



ผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

EFFECTS OF RECREATION PROGRAM ON LEADERSHIP SKILLS OF JUNIOR HIGHE  
IN SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY PRASARNMIT DEMONSTRATION SCHOOL  
(SECONDARY)

คณิตพัฒน์ กิจอรุณกุล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2566

ผลของโปรแกรมเน้นทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ  
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2566  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

EFFECTS OF RECREATION PROGRAM ON LEADERSHIP SKILLS OF JUNIOR HIGE  
IN SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY PRASARNMIT DEMONSTRATION SCHOOL  
(SECONDARY)



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

2023

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน

สาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

ของ

คณิตพัฒน์ กิจอรอุณกุล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ..... ประธาน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรตรี นิ่มเนติพันธ์) (ศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว)

ชื่อเรื่อง	ผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
ผู้วิจัย	คณิตพัฒน์ กิจอรอุณกุล
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนทรตรี นิมนต์พันธ์

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดย 1) เพื่อศึกษาทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) 2) เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) 3) เพื่อเปรียบเทียบผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกภาวะผู้นำ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ Repeated measures designs ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะการเป็นผู้นำด้านการทำงานเป็นทีม ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการประสานงาน ด้านการตัดสินใจ และทักษะการเป็นผู้นำโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และมีการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำระหว่างการทดลองและหลังการทดลองเพิ่มขึ้นสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : โปรแกรมนันทนาการ, ทักษะการเป็นผู้นำ

Title EFFECTS OF RECREATION PROGRAM ON LEADERSHIP  
SKILLS OF JUNIOR HIGE  
IN SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY PRASARNMIT  
DEMONSTRATION SCHOOL (SECONDARY)

Author KANIDPAT KIJARUNKUL

Degree MASTER OF ARTS

Academic Year 2023

Thesis Advisor Assistant Professor Dr. Sumonratree Nimnatipun

This study was conducted to examine the effects of an experiential learning program on developing leadership skills in junior high school students. The objectives included the following: (1) investigating the leadership skills of junior high school students at Satit Prasarnmit Demonstration School (Secondary); (2) developing the leadership skills of junior high school students at Satit Prasarnmit Demonstration School (Secondary); and (3) comparing the outcomes of a experiential learning program that promotes leadership skills among junior high school students at Satit Prasarnmit Demonstration School (Secondary). The research employed a purposive sampling method, specifically selecting 30 Grade Eight students who were enrolled in an elective leadership course at Satit Prasarnmit Demonstration School (Secondary). The statistical analysis utilized a Repeated Measures Designs approach. The research findings indicated that, overall, junior high school students had moderate levels of leadership skills in terms of teamwork, communication, collaboration, and decision-making. There was a significant improvement in leadership skills during and after experimental intervention at a statistically significant level of .05.

Keyword : Recreation Program, Leadership Skills

## กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วย เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความกรุณาจาก อาจารย์ ผศ.ดร. สุธมนตรี นิ่มเนติพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาที่น่ารัก และคณะกรรมการปริญญาานิพนธ์ที่กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำ ช่วยเหลือ และตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 ท่าน ที่สละเวลาตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขให้งานวิจัยให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

ขอบคุณพี่ๆเพื่อนๆ สานิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ที่ให้ความช่วยเหลือในการวิจัยตลอดระยะเวลาในการทำปริญญาานิพนธ์

ขอบคุณ นางสาวภรภัค วงศ์อรุณ ที่คอยผลักดันผู้วิจัยให้ดำเนินงานวิจัยจนสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ขอบคุณตัวข้าพเจ้า ที่มีความอดทนอดกลั้นฝ่าฟันอุปสรรคมาได้โดยตลอด

คณิตพัฒน์ กิจอรุณกุล

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง .....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย .....	4
ขอบเขตของการวิจัย .....	4
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	4
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	5
ตัวแปรที่ศึกษา .....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดการวิจัย .....	6
สมมุติฐานในการวิจัย.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ .....	9
1.1 ความหมายของนันทนาการ .....	9
1.2 ความสำคัญของนันทนาการ .....	10
1.3 ประเภทของนันทนาการ.....	16



1.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ .....	25
1.5 กิจกรรมนันทนาการที่นำมาพัฒนาโปรแกรมนันทนาการ .....	28
1.6 ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ .....	52
2. พัฒนาการวัยรุ่น .....	56
2.1 ความหมายของวัยรุ่น .....	56
2.2 ความสำคัญของพัฒนาการวัยรุ่น .....	57
2.3 พัฒนาการของช่วงวัยรุ่น .....	58
2.4 การเรียนรู้ของเด็กวัยรุ่น .....	61
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะผู้นำ .....	65
3.1 ความหมายของทักษะผู้นำ .....	65
3.2 ความสำคัญของทักษะผู้นำ .....	67
3.3 ประเภทของผู้นำ .....	68
3.4 ทักษะผู้นำ .....	71
4. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) .....	86
4.1 ประวัติโรงเรียน .....	86
4.2 การจัดการศึกษา .....	88
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	92
5.1 งานวิจัยในต่างประเทศ .....	92
5.2 งานวิจัยในประเทศ .....	94
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย .....	97
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย .....	97
ประชากรในการวิจัย .....	97
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย .....	97

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	97
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	97
การหาคุณภาพเครื่องมือ.....	98
ขั้นตอนการขอใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ .....	99
วิธีการดำเนินการเก็บข้อมูลในการวิจัย.....	100
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	100
การจัดกระทำข้อมูล.....	100
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	100
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	101
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	102
สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	102
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	102
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	102
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	114
สมมติฐานในการวิจัย.....	114
วิธีดำเนินการวิจัย.....	114
สรุปผลการวิจัย.....	115
อภิปรายผล .....	115
ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย .....	117
บรรณานุกรม .....	117
ภาคผนวก.....	124
ภาคผนวก ก .....	125
ภาคผนวก ข .....	127

ภาคผนวก ค .....	131
ภาคผนวก ง.....	134
ภาคผนวก จ .....	157
ประวัติผู้เขียน.....	164



## สารบัญญัตินี้

### หน้า

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (n=30).....	103
ตาราง 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นด้านการทำงานเป็นทีม (n=30).....	104
ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการติดต่อสื่อสาร (n=30).....	105
ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการประสานงาน (n=30) .....	106
ตาราง 5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการตัดสินใจ (n=30) .....	107
ตาราง 6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (n=30) .....	108
ตาราง 7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการทำงานเป็นทีม (n=30).....	109
ตาราง 8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการติดต่อสื่อสาร (n=30).....	110
ตาราง 9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการประสานงาน (n=30) .....	111
ตาราง 10 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการตัดสินใจ (n=30) .....	112
ตาราง 11 การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมสนับสนุนทางการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง (n=30) .....	113



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ภูมิหลัง

ปัจจุบันการให้ความสำคัญเกี่ยวกับการพัฒนาส่งเสริมชีวิตเพื่อให้มีคุณภาพและภูมิคุ้มกันต่อสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง การฝึกทักษะและการพัฒนาตนเองจึงเป็นการเตรียมพร้อมและปรับตัวเข้าสู่สังคม ซึ่งเน้นหนักการเป็นศาสตร์วิชาที่ต้องศึกษาและทำความเข้าใจในการฝึกทักษะและนำไปใช้เพื่อการส่งเสริมให้มีคุณภาพที่ดีทั้งด้านอารมณ์ ร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจและสติปัญญา พฤติกรรมต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจตนเองได้มากขึ้น สร้างความเข้าใจ ความมั่นใจ และการควบคุมตนเอง ตลอดจนพฤติกรรมที่แสดงออกเป็นการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำให้แก่เยาวชนในด้าน การติดต่อสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การประสานงาน และการตัดสินใจ เป็นการปรับตัวให้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือสังคมที่ดี ภาวะการเป็นผู้นำจะทำให้เด็กและเยาวชนรู้หน้าที่ของตนเอง แยกแยะสิ่งสมควรกระทำและสิ่งที่ไม่ควรกระทำ มีความรับผิดชอบต่อตัวเอง ซึ่งเกิดจากการฝึกฝนตนเอง โดยไม่ต้องรอใครมาบังคับ กิตติรานีย์ ขวงพร (2559) กล่าวว่า ทักษะการเป็นผู้นำคือสิ่งสำคัญสำหรับการเตรียมความพร้อมให้นักเรียนได้รู้จักคิดที่จะเรียนรู้ทำงาน แก้ปัญหา สื่อสาร และร่วมมือทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพไปตลอดชีวิตและภาวะผู้นำ (leadership) หมายถึง กระบวนการในการแนะแนวและนำทางพฤติกรรมของคนในสภาพการทำงาน Gibson ในด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนในทีมกับผู้นำที่เป็นตัวแทนของการพัฒนา ถือเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อผู้อื่นในกลุ่ม อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงจะต้องมุ่งไปสู่การบรรลุวัตถุประสงค์ของกลุ่ม แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลต่อพฤติกรรมและการปฏิบัติงานของสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของภาวะผู้นำว่า คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงผู้นำต้องเปลี่ยนแปลงการปฏิบัติงานของผู้ตาม ต้องได้ผลเกินเป้าหมายที่กำหนด ทักษะคติ ความเชื่อมั่น และความต้องการของผู้ตามต้องได้รับการเปลี่ยนแปลงจากระดับต่ำไปสู่ระดับที่สูงกว่า จากความสำคัญของภาวะผู้นำนั้นมีความจำเป็นในการพัฒนาประเทศต่อไป (Nelson, 1997) นฤมล นามเอี่ยม (2550) กล่าวว่า บุคคลที่ได้รับแต่งตั้งอย่างเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ ซึ่งผู้นำไม่จำเป็นต้องเป็นหัวหน้าหรือผู้บริหารเพียงเท่านั้น แต่อาจเป็นบุคคลที่สมาชิกในกลุ่มนั้นให้การยอมรับ มีอิทธิพลในการโน้มน้าวใจผู้อื่นปฏิบัติตามความต้องการหรือคำสั่งของตน มีการใช้อิทธิพลต่อบุคคลในหน่วยงาน มีการประสานงานร่วมกัน เพื่อให้การทำงานบรรลุวิสัยทัศน์ขององค์กรนั้น สอดคล้องกับ ปราณี อธิคมานนท์ (2550) ที่กล่าวว่า ภาวะผู้นำ คือ คุณลักษณะของบุคคลแสดงออก เพื่อสร้างสรรค์หรือสร้างศรัทธาและสร้างความกลมเกลียว ความ

ร่วมมือร่วมใจให้เกิดขึ้น ในระหว่างผู้ร่วมงานหรือผู้ตาม เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปในแบบที่ ต้องการ สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายขององค์กรนั้น ๆ จิวีวรรณ จันทร์เม็ง (2552) กล่าวว่า ภาวะผู้นำ คือ คุณลักษณะของบุคคลที่แสดงออกในการสร้างสรรค์หรือปลุกฝังศรัทธา ความกลมเกลียว ความร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจ ให้เกิดขึ้นระหว่างผู้ร่วมงาน เพื่อนำองค์กรก้าวไปสู่ความสำเร็จใน จุดมุ่งหมายที่วางไว้

ปัจจุบันพบว่าเด็กและวัยรุ่นไทยจำนวนมากไม่มีความปรารถนาที่จะเป็นผู้นำ รวมถึงระบบการศึกษาของไทยที่ไม่ให้ความสำคัญกับการพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้หน้าที่ดีเท่าที่ควรและยังไม่มีทักษะประสบการณ์ความเป็นผู้นำเนื่องจากเด็กและวัยรุ่นไทยอาศัยอยู่ในสังคมที่เคยเป็นผู้ตามมากกว่าผู้นำและไม่กล้าแสดงความคิดเห็นโดยเฉพาะในเรื่องที่แตกต่างจากคนอื่น เพราะกลัวจะเป็นแคะดำ เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2550) ดังนั้นวิกฤตเด็กและเยาวชนขาดภาวะผู้นำกำลังเป็นปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ขาดความเข้าใจ ขาดวุฒิภาวะในการเป็นผู้นำ ใช้ชีวิตดำเนินไปตามกระแสนิยมของสังคม ไม่แสดงความคิดเห็นในเรื่องที่ต่างจากความคิดเห็นส่วนใหญ่ และยังคงมีพ่อแม่จำนวนมากไม่น้อยที่มีความเข้าใจว่า ผู้นำ (Leader) เป็นพรสวรรค์ที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด ไม่ใช่ใครที่จะเป็นผู้นำกันได้โดยง่าย การสร้างลูกให้เป็นผู้หน้านั้นจึงเป็นเรื่องที่เป็นไปได้ยาก และไกลตัวเกินกว่าที่พ่อแม่จะทำได้ กรมสุขภาพจิต (2563)

จากสภาพปัญหาข้างต้น ภาวะผู้นำ จึงมีความสำคัญต่อเยาวชน การส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำมีความสำคัญเยาวชน ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ไม่ควรละเลย ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับวัยรุ่น สังคมต้องการคนรุ่นใหม่ที่มีภาวะผู้นำ การส่งเสริมภาวะผู้นำให้แก่บุคคล ควรเริ่มตั้งแต่วัยเยาว์เพื่อให้เยาวชนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสม เป็นผู้หน้าที่สามารถจูงใจให้บุคคลหรือกลุ่มเกิดพฤติกรรมที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพัฒนาให้มีความก้าวหน้ามากขึ้น เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2551) ให้ความเห็นว่า การสร้างผู้นำที่ดีต้องเริ่มต้นด้วยการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้นำควรได้รับการสนับสนุนทักษะสำคัญของผู้นำ ได้แก่ 1) ทักษะการพูด 2) การวางแผน 3) การแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ 4) วิธีการกำหนดเป้าหมายระยะสั้นระยะยาว 5) วิธีการสร้างความสัมพันธ์ 6) การบริหารเวลา 7) การสร้างทีมงาน 8) ความฉลาดทางอารมณ์ ซึ่งสอดคล้องกับ สายฝน วงสระ (2552) ที่กล่าวว่า ทักษะพื้นฐานและความรู้ที่จะช่วยเสริมสร้างภาวะผู้นำให้เด็กมีดังนี้ 1) ทักษะการพูด 2) ทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ 3) ทักษะการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่อสถานการณ์ต่าง ๆ 4) ทักษะการมองอนาคต 5) ทักษะการตั้งเป้าหมายในระยะสั้นและยาว 6) ทักษะการบริหารความสัมพันธ์กับผู้อื่น 7) ทักษะการสื่อสารในที่สาธารณะ 8) ทักษะการสร้างแรงจูงใจ 9) ทักษะการจัดการเวลา 10) ทักษะการสร้างทีม 11) ทักษะการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์

Cluster (2005) ได้อธิบายไว้ว่า การพัฒนาเยาวชนให้รู้จักการแสดงออก การรู้จักยอมรับผู้อื่น การสร้างความสามัคคีกับสมาชิก และมีคุณธรรมจริยธรรม ต้องพัฒนาทักษะ ได้แก่ 1) ความรู้ความสามารถ 2) การสื่อสาร 3) ความซื่อสัตย์ 4) ความยุติธรรม 5) การตัดสินใจที่ดี 6) ความน่าเชื่อถือ 7) ความเชื่อมั่นในตนเอง 8) ความสามารถในการโน้มน้าวจิตใจผู้อื่น 9) ความคิดริเริ่ม 10) การมีวิสัยทัศน์ 11) ความเชื่อมั่นในตนเอง 12) ความอดทนอดกลั้น 13) การรู้จักเอาใจเขาใส่ใจเรา 14) ความสุภาพอ่อนน้อม 15) ความกล้าหาญ 16) บุคลิกภาพดี 17) คิดอย่างมีเหตุผล 18) การปฏิบัติงานที่ยืดหยุ่น 19) มีการเปิดโอกาสงานให้เยาวชนมีส่วนร่วมและให้การสนับสนุน วัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมเป็นวิกฤตช่วงหนึ่งของชีวิต เนื่องจากเป็นช่วงต่อระหว่างวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงจะมีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นด้วยกันเองและบุคคลรอบข้าง หากกระบวนการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำเป็นไปอย่างเหมาะสมจะช่วยให้วัยรุ่น สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม และส่งเสริมกระตุ้นให้มีพัฒนาการในด้านอื่น ๆ เป็นไปได้ด้วยดี ซึ่งวัยรุ่นตอนกลางจะมีอายุอยู่ในช่วง 14 – 16 ปี ซึ่งสอดคล้องกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมตอนต้น และโรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ได้มีการส่งเสริมและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการที่สอดคล้องกับพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับทักษะการเป็นผู้นำ ที่มีส่วนช่วยในการสร้างเสริมคุณภาพงานและพัฒนาทักษะภาวะผู้นำ โดยผู้วิจัยประยุกต์ทักษะการเป็นผู้นำที่สอดคล้องกับเยาวชนในปัจจุบันแบ่งออกเป็น 4 หัวข้อดังนี้ 1) ด้านการทำงานเป็นทีม คือ การร่วมกันทำกิจกรรมของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยที่มีเป้าหมายเดียวกัน มีภาระหน้าที่รับผิดชอบที่ต่างกันออกไป มีความสามัคคีในกลุ่มบุคคล ใช้การประสานงาน การติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสนับสนุนช่วยกันใช้ทักษะประสบการณ์ เพื่อให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล 2) ด้านการติดต่อสื่อสาร คือ กระบวนการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก ภูมิปัญญา ค่านิยม ความเชื่อ มรดกทางวัฒนธรรม และทัศนคติของบุคคลผู้ส่งสารเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ ไปยังบุคคลผู้รับสาร เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ การทำงานร่วมกัน ให้เกิดความเข้าใจกันได้อย่างถูกต้อง 3) ด้านการประสานงาน คือ กระบวนการติดต่อเชื่อมสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลกับบุคคล หรือหน่วยงานกับหน่วยงานก็ได้ ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือประสานงานด้วยความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน เพื่อให้การปฏิบัติงานสำเร็จตามเป้าหมายหรือ วัตถุประสงค์ตามเวลาที่กำหนด 4) การตัดสินใจ คือ การกระทำที่จะต้องทำโดยการเลือกจากทางเลือกสองหรือสามทาง เพื่อพิจารณาทางเลือกที่ดีที่สุด



และมีความเหมาะสมมาใช้ในสถานการณ์ การตัดสินใจเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและยุ่งยาก ดังนั้นการตัดสินใจจึงต้องมีความถูกต้อง เด็ดขาด รอบคอบระมัดระวัง และจะต้องตัดสินใจด้วยความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่ถูกต้องเพื่อบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ต้องการ เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนกล้าแสดงความคิดและกล้าแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ บูรณาการความเป็นผู้นำเข้ากับศิลปวัฒนธรรมเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้

จากสภาพและปัญหาที่กล่าวมานั้นผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะจัดทำโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สำหรับใช้พัฒนา นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำให้แก่เยาวชนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีในอนาคตต่อไป

### **ความมุ่งหมายของการวิจัย**

1. เพื่อศึกษาทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
2. เพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)
3. เพื่อเปรียบเทียบผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

### **ความสำคัญของการวิจัย**

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงการสร้างโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถนำผลวิจัยที่ได้มาปรับใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา และนำผลมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการทำงานเป็นทีม การติดต่อสื่อสาร การประสานงาน และการตัดสินใจ เพื่อให้ให้นักเรียนอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

### **ขอบเขตของการวิจัย**

การวิจัยนี้ มุ่งศึกษาผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 391 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกภาวะผู้นำ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) คือ โปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำ

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ ทักษะการเป็นผู้นำ ประกอบไปด้วย 4 ด้าน คือ ด้านการทำงานเป็นทีม ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการประสานงาน และด้านการตัดสินใจ

**นิยามศัพท์เฉพาะ**

1. ผู้นำ คือ บุคคลที่ได้รับการแต่งตั้งหรือยกย่องจากกลุ่มในการทำหน้าที่ ชี้แนะ สั่งการ ช่วยเหลือให้กลุ่มปฏิบัติตามที่ต้องการได้สำเร็จบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

2. โปรแกรมนันทนาการ คือ รูปแบบประสบการณ์ที่ออกแบบ วางแผน เพื่อสร้างโอกาสให้บุคคลเข้าร่วมและเกิดประสบการณ์ทางนันทนาการ ส่งเสริมเสริมคุณภาพชีวิตของผู้เข้าร่วม

3. ทักษะการเป็นผู้นำ หมายถึง สิ่งที่สามารถทำให้บุคคลหรือทีมบรรลุเป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ อันประกอบไปด้วย

3.1 การทำงานเป็นทีม หมายถึง การร่วมกันทำกิจกรรมของบุคคลตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไป โดยที่มีวัตถุประสงค์เดียวกัน มีหน้าที่รับผิดชอบที่แตกต่างกัน มีความสามัคคีในกลุ่มบุคคล ใช้การประสานงาน การติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสนับสนุนช่วยกันทำงาน เพื่อให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

3.2 การติดต่อสื่อสาร หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก ภูมิปัญญา ค่านิยม ความเชื่อ มรดกทางวัฒนธรรม และทัศนคติของบุคคลผู้ส่งสาร เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ ไปยังบุคคลผู้รับสาร เพื่อเชื่อมสัมพันธ์ภาพการทำงานร่วมกันให้เกิดความเข้าใจอย่างถูกต้อง

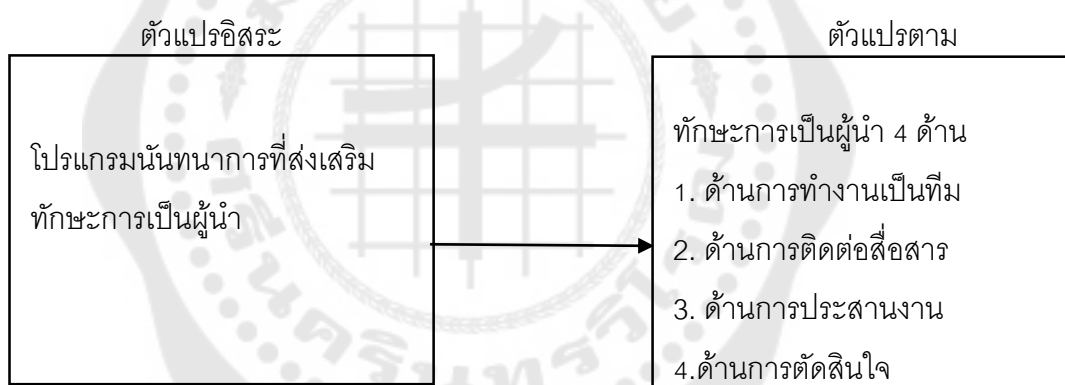
3.3 การประสานงาน หมายถึง กระบวนการติดต่อเชื่อมสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลกับบุคคล หรือ หน่วยงานกับหน่วยงานก็ได้ ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือ เพื่อให้การปฏิบัติงานสำเร็จตามเป้าหมายหรือ วัตถุประสงค์ตามเวลาที่กำหนด

3.4 การตัดสินใจ หมายถึง การกระทำที่จะต้องทำโดยการเลือกและพิจารณาทางเลือกที่ดีที่สุด ที่มีความเหมาะสมมาใช้ในสถานการณ์ ในการตัดสินใจเป็นกระบวนการที่มีความถูกต้อง เด็ดขาด รอบคอบและระมัดระวัง โดยอาศัยความรู้ ทักษะและประสบการณ์ที่ถูกต้องเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

4. ภาวะผู้นำ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลซึ่งเป็นผู้นำ (Leader) มีอิทธิพลต่อผู้ใต้บังคับบัญชา ไม่ใช่เป็นผู้สั่งการหรือควบคุมเท่านั้น เป็นผู้ที่ทำให้ผู้อื่นไว้วางใจและให้ความร่วมมือ เป็นตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมและการปฏิบัติงานของสมาชิกคนอื่น ทำให้การเปลี่ยนแปลงนั้นมุ่งไปสู่การบรรลุเป้าหมายของการทำงาน

5. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกภาวะผู้นำ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

#### กรอบแนวคิดการวิจัย



### สมมุติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีทักษะการเป็นผู้นำ ด้านการทำงานเป็นทีม สูงกว่าก่อนการทดลอง
2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีทักษะการเป็นผู้นำ ด้านการติดต่อสื่อสาร สูงกว่าก่อนการทดลอง
3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีทักษะการเป็นผู้นำ ด้านการประสานงาน สูงกว่าก่อนการทดลอง
4. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีทักษะการเป็นผู้นำ ด้านการตัดสินใจ สูงกว่าก่อนการทดลอง



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการ
  - 1.1 ความหมายของนันทนาการ
  - 1.2 ความสำคัญของนันทนาการ
  - 1.3 ประเภทของนันทนาการ
  - 1.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ
    - 1.4.1 ความหมายของโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ
    - 1.4.2 หลักการสร้างโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ
  - 1.5 กิจกรรมนันทนาการที่นำมาพัฒนาโปรแกรมนันทนาการ
    - 1.5.1 กิจกรรมนันทนาการเกมกีฬาและการละเล่น
    - 1.5.2 กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์
    - 1.5.3 กิจกรรมนันทนาการภาษาและวรรณกรรม
  - 1.6 ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ
2. พัฒนาการวัยรุ่นและการเรียนรู้
  - 2.1 ความหมายพัฒนาการวัยรุ่น
  - 2.2 ความสำคัญของพัฒนาการวัยรุ่น
  - 2.3 พัฒนาการของช่วงวัยรุ่น
  - 2.4 การเรียนรู้ของเด็กวัยรุ่น
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการเป็นผู้นำ
  - 3.1 ความหมายของทักษะการเป็นผู้นำ
  - 3.2 ความสำคัญของทักษะการเป็นผู้นำ
  - 3.3 ประเภทของผู้นำ
  - 3.4 ทักษะการเป็นผู้นำ

4. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

4.1 ประวัติโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

4.2 การจัดการศึกษาของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

5.2 วิจัยในประเทศ

## 1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ

### 1.1 ความหมายของนันทนาการ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ พบว่า “นันทนาการ” เป็นคำใหม่ที่บัญญัติขึ้นใช้แทนคำ “สันทนาการ” สำหรับภาษาอังกฤษคือ “Recreations” มาจากคำว่า “Create” แปลว่าทำขึ้นหรือสร้างขึ้น เติมคำว่า “Re” เป็น “Recreate” แปลว่า สร้างขึ้นมาใหม่หรือทำขึ้นใหม่ เมื่อเป็น “Recreation” จึงมีความหมายว่า “การจัดทำขึ้นมาใหม่” ซึ่งหมายความว่าเมื่อผู้คนทำงานในแต่ละวัน พวกเขาอาจมีความเครียด อ่อนเพลีย เหนื่อยล้า ทั้งกายและใจ ต้องหาสิ่งที่ทำให้ผ่อนคลายความตึงเครียดเหล่านั้น ความเหนื่อยล้าก็จะหายไปมีพลังคืนสภาพดังเดิม (ธงชัย พงศาวลีรัตน์, 2548 อ้างถึงใน โกสินทร์ มณีอินทร์, 2553) โดยมีผู้ให้ความหมายดังนี้

สมบัติ กาญจนกิจ (2559) กล่าวว่า นันทนาการ คือ สวัสดิการสังคม เนื่องจากกิจกรรมนันทนาการนั้นมีอยู่มากมายหลากหลายรูปแบบ จึงต้องมีพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ อย่างเพียงพอ เนื่องจากกิจกรรมบางรูปแบบไม่ได้มีผู้เล่นเพียงคนเดียว ส่วนใหญ่จะมีเพื่อน ๆ หรือกลุ่มบุคคลที่มีความสนใจในแบบเดียวกันเข้าร่วมทำกิจกรรมนันทนาการด้วย ดังนั้น พื้นที่สาธารณะจึงมีความสำคัญที่รัฐบาลหรือผู้บริหารส่วนชุมชนจะต้องมี

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2560) แผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ.2560-2564) กำหนดให้ นันทนาการ คือ การใช้เวลาหลังจากที่บุคคลนั้นเว้นว่างจากการปฏิบัติการกิจ โดยเข้าร่วมด้วยความเต็มใจ ความพึงพอใจ สนุกสนาน มีความสุขเกิดขึ้น ซึ่งกิจกรรมนั้นต้องไม่ผิดข้อกฎหมาย และประเพณีของบ้านเมือง

จิราวุฒวัฒน์ คำปลิวนุช (2561) กล่าวว่า นันทนาการ คือ กิจกรรมนันทนาการมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก ซึ่งอาจกล่าวได้ว่ากิจกรรมนันทนาการเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของมนุษย์ที่ผสมกลมกลืนกันอย่างลงตัว และนันทนาการช่วยให้มนุษย์

เกิดการพัฒนาร่างกาย จิตใจ สังคม อารมณ์ สามารถลดปัญหาต่าง ๆ ในสังคม และประเทศชาติได้ จึงทำให้เกิดความสงบสุข ความอบอุ่นและสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว สังคมและประเทศชาติต่อไปอีกด้วย

เก่งกาจ เก๋เลี้ยงแก้ว (2561) กล่าวว่า นันทนาการ คือ กิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง และเป็นกิจกรรมที่ทำด้วยความเต็มใจ ถูกต้องตามขนบธรรมเนียมประเพณี เหมาะสมกับเพศและวัย เมื่อทำกิจกรรมแล้วส่งผลให้เกิดความสุขทางกาย ทางใจ ทางอารมณ์

กรมพลศึกษา. สำนักนันทนาการ. กลุ่มนันทนาการเด็กและเยาวชน (2562) กล่าวว่า นันทนาการ คือ ประสบการณ์หรือการทำกิจกรรมที่บุคคล หรือกลุ่มบุคคลได้เลือกสรรเข้าร่วมด้วยความเต็มใจไม่มีการบังคับทั้งทางอ้อมและทางตรง การทำกิจกรรมนั้นจะทำในช่วงเวลาที่ว่างจากการทำงาน การเรียน หรือภารกิจประจำอื่น ๆ โดยไม่หวังผลตอบแทนรางวัลใด ๆ นอกจากความสุข สนุกสนาน ความพึงพอใจที่ได้รับโดยตรง

กรรณิการ์ ภักดีวิเศษ (2563) กล่าวว่า นันทนาการเป็นขั้นตอนที่ช่วยสร้าง และฟื้นฟูทำให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ในแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นงานอดิเรกที่ทุกคนเข้าร่วมด้วยความเต็มใจ ส่งผลให้เกิดการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และรอบรู้ ผู้ที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการต้องเกิดความพึงพอใจและผ่อนคลาย

ชญานี ขวัญชูนุช (2563) กล่าวว่า นันทนาการเป็นอาการที่กระทำเวลาว่าง ก่อให้เกิดความ เพลิดเพลิน เป็นพฤติกรรมที่กระทำด้วยความเต็มใจ โดยไม่ผิดวัฒนธรรมประเพณี และกฎหมาย หลังจากกระทำแล้วก่อให้เกิดความสุขทางใจ พัฒนาส่งเสริมคุณภาพชีวิตต่อผู้กระทำ

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปเรื่องของนันทนาการได้ว่า นันทนาการ คือ พฤติกรรมมนุษย์ที่พึงกระทำเข้าร่วมแบบสะดวกใจและมีความชอบพอใจ มีรูปแบบให้เลือกที่หลากหลายไม่ผิดต่อแบบแผนที่คนไทยนับถือหรือเชื่อ และกฎหมายบ้านเมือง ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน มีสุขภาพดีทั้งร่างกายและจิตใจ

## 1.2 ความสำคัญของนันทนาการ

จากการศึกษาสำเนาและการวิจัย ผู้วิจัยมีนักวิชาการได้มองถึงสิ่งสำคัญของกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อบุคคล ชุมชน และประเทศ เป็นสิ่งที่จำเป็นของมนุษย์ทุกคนที่จะทำให้มีความสุข สนุกสนานร่าเริง ความพึงพอใจ และก่อให้เกิดความมุ่งมั่นพยายามที่จะแสวงหาสรรพสิ่งทั้งหลายเพื่อการดำรงชีพที่เป็นสุขอยู่ได้สมบูรณ์แบบ ฉะนั้นกิจกรรมนันทนาการจึงมีความสำคัญกับสิ่งต่อไปนี้

เสน่ห์ ใจเอื้อย (2555) อ้างถึง สมบัติ กาญจนกิจ (2535) พูดกล่าวถึงความสำคัญ  
ของนันทนาการดังนี้

1. ประชาชนคนในแวดวง นันทนาการเป็นสิ่งสำคัญในการทำให้นุชนมีความ  
สมบูรณ์ในทุก ๆ ด้าน ดังนั้น นันทนาการจึงมีความสำคัญต่อคนในสังคม

2. ครอบครัวยุคปัจจุบันสัมพันธภาพของสมาชิกภายในครอบครัวไม่ค่อย  
ผูกพันเหมือนก่อนเคย เพราะทุกคนต้องต่างมีหน้าที่ ความจำเป็นที่ต้องการทำงานประกอบอาชีพ  
และสภาพแวดล้อมที่ต้องเร่งรีบแข่งกับเวลา ทำให้คนในครอบครัวมีโอกาสพบปะพูดคุย ทำ  
กิจกรรมร่วมกัน หรือใช้เวลาร่วมกันไม่มากนัก ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการจึงเป็นสื่อกลางที่สำคัญ  
ในการที่จะช่วยเชื่อมความสัมพันธ์ และทำให้ครอบครัวมีความสัมพันธ์อันดี และความอบอุ่นเกิด  
ภายในครอบครัว นอกจากนี้กิจกรรมนันทนาการยังช่วยทำให้คนในครอบครัวได้ใช้เวลาว่างร่วมกัน  
อย่างเป็นประโยชน์ ลดปัญหาการใช้เวลาว่างที่ไม่เหมาะสม ส่งผลให้ผู้นำในครอบครัวได้ทำบาท  
บาทหน้าที่ของตนเองขึ้นได้ดี

3. ชุมชนที่ได้รับการพัฒนาจะให้เกิดความสมบูรณ์ในหลาย ๆ ด้านดังนี้

3.1 ช่วยทำให้คนเป็นคนดีมีเหตุผล เห็นแก่ส่วนรวมมีประโยชน์มากกว่าส่วน  
ตน มีความขยันขันแข็ง ทำให้นันทนาการจะอาศัยกิจกรรมช่วยในการเสริมสร้างสมาชิกที่ดีทั้งนี้  
เพราะพวกเขาเหล่านั้นได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

3.2 ลดปัญหาอาชญากรรม ในชุมชนที่สงบสุขย่อมไม่มีปัญหาอาชญากรรม หาก  
พิจารณาถึงปัญหาอาชญากรรมแล้ว จะพบว่าสาเหตุที่สำคัญคือ การที่ปล่อยให้คนในชุมชนหรือ  
วัยรุ่นมีเวลาว่างมากเกินไป จนทำกิจกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือหมกมุ่นกับอบายมุข และประพฤติด  
ตัวจนก่ออาชญากรรม ดังนั้น ถ้าหากในชุมชนมีโปรแกรมปฏิบัติทางนันทนาการให้กับบุคคล  
เหล่านั้นได้ทำในเวลาว่างก็จะช่วยลดปัญหาอาชญากรรมได้

4. ความสำคัญต่อประเทศชาติ เพราะปฏิบัติการจะสามารถช่วยสร้างความสุข  
สงบได้เป็นอย่างดีก็เนื่องจากประชากรในประเทศ ได้บริหารร่างกายให้มีสุขภาพดี ทำให้รัฐบาลไม่  
ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาลเพราะเมื่อราษฎรมีสุขภาพกายดี ได้มีโอกาสละทิ้งความตึง  
เครียดก็จะส่งผลให้มีพลานามัยที่ดี ไม่โกรธเคืองกัน ก็ย่อมทำให้ไม่เกิดการใช้กำลังช่วยลดปัญหา  
ความรุนแรงลงได้อย่างมาก

วัชรินทร์ เสมามอญ (2556) อ้างถึง จรินทร์ ธานีรัตน์ (2528) กล่าวถึงความสำคัญ  
ของนันทนาการไว้ดังนี้

1. ความสำคัญสำหรับบุคคลเดี่ยว



1.1 บุคคลแต่ละบุคคลมีสิทธิ์ที่จะใช้เวลาว่างของตนในการเลือกปฏิบัติทางนันทนาการเพื่อประโยชน์แก่ตนเอง

1.2 มนุษย์แต่ละคนมีความรับผิดชอบต้องกระทำตามกฎหมายในอันที่จะสนับสนุนในการใช้เวลาว่าง โดยการเสียภาษีให้กับรัฐบาล

1.3 บุคคลแต่ละบุคคลร่วมมีความรับผิดชอบในทางจิตใจหรือทางศีลธรรมในอันที่จะช่วยเหลือสนับสนุนโดยผ่านองค์กรอาสาสมัครทั้งหลาย

1.4 บุคคลแต่ละบุคคลย่อมมีความรับผิดชอบที่จะอุทิศเวลาว่างของตนเพื่อบริการชุมชน

2. ความสำคัญสำหรับครอบครัว บ้านซึ่งมีพ่อแม่เป็นผู้นำคนแรกของเด็กในกิจกรรมเป็นการฝึกให้เด็กมีนิสัย หรือทัศนคติที่ดีในการใช้เวลาว่างไปในทางที่เกิดประโยชน์ไม่ก่อให้เกิดปัญหาเยาวชน

3. ความสำคัญสำหรับกลุ่มหรือคณะ เป็นสื่อให้บุคคลได้พบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

4. ความสำคัญของชุมชน ควรจัดให้มีสถานบริการทางเวลาว่างเพื่อประชาชนนั้น ๆ ได้พักผ่อนหย่อนใจ ผ่อนคลายความเครียด ทำให้เขาเพลิดเพลิน มีความสุขความสมดังใจ

5. ความสำคัญสำหรับประเทศชาติจะมั่นคงและพัฒนาไปได้ไม่ว่าเป็นจะดำเนินเศรษฐกิจด้านการเมือง ย่อมเป็นผลสืบเนื่องมาจากประชาชนมีความสุข มีความสามารถทางร่างกายและทางใจที่ดี

6. ความสำคัญนานาประเทศ นันทนาการมีบทบาทหน้าที่สำคัญในเหตุที่จะส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างประชาชาติ โดยการเข้าร่วม ปฏิบัติการนันทนาการ วิธีการแสดงออกทางพฤติกรรม วรรณกรรมพื้นเมือง แลกเปลี่ยนแนวคิด ส่งผลให้ลดความขัดขวางแย้งในความเห็นต่างระหว่างประเทศ ดังเช่น ปัจจุบันได้มีนันทนาการและการใช้เวลาหลังจากการทำงานแห่งโลก (World Recreation and Leisure Association: WRLA) ดำเนินการเพื่อจุดประสงค์ดังกล่าว

กรมพลศึกษา (2557) ได้ให้ความสำคัญของนันทนาการไว้ดังนี้

1. ความสำคัญสำหรับบุคคล

ในประเทศเสรีประชาธิปไตย บุคคลชอบพอใจในความรับผิดชอบและใช้สิทธิของเราตามความถูกต้องแล้วการรับผิดชอบคือ สิทธิของเสรี ได้มีการอภิปรายกัน ถึงความจำเป็นของนันทนาการไว้ 4 ประเภทด้วยกัน คือ

1.1 บุคคลแต่ละคนมีสิทธิ์ที่จะใช้เวลาว่างของตนเลือกใช้ในกิจกรรมตอนว่างเพื่อประโยชน์แก่ตนเอง ในฐานะที่เขาเป็นสมาชิกคนหนึ่งของชุมชน ท้องถิ่น จังหวัด และประเทศชาติ ประโยชน์ที่ได้เลือกสรรเข้าร่วมนั้นต้องให้ได้ผลทางด้านทักษะต่างเป็นอย่างที่ดีด้วย และต้องรักษาไว้ซึ่งขนบธรรมเนียม ประเพณีของท้องถิ่นนั้น ๆ

1.2 บุคคลแต่ละคนมีความรับผิดชอบตามกฎหมาย ในอันที่จะสนับสนุน โดยการเสียภาษีให้แก่รัฐบาล หน่วยงานต่าง ๆ ของรัฐบาล กล่าวคือ กระทรวง ทบวง กรม กอง เทศบาล และท้องถิ่น ซึ่งเป็นฝ่ายจัดให้มีสถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก และการบริการให้แก่ประชาชน

1.3 บุคคลแต่ละคนย่อมมีผู้รับผิดชอบด้านจิตใจ อันจะทำให้การสนับสนุนและความจิตสาธารณะต่าง ๆ โดยผ่านเลือกผ่านทางองค์กรอาสาสมัครทั้งหลายที่เป็นฐานข้อมูลของในประเทศของเรา ความรับผิดชอบที่กล่าวนี้ ซึ่งมีความสำคัญมากกว่าการกระทำตามกฎหมาย

1.4 บุคคลแต่ละคนนั้นมีความรับผิดชอบที่จะเสียสละเวลาว่างของตนเองเพื่อให้บริการต่อชุมชน และการเข้าร่วมแบบนี้เขาจะได้รับความพึงพอใจหรือความสุขใจ อันเป็นรากฐานอยู่ในตัวเป็นเครื่องตอบแทน เพราะบุคคลที่รักและชอบอุทิศเวลาว่างของตนเอง เพื่อช่วยเหลือบริการแก่ชุมชนที่จะทำเมื่อเขาได้กระทำแล้วจะทำให้มีความสุข มีความพึงพอใจก็นับว่าทางเลือกของเขามีความรับผิดชอบที่ต้องทำในบทบาทของการเป็นบุคคลในสังคมเสรีประชาธิปไตย

## 2. ความสำคัญสำหรับครอบครัว

บ้านจึงเป็นที่แรกของเด็ก ที่บ้านควรให้มีการเลี้ยงสัตว์ เลี้ยงกล้วยไม้ ปลูกไม้ประดับต่าง ๆ ทำผักสวนครัว เล่นเกมกีฬา รวมทั้งไปเที่ยวช่วงวันหยุด จัดปาร์ตี้บ้างในบางครั้ง ดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ มีห้องสมุด เล่านิทาน เป็นต้น พ่อแม่ทำเป็นตัวอย่างให้เด็กทำตาม เพื่อเป็นการฝึกให้ลูกรับนิสัยหรือเจตคติที่ดีในการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ในปัจจุบันครอบครัวสมัยนี้ พ่อแม่ไม่ได้เอาใจใส่มากนักสำหรับนันทนาการในครอบครัว ส่วนใหญ่พ่อแม่มักใช้เวลาว่างของตนเองออกไปนอกบ้าน โดยปล่อยให้เด็ก ๆ ใช้เวลาว่างของตนตามใจชอบ ปราศจากการนำทาง ดังนั้น ถ้าหากพ่อแม่หรือผู้ปกครอง หันมาเอาใจใส่ลูกหลานของท่าน โดยพ่อแม่ และผู้ปกครองร่วมกันทำกิจกรรมกับเด็ก ๆ ก็จะทำให้เกิดความรักความอบอุ่น และความมั่นคงในครอบครัว ครอบครัวก็จะมีแต่ความสุขและจะส่งผลที่ดีไปยังสังคมและประเทศชาติอีกด้วย

### 3. ความสำคัญสำหรับกลุ่มหรือคณะ

มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ย่อมมีการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม พวก หมู่ สมาคม หรือสโมสร หากขาดกิจกรรมนันทนาการ ความรักและความสามัคคีจะเกิดขึ้นได้ยาก เพราะกิจกรรมนี้จะเป็นสื่อและเครื่องมือในการที่จะให้ทุกคนมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความรัก ความเข้าใจ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและหมู่คณะได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นก็ยังเป็นโอกาสให้ทุกคนได้มีการแลกเปลี่ยนแบ่งปันประสบการณ์และความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ซึ่งจะทำประโยชน์ให้แก่สังคมและประเทศชาติ ดังนั้นชุมนุม สมาคม สโมสร บริษัท องค์กร โรงงาน ฯลฯ จึงจำเป็นต้องมีบริเวณที่เป็นจุดศูนย์กลางให้บุคคลได้พักผ่อนหย่อนใจ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ควรจัดสถานที่สำหรับดำเนินกิจกรรม มีการแข่งขันกีฬา จัดทัศนศึกษา และจัดงานปาร์ตี้สังสรรค์ในโอกาสต่างๆ กิจกรรมเหล่านี้ล้วนมีประโยชน์ต่อสมาชิกและสังคม

### 4. ความสำคัญสำหรับชุมชน

ทุกชุมชนไม่ว่าจะเป็นในชนบทหรือในเมือง เพราะบุคคลทุกคนล้วนมีเวลาเป็นของตนเองสำหรับการผ่อนคลายความตึงเครียดจากภารกิจในแต่ละวัน ซึ่งจะทำให้เขาเพลิดเพลินและมีความสุข ความพอใจในชีวิตมากขึ้น พร้อมทั้งจะเผชิญปัญหาและอุปสรรคชุมชนที่ดีควรจัดให้มีสถานบริการทางนันทนาการ เพื่อราษฎรในชุมชนนั้น ได้ใช้เป็นที่พักผ่อนหย่อนใจ นอกจากนั้น วัฒนธรรมและประเพณีของแต่ละชุมชนควรจัดและรักษาไว้ให้อยู่ตลอดไป นอกจากประชาชนในชุมชนนั้น ๆ จะสนุกสนานกันเองแล้วก็ยังเป็นการรักษาไว้ให้ชุมชนอื่น ๆ ได้ศึกษาหาความรู้ และสนุกสนานเพลิดเพลินอีกด้วย

### 5. ความสำคัญสำหรับประเทศชาติ

ประเทศชาติจะมั่นคงและพัฒนาไปได้ จะเป็นทางเศรษฐกิจทางการเมือง ทางสังคม หรือทางการทหาร ย่อมเป็นผลสืบเนื่องมาจากประชาชน พลเมืองมีสุขภาพพลานามัยดี มีสมรรถภาพทางกายและจิตใจดี มีความแจ่มใสเพลิดเพลินในชีวิต รู้ว่าเวลามีค่า รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว ชุมชน และประเทศชาติ ดังนั้นประชาชนในชาติของเราต้องรู้จักใช้เวลาพักผ่อนในทางกิจกรรมนันทนาการ รู้จักใช้เวลาในการเล่นกีฬา ออกกำลังกาย และปฏิบัติกิจกรรมตามความพอใจของตน มีการประชุมปรึกษาหารือออกความคิดเห็นในอันที่จะช่วยกันพัฒนากลุ่มชนและชุมชนของตนให้เจริญรุ่งเรืองตลอดไป รู้จักใช้เวลาในการออกบริการในที่สาธารณะตามชุมชนและสังคมตามที่ตนเองถนัดและมีความสามารถ รัฐบาลมีนโยบายให้ประชาชนในชาติมีสุขภาพพลานามัยสมบูรณ์ดี โดยการสร้างสถานที่ที่มีเครื่องอำนวยความสะดวก

ความสะอาด สนามกีฬา ศูนย์เยาวชน ศูนย์นันทนาการ และสวนสาธารณะต่าง ๆ ขึ้นประจำหมู่บ้าน ตำบล อำเภอ และประเทศ

#### 6. ความสำคัญสำหรับนานาชาติ

นันทนาการมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างประเทศ เพื่อนบ้าน รวมทั้งรวมอยู่บนรากฐานแห่งความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ วัฒนธรรม วรรณกรรมพื้นเมือง ฯลฯ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็นซึ่งกัน และกันตลอดจนให้ความร่วมมือและร่วมใจกันเพื่อพัฒนาประเทศ รวมทั้งสร้างความเข้าใจอันดี เพื่อลดความขัดแย้งและปัญหาระหว่างประเทศอีกทั้งเป็นองค์ประกอบเบื้องต้นในการเสริมสร้างความสามัคคีระหว่างมวลมนุษยในโลกได้เป็นอย่างดี

นันทนาการ นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์อย่างยิ่ง ในยุคที่แวดวงมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การดำเนินชีวิตของมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อม จนบางครั้งทำให้เกิดปัญหาตามมาจึงต้องปรับตัวให้ทันต่อเหตุการณ์ จากการเปลี่ยนแปลงนี้เอง ทำให้โดยนันทนาการเริ่มมีบทบาทและมีความจำเป็นต่อสังคมมนุษย์เป็นอย่างมาก นันทนาการ มิได้มีความสำคัญแต่เฉพาะบุคคลทั่วไปเท่านั้น แม้แต่องค์กรศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ยังได้เห็นถึงความสำคัญด้วยการประกาศ "ปริญญาสาขาด้วยสิทธิมนุษยย์" ที่เกี่ยวกับนันทนาการไว้ 3 ประการ คือ

1. ทุกคนมีสิทธิที่จะพักผ่อนและใช้เวลาว่าง
2. การศึกษาเป็นเครื่องช่วยให้มนุษย์พัฒนาทางด้านบุคลิกภาพ
3. ทุกคนมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมของชุมชนด้านวัฒนธรรม ศิลปะ

ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ตลอดจนผลประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมนั้น

ธีรวัฒน์ ฝิวชม (2561) กล่าวว่าสื่อที่สำคัญในการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ในการผ่อนคลายความตึงเครียด พัฒนาตนเองให้มีสมรรถภาพ ทักษะ ความรู้สึก และทักษะการยอมรับและอยู่ร่วมกันในสังคมของบุคคลที่เข้าร่วม ให้เป็นบุคลากรที่มีคุณภาพให้กับสังคมซึ่งเริ่มจากหน่วยสังคมที่เล็กได้แก่ครอบครัว ไปถึงชุมชนและประเทศชาติ เพราะเมื่อใดก็ตามที่บุคคลมีสุขภาพร่างกาย ความรู้สึก และอภิปรัชญาที่ได้รับการพัฒนาแล้ว และมีสัมพันธภาพที่ดี ก็จะเป็นบุคคลที่มีคุณภาพพร้อมที่จะเป็นกำลังในการพัฒนาประเทศ และสังคมให้มีความสุข

จากการศึกษาเอกสารผู้วิจัยสรุปความสำคัญได้ว่า นันทนาการมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตเป็นอย่างมาก มิใช่สำคัญเฉพาะกับบุคคลเท่านั้น ยังเป็นการสร้างความรักความอบอุ่นและความมั่นคงให้แก่ครอบครัวสร้างความเข้าใจความสัมพันธระหว่างบุคคลและหมู่คณะได้เป็นอย่างดี

ดี ก่อให้เกิดความสามัคคีของคนในสังคม ส่งผลให้ประเทศชาติจะมั่นคงและพัฒนาไปได้ รวมไปถึง  
 ถึงทำให้บุคคลมีจิตใจที่แจ่มใสและอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยมีความสำคัญอยู่  
 5 ประการ คือ ด้านบุคคล ด้านครอบครัว ด้านชุมชนสังคม ด้านประเทศชาติ และด้านนันทนาการ

### 1.3 ประเภทของนันทนาการ

จากการศึกษาเอกสารสำเนามีนักวิชาการได้จำแนกประเภทต่าง ๆ ไว้ดังนี้

ศรีธัญญ์ เจียรนะย์ (2555) อ้างถึง จรินทร์ ธาณีรัตน์ (2528) ได้กล่าวถึงประเภท  
 ของกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทฝีมือและศิลปวัฒนธรรม
2. ประเภทเกม กีฬา กรีฑา
3. ประเภทดนตรีและร้องเพลง
4. ประเภทละครภาพยนตร์
5. ประเภทงานอดิเรก
6. ประเภททางสังคม
7. ประเภทเต็นท์
8. ประเภทนอกสถานที่ (นอกเมือง)
9. ประเภทการอ่าน พูด เขียน และทางวรรณกรรม
10. ประเภทกิจกรรมพิเศษ
11. ประเภทอาสาสมัคร

แผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2555 - 2559) แบ่งกิจกรรม  
 นันทนาการไว้ จำนวน 11 ประเภท (กรมพลศึกษา, 2555) ดังนี้

1. ศิลปหัตถกรรม
2. เกมและกีฬา
3. การเต็นท์
4. การละคร
5. งานอดิเรก
6. การดนตรีและร้องเพลง
7. กิจกรรมกลางแจ้ง / นอกเมือง
8. วรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน)
9. ประเภททางสังคม

10. กิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่าง ๆ

11. บริการอาสาสมัคร

เก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว (2561) อ้างถึง พีระพงศ์ บุญศิริ (2542) แบ่งนันทนาการ ออกเป็น 10 ประเภทดังนี้

1. สำหรับครอบครัว

2. ภายในโรงเรียน

3. พื้นที่ชนบท

4. สำหรับเยาวชน

5. ชุมชน

6. เพื่อธุรกิจ

7. สำหรับคนพิการ

8. โรงงานอุตสาหกรรม

9. สถานพยาบาล

10. อาสาสมัคร

วัชรินทร์ เสมามชญ (2556) อ้างถึง สมบัติ กาญจนกิจ (2544) แบ่งประเภท นันทนาการ ไว้ดังนี้

1. ประเภทศิลปหัตถกรรม (Art and crafts) หมายถึงการคิดค้นงานศิลปะต่างที่ทำด้วยมือในเวลาว่าง ไม่ใช่เป็นอาชีพ หรือหวังสิ่งตอบแทนใด ๆ ส่งเสริมทักษะในการสร้างสรรค์งานหัตถกรรมเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน มีความก้าวหน้าในส่วนของคุณภาพด้านอารมณ์ และสังคม การประดิษฐ์อุปกรณ์และเครื่องใช้ต่างๆ การนำของเหลือใช้นำไปประดิษฐ์หรือใช้ประโยชน์อื่น ๆ ได้

2. ประเภทเกมกีฬา (Games and sports) เกมและกีฬานั้นเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ความสัมพันธ์กันระหว่างสติปัญญา ทักษะการเคลื่อนไหว ความทนทาน และกำลังของร่างกายในการทำกิจกรรม ซึ่งบางกิจกรรมจะมีการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ลูกบอล ไม้ตีและแร็กเกต ลูกมือ ฯลฯ ควรเลือกจัดสถานที่สำหรับประเภทนี้ในที่ที่เป็นพื้นที่โล่งในการเล่นหรือการแข่งขันก็จะระเบียบในการเล่นจำเพาะจำพวกของเกมกีฬา เพื่อการสนุก ทำท่าย และเสมอภาค ดังนั้น การปฏิบัติประเภทเกมกีฬาจึงเป็นสิ่งที่ตื่นตาและท้าทายความสามารถของผู้เข้าร่วม สามารถเลือกเข้าร่วมได้ทุกเพศ ทุกวัย รวมทั้งคนพิการ กิจกรรมประเภทนี้จึงได้รับความนิยมสูงทั่วโลก

3. ประเภทการเต้นรำ (Dances) การเต้นรำนั้นเป็นการแสดงออกของมนุษย์ผ่านการขยับไปมา เป็นการแสดงความสามารถ ซึ่งทำท่าทางต่าง ๆ ถูกใช้เป็นลักษณะของกิจกรรมในชีวิตโดยมนุษย์และวิถีชีวิต การเต้นรำเป็นการแสดงออกถึงอารมณ์และเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น สงคราม ความสุข ความรัก ความเสียใจ การบูชา เป็นต้น

4. การท่องเที่ยวทัศนศึกษา (Tourism and traveling) การท่องเที่ยวทัศนศึกษาเป็นกิจกรรมนันทนาการที่บุคคลและชุมชนให้ความสนใจ และมักเลือกในช่วงเวลาว่างมากที่สุด เพราะเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้เวลา มีรูปแบบที่น่าสนใจ ดึงดูดความสนใจ (Attractions) มีรูปแบบที่หลากหลาย สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

5. พัฒนาจิตใจและความสงบสุข สิ่งกระทบต่ออารมณ์ของมนุษย์ เหตุการณ์ใด ๆ ย่อมทำให้เกิดอารมณ์แตกต่างกันออกไปตามสิ่งที่มากระทบต่ออารมณ์ จึงทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ แตกต่างกันไป จึงมีการจัดการใช้เวลาว่างโดยมีวัตถุประสงค์สำคัญต่ออารมณ์สุขของมนุษย์ 2 ลักษณะ ดังนี้

1. อารมณ์สุขสนุกสนาน (Fun) อารมณ์สุขลักษณะนี้เกิดจากเหตุการณ์หรือกิจกรรมที่เน้นในเรื่องของการเคลื่อนไหว กิจกรรมกระตุ้นความรู้สึกตื่นตื้นเต้นเร้าใจ ตลกขำขัน กิจกรรมนันทนาการที่ก่อให้เกิดอารมณ์สุข สนุกสนานนี้ ได้แก่ การเต้นรำ ปีนเขา พายเรือ การนั่งพูดคุยสนทนา เล่นกีฬา ฯลฯ

2. อารมณ์สุขสงบ (Peace) อารมณ์สุขสงบนี้เกิดจากเหตุการณ์หรือกิจกรรมที่เน้นในเรื่องของการพัฒนาจิตใจ สมาธิและสติปัญญา ซึ่งจะไม่นั้นในเรื่องของการเคลื่อนไหว หรือการกระตุ้นอารมณ์มากนัก จะเป็นกิจกรรมที่ทำให้เราสงบ ได้มีโอกาสเรียนรู้ตนเอง เรียนรู้ผู้อื่น และพัฒนาตนเองในด้านของจิตใจและสติปัญญา เกิดความสงบยิ่งขึ้น เกิดความสบายใจ สร้างความสมดุลระหว่างการทำงานกับการพักผ่อน พัฒนาระบบต่าง ๆ ของร่างกายควบคู่ไปกับจิตใจ สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนี้ทำให้เกิดความสุขในลักษณะสุขสงบ กิจกรรมนันทนาการที่ทำให้เกิดอารมณ์สุขสงบนี้ ได้แก่ การนั่งสมาธิ การสร้างมโนภาพ การผ่อนคลายกล้ามเนื้อ การปฏิบัติโยคะ การฟังเพลง แล้วผ่อนคลายตามเสียงเพลง การศึกษารรรมะ ปรัชญา มวยจีน เป็นต้น

6. การละคร (Drama) เป็นการสร้างความรู้สึกการแสดงออกแห่งตน กิจกรรมการแสดงออกเป็นการระบายอารมณ์หรือกิจกรรมของชีวิตประจำวัน กิจกรรมนันทนาการการละครเกิดได้หลายวิธี จินตนาการที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์สุข สนุกสนานเกิดจากการแสดงพิธีการศาสนา

7. งานอดิเรก (Hobby) เป็นการส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ชีวิตพัฒนาคุณค่าชีวิตของมนุษย์ ตั้งแต่วัยเด็ก เยาวชนและผู้สูงอายุ ส่งเสริมโอกาสให้บุคคลเลือกกิจกรรมตามความสนใจ สนุกพอใจและกระทำด้วยความเต็มใจในช่วงเวลาอิสระเวลาว่างและเพื่อพัฒนาคุณค่าชีวิตของบุคคลสังคมและเป็นการบำบัดทางกายและจิตใจ

8. การดนตรีและร้องเพลง (Music and singing) ดนตรีเป็นภาษากลางที่ใช้สื่อสาร หรือถ่ายทอดความรู้สึกของมวลมนุษยชาติเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน บุคคล ชุมชน คู่กันเคยกับดนตรี ทั้งในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การแสดงออกแห่งตน การทำทนาย การแสดงความสามารถขั้นสูงสุดที่บุคคลจะพึงกระทำได้ ดนตรี เป็นการระบายอารมณ์ เป็นการผ่อนคลาย ความตึงเครียดขณะทำงานหรือเวลาว่าง กล่าวโดยสรุปดนตรีเป็นนันทนาการที่ต้องมีควบคู่กับสังคม เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน มีบทบาทต่อบุคคล ชุมชนสังคมและประเทศชาติ ประเภทของดนตรี จำแนกตามลักษณะการเข้าร่วม ดังนี้

1. การร้องเพลง เช่น เพลงไทย เพลงสากล เพลงโอเปร่า เพลงคลาสสิก
2. การเล่นดนตรี เช่น เครื่องสาย กีตาร์ เปียโน ไวโอลิน
3. การฟังดนตรี เช่น คอนเสิร์ต ซิมโฟนี เครื่องสาย
4. เพลงประกอบกิจกรรมเข้าจังหวะ เช่น เพลงพื้นเมือง รำวง
5. การสร้างสรรค์ทางดนตรี เช่น การแต่งเพลง เนื้อร้อง ทำนอง การประดิษฐ์อุปกรณ์ดนตรี
6. กิจกรรมดนตรีแบบผสม เช่น การเต้นรำพื้นเมือง ระบำบัลเลต์ ละครเพลง โอเปร่าเทศกาล ดนตรี

9. กลางแจ้ง/นอกเมือง (Outdoor recreation) กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง เป็นกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ สภาพแวดล้อม ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการทักษะทางอารมณ์และสังคมของบุคคล แหล่งศูนย์รวมของประเภทนี้ได้แก่ ค่ายพักแรมสวนหย่อม สวนผักผลไม้ พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์สวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น ฟาร์ม หรือศูนย์ชุมชนที่นอกเหนือจากสภาพแวดล้อมในห้องเรียน การอยู่ค่ายพักแรมเป็นกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งนอกเมืองที่สำคัญยิ่งอย่างหนึ่ง เพราะเป็นการผสมผสานกิจกรรมต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

10. ทางสังคม (Social recreation) มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องการความรัก ความเข้าใจ ความสัมพันธ์ การเป็นเจ้าของดังนั้น กิจกรรมนันทนาการทางสังคมเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมโอกาส มนุษย์สัมพันธ์ ความเข้าใจ ความสามัคคีอันดีต่อเพื่อนมนุษย์



11. กิจกรรมพิเศษ (Special events) กิจกรรมนันทนาการพิเศษ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในโอกาสเทศกาลพิเศษ ต้องมีการจัดเตรียมอาคารสถานที่เพื่อเปิดโอกาสให้ชุมชนได้มาร่วมกัน

12. ประเภทวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน) (Reading, speaking and writing) นันทนาการประเภทวรรณกรรมส่งเสริมให้บุคคลพัฒนาทักษะความรู้และสามารถจัดได้ทุกระดับวัยและเพศ กิจกรรมนันทนาการวรรณกรรมก่อให้เกิดการพัฒนาจินตนาการ การแสดงออกแห่งตนอย่างสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจ

13. บริการอาสาสมัคร (Voluntary service) กิจกรรมอาสาสมัครเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมในเรื่องคุณธรรม จริยธรรม การให้และการรับ การร่วมมือของชุมชนอันจะก่อให้เกิดความพึงพอใจและการพัฒนาจิตใจของบุคคลและสังคมอาสาสมัครเป็นการให้บริการโดยปราศจากสินจ้างรางวัล เป็นการเสริมสร้างทักษะและการสร้างคุณภาพชีวิตการให้บริการอาสาสมัครเป็นการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ โดยอาศัยแรงงาน ความร่วมมือของกลุ่ม หน่วยงานเอกชน ชุมชน และองค์กรธุรกิจการค้าที่จะต้องจัดบริการชุมชน

14. พัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ สุขภาพเป็นสิ่งสำคัญสำหรับคนทุกคน จุดมุ่งหมายของนันทนาการคือเพื่อพัฒนาสุขภาพร่างกายและสุขภาพจิตของคนให้สมบูรณ์ ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการอีกกิจกรรมหนึ่งที่มีความสำคัญเพิ่มขึ้นพร้อมกับความสนใจในสุขภาพของคนในปัจจุบัน คือกิจกรรมนันทนาการประเภทพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพซึ่งกิจกรรมนันทนาการประเภทนี้เป็นกิจกรรมแบบผสมผสานเป็นเรื่องเกี่ยวกับการจัดการลีลาชีวิต (Life style management) ซึ่งนักวิชาการได้ให้คำจำกัดความของคำว่านันทนาการสุขภาพ (Wellness) ว่าหมายถึงกิจกรรมประเภทลีลาชีวิต (Lifestyle) ชนิดหนึ่ง ซึ่งมีความประสงค์ที่จะฝึกฝนด้านสุขภาพและการทำให้มีสุขภาพดี หรืออีกความหมายหนึ่ง คือ สิ่งที่เกิดขึ้นพร้อม ๆ กับมนุษย์ ซึ่งสิ่งดังกล่าวนี้เป็นพื้นฐานของสุขภาพที่ดีและเป็นการพัฒนาของชุมชนและจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิต ซึ่งมีความสำคัญต่อสภาวะและสภาพความเป็นอยู่ กิจกรรมนันทนาการสุขภาพ (Wellness) นั่นก็คือ กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาสุขภาพนั่นเอง ซึ่งกิจกรรมนี้เป็นการจัดการของบุคคลซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลการศึกษาโอกาสสำหรับการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรม และยังเป็นการจูงใจในการให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมกระทำในสิ่งที่เป็นไปได้มากที่สุดเกี่ยวกับลักษณะการดำเนินชีวิตเพื่อให้มีความเป็นอยู่ที่ดี

15. กลุ่มสัมพันธ์และมนุษย์สัมพันธ์ (Group process) กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์เป็นกิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริมมนุษย์สัมพันธ์ การทำงานเป็นทีม การประสานงาน

ร่วมมือของกลุ่มและยังส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ พฤติกรรมของกลุ่มของสังคมในวิถีประชาธิปไตยอีกด้วย กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีประโยชน์อย่างยิ่งในการเป็นผู้นำและผู้ตามให้รู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบและบทบาทของตนเองและของสังคมที่ดี ความหมายของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีอยู่หลายคำที่ใกล้เคียงกัน เช่น "กระบวนการกลุ่ม" "การแนะแนวหมู่" "การให้คำปรึกษากลุ่ม" "พลังกลุ่ม" และ "การฝึกมนุษยสัมพันธ์" พอสรุปได้ ดังนี้

กระบวนการกลุ่ม (Group process) หมายถึง กระบวนการที่ใช้กลุ่มในการแก้ไข ปัญหาหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งร่วมกัน ซึ่งผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และใช้วิธีการวิเคราะห์พฤติกรรมที่เกิดขึ้น เป็นกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การแสดงบทบาทสมมุติ การแสดงละคร การตีความหมาย การแก้ปัญหา เป็นต้น

การแนะแนวหมู่ (Group guidance's) หมายถึง การให้การแนะแนวแก่บุคคลหลายคนหรือกลุ่มที่มีปัญหาและความต้องการคล้ายคลึงกัน โดยการเปิดโอกาสให้แต่ละคนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหา ตัดสินใจของกลุ่มได้ และช่วยให้บุคคลได้รับทราบข้อมูล สิ่งควรรู้ไปพร้อมกับกลุ่ม เป็นการประหยัดเวลา แรงงานและค่าใช้จ่าย

การให้คำปรึกษากลุ่ม (Group counseling) เป็นการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มช่วยให้คนปกติได้ยอมรับปัญหาต่าง ๆ ของตนเอง และหาทางแก้ไขปัญหาซึ่งสามารถแบ่งการให้คำปรึกษาออกเป็นสามประการ ได้แก่ การใช้กลุ่มเพื่อแก้ปัญหา การให้คำปรึกษามุ่งช่วยเหลือปัญหาปกติทั่วไปและช่วยสมาชิกกลุ่มที่มีสภาพปกติ

พลังกลุ่ม (Group dynamics) เป็นการจัดกิจกรรมให้บุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไปมีกิจกรรมสัมพันธ์กัน มีการสื่อสารและปรับตัวเข้าหากัน ก่อให้เกิดพลังขึ้นภายในกลุ่มโดยใช้วิธีการต่าง ๆ ที่จะช่วยในการตัดสินใจร่วมกัน อาจจะใช้ทักษะ มนุษยสัมพันธ์ หรือการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนากลุ่มไปสู่เป้าหมายที่วางไว้

การฝึกมนุษยสัมพันธ์และความเป็นผู้นำ (Training group หรือ T-Group) เป็นการฝึกอบรมเพื่อให้เกิดการตระหนัก (Awareness) และการสร้างทักษะ (Skills) โดยการช่วยให้บุคคลเข้ามามีส่วนร่วมกันเพื่อสร้างประสบการณ์มนุษยสัมพันธ์ บทบาทและคุณค่าในการเป็นผู้นำ

Taki, Hakan, Arif, Sibel, และ Alper (2017) ได้จำแนกประเภทกิจกรรมนันทนาการไว้ดังนี้

1. ความบันเทิงพื้นฐาน (Basic Entertainment) เช่น คอนเสิร์ต วิทยุ กีฬามีผู้ชมการเล่าเรื่อง การจัดนิทรรศการ ภาพยนตร์ โรงละคร อินเทอร์เน็ต การประชุม เป็นต้น

2. กิจกรรมพัฒนาจิตใจและการรับรู้ตนเอง (Mental Activity, Self-Awareness) เช่น ชั้นเรียนวิชาการ สัมมนาบทเรียนกลุ่ม การพัฒนาส่วนบุคคล ชั้นเรียนสำหรับการพัฒนาทักษะการทำสมาธิ ไทเก๊ก เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ กวี การเขียนอ่าน โยคะ การตั้งถิ่นฐานทางประวัติศาสตร์การประชุม ฟังเพลง ดูพระอาทิตย์ขึ้นพระอาทิตย์ตก นวดห้องชาวน้ำและห้องอบไอน้ำ เป็นต้น

3. กีฬาและการออกกำลังกาย (Sport and Exercise) เช่น ายกรรม มวย การยิมนาสติก การพายเรือแคนู แข่งรถ แบดมินตัน กีฬาเบสบอล การดำน้ำ บาสเกตบอล ซี่จักรยาน ฟุตบอล โบว์ลิ่ง จานร่อน กอล์ฟ รักบี้ ล่องเรือด้วยเรือใบ แสนด์บอล สเกตบอร์ด ฮอกกี้น้ำแข็ง เล่นสกีหิมะ วิ่ง อเมริกันฟุตบอล ยูโด ซอฟท์บอล คาราเต้ ปิงปอง บันจี้จรยานเสือภูเขา วอลเลย์บอล ลูกบอลลน้ำ พาราเซล สกีน้ำ การขี่จักรยาน โปโล การยกน้ำหนัก ส่องแก่ง มวยปล้ำ การเล่นเรือสำราญ เล่นสกีกับสโนว์บอร์ด กระโดดด้วยร่มชูชีพ บันจี้จัมพ์ เป็นต้น

4. เพลง (Music) เช่น เข้าร่วมคอนเสิร์ต ร้องเพลงคอรัส เข้าร่วมโรงเรียนดนตรีร้องเพลงในกลุ่มที่ไม่เป็นทางการ ไปไนต์คลับฟังเพลง เข้าร่วมชมโพนี่เล่นเครื่องดนตรี (กับเพื่อน) การแต่งเพลง ร้องเพลงเดี่ยว กลุ่มดนตรีชั้นนำ ผิวปาก เป็นต้น

5. ศิลปะ (Art) เช่น มีส่วนร่วมในงานศิลปะ งานศิลปะแก้ว อักษรวิจิตร ศิลปะน้ำแข็ง เครื่องเคลือบดินเผา งานศิลปะโลหะ ออกแบบ ศิลปะโมซายิก เทคนิคการวาดภาพ ภาพเขียนสีน้ำมัน ศิลปะการพับกระดาษ ประติมากรรมศิลปะ ศิลปะการถ่ายภาพ สีน้ำ ว่าง งานไม้แกะสลัก ศิลปะหินอ่อน งานศิลปะกระจกสี เป็นต้น

6. เต้นรำ (Dance) เช่น เต้นแอโรบิค เต้นดิสโก้ ระบายปลายเท้า การเต้นรำพื้นบ้าน เต้นรำในห้องโถง แจ๊สแดนซ์ ต้นแบบตะวันออก การเต้นรำสมัยใหม่ การเต้นรำแบบไอริช การเต้นรำแบบสแควร์ดี เต้นรำละติน เป็นต้น

7. งานอดิเรก (Hobbies) เช่น การสะสมของเก่า การจัดการกับศิลปะ สักหลาดการปรุงอาหาร การจัดดอกไม้ แต่งหน้าเค้ก การทำเครื่องประดับ การผลิตเทียน การเล่นว่าว ทำการ์ด ทอผ้า การช่างไม้ งานฝีมือ เครื่องหนัง การออกแบบผ้า งานหัตถกรรมโลหะ การสร้างแบบจำลอง ถัก กระดาษอาร์ต ทำกระดาษมาเซ่ ภาพวาดผ้า ดูแลสัตว์เลี้ยง เป็นต้น

8. การเล่นเกมวิดีโอเกมส์ (Play Video Games) เช่น เกมบนโต๊ะสำหรับผู้ใหญ่ เกมละคร เกมศิลปะเกมโต๊ะ (หมากรุก) การ์ดเกม เกมคอมพิวเตอร์ เกมจินตนาการ จิ๊กซอร์เกม สะกดคำ เกมสารสนเทศ เกมเป้าหมาย เกมหน่วยความจำ เกมทีม เป็นต้น

9. กิจกรรมสังคม (Social Activity) เช่น ชมรมศิลปะ เข้าร่วมชมรมระหว่างประเทศ สโมสรกีฬา มีส่วนร่วมในการประชุม มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลางแจ้ง เข้าร่วมชมรมการต่อสู้ เข้าร่วมคลับในเมือง เข้าร่วมในองค์กรวิชาชีพ เข้าร่วมชมรมที่เกี่ยวข้องกับงานหัตถกรรม มีส่วนร่วมในกลุ่มศาสนา เข้าร่วมชมรมวัฒนธรรม มีส่วนร่วมในการร้องประสานเสียง เข้าร่วมชมรมทางสังคม เข้าร่วมชมรมละคร เข้าร่วมชมรมลูกเสือ มีส่วนร่วมในกลุ่มการศึกษา มีส่วนร่วมในการประชุมครอบครัว เยี่ยมเพื่อน เข้าร่วมชมรมกีฬาทางน้ำ เข้าร่วมชมรมเกม เข้าร่วมชมรมกีฬาฤดูหนาว มีส่วนร่วมในกลุ่มสำหรับผู้ใหญ่ มีส่วนร่วมในกลุ่มเยาวชน เข้าร่วมชมรมงานอดิเรก เป็นต้น

10. การให้ความช่วยเหลือ (Human Service) เช่น ให้ความช่วยเหลือคนพิการ ให้ความช่วยเหลือผู้สูงอายุ ให้ความช่วยเหลือคนไร้บ้านกลุ่มมนุษย์ ให้ความช่วยเหลือผู้ป่วย/กลุ่มนานาชาติ/กลุ่มที่มีเป้าหมายที่แน่นอน/กลุ่มประเทศวิทยาศาสตร์ การป้องกันและสิ่งแวดล้อมกลุ่มสนับสนุนระหว่างบุคคลกลุ่มการศึกษากลุ่มคุ้มครองสมาคมให้ทุน เป็นต้น

11. กิจกรรมธรรมชาติ / นันทนาการกลางแจ้ง (Nature Activities/Open Air Recreation) เช่น เดินเพื่อสำรวจสัตว์ เดินในเวลากลางคืน ปิกนิก สำรวจนก เดินใกล้แม่น้ำ แคมป์ไฟ ตกปลา งานสวน การสำรวจถ้ำ ติดตามร่องรอยของสัตว์ ปีนเขา การล่าสัตว์ เดินชมธรรมชาติ การค้นพบถ้ำไดน้ำ การเรียนรู้ในธรรมชาติ ขับมอเตอร์ไซด์ ปีนขึ้นไปบนต้นไม้ เพนท์บอล เป็นต้น

ชญาณี ขวัญชูช (2563) แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการ ตามแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2555 - 2559) กำหนดไว้ จำนวน 11 ประเภท (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2560) ดังนี้

1. เกมกีฬาและการละเล่น (กิจกรรมเกม กีฬา การละเล่นไทยและสากล ฯลฯ)
2. การเดินร่ำ (การเดินร่ำพื้นเมือง การเดินร่ำตามสมัยนิยม การลีลาศ ฯลฯ)
3. ศิลปะและหัตถกรรม (งานฝีมือ งานประดิษฐ์ วาดรูป ถ่ายรูป ฯลฯ)
4. การร้องเพลงและดนตรี (การร้องเพลง เล่นดนตรี ฟังดนตรี ฯลฯ)
5. ภาษาและวรรณกรรม (การอ่าน เขียน พูด ปริศนาคำทาย ฯลฯ)
6. การแสดงและการละคร (การแสดงละคร ภาพยนตร์ การเล่นเกมายากล ฯลฯ)

7. งานอดิเรก (การสะสม ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์ ฯลฯ)

8. กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง (กิจกรรมค่ายพักแรม กิจกรรมผจญภัยต่าง ๆ การท่องเที่ยว ฯลฯ)

9. กิจกรรมทางสังคม (งานบวช งานแต่งงาน งานบุญต่าง ๆ ฯลฯ)

10. กิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่าง ๆ (วันสงกรานต์ วันขึ้นปีใหม่ วันลอยกระทง ฯลฯ)

11. การบริการอาสาสมัคร (กิจกรรมจิตอาสา เช่น ปลูกป่า กิจกรรมอาสาสมัครทางวัฒนธรรม กิจกรรมอาสาทางกีฬา ฯลฯ)

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปการแบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการตาม วัชรินทร์ เสมามอญ (2556) ที่อ้างถึง สมบัติ กาญจนกิจ (2544) แบ่งประเภहनันทนาการไว้ 15 ประเภท ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม (Art and crafts)
2. กิจกรรมนันทนาการเกมกีฬา (Games and sports)
3. กิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ (Dances)
4. กิจกรรมนันทนาการ การท่องเที่ยวทัศนศึกษา (Tourism and traveling)
5. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาจิตใจและความสงบสุข
6. กิจกรรมนันทนาการการละคร (Drama)
7. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก (Hobby)
8. กิจกรรมนันทนาการการดนตรีและร้องเพลง (Music and singing)
9. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง (Outdoor recreation)
10. กิจกรรมนันทนาการทางสังคม (Social recreation)
11. กิจกรรมนันทนาการพิเศษ (Special events)
12. กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน) (Reading, speaking and writing)
13. กิจกรรมนันทนาการบริการอาสาสมัคร (Voluntary service)
14. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ
15. กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์และมนุษย์สัมพันธ์

จากการศึกษาเอกสารสำเนาประเภทของนันทนาการแล้วผู้วิจัยเลือกกิจกรรมนันทนาการเพื่อมาสร้างโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้น

มัธยมตอนต้น 3 ประเภท คือ 1) กิจกรรมนันทนาการเกมกีฬา 2) กิจกรรมนันทนาการภาษาและวรรณกรรม 3) กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์

#### 1.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

##### 1.4.1 ความหมายของโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

สุวิมล ตั้งสัจพจน์ (2553) กล่าวว่า การจัดโปรแกรมนันทนาการ หมายถึง การออกแบบประสบการณ์สำหรับให้คนมาอยู่ด้วยกัน เข้าร่วมในสิ่งที่ทำท่ายและมีความสนุกสนานของกระบวนการสร้างสัมพันธ์ภาพ ทำให้บุคคลเกิดประสบการณ์ทางนันทนาการ โดยการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมทางร่างกายและสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ โดยใช้งบประมาณของบุคคลและแหล่งทรัพยากรกายภาพและหน่วยงานในการจัดกิจกรรมนันทนาการ เพื่อที่จัดหากิจกรรมให้แก่คนในชุมชนหรือสมาชิกขององค์กรนั้น ๆ เพื่อที่จะสร้างโอกาสให้แต่ละคนเข้าร่วมและเกิดประสบการณ์ทางนันทนาการ

วิพงษ์ชัย รุ่งชันแก้ว (2557) กล่าวว่า โปรแกรมนันทนาการ (Recreation Programming) เป็นการออกแบบประสบการณ์ทางนันทนาการและการใช้เวลาว่าง โดยองค์กรที่รับผิดชอบจัดบริการทางนันทนาการ โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในองค์กร เช่น บุคลากร งบประมาณ สิ่งอำนวยความสะดวกทางนันทนาการทั้งในร่มและกลางแจ้งมาใช้วางแผน ออกแบบ และดำเนินงานบริการนันทนาการให้แก่บุคคล เพื่อสร้างประสบการณ์ทางนันทนาการและการใช้เวลาว่าง สร้างสมดุลให้แก่ชีวิตและนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้มารับบริการ

##### 1.4.2 หลักการสร้างโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

ในการสร้างโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการจะต้องศึกษาข้อมูลทั่วไป สภาพแวดล้อม แนวโน้มของชุมชน รายละเอียดของสมาชิกที่จะเข้าร่วมโครงการในด้านการเจริญเติบโต พัฒนาการ ความสนใจของแต่ละระดับอายุ ข้อมูลด้านสังคมจิตวิทยา สัมภาษณ์ที่ผู้นำ สิ่งอำนวยความสะดวกที่ใช้ในกิจกรรม การกำหนดวัตถุประสงค์ ระยะเวลา และกิจกรรม ซึ่งในการสร้างโปรแกรมนั้น มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

##### วัตถุประสงค์ของโปรแกรม

1. ส่งเสริมให้มีสุขภาพดี (Emotional and physical health)
2. ส่งเสริมพัฒนาทางบุคลิกภาพ (Character development)
3. ส่งเสริมให้ความสนใจกว้างขวาง (Widening interest)
4. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี (Citizenship)
5. ส่งเสริมทักษะ (Skill)

6. ส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีในสังคม (Social living)
7. ส่งเสริมให้รู้คุณค่าทางเศรษฐกิจ (Economic value)
8. ส่งเสริมใช้เพื่อความบันเทิงได้ยาวนาน (Long – Range enjoyment)

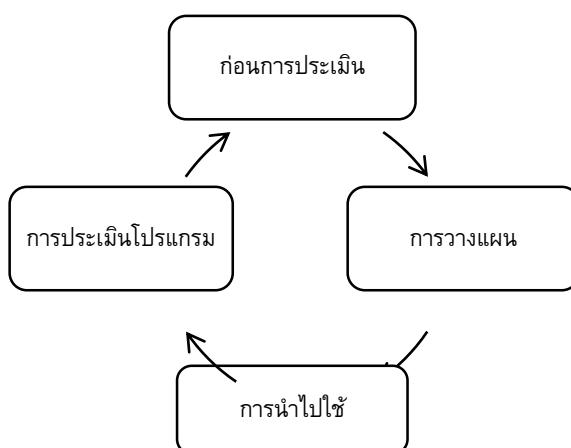
#### องค์ประกอบการสร้างโปรแกรม

1. อายุของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (Age) อันประกอบไปด้วยการเจริญเติบโตทางกาย (Growth) พัฒนาความสามารถ (Development) และความสนใจ (Interest)
2. ความแตกต่างเรื่องเพศ ซึ่งประกอบไปด้วยการเจริญเติบโตทางกาย พัฒนาความสามารถ ความสนใจ และความแตกต่างระหว่างบุคคล
3. ชนิดของชุมชน (Type of community) ซึ่งแบ่งได้เป็น ชุมชนเมือง แบ่งเป็น ชุมชนเมืองหนาแน่น และชุมชนเมืองแออัด และชุมชนชนบท แบ่งเป็น ชุมชนชนบทเป็นกลุ่ม และชุมชนชนบทกระจัดกระจาย
4. สภาพของสังคม (Sociology) ประกอบด้วย บรรทัดฐาน (Norms) มีองค์ประกอบเรื่องวิถีประชา ศีลธรรม และกฎหมาย สถานภาพและบทบาท (Status and role) วัฒนธรรม (Culture)
5. ประเภทของหน่วยงานที่จัดนั้นทางการ หน่วยงานของรัฐ (Public agency) หน่วยงานเอกชน (Private agency) หน่วยงานธุรกิจ (Commercial agency) และหน่วยงานอาสาสมัคร (Voluntary agency)
6. ขนาดของกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม (Size of group) ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ขนาด คือ กลุ่มเล็ก และกลุ่มใหญ่
7. ประเภทของผู้ให้บริการ ผู้บริหาร ผู้จัดการ ผู้นำ
8. สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก (Place and facilities) ให้พิจารณาเรื่องขนาดพื้นที่จำนวนเพียงพอใช้และความทันสมัย
9. ทักษะพื้นฐานของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (Basic skill)
10. ระยะเวลา (Time) ความเหมาะสมของเวลาที่เหมาะสมกับกิจกรรม รวมถึงความยากง่ายของกิจกรรมกับเวลา
11. กิจกรรมอื่นที่มีอยู่แล้วในพื้นที่ (Other local recreation program) อันได้แก่ กิจกรรมและโปรแกรมนันทนาการที่เป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมที่จัดขึ้น  
ลำดับขั้นตอนการเขียนโปรแกรม  
การเขียนโปรแกรมมีลำดับขั้นตอน ดังนี้ (อเนก หงส์ทองคำ, 2542)

1. กำหนดวัตถุประสงค์โปรแกรมให้ชัดเจน
2. ศึกษารายละเอียดของสมาชิกที่จะเข้าร่วมโครงการในด้านการเจริญเติบโต พัฒนาการความสนใจของแต่ละระดับอายุ
3. ศึกษารายละเอียดของสมาชิกที่จะเข้าร่วมโครงการในด้านสังคมและจิตวิทยา
4. ศึกษารายละเอียดสภาพสิ่งแวดล้อมและแนวโน้มชุมชน
5. สำรวจสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ใช้ในกิจกรรม
6. กำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับหลักการดังกล่าวข้างต้น

นอกจากนี้ Austin (2004) ได้เสนอวิธีการที่นักนันทนาการนิยมนำมาใช้ในการสร้างโปรแกรมนันทนาการในรูปแบบต่าง ๆ คือหลักการ "APIE" ซึ่งประกอบด้วย

1. การประเมินก่อน (Assessment) เพื่อให้ทราบถึงความพร้อมของผู้เข้าร่วมการสำรวจสถานที่ ความต้องการ และกิจกรรมต่าง ๆ ก่อนเริ่มดำเนินการ
2. การวางแผน (Planning) คือการนำสิ่งที่ได้จากการประเมินในขั้นตอนที่หนึ่ง มาวางแผนโปรแกรมนันทนาการเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและเหมาะสมกับกลุ่มของผู้เข้าร่วมโปรแกรม
3. การนำไปใช้ (Implementation) เมื่อผ่านกระบวนการในข้อหนึ่งและสอง ขั้นตอนสำคัญอีกขั้นหนึ่งคือการนำแผนไปใช้ และคอยสังเกตเพื่อจดบันทึก การใช้เครื่องมือรวมไปถึงสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ
4. การประเมินโปรแกรม (Evaluation) เมื่อดำเนินการตามโปรแกรมนันทนาการแล้วนำผลการปฏิบัติประเด็นปัญหา ข้อดีข้อเสียในด้านต่าง ๆ มาสรุปและประเมินผลแล้วนำไปปรับปรุงพัฒนาโปรแกรมต่อไป





กระบวนการสร้างโปรแกรมนันทนาการด้วย APIE ยืดของ Austin (2004) ต่อมา สุวิมล ตั้งสัจจพจน์ (2553) ได้กล่าวในแนวทางเดียวกันว่าการสร้างโปรแกรมนันทนาการประกอบด้วยขั้นตอนดำเนินการ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การคาดคะเน (Assessment) การบ่งชี้ความต้องการจำเป็นของคนที่ต้องการเข้าโปรแกรม
2. กำหนดแผน (Planning) เป็นการพัฒนาแผนดำเนินโปรแกรมทั้งระยะสั้นและระยะยาว
3. ปฏิบัติการ (Implementation) การดำเนินตามแผนและกิจกรรมของโปรแกรม
4. พิจารณาตามวัตถุประสงค์ (Evaluation) การประเมินภาพความก้าวหน้า จุดแข็ง จุดอ่อนของโปรแกรมและการทบทวน

#### 1.5 กิจกรรมนันทนาการที่นำมาพัฒนาโปรแกรมนันทนาการ

##### 1.5.1 นันทนาการประเภทเกมและกีฬา (Games and sports)

ศักดิ์ภัทร์ เฉลิมพุดมิพงษ์ (2556) เกมและกีฬาเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเคลื่อนไหว ความรู้ ความอดทน และความแข็งแรงทางร่างกาย โดยปกติจะเล่นในพื้นที่ขนาดใหญ่และอาจต้องใช้อุปกรณ์ที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีการแข่งขันหรือเพื่อจุดประสงค์ด้านนันทนาการ เกมและกีฬามีกฎเฉพาะที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประเภท เพื่อให้เกิดการแข่งขันที่เสมอภาค สนุกและท้าทาย ดังนั้นกิจกรรมประเภทเกมและกีฬาจึงเป็นเกมกีฬาที่สนุกสนานท้าทายความสามารถของผู้เข้าร่วม ทั้งยังมีหลากหลายชนิดที่ผู้เข้าร่วมสามารถเลือกเข้าร่วมได้ ให้เหมาะสมกับทั้งวัยเด็ก วัยผู้ใหญ่ วัยสูงอายุ หญิง ชายรวมทั้งคนพิการดังนั้นกิจกรรมประเภทนี้จึงได้รับความนิยมสูงและมากขึ้น ในปัจจุบันทั้งประเทศไทยและต่างประเทศ ในปัจจุบันทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ โดยมีผู้ให้ความหมายของเกมและกีฬา ไว้ดังนี้

##### 1. ความหมายของเกม (Game)

ปัญญา สังข์ภิรมย์ (2550) ได้กล่าวถึงวิธีสอนโดยใช้เกมว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการเล่นเกมที่มีกฎกติกา เงื่อนไข และตั้งข้อตกลงร่วมกัน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความเพลิดเพลินบันเทิงใจ เป็นการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การเล่นเกมจะเล่นคนเดียวหรือเล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไปก็ได้ตามความเหมาะสม

โคเซป เอเม อัลลูเอ (2550) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกม คือ การเล่น คือ หลักในช่วงวัยเด็ก และยังเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างความบันเทิงได้ตลอดชีวิต ขณะที่เล่นเกม

เรากำลังเสริมสร้างสมรรถภาพร่างกาย พัฒนาเชาวน์ปัญญาและสติปัญญา ฝึกทักษะในการแก้ปัญหาตลอดจนเสริมสร้างคุณธรรมในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ด้วยประโยชน์เหล่านี้ การเล่นเกมจึงเป็นการใช้เวลาว่างที่คนทั่วโลกสนใจ

ฉันท ชาติทอง (2551) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ การเรียนรู้แบบเกม หมายถึง การให้ผู้เรียนได้ร่วมปฏิบัติที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข ข้อตกลงร่วมกัน ทำให้เกิดความเพลิดเพลินบันเทิงใจ เป็นการออกกำลังกาย พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกันกับผู้อื่น นำเนื้อหา ข้อมูลและพฤติกรรมจากเกมมาสรุปเป็นผลการเรียนรู้

อุทัย สงวนพงศ์ (2553) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมไว้ว่า เกมเป็นการเล่นชนิดหนึ่งซึ่งช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้พัฒนาการเป็นผู้นำ ผู้ตาม การทำงานร่วมกัน มีความคิดสร้างสรรค์ ปลูกจิตสำนึกให้เคารพในกฎกติกา เล่นด้วยความยุติธรรมไม่เอาัดเอาเปรียบ ทำให้ผู้เล่นเกิดความบันเทิง ได้บริหารร่างกายไม่เน้นเรื่องการแข่งขันหรือแพ้ แต่ต้องการให้ผู้เล่นได้แสดงออกถึงทักษะและศักยภาพของตนเองเต็มความสามารถ

ศรัณย์ เจียรนัย (2555) อ้างถึง สมบัติ กาญจนกิจ (2544) กล่าวถึงความหมายของเกมว่า การเล่นที่มีกฎ กติกา ในการเล่นอย่างชัดเจน โดยมากจะใช้ทักษะพื้นฐานไม่ได้ใช้ทักษะขั้นสูงอย่างกีฬา โดยเกมมีจุดมุ่งหมายและมีคุณค่าในตัวเอง ช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้พัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ เช่น ความกล้าแสดงออก การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ พบเพื่อนใหม่ ฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า นอกจากนี้ เกมยังสามารถแสดงให้เห็นถึงขนบธรรมเนียมประเพณีของแต่ละประเทศด้วย ดังนั้น การจัดเกมที่ดีจะต้องมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในการจัดเสมอ

อัจฉรา เปรมปริตตามกุล (2558) กล่าวถึงความหมายของเกมว่า เกมที่ใช้เล่นเพื่อก่อให้เกิดความบันเทิง ช่วยให้ผู้เล่นผ่อนคลายความตึงเครียด ในการเล่นจะมีกฎระเบียบ เงื่อนไข หรือที่เรียกว่า "กติกา" เมื่อการเล่นสิ้นสุดลงการเล่นจะมีการตัดสินผลแพ้ชนะ ในการเล่นนอกจากจะเล่นเพื่อความบันเทิงใจแล้วจะช่วยให้ผู้เล่นได้พัฒนาการทางด้านร่างกายและพัฒนาทักษะการเข้าใจจากประสบการณ์ หรือพัฒนาการทางด้านสมองให้กับผู้เล่นได้อีกด้วย

จากการศึกษาเอกสารผู้วิจัยสรุปความหมายของเกมได้ว่า เกม คือ ลักษณะกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์ เพื่อความบันเทิงใจ เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อศึกษาเรียนรู้ เป็นต้น โดยเกมจะมีเป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขันและปฏิสัมพันธ์ เกมมักจะมีการแข่งขันทางความรู้สึกหรือด้านร่างกาย หรือทั้งสองอย่างรวมกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดการพัฒนาทางด้าน

โครงสร้างทางกาย ความรอบรู้ และทักษะในการแก้ปัญหาตลอดจนเสริมสร้างคุณธรรมในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ดังนั้น การเล่นเกมจึงเป็นที่น่าสนใจสำหรับบุคคลทุกเพศทุกวัย

## 2. ประเภทของเกม

เกมสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ มากมายหลายประเภทตามลักษณะการเล่นอุปกรณ์ วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่น

ชนัท ธาตุทอง (2551) ได้แบ่งประเภทของเกมพอสรุปได้ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด เสริมสร้างทักษะเบื้องต้น
2. เกมเล่นเป็นนิยาย แสดงออก ท่าทาง สวมบทบาท แสดงละคร
3. เกมสร้างสรรค์ อาศัยความสามารถในการริเริ่มสิ่งใหม่ๆ
4. เกมชิงที่หมาย อาศัยความแข็งแรง รวดเร็ว เขาวงกตปัญญาตี ชักจูง

กลยุทธ์

5. เกมรายบุคคล วัดความสามารถเฉพาะบุคคล
6. เกมหมู่ สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันทำให้บรรลุเป้าหมาย โดยอาศัย

ทักษะความสามารถของสมาชิกในกลุ่ม

7. เกมพื้นบ้าน เล่นกันในท้องถิ่นลักษณะเฉพาะ วิถีชีวิต แนวปฏิบัติ
8. เกมนำ เล่นทั้งหมดหรือรายบุคคล โดยนำกิจกรรมหลักมาช่วย

ดัดแปลง มีกติกาที่น้อยลงเล่นง่าย ไม่ซับซ้อนเหมาะสำหรับเด็ก นำไปสู่การเล่นในระดับสูงขึ้น

9. เกมละลายพฤติกรรม ใช้สื่อ ปรับเปลี่ยนนิยามที่แสดงออก สร้าง

ความคุ้นเคยเชื่อมั่นใจตนเอง เปิดใจ สัมพันธภาพที่ดี

10. เกมสันตนาการ สนุกคลายความกังวลผ่อนคลาย เหมาะกับทุก

วัยทุกเพศ

พริยพงษ์ เตชะศิริยีนยง (2552) กล่าวว่า กระบวนการของเกมมีหลากหลายชนิด เกมจะมีกระบวนการเล่นเพื่อส่งเสริมการพัฒนา ในการเล่นเกม มีการฝึกทักษะ จึงสามารถแบ่งประเภทเกมได้ 5 ประเภท

1. ฝึกทักษะการทำกิจกรรม การใช้เวลาที่สัมพันธ์กับกฎกติกาการเล่น เพื่อวัตถุประสงค์ให้เด็กเกิดความเจริญทางวุฒิปัญญาในการรับผิดชอบต่อหน้าที่

2. ส่งเสริมต่อการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม

3. ขอบเขตในการปฏิบัติของการเรียนรู้ โดยใช้ความรู้และความคิดให้สอดคล้องกับเนื้อหาบทเรียน

4. ส่วนเสริมจินตนาการทางความคิด ความรู้ไปกับการใช้ความสามารถของระบบประสาทสัมผัส เกิดพฤติกรรมในทางบวก

5. พัฒนาการด้านพิจารณามีอธยาศัย ริเริ่มสิ่งใหม่ เพิ่มพูน การเรียนรู้พื้นฐานอย่างเป็นขั้นตอน

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2552) อ้างถึงใน ชัยพร รูปน้อย (2540) กล่าวว่าเกมมีหลายประเภท ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

1. เกมทั่วไป หมายถึง การเลือกปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่งที่เล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นจำนวนมาก

2. เกมแบบผลัด แข่งขันกันระหว่างกลุ่ม อาจจะมีอุปกรณ์ช่วย

3. เกมทดสอบเกี่ยวกับบทเรียนในหลักสูตรใช้เล่นนำเข้าสู่บทเรียน ประกอบบทเรียนหรือสรุปบทเรียน

4. เกมทดสอบประสาท ใช้ฝึกประสาททำให้เกิดความว่องไว ปฏิบัติได้ตอบที่รวดเร็ว ผู้นำเกมจะต้องมีเทคนิคในการทดสอบและสร้างบรรยากาศให้สนุกสนาน

5. เกมเล่นเป็นทีม แบ่งออกเป็น 2 ทีม หรือมากกว่าก็ได้

6. เกมเจียบ ใช้แข่งขันคนเดียวหรือเป็นหมู่ ห้ามใช้เสียงเกมการเคลื่อนไหวประกอบเพลง

จิระประภา คำภาเกะ (2563) อ้างถึง ดวงเดือน อ่อนน่วม และคณะ (2537) ได้จำแนกประเภทของเกม สรุปได้ดังนี้

1. เกมที่ไม่เกี่ยวข้องกับการศึกษา (nonacademic game) จัดขึ้นเพื่อความรื่นเริง ลักษณะของความแตกต่างของเกมประเภทนี้ส่วนมากเป็นเรื่องของข้อบัญญัติ กติกา รูปแบบที่ได้จัดไว้ให้เหมาะสมกับการเล่นในแต่ละเกมเท่านั้น

2. เกมการศึกษา (academic game) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอนหรือด้านการศึกษา ในบางครั้งอาจนำเกมที่ไม่เกี่ยวข้องกับการศึกษาที่เด็กชอบ เช่น บิงโก โดมิโน หรือบันไดงู มาดัดแปลงเป็นเกมการศึกษาได้ เช่น บิงโก คำศัพท์ โดยยึดเนื้อหาวิชาและจุดประสงค์ของการสอนบทเรียนนั้นเป็นสำคัญ เกมการศึกษาแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 เกมที่เป็นสถานการณ์จำลอง (simulation game) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อจำลองแบบจากชีวิตจริง โดยกำหนดบทบาท ลักษณะ ให้เหมือนจริงตามแบบเพื่อจุดมุ่งหมายที่จะนำสถานการณ์จำลองนี้ไปใช้ในการศึกษา

2.2 เกมที่ไม่ใช่สถานการณ์จำลอง (nonsimulation game) เป็นเกมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เล่นได้แก้ปัญหา เป็นการย้ำ ซ้ำ ทวน เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและเกิดทักษะในบทเรียนดีขึ้น โดยจัดในรูปของการแข่งขัน

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษาและกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2555) อ้างถึง พีระพงศ์ บุญศิริ และมาลี สุรพงศ์ (2536) อ้างถึงใน รัฐพล ไผ่งาม (2543) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเกมและแบ่งเกมออกเป็น 9 ประเภท ตามลักษณะวิธีการเล่น อุปกรณ์และรูปแบบการเล่น ดังนี้

1. เกมเบ็ดเตล็ด (Low-Organized Games) หมายถึง เกมที่มีจุดหมายเพื่อความรื่นเริง มีกฎระเบียบน้อย มีกติกาง่าย เน้นไปในเรื่องของการส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวโดยเฉพาะความคล่องตัว

2. เกมผาดโผนและทดสอบสมรรถภาพ (Stunt and Self-Testing Activities) หมายถึงกิจกรรมส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย ได้แก่ ความแข็งแรง ความทนทาน ความยืดหยุ่นความคล่องตัว ความว่องไว ความรวดเร็ว และความสัมพันธ์ของระบบประสาทและระบบกล้ามเนื้อเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่ต้องใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ อีกทั้งยังช่วยในเรื่องของความเชื่อมั่นในตนเอง ความกล้าหาญ การตัดสินใจที่ดี เกมประเภทนี้เหมาะสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

3. เกมการเล่นเป็นนิยายและสร้างสรรค์ (Creative and Story Play) หมายถึง กิจกรรมที่แสดงออกซึ่งทำทางต่าง ๆ รวมทั้งการเคลื่อนไหวโดยใช้ทักษะการเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันมาแสดงออกในรูปของการเล่น โดยกำหนดเป็นบทบาทสมมติ

4. เกมชิงที่หมายและไล่จับ (Goal Games and Tag Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่ต้องอาศัยทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ความเร็ว ความคล่องตัว ความมีไหวพริบ และกลวิธีในการชิงหรือไล่จับเป็นหมายให้เร็วที่สุด ส่งเสริมให้ผู้เล่นมีการตัดสินใจได้อย่างรวดเร็วแม่นยำ

5. เกมรายบุคคล (Individual Contest) หมายถึง เกมที่วัดสมรรถภาพและความสามารถของเด็ก ใครสามารถทำได้ดี และถูกต้องก็เป็นฝ่ายชนะ เกมประเภทนี้ ได้แก่ เกมประเภทต่อสู้และประเภทเลียนแบบ

6. เกมแบบหมู่และผลัด (Mass Contest and Relay Games) มีลักษณะเดียวกัน หมายถึง การเล่นเป็นกลุ่มที่มีการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะยุ่งเกี่ยวกับกลุ่มอื่น ๆ ทุก ๆ คน ผลของการใช้กลุ่มสัมพันธ์ด้านนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กในสถานสงเคราะห์ต้องพยายามทำให้ดีที่สุดเพื่อประโยชน์ของกลุ่ม โดยการทำพร้อม ๆ กันหรือทำทีละคน แบบนี้เรียกว่าเกมแบบหมู่ ส่วนเกมแบบผลัดมีลักษณะคล้ายกัน แต่แตกต่างที่วิธีการเล่น ที่ผู้เล่นแต่ละทีมจะปฏิบัติเป็นรายบุคคลต่อเนื่องถ่ายเทเป็นทอด ๆ ระหว่างผู้เล่นในทีมเดียวกัน เริ่มตั้งแต่คนแรกจนถึงผู้เล่นคนสุดท้าย แล้วเก็บคะแนนรวมเป็นผลแพ้-ชนะ เกมประเภทนี้ช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นได้ฝึกทักษะเบื้องต้นที่จะนำไปสู่กีฬา เหมาะสำหรับทุกเพศทุกวัย

7. เกมนันทนาการ (Recreation Games) หมายถึง ปฏิบัติที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน นิยมจัดในการรวมกลุ่มพบปะสังสรรค์ อาจมีจังหวะดนตรีหรือเสียงเพลง ประกอบการเล่นที่เหมาะสมกับสถานที่ เวลา และอุปกรณ์ เช่น เกมแนะนำตัว เพื่อทำความรู้จัก เกมทายอาชีพ เป็นต้น

8. เกมพื้นบ้านและเกมประจำชาติ (Native and National Games) หมายถึง เกมที่เล่นกันในแต่ละท้องถิ่นที่มีการถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เป็นเกมที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นโดยเฉพาะที่สืบทอดแสดงให้เห็นถึงแบบอย่างที่ยึดปฏิบัติตามวิถีชีวิตตั้งแต่โบราณ ซึ่งสะท้อนจะมีการเล่นที่เป็นลักษณะเฉพาะ จนกลายเป็นเกมประจำชาติที่บ่งบอกถึงวิถีของคนในชาติ

9. เกมนำ (Lead-Up Games) หมายถึง การเล่นทั้งประเภทบุคคลและทีมที่ใช้ทักษะสูงขึ้น โดยดัดแปลงกิจกรรมเหล่านี้ให้มีข้อบังคับ และการเล่นที่ง่าย เหมาะสมกับวัยของผู้เล่นแต่ต้องอาศัยหลัก และความชำนาญเช่นเดียวกับกีฬา

ศักดิ์ภัทร์ เฉลิมพุดมิพงษ์ (2556) กล่าวว่า เกมมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนในการจัดเสมอ การจัดกิจกรรมประเภทเกมนี้สามารถเลือกจัดให้ตรงกับจุดมุ่งหมายได้โดยเลือกจากเกมประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1. เกมสร้างสรรค์ เป็นเกมประเภทที่จัดขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายในการบุคลากรมีประสิทธิภาพในการทำงาน ความสัมพันธ์ในองค์กรต่าง ๆ เพื่อให้การทำงานของหน่วยงานนั้น มีคุณภาพยิ่งขึ้น

2. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เป็นเกมที่ใช้ทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหว เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เข้าร่วมให้พัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ก่อนเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ

3. เกมเบ็ดเตล็ด

4. เกมการละเล่นพื้นเมือง

5. เกมคอมพิวเตอร์และไฟฟ้า

ผู้วิจัยสรุปชนิดของเกมได้ว่า เกมแบ่งออกได้เป็นหลากหลายแบบตามลักษณะของการเล่นอุปกรณ์ วิธีการเล่น หรือรูปแบบการเล่น โดยแบ่งได้เป็น 5 ประเภท คือ 1. เกมสร้างสรรค์ เป็นเกมประเภทที่จัดขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายในความสามารถที่ทำให้เกิดผลในการงาน ผู้ปฏิบัติงานในการทำงาน ความสัมพันธ์ในองค์กรต่าง ๆ 2. เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เป็นเกมที่ใช้ทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหว เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมของผู้เข้าร่วมให้พัฒนาความชำนาญในการเคลื่อนไหว ก่อนเล่นกีฬาแต่ละประเภท 3. เกมเบ็ดเตล็ด 4. เกมการละเล่นพื้นเมือง 5. เกมออนไลน์ โดยเกมแต่ละประเภทมีจุดมุ่งหมายและประโยชน์ที่ได้รับแตกต่างกัน อยู่ที่การเลือกใช้

### 3. ประโยชน์และคุณค่าของเกม

การเล่นที่ได้ประโยชน์ทั้งด้านทักษะความเชี่ยวชาญและการบริหารร่างกาย และยังแฝงด้วยคุณประโยชน์อื่น ๆ ซึ่งส่งเสริมให้เกิดความเจริญเติบโตทั้งเรือนกายและความรู้สึกควบคู่กันไป

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2554) สรุปประโยชน์และคุณค่าของเกมได้ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาทางด้านร่างกาย ใช้เกมเป็นกิจกรรม ใช้การเคลื่อนไหวของร่างกายในการประกอบกิจกรรม ซึ่งการออกกำลังกายการเคลื่อนไหวเป็นปัจจัยที่สำคัญของมนุษย์ ผลของการออกกำลังกายทำให้ร่างกายเจริญเติบโตแข็งแรง ระบบไหลเวียนโลหิต ระบบหายใจ ระบบประสาท ระบบขับถ่าย และมีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดี ซึ่งเป็นการเสริมสร้างสมรรถภาพด้านต่าง ๆ ของร่างกายรวมถึงพัฒนาบุคลิกภาพแก่บุคคลให้ดีขึ้น

2. ช่วยพัฒนาด้านจิตใจและอารมณ์ให้เกิดความร่าเริงแจ่มใส มีอารมณ์ดี และมั่นคง ฝึกให้ผู้รู้จักยอมรับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นซึ่งมีผลทางด้านจิตใจ เช่น สมหวัง ผิดหวัง ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

3. ช่วยพัฒนาด้านสังคมจากการจำลองสภาพทางสังคมเป็นรูปแบบหนึ่งของการเล่นอาจเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้และฝึกฝนทักษะเหล่านี้ ด้วยการมีส่วนร่วมใน

สถานการณ์จำลองดังกล่าว แต่ละบุคคลสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับจริยธรรมของสังคม รวมถึงการยอมรับและความเคารพซึ่งกันและกัน สิ่งสำคัญคือต้องเข้าใจและปฏิบัติตามกฎและแนวทางที่กำหนดไว้สำหรับระบบประชาธิปไตย เนื่องจากจะช่วยรักษาความสงบเรียบร้อยและความยุติธรรม นอกจากนี้ การพัฒนาค่านิยมของการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีสามารถมีส่วนช่วยอย่างมากต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมเชิงบวก การเคารพและปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้เป็นสิ่งสำคัญในการรักษาความสามัคคีและอำนวยความสะดวกในสังคมที่เหนียวแน่น

4. ช่วยพัฒนาสติปัญญา เพื่อใช้ความสามารถสามารถเป็นประโยชน์ในการฝึกฝนและพัฒนาสติปัญญาของตนเองได้ กิจกรรมเหล่านี้ต้องการให้บุคคลใช้ความสามารถและสติปัญญาของตนอย่างเต็มที่เพื่อที่จะประสบความสำเร็จ ด้วยการเข้าร่วมเล่นเกมดังกล่าวอย่างจริงจัง แต่ละบุคคลสามารถพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และความสามารถในการวางแผนเชิงกลยุทธ์ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมเหล่านี้เป็นประจำสามารถกระตุ้นสมองได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีส่วนช่วยในการพัฒนาสติปัญญาโดยรวม

5. ช่วยถ่ายทอดการเล่น วิธีชีวิตของคนรุ่นก่อนสู่รุ่นต่อไปได้รับความเข้าใจประวัติศาสตร์ของบรรพบุรุษซึ่งเป็นด้านหนึ่งในการพัฒนามนุษย์ และเป็นมรดกทางวัฒนธรรมประเพณีของกลุ่มชาติพันธุ์

สุทธิรัตน์ คู่ยสวัสดิ์ (2556) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. ทำให้เด็กได้รับความรื่นเริง แจ่มใส ผ่อนคลายอารมณ์จากสภาวะตึงเครียด

2. ทำให้เด็กทุกคนได้ร่วมกิจกรรมทางกายเพื่อส่งเสริมทักษะขั้นเบื้องต้น

3. ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการทำงานและเข้ากับคนอื่น ปฏิบัติตามแบบแผนและรู้จักเข้าใจในตนเอง

4. เปิดโอกาสให้ครูได้สังเกตถึงกิริยาท่าทางที่แท้จริงของเด็ก

5. ส่งเสริมการเรียนการสอนในวิชาการด้านอื่น ๆ โดยการนำเกมเข้าไปสอดแทรกเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและให้สอดคล้องไปกับเนื้อหา

6. สร้างพื้นฐานทักษะทางกีฬา และสมรรถภาพทางกาย เพื่อการเข้าร่วมในกีฬาประเภทอื่น ๆ



อังฉรา ชีวพันธุ์ (2556) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมประกอบกิจกรรม การเรียนการสอน ดังนี้

1. การพัฒนาการด้านความคิด
2. ฝึกทักษะทางภาษาทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ
3. แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล
4. ประเมินผลการเรียนการสอน
5. เกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน
6. เสริมสร้างจิตใจและสร้างความสนใจของเด็ก
7. ส่งเสริมให้เด็กมีความสามัคคี รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือกัน
8. ฝึกความรับผิดชอบและฝึกให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบ

กฎเกณฑ์

9. ครูได้เห็นกิริยาท่าทางของเด็กชัดเจนยิ่งขึ้น
10. ชี้นำเข้าสู่บทเรียนเสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน

ดังนี้

ประพนธ์ เจียรกุล (2557) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมในการสอนภาษา

ดังนี้

1. สนองธรรมชาติของเด็ก ซึ่งทำท่ายและแข่งขัน
2. พัฒนาการทางด้านกาย บุคลิกลักษณะและความรู้สึกนึกคิด ช่วย

ให้ร่างกาย เจริญวัย และไม่มีสภาวะตึงเครียด เบิกบานแจ่มใส ไม่เบื่อหน่ายการเรียน ฝึกการเป็น

ผู้นำ

3. ช่วยสร้างและฝึกฝนทักษะทางภาษา เช่น การเขียน การสะกดคำ

การพูดช่วยให้ครูมีโอกาสสังเกตกิริยาท่าทางของนักเรียนได้ง่ายขึ้นและการสอนแบบใช้เกมจะช่วยให้เด็กสามารถศึกษาและเข้าใจได้ดีกว่าอีกทั้งยังเสริมสมาธิได้ยาวนานสามารถทำให้นักเรียนที่เรียนอ่อนเรียนซ้ำมีการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น

กรมพลศึกษา (2557) อ่างถึง นภาพร ทศนัยนา (2538) และ จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมไว้ว่า ประโยชน์ของการเล่นเกม ก่อให้เกิดประโยชน์ในด้านต่าง ๆ หลายด้าน ได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ ดังนี้

1. สร้างความสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด
2. เสริมสร้างทักษะการปรับตัวในการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ

กิจกรรมร่วมกัน

หน้า

แผน

3. ส่งเสริมการเคลื่อนไหวทางร่างกายที่ถูกต้อง
4. เสริมสร้างทักษะทางการกีฬา ทำให้ร่างกายแข็งแรง
5. ช่วยส่งเสริมและพัฒนาสมองในด้านไหวพริบ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า
6. ช่วยส่งเสริมคุณความดี ศีลธรรม โดยการเล่นตามระเบียบแบบแผน
7. สร้างแรงจูงใจ กระตุ้นการเตรียมความพร้อมของร่างกายและสติ
8. เสริมสร้างมิตรภาพทางสังคม
9. นำวิธีการเล่นมาใช้เป็นบทนำเข้าสู่เนื้อหาวิชา หรือประกอบการเรียนวิชา เพื่อเป็นแรงกระตุ้นเสริมสร้างความเข้าใจวิชา ให้เห็นภาพและเข้าใจได้มากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้การใช้เกมประกอบการเรียนการสอนในวิชา จึงมีความจำเป็นเพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะทางอารมณ์และสังคม

ปานทอง กุลนาศิริ (2558) กล่าวถึงประโยชน์ในการใช้เกมประกอบการสอนคณิตศาสตร์ไว้ดังนี้

1. ฝึกทักษะในการแก้ปัญหา
2. เสริมสร้างความเข้าใจ
3. มองเห็นคุณค่าและแนวทาง
4. เสริมสร้างให้นักเรียนมีเจตคติที่ดี
5. แสดงถึงความสามารถของนักเรียนได้อย่างชัดเจน
6. เป็นแบบฝึกหัดที่เหมาะสมสำหรับผู้ปกครองและนักเรียน
7. ช่วยให้เกิดความสุขกายสบายใจ เมื่อนักเรียนสามารถทำเกมนั้นได้หรือประสบความสำเร็จ
8. พัฒนาความคิดรวบยอด
9. พัฒนาความรู้ความสามารถของผู้เรียน

จิราภรณ์ ศิริประเสริฐ (2559) ได้กล่าวถึงเกมมีประโยชน์ดังต่อไปนี้

1. สร้างความสุขสมแก่ผู้เล่นอย่างเต็มที่ เพราะการเข้าร่วมเล่นเกมที่เป็นความสมัครใจ เล่นด้วยความเต็มใจและสนใจ

2. เป็นการเรียนรู้และพัฒนาทวิวิธีในการเตรียมการกับผู้อื่น การเคารพกฎกติกาในการเล่นเป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างผู้เข้าร่วมเล่น หากไม่ปฏิบัติตามก็ จะถูกให้ออกจากการเข้าร่วม

3. เป็นการศึกษานในการควบคุมการเคลื่อนไหวและพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพ

4. ทำให้มีสมรรถภาพทางกายและสมรรถภาพทางจิตดี

5. เสริมสร้างคุณลักษณะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

6. ทำให้เกิดความกล้าที่จะแสดงออกและมีความยึดเชื้อ

7. เสริมสร้างความมีน้ำใจนักกีฬา

นกพร ทศนัยนา (2560) กล่าวถึงการเล่นเกมก่อให้เกิดประโยชน์ด้านต่าง ๆ หลายด้าน ได้แก่ กาย สิ่งรับรู้ถูกผิด แวดวง และความรู้สึก ดังนี้

1. สร้างความเพลิดเพลินใจ ลดความตึงเครียด

2. เสริมสร้างทักษะการปรับตัวในการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติร่วมกัน

3. ส่งเสริมการเคลื่อนไหวทางกายภาพที่ถูกต้อง

4. เสริมสร้างทักษะทางการกีฬา ทำให้ร่างกายแข็งแรง

5. ช่วยเสริมสร้างและพัฒนาสมองในด้านไหวพริบ การแก้ปัญหา

เฉพาะหน้า

6. ช่วยเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม โดยการเล่นตามกฎ กติกา

7. สร้างแรงจูงใจ กระตุ้นในด้านการเตรียมความพร้อมของร่างกาย

และสมอง

8. เสริมสร้างสัมพันธ์ภาพในสังคม

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปประโยชน์ของเกมได้ว่า เกมส่งเสริมพัฒนาทางด้านร่างกาย การเคลื่อนไหว และทักษะเบื้องต้นของการกีฬาให้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ช่วยพัฒนาด้านจิตใจและอารมณ์ให้เกิดความร่าเริงแจ่มใส มีอารมณ์ดี และมั่นคง ทำให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน ส่งเสริมสุขภาพจิตไม่ให้เกิดความเคร่งเครียด และช่วยพัฒนาด้านสังคมให้รู้จักการใช้ชีวิตร่วมกัน

#### 1.5.2 ความหมายของกีฬา (sport)

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2532) ได้ให้ความหมายของกีฬาว่า กีฬา คือ กิจกรรมที่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเพื่อความสนุกสนานและเพื่อแสดงออกซึ่งความสวยงาม กีฬาเป็นการ

เคลื่อนไหวของร่างกายในเวลาว่าง และให้เป็นไปตามกฎและระเบียบที่วางไว้ ทั้งนี้โดยไม่หวังผลตอบแทนอย่างอื่นจากผลที่เกิดจากกิจกรรมในตัวของมันเองเท่านั้น

สมคิด ชิตประสงค์ (2533) ได้ให้ความหมายของกีฬาไว้ว่า กีฬาเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดความบันเทิง ให้ความสนุกสนานจากการได้เล่นภายใต้กฎกติกา และขอบเขตของเวลากำหนดไว้อย่างเป็นระเบียบที่ดี ซึ่งจะส่งเสริมทางด้านสังคมภายในกลุ่มของผู้เล่นเป็นเครื่องมือสื่อความเข้าใจของสังคมรอบด้านด้วย นอกจากนี้การกีฬายังหมายถึงการนำกิจกรรมที่มีลีลาทางการเล่นซึ่งจะต้องใช้ความเป็นธรรม

ประทุม ม่วงมี (2541) ได้ให้ความหมายว่า เป็นกิจกรรมที่บุคคลหรือทีมทำโดยมีกติกา (Rules) ระเบียบข้อบังคับ (Regulation) อาจเป็นกิจกรรมที่ทำเพื่อสุขภาพ เพื่อการแข่งขัน หรือเพื่อเป็นอาชีพก็ได้ เชื่อกันว่ากีฬาเป็นวัฒนธรรมสังคมจะอยู่กันอย่างมีกติกา สงบสุข หากคนในสังคมดำเนินชีวิตได้ตามปรัชญาของกีฬา เมื่อแบ่งกีฬาตามนิยามดังกล่าวทำให้สามารถแบ่งกีฬาออกได้เป็น 2 กลุ่มคือ กีฬาที่ต้องอาศัยกล้ามเนื้อขนาดใหญ่ และกีฬาที่ต้องอาศัยกล้ามเนื้อเล็ก จากความหมายและทฤษฎีของนักวิชาการที่ได้ให้ความหมายของกีฬาไปพอสรุปได้ว่ากีฬาเป็นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวและลีลาการเล่นภายใต้กฎกติกาอย่างเป็นระเบียบโดยมุ่งความสนุกสนานเพลิดเพลินและประโยชน์ในการพัฒนาร่างกาย อารมณ์ และสังคม

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความหมายของกีฬาได้ว่า กีฬาคือกิจกรรมที่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต โดยบุคคลหรือทีมเล่นภายใต้กฎกติกา และขอบเขตของเวลาอย่างเป็นระเบียบโดยมุ่งหมายการใช้เวลาว่างให้สนุกสนานเพลิดเพลินและเกิดประโยชน์ในการพัฒนาร่างกาย อารมณ์ และสังคม

1. ประเภทของกีฬา (Sports) กิจกรรมกีฬานี้มีหลายประเภทกีฬาให้ผู้เข้าร่วมสามารถเลือกได้ตามความถนัดและความสนใจ ผู้จัดกิจกรรมสามารถจัดได้หลายรูปแบบ ดังนี้

1.1 กีฬาประเภทเดี่ยว (Individual sports) คือ กีฬาใช้ทักษะในการเล่นเพียงคนเดียว ไม่จำเป็นต้องมีคู่แข่ง ทีม หรือผู้เข้าร่วมอื่น ๆ เช่น จักรยาน โบว์ลิ่ง สเก็ตน้ำแข็ง ยิมนาสติก พายเรือ ยิงปืน ยิงธนู วายน้ำ ตกปลา กรีฑา ลาน กอล์ฟ ซี่ม้า ยกน้ำหนัก

1.2 กีฬาประเภทคู่แข่ง (Dual sports) คือ กีฬาที่มีผู้เล่นสองคนขึ้นไปแสดงทักษะของแต่ละคน เพื่อแข่งขันกัน เช่น แบดมินตัน มวย เทนนิส ยูโด มวยปล้ำ

1.3 กีฬาประเภททีม (Team sports) เป็นกิจกรรมกีฬาที่ใช้ทักษะของกีฬานั้นๆ ของแต่ละคนแสดงทักษะรวมกันประกอบกับการทำงานประสานกันเป็นทีม เพื่อแข่งขันกีฬากับทีม

อื่น ๆ กีฬาประเภทนี้มีหลายกีฬาที่เป็นที่นิยมเพราะตื่นเต้น สนุกสนาน เช่น บาสเกตบอล ฮอกกีวอลเลย์บอล รักบี้ ฟุตบอล เบสบอล

1.4 กีฬาทางน้ำ (Aquatic sports) เช่น การว่ายน้ำ กระโดดน้ำ แข่งเรือ สกีนน้ำ

1.5 กีฬาเสริมสมรรถภาพ (Physical conditioning activities) เช่น การวิ่งเพื่อสุขภาพ การเดินแอโรบิค จักรยาน

1.6 กีฬาปะทะต่อสู้ (Combative sports)

1.7 กีฬากึ่งนันทนาการ (Co-recreation sports) การจัดกิจกรรมกีฬาจะไม่สมบูรณ์หากไม่มีการกีฬากึ่งนันทนาการที่สามารถจัดให้คนทุกเพศทุกวัยเข้าร่วมด้วยกันได้ โดยมีจุดมุ่งหมายในการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเป็นที่ยอมรับของสังคม กิจกรรมดังกล่าว เช่น ดำน้ำ สเก็ตน้ำแข็ง สกี เทนนิส วอลเลย์บอล เป็นต้น จะเห็นว่ากีฬาบางประเภทสามารถจัดได้หลากหลายรูปแบบได้ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ และจุดมุ่งหมายของผู้จัด แต่ในการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมกีฬาที่ดีไม่ควรเน้นในเรื่องการแข่งขันและผลแพ้ชนะ ควรจัดโดยให้โอกาสผู้ที่มีทักษะน้อยได้ชนะในการแข่งขันบ้าง

## 2. ประโยชน์และคุณค่าของกีฬา

สตีล ยาทองไชย (2540) กล่าวว่า ประโยชน์ของการเล่นกีฬา คือ นักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬานั้นส่วนใหญ่มีพฤติกรรมความมีน้ำใจนักกีฬาอยู่ในระดับที่พึงประสงค์ คือ ในด้านของการรับรู้ของการแพ้ชนะ ความมีน้ำใจ การเคารพคำตัดสิน ความกล้าหาญ และความซื่อสัตย์ เป็นต้น

ไพศาล เกษแก้ว (2543) กล่าวว่า ประโยชน์ของการเล่นกีฬา คือ เหตุผลทางจริยธรรมของนักเรียนที่เล่นกีฬา มีค่าเฉลี่ยสูงกว่านักเรียนที่ไม่เล่นกีฬา โดยเฉพาะในด้านความรับผิดชอบ ซึ่งหมายถึงความมุ่งมั่นและตั้งใจในการปฏิบัติหน้าที่ด้วยความอุสาหะ ความละเอียดรอบคอบ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามที่ตั้งใจ

ศิริรัตน์ นีร์ภูรัตน์ (อ้างใน ชัยยงค์ บุญบุตร, 2555) กล่าวถึงการเล่นกีฬาในภาพรวมผู้ที่เล่นกีฬาและออกกำลังกายจะได้รับการฝึกฝนและพัฒนาในด้านต่างๆ ทั้งด้านกาย ความรู้สึก แวดวง และความคิด ดังนั้นผู้ที่ปฏิบัติตามระเบียบเคร่งครัดจะได้รับการขัดเกลาจิตใจ และเชื่อมโยงกับการกระทำด้านอื่นๆ ทั้งนี้การเล่นกีฬาและการออกกำลังกายสรุปออกได้ 5 ประการมีด้วยกันดังนี้

1. ทางด้านร่างกาย อวัยวะในระบบต่าง ๆ ของร่างกายสามารถทำงานประสานกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นผลให้ร่างกายสมบูรณ์ แข็งแรง มีบุคลิกภาพที่ดี สามารถ

ประกอบกิจกรรมการทำงานประจำวันได้อย่างกระฉับกระเฉง มีภูมิต้านทานสูง สมรรถภาพทางกายดี

2. ทางด้านจิตใจ การออกกำลังกายเป็นประจำไม่เพียงแต่ทำให้ร่างกายแข็งแรงและจิตใจแจ่มใสเท่านั้น แต่สุขภาพจิตจะดีขึ้นอีกด้วย เพราะร่างกายปลอดโรคก็ทั้งหากให้ออกกำลังกายร่วมกันหลายคน เล่นกีฬาเป็นทีม ฝึกการควบคุมอารมณ์ตนเอง มีน้ำใจ เหตุผล ความอดทน ความรอบคอบและยุติธรรม

3. ทางด้านอารมณ์ มีนิสัยใจเย็นไม่หุนหันพลันแล่น ช่วยคลายเครียดจากการประกอบอาชีพในแต่ละวัน เมื่ออารมณ์เย็นก็สามารถทำงานหรือออกกำลังกายได้อย่างดี

4. ทางด้านสติปัญญา การออกกำลังกายเป็นประจำทำให้จิตใจแจ่มใส และเฉียบแหลม มีความคิดสร้างสรรค์ ค้นหาวิธีเอาชนะคู่แข่งในเกมส์การแข่งขัน ซึ่งบางครั้งสามารถนำมาใช้ในชีวิตได้อย่างถูกต้อง

5. ทางด้านสังคม สามารถปรับตัวเข้ากับผู้ร่วมงานและผู้อื่นได้ เพราะการเล่นกีฬาหรือออกกำลังกายร่วมกันเป็นกลุ่มใหญ่ ทำให้เกิดความเข้าใจและพฤติกรรมเรียนรู้ มีบุคลิกภาพดี มีความเป็นผู้นำ มีมนุษยสัมพันธ์ดีและสามารถอยู่ร่วมในสังคมได้อย่างมีความสุข

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปคุณค่าและประโยชน์ของกีฬาได้ว่า ผู้ที่เล่นกีฬาและการออกกำลังกายจะได้รับการฝึกฝนและพัฒนาในด้านต่าง ๆ ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีพฤติกรรมความมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้รู้ชนะ เคารพคำตัดสิน มีความกล้าหาญ ความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบ ซึ่งหมายถึงความมุ่งมั่นตั้งใจในการปฏิบัติหน้าที่ ด้วยความเพียร ความละเอียดรอบคอบให้บรรลุความสำเร็จตามความมุ่งหมาย

### 1.5.3 กิจกรรมนันทนาการภาษาและวรรณกรรม

#### 1) ความหมายของภาษา

พระยาอนุมานราชธน (2510) กล่าวว่า ภาษาเป็นวิธีหนึ่งที่มนุษย์จะสื่อสารความคิดและอารมณ์ของตน ช่วยให้ผู้คนสามารถแสดงความคิดในส่วนลึกของตนและเผยให้เห็นความรู้สึกที่อาจถูกซ่อนไว้ ด้วยการใช้คำที่มีความหมายตามที่ตกลงกัน ผู้คนสามารถรับรู้และเข้าใจข้อความที่ถ่ายทอดผ่านเสียงได้

กาญจนา นาคสกุล (2520) กล่าวว่า เฉพาะภาษาที่แสดงออกมาเป็นเสียงและคำพูดเท่านั้นที่ถือว่าเป็นภาษาจริง การแสดงความหมายในรูปแบบอื่นไม่ถือเป็นภาษาที่สมบูรณ์ การพยักหน้า สายหัว โบกมือ ไม่ถือเป็นภาษา เนื่องจากไม่มีระบบสั่งการที่ชัดเจนและระบบเสียง

วจินต์ ภาณุพงศ์ (2522) ได้ให้ความหมายของภาษาไว้ว่า ภาษาคือเสียงพูดที่มีระเบียบและความหมายเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสาร ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความต้องการใช้ในการประกอบกิจกรรมร่วมกันของมนุษย์ ภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารและปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก และทำกิจกรรมร่วมกันในสังคม

วิไลวรรณ ขนิษฐานันท์ (อ้างถึงใน ประยูร ทรงศีล, 2551) กล่าวว่า ภาษาประกอบขึ้นด้วยเสียงและความหมาย มีพลังในการรอกงามอันมีจุดจบสิ้น และเป็นเรื่องของการใช้สัญลักษณ์ร่วมกันของหมู่ชน แต่ภาษาต่างกันในระยะเฉียดหรือในส่วนย่อยของระบบ คือเลือกใช้สัญลักษณ์เสียงแทนความหมายต่างกัน ระบบการเรียงคำต่างกัน ฯลฯ และภาษามีการเปลี่ยนแปลง เจริญเติบโต และตายได้เช่นเดียวกับมนุษย์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2555 (2556) ได้ให้คำจำกัดว่า ภาษา คือ ระบบของเสียง คำ หรือสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสารความหมายระหว่างกัน ภาษามีหลายประเภท ภาษาพูด เป็นภาษาที่ใช้สื่อสารด้วยวาจา ภาษาเขียน เป็นภาษาที่มีระบบการเขียนและอ่าน ภาษาท่าทาง ภาษามือ ที่ใช้การเคลื่อนไหวร่างกายในการสื่อความหมาย นอกจากนี้ ภาษายังมีความเฉพาะด้านที่ใช้ถ่ายทอดข้อมูลเฉพาะด้าน

ซาเพียร์ (Sapir, 1921) ได้ให้นิยามภาษาว่า ภาษาเป็นลักษณะเฉพาะของมนุษย์อย่างแท้จริง และไม่ใช่ว่าสิ่งที่เราเกิดมาพร้อมกับสัญชาตญาณ ภาษาทำหน้าที่เป็นช่องทางในการสื่อสารความคิด อารมณ์ และความปรารถนาของแต่ละบุคคล มนุษย์ใช้เสียงอย่างจงใจเพื่อสร้างระบบสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความคิดและสื่อความหมาย

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความหมายของภาษาได้ว่า เป็นวิธีที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการสื่อสารความคิด ความรู้สึกความต้องการ และใช้ในการประกอบกิจกรรมร่วมกัน โดยแสดงออกด้วยเสียงพูดคำพูดหรือกิริยาอาการที่สามารถสื่อความหมายได้ เช่น ภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาท่าทาง ภาษามือ เป็นต้น

## 2) ความสำคัญของภาษา

อาจารย์โปรแกรมิวิชาภาษาและวัฒนธรรมไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย (2560) กล่าวว่า ภาษาเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารของมนุษย์ มีความสำคัญดังนี้

1. ภาษาเป็นวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่มนุษย์คิดขึ้นหรือสร้างขึ้นและมีการถ่ายทอด สืบค้นและบันทึกต่อ ๆ กันมา มีการปรับปรุงและแก้ไขให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ

2. ภาษาเป็นสมบัติของสังคม เป็นตัวกำหนดความเป็นกลุ่ม เป็นหมู่ และเป็นพวกเดียวกัน
3. ภาษาเป็นสื่อหรือเป็นเครื่องมือใช้สำหรับติดต่อสื่อสารกันเพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้ และ ความรู้สึกระหว่างกัน
4. ภาษาเป็นเครื่องมือพัฒนามนุษย์ ทำให้มีคุณภาพและดำรงตนอยู่ในสังคมได้ด้วยความสำเร็จ
5. ภาษาเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ที่มีระเบียบกฎเกณฑ์และมีความงดงามด้านเสียงและความหมายอยู่ในตัวภาษา

กรมวิชาการ (2546) กล่าวถึงความสำคัญของภาษาไทยว่า เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เป็นสมบัติทางวัฒนธรรม อันก่อให้เกิดความเป็นเอกภาพและเสริมสร้างบุคลิกภาพของคนในชาติให้มีความเป็นไทย เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถทำธุรกิจการงานและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมประชาธิปไตยได้อย่างสันติสุข จึงจำเป็นที่คนไทยทุกคนจะต้องศึกษาและฝึกฝนจนเกิดทักษะ เพื่อใช้ติดต่อระหว่างชนในชาติในขั้นนี้ยังได้ กรมวิชาการ (2545) ประมวลผลความสำคัญของภาษาไทยไว้ดังนี้

1. ภาษาเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร เมื่อคนเรามีความคิด ความรู้สึก มีอารมณ์ มีความต้องการ จึงมีความต้องการที่จะถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ก็จะใช้ภาษาในการสื่อสารความหมายไปสู่คนอื่นได้โดยการพูด การเขียน รวมทั้งใช้ภาษาทำความเข้าใจเรื่องราวด้านความคิด ความรู้สึก ความต้องการ กับผู้อื่นได้ด้วยการฟัง การอ่าน และการดู
2. ภาษาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ความรู้และประสบการณ์อันมีคุณค่าของบรรพบุรุษได้บอกเล่าต่อ ๆ กันมา คนรุ่นหลังสามารถแสวงหาความรู้เหล่านั้นได้โดยการฟัง การอ่าน และการพูด จากบุคคล จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ภาษาจะช่วยให้พัฒนาสติปัญญา กระบวนการคิด การวิเคราะห์ การวิจารณ์ จนเกิดเป็นความรู้ใหม่ ภาษายังเป็นเครื่องมือในการรับและถ่ายทอดวัฒนธรรม ค่านิยม คุณธรรม และจริยธรรมที่พึงประสงค์จากคนรุ่นก่อน และจากสังคม เพื่อปลูกฝังและหล่อหลอมให้เป็นผู้มีคุณลักษณะที่เหมาะสมตามที่สังคมคาดหวัง
3. เป็นเครื่องมือเสริมสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน การอยู่ร่วมกันเป็นสังคมที่มีสันติสุขนั้นสมาชิกมีความเข้าใจอันดีต่อกัน การใช้ภาษาสื่อความหมายให้ชัดเจน ย่อมก่อให้เกิดความเข้าใจอันดีต่อกัน เกิดความร่วมมือของคนในสังคม ไม่สร้างปัญหาและความแตกแยกในสังคมและอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข



4. ภาษาไทยเป็นเครื่องมือสร้างเอกภาพของชาติ สังคมจะเป็นปึกแผ่นมั่นคง และเจริญก้าวหน้าได้ คนในสังคมจะต้องมีความผูกพันต่อกันเป็นพวกพ้องเดียวกัน เพราะคนไทยมีภาษาไทยเป็นภาษากลางยึดเหนี่ยวผูกพันให้เป็นเชื้อชาติเดียวกัน เกิดความเป็นเอกภาพของชาติเป็นพลังทำให้เกิดความปรองดองและร่วมมือกันที่จะพัฒนาชาติไทยให้เจริญก้าวหน้ามั่นคงต่อไป

5. ภาษาไทยเป็นเครื่องมือจรรโลงใจ เป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่ต้องการได้รับความจรรโลงใจในชีวิตอยู่เสมอ เช่น วัยเด็กก็ต้องการเสียงเหงกหล่อม เมื่อโตขึ้นฟังเสียงเพลง ฟังนิทาน นิยาย บทกวีบันเทิง ดนตรี คำอวยพร สุขุมวิท ฯลฯ ซึ่งผู้ประพันธ์ได้สรรถ้อยคำอันประณีตไพเราะ และมีข้อคิดลึกซึ้งซึ่งเป็นภาษาเรียบง่ายให้เกิดความจรรโลงใจแก่ผู้อ่านและผู้ฟัง ปัจจุบัน การสอนภาษาไทยมีรูปแบบเปลี่ยนไปจากเดิม ไม่เพียงแต่เน้นการอ่านออกเสียงเพียงอย่างเดียว แต่จะเน้นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร การพัฒนาความคิดให้มีความสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต และพัฒนาตนเอง

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความสำคัญของภาษาได้ว่า ภาษาเป็นสิ่งสำคัญทุกสำหรับมนุษย์ เพราะนอกจากจะเป็นเครื่องมือสื่อสารแล้วยังเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ อีกด้วย พัฒนาจิตใจมนุษย์และเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่วัฒนธรรมและวิชาชีพ เป็นคำที่ใช้สื่อสารและสร้างความเข้าใจในสังคม ทั้งภาษาที่ให้ธรรมะ ทำให้สังคมเข้มแข็ง การแสดงความเป็นเอกเทศจะช่วยพัฒนาและกำหนดอนาคตของมนุษยชาติ อีกทั้งยังช่วยปลอบประโลมจิตใจ

### 3. ความหมายของวรรณกรรม

อิตรธคา สุวัตติกุล และมณฑนา วัฒนธอม (2533) ให้ความหมายของวรรณกรรมไว้ดังนี้ วรรณกรรมเป็นคำที่มีความหมายกว้าง และครอบคลุมถึงงานทุกชนิดที่ใช้ภาษาเป็นสื่อในการถ่ายทอดความหมายและความรู้สึกนึกคิด ไม่ว่าจะงานนั้นจะได้รับการยกย่องแล้วหรือไม่ก็ตาม

บุญอื่น จุลทอง (2542) ได้ให้ความหมายของวรรณกรรมไว้ดังนี้ วรรณกรรมหมายถึง หนังสือทั่ว ๆ ไป ไม่จำกัดว่าเป็นหนังสือประเภทหนึ่งโดยเฉพาะจะอยู่ในรูปของร้อยแก้วหรือร้อยกรอง เป็นสารคดี นวนิยาย เรื่องสั้น แผ่นปลิว บทละคร บทโทรทัศน์ คำอวยพร เรียงความ บทความ จดหมายเหตุ บันทึก อนุทิน ซิวประวัติ บทวิจารณ์ บทเพลง ตลอดจนคอลัมน์ต่าง ๆ ในหนังสือพิมพ์

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2545) ได้ให้ความหมายของวรรณกรรมว่า วรรณกรรม หมายถึง ทรัพยากรสารนิเทศที่แต่งหรือผลิตขึ้นมา มีทั้งแต่งได้ดีและไม่ดี

จันทรา กุ๋เงิน (2549) ให้ความหมายของวรรณกรรมไว้ว่า วรรณกรรมเป็นงานเขียนเพื่อถ่ายทอดไปยังผู้อ่าน ซึ่งเกิดขึ้นจากความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้เขียน มีรูปแบบเนื้อหา และกลุ่มผู้อ่านที่หลากหลาย เช่น วรรณกรรมเด็กผู้เขียนมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ได้รับความบันเทิง และเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยเนื้อหาสาระเป็นเรื่องสมมุติที่สร้างขึ้นจากเค้าโครงและเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดจากจินตนาการของผู้เขียน อาจไม่ต้องคำนึงถึงความเป็นจริง เพียงแต่ให้เกิดความสมจริงและสมเหตุสมผล รวมถึงสอดคล้องกับประสบการณ์และความสนใจของผู้อ่าน

กัญณี ชนะวงศ์, ทองแดง ยิ้มเกิด และอภิวัฒน์ ดวงธรรม (2551) ได้กล่าวถึงความหมายวรรณกรรมไว้ดังนี้ วรรณกรรม เป็นคำที่แปลมาจากคำว่า Literature มีความหมาย 2 ประการ คือ ความหมายกว้าง หมายถึง งานเขียนทุกประเภท ความหมายแคบ หมายถึง หนังสือที่แต่งดี มีคุณค่าทางวรรณศิลป์ มีความหมาย เช่นเดียวกับวรรณคดี

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความหมายของวรรณกรรมได้ว่า เป็นงานเขียนที่เกิดขึ้นจากความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้เขียนเพื่อถ่ายทอดไปยังผู้อ่าน ซึ่งมีรูปแบบเนื้อหา และกลุ่มผู้อ่านที่แตกต่างกันออกไป ไม่จำกัดว่าเป็นหนังสือประเภทหนึ่งเท่านั้น เป็นสารคดี นวนิยาย เรื่องสั้น แผ่นปลิว บทละคร บทโทรทัศน์ คำอวยพร เรียงความบทความจดหมายเหตุ บันทึก อนุทิน ชีวประวัติ บทวิจารณ์ บทเพลง ตลอดจนคอลัมน์ต่าง ๆ ในหนังสือพิมพ์ เป็นต้น

#### 4. ความสำคัญของวรรณกรรม

ธวัช บุญโณทก (2527) ได้กล่าวถึงความสำคัญของวรรณกรรม โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ความสำคัญของวรรณกรรมต่อปัจเจกบุคคล คือวรรณกรรมให้สารประโยชน์ต่อบุคคลอื่นเป็นหน่วยหนึ่งของสังคม

##### 1.1 ส่งเสริมการเรียนรู้และฝึกทักษะ

1.1.1 ส่งเสริมปลูกฝังนิสัยรักการอ่าน และฝึกทักษะในการอ่าน

1.1.2 ส่งเสริมในการเรียนรู้ทางด้านภาษา และช่วยให้มีโอกาสฝึก

ทักษะ

1.1.3 ส่งเสริมให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

##### 1.2 ให้ความบันเทิงใจ

1.2.1 เพลิดเพลิน สนุกสนานไปตามเนื้อเรื่อง

1.2.2 สะเทือนใจ สะเทือนอารมณ์ ทั้งอารมณ์รัก โกรธ แค้น  
สงสาร และสมใจ เป็นต้น

1.2.3 ฝันไปกับท้องเรื่อง

1.3 ประเทืองปัญญา

1.3.1 ชี้ให้เห็นสภาพของชีวิตมนุษย์ในสังคม

1.3.2 ให้ประสบการณ์จำลองชีวิตในแง่มุมต่าง ๆ ชีวิตที่สมบูรณ์  
พูนสุข ยากแค้น อับเฉา ถูกกดขี่ จอเงา อากัปกัฏ เป็นต้น

1.3.3 ให้มโนทัศน์ (Conception) เกี่ยวกับวิถีชีวิตของมนุษย์ใน  
สังคม

2. ความสำคัญของวรรณกรรมต่อการสร้างสรรค์สังคม วรรณกรรมมีส่วน  
ให้ความสำคัญของสังคม หรือมโนทัศน์ร่วมของสังคม โดยวิธีเสนอแนวคิดต่อผู้อ่านโดยส่วนรวม  
เป็นการปลูกฝังทัศนคติต่อสังคมแก่ผู้อ่าน และมีกลวิธีในการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้  
ผู้อ่านเห็นพ้องกับแนวคิดที่ผู้ประพันธ์เสนอมาในรูปวรรณกรรม หรือให้ผู้อ่านเลือกรูปแบบของ  
สังคมตามทัศนะของตนเองรวมมากับการบันเทิงใจในวรรณกรรมด้วย ซึ่งเป็นตัวเร่งเร้าส่งเสริมให้  
ผู้อ่านอันเป็นหน่วยหนึ่งของสังคมยอมรับแนวคิดเหล่านั้น และมีมโนทัศน์ร่วมต่อสังคม คือ

2.1 กฎเกณฑ์ต่อสังคม อันได้แก่ ศีลธรรม กรอบจารีตประเพณี และ  
ธรรมเนียมต่าง ๆ

2.2 มีความรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะเป็นหน่วยหนึ่งของสังคมนั้น

2.3 มโนทัศน์เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม วรรณกรรมได้เสนอ  
แนวคิดร่วมของการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมโดยไม่หยุดนิ่ง เพื่อไปสู่สภาพของสังคมมนุษย์ที่  
ดีกว่า

2.4 เสนอแนวคิดร่วมในการเปลี่ยนแปลงสังคมไปสู่สภาพที่ดีกว่า  
และยับยั้งการเปลี่ยนแปลงที่ทำให้สภาพสังคมแย่ลงกว่าเดิม หรือยับยั้งการเปลี่ยนแปลงที่บุคคล  
กลุ่มหนึ่งกลุ่มใดพยายามผลักดันให้เป็นไปแต่ไม่ใช่มโนทัศน์ร่วมของสังคม

2.5 เสนอแนะ เร่งเร้ามโนคติของปัจเจกบุคคลให้พยายามปรับตัวให้  
สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงพัฒนาทางด้านสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา

ผาสุก มุทราภรณ์ (2517) ได้กล่าวถึงความสำคัญของวรรณกรรมไว้ดังนี้

1. ความสำคัญด้านอารมณ์ หมายถึง แรงบันดาลใจที่เกิดขึ้นจาก  
ผู้ประพันธ์แล้วถ่ายทอดมายังผู้อ่าน ซึ่งผู้อ่านจะตีความวรรณกรรมนั้น ๆ ออกมาซึ่งอาจจะตรงหรือ

คล้ายกับผู้ประพันธ์ก็ได้ เช่น อารมณ์โศก อารมณ์รัก อารมณ์โกรธ เคียดแค้น เป็นต้น โดยวรรณกรรมจะเป็นเครื่องขัดเกลาอัธยาศัย และกล่อมเกลาอารมณ์ให้หายความหมักหมม คลายความกังวล และความหมกมุ่น หนุนจิตใจให้เกิดความผ่องแผ้วทำให้รู้สึกชื่นบาน และร่าเริงในชีวิต ทำให้หายจากความมีจิตใจที่คับแคบ รู้ค่าความงามของธรรมชาติ ความมีระเบียบเรียบร้อย ความดี ความงาม และความจริงหรือสัจธรรม ที่แฝงอยู่กับความรื่นเริงบันเทิงใจ หรือการได้ร้องให้กับตัวเอกของเรื่องในหนังสือหรือหัวเราะกับคำพูดในหนังสือ นั้นมีผลดีทางด้านอารมณ์ดังที่เจตนา

2. ความสำคัญด้านปัญญา วรรณกรรมแทบทุกเรื่องผู้อ่านจะได้รับความคิด ความรู้เพิ่มขึ้นไม่มากก็น้อย มีผลให้สติปัญญาแตกฉานทั้งทางด้านวิชาการ ความรู้รอบตัว ความรู้เท่าทันคน ความเห็นอกเห็นใจต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครในเรื่องให้ข้อคิดต่อผู้อ่านขยายทัศนคติให้กว้างขึ้น บางครั้งก็ทำให้ทัศนคติที่เคยผิดพลาดกลับกลายเป็นถูกต้อง

3. ความสำคัญด้านศีลธรรม วรรณกรรมเรื่องหนึ่ง ๆ อาจจะมีคติหรือแง่คิดอย่างหนึ่งแทรกไว้ อาจจะเป็นเนื้อเรื่องหรือเป็นคติคำสอนระหว่างบรรทัด ซึ่งวรรณกรรมแต่ละเรื่องให้แง่คิดไม่เหมือนกัน บางทีผู้อ่านที่อ่านอย่างผิวเผิน จะตำหนิตัวละครในเรื่องนั้นว่า กระทำผิดศีลธรรมไม่ส่งเสริมให้คนมีศีลธรรม แต่ถ้าพิจารณาและติดตามต่อไปผู้อ่านก็จะพบว่า ใครก็ตามที่ไม่อยู่ในศีลธรรมก็ต้องประสบความทุกข์ยาก ความล้มเหลว และความเกลียดชังจากสังคม อาจจะเป็นเพราะกรรมของแต่ละคน บางคนประกอบกรรมมา ต่างกรรมต่างวาระแต่อาจจะพบจุดจบในกรรมอันเดียวกันก็ได้ ซึ่งตามหลักการของวรรณกรรมนั้นในเรื่องของศีลธรรม สิ่งที่ผู้อ่านต้องนำมาคิดก็คือ เป็นศีลธรรมของคนกลุ่มใด ของใคร และสมัยใด เพราะศีลธรรมก็ต่างกันตามยุคสมัยของแต่ละสังคมด้วย ผู้อ่านต้องคิดวิเคราะห์หรือไตร่ตรองทั้งในเรื่องค่านิยม สังคมฐานะ บุคคล แนวคิด และจุดประสงค์ที่ผู้แต่งต้องการจะสื่อสารออกมา

4. ความสำคัญด้านวัฒนธรรม วรรณกรรมเป็นสายใยเชื่อมโยงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในชาติ ทำหน้าที่เสมือนผู้สืบต่อวัฒนธรรมของชาติจากคนรุ่นก่อนไปสู่คนรุ่นใหม่ ในวรรณกรรมมักจะแสดงฐานความคิดหรือความเชื่อของคนในชาติไว้ อาทิเช่น วรรณกรรมสมัยสุโขทัยทำให้รู้ว่าคนไทยในสมัยสุโขทัยมักจะทำบุญให้ทาน ถ้าต้องการสาปแช่งคนบาปคนผิด มักจะสาปแช่งมิให้พระสงฆ์รับบิณฑบาตจากบุคคลผู้นั้น เป็นต้น วรรณกรรมของชาติมักจะเล่าถึงคติชีวิต ประเพณีนิยม การดำเนินชีวิตประจำวัน การใช้ภาษาสื่อสาร การแก้ปัญหา สังคม เครื่องแต่งกาย อาหารการกิน ที่อยู่อาศัย เป็นต้น เพื่อให้คนรุ่นหลังมีความรู้เกี่ยวกับคนรุ่นก่อน ๆ เข้าใจวิถีการดำเนินชีวิตของคนรุ่นก่อน เข้าใจสาเหตุของความคิดว่าเพราะอะไรคนรุ่นก่อน

จึงคิดหรือกระทำเช่นนั้น ทำให้มีความเข้าใจอันดีต่อกัน อย่างไรก็ตามความสำคัญทางวัฒนธรรมนี้เป็นเรื่องเฉพาะของแต่ละสังคม ถ้าสามารถทำให้เกิดความรู้สึกที่เป็นสากล คือมีอุดมคติเป็นกลาง สามารถเป็นที่ยึดถือของทุกสังคม ก็นับเป็นคุณค่าทางวัฒนธรรมที่ถือเป็นความสามารถอย่างยิ่ง

5. ความสำคัญด้านประวัติศาสตร์ การบันทึกทางประวัติศาสตร์ที่มุ่งจดแต่ข้อเท็จจริงไม่ซ้าก็อาจจะเบื่อหน่ายหลงลืมได้ ดังนั้น การใช้วรรณกรรมเป็นเอกสารอ้างอิงทางประวัติประวัติศาสตร์จึงอาจจะคลาดเคลื่อนได้ อย่างไรก็ตาม วรรณกรรมถือเป็นกระจกเงาส่องสะท้อนภาพในอดีตของแต่ละชาติได้อย่างดีที่สุด เรื่องราวที่เป็นประวัติศาสตร์หลายเรื่อง ศึกษาได้จากวรรณกรรมไม่มากนักน้อย

6. ความสำคัญด้านจิตนาการ เป็นการสร้างความรู้สึกนึกคิดที่ลึกซึ้ง จิตนาการต่างกับอารมณ์ เพราะอารมณ์คือ ความรู้สึก ส่วนจิตนาการ คือ ความคิด เป็นการลึบสมอง ทำให้เกิดความคิดริเริ่ม ประดิษฐ์กรรมใหม่ขึ้นมาได้ จิตนาการจะทำให้ผู้อ่านเป็นผู้มองเห็นการณ์ไกล จะทำสิ่งใดก็ได้ทำด้วยความรอบคอบ โอกาสจะผิดพลาดมีน้อย นอกจากนั้นจิตนาการเป็นความคิดฝันไปไกลจากสภาพที่เป็นอยู่ในขณะนั้น อาจจะเป็นความคิดถึงสิ่งที่ล่วงเลยมานานแล้วในอดีต หรือสิ่งที่ยังไม่เคยเกิดขึ้นเลย โดยหวังว่าอาจจะเกิดขึ้นในอนาคตก็ได้

7. ความสำคัญด้านทักษะเชิงวิจารณ์ การอ่านมากเป็นการเพิ่มพูนความรู้ความคิด และประสบการณ์ให้แก่ชีวิต คนที่มีความรู้แคบมีความคิดตื้น ๆ และประสบการณ์ในชีวิตเพียงเล็กน้อย มักจะถูกเรียกว่า คนโง่ ส่วนคนที่มีความรู้มากแต่ไม่รู้จักรวิเคราะห์วิจารณ์นั้น อาจจะหลงผิดทำผิดได้ วรรณกรรมเป็นสิ่งช่วยๆ ให้ผู้อ่านใช้ความคิดนึกตรองตัดสินสิ่งใดดีหรือไม่ดี เริ่มคิดวิจารณ์และเป็นการฝึกฝนการใช้วิจารณ์ญาณที่ก่อให้เกิดทักษะ หรือความชำนาญในเชิงวิจารณ์ วิจารณ์ญาณเป็นสิ่งจำเป็นมากสำหรับการดำรงชีวิตอยู่ในโลกปัจจุบันนี้ อย่างน้อยผู้อ่านเมื่ออ่านหนังสือแล้ว อาจจะพูดถึง ตัวละคร ชีวิต พฤติกรรม เหตุการณ์ เป็นต้นของเรื่องนั้น ๆ ตามความคิดเห็นของตนเอง

8. ความสำคัญด้านการใช้ภาษา เพราะการเขียนเป็นการถ่ายทอดความคิด เป็นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อรสชาติทางภาษา เพื่อจูงใจเพื่อความติดใจและประทับใจ ทำให้ผู้อ่านสามารถสังเกต จดจำนำไปใช้ก่อให้เกิดการใช้ภาษาที่ดี เพราะการเห็นแบบอย่างทั้งที่ดี และบกพร่องทั้งการใช้คำ การใช้ประโยค การใช้โวหาร เป็นต้น

9. ความสำคัญที่เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการสร้างวรรณกรรม และศิลปกรรมด้านต่าง ๆ วรรณกรรมที่ผู้เขียนเผยแพร่ออกไปบ่อยครั้งที่สร้างความประทับใจ และแรงบันดาลใจ ให้เกิดผลงานอื่น ๆ เพิ่มขึ้น

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความสำคัญของวรรณกรรมได้ว่า วรรณกรรมมีความสำคัญต่อมนุษย์ในหลาย ๆ ด้าน ทั้งด้านอารมณ์ที่เป็นแรงบันดาลใจ ด้านปัญญาที่ผู้อ่านจะได้รับความคิด ความรู้เพิ่มขึ้น มีผลให้สติปัญญาแตกฉานทั้ง มีความรู้รอบตัว ความรู้เท่าทันคน ความเห็นอกเห็นใจต่อเพื่อนมนุษย์ ด้านศีลธรรมที่มีคติหรือแง่คิดที่สอดแทรกไว้ ด้านวัฒนธรรมที่สืบทอดวัฒนธรรมของชาติจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง ด้านประวัติศาสตร์เป็นการบันทึกและเป็นเอกสารอ้างอิงทางประวัติศาสตร์ ด้านจิตนาการเป็นการสร้างความรู้สึกนึกคิดที่ลึกซึ้ง ลับสมอง ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ด้านทักษะเชิงวิจารณ์เป็นการเพิ่มพูนความรู้ ความคิด และประสบการณ์ให้แก่ชีวิต เริ่มคิดวิจารณ์และเป็นการฝึกฝนการใช้วิจารณ์ญาณที่ก่อให้เกิดทักษะ หรือความชำนาญในเชิงวิจารณ์ ด้านการใช้ภาษาเป็นการเขียนถ่ายทอดความคิด ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และด้านการสร้างสรรค์สังคมมีส่วนให้ความสำคัญของสังคม หรือมโนทัศน์ร่วมของสังคม เป็นต้น

#### 1.5.4 กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์และมนุษย์สัมพันธ์ (Group process)

ความหมายของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ความหมายของคำว่ากลุ่มสัมพันธ์ (Group Dynamics) และกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ (Group Process) นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

หลุยส์ จำปาเทศ (2522) ได้ให้ความหมายกลุ่มสัมพันธ์ไว้ว่า หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับการมีปฏิริยาโต้ตอบแก่กัน ในกลุ่มอิทธิพลต่าง ๆ ที่มีกลุ่มลักษณะของสมาชิกกลุ่มผู้นำผู้ตามตลอดจนการแก้ปัญหาของกลุ่มว่ากลุ่มมีเทคนิคหรือวิธีการในการแก้ไขปัญหาอย่างไรและมีวิธีไหนที่ได้ผลดีที่สุด

ทิตินา เขมณี (2545) กล่าวถึง ความหมายของกลุ่มสัมพันธ์ไว้ว่า เป็นความรู้ที่เกี่ยวกับการรวมตัวกันของกลุ่มเพื่อปฏิบัติงานอย่างใดอย่างหนึ่งให้บรรลุเป้าหมายซึ่งการปฏิบัติงานจะเป็นไปในทิศทางใดนั้นขึ้นอยู่กับพลังผลักดันที่เกิดขึ้นจากองค์ประกอบและปฏิสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของกลุ่ม อาทิผู้นำกลุ่มแบบแผนการสื่อสารและการใช้อำนาจของกลุ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มและปัญหาต่าง ๆ ของกลุ่ม

อารีย์ ชุมณี (2546) ได้ให้ความหมายของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ไว้ว่า หมายถึง กระบวนการที่สมาชิกภายในกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างอิสระและทุกคนมีบทบาทหน้าที่ ทำกิจกรรมร่วมกันอย่างต่อเนื่องซึ่งกิจกรรมนั้นเป็นชุดของกิจกรรมที่ทำให้กลุ่มได้ผลงานอันเดียวกันและจากการที่ได้ผลงานนั้นทำให้สมาชิกทุกคน ได้รับความรู้ความเข้าใจเกิดทักษะ คล้ายกันและมีความรู้สึกที่ดีต่อสมาชิกภายในกลุ่มด้วย

ชอร์ (Shaw, 1981) กล่าวว่า กระบวนการกลุ่มเป็นกลุ่มที่สมาชิกมีการเคลื่อนไหวหรือไม่หยุดนิ่ง โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของการอาศัยซึ่งกันและกันของสมาชิกภายในกลุ่ม และดูเหมือนว่าการพึ่งพาอาศัยกันนี้เป็นสิ่งสำคัญที่สุดเพราะว่า กลุ่มสัมพันธ์เป็นกลุ่มที่มีสมาชิกแต่ละคนมีการเปลี่ยนแปลงมีการปรับตัว ปรับความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และอยู่ในลักษณะที่ต่อเนื่องกัน

บาร์เกอร์ และคนอื่น ๆ (Barker and Others, 1987) กล่าวว่า กระบวนการกลุ่ม หมายถึง กลุ่มย่อยที่มีสมาชิกตั้งแต่ 3 - 5 คนมารวมตัวกัน เพื่อการเผชิญหน้ากัน มีเป้าหมายร่วมกันและมีความสัมพันธ์ต่อกันในช่วงเวลาหนึ่ง

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความหมายของกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ได้ว่า การรวมตัวกันของกลุ่มมีปฏิริยาโต้ตอบสื่อสารแก่กัน สมาชิกภายในกลุ่มมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างอิสระ ทุกคนมีบทบาทหน้าที่ทำกิจกรรมร่วมกันและมีการเปลี่ยนแปลงมีการปรับตัว ปรับความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างต่อเนื่อง เพื่อปฏิบัติงานอย่างใดอย่างหนึ่งให้บรรลุเป้าหมาย

#### 1. ประโยชน์และคุณค่าของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์และมนุษย์สัมพันธ์

สิริวรรณ ศรีพหล (2536) การเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์และมนุษย์สัมพันธ์ ไว้ดังนี้

1. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดเจตคติที่ดีและถูกต้องเกี่ยวกับการทำงานร่วมกันว่า การทำงานจะต้องทำงานเป็นกลุ่มจึงจะประสบความสำเร็จคนเราจะทำงานโดยโดดเดี่ยวเสมอไปไม่ได้
2. เป็นการฝึกและให้ทัศนคติแก่ผู้เรียนว่าบุคคลอื่น ๆ มีคุณค่าเท่ากัน ควรเคารพความเป็นคนของผู้อื่น และยอมรับทั้งในด้านความคิดและการกระทำโดยไม่ยึดถือหรือมองตนเองเป็นศูนย์กลาง
3. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้เกี่ยวกับบทบาททั้งของตนเองและสมาชิกของกลุ่มอื่น ๆ เช่น บทบาทในการเป็นผู้นำ หรือบทบาทในการเป็นผู้ตาม เป็นต้น
4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ และฝึกทักษะทางสังคมหรือการมีมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น
5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองเพราะการเป็นสมาชิกของกลุ่มย่อยได้รับมอบหมายงานให้ปฏิบัติ การเรียนโดยการฝึกปฏิบัติจะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์โดยตรง

6. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในด้านความคิดร่วมกับกลุ่ม เช่น ทักษะในการแก้ปัญหา การตัดสินใจ เป็นต้น
7. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้รู้จักการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้ เพื่อเกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน เช่น การยอมรับมติของกลุ่ม เป็นต้น
8. เป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิถีทางความเป็นประชาธิปไตย ทั้งในด้านความคิดและการกระทำ
9. ทำให้ผู้เรียนมีความภาคภูมิใจในตนเอง ทำให้รู้สึกว่าคุณค่าของตนเองมีความสำคัญต่อกลุ่ม เช่น การที่กลุ่มเปิดโอกาสให้เขาแสดงความคิดเห็น ยอมรับความคิดเห็นของเขา กล่าวพูดกล้าตัดสินใจ ซึ่งทักษะดังกล่าวจะทำให้เกิดความมั่นใจต่อไป
10. สร้างค่านิยมในเรื่องความสามัคคี ความเข้าใจและเห็นใจผู้อื่น การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ทศพร มณีศรีขำ (2539) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์และมนุษยสัมพันธ์ว่า ในการจัดการสอนด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ อิทธิพลของกลุ่มมีผลต่อพฤติกรรมของสมาชิก ทั้งในด้านส่วนตัวและพฤติกรรมสังคม คือ การกระตุ้นให้สมาชิกเกิดกำลังใจ ได้แสดงออก เข้าใจตนเอง สนองความต้องการของสมาชิก สมาชิกเกิดความกระตือรือร้น มีการตัดสินใจ และสามารถแก้ไขปัญหา ลดความขัดแย้ง ไม่ประพฤติออกนอกกลุ่มนอกทาง เสริมสร้างสุขภาพทางกายและทางใจ สร้างความเข้าใจที่ดีต่อกัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ซึ่งกันและกันและยอมรับในปทัสถานร่วมกัน ดังนั้นการสอนด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์จึงเป็นวิธีการที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยที่ผู้เรียนไม่เบื่อหน่ายการเรียน

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2554) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์และมนุษยสัมพันธ์ไว้ ดังนี้

1. เพื่อสร้างความคุ้นเคยและสนิทสนมในกลุ่มสมาชิก กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์สามารถดำเนินการได้หลายรูปแบบทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ
2. เพื่อส่งเสริมให้บุคคลกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและกล้าแสดงออก
3. เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันตลอดจนได้รับความรู้ใหม่เพิ่มเติม
4. เพื่อส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และใช้ความสามารถวิเคราะห์การเลือกแนวทางการแก้ปัญหา



5. เพื่อให้รู้จักการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในการทำงานได้ดีขึ้น
6. เพื่อให้รู้จักการทำงานร่วมกันในลักษณะเป็นทีมงาน
7. เพื่อให้รู้จักลักษณะของบุคคลทั่วไป โดยเฉพาะความแตกต่างของแต่ละ

บุคคล

8. เพื่อใช้เป็นกิจกรรมในการจัดอบรม หรือประชุมสัมมนา
9. สามารถดัดแปลงกิจกรรมให้เหมาะกับสถานที่ อุปกรณ์ จำนวนคน

และตามวัตถุประสงค์เฉพาะด้าน

ผู้วิจัยสรุปคุณค่าและประโยชน์ของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์และมนุษย์ได้ว่า เป็นกิจกรรมที่ฝึกให้ผู้เรียนได้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น ฝึกให้การยอมรับและเคารพความเป็นคนของผู้อื่น ทั้งในด้านความคิดและการกระทำ เข้าใจและเรียนรู้เกี่ยวกับบทบาททั้งของตนเองและสมาชิกของกลุ่มอื่น ฝึกทักษะในด้านความคิดร่วมกับกลุ่ม เช่น ทักษะในการแก้ปัญหา การตัดสินใจ เป็นต้น อีกทั้งยังส่งเสริมให้บุคคลกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและกล้าแสดงออก และเสริมสร้างสุขภาพทางกายและทางใจให้ดียิ่งขึ้น

#### 1.6 ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ

จากการศึกษาเอกสารสำเนานักวิชาการกล่าวถึงประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการไว้ ดังนี้

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2528) กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการ โดยย่อ ดังนี้

1. รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
2. ผู้ใช้แรงงานได้พักผ่อน
3. สุขภาพจิต
4. ป้องกันความผิดร้ายแรง และความประพฤติก่อให้เกิดความเดือดร้อนต่อ

ผู้อื่น

5. ปลอดภัย ความแข็งแรงและความอดทนของทหาร
6. ส่งเสริมให้สบายกายสบายใจ สมใจ
7. ความปลอดภัยแก่แวดล้อม
8. เสริมความรัก ความอบอุ่น และความเข้าใจอันดี
9. เป็นพลเมืองดี
10. รักษาและหวงแหนทรัพยากร ธรรมชาติของประเทศ

พีระพงษ์ บุญศิริ (2542) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการไว้ ดังนี้

1. รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และพบกับความสุขในชีวิต
  2. เสริมสร้างสุขภาพจิตแจ่มใส
  3. ลดปัญหาอาชญากรรมป้องกันความประพฤติเกเรของเด็ก ทำให้สังคมน่าอยู่
  4. รู้จักบำรุงสุขภาพ มีน้ำใจไม่เห็นแก่ตัวรู้จักส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี
- เอื้อเพื่อเสียสละช่วยเหลือกัน

5. สร้างเสริมสมรรถภาพทางกายและจิต ช่วยในการพักผ่อนผู้ป่วย
6. สร้างความรักความสามัคคีในกลุ่ม
7. ส่งเสริมรักษาความสวยงามของสถานที่ที่ทรัพยากรธรรมชาติ

บันเทิง เกิดปรากฏ และ เจษฎา เจียรนะ (2544) ได้สรุปประโยชน์ของ  
นันทนาการไว้ ดังนี้

1. รู้จักการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ช่วยให้ได้รับความสนุกสนาน
2. เกิดความสมดุลกันพัฒนาสุขภาพจิตและสุขภาพกาย
3. ป้องกันพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่ไม่พึงประสงค์ปัญหาอาชญากรรม
4. ส่งเสริมการเป็นพลเมืองดี
5. ส่งเสริมการพัฒนาอารมณ์สุข
6. ส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมศิลปของชาติ
7. ส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากรของชาติ
8. ส่งเสริมในเรื่องการบำบัดรักษาผู้ป่วย
9. ส่งเสริมการมีมนุษยสัมพันธ์
10. ช่วยอุปถัมภ์บุคลากร ในองค์กร

สหายพล มีชูนิก (2548) ได้กล่าวว่า นันทนาการจะก่อประโยชน์อีกหลาย  
ประการ ดังนี้

1. ช่วยให้บุคคลมีความพึงพอใจความสุขจากการเข้าร่วมกิจกรรม
2. ช่วยให้เกิดผลดีต่อสุขภาพร่างกายโดยตรงต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม

นันทนาการ

3. ทำให้เกิดการช่วยเหลือเกื้อกูลความสามัคคี ช่วยสร้างความสัมพันธ์  
ระหว่างบุคคลในชุมชนหรือสังคม

4. ช่วยลดปัญหาสังคม ทั้งอบายมุข การทะเลาะวิวาท ยาเสพติด อาชญากรรม เพราะเลือกใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

5. ช่วยส่งเสริมความเป็นพลเมืองของคนในชาติ เป็นสังคมที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะประเภทกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ โดยเฉพาะผู้ที่ทำงานเสียสละเพื่อประเทศชาติ ช่วยสร้างขวัญและกำลังใจแก่ผู้ทำงาน การจัดนั้นทนากการให้พวกเขาจะเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการผ่อนคลาย

6. ช่วยให้ผู้ป่วยที่ใกล้หายพักฟื้นจากอาการไข้ จะมีส่วนช่วยในการบำบัดทั้งกายและจิตใจให้หายเร็วขึ้น

7. ช่วยรักษาวัฒนธรรมประเพณี อนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและธรรมชาติ เพราะกิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ให้มีการรักษาอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตลอดจนรักษาศิลปวัฒนธรรมประเพณีของชาติ

สำนักนันทนาการ (2557) กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการไว้ดังนี้

1. พัฒนาอารมณ์ กิจกรรมนันทนาการเป็นกระบวนการเสริมสร้างความเข้มแข็ง และพัฒนาอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลและชุมชน กิจกรรมต้องเป็นกิจกรรมที่สามารถสร้างความสุข ความสนุกสนานเพลิดเพลินได้

2. เสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ กิจกรรมนันทนาการช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้เข้าร่วม เนื่องจากกิจกรรมที่หลากหลาย การท่องเที่ยว ทักษะศึกษา การสร้างประสบการณ์ใหม่ในสถานที่และทรัพยากรการท่องเที่ยวขึ้นอยู่กับการประสบการณ์และพื้นฐานดั้งเดิมของบุคคลและชุมชน

3. เพิ่มประสบการณ์ กิจกรรมสร้างประสบการณ์หรือกิจกรรมบางอย่างที่ได้เข้าร่วมไปแล้ว แต่ผู้เข้าร่วมก็อยากสร้างความประทับใจ หรือความทรงจำเดียวกันก็จะเพิ่มประสบการณ์ทั้งหมด

4. ส่งเสริมการมีส่วนร่วม ให้บุคคลและชุมชนได้มีส่วนร่วมโดยเป็นการสร้างโอกาสให้ผู้สนใจในกิจกรรม ทำให้เกิดความร่วมมือกับเป็นทีมเข้าใจในสิ่งที่ทำเพื่อให้ภารกิจลุล่วง รู้จักสิทธิและหน้าที่ ตลอดจนความรับผิดชอบตนเองและผู้อื่นในฐานะองค์กรของสังคม

5. ส่งเสริมการแสดงออก กิจกรรมนันทนาการหลายประเภทส่งเสริมให้ผู้คนแสดงความรู้สึกและความคิดริเริ่ม ระบายความรู้สึก การเรียนรู้ตามสถานการณ์หรือพฤติกรรม ทำให้สามารถเรียนรู้ รู้จักตัวเองมากขึ้น สร้างความมั่นใจ ความเข้าใจและการควบคุมตนเอง

6. ส่งเสริมคุณภาพชีวิต การมีชีวิตที่แข็งแรงและมีคุณภาพนั้นเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบัน และเราสามารถส่งเสริมคุณภาพชีวิตของเราได้โดยการพัฒนาความสามารถของเรา ส่งเสริมด้านสุขภาพให้แข็งแรงทั้งกายและใจ อีกทั้งพบปะสังสรรค์กับผู้อื่นอย่างเหมาะสม

7. ส่งเสริมมนุษยชาติ การเข้าร่วมกิจกรรมเป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมมนุษยชาติ ซึ่งช่วยสร้างสังคมที่มีความเข้าใจและมิตรภาพกันและกันมากขึ้นในอนาคต จะช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะและความสามารถของบุคคลทั้งกายและใจดีขึ้นอีกด้วย

8. เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี กิจกรรมนันทนาการจัดให้มีการศึกษาแก่เยาวชนในการพึ่งพาตนเอง รู้จักสิทธิและความรับผิดชอบ มีวินัย และการปรับตัวเข้ากับกลุ่มและสังคมได้เป็นอย่างดี

9. ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์และการทำงานเป็นทีม กิจกรรมการสร้างสัมพันธ์กลุ่มและการตั้งแคมป์มอบโอกาสอันมีค่าสำหรับบุคคลในการส่งเสริมความสัมพันธ์ของมนุษย์และการทำงานเป็นทีม โดยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเหล่านี้ กลุ่มสามารถเรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกัน ลดความเห็นแก่ตัว

10. ส่งเสริมและบำรุงขวัญทหารและตำรวจ ปฏิบัติหน้าที่ตามชายแดน กิจกรรมนันทนาการที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมขวัญกำลังใจของทหาร ตำรวจชายแดน เป็นสิ่งจำเป็น และสำคัญยิ่งในการตอบแทน ให้กำลังใจในกิจกรรมเวลาว่างแก่กองทหารและตำรวจชายแดน

11. ส่งเสริมและบำรุงขวัญบุคลากรในหน่วยงาน การจัดกิจกรรมนันทนาการขึ้นในหน่วยงานต่าง ๆ ย่อมส่งผลดีต่อบุคลากรในหน่วยงานนั้น ๆ ให้เกิดความรัก ความสามัคคี มีขวัญและกำลังใจต่อการที่จะปฏิบัติหน้าที่การงานต่อไป ถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นและมีความสำคัญอย่างยิ่งที่ไม่ควรละเลย

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการได้ว่าเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดความสนุกสนานและใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ นันทนาการยังเป็นที่กระบวนกรเสริมสร้าง และพัฒนาอารมณ์ของบุคคลและชุมชน เสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ เพิ่มพูนประสบการณ์ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม กล้าแสดงออก ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์และการทำงานเป็นทีม ลดความเห็นแก่ตัว เสริมสร้างสามัคคี ความเข้าใจอันดีในหมู่คณะ และเสริมสร้างการปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มและสังคมได้เป็นอย่างดี เป็นการพัฒนาบทบาทของการเป็นพลเมืองดีไม่เห็นแก่ตัว ช่วยเหลือสังคมส่วนรวมเป็นสำคัญ ส่งผลให้สังคมอบอุ่น และเพิ่มพูนคุณภาพชีวิต

## 2. พัฒนาการวัยรุ่น

### 2.1 ความหมายของวัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สู่วุฒิภาวะทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม เป็นวิกฤตช่วงหนึ่งของชีวิต เนื่องจากเป็นช่วงต่อของวัยเด็กและผู้ใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระยะต้นของวัยจะมีการเปลี่ยนแปลงมากมายเกิดขึ้น ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจะมีผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างวัยรุ่นด้วยกันเอง และบุคคลรอบข้าง หากกระบวนการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเป็นไปอย่างเหมาะสมจะช่วยให้วัยรุ่นสามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม และกระตุ้นให้พัฒนาการด้านอื่น ๆ เป็นไปด้วยดี พัฒนาการทางด้านอารมณ์ของวัยรุ่น เนื่องจากระยะนี้เป็นระยะเปลี่ยนแปลงทางด้านการทำงานของระบบต่อมต่าง ๆ ทำให้อารมณ์วัยรุ่นแปรปรวนง่าย และบางครั้งอารมณ์อาจรุนแรง อย่างไรก็ตามวัยรุ่นสามารถยอมรับตนเองและยอมรับผู้อื่นได้ แต่สิ่งสำคัญที่สุดคือ วัยรุ่นต้องการให้คนอื่นยอมรับตัวเขามากกว่า วัยรุ่นต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนรุ่นเดียวกันทั้งที่เป็นเพศเดียวกันและต่างเพศ วัยรุ่นทั้งชายหญิงมีความสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมให้เหมาะสมกับเพศของตนและสามารถเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่โดยวัยรุ่นชายจะเลียนแบบบทบาทของผู้ชายที่ตนชื่นชอบ ส่วนวัยรุ่นหญิงจะเลียนแบบพฤติกรรมของผู้หญิงที่ตนชื่นชอบตั้งแต่คุณแม่ไปจนถึงดาราคนโปรด เป็นต้น อย่างไรก็ตามวัยรุ่นสามารถควบคุมอารมณ์ได้ดี ชอบช่วยเหลือตนเอง สามารถรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น รู้จักที่จะตัดสินใจเลือก เห็นคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ที่จะยึดมาเป็นแบบในการดำรงชีวิตและมีการเตรียมตัวที่จะพัฒนาตนไปสู่ขั้นที่สูงขึ้น รวมทั้งอาจชอบการสร้างจินตนาการและสร้างความฝันให้เป็นจริง เพราะวัยนี้เป็นวัยที่จะเตรียมตนเองไปสู่โลกของอาชีพ เขาจึงต้องศึกษาหาความรู้ และสำรวจตนเพื่อจะรู้ว่าตนเองต้องการอะไรนอกจากนี้วัยรุ่นยังเป็นช่วงแห่งการยึดมั่นในหลักการหรืออุดมการณ์เพื่อเข้าใจปรัชญาชีวิตที่สมบูรณ์ต่อไป การให้ความหมายของวัยรุ่นตลอดจนการกำหนดช่วงอายุอาจจะมีความเหลื่อมล้ำกันมีผู้ให้ความหมายของวัยรุ่น ดังนี้

พรพิมล เจียมนาคินทร์ (2539) วัยรุ่นถือเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต คืออยู่ระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ เป็นวัยที่จะเกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งทางร่างกายและจิตใจ เป็นวัยที่ต้องเรียนรู้ถึงความเป็นตัวของตัวเอง และเป็นวัยที่มักเกิดปัญหาในชีวิตมากที่สุด

ราชบัณฑิตยสถาน (2546) ได้ให้ความหมายของวัยรุ่น คือภาวะหรือเหตุการณ์ ที่อยู่ในระยะต่อกันถือว่าเป็นระยะสำคัญที่จะเปลี่ยนแปลงสภาพหรือความคิด เป็นช่วงหัวเลี้ยว หัวต่อของชีวิตที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่

สุวรรณา เรื่องกาญจนเศรษฐี (2551) ได้อธิบายเกี่ยวกับวัยรุ่นว่า เป็นช่วงวัยที่มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา

อาภรณ์ ดีนาน (2551) กล่าวถึงวัยรุ่นว่าเป็นช่วงเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ที่มีการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ต่อเนื่อง และมองเห็นได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายที่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนแล้ว ช่วงวัยรุ่นยังเป็นช่วงที่ต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทของตนเองจากเด็กสู่บทบาทของผู้ใหญ่ที่จะต้องมีความรับผิดชอบมากขึ้น

Wilson (2009) กล่าวว่าวัยรุ่นหมายถึงบุคคลที่อยู่ในช่วงระยะเวลาของการเปลี่ยนแปลงจากวัยเด็กเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม มีวุฒิภาวะทางอารมณ์

WHO (2011) ให้ความหมายว่าวัยรุ่นเป็นผู้มีลักษณะ 3 ประการคือ มีพัฒนาการด้านร่างกายโดยมีวุฒิภาวะทางเพศ มีพัฒนาการทางด้านจิตใจโดยมีการเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปเป็นผู้ใหญ่และมีการเปลี่ยนสถานะทางด้านเศรษฐกิจจากการที่ต้องพึ่งพาทางเศรษฐกิจเป็นบุคคลที่สามารถประกอบอาชีพ มีรายได้ สามารถรับผิดชอบและพึ่งพาตนเอง และได้กำหนดอายุของวัยรุ่นอยู่ระหว่าง 10-19 ปี

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความหมายของวัยรุ่นได้ว่า วัยรุ่นเป็นช่วงเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ มีการเปลี่ยนแปลงและการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ มีวุฒิภาวะอารมณ์และสติปัญญา มีการเปลี่ยนแปลงบทบาทหน้าที่ของตนเองจากเด็กสู่วัยผู้ใหญ่ สามารถรับผิดชอบและพึ่งพาตนเองได้

## 2.2 ความสำคัญของพัฒนาการวัยรุ่น

พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของวัยรุ่นมีความสำคัญดังนี้

1. ร่างกายมีความสมบูรณ์แข็งแรง มีภูมิคุ้มกันโรคและปราศจากภาวะเสี่ยงต่อปัญหาทางกายต่าง ๆ

2. ร่างกายมีเอกลักษณ์แห่งตนเอง ได้แก่ การมีบุคลิกภาพดี มีทักษะส่วนตัว ทักษะสังคมดี และมีเอกลักษณ์ทางเพศที่เหมาะสม

3. การปรับตัวเพื่อดำเนินชีวิตสอดคล้องกับความชอบ ความถนัด การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น
4. การสร้างมโนธรรม มีความรับผิดชอบ ทั้งต่อตนเอง ต่อผู้อื่น ต่อประเทศชาติ และต่อสิ่งแวดล้อมได้ดี
5. การบริหารและจัดการตนเอง ได้แก่ สามารถบริหารจัดการตนเองโดยไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่นได้ดีกว่าวัยเด็ก

## 2.3 พัฒนาการของช่วงวัยรุ่น

### 2.3.1 พัฒนาการช่วงวัย

พรพิมล เจียมนาคินทร์ (2539) กล่าวว่า สำหรับวัยรุ่น เป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์สังคม ไปสู่วุฒิภาวะความเป็นผู้ใหญ่ เป็นช่วงวัยแห่งการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองที่นำไปสู่การยอมรับจากคนรอบข้าง ต้องการความอิสระ พัฒนาการที่สำคัญของวัยรุ่นสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประการ ได้แก่

1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย ช่วงวัยรุ่นที่จะต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในและภายนอก ภายในต่อมไร้ท่อซึ่งมีหน้าที่ผลิตฮอร์โมนจะได้รับการพัฒนา ภายนอกวัยรุ่นอาจพบกับการเปลี่ยนแปลงในด้านเสียงกล่อมเนื้อกระดูกขยายใหญ่ขึ้นการเจริญเติบโตของเส้นขนตามร่างกายและการเปลี่ยนแปลงในอวัยวะสืบพันธุ์ ผู้ใหญ่มีบทบาทสำคัญโดยให้ความรู้คำแนะนำแก่วัยรุ่นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงที่กำลังจะเกิดขึ้นวิธีประพฤติตนอย่างถูกต้องในช่วงชีวิตนี้ให้วัยรุ่นสามารถก้าวผ่านช่วงวัยได้ด้วยความมั่นใจและความเข้าใจ

2. พัฒนาการทางด้านอารมณ์ อารมณ์ของวัยรุ่นจะมีความแปรปรวนและเกิดความเครียดได้ง่าย ทั้งนี้ เนื่องจากวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่างเห็นได้ชัด จึงทำให้เกิดความกังวลและขาดความมั่นใจในบุคลิกภาพของตนเองเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของฮอร์โมนและการทำงานของต่อมไร้ท่อ จะทำให้วัยรุ่นมีพลังงานมาก และอาจไม่ได้ใช้พลังงานที่มีให้เกิดประโยชน์จนทำให้ผู้ใหญ่ไม่พอใจ นอกจากนี้เมื่อต่อมเพศถูกพัฒนาเต็มที่วัยรุ่นจะเริ่มสนใจในเพศตรงข้าม และมีพฤติกรรมเรียกร้องความสนใจจากเพศตรงข้าม ซึ่งบางครั้งก็อาจจะขัดใจผู้ใหญ่และทำให้ถูกผู้ใหญ่ต่อว่าจนทำให้เกิดความเครียดได้

3. พัฒนาการทางด้านสังคม วัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงทางเจตคติ และพฤติกรรมทางสังคมในทุกด้าน วัยรุ่นต้องการอิสระ เสรีภาพในการคิด การปฏิบัติตัว การคบเพื่อน และต้องการความเป็นส่วนตัว จึงทำให้บางครั้งอาจเกิดปัญหาความไม่เข้าใจกันกับผู้ใหญ่ และส่งผลให้วัยรุ่นหันไปใกล้ชิดกับกลุ่มเพื่อนมากกว่าครอบครัว วัยรุ่นจะให้ความสำคัญกับการคบ

เพื่อน และต้องการเลือกกลุ่มเพื่อนที่มีค่านิยม และมีความสนใจในสิ่งเดียวกันเพื่อให้ตนเองได้รับการยอมรับ มีความรู้สึกมั่นใจและปลอดภัย ทั้งนี้การคบเพื่อนจะช่วยให้วัยรุ่นรู้จักการปรับตัวให้เข้ากับสังคม เรียนรู้การรักษามิตรภาพ มีความเข้าใจตัวเอง และรู้จักรับฟังความเห็นของผู้อื่น การปรับตัวให้เข้ากับสังคมนับว่าเป็นพัฒนาการที่ยากที่สุดของวัยรุ่น

4. พัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีบทบาทสำคัญตามที่นักจิตวิทยาจำนวนมากที่เชี่ยวชาญด้านความฉลาดของมนุษย์ เป็นที่ตกลงกันโดยทั่วไปว่าสติปัญญาจะค่อยๆเพิ่มขึ้นในช่วงอายุ 18 ถึง 20 ปี ในขั้นตอนนี้แต่ละบุคคลจะเชี่ยวชาญในการกำหนดวัตถุประสงค์ต่างๆ อย่างชัดเจนและแยกลักษณะได้อย่างมีประสิทธิภาพ พวกเขายังพัฒนาความคิดเชิงมนทัศน์และความสามารถในการคิดในระดับนามธรรม พัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นแสดงออกในรูปแบบต่างๆ พวกเขาเรียนรู้ที่จะสร้างและทดสอบสมมติฐานหลายประการเพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ดี มีทักษะในการแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการคิดที่เป็นระบบและมีเหตุผลมีความจำที่ดี

### 2.3.2 การแบ่งช่วงของวัยรุ่น

พนม เกตุมาน (2550; กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2547) การแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่น การกำหนดช่วงอายุของการเข้าสู่วัยรุ่นไม่สามารถกำหนดได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้การเลือกใช้เกณฑ์การตัดสินมีความแตกต่างกันในแต่ละทฤษฎีและสังคมที่แตกต่างกัน โดยทั่วไปจะแบ่งช่วงของวัยรุ่นเป็น 3 ช่วงคือ วัยรุ่นตอนต้น วัยรุ่นตอนกลาง และวัยรุ่นตอนปลาย

1. วัยรุ่นตอนต้น อยู่ในช่วงอายุ 10-13 ปี เป็นช่วงแรกของการเข้าสู่วัยรุ่น ในช่วงนี้วัยรุ่นจะยังมีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางเด็ก เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทุกระบบ วัยรุ่นจะมีความคิดหมกมุ่นกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อจิตใจทำให้อารมณ์หงุดหงิดและแปรปรวนง่าย

2. วัยรุ่นตอนกลาง อยู่ในช่วงอายุ 14-16 ปี เป็นช่วงที่มีความสมดุลระหว่างพฤติกรรมเด็กและผู้ใหญ่ ในช่วงนี้วัยรุ่นจะสามารถยอมรับลักษณะการเปลี่ยนแปลงของร่างกายได้ เริ่มมีความคิดเป็นนามธรรม อยากค้นหาตัวตนของตัวเองให้เจอ และเริ่มมีอุดมการณ์

3. วัยรุ่นตอนปลาย 17-19 เป็นช่วงเวลาแห่งความผูกพันกับเพื่อนต่างเพศ เป็นเวลาแห่งการตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสม สภาพร่างกายเปลี่ยนแปลงและเติบโตขึ้นอย่างสมบูรณ์ และบรรลุนิติภาวะแล้ว

ลูเอลลา โคลล์ นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ลูเอลลา โกลล์ (Luella Cole) (สุชา จันทรเอม. 2542) กล่าวว่า โดยทั่วไปเกณฑ์ของการแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นนั้น แบ่งวัยรุ่นออกได้เป็น 3 ระยะ คือ



### วัยรุ่นตอนต้น (Early adolescence)

เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 13-15 ปี

เด็กชายจะมีอายุระหว่าง 15-17 ปี

### วัยรุ่นตอนกลาง (Middle adolescence)

เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 15-18 ปี

เด็กชายจะมีอายุระหว่าง 17-19 ปี

### วัยรุ่นตอนปลาย (Late adolescence)

เด็กหญิงจะมีอายุระหว่าง 18-21 ปี

เด็กชายจะมีอายุระหว่าง 19-21 ปี

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2549) ได้อธิบายถึงการแบ่งวัยรุ่นเป็น 3 ช่วง โดยใช้เกณฑ์ความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ตัดสินคือ

1. วัยแรกรุ่น คือช่วงอายุประมาณ 12-15 ปีมีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางเป็นเด็ก
2. วัยรุ่นตอนกลาง คือช่วงอายุประมาณ 16-17 ปีมีพฤติกรรมถ้าถึงระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่
3. วัยรุ่นตอนปลาย คือช่วงอายุประมาณ 18-25 ปีมีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางผู้ใหญ่ โดยในช่วงวัยนี้ อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีมากกว่าอิทธิพลของครอบครัว เด็กวัยรุ่นมักจะเลือกเข้าหาเพื่อนของตนมากกว่าพ่อแม่ ลักษณะของเด็กวัยรุ่นมักจะชอบทำตามกลุ่มเพื่อน วัยรุ่นต้องการการยอมรับ ความคาดหวังจากพวกกลุ่มเพื่อนร่วมวัยเป็นสิ่งที่พวกเขายึดมั่น เป็นช่วงเวลาสำคัญในการแสวงหา ค้นหาตนเองและการเข้าใจตน ได้ให้ความสำคัญของ "การค้นหาตนเอง" ในวัยรุ่นว่าเป็นลักษณะพัฒนาการที่สำคัญประจำวัยซึ่งเด็กวัยรุ่นจะต้องพัฒนาให้ "พบตน" จึงจะผ่านพ้นภาวะวิกฤตในวัยรุ่น และเข้าสู่วัยผู้ใหญ่อย่างมีตัวตนอันมั่นคง

สุชา จันทรโสม (2540) กล่าวว่า วัยรุ่นมีลำดับขั้นในการพัฒนาซึ่งแบ่งได้เป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) อายุ 13-15 ปี ซึ่งเป็นระยะที่ร่างกายเริ่มมีการเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ทั้งในเด็กหญิงและเด็กชาย สำหรับเด็กหญิงนั้นแสดงให้เห็นความเจริญของร่างกายเต็มที่ก็คือการมีประจำเดือนครั้งแรก ส่วนเด็กชายนั้นไม่มีลักษณะบ่งชี้เช่นเด็กผู้หญิง แต่เราสังเกตได้จากการหลังอสุจิในครั้งแรก การมีขนตามอวัยวะเพศ น้ำเสียงที่พูดยังเปลี่ยนเป็นห้าวขึ้น และมีลักษณะที่เรียกว่า "แตกพาน" ส่วนเด็กหญิงนอกจากการมีประจำเดือน สัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายก็เปลี่ยนแปลงไป

2. วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) อายุ 15-18 ปี มีการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ และความนึกคิด การเจริญเติบโตในระยะเวลานี้มีลักษณะค่อยเป็นค่อยไปในร่างกายมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ในด้านจิตใจนั้นเป็นผลพลอยได้จากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย แม้ว่าลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายเป็นสิ่งปกติของเด็กทุกคนแต่การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของเด็กแต่ละคนไม่เหมือนกัน

3. วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) อายุ 19-21 ปี ในระยะนี้พัฒนาการของวัยรุ่นเริ่มเข้าสู่วุฒิภาวะอย่างสมบูรณ์ ซึ่งมักมีพัฒนาการด้านจิตใจมากกว่าด้านร่างกาย โดยเฉพาะด้านเกี่ยวกับความนึกคิดและปรัชญาชีวิต เด็กวัยนี้มักพยายามปรับปรุงร่างกายของตนให้เข้ากับสภาพแวดล้อมมากยิ่งขึ้นและพยายามตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ก่อให้เกิดความมั่นใจในตนเอง

ผู้วิจัยสรุปการแบ่งช่วงวัยของวัยรุ่น ได้ว่า ช่วงวัยรุ่นแบ่งออกได้เป็น 3 ระยะดังนี้

1. ระยะตอนต้นช่วงอายุ 10-13 ปี เป็นช่วงแรกของการเข้าสู่วัยรุ่น มีพฤติกรรมค่อนข้างเป็นเด็ก เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทุกระบบ มีการเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ทั้งในเด็กหญิงและเด็กชาย

2. วัยรุ่นตอนกลาง อยู่ในช่วงอายุ 14-16 ปี เป็นช่วงที่มีพฤติกรรมระหว่างความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ สภาพร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นหนุ่มเป็นสาวทั้งกายและใจ ความนึกคิด อยากค้นหาอุดมการณ์และอัตลักษณ์ของตนเองเพื่อความเป็นตัวของตัวเอง

3. วัยรุ่นตอนปลาย อยู่ในช่วงอายุ 17-19 ปี มีพฤติกรรมค่อนข้างเป็นผู้ใหญ่ โดยในช่วงวัยนี้ อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีมากกว่าอิทธิพลของครอบครัว เป็นช่วงเวลาของการค้นหาตัดสินใจเลือกอาชีพของตนเอง มีความแน่นแฟ้นกับเพื่อนต่างเพศ เติบโตโดยสมบูรณ์เต็มทีสภาพทางร่างกายเปลี่ยนแปลง เริ่มเข้าสู่วุฒิภาวะอย่างสมบูรณ์

#### 2.4 การเรียนรู้ของเด็กวัยรุ่น

บรุนเนอร์ (Bruner อ้างถึงใน ไสว พักขาว, 2544) เน้นว่าผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ ประสบการณ์ที่เคยมีมาก่อนจะมีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ เขาเชื่อว่าลำพังวุฒิภาวะอย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอต่อการพัฒนาโครงสร้างความรู้ใหม่ แต่ยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น พัฒนาการด้านภาษาและประสบการณ์เดิมมีส่วนสำคัญในการเพิ่มความเจริญงอกงามทางสติปัญญา

เพียเจต์ (Piaget 1972 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2547) อธิบายว่าพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาของบุคคลมีการปรับตัวผ่านทางกระบวนการซึมซับหรือดูดซึม (assimilation) และ

กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา (accommodation) พัฒนาการเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรับและซึมซับประสบการณ์ใหม่ โดยเน้นย้ำถึงความจำเป็นในการเชื่อมโยงข้อมูลใหม่เข้ากับความรู้หรือโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่ (disequilibrium) บุคคลจะพยายามปรับสถานะให้อยู่ในภาวะสมดุล (equilibrium) โดยใช้กระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา เพื่อยืดหยุ่นโดยทั่วไปว่าบุคคลต้องผ่านขั้นตอนของการพัฒนาทางปัญญา โดยทั่วไปขั้นตอนเหล่านี้จะได้รับอิทธิพลจากการมีปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ตลอดจนประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงตรรกะ (logico-mathematical experience) รวมทั้งการถ่ายทอดความรู้ทางสังคม (social transmission) วุฒิภาวะ (Maturity) และกระบวนการพัฒนาความสมดุล (equilibration) ของบุคคลนั้น ในขั้นตอนของการพัฒนาการมนุษย์จะมีการตีความหมายของความเป็นจริง (Reality) ตามระดับขั้นของความสามารถของเขาวัดปัญญา 4 ขั้นตอน 1) ขั้น Sensorimotor แรกเกิด - 2 ขวบ 2) ขั้น Preoperational อายุ 18 เดือน - 7 ขวบ 3) ขั้น Concrete Operations อายุ 7-11 ปี 4) ขั้น Formal Operations อายุ 12 ปี - วัยผู้ใหญ่ โดยการเรียนรู้ของวัยรุ่นจะอยู่ในขั้นที่ 4 ในขั้นนี้พัฒนาการทางสติปัญญา และความคิดของเด็กเป็นขั้นสุดท้ายคือ เมื่อถึงช่วงอายุหนึ่ง เด็กจะเริ่มพัฒนาความสามารถทางปัญญาที่ทำให้พวกเขาคิดเหมือนผู้ใหญ่มากขึ้น ความคิดสามารถคิดเหมือนนักวิทยาศาสตร์ที่ตั้งสมมติฐานและทฤษฎี และยังสามารถรับรู้ได้ว่าความเป็นจริงสอดคล้องกับข้อสังเกตอย่างไร สิ่งสำคัญที่ควรทราบคือการมุ่งเน้นไม่เพียงแต่ในการยืนยันความเป็นจริงด้วยการรับรู้เท่านั้น (Possibly) เด็กในวัยนี้เป็นผู้ที่คิดเหนือไปกว่าสิ่งปัจจุบัน สนใจที่จะสร้างทฤษฎีเกี่ยวกับทุกสิ่งทุกอย่าง และมีความพอใจที่จะคิดพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่มีความเห็น หรือสิ่งที่เป็นนามธรรม

บลูม (Bloom, 1956 ; อ้างถึงใน จิตรภาพ สิละวัฒน์ 2556) ได้จำแนกจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ออกเป็น 3 ด้านคือ ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) พฤติกรรมด้านสมองเป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับสติปัญญา ความรู้ ความคิด ความเฉลียวฉลาด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นความสามารถทางสติปัญญา พฤติกรรมทางพุทธิพิสัย 6 ระดับ ได้แก่

1.1 ความรู้ความจำ (Remembering) ความสามารถในการรักษาประสบการณ์ จากสิ่งที่รู้และเรียกคืนได้เมื่อต้องการก็เปรียบเสมือนเทปเสียงหรือวีดีโอที่สามารถเก็บเสียงและภาพเรื่องราว สามารถฟังหรือดูภาพ เหล่านั้นได้เมื่อต้องการ

1.2 ความเข้าใจ (Understanding) เป็นกระบวนการรับรู้เกี่ยวกับเข้าใจแนวคิดหลักของสื่อที่กำหนด เป็นมากกว่าแค่การรับรู้และเกี่ยวข้องกับความสามารถในการตีความ วิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหา ความเข้าใจสามารถแสดงให้เห็นผ่านการกระทำ การสร้างความเชื่อมโยงหรือคาดการณ์ตามข้อมูลที่น่าเสนอขยายแนวคิด

1.3 การนำความรู้ไปใช้ (Applying) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ประสบการณ์ไปใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ซึ่งจะต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจจึงจะสามารถนำไปใช้ได้

1.4 การวิเคราะห์ (Analyzing) สามารถเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างส่วนที่เกี่ยวข้องโดยระบุงค์ประกอบสำคัญได้ ออกเป็นส่วนย่อยๆ ความสามารถในการวิเคราะห์แตกต่างกันไปในแต่ละคนขึ้นอยู่กับความคิดของบุคคล

1.5 การสังเคราะห์ (Synthesis) ความสามารถในการรวมส่วนเล็กๆ ให้เป็นเรื่องราวเดียวอย่างเป็นระบบเพื่อสร้างสิ่งใหม่ที่สมบูรณ์และดีกว่าเดิม อาจจะสามารถถ่ายทอดความคิดให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย การวางแผนวิธีการดำเนินการใหม่หรืออาจสร้างแนวคิดที่จะสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เป็นนามธรรมในรูปแบบหรือแนวคิดใหม่

1.6 การประเมินค่า (Evaluation) ความสามารถในการตัดสินใจ ประเมินหรือสรุปคุณค่าของสิ่งต่างๆ ในรูปของศีลธรรมด้วยกฎเกณฑ์ที่เหมาะสมซึ่งอาจสอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องหรืออาจเป็นกฎเกณฑ์ที่สังคมนอมรับ

2. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) พฤติกรรมทางจิตวิทยา ค่านิยม ความรู้สึก ความชื่นชม ทศณะ ความเชื่อ ความสนใจ และศีลธรรม พฤติกรรมในด้านนี้อาจไม่ได้เกิดขึ้นทันที ดังนั้น การจัดการปฏิบัติ โดยจัดให้มีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและสอดคล้องดี ว่างตลอดเวลา พฤติกรรมของผู้เรียนจะเปลี่ยนไปในทิศทางที่ต้องการ ด้านอารมณ์ประกอบด้วยพฤติกรรมแบ่งออก 5 ระดับ ได้แก่

2.1 การรับรู้ (Receive) เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อปรากฏการณ์หรือสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นไปในลักษณะของการแปลความหมายของสิ่งเร้านั้นว่าคืออะไรแล้วจะแสดงออกมาในรูปของความรู้สึกที่เกิดขึ้น

2.2 การตอบสนอง (Respond) เป็นการกระทำที่แสดงออกมาในรูปของความเต็มใจ ยินยอมและพอใจต่อสิ่งเร้านั้นซึ่งเป็นการตอบสนองที่เกิดจากการเลือกสรรแล้ว

2.3 การเกิดค่านิยม (Value) การเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับกันในสังคม การยอมรับนับถือในคุณค่านั้น ๆ หรือปฏิบัติตามในเรื่องใดเรื่องหนึ่งจนกลายเป็นความเชื่อแล้วจึงเกิดทัศนคติที่ดีในสิ่งนั้น

2.4 การจัดระบบ (Organize) การสร้างแนวคิด จัดระบบของค่านิยมที่เกิดขึ้น โดยอาศัยความสัมพันธ์ ถ้าเข้ากันได้ก็จะยึดถือต่อไป แต่ถ้าขัดกันอาจไม่ยอมรับอาจจะยอมรับค่านิยมใหม่โดยยกเลิกค่านิยมเก่า

2.5 บุคลิกภาพ (Characterize) การนำค่านิยมที่ยึดถือมาแสดงพฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัวให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่จะต้องตั้งถาม พฤติกรรมด้านนี้จะเกี่ยวกับความรู้สึกและจิตใจซึ่งจะเริ่มจากการได้รับรู้จากสิ่งแวดล้อมแล้วจึงเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบขยายกลายเป็นความรู้สึกจนกลายเป็นค่านิยมและยังพัฒนาต่อไปเป็นความคิด อุดมคติ ซึ่งจะเป็นการควบคุมทิศทางพฤติกรรมของคน คนจะรู้ดีรู้ชั่วอย่างไรนั้นก็เป็ผลของพฤติกรรมด้านนี้

3. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) พฤติกรรมด้านกล้ามเนื้อประสาทพฤติกรรมที่บ่งถึงความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญ ซึ่งแสดงออกมาได้โดยตรง โดยมีเวลาและคุณภาพของงานเป็นตัวชี้ระดับของทักษะพฤติกรรมด้านทักษะพิสัยประกอบด้วยพฤติกรรมย่อย ๆ 5 ขั้นดังนี้

3.1 การรับรู้ (Imitation) เป็นการให้ผู้เรียนได้รับรู้หลักการปฏิบัติที่ถูกต้องหรือเป็นการเลือกหาตัวแบบที่สนใจ

3.2 การกระทำตามแบบหรือเครื่องชี้แนะ (Manipulation) เป็นพฤติกรรมที่ผู้เรียนพยายามฝึกตามแบบที่ตนสนใจ และพยายามทำซ้ำเพื่อที่จะให้เกิดทักษะตามแบบที่ตนสนใจให้ได้หรือสามารถปฏิบัติงานได้ตามข้อแนะนำ

3.3 การหาความถูกต้อง (Precision) พฤติกรรมสามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องอาศัยเครื่องชี้แนะเมื่อได้กระทำซ้ำแล้วก็พยายามหาความถูกต้องในการปฏิบัติ

3.4 การกระทำอย่างต่อเนื่อง (Articulation) หลังจากตัดสินใจเลือกรูปแบบที่เป็นของตัวเองจะกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่องจนปฏิบัติงานที่ย่างยากซับซ้อนได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้องคล่องแคล่ว การที่ผู้เรียนเกิดทักษะได้ต้องอาศัยการฝึกฝนและกระทำอย่างสม่ำเสมอ

3.5 การกระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ (Naturalization) พฤติกรรมที่ได้จากการฝึกอย่างต่อเนื่องจนสามารถปฏิบัติได้คล่องแคล่วว่องไวโดยอัตโนมัติ เป็นไปอย่างธรรมชาติซึ่งถือเป็นความสามารถของการปฏิบัติในระดับสูง

กานเย่ (Gagne' . 1985 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2547) กล่าวว่าปรากฏการณ์การเรียนรู้มีองค์ประกอบ ดังนี้ คือ

1. ผลการเรียนรู้หรือความสามารถด้านต่าง ๆ ของมนุษย์ ซึ่งมีอยู่ 5 ประเภท คือ ทักษะทางปัญญา (intellectual skills) ซึ่งประกอบด้วยกรจำแนกแยกแยะ การสร้างความคิดรวบยอด การสร้างกฎ การสร้างกระบวนการ ความสามารถด้านต่อไปคือ กลวิธีในการเรียนรู้ (cognitive strategy) ภาษาหรือคำพูด (verbal information) ทักษะการเคลื่อนไหว (motor skill) และเจตคติ (attitudes)

2. กระบวนการเรียนรู้และการจดจำของมนุษย์ มนุษย์มีกระบวนการจัดกระทำข้อมูลในสมอง ซึ่งมนุษย์จะอาศัยข้อมูลที่จะสมไว้มาพิจารณาเลือกจัดกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งและขณะที่กระบวนการจัดกระทำข้อมูลภายในสมองกำลังเกิดขึ้น เหตุการณ์ภายนอกร่างกายมนุษย์มีอิทธิพลต่อการส่งเสริมหรือการยับยั้งการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในได้ ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอน กานเย่ จึงได้เสนอว่าควรมีการจัดสภาพการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับการเรียนรู้แต่ละประเภทซึ่งมีลักษณะเฉพาะแตกต่างกัน และส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ภายในสมอง โดยจัดสภาพการณ์ภายนอกให้เชื่อมต่อกับกระบวนการเรียนรู้ภายในของผู้เรียน

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปการเรียนรู้ของวัยรุ่นได้ว่า เด็กในวัยนี้ จะเริ่มคิดเป็นผู้ใหญ่พัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาของบุคคลมีการปรับตัวผ่านทางกระบวนการซึมซับ และกระบวนการปรับโครงสร้างทางปัญญา สามารถที่จะคิดหาเหตุผล สามารถที่จะคิดอย่างนักวิทยาศาสตร์ และสามารถที่จะตั้งสมมติฐาน และทฤษฎี จุดมุ่งหมายการเรียนรู้ออกเป็น 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

### 3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะผู้นำ

#### 3.1 ความหมายของทักษะผู้นำ

(The American Heritage Dictionary, 1985) ภาวะผู้นำ (Leadership) หรือความเป็นผู้นำ หมายถึง ความสามารถในการนำ จึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับความสำเร็จของผู้นำ ภาวะผู้นำได้รับความสนใจ และได้มีการศึกษามาเป็นเวลานานแล้ว เพื่อให้รู้ว่าอะไรเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้นำมีความสามารถในการนำ หรือมีภาวะผู้นำที่มีประสิทธิภาพ และได้มีผู้ให้ความหมายของภาวะผู้นำไว้หลากหลาย ดังนี้

อนันท์ งามสะอาด (2550) ได้กล่าวว่า ภาวะผู้นำ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลซึ่งเป็นผู้นำ (Leader) มีอิทธิพลต่อผู้ตาม (Followers) หรือลูกน้อง (Subordinates) ยอมรับและปฏิบัติตามเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ (Objective) ของกลุ่ม โดยมีวัตถุประสงค์

1. มุ่งให้ความรู้ในเชิงวิชาการและปฏิบัติการในเรื่องภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร
2. เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันขององค์กรอย่างมีระบบ พัฒนาศักยภาพภาวะผู้นำของผู้บริหารให้มีความเชี่ยวชาญอย่างมืออาชีพ

สุนทร โคตรบรรเทา (2551) ได้กล่าวว่า ภาวะผู้นำ หมายถึง กระบวนการของการมีอิทธิพลต่อผู้ใต้บังคับบัญชาโดยการใช้อำนาจและการใช้ฐานอำนาจต่างกันส่งผลต่อปฏิกริยาจากผู้ใต้บังคับบัญชาต่างกัน

ณัฐพันธ์ เขจรันนันทน์ (2551) ได้กล่าวว่า ภาวะผู้นำ หมายถึง ความสามารถที่ผู้ใช้อำนาจที่มีในการชักจูงให้กลุ่มมุ่งวัตถุประสงค์ตามที่ต้องการ

เนตรพัฒน์ ยาวีราช (2552) ได้กล่าวว่า ภาวะผู้นำ หมายถึง บุคคลที่มีความสามารถในการบังคับบัญชาผู้อื่น โดยได้รับการยอมรับและยกย่องจากบุคคลอื่น เป็นผู้ทำให้บุคคลอื่นไว้วางใจและให้ความร่วมมือ

กีแอมแมทที โอส (Gianmatteo, 1981) ได้กล่าวว่า ภาวะผู้นำ หมายถึง ผู้นำที่เหมาะสมไม่ใช่เป็นผู้สั่งการหรือควบคุมเท่านั้น แต่เป็นผู้ที่ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมของบุคคลต่าง ๆ ในองค์กร สิ่งนั้นคือการแสดงออกของความเป็นผู้นำของคนคนนั้น ได้แก่ การสร้างและธำรงรักษากลุ่มไว้ให้มีการทำงานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ช่วยให้กลุ่มเกิดความรู้สึกที่ดีต่อกันและมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนเข้าใจง่ายเพื่อให้กลุ่มร่วมมือกันทำงานไปสู่เป้าหมายอย่างราบรื่น

บลอค (Block, 1993) ได้กล่าวว่า ภาวะผู้นำ หมายถึง การชักชวนผู้อื่นให้ละทิ้งความสนใจของตนเอง ให้หันมายอมรับเป้าหมายของกลุ่ม

เนลสัน และควิก (Nelson and Quick, 1997) ให้ความหมายของภาวะผู้นำ (Leadership) ว่าหมายถึงกระบวนการในการแนะแนวและนำทางพฤติกรรมของคนในสภาพของการทำงาน Gibson, Ivancevich และ Donnelly (1997) มองภาวะผู้นำ (Leadership ในเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของสมาชิกในกลุ่ม เป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อบุคคลอื่น เป็นตัวแทนในการเปลี่ยนแปลงในกลุ่ม ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงนั้นต้องมุ่งไปสู่การบรรลุเป้าหมายของกลุ่มด้วย ภาวะผู้นำจึงเกี่ยวข้องกับการใช้อิทธิพลและปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เป็นตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมและการปฏิบัติงานของสมาชิกคนอื่นในกลุ่ม

Lussier and Achua (2007) ได้กล่าวว่า ภาวะผู้นำ หมายถึงกระบวนการแห่งอิทธิพลที่จะก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในทัศนคติและข้อตกลงของเหล่าสมาชิกในองค์กรแห่งอิทธิพล และสร้างข้อผูกพันกับองค์ประกอบขององค์กร

Daf (2003) ได้กล่าวว่า ภาวะผู้นำ หมายถึง ความสัมพันธ์ที่มีอิทธิพลระหว่างผู้นำ (Leader) และผู้ใต้บังคับบัญชา (Followers) ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายร่วมกัน (Shared Purposes)

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความหมายของภาวะผู้นำได้ว่า สิ่งที่สามารถทำให้บุคคลหรือทีมบรรลุเป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ อันประกอบไปด้วย การทำงานเป็นทีม การติดต่อสื่อสาร การประสานงาน และการตัดสินใจ

### 3.2 ความสำคัญของทักษะผู้นำ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543) กล่าวถึงความสำคัญของภาวะผู้นำว่าเป็นปัจจัยสำคัญต่อการบริหารหรือต่อตัวผู้บริหาร เพราะภาวะผู้นำจะเป็นเครื่องชี้วัดให้เห็นความสำเร็จของหน่วยงาน การดำเนินงานอย่างราบรื่นและบรรลุวัตถุประสงค์ ย่อมขึ้นอยู่กับทักษะและศิลปะในการบริหารงานของผู้นำ นั่นคือ ภาวะผู้นำของผู้บริหาร

สุเทพ พงศ์ศรีวัฒน์ (2545) ได้ทำการศึกษาความสำคัญของภาวะผู้นำต่อองค์กรดังนี้

1. เป็นสิ่งที่ดึงดูดความรู้ความสามารถต่าง ๆ ในตัวผู้บริหารออกมาใช้ กล่าวได้ว่าผู้บริหารที่มีความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องงานมากมายเพียงใดก็ตาม แต่ถ้าหากขาดภาวะผู้นำแล้วความรู้ความสามารถดังกล่าวจะไม่ได้ถูกนำออกมาใช้หรือไม่มีโอกาสใช้อย่างเต็มที่ เพราะไม่สามารถกระตุ้นหรือชักจูงผู้อื่นให้คล้อยตามและปฏิบัติงานบรรลุเป้าหมายที่วางไว้

2. ช่วยประสานความขัดแย้งต่าง ๆ ภายในหน่วยงานหรือองค์กร ประกอบด้วยบุคคลจำนวนหนึ่งมารวมกัน จะมากหรือน้อยแล้วแต่ขนาดของหน่วยงานหรือองค์กร ซึ่งบุคคลเหล่านี้มีความแตกต่างกันในหลาย ๆ เรื่อง เช่น การเลี้ยงดู ประสบการณ์ การศึกษา ความเชื่อ เป็นต้น การที่บุคคลมีความแตกต่างกันในเรื่องดังกล่าวมาอยู่รวมกันในหน่วยงานหรือองค์กร มักก่อให้เกิดความขัดแย้ง แต่ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งในรูปแบบใด ถ้าผู้บริหารในหน่วยงานหรือองค์กร มีภาวะผู้นำที่มีคนยอมรับนับถือแล้วก็มักจะสามารประสานหรือช่วยบรรเทาความขัดแย้งระหว่างบุคคลในหน่วยงานหรือองค์กรได้ โดยการชักจูงประนีประนอมหรือประสานประโยชน์เพื่อให้บุคคลต่าง ๆ ในหน่วยงานหรือองค์กรมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันและร่วมกันแก้ปัญหา ต่อสู้อุปสรรค เพื่อให้หน่วยงานที่มีความเจริญก้าวหน้า กล่าวโดยสรุปก็คือ ภาวะผู้นำ ช่วยผูกมัดเชื่อมโยงให้สมาชิกของหน่วยงานมีเอกภาพ



3. ช่วยโน้มน้าวให้บุคลากรแสดงความรู้ความสามารถให้องค์กร องค์กรจะต้องมีปัจจัยเชื้ออำนวยการหลายอย่างที่จะช่วยให้สมาชิกตั้งใจและทุ่มเทในการทำงาน เช่น ผู้บังคับบัญชาต้องรู้จักรับฟังความคิดเห็น การประเมินการปฏิบัติงานก็ต้องมีความยุติธรรม การจัดบุคลากรทำงานตรงตามความถนัดและความสามารถ และสิ่งสำคัญคือ ผู้บริหารขององค์กรมีภาวะผู้นำ ทำให้ผู้ใต้บังคับบัญชาเกิดการยอมรับ เกิดความเชื่อมั่นและศรัทธาว่าผู้บริหารไม่เพียงแต่นำองค์กรให้อยู่รอดเท่านั้น แต่จะนำความสำเร็จ ความเจริญก้าวหน้า ความภาคภูมิใจ และเกียรติยศชื่อเสียงมาสู่องค์กร

4. เป็นหลักยึดให้แกบุคลากร เมื่อองค์กรเผชิญปัญหาที่อาจส่งผลกระทบต่อความอยู่รอด ภาวะผู้นำของผู้บริหารจะยิ่งมีความสำคัญมากขึ้น ผู้บริหารจะต้องเพิ่มความเข้มแข็ง ความรอบคอบ ความระมัดระวัง และกล้าตัดสินใจที่จะเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ ภายในองค์กรที่เป็นจุดอ่อน ให้รอดพ้นจากปัญหาดังกล่าว

พิชญลักษณ์ พิชญกุล (2545) กล่าวว่า ผู้บริหารที่จะสามารถชักจูงให้บุคลากรทำงานจนเป็นผลสำเร็จนั้นจะต้องมีภาวะผู้นำ การสั่งการเป็นเรื่องที่ไม่ยากลำบาก แต่การสั่งการแล้วบุคลากรปฏิบัติตามด้วยความเต็มใจและเต็มความสามารถนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยภาวะผู้นำ

ไอเซนฮาว (Eisenhower. 1968 : unpagged ; อ้างถึงใน ทิพาวดี เมฆสวรรค์. 2544) ได้กล่าวว่า ผู้นำคือผู้ที่สามารถโน้มน้าวให้ผู้อื่นเต็มอกเต็มใจกระทำในสิ่งที่ผู้นำนั้นต้องการด้วยความเต็มอกเต็มใจนั้นมาจากการที่ผู้อื่นก็มีความต้องการจะกระทำสิ่งนั้น ๆ

แบร์ คาร์คเวล และมิลลิแกน (Beare, Caldwell and Millikan.1989 : 176 ; Citing Crawford and et al, 2002) กล่าวว่า ผู้นำต้องให้ความสนใจภาวะผู้นำในสองมิติ คือ มิติด้านความสำเร็จในภาระงานที่ถืออยู่และมิติการสร้างความสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างสมาชิก

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความสำคัญของภาวะผู้นำได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญต่อการบริหาร เป็นส่วนที่ดึงดูดความรู้ความสามารถต่าง ๆ ในตัวผู้บริหารออกมาใช้ ช่วยประสานความขัดแย้งต่าง ๆ ภายในหน่วยงานหรือองค์กร ประกอบด้วยบุคคลจำนวนหนึ่งมารวมกัน ช่วยโน้มน้าวชักจูงให้บุคลากรทุ่มเทความรู้ความสามารถให้แก่องค์กร และช่วยชักจูงให้บุคลากรทำงานจนเป็นผลสำเร็จ เป็นเครื่องชี้วัดให้เห็นความสำเร็จของหน่วยงาน

### 3.3 ประเภทของผู้นำ

ธรร สุนทรายุทธ (2551) ได้กล่าวว่า การจำแนกประเภทผู้นำนั้น ทำได้โดยดูจากสภาพทั่วไป ดังนี้

1. ผู้นำแบบนักบริหาร (Administrator) ทำหน้าที่นำองค์กรให้บรรลุเป้าหมายหรือนโยบายขององค์กรนั้น
2. ผู้นำแบบข้าราชการ (Bureaucrat) เป็นผู้นำในระบบราชการตามลำดับชั้นลดหลั่นกันลงไป
3. ผู้นำแบบผู้ชำนาญการ (Expertise) เป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะสาขา
4. ผู้นำแบบผู้วางนโยบาย (Policy Maker) เป็นผู้นำที่มักจะอยู่เบื้องหลังมักจะไม่ค่อยมีอำนาจ
5. ผู้นำแบบนักบุญ (Charismatic) เป็นผู้นำที่สามารถโน้มน้าวให้คล้อยตาม
6. ผู้นำแบบนักอุดมคติ (ideologist) เป็นผู้นำที่คิดเกี่ยวกับทฤษฎีโดยพยายามที่จะอธิบายแนวความคิดความเชื่อมั่นว่าจะนำไปสู่จุดมุ่งหมาย
7. ผู้นำแบบนักการเมือง (Political) เป็นผู้นำทางการเมือง
8. ผู้นำที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic) เป็นผู้นำที่เป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มหรือตัวแทนของกลุ่ม

กัลยาณี สุธสมบัติ (2556) แบ่งประเภทของผู้นำ ได้ดังนี้

1. ผู้นำตามอำนาจหน้าที่ เป็นผู้นำโดยอาศัยอำนาจหน้าที่ (Authority) และมีอำนาจบารมี (Power) เป็นเครื่องมือ มีลักษณะที่เป็นทางการ (Formal) และไม่เป็นทางการ (Informal) เกิดพลังร่วมของกลุ่มในการดำเนินงานเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ อำนาจนี้ได้มาจากกฎหมาย กฎระเบียบ หรือขนบธรรมเนียมในการปฏิบัติ สามารถจำแนกผู้นำประเภทนี้ออกเป็น 3 แบบคือ

- 1.1 ผู้นำแบบใช้พระเดช (Legal Leadership) ผู้นำแบบนี้เป็นผู้นำที่ได้อำนาจในการปกครองบังคับบัญชาตามกฎหมายมีอำนาจตามตำแหน่งหน้าที่ราชการมาหรือเกิดขึ้นจากตัวผู้ขึ้นหรือจากบุคลิกภาพของผู้ขึ้นเอง ผู้นำแบบนี้ได้แก่ผู้ดำรงตำแหน่งต่าง ๆ ในกระทรวง ทบวง กรม เช่น รัฐมนตรี อธิบดี หัวหน้ากอง และหัวหน้าแผนก เป็นต้น

- 1.2 ผู้นำแบบใช้พระคุณ (Charismatic Leadership) คือ ผู้นำที่ได้อำนาจเกิดขึ้นจากบุคลิกภาพอันเป็นคุณสมบัติส่วนตัวของผู้ขึ้น มิใช่อำนาจที่เกิดขึ้นจากตำแหน่งหน้าที่ความสำเร็จในการครองใจและชนะใจของผู้ขึ้นประเภทนี้ ได้มาจากแรงศรัทธาที่ก่อให้เกิดความเคารพนับถือและเป็นพลังที่จะช่วยผลักดันให้ร่วมมือกันปฏิบัติตามคำสั่ง แนะนำด้วยความเต็มใจตัวอย่าง เช่น มหาตมะคานธี สามารถเป็นผู้นำครองใจชาวอินเดียนับเป็นจำนวนล้าน ๆ คนได้

1.3 ผู้นำแบบพ่อพระ (Symbolic Leadership) คือ ผู้นำที่มีอำนาจหน้าที่ตามกฎหมายมิได้ใช้อำนาจหน้าที่ในการปกครองบังคับบัญชา บุคคลเหล่านั้นปฏิบัติตามเพราะเกิดแรงศรัทธาหรือสัญลักษณ์ในตัวของผู้นั้นมากกว่า เช่น พระมหากษัตริย์ ซึ่งเป็นองค์ประมุขและสัญลักษณ์ของแรงศรัทธาของประชาชนไทยทั้งหมด

2. ผู้นำตามการใช้อำนาจ ในรูปแบบต่าง ๆ

2.1 ผู้นำแบบเผด็จการ (Autocratic Leadership) คือ ผู้นำที่ใช้อำนาจต่าง ๆ ที่มีอยู่ในการสั่งการแบบเผด็จการโดยรวบอำนาจ ไม่ให้โอกาสแก่ผู้ใต้บังคับบัญชาได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ตั้งตัวเป็นผู้บังคับการให้ผู้ใต้บังคับบัญชาเชื่อฟังโดยเด็ดขาด ปฏิบัติการแบบนี้เรียกว่า One Man Show อยู่ตลอดเวลาโดยไม่คำนึงถึงจิตใจของผู้ปฏิบัติงาน เช่น ฮิตเลอร์

2.2 ผู้นำแบบเสรีนิยม (Laissez-faire Leadership) คือ ผู้นำปล่อยให้ผู้อยู่ใต้บังคับบัญชากระทำการใด ๆ ก็ตามได้โดยเสรี ซึ่งการกระทำนี้ต้องไม่ขัดต่อกฎหมาย กฎระเบียบ หรือข้อบังคับที่กำหนดไว้ และตนเป็นผู้ดูแลให้กิจการดำเนินไปได้โดยถูกต้องเท่านั้น มีการตรวจตราน้อยมากและไม่ค่อยให้ความช่วยเหลือในการดำเนินงานใด ๆ ทั้งสิ้น ผู้นำแบบนี้เกือบไม่มีลักษณะการเป็นผู้นำเหลืออยู่เลย

2.3 ผู้นำแบบประชาธิปไตย (Democratic Leadership) คือ ผู้นำที่ประมวลเอาความคิดเห็น ข้อเสนอแนะจากคณะบุคคลที่อยู่ใต้บังคับบัญชาที่มาร่วมประชุมร่วมกัน หรืออภิปรายแสดงความคิดเห็นในปัญหาต่าง ๆ เพื่อนำเอาความคิดที่ดีที่สุดมาใช้ ฉะนั้นนโยบายและคำสั่งจึงมีลักษณะเป็นของบุคคลโดยเสียงข้างมาก

3. ผู้นำตามบทบาทที่แสดงออก จำแนกเป็น 3 แบบ คือ

3.1 ผู้นำแบบบิดา-มารดา หมายถึง ผู้นำที่ปฏิบัติตนเหมือนพ่อแม่ คือ ทำตนเป็นพ่อหรือแม่ เห็นผู้อื่นเป็นเด็ก อาจจะแสดงออกมาในบทบาทของพ่อแม่ที่อบอุ่นใจดีให้กำลังใจ หรืออาจแสดงออกตรงกันข้ามในลักษณะการตำหนิติเตียน วิพากษ์วิจารณ์ คาดโทษ แสดงอำนาจ

3.2 ผู้นำแบบนักการเมือง หมายถึง ผู้นำแบบที่พยายามสะสมอำนาจและใช้อำนาจโดยอาศัยความรอบรู้และตำแหน่งหน้าที่การงานของคนอื่นมาแอบอ้างเพื่อให้ตนเองได้มีความสำคัญและเข้ากับสถานการณ์นั้น ๆ ได้ ผู้นำแบบนี้เข้าทำนองว่ายืมมือของผู้บังคับบัญชาสั่งการ โดยเสนอขอให้สั่งการเพื่อประโยชน์แก่ตนเอง

3.3 ผู้นำแบบผู้เชี่ยวชาญ หมายถึง ผู้นำที่มีหน้าที่ให้คำปรึกษาแนะนำแก่ Staff ผู้นำแบบนี้มักเป็นผู้เชี่ยวชาญและมีความรู้เฉพาะอย่าง ผู้นำแบบนี้เกือบจะเรียกว่าไม่ได้เป็นผู้นำตามความหมายทางการบริหาร เช่น คุณหมอพรทิพย์ โรจนะสุนันท์ มีความเชี่ยวชาญในการ

ตรวจ DNA อีริก เบิร์น จิตแพทย์ชาวอเมริกัน พิจารณาจากบุคลิกภาพ โดยวิเคราะห์โครงสร้างของบุคลิกภาพของคนว่ามีอยู่ 3 องค์ประกอบ คือ ภาวะของความเป็นเด็ก ภาวะของการเป็นผู้ใหญ่ และภาวะของความเป็นผู้ปกครอง มองผู้นำได้เป็น 3 แบบ

3.3.1 ภาวะความเป็นเด็กในรูปแบบผู้นำ หมายถึง ผู้นำที่มีลักษณะเป็นคนที่ไม่มีนิสัยเอาแต่ใจตัวเอง ก้าวร้าว ตื้อรั้น กระตือรือร้น ไม่กล้าตัดสินใจ มีความคิดสร้างสรรค์ มักเป็นภาวะของผู้นำที่เต็มไปด้วยความคิดแต่ไม่ทำ

3.3.2 ภาวะผู้ใหญ่ในรูปแบบผู้นำ หมายถึง ผู้นำที่มีการวิเคราะห์ และสนใจข้อมูลเป็นหลัก เป็นคนที่มุ่งความสำเร็จ โดยไม่สนใจความรู้สึกของลูกน้อง อยู่ในโลกแห่งเหตุและผลไม่มีอารมณ์ขันพุดง่าย ๆ ก็คือเป็นคนที่จริงจังกับทุกเรื่องโดยเฉพาะกับลูกน้อง

3.3.3 ลักษณะภาวะพ่อแม่ในรูปแบบผู้นำ หมายถึง ผู้นำที่มีลักษณะเป็นคนเด็ดเดี่ยวออกคำสั่งอย่างเดียวไม่ค่อยฟังความเห็นของผู้ตาม เติบโตการมีกรวบอำนาจเบ็ดเสร็จ มีความลึกลับ ดิชนลูกน้องเสมอ ถ้าดีจะเป็นห่วงเป็นใย คอยปกป้อง

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปประเภทของผู้นำได้ว่า ประเภทของผู้นำแบ่งออกเป็น 4 ประเภท 1) ผู้นำแบบนักบริหาร 2) ผู้นำโดยอาศัยอำนาจหน้าที่ มีอำนาจบารมีโดยใช้พระเดชพระคุณในการปกครอง 3) ผู้นำตามการใช้อำนาจ เช่น แบบเผด็จการ แบบเสรีนิยมและแบบประชาธิปไตย 4) ผู้นำตามบทบาทที่แสดงออก เช่น แบบบิดามารดา แบบนักการเมืองและแบบผู้เชี่ยวชาญ โดยวิเคราะห์ตามโครงสร้างของบุคลิกภาพ

#### 3.4 ทักษะผู้นำ

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2551) ให้ความเห็นว่า การสร้างผู้นำที่ดีต้องเริ่มตั้งแต่วัยเด็ก การศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้นำควรได้รับการสนับสนุนทักษะสำคัญของผู้นำ ได้แก่

- 1) ทักษะการพูด
- 2) การวางแผน
- 3) การแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ
- 4) วิธีตั้งวัตถุประสงค์
- 5) วิธีการสร้างประติสัมพันธ์
- 6) การบริหารเวลา
- 7) การสร้างทีมงาน
- 8) ความฉลาดทางอารมณ์

สายฝน วังสระ (2552) กล่าวว่า ทักษะและความรู้พื้นฐานที่จะช่วยเสริมสร้างภาวะผู้นำให้เด็กมีดังนี้

- 1) ความชำนาญการพูด
- 2) ความชำนาญการคิดเชิงกลยุทธ์
- 3) ความชำนาญการแก้ปัญหาและตัดสินใจต่อสถานการณ์ต่าง ๆ
- 4) ความชำนาญการคาดคะเนเวลาในภายหน้า
- 5) ความชำนาญการตั้งวัตถุประสงค์ในระยะสั้นและระยะยาว
- 6) ความชำนาญการจัดการความสัมพันธ์กับผู้อื่น
- 7) ความชำนาญการสื่อสารในที่สาธารณะ
- 8) ความชำนาญการสร้างแรงจูงใจ
- 9) ความชำนาญการบริหารจัดการเวลา
- 10) ความชำนาญการสร้างทีมงาน
- 11) ความชำนาญการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์

คลัสเตอร์ (Cluster, 2005) ได้อธิบายว่า ทักษะสำหรับเยาวชนที่ได้รับการพัฒนาให้  
 ความร่วมมือจากสมาชิก การรู้จักยอมรับผู้อื่น รู้จักการแสดงออก และมีคุณธรรมจริยธรรม ได้แก่

- 1) ความรู้รอบตัวส่วนบุคคล
- 2) การสื่อสาร
- 3) ประพฤติตรงและจริงใจ
- 4) ความชอบธรรม
- 5) แยกวิเคราะห์ที่ดี
- 6) ความไว้วางใจน่าเชื่อถือ
- 7) ความเชื่อมั่นในตนเอง
- 8) ความสามารถในการโน้มน้าวจิตใจผู้อื่น
- 9) ความคิดริเริ่ม
- 10) การมีวิทัศน์
- 11) ความเชื่อมั่นในตนเอง
- 12) ความอดทนอดกลั้น
- 13) การรู้จักเอาใจเขาใส่ใจเรา
- 14) ความสุภาพอ่อนน้อม

- 15) ความกล้าหาญ
- 16) บุคลิกภาพดี
- 17) คิดอย่างมีเหตุผล
- 18) การปฏิบัติงานที่ยืดหยุ่น
- 19) มีการเปิดโอกาสงานให้เยาวชนมีส่วนร่วมและให้การสนับสนุน

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปทักษะของผู้มาได้ว่า ทักษะและความรู้พื้นฐานที่จะช่วยเสริมสร้างภาวะผู้นำให้เด็กมีหลายด้าน ทั้งทักษะการพูด ทักษะการคิดเชิงกลยุทธ์ คิดอย่างมีเหตุผล ทักษะการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ทักษะการมองอนาคต ทักษะการตั้งเป้าหมายในระยะสั้นและระยะยาว ทักษะการสื่อสารในที่สาธารณะ ทักษะการสร้างแรงจูงใจ ทักษะการบริหารจัดการเวลา ทักษะการสร้างทีมงาน และทักษะการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ โดยผู้วิจัยมองเห็นทักษะที่สำคัญต่อการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของเด็กนักเรียน ประกอบไปด้วย 1) ทักษะการทำงานเป็นทีม 2) ทักษะการติดต่อสื่อสาร 3) ทักษะการประสานงาน และ 4) ทักษะการตัดสินใจ

#### 3.4.1 การทำงานเป็นทีม

##### 1) ความหมายของการทำงานเป็นทีม

สุเมธ งามกนก (2551) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การร่วมกันทำงานของสมาชิกที่มากกว่า 1 คน โดยที่สมาชิกทุกคนนั้นจะต้องมีเป้าหมายเดียวกันจะทำอะไรแล้วทุกคนต้องยอมรับร่วมกัน มีการวางแผนการทำงานร่วมกัน การทำงานเป็นทีม เป็นการใช้ทีมในการปฏิบัติงาน ซึ่งทีมงานถือเป็นกลุ่มพิเศษชนิดหนึ่ง สมาชิกผูกพันต่อเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน โดยมีการใช้ภาวะผู้นำร่วมกันในการปฏิบัติงาน

ดิเรก วรณเศียร (2552) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง กลุ่มบุคคลที่ทำงานร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์หรือมีการติดต่อสื่อสารกันระหว่างสมาชิกในทีม ช่วยกันทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพและสมาชิกในทีมต่างมีความพอใจในการทำงานนั้น

มัลลิกา วิชชุกรอิงครัต (2553) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การที่บุคคลตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไป มาร่วมกันทำกิจกรรม โดยมีวัตถุประสงค์เดียวกัน สนับสนุนช่วยเหลือกันใช้ทักษะประสบการณ์ ร่วมกันทำงานอย่างเต็มความสามารถ และมีการประสานงานอย่างดีเพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และพัฒนาองค์กรให้บรรลุเป้าหมายสูงสุดของทีมได้

อัจฉรา ชุณณะวงศ์ (2553) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การที่บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มาทำงานร่วมกัน มีวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายเดียวกัน ให้ความร่วมมือร่วมใจประสานงาน ติดต่อสื่อสารร่วมกัน เพื่อให้งานที่ตนได้รับผิดชอบนั้น บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

ลำเทียน เฝ้าอาจ (2559) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง กระบวนการทำงานที่มีสมาชิกตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มาทำงานร่วมกันเพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมายเดียวกัน บุคลากรในองค์กรมีบทบาทหน้าที่ในการรับผิดชอบงานแตกต่างกัน แต่ต้องทำงานไปพร้อม ๆ กัน การทำงานเป็นทีมจึงต้องมีความสามัคคี ความร่วมมือร่วมใจ พึ่งพาอาศัยช่วยเหลือกัน ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน การทำงานเป็นทีมต้องใช้ การประสานงานเป็นหลักในการติดต่อสื่อสารระหว่างสมาชิกภายในทีมและหน่วยงานภายนอก การมีสัมพันธภาพที่ดีเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดการมีส่วนร่วมในการทำงาน เมื่อพบปัญหาหรือ อุปสรรค สามารถช่วยกันแก้ไขให้ผ่านพ้นไปได้ การที่จะนำพาองค์กรไปสู่ความสำเร็จได้ จะต้อง มีผู้ปฏิบัติงานที่มีจุดมุ่งหมายไปในทิศทางเดียวกัน และมีศักยภาพในการดำเนินงาน

Johnson and Johnson (2003) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง กลุ่มบุคคลที่มีความสัมพันธ์กันมารวมตัวกันเพื่อปฏิบัติงานให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ ร่วมกัน

Robbins (2007) ได้ให้ความหมายว่า การทำงานเป็นทีม หมายถึง การทำงานร่วมกันของกลุ่มบุคคลเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จ และผลสำเร็จที่เกิดขึ้นเป็นของสมาชิกทุกคนที่ทำงานไม่ใช่เป็นผลสำเร็จของผู้ใดผู้หนึ่ง

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความหมายของการทำงานเป็นทีมได้ ว่า เป็นการร่วมกันทำกิจกรรมของบุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยที่มีเป้าหมายเดียวกัน มีภาระหน้าที่ รับผิดชอบที่แตกต่างกัน มีความสามัคคีในการทำงาน ใช้การประสานงาน การติดต่อสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสนับสนุนช่วยกันใช้ทักษะและประสบการณ์ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

## 2) ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม

ประคอง สุคนธจิตต์ (2551) ได้กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมเป็นสิ่งที่สำคัญ มากตั้งแต่สังคมระดับเล็กไปจนถึงใหญ่ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างทีมงาน และทำงาน เป็นทีมผู้บริหารในทุกองค์กรให้ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม เนื่องจากการทำงานเป็นทีม

จะต้องระดมความคิดและความสามารถที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคลมาประสานสอดคล้องกัน ซึ่งจะช่วยให้งานที่ทำงานที่ต้องใช้ความสามารถหลายด้านดำเนินไปได้ด้วยดี ดังเหตุผลต่อไปนี้

1. มนุษย์ทุกคนมีความจำกัดในเรื่องพลังงาน การทำงานแต่เพียงคนเดียวให้สำเร็จนั้นย่อมเป็นการยากโดยเฉพาะในงานใหญ่ ๆ หรืองานที่สลับซับซ้อน กำลังงานเพียงคนเดียวทำไม่ได้จึงจำเป็นต้องพึ่งพาแรงงานจากผู้อื่นด้วย

2. มนุษย์ทุกคนมีความจำกัดและความแตกต่างกัน ในเรื่องสติปัญญา ความสามารถในการคิดจะทำงานใด ๆ หัวเดียวย่อมสู้หลายหัวไม่ได้เพราะหลายหัวสามารถช่วยกันคิด ช่วยกันดูให้รอบคอบขึ้น

3. มนุษย์เป็นสัตว์สังคมอยู่อย่างโดดเดี่ยวลำพังไม่ได้ จึงจำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันและมีความต้องการที่จะมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น การที่มนุษย์มีโอกาสที่จะอยู่และทำงานร่วมกับผู้อื่น จึงเป็นการสนองความต้องการขั้นพื้นฐานที่จำเป็นของมนุษย์

4. ลักษณะของสังคมในปัจจุบันเป็นสังคมที่ต้องทำงานร่วมกันในทุก ระดับและทุกองค์กร หากเราไม่สามารถทำงานเป็นทีมแล้วจะทำให้เกิดปัญหาอุปสรรคต่อความเจริญก้าวหน้าขององค์กร

5. การทำงานเป็นทีมให้ผลงานที่ดีกว่าการทำงานตามลำพังคนเดียว และสามารถทำให้ได้จำนวนผลผลิตออกมาเป็นจำนวนมากกว่าการทำงานแบบต่างคนต่างทำ

6. การที่บุคคลได้มีโอกาสรวมกลุ่มกันทำงานเป็นทีมช่วยให้อุบัติการณ์ได้เรียนรู้จากผู้อื่น ซึ่งจะส่งผลดีต่อตนเองและทีมงานตามไปด้วยจากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นและความสำคัญของการทำงานร่วมกันเป็นทีม หากมีการฝึกฝนปฏิบัติตนให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้วยังมีประโยชน์ต่อตนเองและสังคมโดยรวมอีกด้วย

กาญจนา มังคละศิริ (2552) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม ดังนี้

1. มนุษย์ทุกคนมีความจำกัดของพลัง การทำแต่เพียงคนเดียวให้สำเร็จนั้นย่อมเป็นการยากโดยเฉพาะในงานใหญ่ ๆ

2. มนุษย์ทุกคนมีความจำกัดและความแตกต่างในเรื่องสติปัญญา ความคิด การทำงานใด ๆ คนเดียวย่อมสู้หลายคนไม่ได้ เพราะหลายคนสามารถช่วยกันคิด ช่วยกันดูให้กว้าง และรอบคอบ



3. มนุษย์เป็นสัตว์สังคมอยู่อย่างโดดเดี่ยวลำพังไม่ได้ จำเป็นต้องพึ่งพาอาศัยให้การช่วยเหลือกัน การที่มนุษย์เป็นสัตว์สังคมก็เพราะว่ามนุษย์มีความต้องการที่จะมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นเพื่อตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์

4. สังคมปัจจุบันคนต้องการทำงานร่วมกันทุกระดับและองค์กร หากเราไม่สามารถทำงานเป็นทีมแล้วก็จะเกิดปัญหาไปทุกระดับและทุกองค์กร

5. ผลงานของทีมดีกว่าการทำงานเดี่ยว เนื่องจากการรวมตัวกันเป็นทีมนี้มีความหมายมากกว่าการนำบุคคลมารวมกัน

6. บุคคลได้มีโอกาสรวมกลุ่มกันทำงานช่วยให้บุคคลได้เรียนรู้จากผู้อื่น เกิดความคิดความเจริญงอกงามแห่งตนขึ้น และส่งผลให้ทีมด้วย

มัลลิกา วิชชุกรังศรี (2553) ได้กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญมากต่อความสำเร็จขององค์กรที่ต้องอาศัยความทุ่มเท ความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ของผู้ปฏิบัติงานและมีบทบาทสำคัญในการปฏิบัติการที่มีประสิทธิภาพในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงองค์กรจะต้องปรับปรุงอย่างรวดเร็วเพื่อการแข่งขัน เพื่อส่งผลให้องค์กรเจริญก้าวหน้า

เทพินทร์ จารุศุกร (2554) ได้กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญมากในองค์กร ไม่เพียงแต่จะช่วยให้วัตถุประสงค์ขององค์กรบรรลุเป้าหมายเท่านั้น แต่ยังมีอิทธิพลต่อบรรยากาศการทำงานขององค์กรนั้นอีกด้วย เพราะเป็นการดึงเอาความสามารถของสมาชิกแต่ละคนที่มีอยู่ออกมาทำสิ่งใหม่ ๆ เตรียมพร้อมสำหรับเหตุการณ์ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา และงานที่ต้องอาศัยการทุ่มเทอย่างเต็มที่ เพื่อการแก้ปัญหาและสร้างความสัมพันธ์ สามารถหาทางออกได้หลายวิธี โดยตั้งอยู่บนผลประโยชน์ร่วมกันเป็นการพัฒนาสมาชิกในทีมให้เปิดใจกว้างมากขึ้น

อริศรา อุ่มสิน (2560) ได้กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญมากต่อความสำเร็จขององค์กรที่ต้องอาศัยการทุ่มเทความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ของผู้ปฏิบัติงาน และมีบทบาทสำคัญในการปฏิบัติการที่มีประสิทธิภาพในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงองค์กรจะต้องปรับตัวอย่างรวดเร็วในการแข่งขัน เพื่อส่งผลให้องค์กรเจริญก้าวหน้า

Woodcock and Francis (1994) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของการทำงานเป็นทีมเป็นการทำงานที่ดึงเอาความสามารถของแต่ละบุคคลที่มีอยู่ออกมาให้เป็นความสามารถของทีมช่วยแก้ปัญหาได้ดีกว่าการทำงานคนเดียว การทำงานเป็นทีมมีความสำคัญมากกว่าความสำเร็จของลักษณะงานที่ต้องการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ และงานที่ต้องอาศัยการทุ่มเทความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ของผู้ปฏิบัติงาน การทำงานเป็นทีมมีบทบาทสำคัญในการแก้ปัญหาและสร้างความสัมพันธ์ในการติดต่อสื่อสาร ซึ่งจะสนับสนุนการปฏิบัติการที่มีประสิทธิผลตระหนัก

ถึงความแตกต่างของการมองปัญหาของแต่ละคน ก่อให้เกิดความอดทนและการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล และได้รับความสำเร็จร่วมกันจากความคิดอย่างตรงไปตรงมาจะเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จของการทำงานเป็นทีม

Johnson and Johnson (2003) กล่าวถึง ความสำคัญของการทำงานเป็นทีม ดังนี้

1. โดยทั่วไปของการปฏิบัติงานของกลุ่มหนึ่ง ทีมจะมีประโยชน์หรือประสิทธิภาพดีกว่าการทำงานโดยบุคคลเดียว
2. การแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงกว่าการตัดสินใจกลุ่มกับการตัดสินใจคนเดียว เมื่อเปรียบเทียบการ พบว่าการตัดสินใจกลุ่มมีประสิทธิภาพมากกว่า
3. จากการที่เขาได้เข้าร่วมกลุ่มบุคคลเรียนรู้ที่จะเป็นผู้มีค่านิยมในการเข้าใจผู้อื่น เมตตาปราณี มีความรับผิดชอบ ช่วยเหลือผู้อื่น เสียสละ ฯลฯ
4. เมื่อบุคคลอยู่รวมกันเป็นกลุ่มทำให้การแสดงออกทางอารมณ์ เหล่านี้ จะมีความเข้มข้นกว่าปกติ
5. แบ่งงานกันทำตามความชำนาญของแต่ละคน คุณภาพการใช้ชีวิตประจำวันจะสูงขึ้น
6. การขจัดความขัดแย้งสามารถทำได้มีประสิทธิภาพสูงเมื่อได้อยู่ในกลุ่มการจัดการกับผู้มีอิทธิพลทางสังคมก็ดีกว่า ถ้าไม่มีกลุ่มก็จะมีมาตรฐานของสังคม ไม่มีค่านิยมของสังคม ไม่มีกฎระเบียบของสังคม ความเจริญยอมเกิดขึ้นได้
7. เอกลักษณ์ของบุคคล การยอมรับนับถือในตนเอง และสมรรถภาพทางสังคมของคนเราล้วนแล้วไม่กลมกลืนหรือหล่อหลอมจากสังคมและมีประสิทธิภาพ สามารถหาทางออกของปัญหาหลายวิธี โดยตั้งอยู่บนผลประโยชน์ร่วมกัน
8. ถ้าปราศจากการร่วมมือระหว่างคน กลุ่ม และองค์กรทั้งหลายย่อมอยู่รอดไม่ได้

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความสำคัญของการทำงานเป็นทีมได้ ว่า การทำงานเป็นทีมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากตั้งแต่สังคมระดับเล็กไปจนถึงระดับใหญ่ เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม มีข้อจำกัดด้านพลัง ความแตกต่างด้านสติปัญญา และประสบการณ์ จึงต้องพึ่งพาซึ่งกันและกัน การร่วมมือร่วมใจ และระดมความคิดในการทำงาน จะช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ความรอบคอบ ทำให้งานนั้น ๆ มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงกว่าการทำงานเพียงคนเดียว

### 3.4.2 การติดต่อสื่อสาร

ความหมายของทักษะการติดต่อสื่อสาร

การสื่อสาร (Communication) ภาษาอังกฤษใช้คำว่า Communication ซึ่งรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า Communiease แปลว่า Make Common ซึ่งมาจากความหมายแปลเป็นไทยว่า ทำให้มีสภาพพร้อมกันหรือทำให้เหมือนกัน ดังนั้นจึงอธิบายต่อไปได้ว่า การสื่อสารทำให้เกิดความเข้าใจร่วมกันและตรงกัน โดยมีนักวิชาการได้ให้ความหมายเพิ่มเติมดังนี้

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2540) การสื่อสาร (Communication) เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตมนุษย์ในทุก ๆ สังคม และทุกยุคทุกสมัย หากนักปราชญ์กล่าวว่ามีมนุษย์เป็นสัตว์สังคม เป็นสัตว์การเมือง และเป็นสัตว์เศรษฐกิจในการอยู่รวมกลุ่มกันเป็นชุมชนและสังคม มนุษย์ทุกคนย่อมเป็นสัตว์สื่อสารด้วย เพราะการอยู่ร่วมกันต้องมีการสื่อสาร (Communicate) ด้วยภาษา (Language) หรือระบบสัญลักษณ์ (Symbolic System) เพื่อเชื่อมโยงสัมพันธ์ระหว่างกันในมิติทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ ซึ่งกลายมาเป็นวัฒนธรรมพื้นฐานในการอยู่ร่วมกันของมนุษย์

กิดานันท์ มลิทอง (2548) ให้ความหมายของทักษะการสื่อสารว่า หมายถึง ทักษะซึ่งทั้งผู้ส่งและผู้รับควรจะมี ความชำนาญในการส่งและการรับสาร เพื่อให้เกิดความเข้าใจกันได้อย่างถูกต้อง เช่น ผู้ส่งต้องมีความสามารถในการเข้ารหัสสาร มีการพูดโดยการใช้อย่างถูกต้อง ใช้คำที่ชัดเจน ฟังง่าย มีการแสดงสีหน้าหรือท่าทางที่เข้ากับการพูด ท่วงทำนองลีลาในการพูดเป็นจังหวะน่าฟัง หรือการเขียนด้วยถ้อยคำสำนวนที่ถูกต้องสละสลวยน่าอ่านเหล่านี้ เป็นต้น ส่วนผู้รับต้องมีความสามารถในการถอดรหัสและมีทักษะที่เหมือนกับผู้ส่ง โดยมีทักษะการฟังที่ดี ฟังภาษาที่ผู้ส่งพูดมา รู้เรื่อง หรือสามารถอ่านข้อความที่ส่งมาได้ เป็นต้น

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ทักษะการสื่อสารเป็นความสามารถในการรับและส่งสารที่มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาให้ถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารและประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม นอกจากนี้ยังรวมถึงการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ อีกด้วยนอกจากนี้ยังเรียนรู้การเลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้องและการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อตนเองและสังคม สรุปได้ว่าทักษะการสื่อสารเป็นความสามารถในการรับและส่งสารโดยทั้งผู้ส่งและผู้รับควรมีความชำนาญในการส่งและรับเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันได้อย่างถูกต้อง ผู้ส่งสารต้องมีความสามารถในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารและประสบการณ์โดยใช้ภาษาที่ถูกต้อง เลือกใช้คำที่ชัดเจน ฟังง่าย

และมีการแสดงสีหน้าท่าทางที่เข้ากับการพูด ท่วงทำนองลีลาในการพูดเป็นจังหวะน่าฟังการเขียนด้วยถ้อยคำสำนวนถูกต้องสละสลวยน่าอ่านเพื่อให้ผู้รับสารสามารถถอดรหัสเข้าใจได้ ในกรณีส่งข้อความต้องเข้าใจได้โดยการอ่าน

ราชบัณฑิตยสถาน (2546) ได้ให้ความหมายว่า การสื่อสารคือการนำถ้อยคำข้อความ หรือหนังสือ จากบุคคลหนึ่ง หรือสถานที่หนึ่งไปยังบุคคลหนึ่งหรือสถานที่หนึ่ง

สตะเวทิน (2546) สรุปความหมายของการสื่อสารว่า เป็นกระบวนการของการถ่ายทอดสาร (Message) จากบุคคลฝ่ายหนึ่งซึ่งเรียกว่าผู้ส่งสาร (Source) ไปยังบุคคลอีกฝ่ายหนึ่งเรียกว่าผู้รับสาร (Receiver) โดยผ่านสื่อ (Channel)

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2550) กล่าวว่า การสื่อสารของมนุษย์เป็นกระบวนการที่หลากหลายซึ่งผสมผสานองค์ประกอบของวิทยาศาสตร์และศิลปะเข้าด้วยกันเป็นการแลกเปลี่ยน ความรู้สึกนึกคิด วัตถุประสงค์หลักของการสื่อสารคือการส่งข้อความจากฝ่ายหนึ่งไปยังอีกฝ่ายหนึ่ง ส่งเสริมสัมพันธภาพ การทำงานร่วมกันและมิตรภาพ การสื่อสารสามารถให้บริการได้หลายวัตถุประสงค์ รวมถึงการถ่ายทอดความบันเทิงหรืออำนวยความสะดวกในการดำเนินธุรกิจ

มาลีวรรณ ศุขวัฒน์ (2552) สรุปความหมายว่า การสื่อสารเป็นกระบวนการถ่ายทอดข่าวสารและข้อมูลจากบุคคลหนึ่ง (ผู้ส่ง) ไปยังบุคคลหนึ่ง (ผู้รับ) ผ่านสื่อ เพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะคติ พฤติกรรม และความเข้าใจ สามารถโต้ตอบไปมาระหว่างผู้ส่งกับผู้รับได้

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความหมายของการติดต่อสื่อสารได้ว่า เป็นกระบวนการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก ภูมิปัญญา ค่านิยม ความเชื่อ มรดกทางวัฒนธรรม และทัศนะของบุคคลผู้ส่งสารเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ไปยังบุคคลผู้รับสาร เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ การทำงานร่วมกัน ให้เกิดความเข้าใจกันได้อย่างถูกต้อง

#### ความสำคัญของการสื่อสาร

การสื่อสารมีความสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิต การที่บุคคลจะบรรลุมาตรฐานความจำเป็นขั้นพื้นฐานได้นั้น จำเป็นต้องมีความรู้หรือข้อมูลในเรื่องต่าง ๆ การได้มาซึ่งข้อมูลข่าวสารหรือความรู้จำเป็นต้องอาศัยการศึกษาทั้งในรูปแบบของการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย การสื่อสารเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างเป็นปกติวิสัยของทุกคน โดยทั่วไปมนุษย์ใช้เวลาประมาณ 70-80% เพื่อการสื่อสารถึงผู้อื่น ทั้งการฟัง การอ่าน และการเขียน (Carver, 1980, อ้างถึงใน ปีทมา สายสอาด, 2551)

บุญตรี ปราภณศักดิ์ (2534) ได้อธิบายความสำคัญของการสื่อสารสามารถแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. ความสำคัญต่อความเป็นสังคม การสื่อสารช่วยให้มีการสร้างกฎเกณฑ์ของสังคม การรักษาและถ่ายทอดระเบียบปฏิบัติของสังคม และช่วยทำความเข้าใจเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคม เช่น การสร้างกฎเกณฑ์ใหม่ การเปลี่ยนทัศนคติ หรือพฤติกรรม สังคมยิ่งเติบโตสลับซับซ้อนมาก คนก็ยิ่งจำเป็นต้องสื่อสารมากขึ้น

2. ความสำคัญต่อชีวิตประจำวัน ในการดำเนินชีวิตประจำวันล้วนแล้วแต่ต้องอาศัยการสื่อสารตลอดเวลา

3. ความสำคัญต่ออุตสาหกรรมและธุรกิจ เมื่อคนเพิ่มจำนวนขึ้น วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีพัฒนาก้าวหน้าขึ้น การผลิตและการค้าเติบโตเป็นเงาตามตัว การสื่อสารที่ดีย่อมมีผลต่อประสิทธิภาพในการผลิตของอุตสาหกรรมและธุรกิจการค้าต่าง ๆ การประชาสัมพันธ์ทั้งภายในและภายนอก การแข่งขันด้านการตลาด และการบริหารที่มีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องอาศัยการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพด้วย

4. ความสำคัญต่อการปกครอง ผู้ปกครอง และผู้ถูกปกครองต้องมีกฎหมาย กฎเกณฑ์การอยู่ร่วมกัน การสื่อสารเป็นเครื่องมือที่จะทำให้ประชาชนได้แสดงออกถึงมติของตน เพื่อให้รัฐหรือผู้ปกครองได้ทราบและนำเอาประชาติเหล่านั้นเป็นพื้นฐานในการกำหนดนโยบายหรือแนวทางการปกครอง

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความสำคัญของการสื่อสารได้ว่าการสื่อสารมีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างยิ่งทั้งต่อการใช้ชีวิตประจำวัน สังคม อุตสาหกรรมและธุรกิจ รวมไปถึงการปกครอง ยิ่งการสื่อสารดีย่อมส่งผลดีต่อการใช้ชีวิตและสังคม

### 3.4.3 การประสานงาน

#### 1. ความหมายของการประสานงาน

จากการศึกษาเอกสารและสำเนามินักรักษาการ มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายว่า

สมบุญณ์ พรรณภาพ (2541) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการประสานงานไว้ 2 ประเด็นคือ 1) การประสานงานเป็นการเชื่อมสัมพันธ์บุคคล วัสดุ ทรัพยากรอย่างอื่น เพื่อให้การปฏิบัติงานสำเร็จตามเป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์ของหน่วยงาน 2) การประสานงานเป็นเรื่องของความร่วมมือ เป็นเรื่องเกี่ยวกับภาวะทางใจเป็นสำคัญ ดังนั้นข้อตกลงขั้นปฐมของการประสานงาน

คือ จิตใจอันหมายถึงความร่วมมือและเมื่อเกิดความร่วมมือแล้วการดำเนินงานให้สอดคล้องก็จะติดตามมา

สมเดช สีแสง (2541) ได้ให้ความหมายของการประสานงานไว้ว่า การประสานงาน หมายถึง การติดต่อซึ่งจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือประสานงานกันร่วมมือปฏิบัติการเป็นน้ำหนึ่งใจเดียว โดยผู้บริหารควรใช้เวลา 1 ใน 4 หรือครึ่งหนึ่งเพื่อการประชุมประสานงาน และได้ให้ความหมายไว้อีกว่า การประสานงาน หมายถึง การร่วมมือการทำงานซึ่งเป็นงานพื้นฐานของการบริหารจัดการในองค์กรโดยทั่วไปควรให้ผู้รับผิดชอบในระดับต่าง ๆ มีอำนาจหน้าที่จริง ๆ และประสานงานให้เกิดความร่วมมือระหว่างแผนกและบุคคลเท่าที่จำเป็นต้องการประสานงาน โดยไม่ต้องตั้งตำแหน่งผู้ขึ้นมาทำหน้าที่ซ้ำซ้อนกันอีก

สำนักพัฒนาการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เขตการศึกษา 6 (2543) ได้ให้ความหมายของการประสานงานไว้ว่าการประสานงานเป็นกระบวนการเชื่อมความสัมพันธ์เกี่ยวกับบุคคล วัสดุ และทรัพยากรอื่น ๆ เพื่อให้การปฏิบัติงานบรรลุวัตถุประสงค์ของหน่วยงาน การประสานงานอาจเกิดขึ้นระหว่างบุคคลกับบุคคล บุคคลกับหน่วยงาน หน่วยงานกับหน่วยงาน การประสานงานจะช่วยให้แต่ละฝ่ายรู้ว่าใครทำกิจกรรมอยู่ ณ จุดไหนงานไม่ซ้ำซ้อน

สมาน รังสิโยกฤษฏ์ และสุธี สุทธิสมบูรณ์ (2544) ได้ให้ความหมายของการประสานงานไว้ว่า การประสานงาน (Coordinating) หมายถึง การจัดระเบียบวิธีการทำงานเพื่อให้งานและเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่าง ๆ ร่วมมือปฏิบัติงานเป็นน้ำหนึ่งใจเดียว ไม่ทำให้งานซ้ำซ้อนกัน ขัดแย้งกัน หรือเหลื่อมล้ำกัน ทั้งนี้เพื่อให้งานดำเนินไปอย่างราบรื่น สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และนโยบายขององค์กรนั้นอย่างสมานฉันท์และมีประสิทธิภาพ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง หมายถึงความร่วมมือร่วมใจในการปฏิบัติจัดระเบียบงานให้เรียบร้อยและสอดคล้องกลมกลืนกัน เพื่อให้งานสมดุลและสำเร็จตามเป้าหมายในเวลาที่กำหนด

วิทยา เชียงกุล (2546) ได้ให้ความหมายของการประสานงานไว้ว่า เป็นการติดต่อซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือประสานงานกัน ร่วมมือปฏิบัติการด้วยความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน

สมิต สัชฌุกร (2546) ได้ให้ความหมายของการประสานงานไว้ว่า การประสานงาน หมายถึง การจัดระเบียบวิธีการทำงาน เพื่อให้งานและเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่าง ๆ ร่วมมือปฏิบัติงานเป็นน้ำหนึ่งใจเดียว ไม่ทำให้งานซ้ำซ้อนกัน ขัดแย้งกัน หรือเหลื่อมล้ำกัน ทั้งนี้เพื่อให้งานดำเนินไปอย่างราบรื่น สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ นโยบายขององค์กรนั้นอย่างสมานฉันท์และมีประสิทธิภาพ

เอ็ด สาระภูมิ (2546) ได้ให้ความหมายของการประสานงานไว้ว่า การประสานงาน คือ การประสานความร่วมมือในการทำงาน ซึ่งเป็นพื้นฐานของการบริหารจัดการองค์กร โดยทั่วไปควรให้ผู้รับผิดชอบในระดับต่าง ๆ มีอำนาจหน้าที่จริง ๆ และประสานงานให้เกิดความร่วมมือระหว่างแผนกและบุคคลเท่าที่จำเป็นต้องประสานงาน โดยไม่จำเป็นต้องแต่งตั้งผู้ประสานงานซ้ำซ้อนกันอีก

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความหมายของการประสานงานได้ว่า การประสานงาน คือ เป็นกระบวนการติดต่อเชื่อมสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลกับบุคคล หรือหน่วยงานกับหน่วยงานก็ได้ ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือประสานงานด้วยความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน เพื่อให้การปฏิบัติงานสำเร็จตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ตามเวลาที่กำหนด

## 2. ความสำคัญของการประสานงาน

จากการศึกษาเอกสารและสำเนานักวิชาการ มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายว่า

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2530) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการประสานงานไว้ ดังนี้ การประสานงานเป็นองค์ประกอบหนึ่งในกระบวนการบริหาร การประสานงานเป็นหน้าที่ที่นักบริหารพึงปฏิบัติตลอดจนผู้ปฏิบัติงานทุกระดับจำเป็นต้องดำเนินการเพื่อก่อให้เกิดผลดีต่องานที่รับผิดชอบ การประสานงานเป็นการปฏิบัติภารกิจประจำวันซึ่งจะขาดเสียมิได้ เพราะแต่ละวันจะต้องมีการติดต่อสื่อสารกับบุคคลทั้งในหน่วยงานเดียวกันและต่างหน่วยงานทั้งเป็นการติดต่อประสานงานในแนวตั้งและแนวนอน

สมาน รังสิโยภุชฎี และสุธี สุทธิสมบุรณ์ (2544) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการประสานงานไว้ว่า การประสานงานมีความสำคัญต่อการบริหารเป็นอันมาก และหากประสงค์ที่จะให้การบริหารงานสำเร็จลุล่วงด้วยดี จึงควรที่จะได้พิจารณาถึงความสัมพันธ์และความสำคัญของการบริหารกับการประสานงานด้วย คือ การประสานงานเป็นกระบวนการในการบริหาร การประสานงานเป็นระเบียบธรรมเนียมในการบริหารงาน การประสานงานเป็นหน้าที่ของนักบริหารหรือหัวหน้างาน

สมิต สัชฌุกร (2546) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการประสานงานไว้ว่า การประสานงานมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำเนินงาน ดังนี้ 1) ทำให้การปฏิบัติงานร่วมกันเป็นไปอย่างถูกต้องและบรรลุวัตถุประสงค์ 2) ทำให้เกิดความราบรื่นในการดำเนินงาน 3) ทำให้ไม่เกิดข้อขัดแย้งในการปฏิบัติงานร่วมกัน 4) หากขาดการประสานงานจะทำให้ขาดความเข้าใจที่ตรงกัน 5) หากขาดการประสานงานจะทำให้เสียความสัมพันธ์หรือเกิดข้อขัดแย้ง

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความสำคัญของการประสานงานได้ว่าการประสานงานมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำเนินงาน เพื่อให้งานเป็นไปได้อย่างถูกต้องบรรลุเป้าหมายและจุดประสงค์ เกิดความราบรื่นและไม่เกิดความขัดแย้งในการทำงาน ผู้ปฏิบัติงานทุกระดับจำเป็นต้องดำเนินการเพื่อก่อให้เกิดผลดีต่องานที่รับผิดชอบ การประสานงานจึงเป็นการปฏิบัติภารกิจประจำวันซึ่งจะขาดเสียมิได้

#### 3.4.4 การตัดสินใจ

##### 1. ความหมายของการตัดสินใจ

สุดา ทัพสุวรรณ กล่าวว่ (2546) การตัดสินใจ คือ การเลือกทางดำเนินการปฏิบัติที่เห็นว่าน่าจะเป็นดีที่สุด ในจำนวนทางเลือกหลาย ๆ ทางเลือก ที่ได้คิดและไตร่ตรองจากข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับมาเพื่อบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

วิชัย โถสุวรรณจินดา (2546) ให้ความหมายว่า การตัดสินใจ คือ การเลือกระหว่างทางเลือกต่าง ๆ และปฏิบัติไปตามนั้น

วิรัช สงวนวงศ์วาน (2546) ให้ความหมายว่า การตัดสินใจ (Decision) คือ การเลือกกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งในทางเลือกที่มีอยู่ตั้งแต่สองทางขึ้นไป

มัลลิกา ต้นสอน (2546) กล่าวถึงการตัดสินใจว่าเป็นกระบวนการในการแก้ปัญหา โดยการรวบรวม วิเคราะห์ และประมวลข้อมูลและข้อจำกัดในการเลือกทางเลือกที่เหมาะสม โดยการตัดสินใจเป็นกระบวนการที่ซับซ้อน การตัดสินใจอาจดูเหมือนเป็นงานง่าย ๆ และผู้คนก็ตัดสินใจกันทุกวัน มีการตรวจสอบและประเมินผลตามความเหมาะสมหรือดีที่สุด ในขณะนั้นอย่างรอบคอบและระมัดระวัง แต่จะต้องตัดสินใจด้วยความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่ถูกต้อง

รังสรรค์ ประเสริฐศรี (2548) ให้ความหมายว่า การตัดสินใจ (Decision Making) เป็นขั้นตอนการตัดสินใจเลือกจากทางเลือกหลาย ๆ ทางเลือก โดยมีความคาดหวังว่าจะนำไปสู่ผลลัพธ์ที่พึงพอใจ หรือเป็นกระบวนการในการเลือกรูปแบบของการปฏิบัติเพื่อจัดการกับปัญหาและโอกาสที่เกิดขึ้น

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ (2549) ได้กล่าวถึงการตัดสินใจว่าเป็นการกระทำที่จะต้องทำโดยการเลือกจากทางเลือกสองหรือสามทาง โดยได้รับอิทธิพลจากการรับรู้ของบุคคล และโดยการตัดสินใจส่วนตัวเป็นสิ่งที่สำคัญ ส่วนหนึ่งของพฤติกรรมในองค์กรการตัดสินใจจะได้รับอิทธิพลจากการรับรู้ของผู้ใต้บังคับบัญชา การตัดสินใจเกิดขึ้นเมื่อต้องการแก้ไขปัญหาก็ปัญหา คือ ผลต่างระหว่างสภาพจริงกับสภาพที่ต้องการ ปัญหาเดียวกันในแต่ละคนและแต่ละ



องค์การอาจถูกมองแตกต่างกันฉะนั้นจึงจำเป็นต้องมีการรับรู้ปัญหาในการตัดสินใจทุกครั้งต้องมีการตีความและประเมินผลของข้อมูล โดยข้อมูลที่ได้รับตามชนิดของปัญหาจะมีความเกี่ยวข้องกับ การตัดสินใจ

กวี วงศ์พุด (2550) ให้ความหมายการตัดสินใจ คือ การพิจารณาทางเลือกที่ดีที่สุดจากทางเลือกหลาย ๆ ทางเลือก

พยอม วงศ์สารศรี (2551) อธิบายคำว่า การตัดสินใจไว้ว่าเป็นกระบวนการที่เลือกแนวทางที่คิดว่ามีความเหมาะสมมาใช้ในสถานการณ์ หรือแก้ปัญหาต่าง ๆ รวมถึงขั้นตอนของการแก้ปัญหา

ไซมอน (Herbert A. Simon, 1997) การตัดสินใจ หมายถึง การตัดสินใจของแต่ละบุคคล ซึ่งขึ้นอยู่กับความคิดเห็นและเหตุผลในการหาทางเลือกที่จะกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ตามที่ตนเห็นว่าเหมาะสม

Peter Drucker (2009) กล่าวว่า การตัดสินใจไม่สามารถทำได้โดยง่าย เพราะการจะบอกว่าทางเลือกใดถูกหรือผิดนั้นอาจมีความเป็นไปได้หลายทาง การที่จะเลือกทางใดทางหนึ่งในทางเลือกที่มีอยู่มากมายนั้นจึงเป็นสิ่งที่ค่อนข้างยาก กล่าวคือ ทางเลือกที่ดีที่สุดมักจะอยู่ระหว่างสิ่งที่เกือบจะผิดพลาดได้เสมอ

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความหมายของการตัดสินใจได้ว่าเป็นการกระทำที่จะต้องทำโดยการเลือกจากทางเลือกสองหรือสามทาง เพื่อพิจารณาทางเลือกที่ดีที่สุด และมีความเหมาะสมมาใช้ในสถานการณ์ การตัดสินใจเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนและยุ่งยาก ดังนั้นการตัดสินใจจึงต้องมีความถูกต้อง เด็ดขาด รอบคอบระมัดระวัง และจะต้องตัดสินใจด้วยความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่ถูกต้องเพื่อบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

## 2. ความสำคัญของการตัดสินใจ

การตัดสินใจเป็นกระบวนการพิจารณาหาทางเลือกที่มีอยู่จากหลายทางเลือก โดยสามารถเลือกทางเลือกที่เป็นไปได้ ดังนั้นการตัดสินใจจึงเป็นหน้าที่ที่บ่งบอกถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยผู้ที่ทำการตัดสินใจนั้นจะต้องมีหลักการและเหตุผล มีเจตคติและวิจรรย์านที่ดีเนื่องจากการตัดสินใจเป็นวิธีที่สามารถนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ การตัดสินใจจึงมีความสำคัญ วรพจน์ บุษราคัมวดี (2551) ดังนี้

1. มีทางเลือกหลายทาง การตัดสินใจเพื่อในกรณีที่ทางเลือกมีหลายทางเลือกอาจจะต้องอาศัยดุลยพินิจส่วนตัวของคุณเพื่อการตัดสินใจซึ่งการมีหลายทางเลือกนั้น

อาจตัดสินใจผิดพลาดขึ้นได้ ดังนั้นจึงต้องอาศัยเครื่องมือหรือเกณฑ์ที่มีความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ เข้ามาช่วยเพื่อทำการตัดสินใจ

2. การมีข้อมูลเป็นจำนวนมากในการตัดสินใจ หากบุคคลนำดุลยพินิจส่วนตัวมาใช้ในการตัดสินใจบ่อยครั้งอาจเกิดโอกาสผิดพลาดและขาดความรอบคอบได้ เนื่องจากไม่สามารถนำข้อมูลที่มีอยู่ทั้งหมดมาพิจารณาได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์

3. เพื่อลดความขัดแย้ง เนื่องจากพื้นฐานความรู้รวมทั้งประสบการณ์ของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน ดังนั้นในการตัดสินใจถ้าหากไม่อาศัยหลักเกณฑ์หรือเครื่องมือที่เหมือนกันมาทำการตัดสินใจแล้วอาจจะทำให้การตัดสินใจแตกต่างกันออกไปจนทำให้เกิดความขัดแย้งขึ้นได้

4. เพื่อลดความเสี่ยงหรือความไม่แน่นอนในการตัดสินใจของบุคคลที่ปราศจากกฎเกณฑ์หรือเครื่องมือ ดังนั้นการตัดสินใจโดยใช้เครื่องมือที่ถูกต้องและเหมาะสมจะช่วยโอกาสของการตัดสินใจที่ผิดพลาดลดลงได้

เทพ สงวนกิตติพันธ์ (2553) ได้กล่าวถึงความสามารถในการทำงานหรือการบริหารงานว่า นอกจากบุคคลจะต้องมีความรู้ ความสามารถในการปฏิบัติงานแล้ว สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งโดยเฉพาะของผู้บริหาร คือ การตัดสินใจ (Decision Making) ที่ถือเป็นหน้าที่สำคัญของผู้บริหาร การตัดสินใจเปรียบเสมือนหัวใจของการปฏิบัติงาน แม้แต่บุคคลทั่วไปก็ไม่สามารถหลีกเลี่ยงเรื่องการตัดสินใจได้นับแต่บุคคลตื่นขึ้นมาก็จะมีการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นการเลือกชุดที่จะใส่ เวลาที่จะออกจากบ้าน เส้นทางที่จะใช้เดินทาง เป็นต้น แต่ดูเหมือนว่าการตัดสินใจในเรื่องทั่ว ๆ ไปเหล่านี้เป็นเรื่องที่ไม่ต้องพิจารณาอะไรมากนัก แม้ตัดสินใจแล้วผิดพลาดก็สามารถแก้ไขได้ไม่ยาก แต่ถ้าเรื่องที่ตัดสินใจนั้นเป็นเรื่องใหญ่ ซึ่งหมายถึงเรื่องที่หากตัดสินใจแล้วผิดพลาดจะเกิดความเสียหายมากหรือแก้ไขได้ยาก การตัดสินใจในเรื่องใหญ่ ๆ เหล่านี้ควรต้องพิจารณาให้รอบคอบก่อนที่จะตัดสินใจลงมือ การตัดสินใจนั้นเป็นกระบวนการของการแสวงหาทางเลือกที่มีอยู่จากทางเลือกหลาย ๆ ทาง โดยเลือกทางเลือกที่เป็นไปได้และเหมาะสมที่สุด การตัดสินใจเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างกันระหว่างผู้บริหารกับปฏิบัติ ซึ่งผู้บริหารที่ทำการตัดสินใจนั้นจะต้องมีหลักการและเหตุผล มีเจตคติและวิจรรณญาณที่ดี นอกจากนี้การตัดสินใจยังเป็นวิธีการที่สามารถนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายขององค์กรโดยผู้บริหารต้องทำความเข้าใจก่อนว่าการตัดสินใจนั้นเป็นเพียงแนวทางหรือเครื่องมือที่จะทำให้การบริหารประสบความสำเร็จได้ ดังนั้น สิ่งสำคัญของการตัดสินใจที่ผู้บริหารจะต้องดำเนินการ คือ การค้นหาวิธีการและแนวทางการปฏิบัติที่หลากหลายอย่างเป็นขั้นตอนจากนั้นจึง

ทำการเลือกแนวทางหรือวิธีการที่เหมาะสมที่สุดเพื่อนำมาแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ทั้งในปัจจุบันและที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต ทั้งนี้เพื่อการนำองค์กรไปสู่ความสำเร็จต่อไป

จากการศึกษาเอกสารสำเนาผู้วิจัยสรุปความสำคัญของการตัดสินใจได้ว่าการตัดสินใจเปรียบเสมือนหัวใจของการปฏิบัติงาน การตัดสินใจเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างกันของบุคคล การตัดสินใจนั้นจะต้องมีหลักการและเหตุผล มีเจตคติและวิจารณญาณที่ดีเพื่อลดความขัดแย้งระหว่างกลุ่ม นอกจากนี้การตัดสินใจยังเป็นวิธีการที่สามารถนำไปสู่การบรรลุเป้าหมาย โดยบุคคลต้องทำความเข้าใจก่อนว่าการตัดสินใจนั้นเป็นเพียงแนวทางหรือเครื่องมือที่จะนำไปสู่ความสำเร็จได้

#### 4. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

##### 4.1 ประวัติโรงเรียน

โรงเรียนนี้เปิดสอนวันแรกเมื่อวันที่ 1 กรกฎาคม 2496 มีอาคาร 2 หลัง เป็นอาคารเรียน 1 หลัง รับนักเรียนเข้าเรียนมัธยม 1 จำนวน 64 คน และเปิดสอนชั้นสูงขึ้นไปตามลำดับ

พ.ศ.2497 โรงเรียนฝึกหัดครูชั้นสูง ประสานมิตรได้รับการยกฐานะโรงเรียนฝึกหัดครูชั้นสูง ขึ้นเป็นวิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร ตาม พ.ร.บ. วิทยาลัยวิชาการศึกษา โรงเรียนประสานมิตร จึงเปลี่ยนเป็นโรงเรียนมัธยมสาธิต วิทยาลัยวิชาการศึกษาประสานมิตร เรียกอย่อว่า ม.ศ.๖

พ.ศ.2508 โรงเรียนได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารพร้อมกัน 5 หลัง สร้างแล้วเสร็จในปี พ.ศ.2509

พ.ศ.2509 กระทรวงศึกษาธิการ ได้อนุมัติให้โรงเรียนมัธยมสาธิต เป็น "โรงเรียนมัธยมแบบประสม" แห่งแรกของกรุงเทพมหานคร เปิดสอนวิชาการต่าง ๆ หลายสายวิชาตามความต้องการของผู้เรียน ผู้เรียนมีโอกาสเลือกเรียนตามความถนัด ความสามารถ และความพอใจ ผลการเรียนการสอนมัธยมแบบประสมนี้ทำให้กระทรวงศึกษาธิการหันมาสนใจจัดตั้งโรงเรียนมัธยมแบบประสมทั้งในกรุงเทพมหานคร (ที่โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย) และต่างจังหวัดอีกเกือบ 50 โรงเรียน ทดลองวิธีการอยู่เกือบ 10 ปี จึงได้มีการเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาระดับมัธยมครั้งใหญ่ คือ หลักสูตรมัธยมศึกษาพุทธศักราช 2521 วันที่ 15 มกราคม 2517 คณะรัฐมนตรีให้ยกฐานะวิทยาลัยวิชาการศึกษาเป็นมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 28 มิถุนายน 2517 ดังนั้น โรงเรียนสาธิตแห่งนี้เปลี่ยนชื่อเป็นโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ใช้ชื่อย่อว่า มศว ตามชื่อย่อของมหาวิทยาลัยและใช้รูปแบบของตรามหาวิทยาลัยเป็นตราของโรงเรียน วันที่ 16 กรกฎาคม 2534 ผู้บริหารมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประกาศ

รวมโรงเรียนประถมนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร และมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เป็นโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร วันที่ 30 พฤษภาคม 2538 ผู้บริหารมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประกาศให้แยกการบริหารโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เป็นฝ่ายมัธยมและฝ่ายประถม โดยให้มีผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) และผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เป็นผู้บริหารงานของแต่ละโรงเรียน

พ.ศ.2539 ทางโรงเรียนได้รับงบประมาณก่อสร้างอาคารอเนกประสงค์ 8 ชั้น พื้นที่ 16,000 ตารางเมตร งบประมาณค่าก่อสร้าง 140 ล้านบาท เป็นเงินที่ได้รับการจัดสรรจากสำนักงบประมาณ 110 ล้านบาท และทางโรงเรียนหาสมทบอีก 30 ล้านบาท จัดพิธีวางศิลาฤกษ์เมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2539 โดยสมเด็จพระพุฒาจารย์ เจ้าอาวาสวัดสระเกศ กรุงเทพมหานคร เป็นองค์ประธานในพิธีวางศิลาฤกษ์ และในการก่อสร้างอาคารอเนกประสงค์หลังนี้ต้องรื้ออาคารเดิมออก 3 หลัง คือ อาคาร 3 อาคาร 4 และอาคารพยาบาล เมื่อก่อสร้างอาคารอเนกประสงค์หลังนี้แล้วเสร็จจะต้องรื้ออาคาร 1 ออก เพื่อปรับปรุงสภาพภูมิสถาปัตยกรรมให้สวยงามร่มรื่น

พ.ศ.2544 สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เสด็จมาเป็นประธานในพิธีเปิดอาคารอเนกประสงค์ 8 ชั้น ซึ่งได้ชื่อจากการประกวดโดยศิษย์เก่าและศิษย์ปัจจุบันว่า "อาคารวิทย์วิโรฒ" และทรงแสดงปาฐกถา เรื่อง "การศึกษาของผู้ด้อยโอกาส" ณ ห้องสมุด เมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน 2545

พ.ศ.2545 ทำพิธีเททองหล่อพระพุทธรูปประจำโรงเรียน "พระพุทธรูปมงคลสาธุชน อภิวาหน์" และพระพุทธรูปญาณ เจ้าอาวาสวัดประยุรวงศาวาสวรวิหาร บรรจุพระบรมสารีริกธาตุที่ได้รับพระราชทานจากสมเด็จพระสังฆราชที่พระเกศ และทำพิธีเบิกพระเนตร เมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2545

พ.ศ.2548 โรงเรียนได้รับงบประมาณจากสำนักงบประมาณ เป็นเงินประมาณ 125.95 ล้านบาท เพื่อสร้างอาคารปฏิบัติการเทคโนโลยีและนวัตกรรมการเรียนรู้ เป็นอาคารรูปตัว L โดยส่วนหน้ามี 4 ชั้น ส่วนหลังมี 9 ชั้น โรงเรียนจึงดำเนินการรื้ออาคารโรงอาหารและโรงฝึกพลศึกษาออก การก่อสร้างสิ้นสุดในเดือนธันวาคม 2550 รวมค่าก่อสร้างทั้งสิ้นประมาณ 174 ล้านบาท

พ.ศ.2551 โรงเรียนได้รับพระราชทานนามอาคารหลังใหม่ จากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว โดยมีหนังสือจากสำนักงานเลขาธิการพระบรมมหาราชวัง ให้ใช้ชื่อ "อาคารเฉลิมพระ

เกียรติ 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550" โดยมีตราสัญลักษณ์งานเฉลิมพระเกียรติ เนื่องในโอกาสมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550 เมื่อวันที่ 18 เมษายน 2551

พ.ศ.2553 โรงเรียนได้เปิดหลักสูตรนานาชาติ สาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) เปิดสอนนักเรียนชั้นปีที่ 8-13 (Year 8-13) ซึ่งการเรียนการสอนใช้หลักสูตร IGCSE ของประเทศอังกฤษ

พ.ศ.2554 โรงเรียนได้เปิดศูนย์ต้นแบบพัฒนาศักยภาพเด็กที่มีความต้องการพิเศษ โดยในปีแรกนี้รับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 คน เข้าเรียนร่วมกับนักเรียนปกติและแยกเรียนในบางวิชาตามศักยภาพของแต่ละคน ซึ่งโครงการนี้จะเป็นต้นแบบให้แก่โรงเรียนอื่น ๆ ที่มีนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษอยู่ในโรงเรียน

พ.ศ.2555 โรงเรียนได้รับพระราชทานชื่อศูนย์ต้นแบบพัฒนาศักยภาพเด็กที่มีความต้องการพิเศษ จากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี โดยมีหนังสือจากสำนักราชเลขาธิการ สอนจิตจรลดดา พระราชทานชื่อศูนย์ดังกล่าวว่า "ศักยวิโรดม" เมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 2555 และสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เสด็จพระราชดำเนินทรงเปิด "อาคารเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550" และทรงเปิด "ศูนย์ศักยวิโรดม" เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2555 ปัจจุบันโรงเรียนมีพื้นที่ประมาณ 13 ไร่ 3 งาน ได้เปิดทำการสอนหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรนานาชาติ เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 รวมจำนวนนักเรียน 1,811 คน อาจารย์และบุคลากร จำนวน 148 คน นักการ คณงาน คนครัวและลูกจ้างจำนวน 29 คน (ฝ่ายมัธยม, 2561)

## 4.2 การจัดการศึกษา

### มาตรฐานด้านกระบวนการ

1. จัดหลักสูตรด้านศึกษาศาสตร์ระดับอุดมศึกษา และให้บริการทางการศึกษาขั้นพื้นฐานให้ได้คุณภาพ เพื่อพัฒนาคุณภาพของนิสิตและเยาวชนให้เป็นที่ยอมรับของสังคม
2. จัดการฝึกสอน ฝึกงาน ฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูแก่นิสิต รวมทั้งจัดการอบรมวิชาการแก่บุคลากรทางการศึกษาทั่วไปตามมาตรฐานวิชาชีพครู
3. ศึกษาทดลองด้านกระบวนการเรียนรู้ทางการศึกษาขั้นพื้นฐานแก่เยาวชนที่มีความสามารถด้านต่าง ๆ
4. จัดระบบการเรียนการสอนบนพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศ
5. จัดระบบการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์ ผสมผสานกับการสร้างจิตสำนึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติและ

6. วิจัยและพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาให้เป็นศูนย์ต้นแบบ ตลอดจนเผยแพร่องค์ความรู้ในรูปของสาริตเครือข่ายแก่สถาบันการศึกษาทั่วไป

7. จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถ ความสนใจและเจตคติ ตามศักยภาพของปัจเจกบุคคลแก่นิสิตและเยาวชน

8. จัดกิจกรรมตามแนวทางวิถีไทย เพื่อเสริมสร้างจิตสำนึกในการสืบสานและสร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย

9. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมจริยธรรม ความเป็นผู้นำตามระบอบประชาธิปไตย และมีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคม

10. ส่งเสริมกิจกรรมในการใช้ภาษาต่างประเทศและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาศักยภาพการสื่อสารระดับสากลแก่นิสิต เยาวชน และบุคลากร

11. จัดการบริหารอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถแก้ปัญหาและพัฒนาด้านต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

12. มีระบบคัดเลือกบุคลากรที่มีคุณภาพ และส่งเสริมสนับสนุนบุคลากรให้พัฒนาความรู้ ด้านการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งสร้างผลงานวิชาการเพื่อเพิ่มพูนศักยภาพเป็นครูมืออาชีพ

13. จัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ พร้อมทั้งส่งเสริมสุขภาพอนามัยและความปลอดภัย

14. ส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการพัฒนาระบบประกันคุณภาพการศึกษาที่ตรวจสอบได้และมีมาตรฐานเป็นที่ยอมรับของสังคม

15. วางแผนจัดระบบการจัดเก็บข้อมูลข่าวสาร สารสนเทศ และรายงานผลการดำเนินงานในภาพรวมที่ชัดเจนถูกต้องและทันสมัย

16. มีระบบการประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างความเข้าใจให้แก่บุคลากรภายในสถาบัน และสาธารณชนทั่วไป

#### มาตรฐานด้านปัจจัย

1. บุคลากรทางการศึกษาได้รับการพัฒนาด้านความรู้ ทักษะ ความสามารถ ด้านต่าง ๆ อย่าง ต่อเนื่อง

2. บุคลากรทางการศึกษาเป็นครูมืออาชีพ มีความรู้ มีทักษะ มีความสามารถในการจัดการและพัฒนาระบบการเรียนรู้อุ้และสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ในวิชาชีพครูให้แก่ นิสิตเยาวชนและบุคลากรทางการศึกษา

3. มีแผนพัฒนาการศึกษาระยะยาว (5 ปี) และแผนงานประจำปี ที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์และนโยบายของสถาบันและมหาวิทยาลัย

4. สถาบันมีหลักสูตรที่เหมาะสมกับนิสิต เยาวชนและท้องถิ่น

5. สถาบันมีงบประมาณและเทคโนโลยีสนับสนุนให้บุคลากรใช้นวัตกรรมในการจัดการเรียนการสอนและการทำงาน วิจัยและสร้างผลงานทางวิชาการเพื่อพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและเผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ

6. ผู้บริหารมีความเป็นผู้นำ มีคุณธรรมและศักยภาพในการบริหารจัดการ

7. อาคารสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกเอื้ออำนวยต่อการเรียนการสอน

8. ดัชนีบ่งชี้มาตรฐานการศึกษาที่ชัดเจนและมีกระบวนการในการประกันคุณภาพที่เป็นเสมือนกลไกในระบบการทำงานของสถาบันที่มีคุณภาพ

9. ระบบบริหารจัดการสาคิตเครือข่าย เป็นอิสระและชัดเจน

10. ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษา

จุดเน้นของโรงเรียน คือ การจัดการกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (ตามแนวคิดทฤษฎีพหุปัญญา) ในการจัดหลักสูตรของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ประกอบด้วย

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) มีวิสัยทัศน์เป็นต้นแบบในการจัดนวัตกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ โดยมีความรอบรู้วิชาการและชำนาญเทคโนโลยี มีวินัยคุณธรรมเป็นแกนนำในสังคม โดยหลักการคิดเชิงวิทยาศาสตร์จะถูกนำมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนการสอน ผู้เรียนจะสามารถใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรมคำสอนของศาสนาที่ตนเองนับถือและมีคุณธรรมจริยธรรม จิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุขอีกทั้งยังเน้นให้ผู้เรียนมีเจตคติต่อการศึกษาและการประกอบอาชีพรวมถึงการเรียนรู้ตลอดชีวิต หลักการเหล่านี้จะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ เชี่ยวชาญในทุกสาขาวิชาพร้อมทั้งสร้างจิตสำนึกในการรักษาสืบสานศิลปวัฒนธรรมไทยและยังเสริมสร้างคุณธรรมให้กับผู้เรียนมีจิตสำนึกให้การเป็นพลเมืองหลักสูตรโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ใช้หลักการและ

จุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

- 1) เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดมุ่งหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
- 2) เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
- 3) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
- 4) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้
- 5) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
- 6) เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์
- 7) เป็นหลักสูตรที่มีองค์ความรู้ที่หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาและพัฒนาตนเองให้เต็มตามศักยภาพ

จุดมุ่งหมายหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

- 1) มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ต้องการ ในขณะเดียวกันก็ยึดหลักพระพุทธศาสนาหรือศาสนาอื่นด้วย ตระหนักถึงคุณค่าของตนเอง ฝึกฝนวินัย และน้อมรับหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- 2) ความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี และทักษะชีวิต ทักษะเหล่านี้มีความสำคัญต่อความสำเร็จและการเติบโตส่วนบุคคล
- 3) การปลูกฝังความรักในการออกกำลังกายยังก่อให้เกิดประโยชน์มากมาย รวมถึงสุขภาพหัวใจและหลอดเลือดที่ดีขึ้น ความแข็งแรงและความยืดหยุ่นที่เพิ่มขึ้น และอารมณ์ดีขึ้น



4) การปกครองที่เป็นระบอบประชาธิปไตย โดยมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุขที่สำคัญในการดำเนินชีวิต และสร้างความเชื่อมั่นในความเป็นไทยและเป็นส่วนหนึ่งของโลก ยังคงรักษาความรักชาติและเสริมสร้างจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลกอย่างยั่งยืน

5) การอนุรักษ์และการพัฒนาสิ่งแวดล้อมควบคู่กันไป สิ่งสำคัญคือต้องสร้างสมดุลระหว่างความต้องการความก้าวหน้ากับการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติของเรา การนำแนวทางปฏิบัติที่ยั่งยืนมาใช้และส่งเสริมการตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมสามารถช่วยให้เราปกป้องความมั่งคั่งของผืนดินของเราสำหรับคนรุ่นต่อไป

6) มีคุณลักษณะของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) คือ รอบรู้วิชาการ ชำนาญเทคโนโลยี มีวินัยและคุณธรรมเป็นแกนนำสังคม

## 2. ทฤษฎีพหุปัญญา

2.1 ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence)

2.2 ปัญญาด้านตรรกศาสตร์และคณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence)

2.3 ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Visual-Spatial Intelligence)

2.4 ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily Kinesthetic Intelligence)

2.5 ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence)

2.6 ปัญญาด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence)

2.7 ปัญญาด้านการไตร่ตรอง (Existential Intelligence)

2.8 ปัญญาด้านการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence)

2.9 ปัญญาด้านธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence)

2.10 ปัญญาด้านคุณธรรม จริยธรรม (Moral Intelligence)

## 5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 5.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

Armstrong (2010) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะชีวิตของเยาวชนในค่าย 4H โดยมีจุดประสงค์คือศึกษาระหว่างสมาชิกของค่ายที่ได้รับประสบการณ์จากผู้ดูแลกับสมาชิกที่ไม่ได้รับ

ประสบการณ์ และสมาชิกที่มีผู้ใหญ่สนับสนุน กลุ่มตัวอย่างคือสมาชิกค่ายจำนวน 702 คน ผลการศึกษาคือเยาวชนที่เข้าร่วมชุมนุมและค่ายสิ่งแวดล้อมมีทักษะชีวิตเพิ่มขึ้น

McVeigh (2014) ได้ศึกษาผลของโปรแกรม Company Programme ที่มีต่อการเพิ่มขึ้นของทักษะชีวิต โดยใช้แบบสอบถามและการสัมภาษณ์คุณครูผู้ดูแล กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนที่เข้าร่วมจำนวน 19 คน และคุณครูผู้ดูแล 2 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม Microsoft Excel ผลการวิจัยพบว่าร้อยละ 84 ของผู้เข้าร่วมมีทักษะชีวิตเพิ่มขึ้น

Soparat et al (2015) ศึกษาผลของการใช้โปรแกรมการเรียนรู้ผ่าน ICT มีต่อสมรรถนะผู้เรียน 5 ประการ ได้แก่ 1. ความสามารถในการสื่อสาร 2. ความสามารถในการคิด 3. ความสามารถในการแก้ปัญหา 4. ความสามารถในการประยุกต์ใช้ทักษะชีวิต และ 5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียน 212 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิธีสามเส้า ผลวิจัยพบว่าโปรแกรมการเรียนรู้ผ่าน ICT ช่วยให้ความสามารถในการเรียนของกลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้น

Parvathy V Renjith R Pillai (2015) ได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตและผลของการฝึกอบรมทักษะชีวิตที่มีต่อความรู้ทักษะชีวิตในวัยรุ่น อายุ 14-18 ปี โดยใช้การทดลองแบบก่อนและหลังในกลุ่มควบคุมจำนวน 27 คนและกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน โดยใช้แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปและแบบสอบถามความรู้ทักษะชีวิตในการเก็บข้อมูลครอบคลุม 10 ทักษะ ผลการวิจัยพบว่าทักษะการเข้าใจผู้อื่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทักษะการจัดการกับอารมณ์ ทักษะการจัดการกับความเครียด ก่อนการทดลองทั้งสองกลุ่มมีความรู้ทักษะชีวิตไม่แตกต่างกัน และหลังการทดลองกลุ่มทดลองมีความรู้ทักษะชีวิตสูงกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนทักษะความตระหนักในตนเอง ก่อนการทดลองความรู้ทักษะชีวิตของกลุ่มทดลองและควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แต่หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีความรู้ทักษะชีวิตสูงขึ้นและสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างไม่มีนัยสำคัญ

Kizbes Meral Kılıç (2017) ได้ศึกษาเรื่องผลของการฝึกทักษะทางสังคมต่อทักษะทางสังคมในวัยเด็กความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมและอารมณ์ กลุ่มที่ใช้ในการศึกษาคือเด็กที่ยังอยู่ในการศึกษาก่อนวัยเรียนของสถาบันสาธารณะ การศึกษาจะดำเนินการกับกลุ่มควบคุมแบบทดสอบก่อนเรียน เด็กก่อนวัยเรียน 26 คนรวมอยู่ในกลุ่มทดลองและ 29 คนรวมอยู่ในกลุ่มควบคุม มีผู้เข้าร่วมทั้งหมด 55 คน อายุของเด็กอยู่ระหว่าง 57 และ 66 เดือน ( $X = 60, 6$ ) เด็ก

ในกลุ่มทดลองได้ใช้โปรแกรมฝึกทักษะทางสังคมสามครั้งต่อสัปดาห์ (8 สัปดาห์, 24 วัน) ประมาณหนึ่งชั่วโมงในเดือนมิถุนายนและสิงหาคม 2558 นอกเหนือจากโปรแกรมการศึกษาก่อนวัยเรียนในขณะที่ยังเด็กในกลุ่มควบคุมยังคงดำเนินต่อไป ดำเนินการในโรงเรียนของพวกเขา รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบการคัดกรองพัฒนาการของเดนมอร์ II แบบฟอร์มการรวบรวมข้อมูลระดับทักษะทางสังคมและแบบสอบถามพฤติกรรมเด็ก วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ “เทคนิคการแยกส่วน Anova” และ “การวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันช่วงเวลา” ผลการวิจัยพบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดสอบของเด็กที่เข้าร่วมโครงการฝึกทักษะทางสังคมสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดสอบของคะแนนกลุ่มเด็กควบคุม ผลที่ตามมาคือผลของการฝึกอบรมที่ปฏิบัติ พบว่ามีความสัมพันธ์เชิงลบอย่างมีนัยสำคัญระหว่างคะแนนความซื่อสัตย์ทักษะทางสังคมและการควบคุมอารมณ์ - ยับยั้ง; คะแนนทักษะการสื่อสารและระดับกิจกรรมทางสังคม อารมณ์ แรงกระตุ้นและทักษะทางสังคม ความขัดแย้งและทักษะทางสังคม

## 5.2 งานวิจัยในประเทศ

ฐิติพงศ์ โภคสมบัติ (2558) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อทักษะทางสังคมของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โดยทำการศึกษากับกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนวัดบุปผาราม (คุณวุฒิอุปถัมภ์) มิตรภาพที่ 100 จำนวน 30 คน ผลวิจัยพบว่า เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 - 6 ที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการมีค่าทักษะทางสังคมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05

พัชราภรณ์ ทัทมาลี (2559) ได้ศึกษาวิจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการใช้เวลาว่างของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต โดยใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2558 จำนวน 397 ฉบับ จากนั้นนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS FOR WINDOW สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณผลการวิเคราะห์พบว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับประสิทธิภาพการใช้เวลาว่างของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มี 5 ตัวแปร โดยระดับการศึกษาของผู้ปกครองเป็นตัวแปรที่มีผลต่อประสิทธิภาพการใช้เวลาว่างของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตมากที่สุดรองลงมาคือ อายุ เพศ รายได้ของครอบครัวและเกรดเฉลี่ย ตามลำดับ

ปนัดดา นกแก้ว (2562) ได้ศึกษาเรื่องทักษะชีวิตและอาชีพในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดสมุทรปราการ ผลการวิจัยพบว่า ทักษะชีวิตและอาชีพ

ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามการประเมินของครูและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สอดคล้องกัน โดยภาพรวมพบว่า อยู่ในระดับดีมาก ตามการประเมินของครูผู้สอน พิจารณาด้านพบว่า ด้านทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมาคือด้านการเพิ่มผลผลิตและความรู้รอบตัว และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านความคิดริเริ่มและการชี้นำตนเอง ตามการประเมินของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พิจารณาด้านพบว่า ด้านทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมาคือ ด้านการเพิ่มผลผลิตและความรู้รอบตัว และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านความคิดริเริ่มและการชี้นำตนเองและแนวทางการพัฒนาทักษะชีวิตและอาชีพในศตวรรษที่ 21 ควรส่งเสริมนักเรียนในด้านที่นักเรียนสนใจให้รู้จักตนเอง พัฒนาทักษะความคิดริเริ่มและการชี้นำตนเองอย่างต่อเนื่อง ส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการเข้าสังคม ส่งเสริมให้นักเรียนได้รู้จักเรียนรู้ถึงการเพิ่มผลผลิตให้มีคุณภาพในสังคมมุ่งพัฒนาผู้เรียนในทุกด้านทั้งความรู้ ทักษะ อารมณ์ ให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อตนเองเห็นคุณค่าในตนเองและรู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ ส่งเสริมการมีคุณธรรมความรับผิดชอบ ยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งเป็นพื้นฐานของผู้ผู้นำ

ชัยศาสตร์ คเชนทร์สุวรรณ และคณะ (2563) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาภาวะผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา พบว่า 1. องค์ประกอบภาวะผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา 2. สร้างชุดกิจกรรมการพัฒนาภาวะผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา และ 3. ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมพัฒนาภาวะผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา การวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาองค์ประกอบภาวะผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาเขต 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 988 คน จากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติค่าความถี่ ค่าร้อยละ วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจและเชิงยืนยัน ขั้นตอนที่ 2 สร้างชุดกิจกรรมการพัฒนาภาวะผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยเลือกองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุด ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีค่าไอเกนอยู่ในระดับสูงสุด เท่ากับ 18.257 แล้วนำมาสร้างเป็นชุดกิจกรรม และประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้องของชุดกิจกรรมโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้การทดสอบไคสแควร์ และขั้นตอนที่ 3 ศึกษาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม โดยนำชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ จำนวน 30 คน ทำการวัดภาวะผู้นำของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบทีของกลุ่มตัวอย่างแบบไม่อิสระกัน

และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อชุดกิจกรรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบทีแบบกลุ่มตัวอย่างเดี่ยวเทียบกับเกณฑ์ ( $\mu = 3.50$ )

นพดล นิมสุวรรณ, สุเมธ พรหมอินทร์ (2564) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำข้ามวัฒนธรรมของเยาวชนในตำบลปากกรอ จังหวัดสงขลา เพื่อศึกษาผลของการส่งเสริมทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และการมีภาวะผู้นำข้ามวัฒนธรรมของเยาวชนในตำบลปากกรอ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน กลุ่มตัวอย่างได้แก่เยาวชนที่อาศัยอยู่ในตำบลปากกรอจำนวน 98 คน ที่เข้าร่วมโครงการจัดอบรมจำนวน 3 รุ่น ปีพ.ศ. 2562 เครื่องมือวิจัยคือ โปรแกรมการอบรมเรื่อง "การพัฒนาทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำข้ามวัฒนธรรม ฯ" และแบบประเมินโครงการอบรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย ผลการวิจัยพบว่าผู้เข้าร่วมโครงการเห็นว่าโครงการนี้ทำให้เยาวชนได้รับความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาวะผู้นำสำหรับเยาวชน ( $X = 4.39$ ) ความรู้เกี่ยวกับลักษณะของภาวะความเป็นผู้นำด้านความคิดสร้างสรรค์ความร่วมมือ และการทำงานเป็นทีม ( $X = 4.62$ ) ความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสนับสนุนและพัฒนาภาวะความเป็นผู้นำ ความร่วมมือ และการทำงานเป็นทีม ( $X = 4.46$ ) และความรู้เกี่ยวกับการทำโครงการ ( $X = 4.55$ ) ในระดับมากที่สุด อีกทั้งยังเห็นว่าการเข้าร่วมโครงการนี้ทำให้กล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าทำมากขึ้น ( $X = 4.60$ ) มีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น ( $X = 4.49$ ) ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากขึ้น ( $X = 4.41$ ) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้มากขึ้น ( $X = 4.56$ ) มีระเบียบวินัย และความรับผิดชอบมากขึ้น ( $X = 4.46$ ) มีความอดทน อดกลั้นมากขึ้น ( $X = 4.37$ ) มีมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น ( $X = 4.55$ ) สามารถแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น ( $X = 4.43$ ) และมีจิตสาธารณะมากขึ้น ( $X = 4.68$ ) ในระดับมากที่สุด และความพึงพอใจโดยรวมที่มีต่อการเข้าร่วมโครงการอยู่ในระดับมากที่สุด ( $X = 4.67$ ) ผู้เข้าร่วมโครงการทุกคนต้องการให้จัดโครงการเช่นนี้ทุกปี

สรุปได้ว่าสิ่งสำคัญที่ต้องส่งเสริมให้นักเรียนสนใจตนเอง และพัฒนาทักษะความคิดริเริ่มและการกำหนดทิศทางตนเองอย่างต่อเนื่อง สิ่งสำคัญคือต้องส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนและส่งเสริมกลยุทธ์การเรียนรู้ที่เพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาบุคคลรอบรู้ที่มีความรู้ ทักษะ และความฉลาดทางอารมณ์ นอกจากนี้การส่งเสริมคุณธรรมและความรับผิดชอบตลอดจนการยอมรับและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นก็เป็นสิ่งสำคัญในการปลูกฝังคุณสมบัติความเป็นผู้นำ

### บทที่ 3

## วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยรูปแบบของการวัดซ้ำ (Repeated measures designs) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษา เปรียบเทียบผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การกำหนดประชากรกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย
2. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย
3. ขั้นตอนการขอใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
4. วิธีการดำเนินการเก็บข้อมูลในการวิจัย
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

#### การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

##### ประชากรในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 391 คน

##### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกภาวะผู้นำ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน

#### การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

##### การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำ
  - 1.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการทฤษฎี เอกสารวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมกับการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำทั้ง 4 ด้าน คือ ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการติดต่อสื่อสาร ทักษะการประสานงาน และทักษะการตัดสินใจ
  - 1.2 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาหลักการทฤษฎี เอกสารวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการและทักษะการเป็นผู้นำ เพื่อสร้างโปรแกรม นันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำ

1.3 ผู้วิจัยสร้างโปรแกรมเน้นหนักการเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำ 4 ด้าน คือ ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการติดต่อสื่อสาร ทักษะการประสานงาน และทักษะการตัดสินใจ

1.4 ผู้วิจัยนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ แล้วปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

## 2. การสร้างแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำ

2.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการทฤษฎี เอกสารวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเป็น 4 ด้าน ประกอบไปด้วย ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการติดต่อสื่อสาร ทักษะการประสานงาน และทักษะการตัดสินใจ

2.2 ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษาหลักการทฤษฎี เอกสารวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเป็นผู้นำ 4 ด้าน

2.3 ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำ 4 ด้าน โดยรวมทั้งหมด 40 ข้อ แบ่งตามหัวข้อ ดังนี้

- 1) ทักษะการทำงานเป็นทีม 10 ข้อ
- 2) ทักษะการติดต่อสื่อสาร 10 ข้อ
- 3) ทักษะการประสานงาน 10 ข้อ
- 4) ทักษะการตัดสินใจ 10 ข้อ

2.4 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบทักษะการเป็นผู้นำ 4 ด้านไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ แล้วปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 ท่านมาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัยด้วยค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) ได้ค่าเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.86 ถึง 1.00

2.6 เมื่อตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำแบบประเมินที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับผู้ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมิน (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบาคเท่ากับ 0.91 และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

### การหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ผู้วิจัยนำโปรแกรมเน้นหนักการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำและแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) เพื่อตรวจสอบการใช้ภาษาและความครอบคลุมของเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญมีคุณสมบัติดังนี้

1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ คุณสมบัติคือมีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมนันทนาการในเด็กช่วงวัยรุ่น เป็นเวลา 5-10 ปี หรือมีตำแหน่งทางวิชาการเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์ หรือ ชำนาญการ

1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัย หลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน คุณสมบัติคือมีประสบการณ์ในการทำหลักสูตรพัฒนาการเรียนการสอน

2. ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 7 ท่าน มาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องระหว่างรายการข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัยด้วยค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) ได้ค่าเพียงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.86 ถึง 1.00 โดยใช้สูตรของ IOC ดังนี้ (ลัดดาวัลย์ เพชรโรจน์และอัจฉรา ชำนิประศาสน์, 2547)

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

เมื่อ IOC แทนดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence)

$\sum$  แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

R แทน คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อคำถามแต่ละข้อ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

สำหรับเกณฑ์การให้คะแนน มีดังนี้

+1 หมายถึง คำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยหรือนิยามศัพท์

-1 หมายถึง คำถามนั้นไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยหรือนิยาม

ศัพท์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยหรือนิยามศัพท์

3. เมื่อตรวจสอบความถูกต้องแล้วนำแบบประเมินที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับผู้ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมิน (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบาค เท่ากับ 0.913 และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

ขั้นตอนการขอใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

1. ยื่นเอกสารเพื่อขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ผ่านระบบ e-Ethics SU และยื่นเอกสารถึงเจ้าหน้าที่บัณฑิตวิทยาลัย ตามรายละเอียดแบบฟอร์มของบัณฑิตวิทยาลัย



2. ปรับปรุงแก้ไขตามมติคณะกรรมการ ที่ได้รับข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการฯ และดำเนินการแก้ไข

3. ผู้วิจัยได้รับอนุมัติหนังสือยืนยันการรับรองคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ เลขที่รหัสโครงการวิจัย

วิธีการดำเนินการเก็บข้อมูลในการวิจัย

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกภาวะผู้นำ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ทำแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำก่อนการทดลอง (Pretest)

2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเองตามแผนโปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำกับนักเรียนกลุ่มทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง กำหนดการทำแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำ 4 ด้าน ขณะทำการทดลอง วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

3. ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกภาวะผู้นำ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ทำแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำระหว่างการทดลอง (Between)

4. ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกภาวะผู้นำ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ทำแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำหลังการทดลอง (Post-test)

5. ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทำแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำ และเข้าร่วมโปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำ เรียบเรียงข้อมูลโดยสมบูรณ์

**การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล**

การจัดกระทำข้อมูล

หลังจากการทดลองผู้วิจัยรวบรวมแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำตามขั้นตอน ดังนี้

1. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำ
2. ตรวจให้คะแนนแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำของผู้เข้าร่วมวิจัยแต่ละคน ตามเกณฑ์การให้คะแนนที่ผู้วิจัยกำหนดไว้

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลประเมินทักษะการเป็นผู้นำ

2. เปรียบเทียบผลการประเมินทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ก่อน ระหว่าง และหลัง การใช้โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ค่าสถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

1.1 การวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือโดยหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยใช้สูตร IOC (The Index of Item Objective Congruence)

1.2 การวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient) ตามวิธีของ Cronbach

2. สถิติที่ใช้วิเคราะห์ผลการวิจัยในการวิจัย

2.1 ค่าความถี่ (Frequency)

2.2 ค่าร้อยละ (Percentage)

2.3 ค่าเฉลี่ย (Mean)

2.4 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2.5 สถิติที่ใช้ในการหาความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (Repeated measures designs) โดยกำหนดระดับความมีนัยสำคัญที่ .05

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
SD	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
Z	แทน	ค่าสถิติแซด (Z-Test)
Mean Rank	แทน	ค่าเฉลี่ยของอันดับในแต่ละกลุ่ม

#### การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การศึกษาทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

ตอนที่ 2 การพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

ตอนที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษาของโปรแกรมนันทนาการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หลังการทดลองครั้งที่ 1 ครั้งที่ 2 และครั้งที่ 3 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

**ตอนที่ 1 การศึกษาทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมตอนต้น  
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)**

ผู้วิจัยทำการศึกษาทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) โดยนำข้อมูลจากแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังนี้

ตาราง 1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมตอนต้น (n=30)

ทักษะการเป็นผู้นำ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับทักษะ
การทำงานเป็นทีม	3.11	0.31	ปานกลาง
การติดต่อสื่อสาร	2.81	0.42	ปานกลาง
การประสานงาน	3.20	0.35	ปานกลาง
การตัดสินใจ	3.06	0.37	ปานกลาง
<b>ทักษะการเป็นผู้นำโดยรวม</b>	<b>3.05</b>	<b>0.31</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากตาราง 1 พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมตอนต้นมีค่าเฉลี่ยทักษะการเป็นผู้นำโดยรวมเท่ากับ 3.05 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.31 อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยด้านการทำงานเป็นทีม 3.11 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.31 อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยด้านการติดต่อสื่อสาร 2.81 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.42 อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยด้านการประสานงาน 3.20 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.35 อยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยด้านการตัดสินใจ 3.06 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 อยู่ในระดับปานกลาง

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นด้านการทำงานเป็นทีม (n=30)

ด้านการทำงานเป็นทีม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทักษะ
1. ฉันรู้ว่าตนเองมีหน้าที่ทำอะไรในการทำกิจกรรม	2.97	0.72	ปานกลาง
2. มีการวางแผนการทำงานร่วมกันในทีม	3.03	0.61	ปานกลาง
3. ฉันและสมาชิกในทีมเต็มใจในการทำกิจกรรมด้วยกัน	3.37	0.56	ปานกลาง
4. สมาชิกในทีมขาดการช่วยเหลือกันในการทำกิจกรรม	2.63	1.00	ปานกลาง
5. สมาชิกในทีมขาดความสามัคคีกัน	3.00	0.95	ปานกลาง
6. ฉันเปิดโอกาสให้สมาชิกในทีมทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่	3.40	0.62	ปานกลาง
7. ฉันคิดวิธีป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นในการทำงาน	2.93	0.78	ปานกลาง
8. ฉันและสมาชิกในทีมมีเป้าหมายเดียวกัน	3.10	0.55	ปานกลาง
9. เมื่อมีแผนในการทำงาน ฉันจะพยายามให้สมาชิกในทีมปฏิบัติตามแผนที่วางไว้	3.23	0.73	ปานกลาง
10. ฉันรับผิดชอบสิ่งที่ได้รับมอบหมาย	3.47	0.57	มาก
<b>ด้านการทำงานเป็นทีมโดยรวม</b>	<b>3.11</b>	<b>0.31</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากตาราง 2 พบว่า ก่อนทดลองนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะการเป็นผู้นำด้านการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.11 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.31

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการติดต่อสื่อสาร (n=30)

ด้านการติดต่อสื่อสาร	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทักษะ
1. สมาชิกในทีมขาดความเข้าใจในการพูดคุยกัน	2.53	0.86	น้อย
2. สมาชิกในทีมมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกัน	3.20	0.76	ปานกลาง
3. ฉันให้คำแนะนำจากประสบการณ์ของฉัน	2.73	0.98	ปานกลาง
4. ฉันใช้วิธีการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3.20	0.61	ปานกลาง
5. มีการติดต่อสื่อสารอย่างเปิดเผยไว้วางใจซึ่งกันและกัน	3.20	0.76	ปานกลาง
6. ฉันสามารถสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาได้โดยไม่กระทบความรู้สึกของผู้อื่น	3.03	0.76	ปานกลาง
7. ฉันหลีกเลี่ยงการสื่อสารกับเพื่อนบางคนในทีม	2.60	0.81	น้อย
8. ฉันไม่สามารถอธิบายให้สมาชิกในทีมเข้าใจได้ด้วยตนเอง	2.53	0.73	น้อย
9. ฉันคิดว่าผู้อื่นเข้าใจทุกอย่างแล้ว จึงไม่อธิบายเพิ่มเติม	2.53	0.78	น้อย
10. ฉันขาดความชัดเจนในการสื่อสารกับผู้อื่น	2.57	0.77	น้อย
<b>ด้านการติดต่อสื่อสารโดยรวม</b>	<b>3.11</b>	<b>0.31</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากตาราง 3 พบว่า ก่อนทดลองนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะการเป็นผู้นำด้านการติดต่อสื่อสารอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.11 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.31

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการประสานงาน (n=30)

ด้านการประสานงาน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทักษะ
1. ฉันมีการปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับสมาชิกในทีม	3.23	0.63	ปานกลาง
2. ฉันไม่เคยถามความคิดเห็นของสมาชิกในทีม	3.03	0.93	ปานกลาง
3. ฉันมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อสมาชิกในทีม	3.13	0.73	ปานกลาง
4. ฉันไม่ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างจากตน	3.13	0.86	ปานกลาง
5. ฉันแสดงความไม่พอใจเมื่อสมาชิกในทีมไม่เห็นด้วยกับฉัน	2.90	1.06	ปานกลาง
6. สมาชิกในทีมให้ความร่วมมือกัน	3.33	0.61	ปานกลาง
7. ฉันเปิดโอกาสให้สมาชิกในทีมมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	3.47	0.57	มาก
8. ฉันสนับสนุนข้อเสนอแนะที่ดีของสมาชิกในทีม	3.53	0.57	มาก
9. ฉันดำเนินการประชุมประสานงานกับสมาชิกในทีมได้ตรงตามเป้าหมาย	3.20	0.66	ปานกลาง
10. ฉันสรุปประเด็นสำคัญหลังการประชุมเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน	3.07	0.78	ปานกลาง
<b>ด้านการประสานงานโดยรวม</b>	<b>3.20</b>	<b>0.35</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากตาราง 4 พบว่า ก่อนทดลองนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะการเป็นผู้นำด้านการประสานงานอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.20 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.35

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการตัดสินใจ (n=30)

ด้านการตัดสินใจ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทักษะ
1. ฉันพิจารณาทางเลือกที่ดีที่สุด	3.47	0.63	มาก
2. ฉันวิเคราะห์ปัญหาก่อนตัดสินใจแก้ไข	3.27	0.52	ปานกลาง
3. ฉันมักตัดสินใจตามอารมณ์ของตนเอง	2.77	0.82	ปานกลาง
4. ฉันตัดสินใจเลือกวิธีที่มีผลในทางลบต่อตนเองและผู้อื่นน้อยที่สุด	3.33	0.61	ปานกลาง
5. ฉันใช้เหตุผลเป็นหลักในการตัดสินใจ	3.50	0.51	มาก
6. ฉันขาดความรอบคอบในการตัดสินใจ	2.30	0.88	น้อย
7. ฉันคำนึงถึงผลที่ตามมาหลังการตัดสินใจ	3.10	0.66	ปานกลาง
8. หากตัดสินใจผิดพลาดฉันมีทางเลือกอื่นเสมอ	2.83	0.65	ปานกลาง
9. ฉันบอกข้อดี ข้อเสียของแต่ละทางเลือกได้	2.83	0.70	ปานกลาง
10. ฉันตัดสินใจตามความคิดเห็นส่วนใหญ่ของสมาชิกในทีม	3.20	0.76	ปานกลาง
<b>ด้านการตัดสินใจโดยรวม</b>	<b>3.06</b>	<b>0.37</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากตาราง 5 พบว่า ก่อนทดลองนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะการเป็นผู้นำด้านการตัดสินใจอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.06 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.37



ตอนที่ 2 การพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

ผู้วิจัยทำการศึกษาการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
หลังเข้าร่วมโปรแกรมเน้นหนักการ ดังตาราง 6

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น  
(n=30)

ทักษะการเป็นผู้นำ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทักษะ
การทำงานเป็นทีม	3.46	0.38	มาก
การติดต่อสื่อสาร	3.27	0.46	ปานกลาง
การประสานงาน	3.51	0.40	มาก
การตัดสินใจ	3.34	0.37	ปานกลาง
<b>ทักษะการเป็นผู้นำโดยรวม</b>	<b>3.40</b>	<b>0.36</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากตาราง 6 พบว่า หลังทดลองนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีค่าเฉลี่ยทักษะการ  
เป็นผู้นำโดยรวมเท่ากับ 3.40 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36 อยู่ในระดับปานกลาง  
ค่าเฉลี่ยด้านการทำงานเป็นทีม 3.46 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38 อยู่ในระดับมาก  
ค่าเฉลี่ยด้านการติดต่อสื่อสาร 3.27 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 อยู่ในระดับปานกลาง  
ค่าเฉลี่ยด้านการประสานงาน 3.51 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 อยู่ในระดับมาก  
ค่าเฉลี่ยด้านการตัดสินใจ 3.34 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 อยู่ในระดับปานกลาง

ตาราง 7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการทำงานเป็นทีม (n=30)

ด้านการทำงานเป็นทีม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทักษะ
1. ฉันรู้ว่าตนเองมีหน้าที่ทำอะไรในการทำกิจกรรม	3.40	0.72	ปานกลาง
2. มีการวางแผนการทำงานร่วมกันในทีม	3.43	0.68	มาก
3. ฉันและสมาชิกในทีมเต็มใจในการทำกิจกรรมด้วยกัน	3.53	0.51	มาก
4. สมาชิกในทีมขาดการช่วยเหลือกันในการทำกิจกรรม	3.20	1.03	ปานกลาง
5. สมาชิกในทีมขาดความสามัคคีกัน	3.33	1.03	ปานกลาง
6. ฉันเปิดโอกาสให้สมาชิกในทีมทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่	3.70	0.47	มาก
7. ฉันคิดวิธีป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นในการทำงาน	3.27	0.69	ปานกลาง
8. ฉันและสมาชิกในทีมมีเป้าหมายเดียวกัน	3.63	0.49	มาก
9. เมื่อมีแผนในการทำงาน ฉันจะพยายามให้สมาชิกในทีมปฏิบัติตามแผนที่วางไว้	3.50	0.57	มาก
10. ฉันรับผิดชอบสิ่งที่ได้รับมอบหมาย	3.57	0.68	มาก
<b>ด้านการทำงานเป็นทีมโดยรวม</b>	<b>3.46</b>	<b>0.38</b>	<b>มาก</b>

จากตาราง 7 หลังทดลองนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะการเป็นผู้นำด้านการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.46 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.38

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการติดต่อสื่อสาร (n=30)

ด้านการติดต่อสื่อสาร	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทักษะ
1. สมาชิกในทีมขาดความเข้าใจในการพูดคุยกัน	3.33	0.92	ปานกลาง
2. สมาชิกในทีมมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกัน	3.60	0.50	มาก
3. ฉันให้คำแนะนำจากประสบการณ์ของฉัน	3.23	0.68	ปานกลาง
4. ฉันใช้วิธีการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ	3.27	0.64	ปานกลาง
5. มีการติดต่อสื่อสารอย่างเปิดเผยไว้วางใจซึ่งกันและกัน	3.60	0.56	มาก
6. ฉันสามารถสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาได้โดยไม่กระทบความรู้สึกของผู้อื่น	3.40	0.77	ปานกลาง
7. ฉันหลีกเลี่ยงการสื่อสารกับเพื่อนบางคนในทีม	3.37	0.81	ปานกลาง
8. ฉันไม่สามารถอธิบายให้สมาชิกในทีมเข้าใจได้ด้วยตนเอง	3.03	0.93	ปานกลาง
9. ฉันคิดว่าผู้อื่นเข้าใจทุกอย่างแล้ว จึงไม่อธิบายเพิ่มเติม	2.80	0.85	ปานกลาง
10. ฉันขาดความชัดเจนในการสื่อสารกับผู้อื่น	3.07	0.78	ปานกลาง
<b>ด้านการติดต่อสื่อสารโดยรวม</b>	<b>3.27</b>	<b>0.46</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากตาราง 8 หลังทดลองนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะการเป็นผู้นำด้านการติดต่อสื่อสารอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.27 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.46

ตาราง 9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการประสานงาน (n=30)

ด้านการประสานงาน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทักษะ
1. ฉันมีการปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับสมาชิกในทีม	3.43	0.63	มาก
2. ฉันไม่เคยถามความคิดเห็นของสมาชิกในทีม	3.53	0.68	มาก
3. ฉันมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อสมาชิกในทีม	3.47	0.63	มาก
4. ฉันไม่ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างจากตน	3.60	0.67	มาก
5. ฉันแสดงความไม่พอใจเมื่อสมาชิกในทีมไม่เห็นด้วยกับฉัน	3.57	0.73	มาก
6. สมาชิกในทีมให้ความร่วมมือกัน	3.67	0.48	มาก
7. ฉันเปิดโอกาสให้สมาชิกในทีมมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	3.63	0.56	มาก
8. ฉันสนับสนุนข้อเสนอแนะที่ดีของสมาชิกในทีม	3.63	0.56	มาก
9. ฉันดำเนินการประชุมประสานงานกับสมาชิกในทีมได้ตรงตามเป้าหมาย	3.40	0.67	ปานกลาง
10. ฉันสรุปประเด็นสำคัญหลังการประชุมเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน	3.20	0.85	ปานกลาง
<b>ด้านการประสานงานโดยรวม</b>	<b>3.51</b>	<b>0.40</b>	<b>มาก</b>

จากตาราง 9 หลังทดลองนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะการเป็นผู้นำด้านการประสานงานอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 3.51 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.40

ตาราง 10 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ด้านการตัดสินใจ (n=30)

ด้านการตัดสินใจ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับทักษะ
1. ฉันพิจารณาทางเลือกที่ดีที่สุด	3.60	0.56	มาก
2. ฉันวิเคราะห์ปัญหาก่อนตัดสินใจแก้ไข	3.50	0.57	มาก
3. ฉันมักตัดสินใจตามอารมณ์ของตนเอง	3.13	1.01	ปานกลาง
4. ฉันตัดสินใจเลือกวิธีที่มีผลในทางลบต่อตนเองและผู้อื่นน้อยที่สุด	3.17	1.09	ปานกลาง
5. ฉันใช้เหตุผลเป็นหลักในการตัดสินใจ	3.37	0.72	ปานกลาง
6. ฉันขาดความรอบคอบในการตัดสินใจ	3.07	0.78	ปานกลาง
7. ฉันคำนึงถึงผลที่ตามมาหลังการตัดสินใจ	3.40	0.56	ปานกลาง
8. หากตัดสินใจผิดพลาดฉันมีทางเลือกอื่นเสมอ	3.20	0.76	ปานกลาง
9. ฉันบอกข้อดี ข้อเสียของแต่ละทางเลือกได้	3.30	0.75	ปานกลาง
10. ฉันตัดสินใจตามความคิดเห็นส่วนใหญ่ของสมาชิกในทีม	3.63	0.56	มาก
<b>ด้านการตัดสินใจโดยรวม</b>	<b>3.34</b>	<b>0.37</b>	<b>ปานกลาง</b>

จากตาราง 10 หลังทดลองนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะการเป็นผู้นำด้านการตัดสินใจอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.34 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.37

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ก่อนและหลังทดลอง

ผู้วิจัยทำการศึกษาผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง ดังตาราง 11

ตาราง 11 การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง (n=30)

ทักษะการเป็นผู้นำ	$\bar{x}$	S.D.	MD	F	p
ก่อนการทดลอง	3.11	0.31			
ระหว่างการทดลอง	3.24	0.40	.130		.135
หลังการทดลอง	3.46	0.38	.343		.001
				7.719	.000

\*\*p<.05

จากตาราง 11 พบว่า ทักษะการเป็นผู้นำก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง มีค่าทดสอบ  $F = 7.719$  ระยะก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ย 3.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.31 ระหว่างการทดลองมีคะแนนทักษะการเป็นผู้นำสูงกว่าก่อนการทดลองโดยมีค่าเฉลี่ย 3.24 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.40 และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ย 3.46 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.38 และเมื่อเปรียบเทียบผลของโปรแกรมที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง และหลังการทดลอง พบว่านักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมหลังการทดลองมีทักษะการเป็นผู้นำสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

#### สมมติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) มีทักษะการเป็นผู้นำ ด้านการทำงานเป็นทีม สูงกว่าก่อนการทดลอง
2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) มีทักษะการเป็นผู้นำ ด้านการติดต่อสื่อสาร สูงกว่าก่อนการทดลอง
3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) มีทักษะการเป็นผู้นำ ด้านการประสานงาน สูงกว่าก่อนการทดลอง
4. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) มีทักษะการเป็นผู้นำ ด้านการตัดสินใจ สูงกว่าก่อนการทดลอง

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยรูปแบบของการวัดซ้ำ (Repeated measures designs) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษา เปรียบเทียบผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) และเปรียบเทียบทักษะการเป็นผู้นำ ก่อนทดลอง ระหว่างทดลอง และหลังทดลอง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 391 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ นักเรียนชั้นระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกภาวะผู้นำ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำ 4 ด้าน โดยรวมทั้งหมด 40 ข้อ และโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองจากการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเพิ่มเติมเลือกภาวะผู้นำ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 30 คน ทำแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำก่อนการทดลอง (Pretest)
2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเองตามแผนโปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำกับนักเรียนกลุ่มทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง กำหนดการทำแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำ 4 ด้าน ขณะทำการทดลอง วิเคราะห์และสรุปข้อมูล
3. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำระหว่างการทดลอง
4. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำหลังการทดลอง (Post-test)
5. ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทำแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำ และเข้าร่วมโปรแกรมเน้นพัฒนาการเพื่อส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำ เรียบเรียงข้อมูลโดยสมบูรณ์

### สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาของโปรแกรมเน้นพัฒนาการส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สรุปได้ดังนี้

1. ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมเน้นพัฒนาการ นักเรียนมีทักษะการเป็นผู้นำด้านการทำงานเป็นทีม ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการประสานงาน ด้านการตัดสินใจ และทักษะการเป็นผู้นำโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง
2. หลังเข้าร่วมโปรแกรมเน้นพัฒนาการ นักเรียนมีทักษะการเป็นผู้นำด้านการทำงานเป็นทีม ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการประสานงาน ด้านการตัดสินใจ และทักษะการเป็นผู้นำโดยรวมเพิ่มสูงขึ้น
3. นักเรียนมีการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำระหว่างการทดลองและหลังการทดลองเพิ่มสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### อภิปรายผล

การศึกษาวิจัยผลของโปรแกรมเน้นพัฒนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ 1. การศึกษาทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) พบว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีทักษะการเป็นผู้นำด้านการทำงานเป็นทีม ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการ



ประสานงาน ด้านการตัดสินใจ และทักษะการเป็นผู้นำโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ 2. หลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำด้านการทำงานเป็นทีม ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการประสานงาน ด้านการตัดสินใจ และทักษะการเป็นผู้นำโดยรวมสูงกว่าก่อนการทดลอง และผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ 3. การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่าการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำระหว่างการทดลองและหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การศึกษาทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) พบว่านักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา มีทักษะการเป็นผู้นำด้านการทำงานเป็นทีม ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการประสานงาน ด้านการตัดสินใจ และทักษะการเป็นผู้นำโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง สอดคล้องกับ Parvathy V and Renjith R Pillai (2015) ที่ได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตและผลของการฝึกอบรมทักษะชีวิตที่มีต่อความรู้ทักษะชีวิตในวัยรุ่น อายุ 14-18 ปี โดยใช้การทดลองแบบก่อนและหลังในกลุ่มควบคุมจำนวน 27 คนและกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน โดยใช้แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปและแบบสอบถามความรู้ทักษะชีวิตในการเก็บข้อมูลครอบคลุม 10 ทักษะผลการวิจัยพบว่า ทักษะการเข้าใจผู้อื่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทักษะการจัดการกับอารมณ์ และทักษะการจัดการความเครียด ก่อนการทดลองทั้งสองกลุ่มมีความรู้ทักษะชีวิตไม่แตกต่างกัน จะเห็นได้ว่าก่อนการทดลองมีทักษะไม่แตกต่างกัน และอยู่ในระดับที่เหมาะสมต่อการส่งเสริมพัฒนา

2. หลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำด้านการทำงานเป็นทีม ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการประสานงาน ด้านการตัดสินใจ และทักษะการเป็นผู้นำโดยรวมสูงกว่าก่อนการทดลอง สอดคล้องกับ นพดล นิมสุวรรณ และสุเมธ พรหมอินทร์ (2564) ที่ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำข้ามวัฒนธรรมของเยาวชน ผลการวิจัยพบว่า ความรู้เกี่ยวกับลักษณะของภาวะผู้นำด้านความคิดสร้างสรรค์ ความร่วมมือ และการทำงานเป็นทีม ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากขึ้น สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้มากขึ้น มีมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น

3. การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่ามีการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำระหว่างการทดลองและหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ ชัยศาสตร์คเชนทร์สุวรรณ (2563) ที่ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาภาวะผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา พบว่านักเรียนมีภาวะผู้นำหลังใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนใช้และมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้เป็นเพราะโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นสร้างประสบการณ์แห่งการเรียนรู้ให้นักเรียนได้รู้จักตนเองและรู้จักผู้อื่น มีกระบวนการสื่อสารทำงานร่วมกันคนในสังคมอย่างประณีตประนอมปรับตัวเข้ากับสถานการณ์สภาพแวดล้อมและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้อย่างสมบูรณ์ พัฒนาทักษะการเป็นผู้นำที่สำคัญ

#### ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

##### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การวิจัยครั้งนี้เสนอให้เห็นถึง โปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเยาวชนสามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมสำหรับเยาวชนให้เกิดการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ
2. การจัดโปรแกรมนันทนาการควรจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศให้เอื้อต่อการจัดกิจกรรม โดยจัดสถานที่สำหรับการทำกิจกรรมให้พื้นที่ที่เหมาะสมต่อกิจกรรมและปลอดภัยในการดำเนินกิจกรรม
3. ควรคำนึงถึงสถานการณ์โรคติดต่อต่าง ๆ เนื่องด้วยการจัดโปรแกรมในครั้งนี้อยู่ในช่วงของสถานการณ์เชื้อไวรัส Covid-19 ผู้วิจัยจึงจัดกิจกรรมในรูปแบบของ Social Distancing เพื่อลดโอกาสในการติดต่อของเชื้อ อีกทั้งยังทำความสะอาดอุปกรณ์ทั้งก่อนและหลังการใช้จัดกิจกรรมทุกครั้ง

##### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้วิจัยควรเพิ่มระยะเวลาของโปรแกรมที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำ เนื่องด้วยการพัฒนาทักษะให้แก่ผู้เข้าร่วมโปรแกรมปัจจัยการส่งเสริมทักษะเรียนรู้เกิดได้จากประสบการณ์จึงควรมีระยะเวลาในการจัดโปรแกรมเพิ่มเติมมากขึ้น
2. ผู้วิจัยต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของกิจกรรมนันทนาการ จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์และมโนทัศน์ที่ตั้งไว้และกิจกรรมควรมีความท้าทายเหมาะสมแก่วัยเพื่อสร้างแรงจูงใจรวมถึงกระตุ้นให้เด็กสนใจในกิจกรรม อีกทั้งเตรียมความพร้อมพร้อมกับสถานการณ์ไม่พึงประสงค์ต่าง ๆ

## บรรณานุกรม

- Parvathy V Renjith R Pillai. (2015, July). Impact of life skills education on Adolescents in rural school. *International Journal of Advances Research*, 3(2), 788-794.
- Soparat et al. (2015, April). The development of Thai learners' key competencies by project-based learning using ICT. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(1), 1-22.
- เก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว. (2561). การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ ปรัชญาดุชะฎิบัณฑิต
- สาขาวิชาพัฒนศึกษา แบบ 2.1 ปรัชญาดุชะฎิบัณฑิต ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/2322/1/58260909.pdf>
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2551). สร้างภาวะผู้นำในเด็กและเยาวชนไทยกรุงเทพฯ. กรุงเทพฯ: บางกอกทูเดย์.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. (2554). การนันทนาการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทพินทร์ จารุศุกร. (2554). แนวทางและวิธีการในการพัฒนาการทำงานเป็นทีมของครูโรงเรียนสาธิตสาธิตเทคโนโลยีเชียงใหม่. (วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การบริหารการศึกษา)). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- เนตรพัฒน์ ยาวีราช. (2552). การจัดการสมัยใหม่ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เซ็นทรัลเอ็กซ์เพรส.
- เสน่ห์ ใจเอื้อย. (2555). การใช้เวลาว่างในการประกอบกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนในเขตบางรัก กรุงเทพมหานคร. (ปริญญาานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการนันทนาการ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. [http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Rec\\_Man/Saneh\\_J.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Rec_Man/Saneh_J.pdf)
- เอ็ด สาระภูมิ. (2546). ศัพท์ทางการบริหารชุดฝึกอบรมผู้บริหารสถานศึกษาระดับสูง. กรุงเทพฯ: เอชเอ็น กรุ๊ป.

- กรมพลศึกษา, ส. (2557). ผู้นำนันทนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์  
องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์.
- กรมพลศึกษา. สำนักงานนันทนาการ. กลุ่มนันทนาการเด็กและเยาวชน. (2562). ผู้นำนันทนาการ.  
กรุงเทพฯ: กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- กรรณิการ์ รักดีวิเศษ. (2563). ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบกิจกรรมการใช้เวลาร่วมกับรูปแบบการมี  
ส่วนร่วมการใช้เวลาร่วมของสตรีวัยทำงานในเขตกรุงเทพมหานคร. (ปริญญาานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,  
กรุงเทพฯ. <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1025/1/gs611130473.pdf>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- กวี วงศ์พุด. (2550). ภาวะผู้นำ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ บี. เค. อินเทอร์เน็ตจำกัด.
- กาญจนา มังคละศิริ. (2552). องค์ประกอบของการทำงานเป็นทีมที่ส่งผลต่อประสิทธิผลของโรงเรียน  
สังกัดเทศบาลเมืองนครพนม. (วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การบริหารการศึกษา)). มหาวิทยาลัย  
นครพนม, นครพนม.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- จิระประภา คำภาเกะ. (2563). การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง ปริซึมและ  
ทรงกระบอกโดยใช้เทคนิคเพื่อนคู่คิดร่วมกับเกมคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่  
2. (วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ศึกษา). มหาวิทยาลัย  
ศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- จิราณัฐวัฒน์ คำปลิวชู. (2561). ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับ  
นันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ. (ปริญญาานิพนธ์  
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ). มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ชญาณี ขวัญชูชู. (2563). สภาพปัญหาและความต้องการ กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะ  
ชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสาน  
มิตร. (ปริญญาานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ).  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. (ปริญญาานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.  
<http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1025/1/gs611130473.pdf>

ณัฐพันธุ์ เขจรนันท์. (2551). พฤติกรรมองค์กร. กรุงเทพฯ: วี.พี.รินทร์.

ธรร สุนทรายุทธ. (2551). การบริหารจัดการเชิงปฏิรูป ทฤษฎี วิจัย และปฏิบัติทางการศึกษา.

กรุงเทพฯ: เนติกุลการพิมพ์.

ธีรวัฒน์ ผิวขม. (2561). ผลของการใช้โปรแกรมเน้นหนากการที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของ

ผู้สูงอายุชมรมผู้สูงอายุตำบลด่านแม่คำมัน จังหวัดอุตรดิตถ์. (ปริญญาานิพนธ์ ศิลปศาสตรม

หาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,

กรุงเทพฯ.

บันเทิง เกิดปรานค์ และ เจษฎา เจียรระโน. (2544). นันทนาการ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ศูนย์

ส่งเสริมวิชาการ.

พยอม วงศ์สารศรี. (2551). องค์กรและการจัดการ (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สุภา.

พรพิมล เจียมนาคินทร์. (2539). พัฒนาการวัยรุ่น = *Adolescence development*. กรุงเทพฯ: คอม

ฟอร์ม.

มัลลิกา ต้นสอน. (2546). พฤติกรรมองค์กร (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์เน็ทจำกัด.

มัลลิกา วิชชุกรอชิงครัด. (2553). การศึกษาการทำงานเป็นทีมของพนักงานครูเทศบาลสังกัดเทศบาล

เมืองชลบุรี. (วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การบริหารการศึกษา)). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.

มาลีวรรณ ศุขวัฒน์. (2552). กระบวนการสื่อสารกับสาธารณชน กระบวนการตัดสินใจและปัจจัยการ

สื่อสารที่มีผลต่อการเข้าร่วมโครงการ "จิตประภัสสรตั้งแต่อนอนอยู่ในครรภ์" ของเสถียรธรรม

สถาน. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

รังสรรค์ ประเสริฐศรี. (2548). พฤติกรรมองค์กร. กรุงเทพฯ: บริษัทธรรมสารจำกัด.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุคส์

พับลิเคชั่นส์.

ลำเทียน เฝ้าอาจ. (2559). การทำงานเป็นทีมของข้าราชการครูในโรงเรียนขยายโอกาส อำเภอเมือง

ตราด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษตราด. (วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การ

บริหารการศึกษา)). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.

วรพจน์ บุษราคัมวดี. (2551). วิชาองค์กรและการ จัดการ. ปทุมธานี: คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์.

วัชรินทร์ เสมามอญ. (2556). การมีส่วนร่วมในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับ

ผู้สูงอายุในจังหวัดพระนครศรีอยุธยาและจังหวัดอ่างทอง. มหาวิทยาลัยราชภัฏ

พระนครศรีอยุธยา, อยุธยา.

- วิชัย โถสุวรรณจินดา. (2546). หัวหน้างานพันธุ์แท้ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: เอเชียเพรสจำกัด.
- วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว. (2557). การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถาน  
สงเคราะห์. (ปริญญาานิพนธ์ ปว.ด. (การกีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว) บัณฑิต  
วิทยาลัย). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- วิรัช สงวนวงศ์วาน. (2546). การจัดการและพฤติกรรมมองค์การ. กรุงเทพฯ: เพ็ชรสัน เอ็ดดูเคชั่นอินโด  
ไชน่า จำกัด.
- ศรัณย์ เจียรนะชัย. (2555). สภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษา สถาบัน  
การพลศึกษา. (ปริญญาานิพนธ์ ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทร  
วิโรฒ, กรุงเทพฯ. <http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Spo Rec Tou/Saran J.pdf>
- ศักดิ์ภัทร์ เฉลิมพุดพิงษ์. (2556). พัฒนาโปรแกรมการใช้เวลาว่างเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของ  
ผู้สูงอายุ. (วิทยานิพนธ์ดุขฎิบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ การกีฬา นันทนาการและการ  
ท่องเที่ยว). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สตะเวทิน, ป. (2546). หลักนิเทศศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัดกาพ  
พิมพ์.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2559). นันทนาการและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (พิมพ์ครั้งที่ ๒). กรุงเทพฯ:  
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมบุญรณ พวรรณภาพ. (2541). หลักเบื้องต้นของการบริหารโรงเรียน. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.
- สมาน รังสิโยกฤษฎ์ และสุธี สุทธิสมบุญรณ. (2544). หลักการบริหารเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 19).  
กรุงเทพฯ: สวัสดิการสำนักงาน ก.พ.
- สมิต สัชฌุกร. (2546). เทคนิคการประสานงาน (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สายธาร.
- สหยาพล มีชูนีก. (2548). การเป็นผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพฯ: สยามสเตชันเนอรีซ์พพลายส์.
- สายฝน วังสระ. (2552). การวิจัยและพัฒนาโปรแกรม 4-เอช เพื่อพัฒนาภาวะผู้นำของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา  
คณะครุศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สุเทพ พงศ์ศรีวัฒน์. (2545). ภาวะผู้นำ : ทฤษฎีและปฏิบัติ. เชียงราย: สถาบันราชภัฏเชียงราย.
- สุเมธ งามกนก. (2551, ตุลาคม-มกราคม). การสร้างทีมงาน. วารสารศึกษาศาสตร์, 19(1), 31-44.
- สุชา จันทรโธม. (2540). จิตวิทยาพัฒนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

- สุทธิรัตน์ คุ่ยสวัสดิ์. (2556). พัฒนาโปรแกรมการใช้เวลาว่างเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ. (วิทยานิพนธ์ดุขฎิบัณทิต สาขาวิชาการจัดการ การกีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุนทร โคตรบรรเทา. (2551). ภาวะผู้นำในองค์การการศึกษา. กรุงเทพฯ: ปัญญามหาชน.
- สุวรรณา เรื่องกาญจนเศรษฐ์. (2551). กลยุทธ์การสร้างเสริมสุขภาพวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: ชัยเจริญ.
- สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2553). นันทนาการและการใช้เวลาว่าง. กรุงเทพฯ: เอดิสันเพรสโปรดักส์.
- อนันท์ งามสะอาด. (2550). ภาวะผู้นำสำหรับผู้บริหาร.
- อัจฉรา เปรมปรีตามกุล. (2558). ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น (5Es) ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติด้านพหุวัฒนธรรม เรื่องระบบร่างกายมนุษย์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, สงขลา.
- อัจฉรา ชุนณะวงศ์. (2553). การศึกษาการทำงานเป็นทีมของผู้บริหารโรงเรียนตามความคิดเห็นของคุณครู โรงเรียนอาชีวศึกษาเอกชนในจังหวัดระยอง. (วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การบริหารการศึกษา)). มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, จันทบุรี.
- อุบลรัตน์ ศิริยุคศักดิ์. (2550). สื่อสารมวลชนเบื้องต้น : สื่อมวลชน วัฒนธรรม และสังคม (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.







ภาคผนวก



**ภาคผนวก ก**

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจสอบแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำและโปรแกรม  
 นันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน  
 สาคิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

- |   |  |
|---|--|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.สมควร โพธิ์ทอง             | คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ    |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขจรศักดิ์ รุ่งประพันธ์ | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตร          |
| 3. อาจารย์ ดร.วณัฐพงศ์ เบญจพงศ์                 | คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง       |
| 4. อาจารย์ ดร.ธเนศ ตัญญวงษ์                     | คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ    |
| 5. อาจารย์ ดร.จิราณวัฒน์ คำลิว                  | คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ    |
| 6. ดร.ทิวากร อาทิตวรากุล                        | โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) |
| 7. ดร.ศักดิ์ชัย ใจซื่อตรง                       | อดีตอาจารย์ โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ       |





**ภาคผนวก ข**


การตรวจคุณภาพของแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำ

ตาราง 12 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำ

ข้อ	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ							ผลรวม	IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6	คนที่ 7			
1.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
2.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
3.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
4.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
5.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
6.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
7.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
8.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
9.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
10.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
11.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
12.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
13.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
14.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
15.	1	1	0	1	1	1	1	6	0.86	ใช้ได้
16.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
17.	1	1	0	1	1	1	1	6	0.86	ใช้ได้

ข้อ	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ							ผลรวม	IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6	คนที่ 7			
18.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
19.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
20.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
21.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
22.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
23.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
24.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
25.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
26.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
27.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
28.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
29.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
30.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
31.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
32.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
33.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
34.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
35.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้

ข้อ	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ							ผลรวม	IOC	ผลการพิจารณา
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6	คนที่ 7			
36.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
37.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
38.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
39.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
40.	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้



ภาคผนวก ค


การตรวจคุณภาพของโปรแกรมบันทึกการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้น  
มัธยมตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)



ตาราง 13 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำ  
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร  
(ฝ่ายมัธยม)

ครั้งที่	หัวข้อการ ประเมิน	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ							ผลรวม	IOC	ผลการ พิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6	คนที่ 7			
1. กิจกรรม Angry Brids การทำงานเป็นทีม	วัตถุประสงค์	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
	ขั้นตอนการ ดำเนินกิจกรรม	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
2. กิจกรรม คำต้องพูด การติดต่อสื่อสาร	วัตถุประสงค์	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
	ขั้นตอนการ ดำเนินกิจกรรม	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
3. กิจกรรม PUBG PSM การประสานงาน	วัตถุประสงค์	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
	ขั้นตอนการ ดำเนินกิจกรรม	1	0	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
4. กิจกรรม X&O Color การตัดสินใจ	วัตถุประสงค์	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
	ขั้นตอนการ ดำเนินกิจกรรม	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
5. กิจกรรม หมู่บ้านแห่ง ความสุข การทำงานเป็นทีม	วัตถุประสงค์	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
	ขั้นตอนการ ดำเนินกิจกรรม	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
6. กิจกรรม ปิดตาหยิบบอลสี การติดต่อสื่อสาร	วัตถุประสงค์	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
	ขั้นตอนการ ดำเนินกิจกรรม	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้

ครั้งที่	หัวข้อการ ประเมิน	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ							ผลรวม	IOC	ผลการ พิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6	คนที่ 7			
7. กิจกรรม แต่ละตัวเลข การประสานงาน	วัตถุประสงค์	1	1	1	1	0	1	1	6	0.86	ใช้ได้
	ขั้นตอนการ ดำเนินกิจกรรม	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
8. กิจกรรม เป่ายี่งอ การตัดสินใจ	วัตถุประสงค์	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้
	ขั้นตอนการ ดำเนินกิจกรรม	1	1	1	1	1	1	1	7	1	ใช้ได้



ภาคผนวก ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. โปรแกรมเน้นทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำ
2. แบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำ

**โปรแกรมเน้นทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำ**  
**สัปดาห์ที่ 1 ครั้งที่ 1 กิจกรรม Angry Birds การทำงานเป็นทีม**

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายการแบ่งหน้าที่ภายในกลุ่มได้อย่างเหมาะสม
2. เพื่อให้นักเรียนแบ่งหน้าที่ตามความถนัดของสมาชิกภายในกลุ่มได้
3. เพื่อให้นักเรียนมีการสนับสนุนร่วมมือกันภายในกลุ่ม

ระยะเวลา 120 นาที

อุปกรณ์

1. ม้วนผ้ายัด
2. ลูกบอล
3. ตะกร้า

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยทักทายสมาชิก แนะนำตนเอง ชี้แจงวัตถุประสงค์ และอธิบายรูปแบบของ

กิจกรรม

2. ผู้วิจัยให้นักเรียนจับกลุ่มครั้งที่ 1 แบ่งตามวันเกิด แล้วให้สมาชิกกลุ่มที่เกิดวัน

เดียวกันทักทาย ทำความรู้จักกัน

3. ผู้วิจัยให้นักเรียนจับกลุ่มครั้งที่ 2 แบ่งตามเดือนเกิด แล้วให้สมาชิกกลุ่มที่เกิดเดือน

เดียวกันทักทาย ทำความรู้จักกัน

4. ผู้วิจัยให้สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนนับเลข 1 – 5 ตามลำดับ จากนั้นให้สมาชิกที่นับ

เลขเดียวกันอยู่กลุ่มเดียวกัน

ขั้นกิจกรรม

5. ผู้วิจัยอธิบายกติกาว่า ให้นำเครื่องยิงลูกบอลมายิงลูกบอลลงตะกร้าที่ละกลุ่มให้ได้มากที่สุด ภายในเวลา 10 นาที กลุ่มที่ยิงลูกบอลได้จำนวนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ พร้อมสาธิตวิธีการในการทำกิจกรรม

6. ผู้วิจัยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาสุ่มเลือกลูกบอลสีประจำกลุ่ม พร้อมแจกอุปกรณ์ม้วนผ้ายัดและตะกร้าบอลสีให้สมาชิกแต่ละกลุ่ม

7. ผู้วิจัยให้สมาชิกวางแผนกันเพื่อแบ่งหน้าที่สำหรับผู้ถือปลายผ้าทั้งสองข้างผู้ยิงลูกบอล ทดลองยิง ในเวลา 5 นาที

8. ผู้วิจัยให้สมาชิกเริ่มกิจกรรม โดยนำอุปกรณ์เครื่องยิงลูกบอลมายิงลูกบอลให้ลง ตะกร้าทีละกลุ่มให้ได้มากที่สุด ภายในเวลา 10 นาที กลุ่มที่ยิงลูกบอลได้จำนวนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ขั้นสรุป

9. ผู้วิจัยสรุปคะแนน ประกาศผลกลุ่มที่เป็นผู้ชนะ

10. ผู้วิจัยให้สมาชิกกลุ่มที่เป็นผู้ชนะอธิบายวิธีการดำเนินกิจกรรมในกลุ่มของตนเอง เช่น การวางแผน การแบ่งหน้าที่ การยิงลูกบอล เป็นต้น

11. ผู้วิจัยและสมาชิกกลุ่มร่วมกันสรุปความสำคัญของการวางแผน การแบ่งหน้าที่ การสนับสนุนร่วมมือ เป็นสิ่งที่ทำให้การทำงานเป็นทีมมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล



## สัปดาห์ที่ 2 ครั้งที่ 2 กิจกรรม คำต้องพูด การติดต่อสื่อสาร

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเลือกใช้ถ้อยคำในภาษาได้
2. เพื่อให้นักเรียนแสดงออกทางคำพูดและท่าทางให้ผู้อื่นเข้าใจ
3. เพื่อให้นักเรียนให้ความสนใจการแสดงออกของสมาชิกในทีม

ระยะเวลา 120 นาที

### อุปกรณ์

1. ป้ายบัตรคำ
2. เทปคาสีรชะ

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

#### ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยทักทายสมาชิกกลุ่มทบทวนกิจกรรมครั้งที่ 1 ซึ่งแจ้งวัตถุประสงค์ และอธิบาย

### รูปแบบของกิจกรรมในครั้งที่ 2

2. ผู้วิจัยและสมาชิกกลุ่มร่วมกันแบ่งปันวิธีการติดต่อสื่อสารในรูปแบบของตนเอง
3. ผู้วิจัยแนะนำเทคนิคการนำเสนอ เพื่อให้สมาชิกกลุ่มเรียนรู้การใช้ภาษาและท่าทาง

ในการติดต่อสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจ

#### ขั้นกิจกรรม

4. ผู้วิจัยให้สมาชิกกลุ่มอยู่รวมกลุ่มของตนเอง โดยใช้กลุ่มเดิมจากการทำกิจกรรมครั้งที่

ที่ 1

5. ผู้วิจัยอธิบายกติกา โดยแจกอุปกรณ์ป้ายบัตรคำให้สมาชิกกลุ่มแต่ละคน และติดไว้

ที่ศีรษะของตน ห้ามให้สมาชิกเปิดป้ายบัตรคำของตนดู ให้สมาชิกกลุ่มช่วยกันใบ้คำในแผ่นป้ายของสมาชิกภายในกลุ่ม โดยห้ามพูดคำในป้ายบัตรคำ กลุ่มที่ใช้เวลาได้น้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ

#### ขั้นสรุป

6. ผู้วิจัยสรุปคะแนน ประกาศผลกลุ่มที่ใช้เวลาได้น้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ
7. ผู้วิจัยให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้ภาษาและท่าทางในการติดต่อสื่อสาร
8. ผู้วิจัยและสมาชิกกลุ่มร่วมกันสรุปการใช้ภาษาและท่าทางในการติดต่อสื่อสารที่

เหมาะสมให้ผู้อื่นเข้าใจอย่างถูกต้อง

### สัปดาห์ที่ 3 ครั้งที่ 3 กิจกรรม PUBG PSM การประสานงาน

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนบอกวิธีการปฏิบัติงานแก่สมาชิกในกลุ่มได้
2. เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติงานตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
3. เพื่อให้นักเรียนยอมรับความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม

ระยะเวลา 120 นาที

#### อุปกรณ์

1. ป้ายกระดาษคาคีรชะ
2. ปืนฉีดน้ำ
3. ชูตกันฝน

#### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

##### ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยทักทายสมาชิกกลุ่มและทบทวนกิจกรรมครั้งที่ 2 ในเรื่องการติดต่อสื่อสาร
2. ผู้วิจัยชวนสมาชิกพูดคุยถึงความสนใจเกี่ยวกับกีฬา E-sports และเชื่อมโยงเข้าสู่

เกม Pubg Mobile

3. ผู้วิจัยอธิบายกระบวนการเล่นเกม Pubg ได้แก่ ตำแหน่ง หน้าที่ผู้เล่นภายในกลุ่ม

ความปลอดภัยในระหว่างดำเนินกิจกรรม

##### ขั้นกิจกรรม

4. ผู้วิจัยอธิบายกติกาวิธีการเล่น สมาชิกแต่ละกลุ่มจะต้องตามหาปืนฉีดน้ำที่กระจายอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ในพื้นที่ เพื่อนำไปยิงทำลายป้ายกระดาษคาคีรชะของสมาชิกกลุ่มอื่นภายในเวลา 15 นาที กำหนดให้ป้ายกระดาษคาคีรชะของสมาชิกกลุ่มเปรียบเสมือนพลังชีวิตของผู้เล่น สมาชิกกลุ่มใดที่ไม่ถูกยิงทำลายป้ายกระดาษคาคีรชะจะเป็นผู้รอดและนับเป็น 1 คะแนน กลุ่มที่มีจำนวนสมาชิกอยู่รอดมากที่สุดหรือจนกว่าจะหมดเวลาจะเป็นผู้ชนะ

5. ผู้วิจัยแบ่งสมาชิกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้สมาชิกกลุ่มแต่ละคนสวมชูตกันฝน

6. ผู้วิจัยแจกอุปกรณ์ ป้ายกระดาษคาคีรชะให้สมาชิกกลุ่ม และตรวจสอบความเรียบร้อยของสมาชิกกลุ่ม

7. ผู้วิจัยให้สมาชิกแต่ละกลุ่มเริ่มทำกิจกรรมและคอยเตือนให้ระมัดระวังในเรื่องของความปลอดภัย

### ขั้นสรุป

8. ผู้วิจัยสรุปคะแนน ประกาศผลกลุ่มที่มีจำนวนสมาชิกอยู่รอดมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
9. ผู้วิจัยให้สมาชิกกลุ่มที่เป็นผู้ชนะอธิบายวิธีการดำเนินกิจกรรมในกลุ่มของตนเอง เช่น การวางแผน การแบ่งหน้าที่ เป็นต้น
10. ผู้วิจัยและสมาชิกกลุ่มร่วมกันสรุปความสำคัญของการวางแผน การแบ่งหน้าที่ที่ได้รับผิดชอบ การยอมรับความคิดเห็น เป็นสิ่งที่ทำให้ทีมบรรลุตามเป้าหมาย





## สัปดาห์ที่ 4 ครั้งที่ 4 กิจกรรม X&O Color การตัดสินใจ

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเลือกพิจารณาทางเลือกที่เหมาะสมต่อสถานการณ์ได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างรอบคอบ
3. เพื่อให้นักเรียนตัดสินใจได้อย่างมีเหตุผล

ระยะเวลา 120 นาที

### อุปกรณ์

1. ตาราง 9 ช่อง
2. ลูกบอลสี 2 สี สีละ 3 ลูก

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

#### ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยทักทายสมาชิกกลุ่มและทบทวนกิจกรรมครั้งที่ 3 ในเรื่องการประสานงาน
2. ผู้วิจัยยกตัวอย่างสถานการณ์ ให้สมาชิกกลุ่มพิจารณาตัดสินใจจากตัวเลือกที่

### กำหนดให้

3. ผู้วิจัยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเลือกที่สมาชิกกลุ่มตัดสินใจและตัวเลือก

### อื่นๆ

#### ขั้นกิจกรรม

4. ผู้วิจัยแบ่งสมาชิกออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆกัน
5. ผู้วิจัยอธิบายวิธีการเล่น ให้สมาชิกกลุ่ม 2 กลุ่มแรกที่เล่นก่อนยื่นเป็นแถวตอนลึก

หลังจุดเริ่มต้นที่กำหนดให้ โดยสมาชิก 3 คนแรกของแต่ละกลุ่มจะถือลูกบอลสีคนละ 1 ลูก เมื่อผู้วิจัยให้สัญญาณ สมาชิกลำดับที่ 1 ของกลุ่มนำลูกบอลสีไปวางลงในช่องตาราง จากนั้นวิ่งกลับมาแตะมือสมาชิกลำดับที่ 2 และตนไปต่อท้ายแถวกลุ่มของตนเอง สมาชิกลำดับที่ 2 นำลูกบอลสีไปวางลงในช่องตาราง สลับกันแบบนี้ไปเรื่อยๆ ทั้งนี้สมาชิกตั้งแต่ลำดับที่ 4 เป็นต้นไปของแต่ละกลุ่มจะต้องวิ่งย้ายตำแหน่งลูกบอลสีของกลุ่มโดยย้ายได้เพียง 1 ลูก ต่อ 1 รอบเท่านั้น กลุ่มที่สามารถเรียงบอลสีติดกันทั้ง 3 ลูก เป็นลักษณะแนวนอน แนวตั้ง หรือแนวทแยง สมาชิกกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ

6. ผู้วิจัยขอตัวแทนสมาชิกกลุ่มสุ่มเลือกลูกบอลสีประจำกลุ่มของตนเอง พร้อมจับ

สลากกลุ่มคู่แข่งขึ้น

7. ผู้วิจัยให้สัญญาณเริ่มกิจกรรมและคอยเตือนให้ระมัดระวังในเรื่องของความปลอดภัย

ขั้นสรุป

8. ผู้วิจัยประกาศผลกลุ่มสมาชิกผู้ชนะการแข่งขัน

9. ผู้วิจัยพูดคุยแลกเปลี่ยนกับสมาชิกกลุ่มผู้ชนะเกี่ยวกับวิธีคิดพิจารณาก่อนการตัดสินใจและผลที่ได้รับเป็นไปตามที่คาดหวัง



## สัปดาห์ที่ 5 ครั้งที่ 5 กิจกรรม หมู่บ้านแห่งความสุข ทำงานเป็นทีม

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกหน้าที่ที่ได้รับ
2. เพื่อให้นักเรียนวางแผนการทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุเป้าหมาย
3. เพื่อให้นักเรียนรับผิดชอบหน้าที่ตามบทบาทที่ได้รับ

ระยะเวลา 120 นาที

### อุปกรณ์ การ์ดบทบาท

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

#### ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยทักทายสมาชิกกลุ่มและทบทวนกิจกรรมครั้งที่ 4 ในเรื่องการตัดสินใจ
2. ผู้วิจัยชวนสมาชิกพูดคุยถึงความสนใจเกี่ยวกับบอร์ดเกม การ์ดเกม และเชื่อมโยง

### เข้าสู่เกม หมู่บ้านแห่งความสุข

#### ขั้นกิจกรรม

3. ผู้วิจัยอธิบาย บทบาทโดยให้สมาชิกทุกคน สุ่มบทบาทของตนเอง โดยไม่ให้ผู้อื่นรู้ บทบาทที่ตนเองได้รับ แบ่งบทบาทเป็นฝ่ายดีและฝ่ายร้าย ดังนี้

- ฝ่ายดี - ชาวบ้าน มีหน้าที่ตามหาหมาป่ากับฆาตกร และช่วยกันหนีออกจากเกม
- ผู้หยั่งรู้ สามารถสอบถามบทบาทของสมาชิกจากผู้วิจัยได้คนละ 1 คน
  - บอดี้การ์ด เลือกสมาชิกคนใดก็ได้ เพื่อปกป้องจากการถูกฆาตกรและหมา

#### ป่าช้า

ฝ่ายร้าย - หมาป่า เลือกฆ่าสมาชิกคนใดก็ได้ภายในเกม (หมาป่าสามารถเลือกฆ่า ฆาตกรได้)

- ฆาตกร เลือกฆ่าสมาชิกคนใดก็ได้ภายในเกม (ฆาตกรสามารถเลือกฆ่า

#### หมาป่าได้)

ทุกบทบาทจะรวมกันและให้ทุกคนหลับตาในเวลากลางคืน ผู้วิจัยจะเรียกแต่ละ บทบาทเพื่อเล่นตามหน้าที่ของสมาชิก

แต่ละคืนหมาป่าจะรวมตัวกันเพื่อปรึกษาวางแผนว่าจะฆ่าใคร ในตอนเช้าผู้วิจัยจะประกาศ สมาชิกที่ถูกหมาป่าและฆาตกรเลือก หากฆ่าสำเร็จจะต้องออกจากเกม

- ผู้หยั่งรู้จะสอบถามบทบาทของสมาชิกจากผู้วิจัยว่าเป็นฝ่ายดีหรือฝ่ายร้าย

- บอดีการ์ดเลือกผู้ที่ต้องการปกป้อง หากตรงกับสมาชิกที่หมาป่าเลือกมา ผู้เล่นนั้น  
จะไม่ตาย

ชาวบ้านเลือกโหวตสมาชิกที่คิดว่าเป็นหมาป่า สมาชิกที่ได้รับผลโหวตสูงสุดจะต้อง  
ออกจากเกม

กรณีที่ผู้ถูกโหวตออกมีบทบาทเป็นหมาป่า และถูกโหวตออกจนตายหมด ชาวบ้าน  
จะเป็นผู้ชนะ

กรณีที่เหลือจำนวนหมาป่ามากกว่าหรือเท่ากับจำนวนชาวบ้าน หมาป่าจะเป็นผู้ชนะ  
กรณีที่ฆาตกรสามารถปะปนอยู่กับชาวบ้านและหมาป่าถูกโหวตออกจนหมด ฆาตกร  
จะเป็นผู้ชนะ

4. ผู้วิจัยแจกการ์ดบทบาท และเริ่มกิจกรรม  
ขั้นสรุป

5. ผู้วิจัยสรุปผลสมาชิกกลุ่มบทบาท ที่เป็นฝ่ายชนะ

6. ผู้วิจัยและสมาชิกกลุ่มร่วมกันสรุปความสำคัญของการวางแผนการทำงานและ  
รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับ การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น

## สัปดาห์ที่ 6 ครั้งที่ 6 กิจกรรม ปิดตาหยิบบอลสี การติดต่อสื่อสาร

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนอธิบายวิธีการสื่อสารกับสมาชิกในกลุ่มได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติตามที่สมาชิกสื่อสารได้อย่างถูกต้องแม่นยำ
3. เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตามที่สมาชิกสื่อสารด้วยความเต็มใจ

ระยะเวลา 120 นาที

### อุปกรณ์

1. ลูกบอลสี
2. ตะกร้าใส่ลูกบอลสี
3. สุนัขอุป
4. ผ้าปิดตา

### ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

#### ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยทักทายสมาชิกและสอบถามความรู้สึกของการทำกิจกรรมที่ผ่านมาทั้ง 5 ครั้ง
2. ผู้วิจัยทบทวนกิจกรรมคำต้องพูดที่เคยทำในเรื่องการติดต่อสื่อสารครั้งก่อน แล้ว

เชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมปิดตาหยิบบอลสี ในครั้งนี้ที่เป็นการติดต่อสื่อสารเช่นกัน

#### ขั้นกิจกรรม

3. ผู้วิจัยแบ่งสมาชิกออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆกัน ให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาสุ่มเลือกลูกบอลสีประจำกลุ่มของตนเอง
4. ผู้วิจัยกำหนดจุดเริ่มต้นให้แต่ละกลุ่มมีระยะห่างเท่ากันจากวงกลมตรงกลางที่มีลูกบอลสี

5. ผู้วิจัยอธิบายวิธีการทำกิจกรรม ให้สมาชิกเลือกตัวแทนผู้เล่นกลุ่มละ 1 คน ปิดตา ยืนด้านหน้าของตะกร้าใส่ลูกบอลสี โดยให้สมาชิกในกลุ่มช่วยบอกทางเพื่อหยิบลูกบอลสี

กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

หยิบสีที่ตรงกับสีของกลุ่มตนเองได้	5	คะแนน
หยิบสีที่ไม่ตรงกับสีของกลุ่มตนเอง	-5	คะแนน
หยิบสีพิเศษ (สีที่ไม่ตรงกับกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง)	2	คะแนน

6. ผู้วิจัยให้สมาชิกเริ่มทำกิจกรรม ใช้เวลาในการทำกิจกรรม 15 นาที เมื่อครบตามเวลาที่กำหนดจึงนับคะแนน

- ที่ 2
7. ผู้วิจัยให้สมาชิกกลุ่มพูดคุย วางแผน และเลือกตัวแทน สำหรับการทำกิจกรรมครั้งที่ 2
  8. ผู้วิจัยให้สมาชิกเริ่มทำกิจกรรมครั้งที่ 2 เมื่อครบกำหนดเวลา 15 นาที  
ขั้นสรุป
  9. ผู้วิจัยสรุปผลคะแนนครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 รวมกัน สมาชิกกลุ่มที่ได้คะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ
  10. ผู้วิจัยและสมาชิกกลุ่มร่วมกันพูดคุยถึงวิธีการสื่อสารกันในกลุ่ม แต่ละกลุ่มอาจมีวิธีการสื่อสาร หรือเทคนิคที่แตกต่างกันออกไป เพื่อให้สมาชิกกลุ่มเกิดความเข้าใจที่ถูกต้องและทำกิจกรรมได้สำเร็จ



## สัปดาห์ที่ 7 ครั้งที่ 7 กิจกรรม และตัวเลข การประสานงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนบอกวิธีการปฏิบัติงานแก่สมาชิกในกลุ่มได้
2. เพื่อให้นักเรียนปฏิบัติตามขั้นตอนของกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อให้นักเรียนให้ความร่วมมือในการรับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

ระยะเวลา 120 นาที

อุปกรณ์ บัตรตัวเลข 25 หมายเลข

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยทักทายสมาชิกและสอบถามความรู้สึกในวันนี้
2. ผู้วิจัยให้สมาชิกจับคู่ และอธิบายเกมเลขอันตราย โดยกติกามีอยู่ว่า ผู้วิจัยกำหนดตัวเลข ให้สมาชิกสลับกันพูดหมายเลขตั้งแต่หมายเลข 1 ครั้งละไม่เกิน 2 จำนวน ตามลำดับสมาชิกคนใดพูดหมายเลขที่ผู้วิจัยกำหนดเป็นฝ่ายแพ้

3. ผู้วิจัยเชื่อมโยงเกมเข้าสู่กิจกรรมและตัวเลข ที่เกี่ยวกับตัวเลขเช่นเดียวกัน

ขั้นกิจกรรม

4. ผู้วิจัยแบ่งสมาชิกออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆกัน
5. ผู้วิจัยอธิบายกิจกรรม ในบริเวณกิจกรรมที่กำหนดจะมีบัตรตัวเลขติดตั้งไว้ตามจุดต่าง ๆ จำนวน 25 หมายเลขไม่เรียงลำดับ ให้สมาชิกกลุ่มแรกหาบัตรตัวเลข และและขานตัวเลข โดยเรียงลำดับจากน้อยไปหามากภายในเวลา 30 วินาทีที่ต่อรอบ ในกรณีที่ขานตัวเลขหากข้ามหมายเลขจะปรับแพ้ในรอบนั้นทันทีแล้วเปลี่ยนเป็นกลุ่มถัดไป สมาชิกกลุ่มที่ทำรอบและเวลาได้น้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ

6. ผู้วิจัยเริ่มดำเนินกิจกรรม

ขั้นสรุป

7. ผู้วิจัยสรุปผลรอบการแข่งขันและเวลาของสมาชิกกลุ่มแต่ละกลุ่ม ประกาศผลผู้ชนะกิจกรรม
8. ผู้วิจัยและสมาชิกร่วมกันสะท้อนสิ่งที่ได้รับจากการทำกิจกรรม เกี่ยวกับวิธีการปฏิบัติงานที่สามารถทำให้บรรลุเป้าหมายของแต่ละกลุ่ม

## สัปดาห์ที่ 8 ครั้งที่ 8 กิจกรรม เป่ายิงฉุบ การตัดสินใจ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียนคิดทางเลือกตามสถานการณ์
2. เพื่อให้ให้นักเรียนตัดสินใจเลือกความเหมาะสมกับสถานการณ์
3. เพื่อให้นักเรียนยอมรับผลการตัดสินใจของตนเอง

ระยะเวลา 120 นาที

อุปกรณ์

1. การ์ดสัญลักษณ์ ค้อน, กรรไกร, กระจดาษ
2. ดาว 90 ดวง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ผู้วิจัยทักทายสมาชิกสอบถามถึงเมนูอาหารที่รับประทานของสมาชิกกลุ่มในวันนี้ และเพราะอะไรถึงตัดสินใจเลือกเมนูนั้น

2. ผู้วิจัยเชื่อมโยงการตัดสินใจในการเดินทางของสมาชิกกลุ่มเข้าสู่กิจกรรม

ขั้นกิจกรรม

3. ผู้วิจัยอธิบายการ์ดสัญลักษณ์ให้สมาชิกกลุ่ม ประกอบด้วย ค้อน, กรรไกร, กระจดาษ

กำหนดให้

ค้อน ชนะ กรรไกร

กรรไกร ชนะ กระจดาษ

กระจดาษ ชนะ ค้อน

เริ่มต้นสมาชิกจะได้รับดาวคนละ 3 ดวง แล้วให้สมาชิกเป่ายิงฉุบกัน ผู้ที่เป่ายิงฉุบชนะจะได้รับดาว 1 ดวงจากผู้เล่นที่แพ้ ให้สมาชิกแต่ละคนสะสมดาวไปจนกว่าจะครบจำนวน 7 รอบ สมาชิกที่สะสมดาวได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4. ผู้วิจัยให้สมาชิกเริ่มกิจกรรมจับคู่เป่ายิงฉุบ โดยแต่ละคู่จะเป่ายิงฉุบพร้อมกันตามสัญญาณนกหวีดของผู้วิจัยในแต่ละรอบ จบครบ 7 รอบ

5. ผู้วิจัยสรุปสมาชิกที่ยังมีดาวอยู่ทั้งหมด ลำดับจากน้อยไปหามาก และสะท้อนถึงการตัดสินใจในระหว่างการทำกิจกรรมเป่ายิงฉุบที่อาจดูเหมือนเป็นการตัดสินใจทั่วไปในช่วงเวลาที่รวดเร็ว แต่สามารถเห็นผลลัพธ์ของการตัดสินใจได้อย่างชัดเจนคือแพ้หรือชนะ ซึ่งในชีวิตจริงการ



ตัดสินใจจำเป็นต้องใช้กระบวนการในการพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนตัดสินใจและสามารถยอมรับผลที่ตามมาได้

#### ขั้นสรุป

6. ผู้วิจัยสร้างสถานการณ์ให้สมาชิกคิดทางเลือก แต่ละทางเลือกมีกระบวนการพิจารณา การตัดสินใจอย่างไร ผลของแต่ละทางเลือกเป็นอย่างไร สรุปได้ว่า ค้อน กรรไกร กระดาษ เปรียบเสมือนทางเลือกในการแก้ไขปัญหา สามารถออกไปได้ 3 ทางด้วยกัน ชนะ = ผลสำเร็จ แพ้ = ล้มเหลว เสมอ = เท่าตัวไม่เสีย

7. ผู้วิจัยและสมาชิกกลุ่มร่วมกันทบทวนทักษะผู้นำ 4 ด้าน จากกิจกรรมทั้งหมด เพื่อให้สมาชิกกลุ่มนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

8. ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณและอำลาสมาชิกกลุ่ม



### แบบประเมินทักษะการเป็นผู้นำ

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความแล้วพิจารณาตอบให้ตรงตามความเป็นจริง (ไม่มีผลกับคะแนน  
ในวิชาเรียน)

1. ฉันรู้ว่าตนเองมีหน้าที่ทำอะไรในการทำกิจกรรม

- มากที่สุด  
 มาก  
 น้อย  
 น้อยที่สุด

2. มีการวางแผนการทำงานร่วมกันในทีม

- มากที่สุด  
 มาก  
 น้อย  
 น้อยที่สุด

3. ฉันและสมาชิกในทีมเต็มใจในการทำกิจกรรมด้วยกัน

- มากที่สุด  
 มาก  
 น้อย  
 น้อยที่สุด

4. สมาชิกในทีมขาดการช่วยเหลือกันในการทำกิจกรรม

- มากที่สุด  
 มาก  
 น้อย  
 น้อยที่สุด

5. สมาชิกในทีมขาดความสามัคคีกัน

- มากที่สุด  
 มาก  
 น้อย  
 น้อยที่สุด

6. ฉันเปิดโอกาสให้สมาชิกในที่มทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มที่

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

7. ฉันคิดวิธีป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นในการทำงาน

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

8. ฉันและสมาชิกในที่มมีเป้าหมายเดียวกัน

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

9. เมื่อมีแผนในการทำงาน ฉันจะพยายามให้สมาชิกในที่มปฏิบัติตามแผนที่วางไว้

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

10. ฉันรับผิดชอบสิ่งที่ได้รับมอบหมาย

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

11. สมาชิกในที่มขาดความเข้าใจในการพูดคุยกัน

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย

น้อยที่สุด

12. สมาชิกในที่ที่มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลร่วมกัน

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

13. ฉันให้คำแนะนำจากประสบการณ์ของฉัน

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

14. ฉันใช้วิธีการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

15. มีการติดต่อสื่อสารอย่างเปิดเผย ใจกว้างซึ่งกันและกัน

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

16. ฉันสามารถสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาได้โดยไม่กระทบความรู้สึกของผู้อื่น

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

17. ฉันหลีกเลี่ยงการสื่อสารกับเพื่อนบางคนในทีม

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

18. ฉันไม่สามารถอธิบายให้สมาชิกในทีมเข้าใจได้ด้วยตนเอง

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

19. ฉันคิดว่าผู้อื่นเข้าใจทุกอย่างแล้ว จึงไม่อธิบายเพิ่มเติม

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

20. ฉันขาดความชัดเจนในการสื่อสารกับผู้อื่น

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

21. ฉันมีการปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับสมาชิกในทีม

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

22. ฉันไม่เคยถามความคิดเห็นของสมาชิกในทีม

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย

น้อยที่สุด

23. ฉันมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อสมาชิกในทีม

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

24. ฉันไม่ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างจากตน

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

25. ฉันแสดงความไม่พอใจเมื่อสมาชิกในทีมไม่เห็นด้วยกับฉัน

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

26. สมาชิกในทีมให้ความร่วมมือกัน

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

27. ฉันเปิดโอกาสให้สมาชิกในทีมมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด



28. ฉันสนับสนุนข้อเสนอแนะที่ดีของสมาชิกในทีม

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

29. ฉันดำเนินการประชุมประสานงานกับสมาชิกในทีมได้ตรงตามเป้าหมาย

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

30. ฉันสรุปประเด็นสำคัญหลังการประชุม เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

31. ฉันพิจารณาทางเลือกที่ดีที่สุด

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

32. ฉันวิเคราะห์ปัญหาที่ก่อนตัดสินใจแก้ไข

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย
- น้อยที่สุด

33. ฉันมักตัดสินใจตามอารมณ์ของตนเอง

- มากที่สุด
- มาก
- น้อย

น้อยที่สุด

34. ฉันตัดสินใจเลือกวิธีที่มีผลในทางลบต่อตนเองและผู้อื่นน้อยที่สุด

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

35. ฉันใช้เหตุผลเป็นหลักในการตัดสินใจ

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

36. ฉันขาดความรอบคอบในการตัดสินใจ

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

37. ฉันคำนึงถึงผลที่ตามมาหลังการตัดสินใจ

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

38. หากตัดสินใจผิดพลาดฉันมีทางเลือกอื่นเสมอ

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด



39. ฉันบอกข้อดี ข้อเสียของแต่ละทางเลือกได้

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด

40. ฉันตัดสินใจตามความคิดเห็นส่วนใหญ่ของสมาชิกในทีม

มากที่สุด

มาก

น้อย

น้อยที่สุด







ที่ อว 8718/587

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

27 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

เนื่องด้วย นายคณิตพัฒน์ กิจจรุณกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “ผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรศรี นิมเนตพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.วณัฐพงศ์ บุญจงพงศ์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แบบประเมิน และ 2) โปรแกรม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายคณิตพัฒน์ กิจจรุณกุล และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 092 254 5402



## บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/586

วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

เนื่องด้วย นายคณิตพัฒน์ กิจอรอุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการจัดการศึกษาและ  
นันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “ผลของโปรแกรม  
นันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทร นิมเนตพันธ์ เป็นอาจารย์  
ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.ทิชากรซ์ อาทิตวรากุล เป็นผู้เชี่ยวชาญ  
ตรวจ 1) แบบประเมิน และ 2) โปรแกรม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และ  
จะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 092 254 5402

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายคณิตพัฒน์  
กิจอรอุล และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



## บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/586

วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะพลศึกษา

เนื่องด้วย นายคณิตพัฒน์ กิจอรอุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง "ผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)" โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทร นิมเบตพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.ธนตร ตัญญาพงษ์ และอาจารย์ ดร.จิราวุฒน์ คำสิ่ว เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แบบประเมิน และ 2) โปรแกรม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 092 254 5402

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายคณิตพัฒน์ กิจอรอุล และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8718/587



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

27 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

เนื่องด้วย นายคณิตพัฒน์ กิจอรอุณกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการจัดการศึกษาและ  
นันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง "ผลของโปรแกรม  
นันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)" โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมนตรี นิ่มเนติพันธ์ เป็นอาจารย์  
ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชจรศักดิ์ รุ่งประพันธ์ เป็น  
ผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แบบประเมิน และ 2) โปรแกรม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของ  
ท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอบความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายคณิตพัฒน์  
กิจอรอุณกุล และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปิยประสาทกุล)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 092 254 5402

ที่ อว 8718/587



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

27 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.สมควร โพธิ์ทอง

เนื่องด้วย นายคณิตพัฒน์ กิจอรอุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง " ผลของโปรแกรม นันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)" โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมนตรี นิ่มเนติพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรง 1) แบบประเมิน และ 2) โปรแกรม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายคณิตพัฒน์ กิจอรอุล และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 092 254 5402



ที่ อว 8718/587

บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ

เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

27 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอบขออนุญาตเป็นผู้ใช้ชื่อนาม

เรียน ดร.ศักดิ์ชัย ใจชื่อตรง

เนื่องด้วย นายคณิตพัฒน์ กิจอรอุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “ผลของโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมนตรี นิ่มเนติพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในกรณี บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้ใช้ชื่อนามตรวจ 1) แบบประเมิน และ 2) โปรแกรม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอบขออนุญาตเป็นผู้ใช้ชื่อนาม ให้ นายคณิตพัฒน์ กิจอรอุล และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ศักดิ์ชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 092 254 5402



ประวัติผู้เขียน

