



การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำ  
ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

DEVELOPMENT OUTDOOR RECREATION PROGRAM FOR  
ENHANCING YOUTH VOLUNTEER TOURISM LEADERSHIP

วิรัตน์ ทองแก้ว

บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำ  
ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ  
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2561  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPMENT OUTDOOR RECREATION PROGRAM FOR  
ENHANCING YOUTH VOLUNTEER TOURISM LEADERSHIP



WIRAT THONGKEAW

A Dissertation Submitted in partial Fulfillment of Requirements  
for DOCTOR OF PHILOSOPHY (Sport and Leisure Management)  
Faculty of Physical Education Srinakharinwirot University

2018

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำ

ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

ของ

วิรัตน์ ทองแก้ว

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

ที่ปรึกษาหลัก

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุปราณี ขวัญบุญจันทร์)

ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย รุ่งชั้น  
แก้ว)

ที่ปรึกษาร่วม

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ตั้งสัจพจน์)

กรรมการ

(อาจารย์ ดร.กัลพฤกษ์ พลศรี)

ที่ปรึกษาร่วม

(อาจารย์ ดร.สราวุธ ชัยวิจิต)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำ ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว
ผู้วิจัย	วิรัตน์ ทองแก้ว
ปริญญา	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. สุปราณี ขวัญบุญจันทร์

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยและพัฒนาเพื่อพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว และศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว กลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 60 คน ที่ได้มาจากการคัดกรองด้วยแบบวัดสมรรถนะการเป็นผู้นำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสุ่มด้วยการจับคู่ ออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 30 คน กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการขยายผลของโปรแกรมฯ ได้มาจากใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิจากเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย ได้แก่ ชุมพร นครศรีธรรมราช และพัทลุง จำนวน 3 จังหวัด จังหวัดละ 30 คน เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย: - 1) แบบประเมินความต้องการกิจกรรมสนับสนุนการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย (IOC อยู่ระหว่าง 0.8-1.0 และค่าความเชื่อมั่นของ Cronbach = 0.854) 2) โปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผ่านการตรวจความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์จากผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน 3) แบบวัดการเป็นผู้นำ (IOC อยู่ระหว่าง 0.8-1.0 และค่าความเชื่อมั่นของ Cronbach = 0.852) และ 4) โปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ผ่านการตรวจความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า: - 1) ภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ 8 สัปดาห์ กลุ่มทดลองมีภาวะผู้นำทุกด้านดีขึ้นก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ภายหลังการขยายผลการใช้โปรแกรมฯ ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ทั้ง 3 จังหวัด พบว่า เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว มีภาวะผู้นำดีขึ้นก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) คู่มือการใช้โปรแกรมฯ มีความเหมาะสมทุกรายการ ที่จะนำไปประยุกต์ใช้

คำสำคัญ : โปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้ง, การเป็นผู้นำสนับสนุนการกลางแจ้ง, เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

Title	DEVELOPMENT OUTDOOR RECREATION PROGRAM FOR ENHANCING YOUTH VOLUNTEER TOURISM LEADERSHIP
Author	WIRAT THONGKEAW
Degree	DOCTOR OF PHILOSOPHY
Academic Year	2018
Thesis Advisor	Associate Professor Supranee Kwanboonchan , Ph.D.

The purpose of this research and development study was to develop an outdoor recreation program for the enhancement of leadership among youth tourism volunteers, and to study the effects of participation in outdoor recreation programs for the enhancement of youth volunteers of leadership. The samples consisted of sixty youth tourism volunteers in Surat Thani province. They were selected by competency assessment of leadership among youth tourism volunteers using a questionnaire and match-paired sampling to select thirty volunteers in the experimental group and thirty volunteers in the control group. The samples of the extended study were selected by stratified random sampling from the three provinces including Chumphon, Nakhon Sri Thammarat and Phatthalung Province with thirty participants for each region. The research instruments included this following: - 1) needs assessment for an outdoor recreation questionnaire (IOC: 0.8-1.0, Cronbach's Alpha reliability = 0.854); 2) outdoor recreation program for the enhancement of leadership among youth tourism volunteers (the face validity was approved by five leisure experts); 3) the leadership of youth tourism volunteers scale (IOC: 0.8-1.0, Cronbach's Alpha reliability = 0.852); and 4) a manual for the outdoor recreation program for the enhancement of leadership among youth tourism volunteers were approved in terms of content validity by five experts. The data were analyzed by using percentage, mean, standard deviation and a t-test. The findings were as follows: - 1) after attending the eight-week outdoor recreation program, the experimental group had better leadership of youth tourism volunteers overall than before attended at the statistical of .05.; 2) the extended studies in 3 provinces had better overall of leadership than youth tourism volunteers than before the extended program at a level of .05; and the manual of outdoor recreation programs on the enhancement of leadership among youth tourism volunteers were the most appropriate for further applications.

Keyword : Outdoor Recreation Program, Outdoor Leadership, Youth Tourism Volunteers

## กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสะดวกตากรุณาช่วยเหลือและความเอาใจใส่อย่างดี ยิ่งตลอดจนการให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับการปรับแก้ไขข้อบกพร่อง จากคณะกรรมการผู้ควบคุมปริญญาานิพนธ์

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สุปราณี ขวัญบุญจันทร์ รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ตั้งสัจพจน์ และอาจารย์ ดร.สราวุธ ชัยวิจิต ได้ให้ความเมตตากรุณาเป็นที่ปรึกษาและให้ความช่วยเหลือชี้แนะแนวทางในสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา และการทำปริญญาานิพนธ์นี้ด้วยความเอาใจใส่ตลอดมา รวมทั้ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย รุ่งชั้นแก้ว และอาจารย์ ดร.กัลพฤกษ์ พลศรี ที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เพิ่มเติมแก่ผู้วิจัย ทำให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์และกรรมการบริหารหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการจัดการกีฬาและนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่าน ที่ได้กรุณาประสิทธิ์ประสาทความรู้ต่าง ๆ ให้แก่ผู้วิจัย ตลอดจนให้ความช่วยเหลือในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณทุนอุดหนุนการวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ประจำปีการศึกษา 2560 ระดับปริญญาเอกจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

ขอขอบคุณทุนการศึกษาจากมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่ทำให้ผู้วิจัยสามารถเรียนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เยาวชนอาสาสมัครในการท่องเที่ยวสำหรับข้อมูลตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ รวมถึงความช่วยเหลือและกำลังใจให้กับผู้วิจัยตลอดมา ขอขอบคุณพี่ ๆ และเพื่อน ๆ สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ รวมถึงบุคคลอีกหลายท่านที่ไม่ได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กับผู้วิจัยมาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอโน้มรำลึกถึงคุณของบิดามารดา และครูอาจารย์ที่อบรมสั่งสอนให้ความรู้เป็นกำลังใจและให้การสนับสนุนผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา

วิรัตน์ ทองแก้ว

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ .....	ฏ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง .....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ความสำคัญของการวิจัย .....	6
ขอบเขตของการวิจัย .....	7
กลุ่มประชากรที่ใช้ในงานวิจัย.....	7
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ตัวแปรที่ศึกษา .....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
ตอนที่ 1 โปรแกรมন্নันทนาการกลางแจ้ง .....	11
1.1 ความหมายของนันทนาการกลางแจ้ง .....	11
1.2 วัตถุประสงค์ ความสำคัญและคุณค่าของนันทนาการกลางแจ้ง .....	13
1.3 รูปแบบของประสบการณ์ทางนันทนาการกลางแจ้ง .....	15

1.4 แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการกลางแจ้ง .....	21
1.5 ความหมายของโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง .....	23
1.6 องค์ประกอบหลักของโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง.....	24
1.7 วงจรของโปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง .....	31
ตอนที่ 2 การเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง.....	60
2.1 ความหมายและความสำคัญของการเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง .....	60
2.2 บทบาทและการทำหน้าที่ของการเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง .....	62
2.3 คุณลักษณะของการเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง .....	68
2.4 รูปแบบและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง .....	73
ตอนที่ 3 การเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว .....	76
3.1 ความหมายและความสำคัญของการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว .....	76
3.2 ผลลัพธ์และการทำหน้าที่ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว.....	82
3.3 การพัฒนาเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว .....	85
ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	92
4.1 งานวิจัยในประเทศ.....	92
4.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	95
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	100
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง .....	101
ประชากร .....	101
การเลือกกลุ่มตัวอย่าง .....	101
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	101
แผนการทดลอง.....	102
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	108



1. ผลการศึกษาประเมินความต้องการการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว .....	159
2. ผลการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของ เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว .....	161
ตอนที่ 2 ผลการใช้โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชน อาสาสมัครการท่องเที่ยว .....	161
2. ผลจากการขยายผลโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำ ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว .....	163
อภิปรายผลการวิจัย .....	167
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัคร การท่องเที่ยว .....	167
ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของ เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว .....	169
ตอนที่ 3 การขยายผลโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของ เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว 3 จังหวัด .....	172
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย .....	176
ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป .....	176
บรรณานุกรม .....	178
ภาคผนวก .....	183
ประวัติผู้เขียน .....	347

## สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ประเด็นที่ต้องวิเคราะห์ไปสู่การพัฒนาพันธกิจ .....	54
ตาราง 2 แสดงสภาพและข้อมูลทั่วไปของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว .....	112
ตาราง 3 แสดงต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการ ท่องเที่ยว .....	113
ตาราง 4 แสดงการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง .....	114
ตาราง 5 ความถี่และร้อยละระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มตัวอย่างของเยาวชนอาสาสมัครการ ท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี .....	118
ตาราง 6 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำระหว่างกลุ่ม ทดลองกับกลุ่มควบคุมของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานีก่อนเข้าร่วม โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง .....	119
ตาราง 7 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำระหว่างกลุ่ม ทดลองหลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งกับกลุ่มควบคุมของเยาวชนอาสาสมัครการ ท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี .....	123
ตาราง 8 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่ม ทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว จังหวัดสุราษฎร์ธานี .....	127
ตาราง 9 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่ม ควบคุมก่อนสัปดาห์ที่ 1 และหลังสัปดาห์ที่ 8 ของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัด สุราษฎร์ธานี .....	131
ตาราง 10 ผลการประเมินรายชื่อของความพึงพอใจของกลุ่มทดลองต่อการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัด สุราษฎร์ธานี .....	135

ตาราง 11 ผลการประเมินรายด้านของความพร้อมใจของกลุ่มทดลองต่อการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัด สุราษฎร์ธานี .....	136
ตาราง 12 ความถี่และร้อยละของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร .....	137
ตาราง 13 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำก่อนและ หลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร	138
ตาราง 14 ผลการประเมินรายข้อของความพร้อมใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร .....	142
ตาราง 15 ผลการประเมินรายด้านของความพร้อมใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ กลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร .....	143
ตาราง 16 ความถี่และร้อยละของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช .....	144
ตาราง 17 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำก่อนและ หลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัด นครศรีธรรมราช .....	145
ตาราง 18 ผลการประเมินรายข้อของความพร้อมใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช .....	149
ตาราง 19 ผลการประเมินรายด้านของความพร้อมใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ กลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช .....	150
ตาราง 20 ความถี่และร้อยละของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง .....	151
ตาราง 21 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำก่อนและ หลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง	152
ตาราง 22 ผลการประเมินรายข้อของความพร้อมใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง .....	156
ตาราง 23 ผลการประเมินรายด้านของความพร้อมใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ กลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง .....	157

ตาราง 24 เปรียบเทียบความแตกต่างหลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริม  
 การเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวในกลุ่มทดลอง (Research และกลุ่มขยายผล  
 (Development) ..... 166

ตาราง 25 ค่าประเมินคู่มือโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชน  
 อาสาสมัครการท่องเที่ยว จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ..... 167



## สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว .....	9
ภาพประกอบ 2 นันทนาการกลางแจ้งเสมือนกิจกรรมและ ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นภายใต้ทรัพยากรทางธรรมชาติ .....	11
ภาพประกอบ 3 นันทนาการกลางแจ้งมุ่งสนใจในจุดร่วมระหว่างมิติมนุษย์ และมิติทรัพยากรทางธรรมชาติ .....	12
ภาพประกอบ 4 ความต้องการและการเข้าร่วม .....	15
ภาพประกอบ 5 การจัดลำดับขั้นของความต้อการสำหรับโอกาสทางนันทนาการ .....	16
ภาพประกอบ 6 กระบวนการตัดสินใจในนันทนาการกลางแจ้ง .....	17
ภาพประกอบ 7 รูปแบบของประสบการณ์นันทนาการกลางแจ้ง .....	20
ภาพประกอบ 8 ระยะของประสบการณ์นันทนาการกลางแจ้ง .....	21
ภาพประกอบ 9 กรอบแนวคิดการจัดการนันทนาการกลางแจ้ง .....	22
ภาพประกอบ 10 การบริหารจัดการโปรแกรมกลางแจ้งต้องการความเชี่ยวชาญในสมรรถนะด้านทักษะ 4 ประการ .....	25
ภาพประกอบ 11 สมรรถนะด้านทักษะ .....	25
ภาพประกอบ 12 การทำหน้าที่ของพื้นฐานด้านปรัชญา .....	30
ภาพประกอบ 13 ความสัมพันธ์ระหว่าง แนวคิด FDR และโปรแกรม/การให้บริการ .....	31
ภาพประกอบ 14 กระบวนการของวงจรการเขียนโปรแกรม .....	31
ภาพประกอบ 15 ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการในการวางแผน .....	34
ภาพประกอบ 16 รูปแบบเชิงเหตุผล (ดัดแปลงจาก Kellogg Foundation, 2004) .....	35
ภาพประกอบ 17 ความต่อเนื่องของบริการและการเขียนโปรแกรม .....	42
ภาพประกอบ 18 กระบวนการของนันทนาการกลางแจ้ง .....	45

ภาพประกอบ 19 ขั้นตอนสำหรับการพัฒนาแผนการจัดการความเสี่ยง(การสร้างแผนให้ครอบคลุม	48
.....	
ภาพประกอบ 20 ความเสี่ยงสามารถจัดได้ในปัจจัยที่แตกต่างกันทั้ง 4 องค์ประกอบ	49
.....	
ภาพประกอบ 21 วงจรของการพัฒนาโปรแกรม	53
.....	
ภาพประกอบ 22 ความสัมพันธ์ของพันธกิจไปสู่ความต้องการของบุคคล ชุมชนและองค์กร	55
.....	
ภาพประกอบ 23 ทฤษฎีการไหลลื่น	56
.....	
ภาพประกอบ 24 กระบวนทัศน์ด้านประสบการณ์ที่ผจญภัย	58
.....	
ภาพประกอบ 25 ระดับของผู้นำนั้นทนทานและการจัดการ	65
.....	
ภาพประกอบ 26 ระดับของผู้นำ	67
.....	
ภาพประกอบ 27 ข้อสมมติพื้นฐานของทฤษฎีที่อาจเกิดขึ้นได้ของ ฟรีดเวอร์	68
.....	
ภาพประกอบ 28 รูปแบบของการเป็นผู้นำกลางแจ้งที่เป็นลำดับต่อเนื่องกัน	74
.....	
ภาพประกอบ 29 รูปแบบของการเป็นผู้นำตามสถานการณ์ต่างๆ	74
.....	
ภาพประกอบ 30 ธรรมชาติของการเป็นผู้นำ	75
.....	

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ภูมิหลัง

ในสังคมโลกยุคศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มนุษย์มีการเปลี่ยนวิถีชีวิตและรูปแบบของการดำเนินชีวิตกลายเป็นสังคมแห่งเทคโนโลยีมากขึ้น บทบาทของยุคแห่งข้อมูลข่าวสารส่งผลกระทบต่อมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม สภาพสังคมที่เปลี่ยนไปส่งผลกระทบต่อรูปแบบของการดำเนินชีวิตของมนุษย์ที่เปลี่ยนไปเช่นกัน มนุษย์มีการแข่งขันกันมากยิ่งขึ้นและเอาวัดเอาเปรียบกันเพื่อได้มาซึ่งสิทธิที่เหนือบุคคลอื่นจึงส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของมนุษย์ที่เปลี่ยนไปได้อย่างชัดเจน การเอาวัดเอาเปรียบกันสูงขึ้น การเห็นประโยชน์ส่วนตนเป็นที่ตั้งแก่งแย่งชิงดีกัน เหล่านี้เป็นสิ่งที่เปลี่ยนไปอย่างเห็นภาพจนจินตนา ด้วยเหตุนี้การดำเนินชีวิตที่ต้องไล่ตามเทคโนโลยี ส่งผลให้มนุษย์พยายามแสวงหาวิธีการเพื่อให้ได้มาซึ่งชีวิตที่ดี มีความสุขวิธีการที่ทำให้มนุษย์เกิดความสุขได้นั้นอาจจะมีหลายวิธีซึ่งหนึ่งวิธีที่ดีที่สุด คือ การใช้เวลาว่าง อริสโตเติล (Aristotle as cited in Human Kinetics, 2006) กล่าวว่า การใช้เวลาว่างทำให้มนุษย์เกิดความสุข เมื่อศึกษาให้ลึกกลงไปจะเห็นได้ว่า การใช้เวลาว่างเป็นเวลาของแต่ละบุคคลที่หลังจากงาน หลังจากการนอนและนอกเหนือความต้องการพื้นฐานที่เกิดขึ้น ในปัจจุบันนี้การใช้เวลาว่างมีหลากหลายรูปแบบซึ่งผลทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดการพัฒนาการในด้านต่าง ๆ มากมาย การใช้เวลาว่างที่มีส่วนในการช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้ทำประโยชน์ให้เกิดขึ้นทางต่อตนเองและผู้อื่นอย่างเป็นรูปธรรมที่สุด คือ การเป็นอาสาสมัครในการใช้เวลาว่าง

การเป็นอาสาสมัครเปรียบเสมือนการใช้เวลาว่างที่มีคุณค่ามาก นอกจากที่จะพัฒนาตนเองแล้วนั้น ยังทำประโยชน์ให้กับผู้อื่นอีกด้วย ซึ่งการเป็นอาสาสมัครในการใช้เวลาว่างนั้นมีพื้นฐานจากความพึงพอใจที่เกิดขึ้นภายในตนเอง และประสบการณ์ที่ได้รับที่มีความเพลิดเพลินที่เกิดขึ้น กลุ่มบุคคลเหล่านี้ เรียกว่า อาสาสมัคร ตามที่ คอร์บิน (Corbin as cited in Mccarville & Mackay, 2013) กล่าวถึง การเป็นอาสาสมัครเป็นกิจกรรมบางอย่างที่มีอิสระซึ่งทำให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่น กลุ่มหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งมุมมองของการเป็นอาสาสมัครจะให้ความสำคัญต่อการกระทำด้วยเจตจำนงเสรี การเป็นอาสาสมัครของแต่ละบุคคลนั้นเป็นเพราะเขาเลือกที่จะทำและไม่ได้หวังต่อค่าตอบแทนหรือไม่ได้รับเงินจากการปฏิบัติกิจกรรมอาสาสมัครนั้นในช่วงเวลาว่าง จะเห็นได้ว่ากิจกรรมอาสาสมัครจะส่งผลให้บุคคลนั้นได้เห็นถึงคุณค่าในการปฏิบัติ

ให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลอื่น โดยไม่หวังสิ่งตอบแทน นอกเหนือจากนี้แล้ว การเป็นอาสาสมัคร และการใช้เวลาว่างมีลักษณะที่ร่วมกัน 2 ประการ คือ มีพื้นฐานจากกิจกรรมที่เลือกอย่างอิสระ มีแรงจูงใจภายในเป็นจุดเริ่มต้นและทำให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคล ซึ่งในช่วงเวลาที่มีความสำคัญของการเริ่มต้นของการเป็นอาสาสมัคร คือ ช่วงวัยรุ่นที่เป็นช่วงเวลาสำคัญของชีวิตมนุษย์ และช่วงที่สำคัญต่อการพัฒนาไปสู่ผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต สอดคล้องกับวิทและคาร์เวล (Witt & Caldwell, 2005) ที่กล่าวว่า การเป็นอาสาสมัครในช่วงวัยรุ่นนั้น เป็นบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องต่อการให้บริการของชุมชนซึ่งอาสาสมัครที่ทำงานด้านพลเมืองที่ส่งผลต่อจริยธรรมในการทำงานเมื่อเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต นอกเหนือจากนี้การเป็นอาสาสมัครในวัยรุ่นนั้นทำให้ไม่ตั้งครมร์ก่อนวัยอันควร ไม่ติดยา และมีผลการเรียนที่ดีทั้งทางจิตวิทยารวมถึงผลลัพธ์ด้านอาชีพอีกด้วย

อิริคสัน (Erickson, 1950 as cited in Haski-Leventhal, Ronel, York, & Ben-David, 2008) กล่าวว่า วัยรุ่นเป็นช่วงเวลาที่ชี้ให้เห็นถึงความเป็นตัวตนที่มีความสับสน และการได้รับอิทธิพลจากเพื่อนมากที่สุด ซึ่งในการระบุถึงความเป็นตัวตนนั้นจะหมายถึงเขาเป็นอย่างไร และเหมาะสมต่อสังคมที่อาศัยอยู่หรือไม่ ด้วยเหตุผลเหล่านี้จึงเกิดความต้องการเพื่อให้วัยรุ่นมีการเรียนรู้ชีวิต และรูปแบบของชีวิตไปสู่ภาพลักษณ์ของตนเองที่ดี ดังนั้นวัยรุ่นจึงเป็นช่วงเวลาที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาการเห็นประโยชน์ส่วนรวมเป็นที่ตั้งและเริ่มทำงานเพื่อชุมชนต่อไป ซึ่งฟอร์นาส (Fornas, 1995 as cited in Witt & Caldwell, 2005) กล่าวเพิ่มเติมว่า เยาวชนมี 2 ด้าน คือ ด้านลบกล่าวคือ เยาวชนเป็นช่วงเวลาที่มีความเกี่ยวข้องกับภัยอันตราย ซึ่งการไม่รู้เป็นสิ่งที่น่ากลัวที่เชื่อมโยงกับสาเหตุที่ทำให้เกิดความเสื่อมโทรมด้านวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรมและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของเยาวชนจนกลายเป็นสัญญาณในเกิดการกระทำความผิดและการละเมิดยุคสมัยต่าง ๆ ได้ ในด้านบวก กล่าวถึง เยาวชนมีความเชื่อมโยงกับอนาคตในภายภาคหน้า ชีวิตใหม่ ๆ และความเจริญก้าวหน้าต่อไป เยาวชนจะเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต บางคนจะต้องมีอำนาจและสามารถเป็นผู้ตัดสินใจในสิ่งต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้ วิทและคาร์เวล (Witt & Caldwell, 2005) กล่าวว่า เยาวชนจะต้องเผชิญกับความท้าทายต่าง ๆ ของการเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต เขาจึงมีความต้องการทักษะและความรู้ต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมเพื่อให้ประสบความสำเร็จมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ การใช้เวลาว่างและนันทนาการที่เกี่ยวข้องกับการเป็นอาสาสมัครจึงเป็นส่วนที่สำคัญในการใช้เวลาว่างเพื่อปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีคุณค่าต่อตนเอง กลุ่มเยาวชนต้องมีพัฒนาทักษะชีวิตที่มีความสำคัญ ที่ส่งผลไปสู่วันผู้ใหญ่ต่อไป เยาวชน คือ คำที่ใช้กำหนดช่วงของชีวิตระหว่างวัยเด็กและการเจริญเติบโตที่เต็มที่ คำว่าวัยรุ่นได้รับการสนับสนุนโดย ฮอลล์ (Hall, 1904 as cited in Edginton, Hudson, Scholl, & Lauzon, 2011) กล่าวว่า วัยรุ่นเป็นแนวคิดของช่วงในการ

พัฒนาของมนุษย์ ซึ่งเป็นช่วงเวลาของการพัฒนาทั้งทางกาย สังคม และศีลธรรมที่ดีที่สุด นิวแมน เชื่อว่า แนวความคิดของตัวเองเริ่มต้นได้จากการสร้างในช่วงวัยรุ่น ความสามารถทางความรู้สึก การอยู่ดีทางสังคมและทักษะชีวิตที่มีความสำคัญ ที่สามารถสร้างในช่วงวัยนี้และพัฒนาไปสู่ผู้ใหญ่ หนึ่งในมุมมองของเยาวชนที่มีความเสี่ยงคือการทำงานของผู้ใหญ่นันทนาการและการให้บริการใช้เวลาว่าง มุมมองของเยาวชนจากการกำหนดเป้าหมายคือการจัดโปรแกรมเพื่อรักษาและป้องกันที่จะทำให้เยาวชนสามารถจัดการกับสถานการณ์ทางลบได้ เช่น แอลกอฮอล์และการติดยา การปล่อยให้เวลาว่างให้เปล่าประโยชน์ เยาวชนเป็นบุคคลที่มีความสำคัญซึ่งผู้เชี่ยวชาญนันทนาการ อุทยาน และใช้เวลาว่างที่ทำงานกับเยาวชนจะเป็นการใช้ในการกำหนดเป้าหมายเพื่อช่วยเยาวชนให้ดีขึ้น เป้าหมายคือการช่วยสร้างเยาวชนไปสู่ความเชื่อมั่นในตนเอง ความเป็นอิสระและการตัดสินใจที่เป็นผู้ใหญ่อย่างฉลาด วิธีการทำงานกับเยาวชนเป็นเครื่องมือในการยอมรับทางสังคมและเน้นถึงการช่วงให้เยาวชนพัฒนาทักษะชีวิตรวมถึงสิ่งที่คุณค่าที่นำไปสู่ชีวิตในวัยผู้ใหญ่ เอ็ดจิงตัน และโอลิวีรา (Edginton & Oliveira, 1995 as cited in Edginton et al., 2011) กล่าวว่า แนวความคิดของการพัฒนาเยาวชนเป็นมิติที่มีความหลากหลาย ซึ่งสามารถมองได้จากการเจริญเติบโตของมนุษย์ มุมมองทางปรัชญาและมุมมองของโปรแกรม

การศึกษาเกี่ยวกับอาสาสมัครในการให้บริการมนุษย์นั้นมีการมุ่งเน้นหนักเพียงในช่วงวัยผู้ใหญ่เท่านั้น แต่เมื่อศึกษาลึกลงไปผลปรากฏให้เห็นว่าอาสาสมัครในวัยผู้ใหญ่ 44% ของจำนวนอาสาสมัครทั้งหมดที่ทำการศึกษาริเริ่มทำงานอาสาสมัครเพื่อชุมชนตั้งแต่ในช่วงของวัยรุ่นซึ่งเป็นจำนวนถึงสองเท่าของอาสาสมัครที่ไม่เคยเป็นอาสาสมัครตั้งแต่ยังเป็นเยาวชน (Haski-Leventhal et al., 2008) ซึ่งในการนำเอากลุ่มเยาวชนมาปลูกฝังในการใช้เวลาว่างโดยการเป็นอาสาสมัครจึงมีส่วนจำเป็นต่อรากฐานของการพัฒนาตนเองที่และควรค่าต่อการสนับสนุน นอกจากนี้ คอร์บิน (Corbin as cited in Mccarville & Mackay, 2013) กล่าวว่า การเป็นอาสาสมัครเป็นเรื่องที่สิ่งสำคัญสำหรับการใช้เวลาว่างนักเรียนและผู้ฝึกปฏิบัติในอนาคต เนื่องจากหน้าที่ในการเป็นอาสาสมัครเป็นเหมือนกิจกรรมการใช้เวลาว่าง วิธีการทางนันทนาการและการนำส่งการให้บริการในการใช้เวลาว่างควบคู่กันไปด้วยกัน อาสาสมัครจะสัมผัสได้ถึงมุมมองของการใช้ชีวิตในชุมชนในอนาคต การเป็นอาสาสมัครจึงกลายเป็นรากฐานในการดำเนินชีวิตของเยาวชนต่อไปในอนาคต ซึ่งเยาวชนเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความเสี่ยงต่อปัญหาต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคตได้ เช่น การใช้ยาหรือแอลกอฮอล์ อาชญากรรมต่าง ๆ เป็นต้น

กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครเข้ามามีบทบาทในหลากหลายรูปแบบ หนึ่งในนั้นคือ การท่องเที่ยว การท่องเที่ยวมีบทบาทต่อการพัฒนาประเทศจึงจำเป็นต้องใช้บุคลากรจำนวนมากในการขับเคลื่อน ซึ่งรวมถึงกลุ่มเยาวชนที่กลายเป็นอาสาสมัครในการท่องเที่ยวทั้งการเป็นอาสาสมัครที่เป็นประจำและครั้งคราว โดยอาจจะกำหนดโดยผ่านสถานที่ตั้งทางกายภาพของการท่องเที่ยววันนั้น ๆ เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวมีส่วนช่วยให้การท่องเที่ยวของสถานที่ตั้งนั้น ๆ เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้มาเยี่ยมชมและสร้างประโยชน์ต่อตนเองและชุมชนได้อีกทางหนึ่งด้วยการนำกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวเข้ามามีบทบาทในรูปแบบของการเข้าร่วมเป็นประจำตามฤดูกาลและครั้งคราวนั้น ย่อมส่งผลดีต่อการปฏิบัติตนเพื่อของผู้อื่นมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยเป็นการวางรากฐานสู่การเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคตต่อไป การนำกิจกรรมไปสู่การสร้างสถานการณ์ให้เกิดประสบการณ์นั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้ นันทนาการมาใช้ในการสร้างประสบการณ์ให้กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวได้เกิดการเรียนรู้นั้นมีหลากหลายรูปแบบ รูปแบบของนันทนาการจึงกลายเป็นกุญแจที่สำคัญต่อการสร้างเรียนรู้ให้เกิดขึ้น การกำหนดเหตุการณ์จำลองให้กลุ่มเยาวชนได้มีโอกาสในการฝึกฝนตนเองให้เป็นบุคคลที่มีคุณค่ามากที่สุดในอนาคตซึ่งหนึ่งในรูปแบบที่ทำให้กลุ่มเยาวชนได้สัมผัสใกล้ชิดกับธรรมชาติที่สุดคือ นันทนาการกลางแจ้ง

นันทนาการกลางแจ้ง คือ กิจกรรมการใช้เวลาว่างกลางแจ้งมีเข้าร่วมอย่างสมัครใจ ซึ่งมีความสัมพันธ์ระหว่างปฏิสัมพันธ์ของบุคคลกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ลักษณะที่จัดขึ้นใช้วิธีการให้เห็นคุณค่าของนันทนาการกลางแจ้ง (Jensen, 1995 as cited in Plummer, 2009) เสนอว่า วัตถุประสงค์ 5 ประการของนันทนาการกลางแจ้ง คือ ทำให้การเห็นคุณค่าของธรรมชาติ สร้างความพึงพอใจและความเพลิดเพลินของบุคคล เสริมสร้างสมรรถภาพทางกาย สร้างรูปแบบของพฤติกรรมในแง่บวก และเกิดการให้บริการสู่สิ่งแวดล้อม เพราะฉะนั้นสรุปได้ว่า นันทนาการกลางแจ้งมีความสอดคล้องและพิจารณาถึงพฤติกรรมที่ว่า นันทนาการกลางแจ้งเกี่ยวข้องกับการเข้าร่วมอย่างสมัครใจในกิจกรรมเวลาว่าง โดยเกิดขึ้นกลางแจ้งและการทำให้บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ขอบข่ายของนันทนาการกลางแจ้งเป็นหลากหลายสาขาวิชา นันทนาการกลางแจ้งและการจัดการนันทนาการกลางแจ้งมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบ 2 ประการที่แตกต่างอย่างชัดเจน คือ บุคคลและสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง เป็นนันทนาการที่เป็นประโยชน์ที่การสร้างขึ้นโดยไม่มีข้อจำกัด (Mccarville & Mackay, 2013) ประกอบด้วยความสนุกหรือความเพลิดเพลินที่ค้นพบได้จากกลางแจ้ง โดยเกี่ยวข้องกับการนำทรัพยากรมาใช้สำหรับกิจกรรมหรือการเลือกกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อให้มีประสบการณ์เกิดขึ้นซึ่งจะขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมทาง

ธรรมชาติ นันทนาการกลางแจ้ง จึงมีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ทางนันทนาการที่มีผลมาจากกิจกรรมนันทนาการที่เกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ การนำนันทนาการกลางแจ้งมาใช้ในพัฒนาเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว นั้น จึงมีความสอดคล้องต่อ แผนพัฒนานันทนาการฉบับที่ 3 (พ.ศ.2560-2564) (กรมพลศึกษา กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา, 2560) ตามยุทธศาสตร์ที่ 1 คือ การส่งเสริมประชาชนให้เห็นคุณค่าของการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจนเป็นวิถีชีวิต อีกทั้งยังสอดคล้องต่อ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2560) ในยุทธศาสตร์ที่ 1 การเสริมสร้างและพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ โดยแนวทางการพัฒนา กล่าวคือ การพัฒนาเด็กวัยเรียนและวัยรุ่นให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการทำงานและการใช้ชีวิตที่พร้อมเข้าสู่ตลาดงาน

นอกจากนี้ในการพัฒนาและยกระดับความสามารถของตนเองให้อยู่ได้ในระดับของการแข่งขันซึ่งปัจจัยสำคัญในการบ่งชี้ความสำเร็จนั้น จำต้องมี “ภาวะผู้นำ” เป็นสำคัญ สอดคล้องกับ คณะพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ร่วมกับหนังสือพิมพ์ผู้จัดการ 360 องศารายสัปดาห์ ได้มองเห็นความสำคัญในการยกระดับองค์กรที่ยอดเยี่ยมนั้น จำเป็นต้องมี “ภาวะผู้นำ” ได้จัดอันดับองค์กรที่ประสบความสำเร็จนั้น ในเวที “องค์กรยอดเยี่ยม Best Companies for Leadership” ภาวะผู้นำเป็นส่วนที่สำคัญต่อการขับเคลื่อนการทำงานต่าง ๆ ให้ประสบความสำเร็จ สอดคล้องต่อ เอ็ดจิงตัน และคณะ (Edginton et al., 2011) กล่าวว่า การเป็นผู้นำมีอิทธิพลต่อผู้อื่นซึ่งเกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนบุคคลหรือกลุ่มไปสู่จุดหมายปลายทางนั้น ๆ การเป็นผู้นำเป็นกระบวนการที่มีอิทธิพลและช่วยให้คนอื่น ๆ บรรลุผลในสิ่งต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ซึ่งผู้นำเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้บุคคลหรือกลุ่มได้บรรลุตามความต้องการต่าง ๆ ของเขาได้ ผู้นำเป็นบุคคลที่แนะนำ กำหนดทิศทางอีกทั้งมีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรมกับผู้อื่น ผู้นำสามารถแนะนำให้ผู้อื่นเข้าไปสู่เป้าหมายที่ตั้งใจไว้ให้บรรลุถึงความต้องการ ความปรารถนาและความสนใจของแต่ละบุคคลได้ ในขณะที่ในบางครั้งบรรลุเป้าหมายขององค์กรที่ให้บริการทางนันทนาการ อุทยานและใช้เวลาว่างได้ ซึ่งบทบาทของการเป็นผู้นำในปัจจุบันนี้ได้นำมาใช้ในการท่องเที่ยวโดยผ่านกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว โดยใช้เวลาว่างจากหลังกิจวัตรประจำวันแล้วโดยมีการทำหน้าที่ที่มีได้หวังผลตอบแทน การเป็นผู้นำจึงเป็นคุณสมบัติที่สำคัญพื้นฐานของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวในการปฏิบัติงานและมีความจำเป็นต่อการทำงาน อีกทั้งยังส่งผลต่อการปฏิบัติงานในอนาคตของเยาวชนอีกด้วย

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการศึกษาและพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งซึ่งมุ่งเน้นในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อมมาสร้างสถานการณ์ให้เกิดประสบการณ์ทางนั้นทางการให้เกิดขึ้นผ่านกิจกรรมนั้นทางการกลางแจ้งที่มีความหลากหลายเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำซึ่งเป็นคุณลักษณะที่มีความสำคัญต่อการทำงานหรือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ในอนาคตไปสู่กลุ่มที่เป็นรากฐานในการเป็นผู้ใหญ่ในอนาคตคือ กลุ่มเยาวชนที่เป็นอาสาสมัครที่ใช้เวลาว่างที่ว่างเว้นจากภารกิจหลักต่าง ๆ มาการทำงานเพื่อประโยชน์ของผู้อื่นเป็นสำคัญและมีส่วนในการพัฒนาประเทศผ่านการท่องเที่ยวต่อไป กรอบในการศึกษาค้นคว้าวิจัยมุ่งศึกษาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งโดยเฉพาะ โดยผู้วิจัยจากการศึกษาถึงความเป็นไปได้ตามหลักทฤษฎี ความคิดเห็นจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้ง ปัจจัยต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องในการจัดการนั้นทางการกลางแจ้ง ความต้องการของผู้เข้าร่วม เพื่อนำมาสู่การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งที่แบ่งระดับของความท้าทายและระดับทักษะที่สอดคล้องตามทฤษฎี เมื่อได้โปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งแล้วนำไปสู่การขยายผลไปสู่พื้นที่ที่มีสภาพแวดล้อมใกล้เคียงกันในกลุ่มการท่องเที่ยวของจังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย

### **ความมุ่งหมายของการวิจัย**

1. เพื่อศึกษาความต้องการโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว
2. เพื่อพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว
3. เพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วม โปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

### **ความสำคัญของการวิจัย**

การศึกษาและพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งของนักเรียนที่สร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ช่วยให้ผู้เข้าร่วมเป็นผู้นำที่ไปสู่การท่องเที่ยวในชุมชน โดยโปรแกรมจะสร้างเสริมการเป็นผู้นำให้เกิดขึ้นผ่านกิจกรรมหลากหลายที่อยู่ในโปรแกรมรวมไปถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์กัน เพื่อใช้ในการปฏิบัติงานในการท่องเที่ยวของชุมชนที่ตนสังกัดอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุตามวัตถุประสงค์การท่องเที่ยวของชุมชน หลังจากนั้นมีการขยายผลไปสู่กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวในจังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทยต่อไป

## ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ดังนี้ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

### กลุ่มประชากรที่ใช้ในงานวิจัย

เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวตามแผนพัฒนากลุ่มจังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย พ.ศ. 2557-2560 จำนวน 188 คน ใช้กลุ่มประชากร ในการศึกษาความต้องการในโปรแกรมและการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครในการท่องเที่ยว

### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สำหรับการทดลองโปรแกรม คือ กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดสุราษฎร์ธานีจำนวน 30 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองโปรแกรมเน้นทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างด้วยการจับคู่ (Match-Paired Sampling)

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เพื่อพัฒนาและขยายผลของโปรแกรม จาก 3 กลุ่มจังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย พ.ศ. 2557-2560 จำนวน 90 คน โดยแบ่งเป็นจังหวัดละ 30 คน ประกอบด้วยกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling)

### ตัวแปรที่ศึกษา

1. ศึกษาความต้องการโปรแกรมเน้นทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

#### 1.1. ตัวแปร

- ความต้องการโปรแกรมเน้นทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

- ภาวะผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

2. ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเน้นทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

#### 2.1 ตัวแปรอิสระ

- โปรแกรมเน้นทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

## 2.2 ตัวแปรตาม

- การเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง หมายถึง โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วย 4 ทักษะ โดยปรับปรุงมาจากแนวคิดของการกำหนดทักษะสำหรับโปรแกรมกลางแจ้งมาประยุกต์ให้เหมาะสม (Harrison & Erpelding, 2012) ซึ่ง ประกอบด้วยกิจกรรมที่สร้างเสริม 4 ทักษะดังนี้ 1) ทักษะกลางแจ้ง (Outdoor Skills) 2) ทักษะมนุษย์ (Human Skills) 3) ทักษะด้านการศึกษา (Educational Skills) 4) ทักษะด้านการจัดการ (Management Skills) ใช้ระยะเวลาดำเนินการในวันเสาร์หรืออาทิตย์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง เป็นเวลา 8 สัปดาห์ รวมเป็น 24 ชั่วโมง

2. เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว หมายถึง เยาวชนอาสาสมัครที่มีอายุ 15-20 ปีซึ่งทำหน้าที่ ผู้นำ ดูแล แนะนำ และช่วยเหลือนักท่องเที่ยว โดยไม่หวังผลตอบแทนจากการปฏิบัติงานในเวลารว่างด้วยความสมัครใจโดยสังกัดมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี ร่วมกับสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด สุราษฎร์ธานี ชุมพร พัทลุง และนครศรีธรรมราช ตามแผนพัฒนากลุ่มจังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย พ.ศ. 2557-2560

3. การเป็นผู้นำ หมายถึง สมรรถนะของการเป็นผู้นำกลางแจ้ง โดยประยุกต์มาจากสมรรถนะหลักของการเป็นผู้นำกลางแจ้ง (Core Competencies) (Martin et al., 2006) ประกอบด้วย

3.1 ความรู้พื้นฐาน (Foundational knowledge)

3.2 การตระหนักรู้ในตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ (Self-Awareness and Professional Conduct)

3.3 การตัดสินใจและการพิจารณา (Decision Making and Judgment)

3.4 การสอนและการอำนวยความสะดวก (Teaching and Facilitation)

3.5 การดูแลสิ่งแวดล้อม (Environmental Stewards)

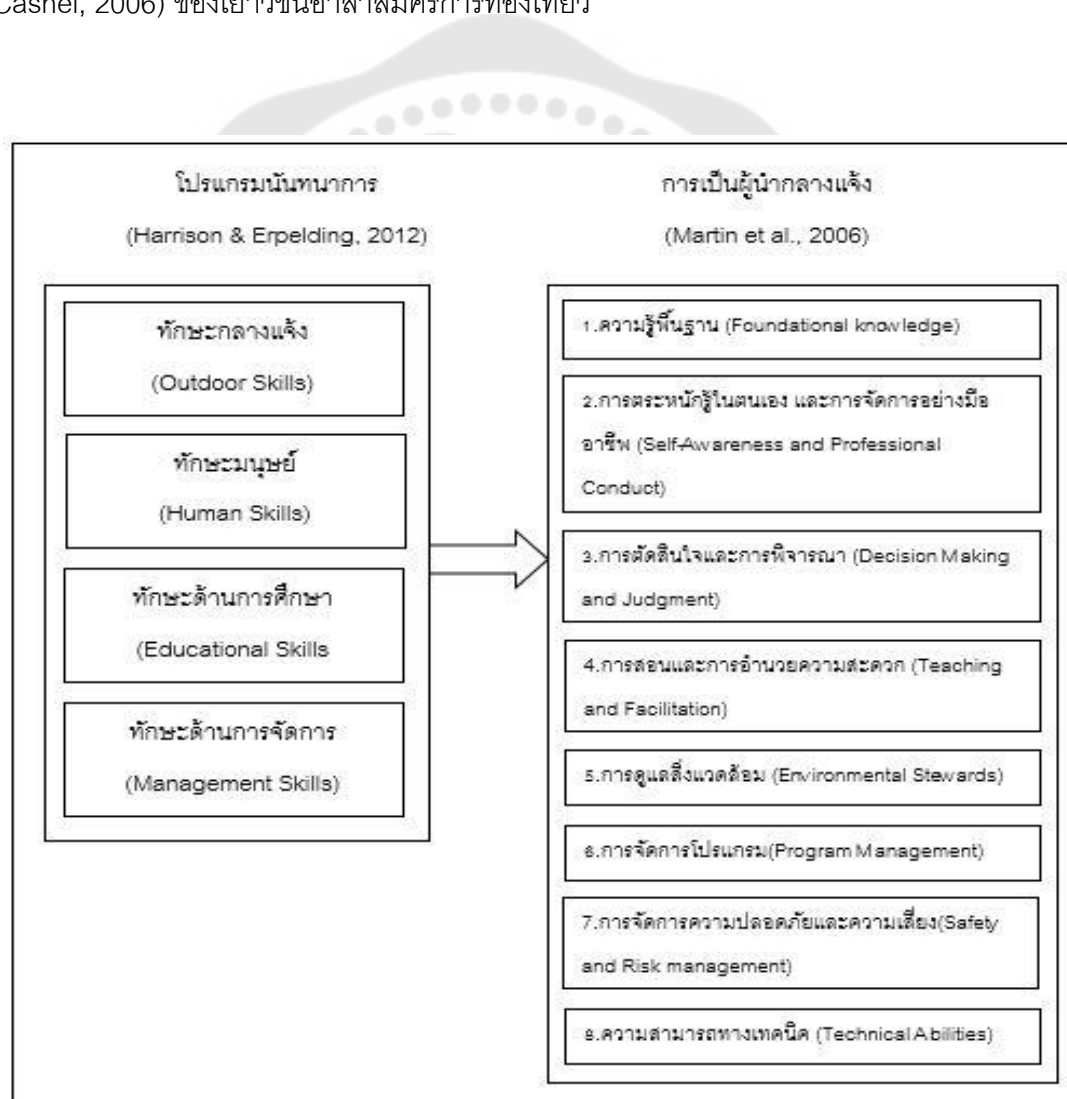
3.6 การจัดการโปรแกรม (Program Management)

3.7 การจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยง (Safety and Risk management)

3.8 ความสามารถทางเทคนิค (Technical Abilities)

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งที่สร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว โดยใช้ หลักการ APIE (Rossman & Mickenny, 2000) ในการออกแบบและสร้างเครื่องมือใน กระบวนการวิจัย และแนวคิดการพัฒนาโปรแกรมที่เกี่ยวกับการกำหนดทักษะสำหรับโปรแกรม กลางแจ้งของ ฮาร์ริสัน และเอเพลดิง (Harrison & Erpelding, 2012) เพื่อสร้างเสริมสมรรถนะ ของการเป็นผู้นำกลางแจ้งตามแนวคิดของ มาร์ติน และคณะ (Martin, Breunig, Wagstaff, & Cashel, 2006) ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กับการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งที่สร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยง ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมมีดังต่อไปนี้

#### ตอนที่ 1 โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง

- 1.1 ความหมายของนันทนาการกลางแจ้ง
- 1.2 วัตถุประสงค์ ความสำคัญและคุณค่าของนันทนาการกลางแจ้ง
- 1.3 รูปแบบของประสบการณ์ทางนันทนาการกลางแจ้ง
- 1.4 แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการกลางแจ้ง
- 1.5 ความหมายของโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง
- 1.6 องค์ประกอบหลักของโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง
- 1.7 วงจรของโปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง

#### ตอนที่ 2 การเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง

- 2.1 ความหมายและความสำคัญของการเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง
- 2.2 บทบาทและการทำหน้าที่ของการเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง
- 2.3 คุณลักษณะของผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง
- 2.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง

#### ตอนที่ 3 เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยง

- 3.1 ความหมายและความสำคัญของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยง
- 3.2 ผลลัพธ์และการทำหน้าที่ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยง
- 3.3 การพัฒนาเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยง

#### ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 4.1 งานวิจัยภายในประเทศ
- 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## ตอนที่ 1 โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง

### 1.1 ความหมายของนันทนาการกลางแจ้ง

คาร์ลสัน (Carlson, 1960 as cited in Plummer, 2009) นันทนาการกลางแจ้ง คือ กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่สนุกสนานทั้งกลางแจ้งหรือในร่มที่ทำให้บรรลุผลซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้ การใช้ทรัพยากรธรรมชาติหรือความซาบซึ้งในแหล่งทรัพยากรและ พล์มเมอร์ (Plummer, 2009) กล่าวเพิ่มเติมว่า นันทนาการกลางแจ้งเป็นกิจกรรมกลางแจ้งที่เกิดขึ้นในเมืองและสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์ดัดแปลงขึ้นมาอีกทั้งยังรวมไปถึงกิจกรรมทางประเพณีที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ นันทนาการกลางแจ้ง คือ นันทนาการที่ดำเนินการในกลางแจ้งอย่างง่าย ๆ

ไดรเวอร์ และ บราวน์ (Driver & Brown, 1983 as cited in Plummer, 2009) เสนอแนะว่า นันทนาการกลางแจ้ง กล่าวถึง กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เกิดขึ้นในพื้นที่เปิดสีเขียว (Open Green Spaces) ที่ห่างจากบ้านและพื้นที่หลังบ้านรวมถึงห่างจากตัวเมืองมากกว่าสถานที่ตั้งของพื้นที่กลางแจ้งในเมือง

แซสซั่ม (Sessoms, 1984 as cited in Plummer, 2009) กล่าวถึงคำว่า นันทนาการกลางแจ้งจะใช้ในการอธิบายถึง กิจกรรมนันทนาการที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติที่เกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและอยู่ภายใต้ความพึงพอใจต่อสิ่งแวดล้อมนั้น นันทนาการกลางแจ้งจึงเปรียบเสมือนปฏิสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมกลางแจ้งและสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่ทำให้เกิดความสุขทางกาย จิตใจ อารมณ์และสังคมของบุคคล สอดคล้องกับ มอร์และไดรเวอร์ (Moore & Driver, 2005) กล่าวถึง นันทนาการกลางแจ้ง คือ ประสบการณ์ทางนันทนาการที่มีผลจากกิจกรรมนันทนาการที่เกิดขึ้นและอยู่ภายใต้สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ดังภาพประกอบ 2



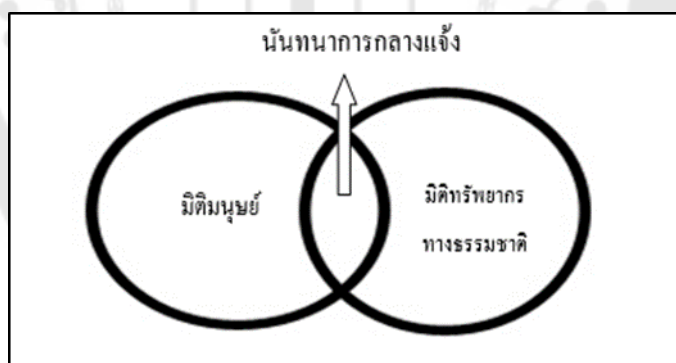
ภาพประกอบ 2 นันทนาการกลางแจ้งเสมือนกิจกรรมและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นภายใต้ทรัพยากรทางธรรมชาติ

ที่มา : Moore & Driver, 2005, p.11

นันทนาการกลางแจ้งจึงเป็นมากกว่ากิจกรรม กล่าวคือ กิจกรรมเป็นเพียงเครื่องมือที่ทำให้บรรลุตามประสบการณ์ที่ปรารถนาซึ่งความแตกต่างของนันทนาการกลางแจ้งจากรูปแบบอื่นๆจะเกิดขึ้นและอยู่ภายใต้สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ

ดักลาส (Douglas, 2000 as cited in Moore & Driver, 2005) กล่าวว่า นันทนาการกลางแจ้งเป็นนันทนาการที่มีประโยชน์โดยไม่มีขอบเขต สอดคล้องกับ คอทเทรล และ คอทเทรล (Cottrell & Cottrell, 1998 as cited in Moore & Driver, 2005) กล่าวว่า นันทนาการกลางแจ้งประกอบด้วยประเภทของความสนุกสนานหรือเพลิดเพลินที่พบได้กลางแจ้งซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้แหล่งทรัพยากรเพื่อให้เกิดกิจกรรมหรือชุดของกิจกรรมจากการคัดเลือก ยิ่งไปกว่านั้น อิบราฮิม และ โค้ด (Ibrahim & Codes, 1993 as cited in Moore & Driver, 2005) กล่าวว่า เสริมว่า นันทนาการกลางแจ้งจะรวมไปถึงการดำเนินการในการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่างเพื่อวัตถุประสงค์ของตัวเองรวมไปถึงสถานที่ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมกับองค์ประกอบทางธรรมชาติ

นันทนาการกลางแจ้งและการจัดการนันทนาการกลางแจ้งมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบ 2 ประการที่แตกต่างอย่างชัดเจน คือ บุคคลและสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ



ภาพประกอบ 3 นันทนาการกลางแจ้งมุ่งสนใจในจุดร่วมระหว่างมิติมนุษย์ และมิติทรัพยากรทางธรรมชาติ

ที่มา : Moore & Driver, 2005, p. 3

พิกแกรม และเจนคิน (Pigram & Jenkins, 2006) กล่าวว่า นันทนาการกลางแจ้งคือนันทนาการที่เกิดขึ้นกลางแจ้งทั้งในสภาพแวดล้อมเมืองและชนบท นอกจากนี้ อิบราฮิม และ โค้ด (Ibrahim & Cordes, 2008) กล่าวเพิ่มเติมว่า นันทนาการกลางแจ้งเป็นรูปแบบที่มีสำคัญต่อการ

ใช้ทรัพยากร ซึ่งทรัพยากรนั้น ๆ สามารถจัดการได้โดยผ่านการจัดสิ่งแวดล้อมที่มีคุณภาพเพื่อให้มี  
ดำเนินการด้านนันทนาการได้อย่างยั่งยืนและเกิดความพึงพอใจ

## 1.2 วัตถุประสงค์ ความสำคัญและคุณค่าของนันทนาการกลางแจ้ง

### 1.2.1 วัตถุประสงค์ และความสำคัญของนันทนาการกลางแจ้ง

พลัมเมอร์ (Plummer, 2009) กล่าวว่า คำว่า นันทนาการกลางแจ้งที่ใช้จะมีความ  
สอดคล้องที่น่าสังเกตและการพิจารณาถึงพฤติกรรมที่ว่า

- มีความเกี่ยวข้องกับการเข้าร่วมอย่างสมัครใจต่อกิจกรรมในเวลาว่าง
- เกิดขึ้นกลางแจ้ง
- การรวบรวมปฏิสัมพันธ์ของคนกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติเข้าด้วยกัน

เจนเซน (Jensen, 1995 as cited in Plummer, 2009) กล่าวว่า นันทนาการ  
กลางแจ้ง คือ กิจกรรมการใช้เวลาว่างกลางแจ้งที่มีการเข้าร่วมอย่างสมัครใจ ซึ่งมีความสัมพันธ์  
ระหว่างปฏิสัมพันธ์ของบุคคลกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ คุณลักษณะที่จัดขึ้นนั้นดำเนินการ  
เพื่อให้เห็นคุณค่าของนันทนาการกลางแจ้งถึง วัตถุประสงค์ 5 ประการของนันทนาการกลางแจ้ง  
คือ

- 1) ทำให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติ นันทนาการกลางแจ้ง ช่วยในการสร้าง  
ความรู้และความเข้าใจที่เพิ่มขึ้นต่อกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับระบบนิเวศน์ ซึ่งกล่าวคือ การพัฒนา  
ความรู้สึกตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์
- 2) ทำให้เกิดความพึงพอใจและความเพลิดเพลินของบุคคลนั้นๆ นันทนาการ  
กลางแจ้งเป็นสื่อให้บุคคลมีประสบการณ์ทางธรรมชาติให้ได้รับความเพลิดเพลินและการเพิ่ม  
คุณค่าให้เกิดขึ้นได้เอง
- 3) สร้างสมรรถภาพทางกาย นันทนาการกลางแจ้งจะสร้างโอกาสให้เกิดการ  
เข้าร่วมกิจกรรมทางกาย
- 4) ทำให้เกิดรูปแบบของพฤติกรรมในแง่บวก นันทนาการกลางแจ้ง จะ  
ปลูกฝังการเคารพต่อความคิดเห็น การเห็นใจผู้อื่น และความจริงที่นำไปสู่ผู้เข้าร่วมและผู้จัด
- 5) ทำให้เกิดการให้บริการ นันทนาการกลางแจ้ง จะสร้างโอกาสในการใช้  
ศีลธรรมและคุณค่าทางจริยธรรมที่จะนำไปสู่สิ่งแวดล้อม การให้บริการควรจะให้ความสำคัญกับ  
วัตถุประสงค์และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาที่ส่งเสริมจากนันทนาการกลางแจ้งนี้

สอดคล้องกับ โฮล์มส์และสมิธ (Holmes & Smith, 1973 as cited in Plummer,  
2009) ระบุถึงวัตถุประสงค์จากการศึกษากลางแจ้ง ประกอบด้วย

- 1) มีแนวความคิดของตัวเองมากขึ้น

- 2) ตระหนักรู้และมีมุมมองสำหรับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ
- 3) การเรียนรู้การผจญภัย
- 4) การสื่อสาร
- 5) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม
- 6) การสนใจในชีวิตที่ยืดยาวและทักษะเพื่อพัฒนาในการใช้เวลาว่าง
- 7) ความคิดสร้างสรรค์
- 8) การพัฒนาภายในบุคคล (แรงบันดาลใจ)

### 1.2.2 คุณค่านันทนาการกลางแจ้ง

สุวิมล ตั้งสัจจพจน์ (2558) ได้กล่าวถึงคุณค่าของนันทนาการกลางแจ้งมีความเกี่ยวข้องกับแต่ละแนวคิดที่แยกออกจากกันและรวมกัน ดังนี้

1.2.2.1 คุณค่าทางจิตวิทยาสังคม คุณค่าของกิจกรรมกลางแจ้งเป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่นำมาซึ่งบุคคลไปสู่กลุ่ม (Ewert, 1987 อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, 2558) ซึ่งให้เห็นถึงประโยชน์ด้านความสามารถทางจิตวิทยาของนันทนาการกลางแจ้งแบบผจญภัยที่มีอยู่คือ แนวคิดของตนเอง ความมั่นใจ ประสิทธิภาพในตนเอง การแสวงหาสิ่งที่ตื่นเต้นเร้าใจ การค้นพบตัวเอง สุขภาวะและการทดสอบบุคคล ประโยชน์ด้านความสามารถทางสังคม ประกอบด้วย ความอดทน การประสานงานในกลุ่ม การยอมรับผู้อื่น การสื่อสาร การสะท้อนกลับด้านพฤติกรรม มิตรภาพและความสัมพันธ์ระหว่างกัน

1.2.2.3 คุณค่าทางกายภาพ คุณค่าทางกายภาพของนันทนาการกลางแจ้งประกอบด้วย ประโยชน์ของการออกกำลังกาย การพัฒนาความอดทนและการเพิ่มการทำหน้าที่ของกล้ามเนื้อหัวใจซึ่งโดยการเพิ่มความแข็งแรงและอดทนที่มาจากพลังงาน การเพิ่มกล้ามเนื้อ การเพิ่มการไหลเวียนออกซิเจนไปสมองและความรู้สึกมีสุขภาวะทางกาย ประโยชน์ทางกายภาพอื่นจะเป็นการทำให้สมรรถภาพ ทักษะ ความแข็งแรง การทำงานประสานงาน การออกกำลังกายและความสมดุลที่ดี

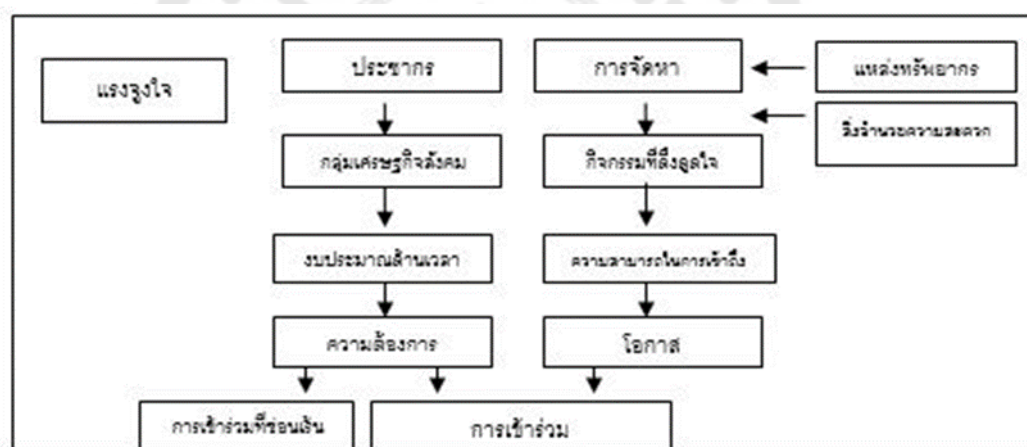
1.2.2.3 คุณค่าทางอารมณ์ อารมณ์และทัศนคติเป็นหนึ่งในการพัฒนาโดยผ่านการแสวงหากิจกรรมกลางแจ้งที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ผู้อื่นไปสู่สังคมและไปสู่สิ่งแวดล้อม ซึ่งสามารถเพิ่มการรับรู้ความสัมพันธ์ ผล การเอาชนะความเครียด การค้นพบการผ่อนคลาย การเพิ่มแนวคิดในตนเองหรือการสนุกสนานในประสบการณ์ นันทนาการกลางแจ้งอาจจะพัฒนาทัศนคติใหม่ๆที่ไปสู่สมาชิกของกลุ่มเพราะมีความใกล้ชิดของแต่ละบุคคลในงานที่ทำให้บรรลุผลได้ไม่่ง่าย

1.2.2.4 คุณค่าทางจิตใจ การเพิ่มความรู้จากการแสวงหากกลางแจ้งที่มีคุณภาพประกอบด้วยความรู้ของตนและแนวคิดของตนที่มีความรู้ในการวัดความปลอดภัยและความจำเป็นในการทำตาม รวมถึงความรู้ด้านทักษะที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าทางกายภาพ ความรู้ด้านทักษะกลางแจ้งความจะรวมไปถึงความรู้ของสิ่งแวดล้อมที่กิจกรรมเกิดขึ้น ภูมิอากาศ พืช สัตว์ ภูเขาและข้อมูลเกี่ยวกับดิน คุณภาพของน้ำและการเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศน์ที่ทำให้บุคคลมีความเข้าใจสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่บนโลกและมีประสบการณ์อื่น ๆ ที่สนใจมากกว่านี้

### 1.3 รูปแบบของประสบการณ์ทางนันทนาการกลางแจ้ง

#### 1.3.1 ความต้องการนันทนาการ

ไดรเวอร์และโบรว(Driver & Brow, 1978 as cited in Pigram & Jenkins, 2006) ชี้ให้เห็นว่า ความต้องการนันทนาการจะเท่ากับความพึงพอใจและความปรารถนาของบุคคลที่มีต่อความต้องการนันทนาการนั้น



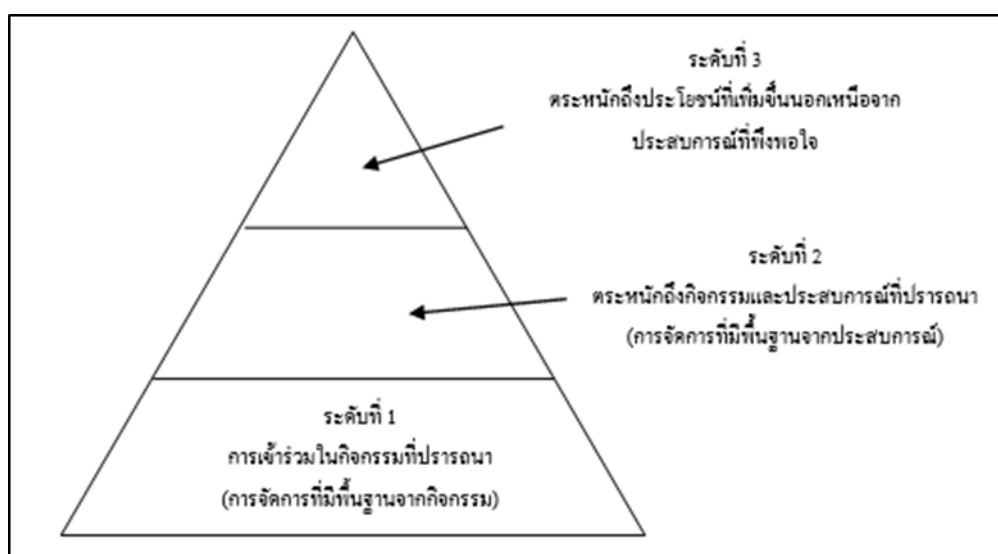
ภาพประกอบ 4 ความต้องการและการเข้าร่วม

ที่มา : Kate et al, 1970 as cited in Pigram & Jenkins, 2006, p. 26

การสังเกตพฤติกรรมหรือการเข้าร่วมเป็นการสะท้อนถึงศักยภาพหรือจุดประสงค์ด้านพฤติกรรม ความต้องการนันทนาการซึ่งเป็นเงื่อนไขของการเข้าร่วมที่มีผลต่อการกำหนดเงื่อนไขเฉพาะและสมมติฐานต่าง ๆ เกี่ยวกับบุคคลที่สามารถใช้ประโยชน์ของแหล่งทรัพยากรทางนันทนาการ (US Bureau of Outdoor Recreation, 1975 as cited in Pigram & Jenkins, 2006) แนวคิดเกี่ยวกับความต้องการคือการจัดการมาให้ได้อย่างอิสระ สมมติได้ว่า ถ้าไม่มีอุปสรรคต่อโอกาสทางนันทนาการหรือการเข้าถึงนันทนาการ ความต้องการนันทนาการจะขึ้นอยู่กับ

เพียงคุณลักษณะเฉพาะของประชากร (เช่น อายุ รายได้ โครงสร้างครอบครัว อาชีพและตัวชี้วัดทางจิตวิทยา) และไม่มีความสัมพันธ์กับสถานที่ตั้งของกลุ่มผู้เข้าร่วมหรือคุณภาพ และปริมาณของสิ่งอำนวยความสะดวกหรือการเข้าถึงได้ง่าย

นอกเหนือจากนี้ ความต้องการด้านนันทนาการสามารถนึกถึงการจัดลำดับขั้นของความต้องการทางนันทนาการซึ่งแบ่งเป็น 3 ระดับของโอกาสทางนันทนาการ



ภาพประกอบ 5 การจัดลำดับขั้นของความต้องการสำหรับโอกาสทางนันทนาการ

ที่มา : Driver & Brown, 1978 as cited in Moore & Driver, 2005, p. 161

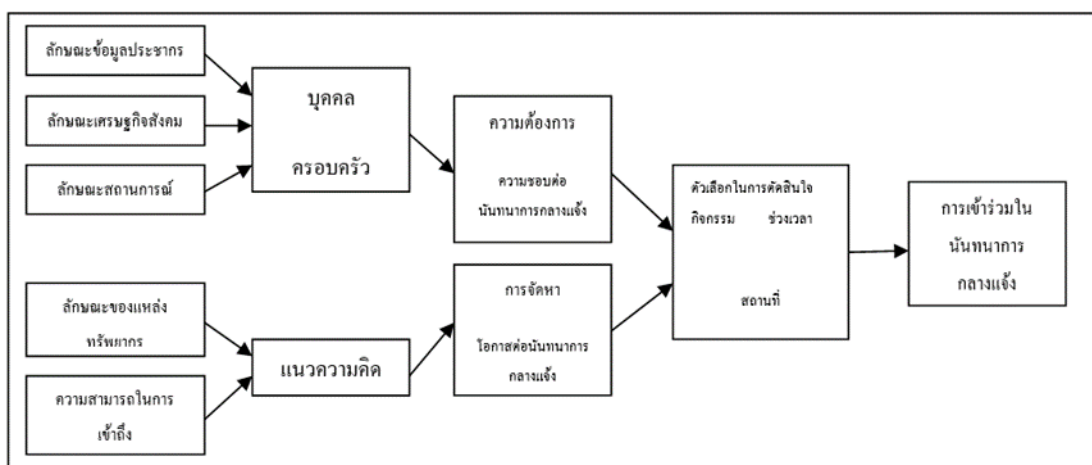
1.3.1.1 ความต้องการสำหรับโอกาสเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมตามปรารถนา

1.3.1.2 ความต้องการสำหรับโอกาสเพื่อตระหนักถึงประสบการณ์ที่ปรารถนารวมถึงกิจกรรมที่ต้องการ

1.3.1.3 ความต้องการสำหรับโอกาสเพื่อตระหนักถึงประโยชน์ที่เพิ่มขึ้นนอกเหนือจากประสบการณ์ที่พึงพอใจ

### 1.3.2 การเข้าร่วมนันทนาการ

ปัจจัยที่แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลในการตัดสินใจเข้าร่วมในนันทนาการ แสดงถึงความแตกต่างระหว่างความต้องการหรือความชอบในนันทนาการและการจัดโอกาสเพื่อเข้าใจได้ถึงความพึงพอใจและความปรารถนานั้น ๆ



ภาพประกอบ 6 กระบวนการตัดสินใจในนันทนาการกลางแจ้ง

ที่มา : Pigram, 1983 as cited in Pigram & Jenkins, 2006, p. 29

### 1.3.3 รูปแบบการเข้าร่วม (Participation Patterns)

ในการวัดการใช้เวลาร่วม จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจความแตกต่างระหว่างการอยู่ร่วม (Attendance) การมีส่วนร่วม (Participation) และเข้าร่วมด้วยใจจดจ่อ (Involvement) (Burlingame & Blasklo, 2010 อ้างถึงใน ศศิธร จำนงค์วิทย์, 2557) ดังต่อไปนี้

1.3.3.1 การอยู่ร่วม (Attendance) หมายถึง การนับจำนวนครั้ง หรือความบ่อยที่ปรากฏตัวอยู่ในกิจกรรม เช่น 2 ครั้งต่อสัปดาห์ สัปดาห์ละครั้ง เป็นต้น การวัด การอยู่ร่วมสามารถวัดจากการจดบันทึกการอยู่ร่วม (Attendance Records) ในกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดให้เข้าร่วมการใช้เวลาร่วม จัดเป็นการวัดแบบง่ายมี 2 ทาง (Binary) คือ อยู่ร่วมหรือไม่อยู่ร่วม

1.3.3.2 การมีส่วนร่วม (Participation) เป็นการวัดที่ค่อนข้างซับซ้อนที่เน้นถึงคุณภาพของการกระทำ กับปริมาณงานที่กระทำในกิจกรรมการมีส่วนร่วมสามารถวัด จากการมีส่วนร่วมที่เป็นอันตราย (Harmful Participant) จนถึงการมีส่วนร่วมที่ดีต่อสุขภาพ (Healthful Participant) ตามที่ Nash และ Deln ได้เขียนถึงคุณภาพของการมีส่วนร่วมของแต่ละคน จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ทาลายตนเอง และผู้อื่น (นันทนาการและการใช้เวลาว่างในแง่ลบ) ไปสู่ประโยชน์ที่ได้จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรม (นันทนาการและการใช้เวลาว่างในแง่บวก) มีลักษณะเป็นเส้นตรง (Linear) ซึ่งมักจะมีการใช้การวัดตัวเอง (Self - Report) ในการวัดนี้ Deln ได้ดัดแปลง Nash ' s Pyramid of Leisure จาก 6 ระดับเป็น 9 ระดับ

1.3.3.3 การเข้าร่วม (Involvement) เป็นการรับรู้หลายรูปแบบ (Multifaceted Cognitive) และหลายสภาวะของอารมณ์ (Emotional State) ซึ่งเหมือนกับแนวคิดการใช้เวลาว่างของ Neulinger ที่กล่าวถึง สภาวะทางจิตใจที่ดำรงอยู่ (A State of Mind) ไม่ใช่เกี่ยวกับเวลา (Time) ในการวัดการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง สามารถวัดจากองค์ประกอบย่อยของการเข้าร่วมอย่างอิสระ 6 องค์ประกอบดังนี้

1.3.3.3.1 ความสำคัญของกิจกรรม (Importance)

1.3.3.3.2 ความเพลิดเพลินที่ได้รับจากกิจกรรม (Pleasure)

1.3.3.3.3 ความน่าสนใจในกิจกรรม (Interest)

1.3.3.3.4 ความหนัก / เบา ในกิจกรรม (Intensity)

1.3.3.3.5 จากศูนย์กลางของกิจกรรมไปสู่การรับรู้ของแต่ละคน (Self – Perception)

1.3.3.3.6 ความหมายของกิจกรรม (Meaning)

#### 1.3.4 การประเมินการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

แรก แส บ (Ragheb) ได้สร้างแบบประเมิน Leisure and Recreation Involvement (LRI) เพื่อวัดการรับรู้ของผู้เข้าร่วม (Participant) ที่ได้เข้าร่วมการใช้เวลาว่าง ทั้งนี้มีความแตกต่าง ระหว่างการมีส่วนร่วม (Participant) กับการเข้าร่วม (Involvement) การมีส่วนร่วมเป็นแนวคิดเส้นตรง (Linear concept) ที่วัดคุณภาพ (Quality) และปริมาณ (Quantity) ของงานที่ผู้เข้าร่วมกระทำในระหว่างกิจกรรม สำหรับการเข้าร่วม (Involve) ในนันทนาการและการใช้เวลาว่าง หมายถึง ความรู้สึกที่เฉพาะเจาะจง ของ แต่ละคนที่มีต่อกิจกรรม (ในแง่บวก) ความเชื่อในกิจกรรมที่เพิ่มคุณค่าที่ดีต่อชีวิต และการให้สัญญา (Committe) ที่จะเข้าร่วมในกิจกรรม การเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง (Leisure Involvement) เป็นการรับรู้และสภาวะทางด้านอารมณ์หลายรูปแบบ การเข้าร่วมมี 6 องค์ประกอบด้วยการรับรู้ / อารมณ์ ที่มีอิทธิพลที่แท้จริง ต่อการมีส่วนร่วม (Participation) ในแต่ละกิจกรรม ได้แก่

1.3.4.1 ความสำคัญของกิจกรรม

1.3.4.2 ความเพลิดเพลินที่ได้รับจากกิจกรรม

1.3.4.3 ความน่าสนใจในกิจกรรม

1.3.4.4 ความหนักเบา หรือการดึงดูดให้เข้ากิจกรรม

1.3.4.5 จุดศูนย์กลางของกิจกรรมไปที่การรับรู้ของตนเอง

1.3.4.6 ความหมายของกิจกรรม

การเข้าร่วมวัดจากการประเมินค่าของผู้เข้าร่วมในประเด็นความสำคัญของ ตัวเลือกการใช้เวลาว่าง ความหมายที่ได้รับ (Meaning derived) ความเพลิดเพลินที่ได้รับจากการ ใช้เวลาว่างของตนเอง ในการพัฒนาเครื่องมือทดสอบที่มีความเที่ยงตรง (Valid) และความเชื่อมั่น (Reliable) ในการวัดองค์ประกอบของการเข้าร่วมขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อม ความรู้และสถานการณ์ ณ ขณะนั้นของแต่ละคน ซึ่งไม่สามารถจะวัดจากการสังเกต

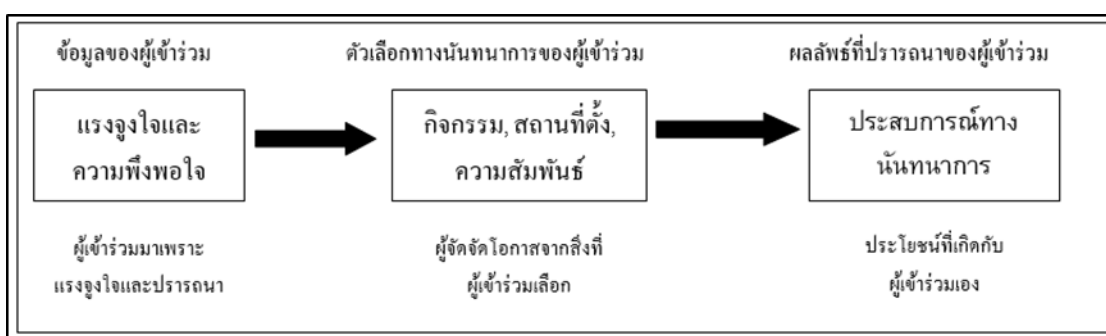
มอร์และไดรเวอร์ (Moore & Driver, 2005) ได้กล่าวถึง รูปแบบของประสบการณ์ นันทนาการกลางแจ้งนั้น คือ พฤติกรรมนันทนาการกลางแจ้งสามารถมองได้จากมุมมองทางด้าน จิตวิทยาสังคม มีแนวคิดว่าคุณคนจะเข้าร่วมนันทนาการกลางแจ้งเพราะผู้เข้าร่วมมีความหวังเพื่อ เพิ่มรางวัลหรือประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการได้ประสบการณ์ทางนันทนาการ กลางแจ้ง โดยที่วิธีคิดจะเกี่ยวข้องกับนันทนาการกลางแจ้งจะมีพื้นฐานมาจาก ทฤษฎีความ คาดหวัง (expectancy theory) ที่พิจารณาถึง บุคคลที่เข้าร่วมนั้นจะมีพฤติกรรมโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความคาดหวังต่อกิจกรรมซึ่งให้บรรลุต่อความต้องการเฉพาะและช่วยให้เขาประสบความสำเร็จ ตามความปรารถนาของเขาเอง ผู้จัดนันทนาการกลางแจ้งจะใช้แนวคิดนี้ซึ่งเปรียบเสมือนเป็น วิธีการด้านพฤติกรรมเพราะจะมุ่งเน้นว่า ทำไมบุคคลถึงเข้าร่วมในนันทนาการกลางแจ้ง ความ เข้าใจว่า ทำไมบุคคลที่เข้าร่วมนันทนาการกลางแจ้งจะต้องเห็นคุณค่า ความสำคัญของ ประสบการณ์และประโยชน์ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น

### 1.3.5 รูปแบบของประสบการณ์นันทนาการกลางแจ้ง

สาระสำคัญของแนวคิดด้านพฤติกรรมนี้ เพื่อที่จะจัดการกับนันทนาการ กลางแจ้ง กล่าวคือ ความเข้าใจว่าทำไมบุคคลนั้นถึงทำ อะไรที่เขาทำและเขาหวังเพื่อเพิ่มอะไร ข้อมูลเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญต่อการจัดการแหล่งทรัพยากรทางนันทนาการที่มีประสิทธิผล แนวคิดที่ เกี่ยวกับพฤติกรรมนี้จะนำมาใช้กับผู้จัดการที่ต้องพิจารณามุมมองหลักของการเข้าร่วมนันทนาการ กลางแจ้งซึ่งประกอบด้วย แรงจูงใจหรือความต้องการของผู้เข้าร่วม การเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการ สถานที่ตั้งทางนันทนาการที่กิจกรรมและประสบการณ์เกิดขึ้น เพื่อนในการเข้าร่วม นันทนาการและประสบการณ์หรือประโยชน์ที่ต้องการที่มีผลมาจากการเข้าร่วมนันทนาการ ซึ่ง รูปแบบประสบการณ์ด้านนันทนาการกลางแจ้งในภาพที่ 6 นี้ สามารถช่วยทำให้มองเห็นถึงมุมมอง ความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน โดยการพิจารณาถึงพฤติกรรมนันทนาการกลางแจ้งจากมุมมองของ ผู้เข้าร่วม

ภาพประกอบ 7 ให้ความสำคัญต่อผู้เข้าร่วมนันทนาการกลางแจ้งเพราะเขามี แรงจูงใจ ฟังพอใจหรือปรารถนาที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ เขาจะนำไปสู่ความพึงพอใจเหล่านั้น

กับการที่เขาไปยังสถานที่ตั้งทางนั้นหนนาการเปรียบเทียบ ปัจจุบันำของรูปแบบนี้ แรงขับโดยแรงจูงใจหรือความพึงพอใจที่ผู้ใช้จะต้องเลือกเพื่อเข้าร่วมในนั้นหนนาการกลางแจ้ง เขาจะเลือกสถานที่ตั้ง กิจกรรมและเขาจะเข้าร่วมกับใครโดยที่การเข้าร่วมในนั้นหนนาการภายนอกที่มีพื้นฐานจากการเลือก ผู้ใช้หวังที่จะบรรลุในประโยชน์ที่ปรารถนา ประสพการณ์ด้านนั้นหนนาการกลางแจ้งที่นำมารวมเข้าด้วยกัน



ภาพประกอบ 7 รูปแบบของประสพการณ์นั้นหนนาการกลางแจ้ง

ที่มา : Manning, 1999 as cited in Moore & Driver, 2005, p. 15

คลาวและเคเน็ต(Claw & Knetsch, 1966 as cited in Plummer, 2009) กล่าวว่า ประสพการณ์ทางนั้นหนนาการกลางแจ้ง ประกอบด้วย 5 ระยะเวลาคือ

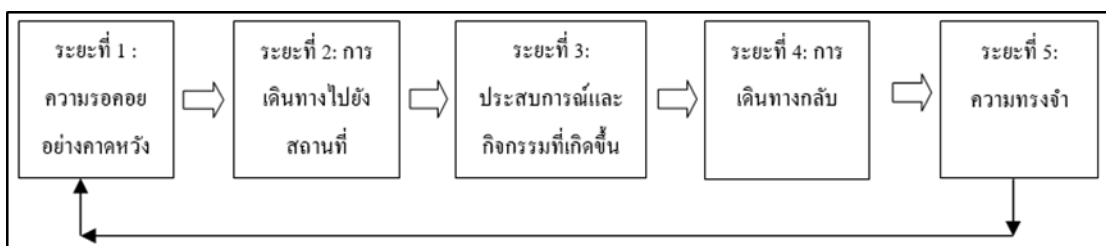
ระยะที่ 1 คือ การรอคอยอย่างคาดหวังรวมถึงการวางแผนและการเตรียมตัว ซึ่งประสพการณ์นั้นจะเริ่มต้นด้วยความคาดหวังและการวางแผนของผู้เข้าร่วมซึ่งถือว่าเป็นช่วงเวลาตั้งแต่ละบุคคลมีความกระตือรือร้นและนึกถึงกิจกรรมที่กำลังจะมาถึง

ระยะที่ 2 คือ การเดินทางจากบ้านหรือที่ทำงานไปยังสถานที่นั้นหนนาการกลางแจ้งที่เป็นส่วนของประสพการณ์ทั้งหมด

ระยะที่ 3 คือ การเข้าร่วมในช่วงเวลานั้นๆตามจุดมุ่งหมายของกิจกรรม โดยในระยะนี้ประสพการณ์จะเชื่อมโยงกับโปรแกรมนั้นหนนาการกลางแจ้ง

ระยะที่ 4 คือ การเดินทางกลับจากสถานที่นั้นหนนาการกลางแจ้งซึ่งผู้เข้าร่วมจะได้รับประสพการณ์จากการเข้าร่วมโปรแกรมนั้นหนนาการกลางแจ้ง

ระยะที่ 5 คือ ความทรงจำที่ทำให้ระลึกถึงมุมมองด้านประสพการณ์



ภาพประกอบ 8 ระยะเวลาของประสบการณ์นันทนาการกลางแจ้ง

ที่มา : Claw & Knetsch, 1966 as cited in Plummer, 2009, p. 19

## 1.4 แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการกลางแจ้ง

### 1.4.1 แนวคิดในการจัดการนันทนาการกลางแจ้ง

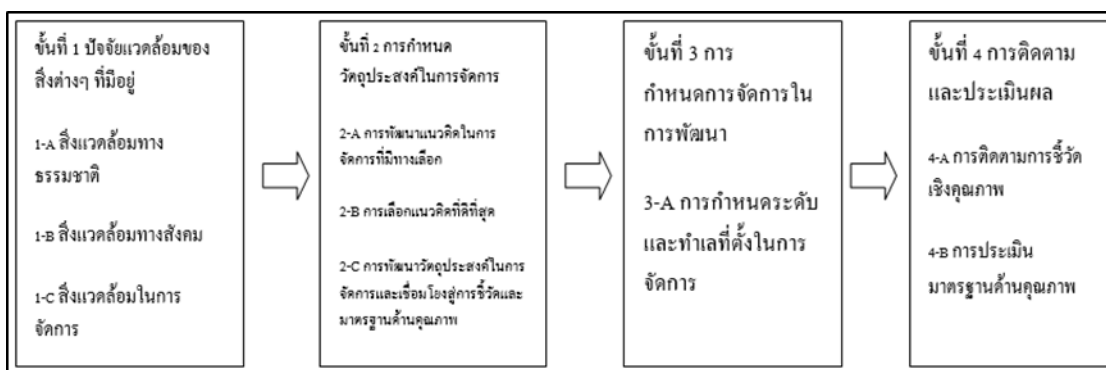
แมนนิง (Manning, 1999 as cited in Plummer, 2009) เสนอกรอบแนวคิดในการจัดการนันทนาการกลางแจ้งมี 4 ชั้น ดังนี้

ชั้นที่ 1 ชั้นนี้มีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยแวดล้อมของสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ กล่าวถึง มิติทางสิ่งแวดล้อม มิติทางสังคม มิติที่เกี่ยวข้องกับการจัดการ ผู้จัดจะต้องตระหนักว่า ในขั้นเริ่มต้น เป้าประสงค์ทั้ง 3 ประการนี้ต้องมีความสอดคล้องกันก่อน

ชั้นที่ 2 มีความเกี่ยวข้องกับการกำหนดวัตถุประสงค์ที่เฉพาะโดยจะต้องมีความเชื่อมโยงกับแต่ละมิติที่กล่าวมาข้างต้นซึ่งจะพิจารณาจากข้อมูลที่ได้รับจากผู้เข้าร่วมและกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดตัวชี้วัดเฉพาะหรือมาตรฐานเพื่อที่เป็นทางเลือกในการจัดการเชิงปฏิบัติการ

ชั้นที่ 3 มีความเกี่ยวข้องกับการเชื่อมโยงจากปัจจัยแวดล้อมที่มีอยู่ไปสู่วัตถุประสงค์เฉพาะและการกำหนดการบริหารจัดการที่ได้พัฒนาขึ้นซึ่งจะมีความเกี่ยวข้องกับการกำหนดการดำเนินงานที่เฉพาะเจาะจง เช่น รายละเอียดของระดับหรือชนิดของการจัดการที่ต้องการ (เทคนิคทางตรงหรือทางอ้อม)

ชั้นที่ 4 การติดตามและประเมินผลซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายโดยจากข้อมูลที่เก็บไว้ตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นของโปรแกรมโดยที่มีฐานจากข้อมูลที่ถูกประเมินในสถานการณ์ปัจจุบันเพื่อที่จะวัดประสิทธิผลของการจัดการและพัฒนาการที่นำไปสู่วัตถุประสงค์ที่เฉพาะนั้นรวมถึงทิศทางของผลสะท้อนกลับในแต่ละขั้นตอนของกรอบแนวคิดการจัดการที่มีความสำคัญ



ภาพประกอบ 9 กรอบแนวคิดการจัดการนันทนาการกลางแจ้ง

ที่มา : Manning, 1999 as cited in Plummer, 2009, p 189

#### 1.4.2 หน่วยงานในการให้บริการโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง

หน่วยงานในการให้บริการโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง 3 องค์กร(Harrison & Erpelding, 2012) ดังนี้

1.4.2.1 โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งที่ไม่หวังผลกำไร เป็นองค์กรที่ให้บริการแก่สมาชิก (การเตรียมการตามความต้องการของบุคคล) หรือสาธารณะ(ให้บริการชุมชน โดยไม่ได้พิจารณาถึงความต้องการของสมาชิก) และทำโดยไม่หวังกำไรนอกเหนือจากค่าใช้จ่ายในการจัดการ การเพิ่มการให้บริการและเงินทุนสำรอง

1.4.2.2 โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเชิงพาณิชย์ แสดงให้เห็นถึงการพิจารณาประสิทธิภาพแบบผกผันรวมไปถึงความเชี่ยวชาญต่างๆที่ผู้เข้าร่วมเป็นผู้จ่าย ซึ่งจะได้รับกำไรทางการเงินจากการเข้าร่วมโดยที่โปรแกรมกลางแจ้งจะมีการจัดการเพื่อให้ได้มาซึ่งกำไร ในมุมมองทางธุรกิจเชิงพาณิชย์ โปรแกรมกลางแจ้งจะมีการจัดการเป็นรูปแบบเอกชนอิงธุรกิจ ความร่วมมือและการประสานงานกับประชาชน

1.4.2.3 โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของรัฐ มีการขับเคลื่อนโดยองค์กรของรัฐซึ่งประกอบด้วยโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งที่ดำเนินการโดยองค์กรของรัฐ(เมืองหรือท้องถิ่น) โครงสร้างพื้นฐานหรือเงินทุนต่าง ๆ ที่จะให้บริการจากสาธารณะชน โปรแกรมจึงประกอบด้วยการขับเคลื่อนโดยนันทนาการทางทหาร สำนักงานนันทนาการ สวนสาธารณะของเมืองหรือท้องถิ่นและวิทยาลัย มหาวิทยาลัยของรัฐ

### 1.5 ความหมายของโปรแกรมสนับสนุนทางการกลางแจ้ง

รอสแมนและชลาร์ตเตอร์ (Rossman & Schlatter, 2015)กล่าวถึงโปรแกรม คือ การออกแบบโอกาสสำหรับประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่เกิดขึ้น โปรแกรมเป็นแนวคิดที่มีความยืดหยุ่นที่อธิบายถึงการดำเนินการที่แตกต่างกันอย่างหลากหลาย ประกอบด้วย กิจกรรม เหตุการณ์หรือการให้บริการที่สร้างโดยองค์กรการให้บริการการใช้เวลาว่าง

ครอส (Kraus, 1997) ได้กล่าวถึงคำว่า โปรแกรม คือ กระบวนการที่ใช้กับมนุษย์งบประมาณและทรัพยากรทางกายอื่น ๆ ที่นำมาใช้กับองค์กรซึ่งจัดหากิจกรรมทางนันทนาการและการใช้เวลาว่าง รวมไปถึงการบริการที่พำนักอาศัยของชุมชน หรือสมาชิกในองค์กรนั้นๆ โดยโปรแกรมมีเป้าประสงค์และการตอบสนองที่นำไปสู่แนวทางที่จะทำให้โปรแกรมประสบผลสำเร็จ คือ การวางแผน การนำไปใช้และการประเมินโปรแกรม

เดกร้าฟ และคณะ (DeGraaf, Jordan, & DeGraaf, 2010) ได้ให้ความหมายของโปรแกรมสนับสนุนทางการ คือ การออกแบบที่สอดคล้องวัตถุประสงค์และสร้างเพื่อผลลัพธ์ด้านพฤติกรรมในตนเองและกลุ่ม เช่น การมีความสุขกับครอบครัวและเพื่อน การพบปะเพื่อนใหม่ การเรียนรู้ทักษะใหม่ การเพิ่มระดับของสมรรถภาพ

สุวิมล ตั้งสัจพจน์ (2557)ได้สรุป และรวบรวมแนวคิดของโปรแกรมสนับสนุนทางการไว้ดังนี้

- โปรแกรม คือ โอกาส (องค์กรทางนันทนาการ) ที่สามารถทำให้บุคคลมีประสบการณ์ทางนันทนาการ โดยการเข้าร่วมกับสังคม กายภาพ และสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ
- โปรแกรม คือ กระบวนการพลวัต (เป็นกระบวนการที่มีอย่างต่อเนื่อง)
- โปรแกรม คือ กระบวนการต่าง ๆ ในการวางแผนเพื่อสร้างโอกาสให้แก่บุคคล เพื่อเข้าร่วมและเกิดประสบการณ์ทางนันทนาการ (ขึ้นอยู่กับพื้นฐานและความคาดหวังของแต่ละบุคคล)

รอสแมน และ ชลัตเตอร์ (Rossman & Schlatter, 2015) ให้ความหมายของ การเขียนโปรแกรม คือ การออกแบบ การดำเนินการ และการนำเสนอโอกาสการใช้เวลาว่างซึ่งมีการสอดคล้องปฏิสัมพันธ์ทางสังคมไว้โดยการสร้างและจัดการสิ่งแวดล้อมในรูปแบบของการเข้าร่วมที่ผู้เข้าร่วมจะมีประสบการณ์ในการใช้เวลาว่างที่เขาค้นหาได้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

ไมล์และพริสท์ (Miles & Priest, 1999 as cited in Harrison & Erpelding, 2012) กล่าวถึง โปรแกรมสนับสนุนทางการกลางแจ้งเป็นการดำเนินการโดยองค์กรกำหนดซึ่งอยู่ภายใต้รูปแบบการดำเนินการหรือปรัชญาที่แตกต่างกันรวมถึงมีความหลากหลายทางกายภาพ

## 1.6 องค์ประกอบหลักของโปรแกรมন্নันทนาการกลางแจ้ง

กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง คือ กิจกรรมนันทนาการที่ปฏิบัติภายนอก (Plummer, 2009) เช่น กิจกรรมที่ประกอบด้วย การใช้มอเตอร์ไซค์ การปั่นจักรยาน การวิ่งที่เน้นสนุกสนาน สกี ปีนเขา หรือดูการแข่งขันฟุตบอลที่สนามกลางแจ้ง ผู้เข้าร่วมจะบริหารจัดการสำหรับการเดินทางท่องเที่ยวด้านนันทนาการกลางแจ้งเต็มเวลาหรือบางส่วนเท่านั้น โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งจำนวนมากมุ่งสนใจในกิจกรรมที่แสดงถึงพลังของมนุษย์ต่อสิ่งแวดล้อมกลางแจ้งและการเลือกการปฏิบัติกลางแจ้งซึ่งโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเป็นการบริหารจัดการที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ตั้งและสภาพต่างๆที่มีความหลากหลายและมีหน้าที่ที่อยู่ภายใต้ปรัชญาหรือรูปแบบการบริหารที่มีความแตกต่างกัน

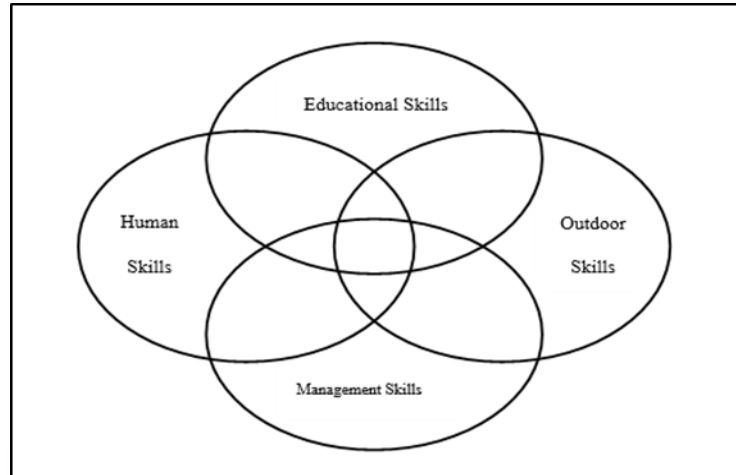
การบริหารโปรแกรมกลางแจ้งจึงเป็นการสร้างและนำโปรแกรมไปใช้ในสิ่งแวดล้อมกลางแจ้งเพื่อนันทนาการหรือประสบการณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับการศึกษา การบริหารโปรแกรมกลางแจ้งเป็นความรับผิดชอบตามชนิดของโปรแกรมดังนี้ (Harrison & Erpelding, 2012)

- การศึกษาที่ผจญภัย
- การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อม
- การศึกษากลางแจ้ง
- การนำทาง
- การให้กำลังทหารและสังคมสงเคราะห์
- สอนสาธารณของเทศบาลและนันทนาการ
- การใช้พื้นที่กว้าง
- ค่าภาคฤดูร้อน

### 1.6.1 การกำหนดทักษะสำหรับการบริหารจัดการโปรแกรมกลางแจ้ง

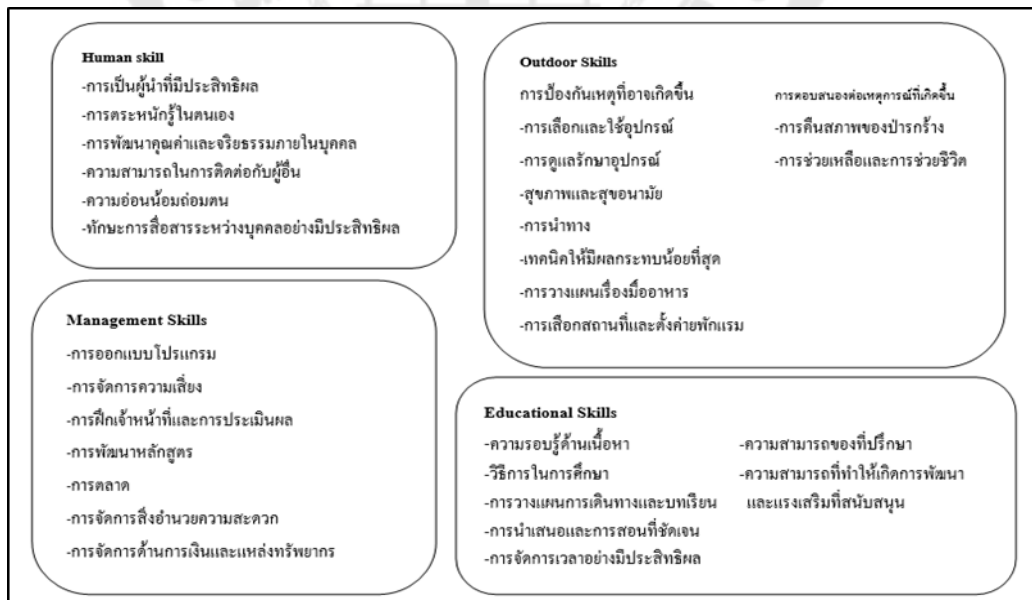
ผู้บริหารจัดการโปรแกรมจะต้องมีพื้นฐานภาคสนามที่มีความเข้มข้นและควรจะพัฒนาทักษะด้านมนุษย์ ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและทักษะกลางแจ้งเข้าด้วยกันถึงจะกลายเป็นผู้นำภาคสนามที่มีคุณภาพ ดังนั้นก่อนที่จะกลายเป็นผู้บริหารจัดการนั้นควรมีประสบการณ์ภาคสนามที่เพียงพอเสียก่อน กล่าวคือ ผู้เข้าร่วม ผู้นำและนักผจญภัย ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็น ผู้บริหารจัดการโปรแกรมกลางแจ้งควรที่จะมีความสามารถ 3 ส่วนก่อนที่ไปสู่วิทยาของการบริหารจัดการ การกำหนด 3 ทักษะหลักนี้ระบุโดย นิโคลาซโซ (Nicolazzo, 2007 as cited in Harrison & Erpelding, 2012)แสดงให้เห็นว่าเป็นทักษะที่มีความจำเป็นของผู้เชี่ยวชาญกลางแจ้งภาคสนาม อย่างไรก็ตาม การถ่ายโอนจากงานภาคสนามไปสู่การบริหารจัดการนั้นจะต้องเพิ่มทักษะที่ 4 เข้าไป คือ ทักษะในการจัดการ ดังนั้น ความสามารถที่ซับซ้อน เช่น การเป็นผู้นำ การตัดสินใจ และการ

ประเมินค่ามัน แสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลและการนำไปใช้ของแต่ละทักษะนั่นเอง การเป็นผู้บริหารจะต้องปฏิบัติ ดังนี้



ภาพประกอบ 10 การบริหารจัดการโปรแกรมกลางแจ้งต้องการความเชี่ยวชาญในสมรรถนะด้านทักษะ 4 ประการ

ที่มา : Harrison & Erpelding, 2012, p. 5



ภาพประกอบ 11 สมรรถนะด้านทักษะ

ที่มา : Harrison & Erpelding, 2012, p. 6

1.6.1.1 ทักษะกลางแจ้ง (Outdoor Skills) สมรรถนะเฉพาะที่มีความจำเป็นต่อการแนะนำ การนำ และการฝึกผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพที่จะกลายเป็นการเพิ่มความซับซ้อนเนื่องมาจากความหลากหลายของกิจกรรมผจญภัยนั้นจำเป็นต้องเสนอต่อผู้เข้าร่วม ทักษะเฉพาะจะมีการกำหนดเป็นพื้นฐานของทักษะกลางแจ้งที่มีจำเป็นจะต้องอำนวยความสะดวกให้ไปสู่ผลลัพธ์ที่ประสบความสำเร็จ

1.6.1.2 ทักษะด้านมนุษย (Human Skills) ทักษะด้านมนุษยมีความซับซ้อนและไม่มีข้อจำกัดในโปรแกรมกลางแจ้ง ทักษะนี้มีความสำคัญต่อการตระหนักรู้ตนเองและความสัมพันธ์ระหว่างผู้อื่นซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นการเข้าร่วมและการนำผู้อื่น ยิ่งไปกว่านั้น ทักษะด้านมนุษยประกอบด้วยการพัฒนาด้านจริยธรรมหรือศีลธรรมซึ่งการพัฒนาผ่านประสบการณ์ในชีวิต จริยธรรมที่ขับเคลื่อนพฤติกรรมของบุคคลและการตัดสินใจ

1.6.1.3 ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา (Educational Skills) ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญต่อประสิทธิภาพในสถานที่ตั้งของการทำงานซึ่งผู้บริหารจัดการโปรแกรมต้องการที่จะมีทักษะที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อที่จะสามารถปรับปรุงรูปแบบการสอนให้มีประสิทธิภาพและการเลือกรายละเอียดเนื้อหาให้บรรลุต่อระดับความสามารถของผู้เข้าร่วมได้ ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาประกอบด้วยความสามารถจะอธิบายถึงรายละเอียดของเนื้อหาความรู้ต่าง ๆ ของหัวข้อนั้น ๆ ได้ ออกแบบบทเรียนที่เหมาะสมได้ ข้อมูลที่มีความชัดเจน ออกแบบอย่างมีเหตุผลต่อการพัฒนาและการเป็นที่ปรึกษาประจำและชั่วคราว

1.6.1.4 ทักษะการจัดการ(Management Skills) ประกอบด้วยการทำหน้าที่ทางธุรกิจและความรับผิดชอบที่รวมไปถึงการทำงานของการบริหารจัดการกลางแจ้งซึ่งรูปแบบธุรกิจของโปรแกรมกลางแจ้งต้องการผู้บริหารจัดการที่ตรวจสอบทั้งภายในและภายนอก ทักษะนี้จึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อโปรแกรมเพื่อให้ประสบความสำเร็จ นักบริหารจัดการจะมีความรับผิดชอบต่อการจัดการแหล่งทรัพยากรขององค์กรเพื่อบรรลุเป้าหมายและทิศทางต่าง ๆ ได้ ยิ่งไปกว่านั้นการจัดการสิ่งอำนวยความสะดวกและอุปกรณ์ต่าง ๆ ของผู้บริหารจัดการโปรแกรมกลางแจ้งนั้นต้องการความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบสิ่งอำนวยความสะดวกและการดูแลรักษา ดังนั้นผู้บริหารจัดการจำเป็นต้องมีความสามารถในการทำงานเกี่ยวกับทรัพยากรมนุษย์เพื่อให้การจ้างและการฝึกเจ้าหน้าที่ให้มีประสิทธิภาพ

## 1.6.2 ชนิดและกิจกรรมของโปรแกรมนันทนาการนอกสถานที่

บอชและฮัตตัน (Bauch & Hutton, 2012 as cited in Harrison & Erpelding, 2012) ได้กล่าวถึงชนิดของโปรแกรมนันทนาการนอกสถานที่โดย ประกอบด้วย

1.6.2.1 การแสวงหาการผจญภัยกลางแจ้ง มีวัตถุประสงค์ที่ต้องการ คือ การจัดโอกาสในการเข้าร่วมในกิจกรรมผจญภัยซึ่งแรงจูงใจในการเข้าร่วมในโปรแกรมผจญภัย อาจจะเกี่ยวข้องกับการแสวงหาสิ่งใหม่ๆ ความสนใจในการเจริญเติบโตของบุคคล ความต้องการที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติหรือความต้องการในการสร้างความเชื่อมโยงทางสังคม

1.6.2.2 การสอนทักษะกลางแจ้ง คือ การสอนให้ผู้เข้าร่วมได้รับการฝึกฝน โดยเฉพาะ ดังนั้นการเข้าร่วมสามารถเริ่มต้นที่จะทำบางส่วนผ่านกิจกรรมได้ทันทีทันใด แล้วเปิดโอกาสให้มีการสอนทักษะกลางแจ้งให้กับผู้เข้าร่วมได้รับประสบการณ์กลางแจ้งและการสอนทักษะโดยเฉพาะนั้น ๆ ผู้สอนจะออกแบบทักษะให้มีการพัฒนาการที่มากยิ่งขึ้นซึ่งจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้มีโอกาสเรียนรู้ข้อมูลใหม่ ๆ ยิ่งไปกว่านั้นยังต้องการทดสอบทักษะที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ รวมถึงความสามารถและการแลกเปลี่ยนผลสะท้อนกลับที่พัฒนาเพื่อการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้น

1.6.2.3 การศึกษาที่ผจญภัย คือ การใช้กิจกรรมที่จะช่วยพัฒนาและเพิ่มทักษะของมนุษย์ซึ่ง ประกอบด้วย การตระหนักรู้ภายในบุคคลและทักษะด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยที่ กิจกรรมจะประกอบด้วย การล่องแพ รูปแบบการผจญภัย การปีนเขาและการเดินทางด้วยกระเป่าสะพายหลัง กิจกรรมเหล่านี้จัดให้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งแวดล้อมเพื่อการเจริญเติบโตของบุคคลและการพัฒนาทักษะของมนุษย์ให้บรรลุผลในระดับกลาง

1.6.2.4 การบำบัดด้วยการผจญภัย คือ การใช้กิจกรรมผจญภัยเป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมการรักษาด้านอารมณ์ จิตวิทยา กายภาพหรือปัญหาทางสังคมของผู้เข้าร่วมซึ่ง เป้าหมายของการบำบัดเพื่อที่จะอำนวยความสะดวกให้กับเจ้าหน้าที่ได้ประสานงานกัน ประกอบด้วย ผู้ฝึกภาคสนาม นักให้คำปรึกษามืออาชีพและผู้บริหารโปรแกรม

1.6.2.5 การให้การศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม จะมุ่งสนใจต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติซึ่งให้ความสำคัญกับการสอนให้ตระหนักถึงผลกระทบและอิทธิพลที่สังคมมนุษย์มีต่อสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ

สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ได้กล่าวถึง ในประเทศสหรัฐอเมริกา ว่ามีระบบการพัฒนาและการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติที่ดีที่สุดในโลกแห่งหนึ่ง ทั้งรัฐบาลกลางและรัฐบาลท้องถิ่นของแต่ละรัฐก็เน้นการจัดการกิจกรรมกลางแจ้งของตนเอง รัฐมิชิแกนเป็นตัวอย่างอันดีในด้านของกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง ซึ่งได้แบ่งกิจกรรมออกเป็น 5 กิจกรรม ดังนี้ คือ

#### 1) กิจกรรมชีวิตชาวค่าย (Camping Outdoor Living)

##### 1.1) การก่อไฟ เทคนิคและวิธีการ (Fire Building)

- 1.2) การปรุงอาหารกลางแจ้ง (Outdoor Cooking)
- 1.3) การพักผ่อนปิกนิก (Picnicking)
- 1.4) การดูแลรักษาเครื่องมือหัตถกรรม (Tool Crafts + Care)
- 1.5) การเดินป่า (Backpacking)
- 1.6) การจัดที่พักอาศัย (Hostelling)
- 2) กิจกรรมการสงวนรักษาทรัพยากรธรรมชาติ (Conservation)
  - 2.1) การตกแต่งที่ดิน (Landscaping)
  - 2.2) การสงวนทรัพยากรธรรมชาติ (Conservation Study)
  - 2.3) สร้างแหล่งสงวนพันธุ์สัตว์และพืชป่า (Building Plant and Wildlife Sanctuaries)
  - 2.4) ปลูกพืชเพื่อชีวิตป่า (Plant for Wildlife)
  - 2.5) การศึกษาอุตุนิยม (Weather Observation)
  - 2.6) ศึกษาประชากรนก (Bird Census)
- 3) กิจกรรมเสี่ยงอันตราย (High Risk)
  - 3.1) พายเรือล่องแก่ง (White Water Canoeing)
  - 3.2) ไต่เขา (Mountain Climbing)
  - 3.3) ไต่หน้าผา (Rock Climbing)
  - 3.4) เครื่องร่อน (Hang Gliding)
  - 3.5) เรือเร็วพลาสม่า (Jet Boat)
- 4) กิจกรรมกีฬากลางแจ้ง (Outdoor Sports)
  - 4.1) จักรยาน (Bicycling)
  - 4.2) ล่าสัตว์ (Hunting)
  - 4.3) ตกปลา (Fishing)
  - 4.4) แข่งเรือ (Boating and Sailing)
  - 4.5) สกีบนหิมะ (Snow Skiing)
  - 4.6) สกีน้ำ (Water Skiing)
  - 4.7) แกะรอยหรือโอเรียนต์ (Orienteering)
  - 4.8) ขี่ม้า (Horseback Riding)
  - 4.9) ดำน้ำ (Scuba Diving)

- 4.10) ใต้เขา (Hiking)
- 4.11) กระดานโต้คลื่น (Surfing)
- 4.12) รถแข่งบนหิมะ (Snowmobiling)
- 5) กิจกรรมศึกษารธรรมชาติ (Nature Oriented)
  - 5.1) แกะรอยธรรมชาติ (Nature Print Casting)
  - 5.2) ศิลปหัตถกรรมธรรมชาติ (Nature Crafts)
  - 5.3) เกมเกี่ยวกับธรรมชาติ (Nature Games)
  - 5.4) ขยายพันธุ์สัตว์ (Animal Husbandry)
  - 5.5) เรียกชื่อด้านไม้ (Tree-Plant Identification)
  - 5.6) เดินป่า (Nature Walk)
  - 5.7) ค้นหารอยทาง (Discovery Trails)
  - 5.8) ถ่ายรูปกลางแจ้ง (Outdoor Photography)
  - 5.9) การพยากรณ์อากาศ (Weather Prediction)

### 1.6.3 หลักการ ปรัชญาและการวางแผนในการก่อสร้างโปรแกรม

องค์ประกอบของโปรแกรมจะประกอบด้วยปัจจัยหลากหลายประการในการทำให้โปรแกรมประสบผลสำเร็จซึ่งในการสร้างโปรแกรมนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีขั้นตอนที่เป็นแบบแผนที่มีความชัดเจนโดยเริ่มต้นจากการสร้างกรอบของหลักการและปรัชญาที่ดีที่นำไปสู่การวางแผนโปรแกรมที่ดีต่อไปซึ่ง เดกร้าฟ และคณะ (DeGraaf et al., 2010) กล่าวว่า หลักการ ปรัชญาและการวางแผนเป็นสิ่งที่มีความจำเป็น 3 ประการต่อการจัดขอบข่ายงานในการสร้างโปรแกรมและกิจกรรมให้เกิดขึ้น โดยที่หลักการ (ประกอบด้วยคุณค่าและวัฒนธรรม)จะนำไปสู่ปรัชญาที่ซึ่งเป็นการทำให้เกิดข้อความที่มีความสัมพันธ์กับภารกิจและวิสัยทัศน์ หลักการในการให้บริการนั้นเป็นพื้นฐานสำคัญต่อบุคคลหรือความเป็นรูปธรรม (องค์กร หน่วยงาน กลุ่ม) หลักการจะมีความสำคัญต่อการวางโครงสร้างระบบความเชื่อและวิธีการคิดต่างๆซึ่งหลักการนั้นเปรียบเสมือนพื้นฐานหรือคุณภาพที่สำคัญต่อแรงจูงใจภายในและคุณลักษณะของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น ดังนั้นการกำหนดแรงจูงใจภายใน หลักการนำไปสู่พฤติกรรมและการปฏิบัติต่อไป ส่วนปรัชญานั้นเป็นต้นแบบที่นำมาสู่การพิจารณาในการกำหนดหลักการ ความเชื่อต่างๆหรือการแนะนำแนวทางซึ่งปัจจัยที่เป็นรูปแบบของปรัชญาในแต่ละบุคคลนั้น กล่าวคือ คน เหตุการณ์และสภาพแวดล้อมที่จะสร้างคุณค่าและความเชื่อให้เกิดขึ้นได้ ปัจจัยเหล่านี้ประกอบด้วย ครอบครัว เพื่อนและผู้ร่วมงาน สุขภาพทางกาย จิตใจและอารมณ์ วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และ

