



การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถ  
ในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

THE DEVELOPMENT OF A RECREATION PROGRAM TO ENHANCING THE ABILITY TO  
ADVERSITY QUOTIENT OF STUDENT TEACHERS

ชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563

การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถ  
ในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู



ปฏิญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ  
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2563  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE DEVELOPMENT OF A RECREATION PROGRAM TO ENHANCING THE ABILITY TO  
ADVERSITY QUOTIENT OF STUDENT TEACHERS



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of DOCTOR OF PHILOSOPHY  
(Sport and Leisure Management)

Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University

2020

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถ

ในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

ของ

ชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ..... ประธาน

(รองศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ รัตนโรจนากุล) (กัลพฤกษ์ พลศรี)

..... ที่ปรึกษาร่วม ..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.สราวุธ ชัยวิจิต) (วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว)

..... ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อมลวรรณ วีระธรรมโม)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟູาอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู
ผู้วิจัย	ชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์
ปริญญา	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2563
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. ภาคภูมิ รัตนโรจนากุล
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ ดร. สราวุธ ชัยวิจิต
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อมลวรรณ วีระธรรมโม

การวิจัยนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาโปรแกรมและศึกษาผลของการนำโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟູาอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครูไปใช้ กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย 1 กลุ่มที่ใช้เก็บข้อมูล 2 กลุ่มทดลอง และ 3 กลุ่มขยายผล เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการ แบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟູาอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู (IOC อยู่ระหว่าง 0.8 - 1 และได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของ Cronbach เท่ากับ 0.85) และแบบประเมินความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อโปรแกรม ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) นิสิต/นักศึกษามีความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งกิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง มีความต้องการสูงที่สุดในระดับมาก โดยเฉพาะการฟังเพลง ชมคอนเสิร์ต ชมการแสดงมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด และการเล่นดนตรีและการร้องเพลงอยู่ในระดับระดับมากตามลำดับ 2) นิสิตกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยความสามารถหลังเข้าร่วมโปรแกรมในภาพรวม สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) นิสิตกลุ่มทดลองมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 4) นิสิตกลุ่มขยายผลมีค่าเฉลี่ยความสามารถหลังเข้าร่วมโปรแกรมในภาพรวม สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า หลังการใช้โปรแกรมนันทนาการส่งผลให้นิสิตวิชาชีพครูมีความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟູาอุปสรรคมากขึ้น 5) นิสิตกลุ่มขยายผลมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : โปรแกรมนันทนาการ, ความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟູาอุปสรรค, นิสิตวิชาชีพครู

Title	THE DEVELOPMENT OF A RECREATION PROGRAM TO ENHANCING THE ABILITY TO ADVERSITY QUOTIENT OF STUDENT TEACHERS
Author	CHAWAPONG METHEETHAMMAWAT
Degree	DOCTOR OF PHILOSOPHY
Academic Year	2020
Thesis Advisor	Associate Professor Dr. Parkpoom Ratanarojanakool
Co Advisor	Dr. Saravudh Chaividhit
Co Advisor	Assistant Professor Dr. Amonwan Werathammo

This research aims to develop a recreation program and study the effects of using the program to enhance the ability to Adversity quotient of student teachers. There were three sample groups for implementation; (1) data collection group; (2) implementation group; and (3) extended group. The tools used for data collection were questionnaires of organizing recreation activities, AQ evaluating form of student teachers (IOC were from 0.8 to 1 with Confidence Coefficient of Cronbach at 0.85) and satisfactory evaluation form of student teachers. The statistical analyses were percentage value, means, standard deviation and t-test. The research findings found the following: (1) the students desired to organize recreation activities at the most level with music and singing recreation activities at the highest demand overall, especially listening to songs, watching concerts and performance at the most level and playing music and singing songs were at more level consecutively; (2) students in the implementation group had a higher ability overall than before after participating in the program with a statistical significance at 0.05; (3) students in implemented group overall had the satisfaction towards the participation in the program at most level; (4) students in extended group overall had higher ability than before after having participated in the program with a statistical significance at 0.05, which summarized that student teachers had more AQs after having using the program; and (5) students in extended group were overall satisfied with participating in the program at the most level.

Keyword : Recreation program, Adversity quotient, Student teachers

## กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดีจากการกรุณาของคณาจารย์และด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ รัตนโรจนากุล ประธานควบคุมปริญญาานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.สรารุช ชัยวิชิต ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อมลวรรณ วีระธรรมโม กรรมการควบคุมปริญญาานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี นับตั้งแต่เริ่มดำเนินการจนสำเร็จ เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัลพฤกษ์ พลศรี ประธานกรรมการสอบปากเปล่า และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย รุ่งชันแก้ว กรรมการสอบปากเปล่า ที่กรุณาช่วยให้ปริญญาานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ดร.วิมลมาลย์ สมคะเน ดร.วณัฐพงศ์ เบญจพงศ์ ดร.รัชราวลี สว่างอรุณ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ ตรวจสอบ แก้ไข พร้อม คำแนะนำในการปรับปรุงเครื่องมือวิจัยให้มีความสมบูรณ์

ขอขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อิบรอฮีม ยี่สุนทรง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฉัตรกร คงชีวสกุล ดร.เกศนิชชา อาษา และขอบคุณนิสิต/นักศึกษาวิชาชีพครูคณะศึกษาศาสตร์ จากทั้ง 3 สถาบันที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย รวมถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องที่มีได้เอ่ยนาม

ขอขอบคุณ มหาวิทยาลัยทักษิณ ที่ให้การสนับสนุนทุนการศึกษาแก่ผู้วิจัย ได้ศึกษาต่อปริญญาเอกสาขาวิชาการจัดการกีฬา และนันทนาการ จนได้มีโอกาสได้ทำปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบคุณพี่ เพื่อน น้อง จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ ที่เป็นกำลังและแสดงความยินดีในความสำเร็จทุกๆความสำเร็จที่ผ่านมา รวมทั้งเพื่อนร่วมรุ่น ปรด.นันทนาการ พี่มด น้องเกด น้องแกน ดร.กีฟ และ Mr.Bang

ขอขอบคุณ คุณพ่อช่วง คุณแม่สุภาวดี เมธีธรรมวัฒน์ ผู้ให้กำเนิดที่คอยสอบถาม เป็นห่วง เป็นใย

ขอบคุณภรรยาที่รักคุณอุษณีย์ สวัสดิรักษา และลูกสาวน้องนิริน ผู้ที่คอยส่งรอยยิ้มให้ กำลังใจจนเกิดความฮึดสู้และสนับสนุนตลอดการดำเนินงานวิจัย และขอขอบพระคุณครู อาจารย์ที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาให้แก่ผู้วิจัยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

ชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ.....	ฏ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
1.แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการ.....	7
2.ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการ.....	12
3. แนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค.....	74
4. บริบทของคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ในเขตภาคใต้.....	83
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	89
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	95
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	96



ประชากร .....	96
กลุ่มตัวอย่าง.....	96
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	96
แผนการทดลอง .....	97
ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของนิสิตวิชาชีพครู .....	97
ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อ อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู .....	98
ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของแบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้ออุปสรรคของนิสิต วิชาชีพครู.....	99
ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถ ในการเผชิญและฟื้นฟ้ออุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู.....	100
ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของคู่มือการใช้โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้ออุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู.....	102
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	102
ขั้นตอนที่1 การศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพครูและการ ประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้ออุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู .....	102
ขั้นตอนที่2 การวิจัย ทดลองโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญ และฟื้นฟ้ออุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู.....	103
ขั้นตอนที่3 การขยายผลโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญ และฟื้นฟ้ออุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู.....	103
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	103
จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์.....	104
บทที่ 4 ผลการดำเนินการวิจัย .....	106

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	106
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	106
ตอนที่ 1 การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้น ฝ่าอุปสรรคของนิติวิชาชีพครู .....	107
ตอนที่ 2 ผลของการใช้โปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและ ฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิติวิชาชีพครู.....	115
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	118
ความมุ่งหมายของการวิจัย .....	118
วิธีดำเนินการวิจัย .....	118
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	119
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	124
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	125
สรุปผลการวิจัย .....	125
อภิปรายผลการวิจัย .....	128
ข้อเสนอแนะการวิจัย.....	131
บรรณานุกรม.....	133
ภาคผนวก.....	137
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ .....	135
ภาคผนวก ข แบบสอบถามความต้องการการจัดกิจกรรมสนับสนุนการ.....	138
ภาคผนวก ค แบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิติวิชาชีพครู... ..	143
ภาคผนวก จ แบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิติวิชาชีพครู.....	148
ภาคผนวก ฉ หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัย .....	153

ภาคผนวก จ คู่มือการใช้โปรแกรมเน้นหนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้  
อุปสรรคของนิติวิชาชีพครู..... 155  
ประวัติผู้เขียน..... 178



## สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 โปรแกรมเน้นหนทางการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของ นิสิตวิชาชีพครู 8 สัปดาห์.....	101
ตาราง 2 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ให้ข้อมูล.....	107
ตาราง 3 แสดงผลการประเมินความต้องการในการจัดกิจกรรมเน้นหนทางการ.....	108
ตาราง 4 แสดงผลการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู .....	110
ตาราง 5 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ.....	112
ตาราง 6 ผลการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมโปรแกรมการเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญ และฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู.....	113
ตาราง 7 ผลการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรค ก่อนและหลังจัดกิจกรรม การเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม.....	113
ตาราง 8 ผลการประเมินความพึงพอใจของนิสิตกลุ่มทดลองที่มีต่อโปรแกรม.....	114
ตาราง 9 ผลการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมโปรแกรมการเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญ และฟื้นฟ้อุปสรรคของนักศึกษาวิชาชีพครู.....	115
ตาราง 10 ผลการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรค ก่อนและหลังจัดกิจกรรม การเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรมของกลุ่มขยายผล.....	116
ตาราง 11 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษากลุ่มขยายผลที่มีต่อโปรแกรม.....	117

## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	6
ภาพประกอบ 2 ลักษณะนั้นหนาการ .....	10
ภาพประกอบ 3 ประเภทของโปรแกรมการให้บริการในองค์กรนั้นหนาการ .....	22
ภาพประกอบ 4 สาขาที่สำคัญของความสามารถในการเผชิญการผันผาอุปสรรค .....	75
ภาพประกอบ 5 ระดับของอุปสรรคความยากลำบาก .....	78
ภาพประกอบ 6 ความสัมพันธ์ระหว่าง AQ, I.Q. และ EQ. ต่อความสำเร็จในชีวิต .....	83
ภาพประกอบ 7 แสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัย .....	95
ภาพประกอบ 8 ขั้นตอนการวิจัย .....	105

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ภูมิหลัง

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 (2542) ซึ่งถือเป็นกรอบนโยบายหลักในการปฏิรูปการศึกษาของประเทศ มุ่งเน้นการพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (มาตรา6) แนวคิดดังกล่าวสรุปได้ว่า “เป็นการจัดการศึกษาเพื่อให้คนไทยเป็นคนดี เก่งและมีความสุข” นำไปสู่การกำหนดเป้าหมายในการจัดการศึกษาตามมาตรฐานการศึกษาแห่งชาติ ซึ่งเป็นข้อกำหนดเกี่ยวกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์และมาตรฐานที่ต้องการให้เกิดขึ้นในสถานศึกษาทุกแห่งและเพื่อใช้เป็นหลักในการเทียบเคียงสำหรับการส่งเสริมและกำกับดูแล ตรวจสอบ ประเมินผลและประกันคุณภาพการศึกษา

สภาพสังคมปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การปรับตัวเพื่อให้ทันกับสภาพการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง รวมทั้งวิกฤตทางธรรมชาติ ล้วนทำให้เกิดภาวะตึงเครียดได้ง่ายกับบุคคล ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม ทุกคนต่างมุ่งหมายเพื่อให้ได้มาซึ่งความสุขและความสำเร็จ การได้มาหรือพบกับสิ่งเหล่านี้ นักจิตวิทยาและนักวิชาการพบว่า ผู้ที่จะพบกับความสุขหรือประสบความสำเร็จได้ทั้งในหน้าที่การงาน ส่วนตัวหรือครอบครัวได้ จะต้องมีความฉลาดหรือเชาว์อย่างน้อย 6 ด้าน ที่เรียกว่า 6 Qs(Six Quotents) ได้แก่ IQ (เชาว์ทางปัญญา) EQ (เชาว์ทางอารมณ์) AQ (เชาว์แห่งความอดทน) MQ (เชาว์ทางคุณธรรมจริยธรรม) SQ (เชาว์ทางด้านจิตวิญญาณ) และ HQ (เชาว์ทางด้านสุขภาพ)(สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2552)

ความสำเร็จของแต่ละบุคคลนั้นไม่ได้เกิดขึ้นโดยง่าย ต้องใช้ความพยายามเป็นอย่างมาก เพราะทุกคนต่างก็มุ่งหวังในสิ่งเดียวกันทำให้ต้องแข่งขันเพื่อจะประสบความสำเร็จ มีหลายคนที่มีสมหวัง และก็มีหลายคนที่มีผิดหวัง สิ่งที่ต้องมีนอกจาก IQ และ EQ แล้วนั้นยังต้องมี AQ ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สำคัญในสังคมที่ต้องการทักษะในการแก้ไขปัญหา เพราะถ้าเรียนเก่งแต่ไม่อดทนแก้ปัญหา ชีวิตก็อาจจะลำบากได้

โลกในวันนี้ถูกพัฒนาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่มีผลมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรม นักเรียนควรมีความพร้อมรับมือกับเทคโนโลยี โดยผู้ที่จะสร้างความพร้อมให้กับเยาวชน คือ ผู้ที่เกี่ยวข้อง สัมพันธ์กันไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ผู้ปกครองและคุณครู ซึ่งบุคคลเหล่านี้ก็ไม่สามารถบอกได้ว่าเมื่อไหร่นักเรียนจะมีความพร้อม ไม่สามารถกำหนดเป็นช่วงเวลาตายตัวได้ว่า

เมื่อไหร่นักเรียนถึงจะสามารถรับมือกับสิ่งต่าง ๆ ที่ร้ายล้อมรอบตัวเขา ไม่สามารถรู้ได้ว่าเมื่อไหร่เขาจะมีความพร้อมที่จะสามารถจัดการกับชีวิตของเขาได้ด้วยตนเอง แต่สิ่งที่ทำได้คือการให้ทักษะที่จะช่วยให้นักเรียนมีความพร้อม เพื่อที่จะเติบโตได้อย่างมั่นคง และเข้มแข็ง นั่นคือ ทักษะในศตวรรษที่ 21 (BritishCouncil.2562) ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ 1.ทักษะด้านวิชาการเบื้องต้นหรือความรู้พื้นฐาน และ 2.ทักษะด้านความสามารถเฉพาะตัว ซึ่งในทักษะที่ 2 ทักษะด้านความสามารถเฉพาะตัว นี้เองที่ช่วยให้นักเรียนมีความสามารถ แก้ไขปัญหา ได้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน มีความสามารถในการแข่งขันกับคนอื่นได้ มีทักษะในการสื่อสารและการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น จากบทความวิชาการขององค์การ ยูนิ เซฟของประเทศไทย (อิวัจ เดลานี, 2562) ได้สนับสนุนเพิ่มความพร้อมของระบบการพัฒนาบุคลากรทางการศึกษาและความเชื่อมั่นของครูที่จะปฏิบัติตามแนวทางใหม่เป็นเรื่องที่สำคัญต่อความสำเร็จ ในการนำหลักสูตรที่เน้นการพัฒนาสมรรถนะที่เรียน ไปปฏิบัติอีกด้วย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2547, อ้างถึงใน สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2551) กล่าวว่า การพัฒนาครูผู้สอนจำเป็นต้องพัฒนาให้ครูมีจิตวิทยาในการดูแลช่วยเหลือพัฒนานักเรียนตามธรรมชาติและศักยภาพ โดยพัฒนาให้ครูรู้และเข้าใจธรรมชาติค้นพบความสามารถพิเศษของเด็กแต่ละคน อีกทั้งยังต้องพัฒนาครูให้มีจิตวิญญาณแห่งความเป็นครู เพื่อให้ครูเกิดความรักและความศรัทธาในวิชาชีพครู ซึ่งหมายรวมถึงการปฏิบัติตนเป็นแบบอย่าง มีความเป็นกัลยาณมิตรและเมตตาต่อศิษย์ เข้าใจในความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ และมีความมุ่งมั่นพัฒนาให้เต็มตามศักยภาพ การศึกษาที่มีคุณภาพจะเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ของนักเรียนไปอย่างสิ้นเชิงและบทบาทของครู และอาจารย์ ก็ต้องเปลี่ยนไป ครูต้องเปลี่ยนจุดเน้นจากการสอนไปเป็นเน้นที่การเรียนรู้ของนักเรียน เปลี่ยนบทบาทตนเองจากครูสอนไปเป็นครูฝึก หรือผู้อำนวยการความสะอาดในการการเรียนรู้

โปรแกรมเน้นหนทางการจะเป็นการใช้กิจกรรมเน้นหนการ 11 ประเภทมาใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะที่ต้องการเสริมสร้าง ซึ่ง เอดกินตัน และคณะ (Edginton, Hudsun, และ Scholl, 1995) ได้กล่าวว่าโปรแกรมเน้นหนการเป็นส่วนสำคัญในการศึกษาเนื่องจากเป็นพื้นฐานนำไปสู่ความสำเร็จเพราะโปรแกรมจะช่วยให้เพิ่มศักยภาพ และตอบสนองความต้องการและที่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีความหมาย Edginton et al. (2002) กล่าวถึงลักษณะของเน้นหนการไปในทิศทางลักษณะของความคิด ที่ให้ความสำคัญกับการคำนึงถึงความแตกต่างของบุคคลไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม ชุมชน และองค์กร รวมไปถึงความรู้สึกต่อกิจกรรมในเวลาว่างมาจากภายในระดับของความรู้สึกและจิตใจของบุคคล หรือต่อสถานการณ์

ทางสังคม รวมไปถึงบริบททางวัฒนธรรมที่บุคคลนั้นดำรงอาศัยอยู่ ทั้งนี้ โดยใช้กิจกรรมนั้นทดแทนการประเภทชนิดต่าง ๆ เป็นสื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือ พัฒนาจิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญาและร่างกาย สอดคล้องกับที่ ฟอง เกิดแก้ว (2532) กล่าวว่ากิจกรรมนั้นทดแทนการเป็นกิจกรรมที่มีความใกล้ชิดกับการพลศึกษา มาก สามารถพัฒนาบุคคลด้วยกิจกรรมนั้นทดแทนการให้เป็นบุคคลที่มีสุขภาพกายและจิตใจดีมีประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างมีความสุข เพราะเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานผ่อนคลายตึงเครียดทั้งตนเอง และเพื่อนร่วมงานหรือร่วมกิจกรรม

ผู้วิจัยเห็นความสำคัญและความเชื่อมโยงของความฉลาดหรือเชาว์ต่างๆ โดยใช้โปรแกรมนั้นทดแทนการในการพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคหรือเชาว์แห่งความอดทนอดทน เป็นผู้ที่สามารถเผชิญกับปัญหา ฟันฝ่าอุปสรรคโดยไม่ย่อท้อ สามารถที่จะพลิกวิกฤตให้เป็นโอกาสได้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงต้องการทำวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมนั้นทดแทนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

### **ความมุ่งหมายของการวิจัย**

1. เพื่อพัฒนาโปรแกรมนั้นทดแทนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู
2. เพื่อศึกษาผลของการนำโปรแกรมนั้นทดแทนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครูไปใช้

### **ความสำคัญของการวิจัย**

1. สถาบันผลิตครูได้นำสารสนเทศด้านความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ไปวางแผนในการพัฒนานิสิต/นักศึกษาให้มีทักษะที่ยั่งยืนและเป็นครูมืออาชีพ
2. สถาบันผลิตครูสามารถนำโปรแกรมและคู่มือไปใช้ในการพัฒนานิสิต/นักศึกษาวิชาชีพครูให้มีทักษะด้านการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค

### **ขอบเขตของการวิจัย**

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ที่มุ่งเน้นศึกษาโปรแกรมนั้นทดแทนการเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู โดยมีขอบเขตการวิจัยดังนี้

#### **1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**



## ประชากร

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิต/นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 หลักสูตรวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์/ครุศาสตร์ จากสถาบันอุดมศึกษาเขตภาคใต้ตอนล่าง จำนวน 3 สถาบัน ดังนี้ 1) มหาวิทยาลัยทักษิณ จำนวน 359 คน (กลุ่มภารกิจทะเบียนนิสิตและบริการการศึกษา) 2)มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 243คน (สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน) และ 3)มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 195 คน (กองบริการการศึกษา) รวมทั้งสิ้น 797 คน

## กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการตอบแบบสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการ และแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค กำหนดขนาดโดยใช้ตารางเครจซี่ และมอร์แกน (Krejci & Morgan, 1970) ได้จำนวน 260 คน และใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจงโดยการกำหนดคุณสมบัติ ได้กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย มหาวิทยาลัยทักษิณ 180 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา 40 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา 40 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จากการสุ่มแบบเจาะจงโดยการกำหนดคุณสมบัติ ได้แก่ นิสิตวิชาชีพครูชั้นปีที่ 3 จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ จำนวน 60 คน

3. กลุ่มขยายผลการใช้โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จากการสุ่มแบบเจาะจงโดยการกำหนดคุณสมบัติ ได้แก่ นักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 30 คน

## 2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

ตัวแปรตาม

1) ความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของ Stoltz 4 ด้าน ประกอบด้วย 1.การควบคุม (control) 2. การมองหาสาเหตุ (Origin) 3. ความรับผิดชอบ (Ownership) 4. ความเข้าใจ (Reach) และ 5. ความอดทน (Endurance)

2) ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค (Adversity Quotient) หมายถึง กระบวนการทางความคิดที่มีต่อการตอบสนองกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่มีความรู้สึกเป็นอุปสรรค เป็นผลให้เกิดความตระหนักและมีแนวคิดต่อสู้เพื่อผ่านกับอุปสรรคทั้งในปัจจุบันและอนาคต สำหรับการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 5 ด้านคือ

1.1 ด้านการควบคุม หมายถึง ความสามารถในการควบคุมสถานการณ์

1.2 ด้านการมองหาสาเหตุ หมายถึง ค้นหาสาเหตุของปัญหาจนสามารถหาวิธีการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

1.3 ด้านความรับผิดชอบ หมายถึง ความรับผิดชอบในการแก้ไขปัญหาโดยไม่ผลึกความรู้สึกรับผิดชอบให้ผู้อื่น

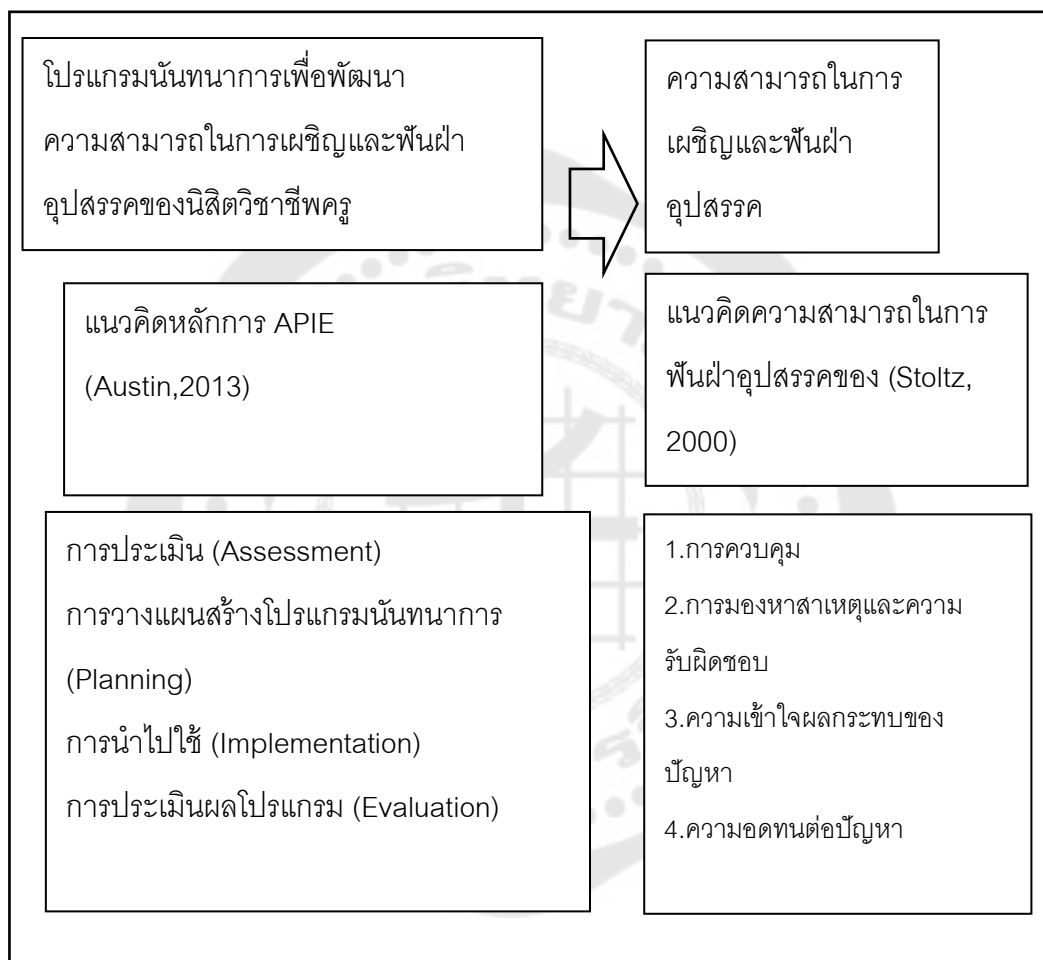
1.4 ด้านความเข้าใจ หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ผลกระทบของปัญหาที่เกิดขึ้นต่อการดำเนินชีวิต

1.5 ด้านความอดทนหมายถึง ความสามารถในการรับมือกับความยืดเยื้อของปัญหา

2. โปรแกรมเน้นหนักการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู หมายถึง กิจกรรมที่ออกแบบมาจากการสอบถามความต้องการจัดกิจกรรมเน้นหนักการ ตามหลักการของการจัดโปรแกรมเน้นหนักการ ประกอบด้วย การประเมิน (Assessment) การวางแผน สร้างโปรแกรม เน้นหนักการ (Planning) การนำไปใช้ (Implementation) การประเมินผลโปรแกรม (Evaluation) ร่วมกับหลักการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์อย่างเป็นระบบ (Six Key Elements of Situated Activity System) ไว้ให้นิสิตวิชาชีพครูได้พัฒนาความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค 5 ด้าน โดยใช้ในช่วงเวลาว่างของนิสิต/นักศึกษา และกำหนดเป็นคู่มือที่มีองค์ประกอบ 5 ประการ ได้แก่ 1) หลักการ 2) จุดมุ่งหมาย 3) บทบาท และวิธีการของนิสิต/นักศึกษาวิชาชีพครูในการใช้โปรแกรม 4) กิจกรรมเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู 5) การประเมินผลการเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

3. นิสิตวิชาชีพครู หมายถึง นิสิต/นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 หลักสูตรวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์/ครุศาสตร์ จากสถาบันอุดมศึกษาเขตภาคใต้ตอนล่าง จำนวน 3 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยทักษิณ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา และมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษา แนวคิด ทฤษฎี เอกสารประกอบการวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ ผู้นำนันทนาการชั้นปฏิบัติการ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า และรวบรวม มีดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการ
2. ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการ
  - 2.1 ความหมายและความสำคัญของโปรแกรมนันทนาการ
  - 2.2 หลักการสร้างโปรแกรมนันทนาการ
  - 2.3 โปรแกรมการให้บริการของหน่วยงานบริการนันทนาการ
  - 2.4 ประเภทของโปรแกรมการให้บริการนันทนาการ
  - 2.5 การจัดกิจกรรมตามสถานการณ์
  - 2.6 องค์ประกอบของการจัดโปรแกรมนันทนาการ
  - 2.7 การประเมินโปรแกรม
3. แนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรค
4. บริบทของสถาบันผลิตครูในเขตภาคใต้ตอนล่าง
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการ

Edginton และคนอื่นๆ (1995). และ Edginton, Hudson, และ Scholl (2002) กล่าวถึงลักษณะของนันทนาการไปในทิศทางลักษณะของความคิด ที่ให้ความสำคัญกับการดำเนินถึงความแตกต่างของบุคคลไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม ชุมชน และองค์กร รวมไปถึงความรู้สึกร่วมกิจกรรมในเวลาว่างมาจากภายในระดับของความรู้สึกร่วมและจิตใจของบุคคล หรือต่อสถานการณ์ทางสังคม รวมไปถึงบริบททางวัฒนธรรมที่บุคคลนั้นดำรงอาศัยอยู่ ซึ่งในปี 1995 Edginton และคณะ ได้อธิบายไว้ในหนังสือ Leisure and Life Satisfaction Foundational Perspectives ประกอบด้วย 5 ประเภท คือนันทนาการเกี่ยวข้องกับเวลา (Leisure as time) นันทนาการเป็นกิจกรรม (Leisure as Activity) นันทนาการพัฒนาระดับของจิตใจ (Leisure as State of Mind) นันทนาการเป็นแนวคิดองค์รวม (Leisure Holistic Concept) และ นันทนาการเป็นสัญลักษณ์ทางสังคม (Leisure as Symbol of social Status) ต่อมา Edginton และคณะ ได้ขยายความคิดของ

ลักษณะนันทนาการออกเป็น 8 ประเภทในหนังสือชื่อเดียวกันในการ พิมพ์ครั้งที่ 3 โดยเพิ่มเติมคือนันทนาการช่วงเวลาที่สำคัญ (SeriousTime) นันทนาการเป็นเครื่องมือทางสังคม (Leisure as Social instrument) และ นันทนาการเป็นการป้องกันสิทธิประโยชน์ของบุคคล (Leisure as anti-utilitarian<sup>1</sup>) ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. นันทนาการมีความเกี่ยวข้องกับเวลา (Leisure as time) ประกอบด้วย เวลาในการทำงาน เวลาแห่งอิสระซึ่งนันทนาการจะเน้นไปสู่การเลือกกิจกรรมสำหรับเวลาแห่งความรู้สึกอิสระให้ความสำคัญกับการพักผ่อนไปสู่การพัฒนาตนเอง

2. นันทนาการเป็นกิจกรรม (Leisure as Activity) ซึ่งกิจกรรมนั้นจะให้ความรู้สึกแตกต่างจากกิจกรรมในชีวิตทั่วไป เช่น กิจกรรมการทำงาน กิจกรรมการดำรงชีพอื่น ทั้งนี้กิจกรรมนั้น จะส่งเสริมคุณภาพชีวิตและไม่ขัดต่อวัฒนธรรมสังคม เช่น การผ่อนคลาย การเติมพลังของชีวิต ลดความเครียด ทำให้ประสบผลสำเร็จในชีวิต ซึ่งกิจกรรมนี้แบ่งได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

2.1 นันทนาการเป็นการนำกิจกรรมมาใช้

2.2 นันทนาการกิจกรรมที่มีการจัดการอย่างเป็นระบบที่ชัดเจนง่ายต่อการปฏิบัติ และเหมาะสมกับบุคคล

3. นันทนาการเป็นการพัฒนาระดับของจิตใจ (Leisure as State of Mind) เมื่อบุคคลใช้เวลาว่างจนเลือกใช้นันทนาการ โดยนันทนาการเองเป็นแกนหลักสำคัญไปสู่เจตคติทางบวกจึงเป็นผลให้เกิดประสบการณ์ที่พึงพอใจ โดยนันทนาการสามารถฟื้นฟูสภาพทางจิต โดยการใช้เวลาว่างเพิ่มโอกาสสำหรับประสบการณ์ สามารถลดความเครียดและความวิตกกังวล เป็นผลให้ลดมุมมองทางลบจากการทำงาน

4. นันทนาการเป็นสัญลักษณ์ทางสังคม (Leisure as Symbol of Social Status) โดยนันทนาการเป็นลักษณะแสดงถึงค่านิยมทางสังคม และสะท้อนการดำรงชีวิต คือ การละเล่น การช้อปปิ้ง เป็นต้น ซึ่งเป็นระดับคุณค่าของสังคมนั้นๆ เป็นการบ่งบอกลักษณะทั่วไปของเศรษฐกิจสังคมจากการใช้ทรัพยากรในชุมชน ในการบริหารบุคคลและทรัพยากร รวมไปถึงการบูรณาการ การสร้างสรรค์ การเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิต

5. นันทนาการเป็นเครื่องมือทางสังคม (Leisure as Social instrument) กล่าวได้ว่า นันทนาการสามารถทำให้บุคคล ชุมชน สังคมดำรงชีวิตได้อย่างเกิดสมดุลและปกติสุข โดยเป็นการประสานให้เกิดความกลมกลืนระหว่างบุคคลในชุมชนไปในทางที่ดีโดยทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันในชุมชน ซึ่งส่งผลไปสู่ความร่วมมือกันในด้าน เศรษฐกิจ การเมือง กรอบของสังคม และอุดมคติ

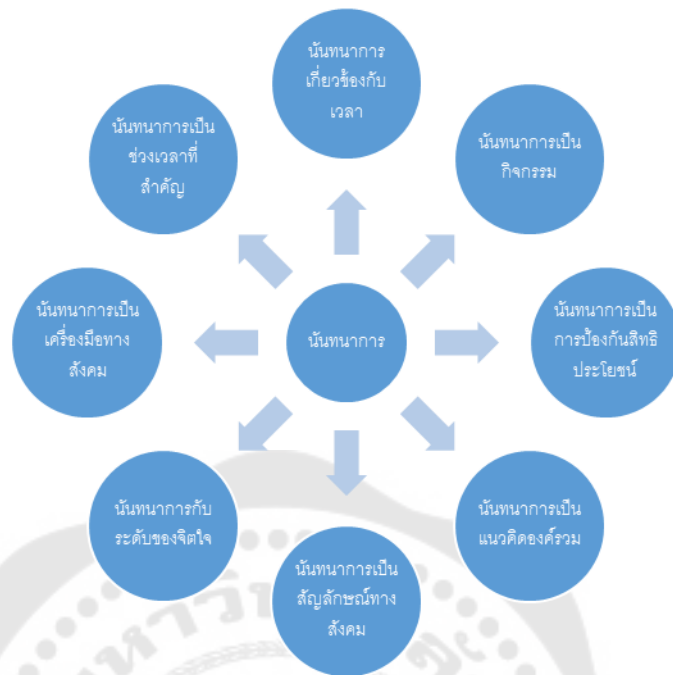
ให้เกิดความประสานกันได้อย่างลงตัวในชุมชน ในทางกลับกันนั้นการนำนันทนาการมาเป็นเครื่องมือทางสังคมจะต้องคำนึงถึงลักษณะเฉพาะของชุมชน

6. นันทนาการเป็นการป้องกันสิทธิประโยชน์ของบุคคล (Leisure as anti-utilitarian<sup>1</sup>) นันทนาการเป็นการทำกิจกรรมในเวลาว่างที่ขึ้นอยู่กับความสนใจของมนุษย์และความสนใจของคนในชุมชน ดังนั้นจึงเกิดปรัชญาตามแนวคิด การป้องกันสิทธิประโยชน์ขึ้นคือนันทนาการจะเป็นหลักฐานที่สำคัญหนึ่ง ที่มาจากค่าในนิยมจนกลายเป็นสัญลักษณ์ กระบวนการคิดเฉพาะตัวของคนในชุมชนและเป็นการติดต่อถึงวัฒนธรรมชุมชน

7. นันทนาการเป็นแนวคิดองค์รวม (Leisure Holistic Concept) โดยพิจารณาจากความเข้าใจ ในการจัดเตรียมพื้นฐานทางนันทนาการ เพื่อรวบรวมแนวคิด และช่วยให้เข้าใจการเข้าร่วมนันทนาการได้อย่างชัดเจน ในความเป็นธรรมชาติของงานและเทคโนโลยีร่วมสมัยของสังคมในปัจจุบัน

8. นันทนาการเป็นช่วงเวลาสำคัญ (Serious Leisure) กล่าวได้ว่าเมื่อมนุษย์ได้มีประสบการณ์ต่อการใช้ชีวิตบนทางเลือกระหว่างชีวิตการทำงานและชีวิตที่จะใช้นันทนาการเมื่อมนุษย์ได้มีโอกาสใช้ชีวิตเกี่ยวข้องกับนันทนาการแล้ว สาเหตุของการใช้ชีวิตนอกเหนือจากการทำงานคือมาใช้ช่วงเวลาของนันทนาการซึ่งเป็นผลมาจากแต่ละบุคคลดังนี้ ความรู้ ทักษะความเข้าร่วมกิจกรรม และประสบการณ์ ที่ช่วงเวลาที่สำคัญนี้จะนำไปพัฒนาปัจจัยที่กล่าวมาและนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่านันทนาการมีลักษณะตามแนวคิดของ Edginton และคนอื่น ๆ (1995) และ Edginton และคนอื่น ๆ (2002) ซึ่งสามารถแสดงเป็นแผนภาพได้ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 2 ลักษณะนันทนาการ

ที่มา : Edginton และคนอื่น ๆ (2002)

นอกจากนี้ นักวิชาการด้านนันทนาการของไทยคือ สุวิมล ตั้งสัจจงณ์ (2541) ได้กล่าวถึงลักษณะของนันทนาการในแนวคิดที่แตกต่างออกไปโดยเสนอลักษณะของนันทนาการที่ไปสู่การพัฒนาด้วยตนเอง โดยกล่าวว่า นันทนาการเป็นกระบวนการพัฒนากิจกรรมเพื่อการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และพัฒนาความสุขใจอย่างสร้างสรรค์ เป้าหมายของนันทนาการลักษณะนันทนาการมีดังต่อไปนี้

1. สร้างความภูมิใจในและการเห็นคุณค่าตนเองให้กับมนุษย์ด้วยการปรับปรุงสภาพจิตใจและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมให้เป็นบุคคลที่สามารถใช้ชีวิตร่วมกับสังคมได้ดีและกระตือรือร้นในชีวิต
2. พัฒนาร่างกายด้วยการรักษาระดับสมรรถภาพทางกายของบุคคลปกติ รวมไปถึงผู้ที่มีความบกพร่องทางกายให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม
3. พัฒนาความสนใจในกิจกรรมในเวลาว่างได้อย่างเหมาะสมกับบุคคล สิ่งแวดล้อม และความเป็นไปได้ของบุคคลนั้นๆ

นันทนาการ เป็นกิจกรรมที่กระทำในยามว่างที่กระทำด้วยความสมัครใจ และมีความพึงพอใจ โดยกิจกรรมนั้นไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี สังคมและวัฒนธรรม โดยผลที่ได้รับจากการทำกิจกรรมนันทนาการจะก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี อีกทั้งยังเป็นพลังในการขับเคลื่อนในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคมด้วยกิจกรรมนันทนาการ แบ่งเป็น 11 ประเภท (กรมพลศึกษา, 2557) ได้แก่

ศิลปหัตถกรรม (Art and Crafts) เป็นกิจกรรมประเภทการปั้น การวาดเขียน กิจกรรมต่างๆ ที่ใช้มือประดิษฐ์สิ่งของขึ้นมา อันทำให้เกิดความเพลิดเพลินบันเทิงใจ

เกมและกีฬา (Games and Sports) กิจกรรมประเภทกีฬานี้ เป็นกิจกรรมที่นิยมกันแพร่หลายและเป็นกิจกรรมนันทนาการที่ให้ประโยชน์มากที่สุดแก่ผู้เข้าร่วม กิจกรรมประเภทนี้แบ่งได้ 2 ประเภท คือ กีฬากลางแจ้ง ได้แก่ เกมกีฬาที่ใช้สนามกลางแจ้งและเล่นกลางแจ้ง เช่น ฟุตบอล รักบี้ ฯลฯ กีฬาในร่ม มักเล่นในห้องนันทนาการ โรงยิมเนเซียมหรือในร่ม เช่น เทเบิลเทนนิส บาสเกตบอล วอลเลย์บอล แบดมินตัน เป็นต้น

การเต้นรำ (Dances) กิจกรรมการเคลื่อนไหวต่างๆ ที่ใช้จังหวะดนตรี เป็นกิจกรรมที่ให้ความสนุกสนาน ให้ความเพลิดเพลิน ซึ่งถือว่าเป็นนันทนาการ เช่น การเต้นรำพื้นเมือง รำไทย กิจกรรมเข้าจังหวะ และลีลาศ เป็นต้น

การละคร (Drama) การแสดงต่างๆ ที่เป็นไปในแบบของการละคร จะบนเวทีหรือไม่ก็ตาม ผู้เล่นและผู้ดูได้รับความเพลิดเพลินก็จัดว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการ เช่น ละครที่เล่นทุกแห่ง ภาพยนตร์โทรทัศน์ ละครกรรมศิลป์ ไซน หนังสติ๊ก มโนราห์ ลิเก หุ่นกระบอก การแต่งตัวแฟนซี ฯลฯ

งานอดิเรก (Hobby) งานอดิเรกเป็นกิจกรรมนันทนาการ ที่สำคัญแขนงหนึ่ง คือ เป็นสิ่งที่ช่วยให้การดำเนินชีวิตประจำวันของคนมีความสุขเพลิดเพลิน สำหรับเด็กควรได้รับการฝึกหัดให้รู้จักประกอบกิจกรรมนี้ ทั้งในโรงเรียนและที่บ้าน ช่วยสนับสนุน งานอดิเรกแบ่งได้ 3 แบบคือ

แบบงานเก็บสะสม คือ ใช้เวลาว่างในการเก็บสะสมสิ่งของต่างๆ เช่น สะสมแสตมป์ ใบไม้สี รูปภาพ ภาพวาด ภาพโบราณวัตถุ เหรียญที่ระลึก ธนบัตรเก่าๆ เครื่องลายคราม ฯลฯ

แบบงานทำประดิษฐ์ คือ ใช้เวลาว่างในการสร้างสรรค์ประดิษฐ์สิ่งต่างๆ เช่น ที่รองจาน ดอกไม้ไฟ โป๊ะตะเกียง

แบบงานกิจกรรมในครัวเรือน คือ ใช้เวลาว่างในการปลูกพืชผักสวนครัว เลี้ยงกล้วยไม้ เลี้ยงสัตว์ ฯลฯ



การดนตรี และร้องเพลง (Music and Singing) กิจกรรมดนตรีทุกชนิดเป็นเครื่องปลอบประโลมใจให้เพลิดเพลิน สนุกสนาน และความบันเทิงแก่ผู้เล่นและผู้ฟัง จะเป็นดนตรีสากล ดนตรีไทย ฯลฯ และรวมถึงการร้องเพลงเดี่ยว การร้องเพลงหมู่ เพลงพื้นบ้าน เพลงไทย เพลงสากล เพลงร่ำวง ลำตัด เพลงฉ่อย ฯลฯ

กิจกรรม กลางแจ้ง/ นอกเมือง (Outdoor Recreation) เนื่องจากในเมืองมีคนอยู่หนาแน่น ที่พักผ่อนหย่อนใจไม่เพียงพอ ฉะนั้นกิจกรรมกลางแจ้งนอกสถานที่ ชมภูมิประเทศ ศึกษารวมชาติ ทำให้มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น และเป็นการเพิ่มความรู้ให้แก่กิจกรรมนี้ได้แก่ ยิงนก ตกปลา ล่าสัตว์ ว่ายน้ำ เทียวชมป่าไม้ สัตว์ป่า เทียววนอุทยาน เดินเล่น เดินทางไกล ฯลฯ

วรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน) (Reading, Speaking and Writing) กิจกรรมการอ่าน พูด เขียน ในเวลาว่างทำให้เกิดประโยชน์ ให้มีความรู้ ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน เช่น กิจกรรมการพูดคุย สนทนา ได้วาทะ การปาฐกถา กิจกรรมการอ่าน การอ่านหนังสือพิมพ์ หนังสือต่างๆ กิจกรรมทางการฟัง ฟังวิทยุ ฟังอภิปรายได้วาทะ ฯลฯ กิจกรรมทางการเขียน เขียนบทความ นวนิยาย นิทาน

กิจกรรมทางสังคม (Social Recreation) กิจกรรมนันทนาการทางสังคม ได้แก่ กิจกรรมนันทนาการหลายประเภทที่กลุ่มคนได้ร่วมกันประกอบขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายอย่างเดียวกัน จึงได้ร่วมประกอบกิจกรรมนันทนาการชนิดนั้นเพื่อสังคม เช่น การประชุมพบปะสังสรรค์ การสมาคมสโมสร การรับประทานเลี้ยงในโอกาสต่างๆ ฯลฯ

กิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ (Special Event) ได้แก่ กิจกรรมที่มีการเล่นเป็นครั้งคราว แต่เป็นกิจกรรมตามประเพณีของท้องถิ่นที่ประชาชนทั่วไปปฏิบัติกัน เช่น งานวันขึ้นปีใหม่ งานวันตรุษสงกรานต์ งานเทศกาลประจำท้องถิ่น กิจกรรมทางศาสนา เช่น ทอดกฐิน ทอดผ้าป่า กิจกรรมพิเศษจัดให้มีขึ้นเพื่อให้ประชาชนในท้องถิ่นได้พักผ่อนหย่อนใจ สนุกสนาน และทำบุญด้วย

การบริการอาสาสมัคร (Voluntary Service) ได้แก่ กิจกรรมที่บุคคลสมัครใจเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ และเป็นกิจกรรมที่บริการอาสาสมัครแก่กลุ่มคนหรือชุมชน เพื่อประโยชน์ส่วนรวม เช่น กิจกรรมค่ายอาสาสมัคร การบำเพ็ญประโยชน์สาธารณสถาน การพัฒนาชุดลดอุบัติเหตุ การปลูกป่า ฯลฯ

## 2. ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการ

### 2.1 ความหมายและความสำคัญของโปรแกรมนันทนาการ

ทอร์ไคด์เซน (Torkildsen, 2005) กล่าวว่าโปรแกรมเน้นหนทางการถือว่เป็นสิ่งสำคัญที่สุดของหน่วยงานด้านการใช้เวลาว่างและพักผ่อนหย่อนใจ ทุกสิ่งทีเกี่ยวกับบริการและหน่วยงานซึ่งได้แก่ สิ่งอำนวยความสะดวก วัสดุอุปกรณ์ บุคลากร งบประมาณ การตลาด ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม กำหนดการ และการบริหาร จะทำให้มั่นใจว่าประโยชน์มีโอกาสได้รับบริการที่น่าพอใจจากการจัดทำแผนการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างทีจะเอื้อต่อโอกาสต่างๆ โดยกระบวนการวางแผนทีมุ่งประชาชนเป็นหลักจะต้องประมวลข้อมูลเกี่ยวกับบงสมเหตุสมผลสำหรับภารเน้นหนนาการและกีฬาเพื่อให้สนองความต้องการในปัจจุบันและอนาคตของประชาชนการใช้ประโยชน์อย่างเหมาะสมในทรัพยากรด้านเน้นหนนาการและกีฬาทีกำหนดไว้ในกระบวนการวางแผนผู้ออกแบบสร้างเนื้อทีเปิดโล่งและสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับเน้นหนนาการและกีฬาทีสอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมและเพิ่มคุณภาพชีวิตให้แกผู้ใช้ในปัจจุบันและอนาคตซึ่งการวางแผนโปรแกรมเน้นหนนาการ จะต้องเน้นทีวิสัยทัศน์ พันธกิจ จุดมุ่งหมายหรือเป้าหมาย ขององค์กรและหน่วยงานทีทำหน้าที่ในการบริการก่อนกำหนดหลักการต้องคำนึงถึงปรัชญาภายใต้วัตถุประสงค์ขององค์กรและหน่วยงานทีทำหน้าที่ในการให้บริการโดยหลักการทีกล่าวมา ถือว่เป็นหลักการเป็นพื้นฐานของการกำหนดลำดับความสำคัญและแผนปฏิบัติการ (Daly, 2002)

เรนวอเตอร์ (Rainwater, 1992) กล่าวว่าโปรแกรมเน้นหนนาการนั้นเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในระยะเริ่มของการเข้าร่วมโดยมีส่วนประกอบของกิจกรรมและวางแผนเพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดความสนุกสนาน ลืมปัญหา และทำให้รู้สึกคามรู้สึกดีขึ้นกว่าเดิม

เอดกินตัน และคณะ (Edginton และคนอื่น ๆ, 1995) ได้ให้ความหมายของโปรแกรมเน้นหนนาการและการใช้เวลาว่าง ว่เป็นส่วนสำคัญในการศึกษาเนื่องจากเป็นพื้นฐานนำไปสู่ความสำเร็จเพราะโปรแกรมจะช่วยให้เพิ่มศักยภาพ และตอบสนองความต้องการและทีมีความสัมพันธ์กันอย่างมีความหมาย

ครอส (Kraus, 1997) ได้กล่าวถึงคำว่ โปรแกรม คือ กระบวนการทีให้กับมนุษย์ งบประมาณและทรัพยากรทางกายอื่นๆ ทีนำมาใช้กับองค์การซึ่งจัดหากิจกรรมทางเน้นหนนาการและการใช้เวลาว่าง รวมไปถึงการบนิการของทีพักอาศัยของชุมชน หรือสมาชิกในองค์กรนั้นๆ โดยโปรแกรมมีเป้าหมายประสงค์และการตอบสนองทีนำไปสู่แนวทางทีจะทำให้โปรแกรมประสบผลสำเร็จ คือ การประเมิน การวางแผน การนำไปใช้และการประเมินผลโปรแกรม

## 2.2 หลักการสร้างโปรแกรมเน้นหนนาการ

สุวิมล ตั้งสัจจพจน์ (2550) ได้สรุปแนวคิดของโปรแกรมเน้นหนนาการไว้ ดังนี้

โปรแกรม คือ โอกาส (โดยองค์การทางนันทนาการ) ที่สามารถทำให้บุคคลเกิดประสบการณ์ทางนันทนาการมากโดยการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทางร่างกายและสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติโปรแกรม คือ กระบวนการที่มีความต่อเนื่อง

โปรแกรม คือ กระบวนการต่างๆ ที่ใช้งบประมาณของบุคคลและแหล่งทรัพยากรทางกายภาพและของหน่วยงานในการจัดกิจกรรมนันทนาการ เพื่อที่จะจัดหากิจกรรมให้แก่คนในชุมชนหรือสมาชิกขององค์กรนั้นๆ

ต่อมา สุวิมล ตั้งสัจจพจน์ (2550) ได้สรุปแนวคิดของโปรแกรมนันทนาการและการกำหนดให้บริการว่ามีส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

- 1) แนวคิดพื้นฐานของ นันทนาการ การใช้เวลาว่าง และการเล่น
- 2) ปรัชญา เป้าประสงค์ และวัตถุประสงค์ขององค์กร
- 3) ความต้องการของผู้เข้าร่วม
- 4) ประสบการณ์ต่างๆ ที่พึงปรารถนาของผู้เข้าร่วม
- 5) โอกาสของชุมชน

องค์ประกอบหลักของโปรแกรมนันทนาการ จะประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ (สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, 2550, น. 4)

- 1) หน่วยงานที่สนับสนุน
- 2) ผู้เข้าร่วมหรือศักยภาพของผู้เข้าร่วม
- 3) สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก
- 4) ผู้นำกิจกรรม

วิธีการจัดโปรแกรมนันทนาการขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

- 1) ปรัชญาในการจัดการ (Philosophy)
- 2) หลักการ (Principles)
- 3) นโยบาย (Policies)
- 4) กระบวนการในการจัด (Procedure)

สุวิมล ตั้งสัจจพจน์ (2550) ได้อธิบายองค์ประกอบในการออกแบบโปรแกรมเพื่อนำไปใช้ไว้ดังนี้

- 1) บทบาทของผู้นำ ประกอบด้วยวิธีการ 4 วิธีการ คือ

1.1) การนิเทศทั่วไป (General supervision) ได้แก่ กฎของความปลอดภัย (สิ่งอำนวยความสะดวก)

1.2) โครงสร้างของผู้นำในโปรแกรม (Structural leadership programs) ซึ่งสามารถที่จะนำกิจกรรมให้กับบุคคลที่เป็นผู้เข้าร่วมแบบเผชิญหน้า (Face to Face)

1.3) เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitation) เป็นผู้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมฟังตนเองได้ และควบคุมกิจกรรมหรือการจัดการได้ด้วยตัวของตัวเอง

1.4) ความเป็นผู้นำทางอ้อม (Indirect leadership) เป็นผู้ที่จัดหาอุปกรณ์เพื่อให้บริการกับผู้ที่ใช้บริการที่เสียหรือไม่เสียค่าธรรมเนียมในการใช้บริการ

2) ขอบข่ายของเนื้อหาโปรแกรม แบ่งเป็นกลุ่มๆ โดยดูแลแต่ละสาขา เช่น ทางน้ำ นอกสถานที่ การเดินทางและการท่องเที่ยว

3) ชนิดที่ผู้เข้าร่วม ต้องคำนึงถึงขนาดของกลุ่มและปฏิสัมพันธ์ของผู้เข้าร่วม ธรรมชาติ ความมากน้อยของการเข้าร่วม และระดับความรับผิดชอบของผู้เข้าร่วม

4) รูปแบบของโครงสร้าง ประกอบด้วย การแข่งขัน ชั้นเรียน สโมสร กลุ่มที่มีความสนใจเฉพาะ เทศกาลพิเศษ เข้าร่วมได้อย่างอิสระ

ทอร์ไคด์เซน (Torkildsen, 2005) กล่าวถึงการจัดโปรแกรมการนันทนาการต้องใช้ทรัพยากรที่มีอยู่คือ สิ่งอำนวยความสะดวก บุคลากร งบประมาณ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ให้บรรลุเป้าหมายองค์กรและความต้องการของประชาชน เหตุผลอื่นในการจัดทำโปรแกรมการใช้เวลาว่างที่ดีคือ

1) ต้องใช้ทรัพยากร ได้แก่ เวลา สถานที่ บุคลากร งบประมาณ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

2) ต้องจัดการข้อขัดแย้งในเรื่องเวลาและสถานที่สำหรับสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีอยู่

3) สิ่งอำนวยความสะดวกส่วนใหญ่สามารถสลับปรับเปลี่ยนได้เพื่อการใช้ประโยชน์และสร้างโอกาส พื้นที่หนึ่งอาจใช้ทำกิจกรรมได้หลายแบบ

4) พื้นที่ที่ไม่ได้ใช้งานในวันนี้จะสูญเปล่าตลอดไป

5) ต้องให้แผนงานที่มีความสมดุลและเป็นธรรมแก่ผู้รับบริการทั่วไปและผู้รับบริการที่อยู่ในข่าย

6) การวางแผนงานที่ดี หมายถึง การบรรลุผลลัพธ์สูงสุด จำนวนสูงสุด ผู้รับบริการหลากหลาย และกิจกรรมหลากหลาย

7) แผนงานตามลำดับและโครงสร้าง ประชาชนทราบว่าจะมาเมื่อใดและคาดหวังอะไรได้บ้าง

8) ถ้าไม่มีการวางแผนงาน อาจสับสนวุ่นวาย ไม่มีลำดับ ไม่มีโครงสร้าง ไม่มีความสมดุลและเป็นธรรมชาติ ไม่ได้ใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด แม้แต่พื้นที่ที่บริการตามสะดวกแบบมาก่อนได้ก่อนยังจำเป็นต้องจัดเป็นแผนงาน

J. R. Rossman และ Schlatter (2008) ได้เสนอวิธีการออกแบบและการสร้างการจัดโปรแกรมนันทนาการ ที่เรียกว่า Six Elements of Situated Activity System เพื่อสะดวกแก่การจำแนกแยกแยะ สอดคล้องกับความต้องการของสังคม นำไปสู่การพัฒนาการจัดโปรแกรม นันทนาการและการบริการการใช้เวลาว่างและเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งตรงกับสิ่งแวดล้อมพื้นฐาน องค์ประกอบที่เหมาะสมกับระบบของกิจกรรม 6 ประการดังนี้

1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interaction People) การจัดโปรแกรมนันทนาการนั้น จะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อป้องกันการไม่ประสบความสำเร็จของการจัดกิจกรรมเพราะบุคคลมักมีการเปลี่ยนแปลง และอาจไม่เคยรู้จักกันมาก่อนทั้งนี้ การจัดกิจกรรมจะต้องสนองต่อผู้เข้าร่วม ทำให้ผู้เข้าร่วมได้มีการปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มกิจกรรม ทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดปฏิสัมพันธ์กันตามวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรม

2. การจัดสถานที่ทางกายภาพ (The Physical Setting) การจัดสถานที่ทางกายภาพนั้นจะต้องมีการสำรวจ ทดสอบความเป็นไปได้ของสถานที่นั้นๆ อย่างไรก็ตามสถานที่นั้นสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ ซึ่งการจัดสถานที่ทางกายภาพนั้นเป็นส่วนประกอบสำคัญและเป็นข้อมูลในการประเมินซึ่งแบ่งเป็น 3 ชั้นตอน ดังนี้

2.1 จะต้องเข้าใจลักษณะเฉพาะของสถานที่นั้น ๆ

2.2 ควรจะเข้าใจข้อจำกัดขอบเขตและตำแหน่งในการจัดสถานที่

2.3 การจัดสถานที่นั้นสามารถตกแต่งและเคลื่อนที่ได้

3. อุปกรณ์ในการใช้เวลาว่าง (Leisure Object) การจัดโปรแกรมนันทนาการ อุปกรณ์นั้นเป็นส่วนสำคัญที่เป็นตัวสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมเกิดปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในขณะเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ ควรคำนึงถึงความเหมาะสมของอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับแต่ละกิจกรรมและอุปกรณ์นั้นอาจเป็นนามธรรมก็ได้เพื่อ ให้มีความรู้สึกที่ทุกคนได้ใช้ อุปกรณ์แบ่งเป็นได้ 3 ประเภท ดังนี้

3.1 เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์

3.2 สังคมโดยรวม

3.3 วัตถุทางกายภาพ

4. กฎเกณฑ์ (Rules) กฎเกณฑ์ เป็นแนวทางที่จะทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันในขณะเข้าร่วมกิจกรรม โดยกฎนั้นอาจจะไม่ได้มีการเปิดเผยใด ๆ ที่จะรับรู้ได้จากความรู้สึกที่อยู่ร่วมกันในกิจกรรม หรืออาจมีการจัดตั้งกฎขึ้นเพื่อ เป็นแนวทางในการปฏิบัติร่วมกันในกิจกรรมโดยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมนั้นทนทานการ ร่วมกันออกกฎเกณฑ์ ซึ่งกฎนั้นจะมีการกำหนดอย่างเป็นไปได้ เพื่อให้เกิดความพึงพอใจ มีความรู้สึกที่ดีในการอยู่ร่วมกันในการบริการกิจกรรมและเป็นไปตามระบบของสังคม

5. มีความสัมพันธ์กัน (Relationship) ผู้เข้าร่วมในกิจกรรมมีความสัมพันธ์กันอยู่ก่อน ความสัมพันธ์นั้นจะทำให้ผู้เข้าร่วมใช้เวลาว่างกับครอบครัวและเพื่อน การออกแบบให้มีความสัมพันธ์นั้นผู้จัดกิจกรรมจะต้องทราบถึงประวัติของผู้เข้าร่วมเพื่อนำมาประเมินความเป็นไปได้ที่จะพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างการจัดกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมต่อไปนี้

5.1 กิจกรรมละลายพฤติกรรม

5.2 กิจกรรมการต้อนรับในครั้งแรก

5.3 กิจกรรมนันทนาการทางสังคมอื่นๆ

6. การเคลื่อนไหว (Animation) การจัดกิจกรรมจะเป็นตัวช่วยให้เกิดการเคลื่อนไหวที่สนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมได้เคลื่อนไหวในขณะที่อยู่ในกิจกรรมโดยผลของแต่ละกิจกรรมนั้นจะมีการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับเนื้อหาของกิจกรรม ซึ่งผู้นำกิจกรรมจะมีส่วนสำคัญในการเคลื่อนไหวในกิจกรรมเพื่อ ช่วยในการทำให้เกิดความเข้าใจที่ผู้นำจะใช้กับผู้เข้าร่วมคนอื่นๆ ของการจัดกิจกรรมประกอบด้วย ดังนี้

6.1 ใช้การแนะนำ

6.2 ใช้เครื่องหมาย

6.3 จุดบันทึกข้อความ

6.4 ใช้อุปกรณ์

ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่ง ที่ผู้นำกิจกรรมจะต้องมีทักษะในการจัดและมีการเผชิญหน้า (face to face) กับผู้เข้าร่วม โดยจะต้องคำนึงถึงผู้เข้าร่วมเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ

วิธีการสร้างการโปรแกรมทนทานการ Austin และ Crawford (1996) และ สุวิมล ตั้งสัจจพจน์ (2551) ได้เสนอวิธีการที่ทนทานการนิยมใช้ในจัดโปรแกรมทนทานการด้วยหลักการ "APIE" ประกอบด้วย

1. การประเมินก่อน (Assessment) เพื่อให้ทราบถึงความพร้อมของผู้เข้าร่วม สํารวจสถานที่ความต้องการ และกิจกรรมที่มีมาก่อน รวมไปถึงการบ่งชี้ความต้องการของผู้ที่ต้องการเข้าร่วมกิจกรรม

2. การวางแผน (Planning) นำข้อมูลจากการประเมินก่อนมาวางแผนโปรแกรม นันทนาการเพื่อ ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เป็นการพัฒนาแผนดำเนินกิจกรรมทั้งระยะสั้นและระยะยาว

3. การนำไปใช้ (Implementation) เมื่อผ่านขั้นตอนการประเมินก่อนและนำมาวางแผนแล้วจึงนำกระบวนการที่ได้นั้น มาใช้และคอยสังเกตเพื่อ จดบันทึกและใช้เครื่องมือรวมไปถึงสิ่งอำนวยความสะดวกให้เหมาะสม อีกทั้ง และดำเนินตามวิธีการที่ได้วางแผนเอาไว้

4. การประเมินกิจกรรม (Evaluation) เมื่อปฏิบัติโปรแกรม นันทนาการแล้วนำสิ่งต่างๆ มาสรุปเพื่อนำมาประเมินโดยเป็นข้อมูลในการนำไปใช้และปรับปรุงในครั้งต่อไป รวมถึงการประเมินภาพความก้าวหน้าของเด็ก จุดแข็ง จุดอ่อนของกิจกรรมและการทบทวน การประเมินก่อนวางแผน และการนำไปใช้

Edginton และคนอื่น ๆ (1995) ได้ให้ประเด็นการวางแผนการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับวัยรุ่น ได้ดังนี้

1. การวางแผนประกอบด้วยพื้นฐานการพัฒนาวัยรุ่น ประกอบด้วย สุขภาพ / ร่างกาย บุคคล/ สังคม พุทธิปัญญา / การสร้างสรรค์ พลเมือง / จริยธรรม
2. วัยรุ่นมีโอกาสเป็นผู้นำและประสบความสำเร็จ
3. ผู้นำกิจกรรมการใช้เวลาว่างเข้าใจการเรียนรู้อันของวัยรุ่น
4. การวางแผนการจัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นการเข้าร่วมของครอบครัว
5. การจัดกิจกรรมที่เป็นการติดต่อประสานงานกับวัยรุ่นอื่น
6. การจัดกิจกรรมนันทนาการส่งเสริมคุณค่าทางด้านบวก
7. วัยรุ่นสามารถเลือกการจัดกิจกรรมนันทนาการ วางแผนและปรับปรุงอย่างไร
8. การจัดกิจกรรมนันทนาการตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นที่ไม่ใช่ผู้นำด้วย

ต่อมา Edginton และ Randall (2005) การพัฒนาการวางแผนการจัดโปรแกรม นันทนาการที่ดีแก่วัยรุ่นโดย ใช้วิธีการให้วัยรุ่นเป็นศูนย์กลาง เพื่อจัดการประสบการณ์และโอกาส เพื่อเพิ่มความสามารถให้แก่วัยรุ่น เช่น สัมพันธภาพที่ดีแก่วัยรุ่นและผู้ใหญ่ ไปสู่ความเจริญเติบโตที่ประสบความสำเร็จ เป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต คือการรับรู้ ความปลอดภัย มีความรู้สึกว่าเป็นสมาชิกในกลุ่ม มีความรู้สึกที่ดีในตนเอง มีความเป็นอิสระในการควบคุมชีวิตตนเอง เกิด

ความสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้ใหญ่ได้อย่างดี มีโอกาสในการแสดงความคิดเห็น มีข้อโต้แย้งในความเชื่อของตัวเอง และมีความรู้สึกสนุกสนานในชีวิตเรียนรู้การประสบความสำเร็จอย่างเป็นไปได้ วิธีการประกอบด้วย

1. สร้างความเป็นประชาธิปไตยให้แก่วัยรุ่น
2. ให้ข้อมูลการศึกษาแก่วัยรุ่น
3. สร้างความสัมพันธ์แก่วัยรุ่นเพื่อให้วัยรุ่นทำงานร่วมกันในสังคม
4. สร้างความรู้สึกร่วมมือกัน
5. รู้จักบทบาทหน้าที่ของตัวเอง
6. สร้างข้อตกลงร่วมกันเป็นข้อมูลพื้นฐานในการอยู่ร่วมกัน
7. มีความเสมอภาคของผู้เข้าร่วม
8. มีพลังและการตอบสนองในทางที่ดี

### 2.3. โปรแกรมการให้บริการของหน่วยงานบริการนันทนาการ

โปรแกรมบริการนันทนาการ ต้องเป็นสิ่งที่สามารถมอบสิ่งที่มีคุณค่า คุณประโยชน์หรือสิ่งผู้ให้บริการคาดหวัง (Edginton & Rossman, 1988, as cited in Edginton และคนอื่น ๆ, 1995) กล่าวว่า “ ผู้จัดบริการกำหนด ส่งเสริม และให้บริการ เพื่อให้ลูกค้าได้ประสบการณ์ในการพักผ่อนหย่อนใจ ” นั่นคือจัดสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ กายภาพ และสังคมที่เอื้อต่อการพักผ่อนหย่อนใจเช่น การปฏิสัมพันธ์ ให้เข้าถึงธรรมชาติ ได้รับประสบการณ์ที่ดี

บัลลาโร และเอดกิน (Bullaro & Edginton, 1986, as cited in Edginton และคนอื่น ๆ, 1995) กล่าวว่า ผู้วางแผน มีหน้าที่ วางแผน จัดการ จัดวัสดุอุปกรณ์ เป็นผู้นำ และดำเนินการอื่น ๆ เพื่อสร้างโอกาสที่เหมาะสมแก่การพักผ่อนหย่อนใจ ผู้จัดอาจควบคุมในทุกขั้นตอนของกิจกรรมเองเกือบทั้งหมด ไปจนถึงสอนหรือกระตุ้นให้ผู้รับบริการควบคุมด้วยตนเองในประการแรก กิจกรรมที่หน่วยงานวางแผนจะเอื้อต่อการควบคุมของหน่วยงาน ส่วนประการหลังต้องควบคุมและรับผิดชอบต่อผู้รับบริการอย่างมาก

เอดกินตัน และคณะ (Edginton และคนอื่น ๆ, 1995) กล่าวว่า นักวางแผนหรือผู้นำนันทนาการหรือผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการต้องตระหนักและเข้าใจในผลกระทบของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการวางแผนโครงการนันทนาการเหล่านี้คือ

1. วัยของผู้รับบริการ (Generation) คนต่างวัยที่มีสิ่งแวดล้อมและมุมมองต่างกันเช่นวัยรุ่นปัจจุบันอยู่ในโลกของเทคโนโลยี ความก้าวหน้าด้านคอมพิวเตอร์ การสื่อสาร การเดินทาง ที่



สร้างโอกาสใหม่ๆและปัญหาที่ต้องจัดการ คนที่เกิดต่างยุคกัน มองโรคต่างกันซึ่งบางครั้งทำให้เกิดช่องว่างระหว่างวัยของผู้สูงอายุกับคนหนุ่มสาว

2.ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental factors) เช่น สถานที่อยู่อาศัยและทรัพยากรการเงิน ยกตัวอย่าง ภูมิอากาศและภูมิประเทศที่ต่างกันทำให้คนที่อยู่พลอิดีดำมีกิจกรรมพักผ่อนทางน้ำได้ตลอดปี เช่นตกปลา ล่องเรือ ส่วนผู้ที่อยู่แถบเทือกเขาร็อกกี้ในแคนาดาเข้าร่วมกีฬาฤดูหนาวมากกว่า เช่น สกี ฮอกกี้ คนชนบทเข้าร่วมนันทนาการที่มีผู้จัดขึ้น ส่วนคนในเมืองชอบออกไปพักผ่อนนอกสถานที่ เช่นขี่จักรยาน ว่ายน้ำ สังคมวัตถุนิยมในปัจจุบัน การเงินมีผลกระทบอย่างมากในการพักผ่อนหย่อนใจ เช่นการซื้ออุปกรณ์เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ ประเภทกิจกรรมและความสามารถในการเข้าร่วม คนที่มีรายได้น้อยต้องพึ่งสิ่งอำนวยความสะดวกด้านนันทนาการของรัฐและกึ่งรัฐมากกว่า

3.ระดับการศึกษา (Level of Education) คนมีการศึกษาสูงมักมีรายได้มากกว่าจึงสามารถเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการที่ต้องการได้ เข้าร่วมในกิจกรรมนอกสถานที่ กีฬา วัฒนธรรม และท่องเที่ยวมากกว่า คนมีการศึกษาน้อยกว่ามักเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาประเภทล่าสัตว์ ตกปลา ส่วนคนที่มีการศึกษาสูงกว่าเข้าร่วมกิจกรรมศึกษารวมชาติ พายเรือแคนู ผจญภัย

4.ภูมิหลังทางวัฒนธรรม (Cultural Background) หมายถึงทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม แนวคิด และหลักการ ทฤษฎีพหุนิยมทางวัฒนธรรมเน้นบทบาทของการพักผ่อนหย่อนใจว่าเป็นอะไรก็ได้ที่คนเลือกทำเพื่อความสนุกสนาน เป็นพฤติกรรมที่มีข้อจำกัดเพียงด้วยกฎหมาย เป็นกิจกรรมที่แสดงถึงความสนใจ หรือวิถีชีวิต มากกว่าวัฒนธรรมของคนๆนั้น สิ่งที่ชอบและความต้องการการพักผ่อนหย่อนใจอาจทำให้เกิดนวัตกรรมมากขึ้น บริโคนันทนาการที่เพิ่มขึ้น พร้อมกับคำถามที่ว่าทำอะไรจึงจำคุ่มค่า ทางออกหนึ่งคือไม่ทำอะไรเลย แต่ปฏิริยาที่มักพบคือพยายามทำทุกอย่าง (Godbey, 1985, as cited in Edginton และคนอื่น ๆ, 1995) สังคมพหุนิยมต้องพัฒนาโครงการและกิจกรรมที่ช่วยให้คนเห็นคุณค่าวัฒนธรรมเฉพาะของตนในขณะที่ยกย่องและเคารพวัฒนธรรมของคนอื่น

#### 2.4 ประเภทของโปรแกรมการให้บริการนันทนาการ

เอดกินตัน และรอสส์ (Edginton & Rossman, 1988, as cited in Edginton และคนอื่น ๆ, 1995) กล่าวถึงองค์กรและหน่วยงานที่ทำหน้าที่ให้บริการนันทนาการว่า การจัดทำประกอบด้วยการสร้างและจำแนกกิจกรรม พื้นที่ สิ่งอำนวยความสะดวก ข้อมูลและโอกาสการเป็นผู้นำ หรืออีกนัยหนึ่งคือเป็นมากกว่าการจัดกิจกรรมหรือการแสดงแผนงานอาจครอบคลุมไปถึงสิ่งที่ซับซ้อนมาก

ขึ้นอยู่กับลักษณะของกิจกรรมหรือสิ่งอำนวยความสะดวกที่จัดให้หน่วยงานจัดแผนงานเป็น 4 ประเภท ต่อไปนี้

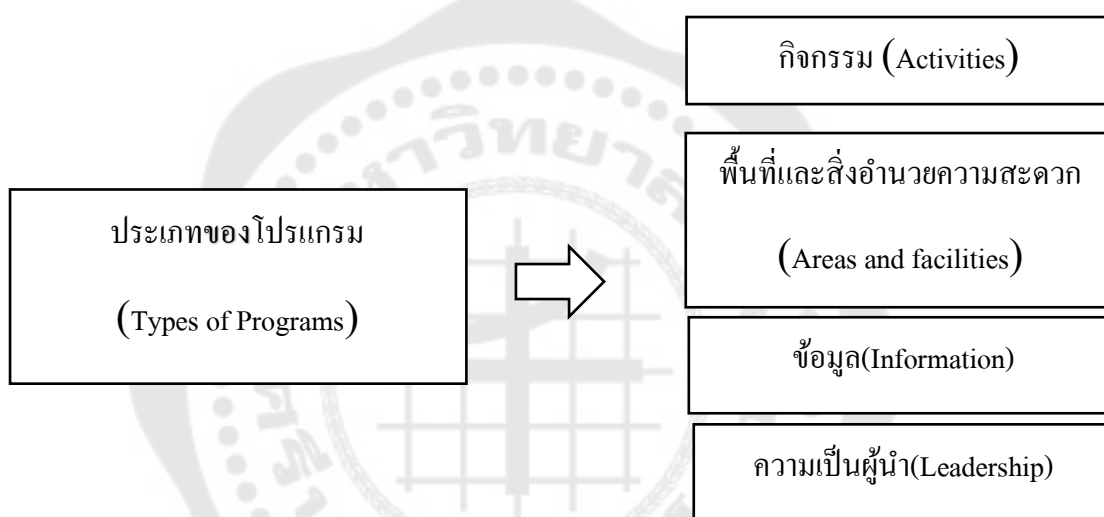
1) กิจกรรม (Activities) กิจกรรมหรือการแสดงหมายถึง บริการที่เกิดขึ้นทั่วไปในสภาวะแวดล้อมทางสังคม เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้รับบริการ ได้ความรู้หรือทักษะหรือจัดกิจกรรมทางสังคมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานและมีมิตรภาพ อาจรวมถึงการถ่ายทอดหรือการแสดงทักษะ เช่น งานมหกรรม การแข่งขัน การกีฬา การให้ความรู้ เทศกาลรื่นเริง กิจกรรมพิเศษอื่นๆ

2) พื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวก (Areas and Facilities) พื้นที่เป็นส่วนเปิดโล่งที่เปิดโอกาสให้คนมาพักผ่อนหย่อนใจ เช่น สวนสาธารณะ สถานที่จัดงาน รื่นเริง พื้นที่ปิกนิก สนามฟุตบอล สนามเด็กเล่น เส้นทางเดินเท้า เส้นทางจักรยาน เส้นทางวิ่ง ทะเลสาบและสระน้ำและพื้นที่อื่นๆที่เหมาะสมสำหรับนันทนาการ สิ่งอำนวยความสะดวก เช่นสิ่งก่อสร้างที่ใช้พักผ่อนหย่อนใจไม่จำเป็นต้องอยู่ในร่ม เช่น โรงยิม ศูนย์นันทนาการ ลานสเก็ตน้ำแข็ง สนามเทนนิส โรงละคร

3) ข้อมูล (Information) ข้อมูลเกี่ยวกับบริการที่ให้ และบริการอื่นๆที่ตอบสนองความพึงพอใจและความสุขสบายของผู้รับบริการ หน่วยงานรัฐ เอกชน ไม่หวังผลกำไรให้ผู้รับบริการได้รับโอกาสในการพักผ่อนหย่อนใจ และจัดทำวัสดุเผยแพร่เช่นข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์และสถานที่ทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมรวมทั้งข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ส่วนการบรรยายต่อหน้าสาธารณชนมักกระทำโดยมัคคุเทศก์อาสาสมัครซึ่งต้องอาศัยทักษะสูงที่จะทำให้ประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาหรือเอกลักษณ์ของบริเวณสิ่งแวดล้อมมีชีวิตชีวา

4) ความเป็นผู้นำ (Leadership) ผู้ให้บริการบางแห่งเน้นที่การพัฒนาความเป็นผู้นำให้แก่ผู้รับบริการ องค์การอาสาสมัครเพื่อเยาวชนจะเกี่ยวข้องกับการพัฒนาความเป็นผู้นำให้แก่เยาวชนและแกนนำอาสาสมัครผู้ใหญ่ กิจกรรมสร้างผู้นำจากการเข้ากลุ่ม ทีมกีฬาและสโมสรกีฬา กำหนดให้กัปตันทีมแสดงความเป็นผู้นำ

หน่วยงานที่ให้บริการมิได้จัดบริการและโครงการครอบคลุมทุกประเภท แต่มักเป็นเฉพาะด้านหรือแบบผสมผสาน เช่น แมคเคย์ และ ครอมพ์ตัน (Mckay & Crompton, as cited in Edginton และคนอื่น ๆ, 1995) ได้เสนอวิธีการแบ่งประเภทโครงการนันทนาการที่แตกต่างออกไปโดยเน้นที่การระบุและตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการเป็นหลัก ประกอบด้วย 1) ลักษณะบริการ 2) ความสัมพันธ์ระหว่างผู้จัดบริการกับผู้รับบริการ 3) ความเป็นไปได้ในการจัดบริการตามต้องการ 4) ลักษณะความต้องการของกิจกรรม 5) ความสมเหตุสมผลของโครงการและผู้ใช้ประโยชน์จากโครงการ ข้อดีส่วนใหญ่ที่ได้จากการจำแนกเช่นนี้เกิดจากการจำแนกที่สรุปชัดเจนหรือกำหนดตลาดเป้าหมาย



ภาพประกอบ 3 ประเภทของโปรแกรมการให้บริการในองค์กรนันทนาการ

ที่มา: Edginton และคนอื่น ๆ (1995)

## 2.5 .การจัดกิจกรรมตามสถานการณ์

เมื่อทราบประเภทของโปรแกรมการให้บริการนันทนาการที่นับว่าเป็นประเภทโปรแกรมการให้บริการหลักๆ ที่ผู้นำหรือผู้บริหารองค์กรการใช้เวลาว่างควรจะต้องทราบแล้วยังมีหลักการจัดโปรแกรมการให้บริการการใช้เวลาว่างที่ควรจะต้องตระหนักถึงซึ่งจะเป็นการเชื่อมโยงประเภทของโปรแกรมการให้บริการกับการที่จะทำให้มีการจัดโปรแกรมการให้บริการใช้เวลาว่างให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ที่เข้าร่วมและสอดคล้องกับสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป โดย กอฟฟ์แมน และเดนซิน (Goffman & Denzin, อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งส์จพจน์, 2550) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญ 6 ประการของการจัดกิจกรรมตามสถานการณ์ (Six key element of

situated activity system) โดยเป็นหลักการจัดโปรแกรมการให้บริการนันทนาการที่องค์กรและหน่วยงานที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับการจัดโปรแกรมนันทนาการทุกกรณีเกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลมากกว่าหนึ่งคนขึ้นไปที่แสดงพฤติกรรมต่อตนเองและต่อวัตถุทางกายภาพ สังคม และสัญลักษณ์ ท่าที่ร่วมกันเช่นนี้เกิดขึ้นในระบบสังคมที่สร้างขึ้น กล่าวคือเกิดขึ้นในสถานการณ์ทางสังคมที่มีองค์ประกอบซึ่งระบุได้เป็นตัวกำหนดโครงสร้างของสังคม โดย กอฟฟ์แมน (Goffman) ยังได้ทำการศึกษาและอธิบายพลวัตของการปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้าในสถานการณ์ทางสังคมเพื่อระบุประเภทขององค์ประกอบที่มีอยู่ในสถานการณ์ทางสังคมทั้งหมด จากการศึกษาครั้งนี้ ในปี 1975 เดนซิน (Denzin) ได้กำหนด 6 องค์ประกอบที่กำหนดสถานการณ์ไว้ ดังนี้ ผู้แสดงพฤติกรรมที่สะท้อนตัวตนต่างๆ กัน สถานที่หรือสภาวะแวดล้อม (เช่นขอบเขตทางกายภาพ) วัตถุทางสังคมที่เหมาะสมกับสภาวะแวดล้อมและถูกใช้โดยผู้แสดงพฤติกรรมเพื่อตอบคำถาม กฎระเบียบที่ค่อนข้างมีลักษณะเฉพาะ กฎหมายแพ่ง มารยาทและพิธีการ ที่ชี้แนะโดยเปิดเผยหรือเป็นนัยและกำหนดรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ สัมพันธภาพที่เชื่อมโยงผู้ที่มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และการเปลี่ยนแปลงสิ่งที่สะท้อนท่าที่ร่วมกันของแต่ละฝ่ายที่มีต่อตนเองและอีกฝ่ายในระหว่างขั้นตอนการมีปฏิสัมพันธ์

โดยทั้ง 6 องค์ประกอบเป็นตัวสร้างสถานการณ์ในการปฏิสัมพันธ์ ที่นำไปสู่การให้บริการนันทนาการดังนั้นการผู้วางแผนงานต้องคำนึงถึงหรือจัดการกับองค์ประกอบเหล่านี้ในการจัดบริการนันทนาการ เพื่อให้โอกาสผู้ใช้บริการสามารถจัดการกับสภาวะแวดล้อมได้อย่างรวดเร็ว การเปลี่ยนองค์ประกอบอย่างใดอย่างหนึ่งทำให้สถานภาพของแผนงานเปลี่ยนไปเป็นการสร้างระบบทางสังคมที่ทำให้เกิดสถานการณ์การปฏิสัมพันธ์

เมอร์ฟี และคณะ (Murphy, et al, 1973, อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, 2550) กล่าวว่าวิธีการเบื้องต้นที่หน่วยงานนำมาใช้สร้างโอกาสที่ส่งเสริมพฤติกรรมนันทนาการแบบต่างๆ คือการสร้าง และ/หรือการจัดการสิ่งแวดล้อมมนุษย์และสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ข้อสมมติฐานในเอกสารนี้คือแผนงานนันทนาการแต่ละแผนเป็นลำดับเหตุการณ์การปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่มีลักษณะเฉพาะของ 6 องค์ประกอบโดยแต่ละองค์ประกอบมีความสำคัญที่สุดในเหตุการณ์หนึ่งๆ ในแต่ละแผนงานนั้น แต่ละองค์ประกอบมีความสำคัญเปลี่ยนไปขณะที่การปฏิสัมพันธ์ของแผนงานเกิดขึ้น

ผู้วางแผนโปรแกรมนันทนาการต้องกำหนดลักษณะเฉพาะของ 6 องค์ประกอบที่อยู่ในแผนงาน และคาดการณ์ว่าลำดับเหตุการณ์จะปรากฏอย่างไร และกำหนดว่าจะจัดการกับการปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้าอย่างไรให้ผู้เข้าร่วมอยู่ต่อไปตลอดโปรแกรมการใช้เวลาว่าง

กระบวนการก็คล้ายกับการเขียนบทให้เล่น แต่จริงๆแล้วเป็นการแสดงบทบาทเพื่อกำหนดรูปแบบของเหตุการณ์

แนวคิดนี้ทำให้เกิดความชัดเจนในลักษณะที่เป็นปัญหาของการออกแบบบางแผนและดำเนินแผนงาน บุคคลที่มีปฏิสัมพันธ์กันเป็นหนึ่งใน 6 องค์ประกอบที่สร้างสภาวะแวดล้อมของการปฏิสัมพันธ์ ผลลัพธ์โดยรวมของแผนงานขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ของบุคคลที่มีกับอีก 5 องค์ประกอบ ปฏิสัมพันธ์ต่อกันระหว่างบุคคล และปฏิสัมพันธ์ต่อกันของทั้ง 6 องค์ประกอบ

เพฟเฟอร์ และ सालานซิก (Pfeffer & Salancik, 1978, อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, 2550) ชี้ให้เห็นว่า “ความเป็นอิสระคือเหตุผล ที่ว่าทำไมจึงไม่มีอะไรเป็นไปอย่างที่เรากำลังต้องการ เหตุการณ์ใดที่ขึ้นอยู่กับปัจจัยสาเหตุมากกว่า 1 อย่าง คือผลลัพธ์ที่เกิดจากปัจจัยที่ต้องอาศัยซึ่งกันและกัน”

ความคุ้นเคยกับทฤษฎีการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจะช่วยให้ผู้วางแผนโปรแกรม นันทนาการเข้าใจวิธีการที่มนุษย์เผชิญและมีส่วนร่วมในแผนงานนันทนาการ โปรแกรม นันทนาการ ต้องมีแนวคิดแบบ”ผ่อนปรน-เคร่งครัด”(loose-tight) คือ เคร่งครัดพอที่จะผลักดันให้ผู้เข้าร่วมไปถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ และผ่อนปรนพอที่จะเอื้อให้ผู้เข้าร่วมมีปฏิสัมพันธ์และตอบสนองตามแบบของตนเองในกิจกรรมตามแผนโปรแกรม นันทนาการ (Stewart, 1998, อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, 2550)ทั้ง 6 องค์ประกอบเป็นกรอบโครงสร้างสำเร็จรูปที่ผู้วางแผนงานสามารถใช้ในการดำเนินการ โดยทำความเข้าใจ ควบคุมหรือจัดการกับองค์ประกอบเหล่านี้ บางองค์ประกอบอาจจะเปลี่ยนแปลงไม่ได้ ควบคุมหรือจัดการกับองค์ประกอบเหล่านี้ บางองค์ประกอบ อาจจะเปลี่ยนแปลงไม่ได้ผู้วางแผนงานต้องคาดการณ์ผลกระทบขององค์ประกอบที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ต่อ องค์ประกอบที่เหลือซึ่งจัดการได้ 6 องค์ประกอบของโปรแกรม (Six program elements) ได้ถูกกำหนดชื่อใหม่โดนกอฟฟ์แมน และเดนซิน (Goffman & Denzin, อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, 2550) คือผู้ที่ปฏิสัมพันธ์กัน สภาวะแวดล้อมทางกายภาพ เป้าหมายการนันทนาการ กฎระเบียบสัมพันธ์ภาพ และการเคลื่อนไหว

1)การมีปฏิสัมพันธ์กันกับผู้เข้าร่วม (Interacting People) การพักผ่อนหย่อนใจเป็นประสบการณ์ของมนุษย์ที่เกิดจากการที่บุคคลสะท้อนตนเองในปฏิสัมพันธ์ในสถานการณ์ทางสังคม ผู้วางแผนที่ดีต้องคาดการณ์ว่าตนเองเหล่านั้นคือใครและออกแบบโปรแกรมการใช้เวลาว่างสำหรับคนเหล่านั้น หรือไม่ก็ออกแบบโปรแกรมการเฉพาะสำหรับคนบางประเภทและเลือกคนประเภทนี้เข้ามาร่วมโปรแกรมการใช้เวลาว่าง

โปรแกรมโดยทั่วไปสำหรับเยาวชนอาจมีเด็กวัย 6 ขวบมาร่วมด้วย แม้ว่าโปรแกรมการใช้เวลาว่างเป็น หลักไม่เปลี่ยนแปลง 5 องค์ประกอบไม่เปลี่ยนแปลง แต่เปลี่ยนบุคคลที่เข้าร่วม แผนงานก็ดำเนินไปได้สำเร็จ เนื่องจาก 1 องค์ประกอบเปลี่ยน จริงๆแล้วโปรแกรมเน้นหนทางการการ ก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย มีโปรแกรมเน้นหนทางการซึ่งจัดแล้วล้มเหลว แต่เมื่อเปลี่ยนผู้เข้าร่วมกลับ ประสมผลสำเร็จ เหตุผลหนึ่งที่เป็นไปได้คือกลุ่มเป้าหมายเดิมไม่เหมาะกับโปรแกรมเน้นหนทางการ นั้น เนื่องจากมนุษย์เป็นองค์ประกอบสำคัญสำหรับการออกแบบโปรแกรมเน้นหนทางการจึงต้องระวัง เมื่อค้นหาและคาดการณ์ว่าเป็นคนกลุ่มใด ต้องเข้าใจการพัฒนาทั้งทางกาย ใจ และสังคม ลักษณะทางประชากร เช่น อายุ เพศ รวมทั้งประโยชน์ที่พวกเขาต้องการ

งานวิจัยทางการตลาดชี้ให้เห็นความจำเป็นในการออกแบบโปรแกรมเน้นหนทางการ สำหรับคน เฉพาะกลุ่มโดยผ่านภาคตลาด (Howard & Cropton, 1980, อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, 2550) และพัฒนาบริการสำหรับตลาดเป้าหมายที่กำหนดไว้แล้วซึ่งอาจทำได้ทั้งผ่านภาคตลาดมหา ภาคและจุลภาค (Crompton, 1983, อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, 2550)

ในระดับมหภาคมุ่งไปที่กลุ่มคนที่ต้องการประโยชน์คล้ายกันจากการเข้าร่วม โปรแกรมเน้นหนทางการ และเนื่องจากทรัพยากรมีอยู่อย่างจำกัด ไม่สามารถจัดเป็นรายบุคคลได้ ผู้ได้ จัดทำโปรแกรมการใช้เวลาว่างจัดบริการเพื่อตอบสนองผลประโยชน์ที่คาดหวังซึ่งได้ระบุไว้ จากนั้นจึงคัดเลือกผู้ที่ต้องการผลประโยชน์ดังกล่าวมาเข้าร่วมแผนงานแต่ก็ไม่มีหลักประกันว่า กลุ่มคนเหล่านั้นมีอยู่หรือไม่ซึ่งเป็นการจัดแผนงานตามข้อมูลที่มีอยู่ในกรณีเช่นนี้การจัดทำ โปรแกรมเน้นหนทางการเป็นแบบลองผิดลองถูกจนกว่าจะระบุผู้ที่ต้องการประโยชน์ดังกล่าว ได้(Crompton, 1983, อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, 2550)

ในระดับจุลภาครระบุเป้าหมายจากตัวแปรแบบเก่าใน 3 ประเภทคือที่ตั้งภูมิศาสตร์ (ละแวกเมืองระยะทางจากที่ตั้งแผนงาน)สังคมประชากร(เช่นอายุเพศ)และพฤติกรรม(อัตราการใช้ ประโยชน์ทางใจ)จากนั้นวางแผนงานจึงจัดบริการเพื่อตอบสนองความต้องการของคนกลุ่ม นี้(Crompton, 1983, อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, 2550)

ความแตกต่างของ 2 วิธีคือเวลาหรือจุดเริ่มต้นพิจารณาเป้าหมายจริงๆกล่าวคือแบบ มหภาคเป็นการระบุประโยชน์ที่จะได้รับก่อนแล้วจึงหากกลุ่มเป้าหมายส่วนแบบจุลภาคกำหนด กลุ่มเป้าหมายก่อนแล้วจึงระบุประโยชน์ที่พวกเขาต้องการ

ผู้เข้าร่วมเป็นองค์ประกอบหลักในการออกแบบโปรแกรมเน้นหนทางการวางแผน โปรแกรมเน้นหนทางการที่ดีคือการจับคู่ได้เหมาะสมระหว่างกลุ่มเป้าหมายกับบริการเพื่อให้ได้ ประโยชน์ที่ต้องการเหตุผลที่เป็นไปได้ประการหนึ่งของความล้มเหลวก็คือจับคู่ไม่ตรงกันระหว่าง

กลุ่มเป้าหมายกับประโยชน์ที่ต้องการหรือจับคู่ไม่ตรงระหว่างกลุ่มเป้าหมายกับรูปแบบของแผนโปรแกรมนั้นบทบาทหลักในการออกแบบโปรแกรมนั้นบทบาทการตามองค์ประกอบสถานที่คือเมื่อบุคคลเปลี่ยนแผนงานเปลี่ยนตัวบุคคลอาจเป็นสิ่งเดียวที่ทำให้โปรแกรมที่ล้มเหลวกลับมาสำเร็จได้ จำเป็นต้องออกแบบโปรแกรมนั้นบทบาทที่ตรงกับความต้องการเฉพาะบุคคลหรือความต้องการที่คาดไว้ของกลุ่มที่เชื่อว่ามีอยู่ในกลุ่มชุมชนที่ให้บริการยังได้ข้อมูลมากขึ้นเกี่ยวกับผู้ที่เข้าร่วมโปรแกรมนั้นบทบาทจริง ๆ ก็ยังมีโอกาสมากขึ้นที่จะออกแบบและดำเนินการที่ตรงกับความต้องการของผู้เข้าร่วม

2) สภาพแวดล้อมทางกายภาพ(The Physical Setting)ประกอบด้วยองค์ประกอบทางการรับรู้คือตาปากกลิ่นสัมผัสและรสที่สำคัญต้องจำไว้ว่าสิ่งนี้เป็นหนึ่งในองค์ประกอบหลักที่กำหนดโปรแกรมนั้นบทบาทถ้าสภาพแวดล้อมเปลี่ยนโปรแกรมการใช้เวลาว่างเปลี่ยนด้วยมีข้อพิจารณา 3 ประการคือ

2.1) ผู้วางแผนต้องเข้าใจหลักลักษณะเฉพาะของสภาพแวดล้อมเนื่องจากมีผลต่อความสำเร็จของโปรแกรมนั้นบทบาทการเลียนแบบแผนโปรแกรมนั้นบทบาทจากสภาพแวดล้อมหนึ่งอาจไม่ประสบความสำเร็จในอีกสภาพแวดล้อมอื่นเนื่องจากมีลักษณะเฉพาะไม่เหมือนกันผู้วางแผนโปรแกรมนั้นบทบาทต้องสามารถวิเคราะห์ว่าองค์ประกอบใดเอื้อต่อความสำเร็จบางครั้งอาจเลียนแบบสภาพแวดล้อมไม่ได้แผนงานก็ไม่สามารถเลียนแบบให้สำเร็จเช่นกัน

2.2) ผู้วางแผนโปรแกรมนั้นบทบาทต้องเข้าใจข้อจำกัดของสภาพแวดล้อมซึ่งบ่อยครั้งก็ไม่เหมาะสมสำหรับโปรแกรมนั้นบทบาทนั้น ๆ สภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมอาจทำลายงานนั้นได้

2.3) สภาพแวดล้อมสามารถปรับเปลี่ยนได้ด้วยการตกแต่ง แสงสว่าง และการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ ดังนั้นผู้วางแผนต้องรู้ว่าเมื่อใดจำเป็นต้องใช้สภาพแวดล้อมที่มีลักษณะเฉพาะเพื่อความสำเร็จของแผนงาน แล้วจึงเริ่มหาหรือสร้างสภาพแวดล้อมแบบนั้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องนี้ก็ไม่สามารถเลียนแบบแผน โปรแกรมนั้นบทบาท จากที่อื่นได้ แต่ถ้าเปลี่ยนแปลงมาก ค่าใช้จ่ายก็มากขึ้นด้วยซึ่งจากเกินกว่าประโยชน์ที่จะได้ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเข้าใจว่ามีความจำเป็นมากน้อยเพียงใด

3) วัตถุในการใช้เวลาว่าง (Leisure Objects) มี 3 ประเภทคือ สัญลักษณ์ สังคม และกายภาพ ผู้วางแผนโปรแกรมนั้นบทบาทต้องสามารถระบุวัตถุสำคัญเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมการนั้นบทบาทและใช้สิ่งนั้นในขณะที่ผู้เข้าร่วมมีปฏิสัมพันธ์กัน คำถามที่ต้องตอบคือ :

วัตถุประสงค์ที่จำเป็นต้องใช้เพื่อสนับสนุนการปฏิสัมพันธ์ตามจุดมุ่งหมายของแผน โปรแกรม  
 นั้นหนากการ ผู้วางแผนงานต้องสามารถระบุได้ว่าวัตถุประสงค์ใดจำเป็น วัตถุประสงค์เป็นตัวเลือก และวัตถุประสงค์  
 ออกได้

4) กฎเกณฑ์ (Rules) เป็นตัวควบคุมการปฏิสัมพันธ์ในโปรแกรมนั้นหนากการควร  
 หรือไม่ควรแสดงออก การปฏิสัมพันธ์บางอย่างทำได้ บางอย่างห้ามทำ กฎเกณฑ์ในที่นี้  
 ประกอบด้วย กฎหมายแพ่ง มारยาทและพิธีการ และกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง และต้องพิจารณาใน  
 เรื่องกฎหมาย ระเบียบบริหารขององค์กร กฎ กติกา มारยาทการเล่นเกม และกฎที่เกี่ยวข้องในการ  
 ดำเนินชีวิตประจำวันด้วย ต้องคาดประมาณว่ากฎเหล่านี้มีผลกระทบต่อปฏิสัมพันธ์อย่างไร และ  
 ต้องให้แน่ใจว่ามีกฎเพียงพอที่จะควบคุมการปฏิสัมพันธ์ในลักษณะที่ต้องการ แต่ก็ต้องไม่มาก  
 เกินไปจนไม่มีอิสระที่จะแสดงปฏิสัมพันธ์ในส่วนที่ต้องการตามที่วางแผนไว้ และอาจทำลาย  
 ประสบการณ์ที่เราพยายามให้

กฎเกณฑ์ที่เขียนไว้ดีจะกระตุ้นให้รับรู้ในอิสรภาพ และแสดงสัมพันธ์ตามที่กำหนดไว้ การ  
 เล่นเกมทำให้เกิดโครงสร้างการปฏิสัมพันธ์ที่กำหนด โดยจำกัดพฤติกรรมบางอย่างในการเล่นเกม  
 และให้อิสระในการแสดงพฤติกรรมอื่นได้ทั้งหมด หากกฎเกณฑ์ไม่ชัดเจนหรือเปลี่ยนอยู่เสมอ จะ  
 ก่อให้เกิดความวิตกกังวลและรู้สึกไร้อิสรภาพ

โครงสร้างที่ใช้ดำเนินการตามแผนงานเป็นกลไกเชิงกฎเกณฑ์อย่างหนึ่ง เช่น ใช้ซอฟต์แวร์  
 บอลเป็นการแข่งขันเพื่อให้ความรู้ หรือเป็นกิจกรรมพิเศษ (Farrell & Lundegren, 1978, อ้างถึงใน  
 สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, 2550) เรียกโครงสร้างการจัดการเช่นนี้ว่า รูปแบบโปรแกรมการใช้เวลาวาง  
 (Program format) ซึ่งหมายถึง “โครงสร้างพื้นฐานที่นำเสนอกิจกรรม” มี5รูปแบบคือ 1) คลินิก  
 ประชุมปฏิบัติการ ชั้นเรียน 2) การแข่งขัน 3) ชมรม 4) กิจกรรมพิเศษ 5) สถานบริการเปิดอิสระ  
 และต่อมาในปี 1983 เปลี่ยนใหม่เป็น 1) การศึกษา 2) การแข่งขัน 3) ชมรมกิจกรรม 4) การแสดง  
 และกิจกรรมพิเศษ 5)สถานบริการเปิดอิสระ กองทัพอากาศกำหนดเป็น 1) บ้านเปิด 2) กิจกรรม  
 พิเศษ 3) การพัฒนาทักษะ 4) การแข่งขัน 5) ชมรมและกลุ่ม รูปแบบไม่แข่งขันที่ควบคุมตนเอง  
 รูปแบบมีอิทธิพลต่อประสบการณ์ที่ได้รับจากแผนงานในระดับหนึ่ง

กฎเกณฑ์สร้างระบบสังคมซึ่งการปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้น ผู้วางแผนต้องจัดโครงสร้าง  
 องค์กรประกอบให้เพียงพอที่จะรองรับรูปแบบที่ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ที่ต้องการกฎเกณฑ์มาก  
 เกินไปและไม่ชัดเจนจะมีผลต่อความรู้สึกอิสระที่จำเป็นต่อประสบการณ์นั้นหนากการที่เกิดขึ้นอย่าง  
 แท้จริงและยังขัดขวางประสบการณ์ที่ผู้เข้าร่วมต้องการหรือเจตนาของผู้ออกแบบแผนงาน



5) สัมพันธภาพ (Relationships) ผู้เข้าร่วมโปรแกรมนั้นทนทานการอาจมีความสัมพันธ์ต่อกันอยู่ก่อนแล้ว ซึ่งส่วนใหญ่มักเข้าร่วมกิจกรรมที่ครอบครัวและกับเพื่อน ผู้ออกแบบต้องตรวจสอบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสัมพันธ์มาก่อนหรือไม่ และจำเป็นต้องตรวจสอบลักษณะความสัมพันธ์และประเมินว่าจะมีผลกระทบต่อแผนงานหรือไม่ ถ้าไม่มี จำเป็นหรือไม่ที่ต้องสร้างความสัมพันธ์ในช่วงดำเนินโปรแกรมนั้นทนทานการกลไกเพื่อการนี้ เช่น การลดความตึงเครียด และอื่นๆ ที่รวมอยู่ในการออกแบบ แต่บางกิจกรรมก็ไม่จำเป็นต้องสร้างความสัมพันธ์ดังกล่าว ซึ่งผู้เข้าร่วมก็มีประสบการณ์ร่วมกันได้ เช่นกิจกรรมวันเดียวในรถบัส ที่สำคัญเช่นกันคือต้องไม่จัดกิจกรรมที่ทำลายความสัมพันธ์ที่มีอยู่เดิม ผู้วางแผนโปรแกรมนั้นทนทานการต้องไม่คิดว่าวิธีที่ดีที่สุดคือต้องกระตุ้นให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรม

6) ความเคลื่อนไหว (Animation) เป็นเรื่องของวิธีที่จำทำให้แผน โปรแกรม นั้นทนทานการมีความเคลื่อนไหวและคงกิจกรรมไว้ได้ตลอดโปรแกรมการ ในการนี้ ผู้วางแผนโปรแกรมนั้นทนทานการ ต้องจัดโครงสร้างให้ดูเป็นธรรมชาติ มีหลายวิธีอย่างเช่น จัดให้มีผู้นำซึ่งทำให้เกิดกิจกรรมที่จะขับเคลื่อนโปรแกรมการใช้เวลาว่างได้ตลอดเวลา ผู้ออกแบบจำเป็นต้องคาดการณ์ว่าผู้เข้าร่วมจะเคลื่อนไหวอย่างไรตลอดแผนโปรแกรมและเรียนรู้กระบวนการและเวลาที่เหมาะจะเคลื่อนไหวอย่างไร ต้องทำลายลำดับของการปฏิสัมพันธ์ตามเป้าหมายของแผนงานว่าจะเกิดขึ้นอย่างไร ผู้ออกแบบต้องจัดโครงสร้างและทิศทางที่เหมาะสมโดยการกระตุ้นให้เกิดการเคลื่อนไหวเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้ประสบการณ์ตามเจตนาของผู้ออกแบบความเข้าใจในลักษณะของการเป็นผู้นำการเคลื่อนไหวแสดงให้เห็นบทบาทที่ชัดเจนซึ่งผู้ที่เข้าร่วมในกิจกรรมประเภทวะชมสามารถแสดงได้

แผนงานอาจเคลื่อนไหวได้โดยไม่ต้องมีผู้นำ เช่นใช้อุปกรณ์ไฟฟ้าและเครื่องกลการ ท่องเที่ยวแบบนำทางเอง ใช้เครื่องหมาย ลูกศร ข้อความ ปัญหาอยู่ที่ต้องมีการชี้ นำมาเล็กน้อยเพียงใด ถ้ามากเกินไปจะบั่นทอนความรู้ดีอิสระ แต่ถ้าไม่มีการชี้ นำเพียงพออาจกระตุ้นความวิตกกังวลและสร้างความไม่พอใจ

การเคลื่อนไหวไม่เพียงเกี่ยวข้องกับการใช้ผู้นำ แต่เป็นแนวคิดในระดับสูงขึ้นที่เกี่ยวกับว่าผู้เข้าร่วมจะเคลื่อนไหวอย่างไรตลอดโปรแกรมนั้นทนทานการการใช้ผู้นำเป็นวิธีการหนึ่งแต่ไม่ใช่วิธีเดียวที่จะทำให้เกิดการเคลื่อนไหวผู้ออกแบบโปรแกรมการใช้เวลาว่างต้องคาดการณ์ว่าผู้เข้าร่วมจะเคลื่อนไหวอย่างไรตลอดกิจกรรม และต้องแน่ใจว่าวิธีการที่จำเป็นต้องใช้พร้อมเสมอ และผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจได้ แต่ไม่ควรคาดหวังว่ากิจกรรมจะเคลื่อนไหวได้เอง

## 2.6. องค์ประกอบของการจัดโปรแกรมนี้ทนทานการ

รอสแมน และแมคเคนนี่ (J.R. Rossman และ McKinney, 2000) ได้กล่าวถึงรูปแบบของการจัดโปรแกรมන්නာการที่มีองค์ประกอบ คือ การประเมินก่อนการวางแผนจัดโปรแกรม การวางแผน การนำไปใช้ และการประเมินผลหลังจากจัดโปรแกรม ดังนี้

1) การประเมิน (Assessment) การประเมินเป็นรูปแบบเฉพาะอย่างหนึ่งของการประเมินผลที่นำมาใช้ก่อนการดำเนินการโปรแกรมนั้นนการ โดยมืบทบาทในการประเมินคุณประโยชน์หรือข้อบกพร่องของบริการที่มีอยู่ เพื่อเป็นข้อมูลในการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดบริการในอนาคต

1.1) การประเมินความต้องการโปรแกรมนั้นนการของประชาชนเป้าหมาย (เช่น การสำรวจชุมชน) การประเมินประชากรเป้าหมายเป็นเทคนิคเฉพาะในการดำเนินการแบ่งส่วนตลาดที่อธิบายในข้อ เป็นการระบุหาความเป็นไปได้ในการกำหนดเป้าหมายตลาดเฉพาะโดยการประเมินการเติบโตของส่วนแบ่งตลาด ตลาดเป้าหมายที่เติบโตได้จะต้องมีคุณสมบัติ 3 ข้อต่อไปนี้คือ

ข้อแรก เป็นตลาดที่สามารถวัดได้ หน่วยงานสามารถพิจารณากำหนดขนาดและระบุคุณลักษณะที่สร้างส่วนแบ่งตลาดเฉพาะซึ่งคุ้มค่าต่อการตั้งเป้าหมายคุณลักษณะเฉพาะเหล่านี้เป็นข้อมูลสำคัญที่ใช้สำหรับการออกแบบและการส่งเสริมโปรแกรม

ข้อที่สอง หน่วยงานต้องสามารถประเมินตลาดได้ เพื่อให้บรรลุข้อนี้จำเป็นต้องรู้จักบุคคลที่อยู่ในตลาดระดับที่ว่าหน่วยงานสามารถเข้าถึงบุคคลเหล่านี้ได้ด้วยการรณรงค์ประชาสัมพันธ์เพื่อทำให้การบริการที่มีอยู่เป็นที่รู้จักในตลาด นอกจากนี้ หน่วยงานจำเป็นต้องมีทรัพยากรเพื่อประเมินตลาด รวมทั้งหน่วยบริการที่เหมาะสมในแหล่งที่ตั้งที่เหมาะสม มีทรัพยากรการเงินเพียงพอ มีบุคลากรที่เหมาะสม เหล่านี้เป็นต้น

ข้อสุดท้าย ตลาดต้องใหญ่พอที่จะรองรับความสนใจที่ต่างกันในหน่วยงาน ธุรกิจการพิจารณาตัดสินใจในข้อนี้มักใช้เทคนิคการวิเคราะห์ด้านการเงิน เช่น การวิเคราะห์จุดคุ้มทุน และไม่ดำเนินการโปรแกรมที่ไม่สามารถคืนทุนและมีกำไรส่วนเพิ่มที่ต้องการ ในหน่วยบริการสังคม การพิจารณาตัดสินใจเรื่องนี้มักเป็นไปตามแนวนโยบาย

1.2) ประเมินความต้องการของบุคคลเป็นรายกลุ่ม หลังจากระบุประชากรเป้าหมายมีอยู่จริงและหน่วยงานต้องการให้บริการมักจำเป็นต้องประเมินต่อไปเกี่ยวกับความสนใจและความต้องการเฉพาะของประชากรเป้าหมาย โดยการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม เป็นต้นว่า ลักษณะรูปแบบโปรแกรม ตัวแปรส่วนประสมการตลาด เช่น อาจกำหนดว่ามีตลาดที่เติบโตได้ของมารดาที่มีบุตรอายุก่อนวัยเรียนและไม่ได้ทำงานชั่วคราว ซึ่งต้องการบริการช่วงเวลา 8.00 น. ถึง

15.00 น. ถึงแม้จะเป็นตลาดหนึ่งแต่ยังไม่รู้จักมากพอที่จะออกแบบและให้บริการต่อตลาดดังกล่าว ได้ต้องมีการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับความสนใจในกิจกรรมของตลาดส่วนนี้ ลักษณะส่วน ประสมของตลาดที่พวกเขาต้องการเช่นวันใดในสัปดาห์และสถานที่ตั้งของโปรแกรมบริการที่ ต้องการ เป็นต้น กิจกรรมการประเมินเช่นนี้เป็นการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมที่จำเป็นต่อการ ออกแบบและทำการตลาดโปรแกรมเพิ่มเติมต่อตลาดเป้าหมายเฉพาะ

การประเมินผู้ที่มีความบกพร่อง การประเมินเป็นขั้นตอนแรกในการเตรียมการให้บริการ แก่ผู้ที่มีความบกพร่องการดำเนินกระบวนการนั้นหนทางการบำบัดมี 4 ขั้นตอนคือการประเมินการ วางแผนการดำเนินการและการประเมินผลการประเมินเป็นขั้นตอนการระบุและรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับสถานะของผู้รับบริการเป็นการสร้างข้อมูลพื้นฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับสถานภาพของ ผู้รับบริการเพื่อทำการตัดสินใจเกี่ยวกับโปรแกรมถึงแม้การประเมินอาจให้ผลลัพธ์ในการระบุ ผู้รับบริการที่มีสถานะพิเศษแต่ก็มิได้เป็นจุดประสงค์หลักสำหรับจุดประสงค์ของการวางแผนนั้น การประเมินควรระบุข้อมูล 3 ประเภทเกี่ยวกับผู้รับบริการ

1) ปัญหาและความต้องการการประเมินควรระบุปัญหาของผู้รับบริการที่เป็น อุปสรรคต่อการบรรลุการทำหน้าที่ได้อย่างเต็มที่ตามต้องการปัญหาที่ระบุจะทำกีดเฉพาะผู้ที่ บริการนั้นหนทางการบำบัดสามารถตอบสนองได้และถือว่าเป็นความต้องการของผู้รับบริการเมื่อทำ การประเมินแล้วการจัดบริการนั้นหนทางการบำบัดจะมุ่งเน้นไปที่การมีส่วนร่วมของผู้รับบริการใน กิจกรรมที่จะบรรเทาความต้องการตามที่ระบุและแสดงสถานะที่ดีขึ้นจากการเข้าร่วมในบริการ นั้นหนทางการถึงแม้การบรรเทาผ่อนคลายแก้ไขปัญหาและความต้องการจะเป็นจุดเน้นของ เป้าหมายการรักษาสำหรับผู้รับบริการแต่ จำเป็น ต้องมีข้อมูลเพิ่มเติมจากการประเมินเพื่อกำหนด แผนการรักษาที่ได้ผลตามความเหมาะสม

2) กำลังและความสามารถถึงแม้ผู้รับบริการมีปัญหาที่ต้องการการรักษาแต่พวกเขา ก็มีกำลังและความสามารถซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องค้นหาในช่วงการประเมินเนื่องจากเป็นข้อมูลพื้นฐาน สำหรับการเข้าร่วมในกิจกรรมที่กำหนดไว้เพื่อการรักษาสิ่งๆที่ผู้รับบริการสามารถทำได้จะทำให้ สามารถเข้าร่วมในกิจกรรมการรักษาได้นอกจากนี้อาจมีการประเมินทรัพยากรการนั้นหนทางการของ ผู้รับบริการซึ่งได้แก่จำนวนรายได้หลังหักค่าใช้จ่ายของผู้รับบริการเครือข่ายช่วยเหลือที่ผู้รับบริการ สามารถเข้าถึง ได้แก่ เพื่อนและครอบครัวการเข้าถึงการบริการขนส่งเดินทางการใช้เวลาว่างเป็น ต้น

3) ความคาดหวังของผู้รับบริการการประเมินควรระบุความสนใจในการนั้นหนทางการ ของผู้รับบริการ (กิจกรรมที่เคยเข้าร่วมหรือตั้งใจจะเข้าร่วม) และความคาดหวังหรือความต้องการ

จากการเข้าร่วมในโปรแกรมเน้นหนักการบำบัดสิ่งที่ผู้รับบริการต้องการทำให้ได้ในขณะที่ไม่สามารถทำได้ในปัจจุบัน ที่สำคัญคือเจ้าหน้าที่ด้านสวนสาธารณะและเน้นหนักการต้องไม่ใช้เป้าหมายการรักษาของตัวเองแก่ผู้รับบริการ แต่ให้ค้นหาเป้าหมายของผู้รับบริการ

ขอบเขตการประเมิน ความสามารถในการปฏิบัติภารกิจของผู้รับบริการมักมีขอบเขตการประเมินใน 4 ด้าน ได้แก่ด้านความคิด ด้านสังคม ด้านกาย และด้านความรู้สึกอารมณ์ แต่ละด้านแยกกันสำหรับการรักษาเชิงบำบัดที่เป็นไปได้ แต่ละด้านอาจเป็นด้านที่เป็นจุดแข็ง

ประเภทของข้อมูลการประเมิน ข้อมูลที่ได้จากวิธีการประเมินใดๆก็ตามจะเป็นได้ทั้งเชิงรูปธรรมและนามธรรม ข้อมูลเชิงรูปธรรมเป็นข้อเท็จจริงที่สังเกตได้ซึ่งสามารถบันทึกได้ไม่ว่าใครจะเป็นผู้ซักถาม นั้นหมายถึงว่าไม่มีการตีความด้วยตัวเอง ข้อมูลเชิงนามธรรมต้องมีการตีความด้วยตนเองโดยผู้ที่เก็บข้อมูล การใช้การสังเกตการณ์และตารางการสัมภาษณ์ที่เป็นมาตรฐาน แบบฝึกอบรมพนักงานในการใช้ จะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือของวิธีการเก็บข้อมูลและลดความแตกต่างได้

วิธีการประเมิน การสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์เป็นวิธีที่มักใช้มากที่สุดในการประเมินผู้ที่มีความบกพร่อง นอไปนี้คือคำอธิบายโดยย่อของวิธีการประเมินแบบต่างๆที่ใช้ในการดำเนินการเน้นหนักการบำบัด ซึ่งเป็นเพียงตัวอย่างซึ่งไม่ครอบคลุมวิธีการทั้งหมด

1). การสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์ผู้รับบริการและบุคคลสำคัญอื่นๆเพื่อประเมินสถานภาพปัจจุบันของผู้รับบริการเป็นวิธีการประเมินแบบหนึ่งที่ใช้กันมากที่สุดในเน้นหนักการบำบัด การสัมภาษณ์เป็นวิธีหลักที่ใช้เพื่อสร้างประวัติของผู้รับบริการที่บอกเล่าเหตุการณ์สำคัญในชีวิตที่เกี่ยวข้อง การพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้รับบริการเป็นจุดมุ่งหมายข้อหนึ่งเช่นกันของการสัมภาษณ์

2). การสังเกตการณ์ การสังเกตการณ์ในช่วงเน้นหนักการของผู้รับบริการในขณะที่กำลังเข้าร่วมกิจกรรมเน้นหนักการ เป็นหนึ่งในวิธีประเมินที่มักนำมาใช้ วิธีการสังเกตการณ์มีหลายแบบตั้งแต่การสังเกตการณ์แบบไม่เป็นทางการไปจนถึงการสังเกตการณ์แบบมุ่งเป้าหมายอย่างเป็นทางการ วิธีการในปัจจุบันได้แก่การใช้สังเกตการณ์เป็นช่วงเวลาโดยสังเกตการณ์ผู้รับบริการในสถานการณ์ซ้ำๆเพื่อระบุการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสำคัญ

3). เครื่องมือการประเมิน เครื่องมือการประเมินมักนำมาใช้เพื่อให้เจ้าหน้าที่ด้านสวนสาธารณะและเน้นหนักการมีข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบและระดับปัญหาของผู้รับบริการหรือเพื่อให้มีข้อมูลพื้นฐานเพื่อใช้ในการระบุความก้าวหน้าที่เป็นผลจากการรักษาการเลือกเครื่องมือเฉพาะแบบหนึ่งมักขึ้นอยู่กับสาขาการฝึกอบรมของนักบำบัดปรัชญาของหน่วยงานซึ่งตนเองปฏิบัติงาน

ประเภทของผู้รับบริการที่หน่วยงานให้บริการ และประสบการณ์ที่ผ่านมาในการใช้เครื่องมือต่างๆ ของนักบำบัด

มีการใช้เครื่องมือประเมินแบบต่างๆ ในด้านนันทนาการบำบัดเครื่องมือประเภทที่มักใช้ได้แก่ Leisure Diagnostic Battery (LED), Mundy Recreation Inventory, Family Leisure Assesment (FLAC), Recreation Behavior Inventory (RBI), Mirenda Leisure Interest Finder เหล่านี้เป็นต้น

แหล่งข้อมูลทฤษฎีภูมิ เจ้าหน้าทางด้านสวนสาธารณะและนันทนาการอาจใช้ข้อมูลที่พัฒนาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการดูแล ข้อมูลเหล่านี้อาจประกอบด้วยเวชระเบียนรายงานจากนักสังคมสงเคราะห์ รายงานจากพยาบาลประจำโรงเรียนหรือครูแนะแนวของโรงเรียน และรายงานสถานะของผู้บริการ เมื่อได้ข้อมูลประเมินกลุ่มเป้าหมายแล้วจึงนำมาใช้ในขั้นตอนการวางแผนเพื่อกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1.3) ประเมินทรัพยากร (เช่น พื้นที่ สถานที่ วัสดุ อุปกรณ์ งบประมาณ) แน่ใจว่ามีทรัพยากรที่เพียงพอ การประเมินเป็นรูปแบบเฉพาะของการประเมินผลเพื่อการวางแผนโปรแกรม ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้สำหรับดำเนินการโปรแกรมนั้น เพื่อระบุความเหมาะสมและจำเป็นการสนับสนุนการดำเนินการโปรแกรมตามที่ประสงค์ โปรแกรมส่วนใหญ่มีขีดจำกัดต่ำสุดและสูงสุดในการเข้าร่วม ขีดจำกัดต่ำสุดมักระบุไว้เพื่อรับประกันประสิทธิภาพทางการเงินของโปรแกรม ขีดจำกัดสูงสุดมักกำหนดไว้เนื่องจากทรัพยากรที่จำเป็นต่อการดำเนินโปรแกรมนั้นมีอยู่จำกัด ยกตัวอย่าง การเข้าเรียนในชั้นสอนเทนนิสอาจถูกจำกัดด้วยจำนวนคอร์ทที่มีอยู่สำหรับการสอน หรืออาจถูกจำกัดเนื่องจากผู้สอนจะไม่สอนนักเรียนเกิน 16 คน ทรัพยากรที่จำเป็นต่อการดำเนินโปรแกรมหนึ่งๆ อาจเป็นปัจจัยที่เป็นข้อจำกัด ต่อไปนี้เป็นทรัพยากรบางอย่างหรือทั้งหมดที่ต้องประเมินอันเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินเบื้องต้นในทรัพยากรสำหรับโปรแกรมที่กำลังจัดทำ

1) พื้นที่ มีจำนวนพื้นที่เพียงพอหรือไม่ มีขนาดใหญ่พอหรือไม่พอที่จะรับรองโปรแกรมที่วาดภาพไว้ แหล่งที่ตั้งอยู่ใกล้หรือเข้าถึงได้โดยเป้าหมายของโปรแกรมหรือไม่ ได้รับการพัฒนาเหมาะสมสำหรับกิจกรรมตามจุดมุ่งหมายหรือไม่

2) สถานที่ ในเบื้องต้นตามที่ระบบเช่นเดียวกันกับด้านพื้นที่

3) วัสดุ วัสดุที่จำเป็นมีจำนวนเพียงพอหรือไม่ที่จะดำเนินโปรแกรมที่จัดไว้และมีพร้อมใช้ตามกำหนดเวลาหรือไม่ มีคุณสมบัติเพียงพอหรือไม่ อยู่ในราคาที่สนับสนุนได้ตามราคาที่ต้องการสำหรับโปรแกรมที่กำลังจัดทำหรือไม่

4) อุปกรณ์ มีอุปกรณ์จำนวนเพียงพอสำหรับผู้เข้าร่วมแต่ละรายหรือไม่อยู่ในสภาพใช้งานได้หรือไม่ มีการซ่อมแซมที่ดีและปลอดภัยต่อการใช้หรือไม่

5) งบประมาณ มีทรัพยากรการเงินเพียงพอหรือไม่ ในการดำเนินโปรแกรมตามเป้าหมาย มีตลาดเพียงพอที่จะดำเนินโปรแกรมหรือไม่หากเป็นบริการที่ไม่คิดค่าบริการ

6) บุคลากร มีเจ้าหน้าที่เพียงพอหรือไม่ที่จะดำเนินโปรแกรม เจ้าหน้าที่มีความรู้ทักษะ และความสามารถที่จำเป็นในการดำเนินโปรแกรมหรือไม่ มีเจ้าหน้าที่ที่จำเป็นพร้อมตามเวลาและสถานที่ที่กำหนดในการดำเนินโปรแกรมหรือไม่

การประเมินทรัพยากรที่จำเป็นต่อการดำเนินโปรแกรมเป็นหนึ่งในประเมินเบื้องต้นที่จำเป็นต้องดำเนินการในกระบวนการวางแผนโปรแกรม

สรุปการประเมินความต้องการของผู้เข้าร่วมโปรแกรมนั้นนันทนาการเป็นการใช้วิธีประเมินขั้นสุดท้ายในการพัฒนาโปรแกรมโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อจัดโปรแกรมนันทนาการเฉพาะแก่กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมในขณะนั้น ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อกลุ่มเป้าหมายลงทะเบียนเข้าร่วมโปรแกรม ตัวอย่างเช่น ผู้นำนันทนาการประเมินทักษะของผู้เข้าร่วม ถึงแนวทางหลักสูตรพื้นฐาน แต่ต้องมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้ตรงตามความต้องการของผู้เข้าร่วมขณะนั้น ดังนั้นเอกสารหลักสูตรมาตรฐานอาจได้รับความสนใจในระดับที่แตกต่างกันไปในการเข้าร่วมแต่ละครั้งดังนั้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เข้าร่วมในขณะนั้น เนื้อหาและระดับการประเมินจะขึ้นอยู่กับกิจที่จัดให้

สรุปการประเมินผลก่อนการวางแผนจัดโปรแกรม หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนที่จะวางแผนจัดโปรแกรม เพื่อพิจารณาคุณค่าของโปรแกรมบริการที่มีอยู่ เพื่อช่วยตัดสินใจเกี่ยวกับโปรแกรมการบริการที่จะจัดขึ้นในอนาคตประกอบด้วย การประเมินความต้องการโปรแกรมของประชากรกลุ่มเป้าหมาย การประเมินความต้องการของผู้เข้าร่วมรายบุคคล และการประเมินทรัพยากร

ต่อมา รอสแมน และแมคเคนนี่ (Rossman และ McKinney, 2000) ได้กล่าวถึงรูปแบบของการจัดโปรแกรมนันทนาการที่มีองค์ประกอบ การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ดังนี้

## 2) การวางแผน (Planning)

2.1) เขียนจุดประสงค์และเป้าประสงค์ โปรแกรมมีรูปแบบและทิศทางตามจุดประสงค์และเป้าประสงค์ที่ตั้งไว้ที่สำคัญคือการจัดให้เห็นว่าการวางแผนอย่างถี่ถ้วนรอบคอบเป็นขั้นตอนแรกในการเตรียมการเพื่อประเมินผลบริการได้อย่างเหมาะสม ในการใช้เทคนิคนี้ยังรอบคอบต้องอาศัยสร้างแนวคิดอย่างน้อย 3 ระดับ

ระดับแรก ข้อความแสดงจุดประสงค์จะเป็นหลักการที่บอกถึงเหตุผลที่หน่วยงานจัดทำโปรแกรมนั้นในเบื้องต้น หลักการคือการอธิบายเหตุผลที่สมบูรณ์ และเป็นการชี้แจงในตัวซึ่งไม่ต้องการอธิบายเพิ่มเติม เมื่อแสดงหลักการที่สมบูรณ์พอ เจ้าหน้าที่ที่ไม่จำเป็นต้องเขียนคำอธิบายเพิ่มเติม ว่าเหตุใดจึงเสนอโปรแกรมหรือกล่าวอธิบายเพิ่มเติมที่เหมาะสมที่สุดคือหน่วยงานควรเสนอบริการที่แฝงอยู่หรือรวมอยู่ภายในขอบเขตที่กำหนดด้วยภารกิจหรือข้อความที่แสดงวิสัยทัศน์ ข้อความที่แสดงจุดประสงค์สำหรับโปรแกรมหนึ่ง ๆ จึงควรอนุมานได้ในเชิงตรรกะจากภารกิจหรือข้อความแสดงวิสัยทัศน์ของหน่วยงานที่เชื่อมโยงในแนวคิดกับจุดประสงค์ของโปรแกรม และเป็นหลักการเพื่อเสนอโปรแกรม ถ้ามีการสร้างความเชื่อมโยงดังกล่าวที่ชัดเจนระหว่างช่วงการวางแผน ก็ไม่จำเป็นต้องแสดงความเชื่อมโยงหลังจากนั้นในระหว่างขั้นตอนการประเมินผลการดำเนินการโปรแกรม

ระดับที่สองจำเป็นต้องเขียนเป้าประสงค์เฉพาะที่จะต้องบรรลุในการดำเนินโปรแกรมหรือที่ได้จากการดำเนินการโปรแกรมเป้าประสงค์เหล่านี้สามารถระบุการดำเนินการจัดการที่จำเป็นเพื่อดำเนินโปรแกรม ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างการจัดการโปรแกรมและเป้าประสงค์-ผลลัพธ์เชิงพฤติกรรม

ทั้งสองระดับมีความสำคัญแต่เป้าประสงค์เชิงผลลัพธ์พฤติกรรมมีความสำคัญอย่างมากถ้าเจ้าหน้าที่มุ่งใช้เป้าประสงค์และวัตถุประสงค์ที่สนับสนุนเป้าประสงค์เพื่อแสดงถึงประสิทธิภาพของโปรแกรมบริการ การจัดทำข้อความแสดงจุดประสงค์และเป้าประสงค์เป็นการสื่อสารกับผู้สนับสนุนหน่วยงานและชุมชนให้ทราบเหตุผลที่หน่วยงานดำเนินการให้บริการเหล่านี้และเป็นพื้นฐานสำหรับการประเมินผลของผู้สนับสนุนและชุมชน

ระดับที่สามแสดงรายละเอียดเพิ่มเติมสำหรับเป้าประสงค์โดยการพัฒนาวัตถุประสงค์สนับสนุนวัตถุประสงค์มี 2 ประเภท ได้แก่ วัตถุประสงค์สำหรับเป้าประสงค์ MBO และวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมเป็นรายชื่ออธิบายในข้อต่อจากนี้

วัตถุประสงค์สำหรับเป้าประสงค์การจัดการเป็นการอธิบายเพิ่มเติมถึงขั้นตอนการจัดการที่ต้องดำเนินการเพื่อให้บรรลุเป้าประสงค์

2.2) กำหนด วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมรายชื่อ เพื่อให้ได้ประโยชน์ วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมรายชื่อต้องมุ่งผลลัพธ์ และสามารถวัดได้ เป้าประสงค์แต่ละข้ออาจบรรลุได้ด้วยวัตถุประสงค์หลายข้อต่างๆ กัน ดังนั้นวัตถุประสงค์ข้อใดข้อหนึ่งจึงเป็นเพียงส่วนหนึ่งของวัตถุประสงค์ทั้งหมดที่กำหนดไว้สำหรับเป้าประสงค์หนึ่งๆ จึงควรเลือกวัตถุประสงค์อย่างรอบคอบ

วิธีนี้ชี้ให้เห็นว่าการบรรลุวัตถุประสงค์สำหรับเป้าประสงค์ใดๆก็ตามก็ถือว่าเป็นข้อพิสูจน์ของการบรรลุเป้าประสงค์

วัตถุประสงค์สำหรับเป้าประสงค์เชิงพฤติกรรมควรอธิบายถึงพฤติกรรมที่เป็นผลมาจากการเข้าร่วมโปรแกรม ทั้งนี้จำเป็นต้องมี 3 องค์ประกอบต่อไปนี้

- 1) เงื่อนไข ซึ่งพฤติกรรมจะเกิดขึ้น
- 2) พฤติกรรมที่จะแสดงออก กล่าวคือ ความรู้ ทักษะ หรือความสามารถ ใดบ้างที่ผู้เข้าร่วมจะสามารถแสดงให้เห็น อันเป็นผลมาจากการเข้าร่วมแผนงาน
- 3) เกณฑ์ความสามารถในการปฏิบัติสำหรับอธิบายพฤติกรรม กล่าวคือ มาตรฐานหรือเกณฑ์วัดความสามารถในการปฏิบัติใดบ้างที่จะถือว่ายอมรับได้

วิธีการที่ใช้พัฒนาเกณฑ์ ต่อไปนี้เป็นวิธีการต่างๆ ที่มักใช้สำหรับพัฒนาเกณฑ์ เพื่อวัดความสามารถในการปฏิบัติ

- 1) ความถูกต้อง จำนวนที่แน่นอนของการทดลองที่ทำสำเร็จสมบูรณ์ ร้อยละของคำถามที่ตอบถูก
- 2) การใช้เวลา เวลาทั้งหมดที่ใช้เพื่อทำกิจกรรมหนึ่งให้สำเร็จ โปรแกรมบำบัดรักษาอาจมุ่งลดเวลาทั้งหมดที่ใช้ (ความเร็ว) หรือเพิ่มเวลาทั้งหมดที่ดำเนินกิจกรรมได้ต่อเนื่อง (ระยะเวลา) ซึ่งขึ้นอยู่กับกิจกรรม
- 3) ปริมาณ ผู้เข้าร่วมสามารถทำกิจกรรมหนึ่งซ้ำๆกันได้กี่ครั้ง มีการทดลองสะสมกี่ครั้ง que ผู้เข้าร่วมสามารถทำได้สำเร็จ

การวางแผนงานที่มุ่งประโยชน์เป็นหลัก ในวิธีปฏิบัติปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงศัพท์เฉพาะที่ใช้อธิบายเป้าประสงค์และวัตถุประสงค์ สำหรับผู้ที่คุ้นเคยกับการพัฒนาเป้าประสงค์และวัตถุประสงค์ การเปลี่ยนแปลงเป็นเรื่องง่าย และสำหรับผู้ที่ไม่คุ้นเคย ศัพท์เฉพาะใหม่ๆ สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น วิธีการจัดการโปรแกรมแบบมุ่งประโยชน์เป็นเพียงศัพท์ใหม่สำหรับการพัฒนาเป้าประสงค์และวัตถุประสงค์ที่ปฏิบัติมายาวนาน แนวคิดการระบุประโยชน์ที่เพิ่มพูนขึ้นของผู้เข้าร่วมโปรแกรม เป็นเพียงศัพท์อีกคำหนึ่งสำหรับวัตถุประสงค์แบบมุ่งผลลัพธ์เชิงพฤติกรรมของโปรแกรม กล่าวง่ายๆคือ อะไรคือผลลัพธ์ที่เรามุ่งให้ผู้เข้าร่วมได้ประโยชน์จากการเข้าร่วมโปรแกรม เมื่อระบุประโยชน์ที่เหมาะสมได้แล้ว สามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมโปรแกรม กำหนดทิศทางการพัฒนาโปรแกรมการดำเนินการ และใช้ประเมินโปรแกรม

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมรายบุคคลสำหรับดำเนินการนั้นหนาแน่นการบำบัด เมื่อบำบัดการรักษาผู้ที่มีความบกพร่องต้องเน้นมากขึ้นในการจัดทำวัตถุประสงค์แบบมุ่งพฤติกรรมรายบุคคล



สำหรับผู้รับบริการเฉพาะรายและเจาะจงตามความต้องการการรักษาวัตถุประสงค์ที่พัฒนาขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมสำหรับผู้เข้าร่วมแต่ละราย วัตถุประสงค์ต่างๆเป็นส่วนหนึ่งของการวัดสำหรับผู้เข้าประสงค์การบำบัดรักษา ดังนั้น แต่ละเป้าหมายประสงค์ของการรักษาจะมีหลายวัตถุประสงค์ซึ่งการบรรลุวัตถุประสงค์เหล่านี้จะร่วมกันอธิบายความสำเร็จของเป้าหมายประสงค์ สิ่งที่ต้องผนวกในวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมคือผลลัพธ์ของการประเมินผู้รับบริการ วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมรายบุคคลเป็นการระบุพฤติกรรมที่บุคคลควรแสดงให้เห็นอันเนื่องมาจากการเข้าร่วมโปรแกรมนั้นหนทางการบำบัด นอกจากนี้ พฤติกรรมที่ระบุในวัตถุประสงค์ควรแสดงข้อพิสูจน์ของผลลัพธ์ที่ต้องการจากโปรแกรม

2.3) วิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมเป็นรายบุคคล การวิเคราะห์กิจกรรมเป็นการแยกย่อยกิจกรรมเป็นส่วน ๆ ตามองค์ประกอบ เพื่อหาสิ่งที่ต้องการให้ผู้เข้าร่วมปฏิบัติ โดยถือว่าแต่ละกิจกรรมที่เป็นข้อกำหนดของการเข้าร่วมนั้น จะกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมปฏิบัติหรือตอบสนองในรูปแบบที่คาดไว้ซึ่งได้ประโยชน์จากผลลัพธ์เชิงพฤติกรรมที่เฉพาะและเจาะจง ถ้าเลือกกิจกรรมแล้ว โดยที่เงื่อนไขเชิงโครงสร้างรับประกันว่าบรรลุเป้าหมายประสงค์และวัตถุประสงค์ของโปรแกรมเจ้าหน้าที่ จะมีภาระน้อยลงในการจัดการและนำแผนงานสู่การบรรลุเป้าหมายประสงค์ ดังนั้น จึงวิเคราะห์กิจกรรมเพื่อนำเจ้าหน้าที่ที่สามารถเลือกกิจกรรมสำหรับโปรแกรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายประสงค์และวัตถุประสงค์เชิงผลลัพธ์ที่ระบุไว้ในโปรแกรม

การวิเคราะห์กิจกรรมเพื่อค้นหาประโยชน์ที่ได้ในเชิงพฤติกรรม 4 ด้าน คือ ความคิด สังคม ภาย ความรู้สึก /อารมณ์ ซึ่งเป็น 4 ด้านเช่นเดียวกันกับการประเมินเพื่อค้นหาความต้องการให้ผู้รับบริการปฏิบัติ ต่อไปนี้เป็นเพียงตัวอย่างข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์กิจกรรม ซึ่งยังไม่ครอบคลุมทั้งหมด

1) ด้านกาย ทักษะทางการเคลื่อนไหวต่อไปนี้เป็นแบบใดและระดับใดต้องอาศัยการประสานงานของสายตาและข้อมือ ความสามารถด้านแอโรบิคความแข็งแรงความยืดหยุ่น ความเร็ว เป็นต้น การเคลื่อนไหวแบบใดจำเป็นต่อการเข้าร่วมการวิ่ง การเดิน การขว้าง การจับ ต้องการการประสานการเคลื่อนไหวมากเพียงใด ต้องใช้ร่างกายส่วนใดเข้าร่วม

2) ด้านสังคม การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมแบบใดที่จำเป็นต่อการเข้าร่วม: ไม่มี การปฏิสัมพันธ์เพราะคนเดียวเข้าร่วมการแข่งขันได้ตามลำพัง การเข้าร่วมด้วยกันซึ่งบุคคลหนึ่งเข้าร่วมกับผู้อื่นแต่ไม่มีการปฏิสัมพันธ์ ต้องมีการเข้าร่วม 2 คน ต้องมีการปฏิสัมพันธ์ในที่

3) ด้านความคิด มีกฎกติกามากเกินไปและซับซ้อนเกินไป ต้องใช้สมาธิมากเกินไป ต้องใช้ความรู้แบบใดและใช้มากเท่าใด ผู้เข้าร่วมจะใช้ความจำระยะสั้นหรือความจำระยะยาวในการเข้าร่วม การให้คะแนนที่ใช้ในการแข่งขันมีความซับซ้อนเกินไป เหล่านี้เป็นต้น

4) ด้านความรู้สึกร/อารมณ์ สภาวะทางจิตใจแบบใดที่น่าจะเกิดจากการแข่งขันสนุกสนาน เศร้า กลัว สามีคคี เจ็บปวด โกรธ ภูมิใจ มีผู้เล่นกี่คนที่สามารถชนะการแข่งขัน เป้าประสงค์ของการวิเคราะห์กิจกรรมคือการทำให้ความต้องการของผู้เข้าร่วม (ระบุจากการประเมิน) ตรงกับกิจกรรมที่ต้องการเข้าร่วม (ระบุจากการวิเคราะห์กิจกรรม)

การวิเคราะห์กิจกรรมโปรแกรมรายบุคคล อันเป็นส่วนที่ดำเนินการต่อเนื่องในการบริการด้านสวนสาธารณะและนันทนาการการวิเคราะห์เป็นสิ่งสำคัญต่อการให้บริการนันทนาการอ่านบำบัด มิใช่การวิเคราะห์สำหรับผู้รับบริการแต่ละราย และอันที่จริงมิได้ขึ้นอยู่กับผู้เข้าร่วมข้อมูลที่ได้รับผลการบรรลุผลเชิงพฤติกรรมที่ได้จากกิจกรรมนั้นจะนำมาเพื่อจัดทำแผนสำหรับโปรแกรมสำหรับผู้รับบริการจำนวนมากกิจกรรมที่เลือกมาไว้ในแต่ละเป็นของโปรแกรมสำหรับให้บริการ อาจจะมีการปรับเปลี่ยนจุดแข็งและจุดอ่อนของผู้รับบริการและข้อมูลดังกล่าวยังเป็นประโยชน์ในการเลือกกิจกรรมที่ใช้ในการดำเนินการให้บริการBBP

กิจกรรมที่เลือกเพื่อวิเคราะห์มักจะจำกัดเฉพาะกิจกรรมที่หน่วยงานสามารถให้บริการได้รับความพร้อมของสถานที่อุปกรณ์งบประมาณและทักษะของเจ้าหน้าที่การวิเคราะห์กิจกรรมอนุมานว่ากิจกรรมหนึ่งๆจะดำเนินการในลักษณะปกติในการปฏิบัติจริงเจ้าหน้าที่ต้องตระหนักผลลัพธ์นั้นมิใช่ว่าทั้งหมดจากเป็นผลมาจากเงื่อนไขของกิจกรรมเองผลลัพธ์บางอย่างขึ้นอยู่กับประยุกต์ใช้ ดังนั้น วิธีการผู้ดำเนินการจะส่งผลได้เช่นกันในทางความต้องการที่กำหนดไว้สำหรับผู้เข้าร่วม จึงเป็นไปได้ว่ากิจกรรมเดียวกันหากใช้วิธีที่ต่างออกไปก็อาจจะนำมาเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต่างกัน

2.4) กำหนดโปรแกรมและเนื้อหากิจกรรมพิเศษ เจ้าหน้าที่ด้านสวนสาธารณะและนันทนาการเป็นผู้รับผิดชอบในการเลือกเนื้อหาของโปรแกรมทั้งหมดโดยกำหนดเนื้อหาและลำดับกิจกรรมที่เป็นองค์ประกอบของโปรแกรมรวมไปถึงเนื้อหาโดยรวมของโปรแกรมถึงแม้เนื้อหาโดยรวมของโปรแกรมอาจจะปรากฏชัดเช่นการแข่งขันซอฟต์บอล แต่ต้องมีการระบุลำดับที่แน่นอนและความสัมพันธ์ของกิจกรรมในที่นี่การวางแผนกำหนดเวลาที่เหมาะสมและลำดับกิจกรรมหมายถึงการขับเคลื่อนโปรแกรมหรือออกแบบขั้นตอนของโปรแกรม เนื้อหาของโปรแกรมทั้งหมดที่เป็นไปได้มีความหลากหลายและกว้างเกินกว่าจะอธิบายในคู่มือนี้ อย่างไรก็ตามหลักการออกแบบโปรแกรมมีหลายแบบที่ใช้ได้กับลำดับกิจกรรมในทุกโปรแกรม

(1) แนวคิดโปรแกรมแนวคิดโดยรวมของโปรแกรมนี้ชี้ให้เห็นว่าผู้จัดโปรแกรมจะคิดไว้ล่วงหน้าและศึกษาจากประสบการณ์ของโปรแกรมที่ประสงค์จะให้เข้าร่วมและเลือกกิจกรรม (เนื้อหา) และจัดลำดับที่เหมาะสม (สร้าง) เพื่อจัดเรียงกิจกรรม (ขั้นตอน) ของโปรแกรมให้บรรลุเป้าหมายและจุดประสงค์วัตถุประสงค์ที่ระบุไว้

(2) ขั้นตอน ควรมีลำดับขั้นตอนของโปรแกรม แต่ละขั้นควรให้ประโยชน์ในลักษณะที่เพิ่มขึ้นต่อการส่งเสริมประสบการณ์รวมทั้งให้ประโยชน์ต่อประสบการณ์

โดยรวมโปรแกรมมักประกอบด้วยระยะต่างๆ ดังนี้ ระยะเริ่มต้น ระยะกลาง ระยะสูงสุด และระยะสิ้นสุด แต่ละระยะมีลักษณะดังต่อไปนี้

ระยะเริ่มต้น ตามปกติระยะเริ่มต้นจะดำเนินการด้วยกิจกรรมเริ่มต้นที่ขยายได้ในลักษณะที่ว่าเป็นกิจกรรมที่เริ่มต้นด้วยผู้เข้าร่วมไม่กี่คน และให้ผู้อื่นมาเข้าร่วมได้ทันทีที่มาถึง และสามารถสิ้นสุดค่อนข้างเร็วเมื่อทุกคนมาถึงแล้ว เป็นกิจกรรมที่ควรเชื่อมโยงในเนื้อหาเกี่ยวกับโปรแกรมโดยรวม รูปแบบเฉพาะของกิจกรรมเบื้องต้น คือกิจกรรมละลายพฤติกรรม (ice-breaker activity) ที่ใช้เพื่อแนะนำผู้เข้าร่วมให้รู้จักกันเมื่อเริ่มต้นกิจกรรมหรือโปรแกรม เป็นกิจกรรมที่ควรจัดหากจำเป็นที่จะให้ทุกคนที่ร่วมแผนงานได้รู้จักกันทุกคนเพื่อให้โปรแกรมส่วนที่เหลือประสบผลสำเร็จ หรือถ้าการพบผู้คนใหม่ ๆ เป็นหนึ่งในเป้าประสงค์เชิงผลลัพธ์ของโปรแกรม

ระยะกลาง มักเป็นส่วนใหญ่ที่สุดของโปรแกรม เพื่อให้มีประสบการณ์ในเนื้อหาเบื้องต้นของกิจกรรม อาจประกอบด้วยกิจกรรมเดียว เช่น การเล่นซอฟต์บอล และอาจประกอบด้วยชุดกิจกรรมเช่นเดียวกับที่นำเสนอในขั้นสอนหรือกิจกรรมพิเศษ กิจกรรมที่ใช้ควรมีความเชื่อมโยงในเนื้อหาเกี่ยวกับเป้าประสงค์ของโปรแกรม มีความหลากหลายในความเข้มข้นและเนื้อหา และอยู่ภายในขีดความสามารถของผู้เข้าร่วม ตลอดจนตอบสนองความต้องการตามที่ได้ประเมินไว้และความสนใจที่ระบุไว้

ระยะสูงสุด โปรแกรมทั้งหมดควรมีระยะสูงสุด นั่นคือ จุดรวม ความหมายของกิจกรรมที่ผ่านมามีทั้งหมดในโปรแกรม เพื่อช่วยให้บรรลุประสบการณ์สูงสุดระยะสูงสุดควรบูรณาการกิจกรรมที่ผ่านมามีในลักษณะที่แสดงถึงการส่งผลกระทบต่อเป้าประสงค์โดยรวมอย่างชัดเจน

ระยะสิ้นสุด ในบางโปรแกรม ระยะสูงสุดอาจเป็นระยะสิ้นสุดแต่โปรแกรมมักได้ประโยชน์จากกิจกรรมเพิ่มเติมหลังจากระยะสูงสุด ซึ่งช่วยนำพาประสบการณ์มาถึงจุดสิ้นสุด ระยะสิ้นสุดเป็นการสรุปโปรแกรมที่รวมประสบการณ์ทั้งหมดเข้าด้วยกัน แสดงให้เห็นภาพ และเป็นการปิดท้าย เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่าโปรแกรมควรสิ้นสุดใน เวลาที่ผู้เข้าร่วมอาจยังต้องการ

ดำเนินการต่อไป เป็นความคิดที่ต้องการให้ผู้เข้าร่วมมีความต้องการมากขึ้นและน่าจะกลับมาเข้าร่วมการให้บริการโปรแกรมอื่นอีก

(3) แนวทางหลักควรมีแนวทางหลักโดยรวมและชัดเจนสำหรับโปรแกรมที่สอดคล้องกับเป้าประสงค์ของรูปแบบเนื้อหาในภาพรวมยกตัวอย่างเช่นในการเฉลิมฉลองวันที่ 4 กรกฎาคม สีของเครื่องประดับตกแต่ง แผนงาน เสื้อผ้า ฯลฯ ควรเป็นสีแดง ขาวและน้ำเงิน ประโยชน์ที่มุ่งหวังจากการเข้าร่วมอาจได้ดีที่สุดจากการนำเสนอเชิงเนื้อหาที่สอดคล้องกันของทุกองค์ประกอบในรูปแบบของโปรแกรม

2.5) ปรับกิจกรรมตามความต้องการของผู้เข้าร่วม เจ้าหน้าที่ฯ ต้องคอยเปลี่ยนกฎกติกาการเล่นเกมหรือการวางผังสถานที่เพื่อปรับเกมหรือกิจกรรมให้เข้ากับระดับทักษะของผู้เข้าร่วม เจ้าหน้าที่ฯ จำเป็นต้องประยุกต์ใช้ข้อมูลจาก 2 แหล่ง แหล่งที่ 1 คือการวิเคราะห์กิจกรรมเพื่อกำหนดองค์ประกอบต่างๆ ของการเข้าร่วมกิจกรรม และใช้ข้อมูลนี้เพื่อปรับกิจกรรมให้เหมาะสมบนพื้นฐานความต้องการที่ระบุไว้ของผู้เข้าร่วม แหล่งที่ 2 เจ้าหน้าที่ฯ ควรระบุนหาความต้องการของผู้เข้าร่วมแต่ละราย หรือความต้องการร่วมกันของกลุ่มผู้เข้าร่วมเจ้าหน้าที่ฯ ต้องคอยตัดแปลงวิธีการปกติในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นหนทางการเพื่อปรับให้อึดต่อการเข้าร่วมของผู้ที่มีความบกพร่อง เมื่อมีการตัดแปลงกิจกรรม องค์ประกอบขึ้นไปถือว่ามี การปรับเปลี่ยนเกิดขึ้น เจ้าหน้าที่ฯ มักไม่ค่อยตระหนักว่าพวกเขาปรับโปรแกรมให้แก่ผู้ที่ไม่มีความบกพร่อง ระบบโดยรวมของการแข่งขันกีฬาผู้พิการเป็นการปรับที่เอื้อให้ผู้เล่นที่มีทักษะน้อยกว่าได้แข่งขันกับผู้เล่นที่มีทักษะมากกว่า นี่เป็นบทบาทที่ต้องทำของเจ้าหน้าที่ด้านนี้เท่าที่ผ่านมาการปรับกิจกรรมเพื่อให้รองรับผู้ที่มีความบกพร่องมักเป็นเพียงวิธีเดียวที่จะให้พวกเขามีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมนั้นหนทางการ กล่าวคือ อาจไม่มีโปรแกรมรักษาที่เป็นระบบนอกเหนือไปจากการปรับเปลี่ยนที่จำเป็นเพื่อให้เอื้อต่อการเข้าร่วม ซึ่งยังคงเป็นเรื่องที่ถกเถียงกันในแวดวงนี้ว่าวิธีนี้เป็นนันทนาการบำบัดหรือนันทนาการพิเศษ อย่างไรก็ตามการตัดแปลงในรูปแบบนี้มักเป็นบทบาทหน้าที่หลักของการจัดนันทนาการบำบัดในชุมชนการทำหน้าที่นี้ได้ดี ต้องเข้าใจองค์ประกอบสำคัญของกิจกรรม ซึ่งเป็นข้อมูลเดียวกันกับที่ได้มาในช่วงการวิเคราะห์กิจกรรมตามที่อธิบายในหัวข้อนี้ ดังนั้น การแปลงอาจจำเป็นในด้านใดก็ได้ของพฤติกรรม 4 ด้านที่ต้องเข้าร่วมในกิจกรรมซึ่งได้แก่ ด้านความคิด ด้านสังคม ด้านกาย ด้านความรู้สึก/อารมณ์ นอกจากนี้การตัดแปลงอาจจำเป็นในด้านใดก็ตามขององค์ประกอบการให้บริการดังต่อไปนี้

(1) เทคนิคการเป็นผู้นำ ความเป็นผู้นำอาจจำเป็นต้องเน้นให้มากขึ้นชัดเจนขึ้น นำเสนอให้ช้าลง สื่อด้วยภาษาสัญลักษณ์มากกว่าคำพูด เป็นต้น

(2) รูปแบบการจัดโปรแกรม วิธีการจัดโปรแกรมเพื่อให้บริการอาจต้องปรับเปลี่ยน รวมทั้งการปรับเปลี่ยนกฎกติกาการเล่นเกม

(3) สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ สถานที่จัดกิจกรรมอาจต้องปรับเปลี่ยน เช่น ขนาดของสนาม ระยะทางการแข่งขัน อุณหภูมิของสระว่ายน้ำ หรือลักษณะทางกายภาพอื่นๆ อีกมากมายของสิ่งแวดล้อมการันทนาการ

(4) วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้กับเด็กเล็กควรใช้กรรไกรปลายมนแทนที่จะเป็นปลายแหลม การสร้างซอฟต์แวร์ที่มีเสียงดังเพื่อใช้กับผู้ที่บกพร่องทางสายตา เหล่านี้เป็นตัวอย่างในบรรดาสิ่งที่อาจต้องปรับสำหรับผู้ที่มีความบกพร่อง ในทุกกรณี เป้าประสงค์คือการปรับเปลี่ยนกิจกรรมเพื่อให้ผู้ที่มีความบกพร่อง

สามารถเข้าร่วมในองค์ประกอบสำคัญของกิจกรรมเฉพาะ ซึ่งเป็นการเอื้อต่อการเข้าร่วมที่ใกล้เคียงกับการเข้าร่วมตามปกติในกิจกรรมเท่าที่จะเป็นไปได้ การปรับเปลี่ยนมักต้องเป็นแบบรายบุคคลโดยปรับกิจกรรมตามปัญหาเฉพาะบุคคลจริงๆ แล้วการปรับเปลี่ยนจะเป็นเพียงการปรับชั่วคราวเพื่อรองรับปัญหาชั่วคราว เป้าประสงค์โดยรวมคือการทำให้ผู้รับบริการกลับคืนสู่การเข้าร่วมกิจกรรมได้ตามปกติอย่างเต็มที่ การปรับเปลี่ยนควรเหมาะสมกับวัยและให้ความใส่ใจกับผลกระทบของการปรับเปลี่ยนที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างปลอดภัยของผู้รับบริการ

2.6) จัดทำแผนสำหรับผู้เข้าร่วมรายบุคคล สิ่งที่ผู้รับบริการและเจ้าหน้าที่ฯ ประสงค์จะบรรลุผลสำเร็จได้อธิบายไว้ในแผนของผู้เข้าร่วมรายบุคคล ควรจัดทำและใช้เอกสารดังกล่าวเพื่อดำเนินการตามปรัชญาการบำบัดรักษาที่มุ่งเป้าประสงค์ แผนประเภทนี้อาจเรียกได้ว่าเป็นแผนโปรแกรม (Program plan) แผนการดูแลผู้รับบริการ แผนการบำบัดรักษา หรือแผนการศึกษาารายบุคคล ไม่ว่าจะมื่อชื่อเรียกอย่างไรก็ตาม วัตถุประสงค์ของการนำมาใช้ก็คือเป็นแผนการรักษาที่ปรับให้เหมาะสมกับความต้องการที่ระบุไว้ของผู้บริการแต่ละราย แผนการเข้าร่วมและการรายงานผลความสำเร็จเป็นหลักฐานสำหรับหน่วยงานเกี่ยวกับประสิทธิผลของบริการที่จำเป็นต่อความน่าเชื่อถือของบริการ และ/หรือโปรแกรมหรือการเบิกเงินจากแหล่งทุนอื่นๆ เนื้อหาเฉพาะของแผนสำหรับผู้เข้าร่วมรายบุคคลจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับหน่วยงาน ต่อไปนี้เป็นองค์ประกอบต่างๆ ที่น่าจะรวมอยู่ในแผน

(1) การประเมิน ข้อความแสดงสภาวะของผู้รับบริการ ได้แก่ เหตุใดผู้รับบริการจึงถูกจัดให้เข้าร่วมแผนงาน นอกจากนี้ต้องมีผลสรุปของกระบวนการประเมิน ได้แก่ รายการที่แสดงถึงความสามารถ/จุดแข็ง และปัญหา/ความต้องการของผู้รับบริการ

(2) เป้าประสงค์ ต้องมีวัตถุประสงค์ของการรักษา/วัตถุประสงค์เชิงผลลัพธ์ ที่สรุปจากข้อมูลการประเมิน เป้าประสงค์เป็นเป็นข้อความที่แสดงผลลัพธ์ที่ต้องการจากการรักษา (การรักษาเป็นการเข้าร่วมจริงในแผนงาน) และควรมีรายการที่จัดลำดับความสำคัญของ เป้าประสงค์ระยะสั้นและระยะยาว

(3) วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม มีวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมรายบุคคลที่วัดได้ จำนวน 3 ถึง 5 ข้อ เพื่อใช้เป็นตัวชี้วัดการบรรลุตามเป้าประสงค์ สำหรับแต่ละเป้าประสงค์ที่ระบุไว้ และสำหรับคำแนะนำเฉพาะในการจัดทำวัตถุประสงค์

(4) กลวิธีการรักษา ประเภทของโปรแกรมบริการและกิจกรรมที่รับบริการเข้าร่วมและวิธีการเข้าร่วมต้องระบุไว้ในหัวข้อนี้ของแผน ข้อพิจารณาสำคัญที่ควรระบุได้แก่ เทคนิคการเป็นผู้นำ วิธีการรักษาที่จะใช้ ข้อควรระวังที่เหมาะสมซึ่งต้องปฏิบัติกับผู้รับบริการที่ให้บริการระยะเวลาของการรักษาแต่ละครั้ง และจำนวนครั้งที่จำเป็นต่อการบรรลุวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมรายบุคคล

(5) ผลลัพธ์ แผนการประเมินผล ต้องระบุผลกระทบหรือผลลัพธ์ของการรักษาประเมินและรายงานอย่างไร

(6) แผนการบำบัดรวม แผนการส่งผ่านที่อธิบายวิธีการที่ผู้รับบริการสามารถจะย้ายไปเข้าร่วมโปรแกรมชุมชนได้ นอกจากนี้ ยังมีลักษณะอื่นๆที่ต้องรวมไว้ในบางแผนสำหรับผู้เข้าร่วมรายบุคคล ประการแรก แผนต้องสอดคล้องกับปรัชญาโดยรวมของหน่วยงานและทรัพยากรซึ่งหมายถึงว่าต้องทำได้ในหน่วยงานและถ้ามีแผนการรักษาในภาพรวมที่จัดทำโดยทีมรักษาแผนที่จัดทำโดยเจ้าหน้าที่ต้องสอดคล้องกับแผนดังกล่าว ประการสุดท้าย แผนการรักษาต้องมีข้อพิสูจน์ของความร่วมมือระหว่างผู้รับบริการ บุคคลอื่นที่สำคัญต่อผู้รับบริการ และสมาชิกทีมรักษา

2.7) ปฏิบัติตามมาตรฐานการเข้าถึงโปรแกรม การดำเนินการโปรแกรมทั้งหมด ได้แก่ การจัดสถานที่ กิจกรรม การแข่งขัน และบริการ ต้องเป็นไปตาม Americans with Disabilities Act ที่เรียกโดยทั่วไปว่า ADA ซึ่งออกโดยรัฐสภา เมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม 1990 หลักการสำคัญของ พ.ร.บ. ฉบับนี้คือแนวคิดการบำบัดรักษารวม โดยให้ผู้ที่มีความบกพร่องเป็นสมาชิกปกติโดยสมบูรณ์ของชุมชน หลักการให้บริการเช่นนี้มาแทนแนวคิดที่ว่าหน่วยงานสามารถทำตามข้อผูกมัดที่มีต่อผู้ที่มีความบกพร่องโดยการให้บริการพิเศษ ปัจจุบันต้องรองรับการเข้าร่วมของคนเหล่านี้ในเกือบทุกโปรแกรม

บุคคลจะถือว่าการพิการก็ต่อเมื่อมีความบกพร่องทางกายและจิตที่เป็นอุปสรรคต่อการทำกิจกรรมสำคัญในชีวิตเป็นอย่างมาก ความบกพร่องของคนเหล่านี้ตามปกติถือว่าเป็นสภาวะพิการ และเป็นการบกพร่องอย่างถาวร ADA ครอบคลุม 5 ด้านความสำคัญ ได้แก่ การจ้างงาน การบริการของรัฐ/การขนส่งสาธารณะ หน่วยงานเอกชนซึ่งให้ที่พักสาธารณะระบบสื่อสารและเบ็ดเตล็ด เจ้าหน้าที่ด้านขนส่งสาธารณะและนันทนาการในหน่วยงานทุกประเภทต้องปฏิบัติตามข้อกำหนดในกฎหมายว่าด้วยระบบการจ้างงานและสื่อสาร

นอกจากนี้ การดำเนินการนันทนาการสาธารณะอยู่ภายใต้กฎหมายดังกล่าวและจึงต้องรองรับที่มีความบกพร่อง ซึ่งได้แก่ การดำเนินการด้านบริการสถานที่ การเดินทาง การท่องเที่ยว และโปรแกรม รวมทั้งจัดให้ผู้ที่มีความบกพร่องได้รับบริการโทรศัพท์ TDA และล่ามภาษามือตามความจำเป็น

ผู้เชี่ยวชาญต้องทราบข้อกำหนดของ TDA และปฏิบัติตามนั้น ดังนั้นจึงต้องปฏิบัติตามดังต่อไปนี้

1) หน่วยงานไม่ปฏิเสธที่จะให้ผู้ที่มีความบกพร่องเข้าร่วมในบริการโปรแกรมหรือกิจกรรม ด้วยเหตุที่คนเหล่านี้มีความพิการ

2) เว้นแต่จะมีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในโปรแกรม หน่วยงานต้องมีการปรับอย่างสมเหตุสมผลในนโยบาย วิธีปฏิบัติ และขั้นตอนที่เป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงโปรแกรมหรือบริการ นิยามของคำว่า "การปรับอย่างสมเหตุสมผล" อาจเป็นเรื่องของความไม่สอดคล้องนิยามดังกล่าวอยู่ระหว่างการปรับปรุงโดยการจัดทำแนวทางการบริหารจัดการบริหารจัดการและหลักกฎหมาย

3) หน่วยงานไม่ต้องคิดค่าบริการพิเศษกับผู้ที่มีความบกพร่องเพื่อชดเชยค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นของหน่วยงานเพื่อรองรับการเข้าร่วมของคนเหล่านี้

4) หน่วยงานต้องรับประกันว่าผู้ที่มีความบกพร่องไม่ถูกกีดกันจากบริการโปรแกรม และกิจกรรมเนื่องจากเข้าไม่ถึงสถานที่ การจัดการในเรื่องนี้ต้องไม่ใช้การแบกหามบุคคลเข้าไปในสถานบริการซึ่งเข้าไม่ถึงยกเว้นเป็นกรณีพิเศษอย่างเห็นได้ชัด อย่างไรก็ตามหน่วยงานมาจำเป็นต้องจัดสถานบริการทุกแห่งสามารถเข้าถึงได้ทราบใดที่บริการให้ใน สถานบริการที่เข้าถึงไม่ได้นั้นมีความพร้อมอยู่ในแหล่งที่ตั้งอื่นที่เข้าถึงได้ซึ่งเป็นทางเลือกที่สมเหตุสมผล หน่วยงานไม่จำเป็นต้องดำเนินการที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมาในบริการ ภาระทางการเงินมากเกินไป หรือภาระทางการบริหารจัดการที่มากเกินไป

5) ต้องไม่ให้บริการที่แยกสำหรับผู้บกพร่อง เว้นแต่การทำเช่นนั้นเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อรับประกันว่าบริการมีความเท่าเทียมกัน เมื่อดำเนินการให้บริการแยกผู้ที่มีความบกพร่องยังคงสิทธิ์ในการบริการปกติ เจ้าหน้าที่ด้านสวนสาธารณะและนันทนาการซึ่งปฏิบัติงานในสถานบริการธุรกิจมีข้อกำหนดที่แตกต่างไปเล็กน้อย แต่เป็นไปตามแนวทางหลักการพื้นฐานของการจัดการแบบบำบัดรวมให้ผู้ที่มีความบกพร่องได้เข้าร่วมกิจกรรมในบริการปกติ

2.8) ประสานกิจกรรม กิจกรรมพิเศษ และบริการกับหน่วยงานอื่น ๆ ระบบการให้บริการนันทนาการชุมชนมีขนาดใหญ่กว่าระบบอื่นในส่วนขององค์ประกอบ เป็นระบบที่รวมหน่วยงานและวิสาหกิจทั้งหมดในชุมชนที่ให้บริการนันทนาการได้แก่ ผู้ประกอบการภาคธุรกิจ หน่วยงานที่ไม่หวังผลกำไร หน่วยงานเอกชนและรัฐ การประสานกิจกรรมและบริการเป็นการประสานงานหน่วยงานอื่น ๆ หลายแห่งยก ตัวอย่างเช่น เนื่องจากสองหน่วยงานมีการใช้สนามซอฟต์บอลที่ดำเนินงานโดยระบบนันทนาการโดยระบบนันทนาการสาธารณะ เจ้าหน้าที่ซึ่งดำเนินการโปรแกรมนันทนาการร่วมกันอาจต้องประสานตารางเวลาการแข่งขันซอฟต์บอลฤดูร้อนของตนเองกับการแข่งขันซอฟต์บอลของ YMCA ผู้ประกอบการส่วนนี้อาจจะต้องประสานตารางเวลาการเปิดให้บริการของตนเองกับการเปิดและปิดของโรงเรียนในท้องถิ่น โปรแกรมนันทนาการหลังเลิกเรียนที่ดำเนินการโดยหน่วยงานใด ๆ ก็ตามควรต้องจัดตารางเวลาตามปฏิทินการสอนของโรงเรียนและตารางการเปิดทำการประจำวัน

การบูรณาการแผนของหน่วยงานหนึ่งกับแผนของระบบโดยรวมเป็นสิ่งสำคัญเช่นกันเพื่อให้แน่ใจว่าระบบให้บริการนันทนาการชุมชนดำเนินการอย่างมีประสิทธิภาพยกตัวอย่างการแจ้งให้หน่วยงานอื่นทราบเกี่ยวกับสถานบริการแห่งใหม่และโปรแกรมที่กำลังจัดทำอยู่ เช่น ถ้าหน่วยงานกำลังเริ่มโปรแกรมการแข่งขันฮ็อกกี้อีกก็เป็นครั้งแรก ย่อมจำเป็นที่จะต้องแจ้งให้ร้านค้าเครื่องกีฬาในท้องถิ่นทราบเพื่อทำการคาดเดาประมาณความต้องการอุปกรณ์การเล่นฮ็อกกี้อีก ถ้าโรงเรียนในท้องถิ่นกำลังเปลี่ยนไปใช้ตารางสอนตลอดปีในปฏิทินการสอนก็จำเป็นต้องแจ้งหน่วยงานท้องถิ่นที่จัดบริการนันทนาการเพื่อปรับโครงสร้างตารางเวลาบริการ

ตัวอย่างที่เป็นไปได้ของการประสานงานและบูรณาการมีอยู่มากมายแต่สิ่งสำคัญที่ต้องกล่าวถึงคือ เป็นวิธีปฏิบัติทางอาชีพที่ถือว่าดีและเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปที่มีการประสานงานและบูรณาการดำเนินกสนของหน่วยงานกับระบบในภาพรวม เป้าประสงค์ของการทำเช่นนี้ก็เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดของระบบชุมชนโดยรวม

2.9) เลือกรูปแบบโปรแกรม โปรแกรมอาจให้บริการโดยผ่านโครงสร้างต่าง ๆ กัน เช่น ซอฟต์บอลอาจให้บริการเป็นแบบคลินิกการสอน สมาคม การแข่งขัน การอบรมปฏิบัติการ



ช่วงสุดสัปดาห์ หรือเปิดบริการแบบให้แวะเข้ามาใช้บริการได้ ซึ่งผู้เข้าร่วมจัดการตนเองในการฝึกในสนามของหน่วยงาน

รูปแบบโปรแกรมต่อไปนี้เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป ได้แก่ การจัดการบริการด้วยตนเอง กิจกรรมหรือการแสดงพิเศษ สมาพันธ์ การแข่งขัน คลินิก ชั้นเรียน บริการแบบแวะ ดำเนินสถานประกอบการแบบเปิด และชมรม การเลือกรูปแบบเป็นตัวกำหนดว่าจะจัดบริการอย่างไรและมีอิทธิพลต่อผู้ที่น่าจะเป็นลูกค้า เช่น ผู้ที่เพิ่งเริ่มต้นในกิจกรรมน่าจะลงทะเบียนในชั้นสอนแต่ไม่น่าจะลงชื่อเข้าแข่งขัน ซึ่งตรงข้ามกับผู้ที่ม่ประสบการณ์แล้ว เจ้าหน้าที่ฯ อาจใช้รูปแบบดำเนินการโปรแกรมเหล่านี้ใน 2 ลักษณะคือ

(1) เพื่อให้แน่ใจในความครอบคลุมของโอกาสการใช้บริการหน่วยงานแบบครบวงจรจะจัดรูปแบบบริการที่หลากหลายให้แก่ประชาชนในพื้นที่ความต่อเนื่องของโอกาสอาจแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับกิจกรรมตั้งแต่ชั้นเรียน (ระดับเริ่มต้นระดับกลางระดับสูง) การเข้าร่วมแบบจัดการด้วยตนเองไปจนถึงการจัดตั้งและดำเนินการชมรมที่มุ่งเน้นกิจกรรม

(2) เพื่อขยายการให้บริการผลิตภัณฑ์ตลาดสำหรับกิจกรรมที่ประสบความสำเร็จในปัจจุบันอาจขยายโดยการให้บริการเดิมในรูปแบบที่ต่างออกไป

2.10) สร้างตารางเวลากิจกรรมนั้นหนนาการเจ้าหน้าที่ด้านสวนสาธารณะและนั้นหนนาการเป็นผู้รับผิดชอบการจัดตารางเวลากิจกรรมนั้นหนนาการและพัฒนาชุดกิจกรรมในการปฏิบัติจริงการจัดตารางเวลากิจกรรมอาจมีความหมายดังต่อไปนี้

(1) การเลือกกิจกรรมที่จะใส่ไว้ในแผนงานเฉพาะ

(2) การเลือกชุดกิจกรรมเพื่อความต่อเนื่องของโปรแกรมเช่นผู้นำนั้นหนนาการมักได้รับการอบรมเพื่อจัดกิจกรรมละลายพฤติกรรมหรือกิจกรรมเริ่มต้นใน 2 กรณีต่อไปนี้: กรณีที่ผู้เข้าร่วมค่อนข้างไม่รู้จักรักกันและต้องการกิจกรรมที่กระตุ้นให้มีการแนะนำตัวหรือในกรณีที่ต้องการจัดกิจกรรมเพื่อเริ่มต้นการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในบรรดาผู้เข้าร่วมที่รู้จักกันแล้ว

(3) แต่ละกิจกรรมที่เลือกสำหรับบรรจุไว้ในโปรแกรมควรมีส่วนต่อการบรรลุเป้าประสงค์หรือประโยชน์ของโปรแกรมกิจกรรมที่เลือกมาบรรจุไว้ในโปรแกรมจะนำไปสู่การบรรลุเป้าประสงค์หรือไม่นั้นจะเป็นเกณฑ์สำหรับการประเมินผลความสามารถทางวิชาชีพของผู้จัดโปรแกรมหัวใจสำคัญของโปรแกรมที่ออกแบบไว้คือข้อเท็จจริงที่ว่า การเข้าร่วมในโปรแกรมจะนำไปสู่การบรรลุประโยชน์ที่กล่าวไว้หรือเป้าประสงค์เชิงผลลัพธ์ของโปรแกรมที่ต้องการ

(4) ควรเลือกลำดับกิจกรรมเพื่อให้โปรแกรมลื่นไหลและดึงความสนใจและการเข้าร่วมของผู้เข้าร่วมตลอดการดำเนินการ

(5) การเลือกเวลาและวันเพื่อจัดตารางเวลาที่จะดำเนินกิจกรรมซึ่งเป็นการตัดสินใจที่สำคัญซึ่งต้องคำนึงถึงความพร้อมของสถานที่หรือแหล่งที่ตั้งที่จำเป็นและกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นในเวลาเดียวกับกิจกรรมจัดตารางเวลาไว้รวมทั้งความพร้อมของเจ้าหน้าที่และตารางเวลาของบุคลากรของตลาดเป้าหมายของโปรแกรม

2.11) จัดทำแผนการจัดการสำหรับการให้บริการตามโปรแกรม/การจัดงานเจ้าหน้าที่ซึ่งต้องจัดทำแผนการจัดการสำหรับแต่ละโปรแกรมที่ดำเนินการ เจ้าหน้าที่ฯ ส่วนใหญ่รับผิดชอบดำเนินการหลายโปรแกรมตลอดปี แต่ละโปรแกรมอยู่ในระยะต่างๆของการดำเนินการและในวันทำงาน 1 วันเจ้าหน้าที่ฯ อาจทำงานในหลายๆองค์ประกอบของโปรแกรมต่างๆยิ่งกว่านั้นมักเป็นกรณีที่มีบุคคล องค์กร หรือหน่วยงานเข้ามาร่วมในการดำเนินการทั้งหมดและการให้บริการตามโปรแกรมแผนการจัดการจึงช่วยให้เจ้าหน้าที่ฯสามารถระบุกิจกรรมทั้งหมด (กิจกรรมในบริบทนี้มีใช้กิจกรรมนั้นแทนการแต่เป็นบทบาทหน้าที่ในการจัดการ เป็นศัพท์วิชาการที่ใช้ในการวางแผนการจัดการ) ที่จำเป็นต่อการดำเนินโปรแกรมและระบุว่าใครรับผิดชอบในการดำเนินการรวมทั้งระบุลำดับเวลาการดำเนินการ

จำนวนกิจกรรมที่ต้องบรรจุไว้ในแผนการจัดการจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับขนาดของโปรแกรมต่อไปนี้เป็นรายการทั้งหมดที่ครอบคลุมกิจกรรมที่บรรจุไว้ในแผนการจัดการและรายละเอียดเฉพาะเพิ่มเติมเกี่ยวกับบางกิจกรรมได้กล่าวไว้ในหัวข้ออื่น

(1) หัวเรื่องโปรแกรม หัวเรื่องโปรแกรมคืออะไรเป็นโปรแกรมประเภทใด เช่น กีฬา ศิลปวัฒนธรรม การออกกำลังกาย นอกสถานที่ เป็นต้น ใช้รูปแบบดำเนินการแบบใดเพื่อให้บริการตามโปรแกรม เช่น อบรมเชิงปฏิบัติการ การจัดการกิจกรรมพิเศษ กิจกรรมแบบแะมา เข้าร่วม เป็นต้น

(2) ข้อความแสดงปรัชญาการจัดการโปรแกรมขององค์กรหรือหน่วยงาน อะไรคือหลักการโดยรวมของการเข้าร่วมการจัดการโปรแกรมของหน่วยงานแห่งนี้ข้อความดังกล่าวตามปกติจะไม่เขียนไว้สำหรับทุกโปรแกรมเนื่องจากเป็นภารกิจต่อเนื่องในการจัดโปรแกรมของหน่วยงาน

(3) ความต้องการโปรแกรม เป็นข้อความแสดงความต้องการที่จะจัดโปรแกรมเหตุใดจึงจักโปรแกรมต้องแสดงผลการสำรวจตลาดรวมทั้งความต้องการโปรแกรมนี้รวมทั้งลูกค้าขอให้จัดบริการนี้

(4) เป้าประสงค์และวัตถุประสงค์ของโปรแกรมหรือข้อความแสดงประโยชน์ของโปรแกรม อะไรคือสิ่งที่ผู้เข้าร่วมจะได้รับอันเป็นผลมาจากการเข้าร่วมในโปรแกรมนี้ ต้องเป็นข้อความง่ายๆ ที่ชัดเจน การเขียนข้อความนี้ได้อธิบายไว้ในหัวข้ออื่น

#### รายละเอียดการดำเนินการ

(1) แผนการส่งเสริมโปรแกรม แผนการส่งเสริมโปรแกรมควรอธิบายให้ครอบคลุมแนวทางที่จะใช้ ลำดับเวลาการนำเสนอแต่ละรูปแบบของการส่งเสริมโปรแกรมและเอกสารที่ใช้ในการส่งเสริมโปรแกรม

(2) แผนการเงิน แผนที่อธิบายที่อธิบายวิธีสนับสนุนทางการเงินสำหรับโปรแกรม วิธีปฏิบัติตามปกติคือมีรายการค่าใช้จ่ายและรายได้ที่คาดว่าจะได้รับซึ่งคำนวณจากราคาที่ตั้งไว้สำหรับการเข้าร่วม

(3) แผนด้านสถานที่ เจ้าหน้าที่ด้านสาธารณะและนันทนาการควรระบุสถานที่ที่จะดำเนินการโปรแกรม พร้อมทั้งแบบการวางแผนผังสถานที่ที่มีภาพการจัดวางอุปกรณ์พิเศษ หากมีการจองสถานที่หรือจ้างเหมาควรมีสำเนาเอกสารยืนยันด้วย

(4) วัสดุ แผนวัสดุควรมีรายการแสดงประเภทวัสดุที่จำเป็นต่อการดำเนินการโปรแกรมพร้อมทั้งผู้จัดส่ง หากวัสดุบางประเภทต้องมีการจ้างเหมา เช่น ผู้ให้บริการอาหารควรมีสำเนาข้อตกลงการจ้างเหมาไว้ด้วย

(5) การจัดการความปลอดภัย/ความเสี่ยง หัวข้อนี้จะมีความยาวแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประเภทของโปรแกรม ในโปรแกรมที่มีความเสี่ยงสูง มาตรการความปลอดภัยที่จำเป็นต้องมีรายละเอียดชัดเจน แม้ในโปรแกรมที่ดูเหมือนมีความปลอดภัยที่จำเป็นต้องมีรายละเอียดชัดเจน แม้ในโปรแกรมที่ดูเหมือนมีความปลอดภัย ก็ควรมีข้อความเกี่ยวกับความเสี่ยงที่คาดว่าจะเกิดขึ้นได้และข้อควรระวังที่เหมาะสมเพื่อความปลอดภัย

(6) แผนอัตราค่าจ้าง ควรระบุจำนวนและประเภท (จำแนกประเภทหรือระดับทักษะที่จำเป็น) ของพนักงานที่จำเป็นต่อการดำเนินการโปรแกรม นอกจากนี้ หากเป็นโปรแกรมตามฤดูกาลควรอธิบายลำดับเวลาในการสรรหา จัดจ้าง และฝึกอบรมพนักงาน ควรมีกำหนดการปฐมนิเทศพนักงานเกี่ยวกับกิจกรรมพิเศษหรือโปรแกรม หากไม่มีการฝึกอบรมเฉพาะ

(7) แผนการจัดการ เป็นเงื่อนไขที่มักใช้สำหรับแผนที่เป็นลายลักษณ์อักษรซึ่งระบุแต่ละบทบาทหน้าที่ในการจัดการที่ต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จ กิจกรรมเฉพาะต่างๆภายในแต่ละบทบาทหน้าที่ และวันที่ดำเนินการแล้วเสร็จที่ตั้งเป้าไว้สำหรับแต่ละกิจกรรมข้อมูลเหล่านี้ทั้งหมด

ถูกจัดตามลำดับเวลาในภาพรวมเอกสารที่ได้จะเป็นตารางเวลาดำเนินการที่ผู้ตรวจติดตามการดำเนินโปรแกรมอย่างต่อเนื่อง

(8) การลงทะเบียน ควรระบุว่าการลงทะเบียนเข้าร่วมโปรแกรมจะดำเนินการอย่างไร กฎระเบียบเฉพาะใดบ้างสำหรับการลงทะเบียนควรอธิบายโดยละเอียดให้แก่ ข้อกำหนดเรื่องอายุ สถานที่อยู่ นโยบายการคืนเงิน เป็นต้น

(9) นโยบาย นโยบายพิเศษที่ควบคุมการดำเนินโปรแกรมควรระบุไว้ในแผนการจัดการ ตัวอย่างของนโยบายเฉพาะสำหรับโปรแกรมได้แก่กติกาพิเศษของสมาพันธ์ซอฟต์แวร์บอล

(10) แผนแสดงภาพจริง โปรแกรมจะมีการและดำเนินการอย่างไรในหัวข้อนี้ควรมีอธิบายโดยละเอียดในเรื่องของการดำเนินการที่เห็นภาพได้ชัดพร้อมทั้งการดำเนินการจัดการ/ผู้นำ ที่ต้องกระทำเพื่อเป็นการรับประกันการดำเนินโปรแกรม

(11) แผนการยกเลิก แผนฉุกเฉินอย่างละเอียดสำหรับการยกเลิกโปรแกรมเป็นส่วนที่จำเป็น สำหรับแผนการจัดการแต่ละแผน แผนการยกเลิกควรแสดงรายละเอียดขั้นตอนสำหรับการยกเลิกในกรณีสภาพภูมิอากาศไม่อำนวย แผนการเปลี่ยนสถานที่หรือตารางเวลาใหม่สำหรับโปรแกรม ขั้นตอนการคืนเงินในกรณียกเลิก และรายละเอียดเฉพาะอื่นๆของการยกเลิกที่เหมาะสมกับโปรแกรมนั้นๆ

(12) แผนการประเมินผลโปรแกรม ต้องมีแผนที่ระบุวิธีการประเมินโปรแกรม

2.12) จัดทำแผนการประเมินผลสำหรับโปรแกรม และ/หรือผู้เข้าร่วม การเตรียมการประเมินผลโปรแกรมควรเริ่มต้นในระหว่างจัดทำจุดประสงค์ เป้าประสงค์ และวัตถุประสงค์ของโปรแกรม ซึ่งสิ่งเหล่านี้ต้องเป็นแบบมุ่งผลลัพธ์และสามารถวัดได้ อัน ที่จริง ถ้ามีการเขียนไว้เป็นอย่างดีเหมาะสมและถูกต้อง ก็สามารถใช้เป็นเกณฑ์ประเมินประโยชน์ของบริการที่ได้ให้ ดังนั้นในการทำจุดประสงค์ เป้าประสงค์ และวัตถุประสงค์ของโปรแกรม ถือว่าผู้เชี่ยวชาญด้านสวนสาธารณะและนันทนาการได้ดำเนินการประเมินผลสำเร็จไป 1 ขั้นแล้ว นั่นคือการสร้างเกณฑ์การประเมินผล ขั้นที่สอง คือการกำหนดว่าจะดำเนินการอย่างไรในการเก็บวิเคราะห์ข้อมูลที่จะใช้ประเมินผล มี ทางเลือกมากมายในการเก็บข้อมูล แหล่งข้อมูล ได้แก่ เจ้าหน้าที่ ผู้เข้าร่วม และผู้เข้าชม ต้องมีการตัดสินใจเลือกว่าจะเก็บข้อมูลจากที่แหล่ง ขั้นสุดท้าย ต้องคิดว่าล่วงหน้าว่าจะประเมินประโยชน์ของการดำเนินโปรแกรมอย่างไร กล่าวคือ จะวิเคราะห์ข้อมูลอย่างไร และจะแปลผลที่ได้อย่างไรตามเป้าประสงค์เฉพาะของโปรแกรม

ประเด็นสำคัญในที่นี้คือ ควรมีการเตรียมแผนประเมินผลล่วงหน้าในการจัดทำโปรแกรมก่อนดำเนินการจริง และถึงแม้การเขียนรายงานการประเมินจะเกิดขึ้นหลังสิ้นสุดโปรแกรมแล้ว แต่การเตรียมพร้อมเพื่อประเมินผลอย่างเหมาะสมเริ่มต้นจากการกำหนดเป้าประสงค์ และวัตถุประสงค์แบบมุ่งผลลัพธ์และสามารถวัดได้ซึ่งจัดทำในช่วงแรกของกาวางแผน

2.13) ประสานงานการลงทะเบียน/การจองของผู้เข้าร่วม การลงทะเบียนคือการ จัด ทำรายการผู้รับบริการที่มีคุณสมบัติในการเข้าร่วมโปรแกรม องค์ประกอบของคุณสมบัติที่ใช้กันมากที่สุดคือ ผู้ลงทะเบียนจ่ายค่าธรรมเนียมการเข้าร่วม ดังนั้น โปรแกรมที่มีการธรรมเนียมเก็บทั้งหมดจึงต้องมีผลการลงทะเบียน การลงทะเบียน อาจจำเป็นด้วยผลอื่นเช่นกัน เป็นต้นว่า การแสดงให้เห็นทักษะที่จำเป็นต่อการเข้าร่วม เช่น สามารถว่ายน้ำได้ ก่อนที่จะอนุญาตเข้าร่วมในการล่องแพ หรือข้อกำหนดในการเข้าร่วมโปรแกรมอื่นๆที่คล้ายกันนี้ ในการควบคุมดูแลการลงทะเบียน เจ้าหน้าที่สวนสาธารณะและนันทนาการต้องมั่นใจว่าได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

(1) แน่ใจว่ามีการควบคุมเงินสดอย่างเหมาะสมและทำการบัญชีเงินทุนที่ได้รับ

(2) ผู้ดำเนินกระบวนการลงทะเบียนมีความเป็นมิตรและอ่อนน้อมต่อผู้ที่จะเป็นลูกค้า

(3) มั่นใจว่ามีประสบการณ์รายชื่อผู้ลงทะเบียนที่ถูกต้องตามชั้นเรียน

การจอง

การจองเป็นการสำรองทรัพยากรสำหรับแต่ละบุคคล การบริการ

นันทนาการการยอมรับการจองสำหรับทรัพยากรต่างๆได้แก่สถานที่และอุปกรณ์ต่างๆ การจองเวลาออกเป็นการจองเวลาที่เริ่มเล่นกอล์ฟ การจองสถานที่ตั้งแคมป์สำหรับแหล่งที่ตั้งเฉพาะ การจองชุดอุปกรณ์ปิกนิกสำหรับสุดสัปดาห์เป็นตัวอย่างของการจองอุปกรณ์ ทั้งสองกรณีเจ้าหน้าที่ ๕ ต้องการจัดด้านประเด็นทางนโยบายและขั้นตอน ประเด็นต่อไปนี้อยู่เกี่ยวข้องกับทั้งการลงทะเบียนและการจองก่อนดำเนินการลงทะเบียน/การจอง ต้องมีการตัดสินใจและ/หรือจัดการดังต่อไปนี้

(1) ราคา เงินที่เรียกเก็บจากผู้เข้าร่วมต้องกำหนดไว้ก่อนเริ่มการลงทะเบียน ราคาต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์ทางการเงินของหน่วยงานและสามารถจ่ายสำหรับตลาดลูกค้า

(2) นโยบาย นโยบายที่กำหนดว่าใครที่สามารถเข้าร่วมโปรแกรมและใครสามารถลงทะเบียนได้ต้องมีการกำหนดไว้ล่วงหน้าก่อนการลงทะเบียน ต้องระบุขั้นตอนที่แสดงว่าปฏิบัติตามนโยบาย ยกตัวอย่าง ผู้เข้าร่วมต้องสูงเท่าไร และอายุเท่าไรจึงจะลงทะเบียนเข้าเรียน

ว่ายนํ้าในชั้นเริ่มต้น ต้องมีอายุเท่าไรจึงจะได้รับส่วนลดสำหรับวัยทอง เอกสารประเภทใดที่ยอมรับสำหรับการแสดงสถานที่อยู่และอายุ ต้องเป็นผู้ อยู่อาศัยในชุมชนนั้นหรือไม่จึงจะลงทะเบียนเรียนได้ ต้องเป็นสมาชิก YMCA หรือไม่จึงจะลงทะเบียนได้

(3) สิทธิพิเศษในการลงทะเบียน/การจอง มีการใช้สิทธิพิเศษในการลงทะเบียนแบบใดบ้างสำหรับผู้อาศัยในชุมชนเมื่อเทียบกับผู้ที่ไม่ได้อยู่ในชุมชน หรือ ผู้ที่เป็นสมาชิกกับไม่ได้เป็นสมาชิกของ YMCA ลำดับของวิธีการต่างๆที่รับลงทะเบียน การลงทะเบียนทางไปรษณีย์ ทางโทรศัพท์ หรือมาด้วยตนเองได้รับสิทธิพิเศษหรือไม่

(4) การจัดตารางเวลาการลงทะเบียน ควรกำหนดและประชาสัมพันธ์วัน เวลา และสถานที่ สำหรับรับลงทะเบียน ปัจจัยหลักของการจัดตาราง เวลาควรจะเป็นความพร้อมของตลาดที่ตั้งเป้าไว้สำหรับโปรแกรม การลงทะเบียนจึงเหมาะที่จะจัดตารางเวลาเมื่อผู้เข้าร่วมที่ตั้งเป้าไว้สะดวกที่มาลงทะเบียน

(5) แบบฟอร์ม ต้องออกแบบฟอร์มการลงทะเบียน ที่สำคัญต้องไม่ให้ยาวเกินไป แต่ครอบคลุมข้อมูลที่เป็นต่อการลงทะเบียนจริงของผู้เข้าร่วม ในหลายๆ หน่วยงานมีการรับประกันระบุไว้ในแบบฟอร์มลงทะเบียน

(6) การจ่ายเงิน วิธีการจ่ายเงินที่หน่วยงานจะรับลงทะเบียนต้องกำหนดไว้ล่วงหน้าก่อนเริ่มลงทะเบียน ซึ่งได้แก่ เงินสด เช็ค บัตรเครดิต และ/หรือบัญชีเงินเชื่อ แต่ละวิธีเหล่านี้สร้างเงื่อนไขและภาวะที่แตกต่างกันไปสำหรับเจ้าหน้าที่ฯ การรับเงินสดต้องมีขั้นตอนการควบคุมเงินสดที่ดีและความปลอดภัย การรับเช็คต้องมีการกำหนดวิธีระบุตัวบุคคลและหน่วยงาน มักต้องจัดการกับเช็คที่มีปัญหาไว้ บัตรเครดิตทำให้ต้องสูญเสียรายได้บางส่วน of หน่วยงาน จากค่าธรรมเนียมของบริษัทบัตรเครดิต บัญชีเงินเชื่อต้องมีการรักษาค่าของลูกค้ายแต่ละรายและการเปิดบัญชีต่อเนื่องรวมทั้งการส่งใบเสร็จรับเงิน การยอมรับการจ่ายเงินทุกรูปแบบเป็นสถานการณ์ที่ย่างยากที่สุดอย่างเห็นได้ชัดแต่ก็เป็นมิตรกับผู้ให้บริการ ต้องมีการตัดสินใจว่าจะยอมรับวิธีการจ่ายเงินในแบบใดบ้างในขณะที่กำลังลงทะเบียน เจ้าหน้าที่ฯ ต้องควบคุมดูแลและจัดการตามบทบาทหน้าที่ต่างๆดังต่อไปนี้

(7) การกำจัดกำลังคน ในการดำเนินการลงทะเบียน ต้องมีจำนวนพนักงานที่ได้รับการอบรมเป็นอย่างดีจำนวนมากพอที่ทำหน้าที่ให้บริการลูกค้าตามปกติ การกำจัดกำลังคนเพียงพอจำถูกกำหนดด้วยเวลาคอยบริการของผู้มาลงทะเบียน เวลาขึ้นอยู่กับว่าขั้นตอนลงทะเบียนมีความซับซ้อนเพียงใด จำนวนพนักงานที่บริการลูกค้า และพนักงานได้รับความอบรมมา

อย่างดีเพียงใด ในการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ลงทะเบียนนั้น ชีตความสามารถของระบบในการรับรองการลงทะเบียนหลายครั้งพร้อมกันจะส่งผลต่อประสิทธิภาพของการดำเนินการลงทะเบียน

(8) การควบคุมเงินสด การลงทะเบียนทำให้มีเงินสดจำนวนมากไหลเข้าหน่วยงาน ดังนั้นจึงต้องแน่ใจว่ามีการทำบัญชีอย่างเหมาะสมตลอดจนมีขั้นตอนการรับประกันความปลอดภัยสำหรับเงินสดดังกล่าวจนกว่าจะนำไปฝากบัญชีธนาคารของหน่วยงาน

(9) การประกาศบันทึกรายชื่อ นอกเหนือจากการทำบัญชีเงินสดที่ได้รับระหว่างการลงทะเบียน หน่วยงานจะต้องจัดทำบัญชีรายชื่อการลงทะเบียนในโปรแกรมสำหรับชั้นเรียนต่างๆ ที่สำคัญคือบันทึกดังกล่าวต้องจัดทำอย่างถูกต้องเพื่อที่ว่าลูกค้ามีชื่อลงทะเบียนอยู่ในโปรแกรมที่ต้องการ และหน่วยงานมีรายชื่อในชั้นเรียนที่ถูกต้องเพื่อมอบให้กับผู้นำโปรแกรม

(10) การประชาสัมพันธ์ ประสบการณ์ครั้งแรกของลูกค้ากับโปรแกรมก็คือการลงทะเบียน จึงเป็นสิ่งสำคัญที่เจ้าหน้าที่ฯ ต้องจัดการลงทะเบียนให้เหมาะสม และเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องดำเนินการในสถานที่ที่สร้างความประทับใจที่ดีต่อหน่วยงานและบริการ การลงทะเบียนควรเป็นมิตรกับผู้บริหารและใช้เวลาอย่างสมเหตุสมผล ผู้มาลงทะเบียนควรได้รับความสะดวกสบายระหว่างการคอย เจ้าหน้าที่ควรควบคุมดูแลโดยตรงขณะลงทะเบียนเพื่อให้แน่ใจว่าลูกค้าได้รับการดูแลอย่างเหมาะสม และมีประสบการณ์ตรงครั้งแรกในทางที่ดีกับโปรแกรม

2.14) ดำเนินการปฐมนิเทศโปรแกรมแก่ผู้เข้าร่วม เจ้าหน้าที่ฯ ต้องรับผิดชอบการดำเนินการปฐมนิเทศโปรแกรม หรือต้องแน่ใจว่าพนักงานที่ตนควบคุมดูแลอยู่นั้นทำการปฐมนิเทศโปรแกรม การปฐมนิเทศโดยละเอียดเป็นส่วนสำคัญของแผนงานจัดการความเสี่ยงแบบครอบคลุมที่จะอธิบายต่อไปในหัวข้อการปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรมอย่างน้อยที่สุดต้องครอบคลุมประเด็นต่อไปนี้

(1) กฎระเบียบความปลอดภัย การปฐมนิเทศต้องประกอบด้วยกฎระเบียบขั้นตอน ข้อควรระวัง และวิธีปฏิบัติที่จำเป็นในการเข้าร่วมโปรแกรมอย่างปลอดภัย

(2) อันตราย ต้องแจ้งผู้เข้าร่วมให้ทราบถึงอันตรายตามปกติของการเข้าร่วมในบางกิจกรรมที่มีความเสี่ยงสูง วิธีปฏิบัติตามปกติคือให้เข้าร่วมลงลายมือชื่อในแบบฟอร์มที่ระบุว่าได้รับทราบแล้วถึงอันตรายปกติจากการเข้าร่วม

(3) นโยบาย ควรแจ้งผู้เข้าร่วมให้ทราบนโยบายของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการเข้าร่วมโปรแกรม ได้แก่ นโยบายเกี่ยวกับการคืนเงิน การขาดเรียน บิดามารดาออกไปรับบุตร นโยบายการจ่ายค่าปรับในสมพันธ์ และนโยบายอื่นๆที่คล้ายกันนี้ในการควบคุมการเข้าร่วม

(4) ผลลัพธ์ในระหว่างการปฐมนิเทศ ควรระบุความคาดหวังที่สมเหตุสมผลเกี่ยวกับผลลัพธ์ทั่วไปของโปรแกรม งานวิจัยชี้ให้เห็นความพึงพอใจเกิดจากการบรรลุความคาดหวัง ดังนั้น ระหว่างการปฐมนิเทศโปรแกรม จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องกำหนดความคาดหวังที่สมเหตุสมผลเกี่ยวกับสิ่งที่จะบรรลุผลอันเนื่องมาจากการเข้าร่วมโปรแกรม

2.15) จัดทำแผนการจัดการความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรม การจัดการความเสี่ยงประกอบด้วยวิธีการระบุ ประเมินผล ควบคุม และบริหารจัดการความเสี่ยง ความเสี่ยงมีอยู่ในทุกโปรแกรมแต่บางโปรแกรมมีความเสี่ยงมากกว่าโปรแกรมอื่น แผนจัดการความเสี่ยงที่ดีจะต้องป้องกันมิให้หน่วยงานต้องสูญเสียขั้นร้ายแรงแม้ว่าการสูญเสียเหล่านี้โดยทั่วไปแล้วเทียบได้กับการสูญเสียทางการเงิน แต่แผนการจัดการความเสี่ยงต้องออกแบบเพื่อปกป้องการสูญเสียและบาดเจ็บของมนุษย์เป็นอันดับแรก

แผนการจัดการความเสี่ยงสำหรับโปรแกรม ประการแรกต้องกล่าวถึงความเสียหายอยู่แล้วของการเข้าร่วมในกิจกรรมที่กำหนด ตัวอย่างของความเสี่ยง ที่ทราบอยู่แล้วคือการบาดเจ็บที่นัยนตาในการเล่นแร็กเก็ตบอล ในช่วงการเล่นเกมปกติ ลูกบอลเล็กจะเคลื่อนผ่านบริเวณสนามเล็กๆ เนื่องจากความเร็วของลูกบอลและสนามเล็ก จึงเป็นไปได้มากที่สุดที่ลูกบอลจะโดนนัยนตาของผู้เล่น ด้วยเหตุนี้ ผู้จัดการสนามจึงแจ้งให้ผู้เล่นทราบถึงอันตรายดังกล่าวที่อาจเกิดขึ้นได้ และบางครั้งกำหนดว่าผู้เล่นต้องสวมแว่นตาป้องกัน ดังนั้น ส่วนหนึ่งของแผนการจัดการความเสี่ยงก็คือการเตือนผู้เล่นให้ทราบถึงอันตรายตามปกติจากการเข้าร่วมและดำเนินขั้นตอนเพื่อลดการเผชิญความเสี่ยงที่ทราบแล้ว รวมทั้งแจ้งให้ผู้เข้าร่วมทราบถึงความเสี่ยงดังกล่าว

แผนการจัดการความเสี่ยงสำหรับโปรแกรมหนึ่งๆ ต้องรับประกันว่าเจ้าหน้าที่ได้รับการฝึกอบรมเป็นอย่างดีในวิธีการสอนและควบคุมดูแลโปรแกรมอย่างถูกต้องเหมาะสม หากมีประกาศนียบัตรรับรองสำหรับครูผู้สอน ควรจ้างเจ้าหน้าที่ที่ได้รับการรับรองอย่างถูกต้อง และควรไปตรวจเยี่ยมและควบคุมโปรแกรมเป็นประจำเพื่อให้มั่นใจว่ามีการใช้วิธีปฏิบัติที่เหมาะสมและปลอดภัยในการดำเนินโปรแกรม เจ้าหน้าที่ ๕ ต้องดำเนินขั้นตอนเพื่อรับประกันว่าอุปกรณ์และสถานที่จัดโปรแกรมอยู่ในสภาพที่ปลอดภัย โดยการตรวจตราเป็นประจำ

กิจกรรมสุดท้ายของการจัดการความเสี่ยงคือมีขั้นตอนปฏิบัติที่ดีในกรณีฉุกเฉิน ซึ่งจำเป็นต้องอยู่ในสถานที่จัดและกิจกรรมพิเศษที่คาดว่าจะมีกรณีฉุกเฉิน ดังนั้น ในสถานที่ทางน้ำต้องมีแผนฉุกเฉินสำหรับการจมน้ำ การบาดเจ็บที่ไขสันหลังในบริเวณดำน้ำ เป็นต้น ในกรณีเหล่านี้ การมีแผนรองรับที่เขียนไว้ชัดเจนเป็นการลดความเสี่ยงของการรองรับกรณีฉุกเฉินที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม



สรุปการวางแผน หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับจัดทำวัตถุประสงค์และเป้าหมาย การพัฒนาวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของบุคคล วิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรม ศึกษาโปรแกรมและเนื้อหากิจกรรมพิเศษ แก้ไขปรับปรุงกิจกรรมตามความต้องการของผู้เข้าร่วม พัฒนาแผนงานของผู้เข้าร่วม พิจารณาความสอดคล้องกับโปรแกรมที่มีมาตรฐาน ประสานกิจกรรมและบริการกับตัวแทนอื่นๆ พัฒนาตารางกิจกรรมนั้นนทานการ พัฒนาแผนการจัดการสำหรับส่งมอบโปรแกรมหรือกิจกรรม พัฒนาแผนการประเมินสำหรับโปรแกรมและ/หรือผู้เข้าร่วม ประสานการลงทะเบียน/การจองของผู้เข้าร่วม ดำเนินการปฐมนิเทศโปรแกรมและ พัฒนาแผนการจัดความเสี่ยงให้สัมพันธ์กับโปรแกรม

ต่อมาโรสแมน และแมคเคนนี่ (Rossman และ McKinney, 2000) ได้กล่าวถึงรูปแบบของการจัดโปรแกรมนั้นนทานการที่มีองค์ประกอบ การนำโปรแกรมนั้นนทานการไปใช้ ดังนี้

### 3) การนำโปรแกรมไปใช้ (Implementation)

3.1) สอนทักษะด้านนั้นนทานการ ผู้นำนั้นนทานการ จำเป็นต้องสอนทักษะด้านนั้นนทานการ ตามปกติบทบาทการสอนมี 2 รูปแบบ รูปแบบที่หนึ่งเป็นการสอนกิจกรรมทั่วไปในบริบทไม่เป็นทางการ กิจกรรมเหล่านี้มักเป็นเกมที่ไม่ต้องจัดการมากซึ่งสามารถสอนได้ในเวลาสั้น และสามารถเข้าร่วมได้ในทันที รูปแบบที่สองในฐานะผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาซึ่งสอน ในพื้นที่เฉพาะของกิจกรรม เช่นเจ้าหน้าที่ฯ บางท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านนั้นนทานการทางน้ำ ผู้เชี่ยวชาญนั้นนทานการกลางแจ้ง ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬา ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรม เหล่านี้เป็นต้น ในการทำงานหน้าที่ อาจเพียงสอนกิจกรรมและทักษะด้านนั้นนทานการ หรือสอนพร้อมทั้งจัดและควบคุมดูแลโปรแกรมในพื้นที่

เห็นได้ชัดว่า เป็นไปไม่ได้ที่จะอธิบายรายละเอียดเนื้อหาเฉพาะของการสอนกิจกรรมนั้นนทานการในทุกด้านที่เป็นไปได้ในคู่มือนี้ อย่างไรก็ตาม การสอนทักษะด้านนั้นนทานการมักเกี่ยวข้องกับวิธีปฏิบัติ 1 ข้อ หรือมากกว่านั้น ซึ่งจะอธิบายต่อจากนี้

#### การวางแผน

(1) การประเมิน การประเมินระดับทักษะในปัจจุบันของผู้เข้าร่วม เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในชั้นเรียนทักษะระดับกลางซึ่งระดับความสามารถในปัจจุบันของบรรดาผู้เข้าร่วมอาจแตกต่างกันอย่างมาก

(2) การวิเคราะห์กิจกรรม กำหนดองค์ประกอบที่จำเป็นในกิจกรรมที่ต้องสอน เพื่อพัฒนาทักษะที่ต้องสอนเพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียน การสอนความรู้และทักษะที่จำเป็นด้วย

วิธีการที่เหมาะสมทำให้ครูผู้สอนสามารถพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้มีความรู้และทักษะในกิจกรรม

(3) การวางแผนหลักสูตร การออกแบบหลักสูตรการเรียน ได้แก่ เนื้อหาที่จำเป็นและลำดับการสอนที่เหมาะสม ความรู้และทักษะที่ต้องมีจากข้อมูลนี้ นำไปวางแผนกิจกรรมการสอนประจำวัน

#### วิธีการสอน

(1) ลำดับการสอน ลำดับการสอนหลักสูตรจะขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่กำลังสอนในบางกรณี ทักษะและความรู้ความสามารถนำเสนอได้ดีที่สุดในลักษณะที่ต่อเนื่องกัน โดยที่แต่ละส่วนมีพื้นฐานจากส่วนอื่น ผู้เข้าร่วมสั่งสมความสามารถโดยขณะที่การสอนแต่ละส่วนมีพื้นฐานจากส่วนที่ผ่านมา บางครั้งเป็นการดีที่สุดที่จะแสดงให้เห็นกิจกรรมทั้งหมดก่อนและจากนั้นย้อนกลับไปสร้างทักษะแต่ละด้าน เป็นการพัฒนาความสามารถทั้งหมดในที่สุด โดยถือว่าการได้เห็นภาพรวมจะช่วยจัดกิจกรรมการเรียนตามลำดับให้มองเห็นภาพได้และจูงใจผู้เข้าร่วม

(2) การจูงใจ เนื่องจากผู้เข้าร่วมนั้นขนาดการส่วนใหญ่เลือกเข้าร่วมกิจกรรมด้วยตัวเอง การจูงใจตั้งแต่แรกมักไม่ยากนัก แต่ผู้เรียนมักเข้าสู่ระยะสงบนิ่งเมื่อความสามารถของตนก้าวหน้าไม่ค่อยเร็วนัก ในช่วงสภาวะหยุดนิ่งนี้เองที่ครูสอนทักษะด้านนั้นขนาดการต้องจูงใจอย่างต่อเนื่องให้ได้ ด้วยการให้คำแนะนำเชิงสร้างสรรค์ในระดับที่เหมาะสม รวมทั้งทัศนคติและอากัปกริยาที่ดีจากครู

(3) ตำแหน่งผู้สอน การสอนทักษะนั้นขนาดการส่วนใหญ่ไม่เกิดขึ้นในสภาวะแวดล้อมที่คล้ายกับห้องเรียนที่เป็นทางการโดยมีนักเรียนนั่งอยู่ที่โต๊ะเรียน เช่น ในการวางแผนผังห้องสอนทั่วไป การจัดรูปแบบทางกายภาพทั้งวิธีการสอนมักไม่ค่อยเป็นทางการ ผู้สอนต้องจัดให้ตนเองอยู่ในตำแหน่งที่สัมพันธ์กับนักเรียนที่นั่งเป็นวงกลม เป็นแถว กึ่งวงกลม และอื่นๆ หลักการทั่วไปก็คือผู้สอนต้องให้กลุ่มผู้เรียนอยู่ด้านหน้าตัวเองเสมอ ไม่ควรมีใครอยู่ด้านหลังเลยและไม่เหมาะที่จะยืนตรงกลางของวงกลม แต่ควรยืนอยู่ในเส้นรอบวง ควรใช้หลักการเดียวกันนี้กับการจัดรูปแบบอื่นๆ ทั้งหมดในการรวมกลุ่มนักเรียน

(4) ความปลอดภัยเห็นได้ชัดว่า ควรจัดการสอนในสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัย โดยมีวิธีปฏิบัติที่ปลอดภัยในการเข้าร่วม และวิธีปฏิบัติโดยทั่วไปคือ ในช่วงเริ่มการสอนให้ปฐมนิเทศนักเรียนถึงอันตรายของการเข้าร่วมและชี้แจงตั้งแต่แรกในวิธีปฏิบัติขั้นตอน และอุปกรณ์ในความปลอดภัย ซึ่งเป็นการดำเนินการตามแผนจัดการความเสี่ยงของหน่วยงาน อีกทั้งแสดงถึง

ทำที่ที่ตีเบื้องต้นในเชิงกฎหมายของหน่วยงานในกรณีที่มีการฟ้องร้อง จากนักเรียนที่ได้รับบาดเจ็บจากการเข้าร่วมโปรแกรม

3.2) เป็นผู้นำโดยตรงของกิจกรรมนั้นนันทนาการการเป็นผู้นำโดยตรงของกิจกรรมนันทนาการ มักเป็นส่วนหนึ่งของสถานภาพเบื้องต้นในหน่วยงานบริการนันทนาการ ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับการควบคุมดูแลโดยเฉพาะสำหรับกิจกรรมและจากแง่มุมจากพันธะทางกฎหมายรวมทั้งการดูแลตามมาตรฐานที่ดีที่สุดของพนักงาน ในการเป็นผู้นำโดยตรงอย่างเหมาะสมเจ้าหน้าที่ด้านสวนสาธารณะและนันทนาการจะต้อง

- 1) มีความรู้ทักษะและความสามารถเฉพาะที่จำเป็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม
- 2) พัฒนาความสามารถในการจกหลักสูตรและทักษะในการสอนเกี่ยวกับความรู้ทักษะและความสามารถที่จำเป็นต่อการเข้าร่วมกิจกรรม
- 3) มีความเข้าใจพลวัตของกลุ่มขนาดเล็กและความสามารถในการแทรกแซงอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ในที่บวกของกลุ่มเล็ก
- 4) มีความสามารถควบคุมในการดูแลผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้มั่นใจว่ามีการปฏิบัติปลอดภัยในการเข้าร่วมตลอดจนวินิจฉัยของข้อพิพาทระหว่างสมาชิกกลุ่ม

นอกเหนือจากกิจกรรมเฉพาะ เช่นการสอนวาดภาพสีน้ำมัน เจ้าหน้าที่ ฯ มักต้องเป็นผู้นำการเข้าร่วมเกมต่างๆ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมใหญ่ ยกตัวอย่าง การนำเล่นเกมในงานเทศกาล ฮาโลวีน ในพื้นที่สำหรับเด็กในวัยเรียน ในกรณีเหล่านี้การเข้าใจพลวัตกลุ่มและวิธีเลือกตารางที่ดีของกิจกรรมเพื่อให้บรรลุประโยชน์หรือผลลัพธ์ ของโปรแกรมตามที่กล่าวไว้เป็นทักษะที่จำเป็นของเจ้าหน้าที่ ฯ

การเป็นผู้นำโดยตรงมีหลากหลายเรื่องและที่เป็นเนื้อหาหนักเกินกว่าจะนำมาบรรจุไว้ในคู่มือนี้จึงแนะนำให้ผู้อ่านแสวงหาและหาดำเนินพื้นฐานในเรื่องนี้ที่มีอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งอ้างอิงไว้ในบรรณานุกรมของคู่มือฉบับนี้

3.3) ควบคุมดูแลโดยตรงสำหรับโปรแกรมนันทนาการและกิจกรรมพิเศษเวลาส่วนมากขอเจ้าหน้าที่ ฯ ฎไปใช้ในการควบคุมกำกับโดยตรงสำหรับการบริการโปรแกรมที่กำลังดำเนินอยู่บทบาทนี้ตรงข้ามกับการจัดการการให้บริการในฐานะผู้ควบคุมดูแลที่ยอมรับผิดชอบการพัฒนาและการให้บริการโปรแกรมผ่านผู้อื่น การควบคุมดูแลการดำเนินโปรแกรมมี 2 รูปแบบพื้นฐานคือเฉพาะด้านกับทั่วไป

- (1) การควบคุมดูแลเฉพาะด้านเป็นการสังเกตการณ์ดูแลและจัดการในการจัดกิจกรรมสถานที่หรือโปรแกรมที่เฉพาะเจาะจง เช่นการดูแลช่วยชีวิตในสถานบริการทางน้ำหรือ

เป็นผู้นำโดยตรงของกิจกรรมในการควบคุมดูแลเฉพาะด้าน เจ้าหน้าที่ต้องได้รับการอบรมมากขึ้น ในกิจกรรมที่จัดและมีการควบคุมดูแลใกล้ชิดมากขึ้นขณะที่กำลังจัดกิจกรรม ดังนั้นผู้จัดชั้นเรียน มักทำหน้าที่ควบคุมดูแลเฉพาะด้านผู้ที่มีความรับผิดชอบควบคุมดูแลต่อผู้ที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่มีความเสี่ยงสูง เช่นเจ้าหน้าที่ดูแลช่วยชีวิตบริเวณสระว่ายน้ำหรือเจ้าหน้าที่ดูแลความปลอดภัยบน ลานสเก็ตน้ำแข็งมีการควบคุมดูแลเฉพาะด้านเช่นกันเมื่อทำหน้าที่ควบคุมดูแลเฉพาะด้าน เจ้าหน้าที่ต้องให้บริการในระดับต่อไปนี้

1. ให้คำแนะนำที่ถูกต้องและเพียงพอและ/หรือคำชี้แนะสำหรับกิจกรรม
2. ดูแลพฤติกรรมและการปฏิบัติตัวของผู้เข้าร่วมแทรกแซงและควบคุม พฤติกรรมเพื่อให้มั่นใจในการเข้าร่วมอย่างปลอดภัยรวมทั้งสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับกิจกรรม
3. ทำการสอดส่องดูแลความปลอดภัยและบริหารจัดการรายที่เห็นได้ชัด เพื่อให้มั่นใจในสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยต่อการเข้าร่วม
4. รับมือกับกรณีบาดเจ็บตามที่รับประกันไว้และให้ความช่วยเหลืออย่าง เหมาะสมตามความจำเป็น

(2) การควบคุมดูแลทั่วไปการควบคุมดูแลทั่วไปเมื่อกำลังให้บริการหรือใน สถานที่ซึ่งโดยทั่วไปถือว่าเป็นสิ่งแวดล้อมหรือเป็นการดำเนินการที่มีความเสี่ยงน้อยและโดยทั่วไป ไม่มีคำแนะนำหรือคำชี้แนะสำหรับกิจกรรม ในการปฏิบัติจริงบทบาทหน้าที่นี้มักเรียกว่าการ ควบคุมดูแลสถานที่หรือผู้ที่ทำหน้าที่นี้เรียกว่าผู้ดูแลผู้ควบคุมดูแลโรงฝึกในสถานที่ฝึกแบบเปิด หรือการควบคุมดูแลทั่วไปของสถานออกกำลังกายเป็นตัวอย่างของการควบคุมดูแลทั่วไปไม่ว่าจะ เรียกชื่อใดผู้ที่รับผิดชอบอาคารสถานที่หรือพื้นที่จะทำหน้าที่ควบคุมดูแลทั่วไป เมื่อทำหน้าที่ ควบคุมดูแลทั่วไปเจ้าหน้าที่ต้องให้บริการดังต่อไปนี้

1. ทำการสอดส่องดูแลความปลอดภัยและการจัดอันตรายที่เห็นได้ชัด เพื่อให้มั่นใจในสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยต่อการเข้าร่วม
2. ยืนยันว่าบริการตามตารางเวลาที่กำหนดกำลังอยู่ระหว่างดำเนินการ
3. ควบคุมพฤติกรรมตามที่รับประกันเพื่อให้มั่นใจในความปลอดภัยของผู้ เข้าร่วมและความพร้อมของบริการที่วางแผนไว้
4. รับมือกับกรณีบาดเจ็บตามที่รับประกันไว้และให้ความช่วยเหลืออย่าง เหมาะสมตามความจำเป็น

หลักการปฏิบัติทางวิชาชีพที่ยอมรับในปัจจุบันชี้ให้เห็นว่าผู้ควบคุมดูแลทั่วไปควรได้รับการ ฝึกอบรมการบริการลูกค้า บุคคลเหล่านี้ต้องทำหน้าที่มากกว่าการเปิดและปิดสถานที่และทำ

หน้าที่ควบคุมในขณะที่กำลังให้บริการ ต้องเป็นผู้ที่ไม่บริการและยอมรับความผิดชอบในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมให้ตระหนักถึงความพึงพอใจที่จะได้รับนอกจากนี้ ผู้ควบคุมดูแลทั่วไปต้องทราบบทบาทและหน้าที่ของหน่วยงาน คู่แข่งกับการบริการทั้งหมดที่หน่วยงานจัด และพร้อมที่จะตอบคำถามเกี่ยวกับบริการของหน่วยงาน ได้แก่ การจัดงานกิจกรรม โปรแกรม และสถานที่บริการ

3.4 ) ดำเนินกิจกรรมเพื่อติดตามผลโปรแกรม งานของเจ้าหน้าที่ฯ ยังไม่ยุติเมื่อกิจกรรมมาถึงช่วงท้าย โปรแกรมควรจบลงอย่างเหมาะสมเพื่อให้มั่นใจในการดำเนินการในอนาคต และเพื่อให้มั่นใจว่าประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมสิ้นสุดลงอย่างเหมาะสม กิจกรรมที่ต้องทำในช่วงท้ายของกิจกรรมหรือโปรแกรมจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับกิจกรรมนั้นๆ เช่น กิจกรรมพิเศษ 3 วัน จะเป็นงานที่ใหญ่กว่าช่วงสุดท้ายของโปรแกรมการสอน 10 สัปดาห์ อย่างไรก็ตาม ภารกิจต่อไปนี้น่าจะต้องการความใส่ใจในระดับที่แตกต่างกันไปในการทำให้โปรแกรมทั้งหมดจบลงอย่างเหมาะสม

(1) การตรวจตราสถานที่หลังดำเนินการเพื่อบันทึกภาพและการจัดกรรช่อมแซมหากจำเป็นได้

(2) เขียนและส่งจดหมายขอบคุณไปยังหน่วยงาน และหรือบุคคลที่เหมาะสม

(3) ทำความสะอาดสถานที่จัดโปรแกรมให้เรียบร้อย

(4) จัดทำแฟ้มรายงานการประเมินผลและรายงานการเงิน

(5) จัดทำบัญชีอุปกรณ์ที่ใช้ในโปรแกรม

(6) ประเมินผลบุคลากรสำหรับพนักงานที่ได้ค่าจ้างและอาสาสมัคร

(7) สื่อสารอย่างเหมาะสมเพื่อติดตามผลกับผู้เข้าร่วมและบิดามารดาหรือผู้ปกครองหากเป็นผู้เยาว์

3.5) จัดโปรแกรมติดตามผลสำหรับผู้เข้าร่วมแต่ละราย เจ้าหน้าที่ด้านสวนสาธารณะและนันทนาการชุมชนอาจได้รับการร้องขอให้ติดตามดูแลผู้ที่ออกจากสถาบันต่างๆ การให้บริการประเภทนี้ทำให้หน่วยงานในชุมชนเป็นจุดหมายหนึ่งของความต่อเนื่องในการดูแลสุขภาพและกลายเป็นส่วนหนึ่งของการดูแลสุขภาพ

หน่วยงานชุมชนอาจได้รับผู้ช่วยที่ย้ายมาจากแผนกดูแลผู้ป่วยในและผู้ป่วยนอกหรือรับบริการที่ย้ายจากบริการผู้ป่วยนอกมายังบริการดูแลแบบครบวงจรในชุมชนดังนั้นหน่วยงานชุมชนอาจได้รับการร้องขอให้จัดโปรแกรมฟื้นฟูต่อไปในลักษณะของผู้ป่วยนอกหรืออาจช่วยส่งผ่านผู้รับบริการให้ไปเข้าร่วมในโปรแกรมนันทนาการชุมชนแบบครบวงจร อาจเป็นได้ว่าความ

ต้องการของผู้ป่วยคือการได้รับการบำบัดรักษาอย่างต่อเนื่องสำหรับปัญหาสุขภาพที่สามารถแก้ไขได้ในชุมชน หน่วยงานที่รับผู้ป่วยสำหรับดูแลประเภทนี้อาจได้รับแผนการส่งผ่านหรือจำหน่ายผู้ป่วยจากหน่วยงานที่ส่งต่อผู้ป่วย แผนการส่งผ่านควรประกอบด้วยข้อความที่แสดงปัญหาสุขภาพของผู้ป่วยในขณะนั้นรวมทั้งข้อความที่แสดงถึงความก้าวหน้าในช่วงรักษาเป็นผู้ป่วยใน คำอธิบายเกี่ยวกับกำลังและความสามารถของผู้ป่วย ข้อเสนอแนะให้ส่งผ่านและแผนการประเมินผลสำเร็จของแผนการส่งผ่าน เป้าประสงค์ในภาพรวมของบริการนันทนาการบำบัดคือความสามารถให้ผู้ป่วยกลับไปยังชุมชนของตนที่สามารถดำเนินชีวิตตามปกติเท่าที่เป็นไปได้ หน่วยงานชุมชนมีบทบาทสำคัญในการส่งผ่านผู้ป่วยไปยังโปรแกรมในชุมชนและช่วยให้คงอยู่ในชุมชนต่อไปได้

3.6) ส่งเสริมกิจกรรมแบบจัดการด้วยตนเอง กิจกรรมนันทนาการแบบจัดการด้วยตนเองเป็นกิจกรรมที่ลูกค้าแต่ละรายกำหนดและจัดเนื้อหาของโปรแกรม และ/หรือเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการแบบมีลักษณะที่พึงประสงค์หลายประการ

ประการแรก โดยทั่วไปค่าใช้จ่ายไม่สูงนักสำหรับหน่วยงานที่จะให้บริการ เนื่องจากไม่ต้องอาศัยผู้นำโดยตรง (การควบคุมดูแลเฉพาะด้าน) มักเพียงต้องการให้หน่วยงานจัดหาสถานที่และควบคุมดูแลทั่วไป ซึ่งปกติเป็นวิธีดำเนินการที่มีค่าใช้จ่ายน้อยกว่าการจัดบริการอื่นๆทั้งหมดข้างต้นที่มีผู้นำโปรแกรม

ประการที่สอง ลูกค้าบางรายพอใจที่กำหนดกิจกรรมของตนเองและเข้าร่วมในกิจกรรมด้วยตนเอง ยกตัวอย่าง มีผู้มาพักผ่อน 2 ราย รายหนึ่งยืนยันที่จะท่องเที่ยวเป็นกลุ่มที่มีมัดคุเทศก์ อีกรายหนึ่งยืนยันที่จะจัดตารางเวลาพักผ่อนของตนเองและเข้าร่วมด้วยตนเอง อีกตัวอย่างหนึ่งคือเสนอรูปแบบโปรแกรมต่างๆกันให้ลูกค้าเข้าร่วมในกิจกรรมเดียวกัน ทางเลือกหนึ่งคือกิจกรรมนันทนาการแบบจัดการด้วยตนเอง การจัดชั้น เรียงวาด ภาพสีน้ำมันน่าจะเป็นตัวอย่างหนึ่งของบริการที่ไม่ใช่แบบจัดการด้วยตนเอง การจัดศูนย์ศิลปะที่สามารถเข้ามาวาดภาพ และเก็บงานศิลปะของตนเองที่อยู่ระหว่างการวาดไว้ที่นั่น น่าจะเป็นตัวอย่างของสถานศิลปะแบบแวะเข้ามาและจัดการด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมเดียวกัน (วาดภาพสีน้ำมัน) ในรูปแบบโปรแกรมที่ต่างกันเพื่อส่งเสริมกิจกรรมแบบจัดการด้วยตนเอง ดังนั้นจึงมักเป็นไปได้ว่าอาจเสนอกิจกรรมเดียวกันในรูปแบบโปรแกรมที่ต่างกันซึ่งแต่ละแบบ มีอัตราส่วนการชี้แนะโดยหน่วยงาน/การชี้แนะด้วยตนเองแตกต่างกัน

ประการที่สาม การเสนอรูปแบบโปรแกรมที่หลากหลายถือว่าเป็นวิธีปฏิบัติที่ดีและเป็นส่วนหนึ่งของบริการที่ครอบคลุม ดังนั้น มิติหนึ่งของบริการที่ครอบคลุมคือ การเสนอ

รูปแบบโปรแกรมที่หลากหลายรวมทั้งโปรแกรมที่จัดการด้วยตนเอง เจ้าหน้าที่ฯ จึงต้องส่งเสริมโปรแกรมแบบจัดการด้วยตนเองรวมทั้งโปรแกรมที่ต้องมีผู้นำหรือครูสอน

3.7) ส่งต่อผู้เข้าร่วมที่คาดหวังไปยังบริการนันทนาการที่เหมาะสม การส่งต่อมี 2 ประเภท เนื่องจากระบบบริการนันทนาการชุมชนมีอยู่อย่างชัดเจนในชุมชน จึงมักเป็นสถานที่แรกที่คนมาใช้บริการ ในบางกรณีหน่วยงานเองมีได้ ให้บริการหรืออาจเป็นหนึ่งในผู้ให้บริการหลายราย หน่วยงานรับผิดชอบให้ข้อมูลเกี่ยวกับ บริการที่มีอยู่ของผู้ให้บริการทุกแห่งในชุมชน และวิธีการที่เป็นแนวทางการให้ข้อมูลในหัวข้อนี้จะอธิบายครอบคลุมมากกว่าการให้ข้อมูล ซึ่งรวมถึงกรณีที่ผู้ให้บริการด้านสวนสาธารณะและนันทนาการมีการส่งต่อด้วยความเข้าใจในความต้องการเฉพาะของผู้รับบริการและผลลัพธ์ที่น่าจะได้จากโปรแกรม การส่งต่อเช่นนี้ต้องมีความเข้าใจในความต้องการของผู้รับบริการที่จะระบุในวัตถุประสงค์ของโปรแกรม ความเข้าใจในผลลัพธ์ของโปรแกรมเป็นส่วนหนึ่งในข้อมูลที่สำคัญเช่นกัน

บทบาทของเจ้าหน้าที่ฯ ในการส่งต่อจะอธิบายไว้ในหัวข้อนี้เพื่อเปรียบเทียบกับ การให้ข้อมูลในหัวข้อถัดไป ที่สำคัญคือสื่อสารกับประชาชนว่าเจ้าหน้าที่ฯ จะเป็นผู้จำแนกว่าเป็น การส่งต่อหรือเพียงให้ข้อมูลเกี่ยวกับบริการที่มีอยู่ การส่งต่อเป็นการตัดสินใจและแนะนำของ เจ้าหน้าที่ฯ บนพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับความต้องการของผู้รับบริการประกอบกับความเป็นไปได้ว่า โปรแกรมนั้นๆ จะสนองความต้องการได้

3.8) ให้ข้อมูลแหล่งทรัพยากรด้านโปรแกรมหรือบริการอื่นๆ มิใช่ที่หน่วยงานที่ ให้บริการทุกประเภทที่คนในชุมชนต้องการ ซึ่งอาจเนื่องมาจากรูปแบบ เพราะหน่วยงานตระหนัก ว่าไม่ควรให้บริการโปรแกรมที่หน่วยงานอื่นให้บริการอยู่แล้วเพื่อเลี่ยงบริการซ้ำซ้อน จาก การรณรงค์ประชาสัมพันธ์ ของหน่วยงานผู้อยู่อาศัยในชุมชนมักติดต่อกับพนักงานของหน่วยงานและ ตามคำถามมากมายเกี่ยวกับบริการและผลิตภัณฑ์ด้านนันทนาการ ซึ่งบางอย่างหน่วยงานมิได้ ให้บริการ ดังนั้น เจ้าหน้าที่ฯ จึงมักอยู่ในสถานะที่ต้องส่งต่อผู้รับบริการไปยังหน่วยงานอื่นที่ ให้บริการนันทนาการ และหรือให้คำแนะนำเรื่องการผลิตภัณฑณ์นันทนาการต่างๆ สิ่งสำคัญ อย่างยิ่งสำหรับพนักงานรัฐคือต้องไม่ให้ตนเองอยู่ในสถานะที่ ส่งต่องาน เจาะจงไปที่ ผู้ประกอบการเอกชนเฉพาะรายในด้านผลิตภัณฑ์หรือบริการนันทนาการ ในขณะที่มี ผู้ประกอบการมากกว่า 1 รายที่ให้บริการอยู่ในชุมชน เช่น ไม่ควรอยู่ในสถานะที่เป็น การประเมิน สถานผลิตภัณฑ์หรือผลิตภัณฑ์ต่างๆของเอกชนที่ให้บริการโดยร้านค้าต่างๆในชุมชน หน่วยงานควรมี ทิศทางนโยบายในเรื่องนี้

วิธีการปฏิบัติที่ยอมรับโดยทั่วไปคือเป็นมิตรกับลูกค้าตามวิธีปฏิบัติดังนี้

- (1) ให้ข้อมูลที่ทราบหรือมีพร้อมอยู่แล้ว
- (2) ส่งต่อผู้บริการไปยังผู้ประกอบการทุกแห่งที่ทราบ สถานีตลาดทุกแห่งในชุมชน
- (3) หากมีผู้ประกอบการหลายแห่ง ให้ส่งผลต่อผู้รับบริการไปยังที่ซึ่งผู้รับบริการสามารถได้ข้อมูลที่ต้องการทราบว่า มีข้อมูลนั้นอยู่ที่ใด เช่น สมุดรายนามหมายเลขโทรศัพท์ ผู้ประกอบธุรกิจ (สมุดหน้าเหลือง) หรือห้องสมุดท้องถิ่น

3.9) อำนวยความสะดวกในการใช้อุปกรณ์ วัสดุบริการหรือสถานที่ความรับผิดชอบหลักของเจ้าหน้าที่ฯ คืออำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้รับประสบการณ์ด้านนันทนาการ ซึ่งมีรูปแบบบริการมากมายต่าง ๆ กัน ตามลักษณะการจัดโปรแกรมเพื่อให้บริการ มีตั้งแต่โปรแกรมที่ ยุ่งยากและค่าใช้จ่ายสูงซึ่งต้องมีผู้นำและวัสดุอุปกรณ์ทั้งหมดที่จำเป็น ไปจนถึงโปรแกรมที่มีเพียงสถานที่อุปกรณ์

นันทนาการเป็นเพียงการจัดหาสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ หรือบริการเฉพาะที่จำเป็นสำหรับกิจกรรมนั้นๆ (เช่น ในกรณีหลัง อาจจัดหาอุปกรณ์สำหรับลับคมสเก็ทน้ำแข็ง เชือกชิงแวก เก็ทเทนนิส บริการมัคคุเทศก์ตักปลาในที่ห่างไกล เป็นต้น) เป็นความรับผิดชอบของเจ้าหน้าที่ฯ ที่ต้องเข้าใจความต้องการของผู้อาศัยในพื้นที่และจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นเหล่านั้น เพื่อให้ผู้บริการเข้าถึงบริการที่ต้องการ โดยการจัดบริการทั้งที่เป็นแบบค่าใช้จ่ายสูงและมีผู้นำหรือเพียงจัดสิ่งอำนวยความสะดวกให้ สิ่งที่เหมาะสมคือ การให้บริการคนกลุ่มใหญ่และหลากหลายอาจจะต้องจัดบริการทุกรูปแบบสำหรับกิจกรรมหนึ่งๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าทุกคน ในการจัดบริการประเภทต่างๆ เหล่านี้ เจ้าหน้าที่ฯ ต้องกำหนดนโยบายเปิดบริการร้านเช่าอุปกรณ์ จัดทำแผนที่นำทางตนเอง และหน้าที่อื่นๆ ซึ่งตามปกติไม่ถือว่าเป็นกิจกรรมให้บริการของหน่วยงาน จึงถือว่าเป็นกิจกรรมทางวิชาชีพที่ถูกต้องสำหรับหน่วยงานบริการนันทนาการ

3.10) ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้จัดแหล่งนันทนาการ ในส่วนอื่นของคู่มือฉบับนี้ ได้เน้นย้ำเรื่องความจำเป็นที่เจ้าหน้าที่ด้านสวนสาธารณะและนันทนาการต้องมีมุมมองที่ครอบคลุมระบบบริการนันทนาการของชุมชนและเป็นความรับผิดชอบของเจ้าหน้าที่ฯ ในทุกหน่วยงานที่ต้องสร้างความมั่นใจว่ามีการใช้แหล่งนันทนาการชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพ

มีความจำเป็นต้องแบ่งปันและแลกเปลี่ยนแหล่งนันทนาการเฉพาะที่มีค่าใช้จ่ายสูง เพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อนในชุมชน เจ้าหน้าที่ฯ ซึ่งทำงานในหน่วยงานบริการนันทนาการของชุมชนมีความรับผิดชอบในการติดต่อและอำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนดังกล่าว โดยผ่าน



กลไกต่างๆ ตั้งแต่ความสัมพันธ์ที่ไม่เป็นทางการในกาแลกเปลี่ยน ไปจนถึงการทำข้อตกลงสัญญาอย่างเป็นทางการซึ่งต้องดำเนินการโดยคณะกรรมการบริหาร

มีตัวอย่างอยู่มากกว่าอะไรที่แลกเปลี่ยนได้ การรับสมัครเข้าใช้สระว่ายน้ำของชุมชนอาจทำได้จากการจัดแคมป์ฤดูร้อนโดยสมาคมเด็กชายหญิงเพื่อแลกเปลี่ยนกับการใช้โรงฝึกของสมาคมเด็กชายหญิงในช่วงฤดูหนาวที่จัดโดยสมาพันธ์บาสเก็ตบอลชาย อุปกรณ์บำรุงรักษาที่มีราคาแพงอาจใช้ร่วมกันหน่วยงานอื่นได้เพื่อแลกเปลี่ยนกับการใช้อุปกรณ์อื่นๆ ที่มีราคาแพงซึ่งหน่วยงานเป็นเจ้าของ พื้นที่โฆษณาสามารถแลกเปลี่ยนได้ระหว่างหน่วยงานการใช้เจ้าหน้าที่ที่มีความชำนาญเฉพาะทางหรือค่าจ้างแพงสามารถแลกเปลี่ยนได้ ประเด็นสำคัญอยู่ที่ว่าต้องริเริ่มและอำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนเพื่อให้ระบบนั้นทนทานการในชุมชนมีความครอบคลุมและประหยัดค่าใช้จ่ายมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

3.11) เจรจาดำเนินการกระบวนการและจัดบริการพาหนะเดินทาง ที่พัก และอาหาร ฯลฯ เป็นไปได้ว่าเจ้าหน้าที่ที่จ้างเหมาผู้จำหน่ายสินค้ารายอื่นเพื่อจัดหาส่วนประกอบอื่นๆ ที่จำเป็นต่อการจัดโปรแกรม ตัวอย่างเช่น การจ้างผู้ให้บริการด้านอาหารเพื่อส่งอาหารกล่องสำหรับการปิกนิก การจ้างเหมาบริการรถโดยสารสำหรับโปรแกรมเดินทางท่องเที่ยว การจ้างเหมากับโรงแรมเพื่อจัดที่พักค้างคืน การซื้อบัตรเป็นชุดใหญ่เพื่อเข้าสถานที่นันทนาการหรือชมคอนเสิร์ตเหล่านี้เป็นต้น เจ้าหน้าที่ฯ จึงมักต้องจัดการและต่อรองราคากับผู้จำหน่ายเพื่อให้จัดหาส่วนประกอบที่สำคัญต่างๆ สำหรับโปรแกรม

(1) การทำความเข้าใจ ในการทำความเข้าใจเจ้าหน้าที่ฯ จะติดต่อกับผู้จำหน่ายหลายรายเพื่อนประสานการจัดส่งให้แก่โปรแกรม อาจต้องดำเนินการซ้ำหลายครั้งเพื่อประสาน วัน เวลา ราคา จำนวนผู้เข้าร่วม และรายละเอียดเฉพาะอื่นๆ บางครั้งการเสนอราคาของผู้จำหน่ายรายหนึ่งอาจไม่สอดคล้องกับข้อมูลที่ได้จากอีกรายหนึ่ง ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงในข้อตกลงกับผู้จำหน่ายรายหนึ่งจึงต้องให้ผู้จำหน่ายรายอื่นได้รับทราบการเสนอราคาภายใต้กรณีที่มีการแก้ไข มีบางกรณีที่ราคาสุดท้ายและโครงสร้างของโปรแกรมยังไม่ชัดเจนจนกว่าจะได้รับและนำข้อมูลทั้งหมดมารวมกัน

(2) การต่อรองราคา เจ้าหน้าที่ฯ ต้องการในเสนอราคาจากผู้จำหน่ายทั้งหมดที่ใช้เพื่อรวมยอดค่าใช้จ่ายทั้งหมด ทำให้สามารถกำหนดต้นทุนทั้งหมดของการจัดบริหารโปรแกรมซึ่งจำเป็นต่อการกำหนดราคาของโปรแกรม นอกจากนี้ หากมีผู้จำหน่ายหลายรายสำหรับบริหารหรือผลิตภัณฑ์เดียวกัน อาจจำเป็นต้องขอใบเสนอราคาจากผู้จำหน่ายหลายรายเพื่อให้ราคาต่ำสุด แต่หากมีผู้จำหน่ายเพียงรายเดียวเจ้าหน้าที่ฯ อาจต่อรองราคาสุดท้าย ตามปกติอาจได้ราคาที่ต่ำลง

โดยผ่านกลไกต่อไปนี้คือ โดยการซื้อจำนวนมากข้าราชการ การเปลี่ยนไปใช้บริการที่พอใจน้อยกว่าและไม่ค่อยแพงหนัก เช่น การเข้าชมละครเพลงรอบเช้าหรือบ่าย และเทคนิคอื่นในทำนองนี้

3.12) รับรองว่าโปรแกรมปฏิบัติตามมาตรฐานและกฎระเบียบ มาตรฐานเป็นข้อความที่แสดงถึงวิธีปฏิบัติและผลลัพธ์นี้ เจ้าหน้าที่ ต้องรับผิดชอบในการรับรองว่าโปรแกรมได้การควบคุมของหน่วยงาน รับรองมาตรฐานเกี่ยวข้อง อำนาจควบคุมมาตรฐานอาจเป็นนโยบายของหน่วยงาน หน่วยงานรับรองมาตรฐาน หรือกฎหมาย มาตรฐานที่กำหนดมักระบุไว้ชัดเจน อย่างไรก็ตาม การกำหนดให้หน่วยงานส่งรายงานเพื่อแสดงว่าปฏิบัติตามมาตรฐานอาจมีหลายรูปแบบอาจมีกรอบเวลาการรายงานที่แตกต่างกันไป มีคำถาม 2 ข้อเกี่ยวกับมาตรฐาน CLC Examination ในบางกรณีผู้เข้าทดสอบต้องทราบมาตรฐานอันเป็นที่ยอมรับทั่วไปของการให้บริการสวนสาธารณะนันทนาการ เช่น เป็นที่ยอมรับว่าควรมีพื้นที่สวนสาธารณะขนาด 1 เอเคอร์ในเขตเมืองสำหรับผู้อยู่อาศัยทุกๆ 100 คน ถึงแม้ผู้รับการทดสอบจะถูกถามคำถามย้อนหลังเกี่ยวกับมาตรฐานดังกล่าว แต่คุณจำเป็นต้องทราบมาตรฐานดังกล่าว เพื่อคำนวณคำถามเชิงประยุกต์ใช้หรือวิเคราะห์ คำถามแบบที่สองเกี่ยวกับกระบวนการการดำเนินการตามมาตรฐาน นำมาตรฐานมาใช้ได้อย่างไร มีขั้นตอนอะไรบ้างในการดำเนินการตามมาตรฐาน ใครบ้างที่ต้องเข้าร่วมในการพิจารณาการนำมาตรฐานมาใช้

ประเภทของมาตรฐานที่นำมาใช้ได้กับการนำเนินการสถานบริการ กิจกรรม การจัดงาน และโปรแกรมด้านสวนสาธารณะ นันทนาการ และนันทนาการ มากมาย เกินกว่าอธิบายรายละเอียดในที่นี้ ต่อไปนี้คือรายการมาตรฐานที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้แต่ยังไม่ครอบคลุมทั้งหมดที่เป็นไปได้

(1) มาตรฐานของหน่วยงานอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมใช้กับคณะท่องเที่ยวการใช้สารอันตราย การวิเคราะห์ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมของพื้นที่สวนสาธารณะแห่งใหม่และสถานบริการและปัญหาการให้บริการอื่นๆในทำนองนี้

(2) ระเบียบของรัฐ เขต หรือเทศบาลจะกำหนดมาตรฐานสำหรับการให้บริการสระว่ายน้ำสัมปทานสถานที่ พื้นที่สำหรับห้องน้ำ เป็นต้น

(3) ระเบียบของรัฐหรือเทศบาลว่าด้วยชีวิต/ความปลอดภัยและเพลิงไหม้จะกำหนดความจุของที่นั่งในห้อง จำนวนทางออกที่ต้องมีอยู่ของสถานที่ วิธีสร้างแผนหนีไฟ ต้องมีการซ้อมหนีไฟบ่อยครั้งเพียงใด เป็นต้น

(4) หน่วยงาน หน่วยงานรับรองมาตรฐาน หรือหน่วยงานควบคุมหรือกำกับ จะกำหนดอัตราส่วนของผู้นำ/ผู้เข้าร่วมที่ต้องคงไว้ในการจัดโปรแกรม บริการสระว่ายน้ำ และ อัตรากำลังที่ต้องมีในการบริการประเภทอื่น

(5) ระบุว่าด้วยชีวิต/ความปลอดภัยหรือกฎระเบียบเฉพาะอาจกำหนด อุณหภูมิต่ำสุดที่ต้องคงไว้ในอาคาร ตัวอย่างเช่น รัฐส่วนใหญ่มีระเบียบที่ควบคุมสถานดูแลเด็ก ซึ่งหน่วยงานด้านสาธารณสุขและนันทนาการที่จัดโปรแกรมดูแลเด็กหลังเลิกเรียนต้องปฏิบัติตาม

(6) สมาคมสวนสาธารณะและ นันทนาการแห่งชาติมาตรฐานสถานบริการ ด้านสวนสาธารณะและนันทนาการซึ่งบางส่วนหน่วยงานนำไปใช้เป็นแนวทางการดำเนินบาง หน่วยงานกำหนดมาตรฐานเองเพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะของชุมชน มาตรฐานการ บำรุงรักษา 2 แบบที่หน่วยงานนำไปใช้ ได้แก่ ระบบการจำแนกมาตรฐานการบำรุงรักษาและ/หรือ มาตรฐานผลิตภาพ ระบบจำแนกการมาตรฐานการบำรุงรักษาจะกำหนดการบำรุงรักษาในระบบ ต่าง ๆ ที่นำมาใช้กับพื้นที่เฉพาะของสวนสาธารณะหรือสิ่งอำนวยความสะดวก มาตรฐานผลิตภาพ มีหลายแบบสำหรับบำรุงรักษามีมาตรฐานอื่น ๆ อีกมากมาย ได้แก่ มาตรฐานการเข้าถึงบริการที่ ADA กำหนด กล่าวสรุปมาตรฐานมีหลายประเภท ที่ควบคุมการให้บริการนันทนาการในทุกกรณี เจ้าหน้าที่กวดด้านสวนสาธารณะและนันทนาการเป็นผู้รับผิดชอบที่จะต้องทราบมาตรฐานและดูแล ให้หน่วยงานปฏิบัติตามมาตรฐาน

3.13) จัดทำแบบฟอร์มและรายงานโปรแกรมและผู้เข้าร่วม (รวมทั้งรายงาน อุบัติเหตุ) ระดับความรับผิดชอบจะขึ้นอยู่กับหน่วยงานที่จ้างเจ้าหน้าที่ ๆ ต้องมีการจัดทำรายงาน ต่าง ๆ เกี่ยวกับการวางแผนและประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ ทั้งนี้โดยละเอียด ถูกต้อง และ ทันเวลา ต่อไปนี้เป็นรายบางส่วนที่มักใช้ในการจัดการและรายงานการให้บริการนันทนาการ

(1) การวางแผน ต้องจัดทำแบบฟอร์มนำเสนอโปรแกรมและได้รับอนุมัติโดย หัวหน้างานก่อนดำเนินโปรแกรม กำหนดเช่นนี้ส่วนหนึ่งอาจขึ้นอยู่กับงบประมาณของหน่วยงาน และรูปแบบ เพื่อให้แน่ใจว่าโปรแกรมสมเหตุสมผลทางการเงิน นั่นคือรายได้ของโปรแกรมเท่ากับ หรือมากกว่าค่าใช้จ่าย มรเงินทุนเพียงพอในงบประมาณเพื่อจ่ายสำหรับโปรแกรมนอกจากนี้ ใน แบบฟอร์มต้องมีคำอธิบายรูปแบบที่สมบูรณ์ของโปรแกรมและวิธีดำเนินการซึ่งประกอบด้วย รายละเอียดต่อไปนี้

1. หัวข้อเรื่องโปรแกรม
2. การระบุดลาดของโปรแกรม
3. ตารางเวลาการดำเนินงาน

- 4.ทำเลที่ตั้งของการดำเนินการ
- 5.ผังงานทางกายภาพของสถานที่ที่ใช้ดำเนินการโปรแกรม
- 6.วัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับดำเนินการโปรแกรม
- 7.หลังการและเหตุผล เป้าประสงค์ แล้ววัตถุประสงค์ในการดำเนินการโปรแกรม
- 8.การจัดกำลังคนที่จำเป็นต่อการดำเนินการตามโปรแกรม
- 9.รายละเอียดที่ครบถ้วนของกิจกรรมที่จะจัดและแผนที่จะดำเนินการจริง
- 10.วิธีการลงทะเบียน
- 11.แผนฉุกเฉินกรณีโปรแกรมจำเป็นต้องยกเลิกหรือเปลี่ยนตารางเวลาใหม่
- 12.แผนการประเมินผล
  - (2) ความต้องการด้านวัสดุ วัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการดำเนินการโปรแกรมอาจได้จากการออกแบบฟอร์มคำร้องภายในหน่วยงานการสั่งซื้อจากผู้จำหน่ายภายนอกหรือตัดประมูล การจัดหาวัสดุจากผู้จำหน่ายภายนอกอาจเป็นกระบวนการที่ใช้เวลานาน และเจ้าหน้าที่ที่ต้องคาดประมาณความต้องการวัสดุล่วงหน้าก่อนดำเนินการโปรแกรม
  - (3) การจองในการจัดหาพื้นที่ดำเนินการโปรแกรม ผู้โปรแกรมเน้นหนักการที่ต้องกรอกแบบฟอร์มการจอง ถ้าจะจัดโปรแกรมในพื้นที่ที่หน่วยงานเป็นเจ้าของสามารถทำได้เพียงจองพื้นที่ทางโทรศัพท์หรือกรอกแบบฟอร์มภายในที่ออกแบบโดยหน่วยงานการจองพื้นที่กับหน่วยงานภายนอกต้องใช้เวลาเพิ่มขึ้นและมีกระบวนการที่ต้องแล้วเสร็จก่อนดำเนินการโปรแกรม
  - (4) ลำดับงานบำรุงรักษา การสนับสนุนด้านบำรุงรักษาที่จำเป็นต่อการดำเนินการโปรแกรมมักต้องมีการร้องขอตามลำดับงาน ซึ่งได้แก่ การส่งมอบและติดตั้ง อุปกรณ์การรื้อถอน และ/หรือการทำความสะอาดสถานที่เป็นพิเศษ
  - (5) บริการจ้างเหมา เจ้าหน้าที่ มักจ้างเหมาบริการในสิ่งที่หน่วยงานไม่สามารถจัดเองได้เป็นต้นว่า การสร้างความบันเทิง การจัดอาหาร เจ้าหน้าที่สมพันธ์ บริการเหล่านี้มักได้จากการจัดทำคำขอเพื่อสั่งซื้อหรือการแข่งขันโดยผ่านกระบวนการประมูลของหน่วยงาน
  - (6) รายงานอุบัติเหตุ ต้องมีการจัดทำแฟ้มงานรายงานอุบัติเหตุสำหรับอุบัติเหตุทั้งหมดในหน่วยงานส่วนใหญ่และต้องจัดทำโดยทันทีหลังจากเกิดอุบัติเหตุขึ้น ซึ่งเป็นความรับผิดชอบอันดับแรกหลังจากผู้ประสบอุบัติเหตุได้รับการดูแลอย่างเหมาะสมและพื้นที่ที่เกิด

อุบัติเหตุกลับสู่สภาวะที่ปลอดภัยหรือมั่นใจได้แล้ว วิธีจัดทำรายงานอุบัติเหตุเป็นสิ่งสำคัญถ้อยคำที่ใช้ควรอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่มี การอนุมานสาเหตุและผลลัพธ์หรือยอมรับผิดชอบสิ่งเหล่านี้มักเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินการทางกฎหมายหลังเกิดอุบัติเหตุ และต้องเตรียมใจกับสิ่งที่อาจเกิดขึ้นได้ เช่นนี้ จำเป็นต้องมีชื่อ ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ของผู้ที่พบเห็นอุบัติเหตุวิธีปฏิบัติปกติคือส่งรายงานอุบัติเหตุไปยังหัวหน้างานและเจ้าหน้าที่บริหารของหน่วยงานโดยด่วน

(7) รายงานสถานการณ์ รายงานสถานการณ์เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับทุกเหตุการณ์ นอกเหนือจากอุบัติเหตุที่มีผู้บาดเจ็บ ซึ่งเกิดขึ้นในสถานที่นั้นๆ ซึ่งอาจจะรวมถึงการร้องเรียนของลูกค้า บันทึกปัญหาพฤติกรรม หรือเหตุการณ์อื่นๆ ที่จำเป็นต้องรายงาน

(8) รายงานประเมินผล/รายงานหลังดำเนินการ หลังจากสิ้นสุดโปรแกรม เจ้าหน้าที่ ต้องจัดทำรายงาน หลังดำเนินการ ซึ่งปริมาณและประเภทของข้อมูลขึ้นอยู่กับหน่วยงาน เจ้าหน้าที่ที่อาจต้องรายงานข้อมูลใดๆ ก็ตามหรือทั้งหมดดังต่อไปนี้คือข้อมูลการเข้าร่วม การประเมินกิจกรรมที่จัด รายงานการประเมินผลเป็นทางการ การประเมินว่าบรรลุเป้าประสงค์และวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใด การรายงานผลลัพธ์ของโปรแกรมรายงานการเงิน ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดการโปรแกรมในอนาคต และมักต้องมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงการดำเนินการโปรแกรมในอนาคต

สรุปว่าการนำโปรแกรมไปใช้ หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการสอนทักษะทางด้านนั้นทนทาน การจัดหาผู้นำโดยตรงของกิจกรรมเพื่อการพักผ่อน ควบคุมดูแลโปรแกรม นันทนาการและกิจกรรมพิเศษ ทำโปรแกรมตามกิจกรรมให้แล้วเสร็จ จัดโปรแกรมสำหรับผู้เข้าร่วม ส่งเสริมสนับสนุนกิจกรรมด้วยตนเอง พิจารณาผู้เข้าร่วมที่มีศักยภาพเพื่อการบริการที่เหมาะสม จัดหาข้อมูลทรัพยากรสำหรับโปรแกรมหรือบริการอื่น อำนวยความสะดวกในการใช้อุปกรณ์บริการ หรือสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้จัดหาทรัพยากรเพื่อการพักผ่อนเจรจาต่อรองและจัดการเดินทาง ที่พักอาหาร รับประทานโปรแกรมว่าเป็นไปตามมาตรฐาน และกฎระเบียบข้อบังคับต่างๆ ทำโปรแกรมและรายงานและแบบฟอร์มต่างๆ ให้สมบูรณ์

ต่อมารอสแมนและแมคเคนนี่ (Rossman และ McKinney, 2000) ได้กล่าวถึงรูปแบบการจัดโปรแกรม นันทนาการที่มีองค์ประกอบ การประเมินผลนันทนาการ ดังนี้

4) การประเมินผล (Evaluation) สาระสังเขปของการประเมินผล การประเมินผลเป็นการประเมินความคุ้มค่าของบางสิ่งบางอย่าง ในการจัดบริการนันทนาการนั้น มีองค์ประกอบหลายประการของการให้บริการที่สามารถประเมินได้ ได้แก่ ผลกระทบระยะสั้นและระยะยาว ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมต่อเนื้อหาหรือกระบวนการของการให้บริการ ความรู้ ทักษะ และ

ความสามารถที่ได้เรียนรู้ระหว่างกาารให้บริการ องค์ประกอบของส่วนประสมทางการตลาด ได้แก่ ราคา การส่งเสริมการขายสถานที่และผลิตภัณฑ์ เหล่านี้เป็นต้น มักเป็นไปไม่ได้ที่จะประเมินลักษณะเหล่านี้ทั้งหมดในการประเมินผลครั้งเดียว ในการประเมินผลที่มุ่งผู้ให้บริการเป็นหลักนั้น เจ้าหน้าที่เป็นผู้กำหนดว่าใครที่ใช้ข้อมูลเป็นหลัก และข้อมูลอะไรบ้างที่ตนเชื่อว่าสำคัญที่ต้องรวบรวมเพื่อนำมาประเมินผลโปรแกรม การตอบคำถามเหล่านี้จะให้ทิศทางว่าองค์ประกอบใดของบริการที่ควรประเมินผล

ปัจจุบันสาขานี้ให้ความสนใจอย่างมากในการประเมินแบบมุ่งผลลัพธ์ นั่นคือการประเมินที่สามารถระบุผลลัพธ์ของการเข้าร่วมในโปรแกรมนั้นนันทนาการและนันทนาการผลลัพธ์ที่สนใจมักเป็นเรื่องของการพัฒนาพฤติกรรมเชิงปรับตัวหรือการพัฒนาพฤติกรรมที่เหมาะสมตามบทบาทซึ่งเป็นผลมาจากการเข้าร่วมโปรแกรมนั้นนันทนาการ ยกตัวอย่างเช่น แผนงานสำหรับเยาวชนในภาวะเสี่ยงจะใช้โปรแกรมนี้เพื่อพัฒนาพฤติกรรมในเยาวชนที่อยู่ในภาวะเสี่ยงซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ถือว่าปกติสำหรับเยาวชนในวัยเดียวกันที่ไม่อยู่ในภาวะเสี่ยง ข้อมูลอาจรวบรวมมาวิเคราะห์ประสิทธิผลของโครงการ ผลกระทบ หรือ ผลประโยชน์-ต้นทุนโปรแกรมจะมีประสิทธิผลหากสามารถบรรลุผลลัพธ์ที่กำหนดไว้หรือประโยชน์ที่คาดไว้จากการเข้าร่วมผลกระทบของโปรแกรมเป็นการวิเคราะห์ว่าตลาดเป้าหมายได้รับการตอบสนองมากน้อยเพียงใด และโปรแกรมสร้างความแตกต่างได้มากน้อยเพียงใดเมื่อเปรียบเทียบกับโปรแกรมอื่นหรือไม่มีโปรแกรม และสุดท้ายการคำนวณผลประโยชน์-ต้นทุน ของโปรแกรมเพื่อหาต้นทุนของผลลัพธ์แต่ละหน่วยหรือผลประโยชน์ที่ได้ ข้อมูลเหล่านี้นำมาเพื่อประเมินว่าผลประโยชน์ที่ได้คุ้มกับค่าใช้จ่ายหรือไม่ และเป็นข้อมูลเพื่อใช้ในการเปรียบเทียบผลประโยชน์-ต้นทุนสัมพัทธ์ของโปรแกรมต่างๆ

4.1) ทำการประเมินผลโปรแกรม (เช่น การวิจัยเพื่อประเมินความก้าวหน้าและประเมินรวบยอด) แนวคิด วิธีการ และเทคนิคในการประเมินได้อธิบายไว้ในบทนำของหัวข้อการประเมินผล เทคนิคเหล่านี้นำมาใช้เพื่อการประเมินผลแบบต่างๆการประเมินผล2รูปแบบสำคัญได้แก่ การประเมินความก้าวหน้าและการประเมินรวบยอด (Formative and Summative Evaluations) ซึ่งหมายถึงช่วงเวลาของการประเมินผลที่สัมพันธ์กับสถานการณ์ที่ประเมิน นอกจากนี้ การประเมินแต่ละแบบมีบทบาทที่แตกต่างกัน

การประเมินความก้าวหน้าเป็นการประเมินขณะที่โปรแกรม อยู่ระหว่างดำเนินการโดยมีบทบาทหลักคือให้ข้อเสนอแนะอย่างต่อเนื่องขณะที่ดำเนินโครงการ เทคนิคการประเมินที่ใช่มักมุ่งเน้นกระบวนการดำเนินการ เทคนิคการปฏิบัติงานและปฏิสัมพันธ์ที่ใช้โดยผู้นำโปรแกรม สิ่งที่ผู้เข้าร่วมเชื่อว่าจะได้รับจากโปรแกรม และความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมต่อโปรแกรม

ในช่วงเวลาหนึ่ง ข้อมูลที่ได้จะนำมาใช้เพื่อปรับปรุงโปรแกรมในขณะนั้นและเพื่อให้มั่นใจว่า สมมุติฐานเกี่ยวกับกิจกรรมและเทคนิคของผู้หน้าที่กำหนดไว้ในโปรแกรมมีความถูกต้อง และบรรลุผลเป้าประสงค์ของโปรแกรม การประเมินความก้าวหน้านำมาใช้เพื่อสร้างและกำหนด รูปแบบโปรแกรมในช่วงระหว่างดำเนินการ ดังนั้นข้อมูลการประเมินความก้าวหน้าจึงช่วยปรับปรุง โปรแกรมในขณะนั้น

การประเมินรอยยอเป็นการประเมินเมื่อสิ้นสุดโปรแกรม โดยมี บทบาทหลักคือ ช่วยในการรายงานผลลัพธ์และผลกระทบของโปรแกรมให้หน่วยงานสนับสนุน ทุนและผู้สนใจอื่น ๆ ได้ทราบ การประเมินผลที่ดำเนินการได้ที่จะให้ข้อมูลที่ช่วยในการพิจารณา ประเมินว่าโปรแกรม ควรดำเนินต่อไป ปรับเปลี่ยน หรือตัดออกจากรายการบริการของหน่วยงาน ในกรณีที่จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยน การประเมินรอยยอที่ดีจะช่วยให้เห็นได้อย่างชัดเจนถึง การปรับเปลี่ยนที่จำเป็น การประเมินรอยยอครอบคลุมกว่าโดยรวมเอาผลการประเมิน ความก้าวหน้าไว้ด้วย ซึ่งจะ ครอบคลุมอยู่ในรายงานโปรแกรม

4.2) ทำการประเมินผู้เข้าร่วม (เช่นการวิจัยเชิงสำรวจ) ตามที่ได้อธิบายไว้ใน หัวข้ออื่น เราสามารถประเมินความคุ้มค่าของบริการของโปรแกรมในหลาย ๆ ด้านการประเมิน บริการนั้นหากจะไม่สามารถจะไม่สมบูรณ์หากไม่เก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วม ผู้เข้าร่วมได้รับประสบการณ์ การ นั้นหากการ ดังนั้นจึงควรเป็นแหล่งข้อมูลปฐมภูมิสำหรับการประเมินบริการการนั้นหากการ ทั้งหมด เทคนิคการประเมินที่ระบุสิ่งที่เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วมอันเนื่องมาจากการเข้าร่วมโปรแกรม น่าจะถือได้ว่าเป็นเป้าประสงค์หลักของการประเมิน มีประเด็นสำคัญ 3 ข้อที่ต้องจัดการในการ ประเมินผล ได้แก่ การกำหนดเกณฑ์การประเมินที่จะใช้การรวบรวมหลักฐานหรือข้อมูล และ สุดท้ายคือการประเมินความคุ้มค่าโดยเปรียบเทียบหลักฐานที่รวบรวมได้กับเกณฑ์ที่ระบุไว้

การกำหนดเกณฑ์การประเมิน เกณฑ์การประเมินสำหรับการให้บริการโปรแกรม ควรได้มาจากข้อความที่แสดงภารกิจของหน่วยงานและเป้าประสงค์ของ โปรแกรม กล่าวคือ เกณฑ์ที่ใช้ประเมินความคุ้มค่าของโปรแกรมที่ให้บริการควรได้มาจาก ผลประโยชน์ตามเป้าหมาย ของโปรแกรมของหน่วยงานตามที่กล่าวไว้ ยกตัวอย่าง ภาค วิชาการจัดโปรแกรมนั้นหากการของ มหาวิทยาลัยหลายแห่งมีเป้าประสงค์เชิงนโยบายที่กล่าวไว้ ข้อหนึ่งว่า “เพื่อให้ให้นักศึกษามีโอกาส รู้จักกับนักศึกษาใหม่” นี่คือนโยบายที่ตั้งไว้สำหรับ นักศึกษาในโปรแกรมที่ดำเนินการโดย หน่วยงาน เกณฑ์การประเมินที่เที่ยงตรงซึ่งอนุมานจาก ผลประโยชน์เชิงผลลัพธ์ที่ตั้งไว้เช่นนี้ก็คือ จำนวนของผู้ที่เข้าร่วมในโปรแกรมที่รู้จักกันจริงๆ คำถามการประเมินที่ใช้ได้ซึ่งอนุมานจาก

ผลประโยชน์เช่นนี้และสามารถนำมาใส่ไว้ในเครื่องมือ ประเมินผล คือ “มีนักศึกษาใหม่กี่คนที่คุณ รู้จักในขณะที่เข้าร่วมโปรแกรมนี้?”

ขั้นตอนแรกในการประเมินผลที่ดีสำหรับโปรแกรมคือการอนุมาน เกณฑ์การ ประเมินที่เที่ยงตรงและคำถามการประเมินจากภารกิจของหน่วยงานและข้อความที่ แสดง เป้าประสงค์ของโปรแกรมแต่ละข้อ ข้อมูลการประเมินที่เที่ยงตรงจะวัดสิ่งที่เราประสงค์จะ บรรลุผล ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของข้อมูลเกิดจากการที่เกณฑ์การประเมินผลและคำถามมีการอนุมาน อย่างสมเหตุสมผลจากภารกิจของหน่วยงานและเป้าประสงค์และวัตถุประสงค์เชิง ผลลัพธ์ของ โปรแกรมนั้นๆ การรวบรวมหลักฐานหรือข้อมูล ขั้นตอนต่อไปคือการกำหนดวิธีการเก็บข้อมูลที่ จำเป็นเพื่อเป็นหลักฐานสำหรับการประเมินความคุ้มค่าของโปรแกรมที่จะประเมินผลมีหลายวิธี ในการเก็บข้อมูลและประเด็นที่เกี่ยวข้องในกระบวนการเก็บข้อมูล

(1) รูปแบบของกระบวนการเก็บข้อมูล รูปแบบของการประเมินผลจะเป็น ตัวกำหนดว่าเมื่อใดจึงจะเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินการรักษา และใครที่จะได้รับและไม่ได้รับ การรักษา เพื่อนำมาเปรียบเทียบ การรักษาคือโปรแกรม เป็นการที่คุณเปลี่ยนแปลงผู้เข้าร่วมอัน เนื่องมาจากการเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อให้ได้ข้อมูลพื้นฐานก่อนเริ่มโปรแกรมสำหรับนำมา เปรียบเทียบข้อมูลหลังสิ้นสุดโปรแกรม คุณต้องมีกลุ่มที่รับการรักษา (ผู้เข้าร่วมโปรแกรม) และเป็น ประโยชน์เช่นกัน พวกเขามีกลุ่มควบคุมในการประเมินผลของโปรแกรม เช่น กลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วม โปรแกรมและไม่ได้รับการรักษา สัญลักษณ์ต่อไปนี้จะใช้เพื่อแสดงแผนภูมิรูปแบบการศึกษา

X = การรักษา (จำไว้ว่านี่เป็นการดำเนินการโปรแกรม)

O = การจัดหรือรวบรวมข้อมูล (ตามปกติเป็นแบบฟอร์มที่ต้องจัดทำ)

R = การกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม

นอกจากนี้แต่ละแถวที่อยู่ในแผนภูมียังแสดงถึงอีกกลุ่มหนึ่งที่ทำกรตรวจ ติดตามในรูปแบบการศึกษา รูปแบบทั่วไปของการศึกษาที่ใช้ในการประเมินบริการนั้นหนากการคือ กรณีกกลุ่มตัวอย่างลงทะเบียนและเข้าร่วมในโปรแกรม และได้รับแบบฟอร์มประเมินผลเมื่อปิด โปรแกรม การศึกษาแบบนี้ตัดเป็นแผนภูมิได้ดังนี้

X                      O

เนื่องจากมีเพียงแถวเดียว เราจึงทราบว่า มีเพียงกลุ่มเดียวที่ตรวจติดตาม นั่น คือกลุ่มที่รับการรักษา จึงไม่มีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม ไม่มีการเก็บข้อมูลก่อนเริ่ม โปรแกรมเป็นรูปแบบการศึกษาที่ง่าย



รูปแบบการศึกษาชั้นสูงกว่านั้นคือการเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมก่อนเริ่มเข้าโปรแกรม การศึกษาแบบนี้จัดเป็นแผนภูมิได้ดังนี้

$$O \quad X \quad O$$

มีเพียงแถวเดียวเช่นกัน เราจึงทราบว่าไม่มีเพียงกลุ่มเดียวที่ตรวจติดตาม นั่นคือกลุ่มที่รับการรักษา ไม่มีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่ม อย่างไรก็ตามเราต้องเก็บข้อมูลก่อนดำเนินโปรแกรม และสามารถวัดได้มากขึ้นว่าได้บรรลุการเปลี่ยนแปลงมากเพียงใดจากการเข้าร่วมโปรแกรม เป็นรูปแบบที่ซับซ้อนกว่ารูปแบบที่กล่าวมาแล้ว

รูปแบบชั้นสูงอีกรูปแบบหนึ่งคือการเพิ่มกลุ่มควบคุม ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่ได้รับการรักษานั้นคือไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาแบบนี้ต้องกำหนดกลุ่มควบคุมซึ่งทำได้หลายวิธีวิธีหนึ่งคือกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มทั้งในกลุ่มที่รักษาและกลุ่มควบคุมจัดเป็นแผนภูมิได้ดังนี้

$$R \quad O \quad X \quad O$$

$$R \quad O \quad \quad O$$

เนื่องจากมี 2 แถวเราจึงทราบว่ามี 2 กลุ่ม R ในแต่ละกลุ่มบ่งชี้ว่ากลุ่มตัวอย่างถูกกลุ่มเพื่อจัดเข้ากลุ่มกลุ่มที่รับการรักษาแสดงไว้ในแถวแรกซึ่งเราทราบได้เนื่องจากมี X อยู่ในแถวเพื่อบ่งชี้ว่าได้รับการรักษาในบริการนั้นหมายความว่าได้เข้าร่วมโปรแกรม สัญลักษณ์ 0 ทั้ง 4 ตัวบ่งชี้ว่ามีการเก็บข้อมูล 4 ครั้งซึ่งเอื้อให้เขาเปรียบเทียบข้อมูลก่อนและหลังการรักษาตลอดจนเปรียบเทียบข้อมูลจากผู้เข้าร่วมและไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมรูปแบบนี้เห็นได้ชัดว่าเอื้อต่อการวิเคราะห์ข้อมูลที่ซับซ้อนมากขึ้น

สิ่งที่ควรกล่าวถึงคือการสร้างกลุ่มควบคุมเป็นหนึ่งในปัญหาที่ยุงยากที่สุดในการศึกษาการจัดบริการนันทนาการ ลูกคามีได้ลงทะเบียนเข้าร่วมโปรแกรมเพื่ออยู่ในกลุ่มควบคุมและไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าร่วมโปรแกรม ดังนั้น แทบเป็นไปไม่ได้ที่จะใช้รูปแบบการศึกษาที่จัดเป็นแผนภูมิข้างต้นแต่เราอาจพยายามอิงเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อจับคู่ผู้ที่ลงทะเบียนเข้าร่วมโปรแกรมกับผู้ที่มีคุณลักษณะคล้ายกันซึ่งไม่เข้าร่วมโปรแกรมเพื่อให้สามารถเปรียบเทียบได้ซึ่งมักเป็นภารกิจที่ยากและส่งผลให้กลุ่มควบคุมมีคุณสมบัติเชิงเปรียบเทียบไม่มากเท่ากับการใช้วิธีการสุ่มเพื่อกำหนดกลุ่มตัวอย่างแต่ดีกว่าไม่มีกลุ่มควบคุม

วิธีการที่สองคือการสร้างกลุ่มที่ต่างออกไปโดยการเปลี่ยนแปลงการรักษาที่แต่ละกลุ่มได้รับเป็นการสร้างรูปแบบโปรแกรมที่แตกต่างกันซึ่งอาจมีตั้งแต่ความยาวของโปรแกรม กิจกรรมเฉพาะที่ใช้ วิธีการนำเสนอ ผู้นำ สไตล์ของผู้นำเหล่านี้เป็นต้นในการใช้เทคนิคนี้ผู้เข้าร่วม

แต่ละรายที่ลงทะเบียนเข้าร่วมในบริการจะได้รับบริการแต่กลุ่มที่ต่างออกไปได้รับบริการในระดับที่ต่างกันเพื่อให้สามารถเปรียบเทียบได้รูปแบบการศึกษาเช่นนี้จัดเป็นแผนภูมิได้ดังนี้

$$R \quad 0 \quad X1 \quad 0$$

$$R \quad 0 \quad X2 \quad 0$$

$$R \quad 0 \quad X3 \quad 0$$

เพิ่มแถวจนกว่าจะครบตัวแปรตามขั้นตอนการจัดโปรแกรมเนื่องจากมีหลายแถวเราจึงทราบว่ามีย่อยกลุ่มและกำหนดผู้เข้าร่วมกลุ่มเหล่านี้โดยการสุ่ม 1 สัญลักษณ์  $\times$  ที่มีตัวห้อย บ่งชี้ว่ากลุ่มเหล่านี้ได้รับการรักษาที่แตกต่างกันสัญลักษณ์ 0 หลายตัวบ่งชี้ว่ามีการเก็บข้อมูลหลายครั้งวิธีนี้เอื้อต่อการเปรียบเทียบข้อมูลก่อนและหลังการทดสอบรวมทั้งเปรียบเทียบข้อมูลผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่แตกต่างกันเพื่อประเมินผลกระทบของแต่ละโปรแกรม

เพื่อให้การอธิบายถูกต้องและต่อเนื่องเกี่ยวกับประสิทธิผลของโปรแกรม ต้องใช้รูปแบบการศึกษาที่เหมาะสม ประสิทธิผลของโปรแกรมในด้านต่าง ๆ (การระบุว่าได้บรรลุผลลัพธ์ที่ตั้งไว้หรือไม่) สามารถประเมินได้อย่างจำกัดหากไม่มีกลุ่มเปรียบเทียบแต่เป็นไปได้มากขึ้นถ้าใช้กลุ่มเปรียบเทียบ ผลกระทบของโปรแกรม (การประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมขณะนั้นเปรียบเทียบกับโปรแกรมอื่น หรือ ไม่มีโปรแกรม) ไม่สามารถระบุได้หากไม่มีกลุ่มเปรียบเทียบ

(2) แหล่งข้อมูล จะเก็บข้อมูลจากแหล่งใดบ้าง ข้อมูลจะได้จากใครทฤษฎีนั้นนันทนาการในปัจจุบันชี้ให้เห็นว่า 1 ในแหล่งข้อมูลที่ควรใช้คือ ผู้เข้าร่วมโปรแกรมแหล่งข้อมูลอื่น ได้แก่ ผู้นำโปรแกรม ผู้ควบคุมดูแลโปรแกรม ผู้เข้าชม พ่อแม่ เจ้าหน้าที่ เหล่านี้ เป็นต้น ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้รับมักสัมพันธ์กับระดับของประสบการณ์ตรงของผู้เข้าร่วมกับโปรแกรม

(3) ตัวอย่างข้อมูลที่เป็นตัวแทน ถ้าคุณเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมทั้งหมดแสดงว่าคุณมิได้เก็บตัวอย่าง แต่คุณได้ทำสำมะโนและคุณไม่ต้องวิตกเรื่องการเป็นตัวแทนของข้อมูล แต่ถ้าคุณเก็บข้อมูลของผู้เข้าร่วมเพียงบางรายแสดงว่าคุณเก็บตัวอย่างในกรณีนี้ คุณอาจต้องวิตกว่าผู้ที่อยู่ในตัวอย่างนั้น จริง ๆ แล้วสะท้อนความเห็นของผู้เข้าร่วมทั้งหมดหรือไม่

เทคนิคที่เชื่อถือได้มากที่สุดเพื่อให้มั่นใจว่าตัวอย่างนั้นเป็นตัวแทนก็คือการใช้วิธีสุ่มตัวอย่าง การลงแบบฟาร์มสำรวจไว้ในหน้าโฆษณาของหนังสือพิมพ์หรือใบปลิวมิใช่เทคนิคการสุ่มตัวอย่าง ฝนการเก็บตัวอย่างแบบสุ่ม เราต้องทราบจำนวนของผู้ที่อยู่ในประชากรทั้งหมดจึงสามารถคำนวณอย่างเป็นระบบเพื่อหาจำนวนที่ถูกต้องในตัวอย่าง นอกจากนี้ เราต้องสามารถสุ่มเลือกผู้ที่อยู่ในตัวอย่าง เพื่อเป็นการรับรองว่าคนเหล่านี้ถูกเลือกมาจากประชากรทั้งหมด

ตัวอย่างเช่น ถ้าคุณตัดสินใจว่าใช้ตัวอย่าง 100 ราย จาก 5,000 รายที่คาดประมาณว่าจะมาเข้าร่วมกิจกรรมพิเศษ ย่อมไม่เหมาะที่คุณจะเลือกเพียง 100 คนแรกที่ผ่านมา ประตูลงมาในงานเพื่อให้การสำรวจแล้วเสร็จ แต่คุณต้องเลือกผู้ที่เป็นตัวอย่างจากผู้เข้ามาในงานตลอดทั้งวันเพื่อให้แน่ใจว่าตัวอย่างนั้นเป็นตัวแทนของผู้ที่เข้าร่วมงานทั้งหมด

(4) วิธีการและเครื่องมือเก็บข้อมูล วิธีเก็บข้อมูลเป็นการระบุว่า จะเก็บข้อมูลอย่างไร เราต้องเลือกวิธีการเก็บข้อมูล นั่นคือรูปแบบที่จะเก็บข้อมูล การเก็บข้อมูลมี 3 วิธี หลักที่ใช้ในการประเมินบริการนั้นหนากการ ได้แก่ การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ และการสำรวจ

1. การสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เป็นการถาม-ตอบแบบตัวต่อตัวกับผู้เข้าร่วมหรือแหล่งข้อมูลอื่น เช่น บิดามารดาของเด็กที่เข้าร่วมโปรแกรมในบริการคุณภาพของการสัมภาษณ์จะเพิ่มขึ้นถ้ามีการสร้างตารางสัมภาษณ์ ซึ่งได้แก่ รายการคำถามที่เที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ซึ่งจะใช้ถามตัวอย่างแต่ละราย เจ้าหน้าที่ด้านสวนสาธารณะและนันทนาการมักมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้รับบริการด้วยการพูดคุยที่ไม่เป็นทางการในขณะที่กำลังเข้าเยี่ยมชมหรือชมโปรแกรมบริการ แต่ไม่ได้เก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบที่เป็นประโยชน์ต่อการประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมบริการ การสัมภาษณ์ต้องเวลา จึงเป็นวิธีเก็บข้อมูลที่มีค่าใช้จ่ายสูง อย่างไรก็ตามการสัมภาษณ์เพื่อการกำหนดล่วงหน้าพร้อมชุดคำตอบ) และแบบปลายเปิดที่ช่วยให้ผู้สัมภาษณ์ได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งอาจมีได้นี้ถึงเมื่อสร้างเครื่องมือ การวิจัยประมวลผลอันเป็นส่วนหนึ่งของเทคนิคการจัดโปรแกรมที่มุ่งประโยชน์เป็นหลัก เป็นรูปแบบการดัดแปลงของการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมเพื่อระบุผลลัพธ์จากการเข้าร่วมโปรแกรม

2. การสังเกตการณ์ หนึ่งในวิธีการที่ใช้กันมากที่สุดเพื่อโปรแกรมบริการคือการเยี่ยมชมโปรแกรมระหว่างดำเนินการเพื่อสังเกตการณ์สิ่งที่กำลังเกิดขึ้น วิธีการนี้ทำให้มีโอกาสอย่างมากแต่ไม่ค่อยใช้โอกาสนี้ ในการจัดบันทึกการประเมินและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินโปรแกรมและผลลัพธ์ การเก็บข้อมูลวิธีนี้ให้เป็นทางการและเชื่อถือได้มากขึ้นโดยการสร้างตารางการสังเกตการณ์ของประเด็นที่จะสังเกตด้วยวิธีนี้บรรดาผู้เชี่ยวชาญในหน่วยงานซึ่งเข้าเยี่ยมชมโปรแกรมกำลังสังเกตการณ์ปรากฏการณ์เดียวกันหากได้รับการฝึกอบรมจะยิ่งมั่นใจได้ว่ากำลังใช้วิธีสังเกตการณ์ประเมินและตีความที่คล้ายกันซึ่งจะทำให้ข้อมูลน่าเชื่อถือมากขึ้น ข้อมูลที่เก็บด้วยวิธีนี้จะมีความเที่ยงตรงมากขึ้นถ้าประเด็นในตารางการสังเกตการณ์อนุมานมาจากผลลัพธ์หรือผลประโยชน์ของโปรแกรมที่ตั้งเป้าไว้

3. การสำรวจ เครื่องมือการประเมินผลที่มักใช้มากที่สุดในการนันทนาการคือเครื่องมือแบบสำรวจประเมินตนเองที่มี 1 ถึง 2 หน้า ซึ่งแจกให้ผู้เข้าร่วมเมื่อสิ้นสุด

โปรแกรมในการประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมคำถามในแบบฟอร์มเหล่านี้ ต้องเป็นตัวชี้วัดที่เที่ยงตรงของผลลัพธ์หรือประโยชน์ของโปรแกรมที่ตั้งเป้าไว้บางกรณีคำถามที่อยู่ในแบบประเมินลักษณะนี้มีการสอบถามเกี่ยวกับแผนการตลาดหรือส่งเสริมการขายของหน่วยงาน แต่มีใช้ผลลัพธ์ของการเข้าร่วมโปรแกรม ดังนั้นคำถามที่อยู่ในแบบประเมินตนเองต้องเขียนอย่างระมัดระวังเพื่อให้เป็นเกณฑ์วัดที่เที่ยงตรงสำหรับผลลัพธ์หรือผลประโยชน์ที่ตั้งเป้าหมายไว้อันเนื่องมาจากการเข้าร่วมโปรแกรม

การประเมินความคุ้มค่า การประเมินยังไม่เสร็จสิ้นจนกว่าจะประเมินความคุ้มค่าของโปรแกรมวิธีการสมัยใหม่กำหนดให้ทำการประเมินโดยวิเคราะห์หลักฐานที่รวบรวมไว้ในขั้นตอนที่แล้ว วิธีการประเมินเปรียบเทียบมักนำมาใช้เพื่อความชัดเจนพบจากการประเมินต่อไปนี้เป็นตัวอย่างการเปรียบเทียบบางกรณี

- 1) การเปรียบเทียบการดำเนินการโปรแกรมในปัจจุบันกับการดำเนินการที่ผ่านมาของโปรแกรมเดียวกันการเปรียบเทียบระหว่างช่วงเวลา
- 2) การเปรียบเทียบบริการในระดับต่างๆกันเป็นการวิเคราะห์ความแตกต่างของระดับบริการในด้านผลลัพธ์
- 3) การเปรียบเทียบผลลัพธ์ของโปรแกรมตามที่รายงานกับผลลัพธ์ที่ตั้งเป้าไว้ เป็นวิธีเปรียบเทียบความแตกต่าง
- 4) การเปรียบเทียบผลลัพธ์ของโปรแกรมกับผลลัพธ์ที่กำหนดตามมาตรฐานของโปรแกรม

แนวความคิดประเมินผลแบบมุ่งการใช้ประโยชน์เป็นหลักชี้ให้เห็นว่าข้อมูลเช่นนี้ ต้องมีการถ่ายทอดไปยังผู้ที่จะใช้งานเพื่อทำการประเมินเกี่ยวกับอนาคตของโปรแกรม การประเมินเหล่านี้อาจหมายถึงการประเมินความคุ้มค่าของโปรแกรมรวมกรณีการคงอยู่หรือยกเลิกโปรแกรม

ข้อมูลการประเมินผลที่ดำเนินการและใช้ประโยชน์อย่างเหมาะสมจะช่วยให้เจ้าหน้าที่ฯ ในการให้ข้อเสนอแนะโดยอิงข้อมูลดังกล่าว ในเรื่องอนาคตของโปรแกรมบริการอันเป็นการเพิ่มความน่าเชื่อถือในการตัดสินใจ ดังนั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องกำหนดให้การเก็บข้อมูลที่เที่ยงตรงและเชื่อถือได้เป็นภารกิจปกติของการจัดการโปรแกรม

4.3) จัดทำรายงานโปรแกรมที่ครบถ้วนสมบูรณ์เช่นการเงินข้อมูลผู้เข้าร่วมข้อมูลการประเมิน) เจ้าหน้าที่ฯ ต้องจัดทำรายงานขั้นสุดท้ายที่ครบถ้วนสมบูรณ์เกี่ยวกับการดำเนินโปรแกรมจุดประสงค์ของการจัดทำเอกสารดังกล่าวคือเพื่อการตรวจสอบและเป็นรายงาน

ผลลัพธ์ของหน่วยงานการตรวจสอบทางการเงิน เป็นบันทึกกิจกรรมที่ผ่านมาของหน่วยงาน หรือ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการดำเนินการบริการครั้งต่อไป หัวข้อที่ต้องมีอยู่ในรายงานอาจแตกต่างกันไประหว่างหน่วยงาน แต่มักประกอบด้วยหัวข้อต่อไปนี้

- (1) หัวเรื่องหัวเรื่องของโปรแกรม
- (2) แหล่งที่ตั้งของการบริหารจัดการระบุนโยบายหรือแผนกบริหารจัดการที่ดำเนินการโปรแกรม
- (3) จุดประสงค์เป้าประสงค์วัตถุประสงค์ การระบุสิ่งเหล่านี้เป็นการแสดงถึงหลักการและเหตุผลที่หน่วยงานดำเนินการโปรแกรกดังกล่าว และโปรแกรมจะช่วยให้การดำเนินการกิจของหน่วยงานได้อย่างอิสระคือผลลัพธ์หรือผลประโยชน์ที่ตั้งเป้าไว้สำหรับผู้เข้าร่วม
- (4) รูปแบบ / ขั้นตอนการดำเนินงานระบุแผนการขับเคลื่อนและดำเนินการโปรแกรม ในหัวข้อนี้ควรมีรายละเอียดเพียงพอเพื่อให้เจ้าหน้าที่อื่นๆ สามารถดำเนินการได้เช่นกัน เมื่อมีการดำเนินการอีก
- (5) ข้อมูลการเงินมีรายงานผลประกอบการทางการเงินของโปรแกรมข้อมูลที่ระบุจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ทางการเงินของหน่วยงาน เช่น เป็นองค์กรที่ได้รับเงินอุดหนุนหรือไม่หวังผลกำไรหรือหวังผลกำไรไม่ว่าจะมีวัตถุประสงค์เช่นใด รายงานต้องแสดงให้เห็นว่าผลประกอบการทางการเงินสอดคล้องกับการคาดการณ์ที่ตั้งงบประมาณไว้แต่แรก

## 2.7 การประเมินโปรแกรมนันทนาการ

Carol C Riddick และ Ruth V. Russell (1999) ได้สรุปองค์ประกอบของการประเมินการจัดกิจกรรมนันทนาการ ด้วยหลักการ 5 Ps (Five Ps) เพื่อเป็นแกนสำหรับการประเมินได้ดังต่อไปนี้

1. Participants
  - 1.1 มีแรงจูงใจและความพึงพอใจ
  - 1.2 เกิดการเปลี่ยนของเจตคติ
  - 1.3 มีการเปลี่ยนของความรู้
  - 1.4 ความสนใจส่วนบุคคล
  - 1.5 บ่งบอกถึงลักษณะเฉพาะตัวของบุคคล
2. Program
  - 2.1 ประสิทธิภาพของผู้นำกิจกรรม
  - 2.2 การส่งเสริมการจัดโปรแกรมนันทนาการ

- 2.3 เกิดผลประโยชน์ของผู้เข้าร่วม
- 2.4 การบริหารความเสี่ยงได้
- 3. Place
  - 3.1 เอาใจใส่
  - 3.2 การวางแผน
  - 3.3 ความพอเพียงของสิ่งอำนวยความสะดวกและอุปกรณ์
- 4. Policies/Administration
  - 4.1 มีงบประมาณ
  - 4.2 การวิเคราะห์ประโยชน์
  - 4.3 การวิเคราะห์ประสิทธิผล
  - 4.4 การบริการอย่างเป็นธรรม
- 5. Personnel
  - 5.1 เข้าใจตนเองจากการเข้าร่วมกิจกรรม
  - 5.2 ให้ข้อมูลย้อนกลับไปสู่การพัฒนากิจกรรม

Edginton และคนอื่น ๆ (1995) การประเมินการจัดกิจกรรมหมายถึง การวัดประสิทธิผล และประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการให้บริการ โดยการประเมินจะต้องประเมิน 2 ชนิด คือ ผลกระทบและกระบวนการ ชนิดแรกคือผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ประกอบด้วย พฤติกรรม สังคม และอารมณ์ ชนิดที่ 2 คือกระบวนการ เป็นการนำการจัดกิจกรรมมาใช้ ประเด็นในการประเมินจะประเมินเป็นขั้นๆ แล้วนำมาปรับปรุงโดยทั่วไปแล้ววิธีการวัดและประเมินผลมีอยู่ด้วยกัน 2 วิธี

1. การประเมินย่อย คือ การประเมินการจัดกิจกรรมที่ใช้ตลอดระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม

2. การประเมินโดยรวม คือ การสรุปการจัดกิจกรรมซึ่งเป็นการประเมินขั้นสุดท้าย สุวิมล ตั้งสัจจพจน์ (2551, น. 12) การประเมินผลเป็นการประเมินว่า การจัดกิจกรรมสามารถทำบรรลุเป้าหมายมากน้อยเพียงใด วิธีการประเมินมี 2 ชนิด คือ

1. ประเมินระหว่างดำเนินการตั้งแต่การวางแผนและการปฏิบัติการ เพื่อให้ได้กิจกรรมที่ดีที่สุด

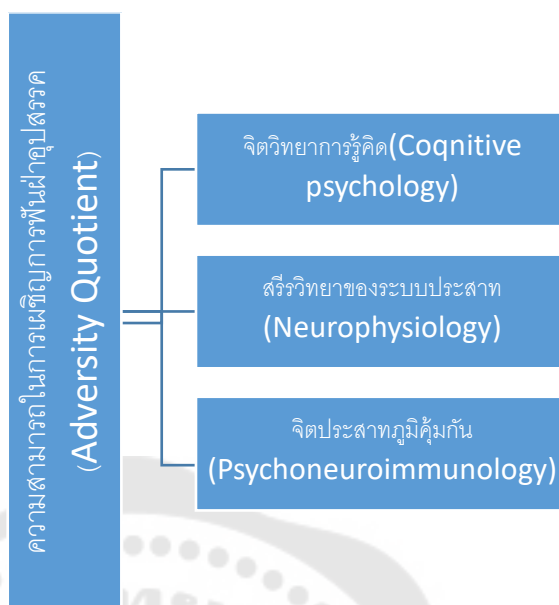
2. ประเมินเมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรม เป็นการประเมินผลลัพธ์ที่เกิด เมื่อสิ้นสุดโครงการว่ามีประสิทธิภาพ คຸ່ມการลงทุน และเป็นไปตามจุดประสงค์หรือไม่

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค

#### ความหมายของความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค

ความสามารถในการเผชิญ และฟื้นฝ่าอุปสรรค (Adversity Quotient: AQ) คือ กระบวนการที่เกิดขึ้นทางความคิด ซึ่งหมายถึงเซิร์ฟของความสามารถในการเอาชนะต่ออุปสรรค ภายใต้วิกฤต อีกนัยหนึ่งกล่าวได้ว่าความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค คือ ความอดทน เมื่อประสบกับอุปสรรคได้ราวกับว่าตัวเองเป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตที่ดี และดำรงชีวิตอยู่อย่างเข้มแข็ง และยังสามารถตอบสนองต่ออุปสรรคด้วยความคิดหรือเจตคติเชิงบวกด้วยการเผชิญกับปัญหาอย่างความมุ่งมั่น ภายใต้ความมีสติ ความรับผิดชอบ ความอดทน และสามารถเกิดแนวคิดที่จะเปลี่ยนแปลงอุปสรรคนั้นให้เป็นความสำเร็จของตนเอง ซึ่งจะสังเกตได้ว่า ความสามารถในการเผชิญการฟื้นฝ่าอุปสรรค นั้นจะเน้นมาจากผลของการปฏิบัติและสามารถนำไปสู่การใช้ในทักษะทางสังคม การที่บุคคลมีความสามารถในการเผชิญการฟื้นฝ่าอุปสรรค จะมีเจตคติ หรือแนวคิดต่ออุปสรรคที่บุคคลต้องเจอให้กลายเป็นความท้าทาย ทำให้เกิดประสบการณ์ใหม่ๆ เกิดการเรียนรู้ นำไปใช้ในสังคมได้ต่อไป (Stoltz, 1998, อ้างถึงใน เพ็ญพิมล ดุศิริวิเชียร, 2550)

แนวคิดความสามารถในการเผชิญการฟื้นฝ่าอุปสรรคมีพื้นฐานมาจากปัจจัยที่เป็นของความสามารถมนุษย์จากศาสตร์ 3 แขนง โดยที่ Stoltz (1997) และ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2552) เสนอแนวคิดที่ว่า องค์ประกอบสำคัญที่จะไปสู่การพัฒนาแนวคิดและเจตคติต่อการพัฒนาความสามารถในการเผชิญการฟื้นฝ่าอุปสรรคของมนุษย์ประกอบด้วย สาขาทางวิทยาศาสตร์ 3 แขนงคือ 1) จิตวิทยาการรู้คิด (Cognitive psychology) 2) สรีระวิทยาของระบบประสาท (Neurophysiology) และ 3) อิมมูโนวิทยาของจิตประสาท หรือจิตประสาทภูมิคุ้มกัน (Psychoneuroimmunology) สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 4 สาขาที่สำคัญของความสามารถในการเผชิญการพินฝ่าอุปสรรค

ที่มา : Stoltz (1997)

1. จิตวิทยาทางสติปัญญาหรือจิตวิทยาการรู้คิด (Cognitive Psychology) คือ การที่บุคคลสามารถเอาชนะอุปสรรคที่เกิดจากกลไกภายในที่ทำให้มีความอดทนโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เมื่อไหร่ที่พวกเขาขาดการควบคุมความคิดจะเป็นผู้ทุกข์ทรมานมากกว่าผู้ที่มีการเผชิญการพินฝ่าอุปสรรค ทั้งนี้ การเผชิญการพินฝ่าอุปสรรคของมนุษย์จะส่งผลต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลของความสามารถในการทำงานการดำรงชีวิต อีกทั้งความสำเร็จในการตอบสนองความสามารถในการเผชิญการพินฝ่าอุปสรรคมีรูปแบบที่คงเส้นคงวาและเกี่ยวข้องกับจิตสำนึก

2. สรีรวิทยาของระบบประสาท (Neurophysiology) คือ การที่สมองของมนุษย์ทำหน้าที่สั่งให้บุคคลทำพฤติกรรมนั้นๆ โดยพฤติกรรมของมนุษย์มีความแตกต่างกันออกไปและเปลี่ยนแปลงได้ ทำให้พฤติกรรมของมนุษย์แต่ละคนที่ตอบสนองต่อการเผชิญการพินฝ่าอุปสรรคจะมีความแตกต่างกันและเปลี่ยนแปลงได้เช่นกัน ดังนั้นถ้าพฤติกรรมต่างๆ เหล่านี้มีการเปลี่ยนแปลง กล่าวได้ว่าพฤติกรรมดั้งเดิมของบุคคลนั้นจะค่อยๆ หายไป และมีพฤติกรรมใหม่ๆ เกิดขึ้นมา

3. จิตประสาทภูมิคุ้มกัน (Psychoneuroimmunology) คือความสามารถในการพินฝ่าอุปสรรคมีความสัมพันธ์โดยตรงกับสุขภาพกาย และสุขภาพจิตของมนุษย์ มีการกำหนดสุขภาพ



เพื่อให้อายุยืนยาวของตัวเอง นั่นทำให้รูปแบบของการตอบสนองในการเผชิญการฟันฝ่าอุปสรรค หากถูกจัดการได้ไม่ดีจะทำให้บุคคลนั้นเกิดความล้มเหลวในชีวิต

องค์ประกอบของความสามารถในการฟันฝ่า Stoltz (1997), Stoltz และ Weihenmayer (2006) และ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2552) กล่าวถึงองค์ประกอบความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรค มีมิติ 4 มิติคือ CO2RE ประกอบด้วย 1) การควบคุม (C= Control) 2) สาเหตุและความรับผิดชอบ (O2= Origin and Ownership) 3) เข้าใจผลกระทบของปัญหา (R = Reach) และ 4) ความอดทนต่อปัญหา (E = Endurance) ซึ่งสามารถแสดงให้เห็นเกี่ยวกับความสามารถในการเผชิญกสนฟันฝ่าอุปสรรคของบุคคลได้ว่าอยู่ในระดับสูง ปานกลาง หรือต่ำ มิติทั้ง 4 ของความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรค ได้แก่

มิติที่ 1 การควบคุม (C= Control) หมายถึง ระดับความรู้สึกและการรับรู้ถึงความสามารถ ของตนเองในการควบคุมตนเองให้สามารถผ่านพ้นความรู้สึกหรือสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความรู้สึก ทุกข์ใจไปได้ อีกนัยหนึ่งยังหมายถึงความสามารถในการควบคุมสถานการณ์ มิติการควบคุมนี้บุคคลสามารถสร้างและฝึกฝนตนเองได้ด้วยวิธีการฝึกคิดเชิงบวกเมื่อต้องเผชิญกับปัญหา และอุปสรรค โดยหากบุคคลมีอยู่ในระดับสูงจะเป็นบุคคลที่สามารถเข้าใจปัญหา มีความคิดเชิงรุกต่อปัญหา พยายามหาทางออกในการแก้ปัญหาเพื่อให้ตนเองผ่านพ้นความรู้สึกทุกข์ยากและความยากลำบากไปได้ และเชื่อว่าไม่มีอะไรที่ตนเองจะทำได้หากแต่ต้องพยายามควบคุมทั้งตนเองและสถานการณ์ให้ได้

มิติที่ 2 การมองหาสาเหตุ และความรับผิดชอบ (O2 = Origin and Ownership) หมายถึงความสามารถที่ตนเองรับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นมาจากอะไร แล้วพยายามคิดแก้ไขปัญหา วิเคราะห์ค้นหาปัจจัยของปัญหา และคอยระลึกว่าตนเองมีส่วนในการรับผิดชอบต่อปัญหานั้นหรือไม่ พิจารณาปัญหาที่เกิดจากพฤติกรรมของตนเองหรือปัจจัยภายนอก เกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่เคยผิดพลาดในอดีตเพื่อนำไปสู่พฤติกรรมในอนาคต บุคคลประเภทนี้หากความผิดพลาดมาจากตนเองจะเข้าไปมีบทบาทในการรับผิดชอบต่อผู้อื่น ไม่ผลักภาระความรับผิดชอบต่อผู้อื่น ซึ่งจากการสังเคราะห์ผู้วิจัยสามารถแบ่งความหมายได้ 2 ลักษณะ คือ

2.1 การมองหาสาเหตุ (Origin) คือ บุคคลที่มีพฤติกรรมเมื่อเกิดปัญหาหรืออุปสรรคของชีวิตจะวิเคราะห์ค้นหาสาเหตุของปัญหา พิจารณาปัญหาที่เกิดจากตนเองหรือปัจจัยภายนอก จนสามารถปรับปรุงหรือหาวิธีการแก้ไขจากปัญหาอย่างสร้างสรรค์

2.2 ความรับผิดชอบ (Ownership) คือ บุคคลที่มีพฤติกรรมเมื่อเกิดปัญหาหรืออุปสรรคของชีวิตบุคคลจะเรียนรู้จากประสบการณ์ผิดพลาดของตนเองในอดีตเพื่อนำไปสู่การ

ปรับปรุง หากพิจารณาและพบว่าความผิดพลาดมาจากตนเองจะแสดงบทบาทในการรับผิดชอบ ไม่ผลักความรู้สึกรับผิดชอบให้ผู้อื่นมีความ จะกระตือรือร้นและรับผิดชอบในการแก้ปัญหาต่างๆ สามารถเป็นบุคคลที่นำไปสู่การแก้ปัญหาได้

มิติที่ 3 ความเข้าใจ (R= Reach) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการรับรู้ผลกระทบของปัญหานั้นๆ หรือความรู้สึกยุ่งยากที่จะเกิดขึ้นต่อการดำเนินชีวิต ซึ่งบุคคลที่มีความสามารถเข้าใจผลกระทบของปัญหาในระดับสูง คือบุคคลที่สามารถควบคุมอารมณ์ด้านลบ เมื่อมีปัญหาความยุ่งยากเกิดขึ้นจะไม่ยอมให้อุปสรรคนั้นเข้ามามีบทบาทกับชีวิตของตนเอง จะไม่สิ้นความหวังไม่ท้อแท้ ในการผ่านพ้นความรู้สึกทุกข์ยาก ใช้วิธีคิดต่ออุปสรรคเป็นเพียงเหตุการณ์หนึ่งในชีวิตและสามารถผ่านพ้นไปได้ ทำให้เป็นบุคคลที่แสวงหาวิธีการจัดการกับสถานการณ์แห่งปัญหาได้ดีเพราะสามารถประเมินตนเองต่อสถานการณ์การนั้นๆ ได้

มิติที่ 4 ความอดทน (E= Endurance) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการรับมือและทนทานกับความยืดเยื้อของปัญหา และอุปสรรคต่างๆ ในชีวิต หากเป็นบุคคลที่ความอดทนต่อปัญหาในระดับสูงจะมองว่าอุปสรรคเหล่านั้นเป็นสิ่งชั่วคราวจะอยู่ในช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้นและพยายามขจัดให้หมดไปอย่างถูกวิธี ทำให้เป็นบุคคลที่ส่งเสริมกำลังใจทำให้มองโลกในแง่ดี ทำให้ความสามารถแข็งแกร่งขึ้น

หนังสือทั้ง 3 เล่มนั้นกล่าวไปในทิศทางเดียวกันถึงองค์ประกอบความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคที่ประกอบด้วยมิติ 4 มิติคือ CO2RE มีเพียงหนังสือของ Stoltz (2000) ชื่อ Adversity Quotient @ Work Make Everyday Challenges The Key To Your Success Putting The Principles of AQ Into Action ไม่ได้กล่าวถึง มิติ Origin (การมองหาสาเหตุ) แต่เน้นไปในส่วนของ Ownership (ความรับผิดชอบ) เท่านั้น ซึ่งจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องนั้นพบว่าลักษณะการทำงานส่วนใหญ่ควรให้ความสำคัญกับ มิติ Origin (การมองหาสาเหตุ) ด้วยเพราะเชื่อว่าการมองหาสาเหตุจะทำให้ความสามารถในการเผชิญการฟันฝ่าอุปสรรคของวัยรุ่นนั้นไปสู่ความสำเร็จได้ดียิ่งขึ้นอันเนื่องมาจากวัยรุ่นนั้นจะมีเป้าหมายที่ชัดเจนและชัดเจนองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องออกไปได้และมองหาแนวทางแห่งความสำเร็จได้ชัดเจนอีกด้วย

### ระดับของอุปสรรค

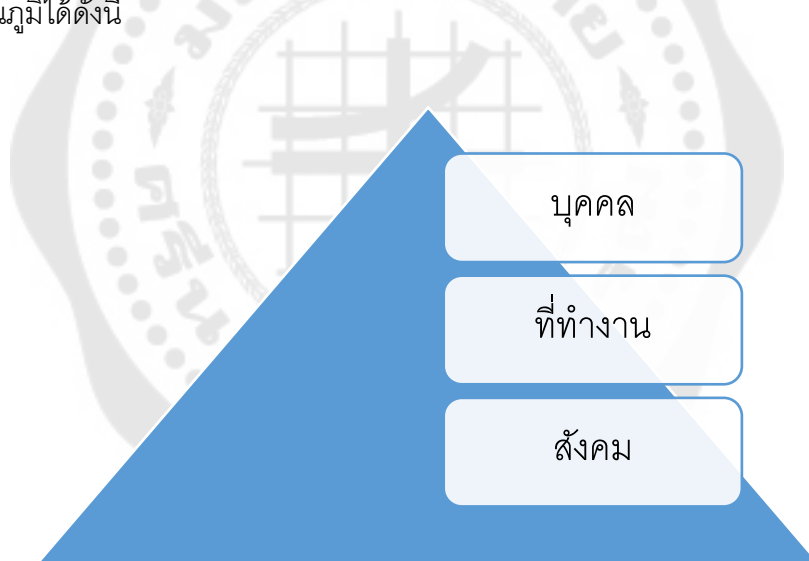
Stoltz (1997) และ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2552) ได้เสนอว่าอุปสรรคความยากลำบากในชีวิตของบุคคลสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับ

1. อุปสรรคทางสังคม (Societal Adversity) หมายถึง ความรู้สึกทุกข์ที่เกิดในระนาบทางสังคมที่อาศัยอยู่ เป็นผลให้บุคคลเกิดความรู้สึกวิตกกังวลต่อเหตุการณ์ในอนาคตที่เกี่ยวข้อง

กับระนาบทางสังคมโดยรวมเช่น ความไม่มั่นคงทางเศรษฐกิจ ปัญหาการทำลายสิ่งแวดล้อม ปัญหาความเสื่อมลงทางด้านศีลธรรมของคนในสังคม หรือความล้มเหลวของระบบการศึกษา

2. อุปสรรคในที่ทำงาน (Workplace Adversity) หมายถึง ความไม่มั่นคงในด้านการประกอบอาชีพที่ส่งผลต่อความมั่นคงในการดำรงชีวิตของแต่ละบุคคล ซึ่งเกิดมาจากสภาพเศรษฐกิจในปัจจุบัน บริษัทห้างร้านต่างๆก็เกิดความไม่แน่นอนบุคคลทำงานอยู่จึงไม่พร้อมจะทุ่มเทในการทำงาน เช่นการเปลี่ยนแปลงภายในองค์กร หรือการเลิกจ้างงาน

3. อุปสรรคในระดับบุคคล (Individual Adversity) หมายถึง ความรู้สึกถึงความทุกข์ยากที่กระทบระดับบุคคลโดยที่ส่งผลมาเป็นขั้น ๆ ตั้งแต่อุปสรรคระนาบทางสังคมและที่ทำงานจะส่งผลให้บุคคลเกิดความเครียด ความสุขที่เกิดขึ้นก็น้อยลง ในการที่บุคคลจะเผชิญการฝ่าฝืนอุปสรรคได้ จะต้องมีความสามารถปรับเปลี่ยนจากสิ่งที่เป็นวิกฤตก่อให้เกิดเป็นโอกาส มีการพัฒนาความสามารถในการฝ่าฝืนอุปสรรคให้อยู่ในระดับสูง จากอุปสรรคทั้ง 3 ระดับสามารถแสดงแผนภูมิได้ดังนี้



ภาพประกอบ 5 ระดับของอุปสรรคความยากลำบาก

ที่มา : Stoltz (1997)

#### ประเภทของบุคคลตามแนวคิดความสามารถในการเผชิญการฝ่าฝืนอุปสรรค

Stoltz (1997) และ Stoltz (2000) ได้เปรียบเทียบการฝ่าฝืนอุปสรรคไปสู่ความสำเร็จไว้ว่าเหมือนกับการปีนภูเขา (The Mountain-Ascending toward success) และได้เปรียบเทียบมนุษย์ว่าเป็นนักไต่เขา ซึ่ง สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2552) เสริมแนวคิดนี้ว่า “การจะพิชิตยอดเขาได้ต้องอาศัยสภาพจิตใจที่มุ่งมั่น มีความอดทน เช่นเดียวกับการทำงานที่ต้องมีการ

เปลี่ยนแปลงเพื่อให้เกิดความก้าวหน้าและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง” โดยการจำแนกมนุษย์ออกเป็น 3 ประเภทสำหรับความสามารถในการเผชิญการฟันฝ่าอุปสรรคคือ

1. ผู้ยอมแพ้ (The Quitter) คือ คนเกิดความท้อถอยหรือยอมแพ้ง่าย คนกลุ่มนี้คือคนปฏิเสธสถานการณ์ที่นำตนเองไปสู่ความรู้สึกยุ่งยากในชีวิตเรียกได้ว่าคนไม่อยากปีนเขา โดยมีลักษณะที่ไม่ตอบสนองต่อเหตุการณ์ ไม่ชอบความท้าทาย พยายามถอยหนีหากตนเองอยู่ท่ามกลางกับสถานการณ์ที่ดูแล้วยากลำบาก บุคคลกลุ่มนี้จะสามารถยอมแพ้ต่ออะไรได้อย่างง่ายดายเมื่อเขาต้องเผชิญกับอุปสรรคปัญหา เลือกที่จะเดินหนี ปฏิเสธทั้งหมด ไม่ว่าจะสถานการณ์ อาจจะเป็นโอกาสที่ดีที่ได้ผ่านเข้ามาในชีวิตของบุคคลนั้นก็ตาม

2. ผู้พักค้างแรม (The Camper) คือ ผู้หยุดพักกลางทาง คนที่เดินทางไปได้ชั่วคราวหนึ่งหนึ่งของเส้นทางก็จะหยุด เปรียบได้กับ เมื่อบุคคลประสบกับอุปสรรคแล้วหยุดพักกลางทาง คนจำพวกนี้เดินไปได้ไกลพอสมควรขึ้นอยู่กับความรู้สึกของตนเองแล้วก็เลือกที่จะหยุดเดินทางต่อไปยังไม่มุ่งมั่น ต่อไปการเดินทางเปรียบกับการทำงานหรือการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของคนจำพวกนี้โดยคนกลุ่มนี้ จะเดินไปตามมาตรฐานที่บุคคลเห็นว่าตนเองมีความสามารถปฏิบัติได้เพียงใด ถือว่าเป็นความสำเร็จในระดับหนึ่ง แต่ยังไม่ถือว่าเป็นความสำเร็จที่สุด ถ้าคนประเภทนี้มีความอดทนต่ออุปสรรคและมีแนวคิดจะพัฒนาตนเองต่อไปก็จะทำให้บุคคลไปสู่ความสำเร็จที่แท้จริงได้ แต่คนกลุ่มนี้จะแตกต่างจากคนกลุ่มแรกที่ยังคิดพยายามปีนเขาแต่เมื่อได้ปฏิบัติมาในระยะหนึ่งก็จะหยุดเพราะคิดว่าตนเองมาไกลที่สุดได้แค่นี้หรือความสามารถของตนเองมีเท่านี้

3. นักปีนเขา (The Climber) คือ บุคคลที่มีเจตคติในการต่อสู้กับปัญหา รู้สึกท้าทายกับสิ่งที่ตนเองต้องพบเจออยู่เสมอ กล่าวได้ว่าคนกลุ่มนี้เป็นบุคคลทุ่มเทเพื่อไปสู่ความสำเร็จที่แท้จริงในสิ่งที่ตนเองได้ตั้งไว้ เพื่อความสำเร็จ โดยที่ไม่ใส่ใจต่อพื้นฐานของชีวิตว่าเป็นจุดเด่นหรือจุดด้อย บุคคลประเภทนี้จะก้าวไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีเจตคติต่อทุกสิ่งสามารถเป็นไปได้ ไม่ยอมให้อะไรเข้ามาขัดขวางความสำเร็จของตนเองทั้งเรื่องอายุ เพศ เชื้อชาติ ร่างกาย จิตใจ แต่ขึ้นอยู่กับสภาพปัจจุบันของตนเอง แสดงให้เห็นว่าบุคคลประเภทนี้เป็นคนที่มีความมุ่งมั่น อดทน มองหาแนวทางแก้ปัญหา มีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตที่เป็นผลให้ประสบความสำเร็จในอนาคต

### **ประโยชน์ของความสามารถในการเผชิญการฟันฝ่าอุปสรรค**

ความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคสามารถใช้ได้ดีในระดับบุคคล และส่งผลให้การดำเนินงานที่มีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ครอบครัว องค์กร วัฒนธรรม สังคมและชุมชนเกิดประสิทธิผล และความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคสามารถพยากรณ์ความสำเร็จได้ถึง 17 ประการ คือ (Stoltz, 1997) และ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2552)

1. ผลการปฏิบัติงาน
2. ความเข้มแข็งของอารมณ์
3. มีแรงจูงใจ
4. เกิดสุขภาพทางกาย
5. มีพลังอำนาจแห่งตน
6. ความวิริยะอุสาหะ
7. ความคิดสร้างสรรค์
8. ความยืดหยุ่นทางอารมณ์
9. ความรู้สึกอุดมสมบูรณ์ในตนเอง
10. ปรับปรุงตนเองได้ตลอดเวลา
11. เกิดการเรียนรู้
12. มีเจตคติ
13. มีพลัง
14. มีชีวิตอันยืนยาว
15. มีความหวัง
16. ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง
17. ความสุข ความเข้มแข็ง และความสนุกสนาน

### **ความสามารถในการเผชิญการผันผ้อุปสรรคกับความสำเร็จในชีวิต**

การศึกษาแนวคิดของความสามารถในการเผชิญการผันผ้อุปสรรคนั้นจะเห็นได้ว่ามีเป้าประสงค์ที่สำคัญคือการพัฒนามนุษย์ในแง่มุมของการกระตุ้นความคิดให้เกิดความตระหนักจนสะสมให้เป็นพฤติกรรมอันพึงประสงค์ในด้านการใช้ชีวิตให้มีคุณภาพในประเด็นนั้นๆ ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านพฤติกรรมและความคิดต่อการต่อสู้กับปัญหาต่างๆ และทำให้บุคคลได้พบความสำเร็จในชีวิต

1. โครงสร้างของสมอง นักวิชาการของไทยคือ ดร. วัลลภ ปิยะมโนธรรม และปรัชญา ปิยะมโนธรรม ได้ศึกษาแนวคิดของการประสบความสำเร็จในชีวิต ที่เรียกแนวคิดว่า “จิตสมอง” ซึ่งได้เน้นความสำคัญกับการพัฒนาตนเองอยู่ที่สมองต่อสุขภาพจิตของมนุษย์ กล่าวว่ปัจจุบันนักวิทยาศาสตร์ได้ค้นพบแล้วว่าโครงสร้างสมองของมนุษย์นั้นเป็นตัวกำหนดอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์เรา ซึ่งจะปรากฏเป็นรูปธรรมติดอยู่ในสมอง ซึ่งสมองจะแบ่งเป็นซีกต่างๆเปรียบเสมือนเครื่องมือบันทึกที่บันทึกประสบการณ์ชีวิตของตนเอง ตั้งแต่อยู่ในครรภ์มารดา

จนเติบโตอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดจากตนเองและผู้อื่น จนเกิดการเรียนรู้ทั้งตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม โดยสมองจะบันทึกสิ่งกระตุ้นเหล่านั้น จึงทำให้เกิดความรู้สึกหรือความนึกคิดบันทึกอยู่ตรงสมอง ซีกต่างๆ ซึ่งแต่เดิมคนทั่วไปจะเข้าใจว่าสมองจะแบ่งเป็น 2 ซีก แต่ปัจจุบันพบว่ามี 4 ซีก ซึ่งหากมนุษย์รู้จักพัฒนา จิตสมอง หรือ พฤติกรรมที่ใช้ในชีวิตประจำวันโดยคอยกระตุ้นให้สมองทุกซีกทำงานอย่างตื่นตัวอยู่เสมอ จึงเป็นกุญแจที่สำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิต จิตวิญญาณให้ดี ตามมาโดยสมองของเราหากใช้แต่ละซีกเป็น จิตของมนุษย์ก็จะดี ถ้าใช้ไม่เป็น จิตก็จะเสื่อมจนเป็นโรคทางสุขภาพจิตได้ ซึ่งสามารถอธิบายแนวคิดของสมองทั้ง 4 ซีกดังต่อไปนี้ (วัลลภ ปิยะมโนธรรม และ ปรัชญา ปิยะมโนธรรม, 2548)

1.1 ซีกที่หนึ่ง อยู่บริเวณ ซีกซ้ายด้านหน้าของสมอง คือแนวคิดของ อัจฉริยภาพ หรือความฉลาดที่สติปัญญา หรือ I.Q. หัวคิดอันเป็นส่วนที่เป็นความนึกคิดที่เป็นเหตุเป็นผล เป็นตรรกะการทำงานของสมองซีกนี้คือ เป็นลักษณะของความคิดที่ทำงานอย่างมีเหตุมีผล มีความสำนึกวิเคราะห์ จึงมีข้อมูลต่างๆ ที่อ่านมา ฟังมาอ้างอิงกันมา คิดคำนวณเป็นสถิติตัวเลข เป็นปริมาณ เป็นจำนวน เมื่อมนุษย์ใช้สมองซีกนี้จึงตัดสินใจด้วยข้อมูล บุคคลที่สมองซีกนี้เด่นจะเป็นคนมีจุดยืน มีเป้าหมาย เชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม เชื่อมั่นในเหตุผล ซึ่งหากใช้ไปในด้านลบจะส่งผลให้เป็นโรคหวาดระแวง (Paranoid)

1.2 ซีกที่สอง อยู่บริเวณด้านหลังของสมอง คือแนวคิดของความสามารถในการเผชิญการผันผาอุปสรรค หรือ AQ อันเป็นส่วนของความนึกคิดที่เป็นเรื่องของรายละเอียดปลีกย่อย เป็นระบบ เป็นขั้นตอน มีแบบแผน เมื่อใดที่ความคิดของมนุษย์เป็นระบบระเบียบ ความคิดต่อเนื่องโดยเฉพาะเมื่อรู้สึกเชื่อมั่น แน่นนอน ปลอดภัย สมองซีกที่สองนี้จะทำงาน และจดจำสิ่งที่เรียงลำดับเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ได้ กล่าวได้ว่าสมองซีกนี้จะมีลักษณะที่ใส่ใจรายละเอียด หากสมองซีกนี้เด่นจะเป็นบุคคลที่เป็นนักบริหาร ตัดสินใจตามที่วางแผนไว้ โดยทำงานเป็นขั้นเป็นตอน มีความมุ่งมั่นอดทน มีความรับผิดชอบ มั่นใจในชีวิต มีความหวัง ความพยายาม ความปรารถนา ซึ่งหากใช้สมองซีกนี้มากเกินไปซึ่งเป็นลักษณะของหัวเก่าจะทำให้เป็นโรคย้ำคิดย้ำทำ (Obsessive-Compulsive)

1.3 ซีกที่สาม อยู่บริเวณด้านขวาหลังของสมอง คือแนวคิดของความฉลาดทางอารมณ์(EQ) ซึ่งลึกลงไปถึงระดับบริเวณสายตา เป็นส่วนของอารมณ์ความรู้สึก ความสัมพันธ์ ผูกพัน ซึ่งเป็นสมองส่วนของอารมณ์ความรู้สึก หากมีลักษณะเด่นมักจะชอบช่วยเหลือคน เห็นใจคน เอาใจใส่ดูแล ไวต่อความรู้สึก ทนต่อภาษากาย ชอบแสดงความคิดเห็นส่วนร่วม มักตัดสินใจด้วยอารมณ์เป็นส่วนสมองที่ชอบงานด้านบริหาร บันเทิง ชอบสิ่งสวยงามๆ มั่นใจในความรู้สึก

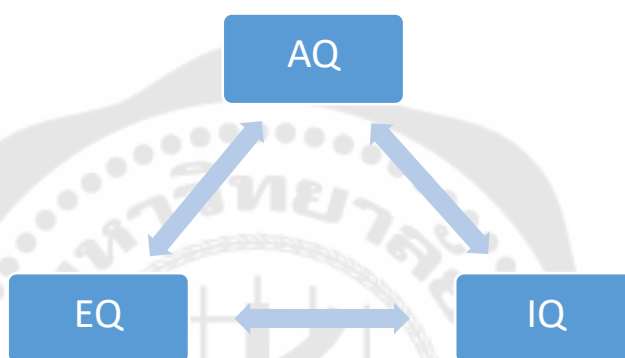
หากมนุษย์ใช้สมองส่วนนี้ในด้านลบหรือมากเกินไป จะทำให้เป็นคนเอาแต่ใจ เอาแต่อารมณ์เป็นใหญ่ มากกว่าเหตุผล หากใช้สมองซีกนี้ไม่ถูกหลักอาจทำให้เป็นโรคคึก โรคคลังไคล้ หรือ โรคซึมเศร้า (Manic-Depressive)

1.4 ซีกที่สี่อยู่บริเวณ สมองซีกขวาด้านหน้า คือแนวคิดของการใช้ประโยชน์จากจินตนาการหรือ UQ กล่าวคือเป็นส่วนของการรับรู้สิ่งใหม่ๆ เป็นองค์รวม ในทางวิทยาศาสตร์สมองซีกนี้จะเป็นจุดผ่านของการสังเขปหรือเซลล์ใหม่ๆ ที่เป็นการรับรู้ เรียนรู้ หรือการคิดแบบริเริ่มสร้างสรรค์ การรับรู้ การเรียนรู้อะไรใหม่ๆ จะผ่านสมองซีกที่สี่นี้ หากมีลักษณะเด่นจะทำให้บุคคลกล้าลองเสี่ยงลองทำ บุคคลมักจะตัดสินใจด้วยสัญชาตญาณ การอยากรู้ของตนเอง จากประสบการณ์ชีวิตตัวเอง เป็นสมองส่วนนักสร้าง นักพัฒนา นักจินตนาการสร้างสรรค์ ที่เรียกว่า ครีเอทีฟ ทำให้มีความเชื่อมั่นในตัวเอง มีความใฝ่ฝัน มีพลังจินตนาการ หากใช้สมองซีกนี้ในทางลบจะส่งผลให้เป็นบุคคลที่ กล้าเสี่ยง กล้าลอง จากสัญชาตญาณตัวเอง เหมือนสมองเด็กๆ ที่อยากรู้ อยากเห็นอยากสัมผัส และคิดอะไรเรื่อยเปื่อย ทำให้เป็นโรคตื่นตระหนก (Panic) และประสาทหลอนได้

จากการศึกษาแนวคิดเรื่อง จิตสมอง ความเกี่ยวข้องกับความสามารถในการเผชิญการฟันฝ่าอุปสรรค (AQ) นั้นจะต้องเน้นในสมองส่วนที่ 2 กล่าวคือ สมองซีกซ้ายล่างเพื่อเป็นส่วนหนึ่งไปพัฒนาความสำเร็จในชีวิตสำหรับเรื่องนั้นได้ต่อไปอย่างสมบูรณ์ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับศักยภาพและความต้องการของแต่ละบุคคล

2. ความสัมพันธ์ของความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคกับปัจจัยอื่น นักวิชาการได้ศึกษาวิธีการประสบความสำเร็จในชีวิต ว่า มีความสัมพันธ์กับปัจจัย คือ เซอร์วิปัญญา (I.Q.) ความฉลาดทางอารมณ์ (EQ.) และ ความสามารถในการเผชิญการฟันฝ่าอุปสรรค(AQ) Stoltz (1997) และ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2552) ได้กล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่า คนที่จะประสบความสำเร็จในชีวิต ซึ่งแต่เดิมจะเชื่อว่าเป็นบุคคลที่มีสติปัญญาที่ดี (I.Q.) ต่อมาได้ให้ความสำคัญกับความฉลาดทางอารมณ์ (EQ.) เพราะถึงแม้มีปัญญาดีจะต้องมีการแก้ปัญหาได้ดี เข้าใจในอารมณ์ตนเอง สามารถบริหารอารมณ์ ให้มีความสงบ อารมณ์มั่นคง ซึ่งจะเป็นส่วนช่วยให้เกิดปัญญาได้ ขณะเดียวกันเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาที่อยู่บนความเปลี่ยนแปลงของสังคม (AQ) ทำให้เกิดการปรับตัวและเชื่อว่าปัญหาที่เกิดขึ้นมาจากปัจจัยแวดล้อม หรือปัจจัยภายนอก ที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ปัญหาที่เกิดขึ้นจะไม่ยืดเยื้อและไม่ส่งผลต่อชีวิตในด้านอื่นๆ และเชื่อว่าตนเองจะอดทน ฟันฝ่ากับอุปสรรคต่องานนั้นให้ประสบความสำเร็จได้รวมไปถึงมีวิธีการแก้ปัญหา

ที่เหมาะสม ดังนั้น ปัจจัยทั้ง 3 ประการนั้นสามารถเป็นตัวพยากรณ์ความสำเร็จในชีวิตในด้านที่ตนเองต้องการ จากแผนภาพดังนี้



ภาพประกอบ 6 ความสัมพันธ์ระหว่าง AQ, I.Q. และ EQ. ต่อความสำเร็จในชีวิต  
ที่มา : Stoltz (1997)

#### 4. บริบทของคณะครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ในเขตภาคใต้

##### บริบทของคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา เป็นส่วนงานวิชาการของมหาวิทยาลัยที่มีภารกิจหลักในการผลิต พัฒนา ครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อสนองนโยบายรัฐบาลและความต้องการของท้องถิ่นเขตบริการอันเป็นการสืบทอดบทบาทและภารกิจหลักด้านการฝึกหัดครูมาอย่างต่อเนื่อง นับตั้งแต่ปี พ.ศ.2462 ที่มีการเปิดรับนักเรียนการฝึกหัดครูในจังหวัดสงขลาเป็นครั้งแรก ซึ่งอยู่ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมหาธีรราชเจ้า ที่มีพระประสงค์ปรับปรุงและขยายการจัดการศึกษาอย่างรีบเร่งให้ทัดเทียมกับอารยประเทศ จึงจำเป็นต้องมีการเตรียมครูและเพื่อรองรับการจะประกาศใช้พระราชบัญญัติการประกาศศึกษาในปี พ.ศ.2464 ซึ่งถือเป็นกฎหมายเกี่ยวกับการศึกษาภาคบังคับฉบับแรกของประเทศไทย



จากจุดเริ่มต้นจัดการฝึกหัดครูในจังหวัดสงขลาปี พ.ศ.2462 ได้พัฒนาการมาสู่การจัดตั้งโรงเรียนฝึกหัดครูประจำมณฑลนครศรีธรรมราช ซึ่งต่อมาได้ปรับฐานะเป็นวิทยาลัยครูสงขลา สถาบันราชภัฏสงขลาและมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ตามลำดับ คณะครูศาสตร์เป็นส่วนงานที่พัฒนาการมาจากหมวดวิชาการศึกษาของโรงเรียนฝึกหัดครู ซึ่งรับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนกลุ่มวิชาชีพครู ซึ่งต่อมาได้ปรับฐานะเป็นคณะวิชาครูศาสตร์และคณะครูศาสตร์ดังในปัจจุบัน พร้อมกับมีภารกิจหลักในการจัดการฝึกหัดครูในมหาวิทยาลัยโดยร่วมมือประสานงานกับคณะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งสามารถสรุปความเป็นมาในการจัดการศึกษาโดยรวมนดังนี้

พ.ศ. 2462 ธรรมการมณฑลนครศรีธรรมราช เปิดรับนักเรียนฝึกหัดครู ประกาศนียบัตรครูมณฑลเป็นครั้งแรก โดยใช้สถานที่โรงเรียนมหาวชิราวุธ อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา ในปัจจุบันเป็นสถานที่เรียน

พ.ศ. 2467 จัดตั้งโรงเรียนฝึกหัดครูประจำมณฑลนครศรีธรรมราช ณ ตำบลท่าชะมวง อำเภอกำแพงเพชร (ปัจจุบัน อำเภอรัตภูมิ) จังหวัดสงขลา

พ.ศ. 2468 เปิดรับนักเรียนฝึกหัดครูรุ่นแรก โดยรับผู้สำเร็จการศึกษาชั้นมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 3 เรียน 2 ปี ได้ประกาศนียบัตรประโยคครูมูล (ป.)

พ.ศ.2478 รับนักเรียนครูประกาศนียบัตรจังหวัด (ว.) จากโรงเรียนฝึกหัดครูประกาศนียบัตรจังหวัดสงขลาเอ็งเสียงสามัคคี อำเภอหาดใหญ่ มาเรียนรวมกันที่ตำบลท่าชะมวง

พ.ศ. 2479 ย้ายนักเรียนแผนกฝึกหัดครูมูลจากท่าชะมวงไปเรียนที่โรงเรียนมัธยมวิสามนุ เกษตรกรรมที่ตำบลคอกหงส์อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

พ.ศ. 2487 โรงเรียนฝึกหัดครูประกาศนียบัตรจังหวัดสงขลา เปิดสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรจังหวัด (ว.) หลักสูตรประโยคครูประชาบาล (ป.บ) และหลักสูตรประโยคครูประถม (ป.ป)

พ.ศ. 2490 เปลี่ยนชื่อโรงเรียนฝึกหัดครูประกาศนียบัตรจังหวัดสงขลาเป็นโรงเรียนฝึกหัดครูสงขลา เปิดสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรครูมูล (ป.) กับหลักสูตรประโยคครูประชาบาล (ป.บ.)

พ.ศ. 2498 เปลี่ยนแปลงหลักสูตรเป็นหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาการศึกษา ( ป.กศ. ) โดยรับนักเรียนที่จบมัธยมศึกษาปีที่ 6

พ.ศ. 2499 ย้ายโรงเรียนฝึกหัดครูสงขลา จากตำบลคอกหงส์ อำเภอหาดใหญ่ไปตั้งที่บ้านลำโรง ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลาซึ่งเป็นที่ตั้งในปัจจุบัน

พ.ศ. 2504 ยกฐานะโรงเรียนฝึกหัดครูสงขลาเป็นวิทยาลัยครูสงขลา เปิดรับนักเรียนชั้นประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาชั้นสูง (ป.กศ.สูง) และจัดการศึกษาในลักษณะสหศึกษาเป็นครั้งแรก โดยย้ายนักเรียนสตรีฝึกหัดครูสงขลา มารวมอยู่ด้วยกัน

พ.ศ. 2512 เปิดหลักสูตรประกาศนียบัตรครูประถมศึกษา (ป.ป.) สำหรับผู้จบมัธยมศึกษาปีที่ 5 มาเรียน 1 ปี และเปิดรับนักศึกษาภาคค่ำทั้งระดับ ป.กศ. และระดับ ป.กศ.สูง

พ.ศ. 2518 เปิดสอนถึงระดับปริญญาตรีตามพระราชบัญญัติวิทยาลัยครู 2518 โดยรับนักศึกษา ป.กศ. สูง หรือ พ.ม. (ประกาศนียบัตรพิเศษ ครูมัธยม) เข้าเรียน 2 ปี ได้วุฒิศาสตราจารย์บัณฑิต (ค.บ.)

พ.ศ. 2522 เปิดสอนหลักสูตรอบรมครู ประจำการ (อคป.) ในระดับ ป.กศ.สูง และปริญญาตรี และขยายกิจการอบรมครูไปเปิดสอนที่จังหวัดสตูล และจังหวัดพัทลุง

พ.ศ. 2526 เข้าร่วมโครงการส่งเสริมคุณภาพการศึกษาโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดน ในเขตพื้นที่การศึกษาจังหวัดตรัง สตูล พัทลุง สงขลา

พ.ศ. 2527 ก่อตั้งโรงเรียนสาธิตวิทยาลัยครูสงขลา เปิดสอนระดับเด็กเล็ก ระดับอนุบาล และระดับประถมศึกษา

พ.ศ. 2529 เปิดรับนักศึกษาในโครงการจัดการศึกษาสำหรับบุคลากรประจำการ (กศ.บป.) ทั้งระดับอนุปริญญาและปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์

พ.ศ. 2535 ได้รับพระมหากรุณาธิคุณโปรดเกล้าฯ พระราชทานนามใหม่แก่วิทยาลัยครูทุกแห่งเป็น “สถาบันราชภัฏ” เมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2535 โดยให้ต่อท้ายชื่อด้วยชื่อเดิม วิทยาลัยครูสงขลาจึงได้เปลี่ยนชื่อเป็น “สถาบันราชภัฏสงขลา”

พ.ศ. 2537 ประกาศใช้พระราชบัญญัติสถาบันราชภัฏ พ.ศ.2537 ทำให้สถาบันราชภัฏสงขลาสามารถเปิดสอนในระดับสูงกว่าปริญญาตรีได้และยกเลิกคำว่า “คณะวิชา” เป็น “คณะ” เปลี่ยนผู้บริหารคณะจาก “หัวหน้าคณะวิชา” เป็น “คณบดี”

พ.ศ. 2538 “คณะวิชาครุศาสตร์” ซึ่งมี “หัวหน้าคณะวิชาคณะครุศาสตร์” เป็นผู้บริหาร เปลี่ยนเป็น “คณะครุศาสตร์” และเรียกชื่อตำแหน่งผู้บริหารสูงสุดในคณะว่า “คณบดีคณะครุศาสตร์”

พ.ศ. 2547 ประกาศใช้พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏสถาบันราชภัฏสงขลาจึงได้ปรับฐานะเป็น มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาตั้งปัจจุบัน โดยมีวิสัยทัศน์ที่ว่า เป็นสถาบันชั้นนำระดับประเทศ ที่มีความเป็นเลิศในการผลิต พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น สถาบันชั้นนำระดับประเทศ หมายถึง 1. การเป็นสถาบันในการผลิตบัณฑิตครูที่สอบบรรจุ

เข้ารับราชการครูได้ในลำดับ 1 ใน 10 ของประเทศ 2. นักศึกษาได้รับรางวัลพระราชทานปี การศึกษาระยะ 1 คน 3. ภาวการณ์มีงานทำตรงสาขาของบัณฑิต ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80 และ 4. ผลงานทางวิชาการของอาจารย์ได้รับการยอมรับในระดับชาติ ความเป็นเลิศในการผลิต พัฒนาครู และบุคลากรทางการศึกษาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น หมายถึง กระบวนการผลิตครูตามมาตรฐานวิชาชีพ ครูที่คุรุสภาได้กำหนดไว้ ทั้งมาตรฐานรายวิชาและกิจกรรมการพัฒนานักศึกษาให้เป็นครูมืออาชีพ และมีความเข้าใจในบริบทพื้นที่ที่สามารถนำมาสู่การจัดการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐานได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนรู้ในพหุสังคมวัฒนธรรม สำหรับการพัฒนาครูและบุคลากร ทางการศึกษานั้น เป็นการนำบริบทพื้นที่เข้ามาบูรณาการในการให้ความรู้ และการพัฒนาครูและ บุคลากรทางการศึกษาในทุกด้าน

### **บริบทของคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา**

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ได้ก่อกำเนิดขึ้นพร้อมกับการจัดตั้งโรงเรียน เป็นโรงเรียนฝึกหัดครู เมื่อวันที่ 1 กรกฎาคม พ.ศ. 2477 ที่หมู่บ้านมลายูบางกอก ซึ่งผู้ว่าราชการ จังหวัดยะลาในสมัยนั้น เป็นผู้จัดตั้งขึ้นโดยใช้เงินศึกษาพลี

พ.ศ. 2477 จัดเป็นโรงเรียนฝึกหัดครูชั้นต้นปีที่ 1 - 2

พ.ศ. 2478 จัดเป็นโรงเรียนฝึกหัดครูประกาศนียบัตร 2 ชั้น คือ ชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 2 นักเรียนสอบไล่ได้ ป.5 เป็นนักเรียนปีที่ 1 นักเรียนสอบไล่ได้ ป.6 เป็นนักเรียนชั้นปีที่ 2 และมี ประถมเกษตรกรรมปีที่ 1,2 รวม อยู่ด้วย

พ.ศ. 2482 มีปัญหาบางประการทำให้โรงเรียนต้องปิดตลอดปีการศึกษา 2482

17 พ.ศ. 2483 เริ่มเปิดทำการสอนใหม่เป็นมัธยมพิเศษ เริ่มสอนปีที่ 1 ต่อมาในปี พ.ศ. 2484 ได้ขยายการสอนถึงชั้นปีที่ 3

พ.ศ. 2486 ได้เปลี่ยนชื่อชั้น ม.1,2,3 พิเศษ เป็นชั้นฝึกหัดครูประชาบาล (ปป.) ปีที่ 1,2,3

พ.ศ. 2493 เปิดชั้นฝึกหัดครูมูล

พ.ศ. 2494 เปิดชั้นฝึกหัดครูประกาศนียบัตรจังหวัดปีที่ 1 ยกเลิกชั้น ปป. ปีที่ 2

พ.ศ. 2498 ยกเลิกชั้นประโยคครูมูล เปิดชั้นฝึกหัดครูประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาปีที่ 1 ยุบเลิกชั้น ว.ปีที่ 1

พ.ศ. 2499 เปิดชั้นประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาชั้นปีที่ 2 ยกเลิกชั้นประโยคครูมูลและ เปิดสอนชั้นประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาตลอด

พ.ศ. 2505 กรมการฝึกหัดครู ประกาศยกฐานะโรงเรียนฝึกหัดครูยะลาเป็นวิทยาลัยครู ยะลาและในปีการศึกษา 2506 ได้เปิดชั้นประกาศนียบัตรวิชาการศึกษาชั้นสูงเป็นรุ่นแรก

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ได้มีวิวัฒนาการจากหมวดการศึกษาของโรงเรียนฝึกหัดครูยะลา มาถึงการเป็นวิทยาลัยครูยะลา ตามพระราชบัญญัติวิทยาลัยครู พ.ศ. 2518 มีสายงานการบริหาร เป็นคณะวิชา และคณะวิชาครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา เป็นคณะวิชาหนึ่งที่มีบทบาทหน้าที่ในการผลิตบัณฑิตสาขาวิชาการศึกษา

ในปี พ.ศ. 2535 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวได้พระราชทานนาม “สถาบันราชภัฏ” แทนวิทยาลัยครู วิทยาลัยครูยะลาจึงเปลี่ยนชื่อเป็น “สถาบันราชภัฏยะลา” และในปี พ.ศ. 2538 ได้มีพระราชบัญญัติราชภัฏ พุทธศักราช 2538 ส่งผลให้การเรียกชื่อหน่วยงานต่างๆ ในสถาบัน มีการเปลี่ยนแปลงออกไปจากเดิม และ “คณะวิชาครุศาสตร์” ที่มีหัวหน้าคณะวิชาเป็นผู้บริหาร มาเป็น “คณะครุศาสตร์” และเรียกผู้บริหารสูงสุด ในคณะว่า “คณบดีคณะครุศาสตร์”

พ.ศ. 2540 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา ได้เปิดให้มีหลักสูตรเพิ่มเติม เพื่อตอบสนองความต้องการของท้องถิ่นและสังคม ได้แก่หลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู (ป.บัณฑิต) ที่เป็นโครงการร่วมกันกับสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี นักศึกษาที่เข้าเรียน คือ นักศึกษาในโครงการ สควค. ซึ่งเป็นรุ่นแรก และดำเนินการมาจนถึงปัจจุบัน

ต่อมาได้มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ขึ้นทำให้ คณะ ครุศาสตร์มีบทบาทในการพัฒนา และส่งเสริมวิद्यฐานะครูทางการศึกษา คณะครุศาสตร์จึงได้ เปิดสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพครู (ป.วค.) เพิ่มเติมในปี 2543 เพื่อพัฒนาและส่งเสริมวิद्यฐานะครู สำหรับผู้ประกอบอาชีพครูที่ไม่มีวุฒิศึกษา ขึ้น เพื่อรับ “ใบอนุญาตประกอบวิชาชีพครู” ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542

ต่อมาวันที่ 12 ตุลาคม 2542 กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศเรื่อง “การแบ่งส่วนราชการในสภาสถาบันราชภัฏ” ทำให้คณะครุศาสตร์ต้องแบ่งส่วนราชการออกเป็น 2 หน่วยงาน คือ สำนักงานเลขานุการคณะ และโรงเรียนสาธิต

พ.ศ. 2546 รัฐบาลมีนโยบายในการพัฒนาครูและผู้บริหารการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กำหนดให้ ผู้บริหารโรงเรียนจะต้องมีวุฒิการบริหาร การศึกษาและครูผู้สอนจะต้องมีวุฒิการศึกษาอย่างต่ำระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ จึงได้มีโครงการพัฒนาครูและผู้บริหารประจำการให้ได้รับวุฒิปริญญาตรีทางการศึกษา และวุฒิป ระกาศนียบัตรบัณฑิตการบริหารการศึกษา และเปิดทำการสอนตามโครงการนี้ จำนวน 8 โปรแกรมวิชา

พ.ศ. 2547 กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้ “พระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยราชภัฏ พ.ศ.2547” ขึ้น ทำให้สถาบันราชภัฏยะลา มีนามใหม่ว่า “มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา” ตั้งแต่วันที่ 15 มิถุนายน 2547 เป็นต้นมา รวมทั้งการเปิดสอนหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาบริหาร การศึกษาขึ้น มีการดำเนินการปรับปรุงหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพครู (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2547) ให้ได้มาตรฐานมากขึ้น และเปิดสอนหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน (5ปี) จำนวน 7 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาการศึกษาปฐมวัย สาขาภาษาไทย สาขาภาษาอังกฤษ สาขาสังคมศึกษา สาขาศิลปกรรม สาขาคณิตศาสตร์ สาขาวิทยาศาสตร์ทั่วไป

พ.ศ. 2548 เปิดสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตสาขาวิชาชีพครู

พ.ศ. 2550 เปิดสอนหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา

พ.ศ. 2552 เปิดสอนหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนอิสลามศึกษา

พ.ศ. 2555 เปิดสอนหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา

พ.ศ. 2556 เปิดสอนหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนอิสลามศึกษา สาขาวิชาพลศึกษาและสุขศึกษา และสาขาวิชาการประถมศึกษา

พ.ศ. 2557 เปิดสอนหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษและเทคโนโลยี การศึกษา

พ.ศ. 2558 เปิดสอนหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิธีวิทยาการวิจัยเพื่อการพัฒนา

โดยมีวิสัยทัศน์ที่ว่า “คณะครุศาสตร์ เป็นองค์กรที่มุ่งผลิตบัณฑิต และพัฒนาวิชาชีพทางการศึกษาที่ได้มาตรฐานและมีความเป็นเลิศทางวิชาการ เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา และ เสริมสร้างความสมานฉันท์ในสังคมพหุวัฒนธรรม”

### **บริบทของคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ**

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ แต่เดิมเรียกว่า “คณะวิชาการศึกษา” เป็นคณะที่ ถือได้ว่าเก่าแก่ที่สุดของมหาวิทยาลัยทักษิณ ก่อตั้งขึ้นมาพร้อมกับการถือกำเนิดของ วิทยาลัย วิชาการศึกษาสงขลา เมื่อวันที่ 1 เดือนตุลาคม พ.ศ.2511 จนได้รับการยกฐานะขึ้นเป็น มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา ในวันที่ 29 เดือนมิถุนายน พ.ศ.2517 และได้เริ่มเปิดสอน หลักสูตรการศึกษาบัณฑิต 4 ปี มีการพัฒนาภารกิจด้านต่าง ๆ ขึ้นมาเรื่อย ๆ จนกระทั่งวันที่ 1 เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2539 ก็ได้รับการจัดตั้งเป็นคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ พร้อมกับการถือกำเนิดของมหาวิทยาลัยทักษิณ

โดยมีวิสัยทัศน์ที่ว่า เป็นคณะที่ผลิตบัณฑิตทางการศึกษาชั้นนำที่ได้รับการยอมรับใน ระดับภูมิภาคอาเซียน

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการตรวจเอกสารพบว่าลักษณะของงานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู” ความเฉพาะในแต่ละศาสตร์ความรู้ทำให้ผู้วิจัยจึงศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเฉพาะองค์ความรู้ที่หลากหลายประกอบด้วย งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรค และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมนันทนาการ โดยสามารถนำเสนอได้ดังนี้

Almenda (2009) ได้พัฒนาโปรแกรมในการเพิ่มความสามารถในการเผชิญอุปสรรค (Adversity Quotient:AQ)กับนักศึกษาใหม่โดยทำการศึกษาทดลองกับนักศึกษาใหม่ในวิทยาลัยขนาดกลางที่มีการเรียนการสอนในหลักสูตรภาษาอังกฤษในประเทศอินเดีย โดยเป็นกลุ่มทดลอง 50 คน กลุ่มควบคุม 50 คน พบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนความสามารถในการเผชิญอุปสรรคสูงขึ้น หลังเข้าร่วมโปรแกรม และมีความความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยกลุ่มทดลองมีคะแนนความสามารถในการเผชิญอุปสรรคสูงกว่ากลุ่มควบคุม

Matthieu (2004) ได้ศึกษาวิจัยแบบกึ่งทดลองของโปรแกรมนันทนาการบำบัดเรื่องการตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สัมพันธภาพระหว่างบุคคล และการจัดการกับตนเองซึ่งรวมถึงการควบคุมอารมณ์ และความเครียด ของเยาวชนที่เป็นเยาวชนชายที่ถูกทารุณกรรมในบริเวณ เซาท์แคลิฟอร์เนีย จำนวน 18 คน โดยใช้แบบทดสอบ School Social Behavior Scales (SSBS) เพื่อจะเลือกกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ใช้ระยะเวลาทดลอง 10 สัปดาห์ ครั้ง 60 นาที ซึ่งแบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้ 1 กลุ่มที่เป็นกลุ่มควบคุม และอีก 2 กลุ่มเป็นกลุ่มทดลองให้เข้าโปรแกรมนันทนาการบำบัดซึ่งกลุ่มทดลองได้ฝึกกิจกรรมที่แตกต่างกัน ผู้จัดโปรแกรมคือ นักจิตวิทยา และ ผู้เชี่ยวชาญนันทนาการบำบัด (CTRS) ประกอบด้วยกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพจิต จัดการความเครียด การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น พัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวเพิ่มสมรรถภาพทางกาย และเมื่อเข้าโปรแกรมนันทนาการบำบัดเสร็จสิ้นจึงให้ทั้ง 3 กลุ่มทำแบบทดสอบเดิมแล้วนำมาเปรียบเทียบ ผลการทดลองคือกลุ่ม ทดลองทั้ง 2 กลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และกลุ่มควบคุมไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

Patry, Blanchard, และ Mask (2007) ศึกษาการประเมินข้อกำหนดรูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยและการวางแผนหรือการหลีกเลี่ยงการปะทะของการใช้ชีวิตซึ่งการศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบสำรวจ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงถึงการอุทิศเวลาในการใช้เวลาว่างเพื่อกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาที่สัมพันธ์กับการจัดการความเครียดใน

ชีวิตประจำวันของนักศึกษา มีกลุ่มตัวอย่าง 262 คนเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี แบ่งเป็นเพศชาย 18% และเพศหญิง 82% ทั้งหมดคือนักศึกษามหาวิทยาลัยในแคนาดา อายุเฉลี่ย 20.15 ปี (SD= 2.19) ผลคือการปรับปรุงสุขภาพทางกาย การพัฒนา หรือการตั้งเป้าหมาย และการใช้เวลาว่าง ทำให้นักศึกษา มีการปรับตัวที่ดี จัดการกับความเครียดได้ดีเป็นผลมาจากรูปแบบการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

Pangma, Tayraukham, และ Nuangchalerm (2009) ได้ศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุของความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนักเรียนเกรด 12 และ นักศึกษาอาชีวศึกษาชั้นปีที่ 3 ซึ่งมีเป้าประสงค์ของการวิจัยคือ โดยใช้เทคนิคการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage random sampling) ซึ่งใช้แบบประเมินที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นประกอบด้วย ความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง, ความเชื่อมั่น ในตนเอง, ความอิสระของบุคคล, แรงจูงใจในการประสบผลสำเร็จและ การอ้างอิงสู่ออนาคต ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบมาวิเคราะห์เพื่อความสัมพันธ์ของสาเหตุที่จะทำให้เกิดความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ซึ่งพบว่าทุกปัจจัยมีความสัมพันธ์ให้กับ ความสามารถในการเผชิญการฟื้นฟ้อุปสรรค และอย่างไรก็ตามวิจัยนี้จะเป็นต้นแบบต่อการศึกษาในอนาคตเพราะเป็นข้อมูลให้กลับไปให้ผู้ปกครอง ครูและผู้เกี่ยวข้องด้านการศึกษา นำไปพัฒนานักศึกษาของตนเองในเรื่องความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรค

กมลพร แสนพิพิธ (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรคของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวนทั้งสิ้น 694 คนง ผลการวิจัยพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรคของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ด้านการควบคุมสถานการณ์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความกล้าเสี่ยง ด้านการนำตนเองเข้าไปแก้ปัญหาที่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการแสดงออกด้านการรับรู้ถึงระดับของอุปสรรคมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการมีสติและด้านความอดทนทนทานต่ออุปสรรคมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการแสดงออก โมเดลความสัมพันธ์ของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรคผลได้ค่าสถิติไค-สแควร์ (Chi-square: X<sup>2</sup>) มีค่าเท่ากับ 175.93 องศาอิสระ (df) มีค่าเท่ากับ 94 ค่า p-value มีค่าเท่ากับ 0.063 ค่าไค-สแควร์สัมพันธ์ (X<sup>2</sup>/df) มีค่าเท่ากับ 1.87 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 0.92 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) มีค่าเท่ากับ 0.94 และค่า RMSEA มีค่าเท่ากับ 0.042 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค

ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคามทางตรง ได้แก่ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ บุคลิกภาพ ความรับผิดชอบการมุ่งอนาคตและความเชื่อมั่นในตนเองตามลำดับ และปัจจัยที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรคของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ได้แก่ความรับผิดชอบบุคลิกภาพ

กรรณิกา สุขสมัย (2549) ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างมาตรฐานค่าความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งผู้วิจัยใช้แนวคิดของ Stoltz ตรวจสอบคุณภาพของมาตรฐานค่า สร้างมาตรฐานค่าความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคตามทฤษฎีของ Stoltz 4 ด้าน ได้แก่ การควบคุมสถานการณ์ การรับรู้ต้นเหตุและรับผิดชอบต่อปัญหา การเข้าถึงปัญหา และการอดทนต่อปัญหา ศึกษากลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรีและระยอง ปีการศึกษา 2547 จำนวน 1,200 คน ผลการวิจัยปรากฏว่าข้อคำถามในมาตรฐานค่าความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรค มีความตรงเชิงเนื้อหาทุกข้อ มีค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับมาตรฐานค่าตั้งแต่ .27 ถึง .53 และค่าความเที่ยงของมาตรฐานค่าทั้งฉบับเท่ากับ .89 อีกทั้งมาตรฐานค่าความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคมีความตรงเชิงโครงสร้างอยู่ในเกณฑ์ดี ค่าไค-สแควร์ เท่ากับ 61.16 ที่องศาอิสระเท่ากับ 224 ค่าความน่าจะเป็นเท่ากับ 1.00 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ 1.00 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เท่ากับ .99 และดัชนีวัดความสอดคล้องเปรียบเทียบ (CFI) เท่ากับ 1.00 3. ปกติวิสัยแบบเปอร์เซ็นต์ของมาตรฐานค่าความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคจำแนกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ผู้มีความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคระดับสูง มีตำแหน่งเปอร์เซ็นต์สูงกว่า 77.00 ขึ้นไป ผู้มีความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคระดับปานกลาง มีตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ที่ 23.01 ถึง 77.00 และผู้มีความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคระดับต่ำ มีตำแหน่งเปอร์เซ็นต์ต่ำกว่า 23.01 ลงมา

ปัทมา นานาเงิน, ทศน์ศิริรินทร์ สว่างบุญ, และ กุลภัสสร ศิริพรรณ (2560) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบวัดเชิงสถานการณ์เพื่อวัดความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค (AQ) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 25 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 80 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 380 คน ผลการวิจัยพบว่าผลการพัฒนาแบบวัดความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคโดยใช้แบบวัดเชิงสถานการณ์แบบ 3 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ที่วัดความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคทั้ง 4 องค์ประกอบตามทฤษฎีของ Stoltz พบว่า ค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.80 – 1.00 ความเที่ยงตรงตามโครงสร้างด้วยวิธีกลุ่มรู้ชัด (Known Group



Technique) โดยเปรียบเทียบผลการทำ แบบวัดของนักเรียนที่มีความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคสูง กับนักเรียนที่มีความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคต่ำ พบว่านักเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างตามเกณฑ์มาตรฐาน ค่าอำนาจจำแนกรายข้อมีค่าตั้งแต่ 0.29 ถึง 0.84 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีภูมิหลังต่างกันพบว่าเพศ คะแนนสอบ O-NET ลักษณะครอบครัว การอยู่อาศัย อาชีพของบิดามารดา รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัวที่แตกต่างกันส่งผลต่อความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคไม่แตกต่างกันในทุกตัวแปร ผลการสร้างเกณฑ์ปกติสำหรับแบบวัดความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคที่สร้างขึ้นพบว่าคะแนนสเตโนนที่ 1-3 คือ มีความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคต่ำ มีคะแนนตั้งแต่ 0-101 คะแนนคะแนนสเตโนนที่ 4-6 คือ มีความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคปานกลางมีคะแนนตั้งแต่ 102-114 คะแนน และคะแนนสเตโนนที่ 7-9 คือ มีความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคในระดับสูง มีคะแนน ตั้งแต่ 115 - 120 คะแนน

วัฒนา บัตถาวะโร (2552) ได้ทำการวิจัยเรื่องกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค (AQ) ของเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต 4 จังหวัดขอนแก่น กลุ่มตัวอย่างได้แก่เยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต 4 จังหวัดขอนแก่นจำนวน 16 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 8 คน กลุ่มควบคุม 8 คน ผล การ วิจัยพบว่าเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค (AQ) มีคะแนนความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค (AQ) สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค (AQ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค (AQ) มีคะแนนความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค (AQ) สูงกว่าเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค (AQ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุวิมล อุไกรษา และ ชีพสุมน รังสยาทร (2552) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัว ความสามารถในการเผชิญการฟื้นฝ่าอุปสรรค และการป้องกันความเสี่ยงต่อการฆ่าตัวตายของนิสิตนักศึกษา มหาวิทยาลัยของรัฐในกรุงเทพมหานคร มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 450 คน จากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ผลการศึกษา นักศึกษาที่มีความสามารถในการ

เผชิญการฟันฝ่าอุปสรรค และสัมพันธภาพในครอบครัวความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการป้องกันความเสี่ยงต่อการฆ่าตัวตายแสดงให้เห็นว่าความสามารถในการเผชิญการฟันฝ่าอุปสรรคมีผลต่อสุขภาพจิตของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย

สุเมษย์ หนกหลัง (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการเผชิญการฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาครูโดยใช้โปรแกรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้แบบชี้นำตนเอง กลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาครู ชั้นปีที่ 3 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี จำนวน 411 คน พบว่า) องค์ประกอบของความสามารถในการเผชิญการฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาครู มี 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการควบคุม ด้านการมองสาเหตุ ด้านความรับผิดชอบ ด้านความเข้าใจ และ ด้านความอดทน นักศึกษาครูมีความต้องการจัดโปรแกรมนันทนาการ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก การบริการการเรียนรู้ และด้านผู้ดำเนินการในระดับมาก โดยโปรแกรมนันทนาการที่พัฒนาขึ้นมีกิจกรรมละครและการแสดงเป็นกิจกรรมหลัก 2) ความสามารถในการเผชิญการฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาครูที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการที่พัฒนาขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.09 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.11 เมื่อทดสอบด้วย t-test พบว่าความสามารถในการเผชิญการฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาครูก่อนกับหลังการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับการสะท้อนคิดจากผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ

สุเมษย์ หนกหลัง, สุวิมล ตั้งสัจพจน์, และ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2553) ทำการวิจัยเรื่องผลของโปรแกรมนันทนาการการละครที่มีต่อการจัดการความเครียดของเยาวชน: กรณีศึกษา 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ซึ่งเป็นวิจัยแบบกึ่งทดลองมี กลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนชายหญิง (18-19 ปี) ที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี จำนวน 30 คนได้จากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage random sampling) โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 15 คนและกลุ่มควบคุม 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ 1) โปรแกรมนันทนาการการละครสำหรับพัฒนาการจัดการความเครียดของเยาวชนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งผ่านการตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงเชิงพินิจจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่าน 2) แบบประเมินการจัดการความเครียดของเยาวชนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของเยาวชนต่อโปรแกรมนันทนาการการละครที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งแบบประเมินทั้ง 2 ชุดได้ผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่านมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ในช่วง 0.87-1.0 ความเชื่อมั่น โดยวิธีของ Cronbach ได้ค่าเท่ากับ 0.82 และ 0.81 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ผลการวิจัยพบว่า 1) ภายหลังทดลอง กลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงทั้งใน

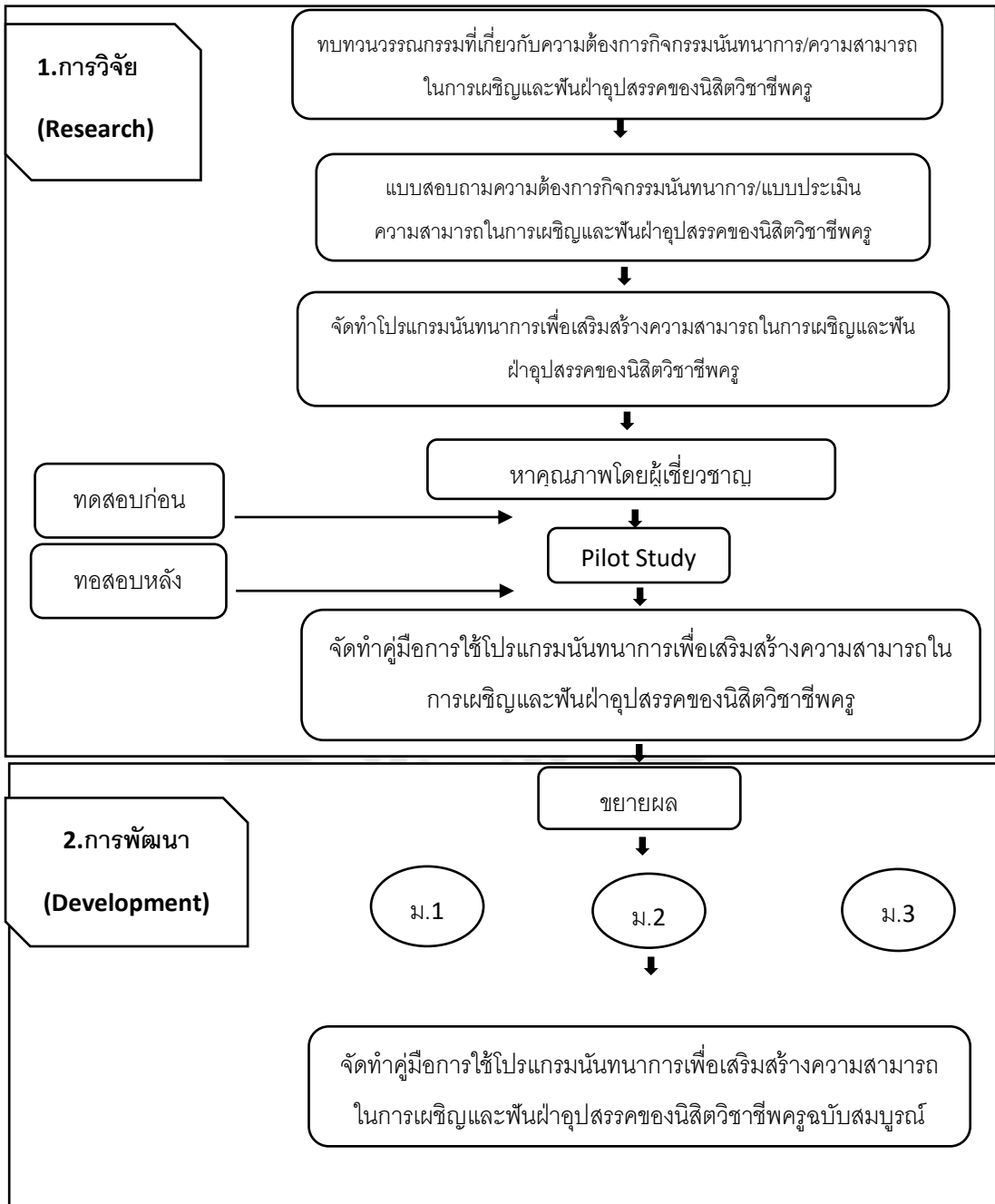
ภาพรวมและในรายด้านคือปัญหาและอารมณ์ของการจัดการความเครียดดีกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ภายหลังจากทดลอง กลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงที่ดีกว่ากลุ่มควบคุมในเรื่องการจัดการความเครียดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และ 3) กลุ่มทดลองมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมนันทนาการการละครโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้วพบว่างานวิจัยส่วนใหญ่เป็นการวิจัยแบบสำรวจ และแบบทดลอง ถึงแม้จะมีการศึกษาวิจัยในรายละเอียดของการมีส่วนร่วมที่มีวิธีการวิจัยที่คล้ายคลึงกันแต่ก็ไม่ได้ศึกษาในเรื่องของความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปุสตรรกของนิสิตวิชาชีพครู ดังนั้นจึงพบงานวิจัยในลักษณะนี้จึงยังมีอยู่จำนวนน้อยจึงทำให้ ผู้วิจัยสนใจในรายละเอียดของการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปุสตรรกของนิสิตวิชาชีพครู



### บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย

การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู มีขั้นตอนและการดำเนินการวิจัยดังนี้



ภาพประกอบ 7 แสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

## การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

### ประชากร

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิต/นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 หลักสูตรวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์/ครุศาสตร์ จากสถาบันอุดมศึกษาเขตภาคใต้ตอนล่าง จำนวน 3 สถาบัน ดังนี้ 1) มหาวิทยาลัยทักษิณ จำนวน 359 คน 2)มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 243คน และ 3)มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 195 คน รวมทั้งสิ้น 797 คน

### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการตอบแบบสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการ และแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรค กำหนดขนาดโดยใช้ตาราง Krejci & Morgan ได้จำนวน 260 คน และใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจงโดยการกำหนดคุณสมบัติ ได้กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย มหาวิทยาลัยทักษิณ 180 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา 40 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา 40 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จากการสุ่มแบบเจาะจงโดยการกำหนดคุณสมบัติ ได้แก่ นิสิตวิชาชีพครูชั้นปีที่ 3 จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ จำนวน 60 คน

3. กลุ่มขยายผลการใช้โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จากการสุ่มแบบเจาะจงโดยการกำหนดคุณสมบัติ ได้แก่ นักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 30 คน

## การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเพื่อพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครูนี้ประกอบด้วยเครื่องมือวิจัย 4 ชิ้น ได้แก่

1. แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพครู
2. แบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู
3. แบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

4. โปรแกรมเน้นทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

5. คู่มือการใช้โปรแกรมเน้นทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

#### แผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มเดียวทดสอบก่อนหลัง (One Group Pre-test and Posttest Design)

#### ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความต้องการกิจกรรมเน้นทนาการของนิสิตวิชาชีพครู

ในการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถาม มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเพื่อจัดทำแบบสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมเน้นทนาการ

2. จัดทำแบบสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมเน้นทนาการ จำนวน 33 ข้อ โดยใช้แบบมาตราวัด (Rating Scales) 4 ระดับ ดังนี้

4	หมายถึง	ความต้องการมากที่สุด
3	หมายถึง	ความต้องการมาก
2	หมายถึง	ความต้องการน้อย
1	หมายถึง	ความต้องการน้อยที่สุด

โดยมีการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยความต้องการตามช่วงคะแนนได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป ถือว่า มีความต้องการมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 ถือว่า มีความต้องการมาก

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 ถือว่า มีความต้องการน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.50 ลงมา ถือว่า มีความต้องการน้อยที่สุด

3. ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนได้ค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) อยู่ระหว่าง 0.8 – 1.0

4. ทำการปรับแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญ

5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (Try-out) กับนิสิตวิชาชีพครูที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ ตามวิธีของ Cronbach หรือ วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (coefficient -  $\alpha$ ) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.901

6. ทำการเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 260 คน

7. วิเคราะห์ข้อมูลความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพครู โดยใช้ค่าเฉลี่ย และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

8. นำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจนี้เป็นพื้นฐานข้อมูลสำหรับการสร้างโปรแกรม นันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปุสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

### ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปุสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

ในการสร้างและหาคุณภาพของแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปุสรรคของนิสิตวิชาชีพครู มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเพื่อจัดทำแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปุสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

2. จัดทำแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปุสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จำนวน 25 ข้อ โดยใช้แบบมาตราวัด (Rating Scales) 4 ระดับ ดังนี้

4	หมายถึง	ความสามารถมากที่สุด
3	หมายถึง	ความสามารถมาก
2	หมายถึง	ความสามารถน้อย
1	หมายถึง	ความสามารถน้อยที่สุด

โดยมีการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยความต้องการตามช่วงคะแนนได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป ถือว่า มีความสามารถมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 ถือว่า มีความสามารถมาก

คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 ถือว่า มีความสามารถน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.50 ลงมา ถือว่า มีความสามารถน้อยที่สุด

3. ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนได้ค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) อยู่ระหว่าง 0.8 – 1.0

4. ทำการปรับแก้ไขแบบประเมินตามข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญ
5. นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (Try-out) กับนิสิตวิชาชีพอครที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพอคร ตามวิธีของ Cronbach หรือ วิธีสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แอลฟา (coefficient –  $\alpha$ ) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85
6. ทำการเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 260 คน
7. วิเคราะห์ข้อมูล

### ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของแบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพอคร

ในการสร้างและหาคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วม โปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพอครมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเพื่อจัดทำแบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพอคร
2. จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพอคร จำนวน 30 ข้อ โดยใช้แบบมาตราวัด (Rating Scales) 4 ระดับ ดังนี้

4	หมายถึง	ความพึงพอใจมากที่สุด
3	หมายถึง	ความพึงพอใจมาก
2	หมายถึง	ความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	ความพึงพอใจน้อยที่สุด

โดยมีการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจตามช่วงคะแนนได้ดังนี้

- คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป ถือว่า มีความพึงพอใจมากที่สุด
- คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 ถือว่า มีความพึงพอใจมาก
- คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 ถือว่า มีความพึงพอใจน้อย
- คะแนนเฉลี่ย 1.50 ลงมา ถือว่า มีความพึงพอใจน้อยที่สุด



3. ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คนได้ค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) อยู่ระหว่าง 0.8 – 1.0

4. ทำการปรับแก้ไขแบบประเมินตามข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญ

5. นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (Try-out) กับนิสิตวิชาชีพครูที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ตามวิธีของ Cronbach หรือ วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (coefficient –  $\alpha$ ) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.928

6. ทำการเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

7. วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู โดยใช้ค่าเฉลี่ย และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### **ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้าง ความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู**

ในการสร้างและหาคุณภาพของโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู และผลจากการศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการ

2. สร้างโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ตามแนวคิดหลักการของ APIE (Austin.2013) หลักการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์อย่างเป็นระบบ (Six Key Elements of Situated Activity System) ของ Rossmann Schlatter (2015) และแนวคิดความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของสตอลท์ (Stoltz) 5 ด้าน ได้แก่ การควบคุม(control) การมองหาสาเหตุ (Origin) ความรับผิดชอบ (Ownership) ความเข้าใจ(Reach) และความอดทน(Endurance) เป็นเวลา 8 สัปดาห์ๆละ 2 ชั่วโมง โดยรูปแบบกิจกรรมประกอบด้วย กิจกรรมเดี่ยว กิจกรรมคู่ และกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้ นิสิตวิชาชีพครูได้แสดงความสามารถของตนเอง มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และยอมรับการเข้าร่วมกิจกรรมกับบุคคลอื่น

ตาราง 1 โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของ  
นิสิตวิชาชีพครู 8 สัปดาห์

สัปดาห์ ที่	แผนกิจกรรม	AQ*	การประเมินผล
1	เลี้ยงปล่อยให้ตรงเป้า	C/E	แบบประเมิน ทักษะการจัดกิจกรรม
2	สื่อสารไร้สาย ลวดลายไร้เสียง	C/O <sub>2</sub>	แบบประเมิน ทักษะการจัดกิจกรรม
3	รวมหมู่ผู้เชือก	C/E/O <sub>2</sub>	แบบประเมิน ทักษะการจัดกิจกรรม
4	ต่อความยาวสาวความยืด	C/E	แบบประเมิน ทักษะการจัดกิจกรรม
5	กีฬาสร้างสปิริต	C/O <sub>2</sub> /E	แบบประเมิน ทักษะการจัดกิจกรรม
6	สนุกไปกับ THE JUNGLE BOOK	R/C/E	แบบประเมิน ทักษะการจัดกิจกรรม
7	เข้าใจชีวิตผ่านภาพยนตร์	C/E	แบบประเมิน ทักษะการจัดกิจกรรม
8	โอลิมปิกกิจกรรม	C/E	แบบประเมิน ทักษะการจัดกิจกรรม

3. นำโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครูที่สร้างขึ้น ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) มีความเหมาะสม

4. ทำการตรวจสอบปรับแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

5. นำโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ไปศึกษานำร่อง (Pilot Study) กับนิสิตวิชาชีพครูที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มประชากร จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเป็นไปได้ของโปรแกรมในสภาพจริง

6. นำโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ไปทดลองกับ นิสิตวิชาชีพครูชั้นปีที่ 3 จากสาขาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ โดยการทดสอบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรค ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม(Pre-test) และหลังการเข้าร่วมโปรแกรม (Portest)

7. หาผลการใช้โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

### **ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของคู่มือการใช้โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู**

ในการในการสร้างและหาคุณภาพของคู่มือการใช้โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ไปใช้กับนิสิต/นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 จากสาขาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

2. จัดทำคู่มือการใช้โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

### **การเก็บรวบรวมข้อมูล**

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกเป็น 3 ขั้นตอนคือ

**ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพครูและการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู**

1. ผู้วิจัยประสานงานกับนิสิต/นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 หลักสูตรวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์/ครุศาสตร์ จากสถาบันอุดมศึกษาเขตภาคใต้ตอนล่าง ทั้ง 3 สถาบันเพื่อนัดหมายวันเวลา และสถานที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลตามกำหนด

## ขั้นตอนที่2 การวิจัย ทดลองโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

1. ผู้วิจัยประสานงานกับสาขาพลศึกษา เพื่อนัดหมายนิสิตในการทำความเข้าใจในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง เป็นเวลา 8 สัปดาห์

3. ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลนิสิตวิชาชีพครู จากการตอบแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จำนวน 3 ชุด สำหรับก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test) หลังการเข้าร่วมโปรแกรม (Porttest) และความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

## ขั้นตอนที่3 การขยายผลโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

1. ผู้วิจัยประสานงานกับสาขาวิทยาศาสตร์ทั่วไป เพื่อนัดหมายนิสิตในการทำความเข้าใจในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง เป็นเวลา 8 สัปดาห์

3. ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลนิสิตวิชาชีพครู จากการตอบแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จำนวน 3 ชุด สำหรับก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test) หลังการเข้าร่วมโปรแกรม (Porttest) และความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

4. จัดทำคู่มือโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครูฉบับสมบูรณ์

## การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เพศ สถานศึกษา นำเสนอโดยตารางประกอบการบรรยายโดยใช้ค่าร้อยละ

2. ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค และความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู นำเสนอโดยตารางประกอบการบรรยายทดสอบความสัมพันธ์ทางสถิติโดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.เปรียบเทียบความแตกต่างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปัญหาของนิสิต  
วิชาชีพครูนำเสนอโดยตารางประกอบการบรรยาย ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างก่อน  
และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ โดยใช้ t-test Dependent

#### จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการขอจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย  
ในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เลขที่ SWUEC-G-191/2563X ลงวันที่ 10 สิงหาคม  
2563





ภาพประกอบ 8 ขั้นตอนการวิจัย

## บทที่ 4

### ผลการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู และศึกษาผลของโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง และการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังต่อไปนี้

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
SD	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
df	แทน	ค่าชั้นแห่งความอิสระ Degree of Freedom
t	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณาใน t-distribution
Sig	แทน	ค่าความน่าจะเป็นที่คำนวณได้
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ดังนี้

1. ผลการศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพครูและผลการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

2. ผลการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

3. ผลจากการทดลองโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

ตอนที่ 2 ผลของการใช้โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

1. ผลจากการขยายผลโปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

**ตอนที่ 1 การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู**

1. ผลการศึกษาความต้องการกิจกรรมสนับสนุนการของนิสิตวิชาชีพครูและผลการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

ตาราง 2 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ให้ข้อมูล

สถานภาพและข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	170	65.38
หญิง	90	34.62
รวม	260	100
2. สถานศึกษา		
มหาวิทยาลัยทักษิณ	180	69.24
มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา	40	15.38
มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา	40	15.38
รวม	260	100

(n=260)

จากตาราง 2 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลที่เป็นนิสิต / นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 ที่ขึ้นทะเบียนหลักสูตรวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์/ครุศาสตร์ จากสถาบันอุดมศึกษาเขตภาคใต้ตอนล่าง จำนวน 3 สถาบัน รวม 260 คน เป็นเพศชายร้อยละ 65.38 และเพศหญิงร้อยละ 34.62 จำแนกตามสถานศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ ร้อยละ 69.24 มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา และมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา เท่ากัน คือ ร้อยละ 15.38



ตาราง 3 แสดงผลการประเมินความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการ

ข้อ ที่	กิจกรรมนันทนาการ	การวิเคราะห์ทางสถิติ		
		$\bar{X}$	<i>SD</i>	ระดับความ ต้องการ
1	กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปทัศนกรรม	3.37	0.84	มาก
	1.1 การวาดภาพ วาดเขียน ระบายสี	3.29	1.28	มาก
	1.2 การประดิษฐ์สิ่งของจากวัสดุเหลือใช้	3.48	1.07	มาก
	1.3 การปั้น	3.34	1.18	มาก
2	กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา	3.53	0.76	มากที่สุด
	2.1 เกมต่างๆ เช่น ปริศนาคำทาย	3.36	1.03	มาก
	2.2 เกมกลางแจ้ง เช่น บอลลูกน๊อต บอลลูกน๊อตด้าน วิ่งไล่จับ เล่นฐาน Walk Rally	3.67	1.05	มากที่สุด
	2.3 กิจกรรมกีฬา เช่น แฮร์บอล ปิงปอง ฟุตบอล	3.56	0.90	มากที่สุด
3	กิจกรรมนันทนาการประเภทเต้นรำหรือกิจกรรมเข้า จังหวะ	2.31	0.82	น้อย
	3.1 การเต้นรำพื้นเมือง	1.82	0.99	น้อย
	3.2 การเต้นประกอบเพลง	3.36	1.00	มาก
	3.3 การเต้น K-Pop, Break Dance, ลีลาศ	1.74	0.96	น้อย
4	กิจกรรมนันทนาการประเภทละครและภาพยนตร์	3.49	0.63	มาก
	4.1 ดูภาพยนตร์ดูละครสั้น คลิปวิดีโอสั้นๆ	3.87	0.90	มากที่สุด
	4.2 การแสดงบทบาทสมมติ	3.19	1.00	มาก
	4.3 การพินิจทาน การฟังเรื่องเล่าต่างๆ	3.42	1.01	มาก
5	กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก	3.33	0.96	มาก
	5.1 การสะสม (แสตมป์เหรียญ ตุ๊กตา ฯลฯ)	2.36	1.02	น้อย
	5.2 การปลูกต้นไม้	3.38	1.12	มาก
	5.3 การถ่ายภาพ	2.51	1.15	มาก

ตาราง 3 (ต่อ)

ข้อ ที่	กิจกรรมนันทนาการ	การวิเคราะห์ทางสถิติ		
		$\bar{X}$	SD	ระดับความ ต้องการ
6	กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง	3.74	0.89	มากที่สุด
	6.1 การร้องเพลง	3.33	1.14	มาก
	6.2 การฟังเพลง ชมคอนเสิร์ต ชมการแสดง	3.89	0.97	มากที่สุด
	6.3 การเล่นดนตรี	3.42	1.08	มาก
7	กิจกรรมนันทนาการประเภทกิจกรรมกลางแจ้ง	2.75	0.78	มาก
	7.1 การเดินชมและศึกษาธรรมชาติ	2.53	0.80	มาก
	7.2 การเล่นกลางแจ้ง	3.36	0.99	มาก
	7.3 การเล่นในสนามเด็กเล่น	3.43	1.04	มาก
8	กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม	3.39	0.92	มาก
	8.1 การทำใบความรู้ต่างๆ	3.47	0.99	มาก
	8.2 การเขียนบันทึกประจำวัน เรื่องเล่านิทาน เรื่องสั้น	2.32	0.98	น้อย
	8.3 การอ่านหนังสือพิมพ์อ่านเรื่องสั้น	2.15	1.08	น้อย
9	กิจกรรมนันทนาการประเภทกิจกรรมทางสังคม	3.20	0.79	มาก
	9.1 กิจกรรมกีฬาหรือ การเข้าชมรม กลุ่มต่างๆ	3.54	0.97	มากที่สุด
	9.2 งานรื่นเริงตามเทศกาล	2.57	0.89	มาก
	9.3 การเล่นเกมหรือ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์	3.48	0.91	มาก
10	กิจกรรมนันทนาการประเภทนันทนาการพิเศษ	3.13	0.74	มาก
	10.1 เข้าร่วมกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงาน	3.11	0.88	มาก
	10.2 เข้าร่วมการประกวดต่างๆ	3.21	0.86	มาก
	10.3 เข้าร่วมงานตามเทศกาล เช่น งานปีใหม่ งานวัน ลอยกระทง งานทางศาสนา	3.07	0.89	มาก

ตาราง 3 (ต่อ)

ข้อ ที่	กิจกรรมนันทนาการ	การวิเคราะห์ทางสถิติ		
		$\bar{X}$	$SD$	ระดับความ ต้องการ
11	กิจกรรมนันทนาการประเภทอาสาสมัคร	3.39	0.97	มาก
	11.1 เป็นอาสาสมัครช่วยเหลือเก็บขยะ	3.42	1.08	มาก
	11.2 การบำเพ็ญจิตสาธารณะ	3.36	0.96	มาก
	11.3 ร่วมบริจาคสิ่งของ ช่วยเหลืองานคุณครู หรือ งานบ้าน	3.39	0.96	มาก
	<b>รวม</b>	<b>3.24</b>	<b>0.62</b>	<b>ต้องการมาก</b>

จากตาราง 3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพครู ในระดับมากที่สุดคือ กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง ( $\bar{X} = 3.74$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ( $\bar{X} = 3.53$ ) ระดับมาก คือ กิจกรรมนันทนาการประเภทละครและภาพยนตร์ ( $\bar{X} = 3.49$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทอาสาสมัคร ( $\bar{X} = 3.39$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม ( $\bar{X} = 3.37$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก ( $\bar{X} = 3.33$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทกิจกรรมทางสังคม ( $\bar{X} = 3.20$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทนันทนาการพิเศษ ( $\bar{X} = 3.13$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทกิจกรรมกลางแจ้ง ( $\bar{X} = 2.75$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม ( $\bar{X} = 2.64$ ) และระดับน้อย คือ กิจกรรมนันทนาการประเภทเดินร่ำหรือกิจกรรมเข้าจังหวะ ( $\bar{X} = 2.31$ )

ตาราง 4 แสดงผลการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

ข้อ ที่	หัวข้อการประเมิน	การวิเคราะห์ทางสถิติ		
		$\bar{X}$	$SD$	ระดับ ความสามารถ
1	การควบคุม (control)	2.68	0.57	มาก
2	การมองหาสาเหตุ (Origin)	2.45	0.38	น้อย
3	ความรับผิดชอบ (Ownership)	2.63	0.43	มาก

ตาราง 4 (ต่อ)

ข้อ ที่	หัวข้อการประเมิน	การวิเคราะห์ทางสถิติ		
		$\bar{X}$	$SD$	ระดับ ความสามารถ
4	ความเข้าใจ (Reach)	2.95	0.54	มาก
5	ความอดทน (Endurance)	2.22	0.49	น้อย
	<b>รวม</b>	<b>2.59</b>	<b>0.57</b>	<b>ความสามารถ มาก</b>

จากตาราง 4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความสามารถโดยการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ในระดับมาก คือ ด้านความเข้าใจ ( $\bar{X} = 2.95$ ) ด้านการควบคุม ( $\bar{X} = 2.68$ ) ด้านความรับผิดชอบ ( $\bar{X} = 2.63$ ) และระดับน้อย คือ ด้านการมองหาสาเหตุ ( $\bar{X} = 2.45$ ) และด้านความอดทน ( $\bar{X} = 2.22$ )

2.ผลการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

นำผลการประเมิน (Assessment) ตามหลักการของ APIE มาสร้างโปรแกรมนันทนาการตามหลักของ (Six Keys Elements of Situsted Activity System) ประกอบด้วยกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง โดยเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

ตาราง 5 ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

ประเด็นที่	ประเด็น	สรุปประเด็น
1	ความเป็นไปได้ของโปรแกรม	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. สามารถพัฒนาโปรแกรมเพื่อนำไปใช้ประโยชน์แก่ผู้เรียนได้</li> <li>2. เมื่อกระบวนการพัฒนาเรียบร้อยแล้วควรมีการเผยแพร่เพื่อผู้สอนนำไปใช้กับผู้เรียนกลุ่มอื่น ๆ ต่อไป</li> </ol>
2	ความเหมาะสมของกิจกรรม วัตถุประสงค์ วิธีการและอุปกรณ์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ควรระบุจำนวนอุปกรณ์ให้ชัดเจนว่ามีจำนวนเท่าใด</li> <li>2. ระบุเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมให้ชัดเจน</li> <li>3. กิจกรรม วิธีการ ควรอธิบายให้มีรายละเอียดที่ชัดเจน ทั้งนี้ หากผู้ช่วยวิจัยหรือผู้สนใจต้องการนำกิจกรรมไปใช้งานจะได้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องเสมือนผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเอง</li> <li>4. สถานที่จัดกิจกรรมนั้นหนาแน่นการตั้งค่านิ่งถึงกิจกรรมด้วย บางกิจกรรมต้องการพื้นที่โล่ง บางกิจกรรมอาจต้องการพื้นที่ปิดเพื่อป้องกันสิ่งรบกวนในระหว่างดำเนินการดำเนินกิจกรรมนั้นหนาแน่น</li> </ol>
3	การประเมินโปรแกรม รวมถึง การพิจารณาความเหมาะสมของคู่มือการใช้โปรแกรม	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. การประเมินจำเป็นต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรม การพัฒนา AQ</li> <li>2. ควรปรับภาษาของโปรแกรมและคู่มือเพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น</li> <li>3. ปรับคู่มือการใช้ให้มีความสอดคล้องกับโปรแกรมที่ปรับแก้</li> </ol>

3. ผลจากการทดลองโปรแกรมนั้นหนาแน่นการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพอครุ

ตาราง 6 ผลการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมโปรแกรมการเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญ และฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

กิจกรรมที่/ชื่อกิจกรรม	ผลการประเมิน		
	คะแนนเฉลี่ย (9 คะแนน)	ระดับคุณภาพ	สรุปผล การประเมิน
กิจกรรมที่ 1 เล็งปล่อยให้ตรงเป้า	6	ดี	ผ่าน
กิจกรรมที่ 2 สื่อสารไร้สาย ลวดลายไร้เสียง	8	ดีเยี่ยม	ผ่าน
กิจกรรมที่ 3 รวบรวมผู้เชื่อก	7	ดีเยี่ยม	ผ่าน
กิจกรรมที่ 4 ต่อความยาวสาวความยืด	9	ดีเยี่ยม	ผ่าน
กิจกรรมที่ 5 กีฬาสร้างสปิริต	9	ดีเยี่ยม	ผ่าน
กิจกรรมที่ 6 สนุกไปกับ THE JUNGLE BOOK	8	ดีเยี่ยม	ผ่าน
กิจกรรมที่ 7 เข้าใจชีวิตผ่านภาพยนตร์	7	ดีเยี่ยม	ผ่าน
กิจกรรมที่ 8 โอลิมปิกกิจกรรม	8	ดีเยี่ยม	ผ่าน

จากตาราง 6 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมโปรแกรมการเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู พบว่า นิสิตทั้ง 60 คน มีผลคะแนนการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรม อยู่ระหว่าง 6 - 9 คะแนน มีระดับคุณภาพการปฏิบัติอยู่ในระดับดี ในกิจกรรมที่ 1 และระดับดีเยี่ยม ในกิจกรรมที่ 2 - 8 และผ่านเกณฑ์การประเมินทุกคน

ตาราง 7 ผลการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค ก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม

หัวข้อการประเมิน	ก่อนใช้โปรแกรม		หลังใช้โปรแกรม		df	t	sig
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD			
1. การควบคุม (Control)	2.31	0.41	3.41	0.25	-1.10	0.84*	.00
2. การมองหาสาเหตุ (Origin)	2.32	0.57	3.10	0.26	-0.78	0.80*	.00

ตาราง 7 (ต่อ)

หัวข้อการประเมิน	ก่อนใช้โปรแกรม		หลังใช้โปรแกรม		df	t	sig
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD			
3. ความรับผิดชอบ (Ownership)	2.25	0.43	3.04	0.27	-0.79	0.79*	.00
4. ความเข้าใจ (Reach)	2.44	0.47	3.09	0.25	-0.65	0.65*	.00
5. ความอดทน (Endurance)	2.33	0.39	3.11	0.18	-0.78	0.78*	.00
<b>รวม</b>	<b>2.33</b>	<b>0.38</b>	<b>3.15</b>	<b>0.16</b>	<b>-0.82</b>	<b>0.77*</b>	<b>.00</b>

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05, (n=60)

จากตาราง 7 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค ก่อนและหลังจัดการเข้าร่วมโปรแกรม พบว่า ในภาพรวม นิสิตมีค่าเฉลี่ยความสามารถหลังใช้โปรแกรม ( $\bar{X} = 3.15$ ) สูงกว่าก่อนใช้โปรแกรม ( $\bar{X} = 2.33$ ) โดยค่าเฉลี่ย 3 อันดับแรก คือ ด้านการควบคุม ( $\bar{X} = 3.41$ ) ด้านความอดทน ( $\bar{X} = 3.11$ ) ด้านการมองหาสาเหตุ ( $\bar{X} = 3.10$ ) เมื่อพิจารณาทั้ง 5 ด้าน มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า หลังการใช้โปรแกรมนั้นทนทานการส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคมากขึ้น

ตาราง 8 ผลการประเมินความพึงพอใจของนิสิตกลุ่มทดลองที่มีต่อโปรแกรม

ข้อที่	หัวข้อการประเมิน	การวิเคราะห์ทางสถิติ		
		$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
1	โปรแกรมฯ (interaction people)	3.78	0.78	มากที่สุด
2	สถานที่ (physical setting)	3.38	0.79	มาก

ตาราง 8 (ต่อ)

ข้อที่	หัวข้อการประเมิน	การวิเคราะห์ทางสถิติ		
		$\bar{X}$	$SD$	ระดับ ความ พึงพอใจ
3	วัสดุอุปกรณ์ (leisure objects)	3.48	0.76	มาก
4	โครงสร้าง (structure)	3.45	0.76	มาก
5	ความสัมพันธ์ (relationship)	3.60	0.74	มากที่สุด
6	การเคลื่อนไหวของโปรแกรมฯ (animation)	3.85	0.69	มากที่สุด
	<b>รวม</b>	<b>3.59</b>	<b>0.77</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 8 แสดงแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อโปรแกรม พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.59$ ) เมื่อดูแต่ละด้าน พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรมสูงที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.85$ ) รองลงมาด้านโปรแกรม ( $\bar{X} = 3.78$ ) และด้านความสัมพันธ์ ( $\bar{X} = 3.60$ ) อยู่ในระดับมากที่สุดตามลำดับ

## ตอนที่ 2 ผลของการใช้โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

1.ผลจากการขยายผลโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

ตาราง 9 ผลการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมโปรแกรมการเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาวิชาชีพครู

กิจกรรมที่/ชื่อกิจกรรม	ผลการประเมิน		
	คะแนนเฉลี่ย (9 คะแนน)	ระดับคุณภาพ	สรุปผล การประเมิน
กิจกรรมที่ 1 เล็งปล่อยให้ตรงเป้า	7	ดีเยี่ยม	ผ่าน
กิจกรรมที่ 2 สื่อสารไร้สาย ลวดลายไร้เสียง	8	ดีเยี่ยม	ผ่าน
กิจกรรมที่ 3 รวมหมู่สู้เชือก	7	ดีเยี่ยม	ผ่าน
กิจกรรมที่ 4 ต่อความยาวสาวความยืด	8	ดีเยี่ยม	ผ่าน



## ตารางที่ 9 (ต่อ)

กิจกรรมที่/ชื่อกิจกรรม	ผลการประเมิน		
	คะแนนเฉลี่ย (9 คะแนน)	ระดับคุณภาพ	สรุปผล การประเมิน
กิจกรรมที่ 5 กีฬาสร้างสปิริต	9	ดีเยี่ยม	ผ่าน
กิจกรรมที่ 6 สนุกไปกับ THE JUNGLE BOOK	8	ดีเยี่ยม	ผ่าน
กิจกรรมที่ 7 เข้าใจชีวิตผ่านภาพยนตร์	7	ดีเยี่ยม	ผ่าน
กิจกรรมที่ 8 โอลิมปิกกิจกรรม	8	ดีเยี่ยม	ผ่าน

จากตาราง 9 แสดงค่าเฉลี่ยคะแนนผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมโปรแกรม การเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า นักศึกษาทั้ง 30 คน มีผลคะแนนการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรม อยู่ระหว่าง 7 - 9 คะแนน มีระดับคุณภาพการปฏิบัติอยู่ในระดับดีเยี่ยม ในทุกกิจกรรม และผ่านเกณฑ์การประเมินทุกคน

ตาราง 10 ผลการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค ก่อนและหลังจัดกิจกรรม การเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรมของกลุ่มขยายผล

หัวข้อการประเมิน	ก่อนใช้ โปรแกรม		หลังใช้ โปรแกรม		df	t	sig
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD			
1. การควบคุม (Control)	2.71	0.62	3.11	0.24	-0.40	1.80*	.00
2. การมองหาสาเหตุ(Origin)	2.39	0.53	3.10	0.26	-0.71	1.72*	.00
3. ความรับผิดชอบ (Ownership)	2.45	0.40	3.14	0.27	-0.69	1.73*	.00
4. ความเข้าใจ (Reach)	2.54	0.41	3.39	0.25	-0.85	0.65*	.00
5. ความอดทน (Endurance)	2.82	0.35	3.45	0.20	-0.63	0.79*	.00
<b>รวม</b>	<b>2.58</b>	<b>0.33</b>	<b>3.24</b>	<b>0.26</b>	<b>-0.66</b>	<b>0.77*</b>	<b>.00</b>

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05, (n=30)

จากตาราง 10 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค ก่อนและหลังจัดกิจกรรมโดยใช้โปรแกรมของนักศึกษากลุ่มขยายผล พบว่า ในภาพรวม นักศึกษามีค่าเฉลี่ยความสามารถหลังใช้โปรแกรม ( $\bar{X} = 3.24$ ) สูงกว่าก่อนใช้

โปรแกรม ( $\bar{X} = 2.58$ ) โดยค่าเฉลี่ย 3 อันดับแรก คือ ด้านความอดทน ( $\bar{X} = 3.45$ ) ด้านความเข้าใจ

( $\bar{X} = 3.39$ ) ด้านความรับผิดชอบ ( $\bar{X} = 3.14$ ) เมื่อพิจารณาทั้ง 5 ด้าน มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า หลังการใช้โปรแกรมนั้น ทนทานการส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคมากขึ้น

ตาราง 11 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาในกลุ่มขยายผลที่มีต่อโปรแกรม

ข้อที่	หัวข้อการประเมิน	การวิเคราะห์ทางสถิติ		
		$\bar{X}$	SD	ระดับความพึงพอใจ
1	โปรแกรมฯ (interaction people)	3.67	0.68	มากที่สุด
2	สถานที่ (physical setting)	3.37	0.79	มาก
3	วัสดุอุปกรณ์ (leisure objects)	3.48	0.76	มาก
4	โครงสร้าง (structure)	3.52	0.73	มากที่สุด
5	ความสัมพันธ์ (relationship)	3.64	0.74	มากที่สุด
6	การเคลื่อนไหวของโปรแกรมฯ (animation)	3.75	0.68	มากที่สุด
	<b>รวม</b>	<b>3.57</b>	<b>0.73</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 11 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อโปรแกรม พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.57$ ) เมื่อดูแต่ละด้าน พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรม ( $\bar{X} = 3.75$ ) ด้านโปรแกรม ( $\bar{X} = 3.67$ ) และด้านความสัมพันธ์ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.64$ ) ตามลำดับ

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาโปรแกรมเน้นหนทางการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพอครู
2. เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมเน้นหนทางการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพอครู

#### วิธีดำเนินการวิจัย

##### ประชากร

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิต/นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 หลักสูตรวิชาชีพอครู คณะศึกษาศาสตร์/ครุศาสตร์ จากสถาบันอุดมศึกษาเขตภาคใต้ตอนล่าง จำนวน 3 สถาบัน ดังนี้ 1) มหาวิทยาลัยทักษิณ จำนวน 359 คน (กลุ่มภารกิจทะเบียนนิสิตและบริการการศึกษา) 2) มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 243 คน (สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน) และ 3) มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา จำนวน 195 คน (กองบริการการศึกษา) รวมทั้งสิ้น 797 คน

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการตอบแบบสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมเน้นหนทางการ และแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค กำหนดขนาดโดยใช้ตารางเครจซี่ และมอร์แกน (Krejci & Morgan, 1970) ได้จำนวน 260 คน และใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจงโดยการกำหนดคุณสมบัติ ได้กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย มหาวิทยาลัยทักษิณ 180 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา 40 คน มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา 40 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองโปรแกรมเน้นหนทางการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพอครู จากการสุ่มแบบเจาะจงโดยการกำหนดคุณสมบัติ ได้แก่ นิสิตวิชาชีพอครูชั้นปีที่ 3 จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ จำนวน 60 คน

3. กลุ่มขยายผลการใช้โปรแกรมเน้นหนทางการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปศุภรรคของนิสิตวิชาชีพอคครู จากการสุ่มแบบเจาะจงโดยการกำหนดคุณสมบัติ ได้แก่ นักศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 30 คน

### การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเพื่อพัฒนาโปรแกรมเน้นหนทางการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปศุภรรคของนิสิตวิชาชีพอคครูนี้ประกอบด้วยเครื่องมือวิจัย 4 ชิ้น ได้แก่

1. แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมเน้นหนทางการของนิสิตวิชาชีพอคครู
2. แบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปศุภรรคของนิสิตวิชาชีพอคครู
3. แบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมเน้นหนทางการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปศุภรรคของนิสิตวิชาชีพอคครู
4. โปรแกรมเน้นหนทางการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปศุภรรคของนิสิตวิชาชีพอคครู
5. คู่มือการใช้โปรแกรมเน้นหนทางการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูปศุภรรคของนิสิตวิชาชีพอคครู

### ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความต้องการกิจกรรมเน้นหนทางการของนิสิตวิชาชีพอคครู

ในการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถาม มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเพื่อจัดทำแบบสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมเน้นหนทางการ
2. จัดทำแบบสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมเน้นหนทางการ จำนวน 33 ข้อ โดยใช้แบบมาตราวัด (Rating Scales) 4 ระดับ ดังนี้

4	หมายถึง	ความต้องการมากที่สุด
3	หมายถึง	ความต้องการมาก
2	หมายถึง	ความต้องการน้อย
1	หมายถึง	ความต้องการน้อยที่สุด

โดยมีการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยความต้องการตามช่วงคะแนนได้ดังนี้

- คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป ถือว่า มีความต้องการมากที่สุด  
 คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 ถือว่า มีความต้องการมาก  
 คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 ถือว่า มีความต้องการน้อย

- คะแนนเฉลี่ย 1.50 ลงมา ถือว่า มีความต้องการน้อยที่สุด
3. ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ได้ค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) อยู่ระหว่าง 0.8 – 1.0
4. ทำการปรับแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญ
5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (Try-out) กับนิสิตวิชาชีพครูที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ ตามวิธีของ Cronbach หรือ วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (coefficient –  $\alpha$ ) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.901

6. ทำการเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 260 คน
7. วิเคราะห์ข้อมูลความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพครู โดยใช้ค่าเฉลี่ย และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
8. นำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจนี้เป็นพื้นฐานข้อมูลสำหรับการสร้างโปรแกรม นันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

### **ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู**

ในการสร้างและหาคุณภาพของแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเพื่อจัดทำแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

2. จัดทำแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จำนวน 25 ข้อ โดยใช้แบบมาตราวัด (Rating Scales) 4 ระดับ ดังนี้

4	หมายถึง	ความสามารถมากที่สุด
3	หมายถึง	ความสามารถมาก
2	หมายถึง	ความสามารถน้อย
1	หมายถึง	ความสามารถน้อยที่สุด

โดยมีการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยความต้องการตามช่วงคะแนนได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป ถือว่า มีความสามารถมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 ถือว่า มีความสามารถมาก

- คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 ถือว่า มีความสามารถน้อย
- คะแนนเฉลี่ย 1.50 ลงมา ถือว่า มีความสามารถน้อยที่สุด
- 3.ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คนได้ค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) อยู่ระหว่าง 0.8 – 1.0
- 4.ทำการปรับแก้ไขแบบประเมินตามข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญ
- 5.นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (Try-out) กับนิสิตวิชาชีพครูที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ตามวิธีของ Cronbach หรือ วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (coefficient –  $\alpha$ ) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85
- 6.ทำการเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 260 คน
- 7.วิเคราะห์ข้อมูล

### ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของแบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

ในการสร้างและหาคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครูมี ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเพื่อจัดทำแบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วม โปรแกรม นันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

2.จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการเพื่อ เสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จำนวน 30 ข้อ โดยใช้ แบบมาตราวัด (Rating Scales) 4 ระดับ ดังนี้

4	หมายถึง	ความพึงพอใจมากที่สุด
3	หมายถึง	ความพึงพอใจมาก
2	หมายถึง	ความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	ความพึงพอใจน้อยที่สุด

โดยมีการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยความพึงพอใจตามช่วงคะแนนได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป ถือว่า มีความพึงพอใจมากที่สุด

- คะแนนเฉลี่ย 2.51 – 3.50 ถือว่า มีความพึงพอใจมาก  
 คะแนนเฉลี่ย 1.51 – 2.50 ถือว่า มีความพึงพอใจน้อย  
 คะแนนเฉลี่ย 1.50 ลงมา ถือว่า มีความพึงพอใจน้อยที่สุด
3. ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ได้ค่า IOC (Index of Item-Objective Congruence) อยู่ระหว่าง 0.8 – 1.0
4. ทำการปรับแก้ไขแบบประเมินตามข้อเสนอของผู้เชี่ยวชาญ
5. นำแบบประเมินที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (Try-out) กับนิสิตวิชาชีพครูที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ตามวิธีของ Cronbach หรือ วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟา (coefficient –  $\alpha$ ) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.928
6. ทำการเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง
7. วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู โดยใช้ค่าเฉลี่ย และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### **ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู**

ในการสร้างและหาคุณภาพของโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู และผลจากการศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการ
2. สร้างโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ตามแนวคิดหลักการของ APIE (Austin.2013) หลักการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์อย่างเป็นระบบ (Six Key Elements of Situated Activity System) ของ Rossman Schlatter (2015) และแนวคิดความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของสตอลท์ (Stoltz) 5 ด้าน ได้แก่ การควบคุม(control) การมองหาสาเหตุ (Origin) ความรับผิดชอบ (Ownership) ความเข้าใจ (Reach) และความอดทน (Endurance) เป็นเวลา 8 สัปดาห์ๆ ละ 2 ชั่วโมง โดยรูปแบบกิจกรรมประกอบด้วย กิจกรรมเดี่ยว กิจกรรมคู่ และกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้ นิสิต

วิชาชีพครูได้แสดงความสามารถของตนเอง มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และยอมรับการเข้าร่วมกิจกรรมกับบุคคลอื่น

3. นำโปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครูที่สร้างขึ้น ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้ค่าความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) มีความเหมาะสม

4. ทำการตรวจสอบปรับแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

5. นำโปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ไปศึกษานำร่อง (Pilot Study) กับนิสิตวิชาชีพครูที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มประชากร จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเป็นไปได้ของโปรแกรมในสภาพจริง

6. นำโปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ไปทดลองกับ นิสิตวิชาชีพครูชั้นปีที่ 3 จากสาขาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ โดยการทดสอบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test) และหลังการเข้าร่วมโปรแกรม (Portest)

7. หาผลการใช้โปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

**ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของคู่มือการใช้โปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู**

ในการสร้างและหาคุณภาพของคู่มือการใช้โปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำโปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ไปใช้กับนิสิต/นักศึกษาวิชาชีพครูชั้นปีที่ 3 จากสาขาวิทยาศาสตร์ทั่วไป คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

2. ปรับปรุงคู่มือการใช้โปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครูให้สมบูรณ์ และให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจหาความเหมาะสมของคู่มือการใช้โปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จำนวน 5 ท่าน

3. จัดทำคู่มือการใช้โปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู



### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกเป็น 3 ขั้นตอนคือ

#### ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพครูและการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

1. ผู้วิจัยประสานงานกับนิสิต/นักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 หลักสูตรวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์/ครุศาสตร์ จากสถาบันอุดมศึกษาเขตภาคใต้ตอนล่าง ทั้ง 3 สถาบันเพื่อนัดหมายวันเวลา และสถานที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลตามกำหนด

#### ขั้นตอนที่ 2 การวิจัย ทดลองโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

1. ผู้วิจัยประสานงานกับสาขาพลศึกษา เพื่อนัดหมายนิสิตในการทำความเข้าใจในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง เป็นเวลา 8 สัปดาห์

3. ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลนิสิตวิชาชีพครู จากการตอบแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จำนวน 3 ชุด สำหรับก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test) หลังการเข้าร่วมโปรแกรม (Porttest) และความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

#### ขั้นตอนที่ 3 การขยายผลโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

1. ผู้วิจัยประสานงานกับสาขาวิทยาศาสตร์ทั่วไป เพื่อนัดหมายนิสิตในการทำความเข้าใจในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง เป็นเวลา 8 สัปดาห์

3. ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลนิสิตวิชาชีพครู จากการตอบแบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จำนวน 3 ชุด สำหรับก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test) หลังการเข้าร่วมโปรแกรม (Porttest) และความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

4. จัดทำคู่มือโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครูฉบับสมบูรณ์

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เพศ สถานศึกษานำเสนอโดยตารางประกอบการบรรยายโดยใช้ค่าร้อยละ
2. ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค และ ความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและ ฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครูนำเสนอโดยตารางประกอบการบรรยายทดสอบความสัมพันธ์ ทางสถิติโดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
3. เปรียบเทียบความแตกต่างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิต วิชาชีพครูนำเสนอโดยตารางประกอบการบรรยาย ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างก่อน และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ โดยใช้ t-test Dependent

### สรุปผลการวิจัย

ในการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่า อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ผู้วิจัยสรุปผลข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

#### ตอนที่ 1 การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการ เผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

1. ผลการศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพครูและผลการ ประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

พบว่า ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิต / นักศึกษาระดับปริญญา ตรีชั้นปีที่ 3 ที่ขึ้นทะเบียนหลักสูตรวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์/ครุศาสตร์ จากสถาบันอุดมศึกษา เขต ภาคใต้ตอนล่าง จำนวน 3 สถาบัน รวม 260 คน เป็นเพศชายร้อยละ 65.38 และเพศหญิงร้อย ละ 34.62 จำแนกตามสถานศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ ร้อยละ 69.24 มหาวิทยาลัยราชภัฏ สงขลา และมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา เท่ากัน คือ ร้อยละ 15.38

ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพครู พบว่า ความต้องการใน การจัดกิจกรรมนันทนาการ ในระดับมากที่สุดคือ กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง ( $\bar{X} = 3.74$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ( $\bar{X} = 3.53$ ) ระดับมาก คือ กิจกรรม นันทนาการประเภทละครและภาพยนตร์ ( $\bar{X} = 3.49$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทอาสาสมัคร ( $\bar{X} = 3.39$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม ( $\bar{X} = 3.37$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทงาน อดิเรก ( $\bar{X} = 3.33$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทกิจกรรมทางสังคม ( $\bar{X} = 3.20$ ) กิจกรรม นันทนาการประเภทนันทนาการพิเศษ ( $\bar{X} = 3.13$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทกิจกรรมกลางแจ้ง

( $\bar{X} = 2.75$ ) กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม ( $\bar{X} = 2.64$ ) และระดับน้อย คือ กิจกรรมนันทนาการประเภทเต็นท์หรือกิจกรรมเข้าจังหวะ ( $\bar{X} = 2.31$ )

ความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู พบว่าความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรค ในระดับมาก คือ ด้านความเข้าใจ ( $\bar{X} = 2.95$ ) ด้านการควบคุม ( $\bar{X} = 2.68$ ) ด้านความรับผิดชอบ ( $\bar{X} = 2.63$ ) และระดับน้อย คือ ด้านการมองหาสาเหตุ ( $\bar{X} = 2.45$ ) และด้านความอดทน ( $\bar{X} = 2.22$ )

2.ผลการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

นำผลการประเมิน (Assessment) ตามหลักการของ APIE มาสร้างโปรแกรมนันทนาการตามหลักของ (Six Keys Elements of Situsted Activity System) ประกอบด้วยกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง โดยเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า ความเหมาะสมของกิจกรรม วัตถุประสงค์ วิธีการและอุปกรณ์ มีความเหมาะสม และมีข้อเสนอแนะ ควรระบุจำนวนอุปกรณ์ให้ชัดเจนว่ามีจำนวนเท่าใด ระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการกิจกรรมให้ชัดเจน กิจกรรม วิธีการ ควรอธิบายให้มีรายละเอียดที่ชัดเจน ทั้งนี้ หากผู้ช่วยวิจัยหรือผู้สนใจต้องการนำกิจกรรมไปใช้งานจะได้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง เสมือนผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเองสถานที่จัดกิจกรรมนันทนาการต้องคำนึงถึงกิจกรรมด้วย บางกิจกรรมต้องการพื้นที่โล่ง บางกิจกรรมอาจต้องการพื้นที่ปิดเพื่อป้องกันสิ่งรบกวนในระหว่างการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ

3.ผลจากการทดลองโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

ผู้วิจัยได้ทำการทดลองใช้โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู นิสิตชั้นปีที่ 3 สาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ พบว่า ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมโปรแกรมการเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู นิสิตทั้ง 60 คน มีผลคะแนนการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรม อยู่ระหว่าง 6 - 9 คะแนน มีระดับคุณภาพการปฏิบัติอยู่ในระดับดี ในกิจกรรมที่ 1 และระดับดีเยี่ยม ในกิจกรรมที่ 2 - 8 และผ่านเกณฑ์การประเมินทุกคน

ผลการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรค ก่อนและหลังจัดการเข้าร่วมโปรแกรม พบว่า ในภาพรวม นิสิตมีค่าเฉลี่ยความสามารถหลังใช้โปรแกรม ( $\bar{X} = 3.15$ ) สูงกว่าก่อนใช้โปรแกรม ( $\bar{X} = 2.33$ ) โดยค่าเฉลี่ย 3 อันดับแรก คือ ด้านการควบคุม ( $\bar{X} =$

3.41) ด้านความอดทน ( $\bar{x} = 3.11$ ) ด้านการมองหาสาเหตุ ( $\bar{x} = 3.10$ ) เมื่อพิจารณาทั้ง 5 ด้าน มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า หลังการใช้โปรแกรมเน้นหนทางการส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคมากขึ้น

ความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อโปรแกรม พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 3.59$ ) เมื่อดูแต่ละด้าน พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรมสูงที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 3.85$ ) รองลงมา ด้านโปรแกรม ( $\bar{x} = 3.78$ ) และด้านความสัมพันธ์ ( $\bar{x} = 3.60$ ) อยู่ในระดับมากที่สุดตามลำดับ

## ตอนที่ 2 ผลของการใช้โปรแกรมเน้นหนทางการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

1. ผลจากการขยายผลโปรแกรมเน้นหนทางการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

ผู้วิจัยได้ทำการขยายผลโปรแกรมเน้นหนทางการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู นิสิตชั้นปีที่ 3 สาขาวิทยาศาสตร์ทั่วไป มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา พบว่า ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมโปรแกรมการเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า นักศึกษาทั้ง 30 คน มีผลคะแนนการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรม อยู่ระหว่าง 7 - 9 คะแนน มีระดับคุณภาพการปฏิบัติอยู่ในระดับดีเยี่ยม ในทุกกิจกรรม และผ่านเกณฑ์การประเมินทุกคน

ผลการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค ก่อนและหลังจัดกิจกรรมโดยใช้โปรแกรมของนักศึกษากลุ่มขยายผล พบว่า ในภาพรวม นักศึกษามีค่าเฉลี่ยความสามารถหลังใช้โปรแกรม ( $\bar{x} = 3.24$ ) สูงกว่าก่อนใช้โปรแกรม ( $\bar{x} = 2.58$ ) โดยค่าเฉลี่ย 3 อันดับแรก คือ ด้านความอดทน ( $\bar{x} = 3.45$ ) ด้านความเข้าใจ ( $\bar{x} = 3.39$ ) ด้านความรับผิดชอบ ( $\bar{x} = 3.14$ ) เมื่อพิจารณาทั้ง 5 ด้าน มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า หลังการใช้โปรแกรมเน้นหนทางการส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคมากขึ้น

และความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อโปรแกรม พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 3.57$ ) เมื่อดูแต่ละด้าน พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรม ( $\bar{x} = 3.75$ ) ด้านโปรแกรม ( $\bar{x} = 3.67$ ) และด้านความสัมพันธ์ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 3.64$ ) ตามลำดับ

## อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ผู้วิจัยนำเสนอการอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. จากการประเมินความต้องการ เมื่อพิจารณาในภาพรวมแต่ละกิจกรรมมีความต้องการอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.24$ ) เนื่องด้วยการปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ เป็นความต้องการพื้นฐานที่จำเป็นต่อร่างกายมนุษย์ เพราะในปัจจุบันความเจริญทางด้านวิทยาศาสตร์และอุตสาหกรรมมีมากขึ้น มนุษย์เปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเพื่ออำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิต การนำเครื่องจักรมาใช้แทนพลังงานจากมนุษย์มีมากขึ้น การใช้กล้ามเนื้อและพลังงานในร่างกายจึงลดปริมาณลงมาก ทำให้สมรรถภาพลดลง เป็นผลทำให้ความสมบูรณ์ทางจิตใจและร่างกายลดลง ประสิทธิภาพการปฏิบัติงานก็ลดตามไปด้วย ดังนั้น ทำให้มีนักศึกษา นักสังคมศาสตร์ต่างก็มีแนวคิดในการจัดการนันทนาการมาเป็นปัจจัยในการเสริมสร้างคุณภาพชีวิต โดยจัดร่วมกับหลักสูตรการเรียนการสอนในโรงเรียนทุกระดับชั้น ตั้งแต่ระดับก่อนอนุบาล จนถึงอุดมศึกษาและนอกจากนี้ยังเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกเวลาเรียนด้วยสอดคล้องกับที่ กำโชค เผือกสุวรรณ (2538) ได้กล่าวไว้ว่า การนันทนาการเป็นกระบวนการในการจัดการกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลโดยใช้กิจกรรมประเภทต่าง ๆ เป็นสื่อและจัดได้ในสถานศึกษาและภายนอก ทั้งนี้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นความจำเป็นอย่างยิ่งที่เป็นความต้องการของมนุษย์และองค์การต่าง ๆ เมื่อพิจารณากิจกรรมแยกแต่ละประเภท พบว่า กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง มีความต้องการสูงที่สุดอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.74$ ) โดยเฉพาะการฟังเพลง ชมคอนเสิร์ต ชมการแสดง มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด และการเล่นดนตรีและการร้องเพลง มีความต้องการอยู่ในระดับมากตามลำดับ เป็นเพราะนิสิต นักศึกษายังอยู่ในช่วงวัยที่รักสนุก รักกิจกรรมที่เพลิดเพลินและเป็นกิจกรรมที่ทำได้อยู่เสมอ สอดคล้องกับสมบัติ กาญจนกิจ (2544) ได้กล่าวถึง การดนตรีเป็นภาษากลางที่ใช้สื่อสาร หรือถ่ายทอดความรู้สึกของมวลมนุษยชาติ เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน บุคคล ชุมชน คู่กันเคยกับดนตรี ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การแสดงออกแห่งตน ดนตรีเป็นการระบายอารมณ์ เป็นการผ่อนคลายความเครียด เป็นนันทนาการที่ต้องควบคู่กับสังคม เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน แต่ในกิจกรรมประเภทอื่น ๆ ก็มีความต้องการลดหลั่นลงไปเช่นกัน ดังที่ Edginton et al. (1995) และ Edginton et al. (2002) กล่าวถึงลักษณะของนันทนาการไปในทิศทางลักษณะของความคิด ที่ให้ความสำคัญกับการคำนึงถึงความแตกต่างของบุคคลไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม ชุมชน และ

องค์กร รวมไปถึงความรู้สึกต่อกิจกรรมในเวลารว่างมาจากภายในระดับของความรู้สึกและจิตใจของบุคคล หรือต่อสถานการณ์ทางสังคม รวมไปถึงบริบททางวัฒนธรรมที่บุคคลนั้นดำรงอาศัยอยู่

ทั้งนี้ โดยใช้กิจกรรมนันทนาการประเภทชนิดต่าง ๆ เป็นสื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือ พัฒนาจิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญาและร่างกาย สอดคล้องกับที่ ฟอง เกิดแก้ว (2532) กล่าวว่า การนันทนาการเป็นกิจกรรมที่มีความใกล้ชิดกับการพลศึกษา มาก สามารถพัฒนาบุคคล ด้วยกิจกรรมนันทนาการให้เป็นบุคคลที่มีสุขภาพกายและจิตใจดี มีประสิทธิภาพในการทำงาน ร่วมกับบุคคลอื่นอย่างมีความสุข เพราะเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานผ่อนคลายตึงเครียดทั้งตนเอง และเพื่อนร่วมงานหรือร่วมกิจกรรม

2. ผลการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

โดยเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน พบว่า ความเหมาะสมของกิจกรรม วัตถุประสงค์ วิธีการและอุปกรณ์ ของกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยของกิจกรรมมีความเหมาะสมทุกรายการ

จากการประเมินสภาพจริงในการปฏิบัติกิจกรรมสามารถสะท้อนความสามารถของผู้เรียนได้ตรงตามความเป็นจริง ซึ่งผู้ประเมินต้องสังเกตพฤติกรรม สังเกตการปฏิบัติ เพื่อเทียบกับเกณฑ์ที่วางไว้ แสดงให้เห็นว่า นิสิตสามารถฝึกปฏิบัติและเกิดการเรียนรู้ รวมถึงมีความพยายามในการทำกิจกรรม และมีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ของตนเองในฐานะสมาชิกของกลุ่มอย่างดี จึงทำให้ผ่านเกณฑ์การประเมินได้

3. ผลการประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค ก่อนและหลังจัดกิจกรรมโดยใช้โปรแกรม พบว่า ในภาพรวม นิสิตมีค่าเฉลี่ยความสามารถหลังใช้โปรแกรม สูงกว่า ก่อนใช้โปรแกรม รวมถึงในทุกประเด็นอีกด้วย มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า หลังการใช้โปรแกรมนันทนาการส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคมากขึ้น ความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค (Adversity Quotient: AQ) ถือได้ว่าเป็นกระบวนการทางความคิด นั่นก็คือ เซาท์ของความสามารถในการเอาชนะอุปสรรค สามารถฟื้นฝ่าต่อวิกฤตที่เกิดขึ้น คือ ความอดทนเมื่อได้เจอกับเหตุการณ์ที่เป็นอุปสรรคได้ราวกับว่าตนเองมีสุขภาพจิตที่ดี และสามารถใช้ชีวิตอย่างเข้มแข็ง สามารถต่อกรกับอุปสรรคที่เกิดขึ้น ด้วยความคิดด้วยเจตคติเชิงบวกด้วยการที่สามารถเผชิญกับปัญหาได้อย่างมุ่งมั่น ภายใต้ความมีสติ ความรับผิดชอบ สามารถอดทน จนเกิดแนวคิดที่จะเปลี่ยนแปลงอุปสรรคนั้นให้แปรเปลี่ยนเป็น

ความสำเร็จของตนเอง สังเกตได้ว่าความสามารถในการเผชิญการผันผ้อุปสรรคนั้นจะเน้นมาจากผลของการปฏิบัติทำให้สามารถนำไปสู่การใช้ในทักษะระนาบสังคม การที่บุคคลมีความสามารถในการเผชิญการผันผ้อุปสรรค จะมีเจตคติ หรือแนวคิดต่ออุปสรรคที่บุคคลได้พบเจอเปลี่ยนเป็นความท้าทาย ทำให้เกิดประสบการณ์ใหม่ๆ เกิดการเรียนรู้นำไปใช้ในสังคมได้ต่อไป (Stoltz, 1998, อ้างถึงใน เพ็ญพิมล ดุศิริวิเชียร, 2550)ความสามารถในการผันผ้อุปสรรคสามารถใช้ได้ดีในระดับบุคคล และส่งผลให้การทำงานที่มีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ครอบครัว องค์กร วัฒนธรรม สังคมและชุมชนเกิดประสิทธิผล และความสามารถในการผันผ้อุปสรรคสามารถพยากรณ์ความสำเร็จได้ ตามที่งานวิจัยของ สุมะเชย์ หนกหลัง (2557) ได้ศึกษาผลการวิจัยการพัฒนาความสามารถในการเผชิญการผันผ้อุปสรรคของนักศึกษาครูโดยใช้โปรแกรมเน้นหนทางการแบบมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้แบบที่นำตนเองพบว่า ภายหลังการใช้โปรแกรมเน้นหนการสามารถพัฒนาความสามารถในการเผชิญการผันผ้อุปสรรคของนักศึกษาครูได้ดีกว่าก่อนได้รับโปรแกรมเน้นหนการ แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับแนวคิดของ (พรพรรณ ปฐมสุนทรชัย, 2551) ที่กล่าวว่า ความสามารถในการเผชิญและผันผ้อุปสรรคในการทำงานมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการรับรู้ความสามารถของตนเอง เป็นเพราะความต้องการเติบโตอย่างรวดเร็วจึงต้องพัฒนาความสามารถของตนเองมากขึ้น ต้องเจอปัญหาความยากลำบาก จากการทำงานมากขึ้น เพื่อหาวิธีการสร้างผลงานให้ได้ตามเป้าหมาย แต่การมองว่าปัญหาเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นเมื่อมีการทำงานผ่านเข้ามาและสามารถแก้ไขให้ผ่านพ้นไปได้และสามารถจัดการกับปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการประเมินความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อโปรแกรม พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อดูแต่ละด้าน พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรมสูงที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาด้านโปรแกรมอยู่ในระดับมากที่สุด และด้านความสัมพันธ์ อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน ตามลำดับ จะเห็นว่าในภาพรวมนิสิตมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในระดับมากที่สุด และเมื่อแยกรายด้านก็มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกด้านเช่นกัน ด้วยนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความเต็มใจและสนุกไปกับการเรียนรู้และการปฏิบัติในทุก ๆ กิจกรรมอีกด้วย

แสดงให้เห็นว่าการที่นิสิตมีความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรม และสนใจที่ร่วมปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ของโปรแกรมทำให้สามารถเรียนรู้และพัฒนาความสามารถได้ ซึ่งโปรแกรมเน้นหนการนี้มาจากการนำหลักการสร้างโปรแกรมเน้นหนการตามแนวคิดหลักการของ APIE (Austin, 2013) ที่กล่าวถึงหลักการที่นักเน้นหนการนิยมใช้ในการจัดโปรแกรม มีด้วยกัน 4

องค์ประกอบ คือ การประเมินโปรแกรมนั้นหนาก่อน การวางแผนโปรแกรมนั้นหนาก่อน การนำโปรแกรมนั้นหนาก่อนไปใช้ และการประเมินกิจกรรมโปรแกรมนั้นหนาก่อน และหลักการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์อย่างเป็นระบบ (Six Key Elements of Situated Activity System) ของ Rossman Schlatter (2015) ซึ่งสอดคล้องกับผลการตอบแบบสอบถามความต้องการในการจัดกิจกรรมนั้นหนาก่อนของนิสิตวิชาชีพอครู ซึ่งพบว่า มีความต้องการในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะกิจกรรมนั้นหนาก่อนประเภทดนตรีและร้องเพลง มีความต้องการสูงที่สุดอยู่ในระดับมาก อีกทั้งการฟังเพลง ชมคอนเสิร์ต ชมการแสดง การเล่นดนตรีและการร้องเพลงมีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุดและระดับมากตามลำดับ รวมถึงกิจกรรมนั้นหนาก่อนประเภทกิจกรรมทางสังคม โดยเฉพาะกิจกรรมกีฬาหรือ การเข้าชมรม กลุ่มต่างๆ มีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด

4. การศึกษาผลของการใช้โปรแกรมนั้นหนาก่อนเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพอครู ก่อนและหลังจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม พบว่า ในภาพรวม นักศึกษามีค่าเฉลี่ยความสามารถหลังใช้โปรแกรม สูงกว่าก่อนใช้โปรแกรม รวมถึงในประเด็นอื่น ๆ ทุกประเด็น มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สรุปได้ว่า หลังการฝึกฝนเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมนั้นหนาก่อนส่งผลให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคมากขึ้น

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษามีต่อโปรแกรม พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อดูแต่ละด้าน พบว่า นักศึกษามีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรมสูงที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาด้านโปรแกรม อยู่ในระดับมากที่สุด และด้านความสัมพันธ์ อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน จะเห็นว่าในภาพรวมนักศึกษามีความพึงพอใจต่อโปรแกรมในระดับมากที่สุด และเมื่อแยกรายด้านก็มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกด้านเช่นกัน ด้วยนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความเต็มใจและสนุกไปกับการเรียนรู้และการปฏิบัติในทุก ๆ กิจกรรม

## ข้อเสนอแนะการวิจัย

### ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. ควรสร้างทัศนคติที่ดีแก่นิสิต/นักศึกษาในการเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรค
2. อาจจัดกิจกรรมนั้นหนาก่อนเชิงบูรณาการ ร่วมกับหน่วยงานอื่น เช่น ชุมชน ภาคธุรกิจเอกชน หรือสถานศึกษาต่างๆ



3. ควรส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการด้านวรรณกรรมให้มากขึ้น เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้เห็นความสำคัญของการอ่าน การพูดและการเขียน

#### **ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป**

1. ควรพัฒนาโปรแกรมให้เป็นรูปแบบโปรแกรมออนไลน์ เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการใช้งาน และขยายกลุ่มใช้งานได้มากยิ่งขึ้น

2. ควรทำการศึกษาและพัฒนาโปรแกรมเพื่อส่งเสริมความสามารถในด้านอื่น ๆ ของนิสิต/นักศึกษา

3. ควรทำการศึกษาถึงปัจจัย หรือศึกษาตัวแปรอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลส่งผลต่อการเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค

4. ควรศึกษาเรื่องแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการเผชิญอุปสรรคด้วยวิธีอื่น ๆ เช่น เทคนิค The LEAD Sequence หรือแนวทางการพัฒนาความสามารถในการเผชิญปัญหาและฟันฝ่าอุปสรรคตามหลักอริยสัจ 4 เป็นต้น



## บรรณานุกรม

- Almenda, A. (2009). *Development of a programme for enhancing the adversity quotient of Junior college student*. (Master of Education). S.N.D.T. Women's University, Mumbai. Retrived from [https://www.peaklearning.com/wp-content/uploads/2019/05/PEAK\\_GRI\\_almeida.pdf](https://www.peaklearning.com/wp-content/uploads/2019/05/PEAK_GRI_almeida.pdf)
- Austin, D. R., และ Crawford, M. E. (1996). *Therapeutic Recreation* (2nd ed). Massachusetts: A Simon&Schuster.
- BritishCouncil. ทักษะที่เด็กในศตวรรษที่ 21 ต้องการคืออะไร. สืบค้นจาก <https://www.britishcouncil.or.th/english/tips/what-skills-do-children-need-in-the-21-century>
- Carol C Riddick, และ Ruth V. Russell. (1999). *Evaluative Research in Recreation, Park, and Sport Settings: Searching for Useful Information*: Sagamore Publishing.
- Daly, J. W. (2002). *Recreation and Sport Planning and design*. Iowa: Brown and Benchmark.
- Edginton, C. R., Hudsun, S. D., และ Scholl, K. G. (1995). *Leisure and Life Satisfaction*. Iowa: Brown and Benchmark.
- Edginton, C. R., Hudsun, S. D., และ Scholl, K. G. (2002). *Leisure and Life Satisfaction: Foundational perspectives Dubuque*. IA: McGraw-Hill.
- Edginton, C. R., และ Randall, S. W. (2005). Youth services: Strategies for programming. *Physical Education, Recreation & Dance*, 76(9), 19-24.
- Kraus, R. (1997). *Recreation Programming: a Benefits-Driven Approach*. Boston: Allyn & Bacon.
- Matthieu, S. (2004). The Effect of Therapeutic Recreation on Interpersonal and Self-Management Skill of Abused Adolescent. *World Leisure*(1), 32-37.
- Pangma, R., Tayraukham, S., และ Nuangchalerm, P. (2009). Causal Factor Influencing Adversity Quotient of Twelfth Grade and Third-Year Vocational Students. *Social Sciences*, 5(4), 466-470.
- Patry, D. A., Blanchard, C. M., และ Mask, L. (2007). Measuring university students'

- regulatory leisure coping styles: Planned breathers or avoidance. *Leisure Sciences*, 29(3), 247-265.
- Rainwater, A. B. (1992). *Therapeutic Recreation for Chemically Dependent Adolescents and Adults: Programming and Activities*. Virginia: American Alliance for Health, Physical Education and Recreation.
- Rossman, J. R., และ McKinney, W. R. (2000). *Official study guide for the certified park and recreation professional examination*. Virginia: National Recreation and Park Association.
- Rossman, J. R., และ Schlatter, B. E. (2008). *Recreation Programming: Designing Leisure Experiences*. Illinois: Sagamore
- Stoltz, P. G. (1997). *Adversity quotient: Turning obstacles into opportunities*. New York: John Wiley & Sons.
- Stoltz, P. G. (2000). *Adversity quotient @ work: Make Everyday Challenges the Key to Your Success*. New York: Harper Collins.
- Stoltz, P. G., และ Weihenmayer, E. (2006). *The Adversity Advantage Turning Everyday Struggles Into Everyday Greatness*. New York: Simon & Schuster.
- Torkildsen, G. (2005). *Leisure and Recreation Management* (4th ed). London: Routledge.
- กมลพร แสงพิพิธ. (2558). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรคของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 26(3), 17-25.
- กรมพลศึกษา. (2557). กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของเด็ก. กรุงเทพฯ: เอส.ออปเซ็ทกราฟฟิคดีไซน์.
- กวรรณิกา สุขสมมัย. (2549). การสร้างมาตรฐานประมาณค่าความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิจัยและการวัดผลการศึกษา, 4(1), 61-75.
- ทักษิณ ชินวัตร. IQ EQ ไม่พอ ต้องมี AQ. สืบค้นจาก <https://www.thaksinofficial.com/good-monday/iq-eq-aq/>
- บุญชม ศรีสะอาด. (2538). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปัทมา นานาเงิน, ทศน์ศิริรินทร์ สว่างบุญ, และ กุลภัสสร ศิริพรรณ. (2560). การพัฒนาแบบวัดเชิงสถานการณ์เพื่อวัดความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค (AQ) ของนักเรียนชั้น

- มัธยมศึกษาปีที่ 4. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 36(5), 54-62.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542. (2542, 19 สิงหาคม). ราชกิจจานุเบกษา (เล่ม 116 ตอนที่ 74ก, น.4).
- เพ็ญพิมล ดุศิริวิเชียร. (2550). ความเฉลียวฉลาดด้านต่าง ๆ ที่ทุกคนพึงมี. วิชาการศึกษาศาสตร์, 8(1), 87-98.
- วัฒนา บัตถาวโร. (2552, เมษายน-มิถุนายน). กระบวนการกลุ่มเพื่อพัฒนาความสามารถในการเผชิญและฝ่าฟันอุปสรรค (AQ) ของเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต 4 จังหวัดขอนแก่น. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 32(2), 95-103.
- วัลลภ ปิยะมโนธรรม, และ ปรีชญา ปิยะมโนธรรม. (2548). จิตสมอง. กรุงเทพฯ: ฐานการพิมพ์.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2551). สมรรถนะครูและแนวทางการพัฒนาครูในสังคมที่เปลี่ยนแปลง. กรุงเทพฯ:
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2552). การศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของคนไทยที่พึงประสงค์: ความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค (*Adversity Quotient: AQ*). กรุงเทพฯ:
- สุเมษย์ หนกหลัง. (2557). การพัฒนาความสามารถในการเผชิญการฟันฝ่าอุปสรรคของนักศึกษาครู โดยใช้โปรแกรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้แบบชี้นำตนเอง. (ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- สุเมษย์ หนกหลัง, สุวิมล ตั้งสัจพจน์, และ กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2553). ผลของโปรแกรมนันทนาการละครที่มีต่อการจัดการความเครียดของเยาวชน: กรณีศึกษา 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้. วารสารสุขศึกษาพลศึกษาและสันทนาการ, 36(1), 129-139.
- สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2541). สาระนั้นรู้เกี่ยวกับพลศึกษาและนันทนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โชติสุขการพิมพ์.
- สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2550). การวางแผนโครงการนันทนาการและการเป็นผู้นำ [เอกสารประกอบการสอน]. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2551). โปรแกรมเสริมนันทนาการสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. การศึกษาปฐมวัย, 2(12), 5-12.
- สุวิมล อุไกรษา, และ ชีพสมน รัชสยาธร. (2552). สัมพันธภาพในครอบครัว ความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคและการป้องกันความเสี่ยงต่อการฆ่าตัวตายของนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยของ

รัฐ. วิทยาสารเกษตรศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์, 2(30), 156-168.

อีวจ์ เดลานี. (2562). การศึกษาสำหรับศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก

<https://www.unicef.org/thailand/th/stories/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%A8%E0%B8%B6%E0%B8%81%E0%B8%A9%E0%B8%B2%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%AB%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%9A%E0%B8%A8%E0%B8%95%E0%B8%A7%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A9%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88-21>





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก  
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

แบบสอบถามประเมินความต้องการจัดกิจกรรมนันทนาการ แบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู คู่มือโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู และแบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัลพฤกษ์ พลศรี

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการบำบัด

อาจารย์ประจำสาขานันทนาการ ภาควิชาพลศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการชุมชน

อาจารย์ประจำภาควิชาสันนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3. อาจารย์ ดร.วิมลมาลย์ สมคะเน

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ

อาจารย์ประจำภาควิชาพลานามัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

4. อาจารย์ ดร.วณัฐพงศ์ เบญจพงศ์

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ

อาจารย์ประจำภาควิชาพลานามัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

5. ดร.รัชราวไล สว่างอรุณ

ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ กรมพลศึกษา



ที่ อว 8718/206



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

1 กุมภาพันธ์ 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

เนื่องด้วย นายชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง "การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู" โดยมีรองศาสตราจารย์ ดร.ภาคภูมิ วัฒนโรจนกุล อาจารย์ ดร.สราวุธ ชัยวิจิต และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อมลวรรณ วีระธรรมโม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในกรณี บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.วิมลมาลย์ สมคะเน และอาจารย์ ดร.วันฐพงษ์ เบญจพงษ์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)  
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 081 543 2154



ภาคผนวก ข

แบบสอบถามความต้องการจัดกิจกรรมนันทนาการ

### แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพครู

#### คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง "การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟูสภาพของนิสิตวิชาชีพครู" ของนายชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพครู โดยให้นิสิตวิชาชีพครูตอบแบบสอบถามด้วยความสมัครใจ หากมีข้อคำถามใดที่ไม่สบายใจหรือไม่ต้องการตอบ สามารถทำได้ ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนิสิตวิชาชีพครู

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพครู

ผู้วิจัยขอรับรองว่าข้อมูลที่ได้จะเก็บเป็นความลับและไม่ส่งผลกระทบต่อทุกสิ่งสิ้น เพียงแต่จะเป็นการสะท้อนสภาพความเป็นจริงที่ใช้เป็นข้อมูลในการวิจัยเท่านั้น ผู้วิจัยขอขอบพระคุณที่สละเวลาอันมีค่าในการให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

ขอบพระคุณอย่างสูง

นายชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์

นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตอนที่1 ข้อมูลทั่วไปของนิสิตวิชาชีพระ

คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย  ลงในช่อง  หน้าข้อความ และเติมค่าลงในช่องว่าง

1.เพศ  ชาย  หญิง 2.สถานศึกษา .....

ตอนที่2 แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนิสิตวิชาชีพระ

กิจกรรมนันทนาการ	ระดับความต้องการ				หมายเหตุ
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด	
<b>1.กิจกรรมนันทนาการประเภท ศิลปหัตถกรรม</b>					
1.1 การวาดภาพ วาดเขียน ระบายสี					
1.2 การประดิษฐ์สิ่งของจากวัสดุเหลือใช้					
1.3 การปั้น					
<b>2.กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม และกีฬา</b>					
2.1 เกมต่างๆ เช่น ปริศนาคำทาย					
2.2 เกมกลางแจ้ง เช่น บอลลูกสิบลูก ลูกศร วิ่งไล่จับ เล่นฐาน Walk Rally					
2.3 กิจกรรมกีฬา เช่น แชร์บอล ปิงปอง ฟุตบอล					
<b>3.กิจกรรมนันทนาการประเภทการ เต้นรำหรือกิจกรรมข้างจังหวะ</b>					
3.1 การเต้นรำพื้นเมือง					
3.2 การเต้นประกอบเพลง					
3.3 การเต้น K-pop, Break Dance, ลีลาศ					
<b>4.กิจกรรมนันทนาการประเภทละคร และภาพยนตร์</b>					
4.1 ดูภาพยนตร์ละครสั้น คลิปวิดีโอสั้นๆ					
4.2 การแสดงบทบาทสมมติ					
4.3 การฟังนิทาน การฟังเรื่องเล่าต่างๆ					
<b>5.กิจกรรมนันทนาการประเภทงาน อติเรก</b>					
5.1 การสะสม (แสตมป์เหรียญ ตั๋วคาส ฯลฯ)					

กิจกรรมนันทนาการ	ระดับความเหมาะสม				หมายเหตุ
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด	
5.2 การปลูกต้นไม้					
5.3 การถ่ายภาพ					
<b>6. กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง</b>					
6.1 การร้องเพลง					
6.2 การฟังเพลง ชมคอนเสิร์ต ชมการแสดง					
6.3 การเล่นดนตรี					
<b>7. กิจกรรมนันทนาการประเภทกลางแจ้ง</b>					
7.1 การเดินชมและศึกษาธรรมชาติ					
7.2 การเล่นกลางแจ้ง					
7.3 การเล่นในสนามเด็กเล่น					
<b>8. กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม</b>					
8.1 การทำใบความรู้ต่างๆ					
8.2 การเขียนบันทึกประจำวัน เรื่องเล่า นิทาน เรื่องสั้น					
8.3 การอ่านหนังสือพิมพ์อ่านเรื่องสั้น					
<b>9. กิจกรรมนันทนาการประเภททางสังคม</b>					
9.1 กิจกรรมกีฬาหรือ การเข้าชมรม กลุ่มต่างๆ					
9.2 งานรื่นเริงตามเทศกาล					
9.3 การเล่นเกมบอร์ดหรือ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์					
<b>10. กิจกรรมนันทนาการประเภทนันทนาการพิเศษ</b>					
10.1 เข้าร่วมกิจกรรมนิทรรศการแสดงผลงาน					
10.2 เข้าร่วมการประกวดต่างๆ					

กิจกรรมนันทนาการ	ระดับความเหมาะสม				หมายเหตุ
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด	
10.3 เข้าร่วมงานตามเทศกาล เช่น งานปีใหม่ งานวันลอยกระทง งานทางศาสนา					
<b>กิจกรรมนันทนาการประเภท อาสาสมัคร</b>					
11.1 เป็นอาสาสมัครช่วยเหลือเก็บขยะ					
11.2 การบำเพ็ญจิตสาธารณะ					
11.3 ร่วมบริจาคสิ่งของ ช่วยเหลืองานคุณครู หรืองานบ้าน					



ภาคผนวก ค

แบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

### แบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

#### คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง "การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู" ของนายชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู โดยให้นิสิตวิชาชีพครูตอบแบบประเมินด้วยความสมัครใจ หากมีข้อคำถามใดที่ไม่สบายใจหรือไม่ต้องการตอบสามารถทำได้

ผู้วิจัยขอรับรองว่าข้อมูลที่ได้จะเก็บเป็นความลับและไม่ส่งผลกระทบต่อทุกทั้งสิ้น เพียงแต่จะเป็นการสะท้อนสภาพความเป็นจริงที่ใช้เป็นข้อมูลในการวิจัยเท่านั้น ผู้วิจัยขอขอบพระคุณที่สละเวลาอันมีค่าในการให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

ขอบพระคุณอย่างสูง

นายชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์

นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ




### แบบประเมินความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความสามารถที่ท่านประเมิน

หัวข้อการประเมิน	ระดับความสามารถ				หมายเหตุ
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด	
1.เมื่อเกิดความท้อแท้ในการเรียน ข้าพเจ้าจะสร้างกำลังใจให้ตัวเอง					
2.เมื่อมีบุคคลถูกเหยียดหยามวิชาชีพครู ข้าพเจ้าสามารถอธิบายความสำคัญของวิชาชีพ ได้ด้วยเหตุผล					
3.หากนักเรียนมีพฤติกรรมไม่เหมาะสม ข้าพเจ้าคาดว่าจะใช้วิธีการลงโทษสถานหนัก					
4.ข้าพเจ้าสามารถให้กำลังใจเพื่อนร่วมวิชาชีพครูได้					
5.ในการทำงานทุกครั้ง ข้าพเจ้าคิดว่า จะต้องวางแผนก่อน					
6.ข้าพเจ้าเห็นว่าการมีส่วนร่วมกับชุมชนในการจัดการศึกษาของโรงเรียน เป็นบทบาทหน้าที่ของฝ่ายบริหาร ครูไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยวมากเกินไป					
7.เมื่อเกิดปัญหาในการทำงาน ข้าพเจ้าจะหาวิธีการปรับปรุงให้งานบรรลุผลมากที่สุด					
8.ข้าพเจ้านับใจว่าตนเองเป็นแบบอย่างที่ดีทางสังคมแก่นักเรียนได้					
9.ถ้าข้าพเจ้ามีปัญหาเกี่ยวกับงานในโรงเรียน ข้าพเจ้าจะพยายามแก้ปัญหาโดยไม่ขอคำแนะนำจากเพื่อนครู เพื่อรักษาความน่าเชื่อถือในการทำหน้าที่ครูของข้าพเจ้า					

10.ข้าพเจ้าเชื่อว่าแนวคิดแบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขจะทำให้สังคมไทยมีความสุข					
11.ข้าพเจ้าหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ					
12.เมื่อข้าพเจ้าได้รับมอบหมายงานจากโรงเรียน ข้าพเจ้าจะปฏิบัติงานอย่างเต็มที่					
13.เมื่อเกิดความท้อใจในการเรียน ข้าพเจ้าจะสร้างแรงใจให้ตัวเอง					
14.ข้าพเจ้าจะนำเสนอและยืนยันแนวคิดของข้าพเจ้าเต็มที่ แม้ว่าจะมีผู้ที่ไม่เห็นด้วยก็ตาม					
15.ในฐานะครูข้าพเจ้าจะยึดแนวทางในการให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้					
16. ข้าพเจ้าคิดว่าปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในการทำงานเป็นอุปสรรคขัดขวางการทำงาน เพราะทำให้ท้อแท้					
17.ข้าพเจ้าจะหาวิธีการเรียนการสอนให้แก่นักเรียนเพื่อเป็นไปตามวัตถุประสงค์					
18.ข้าพเจ้าเชื่อว่าตนเองไม่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในการเรียนให้สำเร็จทุกครั้ง					
19.หากมีปัญหาในการปฏิบัติหน้าที่ครู ข้าพเจ้าจะทบทวนและประเมินพฤติกรรมของตนเอง					
20.ข้าพเจ้าคาดหวังว่าสามารถร่วมมือกับชุมชนเพื่อนำทรัพยากรในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของนักเรียนได้					
21.หากข้าพเจ้าพบอุปสรรคในการทำงาน ข้าพเจ้าจะไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคในการทำงานและหาทางพัฒนาตนเอง					

22.หากข้าพเจ้าเลือกได้ ณ ขณะนี้ ข้าพเจ้าจะยังคงเลือกเรียนคณะศึกษาศาสตร์/ครุศาสตร์ เพื่อประกอบอาชีพครู					
23.ข้าพเจ้ามั่นใจว่าตนเองสามารถอดทนต่อพฤติกรรมเชิงทำลายของนักเรียนได้					
24.ข้าพเจ้าคิดว่าหากข้าพเจ้าต้องทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมวิชาชีพที่ไม่สามารถทำงานร่วมกันได้ ข้าพเจ้าจะอดทนเพื่อให้งานประสบความสำเร็จได้					
25.เมื่อผู้นำชุมชนขอความร่วมมือให้ข้าพเจ้าไปให้ความรู้แก่ชุมชน ข้าพเจ้าคิดว่าเป็นภาระที่ทำให้ข้าพเจ้ายุ่งยากเพราะเป็นการเบียดเบียนการทำงานในโรงเรียน					



ภาคผนวก จ  
แบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้าง  
ความสามารถในการพึ่งพาอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

**แบบประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมบัณฑิตการเพื่อเสริมสร้าง  
ความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู**

**คำชี้แจง**

แบบประเมินฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง "การพัฒนาโปรแกรมบัณฑิตการเพื่อเสริมสร้าง  
ความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู" ของนายชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์ นิสิตระดับ  
ปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มี  
วัตถุประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมบัณฑิตการเพื่อเสริมสร้างความสามารถ  
ในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู โดยให้นิสิตวิชาชีพครูตอบแบบประเมินด้วยความสมัครใจ  
หากมีข้อคำถามใดที่ไม่สบายใจหรือไม่ต้องการตอบ สามารถทำได้

ผู้วิจัยขอรับรองว่าข้อมูลที่ได้จะเก็บเป็นความลับและไม่ส่งผลกระทบต่อทุกทั้งสิ้น เพียงแต่จะเป็นการ  
สะท้อนสภาพความเป็นจริงที่ใช้เป็นข้อมูลในการวิจัยเท่านั้น ผู้วิจัยขอขอบพระคุณที่สละเวลาอันมีค่าในการ  
ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

ขอขอบคุณอย่างสูง  
นายชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์  
นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ  
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจที่ท่านประเมิน

ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
<b>โปรแกรมฯ (interaction people)</b>				
โปรแกรมฯ ที่จัดขึ้นตรงความต้องการ/ความสนใจของท่าน				
โปรแกรมฯ ที่ท่านเข้าร่วมช่วยเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของท่าน				
ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมแต่ละครั้งมีความเหมาะสม				
ท่านตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองจากการเข้าร่วมโปรแกรมฯ				
โปรแกรมฯ ที่ท่านเข้าร่วมสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในการเรียนและการเป็นนักวิชาชีพครูในอนาคตของท่านได้				
<b>สถานที่(physical setting)</b>				
สถานที่ในการจัดโปรแกรมฯ มีความเหมาะสมกับกิจกรรมที่ทำ				
บรรยากาศในการจัดโปรแกรมเหมาะสมต่อการจัดกิจกรรม				
สถานที่ที่มีความสะอาดเหมาะสมแก่การจัดโปรแกรม				
สถานที่ในการจัดโปรแกรมมีความปลอดภัยเพียงพอต่อการทำกิจกรรม (เช่น แสงสว่าง ขนาดของห้อง ฯลฯ)				
10. สถานที่จัดกิจกรรมมีสิ่งอำนวยความสะดวกต่อการอบรม				

ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
<b>วัตถุประสงค์(leisure objects)</b>				
11.อุปกรณ์มีความเหมาะสมสอดคล้องกับการจัดโปรแกรม				
12.อุปกรณ์มีความปลอดภัยเพียงพอต่อการจัดการโปรแกรม				
13.อุปกรณ์มีจำนวนเพียงพอกับผู้เข้าร่วม				
14.อุปกรณ์อยู่ในสภาพพร้อมใช้งานอยู่เสมอ				
15.อุปกรณ์และสื่อที่ใช้ในการอบรมมีส่วนช่วยให้ท่านมีความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของท่านได้				
<b>โครงสร้าง (Structure)</b>				
16.ผู้จัดแจ้งข้อตกลงการเข้าร่วม โปรแกรมฯ ในแต่ละกิจกรรมการอบรมชัดเจน				
17.กฎระเบียบ ข้อตกลงในการเข้าร่วมกิจกรรมการจัดโปรแกรมแต่ละครั้งมีความเหมาะสม				
18.กฎ กติกา ข้อตกลงในแต่ละกิจกรรมการจัดโปรแกรม เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน				
19.รูปแบบ โปรแกรมเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของท่าน				
20.กฎ กติกา ข้อตกลงการดำเนินการของแต่ละกิจกรรมการจัด โปรแกรม ช่วยให้ท่านมีความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของท่านได้				
<b>ความสัมพันธ์(relationship)</b>				
21.ผู้นำกิจกรรมมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม				
22.ท่านมีความกล้าในการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ มากขึ้น				
23.ท่านตระหนักถึงความสำคัญของการจัดโปรแกรมที่ดีต้องมีผู้นำกิจกรรมในการให้ความรู้				
24.ท่านรู้สึกว่าคุณมีความกล้าเมื่อได้เข้าร่วมโปรแกรมฯ				
25.ท่านรู้สึกพึงพอใจต่อบทบาทการเป็นผู้และผู้ตามของตนเองในการเข้าร่วม โปรแกรมฯ				

ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
<b>การเคลื่อนไหวของโปรแกรมฯ (animation)</b>				
26. กิจกรรมการจัดโปรแกรมมีความน่าสนใจดีไม่มีอุปสรรคระหว่างกิจกรรม				
27. ผู้เข้ามามีความสำคัญที่ทำให้กิจกรรมการจัดโปรแกรมราบรื่น				
28. กิจกรรมการจัดโปรแกรมแต่ละวันมีการวางแผนอย่างเป็นขั้นตอนช่วยทำให้ท่านเกิดการเรียนรู้ในกิจกรรมต่อไปได้ง่ายขึ้น				
29. ผู้นำกิจกรรมจัดโปรแกรมมีการสร้างกำลังใจและกระตุ้นให้ท่านเกิดความรู้สึกรักที่ทนายและเกิดความต้องการเรียนรู้ตลอดเวลา				
30. ท่านพึงพอใจต่อการเข้าร่วม โปรแกรมฯ				





ภาคผนวก จ  
หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัย

MF-04-version-2.0  
วันที่ 18 ต.ค. 61



หนังสือยืนยันการยกเว้นการรับรอง  
คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(เอกสารนี้เพื่อแสดงว่าคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยนี้)

ชื่อโครงการวิจัย : การพัฒนาโปรแกรมบันทึกการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค  
ของนิสิตวิชาชีพครู  
ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นาย ชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์  
หน่วยงานต้นสังกัด : คณะพลศึกษา  
รหัสโครงการวิจัย : SWUEC-G-191/2563X

โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC)

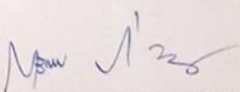
วันที่ยื่นยื่น : 10 สิงหาคม 2563  
ยื่นโดย : คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ดำเนินการ  
รับรองโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นสากล ได้แก่ Declaration of Helsinki, the  
Belmont Report, CIOMS Guidelines และ the International Conference on Harmonization in Good Clinical  
Practice (ICH-GCP)

ออกให้ ณ วันที่ 10 สิงหาคม 2563

(ลงชื่อ) 

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิรกกุล)  
กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรม  
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ) 

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)  
ประธานคณะกรรมการจริยธรรม  
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/X/G-191/2563



ภาคผนวก จ

คู่มือการใช้โปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและ  
ฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

คู่มือการใช้โปรแกรมเน้นหนทางการเพื่อเสริมสร้างความสามารถ  
ในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู



จัดทำโดย

นายชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์

นิสิตปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

### คำนำ

คู่มือการใช้โปรแกรมเน้นหนักการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู"นี้ ประกอบด้วยกิจกรรมที่เสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู โดยมีระยะเวลาดำเนินการโปรแกรม 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง

การออกแบบโปรแกรมนั้นหนักการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู ผู้วิจัยสร้างตามแนวคิดของ APIE (Austin, 2013) หลักการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์อย่างเป็นระบบ (Six Keys Elements of Situated Activity System) ของ Rossman Schlatter (2015) และแนวคิดความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรค (Stoltz, 2000) แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1)ด้านการควบคุม 2)ด้านการสื่อสารสาเหตุ 3)ด้านความรับผิดชอบ 4)ด้านความเข้าใจผลกระทบของปัญหา และ5)ด้านความอดทนต่อปัญหา โดยรูปแบบลักษณะของกิจกรรมประกอบด้วย กิจกรรมเดี่ยว กิจกรรมคู่ และกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้นิสิตวิชาชีพครูแสดงความสามารถของตนเอง มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และยอมรับการเข้าร่วมกิจกรรมกับบุคคลอื่น

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า คู่มือโปรแกรมเน้นหนักการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฝ่าอุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู จะเป็นประโยชน์ต่อผู้นำโปรแกรมเน้นหนักการและการใช้เวลาว่างที่จะนำไปใช้ อีกทั้งเพื่อพัฒนาความสามารถของนิสิตวิชาชีพครูต่อไป

นายชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์

นิสิตปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้จัดทำ

พ.ศ.2564

**โปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถ  
ในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู**

**วัตถุประสงค์**

เพื่อพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู

**วิสัยทัศน์**

สร้างโปรแกรมนันทนาการที่ใช้กิจกรรมนันทนาการให้เกิดประสบการณ์นันทนาการ (Recreation Experiences) เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตวิชาชีพครูตามมิติ CO<sub>2</sub>RE ของ Stoltz (2000)

**พันธกิจ**

พัฒนาโปรแกรมนันทนาการจำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง ตามกรอบแนวคิดของ CO<sub>2</sub>RE และบรรลุตามวัตถุประสงค์ของความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการควบคุม ด้านการสองหาสาเหตุ ด้านความรับผิดชอบ ด้านความเข้าใจผลกระทบของปัญหา และด้านความอดทนต่อปัญหา

**กลุ่มเป้าหมาย**

นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 หลักสูตรวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์/ครุศาสตร์ จากสถาบันอุดมศึกษาเขตภาคใต้ตอนล่าง

**รูปแบบกิจกรรม**

ใช้องค์ประกอบในการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับสถานการณ์หกประการ (Six Keys Elements of Situated Activity System) ของ Rossman Schlatter (2015) เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคทั้ง 5 ด้านของ Stoltz (2000)

**ระยะเวลาในการดำเนินโปรแกรม**

8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์ในการปฏิบัติการเสริมสร้างความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิต  
วิชาชีพครู

- 1 การควบคุม (control)
- 2 การมองหาสาเหตุ (Origin)
- 3 ความรับผิดชอบ (Ownership)
- 4 ความเข้าใจผลกระทบของปัญหา (Reach)
- 5 ความอดทนต่อปัญหา (Endurance)

**แผนการใช้โปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้างความสามารถ  
ในการเผชิญและฟื้นฟูปสรรคของนิสิตวิชาชีพครู**

สัปดาห์ที่	แผนกิจกรรม	AQ*	เวลา
1	เล็งปล่อยให้ตรงเป้า	C/E	2 ชั่วโมง
2	สื่อสารไร้สาย ลวดลายไร้เสียง	C/O <sub>2</sub>	2 ชั่วโมง
3	รวมหมู่ผู้เชื่อก	C/E/O <sub>2</sub>	2 ชั่วโมง
4	ต่อความยาวสาวความยืด	C/E	2 ชั่วโมง
5	กีฬาสร้างสปิริต	C/O <sub>2</sub> /E	2 ชั่วโมง
6	สนุกไปกับ THE JUNGLE BOOK	R/C/E	2 ชั่วโมง
7	เข้าใจชีวิตผ่านภาพยนตร์	C/E	2 ชั่วโมง
8	โอลิมปิกกิจกรรม	C/E	2 ชั่วโมง



- หมายเหตุ \***
- 1 การควบคุม (control)
  - 2 การมองหาสาเหตุ (Origin)
  - 3 ความรับผิดชอบ (Ownership)
  - 4 ความเข้าใจ (Reach)
  - 5 ความอดทน (Endurance)

### สัปดาห์ที่ 1

#### กิจกรรมที่ 1 เล็งปล่อยให้ตรงเป้า

##### จุดประสงค์ของกิจกรรม

1. ให้นิสิตวิชาชีพครูมีความพยายามเพื่อบรรลุผลสำเร็จในการทำสิ่งต่างๆ
2. ให้นิสิตวิชาชีพครูฝึกการประมาณโดยใช้การสังเกต

##### วัตถุประสงค์การพัฒนา AQ

1. เพื่อให้ถอดทน มีความพยายามในสิ่งที่ทำ
2. ฝึกการควบคุม มีสมาธิจดจ่อกับเหตุการณ์

##### กิจกรรม/วิธีการ

1. นิสิตวิชาชีพครูและผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทาย
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรมเล็งปล่อยให้ตรงเป้า

##### กิจกรรมที่ 1 คือ ปล่อยแก้วให้ลงแล้ว

- 1.1. ผู้นำกิจกรรมเตรียมแก้วให้นิสิตวิชาชีพครูคนละ 2 ใบ
- 1.2. แก้วใบที่ 1 วางคว่ำบนพื้นเรียบระดับเดียวกันทุกคน
- 1.3. ให้นิสิตวิชาชีพครูปล่อยแก้วใบที่ 2 ให้คว่ำซ้อนใบที่ 1 จากระดับความสูง 2 ฟุต
- 1.4. ผู้ที่ทำได้สำเร็จในจำนวนครั้งที่ปล่อยน้อยกว่าเป็นผู้ชนะ

##### กิจกรรมที่ 2 คือ โยนเหรียญลงแก้ว

- 2.1. แบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่มเท่าๆกัน
- 2.2. วางแก้วในอ่างที่มีระดับน้ำในอ่างท่วมสูงกว่าปากแก้ว 10 เซนติเมตร

2.3. ให้สมาชิกแต่ละกลุ่มสลับกันเข้ามาโยนเหรียญให้ลงในแก้วน้ำ

2.4. เหรียญที่โยนลงแก้วแต่ละเหรียญมีค่า เหรียญละ 1 คะแนน ทีมใดได้คะแนนมากกว่าเป็นทีมที่ชนะ

#### สื่อ/อุปกรณ์

1. แก้วกระดาษขนาดกลาง จำนวน 120 ใบ
2. เหรียญขนาด 1 บาท จำนวน 10 เหรียญ
3. อ่างน้ำขนาดเล็ก จำนวน 2 ใบ
4. ตลับเมตร 1 อัน
5. แก้วใส 2 ใบ

#### การประเมิน

1. นิสิตวิชาชีพครูสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการในการปล่อยแก้ว และโยนเหรียญให้ประสบความสำเร็จได้
2. มีความพยายามในการทำกิจกรรม
3. รับผิดชอบหน้าที่ของตัวเองในฐานะสมาชิกของกลุ่มอย่างดี



## สัปดาห์ที่ 2

### กิจกรรมที่ 2 สื่อสารไร้สาย ลวดลายไร้เสียง

#### จุดประสงค์ของกิจกรรม

1. ให้นิสิตวิชาซีพีครูมีความพยายามเพื่อบรรลุผลสำเร็จในการทำสิ่งต่างๆ
2. ให้นิสิตวิชาซีพีครูแสดงออกอย่างอิสระ

#### วัตถุประสงค์การพัฒนา AQ

1. เพื่อให้รับผิดชอบหน้าที่ตัวเองในฐานะสมาชิกของกลุ่ม
2. มีกการควบคุม มีสมาธิจดจ่อกับเหตุการณ์

#### กิจกรรม/วิธีการ

1. นิสิตวิชาซีพีครูและผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทาย
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรมสื่อสารไร้สาย ลวดลายไร้เสียง

#### กิจกรรมที่ 1 คือ ไม้ค้ำ

- 1.1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งนิสิตออกเป็น 3 กลุ่มเท่าๆกัน
- 1.2. สมาชิก 1 คนเป็นตัวแทนมาดูคำใบ้จากผู้นำกิจกรรม
- 1.3. ตัวแทนกลุ่มแสดงท่าทางเพื่อไม้ค้ำที่ได้รับให้เพื่อในกลุ่มตอบโดยไม่ใช้เสียง
- 1.4. ทีมที่ทายได้สำเร็จโดยใช้เวลาน้อยกว่าเป็นผู้ชนะ

#### กิจกรรมที่ 2 คือ ไม้ค้ำ2

- 2.1. สมาชิกทั้ง 3 กลุ่มยืนแถวตอนตามกลุ่มตัวเอง
- 2.2. สมาชิกคนสุดท้ายของกลุ่ม กลับหลังหันเพื่อไปรับคำใบ้
- 2.3. เรียกเพื่อนคนที่ 2 นับจากท้ายให้หันไปดูท่าทางในการไม้ค้ำ ภายในเวลา 10 วินาที

- 2.4.เรียกเพื่อนคนที่ 3,4,5..... จนถึงคนแรก
- 2.5.สมาชิกหัวแถวต้องตอบคำใบ้ที่เพื่อนๆแสดงท่าทางต่อๆกันมาให้ถูกต้อง
- 2.6.ทีมใดตอบถูกเป็นฝ่ายชนะ

#### สื่อ/อุปกรณ์

- 1.นกหวีด/อุปกรณ์ให้สัญญาณ 1 ตัว
- 2.บัตรคำใบ้ จำนวน 3 ชุด
- 3.นาฬิกาจับเวลา 1 เรือน

#### การประเมิน

- 1.นิสิตวิชาชีพครูสามารถแสดงท่าทางได้อย่างอิสระจนประสบความสำเร็จได้
- 2.มีความพยายามในการทำกิจกรรม
- 3.รับผิดชอบหน้าที่ของตัวเองในฐานะสมาชิกของกลุ่มอย่างดี



### สัปดาห์ที่ 3

#### กิจกรรมที่ 3 รวมหมู่ผู้เชื่อก

##### จุดประสงค์ของกิจกรรม

1. ให้นิสิตวิชาชีพครูมีความพยายามเพื่อบรรลุผลสำเร็จในการทำสิ่งต่างๆ
2. ให้นิสิตวิชาชีพครูมีการประเมินโดยใช้การสังเกต
3. ให้นิสิตวิชาชีพครูมีการตัดสินใจแบบฉบับพลัน

##### วัตถุประสงค์การพัฒนา AQ

1. เพื่อให้ถอดทน มีความพยายามในสิ่งที่ทำ
2. มีกการควบคุม มีสมาธิจดจ่อกับเหตุการณ์
3. เพื่อให้รับผิดชอบหน้าที่ตัวเองในฐานะสมาชิกของกลุ่ม

##### กิจกรรม/วิธีการ

1. นิสิตวิชาชีพครูและผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทาย
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม รวมหมู่ผู้เชื่อก

##### กิจกรรมที่ 1 คือ กระโดดข้ามเชือก

- 1.1. ผู้นำกิจกรรมขออาสาสมัครแกว่งเชือกกระโดด 4 คน เชือกกระโดด 2 ชุด
- 1.2. อาสาสมัครแกว่งเชือกในระดับสะโพก โดยกลางเชือกสัมผัสพื้น
- 1.3. ให้แกว่งเชือก 3 รูปแบบ
  - แกว่งไปข้างหน้า ทั้ง 2 ชุด
  - แกว่งไปข้างหลัง ทั้ง 2 ชุด
  - แกว่งไปข้างหน้า 1 ชุด ข้างหลัง 1 ชุด

1.4. สมาชิกทุกคนต้องกระโดดข้ามเชือก ทั้ง 3 รูปแบบ โดยไม่สัมผัสโดนเชือก

กิจกรรมที่ 2 คือ กระโดดเชือกหมุน

2.1. แบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่มเท่าๆกัน

2.2. แต่ละกลุ่มมีตัวแทนแถวเชือกกระโดด 2 คน โดยแถวระดับสะโพกและให้กลางเชือกสัมผัสพื้น

2.3. ให้สมาชิกแต่ละกลุ่มทยอยกันเข้ามากระโดดทำคู่อยู่ภายในเชือกกระโดด

2.4. สมาชิกกลุ่มที่มีสมาชิกมากกระโดดทำคู่อยู่ภายในเชือกกระโดดได้มากที่สุดเป็นทีมที่ชนะ

สื่อ/อุปกรณ์

1. เชือกกระโดดขนาดยาว จำนวน 2 เส้น

2. นกหวีด/อุปกรณ์ให้สัญญาณ 1 ตัว

การประเมิน

1. นิสิตวิชาชีพครูสามารถตัดสินใจในลักษณะจับพลงันจนประสบความสำเร็จได้

2. มีความพยายามในการทำกิจกรรม

3. รับผิดชอบหน้าที่ของตัวเองในฐานะสมาชิกของกลุ่มอย่างดี



#### สัปดาห์ที่ 4

#### กิจกรรมที่ 4 ต่อความยาวสาวความยืด

##### จุดประสงค์ของกิจกรรม

1. ให้นิสิตวิชาชีพครูมีความพยายามเพื่อบรรลุผลสำเร็จในการทำสิ่งต่างๆ
2. ให้นิสิตวิชาชีพครูฝึกความพยายาม อดทนในการทำกิจกรรม

##### วัตถุประสงค์การพัฒนา AQ

1. เพื่อให้อดทน มีความพยายามในสิ่งที่ทำ
2. ฝึกการควบคุม มีสมาธิจดจ่อกับเหตุการณ์

##### กิจกรรม/วิธีการ

1. นิสิตวิชาชีพครูและผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทาย
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม ต่อความยาวสาวความยืด

กิจกรรมที่ 1 คือ ต่อให้ยาว

- 1.1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งนิสิตเป็น 4 กลุ่มเท่าๆกัน
- 1.2. แต่ละกลุ่มแข่งขันกันต่อความยาวโดยใช้อะไรก็ได้ที่ติดมากับตัวของสมาชิกในกลุ่ม
- 1.3. กลุ่มที่ทำได้ความยาวมากกว่าเป็นผู้ชนะ

กิจกรรมที่ 2 คือ ฉีกให้ยืด

- 2.1. ทั้ง 4 กลุ่มได้รับกระดาษหนังสือพิมพ์กลุ่มละแผ่น
- 2.2. สมาชิกในกลุ่มสลับกันฉีกกระดาษหนังสือพิมพ์ให้มีความบางและยาวต่อเนื่องไม่ขาดจากกัน
- 2.3. ให้สมาชิกแต่ละกลุ่มสลับกันฉีก 3 รอบๆ ละ 10 วินาทีต่อคน รวมแล้วคนละ 30 วินาที
- 2.4. เมื่อหมดรอบแล้ว กลุ่มที่ได้ความยาวของกระดาษหนังสือพิมพ์มากกว่าเป็นทีมที่ชนะ



### สื่อ/อุปกรณ์

- 1.กระดาษหนังสือพิมพ์ จำนวน 4 แผ่น
- 2.นกหวีด/อุปกรณ์ให้สัญญาณ 1 ตัว

### การประเมิน

- 1.นิสิตวิชาชีพครูสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการต่อความยาวให้ประสบความสำเร็จได้
- 2.มีความพยายามในการทำกิจกรรม
- 3.รับผิดชอบหน้าที่ของตัวเองในฐานะสมาชิกของกลุ่มอย่างดี



## สัปดาห์ที่ 5

### กิจกรรมที่ 5 กีฬาร่างสปีริต

#### จุดประสงค์ของกิจกรรม

1. ให้นิสิตวิชาชีพระมีความพยายามเพื่อบรรลุผลสำเร็จในการทำสิ่งต่างๆ
2. ให้นิสิตวิชาชีพระเกิดความสามัคคี

#### วัตถุประสงค์การพัฒนา AQ

1. เพื่อให้ถอดทน มีความพยายามในสิ่งที่ทำ
2. ฝึกการควบคุม มีสมาธิจดจ่อกับเหตุการณ์
3. มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองฐานะสมาชิกของกลุ่ม

#### กิจกรรม/วิธีการ

1. นิสิตวิชาชีพระและผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทาย
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม กีฬาร่างสปีริต

#### กิจกรรมที่ 1 คือ กีฬาแฮร์บอล

- 1.1. ผู้นำกิจกรรมแบ่งนิสิตเป็น 2 กลุ่มๆละเท่าๆกัน
- 1.2. แต่ละกลุ่มส่งผู้เล่นกลุ่มละ 7 คน (ถือตะกร้า 1 คน ผู้เล่น 6 คนและสามารถเปลี่ยนผู้เล่นได้)
- 1.3. แข่งขันกัน 2 ครั้งเวลา ครั้งละ 10 นาที
- 1.4. กลุ่มที่ทำได้ดีคะแนนมากกว่าเป็นผู้ชนะ

#### กิจกรรมที่ 2 คือ ฟุตบอลโต๊ะเล็ก

- 2.1. ใช้ 2 กลุ่มเดิมตามที่แบ่งไว้ในกิจกรรมแรก
- 2.2. แต่ละกลุ่มมีผู้เล่น 5 คน โดยใช้ประตูขนาดเล็ก (สามารถเปลี่ยนผู้เล่นได้)

- 2.3. ให้แข่งขัน 2 ครั้ง เวลา ครั้งละ 10 นาที
- 2.4. แต่ละกลุ่มต้องพยายามยิงประตูฝ่ายตรงข้ามให้ได้มากที่สุด
- 2.5. กลุ่มใดทำประตูได้มากกว่าเป็นฝ่ายชนะ

#### สื่อ/อุปกรณ์

1. ลูกแร็บบอล 2 ลูก
2. ตะกร้าแร็บบอล 2 ใบ
3. แก้วแร็บบอล 2 ตัว
4. ลูกฟุตบอล 2 ลูก
5. ประตูขนาดเล็ก 2 อัน
6. นกหวีด/อุปกรณ์ให้สัญญาณ 1 ตัว

#### การประเมิน

1. นิสิตวิชาชีพครูสามารถร่วมมือร่วมใจในการแข่งขันจนประสบความสำเร็จได้
2. มีความพยายามในการทำกิจกรรม
3. รับผิดชอบหน้าที่ของตัวเองในฐานะสมาชิกของกลุ่มอย่างดี



## สัปดาห์ที่ 6

### กิจกรรมที่ 6 สนุกไปกับ THE JUNGLE BOOK

#### จุดประสงค์ของกิจกรรม

1. ให้นิสิตวิชาชีพระมีความพยายามเพื่อบรรลุผลสำเร็จในการทำสิ่งต่างๆ
2. ให้นิสิตวิชาชีพระได้แสดงออกอย่างอิสระ

#### วัตถุประสงค์การพัฒนา AQ

1. เพื่อให้ถอดทน มีความพยายามในสิ่งที่ทำ
2. เข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตัวเอง
3. ควบคุมตนเองให้แสดงออกได้อย่างเหมาะสม

#### กิจกรรม/วิธีการ

1. นิสิตวิชาชีพระและผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทาย
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม สนุกไปกับ THE JUNGLE BOOK

กิจกรรมที่ 1 คือ ฉันทคือใครในเมาศลิลูกหมาป่า

- 1.1. ผู้นำกิจกรรมหยิบบัตรคำตัวละครในเรื่องเมาศลิลูกหมาป่า ขึ้นมาทีละคำ
- 1.2. บัตรคำที่หยิบมาเป็นตัวละครใด ให้นิสิตแสดงท่าทางและเสียงร้องที่สื่อถึงตัวละครตัวนั้นออกมา
- 1.3. ผู้นำกิจกรรมหยิบบัตรคำ และให้นิสิตได้แสดงท่าทางจนครบทุกบัตรคำ
- 1.4. เมื่อครบทุกบัตรคำแล้ว ก็วนมาให้ทุกคนได้ทบทวนท่าทางและเสียงร้องตัวละครอีกครั้ง

กิจกรรมที่ 2 คือ ละครเมาศลิลูกหมาป่า

- 2.1. ให้ร่วมกันแสดงละครสั้นเรื่องเมาศลิลูกหมาป่า โดยให้นิสิตวิชาชีพระทุกคนมาหยิบบัตรคำตัวละครเมาศลิลูกหมาป่าคนละ 1 บัตรคำ

- 2.2. นิสิตหยิบได้บัตรคำไหน ก็แสดงเป็นตัวละครตัวนั้น
- 2.3. ให้ทุกคนร่วมกันเขียนเนื้อเรื่องและลำดับเหตุการณ์ที่ต้องแสดง โดยที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมได้
- 2.4. ร่วมกันแสดงละครสั้นเรื่องเมาศลึงก์หมาป่า

#### สื่อ/อุปกรณ์

1. บัตรคำชื่อตัวละครเมาศลึงก์หมาป่า แบ่งเป็นบัตรคำหลัก 8 ใบ และบัตรคำเสริม 52 ใบ
2. กระดานไวท์บอร์ด 1 อัน
3. ปากกาเขียนไวท์บอร์ด 2 ด้าม

#### การประเมิน

1. นิสิตวิชาชีพรูสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ
2. มีความพยายามในการทำกิจกรรม
3. รับผิดชอบหน้าที่ของตัวเองในฐานะสมาชิกของกลุ่มอย่างดี



## สัปดาห์ที่ 7

### กิจกรรมที่ 1 เข้าใจชีวิตผ่านภาพยนตร์

#### จุดประสงค์ของกิจกรรม

1. ให้นิสิตวิชาชีพครูมีความพยายามเพื่อบรรลุผลสำเร็จในการทำสิ่งต่างๆ
2. ให้นิสิตวิชาชีพครูฝึกการประมาณโดยใช้การสังเกต

#### วัตถุประสงค์การพัฒนา AQ

1. เพื่อให้ถอดทน มีความพยายามในสิ่งที่ทำ
2. ฝึกการควบคุม มีสมาธิจดจ่อกับเหตุการณ์

#### กิจกรรม/วิธีการ

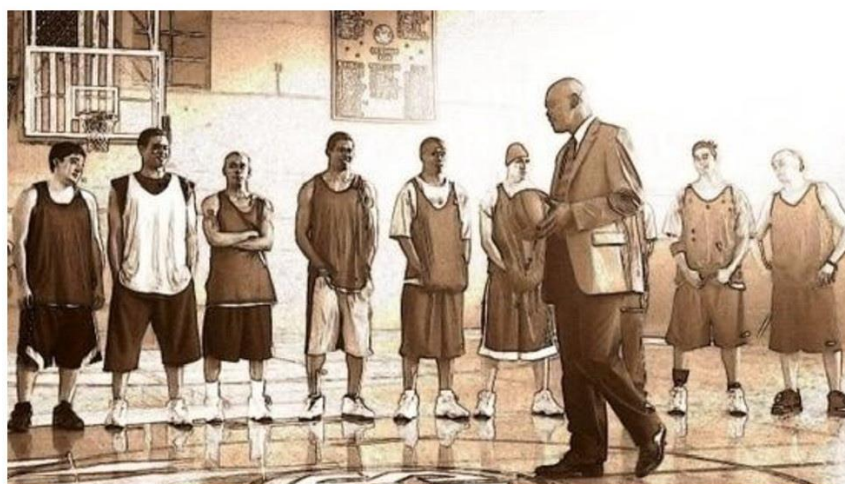
1. นิสิตวิชาชีพครูและผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทาย
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม เข้าใจชีวิตผ่านภาพยนตร์
3. เปิดภาพยนตร์เรื่อง COACH CARTER ให้ทุกคนได้ชมพร้อมทั้งฝากประเด็นคำถามที่ต้องการให้นิสิตได้แสดงความคิดเห็นภายหลังชมภาพยนตร์เสร็จสิ้น
4. ผู้นำกิจกรรมให้นิสิตแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่อไปนี้ร่วมกัน
  - 4.1. เนื้อหาของภาพยนตร์เกี่ยวกับเรื่องอะไร
  - 4.2. ลักษณะเด่นของตัวละครแต่ละตัวเป็นอย่างไร
  - 4.3. มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง
  - 4.4. ในภาพยนตร์มีการจัดการกับปัญหาอย่างไร
  - 4.5. ถ้าหากนิสิตเป็นตัวละครนั้นจะทำอย่างไร
5. ผู้นำกิจกรรมและนิสิตวิชาชีพครูสรุปกิจกรรมร่วมกัน

### สื่อ/อุปกรณ์

- 1.วีดีโอเรื่อง COACH CARTER 1 แผ่น
- 2.เครื่องเล่น/ฉายวีดีโอ 1 ชุด

### การประเมิน

- 1.นิสิตวิชาชีพครูสามารถวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์และแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆได้
- 2.มีความพยายามในการทำกิจกรรม



## สัปดาห์ที่ 8

### กิจกรรมที่ 8 โอลิมปิกกิจกรรม

#### จุดประสงค์ของกิจกรรม

1. ให้นิสิตวิชาชีพระมีความพยายามเพื่อบรรลุผลสำเร็จในการทำสิ่งต่างๆ
2. ให้นิสิตวิชาชีพระฝึกการประมาณโดยใช้การสังเกต

#### วัตถุประสงค์การพัฒนา AQ

1. เพื่อให้ถอดทน มีความพยายามในสิ่งที่ทำ
2. ฝึกการควบคุม มีสมาธิจดจ่อกับเหตุการณ์

#### กิจกรรม/วิธีการ

1. นิสิตวิชาชีพระและผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทาย
2. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม โอลิมปิกกิจกรรม
3. แบ่งกลุ่มนิสิต เป็น 5 กลุ่มๆละ เท่าๆกัน
4. ผู้นำกิจกรรมเตรียมอุปกรณ์ให้ 7 อย่าง ได้แก่ ลูกบิงปอง แก้วพลาสติก ตะเกียบ ลูกบอลยาง กระดาษA4 ไม้เสียบลูกโป่ง ห่วงชูราอุป เตรียมฉลาก 9 ใบ ที่เขียนระบุอุปกรณ์ทั้ง 7 ชิ้นมี 7 ใบ อีก 2 ใบระบุว่า ไม่ใช่อุปกรณ์
5. กลุ่มนิสิตที่แบ่งแล้วทั้ง 5 กลุ่ม มาจับฉลากอุปกรณ์ กลุ่มละ 2 ใบ(จับแล้วใส่คืนในโถฉลาก)
6. แต่ละกลุ่มต้องร่วมกันคิดเกมที่ใช้อุปกรณ์ที่กลุ่มตนเองจับฉลากได้ กลุ่มละ 1 เกม
7. เมื่อคิดเกมได้เรียบร้อยทุกกลุ่มให้สมาชิก 1 คนในกลุ่มเป็นผู้นำเกมของกลุ่มตนเอง โดยอยู่ประจำจุดที่กำหนด สมาชิกที่เหลือของกลุ่มเดินวนฐานกิจกรรมของเพื่อนกลุ่มอื่นๆอีก 4 กลุ่ม จนครบ
8. ผู้นำกิจกรรมและนิสิตวิชาชีพระสรุปกิจกรรมโอลิมปิกกิจกรรมร่วมกัน

#### สื่อ/อุปกรณ์

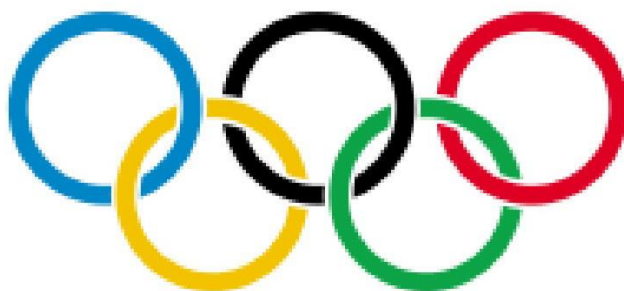
1. ลูกบิงปอง จำนวน 20 ลูก



2. แก้วพลาสติก จำนวน 20 ใบ
3. ตะเกียบ จำนวน 20 คู่
4. ลูกบอลยาง จำนวน 4 ลูก
5. กระดาษA4 จำนวน 1 ห่อ
6. ไม้เสียบลูกโป่ง จำนวน 20 อัน
7. ห่วงชูราชูป จำนวน 4 ห่วง
8. ฉลากอุปกรณ์ จำนวน 9 ใบ

#### การประเมิน

1. นิสิตวิชาชีพครูสามารถร่วมกันคิดวางแผนเกมจนประสบความสำเร็จได้
2. มีความพยายามในการทำกิจกรรม
3. รับผิดชอบหน้าที่ของตัวเองในฐานะสมาชิกของกลุ่มอย่างดี



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์
วัน เดือน ปี เกิด	12 มิถุนายน 2523
สถานที่เกิด	สงขลา
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2545 วิทยาศาสตรบัณฑิต(พลศึกษา) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ พ.ศ.2551 ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (พลศึกษา) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง พ.ศ.2564 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต(การจัดการกีฬาและนันทนาการ) คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 59 ถนนเทพประชาใต้ ตำบลบ้านพรุ อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา 90250

