

การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชากีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว

เมษายน 2560

การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชากีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว

เมษายน 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชากีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว

เมษายน 2560

ณรงค์ วิชัยรัตน์. (2560). การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น. ปรินญาณินพนธ์ ปร.ด. (กีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร.อุษากกร พันธุ์วานิช, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มยุรี ศุภวิบูลย์.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น และเพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมฝึกอบรมที่มีต่อการเสริมสร้างสมรรถนะสำหรับผู้นำนันทนาการระดับต้น กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษา ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ทั้ง 17 วิทยาเขต โดยมีกระบวนการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนคือ 1) การสร้างและพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพหลักสูตร จำนวน 5 คน นำหลักสูตรไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรี จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากวิธีการเลือกแบบเจาะจงและวิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย โดยวิธีจับสลากแบบไม่ใส่คืน 2) ศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้นกับ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา จำนวน 5 วิทยาเขต ได้แก่ วิทยาเขตอ่างทอง วิทยาเขตกรุงเทพ วิทยาเขตสุพรรณบุรี วิทยาเขตสมุทรสาครและ วิทยาเขตชัยภูมิ ที่ได้มาจากวิธีการสุ่มอย่างง่าย

ผลการวิจัยพบว่า

ผลการประเมินความเหมาะสมในการสร้างและโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น พบว่า โปรแกรมฝึกอบรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.83

ผลของการประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้นของกลุ่มทดลองโปรแกรม หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.87 และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74

ผลของประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้นของการขยายโปรแกรมสถาบันการพลศึกษา จำนวน 5 วิทยาเขต ได้แก่ วิทยาเขตอ่างทอง วิทยาเขตกรุงเทพ วิทยาเขตสุพรรณบุรี วิทยาเขตสมุทรสาครและวิทยาเขตชัยภูมิ โดยสถาบันการพลศึกษาทุกวิทยาเขตหลังเข้าร่วมโปรแกรม สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

THE DEVELOPMENT OF TRAINING PROGRAM TO ENHANCING COMPETENCIES OF
BEGINNING RECREATION LEADERS



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

April 2017

Narong Wichairat. (2017). *The development of training program to enhancing competencies of beginning recreation leaders.* Dissertation, Ph.D. (Sport, Leisure and Tourism). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Dr.Usakorn Punvanich, Asst. Prof. Dr.Mayuree Suphawibul.

The purposes of this research were to develop the training program to strengthen the leadership competency of primary recreation leaders, and to study the participation results of a training program towards improving the competency of primary recreation leaders. The population used in this research included fourth year bachelor's degree students at the Institute of Physical Education, Ministry of Tourism and Sports in all seventeen campuses. The research process was divided into two steps; 1) the creation and development of training program to strengthen the primary recreation leaders. The process was carried out by using five experts to examine the quality of curriculum, and taking the curriculum to try out with thirty fourth year Bachelor's degree students at the Institute of Physical Education at the Chonburi Campus, selected by using the purposive sampling method, and simple random sampling method by no-return drawing lots, and 2) a study of program participation results to strengthen the leadership competency of primary recreation leaders the fourth year Bachelor's degree students at the Institute of Physical Education in five campuses including Angthong Campus, Bangkok Campus, Suphanburi Campus, Samutsakhon Campus, and Chaiyaphum Campus selected by using simple random sampling method.

The research results revealed the following

The appropriateness of the evaluation results on the creation and training program to strengthen the leadership competency for primary recreation leaders was found that the training program was appropriate and at a high level (mean = 3.83);

The ability evaluation result on primary recreation leaders in the experimental group after participation in the program was higher than before the participation with a statistical significance at .05 level, namely, before participating the program the mean was equal to 1.87, and after participating the program the mean was equal to 3.74;

The ability evaluation result of primary recreation leaders on the program extension in the Institute of Physical Education for five campuses including Angthong Campus, Bangkok Campus, Suphanburi Campus, Samutsakhon Campus, and Chaiyaphum Campus, The results of all the campuses of Institute of Physical Education after the participation was higher than before participation in the program with a statistical significance of .05 level.

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยผู้วิจัยได้รับความกรุณา และคำแนะนำอย่างดียิ่ง จากอาจารย์ ดร.อุษากร พันธุ์วานิช อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มยุรี ศุภวิบูลย์และ รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ตั้งสัจพจน์ ที่ท่านเสียสละเวลาและมีเมตตาคอยให้คำปรึกษาในการ ทำงานวิจัยฉบับนี้ทุกขั้นตอน อีกทั้งผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็น ประโยชน์และให้ความอนุเคราะห์ตรวจสอบคุณภาพหลักสูตรและเครื่องมือวิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้รับ ประสบการณ์ในการทำงานวิจัยและรู้ถึงคุณค่าของงานวิจัยที่จะช่วยให้การทำงานในด้านหลักสูตรมี คุณค่ายิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณอธิการบดีสถาบันการพลศึกษา รองอธิการบดีสถาบันการพลศึกษา ประจำวิทยาเขตชลบุรีที่ท่านมีความเมตตาและกรุณาให้การสนับสนุนและอำนวยความสะดวกต่างๆ ในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ตลอดจนให้คำปรึกษาในการทำวิจัยครั้งนี้ และขอขอบพระคุณ ขอขอบพระคุณรองอธิการบดีสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง รองอธิการบดีสถาบันการพล ศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ รองอธิการบดีสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี รองอธิการบดี สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร รองอธิการบดีสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ ในการ ให้การสนับสนุนและอำนวยความสะดวกต่างๆ ในการเก็บข้อมูลปริญญานิพนธ์ที่เป็นประโยชน์ ตลอดจนให้ความร่วมมืออันดียิ่งในการทำวิจัยครั้งนี้

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบรำลึกถึงพระคุณของคุณพ่อและคุณแม่ ผู้เป็นตั้งร่วมโพธิ์ร่วมไทรให้กับ ลูกเสมอมา และครอบครัววิชัยรัตน์ ทุกๆ คน พี่ๆ น้องๆ และบุคคลอันเป็นที่รักทุกท่านที่มีได้เอ่ยนาม ที่คอยเป็นห่วงและเป็นกำลังใจให้อยู่เสมอ คุณค่าและประโยชน์อันใดที่เกิดจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบบูชาแต่คุณพ่อ คุณแม่ คุณครูและอาจารย์ทุกๆ ท่านที่ได้มอบความรัก ความเมตตา ปราณี อบรมสั่งสอนผู้วิจัยมาโดยตลอดจนประสบผลสำเร็จมาจนถึงวันนี้

ณรงค์ วิชัยรัตน์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	4
ความสำคัญของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
สมมติฐานในการวิจัย	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
หลักการแนวคิดเกี่ยวกับผู้นำนันทนาการ	8
แนวคิดผู้นำนันทนาการระดับต่างๆ	29
ทฤษฎีที่นำมาใช้ในการจัดและบริหารนันทนาการ	53
การจัดโปรแกรมนันทนาการ	94
สมรรถนะของผู้นำนันทนาการ (Leaders Recreations Competencies)	100
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	101
3 วิธีดำเนินการวิจัย	111
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	111
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	112
ขั้นตอนการวิจัย	112
การเก็บรวบรวมข้อมูล	116
การวิเคราะห์ข้อมูล	120
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	120

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	123
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	123
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	123
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	124
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	151
สังเขปการวิจัย	151
สรุปผลการวิจัย	152
อภิปรายผล	158
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย	170
ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป	171
บรรณานุกรม	172
ภาคผนวก	180
ภาคผนวก ก	181
ภาคผนวก ข	183
ภาคผนวก ค	186
ภาคผนวก ง	192
ภาคผนวก จ	197
ประวัติย่อผู้วิจัย	315

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 SWOT Matrix.....	45
2 แบบแผนการทดลอง.....	112
3 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นทดลองโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำ นันทนาการ ระดับต้น.....	124
4 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้า ร่วมโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรี ที่เข้าร่วมทดลองโปรแกรม.....	125
5 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม.....	128
6 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น ของสถาบันการพล ศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง	129
7 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น ของสถาบันการพล ศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ	129
8 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น ของสถาบันการพล ศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี	130
9 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น ของสถาบันการพล ศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร	130
10 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น ของสถาบันการพล ศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ	131
11 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้า ร่วม โปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง...	131
12 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง	134
13 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้า ร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ...	135

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
14 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ	137
15 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี	138
16 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี	141
17 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร	141
18 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร	144
19 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ	145
20 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ	147
21 ผลการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาจากการสนทนากลุ่ม	148
22 การประเมินผลความเหมาะสมของคู่มือการใช้โปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อสร้างสมรรถนะผู้หน้านันทนาการ ระดับต้น	149

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรมเพื่อสร้างเสริมสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น.....	6
2 อำนวยความเป็นผู้นำ 6 ประการ.....	44
3 รูปแบบของวงแหวน OODA.....	45
4 ตำแหน่งของแต่ละคนมีความสัมพันธ์กับคนอื่น.....	48
5 การเกาะกลุ่ม.....	49
6 ขั้นตอนของการจัดการตามรูปแบบของการบริหารจัดการโดยเน้นจุดประสงค์.....	56
7 การจัดการบริหารนันทนาการ.....	67
8 บทบาทและหน้าที่ผู้นำกิจกรรมนันทนาการ.....	75
9 หลักการของผู้นำกิจกรรมนันทนาการ.....	76
10 กระบวนการสร้างโปรแกรมนันทนาการด้วย APIE ยืดของ Austin.....	78
11 แสดงการเรียนรู้ไปสู่การเป็นผู้นำ.....	88
12 Maslow's Hierarchy of Needs 5 ขั้น.....	91
13 Maslow's Hierarchy of Needs 8 ขั้น.....	92
14 ทักษะของผู้นำนันทนาการ.....	100
15 ทักษะของผู้นำนันทนาการ.....	101
16 ขั้นตอนในการทำวิจัย.....	110

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ทรัพยากรมนุษย์ เป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณค่าและสำคัญยิ่งของประเทศชาติ การพัฒนาทรัพยากรของชาติให้ได้ผลดีจะต้องพัฒนาทั้งด้านร่างกายจิตใจ อารมณ์และสังคมไปพร้อมๆ กัน ในด้านร่างกายจะพัฒนาให้ได้ดีนั้น จะต้องอาศัยกิจกรรมทางด้านพลศึกษาและทางการกีฬาเป็นสื่อ รัฐบาลได้กำหนดนโยบายด้านการกีฬาไว้อย่างชัดเจน โดยมุ่งเน้นที่จะส่งเสริมให้ประชากรภายในประเทศออกกำลังกาย ด้วยการเล่นกีฬาตามความถนัดความสมัครใจและกระทำอย่างสม่ำเสมอ ต่อเนื่องตลอดชีวิตเพื่อพัฒนาสุขภาพร่างกายและจิตใจปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมความมีระเบียบวินัย และมีน้ำใจนักกีฬาสามารถอยู่รวมกันในสังคมได้อย่างเหมาะสม ดังคำกล่าวที่ว่ากีฬาสร้างคน คนสร้างชาติ (สำนักงานพลศึกษา กีฬา และนันทนาการภูมิภาค กรมพลศึกษา. 2555) สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) ว่าด้วยการส่งเสริมเผยแพร่การกีฬาให้พัฒนาก้าวหน้าและแพร่หลายออกไปสู่สังคม และประเด็นการพัฒนาประเทศในระยะต่อไป คือ การสร้างภูมิคุ้มกันให้ประเทศพร้อมเผชิญการเปลี่ยนแปลงอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งพัฒนาคนให้มีคุณภาพเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศให้มั่นคงและสามารถแข่งขันในเวทีโลกได้อย่างต่อเนื่อง เป็นการพัฒนาศักยภาพ รวมทั้งด้านสติปัญญาและจิตใจให้พร้อมรับการพัฒนาประเทศสู่สังคมฐานความรู้ และร่วมพัฒนาฐานรากของสังคมไทยให้เข้มแข็งในทุกมิติการพัฒนา รวมทั้งเป็นกำลังสำคัญในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระหว่างประเทศ

ยุทธศาสตร์หนึ่งของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) ในการพัฒนาประเทศให้มั่นคง สังคมสงบสันติ และประชาชนดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ภายใต้กระแสการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในและภายนอกที่คาดการณ์ได้ยากและมีแนวโน้มรุนแรงทั้งการเมืองในประเทศและวิกฤติเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งและส่งผลกระทบวงกว้าง ทิศทางการพัฒนาประเทศ จึงต้องเร่งสร้างภูมิคุ้มกันทั้งเพื่อป้องกันปัจจัยเสี่ยงต่างๆ และเสริมรากฐานของประเทศด้านต่างๆ ให้เข้มแข็ง รวมทั้งสร้างโอกาสให้ประเทศสามารถเจริญก้าวหน้าต่อไป โดยให้ความสำคัญกับยุทธศาสตร์การพัฒนาคนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์หนึ่งของแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2555- 2559) คือ ยุทธศาสตร์การผลิตและพัฒนาบุคลากรในการเป็นผู้นำและการจัดบริการนันทนาการ

ยุทธศาสตร์การผลิตและพัฒนาบุคลากรในการเป็นผู้นำและการจัดบริการนันทนาการ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผู้นำนันทนาการให้มีศักยภาพสามารถขับเคลื่อนนันทนาการจากระดับชุมชนสู่

ระดับนานาชาติ และพัฒนาบุคลากรนันทนาการให้มีศักยภาพและขีดความสามารถในการจัดบริการ นันทนาการระดับมาตรฐานสากล โดยมีกลยุทธ์ในการผลิตและพัฒนาบุคลากรในการเป็นผู้นำ นันทนาการและจัดบริการนันทนาการให้มีคุณภาพและมาตรฐาน ดังนี้

1. จัดอบรมผู้นำ และผู้ให้บริการนันทนาการ
2. ร่วมมือกับสถาบันการศึกษา เพื่อผลิตบุคลากรนันทนาการอาชีพในทุกสาขา ได้แก่ สาขานันทนาการเพื่อส่งเสริมสุขภาพ สาขานันทนาการเพื่อบำบัดรักษา สาขานันทนาการเพื่อการท่องเที่ยว สาขานันทนาการสำหรับผู้สูงอายุ เป็นต้น
3. จัดทำหลักสูตรการอบรมเพื่อผลิตนักนันทนาการอาชีพเฉพาะทาง ได้แก่ สาขานันทนาการเพื่อการพาณิชย์ นันทนาการเพื่อส่งเสริมสุขภาพ นันทนาการเพื่อการบำบัดรักษา เป็นต้น

นอกจากนี้ แผนยุทธศาสตร์ของกรมพลศึกษา (พ.ศ. 2554-2558) ก็มีวิสัยทัศน์เพื่อเป็นองค์การนำด้านการพลศึกษา สร้างความสุขเพื่อมวลชน และมีพันธกิจ/ภารกิจหลักในการดำเนินการด้านนันทนาการ และพัฒนาบุคลากรด้านนันทนาการ ดังนั้น การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้านนันทนาการจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะเจ้าหน้าที่พลศึกษา ที่มีบทบาทสำคัญในการจัดโปรแกรมนันทนาการซึ่งเป็นกิจกรรมที่สำคัญยิ่งในการพัฒนาคนในชาติให้มีสุขภาพดีและมีความสุข เป็นทรัพยากรที่ทรงคุณค่าของสังคม เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง และชื่อเสียงเกียรติภูมิให้แก่ประชาชนชาวไทยในประชาคมโลก นันทนาการจึงถูกกำหนดไว้ในแผนพัฒนาประเทศและทุกรัฐบาลทั่วโลก

นันทนาการได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ด้านต่างๆ รูปแบบหนึ่งของโปรแกรมนันทนาการในการจัดกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ มีวัตถุประสงค์ก็เพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เป็นการเพิ่มพูนความรู้ สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต และสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ให้เกิดการเรียนรู้มากที่สุด กล่าวได้ว่า โปรแกรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองต่อความจำเป็นในการช่วยกระตุ้นและสร้างบรรยากาศที่เปิดกว้างให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการได้แสดงออกในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำไปสอดแทรกสาระต่าง ๆ โดยผ่านกระบวนการของกลุ่ม ให้ได้เล่นได้วิจารณ์ และวิเคราะห์กันเอง (อเนก หงส์ทองคำ, 2542: 65-66) สอดคล้องกับ รัชดา เครือทิวา (2554: 159) กล่าวถึง การจัดการนันทนาการคือการจัดดำเนินการด้านต่างๆ เพื่อให้การดำเนินการนันทนาการในองค์กรบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ได้แก่ การกำหนดวัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน การวางแผน การจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ การจัดการด้านการเงิน การจัดการด้านวัสดุอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกการจัดการด้านทรัพยากรมนุษย์ รวมทั้งด้านความปลอดภัยและความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการ

จัดการนันทนาการ สอดคล้องกับกลุ่มกีฬามวลชน สำนักงานกีฬากรมพลศึกษา (2556) กล่าวว่า การกีฬาและนันทนาการเป็นกิจกรรมที่สำคัญยิ่งในการพัฒนาคนในชาติให้มีสุขภาพดีและมีความสุข เป็นทรัพยากรที่ทรงคุณค่าของสังคม เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง และชื่อเสียงเกียรติภูมิให้แก่ประชาชนชาวไทยในประชาคมโลก การกีฬาและนันทนาการจึงถูกกำหนดไว้ในแผนพัฒนาประเทศและทุกรัฐบาลทั่วโลก

กิจกรรมนันทนาการจึงมีมากมายหลายรูปแบบให้บุคคลได้เลือกและเข้าร่วมตั้งแต่กิจกรรมที่สามารถทำได้ด้วยตัวเองคนเดียว เช่น การอ่านหนังสือที่ตนเองชอบ การฟังเพลง เป็นต้น และกิจกรรมที่เข้าร่วมเป็นกลุ่ม หรือคณะ เช่น การเล่นเกมต่างๆ กิจกรรมจะเกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลาย ความเครียดของผู้เข้าร่วมได้ จำเป็นต้องมีผู้นำกิจกรรมนันทนาการที่มีความรู้ความเข้าใจ ในกิจกรรมนันทนาการ มีทักษะการเป็นผู้นำ เป็นนักสร้างแรงจูงใจ ให้บุคคลอยากเข้าร่วมกิจกรรม ผู้นำนันทนาการ หมายถึง บุคคลที่มีหน้าที่การบริการแนะนำช่วยเหลือบุคคลหรือหมู่คณะให้เลือกกิจกรรมนันทนาการที่ต้องการที่จะเข้าร่วมได้ตามความต้องการ ความสนใจแต่ละบุคคล ให้เขาได้รับความพึงพอใจ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน จากกิจกรรมนันทนาการนั้น ผู้นำนันทนาการมีความสำคัญมากต่อกิจกรรมนันทนาการ เพราะนอกจากมีหน้าที่ดังกล่าวแล้วยังต้องมีหน้าที่คอยระวังรักษาความปลอดภัยแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมและจะต้องจัดการวางโครงการ เป็นผู้สอน เป็นเจ้าหน้าที่วิทยากร และให้คำแนะนำในด้านนันทนาการนั้นๆ

จึงกล่าวได้ว่าผู้นำนันทนาการเปรียบประดุจดั่งหัวใจของการจัดนันทนาการ ฉะนั้นผู้นำนันทนาการจึงต้องเรียนรู้วิธีการที่จะจัดกิจกรรมต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพอย่างแท้จริง จากสภาพการดำเนินงานด้านการส่งเสริมกีฬา นันทนาการและการออกกำลังกายของเด็ก เยาวชนและประชาชนในพื้นที่ต่างๆ ทั่วประเทศ ยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากส่วนหนึ่งเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ ยังขาดประสบการณ์ ทักษะ เทคนิคและวิธีการ เพื่อให้เกิดการพัฒนาและจัดกิจกรรมให้เป็นไปตามเป้าหมาย (สำนักงานพลศึกษา กีฬา และนันทนาการภูมิภาค กรมพลศึกษา, 2555) ซึ่งในการบริหารงานขององค์กรมีทรัพยากรที่จำเป็นต่อการบริหารอยู่หลายปัจจัย อาทิ เช่น คน เงิน วัสดุ เวลา การจัดการ แต่คนหรือที่อาจเรียกว่า “ทรัพยากรมนุษย์” หรือ “ทรัพยากรบุคคล” เป็นปัจจัยที่ได้รับการยอมรับว่ามีความสำคัญที่สุดในการบริหารที่จะช่วยผลักดันให้การพัฒนาประเทศประสบผลสำเร็จ ความสำคัญของทรัพยากรบุคคลที่มีต่อระบบการบริหารงานขององค์กรนั้น อาจพิจารณาได้ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ ในแง่คุณภาพและความมีประสิทธิภาพในการทำงาน และเมื่อได้บุคลากรเข้ามาเป็นสมาชิกในองค์กรแล้ว การพัฒนาบุคลากรจึงเป็นกระบวนการที่สำคัญในการที่จะส่งเสริม และปรับปรุงทักษะการทำงานของบุคลากรให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ในฐานะที่ผู้วิจัยมีบทบาทหน้าที่ในการจัดโปรแกรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้กับองค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน จึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัย และพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อประชาชน และสังคมต่อไป โดยงานวิจัยการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้นนี้ สอดคล้องกับแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ.2555-2559) ตามยุทธศาสตร์การผลิต และพัฒนาบุคลากรในการเป็นผู้นำและการจัดบริการนันทนาการ และเพื่อนำไปสู่จุดหมายของ วิสัยทัศน์ที่ว่า นันทนาการสร้างคุณภาพชีวิต สังคมเป็นสุข สิ่งแวดล้อมงดงาม โดยมุ่งสู่มาตรฐานสากล

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น
2. เพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมฝึกอบรมที่มีต่อการเสริมสร้างสมรรถนะสำหรับ ผู้นำนันทนาการระดับต้น

ความสำคัญของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้ทำให้ได้โปรแกรมฝึกอบรมสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น
2. ได้โปรแกรมฝึกอบรมผู้นำนันทนาการระดับต้น
3. เป็นแนวทางในการจัดโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยประเภทวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดย ออกแบบการวิจัยใช้ One-Group Pretest-Posttest Design ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ทั้ง 17 วิทยาเขต

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Random Sampling) และวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างในการทดลองโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรี จำนวน 30 คน
2. กลุ่มตัวอย่างในขั้นขยายผลโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ได้แก่

2.1 กลุ่มที่ 1 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต อ่างทอง จำนวน 45 คน

2.2 กลุ่มที่ 2 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต กรุงเทพฯจำนวน 45 คน

2.3 กลุ่มที่ 3 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต สมุทรสาคร จำนวน 45 คน

2.4 กลุ่มที่ 4 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต สุพรรณบุรี จำนวน 45 คน

2.5 กลุ่มที่ 5 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต ชัยภูมิ จำนวน 45 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น
ตัวแปรตาม ได้แก่ สมรรถนะในการเป็นผู้นำนันทนาการระดับต้น ที่มีคุณลักษณะที่ประกอบด้วย

1. ทักษะด้านแนวความคิด (conceptual Skill)
2. ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ (Human Relationship) และ
3. ทักษะด้านเทคนิค/การปฏิบัติ (Technical Skill)

สมมติฐานในการวิจัย

ภายหลังการทดลองใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้นของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา กลุ่มตัวอย่างมีการเปลี่ยนแปลง ทักษะด้านเทคนิค ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ และทักษะด้านแนวความคิด ที่ผสมผสานกันเป็นสมรรถนะในการเป็นผู้นำนันทนาการระดับต้น เพิ่มมากขึ้นกว่าก่อนการทดลอง

กรอบแนวความคิดในการวิจัย

ในการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ผู้วิจัยใช้แนวคิดวิธีการจัดโปรแกรมนันทนาการด้วยรูปแบบ APIE ของ Austin (2004) โดยยึดแนวการจัดกิจกรรม 6 หัวข้อรายการ ตามสถานการณ์ ของ Rossman; & Schlatter (2015) และทำการศึกษาคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ของผู้นำของ Eaton (2014) เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม เพื่อ

ประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้หน้านันทนาการระดับต้น และแนวคิดทักษะของผู้หน้านันทนาการ 3 ระดับ คือ 1. ทักษะด้านแนวความคิด (conceptual Skill) 2. ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ (Human Relationship) และ 3. ทักษะด้านเทคนิค/การปฏิบัติ (Technical Skill) โดยจัดเป็นสัดส่วนสำหรับผู้หน้านันทนาการระดับต้น ร้อยละ 10: 30: 60 ตามลำดับ (Edginton, Hadsun; & Lauzon. 2011: 137)



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรมเพื่อสร้างเสริมสมรรถนะผู้หน้านันทนาการระดับต้น

นิยามศัพท์เฉพาะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยให้คำจำกัดความที่ใช้ในการศึกษาดังนี้

1. การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อสร้างเสริมสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น (Face to Face Leadership) หมายถึง โปรแกรมฝึกอบรมผู้นำนันทนาการระดับต้นที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น โดยการนำทฤษฎี หลักการและแนวคิด ตลอดจนผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้ศึกษามาเพื่อสร้างรูปแบบหรือโครงสร้างขึ้นใหม่ เพื่อใช้อธิบายวิธีการในการดำเนินการตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบของกระบวนการในการจัดการฝึกอบรม โดยโปรแกรมฝึกอบรมในการวิจัยประกอบด้วย หลักการ วิธีการ กระบวนการ ขั้นตอนต่างๆ ของการดำเนินการฝึกอบรมตามหลักสูตร และการประเมินผล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำหรับผู้นำนันทนาการ ระดับต้น

2. ที่โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้นมีความรู้ใน ด้านแนวคิดการเป็นผู้นำนันทนาการ ร้อยละ 10 พัฒนาทักษะมนุษยสัมพันธ์ ร้อยละ 30 และ ทักษะด้านเทคนิคการเป็นผู้นำ ร้อยละ 60

3. โปรแกรมฝึกอบรมสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น หมายถึง รายละเอียดของโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น

4. สมรรถนะของผู้นำนันทนาการระดับต้น หมายถึง ศักยภาพของพฤติกรรมผู้นำที่ปรากฏอยู่ในความเป็นผู้นำนันทนาการระดับต้น ที่จะแสดงออกในลักษณะ ทางความคิด มนุษยสัมพันธ์ และเทคนิคทักษะปฏิบัติ

ผู้นำระดับต้น คือ ผู้นำระดับปฏิบัติ

ผู้นำระดับต้น หมายถึง ผู้นำนันทนาการระดับปฏิบัติการ ที่ปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้นำ และผู้เข้าร่วมโดยตรง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาลักษณะแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผู้นำนันทนาการและโปรแกรมนันทนาการ ดังต่อไปนี้

1. หลักการแนวคิดเกี่ยวกับผู้นำนันทนาการ
2. แนวคิดผู้นำนันทนาการระดับต่างๆ
 - 2.1 ผู้นำนันทนาการระดับต้น
 - 2.2 ผู้นำนันทนาการระดับกลาง
 - 2.3 ผู้นำนันทนาการระดับสูง
 - 2.4 ยุทธศาสตร์และยุทธวิธีของการเป็นผู้นำ
 - 2.5 การสร้างทีม (Team Building) และพลวัตของกลุ่ม (Group Dynamic)
 - 2.6 คุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ ระดับต้น
3. ทฤษฎีที่นำมาใช้ในการจัดและบริหารนันทนาการ
4. การจัดโปรแกรมนันทนาการ
5. สมรรถนะของผู้นำนันทนาการ (Leaders Recreations Competencies)
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับผู้นำนันทนาการ

ความหมายของนันทนาการ

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของคำว่า “นันทนาการ” ไว้ว่า “กิจกรรมที่ทำตามสมัครใจยามว่างเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด” (กรมพลศึกษา. 2525)

กำโชค เผือกสุวรรณ (2558) กล่าวว่า นันทนาการ (Recreation) เป็นเครื่องมือ หรือกลยุทธ หรือเทคนิควิธีการอย่างหนึ่งที่ต้องอาศัยกิจกรรมเป็นปัจจัยในการสร้างอารมณ์สุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้มีพลังขึ้นมาใหม่ ภายหลังจากอาการเหนื่อย เมื่อยล้า ของบุคคลและส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลละสังคัมได้

สุกิมล ตั้งส์ัจพจน์ (2551: 5) กล่าวว่านันทนาการ เป็นกิจกรรมที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ในการใช้เวลาว่างที่จะกระทำกิจกรรมต่างๆ ตามความพอใจ เพื่อการผ่อนคลาย ผู้ใหญ่และเด็กแต่ละวัยใช้กิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน เด็กเล็กอาจมีลักษณะของกิจกรรมที่มุ่งไปที่พัฒนาการตามวัย ส่วนผู้ใหญ่มุ่งไปที่การพัฒนาจิตใจ และความเพลิดเพลินเพื่อผ่อนคลายจากชีวิตการทำงาน

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551: 7-8) ได้กล่าวถึงความหมายของนันทนาการว่า นันทนาการมาจากคำในภาษาอังกฤษ คือ “Recreation” ซึ่งมาจากคำว่า Re+Create คำว่า RE เป็น Prefix เมื่อนำไปเติมหน้าคำ จะแปลว่า อีก (คิด) ใหม่ หรือ (ทำ) ใหม่ ส่วน Create แปลว่า สร้างเมื่อนำคำสองคำมาทำเป็นคำใหม่จึงหมายถึง การสร้างขึ้นใหม่ ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 คำว่า นันทน์ (แบบ) เป็นคำนาม แปลว่า ความสนุก, ความยินดี, ความรื่นเริง เมื่อนำมารวมกับอาการทำให้หมายถึง อาการสนุกสนานร่าเริง สำหรับความหมายของนันทนาการมีความหมายที่แท้จริงอย่างไรจะได้กล่าวต่อไป แต่ก่อนที่จะทราบความหมายนั้นควรรู้จักกับคำต่างๆ เกี่ยวข้องและเคยนำมาใช้ในความหมายนันทนาการ ได้แก่ การเล่นหรือการละเล่น การพักผ่อน เวลาว่าง งานอดิเรก ในส่วนของคำที่มีความสัมพันธ์กับนันทนาการ ได้แก่ เกม กีฬา การออกกำลังกาย อาชีพ สโมสรเล่น เป็นต้น

การเล่นหรือการละเล่น หมายถึง การกระทำหรือกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน ผ่อนอารมณ์ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Play”

การพักผ่อน (Rest) หมายถึง กิจกรรมที่ทำให้เกิดความบันเทิง ผ่อนคลายร่างกายและจิตใจ

งานอดิเรก (Hobby) หมายถึง งานหรือกิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง หรือหลังจากทำงานประจำ ตามความพอใจของบุคคล

เวลาว่าง (Free Time) หมายถึง เวลาที่ไม่ได้ใช้ในการประกอบกิจกรรมของร่างกายเพื่อการดำรงชีวิต และ/หรือเพื่อการหาเลี้ยงชีพ โดยผลจากการประกอบกิจกรรมในเวลาดังกล่าวจะส่งผลให้เกิดความพึงพอใจและความเพลิดเพลินยินดี

เกม (Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นแข่งขันเพื่อชัยชนะ มีกฎ ระเบียบสั้นๆ ง่ายๆ

กีฬา (Sports) หมายถึง กิจกรรมแข่งขันลักษณะเดียวกับเกม แต่มีกฎ กติกา และระเบียบการเล่นสลับซับซ้อนมากกว่า และต้องเป็นสากลยอมรับ

การออกกำลังกาย (Exercise) หมายถึง กิจกรรมที่ต้องใช้ร่างกายเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนไหวหรือให้ร่างกายทำงาน

อาชีพ (Professional) หมายถึง ภารกิจหน้าที่ที่กระทำเพื่อการครองชีพหรือดำรงชีพ แต่ถ้าเป็นกิจกรรมที่บุคคลที่เข้าร่วมมีความมุ่งมั่นและใช้ความคิดพิจารณาสร้างสรรค์ก่อให้เกิดผลงานที่มีคุณภาพ เป็นการพัฒนาการใช้เวลาว่างเพื่อประโยชน์ของบุคคลอย่างมีคุณค่า เช่นนี้ ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์ เรียกว่า นันทนจิต (Leisure) แต่ราชบัณฑิตยสถานเสนอให้ใช้คำว่า “นันทนาการ” (วรศักดิ์

เพียรชอบ. 2551 ข้อสังเกตบางประการโครงการพัฒนารายวิชาเพื่อการเรียนการสอนวิชา “การเป็นผู้นำนันทนาการ (Recreation Lead) 3906303” ข้อ 5)

สมัครเล่น (Amateur) หมายถึง กิจกรรมหรือการปฏิบัติที่ไม่ยึดถือเป็นอาชีพ

นันทนาการ (Recreation) หมายถึง “กิจกรรมเวลาว่างที่สร้างสรรค์เป็นประโยชน์มีคุณค่าสำหรับบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจและส่งผลโดยตรงต่อผู้เข้าร่วม ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ซึ่งเป็นเป้าหมายของนันทนาการ คือ การกระทำให้ชีวิตมีคุณภาพ หมายถึง การมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ นั่นคือ มีความสุขที่สมบูรณ์ประกอบด้วยสองส่วน ได้แก่ สุขภาพทางกายและสุขภาพทางจิตใจ นอกจากนั้นยังมีผลพลอยได้อื่นๆ อีกมากมาย

สมิท (Smith. 1991: 22) กล่าวว่า นันทนาการเป็นเครื่องทดสอบการประเมินตนเอง การกำหนดตนเอง และยังเป็นการค้นหาโอกาสให้ได้ประสบการณ์ในระยะยาว มีการสร้างความสัมพันธ์อย่างมีความหมายกับสิ่งอื่นๆ

ครุส (Kraus. 1997: 3) กล่าวถึงความหมายของนันทนาการว่าเป็นกิจกรรมที่บุคคลกระทำในช่วงเวลาว่างโดยเลือกด้วยความสมัครใจและเพื่อความสนุกสนาน นันทนาการได้รับการยอมรับว่าเป็นมุมมองที่สำคัญในสังคมยุคใหม่และเป็นองค์ประกอบที่สำคัญทางสังคม

เดททิโร (Dattilo. 1999: 2) ให้ความหมายของนันทนาการว่าเป็นกิจกรรมเพื่อให้บุคคลกระทำเพื่อเกิดความสนุกสนานและความพึงพอใจ ซึ่งจะต้องขึ้นอยู่กับความรู้สึกระหว่างการทำกิจกรรมและเกิดประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรมโดยกิจกรรมจะต้องไปในทางที่ดี

เอ็ดจิงตัน และคณะ (Edginton; et al. 1992: 9) กล่าวว่าแรกเดิมนันทนาการมักจะถูกคิดถึงการฟื้นฟูสภาพ ซึ่งมีรากศัพท์ภาษาละตินที่ว่า recreation หมายถึง การทำให้สดชื่น หรือทำให้เกิดขึ้นใหม่อีกครั้ง ดังนั้นตามหลักการการให้การจำกัดความในคำๆ นี้มีมายาวนาน จึงพิจารณาให้นิยามคำนี้ว่า กิจกรรมที่ทำให้บุคคลรู้สึกผ่อนคลายเกิดขึ้นนอกเหนือจากการทำงาน

อูสทิน (Austin. 2004: 178) เสนอว่านันทนาการ (Recreation) หรือ Re-creation ในฐานะส่งเสริมสุขภาพ (Health Promotion) ที่มีกิจกรรมเป็นส่วนประกอบซึ่งโดยทั่วไปนันทนาการจะเป็นการฟื้นฟูสภาวะของชีวิต สามารถช่วยให้จิตใจ ร่างกาย และจิตวิญญาณสดชื่นกลับมาใหม่

โพรด (Pond. 2005: 3) ให้ความหมายของนันทนาการว่า เป็นกิจกรรมทั้งทางบกและทางน้ำ ซึ่งทำให้เกิดผลทางบวกต่อร่างกายและจิตใจโดยจะทำให้บุคคลได้ออกกำลังกาย ผ่อนคลาย สนุกสนาน เกิดความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า นันทนาการ หมายถึง เป็นกิจกรรมที่บุคคลทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ตามความสนใจ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลให้มีสุขภาพทางกายและสุขภาพจิตที่ดีขึ้น

ความสำคัญของนันทนาการ

นันทนาการมีความสำคัญต่อบุคคล ชุมชน และประเทศชาติ เป็นปัจจัยที่สำคัญของทุกชีวิต มนุษย์ในอันที่จะนำมาซึ่งความสุข ความพอใจ ความสนุกสนานร่าเริง และก่อให้เกิดความมานะพยายามที่จะแสวงหาสรรพสิ่งทั้งหลาย เพื่อการดำรงชีวิตที่เป็นสุขอยู่ได้ในสังคม ฉะนั้น นันทนาการจึงมีความสำคัญกับสิ่งต่อไปนี้ (กรมพลศึกษา. 2544: 22-25)

1. ความสำคัญสำหรับบุคคลในประเทศเสรีประชาธิปไตย บุคคลย่อมพอใจในความรับผิดชอบและสิทธิของเขา ตามความจริงแล้ว ความรับผิดชอบ คือสิทธิของเสรีได้มีการอภิปรายกันถึงความจำเป็นของนันทนาการที่มีต่อบุคคลแต่ละคนนั้นในที่สุดก็พอสรุปได้ 4 ประเภทด้วยกัน คือ

1.1 บุคคลแต่ละคนมีสิทธิที่จะใช้เวลาว่างของตนเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการเพื่อประโยชน์แก่ตนเอง ในฐานะที่เขาเป็นสมาชิกคนหนึ่งของชุมชน ท้องถิ่น จังหวัด และประเทศชาติ ประโยชน์ จากกิจกรรมนันทนาการที่ได้เลือกสรรเข้าร่วมนั้นต้องให้ได้ผลทางด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม และทางร่างกายเป็นอย่างดีด้วย นันทนาการที่เขาเลือกจะต้องรักษาไว้ซึ่งขนบธรรมเนียมประเพณีของชุมชนท้องถิ่นต่างๆ

1.2 บุคคลแต่ละคนมีความรับผิดชอบตามกฎหมาย ในอันที่จะสนับสนุนนันทนาการโดยการเสียภาษีให้แก่รัฐบาล หน่วยงานต่างๆ ของรัฐบาล กล่าวคือ กระทรวง ทบวง กรม กองเทศบาล และท้องถิ่น ซึ่งเป็นฝ่ายจัดให้มีสถานที่ เครื่องอำนวยความสะดวก และบริการนันทนาการให้แก่ประชาชน

1.3 บุคคลแต่ละคนย่อมมีความรับผิดชอบในทางจิตใจ หรือทางศีลธรรมในอันที่จะให้การสนับสนุนและความช่วยเหลือต่างๆ โดยผ่านองค์การอาสาสมัครทั้งหลายอันเป็นมูลฐานของนันทนาการในประเทศของเรา ความรับผิดชอบดังกล่าวนี้ ย่อมมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่า ความรับผิดชอบตามกฎหมาย ในอันที่จะช่วยจรรโลงนันทนาการของรัฐเพื่อประชาชน

1.4 บุคคลแต่ละคนย่อมมีความรับผิดชอบที่จะอุทิศเวลาว่างของตนเองเพื่อให้บริการต่อชุมชน และการเข้าร่วมลักษณะนี้ เขาย่อมได้ความพึงพอใจหรือความสุขใจ ซึ่งเป็นรากฐานของนันทนาการอยู่มนตัวเป็นเครื่องตอบแทน เพราะบุคคลที่รักและชอบอุทิศเวลาว่างของตน เพื่อช่วยเหลือบริการแก่ชุมชนที่จะทำ เมื่อเขาได้กระทำแล้วจำทำให้มีความสุข มีความพอใจก็นับว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการของเขาที่มีความรับผิดชอบที่ต้องทำในฐานะเป็นบุคคลในสังคมเสรีประชาธิปไตย ทั้งนี้รวมถึงผู้บริการอาสาสมัครทุกชนิดที่จะบริการต่อนันทนาการ

2. ความสำคัญครอบครัว มูลฐานของกระสวน (รูปแบบของกิจกรรมนันทนาการที่ดี) ย่อมเกิดตั้งแต่เด็กๆ ใช้สำหรับเป็นที่เล่น ฉะนั้นบ้านจึงเป็นแห่งแรกของเด็ก ที่บ้านควรมีการทำฝักสวนครัว เลี้ยงสัตว์ เลี้ยงกล้วยไม้ ปลูกไม้ประดับต่างๆ เล่นเกมกีฬา รวมทั้งไปเที่ยวปิกนิกในวันหยุดสุดสัปดาห์

จัดปาร์ตี้เป็นครั้งคราว มีห้องสมุด ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ เล่นกีฬา เป็นต้น กิจกรรมต่างๆ ที่บิดา มารดา ทำเป็นตัวอย่างให้เด็กทำตาม เพื่อเป็นการฝึกให้เด็กมีนิสัยหรือทัศนคติที่ดีในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

ความเป็นจริงในครอบครัวปัจจุบัน บิดา มารดา ไม่ได้เอาใจใส่สำหรับนันทนาการในครอบครัวส่วนมากใช้เวลาว่างของตนนอกบ้านโดยปล่อยให้เด็กๆ ใช้เวลาว่างของตนตามใจชอบปราศจากการนำทาง เด็กจึงใช้เวลาว่างไปในทางที่ไม่เหมาะสม นอกจากนั้นจิตวิทยาเด็กๆ ก็ไม่ได้รับความรัก ความอบอุ่นจากบิดา มารดา เท่าที่ควร เด็กเข้าใจว่าเขาได้ถูกทอดทิ้ง พฤติกรรมดังกล่าวเป็นสาเหตุทำให้เกิด “ปัญหาเยาวชน” ซึ่งเป็นปัญหาของสังคมในปัจจุบันนี้ ดังนั้น ถ้าหากบิดา มารดา หรือผู้ปกครอง หันมาเอาใจใส่ดูแลบุตรหลานของท่าน โดยบิดา มารดา และผู้ปกครองร่วมกิจกรรมกับเด็กๆ ด้วย ก็จะเป็นการสร้างความรัก ความอบอุ่น และความมั่นคงให้แก่ครอบครัว ครอบครัวนั้นก็จะมีแต่ความสุขซึ่งจะส่งผลดีไปถึงสังคมและประเทศชาติด้วย

3. ความสำคัญสำหรับกลุ่มหรือคณะ มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ย่อมมีการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่พวก สมาคม หรือสโมสร ความรักความสามัคคีจะเกิดขึ้นได้ยากถ้าหากขาดกิจกรรมนันทนาการ เพราะกิจกรรมนี้จะเป็นสื่อและเครื่องมือในการที่จะให้ทุกคนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความรัก ความเข้าใจ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและหมู่คณะได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นก็ยังทำให้ทุกคนได้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็นซึ่งกันและกันในอันที่จะทำให้เกิดประโยชน์แก่สังคมและประเทศชาติ ฉะนั้นชุมชน สโมสร สมาคม องค์กร บริษัท โรงงาน ฯลฯ ต้องมีศูนย์กลางให้สมาชิกได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และพักผ่อนหย่อนใจด้วยกิจกรรมนันทนาการ ควรจัดสถานที่สำหรับประกอบกิจกรรมต่างๆ มีการแข่งขันกีฬา จัดทัศนศึกษา และจัดฉลองในโอกาสต่างๆ กิจกรรมเหล่านี้มีประโยชน์ต่อหมู่คณะและสังคมทั้งสิ้น

4. ความสำคัญสำหรับชุมชนทุกชุมชนไม่ว่าจะเป็นในเมืองหรือในชนบท นันทนาการย่อมมีความสำคัญทั้งสิ้น เพราะประชาชนทุกคนนั้นมีเวลาเป็นของตนเองเพื่อสำหรับผ่อนคลายความตึงเครียดจากภารกิจประจำวัน ซึ่งจะทำให้เขาเพลิดเพลินและมีความสุข ความพอใจในชีวิตมากขึ้นพร้อมที่จะเผชิญหน้ากับทุกปัญหาและอุปสรรคที่จะเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันต่อไป

ชุมชนที่ดี ควรจัดให้มีสถานที่บริการทางนันทนาการเพื่อประชาชนในชุมชนนั้นๆ จะสามารถใช้เป็นที่ประกอบกิจกรรมและพักผ่อนหย่อนใจ เช่น ศูนย์เยาวชนและนันทนาการ สนามกีฬา สนามเด็กเล่น สวนสาธารณะ สถานที่สวยงามๆ โดยจัดให้มีสวนพฤกษชาติ วนอุทยาน สวนป่าไม้เพื่อการนันทนาการรักษาธรรมชาติที่สวยงามไว้ เช่น น้ำตก ถ้ำ ลำธาร หาดทราย ชายทะเล สถานที่ตากอากาศ เป็นต้น นอกนั้นวัฒนธรรมและประเพณีของแต่ละชุมชนควรจัดและรักษาไว้ให้อยู่ตลอดไป

นอกจากประชาชนในชุมชนนั้นๆ จะสนุกสนานกันเองแล้ว ก็ยังเป็นการรักษาไว้ให้ชุมชนอื่นๆ ได้ศึกษาหาความรู้ และสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย

5. ความสำคัญสำหรับประเทศชาติ กล่าวโดยทั่วไปแล้วประเทศชาติจะมั่นคงและพัฒนาไปได้จะเป็นทางเศรษฐกิจที่ดี ทางการเมือง ทางสังคม หรือทางการทหารที่ดี ย่อมเป็นผลสืบเนื่องมาจากประชาชน พลเมือง มีสุขภาพพลานามัยที่ดี มีสมรรถภาพทางกายและจิตใจที่ดี มีความแจ่มใส เพลิดเพลินในชีวิต รู้ว่าเวลามีค่า รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว ชุมชน และประเทศชาติ ดังนั้น ประชาชนในชาติของเราต้องรู้จักเวลาพักผ่อนในทางกิจกรรมนันทนาการ รู้จักใช้เวลาในการเล่นกีฬา ออกกำลังกาย และปฏิบัติตามความพอใจของตน มีการประชุมปรึกษาหารือ ออกความคิดเห็นในอันที่จะช่วยพัฒนากลุ่มชนและชุมชนของตนให้เจริญรุ่งเรืองตลอดไป รู้จักใช้เวลาในการออกบริการในที่สาธารณะตามชุมชนและสังคมตามที่ตนเองถนัด และมีความสามารถ รัฐบาลมีนโยบายให้ประชาชนในชาติมีสุขภาพอนามัยสมบูรณ์ดี โดยการสร้างสถานที่ที่เครื่องอำนวยความสะดวก สนามกีฬา ศูนย์เยาวชน ศูนย์นันทนาการ และสวนสาธารณะต่างๆ ขึ้นประจำหมู่บ้าน ตำบล อำเภอ จังหวัด และประเทศ

6. ความสำคัญระดับนานาชาติ นันทนาการได้มีบทบาทสำคัญที่จะส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างประเทศเพื่อนบ้านบนรากฐานแห่งความเข้าใจอันดีต่อกัน รวมทั้งรวมอยู่บนรากฐานแห่งความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ วัฒนธรรมพื้นเมือง ฯลฯ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ตลอดจนการร่วมมือและร่วมใจกันในอันที่จะพัฒนาประเทศชาติ รวมทั้งสร้างความเข้าใจอันดีเพื่อลดความขัดแย้งและปัญหาระหว่างประเทศ อีกทั้งเป็นองค์ประกอบเบื้องต้นในอันที่จะเสริมสร้างความสามัคคีระหว่างมวลมนุษยชาติในโลกได้เป็นอย่างดี

นันทนาการ นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์อย่างยิ่ง ในยุคที่สังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อม จนบางครั้งทำให้เกิดปัญหามากมายตามมาจึงต้องมีการปรับตัวให้ทันต่อเหตุการณ์ จากการเปลี่ยนแปลงนี้เองทำให้นันทนาการเริ่มมีบทบาทและมีความจำเป็นต่อสังคมมนุษย์เป็นอย่างมาก นันทนาการมิได้มีความสำคัญแต่เฉพาะบุคคลทั่วไปเท่านั้น แม้แต่องค์กรศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ยังได้เห็นถึงความสำคัญของนันทนาการด้วยประกาศ “ปฏิญญาสากลด้วยสิทธิมนุษยชน” ที่เกี่ยวกับนันทนาการไว้ 3 ประการ คือ

1. ทุกคนมีสิทธิที่จะพักผ่อนและใช้เวลาว่าง
2. การศึกษาเป็นเครื่องช่วยให้มนุษย์พัฒนาทางด้านบุคลิกภาพ
3. ทุกคนมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมของชุมชนด้านวัฒนธรรม ศิลปะ ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ตลอดจนผลประโยชน์ที่จะได้รับจากกิจกรรมนั้นๆ

จะเห็นว่านันทนาการมีความสำคัญและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก แม้แต่หน่วยงานต่างๆ ระดับนานาชาติก็ให้การสนับสนุนกิจกรรมนันทนาการเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วโดยจุดประสงค์ให้ประชาชนทั่วไปได้รับความสุขสบายจากการร่วมกิจกรรมต่างๆ การพัฒนาเทคโนโลยีและการสื่อสารทำให้มีการแข่งขันทางเทคโนโลยี การแข่งขันทางด้านการค้า การแข่งขันเพื่อความเป็นอยู่จะมีผลต่อร่างกายและจิตใจ ทำให้เกิดความเครียด เราจึงให้ความสนใจทางด้านสุขภาพตนเองและการพักผ่อนมากขึ้น

ทุกคนมีสิทธิ์ที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมของชุมชนด้านวัฒนธรรม ศิลปะ ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ตลอดจนผลประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมนั้น

จะเห็นว่านันทนาการมีความสำคัญและจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก แม้แต่หน่วยงานต่างๆ ระดับนานาชาติก็ให้การสนับสนุนกิจกรรมนันทนาการเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยจุดประสงค์ให้ประชาชนทั่วไปได้รับความสุขสบายจากการร่วมกิจกรรมต่างๆ การพัฒนาเทคโนโลยีและการสื่อสารทำให้มีการแข่งขันทางเทคโนโลยี การแข่งขันทางด้านการค้า การแข่งขันเพื่อความเป็นอยู่จะมีผลต่อร่างกายและจิตใจ ทำให้เกิดความเครียด เราจึงให้ความสนใจทางด้านสุขภาพตนเองและการพักผ่อนมากขึ้น

คุณลักษณะของนันทนาการ

การทำความเข้าใจในสิ่งที่กำลังศึกษาหรือสิ่งที่เข้าไปเกี่ยวข้องด้วยนั้น นับว่ามีความจำเป็น เพราะจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องนั้นๆ สามารถทำการวิเคราะห์หาคำตอบว่าเป็นสิ่งที่เรากำลังเกี่ยวข้องอยู่หรือไม่และอาจสังเคราะห์ให้เป็นความรู้ใหม่ที่ถือว่าการต่อยอดความรู้ให้แตกฉานออกไป การทำความเข้าใจในลักษณะของกิจกรรมนันทนาการก็เช่นกัน จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมหรือผู้เกี่ยวข้องกับการให้บริการโดยตรง สามารถจัดโครงการนันทนาการได้ถูกต้อง ตรงเป้าหมาย มีคุณภาพ มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล กิจกรรมนันทนาการมีลักษณะพอสรุปได้ ดังนี้ (เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. 2551: 8-9)

1. ต้องมีการกระทำ (Activity) คือ มีการแสดงออกถึงการกระทำ หรือกระทำปฏิบัติ เช่น ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นรูปแบบการปฏิบัติ
2. ต้องเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ (Voluntary)
3. กิจกรรมนั้นต้องกระทำในเวลาว่าง (Free Time) คือ เวลานอกเหนือจากกิจวัตรประจำวัน
4. กิจกรรมเป็นกิจกรรมที่ให้การศึกษ (Education Activities) คือ ไม่เป็นอบายมุข และก่อให้เกิดประโยชน์ทางการศึกษา
5. กิจกรรมนั้นต้องสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยตรงและทันที (Immediate and Direct Satisfaction)

6. กิจกรรมที่กระทำต้องไม่เป็นอาชีพ (Amateurism)

7. กิจกรรมนั้นธนาคารต้องมีจุดหมาย (Objectives) เพื่อให้มีทิศทางในการปฏิบัติที่ถูกต้องตามความต้องการ

8. กิจกรรมมีความยืดหยุ่น สามารถดัดแปลงปรับให้เข้ากับสภาพที่เป็นอยู่ได้ (Flexibility)

9. ธนาคารการมีผลพลอยได้อีก (By-product) การจัดกิจกรรมเพื่อวัตถุประสงค์หนึ่งอาจจะได้ผลด้านอื่นด้วย เช่น การทำสิ่งประดิษฐ์ เป็นการฝึกการใช้ฝีมือด้านศิลปะสร้างสรรค์ที่อาจส่งผลด้านการสร้างความสามัคคีหรือการร่วมมือร่วมใจกันได้

นอกจากนี้ กรมพลศึกษา (2544: 26) ได้กล่าวถึงหลักในการพิจารณา กิจกรรมธนาคารว่า

1. กิจกรรมธนาคารนั้นต้องเป็นกิจกรรม (Activity) กล่าวคือ ต้องมีการกระทำร่างกาย กล้ามเนื้อ หรืออวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งได้มีการกระทำ หากอยู่เฉยๆ เช่น นอนหลับ ถือว่าไม่เป็นกิจกรรมธนาคาร เพราะการนอนไม่ถือว่าเป็นกิจกรรม

2. การเข้าร่วมในกิจกรรมนั้น ต้องเป็นการกระทำด้วยความสมัครใจ (Voluntarity) ความต้องการและการเลือกที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมนั้นต้องทำด้วยความสมัครใจ ไม่มีใครหรืออำนาจอื่นใดไม่ว่าทางตรงหรืออ้อมมาบังคับให้ทำกิจกรรมนั้นๆ

3. กิจกรรมที่ทำนั้นต้องกระทำในเวลาว่าง (Free Time) ได้แก่ เวลาที่นอกเหนือจากการนอนหลับ เวลาทำงานหรือเรียนหนังสือ เวลาในการเดินทางไปประกอบภารกิจประจำวัน รับประทานอาหารและภารกิจส่วนตัวต่างๆ เวลานอกนั้นถ้าประกอบกิจกรรมก็ถือว่าเป็นกิจกรรมธนาคาร

4. เป็นกิจกรรมที่พึงประสงค์ของสังคม ไม่เป็นไปในทางอบายมุข แต่เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์ทางการศึกษา (Educational Activities)

5. กิจกรรมนั้นนำมาให้เกิดความพึงพอใจในทันทีทันใด และโดยตรงต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้น

6. กิจกรรมที่เลือกกระทำนั้นต้องเป็นกิจกรรมที่ไม่เป็นอาชีพ เช่น การตกปลาของชาวประมง ซึ่งการตกปลานั้นเป็นอาชีพของเขา การกระทำนี้จึงไม่ถือว่าเป็นธนาคาร

ฉะนั้นจากลักษณะที่กล่าวมาแล้วจะเป็นหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์พิจารณาว่ากิจกรรมนั้นเป็นธนาคารหรือไม่ จะเห็นได้ว่ากิจกรรมธนาคารนั้นต้องเป็นการแสดงออกในทางกิจกรรมของแต่ละบุคคล ตามความต้องการ ความสนใจของตน เพื่อให้เกิดความพึงพอใจเกิดความสุขกายสบายใจ เพลิดเพลินจากกิจกรรมนั้น อันจะส่งผลดีให้เกิดแก่ตนเอง หมู่คณะ สังคมและประเทศชาติในที่สุด

ธนาคารเป็นเรื่องของการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ด้วยความสมัครใจในเวลาว่างก่อให้เกิดความสุข มีทั้งความเพลิดเพลิน สนุกสนานรื่นเริง และเป็นกิจกรรมที่มีความเจริญงอกงามทั้งร่างกาย

อารมณ์ สังคม และสติปัญญา นันทนาการต้องเป็นกิจกรรมที่ถูกต้องตามกฎหมายและวัฒนธรรมประเพณี

โดนัลด์ ซี. ไวส์คอปป์ (Donald C. Weiskopt. 1982: 10-11) ได้กล่าวถึงลักษณะของนันทนาการไว้ดังนี้

1. นันทนาการเป็นกิจกรรมที่สมัครใจ (Volunteer) คือ การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของแต่ละบุคคลจะต้องมีความสมัครใจ เต็มใจ ยินดี โดยไม่มีการบังคับ เป็นกิจกรรมที่เกิดจากความสนใจของตัวบุคคลนั้นๆ

2. นันทนาการเกิดขึ้นในเวลาว่าง (Leisure Time) คือ การใช้เวลาว่างหลังจากประกอบกิจวัตรประจำวัน เช่น ว่างจากการทำงาน การเรียน หน้าที่ประจำ หรือการทำกิจส่วนตัว เช่น การเดินทาง การรับประทานอาหาร การเข้านอน และการเข้าห้องน้ำ

3. นันทนาการก่อให้เกิดความสนุกสนาน (Enjoyment) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับ ความสนุกสนาน มีความพึงพอใจในการเข้าร่วม และได้รับผลโดยตรง ความสนุกสนานทำให้เกิดความสุข และยังเป็นการคลายเครียดได้ดี

4. นันทนาการเป็นกิจกรรมที่มีการกระทำ (Activities) คือ มีการกระทำโดยใช้ร่างกาย กล้ามเนื้อ หรืออวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งประกอบกิจกรรม กิจกรรมต่างๆ มีรูปแบบลักษณะที่แตกต่างกันออกไป เช่น การเล่นกีฬา งานศิลปะหัตถกรรม งานอดิเรก ต้องมีการกระทำตลอด จะไม่อยู่นิ่งเฉย การนอนหลับไม่ถือว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการ

5. นันทนาการก่อให้เกิดวิสัยทัศน์กว้างไกล (Broad in Concept) นันทนาการมีกิจกรรมหลายอย่าง มีขอบเขตกว้างขวาง รูปแบบของนันทนาการมีให้เลือกตามความต้องการในทุกเพศทุกวัย นับตั้งแต่เด็ก วัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่ ทุกคนสามารถเลือกได้ตามความพอใจในแต่ละกิจกรรม

6. นันทนาการช่วยส่งเสริมความสุขสดชื่น มีการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี และก้าวหน้า (Refreshing Change of Pace) กิจกรรมส่วนใหญ่จะทำให้ผู้ร่วมมีความกระปรี้กระเปร่า สดชื่น และพัฒนาไปในสิ่งที่ดีงาม ไม่หมกมุ่นอยู่กับอบายมุข สามารถยืดหยุ่นตามความต้องการ

7. นันทนาการเป็นสิ่งที่มีความดีและสร้างสรรค์ (Should be Wholesome and Constructive) นันทนาการเป็นสิ่งที่มีความดีและมีความสำคัญต่อตนเองและสังคม กิจกรรมนันทนาการนอกจากจะทำให้มีความสุขสบายใจแล้วยังมีส่วนในการสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามด้วย

8. นันทนาการเป็นสิ่งที่สังคมยอมรับและต้องการ (Should be Socially Acceptable) กิจกรรมหลายอย่างที่ผู้เข้าร่วมชอบและสนใจกระทำ แต่ถ้าสังคมไม่ยอมรับหรือปฏิเสธ ก็ไม่ถือว่าเป็นนันทนาการ เช่น การแสดงของเด็กวัยรุ่นในเชิงก้าวร้าว มั่วสุมในการบันเทิง เป็นต้น ควรพิจารณาถึงการยอมรับของสังคมด้วย

9. นันทนาการเป็นกิจกรรมที่ให้ประโยชน์ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และสร้างเสริมคุณธรรม จริยธรรม (Contribute to the Physical Mental and Moral Welfare of the Participant)

ประเภทของนันทนาการ

สุกิมล ตั้งสัจพจน์ (2541: 98-99) กล่าวว่าไว้ว่า นันทนาการเคยเป็นส่วนหนึ่งของพลศึกษา แต่เมื่อขอบเขตของวิชาขยายกว้าง มีองค์ความรู้เฉพาะตัว ทำให้นันทนาการพัฒนาตนเองเป็นสาขาวิชาที่มีลักษณะวิชา จำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. นันทนาการเพื่อการส่งเสริมสุขภาพ นันทนาการในกลุ่มนี้จะเน้นถึงการส่งเสริมบุคคลทั่วไปที่ไม่มีปัญหาสุขภาพได้ใช้นันทนาการเพื่อการผ่อนคลายและพัฒนาสุขภาพเป็นผู้มีสุขภาพดี โดยเฉพาะความมีสุขใจ ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ

1.1 สนามเด็กเล่น (children playground) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการดูแลและรวมถึงการเปิดใช้สนามเด็กเล่นในสหรัฐอเมริกา มีกฎข้อบังคับทางการศึกษา เกี่ยวกับสนามเด็กเล่นในโรงเรียนประถมศึกษาและในอุทยานของรัฐที่กำหนดในแง่ขนาดประสิทธิภาพและความปลอดภัย

1.2 นันทนาการสำหรับผู้สูงอายุ เป็นการศึกษาแนวทางวิธีการและการจัดนันทนาการสำหรับผู้สูงอายุจะใช้มากในศูนย์ผู้สูงอายุ หรือบ้านพักผู้สูงอายุที่ต้องการให้การดูแลซึ่งจะมีบริการอาหาร โรงพยาบาล โรงหนัง และกิจกรรมนันทนาการต่างๆ

1.3 การท่องเที่ยว เป็นธุรกิจทางนันทนาการที่ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดและการใช้ชีวิตประจำวัน นอกจากนี้การท่องเที่ยวยังเป็นการเปิดโอกาสการเรียนรู้ วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรมของคนต่างถิ่น หรือคนต่างแดน

1.4 นันทนาการนอกสถานที่ (Outdoor Recreation) เป็นนันทนาการที่เด็กๆ ชอบมาก เพราะเป็นการจัดค่ายพักแรม การศึกษานอกสถานที่ การจัดสวน การใช้ที่ดิน การออกแบบที่ดินและนันทนาการในป่า

2. นันทนาการบำบัด (Therapeutic Recreation) เป็นการทำบำบัดที่ใช้นันทนาการสำหรับผู้มีปัญหาทางสุขภาพ มีความเจ็บป่วยหรือพิการ นันทนาการจะเป็นส่วนหนึ่งของการบำบัดรักษาที่จะช่วยฟื้นฟูให้ผู้มีปัญหาสุขภาพได้รับการดูแลด้านนันทนาการที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ สามารถพัฒนาสุขภาพดีหรือใช้ชีวิตอย่างมีความสุขได้แม้จะป่วยหรือพิการ ประกอบด้วยสาขาวิชาเกี่ยวกับ

2.1 การให้การปรึกษานันทนาการ (Leisure Counseling) เป็นวิชาเกี่ยวกับการให้การปรึกษาแก่ผู้ที่มีปัญหาทางนันทนาการ

2.2 นันทนาการสำหรับผู้พิการ (Leisure for Disability) เป็นวิชาเกี่ยวกับการบริหารจัดการ การออกแบบกิจกรรมสำหรับผู้พิการด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ หรือบุคคลปัญญาอ่อน ให้เป็นไปตามเหมาะสมกับสภาพการณ์และศักยภาพของแต่ละบุคคล

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551: 25-28) ได้กล่าวถึงประเภทของกิจกรรมนันทนาการไว้ดังนี้

นันทนาการเน้นการมีส่วนร่วมต้องปฏิบัติ ซึ่งจำทำให้บรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ของนันทนาการ ฉะนั้นกิจกรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะนำมาใช้ปฏิบัติตามลักษณะของกิจกรรมนันทนาการได้ ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการ เกม กีฬา และการละเล่น
2. กิจกรรมนันทนาการ และศิลปหัตถกรรมและงานฝีมือ
3. กิจกรรมนันทนาการการร้องเพลงและดนตรี
4. กิจกรรมนันทนาการเข้าจังหวะ และการเต้นรำ
5. กิจกรรมนันทนาการด้านภาษาและวรรณกรรม
6. กิจกรรมนันทนาการการแสดงและการละคร
7. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก
8. กิจกรรมนันทนาการทางสังคม
9. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง หรือนอกสถานที่หรือนอกเมือง
10. กิจกรรมนันทนาการกิจกรรมนันทนาการพิเศษ
11. กิจกรรมนันทนาการอาสาสมัครและนันทนาการ
12. กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวทัศนศึกษา
13. กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์
14. กิจกรรมนันทนาการความสงบสุขเพื่อการพัฒนาจิตใจ
15. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ
16. กิจกรรมบันเทิงและสนทนา

รายละเอียดของกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ มีดังนี้

1. กิจกรรมเกม กีฬา และการละเล่น

กิจกรรมเกม กีฬา และการละเล่น เป็นกิจกรรมการออกกำลังกายส่งเสริมสุขภาพและเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ลักษณะเป็นกิจกรรมที่ทำทลายความสามารถผู้เล่น ซึ่งใช้ร่างกายเป็นสื่อ

แสดงออกในการเข้าร่วมกิจกรรม และจะส่งผลต่อการพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

2. กิจกรรมศิลปะ หัตถกรรม และงานฝีมือ

กิจกรรมศิลปะ หัตถกรรม และงานฝีมือ เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่ามาก ให้ความสุขใจเกิดสุนทรีย์แก่ผู้ปฏิบัติและผู้มีส่วนร่วม ได้ผลงานที่เป็นรูปธรรมในสิ่งประดิษฐ์หรือสร้างสรรค์ขึ้นมา ทำให้เกิดความภูมิใจ อีกทั้งยังมีประโยชน์ในการฝึกสภาพจิตใจบุคคลในด้านต่างๆ ได้ดี กิจกรรมหนึ่ง ศิลปะถือเป็นมรดกของมนุษย์ สะท้อนถึงแนวทางวิถีของมนุษย์

3. กิจกรรมการร้องเพลงและดนตรี

กิจกรรมการร้องเพลงและดนตรี เป็นกิจกรรมบันเทิงใจที่สามารถร่วมกิจกรรมได้ง่าย สะดวก สามารถเป็นได้ทั้งผู้ปฏิบัติหรือผู้ชมต่างมีความสุข เป็นกิจกรรมที่จัดแบบง่ายๆ ได้จนถึงขั้นที่มีความยิ่งใหญ่ ซึ่งกิจกรรมร้องเพลงและเล่นดนตรียังแสดงออกถึงพื้นฐานความเป็นมาของบุคคลและเชื้อชาติ แสดงถึงความมีอารยธรรมและความแตกต่างของชนชาติต่างๆ

4. กิจกรรมเข้าจังหวะและการเต้นรำ

กิจกรรมเข้าจังหวะและการเต้นรำ เป็นกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบจังหวะดนตรี เสียงเพลง หรือเสียงที่กำหนดขึ้นเป็นกิจกรรมที่แสดงออกด้วยท่าทาง ลีลาต่างๆ สะท้อนความรู้สึกภายในของบุคคลได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้กิจกรรมประเภทกิจกรรมเข้าจังหวะยังช่วยส่งเสริมระบบประสาท สมองของกล้ามเนื้อต่างๆ ให้เคลื่อนไหวตามการสั่งการให้ลงจังหวะ เป็นการฝึกการควบคุมระบบสั่งการของกล้ามเนื้อที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวร่างกาย เมื่อมองย้อนกลับไปกิจกรรมเข้าจังหวะในอดีตของบุคคลจะเป็นกิจกรรมแสดงถึงการถ่ายทอดบางส่วนของวิถีการดำรงชีพของคนแต่ละบุคคลแต่ละเชื้อชาติได้

5. กิจกรรมด้านภาษาและวัฒนธรรม

กิจกรรมด้านภาษาและวัฒนธรรม ภาษาแสดงถึงความเป็นชาติ กิจกรรมด้านภาษาจึงเป็นกิจกรรมที่สะท้อนถึงความแตกต่างด้านวัฒนธรรมของแต่ละภาษา เป็นสิ่งบ่งบอกความเป็นเอกราช อิสระ มีอารยธรรมลักษณะกิจกรรมด้านภาษาและวรรณกรรมจึงเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมปัญญาความคิด ให้ความรู้สึกสุนทรีย์ทางอารมณ์ เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละชาติแต่ละภาษา โดยเฉพาะของไทยมีกิจกรรมด้านวรรณกรรม อ่านเขียนมาช้านาน และการแต่งบทประพันธ์ต่างๆ โดยเป็นกลอน วรรณคดี เรื่องสั้น ปริศนาคำทาย ฯลฯ

6. กิจกรรมการแสดงและการละคร

กิจกรรมการแสดงและการละคร การแสดงและการละคร เป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่มีความเป็นมาตามอายุของมนุษย์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน สถาบันบันเทิงเป็นที่สร้างสรรค์ลีลาของบุคคล

ให้แสดงออกด้วยความสุนทรีย์ช่วยให้บันเทิงตลอดจนผ่อนคลาย แสดงออกซึ่งยุคสมัยของการใช้ชีวิตของกลุ่มคน หรือความเป็นอยู่ของชุมชนในขณะนั้น ลักษณะกิจกรรมการแสดงได้แก่ ภาพยนตร์ ละคร รวมถึงการแสดงการละเล่นต่างๆ ที่นำมาเสนอ หรือแสดงชม เช่น มายากล การแสดงนานาชาติ เป็นต้น

7. กิจกรรมงานอดิเรก

กิจกรรมงานอดิเรก เป็นกิจกรรมของบุคคลที่ใช้เวลาว่างทำกิจกรรมเพื่อผ่อนคลาย เพลิดเพลิน ซึ่งส่งผลต่อคุณค่าทางจิตใจของผู้กระทำ อีกทั้งยังส่งผลพลอยได้เป็นชิ้นงาน หรือเป็นรูปธรรมด้วยลักษณะของงานอดิเรก ขึ้นอยู่กับความสนใจของแต่ละบุคคล ถ้าจะนำกิจกรรมใดๆ มาใช้กับตนเอง เช่น งานฝีมือ และงานประดิษฐ์ การปลูกต้นไม้ ทำสวน เลี้ยงสัตว์ อ่านหนังสือ ฟังเพลง เล่นดนตรี การสะสม ฯลฯ โดยทั่วไปมักจะคิดว่าการทำงานอดิเรกเป็นกิจกรรมเฉพาะคนวัยผู้ใหญ่หรือสูงอายุเท่านั้น แต่ที่จริงแล้ว งานอดิเรกนั้นเป็นกิจกรรมของบุคคลทุกวัย

8. กิจกรรมทางสังคม

กิจกรรมทางสังคม เป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกับผู้อื่น ทั้งบุคคลในครอบครัว นอกจากครอบครัวเป็นงานสังสรรค์กิจกรรมตามประเพณี หรือกิจกรรมของชุมชนโดยมักจะร่วมกับพิธีกรรมต่างๆ เช่น งานแต่งงาน งานบวช งานคล้ายวันเกิด งานเลี้ยงในโอกาสต่างๆ

9. กิจกรรมกลางแจ้ง

กิจกรรมกลางแจ้ง หรือออกสถานที่หรือนอกเมือง เป็นกิจกรรมนอกเมือง เป็นกิจกรรมที่แสดงออกซึ่งความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการอิสระ ทำหาย ค้นหาสิ่งแปลกใหม่ และเข้าหาธรรมชาติ ลักษณะกิจกรรมกลางแจ้ง ได้แก่ กิจกรรมค่าย การท่องเที่ยว กิจกรรมผจญภัย กีฬา กลางแจ้ง ฯลฯ

10. กิจกรรมพิเศษ

กิจกรรมพิเศษ หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นหรือกระทำเป็นพิเศษ แล้วแต่กรณี เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือจัดขึ้นในโอกาสต่างๆ เช่น กิจกรรมที่จัดขึ้นในวันสำคัญต่างๆ เช่นกิจกรรมที่จัดขึ้นในวันต่างๆ การจัดกิจกรรมขึ้นโดยเฉพาะ เพื่อจุดมุ่งหมายใด จุดมุ่งหมายหนึ่ง เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วม สามารถจัดได้ทั้งเป็นกิจกรรมบุคคล กิจกรรมหน่วยงานหรือองค์กร เป็นกิจกรรมของชาติหรือนานาชาติ

11. กิจกรรมอาสาสมัครและบริการ

กิจกรรมอาสาสมัครและบริการ เป็นกิจกรรมที่กระทำเพื่อบำเพ็ญประโยชน์ การบริการสาธารณะเป็นความพึงพอใจ สมัครใจของผู้ปฏิบัติในการช่วยเหลือชุมชนหรือประเทศชาติตลอดจนสากลนานาชาติ ส่งผลต่อการสุขใจที่ได้กระทำ ช่วยให้สภาพสังคมดี มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กิจกรรมอาสาได้แก่ กิจกรรมพัฒนาสถานที่ พัฒนาชุมชน อาสาบรรเทาสาธารณภัย ตลอดจนกิจกรรมของชาติ

และนานาชาติ โดยมากมักจะเป็นบุคคลหรือองค์กรเอกชนเป็นผู้ดำเนินการ เช่น ชุมชุม สมาคม มูลนิธิ ต่างๆ เป็นต้น

12. กิจกรรมท่องเที่ยวทัศนศึกษา

กิจกรรมท่องเที่ยวทัศนศึกษา เป็นกิจกรรมกลางแจ้งกิจกรรมหนึ่งซึ่งเป็นการเดินทาง การย้ายไปสถานที่ใหม่ชั่วคราว เป็นการเปลี่ยนจากที่เป็นเพื่อความเพลิดเพลิน สุขใจ และได้พบสิ่งใหม่ช่วยให้มีโลกทัศน์กว้างไกลต่างกับการอยู่ค้ำ คือที่รูปเป็นการดำเนินงานต่างกัน คือ การท่องเที่ยวไม่จำเป็นต้องอยู่ใกล้ธรรมชาติเหมือนเข้าค่าย ลักษณะการท่องเที่ยวอาจมีจุดมุ่งหมายหนึ่งหรือหลายจุดก็ได้ ยกเว้นการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ (Biotourism) จะมีลักษณะเข้าหาธรรมชาติเช่นเดียวกับการเข้าค่าย

13. กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับบุคคลเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าในด้านมนุษย์สัมพันธ์ รู้จักการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข โดยมากจะสอดแทรกจุดประสงค์หรือเป้าหมายอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ร่วมกิจกรรม เช่น วิธีการทำงานร่วมกัน การพัฒนาบุคคลและองค์กร เป็นต้น

14. กิจกรรมเพื่อความสงบสุขและพัฒนาจิตใจ

สุวิมล ตั้งสัจพจน์ (2547: 16) กล่าวว่ากิจกรรมนันทนาการนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 8 ประเภทด้วยกันคือ

1. ศิลปะและหัตถกรรม
2. สิ่งแวดล้อมนอกสถานที่ เกี่ยวกับธรรมชาติ เช่น การเดินทางไกล กิจกรรมดูนก
3. ด้านจิตใจ (Mental) และการใช้ภาษา (Linguistics) เช่น กิจกรรมสะกดรอยคำที่พูด

(Word detective)

4. ดนตรี
5. งานอดิเรก
6. เกม
7. การเดินรำ
8. การแสดงละคร

สมบัติ กาญจนกิจ (2542:78-91) และคณิต เขียววิชัย (2534: 27-33) ได้แบ่งประเภทของนันทนาการตามลักษณะสถานที่จัดเป็นเกณฑ์ ดังนี้

1. นันทนาการครอบครัว

นันทนาการประเภทนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้สมาชิกภายในบ้านได้พักผ่อน สนุกสนานใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ร่วมกัน ครอบครัวเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดในสังคม แต่ถ้าหากขาดการจัดการก็

อาจจะทำให้สมาชิกในครอบครัวไม่มีโอกาสที่จะสนิทสนมกัน การร่วมกิจกรรมนันทนาการจะช่วยให้พ่อแม่ได้มีโอกาสแนะนำอบรมสมาชิกให้เป็นคนดีมีคุณธรรม ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคมสืบต่อไป

2. นันทนาการในโรงเรียน

โรงเรียนจัดได้ว่าเป็นแหล่งวิทยาการของชุมชนที่สำคัญอันหนึ่ง ดังนั้นนอกจากจะให้ความรู้วิชาการแก่นักเรียนแล้วก็ควรจะได้จัดกิจกรรมอื่นๆ เพื่อพัฒนาตัวนักเรียนให้มีคุณธรรมอีกด้วย การที่นักเรียนมีความรู้สึบไล่นั่นไม่เพียงพอสำหรับบทบาทและหน้าที่ของโรงเรียน จะต้องจัดโครงการหรือดำเนินกิจกรรมอื่นๆ เพื่อช่วยพัฒนาตัวนักเรียนให้พร้อมไปด้วยคุณธรรม ความประพฤติ และความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้เป็นอย่างดี เมื่อเป็นเช่นนี้โรงเรียนจึงต้องจัดกิจกรรมนันทนาการ เพื่อช่วยพัฒนาตัวเด็กนักเรียนให้มีความรู้ความสามารถพร้อมไปด้วยคุณธรรมเหมาะที่จะเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมระบอบประชาธิปไตยต่อไป

3. นันทนาการสำหรับชุมชน

ชุมชน จัดได้ว่าเป็นหน่วยของสังคมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศชาติมากพอสมควร ดังนั้น เราจึงควรจัดกิจกรรมนันทนาการให้กับสมาชิกของชุมชน ทั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อให้คนในชุมชนนั้นมีสุขภาพดีทั้งร่างกายและจิตใจ และรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ในส่วนของรัฐควรให้การสนับสนุนในด้านงบประมาณ และบุคลากรเพื่อช่วยดำเนินงานนันทนาการ

4. นันทนาการสำหรับชนบท

ชนบท มักจะเป็นแหล่งที่มีความโล่งแจ้งมาก และไม่มีผู้คนแออัด แต่อย่างไรก็ตามชาวชนบท นั้นจะเป็นแบบง่ายๆ ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อนมากนัก ไม่ต้องคร่ำเคร่งกับการทำงานเหมือนอย่างคนเมือง ดังนั้น การที่ชาวชนบทมีเวลาว่างมากนี้เอง ทำให้เขาเหล่านั้นต้องการนันทนาการเพื่อไปพัฒนาคุณภาพชีวิตของเขาให้มีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น มีการพักผ่อนหย่อนใจ และเกิดการใช้เวลาว่างที่มีประโยชน์

5. นันทนาการอาสาสมัคร

นันทนาการประเภทนี้มุ่งที่จะปลูกฝังให้คนรู้จักการทำงานร่วมกันเพื่อสร้างสรรค์สิ่งดี ๆ ให้กับชุมชน โดยไม่หวังผลตอบแทน และการทำงานในลักษณะกว่าการบังคับ ทุกคนจะเข้าร่วมด้วยความพึงพอใจ ประโยชน์ที่ได้รับนั้นจะตกอยู่ที่ส่วนรวม ผู้เข้าร่วมจะได้รับความพึงพอใจในการทำงานเท่านั้น ในปัจจุบันกิจกรรมนันทนาการประเภทนี้ไม่ค่อยมี และการจัดดำเนินงานจะค่อนข้างยุ่งยาก ทั้งนี้อาจจะมีสาเหตุมาจากสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเป็นอันมาก ทำให้คนมุ่งหวังผลตอบแทนจากการทำงานเพื่อประโยชน์ส่วนตนค่อนข้างมากทำให้กิจกรรมอาสาสมัครน้อยลง

6. นันทนาการธุรกิจการค้า

นันทนาการประเภทนี้มักจะเป็นที่นิยมในเขตเมืองใหญ่ๆ มักจะเป็นการดำเนินงาน เพื่อมุ่งหวังกำไรมากกว่าอย่างอื่น แต่ทั้งนี้คนที่ไปร่วมกิจกรรมก็เกิดความพึงพอใจที่จะเสียเงินเพื่อแลกกับความสนุกที่จะได้รับจากกิจกรรมนั้นๆ นันทนาการประเภทนี้เกิดขึ้นได้ก็เนื่องจากการที่รับจัดบริการให้ไม่เพียงพอกับความต้องการของชุมชน จึงทำให้เอกชนเข้ามาดำเนินการจัดกิจกรรมตอบสนองความต้องการของสังคมโดยต้องมีเครื่องแลกเปลี่ยนคือเงิน การทำกิจกรรมดังกล่าวเป็นที่นิยมมากในเขตเมืองใหญ่ๆ แต่ถ้าเป็นชุมชนขนาดเล็กแล้วเอกชนไม่สามารถจัดดำเนินการให้อยู่รอดได้

7. นันทนาการในโรงงาน อุตสาหกรรม

การทำงานในโรงงาน อุตสาหกรรม นั้นคนมักจะคร่ำเคร่งกับการทำงานอย่างมาก และเพื่อเป็นการช่วยเหลือให้เขาเหล่านั้นได้มีโอกาสพักผ่อนจึงสมควรจัดกิจกรรมนันทนาการในโรงงาน อุตสาหกรรมได้พักผ่อน และจะส่งเสริมให้ทุกคนได้มีการพบปะซึ่งกันและกัน เป็นการลดความขัดแย้งในโรงงานเป็นอย่างดี จึงอาจจะกล่าวได้ว่ากิจกรรมนันทนาการในโรงงานอุตสาหกรรมนั้นนอกจากจะช่วยให้สมาชิกได้พักผ่อนแล้วยังเป็นการช่วยสร้างความสามัคคีของบุคลากรของโรงงานอีกด้วย

8. นันทนาการในโรงพยาบาล

โรงพยาบาลเป็นสถานที่ที่สำคัญอันหนึ่งซึ่งมีทั้งคนไข้และบุคลากรอื่นการทำงานในโรงพยาบาลมีทั้งหมดและพยาบาล จะต้องเผชิญกับความเครียด ที่เกิดจากการบริการผู้เจ็บป่วย ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการจึงมีความสำคัญอย่างมากที่จะช่วยลดความเครียดของหมอและพยาบาล ตลอดจนช่วยให้ผู้ป่วยหายจากโรคหรือพักฟื้นให้ร่างกายแข็งแรงเร็วขึ้น ดังนั้น ทางโรงพยาบาลควรจัดกิจกรรมนันทนาการขึ้น

9. นันทนาการในกองทัพ

กองทัพเป็นกลุ่มชุมชนขนาดใหญ่ที่มีหน่วยทหารซึ่งมีหน้าที่เป็นกำลังสำคัญในการป้องกัน และต่อสู้เพื่อรักษาอธิปไตยของชาติซึ่งรวมทั้งสามเหล่าทัพ ได้แก่ ทหารบก ทหารเรือ ทหารอากาศ ในปัจจุบันความสำคัญของกองทัพก็มีความจำเป็นและสำคัญไม่น้อยกว่าสมัยโบราณเพราะเป็นการแสดงความมั่นคง และความปลอดภัยของประชาชนในชาติ กองทัพมีการกระจายจัดตั้งทั่วประเทศพระราชอาณาจักรจึงเป็นชุมชนใหญ่ของประเทศในยามสงบ กองทัพก็มีนโยบายร่วมมือกันพัฒนาท้องถิ่นและชุมชน กิจกรรมนันทนาการในกองทัพจึงมีความจำเป็นและสำคัญมาก เพราะสามารถสร้างขวัญและกำลังใจผ่านคลายความเครียดจากการฝึกและเตรียมพร้อมถือเป็นกิจกรรมที่ดี

10. นันทนาการทางสังคม

การจัดนันทนาการสำหรับกลุ่มหรือสังคม ซึ่งอยู่พื้นที่เดียวกัน มีความสนใจร่วมกันและ กิจกรรมต่างๆ จะช่วยเสริมสร้างคุณภาพชีวิตของชุมชนและสังคมช่วยส่งเสริมบรรยากาศของชุมชน

ความเข้าใจอันดี การมีมนุษย์สัมพันธ์อันดีต่อกัน และอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขกิจกรรมนันทนาการ สังคม ส่วนใหญ่จะเป็นการจัดและบริการหน่วยงานของรัฐซึ่งถือเป็นแหล่งบริการทางสังคม เช่น การจัดแหล่งนันทนาการ สวนสาธารณะ สวนหย่อม สนามเด็กเล่น พิพิธภัณฑ์ สระว่ายน้ำ สถานแสดงดนตรี ละคร ถือเป็นกิจกรรมนันทนาการที่ให้บริการทางสังคม

11. นันทนาการสำหรับเยาวชน และเด็กนอกโรงเรียน

เด็กและเยาวชน พึงได้รับสิทธิในการเลี้ยงดูให้การศึกษา และการเตรียมตัวเพื่อชีวิต ตามอัตราภาพของบิดามารดา ตามหลักการของสิทธิมนุษยชน ขององค์การสหประชาชาติ รัฐบาลต่างๆ เกือบทั่วโลก ต่างก็เปิดโอกาสให้เด็กทุกคนต้องเข้าโรงเรียน ตามกฎหมายบังคับ ยังมีเด็กและเยาวชนที่ขาดโอกาส เนื่องจากความจำเป็นด้านต่างๆ ทำให้ขาดโอกาสที่จะพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ และสติปัญญา ฉะนั้นองค์การนันทนาการจึงมีบทบาทที่สำคัญยิ่งที่จะส่งเสริมการเตรียมตัวในการพัฒนาการของเด็ก

12. นันทนาการสำหรับผู้สูงอายุ

ผู้สูงอายุ หมายถึง ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 55 ปีขึ้นไป วัยนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงทั้งร่างกายและจิตใจ ประกอบกับวัยสูงอายุได้รับประสบการณ์ชีวิตมาก มีโอกาสสร้างสถานภาพในตำแหน่งหน้าที่ การงาน และความมั่นคงทางเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตามเมื่อถึงวัยเกษียณสถานภาพทางสังคมจะถูก ลดลงรายได้ก็จะลดลง แต่จะมีเวลาว่างเพิ่มมากขึ้นหากบุคคลนั้นไม่ได้เตรียมการก่อนเกษียณจะพบ อุปสรรคต่างๆ นานาทำให้ส่งผลกระทบต่อทางด้านจิตใจ ความยากจน และปัญหาสุขภาพโรคภัยไข้เจ็บ เบียดเบียน กิจกรรมนันทนาการสำหรับผู้สูงอายุจึงมีความจำเป็นสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อช่วยสร้างมนุษย์สัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนและเพื่อนตายวัยได้

13. นันทนาการในประชากรกลุ่มพิเศษ

ประชากรกลุ่มพิเศษในที่นี้ หมายถึง ชุมชนที่ได้รับโอกาสน้อยหรือแตกต่างกว่าชุมชนปกติ เช่น กลุ่มคนพิการ ทั้งพิการทางกาย สมอ ง หูหนวก ตาบอด ทั่นสถาน กลุ่มเยาวชนที่มีพฤติกรรม เบี่ยงเบน รวมทั้งชุมชนชาวเขาตามชายแดน เขาเหล่านี้มีโอกาสจะเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมีน้อย การจัดกิจกรรมนันทนาการจึงต้องคำนึงถึงกลุ่มประชากร ความสนใจและโอกาส กิจกรรมนันทนาการ จึงเปิดโอกาสให้บุคคลได้แสดงออก ตามความสามารถเท่าที่มีเกิดความพึงพอใจ

Faerell; & Lundegren (1999: 173-220) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 9 ประเภทด้วยกัน

1. ศิลปะ (Art)
2. หัตถกรรม (Crafts)
3. การเต้นรำ (Dance)

4. การแสดงละคร (Drama)
5. กิจกรรมเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (Environmental Activities)
6. เพลง (Music)
7. เกมและกีฬา (Sports and Games)
8. นันทนาการทางสังคม (Social Recreation)
9. อาสาสมัคร (Volunteering)

คุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการ

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551: 28-29) ได้กล่าวถึงคุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการไว้
ดังนี้

คุณค่าของนันทนาการ

1. ให้คุณค่าสำหรับบุคคลในด้านความเสมอภาค มีความรับผิดชอบร่วมกันระหว่างบุคคล
ต่อบุคคล และบุคคลกับองค์กร
2. คุณค่าต่อครอบครัว สร้างความรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจในครอบครัว
3. คุณค่าต่อกลุ่มหรือหมู่คณะมีการยอมรับซึ่งกันและกัน มีความสามัคคีและมนุษยสัมพันธ์
ที่ดี
4. คุณค่าต่อชุมชน สร้างความร่วมมือ รักหวงแหนและความผูกพันในชุมชน ตลอดจนวิถี
ชีวิตของชุมชน
5. คุณค่าต่อประเทศชาติ ในด้านสุขภาพของพลเมืองในชาติ การรักษาวัฒนธรรมประเพณี
การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ
6. คุณค่าต่อนานาชาติหรือสากล การรักษษอนุรักษมรดกโลก ความร่วมมือซึ่งกันและกัน
ระหว่างชาติ

ประโยชน์ของนันทนาการ

1. พัฒนาส่งเสริมคุณภาพชีวิต
2. ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
3. พัฒนาส่งเสริมความคิดและสติปัญญาแก่บุคคล
4. ช่วยให้ได้พักผ่อนอันเป็นสิ่งจำเป็นของบุคคลอย่างหนึ่ง
5. ช่วยให้เกิดความสุขและความพึงพอใจ

ผู้อื่น

6. สร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสร้างความรู้สึกรักให้เกิดการยอมรับตนเองและ

7. พัฒนาบุคคลในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

8. ส่งเสริมให้เป็นพลเมืองดี

9. ช่วยแก้ปัญหาสุขภาพจิต

10. ช่วยลดปัญหาอาชญากรรมและพฤติกรรมเกรงของเด็ก

11. ช่วยบำรุงขวัญและสุขภาพบุคคลแต่ละกลุ่ม

12. ส่งเสริมและสร้างความรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจอันดีแก่สมาชิกภายในครอบครัว

13. ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการสงวนทรัพยากรธรรมชาติ

14. เป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ระหว่างชาติ

15. ช่วยถ่ายทอดประเพณีวัฒนธรรม อารยธรรมของมนุษย์

ซึ่งสอดคล้องกับ บันเทิง เกิดปรากฏ และเจษฎา เจียรไน (2546: 34-36)

สมบัติ กาญจนกิจ (2544: 32-33) พีระพงศ์ บุญศิริ (2542: 37) ดนู จีระเดชากุล (2541: 37-38) คณิต เขียววิชัย (2534: 25) กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการ ดังนี้

1. ช่วยให้คนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ คนเรามีเวลาทำงาน และมีเวลานอนหลับ เวลาทำกิจวัตรประจำวันและจะมีเวลาว่างเหลืออยู่อีกประมาณวันละ 5-7 ชั่วโมง เวลาดังกล่าวนี้สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

2. ช่วยให้พนักงาน เจ้าหน้าที่ข้าราชการในองค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนได้มีโอกาสผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อย ได้มีเวลาร่วมสนุกสนาน เช่น มีการจัดดนตรี งานรื่นเริงสังสรรค์ งานกินเลี้ยง แข่งขันกีฬาภายในระหว่างแผนกหรือฝ่ายต่างๆ ขององค์กร

3. ช่วยส่งเสริมสุขภาพจิต (Mental Health) ดังที่ทราบแล้วว่าสังคมปัจจุบันเป็นสังคมแห่งการแข่งขัน ค่าครองชีพสูง ปัญหาในการครองชีวิตมากมาย บางคนไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ มีความวิตกกังวลในเรื่องต่างๆ สิ่งเหล่านี้เป็นหนทางนำไปสู่การเป็นโรคจิตได้

4. ช่วยป้องกันอาชญากรรม และความประพฤติของเยาวชน (Crime and Delinquency Prevention) ปัจจุบันนี้ปัญหาวัยรุ่นเป็นปัญหาที่มีผลต่อสังคมมาก ระยะเวลาเยาวชนประพฤติผิดไปในทางลักขโมย ก่ออาชญากรรม ทะเลาะวิวาท แข่งมอเตอร์ไซด์ ติดสารเสพติด หนีโรงเรียน ก่อความสงบสุขของสังคม สาเหตุที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ การไม่รู้จักใช้เวลาว่างในทางนันทนาการ เมื่อเขามีเวลาว่างก็ใช้ไปในทางที่ผิดหรือใช้ไม่เป็น

5. ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของชาติ ผู้ที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการชนิดใดนั้นย่อมได้เลือกเฟ้นตามความพอใจของเขา ถ้าเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมของชาติ เช่น

การละเล่นพื้นเมือง การฟ้อน การรำ หรือการกระทำในกิจกรรมที่แสดงออกถึงประเพณีวัฒนธรรมของภูมิภาคหรือท้องถิ่นต่างๆ นั้น ถือได้ว่าเป็นการเผยแพร่หรือส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของชาติ อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของคนไทยเรา ทั้งผลที่ได้รับย่อมทำให้เขามีความสุขใจ เพลิดเพลินสนุกสนานพอใจในชีวิตและสังคมยิ่งขึ้น

6. กิจกรรมนันทนาการช่วยให้ความปลอดภัยแก่สังคม ประชาชนในเมืองหลวงและจังหวัดใหญ่ๆ ที่อยู่กันหนาแน่น ที่อยู่อาศัยไม่เพียงพอจึงไม่มีที่ว่างสำหรับเล่นและพักผ่อน สนามเด็กเล่นและสนามกีฬาไม่พอกับความต้องการ ฉะนั้นเพื่อความปลอดภัยและรักษาชีวิตจึงควรจัดให้มีสนามเด็กเล่น มีศูนย์เยาวชน มีสนามกีฬา แล้วจัดหาอุปกรณ์ เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล วอลเลย์บอล ตะกร้อ แบดมินตัน ฯลฯ พร้อมด้วยผู้นำมาควบคุมดูแลให้แก่เด็ก วิธีนี้นับเป็นการรักษาความปลอดภัยโดยจัดกิจกรรมให้เด็กเล่นในที่ปลอดภัย

7. ส่งเสริมความเป็นพลเมือง (Good Citizenship) ประชาชนที่รู้จักบำรุงรักษาสุขภาพใช้เวลาว่างไปในทางที่ถูก ไม่สร้างความเดือดร้อนให้แก่สังคม รักความยุติธรรม ไม่เห็นแก่ตัวรักหมู่คณะมีใจรักการให้บริการ อาสาสมัครเพื่อช่วยเหลือสังคมเช่นเป็นผู้นำอาสาสมัคร เป็นต้น นับว่าเป็นพลเมืองดีอันเนื่องมาจากการเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการ

8. ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์และการทำงานเป็นทีม สมาชิกภายในครอบครัวมีโอกาสพบกันและได้แสดงความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน โดยการใช้กิจกรรมนันทนาการร่วมกันภายในบ้าน โดยมีพ่อแม่เป็นผู้นำทำกิจกรรม และในทำนองเดียวกันหมู่คณะและชุมชนก็ใช้กิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างหมู่คณะและชุมชนทำให้เกิดความรักความสามัคคี และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมต่างๆ

9. ส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ ประเทศที่อุดมสมบูรณ์ด้วยทรัพยากรธรรมชาติ ถ้าไม่มีการสงวนและบำรุงรักษาไว้สิ่งมีค่าก็ต้องสูญหายไป ฉะนั้นการที่รัฐบาลมีนโยบายให้มีการสงวนป่าไม้เพื่อเป็นวนอุทยาน (Natural Park) ให้มีสภาพเหมือนเดิม จึงเป็นสิ่งที่ควรให้ความร่วมมือและสนับสนุน ในทางนันทนาการนั้น ป่าไม้ สวนพฤกษชาติ วนอุทยานธรรมชาติที่สวยงามเป็นทรัพยากรที่สำคัญยิ่ง เพราะประชาชนจะได้แสวงหาความสุข ความพอใจและความเพลิดเพลินใจจากธรรมชาติที่สวยงามนั้น

ชีวิตคนเราต้องมีนันทนาการตลอดเวลาตั้งแต่แรกเกิดจนถึงช่วงสุดท้ายของชีวิตจะทำให้คนเรามีความสุข คลายเครียด อายุยืน เราสามารถจัดนันทนาการได้ทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นในครอบครัว ชุมชน โรงเรียน โรงพยาบาล บริษัท โรงงานหรือหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนสรุปได้ว่าประโยชน์ที่ได้จากนันทนาการมี ดังนี้

1. ครอบครัว

กิจกรรมนันทนาการเป็นสื่อสำคัญที่จะช่วยสร้างบรรยากาศให้เกิดความรักความอบอุ่น และสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีให้สมาชิกภายในครอบครัวได้เป็นอย่างดี และช่วยลดปัญหาการใช้เวลาว่างที่ไม่เกิดประโยชน์ให้กลายเป็นประโยชน์สูงสุด

2. ชุมชน

นันทนาการจะช่วยพัฒนาชุมชน ให้มีความสมบูรณ์หลายๆ ด้านด้วยกัน

2.1 ช่วยสร้างคนให้เป็นสมาชิกที่ดี มีเหตุผล เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน มีความขยันขันแข็ง ทั้งนี้เพราะนันทนาการนั้นจะต้องอาศัยกิจกรรมนันทนาการเข้าช่วยในการเสริมสร้างสมาชิกที่ดีให้กับชุมชน เช่น กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ จะช่วยทำให้สมาชิกในสังคมรู้จักการเสียสละ และช่วยเหลือผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

2.2 ช่วยลดปัญหาอาชญากรรม การปล่อยปละละเลยกลุ่มวัยรุ่นที่มีเวลาว่างมากเกินไป จนทำให้เขาหันไปหาอบายมุข และประพฤติตัวไม่ดี จนก่ออาชญากรรมได้ในที่สุด ดังนั้น ถ้าหากชุมชนสามารถดำเนินกิจกรรมนันทนาการให้กับกลุ่มวัยรุ่นเหล่านี้ได้ ก็จะช่วยลดปัญหาอาชญากรรมได้อีกวิธีหนึ่ง

2.3 ช่วยทำให้เกิดสภาพแวดล้อมที่ดีขึ้น ทั้งนี้เพราะกิจกรรมนันทนาการนั้นจะครอบคลุมไปจนถึงเรื่องการจัดสภาพแวดล้อมให้สวยงาม เป็นการป้องกันปัญหามลภาวะได้อีกทางหนึ่ง เช่น การจัดสวนหย่อมที่สวยงาม หรือการจัดสวนไม้ดอกไม้ประดับ ก็จะช่วยรักษาสมดุลทางธรรมชาติได้เป็นอย่างดี

3. ประชากรในสังคม

กิจกรรมนันทนาการ นับว่ามีบทบาทต่อประเทศชาติเป็นอย่างมาก เพราะกิจกรรมนันทนาการนั้น จะช่วยสร้างประชากรให้มีสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรงทั้งร่างกายและจิตใจ ดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข ลดปัญหาค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาล ลดปัญหาอาชญากรรมทำให้ประเทศชาติมีความสงบสุข

บทสรุป

นันทนาการเป็นกิจกรรมที่บุคคลเข้าร่วม หรือกระทำในยามว่างด้วยความพึงพอใจหรือสมัครใจส่งผลให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้ชีวิตสดชื่นโดยการเสริมสร้างพลังงานขึ้นใหม่ หลังจากที่ใช้พลังงานแล้วเกิดเป็นความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกายและจิตใจ เมื่อบุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจะช่วยจัดหรือผ่อนคลายความเหนื่อยเมื่อยล้าที่เกิดขึ้นนั้นให้หมด นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางกายและจิตใจของบุคคลได้อย่างแท้จริง ทั้งนี้กิจกรรมนั้น

จะต้องเป็นกิจกรรมที่ดีที่สังคมยอมรับ มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยตอบสนองความต้องการพื้นฐานของคน ส่งเสริมสุขภาพทั้งทางร่างกายและจิตใจ ฝ่อกลายความตึงเครียด ส่งเสริมความสัมพันธ์อันดี ตลอดจนปลูกฝังนิสัยของการเป็นพลเมืองดี ตามระบอบประชาธิปไตย กิจกรรมนันทนาการนั้นมีความสำคัญต่อบุคคลทุกเพศ ทุกวัย และต่อครอบครัว

2. แนวคิดผู้นำนันทนาการระดับต่างๆ

ความหมายของผู้นำนันทนาการ

ทักษะผู้นำนันทนาการหมายถึง ความชำนาญที่ผู้นำนันทนาการต้องมีประจำแต่ละระดับ เสมือนเป็นคุณลักษณะเด่นของการบริหารจัดการนันทนาการนั่นเอง จะจำแนกเป็นผู้นำนันทนาการ โดยความรู้ความสามารถของบุคลิกภาพและคุณภาพอื่นๆ ที่แสดงภาวะผู้นำได้ในขีดความสามารถของการบริหารจัดการ ซึ่ง สมพร สุทัศนีย์ (2539) ได้แบ่งระดับของผู้นำไว้ดังนี้

1. ผู้นำระดับสูงหรือระดับนโยบาย
2. ผู้นำระดับกลางหรือระดับผู้จัดการ
3. ผู้นำระดับปฏิบัติการหรือระดับต้น

ซึ่งผู้นำทั้ง 3 ระดับนี้จะต้องมีคุณลักษณะในเรื่องทักษะการบริหารจัดการงานเด่นเฉพาะด้าน ต่างๆกันไป แต่ต้องมีทั้ง 3 ทักษะในผู้นำผู้บริหารทุกระดับ คือ เมเยอร์ส (Mayers. 1998)

1. ทักษะทางความคิด(Conceptual Skill)
2. ทักษะทางมนุษยสัมพันธ์(Human Relationship Skill)
3. ทักษะทางเทคนิค/ปฏิบัติการ(Technical/Practical Skill)

อนึ่ง ผู้นำนันทนาการระดับต่างๆ นั้นจะต้องมีปัจจัยองค์ประกอบอันแสดงถึงคุณลักษณะเด่นของผู้นำ สรุปได้ดังนี้

1. ผู้นำนันทนาการระดับสูง เป็นผู้นำองค์กรที่อยู่ในตำแหน่งสูงสุดขององค์กรอาจจะอยู่ในรูปของคณะบุคคล หรือบุคคลเดียวกัน จะทำหน้าที่ในเรื่องการบริหารในแง่นโยบาย ควบคุม ดูแลการบริหารจัดการ การทำงาน และปฏิบัติการของสมาชิกชั้นต่ำๆ ลงมาทุกระดับ ผู้นำนันทนาการระดับนี้จะต้องมีทักษะในการคิดเป็นสำคัญในการบริหารจัดการ คือ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การวิเคราะห์วางแผน ออกแบบงานการต่างๆ ที่เกี่ยวกับการดำเนินการนันทนาการส่วนทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ก็ ต้องมีความรู้ความเข้าใจที่มีปริมาณมากเป็นอันดับรองลงมา ใกล้เคียงกับทักษะด้านความคิด แต่มีทักษะด้านเทคนิค/ปฏิบัติเพียงเล็กน้อย

2. ผู้นำนันทนาการระดับกลาง เป็นผู้นำองค์กรที่อยู่ในระดับตำแหน่งผู้จัดการ ทำหน้าที่นำนโยบาย นำความคิดของคณะผู้บริหารหรือผู้นำนันทนาการระดับสูงมาวิเคราะห์และจัดดำเนินการให้

เป็นไปตามวัตถุประสงค์และเป้าประสงค์ที่วางไว้ และเป็นไปตามนโยบายที่กำหนดขององค์กร และในการดำเนินการนั้นผู้นำนันทนาการระดับกลาง/ผู้จัดการ (Middle) นี้จะมีทักษะทางด้านมนุษยสัมพันธ์ เป็นสำคัญสูงสุด โดยเน้นพลังบุคคล เช่น การสร้างความสัมพันธ์อันดีงามระหว่างบุคคลประสาน เชื่อมโยงหน้าที่ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ ของผู้นำนันทนาการระดับกลางควรมีทักษะเท่าๆกัน และใกล้เคียงกับทักษะด้านอื่นๆคือ ทักษะ ความคิด (Conceptual Skill) และทักษะเทคนิค/ปฏิบัติการ (Technical/Practical Skill) ซึ่งแบ่ง สัดส่วนแล้วจะมีทักษะทั้ง 3 ด้านได้ใกล้เคียงกันทุกด้าน

3. ผู้นำนันทนาการระดับต้น/ปฏิบัติการ เป็นผู้นำองค์กรนันทนาการอยู่ในระดับตำแหน่งผู้นำ กิจกรรมนันทนาการเป็นสำคัญ ทำหน้าที่ในการบริหารจัดการองค์กรส่วนเล็กๆ เฉพาะงาน เฉพาะ กิจกรรมและที่ได้รับมอบหมาย มุ่งให้ความรู้ ความเข้าใจ และทำการปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการเป็น สำคัญ มีทักษะเทคนิค/ปฏิบัติการมาก สามารถนำกิจกรรมนันทนาการถ่ายทอด แนะนำ แก้ปัญหา การฝึกปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการของสมาชิกผู้ร่วมกิจกรรมได้เป็นอย่างดี ฉะนั้นผู้นำนันทนาการระดับ ปฏิบัติการนี้จะต้องมีทักษะทางด้านเทคนิคปฏิบัติมาก ทักษะทางด้านมนุษยสัมพันธ์มากใกล้เคียงกับ ทักษะการปฏิบัติ แต่มีทักษะทางความคิดอยู่ในระดับน้อย

การบูรณาการทักษะเพื่อการจัดการ

ในการบริหารจัดการกิจกรรมนันทนาการนั้น ไม่ว่าจะเป็นผู้ผู้นำนันทนาการระดับใดๆ ในการ แสดงภาวะผู้นำเพื่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการจำเป็นจะต้องนำทักษะทั้ง 3 ด้าน คือ ทักษะด้าน ความคิด (Conceptual Skill) ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ (Human Relationship Skill) และทักษะด้าน เทคนิค/ปฏิบัติ (Technical/Practical Skill) มาบูรณาการร่วมกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือเป็นชุด เดียวกันเพื่อการดำเนินการกิจกรรมนันทนาการ

ผู้นำนันทนาการระดับสูง

ผู้นำนันทนาการระดับสูง ก็ต้องมีความรู้ ความเข้าใจ และมีทักษะทั้ง 3 ด้านอยู่ในตัว ผู้นำ ระดับนั้นเพียงแต่รู้มาก เข้าใจมาก เก่งมากในด้านความคิด และให้นำหนักไปที่ด้านความคิด ขณะเดียวกันในความคิด กระบวนการคิด องค์ความรู้ต่างๆ จะต้องสอดแทรกความรู้ความเข้าใจทักษะ ด้านมนุษยสัมพันธ์และด้านทักษะปฏิบัติลงไปด้วย โดยสามารถอธิบายได้ แสดงได้ สาธิตได้ บอก กล่าวได้ทุกทักษะ ฉะนั้นผู้นำนันทนาการต้องเรียนรู้ทั้ง 3 ทักษะให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามปริมาณ ของหน้าที่รับผิดชอบ ฉะนั้นในการออกแบบหลักสูตรเพื่อพัฒนาผู้นำนันทนาการระดับสูง จะต้อง ประกอบไปด้วยลักษณะดังนี้

1. ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถในวิชาชีพนันทนาการอย่างลึกซึ้ง สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิจัยได้เป็นอย่างดี และควรเรียนรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการทั่วไป และภาคธุรกิจ รวมทั้งจัดบริหารสาขาต่างๆ คิดเป็นปริมาณงานร้อยละ 60

2. ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถในวิชาการมนุษยสัมพันธ์ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ การเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ คิดเป็นปริมาณงานร้อยละ 30

3. ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถในเทคนิคทักษะปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการรวมถึงการถ่ายทอดทักษะปฏิบัติ คิดเป็นปริมาณงานร้อยละ 10

ผู้นำนันทนาการระดับกลาง

ผู้นำนันทนาการระดับกลาง จำเป็นอย่างยิ่งจะต้องศึกษาเรียนรู้ทักษะทั้ง 3 ด้าน ในการบริหารจัดการคือมีความรู้ ความเข้าใจ สามารถในการมีความคิด มีมนุษยสัมพันธ์และการปฏิบัติกิจกรรมในปริมาณเท่าๆกัน เช่น คิดวางแผนโครงการกิจกรรมนันทนาการได้ถูกต้อง มีความสัมพันธ์อันดีงามกับบุคลากรทุกระดับ ทั้งผู้บริหารจัดการระดับสูง ระดับล่าง รวมทั้งสมาชิกให้สามารถดำเนินการได้อย่างราบรื่นงดงาม การออกแบบหรือสร้างหลักสูตรเพื่อพัฒนาผู้นำนันทนาการระดับกลางต้องบูรณาการเนื้อหาสาระเพื่อการฝึกอบรมให้ความรู้ สามารถแบ่งสัดส่วนการฝึกอบรมได้ดังนี้

1. ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถในวิชาชีพนันทนาการอย่างลึกซึ้ง สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิจัยได้เป็นอย่างดี และควรเรียนรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการทั่วไป และภาคธุรกิจ รวมทั้งจัดบริหารสาขาต่างๆ คิดเป็นปริมาณงานร้อยละ 33

2. ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถในวิชาการมนุษยสัมพันธ์ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ การเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ คิดเป็นปริมาณงานร้อยละ 34

3. ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถในเทคนิคทักษะปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการรวมถึงการถ่ายทอดทักษะปฏิบัติ คิดเป็นปริมาณงานร้อยละ 33

ผู้นำนันทนาการระดับต้น

ผู้นำนันทนาการระดับต้นจำเป็นต้องศึกษาเรียนรู้ทั้ง 3 ทักษะ คือทักษะทางด้านความคิด ควรเป็นความคิดสร้างสรรค์ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ บริหารจัดการเบื้องต้น เพื่อการทำกิจกรรมนันทนาการ ความรอบรู้ทั่วไปขั้นเบื้องต้น ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์เนื้อหาสาระความเข้มข้นเท่าเทียมกับผู้นำนันทนาการระดับกลาง แต่มีทักษะในด้านเทคนิค/ปฏิบัติ การเป็นอย่างไรในการนำกิจกรรมถ่ายทอด แก้ปัญหาการปฏิบัติกิจกรรมของสมาชิกเป็นต้น สามารถจัดบูรณาการการเรียนรู้แบ่งน้ำหนักหลักสูตรได้ดังนี้

1. ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถในวิชาชีพนันทนาการอย่างลึกซึ้ง สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิจัยได้เป็นอย่างดี และควรเรียนรู้เกี่ยวกับการบริหารจัดการทั่วไป และภาคธุรกิจ รวมทั้งจัดบริหารสาขาต่างๆ คิดเป็นปริมาณงานร้อยละ 10

2. ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถในวิชาการมนุษยสัมพันธ์ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ การเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ คิดเป็นปริมาณงานร้อยละ 30

3. ความรู้ ความเข้าใจ และสามารถในเทคนิคทักษะปฏิบัติการกิจกรรมนันทนาการรวมถึงการถ่ายทอดทักษะปฏิบัติ คิดเป็นปริมาณงานร้อยละ 60

หน้าที่ของผู้นำนันทนาการ

เฮอร์ซีย์ และแบลงชาร์ด (Hersey and Blanchard. 1982 อ้างถึงใน Russell,2001) ได้กล่าวถึงหน้าที่ วิธีการ และการปฏิบัติงานอันเป็นทักษะของผู้นำนันทนาการออกเป็นหมวดหมู่ในการทำงานได้ 3 หน้าที่หลักคือ

หน้าที่ทางเทคนิค (Technical Functions)

ผู้นำจะให้ความรู้ เทคนิค วิธีการ และอุปกรณ์ต่างๆ ที่จำเป็นในการปฏิบัติงานและนำประสบการณ์ที่ได้จากการทำงานจากการศึกษาและฝึกอบรม มาใช้ในการทำงานที่มีลักษณะการทำงานที่เฉพาะ เช่น ในการใช้ทักษะทางด้านคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังสามารถจำแนกหน้าที่ทางด้านเทคนิคได้ดังต่อไปนี้

1. เป็นผู้วางแผนโปรแกรม (The Recreation Leader Plans Programs)
2. เป็นผู้สามารถจัดระเบียบองค์กรได้ (The Recreation Leader Carries Out Organizational Management)
3. เป็นผู้ประเมินผล (The Recreation Leader Evaluates)
4. เป็นผู้ทำงานภายใต้กฎหมาย (The Recreation Leader Is Aware of and Works Within a Legal Framework)
5. มีทักษะด้านการจัดการงานทั่วไปและเทคนิคต่างๆ อันจะนำไปสู่ความสำเร็จ (The Recreation Leader Accomplishes General Office and Technical Tasks)

หน้าที่ทางมนุษยสัมพันธ์ (Human Relations Functions)

1. ผู้นำนันทนาการมีการทำงานที่ต้องสัมพันธ์กับการให้ข้อมูลข่าวสารในการบริการ (The Recreation Leader Acquires Relevant information About Those served)

2. ผู้นำนันทนาการต้องมีความเข้าใจและปฏิบัติงานตามกระบวนการของพลวัตกลุ่ม (The Recreation Leader Understands and Works with the Processes OF Group Dynamics)
3. ผู้นำนันทนาการต้องมีความเข้าใจในการจัดกิจกรรมนันทนาการที่มีความสำคัญสำหรับผู้เข้าร่วม (The recreation Leader Understands That Recreation Provides a Significant Outcome for participants)
4. ผู้นำนันทนาการต้องเป็นผู้ที่ร่วมมือในการพัฒนากับองค์กรวิชาชีพต่างๆ (The Recreation Leader Develops Cooperative Relationships with Other Professionals and Organizations)

หน้าที่เกี่ยวกับการสร้างความคิด (Conceptual Functions)

1. ผู้นำต้องมีการปฏิบัติกรบนพื้นฐานของปรัชญานันทนาการ (The recreation Leader Works on the Basis of a Sound Philosophy of Recreation)
2. ผู้นำนันทนาการต้องมีปรัชญาในวิชาชีพ (The recreation Leader Has a Sound Professional Philosophy)
3. ผู้นำนันทนาการคือผู้ช่วยเหลือการดำเนินงานภายใต้ภายใต้ปรัชญาและเป้าหมายขององค์กร (The recreation Leader Contributes to, and Operates Within, Organization Philosophies and Goals)
4. ผู้นำนันทนาการต้องเป็นนักต่อสู้เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จของสังคมที่ดียิ่งขึ้น (The recreation Leader Strives Toward the Achievement of a better Society)

ในการปฏิบัติหน้าที่ของผู้ผู้นำนันทนาการให้ประสบความสำเร็จได้อย่างมีประสิทธิภาพบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ ผู้นำจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการดำเนินการทุกขั้นตอนของการนำและการบริหารจัดการกิจกรรมนันทนาการ ทั้งนี้ต้องอาศัยการมีทักษะเชิงบริหารจัดการเป็นสำคัญ กล่าวคือ ต้องมีทักษะด้านความคิด ด้านมนุษยสัมพันธ์ และด้านเทคนิค การปฏิบัติ และทักษะด้านอื่นๆ ที่ส่งเสริมศักยภาพของความเป็นผู้นำนันทนาการ เช่น ทักษะด้านคุณธรรมและจริยธรรม ด้านสื่อสาร หลักและปรัชญาในการพัฒนาบุคลากรผู้นำนันทนาการ เพื่อเป็นผู้นำระดับมาตรฐานสากลแล้วจะต้องจัดหลักสูตรในการพัฒนาศักยภาพ ฝึกอบรม เพื่อให้ผู้นำมีทักษะตามทฤษฎีการบริหารจัดการด้านทักษะแต่ละระดับอย่างถูกต้อง ดังนี้คือ

1. ผู้นำนันทนาการระดับผู้บริหาร (ระดับสูง) ต้องมีทักษะด้านความคิดร้อยละ 60 ด้านมนุษยสัมพันธ์ร้อยละ 30 และด้านเทคนิคปฏิบัติร้อยละ 10

2. ผู้นำนันทนาการระดับผู้จัดการ (ระดับกลาง) ต้องมีทักษะด้านต่างๆ ทั้ง 3 ด้านใกล้เคียงกัน คือทักษะด้านความคิดร้อยละ 33 ด้านมนุษยสัมพันธ์ร้อยละ 34 และด้านเทคนิคปฏิบัติร้อยละ 33

3. ผู้นำนันทนาการระดับปฏิบัติการ (ระดับต้น) ต้องมีทักษะด้านความคิดร้อยละ 10 ด้านมนุษยสัมพันธ์ร้อยละ 30 และด้านเทคนิคปฏิบัติร้อยละ 60

โดยเฉพาะผู้นำนันทนาการระดับต้นถือว่าเป็นระดับที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการให้บริการด้านกิจกรรมนันทนาการ เพราะจะต้องมีทักษะความสามารถพื้นฐาน ด้านนันทนาการ มากกว่าด้านบริหาร

คริสโตเฟอร์ เอ็ดกินตัน (Christopher R. Edginton. 2005: 101-116) กล่าวถึงบทบาทของผู้นำ (Leadership Role) ไว้ดังนี้

1. ผู้นำระดับต้น (Face-to-Face Leadership) เป็นผู้ประสานงานโดยตรง เช่น ผู้นำเกม ร้องเพลง เต็มรับ ละคร ท่องเที่ยว การแข่งขัน การประชุม งานสังคม งานศิลปะ และงานฝีมือ ศูนย์ชุมชน บทบาทของผู้นำในระดับนี้จะต้องประสานงานโดยตรงกับกลุ่มผู้รับบริการ ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของการนำ ชี้นำ อธิบาย สอน ซึ่งส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของคนทั้งกลุ่ม โดยผู้นำประเภทนี้ ก็สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1.1 ผู้นำเปรียบเหมือนครูผู้สอน (Leader as Instructor) โดยมากแล้วจะเป็นการสอนเพื่อให้มีความรู้ ความชำนาญในทักษะเฉพาะทาง จึงจำเป็นที่ผู้นำจะต้องเป็นผู้สอน เช่น การเล่นดนตรี ทักษะด้านกีฬา การเดิน เรือดำน้ำ หรือปีนเขา เป็นต้น ดังนั้น ผู้นำควรเป็นผู้ที่มีบทบาทดังนี้

- เป็นนักวางนโยบาย (Policymaker)
- เป็นนักวางแผน (Planner)
- เป็นนักจัดการ (Organizer)
- เป็นแหล่งเรียนรู้ (Resource Person)
- เป็นนักกระตุ้น (Stimulator)
- เป็นนักตัดสิน /กรรมการ (Referee)
- เป็นผู้รักษากฎระเบียบ (Disciplinarian)
- เป็นสัญลักษณ์ของกลุ่ม (Group Symbol)
- เป็นนักพูด (Spokesperson)

1.2 ผู้นำเปรียบเหมือนผู้ให้คำปรึกษา (Leader as Counselor) โดยมากแล้วจะเน้นไปที่การให้ผู้รับคำปรึกษาเข้าใจถึงศักยภาพด้านการใช้เวลาของตน และหาวิธีการที่จะสร้าง หรือเพิ่มสิ่งที่มีความหมายเข้ามาในชีวิตของตน โดยผ่านการใช้เวลาว่าง ผู้นำประเภทนี้โดยทั่วไป ก็จะปฏิบัติกับ

ผู้รับคำปรึกษา ณ ช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น ผู้นำจะต้องได้รับการฝึกฝนและมีความรู้ในด้านการให้คำปรึกษา โอกาสในการใช้เวลาว่าง ขอบเขตของกิจกรรมยามว่าง

1.3 ผู้นำเปรียบเหมือนผู้ฝึก (Leader as Coach) ผู้นำในประเภทนี้ก็คือผู้ฝึกสอนที่เป็นผู้ให้ความช่วยเหลือทีม เช่น ทีมฟุตบอล บาสเก็ตบอล เบสบอล วอลเลย์บอล หรือกีฬาประเภททีมอื่นๆ ล้วนแล้วแต่ต้องการผู้นำทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเรียกว่า ครูฝึก ผู้สอน หรือกัปตัน พวกเขาเหล่านี้ก็คือผู้นำสมาชิกก้าวเดินไปสู่ชัยชนะนั่นเอง ผู้ฝึกควรเป็นผู้ที่ทำให้กลุ่มนั้นมีจิตวิญญาณของความเป็นกลุ่ม นั่นก็คือ ต้องเป็นผู้ที่สามารถปลุกเร้าให้เกิดความกระตือรือร้น เป็นผู้ตั้งกฎ ปลุกเร้าอารมณ์เชิงบวก ขจัดความแตกต่างระหว่างบุคคล และสอนทักษะ ในการบริการนันทนาการและกิจกรรมยามว่าง ผู้ฝึกสอนควรจะเป็นผู้สร้างหลักปรัชญาที่ว่า สิ่งที่เกิดขึ้นต่อบุคคลแต่ละคน และต่อกลุ่ม อาจสำคัญมากกว่าการได้รับชัยชนะ

2. ผู้นำระดับกลาง (Supervisory Leadership) ผู้นำในระดับนี้จะเป็นผู้ดูแล ควบคุม ในองค์กรที่ให้บริการด้านนันทนาการ ผู้นำนั้นจะต้องเป็นไปได้อย่างดีทั้งนักจัดการด้านกิจกรรม และงานบุคคล ผู้นำในระดับนี้จะเป็นผู้ใช้ทักษะความรู้ด้านมนุษยสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี ต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถในการกระตุ้น สร้างแรงจูงใจ และสามารถประเมินผลการทำงานของผู้ใต้บังคับบัญชาได้ Neipoth (1983) อ้างถึงใน คริสโตเฟอร์ เอ็ดกินตัน (Christopher R. Edginton, 2005:109-113) ได้กล่าวถึงหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้นำในระดับกลางไว้ดังนี้

2.1 การสอนและการนำ (Thaching and Leading) จะช่วยให้เจ้าหน้าที่ได้รับความรู้ความเข้าใจถึงความจำเป็นที่จะต้องไปให้ถึงเป้าหมายในองค์กร

2.2 การวางตัวเจ้าหน้าที่ (Selection of Staff) ในขั้นนี้คือ ผู้นำต้องสามารถแบ่งงาน/หน้าที่ให้กับผู้ใต้บังคับบัญชาได้ ไม่ว่าจะเป็นการวางตำแหน่งงาน วุฒิการศึกษา ประสบการณ์การทำงาน และมอบหน้าที่

2.3 การอบรมการให้บริการ (In-Service Training) มี 4 ประเภท ด้วยกัน คือ 1) ปฐมนิเทศงาน 2)การอบรมเฉพาะตำแหน่งงาน 3)การอบรมเพื่อให้ผู้ปฏิบัติงานได้รับข้อมูลใหม่ๆ 4) การพัฒนาอาชีพทั่วไป

2.4 การจัดตารางกำหนดการ (Scheduling Staff) นอกจากการจัดตารางการทำงาน และชั่วโมงงานของเจ้าหน้าที่แล้ว ยังหมายความรวมถึง 1)จำนวนชั่วโมงที่จะเปิดทำการ 2)รายการที่ต้องรับผิดชอบทั่วไปในแต่ละส่วน 3)วันเวลาประชุมของเจ้าหน้าที่ 4)กำหนดส่งรายงานผล 5)การจัดการด้านงบประมาณของแต่ละส่วน

2.5 การประเมิน (Evaluation) เพื่อให้เกิดประสิทธิผลของการทำงาน จำเป็นต้องมีการประเมินผลการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ อาจทำได้โดยการใช้แบบวัด การสังเกต และดูจากผลงาน การ

ประเมินไม่เพียงแต่จะช่วยให้เจ้าหน้าที่พัฒนาการทำงานของตนเท่านั้น แต่ยังเป็นผลดีต่อการพิจารณาเลื่อนตำแหน่งอีกด้วย

2.6 การจัดหาทรัพยากร (Providing Resources) ผู้นำในระดับกลาง จะต้องตรวจสอบให้แน่ใจอยู่เสมอว่า เจ้าหน้าที่มีวัสดุอุปกรณ์เพียงพอ

2.7 เป็นผู้ประสานงาน (Linking Administrative and Functional Levels) ผู้นำในระดับกลางนี้จะเป็นผู้ที่คอยประสานงานระหว่าง ผู้นำในระดับสูงสุด กับผู้นำในระดับต้น ซึ่งต้องเป็นผู้ที่สามารถนำข้อมูล นโยบายจากผู้นำระดับสูงให้ลงมาสู่ผู้นำในระดับต้นได้

2.8 การกำกับ ควบคุมพฤติกรรม (Directing, Controlling and Taking Corrective Action) ผู้นำในระดับนี้ต้องเป็นผู้ที่สามารถมอบหมายภาระงานได้อย่างชัดเจน เฉพาะเจาะจง และคอยกำกับดูแลให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้นำในระดับนี้จะต้องมีบทลงโทษ เมื่อมีการปฏิบัติไม่เหมาะสม เช่น มาทำงานสาย นำอุปกรณ์ที่ทำงานกลับบ้าน หรือไม่ปฏิบัติตามนโยบายขององค์กร

2.9 เป็นผู้ริเริ่ม (Initiating) เป็นผู้นำและคอยกำกับควบคุมให้ดำเนินต่อไป

2.10 การวางอัตราเร่งของงาน (Setting the Pace) บางครั้งในการดำเนินงานก็อาจถูกจำกัดด้านเวลาก็เป็นได้

2.11 การถ่ายทอด (Informing) คือ การนำข้อมูล ข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น มานำเสนอต่อกลุ่ม

2.12 การช่วยเหลือ (Supporting) คือ การช่วยให้กลุ่มประเมินการณเพื่อให้เกิดภาวะการณที่ตัดสินใจเป้าหมาย และกระบวนการ

3. ผู้นำระดับสูง (Managerial Leadership) ถือว่าเป็นผู้ที่มีหน้าที่สูงสุดในองค์กร มีหน้าที่ครอบคลุมทั้งองค์กร ไม่ว่าจะเป็น การนำพาองค์กร การสร้างเป้าหมาย การสร้างแรงจูงใจ การวางแผนระยะยาว การสร้างและการจัดการระบบการตอบแทน การจัดวางแผนผังองค์กร ทั้งโครงสร้างองค์กร เจ้าหน้าที่ ข้อมูลต่างๆ เป็นต้น

หลักการผู้นำนันทนาการ

ผู้นำนันทนาการจะต้องมีหลักการที่สำคัญๆ ในการดำเนินการเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการจัดงาน ดังนี้

1. ผู้นำนันทนาการจะต้องเห็นความสำคัญของนันทนาการว่า เป็นสิ่งที่จำเป็นของชีวิตอย่างหนึ่ง ในอันที่จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้มีความสุข ดังนั้น จะต้องเข้าใจถึงวิธีการเลือกกิจกรรมนันทนาการเพื่อช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม

2. ผู้นำนันทนาการจะต้องเข้าใจและยอมรับเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลของสมาชิกภายในกลุ่ม และต้องหาวิธีการดำเนินงานเพื่อให้ให้สอดคล้องกับความจำเป็นตามสภาพดังกล่าว
3. ผู้นำนันทนาการจะต้องเข้าใจถึงเรื่องราวของการเล่นและการพักผ่อน ตลอดจนเห็นคุณค่าของทั้งสองอย่างนี้เพื่อจะช่วยให้การจัดดำเนินงานได้ตอบสนองสิ่งที่เหล่านี้ได้ถูกต้อง
4. ผู้นำนันทนาการจะต้องคอยติดตามการดำเนินงานตามโครงการอย่างใกล้ชิดโดยตลอด เพื่อให้ทราบถึงกระบวนการต่างๆ ว่ามีผลอย่างไรต่อสมาชิก เพื่อจะได้ปรับปรุงแก้ไขต่อไป นอกจากนี้ยังจะช่วยให้ทราบว่าการทำงานนั้นเป็นไปตามเป้าหมายมากน้อยเพียงใด
5. ผู้นำนันทนาการจะต้องดำเนินงาน โดยใช้เครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ และทรัพยากรที่มีอยู่ให้ดีที่สุดหรือให้เต็มประสิทธิภาพมากที่สุด
6. ผู้นำนันทนาการจะต้องพยายามหาวิธีการดำเนินงานโดยลดการแข่งขันซึ่งกันและกัน ควรเน้นให้สมาชิกได้ทำงานร่วมกันมากกว่าการแก่งแย่งชิงดี
7. ผู้นำนันทนาการจะต้องใช้ความระมัดระวังเป็นกรณีพิเศษ ถ้าหากว่าการดำเนินงานกิจกรรมนั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมของสังคมที่เห็นว่าไม่สมควร ผู้นำจะต้องรู้วิธีประยุกต์กิจกรรมต่างๆ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว
8. ผู้นำนันทนาการควรต้องศึกษาค้นคว้าถึงเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางสังคมและควรนำมาปลูกฝังเพื่อให้สมาชิกได้รับสิ่งดังกล่าว ซึ่งจะส่งผลต่อการอยู่ร่วมกับสังคมต่อไป
9. ผู้นำนันทนาการควรหาทางส่งเสริมให้ชุมชนช่วยเหลือสนับสนุนในการจัดบริการทางนันทนาการแก่คนที่มีความบกพร่องทางกาย และการจัดกิจกรรมต่างๆ ทางนันทนาการควรจะต้องหาทางป้องกันการเกิดปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นด้วย
10. ผู้นำนันทนาการที่สามารถประสบความสำเร็จในการจัดดำเนินงานได้นั้นจะต้องเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ กล่าวทำและทดลองหรือค้นหาข้อมูลต่างๆ เพื่อให้ได้รายละเอียดที่เป็นจริงในสังคม ซึ่งเป็นประโยชน์ในการจัดทำโครงการให้บรรลุตามความเป็นจริงและความต้องการ

คุณสมบัติเฉพาะของผู้นำนันทนาการ

ผู้นำนันทนาการที่ดีควรมีลักษณะที่พึงปรารถนาดังต่อไปนี้ (พีระพงศ์ บุญศิริ, 2542: 125-126)

1. รู้ลึกและเข้าใจในคุณค่าของชีวิตและเกียรติของบุคคล
2. เข้าใจในความสนใจและความต้องการของสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ
3. ตระหนักถึงความสำคัญและความรุ่งเรืองในชีวิตและศิลปะการดำเนินชีวิต
4. พร้อมทั้งจะบริการกิจกรรมนันทนาการแก่บุคคลที่เข้าร่วม

5. กระตือรือร้นในหน้าที่การงาน
6. มีทักษะในกิจกรรมนันทนาการ
7. มีอารมณ์มั่นคง อุดหนุน ออกกำลังกาย ไม่เคร่งเครียด
8. มีอารมณ์ขัน ยิ้มแย้มแจ่มใสเสมอ
9. สุขภาพ เรียบร้อย พุดจาดี บุคลิกภาพเหมาะสม
10. ไม่จู้จี้จุกจิกในเรื่องเล็กๆ น้อยๆ
11. มีสุขภาพพลานามัยดี
12. มีลักษณะเป็นมิตรต่อคนทั่วไป
13. ยุติธรรมไม่ลำเอียง
14. มีความเชื่อมั่นตนเอง
15. มีความสามารถในการปรับตัวเข้ากับสังคมได้ดี
16. เป็นประชาธิปไตย เข้าใจ เห็นใจผู้อื่น
17. เข้าใจหลักการบริการและการจัดการ
18. หมั่นศึกษาหาความรู้อยู่เสมอ

คุณสมบัติทั่วไปของผู้นำนันทนาการ

กรมพลศึกษา (2544: 66-67) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติทั่วไปของผู้นำนันทนาการไว้ ดังนี้

Joseph Lee นักนันทนาการที่มีชื่อเสียงคนหนึ่ง กล่าวว่า “ผู้นำนันทนาการต้องเป็นบุคคลที่มีความรอบรู้ มีความเข้าใจในทุกๆ ด้าน และมีนิสัยตรงไปตรงมา ด้วยบุคลิกภาพทั้งสองประการนี้ ผู้นำสามารถเข้าใจถึงจิตใจทั้งเด็กและผู้ใหญ่ที่เข้ามาร่วมกิจกรรมนันทนาการ” ถ้าหากปราศจากคุณสมบัติพื้นฐานดังกล่าว ผู้นำนันทนาการจะไม่ได้ได้รับความภูมิใจในหน้าที่ของตนเลย นอกจากนั้นเขายังกล่าวเสริมว่า “ผู้นำนันทนาการต้องสามารถสร้างมนุษยสัมพันธ์อันแนบแน่นกับบุคคลแต่ละคนและหมู่คณะที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการนั้น”

บุคคลที่จะเป็นผู้นำนันทนาการได้นั้น จะต้องมีความรู้ความสามารถ มีประสบการณ์ในกิจกรรมนันทนาการ มีความสนใจ มีความต้องการ มีทัศนคติต่อกิจกรรมนี้ ในกลุ่มชนและสังคมอยากให้บุคคลอื่น มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ตนเองก็จะได้รับความพอใจและมีความสุขด้วย ผู้นำต้องได้รับการศึกษาด้านวิชาการ เพราะตำแหน่งนี้มีความสำคัญซึ่งจะต้องมีความชำนาญพิเศษหลังจากได้รับการฝึกอบรมในกิจกรรมต่างๆ แล้ว เช่น การบริการกิจกรรมกีฬา ศิลปหัตถกรรม ดนตรี ฯลฯ ทำให้เขามีความเชื่อมั่น สามารถดำเนินงานไปได้ด้วยความเรียบร้อย ต้องเรียนรู้จิตวิทยาการเรียนการเล่น จิตวิทยาภัยต่างๆ เพราะจะทำให้เข้าใจและรู้ความต้องการของผู้เข้าร่วมได้ดีขึ้น

คุณสมบัติของผู้หน้านันทนาการแต่ละบุคคล

คุณสมบัติที่พึงปรารถนาของแต่ละบุคคลของผู้ที่จะเป็นผู้หน้านันทนาการเพื่อให้บริการแก่หน่วยงาน องค์กร และชุมชนต่างๆ ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. มีสุขภาพดีทั้งทางร่างกายและจิตใจ
2. มีอารมณ์สนุกสนานรื่นเริงอยู่เสมอ
3. มีความรู้และความสามารถในการใช้จิตวิทยา
4. มีความรู้ทางด้านทักษะของกิจกรรมนันทนาการ
5. มีทัศนคติที่ดีและมีความเชื่อมั่นในตนเอง
6. มีความเฉลียวฉลาด และปฏิภาณไหวพริบดี
7. มีจิตใจเข้มแข็ง ไม่อ่อนไหวง่าย
8. มีความสามารถที่จะศึกษาเรียนรู้ได้และตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว
9. มีความรู้ทั่วไปดี
10. ทนต่อเหตุการณ์และทันสมัยอยู่เสมอ
11. เป็นผู้ที่มีสุขภาพ เป็นมิตรกับคนทั่วไป มีความเมตตา รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น
12. เป็นผู้ที่มีความสามารถในการสร้างบรรยากาศให้สมาชิกเข้าร่วมกิจกรรมได้
13. สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี และถูกต้องเหมาะสม
14. สามารถปรับตนเองให้เข้ากับทุกสถานการณ์ได้ดีและทุกโอกาส

ประเภทของผู้หน้านันทนาการ

กรมพลศึกษา (2544: 63-64) กล่าวถึงประเภทของผู้หน้านันทนาการไว้ ดังนี้

ผู้หน้านันทนาการที่พบในการจัดกิจกรรมนันทนาการนั้น สามารถแบ่งผู้หน้านันทนาการตามลักษณะของงาน ความรับผิดชอบไว้ 2 ประเภท คือ

1. ผู้หน้านันทนาการอาชีพ ได้แก่ ผู้นำที่ได้รับค่าตอบแทนหรือค่าจ้างในการดำเนินงานเกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ เช่น ได้รับเงินค่าสอนทักษะทางนันทนาการ เงินจากค่าบริหารงานอาจจะเป็นประจำเดือนหรือชั่วคราว

2. ผู้หน้านันทนาการอาสาสมัคร คือ บุคคลที่ให้การบริการช่วยเหลือดำเนินงานทางนันทนาการด้วยความสมัครใจ ไม่มีค่าตอบแทนหรือค่าจ้างแต่อย่างใด

นอกจากการแบ่งประเภทของผู้หน้านันทนาการดังกล่าวแล้ว ก็ยังแบ่งชนิดผู้หน้านันทนาการตามลักษณะงานที่ปฏิบัติ โดยยึดตำแหน่งหน้าที่เป็นสำคัญไว้ ดังนี้

1. ผู้อำนวยการนันทนาการ (Superintendent) ได้แก่ บุคคลที่เป็นหัวหน้าบริหาร นันทนาการรับผิดชอบระหว่างโรงเรียน เช่น กลุ่มโรงเรียน ผู้อำนวยการนันทนาการโรงเรียน เป็นต้น มีหน้าที่ในการรับผิดชอบส่งเสริมให้บริการนันทนาการแก่นักเรียนและประชาชนในชุมชนตลอดจนให้ความร่วมมือจากผู้ที่สนใจในชุมชนอื่นๆ ด้วย

2. ผู้ช่วยผู้อำนวยการนันทนาการ (Assistant Superintendent) ได้แก่ บุคคลที่มีตำแหน่ง รองจากผู้อำนวยการนันทนาการ มีหน้าที่คอยให้ความช่วยเหลือในงานเช่นเดียวกันกับผู้อำนวยการ นันทนาการ นอกจากนั้นคืองานที่ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการ และรักษาการแทนเมื่อ ผู้อำนวยการนันทนาการไม่อยู่

3. ฝ่ายเทคนิคทั่วไป (General Supervisors) ได้แก่ คณะกรรมการบริหารรับผิดชอบในการ บริการนันทนาการทั้งหลายในพื้นที่โรงเรียนหรือเขตชุมชนท้องถิ่น มีหน้าที่ ให้คำแนะนำเรื่องโครงการ กิจกรรม เครื่องอำนวยความสะดวก สถานที่ อุปกรณ์นันทนาการในหน่วยงานหรือองค์กรนั้นๆ เช่น นันทนาการนันทนาการในโรงเรียน นันทนาการประจำศูนย์เยาวชน นันทนาการเกี่ยวกับสนามเด็กเล่น และการนันทนาการ เครื่องอำนวยความสะดวก เป็นต้น

4. ฝ่ายนันทนาการเฉพาะ (Special Supervisors) หมายถึง บุคคลที่ทำหน้าที่รับผิดชอบเฉพาะ เป็นเรื่องๆ ไป เช่น นันทนาการทางกีฬา นันทนาการทางดนตรี นันทนาการทางกิจกรรมเฉพาะสตรี นันทนาการด้าน ศิลปหัตถกรรม เป็นต้น เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถพิเศษเฉพาะเรื่อง และให้คำแนะนำรับผิดชอบ โดยตรงในเรื่องนั้นๆ ส่วนมากจะเป็นครูที่สอนในวิชานั้นๆ

5. ผู้อำนวยการศูนย์ (Director of Centers) ได้แก่ บุคคลที่รับผิดชอบในการบริการเครื่อง อำนวยความสะดวกให้กับคณะผู้ทำงาน (Staff) และโครงการของศูนย์นันทนาการศูนย์ใดศูนย์หนึ่ง เช่น ผู้อำนวยการตีกอล์ฟนันทนาการค่ายพักแรม ผู้อำนวยการนันทนาการในร่ม ผู้อำนวยการศูนย์เยาวชน เป็นต้น

6. ผู้ช่วยผู้อำนวยการศูนย์ (Assistant Director of Centers) ได้แก่ บุคคลที่รับผิดชอบงานที่ ผู้อำนวยการศูนย์มอบหมาย และช่วยเหลืองานตลอดจนรักษาการเมื่อผู้อำนวยการศูนย์ไม่อยู่

7. ผู้นำกิจกรรมนันทนาการ (Recreation Activity Leaders) คือ บุคคลที่อยู่ใต้บังคับบัญชา และใกล้ชิดของผู้ผู้อำนวยการศูนย์ เป็นผู้จัดกิจกรรมแก่ผู้เข้าร่วมจะเป็นบุคคลหรือเป็นทีมตามความ พอใจและตั้งใจของเขา รวมทั้งของศูนย์นันทนาการด้วย คือ จัดบริการนันทนาการด้วยกิจกรรมต่างๆ แก่ทุกๆ คนที่ต้องการและสนใจ ผู้นำนันทนาการจึงเป็นบุคคลที่จะให้คำแนะนำในกิจกรรมนันทนาการ เช่น ผู้นำทางกีฬา ผู้นำทางดนตรี ศิลปหัตถกรรม การเดินร่ำ เป็นต้น

8. ผู้เชี่ยวชาญพิเศษ (Specialists) ได้แก่ บุคคลที่ทำหน้าที่จัดการ แนะนำ หรือสอนกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งโดยเฉพาะ เช่น ผู้เชี่ยวชาญพิเศษทางการเดินร่าพื้นเมอง ว่ายน้ำ กีฬาประเภทต่างๆ เป็นต้น

9. ผู้จัดการพิเศษ (Special Manager) สำหรับเครื่องอำนวยความสะดวกนันทนาการ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญที่มีหน้าที่จัดโปรแกรมอำนวยความสะดวกต่างๆ เช่น ผู้จัดการสระว่ายน้ำ สนามกีฬาที่พักชายทะเล

หน้าที่ของผู้นำนันทนาการ

เฮอร์ซีย์ และแบลด์ชาร์ด (Hersey; & Bland. 1982) อ้างถึงใน Russell

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย ได้กล่าวถึงหน้าที่ของผู้นำนันทนาการไว้ ดังนี้

1. ศึกษาทำความเข้าใจกับจุดประสงค์ของการจัดหรือทำกิจกรรม
2. วางแผนตามวัตถุประสงค์ว่าจะใช้กิจกรรมใดบ้างเพื่อให้เหมาะสมกับสภาพต่างๆ และตรวจสอบสถานที่และอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม
3. ดำเนินกิจกรรมโดยเป็นผู้เริ่มหรือผู้กำหนดให้สมาชิกคนหนึ่งคนใดเริ่มเล่น และกระตุ้นให้สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึงและเกิดความพอใจ
4. ควบคุมการดำเนินกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ ให้เป็นไปตามแผนและจุดมุ่งหมายที่กำหนด
5. ต้องระวังและป้องกันอันตรายและอุบัติเหตุต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นในการทำกิจกรรม
6. ประเมินการดำเนินกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ผลสรุปในการประกอบกิจกรรมแต่ละครั้ง
7. พัฒนาปรับปรุงลักษณะกิจกรรม และส่วนอื่นที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมให้ดีขึ้น
8. ในกรณีที่มีผู้นำมากกว่าหนึ่งหรือมีผู้ช่วยต้องการกำหนดบทบาทหน้าที่ของทุกคนให้ทราบและปฏิบัติตาม

9. ถ้ามีงบประมาณหรือมีงบประมาณต้องใช้้อย่างประหยัด และจัดทำหรือรวบรวมเอกสารใบสำคัญและใบเสร็จให้ถูกต้องชัดเจน

ภารกิจและหน้าที่ของผู้นำนันทนาการนั้น จะขึ้นอยู่กับสถานะของผู้นำนันทนาการในแต่ละโครงการ แต่ถ้าหากพิจารณาโดยทั่วๆ ไปแล้ว ผู้นำนันทนาการจะต้องเป็นผู้ที่ทำให้สมาชิกผู้เข้าร่วมโครงการเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และประทับใจในวัฒนธรรมต่างๆ ของสังคม ผู้นำนันทนาการควรได้รับการฝึกฝนเพื่อให้การปฏิบัติหน้าที่เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้การดำเนินงานตามโครงการบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ดังนั้น ภารกิจและหน้าที่ของผู้นำจึงมีดังต่อไปนี้ (กรมพลศึกษา. 2544: 65-66)

1. สอน ผู้นำนันทนาการจะต้องเป็นผู้สอนกิจกรรมต่างๆ และสามารถอธิบายรายละเอียดของกิจกรรมได้เป็นอย่างดี อีกทั้งจะต้องเรียนรู้ถึงเทคนิค วิธีสอนกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้การจัดการสอนเป็นไปอย่างถูกวิธีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. การสร้างบรรยากาศ ในการจัดกิจกรรมให้เป็นที่น่าสนใจ ผู้นำนันทนาการจะต้องรู้วิธีการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น เทคนิคและวิธีการต่างๆ เหล่านี้ ผู้นำนันทนาการควรจะได้ศึกษาและฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญในการสร้างบรรยากาศที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานและน่าสนใจของสมาชิกผู้เข้าร่วมโครงการ เทคนิคต่างๆ เหล่านี้ ผู้นำนันทนาการจะต้องพยายามหาความรู้ความสามารถที่ฝึกฝนตนเองให้มีความสามารถเช่นเดียวกับคนอื่น ๆ ได้ไม่ยากนัก

3. การวางแผนการดำเนินงาน ผู้นำนันทนาการจะต้องเป็นผู้ที่รู้จักการวางแผนในการดำเนินงานตามโครงการ คือ ควรจะรู้ถึงการจัดลำดับหรือขั้นตอนในการดำเนินงานตามโครงการว่าควร จะเริ่มตรงไหนและไปสิ้นสุดตรงไหน ในแต่ละขั้นตอนควรจะมีรายละเอียดในการดำเนินงานอย่างไร ทั้งหมดนี้ผู้นำนันทนาการควรจะต้องมีความรู้ความสามารถในการจัดดำเนินงานดังกล่าว

4. การให้คำปรึกษาแนะนำ ผู้นำนันทนาการจะต้องเข้าใจถึงปัญหาต่างๆ ของการดำเนินงานตลอดจนปัญหาของแต่ละบุคคล ทั้งนี้ เพื่อจะได้ช่วยแนะนำผู้ร่วมงาน ตลอดจนสมาชิกที่ เข้าร่วมโครงการที่เกิดปัญหาดังกล่าว จะได้ช่วยกันแก้ปัญหาซึ่งเป็นอุปสรรคที่สำคัญในการดำเนิน โครงการให้บรรลุเป้าหมาย เมื่อเป็นเช่นนี้ ผู้นำนันทนาการควรได้รับการฝึกฝนเทคนิคและการให้ คำปรึกษาควบคู่กันไปด้วย เพื่อช่วยสร้างความสามารถของผู้นำ และจะเป็นหนทางที่สร้างให้ผู้นำเป็นผู้ ที่มีความรู้ความสามารถเป็นที่ยอมรับของเพื่อนร่วมงานและสมาชิกที่เข้าร่วมโครงการ รวมทั้งจะส่งผล ถึงการทำงานของผู้นำอีกด้วย

5. การประเมินผลดำเนินงาน จากสภาพสังคมปัจจุบันจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอๆ ดังนั้น ผู้นำควรจะต้องติดตามการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว และการดำเนินงานตามโครงการนั้น ควรจะ เปลี่ยนแปลงพร้อมปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่ได้เปลี่ยนแปลงไป และทำให้โครงการ เป็นโครงการทันสมัยอยู่เสมอ อีกทั้งเป็นที่น่าสนใจของสมาชิกในสังคมนั้นๆ

ยุทธศาสตร์และยุทธวิธีของการเป็นผู้นำ

ศาสตร์และศิลป์ของการเป็นผู้นำนันทนาการระดับต้น

ศิลป์ (Art) และวิทยาศาสตร์ (Science) ของการเป็นผู้นำของ Clark (2014) เกิดจากการ พัฒนาทักษะและความรู้ การฝึกและตัดแปลงสถานการณ์ต่างๆ จนเกิดเป็นผู้นำ (Leader) ประกอบด้วย

1. พื้นฐานการเป็นผู้นำ (Basics of Leadership)
2. ผู้นำทีม (Team Leadership)
3. ทักษะการเป็นผู้นำขั้นสูง (Advanced Leadership Skills)
4. ทักษะที่เกื้อหนุน (Supporting Skills)

การนำไปสู่ความเป็นผู้นำ (Leading to Leadership) ต้องมี

1. การตั้งเป้าประสงค์ 6 ขั้นตอน (U.S. Army Handbook, 1973) จากวิสัยทัศน์สู่เป้าประสงค์ วัตถุประสงค์ งาน กำหนดเวลา และติดตามผล ดังต่อไปนี้

Vision → Goals → Objectives → Tasks → Timelines → Follow

2. การกำกับดูแลผู้นำ (Supervision for Leaders) กำกับแผนและนโยบายให้สามารถนำไปใช้ภายใต้สถานการณ์ที่เหมาะสมได้ (U.S. Army Handbook, 1973)

3. อำนาจความเป็นผู้นำ 6 ประการ (The Six Points of Leadership Power) ของ Raven (1965) ได้แก่

3.1 อำนาจบีบบังคับ (Coercive Power) อำนาจที่อิงความกลัว คนที่มีอำนาจบีบบังคับสามารถสร้างสิ่งที่ยุงยากให้กับคนอื่น มีคนที่ต้องการหลีกเลี่ยงจากความโกรธ พนักงานไม่ชอบทำงานภายใต้ผู้จัดการที่ชอบบีบบังคับ และค่อนข้างที่จะต่อต้านผู้จัดการประเภทนี้

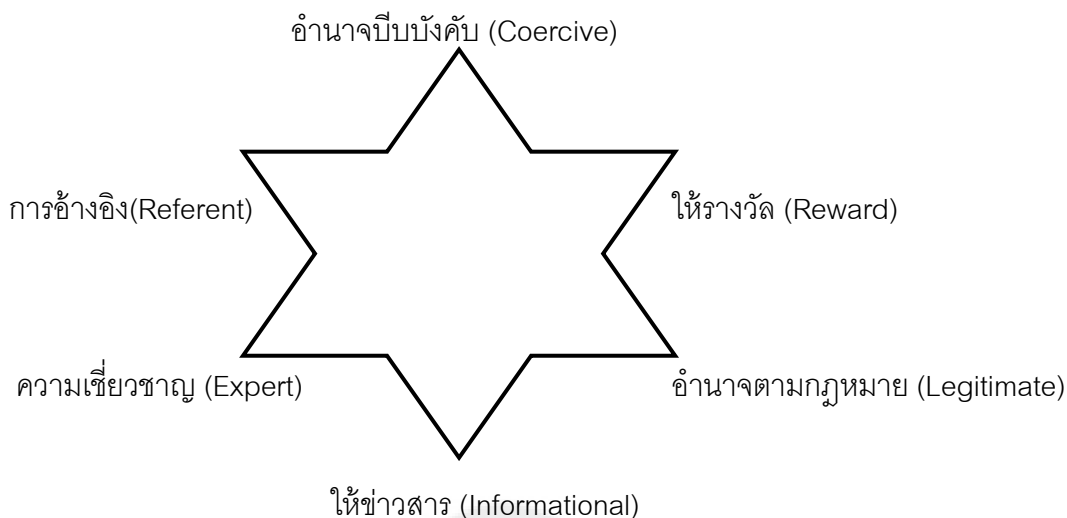
3.2 อำนาจในการให้รางวัล (Reward Power) อำนาจในการให้รางวัลแก่ผู้ที่สามารถทำประโยชน์ให้กับตนเอง

3.3 อำนาจตามกฎหมาย (Legitimate Power) อำนาจที่ได้รับตำแหน่งอย่างเป็นทางการขององค์กร มีสิทธิและภาวะความรับผิดชอบงานตามกฎหมาย

3.4 อำนาจจากความเชี่ยวชาญ (Expert Power) อิทธิพลจากการมีทักษะและความรู้พิเศษ ทำให้เป็นที่เคารพนับถือในประสบการณ์และความรู้จากคนอื่น อำนาจจากความเชี่ยวชาญนี้เป็นอำนาจที่แข็งแกร่งที่สุดและมีความสัมพันธ์ที่คงที่กับประสิทธิผลของการทำงาน

3.5 อำนาจในการอ้างอิง (Referent Power) ชื่นชมในอิทธิพลจากการเป็นเจ้าของคุณลักษณะพิเศษและเป็นแหล่งให้ทรัพยากรที่พึงปรารถนา ทำให้คนอื่นชอบและเกิดความสนุกในการทำงานร่วมกัน

3.6 อำนาจให้ข่าวสาร (Informational Power) การให้ข้อมูลข่าวสารแก่คนอื่น และมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงความคิดและการกระทำในวิถีทางที่ใหม่



ภาพประกอบ 2 อำนาจความเป็นผู้นำ 6 ประการ

ที่มา: Raven. (1965). *Current Studies in Social Psychology*. P.371.

ยุทธศาสตร์ (Strategy) และยุทธวิธี (Tactics) ของการเป็นผู้นำ

ยุทธศาสตร์ (Strategy) เป็นการมองไปข้างหน้าเฉลี่ย 5 ปี ซึ่งเป็นแนวทางที่ก่อให้เกิดความก้าวหน้า ทำอย่างไรจึงจะทำให้แผนบรรลุผลได้

ยุทธวิธี (Tactics) บ่งบอกถึง ณ ขณะนี้จะอุปชองว่างอย่างไร จึงจะทำให้แผนยุทธศาสตร์เกิดความสัมฤทธิ์ผลได้ ซึ่งเป็นการมองไปถึงการตั้งวัตถุประสงค์ตามแผนยุทธศาสตร์ ฉะนั้นยุทธวิธีต้องมีคุณลักษณะที่เกิดจากความชำนาญ ความฉลาด และทักษะ

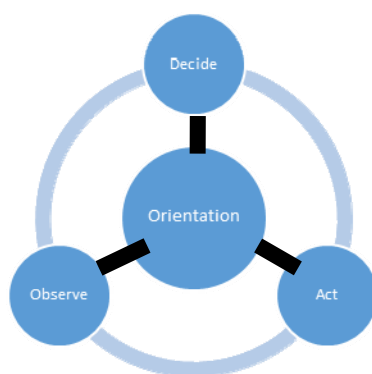
วิสัยทัศน์ (Vision) เริ่มจากแผนยุทธศาสตร์ เมื่อผู้นำในองค์กรกำหนดยุทธศาสตร์แล้ว จะต้องกำหนดว่าหน่วยงานไหนสามารถที่จะสนับสนุนแผนยุทธศาสตร์นี้ได้ ดังนั้นแผนยุทธศาสตร์ต้องมีความเป็นเอกลักษณ์ ทุกคนต้องคิดในแนวทางเดียวกัน

อนึ่ง การใช้คำสั่ง (Command) และการควบคุม (Control) เป็นสองในสี่ปัจจัยของกระบวนการ (อีกสองปัจจัยได้แก่ ความเป็นผู้นำและการจัดการ) ที่จะทำให้อุทธศาสตร์และยุทธวิธีสามารถดำเนินการไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Efficiency) และประสิทธิผล (Effectiveness)

ยุทธวิธีในการเป็นผู้นำโปรแกรมหนักนทนาการ

1. OODA Loop Model

John Boyd (2010) ได้พัฒนารูปแบบวงแหวน OODA บนสมมติฐานว่าการตัดสินใจเกิดจากผลของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา จากวงจรของตำแหน่งที่ตั้งของปัญหา (Orient) เริ่มต้นจากการสังเกต (Observe) ก่อนการตัดสินใจ (Decide) และลงมือปฏิบัติ (Act) ดังภาพที่ 1



ภาพประกอบ 3 รูปแบบของวงแหวน OODA

ที่มา: Boyd. (2010). *OODA Loop*.

2. การวิเคราะห์กิจกรรมในโปรแกรมนันทนาการด้วย SWOT

การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือในการวางแผนยุทธศาสตร์ที่คิดขึ้นโดย Albert Humphrey เพื่อประเมินผลถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weakness) โอกาส (Opportunity) และ อุปสรรค/สิ่งคุกคาม (Threats) ภายใต้การวิเคราะห์ SWOT (Humphrey. 2014) มีปัจจัย 4 สิ่ง ได้แก่

- 2.1 สิ่ง que ช่วยให่วัตถุประสงค์บรรลุผล จุดแข็งและโอกาส
- 2.2 สิ่งที่เป็นอันตรายต่อการบรรลุวัตถุประสงค์ จุดอ่อน และอุปสรรค
- 2.3 ปัจจัยภายในองค์กร จุดแข็งและจุดอ่อน
- 2.4 ปัจจัยภายนอกองค์กร โอกาสและอุปสรรค

นอกจากนี้การวิเคราะห์ SWOT จะจับคู่จุดแข็งกับโอกาส ดูตาราง 1

ตาราง 1 SWOT Matrix

รายการ	จุดแข็ง	จุดอ่อน
โอกาส	สามารถหาโอกาสได้อย่างรวดเร็ว	จุดแข็งชนะจุดอ่อนเพื่อแสวงหาโอกาส
อุปสรรค	แสวงหาโอกาสเป็นสะพานเชื่อม	สร้างภูมิป้องกัน

การสร้างทีม (Team Building) และพลวัตรของกลุ่ม (Group Dynamic)

การสร้างทีม (Team Building) เป็นกระบวนการที่แต่ละคนในกลุ่มให้ความร่วมมือในการแก้ปัญหาที่เกิดความท้าทายจากทางกายภาพ และจิตใจ (Carron; & Eyes. 2012) ประกอบด้วย

1. กระบวนการสร้างทีม

ในการทำงาน กลุ่มที่เล็กจะมี 7 คน และกลุ่มที่ใหญ่ไม่ควรเกิน 150 คน ค่าเฉลี่ยของขนาดกลุ่มในห้องเรียนอยู่ที่ 24 - 32 คน กลุ่มนักเรียนในทีมที่เหมาะสมที่สุดในการสร้างทีมอยู่ที่ 7-9 คน กลุ่มที่น้อยกว่า 7 คนจะเกิดความท้าทายในการต่อสู้เพื่อให้เกิดความสัมฤทธิ์ผล

2. เครื่องมือประเมิน

การพัฒนาโปรแกรมการประเมิน

- พัฒนาระบบการทำงานที่คงเส้นคงวา
- การเกรง และการทดสอบการปฏิบัติของทีม
- เรียงลำดับทักษะการติดตามลำดับจากน้อย ไปมาก
- สังเคราะห์และประเมินผล

เครื่องมือประเมิน ประกอบด้วย

- Portfolio
- Questionnaire
- Peer Evaluation
- เก็บข้อมูลของทีม (Record keeping for team)
- บัตรรายงานของทีม (Team Report Card)

3. การละลายพฤติกรรม (Icebreaking) และสื่อสารด้วยกิจกรรม

4. ความท้าทายขั้นตอน ขั้นกลาง และขั้นสูง

5. การพัฒนาการสร้างทีม

พลวัตรกลุ่ม (Group Dynamic) และกระบวนการ (Process) (Carron; & Eyes. 2012)

1. การพัฒนาของกลุ่ม (Group Development) เริ่มมีการใช้ครั้งแรกเมื่อ 60 ปีที่แล้ว (Bales; & Strodtbeck. 1951) กระบวนการกลุ่มดำเนินถึงพื้นฐาน 2 สิ่ง ได้แก่

- 1) งาน (Task) จากการกำหนดเป้าประสงค์ วัตถุประสงค์ และการทำให้บรรลุผล
- 2) ปัจจัยทางสังคม ให้โอกาสสมาชิกของกลุ่มเกิดความพึงพอใจในการเป็นเจ้าของกลุ่ม

และมีความสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่มอย่างมีความหมาย

ขั้นตอนในการพัฒนากลุ่ม (Tuckman; & Jenson. 1977) มี 5 ขั้น คือ

- 1) Forming แต่ละคนเริ่มเกิดความคุ้นเคยซึ่งกันและกัน จนกระทั่งเกิดการพัฒนากลุ่ม
- 2) Storming เกิดความตึงเครียดและความขัดข้องใจระหว่างสมาชิกในกลุ่มกับผู้นำ (Leader)
- 3) Norming เกิดการพัฒนาการเกาะกลุ่มและการกลมกลืนกันในกลุ่ม และกำหนดบทบาทของกลุ่ม
- 4) Performing เกิดความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและความมั่นคงของกลุ่ม
- 5) Adjourning สมาชิกในกลุ่มมีการติดต่อกันลดน้อยลง

2. ขนาดของกลุ่ม (Group Size) มีการศึกษาครั้งแรกเมื่อ 100 กว่าปีที่แล้ว (Triplet. 1897) ผลจากการศึกษา พบว่า ขนาดของที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุดของกลุ่มทางสังคม (Social Group) กลุ่มทำงาน (Work Group) และครอบครัว (Families) คือ จำนวน 5 คน เนื่องจาก

- 2.1 เป็นเลขที่ง่ายต่อการตัดสินใจของกลุ่มว่าจะไปทิศทางไหน
- 2.2 เมื่อมีการแบ่งครึ่ง สมาชิกในแต่ละกลุ่มย่อยนี้มีเพื่อนอย่างน้อย 1-2 คน ทำให้การทำงานไม่รู้สึกโดดเดี่ยว หรือทำงานโดยลำพังเพียงคนเดียว
- 2.3 จำนวน 5 คน จัดเป็นจำนวนที่ใหญ่พอที่จะทำงานให้เกิดบทบาทต่างๆ ได้ง่าย และไม่ทำให้การทำงานงุ่มง่าม หรือเชื่องช้า

3. องค์ประกอบของโครงสร้างกลุ่ม

โครงสร้างกลุ่ม หมายถึง การสร้างกลุ่มในองค์กรต่างๆ จนกระทั่งเกิดความมั่นคงของกลุ่ม โครงสร้างกลุ่ม มีองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

- 3.1 โครงสร้างทางกายภาพของกลุ่ม ได้แก่ จำนวนสมาชิก มีการรายงานจากเครือข่าย และเสนอไปให้ผู้นำในระดับสูงของกลุ่ม
- 3.2 โครงสร้างทางจิตวิทยาของกลุ่ม ทั้งนี้ที่มีการรวมกลุ่ม สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะมีการปฏิสัมพันธ์และสื่อสารกัน เกิดความแตกต่างระหว่างแต่ละคนใน 4 ประการ ได้แก่

- 3.2.1 ตำแหน่งของกลุ่ม (Group Position)
- 3.2.2 สถานภาพ (Status)
- 3.2.3 ปกติวิสัย (Norm)
- 3.2.4 บทบาท (Roles)

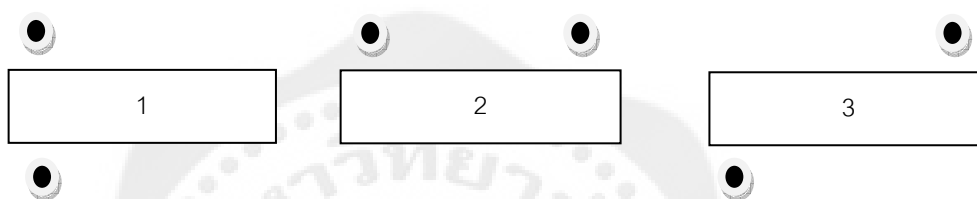
4. ตำแหน่งของกลุ่ม (Group Position)

ตำแหน่งของกลุ่ม หมายถึง ตำแหน่งของแต่ละคนที่อยู่ในกลุ่ม ซึ่งขึ้นอยู่กับทำเลที่ตั้งทางภูมิศาสตร์ (Geographical Location) ตำแหน่งนี้เกิดการแบ่งแยกจาก

4.1 เชื้อชาติ (Race)

4.2 ชาติพันธุ์ (Ethnicity)

ตำแหน่งของกลุ่มและกระบวนการกลุ่ม ตำแหน่งของแต่ละคนมีความสัมพันธ์กับคนอื่น และมีอิทธิพลต่อธรรมชาติ จำนวนคนที่มีปฏิสัมพันธ์และสื่อสารกัน (Sommer. 1969) ได้แก่



ภาพประกอบ 4 ตำแหน่งของแต่ละคนมีความสัมพันธ์กับคนอื่น

ที่มา: Sommer. (1969). *Journal of Personality and Social Psychology*. P.704.

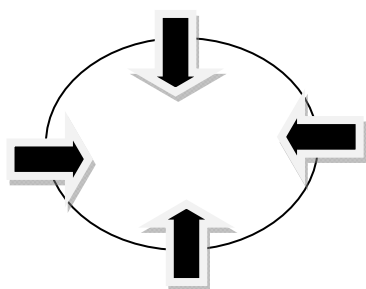
4.2.1. เผชิญหน้ากัน (Face to Face) อยู่ตรงข้ามกัน

4.2.2 ให้ความร่วมมือในกิจกรรม (Cooperation Activities) โดย Side by Side

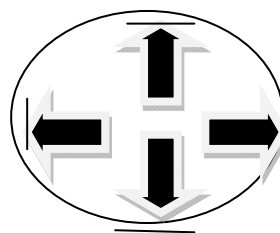
(อยู่ด้านข้างกัน)

4.2.3. ต่างคนต่างแสดงบทบาท (Co-acting Individuals) ทำงานเดียวกัน/เหมือนกัน แต่ไม่ขึ้นต่อกัน

5. การเกาะกลุ่ม (Group Cohesiveness) Carron (1980) แบ่งการเกาะกลุ่มออกเป็น 2 ลักษณะ คือ



1) แรงดึงดูดของสมาชิกในกลุ่ม



2) แรงต้านจากสมาชิก ทำให้เกิดความแตกแยก

ภาพประกอบ 5 การเกาะกลุ่ม

ที่มา: Sommer. (1969). *Journal of Personality and Social Psychology*. P.705.

คุณลักษณะของผู้นำกิจกรรมนันทนาการ

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551: 61-62) กล่าวถึงลักษณะของผู้นำนันทนาการไว้ ดังนี้

1. มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของกิจกรรมนันทนาการและการนำกิจกรรมอย่างดี โดยได้รับการอบรมศึกษาโดยตรงจากหน่วยงานหรือสถาบันที่เกี่ยวข้อง
2. มีความกระตือรือร้นที่จะทำงานและแสวงหาความรู้และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
3. มีทักษะหรือประสบการณ์ในกิจกรรมมาแล้ว
4. มีอารมณ์มั่นคงและอารมณ์ขันในบางขณะ
5. มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์
6. มีความเชื่อมั่นตัวเอง
7. มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เข้ากับบุคคลได้ทุกเพศและทุกวัย
8. มีความเป็นนักประชาธิปไตย รักความยุติธรรม
9. เป็นผู้ตรงต่อเวลา รับผิดชอบในหน้าที่
10. มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี
11. มีจิตวิทยา เข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ มีจิตสำนึกหรือสัญชาตญาณในการป้องกันอุปถัมภ์
12. มีความสุขภาพทั้งกายและวาจา ตลอดจนการแต่งกายถูกกาลเทศะ

พระพงศ์ บุญศิริ (2542: 124-125) กล่าวถึง ลักษณะของผู้หน้านันทนาการไว้ดังนี้

ลักษณะของผู้หน้านันทนาการ

1. ผู้นำต้องเกี่ยวข้องกับสมาชิก บุคคลต่างๆ อยู่ตลอดเวลา
2. ผู้นำต้องมีความสำนึกในคุณค่าแห่งตน โดยยอมรับในศักดิ์ศรี ความคิดเห็นของผู้อื่น มีความเข้าใจ ช่วยเหลือและสร้างทัศนคติให้เกิดขึ้น
3. ผู้นำต้องมีความตื่นตัว พร้อมอยู่เสมอที่จะให้ความช่วยเหลือชี้แนะให้กับผู้ร้องขอโดยไม่เลือกชั้นวรรณะ
4. ผู้นำต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เข้าใจในความสนใจและความต้องการของแต่ละบุคคล
5. ผู้นำจะต้องสร้างบุคลิกภาพเฉพาะของตนเอง
6. ผู้นำควรส่งเสริมให้สมาชิกค้นพบสิ่งใหม่ๆ ด้วยตนเอง ตามความสามารถและทักษะของแต่ละบุคคล
7. ผู้นำควรยกย่องส่งเสริมให้สมาชิก ได้รับความยอมรับในสังคมอย่างเสมอภาค
8. ผู้นำต้องรู้จักชี้แนะให้บุคคลรู้จักการวางแผน และนำสู่การปฏิบัติที่ถูกต้องกว้างขวาง
9. ส่งเสริมกลุ่มในการแก้ปัญหาและสร้างความสัมพันธ์ของกลุ่ม
10. ส่งเสริมความเป็นระบบระเบียบ การสร้างมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มงานและการสร้างประสบการณ์เพื่อชีวิต

สมบัติ กาญจนกิจ (2540) อ้างถึงในเทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551: 60-61) ได้กล่าวถึง ผู้หน้านันทนาการว่า การจัดโครงการนันทนาการสำหรับชุมชนนั้น สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งคือการจัดบุคลากรหรือกำลังคนเป็นผู้จัดและดำเนินการโครงการ ผู้จัดการหรือผู้บริหารเรียกว่าเป็นผู้หน้านันทนาการ ผู้หน้านันทนาการจึงมีบทบาทที่สำคัญที่จะจัดโครงการนันทนาการให้มีประสิทธิภาพและประหยัด ดังนั้น จึงมีความจำเป็นที่จะสรุปลักษณะและคุณสมบัติของผู้หน้านันทนาการดังต่อไปนี้

1. ด้านความรู้ มีความรอบรู้ในเรื่อง
 - 1.1 นันทนาการชุมชน
 - 1.2 นันทนาการธุรกิจการค้า
 - 1.3 นันทนาการอาสาสมัคร
 - 1.4 แหล่งนันทนาการ
 - 1.5 การจัดการการบริหารงาน
 - 1.6 การวัดและการประเมินผล

2. ด้านการเป็นผู้นำกิจกรรม
 - 2.1 สามารถเลือกและตั้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมให้เหมาะสม
 - 2.2 สามารถกำหนดความคิดรวบยอดของกิจกรรมที่ทำ
 - 2.3 สามารถจัดโครงการระยะสั้นและระยะยาวโดยมีแผนงาน
 - 2.4 สามารถใช้แรงจูงใจให้ผู้เข้าร่วมมีความสนใจและได้แสดงออก
 - 2.5 สามารถสาธิตอธิบายกิจกรรมได้ชัดเจนถูกต้อง
3. ด้านบุคลิกภาพ
 - 3.1 กระจกกระฉ่ง ว่องไว และเฉลียวฉลาด
 - 3.2 มีท่าทางสง่าผ่าเผย ยิ้มแย้ม เป็นมิตร
 - 3.3 มีมารยาท สุภาพ เรียบร้อย ทั้งกายวาจาใจ
 - 3.4 รู้จักการวางตัวได้ถูกต้องและเหมาะสม ถูกกาลเทศะ
 - 3.5 มีความซื่อสัตย์ สุจริต และยุติธรรม
 - 3.6 มีคุณธรรม และจริยธรรม
 - 3.7 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี
4. ด้านการบริหาร
 - 4.1 รู้จักการวางแผน การบริหาร และการจัดการองค์การ
 - 4.2 รู้จักการบริหารบุคคล การพัฒนาบุคคล
 - 4.3 รู้จักการบริหารการเงิน
 - 4.4 รู้จักการบริหารงานพัสดุ
 - 4.5 รู้จักการบริหารงานซ่อมบำรุง
5. ด้านความสามารถพิเศษ
 - 5.1 มีความสามารถในการใช้เครื่องพิมพ์ดีดและคอมพิวเตอร์
 - 5.2 มีความสามารถในการใช้เครื่องใช้สำนักงาน
 - 5.3 รู้เรื่องกฎหมายแรงงาน
 - 5.4 มีความสามารถในการประชาสัมพันธ์และการสื่อสาร

กรมพลศึกษา (2544: 61-63) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการไว้ ดังนี้

1. ผู้นำจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเรื่องปรัชญาของนันทนาการ และการดำเนินงานทางนันทนาการ ซึ่งจะต้องเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับบุคคล
2. ผู้นำจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องลักษณะของนันทนาการ ประวัติความเป็นมาและพัฒนนาการ ตลอดจนความเคลื่อนไหวต่างๆ ของนันทนาการ

3. ผู้นำจะต้องมีความรู้ในเรื่องขอบข่ายและความสำคัญของนันทนาการที่มีต่อชุมชน
4. ผู้นำจะต้องมีความรู้ในเรื่องของนันทนาการที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับหน่วยงาน ต่างๆ ทั้งรัฐและเอกชน
5. ผู้นำต้องมีความสามารถในการเป็นผู้นำกลุ่ม ให้คำแนะนำปรึกษาแก่บุคคลต่างๆ ทางด้านนันทนาการได้เป็นอย่างดี
6. ผู้นำจะต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในงานอาชีพ และมีทักษะในกิจกรรมที่ต้องเกี่ยวข้อง เป็นอย่างดี
7. ผู้นำจะต้องมีความรู้ความสามารถในการวางแผน และใช้สิ่งอำนวยความสะดวกที่มีอยู่ อย่างมีประสิทธิภาพ
8. ผู้นำจะต้องมีความสามารถในการฝึกฝน กำกับดูแล และมอบหมายงานให้ผู้นำอาสาที่มา ช่วยปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี
9. ผู้นำจะต้องมีความสามารถในการทำงานกับเพื่อนร่วมงานได้ดี และสามารถปฏิบัติงาน ภายในชุมชนได้ด้วย
10. ผู้นำควรจะต้องรู้ว่า มีหน่วยงานนันทนาการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องในการให้บริการทาง นันทนาการในส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานที่ได้ทำอยู่ว่ามีมากน้อยเพียงใด

ในการปฏิบัติงานของผู้นำนันทนาการ มีสิ่งที่ผู้นำจะต้องคำนึงถึงเพื่อเป็นหลักของการ ปฏิบัติงานทางนันทนาการ ซึ่งเคราส์และเบ็ทส์ (Kraus and Bates) ได้เสนอแนะหลักการไว้ 10 ประการ ดังนี้

1. ผู้นำจะต้องปฏิบัติงานอยู่บนพื้นฐานของปรัชญาทางนันทนาการ จะต้องระลึกเสมอว่า นันทนาการเป็นส่วนที่มีความสำคัญต่อชีวิต ในอันที่จะส่งเสริมการเจริญเติบโตของมนุษย์และ พัฒนาการของชุมชน
2. ผู้นำต้องมีความเข้าใจอยู่บนพื้นฐานของทฤษฎีการเล่น ทั้งในอดีตและปัจจุบัน อีกทั้ง จะต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการของมนุษย์ หลักการต่างๆ ทางจิตวิทยาในอันที่จะช่วยสร้าง แรงจูงใจของบุคคลและกลุ่ม
3. ผู้นำควรมีความรู้ในเรื่องกระบวนการกลุ่มเป็นอย่างดี และสามารถใช้ให้เกิดประสิทธิภาพ มากที่สุด
4. ผู้นำควรจะต้องยอมรับความต้องการของแต่ละบุคคลภายในกลุ่ม และมีความเข้าใจในเรื่อง ความแตกต่างระหว่างบุคคลในกลุ่มเป็นอย่างดี และในขณะเดียวกันจะต้องสร้างความสมดุลให้เกิดขึ้น ภายในความต้องการ และสิทธิของคนภายในกลุ่ม

5. ผู้นำจะต้องระลึกเสมอว่า นันทนาการไม่ใช่สิ่งที่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง หากแต่เป็นวิถีทางหนึ่งไปสู่เป้าหมาย ดังนั้น ความสำเร็จในการเล่นชัยชนะในการแข่งขัน ความสนใจในสนามเล่น เป็นสิ่งที่จะช่วยให้บรรลุความมุ่งหมายที่สำคัญของชุมชน
6. ผู้นำจะต้องสร้างคุณธรรมในการแข่งขันต่างๆ และความร่วมมือกัน ควรระลึกไว้เสมอว่า ทั้งสองสิ่งจำเป็นของการดำเนินงานกิจกรรมกลุ่ม
7. ผู้นำควรสร้างองค์การให้มีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการวางแผนและการดำเนินงานตามแผนให้ประสบความสำเร็จ โดยใช้เครื่องอำนวยความสะดวกต่างๆ ตลอดจนกิจกรรมคณะกรรมการให้บริการได้เป็นอย่างดี
8. ผู้นำควรจะต้องประเมินผล เพื่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงการปฏิบัติหน้าที่ของผู้นำด้วยว่าได้รับผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์หรือไม่
9. ผู้นำจะต้องแสวงหาวิธีการดำเนินงานที่มีคุณค่าทางสังคมอยู่เสมอ และควรที่จะสร้างทัศนคติทางคุณธรรมให้แก่ผู้เข้าร่วม รวมทั้งการเป็นตัวอย่างแก่ผู้เข้าร่วมด้วย
10. ผู้นำที่ประสบผลสำเร็จ จะต้องมีการเตรียมงานตามความรับผิดชอบเป็นอย่างดี กล่าวที่จะทดลองและริเริ่มโครงการใหม่ๆ เพื่อให้กิจกรรมนันทนาการมีความหมายยิ่งขึ้น

3. ทฤษฎีที่นำมาใช้ในการจัดและบริหารนันทนาการ

การจัดนันทนาการ ควรให้ความสมดุลระหว่างการวิเคราะห์ทางทฤษฎีกับความสำเร็จในการปฏิบัติตามแนวการจัดการสมัยใหม่ ในเชิงปฏิบัติผู้บริหารจัดการนันทนาการ ควรมีโครงสร้างขององค์กรเฉพาะอย่าง มีผู้นำนันทนาการ มีการพัฒนาบุคลากร มีการพัฒนาข่ายงาน มีการพัฒนาความสัมพันธ์ในการให้ความร่วมมือกับนักปฏิบัติงานอื่นๆ มีการวางแผน และงบประมาณรายปีในเชิงทฤษฎีต้องพัฒนารูปแบบของการบริหารให้มีประสิทธิภาพ โดยขึ้นอยู่กับงานวิจัยที่มีความเที่ยงตรง และสามารถนำมาพัฒนาหน่วยงานและองค์กรได้ ภายใต้ข่ายงานที่มีกรอบแนวคิดที่ดี ซึ่งสุวิมล ตั้งสัจพจน์ (2541: 116-120) กล่าวถึง ทฤษฎีการบริหารที่นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดและบริหารนันทนาการ ดังนี้

1. ทฤษฎีการบริหารจัดการทางวิทยาศาสตร์ (Scientific management theory) เฟรดเดอริค เทเลอร์ (Frederick Taylor) ได้เน้นถึงการสร้างประสิทธิภาพการทำงานด้วยการสร้างความพึงพอใจและการตอบสนองของความต้องการที่เหมาะสม
2. ทฤษฎีการบริหารงานจัดการคลาสสิก (Classical management theory) เฮนรี ฟาโยล์ (Henri Fayol) นับว่าเป็นบิดาของการบริหารด้วยทฤษฎีนี้ ลักษณะของทฤษฎีจะเน้นการวางแผน การจัดองค์กร การออกคำสั่ง การประสานงาน และการควบคุม ซึ่งต่อมา กุลิค (Gulick) ได้นำเสนอ

กระบวนการบริหารที่เรียกว่า PODSCORB มาใช้ในการบริหารจัดการ กรอบแนวคิดของทฤษฎีคลาสสิก ประกอบด้วย

- 2.1 การปกครองตามระดับชั้น
- 2.2 หน่วยคำสั่ง
- 2.3 อำนาจของผู้บริหาร
- 2.4 ระยะเวลาในการควบคุมกำกับ

3. ทฤษฎีการบริหารจัดการพฤติกรรม (Behavior management theory) เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงความต้องการและพฤติกรรม ตัวอย่าง เช่น ทฤษฎีของมาสโลว์ (Maslow's) ได้เน้นความต้องการของคน ซึ่งประกอบขึ้นด้วยความต้องการ 5 ด้าน คือ

- 3.1 ความต้องการพื้นฐานทางกาย เช่น เงินเดือน
- 3.2 ความต้องการความปลอดภัย เช่น สหกรณ์
- 3.3 ความต้องการความเป็นเจ้าของทางสังคม เช่น ความสัมพันธ์ในกลุ่มคน
- 3.4 ความต้องการการสรรเสริญ เช่น สถานภาพ การส่งเสริม
- 3.5 ความพึงพอใจตนเอง เช่น ความรับผิดชอบ อีสุภาพ การแสดงออก

ส่วนอีกทฤษฎีหนึ่งที่น่ามาใช้มาก คือ ทฤษฎีของ แมคกรีเกอร์ (McGergor, 1967) เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงคน 2 ลักษณะ คือ ทฤษฎี X กับทฤษฎี Y ทฤษฎี X (แบบเผด็จการ) หมายถึง คนมีความจำเป็นที่จะต้องทำงานโดยได้รับการลงโทษและการให้รางวัล ส่วนทฤษฎี Y (แบบประชาธิปไตย) ถือว่าคนมีศักยภาพมากกว่าที่จะกลับมาสู่ความสนใจในงาน และมีความรับผิดชอบสูง

สมมติฐานทฤษฎี X

1. ลูกจ้างเกียจคร้านและชอบหนีงาน
2. ลูกจ้างไม่มีความกระตือรือร้นที่จะทำงาน
3. ลูกจ้างไม่มีแรงจูงใจในการบรรลุเป้าขององค์กร

มติฐานทฤษฎี Y

1. ลูกจ้างชอบหางานอยู่เรื่อยๆ
2. ลูกจ้างมีแรงจูงใจในระดับสูง
3. ลูกจ้างมีความรับผิดชอบต่องานถ้าใช้
ความพึงพอใจในสิ่งที่ต้องการ (Needs)

4. ทฤษฎีบริหารจัดการทางมนุษยวิทยา (Humanistic Management theory) ทฤษฎี Z เป็นการจัดการที่มีจริยธรรมซึ่งได้รับการยอมรับจากประเทศญี่ปุ่น วิธีการจัดการแบบนี้รวมกลุ่มคนให้กลมกลืนกัน การว่าจ้างมีเสถียรภาพ เป็นการรวมพฤติกรรมของแต่ละบุคคลให้เป็นเอกฉันท์ โดยอาศัยกระบวนการกลุ่ม (Mihalik & McLean, 1986 อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งส์จภาพจน์ 2541: 117) สิ่งที่พบเห็น

และใช้บ่อยในโมเดลของทฤษฎี เพื่อพัฒนามติของกลุ่ม คือ วงจรในการควบคุมคุณภาพ (Quality Control Circle) ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ

4.1 ขั้นค้นพบ (Discovery Stage) ระยะการเก็บข้อมูล ต้องมีการสังเกตเพื่อที่จะพัฒนา วงจรขององค์กรนั้นๆ

4.2 พัฒนาแผน (Development a Plan) เลือกบุคลากรที่น่าสนใจ พัฒนาจุดมุ่งหมาย ของวงจรและกำหนดตารางเวลาที่จะนำไปใช้

4.3 ขั้นก่อนที่จะนำไปใช้ (Pre-implementation Stage) เลือกเครื่องมือที่จะใช้ในการวัด วงจร และกำหนดตารางเวลาที่จะนำไปใช้

4.4 ทดสอบโครงการนำร่องกับ 1 หรือ 2 วงจร (Initiation Conduct a Pilot Test) ประเมินผลเนื้อหาของโครงการนำร่อง ดัดแปลงการทำงานในวงจร ถ้าต้องการวงจรปิดให้ระบุปัญหา ในวงจรมัน

4.5 ทบทวนและประเมินผล (Review and Evaluation) ทบทวนเป็นระยะๆ ใน กระบวนการวงจร วัดเครื่องมือที่ใช้และวัตถุประสงค์เพื่อให้แน่ใจว่าไปสู่วิศวกรรมที่เหมาะสมและ ประเมินผลการจัดการในวงจรเหล่านั้น (สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2541: 118; อ้างอิงจาก McLean; & Yoskiaka. 1985)

ขั้นที่สำคัญเพื่อการจัดการแบบทฤษฎีบรรลุผล ต้องได้รับการคำจูงจากผู้จัดการเบื้องต้น พัฒนาและมีเป้าประสงค์ขององค์กรที่ชัดเจน สร้างคุณภาพของวงจรให้คนงานมีความมั่นคงสร้าง คุณธรรมในทีม พัฒนาอาชีพและเตรียมการที่จะนำไปใช้

ระบบการจัดการทางนันทนาการ

ระบบการบริหารจัดการขององค์กรต่างๆ ย่อมเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะช่วยให้การดำเนินงาน หรือการปฏิบัติงานสำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ขององค์กร การนันทนาการก็เช่นเดียวกัน ต้องอาศัย ระบบการจัดการที่เกี่ยวข้องดังนี้

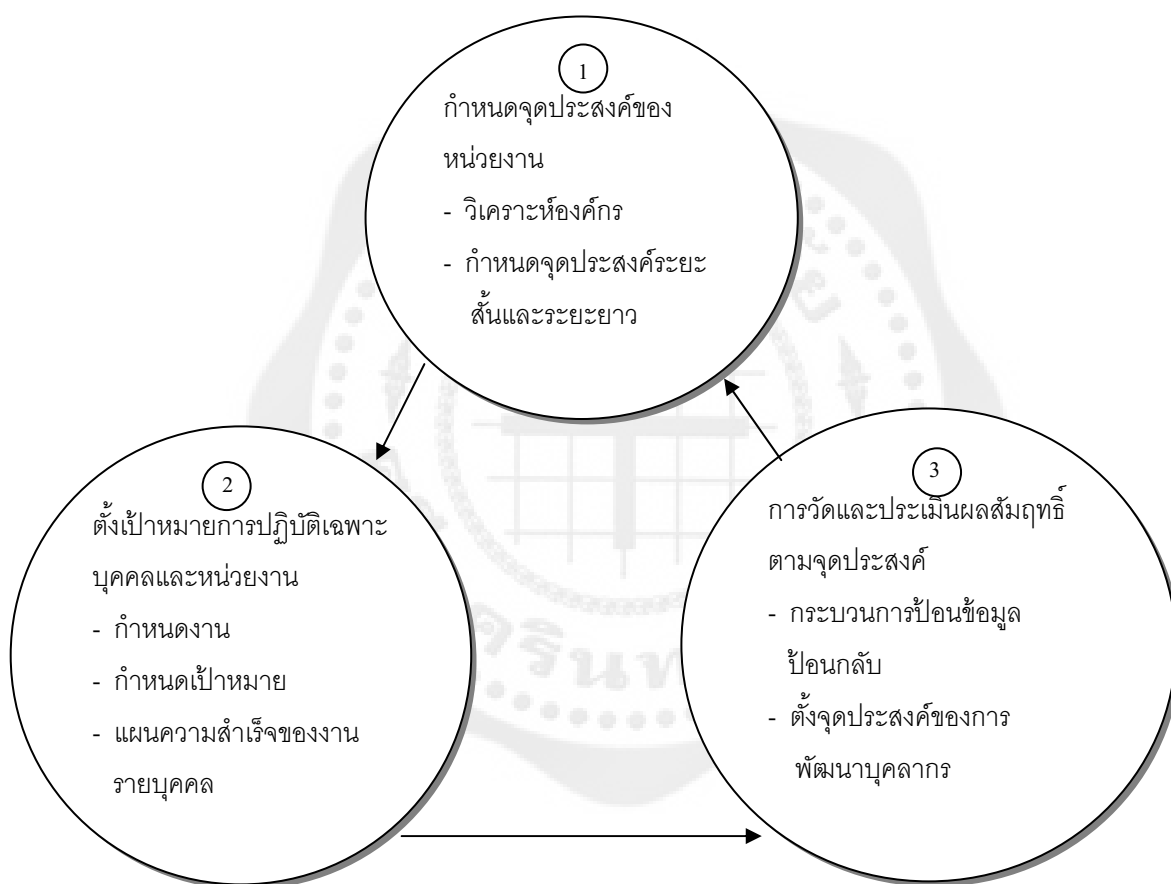
1. PPBS (Planning Program Budgeting System) เป็นการวางแผนที่บูรณาการข้อมูลทุก ชนิดให้อยู่ในระบบการจัดการเดียวกัน โดยเป็นการวางแผนด้านงบประมาณ

2. PERT (Program Evaluation Review Technique) เป็นระบบการวางแผนและควบคุม การใช้โมเดลทางคณิตศาสตร์ มาจำแนกกิจกรรมที่ต้องการจะทำให้บรรลุผลตามโครงการที่ได้ กำหนดไว้ PERT ยังได้กระทำระบบที่เรียกว่า CPM (Critical Path Method) ซึ่งจัดกิจกรรมให้เป็น ลำดับขั้น

3. MBO (Management by Objectives) เป็นระบบที่สร้างขึ้นตามจุดมุ่งหมาย การเน้น เพื่อแต่ละบุคคล แต่ละหน่วยงานขององค์กร และการทำร่วมกันทั้งหมด

หลักการออกแบบของ MBO ประกอบด้วยพื้นฐาน 4 ประการ คือ

1. กำหนดจุดมุ่งหมาย
2. พัฒนาแผนที่จะปฏิบัติ
3. ตั้งเกณฑ์มาตรฐานในการปฏิบัติ
4. ให้ข้อมูลป้อนกลับ



ภาพประกอบ 6 ขั้นตอนของการจัดการตามรูปแบบของการบริหารจัดการโดยเน้นจุดประสงค์

ที่มา: สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2541). *สาระน่ารู้เกี่ยวกับพลศึกษาและนันทนาการ*. หน้า 119.

การจัดระบบการจัดการในรูปแบบใดก็ตาม จุดสำคัญของการบริหารจัดการจะเน้นอยู่ที่การ กำหนดจุดประสงค์และวิธีการดำเนินตามจุดประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่ Torkildsen, G.

(1992: 285) นักนันทนาการได้สรุปว่าความสำเร็จของการบริหารจัดการที่สำคัญต้องอยู่บนหลักพื้นฐาน 5 ประการ ดังนี้

1. การใช้ภาวะผู้นำที่ชัดเจน
2. มีเป้าหมาย
3. บุคลากรได้รับการจูงใจ
4. ใส่ใจต่อสมาชิก
5. ปฏิบัติการได้ยอดเยี่ยม

การจัดการนันทนาการ

การจัดการนันทนาการเป็นการจัดการให้สามารถบริการหรือเสริมสร้างประสบการณ์นันทนาการเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้บริการจนเกิดความพึงพอใจได้ ในการจัดการนันทนาการทั้งภาครัฐหรือภาคเอกชนนั้น จะครอบคลุมการดำเนินการด้านต่างๆ ดังนี้ (ราณี อธิชัยกุล; และคณะ. 2545: 76-80)

1. การวางแผนกำหนดวัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน
2. การจัดการด้านการเงิน
3. การจัดการด้านกายภาพและสิ่งอำนวยความสะดวก
4. การจัดการโปรแกรมนันทนาการ
5. การจัดการด้านประชาสัมพันธ์และการตลาด
6. การจัดการด้านทรัพยากรมนุษย์
7. การจัดการด้านความปลอดภัย
8. การจัดการด้านสมาชิกสัมพันธ์

การวางแผนกำหนดวัตถุประสงค์ของการดำเนินงาน

แหล่งนันทนาการไม่ว่าจะเป็นสนามกีฬา สวนพักผ่อนหย่อนใจ สวนสาธารณะจำเป็นต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์ของการดำเนินงานที่ชัดเจน ตัวอย่างวัตถุประสงค์ของแหล่งนันทนาการประเภทต่างๆ เช่น

1. อุทยานแห่งชาติ รัฐบาลเป็นผู้ดูแลและกำหนดนโยบายให้เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจขนาดใหญ่ที่เปิดให้ประชาชนได้มีโอกาสใช้เพื่อการศึกษาธรรมชาติ สังเกต พักผ่อนหย่อนใจ ส่งเสริมสุขภาพกายและจิตใจ ส่งเสริมกิจกรรม สร้างเสริมคุณภาพชีวิตในช่วงเวลาว่างให้เกิดประโยชน์ตามความสนใจของประชาชน

2. สวอนสนุก เอกชนมักเป็นผู้ลงทุนจัดสร้างสวอนสนุกเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจ ที่มุ่งเน้นการเล่น เกมและเครื่องเล่นประเภทต่างๆ เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งอาจจัดขึ้นนอกเมือง หรือจัดเป็นส่วนหนึ่งของศูนย์การค้าเพื่อการบริการนันทนาการสำหรับครอบครัว

3. สมาคม YMCA มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ การเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ และน้ำใจของสมาชิก โดยเน้นความเป็นผู้นำและพัฒนาคุณธรรมเป็นสำคัญ

การจัดการด้านการเงิน

การจัดการด้านการเงินเกี่ยวข้องกับ

1. การเตรียมการวางแผนจัดสรรงบประมาณของสถานที่นันทนาการ
2. การจัดหาเงินทุนและการใช้เงินทุนเพื่อการดำเนินงาน
3. การหารายได้ เช่น การจัดเก็บค่าบริการ ค่าบำรุง ค่าเช่าอุปกรณ์ ค่าเข้าชม ค่าใบอนุญาต เช่น ตกปลา ล่าสัตว์ เป็นต้น

4. การควบคุมค่าใช้จ่ายต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างประหยัด แหล่งนันทนาการดำเนินการโดยภาครัฐ การจัดหาเงินทุนซึ่งมาจากเงินงบประมาณที่ได้จากการจัดเก็บภาษีเงินุสนับสนุนหรือเงินบริจาค ในส่วนของรายได้ อาจมีการจัดเก็บค่าบำรุงหรือค่าบริการ เพื่อนำรายได้ไปใช้ในการบำรุงรักษา แหล่งนันทนาการ ในกรณีที่แหล่งนันทนาการดำเนินการโดยภาคเอกชน เช่น สวอนสนุก การจัดหาเงินทุนอาจมาจากเงินส่วนตัวของเจ้าของกิจการหรือจากการกู้ยืมเงินจากธนาคารพาณิชย์ ในส่วนของรายได้จะมีการจัดเก็บค่าบริการ ค่าเช่าอุปกรณ์ ค่าบัตรผ่านประตู เพื่อให้หน่วยงานสามารถมีกำไรและคงอยู่ได้

สำหรับการควบคุมการเงิน หน่วยงานภาครัฐจะช่วยกำกับดูแลและควบคุมตามงบประมาณ ที่ได้รับการจัดสรร และหน่วยงานนันทนาการภาคเอกชนจะควบคุมการใช้จ่ายเงินให้สอดคล้องกับรายรับ สินทรัพย์และส่วนของทุนที่มีอยู่ โดยพยายามปรับปรุงประสิทธิภาพการดำเนินงาน ซึ่งในระยะหลังแหล่งนันทนาการภาครัฐก็จำเป็นต้องให้ความสำคัญเช่นกัน

งบประมาณการบริหารนันทนาการ

การบริหารนันทนาการที่ประสบผลสำเร็จขึ้นอยู่กับหัวใจหลักสำคัญ คือ งบประมาณซึ่งหมายถึงงบประมาณที่เพียงพอและเหมาะสม จะสามารถจัดบริหารนันทนาการได้อย่างทั่วถึงเนื่องจากงบประมาณจะเป็นตัวแสดงถึงขอบข่ายการจัดกิจกรรมนันทนาการที่ถูกต้องเหมาะสมและบริการสมาชิกได้หลากหลาย การจัดการด้านงบประมาณจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องพิจารณาถึงซึ่งประกอบด้วย

1. งบประมาณรายปี

จัดเป็นงบประมาณสำคัญที่มีผลต่อการกำหนดนโยบายบริการนันทนาการให้กับชุมชน เพราะงบประมาณหลักจะเป็นตัวบ่งชี้ถึงความก้าวหน้าของโครงการนันทนาการว่าจะขยายกว้างขึ้นมากน้อยเพียงใด งบประมาณส่วนนี้จะเป็นงบด้านการลงทุน ได้แก่ งบประมาณเกี่ยวกับการจัดสถานที่ อาคาร บุคลากร และสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ

2. งบประมาณดำเนินการ

ปัญหาด้านงบประมาณเพื่อการจัดบริการนันทนาการ เป็นปัญหาใหญ่ที่มีมานานทำให้การบริการด้านนันทนาการในประเทศไม่ก้าวหน้าเท่าที่ควร ส่วนใหญ่จะเน้นไปในด้านนันทนาการด้านการท่องเที่ยว ส่วนกิจกรรมด้านอื่นๆ จะเป็นการจัดบริการโดยเอกชน ซึ่งอาศัยการเก็บค่าบริการเป็นหลัก ด้วยเหตุนี้หน่วยงานรัฐที่มีอำนาจหน้าที่ในด้านการจัดนันทนาการ จึงควรมีการประชุมปรึกษาหารือ เพื่อจัดทำแผนดำเนินการจัดนันทนาการบริการชุมชนอย่างทั่วถึงและเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อชักจูงเยาวชนให้รู้จักการใช้เวลาว่างด้วยกิจกรรมนันทนาการ รู้จักหลีกเลี่ยงห่างไกลจากยาเสพติดให้โทษต่างๆ รัฐควรเน้นการจัดบริการนันทนาการในชุมชนต่างๆ เป็นนโยบายสำคัญ โดยมีหน่วยงานรับผิดชอบโดยตรงและสัมพันธ์กับกิจกรรมประเพณีในชุมชนนั้นๆ

นอกจากนี้หน่วยงานที่มีอำนาจหน้าที่ในการจัดการด้านนันทนาการ ยังสามารถจัดสรรงบประมาณพิเศษเพื่อการจัดนันทนาการ โดยการกำหนดเป็นนโยบายด้านการส่งเสริมนันทนาการและอาจดำเนินการจัดหางบประมาณโดยวิธีพิเศษดังต่อไปนี้

1. ออกพันธบัตรเฉพาะด้านนันทนาการหรือจัดตั้งกองทุนเพื่อการจัดนันทนาการ โดยใช้เงินบริหารการเงินที่มีความสามารถจัดการ และเปิดโอกาสให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมในการระดมทุนในรูปแบบหุ้น เพื่อหาผลตอบแทนจัดบริการนันทนาการพิเศษต่างๆ โดยเฉพาะ เป็นต้น

2. จัดตั้งกองทุนในรูปแบบของมูลนิธิจากการรับบริจาคจากองค์กรต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ ซึ่งมีองค์กรอาสาสมัครต่างๆ สามารถจัดทำได้ องค์กรของรัฐควรเป็นตัวหลักโดยทำเป็นตัวอย่างในการริเริ่มจัดตั้งกองทุนในลักษณะนี้

3. สนับสนุนให้มีผลผลิตทางทางด้านนันทนาการเพื่อการจำหน่าย แล้วนำรายได้มาจัดเป็นกองทุนเพื่อการจัดนันทนาการ

4. จัดเก็บค่าธรรมเนียมต่างๆ ทางด้านนันทนาการหรือสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ แล้วนำมาจัดสรรเป็นงบประมาณเฉพาะด้านนันทนาการเช่นค่าธรรมเนียมโรงมหรสพ สถานที่ท่องเที่ยว สถานสาธารณณะ วนอุทยาน โดยแบ่งส่วนเพื่อการจัดการบำรุง และมีบางส่วนจัดสรรมาเพื่อการจัดนันทนาการ

การจัดการด้านกายภาพและสิ่งอำนวยความสะดวก

การจัดการด้านกายภาพและสิ่งอำนวยความสะดวกเกี่ยวข้องกับการจัดพื้นที่ว่าง อาคาร สถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก และอุปกรณ์นันทนาการ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. การวางแผนการพัฒนาพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวก โดยจัดเตรียมข้อมูล เรื่อง สภาพแวดล้อมทั่วไป การให้บริการ โปรแกรมนันทนาการและบุคลากร ก่อนการออกแบบอาคารสถานที่
2. การออกแบบอาคารสถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกและอุปกรณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นแหล่ง กิจกรรมนันทนาการในร่มหรือกลางแจ้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งแหล่งนันทนาการกลางแจ้งที่ต้องคำนึงถึง ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมเป็นสำคัญ รวมทั้งการกำหนดงบประมาณการก่อสร้างทั้งหมดและ รายละเอียดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมให้บริการ
3. การดำเนินการก่อสร้างอาคารสถานที่ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ซึ่งควรมีการ เตรียมเอกสาร การทำสัญญา และการจัดทำโครงการก่อสร้างให้เหมาะสม
4. การควบคุมและบำรุงรักษาแหล่งนันทนาการ หลังจากการเปิดให้บริการอาคาร สถานที่ และอุปกรณ์ต่างๆ จำเป็นต้องได้รับการบำรุงรักษาและซ่อมแซมเมื่อเสื่อมสภาพ

อุปกรณ์สิ่งอำนวยความสะดวก

การจัดกิจกรรมนันทนาการจะประสบความสำเร็จได้ดีนั้นจะต้องอาศัยปัจจัยสำคัญ คือ สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ทั้งนี้จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลินตลอด ระยะเวลาที่เข้าร่วมกิจกรรม ดังนั้นการจัดกิจกรรมที่ดีจะต้องพิจารณาถึงสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ดังต่อไปนี้ (พีระพงษ์ บุญศิริ, 2542: 112-113)

1. อุปกรณ์ด้านการจัดสถานที่ เช่น รูปภาพ แผนภูมิ แผ่นภาพ
2. อุปกรณ์ด้านการจัดกิจกรรม เช่น อุปกรณ์การอยู่ค่ายพักแรม เต็นท์ อุปกรณ์การเดินทางไกล อุปกรณ์การไต่เขา ตกปลา อุปกรณ์ทางศิลปะดนตรี อุปกรณ์กีฬา ฯลฯ
3. อุปกรณ์อำนวยความสะดวก เช่น อาคาร โต๊ะ เก้าอี้ เพื่อการบริการ ห้องน้ำ ห้องส้วม ห้อง อาบน้ำ ฯลฯ
4. อุปกรณ์ด้านความปลอดภัย เช่น อุปกรณ์ดับเพลิง อุปกรณ์ช่วยชีวิตทางน้ำเพื่อความปลอดภัยของสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรม
5. อุปกรณ์ด้านการขนส่ง เช่น ยานพาหนะ เรือพาย เรือแคนู กระเชียง

การจัดอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่างๆ เหล่านี้ เป็นหัวใจสำคัญในการสนับสนุนการจัดบริการกิจกรรมนันทนาการ ซึ่งจะต้องมีระบบการจัดบริการอย่างสะดวกและเหมาะสม กิจกรรมนันทนาการจะได้รับความพึงพอใจจากสมาชิกมากขึ้นน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับการจัดบริการและสิ่ง

อำนวยความสะดวก ซึ่งเป็นปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ควรจะพิจารณาหัวข้อต่อไปนี้

1. ใช้สถานที่อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงความสะดวกปลอดภัยและเหมาะกับกิจกรรมแต่ละประเภท
2. วางแผนจัดอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ อย่างมีระบบ
3. จัดสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีมาตรฐานและให้ความปลอดภัยสูง
4. จัดงบประมาณเพื่อจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ โดยเริ่มตั้งแต่การก่อสร้าง การบำรุงรักษา และการจัดระบบการใช้ที่เหมาะสม
5. วัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้ สามารถเคลื่อนย้ายน้ำไปใช้ได้สะดวก
6. สามารถบริการให้กับสมาชิกอย่างทั่วถึงและเพียงพอ
7. มีการตรวจดูแลซ่อมบำรุงวัสดุอุปกรณ์ให้สามารถใช้งานได้ และให้ความปลอดภัยต่อผู้ใช้มากที่สุด

การจัดการโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

การจัดการโปรแกรมนันทนาการนั้น เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการนันทนาการ คือต้องมีการวางแผนจัดกิจกรรมนันทนาการต่างๆ ให้เหมาะสม เช่น การจัดโปรแกรมกิจกรรม การจัดเวลาการจัดสถานที่สำหรับบริการ การจัดการแข่งขันและกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งยังต้องควบคุมดูแลให้กิจกรรมนันทนาการต่างๆ เป็นไปด้วยความเรียบร้อยตามโปรแกรมที่กำหนด

ข้อบ่งชี้งานเพื่อการบริหารโปรแกรมนันทนาการ

หน่วยงานหรือองค์กรที่จัดบริการด้านนันทนาการควรมีการจัดส่วนงานต่างๆ เพื่อการจัดบริการนันทนาการ ดังนี้

1. มีสถานที่ อุปกรณ์นันทนาการและอุปกรณ์ทางพลศึกษา
2. มีบุคลากร เจ้าหน้าที่ในด้านบริหาร การบริหาร การจัดกิจกรรม และเจ้าหน้าที่ดูแลด้านสถานที่ อุปกรณ์ต่างๆ
3. มีหน่วยงานควบคุมดูแลด้านความปลอดภัย และประสานงาน
4. มีบุคลากรในการจัดดำเนินกิจกรรมประเภทต่างๆ และผู้นำนันทนาการ
5. มีสายงานที่ทำหน้าที่ประสานงาน และดำเนินงานด้านธุรการ
6. จัดระบบระเบียบการดำเนินการและการบริหารกิจกรรม

7. ประสานงานกับหน่วยงาน ข่าวสารต่างๆ
8. วางตารางกิจกรรมที่เหมาะสมกับสมาชิก ตลอดฤดูกาล หรือตลอดปี

หลักการจัดการบริหารโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

การจัดกิจกรรมนันทนาการที่มีประสิทธิภาพนั้น ควรพิจารณาถึง ข้อมูลต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. มีการจัดวางแผนกิจกรรมที่จะจัดบริการ โดยให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการวางแผน
2. กำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมายของการจัดบริการกิจกรรมแต่ละอย่าง
3. จัดให้มีการประชาสัมพันธ์เผยแพร่ข่าวสารอย่างทั่วถึง
4. จัดบริการกิจกรรมให้สอดคล้องกับนโยบายต่างๆ ของรัฐบาล และส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตย
5. จัดบริการให้กับสมาชิกในชุมชนอย่างทั่วถึง และหลากหลาย
6. จัดตามความต้องการ ความสนใจของผู้เข้าร่วม
7. จัดโปรแกรมกิจกรรมให้กว้าง สอดคล้องความต้องการของสมาชิกอย่างเหมาะสม
8. จัดกิจกรรมบริการให้ต่อเนื่อง และสัมพันธ์กัน
9. จัดกิจกรรมบริการให้เหมาะสมกับฤดูกาล โอกาส ฐานะทางเศรษฐกิจ ประเพณี และวัฒนธรรมของชุมชน
10. จัดโปรแกรมกิจกรรมให้สัมพันธ์กับการจัดการขององค์กรอื่นๆ

การจัดระบบบริหารงานนันทนาการ

บันเทิง เกิดปรารภ และเจษฎา เจียรณัย (2546: 126) ได้กล่าวถึงการจัดระบบบริหารงานนันทนาการให้เกิดประสิทธิภาพ ดังนี้

1. ใช้แหล่งทรัพยากรทั้งหมด ทั้งทางด้านกายภาพ การเงิน และบุคลากร
2. จัดโปรแกรมกิจกรรมที่น่าสนใจแก่สมาชิกทุกเพศทุกวัย
3. จัดมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบในสายงานต่างๆ ให้ชัดเจน
4. ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ในด้านความร่วมมือกันภายในหน่วยงาน หรือตัวแทนองค์กร ต่างๆ เพื่อสนับสนุนการจัดนันทนาการ
5. จัดดำเนินกิจกรรมในชุมชนและหน่วยงานต่างๆ เพื่อการเผยแพร่บางโอกาส โดยให้ประชาชนและองค์กรต่างๆ ในชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม
6. จัดการฝึกอบรมคณะผู้บริหาร ผู้รับผิดชอบ และคณะกรรมการผู้จัดกิจกรรมนันทนาการ

7. จัดบริหารกิจกรรมนันทนาการอย่างมีประสิทธิภาพ จัดระเบียบขององค์กรให้น่าสนใจ และทำงานอย่างมีระบบ
8. จัดงบประมาณสนับสนุนให้เหมาะสม ถูกต้อง และสามารถตรวจสอบได้
9. ประสานกับองค์กรต่างๆ เพื่อความร่วมมือในการจัดสรรบุคลากร วัสดุอุปกรณ์เพื่อความคล่องตัวในการจัดกิจกรรมนันทนาการ

การนิเทศ

การนิเทศ เป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยในการดำเนินงานของโครงการให้เป็นไปตามแผนงานเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้ เมื่อพิจารณาดูตามความหมายแล้วการนิเทศนั้นจะครอบคลุมถึงเรื่องต่อไปนี้ด้วย

1. การทำงานเพื่อให้ทราบถึงการดำเนินงานว่าเป็นไปตามแผนงานอย่างไร
2. กระบวนการเพื่อให้เกิดการประสานงานร่วมมือกันเป็นอย่างดี ตลอดจนการประเมินผลการทำงานของผู้ร่วมงาน

การทำงานของผู้นิเทศ (Supervisor) ผู้นิเทศจะเป็นผู้ที่คอยช่วยจแนะนำในการปฏิบัติงาน เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาหรือผลห่างไกลจากเป้าหมายมากนัก การปฏิบัติหน้าที่ของผู้นิเทศนั้น ควรจะแยกผู้นิเทศให้ปฏิบัติหน้าที่เฉพาะในเขตพื้นที่ที่ตนสะดวกเท่านั้น เช่น ในเขตเทศบาล ในตำบล ในเมือง ทั้งนี้ผู้นิเทศจะต้องศึกษาให้เข้าใจสภาพสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและประเพณีของท้องถิ่นนั้นๆ โดยเฉพาะ และไม่ควรให้ผู้นิเทศคนหนึ่งปฏิบัติงานในหลายพื้นที่ เพราะจะทำให้เกิดความสับสนและเกิดความผิดพลาดในการปฏิบัติงานได้ การนิเทศนั้นผู้นิเทศต้องให้คำแนะนำการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ด้วย ดังนั้นเมื่อนำอุปกรณ์ใหม่ๆ มาใช้ควรจะต้องมีการอบรมหรือสัมมนาในกลุ่มผู้นิเทศถึงการใช้วัสดุอุปกรณ์ดังกล่าว ทั้งหมดนี้เป็นเพียงหน้าที่ของผู้นิเทศอย่างกว้างๆ เท่านั้น

การจัดการด้านประชาสัมพันธ์

การประชาสัมพันธ์มีความสำคัญอย่างมากต่อการจัดการนันทนาการ โดยเฉพาะโครงการกิจกรรมนันทนาการของภาครัฐ รัฐต้องประชาสัมพันธ์เพื่อให้ประชาชนโดยทั่วไปได้เข้าใจถึงความสำคัญและสนับสนุนการดำเนินงานของแหล่งนันทนาการ และช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีกับชุมชน รวมทั้งการประสานงานอย่างราบรื่นกับหน่วยงานหรือผู้ให้บริการ อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

การจัดการด้านการตลาด มีความสำคัญต่อการจัดโครงการกิจกรรมนันทนาการภาคเอกชนมากกว่าภาครัฐ เพราะมีผลต่อความสำเร็จในการดำเนินงานของแหล่งนันทนาการเป็นอย่างมาก

การตลาดเป็นการวิเคราะห์ความต้องการของผู้มาใช้บริการในแหล่งนันทนาการซึ่งส่งผลให้เกิดรายได้ และทำให้แหล่งนันทนาการอยู่รอด

การจัดการด้านทรัพยากรมนุษย์

การจัดการด้านทรัพยากรมนุษย์เป็นการจัดการเกี่ยวกับบุคลากรที่ปฏิบัติงานในแหล่งนันทนาการ ซึ่งหมายถึงการวางแผนบุคลากร การสรรหา การคัดเลือก การฝึกอบรมและการกำกับดูแล ผลการปฏิบัติงานของบุคลากรให้มีประสิทธิภาพสูงสุด โดยการให้ความสำคัญต่อการมอบหมายงาน การกระจายอำนาจและการเพิ่มคุณค่าของงาน การจัดการทรัพยากรมนุษย์ในแหล่งนันทนาการเน้นคุณภาพและประสิทธิภาพสูงสุด

แบบของบุคลากรนันทนาการ

ผู้นำนันทนาการโดยลักษณะคุณสมบัติที่ดี โดยธรรมชาติพฤติกรรมมนุษย์ก็ดี หรือโดยสภาวะทางสังคมทั่วไปก็ดี ต่างก็เป็นพฤติกรรมการแสดงออกของความเป็นหัวหน้ากลุ่ม หัวหน้าองค์กรซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบโดยทั่วไปคล้ายคลึงกันไม่ว่าจะเป็นผู้นำทั่วไป หรือผู้นำนันทนาการก็ตาม แต่จะมีส่วนต่างกันบ้างคือ ลักษณะพิเศษเฉพาะหรือคุณสมบัติเฉพาะทางวิชาการ หรือทางวิชาชีพนั้นๆ เพิ่มเสริมออกไป ดังเช่นผู้นำนันทนาการนอกจากจะมีคุณลักษณะรูปแบบผู้นำทั่วไปแล้ว จะต้องมีความรู้ความสามารถพิเศษในการแสดงออก การละเล่น การออกกำลัง การแสดงท่าทาง การนำกิจกรรม และการนำเกมต่างๆ เป็นต้น

จากเหตุผลเกี่ยวกับลักษณะท่าทาง หรือบุคลิกที่กล่าวถึงในตอนต้นทำให้มองเห็นลักษณะรูปแบบของผู้นำนันทนาการที่ต่างออกไปจากแบบของผู้นำทั่วไป ดังที่ จรินทร์ ธาณีรัตน์ (2528: 88-89) แบ่งผู้นำนันทนาการออกเป็นดังนี้

ผู้นำนันทนาการแบ่งตามตำแหน่งหน้าที่ แบ่งได้ดังนี้

1. ผู้อำนวยการนันทนาการ (superintendent) ได้แก่ บุคคลที่เป็นหัวหน้าบริหารนันทนาการ มีหน้าที่รับผิดชอบในระดับแผนก กอง องค์กร สมาคม เทศบาล ฯลฯ เช่น ผู้อำนวยการนันทนาการ เทศบาล เป็นต้น มีหน้าที่รับผิดชอบในการส่งเสริมให้การบริหารนันทนาการแก่ประชาชนในเขตท้องถิ่นหรือเมืองนั้นๆ

2. ผู้อำนวยการนันทนาการผู้ช่วย (assistant superintendent) ได้แก่ บุคคลที่มีตำแหน่งรองจากผู้อำนวยการ มีหน้าที่คอยให้ความช่วยเหลือในงานเช่นเดียวกัน และงานที่ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการ และรักษาการแทนเมื่อผู้อำนวยการนันทนาการไม่อยู่

3. นันทนาการนิเทศทั่วไป (general supervisors) ได้แก่ คณะกรรมการบริหารรับผิดชอบถึงการบริการนันทนาการทั้งหลายในพื้นที่ตำบลหรือเขตท้องถิ่น มีหน้าที่ให้คำแนะนำเรื่องโครงการกิจกรรม เครื่องอำนวยความสะดวก สถานที่ อุปกรณ์นันทนาการในหน่วยงานหรือองค์กรนั้นๆ เช่น นันทนาการนิเทศตำบล นันทนาการนิเทศประจำศูนย์เยาวชน นันทนาการนิเทศเกี่ยวกับสนามเล่น นันทนาการนิเทศเครื่องอำนวยความสะดวก เป็นต้น

4. นันทนาการนิเทศพิเศษ (special supervisors) หมายถึง บุคคลที่มีหน้าที่รับผิดชอบเฉพาะเป็นเรื่องๆ ไป ตัวอย่างเช่น นิเทศทางกรีฑา นิเทศทางดนตรี นิเทศทางกิจกรรมสำหรับสตรี นิเทศศิลปหัตถกรรม เป็นต้น เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถพิเศษในเรื่องนั้นๆ และให้คำแนะนำรับผิดชอบโดยตรงในเรื่องเหล่านั้นไป

5. ผู้อำนวยการศูนย์นันทนาการ (director of centers) ได้แก่ บุคคลที่รับผิดชอบในการบริหารคณะบุคคล (staff) บริหารโครงการ บริหารวัสดุอุปกรณ์หรือเครื่องอำนวยความสะดวกของศูนย์นันทนาการใดนันทนาการหนึ่ง เช่น ผู้อำนวยการตีกอล์ฟนันทนาการ ผู้อำนวยการสนามเล่น ผู้อำนวยการค่ายพักแรม (camp director) ผู้อำนวยการนันทนาการในร่ม (Indoor recreation director) ผู้อำนวยการศูนย์เยาวชน (youth-center director) เป็นต้น

6. ผู้ช่วยผู้อำนวยการศูนย์ (assistant directors of centers) ได้แก่ บุคคลที่รับผิดชอบงานที่ผู้อำนวยการศูนย์มอบหมาย และช่วยเหลืองานตลอดจนรักษาการเมื่อผู้อำนวยการไม่อยู่

7. ผู้นำนันทนาการ (recreation leaders) คือ บุคคลที่อยู่ได้บังคับบัญชา และใกล้ชิด ผู้อำนวยการศูนย์ เป็นผู้จัดกิจกรรมให้แก่ผู้เข้าร่วมไม่ว่าจะเป็นบุคคลหรือหมู่คณะเพื่อให้เขาได้รับความพอใจตามความตั้งใจของเขาและของศูนย์นันทนาการ กล่าวคือ จัดและบริการนันทนาการด้วยกิจกรรมต่างๆ แก่ทุกคนที่ต้องการและสนใจ ผู้นำนันทนาการจึงเป็นบุคคลที่จะให้คำแนะนำในกิจกรรมนันทนาการ เช่น ผู้นำทางกีฬา ผู้นำนันทนาการทางดนตรี ทางศิลปหัตถกรรม ทางเดินรำ

8. ผู้เชี่ยวชาญพิเศษ (specialists) ได้แก่ บุคคลที่ทำหน้าที่จัดการ แนะนำหรือสอนในกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งโดยเฉพาะ เช่น ผู้เชี่ยวชาญพิเศษทางการเดินรำพื้นเมือง ร้องเพลงพื้นเมือง กีฬาต่างๆ ที่มาช่วยสอนและแนะนำในกิจกรรมเฉพาะอย่าง เป็นต้น

9. ผู้จัดการพิเศษ (special manager) สำหรับเครื่องอำนวยความสะดวกทางนันทนาการ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญที่มีหน้าที่จัดโปรแกรมเครื่องอำนวยความสะดวกต่างๆ เช่น ผู้จัดการสระว่ายน้ำ ผู้จัดการสนามกีฬา ผู้จัดการที่พักชายทะเล เป็นต้น และถ้าแบ่งผู้นำโดยดูหน้าที่รับผิดชอบของงานแล้ว แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

9.1 ผู้นำนันทนาการอาชีพ (professional recreation leadership) หมายถึงผู้นำนันทนาการที่ปฏิบัติหน้าที่ในเชิงธุรกิจ การปฏิบัติกิจกรรมมุ่งหวังค่าตอบแทนที่นำหลักและทฤษฎี

วิชาชีพ แห่งนั้นธนาคารมาเป็นอาชีพเพื่อการมีรายได้ อาจดำเนินการขึ้นเองในรูปบริษัทที่รับจัดดำเนินการเองไม่ขึ้นกับหน่วยงานราชการใด

9.2 ผู้นำนันทนาการอาสาสมัคร (volunteer recreation leadership) หมายถึงผู้นำนันทนาการที่ปฏิบัติหน้าที่ บริการประชาชนด้วยความเต็มใจ ด้วยความสมัครใจ และไม่รับค่าตอบแทนใดๆ มักจัดดำเนินการโดยหน่วยงานของรัฐ เช่น กรมพลศึกษา มหาวิทยาลัย สถาบันการศึกษาต่างๆ สมาคมหรือชมรมอาสาสมัครต่างๆ

คณะกรรมการดำเนินงาน

คณะกรรมการดำเนินงาน หมายถึงกลุ่มบุคลากรที่จะทำหน้าที่จัดการนันทนาการตามโครงการที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งประกอบไปด้วยผู้ประสานงาน หัวหน้าฝ่ายกิจกรรมต่างๆ ผู้ฝึกกิจกรรมแต่ละประเภท ฝ่ายบริการ ฝ่ายสวัสดิการ และฝ่ายรักษาความปลอดภัยฯ อาจจะมีที่ปรึกษาคณะทำงานพิเศษ เพื่อช่วยให้งานมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

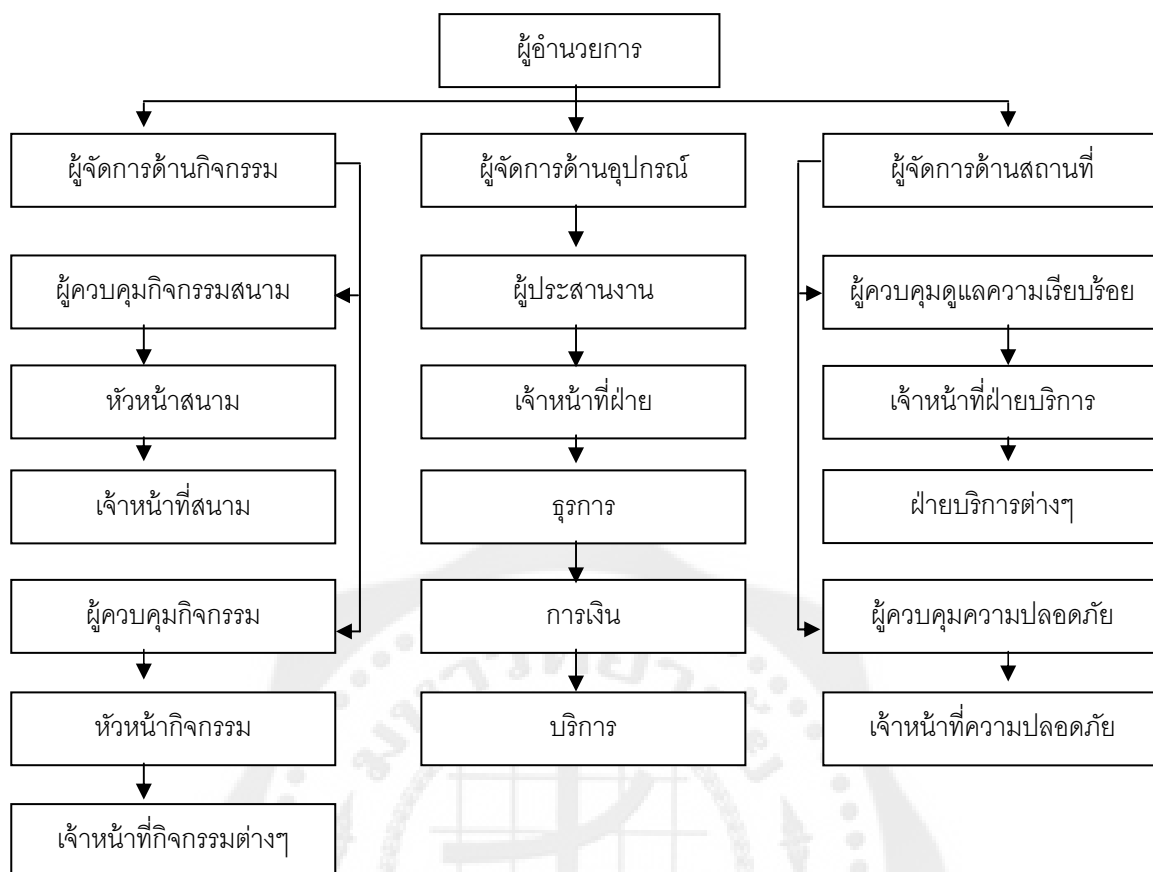
ที่ปรึกษาคณะกรรมการดำเนินงาน จะต้องสามารถให้คำแนะนำ ส่งเสริม กระตุ้นและชี้แนะแนวทางในการปฏิบัติงาน การติดตามผลงานของแต่ละฝ่าย และสามารถให้แนวทางในการแก้ไขปัญหาที่พบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความชำนาญเพื่อทำงานต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักชี้แนะให้ด้านการวางแผนปฏิบัติงาน และเป็นแบบอย่างที่ดี

หัวหน้าฝ่ายต่างๆ ต้องมีทักษะความสามารถในกิจกรรมที่ตนรับผิดชอบ รู้และสามารถแก้ปัญหาในฝ่ายของตนได้อย่างเหมาะสม เช่น ฝ่ายกีฬา ฝ่ายกิจกรรมเด็กเล็ก ฝ่ายค่ายพักแรม ฝ่ายกิจกรรมทางน้ำ ฝ่ายดนตรี ฝ่ายบันเทิง ฝ่ายอุปกรณ์ ฝ่ายสถานที่ หรือฝ่ายรักษาความปลอดภัย เป็นต้น

ส่วนผู้ประสานงาน จะต้องประสานกับผู้นำฝ่ายต่างๆ เพื่อให้การจัดกิจกรรม ดำเนินไปด้วยดี และเป็นระบบ อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างถูกต้องและทันต่อเหตุการณ์ โดยการพิจารณาวินิจฉัยอย่างเหมาะสม เพื่อให้โปรแกรมนันทนาการดำเนินไปอย่างราบรื่นและบริการสมาชิกที่เข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างปลอดภัยและทั่วถึง

การบริหารนันทนาการ

การจัดบริการนันทนาการโดยทั่วไป จะต้องประกอบด้วยโครงสร้าง รูปแบบของคณะกรรมการบริหารโครงการนันทนาการ ซึ่งจะทำหน้าที่ควบคุม ดูแล จัดดำเนินกิจกรรมและบริหารโครงการนันทนาการที่วางไว้ให้บรรลุตามเป้าหมาย ดังภาพประกอบ 7



ภาพประกอบ 7 การจัดการนันทนาการ

ที่มา: พีระพงศ์ บุญศิริ. (2542). นันทนาการและการจัดการ. หน้า103.

ฝ่ายต่างๆ เหล่านี้ จะต้องรู้จักการจัดระเบียบการปฏิบัติงานของตน มีการวางแผนดำเนินกิจกรรมตามลำดับขั้น รู้จักการประเมินกิจกรรมที่จัดบริการไปแล้วว่าได้รับผลสำเร็จมากน้อยเพียงไร นอกจากนี้ผู้นำในฝ่ายต่างๆ จะต้องมีความรู้วิธีการในการจัดบริการและนำเสนอกิจกรรมให้แก่สมาชิกสามารถสนใจให้สมาชิกเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างสนุกสนานตามความต้องการ

การจัดการด้านความปลอดภัย

การประกอบกิจกรรมนันทนาการที่เกิดขึ้นในแหล่งนันทนาการไม่ว่าจะเป็นในร่มหรือกลางแจ้งมักมีแนวโน้มที่จะเกิดอุบัติเหตุได้ง่าย เช่น การลื่นตกเขา การถูกงูกัด อุบัติเหตุจากการเล่นยิมนาสติก สกีหรือกีฬาอื่นๆ อุบัติเหตุจากเครื่องเล่น เป็นต้น ผู้รับผิดชอบแหล่งนันทนาการจำเป็นต้องมีการเตรียมการด้านความปลอดภัยต่างๆ เตรียมอุปกรณ์ป้องกันและอุปกรณ์รักษาความปลอดภัยให้

เหมาะสม รวมทั้งการฝึกบุคลากรให้สามารถป้องกันและรักษาความปลอดภัยให้ทั้งตนเองและผู้อื่น รักษาและให้การปฐมพยาบาลผู้ได้รับอันตรายหรือบาดเจ็บจากการเล่นกีฬาได้ นอกจากนี้แหล่ง นันทนาการควรมีการจัดทำประกันภัยทั้งชีวิตและทรัพย์สินรวมทั้งการประกันอัคคีภัย

การจัดการด้านสมาชิกสัมพันธ์

การจัดการด้านสมาชิกสัมพันธ์ มีความสำคัญต่อการจัดการนันทนาการทั้งภาครัฐและ เอกชนที่การประกอบธุรกิจสถานนันทนาการเป็นอย่างมาก สมาชิกผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการต่าง มุ่งหวังที่จะได้รับการบริการ การแนะนำ การอำนวยความสะดวกที่ดี หากสถานนันทนาการทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน เช่น ศูนย์กีฬา สนามกอล์ฟ สวนสนุก ไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีและ ตอบสนองความต้องการของสมาชิกได้ จะส่งผลโดยตรงต่อจำนวนสมาชิกหรือรายได้ที่อาจลดลง จึง จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องให้บริการสมาชิกตามที่ต้องการเพื่อให้เกิดความประทับใจและประสบการณ์ที่ สนุกสนาน โดยเน้นการให้ความช่วยเหลือ (Help) ให้คำแนะนำ (Advice) ให้ข้อมูลข่าวสาร (Information) และให้ความปลอดภัย (Security and Safety) แก่สมาชิกหรือผู้รับบริการ

การสนับสนุนการจัดการนันทนาการ

การจัดการนันทนาการที่มุ่งหวังประสิทธิภาพนั้น นอกเหนือจากความร่วมมือในด้านการ จัดการ การจัดบริการโครงการ และจัดการด้านต่างๆ ดังกล่าวข้างต้นแล้ว สิ่งสำคัญที่สุดที่จะช่วยให้ การจัดการนันทนาการของรัฐประสบผลสำเร็จ คือการออกพระราชบัญญัติหรือมีกฎหมายว่าด้วย การจัดบริการด้านนันทนาการ ซึ่งได้แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ (พีระพงศ์ บุญศิริ. 2542: 105-106)

1. พระราชบัญญัติการจัดบริการนันทนาการส่วนท้องถิ่น

เป็นการใช้อำนาจรัฐในการควบคุมดูแลการจัดบริการด้านนันทนาการขององค์กรหรือ หน่วยงานต่างๆ เพื่อความร่วมมือร่วมใจขององค์กรต่างๆ ในส่วนท้องถิ่น โดยกำหนดให้มีการจัดตั้งเป็น คณะกรรมการเหมือนกับคณะกรรมการศึกษาหรือสภาตำบล ซึ่งจะช่วยให้มีบุคลากรที่มีอำนาจหน้าที่ สามารถจัดบริการกิจกรรมนันทนาการในชุมชนได้ตามความต้องการและความสนใจของท้องถิ่น สามารถจัดสรรงบประมาณสนับสนุน และติดตามควบคุมดูแลอย่างถูกระบบโดยการจัดตั้งหน่วยงาน หรือกำหนดอำนาจหน้าที่ดังต่อไปนี้

- 1.1 จัดตั้งหน่วยงานเพื่อควบคุมดูแลรับผิดชอบการจัดบริการนันทนาการ
- 1.2 กำหนดอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบในการจัดบริการนันทนาการในท้องถิ่น
- 1.3 จัดตั้งคณะกรรมการดำเนินการด้านนันทนาการในท้องถิ่น
- 1.4 กำหนดระเบียบวิธีการ และการดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการในท้องถิ่น เช่น

สมาชิก จำนวน วิธีการจัดกิจกรรม

1.5 จัดระบบการบริหารงานเพื่อจัดกิจกรรม เช่น การจัดบุคลากร การวางแผนกิจกรรม การรับสมาชิก ฯลฯ

2. พระราชบัญญัติการจัดการด้านนันทนาการของรัฐ

จัดเป็นตัวหลักในการควบคุมการจัดบริหารนันทนาการในชุมชนต่างๆ ตลอดจนการควบคุมดูแล การจัดบริการกิจกรรมนันทนาการให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์อย่างเป็นระบบ มีผลต่อสมาชิกผู้เข้าร่วมอย่างทั่วถึงและคุ้มค่าเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินประหยัดปลอดภัย รวมทั้งส่งเสริมการใช้ชีวิตและเวลาว่างของประชาชนอย่างดียิ่ง ซึ่งได้แก่การจัดดำเนินการในด้านต่างๆ ต่อไปนี้

2.1 การจัดตั้งหน่วยบริการนันทนาการในท้องถิ่น

หมายถึง การควบคุมดูแลการจัดบริการกิจกรรมในท้องถิ่นตลอดจนรูปแบบของการจัดกิจกรรม เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมให้มากที่สุด เช่น การจัดตั้งสวนสาธารณะหมู่บ้าน การจัดแหล่งนันทนาการทางธุรกิจ

2.2 จัดตั้งหน่วยงานหรือตัวแทนของรัฐเพื่อควบคุมดูแลด้านนันทนาการ

หมายถึง การจัดตั้งองค์การหน่วยงานให้มีอำนาจหน้าที่ เพื่อดูแลจัดการเรื่องการบริหารนันทนาการ เช่น จัดตั้งคณะกรรมการนันทนาการระดับอำเภอ คณะกรรมการนันทนาการท้องถิ่น ที่สามารถจัดดำเนินการนันทนาการเพื่อบริการสมาชิกในชุมชนอย่างถูกต้องและทั่วถึง รวมทั้งทำหน้าที่ในการควบคุมดูแลนันทนาการทางธุรกิจให้เป็นการประกอบการที่มีคุณค่าและประโยชน์ต่อสมาชิกในชุมชนมากที่สุด

2.3 การจัดการด้านงบประมาณ

หมายถึง การจัดสรรงบประมาณเพื่อสนับสนุนการจัดบริการนันทนาการ ควรมีงบประมาณสนับสนุนเพื่อการจัดบริการด้านนันทนาการให้กับประชาชนในรูปแบบต่างๆ เช่น การจัดบริการสถานที่จัดตั้งค่ายพักแรม การจัดสวนสาธารณะหรือสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ เป็นต้น

การจัดโปรแกรมนันทนาการที่มีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นจะต้องจัดหาแหล่งงบประมาณเพื่อสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง ทั้งด้านการปรับปรุง บำรุง ดูแลสถานที่ การจัดหาอุปกรณ์สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ รวมไปถึงค่าใช้จ่าย ค่าตอบแทนต่างๆ ที่จำเป็นต่อการจัดนันทนาการ

ปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การจัดการนันทนาการประสบผลสำเร็จ

บันเทิง เกิดปรางค์ และเจษฎา เจียรนะใน (2526: 120-122) กล่าวถึงปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การดำเนินงานประสบผลสำเร็จ ไว้ดังนี้

การดำเนินงานเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ นั้น มีปัจจัยสำคัญที่ผู้จัดหรือผู้รับผิดชอบจะต้องคำนึงถึงดังต่อไปนี้ คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์ เป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่ง เพราะว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นจะเป็นการสร้างสิ่งใหม่ๆ หรือการสร้างบรรยากาศที่ประทับใจให้กับสมาชิกผู้เข้าร่วมโครงการ ดังนั้นบุคลากรทางด้านนั้นหนทางการทุกระดับจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินงาน เพื่อให้เป็นที่ถูกใจของสมาชิกผู้เข้าร่วมโครงการ การที่ให้บุคคลใดบุคคลหนึ่งเป็นผู้คิดสร้างสรรค์แต่เพียงคนเดียวก็อาจไม่ทันเหตุการณ์หรือสภาพแวดล้อม หรือการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปค่อนข้างรวดเร็ว เมื่อเป็นเช่นนั้นควรจะต้องการพัฒนาบุคลากรที่ปฏิบัติงานด้านนั้นหนทางการ เพื่อให้เขาเหล่านั้นมีความคิดสร้างสรรค์ที่ทันต่อเหตุการณ์ ซึ่งจะมีส่วนช่วยในการดำเนินงานด้านนั้นหนทางการให้ประสบความสำเร็จ การรู้จักคิดสร้างสรรค์นั้นอาจมีวิธีการที่ค่อนข้างง่ายและสามารถดำเนินการได้โดยทั่วไป ดังต่อไปนี้ คือ

1.1 ก่อนจัดดำเนินงานตามโครงการทุกครั้ง ควรมีการประชุมเพื่อชี้แจงเรื่องต่างๆ ไปให้กับบุคลากรที่ดำเนินงาน และเปิดโอกาสพร้อมทั้งกระตุ้นให้เขาเหล่านั้นได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดดำเนินงานได้โดยเสรี ทั้งนี้การแสดงความคิดเห็นดังกล่าวของบุคคลนั้นอาจมีบางส่วนที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงาน และถ้าสามารถนำออกมาใช้ในการแก้ปัญหาบางอย่างได้ ทำให้การดำเนินงานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

1.2 ควรจัดหาโอกาสหรือเวลาให้บุคลากรทางนั้นหนทางการได้พบปะเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ก่อนหรือหลังการดำเนินงานทุกครั้ง ควรให้พวกเขาใช้เวลาพบปะกันซึ่งจะเป็นการกระตุ้นให้เขาเหล่านั้นได้มีความคิดริเริ่มบางอย่างเพื่อที่จะนำไปใช้ในการดำเนินงานในโอกาสต่อไป การที่บุคลากรได้พบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันนี้ นอกจากจะเป็นการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับบุคลากรแล้ว ยังเป็นการพักผ่อนและเสริมสร้างความสามัคคีภายในกลุ่มผู้ทำงานอีกด้วย การจัดดำเนินงานในลักษณะดังกล่าวไม่ควรบ่อยหรือนานเกินไป ควรจะหาช่วยที่ผู้ร่วมงานทุกคนมีเวลาว่างตรงกันจะได้มีโอกาสพบปะกันเป็นครั้งคราวเพื่อให้ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

1.3 ควรส่งเสริมให้บุคลากรต่างๆ ได้เพิ่มพูนความรู้ความสามารถตามที่โอกาสจะอำนวยให้ ทั้งนี้เพราะว่าการศึกษาหรือฝึกอบรมจะช่วยเพิ่มพูนความรู้ความสามารถของบุคลากรให้สูงขึ้น และเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้บุคลากรในฝ่ายต่างๆ ได้นำแนวคิดหรือวิธีการใหม่ๆ มาดำเนินการกับงานของตน และจะเป็นแนวทางให้การดำเนินงานทางด้านนั้นหนทางการประสบผลสำเร็จเป็นอย่างดี

1.4 เปิดโอกาสให้ผู้ร่วมงานได้ตัดสินใจในการทำงานให้มากขึ้น เพื่อเป็นการสร้างความมั่นใจให้กับพวก และการตัดสินใจนี้เองจะช่วยให้ผู้ร่วมงานมีประสบการณ์ในการคิดและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และทราบถึงผลของการตัดสินใจว่าเป็นอย่างไรบ้าง สิ่งเหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้ร่วมงานมีความคิดในทางสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

1.5 ควรมีการแจ้งข่าวคราวความเคลื่อนไหวเกี่ยวกับงานที่เกี่ยวข้องให้ผู้ร่วมงานได้ทราบเป็นระยะไป เพื่อให้เขาเหล่านั้นเป็นที่ทันสมัยมากขึ้น และสิ่งเหล่านี้จะเป็นผลเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายได้อีกทางหนึ่ง เพราะว่าการสร้างให้ผู้ร่วมงานเป็นคนที่ทันสมัยรับรู้ในสิ่งใหม่ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไป อาจทำให้เขามีแนวความคิดที่จะปรับปรุงการดำเนินงานให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลง การดำเนินงานในลักษณะดังกล่าวจะช่วยสร้างความประทับใจให้กับสมาชิกที่เข้าร่วมโครงการ เพราะการนำเอาความคิดหรือวิธีการใหม่ๆ มาใช้ ย่อมจะเป็นที่ดึงดูดความสนใจได้มากกว่า

2. การสื่อสารหรือการประชาสัมพันธ์ การดำเนินงานตามโครงการนั้น ควรจัดดำเนินงานด้านการประชาสัมพันธ์ให้เพียงพอ เพื่อให้กลุ่มสมาชิกได้ทราบข่าวหรือรายละเอียดต่างๆ ของการดำเนินงานตามโครงการ และสิ่งเหล่านี้จะช่วยกระตุ้นให้สมาชิกสนใจและเข้าร่วมโครงการได้อีกทาง และนอกจากนี้การสื่อสารประชาสัมพันธ์ควรจะทำไปตลอดโครงการ เพราะข้อมูลต่างๆ ที่ไปถึงสมาชิกนี้อาจช่วยแก้ปัญหาข้อสงสัยบางประการไปเป็นอย่างดี และจะช่วยในการสร้างความเชื่อถือทั้งผู้ทำงานและผู้เข้าร่วมโครงการอีกด้วย อย่างไรก็ตามในการสื่อสารประชาสัมพันธ์นั้นก็มีหลักการอย่างง่ายในการดำเนินงานดังนี้ คือ

2.1 ก่อนที่จะให้ข่าวสารอะไรออกไปต้องคิดให้รอบคอบ เพื่อให้การให้ข่าวสารไม่คลุมเครือและสมาชิกได้ทราบข้อมูลตามที่เราต้องการ

2.2 ข้อมูลจากสมาชิกภายในกลุ่มนั้น จะต้องรับฟังและนำมาพิจารณาประกอบการเสนอข่าวคราวต่างๆ

2.3 การสื่อสารหรือประชาสัมพันธ์นั้น ควรใช้วิธีที่ให้ผู้สมาชิกทุกคนได้ทราบข่าวสารที่ชัดเจนที่สุด ถ้าหากจะใช้วิธีการพูดก็ต้องแน่ใจว่าทุกคนสามารถได้ยินชัดเจน

2.4 สารสำคัญของข่าวสารที่ให้นั้นควรเน้นให้เห็นเด่นชัด หรือถ้าหากเป็นการพูดก็ควรใช้วาจาทำทางที่หนักแน่น

2.5 การสื่อสารประชาสัมพันธ์นั้นควรให้เฉพาะประเด็นที่สำคัญ การให้รายละเอียดมากเกินไป ทำให้ผู้รับไม่สามารถจับประเด็นได้ว่าสารสำคัญคืออะไร

2.6 ถ้าหากเป็นการพูด ผู้พูดต้องใช้วาจาและท่าทางที่มั่นใจรวมทั้งสร้างความมั่นใจให้ผู้ฟังด้วยว่า สารสำคัญนั้นเป็นเรื่องจริงจังรวมทั้งใช้ถ้อยคำสำนวนที่กินใจผู้ฟัง

ทั้งหมดนี้เป็นเพียงแนวทางของการประชาสัมพันธ์โครงการ เพื่อช่วยให้การดำเนินงานบรรลุตามเป้าหมายได้ดีขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่ควรละเลยเพราะว่าการดำเนินงานในลักษณะดังกล่าว นอกจากจะเป็นการสร้างความเข้าใจอันดีแก่ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมแล้ว ยังเป็นการช่วยแก้ปัญหาข้อข้องใจบางประการของผู้เข้าร่วมโครงการอีกด้วย

3. ความยืดหยุ่นของแผนการดำเนินงานตามโครงการ การวางแผนดำเนินงานนั้นจะต้องคำนึงถึงเรื่องนี้ด้วย เพราะว่าการนำโครงการไปใช้ยังสภาพความเป็นจริงนั้นอาจต้องปรับแผนการดำเนินงานบางอย่างเพื่อให้สามารถเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ความยืดหยุ่นของแผนการดำเนินงานนั้นควรจะยืดหยุ่นในส่วนต่อไปนี้

3.1 ผู้นำและผู้ร่วมงาน ตามโครงการที่วางแผนการดำเนินงานต้องสามารถปรับปรุงหรือเปลี่ยนทั้งจำนวนบุคลากรที่ทำหน้าที่เป็นผู้นำและผู้ปฏิบัติงานด้วยไม่ควรกำหนดตายตัวนอกจากนี้ยังควรกำหนดวิธีการแก้ปัญหาไว้ด้วย เช่น ถ้าสมาชิกมากจะสามารถเพิ่มผู้นำหรือผู้ปฏิบัติงานด้วยวิธีใดหรือบางครั้งอาจมีการถ่ายโยงสำหรับผู้นำระหว่างกิจกรรมต่างๆ ได้ หากกิจกรรมใดมีผู้เข้าร่วมน้อยก็สามารถแบ่งผู้นำไปช่วยในกิจกรรมที่มีผู้เข้าร่วมมาก ดังนั้นการวางแผนในเรื่องดังกล่าวควรจะต้องมีการปรับปรุงคุณภาพของผู้นำและผู้ปฏิบัติงาน ให้มีความสามารถและเคลื่อนย้ายกันได้ภายในกลุ่ม

3.2 สถานที่และวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ผู้จัดโครงการควรจะต้องพิจารณาว่า ถ้าเกิดปัญหาขึ้นจะทำการแก้ไขอย่างไร หรือสามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงทั้งในส่วนของสถานที่และวัสดุอุปกรณ์อย่างไร เพื่อให้เหมาะสมกับสภาพการวิ่งต่างๆ ตัวอย่าง เช่น การจัดกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจในวันหยุดสุดสัปดาห์และเดินทางไปพักผ่อนโดยใช้เต็นท์ที่พักผ่อน ในกรณีดังกล่าวผู้นำโครงการจะต้องพิจารณาว่า ถ้าเกิดฝนตกหนักจะมีวิธีการเคลื่อนย้ายผู้ที่มาพักผ่อนไปอาศัยอยู่ที่ใด หรือถ้าเกิดปัญหาอื่นๆ จะมีวิธีการปรับแผนสำหรับเรื่องสถานที่และอุปกรณ์ดังกล่าวอย่างไร

3.3 กิจกรรมสำรวจโครงการ ผู้จัดจะต้องวางแผนสำหรับการปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้เข้ากับสภาพแวดล้อมหรือกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ ดังนั้นในการวางแผนงานผู้จัดจะต้องวางแผนในการจัดกิจกรรมให้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม เพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจของกลุ่มผู้เข้าร่วมโครงการดังกล่าว

4. การจูงใจ หลักการข้อนี้มีความสำคัญต่อการจัดดำเนินโครงการมากพอควร ดังนั้นผู้นำที่ดีจะต้องรู้จักวิธีการจูงใจ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้นและจะมีส่วนช่วยให้การดำเนินโครงการบรรลุตามเป้าหมายได้ดีขึ้น การจูงใจให้คนมาร่วมกิจกรรมเป็นความสามารถของผู้นำ ซึ่งอาจเกิดจากประสบการณ์ของเขา ส่วนหนึ่งมาจากความสามารถเฉพาะตัวซึ่งได้แก่ การรู้จักสร้างความคุ้นเคย การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ตลอดจนบุคลิกลักษณะของและละบุคคลซึ่งมีส่วนช่วยในการจูงใจผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เช่นกัน

5. การประเมินผลโครงการ การประเมินผลโครงการนั้นเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง ผู้จัดโครงการนั้นทนทานไม่ควรละเลย เพราะจะเป็นเครื่องบอกให้ทราบว่า การทำงานตามโครงการนั้นบรรลุผลตามเป้าหมายหรือไม่ ตลอดจนเกิดอุปสรรคหรือปัญหาใด สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ผู้นำทนทานการได้ทราบว่า การวางแผนในโครงการนั้นได้ดำเนินการไปตามแผนหรือไม่อย่างไร การ

ประเมินผลโครงการนี้อาจไม่จำเป็นต้องเสนอผลให้คนทั่วๆ ไปทราบ อาจแจ้งเฉพาะผู้นำนันทนาการในแต่ละกิจกรรมก็เพียงพอแล้ว การประเมินผลโครงการนี้มีหลายวิธีด้วยกันและวิธีที่ง่ายที่สุดก็คือในแต่ละกิจกรรมก็เพียงพอแล้ว การประเมินผลโครงการนี้มีหลายวิธีด้วยกันและวิธีที่ง่ายที่สุดก็คือผู้นำทางนันทนาการตั้งคำถาม ถามตนเองในเรื่องต่อไปนี้

5.1 ในการจัดดำเนินกิจกรรมต่างๆ นั้น ได้เปิดโอกาสให้เด็กๆ หรือสมาชิกทุกคนอย่างทั่วถึงหรือไม่

5.2 เด็กชายหรือหญิงสามารถร่วมกิจกรรมโดยไม่มีความรู้สึกในการแบ่งแยกระหว่างเพศหรือไม่ ทั้งนี้ผู้นำมีส่วนในการขจัดสิ่งเหล่านี้มากน้อยเพียงใด

5.3 การจัดกิจกรรมนั้นได้เปิดโอกาสให้กับคนทุกเพศ ทุกวัยหรือไม่ อย่างไร

5.4 ตามโครงการดังกล่าวได้พัฒนาทักษะ ของผู้เข้าร่วมโครงการตามที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้หรือไม่ และกิจกรรมที่จัดให้ นั้นเหมาะสมกับความสามารถหรือข้อจำกัดของผู้เข้าร่วมโครงการมากน้อยเพียงใด

5.5 การจัดดำเนินโครงการนั้นได้คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลหรือไม่อย่างไร และกิจกรรมที่จัดให้ นั้นสอดคล้องกับความสนใจของคนกลุ่มใหญ่หรือไม่

5.6 กิจกรรมที่จัดให้ นั้นมีกฎกติกามากเกินไปหรือไม่ จนทำให้ผู้เข้าร่วมขาดอิสระในการร่วมกิจกรรมหรือไม่

5.7 การจัดกิจกรรมนั้นได้ดำเนินการเพื่อสร้างสวัสดิภาพ และความปลอดภัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากน้อยเพียงใด

ทั้ง 7 ข้อนี้เป็นเพียงคำถาม เพื่อสำรวจตัวเองสำหรับผู้นำทางนันทนาการจะได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการสำรวจอย่างคร่าวๆ และนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงแก้ไขในการดำเนินงานครั้งต่อไปการประเมินผลโครงการนอกจากจะใช้วิธีการข้างต้นแล้วอาจใช้วิธีอื่นๆ ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินงานแตกต่างกันออกไป ดังจะได้กล่าวต่อไปนี้

1. การสังเกต การใช้วิธีการสังเกตอย่างมีจุดมุ่งหมายนั้น เราจะต้องตั้งเป้าหมายว่าในการสังเกตนี้ เราต้องการจะรู้เรื่องราวอะไรเกี่ยวกับการดำเนินการตามโครงการ เมื่อมีเป้าหมายแล้วก็จะมากำหนดรายละเอียดว่า ผู้สังเกตจะต้องสังเกตผู้ร่วมกิจกรรมในเรื่องต่อไปนี้ เช่น ช่วงของความสนใจในการร่วมกิจกรรมหรือช่วยเหลือเวลาที่ผู้มาร่วมโครงการเป็นจำนวนมาก ฯลฯ ทั้งนี้ข้อมูลที่ได้เหล่านี้จะใช้ประกอบการประเมินผลโครงการ การสังเกตดังกล่าวนี้ผู้สังเกตจะทำการบันทึกด้วยก็ได้ เพื่อป้องกันการลืมและผู้สังเกตจะต้องเป็นกลาง คือไม่มีความรู้สึกส่วนตัวหรือมีอคติ การใช้วิธีเก็บข้อมูลในการประเมินผลโครงการโดยวิธีนี้นั้น ผู้จัดจะต้องแนะนำหรือฝึกให้ผู้ที่จะไปทำหน้าที่สังเกตได้เรียนรู้และเกิดทักษะในการปฏิบัติดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อช่วยป้องกันการได้ข้อมูลที่ผิดพลาด และส่งผลให้การประเมินผล

โครงการผิดพลาดตามมาอีกด้วย โดยสรุปแล้วการสังเกตเพื่อเก็บข้อมูลประกอบการประเมินผลโครงการนั้น ผู้จัดจะต้องพิจารณาถึงวัตถุประสงค์ของโครงการเป็นหลักในการกำหนดเรื่องราวที่จะไปสังเกต เพื่อนำข้อมูลมาประเมินผลว่าการดำเนินงานตามโครงการนั้นเป็นไปตามเป้าหมาย หรือยังห่างเป้าหมายมากน้อยเพียงใด

2. การใช้แบบสอบถาม เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลประกอบการประเมินผลโครงการ การใช้เครื่องมือดังกล่าวในการเก็บข้อมูลนั้น ผู้ที่ดำเนินการในเรื่องนี้ต้องทราบถึงขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือและการนำข้อมูลไปทดสอบเพื่อความแม่นยำและความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามดังกล่าว ในการสร้างแบบสอบถามนี้จะต้องพิจารณาถึงจุดประสงค์ของโครงการแล้วนำมากำหนดเป็นข้อความต่างๆ ที่แสดงถึงการดำเนินงานว่าเป็นไปตามเป้าหมายหรือไม่ ดังนั้นเมื่อได้ข้อมูลมาประกอบการพิจารณาก็จะทราบได้ว่าโครงการนั้นบรรลุเป้าหมายหรือไม่เพียงใด การเก็บข้อมูลเพื่อการประเมินผลโดยวิธีนี้ต้องเสียค่าใช้จ่ายมากกว่าวิธีแรก

3. การสัมภาษณ์ในการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีนี้ ผู้ที่ดำเนินการจะต้องมีความรู้ความสามารถในการสัมภาษณ์มากพอควร เพราะในการสัมภาษณ์นั้นอาจไม่ได้ข้อมูลที่แท้จริงหรือได้ไม่ครบถ้วน ดังนั้นผู้ที่ใช้วิธีนี้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการประเมินผลโครงการนั้น จะต้องมีความรู้ในการสร้างแบบสัมภาษณ์และการทดสอบ ตลอดจนทราบว่าวิธีการสัมภาษณ์ที่ดีนั้นควรทำอย่างไร และจะต้องทราบถึงการสร้างความคุ้นเคยกับผู้ให้สัมภาษณ์ด้วยว่าควรจะทำอย่างไร ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้จะต้องอาศัยประสบการณ์และความรู้ประกอบกัน การเก็บข้อมูลด้วยวิธีนี้ค่อนข้างจะใช้เวลานาน แต่ถ้ามาพิจารณาถึงผลลัพธ์นั้นค่อนข้างจะได้ข้อมูลที่ละเอียดและตรงตามความเป็นจริงมากกว่าวิธีอื่นๆ แต่ทั้งนี้ไม่จำเป็นต้องใช้วิธีสัมภาษณ์ในการเก็บข้อมูลเสมอไป ในบางรายการอาจไม่จำเป็นต้องใช้วิธีนี้อาจใช้แค่การสังเกตก็เพียงพอแล้ว ผู้เขียนขอแนะนำว่าการที่จะเลือกใช้วิธีใดนั้นขึ้นอยู่กับว่าต้องการข้อมูลที่ละเอียดและเชื่อถือได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งบางครั้งอาจใช้แค่การสำรวจของผู้นำก็เพียงพอแล้ว

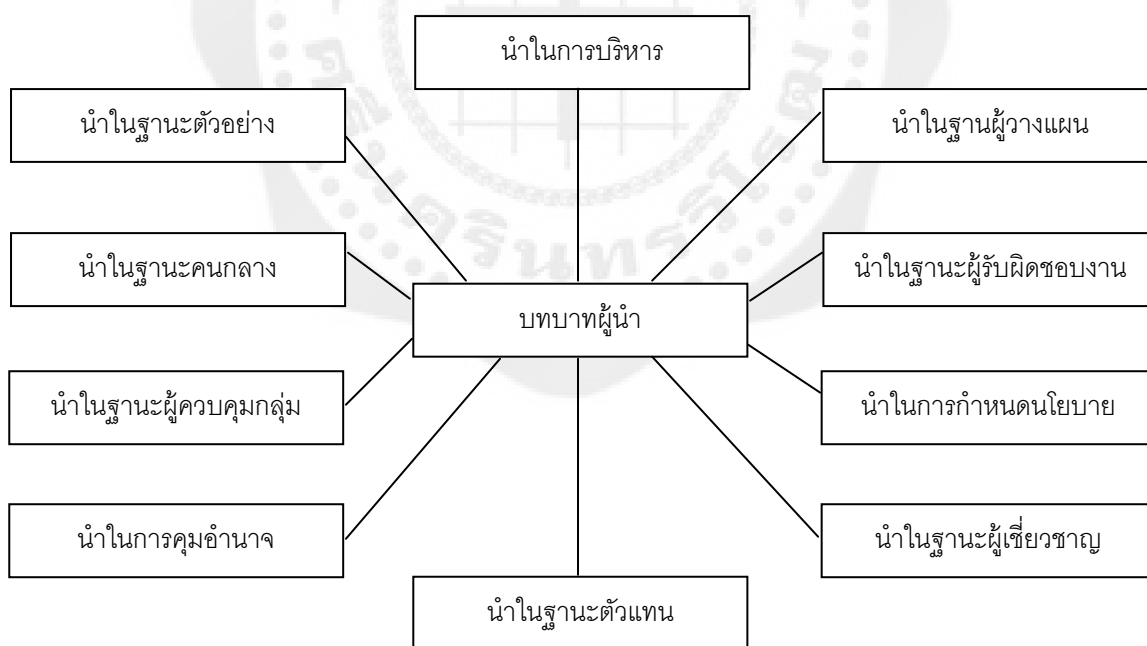
การประเมินผลโครงการนั้นมีความจำเป็นอย่างมากที่ผู้จัดจะต้องดำเนินการสำหรับการดำเนินงานตามโครงการทุกครั้ง ส่วนจะใช้วิธีใดมาเก็บข้อมูลเพื่อประกอบการประเมินผลโครงการนั้น จะต้องพิจารณาดูให้รอบคอบในหลายๆ ประเด็น ซึ่งทั้งนี้จะต้องพิจารณาปัจจัยอื่นๆ ประกอบด้วย ดังนั้นผู้จัดโครงการจะต้องมีผู้ร่วมงานที่มีความรู้ความสามารถในการประเมินผลโครงการร่วมอยู่ด้วย ซึ่งจะช่วยให้การดำเนินงานในส่วนนี้ไม่มีปัญหา ดังนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งในการประเมินผลโครงการเพื่อนำไปปรับปรุงให้โครงการเป็นที่เชื่อถือและเป็นที่ยอมรับ และจากผลนี้เองที่จะช่วยให้การดำเนินโครงการบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ได้เป็นอย่างดี

การเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ

การนำกิจกรรมทางนันทนาการ ผู้นำต้องมีความรู้ ความชำนาญ สามารถสาธิตทดลอง ปฏิบัติได้ด้วยความชัดเจน ถูกต้องแม่นยำ ทั้งต้องมีการเตรียมความพร้อมในด้าน เวลา สถานที่ อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ และต้องมีเทคนิควิธีในการเลือกกิจกรรมให้ให้เหมาะสม สมาชิกเพื่อดึงดูดและเข้าใจให้สมาชิกเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสุขร่วมมือร่วมใจในการปฏิบัติกิจกรรม และที่สำคัญที่สุดของการเป็นผู้นำกิจกรรมทางนันทนาการ คือต้องนำพาให้สมาชิกบรรลุวัตถุประสงค์ของการเข้าร่วมกิจกรรมให้ได้ ดังนั้น การเลือกผู้นำเหมาะสมกับกิจกรรมแต่ละอย่างนั้นเป็นสิ่งสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะกิจกรรมทางนันทนาการน่าจะสนใจและดำเนินไปถึงจุดประสงค์หรือไม่ขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้นำกิจกรรม

ผู้นำกิจกรรมนันทนาการ

ผู้นำกิจกรรมนันทนาการ คือ ผู้มีบทบาทและหน้าที่สำคัญของการดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้กิจกรรมนันทนาการบรรลุเป้าหมายดังที่ สันติวัฒน์ พันทา (2547: 156) ได้แบ่งบทบาทและหน้าที่ของผู้นำนันทนาการในสถานะ ตามภาพประกอบ 8



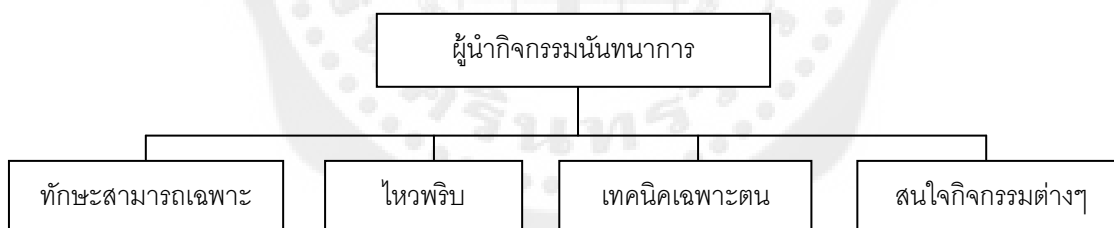
ภาพประกอบ 8 บทบาทและหน้าที่ผู้นำกิจกรรมนันทนาการ

ที่มา: สันติวัฒน์ พันทา. (2547). ผู้นำกิจกรรมนันทนาการ. หน้า 156.

หลักการของผู้นำกิจกรรมนันทนาการ

การเป็นผู้นำกิจกรรมต่างๆ นั้นเป็นศิลปะเฉพาะของผู้ที่จะทำให้นักคนอื่น ๆ ได้รับความสนุกสนาน พอใจและเกิดทักษะการเคลื่อนไหวอย่างถูกต้อง ซึ่งประกอบด้วยคุณสมบัติดังต่อไปนี้

1. มีความรู้ความเข้าใจในลักษณะพัฒนาการความต้องการและความใจของสมาชิก
2. รู้และเข้าใจพัฒนาการของเด็ก วัยรุ่น วัยหนุ่มสาว วัยผู้ใหญ่และวัยสูงอายุ
3. มีความรู้ในวิธีการ และลักษณะเฉพาะของกิจกรรมแต่ละอย่างเป็นอย่างดี
4. สามารถปรับตัวเข้ากับสมาชิกได้ดี
5. มีอารมณ์ขัน สนุกสนานร่าเริง
6. สามารถแก้ไขปัญหเฉพาะหน้าได้ดี
7. ใช้ความเป็นมิตร สนับสนุนดีกว่าใช้กฎระเบียบ
8. เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้แสดงออกอย่างอิสระไม่จำกัดในระเบียบวินัยมากเกินไป
9. วางตัวเป็นตัวอย่างที่ดี เหมาะสม
10. รู้จักเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับกลุ่ม เพศ วัย และโอกาส
11. เอาใจใส่ดูแลผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง
12. ให้ความกระจ่างแนะนำในเรื่องของกิจกรรมได้



ภาพประกอบ 9 หลักการของผู้นำกิจกรรมนันทนาการ

ที่มา: สันติวัฒน์ พันทา. (2547). ผู้นำกิจกรรมนันทนาการ. หน้า 156.

4. การจัดโปรแกรมนันทนาการ

การจัดโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Programming)

การจัดโปรแกรมนันทนาการ หมายถึง ขบวนการวางแผนโปรแกรมที่สร้างโอกาสให้บุคคลได้เข้าร่วมในประสบการณ์การใช้เวลาว่าง (สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2555ข)

หลักของการจัดโปรแกรมนันทนาการ Kraus (สุวิมล ตั้งส์จพจน์. 2555ช; อ้างอิงจาก Kraus.1997: 2) ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่อไปนี้

1. มีการสนับสนุนจากหน่วยงานและองค์กร
2. ศักยภาพผู้เข้าร่วม
3. กิจกรรมและการให้บริการ
4. สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก
5. การเป็นผู้นำ (Leadership)

ครุส (สุวิมล ตั้งส์จพจน์. 2555ช; อ้างอิงจาก Kraus. 1997: 23-24) กล่าวถึงการใช้หลักการ 4Ps ในการจัดโปรแกรมนันทนาการว่า ได้แก่

1. การตั้งปรัชญาของโปรแกรม (Philosophy)
2. หลักการจัดโปรแกรมนันทนาการ (Principles)
3. นโยบายในการจัดโปรแกรมนันทนาการ (Policies)
4. วิธีการดำเนินงานในการจัดโปรแกรมนันทนาการ (Procedures)

ฮาวูด (Haywood. 1994: 44) ได้เสนอวิธีการจัดการโปรแกรมนันทนาการด้วยการเสนอนโยบายในการจัดและการปรึกษาหารือร่วมกัน เพื่อหาแนวทางการจัดการ ประกอบด้วย

1. การบริหาร
2. การจัดการ
3. กิจกรรมและสิ่งอำนวยความสะดวก
4. ลูกค้ำหรือองค์กรในชุมชน

แนวทางในการจัดโปรแกรมให้เกิดความสัมฤทธิ์ผล (สุวิมล ตั้งส์จพจน์. 2555ช) ต้องสอดคล้องกับความต้องการของผู้เข้าร่วมในประเด็นต่อไปนี้

1. เกิดความตื่นเต้น
2. เกิดความท้าทาย
3. จำลองถึงความสนุกสนานที่ผ่านมา (Enjoyment Pastime)
4. สามารถจัดการทางการเงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ

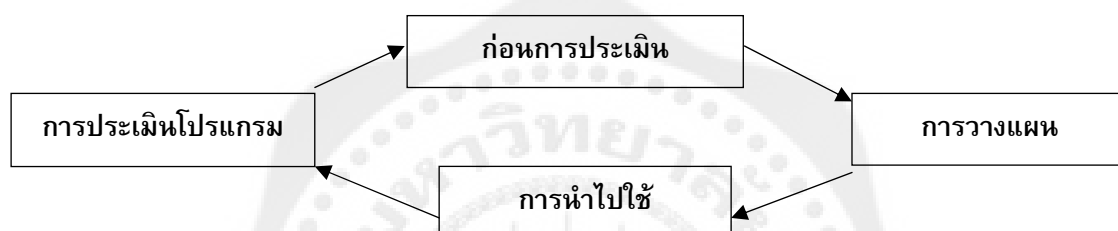
อูสทิน (Austin. 2004) ได้เสนอวิธีการที่นักนันทนาการนิยมนำมาใช้ในการสร้างโปรแกรม นันทนาการในรูปแบบต่างๆ คือหลักการ "APIE" ซึ่งประกอบด้วย

1. การประเมินก่อน (Assessment) เพื่อให้ทราบถึงความพร้อมของผู้เข้าร่วม การสำรวจ สถานที่ ความต้องการ และกิจกรรมต่างๆ ก่อนเริ่มดำเนินการ

2. การวางแผน (Planning) คือการนำข้อมูลจากการประเมินในขั้นตอนที่หนึ่ง มาวางแผนโปรแกรมเน้นทางการเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและเหมาะสมกับกลุ่มของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

3. การนำไปใช้ (Implementation) เมื่อผ่านกระบวนการในข้อหนึ่งและสองขั้นตอนสำคัญอีกขั้นหนึ่งคือการนำแผนไปใช้ และคอยสังเกตเพื่อจดบันทึก การใช้เครื่องมือรวมไปถึงสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ

4. การประเมินโปรแกรม (Evaluation) เมื่อดำเนินการตามโปรแกรมเน้นทางการแล้วนำผลการปฏิบัติประเด็นปัญหา ข้อดีข้อเสีย ในด้านต่างๆ มาสรุปและประเมินผลแล้วนำไปปรับปรุงพัฒนาโปรแกรมต่อไป



ภาพประกอบ 10 กระบวนการสร้างโปรแกรมเน้นทางการด้วย APIE ยึดของ Austin

ที่มา: Austin. (2004). *Introduction to Therapeutic Recreation*. P.187.

รูสสมาน และเชฟเลทเตอร์ (Rossman; & Schlatter. 2015: 41-52) ได้ดัดแปลงแนวคิดในการออกแบบโปรแกรมเน้นทางการของ Goffman และ DenZin ในปี ค.ศ. 1975 เป็นองค์ประกอบหลักในการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับสถานการณ์ของโปรแกรม 6 ประการ (Six Key Elements of a Situated Activity System) ได้แก่

1. มีการปฏิสัมพันธ์กับคน (Interacting People)

คนเป็นองค์ประกอบสำคัญหนึ่งของการออกแบบโปรแกรม นักพัฒนาโปรแกรมจึงต้องมีความเข้าใจพัฒนาการของวงจรชีวิตของคนทั้งทางร่างกาย สังคม และจิตใจ เข้าใจเรื่องเพศ อายุ ระดับทักษะ และข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง มีความรู้ความเข้าใจในจิตวิทยาพัฒนาการของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัยเป็นอย่างดี จะช่วยนักพัฒนาโปรแกรมเกิดความเข้าใจถึงประโยชน์ที่ผู้เข้าร่วมค้นหาจากการมีส่วนร่วมในโปรแกรมเน้นทางการและเวลาว่าง โปรแกรมที่มีประสิทธิภาพต้องสามารถตอบสนองต่อความต้องการของคนและกลุ่มคนได้ จึงกล่าวได้ว่า นักพัฒนาโปรแกรมที่มีข้อมูลของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จะ

ทำให้นักพัฒนาโปรแกรมสามารถออกแบบ กำหนดวิธีดำเนินการ และขั้นตอนของโปรแกรมให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เข้าร่วม

2. ที่ตั้งทางกายภาพ (The Physical Setting)

ที่ตั้งทางกายภาพ เป็นสถานที่จัดโปรแกรมที่ต้องมีองค์ประกอบต่อการรับรู้ ได้แก่ การมองเห็น (Visual) การได้ยิน (Aural) การได้กลิ่น (Olfactory) สัมผัส (Tactile) และรส (Taste) ซึ่งมีผลต่อการออกแบบโปรแกรม สิ่งสำคัญที่ควรพิจารณาที่ตั้งของโปรแกรม ได้แก่

2.1 นักจัดโปรแกรมต้องเข้าใจความเป็นเอกลักษณ์ของสถานที่ตั้ง และสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆ ที่ส่งผลกระทบต่อความสัมฤทธิ์ผลของโปรแกรม

2.2 นักจัดโปรแกรมต้องเข้าใจความจำกัดของสถานที่ตั้ง สถานที่ตั้งที่ไม่เหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรมที่จัด จะทำให้โปรแกรมประสบความสำเร็จ

2.3 การประดับตกแต่งและประดับด้วยแสงไฟที่นักจัดโปรแกรมควรตระหนักถึงในการช่วยทำให้โปรแกรมที่ออกแบบเกิดความสำเร็จ

3. วัสดุการใช้เวลาว่าง (Leisure Objects)

วัสดุที่ใช้ในการสถานที่จัดโปรแกรม 3 ประเภท ที่ทำให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมมีปฏิสัมพันธ์กันในระหว่างที่อยู่ในโปรแกรม ซึ่งนักจัดโปรแกรมต้องพิจารณาว่าวัสดุประเภทไหนที่จะช่วยทำให้โปรแกรมเกิดความสัมฤทธิ์ผล ได้แก่

3.1 วัสดุทางกายภาพ (Physical Objects) บรรยากาศ (Atmosphere) ของสถานที่จัดโปรแกรม มีความเหมาะสมกับกิจกรรมที่จัด

3.2 วัสดุทางสังคม (Social Objects) คนที่เข้าร่วมโปรแกรมมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับคนอื่น

3.3 วัสดุสัญลักษณ์ (Symbolic Objects) ความรู้สึก/อารมณ์เฉพาะที่มีอิทธิพลต่อการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของผู้เข้าร่วม

4. โครงสร้าง (Structure)

ทุกโปรแกรมนั้นหนนาการจะต้องกำหนดโครงสร้าง (Structure) ในการจัดด้วยการกำหนดกฎเกณฑ์ (A Set of Rules) และรูปแบบของโปรแกรม (Program Format) เพื่อเป็นแนวทางของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมในโปรแกรม กฎกติกา (Rules) จะกำหนดการมีปฏิสัมพันธ์ที่แน่นอน ในขณะที่เดียวกันจะจำกัดคนอื่น ซึ่งประกอบด้วย

4.1 ความเป็นพลเมืองดี (Civil) ถูกต้องตามกฎหมาย (Legal)

4.2 สุภาพ (Polite) พิธีการ (Ceremonial)

4.3 กติกาความสัมพันธ์ (Relational Rules) กฎ กติกาในการเล่น

นักจัดโปรแกรมต้องกำหนดกฎเกณฑ์ที่เพียงพอ เพื่อกำหนดทิศทางของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมโปรแกรมให้ไปสู่ในพฤติกรรมที่พึงปรารถนา แต่ต้องไม่มากเกินไปจนทำลายความเป็นอิสระของผู้เข้าร่วมในการหาประสบการณ์การใช้เวลารว่างจากโปรแกรม

โครงสร้างพื้นฐานที่ใช้ในการจัดและดำเนินกิจกรรมในโปรแกรม ได้แก่

- 1) คลินิก (Clinic) ปฏิบัติการ (Workshops) และการจัดในห้องเรียน (Classes)
- 2) การจัดการแข่งขัน
- 3) กิจกรรมในสโมสร (Activity Club)
- 4) กิจกรรมพิเศษ (Special Events)
- 5) กิจกรรมในสิ่งอำนวยความสะดวกกลางแจ้ง (Open Facilities)
5. ความสัมพันธ์ (Relationship)

คนมักจะชอบเข้าร่วมการใช้เวลารว่างกับครอบครัวและเพื่อน ในการออกแบบโปรแกรมที่เหมาะสมนั้น นักพัฒนาโปรแกรมจำเป็นต้องทราบประวัติความสัมพันธ์ของผู้เข้าร่วม ซึ่งจะมีผลกระทบต่อศักยภาพของการออกแบบโปรแกรม ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมไม่มีความสัมพันธ์ทางประวัติ กิจกรรมที่ควรทำครั้งแรก คือการละลายพฤติกรรม (Icebreakers) และกิจกรรมนันทนาการทางสังคมที่นำมาใช้ในการวางแผนของโปรแกรม นอกจากนี้ การเข้าใจถึงบทบาทของการมีปฏิสัมพันธ์ภายในโปรแกรม เป็นปัจจัยที่มีผลต่อความพึงพอใจของผู้เข้าร่วม

6. การทำให้มีการเคลื่อนไหว (Animation)

การทำให้โปรแกรมมีชีวิตชีวา ผู้ออกแบบโปรแกรมจำเป็นต้องให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคนเคลื่อนไหวตลอดเวลาที่อยู่ในโปรแกรม และทำอย่างไรให้เรียนรู้ถึงกระบวนการ (Process) และเวลา (Timing) ของการเคลื่อนไหวของแต่ละคน ผู้ออกแบบโปรแกรมต้องสามารถทำนายถึงลำดับของการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นของโปรแกรม ออกแบบโครงสร้าง (Structure) และทิศทาง (Direction) ของการเคลื่อนไหวในโปรแกรมที่จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมเกิดประสบการณ์การใช้เวลารว่างได้

บางโปรแกรมสามารถให้ผู้เข้าร่วมมีการเคลื่อนไหวโดยไม่มีผู้นำ (Leader) ด้วยการนำคำแนะนำจากป้ายที่มีคำอธิบาย ลูกศร และข่าวสารจากเทปบันทึกเสียง ที่เรียกว่า Self-Guide Tours การทำให้คนมีการเคลื่อนไหว ไม่จำเป็นต้องมีผู้นำ แต่เป็นแนวคิดระดับสูงที่ทำให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมมีการเคลื่อนไหวตามลำดับตลอดที่อยู่ในโปรแกรม

ข้อปฏิบัติในการจัดโปรแกรมนันทนาการของ Champaign (Illinois) Park District
(Edginton; et al. 1998: 158)

1. จัดโปรแกรมให้สอดคล้องกับความสนใจของทุกเพศทุกวัย

2. จัดให้มีทักษะและความสามารถหลายระดับ เน้นทักษะพื้นฐาน จัดกิจกรรมให้กับผู้เข้าร่วมทั้งหมด ไม่ใช่เน้นเฉพาะผู้มีทักษะน้อยเท่านั้น

3. เน้นโปรแกรมที่มีคุณค่า กิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมสามารถดำเนินต่อไปได้ด้วยตนเอง เช่น กีฬา ศิลปะสร้างสรรค์

4. จัดโปรแกรมที่ทำทนายผู้เข้าร่วม

5. ให้โอกาสสำหรับโปรแกรมไม่มีการแข่งขันพอๆ กับโปรแกรมที่มีการแข่งขัน

6. จัดโปรแกรมประจำปีระหว่างกิจกรรมภายในและกิจกรรมกลางแจ้งให้มีความสมดุลกัน

7. เสนอโอกาสให้แก่แต่ละบุคคลพอๆ กับกิจกรรมมวลชน

8. สนับสนุนการเข้าร่วมวางแผนและพัฒนาโปรแกรม และให้ผู้นำอาสาสมัครทำงานให้กับชุมชน

9. สนับสนุนความตระหนักของชุมชนในเรื่องการเสนอโปรแกรม

10. พัฒนาการตระหนักรู้โอกาสทางนันทนาการทั้งหมดในชุมชน

การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ

เอ็ดเจนทอน และคณะ (Edginton; et al. 1995: 315) ได้เสนอประเด็นในการวางแผนโปรแกรมนันทนาการสำหรับเยาวชน ดังนี้

1. การวางแผนประกอบด้วยพื้นฐานการพัฒนาของวัยรุ่นทางสุขภาพ ร่างกาย สังคม พุทธิปัญญา การสร้างสรรค์ การเป็นพลเมืองที่ดี และจริยธรรม

2. วัยรุ่นมีโอกาสเป็นผู้นำและประสบความสำเร็จ

3. ผู้นำกิจกรรมการใช้เวลาว่างเข้าใจการเรียนรู้ของวัยรุ่น

4. การวางแผนโปรแกรมเพื่อกระตุ้นการเข้าร่วมของครอบครัว

5. โปรแกรมที่เป็นการติดต่อประสานงานกับกลุ่มวัยรุ่นอื่น

6. โปรแกรมส่งเสริมคุณค่าทางบวก

7. วัยรุ่นสามารถเลือกโปรแกรม วางแผน และปรับปรุงโปรแกรม

8. โปรแกรมที่เป็นความต้องการของวัยรุ่น ไม่ใช่ผู้นำ

การพัฒนากการวางแผนโปรแกรมนันทนาการที่ดีแก่เยาวชน (Edginton; & Randall. 2005: 20-24) โดยใช้วิธีการออกแบบโปรแกรมที่ใช้เยาวชนเป็นศูนย์กลาง (Youth-Centered Program Planning) เพื่อจัดการประสบการณ์และโอกาส เพิ่มความสามารถให้แก่เยาวชน เช่นความสัมพันธ์ที่ดีแก่เยาวชนและผู้ใหญ่ ไปสู่ความเจริญเติบโตที่ประสบความสำเร็จเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต คือการรับรู้ความปลอดภัย มีความรู้สึกว่าเป็นสมาชิกในกลุ่ม มีความรู้สึกที่ดีในตนเอง มีความเป็นอิสระในการ

ควบคุมชีวิตตนเอง เกิดความสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้ใหญ่ได้อย่างดี มีโอกาสในการแสดงความคิดเห็น มีข้อโต้แย้งในความเชื่อของตนเอง และมีความรู้สึกสนุกสนานในชีวิต และเรียนรู้การประสบความสำเร็จอย่างเป็นไปได้ วิธีการประกอบด้วย

1. สร้างความเป็นประชาธิปไตยให้แก่เยาวชน
2. ให้ข้อมูลการศึกษาแก่เยาวชน
3. สร้างความสัมพันธ์แก่เยาวชนเพื่อให้เยาวชนทำงานร่วมกันในสังคม
4. สร้างความรู้สึกร่วมมือร่วมใจ
5. รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง
6. สร้างข้อตกลงร่วมกันเป็นข้อมูลพื้นฐานในการอยู่ร่วมกัน
7. มีความเสมอภาคของผู้เข้าร่วม
8. มีพลังและการตอบสนองในทางที่ดี

สุวิมล ตั้งสัจพจน์ (2551: 8) ให้ความเห็นว่ากรวางแผนโปรแกรมන්නကာการเป็นสิ่งสำคัญที่จะบอกว่าโปรแกรมන්නကာการนั้นๆ มีประสิทธิภาพหรือไม่ เป็นไปตามจุดประสงค์หรือเป้าหมายที่ต้องการมากน้อยเพียงใด หลักการของการวางแผนที่สำคัญมีดังนี้

1. การวางแผนเป็นการกำหนดปฏิบัติการที่จำเป็นที่จะทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของโปรแกรม
2. การวางแผนจะต้องบอกประสพการณ์ที่จะจัดขึ้นตลอดทั้งโปรแกรม
3. การวางแผนต้องบอกความสัมพันธ์ของผู้ปฏิบัติในโปรแกรมทั้งหมด
4. แผนจะต้องปรับให้เข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้

นอกจากนี้สุวิมล ตั้งสัจพจน์ (2551: 9) ได้กล่าวอีกว่า ข้อสำคัญของการวางแผนที่มีประสิทธิภาพนั้น แผนจะต้องมีเป้าหมายระยะยาวที่ชัดเจน มีความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน และอยู่บนฐานของข้อมูลสารสนเทศที่ประเมิน ขั้นตอนการวางแผนมีดังนี้

1. กำหนดสาระของโปรแกรมตามความต้องการที่ประเมินได้

จากข้อมูลที่เก็บได้จากเด็ก ครู และผู้ปกครอง ผู้วางแผนโปรแกรมนำมาประเมินกิจกรรมว่าต้องประกอบด้วยอะไรและอย่างไร ดังนี้ กำหนดสาระของโปรแกรมระยะยาว กำหนดผลลัพธ์ กำหนดกลยุทธ์การสอนที่เหมาะสมที่สุด และบ่งบอกจุดเน้นที่สำคัญ

2. กำหนดเป้าหมายโปรแกรม

การกำหนดเป้าหมายโปรแกรมන්නကာการจะต้องจัดประสพการณ์ที่สร้างสรรค์และส่งผลต่อพัฒนาการอย่างแท้จริง ซึ่งการได้มาซึ่งกิจกรรมนี้ต้องมาจากการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนและละเอียดสามารถเป็นแนวทางของการจัดประสพการณ์

3. ออกแบบแผนระยะยาว

แผนระยะยาวมีความจำเป็นเพราะจะต้องใช้กิจกรรมหลากหลาย และผลลัพธ์ที่เห็นได้ ต้องใช้เวลา ซึ่งในการวางแผนระยะยาวนี้ต้องดูสิ่งแวดล้อม บุคลากร สิ่งอำนวยความสะดวกเป็นสำคัญ และแต่ละกิจกรรมต้องสอดคล้องกับลำดับขั้นของพัฒนาการของกล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กอย่างชัดเจนว่าต้องการให้เด็กพัฒนาทักษะใดเพราะอะไร

4. ออกแบบแผนระยะสั้น

เป็นการบอกรายละเอียดกิจกรรมประจำวัน ประกอบด้วยสาระดังนี้

4.1 ขอบเขตเนื้อหาเฉพาะ

4.2 ทักษะเฉพาะที่ต้องการ

4.3 ชนิดของกิจกรรม

4.4 โครงสร้างสิ่งแวดล้อม

4.5 อุปกรณ์ที่ต้องใช้

รูปแบบของโปรแกรมนันทนาการ

เอ็ดเจนทอน และคณะ (Edginton; et al. 1998: 172-173) กล่าวว่า รูปแบบของโปรแกรมทางนันทนาการ คือ แนวทางที่จะให้องค์กรจัดกิจกรรมและเป็นโครงสร้างสำหรับบริการลูกค้า ประกอบด้วย 8 รูปแบบ คือ

1. การแข่งขัน (Competitive)
2. การเปิดโอกาสในกิจกรรม (Drop-In/Open)
3. ชั้นเรียน (Class)
4. สโมสร (Club)
5. เหตุการณ์เฉพาะหรือเทศกาล (Special Events)
6. การประชุมปฏิบัติการ และการอภิปราย (Workshop/Conferences)
7. กลุ่มที่มีความสนใจ (Interest Groups)
8. กิจกรรมนอกองค์กร (Out Reach)

การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ

เอ็ดเจนทอน และคณะ (Edginton; et al. 1995: 316) กล่าวถึงการประเมินโปรแกรม หมายถึง การวัดประสิทธิผลและประสิทธิภาพของโปรแกรมในการให้บริการ โดยการประเมินจะต้องประเมิน 2 ชนิด คือ ผลกระทบและกระบวนการ ชนิดแรกคือผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วมโปรแกรม ประกอบด้วยพฤติกรรม สังคม และอารมณ์ ชนิดที่สองคือกระบวนการ เป็นการนำโปรแกรมมาใช้ ประเด็นในการประเมินจะประเมินเป็นขั้นๆ แล้วนำมาปรับปรุง

โดยทั่วไปแล้ววิธีการวัดและประเมินผลมีอยู่ด้วยกัน 2 วิธี

1. การประเมินย่อย คือการประเมินโปรแกรมที่ใช้ตลอดระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินโปรแกรม
2. การประเมินรวม คือ การสรุปโปรแกรมซึ่งเป็นการประเมินขั้นสุดท้าย

ริดดิค และรัสเซล (Riddick; & Russell. 1999: 31) ได้สรุปองค์ประกอบของการประเมินโปรแกรมนั้นหนานการ ด้วยหลักการ 5 Ps (Five Ps) ของการประเมินคือ

1. Participants
 - 1.1 แรงจูงใจและความพึงพอใจ
 - 1.2 การเปลี่ยนแปลงของเจตคติ
 - 1.3 การเปลี่ยนแปลงของความรู้
 - 1.4 ความสนใจส่วนบุคคล
 - 1.5 ปံงบอกถึงลักษณะข้อมูล
2. Program
 - 2.1 ประสิทธิภาพของผู้นำ
 - 2.2 การส่งเสริมโปรแกรม
 - 2.3 ผลประโยชน์ของผู้เข้าร่วม
 - 2.4 การบริหารความเสี่ยง
3. Place
 - 3.1 เอาใจใส่
 - 3.2 การวางแผน
 - 3.3 ความพอเพียงของสิ่งอำนวยความสะดวกและอุปกรณ์
4. Policies/Administration
 - 4.1 งบประมาณ
 - 4.2 การวิเคราะห์ประโยชน์
 - 4.3 การวิเคราะห์ประสิทธิผล
 - 4.4 การบริการอย่างเป็นธรรม
5. Personnel
 - 5.1 การประเมินและการปฏิบัติ
 - 5.2 การประเมินความต้องการ
 - 5.3 ตรวจสอบผลย้อนกลับ (Feedback) สำหรับปรับปรุงแก้ไข

สุวิมล ตั้งสัจพจน์ (2551: 12) กล่าวถึงการประเมินผลเป็นการประเมินว่าโปรแกรมสามารถบรรลุเป้าหมายหรือไม่ วิธีการประเมินมี 2 ชนิด คือ

1. ประเมินระหว่างการดำเนินการ ตั้งแต่การวางแผนและการปฏิบัติการ เพื่อให้ได้โปรแกรมที่ดีที่สุด

2. ประเมินเมื่อสิ้นสุดโปรแกรม เป็นการประเมินผลลัพธ์ที่เกิด เมื่อสิ้นสุดโครงการว่ามีประสิทธิภาพ คัดค้านการลงทุน และเป็นไปตามจุดประสงค์หรือไม่

ความสำเร็จของโปรแกรมนั้นขึ้นกับการวัดถึงคุณภาพของการเป็นผู้นำ การที่จะทำให้โปรแกรมนั้นเกิดการเกิดความสัมฤทธิ์ผลนั้น จะต้องจัดโปรแกรมให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้อายุในประเด็นต่อไปนี้

1. เกิดความตื่นตัว
2. เกิดความท้าทาย
3. เกิดความสนุกสนานในเวลาที่ใช้ร่วมกัน
4. สามารถจัดการข้อบ่งชี้งานของการใช้เงินได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สหประชาชาติ (United Nation) กำหนดหลักการจัดกิจกรรมให้แก่ผู้สูงอายุ (สุวิมล ตั้งสัจพจน์, 2556) ต้องคำนึงถึง

1. การมีอิสรภาพตามสิทธิของผู้สูงอายุ (Independence)
2. การสิทธิเข้าร่วมทุกอย่างของสังคม (Participation)
3. ผู้สูงอายุได้รับการดูแลและช่วยเหลือเมื่อเกิดความจำเป็น (Care)
4. เกิดการเติมเต็มการบรรลุผลของตนเอง (Self-Fulfillment)
5. การรับรู้ในเกียรติและศักดิ์ศรีของผู้สูงอายุ (Dignity)

แนวคิดพื้นฐานในการจัดกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ให้แก่ผู้สูงอายุ (สุวิมล, 2555ข)

1. ตระหนักรู้ในความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้สูงอายุ แต่ละคนจะเรียนรู้ในเอกลักษณ์ของตน ไม่สามารถเรียนในอัตราความเร็วที่เหมือนกัน

2. การเรียนรู้ที่ดีที่สุด คือการเรียนรู้ด้วยการกระทำ (Learning by Doing)

3. ใช้แรงเสริม (Reinforcement) กับผู้สูงอายุให้ปฏิบัติตามสิ่งที่เขาปรารถนา และให้ผลสะท้อนกลับ (Feedback) เพื่อแสดงถึงความก้าวหน้า หรือสิ่งที่ควรแก้ไข

การนำกิจกรรมผู้สูงอายุ (สุวิมล, 2555ข)

1. พยายามทำในสิ่งที่ยากๆ มองในแง่ดี (Optimistic) และสิ่งที่เป็นบวก (Positive)
2. แลกกิจกรรมออกเป็นส่วนๆ
3. จำแนกจุดมุ่งหมายพื้นฐานของกิจกรรมและเหตุผล

4. ไม่ควรให้คำมั่นสัญญาในสิ่งที่ไม่เคยทำให้เกิดความสำเร็จ
5. กิจกรรมที่น่าต้องเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ และก่อให้เกิดความกระตือรือร้นในการเล่น
6. พยายามมองกาลไกล และกำจัดอุปสรรคที่ไม่ได้คาดหวัง
7. เชื่อว่าผู้สูงอายุมีความเป็นปัจเจกชน ยอมรับในความสนใจและความสามารถของผู้สูงอายุ
8. ไม่ควรผิดหวังกับสิ่งที่ครอบครัวไม่ยอมรับ และควรเชื่อและจริงจังกับสิ่งที่ยอมรับ

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเป็นผู้นำนันทนาการ

เจนคินส์ และพิงแรม (Jenkins; & Pigram. 2003: 278) ได้กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผู้นำนันทนาการไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีลักษณะเฉพาะของผู้นำนันทนาการ (Thai Theory of Leadership) ว่าสิ่งสำคัญในตัวบุคคลที่เป็นผู้นำจะต้องมีคุณลักษณะทางจิตวิทยา ทางอารมณ์ และทางกายภาพที่ดี เพื่อที่จะสามารถติดต่อและนำผู้อื่นได้
2. ทฤษฎีการถ่ายโอน (Dynamic Theory) กล่าวคือ ผู้นำจะต้องสามารถปรับปรุงและพัฒนาองค์ความรู้ตามความต้องการของสมาชิกในกลุ่มได้โดยที่ยังคงไว้ซึ่งพลังอำนาจและอิทธิพลต่อกลุ่ม
3. ทฤษฎีสถานการณ์ผู้นำ (Situation Leadership Theory) เกี่ยวข้องกับสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆ ที่ก่อให้เกิดผู้นำ โดยอาจเกิดจากความไม่พอใจของผู้ผู้นำในขณะนั้น หรือเกิดจากผู้ที่มีพลังอำนาจในกลุ่ม

แนวคิดในการพัฒนาทักษะของผู้นำนันทนาการ

วิก (Vick. 1989: 23 - 30) พูดถึงลักษณะที่เป็นผู้นำนันทนาการควรมีหรือพัฒนาให้มีทักษะที่ดีในประเด็นต่างๆ ดังนี้

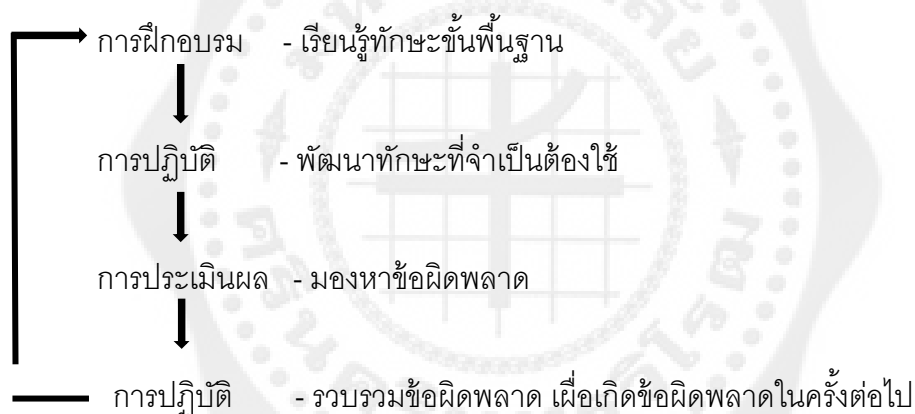
1. เป้าประสงค์ (Goals) สามารถอธิบายสิ่งที่ต้องการจะทำให้สำเร็จ (เป้าประสงค์) ให้ทีมเข้าใจได้อย่างชัดเจน และทำภารกิจได้สำเร็จ
2. ผู้ชี้แนะ (Direction) ไม่นำทุกสถานการณ์ เมื่อทีมต้องการความช่วยเหลือหรือชี้แนะค่อยเข้าไปช่วย
3. ทศนคติในแง่บวก (Positive Attitude) ผู้นำต้องมีทัศนคติเชิงบวกในการแก้ไขทุกสถานการณ์ แสดงให้ผู้ตามเห็นและเกิดความมั่นใจในการร่วมงานให้สำเร็จตามแผนการโปรแกรม

4. ความซื่อสัตย์ (Honesty) แสดงให้เห็นถึงความซื่อสัตย์ และจริงใจกับทุกคน มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองทั้งความสำเร็จและล้มเหลว
5. ความกล้า (Dare Yourself) มีความกล้าในการตัดสินใจ กล้าคิดและนำเสนอสิ่งใหม่ๆ
6. ปรับปรุงสภาวะเงื่อนไข (Improve Conditions) สร้างความเคารพการยอมรับนับถึงซึ่งกันและกันของสมาชิกในกลุ่ม ให้ความสนใจและเอาใจใส่ต่อสมาชิกในกลุ่ม
7. เริ่มต้นที่เขารู้ (Start Where They Are) เรียนรู้เพื่อการปรับตัวที่เหมาะสมกับสมาชิกในกลุ่ม ให้เกิดความรู้สึกไว้วางใจนำไปสู่ความร่วมมือในการปฏิบัติงาน
8. วีรบุรุษ ความสนใจและทักษะ (Heroes, Interests and Skills) ฝึกฝนและถ่ายทอดให้ร่วมทีมขึ้นมาเป็นคนที่เก่ง นำไปสู่ความสนใจของผู้ตาม และสร้างความต้องการในการพัฒนาทักษะของผู้ตาม
9. การสรรเสริญชมเชย (Praise) รู้จักใช้เทคนิคในการให้คำชมเชยแก่ผู้ตามที่ทำหน้าที่ได้ดี เช่นการชมเชยต่อหน้าผู้อื่นและไม่ตำหนิต่อหน้าผู้อื่น เป็นต้น
10. ฝึกให้ผู้ตามกลายเป็นผู้นำ (Train Followers to Lead) ผู้นำไม่สามารถทำทุกสิ่งได้ด้วยตัวเองคนเดียวและเป็นผู้นำได้ตลอด จำเป็นต้องมองหาสมาชิกในกลุ่มเพื่อฝึกฝนให้ขึ้นมาเป็นผู้นำแทนในอนาคต
11. สร้างเครือข่ายกับผู้อื่น (Network with Others) มีความสัมพันธ์ที่ดีกับทุกคนในกลุ่มและสร้างเครือข่ายภายนอก
12. ความปลอดภัย (Safety) ผู้นำจะต้องคิดอยู่เสมอว่าความปลอดภัยของผู้ตามมีความสำคัญที่สุด และจะต้องฝึกให้ผู้ตามรู้จักประเมินความปลอดภัยและมีการวางแผนเพื่อป้องกันความเสี่ยง
13. รักษาความเป็นทีม (Keep the Group Together) สร้างสถานการณ์ขึ้นเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้ฝึกคิดการร่วมวางแผน ฝึกทักษะการเรียนรู้ไปพร้อมกัน ซึ่งจะทำการทำงานร่วมกันที่ดีเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ
14. เทคนิคของผู้นำโปรแกรม (Program Leadership Techniques)
 - 1) สร้างความท้าทายให้กับสมาชิกในกลุ่ม
 - 2) กระตุ้นให้สมาชิกในกลุ่มรู้จักแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน
 - 3) ผู้นำควรสร้างโปรแกรมให้สมาชิกในกลุ่มได้ปฏิบัติ
 - 4) สังเกตถึงความสนใจและทักษะของสมาชิกในกลุ่มเพื่อนำไปสร้างโปรแกรมให้สอดคล้องกับความต้องการ
 - 5) สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ให้สมาชิกได้มีส่วนร่วมในโปรแกรม

- 6) รับฟังความคิดเห็น
- 7) ผู้นำต้องเป็นผู้มีทักษะสร้างความสนใจและความสนุกสนานในทุกๆสถานการณ์
- 8) คิดและนำเสนอสิ่งที่น่าสนใจไปในโปรแกรมเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจตื่นเต้นและทำท่ายกแก้มสมาชิก
- 9) ให้ความสำคัญเรื่องอาหารการกินของสมาชิกเป็นอย่างดีเพราะถ้าไม่เพียงพอและเหมาะสมแล้วอาจส่งผลกระทบต่อโปรแกรมได้

15. คำพูดของผู้นำ (Leadership Words) ผู้นำต้องมีศิลปะในการพูดเพื่อให้เกิดความรู้สึกที่ดี อยากรู้อะไรก็ตาม เช่น กรุณา....ด้วยครับ ท่านพอจะมีเวลาว่างใน....ไหมครับ ท่านไม่รังเกียจ ที่จะ... นะครับ เป็นต้น

ขั้นตอนการเรียนรู้ไปสู่การเป็นผู้นำ (Vick. 1989: 4)



ภาพประกอบ 11 แสดงการเรียนรู้ไปสู่การเป็นผู้นำ

ที่มา: Vick. (1989). *You Can Be a Leader: a Guide for Developing Leadership Skills*. p.4.

สุกิมล ตั้งสัจจพจน์ (2549: 8-9) ได้แบ่งประเภทของผู้นำนันทนาการไว้ดังนี้

1. ผู้นำโดยตรง ผู้นำจะทำงานร่วมกับผู้เข้าร่วม จัดเป็นผู้นำที่เป็นผู้สร้างมโนภาพสำหรับองค์กร
2. ผู้นำที่เป็นผู้ควบคุม ทำหน้าที่ควบคุมผู้ร่วมงานอื่นๆ และจัดการกับปัญหาที่ผู้ร่วมงานไม่สามารถแก้ปัญหาได้

3. ผู้นำที่เป็นผู้บริหาร เป็นผู้นำที่ต้องรับผิดชอบต่อการดำเนินงานทั้งองค์กร กำหนดวิธีการดำเนินการ คุณนโยบายและนำพาไปให้บรรลุตามเป้าประสงค์ขององค์กร

4. ผู้นำที่เป็นคณะกรรมการอำนวยการ เป็นผู้นำที่กำหนดและเขียนเป้าประสงค์ขององค์กร คณิต เขียววิชัย (2534: 165 - 166) ได้กล่าวถึงหลักการที่สำคัญเพื่อการดำเนินกิจกรรมในโปรแกรมนี้ 9 บทบาทการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพของผู้นำนั้น 9 บทบาทการไว้ ดังนี้

1. ต้องเห็นคุณค่าและความสำคัญของนั้น 9 บทบาทการว่าเป็นกิจกรรมที่จะช่วยพัฒนาคนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีมีความสุขและอยู่ในสังคมได้ ต้องมีความรู้ความเข้าใจในการเลือกกิจกรรมนั้น 9 บทบาทการให้สอดคล้องกับความต้องการและสร้างประสบการณ์ที่จะช่วยให้การพัฒนาคุณภาพชีวิตของสมาชิกผู้เข้าร่วมกิจกรรม

2. จะต้องมีความรู้ความเข้าใจถึงปรัชญาความหมายของการใช้เวลาว่างการเล่น และการพักผ่อนหย่อนใจ และเห็นคุณค่าของสิ่งดังกล่าวที่มีต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อการจัดกิจกรรมนั้น 9 บทบาทการที่ตอบสนองในสิ่งเหล่านั้น

3. จะต้องมีความรู้ความเข้าใจถึงกระบวนการกลุ่มและการสร้างทีม สามารถนำกระบวนการดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมนั้น 9 บทบาทการได้เป็นอย่างดี

4. จะต้องมีความรู้ความเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เข้าร่วมเข้าใจในพฤติกรรมของมนุษย์ตลอดจนพัฒนาการตามวัยต่างๆ เพื่อเลือกวิธีดำเนินกิจกรรมให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายนั้นๆ

5. คอยติดตามและสังเกตการณ์การดำเนินกิจกรรมอย่างใกล้ชิดของทีมงานหากมีข้อสงสัยหรือเกิดปัญหาสามารถให้คำปรึกษาได้อย่างทันทั่วทั้งที่ ตลอดจนเป็นข้อมูลในการประเมินผลการดำเนินงานของกิจกรรมเพื่อพัฒนาต่อไป

6. คอยเฝ้าระวังไม่ให้เกิดบรรยากาศในการทำงานของสมาชิกที่เป็นการแข่งขันซึ่งกันและกัน ผู้นำนั้น 9 บทบาทการที่ดีควรสร้างบรรยากาศที่ดีให้สมาชิกได้ทำงานร่วมกันเพื่อผลสำเร็จของงานร่วมกัน

7. จะต้องเป็นผู้ที่สามารถบริหารจัดการการใช้ทรัพยากรของตนเองที่มีอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยึดหลักการเกิดประโยชน์สูงสุดและใช้ทรัพยากรให้น้อยที่สุด

8. จะต้องเป็นผู้รู้และศึกษาค้นคว้าถึงเรื่องราวต่างๆ ของวัฒนธรรมทางสังคมอันดีงามที่มีอยู่ในชุมชนท้องถิ่นนั้นๆ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวปลูกฝังแนวคิดที่ดีให้เกิดขึ้นกับสมาชิกผู้เข้าร่วมส่งผลให้ชุมชนสังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขต่อไป

9. จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในบริบทความแตกต่างทางสังคมและขนบธรรมเนียมประเพณี การเลือกจัดกิจกรรมต้องคำนึงถึงความสอดคล้องและเหมาะสมกับสภาพการณ์ดังกล่าว เพื่อการดำเนินกิจกรรมสามารถมีความสุขและประสบการณ์ที่ดีกับสมาชิก

10. หลักการจัดกิจกรรมจะต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมที่ให้บริการครอบคลุมทุกกลุ่มในชุมชนท้องถิ่นได้มีโอกาสเข้าร่วมที่เท่าเทียมกัน เช่น กลุ่มเด็กและเยาวชน วัยทำงาน ผู้สูงอายุและผู้บกพร่องทางร่างกาย

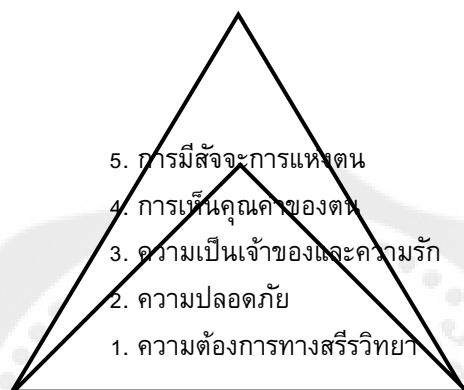
11. เป็นผู้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องในการศึกษาหาความรู้เทคนิคและกระบวนการใหม่ เพื่อนำมาพัฒนาการดำเนินงานของตนเองอยู่เสมอ กล้าคิดและนำเสนอรูปแบบใหม่ๆ แก่สมาชิก เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ท้าทาย ในการดำเนินกิจกรรมทางนันทนาการให้เป็นที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้นไป

แนวคิดของการเป็นผู้นำ (Leadership) (U.S. Army, 1983)

1. การเป็นผู้นำ (Leadership) หมายถึง กระบวนการที่มีอิทธิพลต่อคนอื่นให้เกิดความสัมฤทธิ์ผลตามวัตถุประสงค์และทิศทางขององค์กร
2. ปัจจัยของการเป็นผู้นำประกอบด้วย ผู้นำ ผู้ตาม การสื่อสาร และสถานการณ์
3. ทฤษฎีความเป็นผู้นำของ Bass อธิบายถึงพื้นฐานของการเป็นผู้นำ ได้แก่
 - 1) บุคลิกภาพที่นำไปสู่การมีบทบาทของผู้นำ เรียกว่า Trait Theory
 - 2) เหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดโอกาสของการมีคุณสมบัติเป็นผู้นำ เรียกว่า Great Event Theory
 - 3) คนเรียนรู้ทักษะการเป็นผู้นำ แล้วถ่ายโอนไปสู่การเป็นผู้นำ เรียกว่า Transformation Leadership Theory
4. ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การเป็นผู้นำมีประสิทธิภาพ (Effectiveness) คือ ทำให้คนเชื่อว่ามีความสามารถในการสื่อสารถึงวิสัยทัศน์ขององค์กรว่าจะไปทางไหน และนำเอาหลักการการเป็นผู้นำมาผูกกับแนวคิดหลักนี้
5. หลักการของการเป็นผู้นำ คือ
 - 1) ท่านเป็นอะไร (Be)
 - 2) ท่านรู้อะไร (Know)
 - 3) ท่านทำอะไร (Do)
6. สิ่งแวดล้อมของแต่ละองค์กร จะต้องมีการกำหนดการกระทำ 3 สิ่ง ได้แก่
 - 1) เป้าประสงค์ (Goal) และมาตรฐานในการปฏิบัติ
 - 2) ค่านิยม (Value) ที่สร้างให้กับองค์กร
 - 3) แนวคิด (Concept) ของคนในองค์กรที่ได้สร้างไว้

การเป็นผู้นำกับพฤติกรรมของมนุษย์

ความต้องการตามลำดับขั้นของ Maslow ขึ้นอยู่กับทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ ที่ได้สร้างสรรค์จากพรสวรรค์ (Talent) ความสามารถที่ซ่อนเร้นอยู่ (Potential) และศักยภาพ (Capacities) (Bootzin, Loftus, Zajonc; & Hall. 1983) Maslow (1943) จำแนกความต้องการของมนุษย์ออกเป็นรูป Pyramid ที่แสดงถึงความต้องการพื้นฐาน (Basic Needs) อยู่ข้างล่าง และความต้องการที่สูงกว่า (Meta-needs) อยู่ข้างบน



ภาพประกอบ 12 Maslow's Hierarchy of Needs 5 ชั้น

ที่มา: Maslow. (1943). *Psychological Review*. P.370.

ในปี ค.ศ. 1971 Maslow (1971) ได้ขยาย Meta-Needs ที่อยู่เหนือ Pyramid ภายในสามเหลี่ยม ออกเป็น การรับรู้ (Cognitive) สุนทรียภาพ (Aesthetic) การมีสัจจะการแห่งตน (Self-Actualization) และสิ่งที่ยอดเยี่ยมของตน (Self-Transcendence)

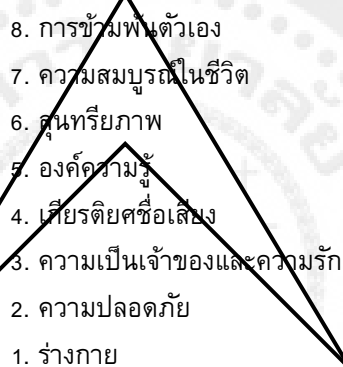
ความต้องการขั้นสูงทั้งสี่ (เหนือพีระมิดข้างใน) อาจถูกแสวงหาเป็นลำดับเท่าไรก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต้องการหรือสถานการณ์ของบุคคล ตราบเท่าที่ความต้องการพื้นฐานได้รับการสนองหมดแล้ว

ลำดับความต้องการ 8 ชั้นของ Maslow จากบนสู่ล่าง

8. การข้ามพ้นตัวเอง หมายถึง ระดับการข้ามพ้นอัตตาที่เน้นการตระหนักรู้ถึงการหยั่งรู้ความเอื้อเฟื้อ และความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

7. ความต้องการความสมบูรณ์ในชีวิต หมายถึง รู้ว่าตัวเองเป็นใคร กำลังไปที่ไหน ต้องการประสบความสำเร็จอะไร สภาพความเป็นอยู่ที่ดี

6. ศูนย์ทรัพยากร หมายถึง ทำสิ่งต่างๆ ไม่ใช่เพียงเพื่อผลลัพธ์แต่เพราะมันเป็นเหตุผลที่คุณอยู่บนโลก อยากรู้ อยากเห็นการทำงานภายในของทุกสิ่งมากขึ้นในความสงบ
5. องค์ความรู้ หมายถึง อิสระจากความคิดเห็นของผู้อื่น เรียนรู้ที่จะเรียนรู้คนเดียว สนับสนุนความรู้
4. เกียรติยศชื่อเสียง หมายถึง ความรู้สึกประสบความสำเร็จ ได้รับการยอมรับ มีข้อสงสัยต่อตนเองน้อย
3. ความเป็นเจ้าของและความรัก หมายถึง เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม มีเพื่อนสนิทที่ไว้ใจได้
2. ความปลอดภัย หมายถึง รู้สึกเป็นอิสระจากภัยอันตรายฉุกเฉิน
1. ร่างกาย หมายถึง อาหาร น้ำ ที่อยู่อาศัย และความต้องการทางเพศ

- 
8. การข้ามพ้นตัวเอง
 7. ความสมบูรณ์ในชีวิต
 6. ศูนย์ทรัพยากร
 5. องค์ความรู้
 4. เกียรติยศชื่อเสียง
 3. ความเป็นเจ้าของและความรัก
 2. ความปลอดภัย
 1. ร่างกาย

ภาพประกอบ 13 Maslow's Hierarchy of Needs 8 ชั้น

ที่มา: Maslow. (1943). *Psychological Review*. P.371.

บุคคลที่ไปถึง **สภาวะของการมีสัจจะการแห่งตน** จะแสดงออกถึงคุณลักษณะดังต่อไปนี้

1. มีการรับรู้ที่ดีต่อความจริง (Reality)
2. ยอมรับตนเองและธรรมชาติของตัวเอง
3. ยอมรับปัญหาที่เกิดจากภายนอกตัวเองและคำนึงถึงประเด็นพื้นฐานและคำถามที่ไม่รู้จักจบสิ้น
4. ชอบความเป็นส่วนตัวและมีแนวโน้มที่แยกออก ไม่ลำเอียง
5. ขึ้นอยู่กับพัฒนาการของตนและมีความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง
6. มีความซาบซึ้งในความเปลือยเปลื้องพื้นฐานของชีวิต

1. Existence ความต้องการที่ค้ำประกันความต้องการวัสดุพื้นฐานในการดำรงชีวิต เช่น ความต้องการทางสรีรวิทยาและความต้องการความปลอดภัย
2. Relatedness ความต้องการที่เน้นถึงความปรารถนาในการสร้างและรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
3. Growth ความต้องการที่จะบรรลุถึงพัฒนาการของบุคคลในงาน อาชีพ หรือวิชาชีพที่ให้ความพึงพอใจในความต้องการความเจริญงอกงาม

ทฤษฎีความคาดหวังของ Vroom

วรูม (Vroom's Expectancy Theory, 1964) กล่าวถึงแต่ละบุคคลจะแสดงในวิถีทางที่ขึ้นอยู่กับความคาดหวัง (ความเชื่อ) ที่แสดงออกจากสิ่งดึงดูดใจในผลที่จะได้รับ รูปแบบแรงจูงใจนี้ได้ดัดแปลงมาจาก Peter and Lawler (1966) สูตรของทฤษฎีความคาดหวัง

$$\text{Valence X Expectancy X Instrumentality} = \text{Motivation}$$

Valence (Reward) = จำนวนที่ปรารถนาของเป้าประสงค์

Expectancy (Performance) = จุดแข็งของความเชื่อว่างานที่เกี่ยวข้องกับความพยายามที่จะมีผลต่อความสำเร็จของงาน (ยากขนาดไหนที่จะทำให้งานบรรลุเป้าประสงค์)

Instrumentality (Belief) = มีความเชื่อว่าจะได้รับรางวัลต่อเมื่องานที่ทำได้เสร็จเรียบร้อยแล้ว

4. การจัดโปรแกรมสนับสนุนการ

ในการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ จะต้องศึกษาข้อมูลทั่วไป สภาพสิ่งแวดล้อมแนวโน้มของชุมชนรายละเอียดของสมาชิกที่จะเข้าร่วมโครงการในด้านการเจริญเติบโต พัฒนาการ ความสนใจของแต่ละระดับอายุ ข้อมูลด้านสังคม จิตวิทยา สำนวจสถานที่ ผู้นำ สิ่งอำนวยความสะดวกที่ใช้ในกิจกรรม การกำหนดวัตถุประสงค์ ระยะเวลา และกิจกรรม ซึ่งในการจัดโปรแกรมนั้น มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ของโปรแกรม

วัตถุประสงค์ของโปรแกรมนี้นี้ (อเนก หงษ์ทองคำ, 2542: 89-93)

1. ส่งเสริมให้มีสุขภาพดี (Emotional and Physical Health)
2. ส่งเสริมพัฒนาการทางบุคลิกภาพ (Character Development)
3. ส่งเสริมให้ความสนใจกว้างขวาง (Widening Interest)

4. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี (Cittizenship)
5. ส่งเสริมทักษะ (Skill)
6. ส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีในสังคม (Social Living)
7. ส่งเสริมให้รู้คุณค่าทางเศรษฐกิจ (Economic Value)
8. ส่งเสริมใช้เพื่อความบันเทิงได้ยาวนาน (Long-range Enjoyment)

องค์ประกอบการจัดโปรแกรม

องค์ประกอบที่ควรพิจารณาก่อนการสร้างโปรแกรมได้แก่ (อนเนก หงส์ทองคำ. 2542: 89-93)

1. อายุของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (Age) อันประกอบด้วยการเจริญเติบโตทางกาย (Growth) พัฒนาความสามารถ (Development) และความสนใจ (Interest)
2. ความแตกต่างเรื่องเพศ ซึ่งประกอบด้วยการเจริญเติบโตทางกาย พัฒนาการ ความสามารถ ความสนใจ และความแตกต่างระหว่างบุคคล
3. ชนิดของชุมชน (Type of Community) ซึ่งแบ่งได้เป็น
 - 3.1 ชุมชนเมือง แบ่งเป็น ชุมชนเมืองหนาแน่น และชุมชนเมืองแออัด
 - 3.2 ชุมชนชนบท แบ่งเป็น ชุมชนชนบทเป็นกลุ่ม และชุมชนชนบทกระจัดกระจาย
4. สภาพของสังคม (Sociology) ประกอบด้วย
 - 4.1 บรรทัดฐาน (Norms) มีองค์ประกอบ เรื่องวิถีประชา ศีลธรรม และกฎหมาย
 - 4.2 สถานภาพและบทบาท (Status and Role)
 - 4.3 วัฒนธรรม (Cluture)
5. ประเภทของหน่วยงานที่จัดนั้นทางการ
 - 5.1 หน่วยงานของรัฐ (Public Agency)
 - 5.2 หน่วยงานเอกชน (Private Agency)
 - 5.3 หน่วยงานธุรกิจ (Commercial Agency)
 - 5.4 หน่วยงานอาสาสมัคร (Voluntary Agency)
6. ขนาดของกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม (Size of Group) ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ขนาด คือกลุ่มเล็ก และกลุ่มใหญ่
7. ประเภทของผู้ให้บริการ ผู้บริหาร ผู้จัดการ ผู้นำ
8. สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก (Place and Facilities) ให้พิจารณาเรื่องขนาดพื้นที่ จำนวนเพียงพอใช้ และความทันสมัย
9. ทักษะพื้นฐานของผู้เข้าร่วม (Basic Skill)

10. ระยะเวลา (Time) ความเหมาะสมของเวลาที่เหมาะสมกับกิจกรรมรวมถึงความยากง่ายของกิจกรรมกับเวลา

11. กิจกรรมอื่นที่มีอยู่แล้วในพื้นที่ (Other Local Recreation Program) อันได้แก่กิจกรรมและโปรแกรมนันทนาการที่เป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมที่จัดขึ้น

ลำดับขั้นตอนการเขียนโปรแกรม

การเขียนโปรแกรมมีลำดับขั้นตอน ดังนี้ (อเนก หงส์ทองคำ. 2542: 89-93)

1. กำหนดวัตถุประสงค์โปรแกรมให้ชัดเจน
2. ศึกษารายละเอียดของสมาชิกที่จะเข้าร่วมโครงการในด้านการเจริญเติบโตพัฒนาการความสนใจของแต่ละระดับอายุ
3. ศึกษารายละเอียดของสมาชิกที่จะเข้าร่วมโครงการในด้านสังคมและจิตวิทยา
4. ศึกษารายละเอียดสภาพสิ่งแวดล้อมและแนวโน้มของชุมชน
5. สำรวจสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ใช้ในกิจกรรม
6. กำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับหลักการดังกล่าวข้างต้น

นอกจากนี้โปรแกรมนันทนาการ สามารถแสดงให้เห็นได้ ดังนี้ (อารมณีนาวากาญจน์. 2541: 15-16)

1. เป็นกระบวนการทางนันทนาการ หมายถึง การเคลื่อนไปอวัยวะในยามว่างกระทำด้วยใจสมัครก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม
2. ดำเนินการเกี่ยวกับกิจกรรม หมายถึง กิจกรรมที่กระทำนั้นเป็นลักษณะของกิจกรรมพื้นฐาน และดำเนินการในรูปแบบของการกระทำ
3. เป็นกิจกรรมทางนันทนาการหลายรูปแบบ หมายความว่า ต้องจัดกิจกรรมนันทนาการทั้ง 14 ประเภทใน 3 รูปแบบ คือ รูปแบบจัดบริการ รูปแบบเป็นสวัสดิการสังคมและรูปแบบให้บริการกลุ่มประชากรทุกระดับ กลุ่มพิเศษ และกลุ่มผู้ด้อยโอกาส
4. กำหนดจุดมุ่งหมายชัดเจน หมายความว่า โปรแกรมนันทนาการที่จัดเมื่อวิเคราะห์พิจารณาปัญหาและอุปสรรค หาแนวทางปฏิบัติที่เป็นไปได้เลือกทางที่ดีที่สุด จึงกำหนดจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนมุ่งประโยชน์สูงสุด
5. ใช้ทรัพยากรที่จำเป็น หมายถึง ทรัพยากรที่ใช้ต้องพิจารณาสิ่งต่อไปนี้ได้แก่ การใช้ทักษะต่างๆ สติปัญญาความร่วมมือของทีมงาน เครื่องมือ อุปกรณ์ เงิน ระเบียบข้อมูลเทคโนโลยี กรเลือกใช้ทรัพยากรเท่าที่จำเป็น เพื่อประโยชน์ของแต่ละกิจกรรม

6. กำหนดเวลา และสถานที่ดำเนินการที่แน่นอน หมายความว่า เมื่อดำเนินการโปรแกรม นันทนาการจะต้องกำหนดเวลาเริ่มต้น เวลาสิ้นสุดของแต่ละโปรแกรม และมีสถานที่ดำเนินการที่แน่นอน เพื่อให้บริการและสนองความต้องการของบุคคล กลุ่มบุคคล โดยก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด และเป็นไปตามความมุ่งหมายของโปรแกรม

7. ต้องมีบุคคลหรือหน่วยงานรับผิดชอบ กล่าวคือ โปรแกรมนันทนาการที่ดำเนินการต้องมีผู้รับผิดชอบ ซึ่งผู้รับผิดชอบจะเป็นตัวบุคคล เจ้าของโปรแกรมหรือหน่วยงานที่จะจัดดำเนินการก็ได้ เช่น โรงเรียนหรือวัด เป็นต้น

8. ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต กล่าวคือ โปรแกรมนันทนาการช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคม ช่วยพัฒนาอารมณ์ ความสามารถของบุคคล สุขภาพและสมรรถภาพความสมดุลของกายและจิต ลดความเครียด คลายความวิตกกังวลส่งเสริมการมีส่วนร่วมกับกลุ่มสังคม ส่งเสริมการแสดงออก และเพิ่มพูนประสบการณ์แต่แก่บุคคลทุกเพศ ประชากรทุกกลุ่ม ทั้งยาก่จน คนมั่งมี คนพิการ และคนด้อยโอกาสการจัดนันทนาการเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ที่การจัดเป็นกระบวนการต้องใช้หลักการจัดการบริหารงานที่มีขั้นตอน และต้องมีเทคนิคในการจัดให้ผู้เข้าร่วมพึงพอใจ มีความสุข ซึ่งมีความสำคัญมากสำหรับผู้ดำเนินการด้านนันทนาการ จะจัดกิจกรรมให้บรรลุตามเป้าหมายและผู้วิจัยได้นำมาประกอบการพิจารณาสร้างโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการสำหรับผู้สูงอายุในครั้งนี้ ได้แก่ ชื่อโปรแกรม วัตถุประสงค์ วันเวลา สถานที่ กลุ่มเป้าหมาย และประเภทกิจกรรมนันทนาการ

หลักการการจัดโปรแกรมนันทนาการ

การดำเนินการจัดนันทนาการ จะต้องศึกษาเพื่อหาข้อมูลรายละเอียดพื้นฐานของหน่วยงานหรือองค์กร เพื่อการจัดโปรแกรมนันทนาการ โดยพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้ (บันเทิง เกิดปรากฏ และเจษฎา เจียรโน. 2546: 136-138)

การจัดหารายละเอียดที่มีอยู่ในหน่วยงานหรือองค์กรจะนำมาประกอบในการจัดนันทนาการได้แก่

1. สำนวนทรัพยากร งบประมาณ และบุคลากรที่มีอยู่ในหน่วยงานหรือองค์กร รวมทั้งสภาพทั่วไปของปัญหา ความต้องการ และอุปสรรคที่เกี่ยวข้อง
2. ตรวจสอบขีดความสามารถในการจัดกิจกรรมนันทนาการ
3. เตรียมแผนงานให้สอดคล้องกับงบประมาณ สถานที่ ความต้องการของกิจกรรมนันทนาการในท้องถิ่น

4. สนับสนุน ส่งเสริมสมาชิก และองค์กรในท้องถิ่นให้มีโอกาส และมีส่วนร่วมในการจัด
นันทนาการ

การวางโปรแกรมนันทนาการ จะต้องสัมพันธ์กับองค์ในชุมชน โรงเรียน และหน่วยงานอื่นๆ เพื่อให้สามารถบริการได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เนื่องจากโรงเรียนเป็นสถานที่พัฒนาทักษะความรู้ขั้นพื้นฐานให้กับเด็ก โรงเรียนจึงควรจัดโปรแกรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมการศึกษาและสัมผัสธรรมชาติ เช่น การจัดการเรียนการสอนนอกห้องเรียน นอกสถานที่ จัดให้มีกิจกรรมการอยู่ค่ายพักแรม มีการฝึกกิจกรรมกลางแจ้ง ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ต่างๆ และมีผลต่อการจัดโปรแกรมนันทนาการในชุมชน ดังนั้น ควรประสานงานกับโรงเรียนและบุคลากรในโรงเรียน หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อจัดเตรียมอุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้เพื่อสนับสนุนการจัดกิจกรรม เช่น อุปกรณ์กีฬา อุปกรณ์ค่ายพักแรม อุปกรณ์ยิงธนู เครื่องมือศิลปหัตถกรรม หนังสือนิตยสารต่างๆ รวมไปถึงเครื่องมือวิทยาศาสตร์ และธรรมชาติศึกษาต่างๆ

นอกจากนี้ ผู้นำกิจกรรมซึ่งจะเป็นตัวหลักในการจัดกิจกรรมให้ได้ผลสมบูรณ์ จะต้องเป็นผู้นำที่มีคุณสมบัติเฉพาะ มีทักษะความรู้ ความสามารถ มีความสนใจและความพร้อมของการเป็นผู้นำ รวมไปถึงความสามารถในการใช้สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ อย่างถูกต้อง และปลอดภัย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความถนัด ความสนใจ และความรู้พื้นฐานของผู้นำกิจกรรม

ลักษณะของโปรแกรมนันทนาการ

โปรแกรมนันทนาการที่จะบริการนั้น จะต้องเหมาะสมกับความสนใจ ความต้องการของสมาชิกและสถานที่ รวมทั้งสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ เพื่อการจัดกิจกรรมการกีฬา กิจกรรมกลางแจ้ง เกมและการละเล่น กิจกรรมศิลปหัตถกรรม กิจกรรมดนตรี หรือ การแสดง การสำรวจการเดินทางไกล และธรรมชาติศึกษา เป็นต้น

โปรแกรมนันทนาการ นอกจากจะจัดเพื่อตอบสนองให้เกิดประสบการณ์ในชีวิต ความสนุกสนานเพลิดเพลินของสมาชิกแล้ว ยังมีผลดีในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. เป็นศูนย์การเรียนรู้ทางธรรมชาติ สภาพดินฟ้าอากาศ
2. ส่งเสริมความรักในธรรมชาติและการอนุรักษ์
3. ส่งเสริมการแสดงออก การจัดนิทรรศการหรือแสดงความสามารถในกิจกรรมต่างๆ
4. เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ด้วยธรรมชาติ
5. สร้างงานและส่งเสริมเศรษฐกิจให้กับท้องถิ่น

เนื่องจากความสนใจของบุคคลแตกต่างกัน ดังนั้น การจัดโปรแกรมนันทนาการจึงต้องจัดวางไว้อย่างกว้างๆ โดยพิจารณาถึงกิจกรรมต่างๆ ของนันทนาการเป็นองค์ประกอบ เริ่มต้นแต่กิจกรรมเกม

กีฬา กิจกรรมเข้าจังหวะ การเต้นรำ การละคร ดนตรี เพลง ศิลปหัตถกรรม ธรรมชาติศึกษา นันทนาการ กลางแจ้ง การอยู่ค่ายพักแรม กิจกรรมทางสังคม งานอดิเรกและกิจกรรมพิเศษอื่นๆ

โปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้นต้องตอบสนองความต้องการของสมาชิกส่วนใหญ่ ในขณะเดียวกันก็สามารถเพิ่มกิจกรรมที่สร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างกลุ่ม ประสบการณ์ทางสังคมและความสามัคคีของหมู่คณะ ซึ่งจะต้องพิจารณาถึงปัจจัยประกอบดังต่อไปนี้ร่วมด้วย คือ

1. บุคลากรผู้ควบคุมกิจกรรม
2. ความพร้อมของโปรแกรมกิจกรรม
3. งบประมาณเพื่อการจัดกิจกรรมต่างๆ
4. กิจกรรมต่างๆ ต้องยืดหยุ่นได้
5. เหมาะกับโอกาส วัฒนธรรมประเพณีของชุมชน

เกณฑ์การพิจารณาเลือกกิจกรรมเพื่อจัดโปรแกรมนันทนาการ

กิจกรรมนันทนาการมีหลากหลาย การจัดกิจกรรมเพื่อตอบสนองความสนใจของสมาชิกที่เข้าร่วม จึงต้องพิจารณาถึงเกณฑ์การจัดอย่างเหมาะสมดังต่อไปนี้

1. เหมาะกับอายุ เพศ พื้นฐานการศึกษาของสมาชิก
2. เหมาะกับสภาพสังคม ความเป็นอยู่และสภาพภูมิอากาศ
3. เหมาะกับฐานะทางเศรษฐกิจของชุมชน
4. มีทักษะและประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมนั้น
5. เหมาะกับความสนใจและความต้องการของสมาชิก
6. มีคุณค่าต่อการพัฒนาร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมของผู้เข้าร่วม
7. แสดงถึงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม และประเพณี
8. เปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการวางแผนกิจกรรม เพื่อฝึกการสร้าง ความสนใจและทักษะของกลุ่ม
9. เป็นกิจกรรมที่มีมาตรฐาน เสริมสร้างทักษะ ความสามารถ และประสบการณ์ที่ดีมีคุณค่าแก่ชีวิต
10. ใช้ทรัพยากรและบุคคลในท้องถิ่นอย่างเหมาะสม
11. เปิดโอกาสให้สมาชิกได้แสดงออกอย่างอิสระ
12. สามารถปรับปรุง ประยุกต์ ดัดแปลงกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม
13. สร้างเสริมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

14. สร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของสังคม

15. สามารถประเมินผลได้

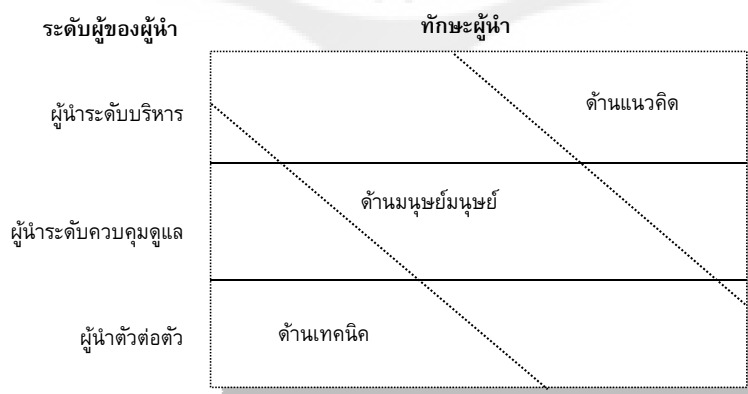
5. สมรรถนะของผู้หน้านันทนาการ (Leaders Recreations Competencies)

คือศักยภาพของพฤติกรรมผู้นำที่ปรากฏอยู่ในความเป็นผู้หน้านันทนาการทุกระดับซึ่งมีความเข้มแข็งของสาระเนื้อหาต่างๆ กันไปของการมีศักยภาพ ที่ผู้นำจะต้องแสดงพฤติกรรมทำหน้าที่ดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการต่างๆ โดยมีปัจจัย องค์ประกอบร่วมกัน 3 องค์ประกอบคือ

1. ทักษะทางด้านความคิด (Conceptual Skills)
2. ทักษะทางด้านมนุษยสัมพันธ์ (Human Relationship Skills)
3. ทักษะด้านเทคนิค/ปฏิบัติ (Technical Skills)

ซึ่งผู้นำต้องบูรณาการทักษะทั้ง 3 ด้านมาเป็นกลยุทธ์ ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ ให้เกิดประสิทธิภาพมีประสิทธิผล ตามเป้าหมาย ทั้งนี้ในการบูรณาการทักษะทั้ง 3 ด้านนั้นขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการพัฒนาสมรรถนะผู้หน้านันทนาการระดับใด ซึ่งแนวคิดของ Edginton, Hudun; & Lauson (2011:137) จัดไว้ดังนี้

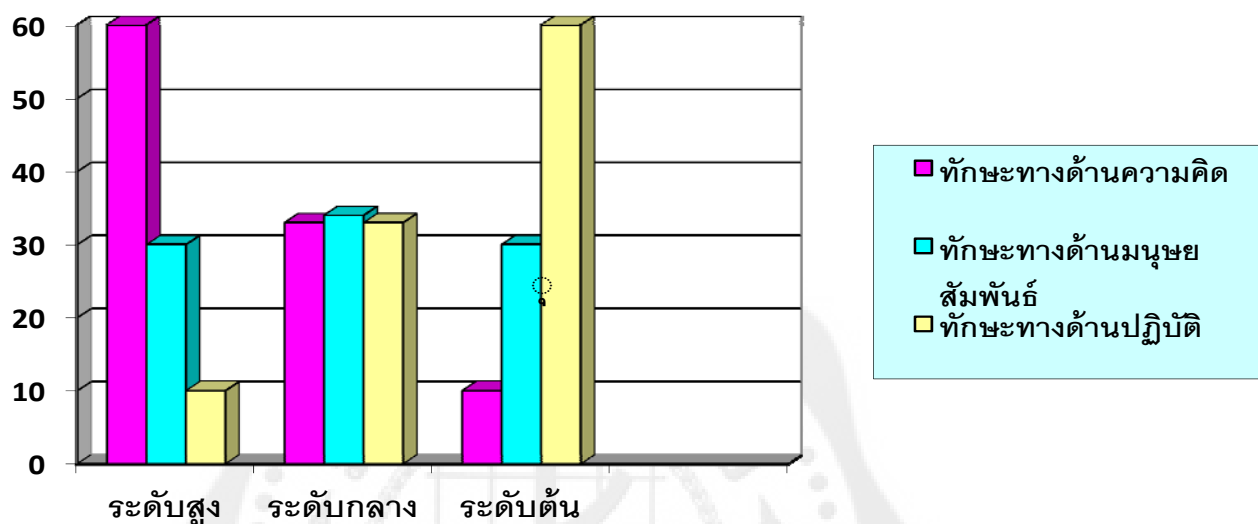
1. ผู้หน้านันทนาการระดับสูง มีทักษะความคิดร้อยละ 60 ทักษะมนุษยสัมพันธ์ร้อยละ 30 และทักษะเทคนิค/ปฏิบัติ ร้อยละ 10
2. ผู้หน้านันทนาการระดับกลาง มีทักษะความคิดร้อยละ 33 ทักษะมนุษยสัมพันธ์ ร้อยละ34 และทักษะเทคนิค ร้อยละ33
3. ผู้หน้านันทนาการระดับต้น มีทักษะความคิด ร้อยละ 10 ทักษะมนุษยสัมพันธ์ ร้อยละ30 และทักษะเทคนิค/ปฏิบัติ ร้อยละ 60 ดังแสดงในภาพประกอบ 14



ภาพประกอบ 14 ทักษะของผู้หน้านันทนาการ

ที่มา: Edginton, Hudson; & Lauson. (2011). *Leadership for Recreation, Parks, and Leisure Services*. P.137.

ทักษะของผู้นำนันทนาการ



ภาพประกอบ 15 ทักษะของผู้นำนันทนาการ

ที่มา: Edginton, Hudson; & Lauson. (2011). *Leadership for Recreation, Parks, and Leisure Services*. P.137.

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยภายในประเทศ

ทรงพล เพ็ชรทอง (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเสริมความรู้การเป็นผู้นำนันทนาการสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างหลักสูตรฝึกอบรมเสริมความรู้การเป็นผู้นำนันทนาการสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีและประเมินประสิทธิภาพหลักสูตรฝึกอบรมการเป็นผู้นำนันทนาการ กลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาปริญญาตรี โปรแกรมพลศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ จำนวน 60 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างง่ายจากแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจการเป็นผู้นำนันทนาการ และนำมาจับคู่แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) การประเมินประสิทธิภาพหลักสูตรฝึกอบรมการเป็นผู้นำนันทนาการด้วยแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจในผู้นำนันทนาการพบว่า ภายหลังจากทดลองกลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องความรู้ความเข้าใจในการเป็นผู้นำนันทนาการที่ดีขึ้นกว่าก่อนการ

ทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 2) ภายหลังจากทดลอง กลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องความรู้ความเข้าใจในการเป็นผู้นำนันทนาการที่ดีขึ้นกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เข้ารับฝึกการอบรมเห็นว่าหลักสูตรฝึกอบรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

สรารุท ชัยวิจิต (2552) ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมผู้นำนันทนาการกับการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างขององค์กรการใช้เวลาว่างในเขตกรุงเทพมหานครบริเวณนครปฐมวิทยุศาสตร์มหาบัณฑิต (นันทนาการ) การวิจัยเชิงสำรวจครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมผู้นำนันทนาการ การจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างขององค์กรที่ให้บริการการใช้เวลาว่างในกรุงเทพฯ และความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมผู้นำนันทนาการกับรูปแบบการจัดโปรแกรม ประชากรคือ ผู้นำนันทนาการที่จัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างในองค์กรของรัฐบาล 29 แห่ง และหน่วยงานเอกชน 7 แห่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามประเมินพฤติกรรมความเป็นผู้นำเยาวชนของRandall มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา 0.6-1.0 ค่าความเชื่อมั่น 0.80 และแบบสอบถามประเมินการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างขององค์กรที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ในช่วง 0.6-1.0 และมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ความเชื่อมั่น Alpha ของ Cronbach เท่ากับ 0.96วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Chi-square ทหารหว่างพฤติกรรมผู้นำนันทนาการกับการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างผลการวิจัย พบว่า (1) พฤติกรรมของผู้นำนันทนาการในองค์กรของกรุงเทพฯ มีลักษณะอิงความสัมพันธ์ของมนุษย์ ร้อยละ 86.10 (2) การจัดโปรแกรมขององค์กรที่ให้บริการการใช้เวลาว่างตามวัตถุประสงค์ใช้การประเมินผลโปรแกรมมากที่สุด ส่วนการจัดกิจกรรมตามสถานการณ์ใช้ตามกฎขององค์กรทุกครั้งปฏิบัติ และ (3) ผู้นำนันทนาการที่มีพฤติกรรมอิงความสัมพันธ์ของมนุษย์มีความสัมพันธ์กับการจัดกิจกรรมตามสถานการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 แต่ผู้นำที่มีพฤติกรรมอิงงาน ไม่มีความสัมพันธ์กับการจัดโปรแกรมตามวัตถุประสงค์ และการจัดกิจกรรมตามสถานการณ์

จุฬาลักษณ์ สอนไชยา (2546) ผลของการจัดโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาสุขภาพของผู้สูงอายุ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาสุขภาพของผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 55-65 ปี เพศหญิง จำนวน 40 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 20 คน กลุ่มทดลองได้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาสุขภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง เป็นระยะเวลา 10 สัปดาห์ๆ ละ 3 วันๆ ละ 60 นาที ส่วนกลุ่มควบคุมได้ดำเนินชีวิตและปฏิบัติกิจวัตรประจำวันตามปกติ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมได้รับการประเมินทักษะการจัดการสุขภาพก่อนการทดลองที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 10 นำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่ามัชฌิมเลขคณิต ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t (t-test) โดยกำหนดระดับความมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ 0.05 ผลการวิจัยพบว่า 1. หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 10 กลุ่มทดลองมีสุขภาพทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ สุขภาพทางด้านร่างกาย สุขภาพทางด้านจิตวิญญาณ สุขภาพทางด้านอารมณ์ สุขภาพทางด้านสังคม และสุขภาพทางด้านสติปัญญา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2. หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 10 พบว่ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีสุขภาพทางด้านร่างกาย สุขภาพทางด้านจิตวิญญาณ สุขภาพทางด้านอารมณ์ สุขภาพทางด้านสังคม และสุขภาพทางด้านสติปัญญา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

นายชินวัฒน์ คำหวาน (2545) ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของเด็กในสถานสงเคราะห์. การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลของการใช้โปรแกรมนันทนาการ ในการ พัฒนาสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของเด็กในสถานสงเคราะห์เด็กหญิงบ้านราชวิถี ซึ่งมีอายุระหว่าง 7-12 ปี จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 20 คน เท่าๆ กัน กลุ่มทดลองได้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นระยะเวลา 10 สัปดาห์ๆ ละ 3 วัน วันละ 90 นาที ทำการทดสอบสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ ของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนทางทดลอง หลังการทดลอง 5 สัปดาห์ และหลังการทดลอง 10 สัปดาห์ นำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่า "ที" (t-test) และวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ หากพบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย จำนำมาเปรียบเทียบเป็นรายคู่ ตามวิธีของตุ๊กิ โดยกำหนดระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ผลการวิจัยพบว่า 1. อัตราการเต้นของหัวใจขณะพักและหลังการทดสอบก้าวขึ้น-ลง 3 นาทีของกลุ่มทดลองมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ในช่วงหลังสัปดาห์ที่ 10 ส่วนกลุ่มควบคุมไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ 2. หลังการทดลอง 10 สัปดาห์ กลุ่มทดลองมีความอ่อนตัวเพิ่มมากขึ้น และอัตราการเต้นของหัวใจหลังการทดสอบก้าวขึ้น-ลง 3 นาที ลดลงมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่พัก อัตราการเต้นของหัวใจ ค่าความดันโลหิตขณะหัวใจบีบตัว ความดันโลหิตขณะหัวใจคลายตัว ค่าดัชนีมวลของร่างกาย ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อบริเวณท้องและหลังส่วนล่าง และกลุ่มกล้ามเนื้อแขน และไหล่ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

การวิจัยในครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า ผู้สูงอายุในกรุงเทพมหานคร มีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการมาก โดยผู้สูงอายุที่อยู่ในสถานสงเคราะห์คนชรา มีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการมากกว่าผู้สูงอายุที่พักอาศัยอยู่ที่บ้าน จึงควรเพิ่มการจัดกิจกรรมนันทนาการของผู้สูงอายุให้กับผู้สูงอายุที่อยู่ในสถานสงเคราะห์คนชราให้มากขึ้นต่อไป

จุฬาลักษณ์ สอนไชยา (2546) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาสุขภาพของผู้สูงอายุ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาสุขภาพของผู้สูงอายุ ที่มีอายุระหว่าง 55 – 65 ปี เพศ หญิง จำนวน 40 คน แบ่งออกเป็น

กลุ่มทดลอง และ กลุ่มควบคุมกลุ่มละ 20 คน กลุ่มทดลองได้เข้าโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาสุขภาพ ที่มีผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง เป็นระยะเวลา 10 สัปดาห์ๆ ละ 3 วันๆ ละ 60 นาที ผลการวิจัยพบว่า (1) หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 10 กลุ่มทดลองมีสุขภาพทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ สุขภาพทางด้านร่างกาย สุขภาพทางด้านจิตวิญญาณ สุขภาพทางด้านอารมณ์ สุขภาพทางด้านสังคม และ สุขภาพทางด้านสติปัญญา แตกต่างกันก่อน ทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (2) หลังการทดลองสัปดาห์ที่ 10 พบว่ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีสุขภาพทางด้านร่างกาย สุขภาพทางด้านจิตวิญญาณ สุขภาพทางด้านอารมณ์ สุขภาพทางด้านสังคม และสุขภาพทางด้านสติปัญญา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยนี้คือ ผู้สูงอายุหญิงมีความสนใจ และให้ความร่วมมือ ในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเป็นอย่างดีเยี่ยม และความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการเป็นอย่างมาก การจัดกิจกรรมนันทนาการควรมีความยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมแก่โอกาส สถานที่ และสิ่งแวดล้อม อีกทั้งการจัดกิจกรรมนันทนาการควรได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ และ เอกชน เพื่อให้การดำเนินงาน ของชุมชนผู้สูงอายุสามารถดำรงอยู่ได้

ทัศนีย์ ช้อนขุนทด (2542) การวิจัยการศึกษา และเปรียบเทียบผลของการมีส่วนร่วมตามโปรแกรมนันทนาการที่มีผลต่อสมรรถภาพทางกายและอึดทนในทัศนียภาพของเยาวชน ในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกลางบ้านปราณี จำนวน 60 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 30 คน กลุ่มที่ 1 กลุ่มทดลองจัดโปรแกรมนันทนาการ 4 กิจกรรม คือ กีฬา แอโรบิกแดนซ์ กิจกรรมเข้าจังหวะและเกม ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ๆ ละ 4 วัน วันละ 90 นาที หลังสัปดาห์ที่ 4 และ หลังสัปดาห์ที่ 8 กลุ่มตัวอย่างประชากรได้ทำการทดสอบสมรรถภาพทางกายและอึดทนในทัศนียภาพแล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและเปรียบเทียบค่า ที่ (t-test) และค่า เอฟ (F-test) แล้ววิเคราะห์ความแปรปรวนทาวเดียวแบบวัดซ้ำ และทดสอบความแตกต่างรายคู่โดยวิธีของตุกี ระดับนัยสำคัญ .05 ผลการวิจัยพบว่า

1. สมรรถภาพทางกายของเยาวชนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ในช่วงหลังสัปดาห์ที่ 4 และสัปดาห์ 8 ในด้านแรงบีบมือยืนกระโดดไกล และวิ่ง 50 เมตร

2. สมรรถภาพทางกายของเยาวชนของกลุ่มทดลองกลุ่มทดลองมีการพัฒนาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในช่วงหลังสัปดาห์ที่ 4 และสัปดาห์ที่ 8 ในด้านแรงบีบมือยืนกระโดดไกล วิ่งเก็บของวิ่ง 50 เมตร ลูก-นั่ง 30 วินาทีและความอ่อนตัว ยกเว้นด้านความจุปอด

3. อัตมโนทัศน์ของเยาวชนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทางด้านสติปัญญาและสถานภาพ, ด้านรูปร่างและคุณสมบัติ และด้านความเป็นที่นิยมในช่วงเวลาหลังสัปดาห์ที่ 8

4. อัตมโนทัศน์ของเยาวชนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ช่วงหลังสัปดาห์ที่ 8 ทางด้านพฤติกรรม, ด้านรูปร่างลักษณะและคุณสมบัติ, ด้านความวิตกกังวล, ด้านความเป็นที่น่านิยมและด้านความเป็นสุขและความพึงพอใจ

ภูฟ้า เสวกพันธ์ (2543) ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาเชาวน์อารมณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาเชาวน์อารมณ์ของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 45 คน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มได้แก่ กลุ่มทดลองที่ 1 โปรแกรมนันทนาการการละครและค่ายพักแรมจำนวน 15 คน กลุ่มทดลองที่ 2 โปรแกรมนันทนาการการกีฬาและเกมจำนวน 15 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 15 คน ทำการประเมินเชาวน์อารมณ์โดยใช้แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขปี 2543 กับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม ก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์จากนั้นนำกลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 เข้าโปรแกรมเป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 2 ชั่วโมง หลังการทดลอง 1 สัปดาห์ ทำการประเมินเชาวน์อารมณ์ทั้ง 3 กลุ่ม นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าที (t-test) วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Anova) ผลการวิจัย พบว่า (1) กลุ่มทดลองที่ 1 (โปรแกรม นันทนาการการละครและค่ายพักแรม) และกลุ่มทดลองที่ 2 (โปรแกรมนันทนาการการกีฬาและเกม) มีพัฒนาการคะแนนเฉลี่ยของเชาวน์อารมณ์ดีกว่าก่อนการทดลอง ภายหลังสัปดาห์ที่ 8 โดยกลุ่มทดลองที่ 1 (โปรแกรม นันทนาการการละครและค่ายพักแรม) พบว่ามีพัฒนาการคะแนนเฉลี่ยเชาวน์อารมณ์ดีกว่าก่อนการทดลองกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ ด้านการควบคุมตนเอง ด้านเห็นใจผู้อื่น ด้านรับผิดชอบ ด้านมีแรงจูงใจ ด้านตัดสินใจและแก้ปัญหา ด้านสัมพันธ์ภาพ ด้านภูมิใจตนเอง และด้านพอใจชีวิต ยกเว้น ด้านสุขสงบทางใจ ไม่มีความแตกต่างกัน กลุ่มทดลองที่ 2 (โปรแกรม นันทนาการการกีฬาและเกม) พบว่ามีพัฒนาการคะแนนเฉลี่ยเชาวน์อารมณ์ดีกว่าก่อนการทดลองกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการควบคุมตนเอง ด้านเห็นใจผู้อื่น ด้านมีแรงจูงใจ ด้านตัดสินใจและแก้ปัญหา ด้านสัมพันธ์ภาพ ส่วนอีก 4 ได้แก่ ด้านรับผิดชอบ ด้านภูมิใจตนเอง และด้านพอใจชีวิต ด้านสุขสงบทางใจ ไม่มีความแตกต่างกัน 2. กลุ่มทดลองที่ 1 (โปรแกรม นันทนาการการละครและค่ายพักแรม) และกลุ่มทดลองที่ 2 (โปรแกรม นันทนาการการกีฬาและเกม) มีพัฒนาการคะแนนเฉลี่ยของเชาวน์อารมณ์ไม่แตกต่างกัน ภายหลังสัปดาห์ที่ 8 อย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .053. กลุ่มทดลองที่ 1 (โปรแกรมเน้นทนาการการละครและค่ายพักแรม มีพัฒนาการคะแนนเฉลี่ยของเขาวนอารมณ์ไม่แตกต่างกัน ภายหลังสัปดาห์ที่ 8 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .054. กลุ่มทดลองที่ 2 (โปรแกรมเน้นทนาการการกีฬาและเกม) มีพัฒนาการคะแนนเฉลี่ยของเขาวนอารมณ์ไม่แตกต่างกัน ภายหลังสัปดาห์ที่ 8 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กาญจนา (2551) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพศศึกษาโดยใช้ทักษะชีวิตเป็นพื้นฐานความคิดของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สสำรวจข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนาหลักสูตรเพศศึกษาของนักศึกษา ผู้บริหาร และอาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร 2) เพื่อพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพศศึกษาโดยใช้ทักษะชีวิตเป็นฐานความคิดสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร 3) เพื่อศึกษาผลของการใช้หลักสูตรฝึกอบรมเพศศึกษาประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครชั้นปีที่ 1 ที่เข้าเรียนในปีการศึกษา 2550 จำนวน 1,964 คน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่สมัครใจเข้ารับการฝึกอบรมจำนวน 50 คน

ผลการวิจัยพบว่า (1) นักศึกษาต้องการเรียนรู้ในประเด็นของ ปัญหาทางเพศ การป้องกัน และแก้ไข โรคเอดส์และโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และการคุมกำเนิด ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้บริหารและอาจารย์ ส่วนในประเด็นของทักษะชีวิตที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศที่นักศึกษาควรเรียนรู้ คือ ทักษะด้านความตระหนักรู้ในตน ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการจัดการกับอารมณ์และความเครียด (2) หลักสูตรฝึกอบรมเพศศึกษาโดยใช้ทักษะชีวิตเป็นฐานความคิดประกอบด้วยสาระความรู้ 6 หน่วย (3) ผลการฝึกอบรม ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความรู้ มีทักษะการจัดการกับอารมณ์และความเครียด และมีทักษะการตัดสินใจเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศสูงกว่าก่อนเข้ารับการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่ทักษะความตระหนักรู้ในตนและทักษะการแก้ปัญหาในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศก่อนและหลังการฝึกอบรม ไม่มีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังทำการฝึกอบรมสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนทำการฝึกอบรม

บัญชา ชมกลิ่น (2547) ทำการศึกษา คุณลักษณะของผู้นำกิจกรรมเน้นทนาการตามความคาดหวังของผู้ประกอบธุรกิจเน้นทนาการในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล โดยมีความมุ่งหวังเพื่อศึกษาความคาดหวังของผู้ประกอบธุรกิจเน้นทนาการ ในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ประกอบธุรกิจเน้นทนาการประเภทท่องเที่ยว สโมสรเพื่อพัฒนาสุขภาพ กีฬาอล์ฟและสวนสนุก รวมทั้งสิ้น 234 คน พบว่า ความคาดหวังเกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้นำกิจกรรมเน้นทนาการ ดังนี้

1. คุณลักษณะส่วนตัว ผู้ประกอบธุรกิจเน้นทนาการ มีความคาดหวังเกี่ยวกับคุณลักษณะด้านบุคลิกภาพของผู้นำกิจกรรมเน้นทนาการ ในเรื่องความมีระเบียบวินัยในการทำงานและไหวพริบปฏิ

ภาณในการปฏิบัติงาน มีความคาดหวังเกี่ยวกับคุณลักษณะด้านมนุษยสัมพันธ์ของผู้นำกิจกรรม นันทนาการ ในเรื่อง การปรับตัวเข้ากับเพื่อนร่วมงาน ได้ดีและการติดต่อประสานงานกับผู้อื่น มีความคาดหวังเกี่ยวกับคุณลักษณะด้านเจตคติของผู้นำกิจกรรมนันทนาการ ในเรื่องความพึงพอใจในการทำงานมากที่สุด ส่วน

2. คุณลักษณะทางวิชาชีพ ผู้ประกอบธุรกิจนันทนาการ มีความคาดหวังเกี่ยวกับคุณลักษณะทางวิชาชีพของผู้นำกิจกรรมนันทนาการในด้านความรู้พื้นฐาน ด้านวิชาการ และด้านทักษะปฏิบัติการกิจกรรมนันทนาการอยู่ในระดับมากทั้งหมด

เรื่องยศ วัชรเกตุ (2546) ทำการศึกษาคุณลักษณะและทักษะพื้นฐานของบุคลากรในวิชาชีพ นันทนาการ โดยใช้เทคนิคเดลฟาย พบว่า คุณลักษณะและทักษะพื้นฐานของบุคลากรในวิชาชีพ นันทนาการตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการมีดังนี้

1. คุณลักษณะทางวิชาชีพได้แก่ ด้านสถานภาพทางวิชาชีพที่สำคัญเป็นอันดับแรก คือ มีความรักและศรัทธาในวิชาชีพนันทนาการ ส่วนด้านสถานภาพทางวิชาการที่สำคัญอันดับแรก คือ มีความใฝ่รู้ทางวิชาการในวิชาชีพนันทนาการ เช่น การเข้าร่วมประชุม สัมมนา อบรมทางวิชาการ

2. ทักษะพื้นฐานทางวิชาชีพ มีทั้งหมด 5 ด้านได้แก่

2.1 ด้านการสอนและการฝึกอบรมที่สำคัญเป็นอันดับแรก คือ มีประสบการณ์การเป็นผู้นำโครงการนันทนาการ

2.2 ด้านการศึกษาผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่สำคัญเป็นอันดับแรก คือ ผ่านการศึกษา อบรม เทคนิคการเป็นผู้นำนันทนาการ

2.3 ด้านมนุษยสัมพันธ์ที่สำคัญเป็นอันดับแรก คือ สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

2.4 ด้านการใช้ภาษาและการสื่อสารที่สำคัญเป็นอันดับแรก คือ มีทักษะและประสบการณ์เกี่ยวกับการสื่อสารในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาษาพูด ภาษาเขียน และภาษาท่าทาง

2.5 ด้านการจัดการทั่วไปที่สำคัญเป็นอันดับแรก คือ มีคุณธรรมและจริยธรรมในการบริหารงาน

ทองพูล จันทบูรณ์ (2547) ทำการศึกษาคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการตามทัศนะของสมาชิกศูนย์เยาวชน สังกัดกรุงเทพมหานคร เพื่อศึกษาถึงคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการตามทัศนะของสมาชิกศูนย์เยาวชน สังกัดกรุงเทพมหานคร ในคุณลักษณะส่วนตัวและคุณลักษณะทางวิชาชีพ และเพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของสมาชิกศูนย์เยาวชนที่มีต่อคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการพบว่า

1. สมาชิกของศูนย์เยาวชน สังกัดกรุงเทพมหานคร มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะส่วนตัวในด้านบุคลิกภาพ มนุษย์สัมพันธ์ และคุณธรรมจริยธรรมของผู้นำนันทนาการ ในระดับมากและให้ความสำคัญเท่าเทียมกัน ประกอบด้วย การมีร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง กิริยามารยาทดี สุขภาพจิตดี ไหวพริบดี มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถทำงานกับผู้อื่นได้ ปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้

2. มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะทางวิชาชีพ ด้านความรู้ความสามารถและทักษะในระดับมาก ซึ่งประกอบด้วยวุฒิการศึกษา รู้และเข้าใจหลักการนันทนาการ รู้และเข้าใจขอบข่ายของการจัดการนันทนาการ รู้และเข้าใจจิตวิทยาทั่วไป รู้และเข้าใจการวางแผนดำเนินกิจกรรมและโครงการนันทนาการ มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ สามารถกระตุ้นและเร้าใจให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสนใจ

ในด้านการเปรียบเทียบความคิดเห็นของสมาชิกศูนย์เยาวชน พบว่า

1. สมาชิกของศูนย์เยาวชน สังกัดกรุงเทพมหานคร ที่มีเพศ และอายุต่างกัน มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะส่วนตัว และคุณลักษณะทางวิชาชีพของผู้นำนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน

2. สมาชิกของศูนย์เยาวชน สังกัดกรุงเทพมหานคร ที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีความคิดเห็นต่อคุณลักษณะส่วนตัว และคุณลักษณะทางวิชาชีพของผู้นำนันทนาการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยในต่างประเทศ

สมิท (Smith. 2005) ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมผู้นำ ณ County-Wide Health District ซึ่งวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ จำแนกและพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมผู้นำที่เหมาะสม โดยเน้นไปที่ปัญหาภายใน Clark County Health District (CCHD) โดยวิธีการในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้จะใช้คำถามในการวิจัยทั้งหมด 4 คำถาม คือ

1. โปรแกรมการฝึกอบรมผู้นำอะไรที่ศูนย์สุขภาพท้องถิ่นในเมืองอื่นใช้
2. จะใช้หลักสูตรอะไรที่เหมาะสมในโครงการฝึกอบรมการเป็นผู้นำที่ CCHD
3. วิธีการอย่างไรที่เหมาะสมที่ทำให้โครงการฝึกอบรมผู้นำนันทนาการนำไปสู่การพัฒนาใน CCHD
4. เกณฑ์อะไรที่จะนำมาใช้ประเมินผลโครงการฝึกอบรมผู้นำ และจะประเมินการฝึกอบรมอย่างไร

ซึ่งจากการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดและนำมาวิเคราะห์แล้วทำให้ได้คำตอบดังนี้

1. สิ่งที่สำคัญคือการฝึกอบรมผู้นำโดยเน้นไปที่ทรัพยากรมนุษย์
2. รูปแบบสถานการณ์ผู้นำคือรูปแบบที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในหลักสูตรฝึกอบรมผู้นำ

3. หลักสูตรของวัตถุประสงค์เป็นสิ่งสำคัญในแนวทางของการพัฒนาโปรแกรม
4. ใช้การร่วมมือของผู้บริหารในระดับสูงขององค์กรเป็นเกณฑ์ในการนำไปใช้ประเมิน
นอกจากนี้ผลที่ได้เพิ่มคือ การประเมินโดยผู้เข้าร่วมเป็นสิ่งจำเป็นที่จะทราบถึงผลสำเร็จของ
โปรแกรม

เพรสลีย์ (Pressley. 1997) ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างโปรแกรมนันทนาการเพื่อดูแลผู้สูงอายุ ได้พบความจำเป็นการพยาบาลในรูปแบบนันทนาการเพื่อการบำบัดเพื่อการวางแผนการพยาบาล และให้ความสนใจในเรื่องของผู้ใด ควรเข้ารับเป็นผู้ควบคุมโปรแกรมระหว่างพยาบาลกับผู้เชี่ยวชาญในการดูแล

บอลลิน (Bollin. 1998) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการจัดโปรแกรมนันทนาการเฉพาะบ้าน อิศระ โดยใช้โปรแกรมการนันทนาการเป็นเวลา 6 สัปดาห์ กับชายวัย 89 ปี ซึ่งเป็นโรคเครียดกับอาการซึมเศร้า ลักษณะของโปรแกรมจะมีการยืดหยุ่นตามความต้องการของผู้ใช้โปรแกรม ผลการศึกษาพบว่า โรคเครียดกับอาการซึมเศร้าได้ลดลงภายหลังการการศึกษาในสัปดาห์ที่ 8

จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศนั้นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้นำนันทนาการโดยตรงนั้นยังมีน้อย ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความเป็นผู้นำโดยทั่วไปหรือเป็นการพัฒนาผู้นำในองค์กรต่างๆ เท่านั้น

ขั้นตอนการวิจัย



ภาพประกอบ 16 ขั้นตอนในการทำวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น เป็นการศึกษาวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ขั้นตอนการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำแนกเป็น 2 กลุ่ม

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ทั้ง 17 วิทยาเขต

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Random Sampling) และวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ดังนี้

1. กลุ่มตัวอย่างในการทดลองโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรี จำนวน 30 คน
2. กลุ่มตัวอย่างในขั้นขยายผลโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ได้แก่
 - 2.1 กลุ่มที่ 1 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต อ่างทอง จำนวน 45 คน
 - 2.2 กลุ่มที่ 2 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต กรุงเทพมหานคร จำนวน 45 คน
 - 2.3 กลุ่มที่ 3 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต สมุทรสาคร จำนวน 45 คน

2.4 กลุ่มที่ 4 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต สุพรรณบุรี จำนวน 45 คน

2.5 กลุ่มที่ 5 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต ชัยภูมิ จำนวน 45 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น
2. แบบประเมินสมรรถนะของผู้นำนันทนาการ ระดับต้น
3. คู่มือการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น

แผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบทดสอบก่อนและทดสอบหลัง (One Group Pretest-Posttest Design)

ตาราง 2 แบบแผนการทดลอง

ทดสอบก่อน	ให้สิ่งทดลอง	ทดสอบหลัง
T1	X	T2

เมื่อ X แทน โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น
 T1 แทน การทดสอบวัดกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง (Pretest)
 T2 แทน การทดสอบวัดกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลอง (Posttest)

ขั้นตอนการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนต่างๆ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาคุณลักษณะที่เป็นสมรรถนะของผู้นำนันทนาการระดับต้น (ขั้นวิจัย)

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น (ขั้นวิจัย)

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำ นันทนาการระดับต้น (ขั้นพัฒนา) มีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาคุณลักษณะที่เป็นสมรรถนะของผู้นำนันทนาการระดับต้น

ในขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการในการศึกษาถึงคุณลักษณะที่เป็นสมรรถนะของผู้นำ นันทนาการระดับต้น (Leaders Recreations Competencies) เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการสร้าง โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ต่อไป

การศึกษาคุณลักษณะที่เป็นสมรรถนะของผู้นำนันทนาการระดับต้น ได้ดำเนินการศึกษา ข้อมูลของสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น จากเอกสารตำราตามแนวคิดของ (Edginton, Hadsun; & Lauzon. 2011) โดยทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหาที่เป็นสมรรถนะของผู้นำนันทนาการระดับ ต้น ได้องค์ประกอบที่เป็นสัดส่วนของสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ดังนี้ (1) ทักษะด้าน แนวความคิด (conceptual Skill) ร้อยละ 60 (2) ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ (Human Relationship) ร้อยละ 30 และ (3) ทักษะด้านเทคนิค/การปฏิบัติ (Technical Skill) ร้อยละ 10 โดยผู้วิจัยได้บูรณาการ องค์ประกอบทักษะทั้ง 3 ด้านมาเป็นกลยุทธ์ ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ ให้เกิดประสิทธิภาพมี ประสิทธิภาพ ตามเป้าหมาย ทั้งนี้ในการบูรณาการทักษะทั้ง 3 ด้านนั้น ได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการ พัฒนาเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น โดยจัดเป็นสัดส่วนสำหรับผู้นำนันทนาการ ระดับต้น

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น

1. สร้างโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น

1.1 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น โดยใช้แนวคิดวิธีการจัดโปรแกรมนันทนาการด้วยรูปแบบ APIE ของ Austin (2004) เป็น ระยะเวลา 8 สัปดาห์ ประกอบด้วย สัปดาห์ที่ 1-6 ครั้งละ 2 ชั่วโมง และสัปดาห์ที่ 7-8 ครั้งละ 8 ชั่วโมง รวม 40 ชั่วโมง โดยศึกษาเอกสารตำราแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำ นันทนาการระดับต้น แล้วสร้างโปรแกรมฝึกอบรมผู้นำนันทนาการระดับต้นขึ้น

ลักษณะโครงสร้างของโปรแกรม ประกอบไปด้วย

- 1) ชื่อโปรแกรม
- 2) วัตถุประสงค์
- 3) ระยะเวลาในการดำเนินโปรแกรม
- 4) ตารางหัวข้อกิจกรรม KPI และใบงาน/ภาคปฏิบัติในแต่ละครั้ง จำนวน 8 ครั้ง โดย กำหนดสัปดาห์ละ 1 ครั้ง

1.2 นำโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ที่สร้างขึ้น เสนอคณะกรรมการควบคุมปริญญาโทเพื่อให้ข้อเสนอแนะและปรับปรุงแก้ไข

1.3 นำโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ที่สร้างขึ้น และผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการปริญญาโทไปหาค่าความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านนันทนาการ 7 ท่าน และแก้ไขปรับปรุงโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อ เสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.4 นำโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ที่แก้ไข ปรับปรุงแล้ว ไปทดลอง (Pilot Study) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

1.5 ได้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ไปทดลองกับ กลุ่มตัวอย่าง

1.6 ผู้วิจัยนำโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ไป ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน รวมระยะเวลา 8 สัปดาห์ ผู้วิจัยทำการทดสอบกลุ่มทดลอง ก่อนเข้าร่วมและหลังเข้าร่วมโปรแกรม (Pretest - Posttest) ด้วยแบบประเมินความสามารถของผู้นำ นันทนาการระดับต้นที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย

1.7 จัดทำคู่มือโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น แล้วนำไปขยายผลต่อไป

2. สร้างแบบประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น

2.1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น โดยพัฒนาข้อคำถามจากเนื้อหากิจกรรม 8 ครั้ง ของโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำ นันทนาการระดับต้น ออกมาเป็นข้อคำถามที่ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมด เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจ ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังการเข้า ร่วม (Pretest - Posttest) ว่ามีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นหรือลดลงอย่างไร

แบบประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น คือ

ข้อมูลความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถในการเป็นผู้นำนันทนาการระดับต้นของ ผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อคำถามจำนวน 18 ข้อ โดยประเมินข้อคำถามเป็นแบบมาตราประมาณค่า ความสำคัญ 4 ระดับ ตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1977: 60) โดยมีช่วงคะแนนดังนี้

มากกว่า 3.50 คะแนน หมายถึงว่า มากที่สุด

2.50 – 3.50 คะแนน หมายถึงว่า มาก

1.51 – 2.50 คะแนน หมายถึงว่า น้อย

น้อยกว่า 1.50 คะแนนหมายความว่า น้อยที่สุด

2.2 นำแบบประเมินสร้างขึ้นเสนอคณะกรรมการควบคุมปริญญาโทเพื่อให้ข้อเสนอแนะและปรับปรุงแก้ไข

2.3 ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่าน ได้ค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) อยู่ระหว่าง 0.6 - 1.0

2.4 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขตามที่คุณเชี่ยวชาญเสนอแนะไปทดลองใช้ (Try Out) กับประชากรที่ใกล้เคียงที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย จำนวน 30 คน โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีของครอนบาค ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87

2.5 ได้แบบประเมินความสามารถของผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้นที่สมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้น (ขั้นพัฒนา)

ในขั้นตอนการขยายผลการพัฒนาโปรแกรมผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้นผู้วิจัยนำคู่มือโปรแกรมผู้ดำเนินบทบาทการและแบบประเมินความสามารถของผู้ดำเนินบทบาทการ ไปจัดกิจกรรมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้น ตามลำดับดังนี้

1. นำแบบประเมินความสามารถของผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้น ที่ผ่านการหาคุณภาพเครื่องมือแล้วมาทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง ก่อนการจัดโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้น 1 สัปดาห์

2. จัดโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้น กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการขยายผลการวิจัยจากทั้ง 5 วิทยาเขต จำนวน 8 สัปดาห์

3. นำแบบประเมินฉบับเดียวกับที่ใช้ประเมินก่อนการทดลอง ไปเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการขยายผลการวิจัยทั้ง 5 วิทยาเขต หลังสิ้นสุดการทดลอง 1 สัปดาห์

4. ประชุมกลุ่ม (Focus Group) ผลของการขยายผลรายงานโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้น ของ 5 วิทยาเขต

5. ปรับปรุงคู่มือการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้น ตามข้อเสนอแนะของกรรมการควบคุมปริญญาโท

6. ตรวจสอบความเหมาะสมของคู่มือการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้น โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่าน ได้ค่าความเหมาะสมของคู่มือ เท่ากับ 3.83

7. จัดทำคู่มือโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้น ฉบับสมบูรณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนการสร้างโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น (ขั้นวิจัย)

1. ผู้วิจัยประสานงานกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษานำร่อง (Pilot Study) จำนวน 30 คน เพื่อกำหนดหมายวัน เวลา และสถานที่ในการจัดอบรมโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น
2. จัดอบรมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษานำร่อง
3. เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้นจากกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังเข้าร่วม
4. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยของแบบประเมินนำมาหาค่าความเที่ยง
5. ประสานงานกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น จำนวน 30 คน เพื่อกำหนดหมายวัน เวลา และสถานที่ในการจัดอบรมโปรแกรมฯ
6. เก็บข้อมูลก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์ โดยการทำแบบประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น กับกลุ่มทดลอง
7. จัดอบรมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น กับกลุ่มทดลอง รวมระยะเวลา 8 สัปดาห์
8. เก็บรวบรวมข้อมูลหลังการทดลอง 1 สัปดาห์ โดยการทำแบบประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น กับกลุ่มทดลอง
9. วิเคราะห์ผลการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง
10. รายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นตอนศึกษาผลโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น (ขั้นพัฒนา)

1. ผู้วิจัยประสานงานกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการสุ่มเลือกอย่างง่าย (Random Sampling) เพื่อใช้ในการขยายผลการวิจัย จำนวน 5 วิทยาเขต เพื่อกำหนดหมายวัน เวลา และสถานที่ในการจัดอบรมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น

2. เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์ โดยการทำแบบประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น กับกลุ่มขยายผลที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

3. จัดโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น กับกลุ่มขยายผลที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง รวมระยะเวลา 8 สัปดาห์

4. เก็บรวบรวมข้อมูลหลังการทดลองขยายผล 1 สัปดาห์ โดยการทำแบบประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น กับกลุ่มตัวอย่าง

5. วิเคราะห์ข้อมูลที่เกิดขึ้นรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น

6. ประชุมกลุ่ม (Focus Group) ผลของการขยายผลรายงานโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ของ 5 วิทยาเขต เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบของโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ด้วยวิธีสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) เพื่อให้ได้ข้อมูลไปใช้ในการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น เพื่อให้การนำโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ไปดำเนินการฝึกอบรมได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งชาย โพธิ์สิตา (2550) ได้ให้ความหมายว่าการสนทนากลุ่ม คือ การสนทนาหรืออภิปรายกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเจาะจงเพื่อหาข้อมูลที่ถูกต้อง ตรงประเด็นสำหรับตอบคำถามการวิจัยโดยเฉพาะ และ Kitzenger; & Barbour (1999) ได้สรุปจุดประสงค์ของการสนทนากลุ่มว่า การจัดสนทนากลุ่มเป็นการให้ข้อมูลได้ดีที่สุด ตรงตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา โดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันของสมาชิกในวงสนทนา (Group dynamic) โดยผู้ดำเนินการสนทนากำหนดประเด็นคำถามในการสนทนาและสร้างบรรยากาศให้เป็นกันเอง เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมมีปฏิสัมพันธ์โดยการเผชิญหน้ากัน (Face to face Interaction) สำหรับวัตถุประสงค์ของการวิจัยในขั้นตอนนี้คือ การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับ โดยผู้วิจัยดำเนินการวิจัยประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้

6.1 กลุ่มตัวอย่างสำหรับการสนทนากลุ่ม

การคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญเพื่อเข้าร่วมการสนทนากลุ่มครั้งนี้ เป็นการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มที่มีภูมิหลังคุณลักษณะที่คล้ายกัน โดยกำหนดให้ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต้องเป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการส่งเสริมกิจกรรมการศึกษาด้านผู้นำนันทนาการ เกม และค่ายพักแรม เพื่อให้การสนทนาราวรื่นไม่ติดขัดและยังช่วยให้เกิดการคิดวิเคราะห์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องในการจัดโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้นได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยกำหนดขนาดของกลุ่มสนทนาตามแนวคิดของชาย โปธิสิดา (2550) ซึ่งเสนอว่าขนาดของผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ ควรมีประมาณกลุ่มละ 5 -12 คน เพื่อให้ได้รับคำตอบที่เพียงพอต่อประเด็นคำถามที่ต้องการวิจัย ในการนี้ ผู้วิจัยได้เชิญผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมสนทนากลุ่มจำนวน 5 ท่าน (แสดงในภาคผนวก ข) ซึ่งเป็นผู้แทนจากคณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง, วิทยาเขตกรุงเทพฯ, วิทยาเขตสมุทรสาคร, วิทยาเขตสุพรรณบุรี, และวิทยาเขตชัยภูมิ เพราะเห็นว่าเป็นผู้ที่สามารถให้ข้อมูลครอบคลุมประเด็นที่ต้องการศึกษา สามารถดำเนินการสนทนาได้อย่างสะดวกและมีปฏิสัมพันธ์การเคลื่อนไหวในกลุ่มที่ดี โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม ดังนี้

- 1) เป็นผู้แทนจากคณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง, วิทยาเขตกรุงเทพฯ, วิทยาเขตสมุทรสาคร, วิทยาเขตสุพรรณบุรี, และวิทยาเขตชัยภูมิ
- 2) มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานด้านนันทนาการไม่น้อยกว่า 3 ปี
- 3) มีความรู้ความเข้าใจเรื่องการจัดโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้นเป็นอย่างดี
- 4) มีความเต็มใจและพร้อมเข้าร่วมการสนทนากลุ่มโดยยินดีให้ความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นและแสดงมุมมองที่ต่างกันระหว่างการสนทนากลุ่ม

6.2 การเตรียมการสนทนากลุ่ม

6.2.1 กำหนดแนวทางการสนทนากลุ่ม (Guidelines) เพื่อใช้วิเคราะห์องค์ประกอบของโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น โดยนำผลจากการวิเคราะห์องค์ประกอบหลังการทดลองและขยายผลของโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ ของสถาบันการพลศึกษา ทั้ง 5 วิทยาเขต มาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการกำหนดแนวทางการสนทนากลุ่ม จากนั้นนำแนวทางการสนทนากลุ่มให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน (แสดงในภาคผนวก ข) ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสม ในการเรียงข้อความหลักและคำถามรอง จากนั้นนำข้อเสนอแนะที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญไปปรับปรุงแนวทางการสนทนากลุ่ม โดยผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ ที่เป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการส่งเสริมกิจกรรมการศึกษาด้านผู้นำนันทนาการ เกม และค่ายพักแรม

6.2.2 จัดทำเอกสารประกอบการสนทนากลุ่ม ประกอบด้วยสรุปย่อโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น รูปแบบกิจกรรมและเนื้อหาในการฝึกอบรม 8 สัปดาห์ ได้แก่

สัปดาห์ที่ 1 หลักปรัชญา ความหมาย ลักษณะธรรมชาติ ของกิจกรรม
นันทนาการ

สัปดาห์ที่ 2 คุณลักษณะ บทบาท หน้าที่ และวิธีการพัฒนาผู้นำนันทนาการ

สัปดาห์ที่ 3 การเขียนโครงการและการจัดโปรแกรมนันทนาการ

สัปดาห์ที่ 4 จิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ทฤษฎี
ความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y กระบวนการจัดพลวัตกลุ่มและการสร้างทีมงาน

สัปดาห์ที่ 5 ยุทธศาสตร์ และยุทธวิธี การเป็นผู้นำ รูปแบบ OODA Loop
วิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรม

สัปดาห์ที่ 6 การประเมิน การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การดำเนินกิจกรรม
นันทนาการประเภทต่างๆ

สัปดาห์ที่ 7 ดำเนินการนันทนาการประเภทต่างๆ ได้แก่ เกมและกีฬา การ
เต้นรำ การละคร งานอดิเรก การดนตรีและร้องเพลง

สัปดาห์ที่ 8 ดำเนินการนันทนาการประเภทต่างๆ ได้แก่ กิจกรรมกลางแจ้ง/
นอกเมือง วรรณกรรม (อ่านเขียน พูด) กิจกรรมทางสังคม กิจกรรมพิเศษ เทศกาลต่างๆ การบริการ
อาสาสมัคร

แนวทางการสนทนากลุ่ม กำหนดการสนทนากลุ่ม และรายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิที่
เข้าร่วมการสนทนากลุ่มพร้อมจัดส่งเอกสารให้ล่วงหน้า ซึ่งช่วยให้ได้ข้อมูลในการสนทนาที่ชัดเจน
ครบถ้วน

6.2.3 จัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ที่จำเป็นในการสนทนากลุ่ม ซึ่งได้แก่ แนว
ทางการสนทนากลุ่ม แบบฉบับที่กข้อมูลการสนทนา รวมทั้งสิ่งอำนวยความสะดวก อาทิ เครื่องดื่ม
อาหารว่าง และอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ที่จำเป็น

6.2.4 ชักชวนความเข้าใจระหว่างผู้วิจัยซึ่งทำหน้าที่ผู้ดำเนินการสนทนากลุ่ม
(Moderator) กับผู้ช่วยวิจัยซึ่งทำหน้าที่จัดบันทึกการสนทนาเพื่อให้เข้าใจขั้นตอนการเก็บรวบรวม
ข้อมูลและการประสานงานต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการสนทนา

ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ดัชนีวัดค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์
(Item-objective Congruency Index: IOC) มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ขึ้นไป ซึ่งถือว่ามี
ความสอดคล้องกับเนื้อหา (ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ, 2550) ผลการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา มีค่าความ
สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์รวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.9 แสดงว่าแนวทางการสนทนากลุ่ม
มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย สามารถนำไปใช้ได้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่เกิดขึ้นรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้ใช้นันทนาการระดับต้น โดยการหาค่าเฉลี่ย Mean, \bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation, S.D.)

2. เปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจผู้เข้าร่วมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นันทนาการระดับต้น โดยทดสอบจากแบบประเมินความสามารถของผู้ใช้นันทนาการระดับต้น ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มขยายผล โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean, \bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation, S.D.) และทดสอบที่ (t-test) แบบ Paired Samples t-test

3. การวิเคราะห์ข้อมูลประชุมกลุ่ม (Focus Group) ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการประชุมกลุ่มมาทำการวิเคราะห์สรุปข้อมูลจากการสนทนากลุ่มตามแนวทางที่สุภางศ์ จันทวานิช (2543) และชายโพธิสิตา (2550) เสนอไว้ ด้วยเทคนิคการตัดปะ (Scissor and sort technique) จากนั้นตีความจัดหมวดหมู่ และเปรียบเทียบข้อสังเกตและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาด้านความเป็นจริง (Pragmatical content analysis) และวิเคราะห์เนื้อหาด้านความหมายของคำพูด (Semantical content analysis)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างค่าอำนาจจำแนก และค่าความเที่ยง

1.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (เยาวดี วิบูลย์ศรี. 2552: 45-47)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 ค่าอำนาจจำแนก (D) ของแบบทดสอบ โดยใช้สูตรดังนี้ (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 211)

$$D = \frac{R_U - R_L}{\frac{N}{2}}$$

โดยที่ D คือ ค่าอำนาจจำแนก
 Ru คือ จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มสูง
 RL แทน จำนวนผู้ตอบถูกในกลุ่มต่ำ
 N แทน จำนวนผู้ตอบในกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ

2. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic)

2.1 ค่าร้อยละ (Percentage: P)

$$P = \frac{F \times 100}{n}$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ
 F แทน ความถี่ที่ต้องการแปลค่าให้เป็นร้อยละ
 n แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

2.2 ค่าเฉลี่ย (Mean: \bar{X}) (ล้วน สายยศ; และอังกฤษ สายยศ. 2538: 73)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนข้อมูล

2.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) (ล้วน สายยศ; และอังกฤษ สายยศ. 2538: 76-79)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

- เมื่อ S.D. แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 N แทน จำนวนข้อมูล
 X แทน คะแนนแต่ละตัวในกลุ่มข้อมูล

3. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) ได้แก่ การทดสอบทีแบบ Paired Samples t-test โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำ
นันทนาการ ระดับต้น และเพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมฝึกอบรมที่มีต่อการเสริมสร้าง
สมรรถนะสำหรับผู้ำนันทนาการระดับต้น

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การสื่อความหมายตรงกันผู้วิจัยจึงได้แสดงความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ใน การ
วิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

n	แทน	ขนาดกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณาใน T-distribution
df	แทน	องศาความเป็นอิสระ (Degrees of Freedom)
p	แทน	ค่าความน่าจะเป็นที่คำนวณได้
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

- ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้
- ตอนที่ 1 ผลการทดลองโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น
 - ตอนที่ 2 ผลการขยายผลโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น
 - ตอนที่ 3 ผลการทดสอบหาคุณภาพคู่มือโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการทดลองโปรแกรมผู้นำนันทนาการ ระดับต้น

สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรี

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลองโปรแกรมผู้นำนันทนาการ ระดับต้น

ตาราง 3 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นทดลองโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	21	70.00
หญิง	9	30.00
รวม	30	100.00

จากตาราง 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรีเป็นเพศชาย จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70.00 เป็นเพศหญิง จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00

2. ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม

ตาราง 4 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมผู้หน้านันทนาการระดับต้น ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรี ที่เข้าร่วมทดลองโปรแกรม

ความสามารถ ของผู้หน้านันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	(n = 30)		ระดับ	(n = 30)		ระดับ
	\bar{X}	S.D.		\bar{X}	S.D.	
1. รู้และเข้าใจในหลักปรัชญา นันทนาการ	1.58	0.83	น้อย	3.21	0.71	มาก
2. รู้และเข้าใจในลักษณะธรรมชาติ ของนันทนาการ	1.52	0.63	น้อย	3.58	0.58	มากที่สุด
3. รู้และเข้าใจความหมายของ นันทนาการ	1.58	0.83	น้อย	3.31	0.91	มาก
4. รู้และเข้าใจประเภทของกิจกรรม นันทนาการ	1.80	0.85	น้อย	3.70	0.40	มากที่สุด
5. รู้และเข้าใจในคุณลักษณะของ ผู้หน้านันทนาการ	1.84	0.85	น้อย	3.90	0.53	มากที่สุด
6. รู้และเข้าใจในบทบาทหน้าที่ ของ ผู้หน้านันทนาการ	2.00	0.99	น้อย	3.84	0.75	มากที่สุด
7. รู้และเข้าใจวิธีการพัฒนาทักษะผู้หน้า นันทนาการ	1.90	0.89	น้อย	3.34	0.60	มาก
8. รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการ นันทนาการ	2.10	0.88	น้อย	3.65	0.94	มากที่สุด
9. รู้และเข้าใจในการจัดโปรแกรม กิจกรรมนันทนาการ	2.20	0.83	น้อย	3.47	0.59	มาก

ตาราง 4 (ต่อ)

ความสามารถ ของผู้หน้านันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	(n = 30)			(n = 30)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
10. รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคม เกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ใน เรื่องแรงจูงใจ	2.02	0.83	น้อย	3.91	0.63	มากที่สุด
11. รู้และเข้าใจในทฤษฎีความ แตกต่างระหว่างผู้นำประเภท X และ Y	1.88	0.91	น้อย	3.45	0.88	มาก
12. รู้และเข้าใจในนำกระบวนการ การจัดพลวัตกลุ่มมาใช้ในการ จัดกิจกรรมนันทนาการ	1.95	0.83	น้อย	2.75	0.94	มาก
13. รู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงานใน การจัดดำเนินการโปรแกรม นันทนาการ	1.27	0.56	น้อยที่สุด	3.51	0.50	มากที่สุด
14. สามารถใช้หลักทฤษฎีวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรม นันทนาการ	1.14	0.66	น้อยที่สุด	2.75	0.45	มาก
15. สามารถใช้รูปแบบ OODA Loop ดำเนินการกิจกรรม นันทนาการได้ ต่อเนื่อง	1.09	0.51	น้อยที่สุด	3.83	0.54	มากที่สุด
16. สามารถนำกิจกรรมนันทนาการได้ ทุกประเภท	2.10	0.88	น้อย	3.76	0.45	มากที่สุด
17. สามารถอธิบายและสาธิตและ ถ่ายทอดทักษะการนำกิจกรรม นันทนาการได้	1.53	0.87	น้อย	3.64	0.55	มากที่สุด

ตาราง 4 (ต่อ)

ความสามารถ ของผู้หน้านันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	(n = 30)			(n = 30)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
18. สามารถทำการประเมินผลการ ปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้	2.13	0.77	น้อย	3.47	0.49	มาก
รวม	1.87	0.65	น้อย	3.74	0.29	มากที่สุด

จากตาราง 4 พบว่าโดยภาพรวม ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมผู้หน้านันทนาการระดับต้น กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการในระดับต้นในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.87$) แต่หลังเข้าร่วมโปรแกรม มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.74$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด จำนวน 3 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 15 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือสามารถใช้รูปแบบ OODA Loop ดำเนินการกิจกรรม นันทนาการได้ ต่อเนื่อง ($\bar{X} = 1.09$) รองลงมาคือสามารถใช้หลักทฤษฎีวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรม นันทนาการ ($\bar{X} = 1.14$) และรู้และเข้าใจวิธีการสร้างทีมงานในการจัดดำเนินการโปรแกรม นันทนาการ ($\bar{X} = 1.27$) ตามลำดับ

หลังเข้าร่วมโปรแกรมผู้หน้านันทนาการระดับต้น กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด จำนวน 10 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับมาก จำนวน 8 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือรู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมแบบมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ($\bar{X} = 3.91$) รองลงมาคือ และเข้าใจในคุณลักษณะของผู้หน้านันทนาการ ($\bar{X} = 3.90$) และสามารถใช้รูปแบบ OODA Loop ดำเนินการกิจกรรม นันทนาการได้ ต่อเนื่อง ($\bar{X} = 3.83$) ตามลำดับ

3. ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม

ตาราง 5 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม

กลุ่มทดลอง	n	\bar{X}	S.D.	d	df	t	P
ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม	30	1.87	0.65	-1.97	28	-31.214*	.00
หลังเข้าร่วมโปรแกรม	30	3.74	0.29				

*(p < .05)

จากตาราง 5 พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.87 และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74

ตอนที่ 2 ผลการขยายผลโปรแกรมผู้หน้านันทนาการระดับต้น

ผู้วิจัยได้นำโปรแกรมไปขยายผลใช้กับผู้ปฏิบัติงานหรือผู้มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับงานนันทนาการในสถาบันการพลศึกษา รวมทั้งสิ้น 225 คน จาก 5 วิทยาเขต (วิทยาเขตละ 45 คน) ได้แก่ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง, วิทยาเขตกรุงเทพฯ, วิทยาเขตสุพรรณบุรี, วิทยาเขตสมุทรสาคร และวิทยาเขตชัยภูมิ ผลการศึกษาพบว่า

1. ผลการขยายผลโปรแกรมที่วิทยาเขตอ่างทอง

1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่วิทยาเขตอ่างทอง

ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโปรแกรมผู้หน้านันทนาการระดับต้น แบ่งลงตามวิทยาเขตต่างๆ ดังนี้

ตาราง 6 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น ของสถาบันการพลศึกษา
วิทยาเขตอ่างทอง

เพศ	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
ชาย		35	77.78
หญิง		10	22.22
	รวม	45	100.00

จากตาราง 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทองเป็นเพศชาย จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 77.78 เป็นเพศหญิง จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 22.22

ตาราง 7 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น ของสถาบันการพลศึกษา
วิทยาเขตกรุงเทพฯ

เพศ	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
ชาย		37	82.22
หญิง		8	17.78
	รวม	45	100.00

จากตาราง 7 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯเป็นเพศชาย จำนวน 37คน คิดเป็นร้อยละ 82.22 เป็นเพศหญิง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 17.78

ตาราง 8 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น ของสถาบันการพลศึกษา
วิทยาเขตสุพรรณบุรี

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	36	80.00
หญิง	9	20.00
รวม	45	100.00

จากตาราง 8 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรีเป็นเพศชาย จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 เป็นเพศหญิง จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00

ตาราง 9 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น ของสถาบันการพลศึกษา
วิทยาเขตสมุทรสาคร

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	39	86.67
หญิง	6	13.33
รวม	45	100.00

จากตาราง 9 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาครเป็นเพศชาย จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 86.67 เป็นเพศหญิง จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33

ตาราง 10 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโปรแกรมผู้นำนันทนาการระดับต้น ของสถาบันการพลศึกษา
วิทยาเขตชัยภูมิ

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	34	75.55
หญิง	11	24.45
รวม	45	100.00

จากตาราง 10 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ของสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิเป็นเพศชาย จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 75.55 เป็นเพศหญิง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 24.45

1.2 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้นผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง

ตาราง 11 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง

ความสามารถ ของผู้นำนันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม (n = 45)			หลังเข้าร่วม (n = 45)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. รู้และเข้าใจหลักปรัชญา นันทนาการ	2.13	0.68	น้อย	3.10	0.72	มาก
2. รู้และเข้าใจในลักษณะธรรมชาติ ของนันทนาการ	1.53	0.65	น้อยที่สุด	2.90	0.81	มาก
3. รู้และเข้าใจความหมายของ นันทนาการ	1.28	0.56	น้อยที่สุด	2.76	0.79	มาก
4. รู้และเข้าใจประเภทของ นันทนาการ	1.83	0.81	น้อย	2.79	0.64	มาก

ตาราง 11 (ต่อ)

ความสามารถ ของผู้หน้านันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	(n = 45)			(n = 45)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
5. รู้และเข้าใจคุณลักษณะของผู้หน้านันทนาการ	1.78	0.75	น้อย	3.37	0.65	มาก
6. รู้และเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของผู้หน้านันทนาการ	1.73	0.61	น้อย	3.21	0.76	มาก
7. รู้และเข้าใจวิธีการพัฒนาทักษะผู้หน้านันทนาการ	1.58	0.67	น้อย	2.98	0.56	มาก
8. รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการนันทนาการ	1.87	0.76	น้อย	3.19	0.56	มาก
9. รู้และเข้าใจในการจัดโปรแกรม นันทนาการ	1.65	0.73	น้อย	2.83	0.81	มาก
10. รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ	1.35	0.55	น้อยที่สุด	2.64	0.89	มาก
11. รู้และเข้าใจในทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท X และ Y	1.93	0.81	น้อย	3.13	0.78	มาก
12. รู้และเข้าใจในกระบวนการการจัดพลวัตรกลุ่ม มาใช้ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ	1.75	0.63	น้อย	2.89	0.78	มาก
13. รู้และเข้าใจวิธีการสร้างทีมงานและการจัดดำเนินการโปรแกรม นันทนาการ	1.78	0.76	น้อย	2.97	0.89	มาก
14. สามารถใช้หลักทฤษฎีวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรม นันทนาการ	1.53	0.64	น้อยที่สุด	2.85	0.73	มาก

ตาราง 11 (ต่อ)

ความสามารถ ของผู้หน้านันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	(n = 45)			(n = 45)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
15. สามารถใช้รูปแบบ OODA ดำเนินกิจกรรมในโปรแกรม นันทนาการได้อย่างต่อเนื่อง	1.18	0.53	น้อยที่สุด	2.77	0.85	มาก
16. สามารถนำกิจกรรม นันทนาการได้ทุกประเภท	1.37	0.52	น้อยที่สุด	2.87	0.68	มาก
17. สามารถอธิบายและสาธิตและ ถ่ายทอดทักษะการนำกิจกรรม นันทนาการได้	1.57	0.76	น้อยที่สุด	2.93	0.68	มาก
18. สามารถทำการประเมินผลการ ปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้	1.63	0.78	น้อย	2.95	0.75	มาก
รวม	1.57	0.71	น้อย	2.90	0.68	มาก

จากตาราง 11 พบว่าโดยภาพรวม ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม ผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง มีความคิดเห็นต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้นในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.57$) แต่หลังเข้าร่วมโปรแกรม มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 2.90$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด จำนวน 8 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 10 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ สามารถใช้รูปแบบ OODA ดำเนินกิจกรรมในโปรแกรมนันทนาการได้อย่างต่อเนื่อง ($\bar{X} = 1.18$) รองลงมาคือรู้และเข้าใจความหมายของนันทนาการ ($\bar{X} = 1.28$) และ รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ($\bar{X} = 1.35$) ตามลำดับ

หลังเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับมาก จำนวน 18 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 1 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือรู้และเข้าใจบทบาทหน้าที่ของผู้หน้า

นันทนาการ ($\bar{X} = 3.21$) รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการนันทนาการ ($\bar{X} = 3.19$) และรู้และเข้าใจในทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท X และ Y ($\bar{X} = 3.13$) ตามลำดับ

1.3 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง

ตาราง 12 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง

กลุ่มขยายผลที่ 1	n	\bar{X}	S.D.	d	df	t	p
ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม	45	1.57	0.71	-1.32	43	-6.712*	.00
หลังเข้าร่วมโปรแกรม	45	2.90	0.68				

* (p < .05)

จากตาราง 12 พบว่าความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.57 และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.90

2. ผลการขยายผลโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ
 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้นของผู้เข้าร่วม
 โปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ

ตาราง 13 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วม
 โปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ

ความสามารถ ของผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	(n = 45)			(n = 45)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. รู้และเข้าใจหลักปรัชญานันทนาการ	1.39	0.71	น้อยที่สุด	3.17	0.73	มาก
2. รู้และเข้าใจในลักษณะธรรมชาติของ นันทนาการ	1.28	0.63	น้อยที่สุด	3.21	0.81	มาก
3. รู้และเข้าใจความหมายของ นันทนาการ	1.50	0.49	น้อยที่สุด	3.18	0.87	มาก
4. รู้และเข้าใจประเภทของกิจกรรม นันทนาการ	1.51	0.67	น้อยที่สุด	3.29	0.65	มาก
5. รู้และเข้าใจคุณลักษณะของผู้ นำนันทนาการ	1.67	0.63	น้อย	3.40	0.65	มาก
6. รู้และเข้าใจในบทบาทหน้าที่ ของ ผู้ดำเนินบทบาทการ	1.89	0.75	น้อย	3.32	0.65	มาก
7. รู้และเข้าใจวิธีการพัฒนาทักษะผู้ นำนันทนาการ	1.71	0.59	น้อย	3.21	0.63	มาก
8. รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการ นันทนาการ	1.69	0.58	น้อย	3.45	0.65	มาก
9. รู้และเข้าใจในการจัดโปรแกรม กิจกรรมนันทนาการ	1.80	0.78	น้อย	3.21	0.67	มาก
10. รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับ พฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่อง แรงจูงใจ	1.32	0.63	น้อยที่สุด	3.12	0.58	มาก

ตาราง 13 (ต่อ)

ความสามารถ ของผู้หน้านันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	(n = 45)			(n = 45)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
11. รู้และเข้าใจในทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท X และ Y	1.61	0.71	น้อย	3.39	0.68	มาก
12. รู้และเข้าใจในกระบวนการการจัดพลวัตรกลุ่ม มาใช้ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ	1.29	0.58	น้อยที่สุด	3.07	0.91	มาก
13. รู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงานในการจัดดำเนินการโปรแกรม นันทนาการ	1.38	0.53	น้อยที่สุด	3.41	0.71	มาก
14. สามารถใช้หลักทฤษฎีวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรม นันทนาการ	1.35	0.81	น้อยที่สุด	3.24	0.63	มาก
15. สามารถใช้รูปแบบ OODA Loop ดำเนินการกิจกรรมนันทนาการได้ ต่อเนื่อง	1.35	0.56	น้อยที่สุด	2.95	0.73	มาก
16. สามารถนำกิจกรรมนันทนาการได้ ทุกประเภท	1.74	0.61	น้อย	3.18	0.71	มาก
17. สามารถอธิบายและสาธิตและถ่ายทอดทักษะการนำกิจกรรมนันทนาการได้	1.78	0.83	น้อย	3.35	0.69	มาก
18. สามารถทำการประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้	1.37	0.65	น้อยที่สุด	3.11	0.64	มาก
รวม	1.74	0.61	น้อย	3.26	0.82	มาก

จากตาราง 13 พบว่าโดยภาพรวม ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม ผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ มีความคิดเห็นต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้นในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.74$) แต่หลังเข้าร่วมโปรแกรม มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 3.26$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด จำนวน 10 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 8 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ

รู้และเข้าใจในหลักปรัชญานันทนาการ ($\bar{X} = 1.27$) รองลงมาคือรู้และเข้าใจในกระบวนการการจัดพลวัตกลุ่มมาใช้ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ($\bar{X} = 1.29$) และ รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ($\bar{X} = 1.32$) ตามลำดับ

หลังเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือรู้และเข้าใจในการเขียนโครงการนันทนาการ ($\bar{X} = 3.45$) รองลงมาคือรู้และเข้าใจวิธีการสร้างทีมงานในการจัดดำเนินการโปรแกรมนันทนาการ ($\bar{X} = 3.41$) และรู้และเข้าใจคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ ($\bar{X} = 3.40$) ตามลำดับ

2.3 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ

ตาราง 14 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ

กลุ่มขยายผลที่ 2	n	\bar{X}	S.D.	d	df	t	p
ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม	45	1.74	0.61	-1.49	43	-9.715 [*]	.00
หลังเข้าร่วมโปรแกรม	45	3.26	0.82				

^{*}(p < .05)

จากตาราง 14 พบว่าความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.74 และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.26

3. ผลการขยายผลโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี
ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี
ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้นของผู้เข้าร่วม
โปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี

ตาราง 15 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วม
โปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี

ความสามารถ ของผู้นำนันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม (n = 45)			หลังเข้าร่วม (n = 45)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. รู้และเข้าใจหลักปรัชญา นันทนาการ	2.50	0.68	น้อย	3.31	0.54	มาก
2. รู้และเข้าใจลักษณะธรรมชาติ ของนันทนาการ	1.87	0.57	น้อย	3.11	0.59	มาก
3. รู้และเข้าใจความหมายของ นันทนาการ	2.10	0.81	น้อย	3.21	0.76	มาก
4. รู้และเข้าใจประเภทของกิจกรรม นันทนาการ	1.98	0.75	น้อย	3.40	0.67	มาก
5. รู้และเข้าใจในคุณลักษณะของ ผู้นำนันทนาการ	1.97	0.86	น้อย	3.34	0.73	มาก
6. รู้และเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของ ผู้นำนันทนาการ	2.15	0.91	น้อย	3.41	0.59	มาก
7. รู้และเข้าใจวิธีการพัฒนาทักษะ ผู้นำนันทนาการ	1.98	0.81	น้อย	3.43	0.75	มาก
8. รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการ นันทนาการ	1.84	0.76	น้อย	3.25	0.61	มาก
9. รู้และเข้าใจในการจัดโปรแกรม กิจกรรมนันทนาการ	2.25	0.91	น้อย	3.41	0.76	มาก

ตาราง 15 (ต่อ)

ความสามารถ ของผู้หน้านันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	(n = 45)			(n = 45)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
10. รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคม เกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ใน เรื่องแรงจูงใจ	2.21	0.98	น้อย	3.49	0.67	มาก
11. รู้และเข้าใจในทฤษฎีความ แตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y	2.32	0.79	น้อย	3.65	0.86	มากที่สุด
12. รู้และเข้าใจกระบวนการ การ จัดพลวัตกลุ่มมาใช้ในการจัด กิจกรรมนันทนาการ	2.11	0.72	น้อย	3.27	0.69	มาก
13. รู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงาน ในการจัดดำเนินการโปรแกรม นันทนาการ	2.23	0.68	น้อย	3.45	0.59	มาก
14. สามารถใช้หลักทฤษฎีวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรม นันทนาการ	2.10	0.67	น้อย	3.31	0.49	มาก
15. สามารถใช้รูปแบบ OODA Loop ดำเนินการจัดกิจกรรมได้ ต่อเนื่อง	2.00	0.81	น้อย	3.25	0.81	มาก
16. สามารถนำกิจกรรม นันทนาการได้ทุกประเภท	2.11	0.74	น้อย	2.99	0.76	มาก
17. สามารถอธิบายและสาธิตและ ถ่ายทอดทักษะการนำกิจกรรม นันทนาการได้	2.13	0.91	น้อย	3.21	0.65	มาก

ตาราง 15 (ต่อ)

ความสามารถ ของผู้หน้านันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	(n = 45)			(n = 45)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
18. สามารถทำการประเมินผลการ ปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้	2.08	0.63	น้อย	3.41	0.65	มาก
รวม	1.99	0.71	น้อย	3.17	0.65	มาก

จากตาราง 15 พบว่าโดยภาพรวม ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม ผู้เข้าร่วมโปรแกรมสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี มีความคิดเห็นต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้นในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.99$) แต่หลังเข้าร่วมโปรแกรม มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 3.17$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับน้อยทุกข้อ โดยข้อเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการนันทนาการ ($\bar{X} = 1.84$) รองลงมาคือ รู้และเข้าใจลักษณะธรรมชาติของนันทนาการ ($\bar{X} = 1.87$) และรู้และเข้าใจในคุณลักษณะของผู้หน้านันทนาการ ($\bar{X} = 2.21$) ตามลำดับ

หลังเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด จำนวน 1 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับมาก จำนวน 17 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือรู้และเข้าใจในทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y ($\bar{X} = 3.65$) รองลงมาคือรู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ($\bar{X} = 3.49$) และรู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงานในการจัดดำเนินการโปรแกรมนันทนาการ ($\bar{X} = 3.45$) ตามลำดับ

ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต สุพรรณบุรี

ตาราง 16 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อน และหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี

กลุ่มขยายผลที่ 3	n	\bar{X}	S.D.	d	df	t	p
ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม	45	1.99	0.71	-1.63	43	-10.932*	.00
หลังเข้าร่วมโปรแกรม	45	3.17	0.65				

(p < .05)

จากตาราง 16 พบว่าความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต สุพรรณบุรีหลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.99 และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.17

ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้นของผู้เข้าร่วม โปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร

ตาราง 17 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วม โปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร

ความสามารถ ของผู้หน้านันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. รู้และเข้าใจหลักปรัชญานันทนาการ	1.53	0.86	น้อย	2.73	0.83	มาก
2. รู้และเข้าใจลักษณะธรรมชาติของ นันทนาการ	1.43	0.73	น้อยที่สุด	2.60	0.72	มาก
3. รู้และเข้าใจความหมายของ นันทนาการ	1.30	0.65	น้อยที่สุด	2.80	0.89	มาก

ตาราง 17 (ต่อ)

ความสามารถ ของผู้หน้านันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	(n = 45)			(n = 45)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
4. รู้และเข้าใจประเภทของกิจกรรม นันทนาการ	1.73	0.91	น้อย	2.90	0.84	มาก
5. รู้และเข้าใจในคุณลักษณะของผู้นำ นันทนาการ	1.73	0.87	น้อย	3.39	0.79	มาก
6. รู้และเข้าใจบทบาทหน้าที่ของผู้นำ นันทนาการ	1.80	0.81	น้อย	3.27	0.68	มาก
7. รู้และเข้าใจวิธีการพัฒนาทักษะผู้ นำนันทนาการ	1.70	0.70	น้อย	3.00	0.64	มาก
8. รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการ นันทนาการ	1.77	0.86	น้อย	3.10	0.66	มาก
9. รู้และเข้าใจในการจัดโปรแกรม กิจกรรมนันทนาการ	1.57	0.77	น้อย	2.70	0.75	มาก
10. รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับ พฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่อง แรงจูงใจ	1.40	0.65	น้อยที่สุด	2.53	0.90	มาก
11. รู้และเข้าใจในทฤษฎีความแตกต่าง ระหว่างผู้นำประเภท x และ y	1.73	0.91	น้อย	3.10	0.88	มาก
12. รู้และเข้าใจกระบวนการ การจัด พลวัตกลุ่มมาใช้ในการจัดกิจกรรม นันทนาการ	1.57	0.73	น้อย	2.90	0.80	มาก
13. รู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงานใน การดำเนินโครงการ นันทนาการ	1.60	0.67	น้อย	2.87	0.90	มาก

ตาราง 17 (ต่อ)

ความสามารถ ของผู้หน้านันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	(n = 45)			(n = 45)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
14.สามารถใช้รูปแบบ OODA Loop ดำเนินการกิจกรรมนันทนาการได้ ต่อเนื่อง	1.20	0.55	น้อยที่สุด	2.57	0.90	มาก
15.สามารถนำกิจกรรมนันทนาการได้ ทุกประเภท	1.40	0.62	น้อยที่สุด	2.77	0.86	มาก
16.สามารถอธิบายและสาธิตและ ถ่ายทอดทักษะการนำกิจกรรม นันทนาการได้	1.47	0.78	น้อยที่สุด	2.87	0.78	มาก
17.สามารถทำการประเมินผลการ ปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้	1.53	0.82	น้อย	2.80	0.85	มาก
รวม	1.67	0.60	น้อย	2.82	0.59	มาก

จากตาราง 17 พบว่าโดยภาพรวม ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม ผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร มีความคิดเห็นต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้นในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.67$) แต่หลังเข้าร่วมโปรแกรม มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 2.82$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด จำนวน 7 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 11 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ สามารถใช้รูปแบบ OODA Loop ดำเนินการกิจกรรมนันทนาการได้ต่อเนื่อง ($\bar{X} = 1.20$) รองลงมาคือ รู้และเข้าใจความหมายของนันทนาการ ($\bar{X} = 1.30$) และรู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ($\bar{X} = 1.40$) ตามลำดับ

หลังเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับมากทั้งหมด โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือรู้และเข้าใจในคุณลักษณะของผู้หน้านันทนาการ ($\bar{X} = 3.39$) รองลงมาคือรู้และเข้าใจใน

บทบาทหน้าที่ของผู้นำนันทนาการ ($\bar{X} = 3.27$) และรู้และเข้าใจในการเขียนโครงการนันทนาการ ($\bar{X} = 3.10$) ตามลำดับ

ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร

ตาราง 18 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร

กลุ่มขยายผลที่ 1	n	\bar{X}	S.D.	d	df	t	p
ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม	45	1.67	0.60	-1.13	43	-7.511*	.00
หลังเข้าร่วมโปรแกรม	45	2.82	0.59				

* (p < .05)

จากตาราง 18 พบว่าความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.67 และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.82

ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการในชุมชนของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ

ตาราง 19 ความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้น ก่อนและหลัง เข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ

ความสามารถ ของผู้ดำเนินบทบาทการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม (n = 45)			หลังเข้าร่วม (n = 45)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. รู้และเข้าใจหลักปรัชญา นันทนาการ	1.47	0.63	น้อยที่สุด	3.03	0.67	มาก
2. รู้และเข้าใจลักษณะธรรมชาติ ของนันทนาการ	1.37	0.56	น้อยที่สุด	3.17	0.70	มาก
3. รู้และเข้าใจความหมายของ นันทนาการ	1.43	0.50	น้อยที่สุด	3.07	0.78	มาก
4. รู้และเข้าใจประเภทของกิจกรรม นันทนาการ	1.61	0.68	น้อย	3.32	0.72	มาก
5. รู้และเข้าใจในคุณลักษณะของผู้ ดำเนินบทบาทการ	1.77	0.73	น้อย	3.30	0.70	มาก
6. รู้และเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของ ผู้ดำเนินบทบาทการ	1.97	0.85	น้อย	3.23	0.73	มาก
7. รู้และเข้าใจวิธีการพัฒนาทักษะ ผู้ดำเนินบทบาทการ	1.77	0.90	น้อย	3.13	0.73	มาก
8. รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการ นันทนาการ	1.70	0.60	น้อย	3.33	0.71	มาก
9. รู้และเข้าใจในการจัดโปรแกรม กิจกรรมนันทนาการ	1.83	0.87	น้อย	3.17	0.75	มาก
10. รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคม เกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ใน เรื่องแรงจูงใจ	1.28	0.53	น้อยที่สุด	3.07	0.78	มาก
11. รู้และเข้าใจในทฤษฎีความ แตกต่างระหว่างผู้นำประเภท X และ Y	1.67	0.66	น้อย	3.40	0.62	มาก

ตาราง 19 (ต่อ)

ความสามารถ ของผู้หน้านันทนาการระดับต้น	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	(n = 45)			(n = 45)		
	\bar{X}	S.D.	ระดับ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
12.รู้และเข้าใจกระบวนการ การจัด พลวัตกลุ่มมาใช้ในการจัดกิจกรรม นันทนาการ	1.30	0.47	น้อยที่สุด	3.17	0.70	มาก
13.รู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงานใน การจดดำเนินการโปรแกรม นันทนาการ	1.43	0.63	น้อยที่สุด	3.30	0.65	มาก
14.สามารถใช้รูปแบบOODA Loop ดำเนินการกิจกรรมนันทนาการได้ ต่อเนื่อง	1.35	0.66	น้อยที่สุด	3.00	0.69	มาก
15.สามารถนำกิจกรรมนันทนาการได้ ทุกประเภท	1.60	0.81	น้อย	3.20	0.85	มาก
16.สามารถอธิบายและสาธิตและ ถ่ายทอดทักษะการนำกิจกรรม นันทนาการได้	1.63	0.93	น้อย	3.30	0.79	มาก
17.สามารถทำการประเมินผลการ ปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้	1.37	0.56	น้อยที่สุด	3.07	0.74	มาก
รวม	1.63	0.50	น้อย	3.19	0.61	มาก

จากตาราง 19 พบว่าโดยภาพรวม ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม ผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ มีความคิดเห็นต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้นในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.63$) แต่หลังเข้าร่วมโปรแกรม มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 3.19$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด จำนวน 9 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 9 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ

รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ($\bar{X} = 1.28$) รองลงมาคือรู้และเข้าใจกระบวนการ การจัดพลวัตกลุ่มมาใช้ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ($\bar{X} = 1.30$) และสามารถใช้หลักทฤษฎีวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรมนันทนาการ ($\bar{X} = 1.33$)ตามลำดับ

หลังเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ รู้และเข้าใจในทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y ($\bar{X} = 3.40$) รองลงมาคือ

รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการนันทนาการ ($\bar{X} = 3.30$) และรู้และเข้าใจในคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ, รู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงานในการจัดดำเนินการโปรแกรมนันทนาการ ($\bar{X} = 3.30$) ตามลำดับ

ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ

ตาราง 20 ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อน และหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ

กลุ่มขยายผลที่ 2	n	\bar{X}	S.D.	d	df	t	p
ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม	45	1.63	0.50	-1.56	43	-11.826*	.00
หลังเข้าร่วมโปรแกรม	45	3.19	0.61				

($p < .05$)

จากตาราง 20 พบว่าความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.63 และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.19

ตอนที่ 3 ผลการทดสอบการหาคุณภาพคู่มือโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น

1. ผลการประชุมกลุ่ม ด้วยวิธีสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) เพื่อให้ได้ข้อมูลไปใช้ในการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ดังแสดงรายละเอียดในตาราง 21

ตาราง 21 ผลการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาจากการสนทนากลุ่ม

เนื้อหา	คะแนนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ					รวม	ค่า IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
สัปดาห์ที่ 1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
สัปดาห์ที่ 2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
สัปดาห์ที่ 3	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	สอดคล้อง
สัปดาห์ที่ 4	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
สัปดาห์ที่ 5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
สัปดาห์ที่ 6	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	สอดคล้อง
สัปดาห์ที่ 7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
สัปดาห์ที่ 8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
รวม							0.9	

จากตาราง 21 พบว่า ผลการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาของโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น มีค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์รวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.9 แสดงว่า โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. การประเมินผลความเหมาะสมของคู่มือการใช้โปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อสร้างสมรรถนะ
ผู้นำนันทนาการ ระดับต้น

ตาราง 22 การประเมินผลความเหมาะสมของคู่มือการใช้โปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อสร้างสมรรถนะ
ผู้นำนันทนาการ ระดับต้น

ลำดับ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน				ค่าเฉลี่ย
		มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด	
1.	รูปแบบการจัดรูปเล่ม	5	2	0	0	3.71
2.	ขอบข่ายเนื้อหาสอดคล้องวัตถุประสงค์	6	1	0	0	3.85
3.	เนื้อหาและกิจกรรมเหมาะสมกับเวลา	6	1	0	0	3.85
4.	ขั้นตอนในการนำเสนอกิจกรรม	6	1	0	0	3.85
5.	สื่อและอุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ	6	1	0	0	3.85
6.	ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย	6	1	0	0	3.85
7.	โปรแกรมสามารถพัฒนาผู้นำนันทนาการ ระดับต้นได้	6	1	0	0	3.85
8.	วิธีการวัดและประเมินผล	6	1	0	0	3.85
9.	คู่มือสามารถนำไปใช้ได้	6	1	0	0	3.85
รวม						3.83

หมายเหตุ	ระดับคะแนน 4 หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
	ระดับคะแนน 3 หมายถึง	เหมาะสมมาก
	ระดับคะแนน 2 หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
	ระดับคะแนน 1 หมายถึง	เหมาะสมน้อย

จากตาราง 22 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือโปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อ
สร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น มีค่าความเหมาะสม เท่ากับ 3.83 สำหรับข้อเสนอแนะของ
ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินความเหมาะสมมีดังนี้

1. ควรมีการปรับปรุงรูปแบบการจัดรูปเล่มของคู่มือให้มีความสวยงามเป็นระเบียบและมีความน่าสนใจในการอ่านมากกว่านี้
2. ในหัวข้อรู้และเข้าใจในการเขียนโครงการนั้นหนนากการควรใช้ภาษาที่สามารถจดจำได้ง่าย
3. ในสื่อการเรียนรู้ผู้นำนันทนาการระดับต้นควรมีการยกตัวอย่างเพื่อให้ผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมสามารถเข้าใจได้อย่างชัดเจน
4. ในการดำเนินโปรแกรมการฝึกอบรมผู้จัดกิจกรรมควรมีรูปแบบกิจกรรมและการบูรณาการกิจกรรมต่างๆที่ไม่เครียดจนเกินไป
5. ในการประเมินผลการปฏิบัติควรมีการชี้แจงถึงวิธีการวัดและประเมินผลภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการฝึกอบรมอย่างชัดเจน



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องเรื่องการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้นในครั้ง นี้ มีความมุ่งหมายของการวิจัย วิธีดำเนินการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

สังเขปการวิจัย

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น
2. เพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมฝึกอบรมที่มีต่อการเสริมสร้างสมรรถนะสำหรับผู้นำนันทนาการระดับต้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย จำแนกเป็น 2 กลุ่ม

1. กลุ่มตัวอย่างในการทดลองโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรี กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ที่กำลังเรียนวิชา นันทนาการ เกม ค่ายพักแรม จำนวน 30 คน
2. กลุ่มตัวอย่างในชั้นขยายผลโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ได้แก่

2.1 กลุ่มทดลองที่ 1 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ที่กำลังเรียนวิชา นันทนาการ เกม ค่ายพักแรม จำนวน 45 คน

2.2 กลุ่มทดลองที่ 2 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ที่กำลังเรียนวิชา นันทนาการ เกม ค่ายพักแรม จำนวน 45 คน

2.3 กลุ่มทดลองที่ 3 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ที่กำลังเรียนวิชา นันทนาการ เกม ค่ายพักแรม จำนวน 30 คน

2.4 กลุ่มทดลองที่ 4 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาที่กำลังเรียนวิชา นันทนาการ เกม ค่าใช้จ่ายพักรวม จำนวน 45 คน

2.5 กลุ่มทดลองที่ 5 นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาที่กำลังเรียนวิชา นันทนาการ เกม ค่าใช้จ่ายพักรวม จำนวน 45 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น
2. แบบประเมินสมรรถนะของผู้นำนันทนาการ ระดับต้น
3. คู่มือการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามคุณลักษณะที่พึงปรารถนาของผู้นำนันทนาการระดับต้น โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean, \bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation, S.D.)
2. เปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจผู้เข้าร่วมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น โดยทดสอบจากแบบประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง และกลุ่มขยายผล โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation, S.D.) และทดสอบที่ (t-test) แบบ Paired Samples T-test

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น แบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการทดลองโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น

ผู้วิจัยได้ทำการทดลองโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น กลุ่มทดลองคือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรี จำนวน 30 คน

พบว่าโดยภาพรวม ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้นในระดับน้อย ($\bar{x} = 1.87$) แต่หลังเข้าร่วมโปรแกรม มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 3.74$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด จำนวน 3 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 15 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ สามารถใช้รูปแบบ OODA ดำเนินกิจกรรมในโปรแกรมนันทนาการได้อย่างต่อเนื่อง ($\bar{x} = 1.09$) รองลงมาของคือ สามารถใช้หลักทฤษฎีวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรมนันทนาการ ($\bar{x} = 1.14$) และ รู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงานในการจัดดำเนินการโปรแกรมนันทนาการ ($\bar{x} = 1.27$) ตามลำดับ

หลังเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด จำนวน 10 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับมาก จำนวน 8 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคม เกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ($\bar{x} = 3.91$) รองลงมาคือ เข้าใจในคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ ($\bar{x} = 3.90$) และสามารถใช้รูปแบบ OODA Loop ดำเนินการกิจกรรมนันทนาการได้ต่อเนื่อง ($\bar{x} = 3.83$) ตามลำดับ

ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.87 และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74

ตอนที่ 2 ผลของการขยายผลการใช้โปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ผู้วิจัยได้นำโปรแกรมไปขยายผลใช้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 4 รวมทั้งสิ้น 225 คน จากสถาบันการพลศึกษาจำนวน 5 วิทยาเขตประกอบด้วย วิทยาเขตอ่างทอง, วิทยาเขตกรุงเทพฯ, วิทยาเขตสุพรรณบุรี, วิทยาเขตสมุทรสาคร และวิทยาเขตชัยภูมิ (วิทยาเขตละ 45 คน) ดังนี้

1. สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง เป็นเพศหญิงจำนวน 10 คน คิดเป็น (ร้อยละ 22.22) และเพศชาย จำนวน 35 คน คิดเป็น (ร้อยละ 77.78)

2. สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯพบว่าผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ เป็นเพศหญิงจำนวน 8 คน คิดเป็น (ร้อยละ 17.78) และเพศชาย จำนวน 37 คน คิดเป็น (ร้อยละ 82.22)

3. สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี พบว่าผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี เป็นเพศหญิงจำนวน 9 คน คิดเป็น (ร้อยละ 20.00) และเพศชาย จำนวน 36 คน คิดเป็น (ร้อยละ 80.00)

4. สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร พบว่าผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร เป็นเพศหญิง จำนวน 6 คน คิดเป็น (ร้อยละ 13.33) และเพศชาย จำนวน 39 คน คิดเป็น (ร้อยละ 86.67)

5. สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ พบว่าผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ ผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ เป็นเพศหญิงจำนวน 11 คน คิดเป็น (ร้อยละ 24.45) และเพศชาย จำนวน 34 คน คิดเป็น (ร้อยละ 75.55)

1. ผลของการขยายผลการใช้โปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น ที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง

พบว่าโดยภาพรวม ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม ผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตอ่างทอง มีความคิดเห็นต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้นในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.57$) แต่หลังเข้าร่วมโปรแกรม มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 2.90$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด จำนวน 8 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 10 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ สามารถใช้รูปแบบ OODA ดำเนินกิจกรรมในโปรแกรมนันทนาการได้อย่างต่อเนื่อง ($\bar{X} = 1.18$) รองลงมาคือรู้และเข้าใจความหมายของนันทนาการ ($\bar{X} = 1.28$) และ รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ($\bar{X} = 1.35$) ตามลำดับ

หลังเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับมาก จำนวน 18 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 1 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือรู้และเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของผู้นำนันทนาการ ($\bar{X} = 3.21$) 8. รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการนันทนาการ ($\bar{X} = 3.19$) และรู้และเข้าใจในทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y ($\bar{X} = 3.13$) ตามลำดับ

ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.57 และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.90

2. ผลของการขยายผลการใช้โปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น ที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ

พบว่าโดยภาพรวมก่อนเข้าร่วมโปรแกรม ผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพฯ มีความคิดเห็นต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้นในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.74$) แต่หลังเข้าร่วมโปรแกรม มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 3.26$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด จำนวน 10 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 8 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ รู้และเข้าใจในหลักปรัชญานันทนาการ ($\bar{X} = 1.27$) รองลงมาคือรู้และเข้าใจในกระบวนการจัดพลวัตกลุ่มมาใช้ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ($\bar{X} = 1.29$) และรู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ($\bar{X} = 1.32$) ตามลำดับ

หลังเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการนันทนาการ ($\bar{X} = 3.45$) รองลงมาคือรู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงานในการจัดดำเนินการโปรแกรมนันทนาการ ($\bar{X} = 3.41$) และรู้และเข้าใจคุณลักษณะของผู้หน้านันทนาการ ($\bar{X} = 3.40$) ตามลำดับ

ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.74 และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.26

3. ผลของการขยายผลการใช้โปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้หน้านันทนาการระดับต้น ที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี

พบว่าโดยภาพรวมก่อนเข้าร่วมโปรแกรมโปรแกรม ผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี มีความคิดเห็นต่อความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้นในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.99$) แต่หลังเข้าร่วมโปรแกรม มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 3.17$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับน้อยทุกข้อ โดยข้อเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการนันทนาการ ($\bar{X} = 1.84$) รองลงมาคือ รู้และเข้าใจลักษณะธรรมชาติของนันทนาการ ($\bar{X} = 1.87$) และรู้และเข้าใจในคุณลักษณะของผู้หน้านันทนาการ ($\bar{X} = 2.21$) ตามลำดับ

หลังเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด จำนวน 1 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับมาก จำนวน 17 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือรู้และเข้าใจในทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y ($\bar{X} = 3.65$) รองลงมาคือรู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับ

พฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ($\bar{X} = 3.49$) และรู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงานในการจัด
ดำเนินการโปรแกรมนั้นหนาการ ($\bar{X} = 3.45$) ตามลำดับ

ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านั้นหนาการระดับต้น ก่อน
และหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างทดลอง
โปรแกรม หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดย
ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.99 และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.17

4. ผลของการขยายผลการใช้โปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้หน้านั้นหนาการ ระดับต้น ที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสมุทรสาคร

พบว่าโดยภาพรวมก่อนเข้าร่วมโปรแกรม ผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยา
เขตสมุทรสาคร มีความคิดเห็นต่อความสามารถของผู้หน้านั้นหนาการระดับต้นในระดับน้อย ($\bar{X} =$
1.67) แต่หลังเข้าร่วมโปรแกรม มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 2.82$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นใน
ระดับน้อยที่สุด จำนวน 7 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 11 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อย
ที่สุดคือ สามารถใช้รูปแบบ OODA Loop ดำเนินการกิจกรรมนั้นหนาการได้ต่อเนื่อง ($\bar{X} = 1.20$)
รองลงมาคือ รู้และเข้าใจความหมายของนั้นหนาการ ($\bar{X} = 1.30$) และรู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคม
เกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ($\bar{X} = 1.40$) ตามลำดับ

หลังเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับมากทั้งหมด โดยข้อที่มี
ค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือรู้และเข้าใจในคุณลักษณะของผู้หน้านั้นหนาการ ($\bar{X} = 3.39$) รองลงมาคือรู้และ
เข้าใจในบทบาทหน้าที่ของผู้หน้านั้นหนาการ ($\bar{X} = 3.27$) และรู้และเข้าใจในการเขียนโครงการ
นั้นหนาการ ($\bar{X} = 3.10$) ตามลำดับ

ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้หน้านั้นหนาการระดับต้น ก่อน
และหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง
ทดลองโปรแกรม หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ
.05 โดยก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.67 และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.82

5. ผลของการขยายผลการใช้โปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้หน้านั้นหนาการ ระดับต้น ที่สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ

โดยภาพรวมพบว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม ผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่สถาบันการพลศึกษา วิทยา
เขตชัยภูมิ มีความคิดเห็นต่อความสามารถของผู้หน้านั้นหนาการระดับต้นในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.63$) แต่
หลังเข้าร่วมโปรแกรม มีความคิดเห็นในระดับมาก ($\bar{X} = 3.19$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุดจำนวน 9 ข้อ และมีความคิดเห็นในระดับน้อย จำนวน 9 ข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ($\bar{X} = 1.28$) รองลงมาคือรู้และเข้าใจกระบวนการ การจัดพลวัตกลุ่มมาใช้ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ($\bar{X} = 1.30$) และสามารถให้หลักทฤษฎีวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรมนันทนาการ ($\bar{X} = 1.33$) ตามลำดับ

หลังเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ รู้และเข้าใจในทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y ($\bar{X} = 3.40$) รองลงมาคือ รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการนันทนาการ ($\bar{X} = 3.30$) และรู้และเข้าใจในคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ, รู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงานในการจัดดำเนินการโปรแกรมนันทนาการ ($\bar{X} = 3.30$) ตามลำดับ

ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นที่มีต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้น ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม พบว่าความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างทดลองโปรแกรม หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.63 และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.19

สรุปผลรวมของการขยายผลของสถาบันการพลศึกษาทั้ง 5 แห่ง

ผู้เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น ผลปรากฏว่าทั้ง 5 แห่ง มีคะแนนความคิดเห็นต่อความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้นเพิ่มขึ้นหลังการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 แสดงให้เห็นว่า คู่มือโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น มีประสิทธิผลที่ทำให้ผู้เข้าร่วมมีความรู้ความสามารถในการเป็นผู้นำนันทนาการระดับต้นได้อย่างชัดเจน หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น

ผลการประชุมกลุ่ม ด้วยวิธีสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) พบว่า ผลการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาของโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น มีค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์รวมทั้งฉบับเท่ากับ 0.9 แสดงว่า โปรแกรมฝึกอบรม มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น

ตอนที่ 3 คู่มือโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้นผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้นจากผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้แบบประเมินที่ประกอบไปด้วยรายการประเมิน 9 รายการ ได้แก่ 1. รูปแบบการจัดรูปแบบ 2. ขอบข่าย

เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ 3. เนื้อและกิจกรรมเหมาะสมกับเวลา 4. ขั้นตอนในการนำเสนอ กิจกรรม 5. สื่อและอุปกรณ์ประกอบการนำเสนอ 6. ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย 7. โปรแกรมสามารถ เสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้นได้ 8. วิธีวัดและประเมินผล และ 9. คู่มือสามารถ นำไปใช้ได้ พบว่าผลการประเมินความเหมาะสมของคู่มือการใช้โปรแกรมสร้างเสริมผู้นำนันทนาการ ระดับต้น มีค่าความเหมาะสม เท่ากับ 3.83 และมีข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินความ เหมาะสม คือ

1. ควรมีการปรับปรุงรูปแบบการจัดรูปเล่มของคู่มือให้มีความสวยงามเป็นระเบียบ และมีความ น่าสนใจในการอ่านมากกว่านี้
 2. ในหัวข้อรู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงานในการจัดดำเนินการโปรแกรมนันทนาการ ควรใช้ ภาษาที่สามารถจดจำได้ง่าย
 3. ในสื่อการเรียนรู้ผู้นำนันทนาการระดับต้นควรมีการยกตัวอย่างเพื่อให้ผู้เข้าร่วมการ ฝึกอบรมสามารถเข้าใจได้อย่างชัดเจน
 4. ในการดำเนินโปรแกรมการฝึกอบรมผู้จัดกิจกรรมควรมีรูปแบบกิจกรรมและการบูรณาการ กิจกรรมต่างๆที่ไม่เคยคิดจนเกินไป
 5. ในการประเมินผลการปฏิบัติควรมีการชี้แจงถึงวิธีการวัดและประเมินผลภายหลังการเข้า ร่วมโปรแกรมการฝึกอบรมอย่างชัดเจน
- ซึ่งผู้วิจัยได้นำไปปรับปรุงคู่มือตามข้อเสนอแนะ จากผู้เชี่ยวชาญ

การอภิปรายผล

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำ นันทนาการ ระดับต้น ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผล ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการทดลองและขยายผลโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น ผลการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น ของสถาบันการพลศึกษาทั้ง 6 วิทยาเขตได้แก่ วิทยาเขตชลบุรี, วิทยาเขตอ่างทอง, วิทยาเขตกรุงเทพฯ, วิทยาเขตสุพรรณบุรี, วิทยาเขต สมุทรสาคร และวิทยาเขตชัยภูมิ ผลปรากฏว่าทั้ง 6 วิทยาเขต มีคะแนนความคิดเห็นต่อความสามารถ ของผู้นำนันทนาการระดับต้นเพิ่มขึ้นหลังการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 แสดงให้เห็นว่า คู่มือโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น มีประสิทธิผลในการพัฒนาเสริมสร้างให้ ผู้เข้าร่วมมีความรู้ความสามารถในการเป็นผู้นำนันทนาการระดับต้น ได้อย่างชัดเจนหลังการเข้าร่วม โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ระดับต้น โดยใช้แบบประเมินความสามารถของผู้นำ

นันทนาการระดับต้น ซึ่งพัฒนาข้อคำถามจากเนื้อหากิจกรรม 8 ครั้ง ของโปรแกรมสร้างเสริมผู้นำ นันทนาการระดับต้น เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรมฯ ก่อนและหลังการเข้าร่วม (Pretest - Posttest) ว่ามีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นหรือลดลงอย่างไร

ผู้วิจัยสามารถอภิปรายให้เห็นถึงความสอดคล้องของคุณภาพโปรแกรมกับผลการทดลอง และการขยายผลในแต่ละครั้งหัวข้อกิจกรรม จำนวน 8 สัปดาห์ดังนี้

การจัดโปรแกรมครั้งที่ 1 หัวข้อกิจกรรม หลักปรัชญา ความหมาย ลักษณะ ธรรมชาติ และประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

มีข้อคำถามเพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจของผู้เข้าร่วม จำนวน 4 ข้อคือ

1. รู้ปรัชญาของนันทนาการ 2. รู้ความหมายนันทนาการ 3. รู้ลักษณะธรรมชาติของ นันทนาการ และ 4. รู้ประเภทของกิจกรรมนันทนาการตามแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ.2555-2559) พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นหลังการเข้าร่วมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมทุกกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มขยายผล แสดงให้เห็นถึงผู้เข้าร่วม มีความรู้ ความ เข้าใจ ในเรื่อง ปรัชญาของนันทนาการ ซึ่งประกอบด้วย ความสำคัญของปรัชญา ต่อผู้นำนันทนาการ ความหมายของปรัชญา และปรัชญานันทนาการ ความสัมพันธ์ของปรัชญากับนันทนาการ จุดมุ่งหมายของปรัชญานันทนาการ คุณค่าและความสำคัญของปรัชญานันทนาการ แนวคิดทาง ปรัชญานันทนาการ ซึ่งประกอบด้วย ปรัชญาจิตนิยม (Idealism) ปรัชญาวัตถุนิยม (Realism) ปรัชญา ประสบการณ์นิยม (Experimentalism) ปรัชญาอัตถิภาวนิยม (Existentialism) เข้าใจความหมาย ของนันทนาการ (Recreation) ซึ่งหมายถึงเครื่องมือกลยุทธ์หรือเทคนิควิธีการอย่างใดอย่างหนึ่ง ที่ต้อง อาศัยกิจกรรมเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างอารมณ์สุข สนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้มีพลังขึ้นมาใหม่ ภายหลังจากอาการเหนื่อย เมื่อยล้าของบุคคล (กำไซค์ เฝือกสุวรรณ: 4:2558) รู้ลักษณะธรรมชาติและ ประเภทของกิจกรรมนันทนาการผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้ธรรมชาติของมนุษย์ และประเภทของกิจกรรม นันทนาการ ประเภทต่างๆ ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต เรียนรู้ประเภทของกิจกรรม นันทนาการตามแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติฉบับที่ 2 (พ.ศ.2555-2559) 11 ประเภทกิจกรรมได้แก่ 1. ศิลปหัตถกรรม (Art and Crafts) 2. เกมและกีฬา (Games and Sports) 3. การเต้นรำ (Dance) 4. การละคร (Drama) 5. งานอดิเรก (Hobby) 6. การดนตรีและร้องเพลง (Music and Singing) 7. กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง (Outdoor Recreation) 8. วรรณกรรม (อ่าน เขียน พูด) (Reading ,Speaking and Writing) 9. กิจกรรมทางสังคม (Social Recreation) 10. กิจกรรมพิเศษ เทศกาล ต่างๆ (Special Event) และ 11. การบริการอาสาสมัคร (Voluntary Service) (แผนพัฒนานันทนาการ แห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ.2555-2559 :64:2555)

การจัดโปรแกรมครั้งที่ 2 หัวข้อกิจกรรมเรื่อง คุณลักษณะ บทบาทหน้าที่ และวิธีการพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการ

มีคำถามเพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมจำนวน 3 ข้อ คือ 1. รู้คุณลักษณะของการเป็นผู้นำนันทนาการ 2. เข้าใจถึงบทบาทและหน้าที่ของผู้นำนันทนาการ 3. รู้วิธีการพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นหลังจากเข้าร่วมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมทุกกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้งกลุ่มทดลอง และกลุ่มขยายผล แสดงให้เห็นว่า ผู้เข้าร่วมมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหา ความรู้และทักษะในเรื่องคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ จะต้องมีความรู้คุณลักษณะเพื่อเป็นหลักโปรแกรมของการปฏิบัติงานนันทนาการ สมบัติ กาญจนกิจ (2540) อ้างถึงในเทพประสิทธิ์ กุลธวัช (2551:60-61) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะและคุณสมบัติของผู้นำนันทนาการไว้ 5 ข้อ ดังนี้ 1. ด้านความรู้ มีความรู้ในเรื่องนันทนาการชุมชน นันทนาการธุรกิจการค้า นันทนาการอาสาสมัคร แหล่งนันทนาการ การจัดการบริหารงาน การวัดและประเมินผล 2. ด้านการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ สามารถเลือกและตั้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมให้เหมาะสม สามารถกำหนดความคิดรวบยอดพร้อมกิจกรรมที่สามารถจัดโครงการระยะสั้นและระยะยาวโดยมีแผนงาน สามารถใช้แรงจูงใจให้ผู้เข้าร่วมมีความสนใจ และได้แสดงออก สามารถสาธิตอธิบายกิจกรรมได้ชัดเจนถูกต้อง 3. ด้านบุคลิกภาพ กระจับกระเจิง ว่องไว และเฉลียวฉลาด มีท่าทางสง่าผ่าเผย ยิ้มแย้ม เป็นมิตร มีมารยาท สุภาพ เรียบร้อย ทั้งกาย วาจา รู้จักการวางตัวได้ถูกต้อง และเหมาะสม ถูกกาลเทศะมีความซื่อสัตย์สุจริต และยุติธรรม มีคุณธรรม จริยธรรม มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี 4. ด้านการบริหาร รู้จักการวางแผน การบริหาร และการจัดการองค์ รู้จักการบริหารบุคคล การพัฒนาบุคคล รู้จักการบริหารการเงิน รู้จักการบริหารงานพัสดุ รู้จักการบริหารงานซ่อมบำรุง 5. ด้านความสามารถพิเศษ มีความสามารถในการใช้เครื่องมือพีดีดีและคอมพิวเตอร์ มีความสามารถในการใช้เครื่องใช้สำนักงาน รู้เรื่องกฎหมายแรงงาน มีความสามารถในการประชาสัมพันธ์และการสื่อสาร ในเรื่องบทบาทของผู้นำนันทนาการ 1. เป็นผู้สื่อสารที่ดี (Communicator) ความสามารถในการพูดที่ชัดเจน และการเขียนที่มีความถูกต้อง แม้กระทั่งพัฒนาตนเองในด้านทักษะการฟังที่มีประสิทธิภาพ 2. เป็นผู้มีความสามารถ (enabler) ต้องเป็นผู้ที่สามารถสร้างทางเลือก แนะนำ ชี้แนะทางเลือก และจัดกิจกรรมนันทนาการให้กับผู้เข้าร่วมอย่างเหมาะสม คอยช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ก้าวเดินไปจนสุดความสามารถของตน หรือจนเกิดความพึงพอใจ 3. เป็นนักสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (Innovator) ความสามารถที่ดี ทศนคติที่ดี ล้วนแต่เป็นสิ่งสำคัญ ผู้นำควรมีความหลากหลาย แตกต่างกว่าที่เคยพบมา 4. เป็นผู้มีความสามารถในการจัดระบบงาน (Entrepreneurs) 5. เป็นผู้ช่างฝัน (Dreamer) คือผู้ที่ทำให้เห็นภาพของอนาคต มีวิสัยทัศน์ในเรื่องของการจัดกิจกรรมสามารถทำให้เกิดเป็นคุณภาพชีวิตในแต่ละบุคคลและเป็นเกิดประโยชน์ต่อสังคม 6. เป็นผู้สอนที่ดี

(Teacher) เป็นผู้ที่สามารถเข้าใจและใช้ความรู้เกี่ยวกับการสอนได้ สามารถถ่ายทอดได้อย่างมีประสิทธิภาพ 7. เป็นผู้ประสานงานที่ดี (Coordinator) 8. เป็นนักสร้างแรงจูงใจที่ดี (Motivator) ทำหน้าที่เป็นทั้งนักจิตวิทยา เป็นผู้ให้ความบันเทิง เป็นนักวิจัยและอื่นๆ มองหาสิ่งที่จะเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเดินไปให้ถึงจุดหมายที่วางไว้ 9. เป็นนักแก้ปัญหาที่ดี (Problem Solver) สามารถแยกแยะ เลือกลง และจัดการแก้ไขปัญหาได้ 10. เป็นนักตัดสินใจที่ดี (Decision making) สามารถที่จะเลือก และสามารถที่จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเลือกได้ ผู้เข้าร่วมเข้าใจหน้าที่ของผู้นำนันทนาการ ซึ่งรูสเซล (Russell. 2001: 32-34; citing Hershey; & Blanchard. 1982) กล่าวถึงหน้าที่ของผู้นำนันทนาการ (Recreation leader functions) ว่าผู้นำนันทนาการในแต่ละประเภทต่างก็มีการปฏิบัติหน้าที่ที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งสามารถแบ่งหน้าที่ของผู้นำออกเป็น 3 ประเภทดังนี้ 1. หน้าที่ทางเทคนิค (Technical Functions) เป็นผู้วางแผนโปรแกรม (The Recreation Leader Programs) เป็นผู้ที่สามารถจัดระเบียบองค์กรได้ (The Recreation Leader Carries Out Organizational Management) เป็นผู้ประเมินผล (The Recreation Leader Evaluates) เป็นผู้ทำงานภายใต้กฎหมาย (The Recreation Leader is Aware of and works within a Legal Framework) มีทักษะด้านการจัดการงานทั่วไปและเทคนิคต่างๆอันจะนำไปสู่ความสำเร็จ (The Recreation Leader Accomplishes General Office and Technical Tasks) หน้าที่ทางด้านมนุษยสัมพันธ์ (Human Relations Functions) ผู้นำนันทนาการมีการทำงานที่ต้องสัมพันธ์กับการให้ข้อมูลข่าวสารในการบริการ (The Recreation Leader Acquires Relevant information about Those served) ต้องมีความเข้าใจและปฏิบัติงานตามกระบวนการของพลวัตรกลุ่ม (The Recreation Leader Understands and Works with the Processes Of Group Dynamics) ต้องมีความเข้าใจในกิจกรรมนันทนาการที่มีความสำคัญสำหรับผู้เข้าร่วม (The Recreation Leader Understands That Recreation Provides a Significant Outcome for participants) ต้องเป็นผู้ที่ร่วมมือในการพัฒนากับองค์กรวิชาชีพต่างๆ หน้าที่เกี่ยวกับสร้างความคิด (Conceptual Functions) ต้องมีการปฏิบัติการณ์บนพื้นฐานของปรัชญานันทนาการ (The Recreation Leader Works on the Basis of a Sound Philosophy of Recreation) ผู้นำนันทนาการต้องมีปรัชญาในวิชาชีพ (The Recreation Leader Has a Sound Professional Philosophy) ผู้นำนันทนาการคือผู้ช่วยเหลือการดำเนินงานภายใต้ปรัชญา และเป้าหมายขององค์กร (The Recreation Leader Contributes and Operates Within, Organization Philosophy and Goals) ผู้นำนันทนาการต้องเป็นนักต่อสู้เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จของสังคมที่ดียิ่งขึ้น (The Recreation Leader Strives Toward the Achievement of a Better Society) ในเรื่องวิธีการพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการ การพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำนันทนาการ สุวิมล ตั้งสัจพจน์ (2555)กล่าวว่า ผู้นำ

นันทนาการต้องเรียนรู้เพื่อเป็นผู้นำ Leader เพื่อพัฒนาตนเอง ให้มีความชำนาญ จะต้องพัฒนาเรียนรู้ และฝึกฝนทักษะพื้นฐาน Training ฝึกปฏิบัติพัฒนาทักษะที่จำเป็นต้องใช้ practice พัฒนาการ ประเมินผล เพื่อหาข้อผิดพลาด Valuate พัฒนาทักษะในการแก้ไขข้อผิดพลาด ที่เคยเกิดขึ้น Practice

การจัดโปรแกรมครั้งที่ 3 หัวข้อกิจกรรมเรื่อง การเขียนโครงการและการจัดโปรแกรมนันทนาการ

มีข้อคำถามเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมจำนวน 3 ข้อ คือ 1. สามารถเขียนโครงการนันทนาการได้อย่างถูกต้อง 2. สามารถใช้หลักการ APLE ในการจัดโปรแกรมนันทนาการ 3. สามารถใช้หลักการจัดกิจกรรม 6 ประการของ Rossman; & schlatter ในการในการจัดโปรแกรม นันทนาการระดับต้น พบว่าผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นหลังการเข้าร่วมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมทุกกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มขยายผล แสดงให้เห็นถึงผู้เข้าร่วมมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อความรู้และทักษะในเรื่อง ชุมชนในเรื่องแนวทางการเขียนโครงการนันทนาการตาม แนวทางในการเขียนโครงการนันทนาการ (สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2555) ซึ่งประกอบด้วยชื่อ 1.โครงการ (Title) ต้องเขียนให้ตรงประเด็น สร้างความน่าสนใจ เช่น โครงการนันทนาการด้วยกิจกรรมลีลาศเพื่อ สุขภาพ 2.พันธกิจ (Mission) วิเคราะห์จากความต้องการ (Need) ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละคน องค์กร และชุมชน ส่วนใหญ่จะเน้นคุณภาพชีวิต โดยผ่านการมีความคิดสร้างสรรค์ (Creative) เข้าร่วม อย่างมีความหมาย (Meaningful) และเกิดประสบการณ์การใช้เวลาว่าง 3. เป้าประสงค์ (Goal) ข้อความบ่งบอกถึงสิ่งที่ตั้งใจจะให้เกิดความสัมฤทธิ์ผลในลักษณะที่กว้าง (Broad Statement, Unspecific, not Measurable) 4.วัตถุประสงค์ (Objective) ข้อความเขียนชัดเจนที่บ่งบอกถึงที่ตั้งใจ จะทำให้บรรลุที่แคบเฉพาะเจาะจง และสามารถวัดได้ 5. วัดการปฏิบัติ (Performance Measure) ดรรชนี วัดการปฏิบัติหลัก (Key Performance Indicators) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวัดหรือประเมิน การดำเนินการ แสดงในรูปตัวเลข จำนวนร้อยละ หรืออัตราส่วน เพื่อวัดหรือสะท้อนประสิทธิภาพใน การทำงานของโครงการนันทนาการ 6. เนื้อหาของโครงการ (Contents) พัฒนาเนื้อหาโครงการให้ สอดคล้องกับความแตกต่างของอายุ และระดับทักษะของผู้เข้าร่วมจัดตามฤดูกาล เดือนหรือสัปดาห์ก็ได้ ลักษณะกิจกรรมจัดอยู่ในหมวดไหน เช่น ศิลปะและหัตถกรรม ดนตรี กีฬา และเกม การเต้นรำ และกิจกรรมนอกสถานที่ หรือกิจกรรมทางน้ำ ธรรมชาติ ประเภทของรูปแบบกิจกรรม (Activity Formats) 7. การดำเนินการ (Procedure) ควรคำนึงถึงหลัก Six Element of Situated System ของ Rossman; & Schlatter (2015) เพื่อให้โปรแกรมนันทนาการมีคุณค่าผู้เข้าร่วมได้มีการพัฒนาในด้าน ต่างๆ องค์ประกอบพื้นฐาน 6 ประการที่นักพัฒนาโปรแกรมควรคำนึงถึง คือ 1.กิจกรรมที่ทำให้ ผู้เข้าร่วมมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interaction People) 2. การจัดสถานที่ทางกายภาพ (The

Physical Setting) 3. อุปกรณ์การใช้เวลาว่าง (Leisure Object) ที่ใช้จัดกิจกรรม 4. โครงสร้างและกฎ-กติกา (Structure & Rules) ของ Program Format 5. ผู้เข้าร่วมโปรแกรมมีความสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมคนอื่นที่อยู่ในโปรแกรม (Relationships) 6. การเคลื่อนไหว (Animation) ของผู้เข้าร่วมที่จะนำไปสู่การกระทำกิจกรรมในโปรแกรม และ 8. การประเมินผล (Evaluation) ประเมินจากตัว KPIs ว่าโปรแกรมที่จัดบรรลุตามวัตถุประสงค์ (เกิดประสิทธิภาพ) และผู้ดำเนินโปรแกรมมีประสิทธิภาพในการจัดโปรแกรมมากน้อยเพียงใดหลักการจัดโปรแกรมเน้นหลักการด้วย APIE ซึ่งสอดคล้องกับรูสมแมน และแมคคินเนย์ (Rossman; & McKinney. 2000: 67-70) ได้เสนอให้เป็นหลักการในการจัดโปรแกรมเน้นหลักการซึ่งผู้นำเน้นหลักการหรือนักพัฒนาโปรแกรมควรนำไปพิจารณาเป็นหลักการ กระบวนการ APIE ประกอบไปด้วยกระบวนการ 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. การประเมิน (Assessment) คือการประเมินความต้องการโปรแกรมเน้นหลักการของประชากรเป้าหมาย เช่น สัมภาษณ์ชุมชน ประเมินความต้องการของบุคคลเป็นกลุ่ม เช่น กลุ่มอายุ ชนบท กีฬา ฯลฯ และ ประเมินทรัพยากร ได้แก่ พื้นที่ วัสดุ อุปกรณ์และบุคลากร

2. การวางแผนโปรแกรม (Planning) ต้องสอดคล้องกับนโยบาย วิสัยทัศน์ ตอบสนองความต้องการ มุ่งประโยชน์เป็นหลัก ปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เข้าร่วม ปฏิบัติตามมาตรฐานของโปรแกรมเลือกรูปแบบของโปรแกรม สร้างตารางเวลากิจกรรมเน้นหลักการ ประสานกิจกรรมและบริการกับหน่วยงานอื่นๆ ในชุมชน แผนการยกเล็ก แผนการประเมินผลโครงการ การลงทะเบียน/การจอง การปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมตลอดจน การจัดทำแผนความเสี่ยง

3. การนำโปรแกรมไปใช้ (Implementation) ต้องมีการสอนทักษะด้านผู้นำเน้นหลักการ ในกรณีไม่ได้ลงมือทำเองหรือทำพร้อมกันหลายที่เพื่อให้มั่นใจว่าผู้นำจะดำเนินโปรแกรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ได้ รวมทั้งการควบคุมดูแลกิจกรรม ทั่วไป เช่น การขึ้นรถ การแบ่งกลุ่ม ฯลฯ การควบคุมเฉพาะ เช่น ความปลอดภัยทางน้ำ การติดตามผู้เข้าร่วมแต่ละราย การส่งเสริมกิจกรรมแบบจัดการด้วยตนเองตลอดจน การแนะนำโปรแกรมที่มีอยู่ในชุมชน (หน่วยงานเราไม่ได้จัดแต่ที่อื่นจัด) เป็นต้น

4. การประเมินผล (Evaluation) หลังการจัดโปรแกรมเน้นหลักการควรมุ่งประเมินที่ให้เห็นถึงผลลัพธ์ของโปรแกรมอะไรบ้าง ที่ควรต้องทำการประเมิน เช่น 1. การประเมินผลโปรแกรม ซึ่งสามารถประเมินความก้าวหน้า (Formative Evaluation) และประเมินรวมยอด (Summative Evaluation) 2. ประเมินผู้เข้าร่วม องค์ประกอบในการพิจารณาได้แก่ วิธีการ เครื่องมือ กลุ่มตัวอย่าง 3. จัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ของการจัดโปรแกรม ผู้เข้าร่วมมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อความรู้และทักษะ

การจัดโปรแกรมครั้งที่ 4 หัวข้อกิจกรรมเรื่อง จิตวิทยาสังคม เกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ ในเรื่องแรงจูงใจ ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y กระบวนการการจัดพลวัตกลุ่มและการสร้างทีมงาน

มีข้อคำถามเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมจำนวน 3 ข้อ คือ 1.เข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ 2.เข้าใจทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y 3.เข้าใจกระบวนการการจัดพลวัตกลุ่มและการสร้างทีมงานได้ พบว่าผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นหลังการเข้าร่วมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมทุกกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งกลุ่มทดลอง และกลุ่มขยายผล แสดงให้เห็นถึงผู้เข้าร่วม มีความรู้ความเข้าใจ ในเนื้อหา เรื่อง จิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์กับแรงจูงใจ เข้าใจทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ 5 ชั้นของ Maslow (1943) การขยาย Maslow Hierarchy of Needs ออกเป็น 8 ชั้น (Maslow 1971) ผู้เข้าร่วมมีความรู้ ความเข้าใจ ในเรื่องแรงจูงใจและแรงขับ ปัจจัยของแรงจูงใจและสุขวิทยา Herzberg (1966) และทฤษฎี x ทฤษฎี y ของ Mc.Creger ได้ถูกต้อง ผู้เข้าร่วมมีความรู้ และทักษะในเรื่อง กระบวนการการจัดพลวัตกลุ่ม เรื่อง การพัฒนาของกลุ่มของ Bales & Strodtbeck (1951) ที่กล่าวไว้ว่า กระบวนการดำเนินถึงพื้นฐาน 2 สิ่ง ได้แก่ ก. งาน (task) จากการกำหนดเป้าประสงค์ วัตถุประสงค์ และการทำให้บรรลุผลปัจจัยทางสังคมสมาชิกของกลุ่มเกิดความพึงพอใจในการเป็นเจ้าของกลุ่มและมีความสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม ขั้นตอนในการพัฒนากลุ่ม (Tuckman & Jenson. 1977) มี 5 ขั้น 1. Forming แต่ละคนเริ่มเกิดความคุ้นเคยซึ่งกันและกัน จนกระทั่งเกิดการพัฒนากลุ่ม 2. Storming เกิดความตึงเครียดและความขัดข้องใจระหว่างสมาชิกในกลุ่มกับผู้นำ (Leader) 3. Norming เกิดการพัฒนาการเกาะกลุ่มและการกลมกลืนกันในกลุ่ม และกำหนดบทบาทของกลุ่ม 4. Performing เกิดความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและความมั่นคงของกลุ่ม 5. Adjourning สมาชิกในกลุ่มมีการติดต่อกันลดน้อยลง ขนาดของกลุ่ม (Group Size) โครงสร้างกลุ่ม โครงสร้างกลุ่มหมายถึง การสร้างกลุ่มในองค์กรต่างๆ จนกระทั่งเกิดความมั่นคงของกลุ่ม โครงสร้างกลุ่ม มีองค์ประกอบ ต่างๆ ดังนี้ โครงสร้างทางกายภาพของกลุ่ม ได้แก่ จำนวนสมาชิก โครงสร้างทางจิตวิทยาของกลุ่ม ทันทีที่มีการรวมกลุ่ม สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะมีการปฏิสัมพันธ์ และสื่อสารกัน ระหว่างแต่ละคนใน 4 ประการ ได้แก่ 2.1 ตำแหน่งของกลุ่ม (Group Position) 2.2 สถานภาพ (Status) 2.3 ปกติวิสัย (Norm) 2.4 บทบาท (Roles) ในการสร้างทีม (Team Building) การสร้างทีมเป็นกระบวนการที่แต่ละคนในกลุ่มให้ความร่วมมือในการแก้ปัญหาที่เกิดความท้าทายจากทางกายภาพ และจิตใจ (Hardy & Crace. 1997) 1 กระบวนการสร้างทีม ในการทำงาน กลุ่มที่เล็กจะมี 7 คน และกลุ่มที่ใหญ่ ไม่ควรเกิน 150 คน ค่าเฉลี่ยของขนาดกลุ่มในห้องเรียนอยู่ที่ 24 ถึง 32 คน กลุ่มนักเรียนในทีมที่เหมาะสมที่สุดในการสร้างทีมอยู่ที่ 7-9 คน กลุ่มที่น้อยกว่า 7 คนจะเกิด

ความท้าทายในการต่อสู้เพื่อให้เกิดความสัมฤทธิ์ผล 2. เครื่องมือประเมินการสร้างทีม การพัฒนาโปรแกรมการประเมินการสร้างทีมให้เกิดความสัมฤทธิ์ผล (Madura & Glover. 2005) ประกอบด้วยพัฒนาระบบการทำงานที่คงเส้นคงวา การให้เกรด และการทดสอบการปฏิบัติของทีม เรียงลำดับทักษะการติดตามลำดับจากน้อยไปมาก สังเคราะห์และประเมินผล การละลายพฤติกรรม (Icebreaking)

การจัดโปรแกรมครั้งที่ 5 หัวข้อกิจกรรมเรื่องยุทธศาสตร์และยุทธวิธีของการเป็นผู้นำ รูปแบบ OODA Loop การวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรมนันทนาการ

มีข้อคำถามเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมจำนวน 3 ข้อ คือ 1. มีความเข้าใจยุทธศาสตร์ (Strategy) และยุทธวิธี (Tactics) ในการเป็นผู้นำ 2. มีความเข้าใจใช้รูปแบบ OODA Loop ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ 3. มีความเข้าใจและสามารถวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดกิจกรรมนันทนาการ พบว่าผลการเปรียบเทียบความคิดเห็นหลังการเข้าร่วมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมทุกกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มขยายผล แสดงให้เห็นถึงผู้เข้าร่วมมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อความรู้และทักษะในเรื่อง ยุทธศาสตร์ (Strategy) ยุทธวิธี (Tactics) ตามมุมมองของ Porter (1980) ยุทธศาสตร์เป็นการวางแผนล่วงหน้า เพื่อให้เกิดประโยชน์ ตามเป้าหมาย การปฏิบัติตามแผนอย่างไร จึงจะทำให้บรรลุผลได้ ยุทธวิธี (Tactics) คือวิธีการดำเนินงาน เพื่อให้แผนยุทธศาสตร์ เกิดสัมฤทธิ์ผลได้ และจำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบหลายอย่างในยุทธวิธี เช่น ความรู้ ความสามารถ ความชำนาญ รวมทั้ง ทักษะวิสัยทัศน์ (vision) กระบวนการในการกระตุ้นให้ยุทธศาสตร์บรรลุเป้าหมายคือ 1.ความเป็นผู้นำ 2.การจัดการ 3.การออกคำสั่งและ 4.การควบคุม ในเรื่องความเข้าใจรูปแบบ OODA Model Col. John Boyd (2010). USAP พัฒนารูปแบบ OODA บนสมมุติฐานว่าการตัดสินใจเกิดจากผลของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา จากวงจรของตำแหน่งของปัญหา (orient) เริ่มต้นจากการสังเกต (Observe) ก่อนการตัดสินใจ (Decide) และลงมือปฏิบัติ (Act) ในเรื่องของการติดตาม เข้าใจและวิเคราะห์ SWOT คิดขึ้นโดย Albert Humphrey เพื่อประเมินผลถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weakness) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค/สิ่งคุกคาม (Threats)

ซึ่งเป็นการมองไปข้างหน้าเฉลี่ย 5 ปีเป็นแนวทางที่ก่อให้เกิดความก้าวหน้า ทำอย่างไรจึงจะทำให้แผนบรรลุผลได้ แต่ยุทธวิธี (Tactics) บ่งบอกถึง ณ ขณะนี้จะอุดช่องว่างอย่างไร จึงจะทำให้แผนยุทธศาสตร์เกิดความสัมฤทธิ์ผลได้ ซึ่งเป็นการมองไปถึงการตั้งวัตถุประสงค์ตามแผนยุทธศาสตร์ ฉะนั้น ยุทธวิธีต้องมีคุณลักษณะที่เกิดจากความชำนาญ ความฉลาด และทักษะวิสัยทัศน์ (Vision) เริ่มจากแผนยุทธศาสตร์ เมื่อผู้นำในองค์กรกำหนดยุทธศาสตร์แล้ว จะต้องกำหนดว่าหน่วยงานไหนสามารถที่จะสนับสนุนแผนยุทธศาสตร์นี้ได้ ดังนั้น แผนยุทธศาสตร์ต้องมีความเป็นเอกลักษณ์ ทุกคน

ต้องคิดในแนวทางเดียวกัน หนึ่ง การใช้คำสั่ง (Command) และการควบคุม (Control) เป็นสองในสี่ปัจจัยของกระบวนการ (อีกสองปัจจัยได้แก่ ความเป็นผู้นำและการจัดการ) ที่จะทำให้อุทธรศาสตร์และยุทธวิธีสามารถดำเนินการไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Efficiency) และประสิทธิผล (Effectiveness)

2. OODA Loop Model ใช้รูปแบบของวงแหวน OODA ที่พัฒนาขึ้นโดย Col. John Boyd (2010), USAF ได้พัฒนารูปแบบวงแหวน OODA บนสมมติฐานว่าการตัดสินใจเกิดจากผลของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา จากวงจรของตำแหน่งที่ตั้งของปัญหา (Orient) เริ่มต้นจากการสังเกต (Observe) ก่อนการตัดสินใจ (Decide) และลงมือปฏิบัติ (Act)

3. การวิเคราะห์กิจกรรมในโปรแกรมเน้นหนทางการด้วย SWOT การวิเคราะห์ SWOT เป็นเครื่องมือในการวางแผนยุทธศาสตร์ที่คิดขึ้นโดย Albert Humphrey เพื่อประเมินผลถึงจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weakness) โอกาส (Opportunities) และอุปสรรค / สิ่งคุกคาม (Threats) ภายใต้การวิเคราะห์ SWOT มีปัจจัย 4 สิ่ง ได้แก่ สิ่งที่จะช่วยให้วัตถุประสงค์บรรลุผล-จุดแข็งและโอกาส สิ่งที่เป็นอันตรายต่อการบรรลุวัตถุประสงค์ จุดอ่อน และอุปสรรค ปัจจัยภายในองค์กร จุดแข็งและจุดอ่อน ปัจจัยภายนอกองค์กร โอกาสและอุปสรรค ซึ่งเมื่อนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมเน้นหนทางการ จะช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์ จุดอ่อนและอุปสรรค ปัจจัยภายในองค์กร จุดแข็งและจุดอ่อน ปัจจัยภายนอกองค์กรโอกาสและอุปสรรค

การจัดโปรแกรมครั้งที่ 6 หัวข้อกิจกรรมเรื่องการวัดและประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรมเน้นหนทางการ Evaluation การดำเนินกิจกรรมเน้นหนทางการประเภทต่างๆ (กิจกรรมเน้นหนทางการประเภท ศิลปะหัตถกรรม Art and Crafts)

มีข้อคำถามเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าร่วม จำนวน 3 ข้อ คือ 1. มีความเข้าใจในการวัดและประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรมเน้นหนทางการ 2. มีความรู้ความเข้าใจในกิจกรรมประเภทศิลปหัตถกรรม 3. มีทักษะในการเป็นผู้นำกิจกรรมเน้นหนทางการประเภทศิลปหัตถกรรมได้ พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็น หลังจากเข้าร่วมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมทุกกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มขยายผล แสดงให้เห็นถึงผู้เข้าร่วมมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาความรู้ และทักษะในเรื่อง การวัดและประเมินผล การเข้าร่วมกิจกรรมเน้นหนทางการ สราวุธ ชัยวิชิต 22 : 2557 ได้กล่าวว่า วิธีวัดและประเมินผลผู้เข้าร่วมกิจกรรมเน้นหนทางการ มีดังนี้ คือ 1. การวัดและประเมินผลโดยสัมภาษณ์ เพื่อประเมินสภาพปัจจุบันของผู้รับบริการเป็นวิธีประเมินแบบหนึ่งที่ใช้กันมากที่สุดเน้นหนทางการ 2. การวัดและประเมินผลโดยการสังเกตการณ์ ใช้ในช่วงกำลังเข้าร่วมกิจกรรมเน้นหนทางการ วิธีการสังเกตการณ์มีแบบไม่เป็นทางการและแบบมุ่งเป้าหมายอย่างเป็นระบบ ซึ่งการสังเกต ต้องทำซ้ำๆ เพื่อระบุเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสำคัญ 3. เครื่องมือการประเมินนำมาใช้เพื่อให้ผู้นำเน้นหนทางการมีข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบและระดับปัญหาของผู้รับบริการ หรือเพื่อให้มีข้อมูลพื้นฐานเพื่อใช้ในการระบุ

ความก้าวหน้าที่เป็นผลจากการรักษาในเรื่องความรู้และทักษะในการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ ประเภทศิลปะหัตถกรรมโดยจัดกิจกรรมภาคปฏิบัติ เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ และทักษะในการถ่ายทอด กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปะหัตถกรรม

การจัดโปรแกรมครั้งที่ 7 หัวข้อกิจกรรมเรื่องการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ ประเภทต่างๆ

1. เกมและกีฬา (Games and sports) 2.การเต้นรำ (Dances) 3.งานอดิเรก (Hobby) 4. การดนตรีและการร้องเพลง (Music and Singing) เป็นการอบรมต่อเนื่องจำนวน 8 ชั่วโมง มีข้อคำถาม เพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการเป็นผู้นำของผู้เข้าร่วมจำนวน 3 ข้อ 1.มีความรู้เกี่ยวกับ ความหมาย ความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการประเภท เกมกีฬา (Games and sports) 2.การเต้นรำ (Dances) 3.งานอดิเรก (Hobby) 4.การดนตรีและการร้องเพลง (Music and Singing) 2.รู้ รายละเอียดของแต่ละประเภทกิจกรรม 3. เข้าใจและมีทักษะในการเป็นผู้นำในกิจกรรม 1.เกมและกีฬา (Games and sports) 2.การเต้นรำ (Dances) 3.งานอดิเรก (Hobby) 4.การดนตรีและการร้องเพลง (Music and Singing) ได้พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็น หลังจากเข้าร่วมสูงกว่าก่อนเข้าร่วม ทุกกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มขยายผล แสดงให้เห็นถึงผู้เข้าร่วมมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาความรู้ และทักษะในเรื่อง 1.เกมและกีฬา (Games and sports) เป็นกิจกรรมที่ ต้องการความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการเคลื่อนไหว สถิติปัญญา ความทนทาน และพลังกำลังของ ร่างกาย ประกอบกิจกรรมและมีการใช้อุปกรณ์ต่างๆและสถานที่บริเวณกว้างในการประกอบกิจกรรม ในการเล่นและการแข่งขันจะมีกฎกติกาในการเล่นตายตัวเฉพาะแต่ละชนิดเกมกีฬาเพื่อให้เกิดการ แข็งแรง เสมอภาค สนุก และท้าทาย สามารถเข้าร่วมได้ทุกเพศทุกวัย ได้แก่ เกมเบ็ดเตล็ด เกมนำไปสู่ กีฬาใหญ่ เกมประกวด เกมสร้างสรรค์ เกมกลุ่มสัมพันธ์ เกมพัฒนาสติปัญญา เกมส่งเสริมคุณค่าทาง ศิลปวัฒนธรรม เกมการละเล่นพื้นเมือง ในเรื่องกิจกรรมนันทนาการประเภทเต้นรำ (Dances) เป็นการ แสดงออกผ่านการเคลื่อนไหว ใช้เป็นสัญลักษณ์ของกิจกรรมในชีวิตโดยมนุษย์และวัฒนธรรม เป็นการ แสดงออกถึงอารมณ์และเหตุการณ์ต่างๆ ความสุข เสียใจ ความรัก สงคราม การบูชา ต่างๆ กิจกรรม เช่น 1. ลีลาศประเภทบอลรูมได้แก่ วอลซ์ แทงโก ควิกสตีป สโลว์ ฟอกซ์ ทรอด และควิกวอลซ์ ประเภท ลาตินอเมริกัน ได้แก่ คิวบัน รุมบ้า ชะชะซ่า ใจเฟร์ แซมบ้า ฯลฯ 2.นาฏศิลป์สากล ได้แก่ แจ๊ส บัลเลต์ โมเดิร์นแดนซ์ ครีเอทีฟมูฟเมนต์ แท็ป ฯลฯ 3.ระบำพื้นเมือง (Folk Dance) ระบำพื้นเมืองเป็นกิจกรรม ประเภทเต้นรำประเภทหนึ่งที่สามารถแสดงถึงศิลปวัฒนธรรมของชาตินั้นๆ เช่น การรำของไทย ลาว พม่า ต่างมีลักษณะการรำรำที่แตกต่างกันออกไป การเต้นรำของต่างชาติ เช่น ชาวสกอตแลนด์ อีสราเอล รัสเซีย ต่างก็มีลักษณะ การเต้นและการแต่งกาย ทำรำยรำ แสดงถึงวัฒนธรรมของแต่ละชาติ

เป็นอย่างดี ในเรื่องของกิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก (Hobby) งานอดิเรก จัดเป็นกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณค่าชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่วัยเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ เป็นการส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ชีวิต เป็นการบำบัดทางกายและจิตใจ ส่งเสริมโอกาสให้บุคคลเลือกกิจกรรมตามความสนใจ สัมผัส และกระทำด้วยความเต็มใจในช่วงเวลาอิสระ เวลาว่าง และเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคม ประเภทของงานอดิเรก 1. งานอดิเรกประเภทแสดงหรือกระทำ เช่น ประดิษฐ์ ต่อเติม วาดภาพ 2. งานอดิเรกประเภทสะสม เช่น สะสมแสตมป์ เหรียญ ที่ระลึก ของเก่า 3.งานอดิเรกประเภทสร้างสรรค์ เช่น แกะสลัก วาดภาพ ออกแบบ 4. งานอดิเรกประเภทศึกษาเรียนรู้ เช่น เรียนรู้เทคนิคสิ่งต่างๆ ศึกษาในศาสตร์วิชาใหม่ ในเรื่องกิจกรรมนันทนาการประเภทการดนตรีและการร้องเพลง (Music and Singing) ดนตรีเป็นภาษากลางที่ใช้สื่อสาร หรือถ่ายทอดความรู้สึกของมวลมนุษยชาติ เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน บุคคล ชุมชน คำนึงกับดนตรี ทั้งในด้านการเรียนรู้สื่อสาร การแสดงออกแห่งตน การทำทนาย การแสดงความสามารถขั้นสูงสุดที่บุคคลจะพึงกระทำได้ ดนตรีเป็นการระบายอารมณ์ เป็นการผ่อนคลายความเครียดขณะทำงาน หรือเวลาว่าง ประเภทของดนตรีตามลักษณะการเข้าร่วม 1. การร้องเพลง เช่น เพลงไทย เพลงสากล เพลงโอเปร่า เพลงคลาสสิก 2. การเล่นดนตรี เช่น เครื่องสาย กีตาร์ เปียโน ไวโอลิน 3.การฟังดนตรี เช่นคอนเสิร์ต ซิมโฟนี เครื่องสาย 4.เพลงประกอบกิจกรรมเข้าจังหวะ เช่นเพลงพื้นเมือง รำวง 5.การสร้างสรรค์ทางดนตรี เช่น การแต่งเพลง เนื้อร้อง ทำนอง การประดิษฐ์อุปกรณ์ดนตรี 6.กิจกรรมดนตรีแบบผสม เช่นการเต้นรำ พื้นเมือง ระบำบัลเลต์ ละครเพลง โอเปร่า เทศกาลดนตรี

การจัดโปรแกรมครั้งที่ 8 หัวข้อกิจกรรมเรื่อง กิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ

1. กิจกรรมนันทนาการประเภท กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง (Outdoor Recreation) 2. กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่าน เขียน พูด) (Reading Speaking and Writing) 3. กิจกรรมนันทนาการประเภท กิจกรรมทางสังคม (Social Recreation) 4. กิจกรรมนันทนาการประเภท กิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ (Special Events) และ 5.กิจกรรมนันทนาการประเภท การบริการอาสาสมัคร (Voluntary) มีข้อคำถามเพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการเป็นผู้นำของผู้เข้าร่วม จำนวน 3 ข้อ 1.มีความรู้เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการประเภท1.กิจกรรมนันทนาการประเภท กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง (Outdoor Recreation) 2.กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่าน เขียน พูด) (Reading Speaking and Writing) 3.กิจกรรมนันทนาการประเภท กิจกรรมทางสังคม (Social Recreation) 4. กิจกรรมนันทนาการประเภทกิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ (Special Events) และ 5.กิจกรรมนันทนาการประเภท การบริการอาสาสมัคร (Voluntary) 2.รู้รายละเอียดของแต่ละประเภทกิจกรรม 3. เข้าใจและมีทักษะในการเป็นผู้นำใน

กิจกรรม) 1.กิจกรรมนันทนาการประเภท กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง (Outdoor Recreation) 2. กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่าน เขียน พูด) (Reading Speaking and Writing) 3. กิจกรรมนันทนาการประเภท กิจกรรมทางสังคม (Social Recreation) 4. กิจกรรมนันทนาการประเภท กิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ (Special Events) และ 5.กิจกรรมนันทนาการประเภท การบริการ อาสาสมัคร (Voluntary) พบว่า ผลการเปรียบเทียบความคิดเห็น หลังจากเข้าร่วมสูงกว่าก่อนเข้าร่วม ทุกกลุ่ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มขยายผล แสดงให้เห็นถึงผู้เข้าร่วมมีความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาความรู้ และทักษะในเรื่อง 1.กิจกรรมนันทนาการประเภท กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง (Outdoor Recreation) เป็นกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ สภาพแวดล้อม มลภาวะเป็นพิษ ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ของบุคคล แหล่งนันทนาการประเภทนี้ได้แก่ สวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น ฟาร์ม ค่ายพักแรม สวนหย่อม สวนผลไม้ พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ สนามกีฬาแห่งชาติ ค่ายลูกเสือ-เนตร นารี สระว่ายน้ำ ฟาร์มเลี้ยงสัตว์ สุสาน โบราณวัตถุ โบราณสถาน พิพิธภัณฑ์ กิจกรรมเช่น กิจกรรม ค่ายพักแรม กิจกรรมเข้าค่ายลูกเสือ-เนตรนารี กิจกรรมอยู่ค่ายพักแรมฯลฯ ในเรื่องกิจกรรมนันทนาการ ประเภทวรรณกรรม (อ่าน เขียน พูด) (Reading Speaking and Writing) เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ บุคคลพัฒนาทักษะความรู้และความสามารถจัดได้ทุกระดับวัย และเพศ ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินการแสดงออกแห่งตน อย่างสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดการพัฒนาจินตนาการ สามารถเข้าร่วม กิจกรรมแบบประหยัดได้ และ เป็นกิจกรรมที่เก่าแก่ของมนุษยชาติ ประเภทกิจกรรม 1. การอ่าน เช่น การอ่านหนังสือประวัติศาสตร์คนสำคัญ การจัดวิธีอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ การอ่าน เพื่อพัฒนาตนเอง การอ่านหนังสือพิมพ์ การอ่านนิยาย การอ่านเพื่อชุมชน การอ่านหนังสือปริทัศน์ การ อ่านหนังสือวรรณกรรมชั้นเยี่ยม ฯลฯ 2.การเขียน เช่น การเขียนจดหมายสังคมธุรกิจ การเขียนบทร้อย กรอง การเขียนแบบสมัครเล่น การเขียนบทร้อยแก้ว เพื่อมวลชน การเขียนคอลัมน์ การเขียนเพื่อ พัฒนาทักษะภาษา การเขียนหนังสือลายประ ฯลฯ 3.การพูด เช่น การพูดได้วาที การพูดทางวิทยุ โทรทัศน์ การเล่านิทาน การอภิปรายซักถาม การจัดพบปะระสภากาแฟ การพูดในที่ชุมชน การพูดใน เชิงธุรกิจการพูดฯลฯ ในเรื่อง.กิจกรรมนันทนาการประเภท กิจกรรมทางสังคม (Social Recreation) เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมโอกาสสร้างมนุษยสัมพันธ์ ความเข้าใจ ความสามัคคี อันดีต่อเพื่อนมนุษย์ กิจกรรมได้แก่ เกม ละคร ดนตรีเพื่อมหรรพ การเดินร่ำ กีฬาเพื่อนันทนาการ ศิลปหัตถกรรม ซึ่งมี ประโยชน์ต่อสังคม งานเลี้ยงสังสรรค์ฯลฯ ในเรื่อง กิจกรรมนันทนาการประเภทกิจกรรมพิเศษตาม เทศกาลต่างๆ (Special Events) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในโอกาสเทศกาลพิเศษต้องมีการจัดเตรียม อาคารสถานที่ เพื่อเปิดโอกาสให้ชุมชนได้มาร่วมงานกัน เช่นเทศกาลสงกรานต์ ลอยกระทง คริสต์มาส

ตรุษจีน รวมทั้งกิจกรรมวันพิเศษของบุคคลในครอบครัวเช่น วันเกิด วันครบรอบแต่งงาน ฯลฯ กิจกรรม
 นันทนาการพิเศษ 1. วันนันทนาการพิเศษ เทศกาลมหกรรมต่างๆเช่น วันสงกรานต์ ลอยกระทง หรือ
 เทศกาลศิลปะหัตถกรรม วันเกิดชุมชน เป็นต้น 2. นิทรรศการ เป็นการส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจแก่
 ชุมชน เช่นงานอดิเรก การประกวดสิ่งประดิษฐ์ สัตว์เลี้ยง แสตมป์ ต้นไม้ 3. การแสดงบนเวที เช่น ละคร
 สตรี คอนเสิร์ต ดนตรี การประกวดทักษะความสามารถ เช่น การจัดสวนดอกไม้ แข่งขันตกปลา ทำ
 ขนมเค้ก ประกวดนางงาม แข่งขันกินผลไม้ แข่งขันจักรยาน 5. เทศกาลเดินรำ เทศกาลดนตรี เทศกาล
 ศิลปะหัตถกรรม เทศกาลกีฬาพื้นเมือง ในเรื่องในเรื่องกิจกรรมนันทนาการประเภท การบริการ
 อาสาสมัคร (Voluntaryเป็นกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม การให้และการรับ การร่วมมือของ
 ชุมชน ก่อให้เกิดความพึงพอใจ และการพัฒนาจิตใจ ของบุคคลและสังคม อาสาสมัครเป็นการ
 ให้บริการอย่างปราศจากสินจ้าง รางวัล เป็นการเสริมสร้างทักษะ และการสร้างคุณภาพชีวิต ได้แก่ 1.
 การพัฒนาชุมชน วัด โรงเรียน สถานที่ราชการ โบราณสถาน และโบราณวัตถุ 2. ลูกเสือชาวบ้าน
 พัฒนาชุมชนหรือหมู่บ้าน 3. กีฬาที่จัดโดยสโมสรสมาคมกีฬาหรือสถาบันการศึกษา 4. งานศิลปะจัด
 กิจกรรมศิลปะชุมชน การส่งเสริมศิลปะพื้นบ้าน 5. นันทนาการนอกเมือง /กลางแจ้ง ช่วยส่งเสริมคุณค่า
 อาสาสมัครการให้การรับผู้ผู้นำ ผู้ตามที่ดี 6. องค์การ YMCA YWCA บ้านพักเยาวชน จัดกิจกรรมเพื่อ
 บริการชุมชน ในเมือง และนานาชาติ 7. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชน
 แห่งชาติมีกิจกรรมพัฒนาอาสาสมัครเยาวชนให้เกิดการพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ 8. ศูนย์
 เยาวชนส่งเสริมการพัฒนาเยาวชนและการบริหารอาสาสมัครและชุมชน 9. โรงเรียนและสถานศึกษา
 จัดชุมนุม ชมรม ฝึกอบรมนักเรียนนิสิต นักศึกษา ให้รู้จักกิจกรรมอาสาสมัครบริการสังคม 10. สมาคม
 มูลนิธิ องค์การเอกชน อาสาสมัครจัดกิจกรรมอาสาสมัครเช่น สมาคมสตรี สภาสตรีแห่งชาติ มูลนิธิสาย
 ใจไทย เป็นต้น

ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากผลการวิจัยการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับ
 ต้น ผู้วิจัยมีข้อเสนอสำหรับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในวิชาชีพนันทนาการดังนี้

1. เป็นแนวทางสำหรับหน่วยงานหรือสถาบันที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาบุคลากรหรือ ผู้นำ
 นันทนาการ นำโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น ไปใช้ในการ
 พัฒนาบุคลากรด้านการเป็นผู้นำนันทนาการให้เกิด องค์ความรู้ ความสามารถ อบรมในขั้นสูงต่อไป

2. ผลการวิจัยสามารถประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน ทางด้านผู้นำนันทนาการให้มีรูปแบบการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น เพื่อเป็นการยกระดับมาตรฐานการศึกษาทางด้านผู้นำนันทนาการในระดับอุดมศึกษา

3. เป็นแนวทางสำหรับผู้ปฏิบัติหน้าที่เป็นวิทยากร หรือหน่วยงานที่จะจัดอบรมเพื่อพัฒนาบุคลากรในจำนวน 3 วัน 2 คืน สามารถนำโปรแกรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปประยุกต์ใช้ในการฝึกอบรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับกลางและระดับสูง เพื่อเป็นการพัฒนาศักยภาพของผู้นำนันทนาการให้สูงขึ้น

2. ควรมีการศึกษาวิจัยโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีความเหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย จะได้สอดคล้องกับความต้องการสังคมไทย และช่วยพัฒนานักนันทนาการให้มีประสิทธิภาพขึ้นไป

3. ควรมีการศึกษาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อพัฒนาผู้นำนันทนาการ สำหรับหน่วยงาน หรือองค์กรต่างๆ เช่นโปรแกรมผู้นำนันทนาการในโรงงานเป็นต้น จะทำให้เป็นการพัฒนา ความสามารถ ประสิทธิภาพ ของผู้นำนันทนาการ ในหลากหลายรูปแบบ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อองค์กรและหน่วยงานต่างๆ



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม.

- กำโชค เผือกสุวรรณ. (2559). *ผู้นำนันทนาการ*. หน้าผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- (2559). *ประโยชน์ของนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรมพลศึกษา. (2555). *ความสำคัญของนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสแควร์.
- (2555). *ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสแควร์.
- กรมพลศึกษา. (2544). *ผู้นำนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสแควร์.
- (2544). *ลักษณะของผู้นำนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสแควร์.
- (2544). *คุณสมบัติทั่วไปของผู้นำนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสแควร์.
- (2544). *ประเภทของผู้นำนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสแควร์.
- (2544). *หน้าที่ของผู้นำนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสแควร์.
- คณิต เขียววิชัย. (2534). *หลักนันทนาการ*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จุฬาลักษณ์ สอนไชยา. (2546). ผลของการจัดโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาสุขภาพของผู้สูงอายุ. ปรินญาณิพนธ์ ค.ม. (สุขศึกษาและพลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- เจษฎา เจียรณะ; และบัณฑิต เกิดปรานค์. (2546). *กีฬาเพื่อพัฒนาสุขภาพและบุคลิกภาพ*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ชินวัฒน์ คำหวาน. (2545). ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพเด็กในสถานสงเคราะห์. ปรินญาณิพนธ์ ค.ม. (สุขศึกษาและพลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ณรงค์ วิชัยรัตน์. (2560). โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น. ชลบุรี: สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรี.
- ดนุ จีระเดชากุล. (2541). *นันทนาการสำหรับเด็ก = Recreation for children*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ต่อศักดิ์ กาญจนทรัพย์สิน. (2551). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการเป็นผู้นำนันทนาการของนิสิตระดับปริญญาตรีวิชาเอกนันทนาการคณะพลศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. ปรินญาณิพนธ์ ค.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- ทัศนีย์ ช้อนขุนทด. (2542). ผลของการมีส่วนร่วมตามโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านสมรรถภาพทางกายและอึดทนในทัศนียของเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกลาง. ปรินญญาณีพนธ์ ค.ม. (สุขศึกษาและพลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ทรงพล เพ็ชรทอง. (2555, มกราคม-มิถุนายน). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเสริมความรู้การเป็นผู้นำนันทนาการ สำหรับนิสิตปริญญาตรี. วารสารคณะพลศึกษา 15: 1.
- ทองพูล จันทบูรณ์. (2547). คุณลักษณะของผู้ผู้นำนันทนาการตามทัศนะของสมาชิกศูนย์เยาวชนสังกัดกรุงเทพมหานคร. ปรินญญาณีพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. (2551). เอกสารคำสอนรายวิชา 3906303 การเป็นผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพฯ: กลุ่มวิชานันทนาการศาสตร์และการจัดการกีฬา สำนักวิทยาศาสตร์ การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทอดศักดิ์ ถวิล. (2552). คุณลักษณะที่เป็นจริงและที่คาดหวังของผู้ผู้นำนันทนาการตามความคิดเห็นของผู้บริหารและอาจารย์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตภาคกลาง. ปรินญญาณีพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ธนาชาติ ถวิลรพิชา. (2559). คุณลักษณะที่พึงปรารถนาของผู้ผู้นำนันทนาการในชุมชนของเทศบาลในประเทศไทย. วารสารคณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 19(1): 298-307.
- บัญญัติ ชมกลิ่น. (2546). คุณลักษณะของผู้ผู้นำนันทนาการตามความคาดหวังของผู้ประกอบการธุรกิจนันทนาการ. ปรินญญาณีพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- (2547). คุณลักษณะของผู้นำกิจกรรมนันทนาการตามความคาดหวังของผู้ประกอบการธุรกิจนันทนาการในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล. ปรินญญาณีพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พีระพงศ์ บุญศิริ. (2542). นันทนาการและการจัดการ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- ภูฟ้า เสวกพันธ์. (2543). ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาเชาว์อารมณ์ของนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย. ปรินญญาณีพนธ์ ค.ด. (สุขศึกษาและพลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- เยาวดี วิบูลย์ศรี. (2552). *การวัดผลและการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รชาดา เครือทิวา. (2555). *โครงการวิจัยแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวชุมชนโดยการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียในจังหวัดอ่างทอง*. อ่างทอง: สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต อ่างทอง.
- ราณี อธิชัยกุล และคณะ. (2545). *การจัดการนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- เรืองยศ วัชรเกตุ. (2546). *คุณลักษณะและทักษะพื้นฐานของบุคลากรในวิชาชีพนันทนาการ*. ปริญญาานิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2540). *หลักการพลศึกษา*. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สรารัฐ ชัยวิจิตร. (2552). *ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมผู้นำนันทนาการกับการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างขององค์กรการใช้เวลาว่างในเขตกรุงเทพมหานคร*. ปริญญาานิพนธ์ วท.ม. (นันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- สำนักงานพลศึกษา กีฬาและนันทนาการ ภูมิภาค กรมพลศึกษา. (2555). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555- 2559)*. กรุงเทพฯ: การศาสนา.
- สุวิมล ตั้งสังข์จรรย์. (2541). *สารความรู้เกี่ยวกับพลศึกษาและนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: โชติสุขการพิมพ์
- (2549). *เอกสารประกอบการวิชานันทนาการและการใช้เวลาว่างสำหรับผู้สูงอายุ*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- (2551). *เอกสารประกอบการเรียนวิชาการวางแผนโครงการนันทนาการและการเป็นผู้นำ*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- (2553). *นันทนาการและการใช้เวลาว่าง*. กรุงเทพฯ: เอดิสันเพรส โปรดักส์.
- (2555ก). *แนวทางการเขียนโครงการนันทนาการ*. *เอกสารประกอบการเรียนวิชาการวางแผนโครงการนันทนาการและการเป็นผู้นำ*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- (2555ข). *Proceedings การประชุมวิชาการนันทนาการครั้งที่ 9 เรื่องการพัฒนาโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้สูงอายุ*. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2556). *การอบรมผู้นำนันทนาการต้นแบบ: ผู้นำนันทนาการสำหรับเด็ก ผู้สูงอายุ และบุคคลพิเศษ*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาบุคลากรการพลศึกษาและกีฬา กรมพลศึกษา.
- อเนก หงษ์ทองคำ. (2542). *นันทนาการกับสังคม*. กรุงเทพฯ: คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อารมณี นาวากาญจน์. (2546). *รายงานการวิจัยเรื่อง เจตคติเกี่ยวกับนันทนาการของบุคลากร ในหน่วยงานสังกัดกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- American College of Emergency Physician. (2016). *Seeking Medical Care. First Aid, CPR and AED Standard*. MA: Jones & Bartlett Learning.
- After School Program Office of the California. (2009). *California Afterschool Physical Activity Guidelines*. CA: CDE Press.
- Alderfer, C. (1969). An Empirical Test of a New Theory of Human Needs. *Organizational Behavior and Human Performance*. 4: 142-175.
- American Camping Association. (1990). *Outdoor Living Skills: Instructors Manual*. IN: ACA Publications.
- Anderson, P. (2010). *Characteristic of a Community*. Retried October 1, 2010, from <http://www.psawaa.com>
- Austin, D.R. (2004). *Introduction to Therapeutic Recreation*. IL: Sagamore Publishing.
- Bass, B. (1990). From Transactional to Transformational Leadership: Learning to Share the Vision. *Organizational Dynamics*, 18 (3), Winter, 1990, 19-31.
- Best, J.W. (1977). *Research Education*. NJ: Prentice Hall.
- Best, S. (2010). *Leisure Studies*. Washington D.C.: SAGE.
- Blanchard, K. (2007). *Leading at a Higher Level on Leadership and Creating High Performing Organizations*. NJ: Pearson/Prentice Hall.
- Bollin. (1998). The At – Home Independence Program / Recreation Program Implemented by a Volunteer . Psychology Literature. Teledo : Unison Behavioral Health Group.
- Bootzin, R.R., & Loftus, E.F.; & Zajonc, R.B. (1983). *Psychology Today*. New York: Random House.

- Boyd, J. (2010). *OODA Loop*. Retrieved August 7, 2010 from: <http://nwlink.com/-donclark/leadership/ooda.html>.
- Butter, G. D. (1959). *Introduction to Community Recreation*. NY: McGraw-Hill Book Company.
- Carron, A.V. (1980). *Social Psychology of Sport*. NY: Movement Press.
- Carron, A.V.; & Eys, M.A. (2012). *Group Dynamics in Sport*. WV: Fitness Information Technology.
- Eaton, A.M. (2011). *Increasing Inclusive Recreation Opportunities for Children with Disabilities through Community - Based Participation Intervention*. Proquest Dissertation & Theses. Retrieved September 9, 2011. From <http://search.proquest.com/docview/863205840?accountid=44800>.
- Eaton, S.E. (2014). *10 Characteristics of Community Leaders*. Retrieved May 31, 2015. From <http://wp.me/pNAh3-1tl>.
- Edginton, C.; WP, Jordan, D.G.; Graaf, D.; & Edition, S.R. (1995). *Leisure Life Satisfaction*. IA: Wm. C. Brown Communication.
- Edginton, C.R.; Hanson, C.J.; Edginton, S.R.; & Hudson, S.D. (1998). *Leisure Programming: Service-Centered and Benefits Approach*. Quebec: Printing Book Group/Fairfield.
- Edginton, C.R.; Hudson, S.D.; & Scholl, K.G. (2005). *Leadership for Recreation, Parks, and Leisure Services*. IL: Sagamore Publishing, L.L.C.
- Edginton, C.R.; Kowalsky, C.; & Randall, S. (2005). *Youth Work: Emerging Perspectives in Youth Development*. IL: Sagamore Publishing.
- Edginton, C.R.; Hudson, S.D.; Scholl, K.G.; & Laugon, L. (2011). *Leadership for Recreation, Parks, and Leisure Science*. IL: Sagamore Publishing.
- Farrell and Lundegren. (1998). Conventional or sustainable tourism? No room for choice, *Tourism Management* 20,189-191.

- Haywood, L. (1994). *Community Leisure and Recreation: Theory and Practice*. Oxford: Routledge.
- Hersey, Paul; Blanchard, Kenneth H.; & Johnson, Dewey E. (1983). *Management of Organizational Behavior*. 4th ed. New Dehi: Prentice-Hall International of India.
- Jenkins, JM & Pigram, JJ (eds). 2003. *Encyclopedia of leisure and outdoor recreation*, Routledge. London, UK.
- Kelly, J.R.; & Freysinger. V.J. (2006). *21st Century Leisure Current Issues*. MA: Allyn & Bacon.
- Kraus, R. (1997). *Recreation Programming: A Benefits - Driven Approach*. MA: Allyn & Bacon.
- Lamb, L.F.; & McKee, K.B. (2004). *Applied Public Relations: Cases in Stakeholder Management*. NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Maslow, A.H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*. 50, 370-396.
- Maslow, A.H. (1971). *The Farther Reaches of Human Nature*. NY: McGraw-Hill.
- McGragor, D. (1957). Proceedings of the Fifth Anniversary Convocation of the School of Industrial Management. MA: Massachusetts Institute of Technology.
- Patton, L.P. (1993). *Recreation Programming*. In
- Pressley. (1997). สืบค้นเมื่อ 25 กันยายน 2559 จาก www.questia.com/PM.Qst?e=o&d=58012903.
- Porter, M.E. (1980). *Competitive Strategy, Techniques for Analyzing Industries and Competitors*. NY: The Free Press.
- Porter, M.E.; & Lawler, E. (1966). *Managerial Attitudes and Performance*. IL: Dorsey Press.
- Raven, B.H. (1965). Social Influence and Power. In I. D. Steiner; & M. Fishbein. (Eds.). *Current Studies in Social Psychology*. NY: Holt. Rinehart. pp. 371-382.
- Riddick, C.; & Russell, R. (1999). *Evaluative Research in Recreation, Park, and Sport Setting: Searching for Useful Information*. IL: Sagamore Publishing.
- Ronald, M.; & Clifford, N. (2011). *Evolution of the PDCA*. Retrieved October 1, 2011. from <http://en.wikipedia.org/wiki/PDCA>.
- Russell, V.R. (2001). *Leadership in Recreation*. NY: McGraw - Hill.

- Rossmann, R.; & Mickenny, W. (2000). *Official Study Guide for the Certified Park and Recreation Professional*. VA: NRPA.
- Rossmann, R.; & Schlatter, B. (2015). *Recreation Programming*. IL: Sagamore Publishing.
- Schaumleffel, N.A.; & Backlund, E.A. (2009). Program Leaders' Intention to Process Recreation Experience to Achieve Targeted Outcomes. *Managing Leisure*. 14(4): 141-160.
- Smith, Anthony D. (1991). *National Identity*. London: Penguin.
- Sommer, R. (1969). Personal Space. *Journal of Personality and Social Psychology*. 7: 704-714.
- Triplitt, N. (1897). The dynamogenic factors in pacemaking and competition. *American Journal of Psychology*, 9, 507-533.
- Tuckman, B.W.; & Jenson, M.A.C. (1977). Stages of small group development revisited. *Group and Organizational Studies*. 2, 419-427.
- U.S. Army. (1983). *Military Leadership: Field Manual*. Washington, DC: US. Government Printing Office.
- U.S. Army Handbook. (1973). *Military Leadership*. Washington, DC: Government Printing Office.
- Vick, C.G. (1989). *You Can Be a Leader: a Guide for Developing Leadership Skills*. IL: Sagamore Publishing.
- Vroom, V. (1964). *Work and Motivation*. New York: John Wiley & Sons.
- Weiskopf, D. C. (1982). *Recreation and leisure: improving the quality of life*. Boston, Allyn and Bacon.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

- | | |
|---|---|
| 1. อาจารย์ ดร.วิจิต ธีไชย | ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ-พลศึกษา
นักวิชาการอิสระ |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.กำโชค เผือกสุวรรณ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ นักวิชาการอิสระ |
| 3. รองศาสตราจารย์ ดร.ไพบูรณ์ ศรีสวัสดิ์ | ผู้เชี่ยวชาญด้าน นันทนาการ-พลศึกษา
คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 4. อาจารย์ ดร.นพดล จิระบุญดิลก | ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ – พลศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์สถาบันการพลศึกษา |
| 5. รองศาสตราจารย์ ดร.ชาญชัย ศิริพันธุ์ | ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ-พลศึกษา
สถาบันการพลศึกษา |
| 6. รองศาสตราจารย์ สมควร โพธิ์ทอง | ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ ภาคนันทนาการ
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัยโรจน์ สายพันธ์ | ผู้เชี่ยวชาญด้านพลศึกษา ภาคนันทนาการ
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |

ภาคผนวก ข

หนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย



หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย (Informed Consent Form)

วันที่

ข้าพเจ้า.....อายุ.....ปี อยู่บ้านเลขที่.....ถนน.....หมู่ที่.....
แขวง/ตำบล.....เขต/อำเภอ.....จังหวัด.....
โทรศัพท์.....

ขอทำหนังสือนี้ให้ไว้ต่อหัวหน้าโครงการวิจัยเพื่อเป็นหลักฐานแสดงว่า

ข้อ 1. ข้าพเจ้า ได้รับทราบโครงการวิจัยของ...นายณรงค์ วิชัยรัตน์.....

เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น THE DEVELOPMENT OF TRAINING PROGRAM TO ENHANCING COMPETENCIES OF BEGINNING RECREATION LEADERS

ข้อ 2. ข้าพเจ้า ยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ ด้วยความสมัครใจ โดยมิได้มีการ บังคับขู่เข็ญ หลอกลวง แต่ประการใด และจะให้ความร่วมมือในการวิจัยทุกประการ

ข้อ 3. ข้าพเจ้า ได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย ประสิทธิภาพ ความปลอดภัย อาการหรืออันตรายที่อาจเกิดขึ้น รวมทั้งแนวทางป้องกัน และแก้ไข หากเกิดอันตราย ค่าตอบแทนที่จะได้รับ ค่าใช้จ่ายที่ข้าพเจ้าจะต้องรับผิดชอบจ่ายเอง โดยได้อ่านข้อความ ที่มีรายละเอียดอยู่ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยโดยตลอด อีกทั้งยังได้รับคำอธิบายและตอบข้อสงสัยจาก หัวหน้าโครงการวิจัยเป็นที่เรียบร้อยแล้ว และตกลงรับผิดชอบตามคำรับรองในข้อ 5 ทุกประการ

ข้อ 4. ข้าพเจ้า ได้รับการรับรองจากผู้วิจัยว่าจะเก็บข้อมูลส่วนตัวของข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยเฉพาะ ผลสรุปการวิจัยเท่านั้น

ข้อ 5. ข้าพเจ้า ได้รับทราบจากผู้วิจัยแล้วว่า หากมีอันตรายใดๆ **อันเกิดขึ้นจากการวิจัยดังกล่าว** ข้าพเจ้า จะได้รับการรักษาพยาบาลจากคณะผู้วิจัย โดยไม่คิดค่าใช้จ่ายและจะได้รับค่าชดเชยรายได้ที่ สูญเสียไปในระหว่างการ รักษาพยาบาลดังกล่าว ตลอดจนมีสิทธิได้รับค่าทดแทนความพิการที่อาจเกิดขึ้น จากการวิจัยตามสมควร

ข้อ 6. ข้าพเจ้า ได้รับทราบแล้วว่าข้าพเจ้ามีสิทธิ์จะบอกเลิกการร่วมโครงการวิจัยนี้ และการบอกเลิกการร่วม โครงการวิจัยจะไม่มีผลกระทบต่อการศึกษาโรคที่ข้าพเจ้าจะพึงได้รับต่อไป

ข้อ 7. หากข้าพเจ้ามีข้อข้องใจเกี่ยวกับขั้นตอนของการวิจัย หรือหากเกิดผลข้างเคียงที่ไม่พึงประสงค์จากการ วิจัย สามารถติดต่อกับ...นายณรงค์ วิชัยรัตน์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรี เลขที่ 111 หมู่ 1 ตำบลหนองไม้แดง อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20000 โทรศัพท์ 038-ต่อ 105 มือถือ 081-6012971 โทรสาร 02-5

ข้อ 8. หากข้าพเจ้า ได้รับการปฏิบัติไม่ตรงตามที่ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย ข้าพเจ้าจะสามารถติดต่อกับประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับการพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำใน มนุษย์หรือผู้แทน ได้ ที่สถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทรศัพท์ 02-649-5000 ต่อ 11015-11018

ข้าพเจ้าได้อ่านและเข้าใจข้อความตามหนังสือนี้โดยตลอดแล้ว เห็นว่าถูกต้องตามเจตนาของข้าพเจ้า จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญพร้อมกับหัวหน้าโครงการวิจัยและต่อหน้าพยาน

ลงชื่อ ลงชื่อ
 (.....)
 ผู้ยินยอม / ผู้แทนโดยชอบธรรม ผู้ให้ข้อมูลและขอความยินยอม/หัวหน้าโครงการวิจัย

ลงชื่อพยาน ลงชื่อพยาน
 (.....) (.....)

ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมการวิจัย อ่านหนังสือไม่ออก ผู้ที่อ่านข้อความทั้งหมดแทนผู้เข้าร่วมการวิจัยคือ

นายณรงค์ วิชัยรัตน์

จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นพยาน

ลงชื่อพยาน
 (.....)

หมายเหตุ

1. ในกรณีที่ผู้ให้ความยินยอมมีอายุไม่ครบ 18 ปีบริบูรณ์ จะต้องเป็นผู้ปกครองตามกฎหมายเป็นผู้ให้ความยินยอมด้วย หรือผู้ป่วยที่ไม่สามารถแสดงความยินยอมได้ด้วยตนเอง จะต้องเป็นผู้มีอำนาจทำการแทน เป็นผู้ให้ความยินยอม

2. กรณีผู้ยินยอมตนให้ทำวิจัย ไม่สามารถอ่านหนังสือได้ ให้ผู้วิจัยอ่านข้อความในหนังสือให้ความยินยอมนี้ให้แก่ผู้ยินยอมตนให้ทำวิจัยฟังจนเข้าใจแล้ว และให้ผู้ยินยอมตนให้ทำวิจัยลงนาม หรือพิมพ์ลายนิ้วหัวแม่มือรับทราบ ในการให้ความยินยอมดังกล่าวด้วย

ภาคผนวก ค

แบบประเมินสมรรถนะการเป็นผู้นำนันทนาการระดับต้น



แบบประเมินสมรรถนะการเป็นผู้นำนันทนาการระดับต้น

ตอนที่ 1 ขอให้ใส่เครื่องหมาย ลงใน ตามความเป็นจริงของท่าน

เพศ หญิง

ชาย

ตอนที่ 2 จงแสดงความคิดเห็นที่มีต่อการมีสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น โดยใส่ เครื่องหมาย

ในช่องที่ตรงกับความสามารถของท่าน

4=เห็นด้วยมาก 3=เห็นด้วยปานกลาง 2=เห็นด้วยเล็กน้อย 1=ไม่เห็นด้วย

ข้อ	สมรรถนะของผู้นำนันทนาการระดับต้น	ระดับ ความคิดเห็น			
		4	3	2	1
1.	รู้และเข้าใจในหลักปรัชญานันทนาการ				
2.	รู้และเข้าใจในลักษณะธรรมชาติของนันทนาการ				
3.	รู้และเข้าใจความหมายของนันทนาการ				
4.	รู้และเข้าใจประเภทของกิจกรรมนันทนาการ				
5.	รู้และเข้าใจในคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ				
6.	รู้และเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของผู้นำนันทนาการ				
7.	รู้และเข้าใจวิธีการพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการ				
8.	รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการนันทนาการ				
9.	รู้และเข้าใจในการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ				
10.	รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ				
11.	รู้และเข้าใจในทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y				
12.	รู้และเข้าใจในนำกระบวนการ การจัดพลวัตกลุ่มมาใช้ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ				
13.	รู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงานในการจัดดำเนินการโปรแกรมนันทนาการ				
14.	สามารถใช้หลักทฤษฎีวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรมนันทนาการ				
15.	สามารถใช้รูปแบบ OODA Loop ดำเนินการกิจกรรมนันทนาการได้อย่าง				

ข้อ	สมรรถนะของผู้หน้านันทนาการระดับต้น	ระดับ ความคิดเห็น			
		4	3	2	1
	ต่อเนื่อง				
16.	สามารถนำกิจกรรมนันทนาการได้ทุกประเภท				
17.	สามารถอธิบายและสาธิตและถ่ายทอดทักษะการนำกิจกรรมนันทนาการได้				
18.	สามารถทำการประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้				



เลขที่

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้นำนันทนาการระดับต้น

ตอนที่ 1 ขอให้ใส่เครื่องหมาย ลงใน ตามความเป็นจริงของท่าน

เพศ หญิง

ชาย

ตอนที่ 2 ความต้องการคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของผู้นำนันทนาการระดับต้น

คำชี้แจง ขอให้ใส่เครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับความต้องการของท่าน

ข้อ	คุณลักษณะที่พึงประสงค์	ระดับความต้องการ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	มีความรู้ความเข้าใจในวิชาชีพนันทนาการ					
2.	มีความรู้ความเข้าใจในหลักและวิธีการนำกิจกรรมนันทนาการ					
3.	มีความรักและศรัทธาในวิชาชีพนันทนาการ					
4.	มีความรู้ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของการเป็นผู้นำ					
5.	มีความรู้ความเข้าใจในหลักและทฤษฎีของการเป็นผู้นำ					
6.	สามารถเขียนโครงการและจัดโปรแกรมนันทนาการ					
7.	มีความสามารถในการนำกิจกรรมนันทนาการได้ทุกประเภท					
8.	มีความสามารถในการปฏิบัติทักษะกิจกรรมนันทนาการได้					
9.	มีทักษะในการถ่ายทอดสารคดี และอธิบายกิจกรรมนันทนาการได้					

ข้อ	คุณลักษณะที่พึงประสงค์	ระดับความต้องการ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
10.	มีความสามารถในการกำกับดูแลสมาชิกในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการ					
11.	มีทักษะในการสื่อสาร สัมพันธ์ กับองค์กรและบุคคล					
12.	มีความสามารถบริหารจัดการปัจจัยเกื้อหนุนต่างๆ เพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
13.	มีความรู้ความเข้าใจ และสามารถในการสวัสดิศึกษา และสุขศึกษา เพื่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
14.	มีคุณธรรมในการปฏิบัติหน้าที่ผู้นำนันทนาการทั้งก่อนดำเนินการ และภายหลังดำเนินการกิจกรรมนันทนาการ					
15.	เป็นผู้มีปฎิภาณไหวพริบดีในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า					

**ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม
ประเมินความสามารถของผู้หน้านันทนาการระดับต้น**

ข้อ	รายการพิจารณา	ความคิดเห็น ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน				ค่า IOC
		+1	0	-1	รวม	
1.	รู้และเข้าใจในหลักปรัชญานันทนาการ					
2.	รู้และเข้าใจในลักษณะธรรมชาติของนันทนาการ					
3.	รู้และเข้าใจความหมายของนันทนาการ					
4.	รู้และเข้าใจประเภทของกิจกรรมนันทนาการ					
5.	รู้และเข้าใจในคุณลักษณะของผู้หน้านันทนาการ					
6.	รู้และเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของผู้หน้านันทนาการ					
7.	รู้และเข้าใจวิธีการพัฒนาทักษะผู้หน้านันทนาการ					
8.	รู้และเข้าใจในการเขียนโครงการนันทนาการ					
9.	รู้และเข้าใจในการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ					
10.	รู้และเข้าใจจิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมแบบมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ					
11.	รู้และเข้าใจในทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y					
12.	รู้และเข้าใจในนำกระบวนการ การจัดพลวัตกลุ่มมาใช้ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
13.	รู้และเข้าใจ วิธีการสร้างทีมงานในการจัดดำเนินการโปรแกรมนันทนาการ					
14.	สามารถใช้หลักทฤษฎีวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรม นันทนาการ					
15.	สามารถใช้รูปแบบ OODA Loop ดำเนินการกิจกรรม นันทนาการได้อย่างต่อเนื่อง					
16.	สามารถนำกิจกรรมนันทนาการได้ทุกประเภท					
17.	สามารถอธิบายและสาธิตและถ่ายทอดทักษะการนำ กิจกรรมนันทนาการได้					
18.	สามารถทำการประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้					

ภาคผนวก ง

แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face validity)
โปรแกรมสร้างเสริมสมรรถนะผู้นำนักการระดับต้น



แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face validity) โปรแกรมสร้างเสริมสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ เป็นแบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face validity) ของโปรแกรมสร้างเสริมสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น โดยมีวัตถุประสงค์ให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาพิจารณาความสอดคล้อง ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ของโปรแกรมฯ โดยให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “คะแนน การพิจารณา” ตามความคิดเห็นของท่าน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงต่อไป

แบบประเมินฉบับนี้ มีทั้งหมด 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face validity) ของโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

คำชี้แจง โปรดพิจารณาว่า องค์ประกอบต่างๆ ของโปรแกรมฯ มีความสอดคล้องกันมากน้อยเพียงใด และทำเครื่องหมายตามความเห็นของท่าน ดังนี้

- ✓ ลงในช่อง ถ้าแน่ใจว่าเหมาะสม
- ✓ ลงในช่อง ถ้าแน่ใจว่าไม่เหมาะสม

ภาคผนวก จ

คู่มือโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนักการระดับต้น





**คู่มือโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้าง
สมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น**

คำนำ

ผู้นำนันทนาการระดับต้น เป็นบุคลากรทางด้านวิชาชีพด้านนันทนาการที่มีความรู้ความสามารถ และทักษะต่างๆด้านกิจกรรมนันทนาการทุกประเภท มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการบริการนันทนาการให้กับสังคม

ผู้นำนันทนาการระดับต้นจึงจะต้องคำนึงถึงสมรรถนะหลักในการทำงาน ด้านนันทนาการที่จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบคือ ทักษะทางด้านความคิด(Conceptual Skill) ร้อยละ 10 ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ (Human Relation Ship Skill) ร้อยละ 30 และทักษะด้านเทคนิค/ปฏิบัติ(Technical/Practical Skill) ร้อยละ 60 Edginton Hansun โปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น จะเป็นตัวเสริมสร้างประสิทธิภาพของผู้นำนันทนาการ ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพชีวิตที่ดีของบุคคลและชุมชน

ผู้วิจัยมีแนวคิดทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้นเพื่อเป็นการยกระดับ การทำงาน วิชาชีพ นันทนาการและสมรรถนะของผู้นำนันทนาการระดับต้น ให้มีทิศทางการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและยังเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานทางการศึกษา สามารถนำไปพัฒนานันทนาการระดับต้น ไปประยุกต์ใช้ในหลักสูตรที่มีการเรียนการสอน วิชา นันทนาการ อย่างมีประสิทธิภาพได้ต่อไป

ณรงค์ วิชัยรัตน์

สารบัญ

หน้า

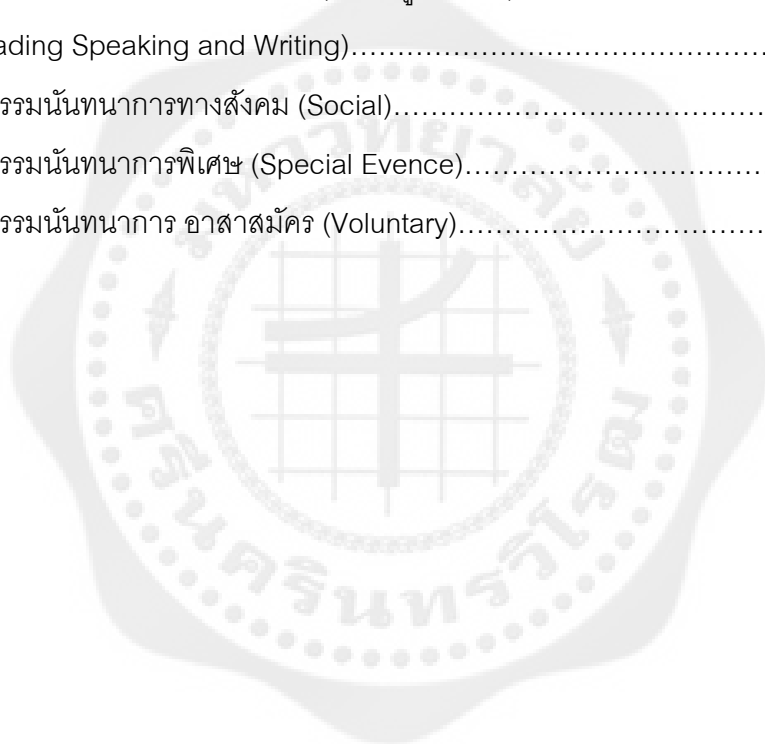
หลักการและเหตุผล.....	203
วัตถุประสงค์.....	204
ตารางอบรมโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น.....	205
สัปดาห์ที่ 1 หลักปรัชญา ความหมาย ลักษณะธรรมชาติ ของกิจกรรมนันทนาการ...	206
ใบงานที่ 1.....	207
หลักปรัชญา ความหมาย ลักษณะธรรมชาติ และประเภท กิจกรรมนันทนาการ.....	208
คุณค่าและความสำคัญของปรัชญานันทนาการ.....	208
แนวคิดของปรัชญานันทนาการ.....	210
ปรัชญาจิตนิยม (Idealism).....	210
ปรัชญาวัตถุนิยม (Realism).....	210
ปรัชญาประสบการณ์นิยม(Experimentalism).....	211
ปรัชญาอัตถิภาวนิยม(Existentialism).....	213
สัปดาห์ที่ 2 คุณลักษณะ บทบาท หน้าที่ และวิธีการพัฒนาผู้นำนันทนาการ.....	219
ใบงานที่ 2	220
ลักษณะของผู้นำกิจกรรมนันทนาการ.....	221
คุณสมบัติทั่วไปของผู้นำนันทนาการ.....	222
คุณสมบัติแต่ละบุคคลของผู้นำนันทนาการ.....	223
ประเภทของผู้นำนันทนาการ.....	223
หน้าที่ของผู้นำนันทนาการ.....	225
วิธีการพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการ.....	228
สัปดาห์ที่ 3 การเขียนโครงการและการจัดโปรแกรมนันทนาการ.....	229
ใบงานที่ 3.....	239
การเขียนโครงการนันทนาการ.....	231
การจัดโปรแกรมด้วย APIE.....	232

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
สัปดาห์ที่ 4 จิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ	
ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y กระบวนการจัดพลวัตรกลุ่ม	
และการสร้างทีมงาน.....	234
ใบงานที่ 4.1.....	236
ใบงานที่ 4.2.....	237
จิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ทฤษฎีความแตกต่าง	
ระหว่างผู้นำประเภท x และ y.....	238
กระบวนการจัดพลวัตรกลุ่มและการสร้างทีมงาน.....	239
สัปดาห์ที่ 5 ยุทธศาสตร์ และยุทธวิธี การเป็นผู้นำ รูปแบบ OODA Loop	
วิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรม.....	246
ใบงานที่ 5.....	247
ยุทธศาสตร์และยุทธวิธีของการเป็นผู้นำ.....	248
OODA Loop Model.....	248
การวิเคราะห์ SWOT.....	250
สัปดาห์ที่ 6 การประเมิน การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ การดำเนินกิจกรรม	
นันทนาการประเภทต่าง ๆ.....	251
ใบงานที่ 6.1.....	252
ใบงานที่ 6.2.....	253
กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม.....	271
กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา.....	274
กิจกรรมนันทนาการประเภทเต้นรำ.....	279
สัปดาห์ที่ 7 ดำเนินการนันทนาการประเภทต่าง ๆ.....	280
ใบงานที่ 7.....	281
กิจกรรมนันทนาการ ประเภท ละคร (Drama).....	282
กิจกรรมนันทนาการ งานอดิเรก (Hobby).....	282

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
กิจกรรมนันทนาการการดนตรี และการร้องเพลง (Music and Singing).....	286
กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง (Out door Recreation).....	295
สัปดาห์ที่ 8 ดำเนินการนันทนาการประเภทต่างๆ.....	298
ใบงานที่ 8.....	299
กิจกรรมนันทนาการ วรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน) (Reading Speaking and Writing).....	231
กิจกรรมนันทนาการทางสังคม (Social).....	307
กิจกรรมนันทนาการพิเศษ (Special Evence).....	310
กิจกรรมนันทนาการ อาสาสมัคร (Voluntary).....	312



การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรม เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ ผู้นำนันทนาการระดับต้น

หลักการและเหตุผล

นันทนาการเป็นยุทธศาสตร์การพัฒนาคอนที่ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพของคน โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้การศึกษา ใช้เวลาว่าง(Leisure Body action) และประกอบ กิจกรรม นันทนาการ เพื่อเสริมสร้างคนให้เป็นคนดี มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีคุณธรรม จริยธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริต รับผิดชอบ มีระเบียบวินัย มีสุขภาพดี นันทนาการ สร้างสัมพันธ์ภาพของคนในชุมชน ทำให้รู้จักสามัคคี มีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรม เสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน และเครือข่ายชุมชน ให้เชื่อมโยงกับการพัฒนาชนบทและเมือง ให้เกิดความน่าอยู่ มีความสงบ สะดวก สะอาด ปลอดภัย มีระเบียบวินัย แผนพัฒนาการแห่งชาติ ฉบับที่1 (พ.ศ.2550-2554)

ผู้นำนันทนาการ เป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาสังคม และประเทศชาติ ทุกๆระดับ เพราะกิจกรรมนันทนาการส่งเสริมให้บุคคลในชาติมีคุณภาพชีวิตที่ดี ผู้นำนันทนาการ จำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจในหลักและทฤษฎี มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ แนะนำช่วยเหลือ มีเทคนิค ทักษะในการบริหาร เทคนิคทักษะในการเป็นผู้นำกิจกรรม เทคนิคทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ เทคนิคทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ คุณสมบัติเหล่านี้จะเป็นผลโดยตรงต่อไปยังองค์การจัดการ นันทนาการ องค์การเอกชน ชุมชนและสังคม กำไซค เผือกสุวรรธ :2559:คานา

ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของประเด็นและปัญหาและแนวโน้ม (Trend ant slave) ของการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรของนันทนาการหรือนักวิชาชีพนันทนาการ (Recreation pre fissional) จึงได้ศึกษาว่า สมรรถนะหรือทักษะ ความสามารถหลักของผู้นำนันทนาการที่ต้องมีบทบาทและการ รับผิดชอบในการบริการประชาชน จะต้องมีความรู้ (know ledge) และทักษะ (skill) รวมทั้งทักษะ บริการที่ต้องใช้การบริหารความสัมพันธ์ในการทำงาน จะต้องมีความรู้ความสามารถ และเข้าใจถึง หน้าที่ของการจัดการที่เกี่ยวข้องกับงานของตนเอง ไม่ว่าจะเป็ความสามารถที่จำเป็นต่อการ ปฏิบัติงานในการเป็นผู้นำนันทนาการระดับต้น ซึ่งจำแนกสมรรถนะ เป็น 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะด้าน ความคิด (Conceptual Skill) 10% ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ (Human Relation ship skill) 30% และทักษะด้านเทคนิค/ปฏิบัติ (Technical skill) 60% Edginton, Hadsun ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านี้จะเป็น ตัวชี้วัดความสามารถและทักษะความรู้ผู้นำนันทนาการระดับต้น ปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม ต่อสังคม และประเทศชาติ

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ สมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมมีพื้นฐานองค์ความรู้ ทักษะความสามารถที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงานในการเป็นผู้นำนันทนาการระดับต้น ซึ่งจำแนกสมรรถนะในด้านต่างๆคือ ทักษะด้านแนวความคิด (conceptual skill) 10% ทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ (Human Relationship skill) 30% % และทักษะด้านเทคนิค/ปฏิบัติ (Technical skill) 60%

วิสัยทัศน์

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้นเป็นโปรแกรมที่สามารถพัฒนาผู้ที่เข้าร่วมให้มีความรู้ และทักษะในการเป็นผู้นำนันทนาการระดับต้น พร้อมให้บริการนันทนาการอย่างมีประสิทธิภาพ

พันธกิจ

พัฒนาเสริมสร้างผู้นำนันทนาการผู้นำระดับต้นให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักการ เป็นผู้นำนันทนาการที่มีทักษะและเทคนิคและแนวคิดตามสมรรถนะของผู้นำนันทนาการระดับต้นอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้เข้ารับการอบรม

นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 4 ในโปรแกรมวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ ที่กำลังศึกษาในรายวิชา ผู้นำนันทนาการ วิชาเกม วิชาการอยู่ค่ายพักแรม

ระยะเวลาการอบรม

ใช้ระยะเวลาในการอบรมทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ในสัปดาห์ที่ 1-6 ครั้งละ 2 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 7-8 ครั้งละ 8 ชั่วโมง รวม 40 ชั่วโมง

วิธีการอบรม

1. การบรรยาย
2. เครื่อง LED
3. เอกสารประกอบการฝึกอบรม
4. กระดาษ ปากกา

5. อุปกรณ์ให้จังหวะและดนตรี
6. เครื่องขยายเสียง

การวัดและประเมินผล

1. การทดสอบก่อนและหลังเข้ารับการอบรม (Pre-test Post-test) โดยใช้แบบทดสอบสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น
2. การสังเกตพฤติกรรมระหว่างการฝึกอบรม

ตารางการอบรมโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น

สัปดาห์ที่	เนื้อหา	เวลา (นาที)
1	หลักปรัชญา ความหมาย ลักษณะธรรมชาติ ของกิจกรรมนันทนาการ	180
2	คุณลักษณะบทบาทหน้าที่ และวิธีพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการ	180
3	การเขียนโครงการและการจัดโปรแกรมนันทนาการ	180
4	จิตวิทยาสังคม เกี่ยวกับพฤติกรรมในเรื่อง แรงจูงใจ ทฤษฎีความแตกต่าง ระหว่างผู้นำประเภท x และ y กระบวนการ การจัดพลวัตกลุ่มและการสร้างทีมงาน	180
5	ยุทธศาสตร์ และยุทธวิธีการเป็นผู้นำ รูปแบบ OODA Loop การวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรมนันทนาการ	180
6	การประเมินผลการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปะหัตถกรรม กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา กิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำ	480
7	กิจกรรมนันทนาการประเภทการละคร กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก กิจกรรมนันทนาการประเภทการดนตรีและร้องเพลง กิจกรรมนันทนาการประเภทกิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง	480

สัปดาห์ที่	เนื้อหา	เวลา (นาที)
8	กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่านเขียน พูด) กิจกรรมนันทนาการประเภทกิจกรรมทางสังคม กิจกรรมนันทนาการประเภทกิจกรรมพิเศษ เทศกาลต่างๆ กิจกรรมนันทนาการประเภทการบริการอาสาสมัคร	480

สัปดาห์ที่ 1 หลักปรัชญา ความหมาย ลักษณะธรรมชาติ และประเภทของ

กิจกรรมนันทนาการ

ระยะเวลา 180 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์ 1. ผู้เข้าร่วมมีความรู้ และเข้าใจเกี่ยวกับหลักปรัชญาความหมาย

ลักษณะธรรมชาติ และประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

อุปกรณ์

1. Computer
2. Power Point
3. LCD –Projector
4. กระดาษ ปากกา

การดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้ารับการอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินการบรรยายถามถึงความรู้เกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจาก

ประสบการณ์ที่ผ่านมา

3. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสื่อ Power Point เรื่องหลักปรัชญา นันทนาการ

ความหมายของ นันทนาการ ลักษณะธรรมชาติของ นันทนาการ

4. ผู้ดำเนินการทำการแบ่งกลุ่มผู้เข้ารับการอบรม แบ่งเป็น 4 กลุ่ม

และมอบใบงานให้ดังนี้

1. หลักปรัชญานันทนาการ
2. ความหมายนันทนาการ
3. ลักษณะธรรมชาติของนันทนาการ
4. ประเภทของนันทนาการ
5. ผู้ดำเนินการให้ผู้เข้ารับการอบรมแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานที่ได้รับมอบหมาย

ใบงานที่ 1

ให้กลุ่มของท่านระดมสมองตามหัวข้อที่มอบให้และนำเสนอที่ละกลุ่มดังนี้

1. หลักปรัชญานันทนาการ
2. ความหมายนันทนาการ
3. ลักษณะธรรมชาติของนันทนาการ
4. ประเภทของนันทนาการ ตามแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ.2555-2559) ซึ่งแบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 11 ประเภท



หลักปรัชญา ความหมาย ลักษณะธรรมชาติและประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

หลักปรัชญานันทนาการ (Recreation philosophy) เป็นปรัชญาประยุกต์ผสมผสาน (integral ted) โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานของปรัชญาบริสุทธิ์ กับปรัชญาการศึกษา และทฤษฎีทางการศึกษามี ๓ คือ ความ แยกแยะ แนวความคิด และหลักการนันทนาการ เพื่อประมวลเป็นเนื้อหาสาระใหม่ เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ อย่างเป็นระบบอันจะเป็นการส่งเสริมความเข้าใจในกระบวนการต่างๆ ของนันทนาการ และเพื่อสร้างทัศนคติที่มีต่อนันทนาการ (กำโชค เผือกสุวรรณ. 2553:64)

ปรัชญานันทนาการ

ความหมายของปรัชญานันทนาการ (กำโชค เผือกสุวรรณ. 2553: 65) กล่าวว่า ปรัชญานันทนาการ หมายถึง แนวความคิด หรือหลักการและวิชาชีพที่จะส่งเสริมบุคคล ให้มาร่วมทำกิจกรรมด้วยความสมัครใจโดยไม่หวังสินจ้างใดๆ ทั้งนี้ เพื่อต้องการให้บุคคลได้ผ่อนคลายความตึงเครียด ของร่างกาย และจิตใจให้เกิดความสนุกสนาน ได้มีโอกาสแสดงออกในทางที่ถูกต้องโดยใช้กิจกรรมนันทนาการเป็นสื่อออกที่จะเสริมศักยภาพใหม่แก่บุคคลทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ

จุดมุ่งหมายของปรัชญานันทนาการ

เนื่องจากปรัชญานันทนาการเป็นปรัชญาประยุกต์ ซึ่งนำเอาทฤษฎีและหลักการต่างๆ ทั้งทางนันทนาการ พลศึกษา การศึกษา สังคม จิตวิทยา ตลอดจนศาสตร์แขนงอื่นมาตีความโดยอาศัยหลักของปรัชญาโดยทั่วไปเป็นแนวทาง ดังนั้นเป้าหมายของการศึกษาวิชาปรัชญานันทนาการจึงพอสรุปได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาความหมายและทฤษฎีต่างๆทางปรัชญานันทนาการได้อย่างถูกต้องและสามารถวิเคราะห์ได้อย่างมีเหตุผล
2. เพื่อจะได้เข้าใจบทบาทและความสำคัญทางปรัชญาต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ
3. เพื่อจะได้รู้จักการวิเคราะห์ปัญหาต่างๆ ทางนันทนาการ โดยอาศัยวิธีการทางปรัชญาเป็นแนวทาง

คุณค่าและความสำคัญของปรัชญานันทนาการ

ในสภาพของสังคมปัจจุบันนับได้ว่า กิจกรรมนันทนาการมีบทบาทต่อบุคคลและสังคมมากยิ่งขึ้นตั้งแต่ระดับบุคคลจนกระทั่งถึงรัฐบาล ต่างก็ให้ความสำคัญต่อกิจกรรมนันทนาการมากยิ่งขึ้น ดังนั้น ปรัชญานันทนาการน่าจะเป็นวิชาที่สำคัญ ที่จะช่วยกำหนดแนวทางในวิชาชีพนันทนาการให้ก้าวหน้าต่อไป ทั้งนี้เพราะปรัชญานันทนาการมีคุณค่าในแง่ของความคิด คือ รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล

รู้จักมองปัญหาและหาวิธีแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ปรัชญานันทนาการยังมีความสำคัญในแง่ต่างๆ ดังนี้ (อุตร รัตนภักดิ์. 2523)

1. ปรัชญานันทนาการเป็นเครื่องกำหนดแนวทางของการกระทำ ในฐานะที่มนุษย์เป็น สิ่งมีชีวิตที่มีเหตุผลและมีปัญหา การที่มนุษย์จะทำได้ จำเป็นต้องรู้จักมุ่งหมายของการกระทำ รู้และ เข้าใจเจตจำนงของชีวิต รู้ว่าอะไรคือสิ่งที่ดีสมควรปฏิบัติ ดังนั้นปรัชญานันทนาการจะช่วยกำหนด แนวทางของหลักการและวิธีการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการและช่วยให้ผู้นำ นันทนาการสามารถตัดสินใจได้อย่างมีเหตุผลว่าอะไรคือสิ่งที่ผู้ร่วมกิจกรรมควรจะเรียนรู้และควร ปฏิบัติ

2. ปรัชญานันทนาการช่วยกำหนดแนวทางแก่วิชาชีพ ในสภาพของการเปลี่ยนแปลงทาง สังคม เศรษฐกิจ การเมืองปัจจุบัน อาจทำให้บุคคลละเลยต่อเป้าหมายที่แท้จริงของนันทนาการอันทำ ให้เกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อกิจกรรมนันทนาการ ปรัชญานันทนาการจึงช่วยให้ผู้นำนันทนาการตลอดจน บุคคลทั่วไปได้ทราบถึงเจตนารมณ์ที่แท้จริง รู้ถึงจุดยืน รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่แท้จริง

3. ปรัชญานันทนาการช่วยให้สังคมได้ตระหนัก และเข้าใจในคุณค่าที่นันทนาการให้แก่ บุคคลการดำเนินการอย่างมีหลักการและมีเหตุผลจะช่วยให้คุณค่าของนันทนาการปรากฏเด่นชัด

4. ปรัชญานันทนาการช่วยแก้ภาพพจน์ และทัศนคติที่ผิดๆ เกี่ยวกับนันทนาการให้ถูกต้องและ เป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป เพราะปรัชญานันทนาการจะช่วยให้ผู้นำหรือผู้ที่เกี่ยวข้องเป็นผู้มีหลักการ มี เหตุผล มีความเข้าใจและเห็นคุณค่าของนันทนาการถูกต้องตามสภาพความเป็นจริง อันจะช่วยให้ ภาพพจน์ที่ถูกต้องปรากฏเด่นชัด และมีเอกภาพแห่งวิชามากยิ่งขึ้น

5. ปรัชญานันทนาการเป็นสื่อกลาง ที่จะนำมาซึ่งความเข้าใจจะหว่างกันและกันในกลุ่มของ วิชาชีพนันทนาการและวิชาชีพอื่นๆ และก่อให้เกิดความเข้าใจในหลักการ วิธีการ ตลอดจนเป้าหมาย ต่างๆร่วมกัน

6. ปรัชญานันทนาการจะมีส่วนสัมพันธ์กันและบูรณาการให้ปรากฏเด่นชัด ระหว่าง นันทนาการกับพลศึกษาสังคม และจิตวิทยา

7. ปรัชญานันทนาการจะเป็นส่วนสำคัญที่จะเน้นให้เห็นความสำคัญของหลักการ วิธีการ และทฤษฎีต่างๆ ทางนันทนาการ อันเป็นแนวความคิดสำหรับนำไปปฏิบัติต่อไป

8. ปรัชญานันทนาการจะช่วยกำหนดแนวทาง(Means) และเป้าหมาย (End) ทาง นันทนาการ เพื่อให้การนันทนาการได้มีความสอดคล้องกับแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติทุกฉบับ

แนวความคิดของปรัชญานันทนาการ

แนวความคิดทางปรัชญานันทนาการ ได้อาศัยพื้นฐานทางปรัชญาที่สำคัญ 3 ประการ คือ ด้านเมตาฟิสิกส์ (Metaphysics) ด้านญาณวิทยา (Epistemology) และทางด้านคุณวิทยา (Axiology) ตามแนวความคิดของ ปรัชญาจิตวิทยา (Idealism) วัตถุนิยม (Realism) ประสบการณ์นิยม (Experimentalism) และอัตถิภาวนิยม (Existentialism) ในปรัชญาทั้ง 4 ทิศนะนี้ จะแยกพิจารณาเป็น 3 ประเด็น คือ แนวความคิดทางปรัชญาโดยทั่วไป แนวความคิดทางปรัชญากับการศึกษา และแนวความคิดปรัชญากับนันทนาการ

ปรัชญาจิตนิยม (Idealism)

ลักษณะของผู้ดำเนินนันทนาการและผู้ร่วมกิจกรรมแนวปรัชญาจิตนิยม

1. ผู้ดำเนินนันทนาการมีบทบาทอย่างยิ่งตลอดกระบวนการจัดกิจกรรม
2. ผู้ดำเนินนันทนาการจะต้องเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้ร่วมกิจกรรม
3. ผู้ดำเนินนันทนาการจะต้องเป็นสื่อกลาง ระหว่างผู้ร่วมกิจกรรมกับเป้าหมายที่สมบูรณ์ของ

นันทนาการ

4. ผู้ดำเนินนันทนาการจะต้องเป็นผู้รอบรู้และสามารถเป็นแบบอย่างแก่ผู้ร่วมกิจกรรมได้
5. ผู้ดำเนินนันทนาการจะต้องมีอุดมการณ์หรืออุดมคติ และสามารถปฏิบัติตามอุดมการณ์หรืออุดมคตินั้นได้

ปรัชญาวัตถุนิยม (Realism)

วัตถุนิยมกับนันทนาการ

จากหลักการของปรัชญาวัตถุนิยมซึ่งถือว่าโลกแห่งธรรมชาติที่ปรากฏแก่การรับรู้ของเรา คือ โลกแห่งความจริง เป็นจริงตามที่ปรากฏและเป็นอยู่ หน้าที่ประการหนึ่งของมนุษย์เรา ก็คือการเรียนรู้ความจริงของสิ่งทั้งหลายตามที่มันปรากฏ ดังนั้นจุดมุ่งหมายที่สำคัญของการเรียนรู้ได้แก่ การมุ่งให้มนุษย์ได้เรียนรู้ความจริงของธรรมชาติรอบตัวตามสภาพการณ์ที่เป็นอยู่จริง เพื่อจะได้นำความรู้มาใช้ในการดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข กิจกรรมนันทนาการตามแนวความคิด ของวัตถุนิยม จึงมุ่งที่จะให้บุคคลได้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว ซึ่งถ้าจะวิเคราะห์แนวความคิดทางนันทนาการตามทัศนะของปรัชญาวัตถุนิยม เราจะเห็นลักษณะที่สำคัญ

ลักษณะของผู้ดำเนินบทบาทและผู้ร่วมกิจกรรมแนวปรัชญาวัตุนิยม

1. ผู้ดำเนินบทบาทตามแนวความคิดของวัตุนิยม คือ เป็นผู้มีบทบาทในฐานะที่คอยให้คำปรึกษาให้ความช่วยเหลือแนวทางในการดำเนินกิจกรรมเท่านั้น
2. ผู้ร่วมกิจกรรมมีบทบาทโดยตรงในการดำเนินกิจกรรม คือ เป็นผู้คิดปฏิบัติ ตลอดจนแก้ปัญหาต่างๆด้วยตนเอง โดยมีผู้นำให้คำปรึกษา
3. ผู้ดำเนินบทบาทจะต้องสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีให้เกิดขึ้นแก่กลุ่มให้ได้โดยอาจจะเป็นผู้หนึ่งที่ร่วมกิจกรรมด้วย
4. ผู้ร่วมกิจกรรมนันทนาการจะต้องมีความรู้ความสามารถทั้งในเรื่องของจิตวิทยา พัฒนาการและในเรื่องทักษะในการนำกิจกรรม
5. ผู้ดำเนินบทบาทจะต้องสรุปแนวความคิดต่างๆ เพื่อเชื่อมโยงกิจกรรมกับการที่จะนำไปปฏิบัติได้ในชีวิต
6. ผู้ดำเนินบทบาทจะต้องรู้จักปรับปรุง หรือแก้สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
7. ต้องเฝ้าหาความรู้และประสบการณ์ต่างๆทางด้านนันทนาการและด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องอยู่เสมอ ทั้งนี้เพราะตามแนวคิดของวัตุนิยมนั้นปรากฏการณ์ต่างๆย่อมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ
8. ผู้ดำเนินบทบาทจะต้องรู้จักนำกิจกรรมนันทนาการมาประยุกต์ เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้เห็นแนวทางที่สามารถปฏิบัติได้
9. ผู้ดำเนินบทบาทจะต้องมีการประเมินผลทุกครั้งที่ได้นำกิจกรรม เพื่อปรับปรุงและหาแนวทางแก้ไขในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป
10. ผู้ดำเนินบทบาทคือ ผู้สาคิดเป็นผู้ที่มีความสามารถในการอธิบายเกี่ยวกับความเป็นจริงของโลกได้ดีพอๆกับนักธุรกิจที่สามารถอธิบายให้ลูกค้าเห็นจริงเห็นจรงในสรรพคุณของสินค้าหรือบริการที่เขาต้องการจะโฆษณา

ปรัชญาประสบการณ์นิยม (Experimentalism)

ประสบการณ์นิยมกับนันทนาการ

จากหลักความเชื่อของปรัชญาประสบการณ์นิยมที่เชื่อว่าประสบการณ์เป็นบ่อเกิดของความเป็นจริง ดังนั้นความเป็นจริงจึงเป็นสิ่งที่ไม่คงที่ตายตัว แต่จะเปลี่ยนแปลงไปได้เรื่อยๆ รวมทั้งความคิดของมนุษย์และคุณค่าต่างๆ ก็จะมีลักษณะของการเปลี่ยนแปลงได้เช่นกัน ความเป็นจริงเป็นสิ่งที่อยู่ในขอบข่ายของการพิสูจน์ได้ด้วยประสบการณ์ ดังนั้นเราน่าจะวิเคราะห์ได้ว่ากิจกรรมนันทนาการตามแนวความคิดของประสบการณ์นิยม นั้นเป็นกระบวนการทางสังคมและชีวิตอย่างต่อเนื่องเป็น

กระบวนการที่ปราศจากจุดจบ เพราะการเปลี่ยนแปลงย่อมเกิดขึ้นได้เรื่อยๆ จุดหมายของกิจกรรมนั้นทนทานการอยู่ในกระบวนการของนั้นทนทานการ มีใช้อยู่นอกกระบวนการ ดังนั้น กิจกรรมนั้นทนทานการ ก็คือ กระบวนการของการดำรงชีวิตตามสภาพความเป็นจริง นั่นคือ กิจกรรมนั้นทนทานการเป็นกิจกรรมที่จะทำให้ประสบการณ์ในการดำรงชีวิตตามสภาพความเป็นจริง ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่สามารถนำออกไปปรับใช้ได้กับชีวิตจริงในสังคม

ลักษณะของผู้นำนั้นทนทานการและผู้ร่วมกิจกรรมแนวปรัชญาประสบการณ์นิยม

1. กิจกรรมจะต้องมุ่งไปที่ผู้ร่วมกิจกรรมเป็นสำคัญ ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ดังนั้นการปฏิบัติต่อเขาแต่ละคนย่อมแตกต่างกัน โดยถือหลักว่าจะต้องปล่อยให้แต่ละคนได้ใช้ความสามารถตามเอกภัตภาพของแต่ละคน

2. ผู้นำนั้นทนทานการมีบทบาทในฐานะเป็นพี่เลี้ยง เป็นที่ปรึกษา เพื่อช่วยเหลือผู้ร่วมกิจกรรมได้รู้จักปัญหาการปรับตัว การร่วมมือ เป็นต้น

3. ผู้นำนั้นทนทานการมีฐานะเป็นผู้สร้างพลังใจ และกระตุ้นให้บุคคลได้เข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สอดคล้องตามความสนใจของผู้ร่วมกิจกรรม

4. ผู้นำนั้นทนทานการเป็นเสมือน “ผู้อำนวยการโครงการวินัย” ตามทฤษฎีการศึกษาของปรัชญาประสบการณ์นิยม ทำให้เรามองเห็นฐานะและบทบาทของผู้นำได้ง่ายและเด่นชัดกว่าผู้นำในลัทธิปรัชญาอื่นๆ กล่าวคือ ในลัทธิปรัชญาอื่นๆ ที่กล่าวมาแล้วนั้น ผู้นำเป็นผู้ให้ และผู้ร่วมกิจกรรมเป็นฝ่ายรับ แต่ผู้นำของฝ่ายประสบการณ์นิยมจะเป็นเพียงผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการของกิจกรรมเท่านั้น ดังนั้นในฐานะผู้นำเป็นผู้มีส่วนร่วมในกิจกรรม วิธีการ เทคนิคต่างๆ ตลอดจนรู้หลักการทางจิตวิทยา และพฤติกรรมต่างๆ ของผู้ร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดีเพื่อจะได้ประสานความกลมเกลียวสร้างกำลังใจในการร่วมกิจกรรมแก่ทุกคนเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่แท้จริง

กล่าวโดยสรุป ผู้นำนั้นทนทานการฝ่ายประสบการณ์นิยม มีฐานะเป็นผู้ร่วมงานคนหนึ่งในกระบวนการทางนั้นทนทานการซึ่งจะทำหน้าที่ไปพร้อมๆ กับผู้ร่วมกิจกรรม ฉะนั้นผู้นำจึงไม่ใช่คนกลางอยู่ระหว่างผู้ร่วมกิจกรรมกับเป้าหมายที่แท้จริง แต่ผู้นำคือ ผู้ร่วมงาน หรือสมาชิกคนหนึ่งของกลุ่มแต่เป็นผู้นำที่อาวุโสกว่า ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละคนมีบทบาทหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย โดยมีหัวหน้ากลุ่มหรือหัวหน้าโครงการที่ได้รับมอบหมายเป็นกลุ่มผู้นำ ฉะนั้นผู้นำจึงอยู่ในฐานะที่จะคอยดูแลสมาชิกในกลุ่มแต่ละคนได้ดำเนินกิจกรรมไปตามกระบวนการ เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย และคอยเป็นผู้อำนวยการที่จะให้โครงการกิจกรรมทางนั้นทนทานการเป็นไปอย่างมีความหมายสำหรับชีวิตของผู้ร่วมกิจกรรมทุกคน

ปรัชญาอัตถิภาวนิยม (Existentialism)

อัตถิภาวนิยมกับนันทนาการ

ปรัชญาอัตถิภาวนิยมเชื่อว่าสภาพของการมีอยู่ หมายถึง สภาพของการมีชีวิตที่มีความสมบูรณ์มีความสำคัญ ความรู้สึกตน ความรับผิดชอบ และการเจริญเติบโต ชีวิตมนุษย์เป็นสิ่งที่เราไม่สามารถศึกษาได้ในลักษณะเดียวกับที่เราศึกษากับสิ่งอื่นๆ เพราะชีวิตก็คือตัวเรา วิธีเดียวที่จะเข้าถึงความหมายที่แท้จริงของชีวิตได้ก็ด้วยวิธีการดำเนินชีวิตตามสภาพการมีอยู่ที่แท้จริงของมนุษย์ อันได้แก่ เสรีภาพ การเลือก การตัดสินใจ และความรับผิดชอบ ฉะนั้นกิจกรรมนันทนาการตามทัศนะของปรัชญาอัตถิภาวนิยมนั้นสามารถวิเคราะห์ได้

ลักษณะของผู้ดำเนินนันทนาการและผู้ร่วมกิจกรรมแนวปรัชญาอัตถิภาวนิยม

1. ผู้ดำเนินนันทนาการมีบทบาทเป็นผู้คอยกระตุ้นและให้ความช่วยเหลือ ให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รู้จักตนเอง
2. ผู้ร่วมกิจกรรมเป็นศูนย์กลางของกระบวนการนันทนาการ นั่นคือ มีบทบาทในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีเสรีภาพในการเลือก ในการตัดสินใจและมีความรับผิดชอบต่อผลที่เกิดขึ้น
3. ผู้ร่วมกิจกรรมเป็นผู้ร่วมวางแผนกิจกรรมต่างๆตามความสนใจและแก้ปัญหาต่างๆได้ด้วยตนเอง
4. ผู้ดำเนินนันทนาการจะต้องเตรียมกิจกรรมและสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่จะเอื้อต่อการส่งเสริมเสรีภาพให้เกิดแก่ผู้ร่วมกิจกรรม
5. ผู้ดำเนินนันทนาการมีหน้าที่ช่วยเหลือหรือกระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละคนเกิดมีอารมณ์ต่างๆ ต่อกิจกรรมเพื่อจะได้มองเห็นว่าแนวทางใดที่เหมาะสมกับภาวะการณ์มีอยู่ของตนเอง และจะได้เลือกตัดสินใจในเรื่องต่างๆได้อย่างถูกต้อง
6. ผู้ดำเนินนันทนาการมีบทบาทเป็นที่ปรึกษาและต้องมรความรับผิดชอบต่อผู้ร่วมกิจกรรม เปิดโอกาสให้ทุกคนได้ร่วมกิจกรรม
7. ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละคนเมื่อตัดสินใจเลือกร่วมกิจกรรมใดแล้ว แสดงว่าตนเองพอใจ สนใจ และยอมรับผลแห่งการร่วมกิจกรรมที่เกิดขึ้นต่อตนเองโดยดูขง
8. ผู้ดำเนินนันทนาการจะต้องเตรียมสภาพการณ์หรือภาวะแวดล้อมต่างๆ เพื่อเป็นข้อมูลที่ดีที่จะช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้เลือกตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง

ความหมายของนันทนาการ

คำว่า“นันทนาการ”นั้น เมื่อพิจารณาความหมายของคำแล้วสามารถมีความหมายได้หลายหลาย ดังที่มีผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านวิชาชีพนันทนาการได้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

สำนักนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2552) ได้ให้ความหมายว่า นันทนาการ (Recreation) เป็นกิจกรรมต่างๆที่เป็นแรงจูงใจให้บุคคลเข้าร่วมปฏิบัติในช่วงเวลาว่าง (Leisure) ด้วยความสมัครใจ อันเป็นผลทำให้จิตใจ อารมณ์เบิกบาน มีความสุข สนุกสนาน ร่าเริงแจ่มใส มีพลังเกิดขึ้นมาใหม่ หลังจากอาการเมื่อยล้าทางร่างกาย สมอง และจิตใจ

กำโชค เพ็ญสุวรรณ (2538) กล่าวว่าไว้ว่า นันทนาการ (Recreation) เป็นเครื่องมือ หรือกลยุทธ หรือเทคนิควิธีการอย่างหนึ่งที่ต้องอาศัยกิจกรรมเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างอารมณ์สุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน ทำให้มีพลังขึ้นมาใหม่ ภายหลังจากอาการเหนื่อย เมื่อยล้าของบุคคล และส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคมได้ ถ้าพิจารณาในเชิงวิชาการ กล่าวได้ว่า นันทนาการ เป็นวิชาชีพหนึ่งที่ทำให้มีการเรียนการสอนในสถาบันการศึกษาทุกระดับชั้น ตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาถึงระดับปริญญาเอก อันเป็นกระบวนการเชิงระบบของการจัดการศึกษา โดยให้ผู้เข้าเรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นขั้นเป็นตอนจนจบหลักสูตรแต่ละระดับ และสามารถนำความรู้ ประสบการณ์ไปประกอบอาชีพต่อไปได้ ถือเป็นวิชาชีพติดตัวไปดังที่ วิจิตร ศรีสะอ้าน (อ้างถึงใน สำนักเลขาธิการคุรุสภา, 2535) ได้กล่าวถึงศาสตร์ต่างๆ ที่ถือเป็นวิชาชีพได้นั้น จะต้องมีองค์ประกอบปัจจัยสำคัญดังต่อไปนี้

1. ต้องให้บริการแก่สังคมโดยไม่ซ้ำซ้อนกับสาขาวิชาอื่น
2. ต้องให้บริการแก่สังคมโดยใช้วิธีการแห่งปัญญา
3. สมาชิกมีความเป็นอิสระในการดำเนินอาชีพ
4. สมาชิกต้องได้รับการศึกษาอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง
5. สมาชิกต้องมีคุณธรรม จริยธรรม มีจรรยาบรรณแห่งวิชาชีพเป็นบรรทัดฐาน

สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ได้ให้ความหมายของคำว่า นันทนาการ โดยขยายออกเป็นดังนี้

1. นันทนาการ หมายถึง ทำให้สดชื่น เสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ หลังจากใช้พลังแล้ว ก่อให้เกิดความเหน็ดเหนื่อย เมื่อยล้าร่างกาย สมอง และจิตใจ
2. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาว่างหรือเวลาอิสระโดยไม่มีการบังคับ เป็นผลให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข
3. นันทนาการ เป็นกระบวนการในการพัฒนาประสบการณ์หรือพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลหรือสังคม โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการต่างๆ ที่บุคคลเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข สนุกสนาน และสงบสุข

จีรัลด์ บี. ฟิทซ์เจอร์อัลด์ (Gerald B. Fitzgerald) แห่งมหาวิทยาลัยมิเนโซตา อ้างถึงใน โจเซฟ อี. เคอร์ทิส (CCurtis, 1976) ให้ความหมายว่า นันทนาการ ต้องเป็นแรงกระตุ้นที่ทำด้วยความสมัครใจ และส่งผลให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ชาล เค. ไบรท์บิล และฮาโรล ดี. เมเยอร์ (Brightbill and Meyer, 1975) กล่าวว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่บุคคลเข้าร่วมด้วยความสมัครใจในเวลาว่าง (Leisure Time) โดยมีความพึงพอใจ หรือความสุข เป็นเครื่องจูงใจเป็นมูลฐานเบื้องต้นในการเข้าร่วมกิจกรรม

ประโยชน์ของนันทนาการ

กำโชค เผือกสุวรรณ (2559 : 10-11)

1. ทำให้บุคคลมีความสุขสนุกสนาน มีความสุขในชีวิต และช่วยให้คนรู้จักใช้เวลาว่าง (Leisure Time) ให้เกิดประโยชน์
2. ทำให้บุคคลมีสุขภาพจิตดี ในปัจจุบันปัญหาสังคมมีมาก มีความวิตกกังวลในเรื่องต่างๆ
3. สามารถลดปัญหาสังคมด้านอาชญากรรมและความประพฤติเกเรของเยาวชนได้
4. สามารถส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี ประชาชนรู้จักบำรุงรักษาสุขภาพ ใช้เวลาว่างในทางที่ถูกต้อง
5. ทำการฟื้นฟูอาการไข้ คนไข้ซึ่งกำลังจะหายไข้ ฟื้นฟูสมรรถภาพทั้งกายและจิตใจ และจะมีร่างกายสมบูรณ์แข็งแรงเป็นปกติ
6. เป็นเครื่องมือสร้างมนุษยสัมพันธ์ในองค์กร เป็นกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติร่วมกัน ช่วยเหลือเกื้อกูลกันเป็นทีม
7. ทำให้รู้จักสงวนทรัพยากรธรรมชาติ เพราะถือว่าทรัพยากรตามธรรมชาติสร้างความสวยงาม ดูแล้วเจริญใจดี กิจกรรมนันทนาการจิตอาสาเป็นประเภทหนึ่งที่ช่วยกันบำรุงรักษาพัฒนาทรัพยากรธรรมชาติ จึงควรจัดสร้างสวนสาธารณะและวนอุทยานให้มีเพิ่มขึ้น และต้องคอยควบคุมดูแลให้ดี นับว่าเป็นวิธีหนึ่งที่จะรักษาป่าไม้ไว้เพื่อความสวยงามไม่ถูกทำลายเสีย

ลักษณะธรรมชาติของนันทนาการ

ร่างกายมนุษย์ไม่เหมือนเครื่องจักร แม้แต่เครื่องจักรก็ต้องมีการพักผ่อน ยิ่งมนุษย์มีเนื้อหนังมีชีวิต ย่อมต้องการพักผ่อนเป็นเท่าทวีคูณ ภายหลังจากการตรากตรำอยู่กับภารกิจประจำวัน ร่างกายต้องการเวลาว่างจากภารกิจหรือเวลาอิสระ (Leisure Time) นั้นมาให้เป็นประโยชน์แก่ร่างกาย โดยเฉพาะด้านจิตใจ ต้องการความเพลิดเพลินบันเทิงใจ เพื่อขจัดความเครียดความเหนื่อยอ่อน นันทนาการมุ่งที่การระบายอารมณ์บุคคลและการแสดงออกอันเป็นธรรมชาติตามความต้องการของ

มนุษย์โดยอยู่บนพื้นฐานของแรงจูงใจที่อยู่ภายในบุคคลทั้งนี้ อันมีกิจกรรมรูปแบบต่างๆ เป็นแนวทางให้เกิดแรงจูงใจ เช่น กิจกรรมในการอ่าน การเขียน ฟังวิทยุ การพูด ดูภาพยนตร์ เล่นเกม เล่นกีฬา ฟ้องเที่ยว ทำสวนดอกไม้ และงานอดิเรก

กิจกรรมต่างๆ เหล่านี้จะเกิดขึ้นอยู่ตามธรรมชาติและความต้องการของมนุษย์อยู่แล้วโดยกำเนิด เพียงแต่จะเลือกสรรความสนใจ ความต้องการเหล่านั้นมาได้อย่างไร ฉะนั้นการปฏิบัติกิจกรรมอาจเกิดขึ้นเองโดยไม่รู้ตัว หรือตั้งใจก็ได้ นันทนาการจึงเป็นกิจกรรมสากลและเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตทุกๆชีวิต ทุกเพศทุกวัย อันเป็นความต้องการพื้นฐานของชีวิตนั่นเอง เอกชนหรือหมู่คณะได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมต่างๆมากมาย ซึ่งล้วนแต่เกิดจากสิ่งแวดล้อมของชีวิตประจำวันแทบทั้งสิ้น บางอย่างเป็นการยากสำหรับบางคนในการควบคุม บังคับ บางอย่างก้าวหน้าพัฒนาไปโดยเทคนิคต่างๆ มนุษย์ก็ไม่ว่ากัน อดถอย มนุษย์ยังมีความมุ่งมั่นที่จะปรับปรุงสิ่งต่างๆให้สอดคล้องกับความเป็นอยู่ของแต่ละบุคคลและคณะก่อให้เกิดการบริการต่างๆ แปลกๆ ใหม่ๆ ทั้งนี้โดยการจัดการของบุคคล

จากการเปลี่ยนแปลงต่างๆจะต้องเข้าใจสังขารของสังคมที่เราอยู่ให้ดี จะมีผลลงเอยที่ปัญหาในตอนท้ายจนทำให้คนถูกบั่นทอน ความสนุก ความสุขสบาย เหล่านี้ล้วนแต่ปัญหากลายเป็นอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่ทำให้บุคคลแสวงหานันทนาการโดยธรรมชาติ

ฉะนั้นจึงเห็นได้ชัดเจนว่า นันทนาการโดยธรรมชาติแท้จริงแล้วมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับบุคลิกภาพ และสิ่งแวดล้อมที่จะทำให้ชีวิตความเป็นอยู่อย่างสมบูรณ์ นันทนาการไม่อาจทดแทนความต้องการของมนุษย์ในด้านการดำรงชีวิต แต่จะทำให้ชีวิตมีความสำคัญและมีคุณค่าขึ้น นอกเหนือไปจากการมีชีวิตอยู่อย่างธรรมดาสามัญแล้ว แต่ต้องตระหนักว่านันทนาการเป็นปัจจัยสำคัญส่วนหนึ่งที่ชีวิตขาดไม่ได้

และไม่ว่านันทนาการจะพูดในความหมายแง่ใดก็ตาม จะเห็นได้ว่า “นันทนาการ” นั้นสาระเนื้อหาอยู่บนรากฐานของบูรณาการวิชาการต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เช่น ปรัชญา จิตวิทยา สังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ประยุกต์ สุขภาพ พลศึกษา การกีฬา การเล่น รวมเข้าด้วยกันเสมือนเป็นปัจจัยธรรมชาติที่มนุษย์ต้องแสวงหามาเติมเต็มเมื่อขาดไป โดยเฉพาะด้านอารมณ์ จิตใจ เช่น ความเครียด ความเหงา ซึมเศร้า จึงสรุปเป็นลักษณะธรรมชาติของนันทนาการได้ ดังนี้

การดำเนินการนันทนาการ จะต้องอาศัยปัจจัยกิจกรรมเป็นหลักสำคัญ โดยนำมาเป็นเครื่องมือดำเนินการให้เกิดการสัมฤทธิ์ผล ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการทั้งหลายจะต้องมีลักษณะที่สำคัญดังนี้ (กำโชค เผือกสุวรรณ. 2538)

1. การดำเนินกิจกรรมนันทนาการ ต้องอาศัยแรงจูงใจเป็นสำคัญ
2. กิจกรรมนันทนาการนั้น ๆ ต้องสามารถมองเห็นผลสัมฤทธิ์ทางด้านอารมณ์ จิตใจ

สังคม สติปัญญา และร่างกายได้ชัดเจน

3. กิจกรรมนันทนาการนั้น ๆ ต้องเป็นความรู้ ความเข้าใจ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคม

4. กิจกรรมนันทนาการนั้น ๆ สามารถอธิบายรากฐานวิชาการที่บูรณามาให้เป็นรูปธรรมได้

5. กิจกรรมนันทนาการนั้น ๆ ต้องแสดงออกถึงการมีคุณธรรม จริยธรรม

6. กิจกรรมนันทนาการนั้นสามารถยืดหยุ่นและมีรูปแบบได้หลากหลาย อาจเป็นได้ทั้งกิจกรรมเดี่ยว กิจกรรมคู่ และหลากหลาย

7. กิจกรรมนันทนาการนั้น ๆ สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาบุคคลในด้านต่าง ๆ ได้ทุกระดับสถานภาพ ทุกเพศ วัย ทุกชาติ ศาสนา

8. กิจกรรมนันทนาการนั้น ๆ ต้องสามารถสร้างสรรค์และมีคุณค่าต่อสังคม

9. กิจกรรมนันทนาการนั้น ๆ ต้องคอยสนองความต้องการของบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

10. กิจกรรมนันทนาการนั้น ๆ ต้องเป็นสากลทั่วโลก

11. กิจกรรมนันทนาการนั้น ๆ ต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจ ทุกระดับ อายุ เพศ วัย และทุกเชื้อชาติ

12. กิจกรรมนันทนาการนั้น ๆ เป็นเครื่องมือในการบำบัดรักษาฟื้นฟูสภาพร่างกายและจิตใจคนไข้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

13. กิจกรรมนันทนาการ เป็นกิจกรรมบันเทิงได้ตลอดเวลา สามารถร่วมกับการดำเนินการกิจกรรมอื่น ๆ ได้อย่างลงตัว สามารถสร้างคุณค่าให้กับกิจกรรมนั้น ๆ ด้วย

แผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ.2555 – พ.ศ.2559) ได้กำหนดกิจกรรมนันทนาการไว้ 11 ประเภท ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม (Art and Crafts)

เป็นกิจกรรมการประดิษฐ์ การปั้น การวาดเขียน การตกแต่ง การแกะสลัก งานศิลปะต่างๆ ที่ทำด้วยมือ รวมถึงการใช้เครื่องมือ นวัตกรรม เทคโนโลยีทางด้านวิทยาศาสตร์ มาช่วยในการผลิตงานนั้น ๆ

2. กิจกรรมนันทนาการเกมและกีฬา (Game and Sports)

เป็นกิจกรรมที่ต้องการความสัมพันธ์กันกระหว่างทักษะการเคลื่อนไหว สมรรถภาพทางกาย ในการประกอบกิจกรรมหรือเล่นเกม เล่นกีฬาแต่ละประเภท (ยกเว้นเกมฝึกสมองที่ใช้ความคิดสติปัญญา ที่ร่างกายไม่ได้เคลื่อนไหวมากมาย) บางกิจกรรมต้องใช้อุปกรณ์ การเล่นต่าง ๆ เช่น เครื่องกีฬาต่าง ๆ วัสดุเสริมสนับสนุนการเล่น เช่น ไม้ เหล็ก วัสดุตกแต่ง สถานที่ อาคาร

3. กิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ (Dances)

เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวและเคลื่อนไหวไปตามจังหวะดนตรี เป็นการแสดงออกโดยมีท่าทางต่าง ๆ ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของกิจกรรมในชีวิตมนุษย์และวัฒนธรรม ลักษณะรูปแบบกิจกรรมมีทั้งการเต้น การฟ้อน การรำ ทั้งประกอบกิจกรรมคนเดียว เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่มบางคนอาจเรียกว่ากิจกรรมเข้าจังหวะ ทำให้เกิดความสุขสนาน เพลิดเพลิน คลายความเครียดได้ดี และแต่ละกิจกรรมนั้นได้ผลแตกต่างกันไป เช่น การลีลาศ นาฏศิลป์สากล ระบำพื้นเมือง การเต้นแอโรบิก การฟ้อนรำ การรำวง การเต้นประกอบดนตรี

4. กิจกรรมนันทนาการการละคร (Drama)

เป็นกิจกรรมนันทนาการแสดงออกในรูปแบบระบายนามณ์ เลียนแบบการดำรงชีวิตประจำวันเป็นกิจกรรมที่ร่วมแสดงเอง หรือดูชมก็ได้ ทำให้เกิดอารมณ์สุขสนาน เพลิดเพลิน คล้อยตามไปกับบทละครนั้น มีทั้งละครเลียนแบบสังคม ละครสร้างสรรค์ ละครภายใต้การกำกับ ละครในวรรณคดี มโนราห์ โขน ลิเก อุปรากร และละครพูด

5. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก(Hobby)

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาสุขภาพจิต และความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างงดงาม ทำให้มีจิตเป็นอาสา บำบัด ฟื้นฟูสภาพจิตใจ ภายหลังการเจ็บป่วยได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การวาดภาพ ประดิษฐ์ งานศิลปะ สะสมสิ่งของดูงดงามสบายอารมณ์ แกะสลัก ปลูกไม้ ดอกไม้ประดับ ศึกษาเทคนิคทักษะในศาสตร์ต่าง ๆ ที่ทำให้สบายอกสบายใจ เช่น ดูพระ ดูของ โบราณ ดูเงินตราสมัยต่าง ๆ

6. กิจกรรมนันทนาการดนตรีและร้องเพลง (Music and Singing)

เป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยเครื่องดนตรี เครื่องจังหวะประกอบการทำกิจกรรม โดยถือว่าดนตรีและเพลงเป็นภาษาที่ใช้สื่อสารหรือถ่ายทอดความรู้สึกของอารมณ์มนุษย์ชาติ อันเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันที่ส่งเสริมการแสดงออกแห่งตน การระบายนามณ์ การละลายความเครียดออกไปจากสมอง มีประเภทดนตรีและร้องเพลงดังนี้

- 1) การร้องเพลง
- 2) การเล่นดนตรี
- 3) การฟังดนตรี
- 4) การประกอบกิจกรรมตามจังหวะและดนตรี
- 5) การแต่งเพลง

7. กิจกรรมการนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง(Outdoor Recreation)

สัปดาห์ที่ 2 คุณลักษณะ บทบาทหน้าที่และวิธีการพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการ

ระยะเวลา 180 นาที

- วัตถุประสงค์
1. ผู้เข้าร่วมมีความรู้ความเข้าใจถึงคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการระดับต้น ได้ถูกต้อง
 2. ผู้เข้าร่วมมีความรู้และเข้าใจ ในบทบาทของผู้นำนันทนาการได้ถูกต้อง
 3. ผู้เข้าร่วมมีความรู้และเข้าใจ ในหน้าที่ของผู้นำนันทนาการได้ถูกต้อง
 4. ผู้เข้าร่วมมีความรู้และเข้าใจ วิธีการพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการได้ถูกต้อง

อุปกรณ์

1. Computer
2. PowerPoint เรื่องคุณลักษณะ บทบาท หน้าที่ และวิธีการพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการ
3. LCP-Projector
4. กระดาษ ปากกา

การดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการบรรยายผู้เข้ารับการอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์การอบรม
2. ผู้ดำเนินการบรรยายถึงความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการจากประสบการณ์ที่ผ่านมา
3. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่องคุณลักษณะ บทบาทหน้าที่และวิธีการพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการ
4. ผู้ดำเนินการทำการแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมการอบรมแบ่งเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มที่ 1-3 กลุ่มละ 11 คน กลุ่มที่ 4 จำนวน 12 คน เพื่อให้ผู้เข้าอบรมอธิบายความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะ บทบาทหน้าที่และวิธีการพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการ
5. ผู้ดำเนินการสรุปเนื้อหาและร่วมกันอธิบายเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ คุณลักษณะ บทบาทหน้าที่ และวิธีการพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการ

ใบงานที่ 2

ให้กลุ่มของท่านช่วยกันคิดหัวข้อที่กำหนดให้และนำเสนอ

กลุ่มที่ 1. คุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ

กลุ่มที่ 2. บทบาทของผู้นำนันทนาการ

กลุ่มที่ 3. หน้าที่ของผู้นำนันทนาการ

กลุ่มที่ 4. วิธีการพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการ



ลักษณะของผู้นำกิจกรรมนันทนาการ

กรมพลศึกษา (2544 : 61-63) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการไว้ ดังนี้

1. ผู้นำจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเรื่องปรัชญาของนันทนาการ และการดำเนินงานทางนันทนาการ ซึ่งจะต้องเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับบุคคล
2. ผู้นำจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องลักษณะของนันทนาการ ประวัติความเป็นมาและพัฒนาการ ตลอดจนความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของนันทนาการ
3. ผู้นำจะต้องมีความรู้ในเรื่องขอบข่ายและความสำคัญของนันทนาการที่มีต่อชุมชน
4. ผู้นำจะต้องมีความรู้ในเรื่องของนันทนาการที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับหน่วยงาน ต่าง ๆ ทั้งรัฐและเอกชน
5. ผู้นำต้องมีความสามารถในการเป็นผู้นำกลุ่ม ให้คำแนะนำปรึกษาแก่บุคคลต่าง ๆ ทางด้านนันทนาการได้เป็นอย่างดี
6. ผู้นำจะต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในงานอาชีพ และมีทักษะในกิจกรรมที่ต้องเกี่ยวข้องเป็นอย่างดี
7. ผู้นำจะต้องมีความรู้ความสามารถในการวางแผน และใช้สิ่งอำนวยความสะดวกที่มีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพ
8. ผู้นำต้องมีความสามารถในการฝึกฝน กำกับดูแล และมอบหมายงานให้ผู้นำอาสาที่มาช่วยปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี
9. ผู้นำต้องมีความสามารถในการทำงานกับเพื่อนร่วมงานได้ดี และสามารถปฏิบัติงานภายในชุมชนได้ด้วย
10. ผู้นำควรจะต้องรู้ว่า มีหน่วยงานนันทนาการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในการให้บริการทางนันทนาการในส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานที่ได้ทำอยู่ว่ามีมากน้อยเพียงใด

ในการปฏิบัติงานของผู้นำนันทนาการ มีสิ่งที่ผู้นำจะต้องคำนึงถึงเพื่อเป็นหลักของการปฏิบัติงานทางนันทนาการ ซึ่งเคราส์และเบ็ทส์ (Kraus and Bates) ได้เสนอแนะหลักการไว้ 10 ประการ ดังนี้

1. ผู้นำจะต้องปฏิบัติงานอยู่บนพื้นฐานของปรัชญาทางนันทนาการ จะต้องระลึกเสมอว่านันทนาการเป็นส่วนที่มีความสำคัญต่อชีวิต ในอันที่จะส่งเสริมการเจริญเติบโตของมนุษย์และพัฒนาการของชุมชน
2. ผู้นำต้องมีความเข้าใจอยู่บนพื้นฐานของทฤษฎีการเล่น ทั้งในอดีตและปัจจุบัน อีกทั้งจะต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการของมนุษย์ หลักการต่าง ๆ ทางจิตวิทยาในอันที่จะช่วยสร้างแรงจูงใจของบุคคลและกลุ่ม

3. ผู้นำควรมีความรู้ในเรื่องกระบวนการกลุ่มเป็นอย่างดี และสามารถใช้ให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด
4. ผู้นำควรจะยอมรับความต้องการของแต่ละบุคคลภายในกลุ่ม และมีความเข้าใจในเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคลในกลุ่มเป็นอย่างดี และในขณะเดียวกันจะต้องสร้างความสมดุลให้เกิดขึ้นภายในความต้องการ และสิทธิของคนภายในกลุ่ม
5. ผู้นำจะต้องระลึกเสมอว่า นันทนาการไม่ใช่สิ่งที่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง หากแต่เป็นวิถีทางหนึ่งไปสู่เป้าหมาย ดังนั้น ความสำเร็จในการเล่นชัชชนะในการแข่งขัน ความสนใจในสนามเล่น เป็นสิ่งที่จะช่วยให้บรรลุความมุ่งหมายที่สำคัญของชุมชน
6. ผู้นำจะต้องสร้างความยุติธรรมในการแข่งขันต่าง ๆ และความร่วมมือกัน ควรระลึกไว้เสมอว่า ทั้งสองสิ่งที่จำเป็นของการดำเนินงานกิจกรรมกลุ่ม
7. ผู้นำควรสร้างองค์การให้มีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการวางแผนและการดำเนินงานตามแผนให้ประสบความสำเร็จ โดยใช้เครื่องอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ตลอดจนกิจกรรมกลະการให้บริการได้เป็นอย่างดี
8. ผู้นำควรจะต้องประเมินผล เพื่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงการปฏิบัติหน้าที่ของผู้นำด้วยว่าได้รับผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์หรือไม่
9. ผู้นำจะต้องแสวงหาวิธีการดำเนินงานที่มีคุณค่าทางสังคมอยู่เสมอ และควรที่จะสร้างทัศนคติทางคุณธรรมให้แก่ผู้เข้าร่วม รวมทั้งการเป็นตัวอย่างแก่ผู้เข้าร่วมด้วย
10. ผู้นำที่ประสบผลสำเร็จ จะต้องมีการเตรียมงานตามความรับผิดชอบเป็นอย่างดี ถ้าที่จะทดลองและริเริ่มโครงการใหม่ ๆ เพื่อให้กิจกรรมนันทนาการมีความหมายยิ่งขึ้น

คุณสมบัติทั่วไปของผู้นำนันทนาการ

กรมพลศึกษา (2544: 66-67) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติทั่วไปของผู้นำนันทนาการไว้ ดังนี้

Joseph Lee นักนันทนาการที่มีชื่อเสียงคนหนึ่ง กล่าวว่า “ผู้นำนันทนาการต้องเป็นบุคคลที่มีความรอบรู้ มีความเข้าใจในทุก ๆ ด้าน และมีนิสัยตรงไปตรงมา ด้วยบุคลิกภาพทั้งสองประการนี้ ผู้นำสามารถเข้าใจถึงจิตใจทั้งเด็กและผู้ใหญ่ที่เข้ามา่วมกิจกรรมนันทนาการ” ถ้าหากปราศจากคุณสมบัติพื้นฐานดังกล่าว ผู้นำนันทนาการจะไม่ได้ได้รับความภูมิใจในหน้าที่ของตนเลย นอกจากนี้เขายังกล่าวเสริมว่า “ผู้นำนันทนาการต้องสามารถสร้างมนุษยสัมพันธ์อันแนบแน่นกับบุคคลแต่ละคนและหมู่คณะที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการนั้น”

บุคคลที่จะเป็นผู้นำนันทนาการได้นั้น จะต้องมีความรู้ความสามารถ มีประสบการณ์ในกิจกรรมนันทนาการ มีความสนใจ มีความต้องการ มีทัศนคติต่อกิจกรรมนี้ ในกลุ่มชนและสังคมอยาก

ให้บุคคลอื่น มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ตนเองก็จะได้รับความพอใจและมีความสุขด้วย ผู้นำต้องได้รับการศึกษาด้านวิชาการ เพราะตำแหน่งนี้มีความสำคัญซึ่งจะต้องมีความชำนาญพิเศษหลังจากได้รับการฝึกอบรมในกิจกรรมต่าง ๆ แล้ว เช่น การบริการกิจกรรมกีฬา ศิลปหัตถกรรม ดนตรี ฯลฯ ทำให้เขามีความเชื่อมั่น สามารถดำเนินงานไปได้ด้วยความเรียบร้อย ต้องเรียนรู้จิตวิทยาการเรียนการเล่น จิตวิทยาวัยต่าง ๆ เพราะจะทำให้เข้าใจและรู้ความต้องการของผู้เข้าร่วมได้ดีขึ้น

คุณสมบัติแต่ละบุคคลของผู้นำนันทนาการ

คุณสมบัติที่พึงปรารถนาของแต่ละบุคคลของผู้ที่จะเป็นผู้นำนันทนาการเพื่อให้บริการแก่หน่วยงาน องค์กร และชุมชนต่าง ๆ ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. มีสุขภาพดีทั้งทางร่างกายและจิตใจ
2. มีอารมณ์สนุกสนานร่าเริงอยู่เสมอ
3. มีความรู้และความสามารถในด้านการใช้จิตวิทยา
4. มีความรู้ทางด้านทักษะของกิจกรรมนันทนาการ
5. มีทัศนคติที่ดีและมีความเชื่อมั่นในตนเอง
6. มีความเฉลียวฉลาด และปฏิภาณไหวพริบดี
7. มีจิตใจเข้มแข็ง ไม่อ่อนไหวง่าย
8. มีความสามารถที่จะศึกษาเรียนรู้ได้และตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว
9. มีความรู้ทั่วไปดี
10. ทนต่อเหตุการณ์และทันสมัยอยู่เสมอ
11. เป็นผู้ที่มีสุขภาพ เป็นมิตรกับคนทั่วไป มีความเมตตา รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น
12. เป็นผู้ที่มีความสามารถในการสร้างบรรยากาศให้สมาชิกเข้าร่วมกิจกรรมได้
13. สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี และถูกต้องเหมาะสม
14. สามารถปรับตนเองให้เข้ากับทุกสถานการณ์ได้ดีและทุกโอกาส

ประเภทของผู้นำนันทนาการ

กรมพลศึกษา (2544 : 63-64) กล่าวถึงประเภทของผู้นำนันทนาการไว้ ดังนี้

ผู้นำนันทนาการที่พบในการจัดกิจกรรมนันทนาการนั้น สามารถแบ่งผู้นำนันทนาการตาม

ลักษณะของงาน ความรับผิดชอบไว้ 2 ประเภท คือ

1. ผู้นำนันทนาการอาชีพ ได้แก่ ผู้นำที่ได้รับค่าตอบแทนหรือค่าจ้างในการดำเนินงานเกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ เช่น ได้รับเงินค่าสอนทักษะทางนันทนาการ เงินจากค่าบริการงานอาจจะเป็นประจำเดือนหรือชั่วคราว

2. ผู้นำนันทนาการอาสาสมัคร คือ บุคคลที่ให้บริการช่วยเหลือดำเนินงานทางนันทนาการด้วยความสมัครใจ ไม่มีค่าตอบแทนหรือค่าจ้างแต่อย่างใด

นอกจากการแบ่งประเภทของผู้ผู้นำนันทนาการดังกล่าวแล้ว ก็ยังแบ่งชนิดผู้ผู้นำนันทนาการตามลักษณะงานที่ปฏิบัติ โดยยึดตำแหน่งหน้าที่เป็นสำคัญไว้ ดังนี้

1. ผู้อำนวยการนันทนาการ (Superintendent) ได้แก่ บุคคลที่เป็นหัวหน้าบริหาร นันทนาการรับผิดชอบระหว่างโรงเรียน เช่น กลุ่มโรงเรียน ผู้อำนวยการนันทนาการโรงเรียน เป็นต้น มีหน้าที่ในการรับผิดชอบส่งเสริมให้บริการนันทนาการแก่นักเรียนและประชาชนในชุมชนตลอดจนให้ความร่วมมือจากผู้ที่สนใจในชุมชนอื่น ๆ ด้วย

2. ผู้ช่วยผู้อำนวยการนันทนาการ (Assistant Superintendent) ได้แก่ บุคคลที่มีตำแหน่งรองจากผู้อำนวยการนันทนาการ มีหน้าที่คอยให้ความช่วยเหลือในงานเช่นเดียวกันกับผู้อำนวยการนันทนาการ นอกจากนั้นคืองานที่ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการ และรักษาการแทนเมื่อผู้อำนวยการนันทนาการไม่อยู่

3. ฝ่ายเทคนิคทั่วไป (General Supervisors) ได้แก่ คณะกรรมการบริหารรับผิดชอบในการบริการนันทนาการทั้งหลายในพื้นที่โรงเรียนหรือเขตชุมชนท้องถิ่น มีหน้าที่ ให้คำแนะนำเรื่องโครงการกิจกรรม เครื่องอำนวยความสะดวก สถานที่ อุปกรณ์นันทนาการในหน่วยงานหรือองค์กรนั้น ๆ เช่น นันทนาการนิตะในโรงเรียน นิตะประจำศูนย์เยาวชน นิตะเกี่ยวกับสนามเด็กเล่น และการนิตะเครื่องอำนวยความสะดวก เป็นต้น

4. ฝ่ายนิตะเฉพาะ (Special Supervisors) หมายถึง บุคคลที่ทำหน้าที่รับผิดชอบเฉพาะเป็นเรื่อง ๆ ไป เช่น นิตะทางการกีฬา นิตะทางดนตรี นิตะทางกิจกรรมเฉพาะสตรี นิตะด้านศิลปหัตถกรรม เป็นต้น เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถพิเศษเฉพาะเรื่อง และให้คำแนะนำรับผิดชอบโดยตรงในเรื่องนั้นไป ส่วนมากจะเป็นครูที่สอนในวิชานั้น ๆ

5. ผู้อำนวยการศูนย์ (Director of Centers) ได้แก่ บุคคลที่รับผิดชอบในการบริการเครื่องอำนวยความสะดวกให้กับคณะผู้ทำงาน (Staff) และโครงการของศูนย์นันทนาการศูนย์ใดศูนย์หนึ่ง เช่น ผู้อำนวยการตึกนันทนาการค่ายพักแรม ผู้อำนวยการนันทนาการในร่ม ผู้อำนวยการศูนย์เยาวชน เป็นต้น.

6. ผู้ช่วยผู้อำนวยการศูนย์ (Assistant Director of Centers) ได้แก่ บุคคลที่รับผิดชอบงานที่ผู้อำนวยการศูนย์มอบหมาย และช่วยเหลืองานตลอดจนรักษาการเมื่อผู้อำนวยการศูนย์ไม่อยู่

7. ผู้นำกิจกรรมนันทนาการ (Recreation Activity Leaders) คือ บุคคลที่อยู่ได้บังคับบัญชา และใกล้ชิดของผู้อำนวยความสะดวก เป็นผู้จัดกิจกรรมแก่ผู้เข้าร่วมจะเป็นบุคคลหรือเป็นทีมตามความพอใจและตั้งใจของเขา รวมทั้งของศูนย์นันทนาการด้วย คือ จัดบริการนันทนาการด้วยกิจกรรมต่าง ๆ แก่ทุก ๆ คนที่ต้องการและสนใจ ผู้นำนันทนาการจึงเป็นบุคคลที่จะให้คำแนะนำในกิจกรรมนันทนาการ เช่น ผู้นำทางการกีฬา ผู้นำทางดนตรี ศิลปหัตถกรรม การเดินร่ำ เป็นต้น

8. ผู้เชี่ยวชาญพิเศษ (Specialists) ได้แก่ บุคคลที่ทำหน้าที่จัดการ แนะนำ หรือสอนกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งโดยเฉพาะ เช่น ผู้เชี่ยวชาญพิเศษทางการเดินร่ำพื้นเมอง ว่ายน้ำ กีฬาประเภทต่าง ๆ เป็นต้น

9. ผู้จัดการพิเศษ (Special Manager) สำหรับเครื่องอำนวยความสะดวกนันทนาการ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญที่มีหน้าที่จัดโปรแกรมอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เช่น ผู้จัดการสระว่ายน้ำ สนามกีฬาที่ฟักชายทะเล

หน้าที่ของผู้ำนันทนาการ

กรมพลศึกษา (2544 : 65-66) ได้กล่าวว่า

1. สอน ผู้นำนันทนาการจะต้องเป็นผู้สอนกิจกรรมต่าง ๆ และสามารถอธิบายรายละเอียดของกิจกรรมได้เป็นอย่างดี อีกทั้งจะต้องเรียนรู้ถึงเทคนิค วิธีสอนกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้การจัดการสอนเป็นไปอย่างถูกวิธีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. การสร้างบรรยากาศ ในการจัดกิจกรรมให้เป็นที่น่าสนใจ ผู้นำนันทนาการจะต้องรู้วิธีการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น เทคนิคและวิธีการต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้นำนันทนาการควรจะได้ศึกษาและฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญในการสร้างบรรยากาศที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานและน่าสนใจของสมาชิกผู้เข้าร่วมโครงการ เทคนิคต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้นำนันทนาการจะต้องพยายามหาความรู้ความสามารถที่ฝึกฝนตนเองให้มีความสามารถ เช่นเดียวกับคนอื่น ๆ ได้ไม่ยากนัก

3. การวางแผนการดำเนินงาน ผู้นำนันทนาการจะต้องเป็นผู้ที่รู้จักการวางแผนในการดำเนินงานตามโครงการ คือ ควรจะรู้ถึงการจัดลำดับหรือขั้นตอนในการดำเนินงานตามโครงการว่าควร จะเริ่มตรงไหนและไปสิ้นสุดตรงไหน ในแต่ละขั้นตอนควรมีรายละเอียดในการดำเนินงานอย่างไร ทั้งหมดนี้ผู้นำนันทนาการควรจะต้องมีความรู้ความสามารถในการจัดดำเนินงานดังกล่าว

4. การให้คำปรึกษาแนะนำ ผู้นำนันทนาการจะต้องเข้าใจถึงปัญหาต่าง ๆ ของการดำเนินงานตลอดจนปัญหาของแต่ละบุคคล ทั้งนี้ เพื่อจะได้ช่วยแนะนำผู้ร่วมงาน ตลอดจนสมาชิกที่เข้าร่วมโครงการที่เกิดปัญหาดังกล่าว จะได้ช่วยกันแก้ปัญหาซึ่งเป็นอุปสรรคที่สำคัญในการดำเนิน

โครงการให้บรรลุเป้าหมาย เมื่อเป็นเช่นนี้ ผู้นำนันทนาการควรได้รับการฝึกฝนเทคนิคและการให้คำปรึกษาควบคู่กันไปด้วย เพื่อช่วยสร้างความสามารถของผู้นำ และจะเป็นหนทางที่สร้างให้ผู้นำเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถเป็นที่ยอมรับของเพื่อนร่วมงานและสมาชิกที่เข้าร่วมโครงการ รวมทั้งจะส่งผลถึงการทำงานของผู้นำอีกด้วย

5. การประเมินผลดำเนินงาน จากสภาพสังคมปัจจุบันจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ๆ ดังนั้น ผู้นำควรจะต้องติดตามการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว และการดำเนินงานตามโครงการนั้น ควรจะเปลี่ยนแปลงพร้อมปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่ได้เปลี่ยนแปลงไป และทำให้โครงการเป็นโครงการทันสมัยอยู่เสมอ อีกทั้งเป็นที่น่าสนใจของสมาชิกในสังคมนั้น ๆ

เบอร์เทรม ราเวนและเจฟรี่ รูบิน (Ravenand Rubin.1976) อธิบายว่าหน้าที่โดยทั่วไปของผู้นำคือ

1. กำหนดนโยบายของกลุ่ม และช่วยให้กลุ่มบรรลุเป้าหมายโดยวางแผนดำเนินการประสานงานให้สมาชิกร่วมมือกันทำกิจกรรมนันทนาการจนบรรลุเป้าหมายของกลุ่มที่กำหนดไว้
2. ช่วยให้กลุ่มคงอยู่โดยหาทางลดความเครียด ความขัดแย้งภายในกลุ่ม และพยายามสร้างความสามัคคีร่วมกัน
3. เป็นจุดรวมใจและเป็นแบบอย่างที่ดีของสมาชิก
4. เป็นที่ระบายอารมณ์หรือแพะรับบาป(Scapegoat)ที่สมาชิกจะบ่นว่า กล่าวโทษ ฯลฯ ในกรณีที่สมาชิกหรือกลุ่มประสบความล้มเหลวในการทำกิจกรรมนันทนาการ
5. เป็นตัวแทนของกลุ่มในการติดต่อสัมพันธ์กับกลุ่มอื่นๆ หรือคนอื่นๆ ที่อยู่นอกกลุ่ม

แมรี แอ.บานี่ และลอยส์ วี. จอห์นสัน (Bany and Johnson , 1975) ได้อธิบายหน้าที่ของผู้นำไว้ดังนี้

1. กำหนดนโยบายและวางแผนการทำกิจกรรมของกลุ่มให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกลุ่ม
2. วิเคราะห์จัดการและบริการให้กลุ่มและสมาชิกได้ทำกิจกรรมและบรรลุเป้าหมายของกลุ่ม
3. สร้างบรรยากาศกลุ่มที่ดี สร้างขวัญกำลังใจและความสามัคคีให้เกิดขึ้นในกลุ่ม
4. ช่วยให้กลุ่มพ้นภาวะคับขัน และทำให้สมาชิกมีความรู้สึกรับประกัน ปลอดภัย
5. ให้ข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานและข้อบังคับกฎเกณฑ์ของกลุ่ม
6. อำนวยความสะดวกในการสื่อความหมายภายในกลุ่ม
7. ช่วยทำให้เป้าหมายและกิจกรรมของสมาชิกสอดคล้องกับเป้าหมายและกิจกรรมของกลุ่ม

8. ให้ข้อมูลย้อนกลับ(Feed back) แก่สมาชิกเขาเหล่านั้น ทำกิจกรรมได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
น้อยเพียงใด

9. มีหลักในการแสดงการยอมรับหรือไม่ยอมรับในพฤติกรรมในสมาชิกและถือปฏิบัติอย่าง
สม่ำเสมอคงที่

10. เปิดโอกาสให้สมาชิกของกลุ่มได้ร่วมมือกันแก้ไขปัญหา และทำกิจกรรมของกลุ่ม

ก้าโชค เขื่อกสุวรรณ (2559:45) ได้กล่าวว่ ผู้นำนันทนาการมีหน้าที่เช่นเดียวกับผู้นำทั่วไป
แต่จะเพิ่มหน้าที่เฉพาะลงไปคือ ดูแลดำเนินกิจกรรมนันทนาการในกลุ่ม เช่น ผู้นำนันทนาการ การเล่น
ต่างๆ สอนสวติวิธีการเล่นเกม ที่ผู้นำต้องการควบคุมการเล่นเกมนของสมาชิกให้เป็นไปด้วยความ
เรียบร้อย ไม่ให้เกิดอุบัติเหตุ สรูปและประเมินผลของการเล่นเกมของสมาชิก นอกจากนั้น ต้องทำ
หน้าที่จัดทำโครงการและอื่นๆดังนี้

1. จัดอำนวยการนันทนาการวางแผนโดยวางแผนดำเนินการกิจกรรมนันทนาการเป็น
รูปธรรม และทันสมัย

2. แนะนำให้ความรู้ในเชิงปฏิบัติ เชิงวิชาการนันทนาการ แก่ผู้นาระดับต่างๆ รวมทั้งสมาชิก
ของกลุ่มด้วย

3. สอนหรือฝึกฝนกิจกรรมนันทนาการให้แก่สมาชิกกลุ่มต่างๆ

4. จัดอำนวยความสะดวกต่างๆ เกี่ยวกับเครื่องอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรม
นันทนาการ

5. ควบคุมดูแลรักษาอุปกรณ์ เครื่องอำนวยความสะดวก ให้มีสภาพสมบูรณ์ ใช้ได้ในทุก
โอกาส

6. รักษาความปลอดภัยต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

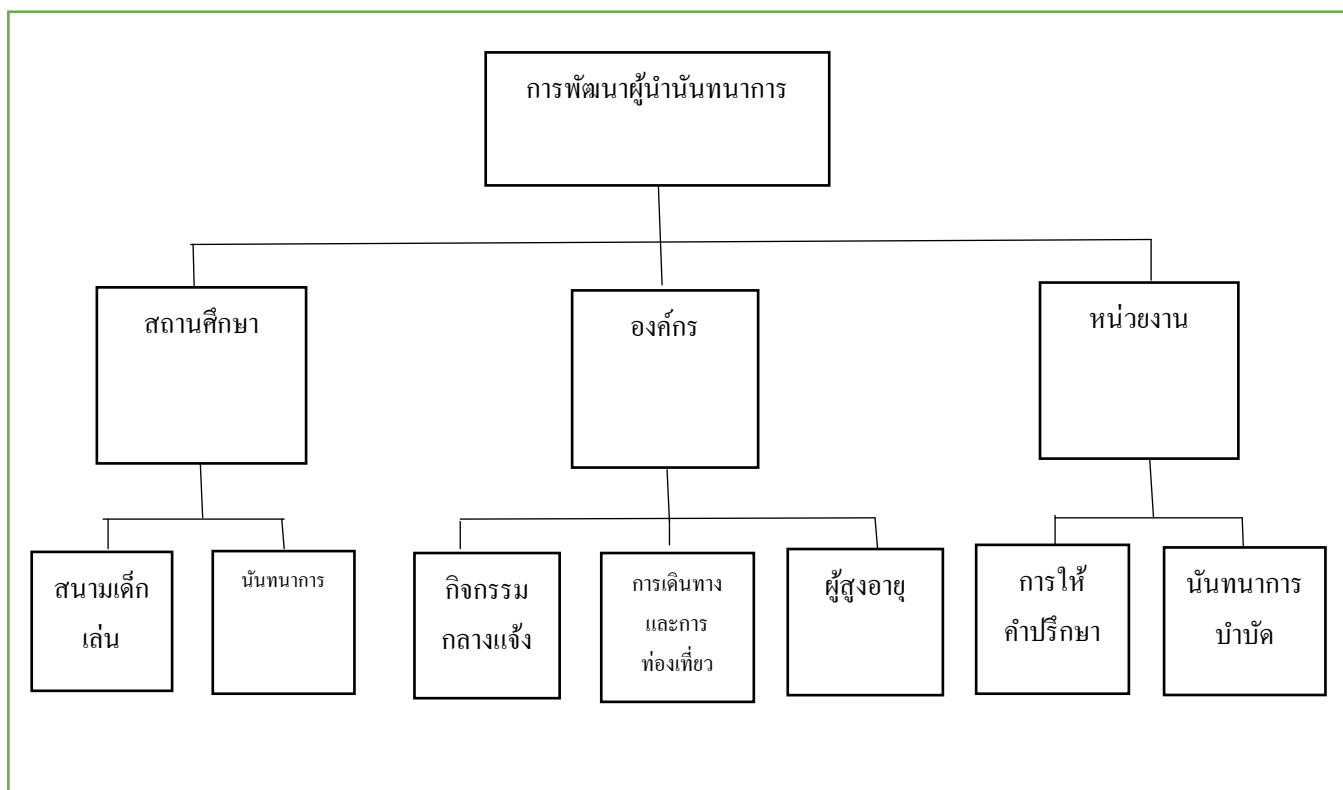
7. เป็นจุดรวมในการเป็นที่พึ่งของสมาชิกของกลุ่ม

8. สร้างแรงจูงใจแก่สมาชิกตลอดเวลาเพื่อเติมเต็มพลังการทำงาน

วิธีการพัฒนาทักษะผู้นำนันทนาการ

สุวิมล ตั้งสัจพจน์ กล่าวถึงการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำนันทนาการจะต้องพัฒนาดังนี้

แนวคิดผู้นำนันทนาการ



ที่มา : สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2553). แนวคิดผู้นำนันทนาการ.

สัปดาห์ที่ 3 การเขียนโครงการและการจัดโปรแกรมชั้นนันทนาการ

วัตถุประสงค์

ผู้เข้าร่วมมีความรู้ความเข้าใจถึงการเขียนโครงการชั้นนันทนาการ การจัดโปรแกรมชั้นนันทนาการ ตามทฤษฎี Apie ดำเนินกิจกรรมโปรแกรมชั้นนันทนาการด้วยหลัก 6 ประการ ของ Rossman & Schlatter

ระยะเวลา 60 นาที

อุปกรณ์

1. computer
2. powerpoint เรื่องการเขียนโครงการและการจัดโปรแกรมชั้นนันทนาการ
3. Lcp-projecter
4. กระดาษ-ปากกา

การดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้าอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินการสอบถามผู้เข้ารับการอบรมถึงการเขียนโครงการชั้นนันทนาการและการจัดโปรแกรมชั้นนันทนาการจากประสบการณ์ที่ผ่านมา
3. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสื่อ PowerPoint เรื่องความรู้การเขียนโครงการชั้นนันทนาการและการจัดโปรแกรมชั้นนันทนาการ
4. ผู้ดำเนินการทำการแบ่งกลุ่มผู้เข้ารับการอบรมแบ่งเป็น 4 กลุ่ม และแจกใบงานให้ปฏิบัติ
5. ผู้ดำเนินการสรุปเนื้อหาและร่วมการอภิปรายเกี่ยวกับความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการเขียนโครงการชั้นนันทนาการและการจัดโปรแกรมชั้นนันทนาการ

การวัดและประเมินผล

วัดจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างฝึกอบรม และประสิทธิภาพการนำเสนอผลงาน

ใบงานที่ 3

จงเขียนโครงการนันทนาการตามแนวทางการเขียนโครงการที่ได้รับจากการศึกษาโดย

1. การดำเนินงาน (Proce dure) ใช้หลัก Element of Situated System ของ Rossman & Schiater (2015)

2. ใช้หลักการจัดโปรแกรมนันทนาการด้วย APLE



การเขียนโครงการนันทนาการ

สุวิมล ตั้งสัจพจน์ (2555:36) อ้างใน ศัทดิภักดิ์ เฉลิมพุฒิมพงษ์ 2556:58-59 ได้เสนอแนว การเขียนโครงการนันทนาการดังนี้ การเขียนโครงการนันทนาการประกอบด้วย

1. ชื่อโครงการ (Title)

ตรงประเด็นสร้างความน่าสนใจ เช่น โครงการนันทนาการด้วยกิจกรรมแอโรบิกเพื่อ สุขภาพ

2. พันธกิจ (Mission)

วิเคราะห์จากความต้องการ (Need) ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมแก่ระดับองค์กรและชุมชนส่วน ใหญ่จะเน้นถึงคุณภาพชีวิตโดยเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์การเข้าร่วมอย่างมีความหมายและ เกิดประสบการณ์ การใช้เวลารว่าง

3. เป้าประสงค์ (Goal)

ข้อความที่บ่งบอกถึงความเข้าใจ ให้เกิดความสัมฤทธิ์ในลักษณะกว้างไม่เฉพาะเจาะจง

4. วัตถุประสงค์ (Objective)

ข้อความเขียนชัดเจน ที่บ่งบอกถึงสิ่งที่ตั้งใจให้บรรลุ มีลักษณะเฉพาะเจาะจงและสามารถ วัดผลได้

5. วัดการปฏิบัติ (Performance Measure)

มีตรรกะที่ใช้วัดการปฏิบัติหลัก (Kpls) Key performanc Indicators ประเมินการ ดำเนินงานแสดงในรูปแบบตัวเลขจำนวนร้อยละหรืออัตราส่วน เพื่อสะท้อนถึงประสิทธิภาพในการ ทำงานโครงการ ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงต้นทุน ทำเวลา ส่งมอบงาน ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมและคุณภาพ ของงาน

เนื้อหาของโครงการ

1. พัฒนาเนื้อหาโปรแกรมให้สอดคล้องกับความแตกต่างและระดับทักษะของผู้เข้าร่วม จัด ตามฤดูกาลเดือนหรือสัปดาห์ก็ได้

2. ลักษณะของกิจกรรมที่จัดอยู่ในประเภทไหน

3. ระยะเวลาที่จัดกิจกรรมอยู่ในช่วงไหน

3.1 การเข้าอบรมก่อนเริ่มโครงการ (Pre-Trip Training)

3.2 ระหว่างดำเนินโครงการ (On The Trip)

3.3 ทบทวนหลังดำเนินโครงการ (Post-Trip Review)

3.4 ความเหมาะสมของสถานที่ (Outdoor Pursuit)

การดำเนินการ (Procedure)

ควรคำนึงถึงหลัก Six Clement of Situated System ของ Rossman & Schiatter (2015)

คือ

1. กิจกรรมที่ทำให้ผู้เข้าร่วมมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interaction people)
2. การจัดสถานที่ทางกายภาพ (The physical Setting)
3. อุปกรณ์การใช้เวลาว่าง (Leisure Object) ที่ใช้จัดกิจกรรม
4. โครงสร้างและกฎกติกา (Stricture & Rules) เป็น Program Fomat
5. ผู้เข้าร่วมโปรแกรมมีความสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมคนอื่นที่อยู่ในโปรแกรม (Relationship)
6. การเคลื่อนไหว (Animation) ของผู้เข้าร่วมที่จะนำไปสู่การกระทำกิจกรรมในโปรแกรม

การประเมินผล (Evaluation)

ประเมินจากตัว KPI ว่าโปรแกรมที่จัดบรรลุตามวัตถุประสงค์ (เกิดประสิทธิภาพ) และผู้ดำเนินโปรแกรมมีประสิทธิภาพในการจัดโปรแกรมมากขึ้นเพียงใด

การจัดโปรแกรมเน้นหนากการด้วย APIE

Austin (2004) ได้เสนอวิธีการที่เน้นหนากการนิยมนำมาใช้ในการสร้างโปรแกรมเน้นหนากการในรูปแบบต่างๆ คือหลักการ “APIE” ซึ่งประกอบด้วย



กระบวนการสร้างโปรแกรมเน้นหนากการด้วย APIE ยึดของ Austin

ที่มา: Austin (2004: 187)

1. การประเมินก่อน (Assessment) เพื่อให้ทราบถึงความพร้อมของผู้เข้าร่วม การสำรวจสถานที่ ความต้องการ และกิจกรรมต่างๆ ก่อนเริ่มดำเนินการ

2. การวางแผน (Planning) คือการนำข้อมูลจากการประเมินในขั้นตอนที่หนึ่ง มาวางแผนโปรแกรมเน้นหนากการเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและเหมาะสมกับกลุ่มของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

3. การนำไปใช้ (Implementation) เมื่อผ่านกระบวนการในข้อหนึ่งและสองขั้นตอนสำคัญอีกชั้นหนึ่งคือการนำแผนไปใช้ และคอยสังเกตเพื่อจุดบันทึก การใช้เครื่องมือรวมไปถึงสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ

4. การประเมินโปรแกรม (Evaluation) เมื่อดำเนินการตามโปรแกรมนั้นจนการแล้วนำผลการปฏิบัติประเด็นปัญหา ข้อดีข้อเสีย ในด้านต่างๆ มาสรุปและประเมินผลแล้วนำไปปรับปรุงพัฒนาโปรแกรมต่อไป



สัปดาห์ที่ 4 จิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y กระบวนการจัดพลวัตกลุ่ม และการสร้างทีมงาน

กิจกรรม การสร้างพลวัตกลุ่มและการสร้างทีมงาน

เวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้เข้าใจ และสามารถเป็นผู้นำนันทนาการประเภทการจัดพลวัตกลุ่ม และทีมงานได้

อุปกรณ์

1. ลูกโป่ง 2. ก้านลูกโป่ง 3. เทปใส 4. กรรไกร 5. เข็มหมุด 6. เชือกเอ็น 7. ที่สูบลูกโป่ง 8.

ใบคำสั่ง

การดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้าอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา
2. ผู้ดำเนินการแบ่งผู้เข้าอบรมเป็น 4 กลุ่มเท่าๆกัน พร้อมกับเตรียมเล่นเกม ตอปีโด
3. ผู้ดำเนินการแจกอุปกรณ์กลุ่มละ 1 ชุด พร้อมใบคำสั่ง ดังนี้

ให้กลุ่มของท่านช่วยกันระดมความคิด วางแผนและสร้างตอปีโดยั้งเรือเข้าศึกให้สำเร็จตามอุปกรณ์ที่มอบให้ โดยระยะฐานยั้งกับเรือเข้าศึก ประมาณ 10 ไมล์ทะเล (หรือ 10 เมตร)

4. ให้ผู้เข้าอบรมประชุมและวางแผนพร้อมปฏิบัติสร้าง ตอปีโด และเรือเข้าศึกหรือเป้าหมายคือลูกโป่งห่างจากฐานยั้ง 10 เมตร ตามอุปกรณ์ที่ให้

5. เมื่อทดลองจนมั่นใจแล้วผู้ดำเนินการให้แต่ละกลุ่มผลิตเพื่อทำการแข่งขัน

6. ทำการแข่งขันโดยยั้งตอปีโดพร้อมๆกัน และชมเชยกลุ่มที่ยั้งเรือเข้าศึกสำเร็จและให้

กำลังใจกลุ่มที่ไม่สำเร็จและเปิดโอกาสให้แก้ตัว 1 ครั้ง

7. ให้แต่ละกลุ่มอธิบายการทำงานและบริหารงานเป็นทีม

8. ผู้ดำเนินการสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับเกม ตอปีโด

9. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่องการจัดพลวัตกลุ่มและการสร้าง

ทีมงาน

การวัดและประเมินผล

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทำงานร่วมกัน การบริหารงานในระหว่างปฏิบัติการ



ใบงานที่ 4.1

1. จงอธิบายความแตกต่างพฤติกรรมของผู้นำในทฤษฎี X และ Y

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. จงประเมินพฤติกรรมตนเองและเจดีย์ทั้งกลุ่มที่มีพฤติกรรม x กี่คน y กี่คน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. การปรับพฤติกรรมให้เหมาะสม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

จิตวิทยาสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ในเรื่องแรงจูงใจ ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y

ความต้องการตามลำดับขั้นของ Maslow ขึ้นอยู่กับทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ ที่ได้สร้างสรรค์จากพรสวรรค์ (Talent) ความสามารถที่ซ่อนเร้นอยู่ (Potential) และศักยภาพ (Capacities) (Bootzin, Loftus, Zajonc; & Hall. 1983) Maslow (1943) จำแนกความต้องการของมนุษย์ออกเป็นรูป Pyramid ที่แสดงถึงความต้องการพื้นฐาน (Basic Needs) อยู่ข้างล่าง และความต้องการที่สูงกว่า (Meta-needs) อยู่ข้างบน

ในปี ค.ศ. 1971 Maslow (1971) ได้ขยาย Meta-Needs ที่อยู่เหนือ Pyramid ภายในสามเหลี่ยม ออกเป็น การรับรู้ (Cognitive) สุนทรียภาพ (Aesthetic) การมีสัจจะการแห่งตน (Self-Actualization) และสิ่งที่ยอดเยียมของตน (Self-Transcendence)

ความต้องการขั้นสูงทั้งสิ้น (เหนือพีระมิดข้างใน) อาจถูกแสวงหาเป็นลำดับเท่าไรก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต้องการหรือสถานการณ์ของบุคคล ตราบเท่าที่ความต้องการพื้นฐานได้รับการสนองหมดแล้ว

ทฤษฎีตามลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ Maslow

1. ทางร่างกาย เป็นความต้องการเบื้องต้น เพื่อความอยู่รอดของชีวิต เช่น ความต้องการในเรื่องของอาหาร น้ำ อากาศ เครื่องนุ่งห่ม และเพศ
2. ความปลอดภัย หมายถึง รู้สึกเป็นอิสระจากภัยอันตรายฉุกเฉิน หรือความมั่นคงในปัจจุบันและอนาคต รวมถึงความก้าวหน้าและอบอุ่นใจ
3. ความเป็นเจ้าของและความรัก หมายถึง เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม มีเพื่อนสนิทที่ไว้วางใจได้
4. เกียรติยศชื่อเสียง หมายถึง ความรู้สึกประสบความสำเร็จ ได้รับการยอมรับจากสังคม เป็นความต้องการให้คนอื่นยกย่อง และเห็นความสำคัญของตนเอง อยากเด่นในสังคม
5. องค์ความรู้ หมายถึง อิสระจากความคิดเห็นของผู้อื่น เรียนรู้ที่จะเรียนรู้คนเดียว สนับสนุนความรู้
6. สุนทรียภาพ หมายถึง ทำสิ่งต่างๆ ไม่ใช่เพียงเพื่อผลลัพธ์แต่เพราะมันเป็นเหตุผลที่คุณอยู่บนโลก อยากรู้หรืออยากเห็นการทำงานภายในของทุกสิ่งมากขึ้นในความสงบ
7. ความต้องการความสมบูรณ์ในชีวิต หมายถึง รู้ว่าตัวเองเป็นใคร กำลังไปที่ไหน ต้องการประสบความสำเร็จอะไร สภาพความเป็นอยู่ที่ดี เป็นความต้องการระดับสูงสุดของมนุษย์ ส่วนมากจะเป็นการอยากเป็น อยากได้ตามความคิดของตน
8. การข้ามพ้นตัวเอง หมายถึง ระดับการข้ามพ้นอัตตาที่เน้นการตระหนักรู้ถึงการหยั่งรู้ความเชื่อเพื่อ และความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างผู้นำประเภท x และ y

ทฤษฎีของ แมคเกอร์เกอร์ (McGergor, 1967) เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงคน 2 ลักษณะ คือ ทฤษฎี X กับทฤษฎี Y ทฤษฎี X (แบบเผด็จการ) หมายถึง คนมีความจำเป็นที่จะต้องทำงานโดยได้รับการลงโทษและการให้รางวัล ส่วนทฤษฎี Y (แบบประชาธิปไตย) ถือว่าคนมีศักยภาพมากกว่าที่จะกลับมาสู่ความสนใจในงาน และมีความรับผิดชอบสูง

สมมติฐานทฤษฎี X

1. ลูกจ้างเกียจคร้านและชอบหนีงาน
2. ลูกจ้างไม่มีความกระตือรือร้นที่จะทำงาน
3. ลูกจ้างไม่มีแรงจูงใจในการบรรลุเป้าขององค์กร

สมมติฐานทฤษฎี Y

1. ลูกจ้างชอบหางานอยู่เรื่อย ๆ
2. ลูกจ้างมีแรงจูงใจในระดับสูง
3. ลูกจ้างมีความรับผิดชอบต่องานถ้า ความพึงพอใจในสิ่งที่ต้องการ (Needs)

กระบวนการจัดพลวัตกลุ่มและการสร้างทีมงาน

คริสโตเฟอร์ เอ็ดกินตัน (Christopher R. Edgington, 2005:159) ได้กล่าวถึง คำจำกัดความ คำว่า พลวัตกลุ่ม (Group Dynamics) ไว้ว่า เมื่อแต่ละบุคคลเกิดปฏิสัมพันธ์ ภายในกลุ่ม รูปแบบของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นนั้นส่งผลต่อพฤติกรรมของคนในกลุ่ม พลวัตกลุ่มไม่เพียงพอแต่ที่มุ่งเน้นไปที่ปัจจัยที่มีผลต่อการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเท่านั้น แต่ยังให้ความสำคัญไปที่แรงขับทางกายภาพ สังคม และสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม ที่ส่งผลต่อรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ ในการศึกษาพลวัตกลุ่มนั้น เพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมกลุ่ม ด้วยเป้าหมายของการพัฒนาประเภทและคุณภาพของการปฏิสัมพันธ์ ภายใต้กระบวนการกลุ่ม การให้ความสนใจในเรื่องพลวัตกลุ่มนั้น ไม่เพียงแค่ศึกษาปฏิสัมพันธ์และพฤติกรรมในกลุ่มเท่านั้น แต่ก็นำวิธีการต่างๆที่สามารถใช้พัฒนา เพื่อให้เกิดประสิทธิผลต่อกลุ่มด้วยวิธีการต่างๆ ก็จะถูกนำมาใช้โดยผู้นำนั้นหนทางการยิ่งผู้นำมีความคุ้นเคยกับวิธีการมากเท่าใด ทำให้กลุ่มบรรลุเป้าหมาย ก็ยิ่งทำให้ผู้นำมีประสิทธิภาพมากเท่านั้น ความสามารถนั้นก็คือ ความสามารถในการเลือกใช้วิธีที่เหมาะสม ในเวลาที่เหมาะสม เพื่อให้กลุ่มเกิดปฏิสัมพันธ์เชิงบวกอย่างชัดเจน

พลวัตกลุ่มและผู้นำการบริการกิจกรรมยามว่าง สวนสาธารณะ และนันทนาการ (Group Dynamics and the Recreation, Parks Leisure Services Leader คริสโตเฟอร์ เอ็ดกินตัน (Christopher R. Edgington, 2005:160-162) กล่าวไว้ดังนี้

1. กลุ่มการเรียนการสอน (Instruction Group) โดยจะเน้นไปที่การพัฒนาด้านทักษะความรู้ ทักษะคติ ผ่านกลุ่มการเรียนการสอน ส่วนใหญ่แล้วเป็นกลุ่มที่กำหนดขึ้น ผู้นำในกลุ่มนี้ควรเป็นผู้ที่มีความรู้ที่หลากหลาย เช่นการสร้างบรรยากาศกลุ่ม หัวข้อหลักในการเรียนรู้ของกลุ่ม รูปแบบการ

สื่อสาร และการปฏิสัมพันธ์กลุ่ม กลุ่มประเภทนี้ส่วนใหญ่จะมาด้วยความสมัครใจ ดังนั้นจึงมีแรงจูงใจที่สูง

2. กลุ่มสังคม (Social Groups) กลุ่มประเภทนี้จะแตกต่างจากกลุ่มประเภทที่ 1 เนื่องจากเป็นเข้ากลุ่มเพื่อเข้าร่วมสังคมกับผู้อื่น ดังนั้นผู้นำกลุ่มจึงต้องมีทักษะ วิธีการที่จะช่วยให้คนกลุ่มนี้ได้พบปะ ผสมผสาน และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันเชิงบวก และสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย

3. กลุ่มอาสา (Volunteer Groups) วัตถุประสงค์หนึ่งของกลุ่มประเภทนี้ คือความต้องการให้เกิดสมาชิกกลุ่ม เกิดกลุ่มเครือข่าย

4. กลุ่มการแข่งขัน (Competitive Groups) โดยมากแล้วจะเป็นกลุ่มทีมต่างๆ การประกวด การแข่งขัน ที่จัดการโดยองค์กรที่ให้บริการด้านนั้นๆ เช่น การสวนสาธารณะ กิจกรรมยามว่าง ความรู้พลวัตกลุ่มเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ การให้รางวัล และวิธีการสร้างมาตรฐานของกลุ่ม จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้นำกลุ่มจะต้องมีความสามารถในการสร้างขวัญกำลังใจ

5. กลุ่มนักบริหาร กลุ่มผู้นำชุมชน และองค์กรชุมชน (Boards, Citizen Advisory Groups and Neighborhood Associations) กลุ่มประเภทนี้เป็นกลุ่มที่บุคคลอาสาเข้ามาทำเพื่อช่วยเหลือองค์กร/หน่วยงาน ในการพัฒนาโปรแกรมและบริการ มีความรู้เฉพาะในด้านการจัดการประชุมอย่างเป็นทางการ และการกำหนดเป้าหมายซึ่งจะสามารถช่วยให้ผู้นำทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังต้องเป็นผู้วางกำหนดการนัดหมาย จัดหา ข้อมูลและกระบวนการ เพื่อช่วยในการตัดสินใจ และสร้างปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม

6. เพื่อนร่วมอาชีพ (Professional Colleagues) บ่อยครั้งที่ผู้นำปฏิบัติงานภายในองค์กรปกติทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นสวนสาธารณะ และแผนกนั้นๆ ทัวทัศน์วิสัยทัศน์อาสา หรือ องค์กรการค้า ล้วนแต่เป็นการดำเนินงานในลักษณะของกลุ่มทั้งสิ้น ความสามารถที่ผู้นำมีนั้นจะเป็นสิ่งที่สามารถนำกลุ่มไปสู่ความสำเร็จได้ ความรู้ด้านพลวัตกลุ่มก็จะเป็นประโยชน์ในการสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น การสร้างขวัญกำลังใจของกลุ่ม การแก้ไขปัญหา การจำแนก แยกเป้าหมาย และประสิทธิภาพการสื่อสารกับบุคคลอื่น

7. องค์กรทางอาชีพและสมาคมต่างๆ (Professional Societies and Associations) เป็นกลุ่มที่จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาอาชีพ โดยมากจะเป็นกลุ่มขนาดเล็ก

บทบาทของผู้นำนันทนาการต่อกระบวนการกลุ่ม

กลุ่มนันทนาการจะแปลกไปจากกลุ่มองค์กรโดยทั่วไปในแง่ของวัตถุประสงค์และเป้าหมาย การปฏิสัมพันธ์ของสมาชิกในกลุ่มจะแสดงออกในรูปของความเพลิดเพลิน สบายใจทั้งสิ้น แต่กลุ่มของ

องค์กรอื่นๆ จะรวมกลุ่มเพื่อเป้าหมายของงาน ของผลผลิตของการทำงานแต่อย่างไรก็ตาม กลุ่มนันทนาการจะมีส่วนที่คล้ายคลึงกับกลุ่มมนุษยสัมพันธ์

ผู้นำกลุ่มนันทนาการก็ต้องมีบทบาทในเชิงการทำกิจกรรมมากกว่าการบริหารองค์กร ฉะนั้น เนื้อหาสาระของการทำงานของผู้ดำเนินนันทนาการจึงต้องอยู่ในฐานะของผู้นำเต็มตัว ต้องมีบทบาทเหมือนครู เหมือนนักแสดง เหมือนนักบุญ เหมือนแพทย์ช่วยรักษาส่งเสริมสุขภาพจิต และนอกจากนั้นต้องแสดงบทบาทของตนเองในฐานะนักปฏิบัติกิจกรรม (Activity Practical Man) นักวิชาการ (Academic Man) และนักจิตวิทยา (Psychologist) กล่าวคือ ต้องศึกษาคุณสมบัติและคุณลักษณะของสมาชิกในกลุ่ม ศึกษากระบวนการพลวัต (Dynamic ในกลุ่ม และสมาชิกก็มีบทบาทเช่นกัน ทั้งบทบาทตนเองและบทบาทของส่วนรวม

ปัจจัยที่จะส่งเสริมให้ผู้ผู้นำมีประสิทธิภาพในการนำกลุ่ม

กลุ่มไม่ว่าจะเป็นแบบใด ประเภทใด ความแข็งแกร่ง สมบูรณ์และการเกิดประสิทธิภาพของการร่วมมือการทำงานของกลุ่มนั้น ขึ้นอยู่กับสมาชิกรู้จักบทบาท รู้จักหน้าที่ รู้จักรับผิดชอบ ช่วยเหลือรักสามัคคีกัน เป็นสิ่งสำคัญ แต่ที่สำคัญไปกว่านั้น จะต้องเป็นผู้ที่มีประสิทธิภาพในการนำพากลุ่มด้วย ถ้าผู้ผู้นำมีประสิทธิภาพสมาชิกก็น่าจะมีประสิทธิภาพตามมาด้วย ฉะนั้นผู้ผู้นำจะต้องสร้างเสริมปรับปรุงตัวเองให้มีประสิทธิภาพอยู่ตลอดเวลา แล้วก็จะเกิดประสิทธิผลตามมาด้วย การที่จะให้ผู้ผู้นำมีประสิทธิภาพได้นั้นต้องมีองค์ประกอบปัจจัยส่งเสริม

ผู้ดำเนินนันทนาการกับกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

กลุ่มสัมพันธ์เป็นกิจกรรมนันทนาการชนิดหนึ่งที่ผู้นำ ผู้บริหาร หรือหัวหน้างานในองค์กรนำมาเป็นเครื่องมือในการสร้างความรักสามัคคีในองค์กรได้เป็นอย่างดี เพราะกิจกรรมนี้ช่วยส่งเสริมและสร้างมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานเป็นทีม รู้จักและเข้าใจในหลักการประสาน และการร่วมมือ ร่วมแรงร่วมใจเป็นอย่างดี วิทยากร นักวิชาการนำมาใช้ประกอบการบรรยายภาคทฤษฎีกันมาก โดยนำมาใช้ก่อนได้ความรู้วิชาการ จะทำให้สมาชิกผู้ฟังได้ปรับความรู้สึก ปรับอารมณ์ ได้พร้อมที่จะรับรู้ให้หลักวิชาการต่างๆ บางครั้งวิทยากรนำไปใช้แทรกระหว่างการบรรยายภาคทฤษฎีก็ทำได้เป็นการคลายเครียดจากการรับฟังวิชาการ นอกจากนั้นยังส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้พฤติกรรมของกลุ่ม สังคม ในเชิงสังคม จิตวิทยาขององค์กร ผู้ดำเนินนันทนาการจำเป็นต้องศึกษาและเรียนรู้ในศาสตร์ของการจัดการกลุ่มสัมพันธ์เป็นอย่างดี ทั้งนี้เพราะกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์จะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างความสัมพันธ์ของผู้นำและผู้ตามได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่ง สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ได้กล่าวถึง

กระบวนการกลุ่มในแง่ความหมาย หลักการเรียนรู้ และลำดับขั้นของการเรียนรู้กลุ่มสัมพันธ์ รูปแบบ และคุณค่าไว้ดังนี้

ความหมายของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีอยู่หลายคำที่ใกล้เคียงกัน เช่น “กระบวนการกลุ่ม” “การแนะแนวหมู่” “การให้คำปรึกษาหมู่” “พลังกลุ่ม” และ “การฝึกมนุษยสัมพันธ์” สรุปได้ดังนี้

กระบวนการกลุ่ม (Group Process) หมายถึง กระบวนการที่ใช้กลุ่มในการแก้ไขปัญหาหรือกระทำการใดสิ่งหนึ่งร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และวิธีใช้การวิเคราะห์พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร การตีความหมาย การแก้ปัญหา

การแนะแนวหมู่ (Group Guidances) หมายถึง การให้การแนะแนวแก่บุคคลหลายคนหรือกลุ่มที่มีปัญหาและความต้องการคล้ายคลึงกัน โดยการเปิดโอกาสให้แต่ละคนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาตัดสินใจของกลุ่มได้ และช่วยให้บุคคลได้รับทราบข้อมูล สิ่งทีควรรู้ไปพร้อมกับกลุ่ม เป็นการประหยัดเวลา แรงงาน และค่าใช้จ่าย

การให้คำปรึกษาเป็นกลุ่ม (Group Conselling) เป็นการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มช่วยให้คนปกติได้ยอมรับปัญหาของตนเอง และหาหนทางแก้ไข ซึ่งสามารถแบ่งการให้คำปรึกษาออกเป็น 3 ประการ ได้แก่ การใช้กลุ่มเพื่อแก้ปัญหา การให้คำปรึกษามุ่งช่วยเหลือปัญหาปกติทั่วไป และช่วยสมาชิกกลุ่มที่มีสภาพปกติ

การพลวัตรของกลุ่ม (Group Dynamic) เป็นการจัดกิจกรรมให้บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปมีกิจกรรมสัมพันธ์กัน มีการสื่อสารและปรับตัวเข้าหากันก่อให้เกิดพลังขึ้นภายในกลุ่ม โดยใช้วิธีการต่างๆ ที่จะช่วยในการตัดสินใจร่วมกันอาจจะใช้ทักษะมนุษยสัมพันธ์หรือการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนากลุ่มเป้าหมายไปสู่เป้าหมายที่วางไว้

การฝึกมนุษยสัมพันธ์และความเป็นผู้นำ (Training Group หรือ T-Groups) เป็นการฝึกอบรมเพื่อให้เกิดการตระหนัก (Awareness) และการสร้างทักษะ (Skills) โดยการช่วยให้บุคคลเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อสร้างประสบการณ์มนุษยสัมพันธ์ บทบาทและคุณค่าในการเป็นผู้นำ

หลักการของกลุ่มสัมพันธ์

1. ควรเน้นที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากที่สุด
2. ควรเน้นกลุ่มเป็นแหล่งความรู้สำคัญ ให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้จากกลุ่มจะได้ปรับตัวทำงานร่วมกับกลุ่มได้ดี
3. ควรเน้นการค้นหาด้วยตนเองเป็นกระบวนการสำคัญ จะช่วยให้ผู้เรียนจดจำได้ดีและส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ดี
4. ควรเน้นให้ผู้เรียนรู้จักกระบวนการคิด วิเคราะห์ด้วยกระบวนการต่างๆ เพื่อหาคำตอบ

ลำดับขั้นการเรียนรู้ของกลุ่มสัมพันธ์

1. ขั้นการมีส่วนร่วม (Participation/Involvement Stage)

ผู้เรียนต้องเรียนรู้ด้วยตนเอง ชยัน กระทบกระทั่ง ในการมีส่วนร่วมในด้านต่างๆ เช่น ด้านทางร่างกาย อารมณ์ และทางสังคม ซึ่งจะเกิดปฏิสัมพันธ์ (Interaction) หรือการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ความเชื่อ ฯลฯ ซึ่งจะช่วยทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างกว้างขวาง และเกิดผลดีอีกด้วย

2. ขั้นวิเคราะห์ (Analysis Stage)

เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และระยะต่อไปเป็นระยะที่ผู้เรียนจะร่วมกันวิเคราะห์ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผ่านๆ ที่ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้กว้างขวาง และยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถประเมินความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม วิธีการเรียน ผลของการเรียนรู้ตลอดจนช่วยให้ผู้เรียนรู้จักตนเองได้ดียิ่งขึ้น

3. ขั้นสรุปและประยุกต์หลักการ (Generalization and Application Stage)

เมื่อผู้เรียนค้นพบสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนจะรวมแนวคิดที่ตนค้นพบ และแนวคิดที่ได้จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น แล้วสรุปเป็นหลักการของตนเอง การเรียนรู้ที่นอกจากจะเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาปัจจุบันแล้ว เราจะเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาและเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นในอนาคต ดังนั้น เป็นที่เชื่อถือได้ว่า เมื่อผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้และเข้าใจหลักการของเรื่องหนึ่งๆ แล้ว เขาจะสามารถนำหลักการนั้นไปประยุกต์ใช้ในอนาคตหรือประยุกต์ให้เข้ากับตนเองได้ การประยุกต์นั้นจะทำได้ใน 2 ลักษณะคือ

การประยุกต์เพื่อการปรับปรุงบุคลิกภาพหรือการพัฒนาตนเอง (Self-Development) ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น รวมทั้งการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น ตลอดจนการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interpersonal Relations) หรือการมีมนุษยสัมพันธ์ดีกับผู้อื่น

การประยุกต์เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา (Problem-Solving) ต่างๆ ในอนาคต เพื่อใช้ในการปรับปรุงและควบคุมธรรมชาติและสังคมให้ดีขึ้นกว่าเดิม ตลอดจนช่วยในการคิดค้นและประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ เกิดขึ้น

4. ขั้นประเมินผล (Evaluation Stage)

การเรียนรู้เกิดจากตัวผู้เรียนโดยตรง และเกิดจากการเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มย่อย ดังนั้น ผู้เรียนย่อมจะทราบผลการเรียนรู้ของตนเองและกลุ่มได้เป็นอย่างดี

รูปแบบกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ (Group Relation Activities Models)

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์สามารถจัดในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ ดังนี้

1. เกม (Game) ผู้สอนสร้างสถานการณ์สมมติขึ้นให้ผู้เรียนลงเล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่งอันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียน

2. บทบาทสมมติ (Role-Play) วิธีการนี้มีลักษณะเป็นสถานการณ์สมมติเช่นเดียวกับเกม แต่มีการกำหนดบทบาทของผู้เล่นในสถานการณ์ที่สมมติขึ้นมานั้น แล้วให้ผู้เรียนสวมบทบาทนั้นและแสดงออกตามธรรมชาติ โดยอาศัยบุคลิกภาพ ประสบการณ์ และความรู้สึกนึกคิดของตนเป็นหลัก ดังนั้น วิธีการนี้จึงมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสวิเคราะห์ถึงความรู้สึกและพฤติกรรมของตนอย่างลึกซึ้ง และยังช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่น่าสนใจและน่าติดตามด้วย

3. กรณีตัวอย่าง (Case) เป็นวิธีการสอนซึ่งใช้กรณีหรือเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นจริงๆ นำมาดัดแปลงและใช้เป็นตัวอย่างในการให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์และอภิปรายกันเพื่อสร้างความเข้าใจและฝึกฝนหาทางแก้ไขปัญหานั้น

4. สถานการณ์จำลอง (Simulation) คือ การจำลองสถานการณ์จริงหรือสร้างสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับความจริง แล้วให้ผู้เรียนลงไปอยู่สถานการณ์นั้นและมีปฏิริยาโต้ตอบกัน วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทดลองแสดงพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งในสถานการณ์จริงผู้เรียนอาจไม่แสดง เพราะเป็นการเสี่ยงต่อผลที่จะได้รับจนเกินไป

5. ละคร (Action or Dramatization) คือ วิธีการที่ให้ผู้เรียนทดลองแสดงบทบาทตามบทที่เขียนไว้ ผู้แสดงจะต้องพยายามแสดงให้สมตามบทโดยไม่เอาบุคลิกภาพ และความรู้สึกนึกคิดของตนเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้อง อันจะมีส่วนทำให้เกิดผลเสียต่อการแสดงบทบาทนั้นๆ วิธีการนี้เป็นวิธีช่วยให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ในการที่จะเข้าใจความรู้สึก เหตุผลและพฤติกรรมของผู้อื่น ซึ่งความเข้าใจนี้มีส่วนช่วยเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจ ฝึกการรับผิดชอบในการเรียนรู้ร่วมกัน และฝึกการทำงานร่วมกันด้วย

6. กลุ่มย่อย (Small Group) วิธีนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนในการแสดงออก และช่วยให้ผู้เรียนได้ข้อมูลเพิ่มเติมมากขึ้น

คุณค่ากิจกรรมนันทนาการ กระบวนการกลุ่ม และมนุษยสัมพันธ์ได้ให้คุณค่าดังนี้

1. ส่งเสริมบรรยากาศและวิถีชีวิตแบบประชาธิปไตย
2. ช่วยพัฒนาคุณค่าความเป็นมนุษย์
3. ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ของผู้เรียนและกลุ่ม
4. ส่งเสริมการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน
5. ส่งเสริมการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
6. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจพฤติกรรมของกลุ่ม
7. เป็นเครื่องมือในการควบคุมกลุ่ม หรือเตรียมความพร้อมของกลุ่ม
8. เป็นการสร้างความมั่นใจแก่ตนเอง
9. ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน ความสามัคคี และการทำงานเป็นทีม
10. ส่งเสริมการทำงานอย่างเป็นระบบมีขั้นตอน

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์นี้ใช้ประโยชน์ในการจัดอบรม สัมมนา บรรยาย วิชาการต่างๆ ได้ผลเป็น
อย่างมาก กำลังเป็นที่นิยมและแพร่หลายมากขึ้น โดยนำมาเป็นกลยุทธ์ในการให้ความรู้ ความเข้าใจใน
ทฤษฎี เพื่อการเรียนรู้อันมีประสิทธิภาพ ดำเนินการโดยจัดกิจกรรมรูปแบบต่างๆ ให้เหมาะสมแทรกลง
ไประหว่างบรรยาย หรือจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์ก่อนการบรรยายให้ความรู้ เป็นต้น

สัปดาห์ที่ 5 ยุทธศาสตร์และยุทธวิธีการเป็นผู้นำแบบ OODA Loop การวิเคราะห์ SWOT เพื่อจัดโปรแกรม

กิจกรรม กิจกรรมการบริหารงานด้วย SWOT

ระยะเวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้เข้าใจ และสามารถเป็นผู้นำวิธีการบริหารงานโดยใช้ SWOT ได้

อุปกรณ์

1. Computer
2. Power point เกี่ยวกับการบริหารงานด้วย SWOT
3. กระดาษ ปากกา

การดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้าอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา
 2. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสื่อ Power point เกี่ยวกับความหมายความสำคัญ ของ SWOT
 3. ผู้ดำเนินการแบ่งผู้เข้าอบรมเป็น 4 กลุ่มเท่าๆกัน
 4. ให้แต่ละกลุ่ม บริหารงานกลุ่มของตนเองโดยให้แต่ละคนหา SWOT ของตนเองแล้วนำมา รวมกันในกลุ่ม
 5. ให้แต่ละกลุ่มอธิบายถึง จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค โดยรวมของกลุ่มตัวเอง และวิธีการแก้ไข บริหารองค์กรหรือกลุ่มของตนเองเพื่อความเป็นเลิศของกลุ่ม
 6. ผู้ดำเนินการบรรยายสรุปการบริหารงานด้วย SWOT ของทุกกลุ่ม
 7. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่องการบริหารงานโดยใช้ SWOT
- การวัดและประเมินผล
- จากการสังเกตพฤติกรรมและผลงานการนำเสนอระหว่างการอบรม

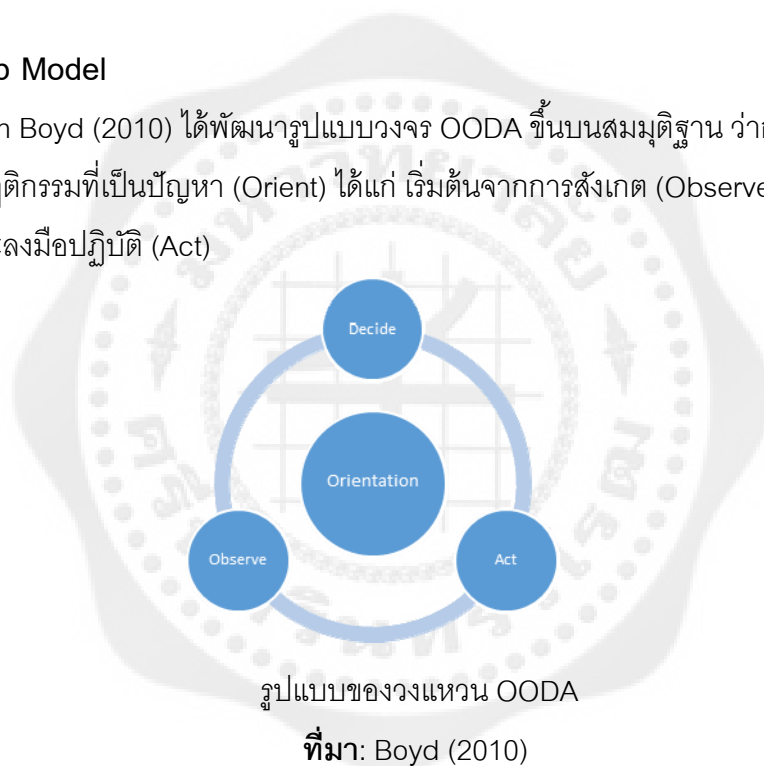
ยุทธศาสตร์และยุทธวิธีของการเป็นผู้นำ

ยุทธศาสตร์ (Strategy) เป็นการวางแผนล่วงหน้าเฉลี่ย 5 ปี แล้วเน้นการตามแผนเพื่อให้งานที่ตั้งไว้บรรลุผล

Poter (1980) ยุทธวิธี (Staetics)วิธีการที่จะดำเนินการตามนโยบายว่าเป็นอย่างไร แผนที่ตั้งไว้จะบรรลุผล ซึ่งยุทธวิธีนี้ต้องอาศัย บุคคลหลายๆฝ่ายช่วยกัน ต้องอาศัยความรู้ ความสามารถ พรสวรรค์ ของแต่ละคนมารวมกันแล้ว บูรณาเป็นวิธีดำเนินการ ยุทธวิธีจะเกิดประสิทธิภาพได้นั้นต้องอาศัยคำสั่ง Command การควบคุม Control ความเป็นผู้นำ Leader และการจัดการ Command เป็นกระบวนการที่จะขับเคลื่อนให้ยุทธศาสตร์ และยุทธวิธี ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ (Bffcendy)

OODA Loop Model

John Boyd (2010) ได้พัฒนารูปแบบวงจร OODA ขึ้นบนสมมุติฐาน ว่าการตัดสินใจ เกิดจากผลของพฤติกรรมที่เป็นปัญหา (Orient) ได้แก่ เริ่มต้นจากการสังเกต (Observe) การตัดสินใจ (Decide) และลงมือปฏิบัติ (Act)



รูปแบบของวงแหวน OODA

ที่มา: Boyd (2010)

SWOT Analysis

Albert Humphrey 2014 ได้คิดค้นขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือ ในการวางแผนยุทธศาสตร์ เพื่อประเมินจุดแข็ง (Strengths) จุดอ่อน (Weakness) โอกาส (Opportunity) และอุปสรรค/สิ่งคุกคาม (Threats)

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก หมายถึง การสำรวจตรวจสอบสภาพภายในองค์กรและสภาพแวดล้อมภายนอก เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวางแผนยุทธศาสตร์ เพื่อให้แผนยุทธศาสตร์นั้นได้ใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอยู่และแก้ปัญหาที่ไม่พึงประสงค์ โดยอาศัยทั้งปัจจัย

ภายในและภายนอกมาเป็นฐานคิดสำหรับกำหนดยุทธศาสตร์ การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอก ต้องคำนึงถึงปัจจัยภายในและภายนอก ดังนี้

1. ปัจจัยภายในประกอบด้วย

1.1 จุดแข็ง (Strength) หมายถึง สิ่งที่มีอยู่หรือมีอยู่แล้วโดยพิจารณาจากความสำเร็จในมิติต่างๆ

1.2 จุดอ่อน (Weakness) หมายถึง สิ่งที่มีอยู่หรือมีอยู่แล้วโดยพิจารณาจากปัญหาในมิติต่างๆ

*หมายเหตุ : มิติที่ใช้ในการพิจารณาปัจจัยภายใน คือ จุดแข็งและจุดอ่อนขององค์กรนั้น อาจใช้กรอบแนวคิด Inside-Out (7S Framework ของ Mckinsey) ซึ่งประกอบด้วย

- โครงสร้าง (Structure)
- กลยุทธ์ (Strategy)
- ระบบ (บริหารจัดการ, เทคโนโลยีสารสนเทศ) (System)
- รูปแบบการทำงาน (Style)
- บุคลากร (Staff)
- ทักษะในการทำงาน (Skill)
- ค่านิยมร่วม (Share value)

นอกจากนี้ ยังอาจเพิ่มเติมประเด็นในการวิเคราะห์ได้ตามความเหมาะสมขององค์กร

2. ปัจจัยภายนอก ประกอบด้วย

2.1 โอกาส (Opportunity) หมายถึง สิ่งที่อยู่ภายนอกองค์กรโดยพิจารณาถึงความเป็นประโยชน์หรือสนับสนุนเป้าหมายขององค์กร

2.2 อุปสรรค (Threat) หมายถึง สิ่งที่อยู่ภายนอกองค์กรโดยพิจารณาว่าเป็นอุปสรรคต่อเป้าหมายขององค์กร

*หมายเหตุ : มิติที่ใช้ในการพิจารณาปัจจัยภายนอกคือ โอกาสและอุปสรรคขององค์กรนั้น อาจใช้กรอบแนวคิด Outside-in (PESTLE) ซึ่งประกอบด้วย

- การเมือง (Politics)
- เศรษฐกิจ (Economic)
- สังคม (Social)
- เทคโนโลยี (Technology)
- กฎหมาย (Legal)
- สิ่งแวดล้อม (Environment)

นอกจากนี้ ยังอาจเพิ่มเติมประเด็นในการวิเคราะห์ได้ตามความเหมาะสมขององค์กร
การวิเคราะห์ SWOT อาศัย ปัจจัย 4 ปัจจัย ได้แก่

1. สิ่ง que ช่วยให้อัตถุประสงค์บรรลุผล จุดแข็งและโอกาส
2. สิ่งที่เป็นอันตรายต่อการบรรลุวัตถุประสงค์ จุดอ่อน และอุปสรรค
3. ปัจจัยภายในองค์กร จุดแข็งและจุดอ่อน
4. ปัจจัยภายนอกองค์กร โอกาสและอุปสรรค

การวิเคราะห์ SWOT Matrix

การวิเคราะห์ SWOT Matrix

	จุดแข็ง	จุดอ่อน
โอกาส	สามารถหาโอกาสได้อย่างรวดเร็ว	จุดแข็งชนะจุดอ่อนเพื่อแสวงหาโอกาส
อุปสรรค	แสวงหาโอกาสเป็นสะพานเชื่อม	สร้างภูมิป้องกัน

สัปดาห์ที่ 6

6.1 การประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

6.2 กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปะหัตถกรรม

6.3 กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา

6.4 กิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ

กิจกรรม 6.1 การประเมินผู้เข้าร่วมกิจกรรม

เวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการประเมินผู้เข้าร่วมกิจกรรม

อุปกรณ์

1. Computer
2. Power point เกี่ยวกับการประเมินผู้เข้าร่วมกิจกรรม
3. LCD-Projector
4. กระดาษ ปากกา

การดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้าอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา
2. ผู้ดำเนินการแบ่งผู้เข้าอบรมเป็น 4 กลุ่มเท่าๆกัน
3. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสไลด์ Power point เกี่ยวกับความหมายของการประเมิน

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

4. ผู้ดำเนินการมอบให้แต่ละกลุ่มร่วมกันสร้างแบบประเมินและความต้องการของผู้เข้าร่วม

กิจกรรมและโครงการ

5. แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานประกอบสไลด์ Power point
6. ผู้ดำเนินการสรุปเนื้อหาของแต่ละกลุ่มที่นำเสนอ
7. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสไลด์ Power point เรื่องการประเมินผู้เข้าร่วมกิจกรรม

การวัดและประเมินผล

วัดจากการสังเกตพฤติกรรมกรรมการเข้าร่วมระหว่างฝึกอบรม และผลงานที่นำเสนอ

การประเมินผลผู้เข้าร่วมกิจกรรม (Assessment)

สราวุธ ชัยวิจิต (2557: 23) ได้กล่าวว่า 1. การประเมิน (Assessment)

การประเมินเป็นรูปแบบเฉพาะอย่างหนึ่งของการประเมินผลที่นำมาใช้ก่อนการดำเนินการโปรแกรม นันทนาการ โดยมีบทบาทในการประเมินคุณประโยชน์หรือข้อบกพร่องของบริการที่มีอยู่ เพื่อเป็นข้อมูล ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดบริการในอนาคต ประเมินความต้องการโปรแกรม นันทนาการของ ประชากรเป้าหมาย (เช่น การสำรวจชุมชน) การประเมินประชากรเป้าหมายเป็นเทคนิคเฉพาะในการ ดำเนินการแบ่งส่วนตลาดที่อธิบายในข้อ เป็นการระบุหาความเป็นไปได้ในการกำหนดเป้าหมายตลาด เฉพาะโดยการประเมินการเติบโตของส่วนแบ่งตลาด ตลาดเป้าหมายที่เติบโตได้จะต้องมีคุณสมบัติ 3 ข้อ ต่อไปนี้

ข้อแรก เป็นตลาดที่สามารถวัดได้ หน่วยงานสามารถพิจารณา กำหนดขนาดและระบุ คุณลักษณะที่สร้างส่วนแบ่งตลาดเฉพาะซึ่งคุ้มค่าต่อการตั้งเป้าหมาย คุณลักษณะเฉพาะเหล่านี้เป็น ข้อมูลสำคัญที่ใช้สำหรับการออกแบบและส่งเสริมโปรแกรม

ข้อสอง หน่วยงานต้องสามารถประเมินตลาดได้ เพื่อให้บรรลุข้อนี้จำเป็นต้องรู้จักบุคคลที่อยู่ใน ตลาดในระดับที่ว่าหน่วยงานสามารถเข้าถึงบุคคลเหล่านี้ได้ด้วยการรณรงค์ประชาสัมพันธ์เพื่อทำ ให้บริการที่มีอยู่เป็นที่รู้จักในตลาด นอกจากนี้ หน่วยงานจำเป็นต้องมีทรัพยากรเพื่อประเมินตลาด รวมทั้งหน่วยบริการที่เหมาะสมในแหล่งที่ตั้งที่เหมาะสม มีทรัพยากรการเงินเพียงพอ มีบุคลากรที่ เหมาะสม เหล่านี้เป็นต้น

ข้อสุดท้าย ตลาดต้องใหญ่พอที่จะรองรับความสนใจที่แตกต่างกันในหน่วยงานธุรกิจ การ พิจารณาตัดสินใจในข้อนี้มักใช้เทคนิคการวิเคราะห์ด้านการเงิน เช่น การวิเคราะห์จุดคุ้มทุน และไม่ ดำเนินการโปรแกรมที่ไม่สามารถคืนทุนและมีกำไรส่วนเพิ่มที่ต้องการ ในหน่วยบริการสังคม การ พิจารณาตัดสินใจเรื่องนี้มักเป็นไปตามแนวนโยบาย

1.2 ประเมินความต้องการของบุคคลเป็นรายกลุ่ม

หลังจากระบุว่าประชากรเป้าหมายมีอยู่จริงและหน่วยงานต้องการให้บริการมักจำเป็นต้อง ประเมินต่อไปเกี่ยวกับความสนใจและความต้องการเฉพาะของประชากรเป้าหมาย โดยการรวบรวม ข้อมูลเพิ่มเติม เป็นต้นว่า ลักษณะรูปแบบโปรแกรม ตัวแปรส่วนประสมการตลาด เช่น อาจกำหนดว่ามี ตลาดที่เติบโตได้ของมารดาที่มีบุตรอายุก่อนวัยเรียน และไม่ได้ทำงานชั่วคราว ซึ่งต้องการบริการ ช่วงเวลา 8.00 น. ถึง 15.00 น.

ถึงแม้จะเป็นตลาดหนึ่ง แต่ยังไม่รู้จักมากพอที่จะออกแบบและให้บริการต่อตลาดดังกล่าวได้ ต้องมีการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับความสนใจ ในกิจกรรมของตลาดส่วนนี้ ลักษณะส่วนประสม ของตลาดที่พวกเขาต้องการ เช่นวันใดในสัปดาห์และสถานที่ตั้งของโปรแกรมบริการที่ต้องการ เป็นต้น

กิจกรรมประเมินเช่นนี้เป็นการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมที่จำเป็นต่อการออกแบบและทำการตลาด โปรแกรมเพิ่มเติมต่อตลาดเป้าหมายเฉพาะ

การประเมินผู้ที่มีความบกพร่อง

การประเมินเป็นขั้นตอนแรกในการเตรียมการให้บริการแก่ผู้ที่มีความบกพร่อง การดำเนินการ กระบวนการนั้นหนาแน่นกว่าการบำบัดมี 4 ขั้นตอน คือ การประเมิน การวางแผน การดำเนินการ และการประเมินผล

การประเมินเป็นขั้นตอนการระบุและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสถานะของผู้รับบริการ เป็นการสร้างข้อมูลพื้นฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับสถานภาพของผู้รับบริการ เพื่อทำการตัดสินใจเกี่ยวกับโปรแกรม ถึงแม้การประเมินอาจให้ผลลัพธ์ในการระบุผู้รับบริการที่มีสถานะพิเศษ แต่ก็มิได้เป็นจุดประสงค์หลัก สำหรับจุดประสงค์ของการวางแผนนั้น การประเมินควรระบุข้อมูล 3 ประเภท เกี่ยวกับผู้บริการ

ประเภทของข้อมูลการประเมิน

1. ปัญหาและความต้องการ การประเมินควรระบุปัญหาของผู้รับบริการที่เป็นอุปสรรคต่อการบรรลุการทำหน้าที่ได้อย่างเต็มที่ตามต้องการ ปัญหาที่จะระบุจะจำกัดเฉพาะผู้ที่บริการนั้นหนาแน่นกว่าบำบัดสามารถตอบสนองได้ และถือว่าเป็นความต้องการของผู้รับบริการเมื่อทำการประเมินแล้ว การจัดบริการนั้นหนาแน่นกว่าบำบัดจะมุ่งเน้นไปที่การมีส่วนร่วมของผู้รับบริการในกิจกรรมที่จะบรรเทาความต้องการตามที่ระบุ และแสดงสถานะที่ดีขึ้นจากการเข้าร่วมในบริการนั้นหนาแน่นกว่าบำบัด ถึงแม้การบรรเทาผ่อนคลาย แก้ไขปัญหาและความต้องการจะเป็นจุดเน้นของเป้าหมายการรักษาสำหรับผู้รับบริการ แต่จำเป็นต้องมีข้อมูลเพิ่มเติมจากการประเมินเพื่อกำหนดแผนการรักษาที่ได้ผลตามความเหมาะสม

2. กำลังและความสามารถ ถึงแม้ผู้รับบริการมีปัญหาที่ต้องการการรักษาแต่พวกเขาก็มีกำลังและความสามารถซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องค้นหาในช่วงการประเมินเนื่องจากเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการเข้าร่วมในกิจกรรมที่กำหนดไว้เพื่อการรักษา สิ่งที่ผู้รับบริการสามารถทำได้ จะทำให้สามารถเข้าร่วมในกิจกรรมการรักษาได้ นอกจากนี้ อาจมีการประเมินทรัพยากร การนั้นหนาแน่นกว่าบำบัดของผู้รับบริการ ซึ่งได้แก่ จำนวนรายได้ หลังหักค่าใช้จ่ายของผู้บริการ เครือข่ายช่วยเหลือที่ผู้รับบริการสามารถเข้าถึงได้แก่ เพื่อลดครอบครัว การเข้าถึงการบริการขนส่งเดินทาง การใช้เวลาว่าง เป็นต้น

3. ความคาดหวังของผู้บริการ การประเมินควรระบุความสนใจในการนั้นหนาแน่นกว่าบำบัดของผู้บริการ (กิจกรรมที่เคยเข้าร่วมหรือตั้งใจจะเข้าร่วม) และความคาดหวังหรือความต้องการจากการเข้าร่วมในโปรแกรมนั้นหนาแน่นกว่าบำบัด สิ่งที่ผู้รับบริการต้องการทำให้ได้ในขณะที่ไม่สามารถทำได้ใน

ปัจจุบัน ที่สำคัญคือเจ้าหน้าที่ด้านสวนสาธารณะและนันทนาการต้องไม่ใช่เป้าหมายการรักษาของตนเองแก่ผู้รับบริการ แต่ให้ค้นหาเป้าหมายของผู้บริการ

ขอบเขตการประเมิน ความสามารถในการปฏิบัติภารกิจของผู้รับบริการมักมีขอบเขตการประเมินใน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความคิด ด้านสังคม ด้านกาย และด้านความรู้สึก/อารมณ์ แต่ละด้านแยกกันสำหรับการรักษาเชิงบำบัดที่เป็นไปได้ แต่ละด้านอาจเป็นด้านที่เป็นจุดแข็ง

ประเภทของข้อมูลการประเมิน ข้อมูลที่ได้จากวิธีการประเมินใดๆก็ตามจะเป็นได้ทั้งเชิงรูปธรรมและนามธรรม ข้อมูลเชิงรูปธรรมเป็นข้อเท็จจริงที่สังเกตได้ซึ่งสามารถบันทึกได้ไม่ว่าใครจะเป็นผู้ซักถาม นั่นหมายถึงว่าไม่มีการตีความด้วยตนเอง ข้อมูลเชิงนามธรรมต้องมีการตีความด้วยตนเอง โดยผู้ที่เก็บข้อมูล การใช้การสังเกตการณ์ และตารางการสัมภาษณ์ที่เป็นมาตรฐาน และฝึกอบรมพนักงานในการใช้ จะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือของวิธีการเก็บข้อมูลและลดความแตกต่างได้

วิธีการประเมิน การสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์เป็นวิธีที่มักใช้มากที่สุดในการประเมินผู้ที่มีความบกพร่อง ต่อไปนี้คือคำอธิบายโดยย่อของวิธีการประเมินแบบต่างๆที่ใช้ในการดำเนินกรนันทนาการบำบัด ซึ่งเป็นเพียงตัวอย่างซึ่งไม่ครอบคลุมวิธีการทั้งหมด

1. การสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์ผู้รับบริการและบุคคลสำคัญอื่นๆเพื่อประเมินสถานภาพปัจจุบันของผู้บริการเป็นวิธีประเมินแบบหนึ่งที่ใช้กันมากที่สุดในนันทนาการบำบัด การสัมภาษณ์เป็นวิธีหลักที่ใช้เพื่อสร้างประวัติของผู้บริการที่บอกเล่าเหตุการณ์สำคัญในชีวิตที่เกี่ยวข้อง การพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้รับบริการเป็นจุดมุ่งหมายข้อหนึ่งเช่นกันของผู้สัมภาษณ์

2. การสังเกตการณ์ การสังเกตการณ์ในช่วงนันทนาการของผู้รับบริการในขณะที่กำลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ เป็นหนึ่งในวิธีประเมินที่มักนำมาใช้ วิธีการสังเกตการณ์มีหลายแบบตั้งแต่การสังเกตการณ์แบบไม่เป็นทางการไปจนถึงการสังเกตการณ์แบบมุ่งเป้าหมายอย่างเป็นระบบ วิธีการในปัจจุบันได้แก่ การใช้การสังเกตการณ์เป็นช่วงเวลาโดยสังเกตการณ์ผู้รับบริการในสถานการณ์ซ้ำๆเพื่อระบุการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสำคัญ

3. เครื่องมือการประเมิน เครื่องมือประเมินมักนำมาใช้เพื่อให้เจ้าหน้าที่ด้านสวนสาธารณะและนันทนาการมีข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบและระดับปัญหาของผู้บริการหรือเพื่อให้มีข้อมูลพื้นฐานเพื่อใช้ในการระบุความก้าวหน้าที่เป็นผลจากการรักษา การเลือกเครื่องมือเฉพาะแบบหนึ่งมักขึ้นอยู่กับสาขาการฝึกอบรมของนักบำบัด ปรัชญาของหน่วยงานซึ่งตนเองปฏิบัติงาน ประเภทของผู้รับบริการที่หน่วยงานให้บริการ และประสบการณ์ที่ผ่านมาในการใช้เครื่องมืออื่นๆของนักบำบัด

มีการใช้เครื่องมือประเมินแบบต่างๆ ในด้านนันทนาการบำบัดเครื่องมือบางประเภทที่มักใช้ ได้แก่ Leisure Diagnostic Battery (LDB) , Mundy Recreation Inventory, Family Leisure

Assessment (FLAC), Recreation Behavior Inventory (RBI), Mirinda Leisure Interest Finder เหล่านี้เป็นต้น

แหล่งข้อมูลทุติยภูมิเจ้าหน้าที่ด้านสวนสาธารณะและนันทนาการอาจใช้ข้อมูลที่พัฒนาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการดูแล ข้อมูลเหล่านี้อาจประกอบด้วยเวชระเบียนรายงานสนจากนักสังคมสงเคราะห์ รายงานจากพยาบาลประจำโรงเรียนหรือครูแนะแนวของโรงเรียน และรายงานสถานะของผู้รับบริการ เมื่อได้ข้อมูลประเมินกลุ่มเป้าหมายแล้วจึงนำมาใช้ในขั้นตอนการวางแผนเพื่อกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

ประเมินทรัพยากร (เช่น พื้นที่ สถานที่ วัสดุอุปกรณ์ งบประมาณ)

ก่อนการออกแบบโปรแกรมและนำเสนอต่อผู้สนับสนุน เจ้าหน้าที่ฯ ต้องแน่ใจว่ามีทรัพยากรเพียงพอ การประเมินเป็นรูปแบบเฉพาะของการประเมินผลเพื่อการวางแผนโปรแกรม ว่าเป็นการวิเคราะห์ทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้สำหรับดำเนินการโปรแกรมนั้น เพื่อระบุความเหมาะสมและจำเป็นในการสนับสนุนการดำเนินการโปรแกรมตามที่ประสงค์ โปรแกรมส่วนใหญ่มีขีดจำกัดต่ำสุดและสูงสุด ในการเข้าร่วม ขีดจำกัดต่ำสุดมักระบุไว้เพื่อรับประกันประสิทธิภาพทางการเงินของโปรแกรม ขีดจำกัดสูงสุดมักกำหนดไว้เนื่องจากทรัพยากรที่จำเป็นต่อการดำเนิน โปรแกรมนั้นมีอยู่จำกัด ยกตัวอย่าง การเข้าเรียนในชั้นสอนเทนนิสอาจถูกจำกัดด้วยจำนวนคอร์สที่มีอยู่สำหรับการสอน หรืออาจถูกจำกัดเนื่องจากผู้สอนจะไม่สอนนักเรียนเกิน 16 คน ทรัพยากรที่จำเป็นต่อการดำเนินโปรแกรมหนึ่งๆ อาจเป็นปัจจัยที่เป็นข้อจำกัด ต่อไปนี้เป็นทรัพยากรบางอย่างหรือทั้งหมดที่ต้องประเมินอันเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินเบื้องต้นในทรัพยากรสำหรับโปรแกรมที่กำลังจัดทำ

1. พื้นที่ มีจำนวนพื้นที่เพียงพอหรือไม่ มีขนาดใหญ่พอหรือไม่ ที่จะรองรับ

โปรแกรมที่วาดภาพไว้ แหล่งที่ตั้งอยู่ใกล้หรือเข้าถึงได้โดยตลาดเป้าหมายของโปรแกรมหรือไม่ ได้รับการพัฒนาเหมาะสมสำหรับกิจกรรมตามจุดมุ่งหมายหรือไม่

2. สถานที่ ในเบื้องต้นตามที่ระบุ เช่นเดียวกับด้านพื้นที่

3. วัสดุ วัสดุที่จำเป็นมีจำนวนเพียงพอหรือไม่ ที่จะดำเนินโปรแกรมที่จัดไว้

และมีพร้อมใช้ตามกำหนดเวลาหรือไม่ มีคุณสมบัติเพียงพอหรือไม่ อยู่ในราคาที่สนับสนุนได้ตามราคาที่ต้องการสำหรับโปรแกรมที่กำลังจัดทำหรือไม่

4. อุปกรณ์ มีอุปกรณ์จำนวนเพียงพอสำหรับผู้เข้าร่วมแต่ละรายหรือไม่อยู่ใน

สภาพใช้งานได้หรือไม่ มีการซ่อมแซมที่ดีและปลอดภัยต่อการใช้หรือไม่

5. งบประมาณ มีทรัพยากรการเงินเพียงพอหรือไม่ ในการดำเนินโปรแกรมตาม

เป้าหมาย มีตลาดเพียงพอที่จะดำเนินโปรแกรมหรือไม่หากเป็นบริการที่ไม่คิดค่าบริการ

6. บุคลากร มีเจ้าหน้าที่เพียงพอหรือไม่ที่จะดำเนินโปรแกรม เจ้าหน้าที่ที่มีความรู้

ทักษะ และความสามารถที่จำเป็นในการดำเนินโปรแกรมหรือไม่ มีเจ้าหน้าที่ที่จำเป็นพร้อมตามเวลาและสถานที่ที่กำหนดในการดำเนินโปรแกรมหรือไม่

การประเมินทรัพยากรที่จำเป็นต่อการดำเนินโปรแกรมเป็นหนึ่งในประเมินเบื้องต้นที่จำเป็นต้องดำเนินการในกระบวนการวางแผนโปรแกรม

สรุปการประเมินความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้นนันทนาการเป็นการใช้วิธีประเมินขั้นสุดท้ายในการพัฒนาโปรแกรมโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อจัดโปรแกรมที่เฉพาะแก่กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมในขณะนั้น ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อกลุ่มเป้าหมายลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม ตัวอย่างเช่น ผู้นำนันทนาการประเมินทักษะของผู้เข้าร่วม ถึงแนวทางหลักสูตรพื้นฐาน แต่ต้องมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้ตรงตามความต้องการของผู้เข้าร่วมขณะนั้น ดังนั้นเอกสารหลักสูตรมาตรฐานอาจได้รับความสนใจในระดับที่แตกต่างกันไปในการเข้าร่วมแต่ละครั้งดังนั้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เข้าร่วมในขณะนั้น เนื้อหาและระดับการประเมินจะขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่จัดให้

วิพงษ์ชัย รองขันแก้ว.2557:82-85 การประเมิน การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Assessment of Leisure and Recreation Involvement) เป็นการประเมินเฉพาะเจาะจงลงไปในแต่ละบุคคลว่ารู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับกิจกรรม ความเชื่อว่าการกิจกรรมจะส่งผลทางบวกให้แก่เราอย่างไรบ้าง และความผูกพันและอุทิศตนในการเข้าร่วมกิจกรรม การประเมินการมีส่วนร่วม เป็นความรู้สึก คุณค่าการอุทิศตน การประเมิน การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างจะช่วยให้เราได้ข้อมูลในหลายแง่มุมเกี่ยวกับความรู้และสภาพทางอารมณ์ นอกจากนี้การประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ระดับความสำคัญของการเลือกเวลาว่าง (Burling; & Blaschko. 2010)

การพัฒนาเครื่องมือวัดองค์ประกอบของการมีส่วนร่วมที่ถูกต้องและเชื่อถือได้นั้นต้องอยู่บนพื้นฐานของสภาพแวดล้อมส่วนบุคคล ความรู้ แลสถานะการณ์ในปัจจุบัน และไม่สามารถ ประเมินได้อย่างถูกต้องโดยการสังเกต การประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการเป็นการประเมินที่สร้างขึ้นเพื่อวัดสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้และอารมณ์การมีส่วนร่วม ในการใช้เวลาว่าง (Burlingame; & Blaschko. 2010) โดย ราเฮ็บ (Ragheed. 2012) ได้พัฒนาแนวทางการประเมินผลรวมของการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Assessment of Leisure and Recreation Involvement : LRI) โดยประเมิน 6 ปัจจัยที่เป็นองค์ประกอบของการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยเครื่องมือประเมินใช้มาตราวัดแบบลิเคอร์ท (Liket Scale) แบ่งคำตอบเป็น 5 ระดับ คือ

ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างมาก

ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วย

ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

ระดับ 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างมาก

โดยข้อความถามแนวทางการประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการนั้นมี 24 ข้อ การรวมคะแนนมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ แบ่งเป็นองค์ประกอบต่างๆดังนี้

ตารางองค์ประกอบของการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

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

คะแนนการประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการนั้นไม่มีถูกหรือผิด แต่อย่างไรก็ตาม ผลคะแนนจะบ่งบอกได้ถึงสิ่งที่เด่นชัดของการใช้เวลาว่างและนันทนาการในชีวิตของคุณ บางคนอาจพบการทำงาน ครอบครั้ว การศึกษา เป็นสิ่งสำคัญในชีวิต หรือความสำคัญของการมีส่วนร่วมของกิจกรรมในเวลาว่าง โดยทั่วไปคะแนนที่ต่ำหมายถึงการใช้เวลาว่างอาจมีความสำคัญหรือความจำเป็นเพียงเล็กน้อยสำหรับชีวิต ส่วนคะแนนที่สูงหมายถึงการใช้เวลาว่างที่สำคัญสำหรับชีวิตคุณ

โดยการแปลความหมายของคะแนนสูงและคะแนนต่ำในแต่ละองค์ประกอบของการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างมีดังนี้ (Burling; & Blaschko. 2010)

1. ความสำคัญของกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการกับตัวคุณ

คะแนนสูง : แสดงให้เห็นว่าคุณแบ่งเวลาสำหรับการใช้เวลาว่าง โดยพยายามจัดตารางสำหรับการแสวงหาที่มีการมุ่งเน้นกิจกรรม โดยให้กิจกรรมเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตและให้ความสนใจเป็นพิเศษ

คะแนนต่ำ : แสดงให้เห็นว่าไม่ได้มีการจัดสรรเวลาสำหรับกิจกรรมนันทนาการ ไม่ได้มีจุดมุ่งเน้นในเรื่องการเลือกใช้เวลาว่าง ไม่รับรู้ในกิจกรรม ไม่ได้ให้ความสนใจว่าเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน

2. ความสุขที่ได้จากกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

คะแนนสูง : แสดงให้เห็นว่าเรียกร้องความสุข รู้สึกว่าเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็วรู้สึกได้รับการเติมเต็มหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ระบุกิจกรรมและสามารถสร้างความบันเทิงให้กับตนเองและภาคภูมิใจในกิจกรรมที่ได้เลือกทำ

คะแนนต่ำ : แสดงให้เห็นว่าค้นพบเพียงเล็กน้อยหรือไม่มีความสุขในการใช้เวลาว่าง รู้สึกเวลาผ่านไปช้าเมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ไม่พึงพอใจในการใช้เวลาว่างที่ได้เลือก ไม่ได้สร้างความสุขให้กับตนเองด้วยกิจกรรมนันทนาการ ไม่ได้รู้สึกภาคภูมิใจในการใช้เวลาว่างและนันทนาการที่ได้แสวงหา

3. ความสนใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

คะแนนสูง : แสดงให้เห็นว่ามีความต้องการทราบรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างโดยแสดงความแสดงความปรารถนาออกมา พิจารณาการเลือกการใช้เวลาว่างที่คุ้มค่า ใช้บริการโดยมีเป้าหมายและจุดมุ่งหมาย ฝึกฝนและทักษะที่ต้องการเพื่อพัฒนาการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ

คะแนนต่ำ : แสดงให้เห็นว่ามีความรู้สึกกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างเพียงเล็กน้อย ไม่มีความปรารถนาที่จะแสวงหารายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ไม่ปฏิบัติทักษะการใช้เวลาว่างไม่มีจุดมุ่งหมายที่จะเริ่มต้นการใช้เวลาว่าง

4. ความเข้มข้นหรือการซึมซับในที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

คะแนนสูง : แสดงให้เห็นว่า มีความรู้สึกได้ว่ากิจกรรมการใช้เวลาว่างครอบคลุมความรู้สึก ใช้กิจกรรมเพื่อช่วยในการค้นพบสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวกับตนเอง ไม่สับสนในขณะที่กำลังค้นหากิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ ยืนยันการแสวงหากิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ทำให้ความรู้สึกของความมีอิสระภายใน มีความคาดหวังผลทางบวกจากความพยายามในการใช้เวลาว่าง

คะแนนต่ำ : แสดงให้เห็นว่า มีการพิจารณาการใช้เวลาว่างที่อยู่รอบข้างและถูกรบกวนได้ง่ายขณะทำกิจกรรมนันทนาการ ไม่มีการเรียกร้องการค้นหาหรือความเข้าใจเกี่ยวกับการเลือกใช้เวลาว่าง ขาดความรู้สึกของความมีอิสระภายในและความสัมพันธ์ที่แท้จริงที่มีอยู่ภายในมีความคิดในแง่ลบหรือไม่มีความคิดหวังจากการแสวงหาจากการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

5. ศูนย์กลางความสำคัญของกิจกรรมตามการรับรู้ของแต่ละบุคคล

คะแนนสูง : แสดงให้เห็นว่า ความรู้สึกของความรับผิดชอบด้วยตนเองที่มีต่อการเลือกทำในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง พร้อมทั้งจะอุทิศและพยายามเป็นผู้เชี่ยวชาญกิจกรรม มีความ

มุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จและทำในสิ่งที่ดีโดยลงทุน เงิน เวลา และพลังงานในการแสวงหาการใช้เวลาว่าง

คะแนนต่ำ : แสดงให้เห็นว่า ไม่ได้มีความตั้งใจที่จะใช้ความพยายามเพื่อให้ได้มาซึ่งทักษะและความเชี่ยวชาญในกิจกรรม ไม่มีการลงทุน เพื่อให้บรรลุถึงความสำเร็จในการแสวงหากิจกรรมนั้นธนาคาร ขาดความรู้สึกความรับผิดชอบเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

6. ความหมายของกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการของคุณ

คะแนนสูง : แสดงให้เห็นว่า เรียบร้อยการเลือกใช้เวลาว่างตามความหมายที่มีต่อชีวิต ความรู้สึกของการใช้เวลาว่างแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนในชีวิต มีความรู้ในการเลือกใช้เวลาว่างที่มากขึ้นกว่าคนทั่วไป รู้สึกถึงคุณค่าในชีวิตจากการใช้เวลาว่าง รู้สึกผิดหวังหากไม่มีกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

คะแนนต่ำ : แสดงให้เห็นว่า ไม่ได้แสดงออกจากการใช้เวลาว่างและกิจกรรมนันทนาการ แสดงให้เห็นว่าไม่สนับสนุนการค้นหาความหมายของกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ มีความรู้เพียงเล็กน้อยหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างขาดความรู้ของคุณค่าในการใช้เวลาว่าง



ตัวอย่างแบบประเมินผลโครงการฝึกอบรม

ระหว่างวันที่.....

สถานที่.....จังหวัด.....

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับความเป็นจริง

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน

1. เพศ

ชาย

หญิง

2. อายุ

ต่ำกว่า 20 ปี

21-30 ปี

31-40 ปี

41-50ปี

51-60ปี

มากกว่า 60 ปี

3. ระดับการศึกษา

ต่ำกว่าปริญญาตรี

ปริญญาตรี สาขา

ปริญญาโท สาขา

ปริญญาเอก สาขา

4. สถานภาพ

นิสิต/นักศึกษา

ประชาชน

ข้าราชการ/เจ้าหน้าที่ของรัฐ

เอกชน/สมาคมกีฬา

อื่นๆ (โปรดระบุ).....

5. ประสบการณ์การทำงานด้านที่เกี่ยวกับหลักสูตรนี้

ไม่เคยมีประสบการณ์

น้อยกว่า 3 ปี

3-5 ปี

5 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตรการฝึกอบรม เนื้อหาวิชา และปัจจัยที่เอื้อต่อการฝึกอบรม

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. การจัดหลักสูตรฝึกอบรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
2. จำนวนวิชาในหลักสูตรมีความเหมาะสม					
3. หัวข้อวิชาในหลักสูตรมีความเหมาะสม					
4. เนื้อหาวิชามีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร					
5. เนื้อหาวิชามีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้เข้ารับการฝึกอบรม					
6. เนื้อหาวิชาเหมาะสมกับจำนวนชั่วโมงในการฝึกอบรม					
7. การจัดลำดับเนื้อหาวิชาเหมาะสม					
8. กิจกรรมภาคปฏิบัติสอดคล้องกับความต้องการของผู้เข้ารับการฝึกอบรม					
9. เอกสารประกอบการฝึกอบรมมีความเหมาะสม/เนื้อหาทันสมัยและนำไปใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงานได้					
10. สื่อมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา					
11. สถานที่ฝึกอบรมมีความเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาและกิจกรรมภาคปฏิบัติ					
12. ขนาดของห้องฝึกอบรมมีความเหมาะสมกับจำนวนผู้เข้ารับการอบรม					

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการฝึกอบรม และการบริหารโครงการ

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
กระบวนการฝึกอบรม					
1. กระบวนการฝึกอบรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร					
2. กระบวนการฝึกอบรมมีความสอดคล้องกับความสนใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรม					
3. การวัดและประเมินผลในหลักสูตรมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร					
การบริหารโครงการ					
1. ขั้นตอนการรับสมัครเข้ารับการฝึกอบรม					
2. การรับลงทะเบียนเข้ารับการฝึกอบรม					
3. ระยะเวลาที่ใช้ในการฝึกอบรม					
4. การประสานงานระหว่างกรฝึกอบรม					
5. การวัดและประเมินผลกรฝึกอบรม					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้รับบริการฝึกอบรม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ตอนที่ 1 หลักฐานที่เข้ารับการฝึกอบรม

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> ผู้ตัดสินกีฬา | <input type="checkbox"/> ผู้ฝึกสอนกีฬา |
| <input type="checkbox"/> ผู้นำันทนาการ | <input type="checkbox"/> นักบริหารการกีฬา |
| <input type="checkbox"/> อาสาสมัครกีฬา | |

ตอนที่ 2 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

<input type="checkbox"/> ชาย	<input type="checkbox"/> หญิง
------------------------------	-------------------------------
2. อายุ

<input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 20 ปี	<input type="checkbox"/> 20-30 ปี
<input type="checkbox"/> 31-40 ปี	<input type="checkbox"/> 41-50 ปี
<input type="checkbox"/> 51-60 ปี	<input type="checkbox"/> มากกว่า 60 ปี
3. ระดับการศึกษา

<input type="checkbox"/> ปริญญาเอก	<input type="checkbox"/> ปริญญาโท
<input type="checkbox"/> ปริญญาตรี	<input type="checkbox"/> ต่ำกว่าปริญญาตรี
4. อาชีพ

<input type="checkbox"/> ข้าราชการ/เจ้าหน้าที่รัฐ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ
<input type="checkbox"/> พนักงานเอกชน
<input type="checkbox"/> ผู้ประกอบธุรกิจส่วนตัว
<input type="checkbox"/> นักเรียน/นิสิต นักศึกษา
<input type="checkbox"/> อื่นๆ โปรดระบุ
<input type="checkbox"/> หน่วยงานสถานศึกษา โปรดระบุ

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจต่อการของผู้รับบริการฝึกอบรม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดเพียงข้อเดียว

ระดับความพึงพอใจ (5)มากที่สุด (4)มาก (3)ปานกลาง (2)น้อย (1)น้อยที่สุด

ที่	ความพึงพอใจในด้านต่าง ๆต่อการให้บริการ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1	กระบวนการ/ขั้นตอนการให้บริการฝึกอบรม					
	1.1 มีการประกาศและประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับขั้นตอนและระยะเวลาการรับสมัคร					
	1.2 ขั้นตอนการรับสมัครไม่ยุ่งยากซับซ้อนและมีความคล่องตัว					
	1.3 การจัดลำดับขั้นตอนการฝึกอบรมเป็นไปตามตารางการฝึกอบรม					
	1.4 กระบวนการฝึกอบรมเป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนดไว้					
2	เจ้าหน้าที่หรือบุคลากรประจำโครงการฝึกอบรม					
	2.1 ความสุภาพและความเหมาะสมในการแต่งกาย					
	2.2 ความเอาใจใส่และความกระตือรือร้นในการปฏิบัติงาน					
	2.3 ความรู้ความสามารถและการให้คำแนะนำ					
	2.4 การดูแลผู้เข้ารับการฝึกอบรมอย่างเท่าเทียม					
3	สิ่งอำนวยความสะดวก					
	3.1 ความสะดวกในการเดินทางถึงสถานที่ฝึกอบรม					
	3.2 ความเหมาะสมของสถานที่ฝึกอบรม					
	3.3คุณภาพของเอกสารและสื่อประกอบการอบรม					
4	คุณภาพการฝึกอบรม					
	4.1 ท่านได้รับความเข้าใจที่ตรงตามความต้องการ					
	4.2 ท่านได้รับความรู้ที่มีประโยชน์ต่อการปฏิบัติ					

ที่	ความพึงพอใจในด้านต่างๆต่อการให้บริการ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
	4.3 ท่านคิดว่าสามารถนำความรู้ที่ได้จากการฝึกอบรมไปใช้ในการปฏิบัติงานได้จริง					
5	ความเชื่อมั่นต่อคุณภาพการฝึกอบรม					
	5.1 เจ้าหน้าที่บริหารโครงการ ปฏิบัติงานโดยคำนึงถึงประโยชน์ที่ผู้เข้ารับการฝึกอบรมจะได้รับ					
	5.2 วิทยากรให้ความรู้ชัดเจนตรงตามหลักสูตร					
	5.3 มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในกระบวนการฝึกอบรมเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้ารับการฝึกอบรม					
6	การฝึกอบรม					
	6.1 ข้อมูลหลักสูตรเป็นปัจจุบัน ถูกต้อง ครบถ้วนตรงกับความต้องการ					
	6.2 ความสามารถในการค้นหาเข้าถึงได้สะดวกใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน					
	6.3 รูปแบบการแสดงผล ได้แก่ รูปภาพ ตัวอักษร และสี มีความเหมาะสม					
	6.4 คู่มือการใช้งานมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย					
	6.5 ความพึงพอใจภาพรวมการใช้งานผ่านระบบ					

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

จุดเด่นของการให้บริการ

.....

.....

.....

.....

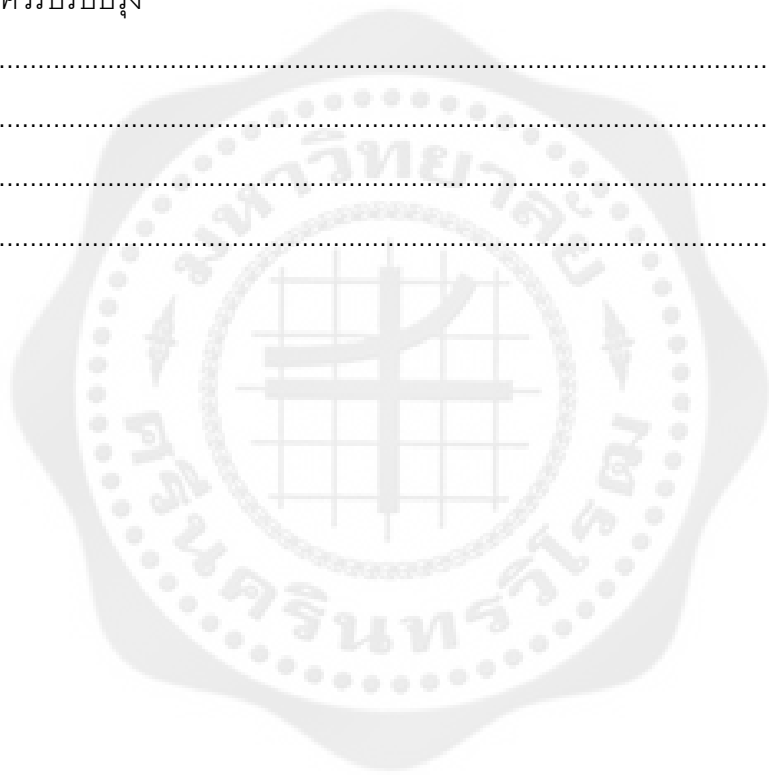
จุดที่ควรปรับปรุง

.....

.....

.....

.....



แบบประเมินผลวิทยากร

หัวข้อวิชา.....

ชื่อวิทยากร.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.เวลา.....น.

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยากร

รายการ	ความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. การแจ้งวัตถุประสงค์ของวิชาก่อนการบรรยาย					
2. การบรรยายตรงตามวัตถุประสงค์ของวิชา					
3. ความรอบรู้/ประสบการณ์ในเนื้อหาวิชา					
4. ความชัดเจนตรงประเด็น					
5. ความต่อเนื่องในการลำดับเนื้อหาวิชา					
6. ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้					
7. การสรุปประเด็นสำคัญ					
8. การยกตัวอย่างประกอบการบรรยาย					
9. การตอบคำถาม					
10. การให้ผู้ชมเข้ารับการฝึกอบรมมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น					
11. การสร้างการบรรยายและความสนใจในการเรียนรู้					
12. การรักษาเวลา					
13. ความสามารถในการสื่อสารและใช้สื่อทัศนูปกรณ์					
14. โดยสรุปท่านมีความพอใจในวิทยากรนี้					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา

รายการ	ความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ท่านมีระดับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิชานี้ ก่อน การฝึกอบรม					
2. ท่านมีระดับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิชานี้ หลัง การฝึกอบรม					
3. ความสอดคล้องของเนื้อหาวิชา					
4. เนื้อหาวิชาสามารถนำไปใช้ประโยชน์					
5. โดยภาพรวม วิชานี้มีความเหมาะสมกับหลักสูตร					
6. โดยสรุป ท่านพอใจในหัวข้อวิชานี้					

สิ่งที่ท่านประทับใจ

.....

.....

.....

สิ่งที่ควรปรับปรุง

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

กิจกรรม 6.2 กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม (Art and Craft Activities)

ระยะเวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรม มีความรู้และเข้าใจ ความหมายความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการ ประเภทศิลปหัตถกรรม

สถานที่ (Physical Setting) ลานกิจกรรม จัดโต๊ะ สำหรับวางอุปกรณ์

วัสดุอุปกรณ์ (Leisure objects)

1. กระดาษสา
2. มีดสำหรับเหลาไม้ไผ่
3. ไม้ไผ่สีสุก
4. เชือกในลอน
5. กาว

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้าอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา
2. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสื่อ Power Point เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ และประเภทของกิจกรรมนันทนาการ ประเภทศิลปหัตถกรรม
 - 2.1 ผู้ดำเนินการสาธิตกิจกรรมโดยผลิตว่าวจุฬา อธิบายถึงเป้าหมายในการทำว่าวจุฬา โดยขอความร่วมมือให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำว่าวจุฬา
 - 2.2 ผู้นำกิจกรรม นำว่าวจุฬาที่ทำสำเร็จแล้ว กับตัวอย่างให้ผู้เข้าร่วมดู แนะนำขั้นตอนในการทำว่าวจุฬา
 - 2.2.1 การติดไม้ไผ่สีสุก
 - 2.2.2 การเหลาไม้ไผ่ขนาดต่างๆตามโครงสร้างส่วนประกอบของว่าวจุฬา
 - 2.2.3 ผูกเชือกโครงว่าวจุฬา
 - 2.2.4 ตัดกระดาษ ตกแต่งว่าวจุฬาให้สมบูรณ์

3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้นำกิจกรรมและผู้เข้าร่วม

3.1 ผู้นำกิจกรรมได้อธิบายถึงวิธีทำว่าวจุฬาพร้อมแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม

3.2 ผู้นำกิจกรรมและผู้เข้าร่วมเกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในระหว่างทำว่าวจุฬา

4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม(Animation)

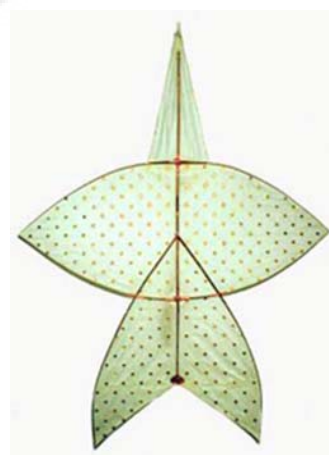
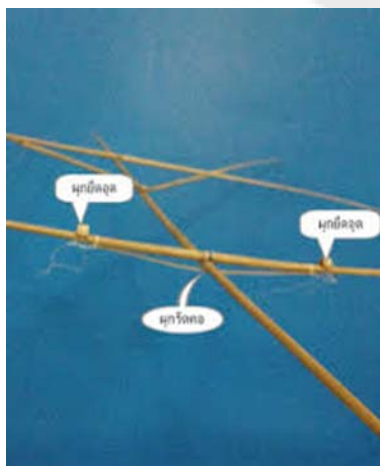
4.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมปฏิบัติงานอย่างมีสมาธิในการประดิษฐ์ว่าวจุฬา

4.2 เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมประดิษฐ์ชิ้นงานสำเร็จผู้นำกิจกรรมสุ่มเลือกผู้เข้าร่วม 1

กลุ่ม เพื่อออกมานำเสนอชิ้นงาน

การวัดและประเมินผล (Performance Measure)

วัดจากพฤติกรรมการแสดงออกในระหว่างฝึกอบรม และผลงานการปฏิบัติ



ภาพประกอบการผลิตว่าวจุฬา

กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม (Art and Crafts)

ศิลปหัตถกรรม หมายถึงการประดิษฐ์สิ่งต่างๆด้วยมือ หรืองานด้านศิลปะต่างๆ ที่ทำขึ้นด้วยมือในเวลาว่างมิได้ทำเป็นอาชีพ หรือหวังผลใดๆ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะความสามารถในการใช้มือสร้างงานฝีมือให้แก่ชุมชน เพื่อพัฒนาอารมณ์ และความเจริญเติบโตทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา กิจกรรมเหล่านี้กิจกรรมประเภทศิลปะหัตถกรรม นั้น มีมากมายแต่เป็นที่รู้จักเรียงตามความนิยมดังนี้

เครื่องจักสาน, เย็บปักถักร้อย, เครื่องปั้นดินเผา, การแกะสลักผลไม้, การทำร่ม, การปั้น, เครื่องเงินเครื่องเขิน, การวาดภาพ, การทอเสื่อ, ประดิษฐ์ดอกไม้, ทำรองเท้า, ทำกระเป๋า, ซิลค์สกรีน(SILKSCREEN), ร้อยพวงมาลัย, จัดดอกไม้, ทำวุ้น, พับกระดาษ, การเป่าแก้ว



กิจกรรม 6.3 กิจกรรมนันทนาการเกมกีฬา (Game and Sports)

ระยะเวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจความหมายความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการ ประเภทเกมและกีฬา

สถานที่ (Leisure objected) ห้องประชุม

อุปกรณ์

1. กระดาษ A4 ตัดสี่เหลี่ยมบรรจุข้อความจำนวน 40 แผ่น
2. Computer
3. Power point

วิธีดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้ารับการอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา
2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยืนล้อมเป็นวงกลม
3. ผู้นำแจกบัตรคำให้คนละ 1 แผ่น โดยให้จับฉลาก
4. ผู้นำกิจกรรมที่เข้าร่วมกิจกรรม ยืนในลักษณะเป็นวงกลม
5. ผู้เข้าร่วมเปิดแผ่นกระดาษที่จับได้ว่ามีข้อความอะไร
6. ผู้นำกิจกรรมอธิบายขั้นตอนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมไปร่วมกลุ่มที่มีข้อความเหมือนกันให้เร่งที่สุดกลุ่มไหนจับกลุ่มได้ครบให้รวมกลุ่มเป็นวงกลมจับมือจับมือแล้วส่งเสียง เฮๆ
7. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียกชื่อกลุ่มของตนเองดังๆ 2 เที้ยว
8. ผู้เข้าร่วมทำความรู้จักกับให้หมดทุกคนภายในกลุ่ม
9. ผู้นำเกมทดสอบเพื่อทำการแข่งขันเมื่อผู้นำเกมชี้ไปกลุ่มไหนกลุ่มหนึ่งเรียกชื่อตัวเอง 2 เที้ยว พร้อมกับชูมือขึ้น

การวัดและประเมินผล (Performance Measure)

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจกฎกติกาในเกมรวมกลุ่ม
2. ผู้นำกิจกรรมจะประเมินจากการทำกิจกรรมกลุ่มให้เห็นถึงความสามัคคี ความสนุกสนาน

ในกลุ่ม

สมพงษ์ 10 แผ่น	สมรักษ์ 10 แผ่น	สมหมาย 10 แผ่น
สามารถ 10 แผ่น	สมร 10 แผ่น	สมิง 10 แผ่น
สมมาตร 10 แผ่น	สมเพชร 10 แผ่น	สมัย 10 แผ่น
โสภณ 10 แผ่น		

กิจกรรมนันทนาการเกมกีฬา (Game and Sports)

เกมและกีฬานั้นเป็นกิจกรรมที่ต้องการความสัมพันธ์กันระหว่างทักษะการเคลื่อนไหว สติปัญญา ความทนทาน และพลังกำลังของร่างกายในการประกอบกิจกรรม ซึ่งทางกิจกรรมจะมีการใช้อุปกรณ์ต่างๆ เช่น ลูกบอลใช้ไม้ตีแร็กเกต, ถูมือ ฯลฯ โดยมากมักจะจัดกิจกรรมประเภทนี้ในสถานที่ที่เป็นบริเวณกว้าง เช่น สนามหญ้า โรงยิมเนเซียม ลานกว้าง เป็นต้น ในการเล่นหรือการแข่งขันก็จะมีกฎกติกาในการเล่นตายตัวเฉพาะแต่ละชนิดกีฬา เพื่อให้เกิดการแข่งขันที่เสมอภาค สนุก และท้าทาย ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมกีฬา จึงเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ตื่นเต้น และท้าทายความสามารถของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งยังมีหลากหลายกิจกรรมสามารถเลือกเข้าร่วมได้เหมาะสมทั้งวัยเด็ก วัยผู้ใหญ่ วัยสูงอายุ หญิง-ชาย รวมทั้งคนพิการ ดังนั้นกิจกรรมประเภทนี้จึงได้รับความนิยมสูงและมากขึ้นเรื่อยๆ ในปัจจุบันทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ สำหรับกิจกรรมประเภทเกมมีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งที่นิยมเล่นในท้องถิ่นชนบท จนกระทั่งเกมสร้างสรรค์ เกมคอมพิวเตอร์ ตัวอย่างเช่น เกมเบ็ดเตล็ด, เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่, เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่, เกมประกวด, เกมสร้างสรรค์, เกมกลุ่มสัมพันธ์, เกมพัฒนาสติปัญญา, เกมส่งเสริมคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม, เกมการละเล่นพื้นเมือง เป็นต้น

กำโชค เขื่อนสุวรรณ (2559:153) เกม (Game) หมายถึง การเล่นเบ็ดเตล็ดตามโอกาส และเวลาที่จะอำนวยให้จากงานประจำ หรือเป็นกิจกรรมสำหรับเด็ก ได้เล่นร่วมกันในยามว่าง เพื่อความสนุก รื่นเริง ผ่อนคลายอารมณ์ สามารถนำมาประยุกต์ดัดแปลงใช้ให้เหมาะสมกับโอกาส

ความมุ่งหมายของเกม

1. เพื่อส่งเสริมให้เด็กได้มีการพัฒนาการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างสมบูรณ์
2. เพื่อสร้างทักษะเบื้องต้นที่จำเป็นและการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์เครียด
4. เพื่อส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ และการเข้าร่วมกลุ่ม
5. เพื่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเล่น และการออกกำลังกาย
6. เพื่อให้รู้จักการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
7. เพื่อส่งเสริมบุคลิกภาพของการเคลื่อนไหว
8. เพื่อส่งเสริมคุณธรรมทางจิตใจและน้ำใจนักกีฬา
9. เพื่อส่งเสริมสุขภาพความสมบูรณ์ของร่างกาย

หลักวิธีนำเกม

กาไซค เผือกสุวรรณ (2559:156-162) ในการนำหรือสอนเกม ถือเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งที่ต้องพิจารณา เพราะเป็นการส่งเสริม สร้างเสริมและแนะแนวด้านบุคลิกภาพ ความมีคุณธรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมดังนั้น ผู้สอนเกมจึงควรมีหลักวิธีการสอนที่เหมาะสมดังนี้

1. กำหนดโครงการหรือแผนการสอนไว้ล่วงหน้า
2. ศึกษาทำความเข้าใจในวิธีการเล่นเป็นอย่างดี
3. จัดเตรียมอุปกรณ์สถานที่ให้เหมาะสมกับเกมที่จัด
4. คัดเลือกเกมให้เหมาะสมกับเพศ วัย ระดับชั้น และระดับความสามารถของผู้เข้าร่วม
5. ชี้แจงให้ผู้เข้าร่วมได้เข้าใจกฎกติกา สัญญาณในการเล่น
6. อธิบายถึงชื่อเกม และวิธีการเล่นให้เข้าใจ โดยใช้ภาษาพูด กิริยาท่าทางที่เข้าใจง่ายๆ

ชัดเจนตรงตามจุดมุ่งหมาย

7. สาธิตการเล่นให้เข้าใจ โดยวิธีสาธิตตามลำดับขั้น หรือสาธิตร่วมกับการปฏิบัติไปที่ละขั้น
8. จัดหาเกมแปลกๆและเป็นทั้งเกมหนักเกมเบาสลับกัน
9. ส่งเสริมให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานอย่างเต็มที่โดยคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก
10. ส่งเสริมสนับสนุนให้ทุกคนมีโอกาสเข้าเล่นอย่างเสมอภาค
11. ให้คำชมเชย กำลังใจ เพื่อตัวอย่างที่ดี
12. เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ

ลำดับขั้นของการสอนและนำเกม

1. อบอุ่นร่างกาย เพื่อสร้างความพร้อมทางกาย
2. บอกชื่อเกม
3. จัดรูปแบบการเล่น
4. อธิบายวิธีการเล่นและสาธิต
5. ชี้แจงกฎกติกา ระเบียบการเล่น มารยาท และการตัดสินใจ
6. ทดลองหรือสาธิตการเล่น
7. ดำเนินการเล่น
8. อภิปราย และสรุปผล
9. สุขปฏิบัติ

ลักษณะของเกมนันทนาการ

1. สนุกสนานและผ่อนคลายความตึงเครียด
2. เล่นได้ทุกเพศวัย
3. เหมาะกับสถานที่ เวลา อุปกรณ์
4. เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีความเพลิดเพลิน ได้มีการแสดงออกอิสระ
5. ส่งเสริมความเป็นผู้นำ ผู้ตาม
6. ใช้เป็นกิจกรรมในชั้นเรียน และใช้ประกอบการเรียนได้ทุกรายวิชา
7. อาจจะมีจังหวะดนตรี หรือเสียงเพลงมาประกอบการเล่น



กิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ (Dances)

การเต้นรำนั้นเป็นกิจกรรมการแสดงออกผ่านการเคลื่อนไหว เป็นการแสดงของมนุษย์ในความสามารถที่จะเคลื่อนไหวซึ่งทำทางต่างๆ ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของกิจกรรมในชีวิตโดยมนุษย์และวัฒนธรรม การเต้นรำเป็นการแสดงออกถึงอารมณ์และเหตุการณ์ต่างๆ ความสุข เสียใจ ความรัก สงคราม การบูชา ฯลฯ กิจกรรมเช่น

1. การลีลาศ ประเภทบอลรูม ได้แก่ วอลซ์ แทงโก ควิกสตีป สโลว์ ฟอกซ์ทรอด และคิกวอลซ์ ประเภทลาตินอเมริกัน ได้แก่ รัมบ้า ซะซะซ่า ใจฟรี แซมบ้า ฯลฯ
2. นาฏศิลป์สากล ได้แก่ แจ๊ส บัลเลต์ โมเดิร์นแดนซ์ ครีเอทีฟมูฟเมนต์ แท็ป ฯลฯ



สัปดาห์ที่ 7

1. กิจกรรม นันทนาการประเภทการละคร
2. กิจกรรม นันทนาการประเภทงานอดิเรก
3. กิจกรรม นันทนาการประเภทดนตรีและการร้องเพลง
4. กิจกรรม นันทนาการประเภทกิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง

กิจกรรม 7.1 ประเภทการละคร

ระยะเวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์

ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจ และสามารถเป็นผู้นำนันทนาการประเภทการละครได้

อุปกรณ์

1. Computer
2. Power point เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการประเภทการละคร
3. กระดาษ ปากกา

การดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้าอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา
 2. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสไลด์ Power point เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ประเภทและประวัติ ของการละคร
 3. ผู้ดำเนินการแบ่งกลุ่มผู้เข้าอบรมเป็น 4 กลุ่มเท่าๆ กัน
 4. ผู้ดำเนินการให้ตัวแทนออกมาจับสลากการแสดงคนละ 2 ชิ้น ซึ่งผู้ดำเนินการได้กำหนดตัวละครในเรื่องขุนช้างขุนแผนไว้ดังนี้ 1. ขุนช้าง 2. ขุนแผน 3. นางวันทอง 4. นางราวทอง 5. ม้าสีหมอก 6. พระพันวษา 7. เพชฌฆาต 8. ทหาร
 5. ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งตัวนักแสดงให้เหมือนตัวละครที่จับสลากได้และนำตัวละครมาบริเวณที่แสดงเพื่อประกวดการแต่งตัวตามท้องเรื่อง
 6. ให้ผู้ที่แต่งตัวแสดงละครตามบทบาทที่ผู้ดำเนินการกำหนดขึ้นมา
 7. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสไลด์ Power point เรื่องกิจกรรมนันทนาการประเภทการละคร
- การวัดและประเมินผล
- การสังเกตพฤติกรรมระหว่างการอบรม

กิจกรรมนันทนาการ ประเภทละคร (Drama)

เป็นกิจกรรมการแสดงออกเป็นการบรรยายอารมณ์หรือกิจกรรมของชีวิตประจำวัน การสร้างความรู้สึก การแสดงออกแห่งตน นันทนาการการละครเกิดได้หลายวิธี เช่น เกิดจากการแสดงพิธีการ ศาสนา การฝัน หรือจินตนาการที่ส่งเสริมพัฒนาด้านอารมณ์สุข สนุกสนาน
รูปแบบของละคร

1. การละครในลักษณะการเลียนแบบ ส่งเสริมจินตนาการการเลียนแบบ แบบพฤติกรรมของคน สัตว์ หรือธรรมชาติ
2. การละครแบบสร้างสรรค์ ส่งเสริมการแสดงออกเพื่อให้เกิดจินตนาการ ภาพพจน์ แนวคิด เพื่อปลูกอารมณ์ในแบบต่างๆ
3. การละครเป็นพิธี เป็นการแสดงละครที่ถูกกำกับกับบทบาทลีลาท่าทาง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความพึงพอใจในการใช้ความสามารถของผู้แสดง การท่วงท่า เลียนแบบ และวินัยของผู้แสดง
4. ละครร้อง 5. ละครรำ 6. ละครชาตรี 7. มโนราห์ 8. โขน 9. หนังตะลุง 10. หุ่นกระบอก 11. นาฏศิลป์ 12. อุปกรณ์ 13. ละครพูด

กิจกรรม 7.2 กิจกรรมนันทนาการ งานอดิเรก(Hobby)

ระยะเวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ เข้าใจ และเป็นผู้นำนันทนาการประเภทงานอดิเรกได้

อุปกรณ์

1. Computer
2. Power point เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก
3. กระดาษ ปากกา สี

การดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้าอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา
2. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสื่อ Power point เกี่ยวกับความหมาย และประเภทของงาน

อดิเรก

3. ผู้ดำเนินการแบ่งผู้เข้าอบรม เป็น 4 กลุ่มเท่าๆกัน
4. ผู้ดำเนินการแจกกระดาษให้คนละ 1 แผ่นดินสอคนละ 1 แท่งและอธิบายการเล่นเกม

“ครอบครัวอบอุ่น” ว่าให้ผู้เข้าอบรมจับคู่กันภายในกลุ่มแล้ววาดรูป เพื่อที่จับคู่กันให้เหมือนที่สุด

5. ผู้ดำเนินการแจกกระดาษ เทาขาว แผ่นใหญ่ให้กลุ่มละ 1 แผ่น แล้วให้แต่ละคนนำรูปที่วาดมาติดพร้อมกับการกำหนดเป็นครอบครัวเดียวกันหรือญาติพี่น้องกันและให้แต่ละกลุ่มออกมาอภิปรายครอบครัวอบอุ่น

6. ผู้ดำเนินการสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับเกม “ครอบครัวอบอุ่น”
7. ผู้ดำเนินการมอบให้แต่ละกลุ่มช่วยกันอภิปรายถึงประเภทของงานอดิเรกกลุ่มละ 5 นาที
8. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่องกิจกรรมนันทนาการประเภทงาน

อดิเรก

การวัดและประเมินผล

การสังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำกิจกรรม

กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก (Hobby)

งานอดิเรก จัดเป็นกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณค่าชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่วัยเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ เป็นการส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ชีวิตเป็นการบำบัดทางกาย และจิตใจ ส่งเสริมโอกาสให้บุคคลเลือกกิจกรรมตามความสนใจ สัมผัสใจ และกระทำด้วยความเต็มใจในช่วงเวลาอิสระ เวลาว่าง และเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคม

ผู้นำนันทนาการประเภทงานอดิเรก

งานอดิเรก หมายถึง กิจกรรมที่ทำในช่วงเวลาว่างของตน ชีวิตของคนเราจะไม่มีความสุขหรือขาดความอบอุ่น ถ้างานอดิเรก งานอดิเรกก่อให้เกิดคุณค่าด้านธรรมชาติศึกษา การแสวงหาความรู้แปลกใหม่ เกิดความคิดสร้างสรรค์ และได้ออกกำลังกาย หรือเพลิดเพลินไปกับกิจกรรมนั้นๆ งานอดิเรกจัดเป็นกิจกรรมนันทนาการ ที่ส่งเสริมพัฒนาคุณค่าชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่วัยเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ เป็นการส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ชีวิต เป็นการบำบัดทางกายและจิตใจ ส่งเสริมให้บุคคลได้เลือกกิจกรรมตามความสนใจ สัมผัสใจ และกระทำด้วยความเต็มใจ โดยใช้เวลาว่างที่มีอยู่ปฏิบัติกิจกรรม

คุณค่าของงานอดิเรก

1. ช่วยผ่อนคลายความเครียดของบุคคลและชุมชน
2. ส่งเสริมสุขภาพจิต
3. เป็นการบริการตนเองและชุมชน
4. เป็นการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์
5. เป็นสิ่งที่มีจุดมุ่งหมายหรือทดแทนโอกาสขณะตงงาน
6. เป็นสื่อความรู้และทักษะการเรียนรู้ในสิ่งที่ตนไม่รู้มาก่อน
7. ส่งเสริมความสมดุลในกิจกรรมการงานเวลาว่าง และนันทนาการ
8. ส่งเสริมและตอบสนองความต้องการของสังคม
9. ส่งเสริมการได้กระทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดคุณค่าและมีจุดมุ่งหมาย สร้างความสมดุลของชีวิตให้แก่ผู้สูงอายุ
10. มีความซาบซึ้งในศิลปะ มีความประทับใจ
11. ช่วยพัฒนาทักษะจนกลายเป็นรายได้เสริม หรือเกิดอาชีพเสริมทางเศรษฐกิจของบุคคลและสังคม

งานอดิเรกจัดเป็นกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณค่าชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่วัยเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุเป็นการส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ชีวิต เป็นการบำบัดทางกายและจิตใจ ส่งเสริมโอกาสให้บุคคลเลือกกิจกรรมตามความสนใจ สัมผัส และกระทำด้วยความเต็มใจในช่วงเวลาอิสระ เวลาว่างและเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล และสังคม

ประเภทของงานอดิเรก

1. งานอดิเรกประเภทกระทำ เช่น ประดิษฐ์ ต่อเติม วาดภาพ
2. งานอดิเรกประเภทสะสม เช่น สะสมแสตมป์ เหรียญที่ระลึก
3. งานอดิเรกประเภทสร้างสรรค์ เช่น แกะสลัก วาดภาพ
4. งานอดิเรกประเภทศึกษาเรียนรู้ เช่น เรียนรู้เทคนิคต่างๆ



กิจกรรม 7.3 การดนตรีและร้องเพลง(Music and Singing)

ระยะเวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีทักษะในการร้องเพลงนันทนาการ การร้องเพลงประกอบดนตรี สามารถเป็นผู้นำในการร้องเพลงนันทนาการประเภทต่างๆ ได้

วัสดุอุปกรณ์ (Leisure objects)

1. เครื่องขยายเสียง
2. อุปกรณ์ดนตรี กลอง ฉิ่ง ฉับ
3. Power Point

วิธีดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้าอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา
 2. ผู้ดำเนินการแบ่งผู้เข้าอบรมเป็น 4 กลุ่มเท่าๆ กัน
 3. ผู้ดำเนินการสอนผู้เข้าอบรมร้องเพลง ซึ่งเนื้อเพลงมีอยู่ว่า
 ปรบมือกันให้สนุกครั้นแครง ปรบมือบรรเลงเสียงไพเราะดี
 ฟังไพเราะเสนาะจับใจ ปรบมือที่ไรก็สุขใจไปหมด
 (123 456 123456789)
 4. ผู้ดำเนินการนำผู้เข้าอบรมร้องเพลงและปรบมือตัวเองตามจังหวะและตบมือเป็นชุดตามกำหนดให้ (123 456 123456789)
 5. ผู้ดำเนินการสั่งให้ผู้เข้าอบรมจับคู่และหันหน้าเข้าหากันพร้อมก็นำร้องเพลงและปรบมือตนเองตามจังหวะเพลง และปรบมือเพื่อนเมื่อถึงตอนปรบมือเป็นชุด
 6. ผู้ดำเนินการสั่งให้เปลี่ยนคู่ใหม่เรื่อยๆและเปลี่ยนจาก ปรบมือตนเอง ปรบเข้าตัวเอง ปรบมือเพื่อน ปรบเข้าเพื่อน ปรบไหล่เพื่อน
 7. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสื่อ . Power Point เกี่ยวกับการร้องเพลงและดนตรี การวัดและประเมินผล
- วัดจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการทำกิจกรรม

กิจกรรมนันทนาการดนตรีและร้องเพลง (Music and Singing)

ดนตรี เป็นภาษากลางที่สื่อสารหรือถ่ายทอดความรู้สึกของมวลมนุษยชาติ เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน บุคคล ชุมชน คู่กันเคยกับดนตรี ทั้งในด้านการเรียนรู้การสื่อสาร การแสดงออกแห่งตน การทำทนาย การแสดงความสามารถขั้นสูงสุดที่บุคคลจะพึงกระทำได้ ดนตรีเป็นการระบายอารมณ์เป็นการผ่อนคลายความเครียดขณะทำงาน หรือเวลาว่าง กล่าวโดยสรุป ดนตรีเป็นนันทนาการที่ต้องมีควบคู่กับสังคม เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน มีบทบาทต่อบุคคล ชุมชน สังคมและประเทศชาติ

ดนตรีเป็นเรื่องของเสียงที่มีความไพเราะ และ คือความรู้ที่เป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ในตัวเอง ที่ว่าเป็นศาสตร์ เพราะสามารถพิสูจน์และเป็นจริง เช่น กลองแขกเสียงสูงขึ้นก็ต่อเมื่อเราชิงหนังให้มีความตึง ของหน้ามากขึ้น นี่เป็นความรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ที่ว่าด้วยเสียงเกิดจากการสั่นสะเทือนของวัตถุ คือวัตถุสั่นสะเทือนช้า คลื่นเสียงจะต่ำไม่ถี่ เสียงที่ดังออกมากก็จะต่ำ วัตถุสั่นสะเทือนเร็วคลื่นเสียงจะสูงและถี่ เสียงที่ดังออกมากก็สูง เป็นต้นและที่ว่าเป็นศิลป์เพราะทำให้ผู้ที่ได้รับฟังเกิดอารมณ์คล้อยตาม เช่นเสียงเพลงธรณีกรรมแสงหรือค่าน้ำนมแล้วเกิดความซาบซึ้งและเกิดอารมณ์สะเทือนใจ จนเกิดจินตนาการทำให้น้ำตาไหล ฟังเพลงศึกบางระจันทำให้เกิดความฮึกเหิมรักชาติรักบ้านเมือง

ดนตรี มีความผูกพันกับมนุษย์มาตั้งแต่อยู่ในครรภ์มารดา เริ่มตั้งแต่จังหวะการเต้นของหัวใจของมารดาส่งผ่านทางสายรก และมีผลต่อความรู้สึกได้ของทารกเมื่อคลอดออกมา ทารกจะรับรู้เสียงต่าง ๆ ในรูปแบบมากมาย ทั้งที่เป็นเสียงดนตรีธรรมชาติ คือ เสียงนกร้อง เสียงใบไม้ไหว หรือเสียงดนตรีที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมา ตลอดจนเสียงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวมากมาย ซึ่งอาจจะเป็นอันตรายต่อสุขภาพจิตและสุขภาพกายได้ เช่น เสียงแตรรถยนต์ เสียงเครื่องยนต์ เครื่องจักรในโรงงาน เป็นต้นทางด้านเสียงมนุษย์ เด็กก็เริ่มรู้จักเสียงตนเอง และพัฒนาการพูดจากับพ่อแม่เกิดความเข้าใจภาษาพูด ภาษาท่าทาง เพื่อการปรับตัวเข้ากับสังคม การใช้ภาษานี้เองที่เป็นรากฐานของพฤติกรรมต่าง ๆ ที่จะมีต่อไปของเยาวชนคนนั้น เสียงดนตรีและเสียงร้องของมนุษย์ เป็นตัวกระตุ้นชนิดหนึ่งที่ทำให้มนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลง ปรับพฤติกรรมได้

คุณค่าและประโยชน์ของดนตรี

ดนตรี มีคุณค่า และมีประโยชน์ต่อมนุษย์ในทุกด้าน เช่น พัฒนาสุขภาพจิต อารมณ์ สังคม และการพัฒนาทางร่างกาย มนุษย์ทุกคนมีสิทธิ์ที่จะได้รับประโยชน์ และความสุขจากการรับรู้ความงามของดนตรี นำคุณค่าของดนตรีมาใช้พัฒนาคุณภาพของชีวิต เช่น

1. ดนตรีมีผลต่อร่างกายและจิตใจของบุคคล ซึ่งอาจจะเป็นไปในทางลบหรือทางบวกก็ได้ ตามชนิดของดนตรีที่บุคคลนั้นได้สัมผัส ตามนัยยะระเบียบวิธีทางวิทยาศาสตร์

2. ดนตรีทำให้บุคคลมีมนุษยสัมพันธ์ และเข้าสู่สังคมได้

3. ดนตรีสามารถช่วยให้มีการพัฒนาทางด้านชื่อเสียงเกียรติยศของปัจเจกบุคคล และบรรลุถึงความเชื่อมั่นและเข้าใจตนเอง

4. เสียงดนตรีที่มีท่วงทำนองและประกอบด้วยลีลาจังหวะการเคลื่อนไหว ทำให้เกิดพลัง ชีวิต และสามารถปฏิบัติตามได้

5. ดนตรีทำให้เกิดสมาธิ มีความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ มีความละเอียดทางด้านอารมณ์ และแนวความคิด

6. ดนตรีทำให้คลายเครียด และลดความกังวลได้

ปัจจุบันมีการนำดนตรีมาใช้บำบัดโรคต่าง ๆ ได้อย่างมีผลดียิ่งทั้งโรคทางกาย และจิตเวช กรีกเป็นชาติแรกที่ใช้พิณดีดรักษาโรคซึมเศร้า ดนตรีบำบัดสามารถใช้พัฒนาทรัพยากรมนุษย์ได้ดี มีประโยชน์ และมีคุณค่าสูงแต่ต้นทุนต่ำ ใช้ได้ทั้งลดอาการเจ็บปวดจากการคลอดจากการถอนฟัน รักษา คนที่มีความเครียด กังวล ผู้ป่วยทางกาย ทางจิต คนพิการ ผู้มีปัญหาทางอารมณ์ นอกจากนี้ยังใช้กับการพัฒนาการรับรู้ของเด็กทารก เยาวชนใช้พัฒนาการทำงานและสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์ของตนเองได้ การนำดนตรีบำบัดไปใช้เป็นส่วนในการบำบัดรักษาผู้ป่วยจิตเวช ผู้ที่ทำหน้าที่เป็นดนตรีบำบัดจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับดนตรี และความผิดปกติทางด้านจิตใจ หรือโรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับจิตใจ เป็นอย่างดี

ทักษะการทำดนตรี

1. ฟังเสียง (Sound) เสียงที่เกิดขึ้นทุกชนิดจัดอยู่ในกลุ่มนี้ หูจะเรียนรู้เสียงที่ได้ยินจะพอใจ ไม่พอใจ นำฟัง หรือ ไม่นำฟัง เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ เด็กแรกเกิดจะเรียนรู้เรื่องเสียงเด็กจะมีความสนใจ ต่อเสียงแปลกใหม่ เสียงสามารถสร้างความสนใจ และเปลี่ยนแปลงอารมณ์ของเด็กได้ เสียงต่าง ๆ ไม่ถูกจัดระบบ เช่น เสียงรถยนต์ เสียงนกกรอ่ง เสียงตีเกาะเคาะไม้ ลมพัด ฟังร้อง ฯลฯ หูเราจะทนฟังอยู่ได้ ไม่นานก็เกิดความเบื่อหน่าย เพราะความไม่มีศิลปะ ดนตรีประกอบด้วยเสียงต่าง ๆ เหล่านี้แต่นำมา จัดระบบเป็นศิลปะ แต่มีความไพเราะ

2. ฟังจังหวะ (Rhythm time) จังหวะเป็นการเอาเสียงมาจัดระบบระเบียบให้สัมพันธ์ คล้องจองกัน ความแปลกหูทำให้น่าฟัง เช่น กลองยาว กรับ โหม่ง ซอฆ้อง มาเคาะ เป็นจังหวะ ความเร็ว ช้า ให้ อารมณ์ความรู้สึกครึกครื้น อับเฉา ซุ่มซ่า เป็นต้น จังหวะมีอิทธิพลต่อความรู้สึกมาก โดยเฉพาะทาง ร่างกาย ความตื่นเต้นเร้าใจต่อจังหวะที่ได้ยิน “ฟังแล้วเนื้อเต้น” จังหวะมักถูกนำไปเป็นองค์ประกอบ สำคัญในพิธีต่าง ๆ ทุกกิจกรรมของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับจิต ความรู้สึก ปลูกวิญญาณความเป็นชาตินิยม ฯลฯ จังหวะมักจะเร้าให้ร่างกายแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่งต่อ จังหวะที่ได้ยินจังหวะเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของธรรมชาติ ทุกอย่างมีจังหวะควบคุม การ

เปลี่ยนแปลงของฤดูกาล กลางวัน กลางคืน ความเป็น ความตาย เป็นธรรมชาติที่ประกอบขึ้นด้วย จังหวะ สิ่งมีชีวิตที่มนุษย์สร้างขึ้น สัดส่วนของอาหาร สถาปัตยกรรมความสมดุลของสรรพสิ่ง ภาพวาด ท่าทางที่ร้ายรำลือของฉันทลักษณ์แม้แต่ลีลาของชีวิต ล้วนเกี่ยวกับจังหวะทั้งสิ้น

3. ฟังทนอง (Melody) ทำนองเป็นรูปร่างหน้าตาภายนอก เป็นโครงสร้างบอกถึงขอบเขตของ ความสูงต่ำของเสียง การฮัมเพลง การผิวปาก การร้องเพลงเป็นการนำแนวทางทำนองมาใช้ทำนองจะ ให้อารมณ์ชัดเจนกว่าจังหวะ ให้ความรู้สึกถึงถึงจิตใจมากกว่าส่วนของจังหวะขณะเดียวกันทำนองก็ มีจังหวะรวมอยู่ด้วย

4. ฟังเนื้อร้อง (Text) ผู้ฟังจำนวนมากมุ่งฟังดนตรีเพื่อให้รู้เรื่องราวของเพลง เนื้อร้องสามารถ สร้างความประทับใจให้ผู้ฟัง บางครั้งดูเหมือนว่าเนื้อร้องเป็นหัวใจของเพลงด้วยซ้ำไป

5. ฟังการเรียบเรียงเสียงประสาน (Harmony) การเรียบเรียงเสียงประสาน คือการนำเอา เสียงมาจัดระบบ เอาเสียงมาซ้อนกันตามกฎเกณฑ์ของแต่ละยุคแต่ละสมัยที่นิยมกัน เสียงประสานจะ เป็นตัวช่วยคุมเสียงดนตรีให้มีพลังทางอารมณ์ ช่วยเกื้อหนุนความงามของบทเพลง

6. ฟังสีสันทันแห่งเสียง (Tone Color) สันสันแห่งเสียงแห่งดนตรีเป็นเสียงที่เกิดจากเครื่อง ดนตรีที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวัสดุและรูปแบบของเครื่องดนตรี ทั้งที่เกิดเสียงโดย การดีด สี ตี เป่า หรือ การกระทบแบบต่าง ๆ ทำให้เสียงดนตรีมีความแตกต่างกัน

7. ฟังรูปแบบของเพลง (Form) รูปแบบหรือโครงสร้างของเพลง เป็นการฟังดนตรีอย่าง ภาพรวม เรียบรู้โครงสร้างของบทเพลงว่าเป็นเพลงที่มี 1 ท่อน 2 ท่อน 3 ท่อน หรือ 4 ท่อน รูปแบบของ บทเพลงแต่ละบทเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของเพลงนั้น ๆ

8. การฟังอย่างวิเคราะห์ (Analysis) การฟังอย่างวิเคราะห์ เป็นการฟังเพื่อหารายละเอียด ของผลงานชนิดนั้น ๆ ว่าเป็นอย่างไร เป็นการฟังโดยมีจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ฟังเพื่อ วิเคราะห์ว่าเป็นผลงานของใคร สมัยใด ใช้เครื่องดนตรีอะไรบรรเลง แต่รูปแบบใด การประสานเป็น อย่างไร

9. ฟังเพื่อสุนทรีย์ (Aesthetic) การฟังดนตรีเพื่อให้เกิดความซาบซึ้งซึ่งเป็นประโยชน์ของชีวิต เป็นการฟังที่อยู่เหนือกฎเกณฑ์ เพราะการฟังประเภทนี้ผู้ฟังจะเลือกเพลงให้เหมาะสมกับตนเอง ผู้ฟัง อาจจะพอใจอยู่ในระดับใดระดับหนึ่ง มีความสุขที่จะเลือกฟังในสิ่งที่ตนเองชอบโดยอาศัย ความสามารถ และประสบการณ์ที่มีอยู่ใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองให้มากที่สุด

การฟังดนตรีสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท

1. ฟังผ่านหู (Passive Listening) เป็นหารฟังที่ไม่ได้ตั้งใจฟัง มักมีกิจกรรมอื่น ๆ รวมอยู่ด้วย เช่น ดนตรีสำหรับพิธีกรรมต่าง ๆ ดนตรีประกอบการแสดง เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศ ผู้ฟังไม่ให้ความ

สนใจในรายละเอียด หรือติดตามลีลาทำนองเพลงอย่างใกล้ชิด ทำให้ไม่สามารถเข้าใจ หรือ รู้สึกกับบทเพลงนั้นได้อย่างแท้จริง

2. ฟังด้วยความรู้สึก (Sensuous Listening) มีความตั้งใจฟังมากขึ้น ผู้ฟังให้ความสนใจกับเสียงร้อง หรือเสียงเครื่องดนตรีมากกว่าลีลา หรือเรื่องราว ความหมายของบทเพลง อาจเป็นเพราะนักร้องมีเสียงที่ดี แปลก หรือเสียงเครื่องดนตรีแปลกใหม่ เป็นที่น่าสนใจ การฟังระดับนี้เป็นการฟังเสียงที่มากกว่าการฟังที่อารมณ์เพลง แต่ยังไม่สามารถเข้าใจสาระของเพลงเท่าใดนัก

3. ฟังด้วยอารมณ์ (Emotional Listening) เป็นการฟังที่ผู้ฟังต้องเสพบรรยากาศหรืออารมณ์ของเพลงนั้น ๆ เช่น การฟังเพลงปลุกใจ การฟังในลักษณะนี้ผู้ฟังจะได้บรรยากาศ อารมณ์หรือเนื้อหา มากกว่าสองอย่างที่กล่าวมา แต่ยังคงขาดการเอาใจใส่ที่จดจ่อต่อรายละเอียดต่าง ๆ การฟังยังฟังแต่สิ่งที่ต้องการฟังเท่านั้น สิ่งอื่น ๆ จึงปล่อยผ่านไป

4. ฟังด้วยอารมณ์ซาบซึ้ง (Perceptive Listening) ผู้ฟังใช้สมาธิในการฟังเป็นอย่างมาก เพื่อจะรับรู้และเข้าใจเพลงนั้นทั้งหมด ให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ เมื่อได้ยินลีลา จังหวะ ทำนอง ก็จดจำ และใช้สัญชาตญาณทางดนตรีที่มีอยู่ในทุกคน เป็นเครื่องมือช่วยสร้างความเข้าใจในบทเพลงนั้น การฟังระดับนี้ผู้ฟังจะได้รับรสชาติมากที่สุด นอกจากนี้ยังสามารถหยั่งรู้ถึง ลีลา ศิลปะ จินตนาการในการแต่งของผู้ประพันธ์เพลง ศิลปะการบรรเลงของนักดนตรี นับว่าเป็นการฟังในขั้นที่ผู้ฟังสามารถได้รับประโยชน์มากที่สุด เพื่อเป็นแนวทางในการจินตนาการของผู้ฟังและความเข้าใจในบทเพลงที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

การร้องเพลงเป็นกิจกรรมประเภทหนึ่งที่ดีก่อให้เกิดการบันเทิง ในการอบรมการสอน และยังสามารถร้องได้ทุกโอกาส

ความสำคัญของเพลง

1. เพลงมีบทบาทสำคัญมานานตั้งแต่สมัยประวัติศาสตร์
2. เพลงเป็นเครื่องแสดงถึงสติปัญญาและคุณธรรมของประเทศชาติ
3. เพลงเป็นสื่อกลางในการติดต่อและสร้างความเข้าใจกันได้ดี
4. เพลงเป็นเครื่องพัฒนาอารมณ์ให้เบิกบานแจ่มใส
5. เพลงช่วยบำรุงส่งเสริมสุขภาพทางกายและจิตใจ

ประโยชน์ที่ได้รับการร้องเพลง

1. เพื่อขับกล่อมอารมณ์ให้มีจิตใจผ่องใส
2. เพื่อให้เกิดความสนุกสนานน่าเริง

3. เพื่อส่งเสริมความสามัคคี รักใคร่ในหมู่คณะ ปลุกฝังความรักชาติบ้านเมือง
4. เพื่อช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด แก้ความมุ่งเหงาหาวนอนจากการอบรมและกิจกรรม
5. เพื่อช่วยเสริมความจำในบทเรียนให้แม่นยำยิ่งขึ้น
6. เพื่อเป็นการส่งเสริมการแสดงออก

ประเภทของเพลง

1. เพลงที่รู้จักกันทั่วไป
2. เพลงสนุกสนาน
3. เพลงที่ร้องไล่กันรอบวง
4. เพลงประกอบท่าทาง
5. เพลงที่มีลูกคู่
6. เพลงที่ร้องโต้ตอบ
7. เพลงร้องประสานเสียง
8. เพลงมาร์ชปลุกใจ

เพลงที่ควรนำมาร้องในการแสดง

1. เพลงที่ใช้ในโอกาสเฉพาะหรือโอกาสพิเศษ เช่น เพลงชาติ เพลงสรรเสริญพระบารมี เพลงราชสดุดี ฯลฯ
2. เพลงที่เกี่ยวกับการระลึกถึงประวัติศาสตร์ เช่น เพลงศึกษาบางระจัน ฯลฯ
3. เพลงปลุกใจหรือเพลงรักชาติบ้านเมือง เช่น เพลงสยามมานุสติ ฯลฯ
4. เพลงที่เกี่ยวกับความซาบซึ้งในศาสนา
5. เพลงประกอบบทเรียน
6. เพลงสนุกสนานทั่วไป (ถ้อยคำไม่หยาบ) แต่แฝงด้วยคติธรรม ระเบียบ ประเพณี วัฒนธรรม และอื่น ๆ

หลักและวิธีการสอนเพลง

1. ผู้สอนมีความมั่นใจในตนเอง
 - ต้องจำจังหวะและทำนองเพลงได้ดี
 - ต้องจำเนื้อร้องได้หมด
 - ต้องฝึกหัดร้อง และลองหลาย ๆ ครั้ง
 - มีท่าทางประกอบ

2. ผู้สอนจะต้องร้องให้ฟังก่อน
 - เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ฟังทำนอง จังหวะ เนื้อร้อง หรือจับเค้าเพลงที่ร้องให้ได้ก่อน
 - ควรร้องให้ฟังก่อน 1-2 เที่ยว
3. ผู้สอนควรให้ผู้เข้ารับการอบรมร้องตามที่ละวรรค ฯลฯ
 - ควรจะสอนเพลงสั้น ๆ ก่อน
4. ผู้สอนให้สัญญาณในการร้องเพลงก่อนเพื่อให้ทุกคนได้เริ่มร้องเพลงพร้อมเพรียงกัน
 - การนับ ปรบมือ ฟังสัญญาณมือขึ้น -ลง ฯลฯ
5. ผู้สอนต้องควบคุมจังหวะเพลงได้ดี
 - จังหวะเพลงเป็นสิ่งสำคัญ
 - ใช้เคาะพื้นหรือปรบมือเป็นการให้จังหวะ

เทคนิคการเป็นผู้นำร้องเพลง

1. แม่นเนื้อ
2. แม่นทำนอง
3. ร้องชัด
4. ชัดสายตา
5. ท่าทางดี
6. มีเทคนิค

ขั้นตอนวิธีการนำร้องเพลง

1. บอกชื่อเพลง
2. บอกเนื้อเพลงให้พูดตามที่ละวรรค 2-3 เที่ยว
3. สอนทำนองโดยให้ร้องตามร้องตามที่ละวรรค (2-3 เที่ยว)
4. สอนร้องพร้อมกัน
5. ใส่จังหวะปรบมือ/กลอง/อื่น ๆ
6. สอนท่าทาง (ถ้ามี)
7. เทคนิคพิเศษอื่น ๆ

สถาบันพัฒนาบุคลากร สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา .2554 : 31-33 (เอกสารประกอบ) เพลงนันทนาการ มีลักษณะดังนี้

1. เนื้อเพลงสั้น ร้องง่าย เมื่อนำมาสอนสมาชิกสามารถจำเนื้อร้องและร้องเพลงนั้นได้ในระยะเวลาอันสั้น เนื้อเพลงไม่หยาบคาย

2. จังหวะและทำนองเพลงจะสนุกสนาน ไร้ใจ มีความหมาย ช่วยสร้างบรรยากาศให้สมาชิกอยากร่วมร้องเพลงไปด้วยกัน
3. สามารถนำเพลงบางเพลงมาใช้ในการจัดรูปแบบการเล่นเป็นเกมได้ เช่น เพลงวิ่งแข่ง เพลงรีนเรจดนตรี เป็นต้น
4. เป็นเพลงที่ใช้ในการนำเข้าสู่การอบรม ทำความรู้จัก สร้างความคุ้นเคย เช่น เพลงสวัสดิ เพลงเพื่อนฉัน เพลงเพื่อนรัก เป็นต้น
5. เป็นเพลงที่สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ ฝึใจ จดจำ เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรม อบรม สัมมนา เช่น เพลงสุขสันต์วันอบรม เพลงยินดีที่รู้จัก เพลงอาลัยลา เพลงคำมั่นสัญญา เป็นต้น
6. เป็นเพลงเสริมสร้างด้านความมีระเบียบ วินัย และเคารพซึ่งกันและกัน เช่น เพลงตรงต่อเวลา เพลงเรียงลำดับ เป็นต้น

(ตัวอย่างเพลงนันทนาการ)

เพลง พบเพื่อน

พบเพื่อนดีที่มาอบรมด้วยกัน

อยู่เพียงสองสามวันสัมพันธ์ของเราแน่นหนา

สนิทสนมกลมเกลียวและติดตลกตลก

เมื่อเราต้องจากล่าน้ำตาสุดท้ายหลังคลอ

พบที่ใดทักทายอย่าได้ลืมเลือน

มิตรภาพอย่าเตือนเพราะเพื่อนของเรานี้หนอ

จากกันไปใจมีมากพอ

กลับไปบ้านจะรอ ฉันรอเธอส่งจดหมาย

เพลง เพื่อน

เพื่อน เพื่อนไม่เคยทิ้งเพื่อน

ยามร่วมกันเราเหมือนมีหัวใจเดียวกัน

เพื่อน เพื่อนไม่ลืมสัมพันธ์

ยามร่วมงานดังฝัน สรรพกันเพื่อนเอ๋ย

กินน้ำร่วมแก้วร่วมขัน

กินข้าวหม้อเดียวกันมันจึ้งเลย

ยามทุกข์เราต่างเปิดเผย

สุขทุกข์ใดเลยเพื่อนกัน

เพลง สวัสดิ์เพื่อนเอ๋ย

ฉัน และ เธอเจอกัน	แทบทุกวันเลยเชียว
เมื่อเจอกันเราทัก	ผูกสมานไมตรี
ยิ้มให้เธอที่ไร	สุขทุกทีเปรมปรี
ได้พูดจาวาที	สวัสดิ์เพื่อนเอ๋ย

เพลง เพื่อนรัก

เพื่อนเอ๋ยเพื่อนรัก	ฉันเคยรู้จักเพื่อนรักอยู่ไหน
ลุกขึ้นยืนแล้วจ้องมองไป (ซ้ำ)	เอ๊ะนั่นยังไ้ คนชื่อ.....

เพลง ผิดนัด

มากกลางวันเธอนัดให้กลางคืน	มากกลางคืนเธอนัดให้กลางวัน
พวกเรามาวันนี้เพื่อร้องเพลง	ร่วมบรรเลงเป็นเพลงที่สุุดใจ
สนุกสนานรื่นเริงกันเข้าใจ	ด้วยหัวใจของคนทีร้องเพลง

กิจกรรม 7.4 นันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง

เวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้เข้าใจกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง

อุปกรณ์

1. เชือกป่านยาว 30 เมตร
2. หมวกกันน็อค
3. ห่วงสวมเอว พร้อมเชือกผูก 8 เส้น
4. ระวัง
5. นาฬิกาจับเวลา
6. Power point
7. Computer

สถานที่ ลานนอกห้องประชุม

การดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้ารับการอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา
2. ผู้ดำเนินการแบ่งผู้เข้าอบรมออกเป็น 4 กลุ่มเท่าๆกัน
3. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสื่อ Power point เกี่ยวกับความหมาย ประเภทของกิจกรรม

นันทนาการกลางแจ้ง และนอกเมือง

4. ผู้ดำเนินการนำผู้เข้าอบรมไปยังสถานที่จัดเตรียมกิจกรรมนอกห้องประชุมและให้แต่ละกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มละ 10 นาที ตามคำสั่งดังนี้ “ให้กลุ่มของท่านเดินไปยังฝั่งข้างหน้าบนสันเชือกเมื่อถึงฝั่งให้ตีระฆังถือว่าจบภารกิจแล้วกลับมาช่วยเพื่อนคนต่อไป โดยการเดินบนเชือกจะต้องสวมหมวกกันน็อค สวมห่วงที่เอว และมีเพื่อนช่วยดึงเชือกที่ติดอยู่กับห่วงข้างละ 4 เส้นภายใน 10 นาที ซ้ำมฝั่งให้ได้มากที่สุด”

5. ผู้ดำเนินการสรุปกิจกรรมจากการปฏิบัติแต่ละกลุ่ม

6. ผู้ดำเนินการนำผู้เข้าอบรมกลับห้องอบรมและบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่อง กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง และนอกเมือง

การวัดและประเมินผล



กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง

กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง (Outdoor Recreation)

นันทนาการกลางแจ้งเป็นกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติและสภาพแวดล้อมมลภาวะเป็นพิษ ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล และสังคม แหล่งนันทนาการประเภทนี้ได้แก่ สวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น ฟาร์ม ค่ายพักแรม สวนหย่อม สวนผักผลไม้ พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์สนามกีฬาแห่งชาติ ค่ายลูกเสือเนตรนารี สระว่ายน้ำ ฟาร์มเลี้ยงสัตว์ สุสาน โบราณวัตถุ โบราณสถาน พิพิธภัณฑ์

กิจกรรมการอยู่ค่ายพักแรม เป็นกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง นอกเมืองที่สำคัญยิ่งอย่างหนึ่ง เพราะเป็นการผสมผสานกิจกรรมต่างๆเข้าด้วยกัน เช่น กิจกรรม ศิลปะ หัตถกรรม ตกปลา ล่าสัตว์ ไร่เขา ศึกษาธรรมชาติ การอนุรักษ์ธรรมชาติ

แหล่งนันทนาการกลางแจ้ง เช่น สนามกีฬา ค่ายลูกเสือเนตรนารี สระว่ายน้ำ ฟาร์ม เลี้ยงสัตว์ สุสาน โบราณวัตถุ พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์เป็นแหล่งที่ทำให้ความรู้ทักษะเบื้องต้น สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ก่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ การปรับตัวของมนุษย์กับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมมลภาวะเป็นพิษ การป้องกันรักษาและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ความประทับใจ เป็นต้น

คุณค่าของนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง 1.ส่งเสริมการอนุรักษ์ธรรมชาติ 2. สร้างความสนุกสนานตื่นเต้น สนุกสนานเพลิดเพลิน 3.รู้จักแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า 4.เรียนรู้ และเห็นคุณค่าของธรรมชาติโดยตรง

นันทนาการนอกสถานที่ (Outdoor Recreation)

การศึกษานอกสถานที่ตามที่ต่างๆในเวลาว่าง จัดเป็นกิจกรรมดำเนินชีวิตอย่างหนึ่งของมนุษย์ เป็นการตอบสนองความต้องการอยากรู้ อยากเห็นของบุคคล การสัมผัสเรียนรู้กิจกรรมทางวัฒนธรรมประเพณี ซึ่งสามารถเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัวได้กว้างออกไป สนองตอบความสัมพันธ์กับโลกกว้างและเป็นการผ่อนคลายทางสมอง สนุกสนานเพิ่มพูนทักษะชีวิต อันเป็นกระบวนการศึกษานอกระบบที่ช่วยเพิ่มพูนทักษะชีวิตให้ดีขึ้น

**สัปดาห์ที่ 8 กิจกรรม นันทนาการประเภทการ(อ่าน เขียน พูด)
กิจกรรม นันทนาการประเภทกิจกรรมทางสังคม
กิจกรรม นันทนาการประเภทกิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ
กิจกรรม นันทนาการประเภทการบริการอาสาสมัคร**

กิจกรรม 8.1 วรรณกรรม(อ่าน พูด เขียน)

ระยะเวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมรู้เข้าใจและสามารถเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง และนอกเมืองได้

สถานที่ ห้องประชุม

การดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้ารับการอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา
2. ผู้ดำเนินการจับสลากคนละ 1 แผ่น
3. ผู้ดำเนินการแบ่งผู้เข้าอบรมเป็น 4 กลุ่มเท่าๆกัน
4. ผู้ดำเนินการสั่งให้แต่ละกลุ่มนำเอาข้อความของแต่ละคนในกลุ่มที่จับสลากได้นำมาแต่ง
ผูกเป็นเรื่องที่มีความหมาย สร้างสรรค์ สนุก ตั้งชื่อเรื่อง จำนวน 1 หน้ากระดาษ และส่งตัวแทนออกมา
พูดและอ่านเรื่องที่แต่งขึ้นมา กลุ่มละ 10 นาทีข้อความดังนี้ (เขาซากแซก ชายหาดบางแสน เขาสาม
มุก อีเรียม นกเขา กระต่าย ดวงจันทร์ ชายกลาง แม่พระ ม้าน้ำ พระฤๅงค์ แม่ชี มวยปล้ำ รถตุ๊กๆ
สุวรรณภูมิ เครื่องบินไอพ่น สมรัก ดอกกุหลาบ ลีลาวดี”
5. ผู้ดำเนินการ บรรยายสรุปผลงานของแต่ละกลุ่มที่นำเสนอ กล่าวคำชมเชยทุกกลุ่มและ
เสนอแนะเพิ่มเติม
6. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสไลด์ Power point เรื่องกิจกรรมนันทนาการประเภท
วรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน)

การวัดและประเมินผล

วัดจากการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการอบรมและผลงานในการนำเสนอ

กิจกรรมนันทนาการวรรณกรรม(อ่าน พูด เขียน) (Reading Speaking and Writing)

นันทนาการประเภทวรรณกรรม ส่งเสริมให้บุคคลพัฒนาทักษะความรู้ และสามารถจัดได้ทุก ระดับ วัย และเพศ กิจกรรมก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การแสดงออกแห่งตนอย่าง สร้างสรรค์ ก่อให้เกิดการพัฒนา จินตนาการ สามารถ เข้าร่วมกิจกรรมแบบประหยัดได้ และกิจกรรมที่ เก่าแก่ของมนุษยชาติ

ประเภทกิจกรรมการอ่าน เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์มีหลายรูปแบบ

1. การอ่านหนังสือประวัติศาสตร์คนสำคัญ
2. การจัดวิธีการอ่าน อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล
3. การอ่านเพื่อพัฒนาตนเอง
4. การอ่านหนังสือพิมพ์
5. การอ่านนิยาย
6. การอ่านเพื่อชุมชน
7. การอ่านหนังสือปริทัศน์
8. การอ่านหนังสือวรรณกรรมชั้นเยี่ยม

การเขียน ตัวอย่างรูปแบบการเขียน

1. การเขียนจดหมายสังคมธุรกิจ
2. การเขียนบทร้อยกรอง
3. การเขียนแบบสมัครเล่น
4. การเขียนบทร้อยแก้ว เพื่อสื่อมวลชน
5. การเขียนคอลัมน์
6. การเขียนเพื่อพัฒนาทักษะภาษา
7. การเขียนหนังสือรายปักษ์

การพูด ตัวอย่างรูปแบบการพูด

1. การพูดได้วาที
2. การพูดทางวิทยุ โทรทัศน์
3. การเล่านิทาน
4. การอภิปราย ชักถาม
5. การจับพบปะ สภากาแฟ
6. การพูดในที่ประชุม
7. การพูดในเชิงธุรกิจการพูด

หลักการพูด

การพูดนอกจากจะเป็นศาสตร์ที่ต้องศึกษาแล้ว ยังจัดเป็นศิลปะชั้นสูงที่จะต้องให้ความสนใจเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะผู้มีอาชีพเป็นวิทยากรจะต้องเอาใจใส่เกี่ยวกับเรื่องนี้เป็นพิเศษพอๆกับพวกนักการพูดเลยทีเดียว

นักการพูดท่านหนึ่งเคยบอกว่า การเป็นนักการพูดนั้นภารกิจเกี่ยวกับการพูดมีความสำคัญอย่างยิ่งอยู่ 2 ประการ คือ

1. ต้องไม่พูดโกหก เพราะถ้าพูดโกหกแล้วถูกจับได้ก็จะเกิดความเสียหายแก่บ้านเมือง
2. ต้องไม่พูดความจริง เพราะถ้าพูดความจริงแล้วอาจจะต้องฆ่าฟันกันไม่มีสิ้นสุด ซึ่งท่าน

บอกว่าจะพูดอย่างไรก็ได้ที่ไม่โกหก และไม่พูดความจริง

นั่นคือตัวอย่างเล็กๆน้อยๆของการพูดที่มีความสำคัญยิ่งต่อชีวิตในปัจจุบัน

เรื่องราวของการเป็นวิทยากรก็เช่นกัน การบอกกล่าวเผยแพร่ การชี้แจงทำความเข้าใจ และการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังนั้นการพูดมีอิทธิพลสูงยิ่งต่อการทำความเข้าใจดังกล่าว

เราจะเห็นได้ว่าคนบางคนจะไปพูดไปบรรยายที่ไหนก็ตามที่จะมีคนตามไปฟังกันอย่างมากมาย ผิดกับบางคนไปพูดที่ไหนใครๆก็ไม่อยากฟัง

คนบางคนในเมืองไทยนั้นมีอาชีพพูดอย่างเดียว ก็สามารถจะดำรงชีวิตอยู่อย่างสบาย เช่น คุณทินวัฒน์ มฤตพิทักษ์ ผู้อำนวยการศูนย์พัฒนาบุคลิกภาพเป็นต้น ไม่ว่าจะเดินทางไปพูดที่ไหน คนก็ตามไปฟังอย่างล้นหลาม

คนที่รู้จักใช้คำพูดนั้น เป็นคนที่มีเสน่ห์และยังเป็นคนที่รู้ว่าควรจะพูดกับคนในกลุ่มใดลักษณะใด เขาจึงจะเข้าใจอย่างชัดเจนด้วยแล้ว ยิ่งจะมีประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานประชาสัมพันธ์เป็นอย่างยิ่งด้วย

ในเมื่อการพูดเป็นทั้งศาสตร์และศิลปะดังกล่าวมาแล้ว ผู้เป็นวิทยากรก็ควรศึกษาแนวทางการพูดไว้บ้าง เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานอย่างเต็มที่ต่อไป

การเตรียมตัวพูด

ถวัลย์ มาศจรัส (2545 : 70-85) ได้กล่าวว่า ในการพูดแต่ละครั้งสิ่งที่จะต้องดำเนินการเป็นประการแรกก็คือ การเตรียมตัวพูด

การเตรียมตัวพูด เป็นการเตรียมความพร้อมที่สำคัญ การพูดที่เป็นงานเป็นงานนั้น จะต้องจัดระบบความคิดเห็นอย่างมีระบบ เพราะการพูดต่อที่ชุมนุมชนนั้น จะมีผู้ฟังที่มีความรู้ความคิดแตกต่างกัน ถ้าพูดพูดด้วยความสับสนปนเปหรือพูดแบบเปะปะแล้ว จะทำให้ความเชื่อถือ ศรัทธาของ

ผู้ฟังถดถอยลง ซึ่งนับเป็นความล้มเหลวอย่างใหญ่หลวง เพราะผู้ฟังจะเกิดความคิดว่าช่างเป็นการเสียเวลาแท้ๆ ต่อการนั่งฟังสิ่งไร้สาระ หรือมานั่งฟังอะไรก็ไม่ทราบที่ไม่มีความกระจ่างแม้สักกนิค

ก่อนจะพูด ผู้พูด จะต้องเตรียมตัวดังนี้

1. เนื้อหาของการพูด
2. รายละเอียดของกลุ่มผู้ฟัง เช่น อายุ หน้าที่การงาน ระดับ การศึกษา
3. กำหนดเป้าหมายของการพูดว่าจะเน้นเนื้อหา หรือแนวความคิดไปในทิศทางใด
4. กำหนดวัตถุประสงค์ของการพูดว่าเพื่ออะไรบ้าง
5. สื่อที่จะต้องใช้ประกอบการพูดเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้น
6. สถานที่
7. ระยะเวลา

1. เนื้อหาของการพูด

เนื้อหาของการพูดมีความสำคัญยิ่งต่อการพูดทุกครั้ง เพราะการพูดที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ฟังนั้นจะต้องเป็นการพูดที่มีเนื้อหาสาระคู่กับเวลาที่สูญเสียไปของผู้ฟัง

การเตรียมเนื้อหากการพูดคือ การกำหนดขอบเขตเรื่องที่จะพูดให้อยู่ในกรอบที่พอเหมาะพอควร และมีประเด็นตามความตั้งใจของผู้พูดที่ต้องการถ่ายทอดให้ผู้ฟังรับทราบ หรือตรงตามความต้องการของผู้ที่เชิญไปพูดเพื่อฟังทัศนะของผู้พูด เป็นต้น

การเป็นวิทยากรทางการศึกษานั้น จะได้รับการเชิญให้ไปพูดตามสถานที่ต่างๆ อยู่เสมอ เช่น เชิญไปพูดเรื่องแนวทางการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ เป็นต้น

จากตัวอย่างการเชิญไปพูดหรือบรรยายในหัวข้อดังกล่าวผู้พูดจะต้องเตรียมเนื้อหา ดังกล่าวให้พร้อมโดยอาจจะตระเตรียมจากตำราการศึกษาส่วนหนึ่ง อีกส่วนหนึ่งก็จากประสบการณ์ที่ได้ปฏิบัติงานโดยกำหนดเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานที่ได้ผลเป็นการบ่งบอกถึงควมมีประสิทธิภาพ ซึ่งตรงกับความต้องการของผู้ที่ต้องการจะฟัง

2. รายละเอียดของกลุ่มผู้ฟัง

การทราบรายละเอียดของกลุ่มผู้ฟังนั้นมีประโยชน์อย่างมากต่อการเตรียมเนื้อหาสำหรับการพูดในแต่ละครั้ง เพราะจะทำให้ผู้พูดสามารถประเมินศักยภาพของผู้ฟังแต่ละกลุ่มได้ว่า น่าจะชอบลีลาการพูดแบบไหนจะได้เตรียมการได้ถูกใจ

รายละเอียดเบื้องต้นของกลุ่มผู้ฟังที่ผู้พูดควรทราบก็คือ ระดับการศึกษา อายุ หน้าที่การงาน เป็นต้น

การทราบรายละเอียดต่างๆของกลุ่มผู้ฟังนี้ไม่จำเป็นต้องทราบรายละเอียดลึกซึ้งที่เป็นรายบุคคล เป็นแต่เพียงทราบภาพรวมๆเท่านั้นก็เพียงพอต่อการพูดในแต่ละครั้ง

3. กำหนดเป้าหมายของการพูด

การพูดแต่ละครั้งผู้พูดจะต้องมีเป้าหมายที่แน่นอนชัดเจนว่าการพูดในแต่ละครั้งนั้นต้องการนำเสนอหรือให้อะไรกับผู้ฟัง

การกำหนดเป้าหมายของการพูดก็คือ การเน้นเนื้อหาหรือแนวความคิดของการพูดแต่ละครั้งว่าควรจะมุ่งไปในทางใดนั่นเอง

4. กำหนดวัตถุประสงค์ของการพูด

ก่อนการพูดแต่ละครั้งผู้พูดจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของการพูดให้ชัดเจนว่า การพูดครั้งนี้พูดเพื่ออะไร เพื่อจะได้พูดได้ตรงประเด็น

5. สื่อประกอบการพูด

การกระตุ้นผู้ฟังให้สนใจติดตามการพูดโดยตลอด ในบางครั้งต้องอาศัยสื่อเข้ามาช่วยการพูดด้วย เช่น การใช้เครื่องฉายข้ามศีรษะ การฉายสไลด์ ประกอบ เป็นต้น

6. สถานที่

ในการพูดนั้นสถานที่ที่มีส่วนสำคัญต่อการที่จะทำให้การพูดประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวได้ เพราะสถานที่ที่กว้างเกินไปจะทำให้ผู้ฟังนั่งกระจัดกระจายไม่เป็นกลุ่มก้อน ทำให้ควบคุมเสียงรวมถึงสถานที่ที่คับแคบเกินไปก็จะทำให้ควบคุมกลุ่มผู้ฟังลำบาก ทำให้กลุ่มผู้ฟัง มัวแต่คุยกันเอง

ในการพูดแต่ละครั้งทั้งผู้พูดและผู้จัดสถานที่จะต้องคำนึงถึงสถานที่ที่เป็นสำคัญว่ามีความเหมาะสม

7. ระยะเวลา

การพูดที่ดีต้องมีระยะเวลาที่กำหนดให้พูด คร่งครัดในเรื่องเวลาด้วย

การพูดในแบบต่างๆ

Alan H. Monrro ได้แบ่งกลุ่มการพูดของมนุษย์ออกไว้ 3 รูปแบบด้วยกันคือ

1. การพูดแบบจูงใจหรือชักชวน (Persuasive Speech)

เป็นการพูดเพื่อโน้มน้าวให้กลุ่มผู้ฟังคล้อยตามเหตุและผลที่ตนเองยกมา ซึ่งเป็นลักษณะการพูดที่ต้องอาศัยศิลปะการเหนี่ยวนำให้ทุกคนคล้อยตามที่สูงยิ่ง

ผู้พูดจะต้องเป็นคนที่มีความมั่นใจในตนเองเป็นอย่างมาก และต้องมีความรู้สึกเห็นด้วยอย่างจริงใจกับเรื่องที่ตนพูดออกไป

2. การพูดแบบบอกเล่าหรือบรรยาย (Information or Instructive Speech)

ความมุ่งหมายของการพูดแบบนี้ก็เพื่อสร้างความเข้าใจให้เกิดขึ้นกับผู้เกี่ยวข้องต่างๆ เมื่อพูดออกไปแล้วใครจะฟัง ไม่ฟัง เข้าใจหรือไม่เข้าใจก็ไม่ว่ากัน

คนที่พูดแบบนี้ได้จะต้องเป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเรื่องที่พูดเป็นอย่างดี เพราะไม่เช่นนั้นแล้วข้อมูลต่างๆที่พูดออกไปจะไม่มีค่าแน่นอน

3. การพูดแบบบันเทิง (Recreate Speech)

การพูดแบบบันเทิงเป็นการพูดที่ใช้อารมณ์ขัน (Sense of Humor) ที่ต้องขบคิดอันหมายถึงการพูดด้วยความสนุกสนานว่าเรื่องและมีสาระชวนฟัง เป็นการพูดในงานรื่นเริงที่ไม่มีพิธีการอะไร เป็นการพูดให้เกิดความสนุกสนานที่ไม่หยาบคาย

หลักในการพูดควรปฏิบัติดังนี้

- 1) ลำดับเนื้อหาก่อน-หลัง
- 2) ไม่พูดวกกลับไปกลับมา
- 3) เน้นความสำคัญของสิ่งที่พูด
- 4) กระตุ้นผู้ฟังด้วยความเข้มข้นของเนื้อหา
- 5) ไม่พูดนอกประเด็นที่ไม่เกี่ยวข้องในลักษณะการพูดแบบเรื่อยเฉื่อย
- 6) ยกเหตุผลให้สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน
- 7) สรุปประเด็นให้ตรงเป้าหมายที่ต้องการ

ประเภทของการพูด

การพูดโดยทั่วไปนั้นแบ่งได้เป็น 4 วิธี (Methods) ใหญ่ๆด้วยกัน คือ

1. พูดโดยการอ่านจากการร่าง หรือจากต้นฉบับ (Read speech or reading from manuscript) การพูดโดยการอ่านจากร่างหรือต้นฉบับพิมพ์ไว้นี้ ส่วนใหญ่จะเป็นการพูดที่เป็นพิธีการ เช่น การเปิดอบรม ประชุม สัมมนา การกล่าวคำปราศรัย การกล่าวคำขวัญเนื่องในวันสำคัญต่างๆ ที่จะต้องอาศัยภาษาที่ได้รับการเรียบเรียงมาแล้วอย่างสละสลวย

โดยทั่วไปแล้วการพูดในลักษณะนี้จะไม่ค่อยน่าสนใจสำหรับผู้ฟัง เนื่องจากผู้พูดจะมัวพะวงต่อการอ่านข้อความในต้นฉบับร่างทำให้ขาดความเป็นธรรมชาติ และส่วนมากผู้พูดเองมักจะเกร็ง เพราะต้องก้มหน้าอ่านอยู่ตลอดเวลาไม่ค่อยมีโอกาสสบตากับผู้ฟัง บางครั้งอ่านพลาดไปก็ทำให้ผู้ฟัง อึดอัดรำคาญ

2. พูดโดยมิได้มีการเตรียมตัว (Impromptu Speech) การพูดแบบนี้เป็นการพูดแบบฉับพลันทันที ซึ่งนับว่าเป็นความกะทันหันฉุกเฉินทุก โดยที่ผู้พูดเองก็ไม่มีโอกาสได้ทราบเลยว่าตนเองจะต้องพูดอะไรบ้าง

การพูดโดยมิได้มีการเตรียมตัวนี้ ผู้พูดจะต้องตั้งสติให้มั่นคงและรวดเร็ว เพื่อจับประเด็นของผู้เชิญว่าเขาต้องการเชิญไปพูดเรื่องอะไร

เมื่อจับประเด็นเรื่องที่จะพูดได้แล้วก็ต้องจัดลำดับ สิ่งที่จะพูดไว้ในสมองแล้วกำหนดหัวข้อต่างๆไว้ในใจว่า จะเริ่มต้นทักทายอย่างไร หยิบจับประเด็นไหนขึ้นมากล่าวและจะสรุปได้อย่างไร ซึ่งเรื่องนี้ผู้พูดจะต้องอาศัยปฏิภาณไหวพริบมาผสมผสานกันกับสถานการณ์เฉพาะหน้าให้เหมาะสมเจาะจง ซึ่งมีผู้ที่เคยมีประสบการณ์มาแล้วสามารถจะพูดได้จับใจรื่นสรวย

สำหรับผู้ที่ยังไม่ชัดเจนเวลานัก ก็จงรวบรวมสติให้มั่นคงพยายามควบคุมอารมณ์อย่าให้ตื่นเต้นมากนัก แล้วรีบจัดลำดับประเด็นที่จะพูดให้เป็นระเบียบเช่นกัน

การพูดโดยมิได้มีการเตรียมตัวนี้ทุกคนมีโอกาที่จะได้พบเสมอ ดังนั้นในฐานะที่เป็นวิทยากรจะต้องเป็นผู้ที่มีหูตากว้างขวาง หมั่นศึกษาหาความรู้ เพื่อเก็บจับเรื่องราวต่างๆ ไว้เป็นความรู้รอบตัว เมื่อถึงคราวคับขันประสบการณ์เดิมและความรู้ที่สั่งสมไว้ก็จะพุ่งพรูออกมาเอง

คนที่พูดอย่างกะทันหันโดยมิได้เตรียมตัวมาพูด และสามารถพูดได้จับใจผู้ฟัง ถือว่าเป็นหนึ่งว่าการพูดแบบอื่นๆใน 4 แบบนี้

3. การพูดโดยวิธีท่องจำ (Memorized Speech) การพูดโดยวิธีท่องจำเป็นวิธีที่ลำบากที่สุด เพราะผู้พูดจะต้องเสียเวลากับการท่องจำเนื้อหาต่างๆ จำนวนมากมายนั้นให้ได้ทุกคำพูด

เมื่อท่องจำเนื้อหาได้หมดแล้วก็ต้องรีบพูดเพื่อให้จบลงอย่างรวดเร็ว ไม่เช่นนั้นจะทำให้ลืมนางวรรค บางประโยค ซึ่งเมื่อลืมนั้นเพียงประโยคเดียวก็ไม่สามารถพูดประโยคต่อไปได้ ทำให้พะวักพะวง และในที่สุดก็พูดวณไป วนมา หาเนื้อหาสาระไม่ได้

ข้อเสียของการพูดแบบท่องจำคือ ผู้พูดจะพูดด้วยความเลือนลอย ไม่กล้าสบตาผู้ฟัง นัยน์ตาของผู้พูดเองจะเหม่อลอยเพราะต้องคำนึงถึงคำพูดประโยคต่อไปอยู่ตลอดเวลา ทำให้บรรยากาศการพูดเต็มไปด้วยความอึดอัด และล้าเหลว

วิธีการพูดแบบนี้จัดว่า เป็นวิธีการพูดที่ไร้ประสิทธิภาพที่วิทยากรไม่ควรนำมาใช้เป็นแบบอย่างในการพูด

4. พูดด้วยความเข้าใจตามที่ได้จัดเตรียม (Extemporaneous Speech) การพูดด้วยความเข้าใจที่จัดเตรียมนี้ นับเป็นการพูดที่ดีที่สุดใน 4 วิธีที่กล่าวมา เพราะการพูดลักษณะนี้จะเป็นการพูดที่ออกมาจากจิตใจมีการเตรียมเนื้อหา ตั้งประเด็น มีแนวคิดหลักและมีบทสรุปที่มีเนื้อหาสาระตรงประเด็นตามที่ต้องการอย่างครบถ้วนสมบูรณ์

การพูดในแบบนี้ผู้พูดจะมีความเป็นธรรมชาติ มีลีลาการเคลื่อนไหวที่พลิ้วไหว สอดประสานเหมือนท่วงทำนองดนตรี ทั้งนี้เพราะผู้พูดมีความพร้อม มีความมั่นใจ การพูดลักษณะนี้เป็นแบบอย่างที่ดีของการพูดที่จะทำให้ประสบกับความสำเร็จได้อย่างงดงาม

“จะพูดจาปราศรัยกับใครนั้น
อย่างตะคังตะคอกให้เคืองหู
ไม่ควรพูดอ้ออึ้งถึงมึงกู
คนจะหลู่ลวงลามไม่ขามใจ



กิจกรรม 8.2 กิจกรรมทางสังคม(Social Activities)

ระยะเวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้ เข้าใจ และสามารถเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการทางสังคมได้

สถานที่ (Physical setting)ห้องอบรม มีโต๊ะวางอุปกรณ์

วัสดุอุปกรณ์ Leisure objects)

1. ชุดถอดสลัก 4 ชุด
2. Power point
3. Computer

วิธีดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้าอบรม และชี้แจงวัตถุประสงค์ของรายวิชาและแจ้งการเล่นเกมถอดสลัก
2. ผู้ดำเนินการแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมออกเป็น 4 กลุ่มเท่าๆกัน
3. ผู้ดำเนินการแจกอุปกรณ์ ชุดถอดสลัก กลุ่มละ 1 ชุด
4. ผู้ดำเนินการกำหนดเวลา 5 นาที ให้ผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มปรึกษาวางแผนร่วมกับถึงวิธีถอดสลักให้ได้มากที่สุด กติกาในการถอดสลักให้ปฏิบัติทีละคนใช้นิ้ว 2 นิ้ว คือ นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้ ในการถอดห้ามประกบอง ให้ถอดได้ที่ละชิ้น แต่ห้ามถอด 3 ชิ้น ที่อยู่บนสุดถ้าชุดถอดสลักฟังถือว่าจบเกมถอดสลักให้ได้มากที่สุดภายใน 10 นาที
5. ผู้ดำเนินการสรุปกิจกรรมเมื่อยุติเกม และบรรยายกิจกรรมทางสังคม
6. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่องกิจกรรมนันทนาการประเภททางสังคม

การวัดและประเมินผล

วัดจากการสังเกตพฤติกรรมและผลงานที่ทำร่วมกัน



กิจกรรมนันทนาการทางสังคม



กิจกรรมนันทนาการทางสังคม (Social Recreation)

ดังที่เข้าใจโดยทั่วไป มนุษย์เป็นสัตว์สังคมต้องการความรัก ความเข้าใจ และความสัมพันธ์ และการเป็นเจ้าของ ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการทางสังคมเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมโอกาส มนุษย์สัมพันธ์ ความเข้าใจ ความสามัคคีต่อเพื่อนมนุษย์

ความหมาย กิจกรรมนันทนาการทางสังคม คือ กิจกรรมที่เป็นกีฬาในสังคมของมนุษย์ในวาระและโอกาสต่างๆกัน เป็นการส่งเสริมคุณค่าของสังคมประชาธิปไตย ช่วยพัฒนาคุณภาพของสังคม เช่น การจัดเลี้ยงในบางครั้งบางคราว เพื่อความสนุกสนาน มีการร้องเพลง มีการเล่นเกมต่างๆ กิจกรรมในครอบครัว กิจกรรมในสังคมใหญ่ เช่น งานปาร์ตี้ งานเต้นรำ การประชุมพบปะสังสรรค์ต่างๆ โดยแบ่งเป็นกิจกรรมต่างๆดังนี้ กิจกรรมทางสังคม แบ่งเป็นกิจกรรมต่างๆดังนี้

1. เกมซึ่งมีความหลากหลายเช่น เกมกลุ่มสัมพันธ์ เกมสร้างสรรค์ เกมนันทนาการ เกมเบ็ดเตล็ด เกมการแข่งขัน เกมจินตนาการ ฯลฯ
2. ละครเพื่อเป็นการส่งเสริมกิจกรรมสังคม ละครช่วยในการเสริมสร้างการแสดงออกทางจินตนาการและความสนุกสนานเพลิดเพลินของชุมชน
3. ดนตรีเพื่อเป็นมหรสพ เพื่อการสร้างสรรค์ในกลุ่มคนและเป็นการระบายอารมณ์ สร้างความรัก ความเข้าใจ สร้างมิตร วัฒนธรรม และประเพณีในชาติและนานาชาติ
4. การเต้นรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ การลีลาศ การละเล่นพื้นเมือง เต้นรำ ประกอบจังหวะ ดนตรี การร้องเพลงคาราโอเกะ เป็นการเปิดโอกาสที่สังคมให้ชุมชนความสัมพันธ์ระหว่างประเทศทางสังคม
5. กีฬาเพื่อนันทนาการทางสังคม เป็นการส่งเสริมความสามัคคี การใช้เวลาว่างของสมาชิกเพื่อการสังคมและมนุษย์สัมพันธ์ สมรรถภาพทางกายและจิต
6. ศิลปหัตถกรรม ซึ่งมีประโยชน์ต่อชุมชน เช่น ชุมชนหนึ่งจะร่วมมือกันจัดเทศกาลศิลปหัตถกรรมของหมู่บ้านหรือชุมชน โดยใช้ศิลปหัตถกรรมเพื่อสื่อและกิจกรรมของชุมชน ตลอดจนเป็นมหรสพเทศกาลศิลปหัตถกรรมนานาชาติ
7. งานเลี้ยงสังสรรค์ การไปรับประทานอาหารออกบ้าน ปิกนิก งานปาร์ตี้เป็นกิจกรรมทางสังคมที่เสริมสร้างบรรยากาศครอบครัวและชุมชนให้อบอุ่นและสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน

กิจกรรม 8.3 นันทนาการพิเศษ(Special Events)

ระยะเวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์

ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการประเภทนันทนาการพิเศษ

วัสดุอุปกรณ์ (Leisure objects)

1. Computer
2. Power Point
3. กระดาษ, ปากกา
4. ข้อความตัวละครเกี่ยวกับประเพณีงานบวช (1. นาค 2. พ่อ นาค 3. แม่ นาค 4. คณะกลองยาว 5. คณะขบวนแห่นาค 6. คนถือหมอน 7. พระภิกษุ)

วิธีดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้าอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา
2. ผู้ดำเนินการกล่าวนำเกี่ยวกับนันทนาการพิเศษ
3. ผู้ดำเนินการให้ผู้เข้าอบรมจับสลากคนละ 1 ชิ้น แล้วแอบไปแต่งตัวให้เหมือนและตรงกับตัวละครที่จับได้ ให้เวลาหาอุปกรณ์ที่ง่าย ๆ ใช้เวลา 10 นาที
4. ผู้เข้าอบรมอธิบายให้ผู้เข้าอบรมได้ร่วมแสดงตามบทบาทที่ตนเองจับสลากได้ผู้ดำเนินการอ่านและดำเนินเรื่องประเพณีการบวชนาค
5. ผู้ดำเนินการให้คำชมเชยผู้แสดงได้ตามบทบาทต้องและสมบทบาท
6. ผู้ดำเนินการสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับกิจกรรมพิเศษ
7. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบ Power point เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ และประเภทของกิจกรรมพิเศษ หลักในการสอนหรือนำกิจกรรมนันทนาการพิเศษ

การวัดและประเมินผล

การสังเกตพฤติกรรมระหว่างการอ

กิจกรรมนันทนาการพิเศษ (Special activity)

ความหมายกิจกรรมนันทนาการพิเศษ หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นในโอกาสเทศกาลพิเศษอาจเป็นกิจกรรมเล่นตามความสนใจของคนในหมู่บ้านหรือชุมชนนั้นๆ มีการจัดเตรียมอาคาร สถานที่ เพื่อเปิดโอกาสให้คนในชุมชนได้มาร่วมกิจกรรม เปิดโอกาสให้บุคคลได้รู้จักสมาชิกใหม่สร้างมนุษยสัมพันธ์ร่วมกัน ทำงานเป็นทีม การจัดงานวันสงกรานต์ วันลอยกระทง วันคริสต์มาส วันตรุษจีนรวมทั้งกิจกรรมบนพิเศษของบุคคลในครอบครัว เช่น งานวันเกิด งานครบรอบวันแต่งงาน เป็นต้น กิจกรรมต่างๆมีดังนี้คือ

1. วันนันทนาการพิเศษ เทศกาลมหกรรมต่างๆ เช่นวันสงกรานต์ ลอยกระทง หรือเทศกาลศิลปะทัศนกรรม วันเกิดชุมชน เป็นต้น
2. นิทรรศการ เป็นการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจแก่ชุมชน เช่น งานอดิเรก การประกวดสิ่งประดิษฐ์ สัตว์เลี้ยง แสดงปี๋อื่นๆ
3. การแสดงบนเวที เช่น ละครส์ตว์ คอนเสิร์ต หรืออื่นๆ
4. การประกวดทักษะความสามารถ เช่น การจัดสวนดอกไม้ แข่งขันตกปลา ทำขนมเค้ก ประกวดนางงาม แข่งขันกินอาหารหรือผลไม้ แข่งขันจักรยานพื้นบ้าน หรืออื่นๆ
5. เทศกาลเดินรำ เทศกาลดนตรี เทศกาลศิลปะทัศนกรรม เทศกาลกินเจ เทศกาลกีฬาพื้นบ้านหรืออื่นๆ

กิจกรรม 8.4 อาสาสมัคร (Voluntary)

ระยะเวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าอบรมความรู้ เข้าใจ และสามารถเป็นผู้นำนันทนาการประเภทอาสาสมัครได้

สถานที่ ห้องประชุม

อุปกรณ์

1. กล่องใส่อุปกรณ์
2. สิ่งของจำนวน 50 ชิ้น
3. กระดาษ ปากกา
4. Computer
5. Power point

การดำเนินการ

1. ผู้ดำเนินการทักทายผู้เข้าอบรมและชี้แจงวัตถุประสงค์รายวิชา
2. ผู้ดำเนินการแบ่งผู้เข้าอบรมเป็น 4 กลุ่มเท่าๆกัน เตรียมเล่นเกม ล้วงความลับ
3. ให้แต่ละกลุ่มเตรียมส่งตัวแทนครั้งละคน วิ่งไปเปิดกล่องประจำกลุ่มและจำสิ่งของในกล่องที่วางไว้ห่างจากกลุ่ม 10 เมตรให้ได้มากที่สุด แล้ววิ่งกลับมาบอกเพื่อนในกลุ่มช่วยกันจดชื่อสิ่งของไว้ เปลี่ยนคนต่อไปวิ่งไปดูอีกรอบแล้วกลับมารายงานสลับคนไปดูทุกครั้ง ใช้เวลา 5 ที่แล้วนับจำนวนสิ่งของที่ไม่ซ้ำกัน สิ่งของในกล่องดังนี้ “ ปากกา ดินสอ ยางลบ นาฬิกา กำไล กระจังแปรง กล่องสบู่ ตุ๊กตา แพลตไดร์ กระจุม หมวก ปิ่น มีด ถุงเท้า กระจก ภูเขา พระเครื่อง แหวน ฯลฯ”
4. ผู้ดำเนินการสรุปผลการแข่งขัน และการอาสาของเพื่อนในกลุ่ม
5. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบสื่อ Power point เรื่องกิจกรรมนันทนาการประเภทอาสาสมัคร ผู้เข้าอบรมได้ร่วมแสดงตามบทบาทที่ตนเองจับสลากได้ผู้ดำเนินการอ่านและดำเนินเรื่องประเพณีการบวชนาค
6. ผู้ดำเนินการให้คำชมเชยผู้แสดงได้ตามบทบาทต้องและสมบทบาท
7. ผู้ดำเนินการสรุปเนื้อหาเกี่ยวกับกิจกรรมพิเศษ

8. ผู้ดำเนินการบรรยายประกอบ Power point เกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ และ ประเภทของกิจกรรมพิเศษ หลักในการสอนหรือนำกิจกรรมนันทนาการพิเศษ

การวัดและประเมินผล

การสังเกตพฤติกรรมระหว่างการอบรม



กิจกรรมนันทนาการบริการอาสาสมัคร (Voluntary)

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมในเรื่องคุณธรรม จริยธรรม การให้และการรับ การร่วมมือของชุมชน อันจะก่อให้เกิดความพึงพอใจ และการพัฒนาจิตใจของบุคคลและสังคม อาสาสมัครเป็นการให้บริการโดยปราศจากสินจ้าง รางวัล เป็นการเสริมสร้างทักษะ และการสร้างคุณภาพชีวิต การให้บริการของอาสาสมัคร เป็นการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ โดยอาศัยแรงงาน ความร่วมมือของกลุ่ม หน่วยงาน เอกชน ชุมชน และองค์กรธุรกิจ การค้า ที่จะต้องจัดบริการชุมชน ได้แก่

1. การพัฒนาชุมชน ได้แก่ วัด โรงเรียน สถานที่ราชการ โบราณสถาน และโบราณวัตถุ
2. ลูกเสือชาวบ้าน พัฒนาชุมชนหรือหมู่บ้าน
3. กีฬาที่จัดโดยสโมสร สมาคมกีฬา หรือสถาบันการศึกษา
4. งานศิลปะ จัดกิจกรรมศิลปะชุมชน การส่งเสริมศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน
5. นันทนาการนอกเมือง/กลางแจ้ง ช่วยส่งเสริมคุณค่าอาสาสมัคร การให้การรับ ผู้นำผู้
ตามที่ดี
6. องค์กร YMCA YWCA บ้านพักเยาวชน จัดกิจกรรมเพื่อบริการชุมชนในเมือง และ
นานาชาติ
7. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริม และประสานงานเยาวชนแห่งชาติ มีกิจกรรมพัฒนา
อาสาเยาวชนให้เกิดการพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์
8. ศูนย์เยาวชนส่งเสริมการพัฒนาเยาวชน และการบริหารอาสาสมัครแก่ชุมชน
9. โรงเรียนและสถาบันการศึกษา จัดชุมนุม ชมรม ฝึกอบรมนักเรียน นิสิต นักศึกษา ให้รู้จัก
กิจกรรม อาสาสมัคร บริการสังคม
10. สมาคมและมูลนิธิที่เป็นองค์กรเอกชน อาสาสมัคร จัดกิจกรรมอาสาสมัคร บริการชุมชน
สังคม เช่น สมาคมสตรี สภาสตรีแห่งชาติ มูลนิธิสายใจไทย เป็นต้น

ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายณรงค์ วิชัยรัตน์
วันเดือนปีเกิด	วันที่ 25 มิถุนายน พ.ศ. 2505
สถานที่เกิด	จังหวัดอุดรธานี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 111/35 หมู่ 1 ตำบลหนองไม้แดง อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี
ตำแหน่งหน้าที่การทำงาน	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชลบุรี

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2528	ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2548	การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา จาก มหาวิทยาลัยบูรพา
พ.ศ. 2560	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการกีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