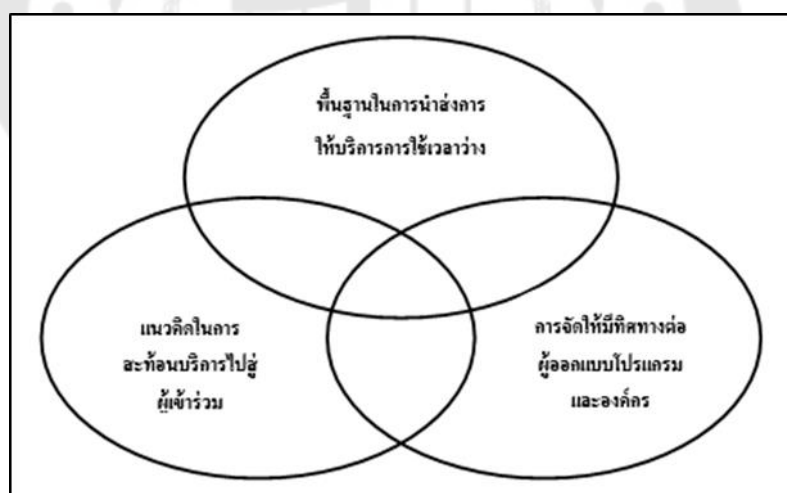
ประสบการณ์ ปรึชญาจัดให้ผู้เข้าร่วมรับรู้ได้ถึงทิศทางและส่งผลต่อมุมมองทั้งหมดของพฤติกรรมของบุคคล ปรึชญาและหลักการจะช่วยกำหนดขอบข่ายงานหรือโครงสร้างเพื่อกรงานแผนซึ่งในการวางแผนนั้นประกอบด้วยขั้นตอนที่จำเป็นที่นำไปสู่การนำไปใช้และประเมินผลโปรแกรมหรือการให้บริการต่อไป

1.6.3.1 พื้นฐาน ทิศทางและ การสะท้อนกลับ (Foundation, Direction, and Reflection : FDR)

1.6.3.1.1 พื้นฐานของงานขององค์กรที่ให้บริการการใช้เวลาว่างและผู้ออกแบบโปรแกรมนันทนาการซึ่งโดยเฉพาะอย่างยิ่ง หลักการ(คุณค่าและวัฒนธรรม) และปรึชญา ที่จะนำไปสู่การสร้างกรอบสำหรับการนำส่งการให้บริการ

1.6.3.1.2 การจัดให้องค์กรการให้บริการการใช้เวลาว่างและนักออกแบบโปรแกรมนันทนาการมีทิศทาง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อ ภารกิจ วิสัยทัศน์ เป้าหมายและวัตถุประสงค์ขององค์กรนั้น ๆ

1.6.3.1.3 การสะท้อนกลับในการให้บริการของผู้เข้าร่วม

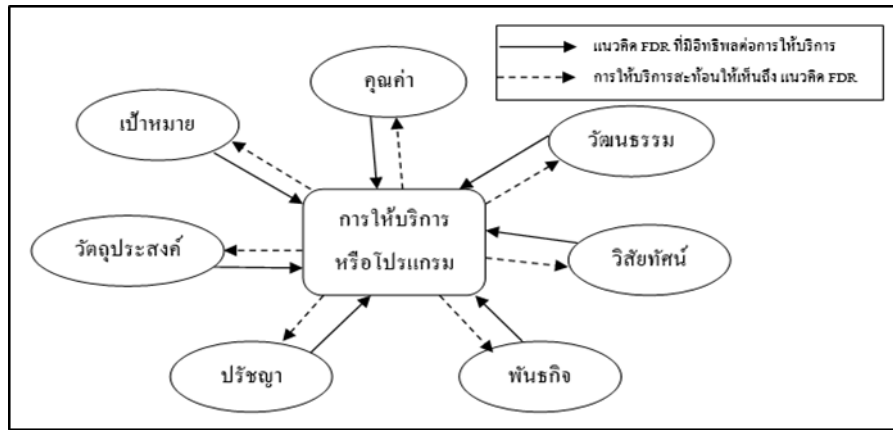


ภาพประกอบ 12 การทำหน้าที่ของพื้นฐานด้านปรึชญา

ที่มา : Degraaf et al., 2010, p. 58

จากภาพที่ 12 กล่าวถึง การทำหน้าที่พื้นฐาน ทิศทางและ การสะท้อนกลับ อ้างถึง แนวคิดของ FDR ซึ่งกล่าวว่า คำจำกัดความ ตัวอย่าง การดัดแปลงและการอภิปรายของ

แนวคิด FDR ที่มีความสัมพันธ์และนำไปใช้สำหรับผู้ออกแบบโปรแกรมที่เป็นเหมือนผู้นำในการให้บริการที่ต้องทำความเข้าใจความหมายและความสำคัญขององค์ประกอบพื้นฐานนี้

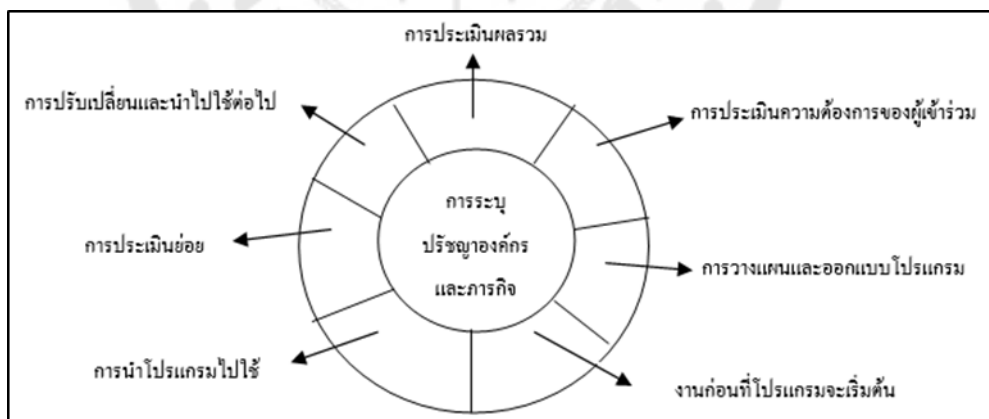


ภาพประกอบ 13 ความสัมพันธ์ระหว่าง แนวคิด FDR และโปรแกรม/การให้บริการ

ที่มา : Degraaf et al., 2010, p. 65

### 1.7 วงจรของโปรแกรมและการพัฒนาโปรแกรมนั้นหนากการกลางแจ้ง

#### 1.7.1 กระบวนการของวงจรการเขียนโปรแกรม



ภาพประกอบ 14 กระบวนการของวงจรการเขียนโปรแกรม

ที่มา : Degraaf et al., 2010, p.57

เดกร้าฟและคณะ (DeGraaf et al., 2010) ได้กล่าวถึงกระบวนการของวงจรการเขียนโปรแกรมนั้นเป็นรูปแบบที่ให้แรงเสริมที่สำคัญต่อการเพิ่มข้อมูลก่อนโปรแกรมจะออกแบบขึ้น

คือ การประเมินความต้องการและการกำหนดกรอบสิ่งที่มีอยู่ รวมไปถึงระหว่างและหลังนำโปรแกรมไปใช้ คือการประเมินต่าง ๆ ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญของกระบวนการของโปรแกรมนั้นคือ ความต่อเนื่องและอิงการเรียนรู้จากความสามารถของโปรแกรมที่เขียนขึ้นก่อนหน้านี้

1.7.1.1 การกำหนดกรอบสิ่งที่มีอยู่และการประเมินความต้องการ คือ ระบบที่มีการตรวจสอบระดับของทักษะ ความสามารถ ประสบการณ์ ความต้องการ ทักษะและพฤติกรรมต่าง ๆ ของทั้งผู้เข้าร่วมและผู้ที่ไม่ได้เข้าร่วมที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการการใช้เวลาว่างและนันทนาการ ซึ่งแนวคิดของการประเมินความต้องการจะแสดงให้เห็นถึงมุมมองที่ด้านลบที่จะมองเห็นถึงการไม่มีความสามารถ ความไม่สมบูรณ์ต่าง ๆ หรือช่องว่างในชุมชนที่โปรแกรมจะถูกกำหนดหรือเติมเต็มลงไป ส่วนการกำหนดกรอบสิ่งที่มีอยู่เป็นกระบวนการที่ทำให้เรียนรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะต่าง ๆ ในด้านบวกที่มีอยู่ในชุมชน

1.7.1.2 การออกแบบโปรแกรม ซึ่งขั้นตอนของการออกแบบโปรแกรมเป็นการผสมผสานกันระหว่างปรัชญาขององค์การกับความต้องการ สิ่งที่มีอยู่และความรู้ของการพัฒนามนุษย์ไปสู่โปรแกรมและการให้บริการซึ่งในการออกแบบโปรแกรมนั้น ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องให้ความสนใจต่อปฏิบัติในโปรแกรมเฉพาะ ให้เกิดผลประโยชน์อย่างมีศักยภาพ ซึ่งปัจจัยในการพิจารณาในการออกแบบโปรแกรม ประกอบด้วย

- พื้นที่ของโปรแกรม กิจกรรมการใช้เวลาว่างอาจจะถูกแบ่งโดยอิงตามชนิดของกิจกรรม การเข้าร่วมของผู้เข้าร่วม(passive หรือ active) ในร่มหรือกลางแจ้ง ระดับทักษะ ราคา ฤดูกาล ผลที่คาดว่าจะได้รับ อายุ เพศ ระดับความเสี่ยง การอำนวยความสะดวกหรือสถานที่ตั้งต่าง ๆ โครงสร้างของเป้าหมาย

- รูปแบบของโปรแกรม รูปแบบของโปรแกรมจะมีมุมมองถึงวิธีการที่กิจกรรมได้มีการจัดการขึ้นและมีโครงสร้างสำหรับการนำไปสู่ผู้เข้าร่วม ซึ่งประกอบด้วย การแข่งขัน เลือกร่วม เหตุการณ์พิเศษ สโมสร เกี่ยวกับการศึกษา ผู้ด้อยโอกาส การเดินทาง โอกาสในการให้บริการ

- อุปกรณ์และการจัดหาให้ อุปกรณ์และการจัดหาให้ นั้นเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของการนำโปรแกรมไปใช้และมีอิทธิพลเมื่อโปรแกรมถูกเสนอรวมถึงราคาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมโดยเฉพาะ

- สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ คือประเภทของพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ที่ใช้ในการนำส่งโปรแกรมนันทนาการไปจนจบ ซึ่งรวมถึง ตำแหน่งที่ตั้งที่หลากหลายและภูมิอากาศ

- งบประมาณ ซึ่งเกี่ยวข้องกับมุมมองทั้งหมดสำหรับรายได้และและรายจ่ายต่าง ๆ ของโปรแกรม

- นโยบาย กระบวนการและกฎเกณฑ์ เป็นกรอบที่อยู่ภายในโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นและนำไปใช้ นโยบายควรจะไหลลื่นจากภารกิจ ปรัชญา เป้าหมายละวัตถุประสงค์ขององค์กรและทิศทางไปสู่การดำเนินการของหน่วยงาน

- การจัดการความเสี่ยง การจัดการความเสี่ยงเป็นมุมมองที่สำคัญของโปรแกรมนั้นหนากการ

1.7.1.3 งานก่อนที่โปรแกรมจริงจะเริ่มต้น คือ องค์กรต้องเผชิญกับงานในการค้นหาวิธีการเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพกับสาธารณะชนและบุคคล วิธีการที่มีประสิทธิผลคือ วิธีการสนับสนุนโปรแกรมซึ่งเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับผู้จัดการการให้บริการ การใช้เวลาว่าง ในการส่งเสริมโปรแกรมประกอบด้วย การตลาด การประชาสัมพันธ์ การสนับสนุน สื่อนำเสนอและการส่งเสริมด้านอื่น ๆ นอกเหนือจากนี้ยังมีการกำหนดราคาต่าง ๆ รวมถึงงบประมาณต่าง ๆ อีกด้วย

1.7.1.4 การนำโปรแกรมไปใช้ คือ การนำโปรแกรมไปใช้ คือการอำนวยความสะดวกให้เกิดประสบการณ์ในโปรแกรมซึ่งการอำนวยความสะดวกในประสบการณ์ของโปรแกรมมีความเกี่ยวข้องกับการเป็นผู้นำในหลาย ๆ ระยะเวลาของโปรแกรมนั้นหนากการจากก่อนไปสู่หลังโปรแกรม

1.7.1.5 การประเมินผลย่อย คือ การประเมินผลโปรแกรมได้พิจารณาว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญต่อการนำส่งโปรแกรมและความสำเร็จของหน่วยงาน ซึ่งการประเมินย่อยนั้น จะทำขึ้นระหว่างกระบวนการในการนำไปใช้หรือการนำส่งของการให้บริการโดยการประเมินจะช่วยให้เป็นลำดับของสิ่งที่เกิดขึ้นและมีความต่อเนื่องต่อไป การใช้การประเมินย่อยนั้น ผู้เชี่ยวชาญสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการที่อยู่ในโปรแกรมหรือการให้บริการได้ทำให้กลับมาสนใจต่อสิ่งที่ต้องการของผู้เข้าร่วมได้

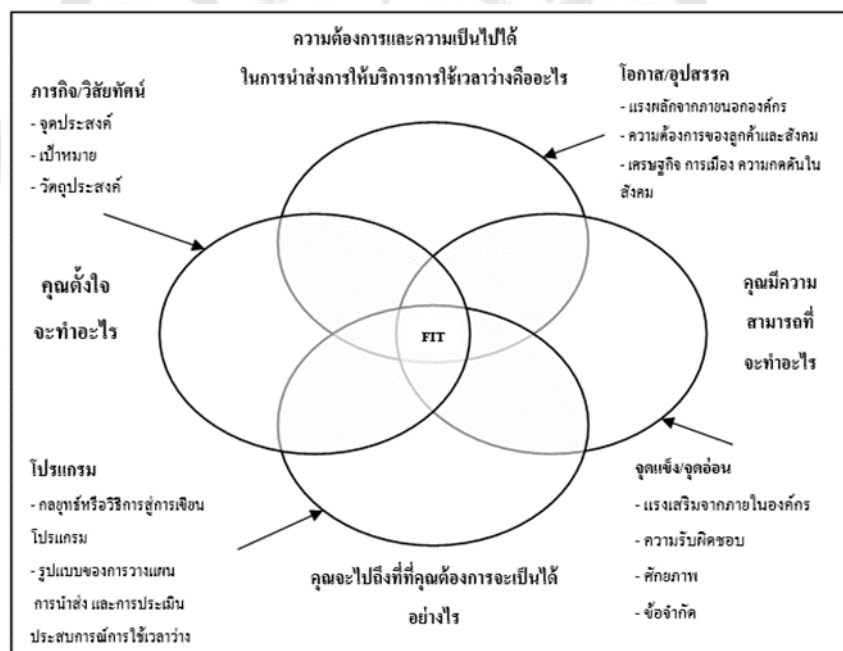
1.7.1.6 การปรับเปลี่ยนโปรแกรม คือ การปรับเปลี่ยนโปรแกรมนั้นให้มีความสัมพันธ์กับความต้องการของผู้เข้าร่วมซึ่งมีผลมาจากการประเมินย่อยแล้วนำมาปรับให้เข้ากับสิ่งที่กำหนดไว้ก่อนหน้า

1.7.1.7 การประเมินรวม คือ การประเมินผลรวม เป็นการปฏิบัติหลังจากโปรแกรมได้รับการนำไปใช้แล้ว ซึ่งเป็นการประเมินสรุปที่เกิดขึ้นเพียงครั้งเดียวโดยทำเมื่อ

โปรแกรมหรือการให้บริการได้นำไปใช้และสิ้นสุดแล้ว ซึ่งการปรับเปลี่ยนโปรแกรมจะต้องทำในโอกาสถัดไป

### 1.7.2 กระบวนการในการออกแบบ

ประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่มีคุณภาพของบุคคลและการให้บริการตามความต้องการของสังคมนั้นเป็นงานที่ท้าทายมากที่ผู้เชี่ยวชาญในการให้บริการควรใช้เวลาว่างต้องเข้าใจพื้นฐานของกระบวนการในการวางแผนโปรแกรม ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องรู้และใช้ทฤษฎีในการวางแผนที่ได้มาจากสหวิทยาการหลายๆแขนง ซึ่งในการวางแผนเป็นวิธีการในการจัดการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้น การวางแผนจะต้องมีความไหลลื่นจาก หลักการ ปรัชญา ภารกิจและวิสัยทัศน์ขององค์กร การวางแผนเป็นมุมมองที่ค้นพบถึงความเหมาะสมระหว่างภารกิจและวิสัยทัศน์ขององค์กร จุดแข็งและจุดอ่อนภายในองค์กร รวมถึงโอกาสและอุปสรรคจากภายนอกองค์กร



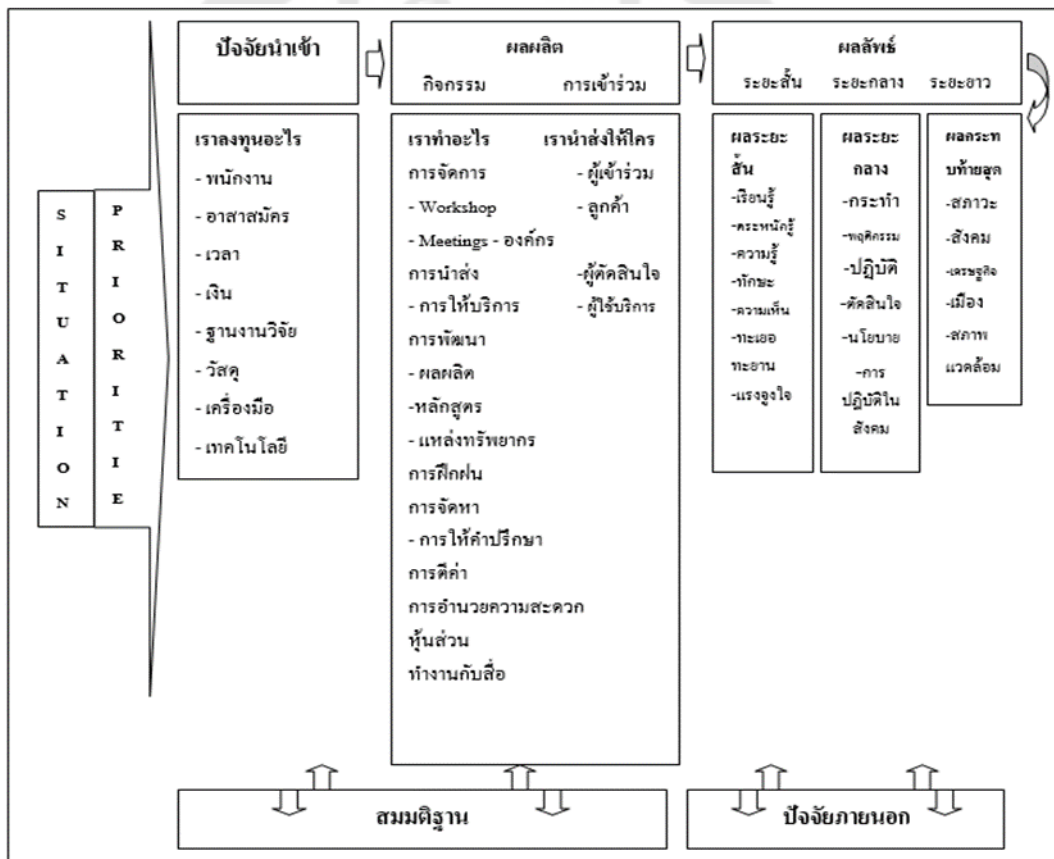
ภาพประกอบ 15 ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการในการวางแผน

ที่มา : Degraaf et al., 2010, p. 71

### 1.7.3 รูปแบบของการวางแผน

ปรัชญา หลักการของโปรแกรมและพื้นฐานอื่นๆ เป็นสิ่งแรกที่ต้องมีการกำหนด และนำเข้าไป ซึ่งหลังจากนั้นรูปแบบของการวางแผนจะใช้เพื่อช่วยกำหนดและจัดกรอบของงาน ไปสู่การกระบวนกรในการวางแผน การวางแผนเกิดขึ้นในระดับขององค์กรและระดับโปรแกรมซึ่ง จะมีประโยชน์ทั้ง 2 ระยะนี้ ประกอบด้วย รูปแบบเชิงเหตุผล (Logic Model)

รูปแบบเชิงเหตุผลเป็นระบบและการมองเห็นถึงการแสดงถึงแหล่งทรัพยากร กิจกรรม เป้าหมาย และผลลัพธ์ของโปรแกรม (DeGraaf et al., 2010) ชนิดของการวางแผนนี้จะ ประกอบด้วยการระบุและอธิบายถึงองค์ประกอบหลากหลาย คือ ปัจจัยหรืออิทธิพลภายนอก คือ นโยบาย ทักษะคน ทัศนคติ เภณท์ และการเมืองของสภาพแวดล้อมในท้องถิ่นที่สามารถอำนวยความสะดวกหรือขัดขวางประสิทธิภาพของโปรแกรม



ภาพประกอบ 16 รูปแบบเชิงเหตุผล (ดัดแปลงจาก Kellogg Foundation, 2004)

ที่มา : Degraaf et al., 2010, p. 72

- แหล่งทรัพยากรและปัจจัยนำเข้า คือแหล่งทรัพยากรต่าง ๆ ที่ต้องการเพื่อดำเนินการโปรแกรม

- กิจกรรม กระบวนการ เทคโนโลยี นโยบาย เครื่องมือที่ส่งเสริม และงานที่พนักงานเข้าร่วมในการนำส่งโปรแกรมและการให้บริการ ซึ่งอาจประกอบด้วย การประเมินความต้องการ การเลือกตลาดเป้าหมาย การกำหนดราคา การเข้าร่วมในกิจกรรมที่ส่งเสริม และงานที่นำไปใช้ก่อนอื่น ๆ

- ผลผลิต คือผลของกิจกรรมโดยตรง ผลผลิตประกอบด้วย การให้บริการโปรแกรม และผลผลิตที่นำส่งโดยองค์กรเพื่อให้บรรลุผลตามผลลัพธ์ ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับคนที่นำส่งโดยผ่านการเข้าร่วมในโปรแกรมและสังคมด้วย

- ผลลัพธ์ คือ การเปลี่ยนแปลงที่ปรารถนาในความรู้(Knowledge) ทักษะคติ (Attitudes) ทักษะ(Skills) และความทะเยอทะยาน(Aspirations) (KASA) สำหรับบุคคลที่มีส่วนร่วมในโปรแกรมหรือการให้บริการ

นอกจากนี้ สุวิมล ตั้งส์จพจน์ (2557) ได้กล่าวถึง การวางแผนโปรแกรมนั้นนันทนาการ ว่าเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะบอกว่าโปรแกรมกิจกรรมนั้นนันทนาการนั้นๆ มีประสิทธิภาพหรือไม่ เป็นไปตามจุดประสงค์หรือเป้าหมายที่ต้องการก็มากน้อย หลักการของการวางแผนที่สำคัญมีดังนี้

1) การวางแผนเป็นการกำหนดปฏิบัติการที่จำเป็นที่จะทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมายของโปรแกรม

2) การวางแผนจะต้องบอกประสบการณ์ที่จะจัดขึ้นตลอดทั้งโปรแกรม

3) การวางแผนต้องบอกความสัมพันธ์ของผู้ปฏิบัติในโปรแกรมทั้งหมด

4) แผนจะต้องปรับให้เข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้

สุวิมล ตั้งส์จพจน์ (2557) ได้กล่าวเพิ่มเติมอีกว่า ข้อสำคัญของการวางแผนที่มีประสิทธิภาพนั้น แผนจะต้องมีเป้าหมายระยะยาวที่ชัดเจน มีความต้องการจำเป็นของกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน และอยู่บนฐานของข้อมูลสารสนเทศที่ประเมิน ขั้นตอนการวางแผนมีดังนี้

1) กำหนดสาระของโปรแกรมตามความต้องการที่ประเมินได้ จากข้อมูลที่เกิดขึ้นได้จากเด็ก จากครู จากผู้ปกครอง ผู้วางแผนโปรแกรมนำมาประเมินภาพกิจกรรมว่าต้องประกอบด้วยอะไรและอย่างไร ดังนี้ กำหนดสาระของโปรแกรม กำหนดเป้าหมายของโปรแกรมระยะยาว กำหนดผลลัพธ์ กำหนดกลยุทธ์การสอนที่เหมาะสมที่สุด และบ่งบอกจุดเน้นที่สำคัญ

2) กำหนดเป้าหมายโปรแกรม การกำหนดเป้าหมายโปรแกรมนั้นนันทนาการจะต้องจัดประสบการณ์ที่สร้างสรรค์ และส่งผลต่อพัฒนาการอย่างแท้จริง ซึ่งการได้มาซึ่งกิจกรรม

นี้ต้องมาจากการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนและละเอียด สามารถเป็นแนวทางของการจัด  
ประสบการณ์

3) ออกแบบแผนระยะยาว แผนระยะยาวมีความจำเป็นเพราะจะต้องใช้  
กิจกรรมหลากหลาย และผลลัพธ์ที่เห็นได้ต้องใช้เวลา ซึ่งในการวางแผนระยะยาวนี้ต้องดู  
สิ่งแวดล้อม บุคลากร สิ่งอำนวยความสะดวกเป็นสำคัญ และแต่ละกิจกรรมต้องสอดคล้องกับ  
ลำดับขั้นของพัฒนาการของกล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก อย่างชัดเจนว่าต้องการให้เด็ก  
พัฒนาทักษะใดเพราะอะไร

4) ออกแบบแผนระยะสั้น เป็นการบอกรายละเอียดกิจกรรมประจำวัน  
ประกอบด้วยสาระดังนี้

- 4.1) ขอบเขตเนื้อหาเฉพาะ
- 4.2) ทักษะเฉพาะที่ต้องการ
- 4.3) ชนิดของกิจกรรม
- 4.4) โครงสร้างสิ่งแวดล้อม
- 4.5) อุปกรณ์ที่ต้องใช้

#### 1.7.4 การวางแผนโปรแกรมนันทนาการแก่เยาวชน

การพัฒนาและวางแผนโปรแกรมนันทนาการที่ดีแก่เยาวชนโดย เอ็ดจิงตันและ  
แรนเดล (Edginton & Randall, as cited in Edginton, Jordan, DeGraaf, & Edginton, 1995)  
ใช้วิธีการ การออกแบบโปรแกรมที่ใช้เยาวชนเป็นศูนย์กลาง (Youth-Centered Program  
Planning) เพื่อจัดการประสบการณ์และโอกาส เพื่อเพิ่มความสามารถให้แก่เยาวชน เช่น  
ความสัมพันธ์ที่ดีแก่เยาวชนและผู้ใหญ่ ไปสู่ความเจริญเติบโตที่ประสบความสำเร็จ เป็นผู้ใหญ่ที่ดี  
ในอนาคต คือการรับรู้ ความปลอดภัย มีความรู้สึกว่าเป็นสมาชิกในกลุ่ม มีความรู้สึกที่ดีในตนเอง  
มีความเป็นอิสระในการควบคุมชีวิตตนเอง เกิดความสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้ใหญ่ได้อย่างดี มี  
โอกาสในการแสดงความคิดเห็น มีข้อโต้แย้งในความเห็นของตัวเอง และมีความรู้สึกสนุกสนานใน  
ชีวิตเรียนรู้การประสบความสำเร็จอย่างเป็นไปได้ วิธีการประกอบด้วย

- 1.7.4.1 สร้างความเป็นประชาธิปไตยให้แก่เยาวชน
- 1.7.4.2 ให้ข้อมูลการศึกษาแก่เยาวชน
- 1.7.4.3 สร้างความสัมพันธ์แก่เยาวชนเพื่อให้เยาวชนทำงานร่วมกันในสังคม
- 1.7.4.4 สร้างความรู้สึกร่วมมือกัน
- 1.7.4.5 รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง

1.7.4.6 สร้างข้อตกลงร่วมกันเป็นข้อมูลพื้นฐานในการอยู่ร่วมกัน

1.7.4.7 มีความเสมอภาคของผู้เข้าร่วม

1.7.4.8 มีพลังและการตอบสนองในทางที่ดี

### 1.7.5 รูปแบบของการจัดโปรแกรมนันทนาการ

นอกเหนือจากนี้ รอสแมนและแมคเคนนี่ (Rossman & Mickenny, 2000) กล่าวถึงรูปแบบของการจัดโปรแกรมนันทนาการจำเป็นต้องมีองค์ประกอบ 4 ประการ (APIE) คือ

1.7.5.1 การประเมิน (Assessment) กล่าวคือ การประเมินเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการออกแบบโดยมีบทบาทต่อการประเมินคุณประโยชน์หรือข้อบกพร่องที่จะเกิดขึ้นมาก่อนซึ่งจะเป็นข้อมูลในการประกอบการตัดสินใจในการออกแบบโปรแกรมนันทนาการนอกสถานที่ที่มีความเหมาะสม การประเมินความต้องการให้ชัดเจนเป็นสิ่งจำเป็นที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาความต้องการ ประโยชน์หรือความคาดหวังของโปรแกรมในกลุ่มประชากร ข้อมูลความต้องการจากการประเมินคือข้อมูลเฉพาะโปรแกรมแต่ละโปรแกรม โปรแกรมที่ออกแบบขึ้นมาใหม่จะต้องมีข้อมูลโดยทั่ว ๆ ไป ในความต้องการทั้งหมดกลุ่มคน

การประเมินความต้องการ เป็นการศึกษาค้นคว้าความต้องการโปรแกรมของผู้เข้าร่วม ประโยชน์ขององค์กรหรือความคาดหวังในการรับบริการ เริ่มแรกในการประเมินความต้องการคือการกำหนดกระบวนการในการเก็บข้อมูล ผู้บริหารจัดการโปรแกรมควรพิจารณาถึงสิ่งที่ควรรู้เกี่ยวกับผู้เข้าร่วมที่นำไปสู่การจัดให้บริการและโปรแกรมที่สามารถปฏิบัติได้ โปรแกรมอาจจะต้องการแนวคิดเกี่ยวกับความต้องการทางสังคมด้วย โปรแกรมที่ดำรงอยู่อาจใช้การประเมินความต้องการที่ระบุความต้องการเฉพาะหรือการค้นหาช่องว่างของโปรแกรม เพื่อนำมาใช้ในการพิจารณา ในแต่ละเรื่องของการพิจารณาจะต้องครอบคลุมความต้องการของผู้เข้าร่วมเนื้อหาในการประเมินควรให้ความสนใจการค้นพบถึงความต้องการที่เข้ากับพลังและความสามารถขององค์กร การประเมินควรใช้ระยะเวลาสั้นๆ ใช้เวลาในการตอบคำถามไม่มากนัก และเป็นข้อมูลที่ต้องอยากรู้จริง ๆ

1.7.5.2 การออกแบบ (Planning) กอล์ฟแมน และ เดนซิน (Goffman & Denzin as cited in Rossman & Schlatter, 2015) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญ 6 ประการที่ถูกระบุโดย ได้รับการเปลี่ยนชื่อเพื่อตีกรอบความคิดให้เข้าใจง่ายขึ้นด้านบทบาทในการออกแบบโปรแกรม มีดังต่อไปนี้

1.7.5.2.1 ปฏิสัมพันธ์กับบุคคล (Interacting People) กล่าวคือ การเขียนโปรแกรมอย่างมีประสิทธิภาพนั้น มีจำเป็นที่ผู้ออกแบบโปรแกรมต้องคาดการณ์ได้ถึงบุคคล

และออกแบบโปรแกรมเพื่อผู้เข้าร่วมนั้น หรือการออกแบบโปรแกรมสำหรับกลุ่มบุคคลเฉพาะและสรรหาบุคคลในกลุ่มนั้น ๆ เข้าสู่โปรแกรม เนื่องจากบุคคลที่เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญต่อการออกแบบโปรแกรม ซึ่งผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องตรวจสอบหรือการคาดการณ์อย่างรอบคอบต่อประโยชน์ที่บุคคลและผู้เข้าร่วมมองหาจากการเข้าร่วมโปรแกรม โดยความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาในช่วงชีวิตของมนุษย์จะช่วยให้ผู้ออกแบบโปรแกรมได้ความเข้าใจถึงประโยชน์ที่ผู้เข้าร่วมโปรแกรมต้องการจากการเข้าร่วม ดังนั้นสิ่งเหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องเข้าใจทั้งด้านกายภาพ, สังคม และการพัฒนาทางด้านจิตใจของแต่ละบุคคล เพื่อให้เข้าใจถึง เพศ อายุ ระดับของทักษะ และข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับเขาบุคคลที่เข้าร่วมเป็นองค์ประกอบสำคัญในการออกแบบโปรแกรม โปรแกรมที่มีการออกแบบทั้งหมดมีทั้งทางตรงหรือทางอ้อมเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มบุคคลเฉพาะ ซึ่งในการเขียนโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพนั้นจะมีความเกี่ยวข้องกับการจับคู่กันระหว่างกลุ่มบุคคลให้ตรงกับการให้บริการที่ถูกต้องเพื่อให้เกิดผลประโยชน์ที่จะได้รับสูงสุด ปรารถนาในการออกแบบโปรแกรมโดยองค์ประกอบนี้สามารถที่ระบุไว้ได้ว่า เมื่อบุคคลในโปรแกรมมีการเปลี่ยนแปลง โปรแกรมก็จะมีเปลี่ยนแปลงด้วย การเปลี่ยนแปลงบุคคลในโปรแกรม อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงเฉพาะที่จำเป็นเพื่อให้โครงการที่ไม่ประสบความสำเร็จนั้นประสบความสำเร็จได้ ซึ่งมันเป็นสิ่งที่จำเป็นในการวางแผนโปรแกรมเพื่อระบุความต้องการของบุคคลเฉพาะหรือโปรแกรมที่ความต้องการของกลุ่มที่มีอยู่ในชุมชนในการให้บริการ ข้อมูลเพิ่มเติมที่ผู้ออกแบบโปรแกรมได้รับเกี่ยวกับบุคคลที่อยู่ในโปรแกรมจริงเป็นโอกาสที่ดีที่ผู้ออกแบบโปรแกรมต่อการออกแบบ การดำเนินการและระยะของโปรแกรมที่จะบรรลุความต้องการของผู้เข้าร่วม

1.7.5.2.2 สถานที่ตั้งทางกายภาพ (Physical Setting) กล่าวคือ สถานที่ตั้งทางกายภาพสำหรับโปรแกรมเป็นองค์ประกอบที่ประกอบด้วยสถานที่จัดงานหรือสถานที่โปรแกรมเกิดขึ้น และองค์ประกอบทางประสาทสัมผัสต่าง ๆ คือ การมองเห็น การได้ยิน การดมกลิ่น การสัมผัส และการรับรส ซึ่งแต่ละองค์ประกอบทางประสาทสัมผัสเหล่านี้จะมีผลต่อโปรแกรมต่อการตระหนัก รู้สึก หรือไม่รู้สึก สิ่งสำคัญ คือ สถานที่ตั้งทางกายภาพเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งที่อยู่ในโปรแกรม หากมีการเปลี่ยนแปลงสถานที่ตั้ง โปรแกรมนั้นจะมีการเปลี่ยนแปลงในตัวเอง ซึ่งข้อพิจารณา 3 ประการที่เกี่ยวกับสถานที่ตั้งทางกายภาพมีความสำคัญอย่างยิ่ง คือ

- ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องเข้าใจความเป็นเอกลักษณ์ของสถานที่ตั้งนั้น บ่อยครั้งที่มีความพยายามที่จะจำลองโปรแกรมที่ประสบความสำเร็จจากที่อื่นแต่กลับล้มเหลวที่นี้เพราะไม่เข้าใจถึงสถานที่ตั้งที่เป็นเอกลักษณ์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่นำมาสู่การ

ประสบความสำเร็จของโปรแกรม ดังนั้นผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องสามารถวิเคราะห์สิ่งที่เป็  
องค์ประกอบที่นำมาซึ่งความสำเร็จของโปรแกรมได้จากหลากหลายเหตุผลซึ่ง การรู้ถึงสถานที่ตั้ง  
ทางกายภาพที่เป็นเอกลักษณ์นั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่เอื้อต่อการประสบความสำเร็จของ  
โปรแกรม

- ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องเข้าใจข้อจำกัดของสถานที่ตั้ง บ่อยครั้ง  
ที่สถานที่ตั้งนั้นไม่เพียงพอต่อโปรแกรม สถานที่ตั้งบางที่ไม่เหมาะสมสำหรับบางโปรแกรม สถานที่  
ที่ตั้งไม่เหมาะสมอาจทำให้เกิดผลลัพธ์ที่เสียหายได้

- สถานที่ตั้งสามารถเปลี่ยนแปลง และจัดตกแต่งได้จากการจัดแสง  
และการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพอื่น ๆ ถ้าผู้ออกแบบโปรแกรมเข้าใจว่า สถานที่ตั้งทางกายภาพ  
ที่เป็นเอกลักษณ์นั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อความสำเร็จของโปรแกรม ผู้ออกแบบโปรแกรมสามารถเริ่ม  
ที่จะหาหรือสร้างสถานที่ตั้งสำหรับโปรแกรม

- สถานที่ตั้งทางกายภาพเป็นองค์ประกอบของโปรแกรมที่ผู้ออกแบบ  
โปรแกรมจะต้องประเมิน สิ่งที่สำคัญคือโปรแกรมมีการจัดเตรียมสถานที่ตั้งที่เป็นเอกลักษณ์เพื่อ  
ความสำเร็จซึ่งการรู้ถึงข้อจำกัดของสถานที่ตั้งและรู้วิธีต่างๆที่จะปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมซึ่งเป็น  
ข้อมูลที่สำคัญ การรู้ถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากองค์ประกอบทางประสาทสัมผัสในกิจกรรมนั้น  
ก็เป็นสิ่งสำคัญในการพิจารณาที่ชัดเจนซึ่งประกอบด้วย องค์ประกอบต่าง ๆ หรือเพื่อจำกัด  
ผลกระทบของนั้น ๆ

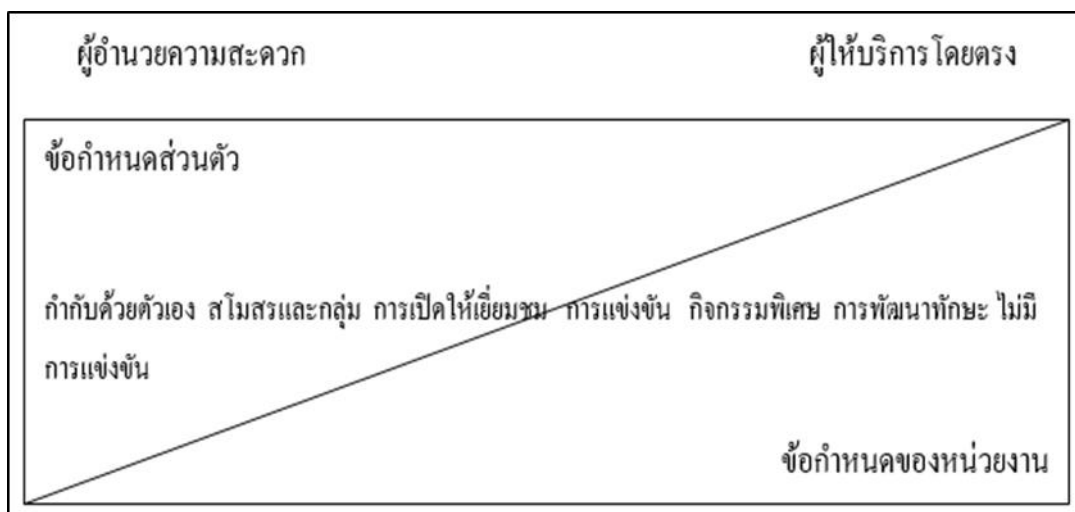
1.7.5.2.3 วัตถุประสงค์ใช้เวลาว่าง (Leisure Object) กล่าวคือ วัตถุประสงค์ใช้  
เวลาว่างมี 3 รูปแบบ คือ วัตถุประสงค์ทางกายภาพ วัตถุประสงค์ทางสังคม และวัตถุประสงค์ทางสัญลักษณ์ ซึ่งในการเขียน  
โปรแกรมจะต้องระบุถึงวัตถุประสงค์ที่มีความสำคัญที่ช่วยเติมเต็มสถานที่ตั้งต่าง ๆ ในการใช้เวลาว่างได้  
และใช้ในช่วงที่บุคคลเข้าร่วมโปรแกรม ไม่จำเป็นที่ต้องระบุในทุกวัตถุประสงค์ แต่ระบุเพียงวัตถุประสงค์สำคัญ  
เท่านั้นที่ทำให้โปรแกรมเกิดขึ้นและประสบความสำเร็จได้ บ่อยครั้งผู้ออกแบบโปรแกรมมีความ  
ตั้งใจที่จะดำเนินการเพื่อให้มีต่อเนื่อง แต่มีวัตถุประสงค์ไม่เพียงพอ หรือไม่มีวัตถุประสงค์ที่มีความจำเป็นต่อ  
ดำเนินงานโครงการให้ประสบความสำเร็จ ในบางครั้งองค์ประกอบนี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ  
ของโปรแกรมที่ผู้ออกแบบโปรแกรมต้องการเพื่อกำหนดว่าวัตถุประสงค์ใดที่จำเป็น วัตถุประสงค์ใดเป็นวัตถุประสงค์  
ทางเลือก และวัตถุประสงค์ใดไม่เหมาะสมกับแผนงานและไม่จำเป็น

วัตถุประสงค์ทางสังคม คือ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น วัตถุประสงค์นี้เป็นสัญลักษณ์  
เป็นแนวคิดที่เป็นนามธรรมหรือสัญลักษณ์ที่มีผลและมีอิทธิพลต่อผู้อื่น วัตถุประสงค์ทางสัญลักษณ์ยังสื่อ  
ถึงความรู้สึกเฉพาะหรืออารมณ์ที่มีอิทธิพลต่อการปฏิสัมพันธ์ ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องระบุวัตถุประสงค์

หลักที่สำคัญที่มีความจำเป็นเพื่อสนับสนุนการปฏิสัมพันธ์ที่มีในโปรแกรม วัตถุประสงค์สามารถเป็นได้ทั้งองค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้โปรแกรมประสบความสำเร็จ และทางเลือกเพื่อให้ประสบความสำเร็จ หรือเป็นสิ่งที่ทำให้โปรแกรมเกิดความเสียหายได้เช่นกัน

1.7.5.2.4 โครงสร้าง (Structure) กล่าวคือโปรแกรมทั้งหมดถูกจัดให้มีโครงสร้างที่เกี่ยวกับการดำเนินการโดยการกำหนดกฎและรูปแบบของโปรแกรมเพื่อเป็นแนวทางต่อปฏิสัมพันธ์ในโปรแกรม ซึ่งผู้ออกแบบโปรแกรมเป็นผู้กำหนดโครงสร้างของโปรแกรมให้มีปฏิสัมพันธ์แบบเปิดเผย หรือไม่เปิดเผยก็ได้ โดยกฎระเบียบต่าง ๆ นั้นจะทำให้การปฏิสัมพันธ์บางประการสามารถเป็นไปได้ ด้วยแนวความคิดนี้ กฎเกณฑ์ทั้งหมดจึงรวมถึงกฎหมาย กฎระเบียบ การบริการที่หน่วยงานได้กำหนดขึ้น ข้อปฏิบัติของเกม ข้อกำหนดที่เป็นทางการของเกม และกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องที่ใช้ทุก ๆ วัน ซึ่งจะได้รับพิจารณาว่า กฎเกณฑ์เหล่านี้จะมีผลต่อการปฏิสัมพันธ์ในโปรแกรมตามที่คาดการณ์ไว้ และผลต่อการวางแผนในการออกแบบโปรแกรมอย่างไร โดยผู้ออกแบบโปรแกรมต้องทำกฎระเบียบให้เพียงพอต่อการกำหนดทิศทางปฏิสัมพันธ์ตามรูปแบบที่ต้องการ

ผลกระทบของการวางระเบียบที่กฎเกณฑ์ที่กำหนดในโปรแกรมที่ไม่สามารถประเมินได้ ผลกระทบนั้นอาจจะกำหนดได้ว่าปฏิสัมพันธ์ในโปรแกรมอาจเกิดขึ้น หรืออาจจะไม่เกิดขึ้น ซึ่งกฎระเบียบที่มากเกินไปหรือกฎที่ไม่เหมาะสม สามารถทำลายประสบการณ์ในระหว่างกำลังพยายามที่จะอำนวยความสะดวกให้เกิดขึ้นได้ ดังนั้นผู้ออกแบบโปรแกรมต้องเข้าใจว่ากฎระเบียบมีผลกระทบต่อความรู้สึกอย่างอิสระและต้องมั่นใจว่าโปรแกรมจะไม่ควบคุมมากเกินไปในมุมมองที่ผู้เข้าร่วมมองว่าไม่มีอิสระในการรับรู้ การเขียนกฎเกณฑ์ที่ดีจะต้องส่งเสริมอิสระในการรับรู้ได้ ซึ่งกฎเกณฑ์เป็นแนวทางในการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ส่งเสริมอิสระในการรับรู้ของผู้เข้าร่วม กฎเกณฑ์ของเกมสร้างความเข้าใจโครงสร้างการสื่อสารระหว่างกันซึ่งอาจเกิดขึ้นและไม่เกิดขึ้นก็ได้ ในขอบเขตของการมีปฏิสัมพันธ์ ผู้เล่นในเกมจะมีอิสระที่จะทำ โดยถูกจำกัดในการกระทำบางอย่างที่กฎเกณฑ์ของเกมกำหนดและผู้เล่นจะได้รับอิสระในการมีส่วนร่วมในการกระทำอื่น ๆ



ภาพประกอบ 17 ความต่อเนื่องของบริการและการเขียนโปรแกรม

ที่มา : Rossman, 1984 as cited in Rossman & Schlatter, 2015, p. 49

จากภาพที่ 17 แสดงให้เห็นถึงความต่อเนื่องของรูปแบบโปรแกรม ซึ่งรูปแบบของโปรแกรมเป็นกฎระเบียบรูปแบบหนึ่งในโปรแกรม และมีผลกระทบต่อประสิทธิภาพความพึงพอใจของผู้เข้าร่วม

เมื่อโครงสร้างของกฎไม่มีความชัดเจน หรือมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นทำให้เกิดความวิตกกังวลและไม่รับรู้ถึงอิสระ ในจุดนี้สามารถทำให้มีความชัดเจนขึ้นโดยการเชิญผู้ตัดสินใจมาปรึกษา ดังนั้นโครงสร้างของกฎเกณฑ์ที่มั่นคงนั้นจะต้องมีการจัดระเบียบและการดำเนินโปรแกรมซึ่งเป็นกลไกการกำกับดูแลอย่างหนึ่งที่ผู้ออกแบบโปรแกรมสามารถใช้เพื่อการดำเนินโปรแกรม โดยผู้ออกแบบโปรแกรมเลือกรูปแบบ โปรแกรมที่มีโครงสร้าง ก็จะสามารถกำหนดระดับความพึงพอใจในโปรแกรมที่ผู้เข้าร่วมได้รับได้

โครงสร้างในระบบสังคมที่สามารถเกิดปฏิสัมพันธ์ขึ้นได้นั้น ผู้ออกแบบโปรแกรมต้องจัดให้มีโครงสร้างที่เพียงพอเพื่อให้โปรแกรมดำเนินการตามรูปแบบที่ตั้งใจไว้และออกแบบการมีปฏิสัมพันธ์ที่จะทำให้เกิดความพึงพอใจขึ้นได้

1.7.5.2.5 ปฏิสัมพันธ์ (Relationship) กล่าวคือ ผู้เข้าร่วมโปรแกรม อาจจะมีความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ มาก่อนหน้านี้แล้ว คนส่วนใหญ่ที่เข้าร่วมในการใช้เวลาว่างกับครอบครัวและเพื่อน "ผู้คนมักมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกอย่างต่อเนื่อง"(Kelly, 2013 as cited in Rossman & Schlatter, 2015)การออกแบบโปรแกรมที่ถูกต้องนั้น ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องมีการตรวจสอบว่าผู้เข้าร่วมมีประวัติความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ หรือไม่ ถ้ามีก็จำเป็นต้อง

ตรวจสอบธรรมชาติของประวัตินั้น และประเมินผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับโปรแกรมที่ออกแบบขึ้น แต่ถ้าผู้เข้าร่วมโปรแกรมไม่มีประวัติความสัมพันธ์มาก่อน ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องกำหนดว่ามีจำเป็นที่จะพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างดำเนินโปรแกรมหรือไม่ ซึ่งกลไกที่ไปสู่การประสบความสำเร็จนี้ ได้แก่ กิจกรรมละลายพฤติกรรม กิจกรรมของผู้มาเข้าร่วมครั้งแรก และกิจกรรมนันทนาการทางสังคมอื่นๆ ที่จะสามารถวางแผนไปสู่การออกแบบโปรแกรม แต่อย่างไรก็ตามมันอาจไม่มีความจำเป็นที่จะสร้างความสัมพันธ์ เพราะสถานการณ์บางอย่างอาจไม่มีความจำเป็นที่ต้องให้ผู้ที่เข้าร่วมรู้จักซึ่งกันและกัน ซึ่งบุคลากรทางนันทนาการมีส่วนในการที่จะชักจูงให้เป็นมิตรกันถึงแม้ว่าจะไม่จำเป็น คนที่ไม่รู้จักกันสามารถมีประสบการณ์ร่วมกันในหลายๆกิจกรรมได้โดยไม่ต้องรู้จักบุคคลที่มาร่วมพักผ่อนเลย ความเข้าใจในบทบาทความสัมพันธ์ที่แสดงออกมาต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในโปรแกรมและการคาดการณ์ได้ว่าอาจนำไปสู่ความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจของผู้เข้าร่วมซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของรูปแบบกิจกรรม

1.7.5.2.6 การเคลื่อนไหว (Animation) กล่าวคือ การสร้างการเคลื่อนไหวจะเกี่ยวกับโปรแกรมมีการกำหนดการเคลื่อนไหวและการปฏิบัติที่ต่อเนื่องตลอดโปรแกรม ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องจัดเตรียมแนวทางในการเคลื่อนไหวที่ในการนำมาใช้ตามธรรมชาติเพื่อให้โปรแกรมเกิดการเคลื่อนไหว ซึ่งสามารถทำให้สำเร็จได้ในวิธีการที่แตกต่างกัน และที่เห็นได้ชัด คือ การจัดให้มีผู้นำ ซึ่งเป็นวิธีแก้ไขปัญหาหนึ่ง และเป็นข้อมูลที่มีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติเพื่อเคลื่อนไหวโปรแกรมตามเวลาที่กำหนด ในลักษณะที่คล้ายกัน ในการเคลื่อนไหวโปรแกรม ผู้ออกแบบมีความต้องการคาดการณ์ว่าบุคคลจะเคลื่อนไหวผ่านโปรแกรมได้อย่างไรและเขาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับขั้นตอนและระยะเวลาของการเคลื่อนไหวได้อย่างไร นอกจากนี้ ผู้ออกแบบโปรแกรมต้องการคำนึงถึงลำดับขั้นของปฏิสัมพันธ์ที่เตรียมไว้ในโปรแกรมให้ปรากฏขึ้น ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องจัดให้มีโครงสร้างที่เพียงพอและทิศทางในการเคลื่อนไหวโปรแกรม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้รับประสบการณ์อย่างที่ตั้งใจไว้

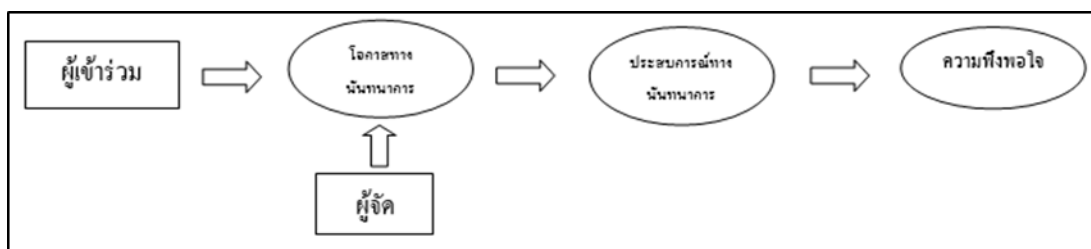
นอกเหนือจากนี้ วีเวอร์ (Weaver, 2007 as cited in Rossman & Schlatter, 2015) เสนอแนะถึงขั้นตอน 8 ประการที่ระบุถึงประสบการณ์เป็นระยะๆและลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการจัดให้ลูกค้าได้รับประสบการณ์ที่ดีที่สุด คือ การเชิญชวน การต้อนรับ การกำหนดเป้าหมาย การอำนวยความสะดวก การสื่อสาร ความรู้สึกต่อการสัมผัส การใช้ความคิดตัดสินใจเบื้องต้น และสรุป ซึ่งทุกสถานการณ์ควรจะรวมการต้อนรับและการวางแผนกิจกรรมเข้าไปด้วยและการวินิจฉัยถึงความสำคัญของตอนจบที่ดีหรือข้อสรุปที่เป็นที่ดึงดูดใจซึ่ง

ส่งผลต่อผู้เข้าร่วมโปรแกรมและภาพลักษณ์ที่ดีต่อการจัดงานและมีความน่าจะเป็นที่ดีในกิจกรรม รวมถึงความทรงจำที่ดีของผู้เข้าร่วม

การจัดให้มีผู้นำนันทนาการในการนำบุคคลและเกิดการเคลื่อนไหว ในโปรแกรมขึ้นนั้นเป็นวิธีการหนึ่งที่จะนำมาใช้ให้เกิดเคลื่อนไหวขึ้น ผู้ออกแบบโปรแกรมจะไม่สามารถที่จะจำลองโปรแกรมที่สำเร็จของผู้อื่นที่อยู่ภายใต้ผู้นำมีทักษะโดยที่ผู้นำของเขาอาจไม่มีทักษะที่คล้ายกัน ในการสร้างการเคลื่อนไหวนั้นไม่เพียงแต่ใช้ผู้นำเพียงอย่างเดียว แต่เป็นเพียงแนวคิดวิธีการที่ให้ผู้เข้าร่วมได้มีเคลื่อนไหวตามลำดับขั้นของโปรแกรม ซึ่งการจัดผู้นำโดยตรงจึงเป็นวิธีหนึ่ง แต่ไม่ใช่วิธีเดียวที่จะประสบความสำเร็จในการเคลื่อนไหวนี้ นักออกแบบโปรแกรมต้องคาดหวังว่าผู้เข้าร่วมจะได้รับการเคลื่อนไหวผ่านโปรแกรมและแน่ใจว่าอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินการเคลื่อนไหวนี้จะอยู่ในสถานที่จริงและสามารถทำให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจได้

การดำเนินการเขียนโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโอกาสสำหรับการใช้เวลาว่างโดยการจัดการหรือการสร้างเป็นองค์ประกอบที่สำคัญทั้ง 6 ประการในการพัฒนาโปรแกรม ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องควบคุมองค์ประกอบต่างๆโดยอาจจะจัดการด้วยตนเองหรือตระหนักถึงสถานการณ์ที่สร้างขึ้นในองค์ประกอบที่ไม่สามารถควบคุมได้ องค์ประกอบหลักทั้ง 6 ประการนี้เป็นกรอบการจัดการขั้นพื้นฐาน ที่โปรแกรมบริการทั้งหมดมีการพัฒนาขึ้น

1.7.5.3 การนำโปรแกรมไปใช้ (Implementation) กล่าวว่ นันทนาการ กลางแจ้งอาจจะเป็นการมองถึงกระบวนการในการสร้างที่เปลี่ยนจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติไปสู่ประโยชน์หรืออิทธิพลต่อนันทนาการเพื่อให้ผู้จัดการโปรแกรมและผู้เข้าร่วมแสดงบทบาทขึ้น ซึ่ง ไดรเวอร์และบราวน์ (Driver & Brown, 1983 as cited in Plummer, 2009) มีกระบวนการจะประกอบด้วยการสร้างกระบวนการทางนันทนาการ เริ่มต้นจากมุมมองของสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่มีอยู่กล่าวคือ แหล่งทรัพยากรที่ใช้ให้เกิดความพึงพอใจที่ผู้เข้าร่วมต้องการในนันทนาการนอกสถานที่โดยผ่านการกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับจัดโอกาสในการเกิดการพัฒนา ด้านนันทนาการนอกสถานที่ เกิดขึ้นกระบวนการสร้างขั้นที่ 2 มีความแตกต่างจากกระบวนการแรก กระบวนการแรกคือ เป็นการให้ความสำคัญกับผู้เข้าร่วมโดยเริ่มต้นจากการตัดสินใจของแต่ละบุคคล (การแสวงหาความพึงพอใจ)ในการเข้าร่วมกระบวนการสุดท้ายประกอบด้วยประสบการณ์ทางนันทนาการที่เกี่ยวข้องกับประโยชน์กับผู้เข้าร่วมที่เกิดขึ้นหรือผลกระทบในทางลบที่ตามมา



ภาพประกอบ 18 กระบวนการของนันทนาการกลางแจ้ง

ที่มา : Twight, 1993 as cited in Plummer, 2009, p. 187

1.7.5.4 การประเมินผล (Evaluation) ซึ่ง รอสแมน และชัตเตอร์ (Rossman & Schlatter, 2015)กล่าวว่า ผู้ออกแบบโปรแกรมควรมีการตรวจสอบการประเมินโปรแกรม กับ ข้อมูลการประเมิน การกำหนดการตัดสินใจที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับอนาคตของโปรแกรม ว่าควรจะไปต่อ หยุด หรือ ปรับปรุง ซึ่งการตัดสินใจที่จะปรับปรุงโปรแกรมอาจจะต้องการที่จะปรับปรุงใหม่เพื่อให้ บรรลุผลในกรอบแนวความคิดและการออกแบบ พันธกิจใหม่หรือเป้าประสงค์ขององค์กรทั้งหมด โดยการประเมินโครงการจะต้องทำการประเมินผู้เข้าร่วมในสิ่งที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ทาง นันทนาการ การออกแบบโปรแกรมจะทำให้เห็นผลที่เกิดขึ้นหลังจากการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งซึ่งนำไปสู่พัฒนาโปรแกรมให้มีความละเอียดมากขึ้นเพื่อประกอบการตัดสินใจ ที่เกี่ยวกับโปรแกรมที่สร้างขึ้น

#### 1.7.6 การเขียนโปรแกรมที่อิงประโยชน์ (Benefit-Based Programming)

อลัน และคณะ (Allan et al., 1997 as cited in Rossman & Schlatter, 2015) ได้เสนอแนะถึง การเขียนโปรแกรมที่อิงผลลัพธ์ที่เรียกว่า BBP (Benefit-Based Programming) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอนคือ การตั้งประเด็นเป้าหมาย การออกแบบโปรแกรมและกิจกรรมเพื่อ จัดการกับเป้าหมายโดยเฉพาะ การวัดผลอิงประโยชน์ และการสื่อสารผลลัพธ์ไปสู่ผู้ที่มีส่วน เกี่ยวข้อง

1.7.6.1 การตั้งประเด็นเป้าหมาย คือ ประเด็นเป้าหมายและเป้าหมายที่มีความ เกี่ยวข้องกับการระบุถึงปัญหาหรือประเด็นโดยผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง รายงานปัญหาและผลลัพธ์ ของเป้าหมายที่เป็นสิ่งสำคัญของโปรแกรม ประเด็นเป้าหมายของ BBP เป็นประเด็นที่ได้รับการ พัฒนาสำหรับกลุ่มประชากรที่เฉพาะ เช่น กลุ่มวัยรุ่น ผู้สูงอายุในชุมชน หรือ พ่อหรือแม่เลี้ยงเดี่ยว กับเด็กวัยประถมศึกษา สิ่งสำคัญที่ต้องสนใจ คือ แค่เพียงประโยชน์ของโปรแกรมอย่างเดียวจะ ไม่ได้แก้ปัญหาได้โดยสิ้นเชิง ชุมชนจึงต้องมีส่วนร่วมอย่างมากที่จะต้องเผชิญกับทุกแง่มุมของ

ปัญหาสังคม แต่อย่างไรก็ตาม BBP จะทำให้นักออกแบบโปรแกรมเน้นบทบาทการใช้เป็นเครื่องมือที่จะเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ไขปัญหาของชุมชนนั้น ๆ ซึ่งเมื่อมุ่งเน้นถึงประเด็นแล้วก็เข้าสู่ขั้นต่อไป คือ การพัฒนาเป้าหมายที่จะรับมือกับลักษณะเฉพาะของปัญหาและสามารถประสบความสำเร็จในโปรแกรมได้เป็นอย่างดี โดยโครงสร้าง 2 ประการนี้จะต้องรวมอยู่ในแต่ละเป้าหมายด้วย คือ

- เป้าหมายจะต้องพิสูจน์ถึงปัญหาระบุไว้ในขั้นต้นซึ่งควรจะมีเหตุผลรองรับที่จะเชื่อมโยงสู่ปัญหาทางสังคม ความสมเหตุสมผลของการเชื่อมโยงนี้จะต้องมีความชัดเจนและได้รับการยอมรับจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องของโปรแกรม(เช่นจะต้องมีความชัดเจนในการดำเนินงาน)

- รายละเอียดของเป้าหมายจะต้องเขียนเพื่อความสะดวกต่อการพัฒนาปัจจัยในการป้องกันต่างๆ กล่าวคือ ต้องมีความชัดเจนถึงการมีส่วนร่วมในโปรแกรมเป้าหมายที่ระบุไว้จะสามารถพัฒนาทักษะอย่างยืดหยุ่น ทักษะคิด และพฤติกรรมหรือการกลไกการเผชิญปัญหา (Rossman & Schlatter, 2015) เด็กและเยาวชนที่มีความเสี่ยงมักจะได้รับอิทธิพลจากปัจจัยต่างๆ เช่นโครงสร้างครอบครัว สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ ผู้ดูแลไม่เพียงพอ สถานที่ใกล้เคียง และความเป็นไปได้สำหรับพฤติกรรมการใช้สารเสพติด เด็กที่เติบโตขึ้นในสภาพแวดล้อมเหล่านี้ต้องพยายามอย่างมากที่จะเอาชนะสิ่งเหล่านี้และนำไปสู่ชีวิตที่ประสบความสำเร็จ สอดคล้องกับ มันดี (Mundy, 1996 as cited in Rossman & Schlatter, 2015) ได้ตั้งข้อสังเกต 2 ประการ ว่า เด็กจะประสบความสำเร็จได้ คือลักษณะโดยธรรมชาติ และการพัฒนาปัจจัยป้องกันเป้าหมายควรระบุถึงปัจจัยที่ป้องกันที่พัฒนาโดยเฉพาะสำหรับบุคคล ซึ่งอาจรวมถึงการควบคุมตนเอง มีวินัยในตนเอง มุมมองเชิงบวกและความรับผิดชอบส่วนบุคคล

1.7.6.2 ส่วนประกอบของกิจกรรม คือ ส่วนประกอบของกิจกรรมที่รองรับเป้าหมายที่ได้ออกแบบขึ้น ซึ่งแบ่งระยะและตรวจสอบ ขึ้นอยู่กับ 4 หมวดหมู่ย่อยดังนี้ คือ วัตถุประสงค์เชิงปฏิบัติ กิจกรรมประจำวันและวิธีการ การดำเนินการของกิจกรรม และการติดตามผล อัลเลนและคณะ (Allen et al., 1996 as cited in Rossman & Schlatter, 2015) มีการวิจัยที่แสดงให้เห็นถึงโปรแกรมและกิจกรรมที่มีโครงสร้างและการออกแบบเพื่อให้ผู้เข้าร่วมมีโอกาสได้บรรลุผลแต่ในทางกลับกัน รูปแบบโปรแกรมที่มีโครงสร้างน้อยไม่แนะนำให้เขียนโปรแกรมที่อิงประโยชน์ (BBP) เพราะรูปแบบการส่งมอบนี้จะมีโอกาสน้อยที่จะนำไปสู่เป้าหมายที่สำเร็จของผู้เข้าร่วม

การดำเนินการเกี่ยวกับผลกระทบในกิจกรรมของผู้เข้าร่วมนั้น เป็นมุมมองที่สำคัญสำหรับองค์ประกอบของกิจกรรม และสามารถทำให้สำเร็จลุล่วงได้โดยผ่านผู้นำ

โปรแกรมซึ่งในการดำเนินการที่มีประสิทธิภาพนั้นจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมรับรู้ถึงความรู้สึกเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้เรียนรู้ในกิจกรรมที่สามารถส่งผ่านไปยังสถานการณ์ในชีวิตจริงได้ (Rossman & Schlatter, 2015) โดยที่เวลาที่กำหนดไปจนจบช่วงของแต่ละกิจกรรมจะนำไปสู่การอภิปรายระหว่างผู้เข้าร่วมต่อไป ในการดำเนินการมีทั้งมีรูปแบบหรือไม่มีรูปแบบก็ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับประเภทของกิจกรรมและสถานที่ตั้ง ในทำนองเดียวกัน ประเภทของผู้เข้าร่วมมีส่วนในโปรแกรมที่สามารถจะกำหนดถึงข้อจำกัดต่างๆตามแนวความคิดที่ใช้ในการดำเนินการ ส่วนด้านมุมมองของการดำเนินการอื่น ๆ นั้น คือ ช่วงเวลาที่เหมาะสมที่จะสอน หรือการเรียนรู้เพิ่มเติมที่ที่สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาในช่วงกิจกรรม ช่วงเวลาเหล่านี้ถ้าใช้อย่างถูกต้องจะสามารถอำนวยความสะดวกในแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้เข้าร่วมทั้งหมดได้

การดำเนินการอาจจะทำให้บรรลุได้โดยการเขียนบันทึกประจำวัน โดยผู้เข้าร่วมได้มีการกำหนดเวลาในแต่ละวันเพื่อเขียนความคิดและสะท้อนความเห็นเกี่ยวกับโปรแกรมได้ ซึ่งอาจจะถูกถามเพื่อให้มีการตอบคำถามบางคำถามในแต่ละวันหรือเพียงแค่เขียนสิ่งที่อยู่ในใจของพวกเขาที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนั้นๆ ในบางครั้งมันเป็นเรื่องยากที่จะกระตุ้นให้คนเขียนความรู้สึกของพวกเขาในบันทึกประจำวันซึ่งโครงสร้างอื่นๆที่อยู่แวดล้อมในการเขียนบันทึกก็มีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จมากขึ้น

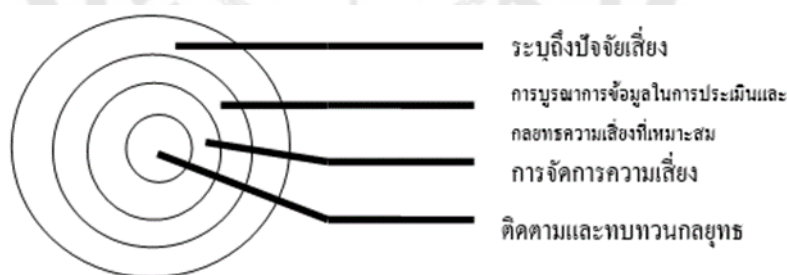
การติดตามผลเป็นหัวข้อย่อยสุดท้ายของส่วนประกอบของกิจกรรม เป็นงานประจำวันของเจ้าหน้าที่ในความดูแลของโปรแกรมผ่านการติดตามโปรแกรม ผู้ออกแบบโปรแกรมจะได้รับข้อเสนอแนะที่มีคุณค่าเกี่ยวกับวัตถุประสงค์เชิงปฏิบัติที่จะประสบความสำเร็จ เจ้าหน้าที่จะต้องกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมที่จะเขียนลงในสมุดบันทึกของพวกเขา ดังนั้นเจ้าหน้าที่ควรจัดสรรเวลาในแต่ละวันเพื่อหาหรือเกี่ยวกับวิธีการที่วัตถุประสงค์เชิงปฏิบัติของช่วงกิจกรรมจะประสบความสำเร็จ เจ้าหน้าที่ควรติดตามความเชื่อมโยงระหว่างวัตถุประสงค์เชิงปฏิบัติที่ระบุไว้และเป้าหมายถูกต้องหรือไม่ และควรจะแก้ไขส่วนใดที่จำเป็นในโปรแกรมที่จะสร้างการเชื่อมโยงนี้ใหม่ได้

1.7.6.3 ผลประโยชน์ที่จะได้รับ คือ ผลประโยชน์ที่จะได้รับ โดยที่ผู้ออกแบบโปรแกรมประเมินผลโครงการที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมาย ในการเขียนโปรแกรมที่อิงถึงผลที่ได้รับนั้น ใช้แนวคิดเกี่ยวกับผลลัพธ์ที่อธิบายเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบนี้ ในการดำเนินการขั้นตอนนี้ แผนการประเมินผลที่ครอบคลุมจะต้องอยู่ในประเด็น ในบางกรณีเครื่องมือที่ถูกต้องและเชื่อถือได้จะสามารถใช้ในการประเมินวัตถุประสงค์ได้ ในกรณีอื่นๆ เครื่องมือหรือตัวชี้วัดอื่นที่เหมาะสมจะต้องได้รับการพัฒนาโดยผู้ออกแบบโปรแกรม

1.7.6.4 การตระหนักรู้ถึงประโยชน์ ฟอเรสต์ (Forest, 1999 as cited in Rossman & Schlatter, 2015) กล่าวว่า การตระหนักรู้ถึงประโยชน์จะใช้ประโยชน์จากการตลาดเพื่อเผยแพร่ผลที่ได้รับของโปรแกรมไปสู่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งการสื่อสารที่มีประสิทธิผลนั้นจะทำให้ประสบความสำเร็จสู่สาธารณชนและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในท้องถิ่น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการและอุทยานรวมถึงความพยายามต่างเพื่อที่จะปรับปรุงชุมชน ผู้ออกแบบโปรแกรมมีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบ นำไปใช้และการประเมินผลของโปรแกรมที่อาจจะเป็นการตรวจสอบความสำคัญของการตระหนักรู้ถึงประโยชน์ในขั้นตอนของ BBP

### 1.7.7 การบริหารจัดการความเสี่ยง

1.7.7.1 การบริหารจัดการความเสี่ยง (Harrison & Erpelding, 2012) วัตถุประสงค์ของโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งต้องการให้ความเสี่ยงที่อยู่ในระดับกลางๆ เพื่ออำนวยความสะดวกต่อประสบการณ์แก่ผู้เข้าร่วม บ่อยครั้งที่การจัดบริการให้แก่ผู้เข้าร่วมจะมีความเสี่ยงซึ่งเป็นเรื่องปกติที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ความเสี่ยงจึงเป็นเรื่องปกติในโปรแกรมกลางแจ้งซึ่งการบริหารโปรแกรมกลางแจ้งต้องมีอธิบายถึงความปลอดภัยและการเตรียมการที่ดีและมีจัดการความเสี่ยงด้วยวิธีการต่างๆโดยวิธีการจะมองถึงมุมมองของโปรแกรมกลางแจ้งที่มีความเกี่ยวข้องและจำเป็นเพื่อช่วยเป็นแนวทางในการประกอบการตัดสินใจ ประกอบด้วย ระดับความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจริงและจำนวนของความเสี่ยงที่เชื่อว่าจะเกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วม



ภาพประกอบ 19 ขั้นตอนสำหรับการพัฒนาแผนการจัดการความเสี่ยง(การสร้างแผนให้ครอบคลุม

ที่มา : Erpelding & Harrison, 2012, p. 56

1.7.7.2 การระบุถึงปัจจัยความเสี่ยง กล่าวคือ ผู้บริหารโปรแกรมกลางแจ้งเลือกใช้กิจกรรมจะมีความเกี่ยวข้องกับความเสี่ยงที่เปรียบเสมือนเครื่องมือในการศึกษาและประสบการณ์ เขาจึงต้องระบุถึงความเสี่ยงและความปลอดภัยในการจัดการที่มีประสิทธิผล กระบวนการต่างๆในการจัดปัจจัยที่มีความแตกต่างกันนั้นได้

1.7.7.2.1 ความเสี่ยงด้านกลยุทธ์ เป็นสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อมุมมองของการบริหารองค์กรในอนาคตได้ ซึ่งประกอบด้วย วิสัยทัศน์ เป้าประสงค์ที่ต้องการ ส่วนของการให้บริการ ขอบเขตของการให้บริการ การออกแบบโปรแกรม ความร่วมมือกับภายนอก ความเกี่ยวข้องของนโยบายหรือข้อบังคับต่างๆ ความคาดหวัง ความต้องการ ของผู้เข้าร่วมในอนาคตและแนวโน้มอุตสาหกรรมต่างๆ ความเสี่ยงประกอบด้วย การขาดวิสัยทัศน์ ขาดเป้าหมายและการเข้าถึงปัญหา รวมถึงมิติของโปรแกรมไม่มีความเหมาะสม เพราะฉะนั้นการออกแบบและพัฒนาโปรแกรม จะต้องสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ พันธกิจและเป้าหมายของโปรแกรมอย่างมีความหมาย กระบวนการเริ่มต้นในการพัฒนาความเข้าใจในประวัติของนั้นธนาคารกลางแจ้งเป็นสิ่งที่สำคัญ

1.7.7.2.2 ความเสี่ยงด้านการเงิน กล่าวคือ ความเสี่ยงที่มีอิทธิพลจากสถานะทางการเงินขององค์กรซึ่งประกอบด้วย รายได้ลดลง ค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น รายจ่ายที่ระบุไม่ได้และความไว้วางใจด้านสินเชื่อที่ลดลงซึ่งผู้บริหารจะต้องมีความเข้าใจในรายละเอียดของความต้องการทางการเงินขององค์กรเพราะจะเป็นข้อมูลที่สำคัญสำหรับการวางแผนด้านงบประมาณและการนำไปใช้โดยที่การพิจารณาทางการเงินมีความสัมพันธ์กับการออกแบบโปรแกรมเพราะเป้าหมายของโปรแกรมและความคาดหวังจะต้องทำให้เกิดรายได้



ภาพประกอบ 20 ความเสี่ยงสามารถจัดได้ในปัจจุบันที่แตกต่างกันทั้ง 4 องค์ประกอบ

ที่มา : Erpelding & Harrison. 2012, p. 57

1.7.7.2.3 ความเสี่ยงในการจัดการ ประกอบด้วยธุรกิจบางส่วนที่เกี่ยวข้องกับการสร้างผลผลิตหรือการให้บริการ ซึ่งจะประกอบด้วยการคำนึงถึงทรัพยากรมนุษย์ การฝึก

เจ้าหน้าที่และประเมินผล การรักษาส่งอำนาจความสะดวกรและการตลาด ผู้จัดการโปรแกรม กลางแจ้งจะต้องกำหนดการพิจารณาสิ่งๆทำได้อย่างชัดเจน เวลาที่เหมาะสมเพียงพอ

1.7.7.2.4 ความเสี่ยงภาคสนาม เป็นสถานการณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงสูง ภายในองค์กรทั้งเป็นอุบัติเหตุหรือเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นได้ซึ่งผู้บริหารโปรแกรมกลางแจ้งควร จะเน้นความเสี่ยงภาคสนามไปสู่การพัฒนาเป็นนโยบายให้มีความรัดกุม ยิ่งไปกว่านั้น ความ เสี่ยงในการจัดการ การเงินและกลยุทธ์ต่างๆจะต้องมีการจัดการอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อไปสู่การ จัดการความเสี่ยงภาคสนามประกอบด้วย วิสัยทัศน์ พันธกิจและวัตถุประสงค์ที่ต้องการของ องค์กรและได้รับการสนับสนุนจากเจ้าหน้าที่ทั้งหมด การออกแบบโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับ แหล่งเงินที่หาได้ การสนับสนุนในการดำเนินการและการฝึกเจ้าหน้าที่อย่างมีประสิทธิภาพ และ การดูแลรักษาอุปกรณ์เป็นประจำ

#### 1.7.7.3 ประเภทของการจัดการความเสี่ยง

ประเภทของการจัดการความเสี่ยง (Harrison & Erpelding, 2012)

1.7.7.3.1 การป้องกันสิ่งๆที่อาจจะเกิดขึ้น คือ การทำให้ความเสี่ยงน้อยที่สุด ในทุกมุมมองขององค์กร การหลีกเลี่ยงความเสียหายของทรัพยากรในการบริหารโปรแกรม กลางแจ้งซึ่งเป็นที่ควรพิจารณาเป็นอันดับแรกๆ

1.7.7.3.2 การสนองต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การกำหนดแผนไว้ล่วงหน้าใน การจัดการกับการบาดเจ็บ ความเสียหายและการสูญเสียต่างๆ ที่กำหนดขึ้นและการปฏิบัติต่างๆ เพื่อใช้ในการจัดการกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งในสำนักงานและภาคสนาม

### 1.7.8 วงจรการพัฒนาโปรแกรม (PDCA)

นอกเหนือจากนี้แล้ว รอสแมน และ ชลาร์ตเตอร์ (Rossman & Schlatter, 2015) ได้ทำการรวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นในการพัฒนาโปรแกรมให้ประสบความสำเร็จ ซึ่งโปรแกรม ควรมีการพัฒนาในลักษณะที่เป็นระเบียบและรูปแบบที่เป็นวงจร วงจรการพัฒนาโปรแกรม (PDCA) วงจรประกอบด้วย 4 ช่วงระยะที่สำคัญและ 9 ขั้นตอน ซึ่งรายละเอียดต่างๆจะอธิบาย เกี่ยวกับบทบาทและการทำหน้าที่ของแต่ละระยะและแต่ละขั้นตอน

ระยะ A: วัฒนธรรมของหน่วยงาน กล่าวคือ ในระยะนี้จะกล่าวถึงการพัฒนา โปรแกรม คือความเข้าใจในหลักปรัชญาของโปรแกรมและเป้าประสงค์ของโปรแกรมทั้งหมดของ หน่วยงาน ในระยะนี้จะเกี่ยวกับสถิติที่นำวิเคราะห์ถึงพันธกิจและทิศทางขององค์กร ผู้ออกแบบ โปรแกรมบ่อยครั้งที่ไม่เขียนพันธกิจขององค์กร ดังนั้นการพัฒนาการให้บริการของโปรแกรมช่วย เติมเต็มที่ได้จากพันธกิจ

ระยะ B: การพัฒนาเป้าหมายของโปรแกรม กล่าวคือ ในระยะนี้ กล่าวถึงเอกลักษณ์ของโปรแกรมที่ต้องการและปรารถนาของกลุ่มผู้เข้าร่วมเฉพาะ จะต้องระบุถึงเป้าประสงค์ที่ไปสู่ผลที่ได้รับจากโปรแกรมให้มีสอดคล้องกับพันธกิจขององค์กรที่เฉพาะเจาะจง โปรแกรมสามารถไปถึงเป้าประสงค์ที่ออกแบบได้ การพัฒนาโปรแกรมควรคำนึงถึงความต้องการของผู้เข้าร่วม อยู่ภายใต้ขีดความสามารถขององค์กร และควรเติมเต็มพันธกิจ

ระยะ C: กลยุทธ์ในการดำเนินการ กล่าวคือ ในระยะนี้ แผนที่ทำให้บรรลุผลที่พัฒนาขึ้นและโปรแกรมที่ส่งถึงผู้เข้าร่วม ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องตรวจสอบและจัดการกับรายละเอียดต่างๆในการปฏิบัติของตามโปรแกรม การจัดการให้บรรลุผลของการให้บริการ โปรแกรมประกอบด้วยหลายๆอย่างและเป็นระยะที่ต้องมุ่งมั่นที่สุดของโปรแกรม

ระยะ D: การวิเคราะห์การติดตามผล กล่าวคือ ในระยะนี้ ผู้ออกแบบโปรแกรมตรวจสอบการประเมินโปรแกรม กับข้อมูลการประเมิน การกำหนดการตัดสินใจที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับอนาคตของโปรแกรม มันควรจะไปต่อ หยุด หรือ ปรับปรุง การตัดสินใจที่จะปรับปรุงโปรแกรมอาจจะต้องการที่จะปรับปรุงใหม่ที่เกี่ยวข้องกับวิธีการที่จะบรรลุผล กรอบแนวความคิดและการออกแบบ พันธกิจใหม่หรือเป้าประสงค์ขององค์กรทั้งหมด

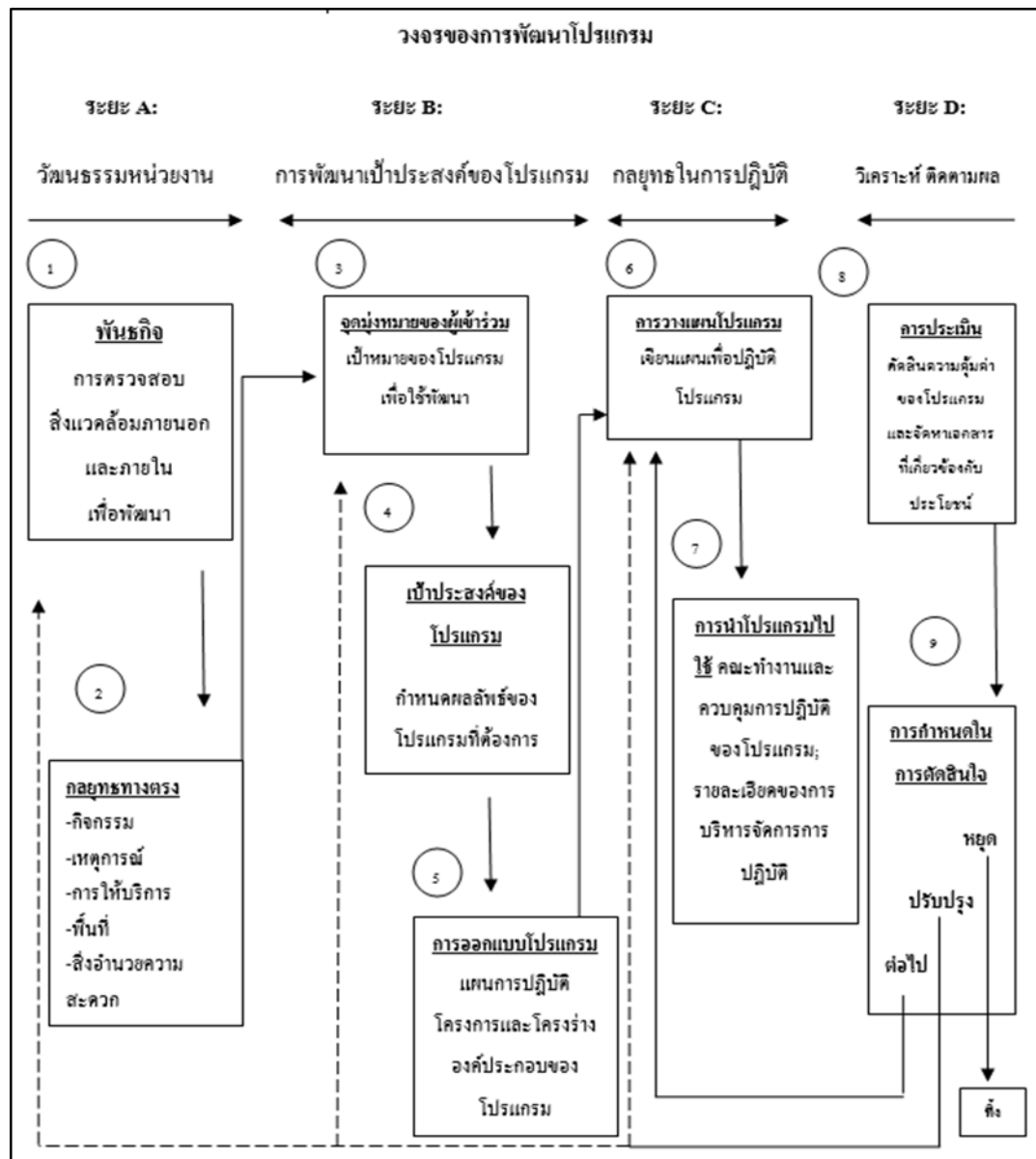
การกำหนดวัฒนธรรมของหน่วยงาน คือ ขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับการประเมินวัฒนธรรมในการที่องค์กรดำเนินการเขียนโปรแกรมการพัฒนาพันธกิจและการพัฒนาทิศทางเชิงกลยุทธ์สำหรับองค์กร โปรแกรมการให้บริการการใช้เวลาว่างได้รับการออกแบบและนำเสนอโดยผู้ออกแบบโปรแกรมที่ทำงานอยู่ในองค์กร ผู้ออกแบบโปรแกรมจึงต้องเข้าใจสภาพแวดล้อมในองค์กรที่ดำเนินงานและวิธีการที่สภาพแวดล้อมจะมีผลต่อการให้บริการที่องค์กรสามารถพัฒนาและการดำเนินการได้ วิธีการพัฒนาพันธกิจขององค์กรผ่านการประเมินภัยคุกคามและโอกาสในสภาพแวดล้อมและปัจจัยภายในตัวเองทั้งจุดแข็งและจุดอ่อน รวมถึงทิศทางการพัฒนาโปรแกรมเชิงกลยุทธ์ หน่วยงานจะติดตาม

การพัฒนาภารกิจในการเขียนโปรแกรมของหน่วยงาน กล่าวคือ การกำหนดพันธกิจวัตถุประสงค์ของหน่วยงานและการแสดงสิ่งที่มุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จในสภาพแวดล้อมที่มีขนาดใหญ่ สอดคล้องกับ โนวเลส (Knowles, 1970 as cited in Rossman & Schlatter, 2015) อธิบายว่า สภาพแวดล้อมนี้เป็นการรวมกลุ่มของความต้อการซึ่งรวมไปถึง บุคคล องค์กร และ ความต้องการของชุมชน ซึ่งในการพัฒนาบริการให้ประสบความสำเร็จนั้นต้องเขียนโปรแกรมให้ตรงกับความต้องการที่ได้ระบุไว้ของบุคคลและชุมชน และนำไปสู่ความต้องการขององค์กรเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์และบทบาทในชุมชนต่อไป การที่จะประสบความสำเร็จได้นั้น ผู้ออกแบบ

โปรแกรมจะต้องเข้าใจวิธีการที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งและความต้องการต่างๆ ที่เกิดขึ้นโดยประเด็นต่างๆ ทั้ง 3 ประการเหล่านี้ ประกอบด้วย บุคคล การดำเนินการและความต้องการของชุมชน จะอิทธิพลต่อพัฒนาโปรแกรม โดยรวมแล้ว เรียกว่าการวิเคราะห์ที่นำไปสู่การพัฒนาของภารกิจที่เป็นทิศทางของการปฏิบัติงานแบบวันต่อวัน เช่นเดียวกับการยืนยันความจำเป็นในการพัฒนาโปรแกรมและ ข้อจำกัดอื่นๆ แม้ว่าพันธกิจที่ไม่ได้รับการพัฒนาในทุกปี มันก็จะมีผลต่อทุกโปรแกรมในการดำเนินงาน ดังนั้น ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องเข้าใจภารกิจและผลกระทบที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ ปัญหาที่จะวิเคราะห์เพื่อนำมาพัฒนาพันธกิจ คือ การอภิปรายถึง 3 ประเด็นที่จะต้องวิเคราะห์ คือ บุคคล องค์กรและชุมชน

- ประเมินความต้องการของบุคคล กล่าวคือ ทุกองค์กรจะต้องตรวจสอบว่าใครที่ตั้งใจที่จะให้บริการและความตั้งใจนี้ควรจะชัดเจนอยู่ในพันธกิจ ถ้ามีข้อจำกัดเกี่ยวกับประเภทของบริการของหน่วยงานที่ตั้งไว้ หรือข้อจำกัดที่คล้ายกันอื่นๆ ก็ควรที่จะสะท้อนให้เห็นในพันธกิจด้วย

- การประเมินสภาพแวดล้อมมหภาค กล่าวคือ ความต้องการของประชากร มักจะได้รับอิทธิพลจากทางสังคมที่สร้างโอกาสและความท้าทายสำหรับหน่วยงาน อิทธิพลเหล่านี้สามารถเป็นทั้งท้องถิ่น ภูมิภาค หรือระดับชาติก็ได้ ซึ่งข้อมูลเกี่ยวกับผู้เข้าร่วมและผลกระทบต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นกับหน่วยงานที่ให้บริการการใช้เวลาว่างทั้งในแง่บวกหรือลบจะถูกรวบรวมโดยการตรวจสอบและการแปลข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของหน่วยงานต่างๆอย่างต่อเนื่อง



ภาพประกอบ 21 วงจรของการพัฒนาโปรแกรม

ที่มา : Rossman & Schlatter, 2015, p. 111

ผู้ออกแบบโปรแกรมจะยังคงต้องตระหนักถึงแนวโน้มของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระดับชาติ และสื่อต่างๆ เพื่อที่จะยึดแนวคิดและการพัฒนาโปรแกรมในช่วงเวลาที่เหมาะสม มีช่วงเวลากับการเขียนโปรแกรมที่สามารถทำได้โดยการตรวจสอบสภาพแวดล้อมภายนอกขององค์กรเพื่อให้เกิดแนวโน้มต่างๆเกิดขึ้น ผู้ออกแบบโปรแกรมควรเตรียมความพร้อมในการติดตามใน 5 ประการนี้อย่างเป็นระบบ คือ ประชากร สังคม เทคโนโลยี เศรษฐกิจ และการเมือง การ

พัฒนาในแต่ละส่วนนี้มีบางอย่างที่มีผลกระทบที่มองเห็นได้ในการเขียนโปรแกรม ส่วนส่วนแรกจะมีผลกระทบที่มากที่สุดกับความต้องการการใช้เวลาว่างของบุคคล สองส่วนหลังจากส่งผลกระทบบางอย่าง คือ ความต้องการของบุคคล องค์กรหรือชุมชน แต่ละแนวโน้มนี้อาจได้รับการวิเคราะห์จากท้องถิ่น ภูมิภาค และมุมมองในระดับชาติ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้มั่นใจว่าการพัฒนาประเทศหรือภูมิภาค จะส่งผลกระทบต่อชุมชนท้องถิ่นจริง

ตาราง 1 ประเด็นที่ต้องวิเคราะห์ไปสู่การพัฒนาพันธกิจ

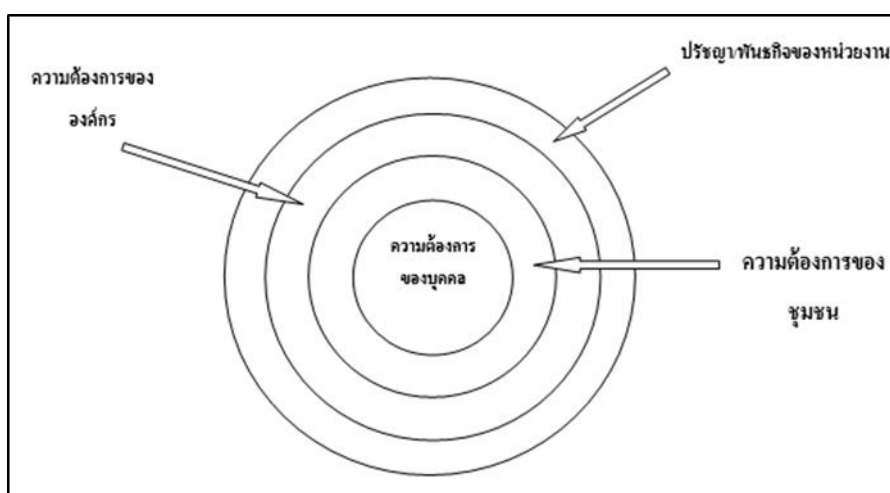
บุคคล	องค์กร	ชุมชน
แนวโน้มนโยบายที่ส่งผลต่อชุมชนท้องถิ่น	แหล่งทรัพยากร อำนาจในการจัดการ จุดแข็งและจุดอ่อนขององค์กร	แหล่งทรัพยากร ความต้องการของชุมชน ความสนใจของสาธารณชน การประเมินโอกาสในปัจจุบัน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้จัด

ที่มา : Rossman & Schlatter, 2015, p. 115

- ประเมินความต้องการขององค์กร กล่าวคือ องค์กรเป็นหน่วยงานที่มีเอกลักษณ์แบบพลวัตที่มีความต้องการต่างๆซึ่งเป็นเงื่อนไขในการดำเนินงาน หนึ่งในความต้องการที่สำคัญที่สุดขององค์กร คือ ความน่าเชื่อถือที่มีของหน่วยงาน ซึ่งไม่มีหน่วยงานใดที่สามารถมีทุกอย่าง จึงเป็นสิ่งสำคัญที่หน่วยงานจะระบุจุดแข็งและจุดอ่อนที่จะค้นพบความสามารถที่โดดเด่นขององค์กร

- การประเมินความต้องการของชุมชน กล่าวคือ แนวคิดของชุมชน หมายถึงชุดของความคิดที่มีร่วมกันหรือความเชื่อที่มีร่วมกันที่เป็นพลังที่มีผลผูกพันสำหรับกลุ่มคน ซึ่งเห็นได้ชัดว่าหลายความคิดและความเชื่อแข่งขันกันเพื่อความสนใจและทรัพยากรในชุมชนขนาดใหญ่ ในการวิเคราะห์ชุมชนที่มุ่งเน้นไปที่การระบุภัยคุกคามและโอกาสด้านสภาพแวดล้อม ที่จะส่งผลกระทบต่อการทำงานของหน่วยงานในการให้บริการการใช้เวลาว่าง (Rossman & Schlatter, 2015) การประเมินความต้องการของชุมชน แสดงให้เห็นว่า ควรตรวจสอบสภาพแวดล้อมภายนอกขององค์กร ประกอบด้วย สภาพแวดล้อมของตลาด สภาพแวดล้อมที่เป็นสาธารณะ สภาพแวดล้อมการแข่งขัน และสภาพแวดล้อมมหภาค ผลการประเมินนี้จะสร้างบทบาทการทำงานขององค์กรในชุมชน นอกจากนี้ การประเมินความต้องการของชุมชนต้องมีการประเมินในตัวเลือกของการใช้

เวลารว่างในชุมชนที่มีอยู่ มีความเข้าใจในระบบบริการการใช้เวลารว่าง ซึ่ง แต่ละบทบาทของผู้ให้บริการในชุมชนและความเข้าใจในสภาพแวดล้อมมหภาคที่มีผลกระทบต่อชุมชน ความต้องการของชุมชนไม่เพียงเป็นแค่การรวมความต้องการส่วนบุคคล แต่เป็นความต้องการที่สร้างขึ้นโดยความรู้สึกร่วมกันของชุมชน ศีลธรรม สัญญาระหว่างบุคคลที่เป็นส่วนหนึ่งของชุมชนและความรับผิดชอบร่วมกันในชุมชน



ภาพประกอบ 22 ความสัมพันธ์ของพันธกิจไปสู่ความต้องการของบุคคล ชุมชนและองค์กร

ที่มา : Rossman & Schlatter, 2015, p. 130

ความสัมพันธ์ของทั้งสามหน่วยงานในการปฏิบัติการกิจ กล่าวคือ จากภาพที่ 19 แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของแต่ละหน่วยงาน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงภารกิจของหน่วยงานที่จะต้องครอบคลุมความต้องการของแต่ละความต้องการของชุมชน จุดแข็งขององค์กรและข้อจำกัด แต่เนื่องจากหน่วยงานที่มีทรัพยากรจำกัด ไม่สามารถระบุความต้องการได้หมด จึงสามารถที่จะจัดลำดับความสำคัญเพื่อกระจายทรัพยากรที่ขาดแคลนให้มีการกำหนดขึ้น ความต้องการส่วนบุคคลจะถูกรับรองว่าเป็นความสำคัญหลัก ซึ่งมีอิทธิพลต่อความต้องการของชุมชน ความต้องการขององค์กรและภารกิจของหน่วยงานซึ่งจะระบุถึงความต้องการของบุคคลและได้รับอิทธิพลจากความต้องการของชุมชนและจุดแข็งขององค์กรและข้อจำกัด ก่อนที่จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของภารกิจของหน่วยงาน (Rossman & Schlatter, 2015)

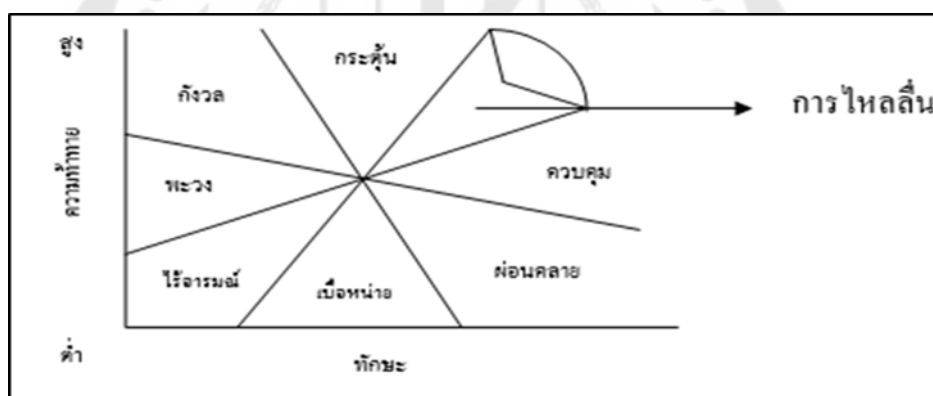
ภารกิจของหน่วยงานควรจะเป็นไปได้ภายใต้ข้อจำกัดที่ถูกกำหนดโดยหน่วยงานในข้อจำกัดด้านทรัพยากรของตนเอง ด้านความต้องการของชุมชนและความต้องการของแต่ละ

บุคคล ภารกิจควรกระตุ้นให้พนักงานได้มีทิศทางที่ชัดเจนเกี่ยวกับสิ่งที่จะประสบความสำเร็จ และภารกิจควรจะเป็นที่โดดเด่นในการที่จะแยกพันธกิจขององค์กรจากองค์กรอื่นๆ ที่ให้บริการที่คล้ายกัน

### 1.7.9 ความเหมาะสมของโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้ง

นอกเหนือจากการออกแบบโปรแกรมที่เป็นไปตามทฤษฎีแล้วนั้น การพิจารณาถึงความเหมาะสมของโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งมีจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมึนำทฤษฎีที่กล่าวถึงความสอดคล้องเหมาะสมระหว่างระดับทักษะของผู้เข้าร่วมและความท้าทายของกิจกรรมตามที่ ชิเซ็งมิเฮลยี (Csikzentmihayi, 1990 as cited in Dieser, 2013) เสนอทฤษฎีการไหลลื่น (Flow)

ทฤษฎีการไหลลื่น (Flow) กล่าวถึง ความเหมาะสมระหว่างระดับทักษะของผู้เข้าร่วมกับความท้าทายของกิจกรรมต้องมีความสัมพันธ์กันเพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดความสุข ความเพลิดเพลินและการพัฒนาที่สูงสุดอย่างต่อเนื่อง โดยแบ่งได้เป็น 8 ลักษณะคือ



ภาพประกอบ 23 ทฤษฎีการไหลลื่น

ที่มา : Csikszentmihayi, 1990 as cited in Dieser, 2013, p. 21

1.7.9.1 กิจกรรมที่จัดควรมีความเหมาะสมระหว่างทักษะผู้เข้าร่วมและความท้าทายของโปรแกรม ซึ่งเกิดขึ้นจากการที่ผู้เข้าร่วมได้ใช้ทักษะและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการเอาชนะความท้าทายของกิจกรรมได้ ถ้าระดับกิจกรรมความท้าทายต่ำ ผู้เข้าร่วมจะรู้สึกเบื่อหน่าย แต่ถ้าระดับความท้าทายของกิจกรรมสูงเกินไปทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดความวิตกกังวล

1.7.9.2 จะต้องมีเป้าหมายที่ชัดเจน

1.7.9.3 การปฏิบัติและการรับรู้ร่วมกัน ซึ่งกล่าวถึงความตั้งใจที่จดจ่ออยู่กับ  
กิจกรรม

1.7.9.4 การมีสมาธิอย่างจริงจังต่อกิจกรรมทำให้ระบับความวิตกกังวลได้  
ชั่วคราว

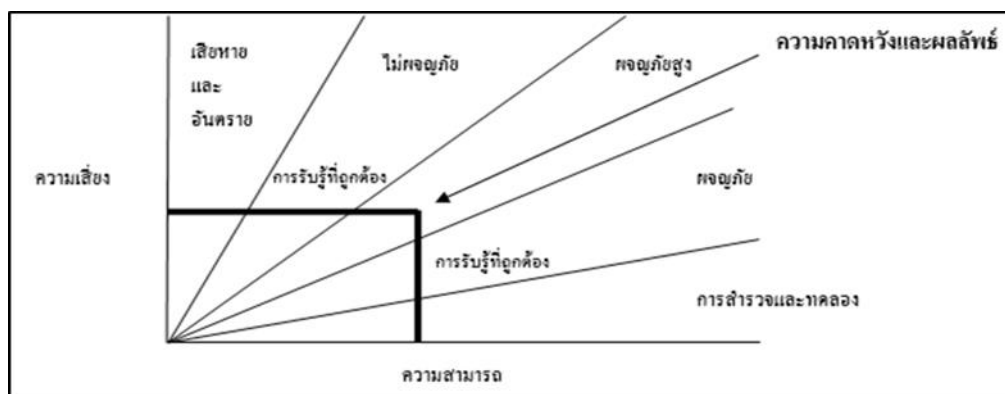
1.7.9.5 การขาดการตระหนักรู้ แต่เมื่อใช้ทฤษฎีการไหลลื่นทำให้บุคคลไม่มี  
โอกาสได้คิดเกี่ยวกับตนเอง

1.7.9.6 ทำให้ผู้เข้าร่วมมีประสาทสัมผัสที่สามารถควบคุมสิ่งต่าง ๆ ได้

1.7.9.7 ทำให้ผู้เข้าร่วมมีการรับรู้และลืมเวลาไป เมื่อจดจ่อกับการทำสิ่งหนึ่ง  
สิ่งใด หรือเมื่อผู้เข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมจะทำให้รู้สึกประหลาดใจทำไมเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว

1.7.9.8 การจดจ่อกับกิจกรรมที่ทำอยู่และผลลัพธ์ที่ได้คือ การพัฒนาทักษะ  
และเกิดประโยชน์ต่อตนเอง

พริส (Prist, 1999 as cited in Plummer, 2009) กล่าวว่า นอกเหนือจากการ  
วิเคราะห์ถึงความเหมาะสมของโปรแกรมแล้วนั้น ในโปรแกรมนั้นหนทางการกลางแจ้งนั้นมีความ  
จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้จัดควรให้ความสำคัญของความต้องการที่มีความแตกต่างระหว่างความเสี่ยง  
(ศักยภาพที่สูงเกินไป) ความสามารถ(การรวมกันของเทคนิคและทักษะของมนุษย์) และความทำ  
ทนาย(ความสัมพันธ์ระหว่างความเสี่ยงและความสามารถ) ความทำทนายคือความสมดุลหรือ  
ปฏิภยาระหว่างความเสี่ยงกับความสามารถอาจมีผลจากสถานการณ์ที่คาดการณ์หวังไว้ 5 ชนิด  
ความทำทนายเกี่ยวข้องแต่ละสถานการณ์ที่มีความหลากหลายในการพิจารณาถึงการผจญภัยของ  
แต่ละบุคคลโดยเฉพาะ(มีพื้นฐานความสามารถของแต่ละบุคคล)และสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจง  
(มีพื้นฐานจากสถานการณ์ความเสี่ยง) จากกระบวนการนี้ดังกล่าวแสดงให้เห็นปัจจัยต่างที่นำมาใช้ในการ  
การพิจารณาในการออกแบบโปรแกรมให้มีความเหมาะสมเชื่อมโยงไปสู่ประสบการณ์ทาง  
นั้นหนทางการที่เหมาะสมและตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้เข้าร่วมและผู้จัด ผู้จัดจึงควรเข้าใจถึงความ  
เสี่ยงที่เกิดขึ้นในโปรแกรมและควรมีการวิเคราะห์ถึงกิจกรรมที่ผจญภัยให้มีความเหมาะสมกับ  
ความสามารถของผู้เข้าร่วมถ้ากิจกรรมมีความเสี่ยงมากก็อาจก่อให้เกิดอันตรายได้ โปรแกรมจึง  
ควรมีการพิจารณาและการออกแบบให้เหมาะสมอย่างครบถ้วนเพื่อนำไปสู่ประสบการณ์ที่ทาง  
นั้นหนทางการที่ดีที่สุดและประสบการณ์ที่ประทับใจต่อผู้เข้าร่วมกระบวนการนี้ของประสบการณ์ใน  
การผจญภัย



ภาพประกอบ 24 กระบวนทัศน์ด้านประสบการณ์ที่พอจูง

ที่มา : Matin & Priest, 1986 as cited in Plummer, 2009, p. 284

#### 1.7.10 รูปแบบของโปรแกรมන්නนาการ

เอ็ดจิ้นตันและคณะ (Edginton et al., 1992 as cited in สุวิมล ตั้งส์ัจจพจน์, 2557) กล่าวว่า รูปแบบของโปรแกรมทางන්නนาการ คือแนวทางที่จะให้องค์กร จัดกิจกรรมและเป็นโครงสร้างสำหรับการบริการลูกค้า ประกอบด้วย 8 รูปแบบ คือ

1.7.10.1 การแข่งขัน (competitive)

1.7.10.2 การเปิดโอกาสในกิจกรรม (drop-in/open)

1.7.10.3 ชั้นเรียน (class)

1.7.10.4 สโมสร (club)

1.7.10.5 เหตุการณ์เฉพาะหรือเทศกาล (special events)

1.7.10.6 การประชุมปฏิบัติการ และการอภิปราย (workshops / conferences)

1.7.10.7 กลุ่มที่มีความสนใจ (interest groups)

1.7.10.8 กิจกรรมนอกองค์กร (out reach)

#### 1.7.11 การประเมินโปรแกรมන්නนาการ

เอ็ดจิ้นตันและคณะ (Edginton et al., 1995 as cited in สุวิมล ตั้งส์ัจจพจน์, 2557)กล่าวถึง การประเมินโปรแกรม หมายถึง การวัดประสิทธิผลและประสิทธิภาพของโปรแกรมในการให้บริการ โดยการประเมินจะต้องประเมิน 2 ชนิด คือ ผลกระทบและกระบวนการ ชนิดแรกคือผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วมโปรแกรม ประกอบด้วยพฤติกรรม สังคม และอารมณ์ ชนิดที่ 2

คือกระบวนการ เป็นการนำโปรแกรมมาใช้ ประเด็นในการประเมินจะประเมินเป็นขั้นๆ แล้วนำมาปรับปรุง โดยทั่วไปแล้ววิธีการวัดและประเมินผลมีอยู่ด้วยกัน 2 วิธี

1.7.11.1 การประเมินย่อย คือ การประเมินโปรแกรมที่ใช้ตลอดระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินโปรแกรม

1.7.11.2 การประเมินรวม คือ การสรุปโปรแกรมซึ่งเป็นการประเมินขั้นสุดท้าย

สุวิมล ตั้งส์ัจพจน์ (2557)การประเมินผลเป็นการประเมินว่า โปรแกรมสามารถทำบรรลุเป้าหมายที่มากน้อย วิธีการประเมินมี 2 ชนิด คือ

- ประเมินระหว่างดำเนินการตั้งแต่การวางแผนและการปฏิบัติการ เพื่อให้ได้โปรแกรมที่ดีที่สุด

- ประเมินเมื่อสิ้นสุดโปรแกรม เป็นการประเมินผลลัพธ์ที่เกิด เมื่อสิ้นสุดโครงการว่ามี

- ประสิทธิภาพ คุ้มค่าการลงทุน และเป็นไปตามจุดประสงค์หรือไม่

จากการศึกษา ค้นคว้า แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง ซึ่งกล่าวถึง โปรแกรมที่มองในมิติระหว่างมนุษย์และมิติทรัพยากรธรรมชาติเพื่อให้เกิดประสบการณ์ที่มีคุณค่าในด้านต่างๆมากมาย ซึ่งโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งจำเป็นต้องมีการกำหนดทักษะสำหรับการบริหารจัดการในโปรแกรมกลางแจ้ง (Harrison & Erpelding, 2012) ซึ่งประกอบด้วย ทักษะกลางแจ้ง(Outdoor Skills) ทักษะด้านมนุษย์(Human Skills) ทักษะที่เกี่ยวกับการศึกษา(Educational Skills) และทักษะการจัดการ(Management Skills) โดยที่รูปแบบของการจัดโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งจำเป็นต้องมีองค์ประกอบ 4 ประการ (APIE) คือ Assessment(การประเมิน) Planning(การออกแบบ) Implementation(การนำโปรแกรมไปใช้) และ Evaluation(การประเมินผล) ให้มีความสอดคล้องตามมีองค์ประกอบพื้นฐานในการพิจารณาโปรแกรมตามหลักการ Six Key Element กอล์ฟแมนและเดนซิน (Goffman & Denzin as cited in Rossman & Schlatter, 2015) อันประกอบด้วย การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น(Interaction People) สถานที่ตั้งทางกายภาพ(The Physical Setting) วัตถุในการใช้เวลาว่าง(Leisure Object) โครงสร้าง(Structure) การมีปฏิสัมพันธ์กัน(Relationship) และการเคลื่อนไหว (Animation)ที่ทำให้โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งมีประสิทธิภาพและก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เข้าร่วม

## ตอนที่ 2 การเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง

### 2.1 ความหมายและความสำคัญของการเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง

รัสเซล (Russel, 2005 as cited in Russel, 2012) กล่าวว่า การเป็นผู้นำ คือ กระบวนการที่บุคคลมีอิทธิพลต่อคนอื่นๆ เพื่อไปสู่ความสำเร็จของเป้าหมายต่างๆ

จอร์แดน (Jordan, 2007 as cited in Edginton et al., 2011) เสนอแนะว่า การเป็นผู้นำ คือ กระบวนการที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาของปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกตั้งแต่ 2 หรือมากกว่านั้นของกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการเห็นคุณค่าและการยอมรับบทบาทผู้นำและผู้ตามโดยสมาชิกในกลุ่มนั้นภายใต้สถานการณ์ปกติ

นอร์ทเฮ้าส์ (Northouse, 2004 as cited in Edginton et al., 2011) กล่าวว่า การเป็นผู้นำ เป็นกระบวนการที่บุคคลมีอิทธิพลต่อกลุ่มคนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายต่างๆ

มาร์ติน และคณะ (Martin et al., 2006) ได้กล่าวถึงความหมายของการเป็นผู้นำ ประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ประการ ดังนี้ คือ

- การเป็นผู้นำเป็นความตั้งใจที่มีวัตถุประสงค์เพื่อไปสู่การบรรลุผลของเป้าหมายและผลลัพธ์เฉพาะต่างๆ

- การเป็นผู้นำเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 2 คนหรือมากกว่านั้นในสถานการณ์ต่างๆ โดยเฉพาะ

พอสเนอร์ (Posner, 2008 as cited in Edginton et al., 2011) เสนอแนะถึง การเป็นผู้นำมีความเกี่ยวข้องกับ

- กระบวนการที่ทำนาย คือ ผู้นำมีความเสี่ยง
- สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดความเชื่อมั่นในวิสัยทัศน์ คือ ผู้นำมีวิสัยทัศน์และความฝันที่ควรจะเป็น

- สามารถให้ผู้อื่นปฏิบัติได้ คือ การเป็นผู้นำเป็นความพยายามของทีมที่เกี่ยวข้องกับความไว้วางใจและมีอำนาจ

- การเป็นต้นแบบ คือ การเป็นต้นแบบของผู้นำโดยการเป็นบุคคลตัวอย่างและอุทิศตนเอง

- การให้กำลังใจ คือ การเป็นผู้นำมีความสัมพันธ์กับการให้ข้อตกลง การสังสรรค์ และการให้กำลังใจ

คอสเซล และ พอสเนอร์ (Kouzes & Posner, 2007 as cited in Edginton et al., 2011) กล่าวว่า การเป็นผู้นำมีความสัมพันธ์กับการรวมบุคคลอื่นเพื่อต้องการที่จะได้รับสิ่งพิเศษที่ทำในองค์กร ซึ่งเกี่ยวข้องกับผู้นำในการปฏิบัติเพื่อถ่ายโอนคุณค่าไปสู่การกระทำ วิสัยทัศน์ไปสู่

ความเป็นจริง อุปสรรคไปสู่นวัตกรรม ความแตกแยกไปสู่ความสามัคคี และความเสี่ยงไปสู่รางวัล เพราะฉะนั้น การเป็นผู้นำ คือ กระบวนการที่มีอิทธิพลและช่วยเหลือผู้อื่นให้บรรลุในสิ่งที่ดี

เอ็ดจิงตันและคณะ (Edginton et al., 2011) กล่าวเสริมว่า การเป็นผู้นำใน นันทนาการ อุทยาน และการให้บริการการใช้เวลาว่าง เป็นการจัดตั้งเพื่อให้ความสำคัญต่อ องค์ประกอบ 3 ประการที่ระบุถึงกระบวนการที่ทำงานร่วมกันของการเป็นผู้นำ คือ

- ผู้นำให้ความสำคัญกับแนวคิดพื้นฐานของการเป็นผู้นำ
- กลุ่มต่างๆที่แสดงถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้นำ และวงจรชีวิต
- สถานที่ตั้ง ที่กล่าวถึงการเป็นผู้นำโดยเฉพาะซึ่งเกี่ยวข้องกับ สถานที่ตั้งทาง

นันทนาการ อุทยาน และการให้บริการการใช้เวลาว่าง

นอกจากนี้ โพลเวล (Powell as cited in Edginton et al., 2011) กล่าวเสริมว่า ผู้นำที่ดีนั้นคือผู้ที่สามารถตัดการโต้เถียง ได้แย้ง และข้อสงสัยต่างๆได้ เพื่อเสนอถึงการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่ทุกคนสามารถเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น

เอ็ดจิงตัน และคณะ (Edginton et al., 2011) ได้กล่าวถึง ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาความสำเร็จของการเป็นผู้นำ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- ความรู้ ทักษะ และความสามารถ
- การจัดการความต้องการได้
- ประสบการณ์
- ความยืดหยุ่น
- แหล่งของพลัง

นอกเหนือจากนี้ มาร์ติน และคณะ (Martin et al., 2006) ได้กล่าวถึง การเป็นผู้นำ กลางแจ้งว่า เป็นกระบวนการในการนำบุคคลหรือกลุ่มไปสู่สถานที่ตั้งทางธรรมชาติที่มีความหลากหลายของรูปแบบการถ่ายโอน เพตโซลด์ท (Petzoldt, 1984 as cited in Edginton et al., 2011) ได้กล่าวเสริมว่า เป้าหมายของกระบวนการในการเป็นผู้นำกลางแจ้ง เพื่อ

- ผู้นำกลางแจ้งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้มั่นใจถึงความปลอดภัยของบุคคลที่เข้าร่วมในการศึกษากลางแจ้งและประสบการณ์นันทนาการ

- ผู้นำกลางแจ้งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้มั่นใจในป้องกันและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่บุคคลเข้าร่วมในการศึกษากลางแจ้งและประสบการณ์นันทนาการ

- ผู้นำกลางแจ้งมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มประสบการณ์กลางแจ้งที่มีคุณภาพของบุคคล

## 2.2 บทบาทและการทำหน้าที่ของการเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง

### 2.2.1 การเป็นผู้นำในองค์กรนันทนาการ อุทยาน และการให้บริการการใช้เวลาว่าง

เอ็ดจิงตันและคณะ (Edginton et al., 2011) ได้ระบุถึงประเภทของการเป็นผู้นำในองค์กรนันทนาการ อุทยาน และการให้บริการการใช้เวลาว่างดังนี้

2.2.1.1 การเป็นผู้นำกำกับโปรแกรม (Direct Program Leadership) มีความเกี่ยวข้องกับการทำงานโดยตรงกับผู้เข้าร่วมซึ่งเป็นการจัดให้มีเป็นผู้นำแบบโดยตรงต่อประสบการณ์ใช้เวลาว่างของผู้เข้าร่วม ซึ่งการทำหน้าที่ของผู้นำนั้นมีบทบาทตั้งแต่ การวางแผนโปรแกรมไปสู่การนำและกำกับกิจกรรม

2.2.1.2 การเป็นผู้นำในทีม (Team Leadership) ทำงานกับกลุ่ม มักเป็นรูปแบบการแข่งขัน เป็นโค้ช ผู้สอน หรือกัปตันทีม ที่ส่งเสริมให้มีความพยายามร่วมกันในการพัฒนากลยุทธ์ และกระตุ้นให้สมาชิกในทีมไปสู่ความสามารถที่สูงขึ้น

2.2.1.3 การเป็นผู้นำการสอน (Instructional Leadership) เป็นครู สร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ให้สมาชิกมีทักษะ ความรู้ความสามารถเฉพาะ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการจัดให้มีข้อมูลต่าง ๆ การสร้างบทบาทสมมติหรือการแสดงบทบาทสมมติขึ้น และสร้างกลยุทธ์ในการเรียนรู้ต่าง ๆ มากมายที่มีการวางแผนและนำไปใช้ของผู้นำ

2.2.1.4 ผู้ให้คำปรึกษา (Counselor) มุ่งสนใจต่อการช่วยให้นักหรือกลุ่มได้สะท้อนมุมมองด้านพฤติกรรม คุณค่า และแนวทางต่างๆของตนเอง ที่ทำให้เกิดการตัดสินใจในกิจกรรมต่างๆของชีวิตซึ่งประกอบด้วยการใช้เวลาว่างและนันทนาการ แนวทางในการช่วยเหลือคือ ให้นักหรือกลุ่มมีเป้าหมายในชีวิตที่ชัดเจนหรือมีความท้าทายต่อประสบการณ์ในชีวิต

2.2.1.5 เจ้าหน้าที่บริการนอกสถานที่ (Outreach worker) มีบทบาทการจัดให้ผู้เข้าร่วมในสิ่งแวดล้อมที่เขาอาศัยอยู่ ทำงาน และเล่น

2.2.1.6 เจ้าภาพ/มัคคุเทศก์/ล่าม (Host/Guide/Interpreter) มีบทบาทในการให้ข้อมูลต่างๆ สิ่งที่น่าสนใจ และทำให้ผู้เข้าร่วมมีประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้น

2.2.1.7 หัวหน้างานหรือผู้ประสานงานโปรแกรม (Supervisor/program coordinator) มีความรับผิดชอบในการวางแผน จัดการและกำกับสถานที่ในโปรแกรมหรืออำนวยความสะดวกต่างๆ

2.2.1.8 ผู้ควบคุม ผู้จัดการทั่วไป และหัวหน้า (Superintendent/general manager/head) ความรู้และทักษะที่ต่องการของตำแหน่งนี้คือแนวความคิดที่เน้นถึง

ความสามารถเพื่อกำหนดวิสัยทัศน์ขององค์กร รวมถึงการวางแผนและการติดตามงานให้ไปสู่ความสำเร็จ

## 2.2.2 พฤติกรรมของผู้นำ 4 แบบตามความเหมาะสมของสถานการณ์ต่างๆ

บาร์ทอล และมาร์ติน (Bartol & Martin, 2007 as cited in Martin et al., 2006)

พฤติกรรมของผู้นำ 4 แบบที่จำแนกขึ้นตามความเหมาะสมของสถานการณ์ต่างๆ ประกอบด้วย

2.2.2.1 ผู้นำกำกับโดยตรง พฤติกรรมมีความเกี่ยวข้องกับการทำให้ผู้เข้าร่วมรู้ว่า ความต้องการคืออะไร การให้คำแนะนำ การชี้ให้เห็นถึงมาตรฐานต่างๆ

2.2.2.2 ผู้นำที่สนับสนุน พฤติกรรมแสดงให้เห็นถึงการคำนึงถึงการอยู่ดี และความดีความต้องการต่างๆของผู้ร่วม รวมถึงผู้นำสนับสนุนในมิตรภาพและการสนทนากันได้ง่าย

2.2.2.3 ผู้นำที่มีส่วนร่วม พฤติกรรมจะให้คำปรึกษากับผู้เข้าร่วมอย่างเสมอภาคกัน กระตุ้นโดยให้ข้อเสนอแนะต่างๆ และพิจารณาถึงแนวคิดเมื่อต้องมีการตัดสินใจ

2.2.2.4 ผู้นำที่เน้นผล พฤติกรรมจะเกี่ยวข้องกับการตั้งเป้าหมาย คาดการณ์กับระดับความสัมฤทธิ์ผลไว้สูง และแสดงถึงความเชื่อมั่นสูงต่อผู้เข้าร่วม

## 2.2.3 ระดับของผู้นำของการเป็นผู้นำในองค์กรนั้นหนา การ อุทยาน และการให้บริการการใช้เวลาว่าง

เอ็ดจิงตัน และคณะ (Edgington et al., 2011) ได้กล่าวถึง ระดับของผู้นำของการเป็นผู้นำในองค์กรนั้นหนา การ อุทยาน และการให้บริการการใช้เวลาว่าง ประกอบด้วย

2.2.3.1 การเป็นผู้นำโดยตรงหรือตัวต่อตัว คือการเป็นผู้นำที่เกิดขึ้นในความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมและผู้นำ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการสอน โค้ช การให้คำปรึกษา การเป็นผู้ตัดสินใจ การประสานการ และการอำนวยความสะดวกในปฏิสัมพันธ์ของกลุ่ม โดยมีคุณลักษณะโดยตรงในการติดต่อตัวต่อตัวระหว่างผู้นำและผู้เข้าร่วมที่มีพื้นฐานจากผู้นำไปสู่กลุ่ม

2.2.3.2 การเป็นผู้นำควบคุมดูแล คือผู้นำระดับกลางซึ่งจัดให้มีทิศทางต่างๆ ไปสู่บุคคล ช่วยเหลือให้งานสำเร็จและแก้ไขปัญหาต่างๆทั้งของบุคคลรวมถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับงานด้วยการเป็นผู้นำควบคุมดูแลนั้นมีความสัมพันธ์กับการตรวจสอบการทำงานที่หาแนวทางในการช่วยเหลือให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายต่างๆได้

2.2.3.3 การเป็นผู้นำในการจัดการ คือ การเป็นผู้นำที่แต่งตั้งโดยผู้บริหารจัดการหรือผู้มีอำนาจสูงสุดซึ่งบุคคลนี้จะต้องกำหนดทิศทางขององค์กร กำหนดเป้าหมายของคณะทำงาน สร้างแรงจูงใจ การเข้าร่วมในการวางแผนระยะยาว กำหนดและบริหารระบบต่างๆ รวมถึงการตรวจสอบบุคคลที่ตนกำกับอยู่ได้

2.2.3.4 การเป็นผู้นำชุมชนหรือเมือง คือ องค์กรนันทนาการ อุทยาน และการให้บริการใช้เวลาว่างสาธารณะเพื่อส่งเสริมและกระตุ้นพลเมืองและลูกจ้างของรัฐ รวมถึงการดำเนินการของโปรแกรมและกิจกรรมต่างๆ

รัสเซล (Russel, 2012) กล่าวว่า ผู้นำนันทนาการเป็นบทบาทและการจัดตั้งบุคคลลงในตำแหน่งซึ่งทำงานเต็มเวลาที่ได้รับค่าจ้างจากองค์กร หรือทำงานเป็นช่วงเวลาตามฤดูกาล และการนำนันทนาการในแบบการเป็นอาสาสมัครอื่นๆ ที่มีคุณลักษณะในการเป็นผู้นำนันทนาการตามสถานที่ตั้งต่าง ชนิดต่างๆและการทำหน้าที่ต่างๆ ซึ่งประกอบด้วย

- สถานที่ตั้งต่างๆ การเป็นผู้นำนันทนาการมีความหลากหลายในสถานที่ตั้งต่างๆในการดำเนินการด้านนันทนาการ

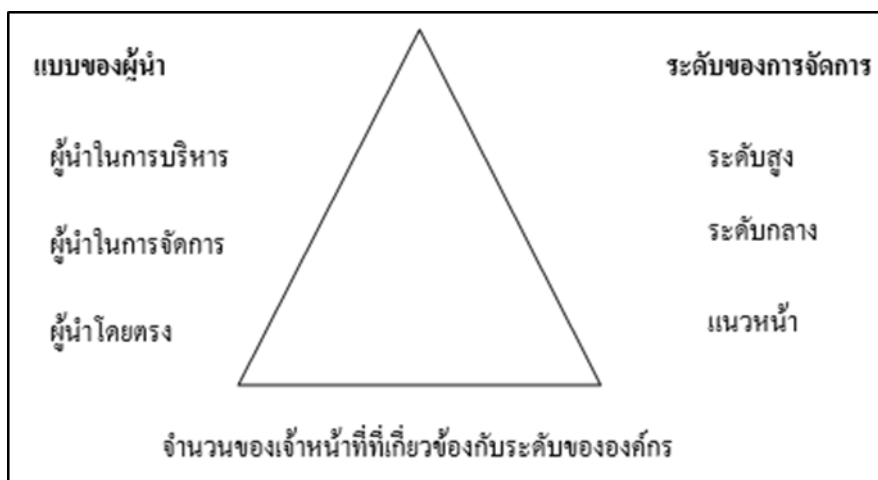
- ผู้นำระดับต่างๆ ชนิดของผู้นำ 3 ระดับมีมุมมองที่สะท้อนถึงระดับของการจัดการที่มีความแตกต่างกันในองค์กรนันทนาการ อธิบายได้ดังนี้

ผู้นำ 3 แบบ (Russel, 2012) เป็นมุมมองที่มีความแตกต่างกันที่ส่งผลต่อการจัดการ 3 ระดับขององค์กรทางนันทนาการ

1) ผู้นำในการให้บริการโดยตรงในองค์กรนันทนาการ คือมีเกี่ยวข้องกับ ตัวต่อตัว แนวหน้าในการติดต่อกับบุคคลในการให้บริการขององค์กร อาจจะเป็นผู้นำในสถานที่พักผ่อน ผู้ฝึกสอนเทนนิส ครูสอนเต้น ผู้ให้คำปรึกษาในค่ายพักแรม มัคคุเทศก์ในการท่องเที่ยวหรือคนที่ทำงานโดยตรงกับแขกหรือลูกค้า ผู้นำแบบนี้จะต้องติดต่อกับผู้เข้าร่วมโปรแกรมทันทีทันใดและอำนวยความสะดวกตลอดเวลา

2) ผู้นำในการจัดการภายในองค์กร บ่อยครั้งที่พิจารณาถึงงานในการจัดการระดับกลางๆ การจัดการดูแลเป็นกระบวนการที่มีความเกี่ยวข้องการประสานงาน คำแนะนำและการประเมินเจ้าหน้าที่คนอื่นหรืออาสาสมัครในองค์กร วัตถุประสงค์ของผู้จัดการคือการอำนวยความสะดวกการให้บริการขององค์กรโดยการช่วยสมาชิกคนอื่นให้เกิดประสิทธิผล

3) ผู้นำในการบริหาร ความสนใจหลักๆคือการวางแผน การพัฒนาการควบคุมและการประเมินการให้บริการสำหรับองค์กรที่ให้บริการใช้เวลาว่างทั้งหมด



ภาพประกอบ 25 ระดับของผู้นำนันทนาการและการจัดการ

ที่มา : Russell, 2012, p. 18

## 2.2.4 การทำหน้าที่ของผู้นำนันทนาการ

การทำหน้าที่ โดยที่ เฮอเชลล์ และ บลานชาร์ด (Hersey & Blanchard, 1982 as cited in Russel, 2012) ได้กล่าวถึงหน้าที่ วิธีการและการปฏิบัติงาน ของผู้นำนันทนาการ ออกเป็นหมวดหมู่ในการทำงานได้ 3 รูปแบบคือ

### 2.2.4.1 หน้าที่ทางเทคนิค (Technical functions)

2.2.4.1.1 ผู้นำนันทนาการเป็นผู้วางแผนโปรแกรม (The recreation leader plans program) โดยเป้าหมายแรกของนันทนาการหรือองค์กร จะต้องมีการจัดให้มีการสร้างโอกาสด้านประสบการณ์ทางนันทนาการให้เกิดขึ้น โดยการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ถือว่าเป็นหน้าที่พื้นฐานของผู้นำนันทนาการ และสามารถจัดเตรียมโปรแกรมต่างๆ ที่เหมาะสมกับบุคคลที่เข้ารับบริการได้อย่างทั่วถึง

2.2.4.1.2 ผู้นำนันทนาการสามารถทำให้การจัดการที่เกี่ยวกับองค์กรบรรลุผลได้ (The recreation leader carries out organization management) ผู้นำนันทนาการ ต้องมีความสามารถในการจัดการองค์กรทั้งหมดเพื่อสนับสนุนโปรแกรมต่างๆ ได้

2.2.4.1.3 ผู้นำนันทนาการสามารถประเมินผลได้ (The recreation leader evaluates) การทำหน้าที่ในการประเมินผลนั้นมีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบวัตถุประสงค์ให้เกิดขึ้น เมื่อขอบเขตของการวัดผลเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ต่างๆ ที่ตั้งไว้ซึ่งองค์กรนันทนาการมีการ

ประเมินการดำเนินการใน 3 มุมมอง คือ ไปแกรม การดูแลรักษาสิ่งอำนวยความสะดวก และเจ้าหน้าที่

2.2.4.1.4 ผู้นำนันทนาการทำงานอยู่ภายใต้กรอบกฎหมาย (The recreation leader works within a legal framework) การปฏิบัติในดำเนินงานต่างๆขององค์กรนันทนาการขึ้นอยู่กับควบคุมตามเงื่อนไขของจังหวัด เมือง ท้องถิ่น และกฎหมายของรัฐ ดังนั้นผู้นำนันทนาการทุกคนต้องมีความรับผิดชอบต่อกฎหมายเพื่อให้จัดบริการในวิธีการที่สมเหตุสมผลรอบคอบ และปลอดภัยที่ต้องคำนึงถึงความไม่ประมาท

2.2.4.1.5 ผู้นำนันทนาการสามารถทำงานให้บรรลุผลสำเร็จในงานสำนักงานทั่วๆไปได้ (The recreation leader accomplishes general office task) ผู้นำ ควรที่จะมีรายละเอียดในการทำงาน เช่น มีความสามารถในการรับโทรศัพท์และติดต่อนัดหมายได้ ดูแลแฟ้มเอกสาร ใช้อุปกรณ์สื่อสารได้ ใช้สื่อต่างๆ การใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงานและจัดการหน่วยปฏิบัติการของคอมพิวเตอร์ได้ เก็บบันทึก บริหารเวลาได้ดีและอื่นๆ เป็นต้น

2.2.4.2 **หน้าที่ทางด้านความสัมพันธ์ของมนุษย์ (Human relations function)**

2.2.4.2.1 ผู้นำนันทนาการทำงานในให้ข้อมูลข่าวสารในการบริการ(The recreation leader acquires relevant information about those served) ผู้นำจะต้องรู้ถึงความต้องการและความสนใจของบุคคลที่จะให้บริการในการให้บริการนันทนาการที่สำคัญซึ่งความต้องการเหล่านี้ คือ ความสามารถที่จะได้ข้อมูลและใช้ข้อมูลประชากรรวมไปถึงความรู้พื้นฐานต่างๆขององค์กรในชุมชน กลุ่มคู่แข่งและการทำหน้าที่ของทางราชการ

2.2.4.2.2 ผู้นำนันทนาการต้องเข้าใจและการทำงานกับกระบวนการเปลี่ยนแปลงของกลุ่ม(The recreation leader understands works whit the processes group dynamics) ผู้นำนันทนาการต้องรับรู้ในพฤติกรรมของแต่ละคนที่อยู่ภายในกลุ่มที่จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงที่ไปสู่วิธีการในการเป็นผู้นำที่มีประสิทธิผล

2.2.4.2.3 ผู้นำนันทนาการต้องเข้าใจในการจัดนันทนาการที่มีประโยชน์สำหรับผู้เข้าร่วม(The recreation leader understands That recreation provides a significant outcome for participants) โดยผู้นำนันทนาการต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อด้านจิตใจ ร่างกาย และทางด้านสังคมของผู้เข้าร่วม

2.2.4.2.4 ผู้นำนันทนาการต้องการพัฒนาความร่วมมือกับผู้เชี่ยวชาญและองค์กรอื่น ๆ (The recreation leader develops cooperative relationships whit other professionals and organizations) องค์กรเป็นหนึ่งในชุมชนที่หลากหลายหรือท้องถิ่นที่มีการ

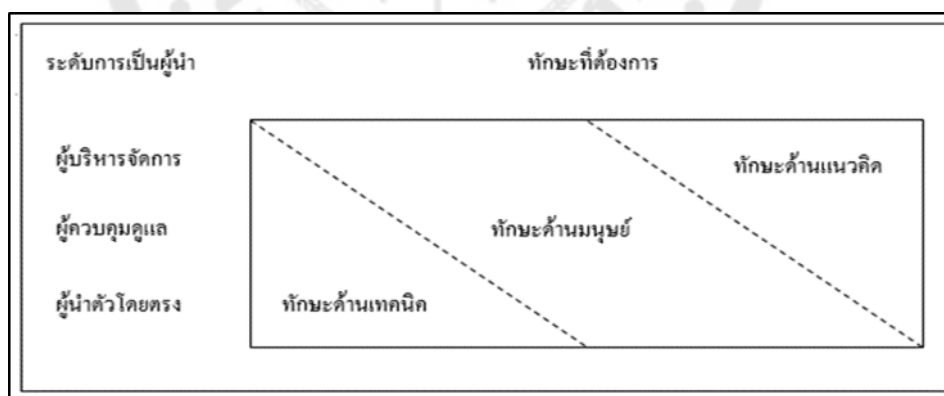
จัดการให้บริการการใช้เวลาว่าง ดังนั้นองค์กรจะต้องมีน้ำใจเป็นนักกีฬาระหว่างองค์กรต่างๆ เพื่อให้การใช้ทรัพยากรทั้งหมดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 2.2.4.3 หน้าที่เกี่ยวกับการสร้างความคิด (Conceptual function)

2.2.4.3.1 ผู้นำนันทนาการต้องมีพื้นฐานของปรัชญาการใช้เวลาว่าง (The recreation leader has a sound leisure philosophy) ผู้นำนันทนาการต้องเข้าใจและมีความเชื่อในบทบาทที่สำคัญของการใช้เวลาว่างในชีวิตของแต่ละบุคคลและสังคมซึ่งสามารถทำให้มนุษย์เกิดการเจริญเติบโตและเกิดการพัฒนา รวมถึงทำให้มีศักยภาพในการแก้ปัญหาและส่งเสริมคุณค่าทางสังคม

2.2.4.3.2 ผู้นำนันทนาการต้องมีปรัชญาในวิชาชีพ (The recreation leader has a sound professional philosophy) บทบาทขององค์กรวิชาชีพจะต้องเข้าใจและปฏิบัติเปลี่ยนแปลงการทำงานเพื่อตรวจสอบและเป็นแนวทางในการจัดการให้บริการนันทนาการที่มีความเหมาะสมต่อไป

2.2.4.3.3 ผู้นำนันทนาการ สามารถช่วยเหลือ และดำเนินงานภายใต้ปรัชญาและเป้าหมายขององค์กร (The recreation leader contributes to and operates within, organization philosophies and goals) ผู้นำนันทนาการจะต้องไม่เพียงแต่ดูแลเฉพาะในการให้บริการตามพันธกิจขององค์กรของตนเองเท่านั้น แต่ต้องมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล



ภาพประกอบ 26 ระดับของผู้นำ

ที่มา : Hersey & Blanchard, 1996 as cited in Edginton et al., 2011, p. 137

## 2.3 คุณลักษณะของการเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง

รัสเซล (Russel, 2012) กล่าวว่า ความสำเร็จขององค์กรการให้บริการใช้เวลาว่าง มีปัจจัยหลักที่เป็นส่วนหนึ่งของการกำหนดความสำเร็จนั้นคือ ผู้นำที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งความสำเร็จที่เกิดขึ้นนั้นอยู่คุณภาพของบุคคลหรือคุณสมบัติของผู้นำ พฤติกรรมของผู้นำเป็นอย่างไรและมีสร้างความแตกต่างได้อย่างไร รวมถึงการผสมผสานกันระหว่างคุณสมบัติและพฤติกรรมที่อยู่ภายใต้สภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์เฉพาะนั้นๆ สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเป็นผู้นำที่อาจเกิดขึ้นได้ของ ฟรีดเวอร์และเชเมอร์ (Fiedler & Chemers, 1974 as cited in Russel, 2012) ที่มีพื้นฐานจากชนิดของผู้นำที่เน้นงานและเน้นความสัมพันธ์ กล่าวคือ การเป็นผู้นำที่มีประสิทธิผลได้นั้น ต้องขึ้นอยู่กับรูปแบบผู้นำที่มีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่มและความชื่นชอบในสถานการณ์ของกลุ่มนั้นๆ ดังภาพ



ภาพประกอบ 27 ข้อสมมติพื้นฐานของทฤษฎีที่อาจเกิดขึ้นได้ของ ฟรีดเวอร์

ที่มา : Fiedler & Chemers, 1974 as cited in Russell, 2012, p. 37

### 2.3.1 คุณลักษณะของผู้นำไปสู่การปฏิบัติ

การเป็นผู้นำที่มีประสิทธิผลนั้น พฤติกรรมและคุณลักษณะของผู้นำต้องเข้ากันกับสภาพแวดล้อมของสถานการณ์ในกลุ่ม โดยจุดสำคัญของทฤษฎีนี้ คือ

- สถานการณ์ของกลุ่มที่แตกต่างกันที่มีระดับความชื่นชอบต่อผู้นำ หมายถึงระดับของอิทธิพลที่ผู้นำที่สามารถใช้อำนาจที่เปลี่ยนจากสถานการณ์หนึ่งไปสู่สถานการณ์หนึ่งได้

- เมื่อสถานการณ์ไม่เป็นที่ชื่นชอบ ผู้นำมีความต้องการจะสร้างพฤติกรรม  
การเป็นผู้นำที่เน้นงานมากยิ่งขึ้นเพื่อเคลื่อนย้ายกลุ่มไปสู่เป้าหมายต่างๆ

- เมื่อสถานการณ์เป็นที่ชื่นชอบ ผู้นำสามารถเป็นผู้นำที่เน้นความสัมพันธ์ได้  
หรือให้ทิศทางถ้ามีความจำเป็นเพราะผู้ตามจะมีความยินดีที่จะทำตาม

- บุคคลสามารถเป็นผู้นำที่มีรูปแบบการเป็นผู้นำและคุณภาพของบุคคลให้  
เข้ากับสถานการณ์ได้

- การเปลี่ยนสถานการณ์ต่างๆมีความง่ายดายนกว่าการเปลี่ยนผู้นำ

นอกเหนือจากนี้แล้วนั้น รัสเซล (Russel, 2012) กล่าวถึง คุณภาพของผู้นำที่มี  
ความจำเป็นที่ต้องมี

- ผู้นำต้องแสดงให้เห็นว่า มนุษย์และทุกอย่างย่อมมีจุดอ่อน

- ผู้นำมีความชำนาญในการเก็บและแปลความข้อความระหว่างบุคคลที่บอก  
เป็นนัยต่างๆได้ รวมถึง ผลจากสิ่งนั้นทำให้สามารถรับรู้ได้ถึงอารมณ์ของผู้อื่นได้

- ผู้นำมีพฤติกรรมที่กำหนดว่า อะไรเป็นสิ่งสำคัญที่แท้จริง

- ผู้นำมีพฤติกรรมที่อดทนและศรัทธากับการตัดสินใจต่างๆ

- ผู้นำมีพฤติกรรมในแนวทางที่เขามีความภาคภูมิใจ

เคาเซส และพอสเนอร์ (Kouzes & Posner, 2003 as cited in Martin et al.,  
2006) กล่าวถึง คุณลักษณะที่นำมาซึ่งความสำเร็จของผู้นำไปสู่วิธีการปฏิบัติ 5 ประการ ดังนี้

2.3.1.1 การเป็นแบบอย่าง วิธีการปฏิบัติไม่เพียงการปฏิบัติงานทาง  
กายภาพเท่านั้น แต่ยังกล่าวถึงคุณค่าและความเชื่อต่างๆอีกด้วย

2.3.1.2 การสร้างแรงบันดาลใจในการแลกเปลี่ยนวิสัยทัศน์ คือ แนวทางที่  
แสดงออกให้บุคคลอื่นไปสู่เป้าหมาย การรู้ถึงวิสัยทัศน์ของผู้อื่น ความกล้า และความฝันที่  
สามารถช่วยกำหนดแผนงานได้

2.3.1.2 กระบวนการที่มีความท้าทาย ซึ่งเกี่ยวข้องกับการมีเป้าหมายและ  
คิดถึงความสำเร็จในเป้าหมายได้อย่างไร

2.3.1.3 คนอื่นๆที่ทำได้ได้กระทำ ถ้าบุคคลที่อยู่ในกลุ่มไม่มีโอกาสที่จะ  
ตัดสินใจในการปฏิบัติจึงควรเปิดโอกาสให้คนอื่นๆได้ทำงานที่ดีขึ้น

2.3.1.4 การกระตุ้นด้วยหัวใจ เกี่ยวข้องกับการแสดงออกถึงการเป็นห่วงเป็น  
ใยอย่างแท้จริง ซึ่งเสี่ยงแห่งความซบเซาซึ่งและการเฉลิมฉลองความสำเร็จเป็นแนวทางที่จะกระตุ้น  
ด้วยหัวใจ

มาร์ติน และคณะ (Martin et al., 2006) ได้กล่าวถึง พื้นฐานของพลังที่มีอิทธิพลต่อผู้อื่นนั้นประกอบด้วย

1) พลังจากรางวัลและการบีบบังคับ คือ อิทธิพลได้มาจากความสามารถของบุคคลที่ทำให้เกิดประโยชน์อย่างมีคุณค่ากับบุคคลอื่น ซึ่งจะสำเร็จได้ต้องเกิดจากรางวัลแห่งความพยายาม

2) พลังความถูกต้อง คือ อิทธิพลที่ยอมรับต่อความสามารถของบุคคลที่ดีที่ได้รับการคัดเลือก มอบหมาย หรือคัดสรรให้กำกับบุคคลอื่น

3) พลังผู้อ้างอิง คือ อิทธิพลที่มาเมื่อสมาชิกในกลุ่มระบุบุคคลหรือคุณค่าที่ดีงามของการอุทิศตนของบุคคล

4) พลังผู้เชี่ยวชาญ คือ อิทธิพลที่มีพื้นฐานจากความสามารถหรือความรู้ของบุคคล พลังจะมาจากความเป็นจริงที่บุคคลหรือสมาชิกของกลุ่มมีความเชี่ยวชาญที่สำคัญต่อกลุ่มนั้นๆ

จ็อบ (George, 2003 as cited in Edgington et al., 2011) ได้กล่าวถึง มิติที่จำเป็นของผู้ที่น่าเชื่อถือ มี 5 ประการ ดังนี้

- การเข้าใจถึงจุดประสงค์ กล่าวคือ ผู้นำที่น่าเชื่อถือต้องมีการรับรู้ถึงจุดประสงค์ บทบาท และการทำหน้าที่ที่แท้จริงในการกระตุ้นความพยายามของบุคคลอื่น ๆ

- คุณค่าที่เชื่อถือได้ในการปฏิบัติ กล่าวคือ คุณค่าของผู้นำเป็นเหมือนการแนะนำ หลักการ มาตรฐาน หรือคุณภาพที่ให้บริการเพื่อให้การเป็นผู้นำและพฤติกรรมของบุคคลมีความเข้มข้น

- การนำด้วยหัวใจ กล่าวคือ ความมั่นใจในตนเองและผู้อื่น รวมไปถึงความเชื่อในวิสัยทัศน์หรือพันธกิจขององค์กร ซึ่งต้องการการตกลงกันด้วยใจ ความสามารถในการจัดการกับความโกรธได้ดี และความสามารถในการกระตุ้น และสร้างแรงจูงใจให้กับผู้อื่นได้

- การสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ กล่าวคือ ความสามารถในการพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้อื่นเพื่อสร้างชุมชน และเชื่อมสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างมีความหมาย

- การพิสูจน์ด้วยการฝึกฝนตนเอง กล่าวคือ รูปแบบของการเป็นผู้นำมีทั้งนักฝันและผู้ปฏิบัติ ดังนั้น การทำเป็นส่วนหนึ่งการปฏิบัติของการเป็นผู้นำ ซึ่งต้องการการฝึกฝนด้วยตนเองที่ดีต่อการเปลี่ยนจากความฝันไปสู่ผลลัพธ์ที่จับต้องได้

### 2.3.2 สมรรถนะหลักที่จำเป็นการปฏิบัติงานของการเป็นผู้นำกลางแจ้ง

มาร์ติน และคณะ (Martin et al., 2006) กล่าวถึง สมรรถนะหลักที่จำเป็นการปฏิบัติงานของการเป็นผู้นำกลางแจ้ง ประกอบด้วย

#### 2.3.2.1 ความรู้พื้นฐาน (Foundational knowledge) ประกอบด้วย

- การเข้าใจถึงจุดประสงค์ (Sense of Purpose) กล่าวถึง ปรัชญาทั่วไปที่เป็นพื้นฐานในการปฏิบัติงานผู้นำกลางแจ้ง

- การรับรู้ถึงมรดกตกทอด (Sense of Heritage) กล่าวถึงประวัติศาสตร์ของวิชาชีพ ซึ่งความเข้าใจว่า การเป็นผู้นำกลางแจ้งเปรียบเสมือนวิชาชีพที่ต้องเข้าใจถึงต้นกำเนิด ผู้นำกลางแจ้งที่ดีต้องรู้ถึงรากฐานทั่วไปของวิชาชีพ และรู้สึกรับรู้ได้ถึงแนวโน้มในอนาคตของวิชาชีพที่อยู่ภายใต้ประเพณีของวิชาชีพ

- ความกว้างของอาชีพ (Breadth of the Profession) กล่าวถึง แนวทางที่หลากหลายที่การเป็นผู้นำกลางแจ้งต้องปฏิบัติ ซึ่งการเป็นผู้นำกลางแจ้งมีกรอบที่กว้างมากจึงทำให้ในการปฏิบัตินั้นจึงมีความหลากหลายในบริบทต่างๆ

- ความเข้าใจในการเป็นผู้นำ (Understanding of Leadership) กล่าวถึง เป้าหมายของการเป็นผู้นำกลางแจ้งคือการให้บริการที่เปรียบเสมือนการถ่ายโอนข้อมูลในชีวิตของมนุษย์

#### 2.3.2.2 การตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ (Self-Awareness and Professional Conduct) ประกอบด้วย

- ความสนใจในการกระทำ (Acting Mindfully) กล่าวถึง มีความตั้งใจในทุกๆการกระทำ ซึ่งจะกระทำอย่างเอาใจใส่ต่อเป้าหมายในประสบการณ์ของกลุ่มอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

- การรู้ถึงความสามารถและข้อจำกัด (Knowing One's Abilities and Limitations) คือ รับรู้ที่ถูกต้องในความสามารถและข้อจำกัดของผู้นำ

- การมีอิทธิพลกับคนอื่น (Influencing Others) เกี่ยวข้องกับการรู้ถึงว่าเรามีอิทธิพลต่อบุคคลอื่นอย่างไร

- จริยธรรมในการปฏิบัติ (Behaving Ethically) กล่าวถึง การมีความเข้าใจที่เข้มแข็งและจริยธรรมวิชาชีพที่เป็นสิ่งจำเป็นในการเป็นผู้นำที่มีประสิทธิผล

#### 2.3.2.3 การตัดสินใจและการประเมิน (Decision Making and Judgment) ประกอบด้วย

- การตัดสินใจที่เป็นเหมือนกระบวนการที่มีจิตสำนึก (Decision Making as a Conscious Process) วิธีการในการตัดสินใจที่ยอมรับได้

- การประเมินบทบาท (Role of judgment) คือ การประเมินผลเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการในการตัดสินใจที่เป็นไปได้ หรือแนวทางในการปฏิบัติต่างๆ

- การตระหนักรู้ในแหล่งทรัพยากรที่สามารถหาได้ (Awareness of Available Resources) การทำรายการของแหล่งทรัพยากรที่หาได้เป็นสิ่งจำเป็นต่อการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ รายการจะประกอบด้วยแหล่งทรัพยากรทางกายภาพในสิ่งแวดล้อมโดยรอบ แหล่งทรัพยากรทางกายภาพที่กลุ่มครอบครองอยู่ เช่น อุปกรณ์ และทรัพยากรมนุษย์

2.3.2.4 การสอนและการอำนวยความสะดวก (Teaching and Facilitation) ประกอบด้วย

- ทักษะในการอำนวยความสะดวก (Facilitation Skills) การเป็นผู้นำกลางแจ้งในการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับผู้เข้าร่วมที่สามารถเป็นไปได้ การเพิ่มคุณภาพของประสบการณ์ของบุคคลและกลุ่ม

- ทักษะในการสอน (Teaching Skills) การสอนทักษะการอยู่ในป่า พื้นฐาน การปีนเขา ความปลอดภัยและทักษะการช่วยเหลือต่างๆต่อผู้เข้าร่วม

- การสอนประสบการณ์ (Teaching Experientially) การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์เป็นวิธีการที่ผู้นำกลางแจ้งนำเสนอในรายละเอียดของการศึกษา

2.3.2.5 การดูแลสิ่งแวดล้อม (Environmental Stewards) ประกอบด้วย

- จริยธรรมด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Ethics) กล่าวคือ กฎเกณฑ์ที่สร้างขึ้นให้มีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ

- การเรียนรู้เกี่ยวกับชีววิทยา (Ecological literacy) การพัฒนาสิ่งแวดล้อมหรือการเรียนรู้เกี่ยวกับชีววิทยา

- การจัดการอุทยานและการปกป้องพื้นที่ (Park and Protected Areas Management) รู้ถึงหลักการจัดการและปฏิบัติในการจัดการขององค์กรต่อพื้นที่

2.3.2.6 การจัดการโปรแกรม (Program Management) ประกอบด้วย

- ทักษะในการวางแผน (Planning Skills) การประยุกต์ในการพัฒนาการออกแบบโปรแกรมหรือโครงสร้างต่างๆ

- ทักษะในการบริหาร (Organizational Skills) ความสามารถในการนำแผนไปใช้ การนำไปใช้มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างระบบ

- ทักษะในการจัดการ (Management Skills) ความสามารถในการกำกับในความพยายามในการเก็บรวบรวมของบุคคลให้เป้าหมายของโปรแกรมประสบความสำเร็จ

2.3.2.7 การจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยง (Safety and Risk management) ประกอบด้วย

- ความปลอดภัยของผู้เข้าร่วม (Participant Safety) ความมั่นใจต่อความปลอดภัยบุคคลในสถานที่ตั้งทางธรรมชาติของการศึกษากลางแจ้งและประสบการณ์ทางนันทนาการ

- การเตรียมพร้อมและการวางแผน (Preparation Planning) การนำการวางแผนโปรแกรมไปใช้ให้เกิดความมั่นใจในความปลอดภัยของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

- มุมมองด้านกฎหมายความปลอดภัยและการจัดการความเสี่ยง (Legal aspects of Safety and Risk Management) การจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยงของผู้นำกลางแจ้งจะต้องพิจารณาจากมุมมองทางด้านกฎหมาย

- ความสามารถในการประเมินและข้อจำกัด (Assessing Abilities and Limitations) ความสามารถในการประเมินตนเองที่ถูกต้อง

2.3.2.8 ความสามารถทางเทคนิค (Technical Abilities) ประกอบด้วย

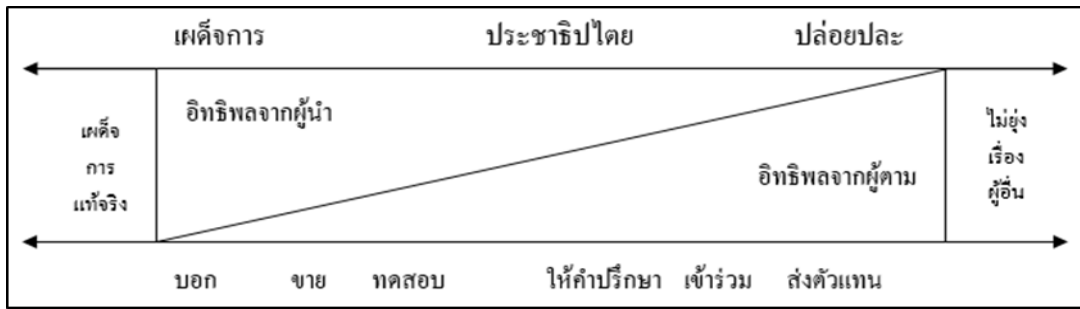
- ความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง (Proficiency in Outdoor Activities) ผู้นำกลางแจ้งจะต้องแสดงความสามารถทางเทคนิคในพื้นที่ที่มีความหลากหลาย

- ความสามารถที่มีพื้นฐานด้านประสบการณ์ (Experience-Based Competency) ความเชี่ยวชาญทางเทคนิคในกิจกรรมกลางแจ้งที่เพิ่มผ่านประสบการณ์

- ใบรับรองวิชาชีพ (Professional Certification) ตัวชี้วัดของความสามารถในพื้นที่ที่แตกต่างกันของความเชี่ยวชาญ

## 2.4 รูปแบบและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้นำนันทนาการกลางแจ้ง

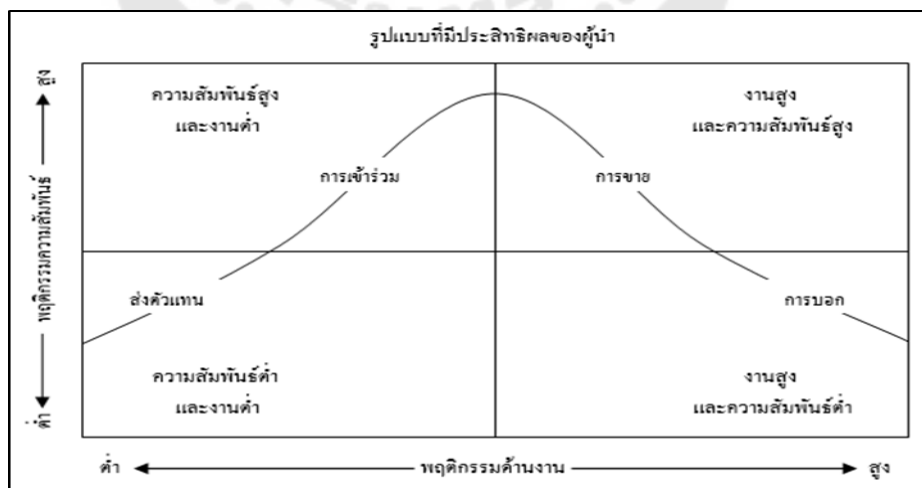
ทานเนบาร์ม และชมิท (Tannebaum & Schmidt, 1973 as cited in Martin et al., 2006) กล่าวว่า รูปแบบของการเป็นผู้นำเป็นแนวทางที่ทำให้ผู้นำแสดงออกได้ถึงอิทธิพลต่างๆต่อผู้อื่น ซึ่งประกอบด้วย 3 แบบ ประกอบด้วย ผู้นำแบบเผด็จการ ผู้นำแบบประชาธิปไตย และผู้นำแบบปล่อยปละละเลย ซึ่งจากการรับรู้ถึงปัจจัยที่เป็นข้อจำกัดของรูปแบบการเป็นผู้นำ 3 แบบนี้ จะสามารถชี้ให้เห็นได้ถึง รายการย่อยๆ 6 รายการที่เกี่ยวกับรูปแบบการเป็นผู้นำที่มีความต่อเนื่องกันของวิธีการที่นำไปสู่การเป็นผู้นำและการมีอิทธิพลที่มีพื้นฐานจากระดับของผู้นำแต่ละระดับที่สอดคล้องกับอำนาจและผลงานของสมาชิกในกลุ่ม ดังภาพ



ภาพประกอบ 28 รูปแบบของการเป็นผู้นำกลางแจ้งที่เป็นลำดับต่อเนื่องกัน

ที่มา : Tannebaum & Schmidt, 1973 as cited in Martin et al., 2006, p. 60

เฮอร์เชย์ และบลานชาร์ด (Hersey & Blanchard, 1982 as cited in Martin et al., 2006) ได้กล่าวถึงการเป็นผู้นำตามสถานการณ์ที่มีพื้นฐานบนสมมติฐานที่ว่า กิจกรรมของการเป็นผู้นำส่วนใหญ่สามารถแบ่งได้เป็นมิติของงานและมิติของความสัมพันธ์ ซึ่งการปฏิบัติงานมีความเกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางเดียว ในขณะที่ ความสัมพันธ์หรือพฤติกรรมในการดูแลความสัมพันธ์มีความเกี่ยวข้องกับการสื่อสารสองทาง จากทฤษฎีเสนอนี้ว่า ผู้นำจะต้องมีความยืดหยุ่นที่เพียงพอต่อการเปลี่ยนแปลงรูปแบบต่างๆตามความต้องการของกลุ่ม ซึ่งรูปแบบนี้มีพื้นฐานแนวคิดจากความพร้อมของกลุ่ม ซึ่งระดับความพร้อมของกลุ่มมีความหมายใน 3 องค์ประกอบ คือ ความสามารถของกลุ่ม แรงจูงใจ และการศึกษาหรือประสบการณ์ต่างๆ ดังภาพประกอบ 29



ภาพประกอบ 29 รูปแบบของการเป็นผู้นำตามสถานการณ์ต่างๆ

ที่มา : Hersey & Blanchard, 1982 as cited in Martin et al., 2006, p. 61

พริสท์ และแก๊ส (Priest & Gass, 1997 as cited in Martin et al., 2006) เสนอถึงการพัฒนารูปแบบตามสถานการณ์และดัดแปลงโดยเฉพาะเพื่อผู้นำกลางแจ้ง ซึ่งรูปแบบของทฤษฎีการเป็นผู้นำกลางแจ้งตามเงื่อนไข กล่าวว่ ผู้นำกลางแจ้งจะต้องมีเงื่อนไขที่นอกเหนือจากมิติต้องการ ความสัมพันธ์ มิติงาน และความพร้อมของกลุ่ม รวมถึงการมองถึงระดับของเงื่อนไขที่ต้องการ ซึ่งเงื่อนไขที่ต้องการนั้นมีพื้นฐานจาก 5 ปัจจัย ดังต่อไปนี้

- ความอันตรายของสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วย ภูมิอากาศ การเสี่ยงภัย สิ่งที่เป็นอันตราย และความเสี่ยงต่างๆ

- สมรรถนะของแต่ละบุคคล ประกอบด้วย ประสบการณ์ ความมั่นใจ ทักษะทัศนคติ พฤติกรรม และความรู้

- ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของกลุ่ม ประกอบด้วย ศีลธรรม การโตเต็มวัย การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร ความเชื่อใจ ความรับผิดชอบ และความสนใจ

- ประสิทธิภาพของผู้นำ ประกอบด้วย ความน่าเชื่อถือ การตัดสินใจ ระดับของความเครียด ความเหนื่อยล้า และการรับรู้ถึงขีดความสามารถ

- ผลของการตัดสินใจ ประกอบด้วย ความชัดเจนของปัญหา เวลาในการแก้ไข ปัญหาเพียงพอ สามารถหาแหล่งทรัพยากรได้ ปัญหาที่เกี่ยวข้องที่คาดไว้ และระดับของความไม่แน่นอนหรือความท้าทาย

นอกจากนี้ ฮิต (Hitt, 1998 as cited in Edginton et al., 2011) เสนอแนะว่า ผู้นำที่มีประสิทธิผลนั้นไม่เพียงแต่มีวิสัยทัศน์ที่ดีแล้ว แต่จำเป็นต้องทำสิ่งต่างๆให้เกิดขึ้นได้ด้วย ดังนั้นจึงกล่าวถึงคุณลักษณะ 2 ประการของผู้นำ คือ การฝันและการทำ

พฤติกรรมที่สำคัญหรือรูปแบบของการเป็นผู้นำ มี 4 แบบ คือ



ภาพประกอบ 30 ธรรมชาติของการเป็นผู้นำ

ที่มา : Hitt & William, 1998 as cited in Edginton et al., 2011, p. 120

- ผู้ประสพภัย คือ วิศวทัศนและการนำไปใช้น้อย กล่าวคือ การร้องทุกข์ที่องค์กรไม่ยุติธรรม

- นักฝัน คือ วิศวทัศนสูง แต่การนำไปใช้น้อย
- ผู้ปฏิบัติ คือ การนำไปใช้สูง แต่วิศวทัศนน้อย
- ผู้นำ-ผู้จัดการ วิศวทัศนและการนำไปใช้สูง

จากการศึกษา ค้นคว้า แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเป็นผู้ากลางแจ้งนั้น กล่าวว่า การเป็นผู้ากลางแจ้งเป็นกระบวนการในการนำบุคคลหรือกลุ่มไปสู่สถานที่ตั้งทางธรรมชาติที่มีความหลากหลายรูปแบบ ซึ่งผู้นำมีหลากหลายระดับ ประกอบด้วย ผู้นำโดยตรง ผู้นำในการจัดการ และผู้นำในการบริหาร การเป็นผู้ากลางแจ้งนั้นจำเป็นต้องมีสมรรถนะหลักที่จำเป็นการปฏิบัติงาน (Martin et al., 2006) ประกอบด้วย ความรู้พื้นฐาน (Foundational knowledge) การตระหนักรู้ในตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ (Self-Awareness and Professional Conduct) การตัดสินใจและการพิจารณา (Decision Making and Judgment) การสอนและการอำนวยความสะดวก (Teaching and Facilitation) การดูแลสิ่งแวดล้อม (Environmental Stewards) การจัดการโปรแกรม (Program Management) การจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยง (Safety and Risk management) และความสามารถทางเทคนิค (Technical Abilities) ซึ่งเป็นสมรรถนะที่สำคัญสำหรับผู้กลางแจ้งในการดำเนินงานในโปรแกรมหนักหนากการกลางอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลต่อผู้เข้าร่วม

### ตอนที่ 3 การเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

#### 3.1 ความหมายและความสำคัญของการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

การเป็นอาสาสมัครในการใช้เวลาว่าง คือ การแสวงหาของบุคคลที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาว่างที่มีความซับซ้อนและทำให้บุคคลได้ค้นพบถึงความหมายของมนุษย์ และเอกลักษณ์ต่างๆ รวมถึงแสดงออกผ่านการปฏิบัติตามที่ตนต้องการ สนใจ มีคุณค่าทางสังคมและคุณค่าในการเป็นพลเมือง (Stebbins & Graham, 2004)

สเตบบิน และเกรแฮม (Stebbins & Graham, 2004) ได้ให้ความหมายของคำว่า การเป็นอาสาสมัครในเวลาว่าง คือ ความพึงพอใจพื้นฐานหรือประสบการณ์ที่มีความเพลิดเพลิน ซึ่งการเป็นอาสาสมัครประกอบด้วยความต้องการในการกำหนดการทำหน้าที่ที่มีความชัดเจน

แม็คคาร์วิลล์ และแม็คเคย์ (Mccarville & Mackay, 2013) เสนอแนะถึง การเป็นอาสาสมัครจะกล่าวถึง กิจกรรมชนิดหนึ่งที่มีอิสระในการทำประโยชน์เพื่อบุคคลอื่น กลุ่ม หรือสถานการณต่างๆ ซึ่งมุมมองของการเป็นอาสาสมัครนั้น จะให้ความสำคัญต่อการกระทำด้วย

เจตจำนงเสรี บุคคลที่เป็นอาสาสมัครนั้นเกิดจากการเลือกที่จะทำ และไม่มี ความหวังต่อค่าตอบแทนหรือได้รับเงินใดๆ ในการเป็นอาสาสมัครและการใช้เวลาว่างนั้น มีลักษณะพื้นฐานที่ร่วมกันอยู่ 2 ประการ คือ เป็นกิจกรรมที่เลือกอย่างอิสระโดยมีแรงจูงใจภายในเป็นจุดเริ่มต้น และทำให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลได้ ซึ่งประโยชน์ต่อบุคคลจากการเป็นอาสาสมัครนั้น จะช่วยเพิ่มความรู้สึกว่าคุณค่าของตนเองมีประสิทธิภาพ มีคุณค่าในตนเอง และการเคารพในตนเอง การรับรู้ในการบรรลุเป้าหมาย รวมไปถึงช่วยป้องกันความเครียดต่างๆ อีกทั้งยังเพิ่มความพึงพอใจในชีวิตของตนเอง

คnaan และคณะ(Cnaan et al., 1996 as cited in Stebbins & Graham, 2004) ได้กำหนดมิติของการเป็นอาสาสมัครที่มีความหมายที่หลากหลายไว้ 4 มิติ คือ การเลือกอย่างอิสระ ค่าตอบแทน โครงสร้างและประโยชน์ที่ตั้งใจไว้ ซึ่งความหมายเหล่านี้สร้างมาจากเหตุผล 4 ประการคือ

- การเป็นอาสาสมัครจะไม่ถูกบังคับเพื่อจะช่วยเหลือ ทั้งที่ปฏิบัติเป็นปกติ หรือปฏิบัติเป็นครั้งคราวก็ตาม และที่สำคัญที่สุด คือ มุ่งสนใจต่อการทำเพื่อประโยชน์ของผู้อื่นและตัวของอาสาสมัครเอง

- อาสาสมัครรักษาไว้ซึ่งจิตวิญญาณของอาสาสมัคร ที่จะทำให้เขาหลีกเลี่ยงต่อการยึดติดกับการรับเงินจากการเป็นอาสาสมัครนั้นๆ

- อาสาสมัครอาจจะให้บริการเป็นการปฏิบัติเป็นปกติที่ร่วมมือกับองค์กรที่ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย หรือปฏิบัติเป็นครั้งคราวตามสถานการณ์ต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของคนกลุ่มเล็ก เพื่อน เพื่อนบ้านและไม่มีกำหนดขึ้น

- การเห็นประโยชน์ของผู้อื่นเป็นสิ่งสำคัญ รวมถึงความสนใจในการเป็นอาสาสมัครของบุคคลนั้น ทั้งในแบบอาสาสมัครหรือผู้ที่ช่วยเหลือต่างจะต้องค้นพบถึงประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมต่างๆเหล่านั้น

สอดคล้องกับ การเป็นอาสาสมัครเป็นแนวคิดที่ดีและมีความซับซ้อน (Holmes & Smith, 2009) ซึ่งการเป็นอาสาสมัครมี 4 องค์ประกอบ แต่ละมิติมีความต่อเนื่องกัน ดังนี้

- สามารถเลือกได้อย่างอิสระ (มีอิสระ, ไม่ถูกบังคับ, มีหน้าที่เป็นอาสาสมัคร)
- การจ่ายค่าตอบแทน (ไม่มี, ไม่คาดหวัง, ไม่มีค่าใช้จ่าย)
- มีโครงสร้าง (มีรูปแบบ, ไม่มีรูปแบบ)
- ตั้งใจให้เกิดประโยชน์ (มีประโยชน์/ช่วยผู้อื่น/แขก)

โลว์ และคณะ (Low et al., 2007 as cited in Holmes & Smith, 2009) ให้คำจำกัดความของการเป็นอาสาสมัคร คือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลา ไม่ได้ค่าจ้าง กระทำบางสิ่งที่มีจุดประสงค์เพื่อประโยชน์ต่อคนอื่น ๆ (บุคคลหรือกลุ่ม) หรือ เพื่อประโยชน์ต่อสิ่งแวดล้อม

สตีบบิน (Stebbins, 2001 as cited in Mccarville & Mackay, 2013) กล่าวเพิ่มเติมว่า แรงจูงใจเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนบุคคลไปสู่การปฏิบัติและกระตุ้นบุคคลให้กำหนดทิศทางไปสู่การกระทำขึ้น ซึ่ง ประโยชน์จึงเป็นผลลัพธ์ของการปฏิบัติ ที่ชี้ให้เห็นด้านบวกของการเข้าร่วมของบุคคล โดยที่การเป็นอาสาสมัครจะมีแรงจูงใจเป็นแรงขับให้บุคคลกลายเป็นอาสาสมัคร และประโยชน์นั้น คือผลลัพธ์ที่ทำให้มีประสบการณ์อย่างมีความหมายและพึงพอใจต่อสิ่งนั้นและดำรงไว้ซึ่งการเป็นอาสาสมัครต่อไป

### 3.1.1 การเป็นอาสาสมัครในมุมมองของการใช้เวลาว่าง

สตีบบิน และเกรแฮม (Stebbins & Graham, 2004) ได้กล่าวถึง การเป็นอาสาสมัครในมุมมองของการใช้เวลาว่างนั้น นำมาสู่ 3 รูปแบบหลัก คือ การใช้เวลาว่างแบบเคร่งเครียด (serious leisure) การใช้เวลาว่างโดยบังเอิญ (casual leisure) การใช้เวลาว่างที่อิงโครงการ (project-based leisure) ซึ่งทั้ง 3 ประการสามารถแบ่งขอบเขตได้ดังนี้

3.1.1.1 การใช้เวลาว่างแบบเคร่งเครียด (serious leisure) เป็นการแสวงหาที่เป็นระบบประกอบด้วย มือสมัครเล่น (amateur) นักงานอดิเรก (hobbyist) หรือกิจกรรมอาสาสมัครที่มากมายและมีความสนใจในการเข้าร่วมเพื่อค้นหาวินัย ซึ่งเป็นการแสดงออกและได้มาซึ่งทักษะเฉพาะ ความรู้และประสบการณ์ต่างๆมารวมกัน การใช้เวลาว่างแบบเคร่งเครียด มีความหมาย คือ

1) การใช้เวลาว่างแบบเคร่งเครียด คือ โอกาสที่ต้องการความพยายาม ซึ่งผู้เข้าร่วมมีความต้องการประสบการณ์ที่มีความต่อเนื่อง และมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมที่ทำนั้น เพื่อให้บรรลุในความท้าทายจากเวลาหนึ่งไปสู่อีกเวลาหนึ่ง

2) การใช้เวลาว่างแบบเคร่งเครียด คือ โอกาส ที่วิชาชีพที่ได้พยายามจะติดตัวไปในเวลาว่าง

3) ผู้เข้าร่วมในการใช้เวลาว่างแบบเคร่งเครียดมีความสำคัญต่อความพยายามของบุคคลที่มีพื้นฐานจากการได้รับความรู้ ทักษะหรือการฝึกฝนโดยเฉพาะ

4) การใช้เวลาว่างแบบเคร่งเครียดจะจำแนกโดยประโยชน์ที่หลากหลาย

ยั่งยืน

5) การใช้เวลาว่างแบบเคร่งเครียดจะจำแนกโดยลักษณะพื้นฐานทางด้านสังคมที่ร่วมกันของกลุ่มคนในการแสดงออกที่ปรากฏ

6) ผู้เข้าร่วมในการใช้เวลาว่างแบบเคร่งเครียดนำไปสู่การบ่งชี้ถึงความเข้มข้นในการแสวงหาสิ่งต่างๆที่เลือกมา

3.1.1.2 การใช้เวลาว่างโดยบังเอิญ (casual leisure) ประกอบด้วยรูปแบบที่หลากหลาย คือ การเป็นอาสาสมัครโดยบังเอิญและการเล่นแบบอื่นๆที่มีอยู่ การผ่อนคลาย ความบันเทิงที่เฉื่อยๆ (passive entertainment) ความบันเทิงที่มีความกระตือรือร้น (active entertainment) การสนทนาทางสังคมและการกระตุ้นการรับรู้ต่างๆ

3.1.1.3 การใช้เวลาว่างที่อิงโครงการ (project-based leisure) คือ การใช้เวลาว่างที่มีระยะสั้นๆ มีความซับซ้อนอย่างมีเหตุผล เกิดขึ้นเป็นครั้งคราวหรือบางโอกาส ไม่บ่อยนัก ภาระหน้าที่ที่สร้างขึ้นจะทำให้สำเร็จในการใช้เวลาว่างนั้นๆ ซึ่งในการใช้เวลาว่างนี้มีความต้องการในการพิจารณาถึงการวางแผน ความพยายามและในบางครั้งต้องใช้ทักษะและความรู้โดยที่ทั้งหมดนั้น ไม่ใช่การใช้เวลาว่างอย่างเคร่งเครียดที่นำไปสู่การพัฒนา

### 3.1.2 การเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยว

โฮลมส์ และสมิธ (Holmes & Smith, 2009) ได้ให้ความหมายของ อาสาสมัครการท่องเที่ยวในฐานะเป็นเจ้าของบ้าน หมายถึง การเป็นอาสาสมัครในองค์กรการท่องเที่ยวที่อยู่ภายใต้ชุมชนของตนเอง โดยมีการแบ่งประเภทของการเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยวตามสถานที่ตั้งต่างๆ ดังนี้

3.1.2.1 อาสาสมัครที่เป็นเจ้าบ้านในสถานที่ดึงดูดใจ (Host volunteers: attraction) ซึ่ง โบนิเฟส และคูเปอร์ (Boniface & Cooper, 2005 as cited in Holmes & Smith, 2009) กล่าวถึง สิ่งดึงดูดใจนักท่องเที่ยว ที่ทำให้เกิดการมาเยี่ยมชมนั้นเป็นรูปแบบของการเดินทางและสร้างสรรค์อุตสาหกรรมที่ช่วยสนับสนุนการให้บริการต่างๆเกิดขึ้น เช่น การคมนาคม ของที่ระลึก อาหารว่างและที่พัก เป็นต้น สิ่งดึงดูดใจต่างๆนั้นสามารถสร้างขึ้นหรือเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติก็ได้ ซึ่งสิ่งที่ดึงดูดใจสามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท โดยที่อาสาสมัครสามารถมีส่วนร่วมในการจัดการและดำเนินการในสิ่งที่ดึงดูดใจทั้งหมดได้ ประกอบด้วย (Holmes & Smith, 2009)

1) สิ่งดึงดูดใจทางธรรมชาติ (Natural attraction) สิ่งดึงดูดใจที่มีพื้นฐานจากโครงสร้างทางธรรมชาติ ประกอบด้วย ชายหาด ภูเขา น้ำตก และอุทยานแห่งชาติ ซึ่งการเป็นอาสาสมัครในสิ่งที่ดึงดูดใจตามธรรมชาตินั้น จะกล่าวถึง การเป็นอาสาสมัครด้านสิ่งแวดล้อม การเป็นอาสาสมัครในสิ่งที่ดึงดูดใจที่จัดขึ้นในสถานที่ต่างๆ และมีจัดการโดยผู้จัดการ

สถานที่ดึงดูดใจทางธรรมชาตินั้นหรือสถานที่สำหรับกิจกรรมการเป็นอาสาสมัครขององค์กร  
อื่นๆ

2) สิ่งดึงดูดใจที่มนุษย์สร้างขึ้น (Human-made attractions) สิ่งดึงดูด  
ใจที่มนุษย์ขึ้น 2 ชนิด คือ

- สถานที่ที่ไม่ได้ออกแบบเพื่อนักท่องเที่ยวแต่กลายเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจ  
ซึ่งประกอบด้วย สิ่งดึงดูดใจทางมรดก เช่น อนุสาวรีย์ ปราสาท พระราชวัง วัดและโบราณสถาน  
ต่างๆ สิ่งดึงดูดใจเหล่านี้ที่มีความสำคัญต่อการจัดการผู้มาเยี่ยมชมที่ไปสู่ผลกระทบด้านการ  
ท่องเที่ยวได้ ซึ่ง บ่อยครั้งจะเป็นในแง่ลบ อาสาสมัครจึงมีส่วนร่วมทั้งในบทบาทการให้บริการส่วน  
หน้า (Front-of house) ที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้มาเยี่ยมชมรวมไปถึงบทบาทในการปฏิบัติการที่อยู่  
เบื้องหลัง ตำแหน่งในการจัดการและบทบาทการควบคุมเป็นเหมือนผู้ที่ได้รับมอบหมายในการ  
จัดการดูแล

- สถานที่ที่สร้างขึ้นเพื่อดึงดูดและจัดให้สำหรับผู้มาเยี่ยมชม  
โดยเฉพาะ เช่น สวนสนุกครบวงจร พิพิธภัณฑ์ สวนน้ำ อาสาสมัครมีส่วนร่วมในบทบาทที่มีความ  
หลากหลายมากมาย

3.1.2.2 อาสาสมัครที่เป็นเจ้าบ้านในองค์กรให้บริการปลายทาง (Host  
volunteers: destination service organizations)

องค์กรที่ให้บริการปลายทาง คือ การส่งเสริมและการอำนวยความสะดวก  
สะดวกในการท่องเที่ยวที่จุดหมายปลายทาง การเป็นอาสาสมัครในสถานที่นั้นประกอบด้วย

- ศูนย์ในการให้ข้อมูลผู้มาเยี่ยมชม  
- ผู้ที่กล่าวคำทักทายและการนัดเจอในจุดที่มีการขนส่ง เช่น  
สนามบิน สถานีรถไฟและท่าเรือ

- บทบาทของเจ้าบ้านในที่พักต่างๆ เช่น เจ้าบ้านในสถานที่กางเต็นท์  
- การให้บริการช่วยเหลือฉุกเฉินที่จุดหมายปลายทางของการ  
ท่องเที่ยว

การให้บริการที่จุดหมายปลายทาง และสถานที่ดึงดูดใจมีความคล้ายกัน  
ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอาสาสมัครและบทบาทพื้นฐานในการให้ข้อมูล จึงต้องการอาสาสมัครที่  
มีความรู้ในรายละเอียดเกี่ยวกับพื้นที่ต่างๆในท้องถิ่น ทั้งภูมิศาสตร์ และส่วนที่เกี่ยวกับการ  
ท่องเที่ยว ดังนั้นอาสาสมัครจะเปรียบเสมือนคนในท้องถิ่น ดังนั้นความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นจึงมี  
คุณค่ามากต่อบทบาทในการให้บริการ ช่วยเหลือฉุกเฉิน

3.1.2.3 อาสาสมัครที่เป็นเจ้าบ้านในงานพิเศษต่างๆ (Host volunteers: events)

เหตุการณ์พิเศษ (special events) ประกอบด้วยกิจกรรมและประสบการณ์ที่มีความหลากหลายมากมาย รวมถึงอาสาสมัครมีความเกี่ยวข้องในทุกๆระดับของเหตุการณ์การใช้เวลาว่างจากโปรแกรมที่มีรายละเอียดมากและใหญ่ อาสาสมัครมีความเกี่ยวข้องในเหตุการณ์ต่างๆซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการใช้เวลาว่างโดยไม่ถูกบังคับ ประกอบด้วย

- เหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่ (Mega events) เป็นเหตุการณ์ที่ขนาดใหญ่ที่สุด และมีชื่อเสียงระดับนานาชาติที่น่าสนใจ เช่น โอลิมปิกเกมส์ และกีฬาภูมิภาคต่างๆ เป็นต้น เหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่จำเป็นต้องมีอาสาสมัครจำนวนมาก และต้องการระบบการจัดการอาสาสมัคร รวมถึงกระบวนการต่างๆที่มีความเชี่ยวชาญ ซึ่งการเป็นอาสาสมัครในเหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่เป็นรูปแบบที่ตั้งใจทำเป็นพิเศษ และเป็นประสบการณ์ครั้งหนึ่งในชีวิต

- เหตุการณ์หลัก (Major events) เป็นเหตุการณ์ที่ใหญ่ที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวและสร้างประโยชน์ที่สำคัญสำหรับชุมชน ซึ่งประกอบด้วยเหตุการณ์ในกีฬาระดับชาติและนานาชาติรวมถึงเทศกาลทางวัฒนธรรมที่ใหญ่ๆต่างๆ บ่อยครั้งที่องค์กรในเหตุการณ์เหล่านี้มีการจ้างคนทำงานซึ่งได้รับการสนับสนุนโดยอาสาสมัครจำนวนมากที่ให้บริการ

- เหตุการณ์ในภูมิภาค (Regional events) เป็นเหตุการณ์ที่ยังคงมีความสามารถที่จะดึงดูดใจนักท่องเที่ยวบางส่วนได้ แต่มีระดับที่เล็กกว่าเหตุการณ์หลัก (Major events) ในขณะที่อาจจะมีจำนวนของอาสาสมัครที่น้อยกว่า โดยที่ความเข้มข้นของเหตุการณ์ต่างๆจะขึ้นอยู่กับงานและอาจจัดการโดยคณะกรรมการอาสาสมัครนั้น เหตุการณ์ในภูมิภาคสามารถทำให้เกิดความต่อเนื่องต่อการเป็นอาสาสมัครที่สัมพันธ์กับชุมชนท้องถิ่นได้ และการทำซ้ำๆได้

- เหตุการณ์ในท้องถิ่นหรือรองลงมา (Local or minor events) เป็นเหตุการณ์ที่มีระดับที่เล็กที่สุดและสามารถเป็นส่วนสำคัญสำหรับนักท่องเที่ยวที่พร้อมจะเยี่ยมชมในจุดหมายปลายทางที่เฉพาะ ศักยภาพในการท่องเที่ยวเหล่านี้มีข้อจำกัดมาก ซึ่งบ่อยครั้งที่เหตุการณ์ท้องถิ่นประสบความสำเร็จได้ด้วยอาสาสมัครและเทศกาลของชุมชนท้องถิ่นจำนวนมาก อยู่ภายใต้รูปแบบนี้

### 3.1.3 การเป็นเยาวชนอาสาสมัคร

เลเวนทอล และคณะ (Haski-Leventhal et al., 2008) ได้เสนอแนะถึงความหมายหมายของการเป็นเยาวชนอาสาสมัคร คือ อาสาสมัครเยาวชนที่มีอายุ 12-19 ปี ที่

ทำงานกับชุมชนโดยไม่มีค่าตอบแทนเป็นรางวัล ซึ่งปัจจัยที่เยาวชนกลายเป็นอาสาสมัครโดยผ่านพ่อแม่ โรงเรียน และโบสถ์เป็นสิ่งที่สำคัญ แสดงให้เห็นว่า โรงเรียน ครอบครัวและโบสถ์นั้นมีบทบาทสำคัญในสังคมวัยรุ่นที่นำไปสู่การเป็นอาสาสมัคร โดยการส่งเสริมคุณค่าของการเป็นอาสาสมัคร การเป็นแบบอย่างที่ดี การให้การสนับสนุน ให้ข้อมูล และให้การกระตุ้นต่าง ๆ

### 3.2 ผลลัพธ์และการทำหน้าที่ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

งานวิจัยของ โรเนล (Ronel, 2006 as cited in Haski-Leventhal et al., 2008) การเป็นเยาวชนอาสาสมัครนั้นมีอิทธิพลต่อในแง่บวกต่อระดับเกรดที่ดีขึ้นในโรงเรียน ความทะเยอทะยานสำหรับการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น ความมั่นใจในตนเองที่สูงขึ้น และมีแรงจูงใจภายในที่จะบรรลุในงานและปัญหาด้านพฤติกรรมให้น้อยลง รวมถึงการลดการตั้งท้องที่ไม่พึงประสงค์ให้น้อยลง ยิ่งไปกว่านั้น เยาวชนอาสาสมัครมีทัศนคติในด้านบวกต่อสังคม กล่าวคือ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความรู้เกี่ยวกับบุคคลอื่นในสังคมที่มากขึ้น การปรับปรุงทักษะ และมีความกล้าตัดสินใจมากกว่าคนที่ไม่ได้เป็นอาสาสมัคร

โฮลมส์ และสมิธ (Holmes & Smith, 2009) ได้กล่าวถึง ผลลัพธ์ของการเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยว (The Outcomes of Tourism Volunteering) ใน 4 ระดับ ดังนี้

1) ผลลัพธ์ต่อการเป็นอาสาสมัคร (Outcomes for volunteering) กล่าวคือ ประโยชน์สำหรับการเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยว ประกอบด้วย การพัฒนาบุคคล กล่าวคือ การศึกษาและการเรียนรู้ ทักษะและประสบการณ์การทำงาน การเพิ่มความมั่นใจ การใช้เวลาทำอะไรบางอย่างเพื่อตัวเองและการเพิ่มศักยภาพในการทำงานให้มากขึ้น สอดคล้องกับ จอห์น (Jones, 2004 as cited in Holmes & Smith, 2009) กล่าวว่า สำหรับเยาวชนนั้น มีหลักฐานบางประการที่ปรากฏว่าในช่วงว่างของปีนั้นสามารถจะเพิ่มความสามารถในการศึกษา และทั้งเยาวชนรวมถึงผู้ที่ไม่มีอาชีพสามารถที่จะปรับปรุงความสามารถในการทำงานและทักษะชีวิตต่างๆไปได้ (ประกอบด้วย ทักษะระหว่างบุคคลและการสื่อสาร มีอิสระ การแก้ไขปัญหาและความเป็นผู้นำ) ประโยชน์เหล่านี้ เป็นหลักฐานสำคัญที่อาสาสมัครที่เป็นเยาวชนในการท่องเที่ยวซึ่ง มีการศึกษาถึงสถานที่ดึงดูดใจของผู้มาเยี่ยมชม เรียกอาสาสมัครเหล่านี้ว่า “ผู้แสวงหาประสบการณ์ (experience-seeker)” ผู้ที่สนใจประโยชน์เพื่อความก้าวหน้าที่สามารถเป็นไปได้ไปสู่การจ้างงานหรือการศึกษาต่อไป

2) ผลลัพธ์ต่อองค์กร (Outcome for the organization) กล่าวคือ องค์กรการท่องเที่ยวที่มีหน้าที่นำส่งบริการหรือการเป็นเจ้าของของกลุ่มอาสาสมัครนั้นประกอบด้วย สถานที่ดึงดูดใจ เหตุการณ์ต่างๆ การให้บริการปลายทาง และองค์กรการท่องเที่ยวที่อิงอาสาสมัคร

องค์กรเหล่านี้จะดำเนินการภายใต้ชุมชนและมีประโยชน์ที่สามารถขยายตัวเพิ่มขึ้น ซึ่งอาสาสมัครมีส่วนช่วยเหลือด้านเศรษฐกิจได้ด้วยการลดค่าใช้จ่ายในการดำเนินการของผู้จัด ทำให้การดำเนินการในสถานที่ดึงดูดใจหรือจัดโปรแกรมต่างๆ การกระตุ้นและความสนใจสามารถทำได้ตามที่กำหนดไว้ ประโยชน์ในการอาสาสมัครที่เข้าร่วมสามารถสลับเวลาได้ ซึ่งจากการศึกษาของของ เฟอร์ดินานด์(Ferdinand) ในปี ค.ศ.2008 (Holmes & Smith, 2009) เกี่ยวกับอาสาสมัครที่เป็นนักเรียนในการเข้าร่วมเหตุการณ์ด้านดนตรีเล็กๆ เหตุการณ์หนึ่ง แสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ที่มีศักยภาพในแง่บวกสำหรับองค์กร ระยะสั้น คือ ค่าใช้จ่ายที่ลดลงและคนทำงานมากขึ้น ระยะกลาง คือ การเพิ่มระดับของการให้บริการลูกค้า และระยะยาวคือ มีความได้เปรียบในการแข่งขันโดยการเพิ่มเหตุการณ์ต่างได้มากขึ้นและสร้างสรรคโอกาสต่างๆในเหตุการณ์ใหม่ๆได้ บทบาทของอาสาสมัครที่มีประโยชน์สำหรับองค์กรการท่องเที่ยวในด้านอื่นๆ คือ สามารถคัดเลือกอาสาสมัครมาเพิ่มได้ โดยการบอกแบบปากต่อปาก และอาสาสมัครสามารถจะได้รับการจ้างให้เป็นพนักงานประจำเพื่อให้ความสำคัญต่องานหลักๆหรือรับผิดชอบต่อโครงการที่เพิ่มเข้ามาได้

### 3) ผลลัพธ์ต่อลูกค้า (Outcome for client: visitor and communities)

3.1) ผู้มาเยี่ยมชม และ ผู้เข้าชม (Visitor and spectator) กล่าวคือ อาสาสมัครจำนวนมากมีความเกี่ยวข้องกับบทบาทของการนำส่งการให้บริการและมีอิทธิพลโดยตรงต่อประสบการณ์ของผู้มาเยี่ยมชม ทั้งการกระตุ้นความชอบ และความปรารถนาเพื่อมีปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ทั้งหมดที่สามารถถ่ายโอนไปสู่ผู้มาเยี่ยมชมได้ ในกรณีของสถานที่ตั้งที่เป็นเจ้าบ้านนั้น ผู้มาเยี่ยมชมมีประโยชน์โดยตรงจากความพยายามของอาสาสมัคร ซึ่งสอดคล้องกับ สมิธ (Holmes & Smith, 2009) ค้นพบว่า ปฏิสัมพันธ์ของผู้มาเยี่ยมชมนั้นมีมุมมองด้านบวกต่อประสบการณ์อาสาสมัครในสถานที่ดึงดูดใจทางมรดก และเป็นแรงจูงใจที่สำคัญ ซึ่งในการเรียนรู้นั้นเป็นประสบการณ์ทั้ง 2 ทาง กล่าวคือ การแลกเปลี่ยนความรู้ของอาสาสมัครกับผู้มาเยี่ยมชม ซึ่งเป็นการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

3.2) ชุมชน (Communities) กล่าวคือ การเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยวสามารถมีอำนาจในการเปลี่ยนแปลงชุมชนได้ ผลลัพธ์ด้านบวกต่อชุมชน ประกอบด้วย

- ผลที่จับต้องได้และการจัดการให้บริการที่ไม่ต้องจัดหาทุนหรือวัตถุดิบ (เช่นโครงสร้างพื้นฐานใหม่ๆ การอนุรักษ์สถานที่ทางประวัติศาสตร์และสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ)
- ประโยชน์ด้านสิ่งแวดล้อม (สำหรับทั้งพืชและสัตว์ ประกอบด้วย การอนุรักษ์สายพันธุ์และถิ่นที่อยู่ งานวิจัยทางด้านวิทยาศาสตร์ การเพิ่มการดูแลสิ่งแวดล้อม)

- ผลต่อการพัฒนาสังคม (เช่น การปรับปรุงการศึกษาและสุขภาพโดยผ่านโครงการนันทนาการเพื่ออาสาสมัคร)

- ผลต่อการรัฐ (เช่น การสร้างพลังของชุมชน การเพิ่มการตระหนักรู้และความเข้าใจรวมถึงด้านการเงินจากแหล่งทรัพยากรของท้องถิ่นและวัฒนธรรม)

- การพัฒนาของต้นทุนมนุษย์ผ่านการพัฒนาทักษะและการปฏิบัติ

- ความภาคภูมิใจในเมืองและการสำนึกถึงวัฒนธรรมของท้องถิ่นรวมถึงสิ่งแวดล้อมต่างๆ (เช่น การเฉลิมฉลองของวัฒนธรรมชุมชนผ่านการเป็นเจ้าของหรือเหตุการณ์ต่างๆ)

- การเพิ่มกิจกรรมอาสาสมัครภายในชุมชน

4) ผลลัพธ์ต่อสังคม (Outcomes for society) กล่าวคือ ผลต่อชุมชนนั้น เป็นประโยชน์ที่สำคัญสำหรับสังคมในมุมกว้าง ซึ่งผลลัพธ์เหล่านี้ ประกอบด้วย 3 ประการ คือ การสนับสนุนการเป็นอาสาสมัครเพื่อพัฒนาต้นทุนทางสังคม การพัฒนาความสามารถของการเป็นอาสาสมัครและเป็นพลเมืองที่กระตือรือร้น รวมถึงการเปลี่ยนแปลงคุณค่าทางสังคมและสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นเหมือนผลของการเป็นอาสาสมัครนั่นเอง

นอกจากนี้ สไนเดอร์ และคณะ (Snyder et al., 1998 as cited in Stebbins & Graham, 2004) มีงานวิจัยที่นำไปสู่การพัฒนา รูปแบบการวัดการทำหน้าที่ของการเป็นอาสาสมัคร ซึ่งแบ่งเป็นการทำหน้าที่ 6 ประการ ประกอบด้วย

- คุณค่า กล่าวคือ บุคคลที่เป็นอาสาสมัครในการให้บริการนั้นมีหน้าที่ในการทำเพื่อจะแสดงออกถึงคุณค่าที่สัมพันธ์กับการเห็นแก่ผู้อื่นเป็นสำคัญ และการมีมนุษยธรรมต่อผู้อื่น

- ความเข้าใจ กล่าวคือ การทำหน้าที่ที่อาจเป็นการบริการโดยผ่านอาสาสมัครมีความสัมพันธ์กับโอกาสสำหรับประสบการณ์ในการเรียนรู้ใหม่ และการใช้ความรู้และทักษะอย่างมีประสิทธิภาพ

- สังคม กล่าวคือ การทำหน้าที่ต้องคำนึงถึงปฏิสัมพันธ์ของอาสาสมัครที่มีต่อผู้อื่น ซึ่งประสบการณ์ของอาสาสมัครนั้นมีความสำคัญต่อการให้โอกาสบุคคลเพื่อที่จะเป็นเพื่อนหรือเขาเข้าร่วมกิจกรรมที่เขาเรียนรู้ได้ถึงมุมมองที่ชื่นชอบ

- อาชีพ กล่าวคือ การเป็นอาสาสมัครอาจจะทำหน้าที่ในการให้บริการที่มีประโยชน์ต่ออาชีพ ซึ่งเป็นการเตรียมพร้อมสำหรับอาชีพใหม่หรือรักษาไว้ซึ่งทักษะที่เกี่ยวข้องกับอาชีพในปัจจุบัน

- การป้องกัน กล่าวคือ การทำหน้าที่ต้องคำนึงถึงกระบวนการที่สัมพันธ์กับการทำหน้าที่ในความเป็นตัวตนของตนเอง ซึ่งคนที่เป็นอาสาสมัครก็เพื่อลดความรู้สึกผิดที่อาจจะมิอยู่หรือเผชิญหน้ากับปัญหาของแต่ละบุคคล

- การเพิ่มขึ้น กล่าวคือ เป็นสิ่งตรงกันข้ามกับการทำหน้าที่เพื่อป้องกันในการพยายามที่จะขจัดความรู้สึกด้านลบที่เกี่ยวข้องกับตัวตน แต่การทำหน้าที่ด้านนี้เป็นกรทำให้แรงจูงใจเพื่อให้ความเป็นตัวตนได้เติบโตขึ้นโดยผ่านบุคคล การพัฒนาแต่ละคน

### 3.3 การพัฒนาเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

#### 3.3.1 ทฤษฎีพัฒนาการของเยาวชน

ทฤษฎีพัฒนาการของ อีริคสัน ที่กล่าวถึงพัฒนาการทางบุคลิกภาพ 8 ขั้นตอน (Erikson อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจพจน์, 2557)

1) ความไว้วางใจกับความไม่ไว้วางใจ (Trust VS. Mistrust) (ในช่วง 0-1 ปี) ถ้าเด็กได้รับความรักใคร่ที่เหมาะสม ทำให้เขารู้สึกว่าโลกนี้ปลอดภัย น่าอยู่และไว้วางใจได้ แต่ถ้าตรงกับข้ามเด็กก็จะรู้สึกว่าโลกนี้เต็มไปด้วยอันตรายไม่มีความปลอดภัย มีแต่ความหวาดระแวง

2) ความเป็นตัวของตัวเองกับความคลางแคลงใจ (Autonomy VS. Doubt) (ในช่วง 2-3 ปี) เด็กในวัยนี้จะเริ่มพัฒนาความเป็นตัวของตัวเอง รู้สึกว่าตนเองมีความสำคัญและอยากเอาชนะสิ่งแวดล้อมหรืออำนาจที่มีอยู่ พ่อแม่จึงควรระวังในเรื่องความสมดุลในการเลี้ยงดู ควรให้อิสระและกำลังใจต่อเด็ก เด็กจะพัฒนาความเป็นตัวเอง มีความมั่นใจ รู้จักอิสระที่จะควบคุมตนเอง แต่ถ้าพ่อแม่ไม่ให้โอกาสหรือทำแทนเด็กทุกอย่าง เด็กจะเกิดความคลางแคลงใจในความสามารถของตนเอง

3) ความริเริ่มกับความรู้สึกผิด (Initiative VS. Guilt) (ในช่วง 4-5 ปี) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมตลอดถึงการใช้ภาษาจะช่วยให้เด็กเกิดแนวคิดในการวางแผนและการริเริ่มทำกิจกรรมต่างๆ ก็จะเป็นการส่งเสริมทำให้เขารู้สึกต้องการที่จะศึกษาค้นคว้าต่อไปเด็กก็จะมีความคิดริเริ่ม แต่ในทางตรงกันข้ามถ้าผู้ใหญ่คอยเข้มงวด ไม่เปิดโอกาสให้เด็ก ตาหนียู่ตลอดเวลา เขาก็จะรู้สึกผิดเมื่อคิดจะทำสิ่งใดๆ นอกจากนี้เขาก็จะเริ่มเรียนรู้บทบาททางเพศมาตรฐานทางศีลธรรม และการควบคุมอารมณ์

4) ความขยันหมั่นเพียรกับความรู้สึกต่ำต้อย (Industry VS. Inferiority) (ในช่วง 6-12 ปี) เด็กในวัยนี้จะเริ่มเข้าเรียนและต้องการเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น มีพัฒนาการทางด้านความขยันขันแข็งโดยพยายามคิดทำ คิดผลิตสิ่งต่างๆ ให้เหมือนผู้ใหญ่ด้วยการทุ่มเททั้งกำลังกายและกำลังใจ ถ้าเขาได้รับความชมเชยก็จะเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดกำลังใจ มีความมานะ

พยายามมากขึ้น แต่ถ้าตรงกันข้ามเด็กไม่ได้รับความสนใจหรือผู้ใหญ่แสดงออกมาให้เขาเห็นว่า เป็นการกระทำที่น่ารำคาญเขาก็จะรู้สึกต่ำต้อย

5) ความเป็นเอกลักษณ์กับความสัมพันธ์ในบทบาท (Identity VS. Role Confusion) (ในช่วง 12-17 ปี) เป็นช่วงที่เด็กย่างเข้าสู่วัยรุ่น และเริ่มพัฒนาเอกลักษณ์ของตนเอง ว่าตนคือใครถ้าเขาค้นหาตนเองได้ เขาจะแสดงบทบาทของตนเองได้อย่างเหมาะสม แต่ถ้าตรงกันข้ามเขาค้นหาเอกลักษณ์ของตนไม่พบเขาจะเกิดความสับสนและแสดงบทบาทที่ไม่เหมาะสม หรือไม่สอดคล้องกับตนเอง

6) ความผูกพันกับการแยกตัว(Intimacy VS. Isolation) (ในช่วง 18-34 ปี) เป็นขั้นของการพัฒนาทางด้านความรัก ความผูกพัน เมื่อบุคคลสามารถค้นพบเอกลักษณ์ของตนเองได้แล้ว ก็เกิดความรู้สึกต้องการมีเพื่อนสนิทที่รู้ใจ สามารถปรับทุกข์ซึ่งกันและกันได้ ตลอดถึงแสดงความยินดีและเสียสละให้แก่กัน แต่ถ้าพัฒนาการในช่วงนี้ล้มเหลวไม่สามารถสร้าง ความรู้สึกเช่นนี้ได้ เขาก็จะขาดเพื่อนสนิท หรือเกิดความรู้สึกต้องการจะชิงดีชิงเด่น ชอบทะเลาะ กับผู้อื่น รู้สึกว่าเหวเหมือนถูกทอดทิ้ง ซึ่งจะนำไปสู่การแยกตัว และดำเนินชีวิตอย่างโดดเดี่ยว

7) การทำประโยชน์ให้สังคมกับการคิดถึงแต่ตนเอง (Generativity VS. Self Absorption) (ในช่วง 35-60 ปี) เป็นช่วงของวัยกลางคน ซึ่งมีความพร้อมที่จะสร้างประโยชน์ให้สังคมได้เต็มที่ถ้าพัฒนาการแต่ละขั้นตอนที่ผ่านมามีดำเนินไปด้วยดี มีการดูแลรับผิดชอบเอาใจใส่ ต่อบุตรหลานให้มีความสุข มีการอบรมสั่งสอนบุตรหลานให้เป็นคนดีต่อไปในอนาคต แต่ถ้าตรงกันข้ามก็จะไม่ประสบความสำเร็จ เขาจะเกิดความรู้สึกท้อถอย เบื่อหน่ายชีวิต คิดถึงแต่ตนเองไม่ รับผิดชอบต่อสังคม

8) บูรณาการกับความสิ้นหวัง (Integrity VS. Despair) (ในช่วง 60 ปีขึ้นไป) เป็นช่วงของวัยชราซึ่งเป็นวัยสุดท้าย ถ้าบุคคลผ่านขั้นตอนต่างๆ มาด้วยดี ก็จะมองอดีตเต็มไปด้วย ความสำเร็จ มีปรัชญาชีวิตตนเอง ภูมิใจในการถ่ายทอดประสบการณ์ต่างให้แก่ลูกหลาน แต่ถ้า ตรงกันข้ามกับชีวิตมีแต่ความล้มเหลว ก็จะเกิดความรู้สึกสิ้นหวังในชีวิต เสียเวลาที่ผ่านมาไม่ พอกับชีวิตในอดีตไม่ยอมรับสภาพตนเอง เกิดความคับข้องใจต่อสภาพความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ขาดความสงบสุขในชีวิต

ขั้น การ พั ฒ นา จิต วิ ท ย า ด ้าน เพ ศ (Freud's Stage of Psychosexual Development) ของ ฟรอยด์ ที่ได้แบ่งพัฒนาทางด้านเพศตามสัญชาตญาณของมนุษย์ออกเป็น 5 ขั้น (Freud อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจพจน์, 2557) ดังนี้

- ขั้นปาก (Oral stage) แรกเกิด – 18 เดือน เป็นการใช้ปากเป็นอันดับแรก เริ่มจากการดูดด้วยปาก ต่อมาก็มียุติพัฒนาขึ้น ในการพัฒนาขั้นนี้เด็กจะใช้ปากเป็นตัวในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้ใหญ่ในการพึ่งพา

- ขั้นอวัยวะขับถ่าย (Anal Stage) 18 เดือน – 3 ปี เป็นการเปลี่ยนกิจกรรมจากปากไปสู่การใช้อวัยวะขับถ่าย เด็กจะมีความสามารถในการควบคุม ประสบการณ์สำคัญในขั้นนี้คือ การฝึกเรื่องการใช้น้ำ เด็กที่ถูกฝึกการขับถ่ายตั้งแต่อายุยังน้อยเกินไป และด้วยวิธีการลงโทษที่รุนแรงเข้มงวด มักจะเป็นเด็กที่ดื้อรั้น ไม่ยอมทำตามใครง่ายๆ จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีนิสัยขี้ตระหนี่ถี่เหนียว จู้จี้พิถีพิถันเกินกว่าเหตุ รักความสะอาดมากเกินไป หรือกลัวความสกปรก

- ขั้นอวัยวะเพศ (Phallic Stage) ตั้งแต่อายุ 3 – 5 ปี ความรู้สึกศูนย์กลางอยู่ที่บริเวณอวัยวะเพศ เด็กจะสนใจอวัยวะเพศของตนเอง เริ่มเห็นความแตกต่างระหว่างเพศ มีคำถามเกี่ยวกับเรื่องเพศกับผู้ใหญ่ มีการจับอวัยวะเพศของตัวเอง สนใจเพศตรงข้ามอย่างทั่วๆ ไป เด็กผู้หญิงจะอิจฉาในอวัยวะเพศของเด็กผู้ชาย (penis envy) ขณะที่เด็กผู้ชายกลัวการสูญเสียอวัยวะเพศ เด็กจะตกหลุมรักผู้ปกครองหรือพ่อแม่ที่มีเพศตรงข้ามกับตน จะมีความรู้สึกขัดแย้งกับผู้ปกครองหรือพ่อแม่เพศเดียวกับตน การพัฒนาหน้าที่ของตัวบ่งชี้ทางเพศนั้นจะทำให้เด็กเริ่มมีกระบวนการทางสังคมโดยยอมรับบุคลิกของผู้ใหญ่ที่มีเพศเหมือนกับตน

- ขั้นแฝง (Latency Stage) ตั้งแต่อายุ 6 – วัยรุ่นตอนต้น เด็กจะไม่สนใจอวัยวะใดเป็นพิเศษเป็นขั้นแรกในการพัฒนาแยกแยะเป็นกลุ่มของตัวเอง (groups of peers) ในโรงเรียนและกิจกรรมนันทนาการ ขั้นนี้จะเพิ่มกิจกรรมที่ฉลาดและทำให้เรื่องที่บ้านนั้นอ่อนลงไป ปัญหาสามารถที่จะพัฒนาในแรงจูงใจของตนเอง ในความสัมพันธ์กับบุคคลซึ่งมีเพศเดียวกัน ยอมรับบทบาททางสังคมและมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนเช่นการโกหก

- ขั้นสืบพันธุ์ (Genital Stage) อายุระหว่าง 13-20 ปี เป็นวัยเริ่มต้นของวัยเจริญพันธุ์เมื่อวัยรุ่นมีวุฒิภาวะทางเพศ มีศักยภาพสำหรับอวัยวะ จะเริ่มเน้นพื้นที่แห่งเพศ ขั้นแรกจะมีบุคลิกเห็นแก่ตัว หลังจากนั้นจะเป็นขั้นรักเพศเดียวกันชั่วคราว เมื่อวัยรุ่นได้พบกับเพศเดียวกันสุดท้ายแล้วก็จะสนใจเพศตรงข้ามและมีความเป็นตัวของตัวเอง และจะเริ่มมีบทบาทเป็นผู้ใหญ่ การพัฒนาที่ชัดๆ ในขั้นนี้คือ จะมีความขัดแย้งแบบพึ่งพาหรืออิสระ เปลี่ยนความล้มเหลวสู่ความสำเร็จ การกระทำทางเพศ มีทัศนคติที่ต่อต้านการใช้อำนาจ ไม่ชอบการพึ่งพาคนอื่น ต่อต้านการไม่พอใจความสัมพันธ์แบบเพศตรงข้าม และปัญหาเกี่ยวกับความแข็งแกร่งและอ่อนแอ

### 3.3.2 การพัฒนาเยาวชน

นอกจากนี้ (The Center for Youth Development Policy and Research, 2003 as cited in Witt & Caldwell, 2005) ให้คำจำกัดความของการพัฒนาเยาวชน คือ

3.3.2.1 การสนับสนุน (Support) คือ การสนับสนุนที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ อารมณ์และกลยุทธ์เพื่อให้ประสบความสำเร็จในชีวิต การสนับสนุนมีอิทธิพลมาจากบุคคลหลายคนที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตของเยาวชน (พ่อแม่และคนใกล้ชิด เครือข่ายทางสังคมของชุมชน ครู ผู้ที่ทำงานกับเยาวชน นายจ้าง ผู้จัดการด้านสุขภาพและเพื่อน)

3.3.2.2 โอกาส (Opportunities) คือ การเปลี่ยนแปลงของเยาวชนเพื่อการเรียนรู้ในการปฏิบัติตัวในโลกได้อย่างไร เพื่อการสำรวจ แสดงออก ได้รับ โอกาสจะทำให้เยาวชนมีการเปลี่ยนแนวคิด พฤติกรรม และการทดลองกับบทบาทต่างๆที่มีความแตกต่างให้เหมือนเป็นผู้ใหญ่ การเรียนรู้ที่ดีที่สุดโดยผ่านการเข้าร่วมอย่างกระตือรือร้นและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในสถานที่ตั้งและสถานการณ์ต่างๆทั้งหมด

3.3.2.3 การให้บริการและโปรแกรม (Service and Programs) คือ การให้บริการ เช่น ในรูปแบบของการศึกษา สุขภาพ การจ้างงานและความถูกต้องของเยาวชนที่แสดงให้เห็น คือ

- การสอนและการให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
- การให้โอกาสที่มีความท้าทายเพื่อการแสดงออกที่มาจากบทบาทใหม่ๆ และการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม
- ผู้ใหญ่และเพื่อนที่สนับสนุนซึ่งกันและกันที่น่าเชื่อถือ มาตรฐานที่สูงและความคาดหวัง การแนะนำและการเน้นย้ำต่อเยาวชน

### 3.3.3 ปรัชญาการพัฒนาเยาวชน

นอกจากนี้ วิท และคาร์ดเวล (Witt & Caldwell, 2005) ได้เสนอแนะถึงปรัชญา 10 ประการในการพัฒนาเยาวชน ซึ่งประกอบด้วย

1) เยาวชนเป็นบุคคลที่มีคุณค่าในการสร้างสรรค์ กล่าวคือ เยาวชนบางคนมีปัญหาและต้องการการเอาใจใส่เป็นพิเศษเพื่อสอดแทรกที่จะช่วยปรับปรุงในการชี้ทาง อย่างไรก็ตาม เยาวชนส่วนใหญ่สามารถผ่านช่วงเวลาได้อย่างราบรื่นโดยการช่วยเหลือและสนับสนุนของพ่อแม่ โรงเรียน สมาชิกในชุมชนและองค์กรต่างๆ

2) รูปแบบที่มีพื้นฐานจากเคลื่อนที่ไปในส่วนที่ขาด กล่าวคือ บุคคลที่ทำงานกับเยาวชนจะต้องใช้หรือพัฒนารูปแบบที่อิงคุณค่าแทนที่จะเป็นรูปแบบที่อิงสิ่งที่ขาดเพื่อแนะนำการปฏิบัติของเขา ซึ่งรูปแบบที่อิงสิ่งที่ขาด คือ เป้าหมายหลักของการทำงานกับเยาวชนคือช่วยให้

เยาวชนหลักเลี้ยงพฤติกรรมแง่ลบเพื่อให้ไม่มีปัญหาเกิดขึ้น การเพิ่มความเข้าใจสำหรับบุคคลเพื่อ บรรลุถึงการมีคุณภาพชีวิตที่ดีนั้นมีความเป็นเหตุเป็นผล ที่ดีกว่าการอยู่โดยปราศจากการเจ็บป่วย กล่าวคือ การอธิบายจึงมีการเปลี่ยนวิธีการเพื่อเพิ่มสุขภาพผ่านการควบคุมอาหารที่ดีขึ้น การออกกำลังกาย ปฏิสัมพันธ์ในแง่บวกกับผู้อื่นและความสนใจและความสามารถที่เพิ่มขึ้น “การสร้างวิถีชีวิตที่สุขภาพดี” และเพิ่ม “ความเจ็บป่วยที่ลดลง” จึงกลายเป็นเป้าหมายที่คู่กันทางการแพทย์ ซึ่ง การเคลื่อนที่ไปในส่วนที่ไม่มีปัญหา มุ่งสนใจในการให้บริการเยาวชน และความเข้าใจอื่นๆ โดยที่ พิตแมน (Pittman, 2001 as cited in Witt & Caldwell, 2005) ให้เหตุผลว่า a) การบรรลุผลทางการเรียนเป็นสิ่งที่มีสำคัญ เช่น บุคคลมีความต้องการที่จะประสบความสำเร็จในอาชีพ ภายภาพ อารมณ์ พลเมือง สังคมและความสามารถทางวัฒนธรรม b) ความสามารถในการอยู่คนเดียว คือ ความจำเป็นที่ประยุกต์การอยู่คนเดียวเปลี่ยนไปสู่การกระทำให้ได้

America's Promise ( America's Promise, 2003 as cited in Witt & Caldwell, 2005) เสนอถึง รูปแบบของคำปฏิญาณ ที่สังคมควรจัดสิ่งเหล่านี้ให้กับบุคคลที่เป็น เยาวชน ได้แก่

- โอกาสเพื่อมีปฏิสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกับการดูแลของผู้ใหญ่ พ่อแม่ ผู้ให้ คำปรึกษา ครูพิเศษหรือโค้ชเพื่อสนับสนุน ดูแลและแนะนำเยาวชน
- สถานที่ที่มีความปลอดภัยกับกิจกรรมที่มีโครงสร้างในช่วงนอกเวลาของ โรงเรียนเพื่อความปลอดภัยทางกาย และทางอารมณ์สำหรับเยาวชน
- โภชนาการที่เหมาะสม การออกกำลังกายและการดูแลสุขภาพเพื่อ แนวทางสำหรับสุขภาพกาย สุขภาพจิตและอุปนิสัยที่ดีสำหรับการเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต
- ทักษะที่นำมาใช้ได้โดยผ่านการศึกษาที่มีประสิทธิผลที่จะช่วยเยาวชน เพื่อเป็นแนวทางในการถ่ายโอนจากโรงเรียนสู่การทำงานที่ประสบความสำเร็จ
- โอกาสในการสะท้อนกลับผ่านการให้บริการเพื่อเพิ่มการเคารพใน ตนเอง ส่งเสริมความเชื่อมั่นในตนเอง การรับรู้ที่เพิ่มขึ้นของความรับผิดชอบต่อชุมชน

3) วิสัยทัศน์ของการทำหน้าที่ของผู้ใหญ่ที่เต็มรูปแบบ เฟอ์เทินเบอร์ก (Furstenberg, 1999 as cited in Witt & Caldwell, 2005) เสนอแนะว่า แนวคิดหลัก 3 ประการที่ ชี้ให้เห็นถึงการถ่านโอนไปสู่ความสำเร็จ เยาวชนควรมีความสามารถ ดังนี้

- การค้นพบสิ่งที่คุณค่าและการทำงานที่เป็นประโยชน์
- การสร้างพันธมิตรที่ยั่งยืนและน่าพอใจ
- การเป็นผู้ให้การช่วยเหลือในสังคม

การพัฒนาเป้าหมายเหล่านี้ แต่ละบุคคลจะต้องมีการศึกษาที่เหมาะสมเพื่อศักยภาพที่สูงสุด มีการรับรู้ถึงการอยู่ดี และประสิทธิภาพในตนเอง รวมถึงพัฒนาอุปนิสัยที่เชื่อมโยงไปสู่การเป็นพลเมืองที่ดีได้

4) การพัฒนาไปข้างหน้าหรือไม่ กล่าวคือ รูปแบบการสนับสนุน โอกาส โปรแกรมและการให้บริการของเยาวชนที่จะประสบความสำเร็จนั้นจำเป็นต้องมีความรับผิดชอบทั้งในวิธีการต่างๆที่ไม่เป็นปัญหาและการเตรียมพร้อมอย่างเต็มรูปแบบในเวลาเดียวกัน

พิตแมน และคณะ (Pittman et al., 2000 as cited in Witt & Caldwell, 2005)เสนอตัวอย่าง สถานที่และวิธีการที่ต้องการและดีกว่า ดังนี้

- การทำงานเพื่อการเปลี่ยนพฤติกรรมในแง่ลบให้บรรลุผลอย่างรวดเร็ว และการสนับสนุนความพยายามต่างๆที่จะพัฒนาและสนับสนุนในระยะเวลายาวเพื่อการพัฒนาในแง่บวก

- การส่งเสริมทั้งการให้บริการพื้นฐานที่มีเป้าหมาย ชุมชนและส่งเสริมความพยายามในการวางแผนระบบของการให้บริการในชุมชน

- การใช้ประโยชน์จากผู้เชี่ยวชาญเยาวชนเพื่อนำหรือวางแผนกิจกรรมและสร้างความมั่นใจว่าเยาวชน พ่อแม่และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอื่นๆในชุมชนมีการเข้าร่วมและมีส่วนร่วมอย่างเป็นรูปแบบ

- การพัฒนาแนวความคิดใหม่ๆไปสู่โปรแกรมนำร่องและระดมความคิดเพื่อพัฒนาโปรแกรมระยะยาวกับการไหลเวียนทางการเงินที่น่าเชื่อถือ

5) การพัฒนาความรู้ ทักษะและพฤติกรรมให้กว้างขวางขึ้น กล่าวคือ การเน้นความสามารถทางการเรียนซึ่งเป็นสิ่งที่น่ายกย่องและจำเป็น แต่ยังไม่เพียงพอ เยาวชนต้องการประสบความสำเร็จด้านอาชีพ มีความสามารถทางกายภาพ มีความสามารถทางอารมณ์ มีความสามารถด้านพลเมือง มีความสามารถด้านสังคม มีความสามารถด้านวัฒนธรรมและมีความสามารถด้านจิตวิญญาณ ซึ่งความสามารถเหล่านี้เป็นสิ่งที่กำหนดขึ้นเพื่อให้เยาวชนประสบความสำเร็จในอนาคต

6) การมีส่วนร่วมของผู้ใหญ่จากครอบครัวและชุมชน กล่าวคือ ครอบครัว บุคลากรของโรงเรียน ผู้ที่ทำงานเยาวชนในองค์กรของชุมชนและคนอื่นๆที่อาศัยอยู่ในชุมชนท้องถิ่นมีความสำคัญที่ช่วยให้เยาวชนเจริญเติบโต ดังนั้นการนำวิธีการทางระบบนิเวศน์มาใช้ในการปฏิบัติให้บรรลุถึงความต้องการเยาวชนจึงเป็นสิ่งจำเป็น บุคคลในองค์กรที่ให้บริการแก่

เยาวชนจะต้องมีความชัดเจนในกฎเกณฑ์ พฤติกรรมของเยาวชนที่ติดตามผล และการตั้งผลสรุป สำหรับการไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์

7) การสนับสนุนเยาวชน กล่าวถึง การเข้าร่วมของเยาวชนและการกำหนดด้วยตนเองเป็นกุญแจสำคัญในการสนับสนุนการพัฒนาและโอกาส ดังนั้นเยาวชนควรมีโอกาส ดังนี้

- การเข้าร่วมในการสร้างกฎเกณฑ์ การควบคุมและการเป็นผู้นำ
- การสร้างความอดทน ความสัมพันธ์กับเพื่อนที่อดทนได้
- การมีความรู้สึกเป็นเจ้าของและมีคุณค่าที่คงอยู่
- การช่วยเหลือชุมชน

บ่อยครั้งที่เยาวชนรู้สึกว่าผู้ใหญ่วางแผนทั้งหมดมากกว่าที่เขาทำ ดังนั้นโปรแกรมในการพัฒนาเยาวชนจึงควรความพยายามที่จะให้อำนาจเยาวชนได้ควบคุมด้วยตัวเอง และรับผิดชอบต่อการพัฒนารวมถึงการรักษาโปรแกรมไว้เป็นสิ่งที่สำคัญที่นำไปสู่การตัดสินใจโดยผู้เชี่ยวชาญในเยาวชนที่จะกระจายอำนาจ ให้เยาวชนได้การตัดสินใจ

8) การพัฒนาเยาวชนโดยการออกแบบ กล่าวคือ ความตั้งใจของวิธีการเป็นความต้องการที่จะใช้ประโยชน์จากรูปแบบการวางแผนที่ครอบคลุม นั้นเริ่มจาก การประเมินความต้องการ การตั้งเป้าหมาย การพัฒนาโปรแกรมให้บรรลุเป้าหมาย การประเมินว่าเป้าหมายนั้นบรรลุหรือไม่ โปรแกรมที่ตั้งใจไว้ต่อวิธีการต่างๆ ที่จะเข้าใจถึงมิติต่างๆของกิจกรรมที่ถ่ายโอนไปสู่ผู้ใหญ่ที่เหมาะสมเพื่อให้ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการ ในปัจจุบันมีข้อตกลงที่ดีและเหมาะสมในผู้เชี่ยวชาญมีที่องค์ประกอบของโปรแกรมจะต้องการที่ได้รับหรือสร้างขึ้น ดังนี้

- การรับรู้ถึงความปลอดภัย
- ความท้าทายและความน่าสนใจของกิจกรรม
- การรับรู้ในการเป็นเจ้าของ
- การสนับสนุนในปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่
- การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ
- การมีโอกาสในการเป็นผู้นำ
- การมีส่วนร่วมของชุมชน

9) การนำโปรแกรมไปสู่มาตรฐาน กล่าวคือ ระดับของมาตรฐานที่มีความเหมาะสมและจุดอิมตัวต่างๆที่มีอิทธิพลต่อเยาวชน ระบบที่เหมาะสมได้รับการออกแบบขึ้นโดย SOPS ซึ่งให้บริการโดยการจำกัดจำนวนของเยาวชนที่ได้ประโยชน์จากการมีส่วนร่วม บางครั้ง

เยาวชนที่อาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีความเสี่ยงเป็นเป้าหมายในการให้บริการ ดังนั้นประเด็นที่สำคัญในการพัฒนาเยาวชนคือการค้นหาวิธีการที่ให้ต่อการให้บริการแก่ส่วนใหญ่ที่สำคัญ ควรจะทำงานในการสนับสนุนให้บรรลุทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพและให้โอกาสเยาวชนในบริเวณใกล้เคียงสามารถได้รับการให้มากกว่า

10) ความยั่งยืน กล่าวคือ ความยั่งยืนของโปรแกรมเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้โปรแกรมประสบความสำเร็จและการเพิ่มความเชื่อถือและมีส่วนร่วมของเยาวชน มีเหตุผลมากมายที่พยายามและหลีกเลี่ยงโปรแกรมระยะสั้น คือ โปรแกรมที่มีคุณภาพที่บรรลุผลใน 1 ปีมีความแตกต่างกัน ซึ่งบ่อยครั้งที่ต้องใช้เวลาอย่างน้อย 1 ปีเพื่อให้โปรแกรมได้ชี้ให้เห็นถึง เจ้าหน้าที่ที่เหมาะสมและรูปแบบของการให้บริการที่คงที่ เหตุผลอื่นๆ คือ โปรแกรมระยะสั้นควรที่จะหลีกเลี่ยง คือ การพัฒนาเยาวชนจะต้องมีความต่อเนื่องและใช้เวลาเพื่อให้บรรลุผล ดังนั้นการมีส่วนร่วมในโปรแกรมอย่างต่อเนื่องทำให้เยาวชนพัฒนาทักษะและความสามารถและนำไปสู่ความคิดริเริ่ม โปรแกรมระยะสั้นสามารถทำให้มีผู้เข้าร่วมแต่ไม่มีการพัฒนาอย่างมีความหมายที่จำเป็น

จากการศึกษา ค้นคว้า แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเป็นอาสาสมัคร กล่าวว่า การเป็นอาสาสมัครนั้นเป็นกิจกรรมที่ทำประโยชน์เพื่อบุคคลอื่น กลุ่ม หรือสถานการณ์ต่างๆอย่างมีอิสระ และปฏิบัติด้วยเจตจำนงเสรี โดยอาสาสมัครเกิดจากการเลือกทำ และไม่มีความหวังต่อค่าตอบแทนหรือได้รับเงินใดๆ ในการเป็นอาสาสมัครนั้น รวมถึงการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ซึ่งการเป็นอาสาสมัครอาสาสมัคร หมายถึง เยาวชนอาสาสมัครที่ทำงานกับชุมชนโดยไม่มีค่าตอบแทนเป็นรางวัล ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยว คือ เยาวชนอาสาสมัครที่ทำงานกับชุมชนการท่องเที่ยวที่กระทำด้วยความสมัครใจโดยไม่หวังค่าตอบแทนกระทำในเวลาว่าง เพื่อประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น

## ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 4.1 งานวิจัยในประเทศ

ชาติรี ยิ้มรักษา (2550) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการในค่ายพักแรมที่มีผลต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเยาวชนที่เข้าค่ายพักแรม มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมนันทนาการในค่ายพักแรมเยาวชน ที่มีผลต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเยาวชนที่มาเข้าค่ายพักแรม โดยการสังเกตพฤติกรรมการแสดงออก 4 ด้านได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านจิตใจ และเปรียบเทียบการพัฒนาลักษณะนิสัยของเยาวชนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมค่ายพักแรม ของเยาวชนชายและหญิง อายุระหว่าง 9-15 ปี ที่เข้าร่วมกิจกรรมค่าย

ภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ คือ เยาวชนที่มาเข้าค่าย เมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการในค่ายพักแรมที่มีผลต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวม ก่อนการทดลอง อยู่ในระดับพอใช้ และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ลักษณะนิสัยด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านจิตใจ อยู่ในระดับพอใช้ทั้ง 4 ด้าน หลังการทดลอง พบว่าเยาวชนที่มาเข้าค่ายมีการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวมอยู่ในระดับพอใช้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านร่างกายและด้านสังคมพัฒนาขึ้นอยู่ในระดับ ดี ส่วนด้านอารมณ์และด้านจิตใจอยู่ในระดับพอใช้ เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของการพัฒนาลักษณะนิสัย โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการทดลอง พบว่าลักษณะนิสัยโดยรวมและรายด้านทุกด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านจิตใจ พัฒนาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กิตติมา เทียบพุ่ม (2551) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมการใช้เวลาว่างที่มีต่อการพัฒนาสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพัทลุง จังหวัดพัทลุง จุดมุ่งหมายของการวิจัยเชิงกึ่งทดลองนี้ เพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมการใช้เวลาว่างที่มีต่อการพัฒนาทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่เรียนอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ซึ่งได้มาจากการสุ่มด้วยแบบประเมินโปรแกรมการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างที่มีต่อการพัฒนาสังคมจากนักเรียน จำนวน 294 คน ทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มตัวอย่าง 30 คน และกลุ่มทดลอง 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) โปรแกรมการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างที่มีต่อการพัฒนาสังคมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 2) แบบประเมินการเข้าร่วมโปรแกรมการใช้เวลาว่างที่มีต่อการพัฒนาทางสังคม โดยให้กลุ่มทดลองเข้าร่วมโปรแกรมการใช้เวลาว่างที่มีต่อการพัฒนาทางสังคมให้กลุ่มทดลองฝึก 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง ส่วนกลุ่มควบคุมให้เข้าร่วมกิจกรรมที่โรงเรียนพัทลุงจัดให้ ผลการวิจัยพบว่า 1) ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มทดลองมีพัฒนาการสังคมแตกต่างกันในด้านการสร้างสัมพันธภาพและการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 2) ภายหลังจากทดลองมีพัฒนาทางสังคมดีกว่ากลุ่มควบคุมในด้านการสร้างสัมพันธภาพ การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

สรารุช ชัยวิจิต (2552) ทำวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมผู้นำนันทนาการกับการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างขององค์กรการใช้เวลาว่างในเขตกรุงเทพมหานคร การวิจัยเชิงสำรวจครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมผู้นำนันทนาการ การจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างขององค์กรที่ให้บริการการใช้เวลาว่างในกรุงเทพฯ และความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมผู้นำนันทนาการกับรูปแบบจัดโปรแกรม ประชากรคือ ผู้นำนันทนาการที่จัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างใน

องค์กรของรัฐบาล 29 แห่ง และหน่วยงานเอกชน 7 แห่ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามประเมินพฤติกรรมความเป็นผู้นำเยาวชนของ Randall และแบบสอบถามประเมินการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างขององค์กรที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น วิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมของผู้นำนันทนาการในองค์กรของกรุงเทพฯ มีลักษณะอิงความสัมพันธ์ของมนุษย์ ร้อยละ 86.10 2) การจัดโปรแกรมขององค์กรที่ให้บริการการใช้เวลาว่างตามวัตถุประสงค์ใช้การประเมินผลโปรแกรมมากที่สุด ส่วนการจัดกิจกรรมตามสถานการณ์ใช้ตามกฎหมายขององค์กรทุกครั้งที่ปฏิบัติ และ 3) ผู้นำนันทนาการที่มีพฤติกรรมอิงความสัมพันธ์ของมนุษย์มีความสัมพันธ์กับกิจกรรมตามสถานการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 แต่ผู้นำที่มีพฤติกรรมอิงงาน ไม่มีความสัมพันธ์กับการจัดโปรแกรมตามวัตถุประสงค์ และการจัดกิจกรรมตามสถานการณ์

สุเมษย์ หนกหลัง (2552) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรมนันทนาการการละครที่มีต่อการจัดการความเครียดของเยาวชน: กรณีศึกษา 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ การวิจัยแบบกึ่งทดลองนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมนันทนาการการละครที่มีต่อการจัดการความเครียดของเยาวชนสามจังหวัดชายแดนภาคใต้และประเมินความพึงพอใจของเยาวชนที่มีต่อโปรแกรมนันทนาการการละคร กลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนชายหญิง (18-19ปี) ที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี จำนวน 30 คน ได้จากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน โดยแบ่งกลุ่มทดลอง 15 คนและกลุ่มควบคุม 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ 1) โปรแกรมนันทนาการการละครสำหรับพัฒนาการจัดการความเครียดของเยาวชนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น 2) แบบประเมินการจัดการความเครียดของเยาวชนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของเยาวชนต่อโปรแกรมนันทนาการการละครที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผลการวิจัยพบว่า 1) ภายหลังจากทดลอง กลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงทั้งในภาพรวมและในรายด้านคือ ปัญหาและอารมณ์ของการจัดการความเครียดดีกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ภายหลังจากทดลอง กลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงที่ดีกว่ากลุ่มควบคุมในเรื่องการจัดการความเครียดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) กลุ่มทดลองมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมนันทนาการการละครโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

อักษรพรพรรณ ด้าเด่น (2552) ทำวิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่น การวิจัยแบบกึ่งทดลองนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างคือ วัยรุ่นที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนเทคโนโลยีบริหารธุรกิจสมุทรปราการ อายุระหว่าง 15-17 ปี จำนวน 60 คนซึ่งได้มาโดยวิธีการเรียงคະແນนและนำมาจับคู่ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ 1) โปรแกรมนันทนาการที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

และ 2) แบบสอบถามประเมินความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดย ทดสอบความแตกต่างก่อนและหลังการทดลอง 8 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ภายหลังจากทดลอง กลุ่มทดลองมีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองดีกว่าการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ภายหลังจากทดลอง กลุ่มทดลองมีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง ดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุวิมล ตั้งสัจจพจน์ (2553) ทำวิจัยเรื่อง การเข้าร่วมการใช้เวลาว่างในกิจกรรมกลางแจ้งและพัฒนาทางสังคมของประชาชนในกรุงเทพมหานคร งานวิจัยเชิงสำรวจมีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาอุปสรรคที่ขัดขวางการเข้าร่วมกิจกรรมกลางแจ้ง 2) จำแนกประเภทของกิจกรรมกลางแจ้ง และ 3) ศึกษารูปแบบการเข้าร่วมกิจกรรมกลางแจ้งกับการพัฒนาทางสังคมของประชาชนในกรุงเทพฯ กลุ่มตัวอย่าง 1,200 คนได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ผลการวิจัยพบว่า 1) อุปสรรคที่ขัดขวางการเข้าร่วมกิจกรรมกลางแจ้งของประชาชนในกรุงเทพฯ สามอันดับแรกได้แก่ ไม่มีเวลา(64.1%) รองลงมาคือ ครอบครัว (20.4%) และขาดโอกาส(14.3%) 2) ประเภทของกิจกรรมกลางแจ้งที่ประชาชนในกรุงเทพฯ เข้าร่วม(วันละครั้ง) มากที่สุดสามอันดับได้แก่ การเดิน(42.3%) รองลงมาคือ วิ่งเหยาะๆ (21.3%) และขี่จักรยาน(8.6%) และ 3) รูปแบบการเข้าร่วมกิจกรรมกลางแจ้งมากที่สุด คือ ไปกับเพื่อน(41.2%) รองลงมาไปกับสมาชิกในครอบครัว(35.3%) ลักษณะการเข้าร่วมมี 14 รายการที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่นคิดเป็นร้อยละ 82.4 และอีก 3 รายการไปโดยลำพัง (17.6%)

#### 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ยาชิมา (Yashima, 2010) ได้ทำการศึกษาผลของประสบการณ์ในการทำงานของอาสาสมัครนานาชาติที่มีต่อความสามารถในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของเยาวชนญี่ปุ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบผลของประสบการณ์ในการทำงานอาสาสมัครนานาชาติที่มีต่อความสามารถในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมของเยาวชนโดยใช้การวิจัยกึ่งทดลอง ผู้เข้าร่วมในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย นักศึกษามหาวิทยาลัยญี่ปุ่น 286 คน ที่เข้าร่วมโครงการอาสาสมัครนานาชาติ และ อีก 116 คนไม่ได้เข้าร่วม ครั้งหนึ่งของผู้เข้าร่วมเคยเดินทางข้ามประเทศมาก่อนหน้านี้แล้วและพักอยู่โฮมสเตย์ การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นแรกในการศึกษานี้ แสดงให้เห็นว่ามุมมองของความสามารถด้านการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมซึ่งจะประกอบด้วย ความซื่อสัตย์และความไม่เที่ยงแท้ การคำนึงความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล และประสิทธิภาพภายในตนเองมีค่ามากที่สุด ซึ่งผู้เข้าร่วมมีค่าที่สูงกว่าผู้ที่ไม่ได้เข้าร่วมอย่างมีนัยสำคัญ และผู้เข้าร่วมมีประสบการณ์การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่สูงกว่าผู้ที่ไม่เข้าร่วมในก่อนหน้า

นี้ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างผู้เข้าร่วมในโครงการกับผู้ไม่ได้เข้าร่วม ซึ่งอธิบายได้ว่าถึงแม้ว่า ผู้ที่เข้าร่วมจะมีระดับของความสามารถในการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมที่สูงกว่าในก่อนที่จะเข้าร่วมโปรแกรม แต่ประสบการณ์ในการทำงานอาสาสมัครด้านความสามารถนั้นยังคงมีการพัฒนาที่เพิ่มขึ้นได้ ผลของการวิเคราะห์แสดงให้เห็น ความซื่อสัตย์และความไม่เที่ยงนำไปสู่ความพึงพอใจในระดับที่สูงกว่า ในขณะที่ความสามารถด้านภาษาอังกฤษ ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคล และประสิทธิภาพในตนเองมีผลต่อการรับรู้อย่างมากที่นำมาสู่การเป็นอาสาสมัครใน

กัลลาซ่า และคณะ (Gallarza, Arteaga, & Saura, 2012) ได้ทำการศึกษาระยะยาวถึงคุณค่าของการเป็นอาสาสมัครในกิจกรรมพิเศษ เพื่อศึกษาถึงวิธีที่อิงคุณค่าของลูกค้าจากกิจกรรมทางศาสนา โดยศึกษาจากอาสาสมัคร 711 คน ซึ่งมีอายุ 26-35 ปี ทั้งหญิงและชาย ในช่วง 3 เดือนก่อนกิจกรรมและ 1 เดือนหลังจากกิจกรรม โดยใช้แบบสอบถามทางอีเมลล์ ซึ่งใช้วิธีการอิงคุณค่าตามความน่าเชื่อถือและถูกต้องในช่วงเวลานั้น. ผลของการศึกษาปรากฏว่า มิติด้านคุณค่า (จิตวิญญาณที่บริสุทธิ์ใจ คุณค่าทางสังคม การแสดงออก ประสิทธิภาพ และการใช้ความพยายาม) ในการเป็นอาสาสมัครมีประสบการณ์ทางอารมณ์ที่สูง ถึงแม้ว่ามุมมองของการทำหน้าที่แสดงให้เห็นถึงความคาดหวังที่สูงกว่าการรับรู้ก็ตาม ซึ่งการสร้างกรอบแนวคิดด้านคุณค่าเป็นเหมือนการแลกเปลี่ยนที่มีความสอดคล้องกับแนวทางในการเป็นอาสาสมัครที่เป็นประสบการณ์ในการ " ให้ " และ " รับ "

มาร์ทซุชชี (Martucci, 2012) ทำการวิจัยเรื่อง การสำรวจความสัมพันธ์ของการเข้าร่วมของเด็กในธรรมชาติและกิจกรรมกลางแจ้งด้วยกิจกรรมทางกาย ซึ่งสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและพื้นที่สีเขียวเป็นสถานที่ที่เชื่อมต่อกิจกรรมทางกายและส่งผลการต่อต้านโรคอ้วนในวัยเด็กและเป็นประโยชน์ต่อสุขภาพกายของเด็ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ การทบทวนอย่างเป็นระบบ (A systematic review) เพื่อประเมินผลของการเข้าร่วมของเด็กในกิจกรรมกลางแจ้ง ที่ส่งผลกระทบต่อระดับกิจกรรมทางกายของเด็ก โดยมีบทความทั้งหมด 169 บทความที่นำมาใช้ ซึ่งมี 11 บทความที่เหมาะสมในการนำมาทำการทบทวนอย่างเป็นระบบ การศึกษาที่มีความแตกต่างกัน : cross-sectional, RCT, cohort, and direct observation ผู้เข้าร่วมในการศึกษาอยู่ระหว่างอายุ 3-15 ปี และกิจกรรมทางกายวัดโดยเครื่องวัดความเร่ง (accelerometers) เครื่องนับก้าว (pedometers) และการสังเกตหรือการสำรวจโดยตรง ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาส่วนใหญ่ (9/11) พบว่าความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างเวลาที่ใช้นอกบ้านกับการออกกำลังกายในเด็กและวัยรุ่น จากการศึกษากว่า 9 บทความพบว่า 5 รายการพบความสัมพันธ์โดยการใช้เวลากลางแจ้งใน

พื้นที่สีเขียวและกิจกรรมทางกาย ข้อค้นพบจากการทบทวนนี้สนับสนุนความสัมพันธ์เชิงบวก ระหว่างเวลาที่ใช้กลางแจ้งกับกิจกรรมทางกายในเด็กและวัยรุ่น ซึ่งแนวคิดที่ว่า เด็กและวัยรุ่นที่ใช้ เวลากลางแจ้งมากกว่าจะมีความกระตือรือร้นทางร่างกายมากขึ้น สิ่งนี้แสดงให้เห็นถึงความ จำเป็นในการใช้สภาพแวดล้อมกลางแจ้งในการกำหนดกิจกรรมทางกายของเด็กและวัยรุ่น

พิราซซินี (Pirazzini, 2012) การวิจัยเรื่อง ประโยชน์และผลของการเขียนโปรแกรม กลางแจ้งต่อผู้หญิงวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือการสำรวจถึงประโยชน์และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับผู้หญิงหลังจากเข้าร่วมในประสบการณ์นันทนาการกลางแจ้งโดยเฉพาะเป็นอย่างไร เทคนิค การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพเพื่อตอบคำถามการวิจัย 4 ข้อ ข้อมูลถูกรวบรวม จากผู้หญิง 40 คนที่ในปี 2011 ที่สถานที่จัดกิจกรรมกลางแจ้งในรัฐอิลลินอยส์ การวิจัยพบว่า ประโยชน์และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากสถานการณ์และความเข้าใจสิ่งใหม่ไปสู่การ เปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้อย่างไรและทำไม และการอภิปรายผลและนำไปใช้ในอนาคตเกี่ยวกับการ เขียนโปรแกรมกลางแจ้งจะต้องพิจารณาถึงประสบการณ์นันทนาการกลางแจ้ง

เลคิส และคณะ (Lekies, Yost, & Rode, 2015) ได้ทำการศึกษาถึง ประสบการณ์ ทางธรรมชาติของเยาวชนเมือง มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบแนวทางของเยาวชนเมืองในการเข้า ร่วมโปรแกรมนันทนาการผจญภัยกลางแจ้งระยะยาวที่ได้รับรู้และมีประสบการณ์กับธรรมชาติ โดยผู้เข้าร่วมจำนวน 36 คน ซึ่งมีอายุ 14-19 ปี และเคยเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มนอกสถานรายเดือน เป็นเวลา 3-7 ปี โดยใช้การสัมภาษณ์กลุ่มย่อย สัมภาษณ์รายบุคคลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ การมีส่วนร่วมในโปรแกรม ผลของการสัมภาษณ์ปรากฏว่า ในด้านลบของเยาวชนในเมืองจะมี ความเชื่อมโยงกับธรรมชาติในเรื่องที่เกี่ยวกับความกลัวและความอันตราย ซึ่งประกอบด้วย สิ่ง สกปรก ความน่ารังเกียจ และความรู้สึกไม่สะดวกสบาย และความอดทนทางกายภาพ และความ ทำทาย ในด้านบวกที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติเกี่ยวข้องกับความสุขสนาน และความเพลิดเพลิน ที่ ตรงกันข้ามกับชีวิตประจำวัน และสถานที่ที่สมควรได้รับการเอาใจใส่ต่างๆซึ่งประสบการณ์ของ โปรแกรมในอดีตจะช่วยเปลี่ยนแปลงมุมมองในเชิงบวกต่อความเข้าใจถึงความเสี่ยงอย่างมีเหตุผล และความซาบซึ้งในธรรมชาติมากขึ้น

เฟอร์เรอร์ (Furrer, 2018) ทำวิจัย เรื่องการสำรวจผลของประสบการณ์การใช้ โปรแกรม STEM แบบบูรณาการต่อความตั้งใจในมุมมองของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของลูกเสือ หหญิง การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจและอธิบายถึงผลของโปรแกรม STEM ที่ผสมผสาน กับประสบการณ์กลางแจ้งที่มีต่อความตั้งใจในมุมมองของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของลูกเสือหญิง โดยแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม คือกลุ่มควบคุมและทดลอง โดยมีกลุ่มอย่างทั้งหมด 25 คน (กลุ่ม

ควบคุม 14 คน กลุ่มทดลอง 11 คน) กลุ่มควบคุมเข้าร่วมโปรแกรมในร่ม ในขณะที่กลุ่มทดลองมีเวลาในการสำรวจกลางแจ้งในแต่ละสัปดาห์สลับกับบทเรียนในร่ม ผู้วิจัยเปรียบเทียบความแตกต่างของความสนใจ การเข้าร่วม (ด้านอารมณ์ พฤติกรรม และความรู้ความเข้าใจ) และความตั้งใจที่จะมีส่วนร่วมในพฤติกรรมด้านสิ่งแวดล้อมระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ซึ่งลูกเสือหญิงที่เข้าร่วมทำแบบสอบถามก่อนและหลังโปรแกรม ซึ่งพัฒนาโดยการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อมการมีส่วนร่วมและความสนใจ และทั้งสองกลุ่มจะถูกสัมภาษณ์หลังจากเสร็จสิ้นการโปรแกรมเพื่อเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับประสบการณ์ของทั้งสองกลุ่มกับโปรแกรมและสิ่งที่กระตุ้นให้พวกเขามีความตั้งใจที่จะมีส่วนร่วมในพฤติกรรมอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้เข้าร่วมทั้ง 2 กลุ่มมีความสนใจในธรรมชาติและกิจกรรมกลางแจ้งมากขึ้นหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม STEM แบบบูรณาการ 2) ผู้เข้าร่วมทั้ง 2 กลุ่ม ซึ่งโปรแกรม STEM แบบบูรณาการมีส่วนร่วมทางความคิดและกลุ่มทดลองมีประสบการณ์กลางแจ้งมีส่วนร่วมเชิงพฤติกรรมเมื่อเปรียบเทียบกับเพื่อนที่มีโปรแกรมในร่ม 3) ผู้เข้าร่วมทั้ง 2 กลุ่มมีมุมมองเชิงบวกต่อความตั้งใจที่เหมือนกันที่จะเข้าร่วมในพฤติกรรมด้านสิ่งแวดล้อม 4) ผู้เข้าร่วมทั้ง 2 กลุ่มได้แบ่งปันประสบการณ์เชิงบวกระหว่างโปรแกรม STEM บูรณาการและอธิบายส่วนที่โปรแกรมที่ช่วยกระตุ้นให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมกลางแจ้งและพฤติกรรมด้านสิ่งแวดล้อม ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าการเขียนโปรแกรม STEM แบบบูรณาการ อาจเป็นการเชื่อมโยงระหว่างเยาวชนและความสนใจในกิจกรรมกลางแจ้ง ผู้เข้าร่วมทุกคนมีความสนใจในกิจกรรมกลางแจ้งและมีความตั้งใจที่จะมีส่วนร่วมในพฤติกรรมด้านสิ่งแวดล้อม การวิจัยในอนาคตอาจมุ่งเน้นไปที่การมอบประสบการณ์โปรแกรมในเชิงลึกมากขึ้นโดยเฉพาะเกี่ยวกับระยะเวลาของโปรแกรมและระยะเวลาที่เยาวชนอยู่กลางแจ้ง การตรวจสอบปฏิสัมพันธ์ระหว่าง STEM และการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อมอย่างต่อเนื่อง

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่า นันทนาการกลางแจ้งมีความน่าสนใจ และเป็นสิ่งที่มีความน่าสนใจในการศึกษาถึงโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งที่สร้างเสริมการเป็นผู้นำกลางแจ้งในเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวที่ทำงานร่วมกับชุมชนเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวให้เจริญก้าวหน้า

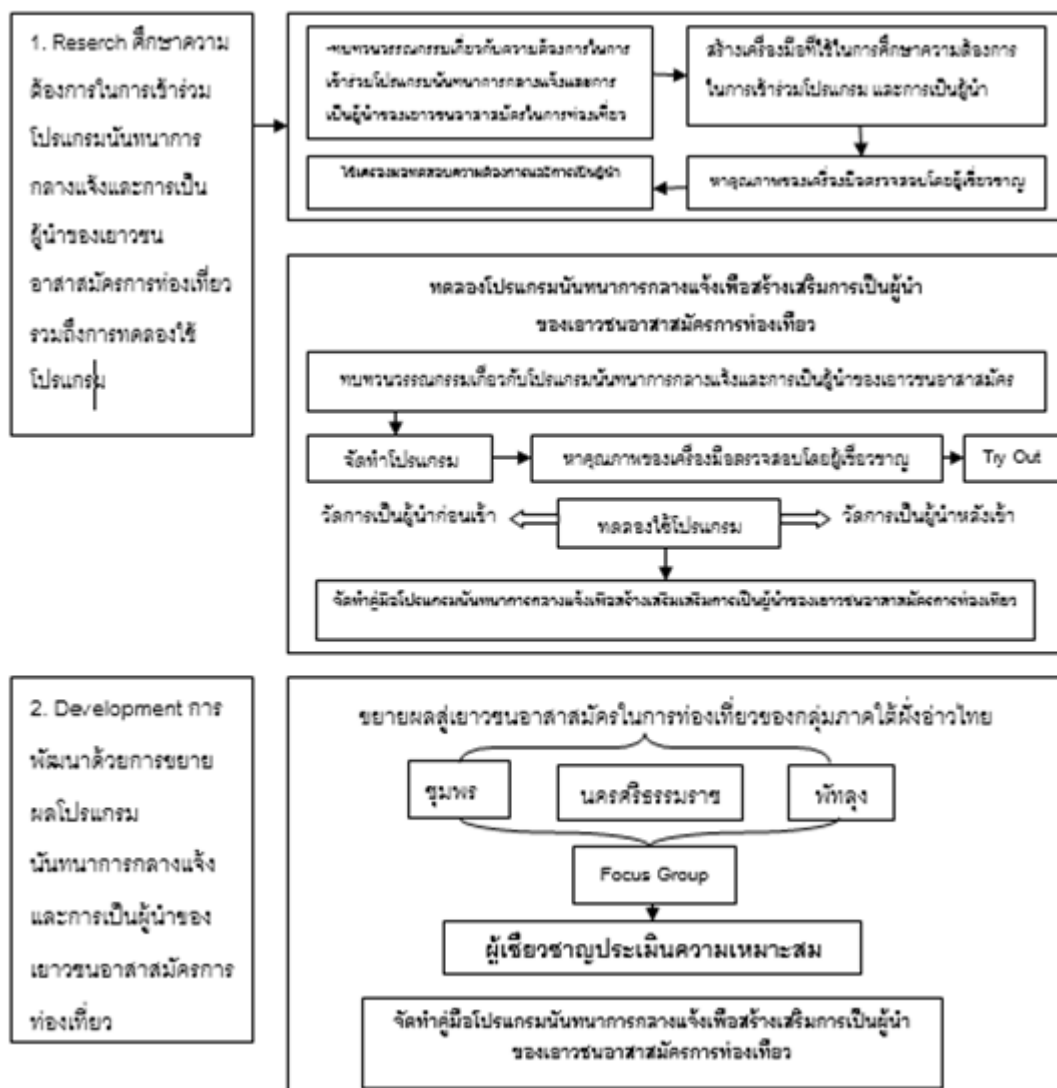
จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี ทำให้เห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งซึ่งเป็นโปรแกรมที่ทำให้บุคคลได้ใกล้ชิดกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติมากที่สุด การสร้างสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติต่างๆให้มีความเหมาะสมสอดคล้อง โดยออกแบบโปรแกรมตามแนวคิด ทฤษฎีที่จะส่งผลต่อการสร้างเสริมการเป็นผู้นำซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญสำหรับเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวที่ทำงานกับชุมชนตนเอง ด้วยเหตุนี้จะทำให้

ผู้วิจัยจึงต้องการพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งที่สร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชน  
อาสาสมัครการท่องเที่ยวในกลุ่มภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย



### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เพื่อศึกษาความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง และการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครท่องเที่ยว รวมถึงผลของการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้



## การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

### ประชากร

ในงานวิจัยครั้งนี้ ประชากร ได้แก่ เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวของกลุ่มภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย ตามแผนพัฒนากลุ่มจังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย พ.ศ. 2557-2560 จำนวน 188 คน

### การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ตอบแบบสอบถาม การศึกษาความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ใช้กลุ่มประชากรทั้งหมดจำนวน 188 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สำหรับการทดลองโปรแกรมจำนวน 60 คน คือ เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี ที่ได้มาจากการคัดกรองด้วยแบบวัดการเป็นผู้นำ โดยนำคะแนนเรียงจากค่าที่มากกว่าค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) จำนวน 30 คน และค่าที่น้อยกว่าค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) จำนวน 30 คน มาสุ่มด้วยการจับคู่ (Match-Paired Sampling) ออกเป็นกลุ่มควบคุม 30 คน และกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มทดลองให้เข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการกลางแจ้งและการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ส่วนกลุ่มควบคุมให้เข้าร่วมโครงการที่มีกิจกรรมซึ่งเกี่ยวกับการท่องเที่ยวโดยองค์กรต่างๆ จัดขึ้น จำนวนไม่น้อยกว่า 24 ชั่วโมง

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สำหรับขยายผลโปรแกรม เป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว จำนวน 90 คน แบ่งเป็นจังหวัดละ 30 คนซึ่งประกอบด้วย 3 จังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย ได้แก่ ชุมพร นครศรีธรรมราช และพัทลุง ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ

### การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเพื่อการพัฒนาโปรแกรมন্নทนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว นี้ประกอบด้วยเครื่องมือ 4 ชิ้นได้แก่

1. แบบสอบถามประเมินความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการกลางแจ้ง
2. แบบวัดการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว
3. โปรแกรมন্নทนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว
4. แบบสอบถามความพึงพอใจของการเข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

### แผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้แผนการทดลอง 2 แบบ คือ

1. การทดลองโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งใช้การวิจัยแบบสองกลุ่ม (Two Groups Pretest-Posttest Design) โดยมีแบบแผนการทดลองด้วย

กลุ่ม	วัดก่อนทดลอง	ทดลอง	วัดหลังทดลอง
W1	O1	X	O1
W2	O2	-	O2

2. การขยายผลโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งใช้การวิจัยแบบสองกลุ่ม (One Groups Pretest-Posttest Design) โดยมีแบบแผนการทดลองด้วย

กลุ่ม	วัดก่อนทดลอง	ทดลอง	วัดหลังทดลอง
W1	O1	X	O1

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการแทนการวิจัย

W1 แทน	กลุ่มทดลอง
W2 แทน	กลุ่มควบคุม
O1 แทน	การทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest)
X แทน	การให้กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมโปรแกรม
O2 แทน	การทดสอบหลังการทดลอง (Posttest)

**ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามประเมินความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว**

ในการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามประเมินความต้องการ มีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเพื่อจัดทำแบบสอบถาม แบบสอบถามแบ่งออกเป็นการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลและการประเมินความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้ง

2) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาให้ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการกลางแจ้ง การเป็นผู้นำ และผู้เชี่ยวชาญด้านเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาได้ค่า IOC (Index of Congruence) อยู่ระหว่าง 0.8-1.0

3) ทำการปรับแก้ไขแบบสอบถามแบบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มเยาวชน

อาสาสมัครการท่องเที่ยวที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อให้ได้ค่าความเชื่อมั่นจากการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีของ Cronbach ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.854

4) ทำการเก็บข้อมูลโดยการสอบถามกลุ่มประชากรทั้งหมด จำนวน 188 คน

5) วิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมทัศนศึกษากลางแจ้ง โดยการแจกแจงความถี่ ร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยาย

6) นำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจนี้เป็นฐานข้อมูลสำหรับการสร้างกิจกรรมทัศนศึกษากลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

### **ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของแบบวัดการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว**

การสร้างและหาคุณภาพของแบบวัดการเป็นผู้นำ มีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเพื่อจัดทำแบบวัดการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

2) จัดทำแบบวัดการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

3) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยให้ผู้เชี่ยวชาญโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศึกษากลางแจ้ง การเป็นผู้นำ และผู้เชี่ยวชาญด้านเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ได้ค่า IOC (Index of Congruence) อยู่ระหว่าง 0.8-1.0

4) ทำการปรับแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

5) นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (Try-out) กับเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อให้ได้ค่าความเชื่อมั่นจากการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีของ Cronbach ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.852

6) นำข้อมูลการประเมินการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว มาประเมินค่าเป็นระดับคะแนนแล้วทำการจัดกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ออกเป็น 4 ช่วงคะแนน โดยกำหนดความหมายของการประเมินค่าตามเกณฑ์ของ เบสท์ (Best, 1977) มีช่วงคะแนนดังนี้

น้อยกว่า 1.50 คะแนน	ความหมาย	น้อยที่สุด
1.51 - 2.50 คะแนน	ความหมาย	น้อย
2.51 - 3.50 คะแนน	ความหมาย	มาก
มากกว่า 3.50 คะแนน	ความหมาย	มากที่สุด

### ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของชุดโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

การสร้างและหาคุณภาพของโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง มีขั้นตอนดังนี้

1) การศึกษาเอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในและต่างประเทศ เกี่ยวกับปรัชญา หลักการ แนวคิด กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง โดยคำนึงถึงองค์ประกอบของการพัฒนาการเป็นผู้นำของเยาวชนที่เป็นอาสาสมัครในการทำหน้าที่ด้านการท่องเที่ยว ซึ่งขอบเขตและโครงสร้างของโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง คือ ปรัชญาของโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง

2) โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งที่สามารถพัฒนาการเป็นผู้นำในการทำหน้าที่ด้านต่าง ๆ จากการปรับปรุงมาจากแนวคิดของการกำหนดทักษะสำหรับโปรแกรมกลางแจ้ง มาประยุกต์ให้เหมาะสม ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมที่สร้างเสริม 4 ทักษะ(Harrison & Erpelding, 2012) ได้แก่ 1) ทักษะกลางแจ้ง(Outdoor Skills) 2) ทักษะมนุษย์(Human Skills) 3) ทักษะด้านการศึกษา(Educational Skills) และ 4) ทักษะด้านการจัดการ(Management Skills) และสมรรถนะของการเป็นผู้นำกลางแจ้ง โดยประยุกต์มาจาก สมรรถนะหลักของการเป็นผู้นำกลางแจ้ง (Core Competencies) (Martin et al., 2006)สามารถสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

#### วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม

1. สนับสนุนสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวที่ดีขึ้น

2. ส่งเสริมให้เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวใช้โปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งให้เกิดประโยชน์

ลักษณะกิจกรรม เป็นโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง มีระยะเวลาในการดำเนินการ 8 สัปดาห์ ๆ ละ 3 ชั่วโมง ลักษณะกิจกรรมประกอบด้วย

1. โปรแกรมเริ่มต้นด้วยการให้เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวได้ผ่อนคลายตนเอง ตามด้วยกิจกรรมกลุ่ม การอภิปรายหรือเขียนแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมตระหนักรู้ในตนเอง

2. โปรแกรมที่มีลักษณะเวลาที่ยืดหยุ่นตามความต้องการของ  
เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

3. โปรแกรมที่ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่สามารถปฏิบัติได้  
รูปแบบกิจกรรม

1. โปรแกรมรายบุคคล เพื่อให้สามารถเข้าใจตนเองของเยาวชน  
อาสาสมัครการท่องเที่ยวและสามารถเปิดเผยตนเองต่อบุคคลอื่นได้

2. กิจกรรมจับคู่ เพื่อให้เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวเริ่มมี  
ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น

3. กิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวพัฒนาการ  
เข้าสังคมและการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น

4. นำหลักการกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งมาเป็นส่วนหนึ่งในการ  
วางแผนกิจกรรม คือ APIE ประกอบด้วย Assessment (การประเมิน) Planning (การวางแผน  
โปรแกรม) Implementation (การนำโปรแกรมไปใช้) และ Evaluation (การประเมินผล) ใช้หลักการ  
Six Elements of Situated Activity System ของ รอสแมน และ ชัตเตอร์ (Rossman & Schlatter,  
2015) ในการออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชน  
อาสาสมัครการท่องเที่ยว ซึ่งประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น  
(Interaction People) ที่ตั้งทางกายภาพ (The Physical Setting) วัตถุประสงค์และการใช้เวลาว่าง  
(Leisure Object) โครงสร้าง (Structure) มีความสัมพันธ์กัน (Relationship) และการเคลื่อนไหว  
(Animation)

3) การสร้างโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของ  
เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้กรอบแนวคิดการพัฒนากการเป็นผู้นำในด้าน  
ต่าง ๆ ผู้วิจัยได้นำผลของการศึกษาความต้องการนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัคร  
การท่องเที่ยว และระดับการเป็นผู้นำเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนกิจกรรมนี้

4) นำโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชน  
อาสาสมัครการท่องเที่ยว ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการกลางแจ้ง การเป็น  
ผู้นำ และผู้เชี่ยวชาญด้านเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหาเชิง  
ประจักษ์ (Face Validity) ด้วยการหาค่า Face Validity จากผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน พบว่า ชื่อของ  
หัวข้อกิจกรรม เนื้อหา กิจกรรม วัตถุประสงค์ การจัดกิจกรรม และ KPI ของกิจกรรม จำนวน 12  
กิจกรรม มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมทุกรายการ (ดูจากภาคผนวก จ)

5) นำโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งไปศึกษานำร่อง (Pilot Study) กับกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครที่มีลักษณะเหมือนกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน จาก เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวในกลุ่มจังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย เพื่อหาความเป็นไปได้ของกิจกรรมตามสภาพจริง

6) นำหนังสือแสดงความยินยอมในการเข้าร่วมวิจัยให้เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ที่เข้าร่วมงานวิจัยอ่านเพื่อสร้างความเข้าใจก่อนลงนามเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมตลอด 8 สัปดาห์

7) ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากผลของโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์

8) นำโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวไปทดลองกับเยาวชนอาสาสมัคร ที่สังกัดกลุ่มจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวนทั้งสิ้น 30 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย มีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 8 สัปดาห์ ๗ ละ 1 วัน วันละ 3 ชั่วโมง

9) ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามผลของโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว หลังจากการทดลองสิ้นสุด 1 สัปดาห์

10) นำผลของการเป็นผู้นำของกลุ่มทดลองมาหาค่าความแตกต่างก่อนและหลังการเข้าร่วมโดยใช้ค่าสถิติทดสอบใช้ค่า Dependent t - test

11) ผู้วิจัยทำการปรับเนื้อหาและรายละเอียดของโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

12) จัดทำคู่มือโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

### **ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของคู่มือโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว**

การสร้างและหาคุณภาพของคู่มือมีขั้นตอนดังนี้

1) นำโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว มาพัฒนาเป็นคู่มือนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

2) ผู้วิจัยร่วมทำการอภิปราย (Focus group) กับผู้ช่วยวิจัยในโปรแกรมไปใช้และขยายผล ทั้ง 3 จังหวัด และผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ เพื่อหาจุดบกพร่องและแนวทางแก้ไข

ของโปรแกรมที่จะนำไปใช้ ในประเด็นเกี่ยวกับ ชื่อของกิจกรรม รูปแบบกิจกรรม เวลา วัตถุประสงค์ สถานที่ตั้งวัสดุอุปกรณ์ วิธีดำเนินงานกิจกรรม การวัดการปฏิบัติ และข้อควรปฏิบัติ

3) ปรับปรุงคู่มือการใช้โปรแกรมเน้นหนทางการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวให้สมบูรณ์และให้ผู้ทรงคุณวุฒิผู้เชี่ยวชาญด้านหนทางการกลางแจ้ง การเป็นผู้นำ และผู้เชี่ยวชาญด้านเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว เพื่อหาความเหมาะสมของคู่มือ ซึ่งความเหมาะสมของคู่มืออยู่ในระดับเหมาะสมมาก

4) จัดทำคู่มือการใช้โปรแกรมเน้นหนทางการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ฉบับสมบูรณ์

### ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมเน้นหนทางการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

ในการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ มีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเพื่อจัดทำแบบสอบถาม แบบสอบถามแบ่งออกเป็นการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล การประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมเน้นหนทางการกลางแจ้ง

2) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยให้ผู้เชี่ยวชาญโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหนทางการกลางแจ้ง การเป็นผู้นำ และผู้เชี่ยวชาญด้านเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ได้ค่า IOC (Index of Congruence) อยู่ระหว่าง 0.8-1.0

3) ทำการปรับแก้ไขประเมินความพึงพอใจ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

4) นำประเมินความพึงพอใจ ที่ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (Try-out) กับเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อให้ได้ค่าความเชื่อมั่นจากการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีของ Cronbach ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.878

5) นำข้อมูลการประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมเน้นหนทางการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว มาประเมินค่าเป็นระดับคะแนน

6) วิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมเน้นหนทางการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว โดยการแจกแจงความถี่ ร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยายและนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินนี้

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัคร และการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง**

1) ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงผู้รับผิดชอบกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครของกลุ่มจังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย เพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บแบบสอบถาม (Try-out) และเก็บแบบสอบถามจริง

2) ประสานงานกับทางกลุ่มเพื่อนัดหมายวันเวลาและสถานที่ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3) ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลตามที่กำหนด

**ขั้นตอนที่ 2 การทดลองโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว**

1) ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงผู้รับผิดชอบกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครของกลุ่มจังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการจัดโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

2) ประสานงานกับทางผู้รับผิดชอบที่ได้รับมอบหมาย เพื่อนัดหมายวัน เวลา สถานที่ในโปรแกรมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ที่ศึกษาและเข้าร่วม 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คนและควบคุม 30 คน มีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ สามารถเข้าร่วมโปรแกรมได้อย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 8 สัปดาห์

3) นำหนังสือแสดงความยินยอมในการเข้าร่วมวิจัยให้เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ที่เข้าร่วมงานวิจัยอ่านเพื่อสร้างความเข้าใจก่อนลงนามเข้าร่วมโปรแกรม ตลอด 8 สัปดาห์

4) ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากวัดการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์

5) นำโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวไปทดลองใช้

6) ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากแบบวัดการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวหลังจากการทดลองสิ้นสุด 1 สัปดาห์

7) ผู้วิจัยทำการวัดความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวหลังจากการทดลองสิ้นสุด

### ขั้นตอนที่ 3 การขยายผลของการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

1) ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงผู้รับผิดชอบกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครของกลุ่มจังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเข้าร่วมโปรแกรม

2) ประสานงานกับทางผู้รับผิดชอบของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวทั้ง 3 จังหวัด เพื่อนัดหมายวัน เวลาสถานที่ในการจัดโปรแกรม และขอความร่วมมือเยาวชนอาสาสมัครเพื่อเข้าร่วม 30 คน มีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 8 สัปดาห์

3) อบรมวิธีการใช้คู่มือ หลักการ วัตถุประสงค์ และวิธีดำเนินการโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวให้กับผู้ช่วยวิจัยในการขยายผลกิจกรรม

4) นำหนังสือแสดงความยินยอมในการเข้าร่วมวิจัยให้เยาวชนอาสาสมัคร ที่เข้าร่วมงานวิจัยอ่านเพื่อสร้างความเข้าใจก่อนลงนามเข้าร่วมโปรแกรม ตลอด 8 สัปดาห์

5) ผู้ช่วยวิจัยทำการเก็บข้อมูลจากวัดการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์

6) นำโปรแกรม ไปทดลองกับเยาวชนอาสาสมัครทั้ง 3 จังหวัด

7) ผู้ช่วยวิจัยทำการเก็บข้อมูลจากวัดการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว หลังจากการทดลองสิ้นสุด 1 สัปดาห์

8) ผู้วิจัยทำการวัดความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวหลังจากการทดลองสิ้นสุด 1 สัปดาห์

9) ผู้วิจัยร่วมทำการอภิปราย (Focus group) กับผู้ช่วยวิจัยที่ใช้โปรแกรมและขยายผล ทั้ง 3 จังหวัด และผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ เพื่อหาจุดบกพร่องและแนวทางแก้ไขของกิจกรรมที่จะนำไปใช้ ในประเด็นเกี่ยวกับ ชื่อของกิจกรรม รูปแบบกิจกรรม เวลา วัตถุประสงค์ สถานที่ วัสดุอุปกรณ์ วิธีดำเนินกิจกรรม การวัดการปฏิบัติ และข้อควรปฏิบัติ ปรับปรุงคู่มือการใช้โปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวให้

สมบูรณ์และให้ ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการกลางแจ้ง การเป็นผู้นำ และผู้เชี่ยวชาญด้านเยาวชน  
อาสาสมัครการท่องเที่ยว

10) นำคู่มือโปรแกรมให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเพื่อหาความเหมาะสมของคู่มือ แล้วนำ  
คู่มือโปรแกรมให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเพื่อหาความเหมาะสมของคู่มือ

11) จัดทำคู่มือการใช้โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำ  
ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ฉบับสมบูรณ์

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผล

#### 1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1.1 สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1.1 ค่าร้อยละ (Percentage)

1.1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean)

1.2 สถิติวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม แบบวัดการเป็นผู้นำ  
และหาประสิทธิภาพของเครื่องมือโดยใช้สูตร ดังนี้ ความสอดคล้อง IOC (Item-Object  
Congruence)

1.3 สถิติวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามและแบบประเมิน โดยใช้สูตร  
สัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$ -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)

1.4 สถิติทดสอบใช้ค่า Dependent t - test เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างก่อน  
ทดลองและหลังการทดลอง

1.5 สถิติทดสอบใช้ค่า Independent t - test เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง  
กลุ่มก่อนทดลองและหลังการทดลอง

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แสดงสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

N	แทน	จำนวนกลุ่มประชากร
n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
t	แทน	ค่าใช้ในการพิจารณา t-Distribution
Sig	แทน	ค่าความมีนัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	ค่าความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน คือ

##### ตอนที่ 1 การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

1. ผลการประเมินความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

2. ผลการพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

##### ตอนที่ 2 ผลการใช้โปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

1. ผลจากการทดลองโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

- ค่าคะแนนการเป็นผู้นำของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนเข้าร่วมและหลังเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้ง (Pretest-Posttest) ทั้งภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม

- ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

2. ผลจากการขยายผลโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

- ค่าคะแนนการเป็นผู้นำก่อนเข้าร่วมและหลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของทั้ง 3 กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวและการอภิปรายผล (Focus Group)

- ความพึงพอใจการเข้าร่วมเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

3. ประเมินผลการใช้คู่มือการใช้โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

### ตอนที่ 1 การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

#### 1. ผลการประเมินความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

ในการสำรวจความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจำนวน 188 คน ผลการวิจัยเป็นไปตามตารางดังนี้

ตาราง 2 แสดงสภาพและข้อมูลทั่วไปของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

		(N=188)	
	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	34	18.1
	หญิง	154	81.9
อายุ	15 ปี	44	23.4
	16 ปี	32	17.0
	17 ปี	34	18.1
	18 ปี	25	13.3
	19 ปี	42	22.3
	20 ปี	11	5.9
กลุ่มเยาวชน	จังหวัดชุมพร	41	21.8
อาสาสมัคร	จังหวัดสุราษฎร์ธานี	63	33.5
การท่องเที่ยว	จังหวัดนครศรีธรรมราช	42	22.3
	จังหวัดพัทลุง	42	22.3

จากตารางที่ 2 ผู้ตอบแบบประเมินความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ

ละ 81.9 และเพศชาย จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 18.1 อายุ 15 ปี จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 23.4 อายุ 16 ปี จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 17 อายุ 17 ปี จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 18.1 อายุ 18 ปี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 อายุ 19 ปี จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 22.3 และอายุ 20 ปี จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 5.9 ซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว จังหวัดชุมพร จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 21.8 กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 33.5 กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 22.3 และกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 22.3

ตาราง 3 แสดงต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

		(N=188)	
ข้อมูลทั่วไป		จำนวน	ร้อยละ
วันที่เหมาะสม	วันจันทร์ถึงวันศุกร์	86	45.7
	วันเสาร์และวันอาทิตย์	102	54.3
เวลาที่เหมาะสม	ก่อนเวลา 09.00 น.	21	11.2
	09.01-12.00 น.	57	30.3
	12.01-13.00 น.	3	1.6
	13.01-16.00 น.	47	25.0
	09.01-16.00 น.	15	8.0
	16.00-20.00 น.	45	23.9
วัตถุประสงค์ที่	ผ่อนคลายร่างกาย	126	13.25
ต้องการเข้าร่วม	ร่างกายสมส่วนและมีสุขภาพดี	110	11.57
กิจกรรม	ความสนุกสนาน	130	13.67
นันทนาการ	พบปะเพื่อนใหม่	84	8.83
กลางแจ้ง	เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ	51	5.36
	อยู่กับครอบครัว และเพื่อน ๆ	41	4.32
	เกิดประสบการณ์ที่ทำนายและตื่นเต้น	51	5.36
	ลดความตึงเครียดทางใจ	74	7.78
	ทำให้สมาชิกในครอบครัวเกิดความเพลิดเพลิน	59	6.20
	ได้อยู่ในสถานที่กลางแจ้ง	42	4.42

ตาราง 3 (ต่อ)

ข้อมูลทั่วไป		จำนวน	ร้อยละ
วัตถุประสงค์ที่	หลีกเลี่ยงจากกิจวัตรประจำวัน	66	6.94
ต้องการเข้าร่วม	หลีกเลี่ยงจากความวุ่นวาย	40	4.20
กิจกรรม	รักษาสัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์และประเพณี	28	2.94
นันทนาการ	อยู่กลมกลืนกับธรรมชาติ	49	5.16
กลางแจ้ง			

จากตารางที่ 3 ผู้ตอบแบบประเมินความต้องการส่วนใหญ่สามารถเข้าร่วมนันทนาการกลางแจ้ง ในช่วงวันเสาร์และวันอาทิตย์ จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 54.3 และในช่วงวันจันทร์ถึงวันศุกร์ จำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 45.7 เวลาที่เหมาะสม คือ เวลา 09.01-12.00 น. จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 30.3 เวลา 13.01-16.00 น. จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 25 เวลา 16.01-20.00 น. จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 23.9 ก่อนเวลา 09.00 น. จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 11.2 เวลา 09.01-16.00 น. จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 8 และ เวลา 12.01-13.00 น. จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.6 ตามลำดับ โดยมีวัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมนันทนาการกลางแจ้ง 3 ลำดับแรก คือ นันทนาการกลางแจ้งช่วยให้เกิดความสนุกสนาน คิดเป็นร้อยละ 13.67 ช่วยให้ผ่อนคลายร่างกายคิดเป็นร้อยละ 13.25 และทำให้ร่างกายมีส่วนร่วมและมีสุขภาพดี คิดเป็นร้อยละ 11.57 ตามลำดับ

ตาราง 4 แสดงการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง

(N=188)

กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง	$\bar{x}$	ความหมาย
<b>นันทนาการกลางแจ้งอิงพื้นดิน</b>		
1. เดินเพื่อความสนุกสนาน (ถนน ทางเท้า ทางเดิน หรือเส้นทางในชุมชน)	3.16	มาก
2. วิ่งเยาะๆ หรือวิ่งสำหรับการออกกำลังกาย	2.88	มาก
3. การออกไปเที่ยวเพื่อการผ่อนคลาย (หนีอากาศร้อน หรือสิ่งที่รบกวนอื่นๆ)	3.44	มากที่สุด
4. การปั่นจักรยานบนถนน หรือเส้นทางจักรยาน	2.91	มาก
5. การเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์	3.05	มาก
6. การขี่จักรยานยนต์บนท้องถนนเพื่อความเพลิดเพลิน	2.88	มาก
7. กิจกรรมทางกายกลางแจ้ง กีฬากลางแจ้ง และเกมต่างๆที่ปฏิบัติกลางแจ้ง	2.96	มาก

ตาราง 4 (ต่อ)

กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง	$\bar{X}$	ความหมาย
<b>นันทนาการกลางแจ้งอิงธรรมชาติ</b>		
8. การเดินป่าบนเส้นทางเดินป่าทางธรรมชาติในเวลากลางวัน	2.98	มาก
9. การไปเที่ยวนอกสถานที่และนำอาหารไปรับประทาน การรวมญาติในครอบครัว	3.35	มากที่สุด
10. การปั่นจักรยานเสือภูเขา (ถนนวิบาก หรือถนนลูกรัง)	2.29	น้อย
11. การขี่รถวิบาก (ATV 4 ล้อ หรือ รถจักรยานยนต์วิบาก)	2.44	น้อย
12. การอยู่ค่ายพักแรม (เต็นท์ กระท่อม ที่พักอาศัยรูปแบบอื่น)	3.05	มาก
13. การตกปลา	2.48	น้อย
14. การปีนหน้าผา การปีนหิน หรือการปีนภูเขา	2.49	น้อย
15. การชมความสวยงามทางธรรมชาติ เช่น ทิวทัศน์ สัตว์ป่า นก ดอกไม้ ปลา อื่นๆ	3.43	มากที่สุด
16. การเยี่ยมชมศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง โครงการพระราชดำริ	3.19	มาก
17. การถ่ายภาพกลางแจ้ง การวาดภาพ งานจิตรกรรม หรืองานศิลปะ	3.19	มาก
18. การศึกษาสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติหรือเส้นทางศึกษาธรรมชาติ	3.19	มาก
<b>นันทนาการกลางแจ้งอิงน้ำ</b>		
19. การพายเรือ หรือล่องแก่ง (พายเรือ ล่องแพ เรือคายัค เรือคานู เรือใบ อื่นๆ)	3.32	มากที่สุด
20. กิจกรรมริมชายหาดทั้งทะเลน้ำเค็ม หรือแหล่งน้ำจืด	3.48	มากที่สุด
21. การว่ายน้ำในสระว่ายน้ำกลางแจ้ง	2.93	มาก
<b>รวม</b>	<b>3.00</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 4 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว โดยรวม อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.00$ ) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการในระดับมากที่สุด ได้แก่ กิจกรรมริมชายหาดทั้งทะเลน้ำเค็ม หรือแหล่งน้ำจืด ( $\bar{X} = 3.48$ ) การออกไปเที่ยวเพื่อการผ่อนคลาย ( $\bar{X} = 3.44$ ) การชมความสวยงามทางธรรมชาติ เช่น ทิวทัศน์ สัตว์ป่า นก ดอกไม้ ปลา อื่นๆ ( $\bar{X} = 3.43$ ) การไปเที่ยวนอกสถานที่และนำอาหารไปรับประทาน การรวมญาติในครอบครัว ( $\bar{X} = 3.35$ ) การพายเรือ หรือล่องแก่ง (พายเรือ ล่องแพ เรือคายัค เรือคานู เรือใบ อื่นๆ) ( $\bar{X} = 3.32$ ) ตามลำดับ กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งที่มีความต้องการในระดับมาก ได้แก่ การเยี่ยมชมศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง โครงการพระราชดำริ การถ่ายภาพกลางแจ้ง การวาดภาพ งานจิตรกรรม หรืองานศิลปะและการศึกษาสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติหรือเส้นทางศึกษาธรรมชาติ ( $\bar{X} = 3.19$ ) การเดินเพื่อความสนุกสนาน (ถนน ทางเท้า ทางเดิน หรือเส้นทางในชุมชน)

( $\bar{X}$  = 3.16) การเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ และการอยู่ค่ายพักแรม (เต็นท์ กระโจม ที่พักอาศัยรูปแบบอื่น) ( $\bar{X}$  = 3.05) การเดินป่าบนเส้นทางเดินป่าทางธรรมชาติในเวลา กลางวัน ( $\bar{X}$  = 2.98) กิจกรรมทางกายกลางแจ้ง ก็ฟากกลางแจ้ง และเกมต่าง ๆ ที่ปฏิบัติกลางแจ้ง ( $\bar{X}$  = 2.96) การว่ายน้ำในสระว่ายน้ำกลางแจ้ง ( $\bar{X}$  = 2.93) การปั่นจักรยานบนถนน หรือเส้นทาง จักรยาน ( $\bar{X}$  = 2.91) การวิ่งเหยาะ ๆ หรือวิ่งสำหรับการออกกำลังกาย และการขับขี่รถยนต์บนท้อง ถนนเพื่อความเพลิดเพลิน ( $\bar{X}$  = 2.88) ตามลำดับกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งที่มีความต้องการ ในระดับน้อย ได้แก่ การป็นหน้าผา การป็นหิน หรือการป็นภูเขา ( $\bar{X}$  = 2.49) การตกปลา ( $\bar{X}$  = 2.48) การขับขี่รถวิบาก (ATV 4 ล้อ หรือ รถจักรยานยนต์วิบาก) ( $\bar{X}$  = 2.44) และ การปั่นจักรยาน เสือภูเขา (ถนนวิบาก หรือถนนลูกรัง) ( $\bar{X}$  = 2.29) ตามลำดับ

## 2. ผลการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำ ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

การนำผลการประเมิน (Assessment) มาสร้างโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง ตามหลักการของ APIE ประกอบด้วย กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำ ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว จำนวน 8 สัปดาห์ ๆ ละ 3 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรม 12 ชุดกิจกรรม โดยแสดงค่า Face Validity ของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า ชื่อของหัวข้อกิจกรรม เนื้อหา กิจกรรม วัตถุประสงค์ การจัดกิจกรรม และ KPI ของกิจกรรมจำนวน 12 ชุดกิจกรรม มี ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมทุกรายการ (ดูภาคผนวก จ)

### ตอนที่ 2 ผลการใช้โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำ ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

ในตอนนี้นำผู้วิจัยแบ่งผลการวิจัยออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

#### 1. ผลจากการทดลองโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการ เป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

- ค่าคะแนนการเป็นผู้นำของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนเข้าร่วมและ หลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง (Pretest-Posttest) ทั้งภายในกลุ่มและระหว่างกลุ่ม

- ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริม การเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

#### 2. ผลจากการขยายผลโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการ เป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

- ค่าคะแนนการเป็นผู้นำก่อนเข้าร่วมและหลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ กลางแจ้งของทั้ง 3 กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวและการอภิปรายผล (Focus Group)

- ความพึงพอใจการเข้าร่วมเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

### 3. ประเมินผลการใช้คู่มือการใช้โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

#### 1. ผลจากการทดลองโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองใช้โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ที่องค์การบริหารส่วนตำบลคลองน้อยและโรงเรียนเวียงสระ จังหวัดสุราษฎร์ธานี

- การทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำก่อนเข้าร่วม(Pretest) โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง และหลังเข้าร่วม(Posttest)โปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งผู้นำระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมของเยาวชนอาสาสมัครการ ท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี

- การทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำ ก่อนเข้าร่วม(Pretest) โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง และหลังเข้าร่วม(Posttest)โปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งผู้นำภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมของเยาวชนอาสาสมัครการ ท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี

ตาราง 5 ความถี่และร้อยละระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มตัวอย่างของเยาวชนอาสาสมัครการ  
ท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี

(n=60)

ข้อมูลทั่วไป		กลุ่มตัวอย่าง		กลุ่มควบคุม	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	10	33.33	9	30
	หญิง	20	66.67	21	70
อายุ	15 ปี	2	6.7	4	13.33
	16 ปี	9	30.0	11	36.67
	17 ปี	14	46.7	11	36.67
	18 ปี	5	16.7	3	10
	19 ปี	0	0	1	3.33
	20 ปี	0	0	0	0

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 และเพศชาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 มีอายุระหว่าง 15-18 ปี ส่วนใหญ่มีอายุ 17 ปี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.7 อายุ 16 ปี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 อายุ 18 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 และอายุ 15 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 ตามลำดับ และกลุ่มควบคุมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70 และเพศชาย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ซึ่งส่วนใหญ่มีอายุ 16 ปีและอายุ 17 ปี จำนวนช่วงอายุละ 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.67 อายุ 15 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 และอายุ 18 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 และอายุ 19 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.33 ตามลำดับ

1) ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการ  
เป็นผู้นำระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว  
จังหวัดสุราษฎร์ธานีก่อนเข้าร่วมโปรแกรมන්නကာရလကွာလကွာ

ตาราง 6 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานีก่อนเข้าร่วมโปรแกรมเน้นพัฒนาการกลางแจ้ง

(n=60)

สมรรถนะ	Pre-test ( $\bar{X}$ )				t	Sig
	กลุ่มทดลอง	ความหมาย	กลุ่มควบคุม	ความหมาย		
<b>1. ความรู้พื้นฐาน</b>	1.33	น้อยที่สุด	1.33	น้อยที่สุด	.00	1.00
1. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรการท่องเที่ยวในจังหวัดที่อาศัยอยู่	1.27	น้อยที่สุด	1.40	น้อยที่สุด	-1.09	.28
2. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆในจังหวัดที่อาศัยอยู่	1.43	น้อยที่สุด	1.40	น้อยที่สุด	.26	.80
3. ท่านเข้าใจถึงหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	1.23	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	-.27	.79
4. ท่านเข้าใจถึงการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ท่านได้รับมอบหมาย	1.40	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	1.09	.28
<b>2. การตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ</b>	1.26	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	-.18	.86
5. ท่านมีความตั้งใจที่จะดูแลเอาใจใส่นักท่องเที่ยวตลอดเวลา	1.20	น้อยที่สุด	1.30	น้อยที่สุด	-.89	.38
6. ท่านรู้ถึงขีดความสามารถและข้อจำกัดของตนเองในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	1.37	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	.82	.41
7. ท่านสามารถพูดโน้มน้าวให้ผู้อื่นสามารถปฏิบัติตามได้	1.23	น้อยที่สุด	1.23	น้อยที่สุด	.00	1.00
8. ท่านมีจริยธรรมที่จำเป็นต่อการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	1.23	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	-.29	.77

ตาราง 6 (ต่อ)

สมรรถนะ	Pre-test ( $\bar{X}$ )				t	Sig
	กลุ่มทดลอง	ความหมาย	กลุ่มควบคุม	ความหมาย		
<b>3. การตัดสินใจและการประเมิน</b>	1.27	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	.00	1.00
9. ท่านมีกระบวนการในการตัดสินใจที่ทำให้ผู้อื่นยอมรับได้	1.37	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	.82	.41
10. ท่านสามารถเลือกแนวทางที่ดีที่สุดในการปฏิบัติงานของกรเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวได้	1.27	น้อยที่สุด	1.23	น้อยที่สุด	.29	.77
11. ท่านรู้และเข้าใจถึงแหล่งทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อการปฏิบัติงาน	1.17	น้อยที่สุด	1.30	น้อยที่สุด	-1.22	.23
<b>4. การสอนและการอำนวยความสะดวก</b>	1.32	น้อยที่สุด	1.28	น้อยที่สุด	.86	.40
<b>สะดวก</b>						
12. ท่านสามารถอำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยวได้	1.33	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	.56	.58
13. ท่านสามารถให้คำแนะนำการท่องเที่ยวในจังหวัดที่ตนอาศัยอยู่ให้แก่นักท่องเที่ยวได้	1.30	น้อยที่สุด	1.23	น้อยที่สุด	.58	.57
14. ท่านถ่ายทอดประสบการณ์ที่ตนเองมีให้นักท่องเที่ยวได้	1.33	น้อยที่สุด	1.33	น้อยที่สุด	.00	1.00
<b>5. การดูแลสิ่งแวดล้อม</b>	1.28	น้อยที่สุด	1.29	น้อยที่สุด	-.20	.84
15. ท่านมีจริยธรรม และเคารพกฎเกณฑ์ต่างๆด้านสิ่งแวดล้อมในการท่องเที่ยว	1.30	น้อยที่สุด	1.37	น้อยที่สุด	-.54	.59
16. ท่านได้รับการเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตต่างๆรอบๆตัวเองในทุกกิจกรรม	1.23	น้อยที่สุด	1.33	น้อยที่สุด	-.85	.40
17. ท่านมีหลักการในการจัดการและปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวได้	1.30	น้อยที่สุด	1.17	น้อยที่สุด	1.22	.23

ตาราง 6 (ต่อ)

สมรรถนะ	Pre-test ( $\bar{X}$ )				t	Sig
	กลุ่มทดลอง	ความหมายน้อยที่สุด	กลุ่มควบคุม	ความหมายน้อยที่สุด		
<b>6. การจัดการโปรแกรม</b>	1.34	น้อยที่สุด	1.32	น้อยที่สุด	.44	.66
18. ท่านสามารถออกแบบและพัฒนาโปรแกรมการท่องเที่ยวได้	1.37	น้อยที่สุด	1.33	น้อยที่สุด	.27	.79
19. ท่านสามารถนำโปรแกรมการท่องเที่ยวไปใช้ได้	1.33	น้อยที่สุด	1.40	น้อยที่สุด	-.47	.64
20. ท่านสามารถอำนวยความสะดวก ควบคุมและดูแลให้โปรแกรมการท่องเที่ยวประสบความสำเร็จได้	1.33	น้อยที่สุด	1.23	น้อยที่สุด	.85	.40
<b>7. การจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยง</b>	1.31	น้อยที่สุด	1.29	น้อยที่สุด	.33	.74
21. ท่านสามารถจัดการเรื่องความปลอดภัยให้แก่นักท่องเที่ยวได้	1.30	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	.28	.78
22. ท่านนำโปรแกรมการท่องเที่ยวไปใช้ให้มีความมั่นใจในความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวได้	1.30	น้อยที่สุด	1.37	น้อยที่สุด	-.54	.59
23. ท่านสามารถจัดการความเสี่ยงและสร้างความปลอดภัยให้กับนักท่องเที่ยวในเรื่องเกี่ยวกับกฎหมายได้	1.27	น้อยที่สุด	1.23	น้อยที่สุด	.29	.77
24. ท่านสามารถประเมินความเป็นไปได้และข้อจำกัดต่างๆของความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้	1.37	น้อยที่สุด	1.30	น้อยที่สุด	.54	.59

ตาราง 6 (ต่อ)

สมรรถนะ	Pre-test ( $\bar{X}$ )				t	Sig
	กลุ่มทดลอง	ความหมาย	กลุ่มควบคุม	ความหมาย		
<b>8. ความสามารถทางเทคนิค</b>	1.27	น้อยที่สุด	1.23	น้อยที่สุด	.68	.50
25. ท่านมีความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง	1.20	น้อยที่สุด	1.10	น้อยที่สุด	1.08	.29
26. ท่านมีความสามารถพื้นฐานและประสบการณ์ในกิจกรรมกลางแจ้งที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว	1.27	น้อยที่สุด	1.33	น้อยที่สุด	-.56	.58
27. ท่านมีความเหมาะสมที่จะได้รับใบรับรองการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	1.33	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	.56	.58
<b>คะแนนเฉลี่ยทั้ง 8 สมรรถนะ</b>	<b>1.30</b>	<b>น้อยที่สุด</b>	<b>1.29</b>	<b>น้อยที่สุด</b>	<b>0.24</b>	<b>0.75</b>

\*P&lt;.05

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานีก่อนเข้าร่วม (Pre-test) โปรแกรมন্নันทนาการกลางแจ้ง ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลักทั้ง 8 ด้านของกลุ่มทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X}$  = 1.30) ในขณะที่ กลุ่มควบคุมมีระดับการเป็นผู้นำอยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X}$  = 1.29) ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 0.24 มีค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.75 แสดงให้เห็นว่า ระดับการเป็นผู้นำระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมก่อนเข้าร่วมไม่แตกต่างกัน

2) ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำระหว่างกลุ่มทดลองหลังเข้าร่วมโปรแกรมন্নันทนาการกลางแจ้งกับกลุ่มควบคุมของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี

ตาราง 7 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำระหว่างกลุ่มทดลองหลังเข้าร่วมโปรแกรมเน้นหนทางการกลางแจ้งกับกลุ่มควบคุมของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี

(n=60)

สมรรถนะ	Post-test ( $\bar{X}$ )				t	Sig
	กลุ่มทดลอง	ความหมาย	กลุ่มควบคุม	ความหมาย		
<b>1. ความรู้พื้นฐาน</b>	2.43	น้อย	1.31	น้อยที่สุด	17.98	.00*
1. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรการท่องเที่ยวในจังหวัดที่อาศัยอยู่	2.90	มาก	1.30	น้อยที่สุด	12.19	.00*
2. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆในจังหวัดที่อาศัยอยู่	2.30	น้อย	1.33	น้อยที่สุด	6.55	.00*
3. ท่านเข้าใจถึงหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	2.23	น้อย	1.33	น้อยที่สุด	6.25	.00*
4. ท่านเข้าใจถึงการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ท่านได้รับมอบหมาย	2.27	น้อย	1.27	น้อยที่สุด	7.00	.00*
<b>2. การตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมีอาชีพ</b>	2.34	น้อย	1.28	น้อยที่สุด	14.67	.00*
5. ท่านมีความตั้งใจที่จะดูแลเอาใจใส่นักท่องเที่ยวตลอดเวลา	2.23	น้อย	1.30	น้อยที่สุด	6.55	.00*
6. ท่านรู้ถึงขีดความสามารถและข้อจำกัดของตนเองในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	2.50	น้อย	1.27	น้อยที่สุด	7.53	.00*
7. ท่านสามารถพูดโน้มน้าวให้ผู้อื่นสามารถปฏิบัติตามได้	2.40	น้อย	1.37	น้อยที่สุด	6.20	.00*
8. ท่านมีจริยธรรมที่จำเป็นต่อการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	2.23	น้อย	1.20	น้อยที่สุด	6.47	.00*

ตาราง 7 (ต่อ)

สมรรถนะ	Post-test ( $\bar{X}$ )				t	Sig
	กลุ่มทดลอง	ความหมาย	กลุ่มควบคุม	ความหมาย		
<b>3. การตัดสินใจและการประเมิน</b>	2.28	น้อย	1.32	น้อยที่สุด	11.00	.00*
9. ท่านมีกระบวนการในการตัดสินใจที่ทำให้ผู้อื่นยอมรับได้	2.37	น้อย	1.27	น้อยที่สุด	7.11	.00*
10. ท่านสามารถเลือกแนวทางที่ดีที่สุดในการปฏิบัติงานของการเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวได้	2.23	น้อย	1.37	น้อยที่สุด	5.67	.00*
11. ท่านรู้และเข้าใจถึงแหล่งทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อการปฏิบัติงาน	2.23	น้อย	1.33	น้อยที่สุด	5.93	.00*
<b>4. การสอนและการอำนวยความสะดวก</b>	2.34	น้อย	1.30	น้อยที่สุด	14.67	.00*
12. ท่านสามารถอำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยวได้	2.40	น้อย	1.30	น้อยที่สุด	6.69	.00*
13. ท่านสามารถให้คำแนะนำการท่องเที่ยวในจังหวัดที่ตนอาศัยอยู่ให้แก่นักท่องเที่ยวได้	2.27	น้อย	1.30	น้อยที่สุด	6.36	.00*
14. ท่านถ่ายทอดประสบการณ์ที่ตนเองมีให้นักท่องเที่ยวได้	2.37	น้อย	1.30	น้อยที่สุด	6.52	.00*
<b>5. การดูแลสิ่งแวดล้อม</b>	2.30	น้อย	1.31	น้อยที่สุด	11.64	.00*
15. ท่านมีจริยธรรม และเคารพกฎเกณฑ์ต่างๆด้านสิ่งแวดล้อมในการท่องเที่ยว	2.32	น้อย	1.30	น้อยที่สุด	6.66	.00*
16. ท่านได้รับการเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตต่างๆรอบๆตัวเองในทุกกิจกรรม	2.27	น้อย	1.30	น้อยที่สุด	6.69	.00*
17. ท่านมีหลักการในการจัดการและปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวได้	2.30	น้อย	1.33	น้อยที่สุด	5.71	.00*

ตาราง 7 (ต่อ)

สมรรถนะ	Post-test ( $\bar{X}$ )				t	Sig
	กลุ่มทดลอง	ความหมาย	กลุ่มควบคุม	ความหมาย		
<b>6. การจัดการโปรแกรม</b>	2.28	น้อย	1.34	น้อยที่สุด	11.78	.00*
18. ท่านสามารถออกแบบและพัฒนาโปรแกรมการท่องเที่ยวได้	2.40	น้อย	1.33	น้อยที่สุด	6.73	.00*
19. ท่านสามารถนำโปรแกรมการท่องเที่ยวไปใช้ได้	2.20	น้อย	1.43	น้อยที่สุด	4.60	.00*
20. ท่านสามารถอำนวยความสะดวก ควบคุมและดูแลให้โปรแกรมการท่องเที่ยวประสบความสำเร็จได้	2.23	น้อย	1.27	น้อยที่สุด	6.87	.00*
<b>7. การจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยง</b>	2.23	น้อย	1.28	น้อยที่สุด	15.63	.00*
21. ท่านสามารถจัดการเรื่องความปลอดภัยให้แก่นักท่องเที่ยวได้	2.07	น้อย	1.23	น้อยที่สุด	6.76	.00*
22. ท่านนำโปรแกรมการท่องเที่ยวไปใช้ให้มีความมั่นใจในความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวได้	2.37	น้อย	1.33	น้อยที่สุด	6.88	.00*
23. ท่านสามารถจัดการความเสี่ยงและสร้างความปลอดภัยให้กับนักท่องเที่ยวในเรื่องเกี่ยวกับกฎหมายได้	2.27	น้อย	1.30	น้อยที่สุด	6.69	.00*
24. ท่านสามารถประเมินความเป็นไปได้และข้อจำกัดต่างๆของความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้	2.20	น้อย	1.23	น้อยที่สุด	6.69	.00*

ตาราง 7 (ต่อ)

สมรรถนะ	Post-test ( $\bar{X}$ )				t	Sig
	กลุ่มทดลอง	ความหมาย	กลุ่มควบคุม	ความหมาย		
<b>8. ความสามารถทางเทคนิค</b>	2.34	น้อย	1.27	น้อยที่สุด	15.52	.00*
25. ท่านมีความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง	2.13	น้อย	1.23	น้อยที่สุด	7.41	.00*
26. ท่านมีความสามารถพื้นฐานและประสบการณ์ในกิจกรรมกลางแจ้งที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว	2.43	น้อย	1.33	น้อยที่สุด	7.64	.00*
27. ท่านมีความเหมาะสมที่จะได้รับใบรับรองการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	2.47	น้อย	1.23	น้อยที่สุด	8.38	.00*
<b>คะแนนเฉลี่ยทั้ง 8 สมรรถนะ</b>	2.32	น้อย	1.30	น้อยที่สุด	14.11	0.00*

\*P&lt;.05

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำระหว่างกลุ่มทดลองหลัง (Post-test) เข้าร่วมโปรแกรมเน้นหนทางการกลางแจ้งและกลุ่มควบคุมของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลักทั้ง 8 ด้านของกลุ่มทดลองอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X}$  = 2.32) ในขณะที่ กลุ่มควบคุมมีระดับการเป็นผู้นำอยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X}$  = 1.30) คะแนน ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 14.11 มีค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ .00\* แสดงให้เห็นว่า คะแนนระดับการเป็นผู้นำหลัง 8 สัปดาห์ ของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมเน้นหนทางการกลางแจ้งของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี

ตาราง 8 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมเน้นพัฒนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี

(n=30)

สมรรถนะ	กลุ่มทดลอง				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>1. ความรู้พื้นฐาน</b>	2.43	น้อย	1.33	น้อยที่สุด	16.77	.00*
1. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรการท่องเที่ยวในจังหวัดที่อาศัยอยู่	2.90	มาก	1.27	น้อยที่สุด	11.70	.00*
2. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆในจังหวัดที่อาศัยอยู่	2.30	น้อย	1.43	น้อยที่สุด	7.55	.00*
3. ท่านเข้าใจถึงหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	2.23	น้อย	1.23	น้อยที่สุด	6.60	.00*
4. ท่านเข้าใจถึงการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ท่านได้รับมอบหมาย	2.27	น้อย	1.40	น้อยที่สุด	5.80	.00*
<b>2. การตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ</b>	2.34	น้อย	1.26	น้อยที่สุด	14.23	.00*
5. ท่านมีความตั้งใจที่จะดูแลเอาใจใส่นักท่องเที่ยวตลอดเวลา	2.23	น้อย	1.20	น้อยที่สุด	7.88	.00*
6. ท่านรู้ถึงขีดความสามารถและข้อจำกัดของตนเองในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	2.50	น้อย	1.37	น้อยที่สุด	7.58	.00*
7. ท่านสามารถพูดโน้มน้าวให้ผู้อื่นสามารถปฏิบัติตามได้	2.40	น้อย	1.23	น้อยที่สุด	7.00	.00*
8. ท่านมีจริยธรรมที่จำเป็นต่อการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	2.23	น้อย	1.23	น้อยที่สุด	5.79	.00*

ตาราง 8 (ต่อ)

สมรรถนะ	กลุ่มทดลอง				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>3. การตัดสินใจและการประเมิน</b>	2.28	น้อย	1.27	น้อยที่สุด	13.06	.00*
9. ท่านมีกระบวนการในการตัดสินใจทำให้ผู้อื่นยอมรับได้	2.37	น้อย	1.27	น้อยที่สุด	6.02	.00*
10. ท่านสามารถเลือกแนวทางที่ดีที่สุดในการปฏิบัติงานของการเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวได้	2.23	น้อย	1.23	น้อยที่สุด	6.55	.00*
11. ท่านรู้และเข้าใจถึงแหล่งทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อการปฏิบัติงาน	2.23	น้อย	1.30	น้อยที่สุด	7.90	.00*
<b>4. การสอนและการอำนวยความสะดวก</b>	2.34	น้อย	1.28	น้อยที่สุด	16.02	.00*
12. ท่านสามารถอำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยวได้	2.40	น้อย	1.27	น้อยที่สุด	6.19	.00*
13. ท่านสามารถให้คำแนะนำการท่องเที่ยวในจังหวัดที่ตนเองอาศัยอยู่ให้แก่นักท่องเที่ยวได้	2.27	น้อย	1.23	น้อยที่สุด	5.50	.00*
14. ท่านถ่ายทอดประสบการณ์ที่ตนเองมีให้นักท่องเที่ยวได้	2.37	น้อย	1.33	น้อยที่สุด	7.40	.00*
<b>5. การดูแลสิ่งแวดล้อม</b>	2.30	น้อย	1.29	น้อยที่สุด	11.89	.00*
15. ท่านมีจริยธรรม และเคารพกฎเกณฑ์ต่างๆด้านสิ่งแวดล้อมในการท่องเที่ยว	2.32	น้อย	1.37	น้อยที่สุด	7.88	.00*
16. ท่านได้รับการเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตต่างๆรอบๆตัวเองในทุกกิจกรรม	2.27	น้อย	1.33	น้อยที่สุด	8.47	.00*
17. ท่านมีหลักการในการจัดการและปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวได้	2.30	น้อย	1.17	น้อยที่สุด	5.79	.00*

ตาราง 8 (ต่อ)

สมรรถนะ	กลุ่มทดลอง				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>6. การจัดการโปรแกรม</b>	2.28	น้อย	1.32	น้อยที่สุด	12.34	.00*
18. ท่านสามารถออกแบบและพัฒนาโปรแกรมการท่องเที่ยวได้	2.40	น้อย	1.33	น้อยที่สุด	6.10	.00*
19. ท่านสามารถนำโปรแกรมการท่องเที่ยวไปใช้ได้	2.20	น้อย	1.40	น้อยที่สุด	6.50	.00*
20. ท่านสามารถอำนวยความสะดวก ควบคุมและดูแลให้โปรแกรมการท่องเที่ยวประสบความสำเร็จได้	2.23	น้อย	1.23	น้อยที่สุด	6.50	.00*
<b>7. การจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยง</b>	2.23	น้อย	1.29	น้อยที่สุด	13.66	.00*
21. ท่านสามารถจัดการเรื่องความปลอดภัยให้แก่นักท่องเที่ยวได้	2.07	น้อย	1.27	น้อยที่สุด	5.77	.00*
22. ท่านนำโปรแกรมการท่องเที่ยวไปใช้ให้มีความมั่นใจในความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวได้	2.37	น้อย	1.37	น้อยที่สุด	7.44	.00*
23. ท่านสามารถจัดการความเสี่ยงและสร้างความปลอดภัยให้กับนักท่องเที่ยวในเรื่องเกี่ยวกับกฎหมายได้	2.27	น้อย	1.23	น้อยที่สุด	6.02	.00*
24. ท่านสามารถประเมินความเป็นไปได้และข้อจำกัดต่างๆของความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นได้	2.20	น้อย	1.30	น้อยที่สุด	5.22	.00*

ตาราง 8 (ต่อ)

สมรรถนะ	กลุ่มทดลอง				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>8. ความสามารถทางเทคนิค</b>	2.34	น้อย	1.23	น้อยที่สุด	16.04	.00*
25. ท่านมีความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง	2.13	น้อย	1.10	น้อยที่สุด	9.82	.00*
26. ท่านมีความสามารถพื้นฐานและประสบการณ์ในกิจกรรมกลางแจ้งที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว	2.43	น้อย	1.33	น้อยที่สุด	8.56	.00*
27. ท่านมีความเหมาะสมที่จะได้รับใบรับรองการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	2.47	น้อย	1.27	น้อยที่สุด	7.22	.00*
<b>คะแนนเฉลี่ยทั้ง 8 สมรรถนะ</b>	<b>2.32</b>	<b>น้อย</b>	<b>1.29</b>	<b>น้อยที่สุด</b>	<b>14.25</b>	<b>0.00*</b>

\*P&lt;.05

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่มทดลองก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) เข้าร่วมโปรแกรมন্নันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลักทั้ง 8 ด้านของกลุ่มทดลองก่อนเข้าร่วมโปรแกรมন্নันทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X}$  = 1.29) ในขณะที่ หลังเข้าร่วมโปรแกรมন্নันทนาการกลางแจ้งระดับการเป็นผู้นำอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X}$  = 2.32) ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 14.25 มีค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ .00\* แสดงให้เห็นว่า ระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมন্নันทนาการกลางแจ้งของกลุ่มทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4) ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่มควบคุมก่อนสัปดาห์ที่ 1 และหลังสัปดาห์ที่ 8 ของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี

ตาราง 9 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่มควบคุมก่อนสัปดาห์ที่ 1 และหลังสัปดาห์ที่ 8 ของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี

(n=30)

สมรรถนะ	กลุ่มควบคุม				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>1. ความรู้พื้นฐาน</b>	1.31	น้อยที่สุด	1.33	น้อยที่สุด	-1.00	.33
1. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรการท่องเที่ยวในจังหวัดที่อาศัยอยู่	1.30	น้อยที่สุด	1.40	น้อยที่สุด	-.83	.42
2. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆในจังหวัดที่อาศัยอยู่	1.33	น้อยที่สุด	1.40	น้อยที่สุด	-.53	.60
3. ท่านเข้าใจถึงหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	1.33	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	.63	.54
4. ท่านเข้าใจถึงการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ท่านได้รับมอบหมาย	1.27	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	.00	1.00
<b>2. การตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ</b>	1.28	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	.44	.66
5. ท่านมีความตั้งใจที่จะดูแลเอาใจใส่นักท่องเที่ยวตลอดเวลา	1.30	น้อยที่สุด	1.30	น้อยที่สุด	.00	1.00
6. ท่านรู้ถึงขีดความสามารถและข้อจำกัดของตนเองในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	1.27	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	.00	1.00
7. ท่านสามารถพูดโน้มน้าวให้ผู้อื่นสามารถปฏิบัติตามได้	1.37	น้อยที่สุด	1.23	น้อยที่สุด	1.28	.21
8. ท่านมีจริยธรรมที่จำเป็นต่อการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	1.20	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	-.57	.57

ตาราง 9 (ต่อ)

สมรรถนะ	กลุ่มควบคุม				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>3. การตัดสินใจและการประเมิน</b>	1.32	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	1.04	.31
9. ท่านมีกระบวนการในการตัดสินใจที่ทำให้ผู้อื่นยอมรับได้	1.27	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	.00	1.00
10. ท่านสามารถเลือกแนวทางที่ดีที่สุดในการปฏิบัติงานของการเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวได้	1.37	น้อยที่สุด	1.23	น้อยที่สุด	1.16	.26
11. ท่านรู้และเข้าใจถึงแหล่งทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อการปฏิบัติงาน	1.33	น้อยที่สุด	1.30	น้อยที่สุด	-.72	.48
<b>4. การสอนและการอำนวยความสะดวก</b>	1.30	น้อยที่สุด	1.28	น้อยที่สุด	.47	.65
<b>สะดวก</b>						
12. ท่านสามารถอำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยวได้	1.30	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	.33	.75
13. ท่านสามารถให้คำแนะนำการท่องเที่ยวในจังหวัดที่ตนเองอาศัยอยู่ให้แก่นักท่องเที่ยวได้	1.30	น้อยที่สุด	1.23	น้อยที่สุด	.57	.57
14. ท่านถ่ายทอดประสบการณ์ที่ตนเองมีให้นักท่องเที่ยวได้	1.30	น้อยที่สุด	1.33	น้อยที่สุด	-.27	.79
<b>5. การดูแลสิ่งแวดล้อม</b>	1.31	น้อยที่สุด	1.29	น้อยที่สุด	.53	.60
15. ท่านมีจริยธรรม และเคารพกฎเกณฑ์ต่างๆด้านสิ่งแวดล้อมในการท่องเที่ยว	1.30	น้อยที่สุด	1.37	น้อยที่สุด	-.53	.60
16. ท่านได้รับการเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตต่างๆรอบๆตัวเองในทุกกิจกรรม	1.30	น้อยที่สุด	1.33	น้อยที่สุด	-.30	.77
17. ท่านมีหลักการในการจัดการและปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวได้	1.33	น้อยที่สุด	1.17	น้อยที่สุด	1.54	.13

ตาราง 9 (ต่อ)

สมรรถนะ	กลุ่มควบคุม				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>6. การจัดการโปรแกรม</b>	1.34	น้อยที่สุด	1.32	น้อยที่สุด	.40	.69
18. ท่านสามารถออกแบบและ พัฒนาโปรแกรมการท่องเที่ยวได้	1.33	น้อยที่สุด	1.33	น้อยที่สุด	.00	1.00
19. ท่านสามารถนำโปรแกรมการ ท่องเที่ยวไปใช้ได้	1.43	น้อยที่สุด	1.40	น้อยที่สุด	.22	.83
20. ท่านสามารถอำนวยความสะดวก สะดวก ควบคุมและดูแลให้โปรแกรม การท่องเที่ยวประสบความสำเร็จได้	1.27	น้อยที่สุด	1.23	น้อยที่สุด	.30	.77
<b>7. การจัดการความปลอดภัยและ ความเสี่ยง</b>	1.28	น้อยที่สุด	1.29	น้อยที่สุด	-.57	.57
21. ท่านสามารถจัดการเรื่องความ ปลอดภัยให้แก่นักท่องเที่ยวได้	1.23	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	-.44	.66
22. ท่านนำโปรแกรมการท่องเที่ยว ไปใช้ให้มีความมั่นใจในความ ปลอดภัยของนักท่องเที่ยวได้	1.33	น้อยที่สุด	1.37	น้อยที่สุด	-.39	.75
23. ท่านสามารถจัดการความเสี่ยง และสร้างความปลอดภัยให้กับ นักท่องเที่ยวในเรื่องเกี่ยวกับ กฎหมายได้	1.30	น้อยที่สุด	1.23	น้อยที่สุด	.57	.57
24. ท่านสามารถประเมินความ เป็นไปได้และข้อจำกัดต่างๆของ ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้	1.23	น้อยที่สุด	1.30	น้อยที่สุด	-.57	.57

ตาราง 9 (ต่อ)

สมรรถนะ	กลุ่มควบคุม				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>8. ความสามารถทางเทคนิค</b>	1.27	น้อยที่สุด	1.23	น้อยที่สุด	.83	.42
25. ท่านมีความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง	1.23	น้อยที่สุด	1.10	น้อยที่สุด	1.44	.16
26. ท่านมีความสามารถพื้นฐานและประสบการณ์ในกิจกรรมกลางแจ้งที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว	1.33	น้อยที่สุด	1.33	น้อยที่สุด	.00	1.00
27. ท่านมีความเหมาะสมที่จะได้รับใบรับรองการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	1.23	น้อยที่สุด	1.27	น้อยที่สุด	-.30	.77
<b>คะแนนเฉลี่ยทั้ง 8 สมรรถนะ</b>	<b>1.30</b>	<b>น้อยที่สุด</b>	<b>1.29</b>	<b>น้อยที่สุด</b>	<b>0.27</b>	<b>.53</b>

\*P&lt;.05

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่มควบคุมก่อน (Pre-test) สัปดาห์ที่ 1 และหลังสัปดาห์ที่ 8 (Post-test) ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลักทั้ง 8 ด้านของกลุ่มควบคุมก่อนสัปดาห์ที่ 1 อยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X}$  = 1.29) ในขณะที่ หลังสัปดาห์ที่ 8 อยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X}$  = 1.30) ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 0.27 ค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ .53 แสดงให้เห็นว่า ระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่มควบคุมก่อนสัปดาห์ที่ 1 และหลังสัปดาห์ที่ 8 ไม่แตกต่างกัน

5) ความพึงพอใจการเข้าร่วมเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

ตาราง 10 ผลการประเมินรายชื่อของความพึงพอใจของกลุ่มทดลองต่อการเข้าร่วมโปรแกรม  
นันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัด  
สุราษฎร์ธานี

(n=30)

ประเด็น	$\bar{x}$	ความหมาย
<b>การปฏิสัมพันธ์กัน (Interacting People)</b>		
1. ฉันมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง	3.77	มากที่สุด
2. กิจกรรมทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม	3.53	มากที่สุด
3. ผู้นำกิจกรรมมีความรู้ความสามารถในการจัดกิจกรรม	3.73	มากที่สุด
4. ผู้นำกิจกรรมสามารถช่วยกระตุ้นท่านให้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม	3.63	มากที่สุด
<b>การจัดสถานที่ทางกายภาพ (The Physical Setting)</b>		
5. วันเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3.50	มากที่สุด
6. ระยะเวลาที่ใช้จัดกิจกรรมต่อครั้ง	3.50	มากที่สุด
7. สถานที่มีความเอื้ออำนวยต่อการจัดกิจกรรม	3.60	มากที่สุด
8. สถานที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องต่อรูปแบบกิจกรรม	3.77	มากที่สุด
<b>อุปกรณ์ในการใช้เวลาว่าง (Leisure Object)</b>		
9. ความเหมาะสมของอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3.73	มากที่สุด
10. วัสดุอุปกรณ์มีความเพียงพอกับผู้เข้าร่วม	3.70	มากที่สุด
11. ความหลากหลายของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3.67	มากที่สุด
12. ความปลอดภัยของอุปกรณ์อื่นจะเอื้อต่อการจัดกิจกรรม	3.73	มากที่สุด
<b>โครงสร้าง (Structure)</b>		
13. ท่านได้มีส่วนร่วมในการตั้งกฎกติกาในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.57	มากที่สุด
14. ท่านสามารถปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดร่วมกันได้	3.83	มากที่สุด
15. ท่านมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นต่อทุกกิจกรรม	3.43	มาก
16. ท่านได้รับการเอาใจใส่จากผู้นำกิจกรรมและสมาชิกในกลุ่ม	3.63	มากที่สุด
<b>มีความสัมพันธ์กัน (Relationship)</b>		
17. ผู้นำสามารถอธิบายรูปแบบกิจกรรมได้อย่างเข้าใจง่าย	3.67	มากที่สุด
18. สมาชิกในกลุ่มของท่านให้ความร่วมมือในทุกกิจกรรม	3.67	มากที่สุด
19. ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้นำและสมาชิกในกลุ่ม	3.77	มากที่สุด
20. ท่านรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรม	3.70	มากที่สุด
<b>การเคลื่อนไหว (Animation)</b>		
21. ผู้นำได้ให้ความช่วยเหลือท่านในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.73	มากที่สุด

ตาราง 10 (ต่อ)

ประเด็น	$\bar{X}$	ความหมาย
<b>การเคลื่อนไหว (Animation)</b>		
22. ทุกกิจกรรมมีการสรุปผลเพื่อให้ท่านเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม	3.73	มากที่สุด
23. รูปแบบกิจกรรมช่วยให้ท่านทำให้เกิดความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.63	มากที่สุด
24. ลักษณะกิจกรรมช่วยให้ท่านได้เคลื่อนไหวร่างกาย และเกิดการทำงานร่วมกับผู้อื่น	3.77	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>3.67</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 10 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.67$ ) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุดเป็นส่วนใหญ่

ตาราง 11 ผลการประเมินรายด้านของความพึงพอใจของกลุ่มทดลองต่อการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี

(n=30)

ความพึงพอใจ	ผล	
	$\bar{X}$	ความหมาย
การปฏิสัมพันธ์กัน (Interacting People)	3.67	มากที่สุด
การจัดสถานที่ทางกายภาพ (The Physical Setting)	3.59	มากที่สุด
อุปกรณ์ในการใช้เวลาว่าง (Leisure Object)	3.71	มากที่สุด
โครงสร้าง (Structure)	3.62	มากที่สุด
มีความสัมพันธ์กัน (Relationship)	3.70	มากที่สุด
การเคลื่อนไหว (Animation)	3.72	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>3.67</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 11 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมต่อการเข้าร่วมโปรแกรมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุดทุกด้าน

## 2. ผลจากการขยายผลโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยว

- ค่าคะแนนการเป็นผู้นำก่อนเข้าร่วมและหลังเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งของทั้ง 3 กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวและการอภิปรายผล (Focus Group)

- ความพึงพอใจการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยว

ผู้วิจัยได้นำโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวไปขยายผลอีก 3 จังหวัด ได้แก่ เยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดชุมพร จำนวน 30 คน เยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 30 คน และเยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดพัทลุง จำนวน 30 คน

### 1. ผลการทดลองเยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดชุมพร

ตาราง 12 ความถี่และร้อยละของเยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดชุมพร

(n=30)

ข้อมูลทั่วไป		ชุมพร	
		จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	4	13.3
	หญิง	26	86.7
อายุ	15 ปี	0	0
	16 ปี	0	0
	17 ปี	0	0
	18 ปี	9	30.0
	19 ปี	14	46.7
	20 ปี	7	23.3

จากตาราง 12 พบว่า เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.7 และเพศชาย จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ส่วนใหญ่มีอายุ 19 ปี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.7 อายุ 18 ปี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 และอายุ 20 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 ตามลำดับ

ตาราง 13 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร

(n=30)

สมรรถนะ	ชุมพร				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>1. ความรู้พื้นฐาน</b>	2.86	มาก	1.50	น้อยที่สุด	20.13	.00*
1. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรการท่องเที่ยวในจังหวัดที่อาศัยอยู่	3.00	มาก	1.43	น้อยที่สุด	12.64	.00*
2. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆในจังหวัดที่อาศัยอยู่	2.73	มาก	1.57	น้อย	9.87	.00*
3. ท่านเข้าใจถึงหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	2.87	มาก	1.50	น้อยที่สุด	9.79	.00*
4. ท่านเข้าใจถึงการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ท่านได้รับมอบหมาย	2.83	มาก	1.50	น้อยที่สุด	9.10	.00*
<b>2. การตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ</b>	3.00	มาก	1.48	น้อยที่สุด	19.10	.00*
5. ท่านมีความตั้งใจที่จะดูแลเอาใจใส่นักท่องเที่ยวตลอดเวลา	2.93	มาก	1.43	น้อยที่สุด	11.24	.00*
6. ท่านรู้ถึงขีดความสามารถและข้อจำกัดของตนเองในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	3.00	มาก	1.50	น้อยที่สุด	9.13	.00*
7. ท่านสามารถพูดโน้มน้าวให้ผู้อื่นสามารถปฏิบัติตามได้	2.93	มาก	1.50	น้อยที่สุด	9.15	.00*
8. ท่านมีจริยธรรมที่จำเป็นต่อเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	3.13	มาก	1.47	น้อยที่สุด	11.38	.00*

ตาราง 13 (ต่อ)

สมรรถนะ	ชุมพร				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>3. การตัดสินใจและการประเมิน</b>	3.16	มาก	1.48	น้อยที่สุด	19.01	.00*
9. ท่านมีกระบวนการในการตัดสินใจที่ทำให้ผู้อื่นยอมรับได้	3.13	มาก	1.50	น้อยที่สุด	10.52	.00*
10. ท่านสามารถเลือกแนวทางที่ดีที่สุดในการปฏิบัติงานของการเยาวชนอาสาสมัครทางท่องเที่ยวได้	3.17	มาก	1.50	น้อยที่สุด	10.81	.00*
11. ท่านรู้และเข้าใจถึงแหล่งทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อการปฏิบัติงาน	3.17	มาก	1.43	น้อยที่สุด	12.84	.00*
<b>4. การสอนและการอำนวยความสะดวก</b>	3.14	มาก	1.40	น้อยที่สุด	17.78	.00*
<b>สะดวก</b>						
12. ท่านสามารถอำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยวได้	2.97	มาก	1.37	น้อยที่สุด	8.20	.00*
13. ท่านสามารถให้คำแนะนำการท่องเที่ยวในจังหวัดที่ตนเองอาศัยอยู่ให้แก่นักท่องเที่ยวได้	3.23	มาก	1.40	น้อยที่สุด	10.19	.00*
14. ท่านถ่ายทอดประสบการณ์ที่ตนเองมีให้นักท่องเที่ยวได้	3.23	มาก	1.43	น้อยที่สุด	11.12	.00*
<b>5. การดูแลสิ่งแวดล้อม</b>	3.02	มาก	1.44	น้อยที่สุด	13.97	.00*
15. ท่านมีจริยธรรม และเคารพกฎเกณฑ์ต่างๆด้านสิ่งแวดล้อมในการท่องเที่ยว	2.93	มาก	1.50	น้อยที่สุด	7.80	.00*
16. ท่านได้รับการเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตต่างๆรอบๆตัวเองในทุกกิจกรรม	3.00	มาก	1.43	น้อยที่สุด	10.50	.00*
17. ท่านมีหลักการในการจัดการและปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวได้	3.13	มาก	1.40	น้อยที่สุด	10.47	.00*

ตาราง 13 (ต่อ)

สมรรถนะ	ชุมพร				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>6. การจัดการโปรแกรม</b>	3.12	มาก	1.56	น้อย	18.48	.00*
18. ท่านสามารถออกแบบและ พัฒนาโปรแกรมการท่องเที่ยวได้	3.17	มาก	1.67	น้อย	9.13	.00*
19. ท่านสามารถนำโปรแกรมการ ท่องเที่ยวไปใช้ได้	3.20	มาก	1.40	น้อยที่สุด	10.66	.00*
20. ท่านสามารถอำนวยความสะดวก สะดวก ควบคุมและดูแลให้โปรแกรม การท่องเที่ยวประสบความสำเร็จได้	3.00	มาก	1.60	น้อย	8.23	.00*
<b>7. การจัดการความปลอดภัยและ ความเสี่ยง</b>	3.12	มาก	1.52	น้อย	19.15	.00*
21. ท่านสามารถจัดการเรื่องความ ปลอดภัยให้แก่นักท่องเที่ยวได้	3.23	มาก	1.50	น้อยที่สุด	10.05	.00*
22. ท่านนำโปรแกรมการท่องเที่ยว ไปใช้ให้มีความมั่นใจในความ ปลอดภัยของนักท่องเที่ยวได้	3.07	มาก	1.57	น้อย	10.20	.00*
23. ท่านสามารถจัดการความเสี่ยง และสร้างความปลอดภัยให้กับ นักท่องเที่ยวในเรื่องเกี่ยวกับ กฎหมายได้	3.10	มาก	1.40	น้อยที่สุด	11.13	.00*
24. ท่านสามารถประเมินความ เป็นไปได้และข้อจำกัดต่างๆของ ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้	3.07	มาก	1.60	น้อย	10.35	.00*

ตาราง 13 (ต่อ)

สมรรถนะ	ชุมพร				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>8. ความสามารถทางเทคนิค</b>	3.36	มาก	1.54	น้อย	18.97	.00*
25. ท่านมีความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง	3.30	มาก	1.60	น้อย	11.13	.00*
26. ท่านมีความสามารถพื้นฐานและประสบการณ์ในกิจกรรมกลางแจ้งที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว	3.20	มาก	1.47	น้อยที่สุด	10.47	.00*
27. ท่านมีความเหมาะสมที่จะได้รับใบรับรองการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	3.37	มาก	1.57	น้อย	14.75	.00*
<b>คะแนนเฉลี่ยทั้ง 8 สมรรถนะ</b>	<b>3.10</b>	<b>มาก</b>	<b>1.49</b>	<b>น้อยที่สุด</b>	<b>18.32</b>	<b>.00*</b>

\*P&lt;.05

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำ ก่อน(Pre-test) และหลัง (Post-test) เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลักทั้ง 8 ด้านก่อนเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 1.49$ ) ในขณะที่ หลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.10$ ) ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 18.32 มีค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ .00\* แสดงให้เห็นว่า ระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำ ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 14 ผลการประเมินรายชื่อของความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร

(n=30)

ประเด็น	$\bar{x}$	ความหมาย
<b>การปฏิสัมพันธ์กัน (Interacting People)</b>		
1. ฉันมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง	3.67	มากที่สุด
2. กิจกรรมทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม	3.67	มากที่สุด
3. ผู้นำกิจกรรมมีความรู้ความสามารถในการจัดกิจกรรม	3.63	มากที่สุด
4. ผู้นำกิจกรรมสามารถช่วยกระตุ้นท่านให้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม	3.57	มากที่สุด
<b>การจัดสถานที่ทางกายภาพ (The Physical Setting)</b>		
5. วันเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3.53	มากที่สุด
6. ระยะเวลาที่ใช้จัดกิจกรรมต่อครั้ง	3.53	มากที่สุด
7. สถานที่มีความเอื้ออำนวยต่อการจัดกิจกรรม	3.63	มากที่สุด
8. สถานที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องต่อรูปแบบกิจกรรม	3.70	มากที่สุด
<b>อุปกรณ์ในการใช้เวลาว่าง (Leisure Object)</b>		
9. ความเหมาะสมของอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3.60	มากที่สุด
10. วัสดุอุปกรณ์มีความเพียงพอกับผู้เข้าร่วม	3.37	มาก
11. ความหลากหลายของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3.63	มากที่สุด
12. ความปลอดภัยของอุปกรณ์อื่นจะเอื้อต่อการจัดกิจกรรม	3.77	มากที่สุด
<b>โครงสร้าง (Structure)</b>		
13. ท่านได้มีส่วนร่วมในการตั้งกฎกติกาในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.43	มาก
14. ท่านสามารถปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดร่วมกันได้	3.77	มากที่สุด
15. ท่านมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นต่อทุกกิจกรรม	3.50	มากที่สุด
16. ท่านได้รับการเอาใจใส่จากผู้นำกิจกรรมและสมาชิกในกลุ่ม	3.57	มากที่สุด
<b>มีความสัมพันธ์กัน (Relationship)</b>		
17. ผู้นำสามารถอธิบายรูปแบบกิจกรรมได้อย่างเข้าใจง่าย	3.73	มากที่สุด
18. สมาชิกในกลุ่มของท่านให้ความร่วมมือในทุกกิจกรรม	3.57	มากที่สุด
19. ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้นำและสมาชิกในกลุ่ม	3.87	มากที่สุด
20. ท่านรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรม	3.70	มากที่สุด

ตาราง 14 (ต่อ)

ประเด็น	$\bar{x}$	ความหมาย
<b>การเคลื่อนไหว (Animation)</b>		
21. ผู้นำได้ให้ความช่วยเหลือท่านในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.67	มากที่สุด
22. ทุกกิจกรรมมีการสรุปผลเพื่อให้ท่านเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม	3.63	มากที่สุด
23. รูปแบบกิจกรรมช่วยให้ท่านทำให้เกิดความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.73	มากที่สุด
24. ลักษณะกิจกรรมช่วยให้ท่านได้เคลื่อนไหวร่างกาย และเกิดการทํางานร่วมกับผู้อื่น	3.60	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>3.63</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 14 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนี้บนทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร มีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 3.63$ ) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร มีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุดเป็นส่วนใหญ่

ตาราง 15 ผลการประเมินรายด้านของความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนี้บนทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร

(n=30)

ความพึงพอใจ	ผล	
	$\bar{x}$	ความหมาย
การปฏิสัมพันธ์กัน (Interacting People)	3.63	มากที่สุด
การจัดสถานที่ทางกายภาพ (The Physical Setting)	3.60	มากที่สุด
อุปกรณ์ในการใช้เวลาว่าง (Leisure Object)	3.59	มากที่สุด
โครงสร้าง (Structure)	3.57	มากที่สุด
มีความสัมพันธ์กัน (Relationship)	3.72	มากที่สุด
การเคลื่อนไหว (Animation)	3.67	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>3.628</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 15 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดชุมพร แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม เยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดชุมพร มีความพึงพอใจโดยรวมต่อการเข้าร่วมโปรแกรมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า เยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดชุมพร มีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุดทุกด้าน

## 2. ผลการทดลองเยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช

ตาราง 16 ความถี่และร้อยละของเยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช

(n=30)

ข้อมูลทั่วไป		นครศรีธรรมราช	
		จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	3	10
	หญิง	27	90
อายุ	15 ปี	6	20.0
	16 ปี	5	16.7
	17 ปี	9	30.0
	18 ปี	1	3.3
	19 ปี	8	26.7
	20 ปี	1	3.3

จากตาราง 16 พบว่า เยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นเพศหญิง จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90 และเพศชาย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ส่วนใหญ่มีอายุ 17 ปี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 อายุ 19 ปี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.7 อายุ 15 ปี จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20 อายุ 16 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 อายุ 18 ปีและอายุ 20 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3 ตามลำดับ

ตาราง 17 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำก่อนและ  
 หลังเข้าร่วมโปรแกรมเน้นทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัด  
 นครศรีธรรมราช

(n=30)

สมรรถนะ	นครศรีธรรมราช				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>1. ความรู้พื้นฐาน</b>	3.40	มาก	1.83	น้อย	15.30	.00*
1. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับทรัพยากร การท่องเที่ยวในจังหวัดที่อาศัยอยู่	3.43	มาก	1.63	น้อย	12.95	.00*
2. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับ ประวัติศาสตร์ของสถานที่ท่องเที่ยว ต่างๆในจังหวัดที่อาศัยอยู่	2.97	มาก	1.93	น้อย	4.55	.00*
3. ท่านเข้าใจถึงหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติ ในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการ ท่องเที่ยว	3.67	มากที่สุด	2.10	น้อย	10.50	.00*
4. ท่านเข้าใจถึงการให้บริการแก่ นักท่องเที่ยวที่ท่านได้รับมอบหมาย	3.50	มาก	1.63	น้อย	14.00	.00*
<b>2. การตระหนักรู้ตนเอง และการ จัดการอย่างมืออาชีพ</b>	3.36	มาก	1.78	น้อย	19.56	.00*
5. ท่านมีความตั้งใจที่จะดูแลเอาใจ ใส่นักท่องเที่ยวตลอดเวลา	3.37	มาก	1.80	น้อย	12.64	.00*
6. ท่านรู้ถึงขีดความสามารถและ ข้อจำกัดของตนเองในการเป็น เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	3.50	มาก	1.57	น้อย	12.20	.00*
7. ท่านสามารถพูดโน้มน้าวให้ผู้อื่น สามารถปฏิบัติตามได้	3.10	มาก	1.97	น้อย	9.87	.00*
8. ท่านมีจริยธรรมที่จำเป็นต่อ เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	3.47	มาก	1.80	น้อย	13.81	.00*

ตาราง 17 (ต่อ)

สมรรถนะ	นครศรีธรรมราช				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>3. การตัดสินใจและการประเมิน</b>	3.30	มาก	1.72	น้อย	15.62	.00*
9. ท่านมีกระบวนการในการตัดสินใจที่ทำให้ผู้อื่นยอมรับได้	3.13	มาก	1.70	น้อย	10.79	.00*
10. ท่านสามารถเลือกแนวทางที่ดีที่สุดในการปฏิบัติงานของการเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวได้	3.30	มาก	1.77	น้อย	8.63	.00*
11. ท่านรู้และเข้าใจถึงแหล่งทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อการปฏิบัติงาน	3.47	มาก	1.70	น้อย	14.25	.00*
<b>4. การสอนและการอำนวยความสะดวก</b>	3.36	มาก	1.46	น้อยที่สุด	20.05	.00*
12. ท่านสามารถอำนวยความสะดวกกับนักท่องเที่ยวได้	3.20	มาก	1.47	น้อยที่สุด	11.47	.00*
13. ท่านสามารถให้คำแนะนำการท่องเที่ยวในจังหวัดที่ตนเองอาศัยอยู่ให้แก่นักท่องเที่ยวได้	3.43	มาก	1.60	น้อย	13.45	.00*
14. ท่านถ่ายทอดประสบการณ์ที่ตนเองมีให้นักท่องเที่ยวได้	3.43	มาก	1.30	น้อยที่สุด	15.06	.00*
<b>5. การดูแลสิ่งแวดล้อม</b>	3.54	มากที่สุด	1.53	น้อย	22.43	.00*
15. ท่านมีจริยธรรม และเคารพกฎเกณฑ์ต่างๆด้านสิ่งแวดล้อมในการท่องเที่ยว	3.67	มากที่สุด	1.93	น้อย	12.10	.00*
16. ท่านได้รับการเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตต่างๆรอบๆตัวเองในทุกกิจกรรม	3.70	มากที่สุด	1.37	น้อยที่สุด	15.93	.00*
17. ท่านมีหลักการในการจัดการและปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวได้	3.27	มาก	1.30	น้อยที่สุด	15.00	.00*

ตาราง 17 (ต่อ)

สมรรถนะ	นครศรีธรรมราช				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>6. การจัดการโปรแกรม</b>	3.34	มาก	1.64	น้อย	16.75	.00*
18. ท่านสามารถออกแบบและ พัฒนาโปรแกรมการท่องเที่ยวได้	3.10	มาก	1.73	น้อย	9.79	.00*
19. ท่านสามารถนำโปรแกรมการ ท่องเที่ยวไปใช้ได้	3.57	มากที่สุด	1.33	น้อยที่สุด	14.97	.00*
20. ท่านสามารถอำนวยความสะดวก สะดวก ควบคุมและดูแลให้โปรแกรม การท่องเที่ยวประสบความสำเร็จได้	3.37	มาก	1.87	น้อย	10.58	.00*
<b>7. การจัดการความปลอดภัยและ ความเสี่ยง</b>	3.40	มาก	1.45	น้อยที่สุด	18.99	.00*
21. ท่านสามารถจัดการเรื่องความ ปลอดภัยให้แก่นักท่องเที่ยวได้	3.47	มาก	1.33	น้อยที่สุด	16.00	.00*
22. ท่านนำโปรแกรมการท่องเที่ยว ไปใช้ให้มีความมั่นใจในความ ปลอดภัยของนักท่องเที่ยวได้	3.40	มาก	1.43	น้อยที่สุด	12.67	.00*
23. ท่านสามารถจัดการความเสี่ยง และสร้างความปลอดภัยให้กับ นักท่องเที่ยวในเรื่องเกี่ยวกับ กฎหมายได้	3.30	มาก	1.67	น้อย	8.66	.00*
24. ท่านสามารถประเมินความ เป็นไปได้และข้อจำกัดต่างๆของ ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้	3.43	มาก	1.37	น้อยที่สุด	10.35	.00*

ตาราง 17 (ต่อ)

สมรรถนะ	นครศรีธรรมราช				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>8. ความสามารถทางเทคนิค</b>	3.44	มาก	1.77	น้อย	17.15	.00*
25. ท่านมีความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง	3.33	มาก	1.60	น้อย	12.10	.00*
26. ท่านมีความสามารถพื้นฐานและประสบการณ์ในกิจกรรมกลางแจ้งที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว	3.43	มาก	1.67	น้อยที่สุด	12.50	.00*
27. ท่านมีความเหมาะสมที่จะได้รับใบรับรองการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	3.57	มาก	2.03	น้อย	10.25	.00*
<b>คะแนนเฉลี่ยทั้ง 8 สมรรถนะ</b>	<b>3.39</b>	<b>มาก</b>	<b>1.65</b>	<b>น้อย</b>	<b>18.23</b>	<b>.00*</b>

\*P&lt;.05

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำ ก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลักทั้ง 8 ด้านก่อนเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X} = 1.65$ ) ในขณะที่ หลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.39$ ) ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 18.23 มีค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ .00\* แสดงให้เห็นว่า ระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำ ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 18 ผลการประเมินรายชื่อของความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช

(n=30)

ประเด็น	$\bar{x}$	ความหมาย
<b>การปฏิสัมพันธ์กัน (Interacting People)</b>		
1. ฉันมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง	3.87	มากที่สุด
2. กิจกรรมทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม	3.83	มากที่สุด
3. ผู้นำกิจกรรมมีความรู้ความสามารถในการจัดกิจกรรม	3.67	มากที่สุด
4. ผู้นำกิจกรรมสามารถช่วยกระตุ้นท่านให้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม	3.77	มากที่สุด
<b>การจัดสถานที่ทางกายภาพ (The Physical Setting)</b>		
5. วันเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3.70	มากที่สุด
6. ระยะเวลาที่ใช้จัดกิจกรรมต่อครั้ง	3.53	มากที่สุด
7. สถานที่มีความเอื้ออำนวยต่อการจัดกิจกรรม	3.87	มากที่สุด
8. สถานที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องต่อรูปแบบกิจกรรม	3.73	มากที่สุด
<b>อุปกรณ์ในการใช้เวลาว่าง (Leisure Object)</b>		
9. ความเหมาะสมของอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3.70	มากที่สุด
10. วัสดุอุปกรณ์มีความเพียงพอกับผู้เข้าร่วม	3.93	มากที่สุด
11. ความหลากหลายของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3.90	มากที่สุด
12. ความปลอดภัยของอุปกรณ์อื่นจะเอื้อต่อการจัดกิจกรรม	3.93	มากที่สุด
<b>โครงสร้าง (Structure)</b>		
13. ท่านได้มีส่วนร่วมในการตั้งกฎกติกาในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.67	มาก
14. ท่านสามารถปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดร่วมกันได้	3.87	มากที่สุด
15. ท่านมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นต่อทุกกิจกรรม	3.77	มากที่สุด
16. ท่านได้รับการเอาใจใส่จากผู้นำกิจกรรมและสมาชิกในกลุ่ม	3.90	มากที่สุด
<b>มีความสัมพันธ์กัน (Relationship)</b>		
17. ผู้นำสามารถอธิบายรูปแบบกิจกรรมได้อย่างเข้าใจง่าย	3.80	มากที่สุด
18. สมาชิกในกลุ่มของท่านให้ความร่วมมือในทุกกิจกรรม	3.87	มากที่สุด
19. ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้นำและสมาชิกในกลุ่ม	3.73	มากที่สุด
20. ท่านรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรม	3.90	มากที่สุด
<b>การเคลื่อนไหว (Animation)</b>		
21. ผู้นำได้ให้ความช่วยเหลือท่านในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.73	มากที่สุด

ตาราง 18 (ต่อ)

ประเด็น	$\bar{X}$	ความหมาย
<b>การเคลื่อนไหว (Animation)</b>		
22. ทุกกิจกรรมมีการสรุปผลเพื่อให้ท่านเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม	3.87	มากที่สุด
23. รูปแบบกิจกรรมช่วยให้ท่านทำให้เกิดความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.80	มากที่สุด
24. ลักษณะกิจกรรมช่วยให้ท่านได้เคลื่อนไหวร่างกาย และเกิดการทำงานร่วมกับผู้อื่น	3.90	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>3.80</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 18 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.801$ ) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด

ตาราง 19 ผลการประเมินรายด้านของความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช

(n=30)

ความพึงพอใจ	ผล	
	$\bar{X}$	ความหมาย
การปฏิสัมพันธ์กัน (Interacting People)	3.78	มากที่สุด
การจัดสถานที่ทางกายภาพ (The Physical Setting)	3.70	มากที่สุด
อุปกรณ์ในการใช้เวลาว่าง (Leisure Object)	3.87	มากที่สุด
โครงสร้าง (Structure)	3.80	มากที่สุด
มีความสัมพันธ์กัน (Relationship)	3.83	มากที่สุด
การเคลื่อนไหว (Animation)	3.83	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>3.80</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 19 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม เยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความพึงพอใจโดยรวมต่อการเข้าร่วมโปรแกรมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาารายด้าน พบว่า เยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช มีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุดทุกด้าน

### 3. ผลการทดลองเยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยวพัทลุง

ตาราง 20 ความถี่และร้อยละของเยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยวจังหวัดพัทลุง

(n=30)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	พัทลุง	
		พัทลุง	ร้อยละ
เพศ	ชาย	9	30
	หญิง	21	70
อายุ	15 ปี	7	23.3
	16 ปี	4	13.3
	17 ปี	3	10.0
	18 ปี	4	13.3
	19 ปี	11	36.7
	20 ปี	1	3.3

จากตาราง 20 พบว่า เยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยวจังหวัดพัทลุง ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70 และเพศชาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 30 มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ส่วนใหญ่มีอายุ 19 ปี จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.7 อายุ 15 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 อายุ 16 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 อายุ 18 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 อายุ 17 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.0 และอายุ 20 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3 ตามลำดับ

ตาราง 21 ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมเน้นทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง

(n=30)

สมรรถนะ	พัทลุง				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>1. ความรู้พื้นฐาน</b>	3.23	มาก	2.02	น้อย	31.75	.00*
1. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรการท่องเที่ยวในจังหวัดที่อาศัยอยู่	3.30	มาก	2.03	น้อย	13.32	.00*
2. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆในจังหวัดที่อาศัยอยู่	3.03	มาก	2.00	น้อย	31.00	.00*
3. ท่านเข้าใจถึงหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	3.37	มาก	2.20	น้อย	16.86	.00*
4. ท่านเข้าใจถึงการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ท่านได้รับมอบหมาย	3.20	มาก	1.83	น้อย	15.27	.00*
<b>2. การตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ</b>	3.29	มาก	2.08	น้อย	19.37	.00*
5. ท่านมีความตั้งใจที่จะดูแลเอาใจใส่นักท่องเที่ยวตลอดเวลา	3.27	มาก	2.03	น้อย	13.40	.00*
6. ท่านรู้ถึงขีดความสามารถและข้อจำกัดของตนเองในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	3.23	มาก	2.07	น้อย	9.14	.00*
7. ท่านสามารถพูดโน้มน้าวให้ผู้อื่นสามารถปฏิบัติตามได้	3.23	มาก	2.07	น้อย	13.86	.00*
8. ท่านมีจริยธรรมที่จำเป็นต่อเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	3.40	มาก	2.13	น้อย	11.90	.00*

ตาราง 21 (ต่อ)

สมรรถนะ	พหุคูณ				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>3. การตัดสินใจและการประเมิน</b>	3.26	มาก	2.19	น้อย	28.72	.00*
9. ท่านมีกระบวนการในการตัดสินใจที่ทำให้ผู้อื่นยอมรับได้	3.17	มาก	2.13	น้อย	31.00	.00*
10. ท่านสามารถเลือกแนวทางที่ดีที่สุดในการปฏิบัติงานของการเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวได้	3.33	มาก	2.17	น้อย	16.86	.00*
11. ท่านรู้และเข้าใจถึงแหล่งทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อการปฏิบัติงาน	3.27	มาก	2.27	น้อย	12.04	.00*
<b>4. การสอนและการอำนวยความสะดวก</b>	3.31	มาก	2.18	น้อย	14.30	.00*
<b>สะดวก</b>						
12. ท่านสามารถอำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยวได้	3.17	มาก	1.90	น้อย	10.85	.00*
13. ท่านสามารถให้คำแนะนำการท่องเที่ยวในจังหวัดที่ตนเองอาศัยอยู่ให้แก่นักท่องเที่ยวได้	3.47	มาก	2.33	น้อย	9.87	.00*
14. ท่านถ่ายทอดประสบการณ์ที่ตนเองมีให้นักท่องเที่ยวได้	3.30	มาก	2.30	น้อย	9.32	.00*
<b>5. การดูแลสิ่งแวดล้อม</b>	3.39	มาก	2.29	น้อย	12.14	.00*
15. ท่านมีจริยธรรม และเคารพกฎเกณฑ์ต่างๆด้านสิ่งแวดล้อมในการท่องเที่ยว	3.37	มาก	2.30	น้อย	9.13	.00*
16. ท่านได้รับการเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตต่างๆรอบๆตัวเองในทุกกิจกรรม	3.37	มาก	2.23	น้อย	8.00	.00*
17. ท่านมีหลักการในการจัดการและปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวได้	3.43	มาก	2.33	น้อย	7.94	.00*

ตาราง 21 (ต่อ)

สมรรถนะ	พัทธ์ลง				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>6. การจัดการโปรแกรม</b>	3.11	มาก	1.99	น้อย	14.50	.00*
18. ท่านสามารถออกแบบและ พัฒนาโปรแกรมการท่องเที่ยวได้	2.87	มาก	1.83	น้อย	9.20	.00*
19. ท่านสามารถนำโปรแกรมการ ท่องเที่ยวไปใช้ได้	3.23	มาก	1.97	น้อย	10.01	.00*
20. ท่านสามารถอำนวยความสะดวก สะดวก ควบคุมและดูแลให้โปรแกรม การท่องเที่ยวประสบความสำเร็จได้	3.23	มาก	1.97	น้อย	11.90	.00*
<b>7. การจัดการความปลอดภัยและ ความเสี่ยง</b>	3.23	มาก	2.04	น้อย	17.40	.00*
21. ท่านสามารถจัดการเรื่องความ ปลอดภัยให้แก่นักท่องเที่ยวได้	3.27	มาก	2.00	น้อย	13.32	.00*
22. ท่านนำโปรแกรมการท่องเที่ยว ไปใช้ให้มีความมั่นใจในความ ปลอดภัยของนักท่องเที่ยวได้	3.27	มาก	2.00	น้อย	13.32	.00*
23. ท่านสามารถจัดการความเสี่ยง และสร้างความปลอดภัยให้กับ นักท่องเที่ยวในเรื่องเกี่ยวกับ กฎหมายได้	3.20	มาก	2.03	น้อย	9.87	.00*
24. ท่านสามารถประเมินความ เป็นไปได้และข้อจำกัดต่างๆของ ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้	3.20	มาก	2.13	น้อย	11.22	.00*

ตาราง 21 (ต่อ)

สมรรถนะ	พัทลุง				t	Sig
	หลัง	ความหมาย	ก่อน	ความหมาย		
<b>8. ความสามารถทางเทคนิค</b>	3.19	มาก	2.08	น้อย	33.40	.00*
25. ท่านมีความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง	3.10	มาก	2.00	น้อย	19.75	.00*
26. ท่านมีความสามารถพื้นฐานและประสบการณ์ในกิจกรรมกลางแจ้งที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว	3.17	มาก	2.07	น้อย	19.75	.00*
27. ท่านมีความเหมาะสมที่จะได้รับใบรับรองการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	3.30	มาก	2.17	น้อย	17.96	.00*
<b>คะแนนเฉลี่ยทั้ง 8 สมรรถนะ</b>	<b>3.25</b>	<b>มาก</b>	<b>2.10</b>	<b>น้อย</b>	<b>21.45</b>	<b>.00*</b>

\*P&lt;.05

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำ ก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลักทั้ง 8 ด้านก่อนเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X} = 2.10$ ) ในขณะที่ หลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.25$ ) ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 21.45 มีค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ .00\* แสดงให้เห็นว่า ระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำ ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 22 ผลการประเมินรายชื่อของความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง

(n=30)

ประเด็น	$\bar{x}$	ความหมาย
<b>การปฏิสัมพันธ์กัน (Interacting People)</b>		
1. ฉันมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง	3.60	มากที่สุด
2. กิจกรรมทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม	3.57	มากที่สุด
3. ผู้นำกิจกรรมมีความรู้ความสามารถในการจัดกิจกรรม	3.43	มาก
4. ผู้นำกิจกรรมสามารถช่วยกระตุ้นท่านให้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม	3.53	มากที่สุด
<b>การจัดสถานที่ทางกายภาพ (The Physical Setting)</b>		
5. วันเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3.33	มาก
6. ระยะเวลาที่ใช้จัดกิจกรรมต่อครั้ง	3.40	มาก
7. สถานที่ที่มีความเอื้ออำนวยต่อการจัดกิจกรรม	3.50	มากที่สุด
8. สถานที่ที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องต่อรูปแบบกิจกรรม	3.57	มากที่สุด
<b>อุปกรณ์ในการใช้เวลาว่าง (Leisure Object)</b>		
9. ความเหมาะสมของอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3.70	มากที่สุด
10. วัสดุอุปกรณ์มีความเพียงพอกับผู้เข้าร่วม	3.73	มากที่สุด
11. ความหลากหลายของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม	3.60	มากที่สุด
12. ความปลอดภัยของอุปกรณ์อื่นจะเอื้อต่อการจัดกิจกรรม	3.60	มากที่สุด
<b>โครงสร้าง (Structure)</b>		
13. ท่านได้มีส่วนร่วมในการตั้งกฎกติกาในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.40	มาก
14. ท่านสามารถปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดร่วมกันได้	3.60	มากที่สุด
15. ท่านมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นต่อทุกกิจกรรม	3.37	มาก
16. ท่านได้รับการเอาใจใส่จากผู้นำกิจกรรมและสมาชิกในกลุ่ม	3.53	มากที่สุด
<b>มีความสัมพันธ์กัน (Relationship)</b>		
17. ผู้นำสามารถอธิบายรูปแบบกิจกรรมได้อย่างเข้าใจง่าย	3.70	มากที่สุด
18. สมาชิกในกลุ่มของท่านให้ความร่วมมือในทุกกิจกรรม	3.50	มากที่สุด
19. ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้นำและสมาชิกในกลุ่ม	3.57	มากที่สุด
20. ท่านรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรม	3.70	มากที่สุด
<b>การเคลื่อนไหว (Animation)</b>		
21. ผู้นำได้ให้ความช่วยเหลือท่านในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.73	มากที่สุด

ตาราง 22 (ต่อ)

ข้อความ	$\bar{x}$	ความหมาย
<b>การเคลื่อนไหว (Animation)</b>		
22. ทุกกิจกรรมมีการสรุปผลเพื่อให้ท่านเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม	3.57	มากที่สุด
23. รูปแบบกิจกรรมช่วยให้ท่านทำให้เกิดความตื่นไหลในการเข้าร่วมกิจกรรม	3.60	มากที่สุด
24. ลักษณะกิจกรรมช่วยให้ท่านได้เคลื่อนไหวร่างกาย และเกิดการทํางานร่วมกับผู้อื่น	3.77	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>3.57</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 22 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 3.57$ ) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด

ตาราง 23 ผลการประเมินรายด้านของความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง

(n=30)

ความพึงพอใจ	ผล	
	$\bar{x}$	ความหมาย
การปฏิสัมพันธ์กัน (Interacting People)	3.53	มากที่สุด
การจัดสถานที่ทางกายภาพ (The Physical Setting)	3.45	มาก
อุปกรณ์ในการใช้เวลาว่าง (Leisure Object)	3.66	มากที่สุด
โครงสร้าง (Structure)	3.48	มาก
มีความสัมพันธ์กัน (Relationship)	3.62	มากที่สุด
การเคลื่อนไหว (Animation)	3.67	มากที่สุด
<b>รวม</b>	<b>3.57</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตาราง 23 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการ  
กลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดพัทลุง แสดง  
ให้เห็นว่า ภายหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม เยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดพัทลุง มี  
ความพึงพอใจโดยรวมต่อการเข้าร่วมโปรแกรมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า  
เยาวชนอาสาสมัครการทอเกี่ยวจังหวัดพัทลุง มีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจอยู่ใน  
เกณฑ์ระดับมากที่สุดทุกด้าน



## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนทางการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวที่มีความมุ่งหมายของการวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษาความต้องการโปรแกรมสนับสนุนทางการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว
2. เพื่อพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนทางการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว
3. เพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนทางการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

#### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องโปรแกรมสนับสนุนทางการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ผู้วิจัยได้เสนอการสรุปข้อมูลดังนี้

**ตอนที่ 1 การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนทางการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว**

**1. ผลการศึกษาประเมินความต้องการการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนทางการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว**

ในการสำรวจข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมินความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนทางการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 81.9 และเพศชาย จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 18.1 อายุ 15 ปี จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 23.4 อายุ 16 ปี จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 17 อายุ 17 ปี จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 18.1 อายุ 18 ปี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 อายุ 19 ปี จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 22.3 และอายุ 20 ปี จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 5.9 ซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 21.8 กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 33.5 กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 22.3 และกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 22.3

การสำรวจความต้องการการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชน อาสาสมัครการท่องเที่ยวส่วนใหญ่ สามารถเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง ในช่วงวันเสาร์ และวันอาทิตย์ จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 54.3 และในช่วงวันจันทร์ถึงวันศุกร์ จำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 45.7 เวลาที่เหมาะสม คือ ช่วงเวลา 09.01-12.00 น. จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 30.3 ช่วงเวลา 13.01-16.00 น. จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ช่วงเวลา 16.01-20.00 น. จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 23.9 ช่วงก่อนเวลา 09.00 น. จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 11.2 ช่วงเวลา 09.01-16.00 น. จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 8 และช่วงเวลา 12.01-13.00 น. จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 1.6 ตามลำดับ โดยมีวัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง 3 ลำดับแรก คือ กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งช่วยให้เกิดความสนุกสนาน คิดเป็นร้อยละ 13.67 ช่วยให้อ่อนคลายร่างกายคิดเป็นร้อยละ 13.25 และช่วยทำให้ร่างกายสมส่วนและมีสุขภาพดี คิดเป็นร้อยละ 11.57 ตามลำดับ

การสำรวจความต้องการการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชน อาสาสมัครการท่องเที่ยว โดยรวม อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.00$ ) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความต้องการในระดับมากที่สุด ได้แก่ กิจกรรมริมชายหาดทั้งทะเลน้ำเค็ม หรือแหล่งน้ำจืด ( $\bar{X} = 3.48$ ) การออกไปเที่ยวเพื่อการผ่อนคลาย ( $\bar{X} = 3.44$ ) การชมความสวยงามทางธรรมชาติ เช่น ทิวทัศน์ สัตว์ป่า นก ดอกไม้ ปลา อื่นๆ ( $\bar{X} = 3.43$ ) การไปเที่ยวนอกสถานที่และนำอาหารไปรับประทาน การรวมญาติในครอบครัว ( $\bar{X} = 3.35$ ) การพายเรือ หรือล่องแก่ง (พายเรือ ล่องแพ เรือคายัค เรือแคนู เรือใบ อื่นๆ) ( $\bar{X} = 3.32$ ) ตามลำดับ กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งที่มีความต้องการในระดับมาก ได้แก่ การเยี่ยมชมศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง โครงการพระราชดำริ การถ่ายภาพกลางแจ้ง การวาดภาพ งานจิตรกรรม หรืองานศิลปะและการศึกษาสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติหรือเส้นทางศึกษาธรรมชาติ ( $\bar{X} = 3.19$ ) การเดินเพื่อความสนุกสนาน (ถนน ทางเท้า ทางเดิน หรือเส้นทางในชุมชน) ( $\bar{X} = 3.16$ ) การเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ และการอยู่ค่ายพักแรม (เต็นท์ กระท่อม ที่พักอาศัยรูปแบบอื่น) ( $\bar{X} = 3.05$ ) การเดินป่าบนเส้นทางเดินป่าทางธรรมชาติในเวลากลางวัน ( $\bar{X} = 2.98$ ) กิจกรรมทางกายกลางแจ้ง กีฬากลางแจ้ง และเกมต่าง ๆ ที่ปฏิบัติกลางแจ้ง ( $\bar{X} = 2.96$ ) การว่ายน้ำในสระว่ายน้ำกลางแจ้ง ( $\bar{X} = 2.93$ ) การปั่นจักรยานบนถนน หรือเส้นทางจักรยาน ( $\bar{X} = 2.91$ ) การวิ่งเหยาะ ๆ หรือวิ่งสำหรับการออกกำลังกาย และการขับขี่รถยนต์บนท้องถนนเพื่อความเพลิดเพลิน ( $\bar{X} = 2.88$ ) ตามลำดับกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งที่มีความต้องการในระดับน้อย ได้แก่ การปีนหน้าผา การปีนหิน หรือการปีนภูเขา ( $\bar{X} = 2.49$ ) การตกปลา ( $\bar{X} = 2.48$ ) การขับขี่รถ

วิบาก (ATV 4 ล้อ หรือ รถจักรยานยนต์วิบาก) ( $\bar{X}$  = 2.44) และ การปั่นจักรยานเสือภูเขา (ถนนวิบาก หรือถนนลูกรัง) ( $\bar{X}$  = 2.29) ตามลำดับ

## 2. ผลการพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

การนำผลการประเมิน (Assessment) มาสร้างโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งตามหลักการของ APIE ประกอบด้วย กิจกรรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว จำนวน 8 สัปดาห์ ๆ ละ 3 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรม 12 ชุดกิจกรรม โดยแสดงค่า Face Validity ของผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พบว่า ชื่อของหัวข้อกิจกรรม เนื้อหา กิจกรรม วัตถุประสงค์ การจัดกิจกรรม และ KPI ของกิจกรรมจำนวน 12 ชุดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมทุกรายการ

### ตอนที่ 2 ผลการใช้โปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

1 ผลจากการทดลองโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

- การทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็น ก่อนเข้าร่วม (Pretest) โปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้ง และหลังเข้าร่วม (Posttest) โปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งผู้นำระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี

- การทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็น ก่อนเข้าร่วม (Pretest) โปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้ง และหลังเข้าร่วม (Posttest) โปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งผู้นำภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 และเพศชาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 มีอายุระหว่าง 15-18 ปี ส่วนใหญ่มีอายุ 17 ปี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.7 อายุ 16 ปี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 อายุ 18 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 และอายุ 15 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 ตามลำดับ และกลุ่มควบคุมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70 และเพศชาย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ซึ่งส่วนใหญ่มีอายุ 16 ปีและอายุ 17 ปี จำนวนช่วงอายุละ 11 คน คิดเป็นร้อยละ

36.67 อายุ 15 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 และอายุ 18 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 และอายุ 19 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.33 ตามลำดับ

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี ก่อนเข้าร่วม (Pre-test) โปรแกรมเน้นทนาการกลางแจ้ง ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลักทั้ง 8 ด้านของกลุ่มทดลองอยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 1.30$ ) ในขณะที่ กลุ่มควบคุมมีระดับการเป็นผู้นำอยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 1.29$ ) ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 1.93 มีค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.75 แสดงให้เห็นว่า ระดับการเป็นผู้นำระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมก่อนเข้าร่วมไม่แตกต่างกัน

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำระหว่างกลุ่มทดลองหลัง (Post-test) เข้าร่วมโปรแกรมเน้นทนาการกลางแจ้งและกลุ่มควบคุมของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลักทั้ง 8 ด้านของกลุ่มทดลองอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X} = 2.32$ ) ในขณะที่ กลุ่มควบคุมมีระดับการเป็นผู้นำอยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 1.30$ ) คะแนน ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 14.11 มีค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ .00\* แสดงให้เห็นว่า คะแนนระดับการเป็นผู้นำหลัง 8 สัปดาห์ ของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่มทดลองก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) เข้าร่วมโปรแกรมเน้นทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลักทั้ง 8 ด้านของกลุ่มทดลองก่อนเข้าร่วมโปรแกรมเน้นทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 1.29$ ) ในขณะที่ หลังเข้าร่วมโปรแกรมเน้นทนาการกลางแจ้งระดับการเป็นผู้นำอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X} = 2.32$ ) ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 14.25 มีค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ .00\* แสดงให้เห็นว่า ระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมเน้นทนาการกลางแจ้งของกลุ่มทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่มควบคุมก่อน (Pre-test) สัปดาห์ที่ 1 และหลังสัปดาห์ที่ 8 (Post-test) ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลักทั้ง 8

ด้านของกลุ่มควบคุมก่อนสัปดาห์ที่ 1 อยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 1.29$ ) ในขณะที่ หลังสัปดาห์ที่ 8 อยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 1.30$ ) ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 0.27 ค่านี้สำคัญทางสถิติเท่ากับ .53 แสดงให้เห็นว่า ระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำภายในกลุ่มควบคุมก่อนสัปดาห์ที่ 1 และหลังสัปดาห์ที่ 8 ไม่แตกต่างกัน

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจโดยรวมต่อการเข้าร่วมโปรแกรมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุดทุกด้าน

## 2. ผลจากการขยายผลโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยว

- ค่าคะแนนการเป็นผู้นำก่อนเข้าร่วมและหลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของทั้ง 3 กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยวและการอภิปรายผล (Focus Group)

- ความพึงพอใจการเข้าร่วมเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยว

### 1. ผลการทดลองเยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยวจังหวัดชุมพร

เยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยวจังหวัดชุมพร ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.7 และเพศชาย จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ส่วนใหญ่มีอายุ 19 ปี จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.7 อายุ 18 ปี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 และอายุ 20 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 ตามลำดับ

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยวจังหวัดชุมพร ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลักทั้ง 8 ด้าน ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับน้อยที่สุด ( $\bar{X} = 1.49$ ) ในขณะที่ หลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.10$ ) ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 18.32 มีค่านี้สำคัญทางสถิติเท่ากับ .00\* แสดงให้เห็นว่า ระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำ ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการทอ่งเที่ยวจังหวัดชุมพร มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม เยาวชนอาสาสมัครการการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร มีความพึงพอใจ โดยรวมต่อการเข้าร่วมโปรแกรมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า เยาวชนอาสาสมัครการการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร มีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ ระดับมากที่สุดทุกด้าน

## 2. ผลการทดลองเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัด นครศรีธรรมราช

เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นเพศหญิง จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90 และเพศชาย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ส่วนใหญ่มีอายุ 17 ปี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 อายุ 19 ปี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.7 อายุ 15 ปี จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20 อายุ 16 ปี จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 อายุ 18 ปีและอายุ 20 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3 ตามลำดับ

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำ ก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลัก ทั้ง 8 ด้านก่อนเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X} = 1.65$ ) ในขณะที่ หลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.39$ ) ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้ สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 18.23 มีค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ .00\* แสดงให้เห็นว่า ระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำ ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม เยาวชนอาสาสมัครการการท่องเที่ยวจังหวัด นครศรีธรรมราช มีความพึงพอใจโดยรวมต่อการเข้าร่วมโปรแกรมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณา รายด้าน พบว่า เยาวชนอาสาสมัครการการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช มีผลคะแนนการ ประเมินความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุดทุกด้าน

## 3. ผลการทดลองเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวพัทลุง

เยาวชนอาสาสมัครการทอญเที่ยวจังหวัดพัทลุง ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70 และเพศชาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 30 มีอายุระหว่าง 15-20 ปี ส่วนใหญ่มีอายุ 19 ปี จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.7 อายุ 15 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 อายุ 16 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 อายุ 18 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 อายุ 17 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.0 และอายุ 20 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3 ตามลำดับ

ผลการทดสอบความแตกต่างของระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำ ก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการทอญเที่ยวจังหวัดพัทลุง ซึ่งผลการทดสอบพบว่า ระดับการเป็นผู้นำหลักทั้ง 8 ด้าน ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับน้อย ( $\bar{X} = 2.10$ ) ในขณะที่ หลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.25$ ) ซึ่งเมื่อนำมาเปรียบเทียบโดยใช้สถิติทดสอบ t-test พบว่า มีค่า t เท่ากับ 21.45 มีค่านัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ .00\* แสดงให้เห็นว่า ระดับการเป็นผู้นำจากแบบวัดการเป็นผู้นำ ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการทอญเที่ยวจังหวัดพัทลุง มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการทอญเที่ยวจังหวัดพัทลุง แสดงให้เห็นว่า ภายหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม เยาวชนอาสาสมัครการทอญเที่ยวจังหวัดพัทลุง มีความพึงพอใจโดยรวมต่อการเข้าร่วมโปรแกรมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า เยาวชนอาสาสมัครการทอญเที่ยวจังหวัดพัทลุง มีผลคะแนนการประเมินความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุดทุกด้าน

ตาราง 24 เปรียบเทียบความแตกต่างหลังเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวในกลุ่มทดลอง (Research และกลุ่มขยายผล (Development)

สมรรถนะการเป็นผู้นำ	Research	Development		
	สุราษฎร์ธานี	ชุมพร	นครศรีธรรมราช	พัทลุง
1. ความรู้พื้นฐาน	.00*	.00*	.00*	.00*
2. การตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ	.00*	.00*	.00*	.00*
3. การตัดสินใจและการประเมิน	.00*	.00*	.00*	.00*
4. การสอนและการอำนวยความสะดวก	.00*	.00*	.00*	.00*
5. การดูแลสิ่งแวดล้อม	.00*	.00*	.00*	.00*
6. การจัดการโปรแกรม	.00*	.00*	.00*	.00*
7. การจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยง	.00*	.00*	.00*	.00*
8. ความสามารถทางเทคนิค	.00*	.00*	.00*	.00*
<b>รวม</b>	<b>.00*</b>	<b>.00*</b>	<b>.00*</b>	<b>.00*</b>

สรุปผลรวมการขยายผลโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว จำนวน 3 จังหวัด

เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวทั้ง 3 จังหวัดที่เข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว จำนวน จำนวน 12 ชุด กิจกรรม จำนวน 8 สัปดาห์ ๆ ละ 3 ชั่วโมง พบว่า เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวมีการเปลี่ยนแปลงระดับการเป็นผู้นำโดยรวมดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากข้อมูลดังกล่าว พบว่า คู่มือโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวนี้มีประสิทธิภาพที่สามารถสร้างเสริมให้เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวมีระดับการเป็นผู้นำทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ 1) ความรู้พื้นฐาน 2) การตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ 3) การตัดสินใจและการประเมิน 4) การสอนและการอำนวยความสะดวก 5) การดูแลสิ่งแวดล้อม 6) การจัดการโปรแกรม 7) การจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยง 8) ความสามารถทางเทคนิค ที่ดีขึ้นภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้ง

ข้อสรุปที่ได้จากการอภิปรายกลุ่ม

จากการอภิปรายกลุ่มกับผู้นำโปรแกรมและผู้เชี่ยวชาญทางด้านนันทนาการกลางแจ้ง มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. บางกิจกรรมมีความเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุจากการเข้าร่วมกิจกรรมได้ จึงควรระมัดระวังในการดำเนินกิจกรรม อีกทั้งต้องมีแผนในการดำเนินงานเมื่อเกิดภาวะฉุกเฉิน

2. กิจกรรมโดยส่วนใหญ่ต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญและประสบการณ์ในการดำเนินกิจกรรม

3. อุปกรณ์ที่ใช้ในบางกิจกรรมยังไม่เพียงพอให้ผู้เข้าร่วมได้ปฏิบัติในช่วงเวลาเดียวกัน จึงควรหาอุปกรณ์ให้เพียงพอ หรือหาอุปกรณ์ทดแทนเพื่อให้ทุกคนได้เรียนรู้พร้อมๆกัน

3) การหาค่าความเหมาะสมของคู่มือโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว พบว่า คู่มือมีรูปแบบเนื้อหา และการนำไปใช้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ความเหมาะสมในระดับมากทุกรายการ

ตาราง 25 ค่าประเมินคู่มือโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	ความหมาย
ด้านรูปแบบ	2.80	เหมาะสมมาก
ด้านเนื้อหา	3.00	เหมาะสมมาก
ด้านนำไปใช้	2.80	เหมาะสมมาก
รวม	2.87	เหมาะสมมาก

### อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว ผู้วิจัยนำเสนอการอภิปรายผลวิจัยได้ดังนี้

**ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว**

เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง 1) นันทนาการกลางแจ้งอิงพื้นดิน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.04 .ซึ่งอยู่ในระดับมาก 2) นันทนาการกลางแจ้ง

อิงธรรมชาติ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.92 ซึ่งอยู่ในระดับมาก 3) นันทนาการกลางแจ้งอิงน้ำ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.24 ซึ่งอยู่ในระดับมาก โดยรวมทั้ง 2 ประเภทกิจกรรมอยู่ในระดับมาก แต่เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า รายข้อมีค่าเฉลี่ยที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ พิกแกรมและเจนกิน (Pigram & Jenkins, 2006) ที่กล่าวว่าความต้องการนันทนาการเป็นเรื่องของเงื่อนไขของการเข้าร่วมที่มีผลต่อการกำหนดเงื่อนไขเฉพาะและสมมติฐานต่าง ๆ เกี่ยวกับบุคคล แนวคิดเกี่ยวกับความต้องการนันทนาการจะขึ้นอยู่กับคุณลักษณะเฉพาะของประชากร (เช่น อายุ รายได้ โครงสร้างครอบครัว อาชีพและตัวชี้วัดทางจิตวิทยา) ซึ่งความต้องการด้านนันทนาการสามารถนึกถึงการจัดลำดับขั้นของความต้องการทางนันทนาการซึ่งแบ่งเป็น 3 ระดับของโอกาสทางนันทนาการ คือ 1) ความต้องการโอกาสเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมตามปรารถนา 2) ความต้องการโอกาสเพื่อตระหนักถึงประสบการณ์ที่ปรารถนารวมถึงกิจกรรมที่ต้องการ และ 3) ความต้องการโอกาสเพื่อตระหนักถึงประโยชน์ที่เพิ่มขึ้นนอกเหนือจากประสบการณ์ที่พึงพอใจ เพราะฉะนั้นปัจจัยที่แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลในการตัดสินใจเข้าร่วมในนันทนาการ แสดงถึงความแตกต่างระหว่างความต้องการหรือความชอบในนันทนาการและการจัดโอกาสเพื่อเข้าใจได้ถึงความพึงพอใจและความปรารถนานั้น สอดคล้องกับ ฮาวิสันและเออเพลดิ้ง (Harrison & Erpelding, 2012) ที่กล่าวว่า การหาความต้องการของผู้เข้าร่วมเป็นสิ่งที่มีความจำเป็น กล่าวคือ การศึกษาถึงประโยชน์หรือความปรารถนาที่จะการให้บริการโปรแกรมต่อผู้เข้าร่วมซึ่งข้อมูลที่ได้มาจากการประเมินความต้องการจะเป็นข้อมูลเฉพาะของโปรแกรมนั้นๆ

นอกจากนี้ มอร์และไดรเวอร์ (Moore & Driver, 2005) ได้กล่าวว่า บุคคลจะเข้าร่วมนันทนาการกลางแจ้งเพราะผู้เข้าร่วมมีความหวังเพื่อเพิ่มรางวัลหรือประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการได้ประสบการณ์ทางนันทนาการกลางแจ้ง ซึ่งวิธีคิดจะเกี่ยวข้องกับนันทนาการกลางแจ้งจะมีพื้นฐานมาจาก ทฤษฎีความคาดหวัง (expectancy theory) ที่พิจารณาถึง บุคคลที่เข้าร่วมนั้นจะมีพฤติกรรมโดยเฉพาะอย่างยิ่งความคาดหวังต่อกิจกรรมซึ่งให้บรรลุต่อความต้องการเฉพาะและช่วยให้เขาประสบความสำเร็จตามความปรารถนาของเขาเอง ซึ่งการพิจารณาที่จะการเข้าร่วมนันทนาการกลางแจ้งนั้น จะประกอบด้วย แรงจูงใจหรือความต้องการของผู้เข้าร่วม การมีประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการนั้น สถานที่ตั้งทางนันทนาการที่กิจกรรมและประสบการณ์เกิดขึ้น เพื่อนในการเข้าร่วมนันทนาการและประสบการณ์หรือประโยชน์ที่ต้องการที่มีผลมาจากการเข้าร่วมนันทนาการ ดังนั้นความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวอาจจะมีปัจจัยหลากหลายประการที่ส่งผลให้แต่ละกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยที่แตกต่างกัน

## ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้โปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

ผู้วิจัยได้พัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว โดยแบ่งเป็นกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้ง และกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้ง จำนวน 8 สัปดาห์ ๆ ละ 1 ครั้ง ๆ ละ 3 ชั่วโมง ประกอบด้วยกิจกรรม 12 ชุดกิจกรรม โดยโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นมุ่งเน้นสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวโดยผ่านกิจกรรมสนับสนุนการกลางแจ้ง

จากผลการทดลองโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว โดยการเปรียบเทียบระดับสมรรถนะการเป็นผู้นำในภาพรวมก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้ง พบว่า หลังเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้ง กลุ่มตัวอย่างมีระดับสมรรถนะการเป็นผู้นำอยู่ในระดับที่สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยการออกแบบโปรแกรมได้นำแนวคิดการจัดการสนับสนุนการกลางแจ้งของ แมนนิง (Manning as cited in Plummer, 2009) เสนอกรอบแนวคิดในการจัดการสนับสนุนการกลางแจ้งมี 4 ชั้น ประกอบด้วย 1) ผู้จัดจะต้องตระหนัก เป้าประสงค์ในการพัฒนาต้องมีความสอดคล้องกัน ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์สมรรถนะของการเป็นผู้นำที่สำคัญต่อเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว 2) กำหนดวัตถุประสงค์ที่เฉพาะโดยจะต้องมีความเชื่อมโยงกับแต่ละมิติ ซึ่งพิจารณาจากข้อมูลที่ได้รับจากผู้เข้าร่วมและกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดตัวชี้วัดเฉพาะหรือมาตรฐานเพื่อที่เป็นทางเลือกในการจัดการ ผู้วิจัยมองถึงบทบาทและงานที่เยาวชนอาสาสมัครต้องปฏิบัติและดำเนินการเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสู่การออกแบบโปรแกรม 3) มีการเชื่อมโยงจากปัจจัยแวดล้อมที่มีอยู่ไปสู่วัตถุประสงค์เฉพาะและการกำหนดการบริหารจัดการที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์วัตถุประสงค์ของโปรแกรมที่มีความสอดคล้องกับการดำเนินงานของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว และ 4) การติดตามและประเมินผลซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายโดยจากข้อมูลที่เก็บไว้ตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นของโปรแกรมโดยที่มีฐานจากข้อมูลที่ถูกประเมินในสถานการณ์ปัจจุบันเพื่อที่จะวัดประสิทธิผลของการจัดการและพัฒนาการที่นำไปสู่วัตถุประสงค์ที่เฉพาะนั้นรวมถึงทิศทางของผลสะท้อนกลับในแต่ละขั้นตอนของกรอบแนวคิดการจัดการที่มีความสำคัญ ผู้วิจัยมีการทำการประเมินหลังเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อเปรียบเทียบกับก่อนเข้าร่วมอย่างเป็นระบบ

ก่อนการออกแบบโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งนั้นได้ประเมินความต้องการกิจกรรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อได้ข้อมูลที่สำคัญต่อการออกแบบโปรแกรมซึ่งสอดคล้องกับเดกร้าฟและคณะ (DeGraaf et al., 2010) ที่กล่าวว่ากระบวนการของวงจรการเขียนโปรแกรมนั้น

ต้องมีข้อมูลก่อนโปรแกรมจะออกแบบขึ้น คือ การประเมินความต้องการและการกำหนดกรอบสิ่งที่มืออยู่ ประกอบด้วย 1) การกำหนดกรอบสิ่งที่มืออยู่และการประเมินความต้องการ และ 2) การออกแบบโปรแกรม ขั้นตอนของการออกแบบโปรแกรมเป็นการผสมผสานกันระหว่างปรัชญาของโปรแกรมกับความต้องการ ปัจจัยในการพิจารณาในการออกแบบโปรแกรม ประกอบด้วย 1.1 พื้นที่ของโปรแกรม การเข้าร่วมของผู้เข้าร่วม (passive หรือ active) ระดับทักษะ ฤดูกาล ผลที่คาดว่าจะได้รับ อายุ เพศ ระดับความเสี่ยง การอำนวยความสะดวกหรือสถานที่ตั้งต่าง ๆ โครงสร้างของเป้าหมายรูปแบบของโปรแกรม 1.2 รูปแบบของโปรแกรมจะมีมุมมองถึงวิธีการที่กิจกรรมได้มีการจัดการขึ้นและมีโครงสร้างสำหรับการนำไปสู่ผู้เข้าร่วม 1.3 อุปกรณ์และการจัดหาให้อุปกรณ์และการจัดหาให้มันเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของการนำโปรแกรมไปใช้ - สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ คือ ประเภทของพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ที่ใช้ในการนำส่งโปรแกรม นันทนาการไปจนจบ ซึ่งรวมถึง ตำแหน่งที่ตั้งที่หลากหลายและภูมิอากาศ 1.4 งบประมาณ ซึ่งเกี่ยวข้องกับมุมมองทั้งหมดสำหรับรายได้และและรายจ่ายต่าง ๆ ของโปรแกรม 1.5 นโยบายกระบวนการและกฎเกณฑ์ เป็นกรอบที่อยู่ภายในโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นและนำไปใช้ 1.6 การจัดการความเสี่ยง การจัดการความเสี่ยงเป็นมุมมองที่สำคัญของโปรแกรมนันทนาการ 1.7 งานก่อนที่โปรแกรมจริงจะเริ่มต้น 1.8 การนำโปรแกรมไปใช้ ระยะของโปรแกรมนันทนาการจากก่อนไปสู่หลังโปรแกรม 1.9 การประเมินผลย่อย คือ การประเมินผลโปรแกรม 1.10 การปรับเปลี่ยนโปรแกรม และ 1.11 การประเมินรวม คือ การประเมินผลรวม เป็นการปฏิบัติหลังจากโปรแกรมได้รับการนำไปใช้แล้ว ซึ่งเป็นการประเมินสรุป

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้มีการนำรูปแบบของการจัดโปรแกรมนันทนาการมีองค์ประกอบ 4 ประการ (APIE) (Rossman & Mickenny, 2000) ประกอบด้วย 1) การประเมิน (Assessment) กล่าวคือ การประเมินเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการออกแบบ การประเมินความต้องการ เป็นการศึกษาความต้องการโปรแกรมของผู้เข้าร่วม 2) การออกแบบ (Planning) ในการออกแบบโปรแกรมผู้วิจัยใช้ 3) การนำโปรแกรมไปใช้ (Implementation) โดยสอดคล้องกับ ไดรเวอร์และบราวน์ (Driver & Brown as cited in Plummer, 2009) ที่กล่าวว่า นันทนาการกลางแจ้งจะมองถึงกระบวนการในการสร้างที่เปลี่ยนจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติไปสู่ประโยชน์เพื่อให้ผู้จัดการโปรแกรมและผู้เข้าร่วม และ 4) การประเมินผล (Evaluation) ซึ่ง รอสแมน และชัตเตอร์ (Rossman & Schlatter, 2015) กล่าวว่า ผู้ออกแบบโปรแกรมควรมีการตรวจสอบการประเมินโปรแกรม กับข้อมูลการประเมิน การกำหนดการตัดสินใจที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับอนาคตของโปรแกรมว่าควรจะไปต่อ หยุด หรือ ปรับปรุง

ในโปรแกรมมีการกำหนดสมรรถนะหลักที่จำเป็นในการเป็นผู้นำ อีกทั้งกำหนดทักษะในโปรแกรมนั้นหนทางการกลางแจ้งให้เป็นไปตามหลักการของ ฮาร์ริสันและเออเพลดิง (Harrison & Erpelding, 2012) ซึ่งกล่าวว่า ทักษะที่มีความจำเป็นของผู้เชี่ยวชาญกลางแจ้งมี 4 ทักษะ ประกอบด้วย 1) ทักษะกลางแจ้ง (Outdoor Skills) โดยผู้วิจัยสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมทักษะกลางแจ้ง เช่น เกมกลางแจ้ง เป็นต้น 2) ทักษะด้านมนุษย (Human Skills) โดยผู้วิจัยสร้างกิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมทำงานร่วมโดยผ่านกระบวนการทีมทุกกิจกรรมทั้งในกลุ่มของกลุ่มตนเองและกลุ่มอื่นๆ 3) ทักษะที่เกี่ยวกับการศึกษา (Educational Skills) กิจกรรมที่ผู้วิจัยส่งเสริมการศึกษากลางแจ้ง เช่นกิจกรรมค่ายพักแรม เป็นต้น และ 4) ทักษะการจัดการ(Management Skills) ผู้วิจัยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมๆได้มีทักษะในการจัดการผ่านกิจกรรมนันทนาการ

การออกแบบโปรแกรมโดยใช้หลักการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการกลางแจ้งที่ครอบคลุมสมรรถนะที่หลักที่สำคัญเป็นสิ่งที่มีความจำเป็น ซึ่งสอดคล้องกับ บาสและเบิร์น (J. Baas & R. Burns, 2016) กล่าวว่า การมีแผนทำให้ผู้วางแผนสามารถถ่วงถ่วงความเป็นไปได้ในการนำโปรแกรมไปใช้ที่จะประสบความสำเร็จและบรรลุความต้องการของผู้เข้าร่วมในระดับใด อีกทั้งสอดคล้องกับ ลิตเติ้ลฟิลด์ (Littlefield, 2016) ที่กล่าวว่า การวางแผนโปรแกรมผู้นำควรมีหลักการที่นำมาประกอบอย่างครบถ้วนสมบูรณ์

หลังจากออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งแล้วได้นำมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับสมรรถนะการเป็นผู้นำอยู่ในระดับที่สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้ง 8 สมรรถนะ เนื่องด้วยการจัดโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเป็นกระบวนการพัฒนาที่มีกิจกรรมกลางแจ้งที่สอดคล้องกันอย่างเป็นรูปแบบที่ชัดเจน ซึ่งโปรแกรมได้มีการกำหนด เนื้อหา ระยะเวลา ความถี่ ผู้เข้าร่วมและปัจจัยที่เกี่ยวข้องอื่นๆ รวมถึงสิ่งที่มีความจำเป็นต่อโปรแกรม โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งถูกออกแบบเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวให้ครอบคลุมทั้ง 8 สมรรถนะหลักของการเป็นผู้นำและเกี่ยวข้องกับการทำหน้าที่ในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งจึงสามารถสร้างเสริมการเป็นผู้นำได้ ซึ่งสอดคล้องกับ มอร์และไดรเวอร์ (Moore & Driver, 2005) กล่าวถึง นันทนาการกลางแจ้ง คือ ประสบการณ์ทางนันทนาการที่มีผลจากกิจกรรมนันทนาการที่เกิดขึ้นและอยู่ภายใต้สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ นันทนาการกลางแจ้งจึงเป็นมากกว่ากิจกรรม กล่าวคือ กิจกรรมเป็นเครื่องมือที่ทำให้บรรลุตามประสบการณ์ที่ปรารถนา และสุวิมล ตั้งสัจพจน์ (2558) ได้กล่าวถึงคุณค่าของนันทนาการกลางแจ้งมีคุณค่ามากมาย ประกอบด้วย คุณค่าทางจิตวิทยาสังคม คุณค่าทางกายภาพ คุณค่า

ทางอารมณ์ และคุณค่าทางจิตใจ อีกทั้งยังสอดคล้องกับ ชาตรี ยัมรักษา (2550) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการในค่ายพักแรมที่มีผลต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยของเยาวชนที่เข้า ค่ายพักแรม ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนที่มาเข้าค่าย เมื่อร่วมกิจกรรมนันทนาการในค่ายพักแรมที่มี ผลต่อการพัฒนาลักษณะนิสัยโดยรวม ก่อนและหลังการทดลอง พบว่าลักษณะนิสัยโดยรวม และ รายด้านทุกด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคมและด้านจิตใจ พัฒนาสูงขึ้นอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

### ตอนที่ 3 การขยายผลโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำ ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว 3 จังหวัด

ผู้วิจัยได้ดำเนินการขยายผลการวิจัยทั้ง 3 จังหวัด โดยประกอบด้วย เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช และเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง จังหวัด 30 คน ซึ่งผลของการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว พบว่า เยาวชนอาสาสมัครทั้ง 3 จังหวัดมีระดับสมรรถนะการเป็นผู้นำดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการเข้าร่วมโปรแกรมในแต่ละสมรรถนะ ได้ดังนี้

#### 1. ความรู้พื้นฐาน (Foundational knowledge)

จากผลการวิจัยพบว่าภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวมีระดับสมรรถนะการเป็นผู้นำด้าน ความรู้พื้นฐาน ดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ มาร์ตินและคณะ (Martin et al., 2006) กล่าวว่ากิจกรรมกลางแจ้งจัดให้มนุษย์ได้มีโอกาสที่ เจริญเติบโตและพัฒนา ซึ่งบุคคลจะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆที่เกี่ยวกับธรรมชาติซึ่งจะช่วยเพิ่มความรู้และ ช่วยกระตุ้นให้เกิดการอยากรู้สิ่งใหม่ๆ และสอดคล้องกับ เจนเซน (Jensen as cited in Plummer, 2009) กล่าวว่า นันทนาการกลางแจ้ง มีคุณลักษณะที่จัดขึ้นนั้นดำเนินการเพื่อให้เห็นคุณค่าของ ธรรมชาติ นันทนาการกลางแจ้งช่วยในการสร้างความรู้และความเข้าใจที่เพิ่มขึ้นต่อระบบนิเวศน์ ซึ่งกล่าวคือ การพัฒนาความรู้ลึกซึ้งตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ และ คาร์ลสัน (Carlson, 1960 as cited in Plummer, 2009) กล่าวว่า นันทนาการกลางแจ้งเป็น กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ทำให้บรรลุผลซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้ การใช้ทรัพยากรธรรมชาติหรือ ความซาบซึ้งในแหล่งทรัพยากร สอดคล้องกับ กาลาร์ซ่า และคณะ (Gallarza et al., 2012) ได้ ทำการศึกษาระยะยาวถึงคุณค่าของการเป็นอาสาสมัครในกิจกรรมพิเศษ ผลของการศึกษาปรากฏว่า มิติด้านคุณค่า (จิตวิญญาณที่บริสุทธิ์ใจ คุณค่าทางสังคม การแสดงออก ประสิทธิภาพ และ

การใช้ความพยายาม) ในการเป็นอาสาสมัครมีประสบการณ์ทางอารมณ์ที่สูง ถึงแม้ว่ามุมมองของการทำหน้าที่แสดงให้เห็นถึงความคาดหวังที่สูงกว่าการรับรู้ก็ตาม ซึ่งการสร้างกรอบแนวคิดด้านคุณค่าเป็นเหมือนการแลกเปลี่ยนที่มีความสอดคล้องกับแนวทางในการเป็นอาสาสมัครที่เป็นประสบการณ์ในการ "ให้" และ "รับ"

## 2. การตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ (Self-Awareness and Professional Conduct)

จากผลการวิจัยพบว่าภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวมีระดับสมรรถนะการเป็นผู้นำด้านการตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ ดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ อักษรพรพรรณ ดำเด่น (2552) ทำวิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรมสนับสนุนการที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่น พบว่า โปรแกรมสนับสนุนการส่งผลให้เกิดความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองและ เจนเซน (Jensen, 1995 as cited in Plummer, 2009) กล่าวว่า นันทนาการกลางแจ้งทำให้เกิดรูปแบบของพฤติกรรมในแง่บวก นันทนาการกลางแจ้ง ทำให้เกิดการปลุกฝังการเคารพต่อความคิดเห็น การเห็นใจผู้อื่น ผู้เข้าร่วมและผู้จัด สอดคล้องกับ สมิท (Holmes & Smith, 1973 as cited in Plummer, 2009) ที่กล่าวว่า นันทนาการกลางแจ้งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ตระหนักรู้และมีมุมมองสำหรับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่ดี มีแนวความคิดของตัวเองมากขึ้น นอกจากนี้ ฮาลิสันและเออเพลดิ้ง (Harrison & Erpelding, 2012) กล่าวว่า กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งจะช่วยพัฒนาและเพิ่มทักษะของมนุษย์ซึ่ง ประกอบด้วยการตระหนักรู้ภายในบุคคลและทักษะด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล นอกจากนี้ มาร์ตินและคณะ (Martin et al., 2006) กล่าวว่า ผู้นำกลางแจ้งจะช่วยให้เกิดการพัฒนาวิธีการใหม่ๆ ให้ตระหนักรู้ตนเอง การพัฒนาการเข้าใจตนเองให้สูงขึ้นและกลายเป็นคนที่มีกาย จิตใจ อารมณ์ที่แข็งแกร่งขึ้น ซึ่งทุกครั้งที่ผู้นำกลางแจ้งเดินทางไปยังพื้นที่ต่างๆ เพื่อเรียนรู้ตนเอง และตระหนักรู้ตนเองที่มากมาย

## 3. การตัดสินใจและการประเมิน (Decision Making and Judgment)

จากผลการวิจัยพบว่าภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวมีระดับสมรรถนะการเป็นผู้นำด้านการตัดสินใจและการประเมิน ดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นประกอบด้วยกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ตัดสินใจและประเมินผลต่างได้ระหว่างเข้าร่วมทุกกิจกรรม ซึ่งเป็นการส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมมีความกล้าในการตัดสินใจในประเด็นต่างๆ ได้มากขึ้น โดยในโปรแกรมสนับสนุนการ

กลางแจ้งที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนำหลักการการออกแบบโปรแกรมของ มาร์ตินและคณะ (Martin et al., 2006) ที่กล่าวว่า ผู้กล่าวคือ การตัดสินใจเป็นการเลือกทางเลือกที่ดีที่สุดจากทางเลือกที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยในกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้กำหนดสถานการณ์ บทบาทของผู้เข้าร่วม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเก็บรวบรวมทางเลือกที่ดีที่สุดเพื่อตัดสินใจได้

#### 4. การสอนและการอำนวยความสะดวก (Teaching and Facilitation)

จากผลการวิจัยพบว่าภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวมีระดับสมรรถนะการเป็นผู้นำด้านการสอนและการอำนวยความสะดวก ดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยรูปแบบกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเอื้ออำนวยต่อการถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ การเล่าเรื่อง เช่น การพากย์ทัวร์ เป็นต้น สอดคล้องกับ มาร์ตินและคณะ (Martin et al., 2006) กล่าวว่า การพัฒนาทักษะการอำนวยความสะดวกต้องมีการฝึกฝน ซึ่งเป้าหมายของประสบการณ์เชิงผจญภัยจะช่วยให้บุคคลเชื่อมโยงการเรียนรู้ ดังนั้นโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งสามารถที่จะนำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและพฤติกรรมที่ต้องการเข้าด้วยกันได้ นอกจากนี้ ฮาลิสันและเออเพลดิ้ง (Harrison & Erpelding, 2012) กล่าวว่า การใช้กิจกรรมผจญภัยเป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมการรักษาด้านอารมณ์ จิตวิทยา กายภาพหรือปัญหาทางสังคมของผู้เข้าร่วมซึ่งเป้าหมายของการบำบัดเพื่อที่จะอำนวยความสะดวกให้กับเจ้าหน้าที่ได้ประสานงานกัน ดังที่ มาร์ตินและคณะ (Martin et al., 2006) กล่าวว่า ผู้นำกลางแจ้งมีโอกาที่จะพัฒนาการอำนวยความสะดวกในแต่ละบุคคลได้โดยการวางแผนและการนำกิจกรรมไปใช้ให้เหมาะสมกับอายุ ซึ่งทำให้บุคคลสามารถเริ่มเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง

#### 5. การดูแลสิ่งแวดล้อม (Environmental Stewards)

จากผลการวิจัยพบว่าภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวมีระดับสมรรถนะการเป็นผู้นำด้านการดูแลสิ่งแวดล้อม ดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ เจนเซน (Jensen, 1995 as cited in Plummer, 2009) กล่าวว่า นันทนาการกลางแจ้งทำให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติ นันทนาการกลางแจ้งจะสร้างโอกาสในการใช้ศีลธรรมและคุณค่าทางจริยธรรมที่จะนำไปสู่สิ่งแวดล้อม อีกทั้งมีการนำหลักการ LNT การเดินทางแบบไม่ทิ้งร่องรอยมาใช้ในการดำเนินกิจกรรมเพื่อดูแลสิ่งแวดล้อมอีกด้วย นอกจากนี้ ฮาลิสันและเออเพลดิ้ง (Harrison & Erpelding, 2012) กิจกรรมนันทนาการชนิดที่เกี่ยวข้องกับการให้การศึกษาด้านสิ่งแวดล้อม จะมุ่งสนใจต่อความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติซึ่งให้ความสำคัญกับการสอนให้ตระหนักถึงผลกระทบและอิทธิพลที่สังคมมนุษย์มีต่อสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ สอดคล้องกับ

เฟอร์เรอร์ (Furrer, 2018) ทำวิจัย เรื่องการสำรวจผลของประสบการณ์การใช้โปรแกรม STEM แบบบูรณาการต่อความตั้งใจในมุมมองของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของลูกเสือหญิง พบว่า ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในธรรมชาติและกิจกรรมกลางแจ้งมากขึ้นหลังจากเข้าร่วมโปรแกรม STEM แบบบูรณาการ และกลุ่มตัวอย่างมีมุมมองเชิงบวกอย่างความตั้งใจต่อพฤติกรรมด้านสิ่งแวดล้อม

## 6. การจัดการโปรแกรม (Program Management)

จากผลการวิจัยพบว่าภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวมีระดับสมรรถนะการเป็นผู้นำด้านการจัดการโปรแกรม ดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งในโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมออกแบบโปรแกรมท่องเที่ยวชุมชนและบทบาทสมมติในการปฏิบัติหน้าที่ในการเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยว สอดคล้องกับ มาร์ตินและคณะ (Martin et al., 2006) กล่าวว่าโปรแกรมกลางแจ้งจะมีกลไกที่จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมพัฒนาตนเอง เช่นการแนะนำในกลุ่ม การกระตุ้นให้สมาชิกแลกเปลี่ยนกัน และการออกแบบโปรแกรมที่ดีนั้นจะมีประโยชน์ต่อผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง โดยผู้นำจะเรียนรู้ความแตกต่างของพฤติกรรมจากกลุ่มตนเองกับกลุ่มอื่นๆ

## 7. การจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยง (Safety and Risk management)

จากผลการวิจัยพบว่าภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวมีระดับสมรรถนะการเป็นผู้นำด้านการจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยง ดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจถึงการจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยงมากยิ่งขึ้นผ่านการจำลองการปฏิบัติจริง และผ่านบทบาทสมมติเหตุการณ์ต่างๆ สอดคล้องกับ มาร์ตินและคณะ (Martin et al., 2006) กล่าวว่า โปรแกรมการเป็นผู้นำจะต้องแสดงถึงสมรรถนะที่เฉพาะเพื่อทำให้เกิดความปลอดภัย สนุกสนาน มีประสบการณ์ตามเป้าหมาย ซึ่งทักษะพื้นฐานของการเป็นผู้นำ คือ การอำนวยความสะดวกโดยความท้าทายของโปรแกรมผู้นำคือการแนะนำผู้เข้าร่วมให้ผ่านกิจกรรมหลากหลายที่ต้องเข้มงวดเรื่องการเข้าร่วมที่มีความปลอดภัย สอดคล้องกับ เลคิส และคณะ (Lekies et al., 2015) ได้ทำการศึกษาถึงประสบการณ์ทางธรรมชาติของเยาวชนเมือง ผลของการสัมภาษณ์ปรากฏว่า ในด้านลบของเยาวชนในเมืองจะมีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติในเรื่องที่เกี่ยวกับความกลัวและความอันตราย ซึ่งประกอบด้วย สิ่งสกปรก ความน่ารังเกียจ และความรู้สึกไม่สะดวกสบาย และความอดทนทาง

กายภาพ และความท้าทาย ในด้านบวกที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติเกี่ยวข้องกับความสุขสนาน และ ความเพลิดเพลิน ที่ตรงกันข้ามกับชีวิตประจำวัน และสถานที่ที่สมควรได้รับการเอาใจใส่ต่างๆซึ่ง ประสบการณ์ของโปรแกรมในอดีตจะช่วยเปลี่ยนแปลงมุมมองในเชิงบวกต่อความเข้าใจถึงความ เสี่ยงอย่างมีเหตุผลและความซาบซึ้งในธรรมชาติมากขึ้น

## 8. ความสามารถทางเทคนิค (Technical Abilities)

จากผลการวิจัยพบว่าภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวมีระดับสมรรถนะการเป็นผู้นำด้าน ความสามารถทางเทคนิค ดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดย กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมเพิ่มความสามารถทางเทคนิคที่ เกี่ยวข้องกับนันทนาการกลางแจ้ง ซึ่งเป็นความสามารถที่สำคัญ สอดคล้องกับ มาร์ตินและคณะ (Martin et al., 2006) กล่าวว่าโปรแกรมฝึกทักษะการเป็นผู้นำจะไม่สมบูรณ์หากขาดความรู้ทาง เทคนิคพื้นฐานและทักษะต่างๆ ทักษะทางเทคนิคได้มาจากการฝึกและปฏิบัติ

### ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งมีข้อจำกัด ที่ต้องนำมาพิจารณาในการนำ โปรแกรมไปใช้ ประกอบด้วย สภาพแวดล้อมของพื้นที่ สภาพอากาศ ฤดูกาล ความปลอดภัยของ พื้นที่ ช่วงเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรม ดังนั้นผู้ที่สนใจจะนำโปรแกรมไปใช้นั้นต้องคำนึงถึงประเด็น ต่างๆข้างต้นและควรเลือกกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับเพศ วัย และอายุ
2. โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอาจจะต้องเพิ่มกิจกรรมในบางส่วนเพื่อให้เกิด ประสิทธิภาพกับผู้เข้าร่วมมากยิ่งขึ้น
3. โปรแกรมนันทนาการจำเป็นต้องใช้ผู้ช่วยในการดำเนินการ ดังนั้นจึงควรชี้แจง รายละเอียดของโปรแกรมให้ละเอียด อีกทั้งอาจจะมีการฝึกผู้ช่วยให้สามารถปฏิบัติกิจกรรมใน โปรแกรมได้ตลอดโปรแกรม
4. บางกิจกรรมอาจจะจำเป็นต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญในการนำกิจกรรมเพื่อประสิทธิภาพ ของกิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น

### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและพัฒนาโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็น ผู้นำในกลุ่มอายุอื่น ๆ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มได้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่เกี่ยวกับ นันทนาการกลางแจ้ง การท่องเที่ยวและการเป็นผู้นำ เพื่อให้เกิดเกิดประสบการณ์ทางนันทนาการ มากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาและพัฒนาโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งที่มีนันทนาการ  
กลางแจ้งทางน้ำ (Water-Based Outdoor Recreation)

3. ควรมีการศึกษาพัฒนาโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อพัฒนาด้านอื่นๆ เช่น  
ส่งเสริมคุณภาพชีวิต เป็นต้น



## บรรณานุกรม

- Baas, J., & Burns, R. (2016). *Outdoor recreation planning*. IL: Sagamore Publishing.
- Best, J. (1977). *Research in Education*. NJ: Prentice Hall.
- Black, R., & Bricker, S. (2015). *Adventure programming and travel for the 21st century*. PA: Venture Publishing.
- Boy Scouts of America. (2001). *Teaching Leave No Trace: A Nationally Recognized Outdoor Skills*. TX: Boy Scouts of America Publishing.
- Boy Scouts of America. (2010). *Orienteering*. TX: Boy Scouts of America Publishing.
- Brotherhood Campcraft. (2006). *Campcraft-Outdoor Living Skills*. TX: Brotherhood Commission Publishing.
- Cooper, C. (2012). *Essentials of tourism*: Pearson Higher Ed.
- DeGraaf, D., Jordan, D., & DeGraaf, K. (2010). *Programming for parks, recreation, and leisure services: A servant leadership approach*. PA: Venture Publishing Inc.
- Dieser, B. (2013). *Leisure education: A person-centered, system-directed, social policy perspective*. IL: Sagamore Publishing.
- Edginton, C., Hudson, S., Scholl, K., & Lauzon, L. (2011). *Leadership for Recreation Park and Leisure Service*. IL: Sagamore Publishing.
- Edginton, C., Jordan, D., DeGraaf, D., & Edginton, S. (1995). *Leisure and life satisfaction: Foundational perspectives*. NY: Brown & Benchmark.
- Furrer, M. (2018). *Exploring the Effects of a STEM Integrated Program Experience on Girl Scouts' Pro-Environmental Intentions*. (Master of Science), Purdue University, IN.
- Gallarza, M., Arteaga, F., & Saura, I. (2012). The Value of Volunteering in Special Events : A Longitudinal Study. *Annals of Tourism Research*, 40, 105–131.
- Goeldner, R., & Ritchie, J. (2009). *Tourism: principles, practices, philosophies*. NJ: John Wiley & Son.
- Goldenberg, M., & Martin, B. (2008). *Hiking and Backpacking: Outdoor Adventures*. IL: Human Kinetics.
- Harrison, G., & Erpelding, M. (2012). *Outdoor program administration: Principles and*

*practices*. IL: Human Kinetics.

Haski-Leventhal, D., Ronel, N., York, A., & Ben-David, B. (2008). Youth volunteering for youth: Who are they serving? How are they being served? *Children and Youth Services Review*, 30(7), 834-846.

Holmes, K., & Smith, K. (2009). *Managing Volunteers in Tourism: Attractins, Destinations and Events*. M.A: Macmillan Publishing Solutions.

Human Kinetics. (2006). *Introduction to Recreation and Leisure*. IL: Sheridan Book.

Ibrahim, H., & Cordes, K. (2008). *Outdoor recreation: enrichment for a lifetime*. IL: Sagamore Publishing.

Indiana University's Outdoor Center. (2016). Outdoor Living Skills. Retrieved 26 February 2017 [https://www.bradwoods.org/wp-content/uploads/2016/01/Outdoor-Living-Skills\\_11.pdf](https://www.bradwoods.org/wp-content/uploads/2016/01/Outdoor-Living-Skills_11.pdf)

Kraus, R. (1997). *Recreation programming: A benefits-driven approach*. NY: Allyn and Bacon.

Lekies, K., Yost, G., & Rode, J. (2015). Urban youth's experiences of nature: Implications for outdoor adventure recreation. *Journal of Outdoor Recreation and Tourism*, 9, 1–10.

Littlefield, B. (2016). *Developing Servant Leaders Through Experientially Based Student Leadership Programs*. (Doctor of Education in Educational Leadership K-12), Dallas Baptist University, TX.

Martin, B., Breunig, M., Wagstaff, M., & Cashel, C. (2006). *Outdoor leadership: Theory and Practice*. IL: Sheridan Books.

Martucci, V. (2012). *Exploring the association of children's engagement in nature and outdoor activity with physical activity: A systematic review*. (M.P.H.), The University of Texas School of Public Health, TX.

Mccarville, R., & Mackay, K. (2013). *Leisure for Canadians*. PA: Venture Publishing.

Moore, R., & Driver, B. (2005). *Introduction to outdoor recreation: Providing and managing natural resource based opportunities*. PA: Venture Publishing.

National Geographic. (2002). *National Geographic Basic Map & GPS Skills: How to Read*

- a Topographic Map, Use a Compass and Determine GPS Locations on a Map.*  
DC: National Geographic Society.
- Ormeling, F. (2014). Chapter 2 Map Use and Map Reading. Retrieved 25 January 2017  
[http://mapyear.org/files/wom/02\\_IMY\\_WoM\\_en.pdf](http://mapyear.org/files/wom/02_IMY_WoM_en.pdf)
- Owen, P. (1993). *Knots: More Than 50 of Most Useful Knot for Camping, Sailing, Fishing and Climbing*. PN: Running Press.
- Pigram, J., & Jenkins, J. (2006). *Outdoor Recreation Management*. London: Routledge.
- Pirazzini, K. (2012). *The Benefits and Effects of Women-Specific Outdoor Programming*. (Master of Science in Education), Southern Illinois University Carbondale, IL.
- Plummer, R. (2009). *Outdoor Recreation An Introduction*. NY: Routledge.
- Robinson, P., Luck, M., & Smith, S. (2013). *Tourism*. London: CABI.
- Rossman, J., & Mickenny, W. (2000). *The Official Study Guide for The Certified Park and Recreation Professional*. VA: Nation Recreation and Park Association.
- Rossman, J., & Schlatter, B. (2015). *Recreation programming: Designing and staging leisure experiences*. IL: Sagamore Publishing.
- Russel, R. (2012). *Leadership in Recreation*. IL: Sagamore Publishing.
- Stebbins, R., & Graham, M. (2004). *Volunteering as leisure/leisure as volunteering: an international assessment*. CABI.
- Walker, R., & Walker, T. (2011). *Tourism concepts and practices*: Pearson Education India.
- Witt, P., & Caldwell, L. (2005). *Recreation and Youth Development*. PA: Venture Publishing.
- Yashima, T. (2010). The effects of international volunteer work experiences on intercultural competence of Japanese youth. *International Journal of Intercultural Relations*, 34, 268–282.
- กรมพลศึกษา กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา. (2560). แผนพัฒนานันทนาการฉบับที่ 3 กรุงเทพมหานคร: กรมพลศึกษา.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2554). Do's and Don'ts In Thailand. Retrieved 20 มกราคม 2554, from การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย  
<https://bloggerkrusaisuda.files.wordpress.com/2015/02/e0b983e0b89ae0b884e0b>

[8a7e0b8b2e0b8a1e0b8a3e0b8b9e0b989-do-and-dont-in-thailand.pdf](#)

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2556a). ทรัพยากรการท่องเที่ยว ชุดภาคใต้ ชุมพร.

กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายส่งเสริมสินค้าการท่องเที่ยว.

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2556b). ทรัพยากรการท่องเที่ยว ชุดภาคใต้ พัทลุง.

กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายส่งเสริมสินค้าการท่องเที่ยว.

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2556c). ทรัพยากรการท่องเที่ยว ชุดภาคใต้ สุราษฎร์ธานี.

กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายส่งเสริมสินค้าการท่องเที่ยว.

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2556d). ทรัพยากรการท่องเที่ยวไทย ชุดภาคใต้ จังหวัด

นครศรีธรรมราช. กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายส่งเสริมสินค้าการท่องเที่ยว.

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2559). Tourism Product. Retrieved 20 ธันวาคม 2559

<http://tourismproduct.tourismthailand.org/>

กิตติมา เทียบพุ่ม. (2551). ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมการใช้เวลาว่างที่มีต่อการพัฒนาสังคมของ

นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพัทลุง จังหวัดพัทลุง. (วิทยานิพนธ์ วท.ม.

(นันทนาการ)), มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.

ชาติรี ยิมรักษา. (2550). ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการในค่ายพักแรมที่มีผลต่อการพัฒนาลักษณะ

นิสัยของเยาวชนที่เข้าค่ายพักแรม. (ปริญญาานิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ)),

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.

มนัสสินี บุญมีศรีสง่า. (2555). หลักการมัคคุเทศก์. กรุงเทพมหานคร: เอกสารประกอบการสอน

มหาวิทยาลัยศิลปากร.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2560). การวางแผนและการแก้ไขปัญหาในการนำเที่ยว.

[http://www.teacher.ssru.ac.th/chantouch\\_wa/](http://www.teacher.ssru.ac.th/chantouch_wa/)

ศศิธร จำนงค์รักษ์. (2557). ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมแรงจูงใจการใช้เวลาว่างที่มีต่อวิถีชีวิตการใช้

เวลาว่างที่ดีของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์ วท.ม. (นันทนาการ)),

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.

สมบัติ กาญจนกิจ. (2544). นันทนาการและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สรารัฐ ชัยวิจิต. (2552). ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมผู้นำนันทนาการกับการจัดโปรแกรมการใช้

เวลาว่างขององค์กรการใช้เวลาว่างในเขตกรุงเทพมหานคร. (ดุขฎีนิพนธ์ (นันทนาการ กีฬา

และการท่องเที่ยว)), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.

- ส่วนจัดการการท่องเที่ยว กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่าและพันธุ์พืช. (2557). คู่มือการปฐมพยาบาลเบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร: สหมิตรพริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎีกา. (2560). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ฉบับที่ 12. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สุเมษย์ หนกหลัง. (2552). ผลของโปรแกรมนันทนาการการละครที่มีต่อการจัดการความเครียดของเยาวชน: กรณีศึกษา 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้. (วิทยานิพนธ์ วท.ม. (นันทนาการ)), มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2553). การเข้าร่วมการใช้เวลาว่างในกิจกรรมกลางแจ้งและพัฒนาทางสังคมของประชาชนในกรุงเทพมหานคร. Retrieved from กรุงเทพมหานคร:
- สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2557). การวางแผนโครงการนันทนาการและการเป็นผู้นำ (เอกสาร). กรุงเทพมหานคร: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์(อัสสัมชัญ).
- สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2558). การบริหารจัดการนันทนาการกลางแจ้ง (เอกสาร). กรุงเทพมหานคร: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์(อัสสัมชัญ).
- อัษฎาพรพรรณ ดำเด่น. (2552). ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่น. (วิทยานิพนธ์ วท.ม. (นันทนาการ)), มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามประเมินความต้องการกิจกรรม  
นันทนาการกลางแจ้ง แบบวัดการเป็นผู้นำ โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง และ  
แบบประเมินความพึงพอใจโปรแกรมของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มยุรี ศุภวิบูลย์  
ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการสำหรับคนพิการ  
อุปนายกสมาคมคนพิการแห่งประเทศไทย
2. อาจารย์เกื้อ แก้วเกต  
ผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมกลางแจ้ง  
ผู้ก่อตั้งศูนย์พัฒนาเยาวชนอาสาสมัคร YPDC
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย รุ่งชนแก้ว  
ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการชุมชน  
อาจารย์ประจำ ภาควิชาสันนนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. ดร.วณัฐพงศ์ เบญจพงศ์  
ผู้เชี่ยวชาญด้านโปรแกรมนันทนาการบำบัด  
อาจารย์ประจำ ภาควิชาพลานามัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
5. ดร.กัลพฤกษ์ พลศรี  
ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการบำบัด  
อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคู่มือโปรแกรมบัณฑิตศึกษานานาชาติ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย รุ่งชนันแก้ว  
ผู้เชี่ยวชาญด้านบัณฑิตศึกษานานาชาติ  
อาจารย์ประจำ ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ดร.วณัฐพงศ์ เบญจพงศ์  
ผู้เชี่ยวชาญด้านโปรแกรมบัณฑิตศึกษานานาชาติ  
อาจารย์ประจำ ภาควิชาพลานามัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
3. ดร.กัลพฤกษ์ พลศรี  
ผู้เชี่ยวชาญด้านบัณฑิตศึกษานานาชาติ  
อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ภัทร์ เฉลิมพุมพิงศ์  
ผู้เชี่ยวชาญด้านบัณฑิตศึกษาอาวุโส  
อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
5. ดร.วิมลมาลย์ สมคะเน  
ผู้เชี่ยวชาญด้านโปรแกรมบัณฑิตศึกษาสำหรับสตรี  
อาจารย์ประจำ ภาควิชาพลานามัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง



ภาคผนวก ข

แบบสอบถามประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง  
ของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

## แบบสอบถามประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง

### ตอนที่ 1 สภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน  ให้ตรงตามความเป็นจริง

1. เพศ  ชาย  หญิง
2. อายุ (ปี)  15  16  17  18  19  20
3. องค์กรที่สังกัด-กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว จังหวัด  ชุมพร  สุราษฎร์ธานี  นครศรีธรรมราช  พัทลุง
4. วันที่ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง  วันจันทร์ถึงวันศุกร์  วันเสาร์ – อาทิตย์
5. เวลาที่เหมาะสมในเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง  ก่อน 09.00 น.  09.00-12.00 น.  12.00-13.00 น.  13.00-16.00 น.  09.00-16.00 น.  16.00-20.00 น.
6. วัตถุประสงค์ที่ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง เพื่อ  ผ่อนคลายร่างกาย  ร่างกายสมส่วนและมีสุขภาพดี  ความสนุกสนาน  พบปะเพื่อนใหม่  เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ  อยู่กับครอบครัว และเพื่อน ๆ  เกิดประสบการณ์ที่ทำนายและตื่นเต้น  ลดความตึงเครียดทางใจ  ทำให้สมาชิกในครอบครัวเกิดความเพลิดเพลิน  ได้อยู่ในสถานที่กลางแจ้ง  หลีกหนีจากกิจวัตรประจำวัน  หลีกหนีจากความวุ่นวาย  รักษาอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์และประเพณี  อยู่กลมกลืนกับธรรมชาติ

### ตอนที่ 2 ประเมินระดับความต้องการกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งของเยาวชน

#### อาสาสมัครการท่องเที่ยว

กำหนดให้ : 4 = มากที่สุด 3 = มาก 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

คำชี้แจง จงใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความต้องการที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง	ระดับความต้องการ			
	4	3	2	1
<b>นันทนาการกลางแจ้งอิงพื้นดิน (Land-based Outdoor Recreation)</b>				
1. เดินเพื่อความสนุกสนาน (ถนน ทางเท้า ทางเดิน หรือเส้นทางในชุมชน)				
2. วิ่งเหยาะๆ หรือวิ่งสำหรับการออกกำลังกาย				
3. การออกไปเที่ยวเพื่อการผ่อนคลาย (หนีอากาศร้อน หรือสิ่งที่รบกวนอื่นๆ)				
4. การปั่นจักรยานบนถนน หรือเส้นทางจักรยาน				
5. การเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ อุทยานประวัติศาสตร์ วัด วัง ปราสาท พิพิธภัณฑสถานกลางแจ้ง หรือศูนย์บริการนักท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์อื่นๆ				
6. การขี่จักรยานยนต์บนท้องถนนเพื่อความเพลิดเพลิน				
7. กิจกรรมทางกายกลางแจ้ง กีฬากลางแจ้ง และเกมต่างๆที่ปฏิบัติกลางแจ้ง				
<b>นันทนาการกลางแจ้งอิงธรรมชาติ (Natural-based Outdoor Recreation )</b>				
8. การเดินป่าบนเส้นทางเดินป่าทางธรรมชาติในเวลากลางวัน				
9. การไปเที่ยวนอกสถานที่และนำอาหารไปรับประทาน(ปิกนิก) การรวมญาติในครอบครัว				
10. การปั่นจักรยานเสือภูเขา (ถนนวิบาก หรือถนนลูกรัง)				
11. การขี่รถวิบาก (ATV 4 ล้อ หรือ รถจักรยานยนต์วิบาก)				
12. การอยู่ค่ายพักแรม (เต็นท์ กระโจม ที่พักอาศัยรูปแบบอื่น)				
13. การตกปลา				
14. การปีนหน้าผา การปีนหิน หรือการปีนภูเขา				
15. การชมความสวยงามทางธรรมชาติ เช่น ทิวทัศน์ สัตว์ป่า นก ดอกไม้ ปลา อื่นๆ				
16. การเยี่ยมชมศูนย์การเรียนรู้เศรษฐกิจพอเพียง โครงการพระราชดำริ				
17. การถ่ายภาพกลางแจ้ง การวาดภาพ งานจิตรกรรม หรืองานศิลปะที่ปฏิบัติกลางแจ้ง				
18. การศึกษาสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติหรือเส้นทางศึกษาธรรมชาติ				
<b>นันทนาการกลางแจ้งอิงน้ำ (Water-based Outdoor Recreation)</b>				
19. การพายเรือ หรือล่องแก่ง (พายเรือ ล่องแพ เรือคายัค เรือแคนู เรือใบ อื่นๆ )				
20. กิจกรรมริมชายหาดทั้งทะเลน้ำเค็ม หรือแหล่งน้ำจืด				
21. การว่ายน้ำในสระว่ายน้ำกลางแจ้ง				



ภาคผนวก ค

แบบวัดการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

## แบบวัดความเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

**ตอนที่ 1**      **สภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม**  
**คำชี้แจง**      เขียนเครื่องหมาย  ลงใน  ให้ตรงตามความเป็นจริง

1. เพศ                       ชาย                       หญิง
2. อายุ (ปี)                 15                       16                       17                       18                       19                       20
3. องค์กรที่สังกัด-กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว จังหวัด  
 ชุมพร                       สุราษฎร์ธานี                       นครศรีธรรมราช                       พัทลุง

**ตอนที่ 2**      **แบบวัดการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว**  
**คำชี้แจง**      เขียนเครื่องหมาย   ลงในช่องที่กำหนดไว้ที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน  
กำหนดให้ :      1 = น้อยที่สุด      2 = น้อย                      3 = มาก                      4 = มากที่สุด

คุณลักษณะของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	ระดับความเป็นผู้นำ			
	1	2	3	4
<b>ความรู้พื้นฐาน (Foundational knowledge)</b>				
1. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรการท่องเที่ยวในจังหวัดที่อาศัยอยู่				
2. ท่านมีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆในจังหวัดที่อาศัยอยู่				
3. ท่านเข้าใจถึงหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว				
4. ท่านเข้าใจถึงการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ท่านได้รับมอบหมาย				
<b>การตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ</b> (Self-Awareness and Professional Conduct)				
5. ท่านมีความตั้งใจที่จะดูแลเอาใจใส่นักท่องเที่ยวตลอดเวลา				

คุณลักษณะของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	ระดับความเป็นผู้นำ			
	1	2	3	4
6. ท่านรู้ถึงขีดความสามารถและข้อจำกัดของตนเองในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว				
7. ท่านสามารถพูดโน้มน้าวให้ผู้อื่นสามารถปฏิบัติตามได้				
8. ท่านมีจริยธรรมที่จำเป็นต่อการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว				
<b>การตัดสินใจและการประเมิน (Decision Making and Judgment)</b>				
9. ท่านมีกระบวนการในการตัดสินใจที่ทำให้ผู้อื่นยอมรับได้				
10. ท่านสามารถเลือกแนวทางที่ดีที่สุดในการปฏิบัติงานของการเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวได้				
11. ท่านรู้และเข้าใจถึงแหล่งทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อการปฏิบัติงานได้				
<b>การสอนและการอำนวยความสะดวก (Teaching and Facilitation)</b>				
12. ท่านสามารถอำนวยความสะดวกกับนักท่องเที่ยวได้				
13. ท่านสามารถให้คำแนะนำการท่องเที่ยวในจังหวัดที่ตนเองอาศัยอยู่ให้แก่ นักท่องเที่ยวได้				
14. ท่านสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ต่างๆที่ตนเองมีให้กับนักท่องเที่ยวได้				
<b>การดูแลสิ่งแวดล้อม (Environmental Stewards)</b>				
15. ท่านมีจริยธรรม และเคารพกฎเกณฑ์ต่างๆด้านสิ่งแวดล้อมในการท่องเที่ยว				
16. ท่านได้รับการเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตต่างๆรอบๆตัวเองในทุกกิจกรรม				
17. ท่านมีหลักการในการจัดการและปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวได้				
<b>การจัดการโปรแกรม (Program Management)</b>				
18. ท่านสามารถออกแบบและพัฒนาโปรแกรมการท่องเที่ยวได้				
19. ท่านสามารถนำโปรแกรมการท่องเที่ยวไปใช้ได้				
20. ท่านสามารถอำนวยความสะดวก ควบคุมและดูแลให้โปรแกรมการท่องเที่ยวประสบความสำเร็จได้				

คุณลักษณะของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว	ระดับความเป็นผู้นำ			
	1	2	3	4
<b>การจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยง (Safety and Risk management)</b>				
21. ท่านสามารถจัดการเรื่องความปลอดภัยให้แก่นักท่องเที่ยวได้				
22. ท่านนำไปรณรงค์การท่องเที่ยวไปใช้ให้มีความมั่นใจในความปลอดภัยของนักท่องเที่ยวได้				
23. ท่านสามารถจัดการความเสี่ยงและสร้างความปลอดภัยให้กับนักท่องเที่ยวในเรื่องเกี่ยวกับกฎหมายได้				
24. ท่านสามารถประเมินความเป็นไปได้และข้อจำกัดต่างๆของความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้				
<b>ความสามารถทางเทคนิค (Technical Abilities)</b>				
25. ท่านมีความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง				
26. ท่านมีความสามารถพื้นฐานและประสบการณ์ในกิจกรรมกลางแจ้งที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว				
27. ท่านมีความเหมาะสมที่จะได้รับใบรับรองการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว				



ภาคผนวก ง

แบบประเมินความพึงพอใจโปรแกรมของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

**แบบสอบถามความพึงพอใจของการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งของ  
เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว**

คำชี้แจง ให้เขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามความคิดเห็นของท่านให้ชัดเจนตรงตามความเป็นจริง

ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
<b>การปฏิสัมพันธ์กัน (Interacting People)</b>				
1. ท่านได้มีส่วนร่วมต่อกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง				
2. เกิดการปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกลุ่ม				
3. ความรู้ความสามารถของผู้นำในการจัดกิจกรรม				
4. ผู้นำกิจกรรมสามารถช่วยกระตุ้นท่านให้สนใจเข้าร่วมกิจกรรม				
<b>การจัดสถานที่ทางกายภาพ (The Physical Setting)</b>				
5. วันเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม				
6. ระยะเวลาที่ใช้จัดกิจกรรมต่อครั้ง				
7. ความปลอดภัยของสถานที่อื่นจะเอื้อต่อการจัดกิจกรรม				
8. ความเหมาะสมของสถานที่ที่สอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรม				
<b>อุปกรณ์ในการใช้เวลาว่าง (Leisure Object)</b>				
9. ความเหมาะสมของอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม				
10. วัสดุอุปกรณ์มีความเพียงพอกับผู้เข้าร่วม				
11. ความหลากหลายของวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม				
12. ความปลอดภัยของอุปกรณ์อื่นจะเอื้อต่อการจัดกิจกรรม				
<b>โครงสร้าง (Structure)</b>				
13. ท่านได้มีส่วนร่วมในการตั้งกฎกติกาในการเข้าร่วมกิจกรรม				
14. ท่านสามารถปฏิบัติตามกติกาที่กำหนดร่วมกันได้				
15. ท่านมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นต่อทุกกิจกรรม				
16. ท่านได้รับการเอาใจใส่จากผู้นำกิจกรรมและสมาชิกในกลุ่ม				
<b>มีความสัมพันธ์กัน (Relationship)</b>				
17. ผู้นำสามารถอธิบายรูปแบบกิจกรรมได้อย่างเข้าใจง่าย				
18. สมาชิกในกลุ่มของท่านให้ความร่วมมือในทุกกิจกรรม				
19. ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้นำและสมาชิกในกลุ่ม				
20. ท่านรู้สึกสนุกสนานเมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรม				

ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
<b>การเคลื่อนไหว (Animation)</b>				
21. ผู้นำได้ให้ความช่วยเหลือท่านในการเข้าร่วมกิจกรรม				
22. ทุกกิจกรรมมีการสรุปผลเพื่อให้ท่านเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม				
23. รูปแบบกิจกรรมช่วยให้ท่านทำให้เกิดความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม				
24. ลักษณะกิจกรรมช่วยให้ท่านได้เคลื่อนไหวร่างกาย และเกิดการ ทำงานร่วมกับผู้อื่น				





ภาคผนวก จ

คู่มือโปรแกรมค้นหาการกลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

ลำดับที่	หัวข้อกิจกรรม	ชื่อหัวข้อ		เนื้อหา		วัตถุประสงค์		การจัดกิจกรรม		KPI	
		เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม
1	กิจกรรม Walk Rally	✓		✓		✓		✓		✓	
2	กิจกรรมทัศนศึกษาเส้นทางแบบไม่ทิ้งร่องรอยไว้	✓		✓		✓		✓		✓	
3	กิจกรรมการเดินประกอบแผนที่	✓		✓		✓		✓		✓	
4	กิจกรรมการเดินประกอบแผนที่	✓		✓		✓		✓		✓	
5	กิจกรรมอบรมและฝึกปฏิบัติการปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำหรับอาสาสมัครการท่องเที่ยว	✓		✓		✓		✓		✓	
6	กิจกรรมละครบทบาทสมมติปัญหาในการท่องเที่ยวและวิธีป้องกันแก้ไข	✓		✓		✓		✓		✓	



# คู่มือโปรแกรมเน้นทนาการ กลางแจ้งของเยาวชนอาสาสมัคร การท่องเที่ยว



จัดทำโดย

วิรัตน์ ทองแก้ว

นิสิตปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต  
สาขาการจัดการกีฬาและเน้นทนาการ  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

## ปรัชญาของโปรแกรมบัณฑิตศึกษากลางแจ้ง

โปรแกรมบัณฑิตศึกษากลางแจ้งสามารถสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการ  
ท่องเที่ยวได้

ตัวบ่งชี้ (KPI) การเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

### 1. ความรู้พื้นฐาน (Foundational Knowledge, FK)

FK 1 มีความรู้ ความเข้าใจถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการท่องเที่ยว

FK 2 มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ด้านการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน

FK 3 มีความเข้าใจถึงหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

FK 4 มีความเข้าใจถึงการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ท่านได้รับมอบหมาย

### 2. การตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมืออาชีพ (Self-Awareness and Professional Conduct, SP)

SP 1 มีความตั้งใจในการดูแลเอาใจใส่ต่อนักท่องเที่ยวในทุกๆ การปฏิบัติ

SP 2 รับรู้ถึงขีดความสามารถและข้อจำกัดของตนเองในการเป็นเยาวชนอาสาสมัคร  
การท่องเที่ยว

SP 3 สามารถสร้างอิทธิพลให้เกิดขึ้นกับคนอื่นได้

SP 4 มีจริยธรรมที่จำเป็นต่อการทำงานให้มีประสิทธิผล

### 3. การตัดสินใจและการประเมิน (Decision Making and Judgment, DJ)

DJ 1 มีกระบวนการในการตัดสินใจที่คนอื่นยอมรับได้

DJ 2 สามารถตัดสินใจที่ไปสู่แนวทางในการปฏิบัติได้

DJ 3 ตระหนักรู้ถึงแหล่งทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อการปฏิบัติงานได้

### 4. การสอนและการอำนวยความสะดวก (Teaching and Facilitation, TF)

TF 1 มีทักษะในการอำนวยความสะดวกกับนักท่องเที่ยวได้

TF 2 มีทักษะในการให้คำแนะนำที่เกี่ยวข้องกับการทำงานได้

TF 3 สามารถถ่ายทอดประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยวในเรื่องที่ท่านมีประสบการณ์

ได้

#### 5. การดูแลสิ่งแวดล้อม (Environmental Stewards, ES)

ES 1 มีจริยธรรม และเคารพกฎเกณฑ์ต่างๆที่สำคัญด้านสิ่งแวดล้อม

ES 2 มีการเรียนรู้เกี่ยวกับชีววิทยาตลอดเวลา

ES 3 มีหลักการจัดการและปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวได้

#### 6. การจัดการโปรแกรม (Program Management, PM)

PM 1 สามารถออกแบบและพัฒนาโปรแกรมได้

PM 2 สามารถนำโปรแกรมไปใช้ได้

PM 3 สามารถอำนวยความสะดวก ควบคุมและดูแลให้โปรแกรมประสบความสำเร็จ

ได้

#### 7. การจัดการความปลอดภัยและความเสี่ยง (Safety and Risk management, SR)

SR 1 สามารถจัดการเรื่องความปลอดภัยให้แก่นักท่องเที่ยวได้

SR 2 สามารถนำการวางแผนโปรแกรมไปใช้ให้เกิดความมั่นใจในความปลอดภัยของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

SR 3 สามารถจัดการความเสี่ยงให้เกิดความปลอดภัยต่อนักท่องเที่ยวในมุมมองด้านกฎหมาย

SR 4 มีความสามารถที่จะประเมินความเป็นไปได้และข้อจำกัดที่เกิดขึ้นได้

#### 8. ความสามารถทางเทคนิค (Technical Abilities, TA)

TA 1 มีความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง

TA 2 มีความสามารถพื้นฐานต่อประสบการณ์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมกลางแจ้ง

TA 3 มีความเหมาะสมที่จะได้รับใบรับรองวิชาชีพ

#### สถานที่ดำเนินกิจกรรม

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษา ณ 4 กลุ่มจังหวัดภาคใต้ฝั่งอ่าวไทย ประกอบด้วย

1. กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดสุราษฎร์ธานี สถานที่ คือ องค์การบริหารส่วนตำบลคลองน้อย และโรงเรียนเวียงสระ

2. กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดชุมพร สถานที่คือ บ้านไม้ชายคลอง โฮมสเตย์
3. กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช สถานที่คือ โครงการพัฒนาพื้นที่ลุ่มน้ำปากพนัง ประจวบระบายน้ำอุทกวิทยาประสิทธิและโรงเรียนปากพนัง
4. กลุ่มเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจังหวัดพัทลุง โดยใช้ โฮมสเตย์หนานมดแดง และโรงเรียนนิคมควนขนุนวิทยา

### ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม

ระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง

ตาราง 1 แสดงรายละเอียดของโปรแกรมන්නากการกลางแจ้งโดยรวม

Week	ชื่อกิจกรรม	KPI	ใบงาน
1	กิจกรรม Walk Rally ประกอบด้วย ฐานกิจกรรม 4 ฐาน ดังนี้ (3 ชั่วโมง) 1. จับคู่ภาพ 2. บันไดงู 3. จิ๊กซอว์ 4. ตั่งเต (Hop Scotch)	ความรู้พื้นฐาน (FK) 1. FK 1 2. FK 2 3. FK 3 4. FK 4 การดูแลสิ่งแวดล้อม (ES) 1. ES 3 การตัดสินใจและการ ประเมิน (DJ) 1. DJ 3	<u>ใบงานที่ 1</u> 1. แบบบันทึกความรู้ต่างๆในแต่ละฐานลงในสมุดบันทึก
2	กิจกรรมหลักการเดินทางแบบไม่ทิ้งร่องรอยไว้ (Leave No Trace Principle: LNTP) (3 ชั่วโมง)	การดูแลสิ่งแวดล้อม (ES) 1. ES 1 2. ES 2 3. ES 3 ความรู้พื้นฐาน (FK) 1. FK 3 2. FK 4 การตระหนักรู้ตนเอง และการจัดการอย่างมีอาชีพ (SP) 1. SP 1 2. SP 4	<u>ใบงานที่ 2</u> 1. แบบบันทึกความรู้และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม

Week	ชื่อกิจกรรม	KPI	ใบงาน
3	กิจกรรมการเดินทางประกอบแผนที่ (3 ชั่วโมง)	การตัดสินใจและประเมิน (DJ) 1. DJ 1 2. DJ 2 3. DJ 3 การดูแลสิ่งแวดล้อม (ES) 1. ES 2 การจัดการความปลอดภัย และความเสียหาย (SR) 1. SR 4 ความสามารถทางเทคนิค (Martin et al.) 1. TA 1 TA 2	<u>ใบงานที่ 3</u> 1. ใบงานการเดินทางประกอบแผนที่
4	กิจกรรมอบรมและฝึกปฏิบัติการ ปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำหรับ อาสาสมัครการท่องเที่ยว (1.5 ชั่วโมง)  กิจกรรมละครบทบาทสมมติ ปัญหาในการท่องเที่ยวและวิธี ป้องกันแก้ไข (1.5 ชั่วโมง)	ความรู้พื้นฐาน (FK) 1. FK 1 2. FK 3 3. FK 4 การจัดการความปลอดภัย และความเสียหาย (SR) 1. SR 1 2. SR 2 3. SR 3 4. SR 4	<u>ใบงานที่ 4</u> 1. การฝึกปฏิบัติการปฐมพยาบาลใน รูปแบบต่างๆ 2. โจทย์เกี่ยวสถานการณ์ปัญหาใน การท่องเที่ยวเพื่อแสดงบทบาท สมมติ
5	กิจกรรมค่ายพักแรม (3 ชั่วโมง)	การตระหนักรู้ตนเอง และการ จัดการอย่างมีอาชีพ (SP) 1. SP 1 2. SP 2 3. SP 3 4. SP 4	<u>ใบงานที่ 5</u> 1. แบบสำรวจสถานที่ตั้งค่าย 2. แบบสำรวจเมื่อมีการก่อของไฟ 3. แบบสำรวจในการปรุงอาหาร

Week	ชื่อกิจกรรม	KPI	ใบงาน
5	กิจกรรมค่ายพักแรม (3 ชั่วโมง) (ต่อ)	การจัดการความปลอดภัย และความเสี่ยง (SR) SR 4  ความสามารถทางเทคนิค (Martin et al.)  1. TA 1 2. TA 2 3. TA 3	4. แบบสำรวจการพักแรมข้ามคืน 5. โจทย์การผูกเงื่อนที่จำเป็นต่อการ อยู่ค่ายพักแรม
6	1. กิจกรรม Camera safari (1 ชั่วโมง) 2. กิจกรรม Artistic Session (1 ชั่วโมง) 3. กิจกรรมพากย์ทัวร์(1 ชั่วโมง)	การสอนและการอำนวยความสะดวก (TF) 1. TF 1 2. TF2 3. TF3	<u>ใบงานที่ 6</u> 1. บรรยายความสวยงามทาง ธรรมชาติจากภาพวาด 2. ใบงานงานศิลปะจากธรรมชาติ
7	เกมกลางแจ้ง (3 ชั่วโมง)	ความสามารถทางเทคนิค 1. TA 1 2. TA 2 3. TA 3 การดูแลสิ่งแวดล้อม (ES) 1. ES 2	<u>ใบงานที่ 7</u> 1. แบบบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้จาก กิจกรรม
8	กิจกรรมการวางแผน การเขียน รายการนำเที่ยวของท่องเที่ยว ชุมชน (3 ชั่วโมง)	ความรู้พื้นฐาน (FK) 1. FK 1 การจัดการโปรแกรม (PM) 1. PM 1 2. PM 2 3. PM 3	<u>ใบงานที่ 8</u> 1. แบบบันทึกระยะเวลาและเวลา ของสถานที่ท่องเที่ยว 2. ใบงานสร้างเส้นทางการเดินทาง ท่องเที่ยวในชุมชน 3. ใบงานรายการนำเที่ยวในชุมชน

## สัปดาห์ที่ 1

**ชื่อกิจกรรม** กิจกรรม Walk Rally

**รูปแบบกิจกรรม** กิจกรรมทางกายกลางแจ้ง กีฬากลางแจ้ง และเกมต่างๆที่ปฏิบัติกลางแจ้ง  
(นันทนาการกลางแจ้งอิงพื้นดิน (Land-based Outdoor Recreation))

**เวลา** กิจกรรม Walk Rally 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 45 รวมเป็น 180 นาที (3 ชั่วโมง)

### วัตถุประสงค์

1. ให้ผู้เข้าร่วมมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการท่องเที่ยว
2. ให้ผู้เข้าร่วมมีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวในการปฏิบัติงาน
3. ให้ผู้เข้าร่วมมีความเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว
4. ให้ผู้เข้าร่วมมีความเข้าใจในการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ท่านได้รับมอบหมาย
5. ให้ผู้เข้าร่วมมีหลักการจัดการและปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวได้
6. ให้ผู้เข้าร่วมตระหนักถึงแหล่งทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อการปฏิบัติงานได้

**สถานที่ (Physical Setting)** พื้นที่กลางแจ้งที่มีขนาดเพียงพอต่อฐาน 5 ฐาน

### ฐานที่ 1 จับคู่ภาพ

#### เนื้อหา

1. Do and Don't in Thailand (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2554)

#### Do's and Don'ts In Thailand สิ่งที่ต้องทำและไม่ควรทำในประเทศไทย

- 1) Making a good relationship การสร้างความสัมพันธ์
  - Do “สวัสดี” คือ คำทักทายด้วยอภัยยศยไมตรีที่แสดงถึงความสุภาพและความเป็นมิตรของคนไทย (“Sawasdee” is a greeting with hospitality, showing the politeness and friendliness of Thais.)

- Do แม้ว่าจะมีการทักทายด้วยการสัมผัสมือแต่การ “พนมมือไหว้” ถือเป็นทักทาย และแสดงความเคารพตามมารยาทที่ดีของไทย (Though there is a greeting by shaking hands, to put your palms together in a lotus bud shape or “Phomom Mue” in Thai, is a way of greeting showing respect according to Thai good courtesy.)
  - Do เป็นการสุภาพที่จะค้อมตัวลงเล็กน้อยเมื่อเดินผ่านผู้ที่นั่งอยู่ และจะต้องไม่เดินข้ามใครอย่างเด็ดขาด (It is polite to slightly bend down when you walk through the way where someone is seated, and do not walk cross anyone.)
  - Don't การจูบและกอดในที่สาธารณะนั้นสังคมไทยถือว่าไม่สุภาพ (Hugging and kissing in public places is considered impolite in Thai society.)
- 2) Mind your manners หมั่นตรวจดู
- Do คนไทยพูดจานุ่มนวล (Thais speak softly.)
  - Do คนไทยชื่นชอบชาวต่างชาติที่แต่งกายสะอาดและสุภาพ (Thais like foreigners who are well-groomed.)
  - Don't ในเมืองไทยนั้นศีรษะเป็น “ของสูง” เท้าเป็น “ของต่ำ” (In Thailand, one's head is a “high” part of body that is respected whereas one's foot is “low” that is less respected.)
  - Don't คนไทยไม่ชอบการเผชิญหน้าอย่างรุนแรง อย่ตะโกน หรือพูดเสียงดัง (Thais do not like violent confrontation. Do not shout or speak loudly.)
  - Don't การเปลือยกายอาบน้ำในที่สาธารณะนั้นถือเป็นการไม่สุภาพอย่างยิ่ง (Naked bathing in public places is very impolite.)
- 3) Remember what to do รู้ปฏิบัติ
- Do เมื่ออยู่ในวัดและศาสนสถาน กรุณาเคารพต่อสถานที่และแต่งกายให้เรียบร้อย รวมถึงขณะที่ถ่ายภาพด้วย (When you visit temples and religious sites, and take pictures there, please respect the places and dress appropriately.)
  - Do โปรดจำไว้ว่าเป็นมารยาทที่ต้องถอดรองเท้าก่อนเข้าไปในบ้านเรือนของคนไทย (Please remember to take your shoes off before entering a house.)
  - Don't มีปูชนียสถานและปูชนียวัตถุมากมายในประเทศไทย กรุณาอย่าจับต้อง หรือเข้าไปในสถานที่เหล่านั้นโดยไม่ได้รับอนุญาต (There are many ancient objects and

places in Thailand. Please do not touch them or enter the sites without permission.)

- Don't พระสงฆ์เป็นบุคคลที่คนไทยให้ความเคารพอย่างสูง สตรีไม่ควรแตะเนื้อต้องตัวหรือจีวรพระเนื่องจากผิดกฎของศาสนา (Buddhist monks are highly revered by Thais. Women must not touch them or their yellow robes since it is forbidden by religious rules.)

4) Realise the community's value วิถีชุมชน

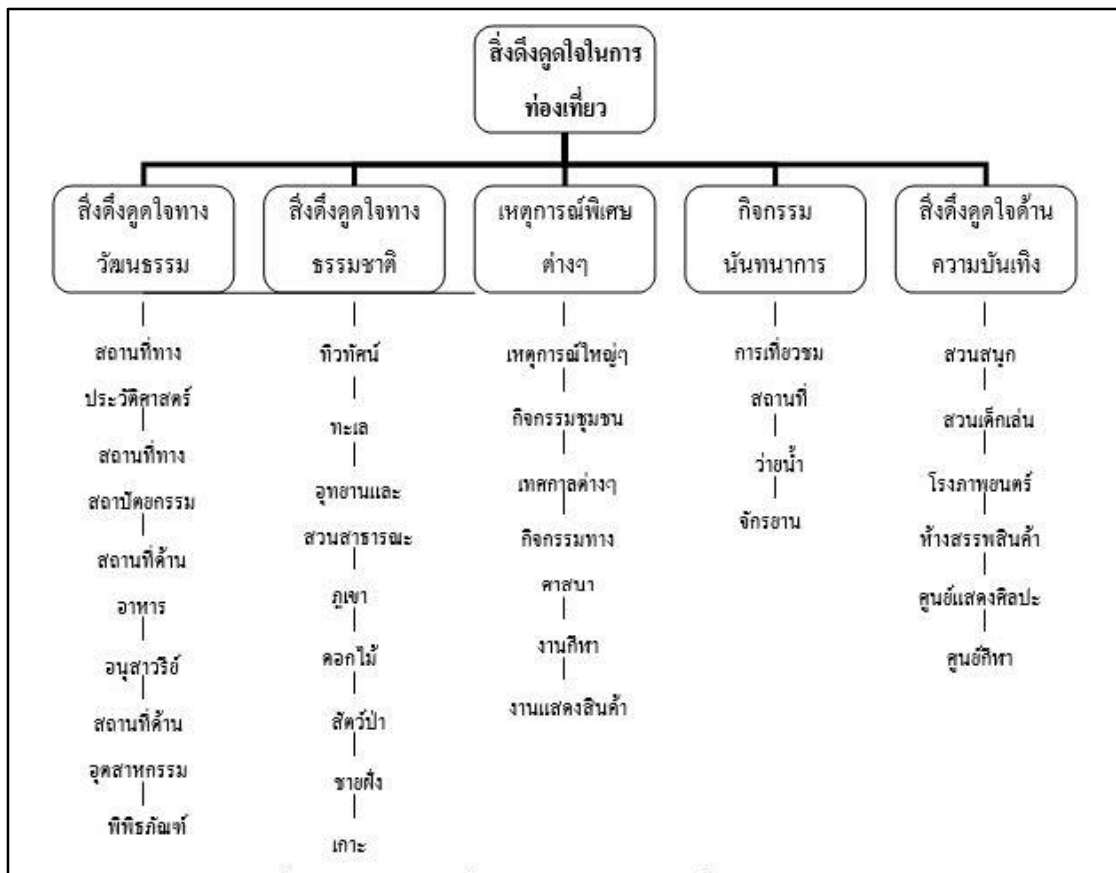
- Do ก่อนจะถ่ายรูปใครสักคนควรถามเจ้าตัวดูก่อนว่ายินดีหรือไม่ (Before taking pictures of anyone, you should ask for their consent.)
- Do ลองรับประทานอาหารไทยอร่อยๆ เมื่อมีโอกาสเป็นการช่วยเหลือธุรกิจและการเกษตรในท้องถิ่น (Try delicious Thai food whenever possible, as a way to help local business and farming.)
- Do ที่ผ่านมามีไทยสูญเสียมรดกทางวัฒนธรรมไปที่ละเล็กทีละน้อยจากการค้าโบราณวัตถุ โปรดอย่าซื้อโบราณวัตถุ ขอให้สนับสนุนช่างฝีมือในท้องถิ่นด้วยการซื้องานฝีมือที่ทำใหม่และมีคุณภาพดี (Support local craftsmen by means of purchasing newly-made handicrafts with good quality. Over the past, Thailand has lost cultural heritage bit by bit from trade in ancient objects. Please do not buy ancient objects.)
- Don't การซื้อสัตว์ป่าหรือผลิตภัณฑ์จากสัตว์ป่าเป็นการส่งเสริมการทำลายสัตว์ป่าสายพันธุ์พื้นเมืองของไทย โปรดช่วยกันพิทักษ์สัตว์ป่า (To purchase wild animals or products made from them is to endorse the destruction of local species of Thai fauna. Please help protect wild animals.)
- Don't กรุณาอย่าแจกของฝากแก่เด็กๆ โดยตรงเพราะจะเป็นการส่งเสริมให้มีการขอ แต่ควรมอบให้ผ่านองค์กรหรือผ่านผู้ใหญ่ในหมู่บ้านแต่ละแห่งไป (Please do not directly give things to children since it will encourage them into the habit of begging for things. You should present things through or organizations or seniors in each village.)

5) Care about others การดูแลใส่ใจ

- Do กรุณาช่วยคนไทยรักษาความสะอาดโดยไม่ทิ้งขว้าง การช่วยเก็บเศษขยะเป็นการสร้างตัวอย่างที่ดีให้แก่เยาวชน (Please help Thailand stay clean by not littering, and set a good example for youth by helping collect rubbish.)
  - Do ช่วยกันป้องกันไฟป่าด้วย (Help prevent forest fires.)
  - Don't ช่วยกันปกป้องเด็กและเยาวชนจากการทารุณกรรมและกดขี่ทางเพศ (Help prevent children and youth from child abuse and sexual exploitation.)
  - Don't การเสพยาเสพติดเป็นสิ่งผิดกฎหมาย อาจจะทำให้เกิดผลร้ายแรงต่อตัวคุณเองและต่อสังคมไทย (To take drugs is not only illegal, but may also have bad effects on you and Thai society as well.)
  - Don't การขีดเขียนลวดลายตามฝาผนังในถ้ำและที่สาธารณะเป็นสิ่งที่ไม่อนุญาตให้ปฏิบัติ (Graffiti is not allowed on either cave walls or public places.)
- 6) Respect the Monarchy ไคร่ควรรู้
- Do ควรยืนให้ความเคารพธงชาติไทยซึ่งตามปกติจะมีในเวลา 8.00 น. และ 18.00 น. ของทุกวัน (You should stand to show respect for the national anthem always played at 08.00 a.m. and 6.00 p.m. every day.)

2. สิ่งดึงดูดใจในการท่องเที่ยว (Attractions) (Goeldner & Ritchie, 2009)

สิ่งดึงดูดใจในการท่องเที่ยวสามารถจัดประเภทได้ ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 1 ภาพรวมของสิ่งดึงดูดใจในการท่องเที่ยว

ที่มา: Goeldner & Ritchie, 2009, p. 214

เวลา 45 นาที

### วัตถุประสงค์ (Leisure Objects)

1. บัตรภาพพฤติกรรม Do's and Don'ts In Thailand จำนวน 20 คู่
2. บัตรภาพสถานที่ท่องเที่ยวที่อยู่ในประเภทสถานที่ท่องเที่ยวเดียวกัน จำนวน 20 คู่
3. โต้ะ
4. กระดาษฟลิปชาร์ทที่มีเนื้อหาสำหรับการบรรยาย
5. สมุดบันทึกกิจกรรมกลุ่มพร้อมปากกา

## วิธีดำเนินกิจกรรม

### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้แนะนำตัวให้กับผู้เข้าร่วมอื่นได้รู้จักโดยบอกชื่อ-นามสกุล และ ชื่อเล่นของตนเองจนครบทุกคน

### 2. โครงสร้าง (Structure) (บรรยาย 25 นาทีและกิจกรรมภายในฐาน 20 นาที)

- Do's and Don's in Thailand (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2554)
- สิ่งดึงดูดใจในการท่องเที่ยว (Attractions) (Goeldner & Ritchie, 2009)

### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “สิ่งที่ควรทำและไม่ควรทำในประเทศไทยและสิ่งดึงดูดใจในการท่องเที่ยวมีอะไรบ้าง” เพื่อนำไปสู่การบรรยายจากกระดาศฟิลิปชาร์ท

### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

ช่วงของกิจกรรมฐาน

- 1) ให้ผู้เข้าร่วมเข้าแถวหน้ากระดานโดยผู้เข้าร่วมคนแรกยืนตรงกับชุดของบัตรภาพที่วางอยู่บนโต๊ะ

#### ชุดที่ 1 Do's and Don's in Thailand (10 นาที)

- 2) ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม ให้ผู้เข้าร่วมเปิดบัตรภาพคนละบัตรภาพ เมื่อเปิดเสร็จให้ไปต่อท้ายแถว คนลำดับที่ 2 เปิดต่อจากคนที่ 1 หากว่าบัตรภาพที่เปิดโดยผู้เข้าร่วมคนแรกตรงข้าม(Do-Don't, Don't-Do)กับผู้เข้าร่วมคนที่ 2 จะได้ 1 คะแนนและนำบัตรภาพที่เหมือนกันออก แต่หากว่าบัตรภาพของผู้เข้าร่วมคนแรกไม่ตรงกันข้ามหรือไม่เกี่ยวข้องกับบัตรภาพที่ผู้เข้าร่วมคนที่ 2 เปิดจะไม่ได้คะแนนและต้องคว่ำบัตรภาพให้เหมือนตอนเริ่มต้น ผู้เข้าร่วมคนต่อไปทำอย่างนี้ต่อไปเรื่อยๆจนหมดเวลา หรือหมดบัตรภาพ

#### ชุดที่ 2 สิ่งดึงดูดใจในการท่องเที่ยว (10 นาที)

- 3) ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม ให้ผู้เข้าร่วมเปิดบัตรภาพคนละบัตรภาพ เมื่อเปิดเสร็จให้ไปต่อท้ายแถว คนลำดับที่ 2 เปิดต่อจากคนที่ 1 หากว่าบัตรภาพที่เปิดโดยผู้เข้าร่วมคนแรก อยู่ในประเภทเดียวกันกับผู้เข้าร่วมคนที่ 2 จะได้ 1 คะแนน และนำบัตรภาพที่เหมือนกันออก แต่หากว่าบัตรภาพของผู้เข้าร่วมคนแรกไม่ได้ อยู่ในประเภทเดียวกันกับบัตรภาพที่ผู้เข้าร่วมคนที่ 2 เปิดจะไม่ได้คะแนนและต้องคว่ำบัตรภาพให้เหมือนตอนเริ่มต้น ผู้เข้าร่วมคนต่อไปทำอย่างนี้ต่อไปเรื่อยๆจนหมดเวลา หรือหมดบัตรภาพ
- 4) ผู้นำสรุป และบันทึกคะแนนจากกิจกรรม พร้อมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกเนื้อหาที่ได้เรียนรู้และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมในฐานกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมทำเป็นการบ้าน และนำมาส่งในครั้งต่อไป

## ฐานที่ 2 บันไดงู

### เนื้อหาความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการท่องเที่ยว

#### 1. ความหมายของการท่องเที่ยว

องค์การการท่องเที่ยวโลกแห่งสหประชาชาติ (Black & Bricker, 2015)กล่าวว่า การท่องเที่ยว คือ ปรากฏการณ์ทางสังคม วัฒนธรรมและเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อการเคลื่อนย้ายของบุคคลไปสู่ประเทศหรือสถานที่ที่นอกเหนือจากสิ่งแวดล้อมตามปกติเพื่อวัตถุประสงค์ของบุคคล หรือธุรกิจหรือวิชาชีพ ซึ่งบุคคลเหล่านี้เรียกว่า ผู้มาเยี่ยมเยือนและการท่องเที่ยวมีการทำกิจกรรม รวมถึงแสดงให้เห็นถึงการใช้จ่ายต่างๆ

การท่องเที่ยว (Goeldner & Ritchie, 2009)หมายถึง กระบวนการ กิจกรรมและผลที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์และการมีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มของนักท่องเที่ยว ผู้ให้บริการด้านการท่องเที่ยว รัฐบาลท้องถิ่น ชุมชนท้องถิ่นและสภาพแวดล้อมโดยรอบที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดึงดูดใจผู้มาเยือน

ผู้มาเยือนสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ผู้มาเยือนภายใน 1 วัน กล่าวคือ ผู้มาเยือนที่ไม่ได้พักค้างคืนในในสถานที่ที่ไปเยี่ยมเยือนประเทศเข้าเยี่ยมชม
2. นักท่องเที่ยว คือ ผู้มาเยือนที่อาศัยอยู่สถานที่ที่เยี่ยมชมเป็นเวลาอย่างน้อย 1 คืน

#### 2. ธรรมชาติของการท่องเที่ยวที่สำคัญ (Cooper, 2012) คือ

- การท่องเที่ยวที่เกิดขึ้นจากการเคลื่อนย้ายของบุคคลและอาศัยอยู่ในสถานที่ต่างๆ หรือสถานที่ท่องเที่ยวอื่นๆ
- การท่องเที่ยวมี 2 องค์ประกอบ คือ การเดินทางไปยังปลายทาง และการเข้าพักที่ปลายทาง (รวมถึงมีกิจกรรม)
- การเดินทางและพักในสถานที่นอกเหนือจากสภาพแวดล้อมปกติ หรือไม่ใช่สถานที่ปกติที่เคยอยู่อาศัยหรือทำงาน ดังนั้นในการท่องเที่ยวจะก่อให้เกิดกิจกรรมที่แตกต่างจากถิ่นที่อยู่และที่เคยทำงานโดยที่นักท่องเที่ยวมีการเดินทางและพักอาศัย
- การเคลื่อนย้ายจุดหมายปลายทางเป็นช่วงระยะชั่วคราว และระยะสั้นๆ กล่าวคือ มีความตั้งใจที่จะกลับภายในไม่กี่วัน ไม่กี่สัปดาห์ หรือเป็นเดือน
- วัตถุประสงค์ในการท่องเที่ยวเพื่อเยี่ยมชมจุดหมายปลายทางมากกว่าการอยู่อาศัย หรือการทำงานในสถานที่ที่เยี่ยมชม

### 3. มุมมองของการท่องเที่ยว

มุมมองของการท่องเที่ยวมีประเด็นหลัก 4 ประการ ดังต่อไปนี้ (Goeldner & Ritchie, 2009)

- a. นักท่องเที่ยว คือ นักท่องเที่ยวที่แสวงหาประสบการณ์และความพึงพอใจทั้งกาย จิตใจ โดยกำหนดสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้เลือกไว้และมีความสุขกับกิจกรรมนั้นๆ
- b. ธุรกิจอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ที่จัดให้มีสินค้าทางการท่องเที่ยวและบริการ คือ การท่องเที่ยวเป็นโอกาสที่จะทำให้กำไรโดยการจัดหาสินค้าและบริการที่เป็นความต้องการของตลาดนักท่องเที่ยว
- c. ภาครัฐของชุมชนท้องถิ่น คือ นักการเมืองมองว่าการท่องเที่ยวเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความมั่งคั่งในทางเศรษฐกิจของในสมัยของรัฐบาลนั้นๆ ซึ่งมุมมองจะเกี่ยวข้องกับรายได้ที่ประชาชนสามารถสร้างรายได้จากธุรกิจการท่องเที่ยวเหล่านี้ โดยนักการเมืองจะอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศจากการท่องเที่ยวจากต่างประเทศ รวมถึงเงินภาษีที่เก็บได้จากค่าใช้จ่ายในการท่องเที่ยวทั้งทางตรงหรือทางอ้อม ดังนั้นรัฐบาลจะมีบทบาทสำคัญในการกำหนดนโยบายการท่องเที่ยว การพัฒนา การส่งเสริมและการดำเนินงานในการท่องเที่ยวต่างๆ
- d. ชุมชนท้องถิ่น คือ คนในท้องถิ่นมักจะมองการท่องเที่ยวเป็นปัจจัยทางวัฒนธรรมและปัจจัยในการจ้างงาน

#### 4. รูปแบบของการท่องเที่ยว (Black & Bricker, 2015)

รูปแบบของการท่องเที่ยว ประกอบด้วย

- a. การท่องเที่ยวแบบขาเข้า (Inbound tourism) คือ การเยี่ยมชมเยือนประเทศที่ไม่ใช่ถิ่นพำนักของตน
- b. การท่องเที่ยวภายในประเทศ (Internal tourism) ประกอบด้วย การท่องเที่ยวภายในประเทศบวกกับการท่องเที่ยวแบบขาเข้าซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้มาเยี่ยมชมที่อาศัยอยู่ในประเทศนั้นหรือผู้มาเยี่ยมชมที่ไม่ได้อาศัยอยู่ในประเทศนั้นปฏิบัติภายในประเทศซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการเดินทางท่องเที่ยวทั้งภายในประเทศหรือการท่องเที่ยวต่างประเทศ
- c. การท่องเที่ยวต่างประเทศ (International tourism) ประกอบด้วย การท่องเที่ยวขาเข้าบวกกับการท่องเที่ยวขาออก กล่าวคือเป็นกิจกรรมของผู้มาเยี่ยมชมที่อาศัยอยู่ในประเทศนั้นเดินทางออกนอกประเทศของตน หรือการท่องเที่ยวขาออก (Outbound tourism) เพื่อปฏิบัติกิจกรรมต่างๆด้านการท่องเที่ยว และกิจกรรมของผู้มาเยี่ยมชมที่ไม่ได้อาศัยอยู่ในประเทศนั้นปฏิบัติภายในประเทศปลายทาง (Inbound tourism)

#### 5. ระบบของการท่องเที่ยว

กัสน์และไลเปอร์ (Walker & Walker, 2011) ได้อธิบายถึงระบบการท่องเที่ยว ประกอบด้วย การจัดให้มีสิ่งดึงดูดใจ การให้บริการ การส่งเสริม การให้ข้อมูลและการขนส่ง

รูปแบบของระบบการท่องเที่ยว ประกอบด้วยองค์ประกอบดังต่อไปนี้

- a. นักท่องเที่ยว คือ บุคคลที่วางแผนและเตรียมตัวสำหรับเยี่ยมชมสถานที่ต่างๆ
- b. ขอบข่ายทางภูมิศาสตร์ 3 ประการ ประกอบด้วย
  - i. การเริ่มต้นของจุดหมายปลายทางของนักเดินทาง คือ ผู้ที่กระตุ้นตลาดในจุดหมายปลายทางต่างๆ
  - ii. เส้นทางในการเดินทาง คือ สถานที่ทั้งหมดที่บุคคลเยี่ยมชมเยือนบนเส้นทางไปสู่จุดหมายปลายทาง
  - iii. ขอบเขตจุดหมายปลายทางของนักท่องเที่ยว คือ สถานที่ที่ดึงดูดที่สร้างขึ้นเพื่อเหตุผลให้บุคคลได้เดินทางไป

องค์ประกอบที่เกี่ยวกับธุรกิจ (ธุรกิจการท่องเที่ยวและการเดินทาง) กล่าวคือ การกระจายของการเดินทางโดยใช้บริการตัวแทนการเดินทาง อินเทอร์เน็ต การท่องเที่ยวเป็นหมู่คณะ การลดราคาในการเดินทางเป็นหมู่คณะ สิ่งดึงดูดใจ การเข้าพัก และร้านอาหาร



ภาพประกอบ 2 ระบบการท่องเที่ยว

ที่มา: Robinson, Luck, and Smith (2013)

## 6. ขอข่ายของการท่องเที่ยว

ขอข่ายของการท่องเที่ยว ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบพื้นฐาน ดังต่อไปนี้

- องค์ประกอบเกี่ยวกับการตัดสินใจที่จะเดินทางไปสู่จุดหมายปลายทางของนักเดินทาง และปัจจัยที่หลากหลายด้านสังคม เศรษฐกิจ ขนบธรรมเนียมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจ
- การพักอาศัยอยู่ที่จุดหมายปลายทาง ซึ่งประกอบด้วยปฏิสัมพันธ์ต่อจุดหมายปลายทางที่เกี่ยวข้องกับระบบเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และสังคม
- องค์ประกอบที่ส่งผลกระทบ คือ ผลขององค์ประกอบทั้ง 2 ประการก่อนหน้านี้ที่เกี่ยวข้องกับผลต่อเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และระบบสังคมย่อยๆที่นักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมเยือนทั้งทางตรงและทางอ้อม

## 7. ความสำคัญของการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยวมีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ ซึ่งมีบทบาทที่สำคัญในด้านสังคมและการอยู่ดีทางเศรษฐกิจของพลเมืองท้องถิ่นและมีชีวิตชีวาของนักท่องเที่ยว องค์ประกอบหลัก มีดังนี้

- a. พลังชีวิตเพื่อความสงบสุข กล่าวคือ การท่องเที่ยวที่ออกแบบและพัฒนาขึ้นนั้นสามารถช่วยเชื่อมความห่างไกลทางจิตวิทยาและวัฒนธรรมที่แบ่งคนให้มีความแตกต่างทางเชื้อชาติ สีผิว ศาสนาและสภาวะของการพัฒนาทางสังคมเศรษฐกิจได้
- b. ความสำคัญทางสังคม กล่าวคือ นักท่องเที่ยวและพลเมืองท้องถิ่นได้รับประโยชน์ที่เพิ่มขึ้นอย่างมากจากปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ได้มาจากการสัมผัสที่เกิดขึ้นจากการจัดการท่องเที่ยว ซึ่งทั้งนักท่องเที่ยวและพลเมืองท้องถิ่นสามารถเรียนรู้ได้อย่างมากจากสิ่งต่างๆเหล่านี้
- c. ความสำคัญทางเศรษฐกิจ กล่าวคือ การท่องเที่ยวมีความสำคัญต่อเศรษฐกิจในหลากหลายประเทศ ซึ่งบางประเทศนั้น การท่องเที่ยวช่วยให้ได้เงินตราต่างประเทศเข้ามาและลดดุลการชำระเงินขาดดุลได้ ส่วนในบางประเทศนั้น การท่องเที่ยวช่วยให้เกิดความสมดุลการชำระเงินได้
- d. ความสำคัญทางวัฒนธรรม กล่าวคือ การท่องเที่ยวทำให้นักคนซาบซึ่งต่อความหลากหลายทางวัฒนธรรมและวิวัฒนาการของมนุษยชาติที่เกิดขึ้นบนโลกรวมถึงค่อยๆปรากฏความน่าเชื่อถือขึ้นและการเคารพต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งและศักดิ์ศรีของทุกชีวิตบนโลก การท่องเที่ยวนำไปสู่การอนุรักษ์และพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมของโลกโดยการกระตุ้นให้ภาครัฐอนุรักษ์สถานที่ทางประวัติศาสตร์และอนุสรณ์สถานต่างๆรวมถึงให้แรงจูงใจต่อคนในท้องถิ่นเพื่ออนุรักษ์มรดกในรูปแบบของการเดินร่ำดนตรีและวัตถุต่างๆไว้
- e. โอกาสต่อการจ้างงาน กล่าวคือ การท่องเที่ยวทำให้เกิดโอกาสในการจ้างงานและการพัฒนาอาชีพต่างๆได้
- f. มีความสำคัญที่เกี่ยวกับการศึกษา กล่าวคือ การท่องเที่ยวจะช่วยเพิ่มเกี่ยวกับการให้การศึกษากับบุคคลในวิธีการที่หลากหลาย กล่าวคือ การเพิ่มโอกาสที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและสถานที่อื่นๆโดยผ่านการติดต่อกับบุคคลในชุมชนท้องถิ่น และการมีประสบการณ์จากการเดินทางและการท่องเที่ยวไปยังสถานที่นั้นๆ

### วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. ไลน์ที่เป็นตารางบันไดงูขนาดใหญ่ที่ผู้เข้าร่วมสามารถเข้าไปเล่นได้
2. บ้ายคำถามในช่องบันไดงู
3. ลูกเต๋า ขนาดใหญ่
4. กระดาษฟลิปชาร์ทที่มีเนื้อหาสำหรับการบรรยาย
5. สมุดบันทึกกิจกรรมกลุ่ม

### วิธีดำเนินกิจกรรม

#### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและอธิบายคำสั่ง ดังต่อไปนี้

- ผู้นำสั่งว่า “น้ำตก” ให้ผู้เข้าร่วมจากกลุ่ม 2 คนจับมือกันพร้อมถามชื่อสมาชิก
- ผู้นำสั่งว่า “ภูเขา” ให้ผู้เข้าร่วมจากกลุ่ม 3 คนจับมือกันพร้อมถามชื่อสมาชิก
- ผู้นำสั่งว่า “ทะเล” ให้ผู้เข้าร่วมจากกลุ่ม 4 คนจับมือกันพร้อมถามชื่อสมาชิก
- ผู้นำสั่งว่า “ท้องเขียว” ให้ผู้เข้าร่วมจากกลุ่ม 5 คนจับมือกันพร้อมถามชื่อสมาชิก

ให้ปฏิบัติไปเรื่อยๆจนผู้เข้าร่วมเริ่มรู้จักกันมากขึ้น

#### 2. โครงสร้าง (Structure) (บรรยาย 25 นาทีและกิจกรรมภายในฐาน 20 นาที)

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการท่องเที่ยว (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2559)

1. ความหมายของการท่องเที่ยว
2. ธรรมชาติของการท่องเที่ยว
3. มุมมองของการท่องเที่ยว
4. รูปแบบของการท่องเที่ยว

5. ระบบของการท่องเที่ยว
6. ขอบข่ายของการท่องเที่ยว
7. ความสำคัญของการท่องเที่ยว

### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “สิ่งที่คุณรู้และจำเป็นต่อการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวมีอะไรบ้าง” เพื่อนำไปสู่การบรรยายจากกระดาษฟิลิปชาร์ท

### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

กิจกรรมฐาน ประกอบด้วย

#### 4.1 ให้ผู้เข้าร่วมเข้าแถวหน้ากระดาน

4.2 ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม โดยให้ผู้เข้าร่วมในกลุ่มเลือกผู้เข้าร่วม 1 คนเพื่อเป็นผู้นโยนลูกเต๋ากับผู้เข้าร่วมในกลุ่มเดิน แล้วให้ผู้เข้าร่วมต่อแถวตอนที่จุดเริ่มต้นของตารางบันไดงู

#### 4.2.1 เครื่องหมายดังนี้

**สัญลักษณ์**

**ความหมาย**

--- → คุณคือผู้โชคดีได้ไปทางลัดไปยังปลายทางลูกรศที่ชี้

--- → คุณคือผู้โชคร้ายที่ต้องลงไปยังปลายทางลูกรศที่ชี้

LUCKY DAY คุณเป็นคนโชคดีสุดๆจะได้โอกาสโยนลูกเต๋ามากขึ้นอีก 1 ครั้ง

?? คุณจะต้องตอบคำถามที่ได้กำหนดไว้

- หากคุณตอบถูกให้เดินไปต่อไป 1 ช่อง

- หากคุณตอบผิดต้องเดินย้อนกลับ 1 ช่อง



คุณชนะในกิจกรรมนี้

ภาพบันไดงู



- ให้อธิบายถึงระบบของการท่องเที่ยวมา 1 คำตอบ

### คำถามช่องที่ 20

- ให้อธิบายข้อบ่งชี้ของการท่องเที่ยวมา 1 คำตอบ
- ให้อธิบายถึงความสำคัญของการท่องเที่ยวมา 1 คำตอบ

- 4.4 ให้ดำเนินกิจกรรมโดยให้ผู้โยนโยนลูกเต๋าแล้วคนต่อไปเดินไปยังจุดที่ได้หากมีเครื่องหมายให้ปฏิบัติตาม หรือป้ายคำถามให้ตอบคำถามนั้น หากไม่มีเครื่องหมายหรือป้ายใดๆให้หยุดอยู่ที่จุดนั้น แล้วโยนให้คนต่อไปเดินจนครบทุกคน หลังจากนั้นปฏิบัติตามไปเรื่อยๆจนไปสู่จุดสิ้นสุด ตามเวลาที่กำหนด หรือครบจำนวนคนของกลุ่ม
- 4.5 ในการดำเนินกิจกรรม หากมีผู้เข้าร่วมคนใดไม่สามารถตอบคำถามจากป้ายคำถาม จะต้องเดินถอยหลังกลับไป 1 ช่อง แต่ถ้าหากตอบได้ให้ไปข้างหน้า 1 ช่อง
- 4.6 ผู้นำสรุป และบันทึกคะแนนจากกิจกรรม พร้อมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมในฐานะกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมทำเป็นการบ้าน และนำมาส่งในครั้งต่อไป

### ฐานที่ 3 จิ๊กซอว์

#### เนื้อหาทรัพยากรการท่องเที่ยว

- ทรัพยากรการท่องเที่ยวไทย ชุดภาคใต้ นครศรีธรรมราช (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2556d) สามารถดาวน์โหลดได้ที่  
[http://tourismproduct.tourismthailand.org/open\\_pdf.php?userId=2762&bookId=1](http://tourismproduct.tourismthailand.org/open_pdf.php?userId=2762&bookId=1)  
16
- ทรัพยากรการท่องเที่ยวไทย ชุดภาคใต้ สุราษฎร์ธานี (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2556c) สามารถดาวน์โหลดได้ที่  
[http://tourismproduct.tourismthailand.org/open\\_pdf.php?userId=2762&bookId=1](http://tourismproduct.tourismthailand.org/open_pdf.php?userId=2762&bookId=1)  
26

- ทรัพยากรการท่องเที่ยวไทย ชุดภาคใต้ ชุมพร (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2556a)  
สามารถดาวน์โหลดได้ที่  
[http://tourismproduct.tourismthailand.org/open\\_pdf.php?userId=2762&bookId=114](http://tourismproduct.tourismthailand.org/open_pdf.php?userId=2762&bookId=114)
- ทรัพยากรการท่องเที่ยวไทย ชุดภาคใต้ พัทลุง (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2556b)  
สามารถดาวน์โหลดได้ที่  
[http://tourismproduct.tourismthailand.org/open\\_pdf.php?userId=2762&bookId=120](http://tourismproduct.tourismthailand.org/open_pdf.php?userId=2762&bookId=120)

### ประกอบด้วย เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับ

1. ตราประจำจังหวัด
2. ดอกไม้ประจำจังหวัด
3. คำขวัญประจำจังหวัด
4. แผนที่แสดงที่ตั้งและอาณาเขตของจังหวัด
5. ที่ตั้ง อาณาเขต
6. ภูมิประเทศ
7. ภูมิอากาศ
8. ศิลปวัฒนธรรม
9. สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญประจำจังหวัด

เวลา 45 นาที

### วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. จิ๊กซอว์ พร้อมภาพตัวอย่าง ประกอบด้วย
  - ตราประจำจังหวัด



1 ภาพ ภาพละ 1 ชุด

- ดอกไม้ประจำจังหวัด 1 ภาพ ภาพละ 1 ชุด
  - คำขวัญประจำจังหวัด 1 ภาพ ภาพละ 1 ชุด
  - แผนที่แสดงที่ตั้งและอาณาเขตของจังหวัด 1 ภาพ ภาพละ 1 ชุด
  - ประเพณีต่างๆ และศิลปวัฒนธรรมประจำจังหวัด 2 ชนิด ชนิดละ 1 ชุด
  - สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญประจำจังหวัด 4 สถานที่ สถานที่ละ 1 ชุด
  - ชนมพื้นบ้าน 1 ชนิด 1 ชุด
  - อาหารพื้นเมือง 1 ชนิด 1 ชุด
3. โต๊ะสำหรับต่อจิ๊กซอว์
4. กระดาษฟลิปชาร์ตที่มีเนื้อหาสำหรับการบรรยาย
3. สมุดบันทึกกิจกรรมกลุ่ม

### วิธีดำเนินกิจกรรม

#### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจับคู่กับเพื่อนข้างๆ เมื่อผู้นำสั่ง ให้ผู้เข้าร่วมทำอะไร ให้ผู้เข้าร่วมทำตามโดยให้ทำกับเพื่อนที่เป็นคู่ของตน เช่น ผู้นำสั่งให้ปรบมือ 1 ครั้ง ผู้เข้าร่วมก็ปรบมือ 1 ครั้งกับคู่ของตน ผู้นำสั่งให้จับไหล่ก็ให้จับไหล่เพื่อนที่เป็นคู่ของตน เป็นต้น เมื่อผู้นำต้องการเปลี่ยนคู่จะส่งให้ผู้เข้าร่วมเปลี่ยนคู่ ดังนั้นผู้เข้าร่วมจะต้องหาคู่ใหม่โดยเร็วที่สุดพร้อมแนะนำตัวให้กับคู่ใหม่ได้รู้จักด้วย ทำอย่างนี้วนไปเรื่อยๆ จนเกิดความสัมพันธ์กันมากขึ้น

#### 2. โครงสร้าง (Structure) (บรรยาย 25 นาทีและกิจกรรมภายในฐาน 20 นาที)

ทรัพยากรการท่องเที่ยวไทยของแต่ละจังหวัด

- ตราประจำจังหวัด

- ดอกไม้ประจำจังหวัด
- คำขวัญประจำจังหวัด
- แผนที่แสดงที่ตั้งและอาณาเขตของจังหวัด
- ที่ตั้ง อาณาเขต
- ภูมิประเทศ
- ภูมิอากาศ
- ศิลปวัฒนธรรม
- สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญประจำจังหวัด

### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำสอบถามถึงคำขวัญประจำจังหวัดของแต่ละจังหวัด โดยให้ผู้เข้าร่วมขยายความคำขวัญประจำจังหวัดของตนเองว่ากล่าวถึงอะไรบ้าง นอกจากนี้ ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “ทรัพยากรการท่องเที่ยวของไทยของจังหวัดของคุณ มีอะไรบ้าง” เพื่อนำไปสู่การบรรยายจากกระดาษฟิลิปชาร์ท

### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

กิจกรรมฐาน ประกอบด้วย

- 4.1 ให้ผู้เข้าร่วมเข้าแถวหน้ากระดานหน้าโต๊ะที่ใช้ต่อจิ๊กซอว์
- 4.2 ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม โดยให้ผู้เข้าร่วมในกลุ่มทั้งหมดช่วยกันต่อภาพจิ๊กซอว์ที่ได้กำหนดไว้ที่ละภาพตามลำดับแล้วให้ตอบว่าภาพจิ๊กซอว์นั้นเป็นภาพอะไรเมื่อตอบได้ให้ต่อภาพถัดไปเรื่อยๆ จนหมดเวลาหรือภาพจิ๊กซอว์หมด
- 4.3 ผู้นำกิจกรรมนับคะแนนจากภาพที่ต่อได้ครบทุกชิ้นและสามารถตอบได้ว่าเป็นภาพอะไร

- 4.4 ผู้นำสรุป และบันทึกคะแนนจากกิจกรรม พร้อมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมในฐานะกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมทำเป็นการบ้าน และนำมาส่งในครั้งต่อไป

#### ฐานที่ 4 ตั๋งเต (Hop Scotch)

### เนื้อหาการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

#### ความหมายและความสำคัญของการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

การเป็นอาสาสมัครในการใช้เวลาว่าง คือ การแสวงหาของบุคคลที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาว่างที่มีความซับซ้อนและทำให้บุคคลได้ค้นพบถึงความหมายของมนุษย์ และเอกลักษณ์ต่างๆ รวมถึงแสดงออกผ่านการปฏิบัติตามที่ตนต้องการ สนใจ มีคุณค่าทางสังคมและคุณค่าในการเป็นพลเมือง (Stebbins & Graham, 2004)

สเต็บบิน และเกรแฮม (Stebbins & Graham, 2004) ได้ให้ความหมายของคำว่า การเป็นอาสาสมัครในเวลาว่าง คือ ความพึงพอใจพื้นฐานหรือประสบการณ์ที่มีความเพลิดเพลิน ซึ่งการเป็นอาสาสมัครประกอบด้วยความต้องการในการกำหนดการทำหน้าที่ที่มีความชัดเจน

แม็คคาร์วิลล์ และแม็คเคย์ (Mccarville & Mackay, 2013) เสนอแนะถึง การเป็นอาสาสมัครจะกล่าวถึง กิจกรรมชนิดหนึ่งที่มีอิสระในการทำประโยชน์เพื่อบุคคลอื่น กลุ่ม หรือสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งมุมมองของการเป็นอาสาสมัครนั้น จะให้ความสำคัญต่อการกระทำด้วยเจตจำนงเสรี บุคคลที่เป็นอาสาสมัครนั้นเกิดจากการเลือกที่จะทำ และไม่มีความหวังต่อค่าตอบแทนหรือได้รับเงินใดๆ ในการเป็นอาสาสมัครและการใช้เวลาว่างนั้น มีลักษณะพื้นฐานที่ร่วมกันอยู่ 2 ประการ คือ เป็นกิจกรรมที่เลือกอย่างอิสระโดยมีแรงจูงใจภายในเป็นจุดเริ่มต้น และทำให้เกิดประโยชน์ต่อบุคคลได้ ซึ่งประโยชน์ต่อบุคคลจากการเป็นอาสาสมัครนั้น จะช่วยเพิ่มความรู้สึกที่ตนเองมีประสิทธิภาพ มีคุณค่าในตนเอง และการเคารพในตนเอง การรับรู้ในการบรรลุเป้าหมาย รวมไปถึงช่วยป้องกันความเครียดต่างๆ อีกทั้งยังเพิ่มความพึงพอใจในชีวิตของตนเอง

โฮมและสมิท (Holmes & Smith, 2009) ให้คำจำกัดความของการเป็นอาสาสมัคร คือ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลา ไม่ได้ค่าจ้าง กระทำบางสิ่งที่มีจุดประสงค์เพื่อประโยชน์ต่อคนอื่น (บุคคลหรือกลุ่ม) หรือ เพื่อประโยชน์ต่อสิ่งแวดล้อม

สเต็บบินและเกรแฮม (Stebbins & Graham, 2004) ได้กำหนดมิติของการเป็นอาสาสมัครที่มีความหมายที่หลากหลายไว้ 4 มิติ คือ การเลือกอย่างอิสระ ค่าตอบแทน โครงสร้าง และประโยชน์ที่ตั้งใจไว้ ซึ่งความหมายเหล่านี้สร้างมาจากเหตุผล 4 ประการ คือ

- การเป็นอาสาสมัครจะไม่ถูกบังคับเพื่อจะช่วยเหลือ ทั้งที่ปฏิบัติเป็นปกติ หรือปฏิบัติเป็นครั้งคราวก็ตาม และที่สำคัญที่สุด คือ มุ่งสนใจต่อการทำเพื่อประโยชน์ของผู้อื่น และตัวของอาสาสมัครเอง

- อาสาสมัครรักษาไว้ซึ่งจิตวิญญาณของอาสาสมัคร ที่จะทำให้เขาหลีกเลี่ยงต่อการยึดติดกับการรับเงินจากการเป็นอาสาสมัครนั้นๆ

- อาสาสมัครอาจจะให้บริการเป็นการปฏิบัติเป็นปกติที่ร่วมมือกับองค์กรที่ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย หรือปฏิบัติเป็นครั้งคราวตามสถานการณ์ต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของคนกลุ่มเล็ก เพื่อน เพื่อนบ้านและไม่มีกำหนดขึ้น

การเห็นประโยชน์ของผู้อื่นเป็นสำคัญ รวมถึงความสนใจในการเป็นอาสาสมัครของบุคคลนั้น ทั้งในแบบอาสาสมัครหรือผู้ที่ช่วยเหลือต่างจะต้องค้นพบถึงประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้

ซึ่งสอดคล้องกับ การเป็นอาสาสมัครเป็นแนวคิดที่ดีและมีความซับซ้อน (Holmes & Smith, 2009) ซึ่งการเป็นอาสาสมัครมี 4 องค์ประกอบ แต่ละมิติมีความต่อเนื่องกัน ดังนี้

- สามารถเลือกได้อย่างอิสระ (มีอิสระ ไม่ถูกบังคับ มีหน้าที่เป็นอาสาสมัคร)
- การจ่ายค่าตอบแทน (ไม่มี ไม่คาดหวัง ไม่มีค่าใช้จ่าย)
- มีโครงสร้าง (มีรูปแบบ ไม่มีรูปแบบ)
- ตั้งใจให้เกิดประโยชน์ (มีประโยชน์ช่วยผู้อื่น/แขก)

เม็คคาวิลและแม็คคาย (Mccarville & Mackay, 2013) กล่าวเพิ่มเติมว่า แรงจูงใจเป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนบุคคลไปสู่การปฏิบัติและกระตุ้นบุคคลทำให้กำหนดทิศทางไปสู่การกระทำ ซึ่ง ประโยชน์จึงเป็นผลลัพธ์ของการปฏิบัติ ที่ชี้ให้เห็นด้านบวกของการเข้าร่วมของบุคคล โดยที่การเป็นอาสาสมัครจะมีแรงจูงใจเป็นแรงขับให้บุคคลกลายเป็นอาสาสมัคร และประโยชน์นั้น คือ ผลลัพธ์ที่ทำให้มีประสบการณ์อย่างมีความหมายและพึงพอใจต่อสิ่งนั้นและดำรงไว้ซึ่งการเป็นอาสาสมัครต่อไป

เลเวนทอล และคณะ (Haski-Leventhal et al., 2008) ได้เสนอแนะความหมายของการเป็นเยาวชนอาสาสมัคร คือ อาสาสมัครเยาวชนที่มีอายุ 12-19 ปี ที่ทำงานกับชุมชนโดยไม่มีค่าตอบแทนเป็นรางวัล ซึ่งปัจจัยที่เยาวชนกลายเป็นอาสาสมัครโดยผ่าน พ่อแม่ โรงเรียน และ

โบลด์เป็นสิ่งที่สำคัญ แสดงให้เห็นว่า โรงเรียน ครอบครัวและโบลด์นั้นมีบทบาทสำคัญในสังคม วิทยาลัยที่นำไปสู่การเป็นอาสาสมัคร โดยการส่งเสริมคุณค่าของการเป็นอาสาสมัคร การเป็นแบบอย่างที่ดี การให้การสนับสนุน ให้ข้อมูล และให้การกระตุ้นต่างๆ

### ผลลัพธ์ของการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

งานวิจัยของ โรเนล (Haski-Leventhal et al., 2008) การเป็นเยาวชนอาสาสมัครนั้นมีอิทธิพลต่อในแง่บวกต่อระดับเกรดที่ดีขึ้นในโรงเรียน ความทะเยอทะยานสำหรับการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น ความมั่นใจในตนเองที่สูงขึ้น และมีแรงจูงใจภายในที่จะบรรลุในงานและปัญหาด้านพฤติกรรมให้น้อยลง รวมถึงการลดการตั้งท้องที่ไม่พึงประสงค์ให้น้อยลง ยิ่งไปกว่านั้น เยาวชนอาสาสมัครมีทัศนคติในด้านบวกต่อสังคม กล่าวคือ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความรู้เกี่ยวกับบุคคลอื่นในสังคมที่มากขึ้น การปรับปรุงทักษะ และมีความกล้าตัดสินใจมากกว่าคนที่ไม่ได้เป็นอาสาสมัคร

โฮลล์มส์ และสมิธ (Holmes & Smith, 2009) ได้กล่าวถึง ผลลัพธ์ของการเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยว (The Outcomes of Tourism Volunteering) ใน 4 ระดับ ดังนี้

1) ผลลัพธ์ต่อการเป็นอาสาสมัคร (Outcomes for volunteering) ประโยชน์สำหรับการเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยว ประกอบด้วย การพัฒนาบุคคล กล่าวคือ การศึกษาและการเรียนรู้ ทักษะและประสบการณ์การทำงาน การเพิ่มความมั่นใจ การใช้เวลาทำอะไรวางอย่างเพื่อตัวเองและการเพิ่มศักยภาพในการทำงานให้มากขึ้น สำหรับเยาวชนนั้น มีหลักฐานบางประการที่ปรากฏว่าในช่วงว่างของปีนั้นสามารถจะเพิ่มความสามารถในการศึกษา และทั้งเยาวชนรวมถึงผู้ที่ไม่มีโอกาสสามารถที่จะปรับปรุงความสามารถในการทำงานและทักษะชีวิตต่างๆไปได้ (ประกอบด้วย ทักษะระหว่างบุคคลและการสื่อสาร มีอิสระ การแก้ไขปัญหาและความเป็นผู้นำ) ประโยชน์เหล่านี้ เป็นหลักฐานสำคัญที่อาสาสมัครที่เป็นเยาวชนในการท่องเที่ยวซึ่ง มีการศึกษาถึงสถานที่ดึงดูดใจของผู้มาเยี่ยมชม เรียกอาสาสมัครเหล่านี้ว่า “ผู้แสวงหาประสบการณ์ (experience-seeker)” ผู้ที่สนใจประโยชน์เพื่อความก้าวหน้าที่สามารถเป็นไปได้ไปสู่การจ้างงานหรือการศึกษาต่อไป

2) ผลลัพธ์ต่อองค์กร (Outcome for the organization) กล่าวคือ องค์กรการท่องเที่ยวที่มีหน้าที่นำส่งบริการหรือการเป็นเจ้าบ้านของกลุ่มอาสาสมัครนั้นประกอบด้วย สถานที่ดึงดูดใจ เหตุการณ์ต่างๆ การให้บริการปลายทาง และองค์กรการท่องเที่ยวที่อิงอาสาสมัคร องค์กรเหล่านี้จะดำเนินการภายใต้ชุมชนและมีประโยชน์ที่สามารถขยายตัวเพิ่มขึ้น ซึ่งอาสาสมัครมีส่วนช่วยเหลือด้านเศรษฐกิจได้ด้วยการลดค่าใช้จ่ายในการดำเนินการของผู้จัด ทำให้การ

ดำเนินการในสถานที่ดึงดูดใจหรือจัดโปรแกรมต่างๆ การกระตุ้นและความสนใจสามารถทำได้ตามที่กำหนดไว้ ประโยชน์ในการอาสาสมัครที่เข้าร่วมสามารถสลับเวลาได้ ซึ่งจากการศึกษาของของ เฟอร์ดินาน เกี่ยวกับอาสาสมัครที่เป็นนักเรียนในการเข้าร่วมเหตุการณ์ด้านดนตรีเล็กๆ เหตุการณ์หนึ่ง แสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ที่มีศักยภาพในแง่บวกสำหรับองค์กร ระยะสั้น คือ ค่าใช้จ่ายที่ลดลงและคนทำงานมากขึ้น ระยะกลาง คือ การเพิ่มระดับของการให้บริการลูกค้า และระยะยาว คือ มีความได้เปรียบในการแข่งขันโดยการเพิ่มเหตุการณ์ต่างได้มากขึ้นและสร้างสรรค์โอกาสต่างๆ ในเหตุการณ์ใหม่ๆ ได้ บทบาทของอาสาสมัครที่มีประโยชน์สำหรับองค์กรการท่องเที่ยวในด้านอื่นๆ คือ สามารถคัดเลือกอาสาสมัครมาเพิ่มได้ โดยการบอกแบบปากต่อปาก และอาสาสมัครสามารถจะได้รับการจ้างให้เป็นพนักงานประจำเพื่อให้ความสำคัญต่องานหลักๆ หรือรับผิดชอบต่อโครงการที่เพิ่มเข้ามาได้

### 3) ผลลัพธ์ต่อลูกค้า (Outcome for client: visitor and communities)

3.1) ผู้มาเยี่ยมชมและผู้เข้าชม (Visitor and spectator) กล่าวคืออาสาสมัครจำนวนมากมีความเกี่ยวข้องกับบทบาทของการนำส่งการให้บริการและมีอิทธิพลโดยตรงต่อประสบการณ์ของผู้มาเยี่ยมชม ทั้งการกระตุ้นความชอบ และความปรารถนาเพื่อมีปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ทั้งหมดที่สามารถถ่ายโอนไปสู่ผู้มาเยี่ยมชมได้ ในกรณีของสถานที่ตั้งที่เป็นเจ้าบ้านนั้น ผู้มาเยี่ยมชมมีประโยชน์โดยตรงจากความพยายามของอาสาสมัคร ซึ่งสอดคล้องกับ สมิธ (Holmes & Smith, 2009) ค้นพบว่า ปฏิสัมพันธ์ของผู้มาเยี่ยมชมนั้นมีมุมมองด้านบวกต่อประสบการณ์อาสาสมัครในสถานที่ดึงดูดใจทางมรดก และเป็นแรงจูงใจที่สำคัญ ซึ่งในการเรียนรู้นั้นเป็นประสบการณ์ทั้ง 2 ทาง กล่าวคือ การแลกเปลี่ยนความรู้ของอาสาสมัครกับผู้มาเยี่ยมชม ซึ่งเป็นการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

3.2) ชุมชน (Communities) กล่าวคือ การเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยวสามารถมีอำนาจในการเปลี่ยนแปลงชุมชนได้ ผลลัพธ์ด้านบวกต่อชุมชน ประกอบด้วย

- ผลที่จับต้องได้และการจัดการให้บริการที่ไม่ต้องจัดหาทุนหรือวัสดุดิบ (เช่นโครงสร้างพื้นฐานใหม่ๆ การอนุรักษ์สถานที่ทางประวัติศาสตร์และสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ)
- ประโยชน์ด้านสิ่งแวดล้อม (สำหรับทั้งพืชและสัตว์ ประกอบด้วยการอนุรักษ์สายพันธุ์และถิ่นที่อยู่ งานวิจัยทางด้านวิทยาศาสตร์ การเพิ่มการดูแลสิ่งแวดล้อม)
- ผลต่อการพัฒนาสังคม (เช่น การปรับปรุงการศึกษาและสุขภาพโดยผ่านโครงการนักท่องเที่ยวอาสาสมัคร)

- ผลต่อการรัฐ (เช่น การสร้างพลังของชุมชน การเพิ่มการตระหนักรู้และความเข้าใจรวมถึงด้านการเงินจากแหล่งทรัพยากรของท้องถิ่นและวัฒนธรรม)
- การพัฒนาของต้นทุนมนุษย์ผ่านการพัฒนาทักษะและการปฏิบัติ
- ความภาคภูมิใจในเมืองและการสำนึกถึงวัฒนธรรมของท้องถิ่น รวมถึงสิ่งแวดล้อมต่างๆ (เช่น การเฉลิมฉลองของวัฒนธรรมชุมชนผ่านการเป็นเจ้าของบ้านหรือเหตุการณ์ต่างๆ)
- การเพิ่มกิจกรรมอาสาสมัครภายในชุมชน

4) ผลลัพธ์ต่อสังคม (Outcomes for society) กล่าวคือ ผลต่อชุมชนนั้น เป็นประโยชน์ที่สำคัญสำหรับสังคมในมุมกว้าง ซึ่งผลลัพธ์เหล่านี้ ประกอบด้วย 3 ประการ คือ การสนับสนุนการเป็นอาสาสมัครเพื่อพัฒนาต้นทุนทางสังคม การพัฒนาความสามารถของการเป็นอาสาสมัครและเป็นพลเมืองที่กระตือรือร้น รวมถึงการเปลี่ยนแปลงคุณค่าทางสังคมและสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นเหมือนผลของการเป็นอาสาสมัครนั่นเอง

#### การเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยว

โฮลลิส และสมิท (Holmes & Smith, 2009) ได้ให้ความหมายของ อาสาสมัครการท่องเที่ยวในฐานะเป็นเจ้าของบ้าน หมายถึง การเป็นอาสาสมัครในองค์กรการท่องเที่ยวที่อยู่ภายใต้ชุมชนของตนเอง โดยมีการแบ่งประเภทของการเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยวตามสถานที่ตั้งต่างๆ ดังนี้

1. อาสาสมัครที่เป็นเจ้าบ้านในสถานที่ดึงดูดใจ (Host volunteers: attraction) ซึ่ง โบนิเฟส และคูเปอร์ กล่าวถึง สิ่งดึงดูดใจนักท่องเที่ยว ที่ทำให้เกิดการมาเยี่ยมชมนั้นเป็นรูปแบบของการเดินทางและสร้างสรรค์อุตสาหกรรมที่ช่วยสนับสนุนการให้บริการต่างๆเกิดขึ้น เช่น การคมนาคม ของที่ระลึก อาหารว่างและที่พัก เป็นต้น สิ่งดึงดูดใจต่างๆนั้นสามารถสร้างขึ้นหรือเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติก็ได้ ซึ่งสิ่งดึงดูดใจสามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท โดยที่อาสาสมัครสามารถมีส่วนร่วมในการจัดการและดำเนินการในสิ่งที่ดึงดูดใจทั้งหมดได้ ประกอบด้วย

1.1 สิ่งดึงดูดใจทางธรรมชาติ (Natural attraction) สิ่งดึงดูดใจที่มีพื้นฐานจากโครงสร้างทางธรรมชาติ ประกอบด้วย ชายหาด ภูเขา น้ำตก และอุทยานแห่งชาติ ซึ่งการเป็นอาสาสมัครในสิ่งที่ดึงดูดใจตามธรรมชาตินั้น จะกล่าวถึง การเป็นอาสาสมัครด้านสิ่งแวดล้อม การเป็นอาสาสมัครในสิ่งที่ดึงดูดใจที่จัดขึ้นในสถานที่ต่างๆ และมีจัดการโดยผู้จัดการสถานที่ดึงดูดใจทางธรรมชาตินั้นหรือสถานที่สำหรับกิจกรรมการเป็นอาสาสมัครขององค์กรอื่นๆ

1.2 สิ่งดึงดูดใจที่มนุษย์สร้างขึ้น (Human-made attractions) สิ่งดึงดูดใจที่มนุษย์ขึ้น 2 ชนิด คือ

- สถานที่ที่ไม่ได้ออกแบบเพื่อนักท่องเที่ยวแต่กลายเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจ ซึ่งประกอบด้วย สิ่งดึงดูดใจทางมรดก เช่น อนุสาวรีย์ ปราสาท พระราชวัง วัดและโบราณสถานต่างๆ สิ่งดึงดูดใจเหล่านี้ที่มีความสำคัญต่อการจัดการผู้มาเยี่ยมชมที่ไปสู่ผลกระทบด้านการท่องเที่ยวได้ ซึ่ง บ่อยครั้งจะเป็นในแง่ลบ อาสาสมัครจึงมีส่วนร่วมทั้งในบทบาทการให้บริการส่วนหน้า (Front-of house) ที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้มาเยี่ยมชมรวมไปถึงบทบาทในการปฏิบัติการที่อยู่เบื้องหลัง ตำแหน่งในการจัดการและบทบาทการควบคุม เป็นเหมือนผู้ที่ได้รับมอบหมายในการจัดการดูแล
- สถานที่ที่สร้างขึ้นเพื่อดึงดูดและจัดให้สำหรับผู้มาเยี่ยมชม โดยเฉพาะ เช่น สวนสนุกครบวงจร พิพิธภัณฑ์ สวนน้ำ อาสาสมัครมีส่วนร่วมในบทบาทที่มีความหลากหลายมากมาย

2. อาสาสมัครที่เป็นเจ้าบ้านในองค์กรให้บริการปลายทาง (Host volunteers: destination service organizations)

องค์กรที่ให้บริการปลายทาง คือ การส่งเสริมและการอำนวยความสะดวกในการท่องเที่ยวที่จุดหมายปลายทาง การเป็นอาสาสมัครในสถานที่นั้นประกอบด้วย

- ศูนย์ในการให้ข้อมูลผู้มาเยี่ยมชม
- ผู้ที่กล่าวคำทักทายและการนัดเจอในจุดที่มีการขนส่ง เช่น สนามบิน สถานีรถไฟและท่าเรือ
- บทบาทของเจ้าบ้านในที่พักต่างๆ เช่น เจ้าบ้านในสถานที่กางเต็นท์
- การให้บริการช่วยเหลือฉุกเฉินที่จุดหมายปลายทางของการท่องเที่ยว

การให้บริการที่จุดหมายปลายทาง และสถานที่ดึงดูดใจมีความคล้ายกันในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอาสาสมัครและบทบาทพื้นฐานในการให้ข้อมูล จึงต้องการอาสาสมัครที่มีความรู้ในรายละเอียดเกี่ยวกับพื้นที่ต่างๆในท้องถิ่น ทั้งภูมิศาสตร์ และส่วนที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว ดังนั้นอาสาสมัครจะเปรียบเสมือนคนในท้องถิ่น ดังนั้นความรู้เกี่ยวกับท้องถิ่นจึงมีคุณค่ามากต่อบทบาทในการให้บริการ ช่วยเหลือฉุกเฉิน

3. อาสาสมัครที่เป็นเจ้าบ้านในงานพิเศษต่างๆ (Host volunteers: events)

เหตุการณ์พิเศษ (special events) ประกอบด้วยกิจกรรมและประเพณีที่มีความหลากหลายมากมาย รวมถึงอาสาสมัครมีความเกี่ยวข้องในทุกๆระดับของ

เหตุการณ์การใช้เวลาว่างจากโปรแกรมที่มีรายละเอียดมากและใหญ่ อาสาสมัครมีความเกี่ยวข้องในเหตุการณ์ต่างๆซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการใช้เวลาว่างโดยไม่ถูกบังคับ ประกอบด้วย

- เหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่ (Mega events) เป็นเหตุการณ์ที่ขนาดใหญ่ที่สุดและมีชื่อเสียงระดับนานาชาติที่น่าสนใจ เช่น โอลิมปิกเกมส์ และกีฬาภูมิภาคต่างๆ เป็นต้น เหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่จำเป็นต้องมีอาสาสมัครจำนวนมาก และต้องการระบบการจัดการอาสาสมัคร รวมถึงกระบวนการต่างๆที่มีความเชี่ยวชาญ ซึ่งการเป็นอาสาสมัครในเหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่เป็นรูปแบบที่ตั้งใจทำเป็นพิเศษ และเป็นประสบการณ์ครั้งหนึ่งในชีวิต

- เหตุการณ์หลัก (Major events) เป็นเหตุการณ์ที่ใหญ่ที่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวและสร้างประโยชน์ที่สำคัญสำหรับชุมชน ซึ่งประกอบด้วยเหตุการณ์ในกีฬาระดับชาติและนานาชาติรวมถึงเทศกาลทางวัฒนธรรมที่ใหญ่ๆต่างๆ บ่อยครั้งที่องค์กรในเหตุการณ์เหล่านี้มีการจ้างคนทำงานซึ่งได้รับการสนับสนุนโดยอาสาสมัครจำนวนมากที่ให้บริการ

- เหตุการณ์ในภูมิภาค (Regional events) เป็นเหตุการณ์ที่ยังคงมีความสามารถที่จะดึงดูดนักท่องเที่ยวบางส่วนได้ แต่มีระดับที่เล็กกว่าเหตุการณ์หลัก (Major events) ในขณะที่อาจจะมีจำนวนของอาสาสมัครที่น้อยกว่า โดยที่ความเข้มข้นของเหตุการณ์ต่างๆจะขึ้นอยู่กับงานและอาจจัดการโดยคณะกรรมการอาสาสมัครนั้น เหตุการณ์ในภูมิภาคสามารถทำให้เกิดความต่อเนื่องต่อการเป็นอาสาสมัครที่สัมพันธ์กับชุมชนท้องถิ่นได้ และการทำซ้ำๆได้

- เหตุการณ์ในท้องถิ่นหรือรองลงมา (Local or minor events) เป็นเหตุการณ์ที่มีระดับที่เล็กที่สุดและสามารถเป็นส่วนสำคัญสำหรับนักท่องเที่ยวที่พร้อมจะเยี่ยมชมในจุดหมายปลายทางที่เฉพาะ ศักยภาพในการท่องเที่ยวเหล่านี้มีข้อจำกัดมาก ซึ่งบ่อยครั้งที่เหตุการณ์ท้องถิ่นประสบความสำเร็จได้ด้วยอาสาสมัครและเทศกาลของชุมชนท้องถิ่นจำนวนมาก อยู่ภายใต้รูปแบบนี้

เลเวนทอล และคณะ (Haski-Leventhal et al., 2008) ได้เสนอแนะถึงความหมายหมายของการเป็นเยาวชนอาสาสมัคร คือ อาสาสมัครเยาวชนที่มีอายุ 12-19 ปี ที่ทำงานกับชุมชนโดยไม่มีค่าตอบแทนเป็นรางวัล ซึ่งปัจจัยที่เยาวชนกลายเป็นอาสาสมัครโดยผ่าน พ่อแม่ โรงเรียน และโบสถ์เป็นสิ่งที่สำคัญ แสดงให้เห็นว่า โรงเรียน ครอบครัวและโบสถ์นั้นมีบทบาทสำคัญในสังคมวัยรุ่นที่นำไปสู่การเป็นอาสาสมัคร โดยการส่งเสริมคุณค่าของการเป็นอาสาสมัคร การเป็นแบบอย่างที่ดี การให้การสนับสนุน ให้ข้อมูล และให้การกระตุ้นต่างๆ

เวลา 45 นาที

### วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

- |   |         |
|---|---------|
| 1. เชือกไนลอนที่ใช้สำหรับทำตารางตั้งเต (Hop Scotch) | 1 ม้วน  |
| 2. หมุดยึดมุมของตารางตั้งเต                         | 1 ก่อ่ง |
| 3. หินใช้สำหรับทอยตั้งเต                            | 1 ก้อน  |
| 4. กระดาษฟลิปชาร์ตที่มีเนื้อหาสำหรับการบรรยาย       |         |
| 5. สมุดบันทึกกิจกรรมกลุ่ม                           |         |

### วิธีดำเนินกิจกรรม

#### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมแนะนำชื่อตัวเอง พร้อมชื่อของกินที่คลั่งจองกัน เช่น ฉันทชื่อ สมศรี เอกกีวี มาฝาก คนถัดมาก็ ผมชื่อ สมชาย เอกกระชาย มาฝาก เป็นต้น ให้ผู้เข้าร่วมแนะนำชื่อจนครบจำนวนสมาชิกทั้งหมด

#### 2. โครงสร้าง (Structure) (บรรยาย 25 นาทีและกิจกรรมภายในฐาน 20 นาที)

การเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

- ความหมายและความสำคัญของการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว
- ผลลัพธ์ของการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว
- การเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยว

#### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมสิ่งดึงดูดใจทางธรรมชาติและ สิ่งดึงดูดใจที่มนุษย์สร้างขึ้นของแต่ละจังหวัดมีอะไรบ้าง โดยยกตัวอย่างชื่อสถานที่นั้น พร้อมบอกถึงความสำคัญต่อแต่ละจังหวัด

อย่างไร และให้ผู้เข้าร่วมระดมความคิดกันว่า ผู้เข้าร่วมจะมีบทบาทอย่างไรที่จะเป็นประโยชน์ต่อการท่องเที่ยวในจังหวัดของตนเอง เพื่อนำไปสู่การบรรยายจากกระดานฟลิปชาร์ท

#### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

4.1 ให้ผู้เข้าร่วมเข้าแถวตอนหน้าแผ่นไวเนลิตั้งเต (Hop Scotch)

4.2 ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม โดยให้ผู้เข้าร่วมคนที่ 1 โยนหินไปในช่องที่มีหมายเลขตั้งแต่ 1-9 (ช่องที่ 10 ใช้ตอบคำถาม) โดยหินที่โยนออกไปจะต้องอยู่ในช่องสี่เหลี่ยมนั้นโดยที่ไม่สัมผัสขอบของช่อง หรือกระเด็นออกไป ถ้าโยนออกนอกช่อง ผู้เข้าร่วมคนนั้นต้องข้ามการเล่นครั้งนั้นของเขาไป แล้วส่งหินให้ผู้เข้าร่วมคนถัดไปหลังจากนั้นไปต่อหลัง แต่ถ้าผู้เข้าร่วมคนนั้นโยนได้ ให้ทำขั้นตอนต่อไป

4.3 ผู้เข้าร่วมโยนหินในช่องสี่เหลี่ยมเสร็จแล้วให้กระโดดไปตามช่อง โดยที่ข้ามช่องที่โยนหินไว้ จะเริ่มด้วยเท้าข้างไหนก่อนก็ได้ (ใช้เท้าข้างนั้นทุกครั้งในกรณีที่ต้องใช้เท้าเดียว) โดนห้ามให้เท้าทั้งสองข้างสัมผัสพื้นพร้อมกัน ยกเว้น มีช่องสี่เหลี่ยมสองช่องเขียนไว้ข้าง ๆ (ช่อง 4,5 และ 7,8) ในกรณีนี้ ผู้เข้าร่วมสามารถวางเท้าสองข้างพร้อมกันได้ (ช่องละหนึ่งข้าง ผู้เข้าร่วมต้องให้เท้าอยู่ด้านในช่องสี่เหลี่ยมเสมอ ถ้าเหยียบเส้น การเล่นของคนนั้นจะจบลง



4.4 ให้ผู้เข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมไปจนถึงจุดที่ 10 ซึ่งผู้เข้าร่วมสามารถพักโดยวางเท้าทั้งสองข้างไว้ในช่องได้ หลังจากนั้นให้ตอบคำถามที่ได้ระบุไว้ในช่องที่โยนหินไว้ประกอบด้วยดังนี้

ช่องหมายเลข 1

- ให้อธิบายความหมายของการเป็นอาสาสมัครตามความเข้าใจของท่าน
- ให้อธิบายความหมายของการเป็นอาสาสมัครในการใช้เวลาว่างตามความเข้าใจของท่าน

ช่องหมายเลข 2

- ให้อธิบายถึงเหตุผลและองค์ประกอบในการเป็นอาสาสมัครอย่างน้อย 1 องค์ประกอบ

ข้อหมายเลข 3

- ให้ออกถึงผลลัพธ์ของการเป็นอาสาสมัครการท่องเที่ยวมาอย่างน้อย 1 คำตอบ

ข้อหมายเลข 4

- ให้ออกถึงสิ่งดึงดูดใจทางธรรมชาติ (Natural attraction) มาอย่างน้อย 1 คำตอบ (ชายหาด ภูเขา น้ำตก และอุทยานแห่งชาติ)

ข้อหมายเลข 5

- ให้ออกตัวอย่างชื่อของสิ่งดึงดูดใจทางธรรมชาติในจังหวัดของตนเอง (Natural attraction) มาอย่างน้อย 1 คำตอบ (ชื่อของชายหาด ภูเขา น้ำตก และอุทยานแห่งชาติในจังหวัดของตนเอง)

ข้อหมายเลข 5

- ให้ออกถึงสถานที่ที่ไม่ได้ออกแบบเพื่อนักท่องเที่ยวแต่กลายเป็นสิ่งดึงดูดใจในประเทศไทย มาอย่างน้อย 1 คำตอบ (คำตอบ เช่น อนุสาวรีย์ ปราสาท พระราชวัง วัดและโบราณสถานต่างๆ)

ข้อหมายเลข 6

- ให้ออกตัวอย่างชื่อสถานที่ที่ไม่ได้ออกแบบเพื่อนักท่องเที่ยวแต่กลายเป็นสิ่งดึงดูดใจในจังหวัดของตนเอง มาอย่างน้อย 1 คำตอบ (คำตอบคือชื่อของอนุสาวรีย์ ปราสาท พระราชวัง วัดและโบราณสถานต่างๆในจังหวัดของตนเอง)

ข้อหมายเลข 7

- ให้ออกถึงสถานที่ที่สร้างขึ้นเพื่อดึงดูดและจัดให้สำหรับผู้มาเยี่ยมชม โดยเฉพาะ ในประเทศไทย มาอย่างน้อย 1 คำตอบ (คำตอบ เช่น สวนสนุกครบวงจร พิพิธภัณฑ์ สวนน้ำ)

ข้อหมายเลข 8

- ให้ยกตัวอย่างชื่อสถานที่ที่สร้างขึ้นเพื่อดึงดูดและจัดให้สำหรับผู้มาเยี่ยมชมโดยเฉพาะ ในจังหวัดของตนเอง มาอย่างน้อย 1 คำตอบ (คำตอบ ชื่อของสวนสนุกครบวงจร พิพิธภัณฑ์ สวนน้ำในจังหวัดของตนเอง)

#### ช่องหมายเลข 9

- ให้ยกตัวอย่างชื่องานพิเศษต่างๆ ในจังหวัดของตนเอง มาอย่างน้อย 1 คำตอบ

4.5 เมื่อเสร็จสิ้นจากการตอบคำถามในจุดที่ 10 แล้ว หากตอบคำถามไม่ถูกต้องให้กลับไปเริ่มต้นใหม่ตั้งแต่ขั้นตอนแรก แต่ถ้าตอบคำถามถูกต้องให้ผู้เข้าร่วมกลับโดยให้มีการปฏิบัติเหมือนตอนที่มาจากจุดเริ่มต้น ซึ่งเมื่อมาถึงช่องสี่เหลี่ยมข้างๆของคุณโยนหินไว้ ให้นิ่มตัวลง (เขย่งอยู่) แล้วหยิบหินขึ้นมาแล้วกระโดดข้ามช่องนั้นไปยังจุดเริ่มต้น

4.6 หลังจากนั้นส่งหินให้ผู้เข้าร่วมคนถัดไป ถ้าโยนหินไปที่ช่องที่ไหนแล้ว คนต่อไปให้จะต้องโยนไปที่ช่องที่ไม่ซ้ำกับผู้เข้าร่วมที่ผ่านมา ปฏิบัติไปเรื่อยๆจนครบทุกช่องหรือจนหมดเวลา หากมีเวลาเหลือให้เล่นวนเหมือนตอนเริ่มต้นได้



4.7 ผู้นำกิจกรรมนับคะแนนจากจำนวนคนที่ถึงจุดสิ้นสุดและตอบคำถามได้

4.8 ผู้นำสรุป และบันทึกคะแนนจากกิจกรรม พร้อมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกเนื้อหาที่ได้เรียนรู้และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมในฐานะกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมทำเป็นการบ้าน และนำมาส่งในครั้งต่อไป

#### การวัดการปฏิบัติ (Performance Measure)

- FK 1 มีความรู้ ความเข้าใจถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการท่องเที่ยว
- FK 2 มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ด้านการท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงาน
- FK 3 มีความเข้าใจถึงหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว
- FK 4 มีความเข้าใจถึงการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ท่านได้รับมอบหมาย
- ES 3 มีหลักการจัดการและปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวได้
- DJ 3 ตระหนักถึงแหล่งทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อการปฏิบัติงานได้

### เอกสารอ้างอิง

- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (20 มกราคม 2554). *Do's and Don'ts In Thailand*. กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (20 ธันวาคม 2559). *Tourism Product*. เรียกใช้เมื่อ 20 ธันวาคม 2559 จาก [www.สินค้าการท่องเที่ยว.com](http://www.สินค้าการท่องเที่ยว.com):  
<http://tourismproduct.tourismthailand.org/>
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2556). *ทรัพยากรการท่องเที่ยว ชุมภาคใต้* พัทยา. กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายส่งเสริมสินค้าการท่องเที่ยว.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2556). *ทรัพยากรการท่องเที่ยว ชุมภาคใต้ สุราษฎร์ธานี*. กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายส่งเสริมสินค้าการท่องเที่ยว.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2556). *ทรัพยากรการท่องเที่ยวไทย ชุมภาคใต้ จังหวัด นครศรีธรรมราช*. กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายส่งเสริมสินค้าการท่องเที่ยว.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2556). *ทรัพยากรการท่องเที่ยว ชุมภาคใต้ ชุมพร*. กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายส่งเสริมสินค้าการท่องเที่ยว.
- Black, R & Bricker, K. (2015). *Adventure Programming and Travel for the 21 st Century*. PA: Venture Publishing.
- Cooper, C. (2013). *Essentials of Tourism*. London: Financial Times Press.
- Goeldner, J & Ritchie, J. (2009). *Tourism: principles, practices, philosophies*. MA: John Wiley & Sons.Inc
- Holmes, K; & Smith, K. (2009). *Managing Volunteers in Tourism: Attractins, Destinations and Events*. M.A.: Macmillan Publishing Solutions.
- Leventhal, D; Ronel, N; York, A; & David, B. (2008). Youth volunteering for youth: Who are they serving? How are they being served?. *Children and Youth Services Review*. 30(2008): 834-846.

Mccarville, R; & Mackay, K. (2013). *Leisure for Canadians*. 2<sup>nd</sup> ed. PA: Venture Publishing.

Robinson, P ; Luck, M & Smith, S. (2013). *Tourism*. London: CABI.

Stebbins, R; & Graham, M. (2004). *Volunteering as Leisure/Leisure as Volunteering An International Assessment*. MA: CABI Publishing.

Walker, J & Walke, J. (2011). *Tourism: Concept and Practices*. New Jersey: Person Education.



## สัปดาห์ที่ 2

**ชื่อกิจกรรม** กิจกรรมหลักการเดินทางแบบไม่ทิ้งร่องรอยไว้ (Leave No Trace Principle: LNTP)

**รูปแบบกิจกรรม** กิจกรรมทางกายกลางแจ้ง กีฬากลางแจ้ง และเกมต่างๆที่ปฏิบัติกลางแจ้ง (นันทนาการกลางแจ้งอิงพื้นดิน (Land-based Outdoor Recreation))

**เวลา** 3 ชั่วโมง แบ่งได้ดังต่อไปนี้

1. บรรยายความรู้	30	นาที
2. กิจกรรมที่ 1 Are You Ready	35	นาที
3. กิจกรรมที่ 2 Beach Ball Challenge	40	นาที
4. กิจกรรมที่ 3 Pet Peeve	35	นาที
5. กิจกรรมที่ 4 Countryside Detectives	40	นาที

### วัตถุประสงค์

1. ให้ผู้เข้าร่วมตระหนักถึงจริยธรรมและเคารพกฎเกณฑ์ต่างๆที่สำคัญด้านสิ่งแวดล้อม
2. ให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้เกี่ยวกับชีววิทยาตลอดเวลา
3. ให้ผู้เข้าร่วมมีหลักการจัดการและปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวได้
4. ให้ผู้เข้าร่วมสามารถที่จะประเมินความเป็นไปได้และข้อจำกัดที่เกิดขึ้นได้
5. ให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยง
6. ให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ได้รับมอบหมาย
7. ให้ผู้เข้าร่วมสนใจในดูแลเอาใจใส่ต่อนักท่องเที่ยวในทุกๆการปฏิบัติ
8. ให้ผู้เข้าร่วมมีจริยธรรมที่จำเป็นต่อการทำงาน

**สถานที่(Physical Setting)** พื้นที่กลางแจ้ง

### เนื้อหา

หลักการเดินทางแบบไม่ทิ้งร่องรอยไว้ Leave No Trace Principle (M. Goldenberg & Martin, 2008)

1. วางแผนและเตรียมตัวการเดินทางให้เหมาะสม (Plan Ahead and Prepare)
  - รู้กฎเกณฑ์ กฎระเบียบและสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงเป็นพิเศษของพื้นที่ที่จะเข้าเยี่ยมชม
  - มีการเตรียมการสำหรับสภาพอากาศที่รุนแรง อันตรายและเหตุฉุกเฉินอาจเกิดขึ้นได้
  - การจัดตารางเวลาในการเดินทางที่หลีกเลี่ยงช่วงเวลาที่มีการใช้สถานที่นั้นจำนวนมาก
  - การเข้าชมสถานที่ต่างๆ ที่มีคนจำนวนมากให้แบ่งเป็นกลุ่มเล็ก กลุ่มละ 4-6 คน
  - การใช้แผนที่และเข็มทิศเพื่อหลีกเลี่ยงการใช้หิน การใช้ธง หรือการทำเครื่องหมายต่างๆในพื้นที่
2. การเดินทางและตั้งค่ายพักแรมบนพื้นที่ที่คงทนแข็งแรง (Travel and Camp on Durable Surfaces)
  - พื้นผิวที่คงทน ได้แก่ ทางที่กำหนดไว้และสถานที่ตั้งค่าย หิน ลูกกรง ภูเขาแห้ง
  - การตั้งค่ายพักแรมต้องห่างจากพื้นที่ชายฝั่งอย่างน้อย 61 เมตรเพื่อปกป้องพื้นที่ทะเลสาบลำธารและแหล่งน้ำต่างๆ
  - สถานที่ตั้งค่ายพักแรมที่ดีจะต้องไม่มีการเปลี่ยนแปลงสถานที่โดยไม่จำเป็น

*พื้นที่ที่ได้รับความนิยม*

  - การเน้นการใช้เส้นทางเดินและสถานที่ตั้งค่ายพักแรมที่มีอยู่แล้ว
  - ในช่วงที่ทางเดินเปียกชื้น หรือเป็นโคลนให้เดินตรงกลางของทางเดินเพื่อหลีกเลี่ยงการขยายทางเดินให้กว้างขึ้น
  - การรักษาไว้ซึ่งสถานที่ตั้งค่ายขนาดเล็กและมุ่งเน้นกิจกรรมในพื้นที่ไม่มีพันธุ์ไม้อาศัยอยู่

*พื้นที่ดั้งเดิม*

  - ควรใช้พื้นที่ให้กระจุกกระจายเพื่อป้องกันการสร้างสถานที่ตั้งค่ายพักแรมและทางเดินต่างๆใหม่ให้เกิดขึ้น
  - ให้หลีกเลี่ยงสถานที่ที่กำลังเริ่มมีผลกระทบเกิดขึ้นต่อพื้นที่
3. การจัดการขยะและของเสียอย่างเหมาะสม (Dispose of Waste Properly)

- ให้เก็บของเสียต่างๆนำออกภายนอกสถานที่นั้นๆ กล่าวคือ ตรวจสอบขยะและอาหารที่เหลือต่างๆในสถานที่ตั้งค่ายพักแรมและพื้นที่ที่ใช้แล้วนำขยะทั้งหมด อาหารที่เหลือและที่ทิ้งกำจัดกระจายออกนอกพื้นที่
  - ให้ฝังมูลต่างๆของมนุษย์ลงในหลุมที่มีความลึกตั้งแต่ 15-20 เซนติเมตรและห่างจากน้ำ ที่ตั้งค่ายพักแรม และทางเดินอย่างน้อย 61 เมตรรวมทั้งให้กลบและฝังให้เรียบร้อยเมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมทั้งหมด
  - ให้นำกระดาษชำระและผลิตภัณฑ์สุขอนามัยต่างๆออกนอกพื้นที่
  - ในการล้างจานหรือสิ่งของต่างๆจะต้องห่างลำธาร ทะเลสาบอย่างน้อย 61 เมตร และการใช้สารในการล้างที่สามารถย่อยสลายได้ในปริมาณที่น้อยที่สุด
4. การปล่อยให้สิ่งต่างๆในธรรมชาติให้อยู่ในสภาพเดิม (Leave What You Find)
- อนุรักษ์สิ่งที่มีอยู่ในอดีต กล่าวคือ ไม่สัมผัสสิ่งปลูกสร้างที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ
  - ไม่นำ หิน พืชและวัตถุต่างๆทางธรรมชาติที่พบออกนอกพื้นที่
  - หลีกเลี่ยงการนำหรือการขนย้ายสายพันธุ์ที่ไม่ใช่สายพันธุ์พื้นเมือง
  - ไม่สร้างโครงสร้างต่าง สิ่งตกแต่งและชุดครุยบายน้ำต่างๆ
5. การใช้ไฟให้เหมาะสมและลดผลกระทบของไฟให้น้อยที่สุด (Minimize Campfire Impacts)
- การก่อไฟก่อให้เกิดผลกระทบต่อเขตพื้นที่นั้นได้ ให้ใช้เตาสนามสำหรับการปรุงอาหารและการจุดเทียนให้แสงสว่าง
  - ในสถานที่ที่ได้รับอนุญาตให้ใช้ไฟได้ จะต้องใช้ไฟที่อยู่ในวงล้อม ไฟในกระทะหรือกองไฟนั้นๆ
  - ควบคุมกองไฟให้มีขนาดเล็กและใช้เพียงไม้จากพื้นดินที่สามารถหักด้วยมือได้
  - การเผาไม้ทั้งหมดและถ่านให้เป็นขี้เถ้ามันจะต้องเอาออกจากกองไฟเมื่อเสร็จสิ้นแล้วให้กระจายขี้เถ้าให้เย็นลง
6. การไม่รบกวนสัตว์ป่าและสิ่งมีชีวิตตามธรรมชาติ (Respect Wildlife)
- ให้ส่องสัตว์ป่าจากระยะไกล ไม่ให้ติดตามหรือเข้าใกล้
  - ห้ามให้อาหารสัตว์ ซึ่งการให้อาหารสัตว์ป่านั้นอันตรายต่อสุขภาพสัตว์ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางธรรมชาติของสัตว์ป่า

- การเก็บอาหารบางส่วนและถังขยะให้ปลอดภัยเป็นวิธีการที่ช่วยป้องกันสัตว์ป่าและอาหารของคุณ
  - การควบคุมสัตว์เลี้ยงตลอดเวลาเมื่ออยู่นอกสถานที่หรือให้สัตว์เลี้ยงอยู่ที่บ้าน
  - หลีกเลี้ยงสัตว์ป่าในช่วงเวลาที่สุ่มเสียงต่างๆ เช่น การผสมพันธุ์ การทำรัง เป็นต้น
7. ความเห็นอกเห็นใจกับนักเดินทางคนอื่น (Be Considerate to Other Visitors)
- เคารพผู้อื่นเพื่อให้มีประสบการณ์ที่มีคุณค่า
  - มีมารยาท กล่าวคือให้กับผู้อื่น ๗ ได้ใช้เส้นทางร่วมกัน
  - เส้นทางลงเขาให้ก้าวลงที่ละก้าวเมื่อมีสิ่งของ
  - การพักผ่อนและการอยู่ค่ายให้ห่างจากทางเดินและนักท่องเที่ยวคนอื่น
  - หลีกเลี้ยงเสียงดังและเสียงอึกที่กต่าง ๆ โดยให้มีเสียงธรรมชาติที่มากกว่า

### กิจกรรมที่ 1 Are You Ready

เนื้อหาคำอธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบที่ต้องพิจารณาในการวางแผนการเดินทาง (Boy Scouts of America, 2001)

สิ่งที่สำคัญที่สุดในหลักการไม่ทิ้งร่องรอยไว้ (LNT) คือ การวางแผนล่วงหน้าและเตรียมตัว ซึ่งการวางแผนในการเดินทางอย่างเพียงพอจะช่วยให้สามารถบรรลุเป้าหมายของการเดินทางได้อย่างปลอดภัยและมีความสุขโดยที่มีผลกระทบต่อพื้นที่น้อยที่สุด

องค์ประกอบ 7 ประการที่ต้องพิจารณาในการวางแผนการเดินทาง ประกอบด้วย

1. ให้ระบุถึงวัตถุประสงค์และเป้าหมาย (ความคาดหมาย) ของการเดินทาง
2. ระบุความสามารถและทักษะที่จำเป็นของผู้ร่วมเดินทาง
3. เลือกปลายทางให้ตรงกับวัตถุประสงค์ เป้าหมาย ทักษะ และความสามารถ
4. หาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับพื้นที่ที่วางแผนที่จะเดินทาง
5. เลือกอุปกรณ์และเครื่องแต่งกายที่มีความปลอดภัยและออกมาโดยไม่มีร่องรอยไว้
6. วางแผนกิจกรรมการเดินทางเพื่อส่งเสริมวัตถุประสงค์ เป้าหมาย ทักษะ และ

ความสามารถ

7. การประเมินการเดินทางหลังจากที่กลับมาที่บ้าน และบันทึกสิ่งที่จะปรับเปลี่ยนในครั้งต่อไป

องค์ประกอบอื่น ๆ ที่ต้องพิจารณาเมื่อการวางแผนการเดินทาง ประกอบด้วย

- สภาพอากาศ
- ภูมิประเทศ
- กฎเกณฑ์และระเบียบต่างๆ
- ขอบเขตของพื้นที่ส่วนตัว
- ความเร็วเฉลี่ยของกลุ่มในการเดินป่า
- การคาดการณ์อาหารกลางวัน
- ขนาดของกลุ่ม
- มุ่งมั่นในปฏิบัติตามหลักการไม่ทิ้งร่องรอยไว้ (LNTP)

#### วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. รูปภาพเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นหรือภูมิภาค (ภูเขา ทะเล แม่น้ำและอื่นๆ) 10 ภาพ
2. คำอธิบายองค์ประกอบที่ต้องพิจารณาในการวางแผนการเดินทาง
3. สมุดบันทึกกิจกรรมกลุ่มพร้อมปากกา

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

##### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมและอธิบายผู้เข้าร่วมว่า ถ้าผู้นำพูดคำว่า “ขึ้นบก” ให้ผู้เข้าร่วมยืนขึ้น เมื่อพูดคำว่า “ลงน้ำ” ให้ผู้เข้าร่วมนั่งลง เมื่อพูดคำว่า “พบปะ” ให้ผู้เข้าร่วมประหม่อกับเพื่อน 2 ครั้ง และเมื่อพูดคำว่า “ป่าทอ้งโก” ให้ผู้เข้าร่วมหันหลังชนกัน หลังจากนั้นให้พูดคำสั่งไปเรื่อยๆ จนผู้เข้าร่วมการอบรมทำได้ถูกต้อง จึงสลับคำสั่งเป็น “ขึ้นบก” ให้นั่งลง “ลงน้ำ” ให้ยืนขึ้น และ “พบปะ” ให้หันหลังชนกัน “ป่าทอ้งโก” ให้ประหม่อกับเพื่อน 2 ครั้ง

## 2. โครงสร้าง (Structure)

- หลักการเดินทางแบบไม่ทิ้งร่องรอยไว้ Leave No Trace Principle
- องค์ประกอบที่ต้องพิจารณาในการวางแผนการเดินทาง

## 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมและถามผู้เข้าร่วมว่า สิ่งใดบ้างที่ต้องเตรียมพร้อมหากต้องจัดเตรียมของเพื่อเดินป่าในเวลากลางวัน

## 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

- 1) แบ่งผู้เข้าร่วมออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน ให้ผู้เข้าร่วมจินตนาการถึงการเดินป่า หลังจากนั้นแจกรูปภาพเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่นหรือภูมิภาค (ภูเขา ทะเล แม่น้ำและอื่นๆ) ให้แต่ละกลุ่ม ซึ่งจะภาพจะแสดงถึงสถานที่ที่ได้ถูกเลือก(เช่น สภาพอากาศ ภูมิประเทศ และอื่นๆ)
- 2) ผู้นำกิจกรรมอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของการเดินทาง คือ การดูนก ให้แต่ละกลุ่มตอบคำถามว่า “รายละเอียดของวางแผนและเตรียมการที่เหมาะสมกับการเดินทางครั้งนี้มีอะไรบ้าง” โดยให้แต่ละกลุ่มระดมความคิดแล้วเขียนคำตอบลงในกระดาษฟลิปชาร์ต พร้อมนำเสนอให้ผู้เข้าร่วมคนอื่นๆได้ฟัง โดยกำหนดรายละเอียดในการตอบคำถามให้ครอบคลุม 3 หัวข้อ ดังนี้
  - ก. รายละเอียดในการวางแผนและเตรียมการที่ทำให้เกิดความปลอดภัยและมั่นใจได้  
(แนวทางการตอบคำถาม เช่น การเตรียมเสื้อผ้าที่เหมาะสม แผนที่ เข็มทิศ ไฟฉายขนาดเล็ก น้ำดื่ม ชุดปฐมพยาบาล เป็นต้น)
  - ข. รายละเอียดในการวางแผนที่จะไม่ทิ้งร่องรอยไว้(การไม่ทำลายทรัพยากรธรรมชาติ)  
(แนวทางการตอบคำถาม เช่น การตรวจสอบไม่ใช้เตา เก็บอาหารที่แพ็คไปกลับออกมา ผึ่งหลุมขยะต่างๆ ไม่ใช่ขวาน ไม่ล้มเหยือกพลาสติกที่ใช้ดื่มน้ำไว้ เป็นต้น)

ค. รายละเอียดของการวางแผนที่จำทำให้การเดินทางบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้(การดูแลโดยมีความสุขและปลอดภัย)

(แนวทางการตอบคำถาม เช่น การมีกล้องส่องทางไกล กล้องถ่ายภาพ และหนังสือที่เกี่ยวกับนก เป็นต้น)

- 3) เมื่อเสร็จสิ้นจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่มแล้ว ให้ผู้นำแจกคำอธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบที่ต้องพิจารณาในการวางแผนการเดินทางให้ผู้เข้าร่วมในแต่ละกลุ่มอ่าน โดยที่ผู้นำดำเนินการในการพูดคุยกับผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับผลของกิจกรรมต่างๆ ให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับคำตอบของแต่ละกลุ่มในคำถามต่อไปนี้

ประเด็นสำคัญในการอภิปรายของผู้นำกิจกรรม คือ

- รายละเอียดต่างๆที่คุณต้องเตรียมตัวและวางแผนมีความแตกต่างกันกับจุดหมายปลายทางในแต่ละที่อย่างไร (เช่น อุปกรณ์ เสื้อผ้า และอาหารที่เปลี่ยนไปตามจุดหมายปลายทางให้เหมาะสม เป็นต้น)
- ข้อมูลอื่นๆที่คุณไม่จำเป็นต้องวางแผนให้เหมาะสมสำหรับการเดินทางคืออะไร

(นอกเหนือจากองค์ประกอบทั้ง 7 ประการที่อธิบายไว้ในเอกสาร)

- การวางแผนการเดินทางล่วงหน้ามีประโยชน์อย่างไร (เช่น ช่วยให้มีจิตใจในความปลอดภัยของนักท่องเที่ยว ให้บรรลุเป้าหมายของการเดินทางได้อย่างปลอดภัยและสนุกสนานรวมถึงช่วยลดผลกระทบต่อทรัพยากรต่างๆได้ เป็นต้น)
- 4) ผู้นำสรุป และให้ผู้เข้าร่วมบันทึกเนื้อหาที่ได้เรียนรู้และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนำมาส่งในครั้งต่อไป

## กิจกรรมที่ 2 Beach Ball Challenge

### วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. ลูกบอลชายหาด 2 ลูก
2. ปากกาทำเครื่องหมาย
3. คำถามที่ Leave No Trace

4. นาฬิกาจับเวลา
5. สมุดบันทึกคะแนน
6. สมุดบันทึกกิจกรรมกลุ่มพร้อมปากกา

### วิธีดำเนินกิจกรรม

#### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจับคู่กันเป่ายางฉุบกัน ผู้เข้าร่วมคนใดแพ้จะต้องไปต่อหลังผู้ชนะแล้วไปเป่ายางฉุบกับผู้เข้าร่วมกลุ่มอื่นที่จำนวนเท่ากัน ปฏิบัติอย่างนี้ไปเรื่อยๆ ผู้เข้าร่วมทุกคนเข้าแถวเป็นแถวตอนแถวเดียว

#### 2. โครงสร้าง (Structure)

- หลักการเดินทางแบบไม่ทิ้งร่องรอยไว้ Leave No Trace Principle (M. Goldenberg & Martin, 2008)

#### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมถึงความเข้าใจในหลักการเดินทางแบบไม่ทิ้งร่องรอยไว้ทั้ง 7 ประการโดยให้ช่วยกันตอบไม่ให้ซ้ำกัน พร้อมยกตัวอย่างสถานการณ์ต่างๆแล้วให้ผู้เข้าร่วมตอบว่า อยู่ในหลักการข้อใดและมีวิธีการอย่างไร

#### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

- 1) กำหนดคำถาม 20 คำถามที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลางแจ้งและหลักการเดินทางแบบไม่ทิ้งร่องรอยไว้โดยใช้ปากกาเขียนคำถามทั้งหมดไว้บนลูกบอลชายหาด
- 2) ให้แบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม แล้วให้โยนลูกบอลกันไปมาภายในทีมของตนโดยไม่ให้ตกลงพื้นเป็นเวลา 15 วินาที ถ้าลูกบอลตกลงบนพื้นให้การเริ่มต้นใหม่โดยการเล่นครั้งนั้นไป
- 3) คนถือลูกบอลในวินาทีที่ 15 จะต้องตอบคำถามที่เขียนไว้บนลูกบอล โดยให้ผู้เข้าร่วมจากทีมฝั่งตรงข้ามเลือกคำถามจากลูกบอลในการถามซึ่งถ้าตอบคำถามด้วยตัวเองได้ถูกต้องกลุ่มนั้นจะได้ 2 คะแนน หากไม่สามารถตอบคำถามได้ด้วย

ตัวเองและต้องการปรึกษากับสมาชิกคนอื่นๆในทีมแล้วตอบคำถามได้ถูกต้อง จะ  
ได้ 1 คะแนน แต่ถ้าตอบคำถามไม่ถูกต้องคะแนนอีกทีมจะได้คะแนนนั้นไป

- 4) ให้เล่นสลับกันไปเรื่อยๆจนได้ผู้ชนะในกิจกรรมนี้ กลุ่มไหนได้ 20 คะแนนก่อนเป็น  
ฝ่ายชนะ หรือปฏิบัติอย่างนี้ต่อไปเรื่อยๆจนหมดเวลา
- 5) ผู้นำสรุป และบันทึกคะแนนจากกิจกรรม พร้อมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกเนื้อหาที่ได้  
เรียนรู้และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมในฐานะกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมทำเป็นการบ้าน  
และนำมาส่งในครั้งต่อไป

#### Leave No Trace Questions

1. ใครเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติให้ยั่งยืนไป
2. หลักการ LNT ข้อที่ 1 คือ.....
3. หลักการของ “Leave No Trace” มีความสำคัญอย่างไรต่อพื้นที่สาธารณะ
4. หลักการ LNT ข้อที่ 6 คือ.....
5. วิธีใดบ้างที่คุณจะเคารพต่อสัตว์ป่าในธรรมชาติ
6. ทำไมคุณอาจต้องควบคุมสุนัขในการใช้สวนสาธารณะ
7. ให้บอกเพื่อนเกี่ยวกับหลักการ LNT มาอย่างน้อย 1 ข้อ
8. แต่งบทกวีสั้นๆเกี่ยวกับการเคารพสัตว์ป่า (10 วินาที)
9. หลักการ LNT ข้อที่ 5 คือ.....
10. ให้บอกชื่อหน่วยงานในบริหารจัดการพื้นที่ต่างๆ มาอย่างน้อย 1 หน่วยงาน
11. วิธีการที่จะบันทึกความทรงจำเกี่ยวกับดอกไม้ที่สวยงาม คืออะไร
12. ระยะห่างจากแหล่งน้ำกับที่ตั้งค่ายพักแรมและซุขุขะมีระยะเท่าไร
13. หลักการ LNT ข้อที่ 7 คือ.....
14. หากมีโคลนอยู่บนทางเดิน คุณควรจะทำอย่างไรหรือเดินไปด้านข้างๆทาง

15. บอกชื่อสัตว์ 2 ชนิดที่คุณอาจจะเห็นในการเดินป่าแถวๆบ้านของคุณ
16. หลักการ LNT มีกี่ข้อ จงบอกมาอย่างน้อย 2 ข้อ
17. หลักการ LNT ข้อที่ 2 คือ.....
18. สิ่งใดที่คุณควรต้องนำไปเมื่อเดินป่า (2 ชนิด)
19. หลักการ LNT ข้อที่ 4 คือ.....
20. คุณควรล้างจานในลำธารใช่หรือไม่

### กิจกรรมที่ 3 Pet Peeve

#### วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. บัตรที่มีข้อความอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์กับธรรมชาติ ประกอบด้วยบัตรข้อความ ดังต่อไปนี้
  - 1.1) การสลักชื่อไว้ที่ต้นไม้
  - 1.2) ไม่นำกระดาษชำระออกไปทิ้งภายนอกสถานที่
  - 1.3) ให้อาหารสัตว์ป่า
  - 1.4) ชักผ้าในลำธารด้วยผงซักฟอก
  - 1.5) การเด็ดดอกไม้ในป่า
  - 1.6) คุยโทรศัพท์ขณะเดินป่า
  - 1.7) การตั้งเต็นท์ใกล้กับกลุ่มอื่นๆ
  - 1.8) การใช้อุปกรณ์และเสื้อผ้าที่มีสีสว่างในขณะเดินป่า
  - 1.9) การหาโอกาสในการถ่ายภาพสัตว์ป่าอย่างใกล้ชิด
  - 1.10) ทิ้งขยะไม่ลงถัง
  - 1.11) การใช้กิ่งไม้ที่ยังยืนต้นเพื่อก่อไฟ
  - 1.12) การขว้างเปลือกกล้วยบนพื้นดินเพื่อให้ย่อยสลาย
  - 1.13) ไม่ล้างอุปกรณ์ต่างๆระหว่างการเดินทาง
  - 1.14) เล่นดนตรีเสียงดังในป่า
  - 1.15) ก่อกองไฟในสถานที่ใหม่
  - 1.16) การกางเต็นท์ที่หน้าผา

1.17) โดนลัดคิวในการเข้าแถวเพื่อเข้าสถานที่ท่องเที่ยว

2. สมุดบันทึกกิจกรรมกลุ่มพร้อมปากกา

### วิธีดำเนินกิจกรรม

#### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรม หลังจากผู้นำร้องเพลง “ปรบมือกันให้ดัง อย่ามัวนั่งนิ่งเฉย ปรบมือกันเถิดเอ๋ย ปรบมือให้ดัง ปรบมือกัน.....คน” แล้วให้ผู้เข้าร่วมจับกลุ่มเพื่อปรบมือตามจำนวนคนที่ผู้นำกิจกรรมบอกในเพลงที่ใช้ในกิจกรรม เช่น ปรบมือกัน 2 คน ปรบมือกัน 6 คน เป็นต้น ให้ปฏิบัติกิจกรรมไปเรื่อยๆจนผู้เข้าร่วมเกิดความสนิทสนมและคุ้นเคยกัน

#### 2. โครงสร้าง (Structure)

- หลักการเดินทางแบบไม่ทิ้งร่องรอยไว้ Leave No Trace Principle

#### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วม “พฤติกรรมใดบ้างที่พบได้บ่อยในการเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ” ให้ผู้เข้าร่วมช่วยกันตอบคำถามแล้วนำเข้าสู่กิจกรรม

#### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

- 1) ให้ผู้เข้าร่วมจับคู่กัน แล้วผู้นำแจกบัตรข้อความ หลังจากนั้นให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคู่อภิปรายข้อดีและข้อเสียของข้อความในบัตรข้อความนั้นพร้อมหาวิธีการในการส่งเสริมหรือแก้ไขปัญหานั้นๆ
- 2) เมื่อเสร็จสิ้นจากการอภิปรายแล้วให้แต่ละคู่นำเสนอต่อผู้เข้าร่วมทุกคน
- 3) ผู้นำสรุป และบันทึกคะแนนจากกิจกรรม พร้อมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกเนื้อหาที่ได้เรียนรู้และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมในฐานะกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมทำเป็นการบ้าน และนำมาส่งในครั้งต่อไป

### กิจกรรมที่ 4 Countryside Detectives

#### วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. สิ่งต่างๆที่มีผลกระทบต่อสถานที่ท่องเที่ยวในชุมชนที่อยู่บนทางเดินที่มีระยะประมาณ 300 เมตร ซึ่งอาจจะใช้สถานที่ท่องเที่ยวกลางแจ้งในชุมชนที่อาจได้รับผลกระทบอย่างหนักจากพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวจากการเดินทางมาท่องเที่ยว สิ่งต่างๆที่มีผลกระทบต่อสถานที่ท่องเที่ยวในชุมชนเช่น ขยะ เปลือกส้ม ก้นบุหรี่ ของขนม เปลือกลูกอม หรือเปลือกผลไม้อื่นๆ บนเส้นทางเดินในสถานที่ท่องเที่ยว เสี่ยงต่อการเล่นดนตรีของนักท่องเที่ยว เป็นต้น
2. คลิปบอร์ด
3. กระดาษ
4. ปากกา
5. สมุดบันทึกกิจกรรม

### วิธีดำเนินกิจกรรม

#### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจับกลุ่มเป็นวงกลม หลังจากนั้นผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรมโดยกำหนดให้มีผู้ที่จะเริ่มเล่นเป็นคนแรก ซึ่งผู้เล่นคนแรกจะพูดว่า “ลิง 1 ตัว” ผู้เล่นที่อยู่ทางซ้ายมือของผู้พูดจะต้องกระโดดทำท่าลิงไปข้างหน้า 1 ครั้ง พร้อมพูดว่า “กระโดด 1 ครั้ง” ผู้เล่นที่อยู่ทางขวามือของผู้พูดจะกระโดดทำท่าลิงไปข้างหน้า 1 ครั้ง พร้อมร้องเสียงลิง 1 ครั้ง “เจ๊ยก” เป็นอันครบลิง 1 ตัว โดยที่ผู้นำกิจกรรมจะกำหนดจำนวนของลิง เช่น ลิง 2 ตัว ผู้ที่เริ่มก็ต้องพูดว่าลิง 2 ตัว คนทางซ้ายของผู้พูด 2 คนก็กระโดดทำท่าลิงไปข้างหน้า 2 ครั้ง พร้อมพูดว่า กระโดด 2 ครั้ง ผู้เล่นที่อยู่ทางขวามือของผู้พูดจะกระโดดทำท่าลิงไปข้างหน้า 2 ครั้ง พร้อมร้องเสียงลิง 2 ครั้งว่า เจ๊ยก เจ๊ยก เป็นต้น

#### 2. โครงสร้าง (Structure)

- หลักการเดินทางแบบไม่ทิ้งร่องรอยไว้ Leave No Trace Principle

#### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมถึงสิ่งที่มีผลกระทบต่อสถานที่ท่องเที่ยวของชุมชนมีอะไรบ้าง เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม

#### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

- 1) ก่อนกิจกรรม ให้สำรวจสถานที่ท่องเที่ยวของชุมชนที่ได้รับผลกระทบจากการท่องเที่ยวเพื่อเก็บรายละเอียดต่างๆที่เกี่ยวข้องกับ หลักการไม่ทิ้งร่องรอยไว้ (Leave No Trace Principle)
  - 1.1) ทางเดินไปสู่สถานที่ท่องเที่ยวมีขยะกระจาย เปลือกส้ม ก้นบุหรี่ ถูขนม เปลือกลูกอม หรือสิ่งต่างๆอยู่บนทางเดินนั้นหรือไม่
  - 1.2) สำรวจผลกระทบอื่นที่มีในสถานที่ท่องเที่ยวนั้นเพื่อเป็นข้อมูลในการสรุปกิจกรรม เช่น เต็นท์ที่ปักอยู่ใกล้กับแหล่งน้ำ การก่อกองไฟในสถานที่ไม่ได้รับอนุญาต การให้อาหารสัตว์ป่า การส่งเสียงดังในพื้นที่ การประกอบอาหารในพื้นที่ที่ไม่ได้รับอนุญาต การเด็ดดอกไม้ การเก็บของป่า ขีดเขียนฝาผนัง การลัดคิวในการต่อแถวซื้ออาหาร การล้างภาชนะต่างๆในลำธาร เป็นต้น
- 2) ให้ผู้เข้าร่วมทบทวนหลักการไม่ทิ้งร่องรอยไว้ แล้วแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ซึ่งแต่ละทีมจะได้รับปากกาและคลิปบอร์ด
- 3) ผู้นำกิจกรรมอธิบายให้ผู้เข้าร่วมโดยให้เดินจากทางเดินไปยังสถานที่ท่องเที่ยวและสังเกตสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นจริง แล้วบันทึกพฤติกรรมต่างๆที่ส่งผลกระทบต่อสถานที่ท่องเที่ยวตามหลักการไม่ทิ้งร่องรอยไว้ทั้งในแง่บวกและแง่ลบ โดยแต่ละทีมกระจายตัวกันให้ทั่วสถานที่นั้นรวมถึงพยายามหาผลกระทบให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
- 4) เมื่อครบกำหนดเวลาให้แต่ละทีมจะกลับมายังจุดเริ่มต้น แล้วนำเสนอให้ทุกคนได้ฟังและร่วมอภิปรายถึงผลกระทบนั้นรวมถึงเสนอแนวทางต่างๆในการส่งเสริม(แง่บวก)และแนวทางแก้ไขปัญหา(แง่ลบ) อีกทั้งบอกด้วยว่าผลกระทบนั้นตรงกับกับหลักการไม่ทิ้งร่องรอยไว้ในข้อใด

- 5) ผู้นำสรุป พร้อมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกเนื้อหาที่ได้เรียนรู้และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม  
 ในฐานกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมทำเป็นการบ้าน และนำมาส่งในครั้งต่อไป

#### การวัดการปฏิบัติ (Performance Measure)

- ES 1 มีจริยธรรม และเคารพกฎเกณฑ์ต่างๆที่สำคัญด้านสิ่งแวดล้อม  
 ES 2 มีการเรียนรู้เกี่ยวกับชีววิทยาตลอดเวลา  
 ES 3 มีหลักการจัดการและปฏิบัติในสถานที่ท่องเที่ยวได้  
 FK 3 มีความเข้าใจถึงหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครกร  
 ท่องเที่ยว  
 FK 4 มีความเข้าใจถึงการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ท่านได้รับมอบหมาย  
 SP 1 มีความตั้งใจในการดูแลเอาใจใส่ต่อนักท่องเที่ยวในทุกๆการปฏิบัติ  
 SP 4 มีจริยธรรมที่จำเป็นต่อการทำงานให้มีประสิทธิผล

#### เอกสารอ้างอิง

- Boy Scouts of America. (2001). *Teaching Leave No Trace: A Nationally Recognized Outdoor Skills*. Texas, Boy Scouts of America Publishing.
- Goldenberg, & Martin, B. (2008). *Hiking and Backpacking: Outdoor Adventures*. IL: Human Kinetics.

### สัปดาห์ที่ 3

<b>ชื่อกิจกรรม</b>	กิจกรรมการเดินประกอบแผนที่
<b>รูปแบบกิจกรรม</b>	เดินเพื่อความสนุกสนาน ถนน ทางเท้า ทางเดิน หรือเส้นทางในชุมชน (นันทนาการกลางแจ้งอิงพื้นดิน (Land-based Outdoor Recreation))
<b>เวลา</b>	3 ชั่วโมง แบ่งเวลา ดังต่อไปนี้ คือ <ul style="list-style-type: none"> <li>- เวลาที่ใช้ในการอธิบายถึงการอ่านแผนที่ การใช้แผนที่ และประโยชน์ต่างของการใช้แผนที่ในการท่องเที่ยว และการสาธิตการเดินทางด้วยแผนที่ 35 นาที</li> <li>- เวลาที่ใช้ในทดลองฝึกซ้อมเดินตามระยะที่ผู้นำกิจกรรมกำหนดให้ 15 นาที</li> <li>- เวลาที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมล่าสมบัติ (เดินประกอบแผนที่) 110 นาที</li> <li>- เวลาที่ใช้ในเฉลย RC ของแต่ละกลุ่มและสรุปกิจกรรม 20 นาที</li> </ul>
<b>วัตถุประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ผู้เข้าร่วมมีกระบวนการในการตัดสินใจในการเดินทางโดยใช้แผนที่ที่คนอื่นยอมรับได้</li> <li>2. ให้ผู้เข้าร่วมมีแนวทางในการใช้แผนที่เพื่อการท่องเที่ยวปฏิบัติได้</li> <li>3. ให้ผู้เข้าร่วมตระหนักรู้ถึงแหล่งทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อการท่องเที่ยว</li> <li>4. ให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้เกี่ยวกับชีววิทยาตลอดเวลา</li> <li>5. ให้ผู้เข้าร่วมสามารถประเมินความเป็นไปได้และข้อจำกัดต่างๆที่เกิดขึ้นได้</li> <li>6. ให้ผู้เข้าร่วมมีความเชี่ยวชาญในการเดินประกอบแผนที่</li> <li>7. ให้ผู้เข้าร่วมมีประสบการณ์พื้นฐานในการเดินประกอบแผนที่</li> </ol>
<b>สถานที่(Physical Setting)</b>	พื้นที่กลางแจ้งที่มีขนาดประมาณ 200,000ตารางเมตร

## เนื้อหาความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับแผนที่

### การใช้แผนที่และการอ่านแผนที่ (Map Use and Map Reading) (Ormeling, 2014)

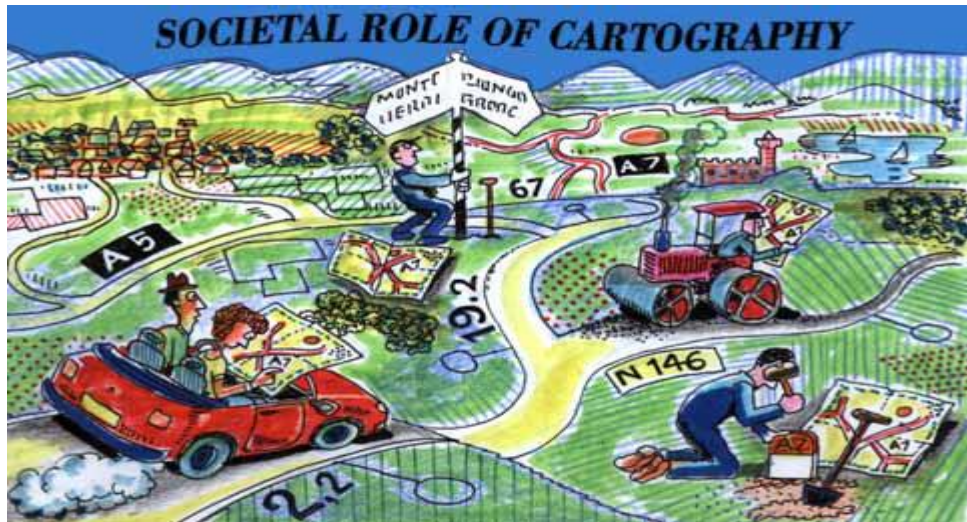
แผนที่สามารถทำได้หลายอย่าง ยกตัวอย่าง เช่น การใช้การวางแนวต่างๆและระบบนำทาง การจัดเก็บข้อมูล (สิ่งที่มีอยู่) เพื่อวัตถุประสงค์ในการจัดการต่างๆ (เช่น การบำรุงรักษาถนน) เพื่อการศึกษา การวิเคราะห์ภูมิประเทศ (สถานที่ที่เหมาะสมสำหรับวัตถุประสงค์บางอย่าง) และข้อมูลในการสนับสนุนการตัดสินใจ

### แผนที่เป็นเสมือนเครื่องมือในการทำนาย (สำหรับการนำทางและวางแนวต่างๆ)

แผนที่ภูมิประเทศของพื้นที่ที่คุณกำลังจะไปเยี่ยมชม (อธิบายถึงลักษณะของที่ดินและวัตถุต่างๆที่มนุษย์สร้างขึ้น) สามารถสรุปไว้ล่วงหน้าได้เกี่ยวกับภูมิประเทศทางธรรมชาติที่จะไปเยี่ยมชม ซึ่งเส้นทางหรือถนนต่างสิ่งที่สำคัญและมีความจำเป็นที่สุด เช่น เส้นทางเป็นแบบแนวตรงหรือโค้ง สูงชัน ขึ้นเนินหรือลงเนินหรือไม่ การตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ที่เดินทางผ่านหรือจุดหมายปลายทางของคุณเป็นแบบใด ดังนั้นจะเห็นถึงจำนวนประชากรที่อาศัยอยู่จากขนาดของชื่อสถานที่นั้นบนแผนที่) ท้องถิ่นเป็นอย่างไร รูปแบบของพันธุ์พืช พืชที่มี คุณจะต้องข้ามแม่น้ำหรือผ่านป่าหรือไม่ วัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นที่จะเห็นบนทางมีอะไรบ้าง โรงงาน คลอง ทางรถไฟ (โครงสร้างพื้นฐาน) และวัตถุที่เกี่ยวข้องกับมรดกทางวัฒนธรรมหรือสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม (ปราสาท อนุสาวรีย์ สถานที่ทางศาสนา) ที่คุณจะได้พบบนเส้นทางนั้น รวมถึงคุณสามารถที่จะผ่านทุกที่หรือจะมีข้อจำกัด เช่น ขอบเขตต่างๆ หรือถนนที่มีเปิดเพียงบางส่วนหนึ่งในปี และสถานที่ที่คุณไปนั้น ถ้าคุณมีปัญหาต่างๆจะติดต่อที่ไหน (สถานีตำรวจ สำนักงานเทศบาล สถานีดับเพลิง โรงพยาบาลและอื่นๆ) ชนิดของแผนที่จะขึ้นอยู่กับรูปแบบการเดินทางของคุณ เช่น การเดิน ปั่นจักรยาน หรือการเดินทางด้วยรถยนต์ ซึ่งสำหรับการเดินนั้น แผนที่จะมีอัตราส่วนที่ 1:25,000 ถึงจะถือว่าเหมาะสม (ถ้ามี) สำหรับการปั่นจักรยานในความเร็วที่เหมาะสมจะอัตราส่วนที่ 1:50,000 สำหรับพาหนะที่ใช้เครื่องยนต์ต่างๆจะมีอัตราส่วนที่ 1:200,000 (และสำหรับการวางแผนที่การเดินทางไกลๆจะมีอัตราส่วนที่ 1:1,000,000)

จากแผนที่ภูมิประเทศจะได้รับข้อมูลเกี่ยวกับระยะทาง ทิศทางต่างๆและความลาดชัน ซึ่งเส้นที่แสดงถึงรูปร่างต่างๆบนแผนที่เหล่านี้ (ทางแยกระหว่างระนาบขนานและพื้นผิวของโลกที่เกิดขึ้น) จะช่วยให้คุณเห็นข้อมูลเกี่ยวกับความสูงของจุดต่างๆบนแผนที่ โดยความลาดชันสรุปได้ว่ามาจากความแตกต่างของความสูงและระยะทางระหว่างจุดสองจุดบนแผนที่นั้นๆ

จากการปรับสัดส่วนของความสูงกับเส้นที่แสดงรูปร่างต่างๆสามารถเห็นถึงทิศทางของในทิศทางของความลาดชันที่เกิดขึ้น (รูปที่ 2.3)

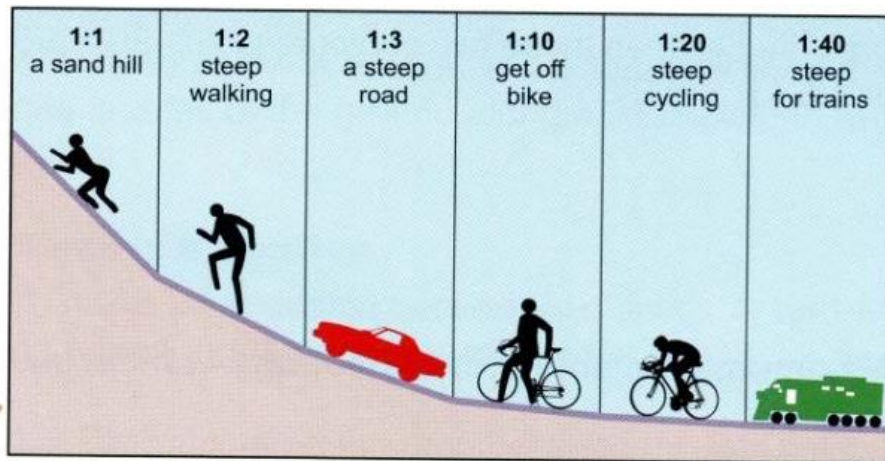


ภาพประกอบที่ 1 การทำหน้าที่ของแผนที่



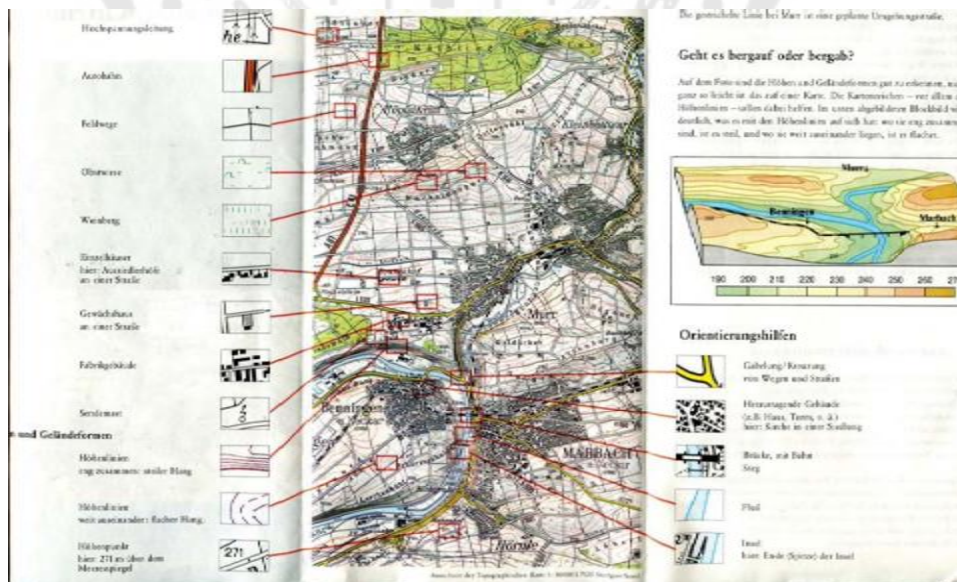
ภาพประกอบที่ 2 หลักการของเส้นที่แสดงชั้นความสูง

ค่าความลาดชันมีความเกี่ยวข้องกับตัดสินใจในการผ่านถนนหรือเส้นทาง การเดิน การปั่นจักรยาน การใช้ยานยนต์ที่ในเส้นทางนั้นๆ ซึ่งความลาดชัน 1:40 (หรือ 2.5%) จะชันเกินไปสำหรับรถไฟ ความลาดชัน 1:10 (หรือ 10%) มีความชันเกินไปสำหรับการปั่นจักรยาน ความลาดชัน 1: 3 (หรือ 33%) มีความชันเกินไปสำหรับรถขับเคลื่อน 4 ล้อ (ดูรูปที่ 3) จากสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับเส้นแสดงรูปร่างต่างๆสามารถสรุปความลาดชันของภูมิประเทศ



ภาพประกอบที่ 3 ผลกระทบของความลาดชัน

ปัจจุบันแผนที่ทำให้เราได้เห็นถนนที่สามารถผ่านได้ ซึ่งทำให้สามารถประเมินในสิ่งที่พบหรือเห็นจากถนนต่างๆ ประกอบด้วย สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น โครงสร้างพื้นฐานต่างๆ วัตถุที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและข้อจำกัดที่เป็นเหมือนขอบเขตต่างๆ การปิดพื้นที่หรือถนน ทางตัดรถไฟ ท่าเรือข้ามฟากหรืออุโมงค์ ในรูปที่ 4 แสดงให้เห็นสิ่งต่างๆ ที่เรามองเห็นได้ เช่น ถนน มอเตอร์เวย์ ถนนเกษตรกรรม สวนผลไม้ ไร่ถั่ว บ้านเรือน โรงงาน หรืออาคารต่างๆ



ภาพประกอบที่ 4 แผนที่ภูมิประเทศกับประเภทของข้อมูลที่เห็น

แผนที่เปรียบเทียบการเชื่อมโยงระบบสารสนเทศ

แผนที่เป็นระบบสารสนเทศทางภูมิศาสตร์ ซึ่งข้อมูลที่สามารถอ่านจากแผนที่เป็นการเรียนรู้ที่มากขึ้นเฉพาะพื้นที่นั้นๆ

### แผนที่ใช้ในกระบวนการต่างๆ

การใช้แผนที่ในขั้นตอนแรกคือการหาแผนที่ที่เหมาะสมเพื่อกำหนดสิ่งต่างๆ ประกอบด้วยแผนที่ภูมิประเทศหรือเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับแผนที่ที่มีขนาดต่างๆทั้งใหญ่หรือเล็ก ขั้นตอนต่อไปคือการหาข้อมูลที่มองเห็นได้ (สัญลักษณ์ที่ใช้แทนวัตถุหรือข้อมูลตามหมวดหมู่ต่างๆ) และสามารถความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุที่เกี่ยวข้องในสถานที่นั้นและลักษณะต่างๆที่มี โดยที่ทุกขั้นตอนมีส่วนมาจากการอ่านแผนที่ ขั้นตอนต่อไปจะมีการวิเคราะห์แผนที่ที่นำมาสู่การวัดต่างๆ (ความลาดชัน ระยะทาง เส้นทาง สภาพพื้นที่และอื่นๆ) หรือวัตถุต่างๆที่มี ขั้นตอนสุดท้าย คือ การพยายามที่จะอธิบายสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งการดำเนินการมีส่วนจากการตีความแผนที่เพื่อพยายามหาเหตุผล สำหรับการกระจายตัวทางภูมิศาสตร์เฉพาะพื้นที่ของวัตถุหรือปรากฏการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น

### ความหมายของแผนที่ทางภูมิประเทศ

แผนที่ทางภูมิประเทศ (Topographic (topo) maps) แสดงถึงข้อมูลมากมายที่มีประโยชน์กับทั้งผู้ใช้แผนที่ในวิชาชีพและผู้ใช้แผนที่ทางนันทนาการ ซึ่งแผนที่ทางภูมิประเทศ (Topo) ใช้เส้นที่แสดงรูปร่างที่ทำให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงในภูมิประเทศ ระดับความสูงและข้อมูลที่ครอบคลุมต่างๆมากมาย เช่น ถนน เส้นทาง ขอบเขตในการใช้ที่ดิน ต้นไม้และพืชพรรณที่ปกคลุม และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการตั้งค่ายพักแรมและข้อมูลการเดินทางเพื่อแสดงให้เห็นถึงการกำหนดพื้นดินที่สัมพันธ์ลักษณะทางธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นอื่น ๆ แผนที่ทางภูมิประเทศจะใช้สำหรับกิจกรรมกลางแจ้ง งานวิศวกรรม การสำรวจด้านพลังงาน การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ การจัดการสิ่งแวดล้อม การออกแบบด้านโยธาธิการและการวางแผนเชิงพาณิชย์และที่อยู่อาศัยต่างๆ (National Geographic, 2002)

### การสร้างแผนที่ภูมิประเทศ

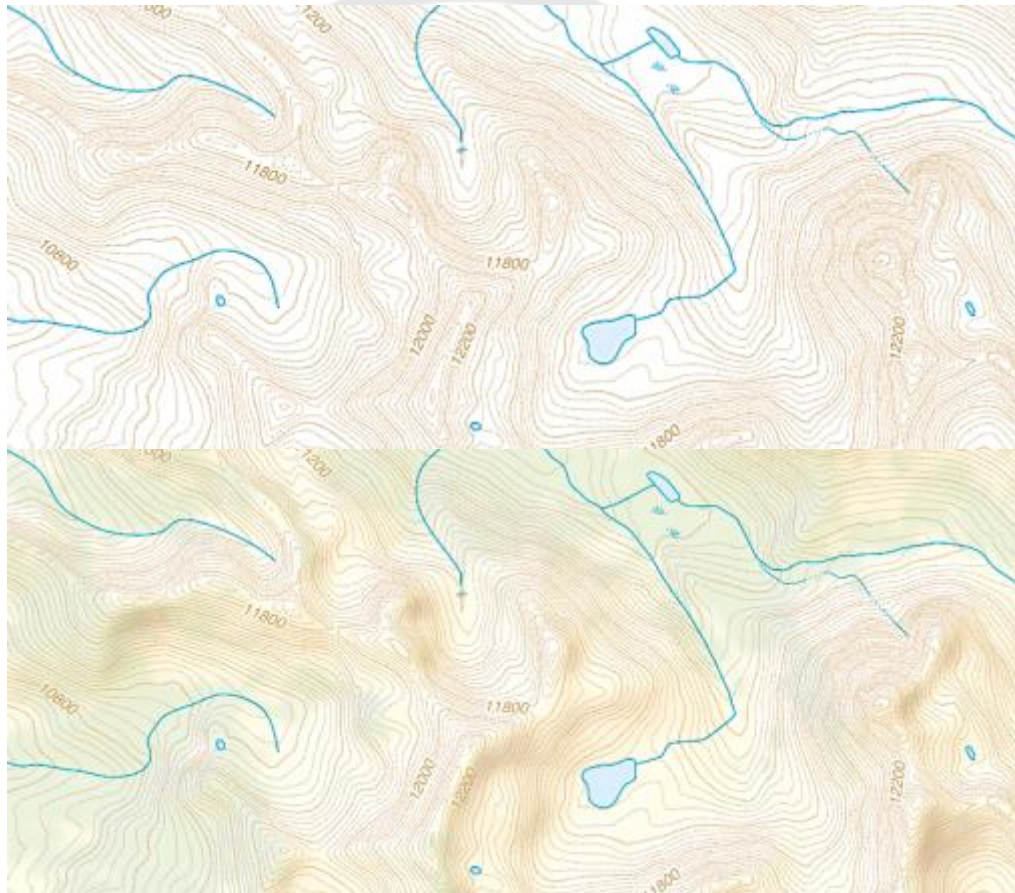
แผนที่ที่ดีต้องเหมาะกับการใช้งานตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ กล่าวคือ แผนที่ต้องอ่านง่าย เข้าใจง่ายและใช้งานได้ง่าย รวมถึงดึงดูดสายตา โดยที่แผนที่ทางภูมิประเทศที่ดีจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของที่ดินและมีความสัมพันธ์กับการแสดงลักษณะทางธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นอื่น ๆ การทำแผนที่นั้นเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ซึ่งการออกแบบแผนที่ด้วยข้อมูลที่

แม่นยำและการใช้ข้อมูลที่ทันสมัยมากที่สุด ดังนั้นเทคนิคการทำแผนที่จึงเป็นทั้งศิลปะและวิทยาศาสตร์มาบรรจบกัน

### ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแผนที่ทางภูมิประเทศ

#### เส้นแสดงระดับความสูง (Contour Lines)

แผนที่ทางภูมิประเทศใช้เส้นแสดงความสูงที่จะวาดรูปร่างและความสูงของพื้นที่ ซึ่งเส้นแสดงความสูงจะโค้งจะเชื่อมต่อกับจุดที่ระดับความสูงที่เท่ากันและทำให้แผนที่ทางภูมิประเทศแสดงให้เห็นรูปทรงสามมิติบนพื้นผิวสองมิติ



ช่องว่างระหว่างเส้นแสดงระดับความสูงแสดงให้เห็นถึงการกำหนดระยะห่าง เรียกว่า ระยะห่างของเส้น (contour interval) ซึ่ง ถ้าระยะห่างของเส้นคือ 80 ฟุตเช่นระยะทางแนวตั้งระหว่างเส้นแสดงระดับความสูง 2 เส้นที่อยู่ติดกัน คือ 80 ฟุต โดยที่เส้นแสดงระดับความสูงที่ใกล้กว่าบนแผนที่แสดงให้เห็นภูมิประเทศที่สูงชันกว่าและเส้นที่ห่างออกไปจะแสดงให้เห็นว่าภูมิประเทศที่ราบเรียบกว่า ระดับความสูงทั้งฟุตหรือเมตรจะเขียนลงบนเส้นแสดงระดับความสูงด้วยสี

เข้มกว่าหรือหนากว่า เรียกว่า "ดัชนี" ของเส้นแสดงระดับความสูง ดังนั้นระยะห่างของเส้นสามารถพบว่าอยู่ใกล้กับมาตราส่วนต่างในคำอธิบายในแผนที่

### สัญลักษณ์

การใช้สัญลักษณ์ เส้นและสีในแผนที่ทางภูมิประเทศแสดงให้เห็นถึงลักษณะธรรมชาติและมนุษย์สร้างขึ้นซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการอ่านแผนที่ที่ต้องเข้าใจสัญลักษณ์ เส้นและสีเหล่านี้ที่แสดงออกมา แผนที่ทางภูมิประเทศระบุถึงบริเวณในการใช้พื้นที่ด้วยการแรเงาด้วยสีที่แตกต่างกันเพื่อให้เห็นถึงพื้นที่แต่ละประเภท โดยปกติแล้วการแรเงาเหล่านี้จะระบุไว้ในคำอธิบายแผนที่ซึ่งเส้นทางที่อธิบายในแผนที่จะใช้หลากหลายสีที่แสดงลักษณะต่างๆเพื่อให้ง่ายต่อการจำแนกและช่วยให้สามารถอ่านได้ง่ายขึ้น

สีที่แสดงบนแผนที่ (Boy Scouts of America, 2010)

สีที่นำมาใช้เพื่อกำหนดสัญลักษณ์ในแผนที่ ซึ่งแผนที่จะมีสีทั้งหมด 5 สี ประกอบด้วย สีดำ สีน้ำตาล สีฟ้า สีเขียวและสีเหลืองที่อยู่บนบนสีขาว มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. สีดำ แสดงถึงสิ่งที่สร้างขึ้นโดยมนุษย์ รวมทั้ง ถนน เส้นทาง บ้าน อาคาร รถไฟ สายไฟฟ้า เขื่อน สะพานและแนวกันต่างๆ โดยที่ถนนลาดยางและการปรับปรุงถนน ลูกกรงใหม่มีเส้นสีดำสนิททั้งเส้น ส่วนถนนที่ไม่ได้รับการปรับปรุง (เส้นทางรถวิบาก) จะใช้เส้นสีดำที่ประห่างๆ เส้นทางจะเป็นเขตแดนจะเป็นเส้นประละเอียด สีดำที่เป็นสีเหลี่ยมจัตุรัสและสีเหลี่ยมผืนผ้าและรูปทรงต่างๆแสดงถึงอาคาร ซากปรักหักพังที่ระบุไว้ รวมถึงลักษณะของโซดหินยังจะแสดงเป็นสีดำ
2. สีน้ำตาล คือลักษณะที่เดินทางธรรมชาติ เช่น ที่ลาดชันบนโลก ทางไหลของน้ำ บ่อ คู แห่งหลุมและ เนินเขาเล็กๆ โดยเส้นที่แสดงความสูงและรูปแบบของเส้นที่แสดงเป็นสีน้ำตาล
3. สีฟ้าคือลักษณะที่เป็นน้ำ ประกอบด้วย ลำธาร แม่น้ำ บึง ทะเลสาบ มหาสมุทร บ่อน้ำ ร้อนและหนองน้ำต่างๆ ซึ่งที่ดินขนาดใหญ่ที่เป็นบ่อน้ำหรือทะเลสาบ โดยที่สีฟ้าอ่อนคือลำธารและแม่น้ำขนาดใหญ่ เส้นประสีฟ้าหมายถึงกระแสน้ำที่ไหลบางเวลา หนอง และบึงจะเป็นสีน้ำเงิน

4. สีเขียวคือพืช โดยที่การแรเงาสีเขียวอาจแตกต่างกันขึ้นอยู่กับความหนาแน่นของต้นไม้ที่ครอบคลุมพื้นดิน โดยที่สีที่เข้มกว่าจะมีความหนาแน่นของพืชบนพื้นดินที่มากกว่า
5. สีเหลือง คือภูมิประเทศเปิดที่สามารถเห็นดวงอาทิตย์โดยการดูได้ ซึ่งสีเหลืองเข้มเป็นหญ้าที่ค่อนข้างสั้นและสีเหลืองอ่อนเป็นพื้นที่โล่งรวมถึงจุดสีขาวบนสีเหลืองภูมิประเทศเป็นบางส่วนโดยมีต้นไม้และพุ่มไม้กระจัดกระจายไปทั่วสีขาว

### มาตราส่วน

แผนที่ทางภูมิประเทศที่สร้างขึ้นเพื่อมาตราส่วนที่เฉพาะซึ่งมาตราส่วนเป็นอัตราส่วนของระยะทางระหว่างจุด 2 จุดบนแผนที่กับระยะทางจริงของ 2 จุดเดียวกันบนพื้นดิน โดยที่มาตรส่วนนั้นขนาดของพื้นที่หรือระยะทางได้ถูกลดขนาดลงเพื่อให้อยู่ในแผนที่ได้ ตัวอย่าง เช่น มาตราส่วน 1: 250,000 หมายความว่า 1 นิ้วบนแผนที่เท่ากับ 250,000 นิ้วบนพื้นดินจริง หรือประมาณ 4 ไมล์



Sample 1:100,000 scale map detail

### ระบบพิกัด

ละติจูดและลองจิจูดเป็นระบบพิกัดที่โลกแบ่งออกเป็นตารางของส่วนของวงกลมซึ่งจะตั้งฉากกับสิ่งอื่น ที่เรียกว่าเส้นรุ้งและเส้นแวง เส้นละติจูดทำงานในแนวขนานกับแนวพื้นดินและขนานกับเส้นศูนย์สูตรซึ่งองศาของละติจูดจะมีหมายเลขตั้งแต่ 0° ถึง 90° เหนือและใต้ โดยที่ 0 องศา (0°) คือเส้นศูนย์สูตร และ 90 องศาคือขั้วโลกเหนือและ 90 องศาใต้คือขั้วโลกใต้ ละติจูด

เป็นตัวเลขแรกที่แสดงในพิกัด lat / long จะแสดงในรูปแบบขององศา นาทิ และวินาที ตัวอย่างเช่น N38 ° 47'30 "

เส้นลองจิจูด (ที่เรียกว่าเส้นเมริเดียน) จะตั้งฉากกับเส้นละติจูด โดยช่องว่างคือความกว้างที่สุดที่เส้นศูนย์สูตรและบรรจบกับขั้วโลก ซึ่งเส้นเมริเดียนแรกหรือกรีนิชเมริเดียน (Greenwich Meridian)(0 °ลองจิจูด) วิ่งผ่านกรีนิชของประเทศอังกฤษ โดยที่ครึ่งหนึ่งของรอบโลกจะมีองศาที่พบในมหาสมุทรแปซิฟิกในทางตะวันตกของหมู่เกาะมิดเวย์ (180 องศาตะวันออกและตะวันตก) และทางตะวันออกของหมู่เกาะฟีจีและนิวซีแลนด์ ตัวเลขของลองจิจูดจะเป็นตัวเลขในลำดับที่ 2 แสดงในพิกัด lat / long จะแสดงในรูปแบบขององศา นาทิ และวินาที

องศาจะแบ่งออกเป็นนาทิจ และวินาที ( ") ซึ่งแต่ละองศา มี 60 นาทีและแต่ละนาทีมี 60 วินาที โดยวินาทีที่สามารถแบ่งออกได้ดังต่อไปนี้คือ 10 100 และอื่นๆ เพื่อความแม่นยำและถูกต้องมากขึ้น

**เวลา** 3 ชั่วโมง

**วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)**

1. แผนที่จาก Google map ที่ดัดแปลงมาใช้โดยการระบุถึงจุดเข้าร่วมกิจกรรม
2. สายวัดระยะทางแบบล้อ
3. สายวัดรอบเอวความยาว 10 เมตร
4. บ้าย RC (Route Check) พร้อม เชือก ตะปู ค้อนในการติดตั้ง
5. สมุดบันทึกกิจกรรมและรายละเอียดในฐานะ
6. ปากกา



**วิธีดำเนินกิจกรรม**

ก่อนกิจกรรมให้ผู้นำกิจกรรมตรวจสอบว่า

- สถานที่ที่ใช้ในการประกอบกิจกรรมมีความปลอดภัยและเหมาะสมต่อกิจกรรม

- แผนที่ที่ได้ดัดแปลงมามีความถูกต้องแม่นยำที่สอดคล้องต่อกิจกรรม
- ตรวจเช็คข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพ สมรรถภาพของผู้เข้าร่วมและมีความพร้อมในการปฏิบัติงาน
- มีชุดปฐมพยาบาลและหน่วยปฐมพยาบาลที่พร้อมปฏิบัติงาน
- มีน้ำดื่มที่เพียงพอ
- การเดินทางไปยังสถานที่ปฏิบัติกิจกรรมที่มีความสะดวกปลอดภัยและการขนย้ายในกรณีที่มีการบาดเจ็บหรือเจ็บป่วยที่ตามได้

### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่งผู้เข้าร่วมให้ปฏิบัติตามคำสั่ง เช่น จับกลุ่ม 2 คน จับกลุ่ม 3 คน จับกลุ่มตามวันเกิด จับกลุ่มตามเดือนเกิด โดยในแต่ละคำสั่งนั้นผู้เข้าร่วมจะต้องจำชื่อเล่นของสมาชิกกลุ่มนั้นๆให้ได้

### 2. โครงสร้าง (Structure)

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับแผนที่

2.1 การใช้แผนที่และการอ่านแผนที่ (Map Use and Map Reading)

2.2 ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแผนที่ทางภูมิประเทศ

### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “ผู้เข้าร่วมคิดว่าแผนที่มีความสำคัญต่อการท่องเที่ยวอย่างไร และรู้อะไรเกี่ยวกับแผนที่บ้าง” เพื่อนำไปสู่การบรรยายจากกระดาษฟลิปชาร์ต

### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

4.1 ผู้นำกิจกรรมแจกแผนที่ให้ผู้เข้าร่วมกลุ่มละ 1 ชุด(แต่ละกลุ่มมีเส้นทางการเดินที่แตกต่างกัน)พร้อมสายวัดรอบแนวความยาว 10 เมตร

- 4.2 ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม โดยให้แต่ละกลุ่มเดินจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดที่ได้กำหนดไว้ในแผนที่เก็บ RC (Route Check) ตามที่กำหนดไว้ในแผนที่ ซึ่งมีการกำหนดระยะทางไว้ในแผนที่โดยให้แต่ละกลุ่มใช้การนับก้าวแทนการวัดระยะทาง
- 4.3 ให้ผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มปรึกษาหารือเกี่ยวกับการอ่านแผนที่และการนับระยะทางจากการก้าวเท้า โดยที่ผู้นำกิจกรรมแจกสายวัดรอบเอวความยาว 10 เมตร เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการกำหนดการนับก้าวเท้าเมื่อเปรียบเทียบกับระยะทางจริง หลังจากนั้นให้ทดลองฝึกซ้อมเดินตามระยะที่ผู้นำกิจกรรมกำหนดให้ เช่น 10 เมตร 20 เมตร เป็นต้น
- 4.4 เมื่อผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มสามารถกำหนดการนับก้าวเท้าได้แล้ว ให้ผู้นำกิจกรรมเก็บสายวัดรอบเอวคืน แล้วเตรียมพร้อมที่จุดเริ่มต้น เมื่อได้ยินสัญญาณให้เริ่มต้น ให้แต่ละกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมในการหา RC ที่ได้กำหนดไว้ในแผนที่ให้ครบตามจำนวนที่ได้กำหนดไว้ และภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้
- 4.5 เมื่อสิ้นสุดการปฏิบัติกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมทุกคนรวมกันที่จุดเริ่มต้นเพื่อเฉลย RC ของแต่ละกลุ่มและสรุปกิจกรรมทั้งหมด

### การวัดการปฏิบัติ

- DJ 1 มีกระบวนการในการตัดสินใจที่คนอื่นยอมรับได้
- DJ 2 สามารถตัดสินใจที่ไปสู่แนวทางในการปฏิบัติได้
- DJ 3 ตระหนักรู้ถึงแหล่งทรัพยากรที่มีความจำเป็นต่อการปฏิบัติงานได้
- ES 2 มีการเรียนรู้เกี่ยวกับชีววิทยาตลอดเวลา
- SR 4 มีความสามารถที่จะประเมินความเป็นไปได้และข้อจำกัดที่เกิดขึ้นได้
- TA 1 มีความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง
- TA 2 มีความสามารถพื้นฐานต่อประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลางแจ้ง

## เอกสารอ้างอิง

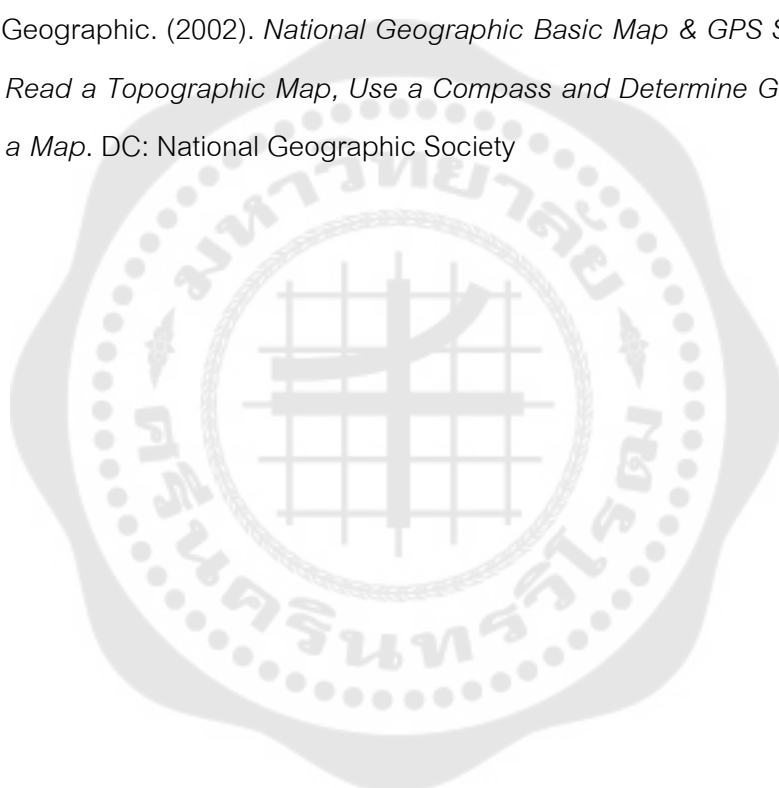
Boy Scouts of America. (2010). *Orienteering*. Texas, Boy Scouts of America Publishing.

Ormeling, F. (15 August 2014). *Chapter 2 Map Use and Map Reading*. เรียกใช้เมื่อ 25 January

2017 จาก International Map Year

(IMY):[http://mapyear.org/files/wom/02\\_IMY\\_WoM\\_en.pdf](http://mapyear.org/files/wom/02_IMY_WoM_en.pdf)

National Geographic. (2002). *National Geographic Basic Map & GPS Skills: How to Read a Topographic Map, Use a Compass and Determine GPS Locations on a Map*. DC: National Geographic Society



## สัปดาห์ที่ 4

**กิจกรรมที่ 1**                      กิจกรรมอบรมและฝึกปฏิบัติการปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำหรับอาสาสมัครการท่องเที่ยว

**รูปแบบกิจกรรม**                กิจกรรมทางกายกลางแจ้ง กีฬากลางแจ้ง และเกมต่างๆที่ปฏิบัติกลางแจ้ง  
(นันทนาการกลางแจ้งอิงพื้นดิน (Land-based Outdoor Recreation))

**เวลา**                                2 ชั่วโมง

### วัตถุประสงค์

1. ให้ผู้เข้าร่วมมีความรู้ ความเข้าใจถึงหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว
2. ให้ผู้เข้าร่วมความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการปฐมพยาบาลเบื้องต้น
3. ให้ผู้เข้าร่วมมีความเข้าใจถึงการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ได้รับมอบหมาย
4. ให้ผู้เข้าร่วมสามารถจัดการความปลอดภัยให้นักท่องเที่ยวได้ในกรณีฉุกเฉิน
5. ให้ผู้เข้าร่วมสามารถประยุกต์ความรู้ หลักการไปสู่การวางแผนโปรแกรมไปใช้ให้เกิดความปลอดภัยแก่นักท่องเที่ยวได้
6. ให้ผู้เข้าร่วมจัดการความเสี่ยงให้เกิดความปลอดภัยแก่นักท่องเที่ยว
7. ให้ผู้เข้าร่วมมีความสามารถประเมินสถานการณ์ ความเป็นไปได้และข้อจำกัดที่เกิดขึ้นได้

**สถานที่ (Physical Setting)** พื้นที่กลางแจ้งและพื้นที่ในร่ม

### เนื้อหา

ข้อควรปฏิบัติเพื่อป้องกันและการปฐมพยาบาลเบื้องต้นให้กับนักท่องเที่ยว (มนัสสินี บุญมีศรีสง่า, 2555)

ในการเดินทางท่องเที่ยว อาจมีเหตุการณ์ไม่คาดคิด เช่น เหตุการณ์ผิดปกติ หรือ อุบัติเหตุเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ระหว่างการเดินทางท่องเที่ยว เหตุการณ์ผิดปกติในนี้อาจหมายถึงปัญหาต่าง ๆ ดังนั้นมัคคุเทศก์ควรที่มีความรู้เกี่ยวกับการป้องกันอุบัติเหตุ การปฐมพยาบาลเบื้องต้น จะทำให้สามารถรับมือกับเหตุการณ์ผิดปกติที่อาจเกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี

### ความหมายของอุบัติเหตุ (Accident)

คำว่า “อุบัติเหตุ” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้นิยามไว้ว่า อุบัติเหตุ หมายถึง เหตุที่เกิดขึ้นโดยไม่ทันคิด ความบังเอิญ

อุบัติเหตุ หมายถึง เหตุการณ์ใด ก็ตามที่เกิดขึ้นไม่ได้ตั้งใจ หรือไม่ได้คาดคิดมาก่อน และเป็นผลให้เกิดความเสียหายแก่ร่างกายหรือทรัพย์สินของคนเรา

อุบัติเหตุ หมายถึง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ และเหตุการณ์นั้นต้องทำให้คนอื่นถึงแก่ความตาย บาดเจ็บ หรือทรัพย์สินเสียหาย

อุบัติเหตุ (Incidence) หมายถึง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อาจเป็นเหตุการณ์ที่ร้ายหรือเหตุการณ์ดีก็ได้ แต่ถ้าเป็นอุบัติเหตุแล้วมักจะนึกถึงแต่เหตุร้ายไม่คิดว่าจะเป็นเรื่องดี จึงตรงกับคำว่า Accidents นิยมใช้กันมาจนเป็นที่ยอมรับแล้ว ส่วน อุบัติภัย (Accident) คือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจ ไม่คาดฝันมาก่อน เป็นผลให้เกิดความเสียหายต่อทรัพย์สิน ร่างกาย และจิตใจ รวมทั้งอาจเป็นอันตราย ถึงแก่เสียชีวิตได้ทั้งกับตนเองและผู้อื่น

อุบัติเหตุ หมายถึง เหตุการณ์หรืออันตรายที่เกิดขึ้น โดยไม่ได้คาดคิดหรือตั้งใจมาก่อน ซึ่งมีผลให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ อันตราย ตาย หรือสูญเสียทรัพย์สิน ส่วนคำว่า “อุบัติเหตุ” ปัจจุบันนิยมใช้กันอย่างกว้างขวางนั้น มีความหมายว่า “อันตราย หรือ ภัยที่อาจเกิดขึ้นแก่ร่างกาย ชีวิต และทรัพย์สินของบุคคล” คำว่า “อุบัติเหตุ” หรือ “อุบัติเหตุ” จึงมีความหมายคล้ายกัน

สรุปได้ว่า อุบัติเหตุ (Accident) หมายถึง เหตุการณ์อันตรายที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ หรือคาดคิดมาก่อน ทำให้เกิดความเสียหายแก่ทรัพย์สิน บุคคลได้รับอันตรายทั้งร่างกายและจิตใจ อาจบาดเจ็บ พิการ หรือรุนแรงถึงขั้นเสียชีวิต

### อุบัติเหตุที่พบและข้อควรปฏิบัติ

อุบัติเหตุจากไฟฟ้า มักเกิดขึ้นจากการกระทำของผู้ที่ขาดความรู้หรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรืออาจเป็นเพราะความประมาททำให้ถูกไฟดูด หรือ ไฟลัดวงจร บางครั้งเป็นอันตรายต่อชีวิตและทรัพย์สิน

อุบัติเหตุจากการจราจร อุบัติเหตุจากการจราจรนั้นอาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ถ้าหากว่าขาดความระมัดระวัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจราจรในเมืองที่มีรถยนต์หนาแน่นและผู้คนหนาแน่น อุบัติเหตุก็ยิ่งเกิดได้ง่ายขึ้น ดังนั้น ในการสัญจรไม่ว่าจะไปไหนหรือโดยวิธีใดก็ตามควรจะมี ความระมัดระวังอยู่เสมอ

อุบัติเหตุจากการใช้เครื่องมือต่าง ๆ เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่เรานำมาใช้งานอาจทำให้เกิดอันตรายแก่ผู้ใช้ได้ ต้องเรียนรู้วิธีใช้แล้วใช้ให้ถูกวิธีและใช้ด้วยความระมัดระวัง

การปฐมพยาบาลเบื้องต้น (ส่วนจัดการการท่อกึ่งยว กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่าและพันธุ์พืช, 2557)

การปฐมพยาบาล หมายถึง การให้ความช่วยเหลือแก่ผู้บาดเจ็บหรือผู้ป่วย ณ สถานที่เกิดเหตุ โดยใช้อุปกรณ์เท่าที่หาได้ในขณะนั้น ก่อนที่ผู้บาดเจ็บจะได้รับการดูแลรักษาจากบุคลากรทางการแพทย์ หรือส่งต่อไปยังโรงพยาบาล

วัตถุประสงค์ของการปฐมพยาบาล เพื่อช่วยชีวิตเป็นการลดความรุนแรง ของการบาดเจ็บหรือการเจ็บป่วยทำให้บรรเทาความเจ็บปวดทรมาน และช่วยให้กลับสู่สภาพเดิมโดยเร็ว รวมทั้งป้องกันความพิการที่จะเกิดขึ้นตามมาภายหลัง

#### หลักการปฐมพยาบาล

หลักการทั่วไปในการปฐมพยาบาลนั้นจำ เป็นจะต้องกระทำโดยเร็วที่สุดซึ่งต้องคำนึงถึงกลุ่มบุคคลสองกลุ่มต่อไปนี้

1. ผู้ช่วยเหลือ มักเป็นบุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์ขณะนั้น จึงควรมีหลักการช่วยเหลือ ดังนี้
  - ความปลอดภัยของสถานที่เกิดเหตุเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงก่อนเป็นอันดับแรกก่อนเข้าไปให้การช่วยเหลือ
  - ใช้ตามองดู โดยการสำรวจระบบสำคัญของร่างกายอย่างรวดเร็ว และวางแผนให้การช่วยเหลืออย่างมีสติ ไม่ตื่นเต้นตกใจ ห้ามเคลื่อนย้าย เมื่อมีการบาดเจ็บของอวัยวะต่างๆซึ่งผู้ให้การช่วยเหลืออาจมองไม่เห็น ถ้าทำการเคลื่อนย้ายทันทีอาจทำให้เกิดการบาดเจ็บมากขึ้นโดยเฉพาะกระดูกสันหลังหัก ถ้าเคลื่อนย้ายไม่ถูกวิธีอาจทำให้ผู้บาดเจ็บ พิการไปตลอดชีวิตได้ แต่มีข้อยกเว้นในกรณีการบาดเจ็บเกิดขึ้นในสถานที่ที่ไม่ปลอดภัย อาจเกิดอันตรายมากขึ้นทั้งผู้บาดเจ็บและผู้ช่วยเหลือหรือไม่สะดวกต่อการปฐมพยาบาล จำเป็นต้องเคลื่อนย้าย

- ผู้บาดเจ็บอยู่ในที่ปลอดภัยก่อน จึงให้ทำการช่วยเหลือได้ เช่น อยู่ในน้ำ อยู่ในกองไฟ หรืออยู่กลางถนน

- ช่วยเหลือด้วยความนุ่มนวล และระมัดระวัง โดยการให้การช่วยเหลือตามลำดับความสำคัญของการมีชีวิต หรือตามความรุนแรงที่ได้รับบาดเจ็บ

2. ผู้บาดเจ็บ หรือผู้เคราะห์ร้ายจากเหตุการณ์ต่างๆ อันตรายที่ร่างกายได้รับเรียงตามลำดับความสำคัญได้ดังนี้

- หยุดหายใจ ทางเดินหายใจอุดตัน หัวใจ

- หยุดเต้น

- การเสียเลือดเป็นจำนวนมากอย่างรวดเร็ว

- หมดความรู้สึก

- ความเจ็บปวด

- กระดูกหัก

การปฐมพยาบาลที่ดี ผู้ช่วยเหลือควรให้การปฐมพยาบาลอย่างถูกต้อง รวดเร็ว นุ่มนวล และต้องคำนึงถึงสภาพจิตใจของผู้บาดเจ็บ ควรได้รับการปลอบประโลมและให้กำลังใจ เพื่อสร้างความมั่นใจว่าจะได้รับการช่วยเหลือและปลอดภัย

การประเมินเบื้องต้น

การประเมินเบื้องต้น เป็นการรวบรวมข้อมูล เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนให้การช่วยเหลือเบื้องต้น

การประเมินเบื้องต้นมี 2 ประเภท คือ

1. การประเมินสถานการณ์ เป็นการรวบรวมข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสถานการณ์ สภาพแวดล้อม ภาวะอันตรายความรุนแรงและปลอดภัยต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาวางแผนให้การช่วยเหลือผู้ป่วยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

2. การประเมินสภาพผู้ป่วย เป็นการรวบรวมข้อมูลความผิดปกติที่เกิดขึ้นกับผู้ป่วย เพื่อเป็นแนวทางในการให้ความช่วยเหลือผู้ป่วยตามความรุนแรง และลำดับก่อนหลัง

ขั้นตอนการช่วยเหลือเมื่อพบผู้ประสบเหตุฉุกเฉิน

1. การสำรวจสถานการณ์ ต้องประเมินว่าสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมนั้นปลอดภัยพอที่จะเข้าไปช่วยผู้บาดเจ็บหรือไม่ ถ้าไม่ปลอดภัยต้องขอความช่วยเหลือจากหน่วยกู้ภัยต่างๆ โดยเร็ว และไม่ควรเข้าไปในสถานการณ์นั้น เพราะอาจเป็นอันตรายต่อผู้ช่วยเหลือได้

2. การสำรวจการบาดเจ็บเบื้องต้น เป็นการประเมินเพื่อให้ทราบว่าเกิดภาวะคุกคามชีวิตผู้ป่วยหรือไม่ โดยวิธีการปฏิบัติดังนี้

- ตรวจสอบความรู้สึกตัว
- ตรวจสอบทางเดินหายใจ
- ตรวจสอบการหายใจ
- ตรวจสอบชีพจร
- ตรวจสอบการบาดเจ็บ

3. แจ้งขอความช่วยเหลือเมื่อตรวจสอบดูสภาพผู้ป่วยอย่างคร่าวๆเสร็จแล้ว ให้รีบแจ้งขอความช่วยเหลือจากหน่วยแพทย์ โทรศัพท์หมายเลข 1669 ในขณะที่แจ้งขอความช่วยเหลือ ตั้งสติให้ดีพูดจาให้ชัดเจนตื่นเต้นตกใจพร้อมทั้งให้รายละเอียดข้อมูลต่างๆ

การปฐมพยาบาลบาดแผล การห้ามเลือด

ให้การปฐมพยาบาลตามอาการบาดเจ็บการปฐมพยาบาลบาดแผล การห้ามเลือด การบาดเจ็บใดๆก็ตาม แม้จะเห็นเป็นบาดแผลภายนอกเล็กน้อย แต่อาจเป็นสาเหตุให้อวัยวะภายในบาดเจ็บรุนแรงได้ ตลอดจนเป็นสาเหตุ ให้เลือดออกมาก ช็อก หัวใจหยุดเต้น สมองบาดเจ็บ รวมทั้งเส้นประสาทถูกทำลายได้

หลักการห้ามเลือด

1. ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของตนเอง การป้องกันการติดเชื้อ หากต้องไปสัมผัสบาดแผลและเลือดของผู้ป่วยโดยตรง ควรสวมถุงมือยาง หรือหาวัสดุใกล้เคียง เช่น ถุงพลาสติก

2. แผลเล็กกดโดยตรงลงบนบาดแผล แผลใหญ่ขึ้นใช้ผ้ามือกดปลายแผลไว้ วิธีที่ดีที่สุดคือใช้ผ้าสะอาดพับหนาๆ กดลงบนบาดแผลในกรณีฉุกเฉินใช้เสื้อ ผ้าเช็ดหน้า ผ้าพันคอ แต่ถ้าไม่มีจริงๆ ใช้ผ้ามือกดลงไปตรงๆ ได้เลยนานประมาณ 10 นาทีถ้าเลือดยังไม่หยุดให้เติมผ้าชั้นใหม่ลงบนชั้นเดิมที่ปิดอยู่บนบาดแผล

3. ใช้ผ้ายึดพันทับบนผ้าที่ปิดกดบาดแผลไว้

4. ถ้าเลือดออกมาก อย่าเสียเวลาทำแผลให้ใช้มือกดบนบาดแผล พร้อมทั้งยกส่วนนั้นให้สูงขึ้นเหนือระดับหัวใจ ในกรณีที่ไม่มีกระดูกบริเวณนั้นหักร่วมด้วย

5. ถ้าเลือดยังไม่หยุด ให้ใช้นิ้วมือกดตรงจุดเส้นเลือดแดงที่มาเลี้ยงบริเวณบาดแผลที่มีเลือดออก โดยการกดติดกับกระดูก ซึ่งจะช่วยให้การไหลของเลือดช้าลงชั่วคราว การใช้นิ้วกดเส้นเลือดนี้จะต้องทำควบคู่กับการกดลงบนบาดแผลโดยตรง ไม่ควรใช้วิธีนี้วิธีเดียว

6. ฝ้าระงับอาการช็อกเนื่องจากการเสียเลือดจะมีอาการดังนี้ หน้ามืด เวียนศีรษะ หน้าซีดตัวเย็น เหงื่อออก ชีพจรเบา เร็ว หรือช้าไม่ได้ตำแหน่งกดเส้นเลือดแดง

แผลไหม้ (J. Baas & R. C. Burns)

ผิวหนังที่ปกคลุมร่างกายมีหน้าที่ป้องกันอันตรายและเชื้อโรคมิให้เข้าสู่ร่างกาย เมื่อผิวหนังถูกทำลายด้วยความร้อนเกิดเป็นแผลไหม้จะทำให้เกิดอันตรายแก่ร่างกายตั้งแต่เล็กน้อยไปจนถึงเสียชีวิตได้ การช่วยเหลืออย่างถูกต้องจะช่วยลดความรุนแรงได้

หลักการปฐมพยาบาลไฟไหม้และน้ำร้อนลวก

1. หยุดยั้งความร้อน โดยปฏิบัติดังนี้

- ดับไฟโดยใช้น้ำราด หรือใช้ผ้าหนาๆคลุมตัว

- ถอดเสื้อผ้าที่ไหม้ไฟหรือถูกน้ำร้อน พร้อมถอดเครื่องประดับที่อมความร้อน ออกให้หมด

## 2. ตรวจร่างกาย ดังนี้

- การหายใจ ถ้าพบสิ่งผิดปกติ เช่นเสียงแหบ หายใจมีเสียงผิดปกติ เสมหะมี เขม่าปน ต้องช่วยหายใจโดยเร็ว
- ซีฟจร ถ้าเบามาก หรือไม่เต้นต้องช่วยนวดหัวใจ
- การบาดเจ็บ มีบาดแผลเลือดออก ต้องห้ามเลือดถ้ากระดูกหักก็ต้อง เข้าเฝือกชั่วคราวให้
- ประเมินความรุนแรงของแผลไฟไหม้ และให้การช่วยเหลือตามความ เหมาะสม

การบาดเจ็บของกล้ามเนื้อและกระดูก

การบาดเจ็บของกระดูกและข้อต่อ

ร่างกายคนเราประกอบด้วยกระดูกจำนวน 206 ชิ้นการเคลื่อนไหวของร่างกาย ต้องอาศัยการทำงานของกล้ามเนื้อ ถ้าปราศจากกล้ามเนื้อ กระดูก และข้อต่อต่าง ๆ จะไม่สามารถเคลื่อนไหวได้เลย การบาดเจ็บต่อกล้ามเนื้อและกระดูก ทำให้มีการฉีกขาดของ กล้ามเนื้อ เอ็น ข้อต่อเคลื่อน และกระดูกหัก ทำให้อวัยวะต่างๆ เสียหน้าที่ไป ไม่สามารถ ทำงานได้ตามปกติ

การปฐมพยาบาลผู้ป่วยกระดูกหัก

1. กระดูกปลายแขนหัก ให้ใช้ไม้แผ่นแบนๆหรือหนังสือพิมพ์พับหนาๆให้มีความ ยาว ตั้งแต่ปลายนิ้วถึงข้อศอกใช้เป็นเฝือก แล้วพันด้วยเชือกหรือผ้ายัดให้กระชับ ใช้ผ้า คล้องคอห้อยแขนข้างที่หักไว้
2. กระดูกแขน และไหปลาร้าหักใช้ผ้าคล้องแขนแล้วผูกกับคอ ใช้ผ้าอีกผืนพันรัด แขนข้างที่หักให้ติดกับลำตัว (อย่าพยายามฝืนงอแขนถ้าทำไม่ได้) กระดูกแขนหักบริเวณ

ข้อศอกอาจจะหักตอนปลายของกระดูกต้นแขน หรือส่วนบนของกระดูกปลายแขน อย่าพยายามงอแขนเพื่อคล้องแขน ให้ตามแขนในลักษณะตรง

3. กระดูกขาที่อ่อนล้าหัก กระดูกปลายขาเป็นกระดูกที่ช่วยรองรับน้ำหนักของร่างกายถ้าหักควรตามโดยใช้เฟือก 2 อันยาวตั้งแต่ส้นเท้าถึงเหนือเข่า และใช้ผ้าผูกติดกันเป็นเปลาะๆ หรือถ้าหาเฟือกไม่ได้ ให้ใช้ผ้าหนาๆ สอดระหว่างขาทั้ง 2 ข้าง แล้วผูกติดกันเป็นเปลาะๆ ข้อควรระวัง ควรให้ปลายเท้าตั้งฉากเสมอ และคอยตรวจดูว่าผ้าที่มัดไว้แน่นเกินไปจนเลือดไหลไม่สะดวกหรือไม่ และพยายามอย่าเคลื่อนไหวส่วนที่หัก

4. กระดูกต้นขาหัก เกิดจากการพลัดตก หกล้มหรืออุบัติเหตุรถชน ผู้ป่วยจะมีอาการเจ็บปวดมาก ขาข้างที่หักมักจะสั้นกว่าขาข้างที่ดีเนื่องจากปลายกระดูกที่หักร่นไปเจอกัน

การตามกระดูกต้นขาหักโดยใช้เฟือก 2 ชิ้น โดยชิ้นหนึ่งยาวตั้งแต่ส้นเท้าถึงใต้รักแร้ อีกชิ้นยาวตั้งแต่ส้นเท้าถึงโคนขา แล้วใช้ผ้าผูกเฟือกทั้ง 2 ให้ติดกับขาข้างที่หัก ถ้าไม่มีเฟือกให้ผูกขาทั้ง 2 ข้างติดกัน ถ้ามีบาดแผลหรือกระดูกโผล่ออกอย่าพยายามล้างทำความสะอาด ถ้ามีเลือดออกใช้ผ้าปิดแผลห้ามเลือดก่อนแล้วจึงเข้าเฟือก

สรุป การบาดเจ็บของกระดูกและข้อต่อ ทำให้ผู้ป่วยไม่สามารถทำงานได้ตามปกติ อาจมีการตกเลือดเนื่องจากมีบาดแผลมีความเจ็บปวดมากถึงกับช็อกได้ การช่วยเหลือให้ถูกวิธีจึงจะทำให้อาการของผู้บาดเจ็บบรรเทาลง กระดูกสันหลังหักเป็นภาวะฉุกเฉินมาก เพราะจะทำให้เกิดเป็นอัมพาตได้ ดังนั้นการ เคลื่อนย้ายผู้ป่วยจำเป็นต้องทำอย่างถูกวิธี เพื่อป้องกันความพิการ ที่อาจจะเกิดขึ้น การรักษาพยาบาลควรให้แพทย์ผู้ชำนาญโดยเฉพาะ

### ช็อก (SHOCK)

ภาวะช็อก หมายถึง สภาวะที่โลหิตไปเลี้ยงเซลล์ต่างๆ ของร่างกายไม่เพียงพอ มีอาการเหงื่อออก ตัวเย็น ซีด กระสับกระส่าย กระวนกระวาย หายใจหอบลึก หรือหายใจเร็ว ดิ้น ซีพจรเบา เร็ว กระหายน้ำ ต่อมาไม่รู้สึกร่าง และเสียชีวิตได้ถ้าช่วยเหลือไม่ทัน

#### การปฐมพยาบาล

1. ถ้ามีบาดแผลเลือดออกให้รีบทำการห้ามเลือด

2. จัดทำให้นอนราบ ตะแคงหน้าไปข้างใดข้างหนึ่ง
3. ยกปลายเท้าสูง
4. คลายเสื้อผ้าให้หลวม
5. ให้ความอบอุ่น ห่มผ้าให้
6. รีบนำผู้ป่วยส่งโรงพยาบาล

#### ลมบ้าหมู

ลมบ้าหมู เป็นโรคของระบบประสาท มักมีอาการเตือน ก่อนชัก มีประสาทสัมผัสผิดปกติไป เช่น ได้กลิ่นประหลาด เห็นภาพ หลอน ได้ยินเสียงแปลกๆ คล้ายละเมอน้ำลายฟูมปาก อาจมี เลือดออกในปากหรือกัดลิ้นตัวเองขณะชักจะรู้สึกตัวประมาณ 5 นาที เมื่อรู้สึกตัวจะมีอาการง่วงและสับสน ต่อมาจะนอนหลับ หลังชักเป็นชั่วโมง

#### การปฐมพยาบาล

1. อย่าตกใจ ห้ามคนมุง หรือเข้าไปรบกวนขณะชัก
2. ดูแลป้องกันไม่ให้เกิดอุบัติเหตุ เช่น ตกบันได หรือล้มลงศีรษะ กระทบพื้น กระจกน้ำ
3. ให้ผู้ป่วยนอนลงกับพื้น ใช้ผ้านุ่มๆ รองศีรษะขณะชัก
4. คลายเสื้อผ้าให้หลวม
5. หลังจากหยุดชัก จัดท่านอนตะแคงหน้า ดูแลทางเดินหายใจอย่าให้อุดตัน
6. คอยดูแลจนกว่าจะฟื้น

#### การปฏิบัติการช่วยชีวิตขั้นพื้นฐาน (Cardio Pulmonary Resuscitation : CPR)

เป็นการช่วยเหลือระบบการหายใจและระบบการไหลเวียนโลหิตเมื่อเกิดภาวะการหยุดหายใจ และหัวใจหยุดเต้นกะทันหันเพื่อเป็นการนำออกซิเจนเข้าสู่ร่างกายและช่วยให้มีการไหลเวียนโลหิตทำให้เนื้อเยื่อต่างๆกลับมาทำหน้าที่ได้เป็นปกติตั้งนั้น เมื่อเกิดอุบัติเหตุต่างๆ ที่ทำให้ผู้บาดเจ็บเกิดภาวะหยุดหายใจ และหัวใจหยุดเต้น ผู้ประสบเหตุไม่ควร

ปล่อยให้เวลาสูญเสียไปโดยไม่ได้ทำการช่วยเหลือเพราะโอกาสรอดชีวิตของผู้บาดเจ็บจะลดลงในทุกนาทีที่ผ่านไป สิ่งสำคัญของการช่วยเหลือเมื่อประสบเหตุคือ โทรศัพทขอความช่วยเหลือจากระบบบริการฉุกเฉินทางการแพทย์ทันทีจากนั้นช่วยผู้บาดเจ็บโดยการทำให้ ซี.พี.อาร์. ในระหว่างที่รถพยาบาลมาถึงการช่วยเหลือที่ถูกต้อง และเหมาะสมกับสามารถช่วยให้การหายใจ และไหลเวียนโลหิตของผู้บาดเจ็บยังคงอยู่ เพื่อประคับประคองชีวิตไว้ จนกระทั่งได้รับการช่วยเหลือขั้นสูงจากบุคลากรทางการแพทย์ต่อไปการทำ ซี.พี.อาร์. จึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับประชาชน ที่ควรมีความรู้ และทักษะในการปฏิบัติที่ถูกต้อง

ห่วงโซ่ความอยู่รอด (Chain of Survival) ผู้ประสบภาวะ คุกคามต่อชีวิต (Life threatening) คือ หัวใจวาย หยุดหายใจ หัวใจ หยุดเต้น ล้มลุก อับัติเหตุต่างๆ เช่น จมน้ำ ไฟฟ้าดูด ฯลฯ มีโอกาส รอดสูง ถ้าผู้ประสบเหตุให้การช่วยเหลือโดยการปฏิบัติตามขั้นตอนของห่วงโซ่ความอยู่รอดดังนี้

1. โทรศัพทขอความช่วยเหลือ จากระบบบริการฉุกเฉิน ทางทางการแพทย์ทันทีที่ หมายเลข 1669, 1554 หรือ 191
2. ทำ ซี.พี.อาร์. (CPR) โดยให้การช่วยเหลือ ณ จุดเกิดเหตุ ตามอาการที่ตรวจพบ เช่น หยุดหายใจ ให้ช่วยหายใจโดยการเป่าปากเพื่อให้มีออกซิเจนเข้าสู่ร่างกาย หัวใจหยุดเต้นให้ช่วยกด หน้าอก เพื่อให้มีการไหลเวียนของโลหิต ที่จะช่วยให้ผู้บาดเจ็บ ได้รับออกซิเจนเข้าสู่ร่างกาย และมีการไหลเวียนโลหิตไปเลี้ยง อวัยวะสำคัญ
3. กระตุ้นหัวใจด้วยไฟฟ้า (Early Defibrillation) เพื่อ ช่วยให้หัวใจกลับมาเต้นเป็นปกติ ถ้าทำได้รวดเร็วผู้บาดเจ็บจะมีโอกาสรอดชีวิตมากขึ้น
4. การดูแลขั้นสูง (Advance Care) เป็นการรักษาโดย การให้ยา การใส่ท่อช่วยหายใจโดยบุคลากรทางการแพทย์ ณ จุดเกิดเหตุและโรงพยาบาล เพื่อให้ผู้บาดเจ็บ กลับคืนสู่ภาวะปกติ

#### การยกและเคลื่อนย้ายผู้ป่วย (Lifting and Moving)

การยกและเคลื่อนย้ายถือเป็นบทบาทที่สำคัญของผู้ปฏิบัติการฉุกเฉินเบื้องต้น เนื่องจากการยกและเคลื่อนย้ายที่ไม่ถูกวิธี เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้ผู้ป่วยเกิดความพิการและเสียชีวิตได้ นั้นหมายถึงว่าการช่วยเหลือที่ไม่ถูกต้องแทนที่จะเป็นการช่วยให้ผู้ป่วยปลอดภัย

แต่กลับเป็นการทำให้ผู้ป่วยได้รับอันตรายเพิ่มขึ้น นอกจากนี้การยกและเคลื่อนย้ายผู้ป่วยที่ถูกวิธี จะช่วยลดอันตรายที่อาจเกิดขึ้นกับตัวผู้ช่วยเหลือเองด้วย เนื่องจากในแต่ละปีมีผู้ได้รับบาดเจ็บจากการยกและเคลื่อนย้ายผู้ป่วยอย่างผิดวิธี ดังนั้นผู้ปฏิบัติการทุกคน จึงควรฝึกฝนทักษะการยกและเคลื่อนย้ายอย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับสภาวะผู้ป่วยแต่ละคน เพื่อความปลอดภัยทั้งตัวผู้ปฏิบัติการเองและผู้ป่วย

### กฎทั่วไปในการยกและเคลื่อนย้ายผู้ป่วย

การยกและการเคลื่อนย้ายผู้ป่วยมีอยู่ด้วยกัน หลายวิธีแต่หลักการเหมือนกันโดยมีกฎทั่วไปในการยกและเคลื่อนย้าย คือ

1. บอกเล่าแผนการกับผู้ที่มาช่วยว่าจะทำอะไรเพื่อให้เข้าใจตรงกันก่อนการยกและเคลื่อนย้าย และที่สำคัญก็ต้องบอกผู้ป่วยด้วยว่าจะต้องทำอะไรกับเขาบ้าง
2. ประมาณกำลังที่จะยกผู้ป่วย ถ้าไม่แน่ใจว่ายกไหวต้องหาคนช่วยให้มากพอ ห้ามลองยกเด็ดขาด เพราะผู้ป่วยจะได้รับอันตราย และพิจารณาใช้วิธีการยกและเคลื่อนย้ายให้เหมาะสมกับสภาพผู้ป่วยด้วย
3. การระวังความปลอดภัย ห้ามทำหลังงอเวลายกเพราะจะทำให้หมอนรองกระดูกหลังเคลื่อน เกิดอาการปวดหลัง หรือเสียวแปลบตามเส้นประสาท ดังนั้นต้องให้หลังตรงเสมอ ให้น้ำหนักที่ยกอยู่ใกล้ตัวมากที่สุด
4. ท่าทางในการยกและเคลื่อนย้าย ให้ยืนในตำแหน่งที่เหมาะสม เวลายกผู้ป่วยต้องย่อขา งอเข่า และหนีบแขนกำมือที่จับผู้ป่วยให้แน่น ให้แขนอยู่แนบลำตัวมากที่สุด จะทำให้ได้แรงมาก เวลายกให้ยกขึ้นตรงๆ
5. ต้องยกผู้ป่วยโดยให้ตัวเราอยู่ในสมดุลง น้ำหนักจะได้ลงที่ศูนย์กลางลำตัว ทำให้ออกแรงได้เต็มที่ และตัวผู้ยกเองก็จะปลอดภัย ไม่เกิดการบาดเจ็บต่อกล้ามเนื้อและเส้นประสาท
6. ต้องทำด้วยความละมุนละม่อมที่สุด เราต้องการให้คนอื่นปฏิบัติต่อเราอย่างไร ก็ควรปฏิบัติเช่นนั้นต่อผู้อื่นด้วย

หลักสำคัญที่ต้องยึดถือเสมอ เมื่อจะทำการเคลื่อนย้ายผู้ป่วย

1. อย่าเคลื่อนย้ายผู้ป่วยโดยไม่จำเป็น ยกเว้นอาการไม่ปลอดภัยหรือสถานการณ์ที่เกิดเหตุไม่ปลอดภัย
2. ห้ามเคลื่อนย้ายผู้ที่ได้รับบาดเจ็บที่กระดูกสันหลังโดยไม่ได้ตามกระดูก่อน
3. ห้ามเคลื่อนย้ายผู้ป่วยโดยที่ยังไม่ได้แก้ไขส่วนที่บาดเจ็บ
4. ห้ามทิ้งผู้ป่วยที่หมดสติอยู่เพียงลำพัง เพราะผู้ป่วยอาจมีอาการทรุดลงเมื่อไรก็ได้
5. ห้ามทำให้ผู้ป่วยบาดเจ็บมากขึ้น
6. ห้ามทำในสิ่งที่ไม่รู้หรือไม่แน่ใจ ในกรณีที่ไม่แน่ใจ ว่าควรอย่างไร อย่าตัดสินใจกระทำในสิ่งที่ไม่รู้โดยเด็ดขาด

#### วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. เครื่องฉายภาพ หรือวีดีทัศน์ (Projector) พร้อมอุปกรณ์ต่อพ่วง
2. จอฉายภาพ Projector Screen
3. สไลด์การปฐมพยาบาลขั้นพื้นฐานเพื่อให้ความปลอดภัยแก่นักท่องเที่ยว
4. สไลด์การ CPR
5. ชุดปฐมพยาบาลเบื้องต้น
6. บัตรลักษณะอาการผิดปกติของนักท่องเที่ยว
7. สมุดบันทึกกิจกรรมและปากกา

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

##### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและผู้นำสั่งในการสร้างหุ่นยนต์ขึ้นมาโดยหุ่นแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบตามที่ผู้นำบอก เช่น อยากรได้หุ่นที่มี 8 แขนงออก มี 4 ขา 3 หัว เป็นต้น เมื่อผู้นำสั่งจบ ผู้เข้าร่วมทั้งหมดต้องหาสมาชิกมารวมร่างกันให้ได้ตามที่กำหนด ผู้เข้าร่วม

กลุ่มใดสามารถทำได้ตามสั่งแล้วให้พูดพร้อมกันว่า รวบรวม ผู้เข้าร่วมที่เข้าหรือไม่สามารถปฏิบัติได้ ตามคำสั่งจะแพ้ในกิจกรรมนี้ ให้ดำเนินกิจกรรมต่อไปเรื่อยๆจนคุ้นเคยกัน

## 2. โครงสร้าง (Structure)

2.1 การปฐมพยาบาลเบื้องต้น (ส่วนจัดการการท่งเที่ยว กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่าและพันธ์พืช, 2557)

## 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “เมื่อพบว่านักท่งเที่ยวเกิดอุบัติเหตุ ในฐานะที่เป็นเยาวชน อาสาสมัครการท่งเที่ยวจะปฏิบัติอย่างไร” เพื่อนำไปสู่การบรรยาย และฝึกปฏิบัติในการปฐมพยาบาลเบื้องต้นต่อไป

## 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

4.1 ผู้นำกิจกรรมแบ่งกลุ่ม กลุ่ม 6 คน หลังจากนั้นผู้นำอธิบายถึงการปฐมพยาบาลเบื้องต้นพร้อมสาธิตวิธีการในการปฏิบัติ

4.2 หลังจากนั้นให้แต่ละกลุ่มจับคู่กันโดยให้เป็น นักท่งเที่ยว 1 คนและเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่งเที่ยว 1 คน ฝึกปฏิบัติการปฐมพยาบาลเบื้องต้น แล้วสลับหน้าที่กันจนครบบทเรียนในฝึกปฏิบัติ

4.3 เมื่อเสร็จสิ้นจากฝึกปฏิบัติแล้ว ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทน 2 คน เป็นนักท่งเที่ยว 1 คนและเป็นอาสาสมัคร 1 คน หลังจากนั้นให้จับรายชื่อบัตรลักษณะอาการผิดปกติของนักท่งเที่ยว ซึ่งประกอบด้วย

- นักท่งเที่ยวล้มมีแผลถลอก
- นักท่งเที่ยวมีแผลฟกช้ำตามร่างกาย
- นักท่งเที่ยวเป็นลมในป่า จำเป็นต้องเคลื่อนย้ายไปยังรพพยาบาลที่จุดด้านนอก
- นักท่งเที่ยวโดนแมลงกัดต่อย
- นักท่งเที่ยวโดนงูพิษกัด

- นักท่องเที่ยวโดนน้ำร้อนลวก
- นักท่องเที่ยวมีเลือดกำเดา
- นักท่องเที่ยวมีอาการชัก น้ำลายฟูมปาก
- นักท่องเที่ยวมีอาการของโรคไฮเปอร์เวนติเลชั่น
- นักท่องเที่ยวหัวใจหยุดเต้น

4.4 เมื่อจับบัตรอาการเสร็จแล้วให้แสดงบทบาทสมมติตามอาการที่บอกในบัตรพร้อมการปฐมพยาบาล หากปฏิบัติถูกต้องถูกต้อง กลุ่มนั้นจะได้ 3 คะแนน แต่หากปฏิบัติไม่ถูกต้องต้องเปลี่ยนคนในกลุ่มมาแสดงบทบาทแทนและเมื่อปฏิบัติได้จะได้คะแนน 2 คะแนน แต่หากทั้งไม่สามารถปฏิบัติตามอาการในบัตรได้จะต้องจับบัตรอาการใหม่แล้วปฏิบัติได้จะได้ 1 คะแนน

4.5 เมื่อสิ้นสุดการปฏิบัติกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกกิจกรรมและผู้นำสรุปกิจกรรมทั้งหมด

**กิจกรรมที่ 2** ละครบบทบาทสมมติ ปัญหาในการท่องเที่ยวและวิธีป้องกันแก้ไข

**เวลา** 1 ชั่วโมง

**สถานที่ (Physical Setting)** พื้นที่กลางแจ้ง

**เนื้อหา**

ปัญหาในการนำเที่ยวและวิธีป้องกันแก้ไข (มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2560)

ปัญหาเกี่ยวกับการเจ็บป่วย มีคฤศก์หรือผู้นำเที่ยวต้องมีความรู้เรื่องการปฐมพยาบาลเบื้องต้น เพราะจะได้ช่วยเหลือนักท่องเที่ยวเมื่อเจ็บป่วย ผู้นำเที่ยวจะต้องนำยาทั่วไปและเครื่องปฐมพยาบาลอย่างง่าย เช่น ยาแก้ไอ ยาลดไข้ ยาหม่อง ยาแก้ท้องเดิน แก้ท้องเฟ้อ ยาแก้เมารถ เมาเรือ ยาแก้แพ้ ยาลม และผ้าพันแผล พลาสเตอร์ยา ติดตัวไปด้วยเมื่อเดินทาง และใน

ขณะเดียวกันควรเตือนนักท่องเที่ยวให้นำยาประจำตัวติดตัวไปด้วย โดยเฉพาะคนที่มีโรคประจำตัว และต่อไปนี้เป็นปัญหาของการเจ็บป่วยที่มักพบเจอและเกิดขึ้นเสมอกับนักท่องเที่ยว

1.1 อาหารเป็นพิษ หรือแพ้อาหาร เกิดขึ้นได้ทุกครั้ง ถ้าอาหารไม่สะอาด จะมีอาการท้องร่วง หรืออาเจียนควรให้ดื่มน้ำสะอาด รับประทานอาหารที่เพิ่งปรุงเสร็จใหม่ๆ ควรแนะนำถึงข้อควรระวังและโทษของการกินอาหารแปลกๆ ในแต่ละท้องถิ่น ยิ่งถ้าคนที่แพ้อาหารควรห้ามปรามเด็ดขาด

#### 1.2 ป่วยเป็นไข้หวัด

1.3 ป่วยกะทันหัน เช่น เป็นลม ไมเกรน ทอนซิลอักเสบ ไข้ดั่งอักเสบหรือโรคประจำตัวกำเริบ การปฏิบัติ : ควรนำส่งโรงพยาบาล และถ้าอาการไม่ดีควรอยู่โรงพยาบาล เพื่อให้แพทย์ดูแลใกล้ชิด ถ้ายังอยู่ในเมืองหรือจังหวัดนั้น ให้ค้างคืนที่โรงพยาบาลเพื่อทำการรักษา แต่ถ้าต้องเดินทางต่อไปที่อื่น และคนป่วยยังไม่สามารถไปได้ มักคุเทศก์ควรแนะนำให้ญาติหรือเพื่อนที่มาด้วยเฝ้าอาการ ถ้าวันรุ่งขึ้นอาการดีขึ้นผู้ป่วยและญาติอาจจะตามไปสมทบยังสถานที่ท่องเที่ยวตามรายการถัดไป แต่ถ้าจำเป็นต้องรักษาตัวต่อนักท่องเที่ยวจะต้องหยุดการท่องเที่ยว โดยมักคุเทศก์จะเป็นผู้ติดต่อเรื่องยานพาหนะ เพื่อการเดินทางกลับหลังจากแพทย์อนุญาตให้เดินทางกลับได้

#### 1.4 อุบัติเหตุ ได้รับความเจ็บมีแผล หกล้มขาแพลง ขาหัก แขนหัก

#### 1.5 เสียชีวิต

1. ปัญหาเกี่ยวกับกระเป๋าเดินทางหรือของหาย กระเป๋าเดินทางหาย ถือว่าเป็นปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นได้เสมอในกรณีที่มีการเคลื่อน ย้ายกระเป๋าเดินทาง เพราะถ้าไม่ตรวจสอบกระเป๋าตลอดเวลา จะทำให้ไม่ทราบว่ากระเป๋าหายที่ใด ที่สนามบิน ที่รถไฟ หรือที่โรงแรม หรือหิบบิวด

#### 2.1 ของหายที่สนามบิน

#### 2.2 ของหายที่โรงแรม

### 2. ปัญหาสิ่งของมีค่าหาย

#### 3.1 หนังสือเดินทาง

3.2 บัตรโดยสาร

3.3 ตั๋วแลกเงินเพื่อการเดินทาง (Traveller Cheque)

3.4 บัตรเครดิต (Credit Card)

3.5 ใบสัญญาการชำระเงิน (Voucher)

3.6 เงินสด

3.7 นักท่องเที่ยวหลงทาง หรือหาย

3. ปัญหาเกี่ยวกับยานพาหนะ

4.1 เที่ยวบินล่าช้า (Flight Delay) ไม่ว่าจะเป็นการได้ขึ้นเครื่องบินช้า หรือถึงจุดหมายปลายทางช้า

4.2 รถที่ใช้เดินทาง

4.2.1 เครื่องยนต์เสียหรือยางแตก

4.2.2 แอร์ไม่เย็นหรือแอร์เสีย

4.2.3 เกิดอุบัติเหตุ รถชนกับรถคันอื่น รถถูกชนท้าย หรือรถคว่ำ

4.2.4 ปัญหารถหลงทาง

4.2.5 ปัญหาการล่าช้าในการเดินทาง

4.2.6 ปัญหาการสื่อสารกับพนักงานรถ

4. ปัญหาเกี่ยวกับห้องพัก

5.1 ไม่ได้ห้องพัก

5.2 ห้องพักไม่ดีหรือแขกไม่พอใจสภาพห้องพักหรือข้าวของเครื่องใช้ในห้องพักไม่  
คู่กัน แขกใช้ของอุปกรณ์บางอย่างไม่เป็น หรืออุปกรณ์ที่เตรียมมามาใช้ไม่ได้

5. ปัญหาเกี่ยวกับอาชญากรรม

## 6. ปัญหาเมื่อลูกทัวร์ไม่พอใจ

### วัตถุประสงค์ (Leisure Objects)

1. บัตรสถานการณ์ปัญหาและแนวทางแก้ไขในการท่องเที่ยว
2. สมุดบันทึกกิจกรรมและปากกา

### วิธีดำเนินกิจกรรม

#### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมจับคู่กัน หลังจากนั้นให้แต่ละคู่ตกลงกันว่าใครจะเป็น “สัตว์บก” และใครเป็น “สัตว์น้ำ” เมื่อสามารถตกลงกันได้แต่ละคู่ยื่นมือขวาไปด้านหน้าให้ฝ่ามือสัมผัสกัน ซึ่งผู้นำพูดชื่อสัตว์ที่อยู่บนบกให้ผู้เข้าร่วมที่เป็นสัตว์บกพยายามตีฝ่ามือของตัวเองให้ได้และคนที่เป็นสัตว์น้ำก็ต้องพยายามเอามือออกไม่ให้โดยตีให้ได้ ในทางตรงข้ามกันหากว่าผู้นำพูดชื่อสัตว์ที่อยู่ในน้ำให้ผู้เข้าร่วมที่เป็นสัตว์น้ำพยายามตีฝ่ามือของตัวเองให้ได้ ให้สลับคู่ไปเรื่อยแล้วดำเนินกิจกรรมต่อไปเรื่อยๆจนคุ้นเคยกัน

#### 2. โครงสร้าง (Structure)

2.1 ปัญหาในการนำเที่ยวและวิธีป้องกันแก้ไข (มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2560)

#### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “เมื่อพบว่านักท่องเที่ยวเกิดอุบัติเหตุ ในฐานะที่เป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวจะปฏิบัติอย่างไร” เพื่อนำไปสู่การบรรยาย และฝึกปฏิบัติในการปฐมพยาบาลเบื้องต้นต่อไป

#### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

4.1 ผู้นำกิจกรรมแบ่งกลุ่ม กลุ่ม 6 คน หลังจากนั้นผู้นำอธิบายถึงปัญหาในการนำเที่ยวที่เกิดขึ้นการท่องเที่ยวในปัจจุบัน

4.2 ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมาจับบัตรสถานการณ์ปัญหาในการท่องเที่ยว หลังจากนั้นให้แต่ละกลุ่มระดมความคิดในการแสดงบทบาทสมมติจากบัตรสถานการณ์

ปัญหาในการท่องเที่ยวได้รับเพื่อมาออกแบบเป็นละครบทบาทสมมติขึ้นภายใน  
กลุ่มพร้อมฝึกซ้อมเพื่อเตรียมแสดงให้ผู้เข้าร่วมทุกคนได้ดู

4.3 เมื่อซ้อมละครบทบาทสมมติเสร็จแล้วให้แต่ละกลุ่มดำเนินการแสดงโดยไม่  
จำเป็นต้องบอกถึงสถานการณ์ที่ได้รับจากบัตร

4.4 เมื่อสิ้นสุดการแสดงละครบทบาทสมมติ ให้ผู้เข้าร่วมทุกคนที่ไม่ใช่กลุ่มการแสดง  
ระดมความคิดว่ากลุ่มที่แสดงได้รับบัตรสถานการณ์ปัญหาในการท่องเที่ยวอะไร  
พร้อมกันบอกถึงวิธีการในการแก้ไขสถานการณ์ปัญหานั้นๆ

4.5 ให้ดำเนินการแสดงจนครบทุกกลุ่ม แล้วผู้นำสรุปกิจกรรมทั้งหมดพร้อมให้  
ผู้เข้าร่วมบันทึกกิจกรรม

### การวัดการปฏิบัติ

FK 1 มีความรู้ ความเข้าใจถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการท่องเที่ยว

FK 3 มีความเข้าใจถึงหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

FK 4 มีความเข้าใจถึงการให้บริการแก่นักท่องเที่ยวที่ท่านได้รับมอบหมาย

SR 1 สามารถจัดการเรื่องความปลอดภัยให้นักท่องเที่ยวได้

SR 2 สามารถนำการวางแผนโปรแกรมไปใช้ให้เกิดความมั่นใจในความปลอดภัยของ  
ผู้เข้าร่วมโปรแกรม

SR 3 สามารถจัดการความเสี่ยงให้เกิดความปลอดภัยต่อนักท่องเที่ยวในมุมมองด้าน  
กฎหมาย

SR 4 มีความสามารถที่จะประเมินความเป็นไปได้และข้อจำกัดที่เกิดขึ้นได้

### เอกสารอ้างอิง

มนัสสินี บุญมีศรีสง่า. (2555). *หลักการมัคคุเทศก์*. เอกสารประกอบการสอน มหาวิทยาลัย  
ศิลปากร , 273-291.

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2560). *การวางแผนและการแก้ไขปัญหาในการนำเที่ยว*.  
กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงได้จาก [http://www.teacher.ssru.ac.th/chantouch\\_wa/](http://www.teacher.ssru.ac.th/chantouch_wa/)

ส่วนจัดการการท่องเที่ยว กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่าและพันธุ์พืช. (2557). *คู่มือการปฐมพยาบาลเบื้องต้น*. กรุงเทพมหานคร: สหมิตรพรินติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.



## สัปดาห์ที่ 5

<b>ชื่อกิจกรรม</b>	กิจกรรมค่ายพักแรม
<b>รูปแบบกิจกรรม</b>	การอยู่ค่ายพักแรม (เต็นท์ กระท่อม ที่พักอาศัยรูปแบบอื่น) (นันทนาการกลางแจ้งอิงธรรมชาติ (Natural-based Outdoor Recreation ))
<b>เวลา</b>	3 ชั่วโมง แบ่งเวลา ดังต่อไปนี้ คือ <ul style="list-style-type: none"> <li>- กิจกรรมที่ 1 เสรียน 1 ชั่วโมง</li> <li>- กิจกรรมที่ 2 การเลือกและสร้างที่พัก 1 ชั่วโมง</li> <li>- กิจกรรมที่ 3 การก่อกองไฟและประกอบอาหาร 1 ชั่วโมง</li> </ul>
<b>วัตถุประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ผู้เข้าร่วมรู้ถึงขีดความสามารถและข้อจำกัดของตนเองในการอยู่ค่ายพักแรม</li> <li>2. ให้ผู้เข้าร่วมได้สร้างอิทธิพลให้เกิดขึ้นกับสมาชิกในกลุ่ม</li> <li>3. ให้ผู้เข้าร่วมมีจริยธรรมและเคารพกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมตามหลักการ LNT (หลักการไม่ทิ้งร่องรอยไว้)</li> <li>4. ให้ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้เกี่ยวกับชีววิทยาตลอดเวลา</li> <li>5. ให้ผู้เข้าร่วมสามารถที่จะประเมินความเป็นไปได้และข้อจำกัดที่เกิดขึ้นในการอยู่ค่ายพักแรมได้</li> <li>6. ให้ผู้เข้าร่วมมีทักษะ ความสามารถ และความเชี่ยวชาญในประสบการณ์การอยู่ค่ายพักแรม</li> </ol>

**สถานที่ (Physical Setting)** สถานที่สำหรับค่ายพักแรมที่ได้รับอนุญาตให้สร้างที่พักและก่อกองไฟได้ เช่น อุทยานต่างๆ เป็นต้น

**เนื้อหาความรู้ทั่วไปในการอยู่ค่ายพักแรม** (Marni Goldenberg & Martin, 2007; M. Goldenberg & Martin, 2008)

**ก่อนอยู่ค่ายพักแรม**

การมีประสบการณ์ที่ดีต่อการอยู่ค่ายพักแรมนั้นเริ่มต้นจากการวางแผนและการเตรียมการที่ดีโดยที่ข้อมูลที่ได้รับมาก่อนหน้านี้จะนำไปสู่ประสบการณ์รวมถึงการตัดสินใจที่ดีขึ้นในการที่จะกำหนดเส้นทาง ซึ่งรายการที่สำคัญที่ควรพิจารณาระหว่างการวางแผนและการเตรียมการต่างๆ คือ กฎระเบียบ ข้อบังคับต่างๆ

### การวางแผนและการเตรียมการ

เมื่อมีการเตรียมการสำหรับการมีประสบการณ์การอยู่ค่ายพักแรมข้ามคืนนั้นต้องพิจารณาดังต่อไปนี้

1. อุปกรณ์ต่างๆและเสื้อผ้าต้องมีความเหมาะสมต่อสถานที่ ภูมิประเทศ สภาพอากาศ รูปแบบของการเดินทางและขนาดของกลุ่มที่เดินทาง
2. มีความรู้ในการใช้อุปกรณ์ทั้งหมดก่อนออกเดินทาง ตรวจสอบเตา เต้นท์หรือผ้าใบ ไฟฉาย และอุปกรณ์อื่นๆที่จำเป็นต่อการใช้งานที่เหมาะสม
3. การหาสิ่งอำนวยความสะดวกทางการแพทย์ที่ใกล้ที่สุด เส้นทาง การอพยพและตู้โทรศัพท์สาธารณะในกรณีฉุกเฉิน การรับมือกับโทรศัพท์มือถือที่มีข้อจำกัดในเขตพื้นที่ห่างไกล ตระหนักถึงการช่วยเหลือจำเป็นที่ใกล้ที่สุดซึ่งข้อมูลเหล่านี้สามารถได้มาจากเบอร์โทรศัพท์ฉุกเฉินหรือศูนย์ช่วยเหลือนักท่องเที่ยวหรือการค้นหาทางอินเทอร์เน็ต
4. การตรวจสอบพยากรณ์อากาศในพื้นที่ที่อยู่ค่ายพักแรม

### กฎระเบียบต่างๆ

การอนุญาตคือสิ่งที่จำเป็นสำหรับพื้นที่ที่หลากหลายและจะต้องได้รับอนุญาตล่วงหน้า เนื่องจากครั้งสถานที่นั้นอาจมีข้อจำกัด ซึ่งการวางแผนค่ายพักแรมในพื้นที่ของรัฐจะต้องติดต่อที่สำนักงานที่รับผิดชอบอยู่หรือศูนย์ของนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆก่อนที่จะเริ่มการเดินทางเพื่อให้แน่ใจในการพิจารณาถึงกฎระเบียบเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ที่ใช้ในการอยู่ค่ายพักแรม

### การเลือกสถานที่ตั้งค่ายพักแรม

เมื่อไปถึงสถานที่แล้วควรคำนึงถึงการเลือกสถานที่ตั้งค่ายพักแรมที่เหมาะสม เมื่อพิจารณาสถานที่เพื่ออยู่ค่ายแล้ว สิ่งที่สำคัญคือการมองหาภูมิทัศน์ที่มีการชี้ทางที่จะช่วยให้ประเมินสถานที่ตั้งค่ายที่เป็นไปได้

## ความปลอดภัยในสถานที่

ความปลอดภัยในสถานที่ควรพิจารณาในหลายปัจจัยเพื่อประเมินความปลอดภัยของสถานที่ที่เป็นไปได้ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ประกอบด้วย พายุ ไซดฮิน ต้นไม้ น้ำท่วม สัตว์และพืช

1. พายุ กล่าวคือ แนวคิดที่ไม่ดีที่เป็นปัจจัยสำคัญในพื้นที่คือฟ้าแลบและพายุฟ้าฝนคะนองเป็นเหตุของลางร้ายที่อาจเกิดขึ้นได้ การอยู่ค่ายพักแรมที่อยู่พื้นที่เปิดบนสันเขา ที่ราบพื้นที่ป่าหัวโล้นอาจทำให้เกิดอันตรายได้มากขึ้นได้จากสภาพอากาศที่ไม่ดี

2. ไซดฮิน กล่าวคือ ไม่ควรตั้งค่ายพักแรมบริเวณหน้าผาอาจนำมาสู่อันตรายของหินถล่มลงมาได้ ซึ่งสภาพอากาศทางกายภาพและทางเคมีของหน้าผาที่ไม่ดีที่อาจจะเผชิญกับหินที่ตกลงมาได้

3. ต้นไม้ กล่าวคือ ท้องฟ้าที่ปิดทำให้เกิดแนวต้นไม้ที่ด้านลมเพื่อป้องกันจากฝนและช่วยความคุมความร้อน แต่ท้องฟ้าเปิดทำให้การพัดของลมและการพัดความร้อนออกไปได้มากกว่า ซึ่งต้นไม้ที่อยู่ในสถานที่นั้นอาจจะเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมต่อการสร้างที่บังฝน

4. น้ำท่วม กล่าวคือ สถานที่ตั้งค่ายพักแรมที่ดินนั้นจะมีความเกี่ยวข้องกับสถานที่ที่ราบแต่ภูมิประเทศโดยรอบๆควรจะทางน้ำไหลห่างจากเต็นท์หรือที่บังฝน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สังเกตการไหลของแหล่งน้ำที่มีสาเหตุให้เกิดพายุ โดยดูหลักฐานจากสิ่งที่มองเห็น เช่นจุดที่ดินไม้ที่โค้งลงลงเพื่อหาทางที่น้ำไหล ดังนั้นควรระวังพื้นที่เอียงลาดที่ทำให้น้ำไหลบ่าลงมาเป็นสาเหตุให้เกิดพายุใหญ่ได้ ซึ่งระดับน้ำจะสูงขึ้นอย่างรวดเร็วในช่องเขาที่แคบและหุบเขาที่สูงชันโดยการไหลบ่าสามารถเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วที่ชาวค่ายอาจจะถูกซัดไปจากเต็นท์ได้

5. สัตว์ กล่าวคือ ให้หลีกเลี่ยงการเลือกสถานที่ตั้งค่ายพักแรมที่อาจจะส่งผลกระทบต่อสัตว์ป่าในพื้นที่นั้นๆได้ โดยการสำรวจรอบๆทันทีและดูว่ามีมูลหรือสัญญาณอื่นๆของสัตว์หรือไม่ ซึ่งการอยู่ค่ายพักแรมในพื้นที่นั้นบ่อยๆทำให้สัตว์ป่าถูกรบกวนในการรูปแบบของพฤติกรรมสัตว์ป่าและส่งผลกระทบต่อสุขภาพของสัตว์ป่าเหล่านี้ด้วย

6. แมลง กล่าวคือ การอยู่ค่ายพักแรมจะอยู่ใกล้แหล่งน้ำอาจจะมีปัญหาที่เพิ่มขึ้นกับยุงและแมลงชนิดอื่นๆที่อาศัยในพื้นที่นั้นๆ ซึ่งเป็นที่มาของการเจ็บป่วย หรือโรคต่างๆได้

7. พืช กล่าวคือ การสวมใส่รองเท้าและขาที่เหมาะสมจะช่วยหลีกเลี่ยงการเกิดผื่นคันหรือการระคายเคืองผิวหนังจากพืช

## การพิจารณาเพิ่มเติม

ปัจจัย 3 ประการที่ควรพิจารณาก่อนที่จะเลือกสถานที่ ประกอบด้วย

1. ไม้ กล่าวคือ หากมีแผนในการปรุงอาหารด้วยการก่อกองไฟที่สามารถหาไม้ได้ และเพียงพอตั้งแต่เริ่มก่อกองไฟจนจบ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่ต้องพิจารณาถึงเศษไม้ที่ตายแล้ว หรือล้มแล้วที่จะมาเผาไฟ ซึ่งบางครั้งอาจจะจำเป็นต้องซื้อไม้พืนมาจากภายนอกในการก่อกองไฟในค่ายพักแรมครั้งนั้น
2. น้ำ กล่าวคือ ต้องเชคให้มั่นใจว่าแผนที่นำทางก่อนที่จะถึงสถานที่ปลายทางนั้นว่า บริเวณนั้นมีแหล่งน้ำที่ปรุงอาหารและใช้ดื่มเพียงพอหรือไม่
3. ของเสียต่างๆ กล่าวคือ ควรมีกลยุทธ์ในการควบคุมมลพิษที่เกิดขึ้น

## ปัจจัยที่เกี่ยวข้องการตั้งค่ายพักแรม

การเลือกสถานที่ที่เหมาะสมคือเวลาในการตั้งค่ายพักแรม ซึ่งกลยุทธ์จำนวนมากที่อธิบายการเลือกสถานที่นั้นขึ้นอยู่กับขนาดของกลุ่ม ตำแหน่งที่ตั้งและชนิดของที่พัก โดยการพิจารณาหลักการพื้นฐานแสดงให้เห็นและปรับสถานที่ที่จำเป็นต่อการสร้างความปลอดภัยและการใช้สถานที่ สถานที่ตั้งค่ายพักแรมที่น่าพอใจคือสถานที่ที่ปลอดภัยและทำให้ชาวค่ายตระหนักถึงอันตรายที่จำเป็น

### ทิศทางการลม

ลักษณะของทิศทางการลมที่เด่นชัดที่ควรพิจารณาในการตัดสินใจกำหนดตำแหน่งของค่าย ซึ่งสิ่งแวดล้อมจะทำให้เห็นถึงสิ่งที่สำคัญของทิศทางการลม

### ฝั่งของที่ตั้งค่ายพักแรม

ทิศทางการลมเป็นสิ่งสำคัญต่อการกำหนดองค์ประกอบต่างๆในค่ายประกอบด้วยสถานที่สำหรับประกอบอาหาร การนอน การเก็บอาหารและการกำจัดของเสีย ดังนั้นสิ่งที่สำคัญในการกำหนดสถานที่สำหรับประกอบอาหารและเก็บอาหารให้มีทิศทางการลมที่ต่ำกว่าสถานที่สำหรับหลับนอน เมื่อมีการกำหนดค่ายพักแรมในท้องถิ่นจึงควรพิจารณาถึงพื้นที่สำหรับหลับนอน ปรุงอาหารและการเก็บอาหารให้แต่ละสถานที่ทำเป็นมุม 3 เหลี่ยมให้มีระยะห่างประมาณ 61 เมตร

### ที่พัก

การเลือกสถานที่ที่เหมาะสมจะขึ้นอยู่กับขนาดของกลุ่มผู้เข้าร่วมและชนิดของที่พักที่นำมาใช้ ซึ่งการปรับแต่งที่อยู่เพื่อให้เกิดความสะดวกสบายและปลอดภัยเป็นแนวคิดของแต่ละบุคคล หากใช้ที่ก่าบงั้นควรพิจารณาถึงสถานที่ตั้งที่มีต้นไม้ให้เหมาะสมที่สามารถผูกที่ก่าบงหรือพิจารณาในการเลือกใช้วิธีการพาดที่ก่าบงต่างๆ

การใช้เต็นสามารถตั้งได้ทุกที่ที่เหมาะสมต่อการหลับนอนหรือว่าการใช้เต็นท์หรือที่ก่าบงให้พิจารณาพื้นที่สัญจรหลักของค่าย

### การลดผลกระทบให้น้อยที่สุด

ไม่ควรขุดคูน้ำรอบที่ก่าบงหรือเต็นท์ ซึ่งการขุดจะทำลายระบบนิเวศของดินและเป็นสาเหตุของการกัดกร่อนที่ทำลายระบบรากที่มีผลต่อสิ่งอื่นๆ โดยที่การขุดจะทำลายไมคอร์ไรซา (การอยู่ร่วมกันแบบภาวะพึ่งพากัน (mutualism) ระหว่างพืชกับเชื้อรา) และรากพืช โดยที่พืชได้รับน้ำและธาตุอาหาร ความสัมพันธ์ด้านชีวภาพระหว่างรา (fungi) และรากพืช ซึ่งเชื้อราจะช่วยในการดูดซึมน้ำในขณะที่รากจับเก็บอาหารไว้

วิธีด้านสิ่งแวดล้อมที่ดีคือการพยายามที่จะออกจาสถานที่ตั้งค่ายให้มีผลกระทบน้อย โดยจะเกี่ยวกับทุกสิ่งทุกอย่างที่นำขยะออกมาเพื่อทำความสะอาดให้พ้นจากแนวไฟเพื่อช่วยฟื้นฟูและการกัดเซาะตลิ่ง คนเป็นปัญหาใหญ่ต่อพันธุ์พืชในพื้นที่ที่มีการอยู่ค่ายพักแรมด้วยการเดินจะยังสถานที่ในการหลับนอน พื้นที่ในการประกอบอาหาร ห้องน้ำและแหล่งน้ำต่างๆ ดังนั้นในสถานที่ตั้งเดิมนั้นจะต้องไม่ใช่เป็นทางเดินใหม่ที่จะทำให้มีผลกระทบเพิ่มขึ้น ถ้าพิจารณาที่จะอยู่ในสถานที่นั้นมากกว่า 1 คืน จะต้องแน่ใจว่าพื้นที่ที่มีการอยู่ค่ายพักแรมสามารถทนต่อการใช้ของจำนวนผู้เข้าร่วมในกลุ่มนั้นๆ

### แหล่งน้ำ

ข้อควรระวังเพื่อปกป้องแหล่งทรัพยากรน้ำในสถานที่ตั้งค่ายพักแรม คือ สถานที่ตั้งค่ายพักแรมควรจะต้องอยู่ให้ห่างจาก แม่น้ำ ทะเลสาบและลำธารอย่างน้อย 61 เมตร ให้หลีกเลี่ยงการนำน้ำที่ปนดิน เศษอินทรีย์และวัตถุอินทรีย์อื่นๆมาใช้ อีกทั้งให้สังเกตทางเดินไปสู่แหล่งน้ำให้มีการกัดเซาะให้น้อยที่สุด

การพิจารณาแหล่งน้ำควรระวังระดับที่น้ำที่สะอาดมักจะใส เย็นและไหล (Clear, Cold, Running: CCR) น้ำเย็นสามารถชะลอการเจริญเติบโตของเชื้อโรค หรือโรคที่มีสาเหตุจากจุลินทรีย์ต่างๆได้ น้ำใสหมายถึงมีเศษอินทรีย์และตะไคร่น้ำที่เป็นสิ่งมีชีวิตในน้ำน้อย น้ำที่ไหลคือมีออกซิเจนจะช่วยทำลายแบคทีเรียที่ไม่ใช้ออกซิเจนและเชื้อโรคต่างๆ นอกจากนี้ลำธารมีทางเลือก 2 กลุ่มคือ กลุ่มไหลช้าๆและกลุ่มที่เป็นสระซึ่งการมีออกซิเจนจะเกิดขึ้นในน้ำที่ไหลช้าๆ

ได้แก่น้ำที่ไหลจากเขาแต่ในทางตรงกันข้ามน้ำในสระจะมีการเน่าเปื่อยเกิดขึ้นทำให้กระบวนการ CCR จะลดลง ดังนั้นควรจะทำให้ น้ำบริสุทธิ์โดยการกรอง การต้ม หรือการบำบัดทางเคมีต่างๆ

### การใช้ไฟ

ถ้ามีการก่อกองไฟที่สถานที่ตั้งค่ายพักแรมควรพิจารณาถึงข้อแนะนำต่างๆ ดังนี้

1. ในพื้นที่ที่เดินทางไปอนุญาตให้ก่อกองไฟหรือไม่
2. ควรพิจารณาถึงชนิดของไม้ที่สามารถเผาไฟได้ ซึ่งใช้ไม้ขนาดเล็กๆ และกิ่งที่ตายแล้วที่พบบนพื้น โดยใช้วงล้อมของไฟที่ได้รับอนุญาต การสร้างหลุม กองหิน หรือเตาไฟ
3. หลังจากใช้ไฟเสร็จสิ้นให้กระจายถ่านและกลบลงในหลุม

### การใช้ห้องน้ำ

วิธีการมากมายที่จะสร้างขึ้นเพื่อจัดการกับปัสสาวะและทำความสะอาดอุจจาระซึ่งประกอบด้วย การแยก การฝัง และการนำออก โดยทุกวิธีการจะมีความเหมาะสมขึ้นอยู่กับสถานที่ในการอยู่ค่ายพักแรม วิธีการในการฝังอุจจาระในหลุมจะต้องมีความลึก 15-20 เซนติเมตร และห่างจากน้ำ ค่ายพักแรมและทางเดินอย่างน้อย 61 เมตร เมื่อเดินทางกับกลุ่มใหญ่หรือการใช้สถานที่ตั้งค่ายพักแรมที่กำหนดขึ้นจะต้องพิจารณาถึงศักยภาพของพื้นที่ใช้ด้วย ซึ่งพื้นที่ที่มีผลกระทบมากจะมีการขุดเพื่อทำห้องน้ำหรือบอกผู้เข้าร่วมถึงการใช่วิธีการอื่นๆ เพื่อนำออกไปทำความสะอาด นอกจากนี้กระดาษชำระควรจะนำออกจากพื้นที่

### การเก็บอาหาร

อาหารควรจะเก็บให้ปลอดภัยและห่างจากที่กำบังหรือเต็นท์โดยพิจารณาถึงสัตว์ชนิดต่างๆที่อยู่ในบริเวณนั้นและควรมีวิธีการที่เหมาะสมในการป้องกันหรือทำความสะอาดอาหารซึ่งวิธีการมากมายในการเก็บอาหาร

### การประกอบอาหาร

บ่อยครั้งที่ค่ายพักแรมจะมีการเตรียมมื้ออาหารโดยมีวิธีการที่ใช้มากมายซึ่งอยู่บนพื้นฐานของกฎระเบียบของท้องถิ่น การมีไม้ที่ใช้ก่อไฟและเป้าหมายของกลุ่มผู้เข้าร่วมนั้นๆซึ่งจะพิจารณาหลักการพื้นฐานและการประยุกต์สิ่งต่างๆที่จำเป็นต่อการประกอบอาหารในการอยู่ค่ายพักแรม ดังนี้

### ฝั่งของครัวของสถานที่ตั้งค่ายพักแรม

การเตรียมมื้ออาหารเมื่อมีการอยู่ค่ายพักแรมเป็นสิ่งที่มีความสนุกสนานและสร้างความเพลิดเพลินให้เกิดขึ้นได้ แต่ต้องมีเวลาที่เพียงพอให้การเตรียมมื้ออาหารที่รสชาติที่อร่อยและมีโภชนาการที่ปลอดภัย โดยพื้นที่ในการประกอบอาหารจะต้องตั้งอยู่ใต้ร่มจากสถานที่หลับนอนและสถานที่เก็บอาหาร หากการประกอบอาหารมีมากกว่าการก่อกองไฟควรเตรียมสิ่งต่างๆให้เพียงพอต่อไฟเพื่อให้ทำให้ไฟติดตลอดเวลาในการประกอบอาหารโดยที่หากประกอบอาหารโดยใช้เตาควรตั้งเชื้อเพลิงในบริเวณที่ห่างจากครีวในการเติมเชื้อเพลิงซึ่งเลือกจุดที่ไม่ตรงกับทางสัญจรหลักของค่าย ดังนั้นสถานที่ในการประกอบอาหารจะต้องไม่มีฝุ่นหรือสกปรกหรืออันตรายต่อบางคนในการตะกองไฟหรือน้ำที่เดือดบนเตา

### เตา

เมื่อมีค่ายพักแรมในท้องถิ่นต่างๆควรพิจารณาถึงพื้นที่ที่เดินทางไปว่าสามารถประกอบอาหารที่ก่อไฟโดยอิสระหรือก่อนในเตาเท่านั้น ซึ่งการประกอบอาหารในเตานั้นต้องคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นและจะต้องจำกัดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมได้ โดยการใช้เตาจะต้องมีการฝึกซึ่งเตาแต่ละแบบจะแตกต่างกันเล็กน้อยซึ่งเป็นที่ควรรู้เกี่ยวกับอุปกรณ์และทดสอบการใช้งานให้มั่นใจในการปฏิบัติก่อนที่จะดำเนินการจริง

### การก่อไฟ

การก่อไฟทำให้เกิดประสบการณ์ที่ดีในการประกอบอาหารในท้องถิ่นนั้นๆ ซึ่งการก่อไฟเป็นเครื่องมือในการเอาตัวรอดที่มีความจำเป็นเมื่อต้องการความอบอุ่น สิ่งสำคัญเมื่อมีการก่อกองไฟคือจะต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าหลุมที่ใช้ก่อกองไฟหรือวงล้อมของกองไฟนั้นไม่ใกล้กับรากของต้นไม้ที่อาจมองไม่เห็นหรือกิ่งต่างๆ

### การวางแผนอาหาร

เมื่อมีการปรุงอาหารโดยก่อกองไฟหรือใช้เตานั้นจะต้องพิจารณาถึงประเภทของอาหารที่สมาชิกในกลุ่มอาจจะมีความสุขและสนุกสนานกับการเตรียมอาหารนั้นๆ ซึ่งเมื่อการเลือกอาหารนั้นจะต้องพิจารณาถึงน้ำหนัก การบรรจุให้มีน้ำหนักเบา ราคา โภชนาการและความจำเป็นต่างๆด้านอาหารเฉพาะรวมถึงความพึงพอใจของสมาชิกในกลุ่ม

### การทำความสะดวกครีว

ศิลปะในการอยู่ค่ายพักแรมคือการสร้างเมนูอาหารที่มีรสชาติดีและเพียงพอต่อทุกคนโดยไม่ให้มีอาหารเหลือ ซึ่งเป้าหมายของการที่จะให้อาหารเหลือน้อยที่สุดคือการทำให้มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุด โดยเมื่อถึงเวลาในการทำความสะดวกอาหารควรจะ

พิจารณาขอเสนอต่างๆ (ใบงานการพิจารณาการทำความสะอาดอาหาร) ดังนั้นการประกอบอาหารเป็นประสบการณ์การอยู่ค่ายพักแรมที่สนุกสนานมากที่สุดก็ต่อเมื่อมีการวางแผนมาก่อนล่วงหน้าเพื่อสร้างความสนุกและเมนูตามโภชนาการรวมถึงมีเวลาที่เพียงพอในการปรุงนั่นเอง

### การนอน

หลังจากที่รับประทานอาหารที่ดีแล้วจะเป็นเวลาสำหรับการนอนซึ่งการนอนในพื้นที่ต่างๆในท้องถิ่นนั้นสามารถสร้างประสบการณ์ที่ดีมากด้วยการเตรียมการมาก่อน การสำรวจทิวทัศน์ก่อนที่จะมีคำโดยการหลีกเลี่ยงการนอนบนหินและรากไม้ที่จะทำให้นอนไม่สบายซึ่งง่ายที่สุดคือให้หลีกเลี่ยงตั้งแต่การตั้งที่พักอาศัย

### การเตรียมสถานที่ในการนอน

ควรที่จะสร้างความคุ้นเคยกับพื้นที่รอบๆในช่วงกลางวันเพื่อที่จะได้มีความปลอดภัยในการเคลื่อนไหวตอนมืด การนำแผ่นปูพื้นและเบาะมาใช้จะทำให้มีความสะดวกสบายมากขึ้น และช่วยลดการสูญเสียอุณหภูมิความร้อนของร่างกายบนพื้นได้ เมื่อต้องนอนอยู่ใต้ฝ้ายางกันน้ำจะต้องปิดส่วนบนสุดของถุงนอนเพื่อป้องกันแมงมุม งู แมงป่องหรือสัตว์อื่นๆที่จะคลานเข้ามาในถุงนอน อีกทั้งต้องระมัดระวังร่องเท้าจากสัตว์เหล่านี้คลานเข้าไปในเวลากลางคืนและต้องตรวจสอบความปลอดภัยในร่องเท้าก่อนสวมใส่

### การเตรียมที่นอน

ก่อนที่จะนอนจะต้องมั่นใจว่าสถานที่ตั้งค่ายพักแรมทั้งหมดมีความปลอดภัย ซึ่งของแต่ละขั้นควรที่จะมีการเก็บทั้งอาหารและอุปกรณ์อื่นๆควรจะมีความปลอดภัยต่อกรณีที้อาจจะเกิดลมพัดแรงๆ ฝนตกหรือสถานการณ์อื่นที่ไม่คาดคิด ดังนั้นควรจะดูแลตัวเอง เช่นการเข้าห้องน้ำก่อนนอน เป็นต้น

## กิจกรรมที่ 1 เงื่อน

### เนื้อหา

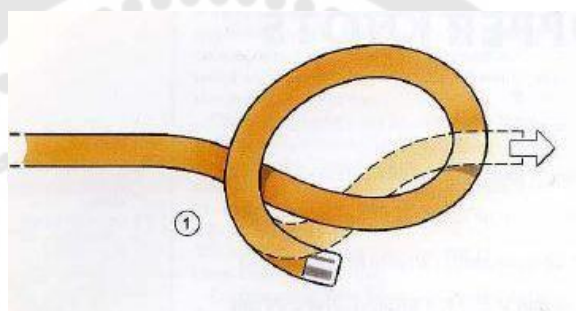
Knots and Ropes (Owen, 1993)

ในขณะที่อยู่ค่ายพักแรมผู้เข้าร่วมจะมีโอกาสที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับเงื่อนที่หลากหลายที่ใช้ในงานในค่ายซึ่งเงื่อนเป็นทักษะที่ต้องรู้เพื่ออยู่รอดในป่า

เงื่อนเป็นการเชื่อมต่อเชือก สายหรือความยาวของเชือกที่เกิดขึ้นตั้งแต่ต้นจนจบงาน โดยใช้บ่วงและทำให้แน่นหรือโดยการพันพาดกับส่วนต่างๆ ด้วยสายหรือเชือกต่างๆ แต่ละเงื่อนมีจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกัน

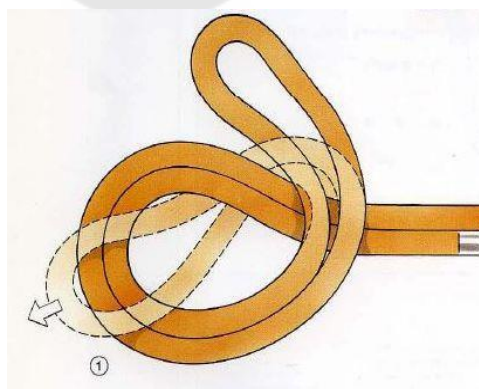
1. Stopper Knots คือ กลุ่มของเงื่อนที่มักจะถูกนำมาใช้ป้องกันในส่วนปลายสุดของเชือกซึ่งเงื่อนปิดสามารถใช้ในการผูกปลายของเชือกเพื่อไม่ให้ปมคลี้ออก และยังสามารถนำมาใช้เป็นระดับเชือกไม่ให้พะรุงพะรังได้

1.1 เงื่อนปล้อย (Overhand Knot) เป็นเงื่อนพื้นฐานของเงื่อนอื่นๆซึ่งมักถูกใช้ผูกส่วนปลายของเชือก



ภาพที่ 1 Overhand Knot

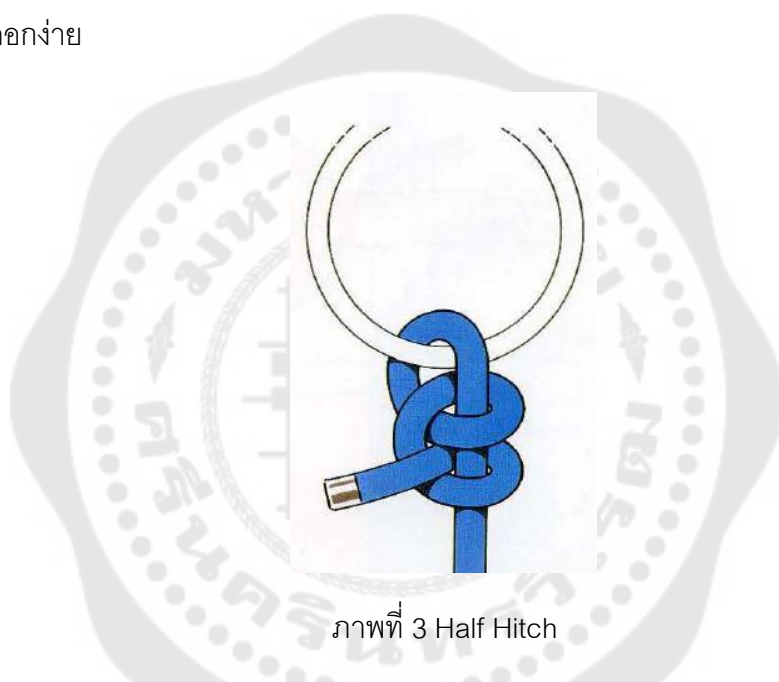
1.2 บ่วงปล้อย (Overhand Loop) เป็นเงื่อนนี้ค่อนข้างเทอะทะ แต่มีประโยชน์มากที่ต้องการปิดจุดที่ใหญ่ ซึ่งในความเป็นจริงห่วงที่คนส่วนใหญ่จะผูกโดยไม่ต้องคิดว่า จะต้องยึดปมในส่วนปลายของความยาวของสายข้อเสียเปรียบ คือ สายเชือกอาจจะต้องตัดเพราะปมที่ผูกจะแก๊ยาก



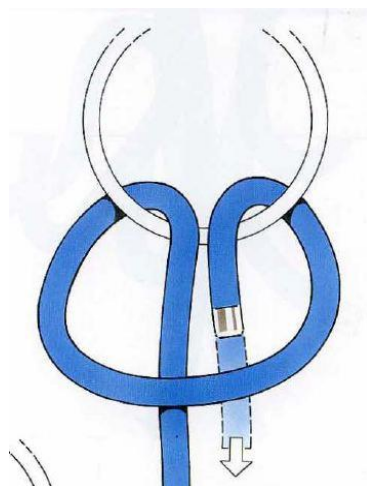
ภาพที่ 2 Overhand Loop

2. เชือกผูกติดกับวัสดุต่างๆ (Hitches) เป็นเงื่อนที่ทำให้เกิดความปลอดภัยโดยใช้ เชือกผูกกับวัสดุต่างๆ เช่น เสา ตะขอ วงแหวน เสากระโดงเรือ หรือราวต่างๆ

2.1 เงื่อนกระหวัดไม้ (Half Hitch) คือเงื่อนกระหวัดไม้ได้ใช้อย่างแพร่หลาย แต่ในความเป็นจริงแล้วเป็นเงื่อนที่ผูกไว้ชั่วคราวโดยเป็นการผูกปมครั้งเดียวกับวัสดุต่างแล้ว หลังจากนั้นกลับมาผูกเป็นรอบที่ 2 ซึ่งอาจจะเป็นรูปแบบของการคาดกับวัสดุต่าง การผูกกับสิ่งที่ห้อยอยู่หรือการผูกกับตะขอเบ็ด เป็นต้น ซึ่งเป็นเงื่อนที่ผูกและแก้ง่าย ส่วนมากจะใช้ผูกกับห่วงเรือ ราวเรือ เสาหรือหลักอะไรก็ได้ที่แข็งแรงบนเรือ เป็นเงื่อนที่มั่นคง ไม่ลื่นหลุดออกง่าย

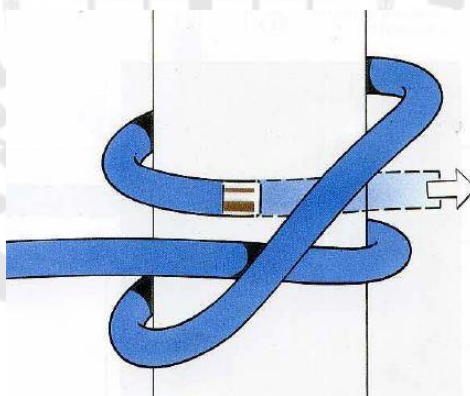


2.2 เงื่อนผูกวัว (Cow Hitch) เป็นเงื่อนที่ผูกวัตถุ 2 สิ่งเข้าด้วยกันซึ่งโดยทั่วไปจะ ทำเป็นแหวน แต่เป็นเงื่อนที่ใช้ผูกติดกับอุปกรณ์ที่มีความปลอดภัยค่อนข้างน้อยใน ประเภทของเงื่อนที่ใช้ผูกติดวัตถุทั้งหมด ดังนั้นเงื่อนนี้จึงใช้ในการผูกยึดเพียงชั่วคราว เท่านั้น



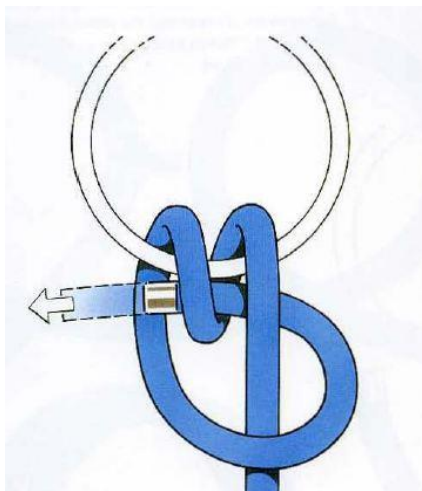
ภาพที่ 4 Cow Hitch

2.3 เชื้อนตะกรุดเบ็ด (Clove Hitch) ซึ่งประโยชน์หลักของการผูกเชื้อนตะกรุดเบ็ด คือ สามารถผูกรอบเสาได้ด้วยมือข้างเดียว เชื้อนนี้มีประโยชน์มากกับชาวเรือ เช่น การผูกเรือไว้กับเสาที่ใช้ผูกเชือกเรือด้วยมือข้างเดียวในขณะที่ต้องเทียบเรือกับท่าเรือหรือกับเรือลำอื่นๆ เป็นต้น โดยเชือกหย่อนเชื้อนจะคลายตัวออกง่ายแต่จะแน่นขึ้นเมื่อเชือกดึง



ภาพที่ 5 Clove Hitch

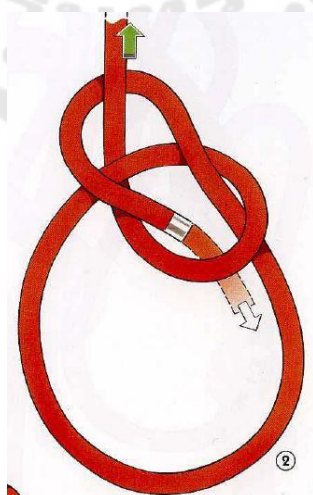
2.4 เชื้อนผูกสมอ (Fisherman's Bend) เป็นเชื้อนที่มีความมั่นคงแข็งแรงมากที่สุดในกลุ่มของเชื้อนที่ผูกติดกับวัตถุ โดยทำได้ง่าย ๆ ด้วยพัน 2 รอบกับเสาหรือวงแหวนแล้วหนีบเชือกไว้เมื่อเสร็จจากการผูกเชื้อน ซึ่งเชื้อนประมงได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายโดยชาวเรือเพื่อการจอดเรือที่ท่าเรือ เป็นเชื้อนที่ใช้สำหรับผูกสมอเรือโดยเป็นเชื้อนผูกที่ค่อนข้างจะถาวร



ภาพที่ 6 Fisherman's Bend

3. เส้นที่เป็นบ่วง (Loops) บ่วงที่ทำนั้นจะคงสภาพตามวัตถุนั้นซึ่งจะแตกต่างการผูกติดกับวัตถุที่จะพันรอบวัตถุโดยตรงและตามรูปร่างของวัตถุที่พันรอบ เส้นจะมีรูปแบบจะคงสภาพตั้งแต่ตอนเริ่มต้นจนจบการใช้งาน

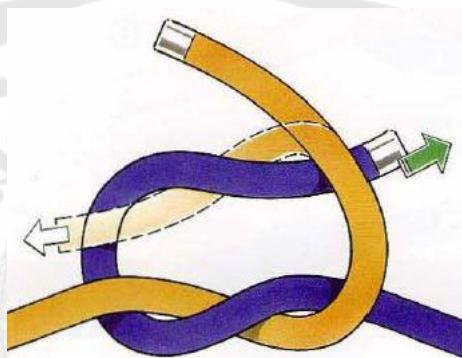
3.1 เส้นบ่วงธนู (Bowline) บ่วงธนูเป็นเส้นที่ง่าย แข็งแรง และแน่นอนซึ่งเป็นเส้นที่รู้จักกันดีและใช้กันอย่างแพร่หลายมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มชาวเรือที่มัดเชือกกับวัตถุต่างๆ ส่วนมากใช้ผูกหัวเรือกับเสาเรือหลักเวลาเรือเทียบหรือเข้าจอดซึ่งเป็นเส้นที่ใช้ทำเป็นบ่วงบาศก์และสามารถแก้ได้ง่าย



ภาพที่ 7 Bowline

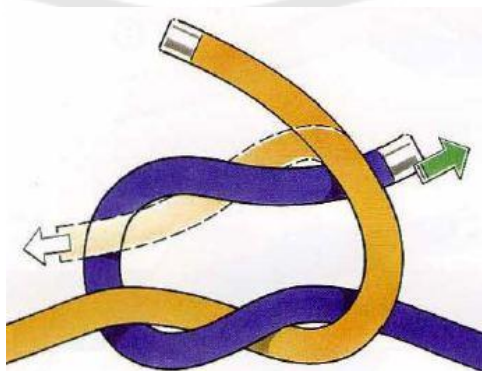
4. เงื่อนที่ยึดหยุ่นได้ (Bends) คือ เงื่อนที่ใช้ในการต่อปลายของเชือก 2 เส้นเพื่อทำให้เชือกยาวขึ้น ดังนั้นเพื่อให้แน่ใจว่าเชือกที่ต่อกัน 2 เส้นนั้นมีความปลอดภัยจึงควรจะใช้เชือกชนิดเดียวกันและมีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางที่เท่ากัน แต่จะไม่ปลอดภัยถ้านำเชือกที่มีขนาดแตกต่างกันมาต่อ

4.1 เงื่อนพืรอด (Reef Knot) คือ เงื่อนเก่าแก่ที่รู้จักกันตั้งแต่ช่วงปลายยุคหิน ซึ่งชาวกรีกโบราณรู้จักในนามของเงื่อนเฮอรัลคูลิส(Hercules) และยังใช้มาในกรุงโรมเก่าแก่ คนจำนวนมากก็รู้ว่าเพียงดึงบางส่วนผ่านเงื่อนก็จะทำให้ห่วงออกจากกันซึ่งมักจะถูกใช้ในการผูกเชือกทรงเท้า โดยการใช้งานแบบดั้งเดิมการต่อเชือกที่ใช้ในเรือ



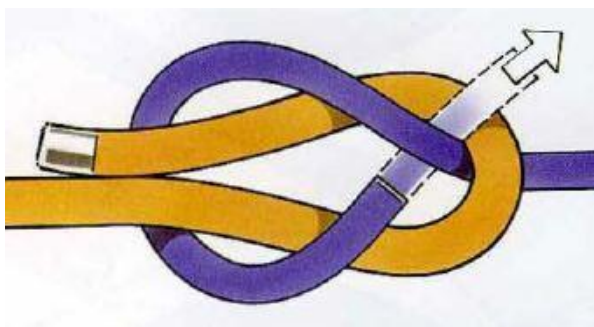
ภาพที่ 8 Reef Knot

4.2 เงื่อนหัวล้านชนกัน (Fisherman's knot) เป็นเงื่อนที่มาจากเงื่อนปล่อยโดยการผูกเงื่อนปล่อยที่ปลายของอีกเชือกเส้นตรงข้ามกัน



ภาพที่ 9 Fisherman's knot

4.3 เงื่อนขัดสมาธิ (Sheet bend) เป็นเงื่อนที่ใช้ต่อเชือกสองเส้นที่มีขนาดไม่เท่ากันได้เป็นอย่างดี เป็นเงื่อนที่ผูกง่ายแต่ไม่เหมาะจะใช้ในการถือนของหนัก ๆ เพราะจะหลุดออกได้ง่าย



ภาพที่ 10 Sheet bend

เวลา 1 ชั่วโมง

วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. เชือก
2. ท่อนไม้
3. ห่วง
4. ภาพประกอบขั้นตอนการผูกเงื่อน
5. กลองใส่รายชื่อเงื่อนต่างๆ
6. สมุดบันทึกกิจกรรมและปากกา

วิธีดำเนินกิจกรรม

#### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้แจกเชือกให้ผู้เข้าร่วมทุกคนหลังจากนั้นให้จับคู่กันแล้วนำเชือกของตนเองไปผูกกับเชือกของเพื่อนในเงื่อนที่ตนสามารถปฏิบัติได้และให้บอกเพื่อนว่าเงื่อนที่ผูกนั้นชื่อว่าอะไรและมีประโยชน์อย่างไร หลังจากนั้นให้เปลี่ยนคู่กัน แล้วดำเนินการรูปแบบเดิมต่อไปเรื่อยๆจนคุ้นเคยกัน

## 2. โครงสร้าง (Structure)

2.1 ความรู้ทั่วไปในการอยู่ค่ายพักแรม (M. Goldenberg & Martin, 2008)

2.2 Knots and Ropes (Owen, 1993)

## 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “เงื่อนอะไรบ้างที่ผู้เข้าร่วมรู้จักและสามารถปฏิบัติได้” เพื่อนำไปสู่การฝึกปฏิบัติจากภาพประกอบขั้นตอนการผูกเงื่อน

## 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

4.1 ผู้นำกิจกรรมแบ่งกลุ่ม กลุ่ม 5 คน หลังจากนั้นสอนและฝึกปฏิบัติการผูกเงื่อนในแต่แบบแล้วให้ผู้เข้าร่วม

4.2 เมื่อเสร็จจากสอนและฝึกปฏิบัติแล้ว ให้ผู้นำกิจกรรมจับรายชื่อเงื่อนจากกล่องใส่รายชื่อเงื่อนต่างๆ หลังจากนั้นให้ผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มผูกเงื่อนตามรายชื่อที่ผู้นำกิจกรรมสั่ง โดยที่กลุ่มไหนที่สมาชิกในกลุ่มทุกคนสามารถปฏิบัติได้เร็วที่สุด ถูกต้อง 3 อันดับ โดยที่อันดับที่ 1 จะได้รับ 5 คะแนน อันดับที่ 2 จะได้รับ 4 คะแนน อันดับที่ 3 จะได้รับ 3 คะแนน

4.3 ให้ผู้นำกิจกรรมจับรายชื่อเงื่อน 5 ชื่อ (ภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้) แล้วรวมคะแนนกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะในกิจกรรมนี้

4.4 เมื่อสิ้นสุดการปฏิบัติกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกกิจกรรมและสรุปกิจกรรมทั้งหมด

## กิจกรรมที่ 2 การเลือกและสร้างที่พัก

### เนื้อหา

#### การเลือกสถานที่ตั้งค่ายพักแรม (Indiana University's Outdoor Center, 2016)

การเลือกสถานที่ตั้งค่ายเป็นกระบวนการที่ต้องทำเป็นอันดับแรกของการอยู่ค่ายพักแรม ซึ่งในกระบวนการเลือกนั้นมีสิ่งที่สำคัญ คือ

1. พื้นที่จะต้องใหญ่พอต่อจำนวนของคนทั้งหมด

2. สถานที่ที่พร้อมในการใช้งานหนักๆได้ คือ สถานที่ตั้งค่ายพักแรมตามหลักการไม่ทิ้งร่องรอยที่ดี หรือ ไม่ควรใช้สถานที่ที่ส่งผลกระทบต่อจากการตั้งค่ายพักแรม

3. ในพื้นที่ที่พักหรือเดินที่ไม่ควรมีอันตราย ซึ่งเมื่อเลือกพื้นที่ที่ใช้นอนจะต้องมองหาพื้นราบที่เหมาะสมหรือผู้เข้าร่วมสามารถวางศีรษะในตำแหน่งที่สูงขึ้นเล็กน้อย

4. กำหนดพื้นที่สำหรับการปรุงอาหาร ถูของ การนอนและห้องน้ำให้เหมาะสม

5. ให้แหล่งน้ำมีระยะทางที่เหมาะสมหรือมีน้ำที่นำมาตามความต้องการของกลุ่มที่เพียงพอ

6. ถ้าเลือกที่ตั้งที่ไม่ได้รับการออกแบบมาก่อนนั้น ที่ตั้งต้องห่างจากทางเดินที่คนอื่นเดินที่เพียงพอ

7. สถานที่ตั้งค่ายนั้นเป็นทางเดินสัตว์และไปปิดกั้นแหล่งน้ำของสัตว์ป่าหรือไม่

8. พื้นที่ที่มีความสอดคล้องกับพื้นที่ที่คงคนเพื่อให้มีผลกระทบที่น้อยที่สุดหรือไม่

การเลือกพื้นที่ตั้งค่ายพักแรมโดยใช้หลักการ LNT (Indiana University's Outdoor Center, 2016)

สถานที่ตั้งค่ายที่ดีตามหลักการ LNT นั้นควรจะอยู่ห่างจากเส้นทางหลักและแหล่งน้ำอย่างน้อย 200 ฟุต (ประมาณ 75 ก้าว) โดยมีเกณฑ์ในการเลือกสถานที่ตั้งค่ายของแต่ละพื้นที่ที่แตกต่างกันดังนี้

1. พื้นที่ที่ได้รับความนิยม ถ้าเป็นไปได้ให้กางเต็นท์ในพื้นที่ตั้งค่ายที่กำหนดไว้ โดยสถานที่ตั้งค่ายนั้นจะมีที่ก่อกองไฟไว้และพื้นดินมีร่องรอยของการเหยียบจากคน หากสถานที่นั้นมีการใช้งานอย่างหนักจะทำให้พื้นดินส่วนนั้นแห้งแล้งและสึกกร่อน

2. พื้นที่ดั้งเดิม คือพื้นที่ที่ไม่ได้กำหนดสถานที่ตั้งค่ายไว้ โดยค่ายในจุดนั้นจะไม่เคยใช้มาก่อนซึ่งแสดงให้เห็นว่าถึงการรบกวนจากมนุษย์ หากจำเป็นต้องใช้พื้นที่นั้นควรสร้างค่ายในบริเวณที่มีพื้นผิวที่มีความทนทานสูง แต่หากว่ามีการเดินทางของคนกลุ่มใหญ่ (12 ขึ้นไป) ควรหลีกเลี่ยงการอยู่ค่ายพักแรมบริเวณนั้น

**ประเภทของที่พักอาศัย (Brotherhood Campcraft, 2006)**

1. เต็นท์ (Tents) กล่าวคือ เต็นท์ทุกชนิดมีวัตถุประสงค์และความคุ้มค่าซึ่งกล่าวได้ว่าเต็นท์อเนกประสงค์มาก ซึ่งเต็นท์บางชนิดเป็นที่นิยมมากและแต่ละคน แต่ละค่าย แต่ละกลุ่ม หรือครอบครัวจะเลือกตามความชื่นชอบเพื่อไปใช้ประโยชน์ ซึ่งประเภทของเต็นท์ประกอบด้วย

1.1 เต็นท์เดี่ยว (Solo Tents) คือ เต็นท์ที่มีขนาดรองรับคนได้ 1-2 คน หรือเรียกว่า เต็นท์โครงเอ หรือเต็นท์ยืนอิสระ (Free Standing Tents)



ภาพประกอบที่ 1 Solo Tents

1.2 เต็นท์โดม (Dome Tents) มีขนาดและรูปร่างที่หลากหลายมากโดยอาจจะ เป็น 2-4 คนไปสู่ขนาดครอบครัวใหญ่ๆ ซึ่งมีโครงที่อิสระที่ต้องการปลายชีสเพื่อกันฝน



ภาพประกอบที่ 2 Dome Tents

1.3 เต็นท์ผนัง (Wall Tents) ที่มักจะทำจากผ้าใบหนา โดยเต็นท์มีขนาด 3-4 คน หรือขนาดใหญ่กว่านั้น ซึ่งมักจะใช้เป็นฐานของค่ายที่ยานพาหนะสามารถเข้าถึงได้ อาจจะมีห้องพิเศษสำหรับการใช้เป็นกระท่อมหรือมีห้องขนาดใหญ่อื่น ๆ



ภาพประกอบที่ 3 Wall Tents

เต็นท์ที่ดีควรมีการดูแลอย่างถูกต้องเพื่อให้มีอายุการใช้งานได้เป็นเวลานาน ซึ่งการดูแลเต็นท์นั้นจะรวมถึงการใช้ชีวิตอยู่ในเต็นท์ การเก็บรักษา การซ่อมแซมและป้องกันการรั่วซึมต่างๆ การสังเกตที่ป้องกันการรั่วหรือเกิดความเสียหายต่อเต็นท์ มีดังต่อไปนี้

- ไม่จุดไฟ จุดเทียน และเตาต่างๆภายในเต็นท์หรือบริเวณใกล้ๆเต็นท์
- ไม่เก็บหรือใช้ของมีคมภายในเต็นท์
- ไม่หนีบสิ่งของด้านบนหรือด้านข้างของเต็นท์
- ไม่สัมผัสภายในเต็นท์เมื่อเต็นท์เปียก
- ไม่ขีดสเปรย์ไล่แมลงภายในเต็นท์
- พยายามเปิดช่องระบายอากาศของเต็นท์ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้เพื่อลดการควบแน่นต่างๆ

## 2. ที่พักพิงชนิดต่างๆ

2.1 ผ้าใบกันน้ำหรือที่กางกันฝน (Rain Fly or Tarps) คือ สิ่งที่กางกันฝนที่ทำจากวัสดุที่เป็นไนลอนเพื่อกันน้ำหรือผ้าใบกันน้ำที่ทำจากวัสดุพลาสติกกันน้ำซึ่งสามารถทำให้ที่กางบังได้ดี โดยขนาดที่ยอดนิยมคือ 10 x 12 ฟุตเป็นมีขนาดใหญ่พอกับชาวค่าย 2-3 คน โดยใช้การผูกเชือกระหว่างต้นไม้ 2 ต้นไม้ที่มาช่วยเป็นฐาน ซึ่งรอยพับของผ้าใบกันน้ำด้วยเชือกในรูปร่างคล้ายเต็นท์หรือผูกเชือกกับผ้าใบกันน้ำแล้วกางออกมาเป็นเพิงหมาแหงน



ภาพประกอบที่ 4 Rain Fly or Tarps

2.2 เสื้อกันฝนหรือเสื้อปอนโช (Poncho) กล่าวคือ เสื้อปอนโชนำมาใช้ใน รูปแบบที่แตกต่างกันสำหรับเป็นพักพิงฉุกเฉินที่รวดเร็ว



ภาพประกอบที่ 5 Poncho

2.3 ที่พักพิงเรือแคนู (Canoe Shelters) คือ การห่มเรือแคนูให้ด้านข้างเป็นที่ พักพิงโดยกางผ้ากันฝนหรือผ้าใบกันน้ำออกจากเรือแคนูแล้วทำเสาให้ลาดลง



ภาพประกอบที่ 6 Canoe Shelters

2.4 เฝิงหมาแหงน (Lean-To) กล่าวคือ รูปแบบที่พับแบบเฝิงหมาแหงนนั้นสามารถทำได้โดยใช้วัสดุธรรมชาติ ซึ่งทำเสาเป็นโครงในแต่ละด้านใช้กิ่งไม้แล้วคลุมโครงด้วยใบไม้หรือพุ่มไม้ต่ำๆที่ทำให้หลังคายื่นออก



ภาพประกอบที่ 7 Lean-To

เวลา 1 ชั่วโมง  
วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. แผ่นที่ที่จำลองขึ้น
2. ดินสอ
3. ผ้าใบกันฝน (กราวชีท)
4. เชือก

#### วิธีดำเนินการกิจกรรม

##### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมทุกคนจับมือเป็นวงกลมวงเดียวหลังจากนั้นผู้นำนับ 1 ให้ผู้เข้าร่วมกระโดด 2 เท้าพร้อมกันไปทางซ้ายมือ 1 ครั้ง ผู้นำนับ 2 ให้ผู้เข้าร่วมกระโดดไปทางขวามือ 1 ครั้ง ผู้นำนับ 3 ให้ผู้เข้าร่วมกระโดดไปด้านหน้า 1 ครั้ง และผู้นำนับ 4 ให้ผู้เข้าร่วมกระโดดถอยหลัง 1 ครั้ง แล้วดำเนินการรูปแบบเดิมต่อไปเรื่อยๆจนคุ้นเคยกัน

##### 2. โครงสร้าง (Structure)

- 2.1 ความรู้ทั่วไปในการอยู่ค่ายพักแรม (M. Goldenberg & Martin, 2008)
- 2.2 การเลือกสถานที่ตั้งค่ายพักแรม (Indiana University's Outdoor Center, 2016)
- 2.3 การเลือกพื้นที่ตั้งค่ายพักแรมโดยใช้หลักการ LNT (Indiana University's Outdoor Center, 2016)
- 2.4 ประเภทของที่พักอาศัย (Brotherhood Campcraft, 2006)

### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “ผู้เข้าร่วมเคยมีประสบการณ์การเข้าค่ายพักแรมที่ใดมาบ้างและแต่ละที่เป็นอย่างไร” เพื่อนำไปสู่การฝึกปฏิบัติจากกิจกรรม

### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

กิจกรรมที่ 2.1 การเลือกสถานที่ตั้งค่ายพักแรม

4.1 สร้างแผนที่จำลองขึ้นโดยประกอบด้วย เนินเขา แหล่งน้ำ ต้นไม้ ทางเดิน ฯลฯ (10 แบบ)

4.2 แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน แล้วผู้นำกิจกรรมแจกแผนที่จำลองให้แต่ละกลุ่ม หลังจากนั้นให้แต่ละกลุ่มระดมความคิดเห็นในการเลือกพื้นที่ในการตั้งค่ายพักแรม ซึ่งประกอบด้วย พื้นที่กางเต็นท์ พื้นที่ประกอบอาหารและเก็บอาหาร พื้นที่กิจกรรม หลุมขยะและห้องน้ำตามหลักการ LNT โดยทำเป็นสัญลักษณ์แทนพื้นที่นั้นๆลงบนแผนที่จำลองของแต่ละกลุ่ม

4.3 ให้แต่ละกลุ่มออกมาอภิปรายถึงการเลือกสถานที่ตั้งค่ายพักแรมของแต่ละกลุ่มให้ผู้เข้าร่วมทั้งหมดฟังพร้อมอธิบายเหตุผลประกอบในการเลือกบริเวณนั้นตามหลักการ LNT

กิจกรรมที่ 2.2 การสร้างที่พัก

4.4 ผู้นำกำหนดบริเวณที่ให้แต่ละกลุ่มสามารถสร้างที่พัก ห้องน้ำกลางแจ้ง สถานที่ประกอบอาหารและเก็บอาหารที่เพียงพอ

4.5 ให้แบ่งกลุ่มกลุ่มละ 6-8 คน แล้วผู้นำกิจกรรมแจกเต็นท์โดม ผ้าใบกันฝน เสื้อปอนโช (Poncho) และเชือกให้แต่ละกลุ่ม หลังจากนั้นให้ทุกคนช่วยกันสร้างที่พัก ประกอบด้วย

4.5.1 การสร้างที่พักอาศัยสำหรับนอนโดยใช้เต็นท์โดม (Dome Tents)

4.5.2 สถานที่ประกอบอาหารและเก็บอาหาร(สมมติว่า ในกรณีที่สภาพอากาศที่เลวร้าย)โดยใช้ผ้าใบกันน้ำหรือที่กางกันฝน (Rain Fly or Tarps)

4.5.3 ที่พักฉุกเฉินโดยใช้เสื้อกันฝน (Poncho) ใช้ผ้าใบกันฝนและเชือกที่กำหนดให้ตามเวลาที่กำหนดตามหลักการ LNT

4.6 หลังจากให้แต่ละกลุ่มได้เข้าเยี่ยมชมสถานที่ตั้งค่ายพักแรมของกลุ่มอื่นๆ โดยกำหนดคำถามดังต่อไปนี้

- คุณคิดว่าสิ่งที่สร้างนี้ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่ต้องการหรือไม่
- วิธีการที่คุณใช้ในการสร้างแต่ละอย่างเป็นอย่างไร
- ในกรณีที่ไม่มีผ้าใบกันน้ำ คุณสามารถใช้อะไรแทนได้บ้าง

4.7 เมื่อสิ้นสุดการปฏิบัติกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกกิจกรรมและสรุปกิจกรรมทั้งหมด

### กิจกรรมที่ 3 การก่อกองไฟและประกอบอาหาร

#### เนื้อหา

การก่อกองไฟในค่ายพักแรมตามหลักการ LNT (Indiana University's Outdoor Center, 2016)

การเรียนรู้ถึงผลกระทบที่เกิดจากไฟเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากมีหลายองค์การที่ห้ามไม่ให้ก่อกองไฟในค่ายพักแรมและจำกัดการประกอบอาหารของชาวค่ายไปสู่การพกพาเตา ซึ่งหากตัดสินใจว่าจะก่อกองไฟแล้วนั้น สิ่งสำคัญที่จะต้องพิจารณาคือหลักการ LNT และข้อมูลต่างๆ ต่อไปนี้ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

เหตุผลที่จะก่อกองไฟตามหลัก LNT คือ

- วงล้อมของไฟ เป็นสิ่งที่มนุษย์จะทำให้เกิดอาการปวดตากับคนอื่น ๆ ได้ ซึ่งบ่อยครั้งที่นักท่องเที่ยวที่เดินทางผ่านมักใช้วงล้อมของไฟเป็นถังขยะ

- ความเสียหายต่อดิน กล่าวคือ ไฟเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความเสียหายต่อสภาพแวดล้อมได้อย่างเห็นได้ชัด โดยที่ความร้อนจากไฟไหม้จะทำให้เป็นรอยแผลต่อภูมิทัศน์ ซึ่งหากมีการก่อกองไฟซ้ำๆ ภายในวงล้อมเดิมจะทำลายสารอินทรีย์และฆ่าสารต่างๆที่อยู่ในดินลึกลงไปถึง 4 นิ้ว ดังนั้นในการก่อกองไฟภายในวงล้อมไฟที่กำหนดก็ทำให้เกิดความเสียหายเพียงแค่จุดเดียวเท่านั้น

- การใช้เชื้อเพลิง กล่าวคือ ปัญหาของการก่อกองไฟในค่ายมักมีไม้ที่ไม่เพียงพอ ซึ่งสถานที่ตั้งค่ายพักแรมที่ได้รับความนิยมและพื้นที่ที่มีประชากรจำนวนมากมักจะมีไม้ลดลงและต้นไม้บริเวณใกล้เคียงมักจะมีสูงไม่เกิน 6 ฟุต อาจทำให้เกิดปัญหาการขาดแคลนที่อยู่อาศัยของสัตว์ป่าได้

เมื่อมีการก่อกองไฟตามหลักการ LNT

- ตรวจสอบให้แน่ใจว่ามีกฎเกณฑ์ที่สามารถจุดไฟในพื้นที่ที่ตั้งค่ายพักแรม
- ตรวจสอบให้แน่ใจว่าไม่มีอันตรายที่ทำให้เกิดไฟไหม้ป่าได้
- ตรวจสอบให้แน่ใจว่ามีไม้ที่ใช้เป็นเชื้อเพลิงที่หาได้ และมีกฎระเบียบให้สามารถเก็บไม้พินได้
- แนวคิดในการใช้เชื้อเพลิงที่มีผลกระทบน้อยซึ่งอาจจะเป็นการก่อกองไฟที่ร่วงลงมา มากกว่าการใช้มือหักมา
- ไม่ควรตัดกิ่งไม้จากต้นไม้ที่ยืนต้นอยู่เว้นแต่ต้นไม้ที่ตายแล้ว
- ในสถานที่ที่กำหนดให้มีการตั้งค่ายพักแรมได้นั้นให้ก่อกองไฟในวงไฟหลักโดยมุ่งเน้นถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้น
- ในพื้นที่เก่าแก่ (pristine area) ที่มีไม่มีวงไฟให้ก่อกองไฟที่จะส่งผลกระทบน้อยต่อธรรมชาติ เช่นการใช้เตา หรือก้อนหินมาเป็นเตา

- กำจัดถ่านที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดจากการเผาไหม้ให้มอดลงเป็นเถ้าทั้งหมด
- เมื่อไฟดับลงให้กระจายเถ้าถ่านออก

#### การก่อกองไฟด้วยมือ (Fire Craft) (Brotherhood Campcraft, 2006)

การก่อกองไฟในสถานที่เปิดนั้นเป็นสิ่งที่ดีและมีประโยชน์ซึ่งสามารถใช้ไฟเพื่อความอบอุ่นให้แสงสว่าง การประกอบอาหาร และมีมิตรภาพที่ดี แต่ชาวค่ายจะต้องตระหนักว่าการใช้ไฟส่งผลกระทบต่อการณ์อนุรักษ์สิ่งแวดล้อมซึ่งไฟทำให้เกิดรอยและสีดำบนพื้นดิน หิน และพืชต่างๆ ดังนั้นไฟจะทำลายกิ่งไม้ให้ตายและพืชผักอื่น ๆ ที่นำมาใช้ในการสร้างที่พักพิงต่างๆ รวมถึงอาหารของสัตว์และพืชได้ ในการใช้ไฟจะมีอันตรายจากไฟที่กระจายและทำลายภูมิทัศน์โดยรอบอย่างมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งพื้นดินและวัสดุจากธรรมชาติที่จำเป็นต่อการใช้ เพราะฉะนั้นขนาดไฟที่เล็กคือวิธีที่ดี

ความปลอดภัยจากไฟ โดยการเรียนรู้ความปลอดภัยในการใช้ไฟในค่าย ดังต่อไปนี้

- ไม่เล่นไม้ขีดไฟ
- ไม่เล่นรอบพื้นที่ไฟของค่าย
- ควรใช้ความระมัดระวังในรอกองไฟในค่าย ซึ่งประกอบด้วยควันและประกายไฟจากไฟนั้นสามารถก่อให้เกิดการลุกลามและการเผาไหม้จากไฟได้
- รู้วิธีการแก้ไขเมื่อเกิดเหตุเสื้อผ้าติดไฟ ซึ่งหากเสื้อผ้าติดไฟนั้นให้ปฏิบัติดังต่อไปนี้
  - หยุด
  - ทิ้งตัวลงกับพื้นและปิดใบหน้าไว้
  - กิ่งตัวเองบนพื้นดินที่จะดับไฟหรือกลบด้วยผ้าห่ม
- ควรควบคุมกองไฟไว้ตลอดเวลา

การจัดเตรียมสถานที่ก่อไฟ

- เลือกพื้นที่เปิดที่ไม่มีกิ่งไม้ห้อยหรือเผล่ออกมาและอยู่ห่างจากทางเท้า

- เคลียร์วงไฟที่จะใช้วัสดุในการเผาไฟให้มีขนาดใหญ่พอที่จะควบคุมไฟไม่ให้แพร่กระจายออกได้
- ถ้าได้รับอนุญาตและมีความต้องการที่จะขุดดินตื้นๆนั้นให้ก่อกองไฟภายในหลุมนั้น โดยรักษาดินด้วยการกลบแทนที่หลังจากที่ไฟแล้ว
- ตรวจสอบให้มั่นใจว่ากองไม้ที่นำมาใช้ก่อกองไฟนั้นเพียงพอต่อความต้องการก่อนที่คุณจะเริ่มก่อกองไฟ
- เก็บรวบรวมวัสดุต่างๆเพื่อการป้องกันไม่ให้ไฟแพร่กระจาย



ภาพประกอบที่ 8 การจัดเตรียมสถานที่ก่อไฟ

พื้นที่ก่อกองไฟตามหลักการ LNT

การตระหนักเกี่ยวกับปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมที่เพิ่มขึ้นและการอนุรักษ์พื้นที่ป่าจำนวนมากมีการแนะนำและต้องการให้ใช้บางส่วนต้องใช้ พื้นที่ก่อกองไฟตามหลักการ LNT โดยการควบคุมไฟให้มีขนาดเล็กและใช้ไม้ให้เพียงพอกับวัตถุประสงค์ของค่ายพักแรม ซึ่งมีวิธีการ 2 ประการ ดังนี้

- ไฟกองดิน (Mound Fire) คือ การนำชิ้นส่วนพลาสติกต่างๆ เช่น ฝาใบก้นน้ำ แผ่นพลาสติกหนา หรือถุงขยะ เป็นต้นและทรายหรือดินเหนียวมาใช้ โดยวางพลาสติกบนพื้นแล้วนำกองดินให้อยู่บนพลาสติกหลังจากนั้นให้ก่อกองไฟบนสุดของกองดินนั้น หลังจากการใช้งานเสร็จหรือการเผาไม้ทั้งหมดเป็นถ่านที่ดับแล้วนั้นให้กระจายขี้เถ้าไปให้ทั่วบริเวณ หลังจากนั้นให้ห่อทรายหรือดินเหนียวกับพลาสติกเข้าด้วยกัน
- ไฟกระทะ (Pan Fire) คือ การทำกระทะไฟให้เหมือนเตาอย่างบาร์บีคิวสมัยก่อนโดยอาจจะใช้กระทะโลหะเก่า อลูมิเนียมที่ใช้แล้วทิ้ง กระทะอย่างขนาดใหญ่ หรือ

ถึงขณะฝาที่เป็นโลหะ ซึ่งวิธีการคือ วางกระทะบนหินหรือท่อนไม้ หลังจากให้ไฟทรายในกระทะแล้วก่อกองไฟภายในกระทะ หลังจากการใช้งานเสร็จหรือการเผาไม้ทั้งหมดเป็นถ่านที่ดับแล้วนั้นให้กระจายขี้เถ้าไปให้ทั่วบริเวณ

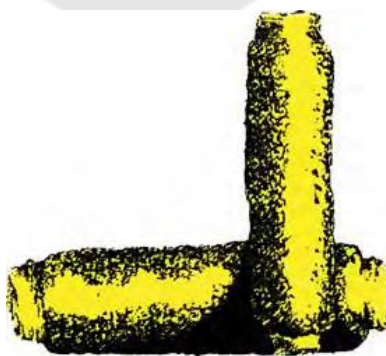


ภาพประกอบที่ 9 Pan Fire

#### การใช้ชนวนจุดไฟ

การเริ่มจุดไฟเมื่อมีลมแรงหรือเมื่อไม้เปียกเป็นเรื่องยากมาก ซึ่งชนวนจุดไฟควรเตรียมไว้ก่อนที่ถึงเวลาจะทำให้ง่ายต่อการเริ่มต้นจุดไฟเมื่อมีลมแรงหรือไม้เปียก ชนวนเริ่มไฟอาจจะเป็น

- บัตรแข็ง กล่าวคือ การตัดบัตรแข็งเป็นชิ้นสี่เหลี่ยมชิ้นละ 2-3 นิ้ว กองบัตรแข็งแต่ละชิ้นและมัดร่วมกับเชือกหลังจากนั้นจุ่มที่มัดทั้งหมดลงในน้ำมันก๊าด เมื่อต้องการจะใช้ให้จุดไฟที่เชือกหรือมุมของบัตรแข็งนั้น
- ชั่งข้าวโพด คือ ชั่งข้าวโพดแสงแห้ง



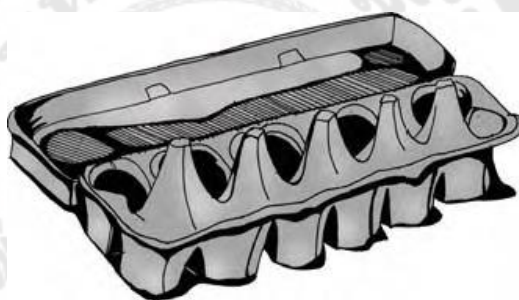
ภาพประกอบที่ 10 ชั่งข้าวโพด

- ไม้ที่เป็นฝอยเล็กๆ คือ เอาไม้ที่เป็นฝอยเล็กวางลงไปทีพื้นแล้ววาดเชื้อเพลิงให้รอบไม้



ภาพประกอบที่ 11 ไม้ที่เป็นฝอยเล็กๆ

- ร้างไข่ คือ กล่องกระดาษแข็งที่ใส่ไข่กับสำลีจากเสื้อผ้าหรือขี้กบเติมลงไปครึ่งถ้วยครึ่งหนึ่งแล้วเติมน้ำมันก๊าด หลังจากนั้นตัดด้วยและวางไว้กับเชื้อไฟแล้วจุดไฟที่ขอบของถ้วย



ภาพประกอบที่ 12 ร้างไข่

- เทียน กล่าวคือให้ใช้ชิ้นสั้นของเทียนเพื่อเป็นไฟเริ่มต้น



ภาพประกอบที่ 13 เทียน

- หนังสือพิมพ์ – ม้วนหนังสือพิมพ์แผ่นเดียวและผูกด้วยเชือกแล้วตัดระหว่างเชือกและแช่ลงในน้ำมันก๊าด
- ชนวนจุดไฟอื่นๆ คือชนวนจุดไฟที่สามารถหาซื้อได้จากร้านขายปลีกอื่นๆ



ภาพประกอบที่ 14 ขนวนจุดไฟอื่นๆ

### ประเภทของไฟ

ประเภทที่แตกต่างของไฟขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน

ความอบอุ่นและแสงสว่าง

- ไฟแบบกระท่อม (Tepee Fire) ช่วยให้ไฟลุกอย่างรวดเร็วเพื่อความอบอุ่นและแสงสว่าง ซึ่งการสร้างกองไฟกระท่อมโดยใช้กิ่งไม้ให้เป็นกระท่อมโดยรอบแล้วใช้เชื้อเพลิงและจุดไฟ



ภาพประกอบที่ 15 Tepee Fire

- ไฟแบบเชิงตะกอน (Criss-Cross Fire) มีประโยชน์เพื่อความอบอุ่นและแสงสว่างต่อกลุ่ม สร้างกระท่อมด้วยไม้เล็กและวางท่อนไม้ขนาดใหญ่รอบๆกระท่อม โดยกากบาทท่อนไม้ให้มากกว่าชั้นแรก หลังจากนั้นให้วางเชื้อไฟและที่จุดไฟไว้บนชั้นสูงสุด โดยใช้กิ่งไม้เล็ก ๆ หรือไม้ฝอยๆ โดยไฟที่บนสุดจะเปลี่ยนเป็นถ่านลงมาด้านล่างของกระท่อม



ภาพประกอบที่ 16 Criss-Cross Fire

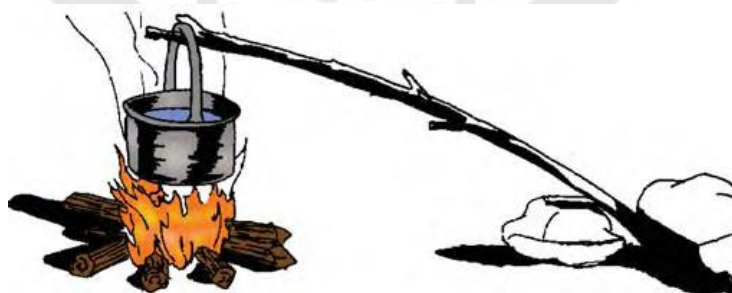
- ไฟแบบสะท้อน (Reflector Fire) เป็นการสร้างกำแพงหินหรือท่อนไม้เขียวไว้ข้างหลังและด้านข้างของไฟเพื่อสะท้อนความร้อน



ภาพประกอบที่ 17 Reflector Fire

ไฟสำหรับประกอบอาหาร

- ไฟคนเดินเท้า (Hiker's Fire) คือ การก่อกองไฟขนาดเล็กแล้วแขวนหม้อไว้กับกิ่งไม้ที่แข็งแรงบนไฟที่จะถือหม้อและทำที่งัดกิ่งไม้ด้วยหิน



ภาพประกอบที่ 18 Hiker's Fire

- ไฟนักล่า (Hunter's Fire) คือ การใช้ท่อนไม้เขียวไว้พื้นที่ด้านข้างเพื่อช่วยระคองหม้อในการประกอบอาหารแล้วเรียงท่อนไม้ไปตามทิศทางลมและจุดไฟระหว่างท่อนไม้



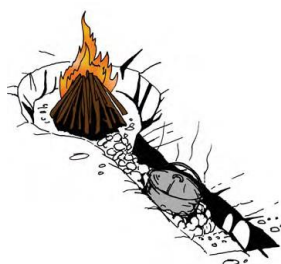
ภาพประกอบที่ 19 Hunter's Fire

- ไฟแบบร่องระบาย (Trench Fire) เป็นไฟที่มีความปลอดภัยสภาพอากาศที่มีลมแรงมากที่สุดและสะดวกสบายที่สุดในสภาพอากาศร้อน โดยการขุดร่องตามทิศทางลมให้มีขนาดเล็กกว่าหม้อสำหรับประกอบอาหารเล็กน้อย และลึกลงไป 6-12 นิ้ว หลังจากนั้นจุดไฟในร่องและปล่อยให้เผากลายเป็นถ่านแล้ววางหม้อไว้บนถ่านที่อยู่ด้านข้างของร่องระบาย



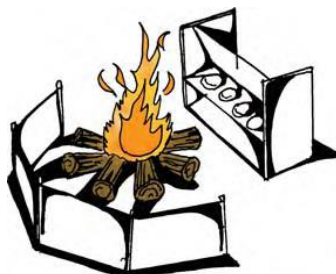
ภาพประกอบที่ 20 ไฟแบบร่องระบาย

- ไฟแบบรูกุญแจ (Keyhole Fire) เป็นไฟที่ดัดแปลงจากไฟคุ้ระบายเพื่อช่วยให้การประกอบอาหารได้ระยะเวลายาวนานกว่าในขณะที่ยังมีถ่านอยู่ตลอดเวลา วิธีการคือขุดหลุมกลมๆ ในการจุดไฟแล้วขุดร่องยื่นออกมาจากวงกลมนั้น



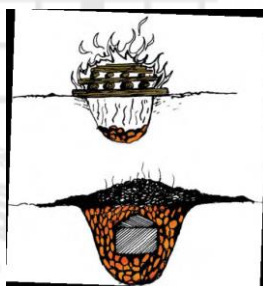
ภาพประกอบที่ 21 Keyhole Fire

- ไฟสะท้อน (Reflector Fire) การใช้ท่อนไม้หรือกำแพงอลูมิเนียมด้านหลังของไฟเพื่อสะท้อนความร้อนไปข้างหน้าแล้ววางไฟสะท้อนไว้ฝั่งตรงข้ามทำให้ที่สำหรับอบได้



ภาพประกอบที่ 22 Reflector Fire

- ไฟแบบหลุมถั่ว (Beanhole Fire) ให้ชุดหลุมขนาดใหญ่พอสำหรับหม้อ หลังจากนั้นให้ก่อกองไฟให้ท่วมถึงด้านบน เมื่อไฟเผาไหม้แล้วนั้นถ่านหินจะลงไปอยู่ในหลุม หลังจากนั้นจุดไฟและเชื้อเพลิงต่างๆเพิ่มจนถ่านร้อนเต็มหลุมแล้วนำถ่านออกให้พอสำหรับหม้อที่ลงไปอยู่ในหลุมแล้ววางถ่านส่วนที่เหลือบนและรอบ ๆ ของหม้อพร้อมคลุมด้วยผ้ากระสอบเปียกเพื่อป้องกันสิ่งสกปรกด้านบน หลังจาก 4-6 ชั่วโมงอาหารก็จะเสร็จ



ภาพประกอบที่ 23 Beanhole Fire

การดับไฟ มีวิธีการดังต่อไปนี้

- พรมน้ำบนไฟ
- กระจายท่อนไม้และถ่านหินออก
- พรมน้ำอีกครั้ง
- ระวังไฟด้วยการทดสอบความร้อนโดยใช้มือบนกองไฟเพื่อให้แน่ใจว่าไฟดับ

แล้ว

- พรมน้ำซ้่าจนความร้อนหมดไป
- น้ำดินมากลบ

ชาวค่ายที่ดีจะออกจากพื้นที่โดยไม่ทิ้งไว้ร่องรอยไว้



ภาพประกอบที่ 24 การดับไฟ

เวลา 1 ชั่วโมง

วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. ชนวนจุดไฟ
2. จอบ
3. เครื่องครัวที่จำเป็นต่อการประกอบอาหาร เช่น หม้อ กระทะ จาน ชาม ช้อน เป็นต้น
4. วัสดุดิบในการประกอบอาหาร

วิธีดำเนินกิจกรรม

1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและแบ่งผู้เข้าร่วมออกเป็นกลุ่มแล้วให้ผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มเล่าประสบการณ์ในการก่อกองไฟและประกอบอาหารในอดีตให้สมาชิกในกลุ่มฟังพร้อมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในประสบการณ์ที่ผ่านมา

## 2. โครงสร้าง (Structure)

2.1 ความรู้ทั่วไปในการอยู่ค่ายพักแรม (M. Goldenberg & Martin, 2008)

2.2 การก่อกองไฟในค่ายพักแรมตามหลักการ LNT (Indiana University's Outdoor Center, 2016)

2.3 การก่อกองไฟด้วยมือ (Fire Craft) (Brotherhood Campcraft, 2006)

## 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ให้ผู้นำอภิปรายกับผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับความจำเป็นที่ต้องก่อกองไฟในค่ายพักแรมพร้อมอภิปรายเกี่ยวกับหลักการ LNT ที่สอดคล้องกับการก่อกองไฟในค่ายพักแรม เพื่อนำไปสู่การอธิบายถึงวิธีในก่อกองไฟในแต่ละประเภท

## 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

กิจกรรมที่ 3.1 การก่อกองไฟ

4.1 ผู้นำอธิบายถึงวิธีในก่อกองไฟในแต่ละประเภทแก่ผู้เข้าร่วม

4.2 หลังจากนั้นแบ่งผู้เข้าร่วมออกเป็นกลุ่มๆ และแจกจอบและขวานจุดไฟให้แต่ละกลุ่มโดยกำหนดให้แต่ละกลุ่มก่อกองไฟในรูปแบบไฟสำหรับประกอบอาหารแบบใดก็ได้ โดยเน้นย้ำถึงการใช้ไฟเฉพาะที่จำเป็นเท่านั้นโดยใช้หลักการก่อกองไฟของ LNT

กิจกรรมที่ 3.2 การประกอบอาหาร

4.3 ผู้นำแจกหม้อสนามเครื่องครัวที่จำเป็นต่อการประกอบอาหารและวัตถุดิบในการประกอบอาหาร

4.4 ให้แต่ละกลุ่มประกอบอาหารจากวัตถุดิบที่กำหนดให้ตามเวลาที่กำหนดให้

4.5 เมื่อเสร็จสิ้นจากการประกอบอาหาร ผู้นำจัดให้มีการประกวดรสชาติอาหารของแต่ละกลุ่มและร่วมรับประทานอาหารร่วมกันทั้งหมดเพื่อแลกเปลี่ยนอาหารกัน

4.6 เมื่อสิ้นสุดการปฏิบัติกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกกิจกรรมและสรุปกิจกรรมทั้งหมด

### การวัดการปฏิบัติ

SP 1 มีความตั้งใจในการดูแลเอาใจใส่ต่อนักท่องเที่ยวในทุกๆการปฏิบัติ

SP 2 รับรู้ถึงขีดความสามารถและข้อจำกัดของตนเองในการเป็นเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว

SP 3 สามารถสร้างอิทธิพลให้เกิดขึ้นกับคนอื่นได้

SP 4 มีจริยธรรมที่จำเป็นต่อการทำงานให้มีประสิทธิผล

ES 1 มีจริยธรรม และเคารพกฎเกณฑ์ต่างๆที่สำคัญด้านสิ่งแวดล้อม

ES 2 มีการเรียนรู้เกี่ยวกับชีววิทยาตลอดเวลา

SR 4 มีความสามารถที่จะประเมินความเป็นไปได้และข้อจำกัดที่เกิดขึ้นได้

TA 1 มีความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง

TA 2 มีความสามารถพื้นฐานต่อประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมกลางแจ้ง

TA 3 มีความเหมาะสมที่จะได้รับใบรับรองวิชาชีพ

### เอกสารอ้างอิง

Brotherhood Campcraft. (2006). *Campcraft-Outdoor Living Skills*. Texas, Brotherhood Commission Publishing.

Goldenberg, M & Martin, B. (2008). *Hiking and Backpacking: Outdoor Adventures*. IL: Human Kinetics.

Indiana University's Outdoor Center. (January 2016). *Outdoor Living Skills*. เรียกใช้เมื่อ 26 February 2017 จาก Bradwoods: [https://www.bradwoods.org/wp-content/uploads/2016/01/Outdoor-Living-Skills\\_11.pdf](https://www.bradwoods.org/wp-content/uploads/2016/01/Outdoor-Living-Skills_11.pdf)

Owen, P. (1993). *Knots: More Than 50 of Most Useful Knot for Camping, Sailing, Fishing and Climbing*. Pennsylvania: Running Press.



## สัปดาห์ที่ 6

### กิจกรรมที่ 1 กิจกรรม Camera safari

**รูปแบบกิจกรรม** การชมความสวยงามทางธรรมชาติ และการถ่ายภาพกลางแจ้ง (นันทนาการกลางแจ้งอิงธรรมชาติ (Natural-based Outdoor Recreation ))

**เวลา** 1 ชั่วโมง

#### วัตถุประสงค์

1. ให้ผู้เข้าร่วมทักษะในการแนะนำตนเองและสิ่งที่จะนำเสนอให้กับผู้อื่นได้
2. ให้ผู้เข้าร่วมสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับให้กับผู้อื่นได้

**สถานที่ (Physical Setting)** พื้นที่ที่มีทรัพยากรทางธรรมชาติหลากหลายชนิด เช่น ต้นไม้ แหล่งน้ำ เป็นต้น

#### วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. กล้องถ่ายรูปหรือโทรศัพท์มือถือที่สามารถถ่ายรูปได้
2. กระดาษวาดเขียน
3. ดินสอและสี
4. สมุดบันทึกกิจกรรมและปากกา

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

##### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมกลุ่มมือเป็นวงกลมวงเดียว หลังจากนั้นผู้นำให้ผู้เข้าร่วมนับเลขเพียง 1 ตัวเรียงกันไปในทิศทางหมุนไปตามเข็มนาฬิกาซึ่งมีกติกาว่า ถ้าผู้เข้าร่วมคนใดต้องนับเลขที่นับหาร 5 ได้ลงตัว เช่น 5 10 15 20 25 เป็นต้น ให้เปลี่ยนจากการนับเป็นพูดว่า "เซเว่นอัพ" แล้วคนต่อไปนับต่อจากเลขที่เว้นไป เช่น 1 2 3 4 เซเว่นอัพ 6 7 8 9 เซเว่นอัพ เป็นต้น แล้วดำเนินการรูปแบบเดิมต่อไปเรื่อยๆจนคุ้นเคยกัน

##### 2. โครงสร้าง (Structure)

การชมความสวยงามทางธรรมชาติ และการถ่ายภาพกลางแจ้ง

### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำตรวจสอบผู้เข้าร่วมว่ามีใครใช้กล้องถ่ายรูปไม่เป็นหรือไม่มีกล้องสำหรับถ่ายรูปบ้างหลังจากนั้นชักชวนผู้เข้าร่วมอภิปรายถึงความสวยงามของธรรมชาติที่สังเกตเห็นได้จากบริเวณที่เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อนำไปสู่อธิบายกิจกรรมต่อไป

### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

4.1 ผู้นำกิจกรรมตรวจสอบความพร้อมของกล้องที่ใช้ในการถ่ายภาพของผู้เข้าร่วมทุกคนและความพร้อมด้านอื่นๆพร้อมเน้นย้ำเรื่องความปลอดภัยในการปฏิบัติกิจกรรมโดยกำหนดพื้นที่ในการปฏิบัติกิจกรรมให้ชัดเจน

4.2 ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคนเดินสำรวจธรรมชาติและถ่ายภาพธรรมชาติความสวยงามในพื้นที่ที่กำหนดไว้ มาอย่างน้อย 5 ภาพ เมื่อเสร็จสิ้นจากการถ่ายภาพแล้วให้ผู้เข้าร่วมมารวมกันที่จุดเริ่มต้น โดยเน้นย้ำเรื่องความปลอดภัยในการปฏิบัติกิจกรรมและการใช้พื้นที่ในกิจกรรมนี้

4.3 เมื่อผู้เข้าร่วมมารวมกันที่จุดเริ่มต้นแล้วให้ผู้เข้าร่วมเลือกภาพธรรมชาติที่คิดว่าสวยงามและชื่นชอบมากที่สุดมาวาดลงในกระดาษวาดเขียนพร้อมระบายสีในภาพนั้นให้มีความสวยงาม 1 ภาพ

4.4 นำเสนอให้ผู้เข้าร่วมทุกคนฟัง โดยกำหนดหัวข้อในนำเสนอต่อไปนี้

- ให้แนะนำตัวเองให้ผู้เข้าร่วมรู้จักมากขึ้น เชิญชวนให้สนใจในภาพที่จะนำเสนอ
- ให้บอกชื่อภาพ (ให้ตั้งชื่อภาพ) และหมายถึงอะไรหรือกล่าวถึงอะไร
- ให้บอกถึงจุดเด่น และความน่าสนใจของภาพนี้คืออะไร ให้อธิบายเป็นข้อๆ
- ให้บอกถึงตำแหน่งที่ตั้งในการถ่ายภาพนี้
- ให้อธิบายถึงองค์ประกอบที่มีในภาพนี้และรายละเอียดทั้งภาพ
- ให้อธิบายถึงสาเหตุที่วาดภาพนี้

#### 4.5 เมื่อสิ้นสุดการปฏิบัติกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกกิจกรรมและผู้นำสรุปกิจกรรมทั้งหมด

### กิจกรรมที่ 2 กิจกรรม Artistic Session

**รูปแบบกิจกรรม** การวาดภาพ หรืองานศิลปะที่ปฏิบัติกลางแจ้ง  
(นันทนาการกลางแจ้งอิงธรรมชาติ (Natural-based Outdoor Recreation ))

**เวลา** 1 ชั่วโมง

**สถานที่ (Physical Setting)** พื้นดินที่มีขนาดกว้าง 3 เมตร ยาว 5 เมตร จำนวน 5 บริเวณ (สำหรับแต่ละกลุ่ม)

#### วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

สมุดบันทึกกิจกรรมและปากกา

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

##### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมทุกคนจับมือเป็นวงกลมวงเดียว หลังจากนั้นผู้นำกำหนดให้ผู้เข้าร่วมแต่ละคนนับ 1-4 โดยที่คนที่นับ 1 ให้สมมติว่าเป็น กุ้ง คนที่นับ 2 ให้สมมติเป็น หอย คนที่นับ 3 ให้สมมติว่าเป็น ปู คนที่นับ 4 ให้สมมติเป็น ปลา เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้นำก็จะบอกชื่อสัตว์หรือโป๊ะแตก เช่น ผู้นำพูดคำว่า กุ้ง คนที่เป็นกุ้งทุกคนเปลี่ยนที่กัน แล้วถามชื่อคนที่นั่งอยู่ซ้ายและขวามือของตัวเอง ผู้นำอาจจะพูด ชื่อสัตว์ 2 หรือ 3 ตัว ก็ได้ เช่น กุ้ง หอย หรือ กุ้ง ปลา ปู ถ้าใครตรงกับชื่อที่ถูกเรียกให้เปลี่ยนที่กันทันที และถ้าผู้นำบอกว่า โปะแตก ให้ทุกคนไม่ว่าจะมีชื่อเป็นอะไรไหน ให้วิ่งเปลี่ยนที่ หาที่ใหม่ ซึ่งเมื่อมีการเปลี่ยนที่นั่งทุกครั้ง ผู้เล่นต้องถามชื่อคนที่นั่งอยู่ด้านซ้ายและขวามือเราด้วยเสมอ แล้วดำเนินการรูปแบบเดิมต่อไปเรื่อยๆจนคุ้นเคยกัน

##### 2. โครงสร้าง (Structure)

- การวาดภาพและงานศิลปะที่ปฏิบัติกลางแจ้ง

### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “เราสามารถสร้างงานศิลปะโดยใช้วัสดุทางธรรมชาติได้หรือไม่ และถ้าได้จะมีวิธีการทำอย่างไร” เพื่อนำไปสู่กิจกรรมต่อไป

### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

4.1 ผู้นำกำหนดบริเวณที่เป็นพื้นที่เรียบบนดินที่มีขนาดกว้าง 3 เมตร ยาว 5 เมตร จำนวน 5 บริเวณ(สำหรับแต่ละกลุ่ม)

4.2 หลังจากนั้นผู้นำแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6-8 คน แล้วให้ผู้เข้าร่วมวาดภาพเกี่ยวกับธรรมชาติลงบนดินในพื้นที่ที่กำหนดให้พร้อมทั้งตกแต่งด้วยวัสดุทางธรรมชาติที่หาได้จากบริเวณนั้นซึ่งเป็นวัสดุที่ตายแล้ว เช่น ใบไม้แห้ง ลูกสน ร่วง เป็นต้น เป็นวัสดุในการตกแต่งภาพให้น่าสนใจมากที่สุด โดยเน้นหลักการ LNT

4.3 หลังจากนั้นให้ส่งตัวแทนในการนำเสนอให้ผู้เข้าร่วมทุกคนได้ฟัง โดยมีหัวข้อดังต่อไปนี้

- ให้แนะนำตัวเองและกลุ่มของตนให้ผู้เข้าร่วมรู้จักมากขึ้น
- ให้บอกชื่อภาพ (ให้ตั้งชื่อภาพ) และหมายถึงอะไรหรือกล่าวถึงอะไร
- ให้บอกถึงจุดเด่น และความน่าสนใจของภาพนี้คืออะไร ให้อธิบายเป็นข้อๆ
- ให้อธิบายถึงองค์ประกอบที่มีในภาพนี้และรายละเอียดทั้งภาพ
- ให้อธิบายถึงสาเหตุที่วาดภาพนี้

4.4 เมื่อสิ้นสุดการปฏิบัติกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกกิจกรรมและสรุปกิจกรรมทั้งหมด

### กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมพากย์ตัว

เวลา 1 ชั่วโมง

รูปแบบกิจกรรม การเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยว (เน้นทางการกลางแจ้งอิงพื้นดิน (Land-based Outdoor Recreation))

สถานที่ (Physical Setting) สถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจในท้องถิ่น

วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. แบบบันทึกการเยี่ยมชมสถานที่ในรูปแบบของการพากย์ตัว
2. สมุดบันทึกกิจกรรมและปากกา

วิธีดำเนินกิจกรรม

#### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมทุกคนจับคู่กันแล้วหันหลังชนกัน หลังจากนั้นผู้นำกำหนดให้ทั้งคู่เลือกว่าใครจะต้องการให้หันหน้าไปฝั่งเดียวและใครต้องการให้หันคนละฝั่งกัน เมื่อกำหนดเสร็จสิ้นแล้ว ผู้นำนับ 1 2 3 ให้ผู้เข้าร่วมเลือกหันไปทางซ้ายหรือขวาก็ได้ แล้วดำเนินการรูปแบบเดิมต่อไปเรื่อยๆจนคู่กัน

#### 2. โครงสร้าง (Structure)

- การเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจ (Land-based Outdoor Recreation)

#### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “ประเด็นใดบ้างที่ผู้เข้าร่วมควรบันทึกเมื่อเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจในท้องถิ่น” เพื่อนำไปสู่กิจกรรมต่อไป

#### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

- 4.1 ผู้นำกำหนดสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจในท้องถิ่น (ตามจำนวนกลุ่มที่กำหนด)

4.2 หลังจากนั้นผู้นำแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6-8 คน แล้วให้ผู้เข้าร่วมเดินทางไปเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจในท้องถิ่นพร้อมบันทึกการเยี่ยมชมสถานที่ในรูปแบบของการพากย์ทัวร์ (ตามแบบบันทึกแนบ)

4.3 หลังจากนั้นให้สมาชิกทุกคนในกลุ่มนำเสนอให้ผู้เข้าร่วมทุกคนได้ฟัง โดยมีหัวข้อดังต่อไปนี้

- ชื่อสถานที่ท่องเที่ยวที่น่าสนใจ ความหมายของชื่อสถานที่และประวัติความเป็นมาของชื่อสถานที่ (ถ้ามี) (Name and Meaning Name)
- ให้บอกถึงจุดเด่น และความน่าสนใจของสถานที่นั้น (Highlight)
- ให้อธิบายถึงสถานที่ตั้งของสถานที่นั้น ว่าอยู่ที่ไหน (Geography)
- ให้อธิบายถึงประวัติความเป็นมาของสถานที่นั้น (History)
- ให้อธิบายถึงแผนผังของสถานที่นั้นว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง (Ground Plan)

4.4 เมื่อสิ้นสุดการปฏิบัติกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกกิจกรรมและผู้นำสรุปกิจกรรมทั้งหมด

#### การวัดการปฏิบัติ

TF 1 มีทักษะในการอำนวยความสะดวกกับนักท่องเที่ยวได้

TF 2 มีทักษะในการให้คำแนะนำที่เกี่ยวข้องกับการทำงานได้

TF 3 สามารถถ่ายทอดประสบการณ์ให้กับนักท่องเที่ยวในเรื่องที่ท่านมีประสบการณ์

ได้

## สัปดาห์ที่ 7

<b>ชื่อกิจกรรม</b>	เกมกลางแจ้ง
<b>รูปแบบกิจกรรม</b>	กิจกรรมทางกายกลางแจ้ง กีฬากลางแจ้ง และเกมต่างๆที่ปฏิบัติกลางแจ้ง(นันทนาการกลางแจ้งอิงพื้นดิน (Land-based Outdoor Recreation))
<b>เวลา</b>	3 ชั่วโมง ประกอบด้วย <ol style="list-style-type: none"> <li>1) การบรรยายความรู้เกี่ยวกับวัตถุประสงค์ คุณค่าและความสำคัญระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมโดยใช้กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง 30 นาที</li> <li>2) กิจกรรมที่ 1 สัมผัสธรรมชาติ 45 นาที</li> <li>3) กิจกรรมที่ 2 ผู้พิทักษ์ป่า 45 นาที</li> <li>4) กิจกรรมที่ 3 บึงโกธรรมาชาติ 30 นาที</li> <li>5) กิจกรรมที่ 4 ล่าสมบัติ 30 นาที</li> </ol>
<b>วัตถุประสงค์</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ผู้เข้าร่วมมีประสบการณ์พื้นฐานในกิจกรรมกลางแจ้ง</li> <li>2. ให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัสธรรมชาติและเรียนรู้สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว</li> <li>3. ให้ผู้เข้าร่วมได้เห็นถึงวัตถุประสงค์ คุณค่าและความสำคัญระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม</li> <li>4. ให้ผู้เข้าร่วมมีความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง</li> <li>5. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมพัฒนาทักษะในการสังเกตให้ความสนใจและความเข้าใจในสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่อยู่รอบๆตัวให้มากขึ้น</li> </ol>
<b>สถานที่(Physical Setting)</b>	พื้นที่กลางแจ้งที่มีต้นไม้ปกคลุม
<b>เนื่อหานันทนาการกลางแจ้ง</b>	

คาร์ลสัน (Carlson, 1960 as cited in Plummer, 2009) นั้นทนาการกลางแจ้ง คือ กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่สนุกสนานทั้งกลางแจ้งหรือในร่มที่ทำให้บรรลุผลซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้ การใช้ทรัพยากรธรรมชาติหรือความซาบซึ้งในแหล่งทรัพยากรและ พัลัมเมอร์ (Plummer, 2009) กล่าวเพิ่มเติมว่า นั้นทนาการกลางแจ้งเป็นกิจกรรมกลางแจ้งที่เกิดขึ้นในเมืองและสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์ดัดแปลงขึ้นมาอีกทั้งยังรวมไปถึงกิจกรรมทางประเพณีที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ นั้นทนาการกลางแจ้ง คือ นั้นทนาการที่ดำเนินการในกลางแจ้งอย่างง่าย

ไดรเวอร์และบราวน์ (Driver & Brown, 1983 as cited in Plummer, 2009) เสนอแนะว่า นั้นทนาการกลางแจ้ง กล่าวถึง กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เกิดขึ้นในพื้นที่เปิดสีเขียว (Open Green Spaces) ที่ห่างจากบ้านและพื้นที่หลังบ้านรวมถึงห่างจากตัวเมืองมากกว่าสถานที่ตั้งของพื้นที่กลางแจ้งในเมือง

แซสซั่ม (Sessoms, 1984 as cited in Plummer, 2009) กล่าวถึงคำว่า นั้นทนาการกลางแจ้งจะใช้ในการอธิบายถึง กิจกรรมนั้นทนาการที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติที่เกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและอยู่ภายใต้ความพึงพอใจต่อสิ่งแวดล้อมนั้น นั้นทนาการกลางแจ้งจึงเปรียบเสมือนปฏิสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมกลางแจ้งและสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่ทำให้เกิดความสุขทางกาย จิตใจ อารมณ์และสังคมของบุคคล สอดคล้องกับ มอร์และไดรเวอร์ (Moore & Driver, 2005) กล่าวถึง นั้นทนาการกลางแจ้ง คือ ประสบการณ์ทางนั้นทนาการที่มีผลจากกิจกรรมนั้นทนาการที่เกิดขึ้นและอยู่ภายใต้สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ดังภาพประกอบ 2



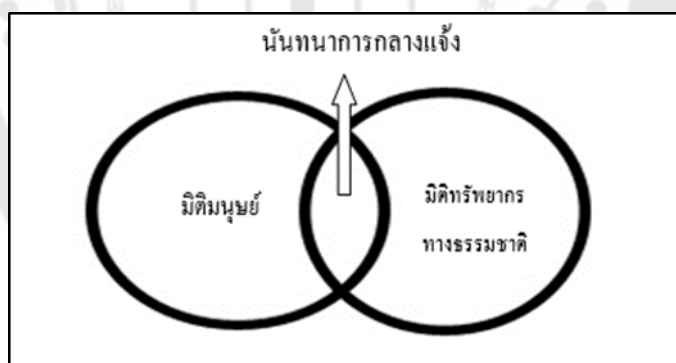
ภาพประกอบ 2 นั้นทนาการกลางแจ้งเสมือนกิจกรรมและ ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นภายใต้ทรัพยากรทางธรรมชาติ

ที่มา : Moore & Driver, 2005

นันทนาการกลางแจ้งจึงเป็นมากกว่ากิจกรรม กล่าวคือ กิจกรรมเป็นเพียงเครื่องมือที่ทำให้บรรลุตามประสบการณ์ที่ปรารถนาซึ่งความแตกต่างของนันทนาการกลางแจ้งจากรูปแบบอื่นๆจะเกิดขึ้นและอยู่ภายใต้สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ

ดักลาส (Douglas, 2000 as cited in Moore & Driver, 2005) กล่าวว่า นันทนาการกลางแจ้งเป็นนันทนาการที่มีประโยชน์โดยไม่มีขอบเขต สอดคล้องกับ คอทเทรล และ คอทเทรล (Cottrell & Cottrell, 1998 as cited in Moore & Driver, 2005) กล่าวว่า นันทนาการกลางแจ้งประกอบด้วยประเภทของความสนุกสนานหรือเพลิดเพลินที่พบได้กลางแจ้งซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้แหล่งทรัพยากรเพื่อให้เกิดกิจกรรมหรือชุดของกิจกรรมจากการคัดเลือก ยิ่งไปกว่านั้น อิบราฮิม และ โค้ด (Ibrahim & Codes, 1993 as cited in Moore & Driver, 2005) กล่าวว่า เสริมว่า นันทนาการกลางแจ้งจะรวมไปถึงการดำเนินการในการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่างเพื่อวัตถุประสงค์ของตัวเองรวมไปถึงสถานที่ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมกับองค์ประกอบทางธรรมชาติ

นันทนาการกลางแจ้งและการจัดการนันทนาการกลางแจ้งมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบ 2 ประการที่แตกต่างอย่างชัดเจน คือ บุคคลและสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ



ภาพประกอบ 3 นันทนาการกลางแจ้งมุ่งสนใจในจุดร่วมระหว่างมิติมนุษย์ และมิติทรัพยากรทางธรรมชาติ

ที่มา : Moore & Driver, 2005

พิกแกรม และเจนคิน (Pigram & Jenkins, 2006) กล่าวว่า นันทนาการกลางแจ้งคือนันทนาการที่เกิดขึ้นกลางแจ้งทั้งในสภาพแวดล้อมเมืองและชนบท นอกจากนี้ อิบราฮิม และ โค้ด (Ibrahim & Cordes, 2008) กล่าวเพิ่มเติมว่า นันทนาการกลางแจ้งเป็นรูปแบบที่มีสำคัญต่อการ

ใช้ทรัพยากร ซึ่งทรัพยากรนั้น ๆ สามารถจัดการได้โดยผ่านการจัดสิ่งแวดล้อมที่มีคุณภาพเพื่อให้มี  
ดำเนินการด้านนันทนาการได้อย่างยั่งยืนและเกิดความพึงพอใจ

## 1.2 วัตถุประสงค์ ความสำคัญและคุณค่าของนันทนาการกลางแจ้ง

### 1.2.1 วัตถุประสงค์ และความสำคัญของนันทนาการกลางแจ้ง

พลัมเมอร์ (Plummer, 2009) กล่าวว่า คำว่า นันทนาการกลางแจ้งที่ใช้จะมีความ  
สอดคล้องที่น่าสังเกตและการพิจารณาถึงพฤติกรรมที่ว่า

- มีความเกี่ยวข้องกับการเข้าร่วมอย่างสมัครใจต่อกิจกรรมในเวลาว่าง
- เกิดขึ้นกลางแจ้ง
- การรวบรวมปฏิสัมพันธ์ของคนกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติเข้าด้วยกัน

เจนเซน (Jensen, 1995 as cited in Plummer, 2009) กล่าวว่า นันทนาการ  
กลางแจ้ง คือ กิจกรรมการใช้เวลาว่างกลางแจ้งที่มีการเข้าร่วมอย่างสมัครใจ ซึ่งมีความสัมพันธ์  
ระหว่างปฏิสัมพันธ์ของบุคคลกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ คุณลักษณะที่จัดขึ้นนั้นดำเนินการ  
เพื่อให้เห็นคุณค่าของนันทนาการกลางแจ้งถึง วัตถุประสงค์ 5 ประการของนันทนาการกลางแจ้ง  
คือ

- 1) ทำให้เห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติ นันทนาการกลางแจ้ง ช่วยในการสร้าง  
ความรู้และความเข้าใจที่เพิ่มขึ้นต่อกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับระบบนิเวศน์ ซึ่งกล่าวคือ การพัฒนา  
ความรู้สึกตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์
- 2) ทำให้เกิดความพึงพอใจและความเพลิดเพลินของบุคคลนั้นๆ นันทนาการ  
กลางแจ้งเป็นสื่อให้บุคคลมีประสบการณ์ทางธรรมชาติให้ได้รับความเพลิดเพลินและการเพิ่ม  
คุณค่าให้เกิดขึ้นได้เอง
- 3) สร้างสมรรถภาพทางกาย นันทนาการกลางแจ้งจะสร้างโอกาสให้เกิดการ  
เข้าร่วมกิจกรรมทางกาย
- 4) ทำให้เกิดรูปแบบของพฤติกรรมในแง่บวก นันทนาการกลางแจ้ง จะ  
ปลูกฝังการเคารพต่อความคิดเห็น การเห็นใจผู้อื่น และความจริงที่นำไปสู่ผู้เข้าร่วมและผู้จัด
- 5) ทำให้เกิดการให้บริการ นันทนาการกลางแจ้ง จะสร้างโอกาสในการใช้  
ศีลธรรมและคุณค่าทางจริยธรรมที่จะนำไปสู่สิ่งแวดล้อม การให้บริการควรจะทำให้ความสำคัญกับ  
วัตถุประสงค์และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาที่ส่งเสริมจากนันทนาการกลางแจ้งนี้

สอดคล้องกับ โฮล์มส์และสมิท (Holmes & Smith, 1973 as cited in Plummer,  
2009) ระบุถึงวัตถุประสงค์จากการศึกษากลางแจ้ง ประกอบด้วย

- 1) มีแนวความคิดของตัวเองมากขึ้น

- 2) ตระหนักรู้และมีมุมมองสำหรับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ
- 3) การเรียนรู้การผจญภัย
- 4) การสื่อสาร
- 5) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม
- 6) การสนใจในชีวิตที่ยืดยาวและทักษะเพื่อพัฒนาในการใช้เวลาว่าง
- 7) ความคิดสร้างสรรค์
- 8) การพัฒนาภายในบุคคล (แรงบันดาลใจ)

### 1.2.2 คุณค่านันทนาการกลางแจ้ง

สุวิมล ตั้งสัจจพจน์ (2558) ได้กล่าวถึงคุณค่าของนันทนาการกลางแจ้งมีความเกี่ยวข้องกับแต่ละแนวคิดที่แยกออกจากกันและรวมกัน ดังนี้

1.2.2.1 คุณค่าทางจิตวิทยาสังคม คุณค่าของกิจกรรมกลางแจ้งเป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่นำมาซึ่งบุคคลไปสู่กลุ่ม (Ewert, 1987 อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, 2558) ซึ่งให้เห็นถึงประโยชน์ด้านความสามารถทางจิตวิทยาของนันทนาการกลางแจ้งแบบผจญภัยที่มีอยู่คือ แนวคิดของตนเอง ความมั่นใจ ประสิทธิภาพในตนเอง การแสวงหาสิ่งที่ตื่นเต้นเร้าใจ การค้นพบตัวเอง สุขภาวะและการทดสอบบุคคล ประโยชน์ด้านความสามารถทางสังคม ประกอบด้วย ความอดทน การประสานงานในกลุ่ม การยอมรับผู้อื่น การสื่อสาร การสะท้อนกลับด้านพฤติกรรม มิตรภาพ และความสัมพันธ์ระหว่างกัน

1.2.2.3 คุณค่าทางกายภาพ คุณค่าทางกายภาพของนันทนาการกลางแจ้ง ประกอบด้วย ประโยชน์ของการออกกำลังกาย การพัฒนาความอดทนและการเพิ่มการทำหน้าที่ของกล้ามเนื้อหัวใจซึ่งโดยการเพิ่มความแข็งแรงและอดทนที่มาจากพลังงาน การเพิ่มกล้ามเนื้อ การเพิ่มการไหลเวียนออกซิเจนไปสมองและความรู้สึกมีสุขภาวะทางกาย ประโยชน์ทางกายภาพอื่นจะเป็นการทำให้สมรรถภาพ ทักษะ ความแข็งแรง การทำงานประสานงาน การออกกำลังกายและความสมดุลที่ดี

1.2.2.3 คุณค่าทางอารมณ์ อารมณ์และทัศนคติเป็นหนึ่งในการพัฒนาโดยผ่านการแสวงหากิจกรรมกลางแจ้งที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ผู้อื่นไปสู่สังคมและไปสู่สิ่งแวดล้อม ซึ่งสามารถเพิ่มการรับรู้ความสัมฤทธิ์ผล การเอาชนะความเครียด การค้นพบการผ่อนคลาย การเพิ่มแนวคิดในตนเองหรือการสนุกสนานในประสบการณ์ นันทนาการกลางแจ้งอาจจะพัฒนาทัศนคติใหม่ๆที่ไปสู่สมาชิกของกลุ่มเพราะมีความใกล้ชิดของแต่ละบุคคลในงานที่ทำให้บรรลุผลได้ไม่ง่าย

1.2.2.4 คุณค่าทางจิตใจ การเพิ่มความรู้จากการแสวงหากกลางแจ้งที่มีคุณภาพประกอบด้วยความรู้ของตนและแนวคิดของตนที่มีความรู้ในการวัดความปลอดภัยและความจำเป็นในการทำตาม รวมถึงความรู้ด้านทักษะที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าทางกายภาพ ความรู้ด้านทักษะกลางแจ้งความจะรวมไปถึงความรู้ของสิ่งแวดล้อมที่กิจกรรมเกิดขึ้น ภูมิอากาศ พืช สัตว์ ภูเขาและข้อมูลเกี่ยวกับดิน คุณภาพของน้ำและการเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศที่ทำให้บุคคลมีความเข้าใจสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่บนโลกและมีประสบการณ์อื่น ๆ ที่สนใจมากกว่านี้

### กิจกรรมที่ 1 สัมผัสธรรมชาติ

เวลา 45 นาที

#### วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. ผ้าปิดตา
2. บริเวณที่มีต้นไม้ปกคลุม
3. ชิ้นส่วนธรรมชาติที่หาได้ในพื้นที่ (เช่น เปลือกไม้ ท่อนไม้ กิ่งไม้ เป็นต้น)
4. สมุดบันทึกกิจกรรมและรายละเอียดพื้นฐาน
5. ปากกา

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

##### 5. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมจับคู่กัน หลังจากนั้นให้ผู้เข้าร่วมตกลงกันว่าใครจะเป็นปลาหู ใครจะเป็นปลาไร้ และอธิบายกติกาว่า ผู้นำจะเล่นนิทานให้ผู้เข้าร่วมแบมือซ้ายไว้มือซ้ายของตัวเอง ส่วนมือขวาให้จับตึงหูไว้ เมื่อได้ยินชื่อปลาของตัวเองให้นำมือที่จับหูไว้ตีมือซ้ายของตัวเองที่แบอยู่ ส่วนคู่ต้องพยายามดึงมือออกก่อนที่จะโดนตีให้ได้

##### 6. โครงสร้าง (Structure)

- 6.1 การบรรยายความรู้เกี่ยวกับวัตถุประสงค์ คุณค่าและความสำคัญของนันทนาการกลางแจ้ง

## 6.2 เกมกลางแจ้ง

### 7. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “ผู้เข้าร่วมคิดว่าน้ำหนักการกลางแจ้งคืออะไร มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร และมีความสำคัญอย่างไรกับมนุษย์” เพื่อนำไปสู่การบรรยายจากกระดาษฟลิปชาร์ต

### 8. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

#### กิจกรรมที่ 1.1 สัมผัสชิ้นส่วนทางธรรมชาติ

- 8.1 ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม โดยให้ผู้เข้าร่วมจับคู่กัน ให้ปิดตา 1 คน และอีกคนเป็นผู้นำ
- 8.2 ให้ผู้ที่เป็นผู้นำจับมือผู้เข้าร่วมที่ปิดตาไปสัมผัสชิ้นส่วนที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งผู้เข้าร่วมที่ถูกปิดตาสัมผัสชิ้นส่วนนั้นแล้วต้องพยายามจำให้ได้ว่าเป็นรูปลักษณะอย่างไร (ผู้เข้าร่วมที่ปิดตาสามารถนับก้าวได้)
- 8.3 หลังจากนั้นให้กลับมายังจุดเริ่มต้น ผู้เข้าร่วมที่ปิดตาสามารถเปิดตาดวงตาได้ และพยายามที่จะหาชิ้นส่วนชิ้นที่เขาสัมผัสก่อนหน้านี้ ถ้าสามารถค้นหาได้เจอได้ 1 คะแนน
- 8.4 ให้สลับกันเป็นผู้ปิดตา และผู้นำ จนกว่าครบกำหนดเวลา

#### กิจกรรมที่ 1.2 สัมผัสต้นไม้

- 8.5 ให้ปฏิบัติในลักษณะเดียวกันกับ กิจกรรมที่ 1.1 โดยเปลี่ยนสิ่งที่สัมผัสเป็นต้นไม้ ในบริเวณที่กำหนด
- 8.6 ผู้นำสรุป บันทึกคะแนน และให้ผู้เข้าร่วมบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนำมาส่งในครั้งต่อไป

### กิจกรรมที่ 2 ผู้พิทักษ์ป่า

เวลา 45 นาที

## วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. วัสดุที่แสดงสัญลักษณ์เป็นกระต่าย
2. อุปกรณ์ที่ทำให้เกิดเสียงเมื่อเคลื่อนไหว
3. สมุดบันทึกกิจกรรมและปากกา

## วิธีดำเนินกิจกรรม

### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและผู้นำสั่งให้ผู้เข้าร่วมปรบมือตามจำนวนที่กำหนดให้ และหากผู้นำสั่งว่า “อาสาท่องเที่ยว” ให้ผู้เข้าร่วมชูมือขวาขึ้นพร้อมพูดว่า “เฮ้”

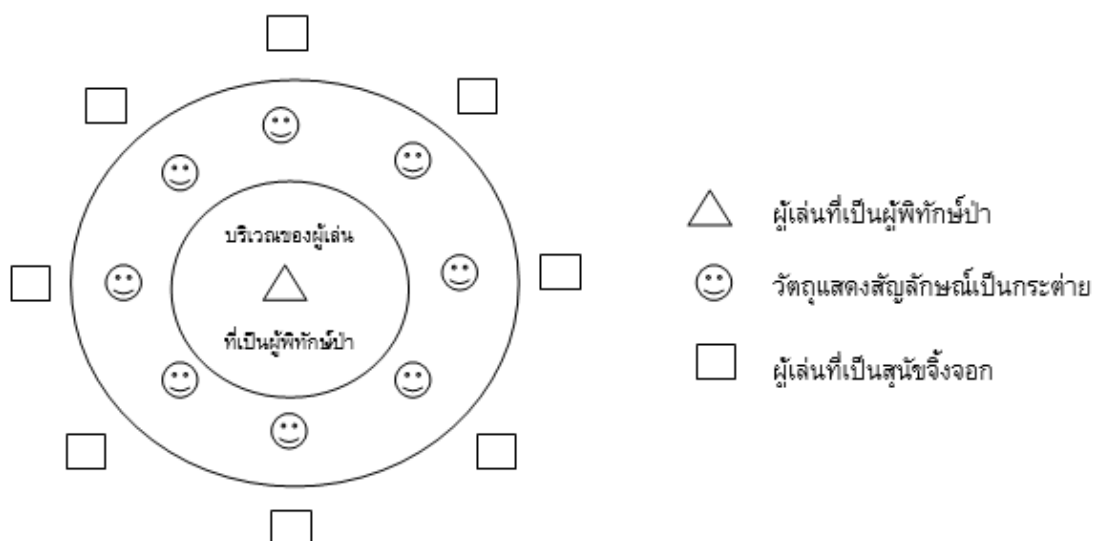
### 2. โครงสร้าง (Structure)

#### 2.1 เกมกลางแจ้ง

### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “ผู้เข้าร่วมคิดว่าทำไมในป่าถึงเงียบ” เพื่อนำไปสู่การอธิบายกิจกรรม

### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)



- 4.1. ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม โดยให้ผู้เข้าร่วมแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่มเท่ากันเป็นทีม A และ B
- 4.2. หลังจากนั้นจินตนาการว่ามีกระต่าย (วัตถุที่เป็นสัญลักษณ์) กำลังนอนอยู่ใกล้กับสุนัขจิ้งจอก และผู้พิทักษ์ป่าอยู่ตรงกลางระหว่างของกระต่ายโดยมีฝูงสุนัขจิ้งจอกล้อมรอบ
- 4.3. กำหนดให้ตัวแทนผู้เล่นของทีม A 1 คนเป็นผู้พิทักษ์ป่าถูกปิดตาและอยู่ตรงกลางของวง โดยห่างจากกระต่าย(วัตถุสัญลักษณ์) ประมาณ 6-8 ก้าว แล้วให้ผู้เข้าร่วมทั้งหมดของทีม B มีบทบาทเป็นสุนัขจิ้งจอก
- 4.4. เมื่อผู้นำบอกให้เริ่มกิจกรรมโดยจับเวลาในการแข่งขันของแต่ละทีม
- 4.5. ให้ผู้ที่เป็นสุนัขจิ้งจอกทีละคน(ทีม B)พยายามที่จะเข้าไปใกล้และสัมผัสวัตถุให้ได้ เมื่อผู้เล่นที่ถูกปิดตา(ทีม A)ได้ยินสุนัขจิ้งจอก จะต้องใช้นิ้วชี้ทิศทางของสุนัขจิ้งจอกที่เข้ามา หากการระบุทิศทางจากการชี้ขึ้นนั้นถูกต้อง สุนัขจิ้งจอกตัวนั้นต้องออกจากการเล่นของกิจกรรมนั้น จนสุนัขจิ้งจอกออกจากกิจกรรมทั้งหมด หรือสุนัขจิ้งจอกสามารถสัมผัสกระต่ายได้หมดทุกตัว ถือเป็นอันสิ้นสุดของทีมนั้น สลับทีมเล่นจนครบกำหนดเวลา
- 4.6. ถ้าสุนัขจิ้งจอกสามารถสัมผัสกระต่ายจะได้ 2 คะแนนและสุนัขจิ้งจอกถูกชี้จากผู้พิทักษ์ป่าได้ถูกต้องจะถู -1 คะแนน
- 4.7. ผู้นำสรุป บันทึกคะแนน และให้ผู้เข้าร่วมบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนำมาส่งในครั้งต่อไป

กิจกรรมที่ 3 บิงโกธรรมชาติ

เวลา 30 นาที

วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)



1. บัตรภาพบิงโกที่มีรูปของสิ่งต่างๆที่พบได้ตามธรรมชาติในแต่ละพื้นที่
2. กล้องถ่ายรูปหรือโทรศัพท์มือถือที่สามารถถ่ายรูปได้
3. ปากกา

## วิธีดำเนินกิจกรรม

### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมจับมือกันเป็นวงกลมวงเดียว หลังจากนั้นผู้นำอธิบายกิจกรรมโดยกำหนดให้ดังต่อไปนี้

ผู้นำสั่งว่า “1” ให้ผู้เข้าร่วมกระโดดเท้าคู่ไปทางด้านซ้ายมือ 1 ครั้งพร้อมๆกัน

ผู้นำสั่งว่า “2” ให้ผู้เข้าร่วมกระโดดเท้าคู่ไปทางด้านขวามือ 1 ครั้งพร้อมๆกัน

ผู้นำสั่งว่า “3” ให้ผู้เข้าร่วมกระโดดเท้าคู่ไปทางด้านหน้า 1 ครั้งพร้อมๆกัน

ผู้นำสั่งว่า “4” ให้ผู้เข้าร่วมกระโดดเท้าคู่ไปทางหลัง 1 ครั้งพร้อมๆกัน

ผู้นำสั่งว่า “5” ให้ผู้เข้าร่วมสลัดปีกกันแล้วจับเป็นวงกลมเหมือนเดิม

ถ้าผู้นำจะสั่งเลขติดกัน เช่น 1 2 ให้ผู้เข้าร่วม กระโดดไปทางด้านซ้าย 1 ครั้ง และกระโดดมาทางด้านขวาอีก 1 ครั้ง เป็นต้น ผู้นำดำเนินการต่อไปเรื่อย จนผู้เข้าร่วมเกิดความคุ้นเคยกันละสนิทสนมกัน

### 2. โครงสร้าง (Structure)

#### 2.1 เกมกลางแจ้ง

### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “ผู้เข้าร่วมคิดว่าสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติในบริเวณที่ตนยืนอยู่ตอนนี้จะมีอะไร” เพื่อนำไปสู่การอธิบายกิจกรรม

### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

4.1 ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม โดยแจกบัตรภาพบิงโกให้ผู้เข้าร่วมทุกคน

4.2 หลังจากนั้นเริ่มต้นให้ผู้เข้าร่วมเดินไปรอบ ๆ ในสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติในบริเวณที่กำหนดให้ และสังเกตสิ่งต่างๆทางธรรมชาติที่แสดงบนบัตรภาพบิงโกตามเวลาที่กำหนด

- 4.3 เมื่อผู้เข้าร่วมพบสิ่งที่ตรงกับในบัตรภาพ ให้วงกลมในบัตรภาพบิงโกให้ตรงกับสิ่งที่เห็นเท่านั้นพร้อมถ่ายภาพประกอบเพื่อใช้ในการตรวจสอบความถูกต้อง โดยผู้เข้าร่วมที่สามารถวงกลมได้ทั้งหมดในทุกรูปแบบจะเป็นผู้ชนะของกิจกรรมนี้ ซึ่งแถวที่ได้คะแนน คือ แถวตั้ง แถวนอน หรือแนวทแยงมุม
- 4.4 ผู้นำสรุป และบันทึกคะแนนของกิจกรรม

#### กิจกรรมที่ 4 ล่าสมบัติ

เวลา 30 นาที

#### วัสดุอุปกรณ์ (Leisure Objects)

1. ใบงานที่เกี่ยวกับสิ่งต่างๆในธรรมชาติ โดยมีรายละเอียด ดังนี้
  - 1.1 ไม้ 3 ชนิด
  - 1.2 สิ่งต่างๆที่มีสีเหลือง 2 ชนิด
  - 1.3 ดอกไม้ที่มีสีแดง 1 ชนิด
  - 1.4 สิ่งที่ส่งผลกระทบต่อการท่องเที่ยว 1 ชนิด
  - 1.5 สัตว์ที่พบ 3 ชนิด
  - 1.6 สิ่งต่างๆที่มนุษย์สร้างขึ้น 3 ชนิด
  - 1.7 สิ่งต่างๆที่ทำด้วยมือ 2 ชิ้น
  - 1.8 ดอกไม้ 1 ชนิด
  - 1.9 สิ่งสวยงาม 1 อย่าง
  - 1.10 นก 1 ชนิด

\*\*\*สามารถปรับให้เหมาะสมตามพื้นที่ได้
2. สมุดบันทึกกิจกรรมและรายละเอียดในฐานะ

### 3. ปากกา

#### วิธีดำเนินกิจกรรม

##### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมจับคู่กัน หลังจากนั้นผู้นำจะกำหนดหัวข้อในการพูด เช่น จังหวัดในประเทศไทย เป็นต้น ให้ผู้เข้าร่วมสลับกันพูดตามหัวข้อที่ผู้นำกำหนด โดยไม่ให้ซ้ำกันและไม่ซ้ำเกิน 3 วินาที หากซ้ำหรือซ้ำกันจะเป็นฝ่ายแพ้ในกิจกรรมนี้ไป แต่ในกรณีที่ไม่มีคนซ้ำหรือไม่ซ้ำกัน ผู้นำจะเป่านกหวีด ถ้าใครที่ยังไม่ได้พูด หรือกำลังพูดค้างอยู่จะเป็นฝ่ายแพ้ไป หลังจากนั้นให้เปลี่ยนคู่แล้วกำหนดหัวข้อในการพูดสลับกันใหม่ซึ่งผู้นำดำเนินการต่อไปเรื่อย จนผู้เข้าร่วมเกิดความคุ้นเคยกันละสนิทสนมกัน

##### 2. โครงสร้าง (Structure)

###### 2.1 เกมกลางแจ้ง

##### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “ผู้เข้าร่วมคิดว่าสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติในบริเวณที่ตนยืนอยู่ตอนนี้มีอะไร” เพื่อนำไปสู่การอธิบายกิจกรรม

##### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

4.1 ผู้นำกิจกรรมอธิบายกิจกรรม โดยแจกใบงานที่เกี่ยวกับสิ่งต่างๆในธรรมชาติให้ผู้เข้าร่วมทุกคน

4.2 หลังจากนั้นเริ่มต้นให้ผู้เข้าร่วมเดินไปรอบ ๆ ในสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติในบริเวณที่กำหนดให้ และสังเกตสิ่งต่างๆทางธรรมชาติตามใบงานที่ได้กำหนดไว้

4.3 เมื่อผู้เข้าร่วมพบสิ่งที่ตรงกับใบงานให้ผู้เข้าร่วมเขียนชื่อสิ่งที่พบตามหัวข้อต่างๆเหล่านั้นลงในใบงานพร้อมถ่ายรูปประกอบเพื่อการตรวจสอบความถูกต้อง เมื่อครบกำหนดเวลาให้กลับมายังจุดเริ่มต้น

4.4 ผู้นำสรุปกิจกรรม และบันทึกคะแนนของกิจกรรม

#### การวัดการปฏิบัติ

- TA 1 มีความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกลางแจ้ง  
TA 2 มีความสามารถพื้นฐานต่อประสบการณ์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมกลางแจ้ง  
TA 3 มีความเหมาะสมที่จะได้รับใบรับรองวิชาชีพ  
ES 2 มีการเรียนรู้เกี่ยวกับชีววิทยาตลอดเวลา

#### เอกสารอ้างอิง

สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2558). **การบริหารจัดการนันทนาการกลางแจ้ง (เอกสาร)**. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์(อัสสัมชัญ).

Ibrahim, H; & Cordes, K. (2008). **Outdoor Recreation Enrichment for a Lifetime**. 3<sup>rd</sup>. IL: Sagamore Publishing.

Moore, R; & Driver, B. ( 2005) . **Introduction to Outdoor Recreation**. PA: Venture Publishing.

Pigram, J; & Jenkins, J. ( 2006) . **Outdoor Recreation Management**. 2<sup>nd</sup>ed. London: Routledge.

Plummer, R. (2009). **Outdoor Recreation An Introduction**. NY: Routledge.

## สัปดาห์ที่ 8

<b>กิจกรรมที่ 1</b>	กิจกรรมการวางแผน การเขียนรายการนำเที่ยวของท่องเที่ยวชุมชน
<b>รูปแบบกิจกรรม</b>	การเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวของชุมชน (นันทนาการกลางแจ้งอิงพื้นดิน (Land-based Outdoor Recreation))
<b>เวลา</b>	3 ชั่วโมง

### วัตถุประสงค์

1. ให้ผู้เข้าร่วมมีมีความรู้ ความเข้าใจถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการท่องเที่ยว
2. ให้ผู้เข้าร่วมสามารถออกแบบและพัฒนาโปรแกรมการท่องเที่ยวได้
3. ให้ผู้เข้าร่วมสามารถวางแผนโปรแกรมการท่องเที่ยวที่นำไปใช้จริงได้
4. ให้ผู้เข้าร่วมสามารถวางแผนในการอำนวยความสะดวก ควบคุมและดูแลให้โปรแกรมการท่องเที่ยวประสบความสำเร็จได้

**สถานที่ (Physical Setting)** สถานที่ท่องเที่ยวในชุมชนและพื้นที่ในร่ม

### เนื้อหา

**การวางแผนจัดรายการนำเที่ยว (มนัสสิณี บุญมีศรีสง่า, 2555)**

การเตรียมเส้นทาง ก่อนการจัดทำรายการนำเที่ยวในแต่ละเส้นทางผู้จัดนำเที่ยวจะต้องกำหนดเส้นทางที่จัดนำเที่ยว

1. สืบหาเส้นทางและศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น ระยะทางตั้งแต่จุดเริ่มต้นจนถึงปลายทางระยะเวลาในการเดินทาง ความยากง่ายในการเดินทาง และสภาพของเส้นทาง จุดท่องเที่ยว จุดหยุดพัก จุดรับประทานอาหาร จุดพักผ่อน สภาพร้านอาหารและที่พัก มาตรฐานในการบริการ และคุณภาพของการบริการ ฯลฯ สวัสดิการหรือบริการต่าง ๆ ณ จุดหยุดพัก เช่น ห้องน้ำ ร้านขายของที่ระลึก และสิ่งดึงดูดใจนักท่องเที่ยว ข้อมูลทางวิชาการของแหล่งท่องเที่ยวในเส้นทาง เพื่อบรรยาย ประกอบการนำเสนอ พาหนะที่ควรใช้ในการเดินทาง
2. กำหนดกิจกรรมการท่องเที่ยว สำหรับรายการโดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากการศึกษาสำรวจ เช่น แวะซื้อผลไม้ตามฤดูกาลระหว่างการเดินทาง หรือการล่องแพ ดำน้ำ

รับประทานอาหารพื้นเมือง ฯลฯ อุปกรณ์สำคัญในการเตรียมเส้นทางสำหรับผู้จัดนำเที่ยว คือ แผนที่ชนิดต่าง ๆ ทั้งแผนที่ภูมิศาสตร์ แผนที่ทางหลวง แผนที่จังหวัด ฯลฯ

3. การวางแผนจัดรายการนำเที่ยวที่ดี มีขั้นตอนเริ่มตั้งแต่ การวิจัยและการวางแผนเพื่อเลือกแหล่งท่องเที่ยว ที่เป็นที่นักท่องเที่ยวสนใจ การเตรียมและกำหนดเส้นทางที่จัดนำเที่ยว กำหนดกิจกรรมการท่องเที่ยว การกำหนดวันระยะเวลาที่ใช้ในการท่องเที่ยว ที่สำคัญคือคุณภาพของการบริการ ราคาในความรู้สึกลูกค้า

### ชนิดของรายการนำเที่ยว

รายการนำเที่ยวสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ชนิด ดังนี้

1. รายการนำเที่ยวชนิดย่อ หรือ Summary Itinerary เป็นรายการนำเที่ยวที่เขียนเฉพาะเส้นทางและจุดท่องเที่ยวที่สำคัญ ๆ พร้อมวันเดินทางไปและกลับหรือบอกจำนวนวันเดินทางท่องเที่ยว โดยไม่ระบุรายละเอียดอื่น ๆ

**ตัวอย่างการเขียนรายการนำเที่ยวแบบย่อ ๆ (Summary Itinerary)**

**รายการท่องเที่ยวในประเทศไทย**

เดินทางรับเปิดทอม 28 - 18 มีนาคม วันจักรี 4 - 8 เมษายน และวันสงกรานต์ 11 - 15 เมษายน 2552

1. แม่ฮ่องสอนเมืองในหมอก ผู้เดินทางสุดที่อำเภอป่าเย็บ-แม่มาลัย ทุ่งบัวตอง ห้วยน้ำดัง ดองเรือแม่ป่าเย็บ บ้านแม่เพียงดิน พระธาตุดองลำ น้ำตกผาเสื่อ น้ำตกสลับหิน น้ำตกแม่ยะ สวนเอราวัณ พักแม่ฮ่องสอนที่มีตรียัม 2 คืน และเชียงใหม่พักที่ภูเก็ต 1 คืน 3,550 บาท
2. เที่ยวเมืองเชียงใหม่ ดอยสุเทพ น้ำตกแม่สา สันกำแพง พักโรงแรมภูเก็ต 2 คืน อาหารทุกมื้อ 2,890 บาท รวมเชียงราย 3,550 บาท
3. ดองทะเลใต้ สมุย - ภูเก็ต รอบสมุย หินตาหินยาย น้ำตกหน้าเมือง รอบภูเก็ต อ่าวพังงา เข้าหาดใหญ่ ซุปปิ้งปิ้งตั้งบษา สมุยพักโรงแรมอิมทีเรียล ภูเก็ต พักหาดป่าตองรีสอร์ท หาดใหญ่พักเจ บี หาดใหญ่ อาหารทุกมื้อ 2 คืน 3 วัน ราคา 3,990 บาท

**หมายเหตุ :** ราคาและรายละเอียดอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม โดยมีต้องแจ้งล่วงหน้า

### ภาพประกอบที่ 1 Summary Itinerary

การเขียนรายการนำเที่ยวแบบกำหนดเป็นตารางที่บอกการท่องเที่ยวอย่างละเอียด แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบย่อย ๆ คือ

1.1 แบบ Outline Itinerary เป็นการเขียนรายการนำเที่ยวที่บอกกำหนดการท่องเที่ยวแต่ละวันอย่างไม่มีรายละเอียด

## ตัวอย่างการเขียนรายการนำเที่ยวแบบ Outline Itinerary

เที่ยวรอบสวรรค์ภาคใต้ (ออกเดินทางทุกวันศุกร์)

วันศุกร์ที่ 1 กรุงเทพฯ – ชะอำ (ค้างคืน)

ออกเดินทางจากกรุงเทพฯ โดยรถโค้ชปรับอากาศ ระหว่างทางแวะนมัสการองค์พระปฐมเจดีย์ จังหวัดนครปฐม แล้วเดินทางสู่ชะอำ ผ่านจังหวัดราชบุรีและจังหวัดเพชรบุรี แวะชมเขาหลวง (รับประทานอาหารกลางวันระหว่างทาง) ถึงชะอำ นำท่านเข้าพักโรงแรมลงมือหรือโรงแรมระดับเดียวกัน

วันเสาร์ที่ 2 ชะอำ – ชุมพร – ระนอง (ค้างคืน)

รับประทานอาหารเช้าที่โรงแรม

ออกเดินทางสู่หัวหิน จังหวัดประจวบฯ ชมพระราชวังไกลกังวล แวะซื้อปิ้งที่ตลาดดิตรราย ซึ่งเป็นตลาดเก่าแก่ เดินทางต่อไปเขาช่องกระดกประจวบคีรีขันธ์ มุ่งสู่จังหวัดชุมพรประตูเมืองของภาคใต้ (อาหารกลางวันระหว่างทาง) และเดินทางสู่ระนองแวะบริเวณคลองคอคกระ อำเภอกระบุรี ซึ่งเป็นชายแดนไทย – พม่า ชมไม้คอกบุญญาภิรมย์ทางหลวงและบ่อน้ำร้อนสวนรักษะวาริน ถึงจังหวัดระนอง นำท่านเข้าพักโรงแรมอันทรสมุทรหรือโรงแรมระดับเดียวกัน



วันอาทิตย์ที่ 3 ระนอง – พังงา – กูเก็ด (ค้างคืน)

รับประทานอาหารเช้าที่โรงแรม

เดินทางสู่จังหวัดพังงา ชมถ้ำถ้ำมึนสวรรค์ รับประทานอาหารกลางวันที่พังงา **เบย์ริสอร์ท** หลังอาหารลงเรือล่องอ่าวพังงา ทัศนียภาพสวยงามและประหลาด และชมเกาะแก่งรูปร่างแปลกตา เช่น เขาพิงกัน เขาตมบู เขาหมาจู ได้เวลาพอสมควรเดินทางต่อสู่กูเก็ด “ไข่มุกงามแห่งอันดามัน” ระหว่างทางแวะชมถ้ำที่อยู่ของมนุษย์ถ้ำสมัยโบราณที่ถ้ำสุวรรณคูหา

ถึงจังหวัดกูเก็ด นำท่านเข้าพักที่โรงแรมกูเก็ดไอแลนด์ริสอร์ทหรือโรงแรมระดับเดียวกัน

วันจันทร์ที่ 4 กูเก็ด

รับประทานอาหารเช้าที่โรงแรม

เดินทางกลับกรุงเทพฯ

ค่าบริการต่อท่าน (พักห้องเดี่ยว) 7,590 บาท

ค่าบริการต่อท่าน (เด็กอายุ 2 – 12 ปี) 4,990 บาท



หมายเหตุ : ราคาและรายการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมโดยไม่ต้องแจ้งล่วงหน้า

### ภาพประกอบที่ 2 Outline Itinerary

1.2 แบบ Descriptive Itinerary เป็นการเขียนรายการนำเที่ยวที่บอกกำหนดการท่องเที่ยวแต่ละวันอย่างรายละเอียด ตามเวลาที่กำหนดอย่างคร่าว ๆ

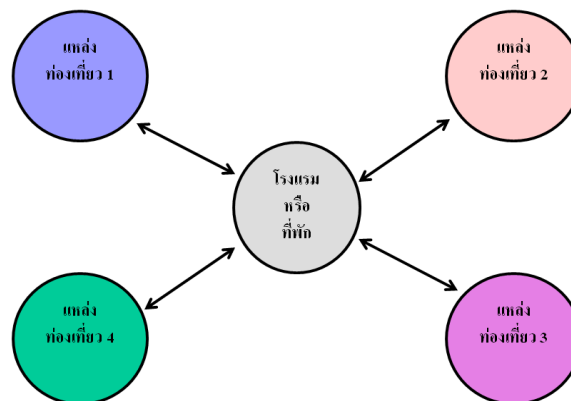
2. รายการนำเที่ยวสำหรับลูกค้า หรือ Detailed Passenger Itinerary (DPI) หรือ Passenger Itinerary เป็นรายการนำเที่ยวที่เขียนข้อมูลอย่างละเอียดเพียงพอที่จะให้ลูกค้าทราบว่าเขาจะทำอะไรบ้างในแต่ละวัน ตั้งแต่เริ่มออกเดินทางจนกระทั่งสิ้นสุดการเดินทาง เพื่อให้ลูกค้าจะได้วางแผนและเตรียมตัวเดินทางได้อย่างถูกต้อง

3. รายการนำเที่ยวสำหรับผู้ปฏิบัติงาน Operating Itinerary เป็นรายการนำเที่ยวที่ทางบริษัทนำเที่ยวจัดทำขึ้นเพื่อเป็นคู่มือในการทำงานของมัคคุเทศก์หรือ หัวหน้าทัวร์ และคนขับรถ ดังนั้นข้อมูลในรายการนำเที่ยวจะละเอียดมาก

#### การวางแผนเส้นทางการเดินทาง

1. เส้นทางการเดินทางที่เรียกว่า Hub and Spoke Itinerary การจัดรายการนำเที่ยวโดยเลือกใช้เส้นทางเดินทางรูปแบบนี้ เหมาะสำหรับการจัดนำเที่ยวประมาณ 2-4 วัน โดยมีที่พักเดียวตลอดการเดินทาง ในแต่ละวันคณะเดินทางจะต้องออกเดินทางจากที่พักในช่วงเช้า และจะกลับมาที่ที่พักเดิมในตอนเย็น

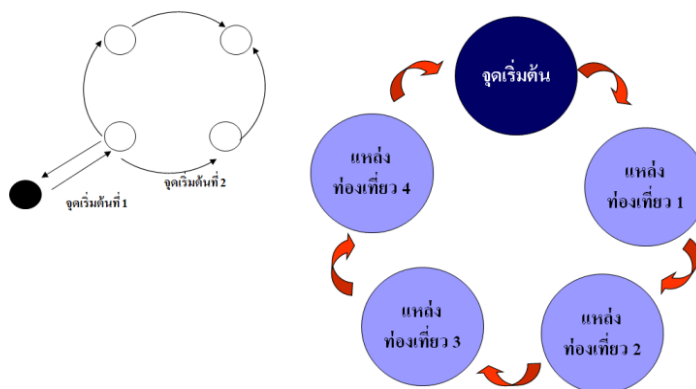
#### แผนภาพแสดงการจัดรายการนำเที่ยวแบบที่ 1



ภาพประกอบที่ 3 Hub and Spoke Itinerary

2. เส้นทางการเดินทางที่เรียกว่า The Circle Tour คือ การจัดรายการนำเที่ยวโดยเลือกใช้เส้นทางเดินทางรูปแบบนี้ จะต้องเปลี่ยนที่พักทุกวัน หรือวันเว้นวัน เหมาะสำหรับรายการนำเที่ยวที่ต้องใช้เวลาในการเดินทางมากกว่ารูปแบบที่ 1 โดยจะเริ่มเดินทางจากจุดหนึ่งแล้วเดินทางต่อไปเรื่อย ๆ เป็นวงรอบ แล้วกลับมาที่จุดเดิมอีกครั้งหนึ่งเพื่อเดินทางกลับ

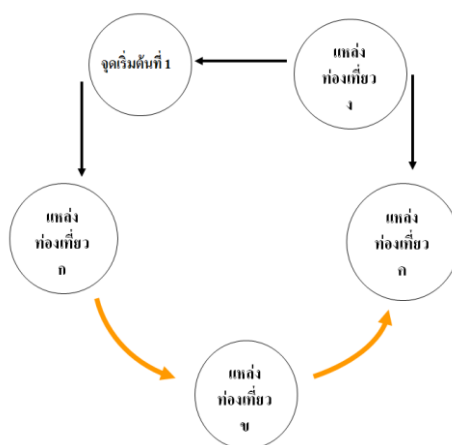
## แผนภาพแสดงการจัดรายการนำเที่ยวแบบที่ 2



ภาพประกอบที่ 4 The Circle Tour

3. เส้นทางการเดินทางที่เรียกว่า An Open Jaw Itinerary การเดินทางรูปแบบนี้จะคล้ายคลึงกับรูปแบบที่ 2 แต่สถานที่ที่ออกเดินทางจะแตกต่างจากสถานที่เดินทางกลับ เหมาะสำหรับการเดินทางระหว่างประเทศที่ใช้ระยะทางไกล และใช้ระยะเวลานาน

## แผนภาพแสดงการจัดรายการนำเที่ยวแบบที่ 3



ภาพประกอบที่ 5 An Open Jaw Itinerary

### วัตถุประสงค์ (Leisure Objects)

1. แผนที่ชุมชน

2. รายละเอียดเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยวของชุมชน
3. สไลด์บรรยายเกี่ยวกับการวางแผนจัดรายการนำเที่ยว
4. กระดาษฟลิปชาร์ต
5. ปากกาเขียนฟลิปชาร์ต
6. สมุดบันทึกกิจกรรมและปากกา

### วิธีดำเนินกิจกรรม

#### 1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interacting People)

ผู้นำกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมกิจกรรมและผู้นำแบ่งผู้เข้าร่วมเป็นกลุ่มละ 10-12 คน แล้วจับมือกันเป็นวงกลม หลังจากนั้นให้ผู้เข้าร่วม 1 คนอยู่กลางวงพร้อมกับกระดาษหนังสือพิมพ์ม้วน เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่มให้ผู้เข้าร่วมที่นั่งล้อมวงพูดชื่อผู้เข้าร่วม(ภายในวง) และผู้เข้าร่วมที่อยู่ตรงกลางวงต้องรีบใช้หนังสือพิมพ์เตะขาคนถูกเรียกชื่ออย่างรวดเร็วก่อนที่เขาจะเรียกชื่อคนอื่นต่อไป ถ้าคนที่ถูกเรียกชื่อพูดช้า ถูกเตะ ก็จะต้องมายืนกลางวงแทน

#### 2. โครงสร้าง (Structure)

2.1 การวางแผนจัดรายการนำเที่ยว (มนัสสินี บุญมีศรีสง่า, 2555)

#### 3. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม (Relationship)

ผู้นำถามผู้เข้าร่วมว่า “ถ้ามีนักท่องเที่ยวเข้ามาติดต่อให้เราแนะนำสถานที่ท่องเที่ยว เราจะแนะนำให้นักท่องเที่ยวคนนั้นไปสถานที่ใด” เพื่อนำไปสู่การบรรยาย และระดมความคิดต่อไป

#### 4. การเคลื่อนไหวของผู้เข้าร่วม (Animation)

##### ขั้นตอนการเตรียมข้อมูล

4.1 ผู้นำกิจกรรมกำหนดสถานที่ในการเดินทางเพื่อเยี่ยมชมสถานที่ท่องเที่ยวในชุมชนจากการระดมความคิดของผู้เข้าร่วม

- 4.2 ผู้นำกิจกรรมแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6-8 คน แล้วให้ผู้เข้าร่วมระดมความคิดเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวของชุมชนมีอะไรบ้างลงในกระดาษฟลิปชาร์ต พร้อมส่งตัวแทนในการนำเสนอให้กับผู้เข้าร่วมทั้งหมดได้ฟัง
- 4.3 ผู้นำกิจกรรมสรุปสถานที่ท่องเที่ยวของชุมชนที่มีทั้งหมดจากการระดมความคิดของผู้เข้าร่วมลงในกระดาษฟลิปชาร์ตเพื่อนำไปสู่การกำหนดสถานที่ท่องเที่ยวในชุมชนที่จะเยี่ยมชม

### ขั้นตอนแผนจัดรายการนำเที่ยวในชุมชน

- 4.4 ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมในแต่ละกลุ่มระดมความคิดในการสร้างรายการนำเที่ยวชนิดย่อ หรือ Summary Itinerary พร้อมกับวางแผนเส้นทางการเดินทาง (รูปแบบเส้นทางการเดินทางใดก็ได้) ลงในกระดาษฟลิปชาร์ต หลังจากนั้นส่งตัวแทนในการนำเสนอให้กับผู้เข้าร่วมทั้งหมดได้ฟัง
- 4.5 ผู้นำกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมในแต่ละกลุ่มระดมความคิดในการสร้าง รายการนำเที่ยวสำหรับลูกค้า หรือ Detailed Passenger Itinerary (DPI) หรือ Passenger Itinerary โดยให้เขียนข้อมูลอย่างละเอียดพร้อมบรรยายว่านักท่องเที่ยวทำอะไรบ้างในแต่ละวัน ตั้งแต่เริ่มออกเดินทางจนกระทั่งสิ้นสุดการเดินทางลงในกระดาษฟลิปชาร์ต พร้อมส่งตัวแทนในการนำเสนอให้กับผู้เข้าร่วมทั้งหมดได้ฟัง
- 4.6 เมื่อสิ้นสุดการปฏิบัติกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมบันทึกกิจกรรมและผู้นำสรุปกิจกรรมทั้งหมด

### การวัดการปฏิบัติ

- FK 1 มีความรู้ ความเข้าใจถึงความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการท่องเที่ยว
- PM 1 สามารถออกแบบและพัฒนาโปรแกรมได้
- PM 2 สามารถนำโปรแกรมไปใช้ได้
- PM 3 สามารถอำนวยความสะดวก ควบคุมและดูแลให้โปรแกรมประสบความสำเร็จ

ได้

เอกสารอ้างอิง

มนัสสินี บุญมีศรีสง่า. (2555). *หลักการมัคคุเทศก์*. เอกสารประกอบการสอน , 273-291.



ภาคผนวก จ  
ใบรับรองจริยธรรมการวิจัย

ที่ ศธ 6922(4)/ 305

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

27 มี.ค. 2560

เรื่อง ขอแจ้งผลการพิจารณาโครงการวิจัยเลขที่ SWUEC 251/59  
เรียน นายวิรัตน์ ทองแก้ว

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. ใบรับรองโครงการวิจัย SWUEC/E-409/2559

ตามที่ท่านได้ส่งโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว โครงการวิจัยเลขที่ SWUEC 251/59 เพื่อรับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ นั้น

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยดังกล่าว บัดนี้คณะกรรมการฯ ให้การรับรองโครงการวิจัยดังกล่าวแล้วเมื่อวันที่ 7 มีนาคม 2560 รายละเอียดดังนี้

Certificate Number SWUEC/E-409/2559  
Date of Approval 7 มีนาคม 2560 (อายุใบรับรองโครงการวิจัย 12 เดือน)  
Date of Expiration 7 มีนาคม 2561  
Continuing Review ทุก 12 เดือน (ครบกำหนดส่งรายงานครั้งแรก วันที่ 7 มีนาคม 2561)

ในการนี้ คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ใ้ขอความกรุณาให้ผู้วิจัยส่งรายงานความก้าวหน้าของการวิจัยและต่ออายุการรับรองก่อนกำหนดวันหมดอายุ 30 วัน เพื่อให้เป็นไปตามวิธีดำเนินการมาตรฐาน (SOPs version 2.0) ของคณะกรรมการฯ ทั้งนี้รายละเอียดของเอกสารที่ให้การรับรองตามที่ปรากฏใน Certificate of Approval (Certificate Number SWUEC/E-409/2559) ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(แพทย์หญิงสุรพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

แบบเอกสารที่ MF 10-2 (ปรับปรุง 26 พ.ย. 58)

## หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย (Informed Consent Form)

วันที่ .....

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

**ขอทำหนังสือนี้ให้ไว้ต่อหัวหน้าโครงการวิจัยเพื่อเป็นหลักฐานแสดงว่า**

ข้อ 1. ข้าพเจ้า ได้รับทราบโครงการวิจัยของ นายวิรัตน์ ทองแก้ว เรื่อง  
 การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนขอ  
 อาสาสมัครการท่องเที่ยว

**ข้อ 2. ข้าพเจ้า ยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ ด้วยความสมัครใจ  
 โดยมิได้มีการบังคับขู่เข็ญ หลอกลวงแต่**

**ประการใด และจะให้ความร่วมมือในการวิจัยทุกประการ**

ข้อ 3. ข้าพเจ้า ได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย  
 ค่าตอบแทนที่จะได้รับ ค่าใช้จ่าย

ที่ข้าพเจ้าจะต้องรับผิดชอบจ่ายเอง

โดยได้อ่านข้อความที่มีรายละเอียดอยู่ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยโดยตลอด

อีกทั้งยังได้รับคำอธิบายและตอบข้อสงสัยจากหัวหน้าโครงการวิจัยเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ข้อ 4. ข้าพเจ้า ได้รับการรับรองจากผู้วิจัยว่าจะเก็บข้อมูลส่วนตัวของข้าพเจ้าเป็นความลับ  
 จะเปิดเผยเฉพาะผลสรุปการ  
 วิจัยเท่านั้น

ข้อ 5. ข้าพเจ้า ได้รับทราบแล้วว่าข้าพเจ้ามีสิทธิ์จะบอกเลิกการร่วมโครงการวิจัยนี้  
 และการบอกเลิกการร่วมโครงการวิจัย

**จะไม่มีผลกระทบต่อการทำงานใดๆ ไม่มีผลกระทบต่อการทำงาน การเรียน  
 การประเมิน หรือส่งผลกระทบต่ออื่นๆ ของข้าพเจ้า**

ข้อ 6. หากข้าพเจ้ามีข้อข้องใจเกี่ยวกับขั้นตอนของการวิจัย  
 หรือหากเกิดผลข้างเคียงที่ไม่พึงประสงค์จากการวิจัย

สามารถติดต่อกับ นายวิรัตน์ ทองแก้ว

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการท่องเที่ยวและนันทนาการ

คณะศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี

หมายเลขโทรศัพท์ที่ติดต่อได้ทั้งในและนอกเวลาราชการ 089-4590020

E-mail address: wiratpe29@hotmail.com

ข้อ 7. หากข้าพเจ้า ได้รับการปฏิบัติไม่ตรงตามที่ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย  
 ข้าพเจ้าจะสามารถติดต่อกับ

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับการพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์หรือ  
 ผู้แทน ได้ที่สถาบัน

ยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทรศัพท์ 02-649-  
 5000 ต่อ 11015-11018

แบบเอกสารที่ MF 10-2 (ปรับปรุง 26 พ.ย. 58)

ข้าพเจ้าได้อ่านและเข้าใจข้อความตามหนังสือนี้โดยตลอดแล้ว  
เห็นว่าถูกต้องตามเจตนาของข้าพเจ้า  
จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นสำคัญพร้อมกับหัวหน้าโครงการวิจัยและต่อหน้าพยาน

ลงชื่อ ..... ลงชื่อ .....  
(.....) (.....)

ผู้ยินยอม / ผู้แทนโดยชอบธรรม  
ผู้ให้ข้อมูลและขอความยินยอม/หัวหน้าโครงการวิจัย

ลงชื่อ .....พยาน ลงชื่อ .....พยาน  
(.....) (.....)

ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมการวิจัย อ่านหนังสือไม่ออก ผู้ที่อ่านข้อความทั้งหมดแทนผู้เข้าร่วมการวิจัยคือ

.....  
.....

จึงได้ลงลายมือชื่อไว้เป็นพยาน

ลงชื่อ .....พยาน  
(.....)

#### **หมายเหตุ**

1. ในกรณีผู้ให้ความยินยอมมีอายุไม่ครบ 18 ปีบริบูรณ์ จะต้องมีผู้ปกครองตามกฎหมายเป็นผู้ให้ความยินยอมด้วย หรือผู้ป่วยที่ไม่สามารถแสดงความยินยอมได้ด้วยตนเอง จะต้องเป็นผู้มีอำนาจทำการแทนเป็นผู้ให้ความยินยอม
2. กรณีผู้ยินยอมตนให้ทำวิจัย ไม่สามารถอ่านหนังสือได้ ให้ผู้วิจัยอ่านข้อความในหนังสือให้ความยินยอมนี้ให้แก่ผู้ยินยอมตนให้ทำวิจัยฟังจนเข้าใจแล้ว และให้ผู้ยินยอมตนให้ทำวิจัยลงนาม หรือพิมพ์ลายนิ้วหัวแม่มือรับทราบ ในการให้ความยินยอมดังกล่าวด้วย

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	วิรัตน์ ทองแก้ว
วัน เดือน ปี เกิด	23 สิงหาคม พ.ศ.2524
สถานที่เกิด	นครศรีธรรมราช
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2542 ศิลปศาสตรบัณฑิต(ศศ.บ.) สาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ พ.ศ.2550 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต(ศศ.ม.) สาขาพลศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ พ.ศ.2562 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (ปร.ด.) สาขาการจัดการกีฬาและ นันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	1/1 ซอยสวัสดิรักษา ถนนพัฒนาการคูขวาง ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช

