

สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา
ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย



ได้รับงบประมาณสนับสนุนการทำวิจัยจาก
เงินรายได้ ปี 2554 ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา
ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย



ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เมษายน 2555

บทคัดย่อ

วินิดา เจียรณัย. (2555). *สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย*

ความมุ่งหมายของงานวิจัยนี้ เพื่อศึกษาสภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย และเปรียบเทียบตามตัวแปรเพศ อายุ ประสบการณ์การทำงานและภูมิภาค ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ปีการศึกษา 2554 กลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 400 คน ได้มาโดยการเลือกแบบแบ่งชั้น เครื่องมือการวิจัยเป็นแบบสอบถามจำนวน 2 ชุด ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของไลเกิร์ต (Likert) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานการวิจัยด้วย t-test และ F-test

ผลการวิจัย พบดังนี้

1. ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัดการ ด้านบุคลากร ด้านงบประมาณ ด้านวัสดุอุปกรณ์ และด้านกิจกรรมเกมและกีฬา โดยรวมอยู่ในระดับดี
2. ครูสอนพลศึกษา มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย อยู่ในระดับปานกลาง
3. ครูสอนพลศึกษา ที่มีเพศต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ไม่แตกต่างกัน
4. ครูสอนพลศึกษา ที่มีอายุต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ไม่แตกต่างกัน
5. ครูสอนพลศึกษา ที่มีประสบการณ์การทำงานต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ไม่แตกต่างกัน
6. ครูสอนพลศึกษา ที่มีภูมิภาคต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ไม่แตกต่างกัน

**THE STATES AND PROBLEMS OF RECREATIONAL ACTIVITIES
MANAGEMENT IN GAMES AND SPORTS OF THE TEACHER IN
PRIMARY SCHOOL, OFFICE OF THE BASIC EDUCATION
COMMISSION OF THAILAND**



**AN ABSTRACT
BY
WINIDA JARANAI**

Srinakharinwirot University

April, 2012

ABSTRACT

Winida Jiaranai. (2012) . *The states and problems of recreational activities management in games and sports of the teacher in primary schools, office of the Basic Education Commission of Thailand.*

The purpose of this research was to study the states and problems of recreational activities management in games and sports of the teacher in primary schools, office of the Basic Education Commission of Thailand, and compared according to the sex, age, experience of work and region. The sample used in this research was 400 of games and sports of the teacher , derived through stratified random sampling. There were 4 variables The tool was the checklist and questionnaires with five rating scales of Likert, there were 4 aspects of recreation activities as the recreation activities, the management, the personnel and the facility. The data was analysed by the statistical with percentage, mean, standard deviation, t-test and F-test.

The results of the research were as follows:

1. The status of the recreational activities management in games and sports in primary schools, office of the Basic Education Commission of Thailand found that there were appreciated in 4 aspects of recreation activities as the management, the personnel the budgeting the materials and the recreation activities in games and sports.
2. The games and sports of the teacher of the recreational activities management in games and sports in primary schools, office of the Basic Education Commission of Thailand, in overall was at moderate level.
3. The different sex of the games and sports of the teacher of the recreational activities management in games and sports in primary schools, had no significant difference of problems for recreational activities management in games and sports.
4. The different age of the games and sports of the teacher of the recreational activities management in games and sports in primary schools, had no significant difference of problems for recreational activities management in games and sports.
5. The different experience of work of the games and sports of the teacher of the recreational activities management in games and sports in primary schools, had no significant difference of problems for recreational activities management in games and sports.
6. The different region of the games and sports of the teacher of the recreational activities management in games and sports in primary schools, was different region had no significant difference of problems for recreational activities management in games and sports.

ประกาศคุณูปการ

งานวิจัยเรื่อง สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย นี้ ได้รับงบประมาณสนับสนุนจาก เงินรายได้ ปี 2554 ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ได้พิจารณาอนุมัติ งบประมาณรายได้ เพื่อสนับสนุนการทำวิจัย และขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย จำนวน 5 คน ที่กรุณาสละเวลาอันมีค่าของท่าน ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือการวิจัย และผู้ช่วยศาสตราจารย์แผน เกียรตินัย รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ สถาบันการพลศึกษา และบุคลากรฝ่ายส่งเสริมวิชาการ สถาบันการพลศึกษา ที่ให้ความอนุเคราะห์แจกและเก็บรวบรวมข้อมูล ทำให้งานวิจัยฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

หากงานวิจัยฉบับนี้ จะมีคุณค่าต่อจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย หรือต่อการศึกษาค้นคว้าของท่าน ผู้สนใจ ผู้วิจัยขอขอบคุณคุณความดี นั้น แต่ท่านทั้งหลายที่ให้ความอนุเคราะห์ดังข้างต้นนี้ อีกทั้ง ผู้แต่งหนังสือ ตำรา บทความ เอกสารและงานวิจัย ที่ผู้วิจัยใช้เป็นแหล่งข้อมูลเพื่อการศึกษาและอ้างอิงด้วย

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ และนายศรัณย์ เกียรตินัย ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าของ ครอบครัว ซึ่งเป็นกำลังใจที่สำคัญที่สุดของผู้วิจัยทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการทำวิจัยฉบับนี้ได้ในที่สุด

วินิดา เกียรตินัย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ที่มาของปัญหาการวิจัย.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
สมมติฐานในการวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการ.....	6
แนวคิดและทฤษฎีทางนันทนาการ.....	10
การจัดกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษา.....	30
โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	38
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	47
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	57
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	57
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	58
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	59
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	61
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	61
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	79
สรุปผลการวิจัย.....	81
อภิปรายผล.....	82
ข้อเสนอแนะ.....	87

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม.....	88
ภาคผนวก.....	93
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	102



บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภูมิภาคและเขตพื้นที่การศึกษา	57
2 จำนวนและร้อยละของครูสอนพลศึกษา จำแนกตามตัวแปร (n=360).....	62
3 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย โดยรวมและรายข้อ (n=360)	64
4 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย แต่ละด้าน เป็นรายข้อ(n=360).....	66
5 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย โดยรวมและรายด้าน (n=360).....	69
6 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย โดยรวมและรายด้าน จำแนกตามเพศ	70
7 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย โดยรวมและรายด้าน จำแนกตามเพศ.....	71
8 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานประเทศไทย จำแนกตามอายุ.....	72
9 วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย จำแนกตามอายุ.....	73
10 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานประเทศไทย จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน.....	74

ตาราง (ต่อ)

หน้า

- | | | |
|----|---|----|
| 11 | วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม
และกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน..... | 75 |
| 12 | ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและ
กีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย จำแนกตามภูมิภาค..... | 76 |
| 13 | วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม
และกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ตามตัวแปรภูมิภาค..... | 78 |



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
-----------------------------	---



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาของปัญหาการวิจัย

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาที่ยึดหลักให้ผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ฉะนั้น ครูผู้สอนและผู้จัดการศึกษาจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการเป็นผู้ชี้แนะ ผู้ถ่ายทอดความรู้ ไปเป็นผู้ช่วยเหลือส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียนในการแสวงหาความรู้จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้และให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้สร้างสรรค์ความรู้ของตน และแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2550-2554) ได้กำหนดแผนการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ให้มีการส่งเสริมเด็กเยาวชนในสถานศึกษาให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาที่มีอยู่ให้เป็นประโยชน์และประกอบกิจกรรมนันทนาการจนเป็นวิถีชีวิต อีกทั้งบูรณาการการเรียนรู้กับการจัดกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษา และเพื่อให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2546 การตอบสนองนโยบายภาครัฐให้มีความสอดคล้องกับแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2550-2554) จึงกำหนดให้โรงเรียนในฐานะสถาบันหลักแห่งหนึ่งของชุมชนที่ทำหน้าที่จัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้มีความสมบูรณ์ในทุกด้าน (สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ. 2551: 4-6)

การปฏิรูประบบราชการ ในปี พ.ศ. 2546 กำหนดให้มีสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ที่จัดตั้งขึ้นโดยการรวมกรมสามัญศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (สพช.) และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (สช.) สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ เข้าด้วยกัน โดยมีหน้าที่จัดหลักสูตรนันทนาการ และให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ในฐานะที่เป็นองค์กรที่รับผิดชอบการศึกษาภาคบังคับ กำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ ยุทธศาสตร์และเป้าหมาย เพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการวางแผนการจัดการศึกษาให้ดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน มีอำนาจหน้าที่ ตามมาตรา 36 ในการกำกับดูแล จัดตั้ง ยุบรวม หรือเลิกสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตพื้นที่การศึกษา ประสาน ส่งเสริม และสนับสนุนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ให้สามารถจัดการศึกษาสอดคล้องกับนโยบายและมาตรฐานการศึกษาขององค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการและสถาบันสังคมอื่นที่จัดการศึกษาในรูปแบบที่หลากหลาย ตามกฎกระทรวง และในมาตรา 37 กำหนดให้การบริหาร การจัดการศึกษาและพัฒนาสาระของหลักสูตรสถานศึกษาให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่มีอำนาจหน้าที่ในการพัฒนางานด้านวิชาการและการจัดให้มีระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาร่วมกับสถานศึกษา รับผิดชอบในการพิจารณาแบ่งส่วนราชการภายในสถานศึกษา ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา (ราชกิจจานุเบกษา. 2546: 13-14) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงต้องจัดกิจกรรมนันทนาการ เพื่อปลูกฝังด้านปัญญาด้วยการพัฒนาการคิดของผู้เรียนให้มีความสามารถคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และมุ่งพัฒนาความสามารถทางอารมณ์ ด้วยการปลูกฝังให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของตนเอง เข้าใจตนเอง

เห็นอกเห็นใจผู้อื่น สามารถแก้ปัญหาข้อขัดแย้งทางอารมณ์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม (วิชาการ, กรม. 2545: 21)

โรงเรียนประถมศึกษาในฐานะสถาบันหลักสถาบันหนึ่งของชุมชนที่ทำหน้าที่จัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคนไทยให้มีความสมบูรณ์ในทุกด้านตามความมุ่งหมายของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และตอบสนองนโยบายภาครัฐให้มีความสอดคล้องกับแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2550-2554) และดำเนินการตามมาตรฐานการศึกษาเพื่อการประเมินภายนอก (สมศ.) มาตรฐานที่ 10 ให้ผู้เรียนมีสุนทรีย์ สุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี และมาตรฐานที่ 12 ให้ผู้เรียนมีสุนทรียภาพและลักษณะนิสัยด้านศิลปะ ดนตรีและกีฬา ดังนั้น การจัดกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนประถมศึกษา จึงเป็นการจัดประสบการณ์แห่งความสุข ความเพลิดเพลิน ที่นักเรียนเลือกประกอบในเวลาว่างจากการเรียน หรือภารกิจวัตรประจำวัน โดยกระทำตามความสนใจ ความพอใจ ไม่หวังผลตอบแทนจากกิจกรรม และเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการพัฒนาทางกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เช่น การเล่นกีฬา การเล่นดนตรี การไปงานเลี้ยงสังสรรค์ การท่องเที่ยว ฯลฯ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตคนเราและมีบทบาทในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีประสิทธิภาพ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. 2541 : 2-3)

ครูสอนพลศึกษา โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหน้าที่จัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ให้นักเรียนเลือกประกอบในเวลาว่างจากการเรียน หรือภารกิจประจำ ด้วยความสมัครใจ ตามความสนใจ ความพอใจ ไม่หวังผลตอบแทน และเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสุข ความเพลิดเพลิน เพื่อพัฒนาการทางกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา โดยการจัดการเล่นที่มีกฎ กติกา สร้างความสัมพันธ์กันระหว่าง สติปัญญา ทักษะการเคลื่อนไหว ความอดทน และพลังกำลังของร่างกาย เช่น เกมเบ็ดเตล็ด เกมสร้างสรรค์ เกมการละเล่นพื้นเมืองและกีฬาประเภทต่าง ๆ ทั้งประเภทเดี่ยว ประเภทคู่ ประเภททีม กีฬาประเภทลู่ ประเภทลาน กีฬาทางน้ำ เป็นต้น ในการประกอบกิจกรรมนั้น บางกิจกรรมมีการใช้อุปกรณ์ เช่น ลูกบอล ถุงมือ ฯลฯ ทั้งนี้ กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ตื่นเต้นและท้าทายความสามารถของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีประโยชน์และคุณค่า คือ ได้ออกกำลังกาย ทำให้มีสมรรถภาพทางกายดีขึ้น ช่วยให้ผ่อนคลายจากความวิตกกังวลและความเครียด สุขภาพแข็งแรง มีชีวิตยืนยาว สร้างมนุษยสัมพันธ์ สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ รูปร่างทรวดทรงดี ทำให้มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง ใช้เวลาว่างให้มีประโยชน์ ลดการสร้างพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางสังคม มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ฝึกความอดทน ทดสอบสมรรถภาพทางกาย ปราศจากโรคภัยและฝึกความเป็นผู้นำ (สมบัติ กาญจนกิจ. 2544: 31-32)

จากสภาพการณ์ข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย และด้วยเหตุที่เป็นอาจารย์ที่สังกัดภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จึงมีความสนใจศึกษาสภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย เพื่อผู้เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนการสอนและพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรทางนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงและวางแผนการบริหารจัดการศึกษาในอนาคต ได้อย่างมีทิศทาง

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ความมุ่งหมายของการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. เพื่อศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ตามตัวแปรเพศ อายุ ประสบการณ์การทำงานและภูมิภาค

ความสำคัญของการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ ทำให้ทราบสภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ตามความคิดเห็นของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ผู้เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการวางแผนและแก้ไขปัญหาดังกล่าว การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย และเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าสำหรับผู้สนใจในโอกาสต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย ปีการศึกษา 2554 จำนวน 14,728 คน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2554:2554: ออนไลน์)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย ปีการศึกษา 2554 กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางของเครจีซี ; และมอร์แกน (Krejcie and Morgan.1970: 608) ที่จำนวน 15,000 คน ได้จำนวน 375 คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Sampling) เพื่อให้ได้ตัวแทนที่ดี จึงจำแนกตามภูมิภาค 6 ภาค และเขตพื้นที่การศึกษา 187 เขต โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากโรงเรียนและครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย

ตัวแปร

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เพศ อายุ ประสบการณ์การทำงานและภูมิภาค
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สภาพ หมายถึง เหตุการณ์ความเป็นจริงที่มีผลเกี่ยวข้องกับการจัดและดำเนินการกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย

2. ปัญหา หมายถึง อุปสรรคที่มีผลต่อการจัดและการดำเนินการกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย

3. การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา หมายถึง การดำเนินการจัดประสบการณ์ประเภทเกมและกีฬา ที่ให้ผู้สนใจเลือกประกอบในเวลาว่างจากงานประจำ หรือเวลาอน ด้วยความสมัครใจ ตามความสนใจ ความพอใจ ไม่หวังผลตอบแทน และเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสุข ความเพลิดเพลิน เพื่อพัฒนาการทางกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา งานวิจัยนี้ หมายถึง การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย ตามองค์ประกอบการบริหาร 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัด ด้านบุคลากร ด้านงบประมาณ ด้านวัสดุอุปกรณ์และด้านกิจกรรมเกมและกีฬา

4. โรงเรียน หมายถึง โรงเรียนอนุบาลที่เปิดสอนถึงระดับประถมศึกษาและโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

5. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน หมายถึง หน่วยงานที่เป็นองค์กรภาครัฐ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ มีหน้าที่รับผิดชอบการศึกษาภาคบังคับ ระดับประถมศึกษา ในประเทศไทย

6. ครูสอนพลศึกษา หมายถึง ผู้ที่ประกอบอาชีพเป็นครูผู้สอนในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานแห่งชาติ ในประเทศไทย แบ่งออกเป็น

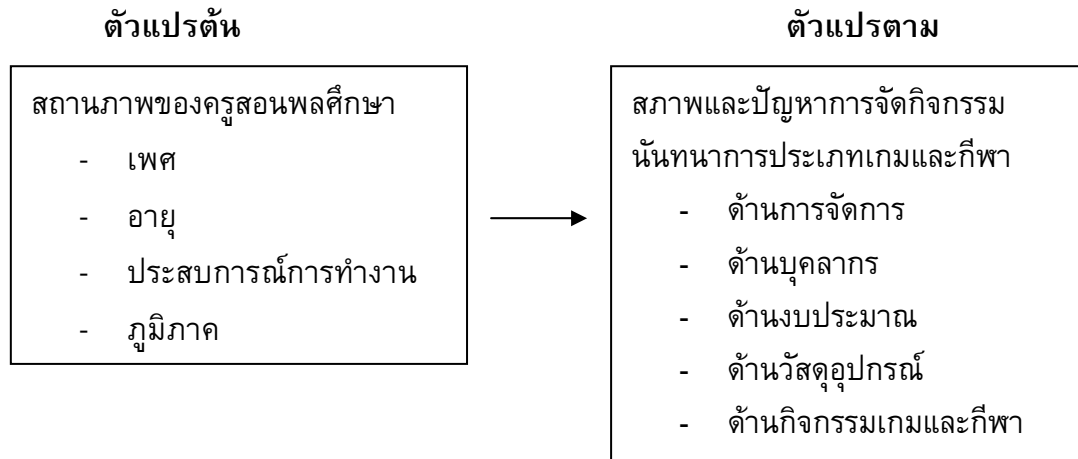
6.1 เพศ แบ่งออกเป็น เพศชายและเพศหญิง

6.2 อายุ แบ่งออกเป็น 20 – 35 ปี 36 – 50 ปี และสูงกว่า 50 ปี

6.3 ประสบการณ์การทำงาน แบ่งออกเป็น น้อยกว่า 15 ปี 16 – 30 ปี และมากกว่า 30 ปี

6.4 ภูมิภาค หมายถึง แบ่งออกเป็น 6 ภาค ได้แก่ ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออก เียงเหนือ ภาคตะวันออก ภาคตะวันตกและภาคใต้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. ครูสอนพลศึกษา ที่มีเพศต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย แตกต่างกัน
2. ครูสอนพลศึกษา ที่มีอายุต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย แตกต่างกัน
3. ครูสอนพลศึกษา ที่มีประสบการณ์การทำงานต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย แตกต่างกัน
4. ครูสอนพลศึกษา ที่อยู่ในภูมิภาคต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย แตกต่างกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการ
2. แนวคิดและทฤษฎีทางนันทนาการ
3. การจัดกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษา
4. โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการบริหารจัดการ

ความหมายของการบริหาร

สมาน รัชสิโยภฤกษ์ (2537: 1) กล่าวว่า การบริหารหมายถึงการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยอาศัยปัจจัยต่างๆ ได้แก่ คน เงิน วัสดุสิ่งของและวิธีปฏิบัติงาน

สมคิด บางโม (2538: 30-311) กล่าวถึง ปัจจัยพื้นฐานการบริหารว่า การจัดการ หรือการบริหารกิจการต่างๆ จำเป็นต้องมีทรัพยากรการจัดการ โดยทั่วไป มี 4 ประการ (4 m's) ดังนี้

1. คน (Man) เป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมในองค์กรนั้นๆ
2. เงิน (Money) ใช้สำหรับเป็นค่าจ้างและค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ
3. วัสดุสิ่งของ(Management) หมายถึงอุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่างๆ รวมถึงอาคารสถานที่ด้วย
4. การจัดการ (Materials) หมายถึงความรู้เกี่ยวกับการจัดการซึ่งประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการจัดการขึ้นอยู่กับความสมบูรณ์และคุณภาพการจัดการภา

ความหมายของการจัดการ

บรรยงค์ โตจินดา (2545: 34) ได้ให้ความหมายของ การจัดการ หมายถึง การดำเนินการเพื่อให้บุคคลในองค์กรได้ปฏิบัติงานให้เกิดผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ หรือเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งในการดำเนินการนั้นอาจจะต้องดำเนินการหลายอย่าง เช่น การวางแผนงาน การจัดองค์การ การจัดบุคคล การอำนวยการ การมอบหมายงาน การประสานงาน การควบคุมงาน เป็นต้น

โรบบินส์ สตีเฟนส์ พี. (Robbins, Stephen P. 2550: 2) ได้ให้ความหมายของ การจัดการ (Management) คือ สิ่งที่มีผู้จัดการ หรือผู้บริหารต้องปฏิบัติซึ่งเกี่ยวข้องกับการประสานงานและการดูแลงาน และกิจกรรมต่าง ๆ ของผู้อื่น เพื่อให้งานและกิจกรรมเหล่านั้นสำเร็จลุล่วงไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล การประสานงานและดูแลงานของผู้อื่นจึงเป็นข้อแตกต่างที่แยกแยะผู้บริหารออกจากผู้ที่มิได้เป็นผู้บริหารที่รับผิดชอบงานเฉพาะของตนเอง

ทฤษฎีการจัดการ

ทฤษฎีการจัดการมีการพัฒนาการมาตามลำดับ เป็นการสะท้อนถึงการปฏิบัติของผู้บริหารในแต่ละกลุ่มทฤษฎี ซึ่งแบ่งได้เป็น 6 กลุ่ม ดังนี้ (Robbins, Stephen P. 2550 : 16-24)

1. หลักการจัดการแบบวิทยาศาสตร์ (Scientific management)

เฟรดเดอริก วินสโลว์ เทเลอร์ (Frederick Winslow Taylor) ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นบิดาแห่งการจัดการเชิงวิทยาศาสตร์ โดยใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์ในการกำหนดวิธีการทำงานเพื่อเพิ่มปริมาณการผลิต

ทฤษฎีการจัดการเชิงวิทยาศาสตร์ เน้นการใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์เพื่อกำหนดวิธีที่ดีที่สุด (One best way) ในการทำงาน การใช้คนให้เหมาะสมกับงานและเหมาะสมกับเครื่องมือเครื่องใช้ การกำหนดมาตรฐานของวิธีปฏิบัติงาน รวมทั้งการจูงใจในรูปตัวเงินแก่พนักงาน

หลักการบริหารเชิงวิทยาศาสตร์ของเทเลอร์ มี 4 ประการ ได้แก่

1. นำหลักการทางวิทยาศาสตร์มาใช้กับงานของพนักงานแต่ละคนแทนการใช้วิธีการแบบเดิม
2. ใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์ในการคัดเลือก ฝึกอบรม สอนงานและพัฒนาทักษะของพนักงาน
3. ผู้บริหารต้องร่วมมือร่วมใจกับพนักงานเพื่อให้สามารถใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์กับการทำงานอย่างจริงจัง

4. มีการแบ่งงานและความรับผิดชอบอย่างเท่าเทียมกันระหว่างผู้บริหารกับพนักงาน ผู้บริหารจะต้องรับผิดชอบงานทั้งหมดในส่วนที่เหนือกว่าความสามารถของพนักงาน

2. ทฤษฎีการบริหารงานทั่วไป (General Administrative Theory)

นักคิดคนสำคัญในกลุ่ม การบริหารงานทั่วไป (General Administrative) มีคนงาน 2 คนได้แก่ เฮนรี ฟาโยล (Henri Fayol) และ แมกซ์ เว็บบ์ (Max Weber)

เฮนรี ฟาโยล (Henri Fayol) ผู้เสนอว่าหน้าที่ของผู้บริหารประกอบด้วย การวางแผน(Planning) การจัดองค์กร (Organizing) การสั่งการ (Commanding) การประสานงาน (Coordinating) และ การควบคุม (Controlling) (หรือ POCCC) Fayol เป็นอดีตผู้บริหารสูงในธุรกิจเหมืองถ่านหินขนาดใหญ่ในฝรั่งเศส เขาเชื่อว่าการทำงานในหน้าที่ของผู้บริหารจะมีลักษณะเฉพาะ แตกต่างจากหน้าที่อื่นๆ ในองค์กร เช่นงาน บัญชี การเงิน หรือการผลิต การบริหาร หรือการจัดการ เป็นกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติเหมือนกันในทุกประเภทหรือทุกรูปแบบขององค์การแม้กระทั่งในองค์การขนาดเล็ก เช่น ครอบครัว

ฟาโยล (Fayol) ได้เขียนหนังสือเสนอหลักการ 14 ข้อ (14 Principles of Management) จากประสบการณ์ของเขาเอง หลักการบริหารทั้ง 14 ดังกล่าว ส่วนใหญ่ยังคงเป็นที่ยอมรับและปฏิบัติกันมาจนปัจจุบันนี้ มีดังต่อไปนี้

1. การแบ่งงาน ผู้บริหารควรจัดให้พนักงานทำงานเฉพาะอย่างตามความถนัดเพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญ เพิ่มประสิทธิภาพของพนักงาน
2. อำนาจหน้าที่ ผู้บริหารให้อำนาจในการตัดสินใจแก่ผู้บังคับบัญชาให้สอดคล้องกับหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้ใต้บังคับบัญชา

3. ระเบียบวินัย พนักงานจะต้องเชื่อฟังและเคารพกฎ ระเบียบขององค์กร
 4. เอกภาพในการบังคับบัญชา พนักงานแต่ละคนจะต้องรับฟังคำสั่งจากผู้บังคับบัญชาลำดับถัดจากตนเพียงคนเดียว
 5. เอกภาพในการอำนวยการ ในทุกองค์กรจะมีแผนงานหลักที่จะชี้นำการทำงานของผู้บริหาร และพนักงานไปทิศทางเดียวกัน
 6. ผลประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ควรต้องสำคัญกว่าคนส่วนน้อย ผู้บริหารจะต้องให้ความสำคัญกับผลประโยชน์ขององค์กรโดยรวมมากกว่าผลประโยชน์ของพนักงานบางคนหรือบางกลุ่ม
 7. การให้ผลตอบแทน พนักงานต้องได้รับค่าจ้างอย่างเป็นธรรม
 8. การรวมอำนาจ ผู้ใต้บังคับบัญชาควรมีส่วนในการตัดสินใจตามความเหมาะสม นั่นคือ องค์กรควรมีการรวมอำนาจ หรือกระจายอำนาจมากน้อยตามความเหมาะสม
 9. สายการบังคับบัญชา องค์กรทั้งหลายควรจัดให้มีลำดับชั้นสายการบังคับบัญชาอย่างเหมาะสม
 10. การจัดลำดับการงานทำงาน การจัดการทำงานของพนักงาน เครื่องจักรหรือวัตถุดิบควรประสานกันเป็นลำดับขั้นตอนอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับเป้าหมายขององค์กร
 11. ความเสมอภาค ผู้บริหารควรให้ความเมตตาและความเป็นธรรมแก่ผู้ใต้บังคับบัญชาทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน
 12. ความมั่นคงในงาน ผู้บริหารมีแผนงานและหลักงานและหลักเกณฑ์ในการบรรจุ แต่งตั้งและเลื่อนตำแหน่งหน้าที่ของพนักงานให้ก้าวหน้าขึ้นตามลำดับ
 13. ความคิดริเริ่ม ผู้บริหารควรให้โอกาสพนักงานได้แสดงความคิดเห็นและความริเริ่มเพื่อผลงานที่ดีขึ้น
 14. ความสามัคคี ผู้บริหารส่งเสริมให้พนักงานมีจิตสำนึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม มีความสามัคคี ประองตอง มีเอกภาพเป็นหนึ่งเดียวกัน เพื่อให้เกิดพลัง
- แม็ก เว็บเบอร์ (Max Webber) เป็นผู้คิดในกลุ่มบริหารงานทั่วไป (General Administrative) เช่นเดียวกับ ฟาโยล (Fayol) เป็นผู้พัฒนาหลักการจัดการที่เน้นโครงสร้างและอำนาจหน้าที่ที่เรียก “หลักราชการ” (Bureaucracy) ที่เน้นการแบ่งงาน กำหนดสายการบังคับบัญชาที่ชัดเจน มีกฎระเบียบละเอียดและไม่เน้นความสัมพันธ์แบบส่วนตัว รวมทั้งให้ความสำคัญกับการยึดหลักคุณธรรม (Merit) ในการเลือกและประเมินผลงานพนักงาน หลักการแบบราชการ (Bureaucracy) ของแม็ก เว็บเบอร์ เหมาะสมที่จะใช้ในองค์กรขนาดใหญ่ แต่อาจไม่เหมาะสมสำหรับองค์กรขนาดเล็กที่จำเป็นต้องมีความคล่องตัวต่อการตอบสนองความเปลี่ยนแปลงต่างๆ

3. การใช้การคำนวณ (Quantitative Approach)

เป็นการนำเทคนิคทางคณิตศาสตร์มาพัฒนาการตัดสินใจอาจเรียกว่า การจัดการศึกษาวิจัย (Operation Research) หรือ การจัดการแนววิทยาศาสตร์ (Management science) มีจุดเริ่มต้นจากการนำคณิตศาสตร์มาช่วยคำนวณการยิงอาวุธในช่วงสงครามโลก ครั้งที่ 2 เมื่อสงครามโลกยุติจึงแพร่หลายเข้ามาในธุรกิจ เช่น การใช้สถิติมาประยุกต์ในงานธุรกิจ (Optimization Model Computer linear-program Min Critical-path Analysis) เป็นต้น

4. การจัดการพฤติกรรมของมนุษย์ (Organizational Behavior)

เป็นการศึกษาพฤติกรรมของบุคคลในการทำงานจึงเป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญแก่ตัวคนหรือพนักงานมากขึ้น ในยุคแรกของคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของคนในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 จนถึงต้นศตวรรษที่ 19 ต่อเนื่องถึงต้นศตวรรษที่ 20 มีผู้เสนอแนวคิดในกลุ่มนี้ที่ความเด่นอยู่ สี่ คนได้แก่ โรเบิร์ต โอเวน (Robert Owen) ฮิวโก มันสเตอร์เบอรี (Hugo Munsterbey) แมรี ปาร์คเกอร์ (Mary Parker) ฟอลแลต (Follett) และเชสเตอร์ บาร์นาร์ด (Chester Barnard) ทั้งสี่คนนี้มีความเห็นพ้องกันว่า"คน"เป็นสินทรัพย์ที่มีความสำคัญที่สุดในโลกขององค์การ แนวคิดนี้จึงนำมาสู่แนวปฏิบัติในเรื่องเกี่ยวกับคนในองค์การหลายประการ เช่นวิธีการเลือกสรรพนักงาน โปรแกรมการจูงใจ การทำงานใน หมู่คณะ เป็นต้น แต่ความคิดเห็นของทั้งสี่คนที่แตกต่างกันได้แก่

1. โรเบิร์ต โอเวน Robert Owen เน้นการปรับปรุงสภาพการทำงานสนับสนุนการลงทุนในตัวเอง

2. ฮิวโก มันสเตอร์เบอรี (Hugo Munsterbey) ให้ความสำคัญกับเรื่องจิตวิทยาในการเลือกพนักงาน การฝึกอบรมการจูงใจ

3. แมรี ปาร์คเกอร์ (Mary Parker) และฟอลแลต (Follett) ให้ความสำคัญกับคนและกลุ่มคนต่อความสำเร็จขององค์การผู้บริหารต้องไม่ใช้อำนาจบังคับ แต่ควรจูงใจและมีจรรยาบรรณ

4. เชสเตอร์ บาร์นาร์ด (Chester Barnard) เน้นความร่วมมือระหว่างผู้บริหารกับพนักงาน การสื่อสาร การจูงใจและการมององค์การในลักษณะเปิด

5. การสร้างระบบ (The System Approach)

คำว่า ระบบ (System) หมายถึง องค์ประกอบที่ต่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interrelated) ต่อกัน และขึ้นต่อกัน (Interdependent) ด้วย ในองค์การแบบปิด (Closed System) ไม่เกี่ยวข้องและไม่ได้รับผลกระทบจากสิ่งแวดล้อม ส่วนในองค์การแบบเปิด (Open System) จะได้รับอิทธิพลอย่างมากจากสิ่งแวดล้อมขององค์การ โดยปกติองค์การแบบเปิดจะได้รับทรัพยากรนำเข้า (Input) จากสิ่งแวดล้อมและจะทำการแปรสภาพ (Transform) หรือดำเนินการผลิตให้เป็นผลผลิต (Output) คืนให้กับสิ่งแวดล้อม

ผู้บริหารในองค์การแบบเปิดจึงไม่เพียงแต่จะต้องประสานกิจกรรมและฝ่ายต่างๆ ภายในองค์การเท่านั้น แต่จะต้องเข้าใจถึงผลกระทบจากสิ่งแวดล้อมภายนอกองค์การที่จะมากระทบต่อการดำเนินงานขององค์การด้วย

6.การจัดการตามสถานการณ์ (The contingency Approach)

ในทฤษฎีการจัดการลำดับแรกๆ อาทิเช่น ทฤษฎีของ เทเลอร์ ฟาโยลและเวบบอร์ (Taylor, Fayol และ Webber) ได้ให้หลักการบริหารซึ่งเชื่อว่าสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกองค์การ ทุกสถานการณ์ หรือเป็นสากล (Universality) แต่ต่อมามีงานวิจัยพบว่า มิได้เป็นเช่นนั้น เช่น หลักการในเรื่องแบ่งงาน (Division of Work) ซึ่งเป็นที่นิยมนำไปใช้อย่างกว้างขวางนั้น ในบางกรณีการแบ่งงานมากเกินไปก็ทำให้เกิดความล่าช้า พนักงานต้องทำงานซ้ำซาก เกิดความเบื่อหน่าย หรือหลักราชการ (Bureaucracy) ซึ่งอาจเหมาะกับองค์การขนาดใหญ่แต่ทำให้เกิดความไม่คล่องตัวเมื่อใช้ในองค์การขนาดเล็ก หลักการจัดการทั้งหลายจึงไม่สามารถนำไปใช้ได้ในทุกสถานการณ์ หมายความว่า เมื่อสถานการณ์

แนวทางการจัดการตามสถานการณ์ (Contingency Approach หรือ Situational Approach) มีหลักการว่า ไม่มีหลักการบริหารใดที่เป็นสากลและสามารถนำไปใช้ได้ในทุกสถานการณ์ หรือทุกองค์การ ซึ่งองค์การทั้งหลายมีความแตกต่างกัน ทั้งสิ่งแวดล้อมภายในและ/หรือภายนอกการเผชิญสถานการณ์ที่ไม่เหมือนกัน จึงต้องมีแนวทางในการจัดการที่แตกต่างกัน ดังเช่น

1. ขนาดขององค์การ เมื่อองค์การมีขนาดใหญ่ขึ้น โครงสร้างและจำนวนพนักงานเพิ่มขึ้น ปัญหาการประสานงานจะเพิ่มขึ้น
2. ลักษณะงาน องค์การที่มีรูปแบบการทำงานเป็นแบบแผนแน่นอนตายตัว จะมีโครงสร้างองค์การ รูปแบบของภาวะผู้นำ และระบบการควบคุมแตกต่างจากองค์การที่มีลักษณะงานยืดหยุ่นปรับเปลี่ยนตามความต้องการของลูกค้า
3. ความไม่แน่นอนของสภาพแวดล้อม วิธีการทำงานและการจัดการในองค์การที่อยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมคงที่หรือสภาพแวดล้อมที่สามารถทำนายความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นได้ย่อมแตกต่างจากวิธีการทำงานและการจัดการในองค์การที่อยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและสภาพแวดล้อมที่ไม่สามารถทำนายความเปลี่ยนแปลงได้
4. ความแตกต่างของบุคลากร ในองค์การที่แตกต่างกัน ย่อมมีพนักงานที่อาจมีความแตกต่างกันทั้งความทะเยอทะยานในความก้าวหน้า ความเป็นอิสระในความคิดของตนเอง ความมีมานะอดทนต่อความไม่แน่นอนและความคาดหวัง

หลักการบริหารด้วย 4M's

หลักบริหาร 4M's ประกอบด้วย (หลักการบริหารด้วย 4M's. 2553: ออนไลน์)

1. คน (Man) คือ การบริหารกำลังคน จะใช้คนอย่างไรให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลกับงานให้มากที่สุด
2. เงิน (Money) คือ การบริหารเงิน การจัดสรรเงินให้ใช้จ่ายต้นทุนน้อยที่สุดและให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล
3. วัสดุอุปกรณ์ (Materials) คือ การบริหารวัสดุในการดำเนินงาน การทำให้สิ้นเปลืองน้อยที่สุด หรือเกิดประโยชน์สูงสุด
4. การจัด (Management) คือ การจัดการ เป็นกระบวนการจัดการบริหารควบคุมเพื่อให้งานทั้งหมดเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลอย่างเต็มที่

สรุปว่า การบริหารมีองค์ประกอบหลัก 4 ประการ ได้แก่ การจัด บุคลากร งบประมาณและวัสดุอุปกรณ์

แนวคิดและทฤษฎีทางนันทนาการ

ความหมายของนันทนาการ

คำว่า นันทนาการ มาจากศัพท์คำว่า Recreation ซึ่งมาจากคำกริยา คือ ครีเอท (to create)

ซึ่งหมายถึง การสร้าง หรือทำให้เกิดขึ้น คำว่า รี (Re) เติมหน้าคำกริยาแสดงถึงทำใหม่ หรือเพิ่มเติมอีก ดังนั้น เมื่อเป็นคำว่า “ Re-create ” หมายถึง การสร้างใหม่ หรือทำให้มีขึ้นใหม่

นันทนาการ หมายถึง ประสบการณ์แห่งความสุข ความเพลิดเพลิน ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับคนเรา ที่เลือกประกอบในเวลาว่างจากกิจกรรม เช่น การว่างจากงานประจำ เวลานอน หรือเวลาที่ประกอบกิจวัตรประจำวันตามความสนใจ ตามความพอใจ ไม่หวังผลตอบแทนจากกิจกรรม และควรเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการพัฒนาทางกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เช่นการเล่นกีฬา การเล่นดนตรี การไปงานเลี้ยงสังสรรค์ การท่องเที่ยว ฯลฯ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. 2541 : 2-3)

สมบัติ กาญจนกิจ (2542: 16-17) ได้ให้ความหมาย ดังนี้

1. นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น เสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ หลังจากการใช้พลังงาน แล้วก่อให้เกิดความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกาย ทางสมองและจิตใจ กิจกรรมนันทนาการที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาว่าง จะช่วยขจัด หรือผ่อนคลายความเหนื่อยเมื่อยล้าทางด้านร่างกายและจิตใจ ในความหมายนี้นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางกายและจิตใจของบุคคล และสังคม
2. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาว่าง โดยไม่มีการบังคับ และจะเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ แล้วส่งผลให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข รวมทั้งความสนุกสนานหรือความสุขสงบ
3. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการ หรือประสบการณ์ ที่ทำให้บุคคลเกิดความสุข โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ ก่อให้เกิดการพัฒนา หรือการเจริญงอกงาม ทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของบุคคล
4. นันทนาการเป็นสถาบันทางสังคม หรือแหล่งศูนย์กลางของสังคม เพื่อให้บุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ แล้วก่อให้เกิดการพัฒนาทางอารมณ์และพัฒนาเจริญงอกงามทางร่างกาย จิตใจและสังคม

นันทนาการ หมายถึง สถาบันทางสังคมหรือศูนย์กลางของสังคม เพื่อให้บุคคลหรือสมาชิกเข้าร่วมกิจกรรม เช่น สวนสาธารณะในเมือง สวนหย่อม ศูนย์เยาวชน อุทยานแห่งชาติ และยังมีนักวิชาการหลายท่าน ได้ให้ความหมายของนันทนาการ ดังนี้ (เอนก หงษ์ทองคำ. 2542: 1-2)

ดร. จอห์น ฟินเลย์ (John Finley) กล่าวว่า นันทนาการมีความหมายรวมถึงการเล่น การแสดงออกในกิจกรรม การเล่นกีฬา การฟัง และเล่นดนตรี การเล่นเกม รวมไปถึงกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งก่อให้เกิดความพึงพอใจ สร้างสรรค์ให้เกิดความสุขในชีวิต

ดร. ชาลส์ เค ไบรท์บิล (Charles K. Brightbill) กล่าวว่า นันทนาการ คือ กิจกรรมที่บุคคลเข้าร่วม ด้วยความสมัครใจในเวลาว่าง ด้วยความพอใจ ยินดี โดยมีแรงจูงใจเป็นพื้นฐาน

นูเมเยอร์ (Neumeyer) กล่าวว่า นันทนาการคือ กิจกรรมที่บุคคล หรือกลุ่มคนแสวงหาความสนุกสนานเพลิดเพลินในเวลาว่าง กระทำด้วยความป็นอิสระและได้รับความสุข

บัทเลอร์ (Butler) กล่าวว่า นันทนาการเป็นกิจกรรมที่ไม่ได้มุ่งหวังผลกำไรตอบแทนเป็นรางวัล แต่เป็นการส่งเสริมด้านพลร่างกาย พลังสมองและความคิดสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ทำด้วยความสมัครใจ เป็นการหาประสบการณ์เวลาว่าง เพื่อความสนุกสนานและความพึงพอใจของทุกคน

เคราส์และเบีทส์ (Kroaus; & Bates) กล่าวว่า นันทนาการ เป็นกิจกรรมหรือประสบการณ์ที่บุคคลเข้าร่วมในเวลาว่าง โดยเป็นผลจากความต้องการและแรงจูงใจส่วนตัว

เจ บี แนช (Jay B. Nash) กล่าวว่า นันทนาการ เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีคุณค่าจากกิจกรรมต่าง ๆ ที่สร้างความสัมพันธ์กับสภาวะหรือสิ่งแวดล้อมนั้น ๆ ขึ้นอยู่กับความสนใจ ประสบการณ์แต่ละบุคคล นันทนาการเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ทุกคนกล้าแสดงออก ตามความพอใจ ตามความต้องการกิจกรรมนันทนาการควรเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา กิจกรรมนันทนาการควรเป็นกิจกรรมที่ทำด้วยความ สมัครใจ กระทำในเวลาว่าง เป็นกิจกรรมที่สร้างความพึงพอใจ และสามารถแยกองค์ประกอบสำคัญทางกิจกรรมนันทนาการได้ ดังนี้

1. เป็นกิจกรรม (Activity)
2. กระทำในเวลาว่าง (Leisure Time)
3. กระทำโดยสมัครใจ (Voluntary)
4. เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Pleasure)
5. ถูกต้องตามกฎหมายและวัฒนธรรม ประเพณี (Law, Culture and Tradition)

สรุปว่า นันทนาการ (Recreation) หมายถึง กิจกรรมที่ทำในเวลาว่างจากงานประจำ โดยไม่มีการบังคับ ทำด้วยความสมัครใจตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล เพื่อลดความตึงเครียด ทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง และเกิดพัฒนาทางกาย จิตใจ สังคมและสติปัญญา กิจกรรมต่าง ๆ นี้จะต้องไม่ผิดกฎหมาย วัฒนธรรม และประเพณี โดยกิจกรรมนันทนาการนี้ จะช่วยปรับความสมดุลให้เข้ากับคุณภาพชีวิต

แนวคิดและหลักการทางนันทนาการ

การนันทนาการ เป็นการจัดการต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดการปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการในประเภทต่าง ๆ เป็นขบวนการของการกระทำของอวัยวะต่าง ๆ ในการเคลื่อนไหวหนักบ้าง เบาบ้าง ได้ใช้สมอง เน้นพัฒนาจิตใจ อารมณ์ควบคู่ไปกับสุขภาพร่างกาย โดยใช้เครื่องมือและกิจกรรมนันทนาการเป็นสื่อไปสู่เป้าหมาย เช่น การเล่นเกม การเล่นกีฬาเพื่อความสนุกสนาน การท่องเที่ยว การเดินป่า ส่องนกตกปลา การร้องเพลง เป็นต้น การประกอบกิจกรรมต่าง ๆ นั้น เป็นการตอบสนองความต้องการทางกาย และจิตใจควบคู่กันไป อันเนื่องมาจากร่างกายขาดแคลน โดยเฉพาะ ความเครียดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายหลังการทำงานอย่างหนัก โดยใช้ร่างกายหรือสมองก็ตาม ดังที่ สมบัติ กาญจนกิจ (2544 : 17) กล่าวว่า ร่างกายต้องการฟื้นคืนสภาพเดิมภายหลังได้ใช้ร่างกาย กล้ามเนื้อ สมองและจิตใจอย่างตรากตรำ จนเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้า จึงทำให้ร่างกายใคร่อยากได้ความสดชื่นใหม่หรือสร้างพลังขึ้นมาใหม่เพื่อทดแทนในรูปแบบของการเล่น การแสดงออก ดนตรี ศิลปะหรืองานอดิเรกหรือท่องเที่ยว

ดังนั้น นักศึกษา นักสังคมศาสตร์ต่างก็มีแนวคิดในการจัดการนำกิจกรรมนันทนาการมาเป็นปัจจัยในการเสริมสร้างคุณภาพชีวิต โดยจัดร่วมกับหลักสูตรการเรียนการสอนในโรงเรียนทุกระดับชั้น ตั้งแต่ระดับก่อนอนุบาล จนกระทั่งถึงอุดมศึกษาและนอกจากนี้ยังเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกเวลาเรียนด้วย

กำโชค เผือกสุวรรณ (2538 : 41) กล่าวว่า การนันทนาการเป็นกระบวนการในการจัดการ

กิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลโดยใช้กิจกรรมประเภทต่าง ๆ เป็นสื่อและจัดได้ทั้งทั้งในสถานศึกษาและภายนอก ดังจะเห็นได้ว่า มีกิจกรรมนันทนาการเพื่อมวลชนจัดบริการยามเย็น กลางคืน หรือวันหยุดราชการที่จัดโดยรัฐและเอกชนมากมาย เช่น กิจกรรมบันเทิง การท่องเที่ยว การดนตรีและการแสดง กีฬายามเย็นตามหน่วยงานต่าง ๆ รายการวิทยุและโทรทัศน์ เป็นต้น ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่าเป็นความจำเป็นอย่างยิ่งที่ความต้องการของมนุษย์และองค์การปรารถนาอย่างแรงกล้าทุกวันเวลา

อนึ่ง ในการจัดการนันทนาการนั้นมิใช่เป็นแค่เพื่อจัดให้ให้มีกิจกรรมเกิดขึ้นเท่านั้น จะต้องมีการบริหารจัดการเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย กล่าวคือต้องบริหารจัดการบุคคลที่ทำหน้าที่ธุรการสำนักงานเพื่อให้บริการช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกเพื่อก่อให้เกิดการจัดการกิจกรรมนั้นๆ และต้องจัดการกับบุคคลที่ทำหน้าที่เป็นผู้นำทางนันทนาการโดยเฉพาะ แต่ละประเภทของกิจกรรมด้วย นอกจากนั้น จะต้องบริหารจัดการด้านปัจจัยอื่นๆ ให้ครบองค์ประกอบของการบริหารจัดการเช่น บริหารจัดการด้านนโยบายและวัตถุประสงค์ ด้านสถานที่เครื่องอำนวยความสะดวก อุปกรณ์ต่างๆ ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ ด้านประเภทกิจกรรมนันทนาการต่างๆ ดังนั้น ต้องทำการจัดการเชิงระบบเหมือนการจัดการงานทั่วไป เป็นแต่งานนี้เป็นเรื่องเฉพาะโดยถือว่ากิจกรรมต่างๆ เป็นเครื่องมืออันสำคัญที่ต้องนำมาบริหารนั่นเอง

ความสำคัญของนันทนาการ

นันทนาการเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์ในยุคปัจจุบันอย่างมาก เนื่องจากมีความเจริญทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิทยาการต่างๆ โอกาสที่คนจะใช้แรงงานจึงลดน้อยลง ยังมีเครื่องทุ่นแรงก็มีเวลาว่างมากขึ้น นันทนาการจึงมีความสำคัญดังต่อไปนี้ (จรินทร์ ธานีรัตน์. 2528: 59-64)

1. ความสำคัญสำหรับบุคคล โดยบุคคลแต่ละคนมีสิทธิที่จะใช้เวลาว่างของตนในการเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการเพื่อประโยชน์แก่ตนเอง
2. ความสำคัญสำหรับครอบครัว โดยมูลฐานของกระสวน หรือแบบของกิจกรรมนันทนาการที่ดีย่อมเกิดตั้งแต่เด็ก ดังนั้น บ้านซึ่งมีบิดามารดาเป็นผู้นำนันทนาการคนแรกของเด็ก กิจกรรมต่างๆ ที่บิดามารดาทำเป็นการฝึกให้เด็กมีนิสัย หรือทัศนคติที่ดีในการใช้เวลาไปในทางที่เกิดประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิดปัญหาเยาวชน ถ้าบุคคลของครอบครัวมีสุขภาพดี มีความมั่นคง ประเทศชาติก็เป็นปึกแผ่นมั่นคงไปด้วย
3. ความสำคัญสำหรับกลุ่ม หรือคณะ โดยกิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือเป็นสื่อให้บุคคลได้พบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน อันจะทำประโยชน์ให้แก่สังคม
4. ความสำคัญสำหรับชุมชน ชุมชนที่ดีควรจัดให้มีสถานที่บริการทางนันทนาการ เพื่อประชาชนนั้นๆ ได้พักผ่อนหย่อนใจ ผ่อนคลายความเครียด ทำให้เขาผลิตผลิต มีความสุขความพอใจในชีวิต พร้อมทั้งจะดิ้นรนเพื่อเผชิญกับปัญหาชีวิตประจำวันต่อไปอีก
5. ความสำคัญสำหรับประเทศชาติ ชาติจะมั่นคงและพัฒนาไปได้ ไม่ว่าจะทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมืองและสังคม ย่อมเป็นผลสืบเนื่องมาจากประชาชนมีสุขภาพดี มีสมรรถภาพทางกายและทางใจที่ดี นั่นคือ คนต้องรู้จักใช้เวลาพักผ่อนในทางนันทนาการ

6. ความสำคัญสำหรับนานาชาติ นันทนาการมีบทบาทสำคัญในอันที่จะส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างประชาชาติ โดยการเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการ วัฒนธรรม วรรณกรรมพื้นเมือง การแลกเปลี่ยนความคิด ส่งผลให้ลดความขัดแย้งในปัญหาระหว่างประเทศ ดังเช่นปัจจุบันได้มีสมาคม นันทนาการแห่งโลก ดำเนินการเพื่อวัตถุประสงค์ดังกล่าว

พีระพงศ์ บุญศิริ (2542: 39) ให้ความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการว่า เป็นกิจกรรมที่มีหลายรูปแบบ ไม่จำกัดเวลา เข้าร่วมด้วยความสมัครใจ อาสาเข้าร่วมอย่างเต็มใจใช้เป็นกิจกรรมเพื่อการบำบัดทั้งร่างกายและจิตใจ มีจุดมุ่งหมายและประโยชน์ของนันทนาการ ให้ความสนุกสนาน ลดปัญหาเด็ก เกรง ส่งเสริมการเป็นพลเมืองดี ใช้พักฟื้นผู้ป่วยสร้างความสามัคคีในกลุ่มและความรู้สึกอนุรักษวัฒนธรรมชาติ

สมบัติ กาญจนกิจ (2542: 52-53) ได้กล่าวว่า นันทนาการเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะว่าวิถีการดำเนินชีวิตของคนเรานั้นได้เปลี่ยนแปลงไปจนเป็นผลให้ต้องมีปัจจัยที่หาเพิ่มเติมจากปัจจัยสี่ประการ ได้แก่ เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่ ยารักษาโรคและอาหาร ปัจจัยที่หานี้ก็คือ การพักผ่อนหรือกิจกรรมนันทนาการ จากการเปลี่ยนแปลงนี้เอง ทำให้นันทนาการเริ่มมีบทบาท และมีความสำคัญต่อสังคมมนุษย์เป็นอย่างมาก ความสำคัญของนันทนาการ มีดังต่อไปนี้

1. ประชากรในสังคม นันทนาการเป็นสื่อที่สำคัญในการพัฒนามนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม ดังนั้น นันทนาการจึงมีความสำคัญต่อประชากรในสังคมเป็นอย่างยิ่ง

2. ครอบครัวได้จัดได้ว่าเป็นสังคมหน่วยย่อยที่เล็กที่สุด ซึ่งในปัจจุบันนี้สัมพันธภาพของสมาชิกภายในครอบครัวไม่ค่อยแน่นแฟ้นเหมือนสมัยก่อนๆ เพราะว่าทุกคนต่างมีความจำเป็นในการทำมาหากินสภาพแวดล้อมที่ต้องแข่งขันทั้งกับเวลาและแข่งกับคนอื่น ๆ ทำให้สมาชิกในครอบครัว ไม่ค่อยมีโอกาสนี้จะได้พบปะกันมากนัก ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการจะเป็นสื่อสำคัญที่จะช่วยสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นให้เกิดขึ้นภายในครอบครัว นอกจากนี้ กิจกรรมนันทนาการยังช่วยลดปัญหาการใช้เวลาว่างให้กับสมาชิกในครอบครัวด้วยเป็นผลทำให้ผู้นำของครอบครัวได้ทำบทบาทของตนเองได้ดีขึ้น

3. ชุมชน นันทนาการช่วยพัฒนาชุมชนให้มีความสมบูรณ์ในหลายๆ ด้าน ดังนี้

3.1 ช่วยสร้างคนให้เป็นสมาชิกที่ดีมีเหตุผล เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน มีความขยันขันแข็ง ทั้งนี้เพราะกิจกรรมนันทนาการช่วยให้การเสริมสร้างสมาชิกที่ดีให้กับชุมชน เพราะว่าพวกเขาเหล่านั้นได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ในการร่วมกิจกรรมนันทนาการ และในกิจกรรมนันทนาการบางประเภท เช่น กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ จะช่วยให้สมาชิกในสังคมรู้จักเสียสละ และช่วยเหลือผู้อื่น

3.2 ลดปัญหาอาชญากรรม ในชุมชนที่สงบสุขย่อมไม่มีปัญหาอาชญากรรม ถ้าหากเราพิจารณาถึงปัญหาอาชญากรรมแล้วจะพบว่า สาเหตุที่สำคัญอันหนึ่งก็คือ การปล่อยให้คนบางประเภท โดยเฉพาะวัยรุ่นอยู่ว่างมากเกินไปจนทำให้เกิดการหมกมุ่นอยู่กับอบายมุขและประพฤติตนก่ออาชญากรรมดังกล่าว ดังนั้น ถ้าหากในชุมชนมีโปรแกรมนันทนาการให้กับบุคคลเหล่านั้นก็จะช่วยลดปัญหาอาชญากรรมได้

3.3 ช่วยให้เกิดสภาพแวดล้อมที่ดี ทั้งนี้เพราะว่านันทนาการนั้นจะครอบคลุมไปถึงเรื่องการจัดสภาพแวดล้อมให้สวยงาม เป็นการป้องกันปัญหาสังคมลภาวะได้อีกทางหนึ่งด้วย การจัดสวนหย่อม หรือการจัดสวนดอกไม้ประดับก็จะช่วยรักษาความสมดุลทางธรรมชาติได้เป็นอย่างดี ดังนั้น ถ้าหาก

4. ประเทศชาตินั้นหนทางการ มีความสำคัญต่อประเทศชาติเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะว่า กิจกรรมนั้นหนทางการจะช่วยลดปัญหาความประพฤติของประชาชนลงได้อย่างมากจนอาจกล่าวได้ว่า กิจกรรมนั้นหนทางการจะช่วย สร้างความสงบสุขภายในได้เป็นอย่างดี เพราะเมื่อคนในชาติได้เล่นได้ออก กำลังกาย ก็ทำให้มีสุขภาพดีทำให้รัฐบาลไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาล และเมื่อคนมีสุขภาพ ดีได้มีโอกาสผ่อนคลายความตึงเครียดจะส่งผลให้มีสุขภาพจิตดี ไม่โกรธ หรืออาฆาตแค้นยอมทำให้การ ทะเลาะวิวาทไม่เกิดขึ้นในสังคม

ดังนั้น กิจกรรมนั้นหนทางการมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์โดยสิ้นเชิง ซึ่งกล่าวได้ว่า กิจกรรมนั้นหนทางการเป็นส่วนหนึ่งที่ผสมกลมกลืนเข้ากับชีวิตมนุษย์ได้อย่างลงตัว และยังเป็น องค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้มนุษย์พัฒนาทางร่างกาย จิตใจและอารมณ์ ลดปัญหาต่าง ๆ ในสังคม ซึ่ง จะก่อเกิดความรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในครอบครัว สังคมและ ประเทศชาติต่อไป

สรุปว่า นั้นหนทางการมีความสำคัญต่อมนุษย์ ในการพัฒนามนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ทั้ง ร่างกายจิตใจ อารมณ์และสังคม ซึ่งจะส่งผลให้สามารถนำพาตนเองครอบครัวชุมชนและประเทศชาติ ไปสู่สังคมที่มีความสงบสุข

คุณลักษณะของนั้นหนทางการ

นั้นหนทางการ จัดเป็นกิจกรรมที่ให้โอกาสแก่คนทั่วไป ในการสร้างคุณภาพชีวิตที่เป็นความพึง พอใจ มีคุณลักษณะเฉพาะ ดังต่อไปนี้ (บุญเสริม อุทัยผล. 2530 : 14-18)

1. การเป็นกิจกรรม (Involve Activities) ประกอบด้วยกิจกรรมต่างๆ มีทั้งการเล่นที่ต่างชนิด อาจจะให้ประโยชน์ต่อการพัฒนาการทางกาย จิตใจ หรืออารมณ์ โดยใช้พลังงานในช่วงเวลาที่มีมุงหวังเพื่อ ความสนุกสนาน ได้ออกกำลัง ผ่อนคลายอารมณ์และสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย
2. การมีหลายรูปแบบ (No Single) ประกอบด้วยรูปแบบต่างๆ หลากหลาย เนื่องจากความ ต้องการ ความสนใจ หรือรสนิยมของคนเราแตกต่างกัน ดังนั้น กิจกรรมการแสดงออกซึ่งเป็นไปได้หลาย รูปแบบ ไม่มีข้อจำกัด ขอให้ได้รับความสนุกสนานและพึงพอใจ อาจจะเป็นในรูปของการพบปะสนทนา งานอดิเรก เล่นกีฬา กิจกรรมดนตรี ร้องเพลง เขียนภาพศิลปะ ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ หรือเข้าร่วมกิจกรรม ชุมชนตามโอกาสที่มี เป็นต้น
3. การเป็นกิจกรรมที่มีแรงจูงใจเป็นเครื่องตัดสินใจ (Determines by Motivation) การตัดสินใจที่ จะเลือกเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ นั้น เกิดจากแรงจูงใจหลายรูปแบบ โดยมีพื้นฐานความพึงพอใจ ความ สนใจเป็นที่ตั้ง เข้าร่วมด้วยความสนใจและเกิดความพึงพอใจจากการเข้าร่วมกิจกรรม
4. การเป็นกิจกรรมที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา (Occur in Unobligated Time) เป็นกิจกรรมที่ อาศัยโอกาสเวลาว่างที่จะเข้าร่วมด้วยความพึงพอใจเป็นเครื่องตัดสินใจ จึงไม่มีขอบเขตจำกัดของเวลา ขึ้นอยู่กับโอกาสของแต่ละบุคคลที่จะเข้าร่วม อาจเป็นช่วงระยะเวลาสั้นๆ หรือเข้าร่วมเป็นประจำตาม โอกาสที่มี หรือในช่วงใดช่วงหนึ่งที่ว่าง

5. การเป็นกิจกรรมที่อาสาด้วยความเต็มใจ (Engagement and Entirely Voluntary) เป็นกิจกรรมที่ยอมรับเรียกหาด้วยความเต็มใจ สมัครใจ ไม่สามารถบังคับได้ ขึ้นอยู่กับผู้นำและการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการกำหนดจุดหมายของกิจกรรม โดยเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสมัครใจ เกิดความภาคภูมิใจ โดยไม่มีการบังคับ

6. การเป็นกิจกรรมกายภาพบำบัด (Recreation is Therapy) เป็นกิจกรรมที่ใช้เพื่อการบำบัดฟื้นฟูผู้ป่วยทั้งทางกาย จิตใจ ช่วยผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ ให้ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน จัดเป็นกิจกรรมบำบัดทางกาย จิตและอารมณ์ บางครั้งสามารถจัดเป็นกิจกรรมบำบัดด้วย

7. การปฏิบัติศาสนากิจและพิธีงานได้ (Unniversary Practice) เป็นกิจกรรมการแสดงออกทางกายภาพและจิตวิทยาของกลไกร่างกายมนุษย์ ไม่มีขีดจำกัดในเรื่องเวลา สถานที่และเชื้อชาติ ศาสนา ทุกคนเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความพอใจของตนตามจังหวะโอกาส

8. การเป็นจริงจังและมีจุดหมาย (Serious and Purpose) เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่า สาระ จุดมุ่งหมาย ก่อให้เกิดความสุข ความซาบซึ้งในด้านความงาม ทักษะ การเรียนรู้ พัฒนาอารมณ์ วุฒิภาวะและยังได้รับความรู้ ทักษะความชำนาญด้วย

9. การเปลี่ยนแปลงยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม (Flexible) เป็นกิจกรรมที่ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม สถานภาพการเกิด จัดได้ง่ายตามสภาพปัจจุบัน หรือที่ต้องการ

จากคุณลักษณะดังกล่าวข้างต้นจะเห็นว่า นันทนาการมีความสำคัญ จำเป็นสำหรับชีวิตและเป็นส่วนหนึ่งในดวงชีวิตของเรา เพื่อให้เกิดความสุข ความรัก ความอบอุ่น ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มและชุมชน ตลอดจนช่วยสร้างสมดุลให้กับชีวิต

จุดมุ่งหมายของนันทนาการ

นันทนาการเกี่ยวข้องกับชีวิตของเรา และมีบทบาทในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีประสิทธิภาพ ความมุ่งหมายอันมีคุณค่าของนันทนาการมีหลายประการ ดังนี้ (สมบัติ กาญจนกิจ. 2544: 31-32)

1. เพื่อพัฒนาอารมณ์สุข กิจกรรมนันทนาการเป็นกระบวนการเสริมสร้างและพัฒนาอารมณ์สุขของบุคคลและชุมชน โดยอาศัยกิจกรรมเป็นสื่อกลางในช่วงเวลาว่าง หรือเวลาอิสระ การเข้าร่วมกิจกรรมต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจ และกิจกรรมนั้นจะต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ สามารถก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลินและความสุขสงบ

2. เพื่อเสริมสร้างสุขภาพคนให้สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ กิจกรรมนันทนาการจะต้องเป็นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวว่องไวต่าง ๆ ซึ่งจะส่งผลให้ร่างกายเกิดความแข็งแรง และการเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ กิจกรรมสนุกสนาน ผู้เข้าร่วมได้ผ่อนคลายทั้งร่างกายและจิตใจ มีสุขภาพจิตดี (คณิต เขียววิชัย. 2534: 15)

3. เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้ร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ เพราะความหลากหลายของกิจกรรม เช่น การท่องเที่ยวทัศนศึกษา การเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ในสถานที่และทรัพยากรท่องเที่ยว ไม่ว่าจะทางด้านโบราณวัตถุ ทัศนียภาพ โบราณสถาน ศิลปหัตถกรรม วัฒนธรรมประเพณี หรือสิ่งของหายากก็ตาม การเล่นเกม หรือกีฬาพื้นเมือง กีฬาสากล ดนตรี วรรณกรรม การอ่าน พูด เขียน ตลอดจน

4. เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ กระบวนการนันทนาการ ก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข ดังนั้น ทัศนียภาพ ความซาบซึ้ง ความประทับใจ ความภาคภูมิใจ แม้เพียงมุมหนึ่ง หรือเสี้ยวหนึ่งแห่งความประทับใจ มุมสงบ สุขใจ อารมณ์สุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งอารมณ์สุขสงบ เป็นประสบการณ์ หรือคุณภาพชีวิตของบุคคล กิจกรรมหลายอย่างต้องมีการเตรียมตัว เตรียมความพร้อม เช่น การเข้าร่วมกิจกรรม การเสี่ยงทำทายความสามารถของผู้เข้าร่วมจะต้องมีการฝึกซ้อมเสริมสร้างความมั่นใจ ทักษะที่สร้างเสริมประสบการณ์ หรือกิจกรรมบางอย่างที่เคยเข้าร่วมมาแล้ว แต่ผู้เข้าร่วมอยากสร้างความประทับใจ หรือความทรงจำเดิม สิ่งเหล่านี้เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ทั้งสิ้น

5. เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วม กิจกรรมนันทนาการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของบุคคลและชุมชน ฝึกให้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชนด้วยความสนใจและสมัครใจ กิจกรรมอาสาสมัครจะส่งเสริมการมีส่วนร่วมอาสาพัฒนา ซึ่งเกี่ยวข้องกับชุมชนอื่น ก่อให้เกิดกิจกรรมมนุษยสัมพันธ์และกลุ่มสัมพันธ์ ส่งเสริมการทำงานร่วมกันเป็นทีม เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม รู้จักสิทธิ หน้าที่ ตลอดจนความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น

6. เพื่อส่งเสริมการแสดงออกแห่งตน กิจกรรมนันทนาการหลายประเภท เช่น ศิลปหัตถกรรม กีฬาประเภทต่างๆ ดนตรี ละคร การละเล่นพื้นบ้าน เป็นต้น การส่งเสริมให้บุคคลได้แสดงออกทางด้านความรู้สึกนึกคิด สร้างสรรค์ การระบายอารมณ์ การเลียนแบบสถานการณ์ หรือพฤติกรรมต่างๆ ทำให้สามารถเรียนรู้และรู้จักตนเองมากขึ้น สร้างความมั่นใจ ความเข้าใจ และการควบคุมตัวเอง การรู้จักเลือกกิจกรรม หรือพฤติกรรมในการแสดงออก เป็นการส่งเสริมสุขภาพและบุคลิกภาพให้แก่ตนเอง

7. เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิต กิจกรรมนันทนาการจะช่วยส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคม เพราะกิจกรรมนันทนาการช่วยพัฒนาอารมณ์ ความสุข ความสามารถของบุคคล สุขภาพและสมรรถภาพทางกายและจิตใจ ความสมดุลทางกาย จิตและความสมดุล นันทนาการช่วยลดความเครียด ความวิตกกังวลจากเวลาทำงาน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกลุ่มสังคม ส่งเสริมการแสดงออก เพิ่มพูนประสบการณ์ สิ่งเหล่านี้จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของสังคมทุกระดับ

8. เพื่อส่งเสริมความเป็นมนุษยชาติ กิจกรรมนันทนาการช่วยส่งเสริมพฤติกรรมและพัฒนาความเจริญงอกงามของบุคคลทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาและจิตใจของคนทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ตามความสนใจและความต้องการของบุคคล กิจกรรมนันทนาการช่วยสร้างความเข้าใจระหว่างความสัมพันธ์ของมนุษย์กับธรรมชาติ อีกทั้งยังช่วยสืบทอดศิลปวัฒนธรรมของชาติให้คงอยู่ต่อไป ดังเช่นการจัดกิจกรรมนันทนาการนานาชาติ เช่น มหกรรมกีฬาโอลิมปิก ซึ่งศิลปวัฒนธรรมเหล่านี้ ช่วยส่งเสริมความเข้าใจอันดี และมิตรภาพของมวลมนุษยชาติ

9. เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี กิจกรรมนันทนาการช่วยให้เยาวชนได้มีการศึกษาในด้านการช่วยเหลือตนเอง รู้จักสิทธิหน้าที่ความรับผิดชอบ ระเบียบวินัย และปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มและสังคมได้เป็นอย่างดี ส่งเสริมคุณค่าและลักษณะนิสัยของการเป็นพลเมืองดี ไม่เห็นแก่ตัว รวมทั้งช่วยเหลือ

ประโยชน์ของนันทนาการ

บัทเลอร์ (Butler. 1959: 14-15) กล่าวถึงคุณค่าทางกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อมนุษย์ สรุปได้ดังนี้

1. นันทนาการเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์
2. นันทนาการ คือ ทางออกที่ดีของการแสดงออกและการพัฒนาตัวบุคคล
3. การเล่นหรือนันทนาการช่วยให้เด็กมีความเจริญเติบโตและมีประสบการณ์ที่จะนำไปใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตประจำวันเมื่อเจริญวัยขึ้น
4. ช่วยให้เด็กมีความกระตือรือร้นในชีวิตและกิจกรรมต่าง ๆ และช่วยให้ได้มาซึ่งทักษะที่จำเป็นสำหรับชีวิตในภายหลัง
5. นันทนาการสำหรับผู้ใหญ่ เป็นการแสดงออกในกิจกรรมต่าง ๆ และการคบหาสมาคมกัน
6. นันทนาการเป็นวิธีการหาความสุข ซึ่งจะช่วยให้เกิดความสมดุลในชีวิตกับการงาน การพักผ่อน ความรักและการเคารพนับถือซึ่งกันและกันในกลุ่มมนุษย์

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2528: 51 – 55) ได้สรุปถึงคุณประโยชน์ของนันทนาการ ไว้ดังต่อไปนี้

1. ช่วยให้บุคคลและชุมชนได้รับความสุข สนุกสนาน ในชีวิต และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
2. ช่วยให้บุคคล และชุมชนพัฒนาสุขภาพจิต และสมรรถภาพทางกายที่ดี เกิดความสมดุลของชีวิต
3. ช่วยในทางสุขภาพจิต
4. ช่วยบำรุงขวัญ ความแข็งแรง และความอดทนของทหาร
5. ช่วยป้องกันปัญหาอาชญากรรม และพฤติกรรมเบี่ยงเบน ในทางไม่พึงประสงค์ของเยาวชน และเด็ก การพัฒนาพฤติกรรมและเยาวชนนับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการเสริมสร้างลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ และเป็นกำลังคนที่มีประสิทธิภาพในอนาคต กิจกรรมนันทนาการประเภทต่าง ๆ ช่วยให้เด็กและเยาวชนเลือกได้ตามความสนใจและได้ใช้เวลาว่างในการพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์

ฟอง เกิดแก้ว (2527 : 30) ได้กล่าวถึงคุณค่าของนันทนาการไว้ว่า นันทนาการมีวัตถุประสงค์ในการมีส่วนช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิต 4 ประการ ได้แก่ พัฒนาสุขภาพ มนุษย์สัมพันธ์ การเป็นพลเมืองที่ดีและพัฒนาตัวบุคคล

ไวช์คอปฟ์ (คงศักดิ์ เจริญรักษ์ 2527 : 80 – 81; อ้างอิงจาก ; Weiskopf : 1980) ได้กล่าวถึงคุณค่าของนันทนาการที่ส่งผลต่อการเจริญเติบโตและการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ต่อผู้เข้าร่วม ดังนี้

1. นันทนาการกับผลทางด้านจิตวิทยาเป็นที่ยอมรับกันว่า กิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือที่สำคัญ ที่จะป้องกันบุคคลที่ป่วยทางด้านจิตใจ และยังใช้ในการฟื้นฟูจิตใจให้กลับคืนสภาพเดิมได้เร็ว นอกจากนี้ นันทนาการยังช่วยลดความคับข้องใจ หรือความวิตกกังวล
2. นันทนาการกับผลทางร่างกาย กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม และกีฬาจะช่วยส่งเสริมสมรรถภาพทางกายให้กับผู้เข้าร่วมได้เป็นอย่างดี ทำให้ร่างกายได้รับการพัฒนาทุกส่วน ส่งเสริมการ

ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพของระบบในร่างกาย โดยเฉพาะระบบการไหลเวียนโลหิต ระบบหายใจ ระบบกล้ามเนื้อ และระบบขับถ่ายของเสีย เมื่อร่างกายแข็งแรงก็จะมีผลให้สามารถประกอบภารกิจประจำวันได้ดียิ่งขึ้น

3. นันทนาการกับผลทางสังคม กิจกรรมนันทนาการเปิดโอกาสให้บุคคลที่เข้าร่วมมีการทำงานและรับผิดชอบร่วมกัน มีการติดต่อประสานงานเสริมความสัมพันธ์อันดีต่อกัน จึงเป็นการส่งเสริมให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเป็นไปด้วยความราบรื่น

การจัดนันทนาการมีความสำคัญ และมีประโยชน์ต่อชีวิตความเป็นอยู่อย่างมีความสุข ดังนี้ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. 2541 : 7-9)

1. ทำให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ในแต่ละวันมีเวลาว่างประมาณ 5 – 6 ชั่วโมง ซึ่งสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ
2. ช่วยส่งเสริมสุขภาพจิต ในภาวะสังคมปัจจุบัน คนมีความเครียดมากขึ้น สิ่งเหล่านี้เป็นหนทางนำไปสู่โรคจิต คนที่ประกอบกิจกรรมนันทนาการ ทำให้มีสุขภาพดี สดชื่นแจ่มใส
3. ช่วยป้องกัน ลดปัญหาอาชญากรรม และความประพฤติเกเรของเด็ก ปัญหาที่มีความสำคัญมาก มีสาเหตุมาจากการไม่รู้จักรักใช้เวลาว่างในทางนันทนาการ
4. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี โดยการจัดกิจกรรมให้ประชาชนรู้จักบำรุงรักษาสุขภาพ รู้จักรักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ รักความยุติธรรม รักหมู่คณะ ไม่เห็นแก่ตัวช่วยเหลือสังคม มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเสียสละช่วยเหลือกัน
5. ช่วยในการฝึกฝนคนป่วย สร้างเสริมสมรรถภาพทางกายและจิต
6. ช่วยสร้างความรักความอบอุ่น และความเข้าใจอันดีภายในครอบครัวโดยใช้กิจกรรมนันทนาการ ซึ่งจะเกิดผลดีต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ
7. ช่วยสงวนรักษาทรัพยากรธรรมชาติ ความสวยงามของสถานที่ซึ่งจัดเพื่อนันทนาการ โดยการปลูกป่า ร่วมมือจัดกิจกรรมอนุรักษ์ธรรมชาติ นับเป็นการสงวนทรัพยากรธรรมชาติที่ดี
8. ช่วยสร้างสุนทรียภาพในด้านความงาม ด้านคุณธรรม และจริยธรรมให้กับประชาชนเป็นการยกระดับจิตใจของประชาชนให้เกิดความรัก ความซาบซึ้ง และชื่นชมในความงดงามของศิลปะทั้งหลาย เช่นกิจกรรมทางศิลป ดนตรี การท่องเที่ยว เป็นต้น
9. ส่งเสริมให้เกิดความสุข ความพอใจ ผู้ที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการย่อมพอใจในกิจกรรมนั้น ๆ ดังนั้น ผลที่ได้จึงทำให้บุคคลนั้นมีความสุข และมีผลต่อครอบครัวเกิดความสุขด้วย
10. ช่วยผ่อนคลายความเครียดให้กับบุคลากรภายในองค์กร โดยการจัดกิจกรรมนันทนาการ เช่น การจัดแข่งขันกีฬา การจัดงานเลี้ยง การจัดดนตรี เป็นต้น

พระพงศ์ บุญศิริ (2542: 37) กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการ ดังนี้

1. ให้ความสนุกสนาน พบกับความสุขในชีวิตและรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
2. ช่วยเสริมสร้างสุขภาพจิตแจ่มใส
3. ช่วยป้องกันและลดปัญหาอาชญากรรมและความประพฤติเกเรของเด็กกำจัดความไม่สงบสุขของสังคม

4. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี รู้จักบำรุงสุขภาพ มีน้ำใจไม่เห็นแก่ตัวรู้จักเอื้อเพื่อ
เสียสละ ช่วยเหลือกัน

5. ช่วยในการฝึกฝนคนป่วย สร้างเสริมสมรรถภาพทางกายและจิตใจ

6. ช่วยสร้างความรักความสามัคคีในกลุ่ม ในชุมชนและสังคม

7. ช่วยสงวนรักษาทรัพยากรธรรมชาติ ความสวยงามของสถานที่ ซึ่งจัดเพื่อนันทนาการจะ
เป็นแหล่งทางธรรมชาติที่ดี

ซูชีพ เยาวพัฒน์ (2543 : 26) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ สรุปเป็นหัวข้อ
ใหญ่ ๆ 3 หัวข้อ ดังนี้

1. ประโยชน์ต่อตนเอง ทำให้เรามีสุขภาพที่ดีทั้งทางกายและจิตใจ เนื่องจากใน
ชีวิตประจำวันของแต่ละคนเต็มไปด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกมากมาย จึงทำให้คนเราละเลยต่อการออก
กำลังกาย ร่างกายจึงไม่มีความแข็งแรงสมบูรณ์และทรุดโทรมได้ง่าย ดังนั้น นันทนาการในด้านการออก
กำลังกาย จึงช่วยส่งเสริมให้ร่างกายมีสมรรถภาพทางกายสูงขึ้น ส่วนทางด้านจิตใจก็ได้ผ่อนคลายความ
ตึงเครียดลง ลดความวิตกกังวล สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมหรือทำงาน ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น ทั้ง
ยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดความคิดริเริ่ม กระตุ้นให้มีการแสดงออก และช่วยเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ ความ
ชำนาญในการปฏิบัติงานได้ตามความถนัดและความสนใจของแต่ละบุคคล

2. ประโยชน์ต่อครอบครัว กิจกรรมนันทนาการบางอย่างนอกจากจะให้ความสนุกสนาน
เพลิดเพลิน ทำให้ชีวิตครอบครัวเป็นสุขและอบอุ่น เช่น การปลูกต้นไม้ จัดสวน ทำสวนครัว วาดภาพ
เขียนการ์ตูน สะสมแสตมป์ และยังช่วยเพิ่มรายได้ให้แก่ครอบครัวทางอ้อมอีกด้วย และ ในบางครั้งก็มี
ส่วนช่วยให้สมาชิกในครอบครัวมีความใกล้ชิดกันมากขึ้นอันเป็นการเพิ่มความรัก ความอบอุ่นแก่
ครอบครัว จากการที่ใช้นันทนาการเป็นสื่อกลาง

3. ประโยชน์ต่อสังคม ก่อให้เกิดความรักใคร่กลมเกลียวกันในการทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อ
สาธารณประโยชน์ ช่วยให้เห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกันส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี การที่ชุมชนได้
มีโอกาใช้เวลาร่วมกันให้เกิดประโยชน์โดยเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเป็นการเพิ่มคุณธรรมแก่บุคคลที่เข้า
ร่วมกิจกรรมนั้น ๆ ทำให้เขาเหล่านั้นมีความรับผิดชอบ มีน้ำใจ ลดความเห็นแก่ตัวลง ส่งเสริมให้เกิด
มิตรภาพและสันติภาพ การที่บุคคลได้มีโอกาสร่วมกิจกรรมด้วยกัน ทำให้สร้างความเข้าใจที่ดีต่อกัน และ
ลดช่องว่างระหว่างสถานภาพที่แตกต่างกันได้ สร้างความเป็นมิตร เพื่อนำไปสู่ข้อตกลงที่ก่อให้เกิด
ประโยชน์ร่วมกัน ความสุขความสงบของสังคมก็จะเกิดขึ้น เช่น การเล่นกีฬาเพื่อเชื่อมความสามัคคี การ
จัดนิทรรศการและการจัดการแสดงของโรงเรียน เป็นต้น ลดปัญหาการประพฤติผิดศีลธรรมหรือปัญหา
อาชญากรรม เพราะเด็กและเยาวชนรู้จักใช้เวลาว่างในการพัฒนาลักษณะนิสัยของตนให้เป็นที่พึง
ปรารถนาต่อสังคม

สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 38-40) ได้สรุปคุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการแต่ละประเภท
ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม

กิจกรรมศิลปหัตถกรรม หมายถึง การประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ด้วยมือหรืองานด้านศิลปะต่าง ๆ
ที่ทำขึ้นด้วยมือ ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม จึงหมายถึงงานด้านศิลปะต่าง ๆ ที่

1. ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ทำให้ตนเองมีคุณค่า
2. ผ่อนคลายความเครียด เปลี่ยนบรรยากาศ
3. เฟลิตเฟลลิน สนุกสนาน พัฒนาอารมณ์สุข
4. มีความคิดสร้างสรรค์ เหมาะแก่บุคคลทุกระดับวัย
5. ฝึกความอดทน ใจเย็นมีความพากเพียรพยายาม
6. ทำให้เกิดสมาธิในการทำงาน
7. ประหยัด สามารถนำวัสดุเหลือใช้มาประดิษฐ์ให้เกิดของใช้ใหม่ได้
8. เพิ่มทักษะการใช้มือและนิ้วมือ ประสานงานสมองในการประดิษฐ์ วาดปั้นสิ่งต่างๆ

2. กิจกรรมนันทนาการเกมกีฬา

เกมและกีฬานั้นเป็นกิจกรรมที่ต้องการความสัมพันธ์กันระหว่างทักษะการเคลื่อนไหว สติปัญญาความทนทาน และพลังกำลังของร่างกาย ในการประกอบกิจกรรม ซึ่งบางกิจกรรมจะมีการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ลูกบอล ลูกมือ ฯลฯ โดยมากมักจะจัดกิจกรรมประเภทนี้ ในสถานที่ต่าง ๆ ที่เป็นบริเวณกว้าง เช่น สนามหญ้า โรงยิมเนเซียม ลานกว้าง เป็นต้น ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมกีฬา จึงเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ตื่นเต้นและท้าทายความสามารถของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีประโยชน์และคุณค่า ดังนี้

1. ได้ออกกำลังกาย ทำให้มีสมรรถภาพทางกายดีขึ้น
2. ช่วยให้อ่อนคลายจากความวิตกกังวลและความเครียด
3. สุขภาพแข็งแรง มีชีวิตยืนยาว
4. สร้างมนุษยสัมพันธ์
5. สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ
6. รูปร่างทรวดทรงดี ทำให้มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง
7. ใช้เวลาว่างให้มีประโยชน์ ลดการสร้างพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางสังคม
8. มีน้ำใจเป็นนักกีฬา
9. ฝึกความอดทน
10. ทดสอบสมรรถภาพทางกาย
11. ปราศจากโรคภัย
12. ฝึกความเป็นผู้นำ

3. กิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ

เป็นกิจกรรมการแสดงออกผ่านการเคลื่อนไหว เป็นการแสดงของมนุษย์ในความสามารถที่จะเคลื่อนไหว ซึ่งท่าต่าง ๆ ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของกิจกรรมในชีวิตโดยมนุษย์และวัฒนธรรม การเต้นรำเป็นการแสดงออกถึงอารมณ์และเหตุการณ์ต่างๆ ความสุข เสียใจ ความรัก สงคราม การบูชา ฯลฯ ซึ่งจำแนกระหว่างการเคลื่อนไหวและการเต้นรำไว้ดังนี้

1. ผ่อนคลายความเครียด สนุกสนาน เฟลิตเฟลลิน

2. พัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว และการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี
3. ให้มีโอกาสนในการเข้าสังคม
4. มีสมาธิที่ดีขึ้น
5. มีความคิดสร้างสรรค์
6. ให้รู้จักอดทน พยายามและรับผิดชอบ
7. เป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกัน
8. ส่งเสริมความมั่นใจในตนเอง
9. มีบุคลิกภาพที่ดี
10. ทำให้มีร่างกายแข็งแรง พัฒนาสมรรถภาพทางกายทุกด้าน
11. รับรู้สุนทรีย์ภาพของเสียงเพลง
12. แสดงถึงวัฒนธรรมของแต่ละชาติ
4. กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวทัศนศึกษา

การท่องเที่ยวทัศนศึกษาเป็นกิจกรรมนันทนาการที่บุคคลและชุมชนให้ความสนใจและนิยมเลือกในช่วงเวลาว่างหรือเวลาอิสระมากที่สุดประเภทหนึ่ง เพราะเป็นกิจกรรมสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตที่มีรูปแบบที่น่าสนใจหรือเรียกว่า สิ่งดึงดูดความสนใจ (Attractions) ที่มีรูปแบบหลากหลาย ซึ่งพอสรุปได้เป็น 12 ประเภทใหญ่ ได้แก่ สิ่งแวดล้อมที่สร้างขึ้น กิจกรรมทางวัฒนธรรม วิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น ศาสนา การเมือง วิทยาศาสตร์ ชีวิตธรรมชาติก่อให้เกิดประโยชน์และมีคุณค่าดังนี้

1. ผ่อนคลาย เกิดความสุขสดชื่น
2. รับอากาศบริสุทธิ์จากธรรมชาติ
3. มีความคิดสร้างสรรค์
4. ซาบซึ้งในวัฒนธรรม คุณธรรมมากขึ้น
5. เสริมสร้างความรู้ใหม่
6. ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
7. เกิดความตื่นเต้นกระปรี้กระเป่า
8. พบและมีสังคมใหม่ ๆ จากเพื่อน ๆ ร่วมเดินทาง
5. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาจิตใจและความสงบสุข

อารมณ์ของมนุษย์เรานั้นจากสิ่งกระตุ้นจากสภาพแวดล้อมหรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่มา กระแทกซึ่งเหตุการณ์หนึ่ง ๆ อาจส่งผลต่ออารมณ์ของคนแต่ละคนแตกต่างกันออกไป เหตุการณ์ใดที่มากระทบแล้ว ทำให้เกิดความพึงพอใจ ความยินดี อารมณ์ที่เกิดขึ้นก็คือ อารมณ์สุข กิจกรรมนันทนาการต่างๆ ต่างก็จัดขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาอารมณ์สุขของมนุษย์เป็นวัตถุประสงค์สำคัญข้อหนึ่ง ซึ่งอารมณ์สุขของมนุษย์มีสองลักษณะ

1. อารมณ์สนุกสนาน (Fun) อารมณ์สุขลักษณะนี้ เกิดจากเหตุการณ์ หรือกิจกรรมที่เน้นในเรื่องของการเคลื่อนไหว กิจกรรมกระตุ้นความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ ตลกขำขัน

2. อารมณ์สุขสงบ (Peace) อารมณ์สุขสงบนี้เกิดจากเหตุการณ์หรือกิจกรรมที่เน้นในเรื่องของการพัฒนาจิตใจ สมาธิและสติปัญญา ซึ่งจะไม่เน้นในเรื่องของการเคลื่อนไหวหรือการกระตุ้นอารมณ์มากนัก จะเป็นกิจกรรมที่ทำให้เราสงบ ได้มีโอกาสเรียนรู้ตนเอง เรียนรู้ผู้อื่นและพัฒนาตนเองในด้านของจิตใจและสติปัญญา ทำให้เกิดประโยชน์และมีคุณค่า ดังนี้

1. ผ่อนคลายความเครียด และความวิตกกังวล
2. พัฒนาจิตใจและสติปัญญา
3. พัฒนาร่างกาย ระบบสรีระและชีวภาพ
4. หลีกหนีจากความสับสนวุ่นวาย เกิดความสงบ
5. สุขภาพแข็งแรง ชีวิตยืนยาว ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ
6. มีความสุขสงบ
7. ทำให้รู้หลักในการดำเนินชีวิตให้มีความสุขมีโอกาสขัดเกลาจิตใจตนเอง
8. ฝึกความอดทนและควบคุมตนเอง
9. ทำให้มีโอกาสศึกษาตนเองและผู้อื่นเพื่อพัฒนาลักษณะนิสัย
10. ช่วยให้เกิดสมาธิ
11. ทำงานประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. กิจกรรมนันทนาการการละคร

นันทนาการประเภทการละคร เป็นกิจกรรมการแสดงออกเป็นการระบายอารมณ์ หรือกิจกรรมของชีวิตประจำวัน การสร้างความรู้สึการแสดงออกแห่งตน นันทนาการการละครเกิดได้หลายวิธี เช่น เกิดจากการแสดงพิธีการศาสนา การฝัน หรือจินตนาการ ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สุข สนุกสนาน ก่อให้เกิดประโยชน์และมีคุณค่า ดังนี้

1. เป็นการส่งเสริมการแสดงออกแห่งตน
2. เป็นลักษณะวัฒนธรรม และเอกลักษณ์ของชนชาติ
3. ส่งเสริมการเลียนแบบพฤติกรรมมนุษย์
4. เป็นการพัฒนาอารมณ์สุข
5. ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

7. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก

งานอดิเรกจัดเป็นกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณค่าชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่วัยเด็ก เยาวชนและผู้สูงอายุ เป็นการส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ชีวิต เป็นการบำบัดทางกายและจิตใจ ส่งเสริมโอกาสให้บุคคลเลือกกิจกรรมตามความสนใจ และกระทำด้วยความเต็มใจในช่วงเวลาอิสระ เวลาว่าง และเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคม ก่อให้เกิดประโยชน์และคุณค่าดังนี้

1. เป็นการผ่อนคลายความเครียดของแต่ละบุคคลและชุมชน
2. เป็นการส่งเสริมสุขภาพจิต
3. เป็นกิจกรรมที่ต่อต้านความเบื่อ หรือเวลาว่างเชิงบังคับ
4. เป็นการบริการตนเองและชุมชน
5. เป็นการแสดงออกทางสร้างสรรค์

6. เป็นสิ่งที่มีจุดหมาย หรือทดแทนโอกาสตักงาน
7. เป็นสื่อความรู้ และทักษะการเรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองไม่รู้มาก่อน
8. เพื่อส่งเสริมความสมดุลในกิจกรรมงานเวลาว่างนั้นหนนาการ
9. เพื่อส่งเสริมและตอบสนองความต้องการของสังคม
8. กิจกรรมนันทนาการดนตรีและร้องเพลง

ดนตรีเป็นภาษากลางที่ใช้สื่อสาร หรือถ่ายทอดความรู้สึกของมวลมนุษยชาติ เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน บุคคลและชุมชนคุ้นเคยกับดนตรี ทั้งในด้านการเรียนรู้การสื่อสารการแสดงออกแห่งตน การทำท่าย การแสดงความสามารถขั้นสูงสุดที่บุคคลพึงจะกระทำได้ ดนตรีเป็นการระบายอารมณ์ เป็นการผ่อนคลายความเครียดขณะทำงาน หรือเวลาว่าง กล่าวโดยสรุป ดนตรีเป็นนันทนาการที่ต้องมีควบคู่กับสังคม เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันมีบทบาทต่อบุคคล ชุมชน สังคมและประเทศชาติ ให้ประโยชน์และคุณค่า ดังนี้

1. ดนตรีช่วยกระตุ้นระบบประสาทสัมผัสของบุคคลและชุมชน
2. ดนตรีช่วยสร้างอารมณ์สุข สนุกสนาน และสุขสงบได้
3. ช่วยส่งเสริมการแสดงออกทางอารมณ์
4. ส่งเสริมความสามารถทางจิตใจ และสติปัญญา
5. เป็นสื่อภาษาซึ่งไม่มีที่สิ้นสุด
6. เป็นส่วนประกอบของชีวิตประจำวัน
7. ช่วยลดความเครียดของบุคคลและสังคม
8. สร้างและส่งเสริมคุณค่าทางศิลปะการสร้างสรรค์
9. เป็นการพัฒนาอาชีพเศรษฐกิจแก่สังคม
10. เป็นสื่อของการสร้างความเข้าใจมิตรภาพแก่กัน
9. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง / นอกเมือง

กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง / นอกเมือง เป็นกิจกรรมที่หลากหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติสภาพแวดล้อม มลภาวะเป็นพิษ ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของบุคคลและสังคม แหล่งนันทนาการประเภทนี้ ได้แก่ สวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น ฟาร์ม ค่ายพักแรม สวนหย่อม สวนผักผลไม้ พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ หรือศูนย์ชุมชนที่นอกเหนือจากสภาพแวดล้อมในบ้าน หรือในห้องเรียน

กิจกรรมการอยู่ค่ายพักแรมเป็นกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง นอกเมืองที่สำคัญยิ่งอย่างหนึ่ง เพราะเป็นการผสมผสานกิจกรรมต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เช่น กิจกรรม ศิลปหัตถกรรม การต่อสู้เพื่อการอยู่รอด การสร้างวัสดุอุปกรณ์ โดยอาศัยธรรมชาติ การได้สัมผัสใกล้ชิดธรรมชาติ กิจกรรมตกปลา ล่าสัตว์ ไร่เขา ศึกษาธรรมชาติ การอนุรักษ์ธรรมชาติ และคุณค่าทางสังคม ระบบเสรีประชาธิปไตย ก่อให้เกิดประโยชน์และมีคุณค่า ดังนี้

ทางด้านสังคม ได้แก่

1. ครอบครัวยุบอุ่น มีการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น สนับสนุนทางด้านเศรษฐกิจ
2. ศาสนา พินิจ จิตใจ ก่อให้เกิดพฤติกรรมของมนุษย์

3. สถาบันทางการเมือง สร้างสันติภาพในบ้านเมือง เป็นการขยายอาณาเขต การปกครอง มีเป้าหมายร่วมกันในสังคม เป็นการรวมกลุ่มทางสังคม

4. ระบบเศรษฐกิจ อุตสาหกรรม เกษตรกรรม
ทางด้านจิตใจ ได้แก่

1. ได้ความรู้และความเข้าใจ และสัมพันธภาพของธรรมชาติได้ดีขึ้น
 2. หนีความกดดันจากสิ่งกายภาพต่าง ๆ
 3. หนีปัญหาจากสังคม
 4. สร้างความสำเร็จ ทำหาย ทำให้เกิดความสำเร็จ
 5. มีอิสระภาพ ความมีเอกภาพ ความเป็นเจ้าของ
 6. ได้รับคุณค่าจิตใจของตนเอง ทำให้ตนเองมีค่า
 7. เป็นการส่งเสริมประสบการณ์
 8. ได้รับสมรรถภาพทางกาย การออกกำลังกาย
 9. ได้เรียนรู้ บุกเบิกเพิ่มขึ้น
 10. ได้สร้างสัมพันธภาพ ครอบครัวเพิ่มขึ้น
 11. มีความเป็นส่วนตัวมากขึ้น
 12. พักผ่อนร่างกาย
10. กิจกรรมนันทนาการทางสังคม

มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องการความรักความเข้าใจ ความสัมพันธ์และการเป็นเจ้าของ ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการทางสังคม เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมโอกาส มนุษย์สัมพันธ์ ความเข้าใจ ความสามัคคีอันดีต่อเพื่อนมนุษย์ ก่อให้เกิดประโยชน์และคุณค่าต่าง ๆ ดังนี้

1. ส่งเสริมกิจกรรมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
 2. ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มและชุมชน
 3. เป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดจากงานและสังคม
 4. เป็นการส่งเสริมการเป็นสมาชิกของกลุ่ม
 5. สร้างเสริมคุณค่าของสังคมประชาธิปไตย
 6. ช่วยพัฒนาคุณภาพของสังคม
11. กิจกรรมนันทนาการการบริการอาสาสมัคร

กิจกรรมอาสาสมัครเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมในเรื่องคุณธรรม จริยธรรม การให้และการรับ การร่วมมือของชุมชน อันจะก่อให้เกิดความพึงพอใจและการพัฒนา จิตใจของบุคคลและสังคม อาสาสมัครเป็นการให้บริการโดยปราศจากสินจ้างรางวัล เป็นการเสริมสร้างทักษะการสร้างคุณภาพชีวิต การพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ โดยอาศัยแรงงาน ความร่วมมือของกลุ่ม หน่วยงานเอกชน ชุมชน และองค์การธุรกิจการค้าที่จะต้องจัดบริการชุมชน ก่อให้เกิดประโยชน์และมีคุณค่า ดังนี้

1. อิ่มเอิบใจ อารมณ์สุขสบาย
2. รู้จักเสียสละ
3. เกิดความรักและศรัทธาในความเป็นเพื่อนมนุษย์

4. มองเห็นคุณค่าของการอยู่ร่วมกัน
5. ปฏิบัติตนที่เกื้อหนุนและสังคมในด้านการเอื้ออาทร
6. ส่งเสริมสุขภาพ สังคม
7. เป็นผู้นำ ผู้บริหารได้อย่างน่าเต็มใจ
12. กิจกรรมนันทนาการการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ

สุขภาพเป็นสิ่งสำคัญสำหรับคนทุกคน จุดมุ่งหมายของนันทนาการประการหนึ่งก็เพื่อพัฒนาสุขภาพร่างกายและสุขภาพจิตของคนให้สมบูรณ์ ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการอีกกิจกรรมหนึ่งที่มีความสำคัญเพิ่มขึ้น พร้อม ๆ กับความสนใจในสุขภาพของคนในปัจจุบันคือ กิจกรรมนันทนาการประเภทพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ ซึ่งกิจกรรมนันทนาการประเภทนี้เป็นกิจกรรมแบบผสมผสานเป็นเรื่องเกี่ยวกับการจัดการชีวิต (Life Style Management) ซึ่งเป็นการจัดการชีวิตให้เป็นสุขด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1. การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพและสมรรถภาพ
2. การจัดการเกี่ยวกับโภชนาการ
3. การจัดการเกี่ยวกับการบริโภคเครื่องดื่ม สิ่งเสพติด
4. การจัดโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต
5. การสมดุลสุขภาพกายสุขภาพจิต
6. การควบคุมความเครียดและการผ่อนคลายก่อให้เกิดประโยชน์และมีคุณค่า ดังนี้
 - ลดความเสี่ยงของหัวใจต่อการเสื่อมสภาพ
 - ทำให้การหมุนเวียนของเลือดในร่างกายดีขึ้น
 - ลดอัตราการเต้นของชีพจร
 - ลดอัตราการเสี่ยงต่อความดันโลหิตสูง
 - เพิ่มพูนประสิทธิภาพในการหายใจ
 - ช่วยอัตราส่วนของไขมันในเส้นเลือดดีขึ้น ป้องกันการอุดตันของไขมันใน เส้นเลือด
 - ลดระดับน้ำตาลในเลือด
 - เปลี่ยนแปลงให้กล้ามเนื้อและไขมันมีอัตราส่วนที่เหมาะสม
 - เพิ่มความแข็งแรงของกระดูก
 - ช่วยลดน้ำหนักตัว
 - รูปร่างดีขึ้น

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของนันทนาการ มีดังนี้

1. เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
2. ช่วยคลายเครียด พักผ่อนหย่อนใจ
3. เกิดกิจกรรมที่สร้างสรรค์
4. ช่วยสังคมปลอดอาชญากรรมและสิ่งเสพติด
5. ช่วยให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ ส่งผลให้การทำงานประสบความสำเร็จได้โดยง่าย
6. ส่งเสริมสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง อดทน

จากเนื้อหาของคุณลักษณะ ความมุ่งหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของนันทนาการ สรุปได้ว่า นันทนาการเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์ในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ เพราะวาทิการดำเนินชีวิตของคนเรานั้นได้เปลี่ยนแปลงไป จนเป็นผลทำให้ต้องมีปัจจัยที่หาได้แก่ การพักผ่อนหรือกิจกรรมนันทนาการ

ขอบข่ายของกิจกรรมนันทนาการ

กิจกรรมใดที่ทำในเวลาอิสระ ก่อให้เกิดความสุข มีคุณค่า เป็นกิจกรรมนันทนาการทั้งสิ้น ซึ่งแยกเป็นหมวดหมู่ได้ 15 ประเภท (สมบัติ กาญจนกิจ. 2544: 38-56) ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการศิลปและหัตถกรรม กิจกรรมประเภทนี้ ต้องทำด้วยมือ การฝีมือ การปั้น การแกะสลัก การวาดเขียน การประดิษฐ์สิ่งของ การเย็บปักถักร้อย งานไม้และการประกอบอาหาร เป็นต้น

2. กิจกรรมนันทนาการเกมกีฬา หมายถึง การเล่นที่มีกฎ กติกา เป็นกิจกรรมที่ใช้ความสัมพันธ์กันระหว่างสติปัญญา ทักษะการเคลื่อนไหว ความอดทนและพลังกำลังของร่างกาย ในการประกอบกิจกรรม เช่น เกมเบ็ดเตล็ด เกมสร้างสรรค์ เกมการเล่นพื้นเมืองและกีฬาประเภทต่างๆ ทั้งประเภทเดี่ยว ประเภทคู่ ประเภททีม กีฬาประเภทลู่ ประเภทลาน กีฬาทางน้ำ เป็นต้น

3. งานอดิเรก เป็นงานที่ทำขึ้นเพื่อความเพลิดเพลิน ส่งเสริมสุขภาพจิตในเวลาว่าง แบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่

3.1 งานอดิเรกประเภทสะสม เป็นการสะสมวัสดุสิ่งของ เช่น การสะสมแสตมป์ รูปภาพ เหรียญสตางค์ ของเก่า พระเครื่อง เป็นต้น

3.2 งานอดิเรกประเภทสร้างสรรค์ เป็นการคิดสร้างสรรค์ประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ เช่น การประดิษฐ์ของใช้ เครื่องใช้ การตกแต่งบ้าน ตกแต่งสวน การทำของเล่น เป็นต้น

3.3 งานอดิเรกประเภทลงมือทำเอง โดยที่ไม่ได้สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ เช่น การเลี้ยงกล้วยไม้ เย็บปักถักร้อย เป็นต้น

3.4 งานอดิเรกประเภทศึกษาหาความรู้ เป็นงานที่ส่งเสริมให้เกิดความรู้เพิ่มมากขึ้นโดยการศึกษาความรู้ด้วยตนเองจากตำรา หรือหาความรู้จากผู้เชี่ยวชาญอื่นๆ เช่น การศึกษาภาษาต่างประเทศเพิ่ม การเรียนทำขนม การเรียนเย็บผ้า เป็นต้น

4. การดนตรีและร้องเพลง เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ให้ความสุข สนุกสนานและส่งเสริมการแสดงออกทางอารมณ์ ได้แก่ การแต่งเพลง ร้องเพลง การเล่นดนตรี การฟังเพลง เป็นต้น

5. การเต้นรำ เป็นกิจกรรมเพื่อการแสดงออกการเคลื่อนไหวที่ช่วยพัฒนาสุขภาพกาย สุขภาพจิต ได้แก่ การเต้นรำพื้นเมือง กิจกรรมเข้าจังหวะ การเต้นรำงานสังคม เป็นต้น

6. การแสดงละครและภาพยนตร์ เป็นกิจกรรมการแสดงเป็นเรื่อง มีบทเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ และอาจมีองค์ประกอบอื่นในการละคร เพื่อให้มีความสมบูรณ์ ได้แก่ การแสดงละครนอก ละครใน ละครชาตรี การแสดงโขน หนังตะลุง โทททัศน์และภาพยนตร์ เป็นต้น

7. นันทนาการกลางแจ้ง เป็นนันทนาการเพื่อการพักผ่อน สนุกสนานเพลิดเพลิน ศึกษาหาความรู้ เช่น การท่องเที่ยว การอยู่ค่ายพักแรม กีฬากลางแจ้ง การตกปลา การศึกษาโบราณสถาน

โบราณวัตถุ ภูมิประเทศ การศึกษาธรรมชาติ เป็นต้น

8. การอ่าน การเขียนและการพูด เป็นกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเพลิดเพลิน สนุกสนานและสร้างความสัมพันธ์อันดีในสังคม เช่น การอ่านหนังสือพิมพ์ นิทาน แต่งนิยาย แต่งกลอน การนั่งคุยสนทนากับเพื่อน การได้วาทะ การอภิปราย เป็นต้น

9. นันทนาการทางสังคม เป็นกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีในสังคมของบุคคล และกลุ่มที่ยังไม่รู้จักกัน เช่น กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ การจัดงานเลี้ยงสังสรรค์ งานวันเกิด งานแต่งงาน เป็นต้น

10. กิจกรรมพิเศษ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นครั้งคราวในโอกาสพิเศษ หรือกิจกรรมที่จัดขึ้นตามประเพณีวัฒนธรรม เช่น งานปีใหม่ งานลอยกระทง เพื่อเปิดโอกาสให้บุคคล หรือกลุ่มเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ

11. กิจกรรมบริการอาสาสมัคร เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาทางด้านจิตใจ เกี่ยวกับ คุณธรรม จริยธรรม การให้ การรับบริการ ช่วยเหลืออาสาสมัครต่างๆ ที่ทำด้วยความสมัครใจ ไม่หวังผล ค่าตอบแทน ได้แก่ การพัฒนาชุมชนสังคม กิจกรรมชมรม สมาคม อาสาสมัคร ลูกเสือ เนตรนารี เป็นต้น

12. กิจกรรมนันทนาการการท่องเที่ยวทัศนศึกษา เป็นกิจกรรมสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต พัฒนาอารมณ์สุขที่มีรูปแบบหลากหลายน่าสนใจ เช่น การท่องเที่ยวชมสถานที่สำคัญ การท่องเที่ยวชม ประเพณีวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวศูนย์กลางการค้า เป็นต้น

13. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาจิตใจและความสงบสุข ได้แก่ กิจกรรมที่ให้อารมณ์สุข สนุกสนาน ตื่นเต้นเร้าใจ เช่น การเดินรำ ปั่นเขา การพูดคุยสนทนา เป็นต้น และที่ให้อารมณ์สุขสงบ พัฒนาจิตใจและสติปัญญา เช่น การนั่งสมาธิ การผ่อนคลายกล้ามเนื้อ โยคะ เป็นต้น

14. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ เป็นกิจกรรมแบบผสมผสานเกี่ยวกับการจัดการและลีลาชีวิต เช่น กิจกรรมออกกำลังกาย การจัดการเกี่ยวกับโภชนาการ การควบคุม ความเครียดและการผ่อนคลาย เป็นต้น

15. กิจกรรมนันทนาการประเภทกลุ่มสัมพันธ์มนุษยสัมพันธ์ เป็นกิจกรรมที่ให้คุณค่าการเรียนรู้ การทำงานร่วมกันในสังคม มีมนุษยสัมพันธ์ ทำให้บุคคลมีความรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าและเป็น ส่วนหนึ่งของสังคม เป็นการพัฒนาสังคมและทรัพยากรของสังคม เช่น การอภิปราย เกมเพื่อการรู้จักกัน เกมสร้างความสัมพันธ์ เกมการทำงานเป็นทีม

ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

บัทเลอร์ (Butler, 1959: 237-241) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการไว้ ดังนี้

1. ดนตรี
2. ศิลปะและหัตถกรรม
3. ละคร
4. เดินรำ
5. กิจกรรมทางธรรมชาติและกิจกรรมกลางแจ้ง
6. กิจกรรมทางภาษา วรรณกรรม และที่เกี่ยวข้อง

7. สะสมของเก่า (Collecting)

8. กิจกรรมบริการ

เอนก หงษ์ทองคำ (2542: 18-19) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการไว้ดังนี้

1. ศิลปะและหัตถกรรม เป็นงานประเภทสร้างสรรค์ แบ่งได้ดังนี้ การปั้น การแกะสลัก การวาดเขียน การจักสาน การเย็บปักถักร้อย การประดิษฐ์ เป็นต้น
2. การเต้นรำ เป็นกิจกรรมเพื่อการแสดงออก (Performance) แบ่งได้ดังนี้ การเต้นรำพื้นเมือง กิจกรรมเข้าจังหวะ การเต้นรำสร้างสรรค์ การเต้นรำงานสังคม เป็นต้น
3. การละคร เป็นกิจกรรมแสดงเป็นเรื่องราว มีบท (Script) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ และอาจมีองค์ประกอบอื่นๆ ในการละครเพื่อให้มีความสมบูรณ์ เช่น การเต้นรำ การดนตรี เป็นต้น
4. เกมและกีฬา เป็นกิจกรรมเพื่อการแสดงออก (Performance) อีกชนิดหนึ่งที่มีวิธีการเล่น การแข่งขันที่มีกฎ ระเบียบและกติกา มชนิดกีฬาและเกมมากมาย เช่น กีฬากลางแจ้ง กีฬาในร่ม กีฬาทางน้ำ กีฬาสวนบุคคล กีฬาเป็นทีม เป็นต้น
5. งานอดิเรก เป็นกิจกรรมเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้ความเพลิดเพลินประกอบด้วยกิจกรรมประเภทการสะสม การประดิษฐ์สร้างสรรค์และประเภทการศึกษา
6. การดนตรีและเพลง เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ให้ความสุข ความสนุกสนาน องค์ประกอบของการดนตรีและเกม คือการแต่งเพลง การร้องเพลง การเล่นดนตรี การฟังเพลงและการเต้นประกอบเพลง เป็นต้น
7. นันทนาการกลางแจ้ง เป็นกิจกรรมเพื่อการพักผ่อน เพื่อการศึกษา เพื่อสุขภาพทั้งทางกาย อารมณ์และจิตใจ ประกอบด้วยกิจกรรม การท่องเที่ยว การอยู่ค่ายพักแรม กีฬากลางแจ้ง การปลูกต้นไม้และธรรมชาติศึกษา เป็นต้น
8. การอ่าน การเขียน และการพูด เป็นกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน และความสัมพันธ์อันดีในสังคม
9. นันทนาการทางสังคม เป็นกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีในสังคมของบุคคลและกลุ่มที่ยังไม่รู้จักกันให้รู้จักกัน บุคคลและกลุ่มที่รู้จักกันแล้วให้มีความสัมพันธ์อันดีมากยิ่งขึ้น กิจกรรมที่ส่งเสริมวัตถุประสงค์ดังกล่าวคือ งานฉลองในโอกาสต่างๆ อาทิ วันเกิด วันขึ้นปีใหม่ วันสงกรานต์ งานเลี้ยงสังสรรค์ งานแต่งงาน เป็นต้น
10. กิจกรรมพิเศษ เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นหรือจัดขึ้นเป็นครั้งคราวในโอกาสพิเศษ เพื่อให้บุคคลและกลุ่มเข้ามามีส่วนร่วมด้วยความสมัครใจ เพื่อความสนุกสนาน กิจกรรมเหล่านี้ได้แก่ กิจกรรมตามเทศกาลและประเพณี การแสดง การแสดงสินค้า เป็นต้น
11. งานบริการอาสาสมัคร ในสังคมที่มีความสมบูรณ์ จะต้องมีการอาสาสมัครเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออาสาสมัครไม่หวังค่าตอบแทน เจตนาช่วยสังคม กิจกรรมเหล่านี้ได้แก่ กิจกรรมชมรม สมาคมอาสาสมัครต่างๆ ลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด เป็นต้น

สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 48-54) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการไว้ทั้งหมด 15 ประเภท ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมกีฬาและกีฬาเพื่อการแข่งขัน
2. กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม
3. กิจกรรมนันทนาการเดินร่ำและกิจกรรมเข้าจังหวะ
4. กิจกรรมนันทนาการละคร
5. กิจกรรมนันทนาการ
6. กิจกรรมนันทนาการดนตรีและการร้องเพลง
7. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งนอกเมือง
8. กิจกรรมนันทนาการทางสังคม
9. กิจกรรมนันทนาการพิเศษ
10. กิจกรรมนันทนาการวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน)
11. กิจกรรมนันทนาการอาสาสมัคร
12. กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวทัศนศึกษา
13. กิจกรรมนันทนาการประเภทกลุ่มสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์
14. กิจกรรมนันทนาการการประเภติดใจและความสงบสุข
15. กิจกรรมนันทนาการประเภทพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ

การแบ่งประเภทกิจกรรมนันทนาการ ไม่จำกัดแน่นอน ขึ้นอยู่กับการพิจารณาของแต่ละบุคคลและความมุ่งหมายของการจัด ดังนั้น ผู้จัดจะต้องเลือกจังหวะและโอกาสให้เป็นที่น่าสนใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นสำคัญ

การจัดกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษา

การบริหารจัดการนันทนาการ

เอนก หงษ์ทองคำ (2542: 76) กล่าวว่า การจัดการนันทนาการไม่ว่าจะเป็นการจัดการของภาครัฐ หรือเอกชน จะต้องอาศัยปัจจัยต่างๆ ได้แก่ คน เงิน อุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวกและวิธีการดำเนินงาน ในการดำเนินงานที่บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยนักนันทนาการและบุคคลทั่วไป

กำโชค เผือกสุวรรณ (2538: 2) กล่าวว่า การบริหารจัดการนันทนาการ เป็นการบริหารเพื่อการบริหาร โดยจัดดำเนินการเหมือนกับบริหารงานบริการทั่วไป แต่นำกิจกรรมมาเป็นสื่อ หรือเครื่องมือให้บรรลุเป้าหมาย

สมคิด บางโม (2538: 59) กล่าวว่า การจัดการ คือ ศิลปะการใช้คน เงิน วัสดุอุปกรณ์ขององค์กรและนอกองค์กร เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ

กมล สุวรรณศรี (ม.ป.ป.: 158-163) กล่าวว่า ผู้นำนันทนาการเป็นผู้ที่มีความสำคัญต่อการจัดนันทนาการ ควรพิจารณาถึงผู้นำด้านจำนวน ความรู้ ความสามารถ มีบุคลิกภาพดี ยิ้มแย้ม เป็นมิตร มีมารยาท สุภาพเรียบร้อยทั้งกาย วาจา ใจ รู้จักวางตัวให้เหมาะสม มีคุณธรรม ผู้นำเป็นตัวอย่างสำคัญที่จะช่วยสร้างบรรยากาศให้สมาชิกสนุกสนานเพลิดเพลินมีความพึงพอใจกับกิจกรรม และจัดกิจกรรมนันทนาการให้บรรลุเป้าหมาย

หลักการจัดกิจกรรมนันทนาการ

เฮอร์ล็อก (Hurlock. 1984: 230-237) ได้กล่าวว่า เด็กอายุ 2-5 ขวบ เป็นช่วงที่เด็กเรียนรู้การติดต่อกับสังคมและสมาคมกับบุคคลภายนอก การปรับตัวกับบุคคลอื่นและให้ความร่วมมือในกิจกรรมการเล่น และการศึกษาพบว่า ทักษะและแบบแผนพฤติกรรมทางสังคมที่ปรากฏในช่วงวัยนี้ คือ การต่อต้าน การก้าวร้าว การทะเลาะวิวาท การแข่งขันชิงดีชิงเด่น การร่วมมือ การเป็นผู้นำ ผู้ตาม การมีใจคอกว้างขวาง การเป็นที่ยอมรับของสังคม การเห็นอกเห็นใจ พฤติกรรมเหล่านี้ มีความสำคัญต่อบุคลิกภาพของเด็กเป็นอย่างมาก ดาร์ดาห์ (Dardah. 2000: 85) ได้ทำการสำรวจชาวไนอามณ์ของกลุ่มเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเป็นประจำพบว่า กลุ่มเยาวชนดังกล่าว มีคะแนนชาวไนอามณ์ดีกว่าผู้ที่ไม่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

การจัดกิจกรรมนันทนาการไม่ว่าจะจัดประเภทใดก็ตาม ผู้จัดจะต้องรู้จักวางแผนและจัดทำเป็นโครงการนันทนาการสำหรับประเภทนั้น ๆ การวางแผนที่ดีจะช่วยให้การจัดโครงการสามารถกำหนดรูปแบบที่เป็นประโยชน์กับสมาชิก จะช่วยให้กิจกรรมนันทนาการที่เลือกมาเป็นกิจกรรมอยู่ในความสนใจ ความต้องการช่วยสร้างประสบการณ์ และช่วยพัฒนาให้สมาชิกพร้อมที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ซึ่งมีหลักในการจัดโครงการหรือการจัดนันทนาการ ดังนี้ (กมล สุวรรณศรี. ม.ป.ป. : 158 – 163; และ คณิต เขียววิชัย 2543 : 122 – 133)

1. ความต้องการและความสนใจของชุมชน ผู้จัดจะต้องสำรวจความต้องการและความสนใจของชุมชน โดยสำรวจข้อมูลเบื้องต้นของชุมชน ความคิดเห็น ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ การใช้เวลาว่าง และช่วงเวลาที่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ เพื่อการจัดจะตอบสนองความต้องการของสมาชิกในชุมชน
2. การขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดดำเนินการทั้งในหน่วยงานของรัฐและเอกชน ในเรื่องความคิด แรงงาน ตลอดจนปัจจัยอื่น ๆ
3. ผู้นำนันทนาการ เป็นผู้ที่มีความสำคัญต่อการจัดโครงการ หรือการจัดนันทนาการ ผู้นำต้องเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ มีบุคลิกภาพดี มีประสบการณ์ มีความกระฉับกระเฉง เฉลียวฉลาด มีท่าทางสง่าผ่าเผย ยิ้มแย้มเป็นมิตร มีมารยาท สุภาพเรียบร้อยทั้งกาย วาจา ใจ รู้จักวางตัวได้เหมาะสม มีคุณธรรม มีการกำหนดหน้าที่ชัดเจนและมีการประชุม หรือพบปะ อบรมกันเสมอ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เพราะผู้นำที่มีความรู้ความสามารถ มีบุคลิกภาพดี ผู้นำจะเป็นตัวจักรสำคัญที่จะช่วยสร้างบรรยากาศ ให้สมาชิกสนุกสนานเพลิดเพลินกับกิจกรรม สมาชิกมีความพึงพอใจถือเป็นความสำเร็จของการจัดกิจกรรมนันทนาการให้บรรลุเป้าหมาย
4. การจัดการการเงิน จะต้องจัดสรรงบประมาณค่าใช้จ่าย การประมาณค่าใช้จ่ายให้เหมาะสม และใกล้เคียงกับความเป็นจริง จะต้องรู้แหล่งที่มาของงบประมาณ จำนวนมากน้อยเพียงใด กิจกรรมที่เลือกบรรจุในโครงการจะต้องสอดคล้องกับงบประมาณที่มีอยู่ และมีการจัดทำบัญชีรายรับรายจ่าย อย่างชัดเจน
5. การจัดการสถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก และอุปกรณ์ต่าง ๆ ทางนันทนาการ มีความสำคัญสำหรับการจัดกิจกรรมนันทนาการ

5.1 การจัดสถานที่ สวยงาม บรรยากาศดี ร่มรื่น มีพื้นที่สามารถประกอบกิจกรรมได้ สะดวกปลอดภัย

5.2 การจัดอุปกรณ์มีสภาพพร้อมใช้ มีระบบการดูแลเบิกใช้ การดูแลซ่อมแซมอุปกรณ์ บางชนิดควรบอกวิธีการเล่น การมีจำนวนที่เพียงพอ หลากหลายชนิดเพื่อให้สมาชิกเลือกใช้ตามความสนใจ

5.3 การบริการสิ่งอำนวยความสะดวก อาหาร เครื่องดื่ม ของที่ระลึก ห้องน้ำ ห้องเก็บเสื้อผ้าอุปกรณ์ เป็นต้น

6. การจัดนันทนาการ การจัดโครงการนันทนาการทุกประเภทจะประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของโครงการ และเป็นไปตามเป้าหมาย หรือไม่ ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่จัดขึ้นว่า มีเนื้อหาสาระสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ มีความเป็นไปได้ และตอบสนองความต้องการของสมาชิกเพียงใด กิจกรรมนันทนาการมีหลากหลายรูปแบบ การจัดกิจกรรมเหมาะสมกับกลุ่มสมาชิกจะต้องเป็นประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วม ต่อสังคม สอดคล้องกับวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีของท้องถิ่นนั้น ๆ

7. การกำหนดเวลาในการจัดนันทนาการ จะต้องเหมาะสม กับสภาพดินฟ้าอากาศ สภาพการณ์ของท้องถิ่นนั้น ๆ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด

8. การจัดนันทนาการจะต้องเปิดโอกาสให้สมาชิกเข้าร่วม อย่างเท่าเทียมกัน ไม่มีการแบ่งแยกเชื้อชาติ ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม

9. การจัดนันทนาการจะต้องช่วยสร้างความคุ้นเคยกัน ในหมู่สมาชิกผู้เข้าร่วมเป็นสิ่งสำคัญ การจัดกิจกรรมจะต้องเสริมสร้างให้สมาชิกได้ทำความรู้จักกัน ช่วยเป็นแกนประสานในการร่วมงาน กิจกรรมอื่น และช่วยให้การจัดกิจกรรมอื่นได้ประโยชน์มากขึ้น

10. การจัดนันทนาการจะต้องสอดแทรกกิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริมคุณลักษณะการเป็นประชาธิปไตย คือรู้จักรับผิดชอบต่อหน้าที่ และเคารพสิทธิของผู้อื่น มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน ในระหว่างสมาชิกที่เข้าร่วมโครงการ

11. การจัดนันทนาการจะต้องยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนการจัดกิจกรรมตามความเหมาะสม

12. กลุ่มเป้าหมายของการจัดนันทนาการ จำเป็นต้องแยกแยะระหว่างเด็ก หนุ่มสาว ผู้ใหญ่ คนชรา จึงต้องทำตารางบอก และควรกำหนดให้ชัดเจนว่าเป็นใคร จำนวนมากน้อยเพียงใด ทั้งนี้ เพื่อจะได้เตรียมการในเรื่องอื่น ๆ เช่น กิจกรรม สถานที่ วัสดุอุปกรณ์ งบประมาณ และผู้นำได้เหมาะสม

13. ความปลอดภัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรมที่เสี่ยงอันตราย หรืออาจเกิดอุบัติเหตุ ผู้จัดจะต้องกำหนดมาตรฐานรักษาความปลอดภัย และจะต้องตรวจสอบสถานที่และวัสดุอุปกรณ์ ให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้และปลอดภัยสำหรับผู้เข้าร่วม

14. การดำเนินนันทนาการ จะต้องพิจารณาสมาชิกเข้าร่วมซึ่งมาจากครอบครัวเดียวกัน ผู้จัดอาจให้สมาชิกทำกิจกรรมร่วมกัน หรือแยกกันแล้วแต่เป้าหมายของการจัดกิจกรรมหรือผู้จัดพิจารณาตามความเหมาะสม

15. การจัดกิจกรรมนันทนาการที่สมบูรณ์ จะต้องจัดกิจกรรมนันทนาการที่สร้างความบันเทิง หรือเพื่อการพักผ่อนควบคู่ไปกับกิจกรรมที่จัดเป็นทางการ

16. ผู้จัดนั้นหนทางการควรจะต้องพิจารณาถึง กฎหมาย หรือระเบียบของสังคมชุมชน

17. กิจกรรมที่เลือกจะต้องช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ และมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น

18. โปรแกรมกิจกรรมต้องเริ่มจากทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งที่มีอยู่ในท้องถิ่นนั้นแล้วค่อยเพิ่มของใหม่หรือดัดแปลงของเก่าให้ดีขึ้น

19. การประชาสัมพันธ์ การจัดกิจกรรมจะต้องมีการประชาสัมพันธ์ที่ดี เพราะการประชาสัมพันธ์จะช่วยเผยแพร่ให้สมาชิกในชุมชนได้ทราบโปรแกรมการจัดกิจกรรม และยังเป็นตัวเสริมแรงให้สมาชิกสนใจเข้าร่วมโครงการ

20. การพัฒนาปรับปรุง การจัดทำโครงการ หรือการจัดกิจกรรมนั้นหนทางการ เมื่อนำไปใช้แล้วควรจะต้องปรับปรุงพัฒนาควบคู่กันไป เพื่อให้กิจกรรมที่จัดมีความทันสมัยอยู่เสมอและเป็นที่สนใจของผู้เข้าร่วม

21. การประเมินผลโครงการ ผู้จัดจะต้องกำหนดแผนในการประเมิน ควรระบุถึงวิธีการประเมินโครงการอย่างต่อเนื่อง การประเมินโครงการเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อผู้จัดจะได้ทราบว่าโครงการบรรลุตามวัตถุประสงค์หรือไม่ ทราบข้อดีข้อเสีย ข้อด้อย ปัญหาอุปสรรค และข้อคิดเห็นที่จะเป็นประโยชน์นำไปปรับปรุงพัฒนาการจัดกิจกรรมต่อไป

การจัดกิจกรรมนั้นหนทางการในสถานศึกษา

แผนพัฒนานั้นหนทางการแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ.2550-2554) ได้กำหนดว่า “นั้นหนทางการสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีให้แก่คนไทย สร้างสัมพันธภาพของคนในชุมชน ก่อให้เกิดสังคมแห่งคุณธรรม จริยธรรม มีความมั่นคง เศรษฐกิจรุ่งเรืองเป็นรากฐานที่สำคัญ ในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน” โดยมีพันธกิจดังนี้

1. เผยแพร่ ความรู้ ความเข้าใจให้ประชาชนตระหนักและเห็นคุณค่าของการใช้เวลาที่มีอยู่ให้เป็นประโยชน์และนั้นหนทางการ

2. ส่งเสริมให้เด็ก เยาวชนและประชาชนทุกกลุ่ม รวมทั้งบุคคลกลุ่มพิเศษและผู้ด้อยโอกาส มีโอกาสเข้าถึงกิจกรรมนั้นหนทางการเป็นประจำ จนเป็นวิถีชีวิตทั้งในส่วนของนั้นหนทางการเพื่อสุขภาพ การบำบัดรักษาและการฟื้นฟูสุขภาพ

3. พัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของบุคลากรในการจัดบริการนั้นหนทางการ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน สู่ระดับมาตรฐานสากล

4. อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประเพณีและพัฒนาสิ่งแวดล้อม อุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกให้มีความปลอดภัยในการให้บริการนั้นหนทางการ

5. พัฒนาการบริหารจัดการองค์กรด้านนั้นหนทางการให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ทั้งนี้ โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อเผยแพร่ ความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการใช้เวลาที่มีอยู่ให้เป็นประโยชน์และนั้นหนทางการ สู่ประชาชนทุกกลุ่ม โดยขอความร่วมมือจากสื่อทุกแขนงก่อให้เกิดการตื่นตัวในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นหนทางการ

2. เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนทุกกลุ่ม ประกอบกิจกรรมนันทนาการเป็นประจำ จนเป็นวิถีชีวิต เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต รวมทั้งส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมประเพณีอย่างต่อเนื่อง

3. เพื่อพัฒนาบุคลากรนันทนาการทั้งภาครัฐและภาคเอกชนให้มีความรู้ความสามารถสู่ระดับมาตรฐานสากล

4. ดำเนินการตรวจสอบ ปรับปรุง และรับรองมาตรฐาน อุปกรณ์ สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกและสิ่งแวดล้อมเกี่ยวกับนันทนาการ

5. เพื่อพัฒนาการบริหารจัดการนันทนาการให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
เป้าหมาย มีดังนี้

1. ประชาชนทุกเพศ ทุกวัย รวมทั้งบุคคลกลุ่มพิเศษและผู้ด้อยโอกาส มีความรู้ ความเข้าใจ เห็นคุณค่าของการใช้เวลาที่มีอยู่ให้เป็นประโยชน์ และนันทนาการและประกอบกิจกรรมนันทนาการเป็นประจำ จนเป็นวิถีชีวิตโดยมีเป้าหมายร้อยละ 60 ในปี พ.ศ. 2554

2. เด็กและเยาวชนร้อยละ 80 มีความรู้ความเข้าใจและมีเจตคติที่ดีต่อนันทนาการ รวมทั้งได้ศึกษาการใช้เวลาว่างและประกอบกิจกรรมนันทนาการเป็นประจำ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต

3. สถานศึกษาและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นร้อยละ 60 จัดให้มีการศึกษาการใช้เวลาว่างและนันทนาการ รวมทั้งจัดกิจกรรมนันทนาการในชีวิตประจำวันให้แก่นักเรียน เยาวชนและประชาชนในชุมชน

4. ส่งเสริม สนับสนุนและพัฒนาบุคลากรในการจัดบริการนันทนาการ ให้มีศักยภาพและขีดความสามารถเพิ่มขึ้นและมีการจ้างงานบุคลากรนันทนาการอาชีพมากขึ้น

5. ส่งเสริม อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมประเพณีอย่างต่อเนื่อง

6. มีการสร้าง ตรวจสอบ ปรับปรุง ดูแลและพัฒนาสิ่งแวดล้อม อุปกรณ์สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกเกี่ยวกับนันทนาการ ให้มีความสะดวก ปลอดภัย เป็นไปตามมาตรฐานสากล

7. มีการบริหารจัดการนันทนาการอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

สำหรับ ยุทธศาสตร์ที่ 1 การส่งเสริมเด็ก เยาวชนและประชาชนให้มีความรู้ ความเข้าใจ เรื่องการใช้เวลาที่มีอยู่ให้เป็นประโยชน์และประกอบกิจกรรมนันทนาการเป็นประจำจนเป็นวิถีชีวิต ก่อให้เกิดคุณภาพชีวิตที่ดีต่อตนเองและสังคมนั้น จึงกำหนดให้มีโครงการ ในแผนงานที่ 1 การส่งเสริม เด็ก เยาวชนในสถานศึกษา ให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาที่มีอยู่ให้เป็นประโยชน์และประกอบกิจกรรมนันทนาการเป็นประจำจนเป็นวิถีชีวิต (สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ (2551: 1-6)

ดังนั้น สถาบันการศึกษาในประเทศไทยจึงมีหน้าที่จัดนันทนาการให้กับนักเรียน นิสิต นักศึกษา ทั้งในโรงเรียน วิทยาลัยและมหาวิทยาลัย เพื่อให้ นักเรียน นิสิต นักศึกษาได้พัฒนาทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคมอย่างสมบูรณ์

หลักสำคัญในการจัดกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษา

เอนก หงษ์ทองคำ (2542: 53) ได้กล่าวไว้ว่า ความสำเร็จของการบริหารงานด้านนันทนาการ และการสร้างความนิยมชมชอบแก่ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการนั้น ขึ้นอยู่กับผู้นำเป็นส่วนสำคัญ ดังนั้น ผู้นำนันทนาการจึงควรมีคุณสมบัติที่พึงปรารถนา ดังนี้

1. ต้องมีความรู้สึกในคุณค่าและเกียรติของมนุษย์ทุกคน และต้องยอมรับว่าคนทุกคนมีเกียรติ มีคุณค่าแห่งตนทั้งสิ้น
 2. มีความเข้าใจในความสนใจ และความต้องการของประชาชนที่จะเข้าร่วมในกิจกรรม นันทนาการ
 3. ตระหนักและเข้าใจในเรื่องความสนุกสนานร่าเริงของชีวิต (Joy of Life) และศิลปะในการ ดำเนินชีวิตของแต่ละบุคคล
 4. มีความปรารถนาอันแรงกล้าที่จะให้บริการกิจกรรมนันทนาการแก่บุคคลทั่วไปที่เข้าร่วม อย่างเต็มความสามารถ
 5. ผู้นำต้องเป็นผู้กระตือรือร้น (Enthusiastic) ในหน้าที่การงาน อันจะทำให้ทุกคน กระตือรือร้น อยากเข้าร่วมในกิจกรรมด้วย
 6. ต้องมีทักษะในกิจกรรมนันทนาการแขนงนั้นๆ มาแล้วเป็นอย่างดี
 7. มีอารมณ์มั่นคง (Emotional Stability) ต้องอดทนต่อการกระทำผิด ๆ ถูก ๆ ของผู้เข้าร่วม และมีความพยายามช่วยแก้ไขให้เขาทำให้ถูกวิธีและเกิดความสนุกสนานในที่สุด
 8. มีอารมณ์ขัน (Sense of Humor) ยิ้มแย้มแจ่มใสเสมอ จะทำให้ผู้เข้าร่วมสนุกสนานเต็มที่ แต่มิได้หมายความว่าขันไปเสียหมดไม่สมเหตุผล และไม่แสดงลักษณะเคร่งเครียดจนเกินไป
 9. ต้องเป็นคนที่มีสุขภาพเรียบร้อย พุดจาไพเราะเสมอ
 10. พยายามมองผ่านความผิดพลาดของผู้เข้าร่วมเล็ก ๆ น้อย ๆ ไปเสียบ้างคือไม่พยายามจู้จี้ ในความผิดเล็กๆ น้อย ๆ เพราะจะทำให้ผู้เข้าร่วมเบื่อหน่าย
 11. มีพละการดีทั้งทางกายและทางจิต พละการดีนับว่าสำคัญ เพราะนอกจากเป็นเครื่อง แสดงถึงคุณค่าของผู้นำแล้ว ยังทำให้ผู้เข้าร่วมสนุกสนานตลอดไป
 12. มีลักษณะนิสัยเป็นมิตรต่อคนทุกคน
 13. มีความยุติธรรมไม่ลำเอียง (Bias) ให้ความยุติธรรมแก่ทุกคนไม่ว่าคนจน คนร่ำรวย คน สวย ไม่สวย หรือทุพพลภาพ
 14. ต้องมีความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-confidence)
 15. ต้องเป็นผู้ที่รักการบริการและอยากเห็นบุคคลอื่นมีความสุขสนุกสนาน
 16. ต้องเป็นบุคคลที่รักการสังคม ไม่เก็บตัว
 17. เป็นบุคคลที่มีความสามารถปรับเข้ากับสังคมได้ดีทุกสถานการณ์
 18. มีความเป็นนักประชาธิปไตย เห็นอกเห็นใจผู้เข้าร่วมให้เลือกกิจกรรมที่เหมาะสม
- สมบัติ กาญจนกิจ (2544 : 27-28) กล่าวว่า การจัดการนันทนาการให้สมบูรณ์และบรรลุ เป้าหมายโดยสมบูรณ์จะต้องมีองค์ประกอบแห่งการจัดการ ดังนี้
1. นันทนาการต่าง ๆ จะต้องมีการให้สมาชิกได้กระทำ
 2. กิจกรรมต้องเป็นรูปแบบและมีกระบวนการ
 3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องสมัครใจ
 4. สามารถเกิดขึ้นได้ในเวลาที่ไม่จำกัด

5. กิจกรรมยืดหยุ่นได้ และต้องสนองความต้องการได้อย่างพอใจ สามารถลดความเครียด และเพิ่มสมรรถภาพทางกายและจิตใจ

6. เป็นเวลาที่ว่างอิสระตามแต่ละบุคคล

ซูซีฟ เยาวพัตน์ (2543: 48 – 49) เสนอว่า สถาบันการศึกษาเป็นแหล่งบริการทางวิชาการแก่เยาวชนที่สำคัญแห่งหนึ่ง นอกจากจะให้ความรู้ทางวิชาการแก่ผู้เรียนแล้ว ควรจัดดำเนินกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาจิตใจผู้เรียนให้มีคุณธรรมและจริยธรรม สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้เป็นอย่างดี กิจกรรมนันทนาการที่จัดในสถานศึกษา อาจเป็นกิจกรรมทางกีฬาประเภทต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนในเรื่องของการออกกำลังกาย กิจกรรมทางดนตรี ลูกเสือ เนตรนารี หอสมุดชมรมต่าง ๆ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสมัครเป็นสมาชิกในชมรมใดชมรมหนึ่ง โดยเสียค่าสมาชิกบ้าง ชมรมแต่ละชมรมจัดกิจกรรมเพื่อให้สมาชิกเข้าร่วมในช่วงที่สมาชิกว่างจากการเรียน อาจเป็นช่วงเวลาพักเรียน หรือหลังเลิกเรียนแล้ว นอกจากนี้ ผู้เรียนอาจจัดกิจกรรมเนื่องในโอกาสพิเศษ เช่น วันเข้าพรรษา วันออกพรรษา วันขึ้นปีใหม่ วันกีฬา (Sports Day) วันสถาปนาสถาบันการศึกษา เป็นต้น เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมอันทำให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านการเรียนและเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยอีกทางหนึ่งด้วย หรืออาจส่งเสริมกิจกรรมที่กระทำร่วมกันระหว่างสถาบันการศึกษาด้วยกัน เพื่อเสริมสร้างมิตรภาพและความเข้าใจอันดีระหว่างเพื่อนต่างสถาบันการศึกษา เพื่อช่วยลดปัญหาความขัดแย้งของนักศึกษาต่างสถาบันการศึกษาลงได้

นันทนาการในสถานศึกษาเป็นกิจกรรม หรือกระบวนการที่สร้างและพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กและเยาวชนในระบบการศึกษา ให้เกิดความเติบโตทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาและจิตใจ ผู้จัดกิจกรรมนันทนาการ ได้แก่ คณะกรรมการบริหารสถานศึกษา องค์การนักศึกษา กลุ่มชุมนุม ที่มีความสนใจร่วมกัน อาจารย์ผู้สอนประจำวิชา หรือการมอบอำนาจแก่กลุ่มอาชีพเป็นผู้จัดนันทนาการเพื่อส่งเสริมจุดมุ่งหมาย คุณค่าและประโยชน์แก่นักศึกษานานาประการ สถานที่และเครื่องอำนวยความสะดวกในสถานศึกษา ได้แก่ สถานที่กลางแจ้ง ในร่มและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง นักศึกษาที่มีความสนใจในรูปแบบชุมชน เช่น ชุมชนกิจกรรม ชุมชนส่งเสริมพัฒนาทักษะเนื้อหาวิชาการและชุมชนเพื่อบริการ เป็นต้น นันทนาการช่วยส่งเสริมคุณค่าในเรื่องความสมดุลและการใช้เวลาว่างให้มีคุณภาพและสมดุลกับงาน ช่วยให้เยาวชนรู้จักจากจัดการเวลา พัฒนาคุณค่าทางสังคมระบอบประชาธิปไตยและเป็นประชากรของประเทศที่มีคุณภาพในอนาคต

การจัดนันทนาการในสถานศึกษา เป็นสิ่งที่จำเป็นและสำคัญยิ่งที่จะช่วยส่งเสริม พัฒนา ลักษณะนิสัยพึงประสงค์ของเยาวชน ช่วยให้เขาเหล่านั้นได้มีโอกาสเข้าใจในความรักและซาบซึ้งกับกิจกรรมเวลาว่าง รู้จักใช้เวลาให้เกิดประโยชน์โดยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างมีจุดหมาย ส่งเสริมการสร้างลักษณะนิสัยและความเป็นพลเมืองที่ดีในอนาคต ทั้งนี้ ในปัจจุบันวิชานันทนาการ ไม่ได้บรรจุในหลักสูตรการเรียนการสอน ในระดับประถมและมัธยมศึกษา แต่ได้มีวิชาต่างๆ ที่เรียกว่า กิจกรรมลักษณะสร้างนิสัย ซึ่งเป็นกิจกรรมนันทนาการที่อยู่ในรูปแบบวิชาดนตรีศึกษา ศิลปศึกษา หัตถศึกษาและพลศึกษา

กิจกรรมนันทนาการสามารถจัดได้โดยคณะกรรมการบริหารสถานศึกษา ในรูปแบบลักษณะต่าง ๆ ที่สามารถสร้างเสริมประสบการณ์ตรง ก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุขทั้งสันทนาการและความสงบสุขแก่ผู้เข้าร่วม ตัวอย่างกิจกรรมที่สถานศึกษาจัดโครงการนันทนาการสำหรับนักศึกษา

1. กีฬา หรือวันโอลิมปิกเกมส์ ส่งเสริมความรักและเข้าใจกีฬา
 2. มหกรรมส่งเสริมกีฬาเพื่อสุขภาพและสมรรถภาพ
 3. เทศกาลคริสต์มาส ปีใหม่ ตรุษจีน สงกรานต์ ส่งเสริมความเข้าใจอันดีในด้านวิถีชีวิตวัฒนธรรม ประเพณีของชุมชน และสังคม
 4. เทศกาลแห่งความรัก วันครู วันเด็ก วันแม่ ส่งเสริมคุณธรรม
 5. วันอาสาฬหบูชาชุมชน เช่น วัด โรงเรียน ศาลา ส่งเสริมคุณค่าการให้และการรับบริการเพื่อตอบสนองเพื่อนมนุษย์
 6. นิทรรศการ เทศกาลดนตรีประเภทต่าง ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ และความซาบซึ้ง
 7. การประกวดศิลปะ การฝีมือและงานหัตถกรรมของนักเรียน ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ดี
 8. นันทนาการทางสังคม เช่น งานแสดงของสถานศึกษา งานปิกนิก (Picnic) การแสดงละคร การเต้นรำ ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ และการเรียนรู้
 9. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง เช่น การอยู่ค่ายพักแรม กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ซึ่งผสมผสานกิจกรรมอื่น เช่น เดินทางไกล แคมป์ไฟ ไร่เขา ศึกษาธรรมชาติ อนุรักษ์ธรรมชาติ การศิลปหัตถกรรม ดนตรี ละคร เต้นรำ การสังคมในกลุ่มต่าง ๆ
 10. กิจกรรมทัศนศึกษาและการท่องเที่ยว ช่วยส่งเสริมประสบการณ์ใหม่ การเรียนรู้ในชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชน ชนบท ธรรมชาติ หรือหน่วยงาน สถานที่ที่ศึกษาได้
- นักศึกษาแต่ละคนประสบความสำเร็จ หรือมีความเจริญเติบโต พัฒนาทางการและจิตใจได้มากน้อย ความรวดเร็วต่างกันขึ้นอยู่กับนักศึกษาได้มีโอกาสร่วมกิจกรรมในเวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพราะนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมเวลาว่าง สามารถที่จะค้นพบสิ่งที่เข้าต้องการและความถนัดตามธรรมชาติของตัวเองได้เป็นอย่างดี ทำให้เขาสามารถพัฒนาตนเองไปในทางที่เหมาะสม เป็นการส่งเสริมให้สุขภาพดีทั้งร่างกาย และสุขภาพจิต

วัตถุประสงค์ในการจัดนันทนาการในสถานศึกษา มีดังนี้

1. เพื่อให้นักศึกษามีความรู้ทางด้านนันทนาการสามารถนำความรู้ไปใช้ในเวลาว่างให้เป็นประโยชน์และพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์
 2. เพื่อให้นักศึกษามีทักษะในกิจกรรมเสริมสร้างลักษณะนิสัย สามารถจะได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในยามว่าง
 3. เพื่อให้นักศึกษามีทัศนคติที่ดีในการใช้เวลาว่างและกิจกรรมนันทนาการ
 4. เพื่อให้นักศึกษาได้เปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่ดีไม่งามให้เป็นพฤติกรรมต่าง ๆ ไปในทางที่ดีงาม
- นันทนาการในสถานศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเยาวชน ก่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านความเจริญเติบโต ซึ่งเมื่อนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว จักก่อให้เกิดคุณค่าและประโยชน์ ดังนี้
1. เพื่อส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยและความเป็นพลเมืองดีของชาติ
 2. เพื่อให้นักศึกษารู้จักระเบียบวินัย หน้าที่ความรับผิดชอบ

3. เพื่อความร่วมมือ ประสานงานในกลุ่มที่มีความสนใจร่วมกัน
 4. เพื่อให้นักศึกษาได้ค้นพบความสามารถพิเศษ ความถนัดและความสนใจของตนเอง ได้ฝึกฝน และพัฒนาความสามารถนั้น ๆ ให้ดียิ่งขึ้นไปด้วย
 5. เพื่อก่อให้เกิดวินัยที่ดี ส่งเสริมให้นักศึกษาเคารพกฎ ข้อบังคับต่าง ๆ ในสังคมที่ตนอยู่ และวางตนได้ดีในสังคม
 6. เพื่อให้นักศึกษามีความสามัคคีในหมู่คณะ รักสถานศึกษา หยิ่งในเกียรติของสถานศึกษา และมีขวัญดี
 7. เพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะในการเป็นผู้นำ การทำงานร่วมกัน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และเกิดความสุขสนุกสนานที่จะทำงานที่ตนเองสนใจ
 8. เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา และนักศึกษากับนักศึกษาเอง
 9. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านบุคลิกภาพมี ความรับผิดชอบและเคารพบุคคลอื่น
 10. ช่วยให้นักศึกษามีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ช่วยให้บริการสวัสดิการทางการศึกษาอย่างแท้จริง
 11. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ ในหลักสูตรของนักศึกษาให้ดีขึ้น
 12. ช่วยให้นักศึกษาได้ใช้เวลาว่างอย่างมีประโยชน์ และมีประสิทธิภาพ
- คุณลักษณะของกิจกรรมนักศึกษา มีดังนี้
1. นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมตามความสมัครใจ มีเสรีภาพในการเลือกกิจกรรมที่ตนจะร่วม
 2. ได้รับความเห็นชอบตามอำนาจหน้าที่ของสถานศึกษา
 3. ไม่มีหน่วยกิต หรือคะแนนทางวิชาการ
 4. ให้ความเสมอภาคและยุติธรรมอย่างเหมาะสม ตามความสามารถ ความถนัด ความสนใจ และกำลังทางด้านเศรษฐกิจของนักศึกษา

สรุปว่า การจัดกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษา ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์และลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสนองความต้องการของนักศึกษา หรือเพื่อชดเชยให้แก่นักศึกษาทั้งในด้านการออกกำลังกาย และเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงนอกเวลาเรียน หรือจัดเป็นกิจกรรมพิเศษให้กับนักศึกษา

โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานแห่งราชอาณาจักรไทย (อังกฤษ: Office of the Basic Education Commission of Thailand) จัดตั้งขึ้นโดยการรวมกรมสามัญศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (สพช.) และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (สช.) สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ เข้าด้วยกัน เมื่อครั้งปฏิรูประบบราชการ ในปี พ.ศ. 2546 เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ มีหน้าที่รับผิดชอบจัดการศึกษาในระดับพื้นฐานตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งออกเป็น 4 ช่วงชั้น

หน่วยงานในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหน่วยงานส่วนกลางประจำภูมิภาคต่างทั่วประเทศ ได้แก่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา จำนวน 187 เขตเขตพื้นที่การศึกษา และหน่วยงานส่วนกลาง จำนวน 16 หน่วยงาน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานมีภารกิจเกี่ยวกับการจัดและการส่งเสริมการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

1. จัดทำข้อเสนอนโยบาย แผนพัฒนาการศึกษา มาตรฐานการจัดการศึกษา และหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐาน
 2. กำหนดหลักเกณฑ์ แนวทาง และดำเนินการเกี่ยวกับการสนับสนุนทรัพยากร การจัดตั้งจัดสรรทรัพยากร และบริหารงบประมาณอุดหนุนการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน
 3. พัฒนาระบบการบริหารและส่งเสริม ประสานงานเครือข่ายข้อมูลสารสนเทศ การนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้ ในการเรียนการสอน รวมทั้งส่งเสริมการนิเทศการบริหารและการจัดการศึกษา
 4. ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานของเขตพื้นที่การศึกษา
 5. พัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ประสาน ส่งเสริม สนับสนุน และกำกับดูแลการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน การศึกษาเพื่อคนพิการ ผู้ด้อยโอกาส และผู้มีความสามารถพิเศษ และประสาน ส่งเสริม การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานของเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น บุคคล ครอบครัว องค์กรชุมชน องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่นของเขตพื้นที่การศึกษา
 6. ดำเนินการเกี่ยวกับงานเลขานุการของคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- คณะกรรมการฯ มีสำนักเลขานุการ คือ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีการปกครองที่จัดแบ่งเขตพื้นที่การศึกษา (Educational Service Area) เพื่อจัดระบบและกระจายอำนาจการจัดการศึกษาในประเทศไทยให้ครอบคลุมมากขึ้น เดิมมีสำนักงานประจำแต่ละเขตพื้นที่การศึกษา ใช้ชื่อว่า "สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ..." (สพท.) และต่อมาได้มีการแบ่งเขตพื้นที่การศึกษาออกเป็น 2 ระดับ คือ เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา และเขตพื้นที่ศึกษามัธยมศึกษาโดยจัดแบ่งเขตพื้นที่การศึกษา ดังนี้

1. หน่วยงานภูมิภาค มีเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา 6 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันตก ภาคตะวันออก ภาคกลาง และภาคใต้ ประกอบด้วยสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา 184 เขต (สพท. ตามด้วยชื่อจังหวัดและ/หรือลำดับหมายเลข) ตั้งอยู่ในจังหวัดต่าง ๆ ขึ้นตรงต่อสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2. หน่วยงานกรุงเทพมหานคร มีเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา 3 เขต

การจัดกลุ่มโรงเรียน ได้กำหนดไว้ในหมวด 4 มาตรา 29 ให้รวมโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษาประถมศึกษาอำเภอ หรือสำนักงานการศึกษากิ่งอำเภอ แล้วแต่กรณี หลายโรงเรียนเข้าด้วยกันเป็นกลุ่มโรงเรียน จำนวนโรงเรียนในกลุ่มโรงเรียน โครงสร้างและวิธีการแบ่งกลุ่มโรงเรียน อำนาจและหน้าที่ของกลุ่มโรงเรียน และการเลือกประธานกลุ่มโรงเรียน ให้เป็นไปตามระเบียบที่คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติกำหนด จึงมีจำนวน 187 เขต

การแบ่งเขตพื้นที่การศึกษา

คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ แบ่งประเทศไทยออกเป็น 6 ภาค ดังนี้ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2554: ออนไลน์)

1. ภาคกลาง มีกรุงเทพมหานครและอีก 8 จังหวัด คือ ประกอบด้วย จังหวัดชัยนาท จังหวัดนนทบุรี จังหวัดปทุมธานี จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จังหวัดลพบุรี จังหวัดสิงห์บุรี จังหวัดสระบุรี จังหวัดอ่างทอง

2. ภาคเหนือ มี 17 จังหวัด ประกอบด้วยจังหวัดกำแพงเพชร จังหวัดเชียงราย จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดตาก จังหวัดนครสวรรค์ จังหวัดน่าน จังหวัดพะเยา จังหวัดพิจิตร จังหวัดพิษณุโลก จังหวัดเพชรบูรณ์ จังหวัดแพร่ จังหวัดแม่ฮ่องสอน จังหวัดลำปาง จังหวัดลำพูน จังหวัดสุโขทัย จังหวัดอุตรดิตถ์ จังหวัดอุทัยธานี

3. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประกอบด้วย 20 จังหวัด ประกอบด้วยจังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดขอนแก่น จังหวัดชัยภูมิ จังหวัดนครพนม จังหวัดนครราชสีมา จังหวัดบุรีรัมย์ จังหวัดบึงกาฬ จังหวัดมหาสารคาม จังหวัดมุกดาหาร จังหวัดยโสธร จังหวัดร้อยเอ็ด จังหวัดเลย จังหวัดสกลนคร จังหวัดสุรินทร์ จังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดหนองคาย จังหวัดหนองบัวลำภู จังหวัดอุดรธานี จังหวัดอุบลราชธานี จังหวัดอำนาจเจริญ

4. ภาคตะวันออก มี 9 จังหวัด ประกอบด้วยจังหวัดจันทบุรี จังหวัดฉะเชิงเทรา จังหวัดชลบุรี จังหวัดตราด จังหวัดนครนายก จังหวัดปราจีนบุรี จังหวัดระยอง จังหวัดสมุทรปราการ จังหวัดสระแก้ว

5. ภาคตะวันตก มี 8 จังหวัด ประกอบด้วยจังหวัดกาญจนบุรี จังหวัดนครปฐม จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ จังหวัดเพชรบุรี จังหวัดราชบุรี จังหวัดสมุทรสงคราม จังหวัดสมุทรสาคร จังหวัดสุพรรณบุรี

6. ภาคใต้ มี 14 จังหวัด จังหวัดปักษ์ใต้ทั้งหมด ประกอบด้วยจังหวัดกระบี่ จังหวัดชุมพร จังหวัดตรัง จังหวัดนครศรีธรรมราช จังหวัดนราธิวาส จังหวัดปัตตานี จังหวัดพังงา จังหวัดพัทลุง จังหวัดภูเก็ต จังหวัดระนอง จังหวัดสตูล จังหวัดสงขลา จังหวัดสุราษฎร์ธานี จังหวัดยะลา

สำหรับโรงเรียน ในสังกัดสำนักงานการประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน 1,854 อำเภอ มีครูสอนพลศึกษา จำนวน 14,728 คน โดยแบ่งตามเขตพื้นที่การศึกษา จำนวน 187 เขต ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2554: ออนไลน์)

1. ภาคกลาง มีจำนวน 14 เขต ดังนี้

เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 สาทร บางนา วัฒนา ราชเทวี คลองเตย บางคอแหลม พระนคร บางซื่อ ดินแดง พญาไท สัมพันธวงศ์ บางรัก ดุสิต ป้อมปราบศัตรูพ่าย ยานนาวา พระโขนง ปทุมวัน

เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 ประเวศ สวนหลวง จตุจักร ดอนเมือง หอนงจอก บางเขน หลักสี่ สายไหม คันนายาว สะพานสูง วังทองหลาง คลองสามวา ลาดพร้าว ห้วยขวาง บึงกุ่ม ลาดกระบัง มีนบุรี บางกะปิ

เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 3 บางบอน ทุ่งครุ ทวีวัฒนา จอมทอง บางกอกใหญ่

คลองสาน ตลิ่งชัน บางแค บางกอกน้อย บางขุนเทียน ภาษีเจริญ หนองแขม ราษฎร์บูรณะ บางพลัด
ธนบุรี

เขตพื้นที่การศึกษาชยานา สรรคบุรี หนองมะโมง เนินขาม หันคา วัดสิงห์ เมืองชยานา
มโนรมย์ สรรพยา

เขตพื้นที่การศึกษานนทบุรี เขต 1 บางกรวย เมืองนนทบุรี

เขตพื้นที่การศึกษานนทบุรี เขต 2 บางใหญ่ บางบัวทอง ไทรน้อย ปากเกร็ด

เขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานี เขต 1 ลาดหลุมแก้ว เมืองปทุมธานี คลองหลวง สามโคก

เขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานี เขต 2 ลำลูกกา ธัญบุรี หนองเสือ

เขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 บางปะหัน บ้านแพรก มหาราช อุทัย วังน้อย
ภาษี นครหลวง ท่าเรือ พระนครศรีอยุธยา

เขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 2 ผักไห้ บางบาล ลาดบัวหลวง บางไทร เสนา
บางซ้าย บางปะอิน

เขตพื้นที่การศึกษาลพบุรี เขต 1 เมืองลพบุรี โคกสำโรง ท่าวัง บ้านหมี่

เขตพื้นที่การศึกษาลพบุรี เขต 2 โคกเจริญ ลำสนธิ หนองม่วง สระโบสถ์ ท่าหลวง พัฒนานิคม
ชัยบาดาล

เขตพื้นที่การศึกษาสิงห์บุรี เมืองสิงห์บุรี บางระจัน ค่ายบางระจัน พรหมบุรี ท่าช้าง อินทร์บุรี

เขตพื้นที่การศึกษาอ่างทอง ไชโย เมืองอ่างทอง สามโก้ วิเศษไชยชาญ แสวงหา ป่าโมก
โพธิ์ทอง

2. ภาคเหนือ มีจำนวน 43 เขต ดังนี้

เขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต 1 ไทรงาม ลานกระบือ เมืองกำแพงเพชร โกสัมพีนคร
พรานกระต่าย

เขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชร เขต 2 บึงสามัคคี ปางศิลาทอง ทรายทองวัฒนา คลองขลุง
คลองลาน ขาณุวรลักษบุรี

เขตพื้นที่การศึกษาเชียงราย เขต 1 เมืองเชียงราย เวียงชัย เวียงเชียงรุ้ง

เขตพื้นที่การศึกษาเชียงราย เขต 2 แม่สรวย พาน แม่ลาว เวียงป่าเป้า ป่าแดด

เขตพื้นที่การศึกษาเชียงราย เขต 3 เชียงแสน ดอยหลวง แม่ฟ้าหลวง แม่จัน แม่สาย

เขตพื้นที่การศึกษาเชียงราย เขต 4 พญาเม็งราย เวียงแก่น ขุนตาล เชียงของ เทิง

เขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 1 สันกำแพง เมืองเชียงใหม่ แม่ออน ดอยสะเก็ด

เขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 2 สันทราย พร้าว สะเมิง แม่แตง แม่ริม

เขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 3 เวียงแหง ฝาง แม่อาฮาย เชียงดาว ไชยปราการ

เขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 4 ดอยหล่อ แม่วาง หางดง สารภี สันป่าตอง

เขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 5 ฮอด อมก๋อย ดอยเต่า

เขตพื้นที่การศึกษาเชียงใหม่ เขต 6 จอมทอง แม่แจ่ม

เขตพื้นที่การศึกษาดาก เขต 1 เมืองดาก บ้านดาก สามเงา วังเจ้า

เขตพื้นที่การศึกษาดาก เขต 2 แม่ระมาด อัมผาง ท่าสองยาง พบพระ แม่สอด

เขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 1 แก้วλεύ เมืองนครสวรรค์ โกรกพระ ชุมแสง พยุหะคีรี
 เขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 2 แม่เปิน บรรพตพิสัย ลาดยาว แม่वंก์ ชุมตาบง
 เขตพื้นที่การศึกษานครสวรรค์ เขต 3 ดากฟ้า ดาคลี หนองบัว ไพศาลี ท่าตะโก
 เขตพื้นที่การศึกษาน่าน เขต 1 ภูเพียง เมืองน่าน แม่จริม บ้านหลวง นาน้อย เวียงสา นานะหมื่น

สันติสุข

เขตพื้นที่การศึกษาน่าน เขต 2 เฉลิมพระเกียรติ สองแคว ป่อเกลือ ทุ่งช้าง ปัว ท่าวังผา

เชียงกลาง

เขตพื้นที่การศึกษาพะเยา เขต 1 แม่ใจ ภูกามยาว เมืองพะเยา ดอกคำใต้
 เขตพื้นที่การศึกษาพะเยา เขต 2 ปง เชียงม่วน เชียงคำ จุน ภูซาง
 เขตพื้นที่การศึกษาพิจิตร เขต 1 วังทรายพูน สากเหล็ก วชิระบารมี สามง่าม โพธิ์ประทับช้าง

เมืองพิจิตร

เขตพื้นที่การศึกษาพิจิตร เขต 2 โพทะเล ทัพคล้อ บึงนาราง ดงเจริญ ตะพานหิน บางมูลนาก
 เขตพื้นที่การศึกษาพิษณุโลก เขต 1 บางระกำ เมืองพิษณุโลก
 เขตพื้นที่การศึกษาพิษณุโลก เขต 2 บางกระทุ่ม วังทอง เนินมะปราง
 เขตพื้นที่การศึกษาพิษณุโลก เขต 3 ซาติตระการ พรหมพิราม วัดโบสถ์ นครไทย
 เขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 1 เมืองเพชรบูรณ์ ชนแดน วังโป่ง
 เขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2 หล่มสัก เขาค้อ น้ำหนาว หล่มเก่า
 เขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 หนองไผ่ บึงสามพัน ศรีเทพ วิเชียรบุรี
 เขตพื้นที่การศึกษาแพร่ เขต 1 สอง เมืองแพร่ ร้องกวาง หนองม่วงไข่
 เขตพื้นที่การศึกษาแพร่ เขต 2 วังชิ้น เตินชัย ลอง สูงเม่น
 เขตพื้นที่การศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 1 ปาย เมืองแม่ฮ่องสอน ขุนยวม ปางมะผ้า
 เขตพื้นที่การศึกษาแม่ฮ่องสอน เขต 2 สบเมย แม่สะเรียง แม่ลาน้อย
 เขตพื้นที่การศึกษาลำปาง เขต 1 ห้างฉัตร เมืองลำปาง แม่เมาะ งาว
 เขตพื้นที่การศึกษาลำปาง เขต 2 เกาะคา เสิรมงาม เกิน แม่พริก แม่ทะ สบปราบ
 เขตพื้นที่การศึกษาลำปาง เขต 3 เมืองปาน แจ้ห่ม วังเหนือ
 เขตพื้นที่การศึกษาลำพูน เขต 1 ป่าซาง เมืองลำพูน แม่ทา บ้านธิ
 เขตพื้นที่การศึกษาลำพูน เขต 2 บ้านโฮ้ง เวียงหนองล่อง ทุ่งหัวช้าง ลี้
 เขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 1 เมืองสุโขทัย บ้านด่านลานหอย คีรีมาศ กงไกรลาศ
 เขตพื้นที่การศึกษาสุโขทัย เขต 2 ทุ่งเสลี่ยม ศรีสัชนาลัย ศรีสำโรง สวรรคโลก ศรีนคร
 เขตพื้นที่การศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1 พิชัย ทองแสนขัน เมืองอุตรดิตถ์ ลับแล ตรอน
 เขตพื้นที่การศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 2 ฟากท่า น้ำปาด ท่าปลา บ้านโคก
 เขตพื้นที่การศึกษาอุทัยธานี เขต 1 หนองขาหย่าง สว่างอารมณ์ ทัพทัน เมืองอุทัยธานี
 เขตพื้นที่การศึกษาอุทัยธานี เขต 2 หนองฉาง ลานสัก ห้วยคต บ้านไร่

3. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีจำนวน 63 เขต ดังนี้

เขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์ เขต 1 ร่องคำ เมืองกาฬสินธุ์ ดอนจาน สามชัย กมลาไสยสหัสขันธ์

เขตพื้นที่การศึกษาภาพสิทธิ์ เขต 2 ยางตลาด ช้องชัย ห้วยเม็กหนองกุศรี ท่าคันโท
 เขตพื้นที่การศึกษาภาพสิทธิ์ เขต 3 คำม่วง กุฉินารายณ์ สมเด็จ นามน ห้วยผึ้ง นาकु เขาวง
 เขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 1 พระยืน เมืองขอนแก่น บ้านฝาง
 เขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 2 เปือยน้อย บ้านไผ่ ชนบท โคกโพธิ์ไชย มัญจาคีรี บ้านแฮด
 เขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 3 พล แวงใหญ่ แวงน้อย หนองสองห้อง โนนศิลา
 เขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 4 ชำสูง เขาสวนกว้าง กระนวน อุบลรัตน์ น้ำพอง
 เขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 5 สีชมพู หนองนาคำ ชุมแพ หนองเรือ ภูผาม่าน ภูเวียง
 เขตพื้นที่การศึกษาชัยภูมิ เขต 1 คอนสวรรค์ ภักดีชุมพล หนองบัวแดง บ้านเขว้า เมืองชัยภูมิ
 เขตพื้นที่การศึกษาชัยภูมิ เขต 2 คอนสาร ภูเขียว บ้านแท่น แก้งคร้อ เกษตรสมบูรณ์
 เขตพื้นที่การศึกษาชัยภูมิ เขต 3 จตุรัส เนินสง่า ชับใหญ่ เทพสถิต บำเหน็จณรงค์ หนองบัว

ระหว

เขตพื้นที่ศึกษานครพนม เขต 1 นาแก เรณูนคร ปลาปาก วังยาง ชาติพนม เมืองนครพนม
 เขตพื้นที่ศึกษานครพนม เขต 2 นาทม โพนสวรรค์ นาหว้า ศรีสงคราม ท่าอุเทน บ้านแพง
 เขตพื้นที่ศึกษานครราชสีมา เขต 1 เมืองนครราชสีมา โนนสูง
 เขตพื้นที่ศึกษานครราชสีมา เขต 2 จักราช หนองบุญมาก ห้วยแถลง เฉลิมพระเกียรติ

โชคชัย

เขตพื้นที่ศึกษานครราชสีมา เขต 3 ครบุรี วังน้ำเขียว เลิงสาง ปักธงชัย
 เขตพื้นที่ศึกษานครราชสีมา เขต 4 สีคิ้ว สูงเนิน ปากช่อง
 เขตพื้นที่ศึกษานครราชสีมา เขต 5 เทพารักษ์ พระทองคำ ขามสะแกแสง ขามทะเลสอ

โนนไทย ด้านขุนทด

เขตพื้นที่ศึกษานครราชสีมา เขต 6 สีดา บัวลาย บ้านเหลื่อม แก้งสนามนาง คง บัวใหญ่
 เขตพื้นที่ศึกษานครราชสีมา เขต 7 ประทาย เมืองยาง ชุมพวง ลำทะเมนชัย พิมาย

โนนแดง

เขตพื้นที่ศึกษาบุรีรัมย์ เขต 1 ลำปลายมาศ บ้านด่าน ชำนิ เมืองบุรีรัมย์
 เขตพื้นที่ศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2 ประโคนชัย บ้านกรวด กระสัง ห้วยราช พลับพลาชัย
 เขตพื้นที่ศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 นางรอง เฉลิมพระเกียรติ โนนดินแดง โนนสุวรรณ ละหาน

ทราย หนองกี่ ปะคำ หนองหงส์

เขตพื้นที่ศึกษาบุรีรัมย์ เขต 4 บ้านใหม่ไชยพจน์ แคนดง พุทไธสง คูเมือง สตึก นาโพธิ์
 เขตพื้นที่ศึกษามหาสารคาม เขต 1 เมืองมหาสารคาม กันทรวิชัย แกดำ บรบือ
 เขตพื้นที่ศึกษามหาสารคาม เขต 2 นาเชือก พยัคฆภูมิพิสัย วาปีปทุม นาตุ่น ยางสีสุราช
 เขตพื้นที่ศึกษามหาสารคาม เขต 3 โกสุมพิสัย เขียงยืน กุดรัง ชื่นชม
 เขตพื้นที่ศึกษายโสธร เขต 1 มหาชนะชัย คำเขื่อนแก้ว ค้อวัง เมืองยโสธร
 เขตพื้นที่ศึกษายโสธร เขต 2 ป่าดิว ทรายมูล ไทยเจริญ เลิงนกทา กุดชุม
 เขตพื้นที่ศึกษาร้อยเอ็ด เขต 1 ศรีสมเด็จ จังหาร ธวัชบุรี เขียงขวัญ ท่งเขาหลวง จตุรพักตร

พิमान เมืองร้อยเอ็ด

เขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 2 อาจสามารถ โพนทราย เมืองสรวง สุวรรณภูมิ พนมไพร
เกษตรวิสัย หนองฮี ปทุมรัตน์

เขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 เสลภูมิ โพนทอง หนองพอก เมยวดี โพธิ์ชัย

เขตพื้นที่การศึกษาเลย เขต 1 นาด้วง ท่าลี่ เชียงคาน เมืองเลย ปากชม

เขตพื้นที่การศึกษาเลย เขต 2 เราวัณ หนองหิน ผาขาว ภูหลวง ภูกระดึง วังสะพุง

เขตพื้นที่การศึกษาเลย เขต 3 ด่านซ้าย ภูเรือ นาแห้ว

เขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษ เขต 1 เมืองศรีสะเกษ ยางชุมน้อย กันทรารมย์ พยุห์ วังหิน
น้ำเกลี้ยง โนนคูณ

เขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษ เขต 2 ห้วยทับทัน ศีลาลาด โพธิ์ศรีสุวรรณ เมืองจันทร์ อุทุมพร
พิสัย บึงบูรพ์ ราชโกล

เขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษ เขต 3 ชูขันธุ์ ภูสิงห์ ปรารักษ์ ไพรบึง

เขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษ เขต 4 กันทรลักษ์ เบญจลักษ์ ขุนหาญ ศรีรัตนะ

เขตพื้นที่การศึกษาสกลนคร เขต 1 เมืองสกลนคร เต่างอ โคกศรีสุพรรณ โพนนาแก้ว ภูพาน
กุสุมาลย์

เขตพื้นที่การศึกษาสกลนคร เขต 2 พังโคน ส่องดาว สว่างแดนดิน พรรณานิคม กุดบาก
วาริชภูมิ นิคมน้ำออน

เขตพื้นที่การศึกษาสกลนคร เขต 3 อากาศอำนวย คำตากล้า วาสนาวิสัย เจริญศิลป์ บ้านม่วง

เขตพื้นที่การศึกษาสระบุรี เขต 1 หนองแซง เมืองสระบุรี เสาไห้ พระพุทธบาท หนองโดน
บ้านหมอ เฉลิมพระเกียรติ ดอนพุด

เขตพื้นที่การศึกษาสระบุรี เขต 2 วิหารแดง หนองแค มวกเหล็ก วังม่วง แก่งคอย

เขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 1 เมืองสุรินทร์ จอมพระ ลำดวน ศรีขจรภูมิ เขวาสินรินทร์
ลำโรงทาน

เขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 2 สนม รัตนบุรี โนนารายณ์ ชุมพลบุรี ท่าตูม

เขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 3 ศรีณรงค์ พนมดงรัก บัวเชด สังขะ ปราสาท กาบเชิง

เขตพื้นที่การศึกษาหนองคาย เขต 1 ศรีเชียงใหม่ ท่าบ่อ โพธิ์ตาก สระใคร สังคม เมือง
หนองคาย

เขตพื้นที่การศึกษาหนองคาย เขต 2 ปากคาด รัตนวาปี เฝ้าไร่ โพนพิสัย โซพิสัย

เขตพื้นที่การศึกษาหนองคาย เขต 3 เซกา บึงโขงหลง ศรีวิไล บุ่งคล้า พรเจริญ บึงกาฬ

เขตพื้นที่การศึกษาศุรินทร์ เขต 1 เมืองอุดรธานี สร้างคอม เพ็ญ หนองวัวซอ

เขตพื้นที่การศึกษาศุรินทร์ เขต 2 กุมภวาปี โนนสะอาด หนองแสง ศรีธาตุ วังสามหมอ
ประจักษ์ศิลปาคม

เขตพื้นที่การศึกษาศุรินทร์ เขต 3 พิบูลย์รักษ์ ภูแก้ว บ้านดุง ทุ่งฝน หนองหาน ไชยวาน

เขตพื้นที่การศึกษาศุรินทร์ เขต 4 น้ำโสม บ้านผือ นาเยีย กุดจับ

เขตพื้นที่การศึกษาศุรินทร์ เขต 1 เหล่าเสือโก้ก เชื่องใน ดอนมดแดง ม่วงสามสิบ เมือง
อุบลราชธานี

เขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 2 ตระการพืชผล นาตาล โพธิ์ไทร กุดข้าวปุ้น เขมราฐ
 เขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 3 ศรีเมืองใหม่ โขงเจียม สรินทร ตาลชุม พิบูลมังสาหาร
 เขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 4 สำโรง วารินชำราบ นาเยีย สว่างวีระวงศ์
 เขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 5 เดชอุดม นาจะหลวย น้ำยืน น้ำขุ่น บุณฑริก ทุ่งศรีอุดม
 เขตพื้นที่การศึกษามุกดาหาร ห้วยใหญ่ คำชะอี หนองสูง ดอนตาล นิคมคำสร้อย

เมืองมุกดาหาร ดงหลวง

เขตพื้นที่การศึกษอำนาจเจริญ พนา ลืออำนาจ เสนางคนิคม ชานุมาน เมืองอำนาจเจริญ

ปทุมราชวงศา หัวตะพาน

เขตพื้นที่การศึกษาหนองบัวลำภู เขต 1 ศรีบุญเรือง เมืองหนองบัวลำภู โนนสัง

เขตพื้นที่การศึกษาหนองบัวลำภู เขต 2 สุวรรณคูหา นากลาง นาหวัง

4. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีจำนวน 17 เขต ดังนี้

เขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1 แก่งหางแมว เมืองจันทบุรี ท่าใหม่ นายายอาม

เขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 2 เขาคิชฌกูฏ แห่มสิงห์ มะขาม โป่งน้ำร้อน ขลุง สอยดาว

เขตพื้นที่การศึกษาฉะเชิงเทรา เขต 1 เมืองฉะเชิงเทรา บางน้ำเปรี้ยว บางปะกง บ้านโพธิ์

เขตพื้นที่การศึกษาฉะเชิงเทรา เขต 2 พนมสารคาม ท่าตะเกียบ คลองเขื่อน แปลงยาว

บางคล้า สนาขัยเขต ราชสาส์น

เขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี เขต 1 หนองใหญ่ เมืองชลบุรี บ้านบึง

เขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี เขต 2 บ่อทอง เกษะจันทร์ พนัสนิคม พานทอง

เขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี เขต 3 ศรีราชา เกษะสีซัง บางละมุง สัตหีบ

เขตพื้นที่การศึกษาตราด เมืองตราด แห่มงอบ เกษะกูด เกษะช้าง บ่อไร่ คลองใหญ่ เขาสมิง

เขตพื้นที่การศึกษานครนายก องค์กรักษ์ เมืองนครนายก ปากพลี บ้านนา

เขตพื้นที่การศึกษาปราจีนบุรี เขต 1 ประจันตคาม ศรีมหาโพธิ บ้านสร้าง เมืองปราจีนบุรี

ศรีมโหสถ

เขตพื้นที่การศึกษาปราจีนบุรี เขต 2 นาดี กบินทร์บุรี

เขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 1 ปลวกแดง เมืองระยอง นิคมพัฒนา บ้านฉาง บ้านค่าย

เขตพื้นที่การศึกษาระยอง เขต 2 เขาชะเมา วังจันทร์ แกลง

เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 เมืองสมุทรปราการ พระประแดง พระสมุทรเจดีย์

เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 บางเสาธง บางบ่อ บางพลี

เขตพื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 1 วังน้ำเย็น วังสมบูรณ์ เขาฉกรรจ์ เมืองสระแก้ว คลองหาด

เขตพื้นที่การศึกษาสระแก้ว เขต 2 ตาพระยา วัฒนานคร อรัญประเทศ โคกสูง

5. ภาคตะวันตก มีจำนวน 17 เขต ดังนี้

เขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี เขต 1 ด่านมะขามเตี้ย เมืองกาญจนบุรี ท่าม่วง ศรีสวัสดิ์

เขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี เขต 2 ห้วยกระเจา พนมทวน ท่ามะกา

เขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี เขต 3 สังขละบุรี ไทรโยค ทองผาภูมิ

เขตพื้นที่การศึกษากาญจนบุรี เขต 4 บ่อพลอย เลาช่วญ หนองปรือ

เขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เขต 1 เมืองนครปฐม กำแพงแสน ดอนตูม
 เขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เขต 2 พุทธมณฑล สามพราน บางเลน นครชัยศรี
 เขตพื้นที่การศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 1 บางสะพาน ทับสะแก บางสะพานน้อย เมือง
 ประจวบคีรีขันธ์

เขตพื้นที่การศึกษาประจวบคีรีขันธ์ เขต 2 กุยบุรี ปราณบุรี หัวหิน สามร้อยยอด
 เขตพื้นที่การศึกษาเพชรบุรี เขต 1 เมืองเพชรบุรี บ้านแหลม เขาย้อย หนองหญ้าปล้อง
 เขตพื้นที่การศึกษาเพชรบุรี เขต 2 ชะอำ ท่ายาง บ้านลาด แก่งกระจาน
 เขตพื้นที่การศึกษาราชบุรี เขต 1 ปากท่อ วัดเพลง บ้านคา สวนผึ้ง เมืองราชบุรี จอมบึง
 เขตพื้นที่การศึกษาราชบุรี เขต 2 บ้านโป่ง บางแพ โพธาราม ดำเนินสะดวก
 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรสงคราม เมืองสมุทรสงคราม บางคนที อัมพวา
 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรสาคร กระทุ่มแบน บ้านแพ้ว เมืองสมุทรสาคร
 เขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณบุรี เขต 1 บางปลาม้า ศรีประจันต์ เมืองสุพรรณบุรี
 เขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณบุรี เขต 2 สองพี่น้อง อู่ทอง ดอนเจดีย์
 เขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณบุรี เขต 3 ด่านช้าง เดิมบางนางบวช สามชุก หนองหญ้าไซ
 6. ภาคใต้ มีจำนวน 17 เขต ดังนี้
 เขตพื้นที่การศึกษากระบี่ เมืองกระบี่ เหนือคลอง ลำทับ ปลายพระยา อ่าวลึก คลองท่อม เขา

พนม เกะลิ้นตา

เขตพื้นที่การศึกษาชุมพร เขต 1 เมืองชุมพร ท่าแซะ ปะทิว
 เขตพื้นที่การศึกษาชุมพร เขต 2 ทูตตะโก หลังสวน ละแม พะโต๊ะ สวี
 เขตพื้นที่การศึกษาดำรง เขต 1 นาโยง เมืองตรัง ย่านตาขาว ปะเหลียน หาดสำราญ
 เขตพื้นที่การศึกษาดำรง เขต 2 รัชฎา ห้วยยอด สิเกา กันตัง วังวิเศษ
 เขตพื้นที่การศึกษานครศรีธรรมราช เขต 2 บางขัน ถ้ำพรรณราทุ่งใหญ่ นาบอน ทุ่งสง ฉวาง

พิปูน ช้างกลาง

เขตพื้นที่การศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3 จุฬาภรณ์ หัวไทร ร่อนพิบูลย์ ปากพนัง เขียวใหญ่

ชะอวด

เขตพื้นที่การศึกษานครศรีธรรมราช เขต 4 สิชล ท่าศาลา นบพิตำ พรหมคีรี ชนอม
 เขตพื้นที่การศึกษาปัตตานี เขต 1 ปะนาละ เมืองปัตตานี หนองจิก ยะหริ่ง
 เขตพื้นที่การศึกษาปัตตานี เขต 2 ยะรัง แม่ลาน มายอ โคกโพธิ์
 เขตพื้นที่การศึกษาปัตตานี เขต 3 ไม้แก่น กะป้อ ทุ่งยางแดง สายบุรี
 เขตพื้นที่การศึกษาสตูล ความกาหลง ทุ่งหว้า มะนัง ควนโดน เมืองสตูล ท่าแพ ละงู
 เขตพื้นที่การศึกษาระนอง กระบุรี กระเปอร์ ละอุ่น เมืองระนอง สุขสำราญ
 เขตพื้นที่การศึกษานราธิวาส เขต 1 ยี่งอ ศรีสาคร เมืองนราธิวาส รือเสาะ บาเจาะ
 เขตพื้นที่การศึกษานราธิวาส เขต 2 ตากใบ แว้ง สุคีริน สุไหงโก-ลก สุไหงปาดี
 เขตพื้นที่การศึกษานราธิวาส เขต 3 เจาะไอร้อง จะแนะ ระแงะ

เขตพื้นที่การศึกษาพังงา ตะกั่วทุ่ง ทับปุด ห้วยเหมือง ตะกั่วป่า เกะยาว เมืองพังงา คุระบุรี ภูเก็ต

เขตพื้นที่การศึกษาพัทลุง เขต 1 ศรีบรรพต เมืองพัทลุง ศรีนครินทร์ ป่าพะยอม ควนขนุน

เขตพื้นที่การศึกษาพัทลุง เขต 2 ตะโหมด กงหรา เขาชัยสน บางแก้ว ป่าบอน ปากพะยูน

เขตพื้นที่การศึกษานครศรีธรรมราช เขต 1 พระพรหม เมืองนครศรีธรรมราช เฉลิมพระเกียรติ ลานสกา

เขตพื้นที่การศึกษานครศรีธรรมราช เขต 2 บางขัน ถ้ำพรรณราทุ่งใหญ่ นาบอน ทุ่งสง ฉวาง พิปูน ช้างกลาง

เขตพื้นที่การศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3 จุฬาภรณ์ หัวไทร ร่อนพิบูลย์ ปากพนัง เขียวใหญ่ ชะอวด

เขตพื้นที่การศึกษานครศรีธรรมราช เขต 4 สิชล ท่าศาลา นบพิตำ พรหมคีรี ชนอม

เขตพื้นที่การศึกษาสงขลา เขต 1 กระแสสินธุ์ ระโนด สิงหนคร นาหม่อม เมืองสงขลา สทิงพระ

เขตพื้นที่การศึกษาสงขลา เขต 2 คลองหอยโข่ง บางกล่ำ รัตภูมิ ควนเนียง หาดใหญ่

เขตพื้นที่การศึกษาสงขลา เขต 3 นาทวี สะเดา เทพา จะนะ สะบ้าย้อย

เขตพื้นที่การศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1 เมืองสุราษฎร์ธานี เกาะพะงัน เกาะสมุย กาญจนดิษฐ์ ดอนสัก

เขตพื้นที่การศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2 ท่าฉาง ท่าชนะ วิภาวดี พุนพิน พนม คีรีรัฐนิคม ไชยา บ้านตาขุน

เขตพื้นที่การศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3 บ้านนาสาร บ้านนาเดิม เคียนซา เวียงสระ พระแสง ชัยบุรี

เขตพื้นที่การศึกษาภูเก็ต เมืองภูเก็ต กะทู้ ถลาง

เขตพื้นที่การศึกษายะลา เขต 1 กรงปินัง เมืองยะลา รามัน

เขตพื้นที่การศึกษายะลา เขต 2 กาบัง บันนังสตา ยะหา

เขตพื้นที่การศึกษายะลา เขต 3 ธารโต เบตง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

มานะ หมอยาดี (2540: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างเพื่อการออกกำลังกายของ นักเรียนนายเรืออากาศ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนนายเรืออากาศ โรงเรียนนายเรืออากาศ ส่วนมากมีความต้องการเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างเพื่อออกกำลังกาย ความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด ได้แก่ ภาพยนตร์หรือเทปโทรทัศน์เกี่ยวกับกีฬา ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคและทักษะการออกกำลังกาย เชื้อ วิทยากรบรรยายสาธิตในหลักการวิธีใหม่ๆ ให้แก่สมาชิกได้มีความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ หน่วยงานที่ทำหน้าที่ประชาสัมพันธ์การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ นักเรียนนายเรืออากาศส่วนมากมีความต้องการการออกกำลังกายเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างเพื่อการออกกำลังกาย โดยมีความต้องการกิจกรรมกีฬาตามลำดับ

ดุษฎี สรวงจันทร์ (2545: บทคัดย่อ) วิจัยเรื่องการศึกษาปัญหา สาเหตุของปัญหาและความต้องการในการแก้ไขปัญหาลึกเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมของสมาชิก ศูนย์เยาวชนเวรราชิน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ สมาชิกของศูนย์เยาวชนเวรราชิน สำนักสวัสดิการสังคม กรุงเทพมหานคร ที่มีอายุระหว่าง 8-12 ปี จำนวน 126 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. ปัญหาเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมของสมาชิกศูนย์เยาวชนเวรราชินโดยรวมอยู่ที่ระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีปัญหาด้านอุปกรณ์อยู่ในระดับมาก ด้านกิจกรรมด้านการดำเนินงานและด้านส่วนตัวอยู่ในระดับปานกลาง

2. สาเหตุของปัญหาเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมของสมาชิกศูนย์เยาวชนเวรราชิน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านอุปกรณ์และด้านกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ด้านสถานที่ ด้านการดำเนินงานและด้านส่วนตัวอยู่ในระดับปานกลาง

3. ความต้องการในการแก้ไขปัญหาลึกเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมของสมาชิกศูนย์เยาวชนเวรราชินโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความต้องการด้านกิจกรรม ด้านสถานที่และด้านอุปกรณ์อยู่ในระดับมาก ส่วนด้านส่วนตัวและด้านการดำเนินงานอยู่ในระดับปานกลาง

รัตนากฤษ ประยูรธม (2546: บทคัดย่อ) เรื่อง สภาพและปัญหาในการบริหารจัดการสถานออกกำลังกาย ในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 220 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการวางแผน ด้านการจัดโปรแกรมและ กิจกรรม ด้านงบประมาณ ด้านการวิเคราะห์ระบบและด้านการประเมินผล การวิเคราะห์ด้วยการหาค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (X) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ผลการวิจัย พบว่า เจ้าหน้าที่ที่มีความเห็นว่า ด้านมีปัญหาด้านงบประมาณอยู่ในระดับมากที่สุด ด้านการวางแผน ด้านการจัดโปรแกรมและกิจกรรม ด้านการวิเคราะห์ระบบและด้านการประเมินผล มีปัญหาอยู่ในระดับน้อย

ปริญญา นาชัยสิทธิ์ (2546 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาสภาพและปัญหาการเรียนการสอนพลศึกษา ในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ในกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปีการศึกษา 2546 ในด้านการสอนและ ผู้สอน การเรียนและผู้เรียน สถานที่ อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกผู้บริหาร และการบริหารพลศึกษา กลุ่มผู้วิจัยเป็นผู้บริหาร จำนวน 40 คน อาจารย์พลศึกษา 20 คน นักศึกษา 400 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ แบบสอบถามสภาพและปัญหาการเรียนการสอนพลศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลในกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปีการศึกษา 2546 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่น .89 เมื่อรวบรวมข้อมูลแล้ววิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า

1. สภาพการเรียนรู้การสอนพลศึกษา ในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ในกลุ่มภาคตะวันออก เฉียงเหนือ ด้านผู้บริหารและการบริหารพลศึกษา ตามทัศนะของผู้บริหารพบว่า เหมาะสม แต่ตามทัศนะของอาจารย์พลศึกษาว่าไม่เหมาะสม นอกจากนั้น สภาพทุกกลุ่มด้านมีความคิดเห็นเหมือนกันว่า เหมาะสม

2. ปัญหาการเรียนรู้การสอนพลศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ในกลุ่มภาคตะวันออก เฉียงเหนือ มีดังนี้

2.1 ตามทัศนะของผู้บริหารพบว่า มีปัญหาปานกลางทุกด้าน

2.2 ตามทัศนะของอาจารย์พลศึกษาพบว่า มีปัญหาปานกลาง ยกเว้น ด้านผู้เรียนเห็นว่า มีปัญหาน้อย

2.3 ตามทัศนะของนักศึกษาพบว่า ด้านผู้เรียนมีปัญหาปานกลาง แต่ด้านสถานที่ อุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวก และด้านผู้สอนและการสอนพบว่า มีปัญหามาก

อุดม บุตตะ (2547: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องสภาพและความต้องการการจัดกิจกรรม นันทนาการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนกีฬา สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ใน การศึกษาครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาสภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนกีฬา สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ใน 5 ด้าน ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนกีฬา สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ทั้ง นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ใน ระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับปานกลางทั้ง 5 ด้าน

2. นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนกีฬา สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ทุก ชั้น มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณา รายด้าน พบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลางทั้งห้าด้าน

3. นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนกีฬา สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ทั้ง นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อ พิจารณารายด้าน พบว่า มีความต้องการอยู่ในระดับมากทั้งห้าด้าน

4. นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนกีฬา สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา มี ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีความ ต้องการอยู่ในระดับมากทั้งห้าด้าน ยกเว้นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีความต้องการด้านวันเวลาของการจัด กิจกรรมนันทนาการ อยู่ในระดับปานกลาง

กรรณิการ์ ไวยสุรา (2549: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาปัญหาในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของ พนักงานสายการผลิตบริษัทในเครือเซ็นทรัลมาร์เก็ตติ้งกรุ๊ป จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 330 คน ผลการวิจัย พบว่า ปัญหาในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของพนักงานสายการผลิตบริษัทในเครือเซ็นทรัลมาร์เก็ตติ้งกรุ๊ป โดยรวมและรายด้าน มีปัญหาในระดับปานกลาง พนักงานที่มีเพศ อายุ สถานภาพ ต่างกัน มี ปัญหาในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการไม่แตกต่างกัน พนักงานที่มีประสบการณ์ในการทำงานต่างกัน มีปัญหาในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน

จิรนน สีสม (2549: 82) วิจัยเรื่อง สภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของ บุคลากรมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย จำแนกตามตัวแปรเพศ อายุ รายได้และตำแหน่งงาน กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยเป็นบุคลากรของมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย จำนวน 300 คน ผลการวิจัยมี ดังนี้

1. ด้านการจัดการควรมีหน่วยงานรับผิดชอบการจัดการกิจกรรมนันทนาการโดยตรงและมี นโยบายและแผนงานของมหาวิทยาลัยสนับสนุนส่งเสริมการจัดการกิจกรรมนันทนาการของ บุคลากรอย่างชัดเจน
2. ด้านกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมควรมีความหลากหลายและเหมาะสมกับอายุและสุขภาพ ควรมีกิจกรรมด้านกีฬาเชื่อมความสัมพันธ์ กิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ทำความรู้จักกันกิจกรรมกลุ่ม เล็ก ๆ ตามความสนใจ ที่ทุกคนสามารถร่วมในกิจกรรมนั้น ๆ ได้ และจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง
3. ด้านสถานที่อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก ควรมีอาคารในร่มสำหรับการจัดกิจกรรม นันทนาการ สถานที่ทำกิจกรรมควรแยกจากนักศึกษา
4. ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ ต้องการบุคลากรที่มีความรู้ ความชำนาญ และมีความสามารถในการ จัดกิจกรรมนันทนาการ มีบุคลากรรับผิดชอบการจัดการกิจกรรมนันทนาการโดยตรง
5. ด้านอื่น ๆ สำนักบริหารทรัพยากรบุคคล ควรเป็นหน่วยงานหลักในการนำเสนอแนวคิด ด้านการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับบุคลากร

นอกจากนี้ พบว่า บุคลากรที่เพศต่างกันมีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน แต่บุคลากรที่อายุแตกต่างกัน รายได้ต่างกันและตำแหน่งต่างกัน มีความต้องการจัดกิจกรรม นันทนาการไม่แตกต่างกัน

สมชาย ไวยากรณ์ (2549: บทคัดย่อ) ศึกษาการใช้เวลาว่างในการประกอบกิจกรรมนันทนาการ ของวัยรุ่นชุมชนเขตบางรัก กรุงเทพมหานคร จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรม นันทนาการที่วัยรุ่น ชุมชนเขตบางรัก กรุงเทพมหานคร ใช้เวลาว่างในการประกอบกิจกรรมนันทนาการ ปฏิบัติบ้าง จากกิจกรรมเกมและกีฬา ศิลปหัตถกรรม การท่องเที่ยว งานอดิเรก ดนตรี การอ่านการเขียน การพูดและกิจกรรมสัมพันธ์ชุมชน วัยรุ่นที่มีเพศ มีอายุและอาศัยอยู่ในชุมชนต่างกัน มีการใช้เวลาว่างใน การประกอบกิจกรรมนันทนาการไม่แตกต่างกัน

สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ (2549: บทคัดย่อ) ศึกษาสภาพและปัญหาการ ดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการในประเทศ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบสภาพและ ปัญหาการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการในภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและ ภาคใต้ ยกเว้นภาคเหนือ กลุ่มตัวอย่างเป็นนายกองค์การบริหารส่วนตำบล และนายกเทศมนตรีตำบล ของจังหวัดในภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ จำนวน 2,673 คน ใน 58 จังหวัด ผลการวิจัยพบว่า

1. กิจกรรมนันทนาการที่ดำเนินการมากโดยรวมทั้ง 4 ภาค เรียงลำดับได้ ดังนี้ ฟุตบอล เปตอง กิจกรรมในสนามกีฬา การพูดเสียงตามสาย กิจกรรมในสนามเด็กเล่น การเล่นดนตรี การละเล่นพื้นเมือง การรำกลองยาว กิจกรรมในสวนสาธารณะ การสะสมของเก่า การแกะสลัก กิจกรรมบริเวณ น้ำตก การทำตุ๊กตาและของเล่น รำฟ้อนเล็บ และการเชิดสิงโต

2. กิจกรรมนันทนาการที่ดำเนินงานมากที่สุดในภาคต่าง ๆ พบว่า การแกะสลักและกิจกรรมบริเวณน้ำตก พบมากที่สุดในภาคใต้ การทำตุ๊กตาและของเล่น ร้าฟ่อนเล็บ ร้ากลองยาว ฟุตบอล เปตอง สะสมของเก่า การเล่นดนตรี กิจกรรมในสนามเด็กเล่น กิจกรรมในสวนสาธารณะ การพูดคุยเสียงตามสาย และการละเล่นพื้นเมือง พบมากที่สุดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ส่วนเขตสิงโตพบมากที่สุดในภาคกลาง

3. สภาพและปัญหาการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมทั้ง 4 ภาค อยู่ในระดับปานกลาง

4. เปรียบเทียบความแตกต่าง

4.1 ภาคที่แตกต่างกันมีสภาพการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการโดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีสภาพการดำเนินงานดีกว่าภาคใต้ส่วน อำเภอมืองและอำเภ่อื่น ๆ มีสภาพการดำเนินงานโดยรวมไม่แตกต่างกัน

4.2 ภาคที่แตกต่างกันมีปัญหาในการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการโดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีปัญหาในการดำเนินงานมากกว่าภาคกลางและภาคตะวันออกและภาคใต้ มีปัญหาการดำเนินงานมากกว่าภาคตะวันออก ส่วนอำเภอมืองและอำเภ่อื่น ๆ มีปัญหาการดำเนินงานไม่แตกต่างกัน

แคปแลน (กรรณิการ์ ไวยสุธา. 2549 : 18 ; อ้างอิงจาก Kaplan. 1975 : 90) ศึกษาเรื่องการใช้เวลารว่างของชนชาติต่าง ๆ พบว่า เพศ มีส่วนกำหนดการทำกิจกรรมในยามว่าง เช่น เด็กชายชอบเล่นฟุตบอล แต่เด็กหญิงชอบเล่นเนตบอล แม้ว่าในปัจจุบันจะมีกระแสเคลื่อนไหวเพื่อสิทธิสตรี ก่อให้เกิดความทัดเทียมกับบุรุษยิ่งขึ้น ทั้งด้านการงานและการทำกิจกรรมต่าง ๆ แต่ก็ยังมีความแตกต่างกันอยู่บางแม้ในกรณีการใช้เวลารว่าง

ศราวุธ สะปะสวาร (2550: บทคัดย่อ) วิจัยเรื่อง ปัญหาและความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของพนักงาน บริษัท ทิพยประกันภัย จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามตัวแปรเพศ อายุ รายได้และตำแหน่งงาน กลุ่มตัวอย่างเป็นพนักงานบริษัท ทิพยประกันภัย จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร จำนวน 248 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบ ค่าที (t-test) และทดสอบค่าเอฟ (F-test) ผลการวิจัยพบว่า

1. พนักงาน บริษัท ทิพยประกันภัย จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร มีปัญหาการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า เพศชายและเพศหญิง มีปัญหาอยู่ในระดับปานกลางในทุกด้าน ยกเว้น ด้านกิจกรรมนันทนาการ มีปัญหาอยู่ในระดับน้อย เฉพาะเพศหญิง

2. พนักงาน บริษัท ทิพยประกันภัย จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร มีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า เพศชายมีความต้องการอยู่ในระดับมากในทุกด้าน ยกเว้น ด้านกิจกรรมนันทนาการ มีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง และเพศหญิงมีความต้องการอยู่ในระดับปานกลางในทุกด้าน ยกเว้น ด้านสถานที่ อุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ มีความต้องการอยู่ในระดับมาก

3. พนักงานบริษัท ทิพยประกันภัย จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร

ที่มีเพศต่างกัน ที่มีอายุต่างกัน ที่มีตำแหน่งงานต่างกัน มีปัญหาและความต้องการเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการไม่แตกต่างกัน

4. พนักงานบริษัท ทิพยประกันภัย จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร ที่มีรายได้ต่างกัน มีปัญหาการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการไม่แตกต่างกัน

อุทัยวรรณ นพรัตน์ (2550: บทคัดย่อ) วิจัยเรื่อง สภาพและปัญหาของผู้เข้าร่วมที่มีต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยศึกษาตามตัวแปร เพศ อายุ อาชีพและกิจกรรมที่เข้าร่วม การวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาสภาพและเปรียบเทียบปัญหาของผู้เข้าร่วมที่มีต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการ ของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการในศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการ ในบริเวณสนามกีฬาแห่งชาติ สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ จำนวน 294 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นการวิเคราะห์ด้วยการหา ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (X) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ทดสอบค่าที (t - test) และทดสอบค่าเอฟ (F - test) และเมื่อผลทดสอบสมมติฐานพบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบเป็นรายคู่ โดยวิธีของ นิวแมนคูลส์ (Newman Keuls Method) ผลการวิจัย สรุปได้ดังนี้

1. สภาพการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยรวมและรายด้าน มีความเหมาะสม

2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีปัญหาต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยรวมและรายด้าน อยู่ในระดับน้อย

3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีเพศต่างกัน มีปัญหาต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการ ในศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการ ของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีอายุต่างกัน มีปัญหาต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการ ในศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการ ของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีอาชีพต่างกัน มีปัญหาต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการ ในศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการ ของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมในกิจกรรมที่ต่างกันมีปัญหาต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการในศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการ ของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ปราโมทย์ ปรีไทย (2551: บทคัดย่อ) ได้วิจัยเรื่อง ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนในโรงเรียนอาชีวศึกษาสังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน เขตพื้นที่ การศึกษากรุงเทพมหานคร 3 โดยการศึกษาและเปรียบเทียบความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนในโรงเรียนอาชีวศึกษา สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร 3 ตามตัวแปรเพศ ชั้นปีที่ศึกษา สาขาวิชาที่เรียน อาชีพของผู้ปกครอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนในโรงเรียนอาชีวศึกษาสังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร 3 จำนวน 600 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และแบบสอบถามปลายเปิด (Open Ended) ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าที (t-test) และค่าความแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance) ผลการวิจัยพบว่า

1. ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนในโรงเรียนอาชีวศึกษา สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร 3 อยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ ในระดับมาก คือ ด้านนโยบายและวัตถุประสงค์ ด้านสถานที่อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านบุคลากรผู้ให้บริการ แต่มีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง คือ ด้านประเภทกิจกรรมนันทนาการ

2. นักเรียนในโรงเรียนอาชีวศึกษา สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร 3 ที่มีเพศ ชั้นปีที่ศึกษา สาขาวิชาที่เรียนต่างกันมีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน แต่อาชีพของผู้ปกครองต่างกันมีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เดวีนา เนติน้อย (2552: บทคัดย่อ) สภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของพนักงานบริษัทบางกอกกล๊าส จำกัด (โรงงานปทุมธานี) จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 350 คน ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของพนักงานบริษัทบางกอกกล๊าส จำกัด (โรงงานปทุมธานี) โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง พนักงานที่มีเพศต่างกัน มีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการไม่แตกต่างกัน พนักงานที่มีอายุต่างกัน มีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกันพนักงานที่มีรายได้ต่างกัน มีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ ด้านการจัดดำเนินงาน ด้านสถานที่ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก แตกต่างกัน แต่พนักงานที่มีรายได้ต่างกัน มีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน

งานวิจัยในต่างประเทศ

อ็อตโต (Otto. 1972) ศึกษาเรื่อง การใช้และขอบเขตของการใช้สิ่งอำนวยความสะดวกที่พหุหาได้ในโรงเรียนรัฐบาล เพื่อการจัดนันทนาการชุมชนในเขตการศึกษาของรัฐวิสคอนซิน โดยมีความมุ่งหมายที่จะสำรวจสภาพปัจจุบันเกี่ยวกับใช้สิ่งอำนวยความสะดวกที่พหุจะหาได้ในโรงเรียนรัฐบาลเพื่อการจัดนันทนาการชุมชนในเขตการศึกษาของรัฐวิสคอนซิน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการส่ง แบบสอบถามและศึกษาเอกสารต่าง ๆ ผลการวิเคราะห์พอสรุปได้ว่า กฎหมายของรัฐวิสคอนซินส่งเสริมให้ชุมชนใช้สิ่ง

สแตนฟอร์ด (Standford. 1990: บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง อิทธิพลของการมีส่วนร่วมในกิจกรรม นอกหลักสูตรที่มีต่อการพัฒนาของนักศึกษาในด้านต่างๆ โดยประชากรในการวิจัยประกอบด้วยผู้นำ นักศึกษาในมหาวิทยาลัยขนาดใหญ่ 2 แห่งในฟลอริดา คือ Florida State University และ University of Florida ซึ่งวัดโดยแบบสำรวจกิจกรรม กิจกรรมนักศึกษา (Student Activities Survey) โดยมีเพศและ สถานการณ์การพักอาศัยเป็นตัวอิสระ การพัฒนาของนักศึกษาในด้านต่างๆ ที่นักศึกษามี 3 ด้าน ได้แก่ การสร้างเป้าหมายที่ชัดเจน การพัฒนาสัมพันธภาพกับผู้อื่นอย่างมีวุฒิภาวะและความเป็นอิสระทาง วิชาการโดยใช้แบบวัดงานพัฒนาและวิถีชีวิตใน 3 ด้าน เป็นเครื่องมือในการประเมินการพัฒนาของผู้นำ นักศึกษา เมื่อใส่ตัวแปรเพศและที่พักอาศัยเข้าไปในการวิเคราะห์ด้วย ผลปรากฏว่า ตัวแปร 2 ตัวนี้ มีผล ทางลบต่อข้อค้นพบที่เกิดขึ้นในการวิเคราะห์ตอนต้น

โฮล์บรูค (Holbrook. 1993 : 2735-A) ได้ทำการวิจัย เรื่องความต้องการเร่งด่วนและการ กำหนดแผนเพื่อจัดสิ่งอำนวยความสะดวกในการส่งเสริมสุขภาพการเรียนรู้พลศึกษา นันทนาการและ โปรแกรมนันทนาการแข่งขันกีฬา โดยส่งแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่าง 94 คน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มประกอบด้วย ผู้บริหาร สถาบันผู้อำนวยความสะดวกและสถาปนิก ผลปรากฏว่า คณะกรรมการการวางแผน ของสถาบันจะศึกษาในรายละเอียดเพื่อกำหนดแบบ สิ่งอำนวยความสะดวกได้อย่างถูกต้อง จัด บงบประมาณเพื่อซ่อมแซมสิ่งอำนวยความสะดวก จัดตั้งศูนย์บริการเพื่อประโยชน์สำหรับการบำรุงรักษาที่ ได้ประสิทธิภาพ ร่วมกันดำเนินการแต่การวางแผนและการวิจัยเพื่อศึกษาแนวทางในการอนาคตเป็น สิ่งจำเป็นเพื่อประสิทธิผลการวางแผนและการดำเนินงาน ทั้งสองกลุ่ม มีความแตกต่างกันในด้าน ประสบการณ์ในการประกอบกิจกรรมในเวลาว่างและบุคลิกภาพน้อย มักจะมีส่วนร่วมและมีความ สนุกสนานในกิจกรรมประเภทเกม ใช้เวลาว่างส่วนใหญ่กับเพื่อน และกลุ่มวัยหนุ่มสาวใช้เวลาว่างกับ ครอบครัวมากกว่ากลุ่มวัยรุ่น การทำกิจกรรมต่าง ๆ ก็ตามแต่ก็ยังคงมีความแตกต่างกันอยู่บ้าง แม้ในกรณี การใช้เวลาว่าง

เรย์มอร์ (Raymore. 1994: 702) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบ ของพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในช่วงเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาสู่ช่วงวัยรุ่นในมหาวิทยาลัย จนถึง ช่วงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงและการคงอยู่ของรูปแบบ

วัตสัน (Watson.1997: 3215) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ผลกระทบของทัศนคติและแรงจูงใจของการใช้เวลาว่างที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การออกกำลังกายของนักศึกษา ผลการศึกษาวิจัยพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างวันละ 2-3 ชั่วโมง ในการดูโทรทัศน์ หรือทำกิจกรรมที่ไม่มีการเคลื่อนไหว ซึ่งเขาสรุปลไว้ว่านักศึกษามีเวลาว่างแต่ไม่ใช้เวลาว่างในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการการออกกำลังกาย ขาดทัศนคติที่ดี ขาดแรงจูงใจ ตลอดจนไม่เห็นความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการการออกกำลังกายเพื่อนันทนาการ

คัลป์ (Culp.1998: 356) วิจัยเรื่อง วัยรุ่นสาวกับนันทนาการกลางแจ้ง กรณีศึกษาเรื่อง ความรู้สึกและผลกระทบจากโปรแกรมนันทนาการ พบว่าในกลุ่มเด็กวัยรุ่น กิจกรรมนันทนาการให้ผลต่อครอบครัวและความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน แต่ไม่ส่งเสริมความรู้สึกด้านการเป็นผู้นำ มากเท่ากับกลุ่มวัยกลางคน

ลูคัวร์ (Lukuw. 2002: 1992) ได้วิจัยเรื่อง ทัศนคติที่มีต่อการใช้ประโยชน์ทางเทคโนโลยีในวิชานันทนาการของนักเรียนที่เรียนวิชานันทนาการ ในฤดูใบไม้ร่วง แผนกนันทนาการและสวนสาธารณะ ผลการวิจัยพบว่า ทัศนคติที่มีต่อการใช้ประโยชน์ทางเทคโนโลยีในวิชานันทนาการสามารถทำนายได้จากเพศ ชั้นเรียน ความสนใจและรูปแบบการเรียนรู้ โดยไม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ หรือไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าจะมีผลกระทบในทางลบ หรือทางบวก

คิมม์; และโคลเอท (K. Kemm; and C. Cloete 2012: online) ได้วิจัยเรื่อง การนำโปรแกรมในหมากรุกไปใช้ใน สำหรับพัฒนาบุคลิกภาพและการวิเคราะห์ทางตรรกะในการพัฒนาในเด็ก ในหลากหลายโรงเรียนในแอฟริกาใต้ ได้รับการสนับสนุนโครงการจากประธานาธิบดีแห่งแอฟริกาใต้เป็นผู้อุปการะ เนื่องจาก 2 ปี ที่ผ่านมา โครงการหมากรุกได้ถูกเปิดในบางโรงเรียนในแอฟริกาเพื่อการปรับปรุงการเรียนรู้ในโรงเรียนวิชา โดยเฉพาะวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ การวิจัยนี้ดำเนินการ ในปี คศ.2011 ขั้นตอนการดำเนินการโดยเริ่มต้นในพื้นที่ระยะใกล้จากฮับ (Hub) จากศูนย์กลางของการดำเนินงานในพริทอเรีย โดยเด็ก 7,000 คน ถูกย้ายชีวิตความเป็นอยู่เข้าสู่ในระบบ เรียกว่าย้ายวิถีชีวิต นอกจากนี้ ครู 200 คน ได้ผ่านการอบรมผู้ฝึก ส่งไปยังโรงเรียนต่าง ๆ เพื่อเริ่มต้นกระบวนการ บางโรงเรียนอยู่หลายร้อยกิโลเมตรจากพริทอเรียซึ่งต่างมีความท้าทายโลจิสติกส์ บางโรงเรียนอยู่ในพื้นที่ชนบทห่างที่โครงสร้างพื้นฐาน เช่น ไฟฟ้า ผู้วิจัยได้นำโครงการเปรียบเทียบกับโรงเรียนดีที่สุดในโลกในแง่ของโครงสร้างพื้นฐานและคุณภาพของพนักงานและระบบสนับสนุน ผลการศึกษา เป็นที่น่าสนใจในกรณีของโรงเรียนในชนบทบ้านป่าเมืองเถื่อนได้ว่า จำเป็นต้องใช้เวลาเดียวกับผู้ปกครอง และเจ้าหน้าที่หลักสนับสนุน ในตอนแรกพ่อแม่สนับสนุน แต่พบว่าในภายหลังค่อนข้างแน่ใจว่า พวกเขาไม่เข้าใจวิธีการโปรแกรมหมากรุกที่จะสนับสนุนประสบการณ์การศึกษาของเด็ก ผลของโครงการหมากรุกซึ่งเป็น

ซาเลห์; และไคน์ (Saleh; and Khine 2012: online) ได้วิจัยเรื่อง ผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์ ที่มีต่อการได้รับความสำเร็จในชีวิตและความสนใจในการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนและนอกโรงเรียนในบาหลีเรน นักวิจัยเชื่อว่า เกมดิจิทัลมีโอกาที่จะให้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ไม่ซ้ำกัน ในขณะที่วิธีการสอนแบบดั้งเดิมได้ผลตอบแทนที่ดีต่อสวัสดิภาพของนักเรียนเนื่องจากการขาดความสนใจ และสร้างความสนใจด้านครุศาสตร์และการสร้างสรรค์ จำเป็นต้องศึกษาทางจิตใจ ซึ่ง เกมคอมพิวเตอร์เป็นวัฒนธรรมสื่อใหม่ที่เพิ่มมากขึ้นและเป็นที่ยอมรับในหมู่นักเรียนหนุ่มสาว ปัจจุบันมีลูกเล่นประเภทต่าง ๆ ของเกม เล่นได้ในเวลาที่แตกต่างกันทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอายุของพวกเขา วันว่างและโอกาส การศึกษานี้ตั้งได้ค่าการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์เกมเล่นนิสัยและความสนใจในการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และบทบาทของการส่งเสริมพฤติกรรมทางวิทยาศาสตร์ที่มีต่อจิตใจ ผลจากการศึกษานี้มีประโยชน์ต่อครูและโรงเรียนผู้ดูแลระบบเกี่ยวกับวิธีการใช้ประโยชน์จากเกมคอมพิวเตอร์ในการเรียนรู้

มาร์ค ซิลวา เดอ แอสซิส; และฟรังโก (Marques,Silva de Assis, and Franco 2012: online) ได้วิจัยเรื่อง EXERGAMES: เครื่องมือใหม่สำหรับโรงเรียนในการส่งเสริมกิจกรรมทางกาย เครื่อง Exergames เป็นเทคโนโลยีที่ใช้ในเกมแบบโต้ตอบเพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางกาย เป็นเกมบตสนทนาที่รัดกุมกับสังคมสมัยใหม่ เกมเหล่านี้มีการยอมรับอย่างมากในกลุ่มอายุแตกต่างกัน และสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ได้หลายประการ รวมทั้งการสนับสนุนการ กิจกรรมทางกายภาพ การลดโรคอ้วน ฯลฯ ซึ่งเครื่องมือเทคโนโลยีเป็นไปได้อย่างดีที่จะใช้ในบริบทโรงเรียน วัตถุประสงค์ของการศึกษานี้เป็นการดำเนินการวิจัยระบบเกี่ยวกับแอปพลิเคชันของ Exergames ในโรงเรียนที่เป็นวิธีการส่งเสริมกิจกรรมทางกายสำหรับเด็กและเยาวชนในฐานะข้อมูล เดือนมกราคม-ตุลาคม 2011 ผลการวิจัย พบว่า การฝึกมีประโยชน์ต่อการกระตุ้นของชีวิตของคุณภาพที่ดีผ่านกิจกรรมทางกายภาพ รวมทั้งการประสานงาน การใช้พลังงานเพิ่มขึ้น การปรับปรุงความสามารถในการใช้สื่อ ผลการตรวจสอบพบว่า ได้รับการโต้ตอบและมีพัฒนาการรับรู้ (ความสนใจ สมาธิ การลดลงของปฏิกิริยาเวลา ฯลฯ) ดังนั้น จึงเสนอแนะการนำไปใช้ประโยชน์ในการส่งเสริมกิจกรรมทางกายภาพผ่านทางโรงเรียน ที่มีอยู่จริง และให้เป็นกิจกรรมที่สามารถนำไปเล่น โดยใช้ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันในโรงเรียนด้วย

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการ ด้านบุคลากร ด้านงบประมาณ ด้านวัสดุอุปกรณ์ และด้านกิจกรรมเกมและกีฬา มีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษา จึงควรศึกษาความคิดเห็นของครูที่สอนพลศึกษาโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย โดยศึกษาตามตัวแปรเพศ อายุ ประสบการณ์การทำงานและภูมิภาค ผลการวิจัยทำให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถนำข้อมูลไปใช้ในการแก้ไขปรับปรุงการจัดนันทนาการในสถานศึกษา ของโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ที่เป็นอยู่ในปัจจุบันและในอนาคต เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย ปีการศึกษา 2554 จำนวน 14,728 คน (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2554.2554: ออนไลน์)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย ปีการศึกษา 2554 กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางของเคริจซี่ ; และมอร์แกน (Krejcie and Morgan.1970: 608) ที่จำนวน 15,000 คน ได้จำนวน 375 คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Sampling) เพื่อให้ได้ตัวแทนที่ดี จึงจำแนกตามภูมิภาค 6 ภาค และเขตพื้นที่การศึกษา 187 เขต โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากโรงเรียนและครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย

ตาราง 1 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภูมิภาคและเขตพื้นที่การศึกษา

ภูมิภาค	เขตพื้นที่การศึกษา	ประชากร (คน)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)
ภาคกลาง	14 เขต	1,545	39
ภาคเหนือ	43 เขต	2,946	75
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	63 เขต	6,658	170
ภาคใต้	33 เขต	1,026	26
ภาคตะวันออก	17 เขต	1,235	31
ภาคตะวันตก	17 เขต	1,318	34
รวม	187 เขต	14,728	375

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยในครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วย 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) จำนวน 14 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) จำนวน 50 ข้อ

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด (Open - ended)

การสร้างเครื่องมือการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างเครื่องมือการวิจัย ตามขั้นตอนดังนี้

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากหนังสือ เอกสาร วารสาร สิ่งพิมพ์และเว็บไซต์ (World Wide Web : WWW.) ที่เกี่ยวกับแนวความคิด ทฤษฎี หลักการของสภาพ ปัญหา การจัดกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษา โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2. การสร้างแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย แบ่งเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัด ด้านบุคลากร ด้านงบประมาณ ด้านวัสดุอุปกรณ์ และด้านกิจกรรมเกมและกีฬา เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) ตามแบบของไลเคิร์ต (Likert) มี 5 ระดับ ดังนี้

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

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

1. การตรวจสอบหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบของไลเคิร์ต (Likert) โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ที่มีคุณสมบัติเป็นผู้มีวุฒิการศึกษา ระดับปริญญาเอก และมีประสบการณ์การสอนในสถาบันอุดมศึกษา อย่างน้อย 3 ปี

ผู้วิจัยกำหนดค่าคะแนนที่ใช้วัดความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญและความหมาย ดังนี้

- คะแนน 1 หมายความว่า ข้อความนั้นมีความสอดคล้องสูง
 คะแนน 0 หมายความว่า ข้อความนั้นมีความสอดคล้องปานกลาง
 คะแนน -1 หมายความว่า ข้อความนั้นมีความสอดคล้องต่ำ

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องภายใน (Index of congruence: IOC) ได้ค่าความสอดคล้องที่สูงกว่า .60 จำนวน 64 ข้อ จึงนำไปใช้เป็นข้อความในแบบสอบถามได้

2. การหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยทดลองใช้ (Try out) แบบสอบถามกับครูสอนพลศึกษา ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน และหาค่าสัมประสิทธิ์แบบแอลฟา (Alpha - coefficient) ตามวิธีการของครอนบาค (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2543: 218; อ้างอิงจาก Cronbach.1984: 161) ผลการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ ได้ค่าความเชื่อมั่น .98

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำหนังสือแนะนำตัวเพื่อแนบกับแบบสอบถาม
2. ผู้วิจัยประสานงานกับผู้ช่วยศาสตราจารย์แผน เจียรณัย รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ สถาบันการพลศึกษา ซึ่งมอบหมายให้เจ้าหน้าที่เดินทางไปโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย ตามโครงการความร่วมมือกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เกี่ยวกับการสอนพลศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย
3. ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์จากเจ้าหน้าที่สถาบันการพลศึกษา ในการแจกแบบสอบถาม จำนวน 375 ฉบับ และเก็บรวบรวมข้อมูลกลับคืน โดยจำแนกตามภูมิภาคเป็น 6 ภาคและเขตพื้นที่การศึกษาเป็น 187 เขต และเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย
4. ผู้วิจัยเดินทางไปปรับแบบสอบถามกลับคืนที่จังหวัดเลย จังหวัดนครราชสีมาและจังหวัดนครสวรรค์ รวมแบบสอบถามกลับคืนทั้งสิ้น จำนวน 360 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 96.00

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดกระทำข้อมูล

1. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 360 ฉบับ
2. นำแบบสอบถามที่ตรวจสอบแล้วมาลงรหัส (Coding) ในแบบลงรหัสเพื่อสำหรับประมวลผลข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์
3. นำข้อมูลที่ลงรหัสแล้วไปบันทึกในเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อประมวลผลโดยโปรแกรมสำเร็จรูป และวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำข้อมูลตอนที่ 1 มาวิเคราะห์หาค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) แล้ว

เสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

2. นำข้อมูลตอนที่ 2 และตอนที่ 3 มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

3. เปรียบเทียบสภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย แบ่งเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัด ด้านบุคลากร ด้านงบประมาณ ด้านวัสดุอุปกรณ์ และด้านกิจกรรมเกมและกีฬา ระหว่างกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม โดยใช้สถิติการทดสอบค่าที (t-test) ตามตัวแปรเพศ และกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป ใช้สถิติการทดสอบค่าเอฟ (F-test) ตามตัวแปร อายุ ประสบการณ์การทำงาน และภูมิภาค โดยกำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทั้งนี้ การกำหนดช่วงคะแนนและการแปลความหมายของระดับสภาพและปัญหา 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์คะแนนสูงสุด 5.00 และต่ำสุด 1.49 ดังนี้

4.50 - 5.00 หมายความว่า มีสภาพการปฏิบัติอยู่ในระดับมากที่สุด

3.50 - 4.49 หมายความว่า มีสภาพการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก

2.50 - 3.49 หมายความว่า มีสภาพการปฏิบัติอยู่ในระดับปานกลาง

1.50 - 2.49 หมายความว่า มีสภาพการปฏิบัติอยู่ในระดับน้อย

1.00 - 1.49 หมายความว่า มีสภาพการปฏิบัติอยู่ในระดับน้อยที่สุด

สำหรับ การกำหนดช่วงคะแนนและการแปลความหมายของระดับปัญหา 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์คะแนนสูงสุด 5.00 และต่ำสุด 1.49 ดังนี้

4.50 - 5.00 หมายความว่า มีปัญหาอยู่ในระดับมากที่สุด

3.50 - 4.49 หมายความว่า มีปัญหาอยู่ในระดับมาก

2.50 - 3.49 หมายความว่า มีปัญหาอยู่ในระดับ ปานกลาง

1.50 - 2.49 หมายความว่า มีปัญหาอยู่ในระดับน้อย

1.00 - 1.49 หมายความว่า มีปัญหาอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4. นำข้อมูลตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะแบบปลายเปิด (Open Ended) มาสรุปในรูปความเรียง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าร้อยละ (Percentage)

1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean)

1.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

2.1 ทดสอบค่าที (t-test)

2.2 ทดสอบค่าเอฟ (F-test)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่อง สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภท เกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐาน ประเทศไทย ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็นขั้นตอนต่างๆ 4 ขั้นตอน และเพื่อให้เกิด ความหมายที่ตรงกัน ผู้วิจัยจึงกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	ขนาดกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา t-distribution
F	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ความแปรปรวน (F-distribution)
MS	แทน	ผลรวมยกกำลังสองของคะแนน (Sum of Squares)
SS	แทน	ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
df	แทน	ค่าชั้นของความเป็นอิสระ (Degree of Freedom)

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากข้อมูลทั้งหมดได้โดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 360 คน ผู้วิจัยได้ นำมาวิเคราะห์ทางสถิติและนำเสนอผลการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลส่วนตัวของครูสอนพลศึกษา ได้แก่ เพศ อายุ ประสบการณ์การทำงานและภูมิภาค โดยการวิเคราะห์หาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง

ตอนที่ 2 วิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของระดับ สภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียน ประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย โดยรวมและรายข้อ

ตอนที่ 3 วิเคราะห์เปรียบเทียบปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ตามตัวแปร เพศ อายุ ประสบการณ์การทำงานและภูมิภาค

ตอนที่ 4 นำข้อมูลจากแบบสอบถามตอนที่ 3 มาสรุปแล้วนำเสนอในรูปความเรียง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

ตาราง 2 จำนวนและค่าร้อยละของครูสอนพลศึกษา จำแนกตามตัวแปร (n=360)

ครูสอนพลศึกษา	ชนิดของตัวแปร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ	ชาย	200	55.56
	หญิง	160	44.44
	รวม	360	100.00
อายุ	20 – 35 ปี	144	40.00
	36 – 50 ปี	120	33.33
	มากกว่า 50 ปี	96	26.67
	รวม	360	100.00
ประสบการณ์การทำงาน	น้อยกว่า 15 ปี	110	30.55
	16 – 30 ปี	126	35.00
	มากกว่า 30 ปี	124	34.45
	รวม	360	100.00
ภูมิภาค	ภาคกลาง	38	10.56
	ภาคเหนือ	74	20.56
	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	164	45.56
	ภาคตะวันออก	25	6.94
	ภาคตะวันตก	29	8.05
	ภาคใต้	30	8.33
	รวม	360	100.00

จากตาราง 2 แสดงว่า ครูสอนพลศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง มีจำนวนทั้งสิ้น 360 คน จำแนกข้อมูลเบื้องต้น ได้ดังนี้

1. เพศ พบว่า ครูสอนพลศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย แบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 200 คิดเป็นร้อยละ 55.56 และเพศหญิง จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 44.44

2. อายุ พบว่า ครูสอนพลศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย เป็นผู้ที่มีอายุ 20 – 35 ปี จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00

3. ประสิทธิภาพการทำงาน พบว่า ครูสอนพลศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย เป็นผู้ที่มีประสิทธิภาพการทำงาน น้อยกว่า 15 ปี จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 30.55 16 – 30 ปี จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 35.00 และมากกว่า 30 ปี จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 34.45

4. ภูมิภาค พบว่า ครูสอนพลศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย เป็นผู้อยู่ในภาคกลางจำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 10.56 ภาคเหนือ 74 คน คิดเป็นร้อยละ 20.56 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 45.56 ภาคตะวันออก จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.94 ภาคตะวันตก จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 8.05 และภาคใต้ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 8.33



ตาราง 3 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของ
ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ประเทศไทย โดยรวมและรายข้อ (n=360)

สภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการ	ระดับการปฏิบัติ		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. การกำหนดนโยบายเพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ	4.12	0.45	มาก
2. การกำหนดแผนการปฏิบัติงานเพื่อการจัดกิจกรรม นันทนาการ	4.12	0.45	มาก
3. ผู้บริหารสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการ	4.13	0.46	มาก
4. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ	4.13	0.46	มาก
5. ผู้ปกครองนักเรียนให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรม นันทนาการ	4.14	0.47	มาก
6. การจัดบุคลากรให้บริการการจัดกิจกรรมนันทนาการ	4.13	0.48	มาก
7. การจัดสถานที่เพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ	4.13	0.47	มาก
8. การจัดวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมนันทนาการ	4.13	0.48	มาก
9. การจัดหน่วยงานที่ให้บริการการจัดกิจกรรมนันทนาการ	4.13	0.48	มาก
10. การจัดเวลาว่างให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ	4.14	0.48	มาก
11. การจัดสรรงบประมาณเพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ	4.13	0.48	มาก
12. หน่วยงานภายนอกให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรม นันทนาการ	4.13	0.48	มาก
13. การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม	4.13	0.47	มาก
14. การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬา	4.10	0.47	มาก
รวม	4.13	0.01	มาก

จากตาราง 3 แสดงว่า สภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอน
พลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย
โดยรวม มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D.= 0.01)

เมื่อพิจารณาตามรายข้อ แสดงว่า สภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา
ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ประเทศไทย ทุกข้อ มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ทุกข้อ ได้แก่ การกำหนดนโยบายเพื่อการจัด
กิจกรรมนันทนาการ ($\bar{X} = 4.12$, S.D.= 0.45) การกำหนดแผนการปฏิบัติงานเพื่อการจัดกิจกรรม
นันทนาการ ($\bar{X} = 4.12$, S.D.= 0.45) ผู้บริหารสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการ ($\bar{X} = 4.13$,



ตาราง 4 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา
ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
ประเทศไทย แต่ละด้าน เป็นรายข้อ (n=360)

ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการ	ระดับปัญหา		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
ด้านการจัดการ			
1. การกำหนดนโยบายเพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ	3.46	0.52	ปานกลาง
2. การกำหนดแผนการปฏิบัติงานกิจกรรมนันทนาการ	3.40	0.50	ปานกลาง
3. ความเพียงพอของกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม	3.43	0.50	ปานกลาง
4. การสนับสนุนการจัดตั้งชมรมนันทนาการ	3.42	0.54	ปานกลาง
5. หน่วยงานภายนอกให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการ	3.39	0.49	ปานกลาง
6. การประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมนันทนาการ	3.43	0.50	ปานกลาง
7. การกำหนดจำนวนวันสำหรับนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ	3.45	0.50	ปานกลาง
8. การจัดเวลาว่างให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ	3.66	0.57	มาก
9. การประเมินผลการจัดกิจกรรมนันทนาการในแต่ละครั้ง	3.45	0.50	ปานกลาง
ด้านบุคลากร			
10. การจัดบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถให้คำแนะนำในกิจกรรมนันทนาการ	3.33	0.50	ปานกลาง
11. การจัดบุคลากรที่มีความชำนาญในการจัดกิจกรรม	3.48	0.50	ปานกลาง
12. การจัดบุคลากรให้บริการการจัดกิจกรรมนันทนาการ	3.29	0.54	ปานกลาง
13. การจัดบุคลากรเพื่อการเบิก-จ่ายวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมนันทนาการ	3.46	0.54	ปานกลาง
14. การจัดบุคลากรดูแลความปลอดภัยในการจัดกิจกรรมนันทนาการ	3.29	0.48	ปานกลาง
15. การจัดบุคลากรรักษาความสะอาดบริเวณที่จัดกิจกรรมนันทนาการ	3.30	0.47	ปานกลาง
16. การสนับสนุนจากคณาจารย์ให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ	3.60	0.57	มาก
17. การจัดเจ้าหน้าที่พยาบาลประจำสถานที่จัดกิจกรรมนันทนาการ	3.44	0.55	ปานกลาง

ตาราง 4 (ต่อ)

ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการ	ระดับปัญหา		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
ด้านวัสดุอุปกรณ์			
18. ความเพียงพอของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมนันทนาการ	3.42	0.58	ปานกลาง
19. ความทันสมัยของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมนันทนาการ	3.38	0.55	ปานกลาง
20. ความคล่องตัวในการเบิกวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมนันทนาการ	3.47	0.51	ปานกลาง
21. การจัดห้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกายอย่างเพียงพอและเหมาะสม	3.35	0.48	ปานกลาง
22. ความเหมาะสมของสถานที่จัดกิจกรรมนันทนาการ	3.45	0.57	ปานกลาง
23. ความเพียงพอของสถานที่จัดกิจกรรมนันทนาการ	3.38	0.54	ปานกลาง
24. การจัดห้องน้ำ ห้องสุขา อย่างเพียงพอ	3.44	0.50	ปานกลาง
25. การจัดห้องน้ำ ห้องสุขา ที่สะอาด	3.47	0.54	ปานกลาง
26. การจัดวัสดุอุปกรณ์เพื่อการปฐมพยาบาล	3.43	0.54	ปานกลาง
ด้านงบประมาณ			
27. ความยุติธรรมในการจัดสรรงบประมาณเพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ	3.45	0.55	ปานกลาง
28. ความเพียงพอในการจัดสรรงบประมาณเพื่อกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม	3.56	0.60	มาก
29. ความเพียงพอในการจัดสรรงบประมาณเพื่อกิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬา	3.52	0.62	มาก
30. การได้รับงบประมาณสนับสนุนจากภาคเอกชน	3.36	0.51	ปานกลาง
ด้านกิจกรรมเกมและกีฬา			
31. เกมกลุ่มสัมพันธ์	3.38	0.49	ปานกลาง
32. เกมคอมพิวเตอร์	3.49	0.52	ปานกลาง
33. เกมในงานวันเด็ก	3.43	0.52	ปานกลาง
34. เกมในงานวันแม่แห่งชาติ	3.31	0.48	ปานกลาง
35. เกมในงานวันพ่อแห่งชาติ	3.48	0.50	ปานกลาง
36. เกมในงานวันสงกรานต์	3.43	0.55	ปานกลาง
37. เกมในงานวันลอยกระทง	3.31	0.48	ปานกลาง
38. เกมในงานวันปีใหม่	3.48	0.50	ปานกลาง
39. การออกกำลังกาย	3.38	0.49	ปานกลาง

ตาราง 4 (ต่อ)

ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการ	ระดับปัญหา		ความหมาย
	$\bar{X}$	S.D.	
40. การวิ่งเพื่อสุขภาพ	3.44	0.50	ปานกลาง
41. การเต้นแอโรบิค	3.46	0.52	ปานกลาง
42. กีฬาสี	3.48	0.51	ปานกลาง
43. กีฬาไทย	3.40	1.51	ปานกลาง
44. ฟุตบอล	3.45	0.51	ปานกลาง
45. วอลเลย์บอล	3.41	0.60	ปานกลาง
46. บาสเกตบอล	3.46	0.52	ปานกลาง
47. เปตอง	3.44	0.52	ปานกลาง
48. แบดมินตัน	3.49	0.51	ปานกลาง
49. หมากรูก	3.49	0.58	ปานกลาง
50. หมากฮอส	3.30	0.52	ปานกลาง

จากตาราง 4 แสดงว่า ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย แต่ละด้าน เป็นรายชื่อ พบดังนี้

ด้านการจัดการ มีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง เกือบทุกข้อ ยกเว้น การจัดเวลาว่างให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ($\bar{X} = 3.66$, S.D. = 0.57)

ด้านบุคลากร มีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง เกือบทุกข้อ ยกเว้น การสนับสนุนจากคณาจารย์ให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ($\bar{X} = 3.60$, S.D. = 0.57)

ด้านวัสดุอุปกรณ์ มีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง ทุกข้อ

ด้านงบประมาณ มีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง เกือบทุกข้อ ยกเว้น ความเพียงพอในการจัดสรรงบประมาณเพื่อกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม ($\bar{X} = 3.56$, S.D. = 0.60) และความเพียงพอในการจัดสรรงบประมาณเพื่อกิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬา ($\bar{X} = 3.52$, S.D. = 0.62)

ด้านกิจกรรมเกมและกีฬา มีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง ทุกข้อ

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย โดยรวมและรายด้าน (n=360)

ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการ	ระดับปัญหา		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
ด้านการจัดการ	3.43	0.03	ปานกลาง
ด้านบุคลากร	3.40	0.04	ปานกลาง
ด้านวัสดุอุปกรณ์	3.39	0.03	ปานกลาง
ด้านงบประมาณ	3.47	0.05	ปานกลาง
ด้านกิจกรรมเกมและกีฬา	3.43	0.03	ปานกลาง
รวม	3.43	0.03	ปานกลาง

จากตาราง 5 แสดงว่า ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย มีปัญหาโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.43$, S.D. = 0.03) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง ทุกด้าน

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย โดยรวมและรายด้าน จำแนกตามเพศ

ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการ	ชาย (n=200)			หญิง (n=160)		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
ด้านการจัดการ	3.46	0.02	ปานกลาง	3.45	0.05	ปานกลาง
ด้านบุคลากร	3.42	0.04	ปานกลาง	3.38	0.05	ปานกลาง
ด้านวัสดุอุปกรณ์	3.41	0.04	ปานกลาง	3.39	0.05	ปานกลาง
ด้านงบประมาณ	3.36	0.06	ปานกลาง	3.47	0.05	ปานกลาง
ด้านกิจกรรมนันทนาการ	3.40	0.01	ปานกลาง	3.44	0.03	ปานกลาง
รวม	3.42	0.39	ปานกลาง	3.46	0.02	ปานกลาง

จากตาราง 6 แสดงว่า ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ทั้งเพศชายและเพศหญิง มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา โดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.42$, S.D. = 0.39 และ $\bar{X} = 3.46$, S.D. = 0.02) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้าน อยู่ในระดับปานกลาง

ตาราง 7 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภท เกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย โดยรวมและรายด้าน จำแนกตามเพศ

ปัญหาการจัดกิจกรรม นันทนาการ	เพศชาย (n = 200)		เพศหญิง (n = 160)		t	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ด้านการจัดการ	3.46	0.02	3.45	0.05	2.47	0.12
ด้านบุคลากร	3.42	0.04	3.38	0.05	0.75	0.39
ด้านวัสดุอุปกรณ์	3.41	0.04	3.39	0.05	1.84	0.51
ด้านงบประมาณ	3.36	0.06	3.47	0.05	0.93	0.66
ด้านกิจกรรมนันทนาการ	3.40	0.01	3.44	0.03	0.75	0.39
รวม	3.50	0.59	3.56	0.58	0.35	0.74

จากตาราง 7 แสดงว่า ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย เพศชายและเพศหญิง โดยรวมและรายด้าน มีปัญหาการจัด กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย จำแนกตามอายุ

ปัญหาการจัด กิจกรรมนันทนาการ	อายุ								
	20 – 35 ปี			36 – 50 ปี			มากกว่า 50 ปี		
	n = 144			n = 120			n = 96		
	$\bar{X}$	S.D.	ความ หมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความ หมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความ หมาย
ด้านการจัด	3.47	0.02	ปานกลาง	3.43	0.06	ปานกลาง	3.47	0.03	ปานกลาง
ด้านบุคลากร	3.42	0.04	ปานกลาง	3.37	0.07	ปานกลาง	3.40	0.04	ปานกลาง
ด้านวัสดุอุปกรณ์	3.41	0.04	ปานกลาง	3.39	0.05	ปานกลาง	3.37	0.04	ปานกลาง
ด้านงบประมาณ	3.37	0.06	ปานกลาง	3.58	0.08	มาก	3.48	0.04	ปานกลาง
ด้านกิจกรรมนันทนาการ	3.42	0.04	ปานกลาง	3.43	0.03	ปานกลาง	3.45	0.04	ปานกลาง
รวม	3.42	0.04	ปานกลาง	3.43	0.06	ปานกลาง	3.43	0.04	ปานกลาง

จากตาราง 8 แสดงว่า ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ทั้งที่มีอายุ 20 – 35 ปี 36 – 50 ปี และสูงกว่า 50 ปี มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.42$, S.D. = 0.04, $\bar{X} = 3.43$, S.D. = 0.06 และ $\bar{X} = 3.43$, S.D. = 0.06 ตามลำดับ) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า เกือบทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้น ครูสอนพลศึกษาที่มีอายุ 36 – 50 ปี เห็นว่า ด้านงบประมาณ มีปัญหา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.58$, S.D. = 0.08)

ตาราง 9 วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม
และกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย จำแนกตามอายุ

ปัญหาการจัดกิจกรรม นันทนาการ	แหล่งความ แปรปรวน	df	SS.	MS.	F	P
ด้านการจัด	ระหว่างกลุ่ม	2	0.59	0.30	0.65	0.52
	ภายในกลุ่ม	357	135.40	0.46		
	รวม	359	135.99			
ด้านบุคลากร	ระหว่างกลุ่ม	2	0.39	0.20	0.38	0.68
	ภายในกลุ่ม	357	153.94	0.52		
	รวม	359	154.33			
ด้านวัสดุอุปกรณ์	ระหว่างกลุ่ม	2	0.56	0.28	0.61	0.55
	ภายในกลุ่ม	357	135.44	0.46		
	รวม	359	135.994			
ด้านงบประมาณ	ระหว่างกลุ่ม	2	1.75	0.85	2.60	0.08
	ภายในกลุ่ม	357	99.96	0.34		
	รวม	359	101.71			
ด้านกิจกรรมนันทนาการ	ระหว่างกลุ่ม	2	0.32	0.16	0.25	0.78
	ภายในกลุ่ม	357	188.54	0.64		
	รวม	359	188.86			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	2	0.50	0.25	0.74	0.48
	ภายในกลุ่ม	357	99.75	0.34		
	รวม	359	100.25			

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 9 แสดงว่า ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ที่มีอายุต่างกัน โดยรวมและรายด้าน มีปัญหาการจัดกิจกรรม
นันทนาการประเภทเกมและกีฬา แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 10 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน

ปัญหาการจัด กิจกรรมนันทนาการ	ประสบการณ์การทำงาน								
	น้อยกว่า 15 ปี			16 – 30 ปี			มากกว่า 30 ปี		
	n = 110			n = 126			n = 124		
	$\bar{X}$	S.D.	ความ หมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความ หมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความ หมาย
ด้านการจัดการ	3.49	0.08	ปานกลาง	3.51	0.06	ปานกลาง	3.47	0.05	ปานกลาง
ด้านบุคลากร	3.40	0.05	ปานกลาง	3.38	0.06	ปานกลาง	3.38	0.07	ปานกลาง
ด้านวัสดุอุปกรณ์	3.43	0.05	ปานกลาง	3.43	0.05	ปานกลาง	3.44	0.05	ปานกลาง
ด้านงบประมาณ	3.37	0.10	ปานกลาง	3.37	0.08	ปานกลาง	3.38	0.07	ปานกลาง
ด้านกิจกรรมนันทนาการ	3.40	0.04	ปานกลาง	3.41	0.04	ปานกลาง	3.42	0.04	ปานกลาง
รวม	3.42	0.06	ปานกลาง	3.42	0.06	ปานกลาง	3.42	0.05	ปานกลาง

จากตาราง 10 แสดงว่า ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ที่มีประสบการณ์การทำงาน น้อยกว่า 15 ปี 16 – 30 ปี และมากกว่า 30 ปี มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.42$, S.D. = 0.06 , $\bar{X} = 3.42$, S.D. = 0.06 และ $\bar{X} = 3.42$, S.D. = 0.05 ตามลำดับ) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า เกือบทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้น ครูสอนพลศึกษาที่มีประสบการณ์การทำงาน 16 – 30 ปี เห็นว่า ด้านงบประมาณ มีปัญหา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.51$, S.D. = 0.06)

ตาราง 11 วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม และกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย จำแนกตามประสบการณ์การทำงาน

ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการ	แหล่งความแปรปรวน	df	SS.	MS.	F	P
ด้านการจัด	ระหว่างกลุ่ม	2	2.229	1.115	1.774	0.171
	ภายในกลุ่ม	357	186.626	0.628		
	รวม	359	188.855			
ด้านบุคลากร	ระหว่างกลุ่ม	2	0.394	0.197	0.380	0.684
	ภายในกลุ่ม	357	153.937	0.518		
	รวม	359	154.331			
ด้านวัสดุอุปกรณ์	ระหว่างกลุ่ม	2	0.556	0.278	0.608	0.545
	ภายในกลุ่ม	357	135.437	0.458		
	รวม	359	135.994			
ด้านงบประมาณ	ระหว่างกลุ่ม	2	1.748	0.874	2.596	0.076
	ภายในกลุ่ม	357	99.962	0.337		
	รวม	359	101.710			
ด้านกิจกรรมนันทนาการ	ระหว่างกลุ่ม	2	0.319	0.160	0.251	0.778
	ภายในกลุ่ม	357	188.536	0.635		
	รวม	359	188.855			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	2	0.498	0.249	0.739	0.478
	ภายในกลุ่ม	357	99.748	0.337		
	รวม	359	100.246			

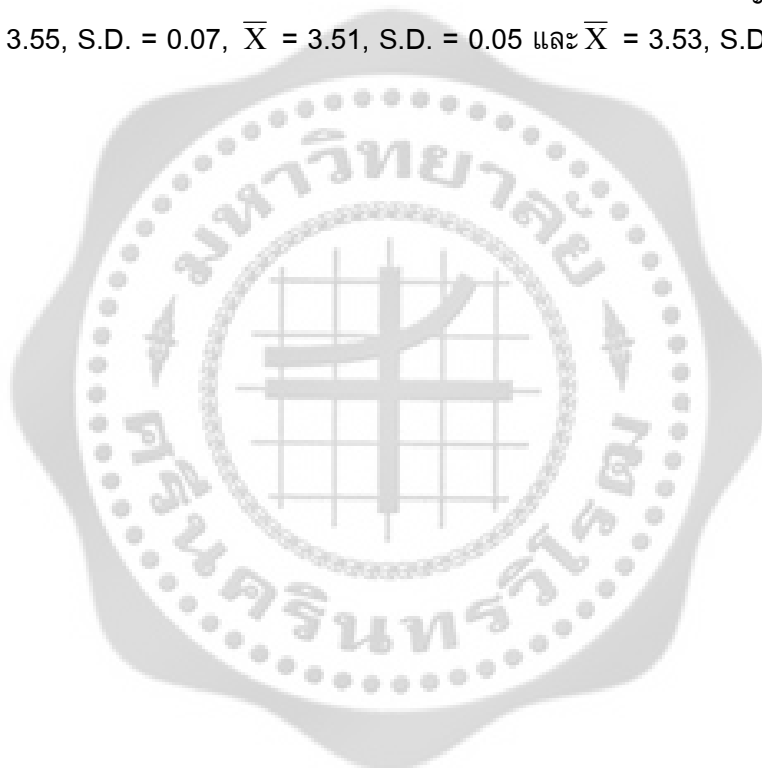
*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 11 แสดงว่า ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ที่มีประสบการณ์การทำงานต่างกัน โดยรวมและรายด้าน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตาราง 12 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย จำแนกตามภูมิภาค

ปัญหาการจัดกิจกรรม นันทนาการ	กลาง		เหนือ		ตะวันออกเฉียงเหนือ		ตะวันออก		ตะวันตก		ใต้	
	n=38		n=74		n=164		n=25		n=29		n=30	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
ด้านการจัดการ	3.49	0.08	3.45	0.04	3.42	0.06	3.49	0.09	3.55	0.07	3.44	0.07
ด้านบุคลากร	3.40	0.04	3.43	0.06	3.38	0.06	3.38	0.06	3.51	0.10	3.40	0.07
ด้านวัสดุอุปกรณ์	3.43	0.05	3.38	0.06	3.40	0.05	3.44	0.10	3.36	0.09	3.32	0.06
ด้านงบประมาณ	3.37	0.10	3.35	0.13	3.57	0.07	3.50	0.15	3.53	0.14	3.41	0.61
ด้านกิจกรรมนันทนาการ	3.40	0.04	3.42	0.04	3.43	0.04	3.49	0.14	3.51	0.05	3.37	0.03
รวม	3.42	0.06	3.42	0.05	3.43	0.06	3.46	0.12	3.48	0.07	3.38	0.06

จากตาราง 12 ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ที่อยู่ในภูมิภาค ได้แก่ ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาค
ตะวันออก ภาคตะวันตกและภาคใต้ มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา โดยรวม
อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.42$, S.D. = 0.06 , $\bar{X} = 3.42$, S.D. = 0.05, $\bar{X} = 3.43$, S.D. = 0.06 ,
 $\bar{X} = 3.46$, S.D. = 0.12 , $\bar{X} = 3.48$, S.D. = 0.07 และ $\bar{X} = 3.38$, S.D. = 0.06 ตามลำดับ) เมื่อ
พิจารณาเป็นรายด้านพบว่า เกือบทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้น ครูสอนพลศึกษาที่อยู่ในภาค
ตะวันออกเฉียงเหนือและภาคตะวันออก เห็นว่า ด้านงบประมาณ มีปัญหา โดยรวมอยู่ในระดับมาก
($\bar{X} = 3.57$, S.D. = 0.07 และ $\bar{X} = 3.50$, S.D. = 0.15 ตามลำดับ) และครูสอนพลศึกษาที่อยู่ในภาค
ตะวันตกเห็นว่ ด้านการจัดการ ด้านงบประมาณและด้านกิจกรรมนันทนาการ มีปัญหา โดยรวมอยู่ใน
ระดับมาก ($\bar{X} = 3.55$, S.D. = 0.07, $\bar{X} = 3.51$, S.D. = 0.05 และ $\bar{X} = 3.53$, S.D. = 0.14 ตามลำดับ)



ตาราง 13 วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ตามตัวแปรภูมิภาค

ปัญหาการจัดกิจกรรม นันทนาการ	แหล่งความ แปรปรวน	df	SS.	MS.	F	P
ด้านการจัด	ระหว่างกลุ่ม	5	0.54	0.09	0.26	0.96
	ภายในกลุ่ม	354	104.20	0.36		
	รวม	359	104.74			
ด้านบุคลากร	ระหว่างกลุ่ม	5	1.59	0.26	0.74	0.62
	ภายในกลุ่ม	354	104.59	0.36		
	รวม	359	106.18			
ด้านวัสดุอุปกรณ์	ระหว่างกลุ่ม	5	1.73	0.29	0.69	0.66
	ภายในกลุ่ม	354	121.90	0.42		
	รวม	359	122.63			
ด้านงบประมาณ	ระหว่างกลุ่ม	5	5.13	0.86	1.89	0.08
	ภายในกลุ่ม	354	132.59	0.45		
	รวม	359	137.72			
ด้านกิจกรรมนันทนาการ	ระหว่างกลุ่ม	5	5.13	0.86	1.89	0.08
	ภายในกลุ่ม	354	132.59	0.45		
	รวม	359	137.72			
โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	5	1.30	0.22	0.80	0.57
	ภายในกลุ่ม	354	79.28	0.27		
	รวม	359	80.58			

จากตาราง 13 แสดงว่า ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย โดยรวมและรายด้าน ที่อยู่ในภูมิภาคต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามความมุ่งหมายของการวิจัย แล้วจึงสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการวิจัย ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ตามตัวแปรเพศ อายุ ประสบการณ์การทำงานและภูมิภาค

สมมติฐานในการวิจัย

- 1.ครูสอนพลศึกษา ที่มีเพศต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย แตกต่างกัน
2. ครูสอนพลศึกษา ที่มีอายุต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย แตกต่างกัน
3. ครูสอนพลศึกษา ที่มีประสบการณ์การทำงานต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย แตกต่างกัน
4. ครูสอนพลศึกษา ที่อยู่ในภูมิภาคต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย แตกต่างกัน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือเพื่อการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าหนังสือ เอกสาร บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม
2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับ
3. สร้างแบบสอบถามโดยศึกษาข้อมูลจาก ข้อ 1 และ 2 โดยกำหนดขอบเขตและโครงสร้างของแบบสอบถาม เพื่อให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการศึกษา

การหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องกัน (Index of congruence: IOC) สูงกว่า .60 ทุกข้อ

2. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปทดลองใช้ (Try out) กับนิสิตที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แบบแอลฟา (α -coefficient) ของครอนบัค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ .93

3. นำแบบสอบถามที่ได้ไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อทำการวิจัยต่อไป

ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบตรวจรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales)

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales)

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด (Open - ended)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการแจกแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 375 ฉบับ และได้รับกลับคืนจำนวน 360 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 96.00

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดกระทำข้อมูล

1. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามทั้งหมด
2. นำแบบสอบถามที่ตรวจสอบแล้วมาลงรหัส (Coding) ในแบบลงรหัสเพื่อสำหรับประมวลผลข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์
3. นำข้อมูลที่ลงรหัสแล้วไปบันทึกในเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อประมวลผลโดยโปรแกรมสำเร็จรูป และวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำข้อมูลตอนที่ 1 มาวิเคราะห์หาค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) แล้วเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
2. นำข้อมูลตอนที่ 2 และตอนที่ 3 มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) แล้วเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
3. เปรียบเทียบสภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย แบ่งเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัด ด้านบุคลากร ด้านงบประมาณ ด้านวัสดุอุปกรณ์ และด้านกิจกรรมเกมและกีฬา ระหว่างกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม โดยใช้สถิติการทดสอบค่าที (t-test) ตามตัวแปรเพศ และกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 กลุ่ม

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่อง สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย สรุปผลได้ดังนี้

ตอนที่ 1 จำนวนและคำร้อยละของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง มีจำนวนทั้งสิ้น 360 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 200 คิดเป็นร้อยละ 55.56 เป็นผู้มีอายุ 20 – 35 ปี จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 เป็นผู้มีประสบการณ์การทำงาน 16 – 30 ปี จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 35.00 และอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 164 คน คิดเป็นร้อยละ 45.56

ตอนที่ 2 สภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย โดยรวม พบว่า มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาตามรายชื่อ พบว่า ทุกข้อ มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมาก ได้แก่ การกำหนดนโยบายเพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ การกำหนดแผนการปฏิบัติงานเพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ ผู้บริหารสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการ นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ผู้ปกครองนักเรียนให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการ การจัดบุคลากรให้บริการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การจัดสถานที่เพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ การจัดวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมนันทนาการ การจัดหน่วยงานที่ให้บริการการจัดกิจกรรมนันทนาการ การจัดเวลาว่างให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การจัดสรรงบประมาณเพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ หน่วยงานภายนอกให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการ การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม และการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬา

ตอนที่ 3 ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย พบว่า ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย มีปัญหาโดยรวมและรายด้าน อยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า มีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง เกือบทุกข้อ ยกเว้น ข้อที่มีปัญหาอยู่ในระดับมาก ได้แก่ การจัดเวลาว่างให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การสนับสนุนจากคณาจารย์ให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ความเพียงพอในการจัดสรรงบประมาณเพื่อกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม และความเพียงพอในการจัดสรรงบประมาณเพื่อกิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬา

ตอนที่ 4 ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย จำแนกตามตัวแปรพบดังนี้

ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ทั้งเพศชายและเพศหญิง มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้าน อยู่ในระดับปานกลาง

ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ทั้งที่มีอายุ 20 – 35 ปี 36 – 50 ปี และสูงกว่า 50 ปี มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า เกือบทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้น ครูสอนพลศึกษาที่มีอายุ 36 – 50 ปี เห็นว่า ด้านงบประมาณ มีปัญหา โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ที่มีประสบการณ์การทำงาน น้อยกว่า 15 ปี 16 – 30 ปี และมากกว่า 30 ปี มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า เกือบทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้น ครูสอนพลศึกษาที่มีประสบการณ์การทำงาน 16 – 30 ปี เห็นว่า ด้านงบประมาณ มีปัญหา โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ที่อยู่ในภูมิภาค ได้แก่ ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันออก ภาคตะวันตกและภาคใต้ มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า เกือบทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง ยกเว้น ครูสอนพลศึกษาที่อยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคตะวันออก เห็นว่า ด้านงบประมาณ มีปัญหา โดยรวมอยู่ในระดับมาก และครูสอนพลศึกษาที่อยู่ในภาคตะวันตกเห็นว่าการจัดการ ด้านงบประมาณและด้านกิจกรรมนันทนาการ มีปัญหา โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ตอนที่ 5 เปรียบเทียบปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ตามตัวแปร พบว่า ครูสอนพลศึกษา ที่มีเพศต่างกัน อายุต่างกัน ประสบการณ์การทำงานต่างกันและที่อยู่ในภูมิภาคต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย ไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผลการวิจัย

1. สภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย โดยรวม มีสภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในระดับมาก ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า การบริหารจัดการกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย มีการดำเนินการเพื่อให้บุคคลในองค์กรได้ปฏิบัติงานให้เกิดผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ หรือเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยดำเนินการหลายอย่าง เช่น การวางแผนงาน การจัดองค์การ การจัดบุคคล การอำนวยความสะดวก การมอบหมายงาน การประสานงาน การควบคุมงาน เป็นต้น

ดังที่ ร็อบบินส์ สตีเฟน พี. (Robbins, Stephen P. 2550: 2) สรุปว่า การจัดการ (Management) คือ สิ่งที่ผู้จัดการ หรือผู้บริหารต้องปฏิบัติซึ่งเกี่ยวข้องกับการประสานงานและการดูแลงาน และกิจกรรมต่าง ๆ ของผู้อื่น เพื่อให้งานและกิจกรรมเหล่านั้นสำเร็จลุล่วงไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล การประสานงานและดูแลงานของผู้อื่นจึงเป็นข้อแตกต่างที่แยกแยะผู้บริหารออกจากผู้ที่มีได้เป็นผู้บริหารที่รับผิดชอบงานเฉพาะของตนเอง ซึ่งการจัดนั้นหนทางการเป็นกรจัดกิจกรรมที่ไม่ได้มุ่งหวังผลกำไรตอบแทนเป็นรางวัล แต่เป็นการส่งเสริมด้านพลังกาย พลังสมองและความคิดสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ทำให้ด้วยความสมัครใจ เป็นการหาประสบการณ์เวลาว่าง เพื่อความสนุกสนานและความพึงพอใจของทุกคน บัทเลอร์ (สมบัติ กาญจนกิจ. 2542: 16-17. อ้างอิงจาก Butler: 1959) และการจัดกิจกรรมนั้นหนทางการประเภทเกมและกีฬาเป็นการจัดประสบการณ์แห่งความสุข ความเพลิดเพลิน ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับคนเรา ที่เลือกประกอบในเวลาว่างจากกิจกรรม เช่น การว่างจากงานประจำ เวลานอน หรือเวลาที่ประกอบกิจวัตรประจำวันตามความสนใจ ตามความพอใจ ไม่หวังผลตอบแทนจากกิจกรรม และควรเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการพัฒนาทางกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เช่นการเล่นกีฬา การเล่นดนตรี การไปงานเลี้ยงสังสรรค์ การท่องเที่ยว ฯลฯ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. 2541: 2-3) โดยเฉพาะอย่างยิ่งนั้นหนทางการในสถานศึกษาเป็นกิจกรรม หรือกระบวนการที่สร้างและพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กและเยาวชนในระบบการศึกษา ให้เกิดความเติบโตทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาและจิตใจ ผู้จัดกิจกรรมนั้นหนทางการ ได้แก่ คณะกรรมการบริหารสถานศึกษา องค์การนักศึกษา กลุ่มชุมนุมที่มีความสนใจร่วมกัน และอาจารย์ผู้สอนประจำวิชา (ชูชีพ เยาวพัฒน์. 2543: 48 – 49) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปริญา นาศัยสิทธิ์ (2547: บทคัดย่อ) เรื่อง สภาพและปัญหาการเรียนการสอนพลศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลในกลุ่ม ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปีการศึกษา 2546 พบว่า สภาพการเรียนการสอนพลศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลในกลุ่ม ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ทุกด้านมีความเหมาะสม สอดคล้องกับงานวิจัยของ อุทัยวรรณ นพรัตน์ (2550: บทคัดย่อ) วิจัยเรื่อง สภาพและปัญหาของผู้เข้าร่วมที่มีต่อการจัดการกิจกรรมนั้นหนทางการของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา พบว่า สภาพการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นหนทางการของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ต่อการจัดการกิจกรรมนั้นหนทางการของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยรวมมีความเหมาะสม

เมื่อพิจารณาตามรายชื่อ พบว่า มีสภาพการจัดกิจกรรมนั้นหนทางการประเภทเกมและกีฬา อยู่ในระดับมาก ทุกข้อ ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า การจัดกิจกรรมนั้นหนทางการประเภทเกมและกีฬา ก่อให้เกิดการปฏิบัติกิจกรรมนั้นหนทางการที่เป็นการกระทำของอวัยวะต่าง ๆ ในการเคลื่อนไหวหนักเบาบ้าง ได้ใช้สมอง เน้นพัฒนาจิตใจ อารมณ์ควบคู่ไปกับสุขภาพร่างกาย โดยใช้เครื่องมือและกิจกรรมนั้นหนทางการเป็นสื่อไปสู่เป้าหมาย เช่น การเล่นเกม การเล่นกีฬาเพื่อความสนุกสนาน เป็นต้น ทั้งนี้เนื่องจาก การจัดนั้นหนทางการเป็นกระบวนการในการจัดการกิจกรรมต่างๆ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลโดยใช้กิจกรรมประเภทต่างๆ เป็นสื่อและจัดได้ทั้งทั้งในและภายนอกสถานศึกษา (กำโชค เผือกสุวรรณ. 2538: 41) และการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ นั้น เป็นการตอบสนองความต้องการทางกาย และจิตใจควบคู่กันไป ช่วยผ่อนคลายความเครียดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายหลังการทำงานอย่างหนัก โดยใช้ร่างกายหรือสมองก็ตาม (สมบัติ กาญจนกิจ. 2544: 17) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อุทัยวรรณ

นพรัตน์ (2550: บทคัดย่อ) วิจัยเรื่อง สภาพและปัญหาของผู้เข้าร่วมที่มีต่อการจัดการกิจกรรม

นันทนาการของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา พบว่า สภาพการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา รายด้าน มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ (2549: บทคัดย่อ) เรื่อง สภาพและปัญหาการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการในประเทศ พบว่า กิจกรรมนันทนาการกีฬาที่ดำเนินการมากโดยรวม ทั้ง 4 ภาค ได้แก่ ฟุตบอล เปตอง กิจกรรมในสนามกีฬา

2. ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย โดยรวม พบว่า มีปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า ครูสอนพลศึกษาเป็นผู้ที่อยู่ในสังคมของครู ที่สามารถแก้ปัญหาเล็กน้อยได้เอง โดยไม่เห็นว่าเป็นปัญหาในระดับมาก นอกจากนี้ การที่ครูสอนพลศึกษามีหน้าที่รับผิดชอบต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของโรงเรียน เป็นผู้ที่มีจิตใจจริงจัง สนุกสนาน รู้จักการผ่อนคลายความตึงเครียด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ทำให้ครูสอนพลศึกษาได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษา รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และมีเพื่อนมากขึ้น ส่งผลต่อการพัฒนาร่างกายและอารมณ์สุขของมนุษย์ มีความสนุกสนาน (Fun) และสุขสงบ (Peace) และพัฒนาสังคมและสติปัญญาของมนุษย์ (สมบัติ กาญจนกิจ. 2544: 38-56) ดังที่ เจ บี แนช (Jay B. Nash, อ้างอิงจากเอนก หงษ์ทองคำ. 2542: 1-2) กล่าวว่า นันทนาการ เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มีคุณค่า จากกิจกรรมต่าง ๆ ที่สร้างความสัมพันธ์กับสภาวะหรือสิ่งแวดล้อมนั้น ๆ ตามความสนใจและประสบการณ์แต่ละบุคคล ทั้งนี้ ครูสอนพลศึกษาได้ใช้ระยะเวลาที่ไม่เพียงแต่จัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมรวมทั้งการเล่นแบบโต้ตอบอยู่ในสังคมเกี่ยวกับเกมที่อยู่นอกชั่วโมงเรียน ซึ่งนักการศึกษาเชื่อว่า การเล่นเกี่ยวข้องกับทักษะการเรียนรู้ที่ซับซ้อน การตัดสินใจแบบฉับพลันทันใจ (Real Time) การจัดการทรัพยากรในสถานการณ์ที่สำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปริญญา นาชัยสิทธิ์ (2547: บทคัดย่อ) เรื่อง สภาพและปัญหาการเรียนการสอนพลศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลในกลุ่ม ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปีการศึกษา 2546 พบว่า สภาพและปัญหาการเรียนการสอนพลศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลในกลุ่ม ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ทุกกลุ่มและทุกด้านมีความเหมาะสม ผู้บริหารและอาจารย์พลศึกษาเห็นว่า การเรียนการสอนพลศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลในกลุ่ม ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปัญหาที่มีอยู่ในระดับปานกลาง อุทัยวรรณ นพรัตน์ (2550: บทคัดย่อ) วิจัยเรื่อง สภาพและปัญหาของผู้เข้าร่วมที่มีต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา พบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีปัญหาต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยรวมและรายด้าน อยู่ในระดับน้อย

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีปัญหาในระดับมาก ได้แก่ การจัดเวลาว่างให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การสนับสนุนจากคณาจารย์ให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการและความเพียงพอในการจัดสรรงบประมาณเพื่อกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ให้

ความสำคัญกับการจัดการเรียนการสอนรายวิชาต่าง ๆ มาก จึงจัดเวลาให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม
นันทนาการประเภทเกมและกีฬาบ่อย จึงควรกำหนดเวลาในการจัดนันทนาการที่เหมาะสมกับสภาพดิน
ฟ้าอากาศสภาพการณ์ของท้องถิ่นนั้น ๆ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากที่สุด (กมล สุวรรณศรี.
ม.ป.ป. : 158 – 163; และ คณิต เขียววิชัย 2543 : 122 – 133) นอกจากนี้ ปัญหาการสนับสนุนจาก
คณาจารย์ให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการนั้น ควรให้คณาจารย์ได้ทราบและเข้าใจนโยบายภาครัฐ
ตามแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ.2550-2554) ที่กำหนดว่า “นันทนาการสร้างคุณภาพ
ชีวิตที่ดีให้แก่คนไทย สร้างสัมพันธภาพของคนในชุมชน ก่อให้เกิดสังคมแห่งคุณธรรม จริยธรรม มีความ
มั่นคง เศรษฐกิจรุ่งเรืองเป็นรากฐานที่สำคัญ ในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน” ซึ่งสถานศึกษาและ
องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ร้อยละ 60 ต้องจัดให้มีการศึกษาการใช้เวลาว่างและนันทนาการ รวมทั้งจัด
ให้มีกิจกรรมนันทนาการในชีวิตประจำวันแก่นักเรียน เยาวชนและประชาชนในชุมชน (สำนักงาน
พัฒนาการศึกษาและนันทนาการ (2551: 1-6) สำหรับความเพียงพอในการจัดสรรงบประมาณเพื่อกิจกรรม
นันทนาการประเภทเกม อาจเป็นเพราะว่า การจัดสรรงบประมาณจากภาครัฐน้อย หรืออาจจัดสรร
งบประมาณเพื่อการเรียนการสอนมาก ในขณะที่จัดสรรให้กับการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและ
กีฬาบ่อย ดังนั้น จึงควรจัดสรรงบประมาณค่าใช้จ่าย การประมาณค่าใช้จ่ายให้เหมาะสมและใกล้เคียงกับ
ความเป็นจริง ต้องรู้แหล่งที่มาและจำนวนของงบประมาณ นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมนันทนาการ
ประเภทเกมและกีฬาที่เลือกบรรจุในโครงการจะต้องสอดคล้องกับงบประมาณที่มีอยู่ และมีการจัดทำ
บัญชีรายรับ รายจ่ายอย่างชัดเจน (กมล สุวรรณศรี. ม.ป.ป.: 158 – 163; และ คณิต เขียววิชัย 2543 :
122 – 133) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามาศ ชื่นจิตร์ (2550: บทคัดย่อ) วิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผล
ต่อลักษณะมุ่งอนาคตของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชานันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับลักษณะมุ่งอนาคตของนิสิต ได้แก่
สัมพันธภาพระหว่างอาจารย์กับนิสิต สอดคล้องกับงานวิจัยของ จันทิมา สีไพร (2540. บทคัดย่อ) ศึกษา
สภาพและปัญหาการดำเนินการโครงการออกกำลังกายของหน่วยงานรัฐบาลในเขตกรุงเทพมหานคร
พบว่า มีปัญหาด้านงบประมาณ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตนาภรณ์ ประยูรธม (2546: บทคัดย่อ)
เรื่องสภาพและปัญหาในการบริหารจัดการสถานออกกำลังกาย ในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546 พบว่า
เจ้าหน้าที่ที่มีความเห็นว่า มีปัญหาด้านงบประมาณอยู่ในระดับมากที่สุด

3. ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียน
ประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย รายงาน พบว่า ครูสอน
พลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย มีปัญหา
อยู่ในระดับปานกลาง ทุกด้าน ได้แก่ ด้านการจัดการ ด้านบุคลากร ด้านวัสดุอุปกรณ์ ด้านงบประมาณและ
ด้านกิจกรรมเกมและกีฬา ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะ โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย มีการบริหารจัดการกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ครบ
องค์ประกอบการบริหาร 4'ms ได้แก่ คน เงิน วัสดุอุปกรณ์และสถานที่ และงบประมาณ ดังที่ กำโชค
เผือกสุวรรณ (2538: 2) กล่าวว่า การบริหารจัดการนันทนาการ เป็นการบริหารเพื่อการบริหาร โดยจัด
ดำเนินการเหมือนกับบริหารงานบริการทั่วไป แต่นำกิจกรรมมาเป็นสื่อ หรือเครื่องมือให้บรรลุเป้าหมาย
และเอนก หงษ์ทองคำ (2542: 76) กล่าวว่า การจัดการนันทนาการไม่ว่าจะเป็นการจัดการของภาครัฐ

หรือเอกชนนั้น จะต้องอาศัยปัจจัยต่างๆ ได้แก่ คน เงิน อุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวกและวิธีการดำเนินงาน ในการดำเนินงานที่บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยคนที่เป็นนันทนาการ และบุคคลทั่วไป นอกจากนี้ สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 31-32) เสนอว่า การรู้จักเลือกกิจกรรมนันทนาการ ตามความสนใจและความต้องการของบุคคล เป็นการส่งเสริมสุขภาพและบุคลิกภาพแก่ตนเอง ช่วยสร้างความเข้าใจระหว่างความสัมพันธ์ของมนุษย์กับธรรมชาติ อีกทั้งยังช่วยสืบทอดศิลปวัฒนธรรมของชาติให้คงอยู่ต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดุษฎี สรวงจันทร์ (2545: บทคัดย่อ) เรื่องการศึกษาปัญหา สาเหตุของปัญหาและความต้องการในการแก้ไขปัญหายุ่งเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมของสมาชิก ศูนย์เยาวชนเวรราชิน พบว่า ปัญหาเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมของสมาชิกศูนย์เยาวชนเวรราชินโดยรวมอยู่ที่ระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีปัญหาด้านกิจกรรม ด้านการดำเนินงานและด้านส่วนตัวยู่ในระดับปานกลาง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปริญญา นาคชัยสิทธิ์ (2547: บทคัดย่อ) เรื่องสภาพและปัญหาการเรียนการสอนพลศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลในกลุ่ม ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปีการศึกษา 2546 พบว่า สภาพและปัญหาการเรียนการสอนพลศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลในกลุ่ม ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ด้านการสอนและผู้สอน ด้านการเรียนและผู้เรียน ด้านสถานที่ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก และด้านผู้บริการและการบริการพลศึกษา ทุกด้าน มีปัญหาการเรียนการสอนพลศึกษาในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลในกลุ่ม ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ อยู่ในระดับปานกลาง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สมชาย ไวยากรณ์ (2549: บทคัดย่อ) ศึกษาการใช้เวลาว่างในการประกอบกิจกรรมนันทนาการของวัยรุ่นชุมชนเขตบางรัก กรุงเทพมหานคร สภาพและปัญหาการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมทั้ง 4 ภาค อยู่ในระดับปานกลาง

4. ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ตามตัวแปร พบว่า ทุกเพศ ทุกอายุ ทุกประสบการณ์การทำงานและทุกภูมิภาค พบว่า มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา โดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า กิจกรรมนันทนาการมีหลายรูปแบบ (No Single) ประกอบด้วยรูปแบบต่างๆ หลากหลาย ตามความต้องการ ความสนใจ หรือรสนิยม ดังนั้น กิจกรรมการแสดงออกซึ่งใจไปได้หลายรูปแบบ ไม่มีข้อจำกัด ขอให้ได้รับความสนุกสนานและพึงพอใจ อาจจะเป็นในรูปของการพบปะสนทนา งานอดิเรก เล่นกีฬา กิจกรรมดนตรี ร้องเพลง เขียนภาพศิลปะ ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ หรือเข้าร่วมกิจกรรมชุมชนตามโอกาสที่มี เป็นต้น และการจัดกิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่อาสาด้วยความเต็มใจ (Engagement and Entirely Voluntary) เป็นกิจกรรมที่ยอมรับเรียกหาด้วยความเต็มใจ สมารถใจ ไม่สามารถบังคับได้ ขึ้นอยู่กับผู้นำและการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการกำหนดจุดหมายของกิจกรรม โดยเข้าร่วมกิจกรรมอย่างสมัครใจ เกิดความภาคภูมิใจโดยไม่มีการบังคับ (บุญเสริม อุทัยผล. 2530: 14-18) กิจกรรมนันทนาการเกมกีฬานั้น เป็นกิจกรรมที่บุคคลทุกเพศทุกช่วงอายุ ทุกประสบการณ์การทำงานและทุกภูมิภาคได้สร้างความสัมพันธ์กันระหว่างทักษะการเคลื่อนไหว สติปัญญา ความทนทานและพลังกำลังของร่างกาย ในการประกอบ กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม กีฬา จึงเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ดึงดูดและท้าทายความสามารถของผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีประโยชน์และคุณค่า ทำให้ได้ออกกำลังกาย มีสมรรถภาพทางกายดีขึ้น ช่วยให้ผ่อนคลายจากความวิตกกังวลและความเครียด สุขภาพแข็งแรง สร้างมนุษยสัมพันธ์ สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ รู้จักใช้

เวลาว่างให้มีประโยชน์ ลดการสร้างพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางสังคม มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ฝึกความอดทน ทดสอบสมรรถภาพทางกาย ปราศจากโรคภัยและได้ฝึกความเป็นผู้นำ (สมบัติ กาญจนกิจ. 2544: 38-40) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ (2549 : บทคัดย่อ) ศึกษาสภาพและปัญหาการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการในประเทศไทย พบว่า ปัญหาการดำเนินงาน กิจกรรมนันทนาการโดยรวมทั้ง 4 ภาค อยู่ในระดับปานกลาง และซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศราวุธ ะประสาร (2550: บทคัดย่อ) เรื่อง ปัญหาและความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของพนักงาน บริษัท ทิพยประกันภัย จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร พบว่า พนักงานบริษัท ทิพยประกันภัย จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ พบว่า พนักงานที่มีเพศต่างกัน อายุต่างกัน ตำแหน่งงานต่างกัน มีปัญหาอยู่ในระดับปานกลางในทุกด้าน

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ตามตัวแปร พบว่า ครูสอนพลศึกษาที่มีอายุ 36 – 50 ปี และครูสอนพลศึกษาที่มีประสบการณ์การทำงาน 16 – 30 ปี มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ด้านงบประมาณ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า ครูสอนพลศึกษาทั้งที่มีอายุ 36 – 50 ปี และครูสอนพลศึกษาที่มีประสบการณ์การทำงาน 16 – 30 ปี เป็นครูที่ปฏิบัติงานมานานจะรับทราบจำนวนงบประมาณที่ได้รับจัดสรรเพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา และเห็นว่าไม่เพียงพอ นอกจากนี้ ครูสอนพลศึกษาที่อยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคตะวันออกเห็นว่า ด้านงบประมาณ มีปัญหาโดยรวมอยู่ในระดับมาก และครูสอนพลศึกษาที่อยู่ในภาคตะวันตกเห็นว่า ด้านการจัดการ ด้านงบประมาณและด้านกิจกรรมนันทนาการ มีปัญหาโดยรวมอยู่ในระดับมาก ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า การจัดสรรงบประมาณเพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของโรงเรียนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันออกและภาคตะวันตกไม่เพียงพอ และครูสอนพลศึกษาภาคตะวันตก ยังไม่พึงพอใจต่อการจัดการ ด้านงบประมาณและด้านกิจกรรมนันทนาการ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มานะ หมอยาดี (2540: บทคัดย่อ) เรื่อง การใช้เวลาว่างเพื่อการออกกำลังกายของนักเรียนนายเรืออากาศ พบว่า นักเรียนนายเรืออากาศ โรงเรียนนายเรืออากาศ ส่วนมากมีความต้องการเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างเพื่อออกกำลังกาย ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคและทักษะการออกกำลังกาย เชี่ยวชาญการมาบรรยายสาธิตในหลักการวิธีใหม่ๆ ให้แก่สมาชิกได้มีความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ หน่วยงานที่ทำหน้าที่ประชาสัมพันธ์การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ โดยมีความต้องการกิจกรรมกีฬา สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตนากฤษ ประยูรธม (2546: บทคัดย่อ) เรื่อง สภาพและปัญหาในการบริหารจัดการสถานออกกำลังกาย ในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546 พบว่า เจ้าหน้าที่ที่มีความเห็นว่า มีปัญหาด้านงบประมาณอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ (2549: บทคัดย่อ) ศึกษาสภาพและปัญหาการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการในประเทศไทย พบว่า ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีปัญหาในการดำเนินงานมากกว่าภาคกลางและภาคใต้ และภาคตะวันออกมีสภาพการดำเนินงานดีกว่าภาคใต้

5. เปรียบเทียบปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย พบว่า ครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ที่มีเพศอายุ ประสบการณ์การทำงานและภูมิภาคต่างกัน มีปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและ

กีฬา ไม่แตกต่างกัน ที่เป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่า เพศ อายุ ประสบการณ์การทำงานและภูมิภาค ไม่มีผล ต่อปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย นอกจากนี้ บุคคลทุกกลุ่มเป็นผู้มีความรู้ อาจ มีความเข้าใจ เห็นคุณค่าของการใช้เวลาที่มีอยู่ให้เป็นประโยชน์และนันทนาการและประกอบกิจกรรม นันทนาการเป็นประจำ การจัดนันทนาการในสถานศึกษา จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นและสำคัญยิ่งที่จะช่วย ส่งเสริมพัฒนาลักษณะนิสัยพึงประสงค์ของเยาวชน ช่วยให้เขาเหล่านั้นได้มีโอกาสเข้าใจ มีความรักและ ซาบซึ้งกับกิจกรรมเวลาว่าง รู้จักใช้เวลาให้เกิดประโยชน์โดยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างมี จุดหมาย ส่งเสริมการสร้างลักษณะนิสัยและความเป็นพลเมืองที่ดีในอนาคต (ชูชีพ เยาวพันธ์, 2543:

48 - 49) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จิรนน สีสม (2549: 82) วิจัยเรื่อง สภาพและความต้องการการจัด กิจกรรมนันทนาการของบุคลากรมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย พบว่า บุคลากรที่อายุแตกต่างกัน รายได้ ต่างกันและตำแหน่งต่างกัน มีความต้องการจัดกิจกรรมนันทนาการไม่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัย ของ สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ (2549: บทคัดย่อ) ศึกษาสภาพและปัญหาการดำเนินงาน กิจกรรมนันทนาการในประเทศไทย ปัญหาการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการในประเทศไทย อำเภอ เมืองและอำเภออื่นๆ มีปัญหาการดำเนินงาน โดยรวมไม่แตกต่างกัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศราวุธ สะประसार (2550: บทคัดย่อ) เรื่อง ปัญหาและความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของ พนักงาน บริษัท ทิพยประกันภัย จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร พบว่า พนักงาน บริษัท ทิพยประกันภัย จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร ที่มีเพศต่างกัน อายุต่างกัน ตำแหน่งงานต่างกัน มีปัญหาและความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการไม่แตกต่างกัน

สรุปได้ว่า โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทยมี การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาในระดับมาก ส่วนปัญหาของครูสอนพลศึกษา ใน โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย มีอยู่ในระดับปาน กลาง ยกเว้น เรื่องการจัดเวลาว่างให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การสนับสนุนจากคณาจารย์ให้ นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการและความเพียงพอในการจัดสรรงบประมาณเพื่อกิจกรรมนันทนาการ ประเภทเกม สำหรับครูสอนพลศึกษาที่มีเพศ อายุ ประสบการณ์การทำงานและภูมิภาคต่างกัน มีปัญหา การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ไม่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของครู สอนพลศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่า

1.1. โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย ควรจัดสรรงบประมาณเพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาให้มากขึ้น และ ปรับขั้นตอนการบริการการจัดกิจกรรมนันทนาการ ให้มีความสะดวกและคล่องตัว ให้มากขึ้น

1.2. โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย
ควรมีการพัฒนา ฝึกอบรมบุคลากรให้มีความรู้และประสบการณ์ในการวางแผนการจัดกิจกรรมให้เป็น
ระบบ เพื่อให้การจัดกิจกรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และมีผู้เข้าร่วมมากขึ้น

1.3. โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย
ควรประชาสัมพันธ์และขอความร่วมมือจากคณาจารย์ เพื่อการสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการ
ประเภทเกมและกีฬา ให้แพร่หลายในทุกด้าน โดยส่งเสริมทั้งกิจกรรมภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย

1.4. โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย
ควรจัดอาจารย์ที่ปรึกษาของชมรม เพื่อให้คำแนะนำแก่นักเรียนในการจัดแบ่งเวลาการเรียนและเข้าร่วม
กิจกรรมชมรม การรู้จักแบ่งเวลาให้ได้ประโยชน์ทั้งการเรียนและการเข้าร่วมกิจกรรม

1.5. ควรกระตุ้นนักเรียนให้เห็นความสำคัญของการเข้าร่วมกิจกรรมชมรม ส่งเสริมการเข้า
ร่วมกิจกรรมให้มากขึ้น โดยเฉพาะกิจกรรมที่จัดเป็นประจำทุกปี ให้นักเรียนได้มีโอกาสเข้าไปเป็นส่วน
ร่วมชมรมต่างๆ ในโรงเรียน

1.6. ควรมีการจัดแสดงผลงานของนันทนาการต่างๆ เป็นประจำทุกปี เพื่อเป็นการส่งเสริม
การจัดกิจกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถของโรงเรียนและเป็นการเผยแพร่ให้โรงเรียนทั้งภายใน และ
ภายนอกมหาวิทยาลัย ได้ทราบถึงกิจกรรมชมรมที่โรงเรียนได้จัดขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งต่อไป ควรวิจัย ดังนี้

2.1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น อาจารย์ในโรงเรียน
ผู้ปกครองและชุมชนรอบโรงเรียน เป็นต้น

2.2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบทัศนคติของนิสิตที่มีต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ
ประเภทเกมและกีฬา ระหว่างโรงเรียนในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค

2.3. ควรมีการศึกษาผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ของ
โรงเรียนในรูปแบบ ลักษณะและวิธีการจัดกิจกรรมนันทนาการ

.....



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมล สุวรรณศรี. (มปป). นันทนาการ. (เอกสารประกอบการสอน). กรุงเทพฯ: วิทยาลัยสวนดุสิต.
- กรรณิการ์ ไวยสุรา. (2549). ปัญหาในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของพนักงานสายการผลิตบริษัท
ในเครือเซ็นทรัลมาร์เก็ตติ้งกรุ๊ป. ปรินญาณิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กำโชค เผือกสุวรรณ. (2538). ผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพฯ: เกษมศรีการพิมพ์.
- เขตพื้นที่การศึกษา. (2554). โรงเรียน ในสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาสำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาขั้นพื้นฐาน. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2554. จาก http://www.moe.go.th/data_stat/
- คงศักดิ์ เจริญรักษ์. (2527, 10 มกราคม). นันทนาการกับความต้องการของมนุษย์. วารสารสุขศึกษา
พลศึกษาและนันทนาการ. 1 (12) : 80 – 81.
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2554). คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สืบค้นเมื่อ
มีนาคม 2554. จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/>
- คณิต เขียววิชัย. (2534). หลักนันทนาการ. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากรพระราชวัง
สนามจันทร์.
- จรินทร์ ธานีรัตน์. (2528). นันทนาการชุมชน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- จันทิมา สีไพร. (2540). ศึกษาสภาพและปัญหาการดำเนินการโครงการออกกำลังกายของหน่วยงาน
รัฐบาล ในเขตกรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จรินทร์ สีลม. (2549). สภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรมหาวิทยาลัย
หอการค้าไทย. ปรินญาณิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จุฑามาศ ชื่นจิตร. (2550). ปัจจัยที่ส่งผลต่อลักษณะมุงอนาคตของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชา
นันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ปรินญาณิพนธ์ วท.ม. (การจัดการ
นันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชูชีพ เยาวพัฒน์. (2543). การจัดงานอุตสาหกรรม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- เดวีนา เน็ดน้อย. (2552). สภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของพนักงานบริษัท
บางกอกกล๊าส จำกัด (โรงงานปทุมธานี). ปรินญาณิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (การจัดการ
นันทนาการ). กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.ถ่ายเอกสาร.
- ดุขฎี สรวงจันทร์. (2545). การศึกษาปัญหา สาเหตุของปัญหาและความต้องการในการแก้ไขปัญหา
เกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมของสมาชิก ศูนย์เยาวชนเวรราชิน. ปรินญาณิพนธ์ วิทยาศาสตร
มหาบัณฑิต (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.ถ่ายเอกสาร.
- บรรยงค์ โตจินดา. (2545). นันทนาการเบื้องต้นสำหรับครู. อุตรธานี : สำนักส่งเสริมวิชาการ.

- บุญเสริม อุทัยผล. (2530). *นันทนาการเบื้องต้น*. เชียงใหม่: ฝ่ายเอกสารการพิมพ์วิทยาลัยครูเชียงใหม่.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2541). *นันทนาการสำหรับครู*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปราโมทย์ ปรีไทย. (2551). *ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนในโรงเรียนอาชีวศึกษาสังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน เขตพื้นที่ การศึกษา กรุงเทพมหานคร 3*. ปรินญาณินพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ปรินญา นาชัยสิทธิ์. (2546). *สภาพและปัญหาการเรียนการสอนพลศึกษา ในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล ในกลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ปีการศึกษา 2546*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พีระพงศ์ บุญศิริ. (2542). *นันทนาการและการจัดการ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- พอง เกิดแก้ว. (2527). *การจัดกีฬาเพื่อนันทนาการสำหรับนิสิตและนักเรียนส่วนใหญ่ในสถาบันการศึกษา*. วารสารสุขศึกษา พลศึกษาและนันทนาการ. หน้า 33-35.
- (2532). *โครงการพลศึกษา สุขศึกษาและการนันทนาการในโรงเรียน*. กรุงเทพมหานคร: วัฒนาพานิช.
- มานะ หมอชาติ. (2540). *การใช้เวลาว่างเพื่อการออกกำลังกายของนักเรียนนายเรืออากาศ*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ร็อบบิ้นส์ สตีเฟนส์ พี. (2550). *การจัดการและพฤติกรรมองค์กร*. แปลโดย วิรัช สงวนวงศ์วาน. กรุงเทพฯ: เพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น อินโดไชน่า.
- รัตนากฤษ ประยูรธม. (2546). *สภาพและปัญหาในการบริหารจัดการสถานออกกำลังกาย ในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2546*. กรุงเทพฯ: ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ราชกิจจานุเบกษา. (2535). *พระราชบัญญัติการประถมศึกษา (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2535*.
- ราชกิจจานุเบกษา. (2546). *ระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ. 2546*.
- ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ. (2543). *เทคนิคการวิจัยทางพลศึกษา*. กรุงเทพฯ : สุรวริยาสัน.
- วิชาการ,กรม. (2545). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน.พิมพ์ครั้งที่ 2*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- ศราวุธ สะปะรสาร. (2550). *ปัญหาและความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของพนักงาน บริษัททิพย์ประกันภัย จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร*. ปรินญาณินพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมาน รังสิโยกฤษฎ. (2537). *ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการบริหารงานบุคคล*. กรุงเทพฯ: อักษรศาสตร์การพิมพ์.
- สมคิด บางโม. (2538). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการจัดการ*. กรุงเทพฯ: นำอักษรการพิมพ์.

-(2538). *หลักการจัดการ*. กรุงเทพฯ: นวัตกรรมการพิมพ์.
- สมชาย ไวยากรณ. (2549). *ศึกษาการใช้เวลาว่างในการประกอบกิจกรรมนันทนาการของวัยรุ่นชุมชนเขตบางรัก กรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์. วท.ม. (การจัดการนันทนาการ)*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- (2544). *นันทนาการและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว*. กรุงเทพฯ: ท่ามาดีจำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2554. (2554). สืบค้นเมื่อ มีนาคม 2554 จาก http://www.moe.go.th/data_stat/
- สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ. (2546). *ยุทธศาสตร์การพัฒนากิจการนันทนาการในโลกยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: กลุ่มวิจัยและพัฒนา สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ.
- (2549). *ศึกษาสภาพและปัญหาการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการในประเทศ*. ถ่ายเอกสาร.
- (2551). *แผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ.2550 - 2554)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ .(2551). *แผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 1 (พ.ศ. 2550- 2554)*. กรุงเทพมหานคร. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- หลักการบริหารด้วย 4M's. (2553). สืบค้นเมื่อ 8 มิถุนายน 2553,จาก <http://watsil.spaces.live.com/Blog/cns!33BAF2972FF841A7!876.entry>
- เอนก หงษ์ทองคำ. (2542). *นันทนาการกับสังคม*. (เอกสารประกอบคำสอน). กรุงเทพฯ: ถ่ายเอกสาร.
- อุดม บุตุตะ. (2547). *สภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนกีฬา สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา*. ปรินญาณิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อุทัยวรรณ นพรัตน์. (2550). *สภาพและปัญหาของผู้เข้าร่วมที่มีต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการของสำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา*. ปรินญาณิพนธ์ (วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Butler, George D. (1959). *Introduction to Community Recreation*. New York: McGraw Hill Book Company.
- Culp, Rocklynn H. (1998). *Adolescent Girls and Outdoor Recreation: a Case Study Examining Constraints and Effective Programming*. Journal of Leisure Research , Vol. 30. p.356.
- Cronbach, Lee J. (1984). *Essentials of Psychological Testing*. 3rd Ed. New York: Harper & Row. p.161

- Kemm, C. Cloete. (2012). *Implementation of a Chess Programme in a Spectrum of Schools Inouth Africa to Adress Analytical Logic Development and Personality Development in Children*. University of Pretoria (South Africa). Retrived on 10 March 2012, http://www.iated.org/concrete2/paper_detail.php?paper_id=20667
- Krejcie , Robert V. Morgan Daryle M. (1970,. Mach). *Determining Sample Size for Research Activities. Educational Psychological Measurement*. 30(3) : 607-610.
- Holbrook, James Edward. (1993, February). Current Problem and Trends in Facility Planning for Health, Physical Education. Reaction and Athletics at Colleges and Universities. *Dissertation Abstracts International*. 37 (10) : 2735 – A.
- Hurlock, E.B. (1984). *Child Development*. New York , Mcgraw-Hill Book company.
- Likert, R. A. (1932). *Technique for the Measurement of Attitudes*. Psychological Test.
- Lukow, Jennifer Eloise. (2002, November). Learning Styles as Predictors of Student Attitudes Toward the Use of Technology in Recreation Course, *Dissertation Abstracts International*. 63 (5): p. 1992
- Otto, William Orville. (1972). The Availability and Extent of Use Public School Facilities for Community Recreation Within Schoo. District in the State of Wisconsin. *Dissertation Abstracts.Lunenberg*,
- Reymore, Leslie Ann. (1994). "The Tradition From Adolescence to Young Adulthood: Predictors Of Leisure Behavior. *Dissertation Abstracts International*. p.702
- Saleh M. Khine. (2012). *Computer Games, Self-Esteem and Science Interests among Intermediate Students in Bahrain Schools*. Bahrain Teachers College in University of Bahrain (BAHRAIN). Retrived on 10 March 2012, from http://www.iated.org/concrete2/paper_detail.php?paper_id=20667
- Marques M. Gonçalves,Silva T. da de Assis, and Franco A. Sholl. (2012). Exergames: A New Tool for Promoting Physical Activity in Schooks. Universidade Federal do Rio de Janeiro (BRAZIL). Retrived on 10 March 2012, from http://www.iated.org/concrete2/paper_detail.php?paper_id=20667
- Standford, Steven Wane. (1990). The Influence of Extracurricular Involement on Student Development Among Campus Leaders at Large South-eastern Universities. Dissertation Ph.D (Floria): Graduate School Florida State University. Photocopied.
- Watson, James Franklin. (1997. January). The Impact of Leisure Attitude and Motivation on the Physical Recreation /Leisure Participation Time of College Students. Dissertation Abstracts International. Dai-A 57/07:3251. p. 3215.
-



ภาคผนวก ก
แบบสอบถามการวิจัยเรื่อง
สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครู
สอนพลศึกษา ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษา เขตพื้นที่
การศึกษา ประเทศไทย

แบบสอบถามการวิจัยเรื่อง

สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียน

สังกัดสำนักงานการประถมศึกษา เขตพื้นที่การศึกษา ประเทศไทย

คำชี้แจง :

1. แบบสอบถามชุดนี้ได้จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการทำวิจัยเรื่อง “สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษา เขตพื้นที่การศึกษา ประเทศไทย”

2. แบบสอบถามมีทั้งหมด 3 ตอน ผู้วิจัยขอความกรุณาจากท่านได้โปรดพิจารณาตอบแบบสอบถามทั้งหมดตามความเป็นจริง หรือความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวโดยทั่วไป

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ในช่อง ☐ น้ำหัวข้อที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุด

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

2. อายุ

☐ อายุ 20 - 35 ปี

☐ อายุ 36 - 50 ปี

☐ มากกว่า 50 ปี

3. ประสบการณ์การทำงาน

☐ น้อยกว่า 15 ปี

☐ 16 - 30 ปี

☐ มากกว่า 30 ปี

3. ภูมิภาค

☐ ภาคกลาง

☐ ภาคเหนือ

☐ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

☐ ภาคตะวันออก

☐ ภาคตะวันตก

☐ ภาคใต้

ตอนที่ 2 สภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษา เขตพื้นที่การศึกษา ประเทศไทย

**ตอนที่ 2 สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาของครูสอนพลศึกษา ใน
โรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา เขตพื้นที่การศึกษา ประเทศไทย**

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ในช่องหน้าหัวข้อที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุด

เกณฑ์การให้ค่าคะแนนแต่ละข้อในแบบสอบถาม ผู้วิจัยกำหนดค่าน้ำหนักคะแนนของ
ตัวเลือก 5 ระดับดังนี้

คะแนน 5	หมายถึง	มีสภาพและปัญหามากที่สุด
คะแนน 4	หมายถึง	มีสภาพและปัญหามาก
คะแนน 3	หมายถึง	มีสภาพและ ปัญหาปานกลาง
คะแนน 2	หมายถึง	มีสภาพและปัญหาน้อย
คะแนน 1	หมายถึง	มีสภาพและปัญหาน้อยที่สุด

สภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการ ประเภทเกมและกีฬา	ระดับปัญหา				
	5	4	3	2	1
1. การกำหนดนโยบายเพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
2. การกำหนดแผนการปฏิบัติงานเพื่อการจัดกิจกรรม นันทนาการ					
3. ผู้บริหารสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
4. นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ					
5. ผู้ปกครองนักเรียนให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรม นันทนาการ					
6. การจัดบุคลากรให้บริการการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
7. การจัดสถานที่เพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
8. การจัดวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมนันทนาการ					
9. การจัดหน่วยงานที่ให้บริการการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
10. การจัดเวลาว่างให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ					
11. การจัดสรรงบประมาณเพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
12. หน่วยงานภายนอกให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรม นันทนาการ					
13. การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม					
14. การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬา					

ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการ ประเภทเกมและกีฬา	ระดับปัญหา				
	5	4	3	2	1
ด้านการจัดการ					
1. การกำหนดนโยบายเพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
2. การกำหนดแผนการปฏิบัติงานกิจกรรมนันทนาการ					
3. ความเพียงพอของกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม					
4. การสนับสนุนการจัดตั้งชมรมนันทนาการ					
5. หน่วยงานภายนอกให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
6. การประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมนันทนาการ					
7. การกำหนดจำนวนวันสำหรับนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ					
8. การจัดเวลาว่างให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ					
9. การประเมินผลการจัดกิจกรรมนันทนาการในแต่ละครั้ง					
ด้านบุคลากร					
10. การจัดบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถให้คำแนะนำในกิจกรรมนันทนาการ					
11. การจัดบุคลากรที่มีความชำนาญในการจัดกิจกรรม					
12. การจัดบุคลากรให้บริการการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
13. การจัดบุคลากรเพื่อการเบิก-จ่ายวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมนันทนาการ					
14. การจัดบุคลากรดูแลความปลอดภัยในการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
15. การจัดบุคลากรรักษาความสะอาดบริเวณที่จัดกิจกรรมนันทนาการ					
16. การสนับสนุนจากคณาจารย์ให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ					
17. การจัดเจ้าหน้าที่พยาบาลประจำสถานที่จัดกิจกรรมนันทนาการ					
ด้านวัสดุอุปกรณ์					
18. ความเพียงพอของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมนันทนาการ					

ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการ ประเภทเกมและกีฬา	ระดับปัญหา				
	5	4	3	2	1
19. ความทันสมัยของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมนันทนาการ					
20. ความคล่องตัวในการเบิกวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกิจกรรมนันทนาการ					
21. การจัดห้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกายอย่างเพียงพอและเหมาะสม					
22. ความเหมาะสมของสถานที่ที่จัดกิจกรรมนันทนาการ					
23. ความเพียงพอของสถานที่ที่จัดกิจกรรมนันทนาการ					
24. การจัดห้องน้ำ ห้องสุขา อย่างเพียงพอ					
25. การจัดห้องน้ำ ห้องสุขา ที่สะอาด					
26. การจัดวัสดุอุปกรณ์เพื่อการปฐมพยาบาล					
ด้านงบประมาณ					
27. ความยุติธรรมในการจัดสรรงบประมาณเพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
28. ความเพียงพอในการจัดสรรงบประมาณเพื่อกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม					
29. ความเพียงพอในการจัดสรรงบประมาณเพื่อกิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬา					
30. การได้รับงบประมาณสนับสนุนจากภาคเอกชน					
ด้านกิจกรรมเกมและกีฬา					
31. เกมกลุ่มสัมพันธ์					
32. เกมคอมพิวเตอร์					
33. เกมในงานวันเด็ก					
34. เกมในงานวันแม่แห่งชาติ					
35. เกมในงานวันพ่อแห่งชาติ					
36. เกมในงานวันสงกรานต์					
37. เกมในงานวันลอยกระทง					
38. เกมในงานวันปีใหม่					
39. การออกกำลังกาย					
40. การวิ่งเพื่อสุขภาพ					

ปัญหาการจัดกิจกรรมนันทนาการ ประเภทเกมและกีฬา	ระดับปัญหา				
	5	4	3	2	1
41. การเดินแอร์โรบิค					
42. กีฬาสี					
43. กีฬาไทย					
44. ฟุตบอล					
45. วอลเลย์บอล					
46. บาสเกตบอล					
47. เปตอง					
48. แบดมินตัน					
49. หมากรุก					
50. หมากรอส					

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ด้านการจัดการ

.....

ด้านบุคลากร

.....

ด้านงบประมาณ.....

.....

ด้านวัสดุอุปกรณ์

.....

ด้านกิจกรรมเกมและกีฬา

.....

ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาให้ความร่วมมือ

ภาคผนวก ข

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย



รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

- | | |
|---|--|
| 1.อาจารย์ ดร.นรินทร์ สุทธิศักดิ์ | ผู้ช่วยอธิการบดีสถาบันการพลศึกษา
ประจำวิทยาเขตชัยภูมิ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บัณฑิต ผังนิรันดร์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 3. อาจารย์ ดร.สมพัทธ์ เบ็ญจชัยพร | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ |
| 4.อาจารย์ ดร.กนกนุช วสุธารัตน์ | พยาบาลวิชาชีพ ชำนาญการพิเศษ
วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี
คณะศิลปศาสตร์ |
| 5.อาจารย์ ดร.ประวิตร โหรา | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางวินดา เจียรนัย
วันเดือนปีเกิด	2 มิถุนายน 2498
สถานที่เกิด	จังหวัดธนบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	52/444 ซอย 17 หมู่บ้านเมืองทองธานี ถนนแจ้งวัฒนะ แขวงบางพลี เขตปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี 11120 โทรศัพท์ 02-9610346
ตำแหน่งงานปัจจุบัน	อาจารย์
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110 โทรศัพท์ 02-2584117
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2506	ประถมศึกษาตอนต้น โรงเรียนปียวิทยาวัดโพธิ์เรียง
พ.ศ. 2507	ประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวัดอมรินทราราม
พ.ศ. 2514	มัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย โรงเรียนสุวรรณารามวิทยาคม
พ.ศ. 2518	ศิลปศาสตรบัณฑิต วิชาเอกภาษาฝรั่งเศส วิชาโทจิตวิทยา มหาวิทยาลัยรามคำแหง
พ.ศ. 2529	การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
พ.ศ. 2549	การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....

อภิธานศัพท์

1. สภาพ หมายถึง เหตุการณ์ความเป็นจริงที่มีผลเกี่ยวข้องกับการจัดและดำเนินการกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย

2. ปัญหา หมายถึง อุปสรรคที่มีผลต่อการจัดและการดำเนินการกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประเทศไทย

3. การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา หมายถึง การดำเนินการจัดประสบการณ์ประเภทเกมและกีฬา ที่ให้ผู้สนใจเลือกประกอบในเวลาว่างจากงานประจำ หรือเวลาอน ด้วยความสมัครใจ ตามความสนใจ ความพอใจ ไม่หวังผลตอบแทน และเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสุข ความเพลิดเพลิน เพื่อพัฒนาการทางกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา งานวิจัยนี้ หมายถึง การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในประเทศไทย ตามองค์ประกอบการบริหาร 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการจัด ด้านบุคลากร ด้านงบประมาณ ด้านวัสดุอุปกรณ์และด้านกิจกรรมเกมและกีฬา

4. โรงเรียน หมายถึง โรงเรียนอนุบาลที่เปิดสอนถึงระดับประถมศึกษาและโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

5. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน หมายถึง หน่วยงานที่เป็นองค์กรภาครัฐ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ มีหน้าที่รับผิดชอบการศึกษาภาคบังคับ ระดับประถมศึกษา ในประเทศไทย

6. ครูสอนพลศึกษา หมายถึง ผู้ที่ประกอบอาชีพเป็นครูผู้สอนในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานแห่งชาติ ในประเทศไทย แบ่งออกเป็น

6.1 เพศ แบ่งออกเป็น เพศชายและเพศหญิง

6.2 อายุ แบ่งออกเป็น 20 – 35 ปี 36 – 50 ปี และสูงกว่า 50 ปี

6.3 ประสบการณ์การทำงาน แบ่งออกเป็น น้อยกว่า 15 ปี 16 – 30 ปี และมากกว่า 30 ปี

6.4 ภูมิภาค หมายถึง แบ่งออกเป็น 6 ภาค ได้แก่ ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออก เฉียงเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

.....