

การศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
ของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549

ปริญญาณิพนธ์
ของ
วรุฒิ สุทธิประภา

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา

ตุลาคม 2550

การศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
ของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549

ปริญญาณิพนธ์
ของ
วรวิมล สุทธิประภา

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา

ตุลาคม 2550

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
ของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549

บทคัดย่อ
ของ
วรุณี สุทธิประภา

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา

ตุลาคม 2550

วรุฒิ สุทธิประภา. (2550). การศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์
ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี
ปีการศึกษา 2549. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : อาจารย์พิศวง มหาพันธ์,
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นำชัย เลวัลย์.

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไป
ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี
ปีการศึกษา 2549 และเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์
ใช้ในชีวิตประจำวัน ระหว่างนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี
ปีการศึกษา 2549 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาได้มาจากกลุ่มนักเรียนดังกล่าว โดยการสุ่ม
แบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัย
สร้างขึ้น โดยสอบถามเกี่ยวกับการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของ
นักเรียน ทั้งในด้านส่วนบุคคล และด้านสังคม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การแจกแจงความถี่ หาค่า
ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t – test

ผลการวิจัย พบว่า

1. ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
ในด้านบุคคล ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ไม่แตกต่างกัน
2. ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
ในด้านสังคม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ไม่แตกต่างกัน
3. ค่าเฉลี่ยโดยรวมของพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ไม่แตกต่างกัน

A STUDY ON BEHAVIORS IN APPLYING SPORT EXPERIENCES
TO USE IN DAILY LIFE OF LEVEL 3 AND 4 STUDENTS
IN UDONTHANI EDUCATIONAL SERVICE AREA IN ACADEMIC YEAR 2006

AN ABSTRACT
BY
WORAVUT SUTTIPRAPA

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Physical Education
at Srinakharinwirot University
October 2007

Woravut Suttiprapa. (2007). *A Study on Behaviors in Applying Sport Experiences to Use in Daily Life of Level 3 and 4 Students in Udonthani Educational Service Area in Academic Year 2006*. Master thesis, M.Ed. (Physical Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee : Mrs. Pissawong Mahakant, Asst. Prof. Dr.Namchai Lewan.

The purposes of this research were to study behaviors in applying sport experiences to use in their daily life of level 3 and 4 students in Udonthani educational service area in academic year 2006 and to compare the level of using those behaviors between students in level 3 and 4. The subjects were those 387 students that were selected by using stratified random sampling. The instrument for this research was the questionnaire created by the researcher. The questionnaire was designed to get the answers concerning with two ways of behaviors, individual and social, that those students applied from their sport experiences to use in their daily life. The data were then analyzed by frequency, percentage, mean, standard deviation, and t-test.

The results were as follows:

1. The average means of behaviors in applying sport experiences to use in daily life between level 3 and 4 students in individual way were not significantly different.
2. The average means of behaviors in applying sport experiences to use in daily life between level 3 and 4 students in social way were not significantly different.
3. The overall average means of behaviors in applying sport experiences to use in their daily life between level 3 and 4 students were also not significantly different.

ประกาศคุณูปการ

ปริญญาโทฉบับนี้สำเร็จเรียบร้อย และสมบูรณ์ เพราะผู้วิจัยได้รับความเมตตากรุณาเป็นอย่างสูงจาก อาจารย์พิศวง มหาพันธ์ ประธานควบคุมปริญญาโท ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นำชัย เลวัลย์ กรรมการควบคุมปริญญาโท ผู้ช่วยศาสตราจารย์ แผน เจียรน้อย และ รองศาสตราจารย์สุนทร แม้นสงวน กรรมการแต่งตั้งเพิ่มเติม ที่ได้ให้คำปรึกษาแนะนำ ข้อเสนอแนะ และการปรับปรุงด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างสูง จึงขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาการด้านพลศึกษาจนทำให้ผู้วิจัย สามารถค้นคว้าข้อมูลและจัดทำปริญญาโทได้ประสบผลสำเร็จ ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้ให้การส่งเสริมสนับสนุน และให้กำลังใจเป็นอย่างดีเสมอมา ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์วัฒนา สุทธิพันธ์ ดร.พิมพ์มา ม่วงศิริธรรม ดร.ทรงพล ต่อนี้ ดร.ประจัญ กิ่งมิ่งแฮ และอาจารย์ภควรรณ อ่อนคำ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการให้คำปรึกษา แนะนำในการสร้างเครื่องมือ วิจัยครั้งนี้ ขอขอบพระคุณเพื่อน ๆ น้อง ๆ ที่ให้กำลังใจด้วยดีตลอดมา

วารุณี สุทธิประภา

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	2
ความสำคัญของการวิจัย	2
ขอบเขตของการวิจัย	3
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย	3
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	3
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย	4
สมมติฐานในการวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545	6
โครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544	8
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้วิชาพลศึกษา	10
การกีฬาแห่งประเทศไทย	12
ทฤษฎีการเรียนรู้.....	23
แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	45
3 วิธีดำเนินการวิจัย	48
การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง.....	48
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	50
การเก็บรวบรวมข้อมูล	51
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล	51

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	53
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	53
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	53
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	72
สังเขปความมุ่งหมาย สมมุติฐาน และวิธีดำเนินการวิจัย	72
สรุปผลการวิจัย.....	74
อภิปรายผล	76
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย.....	79
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	79
บรรณานุกรม.....	80
ภาคผนวก.....	85
ภาคผนวก ก	86
ภาคผนวก ข	91
ประวัติย่อผู้วิจัย	93

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ข้อมูลประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	49
2 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ อายุ ระดับชั้น ความสนใจ ข่าวสารด้านการกีฬา และแหล่งได้รับข้อมูลข่าวสารด้านการกีฬา.....	54
3 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล.....	56
4 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม.....	58
5 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน.....	60
6 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3.....	61
7 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3.....	63
8 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3.....	65
9 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4.....	66
10 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4.....	68
11 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของ นักเรียนช่วงชั้นที่ 4.....	70
12 เปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวัน จำแนกตามช่วงชั้น.....	71

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

กีฬาเป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งของสังคม การละเล่นต่าง ๆ เกิดขึ้นมาพร้อมกับมนุษย์ และได้พัฒนามาเป็นรูปแบบแตกต่างกันไปตามวัฒนธรรม การเมือง การเศรษฐกิจ การศึกษา และอื่น ๆ ในสังคม หากมองการกีฬาในแง่ประสิทธิภาพของการดำเนินงานจัดการแข่งขันกีฬาก็พบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการแข่งขันกีฬา สามารถเป็นภาพสะท้อนสภาพการณ์ของสังคม ทั้งในด้าน เศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี และการแข่งขันกีฬา ก็สามารถสะท้อนแนวคิด วิธีการดำเนินงานทางสังคมได้เป็นอย่างดีหรืออาจกล่าวได้ว่าในสนามแข่งขันกีฬาก็เปรียบเสมือนแบบจำลองชีวิตในสังคมนั่นเอง เพราะการแข่งขันกีฬามีกฎกติกา วิธีการวัด วิธีการตัดสินที่ชัดเจน กีฬาจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาคนอันเป็นพลเมืองของชาติ ทั้งในด้านการส่งเสริมสุขภาพอนามัย ทำให้มีสุขภาพแข็งแรงสมบูรณ์ และความเครียดลดลง การได้มีโอกาสเล่นกีฬาร่วมกับผู้อื่นจะก่อให้เกิดสังคม มีกฎกติกาการเล่น การแข่งขันยังช่วยขัดเกลาให้ผู้เล่นมีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีเมตตา และรู้จักการให้อภัย ดังพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ความว่า "...การกีฬานั้น ย่อมเป็นที่ทราบกันอยู่โดยทั่วไปแล้วว่าเป็นปัจจัยในการบริหารร่างกายให้ แข็งแรง และฝึกอบรมจิตใจให้ผ่องแผ้วว่าจริง รู้จักแพ้ และชนะ ไม่เอาไรต์เอาเปรียบกัน มีการให้ อภัยซึ่งกันและกัน สามัคคีกลมเกลียวกัน อย่างที่เรียกกันว่า มีน้ำใจเป็นนักกีฬา..." (ภูมิพลอดุลยเดช. 2498 : ออนไลน์) จะเห็นได้ว่าการกีฬาช่วยในการปรับตัวที่ดีในสังคม เพราะการเล่นกีฬาส่งเสริมให้มีการสมาคมกับบุคคลหลายวงการ มีการอยู่ร่วมกันในสังคมที่ต้องเคารพระเบียบ กฎ กติกาของสังคมที่เป็นอยู่ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นล้วนเป็นกระบวนการในการเสริมสร้างและพัฒนาให้ผู้เล่นกีฬามีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจและมีสังคมที่ดีได้ และสิ่งที่สำคัญที่สุดของกีฬา คือ เพื่อความสามัคคี ช่วยสร้างทัศนคติและอุปนิสัยที่ดี ทำให้เป็นคนมีระเบียบ มีวัฒนธรรม จึงกล่าวได้ว่ากีฬามีประโยชน์หลายประการทั้งที่เป็นประโยชน์โดยตรงต่อบุคคล คือ ทำให้มีสุขภาพดี ทั้งทางร่างกายและจิตใจ เป็นประโยชน์ต่อสังคมในฐานะที่เป็นสื่อกลางของการเสริมสร้างความรักสามัคคี ส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพของคนให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข อีกทั้งยังเป็นการเผยแพร่ชื่อเสียงเกียรติคุณของประเทศได้เป็นอย่างดี ดังนั้น จึงเห็นได้ว่าในปัจจุบันนี้ทั่วโลกได้สนับสนุนให้ประชาชนหันมาเล่นกีฬา และสร้างนักกีฬาเพื่อการแข่งขัน เพื่อชื่อเสียงของประเทศชาติ

ปัจจุบันรัฐบาลได้เล็งเห็นประโยชน์ของกีฬาในฐานะที่เป็นยุทธศาสตร์สำคัญของการส่งเสริมสุขภาพและต่อต้านยาเสพติด รัฐได้ให้การสนับสนุนกีฬามากขึ้น มีการจัดการแข่งขันกีฬาหลายระดับ ทั้งระดับนานาชาติ ระดับประเทศ ระดับท้องถิ่น รวมทั้งกีฬาเพื่อสุขภาพ หรือกีฬามวลชน ภาคเอกชน ก็ได้ให้การสนับสนุนกิจกรรมกีฬาในหลายลักษณะเช่นกัน นอกจากนี้ปรากฏการณ์ทางการกีฬายังมี

อิทธิพลต่อแนวคิดของการผลิตสื่อโฆษณาสินค้า โดยจับประเด็นสำคัญที่แฝงอยู่ในกระบวนการของการแข่งขันกีฬาเป็นกรอบแนวคิด (Concept) ของสื่อโฆษณา เช่น ความอดทน ยืนหยัดต่อสู้เพื่อชัยชนะ ความร่วมมือ ด้านเยาวชนที่เป็นนักเรียน นักศึกษาในปัจจุบันก็ให้ความสนใจต่อกีฬามากขึ้น แต่เป็นความสนใจกีฬาในฐานะที่เป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิง (Entertainment) หรือในบางกลุ่มอาจมุ่งความสนใจกีฬาเพื่อเล่นการพนัน ดังนั้นจึงดูการแข่งขันกีฬาเพียงเพื่อให้ทราบผล แพ้ - ชนะ เท่านั้น ไม่ได้ใช้ประโยชน์เชิงนามธรรมของการกีฬาเพื่อประยุกต์เป็นประสบการณ์ในการดำเนินชีวิตทั้งในด้านบุคคลและด้านสังคมเท่าที่ควร

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่ากีฬามีคุณค่ามากมายทั้งทางร่างกายและจิตใจ ช่วยส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพของคนให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข ดังพระบรมราโชวาท "...การรักษาความสมบูรณ์แข็งแรงของร่างกาย เป็นปัจจัยของเศรษฐกิจที่ดีและสังคมที่มั่นคง เพราะร่างกายที่แข็งแรงจะอำนวยผลให้สุขภาพจิตใจสมบูรณ์ และเมื่อมีสุขภาพสมบูรณ์ ดีพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจแล้ว ย่อมมีกำลังทำประโยชน์ สร้างสรรค์เศรษฐกิจและ สังคมของบ้านเมืองได้เต็มที่..." (ภูมิพลอดุลยเดช. 2522 : ออนไลน์) ผู้วิจัยเป็นครูสอนวิชาพลศึกษาในโรงเรียนที่เปิดสอน ช่วงชั้นที่ 3 และ 4 จึงมีความสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้ไปปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนในวิชาดังกล่าวให้นักเรียนได้ตระหนักในการประยุกต์ใช้ประโยชน์ของกีฬาเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งนำข้อมูลสารสนเทศเสนอต่อผู้บริหารสถานศึกษา วางแผนสร้างความพร้อมและพัฒนาการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันระหว่างนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 กับ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549

ความสำคัญของการวิจัย

เพื่อทราบพฤติกรรมนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ที่ได้จากการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน ครู ผู้บริหารโรงเรียน และผู้ที่เกี่ยวข้อง จะได้นำความรู้จากการวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการวางแผนสร้างความพร้อม และพัฒนาการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน ให้ได้ประโยชน์ยิ่งขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549 ดังนี้

ขอบเขตเนื้อหา ศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยแบ่งเป็น 2 ด้าน ดังนี้

1. ด้านบุคคล
2. ด้านสังคม

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549 จากโรงเรียน 12 โรง จำนวนนักเรียน 14,825 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549 จำนวน 387 คน ได้จากการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างจากตารางสำเร็จรูปของเครจซี่ และมอร์แกน (Krejcie; & Morgan) และสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ นักเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549 แบ่งเป็น 2 ช่วงชั้น คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ นักเรียนช่วงชั้นที่ 4
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน แบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ด้านบุคคล และด้านสังคม

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **กีฬา** หมายถึง การเล่นที่โรงเรียนเปิดสอนและไม่ได้เปิดสอนเป็นรายวิชาให้นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549 ได้เรียนหรือได้เล่น เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล เซปักตะกร้อ
2. **เขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี** หมายถึง โรงเรียนที่เปิดสอนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี เขต 1 - 4
3. **โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ** หมายถึง โรงเรียนที่มีนักเรียนตั้งแต่ 1,500 คน ขึ้นไป
4. **โรงเรียนขนาดใหญ่** หมายถึง โรงเรียนที่มีนักเรียนตั้งแต่ 600 คน ขึ้นไป แต่ไม่ถึง 1,500 คน
5. **โรงเรียนขนาดกลาง** หมายถึง โรงเรียนที่มีนักเรียนตั้งแต่ 120 คน ขึ้นไป แต่ไม่ถึง 600 คน

6. นักเรียน หมายถึง นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549

7. พฤติกรรม หมายถึง การแสดงออกด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติด้านกีฬา

8. ประสพการณ์ จากกีฬา หมายถึง ประสพการณ์การเรียนรู้จากการเป็นผู้ดูหรือผู้เล่นกีฬาของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549

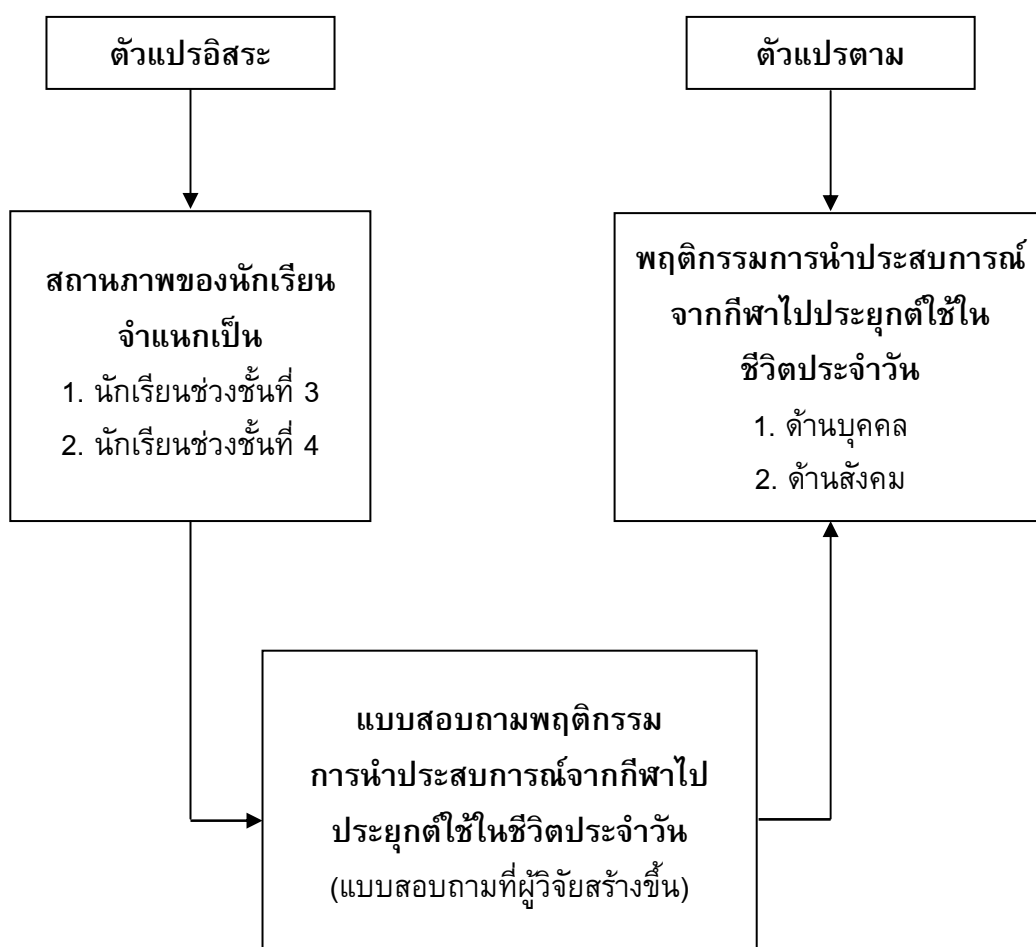
9. ชีวิตประจำวัน หมายถึง การดำเนินชีวิตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549 ในสังคม เช่น บ้าน โรงเรียน

10. ด้านบุคคล หมายถึง การนำประสพการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้กับตัวนักเรียนเอง

11. ด้านสังคม หมายถึง การนำประสพการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้กับสังคมของตัวนักเรียน เช่น บ้าน โรงเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากขอบเขตของการศึกษาดังกล่าว ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



สมมุติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 มีพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล แตกต่างกัน
2. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 มีพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันเกี่ยวกับการออกกำลังกายด้านสังคม แตกต่างกัน
3. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 มีพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันเกี่ยวกับการออกกำลังกาย แตกต่างกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545
2. โครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544
3. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้วิชาพลศึกษา
4. การกีฬาแห่งประเทศไทย
5. ทฤษฎีการเรียนรู้
6. แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2)

พ.ศ. 2545

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545

หมวด 5 เกี่ยวกับการบริหารและการจัดการศึกษา แบ่งเป็นการบริหารและการจัดการศึกษาของรัฐ การบริหารและการจัดการศึกษาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและการบริหารและการจัดการศึกษาของเอกชน

มาตรา 6 การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

มาตรา 7 ในกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมือง การปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิหน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และความรู้อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเองมีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

มาตรา 8 การจัดการศึกษาให้ยึดหลักดังนี้ (1) เป็นการศึกษาตลอดชีวิตสำหรับประชาชน (2) ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา (3) การพัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง

มาตรา 9 การจัดระบบโครงสร้าง และกระบวนการจัดการศึกษา ให้ยึดหลักดังนี้ (1) มีเอกภาพด้านนโยบาย และมีความหลากหลายในการปฏิบัติ (2) มีการกระจายอำนาจไปสู่เขตพื้นที่การศึกษา สถานศึกษาและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น (3) การกำหนดมาตรฐานทางการศึกษา และจัดระบบประกันคุณภาพการศึกษาทุกระดับ และประเภทการศึกษา (4) มีหลักการส่งเสริมมาตรฐานวิชาชีพครู คุุณอาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษาและพัฒนาครู คุุณอาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษาอย่างต่อเนื่อง (5) ระดมทรัพยากรจากแหล่งต่างๆ มาใช้ในการจัดการศึกษา (6) การมีส่วนร่วมของบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่นๆ

มาตรา 31 กำหนดให้กระทรวงมีอำนาจหน้าที่เกี่ยวกับการส่งเสริมและกำกับดูแล การศึกษาทุกระดับและทุกประเภท...รวมทั้งการติดตาม ตรวจสอบและประเมินผลการจัดการศึกษา...

มาตรา 32 กำหนดองค์กรหลักที่เป็นคณะบุคคลหรือคณะกรรมการจำนวนสี่องค์กร ได้แก่ สภาการศึกษา คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน คณะกรรมการอาชีวศึกษา และคณะกรรมการอุดมศึกษา เพื่อพิจารณาให้ความเห็นหรือให้คำแนะนำแก่รัฐมนตรี หรือ คณะรัฐมนตรี และมีอำนาจหน้าที่อื่นตามที่กฎหมายกำหนด

มาตรา 34 กำหนดให้คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหน้าที่พิจารณาเสนอนโยบาย แผนพัฒนา มาตรฐานและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่สอดคล้องกับแผนพัฒนา เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ การสนับสนุนทรัพยากร การติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผล การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน

มาตรา 38 กำหนดให้แต่ละเขตพื้นที่การศึกษาให้มีคณะกรรมการและสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา มีอำนาจหน้าที่ในการกำกับดูแล จัดตั้ง ยุบ รวม หรือ เลิก สถานศึกษาขั้นพื้นฐานใน เขตพื้นที่การศึกษา ประสาน ส่งเสริมและสนับสนุนสถานศึกษาเอกชนในเขตพื้นที่การศึกษา ประสานและส่งเสริมองค์กรปกครองส่วน ท้องถิ่น ให้สามารถจัดการศึกษาสอดคล้องกับนโยบายและ มาตรฐานการศึกษา ส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษาของบุคคล ครอบครัว องค์กรชุมชน องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่นที่จัด การศึกษาในรูปแบบที่หลากหลายในเขตพื้นที่การศึกษา

มาตรา 40 ให้มีคณะกรรมการสถานศึกษาพื้นฐาน สถานศึกษาระดับอุดมศึกษาระดับ ต่ำกว่าปริญญา และสถานศึกษาอาชีวศึกษาของแต่ละสถานศึกษา เพื่อทำหน้าที่กำกับและส่งเสริม สนับสนุนกิจกรรมของสถานศึกษา ประกอบด้วย ผู้แทนผู้ปกครอง ผู้แทนครู ผู้แทน องค์กรชุมชน

ผู้แทนองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ผู้แทนศิษย์เก่าของสถานศึกษา ผู้แทนพระภิกษุสงฆ์ และหรือผู้แทนองค์กรศาสนาอื่นในพื้นที่และผู้ทรงคุณวุฒิ

มาตรา 41 องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีสิทธิจัดการศึกษาในระดับใดระดับหนึ่งหรือทุกระดับตามความพร้อม ความเหมาะสมและความต้องการภายในท้องถิ่น

พระราชบัญญัติ ฉบับนี้ กระจายอำนาจการจัดการศึกษาให้กับเขตพื้นที่การศึกษา องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและสถานศึกษา เพื่อให้มีความหลากหลายและความคล่องตัวในการปฏิบัติ มีการประสานร่วมมือกับหน่วยงานในระดับท้องถิ่นจนสามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างยืดหยุ่น หลากหลายตามความต้องการของผู้เรียนและเขตพื้นที่ พ.ร.บ. หมวดที่ 5 การบริหารและการจัดการศึกษา ได้กำหนดโครงสร้างการบริหารการศึกษาใหม่ แบ่งระดับการบริหารงานเป็น 3 ระดับ คือ ระดับนโยบายซึ่งกำหนดโดยส่วนกลาง ระดับเขตพื้นที่การศึกษา และระดับสถานศึกษา ระดับนโยบาย กำหนดกระทรวงที่รับผิดชอบดูแลด้านการศึกษาเพียงกระทรวงเดียว คือ กระทรวงการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นการรวมหน่วยงานหลักที่จัดการด้านการศึกษาให้อยู่ร่วมเป็นกระทรวงเดียว มีหน้าที่กำกับดูแล ติดตาม ตรวจสอบ และประเมินผลการจัดการศึกษาทุกประเภท ในรูปของคณะกรรมการ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 องค์กร คือ สถานศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมแห่งชาติ ระดับปฏิบัติสำหรับการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นภารกิจของเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา

โครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

หลักการ

เพื่อให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามแนวนโยบายการจัดการศึกษาของประเทศ จึงกำหนดหลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ไว้ดังนี้

1. เป็นการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มุ่งเน้นความเป็นไทยควบคู่กับความ เป็นสากล
2. เป็นการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและเท่าเทียมกัน โดยสังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา
3. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด สามารถพัฒนาตามธรรมชาติ และเต็มตามศักยภาพ
4. เป็นหลักสูตรที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระ เวลา และการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรที่จัดการศึกษาได้ทุกรูปแบบ ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดจุดหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังต่อไปนี้

1. เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยในตนเอง ปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ มีคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมอันพึงประสงค์
2. มีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน รักการเล่น รักการเขียน และรักการค้นคว้า
3. มีความรู้อันเป็นสากล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ มีทักษะและศักยภาพในการจัดการ การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี ปรับวิธีการคิด วิธีการทำงาน ได้เหมาะสมกับสถานการณ์
4. มีทักษะและกระบวนการ โดยเฉพาะทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ทักษะการคิด การสร้างปัญญา และทักษะในการดำเนินชีวิต
5. รักการออกกำลังกาย ดูแลตนเองให้มีสุขภาพและบุคลิกภาพที่ดี
6. มีประสิทธิภาพในการผลิตและการบริโภค มีค่านิยมเป็นผู้ผลิตมากกว่าเป็นผู้บริโภค
7. เข้าใจในประวัติศาสตร์ของชาติไทย ภูมิใจในความเป็นไทย เป็นพลเมืองดี ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองระบบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
8. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภาษาไทย ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี กีฬา ภูมิปัญญาไทย ทรัพยากรธรรมชาติและพัฒนาสิ่งแวดล้อม
9. รักประเทศชาติและท้องถิ่น มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามให้สังคม

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรมวิชาการ (2545 : 5) กำหนดสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วยองค์ความรู้ ทักษะและกระบวนการเรียนรู้และคุณลักษณะหรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมของผู้เรียนเป็น 8 กลุ่ม ดังนี้

- กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
- กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
- กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

สาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มนี้เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนทุกคนต้องเรียนรู้ โดยอาจจัดเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรก ประกอบไปด้วยภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เป็นสาระการเรียนรู้เพื่อสร้างพื้นฐานการคิด กลุ่มที่สอง ประกอบด้วย สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ เป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพทางการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้วิชาพลศึกษา

ความสำคัญ

สุขภาพ มีความสำคัญต่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดี (Well Being) ของคนแต่ละคนสังคม สุขภาพจึงหมายถึงรวมถึงมิติด้านความเจริญเติบโตและพัฒนาการของบุคคล ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตวิญญาณ ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของคนโดยรวม

สุขศึกษาและพลศึกษา มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพของมนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ ความสมดุล และมีคุณภาพให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้และเกิดการพัฒนาเกี่ยวกับความมั่นใจในตนเอง ความสามารถของตนเอง เกิดวิธีการเรียนรู้ด้วยพลังมีความสามารถในการนำความรู้และทักษะไปประยุกต์ เกิดความตระหนักและความรับผิดชอบต่อสุขภาพและสมรรถภาพทางกายของตนเอง สามารถตัดสินใจและเลือกวิธีปฏิบัติในการดูแลสุขภาพ ตลอดจนการมีส่วนร่วมในการสร้างความมั่นใจในชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีและความปลอดภัยของผู้ที่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นไทย

วิสัยทัศน์

สุขศึกษาและพลศึกษา เป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมาย เพื่อการดำรงสุขภาพ การสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชนให้ยั่งยืน

สุขศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน

พลศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาโดยรวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา และสังคม ด้วยการเข้าร่วมในกิจกรรมการออกกำลังกายและกีฬา และกิจกรรมเหล่านั้นได้รับการคัดสรรมาเป็นอย่างดีแล้ว

สุขศึกษาและพลศึกษา จึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพจนมีวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี โดยให้มีทั้งความรู้ ความเข้าใจ ทักษะหรือกระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมตามแนวการจัดการศึกษาในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และตามจุดหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ผลรวมสุดท้าย คือ ผู้เรียนเกิดการพัฒนาที่เป็นองค์รวมของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

ในการเรียนสุขศึกษา ผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและจูงใจให้กำหนดเป้าหมายที่เป็นจริง และมีคุณค่าในการพัฒนารูปแบบของวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี พัฒนาทักษะการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม รู้จักการสร้าง ความรับผิดชอบต่อและสัมพันธ์ที่ดีกับคนอื่น ทั้งที่โรงเรียน ที่บ้าน และในชุมชน ทั้งชุมชนที่ตนเองอาศัยอยู่และชุมชนอื่นๆ ที่แตกต่างกันออกไป ได้เรียนรู้ถึงวิถีชีวิตที่แตกต่างกัน และยอมรับในความแตกต่างกัน เกิดการพัฒนาความสามารถในการเผชิญกับปัญหาที่ทำทลายความเครียด ความกดดัน ความขัดแย้ง และการสร้างเสริมสุขภาพ

ในการเรียนรู้พลศึกษา ผู้เรียนจะได้รับโอกาสให้เข้าร่วมในกิจกรรมทางกายและกีฬา ทั้งประเภทบุคคล และประเภททีมอย่างหลากหลายทั้งของไทยและสากล กิจกรรมทางกายและกีฬา ต่างๆ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสัมฤทธิ์ผลตามศักยภาพด้านความเจริญเติบโตและพัฒนาการทางกาย ได้ปรับปรุงสุขภาพและสมรรถภาพทางกาย เกิดการพัฒนาทักษะกลไกอย่างเต็มที่ ได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของการฝึกฝนตนเองตามกฎ กติกา ระเบียบ และหลักการทางวิทยาศาสตร์ ได้แข่งขัน และได้ร่วมกันเป็นทีม ได้รับประสบการณ์จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเองโดยตรงตามความถนัด และความสนใจ ได้ค้นหาความพึงพอใจจากการเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย กีฬา กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกาย และรักการออกกำลังกาย

การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสุขศึกษาและพลศึกษาในสถานศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เกิด การพัฒนาครบถ้วนจากสาระต่างๆ คือ การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์ ชีวิตและ ครอบครัว การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทยและกีฬาสากล การสร้างเสริม สุขภาพ สมรรถภาพ การป้องกันโรค และความปลอดภัยในชีวิต รวมทั้งสามารถจัดให้สอดคล้อง เชื่อมโยง บูรณาการกับสาระการเรียนรู้อื่นๆ อีก 7 กลุ่ม และยังสามารถจัดเป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เพื่อการเติมเต็มให้ผู้เรียนได้อีกด้วย

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้กลุ่มสุขศึกษาและพลศึกษา จึงควรจัดให้เหมาะสมกับระดับ ความสามารถ ความต้องการ และความสนใจของผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนควรให้สอดคล้องกับลักษณะของวัฒนธรรมท้องถิ่น วัฒนธรรมไทย และ วัฒนธรรมสากล โดยได้รับการสนับสนุนช่วยเหลือจากบ้าน ชุมชน และท้องถิ่นไปพร้อมกัน

กระบวนการเรียนรู้

กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เป็นการศึกษาด้านสุขภาพที่มีเป้าหมาย เพื่อการดำรงและการสร้างเสริมสุขภาพและการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ครอบครัว และชุมชน ให้ยั่งยืน ช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ พัฒนาความมั่นใจในตนเอง และความสามารถของตนเอง เกิดวิธีการเรียนรู้ด้วยพลัง มีความสามารถในการนำความรู้ และทักษะไปประยุกต์ช่วยผู้เรียนให้เกิด ความตระหนักและรับผิดชอบต่อสุขภาพ และสมรรถภาพทางกายของตนเอง ตลอดจนการมีส่วนร่วม ในการสร้างความมั่นใจในชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีและความปลอดภัยของผู้อื่นบนพื้นฐานของความ เป็นไป

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสุขศึกษาและพลศึกษา จึงต้องจัดเป็นกระบวนการที่ หลากหลาย ต่อเนื่องเหมาะสมกับระดับความสามารถ ความต้องการและความสนใจของผู้เรียน เน้น กิจกรรมที่ช่วยพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจ ตั้งแต่การวางแผน การฝึกปฏิบัติ การตรวจสอบ และการประเมินผล ให้ครอบคลุมกิจกรรมสุขภาพทั้งทางป้องกัน ส่งเสริมและดำรงสุขภาพ โดยการ ใช้วิธีการเรียนอย่างมีชีวิตชีวา ให้ผู้เรียนฝึกความรับผิดชอบต่อ ฝึกทักษะการคิด ทักษะการจัดการ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการเผชิญสถานการณ์ การเรียนรู้จากปัญหาและประยุกต์ความรู้มาใช้ ป้องกันและแก้ไขปัญหาในชีวิตจริง หมั่นฝึกฝนและเอาใจใส่ดูแลสุขภาพตนเอง และความแข็งแรง

ของร่างกาย เข้าร่วมในกิจกรรมพลศึกษาและกีฬาทั้งประเภทบุคคลและประเภททีมได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของการฝึกฝนตนเองตามกฎ กติกา ระเบียบและหลักการวิทยาศาสตร์ ได้แข่งขันและได้ทำงานร่วมกันเป็นทีม และยอมรับว่าตนเองมีส่วนร่วมหรือเป็นส่วนหนึ่งของสภาวะสุขภาพ และความปลอดภัยของผู้ไปด้วย

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กระทรวงศึกษาธิการ (2545 : 17) ได้จัดวิชาพลศึกษาไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา เพื่อใช้เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

สาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

สาระที่ 1 : การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

มาตรฐาน พ 1.1 : เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโต และพัฒนาการของมนุษย์

สาระที่ 2 : ชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน พ 2.1 : เข้าใจและเห็นคุณค่าของชีวิต ครอบครัว เพศศึกษา และมีทักษะในการดำเนินชีวิต

สาระที่ 3 : การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬาสากล

มาตรฐาน พ 3.1 : เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม และกีฬา

มาตรฐาน พ 3.2 : รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬา ปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กฎ กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรียภาพของการกีฬา

สาระที่ 4 : การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 : เห็นคุณค่า และมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

สาระที่ 5 : ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 : ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การช้ำยา สารเสพติด และความรุนแรง

การกีฬาแห่งประเทศไทย

ประวัติการกีฬาแห่งประเทศไทย

"การกีฬาแห่งประเทศไทย" เรียกโดยย่อว่า "กกท." ได้จัดตั้งขึ้นโดยพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2528 ซึ่งประกาศในราชกิจจานุเบกษา เล่มที่ 102 ตอนที่ 149 ลงวันที่ 17 ตุลาคม 2528 โดยเหตุผลในการประกาศใช้พระราชบัญญัติฉบับนี้คือ เพื่อจัดตั้งการกีฬาแห่งประเทศไทยขึ้นแทน "องค์การ ส่งเสริมกีฬาแห่งประเทศไทย" (ซึ่งตั้งขึ้นตาม พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งองค์การส่งเสริมการกีฬาแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 12 กันยายน 2507) และให้มีอำนาจหน้าที่

ในการส่งเสริมการกีฬา และควบคุมการดำเนินกิจการ กีฬาได้กว้างขวางและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยนัยของพระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย การกีฬาแห่งประเทศไทยได้เป็นหน่วยงานรัฐวิสาหกิจ สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา โดยได้รับงบประมาณรายจ่ายประจำปีจากรัฐบาล การบริหารงานของการกีฬาแห่งประเทศไทยนั้น บริหารโดยคณะกรรมการกีฬาแห่งประเทศไทย ประกอบด้วยกรรมการโดยตำแหน่ง และกรรมการซึ่งคณะรัฐมนตรีเป็นผู้แต่งตั้ง มีนายกรัฐมนตรีหรือรัฐมนตรี ที่นายกรัฐมนตรีมอบหมายเป็นประธานและมีผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย รับผิดชอบต่อคณะกรรมการในการบริหารกิจการของ การกีฬาแห่งประเทศไทย (การกีฬาแห่งประเทศไทย. 2549 : ออนไลน์)

วัตถุประสงค์

1. ส่งเสริมการกีฬา
2. ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการประสานงานเกี่ยวกับการกีฬา
3. ศึกษา วิเคราะห์และจัดทำโครงการ แผนงานและสถิติเกี่ยวกับการส่งเสริมการกีฬารวมทั้งประเมินผล

4. จัด ช่วยเหลือ แนะนำและร่วมมือในการจัดและดำเนินการกีฬา
5. สำรวจ จัดสร้างและบูรณะสถานที่สำหรับการกีฬา
6. ติดต่อร่วมมือกับองค์การหรือสมาคมกีฬาทั้งในและนอกราชอาณาจักร
7. สอดส่องและควบคุมการดำเนินกิจการการกีฬา
8. ประกอบกิจการอื่นๆ อันเกี่ยวแก่หรือเพื่อประโยชน์ของการกีฬา

จากการวิเคราะห์ปัจจัยทั้งภายในภายนอกโดยการระดมความคิดเห็นจากประชาคม การกีฬาแห่งประเทศไทย สามารถสรุปศักยภาพขององค์กรและสภาวะการณ์ภายนอกที่สำคัญๆ ได้ดังนี้

จุดแข็งและโอกาส

1. การกีฬาแห่งประเทศไทยเป็นรัฐวิสาหกิจ มีโครงสร้างการบริหารงานภายใต้พระราชบัญญัติการกีฬาที่ให้อำนาจในการบริหารการดำเนินงาน และการปฏิบัติงานด้านกีฬาได้อย่างชัดเจน ทำให้ การกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นองค์กรกีฬา ที่ได้รับการยอมรับจากหน่วยงานส่วนใหญ่ และจากอำนาจตามที่กฎหมายกำหนดยังทำให้ การกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นองค์กรกีฬาภาครัฐที่มีความคล่องตัวด้านการบริหารงานมีโอกาสในการหารายได้ของตนเอง นอกจากนั้น ยังมีเครือข่ายในการพัฒนาการกีฬากระจายอยู่ครอบคลุมทุกจังหวัด เพื่อทำหน้าที่กำกับดูแลสมาคมกีฬาอาชีพ สมาคมกีฬาจังหวัด และศูนย์กีฬาตำบล จึงเป็นองค์กรที่มีโครงสร้างการบริหารทั้งในส่วนกลาง และส่วนภูมิภาคที่เป็นจุดแข็งสำคัญในการพัฒนา และเผยแพร่การกีฬาได้อย่างครอบคลุมทั่วประเทศ และมีความคล่องตัวในการบริหารจัดการ

2. ตามแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ การกีฬาแห่งประเทศไทย มีบทบาทเป็นหน่วยงานหลักในการประสานกับหน่วยงานอื่นๆ ในการดำเนินงานให้เป็นไปตามแผนฯ ซึ่ง การกีฬาแห่ง

ประเทศไทย มีโอกาสที่จะสร้างการมีส่วนร่วมในการจัดทำแผน และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการประสาน ให้มีการนำแผนไปสู่การปฏิบัติได้ครอบคลุมทั่วถึงในทุกพื้นที่ มีบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ ทั้งในด้านกีฬาและวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีทางการกีฬา ประกอบด้วยบุคลากรส่วนใหญ่ อยู่ในวัย ทำงาน (มีอายุเฉลี่ย 30 - 45 ปี) และมีประสบการณ์ด้านการส่งเสริมกีฬา จึงทำให้มีศักยภาพสูงในการพัฒนาให้บรรลุผลตามเป้าหมายในแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติฉบับที่ 3 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การจัดตั้งกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาขึ้นเป็นกระทรวงใหม่ของการปฏิรูประบบราชการ ทำให้เกิดการพัฒนานโยบายด้านการกีฬาของชาติ มีการผนึกกำลังและทรัพยากรของส่วนราชการต่าง ๆ ร่วมมือกันสนับสนุนการกีฬา และมีการบูรณาการแผนกีฬากับการท่องเที่ยว ทำให้สามารถจัดกิจกรรมกีฬาได้หลากหลายรูปแบบมากขึ้น

4. การกีฬาแห่งประเทศไทย มีความพร้อมในด้านอุปกรณ์ สถานกีฬา และศูนย์วิทยาศาสตร์การกีฬา มีสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ได้มาตรฐาน มีสนามกีฬาให้ประชาชนได้เล่นกีฬาและออกกำลังกายในทุกจังหวัด ทั่วประเทศ มีศูนย์อุปกรณ์กีฬาในจังหวัด / อำเภอ / ตำบล รองรับความต้องการของชุมชนทุกระดับ

5. การกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นหน่วยงานหลักที่ได้รับงบประมาณด้านการกีฬาจากรัฐบาล จึงได้เปรียบภาคเอกชนด้านต้นทุนที่สามารถให้บริการในราคาถูก และนอกเหนือจากนั้น การกีฬาแห่งประเทศไทย ยังมีกองทุนต่าง ๆ ที่ช่วยสนับสนุนการพัฒนาการกีฬาด้วย

6. กระแสสังคมทำให้ประชาชนส่วนใหญ่มีความตื่นตัวในเรื่องของกีฬาสูงขึ้น และจากการประสบความสำเร็จของนักกีฬาไทย รวมถึงผลประโยชน์ที่ได้จากการเล่นกีฬาทำให้คนไทยเล็งเห็นถึงความสำคัญของกีฬามากขึ้น จากความตื่นตัวของประชาชนที่มีต่อความเคลื่อนไหวในวงการกีฬา ทำให้ประชาชนมีความรู้ และเข้าใจในประโยชน์ของกีฬาและการออกกำลังกาย มีการใช้กีฬาเพื่อพัฒนาสุขภาพ และในระดับท้องถิ่นมีความตื่นตัวในการรองรับการกระจายอำนาจในการบริหารจัดการกีฬาเพิ่ม

7. ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้ข่าวสารความนิยมด้านกีฬาต่าง ๆ แพร่หลาย ทั่วโลก สื่อต่าง ๆ ในประเทศไทยจึงมีอิทธิพลอย่างมากในการกระตุ้นให้ประชาชนสนใจกีฬามากขึ้นและ ข้อมูลด้านกีฬายังได้รับการพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้สนใจกีฬาหลากหลายมากขึ้น

8. รัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมสนับสนุนการกีฬาเพื่อเป็นการเพิ่มคุณภาพชีวิตของประชาชน และแก้ไขปัญหาสังคม โดยส่งเสริมให้ใช้กีฬาเป็นเครื่องมือพัฒนาคุณภาพชีวิต ลดปัญหาอาชญากรรม และขยายการส่งเสริมการพัฒนากีฬาของชาติ โดยกำหนดนโยบายกระจายการสนับสนุนการกีฬาให้ลงไปสู่ระดับตำบลหมู่บ้านอีกด้วย

9. หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนมีส่วนร่วมและมีบทบาทในการสนับสนุนการกีฬามากขึ้น เช่น กระทรวงสาธารณสุขมีนโยบายในการส่งเสริมการกีฬาเพื่อสุขภาพมวลชน สถาบันการศึกษาได้ให้ความร่วมมือในการพัฒนาความรู้ สำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาลให้การ

สนับสนุนงบประมาณเพิ่มเติมจากงบประมาณแผ่นดินประจำปี ของ การกีฬาแห่งประเทศไทย รัฐวิสาหกิจต่างๆ สนับสนุนด้านงบประมาณ นอกจากนี้ภาคเอกชนให้ความสนใจจัดงบประมาณ สนับสนุนกิจกรรมกีฬาเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

10. การขยายตัวของอุตสาหกรรมกีฬาและธุรกิจกีฬามีแนวโน้ม กว้างขวางครอบคลุมกีฬา ทุกประเภททุกระดับ ทำให้มีการพัฒนาอุปกรณ์กีฬาและการจัดกิจกรรมกีฬาในประเทศให้มีคุณภาพ และปริมาณเพียงพอและในราคาที่เป็นธรรมสอดคล้องกับความต้องการ ซึ่งมีผลทำให้การพัฒนา กีฬามีความยั่งยืนในระยะยาวได้

จุดอ่อนและข้อจำกัด

1. แม้ว่าการกีฬาแห่งประเทศไทย จะมีรูปแบบการบริหารจัดการเป็นรัฐวิสาหกิจ แต่ ระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาแห่งประเทศไทยส่วนใหญ่ยังอ้างอิงระเบียบของราชการ ระเบียบ ข้อบังคับ หลายประการไม่ชัดเจน ล้าสมัย แนวทางในการปฏิบัติงานของ การกีฬาแห่งประเทศไทย ทั้งในส่วนกลางและในส่วนภูมิภาคยังไม่ประสบผลสำเร็จ การปฏิบัติงานและประสานงานการทำงาน มีข้อขัดข้องและอุปสรรคมาก ขาดการสร้างแนวความคิดที่มีจุดมุ่งหมายในการทำงานที่มีทิศทาง เดียวกัน ทำให้การพัฒนาองค์กรโดยภาพรวมขาดประสิทธิภาพ

2. การปฏิบัติงานด้านนโยบายและแผนที่ผ่านมา ยังไม่เป็นไปตามแผนพระราชชาด ยุทธศาสตร์ของ การกีฬาแห่งประเทศไทย บางครั้งแผนปฏิบัติงานไม่ชัดเจน การประสานแผนขาด ประสิทธิภาพ มุ่งการปฏิบัติงานในรูปแบบการแก้ปัญหามากกว่าการป้องกันปัญหาไม่ให้เกิดขึ้น นอกจากนี้ยังมีหน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบเกี่ยวกับการกีฬาจำนวนหลายหน่วยงาน และหน่วยงานที่ เกี่ยวข้องเหล่านั้น ไม่นำแผนพัฒนากีฬาแห่งชาติไปปฏิบัติในทิศทางเดียวกัน ทำให้เกิดความ ซ้ำซ้อนในการปฏิบัติงาน

3. เนื่องจาก การกีฬาแห่งประเทศไทย มีโครงสร้างใหญ่แต่มีอัตรากำลังจำกัด จำนวน บุคลากรไม่เป็นไปตามกรอบ อัตรากำลังกำหนดไว้ การบริหารจัดการด้านบุคลากรยังขาด ประสิทธิภาพ มีการบรรจุหรือแต่งตั้งบุคลากร ไม่ตรงกับความรู้ความสามารถหรือคุณวุฒิ และการที่ การกีฬาแห่งประเทศไทย มีจำนวนบุคลากรค่อนข้างน้อย ทำให้ไม่เพียงพอตามภารกิจหน้าที่ทั่ว ประเทศ บุคลากรมีความรู้ไม่เพียงพอในการทำงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งบุคลากรขาดความรู้ ความเข้าใจในเชิงการบริหารจัดการ ขาดการส่งเสริมพัฒนาด้านความรู้แก่บุคลากรอย่างต่อเนื่อง ไม่ ทันกับสถานการณ์ในปัจจุบัน บุคลากรขาดแรงจูงใจ ขาดขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติงาน ขาดแรง กระตุ้นในการทำงาน สวัสดิการที่ได้รับค่อนข้างน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับรัฐวิสาหกิจอื่น ขาดจิตสำนึก ในความเป็น เจ้าของและการพัฒนาองค์กร ขาดความสามัคคี และมีความไม่โปร่งใส

4. การจัดงบประมาณส่งเสริมสนับสนุนด้านกีฬา มุ่งใช้งบประมาณแผ่นดินเป็นหลัก จึงมี ไม่เพียงพอและไม่สอดคล้องกับการดำเนินงานตามนโยบายของรัฐบาล และแนวทางตามแผนพัฒนา การกีฬาแห่งชาติ จำเป็นต้องหาทางระดมทุนเพื่อจัดกิจกรรมกีฬาให้เพียงพอและเกิดความต่อเนื่อง ในการส่งเสริมการดำเนินงานตามโครงการที่เหมาะสม นอกจากนี้ปัญหาเศรษฐกิจที่เรื้อรังยังมีผลที่

ไม่เอื้อต่อการพัฒนากีฬา อาทิเช่น สภาพเศรษฐกิจทำให้อุปกรณ์เครื่องกีฬามีราคาแพง ซึ่งเป็นเหตุให้ประชาชนยากจนขาดทักษะทางกีฬา เพราะไม่มีเงินซื้ออุปกรณ์ทางการกีฬา ทำให้การพัฒนา กีฬาและระบบการบริหารการกีฬาของประเทศไปไม่ถึงจุดหมาย

5. การจัดทำฐานข้อมูลด้านกีฬาไม่เป็นระบบ ขาดการประชาสัมพันธ์ และการเผยแพร่ ความรู้ข่าวสารทั้งภายในและภายนอกการกีฬาแห่งประเทศไทย ให้ทั่วถึงหรือการนำเสนอข้อมูลที่ เบี่ยงเบนจากความเป็นจริงของสื่อมวลชนที่มีผลในทางลบต่อการกีฬา ทำให้มีผลกระทบต่อ ภาพลักษณ์ขององค์กร

6. ความเชื่อมโยงของการปฏิบัติงานร่วมกับส่วนราชการในสังกัด หรือสังกัดต่างกระทรวง จำเป็นต้องมีนโยบายและเป้าหมายแน่นอน มีแผนปฏิบัติงานที่ชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งแผนงานที่มีลักษณะเป็นแผนบูรณาการ ซึ่งต้องระบุผู้รับผิดชอบงานให้ชัดเจน มิฉะนั้นจะเป็นอุปสรรคในการ ปฏิบัติงานให้เกิดผลสำเร็จได้

7. การดำเนินงานด้านการกีฬาที่ผ่านมา มีการแทรกแซงการบริหารงานจากฝ่ายการเมือง ทำให้การทำงานไม่เป็นอิสระ บางครั้งการบริหารงานกีฬาของชาติถูกผูกขาดโดยระบบและข้อบังคับ ของผู้มีอำนาจ ในแต่ละยุค จากการปฏิบัติงานที่อยู่ใต้กระแสการเมืองนี้ทำให้งานมีการเบี่ยงเบนไป จากที่กำหนดไว้ในแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ซึ่งมีผลต่อการพัฒนากีฬาให้ต่อเนื่องในระยะยาวได้

วิสัยทัศน์ พันธกิจ วัตถุประสงค์ของการกีฬาแห่งประเทศไทย

การจัดทำแผนกลยุทธ์ของการกีฬาแห่งประเทศไทย (พ.ศ. 2545-2554) ได้ตระหนักถึง ปัจจัยภายในของ การกีฬาแห่งประเทศไทย และสภาพแวดล้อมภายนอกที่เกี่ยวข้องทุกด้าน ทั้ง ทางด้านสังคม วัฒนธรรมการกีฬา เศรษฐกิจและการเมืองของประเทศ ประการสำคัญ คือ เป้าหมาย เชิงยุทธศาสตร์ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ซึ่งมุ่งให้ " เด็ก เยาวชน และประชาชนมีขีด ความสามารถและมีโอกาสประกอบอาชีพทางกีฬา อีกทั้งประเทศประสบความสำเร็จมีชื่อเสียงด้าน การแข่งขันกีฬาระดับชาติ และนานาชาติ " การกีฬาแห่งประเทศไทยจึงได้กำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และวัตถุประสงค์ในการดำเนินงานไว้ให้สอดคล้องกัน โดยกำหนดเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์ของ การกีฬาแห่งประเทศไทยไว้ 2 ประการ ได้แก่ (การกีฬาแห่งประเทศไทย. 2549 : ออนไลน์)

1. เยาวชน และประชาชน มีความสามารถทางกีฬาและนักกีฬามีศักยภาพที่มุ่งสู่ความ เป็นเลิศ

2. กีฬาอาชีพได้มาตรฐาน สร้างงาน สร้างรายได้ และชื่อเสียงให้แก่ประเทศชาติ โดยมี รายละเอียดของแผนกลยุทธ์ ดังต่อไปนี้

วิสัยทัศน์

"การกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นองค์กรหลักในการพัฒนากีฬาทุกระดับ เพื่อให้ประเทศเป็น หนึ่งในกลุ่มผู้นำทางการกีฬาของเอเชีย"

พันธกิจ

"พัฒนากีฬาทุกระดับให้ได้มาตรฐานสากลและเข้าถึงประชาชนทุกกลุ่ม พัฒนานักกีฬาและบุคลากรทางการกีฬาให้มีขีดความสามารถเป็นที่ยอมรับของนานาชาติ ประเทศ ให้ความรู้และถ่ายทอดเทคโนโลยีทางด้านกีฬาอย่างมีคุณภาพ พัฒนากีฬาอาชีพให้เป็นระบบและได้มาตรฐาน บริหารจัดการแบบมืออาชีพ ตลอดจนบูรณาการกีฬากับการท่องเที่ยว เพื่อสร้างงานและรายได้ โดยใน 5 ปีแรกมุ่งให้ประเทศเป็นผู้นำด้านกีฬาสากล ในกลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้"

วัตถุประสงค์

1. ส่งเสริม และสนับสนุนให้เยาวชนและประชาชนทุกกลุ่มรักกีฬา ดูกีฬา และเล่นกีฬาอย่างต่อเนื่อง และรวมตัวเป็นประชาคมเครือข่ายกีฬาทุกระดับ
2. พัฒนานักกีฬาและบุคลากรกีฬาให้มีขีดความสามารถสูงขึ้น โดยนำวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการกีฬามาประยุกต์ใช้
3. พัฒนากีฬาที่ได้รับความนิยมให้เป็นกีฬาอาชีพ ให้นักกีฬา บุคลากรกีฬา และองค์กรเครือข่ายกีฬาอาชีพ ได้มาตรฐานและเป็นระบบ
4. บริหารจัดการแบบมืออาชีพ รวมทั้งบูรณาการกีฬากับการท่องเที่ยวเพื่อสร้างงาน สร้างรายได้ และเพิ่มมูลค่าทางกีฬา

ผลผลิตระดับวัตถุประสงค์ของหน่วยงาน

1. เยาวชนและประชาชนเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาและมีเครือข่ายกีฬาที่เข้มแข็ง ครอบคลุมพื้นที่ทั่วประเทศ
2. ผลสำเร็จในการแข่งขันกีฬาและมีการใช้นวัตกรรมทางการกีฬา
3. เพิ่มกีฬาอาชีพและระบบการจัดการกีฬาอาชีพได้มาตรฐาน
4. ระบบบริหารจัดการมีประสิทธิภาพ รวดเร็ว คล่องตัว และตรวจสอบได้

รายละเอียดวัตถุประสงค์ ยุทธศาสตร์และมาตรการ

วัตถุประสงค์ที่ 1 ส่งเสริม และสนับสนุนให้เยาวชนและประชาชนทุกกลุ่มรักกีฬา ดูกีฬา และเล่นกีฬาอย่างต่อเนื่อง และรวมตัวเป็นประชาคมเครือข่ายกีฬาทุกระดับ

ยุทธศาสตร์ที่ 1 : ปลุกจิตสำนึกให้เยาวชนและประชาชนทั่วประเทศรักกีฬา ดูกีฬา และเล่นกีฬาอย่างต่อเนื่อง มีส่วนร่วมในการพัฒนากีฬา

ผลผลิต : เยาวชนและประชาชนเข้าร่วมกิจกรรมกีฬา

มาตรการ :

1. กระตุ้นให้ประชาชนเล่นกีฬาเพื่อให้เกิดความรัก และชื่นชมความสำเร็จจากกีฬา โดยประชาสัมพันธ์ กิจกรรมกีฬาทุกระดับ ผ่านสื่อทุกรูปแบบอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ
2. ให้ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะที่ดีด้านกีฬาแก่ประชาชนทุกกลุ่มรวมทั้งผู้ด้อยโอกาส โดยจัดกิจกรรมเผยแพร่ข้อมูลทางการกีฬา ทั้งด้านกติกาและเทคนิคการเล่นกีฬาทุก

ประเภท การจัดประชุม จัดนิทรรศการ การสาธิต การอบรม และสัมมนา ตลอดจนให้บริการข้อมูล ข่าวสารทางการกีฬาทั้งในส่วนกลางและระดับท้องถิ่น

3. ปรับโครงสร้างและวิธีการประชาสัมพันธ์ของ การกีฬาแห่งประเทศไทย ทั้ง ส่วนกลางและส่วนภูมิภาค ให้มีการประสานและเชื่อมโยงกับสื่อทุกแขนง
4. ปรับกลไกให้ประชาชน ชุมชนระดับท้องถิ่นเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม เพื่อ การประชาสัมพันธ์ทางการกีฬาให้แพร่หลาย ครอบคลุมทุกพื้นที่ทั่วประเทศ
5. จัดหาสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ในการออกกำลังกาย เล่นกีฬา แก่เยาวชน และประชาชนทุกกลุ่มรวมทั้งผู้ด้อยโอกาสอย่างต่อเนื่อง
6. สร้างและเพิ่มพูนประสบการณ์ทางการกีฬา ให้แก่อาสาสมัครและผู้นำกีฬาในระดับ ท้องถิ่น ให้มีคุณภาพได้มาตรฐานทั่วประเทศ โดยจัดระบบสะสมประสบการณ์ที่นำไปยกระดับ วิทยฐานะได้อย่าง ต่อเนื่อง ตั้งแต่ระดับชุมชน ระดับชาติ และระดับนานาชาติ

กรอบแนวคิดโครงการ

1. ประสานให้ความร่วมมือกับองค์กรและหน่วยงานต่างๆ ในการสอดแทรกกิจกรรมการ เล่นกีฬาในหลักสูตรการฝึกอบรมต่าง ๆ ตลอดจนจัดให้เป็นกิจกรรมส่งเสริมความสัมพันธ์และความ สามัคคีในองค์กร
2. ประสานความร่วมมือกับชุมชนท้องถิ่น ในการจัดสร้าง ดูแล บำรุงรักษา ใช้ประโยชน์ สถานกีฬา และอุปกรณ์กีฬาในท้องถิ่น
3. จัดกิจกรรมกีฬาที่เอื้อให้เยาวชนและประชาชนมีบทบาทร่วมกัน ทั้งช่วงเวลาและชนิด กีฬาตามความสนใจที่เหมาะสม
4. จัดอบรมและจัดกิจกรรมเพื่อสร้างอาสาสมัคร และผู้นำกีฬาในระดับท้องถิ่นให้สม่ำเสมอ
5. จัดทำแผนประชาสัมพันธ์กิจกรรมกีฬาทุกประเภท ในช่วงรอบปีและประสานกับสื่อ ต่างๆ อย่างต่อเนื่อง
6. จัดทำข้อมูลด้านกีฬา เพื่อการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนเทคโนโลยีทางกีฬา ผ่านระบบ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต
7. สนับสนุนให้มีการวิจัยรูปแบบการออกกำลังกายเพื่อส่งเสริม และฟื้นฟู สุขภาพกายและ จิต ของประชาชนคนพิการและผู้สูงอายุ

ยุทธศาสตร์ที่ 2 : สร้างองค์กรเครือข่ายกีฬาให้มีความเข้มแข็ง และส่งเสริมให้เกิดความ ร่วมมือในการบูรณาการด้านกีฬาทุกระดับและทุกภาคส่วน

ผลผลิต : องค์กรเครือข่ายกีฬาที่มีความเข้มแข็งครอบคลุมพื้นที่ทั่วประเทศ

มาตรการ :

1. ส่งเสริมให้มีการจัดตั้งองค์กรกีฬาทุกระดับ และมีระบบแลกเปลี่ยนบุคลากร ข้อมูล ความรู้ และประสบการณ์ด้านกีฬา เป็นเครือข่ายความร่วมมือครอบคลุมทั่วประเทศ และให้องค์กร กีฬาในทุกภูมิภาคจัดกิจกรรมกีฬา

2. ปรับกลไกความร่วมมือระหว่าง การกีฬาแห่งประเทศไทย กับสมาคมกีฬาและองค์กรต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในการกำหนดแนวทางการพัฒนาเพื่อความเป็นเลิศและการยกระดับมาตรฐานกีฬาร่วมกัน

3. กำหนดกลไกในการเปิดโอกาสให้องค์กรต่างๆ สามารถเข้ามาสนับสนุนและพัฒนา กีฬา โดยให้มีการเชื่อมโยงกลไกความร่วมมือทุกระดับ เป็นเครือข่ายกีฬาที่ชัดเจน ตั้งแต่ระดับ ชุมชน ระดับชาติ และระดับนานาชาติ

4. สร้างความร่วมมือกับภาคธุรกิจเอกชน ในลักษณะการประสานประโยชน์ของทุก ฝ่ายที่ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน

5. สนับสนุนความร่วมมือและการแลกเปลี่ยนทางการกีฬากับองค์กรและสถาบันทาง กีฬาทั้งในและต่างประเทศ อย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ

กรอบแนวคิดโครงการ

1. ส่งเสริมให้มีชมรมกีฬา ทั้งในระดับหมู่บ้าน ตำบล อำเภอ และส่งเสริมให้เป็นสมาชิก องค์กรกีฬาดำเนินการ โดยเชื่อมโยงเครือข่ายทั้งในส่วนกลางและส่วนภูมิภาค

2. สร้างความร่วมมือกับสมาคมกีฬาจังหวัด และสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย เพื่อจัดทำ ศูนย์ฝึกซ้อมกีฬาจังหวัด ศูนย์พัฒนากีฬาภาค 5 ภาค และขยายสาขาของสมาคมต่าง ๆ เป็น เครือข่ายทั่วถึงกัน (โครงการหนึ่งจังหวัดหนึ่งชนิดกีฬา)

3. ประสานความร่วมมือกับองค์กรกีฬาระหว่างประเทศ โดยสมัครเป็นสมาชิก จัดกิจกรรม และเปลี่ยนความรู้ พัฒนาบุคลากร และจัดแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ อย่างต่อเนื่อง

ยุทธศาสตร์ที่ 5 : พัฒนานักกีฬาและบุคลากรกีฬาในชนิดกีฬาที่ได้รับความนิยม ให้เป็น กีฬาอาชีพที่ได้มาตรฐานสากล

1. โครงการสร้างกระแสความนิยมต่อกีฬาอาชีพ เป็นโครงการที่มุ่งนำกิจกรรมเพื่อ สร้างแฟนคลับของกีฬาชนิดต่างๆ เชิดชูเกียรตินักกีฬาที่ประสบความสำเร็จจนสามารถเป็นต้นแบบ ส่งเสริม การถ่ายทอดสดการแข่งขันกีฬา เช่น กีฬาฟุตบอลอาชีพ และจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ ชนิด ต่างๆ

2. โครงการอบรมนักกีฬาและบุคลากรกีฬาอาชีพ ได้แก่ โครงการจัดอบรมนักกีฬา และบุคลากรกีฬาอาชีพ จำแนกตามชนิดกีฬาต่างๆ รวมทั้งการพัฒนาผู้บริหารองค์กรกีฬา การ พัฒนานักกีฬาไปสู่กีฬาอาชีพ

3. โครงการจัดกิจกรรมทะเบียนนักกีฬา และบุคลากรกีฬาอาชีพจำแนกตามชนิดกีฬา ต่างๆ และการรับรองมาตรฐานการประกอบกีฬาอาชีพ ในระยะแรกอาจเป็นกิจกรรมสร้างฐาน งานด้านกีฬาอาชีพ เช่นการรวบรวมข้อมูล และจัดทำทะเบียนนักกีฬาและบุคลากรกีฬา การกำหนด ขั้นตอนงานเพื่อรองรับมาตรฐานการประกอบอาชีพ เป็นต้น

4. โครงการก่อสร้าง ปรับปรุงอาคารสถานที่ สถานกีฬาต่างๆ เพื่อการดำเนินงานด้าน กีฬาอาชีพ

ยุทธศาสตร์ที่ 6 : สร้างความร่วมมือกับภาคเอกชนในการพัฒนาองค์กรกีฬาอาชีพ อย่างเป็นระบบ ให้มีความเข้มแข็งสามารถบริหารจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้ ระเบียบ ข้อบังคับ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

1. โครงการบริหารจัดการกีฬาอาชีพ ประกอบด้วยการบริหารจัดการกีฬาอาชีพ จำแนกตามชนิดกีฬา การพัฒนาระบบบริหารองค์กรกีฬาอาชีพ การศึกษาแนวทางการพัฒนา กีฬาอาชีพในต่างประเทศ การพัฒนาเครือข่ายกีฬาไปสู่อาชีพ เป็นต้น

2. โครงการสนับสนุนการแข่งขันกีฬาอาชีพ เป็นโครงการสนับสนุนการแข่งขันกีฬาอาชีพ จำแนกตามชนิดกีฬาต่างๆ

ยุทธศาสตร์ที่ 7 : ปรับปรุงพัฒนาโครงสร้างระบบบริหารจัดการและกระบวนการทำงานให้ มีประสิทธิภาพ ยืดหยุ่นทันสมัย รวมทั้งเพิ่มขีดความสามารถของบุคลากรให้เป็นมืออาชีพและมีการ ประเมินผลงานที่ชัดเจน

1. โครงการจัดทำแผนพัฒนาบุคลากร เน้นให้ความสำคัญด้านทักษะการบริหารจัดการ แบบมืออาชีพ โดยจัดกิจกรรมตั้งแต่การสำรวจความต้องการของหน่วยงาน อบรม สัมมนา แลกเปลี่ยนความรู้ทั้งในและต่างประเทศ รวมทั้งเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารจัดการมาให้ความรู้ เป็นประจำ

2. โครงการสัมมนาผู้บริหารองค์กรกีฬาทั้งภาครัฐและเอกชน โดยเป็นการจัดประชุม ร่วมกันของผู้บริหาร การกีฬาแห่งประเทศไทย กับผู้บริหารสมาคมกีฬา และองค์กรกีฬาที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันในเรื่องต่างๆ ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

3. โครงการพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศของกีฬาแห่งประเทศไทย ทั้งด้าน Soft Ware และ Hard Ware ที่สอดคล้องกับการใช้งาน และสามารถเชื่อมโยงเครือข่ายระหว่าง ส่วนกลางและส่วนภูมิภาคเพื่อใช้ฐาน ข้อมูลร่วมกัน

4. โครงการจัดอบรมบุคลากรทั้งส่วนกลางและส่วนภูมิภาค ให้มีความสามารถในการ นำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการปฏิบัติงาน

5. โครงการศึกษาดูงานและฝึกทักษะด้านการบริหารจัดการองค์กรกีฬา ของผู้บริหาร การกีฬาแห่งประเทศไทย ในองค์กรกีฬาต่างประเทศที่มีชื่อเสียง

ยุทธศาสตร์ที่ 8 : พัฒนารูปแบบในการระดมทุนและสร้างรายได้ โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้ เกิดประโยชน์สูงสุด

1. การบริหารแผนการตลาดเพื่อพัฒนากีฬา
2. โครงการบริหารศูนย์กีฬาเชิงสังคมและพาณิชย์
3. โครงการบริหารพิพิธภัณฑ์กีฬาแห่งชาติ
4. การศึกษาพัฒนารูปแบบการสร้างรายได้
5. โครงการจัดระบบสิทธิประโยชน์ในการแข่งขันกีฬา

ข้อตกลงความร่วมมือระหว่างกระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา กับ กระทรวงศึกษาธิการ

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาและกระทรวงศึกษาธิการ ได้ตกลงความร่วมมือในการบูรณาการการทำงานร่วมกันเพื่อรณรงค์ ส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยเฉพาะการท่องเที่ยวเชิงนิเวศและอนุรักษ์ ส่งเสริมการหารายได้ระหว่างเรียนของนักเรียน นิสิต นักศึกษา และสถานศึกษา รวมทั้งการเปิดสถานที่ สนามกีฬา ที่อยู่ในสังกัดของทั้งสองหน่วยงานจัดกิจกรรมด้านกีฬา นันทนาการ และการออกกำลังกายให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปให้มีความต่อเนื่อง ยั่งยืน และมีผลเป็นรูปธรรม ภายใต้ความร่วมมือ 4 ประการ คือ (การกีฬาแห่งประเทศไทย. 2549 : ออนไลน์)

1. ความร่วมมือในเรื่องการเปิดสถานที่ สนามกีฬา ในสถานศึกษาและหน่วยงานทางการศึกษา
2. ความร่วมมือทางด้านการผลิตและพัฒนาบุคลากรด้านการท่องเที่ยว กีฬา และนันทนาการ
3. ความร่วมมือในการส่งเสริมหน่วยงานทางการศึกษา และสถานศึกษาที่เหมาะสมที่จะพัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงนิเวศและเชิงอนุรักษ์ และจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ ทักษะด้านการท่องเที่ยวแก่เด็ก เยาวชน และประชาชน
4. ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมกีฬา นันทนาการ และการออกกำลังกายในแต่ละระดับกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จะดำเนินการดังนี้
 - 4.1 ให้การสนับสนุนการปฏิบัติงานของนักเรียน นักศึกษา ครู-อาจารย์ และเจ้าหน้าที่ ภายใต้ความร่วมมือข้างต้น ซึ่งเป็นภารกิจ ร่วมของทั้งสองหน่วยงาน
 - 4.2 ให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมยุวมัคคุเทศก์ขึ้นในสถานศึกษาโดยกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาจะจัดให้มีการอบรม ยุวมัคคุเทศก์ขึ้น เพื่อเปิดโอกาสให้เด็ก เยาวชน และประชาชนที่สนใจทางด้านการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นได้เข้าร่วมกิจกรรม
 - 4.3 สนับสนุนการจัดกิจกรรมและอบรมความรู้ด้านการท่องเที่ยว การประชาสัมพันธ์ และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมให้กับครู อาจารย์ และบุคลากรในสถานศึกษา
 - 4.4 สนับสนุนและมีส่วนร่วมจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวในสถานศึกษาทุกระดับ ทุกประเภท ที่จัดเป็นแหล่งท่องเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ
 - 4.5 สนับสนุนการประชาสัมพันธ์และรวบรวมข้อมูลสถานศึกษาทุกระดับ ทุกประเภท ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยว ทั้งการท่องเที่ยวเชิงนิเวศและเชิงอนุรักษ์ เป็นต้น
 - 4.6 สนับสนุนให้ความร่วมมือในการจัดทำหลักสูตรทำงาน สาขาการท่องเที่ยวและสาขาที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว ทั้งหลักสูตรระยะสั้น ระยะยาว ในสถานศึกษาทุกระดับทุกประเภท
 - 4.7 ให้การสนับสนุนการพัฒนาบุคลากรทางด้านกีฬา นันทนาการ และ

การออกกำลังกาย ตลอดจนบุคลากรด้านอื่น ๆ ในสถานศึกษาและหน่วยงานทางการศึกษาของ กระทรวงศึกษาให้มีความรู้ ความสามารถ ความเข้าใจ และเกิดประสบการณ์ตรงในการจัดการ กิจกรรมกีฬา นันทนาการ และการออกกำลังกาย โดยจะจัดให้มีการศึกษา อบรมในด้านเทคนิค วิธีการ กติกา ฯลฯ ในการเล่นกีฬานันทนาการ และการออกกำลังกาย จนสามารถเป็นผู้นำทาง การกีฬา และนันทนาการได้

4.8 ให้การสนับสนุนให้มีการจัดกิจกรรมกีฬา นันทนาการ และการออกกำลังกาย ในสถานศึกษาและหน่วยงานทางการศึกษาเพื่อให้ความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถทางด้าน การกีฬา

4.9 ให้การสนับสนุนช่วยเหลือสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ หรือผู้มีความเป็นเลิศ ทางการศึกษา โดยกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาจะจัดให้ผู้มีความสามารถพิเศษทางการกีฬาได้เข้า ศึกษาในโรงเรียนกีฬา และวิทยาลัยพลศึกษาของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

4.10 ส่งเสริม สนับสนุนศูนย์กีฬา สมาคม ของภาคเอกชน ให้มีบทบาทในการจัด กิจกรรมในสถานศึกษาทุกระดับ ทุกประเภท โดยนำนักกีฬาที่มีชื่อเสียงและประสบความสำเร็จใน การแข่งขันเข้าร่วมกิจกรรม

กระทรวงศึกษาธิการ จะดำเนินการดังนี้

1. ให้การสนับสนุนให้สถานศึกษาและหน่วยงานราชการศึกษাজัดกิจกรรมยุวมัคคุเทศก์ โดยเปิดเป็นชุมนุม ชมรม คณะวิชา ฯลฯ ตลอดทั้งจัดให้มีการอบรมและลงมือปฏิบัติจริง

2. ส่งเสริม สนับสนุนให้สถานศึกษาทุกระดับ ทุกประเภท ที่เป็นแหล่งท่องเที่ยวจัด กิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว รวมทั้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดกิจกรรมการพัฒนาระบบการ เรียนรู้ ทักษะชีวิต และชุมชนด้านการท่องเที่ยวแก่เด็ก เยาวชน และประชาชน

3. ส่งเสริม สนับสนุนให้ความร่วมมือในการอบรมและจัดกิจกรรมความรู้ทางด้าน การท่องเที่ยว การประชาสัมพันธ์ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมให้กับครู อาจารย์ และบุคลากรในสถานศึกษา

4. ส่งเสริม สนับสนุนการจัดทำหลักสูตรทางด้านสาขาการท่องเที่ยวและสาขาที่เกี่ยวข้อง กับการท่องเที่ยว ทั้งหลักสูตรระยะสั้น ระยะยาว ในสถานศึกษาทุกระดับ ทุกประเภท

5. ให้การสนับสนุนให้สถานศึกษา หน่วยงานทางการศึกษา เปิดสถานที่ สนามกีฬาให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทั่วไปเข้าไปใช้เล่นกีฬา นันทนาการ และออกกำลังกาย ตลอดจนจัดให้มี นักเรียน นักศึกษา ครู อาจารย์ และเจ้าหน้าที่ คอยดูแลให้บริการ รวมทั้งวัสดุ อุปกรณ์ และให้ ผู้บังคับบัญชาทุกระดับถือว่าการปฏิบัติงานของนักเรียน นักศึกษา ครู-อาจารย์ และเจ้าหน้าที่ใน การให้บริการสถานที่ สนามกีฬา และอุปกรณ์ เป็นการปฏิบัติตามมติคณะรัฐมนตรี

6. ให้การสนับสนุนร่วมมือในการพัฒนาบุคลากร ให้มีความรู้ความสามารถทางด้านกีฬา นันทนาการ และการออกกำลังกาย โดยจะได้มีการประสานความร่วมมือกับกระทรวงท่องเที่ยวและ กีฬาอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ เพื่อพัฒนาบุคลากรสังกัดกระทรวงศึกษาธิการให้มีความรู้

ความสามารถทางด้านกีฬา นันทนาการ และการออกกำลังกาย ตลอดจนถ่ายทอดเทคนิค ทักษะ และวิธีการที่ถูกต้องให้เด็ก เยาวชน และประชาชนได้อย่างทั่วถึง

7. ให้มีการจัดกิจกรรมกีฬา นันทนาการ และการออกกำลังกายในสถานศึกษาและหน่วยงานทางการศึกษาอย่างยั่งยืนถาวร ทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน โดยทุกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะจัดกิจกรรมปกติเป็นประจำและกิจกรรมแข่งขัน

8. ให้การสนับสนุนให้ผู้มีความสามารถพิเศษทางการกีฬาได้เข้าศึกษาต่อ ในหน่วยงานของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา และสถานศึกษาในกำกับของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา เพื่อพัฒนาไปสู่ความเป็นเลิศทางด้านกีฬา

ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory)

การเรียนรู้ เป็นกระบวนการของการได้รับความรู้ ความเข้าใจหรือทักษะโดยผ่านการมีประสบการณ์หรือจากการได้ศึกษาในสิ่งนั้น ๆ การเรียนรู้อาจจะเกิดจากการมีสิ่งเร้าและการตอบสนอง อาจเกิดกระบวนการที่ซับซ้อน ซึ่งจะรวมถึงการให้เหตุผล การสร้างจินตนาการ การเกิดแนวคิดแบบนามธรรมและการแก้ปัญหา ซึ่งการเรียนรู้จะเกิดจากองค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ คือ ผู้เรียน สิ่งที่จะเรียน กระบวนการและสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ (ประภาพร สุวรรณ; และสวิง สุวรรณ. 2534 : 49) ความต้องการที่เรียนรู้ ประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ และผลของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจะเป็นผลหรือมีอิทธิพลมาจากสิ่งที่ผู้เรียนนำติดตัวมาสู่สิ่งแวดล้อมของการเรียนรู้นั้นๆ เพราะว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสิ่งต่อไปนี้ (สุหาทิพย์ สกุลชีวะพัฒนา. 2536 : 166–167)

1. วุฒิภาวะและความพร้อม วุฒิภาวะ หมายถึง ความเจริญเติบโตของเด็ก โดยธรรมชาติทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาวุฒิภาวะ และความพร้อมเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกันอย่างใกล้ชิด ความพร้อม หมายถึง ระดับวุฒิภาวะและความสามารถที่จำเป็นในการเรียนรู้หรือการฝึกฝนกิจกรรมนั้น ๆ เช่น เด็กที่มีความพร้อมในการเขียนอ่าน ย่อมหมายถึงระดับวุฒิภาวะของเขาสถาสามารถแยกความแตกต่างและความคล้ายคลึงของตัวอักษร

2. ความสามารถ หมายถึง เซอร์ปัญญา คนที่มีเซอร์ปัญญาต่ำย่อมเรียนในเรื่องที่ง่ายและไม่สลบซับซ้อนได้ ส่วนคนที่มีเซอร์ปัญญาสูงย่อมจะเรียนในเรื่องที่ยากได้ความสามารถนี้จะวัดได้จากแบบทดสอบเซอร์ปัญญาซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้และนำมาพิจารณาร่วมกับวิธีการอื่น เพื่อให้ได้ใกล้เคียงกับความสามารถของผู้เรียนและใช้ทำนายความสำเร็จในอนาคต

3. การจูงใจเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่มีจุดหมายแน่นอนการจูงใจเกิดจากเครื่องล่อใจต่าง ๆ ที่จะช่วยให้เกิดความปรารถนาที่จะเรียน การมีเจตคติที่ดีต่อสิ่งที่จะเรียนย่อมก่อให้เกิดความสนใจอยากเรียน ความต้องการ ความสนใจ การใฝ่เรียน ล้วนเป็นแรงจูงใจทั้งสิ้น

4. อายุ บุคคลที่พ้นวัยผู้ใหญ่ไปแล้ว ยิ่งอายุมากขึ้น ความสามารถในการเรียนจะยิ่งลดลง ความจำไม่ดีเท่าวัยรุ่น แต่ก็ยังมีสิ่งชดเชย เช่น ประสบการณ์ การใช้เหตุผลดีขึ้น การควบคุมอารมณ์ดี

ขึ้น โดยทั่วไปความสามารถในการเรียนรู้ตั้งแต่ยังเป็นเด็กจนถึงวัยรุ่นจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จากวัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่จะคงที่ และจากวัยผู้ใหญ่ถึงวัยชราจะลดลง (กันยา สุวรรณแสง. 2532 : 160)

5. ประสบการณ์เดิม ผู้เรียนมีความรู้ในเรื่องที่เรียนมาก่อนเพียงใด ถ้าเคย รู้มาบ้าง หรือเคยมีประสบการณ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ที่อาจมีผลต่อการเรียนรู้ในเรื่องนั้นซึ่งก็คือ ความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่มีอยู่จะช่วยให้เรียนเรื่องใหม่ได้สะดวกและเร็วขึ้นหรืออาจกล่าวได้ว่า ผลของการเรียนรู้จากบทเรียนไปแล้ว มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้บทเรียนใหม่นั่นเอง

6. ความบกพร่องทางร่างกาย ซึ่งจะมีผลต่อการเรียนรู้ อวัยวะที่ช่วยในการแสดงพฤติกรรมของเรา ก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับ การเรียนรู้เช่นกัน หากอวัยวะเหล่านั้นบกพร่องก็ย่อมจะมีผลต่อการเรียนรู้ด้วยความบกพร่องทางร่างกายที่สำคัญ ๆ เช่น สายตาสั้น หูตึง หูหนวก ฯลฯ

7. อารมณ์ ถ้าปราศจากความวิตกกังวล ก็จะเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ที่ดี กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นจากกระบวนการต่าง ๆ ดังนี้ (สุชา จันท์เอม. 2535 : 152)

1. การเรียนรู้ เป็นกระบวนการที่บุคคลเรียนรู้โดยได้ร่วมกระทำวิธีใดวิธีหนึ่งหรือได้ลงมือกระทำในสิ่งที่เรียนรู้นั้นจริง

2. การเรียนรู้ที่แท้จริงจะมีได้เมื่อผู้เรียนรู้ได้บรรลุวัตถุประสงค์หรือได้รับสิ่งที่ตนต้องการ ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่า การเรียนรู้จะเริ่มเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีความสนใจหรือมีความต้องการในบางสิ่งบางอย่าง ผู้เรียนได้ลงมือกระทำกิจกรรมโดยตั้งอกตั้งใจเพราะมีความสนใจในสิ่งนั้น หรือได้รับสิ่งที่ตนต้องการ

3. การเรียนรู้เก่า หรือประสบการณ์ที่ผ่านมาแล้วจะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ ขึ้น โดยเฉพาะกับประสบการณ์ที่ผ่านมาแล้วนั้น เป็นสิ่งที่สมปรารถนาและนำขึ้นต้นการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่สะสมขึ้น เนื่องจากประสบการณ์ก่อน ๆ หรือที่สัมพันธ์กับประสบการณ์ก่อน ๆ นี้เป็นหลักสำคัญของการเรียนรู้ทุกชนิด

4. การเรียนรู้ทักษะและทัศนคติใหม่ ๆ เป็นเรื่องของบุคคลแต่ละคนจะต้องเรียนรู้เอง คนเราอาจเรียนรู้เป็นหมู่เป็นกลุ่มได้ แต่การเรียนรู้และเปลี่ยนพฤติกรรมความคิดเห็นเป็นเรื่องของแต่ละบุคคล

5. การสอนเป็นการแนะแนวที่จะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักช่วยตนเอง เป็นการแนะแนวทางให้การเรียนดำเนินไปด้วยดีการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง สถานการณ์การเรียนรู้จะขึ้นอยู่กับรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลและสิ่งแวดล้อมจะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ดังนั้น การเรียนรู้โดยอาศัยการต่อเนื่อง จึงเป็นการเรียนรู้ เมื่อมีเหตุการณ์ปัญหาขึ้นมาและสิ่งที่มีชีวิตพยายามแก้ไขปัญหานั้นโดยการแสดงปฏิกิริยาตอบสนองออกมาในหลายรูปแบบด้วยกัน (โสภา ชูพิกุลชัย. 2534 : 110)

จากทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theory) เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการณ์นำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549 ซึ่งมีปัจจัยที่น่าจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรม คือ (1) วุฒิภาวะและความพร้อม

(2) ความสามารถ คือ เซอร์ปัญญา (3) การจูงใจจากเครื่องล่อใจต่าง ๆ (4) อายุ (5) ประสบการณ์เดิม (6) ความบกพร่องทางร่างกาย และ (7) อารมณ์ โดยมีทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้ (อนันต์ ลัคหนทัย. 2549 : ออนไลน์)

1. ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม (Behaviouristic Theory)

วัตสัน (Watson ; อ้างอิงจาก อนันต์ ลัคหนทัย. 2549 : ออนไลน์) ผู้ริเริ่มลัทธิพฤติกรรมนิยม ซึ่งหลักเลียงที่จะกล่าวถึงจิตใจของมนุษย์ เขาอธิบายเรื่องจิตใจโดยเน้นการกระทำเป็นหลัก กล่าวคือ พฤติกรรมของมนุษย์และสัตว์เกิดขึ้นและแปรเปลี่ยนไปตามสภาวะแวดล้อมหรือสิ่งเร้าต่างๆ ที่ถูกจัดสร้างขึ้นหรือเป็นไปตามสภาพธรรมชาติ จะช่วยให้เราสามารถควบคุมและทำนายพฤติกรรมต่างๆ ของบุคคลได้ เขาสังเกตเห็นว่าพฤติกรรมเหล่านั้นเปลี่ยนแปลงไปตามปฏิกริยาในของอินทรีย์ซึ่งหมายถึงระบบประสาทและอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายซึ่งจะเกิดการเรียนรู้และตอบสนองตามปริมาณความเข้มของสิ่งเร้าในขณะนั้น ซึ่งถือว่าการเรียนรู้ตามประสบการณ์ ภายในร่างกายของบุคคลมีพฤติกรรมมากมายที่วัตสันอธิบายว่าเป็นเพราะการทำงานของสมองรวมทั้งระบบประสาททั้งหมดเขาพยายามที่จะจำกัดขอบเขตการศึกษาค้นคว้าวิจัยเฉพาะพฤติกรรมภายนอกและการศึกษาพฤติกรรมนี้ประกอบด้วยตัวแปร 3 ประการ คือ

- (1) ประสาทรับสัมผัสของอินทรีย์ (organism's receptors)
- (2) ประสาทสนองตอบของอินทรีย์ (organism's effectors)
- (3) ระบบประสาททั้งหมด (The nervous system)

จากคำนิยาม มีประเด็นที่ควรพิจารณาในรายละเอียด ต่อไปนี้

(1) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือศักยภาพของพฤติกรรมในที่นี้ หมายความว่า การเปลี่ยนแปลงนั้นอาจอยู่ในรูปของพฤติกรรมภายนอก ซึ่งแสดงออกให้เห็นชัดเจน หรืออาจอยู่ในรูปของการเปลี่ยนแปลงศักยภาพ (Potential) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงภายในที่ไม่ได้แสดงออกให้เห็นเป็นผลการกระทำในขณะนั้นก็ได้

(2) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือศักยภาพของพฤติกรรมที่กล่าวถึงนี้ไม่ได้หมายความว่าต้องเป็นการเปลี่ยนแปลงทางบวกเสมอไป แต่อาจเป็นการเปลี่ยนแปลงทางลบก็ได้

(3) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือศักยภาพของพฤติกรรม ต้องเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ถาวรหรือค่อนข้างถาวร ในข้อนี้ต้องการเน้นว่า พฤติกรรมการเรียนรู้ต้องเป็นการเปลี่ยนแปลงที่คงอยู่สามารถทำซ้ำๆ ได้ จนแน่ใจว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจริงๆ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือศักยภาพของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเพียงชั่วขณะไม่ถือเป็นการเรียนรู้

(4) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือศักยภาพของพฤติกรรม จะถือว่าการเรียนรู้ก็ต่อเมื่อเป็นผลมาจากประสบการณ์เท่านั้น การเปลี่ยนแปลงอันเนื่องมาจากสาเหตุอื่น เช่น ความเจริญเติบโต หรือวุฒิภาวะ หรือเนื่องมาจากฤทธิ์ของยา หรือความเจ็บป่วย เมื่อล้ม ฯลฯ ไม่ถือเป็นการเรียนรู้

ฮัล (Hull ; อ้างอิงจาก อนันต์ ลัทธพิพัฒน์. 2549 : ออนไลน์) เป็นหนึ่งในหมู่นักวิทยาศาสตร์กลุ่มลัทธิพฤติกรรมนิยม (Behavioralism) เช่นเดียวกับ โทลแมน และ สกินเนอร์ (Tolman; & Skinner) ซึ่งสนใจและศึกษาพฤติกรรมตามแนวความคิดของวัตสัน นักวิทยาศาสตร์กลุ่มนี้ลดความสำคัญของคำว่า “จิตใจ” และพยายามหลีกเลี่ยงที่จะใช้คำๆ นี้โดยมุ่งเน้นการศึกษาข้อมูลพฤติกรรมที่เป็นรูปธรรมสังเกตได้ วัดได้ ทดลองและทำซ้ำได้ แสดงหรือพิสูจน์ได้ด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์ซึ่งเป็นการศึกษาตามระเบียบวิธีการทางวิทยาศาสตร์เท่านั้น โดยเฉพาะฮัล ซึ่งมีพื้นฐานความรู้ความสามารถทางคณิตศาสตร์ได้เสนอแนวคิดทฤษฎีที่ชื่อว่า “Hypothetico-deductive or Mathematico Deductive” คือความคิดความเชื่อที่ว่าพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กับสภาวะแวดล้อม

กัททรี (Guthrie ; อ้างอิงจาก อนันต์ ลัทธพิพัฒน์. 2549 : ออนไลน์) เป็นผู้สนใจศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวความคิดลัทธิพฤติกรรมนิยม และนิยมชมชอบคือ อธิบายพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมและเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ เขาเชื่อว่าหลักการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับการวางเงื่อนไขและความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้า (สภาวะแวดล้อมภายนอก) กับอินทรีย์ (สภาวะแวดล้อมภายในร่างกาย) กัททรีไม่สนใจกระบวนการคิดและการรับรู้ในสภาวะการรับรู้ในสภาวะจิตสำนึกหรือจิตไร้สำนึกใด ๆ ซึ่งเขาถือว่าเป็นเรื่องไร้สาระ หลักการศึกษาดังกล่าวของกัททรีมีดังนี้

(1) เมื่อสภาวะสมดุลในกระบวนการจูงใจ (Homeostasis) สูญสิ้นไปอินทรีย์จะเริ่มสร้างแรงจูงใจจะสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมซึ่งบุคคลเคยเรียนรู้มาแล้ว

(2) พฤติกรรมทั้งหมดที่เกิดขึ้นตามสภาวะสมดุลในการจูงใจจะสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมซึ่งบุคคลเคยเรียนรู้มาแล้ว

(3) พฤติกรรมทั้งหลายของคนเราไม่ว่าจะซับซ้อนอย่างไร ก็สามารถอธิบายได้ตามลักษณะนิสัยและเหตุจูงใจตามหลักการดังกล่าวข้างต้น (ข้อ 1 และ ข้อ 2)

กัททรี ได้เน้นศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ระดับโมเลกุล (Molecular Level) กับระดับโมลาร์ (Molar Level) กล่าวคือ พฤติกรรมการเรียนรู้ระดับโมเลกุลนั้นเกิดขึ้นเชื่อมโยงกับระบบประสาทส่วนกลาง (Central Nervous System) การเกิดพฤติกรรมใหม่แต่ละครั้งเกี่ยวข้องกับการทำงานของระบบประสาทแต่ละส่วนที่กระตุ้น เช่นการกระพริบตาเมื่อถูกวางเงื่อนไขโดยการเป่าลมที่ตา ทุกครั้งที่ลูกโป่งสำหรับเป่าลมถูกยกมาบริเวณใกล้ตา ตาจะกระพริบทันที ทั้งๆ ที่ยังไม่ได้ทำการเป่าลมออกมา ส่วนพฤติกรรมโมลาร์เกี่ยวข้องกับการทำงานของกล้ามเนื้อและประสาทควบคุมการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นการทำงานรวมระบบสิ่งเร้าการตอบสนอง (S-R Pattern) พฤติกรรมต่างๆ จะมีลักษณะต่อเนื่องเป็นโซ่ และมีแรงจูงใจมีการเสริมแรงจึงทำให้พฤติกรรมการเรียนรู้ ทวีความเข้มอย่างเด่นชัดมากขึ้น เช่นท่าทางการเดินของแต่ละคนจะผสมกลมกลืนระบบการทำงานของกล้ามเนื้อ การสั่งงานของระบบประสาทสัมพันธ์กับอวัยวะมอเตอร์ตลอดจนลักษณะกิริยาเดินที่เลียนแบบจากบิดามารดาเป็นต้น ผลจากการเรียนรู้พฤติกรรมเดินจากบิดามารดา (สิ่งแวดล้อมภายนอก) ร่วมกับตัวบุคคลผู้นั้น (สิ่งแวดล้อมภายใน) ได้กำหนดแบบพฤติกรรมเดินคล้ายคลึงกับต้นแบบ จึงดูเหมือนว่าเป็นการถ่ายทอดทางพันธุกรรม

โทลแมน (Tolman ; อ้างอิงจาก อนันต์ ลัคนหทัย. 2549 : ออนไลน์) เป็นอีกผู้หนึ่งในกลุ่มลัทธิพฤติกรรมแต่พยายามนำเอาแนวคิดลัทธิปัญญานิยม (Cognitivism) มาผสมผสานในการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เขาได้เสนอแนวความคิดที่เรียกว่า “**Purposive Behaviorism**” กล่าวคือ พฤติกรรมการเรียนรู้จะต้องมีเป้าหมาย และสิ่งเร้าต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้จะเป็นสิ่งแนะ (Cue) ให้กับบุคคลที่จะเรียนรู้พฤติกรรมทั้งหลาย ซึ่งเป็นพฤติกรรมแบบโมลาร์มากกว่าแบบโมเลกูลาร์ และสภาพแวดล้อมที่เป็นสิ่งเร้าจะนำไปสู่จุดเริ่มต้นพฤติกรรมการเรียนรู้และทำให้เกิดกระบวนการทางจิต (Mental Process) แต่กระบวนการทางจิตที่โทลแมนกล่าวถึงกระบวนการทางจิตที่กำหนดเหตุและผลของการเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ซึ่งสิ่งเร้าที่เป็นต้นเหตุจะเป็นสัญญาณ (Sign) ส่งต่อเนื่องกันไปกระทั่งก่อให้เกิดพฤติกรรมตามเป้าหมายที่จิตกำหนด โทลแมนศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ต่างจากวัตสซึ่งเน้นการศึกษาพฤติกรรมที่จำกัดอยู่ในวงแคบๆ แต่เขาสนใจศึกษาพฤติกรรมทั้งหมดจากจุดเริ่มต้นจนจบ ปฏิกริยาที่เกิดขึ้นภายนอก – ภายในอินทรีย์ โดยเฉพาะภายในสมองและภายในร่างกายของคนเรานั้นจะบ่งบอกทิศทางของการเกิดพฤติกรรมและพฤติกรรมการเรียนรู้ เป็นความหวังที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างการเร้าและการตอบสนองที่สมบูรณ์ โทลแมนยอมรับว่าพฤติกรรมเรียนรู้มีเงื่อนไขการลองผิดลองถูกด้วย

สกินเนอร์ (Skinner ; อ้างอิงจาก อนันต์ ลัคนหทัย. 2549 : ออนไลน์) เป็นผู้ที่ยึดมั่นลัทธิพฤติกรรมนิยมอย่างเคร่งครัด เขาสนใจปรากฏการณ์ เรื่องราวที่แปลลึบศึกษาการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิกและการศึกษาทดลองของธอร์นไดค์มากแต่สกินเนอร์ ได้ศึกษาวิเคราะห์กระบวนการศึกษาการเรียนรู้และแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมเรียนรู้ของบุคคลนั้นเป็นไปตามระบบแบบแผนการจัดการควบคุม กำหนดแนวทางหรือเป้าหมายของผู้ดำเนินการศึกษาทดลอง สกินเนอร์ ไม่ยอมรับความคิด ความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องจิตใจ เขาเชื่อว่าสามารถควบคุมบุคคลทำตามความประสงค์หรือแนวทางที่เขากำหนดโดยไม่ต้องคำนึงถึงความรู้สึกทางด้านจิตใจของบุคคลผู้นั้นว่าจะรู้สึกนึกคิดอย่างไรเมื่อปี พ.ศ.1930 สกินเนอร์เริ่มงานศึกษาทางทดลองและรายงานผลการวิจัยหลายเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเรียนรู้ของสัตว์ทดลอง ซึ่งได้แก่หนูที่เขาใส่กรงทดลอง และหอบหิ้วไปทุกหนทุกแห่งจนกระทั่งคนทั้งหลายขนาดนามกลองนั้นว่า “กล่องสกินเนอร์” (Skinner’s Box) กล่องนี้เขาสร้างขึ้นมาเพื่อทดลองกับหนู ภายในกล่องมีท่ออาหารซึ่งมีกลไกเปิด – ปิดท่อโดยกดคานที่มีลิ้นท่อควบคุมการไหลของอาหาร

การเรียนรู้แบบ Operan Conditioning คือ เมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรม (R) เพราะได้รับการเสริมแรง (S) และแสดงพฤติกรรม (R1) จะได้รับการเสริมแรง (S1) และทำซ้ำ (Rn) จะได้รับการเสริมแรง (Sn) พฤติกรรมเรียนรู้ก็จะปรากฏอย่างชัดเจน อาจกล่าวได้ว่าผลจากการเสริมแรงก่อให้เกิดการเรียนรู้นั่นเอง

2. ทฤษฎีปัญญานิยม (Cognitive Theories)

ทฤษฎีนี้มีแนวความคิดฐานจากกลุ่มจิตวิทยาเกสตัลท์ (Gestalt Psychology) ซึ่งผู้นำกลุ่มคือ เวอร์ไทเมอร์ (Wertheimer. 1880 – 1943) และมีสมาชิกสำคัญอีก 2 คน คือ

(1) คอฟฟาก้า (Kurt Koffka. 1886 – 1941)

(2) คูห์เลอร์ Wolfgang Kohler. 1887 – 1967)

นักจิตวิทยาเกสตัลท์เน้นการศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้และการเรียนรู้ตามหลักการที่ว่า “พฤติกรรมรวมมีค่ามากกว่าผลบวกของส่วนย่อย” กล่าวคือ คนเราจะรับรู้สิ่งหรือเหตุการณ์ต่างๆ ทั้งหมดไม่แยกรับรู้รายละเอียดหรือเป็นส่วนๆ คำว่า “Gestalt” เป็นภาษาเยอรมัน แปลว่าจัดรวมเข้าด้วยกัน สมมติว่าเรามองดูสิ่งใดเราจะไม่แยกมองส่วนหนึ่งส่วนใดแต่เราจะมองทุกส่วนเข้าด้วยกัน เช่น โตะ แก้ว ไม้ กล้วย เราจะมองดูโตะ แก้ว ไม้ทั้งตัว กล้วยทั้งต้น คนปกติจะไม่แยกมองดูเฉพาะขาโตะ พนักเก้าอี้หรือใบไม้หนึ่งใบคนมองดูทุกส่วนที่ประกอบกันแล้วได้ความหมายรวมเป็นสิ่งของนั้นหรือบุคคลนั้น จากแนวความคิดทฤษฎีนี้ คูห์เลอร์ ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ของลิงชิมแปนซี ชื่อสุลต่าน (Sultan) และข้อค้นพบจากการศึกษาทดลองครั้งนี้แผ่ขยายไปสู่การศึกษาค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ การจำ – การลืม การคิด การตัดสินใจ และการพัฒนาแนวความคิดลัทธิปัญญานิยมอีกด้วย

คูห์เลอร์ได้ศึกษาทดลองการเรียนรู้ของลิงชิมแปนซีดังกล่าวซึ่งเป็นลิงฉลาดที่ได้รับ การคัดเลือกจากลิงจำนวนหลายพันตัวในทวีปแอฟริกา เขาจับลิงใส่กรงซึ่งมีกล้วยแขวนไว้ ภายในกรงมีไม้ยู่สองอัน ถ้านำมาต่อกันเข้าก็จะใช้ดึงกล้วยมากินได้ และลิงตัวนี้สามารถเข้าใจ สภาพการณ์ของปัญหา ซึ่งมีไม้สองอันสัมพันธ์กับการเอากล้วยลงมากินได้ในที่สุด คูห์เลอร์ สังเกตเห็นว่าในการทดลองครั้งต่อมาทุกครั้งลิงถูกนำเข้าไปใส่กรงสภาพการณ์เดิม ลิงจะทำกิจกรรม เดิมได้ทันทีทันใด การเกิดพฤติกรรมใหม่นี้เรียกว่าคอนนิตีฟ เลิร์นนิ่ง (Cognitive Learning)

คอนสตรัคติวิซึม (Constructivism)

นักการศึกษากลุ่มปัญญานิยมที่รู้จักกันในนามของนักการศึกษากลุ่มคอนสตรัคติวิสต์ มีแนวคิดในการจัดการศึกษาที่ตรงข้ามกับแนวคิดเดิม กล่าวคือ นักการศึกษากลุ่มนี้มีความเชื่อว่า ความรู้เป็นสิ่งที่ไม่สามารถถ่ายทอดจากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกบุคคลหนึ่งได้ แต่ความรู้เป็นสิ่งที่บุคคล แต่ละบุคคลจะต้องสร้างขึ้นมาจากด้วยตนเอง

สตรัคติวิซึมในปัจจุบัน หมายถึง กลุ่มแนวความคิด หรือผลงานทั้งหลายที่มองว่า ความรู้เป็นการสร้างของบุคคล เป็นผลงานที่วางอยู่บนข้อตกลงพื้นฐานว่าความรู้ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของ วัตถุ ความรู้ไม่ใช่ความจริงภายนอกที่แยกออกจากบุคคล แต่ความรู้ไม่ว่าจะเป็นตัวเนื้อหาในหลัก วิชา เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ หรือความรู้ของผู้เรียนแต่ละคนล้วนเป็นผลงานการสร้างของ บุคคลบนพื้นฐานของวัฒนธรรม สภาพสังคมและความรู้ที่มีอยู่ก่อน

เกร็ดเลอร์ และวูล์ฟ (Gredler. 1997 & Woolfolk. 1995 ; อ้างอิงจาก อนันต์ ลัคนหทัย. 2549 : ออนไลน์) ได้จำแนกผลงานกลุ่มสตรัคติวิซึมที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน ไว้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ กลุ่มที่หนึ่ง เรียกว่าสตรัคติวิซึมที่เข้มงวด หรือสตรัคติวิซึมเชิงปัญญา (Cognitive Constructivism) เป็นกลุ่มที่มีรากฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ

เพียเจต์ เน้นการสร้างความรู้เป็นรายบุคคล ศึกษาความแตกต่างของพัฒนาการเป็นรายบุคคลไม่ให้ความสำคัญกับสถานการณ์ทางสังคมที่การเรียนรู้เกิดขึ้น กลุ่มที่สองเรียกว่า สตรัคติวิซึมเชิงสังคม (Social Constructivism) เป็นกลุ่มที่มีรากฐานมาจากทฤษฎีประวัติศาสตร์สังคมของวิกอร์สกี (Vygotsky) เน้นบทบาทของภาษาและสังคมในการสร้างความรู้ เนื่องจากเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มิในสังคมโดยธรรมชาติ และเกิดขึ้นในสภาพทางวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะ การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ในทุกๆ ที่ เช่น ในโรงงาน โต๊ะอาหาร ห้องประชุม โรงเรียน เป็นต้น ด้วยเหตุนี้จึงเห็นว่าการประกอบทางสังคมเป็นองค์ประกอบหลักที่ทำให้บุคคลเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและโลกภายนอกหรือเกิดการเรียนรู้ตนเอง จึงเน้นการเรียนรู้ในสภาพชีวิตจริงมากกว่าการเรียนรู้ในโรงเรียน

(1) สมมุติฐานการเรียนรู้ของผลงานกลุ่มสตรัคติวิซึม

มีนักการศึกษาหลายคนได้กล่าวถึงสมมุติฐานการเรียนรู้ของผลงานกลุ่มสตรัคติวิซึม ซึ่งพอจะสรุปได้ดังนี้

1) ผลงานกลุ่มสตรัคติวิซึมเป็นผลงานที่พัฒนาขึ้นจากสมมุติฐานที่ว่า ความรู้ไม่ได้เป็นสิ่งที่มียู่ภายนอกตัวบุคคลซึ่งจะสามารถถ่ายโอนไปยังผู้เรียนได้ แต่ความรู้ถูกสร้างขึ้นโดยผู้เรียนในขณะที่ผู้เรียนพยายามสร้างความหมายของประสบการณ์ ผู้เรียนไม่ใช่ภาชนะว่างเปล่าที่รอคอยการเติมเต็ม แต่เป็นสิ่งที่ชีวิตที่ต้องการค้นหาความหมาย และกระบวนการอยู่ตลอดเวลา กระบวนการสร้างความหมาย เป็นการสร้างรายละเอียด และทดสอบโครงสร้างทางปัญญา จนกระทั่งพบสิ่งที่พอใจ โดยมีประสบการณ์ที่ขัดแย้ง เป็นสิ่งรบกวนโครงสร้างเหล่านี้ ทำให้บุคคลต้องปรับโครงสร้าง เพื่อให้ได้ข้อมูลใหม่ที่มีความหมายอยู่ตลอดเวลา กระบวนการนี้เป็นการพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบทางสมองซึ่งเพียเจต์เรียกว่า การปรับโครงสร้างทางปัญญา แต่นักศึกษาคณะอื่นๆ เรียกว่า การสร้างความรู้ใหม่

2) ผลงานกลุ่มสตรัคติวิซึมมีสมมุติฐานว่า ความรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้น ไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับความจริงภายนอกหรือสะท้อนไปสู่โลกที่เป็นจริงเสมอไป แต่ผู้เรียนจะสร้างแบบจำลองที่สอดคล้องกับประสบการณ์ของตนเอง โดยถือว่าสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นนี้เป็นแบบจำลองที่สะท้อนถึงความเข้าใจในปัจจุบันของผู้เรียน ความไม่สอดคล้องกันระหว่างความเป็นจริงกับโครงสร้างทางปัญญาที่ผู้เรียนสร้างขึ้นนี้อาจเกิดจากข้อจำกัดของความสามารถในการสร้างความหมายของสิ่งแวดล้อมและข้อจำกัดในประสบการณ์ของผู้เรียนเอง เช่น การรับรู้ของเด็กเกี่ยวกับโลกและดวงอาทิตย์ จากประสบการณ์ทำให้เด็กเชื่อว่าโลกแบนและดวงอาทิตย์เคลื่อนไหวไปรอบๆ โลก เพราะเห็นว่าในตอนกลางวันดวงอาทิตย์เคลื่อนไหวไปในท้องฟ้า ในทัศนะของกลุ่มคอนสตรัคติวิสต์ถือว่าสถานการณ์เช่นนั้น เด็กได้สร้างแบบจำลองที่สมบูรณ์ที่สุดซึ่งสอดคล้องกับประสบการณ์ของเขาแล้ว

3) ผลงานกลุ่มสตรัคติวิซึมนอกจากสมมุติฐาน 2 ข้อ ดังกล่าวแล้ว พบว่ากลุ่มสตรัคติวิซึมเชิงปัญญาเชื่อว่าความรู้ถูกสร้างขึ้นโดยสมาชิกโดยสมาชิกแต่ละคนของสังคมจากพื้นฐานทางสติปัญญาและความรู้เดิมที่ติดตัวมา ขณะที่กลุ่มสตรัคติวิซึมเชิงสังคมเชื่อว่าความรู้

ถูกสร้างขึ้นโดยสมาชิกในสังคมร่วมกัน โดยใช้การเจรจาปรึกษาเป็นเครื่องมือ มีภาษาและวัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้

3. แนวคิดทฤษฎีพื้นฐาน

ทฤษฎีที่ถือว่าเป็นต้นกำเนิดของสตรีคตีวิซิมและเป็นที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลาย คือ ทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญาของเพียเจต์ และทฤษฎีประวัติศาสตร์สังคมของวิกทอร์สกี ดังนั้นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ภายใต้แนวคิดของสตรีคตีวิซิม จำเป็นต้องศึกษาแนวคิดพื้นฐานที่สำคัญจากทฤษฎีทั้งสองเพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบโครงสร้างของการจัดกระบวนการเรียนรู้ต่อไป

1) ทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญาของเพียเจต์ มีเป้าหมายในการแยกแยะและศึกษากฎโดยรวมของพัฒนาการทางปัญญา โดยเน้นที่พัฒนาการของการคิดเชิงเหตุผลจากวัยทารกจนกระทั่งเป็นผู้ใหญ่ มีสมมุติฐานว่าพัฒนาการทางปัญญามีลักษณะคล้ายกับระบบทางชีววิทยากล่าวคือ เป็นกระบวนการสร้างโครงสร้างที่ต้องการอย่างต่อเนื่องขณะมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม กำหนดความหมายของพัฒนาการทางปัญญาว่าเป็นความมอดงงามของการคิดเชิงเหตุผล เป็นการสร้างโครงสร้างทางปัญญาใหม่จากโครงสร้างที่มีอยู่เดิม โดยเชื่อว่าความมอดงงามทางปัญญาเป็นผลมาจากองค์ประกอบ 4 อย่าง คือ สภาพแวดล้อมทางกายภาพ สภาพแวดล้อมทางสังคม วุฒิภาวะและการสร้างความสมดุลของประสบการณ์ (เมื่อการสร้างความสมดุลของประสบการณ์ คือ การปรับตัวกับสิ่งแวดล้อมให้อยู่ในสภาพสมดุล โดยอาศัยกลไกพื้นฐาน 2 ประการ คือกลไกการซึมซับประสบการณ์อันเป็นการรับเอาประสบการณ์ใหม่ที่ต้องการ หรือปรับสิ่งแวดล้อมให้รวมเข้ากับโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิม และกลไกการปรับโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่เดิมให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมหรือประสบการณ์ใหม่ หรือเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจเดิมให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมใหม่ เพียเจต์ได้จำแนกขั้นของพัฒนาการทางปัญญาออกเป็น 4 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นใช้ประสาทสัมผัส (Sensory – motor Stage) มีอายุตั้งแต่แรกเกิดถึง 2 ปี เป็นขั้นที่พัฒนาการเกิดจากการใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ เช่น ตา หู มือ และเท้า เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ขั้นควบคุมอวัยวะต่างๆ (Preoperational Stage) มีอายุประมาณ 3-7 ปี เป็นขั้นที่เริ่มมีการพัฒนาที่เป็นระบบมากขึ้น มีพัฒนาการของสมองที่ใช้ควบคุม การพัฒนาลักษณะนิสัยและการพัฒนาของอวัยวะต่างๆ

ขั้นที่ 3 ขั้นคิดอย่างเป็นรูปธรรม (Concrete – operational Stage) มีอายุประมาณ 8-14 ปี เป็นขั้นที่สามารถเรียนรู้ จำแนกสิ่งต่างๆที่เป็นรูปธรรมได้ แต่ยังไม่สามารถสร้างจินตนาการกับเรื่องราวที่เป็นนามธรรมได้

ขั้นที่ 4 ขั้นคิดอย่างเป็นนามธรรม (Formal - operational Stage) มีอายุประมาณ 14 ปีขึ้นไป เป็นขั้นที่สามารถคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล คิดในสิ่งที่ซับซ้อน และเป็นนามธรรมได้

เพียเจต์เชื่อว่าพัฒนาการของบุคคลจะเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องจากระดับที่ต่ำกว่าไปสู่ระดับที่สูงกว่าโดยไม่มีการข้ามขั้น และจะบรรลุถึงพัฒนาการในแต่ละขั้นได้ด้วยการมีประสบการณ์กับสิ่งแวดล้อม ดังนั้นถือว่า การจัดกระทำและการมีประสบการณ์กับวัตถุที่เป็นรูปธรรมเป็นพื้นฐานสำคัญของการสร้างความรู้ เด็กเรียนรู้โดยการสร้างปัญญา ตั้งคำถามและสำรวจคำตอบโดยการทดลองวิธีแก้ปัญหาจนเกิดการค้นพบหรือที่เรียกว่าการสร้างขั้นใหม่โดยเด็กแต่ละคนนั่นเอง

2) ทฤษฎีประวัติศาสตร์สังคมของไวโกทสกี โดยมีความเห็นว่าพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากสาเหตุ 3 ประการ คือ (1) ประสบการณ์ ที่มีติดตัวมาแต่กำเนิด (2) ประสบการณ์ที่ได้จากประสบการณ์ของผู้อื่น (3) วิธีการปรับตัวกับสิ่งแวดล้อม คือ การปรับสิ่งแวดล้อมให้ตอบสนองความต้องการของตนที่เรียกว่าการปรับตัวเชิงกระทำโดยการใช้สมอง นั่นคือมนุษย์จะสร้างสิ่งต่างๆ ด้วยสมองก่อนแล้วจึงเปลี่ยนจากรูปแบบในสมองมาสู่การกระทำ พฤติกรรมของมนุษย์จึงเป็นการทำซ้ำแบบจำลองที่คิดไว้แล้ว

ไวโกทสกีศึกษาลักษณะการทำงานของสมองหรือจิตระดับสูงเป็นตัวกำหนดพัฒนาการขั้นพื้นฐานทางสมอง ประกอบด้วย การรับรู้ (Perception) การจำอย่างง่าย (Simple Memory) และความสนใจในธรรมชาติ (Involuntary Attention)

ต่อมาเมื่อมนุษย์รู้จักการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร รู้จักสร้างและใช้สิ่งเร้าในฐานะที่เป็นเครื่องช่วยการจำและการคิด และมีการถ่ายทอดจากชนรุ่นหนึ่งไปสู่ชนอีกรุ่นหนึ่ง เรียกว่า กระบวนการสืบทอดทางประวัติศาสตร์สังคมซึ่งเกิดขึ้นเฉพาะสังคมมนุษย์ เนื่องจากการสืบทอดทางภาษาและระบบสัญลักษณ์ส่งผลให้ระบบการทำงานของสมองมนุษย์พัฒนาจากขั้นพื้นฐานไปสู่ขั้นสูง หรือซับซ้อนยิ่งขึ้นอันประกอบด้วย การรับรู้ที่จัดเป็นกลุ่ม (Categorical Perception) การจำเชิงเหตุผล (Logical Memory) การคิดเชิงนามธรรมหรือเชิงมโนเมติ (Abstract or Concept Thought) การเลือกเฟ้นอย่างรอบคอบ (Selective Attention) และการรู้คิด กล่าวคือ การทำงานที่ซับซ้อนทางสมองถูกพัฒนาขึ้นโดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล การใช้ระบบสัญลักษณ์ควบคุม และกำกับจากสมมุติฐานที่กล่าวมา

มีหลักการ 2 ข้อในการอธิบายการเปลี่ยนแปลงการทำงานของสมองขั้นพื้นฐานไปสู่ขั้นที่ซับซ้อน คือ

หลักการข้อที่ 1 เรียกว่า กฎทั่วไปของพัฒนาการทางพันธุกรรม กล่าวคือ การทำงานที่ซับซ้อนทางสมองทั้งหมดมีจุดกำเนิดจากปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคลกับบุคคลที่เรียกว่า จิตวิทยาระหว่างบุคคล

หลักการข้อที่ 2 เรียกว่า กระบวนการสร้างความหมาย กล่าวคือ มนุษย์ใช้เวลาในการจัดระบบการเรียนรู้ สร้างนัยทั่วไปและสิ่งที่เป็นนามธรรมขึ้น โดยการจัดกระทำกับสัญลักษณ์ ความจำอย่างง่ายจะกลายเป็นความจำเชิงเหตุผลที่เป็นระบบ และเมื่อมีพัฒนาการสูงสุด มนุษย์สามารถควบคุมการจำและความสนใจโดยใช้สิ่งเร้าที่กำหนดขึ้นเอง

ข้อสรุปจากทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญาของเพียเจต์

1) พัฒนาการทางปัญญาเกิดจากการกระทำกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย

2) ข้อขัดแย้งทางปัญญาก่อให้เกิดสภาวะไม่สมดุลเป็นแรงจูงใจที่ทำให้เกิดการกระทำอันจะก่อให้เกิดพัฒนาการทางปัญญา

3) พัฒนาการทางปัญญาของบุคคลจะเป็นไปตามลำดับขั้นไม่มีการกระโดดข้ามขั้นหรือ สลับลำดับกันได้

ข้อสรุปจากทฤษฎีประวัติศาสตร์สังคมของไวโกทสกี

1) ภาษาและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นตัวการสำคัญที่ทำให้พัฒนาการทางปัญญาของบุคคลเปลี่ยนจากขั้นพื้นฐานไปสู่ขั้นซับซ้อน หรือขั้นสูง

2) การพัฒนาความสามารถทางปัญญาระดับสูง ต้องเน้นพัฒนาการที่เหนือความสามารถปัจจุบันของนักเรียนที่เรียกว่า เขตของการพัฒนาใกล้ขีด โดยใช้สถานการณ์ที่เลียดความสามารถปัจจุบันและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดพัฒนาการทางปัญญา

แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

พฤติกรรม (Behavior) ได้มีผู้ให้ความหมายดังต่อไปนี้

ปรียาพร วงษ์บุตรโรจน์ (2521 : 7) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมเป็นผลสนองตอบสิ่งเร้า และแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 2 อย่าง คือ

1. พฤติกรรมเปิดเผย (Overt Behavior) เป็นพฤติกรรมที่สามารถมองเห็นได้ เช่น การพูด การยิ้ม เป็นต้น

2. พฤติกรรมปกปิด (Covert Behavior) เป็นพฤติกรรมที่ไม่สามารถจะสังเกตเห็นได้ เช่น ความคิด ความจำ เป็นต้น

สมจิตต์ สุพรรณทัศน์ (2526 : 97) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ของร่างกายที่แสดงออกมา ซึ่งสามารถสังเกตได้ด้วยบุคคลอื่นหรือปฏิกิริยา ภายในที่มีต่อสถานการณ์หรือในเหตุการณ์ซึ่งรวมเจตคติ ค่านิยม ความรู้ บางครั้งไม่สามารถแสดงออกให้เห็นได้

สุรางค์ จันทร์อม (2529 : 1) ได้แบ่งพฤติกรรมออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. พฤติกรรมที่ติดตัวมาแต่กำเนิด (Unlearned Behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่อินทรีย์ทำได้เลยโดยที่ไม่มีโอกาสเรียนรู้มาก่อนเลย พฤติกรรมติดตัวมาแต่กำเนิดอาจเกิดขึ้นภายหลังจากกำเนิดของอินทรีย์ก็ได้ เพราะฉะนั้นบางทีจึงเป็นที่สงสัยว่า อาจไม่ใช่เป็นพฤติกรรมมาแต่กำเนิด อย่างไรก็ตามพฤติกรรมติดตัวมาแต่กำเนิดได้เกิดขึ้นหลังจากที่อินทรีย์ ได้เกิดขึ้นแล้วนาน ๆ มักหลีกเลี่ยงผลของการเรียนรู้ไม่ได้

2. พฤติกรรมที่เป็นผลของการเรียนรู้ (Learned Behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่อินทรีย์ทำขึ้นหลังจากที่ได้มีการเรียนรู้ หรือเลียนแบบจากบุคคลอื่นในสังคม พฤติกรรมประเภทนี้อาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า พฤติกรรมทางสังคม

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2532 : 155) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า หมายถึงปฏิกิริยาหรือกิจกรรมทุกชนิดที่มนุษย์กระทำแม้ว่าจะสังเกตได้หรือไม่ก็ตาม

สมจิตต์ สุพรรณทัศน์ ; และคนอื่น ๆ (2533 : 97 - 101) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่าหมายถึงปฏิกริยาหรือกิจกรรมของสิ่งมีชีวิต ซึ่งทั้งที่มีอยู่ภายในหรือแสดงออกมาภายนอก พฤติกรรมภายในเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลซึ่งสมองจะทำหน้าที่รวบรวม สะสมและสั่งการ อันเป็นผลเกิดขึ้นจากการทำงานของระบบประสาทและขบวนการเปลี่ยนแปลงทางด้านชีวเคมีของร่างกาย พฤติกรรมภายนอก หมายถึง ปฏิกริยาของบุคคลที่ปรากฏออกมาให้ผู้อื่นได้รับรู้ทั้งทางวาจา การกระทำ ท่าทางต่าง ๆ มีความสำคัญ เพราะเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการอยู่ร่วมกันของคนในสังคม เป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ของคนในกลุ่มและของกลุ่มต่อกลุ่ม หรือชุมชนต่อชุมชน

วรรณวิไล จันทราภา (2536 : 6) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า หมายถึง การบำรุงรักษาร่างกายให้มีการกินดีอยู่ดี ซึ่งรวมถึงสภาพแวดล้อมที่ถูกสุขลักษณะ รู้จักรักษา สุขวิทยา อนามัยของตนเอง รักษาความสะอาดของร่างกาย รับประทานอาหารที่มีประโยชน์จำนวนเพียงพอ มีการออกกำลังกายตามความเหมาะสม พักผ่อนนอนหลับอย่างเพียงพอกับความ ต้องการของร่างกาย

ราชบัณฑิตยสถาน (2539 : 580) ให้คำจำกัดความของพฤติกรรมว่า หมายถึง การกระทำ หรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิดและความรู้สึกเพื่อตอบสนองสิ่งเร้า

ประทีป จินฉ่ำ (2540 : 5) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า หมายถึง สิ่งทีบุคคลกระทำ แสดงออกหรือสนองตอบต่อสิ่งเร้า ที่สามารถสังเกตได้ วัดได้ตรงกัน

เฉลิมพล ต้นสกุล (2541 : 2) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นซึ่งอาจเป็นการกระทำที่บุคคลนั้นแสดงออกมา รวมทั้งกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล และกิจกรรมนี้อาจสังเกตได้ด้วยประสาทสัมผัส หรือไม่สามารถสังเกตได้ ซึ่งสามารถแบ่งพฤติกรรม ออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) คือ การกระทำที่เกิดขึ้นสามารถสังเกตได้ด้วย ประสาทสัมผัสหรืออาจใช้เครื่องมือช่วย

2. พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) คือ กระบวนการที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ บุคคลอื่นไม่สามารถสังเกตได้

บลูม (Bloom. 1964 : 65 - 197) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมว่า เป็นกิจกรรมทุกประเภท ที่มนุษย์กระทำ อาจจะเป็นสิ่งที่สังเกตได้หรือไม่ได้ และพฤติกรรมดังกล่าวนี้ได้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านการปฏิบัติ ดังนี้

1. พฤติกรรมด้านความรู้ (Cognitive Domain) พฤติกรรมด้านนี้มีขั้นของความ สามารถทางด้านความรู้ การให้ความคิดและพัฒนาการทางด้านสติปัญญา จำแนกไว้ตามลำดับขั้นจากง่ายไปหายาก ดังนี้

- 1.1 ความรู้ (Knowledge) เป็นพฤติกรรมขั้นต้นเกี่ยวกับความจำได้หรือระลึกได้

- 1.2 ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นพฤติกรรมที่ต่อเนื่องมาจากความรู้

ต้องมีความรู้มาก่อนจึงจะเข้าใจ ความเข้าใจนี้จะแสดงออกมาในรูปของการแปลความ ตีความและ คาดคะเน

1.3 การนำไปใช้ (Application) เป็นการนำเอาวิธีการทฤษฎี กฎเกณฑ์ และ แนวคิดต่าง ๆ ไปใช้

1.4 การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นที่บุคคลมีความสามารถ และมีทักษะในการจำแนกเรื่องราวที่สมบูรณ์ใด ๆ ออกเป็นส่วนย่อย และมองเห็นความสัมพันธ์อย่างแน่ชัด ระหว่าง ส่วนประกอบที่รวมเป็นปัญหาหรือสถานการณ์ หรืออย่างใดอย่างหนึ่ง

1.5 การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถของบุคคลในการรวบรวม ส่วนย่อยต่าง ๆ เข้าเป็นส่วนรวมที่มีโครงสร้างใหม่ มีความชัดเจนและมีคุณภาพสูงขึ้น

1.6 การประเมินผล (Evaluation) เป็นความสามารถของบุคคลในการวินิจฉัย ตีราคาของสิ่งของต่าง ๆ โดยมีกฎเกณฑ์ที่ใช้ช่วยประเมินค่านี้ อาจเป็นกฎเกณฑ์ที่บุคคลสร้างขึ้นมาหรือมีอยู่แล้วก็ตาม

2. พฤติกรรมด้านเจตคติ (Affective Domain) พฤติกรรมด้านนี้ หมายถึง ความสนใจ ความรู้สึก ท่าที ความชอบในการให้คุณค่า หรือปรับปรุงค่านิยมที่ยึดถืออยู่ เป็น พฤติกรรมที่ยากแก่การอธิบายเพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของคน การเกิดพฤติกรรมด้าน เจตคติ แบ่งขั้นตอน ดังนี้

2.1 การรับหรือการให้ความสนใจ (Receiving or Attending) เป็นขั้นที่บุคคลถูก กระตุ้นให้ทราบว่า มีเหตุการณ์หรือสิ่งเร้าบางอย่างเกิดขึ้น และบุคคลนั้นมีความยินดีหรือ มีภาวะ จิตใจพร้อมที่จะรับหรือให้ความสนใจต่อสิ่งเร้า นั้น ในการยอมรับนี้ประกอบด้วย ความตระหนัก ความยินดีที่ควรรับ และการเลือกรับ

2.2 การตอบสนอง (Responding) เป็นขั้นที่บุคคลถูกจูงใจให้เกิดความรู้สึก ผูกมัดต่อสิ่งเร้า เป็นเหตุให้บุคคลพยายามทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนอง พฤติกรรมขั้นนี้ ประกอบด้วย การยินยอม ความเต็มใจ และพอใจที่จะตอบสนอง

2.3 การให้ค่านิยม (Valuing) เป็นขั้นที่บุคคลมีปฏิกิริยาซึ่งแสดงให้เห็นว่า บุคคลนั้นยอมรับว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่าสำหรับตนเอง และได้นำไปพัฒนาเป็นของตนเองอย่างแท้จริง พฤติกรรม ขั้นนี้ส่วนมากใช้คำว่า “ค่านิยม” ซึ่งการเกิดค่านิยมนี้ประกอบด้วย การยอมรับ ความชอบและการผูกมัดค่านิยมเข้ากับตนเอง

2.4 การจัดกลุ่มค่านิยม (Organization) เป็นขั้นที่บุคคลจัดระบบของค่านิยม ต่าง ๆ ให้เข้ากลุ่ม โดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมเหล่านั้น ในการจัดกลุ่มนี้ ประกอบด้วย การสร้างแนวความคิดเกี่ยวกับค่านิยมและการจัดระบบของค่านิยม

2.5 การแสดงลักษณะตามค่านิยมที่ยึดถือ (Characterization by a Value or Value Complex) พฤติกรรมขั้นนี้ถือว่าบุคคลมีค่านิยมหลายชนิด และจัดอันดับของค่านิยม เหล่านั้นจากดีที่สุดไปถึงน้อยที่สุด พฤติกรรมเหล่านี้จะเป็นตัวคอยกระตุ้นพฤติกรรมของบุคคล

พฤติกรรมในขั้นนี้ประกอบด้วย การวางแนวทางของการปฏิบัติและการแสดงลักษณะที่จะปฏิบัติตามแนวทางที่กำหนด

3. พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ (Psychomotor Domain) เป็นพฤติกรรมที่ใช้ความสามารถในการแสดงออกของร่างกาย ซึ่งรวมทั้งพฤติกรรมที่แสดงออกทางร่างกาย ซึ่งรวมถึงการปฏิบัติที่อาจแสดงออกในสถานการณ์หนึ่ง ๆ หรืออาจเป็นพฤติกรรมที่คาดคะเนว่าอาจจะปฏิบัติในโอกาสต่อไป พฤติกรรมด้านนี้เป็นพฤติกรรมขั้นสุดท้ายซึ่งต้องอาศัยพฤติกรรมด้านพุทธิปัญญาหรือเป็นพฤติกรรมที่สามารถประเมินผลได้ง่าย แต่กระบวนการที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมนี้ต้องอาศัยเวลา และการตัดสินใจหลายขั้นตอน ในทางด้านสุขภาพ ถือว่าพฤติกรรมด้านการปฏิบัติของบุคคลคือ เป้าหมายขั้นสุดท้ายที่ช่วยให้บุคคลมีสุขภาพดี

ดังนั้น สรุปความหมายของพฤติกรรมว่า หมายถึง การกระทำหรือกิจกรรมทุกอย่างของมนุษย์ที่เป็นผลสนองตอบสิ่งเร้า อาจจะเป็นสิ่งที่สังเกตได้หรือไม่ได้ ซึ่งอาจเป็นการกระทำที่บุคคลนั้นแสดงออกมา หรือเป็นกิจกรรมภายในตัวบุคคลทั้งที่สังเกตได้โดยตรง หรือใช้เครื่องมือช่วย

พฤติกรรมด้านความรู้

ไพศาล หวังพานิช (2526 : 96) ให้ความหมายของความรู้ว่า เป็นบรรดาข้อเท็จจริงหรือรายละเอียดของเรื่องราว การกระทำ อันเป็นประสบการณ์ของบุคคลซึ่งสะสมและถ่ายทอดสืบต่อกันไป

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2532 : 16) ให้ความหมายของความรู้ว่า เป็นพฤติกรรมขั้นต้นซึ่งผู้เรียนเพียงแต่จำได้ อาจจะได้จากการนึกได้หรือโดยการมองเห็น ได้ยินก็จำได้ เช่น ความรู้เกี่ยวกับคำจำกัดความ ความหมาย ข้อเท็จจริง ทฤษฎี กฎ โครงสร้าง วิธีการแก้ปัญหา มาตรฐานเหล่านี้เป็นต้น

ก๊อด (Good. 1973 : 325) ให้ความหมายของความรู้ว่า เป็นข้อเท็จจริง (Facts) ความจริง (Truth) กฎเกณฑ์และรายละเอียดต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้รับและเก็บรวบรวมสะสมไว้

บลูม (Bloom. 1981 : 271) ให้ความหมายของความรู้ว่า เป็นสิ่งที่เกี่ยวกับการระลึกถึงสิ่งเฉพาะเรื่องหรือเรื่องทั่ว ๆ ไป ระลึกได้ถึงวิธีการ กระบวนการ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเน้นความจำ

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า ความรู้ หมายถึง บรรดาข้อเท็จจริงหรือรายละเอียดของเรื่องราว การกระทำที่ระลึกได้ในสิ่งที่เกี่ยวข้องกับกฎเกณฑ์ สิ่งของ บุคคล เหตุการณ์ที่ได้รับจากการศึกษาค้นคว้า สังเกต ประสบการณ์หรือจากรายงาน เก็บรวบรวมสิ่งเหล่านี้แล้วนำเชื่อมโยงกันและจัดระบบขึ้นใหม่

องค์ประกอบของความรู้

พฤติกรรมด้านความรู้เป็นความสามารถและทักษะทางด้านสมองในการคิดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งแบ่งย่อยได้เป็น 6 ชั้น ดังนี้ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ; และสวิง สุวรรณ. 2534: 53-55)

1. ความรู้ (Knowledge) เป็นความสามารถในการจำหรือระลึกได้ ซึ่งรวมประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เคยได้รับรู้มา

1.1 ความรู้เฉพาะเรื่องเฉพาะอย่าง เป็นการระลึกข้อสนเทศในส่วนย่อยเฉพาะอย่างที่แตกต่างกันได้โดดเด่น ๆ

1.1.1 ความรู้เกี่ยวกับศัพท์ เกี่ยวกับความหมายของคำ

1.1.2 ความรู้เกี่ยวกับความจริงเฉพาะอย่าง เช่น รั้วนี้ เดือน ปี เหตุการณ์สถานที่ ฯลฯ

1.2 ความรู้เกี่ยวกับวิถีทางและวิธีการดำเนินงานเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะ

1.2.1 ความรู้ในเรื่องระเบียบ แบบแผน ประเพณี

1.2.2 ความรู้เกี่ยวกับแนวโน้มและลำดับก่อนหลัง

1.2.3 ความรู้ในการแยกประเภทและจัดหมวดหมู่

1.2.4 ความรู้เกี่ยวกับเกณฑ์

1.2.5 ความรู้เกี่ยวกับระเบียบและกระบวนการ

1.3 ความรู้เกี่ยวกับการรวบรวมแนวคิดและโครงสร้าง

1.3.1 ความรู้เกี่ยวกับหลักการและข้อสรุปทั่วไป

1.3.2 ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและโครงสร้าง

2. ความเข้าใจ (Comprehension) เป็นความสามารถในการแปลความ ตีความหมาย และขยายความในเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ แยกได้เป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

2.1 การแปลความ เป็นการจับใจความให้ถูกต้องเกี่ยวกับสิ่งที่สื่อความหมายหรือจากภาษาหนึ่งของการสื่อสารไปสู่อีกรูปแบบหนึ่ง

2.2 การตีความ เป็นการอธิบายความหมายหรือสรุปเรื่องราว โดยการจัดระเบียบใหม่ รวบรวมเรียบเรียงเนื้อหาใหม่

2.3 การขยายความ เป็นการขยายเนื้อหาที่เหนือไปกว่าขอบเขตที่รู้ เป็นการขยายเขตการอ้างอิง หรือแนวโน้มที่เกินเลยจากข้อมูล

3. การนำไปใช้ (Application) เป็นความสามารถในการนำสาระสำคัญต่าง ๆ ไปใช้ในสถานการณ์จริง หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งว่า เป็นการใช้ความเป็นธรรมในสถานการณ์รูปธรรม ซึ่งความเป็นนามธรรมอาจจะอยู่ในรูปความคิดทั่วไป กฎเกณฑ์ เทคนิคและทฤษฎี ฯลฯ

4. การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นความสามารถในการแยกการสื่อความหมายไปสู่หน่วยย่อย เป็นองค์ประกอบสำคัญหรือเป็นส่วน ๆ เพื่อให้ได้ลำดับขั้นของความคิด ความสัมพันธ์กัน การวิเคราะห์เช่นนี้ก็เพื่อมุ่งที่จะให้การสื่อความหมาย มีความชัดเจนยิ่งขึ้น อาจจำแนกได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ส่วนประกอบ เป็นการชี้ให้เห็นหน่วยย่อย ๆ ที่เป็นส่วนประกอบที่อยู่ในสิ่งที่สื่อความหมาย

4.2 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เป็นการแยกการประสาน หรือความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ในสิ่งที่สื่อความหมาย

4.3 การวิเคราะห์หลักการในเชิงจัดดำเนินงาน เป็นการชี้ให้เห็นระบบจัดการ และวิธีการรวบรวมองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

5. การสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นความสามารถในการนำหน่วยต่าง ๆ หรือส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกันเป็นเรื่องเดียวกัน จัดเรียงเรียงและรวบรวม เพื่อสร้างแบบแผนหรือโครงสร้างที่ไม่เคยมีมาก่อน อาจจำแนกได้ 3 ลักษณะ คือ

5.1 การสังเคราะห์ข้อความ เป็นการผูกข้อความขึ้น โดยการผูกหรือเขียนเพื่อสื่อความคิด ความรู้สึก หรือประสบการณ์ไปยังผู้อื่น

5.2 การสังเคราะห์แผนงาน เป็นการพัฒนาหรือเสนอแผนการทำงานที่สอดคล้องกับความต้องการของงานที่ได้รับมอบหมาย หรือที่คิดทำขึ้นเอง

5.3 การสังเคราะห์ความสัมพันธ์ เป็นการพัฒนาหรือสร้างชุดของความสัมพันธ์เชิงนามธรรมขึ้น เพื่อเป็นเครื่องจำแนกหรืออธิบายข้อมูล หรือปรากฏการณ์บางอย่างจากข้อความเบื้องต้น

6. การประเมินค่า (Evaluation) เป็นความสามารถในการตัดสินคุณค่าของเนื้อหา วัสดุอุปกรณ์ และวิธีการทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพที่สอดคล้องกับสถานการณ์ ซึ่งอาจจะกำหนดเกณฑ์ขึ้นมาเอง หรือผู้อื่นกำหนด จำแนกได้เป็นทั้ง 2 ลักษณะ คือ

6.1 การประเมินค่าตามเกณฑ์ภายใน เป็นการประเมินค่าความถูกต้องของเนื้อหา วัสดุอุปกรณ์ ข้อความ เหตุการณ์ ตามคุณสมบัติประจำตัวของวัสดุอุปกรณ์ ข้อความ หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

6.2 การประเมินค่าตามเกณฑ์ภายนอก เป็นการประเมินค่าโดยอ้างอิงกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้

พฤติกรรมด้านเจตคติ

สุชา จันทน์เอม (2524 : 80) กล่าวว่า เจตคติโดยทั่วไป หมายถึง ความรู้สึกหรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อบุคคล วัตถุสิ่งของ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ความรู้สึกหรือท่าทีนี้จะเป็นไปในทำนองที่พึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยก็ได้

บุญธรรม กิจปริดาบริสุทธิ (2527 : 51) กล่าวว่า เจตคติเป็นกิริยาท่าทีที่รวมๆ ของบุคคลที่เกิดจากความพร้อมของบุคคลหรือความโน้มเอียงของจิตใจ ซึ่งแสดงออกต่อสิ่งเร้าหนึ่ง ๆ เช่น ต่อวัตถุสิ่งของ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคม โดยแสดงออกมาในทางสนับสนุนซึ่งมีความรู้สึกเห็นดีเห็นชอบต่อสิ่งเร้านั้นหรือในทางต่อต้าน ซึ่งเป็นความรู้สึกที่ไม่เห็นดีไม่เห็นชอบต่อสิ่งเร้านั้น

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2532 : 3) ได้สรุปจากคำจำกัดความของนักทฤษฎีที่ศึกษาเรื่อง เจตคติไว้ว่า เจตคติเป็นความคิดเห็นซึ่งมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ เป็นส่วนที่พร้อมที่จะมีปฏิริยา เฉพาะอย่างต่อสถานการณ์ภายนอก

สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธ์ (2534 : 100) กล่าวว่า เจตคติหมายถึงความรู้สึกนึกคิดของ บุคคลในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งจะแสดงออกให้เห็นได้จากการพูดหรือพฤติกรรมที่สะท้อนเจตคติ นั้น ๆ คนแต่ละคนมีเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากน้อยแตกต่างกัน เจตคติแม้จะเป็นสิ่งที่เป็นนามธรรม (Abstractions) แต่สิ่งที่เป็นจริงเป็นจังสำหรับบุคคลที่มีเจตคตินั้น

จากความหมายของเจตคติดังกล่าวข้างต้น เจตคติ หมายถึง ความรู้สึกหรือความ คิดเห็นของบุคคลซึ่งมีอารมณ์เป็นส่วนประกอบ ซึ่งแสดงออกต่อสิ่งเร้าหนึ่ง ๆ ในรูปของพฤติกรรม อาจจะเป็นทางบวกหรือทางลบก็ได้

องค์ประกอบของเจตคติ

พฤติกรรมด้านเจตคติเป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ ลักษณะนิสัย คุณธรรมและค่านิยม แบ่งออกเป็น 5 ชั้นดังนี้ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ; และ สวิง สุวรรณ. 2534 : 55 - 56)

1. การรับรู้ (Receiving) เป็นความสามารถในการรู้จักหรือความฉับไวในการรับรู้ สิ่งต่าง ๆ จำแนกเป็น 3 ลักษณะ คือ

- 1.1 การรับรู้
- 1.2 ความรู้สึกเต็มใจที่จะรับรู้
- 1.3 การควบคุมความสนใจต่อสิ่งเร้า

2. การตอบสนอง (Responding) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจ เต็มใจ และพอใจในสิ่งเร้า จำแนกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

- 2.1 การยินยอมที่จะตอบสนอง
- 2.2 การเต็มใจที่จะตอบสนอง
- 2.3 ความพอใจในการตอบสนอง

3. การสร้างคุณค่าหรือค่านิยม (Value) เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกซึ่งความรู้สึกหรือ สำคัญในคุณค่าหรือคุณธรรมของสิ่งต่าง ๆ จนกลายเป็นค่านิยมชมชอบและเชื่อถือในสิ่งนั้น จำแนกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

- 3.1 การยอมรับในค่านิยม
- 3.2 ความรู้สึกชื่นชมหรือพอใจในค่านิยมนั้น
- 3.3 ความยึดมั่นในค่านิยมนั้น

4. การจัดระบบ (Organization) เป็นการจัดรวบรวมค่านิยมต่อสิ่งต่าง ๆ เข้ามาเป็น ระบบ จำแนกเป็น

- 4.1 มโนทัศน์เกี่ยวกับค่านิยม

4.2 การจัดระบบของค่านิยม

5. การมีลักษณะที่ได้จากค่านิยมหรือลักษณะนิสัย เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาเป็นนิสัยตามธรรมชาติ เป็นคุณลักษณะหรือบุคลิกภาพของแต่ละบุคคลซึ่งเป็นผลสืบเนื่องจากระบบค่านิยม ที่บุคคลยึดมั่น จำแนกได้เป็น

5.1 การสรุปรวมถึงกลุ่มค่านิยม

5.2 การมีลักษณะนิสัย

การวัดเจตคติ

จากความหมายของเจตคติและองค์ประกอบของเจตคติ ซึ่งประกอบด้วยส่วนที่เป็นความรู้หรือความเชื่อ ส่วนที่เป็นความรู้สึกหรือการประเมิน และส่วนที่เป็นพฤติกรรมทำให้การวัดจะต้องวัดทั้ง 3 องค์ประกอบ และต้องวัดเป็นภาพรวม ๆ โดยพิจารณาจากกิริยาท่าที การตอบสนองต่อสิ่งเร้าในหลายประการรวมกันมิใช่วัดจากการกระทำ หรือพฤติกรรมเพียงอย่างเดียวของบุคคล นอกจากนั้นการวัดเจตคดียังคงบ่งบอกถึงปริมาณ (Magnitude) ความมากน้อยของเจตคติที่มีต่อสิ่งเร้าและทิศทาง (Direction) ที่บอกว่ามีเจตคติไปในทางบวกหรือทางลบ (บุญธรรม กิจปรีดาวิสุทธิ. 2527: 66)

หลักการวัดเจตคติ

การวัดเจตคติมีหลักการเบื้องต้นที่สำคัญ 3 ประการ คือ

1. เนื้อหา (Content) การวัดเจตคติต้องมีสิ่งเร้าไปกระตุ้นให้แสดงกิริยาท่าทางออกมาสิ่งเร้าโดยทั่วไปได้แก่ เนื้อหาที่ต้องการวัด เช่น ต้องการวัดเจตคติต่อการตัดสินใจเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวของบุคคล เนื้อหาที่เป็นสิ่งเร้าในที่นี้ก็คือสถานการณ์การตัดสินใจเกี่ยวกับชีวิตครอบครัว ซึ่งได้แก่ การเลือกคู่ครอง อายุแรกสมรส ระยะการมีบุตรคนแรกและคนต่อไป ขนาดครอบครัวและความสัมพันธ์ภายในครอบครัว เป็นต้น

2. ทิศทาง (Direction) การวัดเจตคติโดยทั่วไปกำหนดให้เจตคติมีทิศทางเป็นเส้นตรงและต่อเนื่องกัน ในลักษณะเป็นซ้ายขวาหรือบวกลบ กล่าวคือ เริ่มจากเห็นด้วยเป็นอย่างยิ่งและลดความเห็นลงเรื่อย ๆ จนถึงมีความรู้สึกเฉย ๆ และลดต่อไปเป็นไม่เห็นด้วยจนไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ลักษณะของการเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยอยู่เป็นเส้นตรงและต่อเนื่องกัน

3. ความเข้ม (Intensity) กิริยาท่าทีหรือความรู้สึกที่แสดงออกต่อสิ่งเร้านั้นมีปริมาณมากน้อยแตกต่างกัน ถ้ามีความเข้มสูงไม่ว่าจะเป็นไปในทิศทางใดก็ตาม จะมีความรู้สึกหรือกิริยาท่าทางรุนแรงมากกว่าที่มีความเข้มเป็นกลาง

4. พันธุกรรม (Heredity) พันธุกรรมเป็นสิ่งที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่ก่อนคลอดจากครรภ์มารดา พันธุกรรมเป็นสิ่งที่ลงทุนมาเพื่อสุขภาพมาตั้งแต่เกิด พันธุกรรมมีบทบาทสำคัญต่อสุขภาพของบุคคลมาก ดังนั้นพันธุกรรมดีจึงเป็นการเริ่มต้นของสุขภาพที่ดี โดยที่ร่างกายและจิตใจจะเจริญเติบโตและพัฒนาไปได้ด้วยดี

5. สิ่งแวดล้อม (Environment) สิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อสุขภาพไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าพันธุกรรม บางครั้งก็สำคัญว่าสิ่งแวดล้อมของบุคคลเริ่มตั้งแต่เป็นทารกอยู่ในครรภ์ของมารดาคลอดออกมาสู่ภายนอกเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ และต่อเนื่องกันไปจนกระทั่งตลอดชีวิต สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ แบ่งออกได้ดังนี้

5.1 สิ่งแวดล้อมก่อนเกิด สิ่งแวดล้อมนี้ ได้แก่ ร่างกายของมารดาสุขภาพและสรีรวิทยาของมารดาจึงเป็นสิ่งสำคัญที่อาจมีผลกระทบต่อทารกในครรภ์มารดา โดยเฉพาะอย่างยิ่งก็คือเรื่องอาหารการกินและการปฏิบัติตนของมารดาในขณะตั้งครรภ์

5.2 สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ สิ่งแวดล้อมนี้เป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิตซึ่งอยู่รอบ ๆ ตัวเรา ทั้งสิ่งที่เป็นธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น สิ่งแวดล้อมนี้ย่อมเป็นผลต่อสุขภาพของบุคคลเสมอไม่โดยทางตรงก็ทางอ้อม

5.3 สิ่งแวดล้อมทางชีวภาพ ได้แก่ สัตว์และพืชนานาชนิดที่มีอยู่ในโลกนี้ บางอย่างก็มีคุณอนันต์แต่บางโอกาสก็ให้โทษมหันต์

5.4 สิ่งแวดล้อมทางเศรษฐกิจ โดยทั่วไปแล้วฐานะทางเศรษฐกิจหรือการทำมาหาเลี้ยงชีพของบุคคลและชุมชนหรือสังคม ย่อมมีผลกระทบต่อสุขภาพของบุคคลนั้น ๆ เสมอ เช่น คนที่ยากจนขาดแคลนทรัพย์สินมักจะเป็นผู้ที่มีสุขภาพที่ไม่ดี

5.5 สิ่งแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ คนและกลุ่มคนหรือชุมชนต่าง ๆ ซึ่งรวมกันแล้วเป็นสภาพของสังคมจะมีผลต่อสุขภาพและสรีรวิทยาของบุคคล ทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ

6. สุขปฏิบัติ (Health Practice) หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่บุคคลกระทำหรือปฏิบัติเพื่อสุขภาพ สุขปฏิบัติเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากต่อสุขภาพ แม้บุคคลจะมีพันธุกรรมดีและอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี แต่ถ้าหากปฏิบัติไม่ถูกต้องเหมาะสมแล้วบุคคลผู้นั้นจะมีสุขภาพที่ไม่ดี

พฤติกรรมด้านจิตวิทยา

จรรยาพร ธรณินทร์ (2534 : 5 - 6) ได้กล่าวว่า วิธีการทางจิตวิทยาที่สามารถกระตุ้นให้คนสนใจออกกำลังกายนั้น นักวิทยาศาสตร์การกีฬาได้ทำการค้นหาคำตอบในการชักชวนให้ประชาชนเกิดแรงจูงใจในการออกกำลังกาย ดังนี้

1. ต้องให้รู้โทษของการขาดออกกำลังกาย ถ้าไม่ออกกำลังกายจะทำให้เป็นเฉื่อยชา ไม่กระฉับกระเฉง อวัยวะจะเสื่อมสภาพได้ง่าย ร่างกายมีไขมันพอกพูนมากทำให้อ้วนน้ำหนักเกินได้

2. ต้องสร้างศรัทธาให้รู้คุณค่าของการออกกำลังกายที่ช่วยเสริมสุขภาพ ปรับบุคลิกภาพ เป็นความจำเป็นของคนที่ต้องเคลื่อนไหวออกแรงเสมอ บุคคลนั้นจึงจะสนใจที่จะจัดเวลาสำหรับการออกกำลังกาย

3. ต้องให้เข้าใจวิธีเล่นที่ถูกต้องและปลอดภัย เพราะหากบาดเจ็บในขณะที่เล่นจะทำให้ไม่อยากเล่น และกลัว

4. ต้องมีประสบการณ์ตรง ฝึกด้วยตนเอง จะโดยวิธีเรียนจากครู โค้ช เพื่อนหรือวิทยากร โดยปกติการฝึกกีฬาให้พอมีพื้นฐานใช้เวลาฝึกประมาณ 2 - 3 เดือน

5. ต้องยอมเปลี่ยนวิถีชีวิตของตนเองในชีวิตประจำวัน ให้กีฬาเป็นส่วนหนึ่งเพื่อคุณภาพชีวิต

6. ต้องฝึกแล้วเกิดผลดีต่อสุขภาพและทรวดทรง จนเห็นความแตกต่างจากก่อนเล่น จึงจะเป็นแรงจูงใจให้เล่นต่อไป

สืบสาย บุญวีรบุตร (2541 : 54) ได้กล่าวถึงเหตุผลที่ทำให้คนยังคงเล่นกีฬาและออกกำลังกาย ดังนี้

1. เหตุผลทางจิตวิทยา (Psychological Reasons)

1.1 มีแรงจูงใจในตนเอง (Self - Motivation) ลักษณะบุคลิกภาพแบบ A ที่ชอบสังคม ชอบการมีเพื่อน ชอบความท้าทาย การเสี่ยง ชอบการแข่งขัน มักร่วมกิจกรรมการออกกำลังกาย

1.2 ทำให้เกิดความรู้สึกที่ดี (It Feel Good) มีความสนุกสนาน ทำความดี สามารถคลายเครียด ลดความวิตกกังวล มีการรับรู้ว่าคุณมีความสามารถ (Self - Efficacy) ประสบผลสำเร็จ (Perceive Competence) เป็นที่ยอมรับจากบุคคลทั่วไป ทำให้มีความเชื่อมั่น มีความภาคภูมิใจในตนเอง (Self - Esteem) จากการเล่นกีฬา

2. เหตุผลทางสรีรวิทยา (Physiological Body Composition Reasons)

2.1 เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เช่น ร่างกายได้สัดส่วน กล้ามเนื้อแข็งแรง ร่างกายกระฉับกระเฉง ทำงานได้นานขึ้น เหนื่อยน้อยลงและหายเหนื่อยเร็วขึ้น อารมณ์แจ่มใส สุขภาพจิตดี

2.2 สุขภาพดีขึ้น (Health Status) เช่น มีการเจ็บป่วยน้อยลง ปริมาณไขมันในเส้นเลือดและความดันเลือดลดลง ลดความเครียด

2.3 พัฒนาสมรรถภาพแบบแอโรบิก (Aerobic Fitness) ระบบหายใจและการไหลเวียนโลหิตดีขึ้น

3. เหตุผลทางสิ่งแวดล้อมและสังคม (Situational Reasons)

3.1 สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจอยู่ในสภาวะครอบครัวที่มีเศรษฐกิจที่ดีพอควร จึงมีโอกาสที่จะเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าคนที่ฐานะทางการเงินต่ำ

3.2 อาชีพและการทำงานเอื้อให้เล่นกีฬาหรือการออกกำลังกายได้

3.3 มีเวลาและมีความสะดวกสบายในการเล่นกีฬาหรือออกกำลังกาย

3.4 การได้พบเพื่อนใหม่ สังคมใหม่ที่ต่างออกไปจากชีวิตประจำวัน

3.5 เป็นกิจกรรมใหม่ ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ต่างไปจากที่เคยจำเจ

3.6 อยู่ในครอบครัวที่รักการเล่นกีฬา หรือเป็นสังคมสนับสนุนให้เล่นกีฬา

องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการออกกำลังกาย

มาสโลว์ (Maslow. 1954 : 188) ได้เสนอแนวคิดด้านจิตวิทยาเกี่ยวกับแรงจูงใจของมนุษย์ไว้เป็น 5 ขั้นตอน เรียงจากต่ำสุดขึ้นมาหาสูงสุดได้ดังนี้

1. แรงจูงใจพื้นฐานที่มนุษย์ต้องการตอบสนอง เป็นแรงจูงใจทางสรีรวิทยา เช่น มีอาหารรับประทานไม่เพียงพอ มีที่อยู่อาศัย มียารักษา มีเครื่องนุ่งห่มกันร้อนหนาว เป็นต้น
2. แรงจูงใจเพื่อความปลอดภัยแห่งตนและทรัพย์สิน
3. แรงจูงใจเพื่อเป็นเจ้าของ เช่น ความรู้สึกว่าตนเองมีชาติตระกูล มีครอบครัว มีครู มีโรงเรียน มีที่ทำงาน เป็นต้น
4. แรงจูงใจเพื่อการแสวงหาและรักศักดิ์ศรีเกียรติยศ ทั้งด้วยการสำนึกของตนเอง และการกล่าวขวัญของผู้อื่น เช่น ต้องการมีชื่อเสียงเป็นที่ยกย่อง เป็นต้น
5. แรงจูงใจเพื่อความสำเร็จสมหวังในชีวิต

หลักการแรงจูงใจหรือความต้องการของมาสโลว์นี้ ได้แสดงให้เห็นว่ามนุษย์หรือบุคคลในแต่ละระดับมีความต้องการอย่างไร เมื่อความต้องการขั้นนั้นของบุคคลได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลจะมีความต้องการในระดับสูงขึ้นต่อไป

สุชา จันท์เอม (2527 : 102) ได้แบ่งพฤติกรรมจิตวิทยาเกี่ยวกับแรงจูงใจตามที่มาของแรงจูงใจไว้เป็น 3 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจทางสรีรวิทยา (Physiological Motivation) เกิดขึ้นเพื่อสนองความต้องการของร่างกายทั้งหมดเพื่อให้บุคคลมีชีวิตอยู่ได้ เป็นความต้องการทางธรรมชาติ เช่น ต้องการน้ำ อาหาร และการพักผ่อน
2. แรงจูงใจทางจิตวิทยา (Psychological Motivation) มีความสำคัญน้อยกว่าแรงจูงใจทางสรีรวิทยา แต่ช่วยคนทางด้านจิตใจ ทำให้จิตใจดีและสดชื่น เช่น ความต้องการความรัก ความอยากรู้ อยากเห็น
3. แรงจูงใจทางสังคมหรือแรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้ (Social Motivation) แรงจูงใจประเภทนี้จึงมีจุดเริ่มต้นจากประสบการณ์ทางสังคมในอดีตของแต่ละบุคคล จุดมุ่งหมายของแรงจูงใจนี้มีความสัมพันธ์กับการแสดงปฏิกิริยาของบุคคลอื่นๆ ที่มีต่อเรา

พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2532 : 20) กล่าวว่า การปฏิบัติหรือพฤติกรรมด้านการปฏิบัติเป็นการใช้ความสามารถที่แสดงออกทางร่างกาย และสังเกตได้ในสถานการณ์หนึ่งหรือเป็นพฤติกรรมล่าช้า คือ บุคคลไม่ได้ปฏิบัติทันที แต่คาดว่าจะอาจปฏิบัติในโอกาสต่อไป พฤติกรรมการแสดงออกนี้ เป็นพฤติกรรมด้านสุดท้ายที่เป็นเป้าหมายทางการศึกษา ซึ่งจะต้องอาศัยพฤติกรรมระดับต่าง ๆ ทางด้านความรู้และเจตคติเป็นส่วนประกอบ พฤติกรรมด้านนี้เมื่อแสดงออกจะประเมินได้ง่ายกว่ากระบวนการที่จะทำให้เกิดพฤติกรรม ซึ่งต้องอาศัยเวลาการตัดสินใจหลายขั้นตอน

องค์ประกอบของพฤติกรรมด้านการปฏิบัติ

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2529 : 62 - 69) กล่าวถึงสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมนุษย์ คือ

1. ครอบครัว เป็นสถาบันที่สำคัญที่สุดในการหล่อหลอมพฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็ก ทั้งนี้เพราะเด็กจะมีชีวิตความผูกพันในครอบครัวมากกว่าสถาบันอื่น ๆ การอบรมสั่งสอน บรรยากาศ และการประพฤติปฏิบัติของบิดามารดาและสมาชิกในครอบครัว จึงมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กเป็นอย่างยิ่ง

2. ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม แบ่งได้เป็น 3 ประเภท

2.1 ชั้นสูง ได้แก่ นักการเมือง นักบริหารชั้นสูง ส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมความเป็นอยู่หรูหรา ฟุ่มเฟือย แต่งกายด้วยเครื่องประดับอาภรณ์ชั้นดี

2.2 ชั้นกลาง ได้แก่ นักบริหาร นักธุรกิจ ตลอดจนข้าราชการ พนักงาน ประกอบอาชีพชั้นสูง เช่น แพทย์ ส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมความเป็นอยู่ระดับกลาง เข้าสังคมในระดับเดียวกัน

2.3 ชั้นต่ำ ได้แก่ ผู้ใช้แรงงาน พ่อค้าแม่ค้า ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมความเป็นอยู่ง่าย ๆ ทั้งการแต่งกาย ที่พักอาศัยและอาหารการกิน

พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ เป็นความสามารถในด้านการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพที่เกี่ยวข้องกับระบบการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ภายในร่างกาย แยกย่อยได้เป็น 5 ชั้น ดังนี้ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ; และ สวิง สุวรรณ. 2534 : 56 - 57)

1. การเลียนแบบ (Imitation) เป็นการลอกตัวแบบหรือตัวอย่างที่สนใจ
2. การทำตามแบบ (Manipulation) เป็นการลงมือกระทำตามแบบที่สนใจ
3. การมีความถูกต้อง (Precision) เป็นการตัดสินใจเลือกทำตามแบบที่เห็นว่าถูกต้อง
4. การกระทำอย่างต่อเนื่อง (Articulation) เป็นการกระทำที่เห็นว่าถูกต้องนั้นอย่างเป็นเรื่องเป็นราวต่อเนื่อง

5. การกระทำโดยธรรมชาติ (Naturalization) เป็นการกระทำจนเกิดทักษะสามารถปฏิบัติได้โดยอัตโนมัติเป็นธรรมชาติ

พฤติกรรมด้านสุขภาพ

พฤติกรรมของบุคคลสามารถพัฒนาขึ้นมาตามลำดับ พฤติกรรมบางชนิดเป็นพฤติกรรมที่ง่าย ๆ เช่น การรับประทานอาหาร การเดิน เป็นต้น พฤติกรรมบางอย่างสลับ ซับซ้อน เช่น การเล่นดนตรี การศึกษา เป็นต้น การเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมจำเป็นต้องทราบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาพฤติกรรมนั้นแล้วใช้ให้เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาต่อไปให้ครอบคลุมปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสุขภาพซึ่ง สมจิตต์ สุพรรณทัศน์ (2526 : 125 - 126) ได้สรุปไว้ดังนี้

1. พันธุกรรม เป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงทางด้านความคิดเห็นหรือการแสดงออก ซึ่งต้องอาศัยระดับสติปัญญา เพราะสติปัญญานั้นส่วนหนึ่งมาจากบิดามารดาหรือบรรพบุรุษของตนเอง ความฉลาดที่บุคคลมีอยู่

จึงเป็นผลมาจากพันธุกรรมและโรคบางอย่างสามารถถ่ายทอดทางพันธุกรรมได้ เช่น โรคเบาหวาน ตาบอดสี เป็นต้น เมื่อบุคคลมีโรคดังกล่าวเกิดขึ้นจะทำให้พฤติกรรมของบุคคลนั้นเปลี่ยนแปลงไป

2. วุฒิภาวะ มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงของบุคคล โดยเป็นพัฒนาการตามธรรมชาติของมนุษย์ เช่น การเปลี่ยนแปลงจากพูดไม่ได้เป็นพูดได้ จากการเดินเป็นการวิ่ง เป็นต้น

3. การเรียนรู้ เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล เพราะพฤติกรรมของมนุษย์ส่วนใหญ่เกิดจากการเรียนรู้แล้วจึงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งประกอบด้วย ปัจจัยย่อย ๆ มากมาย ที่สำคัญที่สุดคือสภาพแรงผลักดันทางร่างกาย รางวัลและการลงโทษการกระทำซ้ำ ๆ เจตคติ ค่านิยม กลุ่มบุคคล ข่าวสาร การจูงใจ เป็นต้น

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสุขภาพ

องค์ประกอบหรือปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมสุขภาพโดยทั่วไปนั้นมีอยู่ 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านความรู้ องค์ประกอบด้านเจตคติ และองค์ประกอบด้านการปฏิบัติ ส่วนการเกิดพฤติกรรมนั้นเป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อนมาก และมีองค์ประกอบหลายอย่างที่มีผลต่อพฤติกรรมสุขภาพของบุคคล ได้แก่ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ. 2532 : 173 - 185)

1. องค์ประกอบทางด้านจิตวิทยา ได้แก่ วุฒิภาวะ ความต้องการ เจตคติ ความเชื่อ ค่านิยม ความสนใจ การจูงใจ ความคับข้องใจ ความสนใจ เป้าหมาย ซึ่งองค์ประกอบนี้มีอยู่ในบุคคลทุกคน แต่จะแตกต่างกันไปในลักษณะและความมากน้อย บางคนอาจมีองค์ประกอบทางด้านนี้ในลักษณะและจำนวนที่เสริมให้เกิดพฤติกรรมสุขภาพที่ดี แต่บางคนอาจมีลักษณะและจำนวนขัดขวางต่อการเกิดพฤติกรรมสุขภาพที่ดี

2. องค์ประกอบทางด้านสังคมและวัฒนธรรม ได้แก่ ครอบครัว กลุ่มบุคคลในสังคม สภาพทางสังคม วัฒนธรรมและศาสนา ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การพัฒนาความคิด ความเชื่อและการปฏิบัติตนทางสุขภาพของบุคคลทั้งสิ้น

3. องค์ประกอบทางด้านเศรษฐกิจ มีผลต่อพฤติกรรมในกลุ่มประชาชนที่มีฐานะเศรษฐกิจไม่ดี มักจะมีความรู้ เจตคติและการปฏิบัติที่ไม่ถูกต้องทางด้านสุขภาพ ในทางตรงกันข้ามถ้าฐานะเศรษฐกิจของประชาชนดีโอกาสที่จะได้รับการศึกษาที่ดีก็จะมีมาก สามารถเลือกการปฏิบัติตนทางด้านสุขภาพที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นผลให้มีสุขภาพที่ดี

4. องค์ประกอบทางการศึกษาที่มีผลต่อพฤติกรรมสุขภาพ ประชาชนที่มีการศึกษาดำเนินการจะมีความรู้ เจตคติและการปฏิบัติทางสุขภาพที่ผิด ประชาชนที่มีการศึกษาสูง ย่อมมีความรู้ เจตคติและการปฏิบัติทางสุขภาพถูกต้องกว่าผู้ที่ได้รับการศึกษาดำเนินการ

5. องค์ประกอบทางการเมืองที่มีผลต่อพฤติกรรมสุขภาพ นโยบายทางการเมืองของประเทศมีผลต่อพฤติกรรมสุขภาพของประชาชนทั้งทางด้านความรู้ เจตคติและการปฏิบัติ เพราะนโยบายของประเทศจะชี้ให้เห็นถึงจำนวนและความเพียงพอของการบริการ การรักษาพยาบาล กิจกรรมการสุขศึกษาที่จัดให้กับประชาชน กฎหมายหรือข้อบังคับที่จะมีผลต่อสุขภาพบางอย่าง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในต่างประเทศ

เอมริช (Emrich. 1997) ได้ศึกษากีฬากับผู้สูงอายุ ในแง่ของการเข้าสังคม และด้านจิตใจ โดยศึกษาจากนักกีฬาสูงอายุ (อายุเฉลี่ย 67.15 ปี) ทั้งชายและหญิง จำนวน 75 คน จากเมือง Saarland ประเทศเยอรมัน พบว่า นักกีฬาสูงอายุเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายด้วยเหตุผล 3 ประการ คือ เพื่อเป็นการตอบสนองทางด้านอารมณ์ (ชอบออกกำลังกาย) เพื่อเข้าสังคมให้เป็นส่วนหนึ่งของสังคม และเพื่อสุขภาพ

เฟอกูสัน (Ferguson. 1989) ทำการวิจัยเรื่องทัศนคติ ความรู้ และความเชื่อในการทำนายเป้าหมายและพฤติกรรมการออกกำลังกายของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งประชากรเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 603 คน เครื่องมือในการวิจัยเป็นแบบสอบถามและแบบวัดทัศนคติที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ผลการวิจัย พบว่า

1. นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาพลศึกษาในระดับดี
2. มีเพียงความรู้กับการออกกำลังกายเท่านั้นที่มีความสัมพันธ์กับเป้าหมายและพฤติกรรมการออกกำลังกาย
3. ทัศนคติต่อวิชาพลศึกษามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการออกกำลังกาย

รอสกี (Roski. 1992) ทำการวิจัยเรื่อง กีฬาและสุขภาพที่เกี่ยวกับคุณค่าและผลย้อนกลับที่เกิดขึ้นในกิจกรรมการออกกำลังกายของเด็กวัยรุ่นในระหว่างเวลาว่าง พบว่า เด็กวัยรุ่นเห็นว่าการที่มีสุขภาพดีและสมรรถภาพทางกายที่ดีนั้นเป็นพวกที่เล่นกีฬา ความเปลี่ยนแปลงทางสุขภาพที่เกิดขึ้นจะลดลงโดยเกี่ยวข้องกับความตั้งใจที่จะเล่นกีฬาซึ่งได้จัดให้เกี่ยวข้องกับปัจจัยต่างๆ ตามลำดับ คือ สมรรถภาพทางกาย การเข้าร่วมกีฬาในฐานะต่างๆ บรรยากาศในครอบครัว ในชั้นเรียน และในการทำงานเป็นหมู่คณะ ผลการวิจัยที่เกิดขึ้นคือสาเหตุที่ชอบเล่นกีฬาของเด็กวัยรุ่นและกิจกรรมการออกกำลังกายที่ทำให้พอใจในเวลาว่าง

งานวิจัยในประเทศ

พาศณี ปรีชานนท์; และคณะ (2527 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาแนวกิจกรรมนิตินักศึกษา ในช่วงปี พ.ศ. 2526-2530 โดยศึกษาจากผู้บริหารกิจกรรมนิตินักศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาชมรมกิจกรรมนิตินักศึกษาที่เป็นหรือเคยเป็นผู้นำกลุ่มกิจกรรม และนิตินักศึกษาทั่วไปในสถาบันอุดมศึกษา สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย และสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ ทั้งที่เป็นสถาบันของรัฐและสถาบันของเอกชนด้วยการสัมภาษณ์และใช้แบบสอบถาม พบว่า กิจกรรมที่นิตินักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาจัดขึ้นมี 7 ประเภท คือ กิจกรรมส่วนกลาง อันได้แก่ องค์กรนิตินักศึกษาและสถานนิตินักศึกษา กิจกรรมกีฬา กิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ กิจกรรมวิชาการ กิจกรรมนันทนาการกิจกรรมการเมือง ซึ่งทั้ง 7 ประเภทนี้ กิจกรรมกีฬามีจำนวนชมรมมากที่สุด โดยเห็นว่ากิจกรรมนิตินักศึกษามีประโยชน์และช่วยพัฒนาบุคลิกภาพของ

นิสิตนักศึกษาได้เป็นอย่างดี แต่ก็พบว่าปัญหาเกี่ยวกับกิจกรรมนิสิตนักศึกษาในทัศนะของผู้บริหาร กิจกรรมนิสิตนักศึกษา อาจารย์ที่ปรึกษาชมรมกิจกรรม และนิสิตนักศึกษาทั่วไป คือขาดงบประมาณ ขาดสถานที่ ขาดความสนใจจากนิสิตนักศึกษาโดยทั่วไป ขาดการสนับสนุนจากสถาบันการศึกษา ขาดผู้ฝึกสอน และขาดอาจารย์ที่ปรึกษาชมรม

สำหรับความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมกีฬา พบว่านิสิตนักศึกษาทุกกลุ่ม ต่างก็เห็นด้วยว่า กิจกรรมกีฬาเป็นประโยชน์ต่อนิสิตนักศึกษา โดยช่วยให้มีร่างกายแข็งแรง เป็นคนมีระเบียบวินัย สามารถควบคุมอารมณ์ได้ ตลอดจนเห็นความสำคัญของการออกกำลังกาย

สำเนาวี ขจรศิลป์ (2529 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคิดเห็นของนิสิตนักศึกษา อาจารย์ผู้ฝึกสอนหรือผู้จัดการทีม และผู้บริหารกิจกรรมนิสิตนักศึกษา เกี่ยวกับผลของการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 13 ที่มีต่อการพัฒนานิสิตนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษา โดยศึกษาจากนิสิตนักศึกษาที่เข้าชมการแข่งขันกีฬา นักกีฬา อาจารย์ผู้ฝึกสอนหรือผู้จัดการทีม และผู้บริหารกิจกรรมนิสิตนักศึกษา จากสถาบันอุดมศึกษาสังกัดทบวงมหาวิทยาลัยที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 13 ปี พ.ศ. 2528 พบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 50 ขึ้นไปมีความเห็นว่าแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 13 มีผลต่อการพัฒนานิสิตนักศึกษาในระดับมากในหลายประเด็น คือ เป็นการส่งเสริมสุขภาพอนามัย เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะ สร้างความสามัคคีระหว่างเพื่อนนักศึกษาในสถาบัน สร้างความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา พัฒนาสุขภาพจิต และทำให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง สำหรับผลที่มีต่อสถาบันอุดมศึกษาในระดับมาก มีดังนี้คือความมีชื่อเสียงของสถาบัน ความรักและภักดีต่อสถาบัน และความสามัคคีในหมู่สมาชิกของสถาบัน

สำหรับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัย ครั้งที่ 13 นั้นพบว่าปัญหาและอุปสรรคที่มีอยู่มากคือ ความขาดแคลนนักกีฬาในแต่ละสถาบัน การจัดสรรค่าใช้จ่ายกีฬาแต่ละประเภทในสถาบัน

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2540 : บทคัดย่อ) ได้สำรวจพฤติกรรมการเล่นกีฬาและการดูกีฬาของประชากร พ.ศ. 2540 โดยการสุ่มตัวอย่างแบบ Stratified Random Sampling สัมภาษณ์หัวหน้าครัวเรือนหรือสมาชิกของครัวเรือนทั่วราชอาณาจักร จำนวนทั้งสิ้น 26,427 ครัวเรือน พบว่าจำนวนประชากรที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไปทั่วประเทศประมาณ 53.9 ล้านคน มีผู้เล่นกีฬาหรือออกกำลังกาย ประมาณ 16.6 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 30.7 และผู้ไม่เล่นหรือออกกำลังกาย ประมาณ 37.4 ล้านคน หรือร้อยละ 69.3 ผู้ที่เล่นกีฬาที่อยู่ในเขตเทศบาลมีสัดส่วนสูงกว่านอกเขตเทศบาลเล็กน้อย ภาคใต้มีสัดส่วนของผู้เล่นกีฬาสูงกว่าในภาคอื่น ๆ รองลงมาคือ กรุงเทพมหานคร เพศชายมีสัดส่วนของการเล่นกีฬามากกว่าเพศหญิง เหตุผลที่เล่นกีฬาส่วนใหญ่เล่นเพื่อให้ครบตามหลักสูตรของการเรียนรองลงมาคือ เล่นเพื่อสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรงและเพื่อความสนุกสนาน ส่วนเหตุผลที่ไม่เล่นกีฬา คือ ไม่มีเวลา และไม่สนใจ กีฬาที่นิยมเล่นกันมากมี 5 อันดับ คือ ฟุตบอล วอลเลย์บอล กรีฑา บาสเกตบอล และการบริหารร่างกาย ระยะเวลาในการเล่นกีฬาอยู่ในช่วงประมาณ 30 นาที ถึง 1 ชั่วโมง การดูกีฬาพบว่าสัดส่วนของผู้ดูกีฬาเป็นครั้งคราว

สูงเป็นสองเท่าของผู้ดูกีฬาประจำ ช่วงอายุที่ดูกีฬามากที่สุดคือช่วงอายุ 15-24 ปี หลังจากนั้นจะค่อยลดลงเรื่อยๆ เพศชายจะดูกีฬามากกว่าเพศหญิง ประเภทที่มีผู้นิยมดูกันมากเป็น 5 อันดับแรก คือ ฟุตบอล มวยไทย มวยสากล วอลเลย์บอล และบาสเกตบอล ส่วนใหญ่ดูจากเครื่องรับโทรทัศน์ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากความสะดวกสบายในการดูการแข่งขัน รวมทั้งประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการดู

วันเพ็ญ คงเมือง (2544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการประยุกต์ประสบการณ์ทางการกีฬาในการดำเนินชีวิตและการพัฒนาองค์กร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้ของประชาชนต่อการกีฬาในฐานะที่เป็นประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต และการดำเนินงานในองค์กรต่างๆ สังคม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นประชาชนในจังหวัดเชียงใหม่และพะเยา จำนวน 300 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามการประยุกต์ประสบการณ์ทางการกีฬาในการดำเนินชีวิตและการพัฒนาองค์กร วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และไค-สแควร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/PC

ผลการวิจัยพบว่า

1. กลุ่มตัวอย่างทั้งสองจังหวัดรับรู้คุณค่าของกีฬาว่าเป็นประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต และรับรู้ว่าการกีฬาเป็นโอกาสในการเข้าสังคม ทำให้คนมีระเบียบวินัย ช่วยให้รู้จักเผชิญอุปสรรค และเห็นว่า กีฬาเป็นแม่แบบของการทำงาน

2. กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นบุคลากรในองค์กรทั้งสองจังหวัด ส่วนใหญ่รับรู้คุณค่าของการกีฬาในฐานะที่เป็นประสบการณ์ในการพัฒนาองค์กร และพบว่า กลุ่มตัวอย่างรับรู้ว่าการกีฬาช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะ การเล่นกีฬาเพื่อชัยชนะต้องร่วมมือกัน และการร่วมมือกันเล่นกีฬาเหมือนการร่วมมือกันทำงาน การวางตำแหน่งผู้เล่นเหมือนการแบ่งหน้าที่ในองค์กร การปรับปรุงกติกาการเล่นเหมือนการออกกฎหมาย การกำหนดกติกาการแข่งขันใหม่เหมือนการออกกฎหมายใหม่ และการวางแผนเชิงกลยุทธ์ในการเล่นกีฬาเหมือนการวางแผนเชิงกลยุทธ์ในการทำงาน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬาในฐานะที่เป็นประสบการณ์ต่อสังคม จะเห็นได้ว่ายังไม่มีมากนัก งานที่พบเป็นการศึกษาในแง่ของทัศนคติ ความคิดเห็น หรือความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬา และศึกษาถึงพฤติกรรมการเล่นและการดูกีฬาของประชากร ยังมีได้มีการศึกษาโดยตรงถึงพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงการรับรู้คุณค่าของกีฬาในฐานะที่เป็นประสบการณ์ต่อสังคม ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งที่จะศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี โดยดำเนินการตาม ขั้นตอนการวิจัยดังนี้

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

การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549 จำนวน 14,825 คน จาก 12 โรงเรียน

การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวัน เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549 จำนวน 387 คน ซึ่งได้จากการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างจากตารางสำเร็จรูปของเครจซี่ และ มอร์แกน (Krejcie; & Morgan) และสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยชั้นแรกกำหนดขนาดโรงเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม ชั้นที่สองสุ่มตัวอย่างแต่ละโรงเรียนตาม สัดส่วนจำนวนประชากร ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ได้มีรายละเอียด ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 ข้อมูลประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

โรงเรียน	ประชากร			กลุ่มตัวอย่าง		
	ช่วงชั้นที่		รวม	ช่วงชั้นที่		รวม
	3	4		3	4	
ขนาดใหญ่พิเศษ						
1. อุดรพิชัยรัชต์วิทยา	1,593	868	2,461	40	22	62
2. กุมาภวาปี	1,584	902	2,486	40	23	63
3. หนองหานวิทยา	1,608	816	2,424	41	21	62
4. บ้านฝ้อพิทยาสรรค์	1,458	728	2,186	37	19	56
ขนาดใหญ่						
5. สุ่มเส้าพิทยาคาร	746	233	979	19	6	25
6. อุดรธานีพิทยาคม	658	224	882	17	6	23
7. กุแก้ววิทยา	815	205	1,020	21	6	27
8. หนองหัวคูปวงประชานุเคราะห์	526	196	722	14	5	19
ขนาดกลาง						
9. อุดรพิทยานุกูล 2	328	116	444	9	3	12
10. พันดอนวิทยา	367	85	452	10	3	13
11. บ้านเชียงวิทยา	404	74	478	11	2	13
12. ภูพระบาทวิทยา	201	90	291	8	4	12
รวม	10,288	4,537	14,825	267	120	387

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับชั้น ความสนใจข่าวสารด้านการกีฬา การได้รับข้อมูลข่าวสารด้านการกีฬา

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน แบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ด้านบุคคล และด้านสังคม แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ มีความหมายดังนี้

5 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00

4 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับมาก มีค่าคะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50

3 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าคะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50

2 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับน้อย มีค่าคะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50

1 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับน้อยที่สุด มีค่าคะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกีฬากรณีอื่น ๆ เป็นแบบสอบถามแบบปลายเปิด

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาหลักการ รูปแบบและวิธีการสร้างแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จากหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. กำหนดกรอบ และประเด็นคำถามการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม และความคิดเห็นการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน 2 ด้าน คือ ด้านบุคคล และด้านสังคม
3. สร้างตารางวิเคราะห์โครงสร้างแบบสอบถาม
4. ดำเนินการสร้างแบบสอบถามตามตารางวิเคราะห์โครงสร้าง
5. จัดทำแบบสอบถาม

วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. นำเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นครุมีวุฒิทางด้านพลศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาโท มีประสบการณ์ในการสอนมาแล้วไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) เชิงโครงสร้างของแบบสอบถาม
2. ปรับปรุงรูปแบบ เนื้อหา ภาษาที่ใช้ในการสอบถามตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ

3. นำแบบสอบถามไปให้ประธานและคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ เพื่อพิจารณาความถูกต้อง

4. นำเครื่องมือที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ในสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาอุดรธานี เขต 4 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน และนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าความ เชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach) ซึ่งแบบสอบถามมีความเชื่อมั่น 0.89 แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ทำการวิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองและผู้ช่วยในการเก็บรวบรวม ตลอดจนขอความ ร่วมมือจากครูพลศึกษาในโรงเรียน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ทำหนังสือถึงผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยการติดต่อขอหนังสือ จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในการขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูล
2. อธิบายวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้ผู้บริหารสถานศึกษา คณะครู นักเรียน ทราบถึงวัตถุประสงค์ของการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการนำแบบสอบถามไปให้นักเรียน ตอบแบบสอบถาม
4. เก็บรวบรวมแบบสอบถามให้ครบตามกลุ่มตัวอย่าง เพื่อดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ไปวิเคราะห์ตามขั้นตอนดังนี้

1. ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) วิเคราะห์โดยการนำมา แจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ

2. ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) วิเคราะห์โดย การหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำเสนอในรูปของความเรียง แปล ความหมายจากระดับค่าเฉลี่ยโดยอาศัยจุดกึ่งกลางของคะแนน ดังนี้

- | | | | |
|-------------|---------|-------------------------------|------------|
| 4.51 – 5.00 | หมายถึง | สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับ | มากที่สุด |
| 3.51 – 4.50 | หมายถึง | สภาพการประยุกต์ใช้ในระดับ | มาก |
| 2.51 – 3.50 | หมายถึง | สภาพการประยุกต์ใช้ในระดับ | ปานกลาง |
| 1.51 – 2.50 | หมายถึง | สภาพการประยุกต์ใช้ในระดับ | น้อย |
| 1.00 – 1.50 | หมายถึง | สภาพการประยุกต์ใช้ในระดับ | น้อยที่สุด |

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
 - 3.1 ค่าสถิติพื้นฐาน
 - 3.1.1 ค่าร้อยละ
 - 3.1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean)
 - 3.1.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
 - 3.2 ทดสอบสมมติฐาน (t-test)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ได้ใช้สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยดังนี้

N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์การแจกแจงแบบที (t - distribution)
df	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ (Degree of Freedom)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ โดยกำหนดความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ตามลำดับดังนี้

- วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนที่นำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้น ความสนใจข่าวสารด้านการกีฬา และแหล่งได้รับข้อมูลข่าวสารด้านการกีฬา วิเคราะห์โดยแจกแจงความถี่เป็นร้อยละ นำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
- วิเคราะห์ระดับพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน แบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ด้านบุคคลและด้านสังคม โดยการแจกแจงค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) นำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
- เปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันระหว่างนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 กับ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี โดยการทดสอบค่าที (t - test) นำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตาราง 2 จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ อายุ ระดับชั้น ความสนใจ
ข่าวสารด้านการกีฬา และแหล่งได้รับข้อมูลข่าวสารด้านการกีฬา

	รายการ	จำนวน	ร้อยละ
1.	เพศ		
	ชาย	154	39.79
	หญิง	233	60.21
	รวม	387	100.00
2.	อายุ		
	13 – 15 ปี	210	54.26
	16 – 19 ปี	177	45.73
	รวม	387	100.00
3.	ระดับชั้น		
	ช่วงชั้นที่ 3	227	58.66
	ช่วงชั้นที่ 4	160	41.34
	รวม	387	100.00
4.	ความสนใจข่าวสารด้านการกีฬา		
	สนใจ	363	93.80
	ไม่สนใจ	24	6.20
	รวม	387	100.00
5.	แหล่งได้รับข้อมูลข่าวสารด้านการกีฬา		
	โทรทัศน์		
	ได้รับ	355	91.73
	ไม่ได้รับ	32	8.27
	รวม	387	100.00
	วิทยุ		
	ได้รับ	168	43.41
	ไม่ได้รับ	219	56.59
	รวม	387	100.00

ตาราง 2 (ต่อ)

รายการ	จำนวน	ร้อยละ
5. แหล่งได้รับข้อมูลข่าวสารด้านการกีฬา		
หนังสือพิมพ์		
✓ได้รับ	252	65.12
✗ไม่ได้รับ	135	34.88
รวม	387	100.00
อินเทอร์เน็ต		
✓ได้รับ	138	35.66
✗ไม่ได้รับ	249	64.34
รวม	387	100.00
เพื่อนบ้าน		
✓ได้รับ	93	24.03
✗ไม่ได้รับ	294	75.97
รวม	387	100.00
ไปดูที่สนามแข่งขัน		
✓ได้รับ	124	32.04
✗ไม่ได้รับ	263	67.96
รวม	387	100.00

จากตาราง 2 แสดงว่านักเรียนมีความสนใจข่าวสารด้านการกีฬาเป็นอย่างมาก คิดเป็นร้อยละ 93.80 และนักเรียนให้ความสนใจข้อมูลข่าวสารด้านการกีฬาจากโทรทัศน์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 91.73 รองลงมาคือหนังสือพิมพ์ คิดเป็นร้อยละ 65.12

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน แบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ด้านบุคคล และด้านสังคม

ตาราง 3 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล

รายการ	N = 387		ระดับ
	\bar{x}	S.D.	
1. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมทางการระดับใดระดับหนึ่ง เช่น เข้าร่วมกีฬา ระดับโรงเรียน	3.50	1.11	ปานกลาง
2. ท่านเคยนำประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬาของท่าน เช่น ความฟ่ายแพ้ หรือชัยชนะที่ได้รับ นำมาเป็นประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต	3.84	0.88	มาก
3. เมื่อท่านดูการแข่งขันกีฬาแล้ว ท่านนำตัวอย่างคุณลักษณะของกีฬาผู้ที่ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะหรือผู้ที่ฟ่ายแพ้มาเป็นประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต	3.79	0.90	มาก
4. กีฬาสามารถสอนให้รู้จักการเอาชนะอุปสรรคในการดำเนินชีวิตได้	4.25	0.79	มาก
5. กีฬาสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ และสามารถนำสิ่งเหล่านี้มาใช้ในชีวิตประจำวันได้	3.85	0.84	มาก
6. กีฬาสามารถทำให้ท่านมีความเคารพและยอมรับในผลที่เกิดขึ้น	4.15	0.81	มาก
7. กีฬาให้โอกาสในการมีส่วนร่วมกับสังคม เช่น การได้พบปะกับผู้คนใหม่ๆ ได้	4.26	0.81	มาก
8. กีฬาก่อให้เกิดมิตรภาพ และความรู้สึกที่ดีระหว่างท่านกับคนอื่นได้	4.27	0.86	มาก
9. กีฬาช่วยสร้างคนให้มีระเบียบวินัย มีกฎเกณฑ์ในการดำรงชีวิตได้	4.17	0.83	มาก
10. กีฬาสามารถทำให้มีการควบคุมอารมณ์ที่ดีได้	3.91	0.87	มาก
11. กีฬาทำให้ท่านมีความมั่นใจในตนเอง และสามารถนำสิ่งเหล่านี้มาใช้ในชีวิตประจำวันได้	3.88	0.79	มาก
12. กีฬาเป็นแม่แบบของความจริงจัง และแม่แบบของชีวิตการทำงานได้	3.67	0.90	มาก
13. กีฬาสามารถลดและคลายความเครียดในชีวิตประจำวันได้	4.24	0.77	มาก
14. กีฬาสามารถขัดเกลาให้ท่านเป็นผู้ที่มีจิตใจสุภาพ อ่อนโยนได้	3.67	0.87	มาก
15. กีฬาทำให้ท่านเป็นคนมีทัศนคติ และอุปนิสัยที่ดีได้	3.69	0.92	มาก
รวมทั้งหมด	3.94	0.46	มาก

จากตาราง 3 แสดงว่าพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ของนักเรียน พบว่า กีฬาก่อให้เกิดมิตรภาพ และความรู้สึกที่ดีระหว่างนักเรียนกับคนอื่น มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.27 (S.D. = 0.86) รองลงมาคือ กีฬาให้โอกาส ในการมีส่วนร่วมด้วยสังคม เช่น การได้พบปะกับผู้คนใหม่ ๆ ได้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 (S.D. = 0.81) และนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมทางการระดับใดระดับหนึ่ง เช่น เข้าร่วมกีฬา ระดับโรงเรียน มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 3.50 (S.D. = 1.11)

ตาราง 4 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม

รายการ	N = 387		ระดับ
	\bar{X}	S.D.	
16. กีฬาช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะได้	4.32	0.77	มาก
17. กีฬาช่วยให้การอยู่ร่วมกันในสังคมดีขึ้น	4.15	0.80	มาก
18. การกำหนดระบบการเล่น หรือการแข่งขันกีฬานั้นเหมือนการกำหนดระบบบริหารจัดการองค์กร	3.91	0.85	มาก
19. การวางตำแหน่งผู้เล่นในในการแข่งขันกีฬา เหมือนการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบตามความชำนาญเพื่อให้งานดำเนินไปได้ด้วยดีและประสบความสำเร็จ	4.27	0.80	มาก
20. การเล่นกีฬา เช่น การเล่นฟุตบอล ให้ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะ ต้องอาศัยกระบวนการร่วมมือร่วมใจของสมาชิกในทีมทั้งในด้านการวางแผนการเล่น, การลงเล่นตามแผน, การประเมินผล, การได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน	4.37	0.78	มาก
21. จากคำถามข้อที่ 20. กระบวนการร่วมมือร่วมใจเหล่านี้ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการองค์กรให้ประสบความสำเร็จได้	4.18	0.77	มาก
22. การปรับปรุงกติกาการแข่งขันกีฬาเป็นระยะ ๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครอบคลุมความผิดในการเล่นซึ่งเปรียบเสมือนการออกกฎหมายเพื่อให้ครอบคลุมความผิด	3.96	0.83	มาก
23. การกำหนดกติกาใหม่ในการแข่งขันกีฬาเพื่ออำนวยความสะดวกการแข่งขันดำเนินไปได้ตามความเป็นจริงจนได้ฝ่ายแพ้-ชนะ เช่นเดียวกับการออกกฎหมายใหม่ ๆ เพื่อให้กิจการต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านธุรกิจดำเนินต่อไปได้	4.00	0.77	มาก
24. ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่าการวางแผนในการดำเนินธุรกิจเป็นกระบวนการเดียวกับการวางแผนในการแข่งขันกีฬา	3.84	0.86	มาก
25. กีฬาเป็นสื่อกลางของการเสริมสร้างความรักความสามัคคีในองค์กรได้	4.13	0.86	มาก
26. กีฬาสามารถส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพของคนให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข	4.08	0.85	มาก
27. กีฬามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาคนอันเป็นพลเมืองของชาติ	3.99	0.82	มาก

ตาราง 4 (ต่อ)

รายการ	N = 387		ระดับ
	\bar{X}	S.D.	
28. กีฬาสามารถเผยแพร่ชื่อเสียงเกียรติคุณของชุมชน ตลอดจน ประเทศชาติได้เป็นอย่างดี	4.25	0.87	มาก
29. กีฬาสามารถสะท้อนสภาพการณ์ของสังคมทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี	3.94	0.90	มาก
30. การเล่นกีฬาหรือการแข่งขันในสนามแข่งขัน เปรียบเสมือน แบบจำลองการดำเนินชีวิตในสังคมนั้นเอง	3.93	0.96	มาก
รวมทั้งหมด	4.09	0.48	มาก

จากตาราง 4 แสดงว่าพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคมของนักเรียน พบว่า การเล่นกีฬา เช่น การเล่นฟุตบอลให้ประสบความสำเร็จ ได้รับชัยชนะ ต้องอาศัยกระบวนการร่วมมือร่วมใจของสมาชิกในทีมทั้งในด้านการวางแผนการเล่น, การลงเล่นตามแผน, การประเมินผล, การได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.37 (S.D. = 0.78) รองลงมาคือ กีฬาช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะได้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 (S.D. = 0.77) และนักเรียนเห็นว่าการวางแผนในการดำเนินธุรกิจเป็นกระบวนการเกี่ยวกับการวางแผนในการแข่งขันกีฬา มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 3.84 (S.D. = 0.86)

ตาราง 5 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

รายการ	N = 387		ระดับ
	\bar{X}	S.D.	
1. การนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล	3.94	0.46	มาก
2. การนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม	4.09	0.48	มาก
รวมทั้งหมด	4.02	0.44	มาก

จากตาราง 5 แสดงว่าพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ในภาพรวมของนักเรียน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 (S.D. = 0.46) ส่วนพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ในภาพรวมของนักเรียน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 (S.D. = 0.84) และพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ในภาพรวมด้านบุคคลและด้านสังคมของนักเรียน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 (S.D. = 0.44)

ตาราง 6 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล
ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3

รายการ	N = 387		ระดับ
	\bar{x}	S.D.	
1. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมทางการระดับใดระดับหนึ่ง เช่น เข้าร่วมกีฬา ระดับโรงเรียน	3.51	1.10	มาก
2. ท่านเคยนำประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬา ของท่าน เช่น ความฟ่ายแพ้ หรือชัยชนะที่ได้รับ นำมาเป็น ประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต	3.85	0.85	มาก
3. เมื่อท่านดูการแข่งขันกีฬาแล้ว ท่านนำตัวอย่างคุณลักษณะของ กีฬาผู้ที่ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะหรือผู้ที่ฟ่ายแพ้มาเป็น ประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต	3.90	0.95	มาก
4. กีฬาสามารถสอนให้รู้จักการเอาชนะอุปสรรคในการดำเนินชีวิตได้	4.30	0.78	มาก
5. กีฬาสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ และสามารถนำสิ่งเหล่านี้มาใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	3.81	0.88	มาก
6. กีฬาสามารถทำให้ท่านมีความเคารพและยอมรับในผลที่เกิดขึ้น	4.22	0.83	มาก
7. กีฬาให้โอกาสในการมีส่วนร่วมกับสังคม เช่น การได้พบปะกับผู้คน ใหม่ๆ ได้	4.21	0.87	มาก
8. กีฬาก่อให้เกิดมิตรภาพ และความรู้สึกที่ดีระหว่างท่านกับคนอื่นได้	4.31	0.86	มาก
9. กีฬาช่วยสร้างคนให้มีระเบียบวินัย มีกฎเกณฑ์ในการดำรงชีวิตได้	4.16	0.85	มาก
10. กีฬาสามารถทำให้มีการควบคุมอารมณ์ที่ดีได้	3.88	0.92	มาก
11. กีฬาทำให้ท่านมีความมั่นใจในตนเอง และสามารถนำสิ่งเหล่านี้ มาใช้ในชีวิตประจำวันได้	3.90	0.82	มาก
12. กีฬาเป็นแม่แบบของความจริงจัง และแม่แบบของชีวิตการทำงาน ได้	3.68	0.90	มาก
13. กีฬาสามารถลดและคลายความเครียดในชีวิตประจำวันได้	4.27	0.74	มาก
14. กีฬาสามารถขัดเกลาให้ท่านเป็นผู้ที่มีจิตใจสุภาพ อ่อนโยนได้	3.70	0.85	มาก
15. กีฬาทำให้ท่านเป็นคนมีทัศนคติ และอุปนิสัยที่ดีได้	3.67	0.97	มาก
รวมทั้งหมด	3.96	0.48	มาก

จากตาราง 6 แสดงว่าพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 พบว่า กีฬาก่อให้เกิดมิตรภาพ และความรู้สึกที่ดีระหว่างนักเรียนกับคนอื่น มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.31 (S.D. = 0.86) รองลงมาคือ กีฬาสามารถสอนให้รู้จักการเอาชนะอุปสรรคในการดำเนินชีวิตได้ 4.30 (S.D. = 0.78) และนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมทางการระดับใดระดับหนึ่ง เช่น เข้าร่วมกีฬาระดับโรงเรียน มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 3.51 (S.D. = 1.10)

ตาราง 7 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม
ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3

รายการ	N = 387		ระดับ
	\bar{x}	S.D.	
16. กีฬาช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะได้	4.35	0.78	มาก
17. กีฬาช่วยให้การอยู่ร่วมกันในสังคมดีขึ้น	4.18	0.86	มาก
18. การกำหนดระบบการเล่น หรือการแข่งขันกีฬานั้นเหมือนการกำหนดระบบบริหารจัดการองค์กร	3.91	0.90	มาก
19. การวางตำแหน่งผู้เล่นในในการแข่งขันกีฬา เหมือนการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบตามความชำนาญเพื่อให้งานดำเนินไปได้ด้วยดีและประสบความสำเร็จ	4.31	0.78	มาก
20. การเล่นกีฬา เช่น การเล่นฟุตบอล ให้ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะ ต้องอาศัยกระบวนการร่วมมือร่วมใจของสมาชิกในทีมทั้งในด้านการวางแผนการเล่น, การลงเล่นตามแผน, การประเมินผล, การได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน	4.39	0.80	มาก
21. จากคำถามข้อที่ 20. กระบวนการร่วมมือร่วมใจเหล่านี้ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการองค์กรให้ประสบความสำเร็จได้	4.24	0.77	มาก
22. การปรับปรุงกติกาการแข่งขันกีฬาเป็นระยะ ๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครอบคลุมความผิดในการเล่นซึ่งเปรียบเสมือนการออกกฎหมายเพื่อให้ครอบคลุมความผิด	3.95	0.90	มาก
23. การกำหนดกติกาใหม่ในการแข่งขันกีฬาเพื่ออำนวยความสะดวกการแข่งขันดำเนินไปได้ตามความเป็นจริงจนได้ฝ่ายแพ้-ชนะ เช่นเดียวกับการออกกฎหมายใหม่ ๆ เพื่อให้กิจการต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านธุรกิจดำเนินต่อไปได้	4.06	0.80	มาก
24. ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่าการวางแผนในการดำเนินธุรกิจเป็นกระบวนการเดียวกับการวางแผนในการแข่งขันกีฬา	3.91	0.86	มาก
25. กีฬาเป็นสื่อกลางของการเสริมสร้างความรักความสามัคคีในองค์กรได้	4.20	0.89	มาก
26. กีฬาสามารถส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพของคนให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข	4.11	0.87	มาก
27. กีฬามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาคนอันเป็นพลเมืองของชาติ	4.04	0.80	มาก

ตาราง 7 (ต่อ)

รายการ	N = 387		ระดับ
	\bar{X}	S.D.	
28. กีฬาสามารถเผยแพร่ชื่อเสียงเกียรติคุณของชุมชน ตลอดจน ประเทศชาติได้เป็นอย่างดี	4.24	0.92	มาก
29. กีฬาสามารถสะท้อนสภาพการณ์ของสังคมทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี	4.03	0.91	มาก
30. การเล่นกีฬาหรือการแข่งขันในสนามแข่งขัน เปรียบเสมือน แบบจำลองการดำเนินชีวิตในสังคมนั้นเอง	4.02	0.92	มาก
รวมทั้งหมด	3.96	0.48	มาก

จากตาราง 7 แสดงว่าพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 พบว่า การเล่นกีฬา เช่น การเล่นฟุตบอลให้ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะ ต้องอาศัยกระบวนการร่วมมือร่วมใจของสมาชิกในทีมทั้งในด้านการวางแผนการเล่น, การลงเล่นตามแผน, การประเมินผล, การได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.39 (S.D. = 0.80) รองลงมาคือ กีฬาช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะได้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.35 (S.D. = 0.78) และนักเรียนเห็นว่าการวางแผนในการดำเนินธุรกิจเป็นกระบวนการเกี่ยวกับการวางแผนในการแข่งขันกีฬา มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 3.91 (S.D. = 0.86)

ตาราง 8 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน
 ชั้นปีที่ 3

รายการ	N = 387		ระดับ
	\bar{x}	S.D.	
1. การนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล	3.96	0.48	มาก
2. การนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม	4.13	0.47	มาก
รวมทั้งหมด	4.05	0.45	มาก

จากตาราง 8 แสดงว่าพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ในภาพรวมของนักเรียนชั้นปีที่ 3 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 (S.D. = 0.48) ส่วนพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ในภาพรวมของนักเรียนชั้นปีที่ 3 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 (S.D. = 0.47) และพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ในภาพรวมด้านบุคคล และด้านสังคมของนักเรียนชั้นปีที่ 3 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 (S.D. = 0.45)

ตาราง 9 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล
ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4

รายการ	N = 387		ระดับ
	\bar{x}	S.D.	
1. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมทางการระดับใดระดับหนึ่ง เช่น เข้าร่วมกีฬา ระดับโรงเรียน	3.48	1.12	ปานกลาง
2. ท่านเคยนำประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬา ของท่าน เช่น ความฟ่ายแพ้ หรือชัยชนะที่ได้รับ นำมาเป็น ประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต	3.83	0.92	มาก
3. เมื่อท่านดูการแข่งขันกีฬาแล้ว ท่านนำตัวอย่างคุณลักษณะของ กีฬาผู้ที่ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะหรือผู้ที่ฟ่ายแพ้มาเป็น ประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต	3.63	0.80	มาก
4. กีฬาสามารถสอนให้รู้จักการเอาชนะอุปสรรคในการดำเนินชีวิตได้	4.18	0.79	มาก
5. กีฬาสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ และสามารถนำสิ่งเหล่านี้มาใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	3.89	0.78	มาก
6. กีฬาสามารถทำให้ท่านมีความเคารพและยอมรับในผลที่เกิดขึ้น	4.07	0.77	มาก
7. กีฬาให้โอกาสในการมีส่วนร่วมกับสังคม เช่น การได้พบปะกับผู้คน ใหม่ๆ ได้	4.34	0.71	มาก
8. กีฬาก่อให้เกิดมิตรภาพ และความรู้สึกที่ดีระหว่างท่านกับคนอื่นได้	4.22	0.85	มาก
9. กีฬาช่วยสร้างคนให้มีระเบียบวินัย มีกฎเกณฑ์ในการดำรงชีวิตได้	4.18	0.80	มาก
10. กีฬาสามารถทำให้มีการควบคุมอารมณ์ที่ดีได้	3.95	0.80	มาก
11. กีฬาทำให้ท่านมีความมั่นใจในตนเอง และสามารถนำสิ่งเหล่านี้ มาใช้ในชีวิตประจำวันได้	3.86	0.75	มาก
12. กีฬาเป็นแม่แบบของความจริงจัง และแม่แบบของชีวิตการทำงาน ได้	3.65	0.90	มาก
13. กีฬาสามารถลดและคลายความเครียดในชีวิตประจำวันได้	4.20	0.80	มาก
14. กีฬาสามารถขัดเกลาให้ท่านเป็นผู้ที่มีจิตใจสุภาพ อ่อนโยนได้	3.64	0.89	มาก
15. กีฬาทำให้ท่านเป็นคนมีทัศนคติ และอุปนิสัยที่ดีได้	3.73	0.84	มาก
รวมทั้งหมด	3.92	0.44	มาก

จากตาราง 9 แสดงว่าพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 พบว่า กีฬาให้โอกาส ในการมีส่วนร่วมกับสังคม เช่น การได้พบปะกับผู้คนใหม่ ๆ ได้ มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.34 (S.D. = 0.17) รองลงมา คือ กีฬาก่อให้เกิดมิตรภาพ และความรู้สึกที่ดีระหว่างนักเรียนกับคนอื่น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 (S.D. = 0.85) และนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมทางการระดับใดระดับหนึ่ง เช่น เข้าร่วมกีฬาระดับโรงเรียน มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 3.48 (S.D. = 1.12)

ตาราง 10 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม
ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4

รายการ	N = 387		ระดับ
	\bar{x}	S.D.	
16. กีฬาช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะได้	4.29	0.75	มาก
17. กีฬาช่วยให้การอยู่ร่วมกันในสังคมดีขึ้น	4.12	0.72	มาก
18. การกำหนดระบบการเล่น หรือการแข่งขันกีฬานั้นเหมือนการกำหนดระบบบริหารจัดการองค์กร	3.92	0.79	มาก
19. การวางตำแหน่งผู้เล่นในในการแข่งขันกีฬา เหมือนการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบตามความชำนาญเพื่อให้งานดำเนินไปได้ด้วยดีและประสบความสำเร็จ	4.21	0.82	มาก
20. การเล่นกีฬา เช่น การเล่นฟุตบอล ให้ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะ ต้องอาศัยกระบวนการร่วมมือร่วมใจของสมาชิกในทีมทั้งในด้านการวางแผนการเล่น, การลงเล่นตามแผน, การประเมินผล, การได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน	4.35	0.76	มาก
21. จากคำถามข้อที่ 20. กระบวนการร่วมมือร่วมใจเหล่านี้ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการองค์กรให้ประสบความสำเร็จได้	4.10	0.76	มาก
22. การปรับปรุงกติกาการแข่งขันกีฬาเป็นระยะ ๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครอบคลุมความผิดในการเล่นซึ่งเปรียบเสมือนการออกกฎหมายเพื่อให้ครอบคลุมความผิด	3.99	0.73	มาก
23. การกำหนดกติกาใหม่ในการแข่งขันกีฬาเพื่ออำนวยความสะดวกการแข่งขันดำเนินไปได้ตามความเป็นจริงจนได้ฝ่ายแพ้-ชนะ เช่นเดียวกับการออกกฎหมายใหม่ ๆ เพื่อให้กิจการต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านธุรกิจดำเนินต่อไปได้	3.92	0.72	มาก
24. ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่าการวางแผนในการดำเนินธุรกิจเป็นกระบวนการเดียวกับการวางแผนในการแข่งขันกีฬา	3.74	0.84	มาก
25. กีฬาเป็นสื่อกลางของการเสริมสร้างความรักความสามัคคีในองค์กรได้	4.05	0.81	มาก
26. กีฬาสามารถส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพของคนให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข	4.03	0.83	มาก
27. กีฬามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาคนอันเป็นพลเมืองของชาติ	3.92	0.84	มาก

ตาราง 10 (ต่อ)

รายการ	N = 387		ระดับ
	\bar{X}	S.D.	
28. กีฬาสามารถเผยแพร่ชื่อเสียงเกียรติคุณของชุมชน ตลอดจน ประเทศชาติได้เป็นอย่างดี	4.25	0.79	มาก
29. กีฬาสามารถสะท้อนสภาพการณ์ของสังคมทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี	3.82	0.87	มาก
30. การเล่นกีฬาหรือการแข่งขันในสนามแข่งขัน เปรียบเสมือน แบบจำลองการดำเนินชีวิตในสังคมนั้นเอง	3.79	1.01	มาก
รวมทั้งหมด	4.04	0.48	มาก

จากตาราง 10 แสดงว่าพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ใน
ชีวิตประจำวัน ด้านสังคมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 พบว่า การเล่นกีฬา เช่น การเล่นฟุตบอลให้
ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะ ต้องอาศัยกระบวนการร่วมมือร่วมใจของสมาชิกในทีมทั้งในด้าน
การวางแผนการเล่น, การลงเล่นตามแผน, การประเมินผล, การได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน มีคะแนน
เฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.35 (S.D. = 0.76) รองลงมาคือ กีฬาช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะ
ได้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.29 (S.D. = 0.75) และนักเรียนเห็นว่าการวางแผนในการดำเนินธุรกิจ
เป็นกระบวนการเกี่ยวกับการวางแผนในการแข่งขันกีฬา มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 3.74
(S.D. = 0.84)

ตาราง 11 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน
 ชั้นปีที่ 4

รายการ	N = 387		ระดับ
	\bar{x}	S.D.	
1. การนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล	3.92	0.44	มาก
2. การนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม	4.04	0.48	มาก
รวมทั้งหมด	3.98	0.42	มาก

จากตาราง 11 แสดงว่าพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ในภาพรวมของนักเรียนชั้นปีที่ 4 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 (S.D. = 0.44) ส่วนพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ในภาพรวมของนักเรียนชั้นปีที่ 4 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.04 (S.D. = 0.48) และพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ในภาพรวมด้านบุคคลและด้านสังคมของนักเรียนชั้นปีที่ 4 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.98 (S.D. = 0.42)

ตาราง 12 เปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน จำแนกตามช่วงชั้น

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	\bar{x}	S.D.	t	p
ด้านบุคคล					
ช่วงชั้นที่ 3	227	3.96	0.48	.83	.410
ช่วงชั้นที่ 4	160	3.92	0.44		
ด้านสังคม					
ช่วงชั้นที่ 3	227	4.13	0.47	1.86	.063
ช่วงชั้นที่ 4	160	4.04	0.48		
รวมทั้งหมด					
ช่วงชั้นที่ 3	227	4.05	0.45	1.45	.147
ช่วงชั้นที่ 4	160	3.98	0.42		

จากตาราง 12 แสดงว่า พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ไม่แตกต่างกัน

พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ไม่แตกต่างกัน

พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ไม่แตกต่างกัน

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกีฬากรณีอื่น ๆ

ไม่มีผู้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมใด ๆ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สังเขปความมุ่งหมาย สมมติฐาน และวิธีดำเนินการวิจัย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันระหว่างนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 กับ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 มีพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เกี่ยวกับการออกกำลังกายด้านบุคลิก แตกต่างกัน
2. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 มีพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเกี่ยวกับการออกกำลังกายด้านสังคม แตกต่างกัน
3. นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 มีพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเกี่ยวกับการออกกำลังกาย แตกต่างกัน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549 จำนวน 387 คน โดยสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับชั้น ความสนใจข่าวสารด้านการกีฬา การได้รับข้อมูลข่าวสารด้านการกีฬา

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน แบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ด้านบุคคล และด้านสังคม แบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ มีความหมายดังนี้

- 5 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.51 – 5.00
- 4 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับมาก มีค่าคะแนนเฉลี่ย 3.51 – 4.50
- 3 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าคะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50
- 2 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับน้อย มีค่าคะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50
- 1 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับน้อยที่สุด มีค่าคะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.50

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกีฬากรณีอื่น ๆ เป็นแบบสอบถาม ปลายเปิด

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ไปวิเคราะห์ตามขั้นตอนดังนี้

1. ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) วิเคราะห์โดยการนำมาแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ

2. ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) วิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำเสนอในรูปของความเรียง แปลความหมายจากระดับค่าเฉลี่ยโดยอาศัยจุดกึ่งกลางของคะแนน ดังนี้

- 4.51 – 5.00 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับ มากที่สุด
- 3.51 – 4.50 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้ในระดับ มาก
- 2.51 – 3.50 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้ในระดับ ปานกลาง
- 1.51 – 2.50 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้ในระดับ น้อย
- 1.00 – 1.50 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้ในระดับ น้อยที่สุด

3. เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ระหว่างนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 กับ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี โดยการทดสอบค่าที (t-test)

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. นักเรียนมีความสนใจข่าวสารด้านการกีฬาเป็นอย่างมาก คิดเป็นร้อยละ 93.80 และนักเรียนให้ความสนใจข้อมูลข่าวสารด้านการกีฬาจากโทรทัศน์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 91.73 รองลงมาคือหนังสือพิมพ์ คิดเป็นร้อยละ 65.12

2. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคลิก ของนักเรียน พบว่า กีฬาก่อให้เกิดมิตรภาพ และความรู้สึกที่ดีระหว่างนักเรียนกับคนอื่น มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.27 (S.D. = 0.86) รองลงมาคือ กีฬาให้โอกาสในการมีส่วนร่วมด้วยสังคม เช่น การได้พบปะกับผู้คนใหม่ ๆ ได้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 (S.D. = 0.81) และนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมทางการระดับใดระดับหนึ่ง เช่น เข้าร่วมกีฬาระดับโรงเรียน มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 3.50 (S.D. = 1.11) โดยที่พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคลิก ในภาพรวมของนักเรียน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.94 (S.D. = 0.46)

3. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคมของนักเรียน พบว่า การเล่นกีฬา เช่น การเล่นฟุตบอล ให้ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะ ต้องอาศัยกระบวนการร่วมมือร่วมใจของสมาชิกในทีมทั้งในด้านการวางแผนการเล่น, การลงเล่นตามแผน, การประเมินผล, การได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.37 (S.D. = 0.78) รองลงมาคือ กีฬาช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะได้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 (S.D. = 0.77) และนักเรียนเห็นว่าการวางแผนในการดำเนินธุรกิจเป็นกระบวนการเดียวกับการวางแผนในการแข่งขันกีฬา มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 3.84 (S.D. = 0.86) โดยที่พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ในภาพรวมของนักเรียน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.09 (S.D. = 0.84)

4. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ในภาพรวม ด้านบุคลิกและด้านสังคมของนักเรียน พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 (S.D. = 0.44)

5. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคลิกของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 พบว่า กีฬาก่อให้เกิดมิตรภาพ และความรู้สึกที่ดีระหว่างนักเรียนกับคนอื่น มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.31 (S.D. = 0.86) รองลงมาคือ กีฬาสามารถสอนให้รู้จักการเอาชนะอุปสรรคในการดำเนินชีวิตได้ 4.30 (S.D. = 0.78) และนักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมทางการระดับใดระดับหนึ่ง เช่น เข้าร่วมกีฬาระดับโรงเรียน มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 3.51 (S.D. = 1.10)

6. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 พบว่า การเล่นกีฬา เช่น การเล่นฟุตบอลให้ประสบความสำเร็จได้รับ ชัยชนะ ต้องอาศัยกระบวนการร่วมมือร่วมใจของสมาชิกในทีมทั้งในด้านการวางแผนการเล่น, การลงเล่นตามแผน, การประเมินผล, การได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 4.39 (S.D. = 0.80) รองลงมาคือ กีฬาช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะได้ มีคะแนน เฉลี่ยเท่ากับ 4.35 (S.D. = 0.78) และนักเรียนเห็นว่าการวางแผนในการดำเนินธุรกิจเป็น กระบวนการเดียวกับการวางแผนในการแข่งขันกีฬา มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 3.91 (S.D. = 0.86)

7. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ใน ภาพรวมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.96 (S.D. = 0.48) ส่วนพฤติกรรมการ นำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ในภาพรวมของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 (S.D. = 0.47) และพฤติกรรมการนำประสบการณ์ จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ในภาพรวมด้านบุคคลและด้านสังคมของนักเรียนช่วงชั้น ที่ 3 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 (S.D. = 0.45)

8. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 พบว่า กีฬาให้โอกาส ในการมีส่วนร่วมกับสังคม เช่น การได้พบปะกับผู้คน ใหม่ๆ ได้ มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเท่ากับ 4.34 (S.D. = 0.17) รองลงมาคือ กีฬาก่อให้เกิดมิตรภาพ และความรู้สึกที่ดีระหว่างนักเรียนกับคนอื่น มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 (S.D. = 0.85) และนักเรียน เข้าร่วมกิจกรรมทางการระดับใดระดับหนึ่ง เช่น เข้าร่วมกีฬาระดับโรงเรียน มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด เท่ากับ 3.48 (S.D. = 1.12)

9. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 พบว่า การเล่นกีฬา เช่น การเล่นฟุตบอลให้ประสบความสำเร็จได้รับ ชัยชนะ ต้องอาศัยกระบวนการร่วมมือร่วมใจของสมาชิกในทีมทั้งในด้านการวางแผนการเล่น, การลงเล่นตามแผน, การประเมินผล, การได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 4.35 (S.D. = 0.76) รองลงมาคือ กีฬาช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะได้ มีคะแนน เฉลี่ยเท่ากับ 4.29 (S.D. = 0.75) และนักเรียนเห็นว่าการวางแผนในการดำเนินธุรกิจเป็น กระบวนการเดียวกับการวางแผนในการแข่งขันกีฬา มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดเท่ากับ 3.74 (S.D. = 0.84)

10. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ในภาพรวมของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 (S.D. = 0.44) ส่วน พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ในภาพรวมของ นักเรียนช่วงชั้นที่ 4 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.04 (S.D. = 0.48) และพฤติกรรมการนำ ประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ในภาพรวมด้านบุคคลและด้านสังคม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.98 (S.D. = 0.42)

11. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ไม่แตกต่างกัน
12. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ไม่แตกต่างกัน
13. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 และนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ไม่แตกต่างกัน
14. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3 และนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ในตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอและเกี่ยวกับกีฬากรณีอื่น ๆ ในด้านบุคคล และด้านสังคม ซึ่งเป็นแบบสอบถามปลายเปิด โดยให้นักเรียนเขียนตอบลงใน แบบสอบถามนั้น นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมิได้เขียนตอบแต่อย่างใด ผู้วิจัย จึงได้วิเคราะห์ สรุปและอภิปรายผลการวิจัยเฉพาะในตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป และตอนที่ 2 พฤติกรรมการนำ ประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

อภิปรายผล

จากการศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และ 4 ในเขตพื้นที่การศึกษาอุดรธานี ปีการศึกษา 2549 อภิปรายผลตามตัวแปรที่ศึกษาซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. นักเรียนมีความสนใจข่าวสารด้านการกีฬาเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะข้อมูลข่าวสาร จากโทรทัศน์และหนังสือพิมพ์ เนื่องจากเป็นสื่อที่มีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวัน ข้อมูลข่าวสาร มีความทันสมัยต่อเหตุการณ์ โดยเฉพาะสื่อทางโทรทัศน์ มีการรายงานข่าวสารด้านกีฬาหลังจาก นำเสนอข่าวสารต่างๆ ไปแทบจะทุกชั่วโมง จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนรับรู้ข้อมูลข่าวสาร และ มีความสนใจข่าวสารด้านการกีฬาสูงที่สุด
2. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ของนักเรียนเมื่อพิจารณารายข้อและพิจารณาในภาพรวม ได้มีสภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ กีฬาก่อให้เกิดมิตรภาพ และความรู้สึกที่ดีระหว่างตัวนักเรียนเองกับบุคคลอื่น ให้โอกาสในการมีส่วนร่วมกับสังคม เช่น การได้พบปะกับผู้คนใหม่ๆ สามารถสอนให้รู้จักการเอาชนะอุปสรรค ในการดำเนินชีวิต ลดและคลายความเครียดในชีวิตประจำวันได้ ช่วยสร้างความมีระเบียบวินัย กฎเกณฑ์ในการดำรงชีวิต ทำให้มีความเคารพและยอมรับในผลที่เกิดขึ้น ทำให้มีการควบคุมอารมณ์ ที่ดี ทำให้มีความมั่นใจในตนเอง และสามารถนำสิ่งเหล่านี้มาใช้ในชีวิตประจำวันได้ สามารถ แก้ปัญหาต่างๆ โดยการนำประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬา เช่น ความพ่ายแพ้ หรือชัยชนะที่ได้รับมาเป็นประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต หรือนำตัวอย่างคุณลักษณะของนักกีฬา

ผู้ที่ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะหรือผู้ที่พ่ายแพ้มาเป็นประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต ทำให้เป็นคนมีวัฒนธรรมทางสังคมที่ดีขึ้น สามารถขัดเกลาให้เป็นผู้ที่มีจิตใจสุภาพ อ่อนโยน เป็นแม่แบบของความจริงจังและแม่แบบของชีวิตการทำงานได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วันเพ็ญ คงเมือง (2544 : บทคัดย่อ) ที่กล่าวได้ว่าการรับรู้ของประชาชนต่อการกีฬาในฐานะที่เป็นประสบการณ์ในการดำเนินชีวิตต่างก็รับรู้คุณค่าของกีฬาว่าเป็นประสบการณ์ในการดำเนินชีวิตและรับรู้ว่าเป็นโอกาสในการเข้าสังคม ทำให้คนมีระเบียบวินัย ช่วยให้รู้จักเผชิญอุปสรรค และเห็นว่า กีฬาเป็นแม่แบบของการทำงาน ส่วนพฤติกรรมก็นำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ของนักเรียนเมื่อพิจารณารายข้อและพิจารณาในภาพรวม ได้มีสภาพการประยุกต์ใช้ อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ การเล่นกีฬา เช่น การเล่นฟุตบอล ให้ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะ ต้องอาศัยกระบวนการร่วมมือร่วมใจของสมาชิกในทีมทั้งในด้านการวางแผนการเล่น การลงเล่นตามแผน การประเมินผล และการได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะได้ ซึ่งการวางตำแหน่งผู้เล่นในในการแข่งขันกีฬา เหมือนการแข่งขันที่ความรับผิดชอบตามความชำนาญ เพื่อให้งานดำเนินไปได้ด้วยดีและประสบความสำเร็จ และกีฬายังสามารถเผยแพร่ชื่อเสียงเกียรติคุณของชุมชน ตลอดจนประเทศชาติได้เป็นอย่างดี สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการองค์กร ให้ประสบความสำเร็จได้ การเล่นกีฬาหรือการแข่งขันในสนามแข่งขัน เปรียบเสมือนแบบจำลองการดำเนินชีวิตในสังคมนั่นเอง การกำหนดระบบการเล่น หรือการแข่งขันกีฬานั้นเหมือนการกำหนดระบบบริหารจัดการองค์กร การวางแผนในการดำเนินธุรกิจเป็นกระบวนการเกี่ยวกับการวางแผนในการแข่งขันกีฬา ช่วยให้การอยู่ร่วมกันในสังคมดีขึ้น เป็นสื่อกลางของการเสริมสร้างความรัก ความสามัคคีในองค์กรได้ สามารถส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพของคนให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข ซึ่งการกำหนดกติกาใหม่ในการแข่งขันกีฬาเพื่ออำนวยความสะดวกให้การแข่งขันดำเนินไปได้ตามความเป็นจริงจนได้ฝ่ายแพ้-ชนะ เช่นเดียวกับการออกกฎหมายใหม่ๆ โดยเฉพาะการปรับปรุงกติกาการแข่งขันกีฬาเป็นระยะๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครอบคลุมความผิดในการเล่น ซึ่งเปรียบเสมือนการออกกฎหมายเพื่อให้ครอบคลุมความผิด และกีฬามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาคนอันเป็นพลเมืองของชาติ สามารถสะท้อนสภาพการณ์ของสังคมทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วันเพ็ญ คงเมือง (2544 : บทคัดย่อ) ที่กล่าวได้ว่าการรับรู้ของประชาชนต่อการกีฬาในฐานะที่เป็นประสบการณ์ในการดำเนินงานในสังคม และองค์กรต่างๆ ต่างก็รับรู้คุณค่าของการกีฬาในฐานะที่เป็นประสบการณ์ในการพัฒนาองค์กร กีฬาช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะ การเล่นกีฬาเพื่อชัยชนะต้องร่วมมือกัน และการร่วมมือกันเล่นกีฬา เหมือนการร่วมมือกันทำงาน การวางตำแหน่ง ผู้เล่นเหมือนการแข่งขันที่ในองค์กร การปรับปรุงกติกาการเล่นเหมือนการออกกฎหมาย การกำหนดกติกาการแข่งขันใหม่เหมือนการออกกฎหมายใหม่ และการวางแผนเชิงกลยุทธ์ในการเล่นกีฬาเหมือนการวางแผนเชิงกลยุทธ์ในการทำงาน

3. พฤติกรรมก็นำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านสังคม ของนักเรียนเมื่อพิจารณารายข้อและพิจารณาในภาพรวม ได้มีสภาพการประยุกต์ใช้ อยู่ในระดับมาก กล่าวคือ การเล่นกีฬา เช่น การเล่นฟุตบอล ให้ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะ ต้องอาศัย

กระบวนการร่วมมือร่วมใจของสมาชิกในทีมทั้งในด้านการวางแผนการเล่น การลงเล่นตามแผน การประเมินผล และการได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน ช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะได้ ซึ่งการวางตำแหน่งผู้เล่นในในการแข่งขันกีฬา เหมือนการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบตามความชำนาญเพื่อให้ทำงานดำเนินไปได้ด้วยดีและประสบความสำเร็จ และกีฬายังสามารถเผยแพร่ชื่อเสียงเกียรติคุณของชุมชน ตลอดจนประเทศไทยได้เป็นอย่างดี สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการองค์กร ให้ประสบความสำเร็จได้ การเล่นกีฬาหรือการแข่งขันในสนามแข่งขัน เปรียบเสมือนแบบจำลองการดำเนินชีวิตในสังคมนั่นเอง การกำหนดระบบการเล่น หรือการแข่งขันกีฬานั้นเหมือนการกำหนดระบบบริหารจัดการองค์กร การวางแผนในการดำเนินธุรกิจเป็นกระบวนการเดียวกับการวางแผนในการแข่งขันกีฬา ช่วยให้การอยู่ร่วมกันในสังคมดีขึ้น เป็นสื่อกลางของการเสริมสร้างความรักความสามัคคีในองค์กรได้ สามารถส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพของคนให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข ซึ่งการกำหนดกติกาใหม่ในการแข่งขันกีฬาเพื่ออำนวยความสะดวกให้การแข่งขันดำเนินไปได้ตามความเป็นจริง จนได้ฝ่ายแพ้-ชนะ เช่นเดียวกับการออกกฎหมายใหม่ ๆ โดยเฉพาะการปรับปรุงกติกาการแข่งขันกีฬา เป็นระยะ ๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครอบคลุมความผิดในการเล่น ซึ่งเปรียบเสมือนการออกกฎหมาย เพื่อให้ครอบคลุมความผิด และกีฬามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาคนอันเป็นพลเมืองของชาติ สามารถสะท้อนสภาพการณ์ของสังคมทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วันเพ็ญ คงเมือง (2544 : บทคัดย่อ) ที่กล่าวได้ว่าการรับรู้ของประชาชน ต่อการกีฬาในฐานะที่เป็นประสบการณ์ในการดำเนินงานในสังคม และองค์กรต่าง ๆ ต่างก็รับรู้คุณค่าของการกีฬาในฐานะที่เป็นประสบการณ์ในการพัฒนาองค์กร กีฬาช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะ การเล่นกีฬาเพื่อชัยชนะต้องร่วมมือกัน และการร่วมมือกันเล่นกีฬา เหมือนการร่วมมือกันทำงาน การวางตำแหน่งผู้เล่นเหมือนการแบ่งหน้าที่ในองค์กร การปรับปรุงกติกาการเล่นเหมือนการออกกฎหมาย การกำหนดกติกาการแข่งขันใหม่เหมือนการออกกฎหมายใหม่ และการวางแผนเชิงกลยุทธ์ในการเล่นกีฬาเหมือนการวางแผนเชิงกลยุทธ์ในการทำงาน

4. พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ด้านบุคคล ด้านสังคม ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ไม่แตกต่างกัน อาจมีสาเหตุมาจากนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 และนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ได้รับการจัดให้ฝึกประสบการณ์ด้านการกีฬาที่มีอยู่ในรายวิชาที่เรียนอยู่แล้ว อีกทั้ง การรับรู้ข่าวสารด้านกีฬา ก็ได้รับรู้ไม่แตกต่างกัน เช่น การรับรู้จากสื่อต่าง ๆ อาทิ โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ หรือแม้กระทั่งการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ เช่น กีฬาสีของโรงเรียน การไปดูการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ ได้พบได้เห็นรูปแบบต่าง ๆ ของกีฬา เช่น ตัวนักกีฬา กฎ กติกา ของกีฬานั้นนั้น ทำให้ซึมซับรับเอารูปแบบกีฬานั้น ๆ มาประยุกต์ใช้ในชีวิต ประจำวันได้

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้ พบว่า พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นด้านบุคคล ด้านสังคมของนักเรียน ได้มีสภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับมาก ควรได้มีการส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันที่เหมาะสมและถูกต้องอย่างต่อเนื่อง

2. หน่วยงานของรัฐบาลและเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการรับผิดชอบโดยตรงควรส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยการจัดประสบการณ์ตรงให้กับนักเรียน เช่น การจัดแข่งขันกีฬาชนิดต่างๆ และได้มีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ เพื่อช่วยให้นักเรียนมีทักษะ ความรู้ ความเข้าใจ และรับทราบรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของนักเรียน นิสิต นักศึกษา หรือแม้กระทั่งประชาชนโดยทั่วไป เพื่อให้ได้บริบทที่กว้างขึ้นในการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ควรทำการศึกษาวิจัยโดยการจำแนกตัวแปรต้น เพศ อายุ และระดับการศึกษา เพื่อเปรียบเทียบ ข้อมูลให้มีความครอบคลุมตัวแปรมากขึ้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมพลศึกษา. (2534). *แนวทางการพัฒนาวิทยาศาสตร์การกีฬาของประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: กรมฯ.
- กรมสามัญศึกษา. (2540). *คู่มือการจัดกิจกรรมนักเรียน*. กรุงเทพฯ : อักษรสุวรรณ.
- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2541). *รายงานประจำปี 2541*. กรุงเทพฯ: การกีฬาฯ.
- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2542). *ข้อมูลการกีฬาแห่งประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: การกีฬาฯ.
- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2544). *แผนพัฒนากีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (2545 - 2549)*. กรุงเทพฯ: ไทยมิตรการพิมพ์.
- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2549). *ประวัติการกีฬาแห่งประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2550, จาก <http://www.sat.or.th/sat.th>
- กันยา สุวรรณแสง. (2532). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: บำรุงสาส์น.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2540, มกราคม - ธันวาคม). การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ. *วารสารชมรมศิษย์เก่าพลศึกษา สุขศึกษา และนันทนาการ*. หน้า 31 - 32.
- เกศสุภรณ์ กิจเจริญวิลาศ. (2532). *การสร้างแบบวัดเจตนาของนิสิตนักศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมด้านกีฬาตามแนวทฤษฎีของพีชไบน์-ไอเซน*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- เกษม นครเขตต์. (2538). กีฬา : ปรากฏการณ์ทางสังคม. *วารสารกีฬา*. 2: 34-38.
- จรวายพร ธรณินทร์. (2522). *กายวิภาคและสรีรวิทยาของการออกกำลังกาย*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2530, กรกฎาคม). กีฬาสุขภาพ. *ใกล้หมอ*. 11(7): 51 – 52.
- _____. (2534). *ออกกำลังกายและกีฬาเพื่อสุขภาพ*. กรุงเทพฯ: ตะเกียง.
- _____. (2538). *การเสริมสร้างสุขภาพคนยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ แกรมมี่.
- จันทร์ พิมพ์สกุล. (2537). กีฬาในสังคมไทย...จากอดีตสู่ปัจจุบัน. *วารสารกีฬา*. 7: 17-20
- เฉลิม สัตยเสวนา. (2532). *ความต้องการกิจกรรมกีฬามหาวิทยาลัย*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เฉลิมพล ตันสกุล. (2541). *พฤติกรรมศาสตร์สาธารณสุข*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาสุขศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์ คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ไชยา อังสุสกนถมล. (2543). *พฤติกรรมของการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชน ในวิทยาลัยพลศึกษาเขตภาคเหนือ*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ถนอมวงศ์ กฤษณ์เพ็ชร. (2536). *แนวคิดและทิศทางของวิทยาศาสตร์การกีฬาในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ถนนอมวงศ์ กฤษณ์เพ็ชร. (2544, มกราคม-ธันวาคม). พฤติกรรมการออกกำลังกาย เล่นกีฬาและดูกีฬา ของประชาชนในกรุงเทพมหานคร. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสันทนาการ*. 27: 25 - 33.
- ถนนอมวรรณ อยู่ฆ่า. (2536). *พฤติกรรมการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพของบุคลากร สังกัดกรมพลศึกษาในส่วนกลาง*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (สุขศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นที รัชพลเมือง; และ วิชัย วนดุรงค์วรรณ. (2530). *กีฬาเวชศาสตร์พื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศัลยศาสตร์ออร์โธปิดิกส์และกายภาพบำบัดคณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน์.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2527). *ปทานุกรมการวิจัย*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศึกษาศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. (2532). *การสอนสุขศึกษา ทฤษฎีและการประยุกต์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ; และสวิง สุวรรณ. (2534). *พฤติกรรมศาสตร์พฤติกรรมสุขภาพและสุขศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เจ้าพระยาการพิมพ์.
- ปรียาพร วงษ์บุตรโรจน์. (2521). *จิตวิทยาสังคม*. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะครุศาสตร์ อุดสาหกรรมและวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีลาดกระบัง.
- ปรียาภรณ์ โกมุท. (2548). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการออกกำลังกายของบุคลากรทางการแพทย์ โรงพยาบาลกระบังเกล้า จังหวัดนนทบุรี*. ปรินญาณิพนธ์ วท.ม. (สุขศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ปัทมา รอดทั้ง. (2540). *การใช้เวลาว่างด้วยการเล่นกีฬาและออกกำลังกายของประชาชนในเขตภาคเหนือตอนล่าง*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพวัลย์ ตันลาพุฒิ. (2530). *พลศึกษาเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาควิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ไพศาล หวังพานิช. (2526). *การวัดผลการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ภูมิพลอดุลยเดช, พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหา. (2498). พระบรมราชโองการ ในพิธีเปิดการแข่งขันกรีฑาประจำปี ณ กรีฑาสถานแห่งชาติ 1 ธันวาคม 2498. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2549, จาก <http://www.thaisnews.com/prdnews/king/tamroy/sports.html>

- ภูมิพลอดุลยเดช, พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหา. (2522). พระบรมราชาโฆวาท ในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรของมหาวิทยาลัยมหิดล ณ อาคารใหม่ สวนอัมพร 22 ตุลาคม 2522. สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2549, จาก <http://www.thaisnews.com/prdnews/king/tamroy/sports.html>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2539). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์.
- วรรณถ แก้วมงคล. (2533). *ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ในข้อบัญญัติและกิจกรรม กับความคาดหวังและการรับรู้ความคาดหวังในบทบาทหัวหน้าแผนกวิชา*. วิทยานิพนธ์ สังคมวิทยา มหาวิทยาลัยมหิดล. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2523). *หลักและวิธีสอนพลศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- _____. (2527). *หลักการและวิธีสอนพลศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วิลาส ศรีพายัพ. (2534). *การวัดเจตคติต่อการกีฬาตามแนวของลิเคอร์กับแนวของอัสกูด*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การวัดและการประเมินผลการศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- วันเพ็ญ คงเมือง. (2544). *การประยุกต์ประสบการณ์ทางการกีฬาในการดำเนินชีวิตและการพัฒนาองค์กร*. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (วิทยาศาสตร์การกีฬา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- วันวิสาข์ โกมลกระหนก. (2539). *ความเชื่อที่มีบทบาททางสังคมของหญิง-ชาย ในชนบทภาคเหนือ*. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การศึกษานอกระบบ). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริรัตน์ หิรัญรัตน์. (2539). *สมรรถภาพทางกายและทางกีฬา*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศัลยศาสตร์ออร์โธปิดิกส์และกายภาพบำบัด คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล.
- สกล เจริญวงศ์. (2532). *ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกกำลังกายของประชาชนที่ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอในกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สงวน สุทธิเลิศอรุณ. (2529). *การบริหารการศึกษา (ฉบับปรับปรุง)*. กรุงเทพฯ: อักษรบัณฑิต.
- สมจิตต์ สุพรรณทัศน์. (2526). *พฤติกรรมและการเปลี่ยนแปลง*. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ หน่วยที่ 1 - 7*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สมจิตต์ สุพรรณทัศน์; และคนอื่นๆ. (2533). *ความหมายของพฤติกรรม*. *เอกสารการสอนชุดวิชาสุขภาพศึกษา หน่วยที่ 1 - 7*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- สืบสาย บุญวิโรบุตร. (2541). *จิตวิทยาการกีฬา*. ชลบุรี: วิทยาลัยพลศึกษาจังหวัดชลบุรี.
- สุชา จันทร์เอม. (2535). *จิตวิทยาทั่วไป*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธ์. (2534). *ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 7.
กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สุทาทิพย์ สกกุลชีพวัฒนา. (2536). *จิตวิทยาทั่วไป*. บุรีรัมย์ : คณะครุศาสตร์ สหวิทยาลัยอีสานใต้.
- สุณี รักษาเกียรติศักดิ์. (2539). *การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS*. กรุงเทพฯ:
สำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุนทร ป้านสกุล. (2530). *ความรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับทัศนสุขภาพของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 เขตการศึกษา 5 กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.*
- สุบัน พรเวียง. (2539). *ความรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับประชาธิปไตยของนักเรียนชาวเขา
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอ
พบพระ จังหวัดตาก. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (ประถมศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.*
- สุรางค์ จันทน์เอม. (2529). *จิตวิทยาสังคม (ศึกษา 322) ตรงตามหลักสูตรครุศาสตร์บัณฑิตของ
สภาการฝึกหัดครู. กรุงเทพฯ: อักษรบัณฑิต.*
- สุวิธาน มนแพวงศานนท์. (2543). *วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS for Windows*. กรุงเทพฯ
: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- อนันต์ ลัคนหทัย. (2550). *เทคนิคและวิธีการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาชุมชน.
เชิงราย: โปรแกรมวิชาการพัฒนาชุมชน คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
สถาบันราชภัฏเชียงราย. สืบค้นเมื่อ 30 พฤศจิกายน 2549, จาก[http://social.ricr.ac.th
/link/Comdev/](http://social.ricr.ac.th/link/Comdev/)*
- อุทุมพร จามรمان. (2530). *การสู่มตัวอย่างทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โครงการตำรา
วิทยาศาสตร์อุตสาหกรรม.
- Bloom, Benjamin S. (1964). *Taxonomy of Education Objective: the Classification of
Education Goals Hand Book 1: Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- _____. (1981). *Evaluation to Improve Learning*. New York: McGraw - Hill Book.
- Good. (1973). *Dictionary of Education*. New York: McGraw Hill - Book.
- Emrich, E. (1997). *Sport in the Aged...Sociologic and Social Psychological Aspects*.
Percept. Most Skill. 84 (3Pt 1)
- Ferguson, K.J.; et al. (1989). *Journal of School Health*. 59 : Abstract No.3.
- Maslow, Abraham H. (1954). *Motivation and Personality*. New York: Harper and Row.
- Rosi, G. (1992). *Sport and Health – Related Values and Their Reflection in Youngsters Sport
Activities During leisure Time. Dissertation Abstracts International*. 11.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

แบบสอบถามการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องหน้าข้อความ และเติมคำตอบตามความเป็นจริง ลงในช่องว่าง

1. เพศ

() ชาย () หญิง

2. อายุ ปี

3. ระดับชั้น

() มัธยมศึกษาปีที่ 1 () มัธยมศึกษาปีที่ 2

() มัธยมศึกษาปีที่ 3 () มัธยมศึกษาปีที่ 4

() มัธยมศึกษาปีที่ 5 () มัธยมศึกษาปีที่ 6

4. ท่านสนใจข่าวสารด้านการกีฬาหรือไม่

() สนใจ () ไม่สนใจ

หมายเหตุ ; ถ้าตอบไม่สนใจโปรดข้ามไปทำตอนที่ 2

5. ท่านได้รับข้อมูลข่าวสารด้านการกีฬา จากแหล่งใด (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

() โทรทัศน์ () วิทยู

() หนังสือพิมพ์ () อินเทอร์เน็ต

() เพื่อนบ้าน () ไปดูที่สนามแข่งขัน

() อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้ต้องการศึกษาสภาพการนำประสบการณ์จากกีฬาไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน แบ่งเป็น 2 ด้าน คือ ด้านบุคคล และด้านสังคม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ มีความหมายดังนี้

- 5 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับ มากที่สุด
- 4 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับ มาก
- 3 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับ ปานกลาง
- 2 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับ น้อย
- 1 หมายถึง สภาพการประยุกต์ใช้อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องหน้าข้อความที่ให้ไว้

พฤติกรรมการประยุกต์ใช้	ระดับของการประยุกต์ใช้				
	5	4	3	2	1
ด้านบุคคล 1. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมการกีฬาระดับใดระดับหนึ่ง เช่น เข้าร่วมกีฬา ระดับโรงเรียน 2. ท่านเคยนำประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬา ของท่าน เช่น ความพ่ายแพ้ หรือชัยชนะที่ได้รับ นำมาเป็น ประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต 3. เมื่อท่านดูการแข่งขันกีฬาแล้ว ท่านนำตัวอย่างคุณลักษณะของกีฬาผู้ ที่ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะหรือผู้ที่พ่ายแพ้มาเป็น ประสบการณ์ในการดำเนินชีวิต 4. กีฬาสามารถสอนให้รู้จักการเอาชนะอุปสรรคในการดำเนินชีวิตได้ 5. กีฬาสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ และสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน ได้ 6. กีฬาสามารถทำให้ท่านมีความเคารพและยอมรับในผลที่เกิดขึ้น 7. กีฬาให้โอกาสในการมีส่วนร่วมร่วมกับสังคม เช่น การได้พบปะกับผู้คน ใหม่ ๆ ได้ 8. กีฬาก่อให้เกิดมิตรภาพ และความรู้สึกที่ดีระหว่างท่านกับคนอื่นได้ 9. กีฬาช่วยสร้างความมีระเบียบวินัย มีกฎเกณฑ์ในการดำรงชีวิตได้					
รายการ	พฤติกรรมการประยุกต์ใช้				
	5	4	3	2	1
10. กีฬาสามารถทำให้มีการควบคุมอารมณ์ที่ดีได้ 11. กีฬาทำให้ท่านมีความมั่นใจในตนเอง และสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้ 12. กีฬาเป็นแม่แบบของความจริงจัง และแม่แบบของชีวิตการทำงานได้ 13. กีฬาสามารถลดและคลายความเครียดในชีวิตประจำวันได้ 14. กีฬาสามารถขัดเกลาให้ท่านเป็นผู้ที่มีจิตใจสุภาพ อ่อนโยนได้					

<p>15. กีฬาทำให้ท่านเป็นคนมีทัศนคติและอุปนิสัยที่ดีได้</p> <p>ด้านสังคม</p> <p>16. กีฬาช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นหมู่คณะได้</p> <p>17. กีฬาช่วยให้การอยู่ร่วมกันในสังคมดีขึ้น</p> <p>18. การกำหนดระบบการเล่น หรือการแข่งขันกีฬาเหมือนการกำหนดระบบบริหารจัดการองค์กร</p> <p>19. การวางตำแหน่งผู้เล่นในในการแข่งขันกีฬา เหมือนการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบตามความชำนาญเพื่อให้งานดำเนินไปได้ด้วยดีและประสบความสำเร็จ</p> <p>20. การเล่นกีฬา เช่น การเล่นฟุตบอล ให้ประสบความสำเร็จได้รับชัยชนะ ต้องอาศัยความร่วมมือร่วมใจของสมาชิกในทีมทั้งในด้านการวางแผนการเล่น, การลงเล่นตามแผน, การประเมินผล, การได้รับผลประโยชน์ร่วมกัน</p> <p>21. จากคำถามข้อที่ 20. ความร่วมมือร่วมใจสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการองค์กรให้ประสบความสำเร็จได้</p> <p>22. การปรับปรุงกติกาการแข่งขันกีฬาเป็นระยะ ๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครอบคลุมความผิดในการเล่นซึ่งเปรียบเสมือนการออกกฎหมายเพื่อให้ครอบคลุมความผิด</p>					
<p style="text-align: center;">รายการ</p>	พฤติกรรมการใช้				
	5	4	3	2	1
<p>23. การกำหนดกติกาใหม่ในการแข่งขันกีฬาเพื่ออำนวยความสะดวกให้การแข่งขันดำเนินไปได้ตามความเป็นจริงจนได้ฝ่ายแพ้-ชนะ เช่นเดียวกับการออกกฎหมายใหม่ ๆ เพื่อให้กิจการต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านธุรกิจดำเนินต่อไปได้</p> <p>24. ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่ากระบวนการจัดการเรียนการสอนเป็นกระบวนการเดียวกับการวางแผนในการแข่งขันกีฬา</p> <p>25. กีฬาเป็นสื่อกลางของการเสริมสร้างความรักความสามัคคีในองค์กรได้</p> <p>26. กีฬาสามารถส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพของคนให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข</p> <p>27. กีฬามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาคนให้เป็นพลเมืองดีของชาติได้</p> <p>28. กีฬาสามารถเผยแพร่ชื่อเสียงเกียรติคุณของชุมชน ตลอดจนจนประเทศชาติได้</p> <p>29. กีฬาสามารถสะท้อนสภาพการณ์ของสังคมทั้งในด้านเศรษฐกิจการเมือง และวัฒนธรรมได้</p> <p>30. การเล่นกีฬาหรือการแข่งขันในสนามแข่งขัน เปรียบเสมือนแบบจำลองการดำเนินชีวิตในสังคมนั่นเอง</p>					

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกีฬากรณีอื่น ๆ

ด้านบุคคล

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

ด้านสังคม

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

ภาคผนวก ข
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รองศาสตราจารย์วัฒนา สุทธิพันธ์
อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ ดร.ประจัญ กิ่งมิ่งแฮ
ผู้ช่วยรองอธิการบดี
สถาบันพลศึกษา วิทยาเขตอุดรธานี

อาจารย์ภควรรณ อ่อนคำ
คศ. 3 อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา
สถาบันพลศึกษา วิทยาเขตอุดรธานี

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายวรุฒิ สุทธิประภา
วันเดือนปีเกิด	10 พฤศจิกายน 2499
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	275 บ้านศรีสำราญ ตำบลบ้านผือ อำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี.
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2513	ระดับประถมศึกษาปีที่ 5 – 7 จากโรงเรียนเมืองกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์
พ.ศ. 2516	ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 จากโรงเรียนขอนแก่นวิทยายน จังหวัดขอนแก่น
พ.ศ. 2518	ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 5 จากโรงเรียนขอนแก่นวิทยายน จังหวัดขอนแก่น
พ.ศ. 2522	ระดับปริญญาตรี ศึกษาศาสตร์บัณฑิต (ศษ.บ.) มหาวิทยาลัยขอนแก่น
พ.ศ. 2550	ระดับปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร