



ความสัมพันธ์ของการเลือกชุมนุมกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์

THE RELATIONSHIP OF CHOOSING A RECREATIONAL CLUB THAT AFFECTS
CREATIVITY OF STUDENTS EXPANDING THEIR OPPORTUNITIES SCHOOL, BUENG
SAMPHAN GROUP

ชาคริต ประเดิมชัย

ความสัมพันธ์ของการเลือกชุมนุมกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE RELATIONSHIP OF CHOOSING A RECREATIONAL CLUB THAT AFFECTS
CREATIVITY OF STUDENTS EXPANDING THEIR OPPORTUNITIES SCHOOL, BUENG
SAMPHAN GROUP



CHAKRIT PRADERMCHAI

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF ARTS
(Sport and Leisure Management)
Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University

2021

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ความสัมพันธ์ของการเลือกชุมนุมกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์

ของ

ชาคริต ประเดิมชัย

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(อาจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมนต์พันธ์) (ศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย รุ่งชันแก้ว)

ชื่อเรื่อง	ความสัมพันธ์ของการเลือกชุมนุมกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์
ผู้วิจัย	ชวคริต ประเดิมชัย
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2564
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. สุมนรตรี นิมเนติพันธ์

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาการเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม นันทนาการของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ทำให้ทราบการเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม นันทนาการ ประเภทใด และส่งมีความสัมพันธ์ต่อความคิดสร้างสรรค์ด้านใด ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสของกลุ่มบึงส้มพันธ์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการใช้เป็นข้อมูลประกอบการพิจารณาจัดทำแผนงานโครงการต่างๆและในการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับนักเรียนในกลุ่มโรงเรียนขยายโอกาสให้ประสิทธิภาพต่อไป โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนขยายโอกาส จำนวน 235 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามเพื่อการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาแบบ F – test และสถิติค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน(Pearson Correlation)ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสของกลุ่มบึงส้มพันธ์ โดยรวมเลือกเข้ากิจกรรมชุมนุม นันทนาการประเภทเกม – กีฬา และมีส่วนใหญ่นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น อยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ ด้านความคิดละเอียดลออ อยู่ในระดับมาก และสุดท้าย คือ ด้านความคิดริเริ่ม อยู่ในระดับมาก และด้านความคิดคล่องแคล่ว อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ และความสัมพันธ์ของชุมนุมแยกตามกิจกรรมนันทนาการที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ โดยรวมเท่ากับ -.958 นั่นคือ ชุมนุมแยกตามกิจกรรมนันทนาการกับความคิดสร้างสรรค์ไม่มีความสัมพันธ์กัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : กิจกรรมชุมนุม นันทนาการ, ความคิดสร้างสรรค์, นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์

Title	THE RELATIONSHIP OF CHOOSING A RECREATIONAL CLUB THAT AFFECTS CREATIVITY OF STUDENTS EXPANDING THEIR OPPORTUNITIES SCHOOL, BUENG SAMPHAN GROUP
Author	CHAKRIT PRADERMCHAI
Degree	MASTER OF ARTS
Academic Year	2021
Thesis Advisor	Instructor Sumonratree Nimnatipun , Ph.D.

The purpose of this research is to study participation in assembly activities in the recreation of school students and expands the opportunities of the Bueng Samphan group and affects creativity. This research study made them more aware of participation in any kind of gathering, recreation, and the relationship to creativity among Grade Seven to Grade Nine students to expand the opportunities of the Bueng Samphan group. This may be useful information for consideration in the preparation of various project plans and in organizing recreational activities for students to expand their opportunities for further efficiency. The sample group used in this study consisted of students in Grade Seven to Grade Nine in the first semester of the 2021 academic year and the school expanded opportunities for 235 students. It is a questionnaire for research purposes. The relationship of recreational activities in the selection of a gathering affected the creativity of the students and the Bueng Samphan group. The statistics used to analyze the data were mean and standard deviation. The statistical value used to consider the f-test and the Pearson Correlation statistics. The results showed that students in Grade Seven to Grade Nine expanded the opportunities of the Bueng Samphan group. In general, they chose to participate in rally activities. The recreational types of games included sports, and the majority of students had flexibility in terms of creative thinking at a high level, followed by detailed thought at a high level, and finally, the aspect of initiative at a high level and fluent thinking at a high level, respectively. The relationship with the Samphan assembly was classified by the recreational activities affecting the creativity of students in the Bueng Samphan opportunity school group at an overall level of -0.958 , i.e., gatherings, recreational activities and creativity were not related and statistically significant level of $.05$.

Keyword : Club Activities, Recreation, Creativity, Secondary school students, Bueng Samphan group

กิตติกรรมประกาศ

ในงานวิจัยฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมนติพันธ์ ที่ได้สละเวลาอันมีค่า แรงกาย แรงใจ แก่ผู้วิจัย เพื่อให้คำปรึกษาและคำแนะนำ ตลอดจนตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่อย่างยิ่ง งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ลุล่วงได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้จากใจจริง

ขอขอบพระคุณ ท่านดร.ศักดิ์ชัย ใจซื่อตรง และท่านผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย รุ่งชันแก้ว ที่กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่าให้คำแนะนำช่วยเหลือ ตรวจสอบแก้ไขปรับปรุงงานวิจัย ตลอดจนคำชี้แนะในการวิจัยครั้งนี้ ให้เสร็จสิ้นสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้จากใจจริง

ขอขอบคุณ ครู และบุคลากรทางการศึกษาโรงเรียนวัดศรีสโมสรที่ให้คำแนะนำในการทำงานวิจัย ตลอดจนให้กำลังใจ และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่ม บึงสัมพันธ์ทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิจัย

สุดท้ายนี้ ขออุทิศความดีที่มีในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้แด่ บิดา มารดา ครอบครัวของผู้วิจัย ที่สนับสนุนผู้วิจัยในทุกด้าน และกำลังใจตลอดมา

ชาคริต ประเดิมชัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ภูมิหลัง	1
1.2 ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
1.3 ความสำคัญของการวิจัย	5
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	6
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
1.6 กรอบแนวคิด	10
บทที่ 2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
2.1 แนวคิดและทฤษฎีนั้นนทาการเกี่ยวกับนั้นนทาการ.....	12
2.1.1 ความหมายของนั้นนทาการ	12
2.1.2 ความมุ่งหมายของนั้นนทาการ	13
2.1.3 ความสำคัญของกิจกรรมนั้นนทาการ.....	15
2.1.4 ประโยชน์และคุณค่าของนั้นนทาการ	17
2.1.5 ประเภทของกิจกรรมนั้นนทาการ	20
2.1.6 การจัดนั้นนทาการในโรงเรียน	27

2.2	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	35
2.2.1	กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	38
2.2.2	กิจกรรมชุมนุม	38
3.3.	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์.....	45
3.3.1	ความหมายของความคิดสร้างสรรค์.....	45
3.3.2	ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์.....	48
3.3.3	ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์.....	50
3.3.4	พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์.....	55
3.3.5	องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์.....	56
3.3.6	กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์.....	58
3.3.7	ทักษะการคิดที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์.....	61
3.3.8	ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์.....	62
3.3.9	แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	65
3.4	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	66
3.4.1	งานวิจัยในประเทศ.....	66
3.4.2	งานวิจัยในต่างประเทศ.....	67
บทที่ 3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	68
3.1	การกำหนดเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	68
3.2	เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	68
3.3	ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย.....	69
3.4	การเก็บรวบรวมข้อมูล	70
3.5	การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	70

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	72
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	72
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถาม	73
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเข้าร่วมชุมนุม นันทนาการ	74
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึง สัมพันธ์	75
ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรกิจกรรมนันทนาการกับความคิด สร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์ โดยใช้สหสัมพันธ์แบบ เพียร์สัน (The Pearson Product Moment Correlation Coefficient)	81
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	83
5.1 ความมุ่งหมายงานวิจัย	83
5.2 การกำหนดประชากร และกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย	83
5.3 กลุ่มตัวอย่าง	83
5.1 สรุปผลการวิจัย	84
5.2 อภิปรายผล	85
5.3 ข้อเสนอแนะ	86
บรรณานุกรม	88
ภาคผนวก	92
ประวัติผู้เขียน	102

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถาม	73
ตาราง 2 การวิเคราะห์ข้อมูลการเข้าร่วมชุมนุม นันทนาการ.....	74
ตาราง 3 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยาย โอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์	75
ตาราง 4 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยาย โอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ ด้านความคิดริเริ่ม.....	76
ตาราง 5 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยาย โอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ ด้านความคิดยืดหยุ่น	77
ตาราง 6 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยาย โอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว	79
ตาราง 7 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยาย โอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ ด้านความคิดละเอียดลออ	80
ตาราง 8 ค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรกิจกรรมนันทนาการกับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์.....	81

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 ประเภทของนันทนาการ.....	20
ภาพประกอบ 2 ประเภทของนันทนาการ.....	20
ภาพประกอบ 3 ประเภทของนันทนาการ.....	21
ภาพประกอบ 4 กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม.....	22
ภาพประกอบ 5 กิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬา.....	23
ภาพประกอบ 6 กิจกรรมนันทนาการการเดินร่ำ.....	24
ภาพประกอบ 7 กิจกรรมนันทนาการพัฒนาจิตใจและความสงบสุข.....	25
ภาพประกอบ 8 วัตถุประสงค์ของการจัดนันทนาการในโรงเรียน.....	30
ภาพประกอบ 9 การใช้เวลาว่างให้มีคุณค่าและเกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม.....	32
ภาพประกอบ 10 ช่วงวัยรุ่นตามแนวคิด“สไตน์เบอร์ก”.....	33
ภาพประกอบ 11 ช่วงวัยรุ่นตามแนวคิด“ศรีเรือน แก้วกังวาน”.....	34
ภาพประกอบ 12 ช่วงวัยรุ่นตามแนวคิด.....	35
ภาพประกอบ 13 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	37
ภาพประกอบ 14 ระดับการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	41
ภาพประกอบ 15 การจัดเวลาเรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	42
ภาพประกอบ 16 โครงสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	43
ภาพประกอบ 17 แนวทางการประเมินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน.....	44
ภาพประกอบ 18 ระดับของความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิด Torrance.....	46
ภาพประกอบ 19 ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดของประสาร มาลากุล ณ อยุธยา.....	47
ภาพประกอบ 20 สมรรถภาพทางสมองมิติที่ 1 เนื้อหา.....	51
ภาพประกอบ 21 สมรรถภาพทางสมองมิติที่ 2 วิธีคิด.....	52

ภาพประกอบ 22 สมรรถภาพทางสมองมิติที่ 3 ผลของการคิด 53

ภาพประกอบ 23 องค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิด เยลเลน และเฮอร์บัน..... 58

ภาพประกอบ 24 ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิด“ลูโก และเฮอร์ซี” 63

ภาพประกอบ 25 แนวคิดในเรื่องพฤติกรรม หรือบุคลิกภาพของบุคคลสร้างสรรค์..... 64



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ภูมิหลัง

สังคมของประเทศไทย เป็นสังคมที่ได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งได้รับการสนับสนุนโดยตรงจากรัฐบาลที่ได้มีกฎหมายที่สำคัญต่อการศึกษา ซึ่งได้แก่ “พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ” ซึ่งเป็นกฎหมายที่สำคัญต่อการศึกษา ที่ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาเป็น “กระบวนการ” เพื่อให้การศึกษาแก่ประชาชน เพื่อให้มีทักษะในการดำเนินชีวิตประจำวัน และส่งเสริมให้ประชาชนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) โดยการจัดการเรียนการสอนนั้น จำเป็นต้องคำนึงถึงตัวของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญและแน่นอนว่าผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่สุดสำหรับการผลักดันในการส่งเสริมให้การศึกษาไทยประสบความสำเร็จได้นั้นก็คือครู ที่เป็นผู้ส่งเสริมทักษะตลอดจนประสิทธิภาพที่ประสพความสำเร็จให้แก่ “นักเรียน” ให้เกิดการเรียนรู้ ทักษะการทำงาน และประสบการณ์ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งต้องแข่งกับโลกยุคโลกาภิวัตน์ ที่มีการเปลี่ยนแปลงของทุกสิ่งอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านการดำรงชีพ การหาเลี้ยงชีพ การเมือง เศรษฐกิจบ้านเมือง ซึ่งการศึกษาที่จะทำให้เกิดผลลัพธ์ทางการเรียนได้ดีที่สุดนั้นต้องเกิดจากการร่วมมือของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย มิใช่แค่ ครู (ชบา เด็ดดวง, 2549) ซึ่งดำเนินการจัดการเรียนการสอนต้องจัดเพื่อพัฒนาประชาชนของประเทศไทยให้มีความสมบูรณ์ ในทุกด้านอันประกอบด้วย ด้านร่างกายสุขภาพแข็งแรง ด้านอารมณ์และจิตใจ ด้านพัฒนาการทางสติปัญญา ด้านองค์ความรู้ต่างๆ และด้านจริยธรรม คุณธรรม รู้รักศิลปะประจำชาติ และดำรงชีพในสังคมอย่างมีความสุข ซึ่งในกระบวนการจัดการเรียนรู้นั้น ควรคำนึงว่าการจัดการสอนให้ผู้เรียนนั้นต้องฝึกฝนพัฒนา ให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกต่อสังคมส่วนรวม เคารพกฎหมายและรู้จักความเป็นประชาธิปไตยในสังคม รู้จักให้เกียรติแก่ผู้อื่นโดย รู้จักสิทธิ เสรีภาพ และหน้าที่พลเมืองไทย รวมถึงหวงแหนอัตลักษณ์ความความเป็นไทย อีกทั้งยังควรมีจิตสำนึก จิตอาสาต่อสังคม และปฏิบัติจิตอาสาโดยไม่หวังอามิสสินจ้าง ส่งเสริมการตระหนัก เห็น คุณ ค่า าศิลปะ วัฒนธรรม ของชาติ รู้รักสามัคคีของชาติ หวงแหนภูมิปัญญาประจำถิ่น ศาสนา กีฬา รู้รักการใช้พลังงาน และสิ่งแวดล้อม อีกทั้งยังต้องรู้ถึงระบบการปกครองของประเทศ สามารถประกอบสัมมาอาชีพของตนได้ในอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545, น. 17) นอกจากนี้ในการปรับปรุงกฎหมายในปี 2562 นั้นมีการบัญญัติและกล่าวถึงการจ้ดรูปแบบการสอนของโรงเรียนนั้น ต้องยึดผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญ กล่าวคือ ครูต้องยึดถือนักเรียนเป็นสิ่งสำคัญ หรือจะเรียกให้เข้าได้ว่าการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนนั้นต้องไม่ยึดตนเองเป็นจุดศูนย์กลางของการให้บริการทางการศึกษา แต่ต้องเน้นให้

“ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการศึกษา (Student Center)” ซึ่งก็ต้องจัดการเรียนการสอนในลักษณะตามความสนใจของผู้เรียน และ ตามวิถีชีวิตในแต่ละพื้นที่ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการของนักเรียนให้เป็นไปตามพัฒนาการของมนุษย์ให้มีความสมบูรณ์พร้อมในทุกด้าน กล่าวคือ การสอนของครูนั้น ต้องจัดการเรียนการสอน ให้ครบทั้ง 3 องค์ประกอบ อันได้แก่ Knowledge ความรู้ Attitude เจตคติ Practice การลงมือทำ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดนิสัยที่ดี หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “คุณลักษณะอันพึงประสงค์” อีกทั้งควรบูรณาการกับเนื้อหาสาระอื่นให้เหมาะสมกับช่วงวัย และ ท้องถิ่นของนักเรียน โดยการจัดการเรียนการสอนนั้นต้องสอดคล้องกับความถนัดและสิ่งที่นักเรียนสนใจ “(กระทรวงศึกษาธิการ, 2562, น. 50)” โดยในการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนนั้น ต้องมุ่งเน้นส่งเสริม และ พัฒนา ให้ผู้เรียนมีลักษณะ “เก่ง ดี มีสุข” ซึ่งสามารถจำแนกออกเป็นพัฒนาการ 3 ประการ อันได้แก่ ประการแรกพัฒนาการสติปัญญาความรู้ ประการที่สองพัฒนาการทางอารมณ์ ประการที่สามสนับสนุนให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม อีกทั้งยังต้องพัฒนาตนเองให้รู้จักพึ่งพาตนเองสามารถประกอบอาชีพที่เลี้ยงดูตนเองได้ มีความคิดริเริ่ม ใฝ่เรียนรู้ มีความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถ อีกทั้งเข้าใจถึงปัญหาในสังคมปัจจุบัน รู้รากเหง้าของตนเอง ทักษะเกี่ยวกับวิธีการทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม กีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย ทักษะด้านภาษา คณิตศาสตร์ การใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้อง และส่วนสำคัญที่จะหลงลืมไปไม่ได้ นั่นคือ “การจัดการเรียนรู้ หรือ กิจกรรมให้กับผู้เรียนนั้น ต้องสอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนเป็นสำคัญ” โดยสถานศึกษานั้นเป็นผู้ส่งเสริมและจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการสติปัญญาความรู้แล้วนั้นสถานศึกษาต้องสนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดกิจกรรม “ชุมนุม” กล่าวคือ เป็นกิจกรรมที่อยู่ในกฎหมายอีกฉบับที่เป็นกฎหมายแม่บทสำหรับการจัดการเรียนการสอนในสถานศึกษา นั่นคือ “หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551” ซึ่งเป็นหลักสูตรที่ว่าไว้ ถึงมาตรฐานทางการเรียนรู้ที่ผู้เรียนในแต่ละระดับและช่วงชั้นต้องเรียน และ รู้ในเรื่องใดบ้าง ซึ่งนอกจากพัฒนาการสติปัญญาความรู้ ยังมีพัฒนาการอีก 2 ด้านคือพัฒนาการทางอารมณ์ และพัฒนาการทางคุณธรรม จริยธรรม โดยจะสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาการอีก 2 ด้านได้จากกิจกรรมต่างๆ ที่อยู่ใน “หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551” ซึ่งถูกเรียกว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนสามารถจำแนกออกได้อีก 3 กิจกรรมหลักนั่นคือ “กิจกรรมนักเรียน กิจกรรมแนะแนว และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์” โดยกิจกรรมชุมนุมที่ผู้วิจัยได้กล่าวถึงในข้างต้น เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมนักเรียน โดยกิจกรรมชุมนุมนี้ สามารถจัดกิจกรรมชุมนุมตั้งแต่ในโรงเรียนระดับ

ประณตศึกษาการจัดกิจกรรมชุมนุมนั้นเป็นกิจกรรมที่ถูกต้องตามความ“ความสมัครใจของผู้เรียน” โดยมีครูเป็นผู้ให้คำชี้แนะแนวทางให้แก่ผู้เรียน ซึ่งกิจกรรมชุมนุม เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ได้ช่วยกันหาข้อมูล หาแนวทางในการดำเนินกิจกรรม และร่วมกันจัดการปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างทำกิจกรรม ซึ่งคุณค่าของ“กิจกรรมชุมนุม”นั้น ส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจในรายวิชาหลักทุกกลุ่มสาระ และยังส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพด้านอื่นๆของผู้เรียน โดยการจัดกิจกรรมชุมนุมนี้ให้จัดตามบริบทความเหมาะสมของสถานศึกษาแต่ละแห่ง และคำนึงถึงชุมชนที่เป็นที่ตั้งของสถานศึกษา โดยกิจกรรมชุมนุมนอกจากมีผลต่อพัฒนาการ 3 ประการ ที่ได้กล่าวมา ยัง เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะต่างๆ ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดศรัทธาต่อตนเอง และส่งเสริมความกล้าแสดงออกถึงความสามารถต่างๆ ที่มีในตัวผู้เรียน “(กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)” อีกทั้งกิจกรรมชุมนุมเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิต ปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีของผู้เรียน คุณลักษณะที่ดีแก่ตัวผู้เรียน และ อีกส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่มีในตนเอง (กิ่งมล ปิยามาดากุล, 2557, น. 7)

โดยกิจกรรมชุมนุมที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาในข้างต้น มีส่วนคล้ายคลึงกับ “กิจกรรมนันทนาการ” กล่าวคือกิจกรรมทำให้เกิดความสนุกสนานความพึงพอใจแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งกระทำด้วยความสมัครใจไม่มีการบังคับ ทั้งนี้จะต้องไม่ผิดศีลธรรมประเพณีและการยอมรับของสังคมนั้น ๆ (สมควร โพธิ์ทอง, สุนทรตรี นิเมเนติพันธ์ และสุภาวดี หาญเมธี, 2561, น. 4) อีกทั้งประสบการณ์หรือการกระทำกิจกรรมใด ๆ บุคคลหรือกลุ่มบุคคลได้เลือกสรรเข้าร่วมโดยความสมัครใจไม่มีการบังคับใด ๆ ทั้งโดยตรงและโดยอ้อมการกระทำกิจกรรมนั้นจะต้องกระทำในเวลาว่างจากกิจกรรมประจำ หรือภารกิจประจำอื่น ๆ โดยไม่หวังผลตอบแทนรางวัลใด ๆ นอกจากความสนุกสนานความพึงพอใจ ความสุขใจที่ได้รับโดยตรงเท่านั้น (กรมพลศึกษา สำนักนันทนาการ, 2562, น. 2) อีกทั้งกิจกรรมนันทนาการ ยังเป็นกิจกรรมที่บุคคล หรือกลุ่มบุคคลสามารถเข้าร่วมได้ และกระทำในช่วงเวลาที่ตนเองมีอิสระจากการงานที่ทำโดยไม่มีการบังคับ ซึ่งจะได้รับ ความพึงพอใจจากกิจกรรม โดยกิจกรรมนันทนาการนั้นต้องไม่เป็นที่เรื่องที่ผิดต่อจารีต ประเพณี อันดี ข้อห้ามและกฎหมายกิจกรรมนันทนาการนั้นมีประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมโดยสามารถที่จะพัฒนาสุขภาพ ร่างกาย อารมณ์สังคมและสติปัญญา คุณภาพชีวิต และประสบการณ์ใหม่ๆ รวมถึงสามารถเพิ่มพูนประสบการณ์เดิม นอกจากประโยชน์ของนันทนาการที่มีต่อบุคคลแล้ว นันทนาการยังสามารถสร้างประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวมได้อีกด้วย (รณวัฒน์ มณีนิล, 2555, น. 8) โดยกิจกรรมของนันทนาการนั้นไม่ใช่แค่การร้องรำทำเพลงเท่านั้น แต่กิจกรรมนันทนาการ มีกิจกรรมหลากหลายประเภทโดยจำแนกได้ถึง 15 ประเภทอันได้แก่ กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม - กีฬา

กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปะหัตถกรรม กิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ และกิจกรรมเข้าจังหวะ กิจกรรมนันทนาการประเภทการละคร กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง กิจกรรมนันทนาการประเภทกลางแจ้ง / นอกเมือง กิจกรรมนันทนาการทางสังคม กิจกรรมนันทนาการพิเศษ กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน) กิจกรรมนันทนาการประเภทการบริการอาสาสมัคร กิจกรรมนันทนาการประเภทการท่องเที่ยวทัศนศึกษา กิจกรรมนันทนาการประเภทกลุ่มสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์ กิจกรรมนันทนาการประเภทพัฒนาจิตใจและความสงบสุข และกิจกรรมนันทนาการประเภทพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ (กรมพลศึกษา สำนักนันทนาการ, 2562, น. 21-41) จากนันทนาการ 15 ประเภทที่ได้กล่าวมานี้จะเห็นได้ว่า มีความครอบคลุมในกิจกรรมทุกด้านที่บุคคล หรือ กลุ่มบุคคลให้ความสนใจ และทุกกิจกรรมนั้นสามารถส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมได้รับการพัฒนาพัฒนาด้านสติปัญญา พัฒนาด้านความฉลาดทางอารมณ์ พัฒนาด้านคุณธรรม จริยธรรม และประสบการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งการพัฒนา “ความคิดสร้างสรรค์” โดยปัจจุบันได้มีนักวิจัยจำนวนมากที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และให้ความสนใจ โดยมีนักวิจัยหลายคนที่ให้คำนิยามว่าเป็นทักษะในการคิดรูปแบบหนึ่งที่สามารถนำไปสร้างสิ่งใหม่ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน หรือที่อาจสิ่งที่มีอยู่แล้วมาพัฒนา ดัดแปลง แก้ไขให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งจะก่อให้เกิดผลงานต่าง ๆ ขึ้นงาน หรือนวัตกรรมที่ได้สร้างขึ้นใหม่ โดยสามารถเกิดขึ้นมาจากสิ่งที่ได้พบเห็นในช่วงชีวิตที่ผ่านมา ซึ่ง “คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์” นี้มีประโยชน์ต่อการพัฒนาในทุกระดับ โดยเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติและสังคมโลก เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นส่วนสำคัญในคิดค้นสิ่งใหม่ให้เกิดขึ้นแก่มวลมนุษยชาติ ให้สามารถดำรงเผ่าพันธุ์ได้สะดวก สบายมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถพัฒนาตนเองให้สามารถดำรงชีวิตของมนุษย์ให้สมบูรณ์ เพราะเป็นสิ่งที่มนุษย์สามารถนำมา คิด วิเคราะห์ และจัดการกับอุปสรรคต่างๆ ที่ได้พบในการดำรงชีพ การคิดให้แก่ผู้ที่ได้รับการฝึก (ชลธิชา ชิวปรีชา, 2554, น. 10-12) โดยหากดูจาก “การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันจะพบว่า” การเรียนการสอนของโรงเรียนส่วนใหญ่จะเน้นด้านวิชาการ และรายวิชาหลัก เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาต่างประเทศ เป็นต้น ซึ่งทำให้การพัฒนาในด้านอื่นดูสำคัญรองลงมา และในด้านของการส่งเสริมทักษะความสามารถในการคิดนั้นก็เป็นส่วนหนึ่งที่ครูผู้สอนอาจไม่ได้ให้ความสำคัญมากนัก ซึ่งครูควรสนับสนุนให้นักเรียนเกิดความรู้ และส่งเสริม “ความคิดสร้างสรรค์” เพื่อให้นักเรียนมีศักยภาพมากขึ้น” และจะทำให้การศึกษามีประสิทธิภาพมากขึ้น (Channarong Pornrunroj, 2003, P.40) โดยการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่นักเรียนควรจัดเป็นกิจกรรมเรียนปนเล่น จัดบรรยากาศไม่ให้เกิดดัน ยอมรับการแสดงออก ไม่จำกัดเฉพาะ

กิจกรรมในห้อง และให้อิสระและเสรีภาพในการแสดงออกกับผู้เรียน “(วรารักษ์ รักวิชัย, ม.ป.ป, น. 49)” และควรมีการปลูกฝังและพัฒนาตั้งแต่ช่วงวัยเด็ก ซึ่งตรงกับความมุ่งหมายของ“หลักการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21”ที่ว่านักเรียนควรมีทักษะความคิดสร้างสรรค์คิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (วิจารณ์ พานิช, 2555, น. 16-21) และกิจกรรมนันทนาการนั้นมีความมุ่งหมายในการพัฒนามนุษย์ในด้านต่างๆ อันได้แก่ การพัฒนาสมรรถภาพทางกาย การพัฒนาสมรรถภาพทางจิต พัฒนาการด้านจัดการความเครียด และพัฒนาการทางด้านการเรียนรู้ รวมถึงการพัฒนาให้เกิดปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น และรู้จักรากเหง้าของความเป็นไทย โดย“กิจกรรมนันทนาการ”นั้นสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และกล้าแสดงออกตามเอกภาพแห่งตน (กรมพลศึกษา สำนักนันทนาการ, 2562, น. 22-23)

จากข้อมูลที่ได้กล่าวมาในข้างต้นนี้ทำให้ผู้วิจัยตระหนักและเห็นคุณค่าของ“กิจกรรมชุมนุม” เมื่อผู้วิจัยได้พิจารณาถึงประโยชน์และความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการและประโยชน์ ของในด้าน“ความคิดสร้างสรรค์” ดังกล่าวข้างต้น พบว่า “กิจกรรมนันทนาการ” สามารถพัฒนาทักษะการคิดที่มีความสร้างสรรค์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีแนวความคิดที่จะศึกษา “กิจกรรมชุมนุมนันทนาการ” เพื่อหาความสัมพันธ์ในการเลือกเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม กับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาส จังหวัดปทุมธานี ผลของงานวิจัยผู้เกี่ยวข้องและผู้สนใจสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมนันทนาการ และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

1.2 ความมุ่งหมายของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาการเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม นันทนาการของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาส กลุ่มบึงสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์

2.2 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของการเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม นันทนาการที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์

1.3 ความสำคัญของการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ทำให้ทราบการเข้าทำกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาสของกลุ่มบึงสัมพันธ์ และหาความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมนันทนาการที่นักเรียนกลุ่มโรงเรียนขยายโอกาสนั้น สอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์ด้านใดบ้าง ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการใช้เป็นข้อมูลประกอบการพิจารณา

จัดทำแผนงานโครงการต่าง ๆ และในการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับนักเรียนในกลุ่มโรงเรียน ขยายโอกาสให้ประสิทธิภาพต่อไป

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนขยายโอกาส กลุ่มบึงส้มพันธ์ โดยจำแนกออกเป็น โรงเรียนวัดศรีตโมสร จำนวน นักเรียน 127 คน โรงเรียนวัดจุฬาจินดาราม จำนวน 68 คน โรงเรียนวัดราฎฐกรบำรุง จำนวน 80 คน รวมทั้งสิ้น 275 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนขยายโอกาส กลุ่มบึงส้มพันธ์ โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยเปรียบเทียบจากตาราง ประมาณกลุ่มตัวอย่างของ “เครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970, P. 160)” ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 167 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ มีดังนี้

1.1 นักเรียนโรงเรียนขยายโอกาส

1.1.1 โรงเรียน

1.1.2 เพศ

1.1.3ระดับชั้น

2. ชุมนุม กิจกรรมนันทนาการ

2.1.กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม – กีฬา

2.1.1 ชุมนุมฟุตบอล

2.1.2 ชุมนุมวอลเลย์บอล

2.1.3 ชุมนุมอื่นๆ

2.2.กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปะหัตถกรรม

2.2.1 ชุมนุมศิลปะ

2.2.2 ชุมนุมการประดิษฐ์

2.3.กิจกรรมนันทนาการประเภทเต้นรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ

- 2.3.1 ชุมนุมนานาชาติ
- 2.3.2 ชุมนุมนานาชาติ
- 2.4. กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก
 - 2.4.1 ชุมนุมนันทนาการ (ทำอาหาร)
 - 2.4.2 ชุมนุมนันทนาการ (การทดลอง)
- 2.5. กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง
 - 2.5.1 ชุมนุมนันทนาการไทย
 - 2.5.2 ชุมนุมนันทนาการสากล
- 2.6. กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน)
 - 2.6.1 ชุมนุมนันทนาการ
 - 2.6.2 ชุมนุมนานาชาติ
 - 2.6.3 ชุมนุมนานาชาติ
- 3. ตัวแปรตาม มีดังนี้
 - 3.1 ความคิดสร้างสรรค์.
 - 3.1.1 ความคิดริเริ่ม (Originality)
 - 3.1.2 ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)
 - 3.1.3 ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)
 - 3.1.4 ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 **กิจกรรมชุมนุม** หมายถึง กิจกรรมนักเรียนที่สถานศึกษาสนับสนุนให้ผู้เรียนรวมกลุ่มกันจัดขึ้นตามความสนใจ ความถนัด ความสามารถของผู้เรียน เพื่อเติมเต็มศักยภาพของผู้เรียนตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยกิจกรรมชุมนุม สามารถจัดได้ตั้งแต่โรงเรียนระดับประถมศึกษา โดยสามารถบูรณาการกับรายการวิชาที่โรงเรียนจัดการเรียนการสอน และเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ ทั้งนี้การจัดกิจกรรมชุมนุมนั้นไม่ได้เป็นการบังคับ หรือ เจาะจงถึงจำนวนชุมนุม ชื่อชุมนุม และตัวกิจกรรมที่โรงเรียนจะจัดขึ้นโดยจัดกิจกรรมชุมนุมให้เหมาะสมสอดคล้องกับสภาพของสถานศึกษาและท้องถิ่น ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสำรวจกิจกรรมชุมนุมกีฬาในกลุ่มโรงเรียนขยายโอกาส กลุ่มบึงสามพัน ภาควิชาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2564

1.5.2 กิจกรรมนันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่จัดในชุมนุม เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทั้งกายและใจ อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทั้งในด้าน ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ ให้มีความผสมผสานบูรณาในชีวิตร โดยกิจกรรมนันทนาการมีทั้งหมดอยู่ 15 ประเภท โดยผู้วิจัยได้ทำการสำรวจและพิจารณาให้ สอดคล้องกับกิจกรรมชุมนุมในกลุ่มโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ พบว่า มีกิจกรรมที่มี ความสอดคล้องกับกิจกรรมชุมนุมในกลุ่มโรงเรียนขยายโอกาส จำนวน 6 ประเภท ได้แก่ กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม-กีฬา กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปะทัศนกรรม กิจกรรม นันทนาการประเภทงานอดิเรก กิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ และกิจกรรมเข้าจังหวะ กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน)

1.5.3 ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการคิดทางสมองที่สามารถทำให้ผู้ที่ถูก กระตุ้นหรือส่งเสริมมีความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ดัดแปลงความคิดเดิมจากสิ่งเก่าและ ผสมผสานเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่อันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อตนเองและสามารถพัฒนาตนเอง โดยความคิดสร้างสรรค์ สามารถแบ่งความคิดสร้างสรรค์ได้ 4 แบบดังนี้

1.5.3.1 ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับใคร หรือสามารถ พลิกแพลงให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ ตัวอย่างเช่น การคิดค้นทฤษฎีขึ้นมาใหม่ ประดิษฐ์สิ่งของที่ไม่เคยมี มาก่อนหรือการนำสิ่งที่มีอยู่แล้วนำมาประยุกต์ให้เป็นสิ่งใหม่

1.5.3.2 ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง การคิดที่เป็นความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่อง เดียวกัน เช่น คิดเร็ว เป็นการคิดที่มีเวลาให้จำกัด

1.5.3.3 ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความคิดที่มีรูปแบบการคิดที่ไม่ตายตัว สามารถดัดแปลงความรู้ ประสบการณ์ในเรื่องต่าง ๆ ที่ได้มีอยู่ นำมาปรับใช้ได้อย่างมีคุณภาพ เช่น การดัดแปลงสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ให้มีประโยชน์มากยิ่งขึ้น

1.5.3.4 ความคิดละเอียดลออ หมายถึง การคิดที่สามารถเก็บข้อปลีกย่อยต่าง ๆ อย่างมีระบบและขั้นตอน ที่เมื่อนำมาอธิบายผู้อื่นสามารถเห็นภาพได้อย่างชัดเจน และสามารถ ปรับให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น การออกแบบต่าง ๆ ให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นการเก็บ รายละเอียดชิ้นงาน

1.5.4 นักเรียนโรงเรียนขยายโอกาส หมายถึง บุคคลที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับ มัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2564 ของกลุ่มโรงเรียนขยายโอกาส

1.5.5 **โรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์** หมายถึง โรงเรียนที่เปิดทำการเรียนการสอนตามพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ เป็นโรงเรียนที่กระทรวงศึกษาธิการอนุญาตให้เปิดทำการสอน เพื่อรองรับกลุ่มนักเรียนที่ยังไม่มีความพร้อมในการเข้าศึกษาในโรงเรียนมัธยม หรือไม่สามารถเข้าศึกษาโรงเรียนมัธยมที่มีจำนวนจำกัด โดยโรงเรียนขยายโอกาสนั้น เปิดทำการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับปฐมวัย จนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยกลุ่มเครือข่ายโรงเรียนบึงส้มพันธ์ อำเภอนหนองเสือ จังหวัดปทุมธานี มีจำนวนโรงเรียนทั้งสิ้น 10 โรงเรียน แบ่งออกเป็นโรงเรียนประถมศึกษา จำนวน 7 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดศรีคัคณางค์ โรงเรียนนิกรราษฎร์บำรุงวิทย์ โรงเรียนวัดสอนดีศรีเจริญ โรงเรียนวัดสุขบุญฤทธิการาม โรงเรียนวัดพวงแก้ว โรงเรียนหิรัญพงษ์อนุสรณ์ และโรงเรียนวัดเจริญบุญ โรงเรียนขยายโอกาส จำนวน 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดศรีโมสร โรงเรียนวัดราษฎร์บำรุง และ โรงเรียนวัดจุฬาจินดาราม



1.6 กรอบแนวคิด

ตัวแปรอิสระ

1. ตัวแปรอิสระ มีดังนี้
 - 1.1 นักเรียนโรงเรียนขยายโอกาส
 - 1.1.1 โรงเรียน
 - 1.1.2 เพศ
 - 1.1.3 ระดับชั้น
2. ชุมชนุม กิจกรรมนันทนาการ
 - 2.1.กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม – กีฬา
 - 2.1.1 ชุมชนุมฟุตบอล
 - 2.1.2 ชุมชนุมวอลเลย์บอล
 - 2.1.3 ชุมชนุมอื่นๆ
 - 2.2.กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม
 - 2.2.1 ชุมชนุมศิลปะ
 - 2.2.2 ชุมชนุมการประดิษฐ์
 - 2.3.กิจกรรมนันทนาการประเภทเต้นรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ
 - 2.3.1 ชุมชนุมนาฏศิลป์
 - 2.3.2 ชุมชนุมแอโรบิค
 - 2.4.กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก
 - 2.4.1 ชุมชนุมคหกรรม (ทำอาหาร)
 - 2.4.2 ชุมชนุมวิทยาศาสตร์ (การทดลอง)
 - 2.5.กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง
 - 2.5.1 ชุมชนุมดนตรีไทย
 - 2.5.2 ชุมชนุมดนตรีสากล
 - 2.6.กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน)
 - 2.6.1 ชุมชนุมห้องสมุด
 - 2.6.2 ชุมชนุมภาษาไทย

ตัวแปรตาม

- ความคิดสร้างสรรค์
- ความคิดริเริ่ม (Originality)
 - ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)
 - ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)

บทที่ 2

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดนันทนาการ
 - 1.1 ความหมายของนันทนาการ
 - 1.2 ความมุ่งหมายของนันทนาการ
 - 1.3 ความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการ
 - 1.4 ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ
 - 1.5 ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ
 - 1.6 การจัดนันทนาการในโรงเรียน
2. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
 - 2.2 กิจกรรมชุมนุม
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
 - 3.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.3 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
 - 3.4 พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์
 - 3.5 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.6 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.7 ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์
 - 3.8 ทักษะการคิดที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์
 - 3.9 แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
 - 3.10 งานวิจัยที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

2.1 แนวคิดและทฤษฎีนันทนาการเกี่ยวกับนันทนาการ

2.1.1 ความหมายของนันทนาการ

“นันทนาการ” มีรากศัพท์มาจากคำว่า “Recreation” ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญและนักวิจัยหลากหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ต่าง ๆ ดังนี้

จรินทร์ ธาณีรัตน์ (2528, น. 4) กล่าวว่า นันทนาการ คือ “กิจกรรม” ที่บุคคลเข้าร่วมกิจกรรม ช่วงเวลาว่าง และเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ ซึ่งกิจกรรมที่บุคคลเข้าร่วมนั้น ต้องมีความสนุกสนานให้ความเพลิดเพลิน บันเทิงใจ และบุคคลที่เข้าร่วมมีความพึงพอใจ

สุรเชษฐ์ เศรษฐมาต (2526) ได้ให้ความหมายของนันทนาการว่า กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่ส่งผลดีต่อบุคคล 4 ด้าน ได้แก่ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา และกิจกรรมนั้นต้องไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งผิดกฎหมาย

กมล ชินพงศ์ (2532, น. 1) กล่าวว่า นันทนาการ คือ “กิจกรรม” ที่มนุษย์เข้าร่วมในช่วงเวลาหลังจากเสร็จสิ้นจากภาระกิจ หน้าที่ประจำวัน โดยใช้ไม่มีการบังคับให้ทำ กล่าวคือเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ โดยผู้เข้าร่วมจะได้รับความเพลิดเพลิน บันเทิงต่อจิตใจ โดยกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้น ต้องไม่เป็นกิจกรรมที่ผิดจารีต ประเพณี ของสังคมและไม่ผิดกฎหมาย

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน(2538: น.435) ให้ความหมายของคำว่า นันทนาการว่า คือ “กิจกรรมที่ทำตามความสมัครใจในยามว่าง เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียด การสำราญใจ”

สมบัติ กาญจนกิจ (2544, น. 14-17) ให้ความหมายของนันทนาการไว้ว่า เป็น “กิจกรรมที่ส่งผลให้ผู้เข้าร่วม” มีความสนุกสนาน เพิ่มพลังในด้านบวก พัฒนาให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีประสบการณ์ในชีวิต และพัฒนาคุณภาพชีวิตของตัวบุคคล และ ชุมชน โดยมาจากรูปแบบของนันทนาการที่มีมากมาย อีกทั้งบรรยากาศที่ได้เข้าทำกิจกรรมนั้นส่งผลให้ผู้เข้าร่วมเกิดความพึงใจ ส่งผลให้สังคมให้มีความน่าอยู่ ซึ่งภาครัฐเป็นผู้จัด “กิจกรรมนันทนาการในรูปแบบของสวัสดิการสังคม” เช่นการสร้างลานออกกำลังกาย สวนสาธารณะ ศูนย์ฝึกอาชีพ ห้องสมุด เป็นต้น ซึ่งจะเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนให้มีความเป็นอยู่และมีคุณภาพชีวิตที่ดียิ่งขึ้น

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2541, น. 1-2) ได้ให้ความหมายของ นันทนาการไว้ว่า นันทนาการเป็นกิจกรรมที่ถูกรออกแบบและสร้างขึ้นเพื่อให้บุคคลกระทำในเวลาว่างและเป็นกิจกรรมที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลให้ความสนใจ เพื่อความผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน เกิดเพลิดเพลิน โดยกิจกรรมนันทนาการนั้นควรจะเป็นกิจกรรมที่ส่งผลดีต่อคุณภาพชีวิตของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในละด้านอันได้แก่ ด้านสุขภาพ ร่างกายแข็งแรง ด้านการเข้าสังคม ด้านอารมณ์

และจิตใจ และด้านสติปัญญา เช่นการออกกำลังกาย การท่องเที่ยว การเล่นหมากรุก การอ่านหนังสือ เป็นต้น

เกรียงไกร ยาม่วง (2554, น. 9) กล่าวว่า นันทนาการไว้ว่าเป็นกิจกรรมที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาหลังเสร็จสิ้นกิจการงาน โดยความสมัครใจ ไม่มีการบังคับให้กระทำ โดยกิจกรรมนันทนาการนั้นต้องไม่ผิดต่อจารีต ประเพณี ขนบธรรมเนียมอันดีและกฎหมายของประเทศไทย โดยเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแล้วต้องส่งผลต่อการพัฒนาในด้านร่างกาย ความสุขทางใจ อารมณ์

โดยจากการสังเคราะห์เนื้อหาของ“ความหมายของนันทนาการ” จากผู้วิจัยหลากหลายท่าน จึงสามารถสรุปได้ดังนี้ “นันทนาการ” เป็นกิจกรรมที่กระทำในเวลาว่าง เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทั้งกายและใจ อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และ“ประสบการณ์”ของผู้เข้าร่วมให้มีความเพียบพร้อมในทุกด้าน โดย “กิจกรรมนันทนาการ” นั้นต้องไม่ผิดต่อจารีต ประเพณี ค่านิยมในสังคม และต้องไม่ก่อให้เกิดข้อถกเถียงหรือข้อพิพาท

2.1.2 ความมุ่งหมายของนันทนาการ

เอนก หงษ์ทองคำ (2542, น. 3) ได้ให้ข้อคิดเห็นต่อจุดมุ่งหมายของนันทนาการไว้ว่า “กิจกรรมนันทนาการ” มุ่งเน้นให้มนุษย์เกิดพัฒนาการ 8 ด้าน อันได้แก่ การพัฒนาให้ผู้เข้าร่วมมีความชำนาญใหม่ในชีวิต มุ่งเน้นให้มีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น การส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น การส่งเสริมให้เป็นผู้ที่มีความกล้าแสดงออก ส่งเสริมให้เป็นผู้มีที่ภาวะทางอารมณ์ที่ดี ส่งเสริมให้มีเพิ่มพูนทักษะจากประสบการณ์เดิม ส่งเสริมให้มีความเป็นพลเมืองที่ดีต่อประเทศชาติ และ พลเมืองที่ดีของโลก

สมเกียรติ เนตรประเสริฐ (2543, น. 33-35) เสนอว่าความมุ่งหมายของนันทนาการประกอบด้วย

1. เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน

ในทุกวันนี้ในสังคมในประเทศไทย“มีการแข่งขัน”ในทุกด้านและทุกเพศทุกวัย เช่น การสอบแข่งขันเข้าโรงเรียนของนักเรียน การสอบแข่งขันเข้าทำงาน การแข่งขันด้านการทำงานในองค์กร รวมถึงด้านเศรษฐกิจของประเทศที่มีผลต่อการดำรงชีวิตประจำวัน จึงทำให้ปัจจุบันประชาชนมีความเครียดและมีสุขภาพจิตที่ไม่ดีจากการแข่งขันต่างๆ ในสังคม โดยนันทนาการนั้น สามารถเป็นทางทางเลือกที่ดีต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการที่จะช่วยลดความเครียดที่เกิดขึ้นของการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน เช่น การเล่นกีฬา การเล่นดนตรี เต้นรำ โดย

นอกจากการเข้าร่วม“กิจกรรมนันทนาการ”มีความสนุกสนานแล้ว ผู้เข้าร่วมยังได้เข้าสังคม มีการพบปะพูดคุยถึงปัญหาต่างๆ อันจะก่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดี และผ่อนคลายความเครียดลงไปได้

2. ส่งเสริมความสุขให้กับชีวิตในครอบครัว

“สถาบันครอบครัวเป็นสถาบันแรกของช่วงชีวิตมนุษย์” ซึ่งมีความสำคัญที่จำเป็นอย่างยิ่งในการ “พัฒนาการของมนุษย์” โดยกิจกรรมนันทนาการสามารถส่งเสริมให้ครอบครัวมีสัมพันธภาพ ความอบอุ่นในครอบครัว และสามารถให้ทุกคนมีเวลาร่วมกัน โดยกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมให้ครอบครัวมีความอบอุ่นมีมากมายหลายกิจกรรม เช่น กิจกรรมการออกกำลังกาย เล่นกีฬาหรือเกมร่วมกัน กิจกรรมการเล่นดนตรี ร้องเพลง กิจกรรมอาสาสมัคร เป็นต้น

3. เพื่อส่งเสริมปัจจัยขั้นพื้นฐานของมนุษย์

ธรรมชาติของมนุษย์นั้นมีความต้องการขั้นพื้นฐาน ได้แก่ อาหาร ที่อยู่อาศัย เสื้อผ้าอาภรณ์ และยารักษาโรค อันเป็นปัจจัย 4 ที่มนุษย์ทุกคนต้องการในการดำรงชีวิต และนอกจากปัจจัย 4 แล้วมนุษย์ยังต้องการความสนุกสนาน ความสุข และการยอมรับของสังคม ซึ่งส่งเสริมให้มนุษย์สามารถใช้ชีวิตได้อย่างสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

4. ส่งเสริมให้มนุษย์มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี

กิจกรรมนันทนาการคือกิจกรรมที่ให้มนุษย์ใช้เวลาว่างของตนเองให้เกิดประโยชน์ในสมรรถภาพทางกาย สมรรถภาพทางจิต และการควบคุมตนเอง ปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น และความสามารถในการเรียนรู้ โดยกิจกรรมนันทนาการมีรูปแบบที่หลากหลาย ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเลือกกิจกรรมและด้านที่ตนต้องการพัฒนาได้อย่างมีอิสระ

5. ส่งเสริมให้เป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย

นันทนาการนั้นคือกิจกรรมที่ให้มนุษย์ใช้เวลาว่างจากกิจการงานของตนเองให้เกิดประโยชน์ ซึ่งนอกจากประโยชน์อันจะได้จากการปฏิบัติกิจกรรมต่อตัวผู้เข้าร่วมแล้ว นันทนาการยังส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคม เช่นกิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬา เมื่อเล่นกีฬาย่อมมีผู้แพ้และชนะ เกมกีฬามีการกระทบกระทั่ง ผู้เข้าร่วมก็จะรู้มารยาทในการเล่นกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ ยังรวมถึง “กิจกรรมนันทนาการด้านอาสาสมัคร” ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีจิตใจที่เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ “โดยกิจกรรมนันทนาการทุกประเภะนั้นเป็นกิจกรรมที่ทำในยามว่าง และกิจกรรมนั้นๆ ต้องไม่เป็นที่ผิดต่อจารีต ประเพณี และกฎหมายของสังคมไทย”

“จากงานวิจัยต่างๆ ที่ผู้วิจัยได้กล่าวมา พอสรุปได้ว่า นันทนาการ มุ่งหมายเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมศักยภาพมนุษย์ในทุกด้าน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยสามารถจำแนกได้

ดังนี้ พัฒนาด้านร่างกาย พัฒนาด้านจิตใจ พัฒนาด้านปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น พัฒนาด้าน เซอร์วิซ ปัญญา ประสบการณ์ต่างทั้งประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับ และเพิ่มเติมประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ในตัวบุคคล และความคิดสร้างสรรค์”

2.1.3 ความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการ

“ความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการ” นั้นได้มีนักวิจัยหลากหลายท่านให้ความคิดเห็นไว้ดังนี้

สุดาภรณ์ สัมครผล (2559, น. 19-20) ได้กล่าวถึงความสำคัญของนันทนาการ โดยสามารถสรุปและจำแนกได้ดังนี้ ความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการสามารถจำแนกความสำคัญได้เป็น 6 ระดับอันได้แก่

1. ความสำคัญที่มีต่อตัวบุคคล

บุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการสามารถนำช่วงเวลาว่างของตนที่มีอยู่นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเอง ต่อผู้อื่น และต่อสังคม “โดยกิจกรรมที่เลือกทำนั้นมาจากการสนับสนุนของภาครัฐ” เช่น “การออกกำลังกายในสวนสาธารณะ” การเล่นกีฬาในยามว่าง ส่วนกลาง การหาข้อมูลจากหอสมุดกลาง โดยนอกจากกิจกรรมนันทนาการที่มีผลประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมแล้วยังสามารถเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการที่มีประโยชน์ต่อสังคมได้ เช่น กิจกรรมปลูกป่า กิจกรรมอาสาสมัครต่างๆ เป็นต้น มีสิทธิ์ที่จะนำเวลาว่างของตัวตนเองนั้นไปใช้ในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเพื่อประโยชน์แก่ตนเอง

2. ความสำคัญที่มีต่อกลุ่มบุคคล

การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการนั้น เปรียบเสมือนการเข้าสู่สังคม หรือเข้าสู่กลุ่มบุคคลอื่น อันเป็นการเชื่อมสัมพันธ์ภาพ โดยในกิจกรรมนันทนาการ บุคคลก็จะได้มีปฏิสัมพันธ์ พูดคุย แลกเปลี่ยน เรียนรู้ซึ่งกันและกัน ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดให้เป็นประโยชน์ต่อสังคมได้ต่อไป

3. ความสำคัญที่มีต่อครอบครัว

“กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับคนทุกเพศ ทุกวัย” โดยในวัยที่ยังไม่สามารถแยกแยะสิ่งถูกผิดได้ “ครอบครัว” นั้นควรจะเลือกกิจกรรมที่สร้างสรรค์ และมีส่วนในการพัฒนาบุตหลาน ให้เกิดการพัฒนาด้าน “พุทธรพัสัย จิตพิสัย ทักษะพิสัย และความคิดเจตคติในเชิงบวก” เพื่อที่เด็กเกิดการพัฒนาทักษะ และการเรียนรู้ต่างๆ อันจะเป็นแนวทางในการกำหนดอนาคตของตนเอง อีกทั้งการที่ครอบครัวจัดกิจกรรมนันทนาการอย่าง

สม่ำเสมอจะช่วยส่งเสริมให้ครอบครัวมีความอบอุ่น สมาชิกในครอบครัวมีความรักใคร่ปรองดองกัน

4. ความสำคัญสำหรับประเทศ

กิจกรรมนันทนาการ คือกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมนั้นการนำเวลาว่างของตนเองนำมากระทำการสิ่งทีก่อผลดีต่อตัวผู้เข้าร่วมกิจกรรม หากประชาชนเข้ากิจกรรมนันทนาการนันทนาการอย่างสม่ำเสมอก็จะมีสุขภาพกาย สุขภาพจิตที่ดี ห่างไกลโรคภัยไข้เจ็บ ประเทศก็จะสามารถลดจำนวนผู้ป่วย รวมถึงทรัพยากรที่ต้องจ่ายออกไปได้ ประเทศชาติก็จะมีคามมั่นคงและสามารถนำงบประมาณทรัพยากรเหล่านั้นกลับมาพัฒนาประเทศได้

5. ความสำคัญของชุมชน

กิจกรรมนันทนาการนอกจากบุคคลจะสามารถจัดขึ้นเองได้แล้ว ชุมชนนั้นควรมีสถานที่ต่างๆ เพื่อรองรับการจัดกิจกรรม และ ส่งเสริมให้มีกิจกรรมนันทนาการที่ดีเพื่อประชาชนในพื้นที่ ทั้งนี้เพื่อให้ประชาชนในพื้นที่นั้นได้พักผ่อนจากการทำงาน ได้ผ่อนคลายความเครียด มีสุขภาพดี และพร้อมที่จะทำงานในวันรุ่งขึ้นต่อไป

6. ความสำคัญสำหรับนานาชาติ

“กิจกรรมนันทนาการ”มีความสำคัญในการสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้ และเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมของชาติอื่นที่ไม่เหมือนกับวัฒนธรรมของประเทศไทย กล่าวคือกิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกันอารยประเทศ โดยปัจจุบันนี้ มีองค์การนันทนาการระหว่างประเทศ ที่ส่งเสริมการใช้เวลาว่างของพลเมืองโลกอีกด้วย

ศราวุธ สะประसार (2550)กล่าวถึงความสำคัญของนันทนาการโดยสามารถสรุปและจำแนกได้ 4 ข้อดังนี้

1. “ความสำคัญต่อประชาชนในสังคม” นันทนาการ มีส่วนสำคัญในการช่วยพัฒนาให้มนุษย์มีด้านสมรรถภาพทางกาย ด้านสมรรถภาพทางจิต ด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และด้านความรู้ โดยนันทนาการที่มากประเภท

2. “ครอบครัว” นันทนาการนั้นนอกจากความสนุกสนาน และประโยชน์ที่ผู้เข้าร่วมจะได้รับแล้วนั้น ยังสามารถกระชับความสัมพันธ์ในครอบครัวให้แน่นแฟ้น และอบอุ่นให้เกิดแก่สมาชิกทุกคน อีกทั้งนอกจากประโยชน์ในข้างต้นแล้วยัง “สามารถพัฒนาสมาชิกในครอบครัวให้เกิดองค์ความรู้ ทักษะ เจตคติ และความรักต่อครอบครัวได้จัดได้”

3. ชุมชน นันทนาการส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาให้สังคมใกล้ตัว เกิดสิ่งดีๆ ในทุกด้านโดยกิจกรรมนันทนาการนั้นเป็นเครื่องมือที่สามารถส่งเสริมให้ประชาชนในสังคมใช้เวลา

ว่างให้เกิดประโยชน์ มีเหตุ มีผล โดยนอกจากประโยชน์ที่เกิดขึ้นต่อตนเองแล้ว กิจกรรมนันทนาการยังส่งเสริมให้ประชาชนในสังคม เป็นพลเมืองที่ดีต่อประเทศชาติ รู้จักการแบ่งปัน ซึ่งทำให้สังคมน่าอยู่ โดยกิจกรรมนันทนาการบางประเภทนั้นยังส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมอีกด้วย เช่น กิจกรรมสาธารณะประโยชน์ เก็บขยะในคูคลอง การปลูกป่าชายเลน การปลูกต้นไม้ ซึ่งเป็นผลดีต่อชุมชนโดยชุมชนได้พื้นที่สีเขียวมากขึ้น มีส่วนพักผ่อนหย่อนใจมากขึ้น และ ประเทศชาติก็เกิดความสงบสุข เพราะประชาชนในประเทศมีความสุข ประชาชนใช้เวลาว่างเกิดประโยชน์ ลดมลภาวะต่างๆ อีกทั้งนันทนาการยังมีประโยชน์ในด้านลดปัญหาอาชญากรรม โดยเมื่อประชาชนในประเทศรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ก็จะไม่ยุ่งต่ออบายมุขและสิ่งผิดกฎหมาย ซึ่งจะส่งผลดีต่อตนเอง และสังคมตามมา

4. ประเทศชาติ นันทนาการเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการส่งเสริมให้ประชาชนในประเทศเกิดสิ่งดีต่อตนเอง เพราะกิจกรรมนันทนาการสามารถพัฒนาให้ผู้เข้าร่วมเกิดสมรรถภาพทางกาย สมรรถภาพทางจิต เมื่อประชาชนในประเทศมีสุขภาพกายดี รัฐบาลก็สามารถลดค่าใช้จ่ายในการรักษาประชาชนลงได้และสามารถนำงบประมาณในส่วนนี้ไปพัฒนาประเทศต่อได้ และเมื่อประชาชนมีสุขภาพจิตดีก็จะลดปัญหาการทะเลาะวิวาทที่เกิดขึ้นในสังคมลง และลดปัญหาพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของประชาชนได้เป็นอย่างดี

2.1.4 ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ

“บรรจง คณะวรรณ (2531, น. 33-34) ได้กล่าวถึงคุณประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ ไว้ดังนี้”

1. นันทนาการสามารถสร้างความสุขสนุกสนาน สร้างความเพลิดเพลิน บรรเทาจิตใจให้มีความสุขสดใส เบิกบาน

2. นันทนาการสร้างความพึงใจต่อตนเอง

3. นันทนาการสร้างดุลยภาพในชีวิตมนุษย์ให้มีความสมบูรณ์

4. นันทนาการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ทั้งต่อตนเอง และต่อสังคม

5. นันทนาการส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีจิตสาธารณะ จิตอาสาต่อสังคม

สุดาภรณ์ สัมครผล (2559) และจักรเพชร วรสินธ์ (2014) กล่าวถึงคุณประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ ไว้ดังนี้ “กิจกรรมนันทนาการช่วยให้บุคคลและชุมชนได้รับความสนุกสนาน มีความสมบูรณ์ มีความสดชื่นในชีวิตและสามารถนำเวลาว่างมาใช้ให้เกิดประโยชน์”

1. นันทนาการมีส่วนในการพัฒนาตัวบุคคล และ สังคม ให้มีสุขภาพกาย และ สุขภาพจิต กล่าวคือ ประชาชนในสังคมมีความสมบูรณ์พร้อมทั้งในด้านร่างกาย และ จิตใจ

2. ช่วยลดปัญหาด้านพฤติกรรมเบี่ยงเบนและอาชญากรรมซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ไม่ไม่พึงประสงค์ของเยาวชน ซึ่งการพัฒนาพฤติกรรมของเยาวชนและเด็กนั้นถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมเจตคติ และ จิตพิสัย ที่ดีต่อทุกคนที่อยู่ร่วมกันในสังคม โดยนันทนาการนั้นมีรูปแบบที่ไม่ตายตัว จึงทำให้เยาวชนเลือกเข้าร่วม และ ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ไม่เข้ามั่วสุม และ ห่างไกลอบายมุข

3. ส่งเสริมความเป็นพลเมือง การที่ผู้คนในสังคมใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์โดยเข้าปฏิบัติ“กิจกรรมนันทนาการ” ทำให้เกิดการรับรู้ถึงหน้าที่ความรับผิดชอบ ต่อชุมชน และเสรีประชาธิปไตยลดความเห็นแก่ตัว สังคมกลายเป็นสังคมในอุดมคติผู้คนมีมิตรไมตรี มีน้ำใจต่อผู้อื่น การให้บริการรู้จักการมีจิตอาสาต่อสังคม ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมของความเป็นพลเมืองดีของประชาชาติ

4. ส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ “กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งและนอกเมือง” กล่าวคือเป็นการท่องเที่ยวเชิงนิเวศได้แก่ การพักผ่อนกลางธรรมชาติ เดินทางไกล กิจกรรมผจญภัยแอดเวนเจอร์ เป็นต้น โดยกิจกรรมที่กล่าวมาในข้างต้นนั้น มีส่วนในการส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทนี้เกิดการตระหนักเห็นคุณค่าของระบบนิเวศในธรรมชาติ รู้จักถึงประโยชน์ต่อสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อสังคม และต่อโลก

5. ส่งเสริมการบำบัดฟื้นฟูสมรรถภาพ การบำบัดฟื้นฟูสมรรถภาพผู้ป่วยต่างๆ ทั้งทางด้านความสามารถทางกาย และความสดชื่นทางใจ โดยเป็นการใช้นันทนาการเข้ามาประกอบกับโปรแกรมการรักษาของแพทย์ได้ โดยนันทนาการเป็นการช่วยส่งเสริมให้ผู้ป่วยมีการใช้เวลาว่างช่วยบำบัดฟื้นฟูสภาพร่างกาย ช่วยให้จิตใจเบิกบาน อีกทั้งยังเป็นการได้พูดคุยกับผู้ป่วยคนอื่นซึ่งเป็นการเข้าสังคมให้ผู้ป่วยเบิกบานใจ รวมทั้งเป็นการบำบัดความทุกข์ในจิตใจของผู้ป่วยให้ลดลงหรือหายไปได้ในที่สุด

6. ส่งเสริมการพัฒนาอารมณ์สุข กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง โดยนอกจากประโยชน์ที่เกิดขึ้นต่อตัวผู้เข้าร่วมยัง“ส่งผลต่ออารมณ์ของผู้เข้าร่วม”ให้ลดความเครียดที่เกิดจากการดำรงชีพ รวมถึงให้เป็นผู้มีอารมณ์แจ่มใส จัดการต่อความเครียดได้ดี และมีบุคลิกภาพที่ดี

7. สนับสนุนให้บุคลากรสามารถทำงานเป็นกลุ่ม นันทนาการเป็นนอกจากเป็นกิจกรรมส่วนบุคคลแล้ว ยังสามารถจัดให้เป็นกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้บุคคลในกลุ่มสามารถแสดงออกและเป็นการละลายพฤติกรรมของบุคคลในกลุ่ม และเป็นการเพิ่มสัมพันธภาพในกลุ่มให้ดียิ่งขึ้น

8. ส่งเสริมการอนุรักษ์ศิลปะประจำชาติ นันทนาการมีหลากหลายประเภท ที่ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีการรู้จักศิลปะประจำชาติไทย เช่นกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม - กีฬา ที่สามารถนำการเล่นตามภูมิภาคต่างๆ นำมาประยุกต์และใช้เป็นเกมเพื่อความสนุกสนาน หรือกิจกรรมนันทนาการประเภทท่องเที่ยว ทักษะศึกษา ที่ให้ผู้เข้าร่วมสามารถไปศึกษาตามแหล่งโบราณสถานหรือพิพิธภัณฑ์อนุสรณ์สถานต่างๆ อันจะเป็นการสนับสนุนให้เยาวชนรุ่นหลังรู้จักรากเหง้าอีกทั้งสามารถสืบสานความเป็นไทยได้ต่อไป

9. ส่งเสริมให้บุคลากรในหน่วยงานตามชายแดนมีกำลังใจ นอกจากคำตอบแทนที่บุคลากรที่ปฏิบัติหน้าที่ในพื้นที่ห่างไกล หรือ พื้นที่ชายแดนแล้วนั้น นันทนาการยังมีส่วนสำคัญต่อการสร้างขวัญและกำลังใจให้แก่บุคลากรหน่วยงานชายแดน ซึ่งมีเป็นอีกส่วนที่มีความสำคัญต่อบุคลากรในหน่วยงานตามชายแดน

สุดาภรณ์ สัมครผล (2559) อ้างอิงจากบัทเลอร์ (Butler, 1959, P. 14-15) ได้เสนอถึงคุณค่าของ“กิจกรรมนันทนาการที่มีต่อมนุษย์” สามารถอธิบายได้ดังนี้

“กิจกรรมนันทนาการนั้นเป็นกิจกรรมที่เป็นพื้นฐานของมนุษย์”กล่าวคือนอกจากปัจจัย 4 แล้วมนุษย์ยังมีความต้องการสิ่งบันเทิง และมีความกลมกลืนกับบุคคลอื่นในสังคม โดยนอกจากความสนุกสนานที่ได้รับแล้วนั้นยังสามารถเป็นการพัฒนาต่อตนเองของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และบุคลิกภาพกล่าวคือ “เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์” นอกจากนี้ยังเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ต่างๆ ให้สามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตรประจำวัน ทั้งนี้นอกจากคุณค่าที่เกิดขึ้นต่อตนเองแล้ว ยังได้เข้าสังคม พบปะ พูดคุยในกลุ่มกิจกรรมที่ตนเลือกเข้าร่วม

2.1.5 ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

“สุดาภรณ์ สม่ัครผล (2559), จรินทร์ ธานีรัตน์ (2528, น. 155-173)” ได้เสนอถึง นันทนาการ 11 ประเภท ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังภาพประกอบที่ 1 ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการ ประเภทเกม กีฬา กรีฑา	2. กิจกรรมนันทนาการ ประเภทดนตรีและร้องเพลง	3. กิจกรรมนันทนาการ ประเภทฝีมือและ ศิลปวัฒนธรรม	4. กิจกรรมนันทนาการใน งานอดิเรก
5. กิจกรรมนันทนาการ ประเภทละครภาพยนตร์	6. กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมทางสังคม	7. กิจกรรมนันทนาการ ประเภทเดินร่ำ	8. กิจกรรมนันทนาการที่ ประเภทการอ่าน ฟุด เขียน และทางวรรณกรรม
9. กิจกรรมนันทนาการ ประเภทนอกสถานที่ (นอกเมือง)	10. กิจกรรมนันทนาการ ประเภทอาสาสมัคร	11. กิจกรรมนันทนาการ ประเภทกิจกรรมพิเศษ	

ภาพประกอบ 1 ประเภทของนันทนาการ

ที่มา : สุดาภรณ์ สม่ัครผล และจรินทร์ ธานีรัตน์ (2559)

พีระพงศ์ บุญศิริ (2543, น. 42-56) ได้แบ่งประเภทนันทนาการเป็น 10 ประเภท โดยสามารถจำแนกได้ดังภาพประกอบที่ 2 ดังนี้

1. นันทนาการ สำหรับครอบครัว	2. นันทนาการใน โรงเรียน	3. นันทนาการชนบท	4. นันทนาการ เยาวชน
5. นันทนาการชุมชน	6. นันทนาการเพื่อ ธุรกิจ	7. นันทนาการ สำหรับคนพิการ	8. นันทนาการใน โรงงานอุตสาหกรรม
	9. นันทนาการใน สถานพยาบาล	10. นันทนาการ อาสาสมัคร	

ภาพประกอบ 2 ประเภทของนันทนาการ

ที่มา : พีระพงศ์ บุญศิริ (2543)

“ชูชีพ เยาวพัฒน์ (2543, น. 48-51)” เสนอแนวคิดประเภทของนันทนาการไว้ว่า นันทนาการมีทั้งหมด 9 ประเภท ดังภาพประกอบที่ 3 ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการในครอบครัว (Family recreation)	2. กิจกรรมนันทนาการในโรงเรียน (School recreation)	3. กิจกรรมนันทนาการในชุมชน (Community recreation)
4. กิจกรรมนันทนาการในชนบท (Rural recreation)	5. กิจกรรมนันทนาการธุรกิจการค้า (Commercialrecreation)	6. กิจกรรมนันทนาการในโรงงานอุตสาหกรรม (Industrial recreation)
7. กิจกรรมนันทนาการในโรงพยาบาล (Hospital recreation)	8. กิจกรรมนันทนาการอาสาสมัคร (Voluntary recreation)	9. กิจกรรมนันทนาการที่เป็นอาชีพ (Professional recreation)

ภาพประกอบ 3 ประเภทของนันทนาการ

ที่มา : ชูชีพ เยาวพัฒน์ (2543)

ภาคภูมิ ตีลกเลิศ (2559), สมบัติ กาญจนกิจ (2544) และสุดาภรณ์ สมัครผล (2559) ได้เสนอถึง “กิจกรรมนันทนาการและรูปแบบการจัดกิจกรรม” ไว้ดังนี้

1. “กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม (Art and crafts)”

“กิจกรรมศิลปหัตถกรรม” หมายถึง กิจกรรมการประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ที่มาจากความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคล โดยกิจกรรมประเภทนี้มีหลากหลายประเภท เช่นการวาดภาพระบายสี การแกะสลักต่างๆ โดยงานกิจกรรมนันทนาการประเภทนี้สามารถพัฒนาให้เกิดทักษะ และสามารถสร้างรายได้ให้แก่ผู้เข้าร่วมได้ ซึ่งกิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรมนั้นเป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมนำสิ่งของเครื่องใช้ หรือวัสดุต่างๆมาประดิษฐ์เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้น อีกทั้งกิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรมนี้ยังเหมาะสมกับผู้เข้าร่วมในทุกช่วงอายุและกิจกรรมประเภทนี้ยังเป็นการลดขยะโดยนำมาประยุกต์ให้เกิดคุณค่า และช่วยประหยัดเงินได้

2. “กิจกรรมนันทนาการเกมและกีฬา (Games and sports)”

“กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม” นั้น มีส่วนที่จะส่งผลให้ผู้เข้าร่วมเกิดสมรรถนะทางกายของผู้เข้าร่วมได้เป็นอย่างดี เพราะการเข้าปฏิบัติ “กิจกรรม” นั้นจำเป็นต้องเน้นการใช้สมรรถภาพทางกาย อีกทั้งยังต้องใช้ทักษะทางความคิด จึงทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทนี้ได้รับการพัฒนาทั้งในด้านสมรรถภาพทางกาย และ ด้านทักษะในการคิดวิเคราะห์ โดยกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม กีฬาบางชนิดนั้น จำเป็นต้องมีอุปกรณ์เข้าร่วมประกอบกิจกรรม เช่น อุปกรณ์สำหรับแสดงเซตแดน อุปกรณ์กีฬาบางชนิด เป็นต้น โดยส่วนมากกิจกรรมเกมและกีฬานั้นจะจัดในสถานที่ที่เป็นบริเวณกว้าง เช่น โรงยิม ลานเอนกประสงค์ เป็นต้น โดยการเล่นเกมหรือแข่งขันนั้นจะมีกฎการเล่นตายตัวเฉพาะแต่ละชนิดเกมกีฬา เพื่อให้เกิด “ความเท่าเทียม” อีกทั้งเป็นการเช็คความสามารถทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดความสนุกสนาน โดยเกมมีจุดมุ่งหมายพัฒนาให้ผู้เข้าร่วมได้พัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ เช่น ความกล้าแสดงออก การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ พบเพื่อนใหม่ ฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า นอกจากนี้ เกมยังสามารถแสดงให้เห็นถึงขนบธรรมเนียมประเพณีของแต่ละประเทศด้วย ดังนั้น การจัดเกมที่เหมาะสมนั้น จำเป็นต้องมีกฎเกณฑ์ในการเล่นที่ชัดเจนในการจัดเสมอ การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมนี้สามารถเลือกจัดให้ตรงกับจุดมุ่งหมายได้โดยเลือกจากเกมประเภทต่าง ๆ ดังภาพประกอบ 4 ดังนี้

-
1. เกมสร้างสรรค์
 2. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่
 3. เกมเบ็ดเตล็ด
 4. เกมการละเล่นพื้นเมือง
 5. เกมคอมพิวเตอร์และไฟฟ้า

ภาพประกอบ 4 กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม

ที่มา : ภาคภูมิ ตีลกเลิศ, สมบัติ กาญจนกิจ และสุดาภรณ์ สัมครผล (2559)

กีฬา (Sports) หมายถึง กิจกรรมกีฬาต่างๆ ที่สามารถพบได้ตามพื้นที่ต่างๆ โดยใช้ทักษะ และสมรรถภาพของผู้เข้าปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมประเภทกีฬานี้มีความแตกต่างกันทั้งชนิดกีฬา วิธีการเล่น และกฎข้อบังคับแตกต่างกันไป โดยผู้เข้าร่วมมีสิทธิในการเลือกชนิดกีฬาตามแต่ใจต้องการ โดยผู้จัดกิจกรรมสามารถจัดได้หลายรูปแบบ ดังภาพประกอบ 5 ดังนี้



ภาพประกอบ 5 กิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬา

ที่มา : ภาคภูมิ ตีลกเลิศ,สมบัติ กาญจนกิจ และสุดาภรณ์ สัมครผล (2559)

3. กิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ (Dances)

เป็น “กิจกรรมนันทนาการ” ที่ให้ผู้เข้าร่วมได้เคลื่อนไหวของสรีระ โดยผ่านการเต้น ซึ่งเป็น กิจกรรมการแสดงออกผ่านการขยับไหวอวัยวะในรูปแบบที่จำเพาะ โดยการเต้นนั้นสามารถจำแนกได้เป็นหลากหลายประเภท และนอกจากความสนุกสนานยังสามารถสื่อถึงช่วงเวลา อารมณ์ ความรู้สึกต่างได้อีกด้วย โดยกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำนั้น เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายและมีรูปแบบในการจัดกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ ดังภาพประกอบที่ 6 ดังนี้

กิจกรรม	1. ลีลาศ
นันทนาการ	
การเต้นรำ	2. นาฏศิลป์สากล
	3. รำบำพื้นเมือง (Folk dance)
	4. กิจกรรมการชมการแสดงประเภทเต้นรำ

ภาพประกอบ 6 กิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ

ที่มา : ภาคภูมิ ดิลกเลิศ,สมบัติ กาญจนกิจ และสุดาภรณ์ สัมครผล (2559)

4. กิจกรรมนันทนาการการท่องเที่ยวทัศนศึกษา (Tourism and traveling) กิจกรรมนันทนาการประเภทท่องเที่ยว ทัศนศึกษา เป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมสามารถทำกิจกรรมเพียงคนเดียวหรือทำเป็นหมู่คณะก็ได้ โดยกิจกรรมประเภทนี้เป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมนิยมเลือกในช่วงเวลาว่างที่ยาวกว่าปกติ เช่นการหยุดตามวันหยุดนักขัตฤกษ์ เพราะอาจใช้เวลาในการปฏิบัติกิจกรรมหลายวัน อีกทั้งจะทำให้เกิดอาการเหนื่อยล้าจากการทำกิจกรรม ซึ่ง“กิจกรรมนันทนาการประเภทนี้ส่งเสริม”ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีประสบการณ์ต่างๆในชีวิต และเป็นการคลายเครียดจากการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. “กิจกรรมนันทนาการพัฒนาจิตใจและความสงบสุข” เป็น“นันทนาการที่ถูกจัดขึ้นเพื่อสร้างเสริม ความสุขทางจิตใจของมนุษย์” โดยความสุขหรืออารมณ์นั้น มี 2 ประเภท ดังภาพประกอบที่ 7 ดังนี้

1. อารมณ์สนุกสนาน

- ซึ่งเป็นอารมณ์ที่เกิดจากเหตุการณ์ที่ถูกกระตุ้นให้เร้าใจ สนุกสนาน เกิดความเร้าใจ เช่นการเล่นกีฬาที่ได้พบปะผู้คน การสนทนา ฯลฯ

2. อารมณ์สงบ

- เป็นอารมณ์ที่เกิดจากเหตุการณ์ที่จิต หรือ สมาธิได้สงบ โดยกิจกรรมด้านอารมณ์สงบจะไม่มีอาการกระตุ้นอารมณ์ให้ แต่จะเป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกจิต สมาธิ และสติปัญญา เช่น การนั่งสมาธิ การศึกษาหลักธรรมคำสอนของศาสนา เป็นต้น

ภาพประกอบ 7 กิจกรรมนันทนาการพัฒนาจิตใจและความสงบสุข

ที่มา : ภาคภูมิ ตีลกเลิศ, สมบัติ กาญจนกิจ และสุดาภรณ์ สัมครผล (2559)

6. กิจกรรมนันทนาการการละคร (Drama) เป็นกิจกรรมการแสดงออกถึงอารมณ์ตามความรู้สึก ต่างๆ และมีเนื้อเรื่องเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยกิจกรรมนันทนาการการละคร แบ่งเป็น 13 ชนิดได้แก่

1. ละครเพื่อส่งเสริมจินตนาการ
2. ละครสร้างสรรค์
3. ละครพิธี
4. นาฏศิลป์
5. ละครรำ
6. ละครชาตรี
7. มโนราห์
8. โขน
9. หุ่นกระบอก

10. หนังสิตะสูง
11. ละครร็อง
12. ละครพุด
13. การแสดงบนเวที (อุปรากรต่างๆ)

7. กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก กิจกรรมนันทนาการประเภทนี้เป็นกิจกรรมที่ผู้เข้ากิจกรรมทุกเพศ ทุกวัย สามารถเข้าร่วมได้ โดย “กิจกรรมประเภทงานอดิเรกนี้” เกิดจากความความสมัครใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรกนี้ต้องกระทำในช่วงเวลาที่เสร็จสิ้นจากภารกิจประจำวัน มีผลต่อจิตใจส่วนบุคคล และ สร้างความพึงใจแก่ผู้เข้าร่วม

8. “กิจกรรมนันทนาการดนตรีและร้องเพลง (Music and singing)” นันทนาการประเภทนี้เป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมทุกเพศ ทุกวัยมีโอกาสที่จะเข้าปฏิบัติได้ โดยเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีการผ่อนคลายจากการใช้ดนตรีบำบัดความเครียดต่างๆ หรือเรื่องทุกข้อใจให้ทุเลา อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมเกิดความเบิกบานใจในการเล่นดนตรี หรือรับชม

9. “กิจกรรมนันทนาการนอกเมือง /กลางแจ้ง (Outdoor recreation)” นันทนาการนี้มีหลากหลายชนิด โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เข้าร่วมได้ร่วมกิจกรรมในพื้นที่กลางแจ้ง หรือพื้นที่ที่ใกล้กับระบบนิเวศต่างๆ โดยมีผลดีต่อผู้เข้าร่วมในทุกด้าน ด้านสมรรถภาพทางกาย สุขภาพจิต การเข้าสังคม และด้านการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วม ส่งเสริมให้เกิดการ “ทางด้านร่างกายอารมณ์ สังคมและสติปัญญาของบุคคลและสังคม” โดยมีแหล่งเรียนรู้หลากหลายที่ เช่น สวนสาธารณะ ค่าย แคมป์ต่างๆ ทั้งนี้กิจกรรมนันทนาการประเภทนอกเมือง มีหลายประเภท เช่นกิจกรรมชวาค่าย หรือกิจกรรมอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ เป็นต้น

10. “กิจกรรมนันทนาการทางสังคม” (Social recreation) กิจกรรมประเภทนี้เป็นกิจกรรมที่ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และมีความเข้าใจในเพื่อนมนุษย์มากขึ้น โดยนอกจากนี้ยังเป็นการพบปะ พูดคุย ต่อบุคคลอื่น โดยกิจกรรมประเภทนี้รูปแบบที่หลากหลาย เช่น การเล่นเกมกลุ่มสัมพันธ์ การดนตรี การเต้นรำต่างๆ เป็นต้น

11. “กิจกรรมนันทนาการพิเศษ (Special events)” กิจกรรมประเภทนี้เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเนื่องในโอกาสเทศกาลต่างๆ เช่น วันแม่ วันสงกรานต์ วันขึ้นปีใหม่ ฯลฯ โดยนอกจาก “กิจกรรมที่จัดขึ้น”ตามเทศกาลต่างๆ ยังรวมถึงกิจกรรมพิเศษต่อบุคคล เช่น วันชาติ วันครบรอบต่างๆ

12. “กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่าน พุด เขียน)” นันทนาการประเภทนี้ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมสามารถพัฒนาให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการพัฒนาองค์ความรู้ และทักษะต่างๆในการใช้ชีวิตเช่น “ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน ทักษะการวิเคราะห์ ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นต้น” อีกซึ่ง “กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม” นั้นไม่ได้เจาะจงช่วงอายุ หรือ เพศ ดังนั้นจึงสามารถจัดให้กับผู้ที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมได้ทุกช่วงอายุ

13. “กิจกรรมนันทนาการบริการอาสาสมัคร (Voluntary service)” นันทนาการประเภทนี้เป็นกิจกรรมที่มุ่งหวังให้ผู้เข้าร่วมเกิดจิตสำนึกต่อสังคม การมีจิตอาสา การมีน้ำใจต่อประโยชน์ส่วนรวม อีกทั้งยัง “ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม” พัฒนาจิตใจให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีจิตใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่สังคมส่วนรวม ตัวอย่างกิจกรรมเช่น การปลูกป่า การเก็บขยะในพื้นที่สาธารณะ ฯลฯ ซึ่งการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอาสาสมัครนั้นต้องเกิดขึ้นตามความสมัครใจของผู้เข้าร่วม เพราะการเป็นอาสาสมัครไม่มีรางวัลตอบแทนหรือค่าตอบแทนใด

14. “กิจกรรมนันทนาการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ” กิจกรรมการประเภนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ร่างกายมีการพัฒนาใน “ด้านร่างกาย และ จิตใจ” ให้มีความสมบูรณ์ โดยกิจกรรมประเภนี้เน้นเป็นการรวมศาสตร์หลายแขนงเข้าด้วยกัน “เพื่อให้ผู้เข้าร่วมประโยชน์ต่อสุขภาพ” อีกทั้งยังสามารถเพิ่มทัศนคติที่ดีต่อร่างกายให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

15. “กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์และมนุษย์สัมพันธ์” “นันทนาการประเภทนี้เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้น” ให้ผู้เข้าร่วมมีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น ซึ่งใช้กิจกรรมกลุ่มเป็นการรวมกลุ่มเป็นการสร้างความมีน้ำหนึ่งใจเดียว กลมเกลียวสามัคคีในกลุ่ม เกิดการเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคมของคนหมู่มาก ส่งเสริมการทำตามกติกาของสังคม ส่งเสริมภาวะผู้นำที่ดีและผู้ตามที่ดี อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมที่ดีได้เป็นอย่างดี

2.1.6 การจัดนันทนาการในโรงเรียน

โรงเรียน คือสถาบันสถานบันการศึกษาซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของสังคม โดยโรงเรียนมีหน้าที่จัดการศึกษาเพื่อให้เด็กและเยาวชนอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาตามกฎหมายของประเทศไทยที่ว่าไว้ว่า เด็กทุกคนต้องผ่านการศึกษาภาคบังคับ เพื่อให้เยาวชนในประเทศไทยจบการศึกษาอย่างน้อย 9 ปี เพื่อให้เยาวชนของชาติได้รับการส่งเสริมให้เจริญเติบโตตามพัฒนาการของมนุษย์ให้เหมาะสมในทุกด้าน และเพื่อให้เป็นพลเมืองดีของประเทศ และมีความรู้ในการนำไปประกอบสัมมาอาชีพต่อไป (สมบัติ กาญจนกิจ 2544, น. 127-137)

ซูซีฟ เยาวพัฒน์ (2543, น. 48-49) เสนอว่า “โรงเรียนเป็นแหล่งบริการทางการศึกษาแก่เยาวชน” โดย “โรงเรียนต้องมุ่งเน้นด้านวิชาการให้แก่ผู้เรียนแล้วนั้น” โรงเรียนควรพึงมีการดำเนินกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมภายในโรงเรียนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสมบูรณ์ทั้งด้านวิชาการ และด้านกิจกรรม โดยกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนพืงมีนั้น มีหลายรูปแบบ อันได้แก่กิจกรรมลูกเสือ ยุวกาชาด กิจกรรมกีฬา กีฬาวัดวันสำคัญต่างๆ รวมถึงกิจกรรมชุมนุม ซึ่งจัดให้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนนั้นจะส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการเข้าร่วมกิจกรรมต่อสังคมหมู่มาก และส่งเสริมให้มีความกลมเกลียวในสังคมโรงเรียน และสังคมภายนอกโรงเรียน อีกทั้งกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีสมรรถภาพทางกาย สุขภาพจิตซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการตามวัยอย่างสมวัยของเยาวชน โดยกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนนั้นสามารถเกิดขึ้นได้จากหลายภาคส่วน อันได้แก่ ผู้อำนวยการ ครูอาจารย์ ผู้เรียน ชุมชน และวิทยากรณ์ต่างๆ โดยที่ “ผู้เรียน” สามารถมีส่วนร่วมกับการจัดกิจกรรมชุมนุมโดยมีคุณลักษณะของกิจกรรมนักเรียนดังนี้

คุณลักษณะของกิจกรรมนักเรียน

1. ผู้เรียนสามารถเลือกกิจกรรมที่ตนจะเข้าร่วมได้อย่างเสรี ไม่มีการบังคับโดยเลือกตามความสนใจของผู้เรียนเป็นสำคัญ
2. ได้รับความเห็นชอบตามอำนาจหน้าที่ของโรงเรียน
3. ไม่มีหน่วยกิต หรือคะแนนทางวิชาการ
4. ให้ความเสมอภาคและยุติธรรมอย่างเหมาะสม ตามความสามารถ และความประสงค์ของผู้เรียน

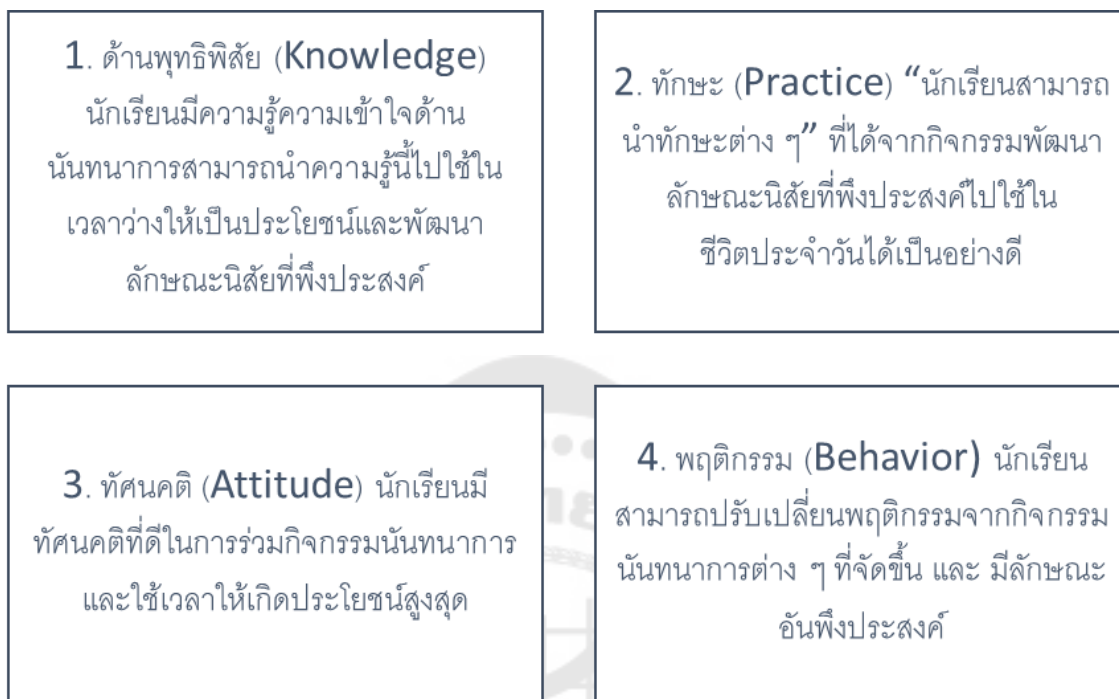
โดย “กิจกรรมนันทนาการนั้นมีประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมมากมาย เช่นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เกิดประโยชน์ต่อตนเอง ทั้งในด้านสมรรถภาพทางกาย และจิตใจให้มีความสมบูรณ์” ซึ่งหากมองถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ นั้น จะเห็นว่ากิจกรรมนันทนาการนั้นไม่ได้ถูกบรรจุให้เป็น “กลุ่มสาระการเรียนรู้” หรือรายวิชาเรียน “ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน” แต่ถึงกระนั้นกิจกรรมนันทนาการนั้นก็มิบทบาทสำคัญในโรงเรียน ในทุกช่วงชั้น ด้วยการให้การทำกิจกรรมของรายวิชาอื่น ๆ เรียกว่า “คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยล้วนเป็นกิจกรรมนันทนาการทั้งสิ้น ซึ่งได้แก่ วิชา ศิลปศึกษาและดนตรีศึกษา การงานอาชีพ พลศึกษา และกิจกรรมลูกเสือ ยุวกาชาด ฯลฯ โดยกิจกรรมนันทนาการสามารถจัดได้โดยคณะกรรมการบริหารโรงเรียน ในรูปแบบลักษณะต่าง ๆ

โดยกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีทั้งด้านวิชาการ และ คุณลักษณะที่ดี โดยสามารถจำแนกกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนได้ดังนี้

1. กิจกรรมกีฬา
2. กิจกรรมส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย
3. กิจกรรมเทศกาลต่าง ๆ ที่ส่งเสริมด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรม และประเพณีต่าง ๆ คริสต์มาส ปีใหม่ ตรุษจีน สงกรานต์
4. เทศกาลความรักในรูปแบบต่าง ๆ เช่น วันแม่ วันครู วันเด็ก ซึ่งส่งเสริมส่งเสริมคุณธรรม
5. กิจกรรมจิตอาสา ได้แก่ การเป็นจิตอาสา การลงพื้นที่ชุมชนเพื่อทำความสะอาด การบำรุงวัด หรือ ศาสนสถาน ให้สะอาด เป็นต้น
6. “กิจกรรมดนตรี”ในรูปแบบต่าง ๆ เช่นการประกวดวงดนตรีสตริง การประกวดวงดนตรีลูกทุ่ง เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินและจรรโลงใจ
7. กิจกรรมศิลปะต่าง ๆ เช่น การประกวดวาดภาพ การประกวดปั้นดินน้ำมัน การประดิษฐ์ในรูปแบบอื่น ๆ นอกเหนือจากการเรียนในห้อง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
8. “กิจกรรมนันทนาการทางสังคม” เช่น การแสดงในงานโรงเรียนที่มีความพิเศษเช่น วันเด็ก งานประชุมผู้ปกครอง เป็นต้น
9. “กิจกรรมนันทนาการนอกเมือง / กลางแจ้ง” เช่น การเข้าค่ายพักแรมของลูกเสือ เนตรนารี การเล่นเกมรอบกองไฟ การปลูกป่าชายเลน เป็นต้น
10. “กิจกรรมทัศนศึกษา ในสถานที่ต่างๆ จุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้นอกห้องเรียน” ซึ่งช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในชีวิตมากขึ้น

โดย“ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาตนเองได้”นั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลาย รวมถึงสิ่งแวดล้อมและการส่งเสริมปัจจัยต่างๆที่แตกต่างกัน โดยกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนกิจกรรมแต่ละกิจกรรมนั้นเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาสมรรถภาพต่างๆ ในชีวิตอย่างเสมอภาค

วัตถุประสงค์ของการจัดนันทนาการในโรงเรียน ดังภาพประกอบที่ 8 ดังนี้



ภาพประกอบ 8 วัตถุประสงค์ของการจัดนันทนาการในโรงเรียน

ที่มา : ชูชีพ เยาวพัฒน์ (2543)

คุณค่าและประโยชน์ของการจัดนันทนาการในโรงเรียน

พุทธางกูร จิระชนาภักธ (ม.ป.ป) การจัดกิจกรรมในโรงเรียนมีส่วนสำคัญในกระบวนการพัฒนานักเรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ซึ่งนอกจากประโยชน์ที่ได้กล่าวมาในข้างต้นแล้ว การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการยังให้คุณค่าและประโยชน์ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาการเป็นพลเมืองที่ดีรู้จักหน้าที่ตามหลักประชาธิปไตย
2. เพื่อให้เกิดความเรียบร้อย รู้ถึงหน้าที่ และระเบียบวินัย
3. เพื่อความสามัคคี การทำงานเป็นทีม
4. เพื่อหาความสนใจของนักเรียน หรือสิ่งที่น่าสนใจที่นักเรียนชอบทำเพื่อฝึกให้ชำนาญและนำความสามารถไปต่อยอดได้ในอนาคต
5. เพื่อให้นักเรียนเคารพกฎ กติกาการอยู่ร่วมกันในสังคม

เพื่อน

6. เพื่อให้นักเรียนรักสถาบัน มีความรักและเคารพในการเป็นนักเรียนที่ดี
7. เพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะในการเป็นผู้นำ การทำงาน
8. เพื่อส่งเสริมให้เกิดสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และเพื่อนต่อ

9. ส่งเสริมด้านบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล ยอมรับในความแตกต่าง
10. สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับรายวิชาหลัก
11. สนับสนุนให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น
12. สนับสนุนให้นักเรียนรู้ถึงประโยชน์จากการใช้เวลาว่าง

ความต้องการทางด้านจิตวิทยาของนักเรียน

1. ความต้องการทางด้านจิตวิทยา

- 1.1 ความต้องการการยอมรับของเพื่อนร่วมรุ่น
- 1.2 ความต้องการเป็นสมาชิกของกลุ่ม
- 1.3 ความปลดปล่อยความเหงาและเดียวดาย
- 1.4 ความต้องการการยอมรับในสังคมเพื่อน
- 1.5 ความต้องการในการมีตัวตน
- 1.6 การพัฒนาจุดเด่นกลบจุดด้อย
- 1.7 การรู้จักการทำงานเป็นกลุ่มช่วยสอนความเป็นประชาธิปไตยและสร้าง

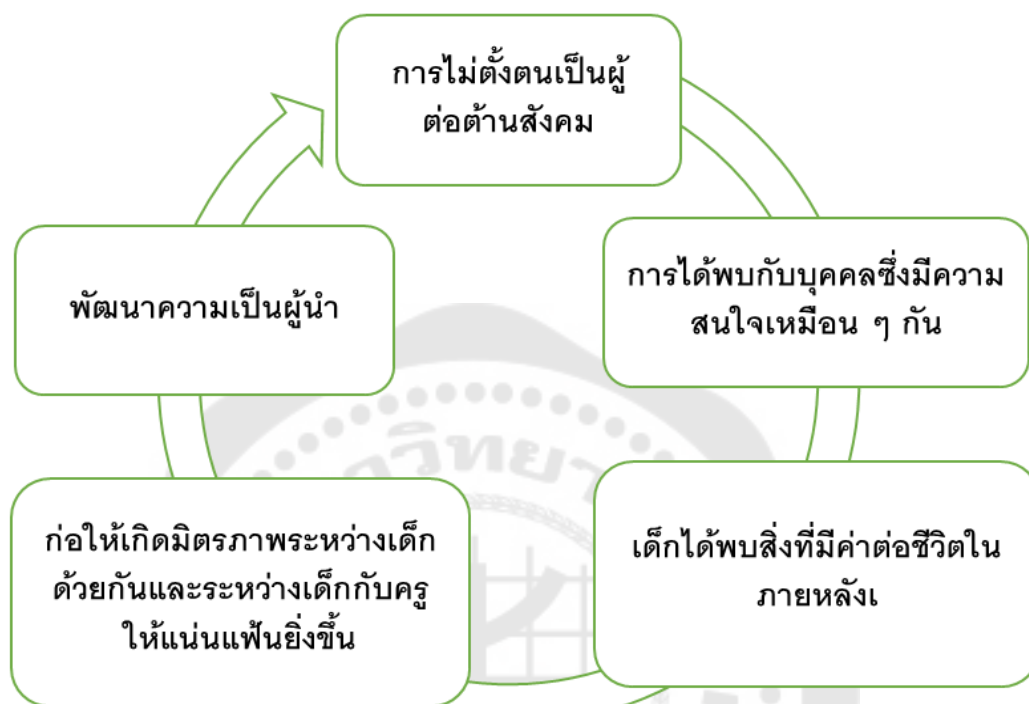
ความร่วมมือร่วมใจ

- 1.8 ทดแทนความรักในส่วนที่ขาดหายไป
- 1.9 ความต้องการความสำเร็จ ซึ่งอาจเกิดขึ้นในบางประเภทของกิจกรรม
- 1.10 ความต้องการการยกย่องชมเชย
- 1.11 ความต้องการความปลอดภัย
- 1.12 ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้

2. แรงจูงใจความสนใจ ความกระตือรือร้นของเด็กให้แสดงออก นักเรียนที่

วางแผนและดำเนินการดี จะนำนักเรียนไปสู่เป้าหมายหลายอย่าง ถึงแม้บางอย่างจะเห็นผลสำเร็จง่าย หรือบางอย่างจะเห็นผลได้ช้า แต่จะต้องมีเป้าหมายที่แท้จริงที่เด็กสามารถบรรลุได้ เช่น การมีสถานนักเรียนจะทำให้เด็กเรียนธรรมชาติปกครองตนเอง มีการหาเสียงเลือกตั้ง มีการแต่งตั้งผู้ดำรงตำแหน่งต่าง ๆ ในสำนักงาน และการเข้าพบกับผู้บริหารเพื่อปรึกษา อภิปรายปัญหาของโรงเรียน

“กิจกรรมนักเรียน” มีคุณค่าและเกิดประโยชน์กิจกรรมของนักเรียนทำให้เด็กได้รู้จักการใช้เวลาว่างให้มีคุณค่าและเกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม ดังภาพประกอบที่ 9 ดังนี้



ภาพประกอบ 9 การใช้เวลาว่างให้มีคุณค่าและเกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม

ที่มา : พุทธางกูร จิระชนาภัทร (ม.ป.ป)

การจัดนันทนาการสำหรับนักเรียน

การจัดนันทนาการสำหรับนักเรียนชั้นศึกษานักเรียนชั้นมัธยมศึกษาเป็นวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี “วัยรุ่น มาจากคำภาษาอังกฤษว่า Adolescence มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า Adolescere หมายถึงการเจริญเติบโตหรือเจริญเติบโตไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นเป็นช่วงเวลาการเจริญเติบโตจากความไม่มีวุฒิภาวะของเด็กไปสู่ความมีวุฒิภาวะของผู้ใหญ่ เป็นช่วงเวลาเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจและสังคม (Steinberg, 1993, 4)”

“คูเรทกีย์” (Dworetzky, 1997, P. 114) ให้ความหมายไว้ว่า “วัยรุ่นว่าเป็นวัยพายุบุแคมและความกดดัน มีการเปลี่ยนแปลงมากมายในตัวเอง สภาวะของอารมณ์ไม่แน่นอน มี

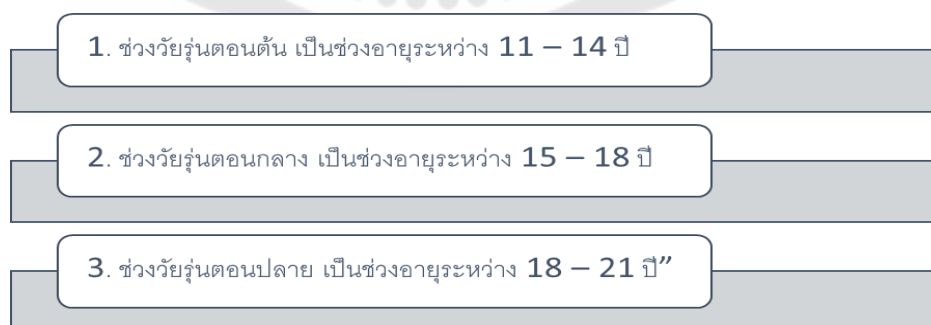
ความสับสนและยุ่งยากเกี่ยวกับตนเองซึ่งวัยรุ่นต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ และประสบการณ์ที่ได้รับมาเพื่อหาอัตมโนทัศน์และเจตคติต่อตนเอง”

คูน (Coon, 1997, P. 123) กล่าวถึง “วัยรุ่นว่าเป็นช่วงเวลาเปลี่ยนจากความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้วัยรุ่นจะเกิดการเรียนรู้ในวัฒนธรรมต่าง ๆ อย่างไรก็ตามช่วงระยะเวลาของวัยรุ่นนั้นเป็นช่วงเวลาที่ยาวนาน”

“ไรส์ (Rice, 1970, P. 3) ได้ให้ความหมายของวัยรุ่นไว้ว่า วัยรุ่นเป็นช่วงระยะเวลาเจริญเติบโตระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่”

“เฮอร์ลอค (Hurlock, 1974, P. 391) ได้ให้ความหมายของวัยรุ่นไว้ว่า เป็นวัยที่มีการเจริญเติบโตไปสู่วุฒิภาวะจากความเป็นเด็กค่อย ๆ สู่วัยผู้ใหญ่ การที่เด็กบรรลุถึงขั้นวุฒิภาวะนี้ ไม่ใช่จะเจริญเติบโตแต่ร่างกายด้านเดียวเท่านั้น ทางด้านจิตใจก็จะเจริญเติบโตเป็นเงาตามตัวไปด้วย นั่นหมายถึงว่าวัยรุ่นจะต้องมีพัฒนาการทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาไปพร้อม ๆ กันกล่าวโดยสรุปอาจให้ความหมายของวัยรุ่นไว้ว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เป็นช่วงเวลาที่เปลี่ยนจากความเป็นเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่สำหรับการแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่น ได้มีผู้ที่กำหนดช่วงอายุไว้ต่าง ๆ กัน ซึ่งช่วงอายุของวัยรุ่นไม่อาจกำหนดลงไปให้แน่นอนได้ว่าควรจะเริ่มเมื่อใดและสิ้นสุดเมื่อใด ดังที่มีได้กำหนดไว้”

“สไตน์เบอร์ก (Steinberg, 1993, P. 5) ได้กำหนดช่วงอายุของวัยรุ่นดังภาพประกอบที่ 10 ดังนี้



ภาพประกอบ 10 ช่วงวัยรุ่นตามแนวคิด“สไตน์เบอร์ก”

ที่มา : สไตน์เบอร์ก (1993)

“คูเรทสกี (Dworetzky, 1997, P. 14) ได้กำหนดช่วงอายุของวัยรุ่นไว้ว่า
วัยรุ่นจะอยู่ในช่วงอายุประมาณ 12 – 18 ปี

“ศรีเรือน แก้วกังวาน (2540, น. 14) ได้แบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นออกเป็น 3
ระยะ โดยใช้เกณฑ์ความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ในการตัดสิน ดังภาพประกอบที่ 11 ดังนี้”

1. ระยะวัยแรกรุ่น ช่วงอายุประมาณ 12 – 15 ปี

2. ระยะวัยรุ่นตอนกลาง ช่วงอายุประมาณ 16 – 17 ปี

3. ระยะวัยรุ่นตอนปลาย ช่วงอายุประมาณ 18 – 25 ปี

ภาพประกอบ 11 ช่วงวัยรุ่นตามแนวคิด “ศรีเรือน แก้วกังวาน

ที่มา : ศรีเรือน แก้วกังวาน (2540)

นอกจากนี้ “สุพัตรา สุภาพ (2536, น. 9) กล่าวถึงการแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่น
ออกเป็น 3 ระยะดังภาพประกอบที่ 12 ดังนี้”

การแบ่ง ช่วงอายุ ของวัยรุ่น ของ	1. วัยรุ่นตอนต้น อายุระหว่าง 10 – 12 ปี จะเริ่มตั้งแต่ระยะใกล้แตกเนื้อหนุ่มเนื้อสาวซึ่งมีการเจริญเติบโตของร่างกายอย่างรวดเร็ว อันเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนา เป็นวัยเริ่มต้นของการแตกเนื้อหนุ่มเนื้อสาว แต่วัยนี้จะไม่รู้ต่อการเปลี่ยนแปลงเท่าใดนัก ยังมีลักษณะหลายอย่างของวัยเด็ก เช่น ยังอยู่ในกลุ่มเพื่อนเพศเดียวกัน
ของ	2. วัยรุ่นตอนกลาง อายุระหว่าง 13 – 16 ปี เป็นระยะที่เริ่มสนใจเพศตรงข้าม ทำให้ความสนใจในเพศเดียวกันเริ่มห่างเหินไป เป็นช่วงคล้อยตามกลุ่มเพื่อน เริ่มมีการสำรวจเรื่องเพศมากขึ้น อยากรู้ อยากรลอง ชอบความตื่นเต้นท้าทาย ทดสอบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ
สุพัตรา สุภาพ	3. วัยรุ่นตอนปลาย อายุระหว่าง 17 – 21 ปี เป็นช่วงเวลาที่ใกล้สู่ความเป็นผู้ใหญ่ จะเริ่มมีการสนใจในขนาดของตนเองและเริ่มมองหาคู่ครอง มีความสนิทสนมกับเพศตรงข้ามมากขึ้นกล่าวโดยสรุปช่วงอายุของวัยรุ่นจากเอกสาร ต่าง ๆ ข้างต้น สามารถแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นได้ 3 ระยะ วัยรุ่นตอนต้น วัยรุ่นตอนกลางและวัยรุ่นตอนปลาย

ภาพประกอบ 12 ช่วงวัยรุ่นตามแนวคิด

ที่มา : สุพัตรา สุภาพ (2536)

2.2 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

“สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (นियามศัพท์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2553, น. 9)” ได้ให้ความหมายโดยสรุปใจความได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 “เป็นหลักสูตรในส่วนของสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน” กำหนดเพื่อใช้ในการพัฒนาผู้เรียน ทุกคนในระดับ โดยมีองค์ประกอบสำคัญ คือ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง โครงสร้างเวลาเรียนพื้นฐาน

วิสัยทัศน์

มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีการพัฒนาศักยภาพในตนเองในทุกด้าน โดยมีความรู้ความสามารถ มีทัศนคติที่ดีต่อการศึกษาเพื่อประกอบสัมมาอาชีพในอนาคต และการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์พร้อม ทั้งสมรรถภาพทางร่างกาย สุขภาพจิต การเข้าสังคม และสติปัญญา โดยการเรียนการสอนที่มุ่งส่งเสริมให้แก่ผู้เรียนนั้น มีอยู่ “8 สาระการเรียนรู้ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สุขศึกษา และพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ภาษาต่างประเทศ และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน” ซึ่งเป็นการบูรณาการองค์ความรู้ ทักษะและเจตคติที่เกิดจากการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้

และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งที่กล่าวมาจะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีการส่งเสริมให้มีคุณลักษณะที่ดีแก่ผู้เรียน

หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีรายละเอียดแสดงให้เห็นถึงหลักการไว้ โดยสรุปเนื้อหาสาระสำคัญได้ดังนี้ หลักสูตรนี้เป็นหลักสูตรที่มุ่งพัฒนาให้เกิดมาตรฐานการเรียนรู้สำหรับเด็กให้เป็น “ผู้มีความรู้ คุณธรรม จริยธรรม บนความเป็นไทยและสากล” มุ่งหมายให้ชาวไทยทุกคนเข้าถึงการศึกษาและหลักสูตรมีคุณภาพ มีการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในชุมชนของตนเอง มีความยืดหยุ่นในการจัดการเรียนการสอน เป็นหลักสูตรที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และครอบคลุมถึงการศึกษาในประเทศไทยทุกระบบ และประชาชนทุกคน

“จุดหมาย”

“จุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน” มีรายละเอียดโดยสรุปเนื้อหาสาระสำคัญได้ดังนี้ เป็นหลักสูตรมุ่งส่งเสริมพัฒนาให้ผู้เรียน “เก่ง ดี มีสุข” โดยพอสรุปโดยสังเขปได้ว่า เป็นผู้ที่มีความประพฤติที่ดี อยู่ในศีลธรรมตามหลักศาสนา “มีความสามารถในการสื่อสารและมีวิธีการคิดอย่างเป็นระบบ” มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งด้านร่างกายและจิตใจ มีความเป็นพลเมืองที่ดี รู้รัก “ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ เคารพระบอบการปกครองของประเทศ” และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

กล่าวคือ เป็นด้านในการมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียน โดยมีมาตรฐานกำหนดไว้ โดยสามารถสรุปได้ดังนี้ ผู้เรียนต้องความสามารถในการ อ่าน พูด เขียน ภาษาไทย และสามารถรับ ส่ง สารอย่างมีวิจารณญาณ มีความสามารถในการ คิด วิเคราะห์ แยกแยะ และความคิดสร้างสรรค์ สามารถนำองค์ความรู้ต่างๆ มาใช้ในชีวิตประจำวันรู้จักการแก้ปัญหาอุปสรรคที่พบเจอ มีทักษะชีวิตในการดำรงชีพ และรู้เท่าทันเทคโนโลยี

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

กล่าวคือ “เป็นพฤติกรรมของผู้เรียนที่ระบบการศึกษาคาดหวัง เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข” โดยสามารถจำแนกออกได้ 8 ประการ ตามภาพประกอบที่ 13 ดังนี้

คุณลักษณะ	1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
อันพึง	2. ซื่อสัตย์สุจริต
ประสงค์ของ	3. มีวินัย
หลักสูตร	4. ใฝ่เรียนรู้
แกนกลาง	5. อยู่อย่างพอเพียง
การศึกษาขั้น	6. มุ่งมั่นในการทำงาน
พื้นฐาน	7. รักความเป็นไทย
พุทธศักราช	8. มีจิตสาธารณะ
2551	

ภาพประกอบ 13 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ที่มา : สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2553)

ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และมีพฤติกรรมที่ดี ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนนั้นสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข “โดยในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์นี้นั้น จะต้องได้รับความร่วมมือในทุกภาคส่วน ทั้งโรงเรียน ผู้บริหาร คณะครู ครอบครัว พ่อ แม่ ผู้ปกครอง และที่สำคัญคือตัวของผู้เรียนเอง ดังนั้นจึงต้องพิจารณาถึงกิจกรรมต่าง ๆ” ที่สถานศึกษากำหนดให้จัดขึ้น แล้วส่งต่อผลการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งอาจดำเนินการพัฒนาด้วยวิธีการต่างๆ ดังนี้

1. บูรณาการในกลุ่มการเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระ
2. จัดในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
3. จัดโครงการเพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. ปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยสอดแทรกในกิจวัตรประจำวัน

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

2.2.1 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

พหุศักราช 2551

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ส่งเสริมผู้เรียนให้สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้จากการเรียน มาต่อยอดให้ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสมบูรณ์พร้อมทั้งด้านร่างกายและจิตใจ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

2.2.2 กิจกรรมชุมนุม

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสามารถ ประสบการณ์ต่างๆ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ดังนี้

1. กิจกรรมแนะแนว

เป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนที่เน้นให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในตนเอง ทั้งในด้านการเรียน การประกอบอาชีพในอนาคต รวมถึงการวางแผน เป้าหมายในการศึกษาในระดับต่อไปของตนเอง

2. กิจกรรมนักเรียน

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีวินัยของผู้เรียน การฝึกที่จะเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี “มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถในการแก้ปัญหา” และร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่ผู้เรียนได้มีความสนใจ โดยกิจกรรมนักเรียนมีกิจกรรมย่อย ดังนี้

1.1 ในระดับชั้นประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษาตอนต้น จะเป็นกิจกรรม ลูกเสือ และ เนตรนารี โดยแบ่งออกเป็น ในระดับชั้นประถมต้นเป็นลูกเสือสำรอง ระดับชั้นประถม ปลายเป็นลูกเสือและเนตรนารีสามัญ และมัธยมต้นเป็นลูกเสือและเนตรนารีสามัญรุ่นใหญ่ โดยใน ระดับมัธยมปลาย จะเป็นการเลือกกิจกรรมตามที่คุณเรียนต้องการเข้าร่วม ได้แก่ นักศึกษาวิชาทหาร หรือผู้บำเพ็ญประโยชน์ เป็นต้น

1.2 กิจกรรมชุมนุม คือ กิจกรรมที่เกิดขึ้นโดยความสนใจของผู้เรียน โดยมี ผู้สอนเป็นคอยชี้แนะในผู้ช่วยในการจัดกิจกรรมให้เกิดขึ้น โดยทางโรงเรียนจะบูรณาการกับสาระ การเรียนรู้ในโรงเรียน

3. กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน และพื้นที่ ของตนเอง ในรูปแบบของอาสาสมัคร เพื่อแสดงถึงความรับผิดชอบ ความดีงาม ความเสียสละต่อ สังคม และการมีจิตสาธารณะ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

หลักการ

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. มีความมุ่งหมายในการจัดกิจกรรมครอบคลุมต่อผู้เรียน และมี จุดประสงค์ชัดเจน
2. เกิดขึ้นตามความสมัครใจของผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นกิจกรรม โดย กิจกรรมนั้นต้องพัฒนาตัวผู้เรียนและศักยภาพของผู้เรียน
3. “มุ่งหมายให้ผู้เรียนเกิดจิตอาสา ที่ดีต่อสังคมโดยกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน และส่งเสริมให้รู้จักวัฒนธรรมอันดีของไทย”
4. มีการส่งเสริมและสนับสนุนของทุกฝ่าย กล่าวคือโรงเรียน ผู้อำนวยการ ครู ผู้ปกครอง ชุมชน รวมไปถึงแหล่งความรู้ต่างๆ

เป้าหมาย

การจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ “ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการ แก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี อันจะนำไปสู่ คุณลักษณะอันพึง ประสงค์ 8 ประการ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่ เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการ ทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะ”

แนวการจัดกิจกรรม

สถานศึกษาจัดให้ผู้เรียนทุกคนเข้าร่วมกิจกรรม โดยมีแนวการจัดกิจกรรม ดังนี้

1. กิจกรรมที่จัดนั้น ต้องเกิดจากความสมัครใจของผู้เรียน
2. “ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ต่างๆ ให้สอดคล้องกับวิถีชีวิต และชีวิตประจำวันของผู้เรียน”
3. จัดกิจกรรมอย่างสมดุลทั้ง 3 กิจกรรม คือกิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียนและกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ โดยจัดกิจกรรมให้สม่ำเสมอ ทั้งในและนอกโรงเรียน

4. ให้ผู้เรียนเป็นผู้วางแผนการจัดกิจกรรม โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะ
5. ส่งเสริมให้เป็นกระบวนการมีส่วนร่วมไม่เน้นการแข่งขัน
6. มีการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และประชาสัมพันธ์ให้ชุมชนรับรู้

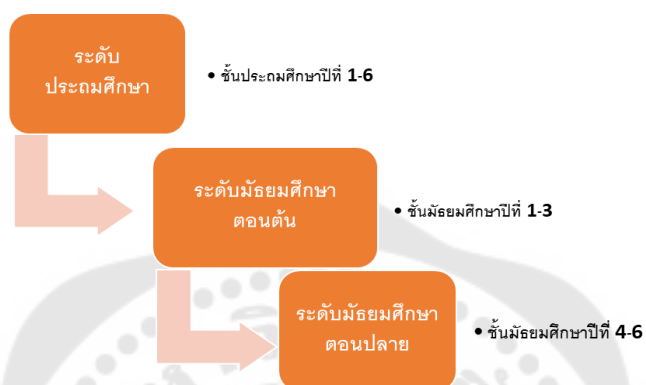
ขอขยายการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

สถานศึกษาต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง 3 กิจกรรม โดยมีขอขยาย ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ความรู้จากสาระการเรียนรู้หลัก
2. สนับสนุนให้เกิดกิจกรรมตามความประสงค์ของผู้เรียน โดยคำนึงถึงหลักวิชาการอันจะนำไปประกอบสัมมาอาชีพในอนาคต และสามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้เป็นสุข
3. ปลุกฝังให้ผู้เรียนเกิดจิตสาธารณะต่อชุมชน สนับสนุน “ค่านิยม” ที่ดีให้แก่ผู้เรียน
4. มุ่งฝึก“ประสบการณ์ในด้านต่างๆ ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์และสามารถอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข”

ระดับการศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จัดระดับการศึกษาเป็น 3 ระดับ โดยสามารถจำแนกได้ตาม ภาพประกอบ 14 ดังนี้



ภาพประกอบ 14 ระดับการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ที่มา : สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2553)

การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสถานศึกษาสามารถเพิ่มเติมได้ตามความพร้อมและจุดเน้น โดยสามารถปรับให้เหมาะสมตามบริบทของสถานศึกษา และสภาพของผู้เรียน โดยสามารถจำแนกได้ตาม ภาพประกอบ 15 ดังนี้

การจัดเวลาเรียน		
ระดับชั้นประถมศึกษา ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายปี โดยมี เวลาเรียนวันละไม่เกิน 5 ชั่วโมง	ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาคมีเวลา เรียนวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมงคิด ค่าน้ำหนักของรายวิชาเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน มี ค่าน้ำหนักวิชาเท่ากับ 1 หน่วยกิต	ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาคมีเวลา เรียน วันละไม่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง ค่าน้ำหนักของรายวิชาเป็นหน่วย กิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาค เรียน มีค่าน้ำหนักวิชาเท่ากับ 1 หน่วยกิต

ภาพประกอบ 15 การจัดเวลาเรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

ที่มา : สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2553)

โครงสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

โครงสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในแต่ละระดับชั้นตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดกรอบโครงสร้างตามภาพประกอบ 16 ดังนี้

กิจกรรม	ประถมศึกษา						มัธยมศึกษาตอนต้น			มัธยมศึกษาตอนปลาย
	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6	ม.1	ม.2	ม.3	ม.4 - ม.6
กิจกรรมแนะแนว										
กิจกรรมนักเรียน										
กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	60 ชั่วโมง						45 ชั่วโมง			60 ชั่วโมง
รวม	120	120	120	120	120	120	120	120	120	360

ภาพประกอบ 16 โครงสร้างการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ที่มา : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2553)

“ตามหลักการของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดโครงสร้างเวลาในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีละ 120 ชั่วโมงและชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 360 ชั่วโมง เป็นเวลาสำหรับการปฏิบัติกิจกรรมแนะแนว กิจกรรมนักเรียน และกิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ สำหรับกิจกรรม เพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์ให้สถานศึกษาจัดเวลาให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรม ดังนี้

ระดับประถมศึกษา(ป.1-6) รวม 6 ปี จำนวน 60 ชั่วโมง

ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น(ม.1-3) รวม 3 ปี จำนวน 45 ชั่วโมง

ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย(ม.4-6) รวม 3 ปี จำนวน 60 ชั่วโมง

การจัดสรรเวลาของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนให้ขึ้นกับการบริหารจัดการของสถานศึกษาทั้งนี้ให้เป็นไปตามโครงสร้างเวลาของหลักสูตร และผู้เรียนต้องได้รับการพัฒนาและฝึก

ปฏิบัติ กิจกรรมทั้ง 3 ลักษณะ อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องทุกปี จนจบการศึกษาหลักสูตร
แกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551”

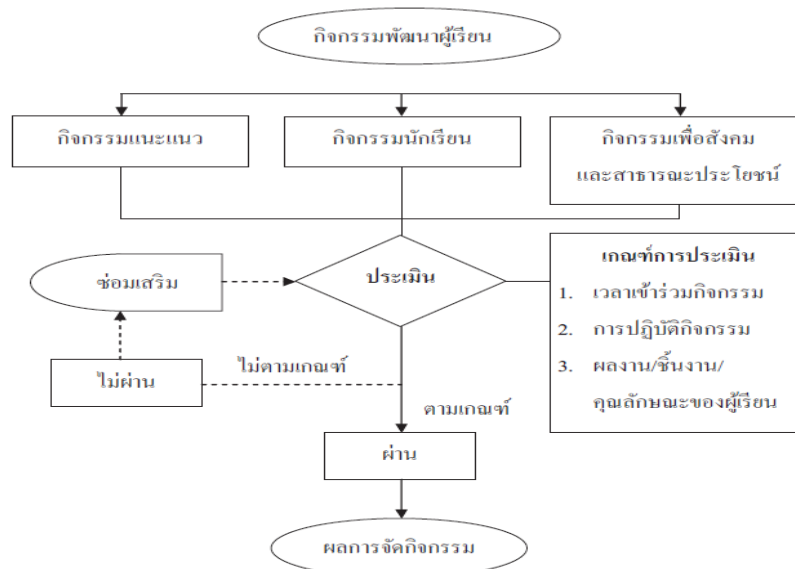
การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

การประเมินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลาง
การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการประเมินโดยผู้เรียนต้องมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรม
ปฏิบัติกิจกรรมและมีผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะผ่านการประเมินตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด
หลักการ

การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา
ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมหรือผลงาน/ชิ้นงาน/คุณลักษณะ
ของผู้เรียนเป็นระยะต่อเนื่อง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนค้นหาศักยภาพของตนเอง สะท้อนแนวคิดจากการ
ปฏิบัติกิจกรรม การทำงานกลุ่ม และการมีจิตสาธารณะ โดยให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการ
ประเมิน

แนวทางการประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

“การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน” มีแนวทางในการประเมินตาม
แผนภูมิที่ 17 ดังนี้



ภาพประกอบ 17 แนวทางการประเมินการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ที่มา : สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2553)

3.3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

3.3.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

“ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความสามารถของบุคคลในการคิดแก้ปัญหาด้วยความคิด อย่างลึกซึ้ง ที่นอกเหนือไปจากความคิดอย่างปกติธรรมดา เป็นลักษณะภายในตัวบุคคล ที่สามารถจะ คิดได้หลายแง่มุมและผสมผสานจนได้ผลิตผลใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์”

(อารี รังสินันท์, 2532, น. 3) Guilford (1959, P. 470) ได้กล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความคิดที่แตกแขนง (Divergent Thinking)” ซึ่งคิดได้หลายทิศทาง หลายด้าน หลายมุมคิดได้กว้างไกลและนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการวิเคราะห์ถึงสถานการณ์ให้สามารถผ่านพ้นไปได้ด้วยความคิดที่หลากหลาย ซึ่งมีหลักของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน

Getzels (Getzels. 1962, P. 450 - 455) ให้ความหมายไว้โดยมีความเห็นสอดคล้องกับกิลฟอร์ด ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะที่มีการ“วิเคราะห์หลากหลายรูปแบบซึ่งมักจะมีในผู้ที่อยู่ในสถานการณ์ไม่กดดัน มีเวลาในการใคร่ครวญ ก็จะทำให้มีการคิดที่หลากหลายยิ่งขึ้น”

(สุวรรณ ก้อนทอง, 2547, น. 31); ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่จะย้อนกลับเพื่อการแก้ปัญหาแนวทางใหม่ ซึ่งเสนอว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยความคิดคล่องแคล่วในการคิด“เป็นการกระตุ้นความคิดจากภายใน” และร่วมกันใช้ความคิดเหล่านี้ เพื่อให้เกิดความคล่องตัวและความมั่นใจมากขึ้น ความคิดยืดหยุ่นเป็น การวิเคราะห์ที่หลากหลาย และด้านสุดท้ายคือความคิดริเริ่มเป็นรูปแบบการวิเคราะห์ที่ได้ออกมาเป็น สิ่งใหม่

ทอเรนซ์ (Torance , E.P. 1964) ได้ให้ทัศนะว่า ผลของรูปแบบของการคิดที่สร้างสรรค์สามารถอยู่ในระดับใดระดับหนึ่งไม่ต้องสู่ระดับสูงสุดของแนวคิด “ทอเรนซ์” ที่ได้ให้แนวคิดไว้ว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ 5 ระดับ ตามภาพประกอบ 16 ดังนี้

ระดับของความคิดสร้างสรรค์ 5 ชั้นตามแนวคิด Torance	<p>ขั้นที่ 1 คือการมีคิดที่ไม่มีข้อกำหนด สามารถคิดริเริ่มออกมาได้ โดยไม่ต้องคิดถึงรูปแบบชิ้นงานจะออกมาในรูปแบบใด</p> <p>ขั้นที่ 2 งานที่ได้ผลผลิต ขั้นนี้ต้องอาศัยทักษะบางอย่าง</p> <p>ขั้นที่ 3 เป็นงานประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ๆ ที่ไม่ซ้ำแบบใคร</p> <p>ขั้นที่ 4 เป็นการปรับปรุงงาน ขั้นที่ 3 ให้ดี</p> <p>ขั้นที่ 5 เป็นงานที่เกิดจากการคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมจับต้องได้อย่างชัดเจน เช่นการค้นพบหลักวิธีการวิเคราะห์รูปแบบใหม่ และสามารถนำไปแสดงต่อสาธารณชน</p>
---	---

ภาพประกอบ 18 ระดับของความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิด Torance

ที่มา : ทอเรนซ์ (1964)

“ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา (2537, น. 20-21) ได้สังเคราะห์คำอธิบายจากแนวคิด และ ทฤษฎีต่างๆ พบว่า ความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะตรงกันอยู่ 3 ลักษณะ” ตามภาพประกอบ 19 ดังนี้

<p>ลักษณะ ของ ความคิด สร้างสรรค์ ตามแนวคิด ของ ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา</p>	<p>1. ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดใหม่ แปลก ไม่ซ้ำกับใคร โดยสามารถนำสิ่งเก่า มาต่อยอดให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ หรือทำการคิดค้นสิ่งที่ยังไม่มีใครคิดออกมาได้</p> <p>2. เป็นการคิดมุ่งแก้ปัญหาที่เกิดจากความต้องการของบุคคล หรือความจำเป็นจาก สิ่งแวดล้อมโดยมีลักษณะของความไวต่อการรับรู้ความรู้สึกถึงปัญหาหรือการคิดค้น ปัญหาในแง่มุม หรือรูปแบบที่แตกต่างจากรวมดา</p> <p>3. เป็นการคิดที่มีคุณค่าเป็นประโยชน์ มิใช่คิดฟุ้งซ่านให้แปลก ๆ แตกต่าง แต่ไร้สาระ หรือเป็นอันตราย เป็นการคิดแปลกใหม่ที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหา มีทางเป็นไปได้ และใช้ประโยชน์ ได้จริง หรือความคิดหลายทิศหลายทางที่นำไปสู่กระบวนการคิด ประดิษฐ์ สิ่งแปลกใหม่ รวมทั้งการคิด การค้นพบวิธีการแก้ปัญหาใหม่ตลอดจน ความสำเร็จในด้านการคิดค้นพบทฤษฎีใหม่ซึ่งสามารถเกิดแนวคิดใหม่ๆ หรือ คุณค่า แก่สังคมส่วนรวมได้</p>
--	--

ภาพประกอบ 19 ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดของประสาร มาลากุล ณ อยุธยา

ที่มา : ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา (2537)

“อารี รังสินนท์ (2526) ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์” คือ ความคิดที่เกิดจาก จินตนาการ โดยความคิดนั้นต้องเป็นความคิดที่คนอื่นคิดไม่ถึง หรือ ไม่ได้สนใจ นำมาปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันจนถึงการนำความคิดนี้ไปใช้ในการประดิษฐ์สิ่งใหม่เพื่อประโยชน์ต่อตนเองหรือ สังคม

อารี พันธุ์มณี (2540, น. 6) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง กระบวนการทาง สมอง ที่คิดในลักษณะอเนกนัย อันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ด้วยความคิดดัดแปลงปรุง

แต่จาก ความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่างๆ และวิธีการคิดวิเคราะห์รูปแบบที่ยังไม่เคยมีออกมาได้

“ซึ่งจากการวิเคราะห์ถึง “ความหมายของของความคิดสร้างสรรค์” ผู้วิจัยสามารถสรุปใจความสำคัญได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง กระบวนการคิดทางสมองที่สามารถให้ ผู้ที่ ถูกกระตุ้นหรือส่งเสริมมีความสามารถในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ดัดแปลงความคิดเดิมจากสิ่งเก่า และผสมผสานเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่อันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อตนเองและสามารถพัฒนาตนเองได้”

3.3.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

เฮอร์ลอค (วารุณี นวลจันทร์, 2539); อ้างอิงจาก Hurlock. 1972, P. 319 ได้กล่าวถึง “ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ ความคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดความสนุกสนาน” เพลิดเพลิน ให้แก่เด็กอีกทั้งยังมีอิทธิพลต่อตัวเด็กเองมาก โดยหากงานสร้างสรรค์ของเด็กนั้นถูกว่า หรือ วิจารณ์ในทางที่ไม่ดี เด็กจะรู้สึกไม่ดีและหดหู่ได้

“ผู้สดี ภูมิอินทร์ (2537, น. 37) ได้เสนอแนวคิดความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์ ที่ส่งผลต่อสังคมชุมชน กล่าวคือ ประชาชนในสังคมสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ หรือแนวคิด ทฤษฎีต่างๆ รวมถึง ความเจริญก้าวหน้าในด้านการแพทย์ และเผยแพร่เพื่อเกิดประโยชน์ต่อสังคม

2. คุณค่าความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง กล่าวคือความสามารถในการสร้างสรรค์นั้นนับเป็น ความสามารถที่มีคุณค่าต่อผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เองด้วย เพราะการการ สร้างผลงานขึ้นใดชิ้นหนึ่ง ขึ้นมาทำให้ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์มีความภาคภูมิใจและเกิดอารมณ์ สุข”

“อารี รังสินันท์ (2532, น. 489) กล่าวถึง คุณค่าของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์” มีสองประการอันได้แก่

1. ต่อตนเอง หมายถึง ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่ตัวของผู้มีความคิดสร้างสรรค์ได้รับ

1.1 ความคิดสร้างสรรค์สามารถ ลดความเครียด กล่าวคือ “ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต้องการที่จะได้แสดงถึงผลงาน” และการแสดงออกที่เป็นอิสระไม่อยู่ใต้อำนาจมากนัก หากผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สามารถที่จะแสดงความสามารถออกมาให้เป็นในที่ประจักษ์ ผู้มี

ความคิดสร้างสรรค์จะมีความสุข ลดอาการตึงเครียดของอารมณ์ลงไปได้ เช่น การทดลองสิ่งใดสิ่งหนึ่งและเกิดผลสำเร็จ

1.2 “มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินและเป็นสุข บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ เมื่อ ได้ทำในสิ่งที่ตนคิด ได้เล่น ได้ทดลองกับความคิดจะรู้สึกพอใจตื่นเต้นกับผลงานที่จะเกิดขึ้นจะทำงาน อย่างเพลิดเพลินทุ่มเทอย่างจริงจัง โดยถึงแม้จะเจอเรื่องที่หนักแต่จะเป็นเรื่องที่ย่ายและเบา จะเห็นว่าการทำงานของศิลปิน นักวิทยาศาสตร์ และนักสร้างสรรค์ สาขาต่าง ๆ จะใช้เวลาทำงานติดต่อกันครั้ง ละหลายๆ ชั่วโมง และทำอย่างต่อเนื่องกันหลายปี จนค้นพบบางสิ่งบางอย่างที่สามารถผลิตผลสร้างสรรค์ออกมาได้”

1.3 “มีความภาคภูมิใจและเชื่อมั่นในตนเอง การได้ทำในสิ่งที่ตนคิด ได้ทดลอง ได้ ปฏิบัติจริงเมื่องานนั้นได้ประสบความสำเร็จจะทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจ และเชื่อมั่นใน ตนเองหากงานนั้นไม่สำเร็จบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเข้าใจและยอมรับผลที่เกิดขึ้น ได้เรียนรู้และ ค้นพบบางสิ่งบางอย่างจากความไม่สำเร็จ ช่วงนี้จะเป็นพื้นฐานให้เกิดความ มุมนานะ พยายาม และมี ความกล้าที่จะก้าวไปข้างหน้าเพื่อความสำเร็จต่อไป”

2. ต่อสังคม

2.1 “ทำให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลง เพราะผลงานสร้างสรรค์นำมาซึ่งสิ่งที่มีความแตกต่างจากเดิมที่เคยมีมา ทำให้สังคมเจริญก้าวหน้าและก้าวหน้าเทคโนโลยี

2.2 ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคม อันส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของผู้คนในสังคม ยกตัวอย่างการผลิตไฟฟ้า การประดิษฐ์นวัตกรรมทางการเกษตร เป็นต้น

2.3 ช่วยให้เกิดความสะดวกสบายและรวดเร็ว การค้นพบจักรยาน รถยนต์ เรือ เครื่องจักรรถไฟ เครื่องบิน ยานอวกาศ ทำให้การคมนาคมติดต่อกันการเดินทางขนส่ง สะดวกสบาย ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ความเข้าใจกันมากยิ่งขึ้น

2.4 ความปลอดภัยในชีวิตและการมีชีวิตที่ยืนยาวขึ้นการค้นพบทางการแพทย์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้ชีวิตมนุษย์ไม่ต้องเสี่ยงอันตราย การค้นพบยารักษาโรค ป้องกันโรค เช่น การคิดค้นเซรุ่มรักษาพิษงู ยารักษาโรคต่างๆ เป็นต้นวัคซีนต่างๆ ทำให้มนุษย์รอดพ้นจากการเป็นโรคโปลิโอ วัณโรค เป็นต้นการค้นพบความรู้ใหม่ๆ ในเรื่องโภชนาการการออกกำลังกายการดูแลสุขภาพอนามัยต่างๆ ทำให้ประชาชนรู้จักปฏิบัติตน ในด้านการป้องกัน ดูแลรักษาสุขภาพอนามัยทั้งร่างกายและจิตใจ มีส่วนทำให้คนมีชีวิตยืนยาวขึ้น

2.5 ช่วยให้งานในด้านต่าง ๆ เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการช่วยประหยัดระยะเวลาในการทำงาน ไม่ว่าจะเป็นการเกษตรกรรม การแพทย์ ลดการใช้

ทรัพยากรลง เช่น การทำงานได้จำนวนงานเท่าเดิม แต่ใช้ทรัพยากรในการผลิตลดลง ซึ่งส่งผลถึงผลของเศรษฐกิจและการเงิน ซึ่งการที่เศรษฐกิจดี มีเวลาว่างมากขึ้น และใช้ทรัพยากรลดลง ทำให้มนุษย์สามารถ นำเวลา และเงินไปใช้ได้โดยไม่ฝืดเคือง

2.6 ช่วยในเรื่องของปัญหาสังคม กล่าวคือ ในปัจจุบันสังคมของเรามีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา จึงมีปัญหาตามมาได้อย่างมากมาย การที่มีความคิดสร้างสรรค์ หาวิธีการแก้ปัญหาของสังคมได้ จึงเป็นวิธีที่ค่อนข้างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

2.7 ช่วยให้การดำเนินชีวิตของมนุษย์นั้นมีความสะดวกสบายมากขึ้น กล่าวคือความคิดสร้างสรรค์ในด้านของวิทยาศาสตร์ การทดลอง การแพทย์ รวมถึงด้านของเทคโนโลยี ซึ่งทุกอย่างล้วนต้องการความคิดสร้างสรรค์เป็นจุดเริ่มต้นทั้งสิ้น”

สรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อตัวบุคคล และต่อสังคม โดย “ความคิดสร้างสรรค์” จะเป็นการส่งเสริมประชาชนคนอื่นในสังคมมี “ความรู้ ความเข้าใจ” ในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือ ปรับปรุงจากสิ่งที่มีอยู่แล้วเพื่อนำมาใช้ยกระดับความสามารถของตนในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อให้เกิดประโยชน์แต่ตนเอง และสามารถก่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคมได้

3.3.3 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

อาร์ รังสินันท์ (2532, น. 506-510) กล่าวถึง “ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์” ไว้ดังต่อไปนี้

1. “ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของนักจิตวิทยา ฟอรัย จิตแพทย์” ให้ความเห็นว่าความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความขัดแย้งระหว่าง พัฒนาการทางเพศ ซึ่งแสดงออกมาจากภายในจิตใจ ให้เกิดการรู้ตัว รู้ผิด ดังนั้นเพื่อให้ แรงขับทางเพศได้แสดงออกมา ความขัดแย้งที่เกิดขึ้น อาจเป็นความขัดแย้งเรื่องไม่พึงพอใจในสภาพ ของตนจึงต้องการปรับสภาพเดิม ให้เป็นไปตามที่ตนพอใจ เช่น รุจิรา เด็กวัยรุ่นอายุประมาณ 15 ปี ไม่พอใจสภาพห้องนอนของเธอ เพราะมันเรียบเธอจึงคิดตกแต่งด้วยการติดภาพประดับตามผนังและ โยกย้ายเฟอร์นิเจอร์บ้างขึ้นให้อยู่ในที่ที่เหมาะสมขึ้น เพิ่มแจกันดอกไม้ให้ห้องดูสดชื่นสวยงาม ติดมาน หน้าต่างและอื่นๆ เป็นต้นฟอรัยมีความคิดว่าความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความขัดแย้งระหว่างแรงขับ ทางเพศกับความ รู้สึกผิดชอบในสังคม แรงขับทางเพศถูกกลั่นกรองออกมาในรูปแบบพฤติกรรมที่สังคมยอมรับเป็นความคิดสร้างสรรค์

2. ทฤษฎีโครงสร้างด้านสติปัญญา สมรรถภาพทางสมองหรือทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา เป็น แนวทางโดย “กิลฟอร์ด” ชาวอเมริกัน ที่ได้ทำการสังเคราะห์องค์รวม ทางสติปัญญาเป็นเวลาประมาณ 20 ปีโดยค้นพบรูปแบบการคิดที่มีรูปแบบที่หลากหลาย และนั่นก็คือ

“ความคิดสร้างสรรค์” ความมีเหตุผล และการแก้ปัญหา “กิลฟอร์ด ได้แบ่งสมรรถภาพทางสมอง ออกเป็น 3 มิติ” ดังนี้

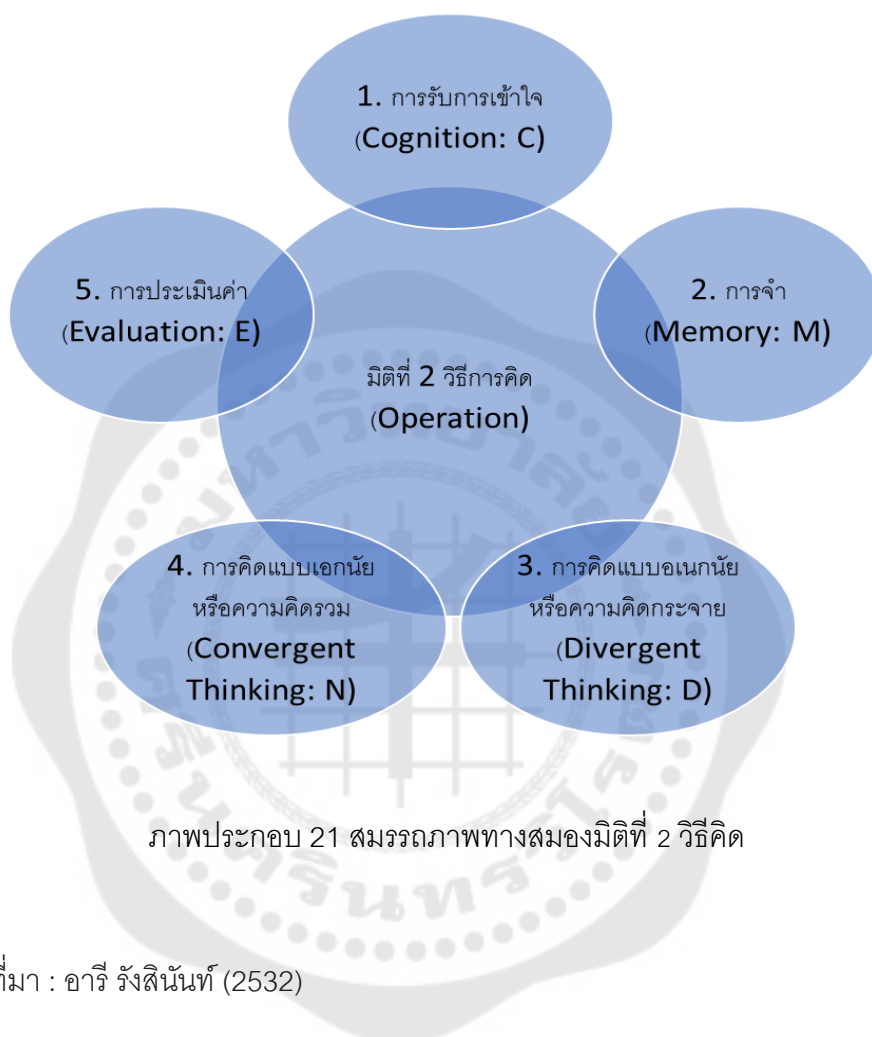
มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึงเนื้อหาข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อในการคิดที่สมอง รับเข้าไปคิดแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ ตามภาพประกอบ 20 ดังนี้

สมรรถภาพทาง สมองมิติที่ 1 เนื้อหา ตาม แนวคิด	1. ภาพ (Figural: F) หมายถึงข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรม หรือรูปที่แน่นอน ซึ่ง สามารถรับรู้และทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดได้ เช่น ภาพ เป็นต้น
กิลฟอร์ด แบ่งออกเป็น 4 ด้าน	2. สัญลักษณ์ (Symbolic: S) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในเครื่องหมาย ต่าง ๆ เช่นตัวอักษร ตัวเลข โน้ตดนตรีและสัญลักษณ์อื่น ๆ
	3. ภาษา (Semantic: M) หมายถึงข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปของถ้อยคำที่มีความหมาย ต่าง ๆ กัน ใช้ติดต่อสื่อสารได้ เช่น พ่อ แม่ เพื่อน ชอบ โกรธ เสียใจ เป็นต้น
	4. พฤติกรรม (Behavior: B) หมายถึง ข้อมูลที่แสดงออก กิริยา อากักรการ กระทำที่ สามารถสังเกตเห็น รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เช่น การยิ้ม การ หัวเราะ การสนับศึระะ การแสดง ความคิดเห็น เป็นต้น

ภาพประกอบ 20 สมรรถภาพทางสมองมิติที่ 1 เนื้อหา

ที่มา : อารี รังสินันท์ (2532)

มิติที่ 2 วิธีกรคิด (Operation) หมายถึง มิติที่แสดงลักษณะกระบวนการปฏิบัติงาน หรือกระบวนการคิดของสมอง แบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ ตามภาพประกอบ 21 ดังนี้



มิติที่ 3 ผลของการคิด หมายถึง มิติที่แสดงผลที่ได้จากความคิดสร้างสรรค์ให้ออกมาในรูปแบบต่างๆ โดยสามารถจำแนกได้เป็น 5 แบบ ตามภาพประกอบ 22

สมรรถภาพทางสมอง มิติที่ 3 ผลของการคิดตามแนวคิดกิลฟอร์ด แบ่งออกเป็น 5 ด้าน	1. หน่วย (Unit: U) หมายถึงสิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวและแตกต่างไปจากสิ่งอื่นๆ
	2. จำพวก (Class: C) หมายถึงประเภท จำพวก หรือกลุ่มของหน่วยที่มีคุณสมบัติหรือ ลักษณะร่วมกัน
	3. ความสัมพันธ์ (Relation: R) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดของประเภท หรือหลายประเภทเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางอย่างเป็นเกณฑ์ ความสัมพันธ์อาจจะอยู่ในรูปแบบต่อรูปแบบ
	4. ระบบ (System: S) หมายถึง การเชื่อมโยงของสิ่งเร้า โดย อาศัยกฎเกณฑ์ หรือ ระเบียบแบบแผนบางอย่าง
	5. การแปลงรูป (Transformation: T) หมายถึง การเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง ดัดแปลง ดีความขยายความ ให้นิยามใหม่ หรือการจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้าหรือข้อมูลออกมาในรูปแบบใหม่ โครงสร้างทักษะทาง “สมอง”

ภาพประกอบ 22 สมรรถภาพทางสมองมิติที่ 3 ผลของการคิด

ที่มา : อารี รังสินันท์ (2532)

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามแนวความคิดของ Maslow และ Rogers ซึ่งเป็นผู้วิจัยที่มีชื่อเสียงในด้านนี้ โดยให้แนวคิดที่ว่าบุคคลที่มี “ความคิดสร้างสรรค์” เป็นบุคคลที่มีความรู้จักบทบาท สถานะของตน สามารถเลือกในการวิถีการพัฒนาตนเอง โดยมีต้องให้ผู้อื่นเดือดร้อน ซึ่งมีจุดส่งเสริม “ความคิดสร้างสรรค์” โดยจำแนกได้ดังนี้

1. ภาวะที่สภาพจิตใจที่เป็นเชิงบวก และรู้สึกไม่ถูกคุกคาม

1.1 การยอมรับในความเป็นมนุษย์ของตนเองและบุคคลอื่น

1.2 ไม่เทียบผลงานของตนเองกับผลงานบุคคลอื่น ซึ่งจะเป็นการรบกวนการทำงานสร้างสรรค์ของตนเอง

1.3 ความมั่นใจในตนเอง มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจด้วยตนเอง และเต็มใจที่จะรับผิดชอบ ในความสำเร็จ หรือความล้มเหลวของตนได้

2. ภาวะที่มีเสรีภาพในการแสดงออก

2.1 สามารถยอมรับความเห็นต่าง และยอมรับความต่างเข้ามาพัฒนาศักยภาพของตนเอง

2.2 “ปรารถนาที่จะเล่นกับความคิด และสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ นักมนุษยวิทยามีความ เชื่อว่า บุคคลที่รู้จักคนตรงตามสภาพที่เป็นจริง จะสามารถพัฒนาศักยภาพของตนให้เต็มที่ ภายใต้วินัย ความรู้สึกปลอดภัยทางจิตใจ และการมีเสรีภาพในการแสดงออก จะทำให้เกิดผลผลิตสร้างสรรค์ได้”

4. “ทฤษฎีความคิดสองลักษณะ เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับการทำงานของสมองมนุษย์ มี แนวคิดเบื้องต้นว่า เฝ่าพื้นของมนุษย์อยู่รอดสืบสายมาจนถึงคนปัจจุบันได้ เพราะมนุษย์มีสมองอัน เชี่ยวชาญ ซึ่งเกิดจากการทำงานของสมองที่มีสองส่วน โดยแบ่งหน้าที่กันทำในแต่ละส่วน และจากการ ค้นคว้าทดลองเกี่ยวกับการทำงานของสมองสองซีก คือ สมองซีกซ้ายและสมองซีกขวา ซึ่งทำหน้าที่ แตกต่างกันอย่างเด่นชัด ในการรับรู้ความเป็นไปของสิ่งต่างๆ ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการทำงาน ของสมองซีกขวา ซึ่งทำหน้าที่คิดจินตนาการความคิดแปลกๆ ใหม่ๆ ความซาบซึ้งในดนตรี ศิลปะ วรรณคดี เป็นต้น ส่วนสมองซีกซ้าย เป็นส่วนที่คิดและมีการทำงานออกมาเป็นรูปธรรม เช่น การ วิเคราะห์ การหาเหตุผล กฎเกณฑ์ของการคิดสร้างสรรค์มาจากการทำงานของสมองซีกขวาเท่านั้น ฉะนั้นถ้าสมองได้รับการพัฒนา ให้ทำหน้าที่อย่างเต็มที่ทั้ง 2 ด้านก็จะสามารถสร้างสรรค์และก่อประโยชน์แก่มนุษยชาติอย่างมหาศาล”

ขั้นตอนที่ 1 ให้ความสำคัญและเห็นคุณค่าของ “ความคิดสร้างสรรค์” เป็นขั้นแรกที่ทำให้บุคคลสามารถเริ่มต้นพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 2 “มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและแจ่มชัดในธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ผู้ที่ตระหนักถึงคุณค่าของ “ความคิดสร้างสรรค์” เมื่อได้รับรู้เนื้อหาสาระเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ จะช่วยให้บุคคลเข้าใจและเห็นความสำคัญยิ่งขึ้น สาระที่ควรจัดให้ บุคคลได้เรียนรู้ ได้แก่”

1. บุคลิกภาพของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. ลักษณะกระบวนการคิดสร้างสรรค์

3. ความสามารถสร้างสรรค์ด้านต่าง ๆ
4. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
5. แบบสอบถาม แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
6. เทคนิควิธีการฝึกคิดสร้างสรรค์
7. สิ่งเร้าต่างๆที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 3 “เทคนิคและวิธีการส่งเสริมและ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์” หมายถึง เทคนิควิธีการกลยุทธ์ในการฝึกกระบวนการคิดสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมให้เกิดผลผลิตสร้างสรรค์ซึ่งรวมวิธีการ ต่อไปนี้ด้วย คือ การคิดโดยใช้กระบวนการกลุ่ม การคิดเชิงสังเคราะห์ การคิดจินตนาการ ฯลฯ

ขั้นตอนที่ 4 การเพิ่มพูนศักยภาพในการเป็นมนุษย์ของแต่ละบุคคลอย่างแท้จริงเป็น การพัฒนาบุคคลไปสู่การรู้จักตนเองตามสภาพที่เป็นจริงเป้าหมายสูงสุดคือบุคคลสามารถดึง ศักยภาพความสามารถและปรัชญาของแต่ละบุคคลมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมอย่างเต็มที่ การรู้จักตนเองตรงสภาพที่เป็นจริง จะประกอบด้วย

1. เป็นผู้เปิดรับประสบการณ์ต่าง ๆ มาปรับเข้ากับตนได้
2. สนใจศึกษาเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของมนุษย์
3. มีความคิดริเริ่มในการนำตนเอง และริเริ่มผลิตสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง
4. มีความสามารถในการคิดยืดหยุ่น เพื่อปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงแนวทางในการดำเนินชีวิตให้เหมาะสมได้ลำดับขั้นในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

“ความคิดสร้างสรรค์ มีแนวคิดที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามแนวความคิดนักจิตวิทยาจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ “กิลฟอร์ด” ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามแนวความคิดของนักมนุษยนิยม ทฤษฎี โดยแต่ละแนวคิดต่างให้ความสำคัญต่อการส่งเสริมและ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่ควรส่งเสริมและปลูกฝังตั้งแต่อายุน้อยเพื่อที่สมองจะได้รับการพัฒนาได้ดีที่สุด”

3.3.4 พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์

แมคโคแลน(อารี รังสินันท์, 2526, น. 41-42); อ้างอิงจาก Macmillan. n.d.) ได้แบ่ง พัฒนาการทางจินตนาการของเด็กออกเป็น 3 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 เป็นขั้นที่เด็กเล็กๆ มีความรู้สึกเกี่ยวกับความงาม ซึ่งเป็นทางนำไปสู่ความจริง

ขั้นที่ 2 เป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าใจถึงความเป็นจริง เด็กมีข้อสงสัยและต้องการหาคำตอบ

ขั้นที่ 3 เด็กเริ่มสามารถรับรู้ได้อย่างค่อยเป็นค่อยไป จากสังคมที่ได้เห็นในทุกวัน “ทอร์เรนซ์ (สุวรรณ ทอังก่อน, 2542: น. 29; อ้างอิงจาก Torrance.1964, P. 87-88)” ได้กล่าวถึง “พัฒนาการของเด็กแต่ละวัยที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์” ไว้ดังนี้

แรกเกิด ถึง สองขวบ ช่วงนี้ เป็นช่วงแรกเริ่มของชีวิตมนุษย์ โดยในช่วงนี้นั้นเด็กจะมีพัฒนาการของ “จินตนาการ” กล่าวคือ เด็กสามารถจดจำจากสิ่งที่ได้ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ทั้ง รูป รส กลิ่น เสียง นอกจากนี้การส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ที่ได้นั้น จะต้องสร้างความรู้สึกปลอดภัย

ระยะ สอง ถึง สี่ขวบ ในช่วงนี้เป็นวัยที่เด็กสามารถจดจำเรื่องต่างๆ จากสิ่งที่ได้พบมา หรือที่เรียกว่า “ประสบการณ์” ข้อควรคำนึงในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์คือ ต้องไม่ทำให้เด็กเกิดการกลัว และส่งเสริมเด็กวัยนี้ด้วยการเล่นที่สร้างพัฒนาการทางด้านนี้ เช่น ตัวต่อเลโก้ การวาดภาพแบบผสมผสาน เป็นต้น

ระยะ สี่ ถึง หกขวบ ในช่วงวัยนี้จะเป็นวัยที่เด็กจะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างเต็มที่ มีการคาดเดา และวางแผนการได้ มีการเลียนแบบผู้ใหญ่เช่น พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู หรือการ์ตูนที่ได้ดู โดยสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยการ ให้เล่นคนเดียวเป็นบางครั้ง เพราะจะสามารถดึงความคิดสร้างสรรค์ออกมาได้เยอะกว่าการที่เด็กเล่นกับเพื่อน หรือรุ่นพี่ที่โตกว่า

“จากที่แนวคิดที่ได้นำเสนอ จึงพออธิบายได้ว่า ในเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ขวบสามารถส่งเสริมพัฒนาการทางด้าน ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการได้เป็นอย่างดี และหากได้รับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม ต่อการเรียนรู้จะช่วยการกระตุ้นให้เด็กได้ฝึกคิด ฝึกจินตนาการ และผ่านกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและ ความต้องการตามธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก”

3.3.5 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

กิลฟอร์ด (อารี พันธุ์ณี, 2545, น. 35-42), อ้างอิงจาก Guilford. 1967, P.145 -151) กล่าวถึง องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ “ไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดใหม่ ซึ่งไม่ซ้ำกับความคิดเก่าของคนอื่น แตกต่างจากความคิดธรรมดา โดยความคิดริเริ่มนั้นจะเป็นการคิดขึ้นมาใหม่ หรือ นำสิ่งที่มีประปรียบให้เกิดสิ่งใหม่ก็ได้

2. ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง การคิดให้ได้จำนวนมากและรวดเร็ว โดยสามารถแบ่งความคิดคล่องแคล่วนี้ได้เป็นเป็น 4 ประเภท อันได้แก่

- 2.1 ความคิดคล่องแคล่วในการใช้คำ
- 2.2 ความคิดคล่องแคล่วในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์
- 2.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก
- 2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด

3. ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ประเภทของความคิดในรูปแบบต่างๆ โดยมี 2 ลักษณะได้แก่

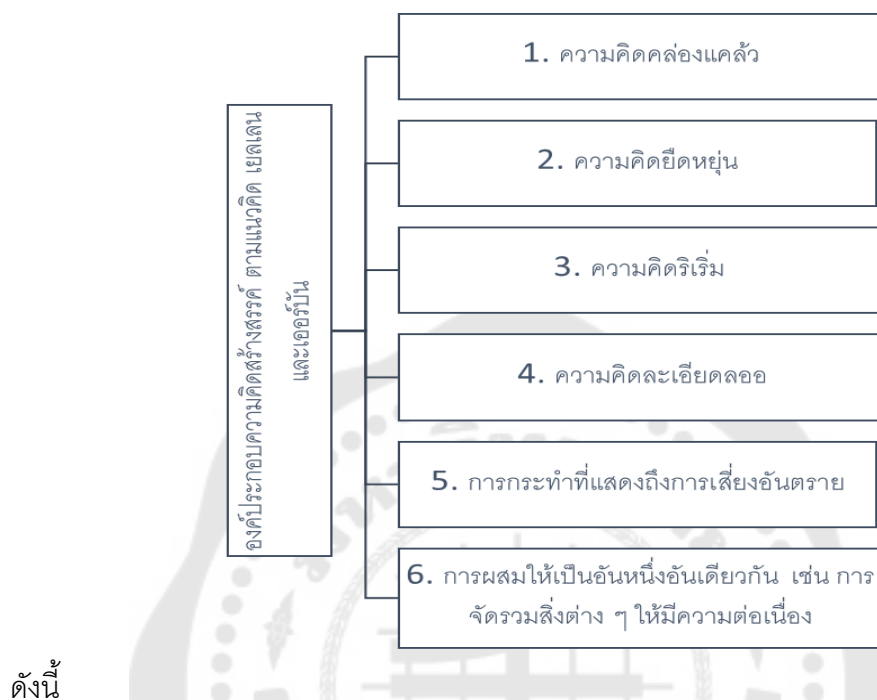
- 3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นโดยทันทีทันใด
- 3.2 ความคิดยืดหยุ่นที่ดัดแปลง

4. ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความคิดในการเก็บรายละเอียดของชิ้นงาน และใช้ความคิดจนชิ้นงานนั้นๆสำเร็จ”

“กิลฟอร์ดและฮอฟเนอร์(Guilford and Hoepfner, 1971, P. 125-143) ได้กล่าวว่า ความคิด สร้างสรรค์ต้องมียอดประกอบอย่างน้อย 8 องค์ประกอบคือ”

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่องตัว (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)
5. ความไวต่อปัญหา (Sensitivity of Problem)
6. ความสามารถในการให้นิยามใหม่ (Redefinition)
7. ความซึมซาบ (Penetration)
8. ความสามารถในการทำนาย (Prediction)

เยลเลน และเออร์บัน (วีณา ประชากุล, 2547, น. 32-33); อ้างอิงจาก Jellen; & Urban 1986, P. 141 ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ตามภาพประกอบ 23 ไว้



ภาพประกอบ 23 องค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิด เยลเลน และเออร์บัน

ที่มา : วีณา ประชากุล (2547)

“สรุปได้ว่าองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ได้แบ่งความคิดออกเป็น 4 ประเภท คือ ความคิดริเริ่มคือความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดคล่องแคล่วคือ คิดได้เร็วไม่ช้าใคร ความคิดละเอียดลออ คือมีความคิดในรายละเอียดมีขั้นตอน และความคิดยืดหยุ่น คือ คิดดัดแปลงได้ไม่ช้าใคร”

3.3.6 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์

“ฮัทชินสัน (Hutchinson, 1949, P. 42-44)กล่าวถึง กระบวนการคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการหยั่งรู้ (Intuition) ซึ่งมีขั้นตอนของการคิดดังนี้

1. ขั้นเตรียม (The Stage of Preparation) เป็นการรวบรวมประสบการณ์เก่าๆ มาลองผิดลองถูกและตั้งสมมติฐานเพื่อแก้ปัญหา

2. ขั้นคิดแก้ปัญหา (The Stage of Frustration) เป็นระยะที่เกิดความกระวนกระวายใจ โดยสาเหตุมาจากการคิดแก้ปัญหาแต่ยังหาทางออกของปัญหาไม่ได้

3. ขั้นเกิดความคิด (The Period of Moment of Insight) เป็นระยะที่เกิดแนวความคิดแวบ ขึ้นมาในสมอง คิดคำตอบได้ออกมาในทันทีทันใด

4. ขั้นพิสูจน์ (The Stage of Verification) เป็นระยะเวลาของการตรวจสอบประเมินผล โดยใช้เกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อตรวจดูว่าคำตอบที่ได้ถูกต้องหรือไม่”

ทอแรนซ์ (วิลินา ประชากุล, 2547, น. 33); อ้างอิงจาก Torrance. 1965, P. 121 - 124 กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ หรือกระบวนการแก้ปัญหาอย่าง สร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) ซึ่งแบ่งเป็นขั้นดังนี้

1. ขั้นค้นพบความจริง (Fact Finding) ขั้นเริ่มตั้งแต่เกิดความกังวลใจ มีความสับสน วุ่นวายเกิดขึ้นในใจ แต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้พยายามตั้งสติและพิจารณาดูว่าความ ยุ่งยาก สับสนวุ่นวาย หรือสิ่งทำให้เกิดความกังวลใจนั้นคืออะไร

2. ขั้นค้นพบปัญหา (Problem Finding) เมื่อพิจารณาโดยรอบครบแล้ว จึงสรุปได้ว่าความกังวลใจ ความสับสนวุ่นวายในใจนั้น ก็คือการมีปัญหาเกิดขึ้นนั่นเอง

3. ขั้นตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้นก็จะพยายามคิด ตั้งสมมติฐานขึ้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้นต่อไป

4. ขั้นค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ขั้นวิเคราะห์ข้อมูลและพบคำตอบจากการ ทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3

5. ขั้นยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance Finding) ขั้นนี้จะเป็นการยอมรับคำตอบ ที่ได้จากการพิสูจน์ อันนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ต่อไป เรียกว่า New Challenge

“กิลฟอร์ด (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2535, น. 8-9); อ้างอิงจาก Guilford. 1967” กล่าวว่า วิธีการสังเกตผู้ที่มี “ความคิดสร้างสรรค์” นั้นสามารถสังเกตได้จาก ต้องเป็นคนที่สามารถมองเห็นปัญหาด้วยความรวดเร็ว และสามารถหาวิธีการรับมือกับปัญหานั้นได้เป็นอย่างดี โดยมีข้อสังเกตในขั้นตอนดังนี้

1. ความสามารถในการรับรู้และการเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถในการตอบสนองต่อปัญหาได้อย่างรวดเร็ว

2. ความทรงจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถของสมองในการสะสมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มาและสามารถระลึกออกมาได้ตามที่ต้องการ

3. การคิดแบบออกนอกราย (Divergent Thinking) หมายถึงความสามารถในการคิดให้ได้จำนวนมาก โดยข้อจำกัด

4. การคิดแบบเอกราย (Convergent Thinking) หมายถึงความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองที่ถูกต้อง และดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้

5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึงความสามารถของสมองในการตัดสินข้อมูลที่กำหนดให้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

เดวิส (Davis, 1973) ได้กล่าวถึงกระบวนการเกิดที่เรียกว่า กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่ง กระบวนการนี้จะเริ่มต้นด้วยการมีปัญหาที่เรียกว่า ความยุ่งเหยิง (Mess) กระบวนการแก้ปัญหาอย่าง สร้างสรรค์แบ่งออกเป็นขั้นๆ ดังนี้ แล้วเอามา

ขั้นที่ 1 การค้นหาความจริง (Fact finding) ในขั้นนี้เมื่อเกิดปัญหาความวิตกกังวล ก็ ต้องพยายามหาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อให้ทราบว่าเป็นปัญหานั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นหาปัญหา (Problem finding) เมื่อได้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาแล้ว ในขั้นนี้ จะพิจารณาถึงต้นเหตุและแนวทางที่เป็นไปได้โดยคิดถึงความเป็นไปได้หลาย ๆ แนวทางให้ได้มากที่สุด จากนั้นนำแนวทางทั้งหมดมาคัดเลือกหาแนวทางที่เหมาะสมที่สุดเพียง 1 หรือ 2 แนวทางแล้วตั้งเป็น ประเด็นปัญหาเพื่อค้นหาวิธีการแก้ปัญหาต่อไป

ขั้นที่ 3 การค้นหาความคิด (Idea finding) เมื่อได้ประเด็นปัญหาแล้ว ในขั้นนี้จะเป็นการระดมความคิดเพื่อหาวิธีการ ที่จะแก้ปัญหาตามประเด็นที่ตั้งไว้ออกมาให้ได้มากที่สุดอย่างอิสระ โดยยังไม่มี การประเมินความเหมาะสมในขั้นนี้

ขั้นที่ 4 การค้นหาคำตอบ (Solution finding) ในขั้นนี้เป็นขั้นตอนของการพิจารณา คัดเลือกวิธีการที่เหมาะสมที่สุดโดยการเริ่มจากการหาหลักเกณฑ์ที่เหมาะสม แล้ว นำหลักเกณฑ์นั้นไป พิจารณาคัดเลือกวิธีการที่เหมาะสมที่สุด

ขั้นที่ 5 การค้นหาคำตอบที่เป็นที่ยอมรับ (Acceptance finding) ในขั้นนี้จะเป็นการนำสิ่งที่คิดได้นั้นนำมาปรับใช้ในความเป็นจริง และสามารถนำไปให้คนอื่นได้ใช้ เพื่อวัดได้ว่าสิ่งที่คิดได้และนำเสนอออกไปนั้นสามารถนำไปใช้ได้จริง มากน้อยเพียงใด

สรุปได้ว่า กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดอย่างเป็นขั้นตอนเพื่อไปสู่จุดมุ่งหมาย โดยเริ่มจากการค้นพบปัญหา พร้อมทั้งมีการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้น การตั้งสมมุติฐาน การทดสอบสมมุติ และผลที่ได้ รับคือคำตอบ การค้นพบสิ่งใหม่ๆ นำไปสู่การสร้างสรรคผลงานที่ผ่าน กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ซึ่งจะเป็นผลงานต่าง ๆ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ

3.3.7 ทักษะการคิดที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

มีการศึกษาถึงทักษะทางการคิดสร้างสรรค์ที่จะส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ผลการศึกษาที่น่าสนใจ ได้แก่

“สแตนิช (ดิลก ดิลกานนท์, 2534, น. 31); อ้างอิงจาก Stanish.1988, P. 19-21” ได้นำเสนอถึง ความสำคัญ และ รูปแบบที่สามารถส่งเสริม “ความคิดสร้างสรรค์” ของนักเรียน เอาไว้และพอสรุปได้ดังนี้ ความสามารถทางการใช้ภาษาและภาพ กล่าวคือผู้เรียนสามารถดูข่าวสารที่พบเห็นได้ทั่วไป และสามารถนำมาวิเคราะห์ พิจารณาว่า ข่าวไหนมีประโยชน์ หรือ ข่าวไหนเป็นข่าวปลอมได้เป็นอย่างดี ความสามารถในการแต่งเติมสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ให้เกิดความสมบูรณ์ และสามารถเชื่อมโยงของสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่ง โดยอาจเริ่มจากการตกแต่งสิ่งหนึ่ง และ นำอีกสิ่งหนึ่งเข้ามาประกอบกันให้เกิดสิ่งใหม่ที่มีคุณภาพขึ้นได้

“อัลบาโน (Alabano. 1987: Abstract)” ได้ทำการทดลองฝึกความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้ สมมติฐานว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยความสามารถทาง “สมอง” สี่ประการดังนี้

1. ทักษะด้านจินตนาการ (Imagery)
2. ทักษะด้านอุปมาอุปไมย (Analogy)
3. ทักษะด้านโยงความสัมพันธ์ (Association)
4. ทักษะการเปลี่ยนแปลงรูป

ได้ทดลองฝึกทักษะ 4 ประการนี้กับกลุ่มตัวอย่างทหารสังกัดหน่วยสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ใน รัฐนิวเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกา (U.S. Army Communication – Electronics Command) จำนวน 66 คน ใช้เวลาในการฝึก 20 ชั่วโมง โดยใช้แบบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ ซึ่งได้ผลการทดลองว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ในด้าน “ความยืดหยุ่น ความคล่องแคล่ว และความคิดริเริ่ม”

นอกจากนี้ อัลเบรชท์ (Albrecht, 1980, P. 13-14) ได้กล่าวถึงการคิดอย่างมีคุณภาพ ของมนุษย์ว่า ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา และการคิดตัดสินใจ ซึ่งการคิดอย่าง มีคุณภาพนี้ประกอบด้วยทักษะพื้นฐานทางการคิด 10 ประการ คือ

1. ความตั้งใจ (Concentration)
2. การสังเกต (Observation)
3. การจำ (Memory)
4. การใช้เหตุผล (Logical Reasoning)
5. การสรุปอ้างอิง (Inferences)

6. การตั้งสมมติฐาน (Forming Hypotheses)
 7. การกำหนดทางเลือก (Generating Options)
 8. การโยงความสัมพันธ์ระหว่างความคิด (Making Association between Ideas)
 9. การกำหนดรูปแบบ (Recognizing Options)
 10. การรับรู้และมิติสัมพันธ์ (Spatial and Kinesthetic Perception)
- การฝึกคิดอย่างมีคุณภาพตามแนวคิดของอัลเบรชท์ก็คือ การฝึกทักษะพื้นฐาน 10 ประการนั่นเอง

สรุปได้ว่าการคิดที่ส่งเสริมความสามารถในความคิดสร้างสรรค์ คือการคิดโดยมีระบบ วิธีการในการแก้ปัญหาที่ได้พบ และการตัดสินใจในการกระทำสิ่งต่าง ๆ โดยควรมีรากฐานทางความคิดที่สำคัญประกอบ

3.3.8 ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์มีอยู่ในตัวของทุกคน โดยแต่ละคนก็มีระดับที่แตกต่างกันตามศักยภาพของ แต่ละบุคคล ดังนั้นหากจะสังเกต บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงนั้น จะเห็นได้ว่าบุคคลคนนั้นจะมีลักษณะที่แตกต่างกับบุคคลอื่น โดยมี “นักวิจัยได้ให้ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้”

“มาสโลว์ (Maslow, 1954)” ได้สรุปผลการวิจัย พบว่าการที่เราจะสังเกต มนุษย์ผู้มีความสร้างสรรค์ที่เหนือกว่าคนทั่วไปนั้น สามารถสังเกตได้จาก การแสดงความเป็นตัวตนของเขา การเด็ดเดี่ยวในการแก้ปัญหา และความกล้าหาญในการแก้ปัญหา

“Gale (อารี รังสินันท์, 2532, น. 60); อ้างอิงจาก Gale. 1960” กล่าวว่า การแสดงของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างไป ซึ่งมีความหลากหลาย โดยมีปัจจัยที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยส่วนบุคคล โดยการส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์นั้น จำเป็นต้องให้การสร้างบรรยากาศ และการส่งเสริมความเชื่อมั่น จะเป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

“ลูโก และเฮอร์ซี (มุสตี กุญอินทร์ 2525: น. 71; อ้างอิงจาก Lugo; & Hershey. 1989) ได้ สรุปสาระสำคัญของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงไว้ตามภาพประกอบ 24 ดังนี้”

ลักษณะ ของเด็กที่มี ความคิด สร้างสรรค์ ตาม แนวคิดลูโก และเฮอร์ซี	1. ชอบสิ่งแปลกใหม่
	2. มีความมั่นใจในตัวเอง
	3. มีความเปิดกว้างที่จะเปิดรับสถานการณ์ใหม่
	4. มีความอดทน
	5. มีอารมณ์ขัน
	6. “ไม่ตึงเครียด”

ภาพประกอบ 24 ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิด“ลูโก และเฮอร์ซี”

ที่มา : มุสตี กุญอินทร์ (2525)

“นอกจากนี้ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการยังมีแนวคิดในเรื่องพฤติกรรม หรือบุคลิกภาพของบุคคลสร้างสรรค์ในหลายแนวทาง ซึ่งสรุปได้ว่าบุคคลสร้างสรรค์มี ลักษณะ โดยอธิบายตามตามภาพประกอบ 25 ดังนี้”

แนวคิดในเรื่อง พฤติกรรม หรือ บุคลิกภาพของ บุคคลสร้างสรรค์	1. เป็นตัวของตัวเอง มีความอิสระ ไม่ชอบตามอย่างใคร ไม่ยอมคล้อยตาม ความคิดเห็นของคนอื่นอย่างง่ายดาย กล้าคิด กล้าแสดงออก ชอบแสดง ความเห็นในชุมชน และเชื่อมั่นในตนเองชอบ
	2. รักที่จะก้าวไปข้างหน้าเต็มใจทำงานหนัก อุทิศเวลาให้งาน มีความมานะบาก บั่น ที่จะทำงานยากและซับซ้อนให้สำเร็จจนได้ เปิดรับประสบการณ์อย่างไม่ หลีกเลี่ยง มีประสบการณ์ อย่างกว้างขวาง มีความเต็มใจเสี่ยง อยากรู้อยากเห็น ตื่นตัวที่จะรับรู้ตลอดเวลา กระตือรือร้นขยันมั่น เพียร มีแรงจูงใจสูง มีอัตตะมโน ทัศน์สูง
	3. ใฝ่ต่อปัญหา รับรู้เร็วและง่าย มองการณ์ไกล มีความสามารถในการคิดหลาย แง่หลายมุมมีความสามารถในการแก้ปัญหา ใช้ความคิดอย่างคล่องแคล่ว
	4. มีสมาธิในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และสามารถพิจารณาสิ่งนั้นอย่างละเอียด
	5. มีแนวคิดใหม่ ทำใหม่ ชอบความท้าทายทำในสิ่งที่ตัวเองยังทำไม่ได้ ชอบการ ซักถามหาความจริง
	6. มีความอดทนต่อสิ่งที่เผชิญหน้า แม้จะเป็นเรื่องที่ไม่มีความแน่ชัด ก็สามารถ เผชิญหน้ากับปัญหานั้นๆ ได้อย่างดี
	7. ไม่ชอบตามข้อบังคับ กฎ ต่างๆ
	8. มีพัฒนาการด้านอารมณ์ในเชิงบวก กล่าวคือ มีอารมณ์ดีสม่ำเสมอ

ภาพประกอบ 25 แนวคิดในเรื่องพฤติกรรม หรือบุคลิกภาพของบุคคลสร้างสรรค์

ที่มา : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ

จึงพอจำแนกได้ดังนี้ บุคคลประเภทนี้ต้องมี ลักษณะนิสัย เป็นผู้ชอบทดลองสิ่งใหม่ๆ
มีความกล้าหาญ และมีความอิสระทางความคิด

3.3.9 แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

การคิดในเชิงสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมได้ด้วยการสอน การฝึกฝน อบรม การสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1963) ได้กล่าวถึงการส่งเสริมไว้ดังนี้

1. การส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ และ รู้จักการซักถามในเรื่องที่ตนไม่เข้าใจ
2. ผู้เรียนเกิดความสนใจต่อสิ่งเร้าใหม่ๆ และมุ่งให้เกิดการแสดงออกอย่างถูกต้อง
3. ตอบคำถามของผู้เรียนให้จริงจัง และสามารถให้ผู้เรียนศึกษาต่อได้
4. ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
5. กระตุ้นส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง
6. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต
7. ให้ความเวลาในการพัฒนา ไม่เร่งร้อน
8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชย

นอกจากครูจะจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กแล้ว การจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ เป็นบท บาทหนึ่งที่ครูต้องคำนึงถึงเป็นหลักการใหญ่ เฟรอบเอล (Froebel) ได้กล่าวถึงครูกับความคิดสร้างสรรค์ว่า ครูต้องสนับสนุนให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตามพัฒนาการในช่วงวัยของผู้เรียนให้ดีขึ้นด้วยการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างเสรีโดยใช้การเล่นและกิจกรรมเป็น เครื่องมือ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2522: น. 99)

เลิศ อานันทนนะ (2555, น. 83-84) ได้กล่าวถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ว่า ผู้เรียน ทุกคนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ถ้าได้รับการส่งเสริมที่ถูกต้องและจะสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ โดยผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวของผู้เรียนแต่ละคน

จากแนวงานวิจัยต่างๆที่ได้ยกขึ้นมา สามารถสรุปได้ว่าทางการ การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นต้องเน้นให้เด็กมีอิสระ สร้างบรรยากาศเร้าความสนใจให้อยากค้นคว้า และสนับสนุนเด็กให้เกิดทักษะการคิดอย่างถูกต้องวิธีเพื่อเติมเต็มพัฒนาการของเด็กให้สามารถคิดได้อย่างหลากหลาย และไร้ที่สิ้นสุด ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.4.1 งานวิจัยในประเทศ

ธนพร สมบุญธนวาท (2529, น. 67-69) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนชั้นอนุบาล โดยแบ่งนักเรียนออกเป็นสามกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มเล่นให้แตกต่างกัน ผลการทดลองพบว่า

1. ผู้เรียนของกลุ่มที่เล่นกับเพื่อน มี “ความคิดสร้างสรรค์” ไม่ต่างจากกลุ่มที่เล่นกับผู้ปกครอง

2. ผู้เรียนของกลุ่มที่เล่นกับเพื่อนมีความคิดสร้างสรรค์ “ไม่แตกต่าง” จากกลุ่มที่เล่นเอง

3. นักเรียนกลุ่มที่เล่นกับแม่มีความคิดสร้างสรรค์กว่ากลุ่มที่เล่นเอง

“เพียงจิต วิจารณ์ศุภรัตน์ (2531, น. 78-82)” ได้ศึกษาเปรียบเทียบ ความคิดสร้างสรรค์ระหว่างเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วม “กิจกรรมวาดรูป” เป็นกลุ่มกับที่วาดเพียงลำพัง พบว่าการที่ผู้เรียนชั้นอนุบาล ที่ปฏิบัติ “กิจกรรมวาดรูป” เป็นกลุ่มนั้นมีความคิดสร้างสรรค์ที่สูงกว่ากลุ่มที่วาดรูปเพียงลำพัง

อนงค์ แสงเงิน (2533, น. 58-61) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลที่ได้เล่นสร้างสรรค์ประกอบกับการใช้คำถามเป็นสื่อกระตุ้น พบว่าการเล่นสร้างสรรค์และใช้คำถามเป็นสื่อกระตุ้น สูงกว่ากลุ่มที่เล่นสร้างสรรค์แต่ไม่ใช้คำถามกระตุ้น ไป

นิตินันท์ วิชิตชลชัย (2535, น. 86-88) ทำการศึกษา ใช้ “ชุดส่งเสริมความรู้แก่ผู้ปกครอง ที่มีความเชื่อมั่นในตนเองและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย” พบว่า เด็กอนุบาลที่ผู้ปกครองใช้ “ชุดส่งเสริมความรู้แก่ผู้ปกครอง ที่มีความเชื่อมั่นในตนเองและความคิดสร้างสรรค์” มีความเชื่อมั่นและความคิดสร้างสรรค์มากกว่าผู้ที่ไม่ได้ใช้ชุดส่งเสริม

“สดใส ชะนะกุล (2538, น. 68-70)” ทำการศึกษาเทียบความคิดสร้างสรรค์ ระหว่างการวาดภาพภายในห้องเรียน กับ การวาดภาพนอกห้องเรียน พบกว่านักเรียนที่ได้ทำการวาดภาพนอกห้องเรียนมีความคิดสร้างสรรค์กว่านักเรียนที่ได้วาดภาพอยู่แต่เพียงภายในห้องเรียน

รูปทอง ศรีทองท่วม (2538, น. 72-74) ทำการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ประกอบกับกิจกรรมการเคลื่อนไหวโดยใช้ดนตรี พบว่า นักเรียนอนุบาลที่ได้รับกิจกรรมเคลื่อนไหวโดยใช้ดนตรี ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเคลื่อนไหว และจังหวะโดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรีกับเด็ก ปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมเคลื่อนไหว และจังหวะตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้น อนุบาลของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ ผลการศึกษาพบว่า ความคิด

สร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด ประสบการณ์กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะโดยใช้ กิจกรรมทักษะทางดนตรีกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด ประสบการณ์กิจกรรมเคลื่อนไหว และ จังหวะตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาล ของ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษา แห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัยที่ ได้รับการจัดประสบการณ์ กิจกรรมการเคลื่อนไหว และจังหวะ โดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรี มี ความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรม การเคลื่อนไหว และจังหวะ ตามแผนการจัดประสบการณ์ ชั้นอนุบาลของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

3.4.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

อิบามฮัม(วรางคณา กั้นประชา, 2548, น. 18); อ้างอิงจาก Ibrahim, 1998, P. 708) ได้ศึกษา ความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์กับลักษณะพิเศษของเด็กชั้นมัธยมในประเทศ ซาอุดีอาระเบีย จากการวิจัยพบว่า “ลักษณะพิเศษมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์”

เบล (Bel, 1985, P. 275-2A) ได้ศึกษาการเล่าเรื่องของเด็กเพศชาย โดยจับคู่ ระหว่างสติปัญญา กับ “ความคิดสร้างสรรค์” โดยการศึกษาในครั้งนี้พบว่า “การเรียบเรียงเรื่องราว ที่เล่าและการ จินตนาการเรื่องราวมีความสัมพันธ์กับระดับสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์”

Fedusan (ประสาธ อิศรปรีดา, 2529, น. 17): อ้างอิงจาก Fedusan. 1985) ได้ทำ การ ประเมินโครงการพิเศษสำหรับเด็ก โดยในการศึกษาดังกล่าว ประกอบไปด้วย โปรแกรม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเกรดB – 5 และมีโครงการกลวิธีที่ใช้ในการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในรูปของการผสมระหว่างวิธีการระดมกำลังสมอง วิธีซินเนคติกส์ การ เสริมแรง รวมถึงการนำเด็ก ออกไปหาประสบการณ์นอกสถานที่ และนักวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิมา บรรยายเพื่อให้เด็กเกิดแนวคิด ใหม่ๆ แปลกๆ และกว้างไกล หลังจากทำการทดลองเก็บเด็ก ดังกล่าว แล้วประเมินผล พบว่าเยาวชนที่เข้าร่วมการศึกษามีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเริ่ม การศึกษา

“จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้ ครูและผู้ปกครองมีบทบาทสำคัญมากในการ ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดจินตนาการอย่างเสรี ครู สามารถ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กโดยการจัดกิจกรรมกระตุ้นให้เด็กคิด และแสดงออก อย่างอิสระ ฝึกให้เด็กสังเกตทดลองปฏิบัติการสร้างบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความอบอุ่น และมีความ ยืดหยุ่น ดังนั้นจึงควรจัดประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมที่ดีเหมาะสมเอื้อต่อการส่งเสริมและ พัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้มีการพัฒนาตลอดเวลา”

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการหาความสัมพันธ์ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันวิชัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การกำหนดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนขยายโอกาส กลุ่มบึงส้มพันวิชัย แบ่งเป็นชาย จำนวน 176 คน และหญิง จำนวน 124 คน รวมทั้งสิ้น 301 คน

กลุ่มตัวอย่างทดลอง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนขยายโอกาส กลุ่มบึงส้มพันวิชัย โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยเปรียบเทียบจากตาราง ประมาณกลุ่มตัวอย่างของ เกรจซี ละ มอร์แกน (Krejcia & Morgan. 1970: 610) ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 169 คน และได้เก็บเพิ่มเติม ร้อยละ 5 % จำนวน 10 คน รวมทั้งหมดจำนวน 179 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบสอบถามการเลือกกิจกรรมนันทนาการ ชุมนุม ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป เกี่ยวกับ ชื่อ นามสกุล อายุ สถาบันการศึกษา และระดับชั้นที่กำลังศึกษา

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมนันทนาการ ชุมชน และความคิดสร้างสรรค์

แบบสอบถามเพื่อหาความสัมพันธ์กิจกรรมนันทนาการและการชุมนุมที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Checklist)

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์

แบบสอบถาม หาผลของความคิดสร้างสรรค์ระหว่างก่อนร่วมกิจกรรมนันทนาการ ชุมชน และหลังร่วมกิจกรรมชุมนุม (Rating Scale)

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

3.3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าหนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพระราชบัญญัติการศึกษา การกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมชุมนุม ความคิดสร้างสรรค์ และวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบบสอบถาม (Questionnaire)

2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยศึกษาข้อมูลจากข้อ 1 และกำหนดขอบเขตโครงสร้างของแบบสอบถาม เพื่อให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

1. นำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว เสนอ คณะกรรมการควบคุมปริญญาานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการใช้สำนวนและภาษา

2. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไข แล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษา จำนวน 2 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ จำนวน 3 ท่าน เพื่อดำเนินการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content) เชิงประจักษ์ (Face validity)

3. ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามคำแนะนำ ของผู้เชี่ยวชาญและคณะกรรมการควบคุมปริญญาานิพนธ์ แล้วไปทดลองใช้ (Try-Out) กับประชากร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริง จากนักเรียนที่กำลังศึกษาในโรงเรียนขยายโอกาส โรงเรียนวัดคลองชัน จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยการ คำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์ สหสัมพันธ์แบบ แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach, 1970: 161) ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ

4. นำแบบสอบถามเสนอคณะกรรมการควบคุมปริญญาบัตรตรวจสอบอีกครั้งแล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยถึงผู้อำนวยการโรงเรียนขยายโอกาส จำนวน 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนวัดศรีสโมสร โรงเรียนวัดจุฬาราม โรงเรียนวัดราษฎร์บำรุง และ โรงเรียนวัดคลองชันเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้เครื่องมือ และการใช้แบบสอบถามการวิจัยจากกลุ่มตัวอย่าง

2. ผู้วิจัยดำเนินการใช้แบบสอบถาม ดังนี้

2.1 แบบสอบถาม ผู้วิจัยติดต่อครูหรือบุคลากรทางการศึกษา 4 โรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการแจกและเก็บแบบสอบถามจากนักเรียนที่กำลังศึกษาในโรงเรียนขยายโอกาส จำนวน 169 คน โดยผู้วิจัยกำหนดวันที่ส่งและขอรับแบบสอบถามกลับคืนด้วยตนเอง

3.5 การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. แบบสอบถามตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยคัดเลือกแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์

2. แบบสอบถามตอนที่ 2 และตอนที่ 3 ผู้วิจัยคัดเลือกแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์แล้วทำการลงรหัส (Coding) และจัดทำคู่มือการลงรหัส

3. แบบสอบถามตอนที่ 4 ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ เพิ่มเติม ผู้วิจัยเรียงเรียงข้อมูลแล้วนำเสนอในรูปแบบความเรียง

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการวิจัย ใช้สถิติดังนี้

4.1 สถิติพื้นฐาน ได้แก่

4.1.1 ค่าร้อยละ (Percentage)

4.1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean)

4.1.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

4.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพ

4.2.1 การใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item-Objective Congruence Index : IOC) ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาว่าข้อสอบหรือข้อคำถามแต่ละข้อ

วัดกิจกรรมนันทนาการและความคิดสร้างสรรค์เล็กน้อยเพียงใดโดยใช้เกณฑ์ประเมินด้วยคะแนน 3 ระดับคือ

ให้ 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความวัดทุกจุดประสงค์ / เนื้อหานั้น

ให้ 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความวัดทุกจุดประสงค์ / เนื้อหานั้น

ให้ -1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความไม่วัดทุกจุดประสงค์ / เนื้อหานั้น

แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ หาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อความแต่ละข้อกับจุดประสงค์ หรือ เนื้อหาโดยคำนวณจากสูตร

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

เมื่อ $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ข้อความที่ใช้ได้ คือ ข้อความที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

4.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

4.3.1 วิเคราะห์ความสัมพันธ์

วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของกิจกรรมนันทนาการชุมนุมที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์ โดยใช้สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (The Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลความหมายข้อมูลผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่างๆแทนความหมายดังนี้

X	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
df	แทน	ระดับชั้นความเป็นอิสระ
SS	แทน	ผลรวมกำลังสองของคะแนน
MS	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลบวกกำลังสองของคะแนน
F	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาแบบ F – test
*	แทน	นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์โดยผู้วิจัยได้นำเสนอในรูปแบบการวิเคราะห์ตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรกิจกรรมนันทนาการต่อความคิดสร้างสรรค์ แบบสถิติทดสอบหาความแตกต่างค่าเอฟ (F-test)

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถาม

ตาราง 1 ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	80	47.90
หญิง	87	52.10
รวม	167	100.00
2. ระดับชั้น		
มัธยมศึกษาปีที่ 1	55	32.94
มัธยมศึกษาปีที่ 2	58	34.73
มัธยมศึกษาปีที่ 3	54	32.33
รวม	167	100.00
3. โรงเรียน		
โรงเรียนวัดศรีสโมสร	56	33.53
โรงเรียนวัดจุฬาจินดา	56	33.53
รวม	55	32.94
โรงเรียนวัดราษฎร์บำรุง		
รวม	167	100.00

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 167 คน จำแนกข้อมูลรายด้าน ดังนี้

เพศ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 52.10 เป็นเพศชาย จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 47.90

ระดับชั้น ส่วนใหญ่ศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 34.73 รองลงมา คือ มัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 32.94 และสุดท้าย คือ มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 32.33 ตามลำดับ

โรงเรียน ส่วนใหญ่เป็นโรงเรียนวัดศรีสมสร และโรงเรียนวัดจุฬาจินดาราม จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 33.53 รองลงมา คือ โรงเรียนวัดราษฎร์บำรุง จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 32.94 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเข้าร่วมชุมนุม นันทนาการ

ตาราง 2 การวิเคราะห์ข้อมูลการเข้าร่วมชุมนุม นันทนาการ

ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน	ร้อยละ
4. กิจกรรมนันทนาการ ชุมนุม 6 ประเภท		
กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม – กีฬา		
ชุมนุมฟุตบอล	29	17.37
ชุมนุมวอลเลย์บอล	30	17.96
ชุมนุมอื่นๆ	2	1.20
กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม		
ชุมนุมศิลปะ	16	9.58
ชุมนุมการประดิษฐ์	4	2.40
กิจกรรมนันทนาการประเภทเต้นรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ		
ชุมนุมนาฏศิลป์	10	5.99
ชุมนุมแอโรบิค	7	4.19
ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน	ร้อยละ
กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก		
ชุมนุมคหกรรม (ทำอาหาร)	15	8.98
ชุมนุมวิทยาศาสตร์ (การทดลอง)	13	7.78
กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง		

ตาราง 2 (ต่อ)

ข้อมูลพื้นฐาน	จำนวน	ร้อยละ
ชุมนุมดนตรีไทย	6	3.59
ชุมนุมดนตรีสากล	4	2.40
กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน)		
ชุมนุมห้องสมุด	20	11.98
ชุมนุมภาษาไทย	5	2.99
ชุมนุมภาษาอังกฤษ	6	3.59
รวม	167	100.00

จากตาราง 2 ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ จำนวน 167 คน โดยรวมความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก ร้อยละ 3.79 โดยจำแนกข้อมูลรายด้านดังนี้ส่วนใหญ่ นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น อยู่ในระดับมาก ร้อยละ 3.90 รองลงมา คือ ด้านความคิดละเอียดลออ อยู่ในระดับมาก ร้อยละ 3.76 และสุดท้าย คือ ด้านความคิดริเริ่ม อยู่ในระดับมาก ร้อยละ 3.73 และด้านความคิดคล่องแคล่ว อยู่ในระดับมาก ร้อยละ 3.73ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์

ความคิดสร้างสรรค์	X	S.D.	แปลผล
ด้านความคิดริเริ่ม	3.73	0.57	มาก
ด้านความคิดยืดหยุ่น	3.90	0.60	มาก
ด้านความคิดคล่องแคล่ว	3.73	0.63	มาก
ด้านความคิดละเอียดลออ	3.76	0.60	มาก
รวม	3.79	0.54	มาก

จากตาราง 3 พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ จำนวน 167 คน โดยรวมความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.79$, S.D.=0.54) โดยจำแนกข้อมูลรายด้านดังนี้

ส่วนใหญ่ นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.90$, S.D.=0.60) รองลงมา คือ ด้านความคิดละเอียดลออ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.76$, S.D.=0.60) และสุดท้าย คือ ด้านความคิดริเริ่ม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.73$, S.D.=0.57) และด้านความคิดคล่องแคล่ว อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.73$, S.D.=0.63) ตามลำดับ

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ ด้านความคิดริเริ่ม

ด้านความคิดริเริ่ม	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. นักเรียนมีความคิดแปลกใหม่ ไม่เหมือนเพื่อนในการทำงาน	3.72	0.88	มาก
2. นักเรียนมักมีความคิดริเริ่มในการทำสิ่งใหม่ เพื่อพัฒนาตนเองอยู่เสมอ	3.89	0.76	มาก
3. นักเรียนสามารถคิดวิธีการใหม่ ในการแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวัน	3.71	0.87	มาก
4. นักเรียนชอบแก้ปัญหาต่าง ๆ	3.54	0.96	มาก
5. นักเรียนสามารถพัฒนาจากสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้น มีคุณภาพยิ่งขึ้นยอดจากพื้นฐานเดิม	3.77	0.90	มาก
6. นักเรียนสามารถพัฒนาจากสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้น มีคุณภาพยิ่งขึ้นยอดจากพื้นฐานเดิม	3.77	0.86	มาก
รวม	3.73	0.57	มาก

จากตาราง 4 พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ จำนวน 167 คน โดยรวมด้านความคิดริเริ่มอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.73$, S.D.=0.57) โดยจำแนกข้อมูลรายด้านดังนี้

ส่วนใหญ่ักเรียนมักมีความคิดริเริ่มในการทำสิ่งใหม่ เพื่อพัฒนาตนเองอยู่เสมอ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.89$, S.D.=0.76) รองลงมา คือ นักเรียนสามารถพัฒนาจากสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้น คุณภาพยิ่งขึ้นยอดจากพื้นฐานเดิม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.77$, S.D.=0.90) และนักเรียนสามารถพัฒนาจากสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้น คุณภาพยิ่งขึ้นยอดจากพื้นฐานเดิม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.77$, S.D.=0.86) และสุดท้าย คือ นักเรียนชอบแก้ปัญหาต่าง ๆ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.54$, S.D.=0.596) ตามลำดับ

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ ด้านความคิดยืดหยุ่น

ด้านความคิดยืดหยุ่น	X	S.D.	แปลผล
7.นักเรียนมีความคิดหลากหลายในการทำงานที่คุณครุมอบหมาย	3.90	0.86	มาก
8. นักเรียนมีความคิดที่หลากหลายโดยเกิดขึ้นได้ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	3.87	0.88	มาก
9. นักเรียนมักมีความคิดที่หลากหลายเฉพาะเรื่องที่นักเรียนได้เรียนมาก่อนแล้ว	3.79	0.94	มาก
10.นักเรียนสามารถดัดแปลงสิ่งที่ได้เรียนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้สูงสุด	3.95	0.92	มาก
11. นักเรียนคิดว่าจะสามารถนำทักษะที่ได้จากการศึกษาในชุมนุมนำไปประกอบอาชีพหรือเป็นแนวทางในการศึกษาต่อได้ในอนาคต	3.95	0.83	มาก

ตาราง 5 (ต่อ)

ด้านความคิดยืดหยุ่น	X	S.D.	แปลผล
12. นักเรียนสามารถนำความรู้จากชุมนุมไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดีและมีคุณภาพ	4.04	0.86	มาก
13. นักเรียนสามารถนำวัสดุอุปกรณ์เหลือใช้มาดัดแปลงให้เกิดประโยชน์ได้ต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน	3.89	0.88	มาก
14. นักเรียนสามารถนำความรู้เดิมและเหตุการณ์ใหม่ ที่ได้จากการเรียนมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี	3.83	0.90	มาก
รวม	3.90	0.60	มาก

จากตาราง 5 พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสามพัน จำนวน 167 คน โดยรวมด้านความคิดยืดหยุ่นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.90$, S.D.=0.60) โดยจำแนกข้อมูลรายด้านดังนี้

ส่วนใหญ่ นักเรียนสามารถนำความรู้จากชุมนุมไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดีและมีคุณภาพ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.04$, S.D.=0.86) รองลงมา คือ นักเรียนสามารถดัดแปลงสิ่งที่ได้เรียนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้สูงสุด อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.95$, S.D.=0.92) และนักเรียนคิดว่าจะสามารถนำทักษะที่ได้จากการศึกษาในชุมนุมนำไปประกอบอาชีพหรือเป็นแนวทางในการศึกษาต่อได้ในอนาคต อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.95$, S.D.=0.83) และสุดท้าย คือ นักเรียนมักมีความคิดที่หลากหลายเฉพาะเรื่อง ที่นักเรียนได้เรียนมาก่อนแล้ว อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.79$, S.D.=0.94) ตามลำดับ

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว

ด้านความคิดคล่องแคล่ว	X	S.D.	แปลผล
15.นักเรียนสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ได้โดยไม่ซ้ำเพื่อน	3.74	0.88	มาก
16. ครูให้ทำรายงาน นักเรียนจะสามารถทำงานได้โดยไม่เหมือนของเพื่อนในห้องเรียน	3.74	0.91	มาก
17. นักเรียนสามารถแก้ปัญหาโดยที่มีวิธีการแก้ไขปัญหาลากหลายวิธี	3.76	0.82	มาก
18. นักเรียนมีเวลาในการทำกิจกรรมที่จำกัด แต่เกิดปัญหานักเรียนสามารถแก้ปัญหานั้นได้อย่างแน่นอน	3.76	0.90	มาก
19. นักเรียนสามารถหาวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น จัดการได้อย่างรวดเร็ว	3.69	0.93	มาก
20.นักเรียนสามารถประยุกต์คิดค้นสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด	3.77	0.88	มาก
21. นักเรียนได้รับการบ้านที่ยาก นักเรียนจะหาวิธีการแก้ปัญหาและสามารถส่งได้ทันตามเวลาที่คุณครูกำหนด	3.69	0.99	มาก
รวม	3.73	0.63	มาก

จากตาราง 6 พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ จำนวน 167 คน โดยรวมด้านความคิดคล่องแคล่วอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.73$, S.D.=0.63) โดยจำแนกข้อมูลรายด้านดังนี้

ส่วนใหญ่ นักเรียนสามารถประยุกต์คิดค้นสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.77$, S.D.=0.88) รองลงมา คือ นักเรียนสามารถแก้ปัญหาโดยที่มีวิธีการแก้ไขปัญหาลากหลายวิธี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.76$, S.D.=0.82) และนักเรียนมีเวลาในการทำกิจกรรมที่จำกัด แต่เกิดปัญหานักเรียนสามารถแก้ปัญหานั้นได้อย่างแน่นอน อยู่ในระดับมาก

(\bar{X} =3.76, S.D.=0.90) และสุดท้าย คือ นักเรียนสามารถหาวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจัดการได้อย่างรวดเร็ว อยู่ในระดับมาก (\bar{X} =3.69, S.D.=0.93) และนักเรียนได้รับการบ้านที่ยาก นักเรียนจะหาวิธีการแก้ปัญหาและสามารถส่งได้ทันตามเวลาที่คุณครูกำหนด อยู่ในระดับมาก (\bar{X} =3.69, S.D.=0.99) ตามลำดับ

ตาราง 7 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงส้มพันธ์ ด้านความคิดละเอียดลออ

ด้านความคิดละเอียดลออ	X	S.D.	แปลผล
22. นักเรียนมีความรอบคอบในการทำภาระงานต่าง ๆ ตามที่คุณครูแนะนำ	3.66	0.92	มาก
23. นักเรียนทำงานแต่ละอย่างโดยมีขั้นตอนที่ชัดเจนและอธิบายได้	3.68	0.89	มาก
24. นักเรียนสามารถทำงานที่บ้านและภาระงานจากโรงเรียนโดยไม่บกพร่อง โดยเก็บรายละเอียดต่าง ๆ อย่างมีระบบและขั้นตอน	3.65	0.92	มาก
25. นักเรียนสามารถอธิบายงานที่ตนเองทำให้เพื่อนฟังได้เป็นอย่างดีและมีความชัดเจน	3.67	0.94	มาก
26. นักเรียนสามารถอธิบายการบ้านน้อยหรือรูน้อยได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง	3.63	0.90	มาก
27. หากนักเรียนทำงานกลุ่มกับเพื่อน แต่ นักเรียนเห็นว่างานยังไม่ดีพอ นักเรียนจะสามารถปรับปรุงงานให้ดีกว่าเดิมได้	3.94	0.86	มาก
28. หากนักเรียนส่งงานและคุณครูตรวจมาว่านักเรียนมีจุดต้องแก้ไข นักเรียนจะแก้ไขงานเพื่อให้ได้คะแนนดีกว่าเดิม	3.97	0.82	มาก
29. นักเรียนสามารถทำงานและปรับปรุงให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น	3.85	0.87	มาก
รวม	3.76	0.60	มาก

จากตาราง 7 พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสามพัน จำนวน 167 คน โดยรวมด้านความคิดละเอียดลอออยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.76$, S.D.=0.60) โดยจำแนกข้อมูลรายด้านดังนี้

ส่วนใหญ่หากนักเรียนส่งงานและคุณครูตรวจมาว่านักเรียนมีจุดต้องแก้ไข นักเรียนจะแก้ไขงานเพื่อให้ได้คะแนนดีกว่าเดิม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.97$, S.D.=0.82) รองลงมา คือ หากนักเรียนทำงานกลุ่มกับเพื่อน แต่นักเรียนเห็นว่างานยังไม่ดีพอ นักเรียนจะสามารถปรับปรุงงานให้ดีกว่าเดิมได้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.94$, S.D.=0.86) และสุดท้าย คือ นักเรียนสามารถอธิบายการบ้านน้อง หรือรุ่นน้องได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.63$, S.D.=0.90) ตามลำดับ

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรกิจกรรมนันทนาการกับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสามพัน โดยใช้สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (The Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

ตาราง 8 ค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรกิจกรรมนันทนาการกับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสามพัน

ความคิดสร้างสรรค์	กิจกรรมนันทนาการ		
	r	p	ระดับความสัมพันธ์
ด้านความคิดริเริ่ม	0.042	0.592	ต่ำมาก
ด้านความคิดยืดหยุ่น	0.003	0.973	ไม่มีความสัมพันธ์
ด้านความคิดคล่องแคล่ว	-0.016	0.838	ต่ำมาก
ด้านความคิดละเอียดลออ	-0.038	0.627	ต่ำมาก
โดยรวม	-0.009	0.908	ต่ำมาก

จากตาราง 8 ความสัมพันธ์ของชุมชนแยกตามกิจกรรมนันทนาการที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสามพัน โดยรวมเท่ากับ -.009 นั่นคือ ชุมชน

แยกตามกิจกรรมนั้นหนาการกับความคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์เชิงลบ ระดับต่ำมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

$r = .70$ ถึง 1.00 มีความสัมพันธ์เชิงบวก ระดับสูงมาก

$r = .40$ ถึง $.69$ มีความสัมพันธ์เชิงบวก ระดับสูง

$r = .30$ ถึง $.39$ มีความสัมพันธ์เชิงบวก ระดับปานกลาง

$r = .20$ ถึง $.29$ มีความสัมพันธ์เชิงบวก ระดับต่ำ

$r = .01$ ถึง $.19$ มีความสัมพันธ์เชิงบวก ระดับต่ำมาก

$r = .00$ ไม่มีความสัมพันธ์กัน

$r = -.01$ ถึง $-.19$ มีความสัมพันธ์เชิงลบ ระดับต่ำมาก

$r = -.20$ ถึง $-.29$ มีความสัมพันธ์เชิงลบ ระดับต่ำ

$r = -.30$ ถึง $-.39$ มีความสัมพันธ์เชิงลบ ระดับปานกลาง

$r = -.40$ ถึง $-.69$ มีความสัมพันธ์เชิงลบ ระดับสูง

$r = -.70$ ถึง -1.00 มีความสัมพันธ์เชิงลบ ระดับสูงมาก

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์ มีความมุ่งหมายของการวิจัย วิธีการดำเนินการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

5.1 ความมุ่งหมายงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์แต่ละกิจกรรมนันทนาการและชุมนุมของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์

5.2 การกำหนดประชากร และกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์ รวมทั้งสิ้น 235 คน

5.3 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษา ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนขยายโอกาส กลุ่มบึงสัมพันธ์ โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยเปรียบเทียบจากตาราง ประมาณกลุ่มตัวอย่างของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan, 1970, P. 160) ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 167 คน

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์ สรุปผลได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 52.10 เป็นเพศชาย จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 47.90

ระดับชั้น ส่วนใหญ่ศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 34.73 รองลงมา คือ มัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 32.94 และสุดท้าย คือ มัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 32.33 ตามลำดับ

โรงเรียน ส่วนใหญ่เป็นโรงเรียนวัดศรีสโมสร และโรงเรียนวัดจุฬาจินดาราม จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 33.53 รองลงมา คือ โรงเรียนวัดราษฎร์บำรุง จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 32.94 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเข้าร่วมชุมนุม นันทนาการ

กิจกรรมนันทนาการ ชุมนุม 6 ประเภท ส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมนันทนาการ ประเภทเกม – กีฬา คิดเป็นร้อยละ 36.53 รองลงมาจะเป็นกิจกรรมนันทนาการ ชุมนุมประเภทวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน) คิดเป็นร้อยละ 18.56 ชุมนุมประเภทประเภทงานอดิเรก คิดเป็นร้อยละ 16.76 ชุมนุมประเภทศิลปะหัตถกรรม คิดเป็นร้อยละ 11.98 ชุมนุมประเภทเต้นรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ คิดเป็นร้อยละ 10.18 และชุมนุมประเภทดนตรีและร้องเพลง คิดเป็นร้อยละ 5.99 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์ จำนวน 167 คน โดยรวมความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก ร้อยละ 3.79 โดยจำแนกข้อมูลรายด้านดังนี้ ส่วนใหญ่ นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น อยู่ในระดับมาก ร้อยละ 3.90 รองลงมา คือ ด้านความคิดละเอียดลออ อยู่ในระดับมาก ร้อยละ 3.76 และสุดท้าย คือ ด้านความคิดริเริ่ม อยู่ในระดับมาก ร้อยละ 3.73 และด้านความคิดคล่องแคล่ว อยู่ในระดับมาก ร้อยละ 3.73 ตามลำดับ

ตอนที่ 4 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรกิจกรรมนันทนาการกับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์ โดยใช้สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (The Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องแคล่ว และ ความคิดละเอียดลออ จำแนกตามลักษณะกิจกรรมนันทนาการ พบว่า กิจกรรมนันทนาการต่างๆมีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5.2 อภิปรายผล

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์ ข้างต้นสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

จากข้อมูลผลการวิจัยข้างต้น แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมนันทนาการและชุมนุมที่มีในโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์ มีทั้งหมด 6 กิจกรรมนันทนาการได้แก่ กิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬา กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม กิจกรรมนันทนาการประเภทเต้นรำและ กิจกรรมเข้าจังหวะ กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่าน พุด เขียน) โดยสามารถจำแนก การเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุม นันทนาการได้ นักเรียนกลุ่มบึงสัมพันธ์มีการความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมชุมนุมนันทนาการประเภทชุมนุมกีฬา และเกม ชุมนุมประเภทวรรณกรรม (อ่าน พุด เขียน) ชุมนุมประเภทประเภทงานอดิเรก ชุมนุมประเภทศิลปหัตถกรรม ชุมนุมประเภทเต้นรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ และชุมนุมประเภทดนตรีและร้องเพลง ตามลำดับ โดยหากพิจารณากิจกรรมชุมนุมของแต่ละโรงเรียนที่มีความคล้ายคลึงกัน แต่มีความแตกต่างทางด้านชื่อหรือกิจกรรมที่แต่ละโรงเรียนมีความพร้อมและความสนใจของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ที่กล่าวว่า กิจกรรมชุมนุม คือ กิจกรรมที่เกิดขึ้นจากความสนใจของผู้เรียนโดยมีครูเป็นผู้ช่วยในการจัดกิจกรรมให้เกิดขึ้นโดยทางโรงเรียนสามารถบูรณาการกับการเรียนรู้ในโรงเรียน และขึ้นอยู่กับความพร้อมของโรงเรียนแต่ละแห่ง โดยการเป้าหมายของกิจกรรมชุมนุมนั้นมุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ อันได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และความสามารถในการคิด โดยการจัดกิจกรรมชุมนุมแต่ละชนิดนั้น มีจุดประสงค์มีความคล้ายคลึง กับกิจกรรมนันทนาการโดยงานวิจัยของ ชูชีพ เยาวพัฒน์(2543, น.

48-49)ซึ่งกล่าวไว้ว่านันทนาการในโรงเรียนเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยของผู้เรียนที่ศึกษาในระบบการศึกษาและเป็นกระบวนการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

ซึ่งในด้านสติปัญญานี้รวมถึงความคิดสร้างสรรค์ซึ่งสอดคล้องกับ เบญจา แสงมลิ และคณะ (2539, น503-504) ที่กล่าวว่าไว้ว่าเด็กที่กำลังพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นเช่นเดียวกับการพัฒนาสติปัญญา โดยงานวิจัยของ อารี รังสินันท์ (2532 ,น3) และ Guilford (1959, P. 470) ได้กล่าวไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ด้วยกัน 4 ด้านได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดความคิด คล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออ ซึ่งหากวิเคราะห์จากผลการวิจัยในครั้งนี้ จะพบว่าการศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมชุมนุมนั้น ผู้เรียนได้เลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตามที่คุณเรียนแต่ละคนสนใจ และแต่ละชุมนุมนั้นมีความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นั้นขึ้นอยู่กับลักษณะภายในตัวบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับ อารี รังสินันท์ (2532 ,น3) และ Guilford (1959, P. 470) ได้กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดอย่างลึกซึ้งที่นอกเหนือจากความคิดปกติ เป็นลักษณะภายในตัวบุคคลที่จะสามารถคิดได้หลายแง่มุม โดยหากวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านนั้นไม่แตกต่างกันอาจเป็นเพราะการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสามพัน ในปีการศึกษา 2564 นั้น เป็นการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ซึ่งมีปัญหาในการจัดการเรียนการสอนได้ไม่เต็มที่ เนื่องจากผู้เรียนมีปัญหาเรื่อง การเข้าเรียนในระบบออนไลน์ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต การเงินที่ใช้ในการเติมอินเทอร์เน็ต และอื่นๆ ซึ่งสอดคล้องกับ มนธิชา ทองหัตถา (2564,บทคัดย่อ น,7) ที่กล่าวว่าปัญหาของการเรียนออนไลน์นั้นเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เร่งด่วนและเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วปัญหาและอุปสรรคที่ครูพบในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ของนักเรียนโรงเรียนปากพนัง จังหวัด นครศรีธรรมราช คือ ด้านอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ สัญญาณอินเทอร์เน็ตและโปรแกรมที่ใช้สำหรับการเรียนแบบออนไลน์มีมากที่สุด ปัญหาทางการเงิน และปัญหาทางด้านพฤติกรรมผู้เรียน เช่น การบริหารจัดการเวลาของนักเรียนและความรับผิดชอบต่อนตนเองของนักเรียน เป็นต้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสามพัน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมชุมนุมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในโรงเรียนสำหรับโรงเรียนอื่นๆ
2. เป็นข้อมูลประกอบการจัดกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมชมรมต่างๆ ในโรงเรียนแต่ละพื้นที่ และหน่วยงานอื่นๆ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ของผู้เรียนในระดับชั้นอื่นให้ครอบคลุมกับทุกระดับ
2. ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ระหว่างพฤติกรรมนันทนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนในระดับชั้นอื่นให้ครอบคลุมกับทุกระดับ
3. ควรศึกษาอิทธิพลจากสถานการณ์โควิด – 19 ที่ส่งผลกระทบต่อจัดการเรียนการสอน ในสถานการณ์โควิด – 19 มีผลต่อการจัดการเรียนการสอน และส่งผลต่อนักเรียนในแต่ละระดับชั้นมากน้อยเพียงใด



บรรณานุกรม

- Albrecht, K. (1980). *Brain Power Learnt Improve Your Thinking Skills*. New Jersey.
- Butler, G. D. (1959). *Introduction to Community Recreation*.
- Channarong Pomrunroj. (2003). ศิลปะร่วมสมัยต้องร่วมมือเพื่อคนไทย. P.40.
- Coon, D. (1997). *Essentials of psychology : exploration and application / Dennis Coon*. Pacific Grove, Calif.
- Davis, J. (1973). *Education of the Gifted and Tatented*. Boston: A division of Simon& Schuster.
- Dworetzky. (1997). *Psychology / John P. Dworetzky*. 114.
- Guilford and Hoepfner, R. (1971). *The Analysis of Intelligence*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Guilford, J. P. (1959). *Fundmental Statistics in Psychlogv and Eucation*. . New York: McGraw-Hill.
- Hurlock, E. b. (1974). *Personality development / Elizabeth B. Hurlock*. New York.
- Hutchinson, E. D. (1949). *How to Think Creatively*. New York: Abingdon Cokes Press.
- Krejcie & Morgan. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*. 610.
- Maslow, A. M. (1954). *Motivation and Personality*. New York: Harper and Row.
- Rice, J. P. (1970). *The gifted Devolopment Totent*. Springfield.
- Steinberg. (1993). *Adolescence / Laurence D. Steinberg*. 4.
- Torrance, P. E. (1963). *Education and The Creative Potential*. Minneapolis.
- กมลลา ชินพงศ์. (2532). การประเมินมูลค่าทางนันทนาการ. 1.
- กรมพลศึกษา สำนักนันทนาการ. (2562). คู่มือผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพฯ: เอส.ออฟเซ็ทกราฟฟิคดีไซน์.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2534). ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2535). ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). หลักสูตรการศึกษาระดับพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุ.
 กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรการศึกษาระดับพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุ.
 กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). หลักสูตรการศึกษาระดับพื้นฐาน 2562. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้า
 และพัสดุ.

กิ่งกมล ปิยามาดากุล. (2557). การพัฒนากิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเรื่องสร้างสรรค์นาฏยลีลาอาเซียน
 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา (The development of learner development activities
 on Natayaleera Asean creative for primary school students). 7.

เกรียงไกร ยาม่วง. (2554). ผลของการใช้โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 จังหวัดชัยภูมิ. 9.

จรินทร์ ธาณิรัตน์. (2528). นันทนาการชุมชน. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

จักรเพชร วรสินธ์. (2014). การนันทนาการ : ภาพสะท้อนจากวรรณกรรมเยาวชนหลังวิกฤตเศรษฐกิจ
 โลกาภิวัตน์.

ชบา เต็ดดวง. (2549). การศึกษาการดำเนินการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามสภาพจริง
 ของโรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี กรุงเทพมหานคร.

ชลธิชา ชิวปรีชา. (2554). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมศิลปะด้วยใบตอง. 10-12.

ชูชีพ เยาวพัฒน์. (2543). นันทนาการ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ดิลก ดิลกานนท์. (2534). การฝึกทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.

ธนพร สมบุญธนาท. (2529). การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นเด็กเล็กที่เล่นกับ
 เพื่อน ที่เล่นกับแม่ และที่เล่นเอง. 67-69.

อุบลทอง ศรีทองท่วม. (2538). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรม
 การเคลื่อนไหวและจังหวะโดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรี. 72-74.

นิตินันท์ วิชิตชลชัย. (2535). ผลของการใช้ชุดส่งเสริมความรู้แก่ผู้ปกครองที่มีต่อความเชื่อมั่นใน
 ตนเองและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.

บรรจง คณะวรรณ. (2531). กิจกรรมเสริมสร้างลักษณะนิสัย การจัดการเรียนการสอนการจัดการ
 เรียนการสอนกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนประถม.

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2541). การศึกษาประสิทธิผลของสมาคมกีฬาสมัครเล่นแห่งประเทศไทยกับ
 ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง. 2-3.

ประสาธ อิศรปรีดา. (2529). รายงานการวิจัยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึก. 17.

ประสาธ อิศรปรีดา. (2538). สารัตถะจิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: นำอักษรการพิมพ์.

- ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา. (2537). ความคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนาได้. กรุงเทพฯ: บพิธการพิมพ์.
- มุสตี ภูมิอินทร์. (2537). เด็กกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์. เอกสารการสอนชุด วิชาพหุศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พีระพงษ์ บุญศิริ. (2543). นันทนาการและการจัดการ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- พุทธางกูร จิระชนาภัทร. (ม.ป.ป). สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนโรงเรียน ภ.ป.ร. ราชวิทยาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์.
- เพียงจิต โรจน์สุภรัตน์. (2531). การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดรูปเป็นกลุ่มกับเป็นรายบุคคล. 78-82.
- ภาคภูมิ ติลกเลิศ. (2559). แรงจูงใจที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกกิจกรรมนันทนาการและการส่งเสริมสมรรถนะการทำงานของพนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน.
- รณวัฒน์ มณีนิล. (2555). การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ. 8.
- เลิศ อานันทนง. (2555). การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจที่มีต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนนายกัฒนาการ วัดอุดมธานี จังหวัดนครนายก ด้วยกิจกรรมศิลปะศึกษา.
- วรารณา กันประชา. (2548). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมศิลปะด้วยนิ้วมือ.
- วรารณ รักวิชัย. (ม.ป.ป). กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. 49.
- วารุณี นวลจันทร์. (2539). ผลของการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แบบต่อเติมผลงานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. 12.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: ตถาตา พับลิเคชั่น.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2543). กระบวนทัศน์ใหม่ : การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาศักยภาพของบุคคล.
- วีณา ประชากุล. (2547). ผลของการเล่นวัสดุปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. 32-33.
- ศราวุธ สะประสาร. (2550). ปัญหาและความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของพนักงานบริษัท ทิพยประกันภัย จำกัด (มหาชน) สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร.
- ศรีเวื่อน แก้วกังวาล. (2540). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย : วัยรุ่น-วัยสูงอายุ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สดี ไชยชนะกุล. (2538). ผลของการจัดกิจกรรมวาดภาพนอกชั้นเรียนที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของเด็กปฐมวัย. 68-70.

- สมเกียรติ เนตรประเสริฐ (2543). การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ. 33-35.
- สมบัติ กาญจนกิจ (2544). นันทนาการชุมชนและโรงเรียน: กรุงเทพฯ.
- สุดาภรณ์ สมัครผล. (2559). ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการกิจกรรมนันทนาการในสถาบันการพลศึกษา. 19-20.
- สุพัตรา สุภาพ. (2536). เทคนิคการบริหารงานอย่างมีประสิทธิภาพยุคใหม่ “เน้นพฤติกรรมมนุษย์”. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ธรรมนิมิตร.
- สุรเชษฐ์ เชนฐมาส. (2526). ท่องเที่ยวแบบ “นิเวศสัญจร” ทางรอดแหล่งท่องเที่ยวไทย. กรุงเทพฯ: มติชน.
- สุวรรณ ก้อนทอง. (2547). ผลการจัดกิจกรรมศิลปะประกอบเสียงดนตรีคลาสสิกที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.
- อนงค์ แสงเงิน. (2533). การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามและการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม.
- อารี พันธุ์ณี. (2540). ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ต้นอ่อนแถมมี.
- อารี พันธุ์ณี. (2545). ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ไยใหม่.
- อารี รังสินันท์. (2526). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ธนการพิมพ์.
- อารี รังสินันท์. (2532). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง.
- เอนก หงษ์ทองคำ. (2542). นันทนาการกับสังคม.



แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง ความสัมพันธ์ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

โรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์

คำชี้แจง : แบบสอบถามฉบับนี้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์ ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลของท่านไว้เป็นความลับ โดยที่ข้อมูลที่ได้จะถูกนำไปใช้ประโยชน์ทางวิชาการเท่านั้น ซึ่งจะไม่มีผลต่อการเรียนการสอนของนักเรียนแต่อย่างใด และจะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ในกิจกรรมชุมนุมให้เหมาะสมกับนักเรียนต่อไป

ผู้วิจัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดตอบแบบสอบถามทุกข้อตามความรู้สึที่แท้จริงของท่านมากที่สุดซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถาม กิจกรรมนันทนาการ ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่มีลักษณะแบบปลายเปิด (Open Ended)

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเพื่อการวิจัยไว้ ณ โอกาสนี้

ตอนที่ 1. ข้อมูลพื้นฐาน ให้นักเรียนตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () หน้าข้อความที่ตรงกับสภาพความเป็นจริง

1. เพศ

() ชาย

() หญิง

2. ระดับชั้น

() มัธยมศึกษาปีที่ 1

() มัธยมศึกษาปีที่ 2

() มัธยมศึกษาปีที่ 3

กิจกรรมนันทนาการ ชุมนุม 6 ประเภท	
<input type="checkbox"/> 1.กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม – กีฬา	<input type="checkbox"/> 1.1 ชุมนุมฟุตบอล
	<input type="checkbox"/> 1.2 ชุมนุมวอลเลย์บอล
	<input type="checkbox"/> 1.3 ชุมนุมอื่นๆ (ระบุ)

<input type="checkbox"/> 2.กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม	<input type="checkbox"/> 2.1 ชุมนุมศิลปะ
	<input type="checkbox"/> 2.2 ชุมนุมการประดิษฐ์
	<input type="checkbox"/> 2.3 ชุมนุมอื่นๆ (ระบุ)

<input type="checkbox"/> 3.กิจกรรมนันทนาการประเภทเต้นรำและ กิจกรรมเข้าจังหวะ	<input type="checkbox"/> 3.1 ชุมนุมนาฏศิลป์
	<input type="checkbox"/> 3.2 ชุมนุมแอโรบิก
	<input type="checkbox"/> 3.3 ชุมนุมอื่นๆ (ระบุ)

<input type="checkbox"/> 4.กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก	<input type="checkbox"/> 4.1 ชุมนุมคหกรรม (ทำอาหาร)
	<input type="checkbox"/> 4.2 ชุมนุมวิทยาศาสตร์ (การทดลอง)
	<input type="checkbox"/> 4.3 ชุมนุมอื่นๆ (ระบุ).....

<input type="checkbox"/> 5.กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้อง เพลง	<input type="checkbox"/> 5.1 ชุมนุมดนตรีไทย
	<input type="checkbox"/> 5.2 ชุมนุมดนตรีสากล
	<input type="checkbox"/> 5.3 ชุมนุมอื่นๆ (ระบุ).....

<input type="checkbox"/> 6.กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน)	<input type="checkbox"/> 6.1 ชุมนุมห้องสมุด
	<input type="checkbox"/> 6.2 ชุมนุมภาษาไทย
	<input type="checkbox"/> 6.3 ชุมนุมภาษาอังกฤษ
	<input type="checkbox"/> 6.4 ชุมนุมอื่นๆ (ระบุ).....

ตอนที่ 2. แบบสอบถามกิจกรรมชุมนุม และแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง โดยการทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง

ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามโดยเลือกข้อที่นักเรียนมีความเห็นเกี่ยวกับข้อความต่อไปนี้ได้อย่างไร

คำถามความคิดสร้างสรรค์	เห็นด้วย มาก	เห็น ด้วย	เห็นด้วย ปานกลาง	เห็นด้วย น้อย	ไม่เห็น ด้วยเลย
1.นักเรียนมีความคิดแปลกใหม่ ไม่เหมือนเพื่อนในการทำงาน					
2.นักเรียนมักมีความคิดริเริ่มในการทำสิ่งใหม่ เพื่อพัฒนาตนเองอยู่เสมอ					
3.นักเรียนสามารถคิดวิธีการใหม่ ในการแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวัน					
4.นักเรียนชอบแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยไม่ใช้วิธีแก้ปัญหาแบบเดิม					
5.นักเรียนสามารถพัฒนาจากสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้นมีประสิทธิภาพและต่อยอดจากพื้นฐานเดิม					
6.นักเรียนสามารถพัฒนาจากสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้นคุณภาพยิ่งขึ้นยอดจากพื้นฐานเดิม					
7.นักเรียนมีความคิดหลากหลายในการทำงานที่คุณครุมอบหมาย					
8.นักเรียนมีความคิดที่หลากหลาย โดยเกิดขึ้นได้ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น					
9.นักเรียนมักมีความคิดที่หลากหลายเฉพาะเรื่องที่นักเรียนได้เรียนมาก่อนแล้ว					

คำถามความคิดสร้างสรรค์	เห็นด้วย มาก	เห็น ด้วย	เห็นด้วย ปานกลาง	เห็นด้วย น้อย	ไม่เห็น ด้วยเลย
10.นักเรียนสามารถดัดแปลงสิ่งที่ได้เรียนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้สูงสุด					
11.นักเรียนคิดว่าจะสามารถนำทักษะที่ได้จากการศึกษาในชุมนุมนำไปประกอบอาชีพหรือเป็นแนวทางในการศึกษาต่อได้ในอนาคต					
12.นักเรียนสามารถนำความรู้จากชุมนุมไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดีและมีคุณภาพ					
13.นักเรียนสามารถนำวัสดุอุปกรณ์เหลือใช้มาดัดแปลงให้เกิดประโยชน์ได้ต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน					
14.นักเรียนสามารถนำความรู้เดิมและเหตุการณ์ใหม่ที่ได้จากการเรียนมาปรับใช้ในชีวิตประจำได้เป็นอย่างดี					
15.นักเรียนสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ได้โดยไม่ซ้ำเพื่อน					
16.ครูให้ทำรายงาน นักเรียนจะสามารถทำงานได้โดยไม่เหมือนของเพื่อนในห้องเรียน					
17.นักเรียนสามารถแก้ปัญหาโดยที่มีวิธีการแก้ไขปัญหาลากหลายวิธี					

18.นักเรียนมีเวลาในการทำกิจกรรมที่จำกัด แต่เกิดปัญหา นักเรียนสามารถแก้ปัญหาได้อย่างแน่นอน					
19.นักเรียนสามารถหาวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น จัดการได้อย่างรวดเร็ว					
20.นักเรียนสามารถประยุกต์คิดค้นสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด					
21.นักเรียนได้รับการบ้านที่ยาก นักเรียนจะหาวิธีการแก้ปัญหาและสามารถส่งได้ทันตามเวลาที่คุณครูกำหนด					
22.นักเรียนมีความรอบคอบในการทำภาระงานต่าง ๆ ตามที่คุณครูแนะนำ					
23.นักเรียนทำงานแต่ละอย่างโดยมีขั้นตอนที่ชัดเจนและอธิบายได้					
24.นักเรียนสามารถทำงานที่บ้านและภาระงานจากโรงเรียนโดยไม่บกพร่อง โดยเก็บรายละเอียดต่าง ๆ อย่างมีระบบและขั้นตอน					
25.นักเรียนสามารถอธิบายงานที่ตนเองทำให้เพื่อนฟังได้เป็นอย่างดี และมีความชัดเจน					
26.นักเรียนสามารถอธิบายการบ้านน้อง หรือรุ่นน้องได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง					

27. หากนักเรียนทำงานกลุ่มกับเพื่อน แต่นักเรียนเห็นว่างานยังไม่ดีพอ นักเรียนจะสามารถปรับปรุงงานให้ดีกว่าเดิมได้					
28. หากนักเรียนส่งงานและคุณครูตรวจมาว่านักเรียนมีจุดต้องแก้ไข นักเรียนจะแก้ไขงานเพื่อให้ได้คะแนนดีกว่าเดิม					
29. นักเรียนสามารถทำงานและปรับปรุงให้เกิดความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่มีลักษณะแบบปลายเปิด (Open Ended)

หากนักเรียนมีข้อเสนอแนะใดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมชุมนุมที่ส่งเสริมความคิด

สร้างสรรค์

ด้านความคิดริเริ่ม

.....

.....

ด้านความคิดละเอียดลออ

.....

.....

ด้านความคิดยืดหยุ่น

.....

.....

ด้านความคิดคล่องแคล่ว

.....

.....

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

QR Code แบบสอบถามเพื่อการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์



เนื่องจากสถานการณ์โควิด – 19 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ ผู้วิจัยจึงได้ใช้ QR Code ในการเข้าสู่แบบสอบถามในระบบออนไลน์

แบบสอบถามเพื่อการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมที่มีผล ต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โรงเรียน ขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์ ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลของนักเรียนไว้เป็นความลับ โดยที่ข้อมูลที่ได้จะถูกนำไปใช้ประโยชน์ทางวิชาการเท่านั้น ซึ่งจะไม่มีการเรียนการสอนของนักเรียนแต่อย่างใด และจะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ในกิจกรรมชุมนุมที่เหมาะสมกับนักเรียนต่อไป ผู้วิจัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดตอบแบบสอบถามทุกข้อด้วยความรู้สึกที่แท้จริงของท่านมากที่สุดซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถาม กิจกรรมนันทนาการ ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่มีลักษณะแบบปลายเปิด (Open Ended)

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเพื่อการวิจัยไว้ ณ โอกาสนี้

 t.chakrit365@gmail.com (ยังไม่แนบ)  สลับบัญชี

ตัดไป

ล้างแบบฟอร์ม



แบบสอบถามเพื่อการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ ของกิจกรรมนันทนาการในการเลือกชุมนุมที่มีผล ต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โรงเรียน ขยายโอกาสกลุ่มบึงสัมพันธ์

t.chakrit365@gmail.com (ยังไม่ว่าง) สลับบัญชี

*จำเป็น

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถาม

ให้นักเรียนเลือกข้อความที่ตรงกับสภาพความเป็นจริง

เพศ *

- เพศชาย
- เพศหญิง

ระดับชั้น *

- มัธยมศึกษาปีที่ 1
- มัธยมศึกษาปีที่ 2
- มัธยมศึกษาปีที่ 3

ให้นักเรียนเลือกกิจกรรมนันทนาการ ชุมนุม 6 ประเภท ตามที่นักเรียนได้เข้าร่วม (เลือกได้ 1 ข้อ) *

- ชุมนุมฟุตบอล (กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม - กีฬา)
- ชุมนุมวอลเลย์บอล (กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม - กีฬา)
- ชุมนุมอื่นๆโปรดระบุในข้ออื่นๆเพิ่มเติม (กิจกรรมนันทนาการประเภทเกม - กีฬา)
- ชุมนุมศิลปะ (กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปวัฒนธรรม)
- ชุมนุมการประดิษฐ์ (กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปวัฒนธรรม)
- ชุมนุมอื่นๆ โปรดระบุในข้ออื่นๆเพิ่มเติม (กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปวัฒนธรรม)
- ชุมนุมนาฏศิลป์ (กิจกรรมนันทนาการประเภทเต้นรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ)
- ชุมนุมแอโรบิก (กิจกรรมนันทนาการประเภทเต้นรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ)
- ชุมนุมอื่นๆ โปรดระบุในข้ออื่นๆเพิ่มเติม (กิจกรรมนันทนาการประเภทเต้นรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ)
- ชุมนุมคหกรรม (ทำอาหาร) (กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก)
- ชุมนุมวิทยาศาสตร์ (การทดลอง) (กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก)
- ชุมนุมอื่นๆ โปรดระบุในข้ออื่นๆเพิ่มเติม (กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก)
- ชุมนุมดนตรีไทย (กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง)
- ชุมนุมดนตรีสากล (กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง)

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล นายชาคริต ประเดิมชัย
วัน เดือน ปี เกิด 17 ตุลาคม 2536
วุฒิการศึกษา พ.ศ. 2560
การศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

