



การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

THE DEVELOPMENT OF A PROGRAM FOR ENHANCING COMPETENCY IN DEALING
WITH AN RECREATIONAL PROGRAM FOR STUDENT LEADERS OF RAJAMANGALA
UNIVERSITY OF TECHNOLOGY IN THE CENTRAL REGION

จิราณัฐวัฒน์ คำปลิว

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2564

การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นทางการสำหรับผู้นำนักศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬานันทนาการ
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE DEVELOPMENT OF A PROGRAM FOR ENHANCING COMPETENCY IN DEALING
WITH AN RECREATIONAL PROGRAM FOR STUDENT LEADERS OF RAJAMANGALA
UNIVERSITY OF TECHNOLOGY IN THE CENTRAL REGION



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

Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University

2021

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ของ

จิราณวัฒน์ คำปลิว

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

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

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(อาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.สราวุธ ชัยวิจิต)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้ ผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง
ผู้วิจัย	จิราณวัฒน์ คำปลิว
ปริญญา	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
ปีการศึกษา	2564
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุนทรตรี นิมนต์พันธ์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ ดร. อนันต์ มาลารัตน์

การวิจัยและพัฒนาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้ผู้นำนักศึกษา 2) พัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการสำหรับผู้ผู้นำนักศึกษา และ 3) ศึกษาผลของการใช้โปรแกรมเสริมสร้างเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการสำหรับผู้ผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ประชากรที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย ระยะที่ 1 ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย จำนวน 712 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ระยะที่ 2 และระยะที่ 3 ผู้นำนักศึกษา จำนวน 5 สถาบันฯ ละ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย โปรแกรมเสริมสร้างเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา และใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลภายในโปรแกรมฯ ในการเก็บข้อมูล และนำข้อมูลจากการวิจัยมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที แบบ Dependent Samples t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) ผู้นำนักศึกษามีความต้องการจำเป็นในด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการอยู่ในลำดับสูงสุด ($PNI_{modified} = 0.12$) รองลงมาคือ ด้านการนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ มีค่า $PNI_{modified}$ เท่ากับ 0.11 ด้านการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ มีค่า $PNI_{modified}$ เท่ากับ 0.09 และด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ มีค่า $PNI_{modified}$ เท่ากับ 0.08 ตามลำดับ 2) โปรแกรมฯ 2.1) องค์ประกอบของโปรแกรมฯ ประกอบไปด้วย หน่วยการเรียนรู้จำนวน 8 สัปดาห์ โดยมีเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ และมีเครื่องมือวัดและประเมินผลในโปรแกรม จำนวน 6 เครื่องมือ 2.2) ผลการทดลองโปรแกรมฯ พบว่า กลุ่มทดลองมีความรู้ความเข้าใจ ทักษะ ทศนคติ และผลงานการปฏิบัติสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) หลังการใช้โปรแกรมกลุ่มขยายผลมีความรู้ความเข้าใจ ทักษะ ทศนคติ และผลงานการปฏิบัติสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมฯ อยู่ในระดับมากที่สุดในทุกสถาบัน และเมื่อเปรียบเทียบทั้ง 4 สถาบัน พบว่า ไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : โปรแกรมนันทนาการ; สมรรถนะผู้นำนันทนาการ; นันทนาการ

Title	THE DEVELOPMENT OF A PROGRAM FOR ENHANCING COMPETENCY IN DEALING WITH AN RECREATIONAL PROGRAM FOR STUDENT LEADERS OF RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY IN THE CENTRAL REGION
Author	JIRANUWAT KHAMPLEW
Degree	DOCTOR OF PHILOSOPHY
Academic Year	2021
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Sumonratree Nimnatipun
Co Advisor	Dr. Anan Malarat

The aims of this research are as follows: (1) to investigate the need to develop competencies in organizing a recreational program for student leaders; (2) to develop a program for enhancing competency in a recreational program for student leaders; and (3) to study the effects of the use of the program. The research process was divided into three phases. In the first phase, the population of the study included 712 stakeholders in RMUT in the central region. The research instrument was a five-point Likert scale questionnaire. In the second and third phases, consisting of 30 student leaders from five RMUT campuses. The research instruments included a program for enhancing competency in terms of dealing with a recreational program. The results of the research were as follows: (1) when analyzing and ranking the needs in developing competencies in organizing a recreational program in all four areas, the highest PNI values in this study were found to be the needs in the development of recreational programs ($PNI = 0.12$), followed by recreation program utilization, recreation program planning, and recreational program readiness assessment, respectively; (2) a program; (2.1) the components of the program consisted of an eight-week learning unit, with learning content about the competence in recreation program management; (2.2) the results of the program experiment showed that the experimental group had higher knowledge, skills, attitudes, and performance than before participation in the program. There was a statistically significant difference at a level of .05 level; and (3) after implementing the program with the extended group, knowledge, skills, attitudes, and performance were higher than before joining the program. There was a statistically significant difference at a level of .05. The level of satisfaction with the program was at the highest level in all universities. When comparing of the results from the four universities, no differences were found, with a statistically significant level of .05.

Keyword : Recreational Program; Competency of Recreation Leaders; Recreation

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ เพราะผู้วิจัยได้รับความรู้ คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ ในการแก้ไขจุดบกพร่องต่างๆ และได้รับความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรตรี นิมนติพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลักปริญญานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้วิจัยรู้สึกทราบบ้างและขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการพิจารณาปริญญานิพนธ์ ศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย และอาจารย์ ดร.สราวุธ ชัยวิชิต ที่ให้ความกรุณาในการให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ ในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ และขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ให้ความกรุณาและเสียสละเวลาในการตรวจเครื่องมือในการวิจัย และให้ข้อเสนอแนะ และคำแนะนำต่างๆ เพื่อให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว ประธานหลักสูตรและในฐานะอาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือตลอดระยะเวลาในระหว่างการศึกษา และขอขอบพระคุณคณาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่าน ที่ได้ให้ความรู้แก่ข้าพเจ้า ตลอดระยะเวลาในการศึกษาระดับปริญญาเอก

ขอขอบคุณ อาจารย์วิภาดา สุทธิโรจน์ และนางสาวชนพิศ เปรมกมล ที่ให้การช่วยเหลือในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ และขอขอบเพื่อนร่วมรุ่นปริญญาเอกทุกคน ที่คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจกันตลอดมา

ในการเก็บข้อมูล ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลทั้ง 5 แห่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้นำนักศึกษาทุกๆ ท่าน ที่เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบคุณผู้ช่วยวิจัย ทีมงาน กิจกรรมนักศึกษา ทั้ง 5 มหาวิทยาลัย ที่ช่วยในการดำเนินการวิจัยจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุดท้ายนี้ คุณค่าและประโยชน์จากการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบให้เป็นสิ่งเตือนพระคุณบิดา มารดา ของข้าพเจ้า ที่ได้อบรม สั่งสอน เลี้ยงดู และให้โอกาสทางการศึกษาแก่ข้าพเจ้า และขอระลึกถึงพระคุณของครูบาอาจารย์ทุกๆ ท่าน

จิราวุฒณ์ คำปลิว

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ท
บทที่ 1 บทนำ.....	15
ภูมิหลัง	15
คำถามในการวิจัย.....	18
ความมุ่งหมายในการวิจัย	18
ความสำคัญของการวิจัย	18
ขอบเขตของการวิจัย	19
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	26
กรอบแนวคิดในการวิจัย	28
สมมติฐานในการวิจัย.....	29
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	31
1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการ.....	32
1.1. ความหมายและความสำคัญของ โปรแกรมนันทนาการ	32
1.2. หลักการจัดโปรแกรมนันทนาการ	33
1.3. ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างโปรแกรมด้วย APIE	34
1.4. แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบโปรแกรมนันทนาการ	35

2. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ	36
2.1. ความหมายของนันทนาการ	36
2.2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ	38
2.3. ความสำคัญของนันทนาการ	40
2.4. ลักษณะของนันทนาการ	42
2.5. ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ	46
2.6. ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ	48
3. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับสมรรถนะผู้นำนันทนาการ	49
3.1. ความหมายของผู้นำนันทนาการ	49
3.2. คุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ	51
3.3. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผู้นำนันทนาการ	54
3.4. สมรรถนะผู้นำนันทนาการ	55
3.5. สมรรถนะผู้นำนันทนาการ ด้านการจัดโปรแกรม	57
4. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการในสถานศึกษา	65
4.1. นันทนาการในสถานศึกษา	65
4.2. คุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการในสถานศึกษา	67
5. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล	68
5.1. ข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล	68
5.2. กิจกรรมนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล	70
5.3. ผู้นำนักศึกษา ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล	73
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	75
6.1. งานวิจัยในประเทศ	75
6.2. งานวิจัยต่างประเทศ	78

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	82
แผนการทดลอง	82
ขั้นตอนการวิจัย	83
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	97
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	97
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	98
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัด โปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาค กลาง	98
ตอนที่ 2 ผลการสร้างและพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง	108
ตอนที่ 3 ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง	139
บทที่ 5 อภิปรายผล	166
วิธีดำเนินการวิจัย.....	166
สรุปผลการวิจัย.....	168
การอภิปรายผล	184
ข้อเสนอแนะ	197
บรรณานุกรม	198
ภาคผนวก.....	205
ประวัติผู้เขียน.....	409

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 จำนวนประชากรผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดูแลงานด้านกิจกรรมนักศึกษา จำแนกตามสถาบัน	20
ตาราง 2 จำนวนประชากรผู้นำนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง จำแนกตามสถาบัน	21
ตาราง 3 จำนวนกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้าน การจัดโปรแกรมสนับสนุนการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะ ด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขต ภาคกลาง	22
ตาราง 4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = 712)	99
ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน และความต้องการจำเป็นในการพัฒนา สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ในเขตภาคกลาง ด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมสนับสนุนการ (Assessment) (n = 712).....	102
ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน และความต้องการจำเป็นในการพัฒนา สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ในเขตภาคกลาง ด้านการวางแผนโปรแกรมสนับสนุนการ (Planning) (n = 712)	103
ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน และความต้องการจำเป็นในการพัฒนา สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ในเขตภาคกลาง ด้านการนำโปรแกรมสนับสนุนการไปใช้ (Implementation) (n = 712).....	105
ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน และความต้องการจำเป็นในการพัฒนา สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ในเขตภาคกลาง ด้านการประเมินผลโปรแกรมสนับสนุนการ (Evaluation) (n = 712)	106

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลางในแต่ละด้าน (n = 712).....	107
ตาราง 10 แผนการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง	111
ตาราง 11 ตารางผลการประเมินในมิติด้านความถูกต้องของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (n = 7)	117
ตาราง 12 ผลการประเมินในมิติด้านความเหมาะสมของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (n = 7)	119
ตาราง 13 ผลการประเมินในมิติด้านความเป็นไปได้ของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (n = 7)	121
ตาราง 14 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผลโปรแกรม	123
ตาราง 15 ผลการเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) (n = 30).....	125
ตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) ด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมสนับสนุนการ (Assessment) (n = 30)	126
ตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) ด้านการวางแผนโปรแกรมสนับสนุนการ (Planning) (n = 30)	127
ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) ด้านการนำโปรแกรมสนับสนุนการไปใช้ (Implementation) (n = 30)	129
ตาราง 19 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) ด้านการประเมินผลโปรแกรมสนับสนุนการ (Evaluation) (n = 30)	130

ตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) (n = 30).....	131
ตาราง 21 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่ม ตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) (n = 30).....	133
ตาราง 22 ผลการประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ของกลุ่ม ตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) (n = 30).....	134
ตาราง 23 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรม เสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่มตัวอย่างใน การทดลอง (มทร.กรุงเทพ) โดยรวมเป็นรายด้าน (n = 30)	135
ตาราง 24 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล	139
ตาราง 25 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ด้านความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน	140
ตาราง 26 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล ด้านการประเมินความพร้อมของ โปรแกรมนันทนาการ (Assessment).....	141
ตาราง 27 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล ด้านการวางแผนโปรแกรม นันทนาการ (Planning)	143
ตาราง 28 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล ด้านการนำโปรแกรมนันทนาการไป ใช้ (Implementation).....	145
ตาราง 29 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล ด้านการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation).....	147
ตาราง 30 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ด้านทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน	149

ตาราง 31 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล	150
ตาราง 32 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ด้านทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัด โปรแกรมนันทนาการ ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน.....	154
ตาราง 33 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่ม ขยายผล	155
ตาราง 34 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ด้านทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน	156
ตาราง 35 ผลการประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ของกลุ่ม ขยายผล	157
ตาราง 36 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ด้านผลงานการปฏิบัติเกี่ยวกับสมรรถนะ ด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน.....	158
ตาราง 37 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะ ด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่มขยายผล	159
ตาราง 38 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วม โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่ม ขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน.....	165

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	28
ภาพประกอบ 2 กระบวนการสร้างโปรแกรมสนับสนุนการด้วย APIE ของ Austin	34
ภาพประกอบ 3 การเรียนรู้ไปสู่การเป็นผู้นำ.....	53
ภาพประกอบ 4 หลักในการทำงานของนักวิชาชีพนันทนาการด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ 57	
ภาพประกอบ 5 แผนผังผู้นำนักศึกษา ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล.....	74
ภาพประกอบ 6 ขั้นตอนการวิจัยระยะที่ 1	83
ภาพประกอบ 7 ขั้นตอนการวิจัยระยะที่ 2 และระยะที่ 3.....	84
ภาพประกอบ 8 สรุปแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง	171
ภาพประกอบ 9 กระบวนการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ	183

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ทรัพยากรที่สำคัญของการพัฒนาประเทศถือว่า ทรัพยากรมนุษย์นั้น เป็นปัจจัยที่สำคัญในการขับเคลื่อนและพัฒนาประเทศในทุกๆ มิติ ซึ่งมนุษย์จะเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการนำพาประเทศไปสู่เป้าหมายการเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว และสามารถขับเคลื่อนสังคมโดยใช้องค์ความรู้ทางด้านภูมิปัญญา และการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ในอนาคต ดังนั้นสังคมโลกจึงจำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของประเทศอย่างเป็นระบบ โดยจำเป็นต้องมุ่งเน้นในการพัฒนาและยกระดับศักยภาพของบุคคลในทุกมิติ เพื่อให้เป็นทรัพยากรบุคคลที่ดี เก่ง มีคุณภาพ พร้อมทั้งจะขับเคลื่อนและพัฒนาประเทศไปข้างหน้าอย่างมีศักยภาพ (สำนักนายกรัฐมนตรี, 2561) โดยปัจจุบันประชากรในสังคมส่วนใหญ่นั้น มีเยาวชนเป็นกลุ่มคนที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศชาติ ซึ่งเป็นคนกลุ่มใหญ่ที่จะก้าวขึ้นมาเป็นบทบาทสำคัญทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง ประกอบกับ ในปัจจุบันประเทศไทยนั้น กำลังจะเผชิญกับความท้าทายต่างๆ เช่น การพัฒนาเยาวชน ให้เติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพและมีคุณภาพ พร้อมทั้งจะเป็นผู้นำที่จะพาประเทศไปสู่ความเจริญก้าวหน้าในระยะยาว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อประเทศกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของประชากร ในการเข้าสู่สังคมสูงวัย เด็กเกิดน้อย และวัยแรงงานลดลง เยาวชนจึงเป็นแรงงานสำคัญของประเทศในอนาคต ดังนั้นประเทศไทยจึงมีความจำเป็นเร่งด่วนที่ต้องมีการพัฒนาเยาวชนเหล่านั้นให้มีความรู้ และมีทักษะต่างๆ ที่สำคัญต่ออนาคตของชาติ (องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย, 2563) เยาวชนกลุ่มที่เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศกลุ่มหนึ่ง นั่นคือนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานการศึกษาต่างๆ ซึ่งเขาเหล่านั้นจะถูกพัฒนาให้มีความพร้อม เพื่อให้เป็นบุคลากรที่มีคุณภาพของสังคมและพร้อมที่จะรับมือกับสิ่งท้าทายต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ดังนั้นการพัฒนาศักยภาพของเยาวชนนับว่าเป็นประเด็นสำคัญอย่างมาก ที่สถานการศึกษาจำเป็นจะต้องเพิ่มความสำคัญอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะสถานการศึกษาเป็นหน่วยงานทางสังคมที่สำคัญอย่างยิ่งในการขัดเกลาเยาวชน นิสิต นักศึกษาในแง่ของการพัฒนาระบอบการคิด องค์ความรู้ และการปลูกฝังค่านิยมที่ดีงาม รวมไปถึงการสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ในด้านต่างๆ

ปัจจุบันสถานการศึกษาในแต่ละแห่งของประเทศไทย มีการมุ่งเน้นในการพัฒนานิสิต นักศึกษาในทุกๆ ด้าน ซึ่งกลไกหนึ่งในการพัฒนานิสิต นักศึกษา ที่สถานศึกษานำมาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาศักยภาพของนิสิตและนักศึกษา คือการทำกิจกรรมเสริมหลักสูตร

โดยเฉพาะอย่างยิ่งการส่งเสริมในการทำกิจกรรมนันทนาการผ่านกระบวนการทำกิจกรรมเสริมหลักสูตร ไม่ว่าจะเป็น กิจกรรมที่ส่งเสริมคุณลักษณะของบัณฑิตอันพึงประสงค์ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาหรือการส่งเสริมสุขภาพ กิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม กิจกรรมจิตอาสา หรือการบำเพ็ญประโยชน์ และรักษาสีงแวดล้อม และกิจกรรมทางด้านศิลปวัฒนธรรม (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2557) โดยมีเป้าหมายในการพัฒนานิสิต นักศึกษาให้มีความพร้อมทั้งทางด้านสติ ปัญญา อารมณ์ ร่างกาย จิตใจและสังคม จึงทำให้สถาบันการศึกษาต่างๆ จะต้องมีการจัดกิจกรรมนันทนาการ หรือกิจกรรมเสริมหลักสูตรในระหว่างการศึกษาเพื่อเป็นการพัฒนานิสิต นักศึกษาในสถาบันการศึกษา (สมควร โพธิ์ทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 กรกฎาคม 2564) ดังตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ การประเมินคุณภาพการศึกษา ซึ่งกำหนดโดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ที่เป็นหน่วยงานกำกับดูแลสถาบันการศึกษา ซึ่งได้กำหนดเกณฑ์และตัวชี้วัดต่างๆ เพื่อเป็นเครื่องมือที่จะพัฒนานิสิตและนักศึกษา เพื่อให้เป็นไปตามเกณฑ์ หรือเป็นไปตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ ซึ่งหนึ่งในองค์ประกอบในการประเมินคุณภาพการศึกษาคือเรื่องของการจัดกิจกรรมนักศึกษา (จิราวุธวัฒน์ คำปลิว, 2561) โดยการจัดกิจกรรมนักศึกษาหรือกิจกรรมนันทนาการในสถาบันศึกษานั้น ต้องอาศัยผู้นำนักศึกษาในการทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมนักศึกษา ไม่ว่าจะเป็นสถานิสิตนักศึกษา องค์การนิสิตนักศึกษา สโมสรนิสิตนักศึกษาหรือผู้นำชมรมกิจกรรมต่างๆ ซึ่งผู้นำนักศึกษาเหล่านั้นจะได้รับคัดเลือกจากนักศึกษาในสถาบันการศึกษาให้เป็นผู้แทนหรือผู้นำในการดำเนินกิจกรรมนักศึกษา และเข้ามามีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนงานด้านกิจกรรมนักศึกษาหรือกิจกรรมนันทนาการในสถาบันการศึกษา เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อนักศึกษาในสถาบัน (กัมพล ดวงสีใส, 2563) ทำให้ผู้นำนักศึกษาเหล่านี้จำเป็นต้องมีทักษะในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ซึ่งเป็นทักษะที่ผู้นำนักศึกษาจะต้องมีความรู้ (Knowledge) มีทักษะ (Skill) และมีทัศนคติที่ดี (Attitude) เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมนันทนาการ และเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ในการทำงานของตนเอง ซึ่งจะแสดงออกให้เห็นจากพฤติกรรมในการปฏิบัติงานของผู้นำนักศึกษาที่สามารถวัดและสังเกตเห็นได้ โดยสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งที่ผู้นำจะต้องมีคือสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ที่เป็นองค์ความรู้ เป็นทักษะและความสามารถพิเศษของผู้นำที่จำเป็นต้องมี เพราะถือว่าเป็นหลักในการดำเนินงานพื้นฐานของการวางแผนปฏิบัติการเพื่อพัฒนาระบบการทำงานด้านนันทนาการให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล รวมไปถึงการพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของผู้นำนันทนาการให้มีคุณภาพ (สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2562) ดังนั้นสถานศึกษาจึงมีการพัฒนาทักษะต่างๆ ให้กับผู้นำนักศึกษาพร้อมทั้งประเมินศักยภาพและผลการดำเนินงานของผู้นำนักศึกษาในการทำ

กิจกรรมนักศึกษา เพื่อเป็นการพัฒนาศักยภาพและเสริมสร้างสมรรถนะต่างๆ ให้กับผู้นำนักศึกษา ในการดำเนินงานด้านกิจกรรมนักศึกษาหรือกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากการปฏิบัติงานในด้านการพัฒนานักศึกษาในสถาบันการศึกษาของผู้วิจัย และการศึกษาผลของ การประเมินคุณภาพการศึกษา ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา ในประเด็นด้านการจัดกิจกรรมนักศึกษาพบว่า การดำเนินงานในด้านการกิจกรรมนักศึกษาหรือกิจกรรมนันทนาการของผู้นำนักศึกษายังไม่มีประสิทธิภาพที่ดีเท่าที่ควร โดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการของผู้นำนักศึกษา ถึงแม้ว่าสถาบันการศึกษาจะมีกลไกในการพัฒนาศักยภาพและเสริมสร้างสมรรถนะให้กับผู้นำนักศึกษาเป็นประจำอยู่แล้ว แต่ประสิทธิภาพ ประสิทธิผลของการดำเนินงานของผู้นำนักศึกษานั้น ก็ยังมีส่วนที่สถาบันการศึกษาต้องส่งเสริมและพัฒนาตัวผู้นำนักศึกษาอีกหลายประการ จากประเด็นปัญหาดังกล่าวจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่สถาบันการศึกษาจะต้องศึกษาถึงสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นและให้ความสำคัญในการพัฒนาและเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการให้กับผู้นำนักศึกษา จากเหตุผลดังกล่าว ในฐานะบุคลากรด้านการพัฒนานักศึกษา และบุคลากรด้านนันทนาการ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการการพัฒนาและเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการของผู้นำนันทนาการในสถานศึกษา และมีแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้นำนักศึกษาให้มีสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการในสถาบันการศึกษาให้มีประสิทธิภาพ มีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสถาบันการศึกษาและนักศึกษาในสถาบันการศึกษา จากการจัดกิจกรรมนันทนาการของผู้นำนักศึกษาในอนาคต

คำถามในการวิจัย

1. สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการของผู้นำนักศึกษา ความต้องการจำเป็น และแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง เป็นเช่นไร

2. โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง มีองค์ประกอบ และกระบวนการดำเนินงานเป็นอย่างไร

3. ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง เป็นอย่างไร

ความมุ่งหมายในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดความมุ่งหมายหลัก เพื่อพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยมีความมุ่งหมายเฉพาะ คือ

1. เพื่อศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

2. เพื่อสร้างและพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

3. เพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ความสำคัญของการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ทำให้ได้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ที่สามารถจะนำไปเป็นเครื่องมือในการพัฒนาผู้นำนักศึกษาให้มีสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการในสถาบันการศึกษาให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น จนทำให้สถาบันการศึกษาและนักศึกษาในสถาบันการศึกษาได้รับประโยชน์จากการจัดกิจกรรมสนับสนุนการของผู้นำนักศึกษา

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการศึกษาวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

ในระยะที่ 1 ผู้วิจัยใช้แหล่งข้อมูลจาก 2 แหล่ง ดังนี้

1. ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ประกอบไปด้วย ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดูแลงานด้านกิจกรรมนักศึกษา ผู้นำนักศึกษา และนักศึกษา รวมจำนวนทั้งสิ้น 712 คน โดยแบ่งเป็น

1.1. ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดูแลงานด้านกิจกรรมนักศึกษา จำแนกตามสถาบันมีจำนวนประชากรดังแสดงในตาราง 1 เนื่องจากกลุ่มประชากรมีจำนวนน้อย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยเก็บจากทุกหน่วยของประชากร (Census Population) จำนวนทั้งหมด 34 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัย (Inclusion criteria) ดังนี้

1) เป็นผู้บริหาร หรือเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดูแลงานด้านกิจกรรมนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง อาทิเช่น รองอธิการบดี ผู้ช่วยอธิการบดี ผู้อำนวยการกองพัฒนานักศึกษา หรือนักวิชาการศึกษา เป็นต้น

2) ปฏิบัติหน้าที่ หรือดูแลรับผิดชอบส่วนงานพัฒนากิจกรรมนักศึกษา หรือกิจกรรมสนับสนุนการในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

3) มีความยินดีที่จะให้ข้อมูล หรือตอบแบบสอบถาม

ตาราง 1 จำนวนประชากรผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดูแลงานด้านกิจกรรมนักศึกษา
จำแนกตามสถาบัน

สถาบัน	จำนวน (คน)
มทร.กรุงเทพ	8
มทร.พระนคร	8
มทร.ธัญบุรี	5
มทร.สุวรรณภูมิ	8
มทร.รัตนโกสินทร์	5
รวม	34

1.2. ผู้นำนักศึกษา จำแนกตามสถาบัน มีจำนวน 1,000 คน โดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Krejcie and Morgan (1970, อ้างถึงใน ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2543) จึงได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 278 ตัวอย่าง

และเพื่อให้ครอบคลุมทั้ง 5 สถาบัน ผู้วิจัยจึงทำการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นอย่างมีสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) แบ่งตามสัดส่วนและขนาดของกลุ่มประชากร ในแต่ละสถาบัน จะได้กลุ่มตัวอย่างในแต่ละสถาบัน ดังแสดงในตาราง 2 โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัย (Inclusion criteria) ดังนี้

- 1) เป็นผู้นำศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง อาทิ สภานักศึกษา องค์การนักศึกษา สโมสรนักศึกษา หรือผู้นำชมรมกิจกรรม เป็นต้น
- 2) ปฏิบัติหน้าที่ หรือดูแลรับผิดชอบในการดำเนินงานกิจกรรมนักศึกษา หรือกิจกรรมนันทนาการในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง
- 3) มีความยินดีที่จะให้ข้อมูล หรือตอบแบบสอบถาม

ตาราง 2 จำนวนประชากรผู้นำนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง จำแนกตามสถาบัน

สถาบัน	จำนวน (คน)	จำนวนตัวอย่าง
มทร.กรุงเทพ	162	45
มทร.พระนคร	258	72
มทร.ธัญบุรี	276	77
มทร.สุวรรณภูมิ	149	41
มทร.รัตนโกสินทร์	155	43
รวม	1,000	278

1.3. นักศึกษา โดยเป็นนักศึกษาตั้งแต่ชั้นปีที่ 2 ขึ้นไปของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง เนื่องจากไม่ทราบขนาดของประชากรที่แน่นอน ดังนั้นจึงคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สูตรของ Cochran (1977, อ้างถึงใน ชีรุฒติ เอกะกุล, 2543) ในการคำนวณดังนี้

$$n = \frac{Z^2}{4e^2}$$

โดย n แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

e แทน ระดับความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่างที่ยอมให้เกิดขึ้นได้

Z แทน ค่า Z ที่ระดับความเชื่อมั่นหรือระดับนัยสำคัญ

$$\text{จะได้ } n = \frac{(1.96)^2}{4(0.05)^2} = 384 \text{ หน่วย}$$

กลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้เท่ากับ 384 ตัวอย่าง แต่เพื่อป้องกันข้อมูลสูญหาย จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 400 คน จากทั้ง 5 สถาบัน และกำหนดโควตา (Quota sampling) สถาบันละ 80 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัย (Inclusion criteria) ดังนี้

1) เป็นนักศึกษา ตั้งแต่ชั้นปีที่ 2 ขึ้นไป ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

2) เคยเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา หรือกิจกรรมนันทนาการในมหาวิทยาลัย

3) มีความยินดีที่จะให้ข้อมูล หรือตอบแบบสอบถาม

ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างในระยะที่ 1 ในการศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง รวมจำนวนทั้งสิ้น 712 คน ดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 จำนวนกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

สถาบัน	ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่	ผู้นำนักศึกษา	นักศึกษา	รวม
มทร.กรุงเทพ	8	45	80	133
มทร.พระนคร	8	72	80	160
มทร.ธัญบุรี	5	77	80	162
มทร.สุวรรณภูมิ	8	41	80	129
มทร.รัตนโกสินทร์	5	43	80	128
รวม	34	278	400	712

2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 7 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัย (Inclusion criteria) ดังนี้

1) มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานทางด้านนันทนาการ หรือกิจกรรมนักศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปี

2) ดำรงตำแหน่งทางวิชาการในระดับรองศาสตราจารย์อย่างน้อย 2 คน และในระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ อย่างน้อย 3 คน

3) มีเวลาในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัยในทุกขั้นตอนของกระบวนการวิจัย

ขอบเขตด้านตัวแปร

ในระยะที่ 1 ผู้วิจัยกำหนดตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

1. สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
นันทนาการของผู้ນำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง
2. ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
นันทนาการ ของผู้ນำนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

**ระยะที่ 2 การสร้างและพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัด
โปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้ນำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาค
กลาง**

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

ในระยะที่ 2 ผู้วิจัยใช้แหล่งข้อมูลจาก 2 แหล่ง ดังนี้

1. ผู้�ำนักศึกษาในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
กรุงเทพ ได้มาด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 30 คน ซึ่ง
คำนวณจากสูตรของ Cohen (1969, อ้างถึงใน ระพินทร์ โพธิ์ศรี, 2549) เมื่อกำหนดค่าขนาด
อิทธิพล (Effect Size) $E_s = 0.4$ และระดับนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 พบว่ามีจำนวนตัวอย่าง
กลุ่มละ 21 คน แต่เพื่อป้องกันการสูญหายของข้อมูล ผู้วิจัยจึงขยายจำนวนตัวอย่างเป็นกลุ่มละ
30 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัย (Subject selection and allocation) ดังนี้

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัย (Inclusion criteria)

- 1) เป็นผู้�ำนักศึกษา ที่สมัครใจในการเข้าร่วมทดลองโปรแกรม
- 2) สามารถเข้าร่วมโปรแกรมได้อย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 8 สัปดาห์

เกณฑ์การคัดออกผู้เข้าร่วมวิจัย (Exclusion criteria)

- 1) ไม่สามารถเข้าร่วมโปรแกรมได้อย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 8 สัปดาห์
- 2) มีความประสงค์ที่จะออกจากกรวิจัย

2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญในการตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
เป็นผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)
จำนวน 7 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัย (Inclusion criteria) ดังนี้

- 1) มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานทางด้านนันทนาการ หรือกิจกรรม
นักศึกษา ไม่น่ากว่า 5 ปี

2) ดำรงตำแหน่งทางวิชาการในระดับรองศาสตราจารย์อย่างน้อย 2 คน และในระดับผู้ช่วยศาสตราจารย์ อย่างน้อย 3 คน

3) มีเวลาในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัยในทุกขั้นตอน ของกระบวนการวิจัย

ขอบเขตด้านตัวแปร

ในระยะที่ 2 ผู้วิจัยกำหนดตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

1. ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නากการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ ประสิทธิภาพของการใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නากการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ประกอบด้วย

2.1. ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และทัศนคติ (Attitudes) เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නากการ

2.2. ผลงานการปฏิบัติ (Performance) เกี่ยวกับการจัดโปรแกรมන්නากการ

2.3. ความพึงพอใจ (Satisfaction) ที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรม

ระยะที่ 3 ศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නากการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

ในระยะที่ 3 ผู้วิจัยใช้แหล่งข้อมูล ดังนี้

1. ผู้นำนักศึกษาในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในภาคกลาง จำนวน 4 สถาบัน ได้มาด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) สถาบันละ 30 คน ซึ่งคำนวณจากสูตรของ Cohen (1969, อ้างถึงใน ระพินทร์ ไพธิศรี, 2549) เมื่อกำหนดค่าขนาดอิทธิพล (Effect Size) $Es = 0.4$ และระดับนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 พบว่ามีจำนวนตัวอย่างกลุ่มละ 21 คน แต่เพื่อป้องกันการสูญหายของข้อมูล ผู้วิจัยจึงขยายจำนวนตัวอย่างเป็นกลุ่มละ 30 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัย (Subject selection and allocation) ดังนี้

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัย (Inclusion criteria)

- 1) เป็นผู้นำนักศึกษาในระดับปริญญาตรี
- 2) ยินยอม และสมัครใจในการเข้าร่วมโปรแกรม
- 3) สามารถเข้าร่วมโปรแกรมได้อย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 8 สัปดาห์

เกณฑ์การคัดออกผู้เข้าร่วมวิจัย (Exclusion criteria)

- 1) ไม่สามารถเข้าร่วมโปรแกรมได้อย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 8 สัปดาห์
- 2) มีความประสงค์ที่จะออกจากการวิจัย

ดังนั้นกลุ่มตัวอย่าง ในระยะที่ 3 จำนวน 4 สถาบัน สถาบันละ 30 คน จำแนกตามสถาบัน จะประกอบด้วย

- 1.1. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 30 คน
- 1.2. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ จำนวน 30 คน
- 1.3. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน 30 คน
- 1.4. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ จำนวน 30 คน

ขอบเขตด้านตัวแปร

ในระยะที่ 3 ผู้วิจัยกำหนดตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

1. ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ ประสิทธิภาพของการใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ประกอบด้วย

2.1. ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และทัศนคติ (Attitudes) เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ

2.2. ผลงานการปฏิบัติ (Performance) เกี่ยวกับการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ

2.3. ความพึงพอใจ (Satisfaction) ที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรม

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **สภาพ** หมายถึง สภาพะที่มี หรือสิ่งที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ของผู้นำนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

2. **ความต้องการจำเป็น** หมายถึง ความรู้สึกเฉพาะตัวของบุคคลที่มีต่อองค์ประกอบในด้านต่างๆ ที่จะช่วยส่งเสริม หรือสนับสนุนในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ เพื่อให้ผู้นำนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลางมีสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ

3. **การพัฒนาโปรแกรม** หมายถึง ชุดของกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยการใช้กระบวนการ วิธีการ และขั้นตอนในการสร้าง ด้วยกระบวนการสร้างโปรแกรม APIE ของ Austin (2004) โดยใช้ระยะเวลาในการดำเนินงาน จำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง

4. **สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ** หมายถึง คุณลักษณะและศักยภาพของผู้นำන්නาการที่แสดงออกในเชิงพฤติกรรม และส่งผลให้การปฏิบัติงานหรือการกระทำสิ่งต่างๆ บรรลุตามเป้าหมาย ก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล ซึ่งประกอบไปด้วย ด้านความรู้ (Knowledge) หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ต่างๆ ในการดำเนินงาน ด้านทักษะ (Skill) หมายถึง ความสามารถ ความชำนาญ หรือความคล่องแคล่วในการดำเนินงาน ด้านทัศนคติ (Attitudes) หมายถึง ความรู้สึก ท่าที และความคิดเห็นเกี่ยวกับการดำเนินงาน และด้านผลงาน การปฏิบัติ (Performance) หมายถึง ผลลัพธ์ของการดำเนินงานด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ ที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล โดยในการดำเนินงานด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ ประกอบด้วยสมรรถนะย่อยๆ ดังนี้

4.1. การประเมินความพร้อมของโปรแกรมන්නาการ (Assessment) หมายถึง กระบวนการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดโปรแกรมන්නาการก่อนที่จะวางแผนจัดโปรแกรมන්නาการ เพื่อพิจารณาความพร้อมในการจัดโปรแกรมන්නาการ และนำไปสู่กระบวนการวางแผนโปรแกรมන්නาการ

4.2. การวางแผนโปรแกรมන්නาการ (Planning) หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำวัตถุประสงค์และเป้าหมายของโปรแกรมන්නาการ หรือตามความต้องการของผู้เข้าร่วมโปรแกรมන්නาการ โดยพิจารณาความสอดคล้องกับโปรแกรมන්නาการในด้านต่างๆ ออกมาเป็นแบบแผนเพื่อจะนำไปใช้สู่กระบวนการจัดโปรแกรมන්නาการ

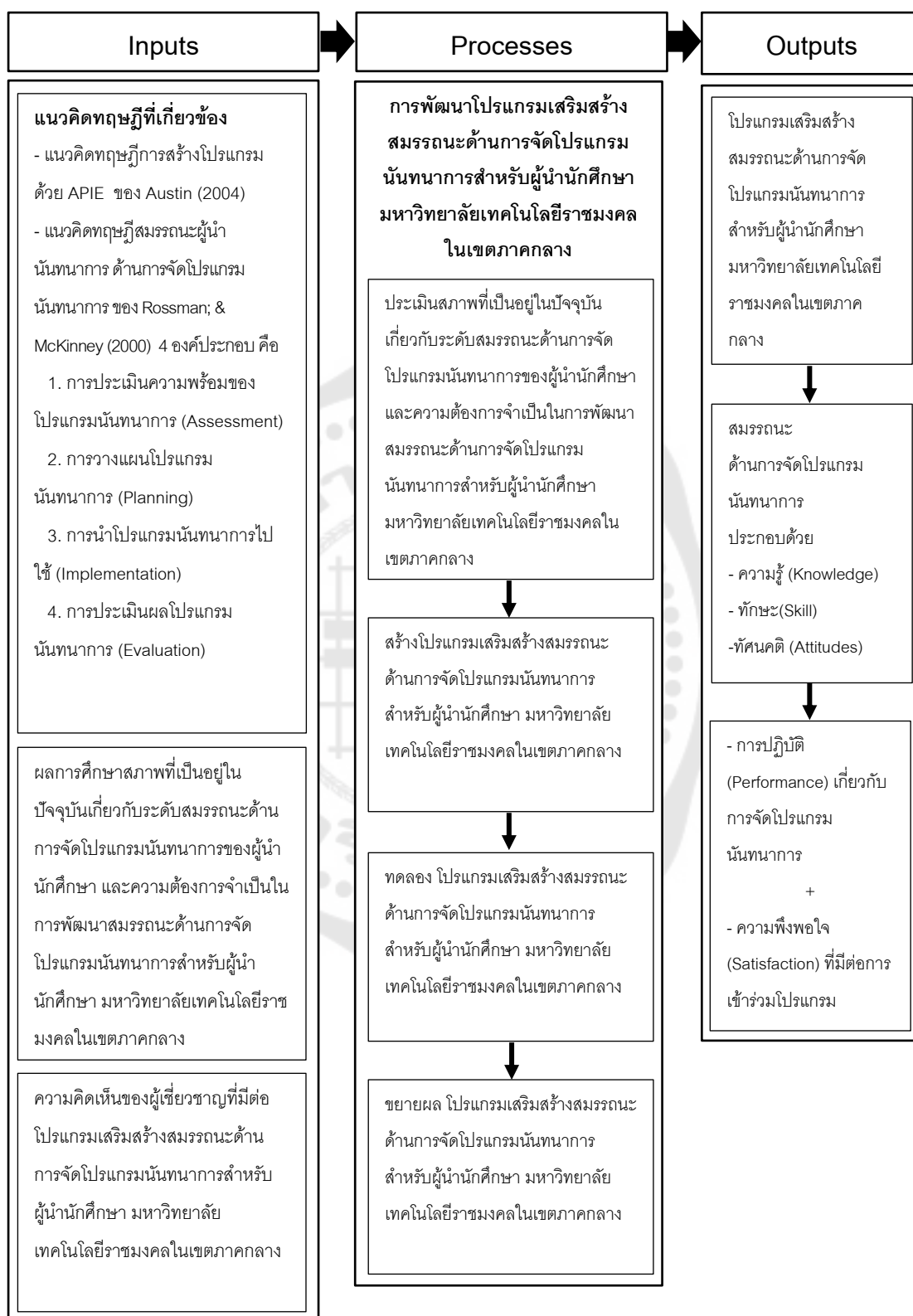
4.3. การนำโปรแกรมন্নันทนาการไปใช้ (Implementation) หมายถึง กระบวนการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับทักษะ และความรู้ความเข้าใจทางด้านนันทนาการ และการควบคุมดูแลโปรแกรมนันทนาการ หรือการจัดโปรแกรมนันทนาการให้เป็นไปตามแผน เป็นไปตามมาตรฐาน หรือกฎระเบียบ ข้อบังคับต่างๆ รวมถึงการรายงานผลและจัดทำแบบฟอร์มต่างๆ ให้สมบูรณ์

4.4. การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation) หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการประเมินผลของโปรแกรมนันทนาการ การประเมินผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการจัดทำรายงานผลของโปรแกรมนันทนาการ

5. **ผู้นำนักศึกษา** หมายถึง นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 ขึ้นไป และดำรงตำแหน่ง หรือปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้นำนักศึกษาในสถาบันการศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ เช่น กิจกรรมนักศึกษา สภานักศึกษา องค์การนักศึกษา หรือสโมสรนักศึกษา

6. **มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง** หมายถึง องค์การที่เป็นสถาบันทางการศึกษา ในระดับอุดมศึกษา โดยสังกัด กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม ที่จัดตั้งขึ้นตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พุทธศักราช 2548 ที่มีที่ตั้งหลักของสถาบันการศึกษาอยู่ในเขตภาคกลาง ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ (มทร.กรุงเทพ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (มทร.ธัญบุรี) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ (มทร.สุวรรณภูมิ) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ (มทร.รัตนโกสินทร์) และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (มทร.พระนคร)

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

ในระยะที่ 2

1. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නာการ
สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ผู้นำนักศึกษากลุ่ม
ทดลอง มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดโปรแกรมන්නาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วม
โปรแกรม

2. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නကာ
สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ผู้นำนักศึกษา
ทดลอง มีทักษะด้านการจัดโปรแกรมන්නကာ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม

3. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නကာ
สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ผู้นำนักศึกษากลุ่ม
ทดลอง มีทัศนคติเกี่ยวกับการจัดโปรแกรมන්නကာ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม

4. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නကာ
สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ผู้นำนักศึกษากลุ่ม
ทดลอง มีผลงานการปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดโปรแกรมන්නကာ เป็นไปตามเกณฑ์หรือสูงกว่า
เกณฑ์ที่กำหนด

5. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นทางการ
สำหรับผู้สอน นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ผู้สอน นักศึกษากลุ่ม
ทดลอง มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรม เป็นไปตามเกณฑ์หรือสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

ในระยะที่ 3

6. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නာကာ
สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ผู้นำนักศึกษากลุ่มขยาย
ผล มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดโปรแกรมන්නာကာ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม

7. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ผู้นำนักศึกษากลุ่มขยาย ผล มีทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม

8. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නာကာ
สำหรับผู้ນ่านักศีกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ผู้ນ่านักศีกษากลุ่มขยาย
ผล มีทัศนคติเกี่ยวกับการจัดโปรแกรมන්නาการ สงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม

9. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ผู้นำนักศึกษากลุ่มขยาย ผล มีผลงานการปฏิบัติเกี่ยวกับการจัดโปรแกรมන්නาการ เป็นไปตามเกณฑ์หรือสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

10. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ผู้นำนักศึกษากลุ่มขยาย ผล มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรม เป็นไปตามเกณฑ์หรือสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

11. หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง กลุ่มขยายผล มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะ มีทัศนคติ มีผลงานการปฏิบัติเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นන්නาการ และมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมไม่แตกต่างกัน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการศึกษาและค้นคว้าหลักการ แนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วทำการสรุปและรวบรวม ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการ
 - 1.1. ความหมาย และความสำคัญของโปรแกรมสนับสนุนการ
 - 1.2. หลักการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ
 - 1.3. ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างโปรแกรมด้วย APIE
 - 1.4. แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบโปรแกรมสนับสนุนการ
2. หลักการ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ
 - 2.1. ความหมายของนันทนาการ
 - 2.2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ
 - 2.3. ความสำคัญของนันทนาการ
 - 2.4. ลักษณะของนันทนาการ
 - 2.5. ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ
 - 2.6. ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสมรรถนะผู้นำนันทนาการ
 - 3.1. ความหมายของผู้นำนันทนาการ
 - 3.2. คุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ
 - 3.3. ความหมายของสมรรถนะผู้นำนันทนาการ
 - 3.4. สมรรถนะผู้นำนันทนาการ
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการในสถานศึกษา
5. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
 - 5.1. ข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
 - 5.2. ข้อมูลเกี่ยวกับผู้นำนักศึกษา
 - 5.3. ข้อมูลเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมนักศึกษา
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1. งานวิจัยในประเทศ
 - 6.2. งานวิจัยต่างประเทศ

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการ

1.1. ความหมายและความสำคัญของ โปรแกรมนันทนาการ

โปรแกรมนันทนาการ เป็นกระบวนการออกแบบหลักการบริหารจัดการกิจกรรมต่างๆ ทางนันทนาการ เพื่อสร้างประสบการณ์ และตอบสนองความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ซึ่งได้มีนักวิชาการหลายท่าน ได้ให้ความหมาย และอธิบายถึงความหมาย และความสำคัญของโปรแกรมนันทนาการไว้มากมาย ดังที่จะนำเสนอต่อไปนี้

อักษราพรธน์ ดำเด่น (2552) ได้อธิบายถึงความหมาย ของโปรแกรมนันทนาการ ไว้ว่า โปรแกรมนันทนาการ คือ การวางแผนกิจกรรมนันทนาการอย่างมีเป้าหมาย เพื่อให้บรรลุความต้องการของผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และเป็นการสร้างประสบการณ์ต่อผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว (2554) ได้อธิบายถึง โปรแกรมนันทนาการไว้ว่า โปรแกรมนันทนาการ (Recreation Programming) เป็นการออกแบบประสบการณ์ต่างๆ ทางนันทนาการ โดยหน่วยงานหรือองค์กรที่รับผิดชอบในการจัดบริการทางนันทนาการ โดยจะใช้ทรัพยากรต่างๆ ที่มีอยู่ในองค์กร อาทิเช่น งบประมาณ บุคลากร สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ทางนันทนาการ มาใช้วางแผน ออกแบบ และดำเนินงาน เพื่อสร้างประสบการณ์ สร้างสมดุลให้แก่ชีวิต และนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้มารับบริการ

รัชราวล ไสวอรรถ (2561) ได้อธิบายความหมายของโปรแกรมนันทนาการไว้ว่า โปรแกรมนันทนาการ เป็นการออกแบบ วางแผน และการบริการ รวมถึงการใช้เวลาว่างให้แก่ผู้เข้าร่วม เป็นการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งจะนำไปสู่ประสบการณ์ทางด้านนันทนาการ และการใช้เวลาว่าง

สามารถสรุปได้ว่า โปรแกรมนันทนาการ คือการออกแบบ วางแผน และพัฒนาขึ้น จากแนวความคิด ทฤษฎี หรือกระบวนการในการดำเนินงานต่างๆ ทางนันทนาการ ที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่างๆ อาทิเช่น บุคลากรทางนันทนาการ งบประมาณ ทรัพยากรสิ่งอำนวยความสะดวกที่ใช้ในนันทนาการ นำมาใช้วางแผน ออกแบบ และดำเนินงานนันทนาการให้แก่บุคคล เพื่อที่จะใช้เป็นแนวทางในการดำเนินกาสำหรับผู้จัดโปรแกรมนันทนาการ และสร้างประสบการณ์ทางนันทนาการให้แก่ผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ

1.2. หลักการจัดโปรแกรมนันทนาการ

การที่จะนำไปสู่เป้าหมายของกิจกรรมนันทนาการ ผู้นำนันทนาการจะต้องคำนึงถึงหลักในการจัดกิจกรรมนันทนาการ หรือโปรแกรมนันทนาการ ซึ่ง (สมควร โพธิ์ทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 11 กรกฎาคม 2564) ได้อธิบายถึงหลักในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ไว้ดังนี้

- 1) การพัฒนา นันทนาการนั้นจะต้องก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุขของผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน และความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ก่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
- 2) การเตรียม นันทนาการนั้นจะต้องก่อให้เกิดการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้
- 3) การสร้าง นันทนาการนั้นจะต้องก่อให้เกิดสัมพันธภาพ เกิดความรัก ความผูกพันและมีมิตรภาพที่ดีของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- 4) การทดสอบ นันทนาการนั้น จะต้องสามารถทดสอบสมรรถภาพทางด้านร่างกาย และจิตใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการได้
- 5) การทบทวน นันทนาการนั้น จะต้องสร้างการทำงานเป็นทีม หรือการทำงานร่วมกัน ซึ่งจะก่อให้เกิดความสามัคคี ความเป็นหนึ่งเดียวกันได้

Kraus (1997 อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจพจน์, 2555) ได้อธิบายถึง หลักการของจัดโปรแกรมนันทนาการ ไว้ว่า การจัดโปรแกรมนันทนาการ จะต้องคำนึงถึง การสนับสนุนจากหน่วยงานและองค์กร ศักยภาพผู้เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรม รวมไปถึงการให้บริการด้านสถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ และการเป็นผู้นำ (Leadership)

ณรงค์ วิชัยรัตน์ (2560) ได้อธิบายถึง หลักการของจัดโปรแกรมนันทนาการ ไว้ว่า โปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้น จะต้องตอบสนองของความต้องการของสมาชิกส่วนใหญ่ และในขณะเดียวกัน ต้องสามารถเพิ่มกิจกรรมที่สร้างสัมพันธภาพระหว่างกลุ่มประสบการณ์ทางสังคมและความสามัคคีของหมู่คณะ โดยจะต้องพิจารณาถึงหลักการ และองค์ประกอบดังต่อไปนี้ร่วมด้วย คือ บุคลากรผู้ควบคุมกิจกรรม ความพร้อมของโปรแกรมกิจกรรม งบประมาณเพื่อการจัดการกิจกรรมต่างๆ กิจกรรมต่างๆ ต้องยืดหยุ่นและเหมาะสมกับโอกาส

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การจัดโปรแกรมนันทนาการจะให้ได้ดี หรือประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด ผู้ดำเนินการจะต้องทำความเข้าใจและศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมที่จะจัดแล้ว ยังต้องเข้าใจในหลักการจัดกิจกรรม หรือหลักการจัดโปรแกรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม ขั้นตอนการจัดกิจกรรม และจะต้องมองเห็นประโยชน์และ

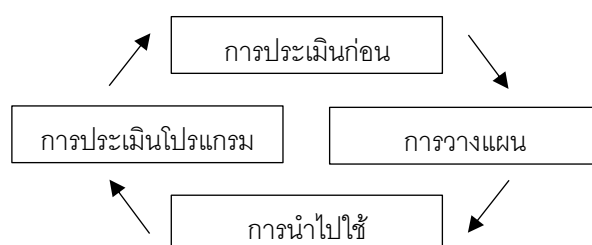
คุณค่าของกิจกรรมนันทนาการอันจะนำไปสู่ความพึงพอใจ และพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลต่อไป

1.3. ทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างโปรแกรมด้วย APIE

เครื่องมือในการสร้างโปรแกรมนันทนาการ ที่นักนันทนาการนำไปใช้ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการอยู่เป็นประจำเครื่องมือหนึ่ง ซึ่งมีนักวิชาการได้นำหลักการ และแนวความคิด นำเสนอวิธีการในการสร้างโปรแกรมนันทนาการ ด้วยรูปแบบ APIE ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

Austin (2004) ได้นำเสนอวิธีการ การสร้างโปรแกรมด้วย APIE ที่นักนันทนาการ มักจะนิยมนำไปใช้ในการดำเนินการสร้างโปรแกรมนันทนาการในรูปแบบที่หลากหลาย นั่นคือ หลักการ “APIE” ซึ่งประกอบด้วย

1. การประเมินก่อนหรือการประเมินความพร้อม (Assessment) เป็นการประเมิน เพื่อให้ทราบถึงความพร้อม ความต้องการ ของผู้ที่จะเข้าร่วม อาทิเช่น การสำรวจสถานที่ การสำรวจความต้องการ และการสำรวจกิจกรรมก่อนเริ่มดำเนินการ
2. การวางแผน (Planning) คือการนำเอาข้อมูลที่ได้จากการประเมินในขั้นตอนที่หนึ่ง นำมาวางแผนในการดำเนินงานโปรแกรมนันทนาการ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
3. การนำไปใช้ (Implementation) เมื่อผ่านกระบวนการในข้อหนึ่ง และข้อสอง แล้ว ขั้นตอนต่อไปที่สำคัญอีกขั้นหนึ่ง นั่นคือการนำแผนไปใช้ และคอยสังเกต และต้องจดบันทึก การใช้เครื่องมือหรือสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ
4. การประเมินผลโปรแกรม (Evaluation) เมื่อได้ดำเนินการไปตามโปรแกรม นันทนาการแล้ว ให้นำผลการปฏิบัติ ในประเด็นต่างๆ อาทิเช่น ข้อดีข้อเสียในด้านต่างๆ นำมาสรุปผล และทำการประเมินผล จากนั้นนำข้อมูลไปทำการปรับปรุง และพัฒนาโปรแกรมให้มีประสิทธิภาพต่อไป



ภาพประกอบ 2 กระบวนการสร้างโปรแกรมนันทนาการด้วย APIE ของ Austin

ที่มา: (Austin, 2004)

โดยการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ผู้วิจัยเลือกกระบวนการสร้างโปรแกรมนันทนาการด้วย APIE นำมาปรับใช้ในการสร้างโปรแกรม ที่จะให้เป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยใช้หลักการ APIE

1.4. แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบโปรแกรมนันทนาการ

Rossman and Schlatter (2015) ได้ทำการประยุกต์แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบโปรแกรมนันทนาการของ Goffman and Denzin (1975) เพื่อนำมาเป็นองค์ประกอบหลักของการจัดโปรแกรมนันทนาการ ให้มีความสอดคล้องกับสถานการณ์ของโปรแกรมนันทนาการ ซึ่งประกอบไปด้วย 6 องค์ประกอบ ประกอบไปด้วย

1. มีการปฏิสัมพันธ์กับคน (Interacting People) ซึ่งคนเป็นปัจจัยหนึ่งของการออกแบบโปรแกรมนันทนาการ ผู้นำนันทนาการจึงจำเป็นต้องเข้าใจกระบวนการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ และสังคมของคน อีกทั้งจะต้องเข้าใจในเรื่องอายุ เพศ ระดับความสามารถ และทักษะ รวมไปถึงข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะเป็นตัวช่วยให้ผู้วางแผนโปรแกรมนันทนาการ เข้าใจถึงประโยชน์และเป้าประสงค์ที่ผู้เข้าร่วมโปรแกรมจะสามารถได้รับการเข้าร่วม นอกจากนี้ โปรแกรมนันทนาการจะต้องตอบสนอง และตรงตามความต้องการของคนได้ ดังนั้นผู้ที่ออกแบบโปรแกรมจะต้องกำหนด รูปแบบ กระบวนการ และขั้นตอนต่างๆ ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ที่จะเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการนั้นๆ

2. สถานที่ตั้งทางกายภาพ (The Physical Setting) สถานที่ในการจัดโปรแกรม นันทนาการ จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบที่สำคัญต่อการรับรู้ ซึ่งประกอบไปด้วย การมองเห็น (Visual) การรับรส (Taste) การได้กลิ่น (Olfactory) การได้ยิน (Aural) และการสัมผัส (Tactile) ซึ่งผู้ออกแบบโปรแกรมนั้นจะต้องทำความเข้าใจในจุดเด่น และข้อจำกัดของสถานที่ตั้งในการจัดโปรแกรมนันทนาการ เพราะสิ่งเหล่านั้นล้วนส่งผลต่อโปรแกรมนันทนาการ

3. วัสดุการใช้เวลาว่าง (Leisure Objects) วัสดุที่ใช้ในการดำเนินโปรแกรม นันทนาการ ประกอบไปด้วย 3 ประเภท ประกอบด้วย วัสดุทางกายภาพ ซึ่งหมายถึงสภาพบรรยากาศของสถานที่ในการดำเนินการ วัสดุสังคม ซึ่งหมายถึงการมีส่วนร่วมในการปฏิสัมพันธ์กันของผู้เข้าร่วม และวัสดุสัญลักษณ์ ซึ่งหมายถึงอารมณ์ ความรู้สึกที่มีต่อกันและกันในด้านความสัมพันธ์ของผู้เข้าร่วม

4. โครงสร้าง (Structure) ในโปรแกรมนันทนาการจะต้องกำหนดโครงสร้างและรูปแบบของโปรแกรม เพื่อที่จะเป็นแนวทางในการดำเนินงานในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ

ของผู้เข้าร่วม ซึ่งเกิดปฏิสัมพันธ์กัน โดยการกำหนด กฎเกณฑ์ (A set of Rules) หรือกฎกติกา (Rules) ทั้งนี้การออกแบบโปรแกรมจะต้องกำหนดกฎกติกา หรือกฎเกณฑ์ที่เพียงพอ แต่ต้องไม่มากเกินไป เพราะอาจจะไปทำลายความเป็นอิสระในการสร้างประสบการณ์ของผู้เข้าร่วม โปรแกรมนั้นจนเกินไป

5. ความสัมพันธ์ (Relationship) ในการออกแบบโปรแกรมนันทนาการนั้น จำเป็นที่จะต้องทราบถึงความสัมพันธ์ของผู้เข้าร่วมโปรแกรม เพราะความสัมพันธ์นั้นเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบโปรแกรมเป็นอย่างมาก ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมโปรแกรมไม่มีความสัมพันธ์กัน สิ่งที่ต้องทำครั้งแรกในโปรแกรมนันทนาการคือการละลายพฤติกรรม (Icebreakers) หรือสามารถนำเอากิจกรรมทางสังคมมาใช้ในการวางแผนหรือออกแบบโปรแกรมนันทนาการ อีกทั้งผู้ออกแบบโปรแกรม จะต้องเข้าใจถึงบทบาทของการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเพราะจะมีผลต่อความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

6. การทำให้มีการเคลื่อนไหว (Animation) การออกแบบโปรแกรมนันทนาการนั้น ผู้ออกแบบจะต้องทำให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมมีการเคลื่อนไหวตลอดในโปรแกรม ซึ่งจะเป็นการทำให้โปรแกรมมีชีวิตชีวา กระบวนการในการออกแบบการเคลื่อนไหว ผู้ออกแบบจะต้องสามารถคาดการณ์ถึงการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เข้าร่วมโปรแกรมที่จะเกิดขึ้น โดยคำนึงถึงการออกแบบโครงสร้าง และทิศทางของการเคลื่อนไหว ซึ่งจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมเกิดประสบการณ์จากการเข้าร่วมโปรแกรมได้

2. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ

2.1. ความหมายของนันทนาการ

จากการศึกษาในเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และพบว่า คำว่า นันทนาการนั้น เป็นคำที่มาจากคำว่า สันทนาการ ที่ถูกบัญญัติศัพท์โดยพระยาอนุมานราชธน (เสถียรโกเศศ) เมื่อปีพุทธศักราช 2510 มาจากคำว่านันทน ที่หมายความว่าร่าเริง สนุกสนาน มาสมาสกับคำว่าอาการ หรือเรียกรวมกันว่า “นันทนาการ” โดยมีความหมายว่า อาการที่สนุกสนาน ร่าเริง รวมไปถึงพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ เมื่อเข้าร่วมกิจกรรมแล้วเกิดอารมณ์สุขและสงบ เกิดความสนุกสนานร่าเริง โดยในภาษาอังกฤษ จะใช้คำว่า (Recreation) ซึ่งมีความหมายว่า การทำให้สดชื่น หรือการทำกลับมาสู่สภาพเดิม (Restoration) (กรมพลศึกษา สำนักพัฒนาการพลศึกษา สุขภาพ และนันทนาการ, 2544) นอกจากนี้ ยังมีนักวิชาการอีกหลากหลายท่าน ได้ให้ความหมายของนันทนาการไว้ ดังนี้

Butler (1959, p. 3-4) ได้อธิบายถึงความหมายของ คำว่านันทนาการไว้ว่า คำว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่กระทำในเวลาว่างของแต่ละบุคคล โดยจะแปรผันไปตาม รสนิยม เวลา อายุ หรือความต้องการของแต่ละบุคคลนั้นๆ

สมบัติ กาญจนกิจ (2542, น. 16-17) ได้ให้ความหมาย ของนันทนาการ ไว้ดังนี้

1. นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น การเสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ หลังจากที่มีการใช้ในส่วนของพลังงานในร่างกายไปแล้ว ก็จะก่อให้เกิดความเหนื่อย ความเมื่อยล้า ในทางร่างกาย และทางสมอง หรือทางจิตใจ ซึ่งกิจกรรมนันทนาการต่างๆ ที่บุคคลเลือกเข้าร่วมในช่วงเวลาว่างนั้น จะช่วยในการจัดหรือผ่อนคลาย ในความเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้าทางด้านร่างกาย และทางด้านจิตใจ โดยนันทนาการ ถือว่าเป็นการตอบสนองถึงความต้องการของแต่ละบุคคลในสังคม

2. นันทนาการ หมายถึง รูปแบบกิจกรรมที่บุคคลสามารถที่จะเลือกในการเข้าร่วมในช่วงเวลาว่าง โดยต้องไม่มีการบังคับให้เข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ อีกทั้งยังจะต้องเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนั้น ด้วยความสมัครใจ ทั้งนี้เพื่อส่งผล และก่อให้เกิดกระบวนการการพัฒนา ในด้านอารมณ์สงบสุข รวมไปถึงความสนุกสนาน หรือแม้แต่ความสุข และความสงบ

3. นันทนาการ หมายถึง วิธีการ กระบวนการต่างๆ หรือเป็นการสร้างประสบการณ์ ที่สามารถทำให้บุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ ก่อให้เกิด ความสุข โดยอาศัยกิจกรรมต่างๆ ในช่วงเวลาว่าง มาเป็นสื่อ อันจะก่อให้เกิดการสร้างเสริมหรือพัฒนา และการเจริญงอกงาม ไม่ว่าจะเป็นทางด้านร่างกาย หรือด้านอารมณ์ หรือด้านสังคม หรือสติปัญญาของแต่ละบุคคลที่เข้าร่วม

4. นันทนาการนั้นเป็นหน่วยงานหรือองค์กรทางสังคม หรือเป็นแหล่งศูนย์กลางทางสังคม เพื่อที่จะให้บุคคล สามารถที่จะเลือกเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการนั้นๆ แล้วเกิดการพัฒนาในทางด้านอารมณ์ หรือความเจริญงอกงามในทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจ และด้านสังคมของผู้เข้าร่วม

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2554, น. 15) ได้กล่าวถึงนันทนาการไว้ว่า คือกิจกรรมในเวลาว่างที่สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ และมีคุณค่าต่อบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ ด้วยความสมัครใจ และส่งผลโดยตรงต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรมนันทนาการจะช่วยให้คุณภาพชีวิต ซึ่งจะเป็นเป้าหมายในกิจกรรมนันทนาการ กล่าวคือการกระทำชีวิตให้มีคุณภาพที่ดี หรือว่าการมีคุณภาพชีวิต ที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ คือมีความสุขที่สมบูรณ์ ซึ่งประกอบไปด้วย สุขภาพกาย สุขภาพจิตใจ และนอกจากนี้แล้ว ยังมีผลลัพธ์ที่ได้อื่นๆ มากมาย

ธีรวัฒน์ ผิวขม (2561) ได้ให้ความหมาย ของคำว่ำนันทนาการ ไว้ว่า จะเป็น กระบวนการ(Process) หรือประสบการณ์ที่บุคคล ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการใน เวลาว่าง ด้วยความสมัครใจ ซึ่งก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และส่งเสริมพัฒนาการ ทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยไม่ขัดต่อประเพณี วัฒนธรรม และกฎหมาย บ้านเมือง

ศศธร สุมณ (2562) ได้ให้ความคิดเห็นว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่บุคคลพึง พอใจกระทำในเวลาว่างเว้นจากการทำงาน โดยสามารถเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการด้วย ความสมัครใจในเชิงสร้างสรรค์ โดยไม่ขัดต่อศีลธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี จารีต และ กฎหมาย ตามแต่บริบทของสังคมนั้นๆ ซึ่งนันทนาการจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาในด้านต่างๆ รวมทั้งยังสามารถทำให้บุคคลนั้นๆ มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นได้ด้วย

ธเนตร ตัญญวงษ์ (2561) ได้สรุปคำว่ำนันทนาการไว้ว่า นันทนาการ ถือเป็นกิจกรรม ที่แต่ละบุคคลเลือกที่จะเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจในช่วงเวลาว่าง อันจะก่อให้เกิด ความสุข และความสนุกสนาน มีความพึงพอใจ และส่งผลทำให้เกิดกระบวนการพัฒนาทั้ง ทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ และด้านสังคมที่ดี โดยกิจกรรมที่เข้าร่วมนั้น จะต้องไม่ ขัดแย้ง กับขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม และประเพณี หรือกฎหมายของบ้านเมืองนั้น

จากการศึกษาถึงความหมาย ของคำว่า นันทนาการแล้วนั้น สามารถสรุปได้ดังนี้ นันทนาการ เป็น กิจกรรมที่ทำในเวลาว่างของแต่ละบุคคลนั้นๆ โดยในแต่ละบุคคลจะเลือกเข้าร่วม กิจกรรมได้ โดยปราศจากหรือไม่มี การบังคับให้เข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ และจะต้องทำให้เกิดความพึง พอใจ ในเวลาว่างนั้น รวมไปถึงกิจกรรมที่เข้าร่วม จะต้องไม่ขัดแย้งต่อ ขนบ ธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม รวมไปถึงกฎหมายในสังคมนั้นๆ โดยจะต้องก่อให้เกิดการพัฒนา และก่อให้เกิด ความเจริญงอกงาม ในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านร่างกาย ทางด้านอารมณ์ ทางด้านสังคม หรือ ในด้านสติปัญญา

2.2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ

McLean (2005) ได้อธิบายถึง ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการดังนี้

1. ทฤษฎีทางพลังงานส่วนเกิน ซึ่งนักปรัชญาของอังกฤษ โดย Herbert Spencer ได้แสดงความคิดเห็นว่า การเล่นนั้น เป็นแรงดลใจในขั้นต้น เพื่อที่จะต้องการใช้พลังงานของร่าง กานส่วนเกิน เมื่อมนุษย์หรือสัตว์มีการรับประทานอาหารจนอิ่มแล้วจะไม่ต้องการสิ่งอื่นได้อีก ในการ

ดำรงชีวิต พวกเขาเหล่านั้นก็จะมีการปลดปล่อยในส่วนของพลังงาน เพื่อแสวงหาความเพลินเพลิน โดยการเล่น เพื่อเป็นการที่จะช่วยให้พลังงานที่มีข้างในของร่างกาย

2. ทฤษฎีในการระบายออกทางอารมณ์ โดยจะอยู่บนพื้นฐาน ที่จะแสดงให้เห็นว่าการเล่นนั้น โดยเฉพาะการเล่นที่เป็นการแข่งขันเป็นกิจกรรมที่ ช่วยส่งเสริมให้เกิดการแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม โดยมีระบายทางอารมณ์ออก ซึ่งเป็นกระบวนการในการจัดพลังงาน และมีแนวโน้มที่อาจจะก่อให้เกิดพฤติกรรม ไปในทางที่ต่อต้านสังคมได้

3. ทฤษฎีในการแสดงออกของตน ซึ่งมนุษย์จะถูกทำให้เกิดความสนใจ จากกิจกรรมที่มีการลักษณะของการเคลื่อนไหว เพื่อที่จะค้นหาวิธีการต่างๆ ในการใช้งานของพลังงาน ในตนเอง หรือความสามารถที่แสดงออกถึงความเป็นตัวตนของพวกเขา รูปแบบกิจกรรมที่เข้าร่วม จะได้รับอิทธิพลจากปัจจัยทางด้านร่างกาย โครงสร้างสรีระวิทยา สมรรถภาพทางกาย สิ่งแวดล้อม เพื่อน ครอบครัว รวมไปถึงในทางพื้นฐานทางสังคม หรือทัศนคติ แม้กระทั่งลักษณะนิสัย โดยมีอิทธิพลต่อรูปแบบของการเล่นของพวกเขา ซึ่งมนุษย์นั้น จะต้องการประสบการณ์แปลกใหม่ และต้องการที่จะเข้าร่วมกิจกรรมกันเป็นกลุ่ม และต้องการได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น และต้องการความปลอดภัยในชีวิตและต้องการที่จะมีความสุข สนุกสนาน ในการดำรงชีวิตด้วย

4. ทฤษฎีของการเล่นในเชิงความสุข โดยการเล่นนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญ ที่จะก่อให้เกิดการพัฒนาความรู้ ความคิดในวัยเด็ก โดยมากมักจะเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและเกิดจากการที่จะกำหนดบทบาท ของผู้เล่น ซึ่งจะได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อม โดยทฤษฎีนี้ เป็นทฤษฎีที่ยอมรับกันอย่างมาก และแพร่หลาย ว่าบทบาทของการเล่นนั้นจะช่วยในการพัฒนาทางด้านของร่างกาย ทางด้านของสังคม ทางด้านของอารมณ์และทางด้านของสติปัญญาในเด็ก และนอกจากนี้การเล่นนั้น จะสามารถสร้างเสริมถึง คุณค่าในเรื่องของการเรียนรู้ รวมไปถึงการบำบัดและการฝึกอบรมทางจริยธรรมอีกด้วย

5. ทฤษฎีของการเล่นในเชิงรู้คิด นักวิชาการเพียร์เจท์ ได้กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรม ที่จะช่วยพัฒนาสังคม จากหน่วยงานที่เล็กที่สุด คือ สังคมในครอบครัว รวมไปถึงสังคมในระดับชุมชน ซึ่งมนุษย์นั้น ต้องการที่จะเล่นเพื่อเสริมสร้างเครือข่ายของสังคมตามวิถีชีวิตและวัฒนธรรม รวมไปถึงการให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกัน มีการเคารพสิทธิของผู้อื่นและการรู้หน้าที่ และมีความรับผิดชอบ

6. ทฤษฎีการคลายความเครียด ซึ่งเป็นทฤษฎีที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหาสังคม ในปัจจุบัน ซึ่งสภาพปัญหาที่ทุกคนกำลังเผชิญอยู่ในสังคมขณะนี้ โดยเฉพาะผู้ที่อาศัยอยู่ในสังคมเมืองใหญ่ๆ ที่มีความแออัด มักเกิดปัญหาการจราจร ปัญหามลพิษจากสิ่งแวดล้อม และปัญหา

เศรษฐกิจ อาจทำให้ชีวิตจะต้องดิ้นรน และฟันฝ่า ทำให้สังคมนั้นจะต้องมีปัญหาทางด้านความเครียด ดังนั้น การเล่นและการได้สัมผัสกับธรรมชาติ ก็จะสามารถช่วยให้มนุษย์ได้ผ่อนคลายจากความเครียดได้เป็นอย่างดี

7. ทฤษฎีประสานสัมพันธ์ทางสังคม สามารถอธิบายได้ว่าการเล่น เป็นกิจกรรมที่สร้างความสามัคคี และทำให้ การอยู่ร่วมกันของมนุษย์ในสังคม มีความสุขมากยิ่งขึ้น และนอกจากนี้แล้ว ยังจะเป็นกิจกรรมที่ส่งผลต่อ การพัฒนา ไม่ว่าจะเป็นทางด้านสังคม หรือด้านชุมชน รวมไปถึงประเทศชาติได้เป็นอย่างดี เห็นได้จากการแข่งขันกีฬาโอลิมปิก จะเป็นกิจกรรมการเล่นเกมที่กีฬา ที่มวลมนุษยชาติจากทั่วโลกเข้าร่วมการแข่งขัน เพื่อประสานสัมพันธ์กันในสังคมโลก

8. ทฤษฎีชาວ์น อารมณ์ ซึ่งความสำเร็จของการดำรงชีวิตของมนุษย์ นั้น นอกเหนือจากการมีปัญญา หรือมี IQ มนุษย์จะต้องมีการพัฒนาในทางอารมณ์และบุคลิกภาพควบคู่ไปด้วยกันกับด้านจิตใจ หรือทางอารมณ์และสังคม ซึ่งจะทำให้ร่างกายของมนุษย์จะมีการเจริญเติบโต และสมอง จะถูกกระตุ้นให้เกิดการพัฒนา

2.3. ความสำคัญของนันทนาการ

สมบัติ กาญจนกิจ (2542) ได้กล่าวไว้ว่า กิจกรรมนันทนาการนั้น เป็นสิ่งที่จำเป็นในปัจจุบันเป็นอย่างมาก เพราะชีวิตของมนุษย์นั้นเปลี่ยนแปลงไป มีปัจจัยต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้องซึ่งประกอบไปด้วยเครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค และอาหาร และปัจจัยที่ 5 คือ การพักผ่อนหย่อนใจหรือกิจกรรมทางนันทนาการ จากการเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้นันทนาการนั้น เริ่มจะเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อสังคมและความเป็นอยู่ของมนุษย์เป็นอย่างมาก ซึ่งความสำคัญของนันทนาการมีความสำคัญต่อมนุษย์ ดังต่อไปนี้

1. มีความสำคัญ กับประชากรของสังคม ซึ่งนันทนาการนั้นเป็นสื่อในการพัฒนามนุษย์ เพื่อให้มนุษย์มีความสมบูรณ์ ไม่ว่าจะเป็นทั้ง ทางด้านร่างกาย ทั้งทางด้านจิตใจ หรือทางด้านอารมณ์ และทางด้านสังคม ดังนั้นแล้ว กิจกรรมนันทนาการก็นับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งกับประชากรในสังคม

2. มีความสำคัญต่อครอบครัว โดยในปัจจุบันนั้น ความสัมพันธ์ภาพของคนภายในครอบครัว จะไม่ค่อยแน่นแฟ้นและสนิทสนมเหมือนสมัยก่อน ก็เพราะว่า คนในครอบครัวทุกคน ต่างมีความจำเป็นในการประกอบอาชีพและทำมาหากิน อีกทั้งสภาพแวดล้อมที่จะต้องเจอกับการแข่งขันกับเวลา หรือต้องแข่งกับคนอื่น จึงทำให้คนในครอบครัวนั้น จะไม่ค่อยที่จะได้มี

โอกาสในการพบปะกัน ทำให้กิจกรรมนันทนาการ ก็จะเข้ามาเป็นสื่อที่จะช่วยในการสร้างบรรยากาศอย่างอบอุ่นให้เกิดขึ้นมาในครอบครัว และนอกจากนี้แล้ว กิจกรรมนันทนาการนั้น ก็ยังจะช่วยในการลดปัญหาของการใช้เวลาว่าง ให้แก่คนในครอบครัวอีกด้วย ซึ่งเป็นผลที่จะทำให้ผู้นำหรือหัวหน้าครอบครัวจะได้ทำหน้าที่ และมีบทบาทได้ดีขึ้นอีกด้วย

3. มีความสำคัญต่อชุมชน โดยนันทนาการ จะช่วยในการพัฒนาชุมชนและสังคม ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ในหลายมิติ ดังนี้

3.1. นันทนาการจะช่วยสร้างคนในสังคมให้เป็นสมาชิกที่ดี และมีเหตุผล ให้เห็นแก่ประโยชน์ของส่วนรวม มากกว่าการเห็นแก่ประโยชน์ของตน และยังก่อให้เกิดความขยันขันแข็ง เพราะว่า กิจกรรมนันทนาการนั้น จะช่วยเสริมสร้าง และพัฒนาคุณภาพสมาชิกที่ดี ให้แก่ชุมชน ซึ่งเขาเหล่านั้นจะได้ใช้เวลาว่าง และก่อให้เกิดประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

3.2. นันทนาการจะช่วยลดปัญหา การอาชญากรรม โดยในชุมชนที่สงบสุข มักย่อมจะไม่มีก่อให้เกิดปัญหาการ หรือการก่ออาชญากรรม หากพิจารณาถึง ปัญหาของการอาชญากรรมก็จะพบว่า สาเหตุที่สำคัญของการอาชญากรรมอันหนึ่งนั่นคือ การปล่อยให้คนในสังคมบางประเภท โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัยรุ่น ให้อยู่ว่างมากจนเกินไปแล้ว จะทำให้เกิดอาการที่หมกมุ่น หรือไปอยู่กับอบายมุขและอาจจะประพฤติดน ในการก่ออาชญากรรม ดังนั้นแล้ว ถ้าหากชุมชนนั้น มีการจัดโปรแกรมหรือกิจกรรมนันทนาการ ให้แก่บุคคลเหล่านั้นก็จะช่วยลดปัญหา การก่ออาชญากรรมได้เป็นอย่างดี

3.3. นันทนาการจะช่วยให้สังคมเกิดสภาพแวดล้อมที่ดี เพราะว่ากิจกรรมนันทนาการ จะครอบคลุมไปถึงการจัดการและการสร้างสภาพแวดล้อมที่สวยงาม ซึ่งเป็นการป้องกันและลดปัญหา หรือลดมลภาวะได้อีกด้วย โดยเกิดจากการจัดสวนหย่อมก็ดี หรือว่าการจัดสวนไม้ดอกไม้ประดับ ก็จะสามารถช่วยให้รักษารธรรมชาติได้เป็นอย่างดี หากชุมชนใดก็ตาม ขาดกิจกรรมนันทนาการ หรือไม่มีการวางโปรแกรมนันทนาการไว้แล้ว ก็อาจทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ทางด้านมลภาวะได้เช่นกัน

4. มีความสำคัญต่อประเทศชาติ โดยนันทนาการ จะมีความสำคัญต่อประเทศชาติเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ก็เพราะว่า โดยกิจกรรมนันทนาการนั้นๆ จะช่วยลดปัญหา ของความประพฤติได้อย่างมากมาย เพราะ กิจกรรมนันทนาการจะช่วยเสริมสร้างความสงบสุข ความสงบได้ดี ก็เพราะว่า เมื่อคนในชาติในสังคม ได้เล่น หรือ ได้ออกกำลังกาย ก็จะทำให้มีสุขภาพ

ที่ดีและมีโอกาส ที่จะผ่อนคลายจากความเครียด และส่งผลต่อสุขภาพจิต ไม่โกรธหรือไม่อาฆาตแค้น ก็ย่อมจะทำให้ไม่มีการทะเลาะเกิดขึ้นในสังคมได้

ซึ่งจากข้างต้นสรุปได้ว่า กิจกรรมนันทนาการมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ในการที่จะพัฒนามนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจหรือด้านอารมณ์และสังคม นอกจากนี้แล้ว นันทนาการยังมีความสำคัญต่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติอีกด้วย และยังรวมไปถึงมีประโยชน์ต่อสิ่งแวดล้อมอีกด้วยเช่นกัน

2.4. ลักษณะของนันทนาการ

สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2550, น. 5-6) ได้กล่าวถึง คุณลักษณะของ นันทนาการ ไว้ว่า ลักษณะที่แท้จริงของกิจกรรมนันทนาการ นั้น ไม่สามารถอธิบายได้ละเอียดหรือไม่สามารถที่จะอธิบายได้อย่างชัดเจน ชัดเจน หรือไม่อาจจะแบ่งแยกได้ว่า การมีพฤติกรรมใดบ้าง ที่คนๆ นั้น เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ แล้วนับเป็นกิจกรรมนันทนาการ ก็เพราะว่า กิจกรรมที่เราคิดว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการ แต่สำหรับผู้อื่น เขาอาจจะมองว่าสิ่งนั้นเป็นงาน หรือว่าเป็นเพียงแค่อาชีพสำหรับเขา ซึ่งโดยทั่วไปแล้วนั้น ลักษณะทางนันทนาการ ก็มักจะอยู่พื้นฐานของกิจกรรมนั้นๆ เป็นหลัก ซึ่งสามารถที่จะแบ่งเป็นคุณลักษณะต่างๆ ของกิจกรรมนันทนาการ เพื่อที่จะนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพิสูจน์ว่า กิจกรรมใดนั้นเป็นกิจกรรมนันทนาการ โดยพิจารณาจาก

1. กิจกรรมนันทนาการนั้น จะต้องประกอบไปด้วย กิจกรรมในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเสมอ ดังนี้

1.1. รูปแบบกิจกรรมเกี่ยวกับทางกาย ซึ่งจะเป็นกิจกรรมนันทนาการ ที่จะต้องใช้พลังงานที่ใช้ร่างกายมาประกอบในการทำกิจกรรม ซึ่งจะมีหลากหลายกิจกรรม ตัวอย่างเช่น เล่นกีฬา ปีนเขา เต้นรำ ร้องเพลง กายกรรม หรือแม้แต่การเล่นต่างๆ

1.2. รูปแบบกิจกรรมเกี่ยวกับทางจิตใจ หรือว่าทางสมอง ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ จะต้องมีการใช้พลังงานที่เกี่ยวข้องกับสมองในการที่จะคิด หรือสร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบกิจกรรมนันทนาการ โดยกิจกรรมนันทนาการที่เกิดขึ้นจากทางสมองนี้ จะไม่สามารถเห็นได้ง่าย เหมือนกับการทำกิจกรรมด้านร่างกาย เพราะผู้ที่ทำกิจกรรมทางสมองนั้น ต้องใช้สมองของเขาในการคิดการสร้างสรรค์ โดยในบางครั้ง ก็อาจจะสังเกตไม่ได้ ว่าบุคคลนั้น เขาได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการในทางสมองหรือไม่ ก็เพราะว่าในบางทีนั้นสีหน้า หรือว่าพฤติกรรมที่แสดงออกมาให้เห็นได้นั้น อาจดูเหมือนว่า เขาไม่ได้มีความเพลิดเพลิน ตัวอย่างการทำกิจกรรมนันทนาการทาง

สมอง ได้แก่ การออกแบบต่างๆ เช่น เสื้อผ้า บ้าน สวน หรือการคิดถึงการตกแต่งห้อง หรือการประดิษฐ์สิ่งของและเครื่องใช้ หรือการแต่งประพันธ์ แต่งเพลง เป็นต้น กิจกรรมนันทนาการที่ใช้สมองนี้ มักจะเกิดขึ้นกับเหล่านักจิตกรรม หรือนักประติมากรรม/วรรณกรรม หรือนักออกแบบ

1.3. รูปแบบกิจกรรม ที่เกิดขึ้นทางอารมณ์ เช่นเดียวกันว่ายากที่จะวัดถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ว่าเขาเหล่านั้นได้รับความสุข หรือสนุกสนาน ความประทับใจ ความพึงพอใจ ต่อกิจกรรมนันทนาการนั้นๆ หรือไม่ ตัวอย่างเช่น กิจกรรมทางอารมณ์ ตัวอย่างเช่น การฟังดนตรี การชมหนัง ลีเก โขน จั้ว การชมวิวทัศน์ การชมละคร ชมภาพยนตร์ หมอลำ ชมกีฬา เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ผู้ที่ประกอบกิจกรรมนันทนาการทางด้านร่างกาย หรือทางสมอง เขาก็มักจะทำกิจกรรมทางด้านอารมณ์ไปด้วยเช่นกัน ถึงแม้ว่าเราจะสังเกตถึงอารมณ์ของ ผู้ที่ประกอบกิจกรรมนันทนาการทางอารมณ์ไม่ได้ง่าย ๆ แต่เราก็พอที่จะสังเกตเห็นถึงความพึงพอใจ หรือความประทับใจของเขาว่ามีอารมณ์ทางนันทนาการหรือไม่ เช่น การหัวเราะหรือการแสดงสีหน้า ที่แสดงออกถึงความพึงพอใจหรือแม้แต่การปรบมือด้วยเช่นกัน

2. รูปแบบของกิจกรรมนันทนาการนั้น มีหลายรูปแบบ ซึ่งกิจกรรมนันทนาการมักจะมีขอบข่ายที่กว้างขวางและลึกซึ้ง ไม่มีรูปแบบที่จำกัดแน่นอน เพราะรูปแบบของกิจกรรมนันทนาการขึ้นอยู่กับความพอใจของบุคคลเป็นสำคัญ ซึ่งย่อมแตกต่างกันออกไป ตามสถานภาพแต่อย่างไรก็ตาม บุคคลแต่ละกลุ่มนั้น คือผู้ที่กำหนดรูปแบบอื่นเกิดขึ้นอีกได้ เพราะโดยแท้จริงแล้วนั้น การที่บุคคลแต่ละคน จะเป็นผู้ที่กำหนดกิจกรรม และเลือกกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมสำหรับตนเอง

3. กิจกรรมนันทนาการนั้นๆ จะต้องอาศัยแรงจูงใจ การที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการต่างๆ เราจะต้องมีแรงจูงใจ หรือเกิดแรงกระตุ้น ที่ทำให้กระหาย ที่จะเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ โดยสิ่งจูงใจที่จะทำให้บุคคลนั้น เข้าร่วม อาจจะเป็นความต้องการความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน หรือเกิดแรงจูงใจอื่นๆ ที่จะทำให้ทราบว่า ผลลัพธ์จากการที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจะทำให้เขาพึงพอใจ

4. กิจกรรมนันทนาการนั้น จะต้องกระทำหรือเข้าร่วมในเวลาที่มีว่าง ซึ่งการประกอบกิจกรรมนันทนาการนั้นๆ จะต้องทำหรือเข้าร่วมในเวลาว่าง โดยปลอดจากการกิจใดๆ ซึ่งถ้าหากบุคคลเอาเวลาว่างของตนเอง มาทำกิจกรรมต่างๆ แล้วเป็นอาชีพ ก็ยังจะไม่ถือว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการ เพราะว่า ในช่วงนั้นเป็นเวลาในการทำงานของเขา ดังนั้นแล้วกิจกรรมนันทนาการ จึงจะต้องเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ว่างจากงานหรือภารกิจต่างๆ ในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม

ก็ตามแล้วผู้ที่รู้จักทำงาน โดยให้การทำงานนั้นเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมนันทนาการไปด้วยแล้ว ก็ย่อมที่จะได้รับประโยชน์ในทางนันทนาการได้มากกว่าเช่นกัน

5. การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ จะต้องเป็นไปด้วยความเต็มใจ และสมัครใจที่จะทำ ซึ่งการมอบหมายให้บุคคล หรือว่ากลุ่มชนใดประกอบกิจกรรมใดๆ ก็ตามแต่ และเห็นว่ามันเหมาะสมกับเขา หรือว่ามันเหมาะสมกับกลุ่มชนนั้น ๆ หรือแม้แต่เห็นว่าเหมาะสมกับลักษณะนิสัยของเขา เขาควรจะชอบกิจกรรมนั้นๆ นั้นเป็นการไม่เหมาะสมอย่างมาก ซึ่งเราควรจะให้บุคคลนั้น เข้าร่วมกิจกรรมโดยไม่มีการบังคับใดๆ หากเกิดขึ้นจากการบังคับ ไม่ว่าจะรูปแบบใดก็ตามแต่ ความเป็นกิจกรรมนันทนาการนั้น ก็จะหมดลงไปในพื้นที่ที่ไม่ถือว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการ

6. กิจกรรมนันทนาการ นั้นถือว่าเป็นสิ่งสากล เพราะว่า มนุษย์ทุกคนในโลกนี้สามารถที่จะร่วมรับรู้ และสามารถที่จะเข้าร่วมปฏิบัติได้ เนื่องจากว่าเนื้อหาของกิจกรรมนันทนาการ คือความเพลิดเพลิน และสามารถเป็นการพักผ่อนหย่อนใจได้ ซึ่งนั่นเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนต้องการ ที่จะมีกิจกรรมนันทนาการเป็นธรรมชาติอยู่แล้ว ถึงแม้ว่า จะไม่อาจเข้าร่วม หรือปฏิบัติได้ แต่ก็สามารถร่วมรับรู้ได้ นอกจากนี้ยังกล่าวได้อีกว่า มนุษย์จะต้องมีนันทนาการ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างขึ้นเองเฉพาะตน หรือว่าและไปรับมาจากคนอื่นก็ตาม ดังนั้นแล้วกล่าวได้ว่า ลักษณะทั่วไปของนันทนาการ และลักษณะเฉพาะของกิจกรรมนันทนาการนี้เอง คือการเป็นสากล

7. กิจกรรมนันทนาการ ถือว่าเป็นสิ่งที่จริงจัง และยังมีจุดมุ่งหมาย จะเป็นเรื่องของความสนุกสนาน หรือเป็นความเพลิดเพลิน แต่ว่า ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมนั้น ก็จะต้องทำกิจกรรมนั้นอย่างจริงจัง และต้องมีเป้าหมายด้วยเช่นกัน ตัวอย่างเช่น หากเป็นนักกีฬา ก็จะต้องเคร่งครัดกับ กฎกติกา หรือว่าเป็นนักแสดงแล้ว ก็จะต้องทำการแสดง ให้สมกับบทบาทที่ได้รับ หรือเป็นนักดนตรี ก็ต้องทำการควบคุมจังหวะ หรือสามารถกำหนดเสียงตัวโน้ตได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ รวมไปถึงผู้ชมด้วยเช่นกัน ดังนั้นก็จะต้องรักษา มารยาท และระเบียบต่างๆ ของการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ ด้วย ตัวอย่างเช่น ต้องไม่ก่อให้เกิดความรำคาญหรือรบกวนใดๆ ที่จะทำให้กิจกรรมนั้น ไม่ประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย หรือแม้แต่ การดูโทรทัศน์และการอ่านหนังสือ หรือการเล่นเกมส์ ผู้ที่ประกอบกิจกรรมนันทนาการนั้น ก็ควรที่จะทำกิจกรรมด้วยความจริงจัง จึงจะทำให้บุคคลนั้นได้รับคุณค่า และประโยชน์ของของนันทนาการนั้นๆ อย่างสมบูรณ์

8. รูปแบบของกิจกรรมนันทนาการ สามารถที่จะยืดหยุ่นได้ เพราะกิจกรรมนันทนาการนั้น สามารถที่จะเกิดขึ้นได้ในทุกสภาพ ทุกเวลา หรืออาจจะเกิดขึ้น ในแบบที่ต้องมีการจัดอย่างเป็นระเบียบ มีแบบแผนหรือจัดในแบบที่ไม่เป็นระเบียบแบบแผนก็ได้ ดังนั้นในชุมชนที่มีคนจำนวนมาก ก็อาจจะมีการจัดกิจกรรมนันทนาการในรูปแบบต่างๆ ที่แตกต่างกันไป ซึ่งการจัด

กิจกรรมนันทนาการนี้ ก็อาจจะขึ้นอยู่กับสภาพการณ์ของแต่ละที่ หรือบางที อาจจะเป็นเพียงการจัดอุปกรณ์ หรือสถานที่ หรือแม้แต่แหล่งนันทนาการ ที่จะให้ประชาชนมาเข้าร่วมเพื่อหาความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน เช่น ในสนามเด็กเล่น ในสวนหย่อม หรือว่าในสนามกีฬา ซึ่งมีคนจำนวนมากไปจนถึงฝูงชน อาจจะมาร่วมกันทำกิจกรรมนันทนาการในรูปแบบต่างๆ เช่นกิจกรรมสาธารณะ ซึ่งนั่นจะอยู่ภายใต้ความอนุเคราะห์หรือการดูแลของเอกชน ของสโมสร หน่วยงาน สมาคมหรือองค์กรทางสังคม เช่นบริษัท ห้างร้าน ในโรงงานหรือองค์กรการค้าต่างๆ รวมไปถึงเกิดขึ้นในรูปของงานอาสาสมัคร หรือว่าในรูปแบบขององค์กรทางสังคมที่ไม่แสวงหาผลกำไร เป็นต้น

9. กิจกรรมนันทนาการนั้นอาจจะมีผลพลอยได้ที่นอกเหนือจากความสุข หรือว่าสนุกสนานเพลิดเพลิน จากการได้รับโดยตรงจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการนั้นๆ แล้ว ซึ่งผลพลอยได้ที่เกิดขึ้น หรือได้รับจากกิจกรรมนันทนาการนั้น ยังสืบเนื่องหรือเชื่อมโยงไปอีกหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็น ทางด้านสุขภาพ ทางกายหรือจิต และด้านคุณธรรมจริยธรรม ด้านความรักความสามัคคี หรือแม้กระทั่งความเข้าใจอันดีต่อกัน นอกจากนี้ยังรวมไปถึงขนบธรรมเนียม ประเพณี และกิจกรรมบางอย่างนั้น อาจจะมีผลประโยชน์เป็นเงินทอง ซึ่งมีในรูปแบบของการพนัน ถึงแม้ว่าจะก่อให้เกิดความสนุกสนาน แต่นั่นก็ไม่นับว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการได้เพราะว่า มีโทษ และทำให้มีการเสื่อมเสียสอดแทรกอยู่ นั่นจัดว่าเป็นอบายมุขซึ่งไม่ถือว่าเป็นกิจกรรมทางนันทนาการ

10. กิจกรรมนันทนาการนั้น มีไว้สำหรับความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน จากการที่บุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนั้น โดยกิจกรรมนันทนาการในทุกชนิดนั้น จะต้องเป็นกิจกรรมที่เมื่อบุคคลเข้าร่วมแล้วมักจะได้รับความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในกิจกรรมนั้นๆ และต้องเป็นการช่วยเสริมให้บุคคลนั้นได้รู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด ในการศึกษาเล่าเรียนหรือในการประกอบภารกิจในชีวิตประจำวัน ดังนั้นความสุข หรือความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ก็จะเป็นเครื่องจูงใจชนิดหนึ่ง ที่สามารถทำให้บุคคลนั้นๆ เข้าร่วมกิจกรรมหรือประกอบกิจกรรมนันทนาการ และสามารถแสวงหากิจกรรมนันทนาการใดๆก็ตาม ที่จะเป็นเครื่องในการช่วยให้เกิดความสุขหรือความสมดุลในชีวิตของเขาได้ดียิ่งขึ้น

11. กิจกรรมนันทนาการ นั้นถือว่าเป็นประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์ และยังเป็นที่ยอมรับของคนในสังคม ถึงแม้ว่ากิจกรรมนันทนาการบางกิจกรรมนั้น จะเป็นกิจกรรมที่บุคคลสามารถเลือกที่จะประกอบกิจกรรม ตามความพึงพอใจ แต่อย่างไรก็ตาม ก็มีข้อแม้ว่า กิจกรรมนั้นจะต้องเป็นประโยชน์ต่อตัวเอง ต่อครอบครัว และต่อชุมชน โดยกิจกรรมนันทนาการนั้น จะต้องเป็นที่ยอมรับของคนในสังคม และจะต้องไม่ทำลายสิ่งต่างๆ อาทิ กฎ ระเบียบ หรือขนบธรรมเนียม วัฒนธรรมประเพณีอันดีงาม ตัวอย่างเช่น การจัดงานสังสรรค์ภายในบ้านของตนเอง หรือการเปิด

วิทย์ เปิดโทรทัศน์ที่ก่อให้เกิดเสียงดังรบกวนเพื่อนบ้านในระแวกใกล้เคียง ซึ่งในกรณีเช่นนี้ ก็ไม่นับว่านี่ เป็นกิจกรรมนันทนาการ เพราะว่า เป็นการสร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น ซึ่งกิจกรรมนันทนาการนั้น จะต้องเป็นกิจกรรมในเชิงสร้างสรรค์ สำหรับการดื่มเหล้า การสูบบุหรี่หรือเสพยาเสพติด แม้แต่การพนันหรืออบายมุขต่างๆ ผู้ที่ประกอบกิจกรรมบางท่านเข้าใจผิดว่า สามารถก่อให้เกิดความสุขได้ หรือเกิดความสุขสนุกรสนานเพลิดเพลินต่อตนเองนั้น ก็ไม่จัดว่านั่นเป็นกิจกรรมนันทนาการ เพราะสิ่งที่เป็นอบายมุขเหล่านั้น ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ในทางสร้างสรรค์ แต่นั่นคือ เป็นสิ่งที่การทำลาย หรือการรบกวนการพัฒนาการทางด้านร่างกายซึ่งก่อให้เกิดโทษต่อสังคม

2.5. ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

ในปัจจุบันมีนักวิชาการหลายท่าน ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการไว้หลากหลายประเภท ซึ่งในแต่ละประเภทนั้น เป็นกิจกรรมที่ให้ประโยชน์ และวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป โดยผู้วิจัย ได้ศึกษาประเภทของกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ที่นักวิชาการต่างๆ ได้แบ่งประเภทไว้ ดังนี้

Butler (1959, p. 237-241) ได้แบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้ เกมกีฬา กิจกรรมทางสังคม ดนตรี กิจกรรมทางศิลปะ หรือหัตถกรรม การละคร การเต้นรำ หรือกิจกรรมทางธรรมชาติ หรือกิจกรรมกลางแจ้ง หรือกิจกรรม ทางภาษาและวรรณกรรม หรือที่เกี่ยวข้องกับการสะสมสิ่งของต่างๆ หรือกิจกรรมการบริการ

สมบัติ กาญจนกิจ (2544, น. 48-54) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 15 ประเภท อันประกอบไปด้วย กิจกรรมนันทนาการ เกมกีฬาและกีฬาในการแข่งขัน กิจกรรมประเภทศิลปะหรือหัตถกรรม กิจกรรมการเต้นรำ กิจกรรมเข้าจังหวะ การละคร งานอดิเรก การดนตรีหรือการร้องเพลง กิจกรรมกลางแจ้งและนอกเมือง กิจกรรมทางสังคมหรือกิจกรรมพิเศษ กิจกรรมทางด้านวรรณกรรม(อ่าน พุด เขียน) กิจกรรมอาสาสมัคร การท่องเที่ยวทัศนศึกษา กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มนุษยสัมพันธ์ กิจกรรมในการพัฒนาจิตใจและความสุข รวมไปถึงกิจกรรมในการพัฒนาสุขภาพ และพัฒนาสมรรถภาพ

สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2550) ได้กำหนดประเภทกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 11 ประเภท คือ

1. กิจกรรมศิลปกรรม หัตถกรรม เป็นกิจกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถที่พิเศษและมีความละเอียดอ่อน บอกถึงความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์ เช่น ฝีมือการปั้น การวาดเขียน การแกะสลักและการจักสานงานไม้

2. กิจกรรมเกมหรือกีฬา เป็นกิจกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถทางกาย ที่จะต้องใช้ทักษะต่างๆ ในด้านความสามารถทางร่างกาย หรือว่าทางด้านสมรรถภาพของร่างกาย เพื่อการมีสุขภาพด้านร่างกาย ด้านสุขภาพจิตที่ดี ตัวอย่างเช่น กิจกรรมเกมกีฬา กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ดหรือการเล่นพื้นเมือง

3. กิจกรรมในการเต้นรำ เป็นกิจกรรมที่ แสดงบ่งบอกถึงความสามารถ และความสวยงามความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อเป็นการส่งเสริมให้มนุษย์มีความสัมพันธ์ที่ดีในทางสังคม ตัวอย่างเช่น การเต้นลีลาศ กิจกรรมทางนาฏศิลป์ต่างๆ เป็นต้น

4. กิจกรรมการละครการแสดง ซึ่งกิจกรรมนี้ เป็นกิจกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถของบุคคล และสามารถสะท้อนถึงสภาพความเป็นอยู่ของสังคมได้เป็นอย่างดี ตัวอย่างเช่น การแสดงละครพื้นเมืองหรือละครร้อง ละครรำ หรือละครทางวรรณคดีไทย อาทิ โขน ตะลุง หรือการเล่นหุ่นกระบอก

5. กิจกรรมงานอดิเรก จัดว่าเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมถึง ทักษะพิเศษหรือความสามารถเฉพาะด้าน เป็นการใช้เวลาว่างของบุคคลให้เกิดประโยชน์ เพราะอาจเป็นประเภทที่เก็บสะสมสิ่งของหรือวัสดุต่างๆ อาทิเช่น สะสมรูปภาพเก่า เหรียญหายาก แสตมป์อากร หรือแม้แต่การปลูกต้นไม้หรือการเลี้ยงสัตว์ เป็นต้น

6. กิจกรรมการดนตรีหรือกิจกรรมการร้องเพลง เป็นหนึ่งในกิจกรรมที่ส่งเสริมถึง การแสดงออก ในความสามารถเฉพาะและความถนัด ตัวอย่างเช่น การเล่นหรือร้องดนตรีสากล ดนตรีไทยหรือดนตรีพื้นบ้าน

7. รูปแบบกิจกรรมกลางแจ้ง หรือกิจกรรมนอกเมือง เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริม ในการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์ในชีวิตทางธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น การท่องเที่ยว การชมสวนสาธารณะ การไปปิกนิก การไปเดินป่า หรือการอยู่ค่ายพักแรม เป็นต้น

8. กิจกรรมทางวรรณกรรม(เขียน อ่าน พูด) เป็นกิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริม และ สร้างเสริมทางด้านความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ รวมไปถึงความเชื่อมั่นและความกล้าแสดงออกไปในทางที่ถูกต้องเหมาะสม ตัวอย่างเช่น กิจกรรมการได้วาที การพูดปาฐกถา การเขียนเรียงความหรือบทความ เป็นต้น

9. รูปแบบกิจกรรมนันทนาการในทางสังคม ซึ่งเป็นกิจกรรม ในการส่งเสริม ในทางมนุษย์สัมพันธ์ เพราะว่าการเข้ากลุ่มนั้นจะทำให้เกิดความเข้าใจอันดี และสามารถสร้าง มิตรภาพในสังคมได้ เช่น การจัดงานเลี้ยงสังสรรค์ต่างๆ งานกีฬาสร้างสัมพันธ์ในหมู่บ้าน เป็นต้น

10. กิจกรรมพิเศษ ที่จัดขึ้นตามเทศกาลต่างๆ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่จะจัดขึ้นตามโอกาส หรือตามเทศกาลพิเศษ ต่างๆ ที่จะเป็นการเปิดโอกาสให้ชุมชนนั้นๆ ได้มีโอกาสรวมกลุ่มกัน เพื่อที่จะทำคุณประโยชน์หรือเพื่อร่วมกันรักษาขนบธรรมเนียม และประเพณี หรืออาจจะเป็นกิจกรรมในทางศาสนา ตัวอย่างเช่น งานเทศกาลเข้าพรรษา งานวัด เป็นต้น

11. กิจกรรมในรูปแบบของการบริการ หรืองานอาสาสมัคร ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมในด้านคุณธรรม และจริยธรรม หรือเป็นกิจกรรมในการบริการต่างๆ ด้วยความสมัครใจ เต็มใจที่จะช่วยเหลือ หรือบริการสังคม โดยที่บุคคลนั้นๆ ไม่หวังผลกำไร หรือผลตอบแทน ตัวอย่างกิจกรรมเช่น การไปบริจาคโลหิต การไปทำความสะอาดวัดหรือสถานที่สำคัญๆ เป็นต้น

2.6. ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ

Weiskopf (1975 อ้างถึงใน สมบัติกาญจนกิจ, 2554, น. 33) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการแยกออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. ทางด้านสุขภาพ ประกอบด้วย

1.1. สุขภาพทางกาย ซึ่งร่างกายหากไม่มีการเคลื่อนไหว หรือออกกำลังกาย อยู่เสมอ ก็อาจจะทำให้เกิดการชำรุดทรุดโทรม หรือเจ็บป่วยได้ง่ายขึ้นของการดำเนินชีวิต โดยในปัจจุบันนั้น การใช้อำนวยให้ผู้คนหันมาออกกำลังกายนั้น ลดน้อยลงเพราะว่า มีการทุนแรง อาทิ มีรถยนต์ขับในการเดินทาง รถไถนา หรือรถแทรกเตอร์แทนการใช้สัตว์ หรือมีเครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ ดังนั้นทำให้มนุษย์จึงต้อง มีการหาเวลาว่างหลังจากการเลิกงานหรือในวันหยุด เพื่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ไม่ว่าจะเป็นประเภทกีฬาที่ใช้กำลังในการเสริมสร้างให้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงขึ้น นอกจะป้องกันโรคภัยแล้วยังทำให้มีความสามารถในการดำเนินชีวิตให้สุขสบายได้อีกด้วย

1.2. สุขภาพจิต ในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการนั้น จะช่วยให้คนที่ทำงานหนักได้มีโอกาสที่จะ ผ่อนคลายจากความเครียด จากความตึงเครียดทางอารมณ์ ซึ่งนั่น จะเป็นการระบายออก ทางอารมณ์ที่ดีอย่างหนึ่งเพราะจะมีผลในการส่งเสริมสุขภาพจิต

2. ด้านมนุษยสัมพันธ์ กิจกรรมนันทนาการ ก็จะทำให้ประโยชน์ทั้ง ทางด้านการส่งเสริม ความรักความอบอุ่นในครอบครัว และก่อให้เกิดมนุษยสัมพันธ์กันในกลุ่มคน ที่ร่วมกิจกรรมนันทนาการกัน โดยในครอบครัว นั้น กิจกรรมนันทนาการนั้น จะเป็นสื่อกลางเพื่อให้สมาชิกในครอบครัว ได้มีการแสดงออกถึงความร่วมมือร่วมใจกันในเวลาว่าง อีกทั้งจะทำให้คนใน

สังคม มีทัศนคติต่อมนุษย์สัมพันธ์ และถูกพัฒนาไปในทิศทางที่ดี ซึ่งจะก่อให้เกิดความร่วมมือกันเกิดขึ้นในทางที่ดี สามารถยอมรับและเข้าใจสิทธิของผู้อื่นอีกด้วย

3. ทางด้านการเป็นพลเมืองที่ดี โดยกิจกรรมนันทนาการนั้นจะมีส่วนช่วยในการเสริมสร้าง และช่วยในการพัฒนาชุมชนได้ ทำให้ชุมชนนั้นๆ เกิดความเป็นปึกแผ่นและมีความสามัคคี ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มประชากรในสังคมโดยไม่มีการแบ่งชนชั้นไม่ว่าจะทางด้านสิทธิ ด้านศาสนาที่แตกต่างกัน ด้านเศรษฐกิจ หรือแม้แต่ความคิดต่างๆ ซึ่งในส่วนนี้จะสามารถสร้างขวัญและกำลังใจของสมาชิกในชุมชนได้เป็นอย่างดี ทำให้มีส่วในการป้องกันการเกิดปัญหาอาชญากรรมได้ และยังป้องกันการเกิดปัญหาในด้านความประพฤติตนในทางพาล ทางเกเร ของเด็กและเยาวชนให้ดีขึ้นได้ด้วยเช่นกัน

4. ด้านการพัฒนาตนเอง นับว่ากิจกรรมนันทนาการนั้น จะมีส่วนช่วยให้เกิดการ พัฒนา ทางด้านความสามารถ ของแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดีและยังจะช่วยส่งเสริมให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ และมีสุนทรียภาพ และมีส่วนที่จะช่วยทำให้มนุษย์นั้น สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ขึ้นมาใหม่ๆ เพราะว่าจะได้ใช้ความสามารถของตนเองนั้น ทำให้เกิดการพัฒนากิจกรรมต่างๆ ที่ซ่อนอยู่ในตัวเอง

ซึ่งจากข้างต้นนั้น สามารถสรุปได้ว่า กิจกรรมนันทนาการ มีประโยชน์และคุณค่ามากมาย ทั้งต่อตัวบุคคล สังคม และประเทศชาติ กิจกรรมนันทนาการ จะช่วยให้บุคคล มีสุขภาพร่างกาย และสุขภาพจิตที่ดี รวมไปถึงการพัฒนาสังคมให้มีส่วนร่วมในการส่งเสริมความรัก ความอบอุ่นภายในครอบครัว และเสริมสร้างความสามัคคี และความเจริญให้กับสังคม และประเทศชาติอีกด้วย

3. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับสมรรถนะผู้นำนันทนาการ

3.1. ความหมายของผู้ผู้นำนันทนาการ

กรมพลศึกษา สำนักพัฒนาการพลศึกษา สุขภาพ และนันทนาการ (2544, น. 61) ให้ความหมายของคำว่าผู้นำ นันทนาการ (Recreation Leader) ว่าเป็นบุคคลที่มีหน้าที่ ในการจัดการบริการและให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ แก่บุคคลหรือหมู่คณะ ที่จะได้เลือกกิจกรรมนันทนาการ ในการเข้าร่วมตามความต้องการและตามความสนใจของแต่ละบุคคล โดยเป็นการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ ได้รับความพึงพอใจ และความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการนั้นๆ

สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ (2547, น. 4) ได้ให้ความหมาย ของคำว่า ผู้นำนันทนาการ ว่า ผู้นำนันทนาการ (Recreation Leader) หมายถึงบุคคล ที่มีหน้าที่จัดการบริการและแนะนำช่วยเหลือให้กับบุคคลหรือหมู่คณะ ที่จะได้เลือกกิจกรรมนันทนาการ เพื่อเข้าร่วมตามต้องการหรือตามความสนใจของแต่ละบุคคล โดยเขาเหล่านั้นจะได้รับความพึงพอใจ และความสุขหรือเกิดความเพลิดเพลิน จากการเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการนั้นๆ สำหรับการมีศิลปะการเป็นผู้นำทางนันทนาการนั้น หมายถึง ศิลปะหรือวิธีการต่างๆ ที่ผู้นำนันทนาการนั้น จะต้องนำไปใช้เพื่อที่จะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการนั้น ได้รับประสบการณ์และก่อให้เกิดความพึงพอใจ และมีทัศนคติที่ดีและมีความสนใจในกิจกรรมนันทนาการนั้นๆ

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551, น. 60-61) ได้อธิบายถึง ความหมายของผู้นำนันทนาการไว้ว่า ผู้นำนันทนาการ หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่ ในการดำเนินการหรืออำนวยการ ให้กิจกรรมนันทนาการนั้นๆ บรรลุตามเป้าหมาย หรือตามวัตถุประสงค์ ซึ่งในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการนั้น จะต้องประกอบไปด้วยจุดมุ่งหมายของการดำเนินกิจกรรม และการเลือกกิจกรรมที่เหมาะสม รวมไปถึงการจัดเตรียมอุปกรณ์ และสถานที่ในการดำเนินกิจกรรมให้เพียงพอ และมีวิธีการในการดำเนินการให้เกิดสวัสดิภาพ และมีความปลอดภัยในการดำเนินกิจกรรมอีกด้วย นอกจากนี้ยังจะต้องทำการสรุปผล และทำการประเมินผลกิจกรรมหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมอีกด้วย

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2562) ได้ให้ความหมายของผู้นำนันทนาการไว้ว่า ผู้นำนันทนาการ หมายถึง บุคคลที่มีความสามารถในการเป็นผู้นำที่มีหน้าที่สั่งการ เสนอแนะ วางแผน ทำหน้าที่ดำเนินการ และอำนวยการให้กิจกรรมนันทนาการบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ซึ่งในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ จะประกอบด้วย จุดมุ่งหมายของกิจกรรม การเลือกกิจกรรม การจัดเตรียมสถานที่ และการจัดเตรียมอุปกรณ์ เพื่อดำเนินกิจกรรมนันทนาการ และวิธีการดำเนินการเพื่อให้เกิดสวัสดิภาพและความปลอดภัยจากการดำเนินกิจกรรม รวมทั้งการสรุปประเมินผลกิจกรรมให้ประสบความสำเร็จ

จากข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ผู้นำนันทนาการ หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่ดำเนินการหรืออำนวยการให้การจัดกิจกรรมนันทนาการนั้นๆ บรรลุเป้าหมายเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และต้องมีหน้าที่ในการจัดการบริการ ให้คำแนะนำพร้อมช่วยเหลือ แก่บุคคลหรือหมู่คณะ ได้เขาเหล่านั้นได้เลือกกิจกรรมนันทนาการ ที่จะเข้าร่วมให้ตรงตามความต้องการและตามความสนใจของแต่ละคน โดยการดำเนินกิจกรรมนันทนาการนั้น จะต้องประกอบไปด้วย จุดมุ่งหมายของกิจกรรม วิธีการเลือกกิจกรรม การจัดเตรียมอุปกรณ์และสถานที่ในการดำเนินกิจกรรม วิธีในการดำเนินการเพื่อให้

เกิดสวัสดิภาพและความปลอดภัยในการดำเนินกิจกรรม รวมไปถึงการสรุป และทำการประเมินผล กิจกรรมหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมนั้นด้วย

3.2. คุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ

Vick (1989, p. 23-30) ได้กล่าวถึงลักษณะที่เป็นผู้นำนันทนาการ ควรที่จะต้องมี หรือควรพัฒนาให้มีทักษะที่ดี ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. เป้าประสงค์ (Goals) ต้องสามารถอธิบาย สิ่งที่ต้องการจะทำให้สำเร็จ (เป้าหมาย) เพื่อให้ทีมเข้าใจได้อย่างชัดเจน และปฏิบัติการกิจได้สำเร็จ
2. ผู้ชี้แนะ (Direction) ผู้นำจะต้องไม่นำทุกสถานการณ์ หากเมื่อทีมต้องการความช่วยเหลือ หรือต้องการชี้แนะ จึงค่อยเข้าไปช่วยเหลือ
3. ทศนคติในแง่บวก (Positive Attitude) ผู้นำ จะต้องมิตศนคติในเชิงบวก ในการแก้ไข ปัญหา หรือในทุกๆ สถานการณ์ เพื่อแสดงให้ผู้ตามเห็น และเกิดความมั่นใจในการร่วมงาน ให้งานนั้นๆ สำเร็จตามแผนการ
4. ความซื่อสัตย์ (Honesty) เพื่อแสดงให้เห็นถึงความซื่อสัตย์ และจริงใจกับทุกคน มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นความสำเร็จ หรือล้มเหลวก็ตาม
5. ความกล้า (Dare Yourself) ต้องมีความกล้า กล้าที่จะใช้การตัดสินใจ กล้าคิด และกล้านำเสนอสิ่งใหม่ๆ
6. ปรับปรุงสภาวะเงื่อนไข (Improve Conditions) สร้างความเคารพ และการยอมรับนับถึงซึ่งกันและกันของสมาชิกในทีม เพื่อให้ความสนใจ และเอาใจใส่ต่อสมาชิกในทีม
7. เริ่มต้นที่เรียนรู้ (Start Where They Are) เรียนรู้เพื่อการปรับตัวที่เหมาะสมกับสมาชิกในทีม เพื่อให้เกิดความรู้สึกไว้วางใจ และนำไปสู่ความร่วมมือ ร่วมใจในการปฏิบัติงาน
8. วีรบุรุษ ความสนใจ และทักษะ (Heroes, Interests and Skills) หมั่นฝึกฝน และถ่ายทอดให้ผู้ร่วมทีมขึ้นมาเป็นคนที่เก่ง เพื่อที่จะนำไปสู่ความสนใจของผู้ตาม และสร้างความต้องการในการพัฒนาทักษะของผู้ตาม
9. การสรรเสริญชมเชย (Praise) ต้องรู้จักที่จะใช้เทคนิคในการให้คำชมเชยแก่ผู้ตาม ที่ทำหน้าที่ได้ดี เช่น การชมเชยต่อหน้าผู้อื่น และไม่ตำหนิต่อหน้าผู้อื่น เป็นต้น
10. ฝึกให้ผู้ตามกลายเป็นผู้นำ (Train Followers to Lead) ผู้นำจะไม่สามารถทำทุกสิ่งได้ด้วยตัวเองคนเดียว และเป็นผู้นำได้ตลอด จึงจำเป็นต้องมองหาสมาชิกในกลุ่ม เพื่อฝึกฝนให้ขึ้นมาเป็นผู้นำแทนในอนาคต

11. สร้างเครือข่ายกับผู้อื่น (Network with Others) มีความสัมพันธ์ที่ดีกับทุกคนในกลุ่ม และสร้างเครือข่ายภายนอก

12. ความปลอดภัย (Safety) ผู้นำจะต้องคิดอยู่เสมอว่า ความปลอดภัยของผู้ตามคือสิ่งสำคัญที่สุด และจะต้องฝึกให้ผู้ตาม รู้จักประเมินความปลอดภัย และมีการวางแผนเพื่อป้องกันความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นในทุกๆด้าน

13. รักษาความเป็นทีม (Keep the Group Together) สร้างสถานการณ์ขึ้นเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้ฝึกคิด การร่วมกันวางแผน ได้ฝึกทักษะการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน ซึ่งจะทำให้เกิดการทำงานร่วมกันที่ดี สามารถเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ

14. เทคนิคของผู้นำโปรแกรม (Program Leadership Techniques)

14.1. สร้างความท้าทายให้กับสมาชิกในกลุ่ม

14.2. กระตุ้นให้สมาชิกในกลุ่มรู้จักแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

14.3. ผู้นำควรสร้างโปรแกรมให้สมาชิกในกลุ่มได้ปฏิบัติ

14.4. สังเกตถึงความสนใจ และทักษะของสมาชิกในกลุ่ม เพื่อนำไปสร้างโปรแกรมให้สอดคล้องกับความต้องการ

14.5. สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ เพื่อให้สมาชิกได้มีส่วนร่วมในโปรแกรม

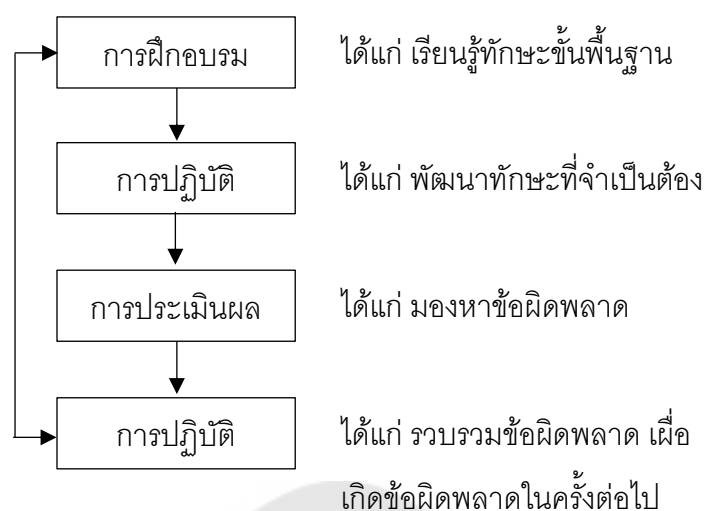
14.6. รับฟังความคิดเห็นของสมาชิก

14.7. ผู้นำต้องเป็นผู้มีทักษะ ในการสร้างความสนใจ และความสนุกสนานในทุกๆ สถานการณ์

14.8. คิด และนำเสนอสิ่งที่น่าสนใจ ไปในโปรแกรม เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจ ความน่าตื่นเต้น และความท้าทายแก่สมาชิก

14.9. ให้ความสำคัญเรื่องอาหารการกินของสมาชิกเป็นอย่างดี เพราะถ้าหากไม่เพียงพอ และไม่เหมาะสมแล้ว อาจจะส่งผลต่อโปรแกรมได้

15. คำพูดของผู้นำ (Leadership Words) ผู้นำต้องมีศิลปะในการพูด เพื่อที่จะก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดี อยากปฏิบัติตาม เช่น กรุณา.....ด้วยครับ ท่านพอจะมีเวลาว่างใน....ไหมครับ หากท่านไม่รังเกียจ ที่จะ.....นะครับ เป็นต้น



ภาพประกอบ 3 การเรียนรู้ไปสู่การเป็นผู้นำ

ที่มา: (Vick, 1989)

พีระพงศ์ บุญศิริ (2542, น. 125-126) กล่าวถึงลักษณะของผู้หน้านันทนาการที่พึงประสงค์ ไว้ดังนี้ รู้สึกและเข้าใจในคุณค่าของชีวิตและเกียรติของบุคคล ซึ่งจะต้องเข้าใจ ถึงความสนใจและความต้องการของสมาชิก ที่เข้ามาร่วมกิจกรรมนันทนาการนั้นๆ และจะต้องตระหนักถึงความสำคัญของความว่างร้งในชีวิตและศิลปการดำเนินชีวิต พร้อมทั้งจะบริการกิจกรรมนันทนาการแก่บุคคลที่เข้าร่วม มีความกระตือรือร้น และทำหน้าที่ของตน และจะต้องมีทักษะในการจัดกิจกรรมนันทนาการนั้นๆ อีกทั้งต้องมีอารมณ์มั่นคงอดทน อดกลั้น ไม่เคร่งเครียด มีอารมณ์ขัน ยิ้มแย้มแจ่มใสเสมอ สุขภาพ เรียบร้อย พุดจาดีบุคลิกภาพเหมาะสม ไม่จู้จี้จุกจิกในเรื่องเล็กๆ น้อยๆ มีสุขภาพพลานามัยดี มีลักษณะเป็นมิตรต่อคนทั่วไป ยุติธรรมไม่ลำเอียง มีความเชื่อมั่นตนเอง มีความสามารถในการปรับตัวเข้ากับสังคมได้ดีเป็นประชาธิปไตย เข้าใจเห็นใจผู้อื่น เข้าใจหลักการบริการ และการจัดการ อีกทั้งหมั่นศึกษาหาความรู้อยู่เสมอ

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551, น. 61-62) กล่าวถึงลักษณะ ของผู้หน้านันทนาการไว้ดังนี้

1. มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของกิจกรรมนันทนาการและการนำ กิจกรรมอย่างดีโดยได้รับการอบรมศึกษา โดยตรงจากหน่วยงานหรือสถาบันที่เกี่ยวข้อง
2. มีความกระตือรือร้นที่จะทำงานและแสวงหาความรู้และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
3. มีทักษะหรือประสบการณ์ในกิจกรรมมาแล้ว

4. มีอารมณ์มั่นคงและอารมณ์ขันในบางขณะ
5. มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์
6. มีความเชื่อมั่นตัวเอง
7. มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เข้ากับบุคคลได้ทุกเพศและทุกวัย
8. มีความเป็นนักประชาธิปไตย รักความยุติธรรม
9. เป็นผู้ตรงต่อเวลา รับผิดชอบในหน้าที่
10. มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี
11. มีจิตวิทยา เข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ มีจิตสำนึกหรือสัญชาตญาณในการป้องกันอุบัติเหตุ

12. มีความสุภาพทั้งกิริยาและวาจา ตลอดจนการแต่งกายถูกกาลเทศะ

จากที่กล่าวไปข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า คุณลักษณะของผู้นำนันทนาการมีหลากหลายประการ ซึ่งผู้นำนันทนาการ จะต้อง มีหรือควรพัฒนาให้มีทักษะที่ดี ในประเด็นต่างๆ ดังนี้ มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของกิจกรรมนันทนาการและการนำ กิจกรรมอย่างดี มีความกระตือรือร้นที่จะทำงาน มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ มีความเชื่อมั่นตัวเอง มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เป็นผู้ตรงต่อเวลา รับผิดชอบในหน้าที่ และต้องมีจิตวิทยา เข้าใจธรรมชาติของมนุษย์

3.3. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผู้นำนันทนาการ

Jenkin and Pigram (2003, p. 278) ได้กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผู้นำนันทนาการไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีลักษณะเฉพาะของผู้นำนันทนาการ (Thai Theory of Leadership) ลักษณะเฉพาะของผู้นำนันทนาการ สิ่งสำคัญในตัวบุคคลที่เป็นผู้นำ จะต้องมีความรู้ทางจิตวิทยา ทางอารมณ์ และทางกายภาพที่ดี เพื่อที่จะสามารถติดต่อ และสามารถนำผู้อื่นได้
2. ทฤษฎีการถ่ายโอน (Dynamic Theory) กล่าวคือ ผู้นำจะต้องสามารถปรับปรุงและพัฒนาองค์ความรู้ ตามความต้องการของสมาชิกในกลุ่มได้ โดยที่ยังคงไว้ ซึ่งพลังอำนาจ และอิทธิพลต่อกลุ่ม
3. ทฤษฎีสถานการณ์ผู้นำ (Situation Leadership Theory) เกี่ยวข้องกับสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดผู้นำ โดยอาจเกิดจากความไม่พอใจเพียงของผู้ผู้นำในขณะนั้น หรือเกิดจากผู้ที่มีพลังอำนาจในกลุ่ม

3.4. สมรรถนะผู้นำนันทนาการ

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2553) ให้ความหมายของคำว่า สมรรถนะไว้ว่า สมรรถนะคือ คุณลักษณะทางด้านพฤติกรรม ที่เป็นผลมาจากความรู้ มาจากทักษะ มาจากความสามารถ และมาจากคุณลักษณะอื่นๆ ที่จะทำให้งานบุคคลนั้น สามารถที่จะสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างโดดเด่นกว่าคนอื่นๆ ซึ่งในองค์กร อาจจะกล่าวได้ว่าการที่บุคคลนั้น จะแสดงออกก็จะต้องมีองค์ประกอบต่างๆ ในทางด้านความรู้ หรือในด้านทักษะความสามารถ รวมไปถึงคุณลักษณะอื่นๆ อีกด้วย

สราวุธ ชัยวิจิต (2557) ได้สรุปความหมายของ คำว่า สมรรถนะ ไว้ว่า สมรรถนะคือ ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะส่วนบุคคล ที่จะส่งผลต่อการแสดงออกเชิงพฤติกรรมและทำให้งานบุคคลนั้นๆ ปฏิบัติงานของตนเอง ได้ดีกว่าผู้อื่น แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 สมรรถนะหมายถึง บุคลิก และลักษณะของคน ที่สะท้อนออกมาให้เห็นถึงด้านความรู้(Knowledge) ด้านทักษะ(Skill) ด้านทัศนคติ(Attitude) ด้านความเชื่อ(Belief) และด้านอุปนิสัย(Trait)

กลุ่มที่ 2 สมรรถนะหมายถึง กลุ่มของความรู้(Knowledge) ทักษะ(Skill) และคุณลักษณะของบุคคล(Attributes) หรือที่เรียกกันว่า (KSAs) ซึ่งมักจะสะท้อนให้เห็นได้จากพฤติกรรม ของการทำงานที่แสดงออกมาในแต่ละบุคคล ที่สามารถวัดและทำการสังเกตเห็นได้

ณรงค์ วิชัยรัตน์ (2560) กล่าวถึงสมรรถนะผู้นำนันทนาการ คือศักยภาพของพฤติกรรมผู้นำที่ปรากฏอยู่ในความเป็นผู้นำนันทนาการทุกระดับ ซึ่งมีความเข้มข้นของสาระเนื้อหาต่างกันไปของการมีศักยภาพ ที่ผู้นำจะต้องแสดงพฤติกรรม ทำหน้าที่ ดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการต่างๆ โดยมีปัจจัย องค์ประกอบร่วมกัน 3 องค์ประกอบ ซึ่งผู้นำต้องบรรณาการทักษะทั้ง 3 ด้านมาเป็นกลยุทธ์ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการให้เกิดประสิทธิภาพมีประสิทธิผล ตามเป้าหมาย ประกอบด้วย

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

รัชราวไล สว่างอรุณ (2561) ได้สรุปถึงความหมายของคำว่า สมรรถนะ ว่า เป็นคุณลักษณะ และความสามารถของบุคคล ที่มักจะแสดงออกมาให้เห็นในเชิงพฤติกรรม และจะส่งผลก่อให้เกิดบุคลากรนั้นปฏิบัติงานหรือทำสิ่งต่างๆ ในองค์กรดำเนินงานได้ตามวัตถุประสงค์ และสามารถประสบความสำเร็จบรรลุตรงตามเป้าหมายและตามความต้องการได้ โดยบุคคลที่อยู่ใน

สายนักวิชาชีพนันทนาการนั้น จะต้องมีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของบุคคล ซึ่งนั่นถือว่าเป็นสมรรถนะหรือเป็นความสามารถที่ผู้ทำงานด้านนันทนาการนั้นจะต้องมีความเชี่ยวชาญในวิชาชีพ

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2562) อธิบายถึงสมรรถนะของนักวิชาชีพนันทนาการ ไว้ว่า นักวิชาชีพนันทนาการ (Recreation Professional) จะต้องมีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะบุคคล ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นจากพฤติกรรมในการทำงานที่แสดงออกของแต่ละบุคคล ที่สามารถวัดและสังเกตเห็นได้ ซึ่งจะช่วยสนับสนุนให้องค์กรบรรลุเป้าหมายได้ ผู้นำนันทนาการจึงจำเป็นต้องมีความรู้และทักษะในการบริการที่ต้องใช้การบริหารความสัมพันธ์ในการทำงานและต้องมีความรู้ความสามารถ เข้าใจถึงหน้าที่ทางการจัดการที่เกี่ยวข้องกับงานของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการวางแผนงาน การจัดระเบียบองค์กร การชี้นำหรือแม้กระทั่งการควบคุมและการประเมินผล ซึ่งถือว่าเป็นสมรรถนะหรือความสามารถ (Competency) ประการต้นๆ ที่ผู้นำนันทนาการต้องมีความเชี่ยวชาญในวิชาชีพของตน และเป็นตัววัดความสามารถ และบ่งบอกถึงความแตกต่างที่จะเป็นปัจจัยทำให้การจัดการต่างๆ ในองค์กรบรรลุผลสำเร็จตามที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้ ดังนั้น สมรรถนะหลัก (Core Competency) ในการทำงานของผู้นำนันทนาการที่จะต้องมี คือ

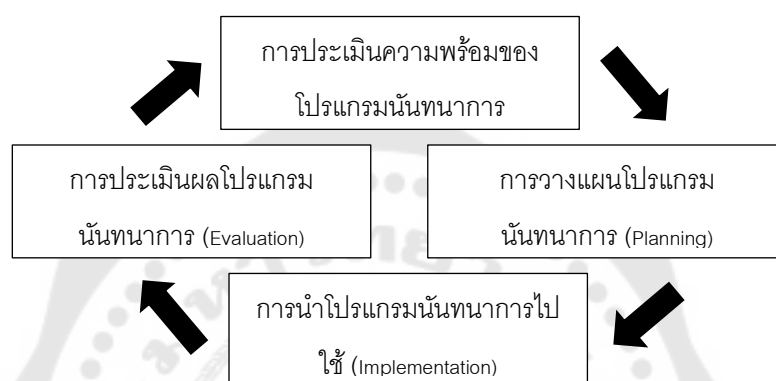
1. สมรรถนะ ด้านการจัดการ
2. สมรรถนะ ด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ
3. สมรรถนะ ด้านการดำเนินงานนันทนาการ

ที่เป็นองค์ความรู้ เป็นทักษะและความสามารถพิเศษของผู้นำนันทนาการที่จำเป็นต้องมี เพราะถือว่าเป็นหลักการที่สำคัญอย่างหนึ่ง และยังเป็นพื้นฐานของการจัดลำดับความสำคัญและแผนปฏิบัติการ เพื่อเป็นการพัฒนาระบบและกระบวนการในการทำงานขององค์กร ทางด้านนันทนาการให้มีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล นอกจากนี้ยังต้องพัฒนาศักยภาพ ขีดความสามารถของบุคลากร เพื่อการจัดบริการและบริหารนันทนาการ ทั้งในภาครัฐ และภาคเอกชน เพื่อนำไปสู่ระดับมาตรฐานสากลในอนาคต

จากการศึกษาสมรรถนะผู้นำนันทนาการ จากนักวิชาการหลากหลายท่าน ดังที่กล่าวไปข้างต้นนั้น ผู้วิจัย มีความสนใจที่จะศึกษาในสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ซึ่งจะเป็นสมรรถนะหนึ่ง ที่ผู้นำนันทนาการจำเป็นต้องมี และหมั่นฝึกฝน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดโปรแกรมนันทนาการ ซึ่งต่อไปก็จะกล่าวถึง สมรรถนะของผู้นำนันทนาการ ด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ต่อไป

3.5. สมรรถนะผู้นำนันทนาการ ด้านการจัดโปรแกรม

Rossman and McKinney (2000) กล่าวถึง หลักในการทำงานของนักวิชาชีพ นันทนาการด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบ คือ การประเมิน โปรแกรม นันทนาการ การวางแผนโปรแกรม นันทนาการ การนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้และการ ประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ โดยมีรายละเอียด ดังนี้



ภาพประกอบ 4 หลักในการทำงานของนักวิชาชีพนันทนาการด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ

ที่มา: Rossman and McKinney. 2000. The Official Study Guide for the Certified Park and Recreation Professional.

1. การประเมินโปรแกรมนันทนาการ (Assessment)

การประเมินก่อนการวางแผน ในการจัดโปรแกรม นันทนาการ จะเป็น กระบวนการหนึ่ง ที่เกี่ยวข้องกับการประเมินด้านความต้องการโปรแกรม ของประชากร กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งการประเมินประชากรเป้าหมายนั้น นับว่าเป็นเทคนิคเฉพาะด้าน ในการ ดำเนินการแบ่งส่วนประสมทางการตลาด เพื่อที่จะอธิบายให้เป็นการระบุหา และความเป็นไปได้ ของการกำหนดเป้าหมายการตลาด โดยมีการประเมินดังนี้

1.1. การประเมินการเติบโต และส่วนแบ่งทางการตลาด ซึ่งตลาด เป้าหมายที่เติบโตได้นั้น จะต้องมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้

- 1) เป็นตลาดที่สามารถวัดได้
- 2) หน่วยงานต้องสามารถประเมินตลาดได้
- 3) ตลาดต้องใหญ่พอที่จะรองรับความสนใจที่ต่างกัน

1.2. การประเมินความต้องการของผู้เข้าร่วม หลังจากที่เราพบว่าประชากรเป้าหมายมีอยู่จริงและหน่วยงานต้องการให้บริการมักจำเป็นที่ต้องประเมินเกี่ยวกับความสนใจและความต้องการเฉพาะของประชากรเป้าหมาย ว่าลักษณะหรือรูปแบบของโปรแกรม ตัวแปรส่วนประสมทางการตลาดของกิจกรรมการประเมินนั้นๆ เป็นการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งจำเป็นต่อการออกแบบและการทำการตลาดของโปรแกรม เพิ่มเติมจากตลาดเป้าหมายเฉพาะ เช่น การประเมินผู้ที่มีความบกพร่องเพื่อเตรียมดำเนินการในการจัดกระบวนการ วิธีการการนัดหมายการบำบัด ซึ่งการประเมินนี้ ควรจะระบุข้อมูล 3 ประเภเกี่ยวกับผู้รับบริการ คือ

- 1) ปัญหาและความต้องการ
- 2) กำลังและความสามารถ
- 3) ความคาดหวังของผู้รับบริการ

ซึ่งในขอบเขตของการประเมิน จะประกอบไปด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ทางด้านความคิด ทางด้านสังคม ทางด้านกายและทางด้านความรู้สึกอารมณ์ ซึ่งในแต่ละด้านนั้น จะแยกกัน สำหรับการรักษาเชิงบำบัดที่เป็นไปได้ แต่ละด้านนั้น ก็อาจจะเป็นด้านที่เป็นจุดแข็งใช้วิธีการประเมิน จากการสังเกตการณ์ หรือการสัมภาษณ์

1.3. การประเมินทรัพยากร ซึ่งก่อนการออกแบบโปรแกรมนั้นทางการหรือก่อนการนำเสนอต่อผู้สนับสนุน นั้น จะต้องแน่ใจว่า เรามีทรัพยากรที่เพียงพอ ซึ่งการประเมินทรัพยากรนั้นๆ จะเป็นการวิเคราะห์ถึงทรัพยากรที่จำเป็นที่จะต้องใช้ในการดำเนินการในโปรแกรมนั้นๆ เพื่อที่จะระบุถึงความเหมาะสม หรือจำเป็นในการสนับสนุน ในการดำเนินการโปรแกรมนั้นทางการ ตามที่ตั้งจุดประสงค์ไว้ ซึ่งการประเมินทรัพยากรดังกล่าว ในเบื้องต้น ได้แก่

- 1) พื้นที่และสถานที่ที่มีจำนวนพื้นที่เพียงพอหรือไม่
- 2) วัสดุที่จำเป็น มีจำนวนเพียงพอหรือไม่ที่จะดำเนินโปรแกรมที่จัดไว้ และมีพร้อมใช้ตามกำหนดเวลาหรือไม่ มีวัสดุอุปกรณ์ที่มีจำนวนเพียงพอต่อผู้เข้าร่วมแต่ละรายหรือไม่อย่างไร และอยู่ในสภาพที่สามารถใช้งานได้หรือไม่
- 3) งบประมาณมีเพียงพอหรือไม่ ในการดำเนินโปรแกรมตามเป้าหมาย มีตลาดเพียงพอที่จะดำเนินโปรแกรมหรือไม่ หากเป็นบริการที่ไม่คิดค่าบริการบุคลากรมีเพียงพอหรือไม่ที่จะดำเนินโปรแกรม
- 4) มีความรู้ ทักษะและความสามารถที่จำเป็นในการดำเนินโปรแกรมหรือไม่การประเมินทรัพยากรที่จำเป็นต่อการดำเนินโปรแกรมเป็นหนึ่งในประเมินเบื้องต้นที่จำเป็นต้องดำเนินการในกระบวนการวางแผนโปรแกรม

2. การวางแผนโปรแกรมนั้นนันทนาการ (Planning)

ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับ การจัดทำวัตถุประสงค์และเป้าหมาย เพื่อที่จะให้โปรแกรมนั้น มีรูปแบบ หรือทิศทาง ไปตามจุดประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้ และ ประเด็นที่สำคัญคือการชี้ให้เห็นว่า การวางแผนอย่างถี่ถ้วนรอบคอบนั้น ถือว่าเป็นขั้นตอนแรก ของ การเตรียมการ เพื่อที่จะประเมินผลของการบริการนั้นได้อย่างเหมาะสม และการใช้เทคนิคนี้นั้น จะต้องอาศัยการสร้างแนวคิด ซึ่งต้องมีอย่างน้อย 3 ระดับ ดังนี้

2.1. ระดับแรก ข้อความแสดงจุดประสงค์จะต้องเป็นหลักการสำคัญที่ บอกถึงเหตุผลที่หน่วยงานจัดทำโปรแกรมนั้นในเบื้องต้น หลักการคือ การอธิบายเหตุผลที่สมบูรณ์ และเป็นการชี้แจงในตัวซึ่งไม่ต้องการอธิบายเพิ่มเติม

2.2. ระดับที่สอง จำเป็นต้องเขียนเป้าหมายเฉพาะที่จะต้องบรรลุใน การดำเนินโปรแกรม หรือที่ได้จากการดำเนินโปรแกรมเป้าหมายเหล่านี้สามารถระบุการ ดำเนินการจัดการที่จำเป็นเพื่อดำเนินโปรแกรม

2.3. ระดับที่สาม แสดงรายละเอียดเพิ่มเติมสำหรับเป้าหมายโดยการ พัฒนาวัตถุประสงค์สนับสนุน วัตถุประสงค์มี 2 ประเภท ได้แก่ วัตถุประสงค์ และวัตถุประสงค์เชิง พฤติกรรมออกมาเป็นรายชื่อ

การกำหนดโปรแกรม และเนื้อหากิจกรรมพิเศษนั้น นักวิชาชีพนันทนาการ จะต้องเป็นผู้รับผิดชอบในการเลือกเนื้อหาของโปรแกรมนั้นๆ ทั้งหมด โดยจะต้องกำหนดเนื้อหา และจัดลำดับกิจกรรม ที่จะนำมาเป็นองค์ประกอบของโปรแกรม ถึงแม้ว่า เนื้อหาโดยรวมของ โปรแกรม นั้น อาจจะปรากฏชัดเจนแล้ว แต่ก็ต้องมีการระบุและจัดลำดับที่แน่นอน และเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ของกิจกรรมนั้นๆ ซึ่งในที่นี้ การวางแผนและการกำหนดเวลาที่เหมาะสมรวมถึง การจัดลำดับกิจกรรมนั้น หมายถึง การขับเคลื่อนโปรแกรมหรือการออกแบบขั้นตอน ของโปรแกรม ซึ่งหลักการออกแบบโปรแกรมมีหลายแบบ ที่สามารถนำมาใช้ได้กับ การจัดลำดับกิจกรรมในทุก โปรแกรม ซึ่งการปรับกิจกรรมให้ตรงตามกับผู้เข้าร่วมนั้นต้องการ นักนันทนาการ จะต้องคอยเปลี่ยน กติกาการเล่นหรือกฎ และการจัดสถานที่ในการจัดกิจกรรม เพื่อปรับเกมหรือปรับกิจกรรม ให้ เหมาะสม และเข้ากับระดับทักษะของผู้เข้าร่วมแต่ละคน โดยนักวิชาชีพนันทนาการจำเป็นที่ จะต้องประยุกต์ใช้ข้อมูลจาก 2 แหล่ง ดังนี้

1) แหล่งที่ 1 คือ จากการวิเคราะห์กิจกรรมเพื่อนำมากำหนดสิ่งต่างๆ ของ การเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อนำข้อมูลไปปรับกิจกรรมให้เกิดความเหมาะสม บนพื้นฐานตามความ ต้องการของผู้เข้าร่วม

2) แหล่งที่ 2 นักวิชาชีพนันทนาการ ควรที่จะระบุความต้องการของผู้เข้าร่วม หรือว่าความต้องการของกลุ่ม เพราะความต้องการนั้น จะเป็นตัวกำหนดในการปรับกิจกรรมที่จะดำเนินการต่อไป

3. การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)

เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการทักษะการสอน และทักษะทางด้านนันทนาการ ซึ่งนักนันทนาการ จำเป็นที่จะต้องมีการสอนทักษะทางด้านนันทนาการ โดยเฉพาะการสอนกิจกรรมต่างๆไป ในบริบทที่ไม่เป็นทางการ รวมทั้งการสอนในเนื้อหา ในพื้นที่เฉพาะของกิจกรรมนั้นๆ ตัวอย่างเช่น กิจกรรมทางน้ำ กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง ทั้งนี้ จะต้องจัดหาผู้นำนันทนาการโดยตรงของกิจกรรมนั้นๆ ที่มีความรู้ มีทักษะ และมีความสามารถเฉพาะด้าน รวมไปถึงต้องมีความเข้าใจในความเป็นกลุ่มขนาดเล็ก และความสามารถในการแทรกแซงอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถควบคุมดูแลโปรแกรมนันทนาการและกิจกรรมพิเศษโดยการควบคุมดูแลเฉพาะด้าน เป็นการสังเกตการณ์ และจัดการในการสถานที่ หรือโปรแกรมที่เฉพาะเจาะจงและการควบคุมดูแลทั่วไป โดยการสอดส่องดูแลความปลอดภัย ยืนยันบริการตามตารางเวลา ที่กำหนดควบคุมพฤติกรรม รับมือกับกรณีบาดเจ็บที่รับประกันไว้ และให้ความช่วยเหลืออย่างเหมาะสมตามความจำเป็น

การดำเนินกิจกรรม และจัดโปรแกรมเพื่อที่จะติดตามผลโปรแกรมงาน ของนักวิชาชีพนันทนาการยังไม่ยุติ เมื่อกิจกรรมมาถึงช่วงท้ายโปรแกรม ควรจบลงอย่างเหมาะสม และเพื่อให้มั่นใจในการดำเนินการในอนาคต และเพื่อให้มั่นใจว่าประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมนั้นสิ้นสุดลงอย่างเหมาะสม โดยการตรวจตราถึงสถานที่ และจัดทำรายงานผล จัดทำบัญชีอุปกรณ์ที่ใช้ในโปรแกรม

4. การประเมินผลโปรแกรมทางนันทนาการ (Evaluation)

การประเมินผลนั้น เป็นการพิจารณาถึงความคุ้มค่า ของบางสิ่งในการจัดกิจกรรมนันทนาการนั้น ซึ่งจะมีองค์ประกอบมากมาย ของการให้บริการ ที่จะสามารถนำมาประเมินได้ซึ่งได้แก่ การประเมินผลระยะระยะสั้นและระยะยาว การประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมที่ และนอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบทางการตลาด อันได้แก่ ราคาและการส่งเสริมการขายสถานที่และผลิตภัณฑ์ แต่มักเป็นไปไม่ได้ที่จะประเมินลักษณะเหล่านั้นได้ทั้งหมด จากการประเมินผลครั้งเดียว ในการประเมินผลที่มุ่งผู้ให้บริการเป็นหลักนั้น ผู้นำนันทนาการเป็นผู้กำหนดว่าใครที่ใช้ข้อมูลเป็นหลักและข้อมูลอะไรบ้างที่ตนเชื่อว่าสำคัญที่ต้องรวบรวม เพื่อนำมาประเมินผลโปรแกรม การตอบคำถามเหล่านี้ จะบอกว่าคุณองค์ประกอบใดบ้าง ที่ควรประเมินผล

ปัจจุบัน ในทางนันทนาการมีการประเมินแบบมุ่งผลลัพธ์ นั่นคือ การประเมิน และสามารถที่จะระบุถึงผลลัพธ์ของการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการได้ และผลลัพธ์ที่น่าสนใจ มักจะเป็นเรื่องของการพัฒนาในเชิงพฤติกรรมการปรับตัวหรือการพัฒนาพฤติกรรมที่เหมาะสมตามบทบาท นั้นอาจเป็นผลพลอยได้มาจากการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ

ดังนั้นการประเมินผล หลังจากการจัดโปรแกรม เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการประเมินโปรแกรม การประเมินผู้เข้าร่วมและการจัดเตรียมรายงานผลการใช้โปรแกรม โดยต้องเลือกใช้วิธีการและเครื่องมือเก็บข้อมูลที่เหมาะสม ซึ่งการเก็บข้อมูลมี 3 วิธีหลัก ที่มักจะใช้ในการประเมินบริการนันทนาการ อันได้แก่ การสัมภาษณ์หรือการสังเกตการณ์ รวมไปถึงการสำรวจ

สราวุธ ชัยวิจิต (2557) ได้ทำการศึกษาและได้ให้ความหมายเกี่ยวกับสมรรถนะผู้นำนันทนาการด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ประกอบด้วยสมรรถนะหลัก และสมรรถนะย่อย ดังนี้

1. การประเมินโปรแกรมนันทนาการ (Assessment) หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับ การเก็บรวบรวมข้อมูลก่อน เพื่อที่จะนำไปวางแผนจัดโปรแกรม เพื่อพิจารณาถึงคุณค่าและประโยชน์ของโปรแกรมการหรือบริการที่มีอยู่ เพื่อช่วยตัดสินใจเกี่ยวกับโปรแกรมการบริการที่จะจัดขึ้นในอนาคต ซึ่งประกอบไปด้วย การประเมินความต้องการของโปรแกรม โดยประเมินประชากรกลุ่มเป้าหมายหรือการประเมินความต้องการของผู้เข้าร่วม เป็นรายบุคคล รวมไปถึงการประเมินทรัพยากร ซึ่งมีสมรรถนะย่อย ดังนี้

1.1. ประเมินความต้องการโปรแกรมนันทนาการของประชากร เป้าหมาย (เช่น การสำรวจชุมชน)

1.2. ประเมินความต้องการของบุคคลเป็นรายกลุ่ม

1.3. ประเมินทรัพยากร (เช่น พื้นที่ สถานที่ วัสดุอุปกรณ์ งบประมาณ)

2. การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning) หมายถึง หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับจัดทำวัตถุประสงค์และเป้าหมาย การพัฒนาวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมของบุคคล วิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรม ศึกษาโปรแกรมและเนื้อหากิจกรรมพิเศษ แก้ไขปรับปรุงกิจกรรมตามความต้องการของผู้เข้าร่วม พัฒนาแผนงานของผู้เข้าร่วม พิจารณาความสอดคล้องกับโปรแกรมที่มีมาตรฐานประสานกิจกรรมและบริการกับตัวแทนอื่นๆ พัฒนาการกิจกรรมนันทนาการ พัฒนาแผนการจัดการสำหรับส่งมอบโปรแกรมหรือกิจกรรม พัฒนาแผนการประเมินสำหรับโปรแกรม และ/หรือผู้เข้าร่วมประสานการลงทะเบียน/ การจองของผู้เข้าร่วมดำเนินการปฐมนิเทศโปรแกรมและพัฒนาแผนการจัดการความเสี่ยงให้สัมพันธ์กับโปรแกรม มีสมรรถนะย่อย ดังนี้

- 2.1. เขียนจุดประสงค์และเป้าประสงค์
- 2.2. กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมรายข้อ
- 2.3. วิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมเป็นรายบุคคล
- 2.4. กำหนดโปรแกรมและเนื้อหากิจกรรมพิเศษ
- 2.5. ปรับกิจกรรมตามความต้องการของผู้เข้าร่วม
- 2.6. จัดทำแผนสำหรับผู้เข้าร่วมรายบุคคล
- 2.7. ปฏิบัติตามมาตรฐานการเข้าถึงโปรแกรม
- 2.8. ประสานกิจกรรม กิจกรรมพิเศษ และบริการกับหน่วยงานอื่นๆ
- 2.9. เลือกรูปแบบโปรแกรม
- 2.10. สร้างตารางเวลากิจกรรมนันทนาการ
- 2.11. จัดทำแผนการจัดการสำหรับการให้บริการตามโปรแกรม/การจัดงาน
- 2.12. จัดทำแผนการประเมินผลสำหรับโปรแกรม และ/หรือผู้เข้าร่วม
- 2.13. ประสานงานการลงทะเบียน/การจองของผู้เข้าร่วม
- 2.14. ดำเนินการปฐมนิเทศโปรแกรมแก่ผู้เข้าร่วม
- 2.15. จัดทำแผนการจัดการความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรม

3. การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้(Implementation) หมายถึง ขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับ ทักษะทางด้านนันทนาการ และกระบวนการการสอน โดยการจัดหาผู้นำโดยตรงของกิจกรรมเพื่อการพักผ่อน ควบคุมดูแลโปรแกรมนันทนาการและกิจกรรมพิเศษ ทำโปรแกรมตามกิจกรรมให้แล้วเสร็จ จัดโปรแกรมสำหรับผู้เข้าร่วม ส่งเสริมสนับสนุนกิจกรรมด้วยตนเอง พิจารณาผู้เข้าร่วมที่มีศักยภาพเพื่อการบริการที่เหมาะสม จัดหาข้อมูล และทรัพยากรสำหรับโปรแกรม หรือการบริการอื่น หรือส่งเสริมการแลกเปลี่ยนในด้านทรัพยากร เพื่อการพักผ่อนและจัดการเรื่องการเดินทาง เรื่องที่พัก และเรื่องอาหาร พร้อมทั้งรับประกันโปรแกรม ว่าโปรแกรมเป็นไปตามมาตรฐานหรือกฎระเบียบ ข้อบังคับต่างๆ รวมถึงการทำโปรแกรม และการทำรายงานผล และทำแบบฟอร์มต่างๆ ให้สมบูรณ์ โดยมีสมรรถนะย่อย ดังนี้

- 3.1. สอนทักษะด้านนันทนาการ
- 3.2. เป็นผู้นำโดยตรงของกิจกรรมนันทนาการ
- 3.3. ควบคุมดูแลโดยตรงสำหรับโปรแกรมนันทนาการและกิจกรรมพิเศษ
- 3.4. ดำเนินกิจกรรมเพื่อติดตามผลโปรแกรม
- 3.5. จัดโปรแกรมติดตามผลสำหรับผู้เข้าร่วมแต่ละราย

- 3.6. ส่งเสริมกิจกรรมแบบจัดการด้วยตนเอง
- 3.7. ส่งต่อผู้เข้าร่วมที่คาดว่าจะไปยังบริการนันทนาการที่เหมาะสม
- 3.8. ให้ข้อมูลแหล่งทรัพยากรด้านโปรแกรมหรือบริการอื่นๆ
- 3.9. อำนวยความสะดวกในการใช้อุปกรณ์ วัสดุ บริการ หรือสถานที่
- 3.10. ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนระหว่างผู้จัดแห่งนันทนาการ
- 3.11. เฝ้าระวังกระบวนการและจัดบริการพาหนะเดินทาง ที่พัก อาหาร
- 3.12. รับรองว่าโปรแกรมปฏิบัติตามมาตรฐานและกฎระเบียบ
- 3.13. จัดทำแบบฟอร์มและรายงานโปรแกรมและผู้เข้าร่วม (รวมทั้งรายงาน

อุบัติเหตุ)

4. การประเมินผลทางนันทนาการ (Evaluation) หมายถึง หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการประเมินโปรแกรม การประเมินผู้เข้าร่วม และการจัดเตรียมรายงานผลการใช้โปรแกรม มีสมรรถนะย่อย ดังนี้

- 4.1. ทำการประเมินผลโปรแกรม (เช่น การวิจัยเพื่อการประเมินความก้าวหน้าและประเมินรอยต่อ)
- 4.2. ทำการประเมินผู้เข้าร่วม (เช่น การวิจัยเชิงสำรวจ)
- 4.3. จัดทำรายงานโปรแกรมที่ครบถ้วนสมบูรณ์ (เช่น การเงิน ข้อมูลผู้เข้าร่วม ข้อมูลการประเมิน)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ สมรรถนะผู้นำนันทนาการด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการจะเห็นได้ว่า ผู้นำนันทนาการจะต้องมีสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการในหลากหลายองค์ประกอบ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงกำหนดสมรรถนะของผู้นำนันทนาการ ด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ โดยแบ่งออกเป็น สมรรถนะหลัก 4 สมรรถนะ ซึ่งในแต่ละสมรรถนะจะประกอบไปด้วยสมรรถนะย่อย ดังนี้

1. สมรรถนะ ด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ (Assessment) หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดโปรแกรม นันทนาการก่อนที่จะวางแผนจัดโปรแกรม นันทนาการ เพื่อพิจารณาความพร้อมในการจัดโปรแกรม นันทนาการ และนำไปสู่กระบวนการวางแผนโปรแกรม นันทนาการ มีสมรรถนะย่อย ดังนี้

- 1.1. การประเมินความต้องการกิจกรรม นันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย (การประเมินรายบุคคล การประเมินรายกลุ่ม)

1.2. การประเมินทรัพยากร (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ)

2. สมรรถนะ ด้านการวางแผนโปรแกรมทันตนาการ (Planning) หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำวัตถุประสงค์และเป้าหมายของโปรแกรมทันตนาการ หรือตามความต้องการของผู้เข้าร่วมโปรแกรมทันตนาการ โดยพิจารณาความสอดคล้องกับโปรแกรมทันตนาการในด้านต่างๆ ออกมาเป็นแบบแผนเพื่อจะนำไปใช้ในการจัดโปรแกรมทันตนาการ มีสมรรถนะย่อย ดังนี้

2.1. การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรมทันตนาการ

2.2. การวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมทันตนาการ

2.3. การเลือกรูปแบบโปรแกรมทันตนาการ และการกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย

2.4. การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม รวมถึงการประเมินผล

2.5. การปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรมทันตนาการ และการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมทันตนาการ

2.6. การประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ

3. สมรรถนะ ด้านการนำโปรแกรมทันตนาการไปใช้ (Implementation) หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับทักษะ และความรู้ทางด้านทันตนาการ และการควบคุมดูแลโปรแกรมทันตนาการ หรือการจัดโปรแกรมทันตนาการให้เป็นไปตามแผน เป็นไปตามมาตรฐานและกฎระเบียบข้อบังคับต่างๆ รวมถึงการรายงานผลและจัดทำแบบฟอร์มต่างๆ ให้สมบูรณ์ มีสมรรถนะย่อย ดังนี้

3.1. มีความรู้ด้านทันตนาการ

3.2. มีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมทันตนาการ

3.3. การดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมทันตนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมทันตนาการ

3.4. การอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร

3.5. การจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรมทันตนาการ

4. สมรรถนะ ด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation) หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการประเมินโปรแกรมนันทนาการ การประเมินผู้เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการจัดทำรายงานผลของโปรแกรมนันทนาการ มีสมรรถนะย่อย ดังนี้

4.1. ทำการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ

4.2. ทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ

4.3. การสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผล โปรแกรมนันทนาการ

4. แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการในสถานศึกษา

4.1. นันทนาการในสถานศึกษา

สถาบันการศึกษา หรือโรงเรียน เป็นสถาบันหนึ่งของสังคม ที่มีหน้าที่จัดการศึกษา ให้กับเด็กและเยาวชนอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้มีโอกาสศึกษาเล่าเรียนตาม อรรถภาพของบุคคลที่พึงกระทำได้ เพื่อที่จะให้เยาวชนได้พัฒนา และเข้าใจการเจริญเติบโต ทั้ง ทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม การศึกษาและเพื่อให้เขามีโอกาสสามารถประกอบอาชีพ และเป็น พลเมืองดีของประเทศชาติต่อไป (สมบัติ กาญจนกิจ, 2542)

การจัดโปรแกรมนันทนาการในโรงเรียน หรือในสถานศึกษา จึงมีความจำเป็น และมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยส่งเสริม และพัฒนาลักษณะนิสัยอันพึงประสงค์ของเด็กและเยาวชน ซึ่งจะช่วยให้เด็กและเยาวชนเหล่านั้น ได้มีโอกาสที่จะเข้าใจ มีความรัก และซาบซึ้ง กับกิจกรรม เวลาว่าง รวมถึงการรู้จักใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ โดยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างมี จุดหมาย และส่งเสริมการสร้างลักษณะนิสัยที่ดี รวมไปถึงความเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม และ ประเทศชาติ ในอนาคต ในปัจจุบันนี้วิชานันทนาการ จะไม่ค่อยอยู่ในรูปแบบการเรียนการสอน มากนัก แต่มักจะเห็นกิจกรรมนันทนาการ ในลักษณะสร้างนิสัย กิจกรรมนักเรียน นักศึกษา ซึ่งเป็น กิจกรรมนันทนาการทั้งสิ้น โดยอยู่ในรูปวิชาดนตรีศึกษา ศิลปศึกษา หัตถศึกษา และพลศึกษา รวมไปถึงกิจกรรมนักเรียน นักศึกษานอกเวลาเรียนที่สถาบันการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียน นักศึกษาได้ ทำเพื่อเป็นการพัฒนานักศึกษา กิจกรรมนันทนาการสามารถจัดได้โดยคณะกรรมการบริหาร โรงเรียน หรือสถานศึกษา ในรูปแบบลักษณะต่าง ๆ ที่สามารถสร้างเสริมประสบการณ์ตรง ก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข ทั้งสนุกสนาน และความสงบสุขแก่ผู้เข้าร่วม ตัวอย่างกิจกรรมที่ สถาบันการศึกษาจัดโครงการนันทนาการสำหรับนักเรียน นักศึกษา ได้แก่

1. กีฬาสี ส่งเสริมความรัก ความสามัคคีและเข้าใจกีฬา
2. มหกรรมส่งเสริมกีฬาเพื่อสุขภาพ และสมรรถภาพ
3. เทศกาลคริสต์มาส ปีใหม่ ตรุษจีน สงกรานต์ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจอันดี ในด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณีของชุมชน และสังคม
4. เทศกาลแห่งความรัก วันครู วันเด็ก วันแม่ เพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม
5. วันอาสาฬหบูชาชุมชน เช่น วัด โรงเรียน ศาลา เพื่อส่งเสริมคุณค่าการให้ และการรับบริการ เพื่อตอบสนองเพื่อนมนุษย์
6. นิทรรศการ เทศกาลดนตรี ประเภทต่าง ๆ เพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้และความซาบซึ้ง
7. การประกวดศิลปะ การฝีมือ และงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ดี
8. นันทนาการทางสังคม เช่นงานแสดงของสถานศึกษา งานปิกนิก การแสดงละคร การเต้นรำ เพื่อส่งเสริมมนุษย์สัมพันธ์และการเรียนรู้
9. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง / นอกเมือง เช่นการอยู่ค่ายพักแรม กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ซึ่งผสมผสานกิจกรรมอื่นๆ เช่น การเดินทางไกล แคมป์ไฟ ไร่เขา ศึกษาธรรมชาติ อนุรักษ์ธรรมชาติ การศิลปหัตถกรรม ดนตรี ละคร เต้นรำ และกิจกรรมสังคมในกลุ่มต่าง ๆ
10. กิจกรรมทัศนศึกษา และการท่องเที่ยว เพื่อส่งเสริมประสบการณ์ใหม่ๆ การเรียนรู้ในชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชน ชนบท ธรรมชาติ หรือหน่วยงานสถานที่ที่ศึกษาได้

อริพงษ์ อภิรมยานนท์ (2553) กล่าวถึง การจัดกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษา คือการจัดกิจกรรมเสริมสร้างประสบการณ์ และลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสนองความต้องการของเด็ก หรือเพื่อชดเชยให้แก่เด็กนักเรียน นักศึกษา ทั้งในด้านการออกกำลังกาย และเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงนอกเวลาเรียน หรือเป็นกิจกรรมพิเศษ นักเรียน นักศึกษาแต่ละคน ประสบความสำเร็จ หรือมีความเจริญเติบโต พัฒนาทางด้านร่างกาย และจิตใจได้มากน้อย ความรวดเร็วต่างกัน ขึ้นอยู่กับ นักเรียน นักศึกษา ได้มีโอกาสร่วมกิจกรรมในเวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพราะนักเรียน นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมเวลาว่าง สามารถที่จะค้นพบสิ่งที่เข้าต้องการ และความถนัด ตามธรรมชาติของตัวเองได้เป็นอย่างดี ทำให้เขาสามารถพัฒนาตนเองไปในทางที่เหมาะสม เป็นการส่งเสริมให้สุขภาพดีทั้งร่างกาย และสุขภาพจิต

เจษฎา ตีมูล (2557) อธิบายถึง นันทนาการในโรงเรียนว่า โรงเรียนเป็นสถาบันหนึ่งในสังคมที่มีหน้าที่จัดการศึกษาให้เด็ก และเยาวชนอย่างเป็นระบบ เพื่อพวกเขาเหล่านั้นได้มีโอกาสศึกษาเล่าเรียน ตามอัธยาศัยของบุคคลที่พึงกระทำได้ ผู้จัดกิจกรรมนันทนาการ ได้แก่ คณะกรรมการบริหารของโรงเรียน นักเรียน กลุ่ม ชุมชนุมุม ที่มีความสนใจร่วมกันครูผู้สอนประจำวิชา หรือการมอบอำนาจให้กลุ่มอาชีพเป็นผู้จัด นอกจากการจัดการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้ว การจัดโปรแกรมนันทนาการในโรงเรียน ถือเป็นสิ่งสำคัญที่มุ่งหวัง เพื่อส่งเสริม พัฒนา ลักษณะนิสัยพึงประสงค์ของเด็ก และเยาวชน มีความรัก เข้าใจ และ รู้จักใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ ซึ่งโรงเรียนส่วนใหญ่ มีกิจกรรมลักษณะสร้างนิสัย ซึ่งเป็นกิจกรรมนันทนาการทั้งสิ้น โดยอยู่ในรูป วิชาดนตรี วิชาศิลปะศึกษา และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

4.2. คุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการในสถานศึกษา

อิพงษ์ อภิรมยานนท์ (2553) กล่าวถึง คุณค่า และประโยชน์ของนันทนาการสำหรับ นักเรียนนักศึกษา ในการเข้าร่วมนันทนาการในสถานศึกษาไว้ว่า คุณค่า และประโยชน์ของ นันทนาการสำหรับนักเรียนนักศึกษา มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเด็กและเยาวชน จะก่อให้เกิด การพัฒนาการทางด้านความเจริญเติบโต ซึ่งเมื่อนักเรียน นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว จะ ก่อให้เกิดคุณค่า และประโยชน์ดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยและความเป็นพลเมืองดีของชาติ
2. เพื่อให้เด็กรู้จักระเบียบวินัยหน้าที่ความรับผิดชอบ
3. เพื่อให้ความร่วมมือประสานงานในกลุ่มที่มีความสนใจร่วมกัน
4. เพื่อให้นักเรียนได้ค้นพบความสามารถพิเศษความถนัดและความสนใจของตนเองได้ฝึกฝนและพัฒนาความสามารถนั้น ๆ ให้ดียิ่งขึ้นไปด้วย
5. เพื่อก่อให้เกิดวินัยที่ดีส่งเสริมให้นักเรียนเคารพกฎข้อบังคับต่างๆในสังคมที่ตน อยู่และวางตนได้ดีในสังคม
6. เพื่อให้นักเรียนมีความสามัคคีในหมู่คณะรักโรงเรียนยิ่งในเกียรติของโรงเรียน และมีขวัญดี
7. เป็นการส่งเสริมทักษะต่าง ๆ เช่นทักษะในการเป็นผู้นำการทำงานร่วมกันมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และเกิดความสุขสนุกสนานที่จะทำงานที่ตนเองสนใจ
8. เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างครูกับนักเรียนและนักเรียนกับนักเรียนเอง
9. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านบุคลิกภาพมีความรับผิดชอบและเคารพบุคคลอื่น

10. เพื่อช่วยให้หลักสูตรมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์ทางการศึกษาอย่างแท้จริง

11. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ ในหลักสูตรของนักเรียนให้ดีขึ้น

12. ช่วยให้นักเรียนได้ใช้เวลาว่างอย่างมีประโยชน์และมีประสิทธิภาพ

เจษฎา ตีมูล (2557) อธิบายถึงคุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการในสถานศึกษาไว้ว่า นันทนาการในโรงเรียนถือเป็นกิจกรรมที่สร้าง และพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา ให้เกิดความเจริญทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตใจ เพื่อให้เขามีโอกาสได้เรียนรู้ เข้าใจถึงสังคม เกิดภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี มีต้นทุนชีวิตที่ดี และสามารถเติบโตเป็นพลเมืองของประเทศชาติสืบไป

จิราณวัณณ์ คำปลิว และ สุนทรตรี นิ่มเนติพันธ์ (2562) ได้กล่าวถึง คุณค่าและประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษาไว้ว่า กิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษานั้นนับว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่ทางสถาบันการศึกษาจะต้องให้ความสำคัญ ซึ่งในปัจจุบันนั้นสถาบันการศึกษาเองก็ต้อง ดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการ หรือจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้นักศึกษา เพราะเป็นการพัฒนาศักยภาพ นิสิต นักศึกษา เพราะมีการวัดและประเมินผลของการดำเนินงานในสถานศึกษา ตามการประเมินตนเองและการประกันคุณภาพการศึกษาที่มีตัวบ่งชี้ต่างๆ ในการประเมินคุณภาพการศึกษาของสถาบันการศึกษานั้น ๆ ซึ่งหนึ่งในข้อบ่งชี้ นั้นคือต้องมีการส่งเสริมกิจกรรมนักศึกษาที่กำหนดให้นักศึกษาจัดกิจกรรมต่างๆ ให้ครบทั้ง 5 ด้าน เพื่อเป็นการพัฒนานักศึกษา เช่น กิจกรรมที่ส่งเสริมคุณลักษณะ การเป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์ กิจกรรมกีฬาหรือการส่งเสริมสุขภาพ กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์หรือรักษาสีสิ่งแวดล้อม กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม และกิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม โดยสถาบันการศึกษาในแต่ละแห่ง ก็ได้ส่งเสริมให้นักศึกษาในสถาบันการศึกษาทำกิจกรรมต่าง ๆ ในทุก ๆ ด้าน เพื่อเป็นกลไกที่จะพัฒนานิสิต

5. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

5.1. ข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

ก่อตั้งในปี พุทธศักราช 2518 โดยมีชื่อว่า วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา ต่อมาในปีพุทธศักราช 2531 พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานชื่อใหม่ว่า สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล และสืบเนื่องจากแนวทางการปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542

ที่มุ่งเน้นการกระจายอำนาจการบริหารจัดการสู่สถานศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อให้สถานศึกษาของรัฐดำเนินการโดยบริหารจัดการได้โดยอิสระ ดังนั้นเพื่อให้สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล มีความคล่องตัวในการบริหารจัดการและยกระดับสถานะสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่เน้นทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อีกทั้งสามารถจัดการศึกษาได้ถึงระดับปริญญาโท ปริญญาเอก จึงได้มีการยกร่างพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ทั้ง 9 แห่งขึ้น โดยมีการรวมวิทยาเขตที่อยู่ใกล้เคียงกัน และได้ยกสถานะเป็นมหาวิทยาลัยเมื่อวันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2548 ตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พุทธศักราช 2548 แบ่งออกเป็น จำนวน 9 แห่ง (ทบวงมหาวิทยาลัย, 2550)

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (2548) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ได้จัดตั้งตาม พระราชบัญญัติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ปีพุทธศักราช 2548 ในสังกัดคณะกรรมการการอุดมศึกษา ต่อมาในปัจจุบันได้เปลี่ยนมาสังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม แบ่งออกเป็น 9 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ดังนี้

1. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
2. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
3. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
4. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
5. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
6. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
7. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
8. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ
9. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

โดยมีพื้นที่ตั้งหลักของมหาวิทยาลัย ในการจัดการศึกษาอยู่ในประเทศไทย ตามภูมิภาคและจังหวัดต่างๆ ดังนี้ ภาคกลาง จำนวน 5 มหาวิทยาลัย ได้แก่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ภาคเหนือ ได้แก่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ภาคอีสาน ได้แก่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ภาคใต้ ได้แก่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ภาคตะวันออก ได้แก่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล เป็นสถาบันอุดมศึกษาด้านวิชาชีพและเทคโนโลยี มีวัตถุประสงค์ให้การศึกษา ส่งเสริมวิชาการและวิชาชีพชั้นสูงที่เน้นการปฏิบัติ ทำการสอน ทำการวิจัย ผลิตครูวิชาชีพ ให้บริการวิชาการในด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแก่สังคม ทะนุบำรุงศิลป และวัฒนธรรม และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม โดยให้ผู้สำเร็จอาชีวศึกษามีโอกาสในการศึกษาต่อด้าน วิชาชีพเฉพาะทางระดับปริญญาเป็นหลัก

5.2. กิจกรรมนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

กิจกรรมนักศึกษา มีความสำคัญต่อการพัฒนาและเสริมสร้างบุคลิกภาพให้นักศึกษา มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เพื่อนำไปสู่การประกอบอาชีพ และเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม กิจกรรมนักศึกษาจึงเป็นสิ่งสำคัญควบคู่ไปกับการเรียนการสอนที่มี อยู่ในหลักสูตร ซึ่งเป็นการรวบรวมประสบการณ์อันเป็นผลพวงมาจากการที่นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์ กับสิ่งแวดล้อมภายในมหาวิทยาลัย กิจกรรมทุกกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมในหลักสูตรหรือ กิจกรรมนอกหลักสูตร ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้ประสบการณ์ทักษะในการทำงานและการดำรงชีวิต ร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

รณวัฒน์ มณีนิล (2555) อธิบายถึงกิจกรรมนักศึกษา ไว้ว่า การเข้าร่วมกิจกรรม นักศึกษานั้น ทำให้ได้รับประสบการณ์ที่มีคุณค่ามากมาย กิจกรรมนักศึกษาถือเป็นองค์ประกอบ อย่างหนึ่งที่ช่วยพัฒนาและเพิ่มศักยภาพให้นักศึกษามีคุณลักษณะของความเป็นบัณฑิตอย่าง สมบูรณ์ได้ การแบ่งประเภทของกิจกรรมนิสิต นักศึกษา มุ่งไปที่วัตถุประสงค์ของการพัฒนานิสิต นักศึกษา ซึ่งมีกิจกรรมอยู่หลายประเภท ในแต่ละสถาบันอาจมีความแตกต่างกันบ้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับนโยบายด้านกิจการนิสิตของสถาบันนั้น ๆ แต่ที่ครอบคลุมหรือเป็นกิจกรรมหลักมี 4 ประเภท คือ กิจกรรมด้านบำเพ็ญประโยชน์ กิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม กิจกรรมด้านวิชาการ และกิจกรรม ด้านกีฬา

พรพิมพ์ สารักษ์ (2556) ให้ความหมายของกิจกรรมนักศึกษา ไว้ว่า กิจกรรมนักศึกษา หมายถึง กิจกรรมที่นักศึกษา และมหาวิทยาลัยจัดขึ้นเพื่อให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ต่างๆ ที่ นอกเหนือจากกิจกรรมหลักสูตร อันก่อให้เกิดการพัฒนาในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และ สติปัญญาเพื่อเสริมสร้างความรู้ และส่งเสริมให้นักศึกษามีระเบียบวินัยในตัวเอง เป็นที่ต้องการ ของสังคม และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นงานกิจกรรมนักศึกษา จึง เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีบทบาทในการพัฒนานักศึกษาเป็นอย่างมาก โดยกิจกรรมนักศึกษาจะ ก่อให้เกิดคุณประโยชน์มากมาย ดังนี้

1. ส่งเสริมให้นักศึกษาแต่ละคน รู้จักตนเองมากขึ้น โดยการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ อันเป็นผลให้แต่ละคนสามารถพัฒนาการเรียนวิชาการ สังคม ร่างกาย จิตใจ บุคลิกภาพ และวุฒิภาวะ สู่วิธีการเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2. ส่งเสริมและช่วยเหลือให้นักศึกษาจัดตั้งกลุ่ม หรือชมรมที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน โดยไม่คำนึงถึง เพศ เชื้อชาติ ศาสนา ความแตกต่างทางด้านการเมือง

3. เปิดโอกาสให้นักศึกษา มีประสบการณ์ด้านการทำงานร่วมกับกลุ่ม สามารถเสนอความคิดเห็นกล้าแสดงตน พัฒนาความเป็นผู้นำ เสริมสร้างความสามัคคีระหว่างหมู่ นักศึกษา รู้จักการอยู่และทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักฝึกหัดการทำงานอย่างเป็นระบบ และฝึกความคิดตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

4. อำนวยความสะดวกในการจัดและดำเนินกิจกรรมนักศึกษาในด้านต่างๆ เช่น จัดหาสถานที่เพื่อเป็นศูนย์กลางกิจกรรม สำหรับประชุม จัดหาอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อการพิมพ์ จัดทำป้ายประกอบต่างๆ ประสานงานกับภาควิชาหรือหน่วยงานอื่น ๆ เพื่อสนับสนุนหรืออำนวยความสะดวกให้นักศึกษาจัดกิจกรรม เพื่อให้กิจกรรมต่างๆดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย จัดหาอาจารย์ที่ปรึกษาในการจัดกิจกรรมที่มีประสบการณ์ด้านกิจกรรม เพื่อดำเนินการจัดกิจกรรมให้แก่นักศึกษาได้อย่างเหมาะสม

5. พัฒนานักศึกษาให้มีบุคลิกภาพ มีความสามัคคี มีความประพฤติที่ดีงาม สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทย

6. ช่วยให้นักศึกษาสามารถปรับตัวเข้ากับการเรียนในรายวิชาต่างๆ และสามารถ ใช้กิจกรรมเป็นเครื่องผ่อนคลายความเครียดจากการเรียนได้

กัมพล ดวงสีใส (2563) อธิบายถึงกิจกรรมนักศึกษา ไว้ว่า กิจกรรมนักศึกษา หรือ Student Activities คือ กิจกรรมของนักศึกษาที่ดำเนินการโดยนักศึกษา หรือมหาวิทยาลัยเป็นผู้จัดทำขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความสนุกและเพิ่มพูนความรู้ เปิดโอกาสให้นักศึกษาเข้าร่วมตามความสนใจ โดยดำเนินการอยู่ภายใต้การควบคุมของอาจารย์ที่ปรึกษา ในยุคปัจจุบันเป็นที่ทราบกันดีว่าเมื่อนักศึกษาสำเร็จการศึกษาและไปสมัครงานกับสถานประกอบการต่าง ๆ สิ่งที่มีความสำคัญต่อการตัดสินใจของสถานประกอบการที่จะรับบุคคลเข้าทำงาน นอกจากผล การศึกษาแล้ว สิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ ประสบการณ์ในการทำกิจกรรม หรือที่หลาย ๆ คน เรียกว่า “กิจกรรมนักศึกษา” กิจกรรมประเภทนี้ เป็นกิจกรรมที่เปิดกว้างให้นักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยได้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อค้นหาสิ่งที่ตนเองถนัด ค้นพบสิ่งที่ตนเองชอบ อีกทั้งนักศึกษาสามารถดึงศักยภาพของตนเองในการทำงานออกมาได้อย่างเต็มความสามารถ ซึ่งการทำกิจกรรม

เปรียบเสมือนเป็นการเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้การทำงานเป็นทีม เรียนรู้การเสียสละเวลาส่วนตนเพื่อประโยชน์ส่วนรวม

กิจกรรมนักศึกษา จึงเป็นกระบวนการที่มหาวิทยาลัยจัดให้มีขึ้นเพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้รู้จักสนิทสนมกับเพื่อนต่างคณะต่างสาขา เพื่อปรึกษาหารือร่วมกันวางแผนการดำเนินงาน โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้ดูแลและรับผิดชอบ นักศึกษาคอยให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ถูกต้องเหมาะสมและบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ประสพการณ์ต่างๆที่ได้รับจากการทำกิจกรรมเป็นสิ่งที่จำเป็นและมีประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตในอนาคตของนักศึกษาค่อนข้างมาก เนื่องจากสังคมในปัจจุบันไม่ได้ต้องการเพียงแค่งานทางด้านวิชาการ แต่ยังต้องการคนที่มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านวิชาการ วิชาชีพและวิชาชีพชีวิต ถึงจะถือว่าเป็นบัณฑิตที่สมบูรณ์ จึงเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่า ผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมทำให้นักศึกษาได้รับประโยชน์ที่มีคุณค่าต่อตัวนักศึกษาเอง

ในการทำกิจกรรมนักศึกษา และการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลทั้ง 9 แห่ง ตัวอย่างเช่น ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ว่าด้วย กิจกรรมนักศึกษา กำหนดไว้ว่า กิจกรรมนักศึกษา คือ กิจกรรมที่สถาบันการศึกษาส่งเสริมให้นักศึกษาจัด หรือเข้าร่วมกิจกรรมในระหว่างการศึกษา ทั้ง 5 ด้าน อาทิ กิจกรรมส่งเสริมการเป็นบัณฑิตที่พึงประสงค์ กิจกรรมกีฬาและ กิจกรรมการส่งเสริมสุขภาพ กิจกรรมจิตอาสาและการบำเพ็ญประโยชน์และรักษาสีงแวดล้อม กิจกรรมเสริมสร้างจริยธรรมและคุณธรรม และกิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม โดยสถาบันการศึกษาในแต่ละแห่ง ก็ได้ส่งเสริมให้นักศึกษาทำกิจกรรมต่าง ๆ ในทุก ๆ ด้าน เพื่อเป็นกลไกที่จะพัฒนานิสิต นักศึกษาให้เป็นไปตามเกณฑ์ หรือคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามที่สถาบันกำหนด ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาที่กำหนดให้สถาบันการศึกษามีการจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพในอนาคต จึงมีการกำหนดตัวบ่งชี้ ตามเกณฑ์การประเมินคุณภาพการศึกษา ตามองค์ประกอบที่ 1.5 การจัดกิจกรรมนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ซึ่งหากพิจารณาถึงในการจัดกิจกรรมต่างๆ ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย ที่นักศึกษาจัดขึ้นเอง เข้าร่วม หรือสถาบันการศึกษาจัดเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีคุณภาพในด้านต่างๆ แล้ว จะเห็นได้ว่ากิจกรรมต่างๆ ล้วนสอดคล้องกับกิจกรรมเน้นหนักการทั้งสิ้น ซึ่งกิจกรรมนักศึกษาตามที่กล่าวไปข้างต้น จะมีผู้นำนักศึกษาเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมนั้นๆ ในนามของนักศึกษา หรือเป็นกิจกรรมของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย และจะต้องมีการขออนุญาตจากผู้มีอำนาจของมหาวิทยาลัยในการจัดกิจกรรมต่างๆ ผ่านผู้นำนักศึกษา อาทิ

องค์การนักศึกษา สภานักศึกษา สโมสรนักศึกษา หรือประธานกลุ่ม ชมรม ชุมนุม ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมนักศึกษาในสถาบันการศึกษานั้น ล้วนเป็นกิจกรรมนันทนาการ ที่ดำเนินการโดยนักศึกษา หรือมหาวิทยาลัยเป็นผู้จัดทำขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความสนุกสนาน เพิ่มพูนความรู้ เปิดโอกาสให้นักศึกษาเข้าร่วมตามความสนใจ โดยดำเนินการอยู่ภายใต้การควบคุมของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนา และส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการพัฒนาให้เกิดความเจริญงอกงามในทุกๆ ด้าน อาทิเช่น ทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

5.3. ผู้นำนักศึกษา ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

ตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลทั้ง 9 แห่ง ในแต่ละแห่งมีการจัดการด้านกิจกรรมนักศึกษา โดยจัดตั้งหน่วยงาน/องค์กรของนักศึกษาออกเป็น 2 ส่วน คือ สภานักศึกษา และองค์การนักศึกษา (สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ, 2563) โดยมีวัตถุประสงค์ในการดำเนินกิจกรรมนักศึกษาในแต่ละสถาบันอาจมีความแตกต่างกันไปบ้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับนโยบายด้านกิจการนักศึกษาของสถาบันนั้น ๆ แต่ที่ครอบคลุมก็จะมีวัตถุประสงค์ในการดำเนินกิจกรรมของนักศึกษา ดังนี้

1. เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝน การใช้สิทธิเสรีภาพ และการปกครองในระบอบประชาธิปไตย โดยฝึกและปลูกฝังนิสัยให้มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม มีความเคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่น
2. เพื่อส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาให้พร้อมสมบูรณ์แบบตามวัตถุประสงค์ของมหาวิทยาลัย
3. เพื่อเผยแพร่ชื่อเสียงและเกียรติคุณของมหาวิทยาลัย
4. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีวิสัยทัศน์กว้างไกล มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และสังคมส่วนรวม
5. เพื่อปลูกฝังและรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีและเอกลักษณ์อันดีงามของชาติ
6. เพื่อส่งเสริมความสามัคคีในหมู่นักศึกษา และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมให้แก่นักศึกษา
7. เพื่อส่งเสริมกิจกรรมนอกหลักสูตรทั้งด้านประสบการณ์ ความคิดและวิชาชีพ

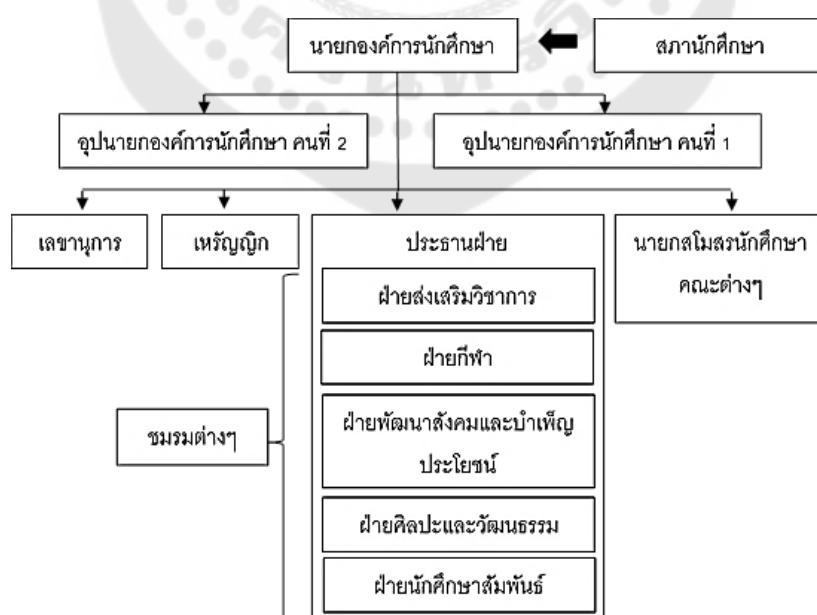
8. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาตระหนักในภาระหน้าที่ที่ตนจะต้องปฏิบัติในการบำเพ็ญประโยชน์และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

9. เพื่อส่งเสริมด้านพละนันทนัย และการพัฒนาบุคลิกภาพ

มีการจัดส่วนการบริหารกิจกรรมนักศึกษา ออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. สถานักศึกษา ทำหน้าที่ในการเป็นผู้แทนนักศึกษา ในการพิทักษ์สิทธิ และแสดงความคิดเห็น รวมถึงวิจารณ์ภายในขอบเขตของกฎหมาย และข้อบังคับ ตลอดจนระเบียบแบบแผนของมหาวิทยาลัย และแนะนำการดำเนินงานขององค์การนักศึกษา สโมสรนักศึกษา และชมรมต่างๆ เพื่อประโยชน์แก่นักศึกษา

2. องค์การนักศึกษา มีหน้าที่ในการเป็นผู้นำในการส่งเสริม สนับสนุน และดำเนินกิจกรรมตามวัตถุประสงค์ของงานกิจการนักศึกษา และต้องไม่ขัดต่อกฎหมายและข้อบังคับระเบียบใดๆ ของมหาวิทยาลัย โดยกิจกรรมจะต้องส่งเสริมการปฏิบัติงานกิจกรรมนักศึกษา ตามนโยบายของมหาวิทยาลัย และจะต้องสอดคล้องกับกรอบการพัฒนานักศึกษา ทั้ง 5 ด้าน อาทิ กิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ กิจกรรมกีฬาหรือการส่งเสริมสุขภาพ กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์หรือรักษาสีสิ่งแวดล้อม กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม และกิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม โดยมีผู้นำนักศึกษาที่ผ่านการคัดเลือกจากนักศึกษาในมหาวิทยาลัย ในการเป็นผู้นำในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ประกอบด้วยองค์การนักศึกษา สโมสรนักศึกษา และชมรมต่างๆ



ภาพประกอบ 5 แผนผังผู้นำนักศึกษา ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1. งานวิจัยในประเทศ

จักรี ต้นเชื้อ (2555) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำของคณะกรรมการองค์การนักศึกษาอาชีวศึกษาในวิทยาลัยเทคนิคภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเป็นคณะกรรมการองค์การนักศึกษาอาชีวศึกษาในวิทยาลัยเทคนิคภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 405 คน กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 210 คน ทดลองใช้โปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำกับคณะกรรมการองค์การนักศึกษาอาชีวศึกษาวิทยาลัยเทคนิคสกลนคร จำนวน 20 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) ภาวะผู้นำของคณะกรรมการบริหารองค์การนักศึกษาอาชีวศึกษา ซึ่งประกอบไปด้วย จะต้องมึศิลปะในการสื่อสารและแรงจูงใจ พร้อมกับกล้าที่จะแสดงออกในทางที่ถูกต้อง และจะต้องมีความเฉลียวฉลาด คิดวิธีการในการแก้ปัญหา และมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลและคิดอย่างสร้างสรรค์ จะต้องมีความกระตือรือร้นที่จะดำเนินกิจกรรม มีความเชื่อมั่นในตนเองและมีความรับผิดชอบสูง มุ่งมั่นที่จะรักในการทำงานเป็นทีม และมีมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม มีจริยธรรม มีบุคลิกภาพที่ดี และต้องกล้าตัดสินใจ 2) โปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำของคณะกรรมการองค์การนักศึกษาอาชีวศึกษา มีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนคำแนะนำและส่วนรายละเอียด ส่วนคำแนะนำประกอบด้วย คำชี้แจง ความเป็นมาและความสำคัญ แนวคิดทฤษฎีพื้นฐาน หลักการวัตถุประสงค์ เนื้อหา ลำดับขั้นในการดำเนินกิจกรรม เทคนิค สื่อ การวัดและประเมินผล และตารางโปรแกรม 3) ผลการประเมินภาวะผู้นำของคณะกรรมการองค์การนักศึกษาอาชีวศึกษา มีศิลปะในการสื่อสารและแรงจูงใจ กล้าแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้อง และมีความเฉลียวฉลาดในการแก้ปัญหาสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรมหลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำของคณะกรรมการองค์การนักศึกษาอาชีวศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

สรารุณ ชัยวิจิต (2557) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการขึ้นปฏิบัติการ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักศึกษาสาขาวิชานันทนาการจำนวน 69 คน กลุ่มตัวอย่างในการขยายผล คือนักศึกษาจากสถาบันการศึกษา 5 สถาบัน เป็นจำนวน 158 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนทดสอบสมรรถนะผู้นำนันทนาการด้านการจัดโปรแกรมของกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเข้าร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยในสมรรถนะผู้นำนันทนาการสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และ 3) ผลการขยาย

โปรแกรมฯ คะแนนทดสอบสมรรถนะผู้นำนันทนาการของผู้เข้าร่วมโปรแกรมของทั้ง 5 สถาบัน หลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 นอกจากนี้ยังพบว่าผู้เข้าร่วมโปรแกรมฯ ทั้ง 5 สถาบัน มีความพึงพอใจในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ โดยรวมและรายด้านทุกด้านในระดับ มาก

วรรณิ์ อนุอัน (2557) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำสำหรับคณะกรรมการสโมสรนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี กลุ่มตัวอย่าง คือ คณะกรรมการสโมสรนักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) หลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำมีความสอดคล้อง และเหมาะสม 2) ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความรู้ และเจตคติเกี่ยวกับภาวะผู้นำหลังอบรมสูงกว่าก่อนอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลการประเมินทักษะภาวะผู้นำอยู่ในระดับมาก และ 3) ผู้เข้ารับการฝึกอบรม มีความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำอยู่ในระดับมาก

วิโรจน์ พรหมสุด (2559) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ กระบวนการฝึกอบรมคุณลักษณะภาวะผู้นำตามแนวพุทธของเยาวชน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 30 คน ผลการศึกษา พบว่า 1) องค์ประกอบของคุณลักษณะภาวะผู้นำตามแนวพุทธของเยาวชนประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก 10 องค์ประกอบย่อย 2) กระบวนการฝึกอบรมคุณลักษณะภาวะผู้นำตามแนวพุทธของเยาวชน ซึ่งประกอบด้วย การทดสอบก่อนฝึกอบรม การเตรียมความพร้อมเข้าสู่เนื้อหาของโมดูล ที่ความสามารถในการครองตนด้วยกิจกรรมการฝึกอบรม ๓) ผลการประเมินกระบวนการฝึกอบรมคุณลักษณะภาวะผู้นำตามแนวพุทธของเยาวชน พบว่าความรู้และเจตคติภาวะผู้นำตามแนวพุทธของเยาวชนทั้งด้านความสามารถในการครองตนความสามารถในการครองคนและความสามารถในการครองงานของเยาวชนหลังผ่านกระบวนการฝึกอบรมสูงขึ้นกว่าก่อนการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .09 และผลการประเมินทักษะภาวะผู้นำตามแนวพุทธของเยาวชนของเยาวชนโดยรวมอยู่ในระดับมากทั้ง 3 ด้านโดยด้านทักษะความสามารถในการครองงานมีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาด้านทักษะความสามารถในการครองตนและด้านทักษะความสามารถในการครองคนมีเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

ธนาต ถวิลพิชา (2559) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมผู้นำนันทนาการในชุมชนของเทศบาลเมืองจังหวัดปทุมธานี กลุ่มตัวอย่างในการทดลองโปรแกรมได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 30 คน และกลุ่มตัวอย่างในการขยายผล ได้จากหน่วยงานเทศบาลเมือง 3 แห่งๆ ละ 30 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) คุณลักษณะต่างๆ ที่พึงปรารถนา ของการ

เป็นผู้นำนันทนาการในชุมชน ของเทศบาลเมือง 3 อันดับแรก ได้แก่ ต้องมีความรับผิดชอบในการที่จะกำกับดูแล สมาชิกที่จะเข้าร่วมกิจกรรม พร้อมทั้งต้องคำนึงถึงความปลอดภัย 2) ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ของกลุ่มทดลอง พบว่าหลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มีผลการประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการในชุมชน เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ของกลุ่มขยายผล ทั้ง 3 หน่วยงาน พบว่าหลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ผลการประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการในชุมชน ทั้ง 3 หน่วยงานเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณรงค์ วิชัยรัตน์ (2560) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาสถาบันการพลศึกษา ทั้ง 17 วิทยาเขต จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินความเหมาะสมในการสร้างและโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น พบว่าโปรแกรมฝึกอบรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.83 2) ผลของการประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้นของกลุ่มทดลองโปรแกรมหลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลของการประเมินความสามารถของผู้นำนันทนาการระดับต้นของการขยายโปรแกรมสถาบันการพลศึกษา จำนวน 5 วิทยาเขต หลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ธเนตร ตัญญวงษ์ (2561) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนารูปแบบนันทนาการเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำสำหรับผู้นำนันทนาการ โดยมีกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ ข้าราชการและหัวหน้างานที่ปฏิบัติงานเกี่ยวข้องกับนันทนาการ และผู้ที่มีความสนใจในการเสริมสร้างภาวะผู้นำด้านนันทนาการจากทั่วประเทศ เป็นจำนวน 100 คน ซึ่งแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 50 คน และกลุ่มศึกษา จำนวน 50 คน โดยใช้แผนการทดลองก่อนและหลังการทดสอบ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาความต้องการรูปแบบนันทนาการ เพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำ พบว่า มีความต้องการในการพัฒนาทางด้านทักษะ ที่เน้นกับการปฏิบัติมากกว่าการจดจำทฤษฎี 2) ผลการสร้างรูปแบบฯ และการศึกษาผลของรูปแบบฯ เพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำสำหรับผู้นำนันทนาการ โดยมีผลการประเมินตนเองด้านภาวะผู้นำของผู้นำนันทนาการ กลุ่มทดลองรูปแบบ พบว่าหลังเข้าร่วม มีค่าสูงกว่าก่อนเข้าร่วมรูปแบบฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการศึกษาผลการทดลองใช้รูปแบบฯ และผลการประเมินผลรูปแบบฯ เพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำ สำหรับผู้นำนันทนาการ พบว่า การประเมินตนเองด้านภาวะผู้นำของผู้นำนันทนาการ ของกลุ่มตัวอย่างหลังเข้าร่วมรูปแบบฯ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมรูปแบบฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิรัตน์ ทองแก้ว (2561) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการ กลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว กลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่ม เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยวกลุ่มจังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 60 คน ผลการศึกษพบว่า 1) ภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมฯ 8 สัปดาห์กลุ่มทดลองมีภาวะผู้นำทุกด้านดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ภายหลังการขยายผลการใช้โปรแกรมฯ ของเยาวชน อาสาสมัครการท่องเที่ยว ทั้ง 3 จังหวัด พบว่า เยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว มีภาวะผู้นำดีขึ้น กว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) คู่มือการใช้โปรแกรมฯ มีความ เหมาะสมทุกรายการ ที่จะนำไปประยุกต์ใช้

รัชราวัล สว่างอรุณ (2561) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาโปรแกรมเพื่อ เสริมสร้างสมรรถนะนักวิชาชีพนันทนาการด้านการดำเนินงาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นกลุ่มทดลอง โปรแกรมฯ คือ นิสิต จำนวน 68 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 34 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 34 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สำหรับการขยายผลการวิจัย จำนวน 98 คน จาก 3 สถาบันการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า 1) สมรรถนะนักวิชาชีพนันทนาการด้านการดำเนินงาน ประกอบด้วย สมรรถนะ หลัก 3 สมรรถนะ ได้แก่ สมรรถนะหลักด้านการวางแผน การพัฒนา และการจัดการทรัพยากร มี หน่วยสมรรถนะย่อย 6 องค์ประกอบ มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด สมรรถนะหลักด้านการ จัดการบำรุงรักษา มีหน่วยสมรรถนะย่อย 4 องค์ประกอบ มีความเหมาะสมระดับมากที่สุด และ สมรรถนะหลักด้านการดำเนินการสิ่งอำนวยความสะดวก มีหน่วยสมรรถนะย่อย 3 องค์ประกอบ มี ความเหมาะสมระดับมากที่สุด 2) กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมฯ หลังการทดลอง มีคะแนน ทดสอบสมรรถนะนักวิชาชีพนันทนาการด้านการดำเนินงาน สูงกว่าก่อนทดลอง แตกต่างอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และหลังการทดลอง กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมฯ มีคะแนน ทดสอบฯ สูงกว่ากลุ่มควบคุม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีความพึงพอใจ ต่อการเข้าร่วมโปรแกรมฯ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) กลุ่มขยายผลที่เข้าร่วมโปรแกรมฯ หลังการทดลอง มีคะแนนทดสอบสมรรถนะนักวิชาชีพนันทนาการด้านการดำเนินงาน สูงกว่าก่อน ทดลอง แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรม ฯ โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก และมากที่สุด

6.2. งานวิจัยต่างประเทศ

Willer (1986) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ภาวะผู้นำในศตวรรษที่ 21 ตามการรับรู้ของ ผู้นำในภาคเอกชนประเทศแคนาดา โดยดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ และเก็บข้อมูลด้วยการ

สัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่า ตามการรับรู้ของผู้นำ ได้ทราบถึงความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมโลกาภิวัตน์ ซึ่งส่งผลทำให้คนในสังคม จะต้องพัฒนาตนเองให้มีภาวะผู้นำที่หลากหลายด้าน และเน้นการเปลี่ยนภาวะผู้นำที่สำคัญซึ่ง อันได้แก่ การแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ที่เหมาะสม และสอดคล้องกับความเป็นจริง และต้องมีวิสัยทัศน์ที่ก้าวไกล ทำงานเป็นทีม ความสามารถเรียนรู้ทักษะการสอน งานการเจรจาต่อรองกับผู้อื่น สัมพันธภาพระหว่างบุคคล คุณธรรมจริยธรรม ทักษะการแก้ปัญหา ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ กระตือรือร้น และอดทน อีกทั้งเชื่อว่าภาวะผู้นำสามารถพัฒนาได้ โดยการเข้าร่วมโปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาภาวะผู้นำที่มีประสิทธิภาพ

Seipel (1997) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ นันทนาการของผู้ใหญ่ในมอนตานา การรับรู้อุปสรรค และการเรียนรู้ด้านนันทนาการใหม่ ๆ ในเกรทฟอลและชุมชนล้อมรอบ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่ออธิบายสิ่งที่ผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ในกิจกรรมนันทนาการมีส่วนร่วมและอธิบายระดับของความพึงพอใจพร้อมกับการเรียนรู้ด้านนันทนาการใหม่ ๆ การวิจัยนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน (1) แบบสำรวจด้านนันทนาการ (2) การสัมภาษณ์บุคคลกับผู้ปฏิบัติและ (3) การแปลความหมายผลการวิจัยสู่การประกาศสู่สาธารณะ การวิจัยนี้เป็นแบบมีส่วนร่วมตามธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลเข้าจากผู้ใช้งานด้านนันทนาการ คนทำสื่อ นักวางแผนด้านนันทนาการ และนักวางนโยบายผ่านทางกระบวนการใช้ผลงานวิจัยตั้งแต่ทฤษฎีจนถึงการปฏิบัติแบบอิงชุมชน

Williams (2003 อ้างถึงใน รัชราวไล สว่างอรุณ, 2561) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับความคิดเห็นของนักนันทนาการต่อการศึกษาที่มีต่อการรับรองหลักสูตรการศึกษาด้านนันทนาการ ได้รายงานวามมาตรฐานวิชาชีพเป็นเครื่องบ่งบอกถึงควมมีคุณภาพและควมมีประสิทธิภาพในการบริหารจัดการและการให้คำแนะนำตามคุณภาพแห่งวิชาชีพนั้น ๆ การรับรองมาตรฐานวิชาชีพนันทนาการก็เพื่อให้เกิดคุณภาพตามหลักการซึ่งพบว่าสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 มาตรฐาน ได้แก่ มาตรฐานด้านปฏิบัติการและมาตรฐานด้านการเข้าสู่วิชาชีพซึ่งมาตรฐานด้านปฏิบัติการนั้นมีข้อพิจารณาในองค์ประกอบด้านประสบการณ์ด้านความเชี่ยวชาญและด้านกระบวนการในการทำหน้าที้อย่างเป็นขั้นเป็นตอนส่วนมาตรฐานด้านการเข้าสู่วิชาชีพก็มีข้อพิจารณาในด้านการได้รับการศึกษาในระดับปริญญาเป็นหลักซึ่งทั้งสองมาตรฐานที่จะได้รับการรับรองนั้นได้กำหนดระดับความสามารถออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ 1) ระดับการมีความรู้พื้นฐานในสาขาวิชา 2) ระดับการมีความเข้าใจในหลักการ และ 3) ระดับการมีความสามารถในการนำไปปฏิบัติ

Little and Watkins (2004) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ความหลากหลายด้านประสบการณ์การนำของผู้นำกิจกรรมนันทนาการ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้นำกิจกรรม จำนวน 40

คน ในสาขาการฝึกวิชาทางนันทนาการชุมชน และนันทนาการกลางแจ้ง ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่า มีวิธีเชิงคุณภาพที่แตกต่างกันอยู่ 3 วิธี ในการที่จะนำประสบการณ์การนำกิจกรรมนันทนาการ ได้แก่ 1) การนำกิจกรรมนันทนาการเป็น และต้องมีการสอนทักษะเป็น 2) การนำกิจกรรมนันทนาการ เป็นการให้การศึกษาเพื่อที่จะสร้างความเข้าใจ และ 3) การนำกิจกรรมนันทนาการ เป็นการ เอื้ออำนวยการเปลี่ยนแปลง และนอกจากนี้แล้ว ยังมีข้อเสนอแนะว่า หากเราจะสามารถจัดอันดับด้านประสบการณ์ของผู้นำกิจกรรม ตามลำดับแล้ว ที่ต่อเนื่องที่ซับซ้อนมากขึ้น เพื่อการทำความเข้าใจเกี่ยวกับการนำกิจกรรมนันทนาการ ซึ่งจะสะท้อนออกมาให้เห็นถึงความหลากหลาย ทั้งทางด้านความตระหนักของผู้นำ นอกจากนี้ยังมีการเสนอแนะว่า วิธีการของผู้นำนันทนาการในการนำนั้น จะต้องเป็นอิสระ ไม่ใช่แค่การสร้างอิทธิพลของสถานการณ์ แต่ยังรวมถึงความสามารถของการที่จะมีประสบการณ์ ในด้านวิธีการนำนันทนาการที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้ ผู้ที่ทำหน้าที่ดังกล่าวนี้ ควรที่จะมีความตระหนักถึง ความเข้าใจในการเป็นผู้นำนันทนาการ เพื่อศักยภาพที่ดีของผู้นำ

Smith (2005 อ้างถึงใน ณรงค์ วิชัยรัตน์ (2560) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมผู้นำ ณ County Wide Health District ซึ่งวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ จำแนกและพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมผู้นำที่เหมาะสมโดยเน้นไปที่ปัญหาภายใน Clark County Health District (CCHD) ผลการศึกษาพบว่า 1) สิ่งที่สำคัญคือการฝึกอบรมผู้นำโดยเน้นไปที่ทรัพยากรมนุษย์ 2) รูปแบบสถานการณ์ผู้นำคือรูปแบบที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในหลักสูตรฝึกอบรมผู้นำ และ 3) หลักสูตรของวัตถุประสงค์เป็นสิ่งสำคัญในแนวทางของการพัฒนาโปรแกรม 4. ใช้การร่วมมือของผู้บริหารในระดับสูงขององค์กรเป็นเกณฑ์ในการนำไปใช้ประเมิน นอกจากนี้ผลที่ได้เพิ่มคือการประเมินโดยผู้เข้าร่วมเป็นสิ่งจำเป็นที่จะทราบถึงผลสำเร็จ

Schaumleffel and Backlund (2009) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ความตั้งใจของผู้นำโปรแกรมในการดำเนินประสบการณ์นันทนาการให้ได้ผลลัพธ์ตามที่คาดหวังโดยสรุปว่าโปรแกรมฝึกอบรมที่มีประสิทธิผลเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเอื้ออำนวยการถ่ายทอดการเรียนรู้และบรรลุตามผลลัพธ์เชิงพัฒนาการในโปรแกรมสำหรับเยาวชน นอกเหนือจากความจำเป็นในการฝึกฝนโดยทั่วแล้ว องค์กรมักใช้โปรแกรมการเป็นผู้นำที่ฝึกน้อยหรือไม่ได้มีการฝึกเลย จุดมุ่งหมายของการวิจัยนี้จึงเพื่อศึกษาเจตคติ ปทัสถาน การควบคุมเชิงพฤติกรรมที่รับรู้ และความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของผู้นำโปรแกรมในการถ่ายทอดการฝึกสู่การดำเนินงาน ประสบการณ์นันทนาการให้ได้ผลลัพธ์ตามที่คาดหวังกับผู้เข้าร่วมในแคมป์พัฒนาเยาวชน การมีทักษะการดำเนินการที่เข้มแข็งหมายถึงว่าผู้นำโปรแกรมมีขีดความสามารถในการทำนุบำรุงการถ่ายทอดการเรียนรู้จากกิจกรรมที่

สนุกรสนานสำหรับเยาวชนสู่บริบทชีวิตอื่นๆ มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดสอบก่อน การสังเกตการณ์ตนเอง และการทดสอบหลัง

Kemal (2015) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ความเข้าใจของการเป็นผู้นำและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพของผู้นำ ผลการศึกษาพบว่า ขั้นตอนในการออกแบบความเป็นผู้นำและคุณลักษณะที่เกี่ยวข้องในการเป็นผู้นำ ซึ่งการเป็นผู้นำต้องกระตือรือร้น ทะเยอทะยาน และเด็ดเดี่ยว และต้องเพิ่มขีดความสามารถ อ่อนน้อมถ่อมตน และสร้างแรงบันดาลใจ อีกทั้งต้องมีการวางแผน มุ่งมั่นที่จะสามารถดำเนินการและสนับสนุนให้ผู้อื่นมีความรับผิดชอบเพื่อบรรลุเป้าหมายตามแผนที่วางไว้ ผู้ที่ยึดมั่นในสิ่งที่มีอิทธิพลเหล่านี้จะกลายเป็นผู้นำที่มีประสิทธิภาพในทุกสถานการณ์ นอกจากนี้ยังแสดงวิธีที่อันตรายที่สุดที่ผู้นำที่แท้จริงไม่ควรนำมาใช้ และยังอธิบายหาระดับของการเป็นผู้นำที่ยิ่งใหญ่ อีกด้วย

Malcolm (2018) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ การสร้างแรงจูงใจผู้นำด้านนันทนาการรุ่นใหม่ให้กับสังคม ผลการศึกษาพบว่า ความสำคัญของผู้นำนันทนาการ โดยยกตัวอย่างการทำงานในสวนสาธารณะเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแรงจูงใจในการสร้างผู้นำนันทนาการให้กับสังคม ซึ่งปัจจุบันมีการรับสมัครหรือหาผู้นำนันทนาการที่มีคุณสมบัติต่างๆ ซึ่งมีความหลากหลายมากๆ เพราะในอีก 55 ปีข้างหน้าผู้นำนันทนาการในปัจจุบันก็จะเป็นหัวหน้าหรืออยู่ในตำแหน่งระดับสูง ซึ่งจะมีความหลากหลายเช่นกัน

Rituparna (2018) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ความสำคัญและผลกระทบของกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษา ผลการศึกษาพบว่า กิจกรรมการพักผ่อนหย่อนใจและกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษาตามบริบทของชุมชน ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานศึกษา แต่อย่างไรก็ดีก่อนที่จะวิเคราะห์ผลกระทบของการพักผ่อนหย่อนใจในหลักสูตรการศึกษาสิ่งสำคัญคือ การรู้ถึงผลกระทบและความจำเป็นของการพักผ่อนหย่อนใจในชีวิตโดยรวม เนื่องจากความสลับซับซ้อนในสังคมยุคปัจจุบัน และวิถีชีวิตของนักเรียนทุกวันนี้ อ่อนแอกว่าคนรุ่นเก่า ทั้งทางร่างกาย และอารมณ์ สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นในสุขภาพร่างกายอารมณ์และจิตใจ รวมถึงพฤติกรรมและการพัฒนาของพวกเขา การศึกษาต่างๆแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการพักผ่อนหย่อนใจในชีวิตของคน ๆ หนึ่งโดยเฉพาะในสามด้านคือสุขภาพร่างกายสุขภาพจิตและคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น และผู้วิจัยยังอธิบายให้เห็นถึงประโยชน์ทางด้านสุขภาพกาย สุขภาพจิต และคุณภาพชีวิต ที่ดีจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษาอีกด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ
สำหรับผู้รียนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง เป็นการศึกษาวิจัยและ
พัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัด
โปรแกรมสนับสนุนการของผู้รียนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการ
จัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้รียนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ระยะที่ 2 การสร้างและพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
สนับสนุนการสำหรับผู้รียนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ระยะที่ 3 ศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัด
โปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้รียนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

แผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) มีแผนในการ
ทดลอง ดังนี้

1. การทดลองโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้
รียนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยผู้วิจัยใช้แบบแผนการ
ทดลองแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อน-หลัง (One Group Pretest-Posttest Design)

กลุ่ม	ทดสอบก่อน	ให้สิ่งทดลอง	ทดสอบหลัง
E	T1	X	T2

2. การขยายผลโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ
สำหรับผู้รียนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยผู้วิจัยใช้แบบ
แผนการทดลองแบบหลายกลุ่ม ทดสอบก่อน-หลัง (Multi Group Pretest-Posttest Design)

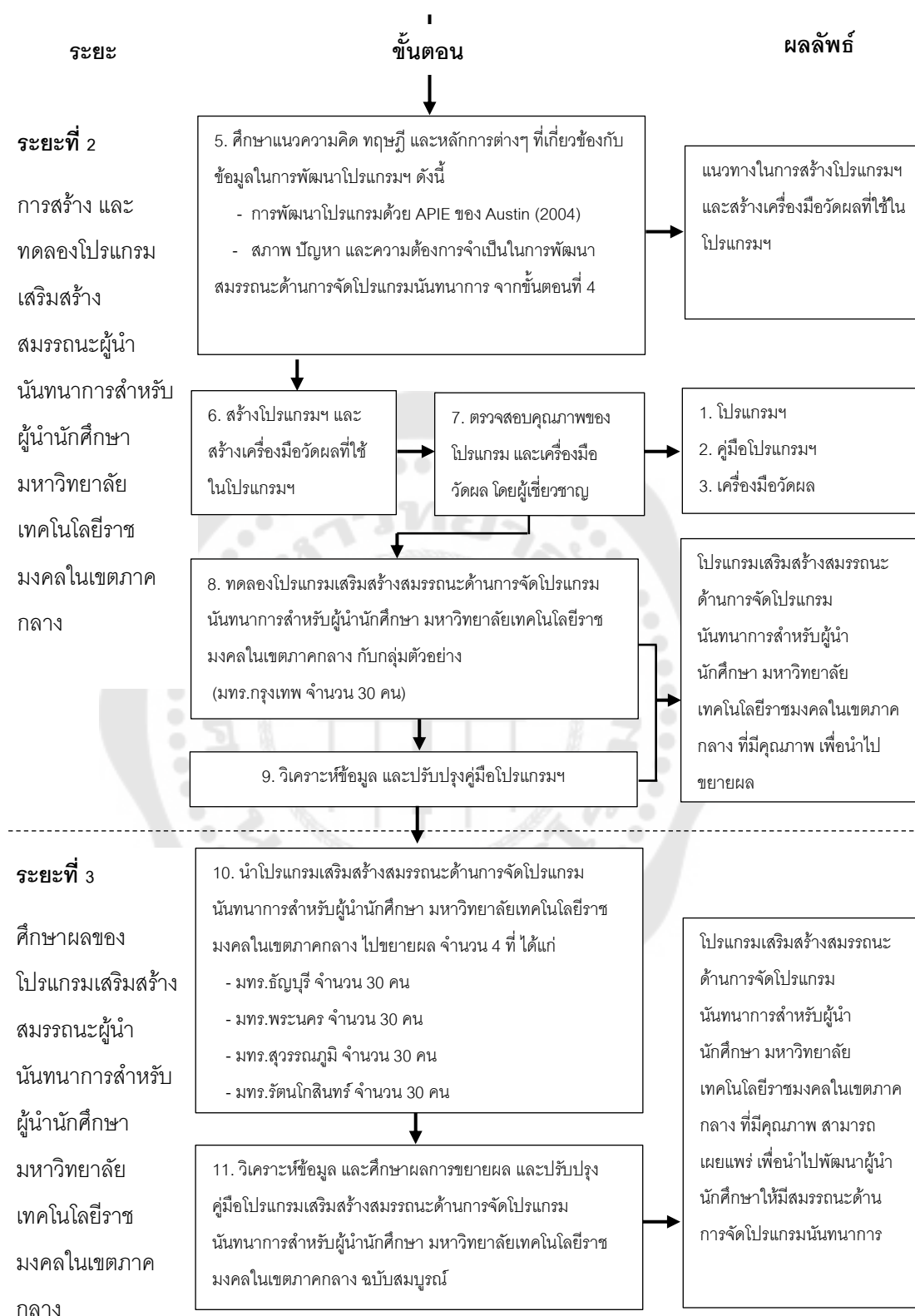
กลุ่ม	ทดสอบก่อน	ให้สิ่งทดลอง	ทดสอบหลัง
E1	T1	X	T2
E2	T1	X	T2
E3	T1	X	T2
E4	T1	X	T2

เมื่อ X	แทน โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นนันทนาการ
T1	แทน การทดสอบวัดกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง (Pretest)
T2	แทน การทดสอบวัดกลุ่มตัวอย่างหลังการทดลอง (Posttest)
E	แทน กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ)
E1	แทน กลุ่มตัวอย่างในการขยายผล กลุ่มที่ 1 (มทร.พระนคร)
E2	แทน กลุ่มตัวอย่างในการขยายผล กลุ่มที่ 2 (มทร.ธัญบุรี)
E3	แทน กลุ่มตัวอย่างในการขยายผล กลุ่มที่ 3 (มทร.สุวรรณภูมิ)
E4	แทน กลุ่มตัวอย่างในการขยายผล กลุ่มที่ 4 (มทร.รัตนโกสินทร์)

ขั้นตอนการวิจัย



ภาพประกอบ 6 ขั้นตอนการวิจัยระยะที่ 1



ภาพประกอบ 7 ขั้นตอนการวิจัยระยะที่ 2 และระยะที่ 3

ซึ่งมีรายละเอียดในแต่ละระยะ และแต่ละขั้นตอน ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมন্নันทนาการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมন্নันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแนวความคิด ทฤษฎี และหลักการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมন্নันทนาการ ซึ่งมีกิจกรรมย่อยๆ ดังนี้

1.1. ศึกษาแนวความคิด ทฤษฎี และหลักการต่างๆ จากเอกสารตำรา ตามแนวคิดของ Rossman and McKinney (2000) ทั้ง 4 องค์ประกอบ คือ การประเมินความพร้อมของโปรแกรมন্নันทนาการ (Assessment) การวางแผนโปรแกรมন্নันทนาการ (Planning) การนำโปรแกรมন্নันทนาการไปใช้ (Implementation) และการประเมินผลโปรแกรมন্নันทนาการ (Evaluation)

1.2. นำข้อมูลที่ได้ศึกษานำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทเพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม พร้อมปรับปรุงแก้ไขข้อมูลให้ถูกต้องเหมาะสมตามคำแนะนำ

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแบบสอบถามสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมন্নันทนาการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมন্নันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยมีลักษณะของแบบสอบถาม ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ ตำแหน่ง/สถานภาพ สถานที่ทำงาน/สถานศึกษา การศึกษา และประสบการณ์ในการทำงานด้านนันทนาการ

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมন্নันทนาการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมন্নันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง มีลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยอาศัยรูปแบบการตอบสนองคู่ (Dual Response Format) โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ต (Likert)

โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- 5 หมายถึง มากที่สุด
- 4 หมายถึง มาก
- 3 หมายถึง ปานกลาง

2 หมายถึง น้อย

1 หมายถึง น้อยที่สุด

เพื่อให้เกิดความสอดคล้องในการประเมินผลในแบบสอบถามที่มีอยู่ 5 ระดับ ผู้วิจัยจึงใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายจากค่าคะแนนเฉลี่ย โดยจัดแบ่งระดับคะแนนเป็น 5 ระดับ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2553: 72-73)

4.51 – 5.00 มากที่สุด

3.51 – 4.50 มาก

2.51 – 3.50 ปานกลาง

1.51 – 2.50 น้อย

1.00 – 1.50 น้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่นๆ เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการของผู้นำนักศึกษา เป็นข้อคำถามแบบปลายเปิด

ขั้นตอนที่ 3 ตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยนำแบบสอบถามเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผลดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้ สอดคล้อง ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน +1

ไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้ สอดคล้อง ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน 0

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้ ไม่สอดคล้อง ไม่ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน -1

เกณฑ์การแปลผล

ข้อคำถามดังกล่าว มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จึงจะถือว่ามีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สามารถนำไปใช้ได้

จากนั้นนำแบบสอบถามไปปรับปรุงแก้ไข และจะได้แบบสอบถามสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการของผู้นำนักศึกษา และความ

ต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ฉบับสมบูรณ์

ขั้นตอนที่ 4 สอบถามสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ซึ่งมีกิจกรรมย่อยๆ ดังนี้

4.1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พร้อมทั้งแบบสอบถามสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ถึงมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง จำนวน 5 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ เพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

4.2. เก็บรวบรวมผลและวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยผู้วิจัยใช้สถิติพื้นฐานหาค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพที่เป็นจริง และผลการวิเคราะห์สภาพที่ควรจะเป็น มาวิเคราะห์จัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นด้วยวิธีการวิเคราะห์หาดัชนีความต้องการจำเป็นประยุกต์ (Modified Priority Need Index)

ระยะที่ 2 การสร้างและพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ขั้นตอนที่ 5 ศึกษาแนวความคิด ทฤษฎี และหลักการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาโปรแกรมฯ จากหนังสือ ตำรา วารสารและงานวิจัยต่างๆ ประกอบด้วย

5.1. แนวคิดการพัฒนาโปรแกรม ด้วยรูปแบบ APIE ของ Austin (2004) ในการประเมินก่อน (Assessment) การวางแผน (Planning) การนำไปใช้ (Implementation) และการประเมิน (Evaluation)

5.2. ข้อมูลสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ที่ได้จากขั้นตอนที่ 4

ขั้นตอนที่ 6 สร้างโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง และสร้างเครื่องมือวัดผลที่ใช้ในโปรแกรมฯ ซึ่งมีกิจกรรมย่อยๆ ดังนี้

6.1. สร้างโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยมีขอบเขตและโครงสร้างของโปรแกรมฯ ประกอบไปด้วย ชื่อโปรแกรม หลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ ผู้เข้าร่วมโปรแกรม ระยะเวลาในการดำเนินการโปรแกรม วิธีการจัดโปรแกรม สื่อและอุปกรณ์ในการจัดโปรแกรม การวัดและประเมินผล และตารางการจัดโปรแกรม

6.2. สร้างเครื่องมือวัดผลที่ใช้ในโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ประกอบไปด้วย

1) แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E1) โดยมีลักษณะเป็นแบบทดสอบที่มีการวัดพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ก่อน-หลัง การเข้าร่วม (Pretest - Posttest) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผล ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

1 คะแนน เมื่อ ตอบข้อคำถามข้อนั้น ถูกต้อง

0 คะแนน เมื่อ ตอบข้อคำถามข้อนั้น ไม่ถูกต้อง

เกณฑ์การแปลผล

ร้อยละ 80 ขึ้นไป หมายถึง มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ อยู่ในระดับดี

ร้อยละ 60 - 79 หมายถึง มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ อยู่ในระดับปานกลาง

ต่ำกว่าร้อยละ 60 หมายถึง มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ อยู่ในระดับต้องปรับปรุง

2) แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา (แบบ E2) เป็นแบบประเมินตนเอง ก่อน-หลัง การเข้าร่วม (Pretest - Posttest) โดยมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผล ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

5 หมายถึง มีความสามารถ อยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความสามารถ อยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีความสามารถ อยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความสามารถ อยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความสามารถ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลผล คะแนนเฉลี่ยระหว่าง

4.50 – 5.00 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก

3.50 – 4.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี

2.50 – 3.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง

1.00 – 1.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน

3) แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ (แบบ E3) เป็นแบบประเมิน ก่อนและหลังการเข้าร่วม (Pretest - Posttest) โดยมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) มีคำถามทั้งทางบวกและทางลบ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผล ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

ข้อความที่มีทัศนคติ	ทางบวก (คะแนน)	ทางลบ (คะแนน)
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5	1
เห็นด้วย	4	2
ไม่แน่ใจ	3	3
ไม่เห็นด้วย	2	4
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1	5

เกณฑ์การแปลผล

ค่าเฉลี่ย	ระดับทัศนคติ
4.50 – 5.00	ดี
3.50 – 4.49	ค่อนข้างดี
2.50 – 3.49	ปานกลาง
1.50 – 2.49	ค่อนข้างไม่ดี
1.00 – 1.49	ไม่ดี

4) แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่มระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (แบบ E4) เป็นแบบประเมิน โดยมีลักษณะเป็นการให้คะแนนแบบรูบริกส์ (Scoring Rubrics) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผล ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกส์

- 5 คะแนน เมื่อ มีทักษะนั้นๆ ในระดับดีมาก
- 4 คะแนน เมื่อ มีทักษะนั้นๆ ในระดับดี
- 3 คะแนน เมื่อ มีทักษะนั้นๆ ในระดับปานกลาง
- 2 คะแนน เมื่อ มีทักษะนั้นๆ ในระดับพอใช้
- 1 คะแนน เมื่อ มีทักษะนั้นๆ ในระดับปรับปรุง

เกณฑ์การแปลผล คะแนนเฉลี่ยระหว่าง

4.50 – 5.00 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก

3.50 – 4.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี

2.50 – 3.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง

1.00 – 1.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน

และกำหนดให้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49 หมายถึง ไม่ผ่าน

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00 หมายถึง ผ่าน

5) แบบประเมินผลงานการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (แบบ E5) เป็นแบบประเมิน โดยมีลักษณะเป็นการให้คะแนนแบบรูบริกส์ (Scoring Rubrics) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผล ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกส์

5 คะแนน เมื่อ มีทักษะนั้นๆ ในระดับดีมาก

4 คะแนน เมื่อ มีทักษะนั้นๆ ในระดับดี

3 คะแนน เมื่อ มีทักษะนั้นๆ ในระดับปานกลาง

2 คะแนน เมื่อ มีทักษะนั้นๆ ในระดับพอใช้

1 คะแนน เมื่อ มีทักษะนั้นๆ ในระดับปรับปรุง

เกณฑ์การแปลผล คะแนนเฉลี่ยระหว่าง

4.50 – 5.00 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก

3.50 – 4.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี

2.50 – 3.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง

1.50 – 2.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง

1.00 – 1.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน

6) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง (แบบ Q1) เป็นแบบสอบถาม โดยมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผล ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

- 5 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลผล คะแนนเฉลี่ยระหว่าง

- 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด
- 3.50 – 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก
- 2.50 – 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับปานกลาง
- 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อย
- 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ขั้นตอนที่ 7 ตรวจสอบคุณภาพของโปรแกรมฯ คู่มือโปรแกรมฯ และเครื่องมือวัดผล โดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีกิจกรรมย่อยๆ ดังนี้

7.1. นำโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง และคู่มือโปรแกรมฯ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน พิจารณาใน 3 มิติของการประเมิน คือ ด้านความถูกต้อง (Accuracy Standard) และความเหมาะสม (Propriety Standard) และความเป็นไปได้ (Feasibility Standard) โดยเครื่องมือในการประเมินมีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) มีเกณฑ์ในการให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผล ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

- 5 คะแนน เมื่อ มีประเด็นที่ประเมินมีความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ อยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน เมื่อ มีประเด็นที่ประเมินมีความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ อยู่ในระดับมาก
- 3 คะแนน เมื่อ มีประเด็นที่ประเมินมีความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ อยู่ในระดับปานกลาง
- 2 คะแนน เมื่อ มีประเด็นที่ประเมินมีความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ อยู่ในระดับน้อย

1 คะแนน เมื่อ มีประเด็นที่ประเมินมีความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลผล

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ไม่เกิน 1.00 ถือว่าผ่าน สามารถนำไปใช้ได้

คะแนนเฉลี่ยน้อยกว่า 3.50 และ/หรือ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เกิน 1.00 ถือว่าไม่ผ่าน ไม่สามารถนำไปใช้ได้

7.2. นำเครื่องมือวัดผลที่ใช้ในโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้ง 6 ชนิด เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ซึ่งกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผลดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้ สอดคล้อง ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน +1

ไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้ สอดคล้อง ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน 0

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้ ไม่สอดคล้อง ไม่ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน -1

เกณฑ์การแปลผล

ข้อคำถามดังกล่าว มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จึงจะถือว่ามีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สามารถนำไปใช้ได้

7.3. ทดลองใช้ (Try Out) เครื่องมือวัดผลที่ใช้ในโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้ง 4 ชนิด ประกอบด้วย

1) แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ

2) แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา

3) แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ

7.3.1. กำหนดกลุ่มตัวอย่างเพื่อทดลองใช้เครื่องมือวัดผลที่ใช้ในโปรแกรมฯ คือผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 30 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลภายในโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

7.3.2. ดำเนินการทดลองใช้เครื่องมือวัดผลที่ใช้ในโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้ง 4 ชนิด

7.3.3. วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือวัดผล โดยพิจารณาถึง

1) ความยากง่าย (Difficulty โดยกำหนดเกณฑ์ค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.90 จึงจะถือว่าเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้

2) ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) โดยกำหนดเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จึงจะถือว่าเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้

3) ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยพิจารณาจากค่าแอลฟา (α) ของคอนบรัค (Cronbach's reliability coefficient alpha) โดยกำหนดเกณฑ์ค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป จึงจะถือว่าเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้

7.3.4. ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือวัดผลที่ใช้ในโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้ง 3 ชนิด

ขั้นตอนที่ 8 ทดลองโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ซึ่งมีกิจกรรมย่อยๆ ดังนี้

8.1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลการวิจัย เรื่องการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

8.2. ผู้วิจัยประสานงานกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองโปรแกรม จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 30 คน เพื่อบันทึกหมายวันเวลาและสถานที่ในการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

8.3. ผู้วิจัยนำหนังสือแสดงความยินยอมในการเข้าร่วมวิจัยให้กลุ่มตัวอย่างในการทดลองอ่านเพื่อสร้างความเข้าใจก่อนลงนามในการเข้าร่วมโปรแกรม ตลอด 8 สัปดาห์

8.4. เก็บข้อมูลก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์โดยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมทำแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทนาการ แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา และแบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทนาการ

8.5. จัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้ผู้นำทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง กับกลุ่มทดลอง รวมระยะเวลา 8 สัปดาห์ ตามแบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อน-หลัง (One Group Pretest-Posttest Design)

8.6. เก็บรวบรวมข้อมูลหลังการทดลอง โดยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมทำแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทนาการ แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทนาการ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ขั้นตอนที่ 9 วิเคราะห์ผลการทดลองโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง และปรับปรุงคู่มือโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ระยะที่ 3 ศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ขั้นตอนที่ 10 นำโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ไปขยายผล ซึ่งมีกิจกรรมย่อยๆ ดังนี้

10.1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้ง 4 มหาวิทยาลัยได้แก่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการ

เก็บข้อมูลการวิจัย เรื่องการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

10.2. ผู้วิจัยทำการอบรมวิธีการใช้คู่มือโปรแกรมฯ หลักการ วัตถุประสงค์และวิธีการดำเนินโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ให้กับผู้ช่วยวิจัยในการขยายผลโปรแกรม

10.3. ผู้ช่วยวิจัยนำหนังสือแสดงความยินยอมในการเข้าร่วมวิจัยให้ผู้เข้าร่วมวิจัยอ่าน เพื่อสร้างความเข้าใจก่อนลงนามในการเข้าร่วมโปรแกรม ตลอด 8 สัปดาห์

10.4. ผู้ช่วยวิจัยประสานงานกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการขยายผลโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้ง 4 สถาบัน สถาบันละ 30 คน เพื่อกำหนดหมายวันเวลา และสถานที่ในการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

10.5. เก็บข้อมูลก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์โดยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมทำแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา และแบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

10.6. จัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง กับกลุ่มทดลอง รวมระยะเวลา 8 สัปดาห์ ตามแบบแผนการทดลองแบบหลายกลุ่ม ทดสอบก่อน-หลัง (Multi Group Pretest-Posttest Design)

10.7. เก็บรวบรวมข้อมูลหลังการทดลอง โดยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมทำแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ขั้นตอนที่ 11 วิเคราะห์ข้อมูล และศึกษาผลการขยายผล และปรับปรุงคู่มือโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ฉบับสมบูรณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามสภาพ และความต้องการจำเป็น โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าร้อยละ (Percentage) และการหาดัชนีความต้องการจำเป็นประยุกต์ (Modified Priority Need Index)
2. เปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจผู้เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการสำหรับผู้รำนักศึกษา ก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง โดยทดสอบค่าที (t – test) และวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1. สถิติพื้นฐาน
 - 1.1. ค่าร้อยละ (Percentage)
 - 1.2. ค่าเฉลี่ย (Mean)
 - 1.3. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation, S.D.)
 - 1.4. ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นประยุกต์ (Modified Priority Need Index)
2. สถิติในการหาคุณภาพเครื่องมือ
 - 2.1. ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence, IOC)
 - 2.2. ค่าความยากง่าย (Difficulty)
 - 2.3. ค่าความเชื่อมั่น โดยใช้วิธีหาค่าแอลฟา (α) ของคอนบรัด (Cronbach's reliability coefficient alpha)
 - 2.4. ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของคะแนนข้อนั้น กับคะแนนรวมเมื่อหักคะแนนข้อนั้นออก (Corrected Item-Total Correlation)
3. สถิติเชิงอ้างอิงในการทดสอบสมมติฐาน
 - 3.1. ทดสอบค่าที แบบ Dependent Samples t-test เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1, 2, 3, 6, 7, 8
 - 3.2. ทดสอบค่าที แบบ One Samples t-test เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 และข้อที่ 4, 5, 9, 10
 - 3.3. วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 11

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมন্নทนการ
สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์
ที่ใช้ในการนำเสนอข้อมูล ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้

n	หมายถึง จำนวนตัวอย่าง
M	หมายถึง ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D.	หมายถึง ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
$PNI_{modified}$	หมายถึง ค่าดัชนีความต้องการจำเป็นประยุกต์
t	หมายถึง ค่าสถิติทดสอบที (t-test)
df	หมายถึง องศาแห่งความเป็นอิสระ (Degree of freedom)
Sig.	หมายถึง ระดับนัยสำคัญทางสถิติ

โดยผู้วิจัย ได้แบ่งหัวข้อของการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ออกเป็น 3 ตอน ตาม
ระยะของการวิจัย คือ

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัด
โปรแกรมন্নทนการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการ
จัดโปรแกรมন্নทนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ตอนที่ 2 ผลการสร้างและพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
ন্নทนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ตอนที่ 3 ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
ন্নทนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ซึ่งมีรายละเอียดในแต่ละตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัด
โปรแกรมন্নทนการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะ
ด้านการจัดโปรแกรมন্নทนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
ในเขตภาคกลาง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยจำแนกเป็น 2 ตอนย่อย ประกอบด้วย

ตอนที่ 1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมบัณฑิตทางการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมบัณฑิตทางการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ผลการวิจัยมีดังนี้

ตาราง 4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = 712)

รายการ	ชาย	หญิง	เพศ	ตำแหน่ง/สถานภาพ		สถานที่ทำงาน/สถานศึกษา (มพร.)				การศึกษา (ปริญญา)			ประสบการณ์ทำงานด้าน นั้นมากกว่า 1 ปี		น้อยกว่า 1 ปี	5 ปี ขึ้นไป
				ผู้บริหาร/ เจ้าหน้าที่	ผู้นำ นักศึกษา	นักศึกษา	กรุงเทพ	พระนคร	อัญบุรี	สุวรรณภูมิ	รัตนโกสินทร์	ตรี	โท	เอก		
ชาย	237	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	(33.29)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
หญิง	-	475	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	(66.71)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ผู้บริหาร/ เจ้าหน้าที่	10	24	34	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	(29.41)	(70.59)	(4.78)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ผู้นำ	99	179	-	-	278	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	(35.61)	(64.39)	-	-	(39.04)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
นักศึกษา	128	272	-	-	400	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	(32.00)	(68.00)	-	-	(56.18)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ตาราง 4 (ต่อ)

รายการ	เพศ		ตำแหน่ง/สถานภาพ		สถานที่ทำงาน/สถานศึกษา (มพร.)				การศึกษา (ปริญญา)		ประสบการณ์ทำงานด้าน นั้นมากกว่า 1 ปี		ประสบการณ์ น้อยกว่า 1 ปี		5 ปี ขึ้นไป	
	ชาย	หญิง	ผู้บริหาร/ เจ้าหน้าที่	ผู้นำ นักศึกษา	นักศึกษา	กรุงเทพ	พระนคร	ฉะเชิงเทรา	สุวรรณภูมิ	รัตนโกสินทร์	ตรี	โท	เอก	1 ปี	ปี	ขึ้นไป
กรุงเทพ	52	81	8	45	80	133	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	(39.10)	(60.90)	(6.02)	(33.83)	(60.15)	(18.68)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
พระนคร	47	113	8	72	80	-	160	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	(29.38)	(70.63)	(5.00)	(45.00)	(50.00)	-	(22.47)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ฉะเชิงเทรา	62	100	5	77	80	-	-	162	-	-	-	-	-	-	-	-
	(38.27)	(61.73)	(3.09)	(47.53)	(49.38)	-	-	(22.75)	-	-	-	-	-	-	-	-
สุวรรณภูมิ	33	96	8	41	80	-	-	-	129	-	-	-	-	-	-	-
	(25.58)	(74.42)	(6.20)	(31.78)	(62.02)	-	-	-	(18.12)	-	-	-	-	-	-	-
รัตนโกสินทร์	43	85	5	43	80	-	-	-	-	128	-	-	-	-	-	-
	(33.59)	(66.41)	(3.91)	(33.59)	(62.50)	-	-	-	-	(17.98)	-	-	-	-	-	-
ตรี	228	470	20	278	400	129	158	159	127	125	698	-	-	-	-	-
	(32.66)	(67.34)	(2.87)	(39.83)	(57.31)	(18.48)	(22.64)	(22.78)	(18.19)	(17.91)	(98.03)	-	-	-	-	-
โท	4	5	9	0	0	2	2	1	2	2	-	9	-	-	-	-
	(44.44)	(55.56)	(100.00)	(0.00)	(0.00)	(22.22)	(22.22)	(11.11)	(22.22)	(22.22)	-	(1.27)	-	-	-	-
เอก	5	0	5	0	0	2	0	2	0	1	-	-	5	-	-	-
	(100.00)	(0.00)	(100.00)	(0.00)	(0.00)	(40.00)	(0.00)	(40.00)	(0.00)	(20.00)	-	-	(0.70)	-	-	-

ตาราง 4 (ต่อ)

เพศ		ตำแหน่ง/สถานภาพ			สถานที่ทำงาน/สถานศึกษา (มพร.)					การศึกษา (ปริญญา)			ประสบการณ์ทำงานด้าน นันทนาการ			
รายการ	ชาย	หญิง	ผู้บริหาร/ เจ้าหน้าที่	ผู้นำ นักศึกษา	นักศึกษา	กรุงเทพ	พระนคร	ธัญบุรี	สุวรรณภูมิ	รัตนโกสินทร์	ตรี	โท	เอก	น้อยกว่า 1 ปี	1 – 5 ปี	5 ปี ขึ้นไป
น้อย กว่า 1 ปี	137	252	9	153	227	92	70	106	61	60	383	5	1	389	-	-
	(35.22)	(64.78)	(2.31)	(39.33)	(58.35)	(23.65)	(17.99)	(27.25)	(15.68)	(15.42)	(98.46)	(1.29)	(0.26)	(54.63)	-	-
1 – 5 ปี	93	207	4	124	172	33	81	53	68	65	300	0	0	-	300	-
	(31.00)	(69.00)	(1.33)	(41.33)	(57.33)	(11.00)	(27.00)	(17.67)	(22.67)	(21.67)	(100.00)	(0.00)	(0.00)	-	(42.14)	-
5 ปี	7	16	21	1	1	8	9	3	0	3	15	4	4	-	-	23
ขึ้นไป	(30.43)	(69.57)	(91.30)	(4.35)	(4.35)	(34.78)	(39.13)	(13.04)	(0.00)	(13.04)	(65.22)	(17.39)	(17.39)	-	-	(3.23)

จากตาราง 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 66.71 และเพศชาย ร้อยละ 33.29 จำแนกตามตำแหน่ง/สถานภาพ เป็นนักศึกษา ร้อยละ 56.18 ผู้นำนักศึกษา ร้อยละ 39.04 และผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดูแลงานด้านกิจกรรมนักศึกษา ร้อยละ 4.78 ผู้นำนักศึกษา ร้อยละ 39.04 และนักศึกษา ร้อยละ 56.18 จำแนกตามสถานที่ทำงาน/สถานศึกษา เป็นกลุ่มตัวอย่างจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ร้อยละ 22.75 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีวิทยาดุสิต ร้อยละ 18.12 และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ร้อยละ 17.98 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 98.03 ปริญญาโท ร้อยละ 1.27 และปริญญาเอก ร้อยละ 0.70 และส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการทำงานด้านนันทนาการน้อยกว่า 1 ปี ร้อยละ 54.63 1 – 5 ปี คิดเป็นร้อยละ 42.14 และ 5 ปีขึ้นไป ร้อยละ 3.23

ตอนที่ 1.2 สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมบัณฑิตการศึกษานักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมบัณฑิตการศึกษานักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมบัณฑิตการศึกษานักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมบัณฑิตการ (Assessment) (n = 712)

สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมบัณฑิตการศึกษานักศึกษา		สภาพที่ควรจะเป็น		สภาพที่เป็นอยู่		PNI _{modified}	ลำดับ
		M	S.D.	แปลผล	M	S.D.	แปลผล
ด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมบัณฑิตการ (Assessment)	1. ความสามารถในการประเมินความต้องการกิจกรรมบัณฑิตการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย (การประเมินรายบุคคล การประเมินรายกลุ่ม)	3.78	0.93	มาก	3.48	1.02	ปานกลาง
	2. ความสามารถในการประเมินทรัพยากรได้ (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ)	3.72	0.93	มาก	3.42	0.98	ปานกลาง
รวมเฉลี่ย		3.75	0.89	มาก	3.45	0.96	ปานกลาง

จากตาราง 5 พบว่า ระดับสมรรถนะ ในด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมบัณฑิตการ สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (M = 3.45, S.D. = 0.96) สภาพที่ควรจะเป็นอยู่ในระดับมาก (M = 3.75, S.D. = 0.98) เมื่อเรียงตามลำดับความสำคัญ ลำดับที่ 1 ได้แก่ความสามารถในการประเมินความต้องการกิจกรรมบัณฑิตการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย (การประเมินรายบุคคล การประเมินรายกลุ่ม) (PNI_{modified} = 0.09) ลำดับที่ 2 ได้แก่ความสามารถในการประเมินทรัพยากรได้ (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ) (PNI_{modified} = 0.08) ตามลำดับ

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน และความต้องกรจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นทางการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ด้านการวางแผนโปรแกรมชั้นทางการ (Planning) (n = 712)

สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นทางการของผู้นำนักศึกษา	สภาพที่ควรจะเป็น				สภาพที่เป็นอยู่				PN _{modified}	ลำดับ
	M		S.D.		M		S.D.			
	แปลผล		แปลผล		แปลผล		แปลผล			
ด้านการวางแผนโปรแกรมชั้นทางการ (Planning)	1. ความสามารถในการกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายประสงค์ของการจัดโปรแกรมชั้นทางการ	3.82	0.91	มาก	3.47	0.99	ปานกลาง	0.10	1	
	2. ความสามารถในการวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมชั้นทางการ	3.79	0.90	มาก	3.52	0.97	มาก	0.07	6	
	3. ความสามารถในการเลือกรูปแบบโปรแกรมชั้นทางการ และกำหนดเนื้อหา กิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย	3.82	0.91	มาก	3.48	1.03	ปานกลาง	0.09	3	
	4. ความสามารถในการสามารถจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม รวมถึงการประเมินผล	3.81	0.91	มาก	3.48	1.01	ปานกลาง	0.09	3	
	5. ความสามารถในการบูรณินเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรมชั้นทางการ และการประเมินความเสียงในการจัดกิจกรรมชั้นทางการ	3.81	0.92	มาก	3.47	1.02	ปานกลาง	0.09	3	
	6. ความสามารถในการประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ	3.85	0.94	มาก	3.48	1.02	ปานกลาง	0.10	1	
รวมเฉลี่ย		3.82	0.85	มาก	3.48	0.94	ปานกลาง	0.09		

จากตาราง 6 พบว่า ระดับสมรรถนะ ในด้านการวางแผนโปรแกรมชั้นทางการ สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.48$, $S.D. = 0.94$) สภาพที่ควรจะเป็นอยู่ในระดับมาก ($M = 3.82$, $S.D. = 0.85$) เมื่อเรียงตามลำดับความสำคัญ ลำดับที่ 1 ได้แก่ ความสามารถในการกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรมชั้นทางการ และความสามารถในการประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการกับหน่วยงานอื่นๆ ($PNI_{modified} = 0.10$) ลำดับที่ 2 ได้แก่ ความสามารถในการเลือกรูปแบบโปรแกรมชั้นทางการ และกำหนดเนื้อหา กิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, ความสามารถในการบริหารจัดการดำเนินงานและการสร้างตารางเวลา กิจกรรมรวมถึงการประเมินผล, และความสามารถในการปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรมชั้นทางการและการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมชั้นทางการ ($PNI_{modified} = 0.09$) และลำดับที่ 3 ได้แก่ความสามารถในการวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมชั้นทางการ ($PNI_{modified} = 0.07$) ตามลำดับ

ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นทางการสำหรับผู้ นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ด้านการนำโปรแกรมชั้นทางการไปใช้ (Implementation) (n = 712)

สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นทางการของผู้ นักศึกษา	สภาพที่ควรจะเป็น		สภาพที่เป็นอยู่		PNI _{modified}	ลำดับ		
	M	S.D.	แปลผล	M			S.D.	แปลผล
ด้านการนำโปรแกรม ชั้นทางการไปใช้ (Implementation)	1. มีความรู้ด้านชั้นทางการ	3.88	0.87	มาก	3.50	1.06	ปานกลาง	4
	2. มีทักษะการเป็นผู้ นักกิจกรรมชั้นทางการ	3.87	0.93	มาก	3.46	1.07	ปานกลาง	1
	3. ความสามารถในการดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมชั้นทางการ เพื่อ ติดตามผลของโปรแกรมชั้นทางการ	3.92	0.88	มาก	3.50	1.02	ปานกลาง	1
	4. ความสามารถในการอ่านข้อความส่ดกในการใช้ทรัพยากร	3.89	0.88	มาก	3.52	1.02	มาก	3
	5. ความสามารถในการจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผล โปรแกรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรมชั้นทางการ	3.89	0.87	มาก	3.54	1.05	มาก	4
รวมเฉลี่ย		3.89	0.82	มาก	3.50	0.97	ปานกลาง	0.11

จากตาราง 7 พบว่า ระดับสมรรถนะ ในด้านการนำโปรแกรมชั้นทางการไปใช้ สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับ ปานกลาง (M= 3.50, S.D. = 0.97) สภาพที่ควรจะเป็นอยู่ในระดับมาก (M= 3.89, S.D. = 0.82) เมื่อเรียงตามลำดับความสำคัญ ลำดับที่ 1 ได้แก่ มีทักษะการเป็นผู้ นักกิจกรรมชั้นทางการ, และความสามารถในการดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมชั้นทางการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมชั้นทางการ (PNI_{modified} = 0.12) ลำดับที่ 2 ได้แก่ ความสามารถในการอ่านหาคำความส่ดกในการใช้ทรัพยากร (PNI_{modified} = 0.11) และลำดับที่ 3 ได้แก่ มีความรู้ด้านชั้นทางการ, และความสามารถในการจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรมชั้นทางการ (PNI_{modified} = 0.10) ตามลำดับ

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นทางการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ด้านการประเมินผลโปรแกรมชั้นทางการ (Evaluation) (n = 712)

สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นทางการของผู้นำนักศึกษา	สภาพที่ควรจะเป็น		สภาพที่เป็นอยู่		PNI _{modified}	ลำดับ			
	M	S.D.	แปลผล	M			S.D.	แปลผล	
ด้านการประเมินผลโปรแกรมชั้นทางการ (Evaluation)	1. ความสามารถในการทำการประเมินผลโปรแกรมชั้นทางการ	3.89	0.88	มาก	3.44	1.00	ปานกลาง	0.13	1
	2. ความสามารถในการทำการประเมินประสิทธิภาพ หรือกลุ่มเป้าหมาย	3.88	0.90	มาก	3.48	1.01	ปานกลาง	0.11	3
	ที่เข้าร่วมโปรแกรมชั้นทางการ								
3. ความสามารถในการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมชั้นทางการ	3.93	0.90	มาก	3.47	0.99	ปานกลาง	0.13	1	
และการรายงานผลโปรแกรมชั้นทางการ									
รวมเฉลี่ย		3.90	0.85	มาก	3.46	0.95	ปานกลาง	0.12	

จากตาราง 8 พบว่า ระดับสมรรถนะ ในด้านการประเมินผลโปรแกรมชั้นทางการ สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบันโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง (M= 3.46, S.D. = 0.95) สภาพที่ควรจะเป็นอยู่ในระดับมาก (M= 3.90, S.D. = 0.825) เมื่อเรียงตามลำดับความสำคัญ ลำดับที่ 1 ได้แก่ ความสามารถในการทำการประเมินผลโปรแกรมชั้นทางการ, และความสามารถในการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมชั้นทางการ และการรายงานผลโปรแกรมชั้นทางการ (PNI_{modified} = 0.13) และลำดับที่ 2 ได้แก่ ความสามารถในการประเมินประสิทธิภาพที่เข้าร่วมโปรแกรมชั้นทางการ (PNI_{modified} = 0.11)

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลางในแต่ละด้าน ($n = 712$)

ความต้องการจำเป็น ในด้านการประเมินผลโปรแกรม สนับสนุนการ	สภาพที่ควรจะเป็น		สภาพที่เป็นอยู่		PNI _{modified}	ลำดับ
	M	S.D.	M	S.D.		
1. ด้านการประเมินความพร้อมของ โปรแกรมสนับสนุนการ	3.75	0.00	3.45	0.02	0.09	3
2. ด้านการวางแผนโปรแกรมสนับสนุนการ	3.82	0.01	3.48	0.02	0.09	3
3. ด้านการนำโปรแกรมสนับสนุนการไปใช้	3.89	0.02	3.50	0.02	0.11	2
4. ด้านการประเมินผลโปรแกรม สนับสนุนการ	3.90	0.11	3.46	0.01	0.12	1
ภาพรวมเฉลี่ย	3.84	0.04	3.47	0.00	0.10	

จากตาราง 9 พบว่า ผลการเปรียบเทียบความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษาในภาพรวม ทั้ง 4 ด้าน ผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลางมีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ ในด้านการประเมินผลโปรแกรมสนับสนุนการสูงสุด ($PNI_{modified} = 0.12$) รองลงมาคือ ด้านการนำโปรแกรมสนับสนุนการไปใช้ ($PNI_{modified} = 0.11$) และด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมสนับสนุนการ, และด้านการวางแผนโปรแกรมสนับสนุนการ ($PNI_{modified} = 0.09$) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการสร้างและพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยนำเสนอเป็น 3 ตอนย่อย คือ

ตอนที่ 2.1 องค์ประกอบของโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

2.1.1 หลักการและเหตุผลของโปรแกรม

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง เป็นโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อเป็นโปรแกรมที่จะช่วยเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการให้กับผู้นำนักศึกษา โดยศึกษาจากความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลางยังมีความต้องการในการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการให้กับผู้นำนักศึกษาในทุกๆ ด้าน ควรมีการสร้างหลักสูตรฝึกอบรมหรือสร้างโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการให้กับผู้นำนักศึกษาหรือผู้ำนันทนาการที่จะเข้ามาทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษาเพื่อให้ความรู้ความเข้าใจ และมีทักษะในการจัดโปรแกรมนันทนาการให้มีประสิทธิภาพต่อไป อนึ่งการพัฒนาโปรแกรมนี้นี้ จะเป็นเครื่องมือในการสร้างเสริมความรู้ และพัฒนาแนวคิดพื้นฐานที่ถูกต้องทางนันทนาการ รวมถึงเทคนิคต่างๆ ในการเป็นผู้ำนันทนาการในสถานศึกษาสำหรับนักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษา เพื่อที่จะเป็นผู้ำนันทนาการในสถานศึกษาที่มีศักยภาพ และสามารถนำกิจกรรมนันทนาการไปสร้างประสบการณ์และพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ให้มีความรู้ ความสามารถ มีศักยภาพด้านการเป็นผู้ำนันทนาการ และขับเคลื่อนงานด้านนันทนาการในสถานศึกษาให้เกิดประโยชน์ต่อ ประชาชน สังคม และประเทศชาติในอนาคต

2.1.2 วัตถุประสงค์ของโปรแกรม

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมได้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ความเข้าใจในการปฏิบัติงานด้านนันทนาการและการจัดโปรแกรมนันทนาการ ของผู้ำนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ตามแนวคิดทฤษฎีสมรรถนะผู้ำนันทนาการ ด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการของ Rossman & McKinney (2000) ได้แก่ การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment) การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning) การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้

(Implementation) และการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation) นำไปปรับใช้ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ หรือจัดโปรแกรมนันทนาการในสถานศึกษาได้

2.1.3 ผู้เข้าร่วมโปรแกรม

ผู้เข้าร่วมโปรแกรม เป็นนิสิต นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ที่ดำรงตำแหน่ง หรือปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้นำนักศึกษา หรือเป็นผู้ดำเนินงานด้านนันทนาการในสถาบันการศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ เช่น กิจกรรมนักศึกษา สภานักศึกษา องค์การนักศึกษา หรือสโมสรนักศึกษา

2.1.4 ระยะเวลาในการดำเนินโปรแกรม

ใช้ระยะเวลาในการเข้าร่วมโปรแกรมทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ ละ 3 ชั่วโมง

2.1.5 วิธีการจัดโปรแกรม

1) บรรยายให้ความรู้
2) จัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม (การอภิปรายกลุ่ม การนำเสนอ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น)

3) มอบหมายงาน

2.1.6 สื่อและอุปกรณ์ในการจัดโปรแกรม

- 1) เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer)
- 2) เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector)
- 3) ไฟล์สื่อประกอบการบรรยาย (Power point)
- 4) กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียน, อุปกรณ์ประกอบการเล่นเกม และอื่นๆ

2.1.7 การวัดและประเมินผล

1) ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ก่อน-หลังการเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test, Post-test) โดยใช้แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ (แบบ E1)

2) ประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ก่อน-หลัง การเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test, Post-test) โดยใช้แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับ ผู้นำนักศึกษา (แบบ E2)

3) ประเมินทัศนคติที่มีต่อ การจัดโปรแกรม นันทนาการ ก่อน-หลัง การเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test, Post-test) โดยใช้แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ (แบบ E3)

4) ประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม โดยใช้แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (แบบ E4)

5) ประเมินผลงานการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเข้าร่วมโปรแกรม โดยใช้แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E5)

6) สอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรม โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา (แบบ Q1)

2.1.8 ข้อพึงระวังในการจัดโปรแกรม

1) เนื้อหาในโปรแกรม บางประเด็นมีความเฉพาะด้าน ดังนั้นการนำไปใช้จึงควรขยายความ หรือการยกตัวอย่างสถานการณ์ ภาพประกอบที่เข้าใจได้ง่ายและตรงตามบริบทของผู้เข้าร่วม เพื่อให้ ผู้เข้าร่วมได้เกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์และนำไปใช้ได้ถูกต้อง เนื่องจากผู้เข้าร่วม แต่ละกลุ่มมีองค์ความรู้พื้นฐานและประสบการณ์แตกต่างกัน

2) ในการจัดกิจกรรมตามโปรแกรมทุกครั้ง ทีมงานจะต้องมีการประชุมวางแผนก่อนการจัดโปรแกรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในกรณีที่มีทีมงานหลายคน ควรกำหนดบทบาท ชักซ้อม และทำความเข้าใจในการจัดโปรแกรมให้ตรงกันของทีมงาน

3) ในการจัดกิจกรรมตามโปรแกรม จะต้องดำเนินการด้วยความปลอดภัยทั้งต่อตัวผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมถึงทรัพย์สินต่างๆ

2.1.9 แผนการจัดโปรแกรม

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ประกอบด้วย 8 สัปดาห์ๆ ละ 3 ชั่วโมง ปรากฏดังตาราง 10

ตาราง 10 แผนการจัดโปรแกรมสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ลำดับที่	หน่วยสมรรถนะ/เนื้อหาการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้				วิธีการและกิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้ วัสดุ และอุปกรณ์	ระยะเวลา (นาที)		เครื่องมือ วัดผล ประเมินผล
		K	S	P	A			บรรยาย	ปฏิบัติ	
ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม	1. ทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม	✓	-	-	✓	1.ชี้แจงวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้	1.ปากกา, เครื่องเขียน และอื่นๆ	10	50	1. แบบ E1
	ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test)					2. ทดสอบความรู้ ประเมินทักษะ และทัศนคติ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม				2. แบบ E2
	2. ประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรม					นำผลการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test)				3. แบบ E3
1	3. ประเมินทัศนคติที่มีต่อ การจัดโปรแกรม									
	นำผลการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test)									
	สมัครณด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรม	✓	-	-	-	1.ชี้แจงวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียนอื่นๆ 4. ไฟล์สื่อประกอบการบรรยาย (Power point) เรื่อง การประเมินความพร้อมของโปรแกรม	60	120	
1	ของโปรแกรม					2. ใช้เกม Tinder/ กิจกรรมกลุ่ม ในการสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้				
	1. การประเมินความต้องการกิจกรรม					3. บรรยายให้ความรู้ และถามตอบ	โปรแกรม			
	นำผลการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย (การประเมินรายบุคคล การประเมินรายกลุ่ม)					4. แบ่งกลุ่มปฏิบัติ และมอบหมายงาน				
	2. การประเมินทรัพยากร (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ)									

ตาราง 10 (ต่อ)

สัปดาห์	หน่วยสมรรถนะ/เนื้อหาการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้				วิธีการและกิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้ วัสดุ และอุปกรณ์	ระยะเวลา (นาที)		เครื่องมือวัด และประเมินผล
		K	S	P	A			บรรยาย	ปฏิบัติ	
สัปดาห์ที่ 2	สมรรถนะด้านการวางแผนโปรแกรม นันทนาการ (Planning) 1. การกำหนดวัตถุประสงค์ และ เป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรม นันทนาการ 2. การวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรม นันทนาการ 3. การเลือกรูปแบบโปรแกรม นันทนาการ และการกำหนดเนื้อหา กิจกรรมตาม วัตถุประสงค์ และตามความต้องการของ ประชากร กลุ่มเป้าหมาย 4. การจัดดำเนินการดำเนินงาน และการ สร้างตารางเวลา กิจกรรม รวมถึงการ ประเมินผล 5. การประเมินผล ผู้เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการประเมินความเสี่ยงใน การจัดกิจกรรม นันทนาการ 6. การประสานงานด้านกิจกรรม และด้าน การบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ	✓	-	-	-	1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และ อธิบายการเรียนรู้	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer)	60	120	
						2. ใช้เกม Set / กิจกรรมกลุ่ม ในการสร้างบรรยากาศของ การเรียนรู้	2. เครื่องฉายภาพโปรเจกเตอร์ (Projector)			
						3. บรรยายให้ความรู้ และ ถามตอบ	3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียนอื่นๆ			
						4. แบ่งกลุ่มปฏิบัติ และ มอบหมายงาน	4. ไฟล์สื่อประกอบการบรรยาย (Power point) เรื่อง การวางแผนโปรแกรม นันทนาการ (Planning)			

ตาราง 10 (ต่อ)

ลำดับที่	หน่วยสมรรถนะ/เนื้อหาการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้				วิธีการและกิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้วัสดุและอุปกรณ์	ระยะเวลา (นาที)		เครื่องมือวัดและประเมินผล
		K	S	P	A			บรรยาย	ปฏิบัติ	
3	แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 1.2	-	-	✓	-	1.ชี้แจงวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้ 2. แบ่งกลุ่มนำเสนอผลการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม 3. อภิปราย และถามตอบ	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียน และอื่นๆ	60	120	1. แบบ E4 2. แบบ E5
4	สมรรถนะด้านการนำโปรแกรม นั้นมาใช้งาน ไปใช้ (Implementation) 1. มีความรู้ด้านนั้นมาใช้งาน 2. มีทักษะการเป็นผู้ปฏิบัติงาน นั้นมาใช้งาน 3. การดำเนินกิจกรรม/โปรแกรม นั้นมาใช้งาน เพื่อติดตามผลของโปรแกรม นั้นมาใช้งาน 4. การอำนวยความสะดวกในการใช้ ทรัพยากร 5. การจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงาน ผลโปรแกรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม/ โปรแกรมนั้นมาใช้งาน	✓	-	-	-	1.ชี้แจงวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้ 2. ใช้เกม Leadership / กิจกรรมกลุ่ม ในการสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ 3. บรรยายให้ความรู้ และถามตอบ 4. แบ่งกลุ่มปฏิบัติ และมอบหมายงาน	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียนอื่นๆ 4. ไฟล์สื่อประกอบการบรรยาย (Power point) เรื่อง การนำโปรแกรมนั้นมาใช้งานไปใช้ (Implementation) 5. ใบงานที่ 3	60	120	

ตาราง 10 (ต่อ)

ลำดับที่	หน่วยสมรรถนะ/เนื้อหาการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้				วิธีการและกิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้ วัสดุ และอุปกรณ์	ระยะเวลา (นาที)		เครื่องมือวัด และประเมินผล
		K	S	P	A			บรรยาย	ปฏิบัติ	
5	สมรรถนะด้านการประเมินผล โปรแกรมเน้นทนาการ (Evaluation) 1. การประเมินผลโปรแกรมเน้นทนาการ 2. การประเมินผลประชากร หรือ กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมเน้นทนาการ	✓	-	-	-	1. ซีแวงวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้ 2. ใช้เกม Human Bingo / กิจกรรมกลุ่ม ในการสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ 3. บรรยายให้ความรู้และถามตอบ 4. แบ่งกลุ่มปฏิบัติ และมอบหมายงาน	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียนอื่นๆ 4. ไฟล์สื่อประกอบการบรรยาย (Power point) เรื่อง การประเมินผลโปรแกรมเน้นทนาการ (Evaluation) 5. ใบงานที่ 4	60	120	
6	แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ตามหน่วยสมรรถนะที่ 3 และ หน่วยสมรรถนะที่ 4	-	-	✓	-	1. ซีแวงวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้ 2. แบ่งกลุ่มนำเสนอผลการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม 3. อภิปรายและถามตอบ	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียน และอื่นๆ	60	120	1. แบบ E4 2. แบบ E5

ตาราง 10 (ต่อ)

ลำดับที่	หน่วยสมรรถนะ/เนื้อหาการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้				วิธีการและกิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้ วัสดุ และอุปกรณ์	ระยะเวลา (นาที)		เครื่องมือวัด และประเมินผล
		K	S	P	A			บรรยาย	ปฏิบัติ	
7	สมรรถนะด้านการประเมินผล โปรแกรมสนับสนุนการ (Evaluation) (ต่อ) 3. การสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม สนับสนุนการ และการรายงานผล โปรแกรมสนับสนุนการ	✓	✓	-	-	1. ที่แจ้งวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้ 2. ใช้เกม คุณจำเนียร / กิจกรรมกลุ่ม ในการสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ 3. บรรยายให้ความรู้และถามตอบ 4. แบ่งกลุ่มปฏิบัติ และมอบหมายงาน	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียนอื่นๆ 4. ไฟล์สื่อประกอบการบรรยาย (Power point) เรื่อง การนำโปรแกรมนี้มาทำการไปใช้ (Implementation) 5. ใบงานที่ 5	60	120	
8	แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 4	-	-	✓	-	1. ที่แจ้งวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้ 2. แบ่งกลุ่มนำเสนอผลการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม 3. อภิปราย และถามตอบ		60	120	1. แบบ E4 2. แบบ E5

ตาราง 10 (ต่อ)

ลำดับที่	หน่วยสมรรถนะ/เนื้อหาการเรียนรู้	จุดประสงค์การเรียนรู้				วิธีการและกิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้ วัสดุ และอุปกรณ์	ระยะเวลา (นาที)		เครื่องมือวัด และ ประเมินผล
		K	S	P	A			บรรยาย	ปฏิบัติ	
หลังการ เข้าร่วม โปรแกรม	1. ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ หลังการเข้าร่วมโปรแกรม (Post-test)	✓	✓	-	✓	1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และ อธิบายการเรียนรู้ 2. ทดสอบความรู้ ประเมิน ทักษะ และทัศนคติ หลังการ เข้าร่วมโปรแกรม		10	50	1. แบบ E1 2. แบบ E2 3. แบบ E3 4. แบบ Q1
	2. ประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ หลังการเข้าร่วมโปรแกรม (Post-test)									
	3. ประเมินทัศนคติที่มีต่อ การจัด โปรแกรม นันทนาการ หลังการเข้าร่วม โปรแกรม (Post-test)									
	4. สอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วม โปรแกรม									

ตอนที่ 2.2 ผลการประเมินคุณภาพโปรแกรมโดยผู้เชี่ยวชาญ

จากโปรแกรมที่สร้างขึ้น ผู้วิจัยได้จัดทำคู่มือโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง และจัดทำเครื่องมือวัดและประเมินผล ส่งผลให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน ผลปรากฏดังตาราง 11 – 13 และวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผล ประเมิน ผลปรากฏดังตาราง 14

ตาราง 11 ตารางผลการประเมินในมิติด้านความถูกต้องของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (n = 7)

ประเด็นการประเมิน ในมิติด้านความถูกต้องของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ	M	S.D.	ผลการ ประเมิน
1. หลักการของโปรแกรมมีความถูกต้องตามหลักทฤษฎีการจัดโปรแกรม	4.57	0.53	ผ่าน
2. วัตถุประสงค์ของโปรแกรมสอดคล้องกับหลักการจัดโปรแกรม	4.86	0.38	ผ่าน
3. เนื้อหาการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ครบถ้วนและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์	4.43	0.53	ผ่าน
3.1. สัปดาห์ที่ 1 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ (Assessment)	4.43	0.53	ผ่าน
3.2. สัปดาห์ที่ 2 หน่วยสมรรถนะด้านการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)	4.86	0.38	ผ่าน
3.3. สัปดาห์ที่ 3 แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 1,2	5.00	0.00	ผ่าน
3.4. สัปดาห์ที่ 4 หน่วยสมรรถนะการนำโปรแกรมไปใช้ (Implementation)	4.71	0.49	ผ่าน
3.5. สัปดาห์ที่ 5 หน่วยสมรรถนะการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)	3.86	0.38	ผ่าน
3.6. สัปดาห์ที่ 6 แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม ตามหน่วยสมรรถนะที่ 3 และ หน่วยสมรรถนะที่ 4	5.00	0.00	ผ่าน
3.7. สัปดาห์ที่ 7 หน่วยสมรรถนะการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation) (ต่อ)	3.86	0.38	ผ่าน
3.8. สัปดาห์ที่ 8 แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 4	5.00	0.00	ผ่าน
4. ใ้ความรู้ มีเนื้อหาถูกต้อง ตามหลักวิชาการ สามารถอ่านเข้าใจง่าย และ การนำเสนอในรูปแบบที่น่าสนใจ	3.86	0.38	ผ่าน
5. วิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย น่าสนใจ และสามารถ สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ได้	4.57	0.53	ผ่าน

ตาราง 11 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน ในมิติด้านความถูกต้องของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ	M	S.D.	ผลการ ประเมิน
6. สื่อการเรียนรู้ วัสดุ และอุปกรณ์ สอดคล้องกับกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้	5.00	0.00	ผ่าน
7. วิธีการประเมินผลในโปรแกรมมีความถูกต้องเหมาะสมและสามารถประเมินได้จริง	4.71	0.49	ผ่าน
8. เครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการประเมิน สามารถประเมิน ได้ตามที่มุ่งหวัง	5.00	0.00	ผ่าน
9. กระบวนการและขั้นตอนของโปรแกรมถูกต้อง เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้	5.00	0.00	ผ่าน
10. คู่มือฯ ถูกต้อง เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้	4.57	0.53	ผ่าน
รวมเฉลี่ย	4.62	0.17	ผ่าน

จากตาราง 11 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ความถูกต้องของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยของความถูกต้องเท่ากับ 4.62 (S.D. = 0.17) แสดงว่าผ่านทุกประเด็นของการประเมินในมิติด้านความถูกต้องของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็นสูงสุด 3 ลำดับ สูงที่สุด คือประเด็นที่ 3.3, 3.6, 3.8, 6, 8, 9 มีค่าเฉลี่ย 5.00 (S.D. = 0.00) รองลงมาคือ ประเด็นที่ 2, 3.2 มีค่าเฉลี่ย 4.86 (S.D. = 0.38) และประเด็นที่ 3.4, 7 มีค่าเฉลี่ย 4.71 (S.D. = 0.49)

ตาราง 12 ผลการประเมินในมิติด้านความเหมาะสมของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (n = 7)

ประเด็นการประเมิน ในมิติด้านความเหมาะสมของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ	M	S.D.	ผลการ ประเมิน
1. หลักการของโปรแกรมมีความเหมาะสม และสอดคล้องกับสภาพ ปัญหา ความ ต้องการจำเป็น และกลุ่มเป้าหมาย	4.71	0.49	ผ่าน
2. วัตถุประสงค์ของโปรแกรมเหมาะสม และสอดคล้องกับสภาพปัญหา	4.86	0.38	ผ่าน
3. จำนวนผู้เข้าร่วมโปรแกรม เหมาะสมและสามารถที่จะพัฒนาได้จริงตาม วัตถุประสงค์	5.00	0.00	ผ่าน
4. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมในแต่ละสัปดาห์มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับ เนื้อหาและวิธีการเรียนรู้	4.57	0.53	ผ่าน
5. เนื้อหาการเรียนรู้มีการจัดลำดับได้อย่างเหมาะสม	4.71	0.49	ผ่าน
6. รูปแบบ วิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5.00	0.00	ผ่าน
7. เนื้อหาการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ครบถ้วนและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์	4.14	0.38	ผ่าน
7.1. สัปดาห์ที่ 1 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ (Assessment)	3.86	0.38	ผ่าน
7.2. สัปดาห์ที่ 2 หน่วยสมรรถนะด้านการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)	4.00	0.00	ผ่าน
7.3. สัปดาห์ที่ 3 แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 1,2	5.00	0.00	ผ่าน
7.4. สัปดาห์ที่ 4 หน่วยสมรรถนะการนำโปรแกรมไปใช้ (Implementation)	4.86	0.38	ผ่าน
7.5. สัปดาห์ที่ 5 หน่วยสมรรถนะการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)	3.86	0.38	ผ่าน
7.6. สัปดาห์ที่ 6 แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม ตามหน่วยสมรรถนะที่ 3 และ หน่วย สมรรถนะที่ 4	5.00	0.00	ผ่าน
7.7. สัปดาห์ที่ 7 หน่วยสมรรถนะการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation) (ต่อ)	3.86	0.38	ผ่าน
7.8. สัปดาห์ที่ 8 แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 4	5.00	0.00	ผ่าน
8. เนื้อหาการเรียนรู้ รูปแบบ วิธีการ สื่อ วัสดุ และกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.71	0.49	ผ่าน
9. กิจกรรมการเรียนรู้ กระตุ้นความสนใจ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.57	0.53	ผ่าน
10. คู่มือฯ ถูกต้อง เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้	4.00	0.00	ผ่าน
รวมเฉลี่ย	4.53	0.15	ผ่าน

จากตาราง 12 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ความเหมาะสมของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยของความเหมาะสมเท่ากับ 4.53 (S.D. = 0.15) แสดงว่าผ่านทุกประเด็นของการประเมินในมิติด้านความเหมาะสมของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็นสูงสุด 3 ลำดับ สูงที่สุด คือประเด็นที่ 3, 6, 7.3, 7.6, 7.8 มีค่าเฉลี่ย 5.00 (S.D. = 0.00) รองลงมาคือประเด็นที่ 2, 7.4 มีค่าเฉลี่ย 4.86 (S.D. = 0.38) และประเด็นที่ 1.5, 8 มีค่าเฉลี่ย 4.71 (S.D. = 0.49)



ตาราง 13 ผลการประเมินในมิติด้านความเป็นไปได้ของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (n = 7)

ประเด็นการประเมิน ในมิติด้านความเป็นไปได้ของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ	M	S.D.	ผลการประเมิน
1. โปรแกรมเป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย และสามารถนำไปใช้ได้จริง	5.00	0.00	ผ่าน
2. วัตถุประสงค์ของโปรแกรมสอดคล้องกับรูปแบบ วิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มเป้าหมายได้ และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้	4.71	0.49	ผ่าน
3. เนื้อหาการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ครบถ้วนและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้	4.43	0.53	ผ่าน
3.1. สัปดาห์ที่ 1 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ (Assessment)	3.86	0.38	ผ่าน
3.2. สัปดาห์ที่ 2 หน่วยสมรรถนะด้านการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)	4.00	0.00	ผ่าน
3.3. สัปดาห์ที่ 3 แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 1,2	5.00	0.00	ผ่าน
3.4. สัปดาห์ที่ 4 หน่วยสมรรถนะการนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ (Implementation)	4.86	0.38	ผ่าน
3.5. สัปดาห์ที่ 5 หน่วยสมรรถนะการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation)	3.86	0.38	ผ่าน
3.6. สัปดาห์ที่ 6 แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ตามหน่วยสมรรถนะที่ 3 และ หน่วยสมรรถนะที่ 4	5.00	0.00	ผ่าน
3.7. สัปดาห์ที่ 7 หน่วยสมรรถนะการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation) (ต่อ)	3.86	0.38	ผ่าน
3.8. สัปดาห์ที่ 8 แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 4	5.00	0.00	ผ่าน
4. เนื้อหาการเรียนรู้ รูปแบบ วิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้ได้จริง	4.71	0.49	ผ่าน
5. เนื้อหาการเรียนรู้มีการจัดลำดับได้อย่างเหมาะสม น่าสนใจ ทันสมัย สามารถนำไปปรับใช้ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษาได้จริง	4.57	0.53	ผ่าน
6. เครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการประเมิน สามารถประเมิน ได้ตามที่มุ่งหวัง สะท้อน สิ่งที่มุ่งหวังในการประเมินได้ และสามารถประเมินได้จริง	4.71	0.49	ผ่าน
7. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมมีความเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ได้จริง	4.71	0.49	ผ่าน

ตาราง 13 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน ในมิติด้านความเป็นไปได้ของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ	M	S.D.	ผลการ ประเมิน
8. คู่มือฯ ถูกต้อง เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้จริง	5.00	0.00	ผ่าน
9. รูปแบบและกระบวนการจัดโปรแกรม เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้จริง	5.00	0.00	ผ่าน
10. เนื้อหาการเรียนรู้ รูปแบบ วิธีการ สื่อ วัสดุ และกิจกรรมการเรียนรู้มีความ น่าสนใจเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้	4.57	0.53	ผ่าน
รวมเฉลี่ย	4.60	0.17	ผ่าน

จากตาราง 13 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า ความเป็นไปได้ของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยของความเป็นไปได้เท่ากับ 4.60 (S.D. = 0.17) แสดงว่าผ่านทุกประเด็นของการประเมินในมิติด้านความเป็นไปได้ของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็นสูงสุด 3 ลำดับ สูงที่สุด คือประเด็นที่ 1, 3.3, 3.6, 3.8, 8, 9 มีค่าเฉลี่ย 5.00 (S.D. = 0.00) รองลงมาคือ ประเด็นที่ 3.4 มีค่าเฉลี่ย 4.86 (S.D. = 0.38) และประเด็นที่ 2, 4, 6, 7 มีค่าเฉลี่ย 4.71 (S.D. = 0.49)

ตาราง 14 ผลการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผลโปรแกรม

เครื่องมือวัดและประเมินผล	จำนวน ข้อ	IOC	ค่าความ เชื่อมั่น	ค่าความ ยากง่าย	ค่าอำนาจ จำแนก
1. แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E1)	30	0.57 – 1.00	0.93	0.43 - 0.78	0.22 – 0.79
2. แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้ร่นักศึกษา (แบบ E2)	16	1.00	0.88	-	0.24 – 0.89
3. แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะ ด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E3)	16	0.57 – 1.00	0.89	-	0.22 – 0.83
4. แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรม กลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (แบบ E4)	4	0.71 – 1.00	-	-	-
5. แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะ ด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E5)	4	0.71 – 1.00	-	-	-
6. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้า ร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการ จัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้ร่นักศึกษา (แบบ Q1)	30	1.00	-	-	-

จากตาราง 14 พบว่า การหาคุณภาพเครื่องมือ ของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E1) จำนวน 30 ข้อคำถาม มีผลการพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ทุกข้อคำถาม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อคำถาม และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.93 และค่าความยากง่าย (Difficulty) ตั้งแต่ 0.43 – 0.90 และค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ตั้งแต่ 0.22 – 0.79 แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้

แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้ร่นักศึกษา (แบบ E2) จำนวน 16 ข้อคำถาม มีผลการพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ทุกข้อคำถาม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อคำถาม และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.88 และค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ตั้งแต่ 0.24 – 0.89 แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้

แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (แบบ E3) มีผลการพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ทุกข้อคำถาม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อคำถาม แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้

แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E4) มีผลการพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ทุกข้อคำถาม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อคำถาม และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.89 แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้

แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E5) มีผลการพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ทุกข้อคำถาม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อคำถาม แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้

และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา (แบบ Q1) มีผลการพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ทุกข้อคำถาม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อคำถาม แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้

ตอนที่ 2.3 ผลการทดลองใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง
ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยนำเสนอเป็น 8 ตอนย่อย คือ

ตอนที่ 2.3.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ)

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้นำนักศึกษาในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
ราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 เป็น
เพศหญิง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67

ตอนที่ 2.3.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้าน การจัดโปรแกรมนันทนาการก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.ก กรุงเทพ)

ตาราง 15 ผลการเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
นันทนาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) (n = 30)

ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ	n	M	S.D.	df	t	Sig.
ก่อนการเข้าร่วม	30	13.50	3.19	29	20.03*	< .01
หลังการเข้าร่วม	30	24.93	1.46			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 15 พบว่า กลุ่มทดลอง มทร.กรุงเทพ ที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะ
ด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนความรู้
ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม
มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ย
เท่ากับ 13.50 และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.93

ตอนที่ 2.3.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน การศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ)

ตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน การศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) ด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมชั้นเรียน การ (Assessment) (n = 30)

ประเด็น	ก่อนการเข้าร่วม		หลังการเข้าร่วม	
	M	S.D.	M	S.D.
1. ท่านมีความสามารถในการประเมินความต้องการกิจกรรมชั้นเรียน การ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย (การดำเนินการประเมินประเมินรายบุคคล การประเมินรายกลุ่ม) มากน้อยเพียงใด	2.80	1.10	4.13	0.57
2. ท่านมีความสามารถในการประเมินทรัพยากรได้ (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ) มากน้อยเพียงใด	2.80	1.10	4.27	0.64
รวมเฉลี่ย	2.80	0.81	4.20	0.41
t = 9.42* sig. = < .01				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 16 พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) มีทักษะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน การศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ในด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมชั้นเรียน การศึกษา ก่อนการเข้าร่วม โปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.80 (S.D. = 0.81) โดยหลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่า ทักษะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน การศึกษา สำหรับผู้เข้าศึกษาชั้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.20 (S.D. = 0.41) มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบระดับด้านการจัดโปรแกรมบัณฑิตศึกษา สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) ด้านการวางแผนโปรแกรมบัณฑิตการศึกษา (Planning) (n = 30)

	ประเด็น	ก่อนการเข้าร่วม		หลังการเข้าร่วม	
		M	S.D.	M	S.D.
ด้านการวางแผน โปรแกรมบัณฑิตศึกษา (Planning)	1. ท่านมีความสามารถในการกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมบัณฑิตศึกษา มากน้อยเพียงใด	2.67	0.88	4.10	0.40
	2. ท่านมีความสามารถในการวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมบัณฑิตศึกษา มากน้อยเพียงใด	2.87	1.04	4.13	0.51
	3. ท่านมีความสามารถในการเลือกรูปแบบโปรแกรมบัณฑิตศึกษา และกำหนดเนื้อหา กิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย มากน้อยเพียงใด	2.43	0.63	4.13	0.51
	4. ท่านมีความสามารถในการสามารถจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลา กิจกรรม รวมถึงการประเมินผล มากน้อยเพียงใด	2.87	1.07	4.07	0.52
	5. ท่านมีความสามารถในการประเมินเหตุผู้เข้าร่วมโปรแกรมบัณฑิตศึกษา และการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมบัณฑิตศึกษา มากน้อยเพียงใด	2.90	1.03	4.03	0.56
	6. ท่านมีความสามารถในการประสานงานด้านกิจกรรม และด้านบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ มากน้อยเพียงใด	2.83	1.05	4.03	0.32
รวมเฉลี่ย		2.76	0.35	4.08	0.12
		t = 19.79* sig. = < .01			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 17 พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) มีทักษะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทางการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ในด้านการวางแผนโปรแกรมเน้นทางการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.76 (S.D. = 0.35) โดยหลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่า ทักษะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทางการ สำหรับผู้นำนักศึกษาด้านการวางแผนโปรแกรมเน้นทางการ สูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.08 (S.D. = 0.12) มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบประเภทประเด็นการจัดโปรแกรมบัณฑิตศึกษา สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) ด้านการนำโปรแกรมบัณฑิตศึกษาไปใช้ (Implementation) (n = 30)

	ประเด็น		ก่อนการเข้าร่วม		หลังการเข้าร่วม	
			M	S.D.	M	S.D.
ด้านการนำโปรแกรมบัณฑิตศึกษาไปใช้ (Implementation)	1. ท่านมีความรู้ด้านบัณฑิตศึกษา มากน้อยเพียงใด		2.87	1.04	4.13	0.43
	2. ท่านมีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมบัณฑิตศึกษา มากน้อยเพียงใด		2.83	0.95	4.23	0.50
	3. ท่านมีความสามารถในการดำเนินกิจกรรม/โปรแกรม/โครงการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนั้น		2.60	0.77	4.07	0.64
	4. ท่านมีความสามารถในการอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร มากน้อยเพียงใด		2.80	1.00	4.17	0.46
	5. ท่านมีความสามารถในการจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรม		2.87	1.11	4.10	0.61
รวมเฉลี่ย			2.79	0.53	4.14	0.29
			t = 12.18* sig. = < .01			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 18 พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) มีทักษะด้านการจัดโปรแกรมนั้นบัณฑิตศึกษา สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ในด้านการนำโปรแกรมบัณฑิตศึกษาไปใช้ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.79 (S.D. = 0.53) โดยหลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่า ทักษะด้านการจัดโปรแกรมนั้นบัณฑิตศึกษาสำหรับผู้นำบัณฑิตศึกษาด้านการนำโปรแกรมไปใช้สูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.14 (S.D. = 0.29) มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 19 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบประเภทะด้านการจัดโปรแกรมบัณฑิตศึกษา สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) ด้านการประเมินผลโปรแกรมบัณฑิตศึกษา (Evaluation (n = 30)

	ประเด็น	ก่อนการเข้าร่วม		หลังการเข้าร่วม	
		M		M	
		S.D.		S.D.	
ด้านการประเมินผลโปรแกรมบัณฑิตศึกษา (Evaluation)	1. ท่านมีความสามารถในการทำการประเมินผลโปรแกรมบัณฑิตศึกษา มากน้อยเพียงใด	2.63	0.96	4.00	0.26
	2. ท่านมีความสามารถในการทำการประเมินผลโปรแกรมบัณฑิตศึกษา หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมบัณฑิตศึกษา มากน้อยเพียงใด	2.23	0.50	4.23	0.43
	3. ท่านมีความสามารถในการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมบัณฑิตศึกษา และการรายงานผลโปรแกรมบัณฑิตศึกษา มากน้อยเพียงใด	2.30	0.47	4.20	0.48
	รวมเฉลี่ย	2.39	0.42	4.14	0.24
		t = 20.42* sig. = < .01			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 19 พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) มีทักษะด้านการจัดโปรแกรมบัณฑิตศึกษา สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ในด้านการประเมินผลโปรแกรมบัณฑิตศึกษา ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.39 (S.D. = 0.42) โดยหลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่า ทักษะด้านการจัดโปรแกรมบัณฑิตศึกษา สำหรับผู้นำนักศึกษาด้านการประเมินผลโปรแกรมบัณฑิตศึกษา สูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.14 (S.D. = 0.24) มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2.3.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ)

ตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) (n = 30)

ประเด็น	M	S.D.	M	S.D.
1. ก่อนวางแผนจัดกิจกรรมนันทนาการ ต้องมีการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมายก่อน	3.73	0.74	4.47	0.51
2. ผู้นำนันทนาการต้องทำการประเมินทรัพยากร เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ ก่อนการจัดกิจกรรมนันทนาการ	3.63	0.76	4.23	0.43
3. การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรมนันทนาการ จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการได้รับประโยชน์จากกิจกรรมนันทนาการ	3.97	0.49	4.50	0.51
4. การจัดกิจกรรมนันทนาการไม่จำเป็นต้องวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรม นันทนาการ เพราะจะทำให้เพิ่มขั้นตอนการปฏิบัติงาน	3.50	0.51	4.13	0.35
5. การเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ ให้ตรงตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย จะทำให้โปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้นบรรลุวัตถุประสงค์	3.80	0.71	4.47	0.51
6. การสร้างตารางเวลากิจกรรมนันทนาการไม่มีความจำเป็น	4.07	0.64	4.50	0.51
7. ในการจัดโปรแกรมนันทนาการไม่จำเป็นต้องประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนันทนาการ เพราะกิจกรรมมีประสิทธิภาพดีอยู่แล้ว	4.07	0.64	4.60	0.50
8. การประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ ทำให้กิจกรรมนันทนาการ/โปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้นมีความราบรื่น	3.77	0.57	4.73	0.45
9. ผู้นำในการจัดกิจกรรมไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านนันทนาการ	4.00	0.74	4.13	0.57
10. ทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งของผู้นำ	4.00	0.74	4.47	0.51
11. การติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ เป็นขั้นตอนที่ไม่จำเป็น	3.43	0.73	4.33	0.48
12. ผู้จัดโปรแกรมนันทนาการ ไม่จำเป็นต้องอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร ให้กับผู้เข้าร่วม แต่ให้ผู้เข้าร่วมเตรียม/จัดหา มาเอง	4.00	0.79	4.43	0.50
13. ไม่จำเป็นต้องจัดทำแบบฟอร์มและแบบรายงานผลโปรแกรม	4.13	0.68	4.33	0.48
14. หลังการจัดโปรแกรมนันทนาการต้องทำการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ ตามแผนที่วางไว้เพื่อให้ทราบผลของการจัดกิจกรรม/โปรแกรมนั้นๆ	3.17	0.70	4.47	0.51
15. การทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ จะทำให้ทราบถึงประสิทธิภาพของโปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้น	3.50	0.51	4.77	0.43
16. โปรแกรมนันทนาการไม่ต้องการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ	4.27	0.64	4.60	0.50
รวมเฉลี่ย	3.81	0.17	4.45	0.11
แปลผล	ก่อนข้างดี		ก่อนข้างดี	
ผลการทดสอบทางสถิติ	t = 18.85*		sig. = < .01	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 20 พบว่า ค่าเฉลี่ยทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 3.81 (S.D. = 0.17) อยู่ในระดับค่อนข้างดี โดยหลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่า ทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.45 (S.D. = 0.11) อยู่ในระดับค่อนข้างดี เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ในประเด็นที่ 8 มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.73 (S.D. = 0.45) รองลงมาคือประเด็นที่ 5 มีค่าเฉลี่ย 4.47 (S.D. = 0.51) และรองลงมาคือประเด็นที่ 7,16 มีค่าเฉลี่ย 4.60 (S.D. = 0.50) และกลุ่มทดลอง มทร.กรุงเทพ ที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ส่วนที่ 5 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ)

ตาราง 21 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) (n = 30)

ผลงาน	หน่วยสมรรถนะ	คะแนนที่ได้	M	S.D.	ผลการประเมิน
กลุ่มที่ 1	Assessment	5.00	4.50	0.58	ดีมาก
	Planning	4.00			
	Implementation	5.00			
	Evaluation	4.00			
กลุ่มที่ 2	Assessment	5.00	4.50	0.58	ดีมาก
	Planning	5.00			
	Implementation	4.00			
	Evaluation	4.00			
กลุ่มที่ 3	Assessment	4.00	4.50	0.58	ดีมาก
	Planning	5.00			
	Implementation	5.00			
	Evaluation	4.00			
รวมเฉลี่ย			4.50	0.52	ดีมาก

จากตาราง 21 พบว่า ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรมของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) โดยรวมทุกกลุ่มอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก (M= 4.50, S.D. = 0.52) เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่มพบว่า กลุ่มที่ 1 มีผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก (M= 4.50, S.D. = 0.58) กลุ่มที่ 2 มีผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก (M= 4.50, S.D. = 0.58) และกลุ่มที่ 3 มีผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก (M= 4.50, S.D. = 0.58) และเมื่อเปรียบเทียบรายกลุ่มทุกกลุ่มพบว่าอยู่ในระดับดีมาก ทุกกลุ่ม

**ส่วนที่ 6 ผลการประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
นันทนาการ ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ)**

ตาราง 22 ผลการประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ของกลุ่ม
ตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) (n = 30)

ผลงาน	หน่วยสมรรถนะ	คะแนนที่ ได้	M	S.D.	ผลการประเมิน
กลุ่มที่ 1	Assessment	5.00	4.75	0.50	ดีมาก
	Planning	5.00			
	Implementation	5.00			
	Evaluation	4.00			
กลุ่มที่ 2	Assessment	5.00	5.00	0.00	ดีมาก
	Planning	5.00			
	Implementation	5.00			
	Evaluation	5.00			
กลุ่มที่ 3	Assessment	4.00	4.50	0.58	ดีมาก
	Planning	5.00			
	Implementation	5.00			
	Evaluation	4.00			
รวมเฉลี่ย			4.75	0.45	ดีมาก

จากตาราง 22 ผลการประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ
ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) โดยรวมทุกกลุ่มอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก (M=
4.75, S.D. = 0.45) เมื่อพิจารณาเป็นรายกลุ่มพบว่า กลุ่มที่ 1 มีผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก
(M= 4.75, S.D. = 0.50) กลุ่มที่ 2 มีผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก (M= 5.00, S.D. = 0.00)
และกลุ่มที่ 3 มีผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก (M= 4.50, S.D. = 0.58) และเมื่อเปรียบเทียบราย
กลุ่มทุกกลุ่มพบว่าอยู่ในระดับดีมาก ทุกกลุ่ม

ตอนที่ 2.3.7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนาทาการ
สำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร. กรุงเทพฯ)

ตาราง 23 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนาทาการสำหรับ
ผู้นำนักศึกษา ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร. กรุงเทพฯ) โดยรวมเป็นรายด้าน (n = 30)

ประเด็น		M	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านการจัดโปรแกรม (Program)	1. โปรแกรมฯ ตรงตามความต้องการ และความสนใจของท่าน มากน้อยเพียงใด	4.67	0.48	มากที่สุด
	2. โปรแกรมฯ ช่วยพัฒนาความรู้ และสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนาทาการให้กับท่าน มากน้อยเพียงใด	4.73	0.45	มากที่สุด
	3. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมมีความเหมาะสมเพียงใด	4.87	0.35	มากที่สุด
	4. ท่านมีความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองด้านสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนาทาการให้กับท่าน มากน้อยเพียงใด	4.90	0.31	มากที่สุด
	5. ท่านสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ไปพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนาทาการให้กับท่านในอนาคต ได้มากน้อยเพียงใด	4.67	0.48	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.77	0.17	มากที่สุด
ด้านสถานที่ (Place)	1. สถานที่ในการจัดโปรแกรมฯ มีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด	4.90	0.31	มากที่สุด
	2. สภาพ บรรยากาศในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ เอื้อต่อการจัดกิจกรรมมากน้อยเพียงใด	4.73	0.45	มากที่สุด
	3. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีความสะอาด เหมาะสมแก่การจัดโปรแกรมมากน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด
	4. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีความปลอดภัย เพียงพอต่อการจัดโปรแกรมมากน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด
	5. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการจัดโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด	4.90	0.31	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.91	0.13	มากที่สุด

ตาราง 23 (ต่อ)

	ประเด็น	M	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านวัสดุอุปกรณ์ (Equipment)	1. วัสดุ อุปกรณ์มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับกิจกรรมมากนักน้อยเพียงใด	4.83	0.38	มากที่สุด
	2. วัสดุ อุปกรณ์มีความปลอดภัยต่อการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด	4.97	0.18	มากที่สุด
	3. วัสดุ อุปกรณ์มีจำนวนเพียงพอสำหรับผู้เข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด	4.97	0.18	มากที่สุด
	4. วัสดุ อุปกรณ์มีสภาพในการพร้อมใช้งานมากนักน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด
	5. วัสดุ อุปกรณ์ รวมถึงสื่อที่ใช้ในโปรแกรมฯ มีส่วนช่วยให้ท่านสามารถพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนั้นหนาแน่นให้กับท่านได้มากนักน้อยเพียงใด	4.90	0.31	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.93	0.12	มากที่สุด
ด้านโครงสร้าง (Structure)	1. ผู้นำกิจกรรมชี้แจงรายละเอียด และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในแต่ละกิจกรรมมีความชัดเจนมากนักน้อยเพียงใด	4.97	0.18	มากที่สุด
	2. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งมีความเหมาะสมมากนักน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด
	3. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งเข้าใจได้ง่าย มากน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด
	4. รูปแบบของโปรแกรมฯ เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของท่านมากนักน้อยเพียงใด	4.80	0.41	มากที่สุด
	5. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งมีส่วนช่วยให้ท่านสามารถพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนั้นหนาแน่นให้กับท่านได้มากนักน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.95	0.09	มากที่สุด
ด้านความสัมพันธ์ (Relationship)	1. ผู้นำกิจกรรม มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากนักน้อยเพียงใด	4.83	0.38	มากที่สุด
	2. ท่านมีความกล้าในการปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนมากนักน้อยเพียงใด	4.77	0.43	มากที่สุด
	3. ท่านตระหนักถึงความสำคัญของผู้นำกิจกรรม ที่จะต้องมีผู้นำในการให้ความรู้ มากน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด
	4. ท่านรู้สึกพึงพอใจต่อผู้นำกิจกรรมในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด	4.83	0.38	มากที่สุด
	5. ท่านรู้สึกพึงพอใจต่อบทบาทการเป็นผู้นำ และผู้ตามในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด	4.97	0.18	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.88	0.15	มากที่สุด

ตาราง 23 (ต่อ)

	ประเด็น		ระดับความพึงพอใจ	
	ประเด็น	M	S.D.	พอใจ
ด้านการ เคลื่อนไหว ของโปรแกรม (Animation)	1. การจัดกิจกรรมมีความสละสลวย และไม่มีอุปสรรคในระหว่างการทำกิจกรรมมากนักน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด
	2. ผู้นำกิจกรรมมีส่วนสำคัญในการทำให้กิจกรรมราบรื่น มากน้อยเพียงใด	4.80	0.41	มากที่สุด
	3. กิจกรรมในแต่ละสัปดาห์มีความน่าสนใจและเป็นต้นแบบที่ดี การเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์ได้มากน้อยเพียงใด	4.93	0.25	มากที่สุด
	4. ผู้นำกิจกรรมมีการสร้างกำลังใจ และกระตุ้นให้ท่านเกิดการเรียนรู้ และรู้สึกทำท่ายากมากน้อยเพียงใด	4.87	0.35	มากที่สุด
	5. ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรม ในภาพรวม	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.92	0.12	มากที่สุด

จากตาราง 23 พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.89$, $S.D. = 0.04$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงสุดได้แก่ ด้านโครงสร้าง (Structure) ($M = 4.95$, $S.D. = 0.09$) รองลงมาคือ ด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation) ($M = 4.92$, $S.D. = 0.12$) และด้านวัสดุอุปกรณ์ (Equipment) ($M = 4.93$, $S.D. = 0.12$) เมื่อพิจารณารายประเด็นในแต่ละด้าน พบว่า

ด้านการจัดโปรแกรม (Program) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.77$, $S.D. = 0.17$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงสุดได้แก่ ประเด็นที่ 4 ($M = 4.90$, $S.D. = 0.31$) รองลงมาคือ ประเด็นที่ 3 ($M = 4.87$, $S.D. = 0.35$) และประเด็นที่ 2 ($M = 4.73$, $S.D. = 0.45$) ด้านสถานที่ (Place) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.91$, $S.D. = 0.13$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงสุดได้แก่ ประเด็นที่ 3, 4 ($M = 5.00$, $S.D. = 0.00$) รองลงมาคือ ประเด็นที่ 1, 5 ($M = 4.90$, $S.D. = 0.31$) และประเด็นที่ 2 ($M = 4.73$, $S.D. = 0.45$) ด้านวัสดุอุปกรณ์ (Equipment) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.93$, $S.D. = 0.12$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงสุดได้แก่ ประเด็นที่ 4 ($M = 5.00$, $S.D. = 0.00$) รองลงมาคือ ประเด็นที่ 2, 3 ($M = 4.97$, $S.D. = 0.18$) และประเด็นที่ 5 ($M = 4.90$, $S.D. = 0.31$) ด้านโครงสร้าง (Structure) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.95$, $S.D. = 0.09$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงสุดได้แก่ ประเด็นที่ 2, 3, 5 ($M = 5.00$, $S.D. = 0.00$) รองลงมาคือ ประเด็นที่ 1 ($M = 4.97$, $S.D. = 0.18$) และประเด็นที่ 4 ($M = 4.80$, $S.D. = 0.41$) ด้านความสัมพันธ์ (Relationship) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.88$, $S.D. = 0.15$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงสุดได้แก่ ประเด็นที่ 3 ($M = 5.00$, $S.D. = 0.00$) รองลงมาคือ ประเด็นที่ 5 ($M = 4.97$, $S.D. = 0.18$) และประเด็นที่ 1 ($M = 4.83$, $S.D. = 0.38$) และด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.92$, $S.D. = 0.12$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงสุดได้แก่ ประเด็นที่ 1, 5 ($M = 5.00$, $S.D. = 0.00$) รองลงมาคือ ประเด็นที่ 3 ($M = 4.93$, $S.D. = 0.25$) และประเด็นที่ 4 ($M = 4.87$, $S.D. = 0.35$)

**ตอนที่ 2.3.8 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดโปรแกรม
เสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่ม
ตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ)**

1. ควรเพิ่มกิจกรรมละลายพฤติกรรมให้มากขึ้นเพื่อให้นักศึกษาได้ทำความรู้จัก
กันและเป็นที่คุ้นเคยมากขึ้น
2. ใช้คำจำกัดความบางคำมีความเข้าใจยาก อาจทำให้เกิดความสับสนในการ
ดำเนินงานในอนาคต
3. เนื้อหามีความเฉพาะด้าน ศัพท์บางคำผู้เข้าร่วมอาจจะไม่เข้าใจในเนื้อหา

**ตอนที่ 3 ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
สนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง**

ผู้วิจัยได้นำโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำ
นักศึกษาไปขยายผล โดยทำการทดลองกับผู้นำนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขต
ภาคกลาง จำนวน 4 สถาบันฯ ละ 30 คน ในตอนนี้ผู้วิจัยนำเสนอเป็น 6 ตอนย่อย ดังนี้

**ตอนที่ 3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้าน
การจัดโปรแกรมสนับสนุนการก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล**

ตาราง 24 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
สนับสนุนการก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล

มหาวิทยาลัย		n	M	S.D.	df	t	Sig.
มทร.พระนคร	ก่อนการเข้าร่วม	30	14.33	2.69	29	19.46*	< .01
	หลังการเข้าร่วม	30	26.30	1.98			
มทร.ธัญบุรี	ก่อนการเข้าร่วม	30	14.10	2.80	29	20.79*	< .01
	หลังการเข้าร่วม	30	26.20	1.58			
มทร.สุวรรณภูมิ	ก่อนการเข้าร่วม	30	15.63	4.08	29	13.71*	< .01
	หลังการเข้าร่วม	30	25.90	1.78			
มทร.รัตนโกสินทร์	ก่อนการเข้าร่วม	30	13.90	2.41	29	25.11*	< .01
	หลังการเข้าร่วม	30	25.43	1.00			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 24 พบว่า กลุ่มขยายผลที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมในทุกมหาวิทยาลัย มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณารายมหาวิทยาลัย พบว่า

มทร.พระนคร ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.33 (S.D. = 2.69) และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.30 (S.D. = 1.98)

มทร.ธัญบุรี ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.10 (S.D. = 2.80) และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.20 (S.D. = 1.58)

มทร.สุวรรณภูมิ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.63 (S.D. = 4.08) และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.90 (S.D. = 1.78)

และมทร.รัตนโกสินทร์ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.90 (S.D. = 2.41) และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.43 (S.D. = 1.00)

ตาราง 25 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ด้านความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน

ตัวแปร		df	SS	MS	F	Sig.
ก่อนการเข้าร่วม	ระหว่างกลุ่ม	3	54.95	18.31	1.94	0.13
	ภายในกลุ่ม	116	1091.03	9.40		
	รวม	119	1145.99			
หลังการเข้าร่วม	ระหว่างกลุ่ม	3	13.62	4.54	1.70	0.17
	ภายในกลุ่ม	116	309.17	3.66		
	รวม	119	322.79			

จากตาราง 25 พบว่า กลุ่มขยายผล (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง) ทั้ง 4 สถาบัน มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 3.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดการโปรแกรมบัณฑิตศึกษา ก่อนและหลัง
ทดลอง ของกลุ่มขยายผล

ตาราง 26 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดการโปรแกรมบัณฑิตศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล
ด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมบัณฑิตการ (Assessment)

ประเด็น	มทร.พระนคร (n = 30)				มทร.ธัญบุรี (n = 30)				มทร.สุวรรณภูมิ (n = 30)				มทร.รัตนโกสินทร์ (n = 30)			
	ก่อน		หลัง		ก่อน		หลัง		ก่อน		หลัง		ก่อน		หลัง	
	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.
ด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมบัณฑิตการ (Assessment)																
1. ท่านมีความสามารถในการประเมินความ	2.80	1.03	4.10	0.55	2.57	0.73	4.27	0.52	2.53	0.78	4.13	0.51	2.80	1.03	4.16	0.53
ต้องการกิจกรรมบัณฑิตการ ของประชากร																
กลุ่มเป้าหมาย (การประเมินรายบุคคล การ																
ประเมินรายกลุ่ม) มากน้อยเพียงใด																
2. ท่านมีความสามารถในการประเมินทรัพยากร	2.40	0.62	4.33	0.55	2.63	0.67	4.30	0.60	2.63	0.81	4.17	0.53	2.40	0.62	4.23	0.57
ได้ (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึง																
งบประมาณ) มากน้อยเพียงใด																
รวมเฉลี่ย	2.60	0.65	4.22	0.39	2.60	0.52	4.28	0.41	2.58	0.51	4.15	0.30	2.60	0.64	4.20	0.34
ผลการทดสอบทางสถิติ	t = 12.17*		sig. = < .01		t = 13.15*		sig. = < .01		t = 14.01*		sig. = < .01		t = 14.42*		sig. = < .01	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 26 พบว่า ค่าเฉลี่ยทักษะด้านการจัดโปรแกรมชั้นทางการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล ศึกษารตามมหาวิทยาลัย ในด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมชั้นทางการ (Assessment) ดังนี้ มทร.พระนคร ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.60 (S.D. = 0.65) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.22 (S.D. = 0.39) มทร.ธัญบุรี ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.60 (S.D. = 0.52) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.28 (S.D. = 0.41) มทร.สุวรรณภูมิ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.58 (S.D. = 0.51) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.15 (S.D. = 0.30) และ มทร.รัตนโกสินทร์ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.60 (S.D. = 0.64) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.20 (S.D. = 0.34) และกลุ่มขยายผล ทั้ง 4 สถาบันที่เข้าร่วมโปรแกรม หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะในด้านการประเมินความพร้อมทางการ (Assessment) สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 27 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล
ด้านการวางแผนโปรแกรมชั้นเรียน (Planning)

ประเด็น	มทร.พระนคร (n = 30)			มทร.ธัญบุรี (n = 30)			มทร.สุวรรณภูมิ (n = 30)			มทร.รัตนโกสินทร์ (n = 30)																		
	ก่อน		หลัง	ก่อน		หลัง	ก่อน		หลัง	ก่อน		หลัง																
	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.																
ด้านการวางแผนโปรแกรมชั้นเรียนการ (Planning)																												
1. ท่านมีความสามารถในการกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายประสงค์ของการจัดโปรแกรมชั้นเรียน มากน้อยเพียงใด	2.47	0.78	4.00	0.37	2.93	1.08	3.97	0.41	2.77	1.07	4.00	0.26	2.46	0.78	4.07	0.37												
2. ท่านมีความสามารถในการวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมชั้นเรียน มากน้อยเพียงใด	2.63	0.89	4.07	0.37	2.70	0.79	4.10	0.40	2.70	0.88	4.03	0.41	2.70	.80	4.00	0.37												
3. ท่านมีความสามารถในการเลือกรูปแบบโปรแกรมชั้นเรียน และกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย มากน้อยเพียงใด	2.33	0.71	4.00	0.26	2.47	0.73	4.00	0.37	2.67	0.66	3.97	0.32	2.47	0.73	3.93	0.25												
4. ท่านมีความสามารถในการจัดการจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางงลกิจกรรม รวมถึงประเมินผล มากน้อยเพียงใด	2.50	0.78	4.00	0.37	2.43	0.77	3.97	0.32	2.73	0.98	4.03	0.32	2.43	.77	4.00	0.37												
5. ท่านมีความสามารถในการประเมินผลผู้เข้าร่วมโปรแกรมชั้นเรียน และการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรม มากน้อยเพียงใด	2.50	0.63	4.07	0.37	2.73	0.87	4.07	0.45	2.87	0.73	4.03	0.41	2.87	0.73	4.03	0.32												
6. ท่านมีความสามารถในการประสานงานด้านกิจกรรม และการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ มากน้อยเพียงใด	2.47	0.86	4.07	0.37	2.77	0.90	4.00	0.26	2.57	0.77	4.03	0.32	2.57	0.77	3.97	0.32												
รวมเฉลี่ย													2.48	0.28	4.03	0.12	2.67	0.33	4.02	0.18	2.72	0.36	4.02	0.13	2.58	0.25	4.00	0.12
ผลการทดสอบทางสถิติ													t = 27.67* sig. = < .01			t = 21.37* sig. = < .01			t = 18.73* sig. = < .01			t = 27.43* sig. = < .01						

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 27 พบว่า ค่าเฉลี่ยทักษะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล ศึกษามาตามมหาวิทยาลัย ในด้านการวางแผนโปรแกรมเน้นทนาการ (Planning) ดังนี้ มทร.พระนคร ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.48 (S.D. = 0.28) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.03 (S.D. = 0.12) มทร.ธัญบุรี ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.67 (S.D. = 0.33) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.02 (S.D. = 0.18) มทร.สุวรรณภูมิ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.72 (S.D. = 0.36) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.02 (S.D. = 0.13) และ มทร.รัตนโกสินทร์ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.58 (S.D. = 0.25) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.00 (S.D. = 0.12) และกลุ่มขยายผล ทั้ง 4 สถาบันที่เข้าร่วมโปรแกรม หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะในด้านการวางแผนโปรแกรมเน้นทนาการ (Planning) สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

ตาราง 28 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน การสำหรับผู้ นักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล
 ด้านการนำโปรแกรมชั้นเรียนการไปใช้ (Implementation)

ประเด็น	มทร.พระนคร (n = 30)			มทร.ธัญบุรี (n = 30)			มทร.สุวรรณภูมิ (n = 30)			มทร.รัตนโกสินทร์ (n = 30)		
	ก่อน		หลัง	ก่อน		หลัง	ก่อน		หลัง	ก่อน		หลัง
	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.
ด้านการนำโปรแกรมชั้นเรียนการไปใช้ (Implementation)												
1. ท่านมีความรู้ด้านนั้นบนการ มากน้อยเพียงใด	2.43	0.90	4.00	0.45	2.73	0.69	4.07	0.37	2.77	0.77	3.97	0.32
2. ท่านมีทักษะการเป็นผู้ นำกิจกรรมชั้นเรียนการ มากน้อยเพียงใด	2.67	0.88	4.03	0.41	2.67	0.88	4.00	0.37	2.63	0.76	3.90	0.31
3. ท่านมีความสามารถในการดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมชั้นเรียนการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมชั้นเรียนการ มากน้อยเพียงใด	2.83	0.95	4.00	0.45	2.60	0.56	4.00	0.37	2.83	0.83	4.03	0.32
4. ท่านมีความสามารถในการอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร มากน้อยเพียงใด	2.53	0.97	4.03	0.41	2.80	0.61	4.03	0.32	2.47	0.63	4.03	0.32
5. ท่านมีความสามารถในการจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรมชั้นเรียนการ มากน้อยเพียงใด	2.37	0.89	4.00	0.45	2.60	0.81	3.97	0.18	2.53	0.90	3.97	0.32
รวมเฉลี่ย	2.57	0.42	4.01	0.18	2.68	0.37	4.01	0.14	2.65	0.33	3.98	0.12
ผลการทดสอบทางสถิติ	t = 20.04* sig. = < .01			t = 18.20* sig. = < .01			t = 22.45* sig. = < .01			t = 21.89* sig. = < .01		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 28 พบว่า ค่าเฉลี่ยทักษะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล พิเคราะห์ตามมหาวิทยาลัย ในด้านการนำโปรแกรมสนับสนุนการไปใช้ (Implementation) ดังนี้ มทร.พระนคร ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.57 (S.D. = 0.42) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.01 (S.D. = 0.18) มทร.ธัญบุรี ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.68 (S.D. = 0.37) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.01 (S.D. = 0.14) มทร.สุวรรณภูมิ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.65 (S.D. = 0.33) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 3.98 (S.D. = 0.12) และ มทร.รัตนโกสินทร์ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.73 (S.D. = 0.29) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.03 (S.D. = 0.12) และกลุ่มขยายผล ทั้ง 4 สถาบันที่เข้าร่วมโปรแกรม หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะในด้านการนำโปรแกรมสนับสนุนการไปใช้ (Implementation) สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 29 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรมชั้นทางการ สำหรับผู้ นักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล
ด้านการประเมินผลโปรแกรมชั้นทางการ (Evaluation)

ประเด็น	มทร.พระนคร (n = 30)				มทร.ธัญบุรี (n = 30)				มทร.สุวรรณภูมิ (n = 30)				มทร.รัตนโกสินทร์ (n = 30)			
	ก่อน		หลัง		ก่อน		หลัง		ก่อน		หลัง		ก่อน		หลัง	
	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.
ด้านการประเมินผลโปรแกรมชั้นทางการ (Evaluation)																
1. ท่านมีความสามารถในการทำการประเมินผลโปรแกรมชั้นทางการ มากน้อยเพียงใด	2.40	0.86	4.10	0.40	2.50	0.73	4.03	0.41	2.67	0.88	4.00	0.37	2.40	0.86	4.00	0.37
2. ท่านมีความสามารถในการทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมชั้นทางการ มากน้อยเพียงใด	2.37	0.61	4.00	0.26	2.53	0.57	4.00	0.26	2.47	0.73	4.03	0.18	2.37	0.61	4.03	0.32
3. ท่านมีความสามารถในการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมชั้นทางการ และการรายงานผลโปรแกรมชั้นทางการ มากน้อยเพียงใด	2.50	0.63	4.27	0.64	2.67	0.61	4.03	0.32	2.60	0.72	3.90	0.40	2.50	0.63	4.13	0.51
รวมเฉลี่ย	2.42	0.45	4.12	0.25	2.57	0.46	4.02	0.17	2.58	0.37	3.98	0.19	2.42	0.45	4.06	0.20
ผลการทดสอบทางสถิติ	t = 17.18* sig. = < .01				t = 16.23* sig. = < .01				t = 19.39* sig. = < .01				t = 7.18* sig. = < .01			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 29 พบว่า ค่าเฉลี่ยทักษะด้านการจัดโปรแกรมเน้นทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล พิจารณาตามมหาวิทยาลัย ในด้านการประเมินผลโปรแกรมเน้นทนาการ (Evaluation) ดังนี้ มทร.พระนคร ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.42 (S.D. = 0.45) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.12 (S.D. = 0.25) มทร.ธัญบุรี ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.57 (S.D. = 0.46) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.02 (S.D. = 0.17) มทร.สุวรรณภูมิ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.58 (S.D. = 0.37) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 3.98 (S.D. = 0.19) และ มทร.รัตนโกสินทร์ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.42 (S.D. = 0.45) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.06 (S.D. = 0.20) และกลุ่มขยายผล ทั้ง 4 สถาบันที่เข้าร่วมโปรแกรม หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะในด้าน การประเมินผลโปรแกรมเน้นทนาการ (Evaluation) สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 30 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ด้านทักษะด้านการจัดโปรแกรม
นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน

ตัวแปร		df	SS	MS	F	Sig.
ก่อนการเข้าร่วม	ระหว่างกลุ่ม	3	0.26	0.09	1.87	0.14
	ภายในกลุ่ม	116	5.26	0.05		
	รวม	119	5.52			
หลังการเข้าร่วม	ระหว่างกลุ่ม	3	0.07	0.02	1.61	0.19
	ภายในกลุ่ม	116	1.73	0.02		
	รวม	119	1.80			

จากตาราง 30 พบว่า กลุ่มขยายผล (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง)
ทั้ง 4 สถาบัน มีทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ไม่แตกต่างกัน
ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 3.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนั้นนันทนาการ ก่อนและหลังทดลอง
ของกลุ่มขยายผล

ตาราง 31 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนั้นนันทนาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล

ประเด็น	มทร.พระนคร (n = 30)						มทร.ธัญบุรี (n = 30)						มทร.สุวรรณภูมิ (n = 30)						มทร.รัตนโกสินทร์ (n = 30)					
	ก่อน			หลัง			ก่อน			หลัง			ก่อน			หลัง			ก่อน			หลัง		
	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.
1. ก่อนวางแผนจัดกิจกรรมนั้นนันทนาการ ต้องมีการ ประเมินความต้องการกิจกรรมนั้นนันทนาการ ของ ประชากรกลุ่มเป้าหมายก่อน	3.53	0.68	4.60	0.50	3.47	0.63	4.60	0.50	3.77	0.57	4.67	0.48	3.47	0.63	4.57	0.50								
2. ผู้นำนันทนาการต้องทำการประเมินทรัพยากร เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ ก่อนการจัด กิจกรรมนั้นนันทนาการ	3.73	0.58	4.60	0.50	3.40	0.56	4.60	0.50	3.53	0.57	4.53	0.51	3.40	0.56	4.47	0.51								
3. การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการ จัดโปรแกรมนั้นนันทนาการ จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม นั้นนันทนาการได้รับประโยชน์จากกิจกรรมนั้นนันทนาการ	3.80	0.66	4.50	0.51	3.67	0.55	4.50	0.51	3.67	0.55	4.43	0.50	3.67	0.55	4.53	0.51								
4. การจัดกิจกรรมนั้นนันทนาการไม่จำเป็นต้องวิเคราะห์ กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมนั้นนันทนาการ เพราะจะ ทำให้เพิ่มขั้นตอนการปฏิบัติงาน	3.73	0.64	4.30	0.47	4.00	0.59	4.30	0.47	3.80	0.55	4.50	0.51	4.00	0.59	4.60	0.50								

ตาราง 31 (ต่อ)

ประเด็น	มทร.พระนคร (n = 30)						มทร.ธัญบุรี (n = 30)						มทร.สุพรรณภูมิ (n = 30)						มทร.รัตนโกสินทร์ (n = 30)					
	ก่อน			หลัง			ก่อน			หลัง			ก่อน			หลัง			ก่อน			หลัง		
	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.
5. การเลือกรูปแบบโปรแกรมสนับสนุนการให้ตรงตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย จะทำให้โปรแกรมสนับสนุนการที่จัดขึ้นบรรลุวัตถุประสงค์	3.63	0.49	4.80	0.41	3.47	0.51	4.63	0.49	3.47	0.51	4.63	0.49	3.47	0.51	4.63	0.49	3.47	0.51	4.77	0.51	4.77	0.43	4.77	0.43
6. การสร้างตารางเวลากิจกรรมนั้นแทนการไม่มีความจำเป็น	3.27	0.45	4.37	0.61	3.30	0.53	4.30	0.53	3.83	0.53	4.30	0.53	3.83	0.53	4.30	0.53	3.30	0.53	3.77	0.53	3.77	0.57	3.77	0.57
7. ในการจัดโปรแกรมสนับสนุนการไม่จำเป็นต้องประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนั้นแทนการเพราะกิจกรรมมีประสิทธิภาพอยู่แล้ว	3.90	0.61	4.37	0.49	4.10	0.66	4.50	0.51	3.80	0.81	4.50	0.51	3.80	0.81	4.50	0.51	4.10	0.66	4.57	0.50	4.57	0.50	4.57	0.50
8. การประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ ทำให้กิจกรรมนั้นแทนการ/โปรแกรมสนับสนุนการที่จัดขึ้นมีความราบรื่น	3.27	0.45	4.70	0.47	3.67	0.71	4.77	0.43	3.90	0.66	4.77	0.43	3.90	0.66	4.77	0.43	3.67	0.71	4.53	0.51	4.53	0.51	4.53	0.51
9. ผู้นำในการจัดกิจกรรมไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านนั้นแทนการ	4.10	0.66	4.03	0.56	4.10	0.48	4.47	0.48	4.40	0.50	4.47	0.51	4.40	0.50	4.47	0.51	4.10	0.48	4.27	0.45	4.27	0.45	4.27	0.45
10. ทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนั้นแทนการ เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งของผู้นำ	3.47	0.51	4.70	0.47	3.83	0.59	4.60	0.50	3.67	0.48	4.70	0.47	3.67	0.48	4.70	0.47	3.83	0.59	4.40	0.50	4.40	0.50	4.40	0.50
11. การติดตามผลของโปรแกรมนั้นแทนการ เป็นสิ่งตอบที่ไม่จำเป็น	3.93	0.58	3.90	0.66	3.93	0.52	4.67	0.48	3.80	0.66	4.17	0.59	3.80	0.66	4.17	0.59	3.93	0.52	4.30	0.60	4.30	0.60	4.30	0.60

ตาราง 31 (ต่อ)

ประเด็น	มทร.พระนคร (n = 30)				มทร.ธัญบุรี (n = 30)				มทร.สุพรรณภูมิ (n = 30)				มทร.รัตนโกสินทร์ (n = 30)			
	ก่อน		หลัง		ก่อน		หลัง		ก่อน		หลัง		ก่อน		หลัง	
	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.	M	S.D.
12. ผู้จัดโปรแกรมเน้นหนทางการ ไม่จำเป็นต้องอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร ให้กับผู้เข้าร่วม แต่ให้ผู้เข้าร่วมเตรียม/จัดหา มาเอง	4.07	0.58	4.67	0.48	3.93	0.58	4.47	0.51	4.17	0.59	4.40	0.50	3.93	0.58	4.57	0.50
13. ไม่จำเป็นต้องจัดทำแบบฟอร์มและแบบรายงานผลโปรแกรม	3.77	0.68	4.70	0.47	3.97	0.67	4.50	0.51	3.83	0.59	4.47	0.51	3.97	0.67	4.50	0.51
14. หลังการจัดโปรแกรมเน้นหนทางการ ต้องทำการประเมินผลโปรแกรมเน้นหนทางการ ตามแผนที่วางไว้ เพื่อให้ทราบผลของการจัดกิจกรรม/โปรแกรมนั้นๆ	3.80	0.41	4.30	0.47	3.70	0.47	4.33	0.48	3.63	0.49	4.57	0.50	3.70	0.47	4.37	0.49
15. การทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมเน้นหนทางการ จะทำให้ทราบถึงประสิทธิภาพของโปรแกรมเน้นหนทางการที่จัดขึ้น	3.70	0.47	4.73	0.45	3.63	0.49	4.73	0.45	3.50	0.51	4.87	0.35	3.63	0.49	4.57	0.50
16. โปรแกรมเน้นหนทางการไม่ต้องการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมเน้นหนทางการ	4.03	0.56	4.67	0.48	4.03	0.49	4.67	0.48	4.57	0.63	4.70	0.47	4.03	0.49	4.40	0.50
รวมเฉลี่ย	3.73	0.16	4.50	0.17	3.76	0.13	4.54	0.15	3.83	0.20	4.54	0.13	3.76	0.13	4.45	0.11
แปลผล	ก่อนข้างดี		ก่อนข้างดี		ก่อนข้างดี		ก่อนข้างดี		ก่อนข้างดี		ก่อนข้างดี		ก่อนข้างดี		ก่อนข้างดี	
ผลการทดสอบทางสถิติ	t = 20.28*		sig. = < .01		t = 24.65*		sig. = < .01		t = 14.59*		sig. = < .01		t = 21.19*		sig. = < .01	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 31 พบว่า ทักษะที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล จำแนกตามมหาวิทยาลัย

มทร.พระนคร พบว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 3.73 (S.D. = 0.16) อยู่ในระดับค่อนข้างดี หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.50 (S.D. = 0.17) อยู่ในระดับค่อนข้างดี และกลุ่มขยายผล (มทร.พระนคร) ที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มทร.ธัญบุรี พบว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 3.76 (S.D. = 0.13) อยู่ในระดับค่อนข้างดี หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.54 (S.D. = 0.15) อยู่ในระดับค่อนข้างดี และกลุ่มขยายผล (มทร.ธัญบุรี) ที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มทร.สุวรรณภูมิ พบว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 3.83 (S.D. = 0.20) อยู่ในระดับค่อนข้างดี หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.54 (S.D. = 0.13) อยู่ในระดับค่อนข้างดี และกลุ่มขยายผล (มทร.สุวรรณภูมิ) ที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มทร.รัตนโกสินทร์ พบว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 3.76 (S.D. = 0.13) อยู่ในระดับค่อนข้างดี หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.45 (S.D. = 0.11) อยู่ในระดับค่อนข้างดี และกลุ่มขยายผล (มทร.รัตนโกสินทร์) ที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 32 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ด้านทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නทานการ ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน

ตัวแปร		df	SS	MS	F	Sig.
ก่อนการเข้าร่วม	ระหว่างกลุ่ม	3	0.19	0.06	2.40	0.07
	ภายในกลุ่ม	116	3.02	0.03		
	รวม	119	3.20			
หลังการเข้าร่วม	ระหว่างกลุ่ม	3	0.04	0.01	0.66	0.58
	ภายในกลุ่ม	116	2.56	0.02		
	รวม	119	2.60			

จากตาราง 32 พบว่า กลุ่มขยายผล (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง) ทั้ง 4 สถาบัน มีทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නทานการ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตอนที่ 3.4 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มขยายผล

ตาราง 33 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มขยายผล

มหาวิทยาลัย	ทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม	M	S.D.	ผลการประเมิน
มทร.พระนคร (n = 30)	กลุ่มที่ 1	4.50	1.00	ดีมาก
	กลุ่มที่ 2	4.25	0.50	ดี
	กลุ่มที่ 3	4.75	0.5	ดีมาก
	รวมเฉลี่ย	4.50	0.67	ดีมาก
มทร.ธัญบุรี (n = 30)	กลุ่มที่ 1	4.50	0.58	ดีมาก
	กลุ่มที่ 2	4.50	0.58	ดีมาก
	กลุ่มที่ 3	4.50	0.58	ดีมาก
	รวมเฉลี่ย	4.50	0.52	ดีมาก
มทร.สุวรรณภูมิ (n = 30)	กลุ่มที่ 1	4.25	0.96	ดี
	กลุ่มที่ 2	4.50	0.58	ดีมาก
	กลุ่มที่ 3	4.75	0.50	ดีมาก
	รวมเฉลี่ย	4.50	0.67	ดีมาก
มทร.รัตนโกสินทร์ (n = 30)	กลุ่มที่ 1	4.50	0.58	ดีมาก
	กลุ่มที่ 2	4.50	0.58	ดีมาก
	กลุ่มที่ 3	4.50	0.58	ดีมาก
	รวมเฉลี่ย	4.50	0.52	ดีมาก
โดยรวมทุกมหาวิทยาลัย		4.50	0.17	ดีมาก

จากตาราง 33 พบว่า ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ของกลุ่มขยายผล โดยรวมทุกมหาวิทยาลัยอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.50$, $S.D. = 0.7$) เมื่อพิจารณาตามมหาวิทยาลัย พบว่า มทร.พระนคร ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.50$, $S.D. = 0.67$) มทร.ธัญบุรี ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.50$, $S.D. = 0.52$) มทร.สุวรรณภูมิ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.50$, $S.D. = 0.67$) และ มทร.รัตนโกสินทร์ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.50$, $S.D. = 0.17$)

ตาราง 34 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ด้านทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน

ตัวแปร	df	SS	MS	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	3	0.00	0.00	0.00	1.00
ภายในกลุ่ม	8	0.25	0.31		
รวม	11	0.25			

จากตาราง 34 พบว่า กลุ่มขยายผล (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง) ทั้ง 4 สถาบัน มีทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ไม่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้



ตอนที่ 3.5 ผลการประเมินและเปรียบเทียบผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ของกลุ่มขยายผล

ตาราง 35 ผลการประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ของกลุ่มขยายผล

มหาวิทยาลัย	ผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ	M	S.D.	ผลการประเมิน
มทร.พระนคร (n = 30)	กลุ่มที่ 1	5.00	0.00	ดีมาก
	กลุ่มที่ 2	4.50	0.58	ดีมาก
	กลุ่มที่ 3	4.75	0.50	ดีมาก
	รวมเฉลี่ย	4.75	0.45	ดีมาก
มทร.ธัญบุรี (n = 30)	กลุ่มที่ 1	4.75	0.50	ดีมาก
	กลุ่มที่ 2	5.00	0.00	ดีมาก
	กลุ่มที่ 3	4.75	0.50	ดีมาก
	รวมเฉลี่ย	4.83	0.39	ดีมาก
มทร.สุวรรณภูมิ (n = 30)	กลุ่มที่ 1	4.50	0.58	ดีมาก
	กลุ่มที่ 2	4.75	0.50	ดีมาก
	กลุ่มที่ 3	4.75	0.50	ดีมาก
	รวมเฉลี่ย	4.67	0.49	ดีมาก
มทร.รัตนโกสินทร์ (n = 30)	กลุ่มที่ 1	5.00	0.00	ดีมาก
	กลุ่มที่ 2	5.00	0.00	ดีมาก
	กลุ่มที่ 3	4.75	0.50	ดีมาก
	รวมเฉลี่ย	4.92	0.29	ดีมาก
โดยรวมทุกมหาวิทยาลัย		4.79	0.26	ดีมาก

จากตาราง 35 พบว่า ผลการประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ของกลุ่มขยายผล โดยรวมทุกมหาวิทยาลัยอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.79$, $S.D. = 0.26$) เมื่อพิจารณาตามมหาวิทยาลัย พบว่า มทร.พระนคร ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.75$, $S.D. = 0.45$) มทร.ธัญบุรี ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.83$, $S.D. = 0.39$) มทร.สุวรรณภูมิ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.67$, $S.D. = 0.49$) และ มทร.รัตนโกสินทร์ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.92$, $S.D. = 0.29$)

ตาราง 36 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ด้านผลงานการปฏิบัติเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน

ตัวแปร	df	SS	MS	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	3	0.10	0.04	1.11	0.40
ภายในกลุ่ม	8	0.25	0.03		
รวม	11	0.35			

จากตาราง 36 พบว่า พบว่า กลุ่มขยายผล (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง) ทั้ง 4 สถาบัน มีระดับผลงานการปฏิบัติเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้



ตอนที่ 3.6 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบข้อมูลความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมให้นักเรียนสำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่มขยายผล

ตาราง 37 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมให้นักเรียนสำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่มขยายผล

	ประเด็น	มพร.พระนคร (n = 30)			มพร.ธัญบุรี (n = 30)			มพร.สุวรรณภูมิ (n = 30)			มพร.รัตนโกสินทร์ (n = 30)		
		M	S.D.	ระดับ	M	S.D.	ระดับ	M	S.D.	ระดับ	M	S.D.	ระดับ
ด้านการจัดโปรแกรม (Program)	1. โปรแกรมฯ ตรงตามความต้องการ และความสนใจของท่าน มากน้อยเพียงใด	4.87	0.35	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด	4.90	0.31	มากที่สุด
	2. โปรแกรมฯ ช่วยพัฒนาความรู้ และสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมให้นักเรียนให้ของท่าน มากน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด	4.90	0.31	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	4.97	0.18	มากที่สุด
	3. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมมีความเหมาะสมเพียงใด	4.77	0.43	มากที่สุด	4.80	0.41	มากที่สุด	4.83	0.38	มากที่สุด	4.83	0.38	มากที่สุด
	4. ท่านมีความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองด้านสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนั้นเท่าใด	4.97	0.18	มากที่สุด	4.97	0.18	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	4.90	0.31	มากที่สุด
	5. ท่านสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ไปพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนั้นเท่าใด	4.90	0.31	มากที่สุด	4.93	0.25	มากที่สุด	4.80	0.41	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.90	0.13	มากที่สุด	4.89	0.13	มากที่สุด	4.90	0.13	มากที่สุด	4.89	0.14	มากที่สุด

ตาราง 37 (ต่อ)

	ประเด็น	มพร. พระนคร (n = 30)			มพร. ธิเบต (n = 30)			มพร. สุวรรณภูมิ (n = 30)			มพร. รัตนโกสินทร์ (n = 30)		
		ระดับ			ระดับ			ระดับ			ระดับ		
		M	S.D.		M	S.D.		M	S.D.		M	S.D.	
ด้านสถานที่ (Place)	1. สถานที่ในการจัดโปรแกรมฯ มีความเหมาะสม มากน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
	2. สภาพบรรยากาศในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ เอื้อ ต่อการจัดกิจกรรมมากน้อยเพียงใด	4.87	0.35	มากที่สุด	4.97	0.18	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
	3. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีความสะอาด เหมาะสม แก่การจัดโปรแกรมมากน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
	4. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีความปลอดภัย เพียงพอ ต่อการจัดโปรแกรมมากน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
	5. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีสิ่งอำนวยความสะดวกที่ เอื้อต่อการจัดโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด	4.90	0.31	มากที่สุด	4.90	0.31	มากที่สุด	4.93	0.25	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.95	0.09	มากที่สุด	4.95	0.09	มากที่สุด	4.99	0.05	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
ด้านวัสดุ อุปกรณ์ (Equipment)	1. วัสดุ อุปกรณ์มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับ กิจกรรมมากน้อยเพียงใด	4.93	0.25	มากที่สุด	4.97	0.18	มากที่สุด	4.83	0.38	มากที่สุด	4.93	0.25	มากที่สุด
	2. วัสดุ อุปกรณ์มีความปลอดภัยต่อการเข้าร่วม โปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
	3. วัสดุ อุปกรณ์มีจำนวนเพียงพอกับผู้เข้าร่วม โปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
	4. วัสดุ อุปกรณ์มีสภาพในการพร้อมใช้งานมากน้อย เพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด

ตาราง 37 (ต่อ)

ประเด็น	มทร. พระนคร (n = 30)			มทร. รัตนบุรี (n = 30)			มทร. สุวรรณภูมิ (n = 30)			มทร.รัตนโกสินทร์ (n = 30)		
	M	S.D.	ระดับ	M	S.D.	ระดับ	M	S.D.	ระดับ	M	S.D.	ระดับ
5. วัสดุ อุปกรณ์ รวมถึงสื่อที่ใช้ในโปรแกรมฯ มีส่วนช่วยให้ท่านสามารถพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนักการให้ที่ท่านได้มากนักน้อยเพียงใด	4.87	0.35	มากที่สุด	4.97	0.18	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด	4.83	0.38	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย												
1. ผู้นำกิจกรรมชี้แจงรายละเอียด และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในแต่ละกิจกรรมมีความชัดเจนมากน้อยเพียงใด	4.96	0.10	มากที่สุด	4.99	0.07	มากที่สุด	4.94	0.09	มากที่สุด	4.95	0.09	มากที่สุด
2. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด	4.97	0.18	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	4.80	0.41	มากที่สุด	4.93	0.25	มากที่สุด
3. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งเข้าใจได้ง่าย มากน้อยเพียงใด	4.90	0.31	มากที่สุด	4.93	0.25	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด
4. รูปแบบของโปรแกรมฯ เป็นรูปแบบที่เหมาะสมในการอบรมแต่ละครั้งเข้าใจได้ง่าย มากน้อยเพียงใด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
5. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งมีส่วนช่วยให้ท่านสามารถพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนักการให้ที่ท่านได้มากน้อยเพียงใด	4.90	0.31	มากที่สุด	4.90	0.31	มากที่สุด	4.80	0.41	มากที่สุด	4.87	0.35	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย												

ตาราง 37 (ต่อ)

ประเด็น	มพร.พระนคร (n = 30)			มพร.ธัญบุรี (n = 30)			มพร.สุวรรณภูมิ (n = 30)			มพร.รัตนโกสินทร์ (n = 30)		
	M	S.D.	ระดับ	M	S.D.	ระดับ	M	S.D.	ระดับ	M	S.D.	ระดับ
ด้านความสัมพันธ์ (Relationship)	1. ผู้นำกิจกรรม มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากน้อยเพียงใด											
	4.83	0.38	มากที่สุด	4.67	0.48	มากที่สุด	4.80	0.41	มากที่สุด	4.70	0.47	มากที่สุด
	2. ท่านมีความกล้าในการปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนมากน้อยเพียงใด											
	5.00	0.00	มากที่สุด	4.97	0.18	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
	3. ท่านตระหนักถึงความสำคัญของผู้นำกิจกรรม ที่จะต้องมีผู้นำในการให้ความรู้ มากน้อยเพียงใด											
ด้านเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation)	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
	4. ท่านรู้สึกพึงพอใจต่อผู้นำกิจกรรมในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด											
	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
	5. ท่านรู้สึกพึงพอใจต่อบทบาทการเป็นผู้นำ และผู้ตามในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด											
	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	4.90	0.31	มากที่สุด	4.83	0.38	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย												
ด้านเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation)	4.97	0.08	มากที่สุด	4.93	0.10	มากที่สุด	4.94	0.09	มากที่สุด	4.91	0.15	มากที่สุด
	1. การจัดกิจกรรมมีความน่าสนใจ และไม่มีอุปสรรคในระหว่างการทำกิจกรรมมากน้อยเพียงใด											
	4.90	0.31	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	4.90	0.31	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
	2. ผู้นำกิจกรรมมีส่วนสำคัญ ในการทำให้กิจกรรมราบรื่น มากน้อยเพียงใด											
	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
ด้านเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation)	3. กิจกรรมในแต่ละสัปดาห์มีการวางแผนอย่างเป็นขั้นตอน ช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ในกิจกรรมต่อไปได้มากน้อยเพียงใด											
	4.93	0.25	มากที่สุด	4.83	0.38	มากที่สุด	4.80	0.41	มากที่สุด	4.70	0.47	มากที่สุด
	4. ผู้นำกิจกรรมมีการสร้างกำลังใจ และกระตุ้นให้ท่านเกิดการเรียนรู้ และรู้สึกทำหามากน้อยเพียงใด											
	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด	5.00	0.00	มากที่สุด
	ท่านเกิดการเรียนรู้ และรู้สึกทำหามากน้อยเพียงใด											

มทร.สุวรรณภูมิ มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมบนสถานการณ์สำหรับการสำหรับผู้นำนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.93$, $S.D. = 0.19$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงสุดได้แก่ ด้านสถานที่ (Place) ($M = 4.99$, $S.D. = 0.05$) รองลงมาคือ ด้านวัสดุอุปกรณ์ (Equipment) ด้านความสัมพันธ์ (Relationship) และด้านโปรแกรม (Animation) ($M = 4.94$, $S.D. = 0.09$) และรองลงมาคือด้านการจัดโปรแกรม (Program) ($M = 4.90$, $S.D. = 0.13$)

มทร.รัตนโกสินทร์ มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมบนสถานการณ์สำหรับการสำหรับผู้นำนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.94$, $S.D. = 0.18$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงสุดได้แก่ ด้านสถานที่ (Place) ($M = 5.00$, $S.D. = 0.00$) รองลงมาคือ ด้านวัสดุอุปกรณ์ (Equipment) ($M = 4.95$, $S.D. = 0.09$) และรองลงมาคือด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation) ($M = 4.94$, $S.D. = 0.09$)

ตาราง 38 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නာการสำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน

ตัวแปร	df	SS	MS	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	3	0.01	0.00	1.21	0.31
ภายในกลุ่ม	116	0.21	0.00		
รวม	119	0.22			

จากตาราง 38 พบว่า กลุ่มขยายผล (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง) ทั้ง 4 สถาบัน มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ไม่แตกต่างกัน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

บทที่ 5

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ
สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ครั้งนี้ ผู้วิจัยสรุป
อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ตามลำดับดังนี้

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
สนับสนุนการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัด
โปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง
2. เพื่อสร้างและพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
สนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง
3. เพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
สนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
สนับสนุนการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัด
โปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ใน
ระยะนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัด
โปรแกรมสนับสนุนการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการ
จัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง
โดยมีแบบแผนในการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถามสภาพ
ที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการของผู้นำนักศึกษา
และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำ
นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง เพื่อเก็บข้อมูลมาวิเคราะห์สภาพที่
เป็นจริงและสภาพที่ควรจะเป็น แล้วจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นด้วยวิธีการ
วิเคราะห์หาดัชนีความต้องการจำเป็นประยุกต์ (Modified Priority Need Index)

ระยะที่ 2 การสร้างและพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
 นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ในระยะนี้มี
 วัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
 นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง และนำไปทดลองใช้กับ
 กลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อน-หลัง (One Group Pretest-
 Posttest Design)

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งเป็น

1.1 เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบไปด้วย

1.1.1 แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัด
 โปรแกรมนันทนาการ (แบบ E1)

1.1.2 แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้
 นำนักศึกษา (แบบ E2)

1.1.3 แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
 นันทนาการ (แบบ E3)

1.1.4 แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วม
 โปรแกรม (แบบ E4)

1.1.5 แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
 นันทนาการ (แบบ E5)

1.1.6 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้าง
 สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา (แบบ Q1)

1.2 เครื่องมือในการทดลอง คือ โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัด
 โปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

2. การวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการดังนี้

2.1 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบน
 มาตรฐาน (Standard Deviation, S.D.) ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Item Objective
 Congruence, IOC) ค่าความยากง่าย (Difficulty) ค่าความเชื่อมั่น โดยใช้วิธีหาค่าแอลฟา (α)
 ของครอนบาค (Cronbach's reliability coefficient alpha) ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) การ

ทดสอบค่าที่ แบบ Dependent Samples t-test การทดสอบค่าที่ แบบ One Samples t-test และวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA)

ระยะที่ 3 ศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ในระยะนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษาของกลุ่มขยายผล คือมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขต ภาคกลาง โดยใช้เครื่องมือและรูปแบบการวิเคราะห์ข้อมูลเช่นเดียวกันกับระยะที่ 2

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง สรุปได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

1.1. สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการของผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการของผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการของผู้นำนักศึกษา ในด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ โดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.45$, $S.D. = 0.96$) ระดับสภาพสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการของผู้นำนักศึกษา ในด้านการวางแผนโปรแกรม นันทนาการ โดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.48$, $S.D. = 0.94$) ระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการของผู้นำนักศึกษา ในด้านการนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ โดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.50$, $S.D. = 0.97$) ระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการของผู้นำนักศึกษา ในด้านการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ โดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($M = 3.46$, $S.D. = 0.01$)

1.2 ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ผลการเปรียบเทียบความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษาในภาพรวม ทั้ง 4 ด้าน ผู้นำนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลางมีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ ในด้านการประเมินผลโปรแกรมන්නาการสูงสุด ($PNI_{\text{modified}} = 0.12$) รองลงมาคือ ด้านการนำโปรแกรมන්නาการไปใช้ ($PNI_{\text{modified}} = 0.11$) ด้านการวางแผนโปรแกรมන්නาการ และด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมන්නาการ ($PNI_{\text{modified}} = 0.09$) ตามลำดับ

1.3 จากผลการจัดลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง มีข้อเสนอแนะและแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ดังนี้

1.3.1 ด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมන්නาการ สถานศึกษาควรมีการเสริมสร้างความรู้ และทักษะเกี่ยวกับการประเมินความต้องการกิจกรรมන්නาการของประชากรกลุ่มเป้าหมายในสถานศึกษาให้กับผู้นำන්නาการหรือผู้นำนักศึกษา เพื่อให้เขาเหล่านั้นเกิดทักษะและความสามารถในการหาแนวทางในการจัดกิจกรรมන්නาการในสถานศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มประชากร รวมไปถึงการประเมินทรัพยากรต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมන්නาการ อาทิเช่น วัสดุอุปกรณ์ สถานที่ หรืองบประมาณที่ใช้ในการจัดกิจกรรมන්නาการ เพื่อเป็นการประเมินความพร้อมก่อนการวางแผนจัดกิจกรรมන්නาการ และเป็นการพัฒนาทักษะด้านการประเมินความพร้อมให้กับผู้นำන්නาการ หรือผู้นำนักศึกษาได้เกิดทักษะและมีความรู้ก่อนการจัดกิจกรรมන්නาการต่างๆ ต่อไปในอนาคต

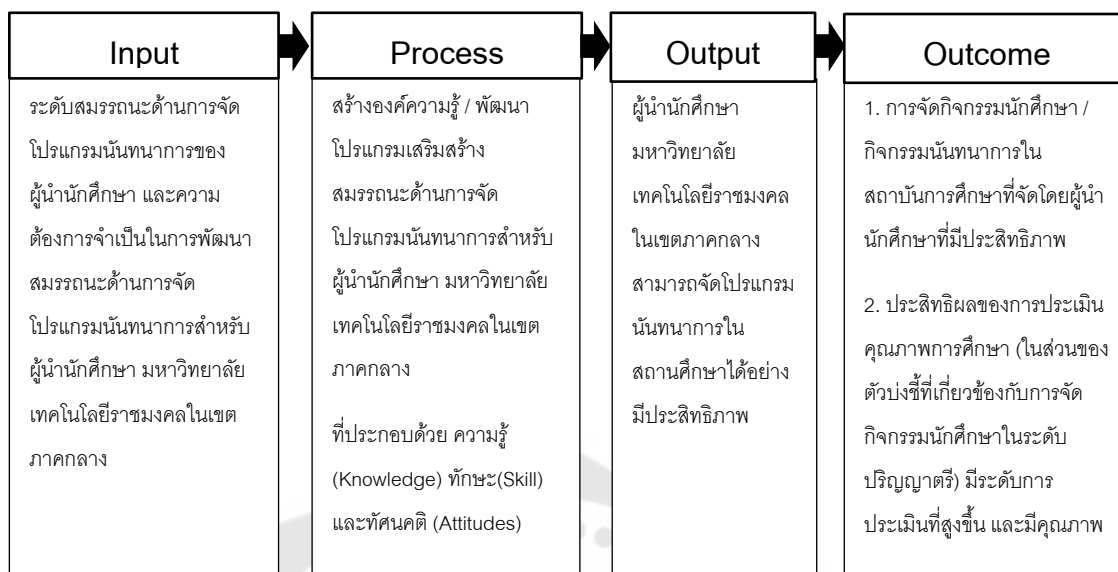
1.3.2 ด้านการวางแผนโปรแกรมන්නาการ สถานศึกษาควรมีการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะในด้านการวางแผนโปรแกรมන්නาการ เพื่อให้ผู้นำන්නาการหรือผู้นำนักศึกษา ได้เข้าใจถึงบทบาทและบริบทของกิจกรรมන්නาการนั้นๆ ที่ผู้นำන්නาการหรือผู้นำนักศึกษา จะนำมาใช้จัดกิจกรรมให้กับกลุ่มประชากร เพื่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุดต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยผู้นำන්නาการหรือผู้นำนักศึกษา จะต้องสามารถกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมන්නาการหรือกิจกรรมන්නาการนั้นๆ ได้ รวมไปถึงจะต้องวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมන්නาการ และสามารถกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์ ตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมายให้ได้ด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ผู้นำන්නาการหรือผู้นำนักศึกษา จะต้องสามารถจัดทำแผนการดำเนินงาน ตารางเวลากิจกรรม การ

ปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนันทนาการ

1.3.3 ด้านการนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ สถานศึกษาควรส่งเสริมให้ผู้ำนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษามีความรู้ด้านนันทนาการ และมีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ำนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษสามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ ในสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล รวมทั้งผู้ำนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษา ในฐานะผู้จัดกิจกรรมหรือจัดโปรแกรมนันทนาการ จะต้องสามารถติดตามผลของการจัดโปรแกรมนันทนาการนั้นๆ ได้อีกด้วย นอกจากนี้สถานศึกษาควรมีการให้ความรู้ด้านการใช้ทรัพยากร และการจัดการด้านทรัพยากรทางนันทนาการที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมนันทนาการ รวมไปถึงการจัดทำแบบฟอร์ม แบบรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ เพื่อทำการประเมินผลผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ ตามวัตถุประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการ

1.3.4 ด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ สถานศึกษาควรมีการฝึกทักษะด้านการวัดและประเมินผลให้กับผู้ำนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษา ให้มีความสามารถในการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการและการประเมินประชากรหรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ เพื่อให้ผู้ำนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษาทำการประเมินได้อย่างถูกต้องตามวัตถุประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการ อีกทั้งจะต้องสามารถสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ รวมถึงการจัดทำรายงานผลโปรแกรมนันทนาการหลังจากเสร็จสิ้นการจัดโปรแกรมนันทนาการแล้ว เพื่อเป็นข้อมูลในการวางแผนการจัดกิจกรรมนันทนาการหรือโปรแกรมนันทนาการในอนาคต หรือใช้เป็นเอกสารหลักฐานการประเมินคุณภาพการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมนักศึกษาได้อีกด้วย

โดยสามารถสรุปแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้ำนนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ตามแนวความคิดของผู้วิจัยและการอภิปรายผลการวิจัยข้างต้นเป็นแผนภาพได้ ดังนี้



ภาพประกอบ 8 สรุปแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

จากแผนภาพแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัด
โปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง
อธิบายได้ ดังนี้

ปัจจัยนำเข้า (Input)

นำข้อมูลจากการวิจัยในครั้งนี้ ที่เป็นระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
นันทนาการของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัด
โปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง
นำไปเป็นข้อมูลพื้นฐานในการหาแนวทางเพื่อที่จะพัฒนาและเสริมสร้างทักษะต่างๆ ให้กับผู้นำ
นักศึกษาในสถาบันการศึกษา เพราะเป็นข้อมูลที่จะทำให้ทราบถึงระดับสมรรถนะที่เป็นอยู่ใน
ปัจจุบัน และสภาพที่คาดหวังหรือสภาพที่ควรจะเป็นเกี่ยวกับการจัดโปรแกรมนันทนาการของผู้นำ
นักศึกษา

กระบวนการ (Process)

นำข้อมูลดังกล่าวไปผ่านกระบวนการสร้างหรือพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้าง
สมรรถนะผู้นำนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ที่ประกอบไปด้วย ความรู้ (Knowledge) ทักษะ
(Skill) และทัศนคติ (Attitudes) ที่เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ซึ่งประกอบ
ไปด้วย ด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ ด้านการวางแผนโปรแกรม

นันทนาการ ด้านการนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ และด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ เพื่อที่จะนำโปรแกรمدังกล่าวไปเป็นเครื่องมือในการฝึกอบรม หรือให้ความรู้กับผู้นำนักศึกษาในสถาบันการศึกษาต่อไป

ผลผลิต (Output)

เมื่อผู้นำนักศึกษาเข้าร่วมหลักสูตรฝึกอบรม หรือโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการที่สร้างขึ้นแล้ว ก็จะสามารถนำความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และทัศนคติ (Attitudes) ที่ได้รับ นำไปใช้ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษาต่อไป ซึ่งโปรแกรمدังกล่าวจะเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้นำนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง สามารถดำเนินกิจกรรมนันทนาการหรือกิจกรรมนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามที่สถาบันการศึกษาคาดหวัง

ผลลัพธ์ (Outcome)

โดยผลผลิตดังกล่าวจะส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อตัวผู้นำนักศึกษาและนักศึกษาในสถาบันการศึกษาที่จะถูกพัฒนาให้เป็นบุคลากรที่มีศักยภาพและเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติต่อไปในอนาคต รวมถึงจะทำให้สถาบันการศึกษามีผลของการประเมินคุณภาพการศึกษา (ในส่วนของตัวบ่งชี้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมนักศึกษา) มีระดับการประเมินที่สูงขึ้น และเป็นไปตามเกณฑ์การประกันคุณภาพการศึกษาตามที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมกำหนดไว้

2. ผลการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

2.1. คู่มือโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

2.1.1 ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 7 คน พิจารณาใน 3 มิติของการประเมิน พบว่าโดยรวมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง มีความความถูกต้อง (Accuracy Standard) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.62 (S.D. = 0.17) มีความเหมาะสม (Propriety Standard) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 (S.D. = 0.15) และมีความเป็นไปได้ (Feasibility Standard) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 (S.D. = 0.17)

2.2 เครื่องมือวัดผลที่ใช้ในโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียนสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

2.2.1 แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน (แบบ E1) จำนวน 30 ข้อคำถาม มีผลการพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ทุกข้อคำถาม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ทุกข้อคำถาม และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.93 และค่าความยากง่าย (Difficulty) ตั้งแต่ 0.43 – 0.90 และค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ตั้งแต่ 0.22 – 0.79 แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้

2.2.2 แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียนสำหรับผู้นำนักศึกษา (แบบ E2) จำนวน 16 ข้อคำถาม มีผลการพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ทุกข้อคำถาม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อคำถาม และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.88 และค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ตั้งแต่ 0.24 – 0.89 แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้

2.2.3 แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน (แบบ E3) มีผลการพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ทุกข้อคำถาม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อคำถาม และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.89 แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้

2.2.4 แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (แบบ E4) มีผลการพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ทุกข้อคำถาม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อคำถาม แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้

2.2.5 แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน (แบบ E5) มีผลการพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ทุกข้อคำถาม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อคำถาม แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้

2.2.6 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียนสำหรับผู้นำนักศึกษา (แบบ Q1) มีผลการพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ทุกข้อคำถาม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปทุกข้อคำถาม แสดงว่าสามารถนำไปใช้ได้

และจากการที่ผู้วิจัยนำโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ที่ปรับปรุง แก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองและกลุ่มขยายผลแล้วนั้น ผลของการวิจัยได้รับความพึงพอใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากหลังการเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่างทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่ม ขยายผลมีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าคะแนนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ มีทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ มีทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สูงกว่าก่อนการก่อนเข้า ร่วมโปรแกรม อีกทั้งมีทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และมีผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัด โปรแกรม นันทนาการอยู่ในระดับดีและดีมาก

ดังนั้น โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้ นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง สามารถนำไปใช้กับผู้นำ นักศึกษา หรือสถาบันการศึกษาต่างๆ ที่ต้องการพัฒนา และเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัด โปรแกรม นันทนาการ ให้กับผู้นำนักศึกษาให้มีสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการใน สถาบันการศึกษาให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อ สถาบันการศึกษาและนักศึกษาในสถาบันการศึกษา จากการจัดกิจกรรมนันทนาการของผู้นำ นักศึกษาต่อไปในอนาคต

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำ นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้ง 5 สถาบัน ในการปรับปรุง โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น มีประเด็นดังต่อไปนี้

1. ควรเพิ่มกิจกรรมละลายพฤติกรรม หรือกิจกรรมนันทนาการให้มากขึ้น เพื่อให้นักศึกษาได้ทำความรู้จักกันและสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ให้น่าสนใจและมีความสุข
2. ในเนื้อหาของโปรแกรม ควรใช้คำจำกัดความที่เข้าใจง่าย ซึ่งหากผู้เข้าร่วม โปรแกรมที่ไม่มีพื้นฐานทางนันทนาการจะเข้าใจยาก อาจทำให้เกิดความสับสนในการดำเนินงาน ในอนาคต
3. เนื้อหามีความเฉพาะด้าน ศัพท์บางคำผู้เข้าร่วมอาจจะไม่เข้าใจในเนื้อหา ควรให้ผู้นำ อธิบายและยกตัวอย่างให้เห็นภาพเพื่อความเข้าใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม

2.3 ผลการทดลองใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

2.3.1 กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้นำนักศึกษาในระดับปริญญาตรีของ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 เป็นเพศหญิง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67

2.3.2 ผลการเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร. กรุงเทพฯ) ที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.50 และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.93

2.3.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร. กรุงเทพฯ) ในด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ (Assessment) มีค่าเฉลี่ยรวม 2.80 (S.D. = 0.81) โดยหลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่า ทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษาสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.20 (S.D. = 0.41) ด้านการวางแผนโปรแกรม นันทนาการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.76 (S.D. = 0.35) โดยหลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่า ทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษาด้านการวางแผนโปรแกรม นันทนาการ สูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.08 (S.D. = 0.12) ด้านการนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.79 (S.D. = 0.53) โดยหลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่า ทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษาด้านการนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้สูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.14 (S.D. = 0.29) และด้านการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.39 (S.D. = 0.42) โดยหลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่า ทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษาด้านการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ สูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.14 (S.D. = 0.24) โดยกลุ่มทดลอง มทร. กรุงเทพฯ ที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ทั้ง 4 ด้าน สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.3.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) ทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 3.81 (S.D. = 0.17) อยู่ในระดับค่อนข้างดี โดยหลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่า ทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.45 (S.D. = 0.11) อยู่ในระดับค่อนข้างดี กลุ่มทดลอง มทร.กรุงเทพ ที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.3.5 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.50$, S.D. = 0.52)

2.3.6 ผลการประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.75$, S.D. = 0.45)

2.3.7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง (มทร.กรุงเทพ) มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา โดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.89$, S.D. = 0.04) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านการจัดโปรแกรม (Program) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.77$, S.D. = 0.17) ด้านสถานที่ (Place) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.91$, S.D. = 0.13) ด้านวัสดุอุปกรณ์ (Equipment) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.93$, S.D. = 0.12) ด้านโครงสร้าง (Structure) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.95$, S.D. = 0.09) ด้านความสัมพันธ์ (Relationship) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.88$, S.D. = 0.15) และ ด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.92$, S.D. = 0.12)

3. ผลการขยายผลทดลองโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

3.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการขยายผล ได้แก่ผู้นำนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง จำนวน 4 สถาบันฯ ละ 30 คน ประกอบไปด้วย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (มทร.พระนคร) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (มทร.ธัญบุรี) มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ (มทร.สุวรรณภูมิ) และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ (มทร.รัตนโกสินทร์)

3.2 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มตัวอย่างในการขยายผล พบว่า หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณารายมหาวิทยาลัย พบว่า

มทร.พระนคร ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.33 (S.D. = 2.69) และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.30 (S.D. = 1.98)

มทร.ธัญบุรี ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.10 (S.D. = 2.80) และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 26.20 (S.D. = 1.58)

มทร.สุวรรณภูมิ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.63 (S.D. = 4.08) และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.90 (S.D. = 1.78)

มทร.รัตนโกสินทร์ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.90 (S.D. = 2.41) และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.43 (S.D. = 1.00)

และเมื่อวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวด้านความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน พบว่ากลุ่มขยายผล (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง) ทั้ง 4 สถาบัน มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ไม่แตกต่างกัน

3.3 ผลการวิเคราะห์และการเปรียบเทียบทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบตามมหาวิทยาลัย ดังนี้

มทร.พระนคร พบว่า ทักษะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.60 (S.D. = 0.65) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.22 (S.D. = 0.39) ด้านการวางแผนโปรแกรม นันทนาการ

ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.48 (S.D. = 0.28) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.03 (S.D. = 0.12) ด้านการนำโปรแกรมนั้นมาใช้ในการไปใช้ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.57 (S.D. = 0.42) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.01 (S.D. = 0.18) ด้านการประเมินผลโปรแกรมนั้นมาในการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.42 (S.D. = 0.45) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.12 (S.D. = 0.25) และกลุ่มขยายผล (มทร.พระนครศรี) ที่เข้าร่วมโปรแกรม หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะด้านการจัดโปรแกรมนั้นมาในการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ทั้ง 4 ด้าน สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มทร.ธัญบุรี พบว่า ทักษะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรม นั้นมาในการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.60 (S.D. = 0.52) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.28 (S.D. = 0.41) ด้านการวางแผนโปรแกรมนั้นมาในการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.67 (S.D. = 0.33) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.02 (S.D. = 0.18) ด้านการนำโปรแกรมนั้นมาในการไปใช้ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.68 (S.D. = 0.37) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.01 (S.D. = 0.14) ด้านการประเมินผลโปรแกรมนั้นมาในการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.57 (S.D. = 0.46) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.02 (S.D. = 0.17) และกลุ่มขยายผล (มทร.ธัญบุรี) ที่เข้าร่วมโปรแกรม หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะด้านการจัดโปรแกรมนั้นมาในการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ทั้ง 4 ด้าน สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มทร.สุวรรณภูมิ พบว่า ทักษะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรม นั้นมาในการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.58 (S.D. = 0.51) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.15 (S.D. = 0.30) ด้านการวางแผนโปรแกรมนั้นมาในการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.72 (S.D. = 0.36) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.02 (S.D. = 0.13) ด้านการนำโปรแกรมนั้นมาในการไปใช้ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.65 (S.D. = 0.33) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 3.98 (S.D. = 0.12) ด้านการประเมินผลโปรแกรมนั้นมาในการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.58 (S.D. = 0.37) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 3.98 (S.D. = 0.19) และกลุ่มขยายผล (มทร.สุวรรณภูมิ) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะด้านการจัดโปรแกรมนั้นมาในการ

สำหรับผู้นำนักศึกษา ทั้ง 4 ด้าน สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มทร.รัตนโกสินทร์ พบว่า ทักษะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.60 (S.D. = 0.64) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่า สูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.20 (S.D. = 0.34) ด้านการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.58 (S.D. = 0.25) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่า สูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.00 (S.D. = 0.12) ด้านการนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.73 (S.D. = 0.29) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.03 (S.D. = 0.12) ด้านการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 2.42 (S.D. = 0.45) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.06 (S.D. = 0.20) และกลุ่มขยายผล (มทร.รัตนโกสินทร์) หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ทั้ง 4 ด้าน สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และเมื่อวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวด้านทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน พบว่า กลุ่มขยายผล (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง) ทั้ง 4 สถาบัน มีทักษะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ไม่แตกต่างกัน

3.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มขยายผล ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบตามมหาวิทยาลัย ดังนี้

มทร.พระนคร พบว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 3.73 (S.D. = 0.16) อยู่ในระดับค่อนข้างดี หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.50 (S.D. = 0.17) อยู่ในระดับค่อนข้างดี และกลุ่มขยายผล (มทร.พระนคร) ที่เข้าร่วมโปรแกรม เสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มทร.ธัญบุรี พบว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 3.76 (S.D. = 0.13) อยู่ในระดับค่อนข้างดี หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.54 (S.D. = 0.15) อยู่ในระดับค่อนข้างดี และกลุ่มขยายผล (มทร.ธัญบุรี) ที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมี

ทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มทร.สุวรรณภูมิ พบว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 3.83 (S.D. = 0.20) อยู่ในระดับค่อนข้างดี หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.54 (S.D. = 0.13) อยู่ในระดับค่อนข้างดี และกลุ่มขยายผล (มทร.สุวรรณภูมิ) ที่เข้าร่วมโปรแกรม เสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มทร.รัตนโกสินทร์ พบว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีค่าเฉลี่ยรวม 3.76 (S.D. = 0.13) อยู่ในระดับค่อนข้างดี หลังการเข้าร่วมโปรแกรมพบว่าสูงขึ้น มีค่าเฉลี่ยรวม 4.45 (S.D. = 0.11) อยู่ในระดับค่อนข้างดี และกลุ่มขยายผล (มทร.รัตนโกสินทร์) ที่เข้าร่วมโปรแกรม เสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

และเมื่อวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวด้านทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน พบว่า กลุ่มขยายผล (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง) ทั้ง 4 สถาบัน มีทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ ไม่แตกต่างกัน

3.5 ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มขยายผล พบว่า ผลการประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ของกลุ่มขยายผล โดยรวมทุกมหาวิทยาลัยอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.50$, $S.D. = 0.7$) เมื่อพิจารณาตามมหาวิทยาลัย พบว่า มทร.พระนคร ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.50$, $S.D. = 0.67$) เมื่อพิจารณารายกลุ่มพบว่า อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก จำนวน 2 กลุ่ม และระดับดี จำนวน 1 กลุ่ม มทร.ธัญบุรี ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.50$, $S.D. = 0.52$) เมื่อพิจารณารายกลุ่มพบว่า อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมากทั้ง 3 กลุ่ม มทร.สุวรรณภูมิ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.50$, $S.D. = 0.67$) เมื่อพิจารณารายกลุ่มพบว่า อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก จำนวน 2 กลุ่ม และระดับดี จำนวน 1 กลุ่ม มทร.รัตนโกสินทร์ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.50$, $S.D. = 0.17$) เมื่อพิจารณารายกลุ่มพบว่า อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมากทั้ง 3 กลุ่ม

และเมื่อวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน พบว่า กลุ่มขยายผล (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง) ทั้ง 4 สถาบัน มีระดับทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ไม่แตกต่างกัน

3.6 ผลการประเมินและเปรียบเทียบผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ ของกลุ่มขยายผล พบว่า ผลการประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ ของกลุ่มขยายผล โดยรวมทุกมหาวิทยาลัยอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.79$, $S.D. = 0.26$) เมื่อพิจารณาตามมหาวิทยาลัย พบว่า มทร.พระนคร ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.75$, $S.D. = 0.45$) เมื่อพิจารณารายกลุ่มพบว่า อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ทั้ง 3 กลุ่ม มทร.ธัญบุรี ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.83$, $S.D. = 0.39$) เมื่อพิจารณารายกลุ่มพบว่า อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมากทั้ง 3 กลุ่ม มทร.สุวรรณภูมิ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.67$, $S.D. = 0.49$) เมื่อพิจารณารายกลุ่มพบว่า อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมากทั้ง 3 กลุ่ม มทร.รัตนโกสินทร์ ภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ($M = 4.92$, $S.D. = 0.29$) เมื่อพิจารณารายกลุ่มพบว่า อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมากทั้ง 3 กลุ่ม

และเมื่อวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียวผลงานการปฏิบัติเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน พบว่า กลุ่มขยายผล (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง) ทั้ง 4 สถาบัน มีระดับผลงานการปฏิบัติเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ ไม่แตกต่างกัน

3.7 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบข้อมูลความพึงพอใจที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่มขยายผล พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่มขยายผล ในภาพรวมทุกมหาวิทยาลัยอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาตามมหาวิทยาลัย พบว่า

มทร.พระนคร ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.95$, $S.D. = 0.16$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงสุดได้แก่) ด้านความสัมพันธ์ (Relationship) และด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation) ($M = 4.97$, $S.D. = 0.09$) รองลงมาคือ ด้านวัสดุอุปกรณ์ (Equipment) ($M = 4.96$, $S.D. = 0.10$) และด้านสถานที่ (Place) ($M = 4.95$, $S.D. = 0.09$)

มทร.ธัญบุรี มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.95$, $S.D. = 0.16$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงสุดได้แก่ ด้านวัสดุอุปกรณ์ (Equipment) ($M = 4.99$, $S.D. = 0.07$) รองลงมาคือ ด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation) ($M = 4.97$, $S.D. = 0.08$) และรองลงมาคือด้านโครงสร้าง (Structure) ($M = 4.96$, $S.D. = 0.08$)

มทร.สุวรรณภูมิ มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.93$, $S.D. = 0.19$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงสุดได้แก่ ด้านสถานที่ (Place) ($M = 4.99$, $S.D. = 0.05$) รองลงมาคือ ด้านวัสดุอุปกรณ์ (Equipment) ด้านความสัมพันธ์ (Relationship) และด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation) ($M = 4.94$, $S.D. = 0.09$) และรองลงมาคือด้านการจัดโปรแกรม (Program) ($M = 4.90$, $S.D. = 0.13$)

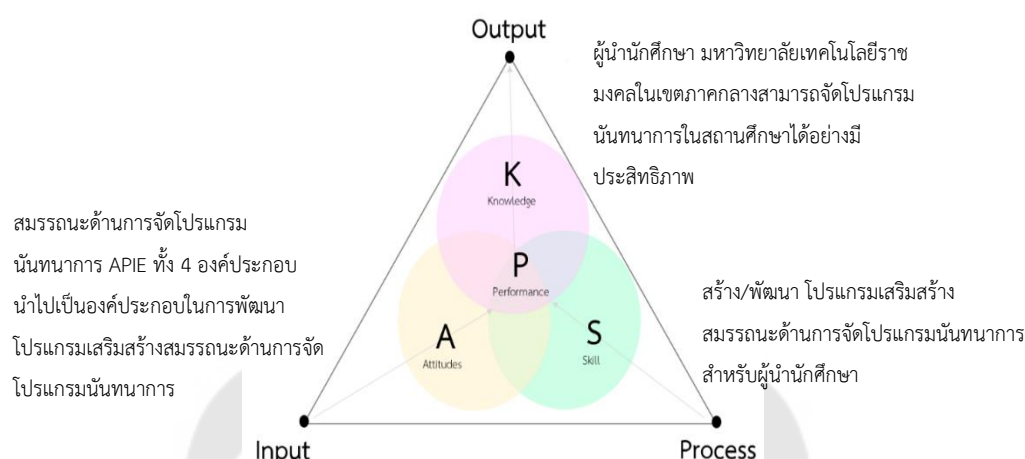
มทร.รัตนโกสินทร์ มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.94$, $S.D. = 0.18$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับสูงสุดได้แก่ ด้านสถานที่ (Place) ($M = 5.00$, $S.D. = 0.00$) รองลงมาคือ ด้านวัสดุอุปกรณ์ (Equipment) ($M = 4.95$, $S.D. = 0.09$) และรองลงมาคือด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation) ($M = 4.94$, $S.D. = 0.09$)

และเมื่อวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว ระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ของกลุ่มขยายผลภาพรวมทั้ง 4 สถาบัน พบว่า กลุ่มขยายผล (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง) ทั้ง 4 สถาบัน มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ไม่แตกต่างกัน

4. สรุปองค์ความรู้จากการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอสรุปองค์ความรู้จากการวิจัยเป็นกระบวนการในการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา เพื่อให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา นำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการให้แก่ผู้นำนักศึกษาในสถาบันการศึกษา ให้มีความรู้ ความสามารถ มีศักยภาพด้านการเป็นผู้นำนันทนาการ และ

ขับเคลื่อนงานด้านนันทนาการในสถานศึกษา อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อ ประชาชน สังคม และ ประเทศชาติในอนาคต โดยสรุปเป็นแผนภาพ ดังนี้



ภาพประกอบ 9 กระบวนการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

จากภาพที่ 9 แสดงให้เห็นถึงกระบวนการในการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการให้กับผู้นำนักศึกษา ซึ่งสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการของผู้นำศึกษานั้น จะต้องประกอบไปด้วยความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และทัศนคติ (Attitudes) ของผู้นำนักศึกษาที่จะมาทำหน้าที่ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ โดยจะต้องอาศัยองค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบมาเป็นตัวช่วยในการเสริมสร้างสมรรถนะ หากนักศึกษามีองค์ประกอบทั้ง 3 แล้วจะส่งผลต่อผลงานการปฏิบัติ (Performance) ที่ดีและมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้นำนักศึกษาจะได้นำเอาความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ดีต่อการจัดโปรแกรมนันทนาการไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินงานต่างๆ โดยมีกระบวนการ ดังนี้

1) ปัจจัยนำเข้า (Input) นำเอาองค์ความรู้ด้านสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ APIE ทั้ง 4 องค์ประกอบ คือ การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment) การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning) การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation) และการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation) เพื่อนำไปเป็นองค์ประกอบในการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ หรือไปเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาในด้านต่างๆ

2) กระบวนการ (Process) พัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ที่ประกอบไปด้วย ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และ

ทัศนคติ (Attitudes) เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมเกิดการเรียนรู้ผ่านการบรรยายให้ความรู้ในเนื้อหาการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการฝึกกิจกรรมกลุ่ม

3) ผลผลิต (Output) ผู้นำนักศึกษาที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนั้นธนาคาร สามารถนำความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และทัศนคติ (Attitudes) ที่ได้รับนำไปใช้ในการดำเนินกิจกรรมนั้นธนาคารในสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีผลงานการปฏิบัติ (Performance) ที่มีคุณภาพต่อไป

การอภิปรายผล

จากการศึกษา วิจัยเรื่องการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนั้นธนาคารสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ครังนี้ ผู้วิจัย อภิปรายผล ดังนี้

1. การศึกษาสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันเกี่ยวกับระดับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนั้นธนาคารของผู้นำนักศึกษา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนั้นธนาคารสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

1.1 จากผลการวิจัย ผู้วิจัยได้จัดเรียงลำดับความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนั้นธนาคารสำหรับผู้นำนักศึกษาในภาพรวม ทั้ง 4 ด้าน ซึ่งค่าความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนั้นธนาคารสำหรับผู้นำนักศึกษา ทั้ง 4 ด้านมีสภาพที่ควรจะเป็นสูงกว่าสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันทุกๆ ด้าน และในแต่ละด้านมีค่าความต้องการจำเป็นไม่แตกต่างกันมากนัก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้นำนักศึกษาหรือผู้ำนันทนาการในสถานศึกษามีสมรรถนะที่เป็นอยู่ในปัจจุบันในด้านการจัดโปรแกรมนั้นธนาคารอยู่ในระดับปานกลางในทุกๆ ด้าน โดยมีค่าไม่แตกต่างกัน

หากพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการประเมินผลโปรแกรมนั้นธนาคาร มีค่า $PNI_{modified}$ สูงที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้นำนักศึกษาหรือผู้ำนันทนาการในสถานศึกษา เมื่อดำเนินกิจกรรมนั้นธนาคารหรือกิจกรรมนักศึกษาเสร็จสิ้นแล้ว ไม่มีการจัดทำสรุปประเมินผลหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม รวมไปถึงไม่มีการจัดทำรูปแบบรายงานผลการดำเนินงาน รวมไปถึงผู้นำนักศึกษาหรือผู้ำนันทนาการในสถานศึกษายังขาดความรู้ความเข้าใจ หรือทักษะในการประเมินผลโปรแกรมนั้นธนาคารหรือกิจกรรมนักศึกษาหลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมนั้นๆ แล้ว หรืออาจเป็นเพราะว่าทางสถานศึกษา มีบุคลากรหรืออาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้ดำเนินการจัดทำรายงานผลการดำเนินงานในกิจกรรมนั้นๆ เพื่อนำผลการประเมินไปใช้ในการประเมินคุณภาพการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้อง จึง

ทำให้ผู้นำนักศึกษาขาดทักษะและความรู้เกี่ยวกับการประเมินผลโปรแกรมนั้นๆ การดำเนินการศึกษาค้นคว้าจึงควรให้ความสำคัญในการเสริมสร้างทักษะด้านการประเมินผลโปรแกรมนั้นๆ การดำเนินการศึกษาค้นคว้าให้กับผู้นำนักศึกษา เพื่อที่จะได้นำความรู้ไปปรับใช้ในการประเมินผลหลังจากเสร็จสิ้นการดำเนินกิจกรรมนั้นๆ ในสถานศึกษา เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการดำเนินงาน ซึ่งสอดคล้องกับ ณรงค์ วิชัยรัตน์ (2560) ที่ได้กล่าวว่า หลังการจัดโปรแกรมนั้นๆ การดำเนินการควรมุ่งประเมินผลการดำเนินโปรแกรมเพื่อให้เห็นถึงผลลัพธ์ของโปรแกรม สิ่งที่ต้องทำการประเมินประกอบด้วยการประเมินความก้าวหน้า และการประเมินผู้เข้าร่วมโปรแกรมในองค์ประกอบต่างๆ รวมไปถึงการจัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ของการจัดโปรแกรม และสอดคล้องกับ Edginton, Hudson, and Scholl (2005) ที่กล่าวถึงการประเมินผลนั้นๆ การประเมิน (Evaluation) เป็นกระบวนการดำเนินงานเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพของการทำงาน ซึ่งจะต้องมีการประเมินผลการปฏิบัติ โดยอาจจะทำได้โดยใช้แบบวัด การสังเกต หรือพิจารณาจากผลงาน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Russell (2001) ได้กล่าวถึงหน้าที่ของผู้นำนั้นๆ ในส่วนของการประเมินผลว่า ผู้นำนั้นๆ จะต้องทำหน้าที่ในการประเมินผล เพราะการประเมินผลนั้นเป็นพื้นฐานในการดำเนินงานนั้นๆ ดังนั้นผู้นำนั้นๆ จะต้องทำหน้าที่ในการวัดและประเมินผล และเลือกใช้วิธีการ เทคนิค และเครื่องมือวัดที่เหมาะสม

ในด้านการนำโปรแกรมนั้นๆ ไปใช้ มีค่า PNI_{modified} อยู่ในลำดับที่ 2 ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะผู้นำนักศึกษาหรือผู้นำนั้นๆ ในสถานศึกษาที่เข้ามาปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมนั้นๆ นั้น มีวาระการดำรงตำแหน่งวาระ 1 ปี ประกอบกับสถานศึกษาไม่มีการจัดกิจกรรมอบรมหรือเสริมสร้างความรู้และทักษะด้านการจัดโปรแกรมหรือกิจกรรมนักศึกษาให้กับผู้นำนักศึกษาที่เข้ามาปฏิบัติหน้าที่ดังกล่าว ซึ่งจะเห็นว่าผู้นำนั้นๆ หรือผู้นำนักศึกษาก็จะยังขาดทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรมนั้นๆ และการนำโปรแกรมนั้นๆ ไปใช้ ดังนั้นการเสริมสร้างความรู้และทักษะด้านการนำโปรแกรมนั้นๆ ไปใช้นั้นน่าจะเป็นประเด็นที่สำคัญอีกประเด็นหนึ่ง ที่จะทำให้การดำเนินงานด้านกิจกรรมนั้นๆ ในสถานศึกษามีประสิทธิภาพ และเกิดประโยชน์ต่อผู้นำนักศึกษา ผู้เข้าร่วมกิจกรรม และสถานศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับ สมควร โพธิ์ทอง (2551) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมนั้นๆ ผู้นำนั้นๆ จะต้องมีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่จำเป็นในการจัดกิจกรรมนั้นๆ รวมถึงการเลือกใช้วิธีการและเทคนิคที่มีประสิทธิภาพ จะทำให้สามารถบรรลุถึงวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมนั้นๆ และสอดคล้องกับ Haywood (1994) ที่ได้อธิบายถึง การจัดโปรแกรมว่า ผู้นำที่จะดำเนินการจัดโปรแกรมนั้นๆ จะต้องมีความรู้

ความรู้ความเข้าใจพื้นฐานของโปรแกรมนั้นๆ และจะต้องบริหารจัดการ โปรแกรม กิจกรรม และสิ่งอำนวยความสะดวกของการดำเนินโปรแกรมนั้นๆ ให้เกิดผลสัมฤทธิ์ที่ดี นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ranny (1980) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ พฤติกรรมผู้นำ นันทนาการที่พึงประสงค์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผู้นำนันทนาการนั้นจะต้องมีความรู้ความสามารถ ในทางนันทนาการ และจะต้องมีความเป็นครู สามารถถ่ายทอด สอน แนะนำ รวมทั้งสาธิตหรือ ปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างชำนาญ และจะต้องมีเทคนิควิธีการที่น่าสนใจในการดำเนินกิจกรรม

ในด้านการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ และด้านการประเมินความพร้อมของ โปรแกรม นันทนาการ ซึ่งเป็นด้านที่มีค่าความต้องการจำเป็นน้อยที่สุดจากทั้ง 4 ด้าน ทั้งนี้อาจเป็น เพราะผู้นำนักศึกษาหรือผู้นำนันทนาการสามารถวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรม นันทนาการและการเลือกรูปแบบตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมายได้ เพราะเป็น ประชากรกลุ่มเป้าหมายที่ทำการประเมินและวางแผนกิจกรรมนันทนาการให้อยู่ในวัยและบริบท เดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พฤษ์ เกาถวิล (2551) ที่กล่าวถึงกิจกรรมนักศึกษาไว้ว่า กิจกรรมที่นักศึกษาเป็นกิจกรรมที่นักศึกษามีส่วนร่วมในการคิดเอง ทำเอง มีการออกแบบ วิเคราะห์ และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเองและสังคมได้ และ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดาวดล จันทรประทีน (2560) ที่กล่าวว่า การวางแผนกิจกรรมนักศึกษา ควรมีการประชุมวางแผนอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดความผิดพลาดน้อย และควรมีความร่วมมือใน การวางแผนงานโดยเฉพาะการกระจายงานในระดับปฏิบัติการ ซึ่งจากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ผู้นำนักศึกษาหรือผู้นำนันทนาการควรได้รับการส่งเสริม สนับสนุนการดำเนินกิจกรรม เพื่อให้ผู้นำ นักศึกษามีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกลและนำไปสู่การปฏิบัติที่ดี และก่อให้เกิดประสบการณ์ในอนาคต แต่อย่างไรก็ตามประเด็นของการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ และการประเมินความพร้อมของ โปรแกรม นันทนาการ ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งของการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ ที่ผู้นำนันทนาการ จะต้องมีความรู้และทักษะในการดำเนินงานเพื่อให้การดำเนินโปรแกรมนันทนาการ หรือการจัด กิจกรรมนันทนาการเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับ Rossman and Schlatter (2015) ที่ได้กล่าวถึง การเขียนโปรแกรมนันทนาการให้ประสบความสำเร็จว่า จะต้อง เขียนโปรแกรมนันทนาการให้ตรงกับความต้องการของบุคคลและชุมชน โดยผู้ออกแบบโปรแกรม จะต้องคำนึงถึงการประเมินเพื่อนนำมาวิเคราะห์ คือ การประเมินความต้องการของบุคคล การ ประเมินสภาพแวดล้อม และการประเมินความต้องการของชุมชน อีกทั้งยังสอดคล้องกับ Halpin (1996) ได้กล่าวถึงกระบวนการจัดโปรแกรมนันทนาการไว้ว่า จะต้องผ่านกระบวนการวางแผน

โปรแกรมন্নันทนาการอย่างมีระบบ เพื่อนำไปสู่เป้าหมายของการจัดโปรแกรมন্নันทนาการที่มีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ค่าคะแนนเฉลี่ยของสภาพที่ควรจะเป็นมากกว่าสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันทุกด้าน แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมন্নันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลางยังมีความต้องการในการเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมন্নันทนาการให้กับผู้นำนักศึกษาในทุกๆ ด้าน ซึ่งในฐานะสถาบันการศึกษาที่รับผิดชอบดูแลการดำเนินกิจกรรมของผู้นำนักศึกษา ควรมีการสร้างหลักสูตรฝึกอบรมหรือสร้างโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมন্নันทนาการให้กับผู้นำนักศึกษาหรือผู้ন্নันทนาการที่จะเข้ามาทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมন্নันทนาการในสถานศึกษา เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจ และทักษะในการจัดโปรแกรมন্নันทนาการให้มีประสิทธิภาพต่อไป

2. การสร้างและพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมন্নันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

2.1 ผู้วิจัยได้สร้างโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมন্নันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างโปรแกรมด้วย APIE โดยเป็นเครื่องมือที่นักนันทนาการและนักวิชาการได้นำหลักการ และแนวความคิดนำไปใช้ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการอยู่เป็นประจำ โดยมีวิธีการในการสร้างโปรแกรมন্নันทนาการ ด้วยรูปแบบ APIE ซึ่งสามารถอธิบายได้ คือ 1) การประเมินก่อน (Assessment) เป็นการประเมินเพื่อให้ทราบถึงความพร้อม ความต้องการ ของผู้ที่เข้าร่วม อาทิ เช่น การสำรวจสถานที่ การสำรวจความต้องการ และการสำรวจกิจกรรมต่างๆ ก่อนเริ่มดำเนินการ 2) การวางแผน (Planning) คือการนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินในขั้นตอนที่หนึ่ง นำมาวางแผนในการดำเนินงานโปรแกรมন্নันทนาการ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของผู้เข้าร่วมกิจกรรม 3) การนำไปใช้ (Implementation) เมื่อผ่านกระบวนการในข้อหนึ่ง และข้อสองแล้ว ขั้นตอนต่อไปที่สำคัญอีกขั้นหนึ่ง นั่นคือการนำแผนไปใช้ และคอยสังเกต และต้องจดบันทึก การใช้เครื่องมือหรือสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ และ 4) การประเมินโปรแกรม (Evaluation) เมื่อได้ดำเนินการตามโปรแกรมন্নันทนาการไปแล้ว ให้นำผลการปฏิบัติในประเด็นปัญหาต่างๆ อาทิเช่น ข้อดีข้อเสียในด้านต่างๆ นำมาสรุป และประเมินผล จากนั้นนำไปปรับปรุงพัฒนาโปรแกรมให้มีประสิทธิภาพต่อไป ซึ่งเป็นกระบวนการที่สอดคล้องกับ มาตรฐาน ด้ญญวณษ์ (2561) ที่ได้ทำการศึกษาและพัฒนาารูปแบบนันทนาการเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำสำหรับผู้นำนันทนาการ ที่ได้นำกระบวนการจัดรูปแบบกิจกรรมตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างโปรแกรมด้วย

APIE ที่มีหัวข้อและเนื้อหากิจกรรมในรูปแบบของกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การจัดรูปแบบและโปรแกรมมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับแนวทางการเสริมสร้างภาวะผู้นำโดยการตรวจสอบและประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 15 ท่าน อีกทั้งยังสอดคล้องกับ วิมลมาลย์ สมคะเน (2559) ที่ใช้หลักการ APIE ไปพัฒนาโปรแกรมการใช้เวลาว่างเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตสำหรับสตรีวัยทำงาน โดยใช้หลักการในการวางแผนและทำการพัฒนาคู่มือโปรแกรมโดยใช้หลักการ APIE เพื่อให้โปรแกรมมีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าวิธีการและรูปแบบการพัฒนาโปรแกรมตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างโปรแกรมด้วย APIE นั้นมีกระบวนการที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาโปรแกรมได้เป็นอย่างดี อันจะก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อการจัดโปรแกรมเพื่อพัฒนาทักษะหรือประโยชน์ต่างๆ ได้ตามความมุ่งหมายนั้นๆ

2.2 ผู้วิจัยได้นำแนวคิดทฤษฎีสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ของ Rossman and McKinney (2000) ซึ่งเป็นหลักในการทำงานของนักวิชาชีพ นันทนาการด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบ คือ การประเมินโปรแกรม นันทนาการ การวางแผนโปรแกรม นันทนาการ การนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้และการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ นำมาปรับใช้กับบริบทของการเป็นผู้นำนันทนาการในสถานศึกษาที่เหมาะสมกับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยมีรายละเอียด คือ

1) สมรรถนะ ด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ (Assessment) เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดโปรแกรม นันทนาการก่อนที่จะวางแผนจัดโปรแกรม นันทนาการ เพื่อพิจารณาความพร้อมในการจัดโปรแกรม นันทนาการ และนำไปสู่กระบวนการวางแผนโปรแกรม นันทนาการ มีสมรรถนะย่อย ดังนี้ 1.1) การประเมินความต้องการกิจกรรม นันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย (การประเมินรายบุคคล การประเมินรายกลุ่ม) 1.2) การประเมินทรัพยากร (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ) ซึ่งเป็นกระบวนการหนึ่งในการเตรียมความพร้อมของการดำเนินโปรแกรม นันทนาการ หรือการจัดกิจกรรมโครงการต่างๆ สอดคล้องกับ Stufflebeam (2008) ที่อธิบายถึงการประเมินความพร้อมไว้ว่า เป็นการประเมินถึงความเป็นไปได้ในการดำเนินกิจกรรมหรือโครงการต่างๆ ถึงความเหมาะสม และความเพียงพอของทรัพยากรที่จะใช้ในการดำเนินการ เช่น งบประมาณ บุคลากร วัสดุอุปกรณ์ เวลา รวมถึงเทคโนโลยีต่างๆ เป็นต้น โดยการประเมินในลักษณะนี้เป็นเหมือนการสำรวจองค์ประกอบต่างๆ ของสิ่งที่มีอยู่เดิมว่ามีอะไรอยู่แล้วบ้าง เพื่อนำ

ข้อมูลขององค์ประกอบเหล่านั้นมาวางแผนในการดำเนินงานต่อไป และสอดคล้องกับ Moore and Driver (2005) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเข้าร่วมนันทนาการ และได้สรุปเกี่ยวกับการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการไว้ว่า ในฐานะผู้นำนันทนาการจะต้องดำเนินการประเมินความพร้อมของโปรแกรม และประเมินความคาดหวังของผู้เข้าร่วม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความปรารถนาที่จะได้รับประสบการณ์ของผู้เข้าร่วม และคุณค่าและความสำคัญของการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ ซึ่งจะเป็นข้อมูลที่จะนำไปสู่กระบวนการวางแผนโปรแกรมนันทนาการที่ตรงตามความต้องการของกลุ่มประชากรที่จะเข้าร่วม

2) สมรรถนะ ด้านการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning) เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำวัตถุประสงค์และเป้าหมายของโปรแกรมนันทนาการ หรือตามความต้องการของผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ โดยพิจารณาความสอดคล้องกับโปรแกรมนันทนาการในด้านต่างๆ ออกมาเป็นแบบแผนเพื่อจะนำไปใช้ในการจัดโปรแกรมนันทนาการ มีสมรรถนะย่อย ดังนี้ 2.1) การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการ 2.2) การวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการ 2.3) การเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ และการกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย 2.4) การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม รวมถึงการประเมินผล 2.5) การปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนันทนาการ 2.6) การประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ ซึ่งในกระบวนการจัดกิจกรรมนันทนาการนั้น จะต้องให้ความสำคัญกับการวางแผน เพราะจะเป็นตัวชี้ให้เห็นว่าเป้าหมายของงานที่จะทำนั้นมีเป้าหมายอย่างไร มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร และมีวิธีการดำเนินงานอย่างไร ซึ่งสอดคล้องกับ สัญญา เคนาภูมิ (2560) ที่อธิบายถึงกระบวนการวางแผนไว้ว่า การวางแผนนั้นเป็นกระบวนการที่สำคัญอันดับต้นๆ ในการจัดบริหารจัดการกิจกรรมหรือโครงการ เพราะจะเป็นแนวทางในการนำไปสู่ความสำเร็จของงาน จะเป็นตัวกำหนดทิศทางของกระบวนการดำเนินงานว่าจะไปในทิศทางใด รวมถึงจะเป็นตัวกำหนดว่าความมุ่งหมายในการดำเนินการนี้คืออะไร มีทิศทางอย่างไร เป้าหมายและวิธีการเป็นอย่างไร เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน และสอดคล้องกับ Kelly and Freysinger (2006) ได้อธิบายถึง เรื่องของการวางแผนโปรแกรมนันทนาการไว้ว่า การดำเนินโปรแกรมนันทนาการให้มีประสิทธิภาพ ต้องอาศัยการวางแผนที่ประกอบไปด้วยปัจจัยต่างๆ ที่จะสามารถทำให้โปรแกรมนันทนาการประสบความสำเร็จ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Hersey, Blanchard, Kenneth, and Johnson (1983) ที่ได้กล่าวถึงหน้าที่ของผู้นำนันทนาการ ว่า ผู้นำนันทนาการจะต้องเป็นผู้วางแผนโปรแกรม

นันทนาการ ซึ่งการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ เป็นหน้าที่พื้นฐานของผู้ำนันทนาการในการจัดเตรียมโปรแกรมนันทนาการ ให้เหมาะสมกับบุคคลที่จะเข้าร่วม

3) สมรรถนะ ด้านการนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation) เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับทักษะ และความรู้ทางด้านนันทนาการ และการควบคุมดูแลโปรแกรม นันทนาการ หรือการจัดโปรแกรมนันทนาการให้เป็นไปตามแผน เป็นไปตามมาตรฐานและกฎระเบียบข้อบังคับต่างๆ รวมถึงการรายงานผลและจัดทำแบบฟอร์มต่างๆ ให้สมบูรณ์ มีสมรรถนะย่อย ดังนี้ 3.1) มีความรู้ด้านนันทนาการ 3.2) มีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ 3.3) การดำเนินกิจกรรม/โปรแกรม นันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรม นันทนาการ 3.4) การอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร 3.5) การจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรม นันทนาการ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นความสามารถเฉพาะของผู้ำนันทนาการที่จำเป็นจะต้องมี โดยเฉพาะผู้ที่ทำหน้าที่ดำเนินการ หรืออำนวยความสะดวกให้กิจกรรม นันทนาการบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ และมีหน้าที่จัดการบริการ ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับ เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551) อธิบายถึงบทบาทหน้าที่ ของผู้ำนันทนาการไว้ว่า ผู้ที่ทำหน้าที่ดำเนินการหรืออำนวยความสะดวกให้กิจกรรม นันทนาการบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ ซึ่งการดำเนินกิจกรรม นันทนาการ ประกอบไปด้วยจุดมุ่งหมายของ กิจกรรม การเลือกกิจกรรม การเตรียมสถานที่ในการดำเนินกิจกรรม วิธีการดำเนินการ สวัสดิ ภาพ และความปลอดภัยในการดำเนินกิจกรรม รวมไปถึงการสรุปและการประเมินผลกิจกรรม และสอดคล้องกับ สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2562) ที่ อธิบายถึงความสามารถของการเป็นผู้ำนันทนาการ ไว้ว่าในการเป็นผู้ำนที่มีหน้าที่สั่งการ เสนอแนะ วางแผน ทำหน้าที่ดำเนินการ และอำนวยความสะดวกให้กิจกรรม นันทนาการบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ซึ่งในการดำเนินกิจกรรม นันทนาการ จะประกอบด้วย จุดมุ่งหมายของ กิจกรรม การเลือกกิจกรรม การเตรียมสถานที่ และการเตรียมอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม วิธีการดำเนินการ สวัสดิภาพ และความปลอดภัยในการดำเนินกิจกรรม รวมทั้งการสรุปประเมินผล กิจกรรมให้ประสบความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับ Kraus (1997) ที่ได้กล่าวถึงการนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ให้ประสบความสำเร็จไว้ว่า จะต้องมียุทธศาสตร์ และทำตามยุทธศาสตร์ ตามแนวทางที่วางไว้ ซึ่งแนวทางในการดำเนินโปรแกรม นันทนาการ มักจะได้อาจมาจากกระบวนการวางแผน และนอกจากนี้ Harrison and Erpelding (2012) ได้อธิบายถึง การบริหารโปรแกรม นันทนาการ และการนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ ว่า ผู้ำนันทนาการจะต้องรับผิดชอบใน

การศึกษาเกี่ยวกับ รูปแบบ วิธีการของนันทนาการ เพื่อให้การดำเนินโปรแกรมมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เข้าร่วมโปรแกรม

4) สมรรถนะ ด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation) เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการประเมินโปรแกรมนันทนาการ การประเมินผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการจัดทำรายงานผลของโปรแกรมนันทนาการ มีสมรรถนะย่อย ดังนี้ 4.1) ทำการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ 4.2) ทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ 4.3) การสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ ซึ่งเป็นกระบวนการสุดท้ายของการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ เป็นการประเมินถึงความคุ้มค่าของการจัดโปรแกรม ทั้งการประเมินตัวโปรแกรมเอง และการประเมินประชากรผู้เข้าร่วมโปรแกรม เพื่อให้ทราบถึงข้อบกพร่องและผลของการดำเนินงานโปรแกรม เพื่อรายงานต่อหน่วยงานที่จัดบริการ และนำมาปรับปรุงแก้ไขหรือพัฒนาให้เกิดประสิทธิภาพของต่อไปในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับ สุวิมล ตั้งสัจจพจน์ (2551) ที่ได้กล่าวในแนวทางเดียวกันเกี่ยวกับการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ ไว้ว่า การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการนั้น เป็นการประเมินภาพความก้าวหน้าของผู้ที่เข้าร่วมโปรแกรม รวมถึงประเมินจุดอ่อน และจุดแข็งของโปรแกรมเพื่อนำมาทำการทบทวนการจัดโปรแกรมนันทนาการดังกล่าว และสอดคล้องกับ สรวุฑ ชัยวิจิต (2554) ที่ได้อธิบายถึง หน้าที่ของผู้นำนันทนาการไว้ว่า ผู้นำนันทนาการเป็นผู้ประเมินผล เพราะถือว่าเป็นพื้นฐานในการดำเนินงาน โดยผู้นำนันทนาการมีหน้าที่ที่จะต้องตัดสินใจในการประเมินผล และจะต้องสามารถเลือกใช้เทคนิคและวิธีการที่เหมาะสมเพื่อที่จะทำการวัดและประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพและสมบูรณ์ และสอดคล้องกับ Riddick and Russell (1999) ที่ได้อธิบายเกี่ยวกับการประเมินผลไว้ว่า การวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการดำเนินโปรแกรม ซึ่งประกอบด้วย การประเมินผู้เข้าร่วม การประเมินโปรแกรม การประเมินสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก การประเมินนโยบายหรือการบริหารงาน ขั้นตอนกระบวนการ และการประเมินบุคคล ซึ่งสิ่งเหล่านี้ จะทำให้ผู้ประเมินทราบผลลัพธ์ของการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Edginton, Jordan, Graaf, and Edition (1995) ที่อธิบายไว้ว่า การพิจารณาถึงประสิทธิภาพและประสิทธิผลของโปรแกรมนันทนาการนั้น จะต้องทำการวัดและประเมินผลด้วยกัน 2 ชนิด คือ การประเมินผลกระทบ เป็นการประเมินสิ่งที่เกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วมโปรแกรม ได้แก่ พฤติกรรม สังคม และอารมณ์ และการประเมินกระบวนการ เป็นการประเมินโปรแกรมทั้งกระบวนการ เพื่อให้เห็นถึงข้อบกพร่องต่างๆ ในการจัดทำรายงานผล เพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการปรับปรุงโปรแกรมต่อไปในอนาคต

2.3 ผู้วิจัยได้นำแนวความคิดดังกล่าวมาพัฒนาโปรแกรมฯ โดยใช้วิธีการเรียนรู้ และการฝึกปฏิบัติผ่านการดำเนินกิจกรรมกลุ่ม รวมทั้งใช้เกมเป็นเครื่องมือในการสร้างบรรยากาศ และเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้โดยมีระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ เป็นเวลา 8 สัปดาห์ๆ ละ 3 ชั่วโมง โดยในแต่ละสัปดาห์จุดประสงค์ของการเรียนรู้ในมิติต่างๆ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมเกิดการเรียนรู้ ทั้งด้านความรู้ (Knowledge) ผ่านการบรรยายให้ความรู้ในเนื้อหาการเรียนรู้ ด้านทักษะ (Skill) ผ่านกระบวนการฝึกกิจกรรมกลุ่ม และจะส่งผลต่อด้านผลงานการปฏิบัติ (Performance) ของผู้เข้าร่วมโปรแกรมผ่านการนำเอาความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินงาน และด้านทัศนคติ (Attitudes) ของผู้เข้าร่วมโปรแกรม เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมได้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนักการสำหรับผู้นำนักศึกษา และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ความเข้าใจในการปฏิบัติงานด้านเน้นหนักการและการจัดโปรแกรมเน้นหนักการ นำไปปรับใช้ในการ ดำเนินกิจกรรมเน้นหนักการหรือจัดโปรแกรมเน้นหนักการในบริบทของผู้เข้าร่วมโปรแกรม ซึ่งผลการ ประเมินของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 คน พิจารณาใน 3 มิติของการประเมิน คือ ด้านความถูกต้อง (Accuracy Standard) และความเหมาะสม (Propriety Standard) และความเป็นไปได้ (Feasibility Standard) พบว่า โดยรวมในทุกมิติของการประเมินมีความถูกต้อง (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.62) มีความเหมาะสม (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53) และมีความเป็นไปได้ (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60)

และจากการที่ผู้วิจัยได้นำโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม เน้นหนักการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ไปดำเนินการ ทดลองกับกลุ่มทดลองและกลุ่มขยายผล เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ ซึ่งผลการวิจัยที่ได้รับเป็นที่ พอใจเป็นอย่างยิ่ง เพราะหลังการเข้าร่วมโปรแกรมทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มขยายผล มีความรู้ ความ เข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนักการ มีทักษะและผลงานด้านการจัดโปรแกรม เน้นหนักการสำหรับผู้นำนักศึกษา มีผลการประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม เน้นหนักการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม อีกทั้งผู้เข้าร่วมโปรแกรมทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่ม ขยายผล มีความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม เน้นหนักการสำหรับผู้นำนักศึกษา ในทุกด้านทุกประเด็น อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าคู่มือ ของโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนักการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลางฉบับนี้ และเครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลใน โปรแกรม มีความเหมาะสม สามารถนำไปปรับและประยุกต์ใช้กับสถาบันการศึกษาต่างๆ เพื่อเป็น การสร้างเสริมความรู้ และพัฒนาแนวคิดพื้นฐานที่ถูกต้องทางเน้นหนักการ รวมถึงเทคนิคต่างๆ ใน การเป็นผู้นำเน้นหนักการในสถานศึกษาสำหรับนักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษา เพื่อที่จะ

เป็นผู้นำนันทนาการในสถานศึกษาที่มีศักยภาพ และสามารถนำกิจกรรมนันทนาการไปสร้างประสบการณ์และพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ให้มีความรู้ ความสามารถ มีศักยภาพด้านการเป็นผู้นำนันทนาการ และขับเคลื่อนงานด้านนันทนาการในสถานศึกษาให้เกิดประโยชน์ต่อ ประชาชน สังคม และประเทศชาติในอนาคต

3. การศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

3.1 จากการขยายผลโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า

1) ด้านความรู้ (Knowledge)

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มทดลองและขยายผล ที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สูงกว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมในทุกมหาวิทยาลัย มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า องค์ความรู้เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ มีความสำคัญและจำเป็นต่อผู้นำนันทนาการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้นำนันทนาการในสถานศึกษา เพราะจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่จะทำให้ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการดำเนินงานด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการของผู้นำนักศึกษาให้มีทักษะที่ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551) กล่าวถึงลักษณะของผู้นำนันทนาการ ไว้ว่า ผู้นำนันทนาการจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของกิจกรรมนันทนาการและการนำกิจกรรมอย่างดีโดยได้รับการอบรมศึกษาโดยตรงจากหน่วยงานหรือสถาบันที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การดำเนินงานด้านกิจกรรมนันทนาการเกิดประโยชน์และคุณค่าสูงสุดต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม และสอดคล้องกับ William (1970) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับมาตรฐานวิชาชีพนันทนาการ ว่าผู้นำนันทนาการจะต้องมีระดับการมีความรู้พื้นฐานในสาขาวิชา มีความเข้าใจในหลักการ และมีความสามารถในการนำไปปฏิบัติ และสอดคล้องกับ คณิต เขียววิชัย (2534) ที่ได้อธิบายไว้ว่า หลักการสำคัญที่จะทำในการดำเนินกิจกรรมในโปรแกรมนันทนาการมีประสิทธิภาพนั้น ผู้นำนันทนาการจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในการเลือกกิจกรรมนันทนาการ เข้าใจถึงปรัชญาและความหมาย และเข้าใจถึงกระบวนการกลุ่ม และจะต้องสามารถนำกระบวนการดังกล่าวไปปรับใช้ให้สอดคล้องกับความต้องการในการพัฒนา

คุณภาพชีวิตของผู้เข้าร่วมโปรแกรม และ Martin, Breunig, Wagstaff, and Cashel (2006) ที่ได้กล่าวถึงสมรรถนะหลักที่จำเป็นต่อการทำงานของผู้นำนันทนาการไว้ว่า ผู้นำนันทนาการจะต้องมีความรู้พื้นฐาน ในการปฏิบัติงาน มีความรู้ความเข้าใจในปรัชญา และประวัติศาสตร์ของอาชีพ และต้องมีความสามารถจากพื้นฐานของประสบการณ์ และมีความเชี่ยวชาญในด้านเทคนิคในการดำเนินกิจกรรม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wiles (1981) ที่ได้ทำการศึกษาถึงคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ ซึ่งพบว่า คุณลักษณะของผู้นำหรือผู้บริหารกิจกรรม จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจและสามารถสาธิต อธิบาย และสอนกิจกรรมหรือเกมให้แก่สมาชิกได้อย่างมีอาชีพ

2) ด้านทักษะ (Skill)

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา ก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มทดลองและขยายผล ที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ซึ่งทักษะทั้ง 4 ด้านประกอบด้วย ทักษะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ ด้านการวางแผนโปรแกรม นันทนาการ ด้านการนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ และด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม ในทุกมหาวิทยาลัย มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาทักษะสำหรับผู้นำนันทนาการนั้นเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากที่ต้องให้ความสำคัญ เพราะทักษะ เปรียบเสมือนเครื่องมือในการวัดและประเมินผลในด้านคุณภาพของตัวผู้นำ โดยในการจัดกรรมหรือการจัดโปรแกรมนันทนาการนั้น ผู้นำจะมีทักษะต่างๆ เพื่อให้การทำหน้าที่บรรลุเป้าหมายตามที่วางไว้ ซึ่งสอดคล้องกับ กำโชค เผือกสุวรรณ (2559) ที่ได้อธิบายเรื่อบทบาทและความสำคัญของผู้นำนันทนาการไว้ว่า การเป็นผู้นำนันทนาการให้ประสบความสำเร็จได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น จะต้องอาศัยการมีทักษะในเชิงบริหารจัดการเป็นสำคัญ กล่าวคือ จะต้องมีความรู้ในด้านความคิด ด้านมนุษยสัมพันธ์ และด้านเทคนิคการปฏิบัติงาน และทักษะอื่นๆ อันจะเป็นส่วนช่วยในการส่งเสริมศักยภาพของความเป็นผู้นำนันทนาการ และจะเป็นส่วนส่งเสริมให้ผู้นำนันทนาการ มีผลงานการปฏิบัติ (Performance) เกี่ยวกับการจัดโปรแกรมนันทนาการที่ดีขึ้น ซึ่งผลงานการปฏิบัตินี้เป็นสมรรถนะหนึ่ง ของการเป็นผู้นำนันทนาการอีกด้วย และสอดคล้องกับ Schaumleffel and Backlund (2009) ที่ได้ทำการศึกษา เรื่องของการดำเนินโปรแกรมนันทนาการของผู้นำนันทนาการให้ประสบความสำเร็จตามที่คาดหวังไว้ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การดำเนินโปรแกรมนันทนาการให้ประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพนั้น ผู้นำนันทนาการจำเป็นที่จะต้องฝึกฝนทักษะและประสบการณ์ เพื่อถ่ายทอด

องค์ความรู้ทั้งด้านทักษะและประสบการณ์สู่การดำเนินงานให้ได้ผลลัพธ์ตามที่คาดหวังไว้ และสอดคล้องกับ Frank (1976) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่องบุคลิกภาพและคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผู้นำกิจกรรมจะต้องมีคุณลักษณะ คือ ต้องมีความสามารถและทักษะอย่างดียิ่งในการดำเนินกิจกรรม และจะต้องมีความใส่ใจที่จะฝึกฝนทักษะอยู่ตลอดเวลา

3) ด้านทัศนคติ (Attitudes)

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ก่อนและหลังทดลองก่อนและหลังทดลอง ของกลุ่มทดลองและขยายผล ที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา โดยทั้ง 4 มหาวิทยาลัย มีระดับทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ทัศนคติเป็นส่วนช่วยให้การดำเนินงานด้านนันทนาการของผู้นำนันทนาการประสบความสำเร็จได้ เพราะทัศนคติเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงความเชื่อ ความคิดเห็น และความรู้ของแต่ละบุคคล ซึ่งผู้ที่ทำหน้าที่เป็นผู้นำนันทนาการนั้น จะต้องมีความวิสัยทัศน์และมุมมองที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับ สำนักนันทนาการกรมพลศึกษา (2562) ที่อธิบายไว้ว่า ผู้นำนันทนาการจะต้องมีมุมมองที่หลากหลาย สามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้า หรือสามารถแยกแยะมุมมองได้หลายแบบ พร้อมทั้งต้องสร้างมุมมองที่ค่อนข้างไปในทางที่ดี เพื่อแก้ปัญหาต่างๆ หากเกิดเหตุการณ์เชิงลบ ต้องสามารถปรับเปลี่ยนให้เป็นเชิงบวกได้ หรือต้องเป็นกลางด้วยวิธีของผู้ผู้นำนันทนาการเอง และสอดคล้องกับ Willer (1986) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ ภาวะผู้นำในศตวรรษที่ 21 ตามการรับรู้ของผู้ผู้นำในภาคเอกชนประเทศแคนาดา ซึ่งผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผู้นำจะต้องมีการพัฒนาตนเองให้มีภาวะผู้นำที่หลากหลายด้าน และสอดคล้องกับความเป็นจริง อีกทั้งต้องมีวิสัยทัศน์ที่ก้าวไกล และสอดคล้องกับ Vick (1989) ที่ได้กล่าวถึงคุณลักษณะของผู้นำนันทนาการในแง่ของทัศนคติของผู้ผู้นำนันทนาการ ว่า ผู้นำนันทนาการจะต้องมีทัศนคติในเชิงบวก (Positive Attitude) ในการแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ และต้องแสดงให้เห็นว่าผู้นำสามารถนำทีมให้สำเร็จตามเป้าประสงค์ได้ เพื่อสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ตาม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hoyashi and Ewert (2006) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องของความฉลาดทางอารมณ์ของผู้ผู้นำนันทนาการ โดยมีผลการวิจัยในด้านของความฉลาดทางอารมณ์ ความคิด และทัศนคติของผู้ผู้นำว่า จะต้องมีความฉลาดทางอารมณ์ ความคิด และทัศนคติในเชิงบวกต่อการดำเนินกิจกรรมหรือโปรแกรมนันทนาการ และงานวิจัยของ Allison (1998) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับทัศนวิสัยความเป็นผู้นำ ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การเป็นผู้นำจะต้องมีทัศนคติและวิสัยทัศน์ที่ดี ซึ่งจะก่อให้เกิดคุณค่าของงาน

ที่ดำเนินการ และเกิดสัมพันธภาพที่ดีในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และส่งผลต่องานที่ดำเนินการให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3.2 การวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนักการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ซึ่งประกอบด้วยด้านการจัดโปรแกรม (Program) ด้านสถานที่ (Place) ด้านวัสดุอุปกรณ์ (Equipment) ด้านโครงสร้าง (Structure) ด้านความสัมพันธ์ (Relationship) และด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation) ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า จากการที่ผู้วิจัยได้พัฒนาโปรแกรม โดยประยุกต์เอาองค์ประกอบของการจัดกิจกรรมตามสถานการณ์ (Six Key Element of Situated Activity System) มาประยุกต์ใช้กับโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนักการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบไปด้วย ด้านการจัดโปรแกรม (Program) ด้านสถานที่ (Place) ด้านวัสดุอุปกรณ์ (Equipment) ด้านโครงสร้าง (Structure) ด้านความสัมพันธ์ (Relationship) และด้านการเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation) และแนวคิดทฤษฎีสมรรถนะผู้ำนันทนาการ ด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนักการ ของ Rossman and McKinney (2000) ซึ่งประกอบไปด้วย การประเมินโปรแกรมเน้นหนักการ (Assessment) การวางแผนโปรแกรมเน้นหนักการ (Planning) การนำโปรแกรมเน้นหนักการไปใช้ (Implementation) และการประเมินผลโปรแกรมเน้นหนักการ (Evaluation) ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ผู้เข้าร่วมโปรแกรมความพึงพอใจที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนักการสำหรับผู้นำนักศึกษา ในภาพรวมทุกมหาวิทยาลัยอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้ง 5 สถาบัน (ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มขยายผล) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนักการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง มีประสิทธิภาพ โดยโปรแกรมสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างทักษะ ความรู้ ทักษะ และประสิทธิผลของการปฏิบัติงานด้านการจัดโปรแกรมเน้นหนักการให้กับผู้นำนักศึกษาได้เป็นอย่างดี ซึ่งกระบวนการจัดโปรแกรมมีการประยุกต์เอาองค์ประกอบของการจัดกิจกรรมตามสถานการณ์ (Six Key Element of Situated Activity System) มาประยุกต์ใช้ในการจัดโปรแกรม ซึ่งสอดคล้องกับ รัชราวโล สว่างอรุณ (2561) ที่ได้นำหลักการดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะนักวิชาชีพนันทนาการด้านการดำเนินงาน ซึ่งผลการวิจัยได้ชี้ให้เห็นว่า องค์ประกอบของการจัดกิจกรรมตามสถานการณ์ (Six Key Element of Situated Activity System) นั้น สามารถนำมาประเมินประสิทธิผลของการจัดโปรแกรมเน้นหนักการได้เป็นอย่างดี สอดคล้องกับ Kraus (1997) ที่ว่า

โปรแกรมที่ดีจะต้องมีวิธีการดำเนินการตามแนวทางที่มุ่งไปสู่ความสำเร็จ ซึ่งจะต้องมีการประเมิน การวางแผน การนำไปใช้และการประเมินผล

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับ ผู้นำนักศึกษา สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ ให้มีรูปแบบที่ สอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนได้
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาศักยภาพนิสิต นักศึกษา สามารถนำโปรแกรม เสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ไปพัฒนาและ เสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการให้กับนักศึกษาในสถาบันการศึกษาได้เป็น อย่างดี
3. เนื้อหาในโปรแกรมฯ บางประเด็นมีความเฉพาะด้าน ดังนั้นการนำไปใช้จึงควร ขยายความ หรือการยกตัวอย่างสถานการณ์ ภาพประกอบที่เข้าใจได้ง่ายและตรงตามบริบทของ ผู้เข้าร่วมโปรแกรมฯ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมฯ ได้เกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์และ นำไปใช้ได้อย่างถูกต้อง เนื่องจากผู้เข้าร่วม แต่ละกลุ่มมีองค์ความรู้พื้นฐานและประสบการณ์ แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาปัจจัยอื่นๆ ที่ส่งผลต่อการดำเนินงานด้านการจัดโปรแกรม นන්නาการในสถานศึกษาของผู้นำนักศึกษา เพื่อนำไปเป็นเครื่องมือในการพัฒนาผู้นำนักศึกษา ให้มีสมรรถนะที่สูงขึ้น
2. ควรมีการพัฒนารูปแบบการติดตามผลการดำเนินงานของผู้นำนักศึกษาที่เข้าร่วม โปรแกรม หรือผู้นำนักศึกษาในสถานศึกษาที่ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้นำන්නาการ เพื่อติดตามว่ามี สมรรถนะ หรือทักษะในด้านการจัดโปรแกรมන්නาการในสถานศึกษาเป็นเช่นไร มีระดับการ ดำเนินงานส่วนใดที่ต้องพัฒนาในอนาคต

บรรณานุกรม

- Allison, S. M. (1998). A perspective on collaborative leadership *Synthesis of twelve case studies. Dissertation Abstracts International* (58).
- Austin, D. R. (2004). *Introduction to Therapeutic Recreation*. IL: Sagamore Publishin.
- Butler, G. D. (1959). *introduction to community recreation*. New York: McGraw – Hill Book Company.
- Edginton, Jordan, Graaf, & Edition. (1995). *Leisure Life Satisfaction*. IA: Wm. C. Brown Communication Inc.
- Edginton, C. R., Hudson, S. D., & Scholl, K. G. (2005). *Leadership for Recreation, Parks, and Leisure Service*. Faculty Book Gallery.
- Frank, C. (1976). personal and Characteristics of the Outdoor Recreation Leaders. *TheAmericanJournalofPersonnelManagement*, 69(2), 226–229.
- Halpin, A. W. (1996). *Theory and Research in Administration*. London: Macmillan.
- Harrison, G., & Erpelding, M. (2012). *Outdoor program administration: Principles and practices*. IL: Human Kinetics.
- Haywood, L. (1994). *Community Leisure and Recreation: Theory and Practice*. Oxford: Routledge.
- Hersey, P., Blanchard, Kenneth, H., & Johnson, D. (1983). *Management of Organizational Behavior* 4th ed. New Dehi: Prentice-Hall International of India.
- Hoyashi, A., & Ewert, A. (2006). Outdoor Leaders' Emotional Intelligence and TransformationalLeadership. *JournalofExperimentalEducation*, 8(3), 222-242.
- Jenkin, J. M., & Pigram, J. J. (2003). *Encyclopedia of Leisure and Outdoor Recreation*. New York: Rutledge.
- Kelly, J., & Freysinger, V. (2006). *21st Century Leisure Current Issues*. MA: Allyn & Bacon.
- Kemal, M. S. (2015). Understanding leadership and factors that influence leaders' effectiveness. สืบค้นจาก https://www.researchgate.net/publication/313636384_Understanding_Leadership_and_Factors_that_Influence_Leaders'_Effectiveness

- Kraus, R. (1997). *Recreation programming A benefits-driven approach*. NY: Allyn and Bacon.
- Little, D. E., & Watkins, M. N. (2004). Exploring Variation in Recreation Activity Leaders' Experience of Leading:. *Journal of Park and Recreation Administration*.
- Malcolm, B. (2018). Attracting a younger generation of recreation leaders for the city. *REBUILDING COMMUNITY INFRASTRUCTURE*. สืบค้นจาก <https://why.org/articles/attracting-a-younger-generation-of-recreation-leaders-for-the-city/>
- Martin, B., Breunig, M., Wagstaff, M., & Cashel, C. (2006). *Outdoor leadership: Theory and Practice*. IL: Sheridan Books.
- McLean, D. (2005). *Kraus' Recreation and Leisure in Modern Society*. Massachusetts: Jones; & Bartlet Publisher.
- Moore, R., และ Driver, B. (2005). *Introduction to outdoor recreation : Providing and managing natural resource based opportunities*. PA: Venture Publishing.
- Ranny, L. R. (1980). *The Study of the Park Leaders Behavior in New Jersey State* New Jersey Charles B: Slack Inc.
- Riddick, C., & Russell, R. (1999). *Evaluative Research in Recreation, Park, and Sport Setting: Searching for Useful Information*. IL: Sagamore Publishing.
- Rituparna, D. (2018). The Importance and Impact of Recreational Activities in the Educational Curriculum. *The Knowledge Review*. สืบค้นจาก <https://theknowledgereview.com/the-importance-and-impact-of-recreational-activities-in-the-educational-curriculum/>
- Rossmann, & Schlatter, B. (2015). *Recreation programming: Designing and staging leisure experiences*. IL: Sagamore Publishing.
- Rossmann, J., & McKinney, R. (2000). *The Official Study Guide for The Certified Park and Recreation Professional*. Virginia: Nation Recreation and Park Association.
- Russell, V. R. (2001). *Leadership in Recreation* 2nd ed. New York: Published by McGraw – Hill.

- Schaumleffel, N. A., & Backlund, E. A. (2009). Program Leaders' Intention to Process Recreation Experience to Achieve Targeted Outcomes. *Managing Leisure*, 14(4), 141-160.
- Seipel, J. H. (1997). Adult Recreation in Montana: Participation, Barriers, and New Recreational Learning in Great Falls and Surrounding Communities. *Proquest Dissertation & Theses*. สืบค้นจาก <http://search.proquest.com/docview/3043561137?accountid=44800>
- Stufflebeam, D. L. (2008). *The CIPP Model For Evaluation*. Pissanuloke: Evaluation Naresuan University.
- Vick, C. G. (1989). *You Can Be a Leader: a Guide for Developing Leadership Skills*. IL: Sagamore Publishing.
- Wiles, V. P. (1981). Characteristics of Leaders and Club Executive in Florida. *The American Journal of Personnel Management*, 17(2), 141-155.
- Willer, D. (1986). *Scientific sociology: Theory and method*. NJ: Prentice-Hall.
- William, J. (1970). *Managerial Effectiveness*. New York: McGraw-Hill Book Co.
- กรมพลศึกษา สำนักพัฒนาการพลศึกษา สุขภาพ และนันทนาการ. (2544). เอกสารประกอบการเรียนการสอน เรื่อง นันทนาการเบื้องต้น [เอกสารประกอบการสอน]. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กัมพล ดวงสีใส. (2563). คู่มือปฏิบัติงานด้านการเงิน สำหรับกิจกรรมนักศึกษา [คู่มือปฏิบัติงาน]. ปทุมธานี: กองพัฒนานักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- กำโชค เพือกสุวรรณ. (2559). ผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณิต เขียววิชัย. (2534). หลักนันทนาการ. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จักรี ต้นเชื้อ. (2555). การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างภาวะผู้นำของคณะกรรมการองค์การนักศึกษา อาชีวศึกษาในวิทยาลัยเทคนิคภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (ปริญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (สาขาวิชาภาวะผู้นำทางการบริหาร การศึกษา)). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- จิราณัฐณ์ คำปลิว. (2561). ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรมการปฏิบัติเกี่ยวกับนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ. (ปริญญานิพนธ์ (ศศ.ม. (การจัดการกีฬาและนันทนาการ))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

- จิราณัฐวัฒน์ คำปลิว, และ สุนทรตรี นิ่มเนติพันธ์. (2562). บทบาทนันทนาการในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา The Role of Recreation in Creative Thinking Encouragement for Students การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ครั้งที่ 4 (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์). พระนครศรีอยุธยา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.
- เจษฎา ตีมูล. (2557). การจัดกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนและชุมชน. สืบค้นจาก <https://prezi.com/kx-7wb65zgsy/presentation/>
- ณรงค์ วิชัยรัตน์. (2560). การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น. (ปริญญาณิพนธ์ (ปร.ด. (กีฬานันทนาการและการท่องเที่ยว))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ดาวดล จันทรประทีน. (2560). การมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามวงจรคุณภาพเดมมิง (Deming Cycle) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย พื้นที่สงขลา. วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย, 9(1), 98-112.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. (2551). การเป็นผู้นำนันทนาการ เอกสารคำสอนรายวิชา 3906303 การเป็นผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพฯ: กลุ่มวิชานันทนาการศาสตร์และการจัดการกีฬา สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. (2554). การนันทนาการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนาต ถวิลรพิขา. (2559). การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมผู้นำนันทนาการในชุมชนของเทศบาลเมืองจังหวัดปทุมธานี. (ปริญญาณิพนธ์ (ปร.ด. (การกีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นจาก http://thesis.swu.ac.th/swudis/Spo_Rec_Tou/Tanachat_T.pdf
- ธเนตร ตัญญวงษ์. (2561). การพัฒนารูปแบบนันทนาการเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำสำหรับผู้นำนันทนาการ. (ปริญญาณิพนธ์ (ปร.ด. (การจัดการกีฬาและนันทนาการ))). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ธีรวัฒน์ ผิวขม. (2561). ผลของการใช้โปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้สูงอายุชมรมผู้สูงอายุตำบลด่านแม่คำมัน จังหวัดอุดรธานี. (ปริญญาณิพนธ์ (ศศ.ม. (การจัดการกีฬาและนันทนาการ))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561. สืบค้นจาก <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/303/1/gs581130186.pdf>

ธีรภูมิ เอกะกุล. (2543). ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ และสังคมศาสตร์. อุบลราชธานี:
สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.

พรพิมพ์ สารักษ์. (2556). ความคิดเห็นของนักศึกษาต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา สถาบัน
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. (ปริญญานิพนธ์ (กศ.ม. (การ
อุดมศึกษา))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นจาก

http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Hi_Ed/Pornpim_S.pdf

พฤษ เกาวิล. (2551). บทบาทอาจารย์ที่ปรึกษาในการดำเนินงานโครงการค่ายเรียนรู้คุณธรรมนำ
ชีวิตพอเพียงปี 2551. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.

พีระพงศ์ บุญศิริ. (2542). นันทนาการและการจัดการ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

รณวัฒน์ มณีนิล. (2555). ศึกษาการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ. (ปริญญานิพนธ์ (วท.ม. (การจัดการนันทนาการ))).
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นจาก

http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Rec_Man/Ronnawat_M.pdf

ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี. (2549). การสร้างและคุณภาพเครื่องมือสำหรับการวิจัย. คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์: อุดรดิตถ์.

รัชราวัล สว่างอรุณ. (2561). การพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะนักวิชาชีพนันทนาการ
ด้านการดำเนินงาน. (ปริญญานิพนธ์ (ปร.ด. (การจัดการกีฬาและนันทนาการ))).
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นจาก <http://ir->

[thesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/304](http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/handle/123456789/304)

วรรณ อนุชน. (2557). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำสำหรับคณะกรรมการ
สโมสรนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. (ปริญญาศึกษาศาสตร์
มหาบัณฑิต (สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร)). คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ปทุมธานี.

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว. (2554). Community Recreation วนก 213 (RCS 213) เอกสารประกอบการ
สอนวิชานันทนาการชุมชน (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนคริน
ทรวิโรฒ.

วิมลมาลย์ สมคะเน. (2559). การพัฒนาโปรแกรมการใช้เวลาว่างเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตสำหรับ
สตรีวัยทำงาน. (ปริญญาดุษฎีบัณฑิต (การกีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว)). บัณฑิต
วิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

- วิรัตน์ ทองแก้ว. (2561). การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการกลางแจ้งเพื่อสร้างเสริมการเป็นผู้นำของเยาวชนอาสาสมัครการท่องเที่ยว. (ปริญญาานิพนธ์ (ปร.ด. (การจัดการกีฬาและนันทนาการ))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นจาก <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/98/1/gs562150009.pdf>
- วิโรจน์ พรหมสุด. (2559). กระบวนการฝึกอบรมคุณลักษณะภาวะผู้นำตามแนวพุทธของเยาวชน. วิทยาลัยสงฆ์นครศรีธรรมราช มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขต นครศรีธรรมราช, นครศรีธรรมราช.
- ศศธร สุมณ. (2562). การพัฒนาโปรแกรมสนับสนุนการเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะทางจิต ของผู้สูงอายุใน ศูนย์ส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ. (ปริญญาานิพนธ์ (ปร.ด. (การจัดการกีฬาและนันทนาการ))). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นจาก <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/491/1/gs562150011.pdf>
- สมควร โพธิ์ทอง. (2551). การวางแผนกิจกรรมนันทนาการ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาสันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. .
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). นันทนาการชุมชนและโรงเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2544). นันทนาการและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ: สำนักวิชา วิทยาศาสตร์และการกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สรารัฐ ชัยวิจิต. (2557). การพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการขั้นปฏิบัติการ. (ปริญญาานิพนธ์ (ปร.ด. (การกีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สัญญา เคนาภูมิ. (2560). อิทธิพลของอรรถประโยชน์ทางการเมืองที่ส่งผลต่อการตัดสินใจทางการเมืองแบบประชาธิปไตยของประชาชนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง. วารสารสันติศึกษาปริทัศน์ มจร, 5(2), 17-38.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2557). บนเส้นทางพัฒนานักศึกษาสู่ความเป็นพลเมืองโลก ประเด็นท้าทาย โอกาส และแนวทางพัฒนา สังเคราะห์บทเรียนจากผลการสัมมนาทางวิชาการ (APSSA 2008-2014). Paper presented at the ประชกอบการสัมมนาการพัฒนา นิสิตนักศึกษาไทยในอุดมคติ, กรุงเทพฯ.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2553). คู่มือการกำหนดสมรรถนะในราชการพลเรือน คู่มือสมรรถนะหลัก. นนทบุรี: สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน.

- สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ. (2547). เทคนิคการเป็นผู้นำ นันทนาการ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2550). ชีวิตสุขสันต์ด้วยนันทนาการ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2562). ผู้นำนันทนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เอส.เอฟ.เค.กราฟฟิคดีไซน์.
- สำนักนายกรัฐมนตรี. (2561). ประกาศราชกิจจานุเบกษา เรื่องยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ. 2561 – 2580. สืบค้นจาก http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2561/A/082/T_0001.PDF
- สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ. (2563). ข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ ว่าด้วยกิจกรรมนักศึกษา พ.ศ. 2563 [คู่มือนักศึกษา]. กรุงเทพฯ: สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.
- สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2551). โปรแกรมนันทนาการสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. วารสารการศึกษา ปฐมวัย, 2(12), 5-12.
- สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2555). การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้สูงอายุ. Paper presented at the การประชุมวิชาการนันทนาการครั้งที่ 9, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย. (2563). พัฒนาเยาวชนให้พร้อมรับมือกับอนาคตได้อย่างมั่นใจ Thailand urgently needs to empower its young people with the knowledge and skills they need in order to shape the future of the nation. สืบค้นจาก <https://www.unicef.org/thailand/th/stories/พัฒนาเยาวชนให้พร้อมรับมือกับอนาคตได้อย่างมั่นใจ>
- อติพงษ์ อภิรมยานนท์. (2553). สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนโรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล จังหวัดชัยภูมิ. (ปริญญาานิพนธ์ (วท.ม. (การจัดการนันทนาการ))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สืบค้นจาก http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Rec_Man/Atipong_A.pdf
- อักษราพรพรรณ ดำเด่น. (2552). ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง. (วิทยานิพนธ์ วท.ม.(นันทนาการ)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.





ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือในการวิจัย และ
หนังสือขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 2 ระยะ

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือในการวิจัย

1. ชื่อ รองศาสตราจารย์สมควร โพธิ์ทอง
ตำแหน่ง ข้าราชการบำนาญ,
ผู้มีผลงานกิจกรรมนันทนาการดีเด่นแห่งชาติประจำปี 2559
อดีตสังกัด ภาควิชาสันนทาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ความเชี่ยวชาญ ด้านนันทนาการ
2. ชื่อ รองศาสตราจารย์สหายพล มีชุนีก
ตำแหน่ง ข้าราชการบำนาญ, อดีตรองอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา
อดีตสังกัด สาขาวิชาพลศึกษาและนันทนาการ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ
ความเชี่ยวชาญ ด้านนันทนาการ และด้านกิจกรรมนักศึกษา
3. ชื่อ รองศาสตราจารย์ ดร.เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์
สังกัด คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ความเชี่ยวชาญ ด้านนันทนาการ
4. ชื่อ รองศาสตราจารย์ชินิษฐา เจริญลาภ
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์
สังกัด คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
ความเชี่ยวชาญ ด้านสถิติ การวิจัยและการประเมินคุณภาพการศึกษา
5. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์โณมฤดี สิริวันต์
ตำแหน่ง ข้าราชการบำนาญ, อดีตผู้อำนวยการกองพัฒนานักศึกษา
อดีตสังกัด สาขาวิชาพลศึกษาและนันทนาการ คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
ความเชี่ยวชาญ ด้านนันทนาการ และด้านกิจกรรมนักศึกษา

6. ชื่อ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย
ตำแหน่ง	รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนาศักยภาพนิสิต
สังกัด	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ความเชี่ยวชาญ	ด้านกิจกรรมนักศึกษา

7. ชื่อ	อาจารย์ ดร.วิจิต อิมอารมณ
ตำแหน่ง	รองอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา
สังกัด	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ความเชี่ยวชาญ	ด้านกิจกรรมนักศึกษา



ที่ อว 8718/1868



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

26 สิงหาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน รองศาสตราจารย์สมควร โพธิ์ทอง

เนื่องด้วย นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมนต์พันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 619 9545

ที่ อว 8718/1868



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

26 สิงหาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน รองศาสตราจารย์สหายพล มีขุนีก

เนื่องด้วย นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมนต์พันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 619 9545

ที่ อว 8718/1868



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

26 สิงหาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย

เนื่องด้วย นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมนต์พันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 619 9545

ที่ อว 8718/1868



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

26 สิงหาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน รองศาสตราจารย์ชนิษฐา เจริญลาภ

เนื่องด้วย นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมนต์พันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 619 9545

ที่ อว 8718/1868



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

26 สิงหาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์โณมฤดี สิริवंธ

เนื่องด้วย นายจิราวัฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมนต์พันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิราวัฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 619 9545

ที่ อว 8718/1868



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

26 สิงหาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์ ดร.วิชิต อิมารมณ

เนื่องด้วย นายจิราวัฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมนต์พันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิราวัฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 619 9545



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/1869

วันที่ 26 สิงหาคม 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย

เนื่องด้วย นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิ่มเนติพันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 085 619 9545

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ศาสตราจารย์ ดร. ระวีวรรณ วรรณวิไชย

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8718/320



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

7 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน รองศาสตราจารย์สมควร โพธิ์ทอง

เนื่องด้วย นายจิราวุฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการศึกษาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรตรี นิมนต์พันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิราวุฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 619 9545

ที่ อว 8718/320



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

7 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน รองศาสตราจารย์สหายพล มีขุนีก

เนื่องด้วย นายจิราวุฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการศึกษาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรตรี นิมนต์พันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิราวุฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 619 9545

ที่ อว 8718/320



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

7 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย

เนื่องด้วย นายจิราวุฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการศึกษาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนตรี นิมนต์พันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิราวุฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 619 9545

ที่ อว 8718/320



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

7 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน รองศาสตราจารย์ชนิษฐา เจริญลาภ

เนื่องด้วย นายจิราวุฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการศึกษาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมนต์พันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิราวุฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 619 9545

ที่ อว 8718/320



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

7 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โฉมฤดี สิริวันต์

เนื่องด้วย นายจิราวุฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการศึกษาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมนต์พันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิราวุฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 619 9545

ที่ อว 8718/320



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

7 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน อาจารย์ ดร.วิจิต อัมมารมณ

เนื่องด้วย นายจิราวุฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการศึกษาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนทรตรี นิมนต์พันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิราวุฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085 619 9545



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/321

วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย

เนื่องด้วย นายจิราณุวัฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการศึกษาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิ่มเนติพันธ์ และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 085 619 9545

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นายจิราณุวัฒน์ คำปลิว และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ภาคผนวก ข
หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัย



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G- 389/2564E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำ นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

ชื่อผู้วิจัยหลัก: นาย จิราวัฒน์ คำปลิว

สังกัด: คณะพลศึกษา

- เอกสารที่รับรอง:
1. แบบเสนอโครงการวิจัย
 2. โครงการวิจัย
 3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
 4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาพบ

- | | |
|---|--|
| 1. แบบเสนอโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 21 กันยายน 2564 |
| 2. โครงร่างการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 21 กันยายน 2564 |
| 3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 21 กันยายน 2564 |
| 4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 21 กันยายน 2564 |

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุริพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-389/2564

วันที่ให้การรับรอง : 21/09/2564

วันหมดอายุใบรับรอง : 21/09/2565



ภาคผนวก ค
แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็น
ในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

**แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็น
ในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง**

แบบสอบถามฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของคู่มือวิธีปฏิบัติ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง ของ นายจิราวุธณ์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาการจัดการกีฬาและนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามเกี่ยวกับ สภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน และสภาพที่ควรจะเป็นของผู้นำนันทนาการสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

2. ตำแหน่ง/สถานภาพ ☐ ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดูแลงานด้านกิจกรรม

นักศึกษา ☐ ผู้นำนักศึกษา (สถานนักศึกษา องค์การนักศึกษา สโมสรนักศึกษา)

☐ นักศึกษา

3. สถานที่ทำงาน/สถานศึกษา

☐ มทร.กรุงเทพ ☐ มทร.พระนคร ☐ มทร.ธัญบุรี

☐ มทร.สุวรรณภูมิ ☐ มทร.รัตนโกสินทร์

4. การศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก

5. ประสบการณ์ในการทำงานด้านนันทนาการ

☐ น้อยกว่า 1 ปี ☐ 1 – 5 ปี ☐ 5 ปีขึ้นไป

3. ความสามารถในการดำเนินกิจกรรม/ โปรแกรมන්නากการ เพื่อติดตามผลของ โปรแกรมන්නากการ												
4. ความสามารถในการอำนวยความสะดวกใน การใช้ทรัพยากร												
5. ความสามารถในการจัดทำแบบฟอร์ม และ แบบรายงานผลโปรแกรม และผู้เข้าร่วม กิจกรรม/โปรแกรมන්නากการ												
การประเมินผลโปรแกรมන්නากการ (Evaluation)												
1. ความสามารถในการทำการประเมินผล โปรแกรมන්නากการ												
2. ความสามารถในการทำการประเมิน ประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วม โปรแกรมන්නากการ												
3. ความสามารถในการสรุปผลการเข้าร่วม โปรแกรมන්නากการ และการรายงานผล โปรแกรมන්නากการ												

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินความตรงตามเนื้อหา

ของแบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

แบบประเมินความตรงตามเนื้อหาของของแบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง มีวัตถุประสงค์ให้ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ ได้กรุณาพิจารณาความสอดคล้องของแบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาว่าแบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา สอดคล้องตามวัตถุประสงค์หรือไม่ และเขียนผลการพิจารณาของท่านโดย ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนพิจารณา ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน +1

ไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน 0

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้ไม่มีเที่ยงตรง ไม่สอดคล้อง และไม่ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน -

ขอขอบพระคุณอย่างสูง

นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว

นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

☐ +1
☐ 0
☐ -1

2. ตำแหน่ง/สถานภาพ

- ☐ ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดูแลงานด้านกิจกรรมนักศึกษา
- ☐ ผู้นำนักศึกษา (สภานักศึกษา องค์การนักศึกษา สโมสรนักศึกษา)
- ☐ นักศึกษา

☐ +1
☐ 0
☐ -1

3. สถานที่ทำงาน/สถานศึกษา

- ☐ มทร.กรุงเทพ ☐ มทร.พระนคร ☐ มทร.ธัญบุรี
- ☐ มทร.สุวรรณภูมิ ☐ มทร.รัตนโกสินทร์

☐ +1
☐ 0
☐ -1

4. การศึกษา ☐ ปริญญาตรี ☐ ปริญญาโท ☐ ปริญญาเอก

☐ +1
☐ 0
☐ -1

5. ประสบการณ์ในการทำงานด้านนันทนาการ

- ☐ น้อยกว่า 1 ปี ☐ 1 – 5 ปี ☐ 5 ปีขึ้นไป

☐ +1
☐ 0
☐ -1

ตอนที่ 2 แบบสอบถามสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน และสภาพที่ควรจะเป็นของผู้ำนันทนาการ
สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้ำนักศึกษา

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน

การแปลค่าระดับระดับความคิดเห็น

5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

สมรรถนะหลัก และสมรรถนะย่อย	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	+1	0	-1	
การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment)				
1. ความสามารถในการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย (การประเมินรายบุคคล การประเมินรายกลุ่ม)				
2. ความสามารถในการประเมินทรัพยากรได้ (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ)				
การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)				
1. ความสามารถในการกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการ				
2. ความสามารถในการวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการ				
3. ความสามารถในการเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ และกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย				
4. ความสามารถในการสามารถจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม รวมถึงการประเมินผล				
5. ความสามารถในการปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนันทนาการ				
6. ความสามารถในการประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ				
การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)				
1. มีความรู้ด้านนันทนาการ				
2. มีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ				
3. ความสามารถในการดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ				
4. ความสามารถในการอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร				
5. ความสามารถในการจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ				
การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)				
1. ความสามารถในการทำการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ				
2. ความสามารถในการทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ				
3. ความสามารถในการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ				

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

☐	+1
☐	0
☐	-1

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

วันที่.....

[illegible]

ภาคผนวก ง
คู่มือโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมบัณฑิตการ
สำหรับผู้นำนักศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

คู่มือ

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะ
ด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ
สำหรับผู้นำนักศึกษา

โดย

นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว

นิสิตปริญญาเอก

สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



สารบัญ

หัวข้อ	หน้า
โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา	1
หลักการและเหตุผล	1
วัตถุประสงค์	2
ผู้เข้าร่วมโปรแกรม	2
ระยะเวลาในการดำเนินการโปรแกรม	2
วิธีการจัดโปรแกรม	2
สื่อและอุปกรณ์ในการจัดโปรแกรม	2
การวัดและประเมินผล	3
ข้อพึงระวัง	3
ตารางสรุปแผนการจัดโปรแกรมฯ	4
แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา	
ก่อนการจัดโปรแกรมฯ	10
สัปดาห์ที่ 1	10
สัปดาห์ที่ 2	11
สัปดาห์ที่ 3	13
สัปดาห์ที่ 4	15
สัปดาห์ที่ 5	16
สัปดาห์ที่ 6	19
สัปดาห์ที่ 7	21
สัปดาห์ที่ 8	22
หลังการจัดโปรแกรมฯ	25
ใบงาน	26
ใบงานที่ 1	27
ใบงานที่ 2	28
ใบงานที่ 3	29
ใบงานที่ 4	30
ใบงานที่ 5	31
แบบทดสอบ และแบบประเมิน	32
แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (E1)	33
แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (E2)	34
แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (E3)	39
	41

สารบัญ (ต่อ)

หัวข้อ	หน้า
แบบทดสอบ และแบบประเมิน (ต่อ)	
แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (E4)	43
แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (E5)	47
แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมฯ (Q1)	51
ใบความรู้	53
ใบความรู้ที่ 1	
หน่วยสมรรถนะหลัก การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ(Assessment)	54
ใบความรู้ที่ 2	
หน่วยสมรรถนะหลัก การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)	58
ใบความรู้ที่ 3	
หน่วยสมรรถนะหลัก การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)	66
ใบความรู้ที่ 4	
หน่วยสมรรถนะหลัก การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)	81
ใบความรู้ที่ 5	
หน่วยสมรรถนะหลัก การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation) (ต่อ)	86
เฉลยแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ	88
เอกสารอ้างอิง	89

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา

หลักการและเหตุผล

ผู้นำนันทนาการ เป็นบุคคลที่มีบทบาทอย่างยิ่งในการพัฒนาสังคม และประเทศชาติ โดยในปัจจุบันสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้สังคมโลกจะต้องมีการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของประเทศอย่างเป็นระบบ โดยต้องมุ่งเน้นในการพัฒนาศักยภาพของบุคคลในทุกมิติและในทุกช่วงอายุ ให้เป็นทรัพยากรบุคคลที่ดี เก่ง และมีคุณภาพพร้อมที่จะขับเคลื่อนและพัฒนาประเทศไปข้างหน้าอย่างมีศักยภาพ รวมทั้งมีความพร้อมในหลายๆ ด้าน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงอายุ กิจกรรมที่มีส่วนช่วยในการส่งเสริมให้บุคคลมีคุณภาพชีวิตที่ดีดังกล่าวได้นั้น คือ กิจกรรมนันทนาการ และนันทนาการจะสมบูรณ์ได้นั้นจะต้องเติมเต็มไปด้วยหลักการ ทฤษฎี และแนวความคิดที่มีการปฏิบัติอย่างถูกต้องถูกวิธี โดยหนึ่งในปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนงานด้านนันทนาการให้มีประสิทธิภาพได้นั้น คือ ผู้นำนันทนาการ ดังนั้นผู้นำนันทนาการจะต้องมีความรู้ ความสามารถ และสมรรถนะอันพึงประสงค์ที่ถ่ายทอดความรู้ และใช้ทักษะทางนันทนาการในการบริหารงานด้านนันทนาการให้มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชน นิสิต นักศึกษาในสถาบันการศึกษาต่างๆ ที่มีการทำกิจกรรมนันทนาการ หรือกิจกรรมนักศึกษา เพื่อเป็นการพัฒนาศักยภาพของตนเองให้เป็นบุคลากรที่ดีให้กับสังคม และประเทศชาติ

Rossman & McKinney (2000) ได้จำแนกหลักในการทำงานของนักวิชาชีพนันทนาการด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบ คือ การประเมินโปรแกรม นันทนาการ การวางแผนโปรแกรม นันทนาการ การนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ และการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ ซึ่งกระบวนการรอบรมในครั้งนี้นี้มีการนำ องค์ประกอบต่างๆ ทั้ง 4 องค์ประกอบ มาเป็นส่วนเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการให้กับผู้นำ นักศึกษา เพื่อให้ผู้นำนักศึกษามีสมรรถนะที่พึงประสงค์ในการจัดโปรแกรม นันทนาการในสถานศึกษาและมีความรู้ ความสามารถ มีศักยภาพด้านการเป็นผู้นำนันทนาการและขับเคลื่อนงานนันทนาการในสถานศึกษาให้เกิดประโยชน์ต่อ สถาบันการศึกษา ประชาชน และสังคมต่อไป

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง จะเป็นเครื่องมือในการสร้างเสริมความรู้ และพัฒนาแนวคิดพื้นฐานที่ถูกต้องทางนันทนาการ รวมถึงเทคนิคต่างๆ ในการเป็นผู้นำนันทนาการในสถานศึกษาสำหรับนักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับอุดมศึกษา เพื่อที่จะเป็นผู้นำนันทนาการในสถานศึกษาที่มีศักยภาพ และสามารถนำกิจกรรมนันทนาการไปสร้างประสบการณ์และพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ให้มีความรู้ ความสามารถ มีศักยภาพด้านการเป็นผู้นำนันทนาการ และขับเคลื่อนงานด้านนันทนาการในสถานศึกษาให้เกิดประโยชน์ต่อ ประชาชน สังคม และประเทศชาติในอนาคต

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมได้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้
ผู้นำนักศึกษา และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ ความเข้าใจในการปฏิบัติงานด้านนันทนาการและการจัดโปรแกรม
นันทนาการ ของผู้นำนันทนาการสำหรับผู้ผู้นำศึกษา ตามแนวคิดทฤษฎีสมรรถนะผู้นำนันทนาการ ด้านการจัดโปรแกรม
นันทนาการของ Rossman & McKinney (2000) ได้แก่ การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ
(Assessment) การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning) การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)
และการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation) นำไปปรับใช้ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ หรือจัดโปรแกรม
นันทนาการในสถานศึกษาได้

ผู้เข้าร่วมโปรแกรม

นิสิต นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ที่ดำรงตำแหน่ง หรือปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้นำนักศึกษา หรือเป็นผู้
ดำเนินงานด้านนันทนาการในสถาบันการศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ เช่น กิจกรรมนักศึกษา สภานักศึกษา องค์การนักศึกษา
หรือสโมสรนักศึกษา

ระยะเวลาในการดำเนินการโปรแกรม

ใช้ระยะเวลาในการเข้าร่วมโปรแกรมทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ๆ ละ 3 ชั่วโมง

วิธีการจัดโปรแกรม

1. บรรยายให้ความรู้
2. จัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม (การอภิปรายกลุ่ม การนำเสนอ และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น)
3. มอบหมายงาน

สื่อและอุปกรณ์ในการจัดโปรแกรม

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer)
2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector)
3. ไฟล์สื่อประกอบการบรรยาย (Power point)
4. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียน, อุปกรณ์ประกอบการเล่นเกม และอื่นๆ

การวัดและประเมินผล

1. ทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ก่อน-หลัง การเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test, Post-test) โดยใช้แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (E1)
2. ประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ก่อน-หลัง การเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test, Post-test) โดยใช้แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา (E2)
3. ประเมินทัศนคติที่มีต่อ การจัดโปรแกรมนันทนาการ ก่อน-หลัง การเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test, Post-test) โดยใช้แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (E3)
4. ประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม โดยใช้แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (E4)
5. ประเมินผลงานการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม โดยใช้แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (E5)
6. สอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรม โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา (Q1)

ข้อพึงระวัง

1. เนื้อหาในโปรแกรม บางประเด็นมีความเฉพาะด้าน ดังนั้นการนำไปใช้จึงควรขยายความ หรือการยกตัวอย่างสถานการณ์ ภาพประกอบที่เข้าใจได้ง่ายและตรงตามบริบทของผู้เข้าร่วม เพื่อให้ ผู้เข้าร่วมได้เกิดความรู้ ความเข้าใจ สามารถวิเคราะห์และนำไปใช้ได้ถูกต้อง เนื่องจากผู้เข้าร่วม แต่ละกลุ่มมีองค์ความรู้พื้นฐานและประสบการณ์แตกต่างกัน
2. ในการจัดกิจกรรมตามโปรแกรมทุกครั้ง ทีมงานจะต้องมีการประชุมวางแผนก่อนการจัดโปรแกรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในกรณีที่มีทีมงานหลายคน ควรกำหนดบทบาท ชักจูงและทำความเข้าใจในการจัดโปรแกรมให้ตรงกันของทีมงาน
3. ในการจัดกิจกรรมตามโปรแกรม จะต้องดำเนินการด้วยความปลอดภัยทั้งต่อตัวผู้เข้าร่วมกิจกรรมรวมถึงทรัพย์สินต่างๆ

ตารางสรุปแผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมเน้นหนักการศึกษา

ลำดับที่	หน่วยสมรรถนะหลัก	หน่วยสมรรถนะย่อย / เนื้อหาการเรียนรู้	วัตถุประสงค์				วิธีการและกิจกรรมการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)		วิธีการวัดและประเมินผล
			K	S	P	A		บรรยาย	ปฏิบัติ	
ก่อนการจัดโปรแกรม	การวัดก่อนการจัดโปรแกรม	1. ทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมเน้นหนักก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test)	✓	✓	-	✓	1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้ 2. ทดสอบความรู้ ประเมินทักษะ และทัศนคติ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม	10	50	1. แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมเน้นหนัก (E1) 2. แบบประเมินทักษะด้านการจัดการโปรแกรมเน้นหนักสำหรับผู้นำนักศึกษา (E2) 3. แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมนั้นหนัก (E3)
		2. ประเมินทักษะด้านการจัดการโปรแกรมเน้นหนักก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test) 3. ประเมินทัศนคติที่มีต่อ การจัดโปรแกรมเน้นหนักก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test)								
1	การประเมินความพร้อมของโปรแกรมเน้นหนัก (Assessment)	1. การประเมินความต้องการ กิจกรรมเน้นหนัก การ ประชากรกลุ่มเป้าหมาย (การประเมินรายบุคคล การประเมินรายกลุ่ม) 2. การประเมินทรัพยากร (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ)	✓	✓	-	-	1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้ 2. ใช้เกม Tinder / กิจกรรมกลุ่ม ในการสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ 3. บรรยายให้ความรู้ และถามตอบ 4. แบ่งกลุ่มปฏิบัติ และมอบหมายงาน	60	120	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียนอื่นๆ 4. ไฟล์สื่อประกอบการบรรยาย (Power point) เรื่อง การประเมินความพร้อมของโปรแกรมเน้นหนัก (Assessment) 5. ใบงานที่ 1

ตารางสรุปแผนการจัดการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมบนพื้นที่สำหรับผู้นำนักศึกษา

ลำดับที่	หน่วยสมรรถนะหลัก	หน่วยสมรรถนะย่อย / เนื้อหาการเรียนรู้	วัตถุประสงค์				วิธีการและกิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้ / วัสดุอุปกรณ์	ระยะเวลา (นาที)		วิธีการวัดและประเมินผล
			K	S	P	A			บรรยาย	ปฏิบัติ	
2	การวางแผนโปรแกรม (Planning)	1. การกำหนดวัตถุประสงค์ และ เป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรม 2. การวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการ จัดโปรแกรมบนพื้นที่ 3. การเลือกรูปแบบโปรแกรม บนพื้นที่ และการกำหนด เนื้อหา กิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของ ประชากร กลุ่มเป้าหมาย 4. การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลา กิจกรรม รวมถึงการประเมินผล 5. การประชุมให้ทีมผู้เข้าร่วม โปรแกรมบนพื้นที่ และการ ประเมินความเสี่ยงในการจัด กิจกรรมบนพื้นที่ 6. การประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงาน อื่นๆ	✓	✓	-	-	1.ชี้แจงวัตถุประสงค์ และอธิบาย การเรียนรู้ 2. ใช้เกม Set / กิจกรรมกลุ่ม ใน การสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ 3. บรรยายให้ความรู้ และถามตอบ 4. แบ่งกลุ่มปฏิบัติ และมอบหมาย งาน	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่อง เขียนอื่นๆ 4. ไฟล์สื่อประกอบการบรรยาย (Power point) เรื่อง การ วางแผนโปรแกรมบนพื้นที่ การ (Planning) 5. ใบงานที่ 2	60	120	

ตารางสรุปแผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมชั้นเรียนสำหรับผู้สอนนักศึกษา

ลำดับที่	หน่วยสมรรถนะหลัก	หน่วยสมรรถนะย่อย / เนื้อหาการเรียนรู้	วัตถุประสงค์				วิธีการและกิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้ / วัสดุอุปกรณ์	ระยะเวลา (นาที)		วิธีการวัดและประเมินผล
			K	S	P	A			บรรยาย	ปฏิบัติ	
3	แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 1,2		-	-	✓	-	1. วิเคราะห์จุดประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้ 2. แบ่งกลุ่มนำเสนอผลการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม 3. อภิปราย และถามตอบ	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียน และอื่นๆ	60	120	1. แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (E4) 2. แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมชั้นเรียน (E5)
4	การนำโปรแกรม ชั้นเรียนไปใช้ (Implementation)	1. มีความรู้ด้านชั้นเรียน 2. มีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรม ชั้นเรียน 3. การดำเนินกิจกรรม/โปรแกรม ชั้นเรียน เพื่อติดตามผลของ โปรแกรมชั้นเรียน 4. การอำนวยความสะดวกในการ ใช้ทรัพยากร 5. การจัดทำแบบฟอร์ม และแบบ รายงานผลโปรแกรมและผู้ใช้ร่วม กิจกรรม/โปรแกรมชั้นเรียน	✓		-	-	1. วิเคราะห์จุดประสงค์ และอธิบาย การเรียนรู้ 2. ฝึกฝน Leadership / กิจกรรม กลุ่ม ในการสร้างบรรยากาศของ การเรียนรู้ 3. บรรยายให้ความรู้ และถามตอบ งาน 4. แบ่งกลุ่มปฏิบัติ และมอบหมาย งาน	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียนอื่นๆ 4. ไฟล์สื่อประกอบการบรรยาย (Power point) เรื่อง การ ประเมินความพร้อมของ โปรแกรมชั้นเรียน (Assessment) 5. ใบงานที่ 3	60	120	

ตารางสรุปแผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมชั้นเรียนสำหรับผู้สอนนักศึกษา

ลำดับที่	หน่วยสมรรถนะหลัก	หน่วยสมรรถนะย่อย / เนื้อหาการเรียนรู้	วัตถุประสงค์				วิธีการและกิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้ / วัสดุอุปกรณ์	ระยะเวลา (นาที)		วิธีการวัดและประเมินผล
			K	S	P	A			บรรยาย	ปฏิบัติ	
5	การประเมินผลโปรแกรม ชั้นเรียน (Evaluation)	1. การประเมินผลโปรแกรม ชั้นเรียน 2. การประเมินประสิทธิภาพหรือ กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม ชั้นเรียน	✓	✓			1. วิเคราะห์จุดประสงค์ และอธิบาย การเรียนรู้ 2. ใช้เกม Human Bingo / กิจกรรมกลุ่ม ในการสร้าง บรรยากาศของการเรียนรู้ 3. บรรยายให้ความรู้ และถามตอบ 4. แบ่งกลุ่มปฏิบัติ และมอบหมาย งาน	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่อง เขียนอื่นๆ 4. ไฟล์สื่อประกอบการบรรยาย (Power point) เรื่อง การ วางแผนโปรแกรมชั้นเรียน (Planning) 5. ใบงานที่ 4	60	120	
6	แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ตามหน่วยสมรรถนะที่ 3 และ หน่วยสมรรถนะที่ 4		-	-	✓		1. วิเคราะห์จุดประสงค์ และอธิบาย การเรียนรู้ 2. แบ่งกลุ่มนำเสนอผลการปฏิบัติ กิจกรรมกลุ่ม 3. ยกย่อง และถามตอบ	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่อง เขียน และอื่นๆ	60	120	1. แบบประเมินทักษะการปฏิบัติ กิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วม โปรแกรม (E4) 2. แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับ สมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรม ชั้นเรียน (E5)

ตารางสรุปแผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมบัณฑิตศึกษา สำหรับผู้นำนักศึกษา

ลำดับที่	หน่วยสมรรถนะหลัก	หน่วยสมรรถนะย่อย / เนื้อหาการเรียนรู้	วัตถุประสงค์				วิธีการและกิจกรรมการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้ / วัสดุอุปกรณ์	ระยะเวลา (นาที)		วิธีการวัดและประเมินผล
			K	S	P	A			บรรยาย	ปฏิบัติ	
7	การประเมินผลโปรแกรมบัณฑิตศึกษา (Evaluation)	3. การสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมบัณฑิตศึกษา และการรายงานผลโปรแกรมบัณฑิตศึกษา	✓	✓			1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้ 2. ใช้เกม คุณฉันนี่ / กิจกรรมกลุ่ม ในการสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ 3. บรรยายให้ความรู้ และถามตอบ 4. แบ่งกลุ่มปฏิบัติ และมอบหมายงาน	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียนอื่นๆ 4. ไฟล์สื่อประกอบการบรรยาย (Power point) เรื่อง การวางแผนโปรแกรมบัณฑิตศึกษา (Planning) 5. ใบงานที่ 5	60	120	
8	แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระสมรรถนะที่ 4		-	-	✓		1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้ 2. แบ่งกลุ่มนำเสนอผลการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม 3. อภิปราย และถามตอบ	1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) 2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector) 3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียน และอื่นๆ	60	120	1. แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (E4) 2. แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมบัณฑิตศึกษา (E5)

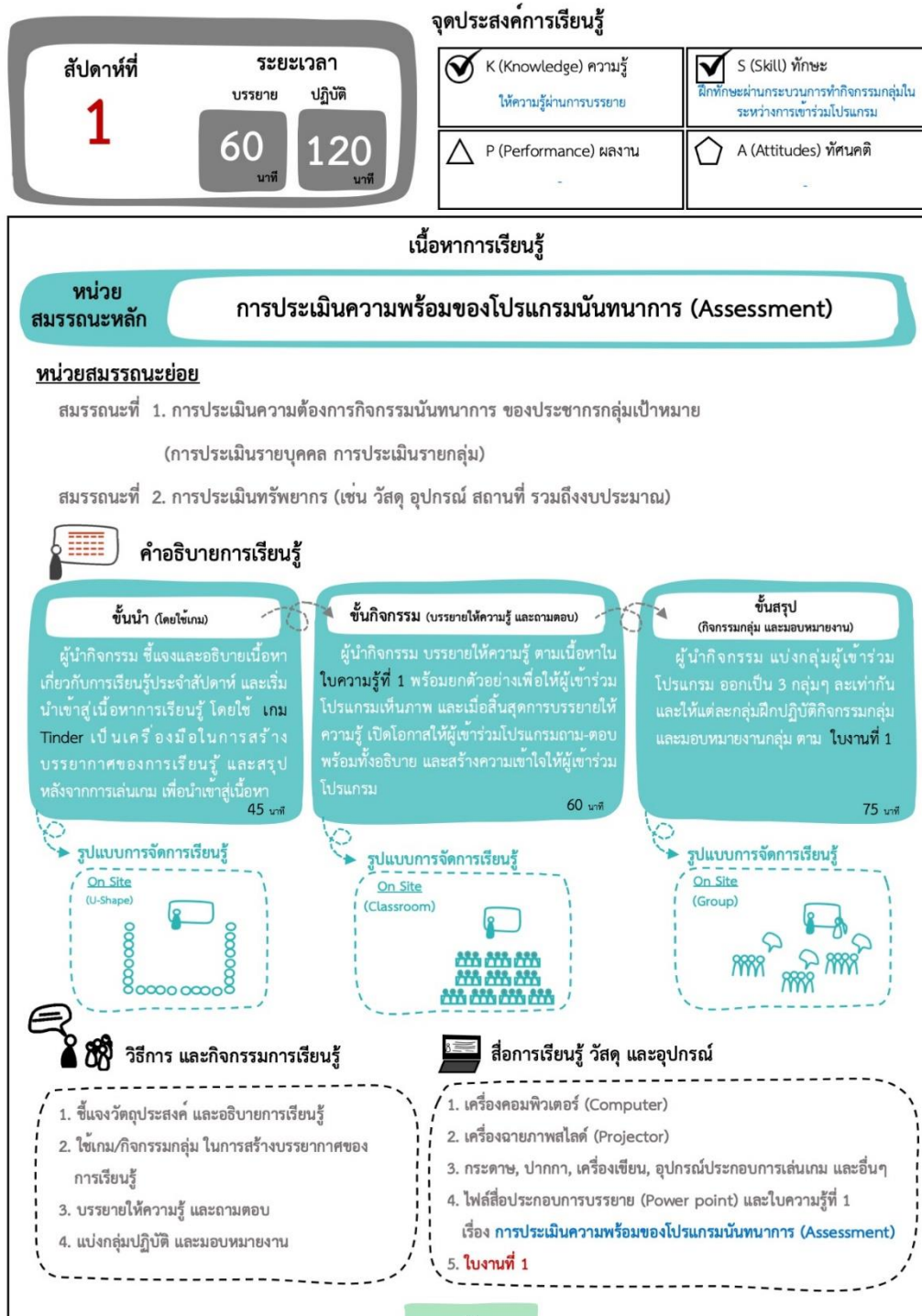
ตารางสรุปแผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมบัณฑิตศึกษา

สัปดาห์ที่	หน่วยสมรรถนะหลัก	หน่วยสมรรถนะย่อย / เนื้อหาการเรียนรู้	วัตถุประสงค์				วิธีการและกระบวนการเรียนรู้	ระยะเวลา (นาที)		วิธีการวัดและประเมินผล
			K	S	P	A		บรรยาย	ปฏิบัติ	
หลังการจัดโปรแกรม		1. ทดสอบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมบัณฑิตศึกษา หลังการเข้าร่วมโปรแกรม (Post-test) 2. ประเมินทักษะด้านการจัดการโปรแกรมบัณฑิตศึกษา (Post-test) 3. ประเมินทัศนคติที่มีต่อการจัดการโปรแกรม (Post-test) นันทนาการ หลังการเข้าร่วมโปรแกรม 4. สอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรม	✓	✓	-	✓	1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้ 2. ทดสอบความรู้ ประเมินทักษะ และทัศนคติ ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม	10	50	1. แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมบัณฑิตศึกษา (E1) 2. แบบประเมินทักษะด้านการจัดการโปรแกรมบัณฑิตศึกษา (E2) 3. แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรม นันทนาการ (E3) 4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นิสิตศึกษา (Q1)

แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา



แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา



ขั้นนำ (โดยใช้เกม Tinder)


- (1) ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมโปรแกรม และชี้แจง/อธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้ประจำสัปดาห์ และเริ่มนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้



- (2) ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ โดยให้ผู้เข้าร่วมเล่นเกม Tinder เพื่อสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้



โดยแจกกระดาษให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมคนละ 1 ใบ และให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมแบ่งกระดาษออกเป็นช่องสี่ช่อง เพื่อตอบคำถาม 4 คำถาม



- (3) ผู้นำกิจกรรมจะถามคำถามทุกคนที่ละข้อ โดยคำถามจะมีทั้งหมด 4 คำถาม

เมื่อผู้นำกิจกรรมถาม 1 คำถามให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมจับคู่กับเพื่อน 1 คน เพื่อหาคำตอบจากเพื่อนคนนั้น แล้วเขียนลงกระดาษช่องที่ 1 (โดยแต่ละข้อที่ไปถาม เพื่อนจะต้องไม่ซ้ำกัน)

- 1 เกิดวันที่เท่าไร วัน/เดือน/ปี พ.ศ. ? (โดยให้ไปถามกับเพื่อนเพศตรงข้ามกับเรา)
- 2 ชอบดูหนังเรื่องอะไรมากที่สุด เพราะอะไร ? (โดยให้ไปถามเพื่อนคนที่เกิดวันเดียวกับเรา)
- 3 ชอบไปเที่ยวที่ไหน อยู่ที่ไหน เดินทางอย่างไร ? (โดยให้ไปถามเพื่อนที่ชอบสกีเดียวกับเรา)
- 4 ชอบทานอาหารอะไร เพราะอะไร ? (โดยให้ไปถามเพื่อนคนที่มีตัวอักษรในชื่อเล่นคล้ายกับเรา)



- (4) เมื่อถามคำถามครบทั้ง 4 ข้อ ผู้นำกิจกรรมจะให้ผู้เข้าร่วม ออกมาแบ่งปันเรื่องราวของตนเองให้ผู้อื่นฟัง 2 - 3 คู่



- (5) เมื่อผู้เข้าร่วมโปรแกรมออกมาแบ่งปันเรื่องราวของตนเองให้ผู้อื่นฟัง 2 - 3 คู่ เสร็จแล้ว ผู้นำกิจกรรมชวนผู้เข้าร่วมโปรแกรมคุยเกี่ยวกับเกมที่เล่นว่าเป็นการสำรวจสิ่งต่างๆ ของกลุ่มเป้าหมายที่เราต้องการ และโยงเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ เรื่อง การประเมินความพร้อมของโปรแกรมกับทบทวน

ขั้นกิจกรรม
(บรรยายให้ความรู้ และถามตอบ)

- (1) ผู้นำกิจกรรม แจก ใบความรู้ที่ 1 ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม เพื่อเป็นเอกสารประกอบการบรรยาย
- (2) ผู้นำกิจกรรม บรรยายให้ความรู้ ตามเนื้อหาใน ใบความรู้ที่ 1 พร้อมยกตัวอย่างเพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมเห็นภาพ
- (3) เมื่อสิ้นสุดการบรรยายให้ความรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมถาม - ตอบ พร้อมทั้งอธิบาย และสร้างความเข้าใจให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม

ขั้นสรุป
(กิจกรรมกลุ่ม และมอบหมายงาน)

- (1) ผู้นำกิจกรรม แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมโปรแกรมออกเป็น 3 กลุ่ม เท่าๆ กัน
- (2) ผู้นำกิจกรรม แจก ใบงานที่ 1 ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม เพื่อฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม
- (3) ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มระดมความคิด และฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ตามใบงานที่ 1
- (4) เมื่อสิ้นสุดการระดมความคิด และฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอที่ละกลุ่ม (นำเสนอกลุ่มละ 10 นาที) และเมื่อนำเสนอจบให้ผู้นำกิจกรรมทำการให้ข้อเสนอแนะ พร้อมตอบข้อซักถาม และให้แต่ละกลุ่มนำกลับไปปรับปรุงแก้ไข
- (5) ผู้นำกิจกรรมมอบหมายงานกลุ่ม ตาม ใบงานที่ 1 เพื่อประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (โดยให้นำผลงานมาเสนอในสัปดาห์ต่อไป)

แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา





แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา

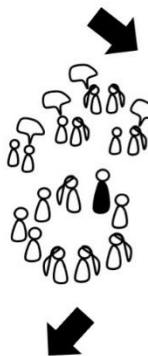
ขั้นนำ (โดยใช้เกม Set)



(1) ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมโปรแกรม และชี้แจง/อธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้ประจำสัปดาห์ และเริ่มนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้

(2) ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ โดยให้ผู้เข้าร่วมเล่นเกม Set เพื่อสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้

โดยแจกกระดาษให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมคนละ 1 ใบ และให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมเขียนคำอะไรก็ได้ที่ตนเองชอบ 1 คำ โดยคำที่จะเขียนต้องอยู่ในหมวดหมู่ใดหมวดหมู่หนึ่ง ดังนี้ (อาชีพ สัตว์ สิ่งของ สถานที่)



(3) จากนั้นเมื่อผู้เข้าร่วมโปรแกรมเขียนลงกระดาษเสร็จแล้ว ให้ผู้นำกิจกรรม บอกให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมทุกคนจัดหมวดหมู่คำที่มีในกระดาษ ออกเป็น 4 หมวด ตามที่กำหนดไว้

เมื่อจัดหมวดหมู่เสร็จ ผู้นำกิจกรรมให้แต่ละกลุ่มระดมความคิด ว่าทำไมสมาชิกถึงเลือกเขียนคำในหมวดหมู่นี้ และให้สรุปว่ามีคำอะไรบ้างในหมวดหมู่

(4) จากนั้น ในรอบที่ 2 ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม จับกลุ่ม 3 กลุ่ม (ใช้กลุ่มเดิมที่แบ่งไว้ตอนมอบหมายงานกลุ่ม)

เมื่อจับกลุ่มแล้ว ผู้นำกิจกรรมให้แต่ละกลุ่มระดมความคิด และคิดสถานการณ์ โดยจะต้องใช้คำที่เขียนลงในกระดาษของแต่ละคนในกลุ่ม ร้อยเรียงออกมาเป็นสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งที่แต่ละกลุ่มระดมความคิด



(5) เมื่อผู้เข้าร่วมโปรแกรมแต่ละกลุ่มออกมาเสนอเสร็จแล้ว ผู้นำกิจกรรมชวนผู้เข้าร่วมโปรแกรมคุยเกี่ยวกับเกมที่ได้เล่นว่าเป็นการวิเคราะห์ และการสร้างวัตถุประสงค์ในเรื่องรายนี้อย่างไร รวมถึงการวางแผนจากข้อมูลที่มี และโยงเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ เรื่อง การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ

ขั้นกิจกรรม (บรรยายให้ความรู้ และถามตอบ)

(1) ผู้นำกิจกรรม แจก ใบความรู้ที่ 2 ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม เพื่อเป็นเอกสารประกอบการบรรยาย

(2) ผู้นำกิจกรรม บรรยายให้ความรู้ ตามเนื้อหาในใบความรู้ที่ 2 พร้อมยกตัวอย่างเพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม เห็นภาพ

(3) เมื่อสิ้นสุดการบรรยายให้ความรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมถาม - ตอบ พร้อมทั้งอธิบาย และสร้างความเข้าใจให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม

ขั้นสรุป (กิจกรรมกลุ่ม และมอบหมายงาน)

(1) ผู้นำกิจกรรม แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมโปรแกรมออกเป็น 3 กลุ่ม เท่าๆ กัน (โดยใช้กลุ่มเดิม เมื่อสัปดาห์ที่แล้ว)

(2) ผู้นำกิจกรรม แจก ใบงานที่ 2 ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม เพื่อฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม

(3) ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มระดมความคิด และฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ตามใบงานที่ 2

(4) เมื่อสิ้นสุดการระดมความคิด และฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอที่ละกลุ่ม (นำเสนอกลุ่มละ 10 นาที) และเมื่อนำเสนอจบให้ผู้นำกิจกรรมทำการให้ข้อเสนอแนะ พร้อมตอบข้อซักถาม และให้แต่ละกลุ่มนำกลับไปปรับปรุงแก้ไข

(5) ผู้นำกิจกรรมมอบหมายงานกลุ่ม ตาม ใบงานที่ 2 เพื่อประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (โดยให้นำผลงานมาเสนอในสัปดาห์ต่อไป)

แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา

สัปดาห์ที่
3

ระยะเวลา

บรรยาย	ปฏิบัติ
60 นาที	120 นาที

จุดประสงค์การเรียนรู้

☐ K (Knowledge) ความรู้	☐ S (Skill) ทักษะ
☒ P (Performance) ผลงาน นำเสนอผลการปฏิบัติกิจกรรม	☐ A (Attitudes) ทศนคติ

เนื้อหาการเรียนรู้

แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 1,2

คำอธิบายการเรียนรู้

ขั้นนำ (อธิบายและชี้แจงรายละเอียด)

ผู้นำกิจกรรม ชี้แจงและอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้ประจำสัปดาห์ และอธิบายวิธีการวัดและประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม โดยในสัปดาห์นี้จะมีการประเมิน ในสมรรถนะที่ 1 การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ และ สมรรถนะที่ 2 การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ

30 นาที

ขั้นกิจกรรม (แบ่งกลุ่มนำเสนอผลงาน)

ผู้นำกิจกรรม ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ตามที่มอบหมายในใบงานที่ 1 และใบงานที่ 2 พร้อมทั้งทำการประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ใน สมรรถนะที่ 1 การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ และ สมรรถนะที่ 2 การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ โดยใช้แบบประเมิน E4 และ E5

120 นาที

ขั้นสรุป (สรุป อภิปราย ถามตอบ)

ผู้นำกิจกรรมกล่าวสรุปเนื้อหาการเรียนรู้ สมรรถนะที่ 1 การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ และ สมรรถนะที่ 2 การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ พร้อมให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมร่วมอภิปราย ถามตอบ

30 นาที

วิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้

- ชี้แจงวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้
- แบ่งกลุ่มนำเสนอผลการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม
- อภิปราย และถามตอบ

สื่อการเรียนรู้ วัสดุ และอุปกรณ์

- เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer)
- เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector)
- กระดาน, ปากกา, เครื่องเขียน และอื่นๆ

วิธีการวัดและประเมินผล

- ประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (ประเมิน สมรรถนะที่ 1 และ สมรรถนะที่ 2) โดยใช้แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (E4)
- ประเมินผลงานการปฏิบัติกิจกรรมระหว่างเข้าร่วมโปรแกรม (ประเมิน สมรรถนะที่ 1 และ สมรรถนะที่ 2) โดยใช้แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (E5)

แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา



ขั้นนำ (โดยใช้เกม Leadership)


- (1) ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมโปรแกรม และชี้แจง/อธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้ประจำสัปดาห์ และเริ่มนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้

(2) ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ โดยให้ผู้เข้าร่วมเล่นเกม Leadership เพื่อสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ โดยแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมโปรแกรมทั้งหมดออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละเท่าๆ กัน จากนั้นผู้นำกิจกรรมอธิบายการกติกาการเล่น ดังนี้

- ในแต่ละกลุ่มจะมีเกม 1 เกม เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มอื่นมาเล่นเกมของกลุ่มเรา โดยจะเล่นเกมทั้งหมด 3 รอบ
- ให้ผู้เข้าร่วมแต่ละกลุ่มแบ่งสมาชิกในทีมออกเป็น 3 ชุด เพื่อทำหน้าที่เป็นผู้นำเกมในแต่ละรอบ โดยผู้นำที่จะทำการนำเกมแต่ละรอบ จะต้องไม่ซ้ำคนเดิม
- ให้สมาชิกในทีม ศึกษาอุปกรณ์และวิธีการเล่น พร้อมทั้งตั้งกฎกติกาการเล่นของกลุ่มตนเอง



- (3) เมื่อถึงเวลาเล่นเกม ให้ผู้นำชุดที่ 1 เป็นผู้นำเกม ส่วนสมาชิกในกลุ่มที่เหลือ ให้ไปเป็นผู้เล่นของกลุ่มอื่น โดยใช้เวลาการเล่น 15 นาที

เมื่อครบเวลา ให้ผู้นำชุดที่ 2 กลับกลุ่มตนเองเพื่อไปเป็นผู้นำเกม ส่วนสมาชิกในกลุ่มที่เหลือ ให้ไปเป็นผู้เล่นของกลุ่มอื่น โดยใช้เวลาการเล่น 15 นาที

เมื่อครบเวลา ให้ผู้นำชุดที่ 3 กลับกลุ่มตนเองเพื่อไปเป็นผู้นำเกม ส่วนสมาชิกในกลุ่มที่เหลือ ให้ไปเป็นผู้เล่น(ในรอบนี้ผู้เล่นจะเล่นเกมของกลุ่มตนเอง) ใช้เวลาการเล่น 15



- (4) เมื่อผู้เข้าร่วมโปรแกรมแต่ละกลุ่มเล่นเกมจบ ให้แต่ละกลุ่มสรุปคะแนนและประภาศผลคะแนนสูงสุด จากนั้นผู้นำกิจกรรมชวนผู้เข้าร่วมโปรแกรมคุยเกี่ยวกับเกมที่เล่นว่าเป็นการฝึกทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ และการจัดกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ และโยงเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ เรื่อง การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้


หมายเหตุ

สามารถดูรายละเอียดเกม และวิธีการเล่นในแต่ละเกม รวมถึงวัสดุอุปกรณ์ประกอบการเล่นได้จากรายละเอียดประกอบการเล่นเกม

**ขั้นกิจกรรม
(บรรยายให้ความรู้ และถามตอบ)**

- (1) ผู้นำกิจกรรม แจก ใบความรู้ที่ 3 ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม เพื่อเป็นเอกสารประกอบการบรรยาย
- (2) ผู้นำกิจกรรม บรรยายให้ความรู้ ตามเนื้อหาในใบความรู้ที่ 3 พร้อมยกตัวอย่างเพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมเห็นภาพ
- (3) เมื่อสิ้นสุดการบรรยายให้ความรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมถาม-ตอบ พร้อมทั้งอธิบาย และสร้างความเข้าใจให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม

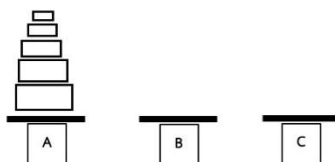
**ขั้นสรุป
(กิจกรรมกลุ่ม และมอบหมายงาน)**

- (1) ผู้นำกิจกรรม แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมโปรแกรมออกเป็น 3 กลุ่ม เท่าๆ กัน (โดยใช้กลุ่มเดิม เมื่อสัปดาห์ที่แล้ว)
- (2) ผู้นำกิจกรรม แจก ใบงานที่ 3 ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม เพื่อฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม
- (3) ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มระดมความคิด และฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ตามใบงานที่ 3
- (4) เมื่อสิ้นสุดการระดมความคิด และฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอที่ละกลุ่ม (นำเสนอกลุ่มละ 10 นาที) และเมื่อนำเสนอจบให้ผู้นำกิจกรรมทำการให้ข้อเสนอแนะ พร้อมตอบข้อซักถาม และให้แต่ละกลุ่มนำกลับไปปรับปรุงแก้ไข
- (5) ผู้นำกิจกรรมมอบหมายงานกลุ่ม ตาม ใบงานที่ 3 เพื่อประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (โดยให้นำผลงานมาเสนอในสัปดาห์ต่อไป)

แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา

รายละเอียดประกอบการเล่นเกม Leadership

เกมที่ 1 : เกมเรียงกล่อง



วิธีการเล่น

1. ให้สมาชิกในทีมสลับกันเคลื่อนย้ายกล่องจากจุด A ไปยังจุด C (เรียงจากเล็กไปหาใหญ่ให้เหมือนเดิม)
2. เคลื่อนย้ายกล่องได้ที่ละ 1 ใบ ต่อ 1 ครั้ง โดยการย้ายกล่อง ห้ามให้กล่องใหญ่ห้ามซ้อนกล่องเล็ก

เกณฑ์การให้คะแนน

1. ทีมที่ใช้เวลาน้อยที่สุด ได้คะแนนมากที่สุด

อุปกรณ์

1. กล่องกระดาษ 5 กล่อง (ขนาดที่ไม่เท่ากัน)

เกมที่ 2 : Jenga Tower

วิธีการเล่น

1. ใช้มือข้างที่ไม่ถนัดในการเล่น ให้สมาชิกในทีมสลับกันต่อได้ครั้งละ 1 ชั้น
2. ต่อให้สูงที่สุดเท่าที่จะสูงได้ (หากทำตก หรือล้ม ต้องตกเริ่มใหม่ทั้งหมด)

เกณฑ์การให้คะแนน

1. ทีมที่ต่อได้สูงที่สุด จะได้คะแนนมากที่สุด

อุปกรณ์

1. Jenga



เกมที่ 3 : Bounce

วิธีการเล่น

1. ผู้เล่นเข้าแถวห่างจากเป้าหมาย 1 เมตร
2. แต่ละคนตั้งลูกปิงปองให้ลงเป้าหมาย (ลูกปิงปองจะต้องตั้งพื้นอย่างน้อย 1 ครั้ง)
3. สลับกันจนกว่าเวลาจะหมดเวลา หรือลูกปิงปองหมด

เกณฑ์การให้คะแนน

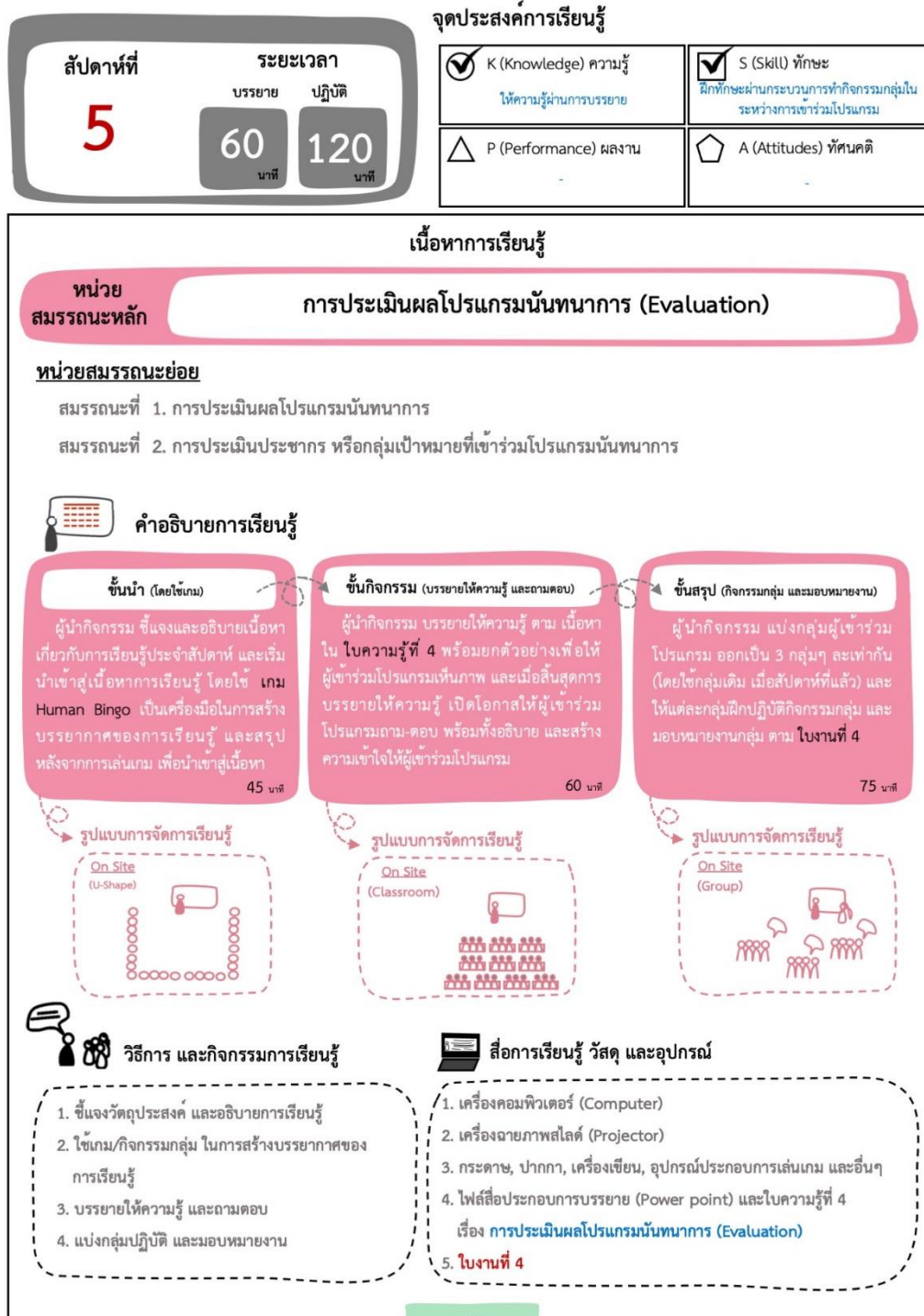
1. จำนวนลูกปิงปองที่ลงเป้าหมาย

อุปกรณ์

1. ลูกปิงปอง 50 ลูก
2. ถัง / ตะกร้า



แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา



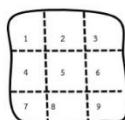
ขั้นนำ (โดยใช้เกม Human Bingo)



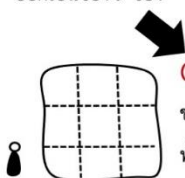
- (1) ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมโปรแกรม และชี้แจง/อธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้ประจำสัปดาห์ และเริ่มนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้



- (2) ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ โดยให้ผู้เข้าร่วมเล่นเกม Human Bingo เพื่อสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้



โดยแจกกระดาษให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมคนละ 1 ใบ และให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมแบ่งกระดาษออกเป็นช่อง 9 ช่อง



- (3) ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม เขียนคำถามตามใจชอบจำนวน 9 คำถาม ลงในช่องตารางที่แบ่งไว้ทั้งหมด 9 ช่อง (โดยคำถามจะต้องมีลักษณะของคำถามที่ถามว่า ใช่ หรือ ไม่ใช่)



- (4) ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม นำคำถามไปถามเพื่อนในห้อง ที่มีคำตอบตรงกับคำถามนั้นๆ เช่น

หากถามว่าชอบสีแดงหรือไม่ หากเพื่อนตอบว่าใช่ ให้เขียนชื่อเพื่อนลงในช่องคำถามนั้นๆ หากเพื่อนตอบว่าไม่ใช่ ให้ไปถามคนอื่นต่อไป



หากผู้เล่นคนใดที่ได้คำตอบ(ชื่อเพื่อน)ครบทั้ง 9 ช่องแล้วถือว่าเป็นผู้ชนะ ผู้ชนะจะมีจำนวนครึ่งหนึ่งของผู้เล่นทั้งหมด (เช่น หากผู้เข้าร่วมมี 30 คน ผู้ที่ได้คำตอบครบทั้ง 9 ช่อง 15 คนแรกคือผู้ชนะ)



- (5) เมื่อจบเกมแล้ว ผู้นำกิจกรรมชวนผู้เข้าร่วมโปรแกรมคุยเกี่ยวกับเกมที่เล่นว่าเป็นการสำรวจสิ่งต่างๆ ตามข้อความ หรือตามที่เรากำหนดไว้ และโยงเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ เรื่องการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ

ขั้นกิจกรรม

(บรรยายให้ความรู้ และถามตอบ)

- (1) ผู้นำกิจกรรม แจก ใบความรู้ที่ 4 ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม เพื่อเป็นเอกสารประกอบการบรรยาย
- (2) ผู้นำกิจกรรม บรรยายให้ความรู้ ตามเนื้อหาในใบความรู้ที่ 4 พร้อมยกตัวอย่างเพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมเห็นภาพ
- (3) เมื่อสิ้นสุดการบรรยายให้ความรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมถาม-ตอบ พร้อมทั้งอธิบาย และสร้างความเข้าใจให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม

ขั้นสรุป

(กิจกรรมกลุ่ม และมอบหมายงาน)

- (1) ผู้นำกิจกรรม แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมโปรแกรมออกเป็น 3 กลุ่ม เท่าๆ กัน (โดยใช้กลุ่มเดิม เมื่อสัปดาห์ที่แล้ว)
- (2) ผู้นำกิจกรรม แจก ใบงานที่ 4 ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม เพื่อฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม
- (3) ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มระดมความคิด และฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ตามใบงานที่ 4
- (4) เมื่อสิ้นสุดการระดมความคิด และฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอที่ละกลุ่ม (นำเสนอกลุ่มละ 10 นาที) และเมื่อนำเสนอจบให้ผู้นำกิจกรรมทำการให้ข้อเสนอแนะ พร้อมตอบข้อซักถาม และให้แต่ละกลุ่มนำกลับไปปรับปรุงแก้ไข
- (5) ผู้นำกิจกรรมมอบหมายงานกลุ่ม ตาม ใบงานที่ 4 เพื่อประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (โดยให้นำผลงานมาเสนอในสัปดาห์ต่อไป)

แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา

สัปดาห์ที่		ระยะเวลา		จุดประสงค์การเรียนรู้	
บรรยาย	ปฏิบัติ	บรรยาย	ปฏิบัติ		
6	60 นาที	120 นาที		☐ K (Knowledge) ความรู้ ☒ P (Performance) ผลงาน นำเสนอผลการปฏิบัติงาน	☐ S (Skill) ทักษะ ☐ A (Attitudes) ทศนคติ

เนื้อหาการเรียนรู้

แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม ตามหน่วยสมรรถนะที่ 3 และ หน่วยสมรรถนะที่ 4

คำอธิบายการเรียนรู้

ขั้นนำ (อธิบายและชี้แจงรายละเอียด)

ผู้นำกิจกรรม ชี้แจงและอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้ประจำสัปดาห์ และอธิบายวิธีการวัดและประเมินผลการปฏิบัติการกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม โดยในสัปดาห์นี้จะมีการประเมิน ในสมรรถนะที่ 3 การนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้

30 นาที

ขั้นกิจกรรม (แบ่งกลุ่มนำเสนอผลงาน)

ผู้นำกิจกรรม ให้แต่ละกลุ่ม ออกมานำเสนอผลงานการปฏิบัติการกลุ่ม ตามที่มอบหมายในใบงานที่ 3 และใบงานที่ 4 พร้อมทั้งทำการประเมินผลการปฏิบัติการกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ใน สมรรถนะที่ 3 การนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ โดยใช้แบบ ประเมิน E4 และ E5

120 นาที

ขั้นสรุป (สรุป อภิปราย ถามตอบ)

ผู้นำกิจกรรมกล่าวสรุปเนื้อหาการเรียนรู้ สมรรถนะที่ 3 การนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ พร้อมให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมร่วมอภิปรายถามตอบ

30 นาที

วิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้

1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และอธิบายการเรียนรู้
2. แบ่งกลุ่มนำเสนอผลการปฏิบัติการกลุ่ม
3. อภิปราย และถามตอบ

สื่อการเรียนรู้ วัสดุ และอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer)
2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector)
3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียน และอื่นๆ

วิธีการวัดและประเมินผล

1. ประเมินทักษะการปฏิบัติการกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (ประเมิน สมรรถนะที่ 3) โดยใช้แบบประเมินทักษะการปฏิบัติการกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (E4)
2. ประเมินผลงานการปฏิบัติการระหว่างเข้าร่วมโปรแกรม (ประเมิน สมรรถนะที่ 3) โดยใช้แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ (E5)

แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา



ขั้นนำ (โดยใช้เกม คุณจำเนียร)


(1) ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายผู้เข้าร่วมโปรแกรม และชี้แจง/อธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้ประจำสัปดาห์ และเริ่มนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้

(2) ผู้นำกิจกรรมนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ โดยให้ผู้เข้าร่วมเล่นเกม คุณจำเนียร เพื่อสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้



โดยแจกกระดาษให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมคนละ 1 ใบ และอธิบายการกติกาการเล่น ดังนี้ ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมดูภาพที่เห็นบนเครื่องฉายภาพสไลด์ ภายใน 30 วินาที และจดจำ จากนั้นให้ฟังคำถามจากผู้นำกิจกรรม แล้วเขียนคำตอบลงในกระดาษ โดยจะมีทั้งหมด 4 ภาพ และมี 4 คำถาม



(3) เมื่อผู้นำกิจกรรมอธิบายเกมเสร็จแล้ว ให้เปิดภาพทีละภาพ ให้กับผู้เข้าร่วมโปรแกรมดู และเริ่มจับเวลา 30 วินาที และถามคำถามหลังดูภาพเสร็จทีละภาพ ไปจนครบ 4 ภาพ และ 4 คำถาม จากนั้น เปิดภาพเพื่อเฉลยคำตอบ และถามว่าใครตอบคำถามหรือทายถูก ครบทุกข้อบ้าง



(4) เมื่อผู้เข้าร่วมโปรแกรมแต่ละคนสรุปคำตอบและเฉลยคำตอบเสร็จแล้ว ผู้นำกิจกรรมชวนผู้เข้าร่วมโปรแกรมคุยเกี่ยวกับเกมที่เล่นว่าเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ก่อนหน้า และหาวิธีการปรับปรุงแก้ไข ปัญหาให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และโยงเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ เรื่อง การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ

ภาพประกอบ และคำถามในแต่ละข้อ


1. ในภาพมีโดโกของธนาคารอะไรบ้าง



3. สัตว์ชนิดใด ไม่มีในภาพ (แรด เต่า สิง ม้าลาย)

(สามารถถ่ายภาพประกอบได้จากรายละเอียดประกอบการเล่นเกม)



2. ในภาพมีโดโกของสัตว์ที่ชนิด



4. ในภาพมีห้องน้ำทั้งหมดกี่ที่

ขั้นกิจกรรม
(บรรยายให้ความรู้ และถามตอบ)

(1) ผู้นำกิจกรรม แจก ใบความรู้ที่ 5 ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม เพื่อเป็นเอกสารประกอบการบรรยาย

(2) ผู้นำกิจกรรม บรรยายให้ความรู้ ตามเนื้อหาใน ใบความรู้ที่ 5 พร้อมยกตัวอย่างเพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมเห็นภาพ

(3) เมื่อสิ้นสุดการบรรยายให้ความรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมถาม-ตอบ พร้อมทั้งอธิบาย และสร้างความเข้าใจให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม

ขั้นสรุป
(กิจกรรมกลุ่ม และมอบหมายงาน)

(1) ผู้นำกิจกรรม แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมโปรแกรมออกเป็น 3 กลุ่ม เท่าๆ กัน (โดยใช้กลุ่มเดิม เมื่อสัปดาห์ที่แล้ว)

(2) ผู้นำกิจกรรม แจก ใบงานที่ 5 ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม เพื่อฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม

(3) ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มระดมความคิด และฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ตามใบงานที่ 5

(4) เมื่อสิ้นสุดการระดมความคิด และฝึกปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอทีละกลุ่ม (นำเสนอกลุ่มละ 10 นาที) และเมื่อนำเสนอจบให้ผู้นำกิจกรรมทำการให้ข้อเสนอแนะ พร้อมตอบข้อซักถาม และให้แต่ละกลุ่มนำกลับไปปรับปรุงแก้ไข

(5) ผู้นำกิจกรรมมอบหมายงานกลุ่ม ตาม ใบงานที่ 5 เพื่อประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (โดยให้นำผลงานมาเสนอในสัปดาห์ต่อไป)

แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา

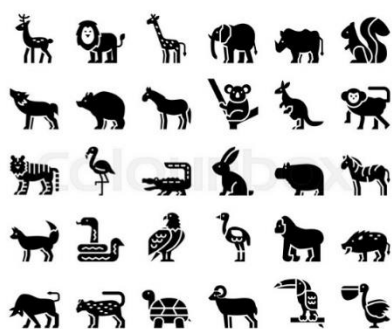
รายละเอียดประกอบการเล่นเกม คุณจำเนียร

ภาพประกอบ และคำถามในแต่ละข้อ



คำถามภาพที่ 1

ในภาพมีโลโก้ของธนาคารอะไรบ้าง



คำถามภาพที่ 2

ในภาพมีโลโก้ของสัตว์กี่ชนิด



คำถามภาพที่ 3

สัตว์ชนิดใด ไม่มีในภาพ (แรด เต่า ลิง ม้าลาย)



คำถามภาพที่ 4

ในภาพมีห้องน้ำทั้งหมดกี่ที่

แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา

สัปดาห์ที่		ระยะเวลา		จุดประสงค์การเรียนรู้	
บรรยาย	ปฏิบัติ	บรรยาย	ปฏิบัติ	K (Knowledge) ความรู้	S (Skill) ทักษะ
8	60	120	120	☐ K (Knowledge) ความรู้ -	☐ S (Skill) ทักษะ -
	นาที	นาที	นาที	☒ P (Performance) ผลงาน นำเสนอผลการปฏิบัติงาน	☐ A (Attitudes) ทศนคติ -

เนื้อหาการเรียนรู้

แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 4

คำอธิบายการเรียนรู้

ขั้นนำ (อธิบายและชี้แจงรายละเอียด)

ผู้นำกิจกรรม ชี้แจงและอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนรู้ประจำสัปดาห์ และอธิบายวิธีการวัดและประเมินผลการปฏิบัติการกลุ่มระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม โดยในสัปดาห์นี้จะมีการประเมิน ใน **สมรรถนะที่ 4 การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ**

30 นาที

ขั้นกิจกรรม (แบ่งกลุ่มนำเสนอผลงาน)

ผู้นำกิจกรรม ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานการปฏิบัติการกลุ่ม ตามที่มอบหมายในใบงานที่ 5 พร้อมทำการประเมินผลการปฏิบัติการกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม ใน **สมรรถนะที่ 4 การประเมินผลโปรแกรม** โดยใช้แบบประเมิน E4 และ E5

120 นาที

ขั้นสรุป (สรุป อภิปราย ถามตอบ)

ผู้นำกิจกรรม กล่าวสรุปเนื้อหาการเรียนรู้ สมรรถนะที่ 4 การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ พร้อมให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมร่วมอภิปราย ถามตอบ

30 นาที

วิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้

1. ชี้แจงวัตถุประสงค์ และคำอธิบายการเรียนรู้
2. แบ่งกลุ่มนำเสนอผลการปฏิบัติการกลุ่ม
3. อภิปราย และถามตอบ

สื่อการเรียนรู้ วัสดุ และอุปกรณ์

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer)
2. เครื่องฉายภาพสไลด์ (Projector)
3. กระดาษ, ปากกา, เครื่องเขียน และอื่นๆ

วิธีการวัดและประเมินผล

1. ประเมินทักษะการปฏิบัติการกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (**ประเมิน สมรรถนะที่ 4**)
โดยใช้แบบประเมินทักษะการปฏิบัติการกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (E4)
2. ประเมินผลงานการปฏิบัติการกลุ่มระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (**ประเมิน สมรรถนะที่ 4**)
โดยใช้แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (E5)

แผนการจัดโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา





ใบงาน

ใบกิจกรรมที่ 1

เรื่อง การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment)

คำชี้แจง

1. ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมแต่ละกลุ่ม ระดมความคิดเกี่ยวกับการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment) ในประเด็นต่างๆ ตามเนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้

- 1.1. การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย
- 1.2. การประเมินทรัพยากร

2. ให้อภิปรายเนื้อหา และกำหนดประเด็นการประเมิน โดยให้แต่ละกลุ่มคิดกิจกรรมในหัวข้อ “การสร้างกลุ่มสัมพันธ์ ฝึกความเป็นผู้นำ และการทำงานเป็นทีม” มาเป็นหัวข้อในการกำหนดประเด็นการประเมิน

3. หลังจากอภิปราย และกำหนดประเด็นการประเมินเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้แต่ละกลุ่ม ออกมานำเสนอผลการระดมความคิด และประเด็นการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (กลุ่มละ 15 นาที) เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะ และนำไปปรับปรุงแก้ไข

4. หลังจากแต่ละกลุ่มทำการปรับปรุงแก้ไขข้อมูลแล้ว ให้ทำการประเมินตามที่วางแผนไว้ โดยให้เพื่อนผู้เข้าร่วมโปรแกรมทุกคน เป็นกลุ่มเป้าหมายในการประเมิน (รวมถึงสมาชิกในกลุ่มของตนเองด้วย) พร้อมสรุปผลการประเมิน

5. นำข้อมูลสรุปผลการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ มาเป็นข้อมูลในการทำกิจกรรมในสัปดาห์ถัดไป และให้แต่ละกลุ่ม จัดเตรียมข้อมูลนำเสนอ เพื่อประเมินผลงานการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม (ในสมรรถนะที่ 1 การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ) ในสัปดาห์ที่ 3

มาตรฐานการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม/ตัวชี้วัดความสำเร็จของกิจกรรมกลุ่ม

แต่ละกลุ่มสามารถประเมินโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และมีการเชื่อมโยงข้อมูลในหลากหลายด้าน

เกณฑ์การวัดและประเมินผล

- | | |
|-------------------------|---|
| คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 | หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก |
| คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 | หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี |
| คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 | หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง |
| คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 | หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง |
| คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 | หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน |

กำหนดให้

- | | |
|--------------------------------|-----------------|
| คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49 | หมายถึง ไม่ผ่าน |
| คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00 | หมายถึง ผ่าน |



ใบกิจกรรมที่ 2

เรื่อง การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)

คำชี้แจง

1. ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมแต่ละกลุ่ม ระดมความคิดเกี่ยวกับการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning) ในประเด็นต่างๆ ตามเนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้

- 1.1. การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการ
- 1.2. การวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการ
- 1.3. การเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ และการกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย
- 1.4. การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม รวมถึงการประเมินผล
- 1.5. การประเมินผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนันทนาการ
- 1.6. การประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ

2. ให้วิเคราะห์เนื้อหา และวางแผนโปรแกรมนันทนาการ โดยให้ใช้ข้อมูลจากการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการในสัปดาห์ที่แล้ว และหัวข้อกิจกรรม “การสร้างกลุ่มสัมพันธ์ ฝึกความเป็นผู้นำ และการทำงานเป็นทีม” มาเป็นข้อมูลในการวางแผนในประเด็นต่างๆ โดยมีเป้าหมายให้แต่ละกลุ่มวางแผนจัดกิจกรรมตามหัวข้อข้างต้น จำนวน 1 กิจกรรม ใช้เวลาจัดกิจกรรมกลุ่มละ 45 นาที โดยมีผู้เข้าร่วมกิจกรรม 20 คน (ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะเป็นเพื่อนที่เข้าร่วมโปรแกรมในกลุ่มอื่น)

3. หลังจากวางแผนโปรแกรมนันทนาการเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้แต่ละกลุ่มจัดเตรียมนำข้อมูล ในการนำเสนอผลการระดมความคิด และผลการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ เพื่อประเมินผลงานการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม (ในสมรรถนะที่ 2 การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ) ในสัปดาห์ต่อไป

มาตรฐานการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม/ตัวชี้วัดความสำเร็จของกิจกรรมกลุ่ม

แต่ละกลุ่มสามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการ, การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ, การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย, การจัดทำแผนการดำเนินงาน, การสร้างตารางเวลากิจกรรม, การประเมินผล) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และมีการเชื่อมโยงข้อมูลในหลากหลายด้าน

เกณฑ์การวัดและประเมินผล

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน
กำหนดให้	
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49	หมายถึง ไม่ผ่าน
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00	หมายถึง ผ่าน



ใบกิจกรรมที่ 3

เรื่อง การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)

คำชี้แจง

1. ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมแต่ละกลุ่ม ระดมความคิดเกี่ยวกับการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning) ในประเด็นต่างๆ ตามเนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้

- 1.1. มีความรู้ด้านนันทนาการ
- 1.2. มีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ
- 1.3. การดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ
- 1.4. การอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร
- 1.5. การจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ

2. ให้อาจารย์เนื้อหาเรื่อง การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ โดยให้ใช้ข้อมูลจากการประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ และข้อมูลการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ตามที่นำเสนอในสัปดาห์ที่ผ่านมา มาเป็นหัวข้อในการวิเคราะห์ โดยมี เป้าหมายให้แต่ละกลุ่มจัดกิจกรรมตามหัวข้อ “การสร้างกลุ่มสัมพันธ์ ฝึกความเป็นผู้นำ และการทำงานเป็นทีม” จำนวน 1 กิจกรรม เพื่อจัดกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 6 (เวลาจัดกิจกรรมกลุ่มละ 45 นาที มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม 20 คน โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะเป็นเพื่อนที่เข้าร่วมโปรแกรมในกลุ่มอื่น) เพื่อประเมินผลงานการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม (ในสมรรถนะที่ 3 การนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้)

ทั้งนี้ กิจกรรมที่วางแผน แต่ละกลุ่มจะต้องวางแผนและจัดหาวัสดุ อุปกรณ์ หรือใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่มีอยู่ในการจัดกิจกรรม

มาตรฐานการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม/ตัวชี้วัดความสำเร็จของกิจกรรมกลุ่ม

แต่ละกลุ่มสามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของ โปรแกรมนันทนาการได้อย่างเหมาะสม และมีการประยุกต์ใช้เทคนิคในการจัดกิจกรรมที่ น่าสนใจ

เกณฑ์การวัดและประเมินผล

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน
กำหนดให้	
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49	หมายถึง ไม่ผ่าน
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00	หมายถึง ผ่าน



ใบกิจกรรมที่ 4

เรื่อง การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)

คำชี้แจง

1. ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมแต่ละกลุ่ม ระดมความคิดเกี่ยวกับการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment) ในประเด็นต่างๆ ตามเนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้
 - 1.1. การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ
 - 1.2. การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ
 2. ให้อาจารย์วิเคราะห์เนื้อหา และกำหนดประเด็นการประเมินผลการจัดโปรแกรมนันทนาการ จากการวางแผนการจัดกิจกรรมในหัวข้อ “การสร้างกลุ่มสัมพันธ์ ฝึกความเป็นผู้นำ และการทำงานเป็นทีม” จากสัปดาห์ที่ผ่านมา มาเป็นหัวข้อในการกำหนดประเด็นการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ
 3. หลังจากวิเคราะห์ และกำหนดประเด็นการประเมินเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้แต่ละกลุ่มจัดเตรียมข้อมูลการประเมินผล เพื่อทำการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ หลังจากเสร็จสิ้นการจัดกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 6 (ตามที่วางแผนไว้) เพื่อนำข้อมูลมาสรุป และวิเคราะห์และจัดทำรายงานผลการจัดโปรแกรมนันทนาการต่อไป
- ทั้งนี้ ข้อมูลที่ทำการสรุป และจัดทำรายงานผลนี้ จะทำการประเมินผลงานการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม (ในสมรรถนะที่ 4 การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ) ในสัปดาห์ที่ 8

มาตรฐานการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม/ตัวชี้วัดความสำเร็จของกิจกรรมกลุ่ม

แต่ละกลุ่มสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และมีการเชื่อมโยงข้อมูลในหลากหลายด้าน

เกณฑ์การวัดและประเมินผล

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน

กำหนดให้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49	หมายถึง ไม่ผ่าน
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00	หมายถึง ผ่าน



ใบกิจกรรมที่ 5

เรื่อง การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)

คำชี้แจง

1. ให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมแต่ละกลุ่ม ระดมความคิดเกี่ยวกับการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment) ในประเด็นต่างๆ ตามเนื้อหาการเรียนรู้ ดังนี้
 - 1.1. การสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ
2. ให้อภิปรายเนื้อหา และสรุปผลการประเมินการจัดโปรแกรมนันทนาการ จากข้อมูลที่ทำกรประเมินผลจากสัปดาห์ที่ผ่านมา มาเป็นข้อมูลในการสรุปผล
3. หลังจากอภิปราย และสรุปผลการประเมินการจัดกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้แต่ละกลุ่มจัดเตรียมข้อมูลการประเมินผล และจัดทำรายงานผลโปรแกรมนันทนาการของกลุ่มตนเอง จำนวน 1 เล่ม
4. ให้แต่ละกลุ่ม จัดเตรียมข้อมูลนำเสนอเกี่ยวกับการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ และรูปเล่มรายงานผลการจัดโปรแกรม นันทนาการมาเสนอในสัปดาห์ต่อไป เพื่อทำการประเมินผลงานการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม (ในสมรรถนะที่ 4 การประเมินผล โปรแกรมนันทนาการ)

มาตรฐานการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม/ตัวชี้วัดความสำเร็จของกิจกรรมกลุ่ม

แต่ละกลุ่มสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือ กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และมีการเชื่อมโยงข้อมูลในหลากหลายด้าน

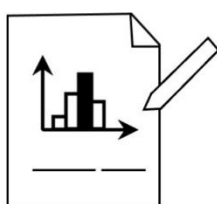
เกณฑ์การวัดและประเมินผล

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน

กำหนดให้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49	หมายถึง ไม่ผ่าน
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00	หมายถึง ผ่าน





แบบทดสอบ และแบบประเมิน

แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ
(E1)

แบบทดสอบนี้ เป็นการวัดพื้นฐานองค์ความรู้ ที่จำเป็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา

คำชี้แจง : แบบทดสอบนี้มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test) จำนวน 30 ข้อ ให้ท่านเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว โดยให้ X ทับบนตัวอักษร ก. ข. ค. หรือ ง.

1. พฤติกรรมของมนุษย์ข้อใดไม่จำเป็นต้องนำมาวิเคราะห์เพื่อค้นหาประโยชน์ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ
 - ก. พฤติกรรมทางด้านร่างกาย
 - ข. พฤติกรรมทางด้านสติปัญญา
 - ค. พฤติกรรมทางด้านความรู้สึกและอารมณ์
 - ง. พฤติกรรมทางด้านสังคม
2. ข้อใดต่อไปนี้ ไม่ปรากฏอยู่ในแผนการดำเนินงานสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการ
 - ก. เป้าประสงค์และวัตถุประสงค์ของโปรแกรมนันทนาการ
 - ข. ชื่อโปรแกรมนันทนาการ
 - ค. วิธีการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ
 - ง. ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ
3. การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการหมายถึง
 - ก. กระบวนการสุดท้ายของการจัดโปรแกรมนันทนาการ
 - ข. กระบวนการในการสำรวจความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย
 - ค. กระบวนการในการจัดทำแผนของโปรแกรมนันทนาการเพื่อจัดทำรายงานผลต่อหน่วยงาน
 - ง. ไม่มีข้อใดกล่าวถูก
4. โดยทั่วไปแล้ว ผู้นำนันทนาการแบ่งออกเป็นกี่ระดับ
 - ก. 3 ระดับ
 - ข. 4 ระดับ
 - ค. 5 ระดับ
 - ง. 6 ระดับ
5. สถานศึกษาของคุณ กำลังจะจัดโปรแกรมนันทนาการเพื่อสร้างความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีมให้กับนักศึกษาจำนวน 30 คน โดยจัดกิจกรรมในห้องประชุมสัมมนาของโรงแรมแห่งหนึ่ง ข้อใดเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดของการวางแผนจัดโปรแกรมนันทนาการดังกล่าว
 - ก. เลือกกิจกรรมที่เน้นการแข่งขัน เพื่อสร้างความเป็นผู้นำที่แข็งแกร่ง อาทิเช่น เกม กีฬา เป็นต้น
 - ข. เลือกกิจกรรมที่เน้นการสื่อสารทางความรู้สึกอารมณ์ เพื่อสังเกตพฤติกรรมของบุคคล อาทิเช่น แสดงละคร ร้องเพลง เป็นต้น
 - ค. เลือกกิจกรรมที่เน้นการทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้เห็นถึงความเป็นทีม และความกล้าแสดงออก อาทิเช่น Walk Rally กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นต้น
 - ง. เลือกกิจกรรมที่เน้นการให้ความรู้ เพื่อเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในการเป็นผู้นำ อาทิเช่น การเขียนโครงการ การปาฐกถา เป็นต้น

6. ในการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ สิ่งแรกที่ผู้นำนันทนาการจะต้องทำคือ

- ก. จัดทำรายงานการประเมินผล
- ข. ตั้งวัตถุประสงค์ในการวัดและประเมินผล
- ค. เลือกวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- ง. วิเคราะห์ข้อมูล

7. “สถานศึกษาของคุณจัดกิจกรรมวันลอยกระทงบริเวณสระน้ำภายในสถานศึกษา และผู้จัดกิจกรรมได้จัดเตรียมเรือและห่วงยางไว้โดยรอบของสระน้ำ เพื่อป้องกันการเกิดอุบัติเหตุจากการพลัดตกน้ำของผู้เข้าร่วมกิจกรรม” จากข้อความดังกล่าว เป็นการจัดทำแผนประเภทใด

- ก. แผนด้านสถานที่
- ข. แผนด้านการส่งเสริมโปรแกรม/กิจกรรม
- ค. แผนด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์
- ง. แผนด้านความเสี่ยง

8. ผู้นำนันทนาการจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้และวิธีการในการเป็นผู้นำนันทนาการ ข้อใดต่อไปนี้เป็นสิ่งที่จะนำไปสู่เป้าหมายของการดำเนินการของผู้นำนันทนาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- ก. หมั่นฝึกฝนตนเองในการแสดงออกของลักษณะท่าทางต่างๆ เช่น ภาษากาย ภาษาพูด เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่น
- ข. ให้ความสำคัญเฉพาะสิ่งที่จำเป็น เพื่อมุ่งผลลัพธ์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการที่มีประสิทธิภาพ
- ค. เรียนรู้ที่จะเลือกกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมกับตนเอง เพื่อให้การดำเนินการออกมาสมบูรณ์ที่สุด
- ง. ใช้ความเป็นผู้นำ ในการกำหนดสิ่งต่างๆ ในการดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปตามที่เราคิดไว้

9. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ

- ก. การประเมินสภาพ ปัญหา และความต้องการ
- ข. การประเมินความคาดหวังของกลุ่มเป้าหมาย
- ค. การประเมินผลลัพธ์เพื่อมุ่งไปสู่ความคุ้มค่า
- ง. การประเมินความสามารถและศักยภาพ

10. ในการสร้างโปรแกรมนันทนาการ วิธีการใดต่อไปนี้จะเป็นวิธีการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการที่มุ่งไปสู่ผลลัพธ์และสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปวางแผนโปรแกรมนันทนาการได้ดีที่สุด

- ก. การประเมินความเสี่ยงในการจัดโปรแกรมนันทนาการ
- ข. การประเมินสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น
- ค. การประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม
- ง. การประเมินรายยอด

11. หลังจากเสร็จสิ้นการดำเนินโปรแกรมนันทนาการเรียบร้อยแล้ว กระบวนการสุดท้ายของการจัดโปรแกรมนันทนาการ ผู้นำนันทนาการจะต้องทำสิ่งใดเป็นลำดับสุดท้าย

- ก. ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม
- ข. กำหนดวัตถุประสงค์ของการวัดและประเมินผลหลังการเข้าร่วมโปรแกรม
- ค. ประสานงานกิจกรรมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ง. จัดทำสรุปเล่มรายงานผลการจัดโปรแกรมเพื่อเสนอต่อหน่วยงาน

12. ข้อใดต่อไปนี้เป็นการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Assessment)

- ก. การประเมินความเสี่ยง
- ข. การประเมินทรัพยากร
- ค. การประเมินความคุ้มค่า
- ง. การประเมินทักษะของผู้เข้าร่วม

13. หากท่านจะจัดโปรแกรมนันทนาการในสถานศึกษาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาภายในระหว่างคณะ การประเมินความพร้อมของทรัพยากร ข้อใดต่อไปนี้เป็นการประเมินที่เหมาะสมที่สุดในการประเมิน

- ก. ประเมินโดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)
- ข. ประเมินโดยการสัมภาษณ์ หรือการสังเกตการณ์
- ค. ไม่จำเป็นต้องประเมินเพราะสถานศึกษามีพื้นที่จัดกิจกรรมที่เพียงพอ
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

14. ในการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการสามารถทำการประเมินผลได้หลากหลายประการ คำถามใดต่อไปนี้ไม่ใช่คำถามที่มุ่งไปสู่การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Evaluation)

- ก. กิจกรรมนันทนาการเป็นการใช้ทรัพยากรธรรมชาติให้เกิดประโยชน์หรือไม่
- ข. กิจกรรมนันทนาการช่วยให้ท่านมีความกล้าแสดงออกมากขึ้นเพียงใด
- ค. กิจกรรมนันทนาการที่ท่านเข้าร่วมมีความน่าสนใจหรือไม่
- ง. ท่านต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการรูปแบบใด

15. จากการสำรวจสภาพปัญหาและความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาในสถาบันการศึกษาของท่าน พบว่า นักศึกษาในสถาบันการศึกษามีความต้องการที่จะเข้าร่วมกิจกรรมทางด้านวรรณกรรม กิจกรรมใดต่อไปนี้เป็นการที่เหมาะสมที่สุดที่ผู้นำนันทนาการควรเลือกไปสร้างโปรแกรมนันทนาการให้กับนักศึกษาในสถาบันการศึกษา

- ก. กีฬาสี
- ข. การโต้้วาที
- ค. การท่องเที่ยวชมวัดวัง
- ง. การชมสารคดี

16. ในการจัดบริหารโปรแกรมนันทนาการโปรแกรมใดโปรแกรมหนึ่ง ผู้นำนันทนาการจะต้องพิจารณาถึงสิ่งต่อไปนี้ เพื่อให้การจัดโปรแกรมนันทนาการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

- ก. จัดวางแผนกิจกรรมที่จะจัดบริการ โดยให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการวางแผน
- ข. จัดบริการกิจกรรมให้สอดคล้องกับนโยบายต่างๆ ของรัฐบาล และส่งเสริมความเป็น ประชาธิปไตย
- ค. จัดบริการให้กับสมาชิกในชุมชนอย่างทั่วถึง และหลากหลาย
- ง. ถูกทุกข้อ

17. ข้อใดไม่ใช่คุณลักษณะของการเขียนวัตถุประสงค์และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการที่ดี

- ก. วัตถุประสงค์ที่ดีต้องมีความซับซ้อน
- ข. วัตถุประสงค์ที่ดีต้องมีความเป็นไปได้และชัดเจน
- ค. วัตถุประสงค์ที่ดีต้องสามารถอธิบายได้
- ง. วัตถุประสงค์ที่ดีต้องเหมาะสมกับช่วงเวลา

18. ในการจัดทำรายงานผลโปรแกรมนันทนาการในสถานศึกษา ข้อใดต่อไปนี้ เป็นหัวข้อที่ควรระบุไว้ในรูปแบบรายงานผลโปรแกรม

- ก. ชื่อโปรแกรม / ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมโปรแกรมทุกคน / จำนวนกลุ่มเป้าหมาย / ปัญหาและอุปสรรค
- ข. ชื่อโปรแกรม / สถานที่ในการจัดโปรแกรม / ผลการดำเนินงาน / ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมโปรแกรมทุกคน
- ค. ชื่อโปรแกรม / ความสอดคล้อง / ผลการดำเนินงาน / ตัวชี้วัดความสำเร็จ
- ง. ชื่อโปรแกรม / ความสอดคล้อง / ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมโปรแกรมทุกคน / ตัวชี้วัดความสำเร็จ

19. ข้อใดเป็นขั้นตอนแรกของการประเมินประชากรกลุ่มเป้าหมายในการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Evaluation)

- ก. การออกแบบข้อคำถามการประเมิน
- ข. การกำหนดเกณฑ์การประเมิน
- ค. การกำหนดช่วงเวลาในการประเมิน
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

20. ก่อนการจัดโปรแกรมนันทนาการ ผู้นำนันทนาการจะต้องทำการปฐมนิเทศกับผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการก่อน ข้อใดต่อไปนี้ เป็นหัวข้อที่ควรทำการปฐมนิเทศให้กับผู้เข้าร่วมโปรแกรม

- ก. กฎระเบียบ และความปลอดภัย
- ข. วิธีการสร้างโปรแกรม
- ค. รายรับรายจ่ายในการจัดโปรแกรม
- ง. ถูกทุกข้อ

21. ข้อใดต่อไปนี้ เป็นการประเมินทรัพยากรในการเตรียมพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Assessment)

- ก. สำรวจพื้นที่ว่ามีขนาดเพียงพอที่จะจัดโปรแกรมนันทนาการหรือไม่
- ข. สำรวจความพึงพอใจต่อการใช้ทรัพยากรของผู้เข้าร่วม
- ค. สำรวจความรู้ความเข้าใจก่อนการจัดโปรแกรมนันทนาการ
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

22. เมื่อผู้นำนันทนาการได้รับมอบหมายให้ดำเนินโปรแกรมนันทนาการ และหลังเสร็จสิ้นการดำเนินโปรแกรมนันทนาการเรียบร้อยแล้ว ผู้นำนันทนาการได้จัดทำรายงานผลการดำเนินการจำนวน 500 หน้า วิธีการใดเป็นวิธีการที่เหมาะสมที่สุดใน การรายงานผลให้กับหน่วยงาน

- ก. จัดทำข้อมูลทั้ง 500 หน้าใส่แฟ้มเสนอต่อหน่วยงาน
- ข. จัดทำบทสรุปผู้บริหารเพื่อลดจำนวนข้อมูลที่สำคัญ
- ค. จัดทำข้อมูลลงในแผ่นซีดีเพื่อประหยัดทรัพยากร
- ง. ไม่ต้องจัดทำรายงานผล

23. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของนันทนาการไม่ถูกต้อง

- ก. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการหรือประสบการณ์ที่ทำให้บุคคลนั้นๆ เกิดความสุขโดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ
- ข. นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น การเสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่
- ค. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่กระทำในทุกช่วงเวลาที่ทำให้เกิดความสุขแม้ในช่วงเวลาทำงาน
- ง. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่ทำในเวลาว่าง โดยที่แต่ละบุคคลเข้าร่วมโดยไม่มีการบังคับ

24. ข้อใดเป็นการเลือกเนื้อหากิจกรรมเพื่อจัดโปรแกรมนันทนาการได้อย่างเหมาะสม
- เลือกให้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์
 - เลือกเฉพาะที่ผู้นำนันทนาการสนใจ
 - เลือกกิจกรรมที่ไม่มีการใช้จ่ายงบประมาณ
 - ไม่มีข้อใดถูก
25. ข้อใดไม่ใช่แผนการดำเนินงานในการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Planning)
- แผนการส่งเสริมโปรแกรมนันทนาการ
 - แผนการใช้วัสดุ
 - แผนการลงทะเบียน
 - แผนที่การเดินทาง
26. การจัดกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง เนื่องจากสภาพภูมิอากาศไม่เอื้ออำนวยเพราะฝนตกหนักและพายุลมแรง และไม่
สามารถจัดกิจกรรมนันทนาการตามที่วางแผนไว้ได้ ผู้นำนันทนาการควรที่จะมีแผนการใดสำรองไว้
- แผนนโยบาย
 - แผนการยกเลิก
 - แผนการจัดการ
 - แผนอัตราค่าสิ่ง
27. สถานศึกษาของท่านมีการจัดโปรแกรมนันทนาการ แต่เนื่องด้วยความไม่สะดวกในการใช้สถานที่ในสถานศึกษาของท่าน
มี ข้อใดต่อไปนี้เป็นสิ่งที่ควรทำเกี่ยวกับการประสานงานเพื่อดำเนินโปรแกรมนันทนาการ
- ประสานกับหน่วยงานภายนอกเพื่อขอใช้สถานที่
 - ประสานให้ผู้เข้าร่วมยกเลิกการจัดโปรแกรมนันทนาการและไม่คืนเงิน
 - ประสานงานกับองค์กรเอกชนในการนำโปรแกรมนันทนาการของเราไปใช้แทนโดยคิดกำไร
 - ไม่มีข้อใดถูก
28. ข้อใดไม่ใช่สมรรถนะด้านการนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Recreation Program Implementation)
- มีความรู้ด้านนันทนาการ
 - การอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร
 - การจัดทำแบบฟอร์ม
 - การเขียนรายงานผล
29. ข้อใดต่อไปนี้ กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการในสถานศึกษาได้ถูกต้อง
- นันทนาการในสถานศึกษาช่วยให้นักศึกษามีเวลาว่างจากการเรียน
 - นันทนาการในสถานศึกษาทำให้นักศึกษาพักผ่อนน้อยลง
 - นันทนาการในสถานศึกษาทำให้นักศึกษารู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
 - ไม่มีข้อใดถูก
30. คุณลักษณะของผู้นำนันทนาการในข้อใด เป็นคุณลักษณะที่ผู้นำนันทนาการพึงมี
- วีรบุรุษ
 - ความกล้า
 - ทัศนคติในแง่บวก
 - ถูกทุกข้อ

แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม

(E2)

แบบประเมินฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ประเมินตนเองเกี่ยวกับทักษะด้านการจัดกิจกรรมนันทนาการ ก่อน-หลัง การเข้าร่วมโปรแกรม ว่าท่านมีความสามารถในการจัดกิจกรรมนันทนาการเป็นอย่างไร

แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความสามารถในการจัดกิจกรรมนันทนาการ

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง : ให้อ่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2. สถานศึกษา ☐ มทร.กรุงเทพ ☐ มทร.พระนคร ☐ มทร.ธัญบุรี
☐ มทร.สุพรรณภูมิ ☐ มทร.รัตนโกสินทร์

ตอนที่ 2 แบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความสามารถในการจัดกิจกรรมนันทนาการ

คำชี้แจง : ให้อ่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน

การแปลค่าระดับความคิดเห็น : 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

สมรรถนะหลัก และสมรรถนะย่อย	ระดับความเห็น เกี่ยวกับความสามารถในด้าน การจัดกิจกรรมนันทนาการของท่าน				
	5	4	3	2	1
การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment)					
1. ท่านมีความสามารถในการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย (การประเมินรายบุคคล การประเมินรายกลุ่ม) มากน้อยเพียงใด					
2. ท่านมีความสามารถในการประเมินทรัพยากรได้ (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ) มากน้อยเพียงใด					
การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)					
1. ท่านมีความสามารถในการกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
2. ท่านมีความสามารถในการวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
3. ท่านมีความสามารถในการเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ และกำหนดเนื้อหา กิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย มากน้อยเพียงใด					
4. ท่านมีความสามารถในการสามารถจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม รวมถึงการประเมินผล มากน้อยเพียงใด					
5. ท่านมีความสามารถในการปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
6. ท่านมีความสามารถในการประสานงานด้านกิจกรรม และด้านบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ มากน้อยเพียงใด					

สมรรถนะหลัก และสมรรถนะย่อย	ระดับความเห็น เกี่ยวกับความสามารถในด้าน การจัดกิจกรรมนันทนาการของท่าน				
	5	4	3	2	1
การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)					
1. ท่านมีความรู้ด้านนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
2. ท่านมีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
3. ท่านมีความสามารถในการดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
4. ท่านมีความสามารถในการอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร มากน้อยเพียงใด					
5. ท่านมีความสามารถในการจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)					
1. ท่านมีความสามารถในการทำการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
2. ท่านมีความสามารถในการทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
3. ท่านมีความสามารถในการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					

แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

(E3)

แบบประเมินฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ประเมินตนเองเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ ก่อน-หลัง การเข้าร่วมโปรแกรม ว่าท่านมีทัศนคติต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการเป็นอย่างไร

แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบประเมินตนเองเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2. สถานศึกษา ☐ มทร.กรุงเทพ ☐ มทร.พระนคร ☐ มทร.ธัญบุรี
- ☐ มทร.สุพรรณภูมิ ☐ มทร.รัตนโกสินทร์

ตอนที่ 2 แบบประเมินตนเองเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน

การแปลค่าระดับความคิดเห็น

- 5 (เห็นด้วยอย่างยิ่ง) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะเห็นด้วยมากที่สุด
- 4 (เห็นด้วย) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะเห็นด้วยมาก
- 3 (ไม่แน่ใจ) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยพอๆกัน
- 2 (ไม่เห็นด้วย) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะไม่เห็นด้วยมาก
- 1 (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะไม่เห็นด้วยมากที่สุด

ข้อคำถาม	ระดับความเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ก่อนวางแผนจัดกิจกรรมนันทนาการ ต้องมีการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมายก่อน					
2. ผู้นำนันทนาการต้องทำการประเมินทรัพยากร เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ ก่อนการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
3. การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการ จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการได้รับประโยชน์จากกิจกรรมนันทนาการ					
4. การจัดกิจกรรมนันทนาการไม่จำเป็นต้องวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการ เพราะจะทำให้เพิ่มขั้นตอนการปฏิบัติงาน					
5. การเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ ให้ตรงตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย จะทำให้โปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้นบรรลุวัตถุประสงค์					
6. การสร้างตารางเวลากิจกรรมนันทนาการไม่มีความจำเป็น					
7. ในการจัดโปรแกรมนันทนาการไม่จำเป็นต้องประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนันทนาการ เพราะกิจกรรมมีประสิทธิภาพอยู่แล้ว					
8. การประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ ทำให้กิจกรรมนันทนาการ/โปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้นมีความราบรื่น					
9. ผู้นำในการจัดกิจกรรมไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านนันทนาการ					
10. ทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งของผู้นำ					
11. การติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ เป็นขั้นตอนที่ไม่จำเป็น					

สมรรถนะหลัก และสมรรถนะย่อย	ระดับความเห็น				
	5	4	3	2	1
12. ผู้จัดโปรแกรมนันทนาการ ไม่จำเป็นต้องอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร ให้กับผู้เข้าร่วม แต่ให้ผู้เข้าร่วมเตรียม/จัดหามาเอง					
13. ไม่จำเป็นต้องจัดทำแบบฟอร์มและแบบรายงานผลโปรแกรม					
14. หลังการจัดโปรแกรมนันทนาการต้องทำการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ ตามแผนที่วางไว้ เพื่อให้ทราบผลของการจัดกิจกรรม/โปรแกรมนั้นๆ					
15. การทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการจะทำให้ทราบถึงประสิทธิภาพของโปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้น					
16. โปรแกรมนันทนาการไม่ต้องการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ					

แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม

(E4)

หน่วยสมรรถนะ

☒ สมรรถนะที่ 1 การประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ (Assessment)	☐ สมรรถนะที่ 2 การวางแผนโปรแกรม นันทนาการ (Planning)	☐ สมรรถนะที่ 3 การนำโปรแกรมไป ใช้ (Implementation)	☐ สมรรถนะที่ 4 การประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation)
--	--	--	---

วิธีการประเมิน

ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตาม
เกณฑ์ และตัดสินว่าผ่าน / ไม่ผ่าน

เกณฑ์การให้คะแนน

5 คะแนน เมื่อสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และมีการเชื่อมโยงข้อมูลในหลากหลายด้าน

4 คะแนน เมื่อสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

3 คะแนน เมื่อสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ) ได้อย่างถูกต้อง

2 คะแนน เมื่อสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ) ได้ในบางส่วน

1 คะแนน เมื่อไม่สามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ) ได้

กลุ่มที่
คะแนน

5 4 3 2 1

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน

สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้

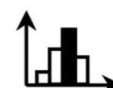
สรุปผลการตัดสิน

☐ ผ่าน
☐ ไม่ผ่าน

กำหนดให้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49 หมายถึง ไม่ผ่าน

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00 หมายถึง ผ่าน



แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม

(E4)

หน่วยสมรรถนะ

☐ สมรรถนะที่ 1 การประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ (Assessment)	☒ สมรรถนะที่ 2 การวางแผนโปรแกรม นันทนาการ (Planning)	☐ สมรรถนะที่ 3 การนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ (Implementation)	☐ สมรรถนะที่ 4 การประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation)
---	---	---	---

วิธีการประเมิน

ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์ และตัดสินว่าผ่าน / ไม่ผ่าน

เกณฑ์การให้คะแนน

5 คะแนน เมื่อสามารถวางแผนโปรแกรม
นันทนาการ (การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรม
นันทนาการ, การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรม
นันทนาการ, การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของ
ประชากร กลุ่มเป้าหมาย, การจัดทำแผนการดำเนินงาน, การสร้างตารางเวลา
กิจกรรม, การประเมินผล) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และมีการเชื่อมโยงข้อมูลในหลากหลายด้าน

4 คะแนน เมื่อสามารถวางแผนโปรแกรม
นันทนาการ (การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรม
นันทนาการ, การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรม
นันทนาการ, การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของ
ประชากร กลุ่มเป้าหมาย, การจัดทำแผนการดำเนินงาน, การสร้างตารางเวลา
กิจกรรม, การประเมินผล) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

3 คะแนน เมื่อสามารถวางแผนโปรแกรม
นันทนาการ (การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรม
นันทนาการ, การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรม
นันทนาการ, การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของ
ประชากร กลุ่มเป้าหมาย, การจัดทำแผนการดำเนินงาน, การสร้างตารางเวลา
กิจกรรม, การประเมินผล) ได้อย่างถูกต้อง

2 คะแนน เมื่อสามารถวางแผนโปรแกรม
นันทนาการ (การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรม
นันทนาการ, การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรม
นันทนาการ, การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของ
ประชากร กลุ่มเป้าหมาย, การจัดทำแผนการดำเนินงาน, การสร้างตารางเวลา
กิจกรรม, การประเมินผล) ได้ในบางส่วน

1 คะแนน เมื่อไม่สามารถวางแผนโปรแกรม
นันทนาการ (การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรม
นันทนาการ, การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรม
นันทนาการ, การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของ
ประชากร กลุ่มเป้าหมาย, การจัดทำแผนการดำเนินงาน, การสร้างตารางเวลา
กิจกรรม, การประเมินผล) ได้

กลุ่มที่

คะแนน

5 4 3 2 1
□ □ □ □ □

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน

สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้

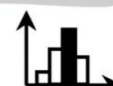
สรุปผลการตัดสิน

☐ ผ่าน
☐ ไม่ผ่าน

กำหนดให้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49 หมายถึง ไม่ผ่าน

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00 หมายถึง ผ่าน



แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม

(E4)

หน่วยสมรรถนะ

☐ สมรรถนะที่ 1 การประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ (Assessment)	☐ สมรรถนะที่ 2 การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)	☒ สมรรถนะที่ 3 การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)	☐ สมรรถนะที่ 4 การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)
---	---	---	--

วิธีการประเมิน

ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์ และตัดสินว่าผ่าน / ไม่ผ่าน

เกณฑ์การให้คะแนน

- 5 คะแนน** เมื่อสามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการได้อย่างเหมาะสม และมีการประยุกต์ใช้เทคนิคในการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจ
- 4 คะแนน** เมื่อสามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการได้อย่างเหมาะสม
- 3 คะแนน** เมื่อสามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการได้
- 2 คะแนน** เมื่อสามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการได้ในบางส่วน
- 1 คะแนน** เมื่อไม่สามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการได้

กลุ่มที่
คะแนน

5 4 3 2 1

เกณฑ์การตัดสิน

- คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก
- คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี
- คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง
- คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง
- คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน

สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้

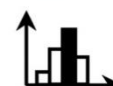
สรุปผลการตัดสิน

- ☐ ผ่าน
- ☐ ไม่ผ่าน

กำหนดให้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49 หมายถึง ไม่ผ่าน

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00 หมายถึง ผ่าน



แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม

(E4)
หน่วยสมรรถนะ

☐ สมรรถนะที่ 1 การประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ (Assessment)	☐ สมรรถนะที่ 2 การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)	☐ สมรรถนะที่ 3 การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)	☒ สมรรถนะที่ 4 การประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation)
---	---	--	--

วิธีการประเมิน

ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์ และตัดสินว่าผ่าน / ไม่ผ่าน

เกณฑ์การให้คะแนน

5 คะแนน เมื่อสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรม นันทนาการ) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และมีการเชื่อมโยงข้อมูลในหลากหลายด้าน

4 คะแนน เมื่อสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรม นันทนาการ) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

3 คะแนน เมื่อสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรม นันทนาการ) ได้อย่างถูกต้อง

2 คะแนน เมื่อสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรม นันทนาการ) ได้ในบางส่วน

1 คะแนน เมื่อไม่สามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรม นันทนาการ) ได้

กลุ่มที่
คะแนน

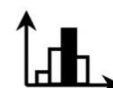
5 4 3 2 1

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน

สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้
สรุปผลการตัดสิน
☐ ผ่าน
☐ ไม่ผ่าน

กำหนดให้
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49 หมายถึง ไม่ผ่าน
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00 หมายถึง ผ่าน


แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

(E5)

หน่วยสมรรถนะ

☒ สมรรถนะที่ 1 การประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ (Assessment)	☐ สมรรถนะที่ 2 การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)	☐ สมรรถนะที่ 3 การนำโปรแกรมนันทนาการไป ใช้ (Implementation)	☐ สมรรถนะที่ 4 การประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation)
--	---	---	---

วิธีการประเมิน

ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์

เกณฑ์การให้คะแนน

5 คะแนน เมื่อสามารถประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น (การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้ในระดับดีมาก / เนื้อหาของหัวข้อการประเมิน มีความหลากหลาย / สามารถอธิบายถึงเป้าหมายในการประเมินได้อย่างชัดเจน / รูปแบบของการประเมินสามารถเข้าใจได้ง่าย ชัดเจน และสะดวกในการเก็บข้อมูลการประเมิน / ภาษาและข้อความมีความชัดเจน และเข้าใจง่ายในระดับดีมาก

4 คะแนน เมื่อสามารถประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น (การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้ในระดับดี / เนื้อหาของหัวข้อการประเมิน ยังขาดความหลากหลาย / สามารถอธิบายถึงเป้าหมายในการประเมินได้ไม่ชัดเจนนัก / รูปแบบของการประเมินสามารถเข้าใจได้ง่าย ชัดเจน / ภาษาและข้อความมีความชัดเจน และเข้าใจง่ายในระดับดี

3 คะแนน เมื่อสามารถประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น (การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้ในระดับปานกลาง / เนื้อหาของหัวข้อการประเมิน ยังขาดความหลากหลาย / สามารถอธิบายถึงเป้าหมายในการประเมินได้ไม่ชัดเจนนัก / ภาษาและข้อความมีความชัดเจน และเข้าใจง่ายในระดับปานกลาง

2 คะแนน เมื่อสามารถประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น (การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้ในระดับพอใช้ / เนื้อหาของหัวข้อการประเมิน ยังขาดความหลากหลาย / ภาษาและข้อความมีความชัดเจน และเข้าใจง่ายในระดับพอใช้

1 คะแนน เมื่อสามารถประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น (การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้ในระดับต้องปรับปรุง / ภาษาและข้อความมีความชัดเจน และเข้าใจง่ายในระดับต้องปรับปรุง

กลุ่มที่

คะแนน

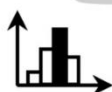
5 4 3 2 1

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

☐ คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก
☐ คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี
☐ คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง
☐ คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง
☐ คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน



แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ

(E5)

หน่วยสมรรถนะ

☐ สมรรถนะที่ 1 การประเมินความพร้อมของโปรแกรม න්නาการ (Assessment)	☒ สมรรถนะที่ 2 การวางแผนโปรแกรมන්නาการ (Planning)	☐ สมรรถนะที่ 3 การนำโปรแกรมන්නาการไปใช้ (Implementation)	☐ สมรรถนะที่ 4 การประเมินผลโปรแกรมන්නาการ (Evaluation)
---	--	--	--

วิธีการประเมิน

ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์

เกณฑ์การให้คะแนน

5 คะแนน เมื่อสามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมන්නาการ ได้ในระดับดีมาก / สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมන්නาการ ได้ในระดับดีมาก / สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย ได้ในระดับดีมาก / สามารถ การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม และการประเมินผล ได้ในระดับดีมาก

4 คะแนน เมื่อสามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมන්නาการ ได้ในระดับดี / สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมන්නาการ ได้ในระดับดี / สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย ได้ในระดับดี / สามารถ การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม และการประเมินผล ได้ในระดับดี

3 คะแนน เมื่อสามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมන්නาการ ได้ในระดับปานกลาง / สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมන්නาการ ได้ในระดับปานกลาง / สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย ได้ในระดับปานกลาง / สามารถ การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม และการประเมินผล ได้ในระดับปานกลาง

2 คะแนน เมื่อสามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมන්නาการ ได้ในระดับพอใช้ / สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมන්නาการ ได้ในระดับพอใช้ / สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย ได้ในระดับพอใช้ / สามารถ การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม และการประเมินผล ได้ในระดับพอใช้

1 คะแนน เมื่อสามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมන්නาการ ได้ในระดับต้องปรับปรุง / สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมන්නาการ ได้ในระดับต้องปรับปรุง / สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ ในประเด็น การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย ได้ในระดับต้องปรับปรุง / สามารถ การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม และการประเมินผล ได้ในระดับต้องปรับปรุง

กลุ่มที่

คะแนน

5 4 3 2 1
□ □ □ □ □

สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก
คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี
คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง
คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน



แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

(E5)

หน่วยสมรรถนะ

☐ สมรรถนะที่ 1 การประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ (Assessment)	☐ สมรรถนะที่ 2 การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)	☒ สมรรถนะที่ 3 การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)	☐ สมรรถนะที่ 4 การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)
---	---	---	--

วิธีการประเมิน

ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์

เกณฑ์การให้คะแนน

5 คะแนน เมื่อสามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการเพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ ตามแผนที่วางไว้ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับดีมาก

4 คะแนน เมื่อสามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการเพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ ตามแผนที่วางไว้ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับดี

3 คะแนน เมื่อสามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการเพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ ตามแผนที่วางไว้ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับปานกลาง

2 คะแนน เมื่อสามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการเพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ ตามแผนที่วางไว้ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ พอใช้

1 คะแนน เมื่อสามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการเพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ ตามแผนที่วางไว้ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับต้องปรับปรุง

กลุ่มที่

คะแนน

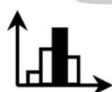
5 4 3 2 1

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้

เกณฑ์การตัดสิน

☐ คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก
☐ คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี
☐ คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง
☐ คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง
☐ คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน



แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

(E5)

หน่วยสมรรถนะ

☐ สมรรถนะที่ 1 การประเมินความพร้อมของโปรแกรม นันทนาการ (Assessment)	☐ สมรรถนะที่ 2 การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)	☐ สมรรถนะที่ 3 การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)	☒ สมรรถนะที่ 4 การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)
---	---	--	---

วิธีการประเมิน

ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์

เกณฑ์การให้คะแนน

5 คะแนน เมื่อสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ ได้ในระดับดีมาก และสามารถจัดทำรายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรม นันทนาการ ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับดีมาก

4 คะแนน เมื่อสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ ได้ในระดับดี และสามารถจัดทำรายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรม นันทนาการ ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับดี

3 คะแนน เมื่อสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ ได้ในระดับปานกลาง และสามารถจัดทำรายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรม นันทนาการ ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับปานกลาง

2 คะแนน เมื่อสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ ได้ในระดับพอใช้ และสามารถจัดทำรายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรม นันทนาการ ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับพอใช้

1 คะแนน เมื่อสามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ ได้ในระดับต้องปรับปรุง และสามารถจัดทำรายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรม นันทนาการ ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับต้องปรับปรุง

กลุ่มที่

คะแนน

5 4 3 2 1

สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้



เกณฑ์การตัดสิน

☐ คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก
☐ คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี
☐ คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง
☐ คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง
☐ คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49	หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรม

(Q1)

แบบสอบถามฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อแบบสอบถามความพึงพอใจ หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
นันทนาการสำหรับผู้เรียน นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรม

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง : ให้อ่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

- | | | | |
|--------------|---|---|--------------------------------------|
| 1. เพศ | ☐ ชาย | ☐ หญิง | |
| 2. สถานศึกษา | ☐ มทร.กรุงเทพ | ☐ มทร.พระนคร | ☐ มทร.ธัญบุรี |
| | ☐ มทร.สุวรรณภูมิ | ☐ มทร.รัตนโกสินทร์ | |

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้
นักศึกษา

คำชี้แจง : ให้อ่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน

การแปลค่าระดับความคิดเห็น : 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
การจัดโปรแกรม (Program)					
1. โปรแกรมฯ ตรงตามความต้องการ และความสนใจของท่าน มากน้อยเพียงใด					
2. โปรแกรมฯ ช่วยพัฒนาความรู้ และสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ให้กับท่าน มากน้อยเพียงใด					
3. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมมีความเหมาะสมเพียงใด					
4. ท่านมีความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองด้านสมรรถนะด้านการจัด โปรแกรม นันทนาการให้กับท่าน มากน้อยเพียงใด					
5. ท่านสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ไปพัฒนาสมรรถนะด้านการ จัดโปรแกรม นันทนาการให้กับท่านในอนาคต ได้มากน้อยเพียงใด					
สถานที่ (Place)					
6. สถานที่ในการจัดโปรแกรมฯ มีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด					
7. สภาพ บรรยากาศในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ เอื้อต่อการจัดกิจกรรมมากน้อยเพียงใด					
8. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีความสะอาด เหมาะสมแก่การจัดโปรแกรมมากน้อย เพียงใด					
9. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีความปลอดภัย เพียงพอต่อการจัดโปรแกรมมากน้อย เพียงใด					
10. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการจัดโปรแกรมฯ มาก น้อยเพียงใด					

ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
วัสดุอุปกรณ์ (Equipment)					
11. วัสดุ อุปกรณ์มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับกิจกรรมมากน้อยเพียงใด					
12. วัสดุ อุปกรณ์มีความปลอดภัยต่อการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด					
13. วัสดุ อุปกรณ์มีจำนวนเพียงพอสำหรับผู้เข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด					
14. วัสดุ อุปกรณ์มีสภาพในการพร้อมใช้งานมากน้อยเพียงใด					
15. วัสดุ อุปกรณ์ รวมถึงสื่อที่ใช้ในโปรแกรมฯ มีส่วนช่วยให้ท่านสามารถพัฒนาความรู้ เกี่ยวสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมฯ นันทนาการให้กับท่านได้มากน้อยเพียงใด					
โครงสร้าง (Structure)					
16. ผู้นำกิจกรรมชี้แจงรายละเอียด และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในแต่ละ กิจกรรมมีความชัดเจนมากน้อยเพียงใด					
17. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งมีความ เหมาะสมมากน้อยเพียงใด					
18. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งเข้าใจได้ ง่าย มากน้อยเพียงใด					
19. รูปแบบของโปรแกรมฯ เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของท่านมากน้อย เพียงใด					
20. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งมีส่วน ช่วยให้ท่านสามารถพัฒนาความรู้เกี่ยวสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมฯ นันทนาการ ให้กับท่านได้มากน้อยเพียงใด					
ความสัมพันธ์ (Relationship)					
21. ผู้นำกิจกรรม มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากน้อยเพียงใด					
22. ท่านมีความกล้าในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากน้อยเพียงใด					
23. ท่านตระหนักถึงความสำคัญของผู้นำกิจกรรม ที่จะต้องมีผู้นำในการให้ความรู้ มาก น้อยเพียงใด					
24. ท่านรู้สึกพึงพอใจต่อผู้นำกิจกรรมในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด					
25. ท่านรู้สึกพึงพอใจต่อบทบาทการเป็นผู้นำ และผู้ตามในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด					
การเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation)					
26. การจัดกิจกรรมมีความสั่นไหว และไม่มีอุปสรรคในระหว่างการทำกิจกรรมมาก น้อยเพียงใด					
27. ผู้นำกิจกรรมมีส่วนสำคัญในการทำกิจกรรมราบรื่น มากน้อยเพียงใด					
28. กิจกรรมในแต่ละสัปดาห์มีการวางแผนอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ช่วยทำให้เกิดการ เรียนรู้ในกิจกรรมต่อไปได้มากน้อยเพียงใด					
29. ผู้นำกิจกรรมมีการสร้างกำลังใจ และกระตุ้นให้ท่านเกิดการเรียนรู้ และรู้สึกท้าทาย มากน้อยเพียงใด					
30. ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในภาพรวม					



ใบความรู้

ใบความรู้ที่ 1

หน่วย
สมรรถนะหลัก

การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment)

หน่วยสมรรถนะย่อย

สมรรถนะที่ 1. การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

(การประเมินรายบุคคล การประเมินรายกลุ่ม)

สมรรถนะที่ 2. การประเมินทรัพยากร (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ)

สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

สมรรถนะที่ 1 สมรรถนะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ
(Assessment)

สมรรถนะ ด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Assessment) หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดโปรแกรมนันทนาการก่อนที่จะวางแผนจัดโปรแกรม นันทนาการ เพื่อพิจารณาความพร้อมในการจัดโปรแกรมนันทนาการ และนำไปสู่กระบวนการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ซึ่งจะมี สมรรถนะย่อยที่ผู้นำนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษาจะต้องมี ดังนี้

1. การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย (การประเมินรายบุคคล การประเมิน รายกลุ่ม)
2. การประเมินทรัพยากร (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ)

1. การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย (การประเมินรายบุคคล การประเมินรายกลุ่ม)

การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย จะเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการประเมิน ความต้องการโปรแกรมนันทนาการหรือความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมของประชากรกลุ่มเป้าหมาย โดยจะเป็นการประเมินเพื่อ หาความเป็นไปได้ในการกำหนดเป้าหมายตลาดหรือกลุ่มเป้าหมายที่จะเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการในอนาคต โดยมีการประเมินใน ลักษณะของการประเมินรายบุคคลและการประเมินรายกลุ่ม ซึ่งจะต้องคำนึงถึงคุณสมบัติในการประเมินทั้ง 3 ข้อต่อไปนี้

1. การประเมินตลาดหรือกลุ่มเป้าหมาย จะต้องเป็นตลาดหรือกลุ่มเป้าหมายที่สามารถวัดและทำการประเมินได้ โดยผู้ ประเมินสามารถกำหนดขนาดหรือระบุคุณลักษณะต่างๆ ของกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ผู้ประเมินได้รับข้อมูลจากการประเมินนำไป ออกแบบและส่งเสริมโปรแกรมนันทนาการได้

2. ผู้นำนันทนาการจะต้องสามารถทำการประเมินตลาดหรือกลุ่มเป้าหมายได้ โดยผู้นำนันทนาการหรือผู้ประเมิน อาจ จำเป็นที่ต้องรู้จักบุคคลหรือกลุ่มเป้าหมายที่จะเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการนั้นๆ กล่าวคือเป็นกลุ่มเป้าหมายหรือตลาดที่ผู้นำ นันทนาการสามารถเข้าถึงได้ นอกจากนี้ผู้นำนันทนาการจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการทรัพยากรต่างๆ เพื่อทำการประเมิน อาทิเช่น แหล่งที่ตั้ง งบประมาณ บุคลากร เป็นต้น

3. ตลาดหรือกลุ่มเป้าหมายจะต้องใหญ่พอที่จะรองรับความสนใจที่แตกต่างกัน

นอกจากนี้ ผู้นำนันทนาการจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องประเมินเกี่ยวกับความสนใจและความต้องการเฉพาะของประชากรกลุ่มเป้าหมาย โดยการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม อาทิเช่น ลักษณะหรือรูปแบบของโปรแกรมนันทนาการ หรือตัวแปรต่างๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูล เพิ่มเติมเกี่ยวกับความสนใจในกิจกรรมนันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมายที่พวกเขาต้องการ เช่น วัน เวลา สถานที่ หรือ งบประมาณ เป็นต้น

ประเภทของข้อมูลการประเมิน

ในการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เข้าถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผู้นำนันทนาการจะต้องทำการประเมินในด้านต่างๆ โดยมีขอบข่ายของการประเมิน

1. **การประเมิน สภาพ ปัญหา และความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย** เป็นการประเมินที่มุ่งเน้นไปที่การมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย ในการประเมินสภาพและปัญหาที่มีอยู่เกี่ยวกับกิจกรรมหรือโปรแกรมนันทนาการของสถานบริการนันทนาการหรือหน่วยงานนั้นๆ จะเป็นการประเมินเพื่อแสดงให้เห็นถึงปัญหาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดบริการนันทนาการ เพื่อให้ผู้นำนันทนาการนำไปปรับปรุงหรือหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต รวมไปถึงปรับปรุง พัฒนาสภาพที่เป็นอยู่เดิมให้มีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้นำนันทนาการยังจะต้องทำการประเมินความต้องการนันทนาการของกลุ่มเป้าหมาย เกี่ยวกับกิจกรรมหรือโปรแกรมนันทนาการที่พวกเขาต้องการ ซึ่งจะได้อะไรที่ตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด และสามารถนำข้อมูลดังกล่าวไปวางแผนการจัดโปรแกรมนันทนาการเพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการที่จะเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการในอนาคต

2. **การประเมินศักยภาพ และความสามารถของกลุ่มเป้าหมาย** ถึงแม้ว่าประชากรกลุ่มเป้าหมายจะมีความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมหรือโปรแกรมนันทนาการแล้ว แต่พวกเขาก็ยังมีศักยภาพและข้อจำกัดต่างๆ ในการเข้าร่วมกิจกรรมหรือโปรแกรม นันทนาการ อาทิเช่น สิ่งที่ได้รับบริการหรือกลุ่มเป้าหมายสามารถทำได้และทำไม่ได้ จำนวนรายได้ค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วม สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ เช่น การเดินทาง การขนส่ง เพื่อน ครอบครัว หรือระยะเวลาเป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้นำนันทนาการจำเป็นต้องทำการประเมินเพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ และจะทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากยิ่งขึ้น

3. **การประเมินความคาดหวังของกลุ่มเป้าหมาย** เป็นการประเมินเกี่ยวกับความสนใจในกิจกรรมหรือโปรแกรม นันทนาการที่ผู้ให้บริการหรือกลุ่มเป้าหมายสนใจที่จะเข้าร่วม หรือเป็นกิจกรรมที่เคยเข้าร่วม หรือตั้งใจจะเข้าร่วม ซึ่งการประเมินนี้จะ เป็นการประเมินสิ่งที่ผู้ให้บริการต้องการที่จะได้ ในขณะที่เข้าร่วมหรือเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ โดยจะเกี่ยวข้องกับ ความมุ่งมั่น ความรู้สึกที่มีต่อกิจกรรมหรือโปรแกรม นันทนาการที่สนใจจะเข้าร่วม และมุ่งหวังในสิ่งที่เป็นไปได้ว่าจะเกิดตามที่คิดไว้ เมื่อเข้าร่วมบริการหรือเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการนั้นๆ ซึ่งจะมีผลต่อการตัดสินใจในการใช้บริการหรือการเข้าร่วมกิจกรรมหรือ โปรแกรม นันทนาการของกลุ่มเป้าหมายได้ในอนาคต

วิธีการประเมิน

ในการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย มีวิธีการประเมินที่หลากหลาย โดยส่วนมาก แล้ววิธีการประเมินแบบการสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ และการใช้เครื่องมือในการประเมิน จะเป็นวิธีที่ผู้นำนันทนาการมักจะนำไปใช้ มากที่สุดในการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งจะมีรายละเอียดในแต่ละวิธี ดังนี้

1. **การประเมินโดยการสัมภาษณ์** การประเมินโดยการสัมภาษณ์ เป็นรูปแบบการประเมินความต้องการกิจกรรม นันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมายรูปแบบหนึ่ง โดยอาศัยการสื่อสารระหว่างบุคคล ระหว่างประชากรกลุ่มเป้าหมายกับผู้นำ นันทนาการหรือผู้ที่ทำการประเมิน/สัมภาษณ์ โดยมีลักษณะเป็นการสนทนาพูดคุยอย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบในกรอบ ของการประเมิน ซึ่งผู้ประเมินหรือผู้สัมภาษณ์จะต้องเตรียมคำถาม และข้อมูลที่จะทำการประเมินในลักษณะคำถามตามประเด็นต่างๆ อีกทั้งจะต้องติดต่อกับผู้ให้สัมภาษณ์หรือประชากรกลุ่มเป้าหมายเพื่อนัดหมายในการสัมภาษณ์

2. **การประเมินโดยการสังเกตการณ์** การประเมินโดยการสังเกตการณ์ เป็นการประเมินประชากรกลุ่มเป้าหมายในช่วง ที่ประชากรกลุ่มเป้าหมายกำลังเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ซึ่งเป็นวิธีการประเมินโดยการพิจารณาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เพื่อ ค้นหาความจริงบางประการ โดยอาศัยประสาทสัมผัสของผู้สังเกตโดยตรง การประเมินแบบวิธีการสังเกตการณ์ มีหลายแบบ ตั้งแต่ การสังเกตการณ์แบบไม่เป็นการไปจนถึงการสังเกตการณ์แบบมุ่งเป้าหมายอย่างเป็นระบบ วิธีการในปัจจุบันมักจะใช้การ สังเกตการณ์เป็นช่วงเวลา โดยการสังเกตการณ์ประชากรกลุ่มเป้าหมายในสถานการณ์ซ้ำๆ เพื่อเป็นการระบุการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมสำคัญๆ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย โดยการประเมินในลักษณะนี้อาจจะต้องใช้เวลาในการเก็บข้อมูลเป็นข้อมูลพื้นฐาน สำหรับการวางแผนโปรแกรม นันทนาการ และจะทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากยิ่งขึ้น

3. **การประเมินโดยใช้เครื่องมือในการประเมิน (แบบสอบถาม)** การประเมินโดยใช้เครื่องมือในการประเมิน จะมี เครื่องมือที่ผู้นำนันทนาการมักจะนำมาใช้กันมากที่สุดคือแบบสอบถาม แบบสอบถามจะเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งที่ยอมรับกันมาก โดยเฉพาะการเก็บข้อมูลทางสังคมศาสตร์ ทั้งนี้เพราะเป็นวิธีการที่สะดวก และสามารถให้วัดและประเมินผลได้อย่างกว้างขวาง ซึ่ง รูปแบบของแบบสอบถาม มีดังนี้

3.1. แบบสอบถามชนิดปลายเปิด (Open-ended Form) แบบสอบถามชนิดนี้ไม่ได้กำหนดคำตอบไว้ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ตอบเขียนตอบได้อย่างอิสระด้วยความคิดของตนเอง แบบสอบถามชนิดนี้ตอบยากและเสียเวลาในการตอบมาก เพราะผู้ตอบจะต้องคิดวิเคราะห์อย่างกว้างขวาง

3.2. แบบสอบถามปลายปิด (Closed - ended Form) แบบสอบถามชนิดนี้ประกอบด้วย ข้อคำถามและตัวเลือก (คำตอบ) ซึ่งตัวเลือกนี้สร้างขึ้นโดยคาดว่าผู้ตอบ สามารถเลือกตอบ ได้ตามความต้องการ แบบสอบถามชนิดปลายปิดแบ่งเป็น 4 แบบ ได้แก่

3.2.1. แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) เป็นการสร้างรายการของข้อคำถามที่เกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กับคุณลักษณะของพฤติกรรม แต่ละรายการจะถูกประเมินหรือชี้ให้ตอบในแง่ใดแง่หนึ่ง เช่น มี-ไม่มี จริง-ไม่จริง เป็นต้น

3.2.2. แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในประเมินการปฏิบัติ กิจกรรมหรือทักษะต่างๆ มีระดับความเข้มให้พิจารณาตั้งแต่ 3 ระดับขึ้นไป เช่น เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

3.2.3. แบบจัดอันดับ (Rank Order) มักจะให้ผู้ตอบจัดอันดับความสำคัญหรือคุณภาพ โดยให้ผู้ตอบเรียงลำดับตามความเข้ม จากมากไปหาน้อย

3.2.4. แบบเติมคำสั้นๆ ในช่องว่าง แบบสอบถามลักษณะนี้จะต้องกำหนดขอบเขตจำเพาะเจาะจงลงไป เช่น ปัจจุบันท่านอายุ.....ปีเดือน หรือข้อเสนอแนะที่มีต่อ..... เป็นต้น

2. การประเมินทรัพยากร (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ)

ในการประเมินทรัพยากรที่จำเป็นต่อการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ เป็นหนึ่งในการประเมินเบื้องต้นที่จำเป็นต้องดำเนินการในกระบวนการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ดังนั้นก่อนการออกแบบโปรแกรมนันทนาการ ผู้นำนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษา จะต้องแน่ใจว่ามีทรัพยากรเพียงพอต่อการดำเนินโปรแกรมนันทนาการหรือไม่ ซึ่งการประเมินทรัพยากร เป็นรูปแบบเฉพาะของการประเมินผลเพื่อการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ เป็นการวิเคราะห์ถึงทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้สำหรับการดำเนินการโปรแกรมนันทนาการนั้นๆ เพื่อระบุความเหมาะสมและความจำเป็น ในการสนับสนุนการดำเนินโปรแกรมนันทนาการตามที่ประสงค์

ทรัพยากรที่จำเป็นต่อการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ อาจเป็นปัจจัยที่เป็นข้อจำกัดต่อการดำเนินโปรแกรมนันทนาการนั้นๆ เพราะทรัพยากรบางอย่างหรือทั้งหมดที่ต้องประเมินนั้น เป็นส่วนหนึ่งของการประเมินเบื้องต้นเกี่ยวกับทรัพยากรสำหรับโปรแกรมนันทนาการที่กำลังจะดำเนินการ โดยผู้นำนันทนาการจะต้องประเมินทรัพยากรสำหรับโปรแกรมนันทนาการก่อนการวางแผนกิจกรรม อาทิเช่น

1. **พื้นที่** มีจำนวนพื้นที่เพียงพอหรือไม่ มีขนาดใหญ่พอหรือไม่ที่จะรองรับโปรแกรมที่วาดภาพไว้ แหล่งที่ตั้งอยู่ใกล้หรือเข้าถึงได้โดยตลาดเป้าหมายของโปรแกรมหรือไม่ ได้รับการพัฒนาเหมาะสมสำหรับกิจกรรมตามจุดมุ่งหมายหรือไม่
2. **สถานที่** สำหรับสถานที่ที่จะทำการจัดโปรแกรมนันทนาการในเบื้องต้น เช่นเดียวกับด้านพื้นที่
3. **วัสดุ** วัสดุที่จำเป็น มีจำนวนเพียงพอหรือไม่ที่จะดำเนินโปรแกรมนันทนาการที่จัดไว้และมีพร้อมใช้ตามกำหนดเวลาหรือไม่ มีคุณสมบัติเพียงพอหรือไม่ อยู่ในราคาที่สนับสนุนได้ตามราคาที่ต้องการสำหรับโปรแกรมที่กำลังจัดทำหรือไม่
4. **อุปกรณ์** มีอุปกรณ์จำนวนเพียงพอสำหรับผู้เข้าร่วมแต่ละรายหรือไม่ อยู่ในสภาพใช้งานได้หรือไม่ มีการซ่อมแซมที่ดีและปลอดภัยต่อการใช้อย่างไร
5. **งบประมาณ** มีทรัพยากรการเงินเพียงพอหรือไม่ในการดำเนินโปรแกรมตามเป้าหมาย และหากเป็นบริการที่ไม่คิดค่าบริการมีงบประมาณเพียงพอที่จะดำเนินโปรแกรมหรือไม่
6. **บุคลากร** มีเจ้าหน้าที่เพียงพอหรือไม่ที่จะดำเนินโปรแกรม เจ้าหน้าที่มีความรู้ทักษะ และความสามารถที่จำเป็นในการดำเนินโปรแกรมหรือไม่ มีเจ้าหน้าที่ที่จำเป็นพร้อมตามเวลาและสถานที่ที่กำหนดในการดำเนินโปรแกรมหรือไม่

สรุป

ในการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Assessment) เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการเก็บรวบรวมข้อมูล ก่อนการจัดโปรแกรมนันทนาการ เพื่อที่จะนำข้อมูลที่ได้ไปวางแผนในการจัดโปรแกรมนันทนาการ ซึ่งผู้ดำเนินนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษา จะต้องทำการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมายเสียก่อน เพื่อสำรวจข้อมูลความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมายโดยมีเป้าหมายของการประเมินที่หลากหลาย อาทิเช่น การประเมิน สภาพ ปัญหา และความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การประเมินศักยภาพ และความสามารถของกลุ่มเป้าหมาย และการประเมินความคาดหวังของกลุ่มเป้าหมาย

นอกจากนี้แล้ว ผู้ดำเนินนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษา ยังจะต้องทำการประเมินความพร้อมของทรัพยากรอีกด้วย เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงปริมาณที่จะใช้ในการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ เพื่อเป็นการสำรวจความพร้อม และความต้องการทางด้านทรัพยากรในการจัดโปรแกรมนันทนาการ เพื่อนำข้อมูลเหล่านี้ไปประกอบการวางแผนในการจัดโปรแกรมนันทนาการต่อไป

ใบความรู้ที่ 2

หน่วย
สมรรถนะหลัก

การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)

หน่วยสมรรถนะย่อย

- สมรรถนะที่ 1. การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรมนันทนาการ
- สมรรถนะที่ 2. การวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการ
- สมรรถนะที่ 3. การเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ และการกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย
- สมรรถนะที่ 4. การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม รวมถึงการประเมินผล
- สมรรถนะที่ 5. การปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนันทนาการ
- สมรรถนะที่ 6. การประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ

สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สมรรถนะที่ 2 การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)

สมรรถนะ ด้านการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Planning) หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำวัตถุประสงค์และเป้าหมายของโปรแกรมนันทนาการ หรือตามความต้องการของผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ โดยพิจารณาความสอดคล้องกับโปรแกรมนันทนาการในด้านต่างๆ ออกมาเป็นแบบแผนเพื่อจะนำไปใช้ในการจัดโปรแกรมนันทนาการ มีสมรรถนะย่อย ดังนี้

1. การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรมนันทนาการ
2. การวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการ
3. การเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ และการกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย
4. การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม รวมถึงการประเมินผล
5. การปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนันทนาการ
6. การประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ

1. การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรมนันทนาการ

การกำหนดจุดประสงค์และเป้าหมาย

ในการกำหนดจุดประสงค์และเป้าหมายโปรแกรมนันทนาการจะต้องมีรูปแบบและทิศทางตามจุดประสงค์และเป้าหมายที่ตั้งไว้ที่สำคัญคือการชี้ให้เห็นถึงการวางแผนได้อย่างครบถ้วนรอบคอบเป็นขั้นตอนแรกในการ เตรียมการเพื่อประเมินผลบริการได้อย่างเหมาะสม ในการใช้เทคนิคนี้ยังรอบคอบต้องอาศัย การสร้างแนวคิดอย่างน้อย 3 ระดับ

ระดับแรก ข้อความแสดงจุดประสงค์จะเป็นหลักการที่บอกถึงเหตุผลที่หน่วยงานจัดทำโปรแกรมนี้ในเบื้องต้น หลักการคือการอธิบายเหตุผลที่สมบูรณ์และเป็นการชี้แจงในตัว เมื่อแสดงหลักการที่สมบูรณ์พอ

ระดับที่สอง ผู้นำนันทนาการจำเป็นต้องกำหนดเป้าหมายเฉพาะที่จะต้องบรรลุในการ ดำเนินโปรแกรมหรือที่ได้จากการดำเนินโปรแกรม เป้าประสงค์เหล่านี้สามารถระบุการ ดำเนินการจัดการที่จำเป็นเพื่อดำเนินโปรแกรม

ระดับที่สาม แสดงรายละเอียดเพิ่มเติมสำหรับเป้าหมายซึ่งการพัฒนาวัตถุประสงค์ สนับสนุน วัตถุประสงค์มี 2 ประเภท ได้แก่ วัตถุประสงค์สำหรับเป้าหมาย และวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมเป็นรายชื่อ

1) วัตถุประสงค์สำหรับเป้าประสงค์การจัดการเป็นการอธิบายเพิ่มเติมถึงขั้นตอนการจัดการที่ต้องดำเนินการเพื่อให้บรรลุเป้าประสงค์

2) กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมรายข้อ เพื่อให้ได้ประโยชน์ วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมรายข้อต้องมุ่งผลลัพธ์และสามารถวัดได้ เป้าประสงค์แต่ละข้ออาจบรรลุได้ด้วยวัตถุประสงค์หลายข้อต่างกัน ดังนั้น วัตถุประสงค์ข้อใด ข้อหนึ่งจึงเป็นเพียงส่วนหนึ่งของวัตถุประสงค์ทั้งหมดที่กำหนดไว้สำหรับเป้าประสงค์หนึ่งๆ จึง ควรเลือกวัตถุประสงค์อย่างรอบคอบ วิธีนี้ชี้ให้เห็นว่าการบรรลุวัตถุประสงค์สำหรับเป้าประสงค์ ใดๆก็ตามจะถือว่าเป็นข้อพิสูจน์ของการบรรลุเป้าประสงค์

การเขียนจุดประสงค์และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการ

การจัดโปรแกรมนันทนาการ จำเป็นต้องมีวัตถุประสงค์และเป้าประสงค์ของการจัดบริการ เพื่อเป็นเครื่องชี้แนวทางในการดำเนินงานของการจัดโปรแกรมนันทนาการนั้นๆ โดยทั่วไปวัตถุประสงค์จะเป็นข้อความที่แสดงถึงความต้องการที่จะกระทำสิ่งต่างๆ ภายในโปรแกรมให้ปรากฏผลเป็นรูปธรรม ซึ่งข้อความที่ใช้เขียนวัตถุประสงค์จะต้องชัดเจนไม่คลุมเครือ สามารถวัดและประเมินผลได้ การจัดโปรแกรมนันทนาการแต่ละโปรแกรม สามารถมีวัตถุประสงค์ได้มากกว่า 1 ข้อ ลักษณะของวัตถุประสงค์ขึ้นอยู่กับระดับและขนาดของโปรแกรม เช่น ถ้าเป็นโปรแกรมขนาดใหญ่ วัตถุประสงค์ก็จะมีลักษณะที่กว้าง เป็นลักษณะวัตถุประสงค์ทั่วไป หากเป็นโปรแกรมขนาดเล็ก วัตถุประสงค์ก็จะมีลักษณะเฉพาะ หรือโดยทั่วไปจะเรียกว่าวัตถุประสงค์เฉพาะ

การเขียนวัตถุประสงค์ควรจะต้องคำนึงถึงลักษณะที่ดี 5 ประการ คือ

1) **Sensible & Specific** หมายถึง วัตถุประสงค์ที่ดีต้องมีความเป็นไปได้และชัดเจน นั่นคือ ควรกำหนดวัตถุประสงค์ให้มีความเป็นไปได้ สามารถปฏิบัติได้จริง นอกจากนี้ยังควรมีความชัดเจน โดยผู้ปฏิบัติสามารถเข้าใจความหมายได้ตรงกัน และปฏิบัติได้อย่างสอดคล้องและเป็นไปในแนวทางเดียวกัน

2) **Measurable** หมายถึง วัตถุประสงค์นั้นต้องสามารถวัดผลได้ นั่นคือในการกำหนดวัตถุประสงค์ควรพิจารณาถึงประเด็นเกี่ยวกับการวัดผลด้วย การกำหนดวัตถุประสงค์ที่สามารถวัดผลได้ทำให้สามารถรู้ได้แน่ชัดว่าดำเนินการถึงขั้นตอนใด และผลของการดำเนินการในแต่ละขั้นเป็นอย่างไร บรรลุผลสำเร็จหรือไม่

3) **Attainable & Assignable** หมายถึง วัตถุประสงค์ที่ดีต้องสามารถบรรลุผลและมอบหมายได้ ในการกำหนดวัตถุประสงค์นั้นไม่ควรกำหนดไว้สูงเกินไปจนไม่สามารถปฏิบัติเพื่อบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ได้ ทำให้ผู้ปฏิบัติรู้สึกท้อแท้ เพราะทำอะไรก็ไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้ นอกจากนี้วัตถุประสงค์ที่ดีต้องสามารถมอบหมายให้ผู้ปฏิบัตินำไปปฏิบัติได้ สามารถนำมาแยกย่อยเป็นกิจกรรมหลาย ๆ กิจกรรมเพื่อมอบหมายให้ผู้ที่เกี่ยวข้องนำไปปฏิบัติตามความรับผิดชอบของตน เพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมายเดียวกันคือการบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

4) **Reasonable & Realistic** หมายถึง วัตถุประสงค์ที่ดีต้องสามารถอธิบายได้ มีความสมเหตุสมผลและมีความเป็นไปได้ ปฏิบัติได้จริง

5) **Time Available** หมายถึง วัตถุประสงค์ที่ดีต้องเหมาะสมกับช่วงเวลาในขณะนั้น วัตถุประสงค์ข้อหนึ่งอาจมีความเหมาะสมกับช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง เมื่อเวลาเปลี่ยนไปวัตถุประสงค์ข้อนั้นอาจไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปได้

สำหรับการเขียนเป้าประสงค์ ต้องเขียนให้ชัดเจนเพื่อแสดงให้เห็นผลงานหรือผลลัพธ์ที่ระบุคุณภาพ หรือปริมาณงานที่คาดว่าจะทำให้บังเกิดขึ้นในระยะเวลาที่กำหนดไว้ ซึ่งการกำหนดผลงานอาจกำหนด เป็นร้อยละ หรือจำนวนหน่วยที่แสดงปริมาณหรือคุณภาพต่างๆ

2. การวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการ

ผู้นำนันทนาการมีบทบาทสำคัญต่อคุณภาพของกิจกรรมนันทนาการ ผู้นำนันทนาการจะต้องมีความพร้อม มีการเตรียมการที่ดี และมีความเข้าใจ ในกิจกรรมนันทนาการเป็นอย่างดี และผู้นำนันทนาการจะต้องเตรียมการในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่อาจเกิดขึ้นตลอดเวลาในการทำกิจกรรม เพราะปัญหาต่างๆ อาจเกิดขึ้นได้เสมอ เช่น ปัญหาจากสภาพสิ่งแวดล้อม ภัยธรรมชาติ เป็นต้น ดังนั้นผู้นำนันทนาการ จะต้องศึกษาหาข้อมูล รายละเอียดพื้นฐาน เพื่อการจัดโปรแกรมนันทนาการ โดยพิจารณาถึง องค์ประกอบต่างๆ ดังต่อไปนี้

ปัจจัยเบื้องต้น

การจัดหาข้อมูล รายละเอียดที่มีอยู่ในท้องถิ่น จะเป็นสิ่งนำมาประกอบ ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ได้แก่

1. สำรวจประเมินค่าทรัพยากร งบประมาณ และบุคลากรที่มีอยู่ ในท้องถิ่น รวมทั้งสภาพทั่วไปของปัญหา ความต้องการ และอุปสรรค ที่เกี่ยวข้องกับที่ได้กล่าวมาแล้ว
2. ตรวจสอบขีดความสามารถในการจัดกิจกรรมนันทนาการ
3. เตรียมแผนงานให้สอดคล้องกับงบประมาณ สถานที่ ความต้องการ ของกิจกรรมนันทนาการในท้องถิ่น
4. สนับสนุน ส่งเสริมสมาชิก และองค์กรในท้องถิ่นให้มีโอกาส และมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมนันทนาการ

การกำหนดโปรแกรมนันทนาการ

โปรแกรมนันทนาการที่จะจัดบริการให้กับชุมชน ควรเป็นกิจกรรม ที่หลากหลาย เป็นที่สนใจ และพึงพอใจของสมาชิก ที่สามารถเลือกได้ ตามความสมัครใจ และความสนใจของแต่ละบุคคล เพื่อส่งเสริมความสำเร็จ แห่งบุคคล กิจกรรมจะต้องสร้างเสริม มนุษย์สัมพันธ์ และสัมพันธ์ภาพ ทางสังคม โดยมุ่งเน้นการใช้โอกาสในเวลาว่าง เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ เป็นประเด็นสำคัญ

การกำหนดโปรแกรมนันทนาการ จะต้องสัมพันธ์กับองค์กรในชุมชน โรงเรียน และหน่วยงานอื่นๆ เพื่อให้สามารถบริการได้ทั้ง เด็กและผู้ใหญ่ เนื่องจากโรงเรียนเป็นสถานที่พัฒนาทักษะความรู้ขั้นพื้นฐานให้กับเด็ก โรงเรียนจึงควรจัดโปรแกรมนันทนาการเพื่อ ส่งเสริมการศึกษา และสัมผัสธรรมชาติ เช่น การจัดการเรียนรู้การสอนนอกห้องเรียน นอกสถานที่ จัดให้มีกิจกรรมการอยู่ค่ายพักแรม มีการฝึกกิจกรรมกลางแจ้ง ซึ่งจะช่วยให้เด็ก ได้รับประสบการณ์ต่างๆ และมีผลเอื้อต่อการจัดโปรแกรมนันทนาการ ในชุมชน ดังนั้น การประสานงานกับโรงเรียน และบุคลากรในโรงเรียน รวมไปถึงการใช้สถานที่ อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้เพื่อสนับสนุน การจัด กิจกรรมต่างๆ ซึ่งจะต้องอาศัยจากโรงเรียน หรืออาจจะประสานงาน กับบริษัท ห้าง ร้าน ตัวแทนจำหน่ายอุปกรณ์ หรือหน่วยงานที่ เกี่ยวข้อง เพื่อจัดเตรียมอุปกรณ์

ลักษณะของโปรแกรมนันทนาการ

โปรแกรมนันทนาการที่จะจัดบริการนั้น จะต้องเหมาะสมกับ ความสนใจ ความต้องการของสมาชิกและมีสถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ เพื่อการจัดกิจกรรมทั้งการกีฬา กิจกรรมกลางแจ้งเกมและการละเล่น กิจกรรม ศิลปหัตถกรรม กิจกรรมดนตรี หรือการแสดง การสำรวจและเดินทางไกล และธรรมชาติศึกษา เป็นต้น

โปรแกรมนันทนาการ นอกจากจะจัดเพื่อสนองตอบให้เกิดประสบการณ์ ในชีวิต ความสนุกสนาน เพลิดเพลินของสมาชิก และยังมีผลดีในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้ คือ

1. เป็นศูนย์การเรียนรู้ทางธรรมชาติ สภาพดินฟ้า อากาศ
2. ส่งเสริมความรักในธรรมชาติและเคารพอนุรักษ์
3. ส่งเสริมการแสดงออก การจัดนิทรรศการ หรือแสดงความสามารถ ในกิจกรรมต่างๆ
4. เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ด้วยธรรมชาติ
5. สร้างงานและส่งเสริมเศรษฐกิจให้กับท้องถิ่น

เนื่องจากความสนใจของบุคคลแตกต่างกัน ดังนั้นการจัดโปรแกรม นันทนาการจึงต้องกำหนดโปรแกรมอย่างกว้างๆ โดยพิจารณาถึง กิจกรรม ต่างๆ ของนันทนาการเป็นองค์ประกอบ เริ่มตั้งแต่กิจกรรมเกม กีฬา กิจกรรมเข้าจังหวะ การเต้นรำ การละคร ดนตรีเพลง ศิลปหัตถกรรม นันทนาการกลางแจ้ง ธรรมชาติศึกษา การอยู่ค่ายพักแรม กิจกรรมทางสังคม งานอดิเรก และกิจกรรมพิเศษอื่นๆ กิจกรรมเหล่านี้สามารถเลือกสรร มาจัดบริการได้อย่างกว้างๆ ให้เป็นส่วนหนึ่งในโปรแกรมนันทนาการ เช่น การจัดค่ายพักแรม สามารถจัดกิจกรรมดนตรี เกม กีฬา ศิลปะการแสดง มารวมอยู่ด้วย และในยามว่างก็จัดเสริมด้วยกิจกรรมงานอดิเรก เป็นต้น

โปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้น จะต้องตอบสนองความต้องการ ของสมาชิกเป็นส่วนใหญ่ ในขณะที่เดียวกันก็สามารถเพิ่ม กิจกรรม ที่สร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างกลุ่ม ประสบการณ์ทางสังคม และความสามัคคี ของหมู่คณะ ซึ่งจะต้องพิจารณาถึงปัจจัย ประกอบดังต่อไปนี้ร่วมด้วย คือ

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

การวิเคราะห์กิจกรรมเพื่อค้นหาประโยชน์ที่ได้ในเชิงพฤติกรรม

การวิเคราะห์กิจกรรมเพื่อค้นหาประโยชน์ที่ได้ในเชิงพฤติกรรม ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ ความคิด สังคม ร่างกาย ความรู้สึก/อารมณ์ ซึ่งเป็น 4 ด้านเช่นเดียวกับการประเมินเพื่อหา ความต้องการให้ผู้รับบริการปฏิบัติ ต่อไปนี้เป็นข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์กิจกรรม ประกอบด้วย

1. **ด้านร่างกาย** ทักษะทางกายและการเคลื่อนไหวต่อไปนี้เป็นแบบใดและระดับใดที่ ต้องอาศัยการประสานงานของสายตาและมือ ความสามารถด้านแอโรบิค : ความแข็งแรง ความ ยืดหยุ่น ความเร็ว ฯลฯ การเคลื่อนไหวแบบใดที่จำเป็นต้องการเข้าร่วม เช่น การวิ่ง การเดิน การ ขว้าง การจับ ฯลฯ ต้องการการประสานการเคลื่อนไหวมากเพียงใด ต้องใช้ร่างกายส่วนใดใน การเข้าร่วม

2. **ด้านสังคม** การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมแบบใดที่จำเป็นต้องการเข้าร่วม: การไม่ เกิดการปฏิสัมพันธ์เพราะเหตุใด บุคคลเดียวเข้าร่วมการแข่งขันได้ตามลำพังหรือไม่ การเข้า ร่วมด้วยกันซึ่งบุคคลหนึ่งเข้าร่วมกับผู้อื่นแต่ไม่มีการปฏิสัมพันธ์เกิดจากสาเหตุใด ต้องมีการ เข้าร่วม 2 คน ต้องมีการปฏิสัมพันธ์ในทีม ต้องมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างทีม

3. **ด้านความคิด** มีกฎกติกาเพียงใดและซับซ้อนเพียงใด ต้องใช้สมาธิมาก เพียงใด ต้องใช้ความรู้แบบใดและมากเท่าใด ผู้เข้าร่วมต้องใช้ความจำระยะสั้นหรือความจำระยะ ยาวในการเข้าร่วม การให้คะแนนที่ใช้ในการแข่งขันมีความซับซ้อนเพียงใด เหล่านี้เป็นต้น

4. **ด้านความรู้สึกอารมณ์** สภาวะทางจิตใจแบบใดที่น่าจะเกิดจากการแข่งขัน สนุกสนาน เศร้า กลัว สามีคิ่ เจ็บปวด โกรธ ภูมิใจ รังเกียจ ฯลฯ มีผู้เล่นกี่คนที่สามารถ “ชนะ” การแข่งขัน

เป้าหมายของการวิเคราะห์กิจกรรมคือการทำให้ความต้องการของผู้เข้าร่วม (ระบุจาก การประเมิน)ตรงกับกิจกรรมที่ต้องการเข้าร่วม (ระบุจากการวิเคราะห์กิจกรรม)

3. การเลือกรูปแบบโปรแกรมสนับสนุนการ และการกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

รูปแบบของโปรแกรมสนับสนุนการ

Edginton (1992) กล่าวว่า รูปแบบของโปรแกรมทางนันทนาการ คือแนวทางที่จะให้องค์กร จัดกิจกรรมและ เป็นโครงสร้างสำหรับการบริการลูกค้า ประกอบด้วย 8 รูปแบบ คือ

1. การแข่งขัน (competitive)
2. การเปิดโอกาสในกิจกรรม (drop-in/open)
3. ชั้นเรียน (Class)
4. สโมสร (club)
5. เหตุการณ์เฉพาะหรือเทศกาล (special events)
6. การประชุมปฏิบัติการ และการอภิปราย (workshops / การประชุม)
7. กลุ่มที่มีความสนใจ (interest groups)
8. กิจกรรมนอกองค์กร (out reach)

การพิจารณาในการเลือกเนื้อหากิจกรรมเพื่อจัดโปรแกรมสนับสนุนการ

เกณฑ์การพิจารณาในการเลือกกิจกรรม เพื่อจัดโปรแกรมสนับสนุนการ การเลือกกิจกรรมนันทนาการ เพื่อนำมาใช้ต้องดูจากวัตถุประสงค์ หรือจุดมุ่งหมายว่าต้องการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้รับประโยชน์อะไร หรือเพื่อเหตุผลใด ซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้สนับสนุนการที่จะต้องเลือกกิจกรรม ที่นำมาให้เหมาะสม และบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. **เลือกให้ถูกต้องตามวัตถุประสงค์** การจัดกิจกรรมนันทนาการต้องเลือกกิจกรรมให้สอดคล้องกับ เป้าหมาย หรือวัตถุประสงค์ขององค์กร หรือกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีความหลากหลายวัตถุประสงค์ เช่น การใช้นันทนาการ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ ผ่อนคลายความตึงเครียดในการทำงาน หรือเพื่อทางธุรกิจและการค้า เป็นต้น

2. **เลือกให้เหมาะสมกับบุคคล** เพศ วัยของผู้เข้าร่วม ลักษณะของนันทนาการมีความหลากหลาย มีรูปแบบการทำที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งในแต่ละประเภทมีความเหมาะสมกับเพศ และวัยที่ต่างกันออกไป การเลือกกิจกรรมนันทนาการต้องคำนึงถึงอายุของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพราะบางกิจกรรมมีลักษณะ ที่ต้องเคลื่อนไหวมาก ซึ่งไม่เหมาะกับผู้สูงอายุ และกิจกรรม นันทนาการบางกิจกรรมเหมาะกับบุรุษมากกว่าสตรี

3. **เลือกให้เหมาะสมกับสถานที่** และอุปกรณ์ที่มีอยู่ หรือสามารถจัดหาได้ กิจกรรมนันทนาการบางประเภท เช่น กิจกรรมกีฬา กิจกรรม Walk Rally ต้องใช้พื้นที่มาก เช่น สนามกีฬา ลานอเนกประสงค์ ซึ่งการ เลือกใช้กิจกรรมต้องพิจารณาถึงสถานที่ และอุปกรณ์ว่าเหมาะสม กับกิจกรรมที่จะจัดขึ้นหรือไม่

4. **เลือกให้เหมาะสมกับจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม** การเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับจำนวนผู้เข้าร่วม ถือเป็นสิ่งสำคัญ อย่างมากในการจัดกิจกรรมนันทนาการ เพราะการมีส่วนร่วม ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งในการจัดกิจกรรมนันทนาการ

5. **เลือกให้เหมาะสมกับภูมิหลังของผู้เข้าร่วมกิจกรรม** เช่น ทักษะ กลุ่มอาชีพต่างๆ ในแต่ละบุคคลมีสถานะทางสังคมไม่เหมือนกัน อาชีพ ทักษะ เป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง การเลือกกิจกรรมให้เข้ากับสถานะ ทางสังคมของกลุ่มเป้าหมาย หรือผู้เข้าร่วมกิจกรรม จะเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดกิจกรรม และสามารถจัดกิจกรรม ได้อย่างราบรื่น

6. **เลือกให้เหมาะสมกับสภาพดิน ฟ้า อากาศ และท้องถิ่น** สภาพดิน ฟ้า อากาศ จะส่งผลกระทบต่อเข้าร่วมกิจกรรม บางกิจกรรมเหมาะสมกับพื้นที่กลางแจ้ง แต่ถ้าสภาพอากาศ ไม่เอื้ออำนวยก็จะส่งผลการดำเนินกิจกรรม เช่น สภาพอากาศร้อน ก็ไม่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมกลางแจ้ง เป็นต้น

7. **เลือกใช้เฉพาะกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และไม่เกิด อันตรายแก่ผู้เข้าร่วม** ความปลอดภัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ถือเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมที่มีความเสี่ยงต่อ การบาดเจ็บ ไม่ควรอย่างยิ่งโดยเฉพาะต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม ที่เป็นผู้สูงอายุ หรือการเลือกกิจกรรมที่ส่งผลการเรียนรู้ ก็เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยพัฒนาทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

8. **เลือกกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมได้มากที่สุด** และให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป้าหมายหลักของกิจกรรมนันทนาการ คือการส่งเสริมการมี ส่วนร่วมในกิจกรรม และผ่อนคลายความเครียด ทั้งทางร่างกาย และจิตใจ สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้มีพลังในการทำงาน และสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น เพราะฉะนั้นการเลือกกิจกรรม นันทนาการควรเลือกที่สามารถเข้าร่วมได้อย่างกว้างขวาง และสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้มากที่สุด

9. **เลือกตามความสนใจของบุคคลและชุมชน** กิจกรรมนันทนาการมีหลากหลายประเภท ซึ่งการเลือก กิจกรรมนันทนาการตามความชอบและสนใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม จะสามารถสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน สร้างแรงจูงใจ ในการทำกิจกรรมนันทนาการอย่างต่อเนื่อง

4. การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม รวมถึงการประเมินผล

จัดทำแผนการจัดการสำหรับการให้บริการตามโปรแกรมการจัดงาน

ผู้นำนันทนาการจะต้องจัดทำแผนการจัดการสำหรับแต่ละโปรแกรมที่ดำเนินการ ผู้นำนันทนาการส่วนใหญ่รับผิดชอบ ดำเนินการหลายโปรแกรมตลอดปี แต่ละโปรแกรมอยู่ในระยะต่างๆของการดำเนินการ และในวันทำงาน 1 วัน ผู้นำนันทนาการอาจทำงานในหลายๆ องค์กรประกอบของโปรแกรมต่างๆ ยิ่งกว่านั้น มักเป็นกรณีที่บุคคล องค์กร หรือหน่วยงาน เข้ามาร่วมในการดำเนินการทั้งหมด

การให้บริการตามโปรแกรม แผนการจัดการจึงช่วยให้เจ้าหน้าที่และผู้นำนันทนาการ สามารถระบุกิจกรรมทั้งหมดที่จำเป็นต่อการดำเนินโปรแกรม และระบุว่าใครรับผิดชอบในการดำเนินการ รวมทั้ง ระบุลำดับเวลาดำเนินการ

จำนวนกิจกรรมที่ต้องบรรจุไว้ในแผนการจัดการจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับขนาดของโปรแกรม ต่อไปนี้คือรายการทั้งหมดที่ครอบคลุมกิจกรรมที่บรรจุไว้ในแผนการจัดการ

1. **หัวเรื่องโปรแกรม** หัวเรื่องโปรแกรมคืออะไร เป็นโปรแกรมประเภทใด เช่น กีฬา ศิลปวัฒนธรรม การออกกำลังกาย นอกสถานที่ เป็นต้น ใช้รูปแบบดำเนินการแบบใดเพื่อให้บริการตามโปรแกรม เช่น อบรมเชิงปฏิบัติการ การจัดกิจกรรมพิเศษ กิจกรรมชมรม เป็นต้น

2. **ข้อความแสดงปณิธานการจัดโปรแกรม**นันทนาการขององค์กรหรือหน่วยงาน อะไรคือหลักการโดยรวมของการเข้าร่วมการจัดโปรแกรมของหน่วยงานแห่งนี้ ข้อความดังกล่าว ตามปกติจะไม่เขียนไว้สำหรับทุกโปรแกรมเนื่องจากเป็นการกิจต่อเนื่องในการจัดโปรแกรมของหน่วยงาน

3. **ความต้องการโปรแกรม** เป็นข้อความแสดงความต้องการที่จะจัดโปรแกรม เหตุใดจึงจัดโปรแกรม ต้องแสดงผลการสำรวจตลาดรวมทั้งความต้องการโปรแกรมนี้รวมทั้งการที่ลูกค้าขอให้จัดบริการ

4. **เป้าประสงค์และวัตถุประสงค์ของโปรแกรมหรือข้อความแสดงประโยชน์ของโปรแกรม** อะไรคือสิ่งที่ผู้เข้าร่วมจะได้รับอันเป็นผลมาจากการเข้าร่วมโปรแกรมนี้ ต้องเป็นข้อความง่าย ๆ ที่ชัดเจน

รายละเอียดการดำเนินการ

1. **แผนการส่งเสริมโปรแกรม** แผนการส่งเสริมโปรแกรมควรอธิบายให้ครอบคลุมถึงแนวทางที่จะใช้ ลำดับเวลาการนำเสนอ แต่ละรูปแบบของการส่งเสริมโปรแกรม และเอกสารที่ใช้ ในการส่งเสริมโปรแกรม
2. **แผนการเงิน** แผนที่อธิบายวิธีสนับสนุนทางการเงินสำหรับโปรแกรม วิธีปฏิบัติ ตามปกติคือมีรายการค่าใช้จ่ายและรายได้ ที่คาดว่าจะได้รับ
3. **แผนด้านสถานที่** ผู้นำนันทนาการควรระบุสถานที่ที่จะดำเนินการโปรแกรม และรายการอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับโปรแกรม พร้อมทั้ง แบบกรวางผังสถานที่ที่มีภาพการจัดวาง อุปกรณ์พิเศษ หากมีการจองสถานที่หรือจ้างเหมา ควรมีสำเนาเอกสารยืนยันด้วย
4. **แผนวัสดุ** แผนวัสดุควรมีรายการแสดงประเภทวัสดุที่จำเป็นต่อการดำเนินโปรแกรม พร้อมทั้งผู้จัดส่ง หากวัสดุบางประเภทต้องมีการจ้างเหมา เช่น ผู้ให้บริการอาหาร ควรมีสำเนา ข้อตกลงการจ้างเหมาไว้ด้วย
5. **การจัดการความปลอดภัย/ความเสี่ยง** หัวข้อนี้มีความยาวแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับประเภทของโปรแกรม ในโปรแกรมที่มีความเสี่ยงสูง มาตรการความปลอดภัยที่จำเป็น ต้องมีรายละเอียดชัดเจน แม้ในโปรแกรมที่ดูเหมือนมีความปลอดภัย ก็ควรมีข้อความ เกี่ยวกับความเสี่ยงที่คาดว่าจะเกิดขึ้นได้และขอควรระวังที่เหมาะสมเพื่อความปลอดภัย
6. **แผนอัตราค่าจ้าง** ควรระบุจำนวนและประเภท การจำแนกประเภทหรือระดับ ทักษะที่จำเป็นของพนักงานที่จำเป็นต่อการ ดำเนินโปรแกรม นอกจากนี้ หากเป็นโปรแกรม ตามฤดูกาล ควรอธิบายลำดับเวลาในการสรรหา จัดจ้าง และฝึกอบรมพนักงาน ควรมี กำหนดการปฐมนิเทศเจ้าหน้าที่เกี่ยวกับกิจกรรมพิเศษหรือโปรแกรม หากไม่มีการฝึกอบรมเฉพาะ
7. **แผนการจัดการ** เป็นเรื่องใกล้ตัวสำหรับแผนที่เป็นลายลักษณ์อักษรซึ่งระบุแต่ละบทบาทหน้าที่ในการจัดการที่ต้อง ดำเนินการให้แล้วเสร็จ กิจกรรมเฉพาะต่างๆภายในแต่ละ บทบาทหน้าที่ และวันที่ดำเนินการแล้วเสร็จที่ตั้งเป้าไว้สำหรับแต่ละ กิจกรรม ข้อมูลเหล่านี้ ทั้งหมดถูกจัดตามลำดับเวลาในภาพรวม เอกสารที่ได้จะเป็นตารางเวลาดำเนินการที่ชัดเจน ติดตามการดำเนิน โปรแกรมอย่างต่อเนื่อง
8. **แผนการลงทะเบียน** ควรระบุว่าวิธีการลงทะเบียนเข้าร่วมโปรแกรมจะดำเนินการอย่างไร กฎระเบียบเฉพาะใดบ้างสำหรับการลงทะเบียน ควรอธิบายโดยละเอียด ได้แก่ ข้อกำหนดเรื่อง อายุ สถานที่อยู่ นโยบายการคืนเงิน เป็นต้น
9. **แผนนโยบาย** นโยบายพิเศษที่ควบคุมการดำเนินโปรแกรมควรระบุไว้ในแผนการจัดการ ตัวอย่างของนโยบายเฉพาะ สำหรับโปรแกรมได้แก่กฎกติกาพิเศษ เป็นต้น
10. **แผนแสดงภาพจริง** โปรแกรมจะมีการจัดและดำเนินการอย่างไร ในหัวข้อ ควรมี คำอธิบายโดยละเอียดในเรื่องของการ ดำเนินการที่เห็นภาพได้ชัดพร้อมทั้งการดำเนินการด้าน การจัดการ/ผู้นำ ที่ต้องกระทำเพื่อเป็นการรับประกันการดำเนินโปรแกรม
11. **แผนการยกเลิก** แผนฉุกเฉินอย่างละเอียดสำหรับการยกเลิกโปรแกรมเป็นส่วนที่จำเป็นสำหรับแผนการจัดการแต่ละแผน แผนการยกเลิกควรแสดงรายละเอียดขั้นตอนสำหรับ การยกเลิกในกรณีสภาพภูมิอากาศไม่อำนวย แผนการเปลี่ยนสถานที่หรือ ตารางเวลาใหม่ สำหรับโปรแกรม ขั้นตอนการคืนเงินในกรณียกเลิก และรายละเอียดเฉพาะอื่นๆของการ ยกเลิกที่เหมาะสมกับ โปรแกรมนั้นๆ
12. **แผนการประเมินผลโปรแกรม** การดำเนินโปรแกรมทุกโปรแกรม จะต้องมีการประเมินผลโปรแกรมโดยละเอียด เพื่อบอกรายละเอียดและวิธีการประเมินโปรแกรมนั้นๆ
13. **แผนการประเมินผลสำหรับโปรแกรมนันทนาการ และ/หรือผู้เข้าร่วม** การเตรียมการประเมินผลโปรแกรมควรเริ่มต้นใน ระหว่างจัดทำจุดประสงค์ เป้าประสงค์ และ วัตถุประสงค์ของโปรแกรมนันทนาการ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ต้องเป็นแบบมุ่งผลลัพธ์และสามารถ วัดได้ หากมีการเขียนไว้เป็นอย่างดีเหมาะสมและถูกต้อง ก็สามารถใช้เป็นเกณฑ์ประเมินประโยชน์ของการบริการ

การสร้างตารางเวลากิจกรรมนันทนาการ

เจ้าหน้าที่ หรือผู้นำนันทนาการ จะเป็นผู้รับผิดชอบการจัดตารางเวลากิจกรรมนันทนาการและพัฒนาชุดกิจกรรม ในการ ปฏิบัติจริง การจัดตารางเวลากิจกรรมอาจมีความหมายดังต่อไปนี้

1. การเลือกกิจกรรมที่จะใส่ไว้ในแผนงานเฉพาะ
2. การเลือกชุดกิจกรรมเพื่อความต่อเนื่องของโปรแกรม เช่น ผู้นำนันทนาการมัก ได้รับการอบรมเพื่อจัดกิจกรรม ละครพฤติกรรมหรือกิจกรรมเริ่มต้น 1 ใน 2 กรณีต่อไปนี้ : กรณี ที่ผู้เข้าร่วมค่อนข้างไม่รู้จักกัน และต้องการกิจกรรมที่กระตุ้นให้ การแนะนำตัว หรือในกรณีที่ ต้องการจัดกิจกรรมเพื่อเริ่มต้นการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในบรรดาผู้เข้าร่วมที่รู้จักกันแล้ว

3. แต่ละกิจกรรมที่เลือกสำหรับบรรจุไว้ในโปรแกรมควรมีส่วนต่อการบรรลุ เป้าประสงค์หรือประโยชน์ของโปรแกรม กิจกรรมที่เลือกมาบรรจุไว้ในโปรแกรมจะนำไปสู่การ บรรลุเป้าประสงค์หรือไม่นั้น จะเป็นเกณฑ์สำหรับการประเมินผลความสามารถทางวิชาชีพของผู้ จัดโปรแกรม หัวใจสำคัญของโปรแกรมที่ออกแบบไว้คือข้อเท็จจริงที่ว่า การเข้าร่วมในโปรแกรม จะนำไปสู่การบรรลุ ประโยชน์ที่กล่าวไว้หรือเป้าประสงค์เชิงผลลัพธ์ของโปรแกรมที่ต้องการ

4. ควรเลือกลำดับกิจกรรมเพื่อให้โปรแกรมลื่นไหลและดึงดูดความสนใจและการเข้าร่วมของผู้เข้าร่วมตลอดการ ดำเนินการ

5. การเลือกเวลาและวันเพื่อจัดตารางเวลาที่จะดำเนินกิจกรรม ซึ่งเป็นการ ตัดสินใจที่สำคัญต้องคำนึงถึงความพร้อมของสถานที่หรือแหล่งที่ตั้งที่จำเป็น และกิจกรรมที่ จะเกิดขึ้นในเวลาเดียวกับกิจกรรมที่จัดตารางเวลาไว้ รวมทั้งความพร้อมของ เจ้าหน้าที่และ ตารางเวลาของบุคลากรของตลาดเป้าหมายของโปรแกรม

5. การประเมินทิศผู้เข้าร่วมโปรแกรมนั้นหนทางการ และการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนั้นหนทางการ

การประเมินทิศโปรแกรมแก่ผู้เข้าร่วม

ผู้นำนันทนาการจะต้องรับผิดชอบในการดำเนินการประเมินทิศโปรแกรมนั้นหนทางการแก่ผู้เข้าร่วมโปรแกรมนั้นหนทางการนั้นๆ ซึ่ง การประเมินทิศโปรแกรมนั้นหนทางการโดยละเอียด เป็นส่วนสำคัญของแผนงานจัดการความเสี่ยง โดยการประเมินทิศผู้เข้าร่วมโปรแกรม นั้นหนทางการอย่างน้อยที่สุดต้อง ครอบคลุมประเด็นต่อไปนี้

1. **กฎระเบียบความปลอดภัย** การประเมินทิศโปรแกรมนั้นหนทางการ จะต้องประกอบด้วยกฎระเบียบ ขั้นตอน ข้อควรระวัง และวิธีปฏิบัติที่จำเป็นในการเข้าร่วมโปรแกรมนั้นหนทางการอย่างปลอดภัย

2. **อันตราย** จะต้องแจ้งผู้เข้าร่วมโปรแกรมนั้นหนทางการ ให้ทราบถึงอันตรายตามปกติของการเข้าร่วมโปรแกรม ในบาง กิจกรรมที่มีความเสี่ยงสูง วิธีปฏิบัติตามปกติคือให้ผู้เข้าร่วมลงลายมือชื่อในแบบฟอร์มที่ระบุ ว่าได้รับทราบแล้วถึงอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้จากการเข้าร่วม

3. **นโยบาย** ควรแจ้งผู้เข้าร่วมให้ทราบนโยบายของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการ เข้าร่วมโปรแกรม ได้แก่ นโยบายเกี่ยวกับการเงิน การขาดเรียน บิดามารดาออกไปรับบุตร นโยบายการจ่ายค่าปรับ และนโยบายอื่นๆที่คล้ายกันนี้ในการควบคุมการ เข้าร่วม

4. **ผลลัพธ์** ในระหว่างการประเมินทิศควรระบุความคาดหวังที่สมเหตุสมผล เกี่ยวกับผลลัพธ์ทั่วไปของโปรแกรม งานวิจัยชี้ให้เห็นว่าความพึงพอใจเกิดจากการบรรลุความ คาดหวัง ดังนั้น ระหว่างการประเมินทิศโปรแกรม จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้อง กำหนดความคาดหวังที่ สมเหตุสมผลเกี่ยวกับสิ่งที่บรรลุผลอันเนื่องมาจากการเข้าร่วมโปรแกรม

การจัดทำแผนการจัดการความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมนั้นหนทางการ

การจัดการความเสี่ยงประกอบด้วย วิธีการ การระบุ การประเมินผล การควบคุม และการบริหารจัดการความเสี่ยง ความเสี่ยงมีอยู่ในทุกโปรแกรม แต่บางโปรแกรมมีความเสี่ยงมากกว่าโปรแกรมอื่น แผนจัดการความเสี่ยงที่ดีจะป้องกันมิให้หน่วยงานต้องสูญเสียขั้นร้ายแรง

แผนการจัดการความเสี่ยงสำหรับโปรแกรมนั้นหนทางการ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นลำดับต้นๆ คือความ เสี่ยงที่ทราบอยู่แล้วของการเข้าร่วมในกิจกรรม ซึ่งของแผนการจัดการความเสี่ยงก็คือการเตือนผู้เข้าร่วมโปรแกรมให้ทราบถึงอันตรายตามปกติจากการเข้าร่วม และดำเนินขั้นตอนเพื่อลดการเผชิญความเสี่ยงนั้นๆ รวมทั้งแจ้งให้ผู้เข้าร่วมทราบถึงความเสี่ยงดังกล่าว แผนการจัดการความเสี่ยงสำหรับโปรแกรมหนึ่งๆ ต้องรับประกันว่าเจ้าหน้าที่ หรือผู้นำนันทนาการได้รับการฝึกอบรมเป็นอย่างดีในวิธีการสอนและการควบคุมดูแลโปรแกรมนั้นหนทางการนั้นอย่างถูกต้องเหมาะสม รวมไปถึงผู้นำนันทนาการ จะต้องดำเนินขั้นตอนเพื่อรับประกันว่าอุปกรณ์ และสถานที่จัดโปรแกรมนั้นหนทางการอยู่ในสภาพที่ปลอดภัย โดยต้องมีการตรวจตราเป็นประจำ อีกทั้งต้องมีขั้นตอนการปฏิบัติที่ดี ในกรณีที่เกิดเหตุฉุกเฉิน ซึ่งจำเป็นต้องมีอยู่ในสถานที่จัดโปรแกรมที่คาดว่าจะมีกรณีฉุกเฉิน ตัวอย่างเช่น ในสถานที่จัดกิจกรรมทางน้ำ ต้องมีแผนฉุกเฉินสำหรับการจมน้ำ หรือการบาดเจ็บในบริเวณค้ำน้ำ เป็นต้น

ประเภทของการจัดการความเสี่ยง

Harrison & Erpelding. (2012) ได้แบ่งประเภทของการจัดการความเสี่ยง ไว้ดังนี้

1. การป้องกันสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้น คือ การทำให้ความเสี่ยงน้อยที่สุด ในทุกมุมมองขององค์กร การหลีกเลี่ยงความเสี่ยงหายของทรัพยากรในการบริหารโปรแกรม กลางแจ้งซึ่งเป็นสิ่งที่ควรพิจารณาเป็นอันดับแรกๆ

2. การสนองต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การกำหนดแผนไว้ล่วงหน้าใน การจัดการกับการบาดเจ็บ ความเสียหายและการสูญเสียต่างๆ ที่กำหนดขึ้นและการปฏิบัติต่างๆ เพื่อใช้ในการจัดการกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งในสำนักงานและภาคสนาม

6. การประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ

องค์กรที่จัดกิจกรรมนันทนาการ

คณิต เขียววิชัย. (2534) กล่าวไว้ว่า การที่จะรู้จักแหล่ง หรือสถานที่ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ จำเป็นต้องรู้ และเข้าใจถึง องค์กรที่จัดกิจกรรมนันทนาการนั้น เสียก่อน องค์กรที่จัดกิจกรรมนันทนาการในประเทศไทย ประกอบ ด้วยองค์กรต่างๆ ดังนี้

1. **องค์กรของรัฐบาล** ได้แก่ หน่วยงานต่างๆ ที่มีหน้าที่ ในการช่วยจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อการพักผ่อน ของประชาชน เพื่อให้ประชาชนได้รับความสุข เช่น กระทรวง ต่างๆ ที่มีทรัพยากรนันทนาการ เพื่อบริการประชาชน เช่น อุทยานแห่งชาติ วนอุทยานแห่งชาติ ศูนย์เยาวชน ศูนย์ศิลปหัตถกรรม จุดประสงค์เพื่อให้บริการเป็นรัฐสวัสดิการ แก่ประชาชน
2. **องค์กรเอกชน** ได้แก่ หน่วยงานภาคเอกชนที่หวังผลกำไร และหน่วยงานที่เป็นสาธารณกุศลไม่หวังผลกำไรตอบ แทน แต่แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมนันทนาการมีความสำคัญ ที่จะช่วยพัฒนาสมาชิก หรือช่วยเหลือสังคม เช่น งานอาสาสมัคร เพื่อความสามัคคีกัน
3. **องค์กรนันทนาการทางการค้า** ได้แก่ บริษัท ห้างร้าน หรือรัฐวิสาหกิจที่ได้จัด โดยมีค่าบริการจากสมาชิก และทำ เพื่อธุรกิจผลกำไร จึงเสนอกิจกรรมนันทนาการ และบริการที่ดีกว่า ประทับใจกว่า และรู้สึกคุ้มค่า ต่อการซื้อบริการจากองค์กรเหล่านี้ เช่น สถานที่ออกกำลังกาย สระว่ายน้ำ โรงมหรสพต่างๆ

การประสานกิจกรรมและบริการ

การประสานกิจกรรมและบริการ เป็นการประสานงานหน่วยงานอื่นๆ หลายแห่ง เพื่อบูรณาการการดำเนินโปรแกรม นันทนาการเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด โดยทั่วไปแล้ว มีหน่วยงานและองค์กรต่างๆ ที่ผู้นำนันทนาการจะต้อง ประสานงานด้านกิจกรรม หรือด้านการบริการ ดังนี้

1. **สถาบันทางการศึกษา** โรงเรียนหรือสถาบันทางการศึกษา จัดเป็นแหล่งสำคัญที่จะช่วยพัฒนา ทักษะความรู้ ความ สนใจ ในกิจกรรมนันทนาการ เนื่องจากอยู่ในชุมชน มีการจัด อุปกรณ์อำนวยความสะดวกอยู่พร้อม เช่น สนามเด็กเล่น บุคลากร จึงมี ส่วนร่วมในการ จัดนันทนาการ โดยการวางกฎระเบียบการเข้ามาใช้สถานที่ให้เหมาะสม มีบุคลากร ช่วยให้ความรู้ แนะนำดูแลอาจจะ จัดในรูปแบบของกลุ่มสนใจ หรือชมรมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมกิจกรรมต่างๆ
2. **องค์กรของรัฐ** องค์กรหรือหน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่ดูแลและสนับสนุนชุมชน จะมีการให้ความร่วมมือช่วยเหลือ ในการจัดบุคลากรที่มีความรู้ความชำนาญในด้านกิจกรรมนันทนาการ ด้วยการประสานงานกับด้านจัดบุคลากรช่วยดูแลด้านกิจกรรม จัดงบประมาณ สนับสนุน หรือจัดอุปกรณ์อำนวยความสะดวก ตามความเหมาะสม อาจจะจัดการด้านสวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น หรือสวนหย่อมต่างๆ นอกเหนือจากการจัดและประสานกับสถานศึกษาอื่นๆ
3. **หน่วยงานเอกชน** จัดเป็นองค์กรหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลต่อการจัดนันทนาการ และการบริการในลักษณะเชิงธุรกิจ อาจมี การจัดบริการในรูปขององค์กรส่วนบุคคล เชิงธุรกิจ โดยมีคำตอบแทนที่เหมาะสมไม่คำนึงถึงผลประโยชน์มากเกินไป เช่น การ จัดบริการด้าน มัคคุเทศ การจัดตั้งชมรมกีฬา การจัดตั้งสถานที่พักผ่อนกลางแจ้ง การจัดบริการค่ายพักแรม เป็นต้น นอกจากนี้ เครื่องมือหรืออุปกรณ์ต่างๆ เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ นอกจากรัฐจัดงบประมาณสนับสนุนแล้ว องค์กรเอกชนก็สามารถจัด ประสานให้ เพื่อประโยชน์ของการจัดบริการนันทนาการ เช่น เขาเครื่องมือกีฬา อุปกรณ์สำหรับศิลปะต่างๆ โดยการประสานร่วมมือ กันจัดเช่น สมาคม การท่องเที่ยว สมาคมยานยนต์ สมาคมโรงแรม เป็นต้น

สรุป

ในการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Planning) เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการวางแผน ในการจัดทำโปรแกรมนันทนาการ โดยเป็นการพิจารณาความสอดคล้องของวัตถุประสงค์และเป้าประสงค์ของโปรแกรม นันทนาการในด้านต่างๆ ออกมาเป็นแบบแผนเพื่อนำไปใช้ในการจัดโปรแกรมนันทนาการ โดยผู้นำนันทนาการหรือผู้นำ นักศึกษาจะต้องพิจารณาความสอดคล้องดังกล่าวในประเด็นดังต่อไปนี้ คือ จะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของ การจัดโปรแกรมนันทนาการ เพื่อนำไปเป็นเหตุผลในการดำเนินโปรแกรมนันทนาการให้ตรงตามต้องการของประชากร หรือตามเป้าหมายของโปรแกรมนันทนาการ และจะต้องการวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการและเลือก รูปแบบโปรแกรมนันทนาการและการกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์ตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมายและความเหมาะสมของโปรแกรมนันทนาการที่จะจัดขึ้น รวมไปถึง จะต้องมีการจัดทำแผนการดำเนินงานและการสร้างตารางเวลากิจกรรม รวมถึงการประเมินผล เพื่อเป็นการเตรียมความ พร้อมในการดำเนินโปรแกรมนันทนาการให้ลุล่วงไปด้วยดีและสำเร็จตามเป้าประสงค์ของโปรแกรมและเป็นแบบแผนและ ลำดับขั้นตอน นอกจากนี้ ก่อนการจัดโปรแกรมนันทนาการ ผู้นำนันทนาการ จะต้องทำการปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการและทำการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนันทนาการ และต้องประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการ บริการ กับหน่วยงานอื่นๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับโปรแกรมนันทนาการที่จะจัดขึ้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ผู้นำนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษา จะต้องทำความเข้าใจ และทำการวางแผนให้รอบคอบก่อนการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ

ใบความรู้ที่ 3

หน่วย สมรรถนะหลัก

การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)

หน่วยสมรรถนะย่อย

- สมรรถนะที่ 1. มีความรู้ด้านนันทนาการ
- สมรรถนะที่ 2. มีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ
- สมรรถนะที่ 3. การดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ
- สมรรถนะที่ 4. การอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร
- สมรรถนะที่ 5. การจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ

สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

สมรรถนะที่ 3 การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)

สมรรถนะ ด้านการนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Recreation Program Implementation) หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับทักษะ และความรู้ทางด้านนันทนาการ และการควบคุมดูแลโปรแกรมนันทนาการ หรือการจัดโปรแกรมนันทนาการให้เป็นไปตามแผน เป็นไปตามมาตรฐานและกฎระเบียบข้อบังคับต่างๆ รวมถึงการรายงานผลและจัดทำแบบฟอร์มต่างๆ ให้สมบูรณ์ มีสมรรถนะย่อย ดังนี้

- 1. มีความรู้ด้านนันทนาการ
- 2. มีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ
- 3. การดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ
- 4. การอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร
- 5. การจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ

1. มีความรู้ด้านนันทนาการ

ก่อนที่ผู้นำนันทนาการจะนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ จะต้องทำความเข้าใจ และมีความรู้เกี่ยวกับนันทนาการเสียก่อน เพื่อให้การจัดโปรแกรมนันทนาการตามที่วางแผนไว้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของโปรแกรมนันทนาการนั้นๆ ซึ่งในหัวข้อนี้ จะอธิบายถึงความหมายของนันทนาการ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ ความสำคัญของนันทนาการ ลักษณะของนันทนาการ ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ รวมไปถึงความรู้เกี่ยวกับนันทนาการในสถานศึกษา เพื่อให้ผู้นำนันทนาการในสถานศึกษา หรือผู้นำนักศึกษาได้ทำความเข้าใจในเบื้องต้น ดังนี้

ความหมายของนันทนาการ

นันทนาการเป็นคำที่มาจาก คำว่าสันนันทนาการ ที่ถูกบัญญัติศัพท์โดยพระยาอนุมานราชธน (เสถียรโกเศศ) เมื่อปีพุทธศักราช 2510 มาจากคำว่านันทน์ ที่หมายความว่า ร่าเริง สนุกสนาน มาสมาสกับคำว่าอาการ หรือเรียกรวมกันว่า “นันทนาการ” โดยมีความหมายว่า อาการที่สนุกสนาน ร่าเริง รวมไปถึงพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ เมื่อเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ แล้วเกิดอารมณ์สุข สนุกสนาน ร่าเริง ภาษาอังกฤษ ใช้คำว่า Recreationซึ่งมีความหมายว่า การทำให้สดชื่น หรือการทำกลับมาสู่สภาพเดิม (Restoration) (กรมพลศึกษา สำนักพัฒนาการพลศึกษา สุขภาพ และนันทนาการ, 2544) นอกจากนี้ ยังมีนักวิชาการอีกหลากหลายท่าน ได้ให้ความหมายของนันทนาการไว้ ดังนี้

Butler (1959) ได้ให้ความหมายของนันทนาการไว้ว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่กระทำในเวลาว่าง ที่ตรงข้ามกับการทำงาน นันทนาการของแต่ละบุคคล จะไม่เหมือนกัน โดยจะแปรผันไปตามรสนิยม เวลา อายุ หรือความต้องการของแต่ละบุคคลนั้นๆ

สมบัติ กาญจนกิจ (2542) ได้ให้ความหมายของนันทนาการไว้ ดังนี้

1. นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น การเสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ หลังจากการใช้พลังงานไปแล้วก่อให้เกิดความเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้าทางด้านร่างกาย ทางสมอง หรือทางจิตใจ กิจกรรมนันทนาการที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาว่าง จะช่วยจัดหรือผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้าทางด้านร่างกายและจิตใจ ในความหมายนี้ นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางร่างกาย และจิตใจของแต่ละบุคคล และสังคม

2. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในเวลาว่าง โดยไม่ต้องมีการบังคับ ในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ และจะต้องเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ เพื่อส่งผลให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข รวมถึงความสนุกสนาน หรือความสุข สงบ

3. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการ หรือประสบการณ์ ที่ทำให้บุคคลนั้นๆ เกิดความสุข โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ อันจะก่อให้เกิดการพัฒนา หรือการเจริญงอกงาม ทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของแต่ละบุคคล

4. นันทนาการเป็นสถาบันทางสังคม หรือแหล่งศูนย์กลางของสังคม เพื่อให้บุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ แล้วเกิดพัฒนาทางด้านอารมณ์ และความเจริญงอกงามทางด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2554) กล่าวว่า นันทนาการหมายถึง กิจกรรม ในเวลาว่างที่สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ และมีคุณค่าสำหรับบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ ด้วยความสมัครใจ และส่งผลโดยตรงต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรมนันทนาการจะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของแต่ละบุคคล ซึ่งจะเป็เป้าหมายของนันทนาการ คือ การกระทำชีวิตให้มีคุณภาพ หมายถึงการมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ นั่นก็คือมีความสุขที่สมบูรณ์ ประกอบไปด้วย 2 ส่วน ได้แก่ สุขภาพทางกาย และสุขภาพทางจิตใจ นอกจากนี้ยังมีผลพลอยได้อื่นๆ อีกมากมาย

สรุปความหมายของคำว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่ทำในเวลาว่างของแต่ละบุคคล โดยในแต่ละบุคคลจะเลือกเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ได้โดยไม่ต้องมีการบังคับ และกิจกรรมนั้นๆ จะต้องทำให้เกิดความพึงพอใจในเวลาว่างนั้นๆ รวมไปถึงกิจกรรมที่เข้าร่วมจะต้องไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และกฎหมายของบ้านเมือง โดยจะต้องทำให้เกิดการพัฒนาให้เกิดความเจริญงอกงามในทุกๆด้าน อาทิเช่น ทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

ความสำคัญของนันทนาการ

สมบัติ กาญจนกิจ (2542) ได้กล่าวไว้ว่า นันทนาการเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะว่าการดำเนินชีวิตของคนเรานั้นได้เปลี่ยนแปลงไป จนเป็นผลให้ต้องมีปัจจัยที่เพิ่มเติมจากปัจจัยสี่ประการ ได้แก่ เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่ ยารักษาโรคและอาหาร ปัจจัยที่ห้านี้ก็คือ การพักผ่อนหรือกิจกรรมนันทนาการ จากการเปลี่ยนแปลงนี้เอง ทำให้นันทนาการเริ่มมีบทบาท และมีความสำคัญต่อสังคมของมนุษย์เป็นอย่างมาก ซึ่งในส่วนต่อไปนี้จะได้กล่าวถึงความสำคัญของนันทนาการว่ามีความสำคัญต่อส่วนใดบ้างดังต่อไปนี้คือ

1. **ประชากรในสังคม** นันทนาการเป็นสื่อที่สำคัญในการพัฒนามนุษย์ให้มีความสุขสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ดังนั้นนันทนาการจึงมีความสำคัญต่อประชากรในสังคมเป็นอย่างยิ่ง

2. **ครอบครัว** จัดได้ว่าเป็นสังคมหน่วยย่อยที่เล็กที่สุด ซึ่งในปัจจุบันนี้สัมพันธภาพของสมาชิกภายในครอบครัวไม่ค่อยแน่นแฟ้นเหมือนสมัยก่อนๆ เพราะว่าทุกคนต่างมีความจำเป็นในการทำมาหากินสภาพแวดล้อมที่ต้องแข่งขันทั้งกับเวลาและแข่งขันกับคนอื่นฯ ทำให้สมาชิกในครอบครัว ไม่ค่อยมีโอกาสดูแลกันมากนัก ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการ จะเป็นสื่อสำคัญที่จะช่วยสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นให้เกิดขึ้นภายในครอบครัว นอกจากนี้กิจกรรมนันทนาการยังช่วยลดปัญหาการใช้เวลาว่างให้กับสมาชิกในครอบครัวด้วยเป็นผลทำให้ผู้นำของครอบครัวได้ทำบทบาทของตัวเองได้ดีขึ้น

3. **ชุมชน** นันทนาการช่วยพัฒนาชุมชนให้มีความสุขสมบูรณ์ในหลายๆ ด้าน คือ

3.1. ช่วยสร้างคนให้เป็นสมาชิกที่ดีมีเหตุผล เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน มีความขยันขันแข็ง ทั้งนี้เพราะกิจกรรมนันทนาการช่วยให้เสริมสร้างสมาชิกที่ดีให้กับชุมชน เพราะว่าพวกเขาเหล่านั้นได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ในการร่วมกิจกรรมนันทนาการบางประเภท เช่น กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ จะช่วยให้สมาชิกในสังคมรู้จักเสียสละ และช่วยเหลือผู้อื่น

3.2. ลดปัญหาอาชญากรรม ในชุมชนที่สงบสุขย่อมไม่มีปัญหาอาชญากรรม ถ้าหากเราพิจารณาถึงปัญหาอาชญากรรมแล้วจะพบว่าสาเหตุที่สำคัญอันหนึ่งก็คือ การปล่อยให้คนบางประเภทโดยเฉพาะวัยรุ่นอยู่ว่างมากเกินไปจนทำให้เกิดอาการหมกมุ่นอยู่กับยาเสพติดและประพฤติดนทกอาชญากรรมดังกล่าว ดังนั้นถ้าหากชุมชนมีโปรแกรมนันทนาการให้กับบุคคลเหล่านี้ก็จะช่วยลดปัญหาอาชญากรรมได้

3.3. ช่วยให้เกิดสภาพแวดล้อมที่ดี ทั้งนี้เพราะว่านันทนาการนั้นจะครอบคลุมไปถึงการจัดสภาพแวดล้อมให้สวยงาม เป็นการป้องกัน การลดปัญหา ลมคมลภาวะได้อีกทางหนึ่งด้วย การจัดสวนหย่อม กีฬาหรือการจัดสวนดอกไม้ประดับก็จะช่วยรักษาความสมดุลทางธรรมชาติได้เป็นอย่างดี ดังนั้น ถ้าหากชุมชนใดก็ตามขาดกิจกรรมนันทนาการหรือมิได้มีการวางแผนนันทนาการไว้ ก็อาจมีปัญหาด้านมลภาวะได้

4. **ประเทศชาติ** นันทนาการมีความสำคัญต่อประเทศชาติเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะว่ากิจกรรมนันทนาการจะช่วยลดปัญหาความประพฤติของประชาชนลงได้อย่างมากจนอาจกล่าวได้ว่ากิจกรรมนันทนาการจะช่วยสร้างความสงบสุขภายในได้เป็นอย่างดี เพราะเมื่อคนในชาติได้เล่น ได้ออกกำลังกาย ก็ทำให้มีสุขภาพดีมีโอกาสร่อนคลายความตึงเครียดและส่งผลให้มีสุขภาพจิตดี ไม่โกรธหรืออาฆาตแค้น ย่อมทำให้การทะเลาะวิวาทไม่เกิดขึ้นในสังคม

ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

ในปัจจุบันมีนักวิชาการหลายท่าน ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการไว้หลากหลายประเภท ซึ่งในแต่ละประเภทนั้น เป็นกิจกรรมที่ให้ประโยชน์ และวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป โดยผู้วิจัย ได้ศึกษาประเภทของกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ที่นักวิชาการต่างๆ ได้แบ่งประเภทไว้ ดังนี้

Butler (1959) ได้แบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้ เกมกีฬา กิจกรรมทางสังคม ดนตรี ศิลปะและหัตถกรรม ละคร เดินร่ำ กิจกรรมทางธรรมชาติและกิจกรรมกลางแจ้ง กิจกรรมทางภาษา วรรณกรรมและที่เกี่ยวข้อง สละสลวยต่างๆ และกิจกรรมการบริการ

สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการไว้ทั้งหมด 15 ประเภท ประกอบด้วย กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมกีฬาและกีฬาเพื่อการแข่งขัน กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม กิจกรรมนันทนาการเดินร่ำและกิจกรรมเข้าจังหวะกิจกรรมนันทนาการละคร กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก กิจกรรมนันทนาการดนตรีและร้องเพลง กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งและนอกเมือง กิจกรรมนันทนาการทางสังคม กิจกรรมนันทนาการพิเศษ กิจกรรมนันทนาการวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน) กิจกรรมนันทนาการอาสาสมัคร กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวทัศนศึกษา กิจกรรมนันทนาการประเภทกลุ่มสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์ กิจกรรมนันทนาการประเภทพัฒนาจิตใจ และความสงบสุข และกิจกรรมนันทนาการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ

สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2550) ได้กำหนดประเภทกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 11 ประเภท คือ

1. ศิลปหัตถกรรม กิจกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถพิเศษ ความละเอียดอ่อน ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เช่น การฝีมือ การปั้น การวาดเขียน การแกะสลัก การจักสาน งานไม้
2. เกมและกีฬา กิจกรรมที่แสดงออกทางกายที่ต้องใช้ทักษะความสามารถทางกายทางด้านสมรรถภาพทางร่างกายเพื่อมีสุขภาพกาย สุขภาพจิตที่ดี เช่น เกม กีฬา เกมเบ็ดเตล็ด การละเล่นพื้นเมือง
3. การเดินร่ำ กิจกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถความสวยงาม และเอกลักษณ์เฉพาะ เพื่อส่งเสริมมนุษย์สัมพันธ์ทางสังคม เช่น การลีลาศ นาฏศิลป์ต่างๆ
4. การละคร กิจกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถและสะท้อนให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ของสังคม เช่น ละครพื้นเมือง ละครร้อง ละครร่ำ ละครทางวรรณคดี โขน หนังตะลุง หุ่นกระบอก
5. งานอดิเรก กิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะพิเศษ ความสามารถเฉพาะ การใช้เวลารว่างให้เกิดประโยชน์ อาจเป็นประเภทเก็บสะสมวัสดุสิ่งของ เช่น รูปภาพ เหรียญ แสตมป์ หรือการปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์
6. การดนตรีและการร้องเพลง กิจกรรมที่ส่งเสริมการแสดงออกถึงความสามารถเฉพาะอย่าง ความถนัดเฉพาะ เช่น ดนตรีสากล ดนตรีพื้นบ้าน
7. กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง กิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิตธรรมชาติ เช่น การเที่ยวชมสวนสาธารณะ การบินเขา การเดินป่า การจัดค่ายพักแรม
8. วรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน) กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกในทางที่ถูกต้อง เช่น การได้วาท การปาฐกถา การเขียนบทความ
9. กิจกรรมทางสังคม กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมมนุษย์สัมพันธ์ การเข้ากลุ่ม ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจอันดี สร้างมิตรภาพในสังคม เช่น งานเลี้ยงสังสรรค์ งานกีฬาหมู่บ้าน
10. กิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ กิจกรรมที่จัดขึ้นในโอกาสเทศกาลพิเศษ เปิดโอกาสให้ชุมชนได้รวมกันเพื่อทำประโยชน์ หรือเพื่อประเพณีหรือกิจกรรมทางศาสนา เช่น งานวันเข้าพรรษา
11. การบริการอาสาสมัคร กิจกรรมที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เป็นการบริการต่างๆ ด้วยความสมัครใจ ช่วยเหลือบริการสังคมโดยไม่หวังผลตอบแทน เช่น การบริจาคโลหิต การทำความสะอาดวัด

ประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการ

Weifskopf (1975) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการแยกออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. ทางด้านสุขภาพ ประกอบด้วย

1.1. สุขภาพทางกาย ร่างกายของมนุษย์นั้น หากไม่มีการเคลื่อนไหว หรือออกกำลังกายอยู่เสมอ ก็จะทำให้เกิดการทรุดโทรม เจ็บป่วยได้ง่าย ในลักษณะของการดำเนินชีวิต ในปัจจุบัน เอื้ออำนวยให้คนออกกำลังกายลดน้อยลง เพราะมีการทุนแรงช่วย อาทิเช่น มีรถยนต์ รถไถนา รถแทรกเตอร์ หรือเครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ ดังนั้น มนุษย์จึงต้องควรหาเวลาว่างหลังจากเลิกงาน หรือวันหยุด ในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ประเภทกีฬาต่างๆ ที่ใช้กำลัง เพื่อเสริมสร้างให้มีสุขภาพ ร่างกายที่แข็งแรงขึ้น ซึ่งนอกจากป้องกันโรคภัยไข้เจ็บแล้ว ยังทำให้ความสามารถในการดำเนินชีวิตสุขสบายอีกด้วย

1.2. สุขภาพจิต การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ จะช่วยให้คนที่ทำงานหนักได้มีโอกาสผ่อนคลายจากความเครียด ความตรึงเครียดทางอารมณ์ ซึ่งเป็นกระบวนการย่อยของอารมณ์ที่ตึงเครียด ซึ่งจะมีผลในการส่งเสริมสุขภาพจิตได้เป็นอย่างดี

2. ด้านมนุษยสัมพันธ์ นันทนาการจะให้ประโยชน์ทั้งทางส่งเสริมความรัก ความอบอุ่นภายในครอบครัว และมนุษยสัมพันธ์ในกลุ่มคนที่ร่วมการนันทนาการกัน โดยในครอบครัว กิจกรรมนันทนาการจะเป็นสื่อกลาง เพื่อให้สมาชิกในครอบครัวได้แสดงออก ถึงความร่วมมือกันในงานยามว่างมากยิ่งขึ้น ในหมู่คนที่รวมกลุ่มนันทนาการกันนั้น จะทำให้มีทัศนคติต่อมนุษยสัมพันธ์ถูกพัฒนาไปในทิศทางที่ดี ก่อให้เกิดการร่วมมือกันดีขึ้น และยอมรับ และเข้าใจสิทธิของผู้อื่น

3. ด้านการพัฒนาพลเมืองดี กิจกรรมนันทนาการ จะมีส่วนเสริมสร้างในการพัฒนาชุมชน กล่าวคือ ทำให้ชุมชนเกิดความสามัคคี มีความสามัคคี เป็นการรวมกลุ่มประชากรโดยปราศจากการแบ่งชนชั้น ทั้งทางด้านสิทธิ ศาสนา เศรษฐกิจ หรือความคิดเห็นต่างๆ ซึ่งสามารถสร้างกำลังใจของสมาชิกในชุมชน ให้มีส่วนป้องกันปัญหาอาชญากรรม และปัญหาความประพฤติ ผิดพลาดของเด็ก และเยาวชนให้ดีขึ้นได้

4. ด้านการพัฒนาตนเอง กิจกรรมนันทนาการนั้น จะช่วยพัฒนาความสามารถของแต่ละบุคคลได้เป็นอย่างดี และจะช่วยส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และสุนทรียภาพ มีส่วนที่จะทำให้มนุษย์ สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ขึ้นมา เพราะจะได้ใช้ความสามารถของตนเองทำให้เกิดการพัฒนาทักษะที่ซ่อนอยู่ในตัว

จากข้างต้น สรุปได้ว่า กิจกรรมนันทนาการ มีประโยชน์และคุณค่ามากมาย ทั้งต่อตัวบุคคล สังคม และประเทศชาติ กิจกรรมนันทนาการ จะช่วยให้บุคคล มีสุขภาพร่างกาย และสุขภาพจิตที่ดี รวมไปถึงการพัฒนาสังคมให้มีส่วนในการส่งเสริมความรัก ความอบอุ่นภายในครอบครัว และเสริมสร้างความสามัคคี และความเจริญให้กับสังคม และประเทศชาติอีกด้วย

นันทนาการในสถานศึกษา

การจัดโปรแกรมนันทนาการในโรงเรียน หรือในสถานศึกษามีความจำเป็น และมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะช่วยส่งเสริม และพัฒนาลักษณะนิสัยอันพึงประสงค์ของเด็กและเยาวชน ซึ่งจะช่วยให้เด็กและเยาวชนเหล่านั้น ได้มีโอกาสที่จะเข้าใจ มีความรัก และซาบซึ้ง กับกิจกรรมเวลาว่าง รวมถึงการรู้จักใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ โดยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างมีจุดหมาย และส่งเสริมการสร้างลักษณะนิสัยที่ดี รวมไปถึงความเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม และประเทศชาติ ในอนาคต ในปัจจุบันนี้วิชานันทนาการ จะไม่ค่อยอยู่ในรูปแบบการเรียนการสอนมากนัก แต่มักจะเห็นกิจกรรมนันทนาการ ในลักษณะสร้างนิสัย กิจกรรมนักเรียน นักศึกษา ซึ่งเป็นกิจกรรมนันทนาการทั้งสิ้น โดยอยู่ในรูปวิชาดนตรีศึกษา ศิลปศึกษา หัตถศึกษา และพลศึกษา รวมไปถึงกิจกรรมนักเรียน นักศึกษานอกเวลาเรียนที่สถาบันการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียน นักศึกษาได้ทำเพื่อเป็นการพัฒนานักศึกษา กิจกรรมนันทนาการสามารถจัดได้โดยคณะกรรมการบริหารโรงเรียน หรือสถานศึกษา ในรูปแบบลักษณะต่าง ๆ ที่สามารถสร้างเสริมประสบการณ์ตรง ก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข ทั้งสนุกสนาน และความสงบสุขแก่ผู้เข้าร่วม ตัวอย่างกิจกรรมที่สถาบันการศึกษาจัดโครงการนันทนาการสำหรับนักเรียน นักศึกษา ได้แก่

1. กีฬาสี ส่งเสริมความรัก ความสามัคคีและเข้าใจกีฬา
2. มหกรรมส่งเสริมกีฬาเพื่อสุขภาพ และสมรรถภาพ
3. เทศกาลคริสต์มาส ปีใหม่ ตรุษจีน สงกรานต์ เพื่อส่งเสริมความเข้าใจอันดี ในด้านวิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณีของชุมชน และสังคม
4. เทศกาลแห่งความรัก วันครู วันเด็ก วันแม่ เพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม
5. วันอาสาฬหบูชาวันขึ้นปีใหม่ วัด โรงเรียน ศาลา เพื่อส่งเสริมคุณค่าการให้ และการรับบริการ เพื่อตอบสนองเพื่อนมนุษย์
6. นิทรรศการ เทศกาลดนตรี ประเภทต่าง ๆ เพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้และความซาบซึ้ง
7. การประกวดศิลปะ การฝีมือ และงานหัตถกรรม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ดี
8. นันทนาการทางสังคม เช่นงานแสดงของสถานศึกษา งานปิกนิก การแสดงละคร การเดินร่ำ เพื่อส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์และการเรียนรู้

9. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง / นอกเมือง เช่นการอยู่ค่ายพักแรม กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ซึ่งผสมผสานกิจกรรมอื่นๆ เช่น การเดินทางไกล แคมป์ไฟ ไต่เขา ศึกษาธรรมชาติ อนุรักษ์ธรรมชาติ การศิลปหัตถกรรม ดนตรี ละคร เต้นรำ และกิจกรรมสังคมในกลุ่มต่าง ๆ

10. กิจกรรมทัศนศึกษา และการท่องเที่ยว เพื่อส่งเสริมประสบการณ์ใหม่ๆ การเรียนรู้ในวิถีความเป็นอยู่ของชุมชน ชนบท ธรรมชาติ หรือหน่วยงานสถานที่ที่ศึกษาได้

คุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการในสถานศึกษา

อริพงษ์ อภิรมยานนท์ (2553) กล่าวถึง คุณค่า และประโยชน์ของนันทนาการสำหรับนักเรียนนักศึกษา ในการเข้าร่วม นันทนาการในสถานศึกษาไว้ว่า คุณค่า และประโยชน์ของนันทนาการสำหรับนักเรียนนักศึกษา มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาเด็กและเยาวชน จะก่อให้เกิดการพัฒนาทางด้านความเจริญเติบโต ซึ่งเมื่อนักเรียน นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว จะก่อให้เกิดคุณค่า และ ประโยชน์ดังนี้

1. เพื่อส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยและความเป็นพลเมืองดีของชาติ
2. เพื่อให้เด็กรู้จักระเบียบวินัยหน้าที่ความรับผิดชอบ
3. เพื่อให้ความร่วมมือประสานงานในกลุ่มที่มีความสนใจร่วมกัน
4. เพื่อให้นักเรียนได้ค้นพบความสามารถพิเศษความถนัดและความสนใจของตนเองได้ฝึกฝนและพัฒนาความสามารถ นั้น ๆ ให้ดียิ่งขึ้นไปด้วย
5. เพื่อก่อให้เกิดวินัยที่ดีส่งเสริมให้นักเรียนเคารพกฎข้อบังคับต่างๆในสังคมที่ตนอยู่และวางตนได้ดีในสังคม
6. เพื่อให้นักเรียนมีความสามัคคีในหมู่คณะรักโรงเรียนยิ่งในเกียรติของโรงเรียนและมีชีวิต
7. เป็นการส่งเสริมทักษะต่าง ๆ เช่นทักษะในการเป็นผู้นำการทำงานร่วมกันมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และเกิดความสุขสนุกสนานที่จะทำงานที่ตนเองสนใจ
8. เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างครูกับนักเรียนและนักเรียนกับนักเรียนเอง
9. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านบุคลิกภาพมีความรับผิดชอบและเคารพบุคคลอื่น
10. เพื่อช่วยให้หลักสูตรมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์ทางการศึกษาอย่างแท้จริง
11. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วิชาต่าง ๆ ในหลักสูตรของนักเรียนให้ดีขึ้น
12. ช่วยให้นักเรียนได้ใช้เวลาว่างอย่างมีประโยชน์และมีประสิทธิภาพ

เจษฎา ติมูล (2557) อธิบายถึงคุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการในสถานศึกษา ไว้ว่า นันทนาการในโรงเรียนถือเป็น กิจกรรมที่สร้าง และพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็กและเยาวชนในสถานศึกษา ให้เกิดความเจริญทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และ จิตใจ เพื่อให้เขามีโอกาสได้เรียนรู้ เข้าใจถึงสังคม เกิดภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี มีต้นทุนชีวิตที่ดี และสามารถเติบโตเป็นพลเมืองของ ประเทศชาติสืบไป

จากข้างต้นสรุปได้ว่า นันทนาการในสถานศึกษา เป็นสิ่งหนึ่งที่สถาบันการศึกษาให้ความสำคัญ โดยในปัจจุบัน สถาบันการศึกษาต้องจัดกิจกรรมนันทนาการ หรือกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อเป็นการพัฒนานิสิตนักศึกษา ดังเช่นการประเมินผลการ ดำเนินงานของสถานศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการประเมินตนเอง การประกันคุณภาพการศึกษาที่มีเกณฑ์ และตัวบ่งชี้ต่าง ๆ ในการประเมิน คุณภาพการศึกษาในสถาบันการศึกษานั้น ๆ ซึ่งหนึ่งในตัวบ่งชี้ นั้นคือการจัดกิจกรรมนักศึกษา ที่กำหนดให้นักศึกษาจัดกิจกรรมต่าง ๆ ทั้ง 5 ด้าน เพื่อพัฒนานักศึกษา เช่น กิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ กิจกรรมกีฬาหรือการส่งเสริมสุขภาพ กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์หรือรักษาสีแกวล้อม กิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม และกิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม โดย สถาบันการศึกษาในแต่ละแห่ง ก็ได้ส่งเสริมให้นักศึกษาในสถาบันการศึกษาทำกิจกรรมต่าง ๆ ในทุก ๆ ด้าน เพื่อเป็นกลไกที่จะพัฒนา นิสิต นักศึกษาให้เป็นไปตามเกณฑ์ หรือคุณลักษณะที่สถาบันการศึกษากำหนดไว้

2. มีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ

ผู้นำนันทนาการ เป็นผู้นำเฉพาะทางด้านนันทนาการ มีหน้าที่ในการบริหารจัดการและนำกิจกรรมนันทนาการ ดังนั้นผู้นำนันทนาการในสถานศึกษาจะต้องมีทักษะ ของการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ ซึ่ง ในการปฏิบัติหน้าที่ของผู้นำนันทนาการในสถานศึกษาให้ประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าหมายตามที่วางไว้นั้น ผู้นำนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษา จะต้องมีความรู้ความเข้าใจและมีทักษะต่างๆ ที่นำมาใช้ในการดำเนินการจัดโปรแกรมนันทนาการในสถานศึกษา ซึ่งหัวข้อนี้จะอธิบายถึงความหมายของผู้นำนันทนาการ คุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ สมรรถนะผู้นำนันทนาการ ทักษะและหน้าที่ของผู้นำนันทนาการ รวมไปถึงเทคนิคและวิธีการเป็นผู้นำนันทนาการ เพื่อให้ผู้นำนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษา มีความรู้ความเข้าใจ และสามารถนำไปปรับใช้ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษาต่อไป

ความหมายของผู้นำนันทนาการ

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551) ได้ให้ความหมายของผู้นำนันทนาการไว้ว่า ผู้นำ นันทนาการ หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่ดำเนินการ หรืออำนวยความสะดวกให้กิจกรรมนันทนาการบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ ซึ่งการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ ประกอบไปด้วยจุดมุ่งหมายของกิจกรรม การเลือกกิจกรรม การจัดเตรียมสถานที่ในการดำเนินกิจกรรม วิธีการดำเนินการ สวัสดิภาพ และความปลอดภัยในการดำเนินกิจกรรม รวมไปถึงการสรุปและการประเมินผลกิจกรรม

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2562) ได้ให้ความหมายของผู้นำนันทนาการไว้ว่า ผู้นำนันทนาการ หมายถึง บุคคลที่มีความสามารถในการเป็นผู้นำที่มีหน้าที่สั่งการ เสนอแนะ วางแผน ทำหน้าที่ดำเนินการ และอำนวยความสะดวกให้กิจกรรมนันทนาการบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ซึ่งในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ จะประกอบด้วยจุดมุ่งหมายของกิจกรรม การเลือกกิจกรรม การจัดเตรียมสถานที่ และการจัดเตรียมอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรม วิธีการดำเนินการ สวัสดิภาพ และความปลอดภัยในการดำเนินกิจกรรม รวมทั้งการสรุปประเมินผลกิจกรรมให้ประสบความสำเร็จ

จากข้างต้น สรุปได้ว่า ผู้นำนันทนาการ หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่ดำเนินการ หรืออำนวยความสะดวกให้กิจกรรมนันทนาการบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ และมีหน้าที่ จัดการบริการ ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ แก่บุคคล หรือหมู่คณะ ได้เลือกกิจกรรมนันทนาการที่จะเข้าร่วมตามความต้องการ และตามความสนใจของแต่ละบุคคล ซึ่งการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ ประกอบไปด้วยจุดมุ่งหมายของกิจกรรม การเลือกกิจกรรม การจัดเตรียมสถานที่ในการดำเนินกิจกรรม วิธีการดำเนินการ สวัสดิภาพ และความปลอดภัยในการดำเนินกิจกรรม รวมไปถึงการสรุปและการประเมินผลกิจกรรม

คุณลักษณะของผู้นำนันทนาการ

Vick (1989) ได้กล่าวถึงลักษณะที่เป็นผู้นำนันทนาการ ควรที่จะต้องมี หรือควรพัฒนาให้มีทักษะที่ดี ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

1. เป้าประสงค์ (Goals) ต้องสามารถอธิบาย สิ่งที่ต้องการจะทำให้สำเร็จ (เป้าหมาย) เพื่อให้ทีมเข้าใจได้อย่างชัดเจน และปฏิบัติตามกิจได้สำเร็จ
2. ผู้ชี้แนะ (Direction) ผู้นำจะต้องไม่นำทุกสถานการณ์ หากเมื่อทีมต้องการช่วยเหลือ หรือต้องการชี้แนะ จึงค่อยเข้าไปช่วยเหลือ
- 3.ทัศนคติในแง่บวก (Positive Attitude) ผู้นำ จะต้องมีทัศนคติในเชิงบวก ในการแก้ไข ปัญหา หรือในทุกๆ สถานการณ์ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความมั่นใจในการร่วมงาน ใ้งานนั้นๆ สำเร็จตามแผนการ
4. ความซื่อสัตย์ (Honesty) เพื่อแสดงให้เห็นถึงความซื่อสัตย์ และจริงใจกับทุกคน มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นความสำเร็จ หรือล้มเหลวก็ตาม
5. ความกล้า (Dare Yourself) ต้องมีความกล้า กล้าที่จะใช้การตัดสินใจ กล้าคิด และกล้านำเสนอสิ่งใหม่ๆ
6. ปรับปรุงสภาวะเงื่อนไข (Improve Conditions) สร้างความเคารพ และการยอมรับนับถึงซึ่งกันและกันของสมาชิกในทีม เพื่อให้ความสนใจ และเอาใจใส่ต่อสมาชิกในทีม
7. เริ่มต้นที่เขารู้ (Start Where They Are) เรียนรู้เพื่อการปรับตัวที่เหมาะสมกับสมาชิกในทีม เพื่อให้เกิดความรู้สึกไว้วางใจ และนำไปสู่ความร่วมมือ ร่วมใจในการปฏิบัติงาน
8. วีรบุรุษ ความสนใจ และทักษะ (Heroes, Interests and Skills) หมั่นฝึกฝน และถ่ายทอดให้ทีมผู้ร่วมทีมขึ้นมาเป็นคนที่เก่ง เพื่อที่จะนำไปสู่ความสนใจของผู้ตาม และสร้างความต้องการในการพัฒนาทักษะของผู้ตาม
9. การสรรเสริญชมเชย (Praise) ต้องรู้จักที่จะใช้เทคนิคในการให้คำชมเชยแก่ผู้ตาม ที่ทำหน้าที่ได้ดี เช่น การชมเชยต่อหน้าผู้อื่น และไม่ตำหนิต่อหน้าผู้อื่น เป็นต้น

10. ฝึกให้ผู้ตามกลายเป็นผู้นำ (Train Followers to Lead) ผู้นำจะไม่สามารถทำทุกสิ่งได้ด้วยตัวเองคนเดียว และ เป็นผู้นำได้ตลอด จึงจำเป็นต้องมองหาสมาชิกในกลุ่ม เพื่อฝึกฝนให้ขึ้นมาเป็นผู้นำแทนในอนาคต

11. สร้างเครือข่ายกับผู้อื่น (Network with Others) มีความสัมพันธ์ที่ดีกับทุกคนในกลุ่ม และสร้างเครือข่าย ภายนอก

12. ความปลอดภัย (Safety) ผู้นำจะต้องคิดอยู่เสมอว่า ความปลอดภัยของผู้ตามคือสิ่งสำคัญที่สุด และจะต้องฝึกให้ผู้ ตาม รู้จักประเมินความปลอดภัย และมีการวางแผนเพื่อป้องกันความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นในทุกๆด้าน

13. รักษาความเป็นทีม (Keep the Group Together) สร้างสถานการณ์ขึ้น เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้ฝึกคิด การ ร่วมกันวางแผน ได้ฝึกทักษะการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน ซึ่งจะเกิดการทำงานร่วมกันที่ดี สามารถเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพ

14. เทคนิคของผู้นำโปรแกรม (Program Leadership Techniques)

14.1. สร้างความท้าทายให้กับสมาชิกในกลุ่ม

14.2. กระตุ้นให้สมาชิกในกลุ่มรู้จักแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

14.3. ผู้นำควรสร้างโปรแกรมให้สมาชิกในกลุ่มได้ปฏิบัติ

14.4. สังเกตถึงความสนใจ และทักษะของสมาชิกในกลุ่ม เพื่อนำไปสร้างโปรแกรมให้สอดคล้องกับความ ต้องการ

14.5. สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ เพื่อให้สมาชิกได้มีส่วนร่วมในโปรแกรม

14.6. รับฟังความคิดเห็นของสมาชิก

14.7. ผู้นำต้องเป็นผู้มีทักษะ ในการสร้างความสนใจ และความสนุกสนานในทุกๆ สถานการณ์

14.8. คิด และนำเสนอสิ่งที่น่าสนใจ ไปในโปรแกรม เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจ ความน่าตื่นเต้น และความ ท้าทายแก่สมาชิก

14.9. ให้ความสำคัญเรื่องอาหารการกินของสมาชิกเป็นอย่างดี เพราะถ้าหากไม่เพียงพอ และไม่เหมาะสมแล้ว อาจส่งผลต่อโปรแกรมได้

15. คำพูดของผู้นำ (Leadership Words) ผู้นำต้องมีศิลปะในการพูด เพื่อที่จะก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดี ยอยากปฏิบัติ ตาม เช่น กรุณา.....ด้วยครับ ท่านพอจะมีเวลาว่างใน....ไหมครับ หากท่านไม่รังเกียจ ที่จะ.....นะครับ เป็นต้น

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย (2551) กล่าวถึงลักษณะของผู้นำนันทนาการ ไว้ดังนี้

1. มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของกิจกรรมนันทนาการและการนำ กิจกรรมอย่างใดก็ได้รับการอบรมศึกษา โดยตรง จากหน่วยงานหรือสถาบันที่เกี่ยวข้อง

2. มีความกระตือรือร้นที่จะทำงานและแสวงหาความรู้และมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

3. มีทักษะหรือประสบการณ์ในกิจกรรมมาแล้ว

4. มีอารมณ์มั่นคงและอารมณ์ขันในบางขณะ

5. มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์

6. มีความเชื่อมั่นตัวเอง

7. มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เข้ากับบุคคลได้ทุกเพศและทุกวัย

8. มีความเป็นนักประชาธิปไตย รักความยุติธรรม

9. เป็นผู้ตรงต่อเวลา รับผิดชอบในหน้าที่

10. มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

11. มีจิตวิทยา เข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ มีจิตสำนึกหรือสัญชาตญาณในการป้องกันอุบัติเหตุ

12. มีความสุภาพทั้งกิริยาและวาจา ตลอดจนการแต่งกายถูกกาลเทศะ

จากข้างต้น สรุปได้ว่า คุณลักษณะของผู้นำนันทนาการมีหลากหลายประการ ซึ่งผู้นำนันทนาการ จะต้อง มีหรือควรพัฒนาให้ มีทักษะที่ดี ในประเด็นต่างๆ ดังนี้ มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของกิจกรรมนันทนาการและการนำ กิจกรรมอย่างใด มีความ กระตือรือร้นที่จะทำงาน มีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์ มีความเชื่อมั่นตัวเอง มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เป็นผู้ตรงต่อเวลา รับผิดชอบในหน้าที่ และต้องมีจิตวิทยา เข้าใจธรรมชาติของมนุษย์

สมรรถนะผู้นำนันทนาการ

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (2553) กล่าวว่า สมรรถนะ คือ คุณลักษณะเชิงพฤติกรรมที่เป็นผลมาจากความรู้ ทักษะ ความสามารถ และคุณลักษณะอื่นๆ ที่ทำให้ตัวบุคคลสามารถสร้างผลงานได้อย่างโดดเด่นกว่าเพื่อนร่วมงานคนอื่นๆ ในองค์กร อาจกล่าวได้ว่า การที่บุคคลจะแสดงสมรรถนะใดสมรรถนะหนึ่งได้ มักจะต้องมีองค์ประกอบของ ความรู้ ทักษะ ความสามารถ และ คุณลักษณะอื่นๆ ด้วย

สราวุธ ชัยวิจิต (2557) ได้สรุปความหมายของคำว่า สมรรถนะ คือ ความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) และคุณลักษณะส่วนบุคคล (Personal Characteristic of Attributes) ที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมที่จำเป็นและมีผลทำให้บุคคลนั้นปฏิบัติงานใน ความรับผิดชอบของตนได้ดีกว่าผู้อื่น โดยสรุปความหมายของสมรรถนะออกเป็น 2 กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 สมรรถนะหมายถึงบุคลิกลักษณะของคนที่จะสะท้อนให้เห็นถึงความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) ทัศนคติ (Attitude) ความเชื่อ (Belief) และอุปนิสัย (Trait)

กลุ่มที่ 2 สมรรถนะหมายถึงกลุ่มของความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะของบุคคล (Attributes) หรือเรียกกันว่า KSAs ซึ่งสะท้อนให้เห็นจากพฤติกรรมในการทำงานที่แสดงออกมาของแต่ละบุคคลที่สามารถวัดและสังเกตเห็นได้

ณรงค์ วิชัยรัตน์ (2560) กล่าวถึงสมรรถนะผู้นำนันทนาการ คือ ศักยภาพของพฤติกรรมผู้นำที่ปรากฏอยู่ในความเป็นผู้นำ นันทนาการทุกระดับ ซึ่งมีความเข้มข้นของสาระเนื้อหาต่างกันไปของการมีศักยภาพ ที่ผู้นำจะต้องแสดงพฤติกรรม ทำหน้าที่ ดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการต่างๆ โดยมีปัจจัย องค์ประกอบร่วมกัน 3 องค์ประกอบ ซึ่งผู้นำต้องบูรณาการทักษะทั้ง 3 ด้านมา เป็นกลยุทธ์ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการให้เกิดประสิทธิภาพมีประสิทธิผล ตามเป้าหมาย ประกอบด้วย

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

รัชราวุธ สว่างอรุณ (2561) สรุปความหมายของคำว่า สมรรถนะ คือ คุณลักษณะความสามารถของบุคคลที่แสดงออกมาในเชิงพฤติกรรมที่ส่งผลให้บุคคลปฏิบัติงานหรือกระทำสิ่งต่างๆ และส่งผลให้องค์กรดำเนินกิจกรรมต่างๆ ได้ตามวัตถุประสงค์ ประสงค์ ประสิทธิภาพ และบรรลุเป้าหมายตามที่ต้องการ บุคคลที่อยู่ในสายวิชาชีพนันทนาการจะต้องมีสมรรถนะกลุ่มความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณ ลักษณะบุคคล (Attributes) ซึ่งถือว่าเป็นสมรรถนะหรือความสามารถ (Competency) ประการอื่นๆ ที่ผู้ ที่ทำงานด้านนันทนาการต้องมีความเชี่ยวชาญในวิชาชีพของตน

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2562) อธิบายถึง สมรรถนะของนักวิชาชีพนันทนาการ ไว้ว่า นักวิชาชีพนันทนาการ (Recreation Professional) จะต้องมีสมรรถนะกลุ่มความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะ บุคคล (Attributes) ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นจากพฤติกรรมในการทำงานที่แสดงออกมาของแต่ละบุคคล ที่สามารถวัดและสังเกตเห็นได้ ซึ่ง จะช่วยสนับสนุนให้องค์กรบรรลุเป้าหมายตามวิสัยทัศน์ได้ ผู้นำนันทนาการจึงจำเป็นต้องมีความรู้และทักษะในการบริการที่ต้องใช้ การบริหารความสัมพันธ์ในการทำงานและต้องมีความรู้ความสามารถ เขาใจถึงหน้าที่ทางการจัดการที่เกี่ยวข้องกับงานของตนเอง ไม่ว่าจะเป็น การวางแผนงาน การจัดระเบียบองค์กร การขึ้นนำหรือแม้กระทั่งการควบคุมและการประเมินผล ซึ่งถือว่าเป็นสมรรถนะหรือ ความสามารถ (Competency) ประการอื่นๆ ที่ผู้นำนันทนาการต้องมีความเชี่ยวชาญในวิชาชีพของตน และเป็นตัวชี้วัดความสามารถ และบ่งบอกถึงความแตกต่างที่จะเป็นปัจจัยทำให้การจัดการต่างๆ ในองค์กรบรรลุผลสำเร็จตามที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้ ดังนั้น สมรรถนะหลัก (Core Competency) ในการทำงานของผู้นำนันทนาการที่จะต้อง มี คือ

1. สมรรถนะ ด้านการจัดการ
2. สมรรถนะ ด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ
3. สมรรถนะ ด้านการดำเนินงานนันทนาการ

ที่เป็นองค์ความรู้ เป็นทักษะและความสามารถพิเศษของผู้นำนันทนาการที่จำเป็นต้องมี ถือว่าเป็นหลักการที่สำคัญ และเป็นพื้นฐาน ของการกำหนดลำดับความสำคัญ และแผนปฏิบัติการ เพื่อเป็นการพัฒนาระบบการทำงานขององค์กรด้านนันทนาการให้มี ประสิทธิภาพและประสิทธิผล และพัฒนาศักยภาพและขีดความสามารถของบุคลากรในการจัดบริการนันทนาการทั้งภาครัฐและ ภาคเอกชนสู่ระดับมาตรฐานสากลต่อไป

ทักษะของผู้นำนันทนาการ

ทักษะผู้นำนันทนาการ หมายถึง ความชำนาญที่ผู้นำนันทนาการต้องมีประจำแต่ละระดับ เสมือนเป็นคุณลักษณะเด่นของการบริหารจัดการนันทนาการนั่นเอง จะจำแนกเป็นผู้นำนันทนาการ โดยความรู้ความสามารถของบุคลิกภาพและคุณภาพอื่นๆ ที่แสดงภาวะผู้นำได้ในขีดความสามารถของการบริหารจัดการ ซึ่ง สมพร สุทัศน์ (2539) ได้แบ่งระดับของผู้นำไว้ดังนี้

1. ผู้นำระดับสูงหรือระดับนโยบาย
2. ผู้นำระดับกลางหรือระดับผู้จัดการ
3. ผู้นำระดับปฏิบัติการหรือระดับต้น

ซึ่งผู้นำทั้ง 3 ระดับนี้จะต้องมีคุณลักษณะในเรื่องทักษะการบริหารจัดการงานเฉพาะด้าน ต่างๆกันไป แต่ต้องมีทั้ง 3 ทักษะในผู้นำผู้บริหารทุกระดับ คือ Mayers (1998)

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

อนึ่ง ผู้นำนันทนาการระดับต่างๆ นั้นจะต้องมีปัจจัยองค์ประกอบอันแสดงถึงคุณลักษณะเด่นของผู้นำ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. **ผู้นำนันทนาการระดับสูง** เป็นผู้นำองค์กรที่อยู่ในตำแหน่งสูงสุดขององค์กรอาจอยู่ใน รูปของคณะบุคคล หรือบุคคลเดียวกัน จะทำหน้าที่ในเรื่องการบริหารในแนวนโยบาย ควบคุม ดูแลการบริหารจัดการ การทำงาน และปฏิบัติการของสมาชิกชั้นต่างๆ รองลงมาทุกระดับ ผู้นำนันทนาการระดับ นี้จะต้องมีทักษะในการคิดเป็นสำคัญในการบริหารจัดการ คือ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ วางแผน ออกแบบงานการต่างๆ ที่เกี่ยวกับการดำเนินงานนันทนาการส่วนทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ก็ ต้องมีความรู้ความเข้าใจที่มีปริมาณมากเป็นอันดับรองลงมา ใกล้เคียงกับทักษะด้านความคิด แต่มี ทักษะด้านเทคนิคปฏิบัติเพียงเล็กน้อย

2. **ผู้นำนันทนาการระดับกลาง** เป็นผู้นำองค์กรที่อยู่ในระดับตำแหน่งผู้จัดการ ทำหน้าที่นำนโยบาย นำความคิดของคณะผู้บริหารหรือผู้นำนันทนาการระดับสูงมาวิเคราะห์และจัดดำเนินการให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่วางไว้ และเป็นไปตามนโยบายที่กำหนดขององค์กร และใน การดำเนินการนั้นผู้นำนันทนาการระดับกลาง/ผู้จัดการ (Middle) นี้ จะมีทักษะทางด้านมนุษยสัมพันธ์ เป็นสำคัญสูงสุด โดยเน้นพลังบุคคล เช่น การสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคลประสาน เชื่อมโยงหน้าที่ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ ของผู้นำนันทนาการระดับกลางควรมีทักษะเท่าๆ กัน และใกล้เคียงกับทักษะด้านอื่นๆ คือ ทักษะ ความคิด (Conceptual Skill) และทักษะเทคนิค/ปฏิบัติการ (Technical Practical Skill) ซึ่งแบ่ง สัดส่วนแล้วจะมีทักษะทั้ง 3 ด้านได้ใกล้เคียงกันทุกด้าน

3. **ผู้นำนันทนาการระดับต้น/ปฏิบัติการ** เป็นผู้นำองค์กรนันทนาการอยู่ในระดับตำแหน่งผู้นำ กิจกรรมนันทนาการเป็นสำคัญ ทำหน้าที่ในการบริหารจัดการองค์กรส่วนเล็กๆ เฉพาะงาน เฉพาะ กิจกรรมและที่ได้รับมอบหมาย มุ่งให้ความรู้ ความเข้าใจ และทำการปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการเป็น สำคัญ มีทักษะเทคนิคปฏิบัติการมาก สามารถนำกิจกรรมนันทนาการถ่ายทอด แนะนำ แก้ไขปัญหาการฝึกปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการของสมาชิกผู้ร่วมกิจกรรมได้เป็นอย่างดี ฉะนั้นผู้นำนันทนาการระดับปฏิบัติการนี้ จะต้องมีความรู้ทางด้านเทคนิค/ปฏิบัติมาก ทักษะทางด้านมนุษยสัมพันธ์มากใกล้เคียงกับทักษะการบริหารปฏิบัติ แต่มีทักษะทางความคิดอยู่ในระดับน้อย

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย (2551) ได้กล่าวถึงหน้าที่ของผู้นำนันทนาการไว้ ดังนี้

1. ศึกษาทำความเข้าใจกับจุดประสงค์ของการจัดหรือทำกิจกรรม
2. วางแผนตามวัตถุประสงค์ว่าจะใช้กิจกรรมใดบ้างเพื่อให้เหมาะสมกับสภาพต่างๆ และ ควบคุมสถานที่และอุปกรณ์การเล่นให้พร้อม
3. ดำเนินกิจกรรมโดยเป็นผู้เริ่มหรือผู้กำหนดให้สมาชิกคนหนึ่งคนใดเริ่มเล่น และกระตุ้นให้ สมาชิกทุกคนมีส่วนร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึงและเกิดความพอใจ
4. ควบคุมการดำเนินกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ ให้เป็นไปตามแผนและจุดมุ่งหมายที่กำหนด
5. ต้องระวังและป้องกันอันตรายและอุบัติเหตุต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นในการทำกิจกรรม
6. ประเมินการดำเนินกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ผลสรุปในการประกอบกิจกรรมแต่ละครั้ง
7. พัฒนาปรับปรุงลักษณะกิจกรรม และส่วนอื่นที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมให้ดีขึ้น
8. ในกรณีที่มีผู้นำมากกว่าหนึ่งหรือมีผู้ช่วยต้องการกำหนดบทบาทหน้าที่ของทุกคนให้ทราบ และปฏิบัติตาม
9. ถ้ามีงบประมาณหรือมีงบประมาณต้องใช้อย่างประหยัด และจัดทำหรือรวบรวมเอกสาร ใบสำคัญและใบเสร็จให้ถูกต้องชัดเจน

ภารกิจและหน้าที่ของผู้นำนันทนาการนั้น จะขึ้นอยู่กับสถานะของผู้นำนันทนาการในแต่ละ โครงการ แต่ถ้าหากพิจารณา โดยทั่วไปแล้ว ผู้นำนันทนาการจะต้องเป็นผู้ที่ทำให้สมาชิกผู้เข้าร่วมโครงการเกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน และประทับใจใน วัฒนธรรมต่างๆ ของสังคม ผู้นำนันทนาการควรได้รับการฝึกฝนเพื่อให้การปฏิบัติหน้าที่เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้การ ดำเนินงานตามโครงการบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ดังนั้น ภารกิจและหน้าที่ของผู้นำจึงมีดังต่อไปนี้ (กรมพลศึกษา 2544: 65-66)

1. **สอน** ผู้นำนันทนาการจะต้องเป็นผู้สอนกิจกรรมต่างๆ และสามารถอธิบายรายละเอียด ของกิจกรรมได้เป็นอย่างดี และต้องเรียนรู้ถึงเทคนิค วิธีสอนกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้การจัดการสอน เป็นไปอย่างถูกวิธีและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2. **การสร้างบรรยากาศ ในการจัดกิจกรรมให้เป็นที่น่าสนใจ** ผู้นำนันทนาการจะต้องรู้วิธีการ สร้างแรงจูงใจให้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความกระตือรือร้นในการเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น เทคนิคและ วิธีการต่างๆ เหล่านี้ ผู้นำนันทนาการควรจะได้ ศึกษาและฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญในการสร้าง บรรยากาศที่ก่อให้เกิดความสุข สนุกสนานและน่าสนใจของสมาชิกผู้เข้าร่วม โครงการ เทคนิคต่างๆ เหล่านี้ ผู้นำนันทนาการจะต้องพยายามหาความรู้ความสามารถที่ฝึกฝนตนเองให้มีความสามารถเช่นเดียวกับ คนอื่นๆ ได้ไม่ยากนัก

3. **การวางแผนการดำเนินงาน** ผู้นำนันทนาการจะต้องเป็นผู้ที่รู้จักการวางแผนในการ ดำเนินงานตามโครงการ คือ ควรจะรู้ถึงการจัดลำดับหรือขั้นตอนในการดำเนินงานตามโครงการว่าควร จะเริ่มตรงไหนและไปสิ้นสุดตรงไหน ในแต่ละขั้นตอนควร จะมีรายละเอียดในการดำเนินงานอย่างไร ทั้งหมดนี้ผู้นำนันทนาการควรจะต้องมีความรู้ความสามารถในการจัดดำเนินงานดังกล่าว

4. **การให้คำปรึกษาแนะนำ** ผู้นำนันทนาการจะต้องเข้าใจถึงปัญหาต่างๆ ของการ ดำเนินงาน ตลอดจนปัญหาของแ่ ละบุคคล ทั้งนี้ เพื่อจะได้ช่วยแนะนำผู้ร่วมงาน ตลอดจนสมาชิกที่ เข้าร่วมโครงการที่เกิดปัญหาดังกล่าว จะได้ช่วยกันแก้ปัญหาซึ่งเป็น อุปสรรคที่สำคัญในการดำเนิน โครงการให้บรรลุเป้าหมาย เมื่อเป็นเช่นนี้ ผู้นำนันทนาการควรได้รับการฝึกฝนเทคนิคและการให้ คำปรึกษาควบคู่กันไปด้วย เพื่อช่วยสร้างความสามารถของผู้นำ และจะเป็นหนทางที่สร้างให้ผู้นำเป็นผู้ ที่มีความรู้ความสามารถเป็นที่ ยอมรับของเพื่อนร่วมงานและสมาชิกที่เข้าร่วมโครงการ รวมทั้งจะส่งผล ถึงการทำงานของผู้นำอีกด้วย

5. **การประเมินผลดำเนินงาน** จากสภาพสังคมปัจจุบันจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอๆ ดังนั้น ผู้นำควรจะติดตาม การเปลี่ยนแปลงดังกล่าว และการดำเนินงานตามโครงการนั้น ควรจะ เปลี่ยนแปลงพร้อมปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่ ได้เปลี่ยนแปลงไป และทำให้โครงการ เป็นโครงการทันสมัยอยู่เสมอ อีกทั้งเป็นที่น่าสนใจของสมาชิกในสังคมนั้นๆ

เทคนิคและวิธีการเป็นผู้นำนันทนาการ

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2528) ได้อธิบายถึงเทคนิคและวิธีการเป็นผู้นำนันทนาการ ไว้ว่า เทคนิคและวิธีการเป็นผู้นำสำคัญ ที่จะ ไปสู่เป้าหมายของการจัดดำเนินการของผู้นำนันทนาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ นับเป็นศาสตร์และศิลป์ที่จะต้องเรียนรู้อย่างชัดเจน ซึ่งพอจะประมวลได้ดังนี้

1. ต้องมีความรู้ความเข้าใจลักษณะธรรมชาติของวิชาชีพนันทนาการ โดยเฉพาะหลักพื้นฐานของนันทนาการ ปรัชญา และหลักการจัดการของกิจกรรมนันทนาการ โดยละเอียด ต้องศึกษารายละเอียดของเนื้อหาสาระในเชิงวิชาการ

2. ต้องศึกษาวิธีการการปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการทุกชนิด และฝึกปฏิบัติการ เป็นผู้นำกิจกรรมนั้น ๆ โดยเริ่มต้น ตั้งแต่ การวางแผนเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับสถานภาพ และสถานการณ์ เขียนแผนกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนของการนำเกมหรือ กิจกรรมนั้น ๆ ตั้งแต่ ขั้นนำขั้นสาธิต ขั้นอธิบายขั้นให้ปฏิบัติตาม จนกระทั่งขั้นประเมินผล นอกจากนั้นต้องวางแผน เลือกวัสดุ อุปกรณ์ประกอบกิจกรรมให้พร้อมสรรพ

3. ฝึกฝนตนเอง โดยเฉพาะบุคลิกภาพการแสดงออกของลักษณะท่าทางต่าง ๆ ที่จะเป็นผลส่งผลให้เกิดพฤติกรรมผู้นำ เช่น ลักษณะท่าทางในอิริยาบถต่าง ๆ ภาษากาย ภาษาพูด จนเกิดความเชื่อมั่น

4. เสริมสร้างสมรรถภาพทางกายให้สมบูรณ์อยู่เสมอ ด้วยการออกกำลังกาย สม่ำเสมอ ตามโอกาสที่อำนวยได้ เช่น วิ่ง เหยาะ ๆ ว่ายน้ำ เล่นกีฬาเบา ๆ ตามอายุวัย

5. ฝึกตนเองให้เป็นบุคคลที่มีจิตใจเข้มแข็ง อดทน มุ่งมั่นและอารมณ์แจ่มใส อยู่เสมอ ด้วยการฝึกสมาธิจิต เดือนสติ ตนเอง ให้รู้สึกตลอดเวลา มีหลักธรรมประจำใจ จะได้มี จิตใจเบิกบานตลอดไป

6. ศึกษาให้เข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์และพฤติกรรมองค์กร ซึ่งมนุษย์นั้น มีพันธุกรรมต่าง ๆ กัน สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ กัน ได้รับการปลูกฝัง หล่อหลอมมาเป็นเวลานาน พอสมควร ก่อนที่จะมาเป็นกลุ่ม ซึ่งเต็มไปด้วยบุคลิกต่าง ๆ ของสมาชิกจำนวนมาก จึงจำเป็น จะต้องเรียนรู้ลักษณะพฤติกรรมมนุษย์ ในแง่บทบาทของสมาชิกของกลุ่ม เช่น สมาชิกบางคน ชอบวิตกกังวล บางคน ชอบวางแผน บางคนนิ่งเงียบ บางคนระแวง บางคนขี้มุก ฯลฯ หรือ เป็นเรื่องการเปลี่ยนแปลงตามสภาวะของเด็กวัยรุ่น จะแสดง ออกมาในรูปแบบต่าง ๆ อาจเป็นปัญหา ในการทำกิจกรรมของกลุ่มของผู้นำได้ จำเป็นต้องเข้าใจและเรียนรู้ และจะได้หาวิธีการป้องกัน มิ ให้เกิดความบกพร่อง เบี่ยงเบนในการประกอบกิจกรรม

7. ศึกษาและฝึกฝนการเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ภายในกลุ่ม เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มทุก ๆ คนเป็นพวกเดียวกัน ให้ความร่วมมือกันอย่างดี เพราะวิชามนุษยสัมพันธ์นั้นเป็น ศาสตร์ที่ต้องอาศัยศาสตร์อื่น ๆ เช่น สังคมวิทยา จิตวิทยา ศาสนาวิทยา และศาสตร์อื่น ๆ รวมกันเป็นศิลปะและศาสตร์แห่งบูรณาการ (Integrate) มาช่วยผูกมัดให้สมาชิกมีพฤติกรรม เป็นหนึ่งเดียวด้วยใจรัก

8. มีความรักและศรัทธาในวิชาชีพนั้นหนาแน่นอย่างแท้จริง ศรัทธาเป็นความ เชื่อ ความเลื่อมใส ทั้งรูปธรรมและนามธรรม เมื่อมีความศรัทธาเกิดขึ้นแล้ว ความยากลำบาก ในการกระทำการต่าง ๆ ก็จะง่ายขึ้น ส่งผลให้เกิดบุคลิกภาพอันดีงามแก่ผู้นำนั้นหนาแน่นได้ เป็นอย่างดี อะไรก็ตามเมื่อศรัทธาเกิดขึ้นแล้ว การยอมรับ การรับรู้ การเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้น ตามมาอย่างง่ายดาย การก้าวไปสู่ความเป็นผู้นำก็จะง่ายขึ้น

9. รู้จักและเรียนรู้การครองตนเอง ดังคำกล่าวที่ว่า จะครองคน ครองใครนั้นต้อง ครองหัวใจ ของคนย่อมเป็นอิสระตามปกติไม่มีใครจะเป็นเจ้าหัวใจใครได้ง่าย ๆ เมื่อท่าน สามารถจะเอาชนะใจเขาเข้าไปนั่งในหัวใจได้แล้ว ท่านย่อมสามารถจูงใจเจ้าของหัวใจนั้นให้ เชื่อ ศรัทธาและปฏิบัติตามได้

10. รู้จักบริหารตนเอง มีการวางแผนการทำงานทุกขั้นตอน มององค์ประกอบปัจจัย ของการบริหารให้เข้าใจ ทั้งคนรอบด้าน งบประมาณเพียงพอ เหมาะสม เป็นต้น อีกทั้งรู้จัก เรียนรู้ด้วยตนเอง จะเห็นว่าคนที่มีประสิทธิภาพนั้นจะต้องเป็นผู้เรียนรู้และสะสมประสบการณ์ เป็นอย่างมาก และหมั่นฝึกฝนตนเองอยู่เสมอ ดังคำกล่าวที่ว่า “หินที่ไม่กลิ้งตะไคร้น้ำย่อมจะ จับ” “คนที่รู้จักบริหารตนเองได้จะพัฒนาเพื่อนร่วมงานได้ และจะยังผลให้เกิดการพัฒนางาน

กำโชค เมื่อสุวรรณ (2559) ได้อธิบายถึงเทคนิคของผู้นำนั้นหนาแน่นเฉพาะบุคคล ไว้ดังนี้

1. รู้จักเลือกกิจกรรมนั้นหนาแน่นที่เหมาสมกับระดับชั้น วัย และเป็นกิจกรรมที่ เหมาสมกับระดับความสามารถ และความสนใจของผู้เข้าร่วม
2. รู้จักการประยุกต์ดัดแปลงการเล่นนั้นให้เกิดความสนุกสนาน
3. รู้จักวางมาตรการ เพื่อความปลอดภัยในการเล่น และแม่นยำในกฎกติกาการเล่น
4. รู้จักดัดแปลงหาวิธีการประกอบกิจกรรม เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน
5. รู้จักปรับปรุงแก้ไขเมื่อเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย หรือไม่พร้อมในการประกอบ กิจกรรม
6. เน้นให้สมาชิกได้เข้าใจถึงวัตถุประสงค์ในการประกอบกิจกรรม
7. ส่งเสริม เราให้ให้ผู้เข้าร่วมได้แสดงออกด้วยท่าทีและมีน้ำใจนักกีฬาในระหว่าง การประกอบกิจกรรม เคารพในกฎกติกาและสิทธิซึ่งกันและกัน ยุติธรรม รู้จักควบคุมอารมณ์ แหหรือชนะอย่างยอมรับและแสดงออกด้วยความสุภาพ
8. ชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างกลุ่ม ระดับชั้น วัย
9. หาโอกาสจัดให้เล่นเกมต่างๆ ซ้ำๆ เพื่อการทบทวน
10. รู้จักการยืดหยุ่นกฎกติกาตามความเหมาสม
11. รู้จักเลือกอุปกรณ์ประกอบกิจกรรม เหมาสม สะดวก ประหยัด
12. คำนึงถึงหลักการส่งเสริมการออกกำลังกาย และความปลอดภัยในการประกอบ กิจกรรมเป็นสำคัญ

จากข้างต้น สรุปได้ว่า การเป็นผู้นำนั้นหนาแน่นการจะต้องมีทักษะหรือมีปัจจัยองค์ประกอบอันแสดงถึงคุณลักษณะเด่นของผู้นำนั้นหนาแน่นในด้านต่างๆ ซึ่งผู้นำนั้นหนาแน่นการควรได้รับการฝึกฝนเพื่อให้การปฏิบัติหน้าที่เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้การดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้

3. การดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ

การจัดการโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

การจัดการโปรแกรมนันทนาการนั้น เป็นหัวใจสำคัญของการจัดการนันทนาการ คือต้องมี การวางแผนจัดกิจกรรม นันทนาการต่างๆ ให้เหมาะสม เช่น การจัดโปรแกรมกิจกรรม การจัดเวลาการ จัดสถานที่สำหรับบริการ การจัดการแข่งขันและ กิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งยังต้องควบคุมดูแลให้ กิจกรรมนันทนาการต่างๆ เป็นไปด้วยความเรียบร้อยตามโปรแกรมที่กำหนด

สุวิมล ตั้งสัจพจน์ (2555) การจัดโปรแกรมนันทนาการ การจัดโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Programming) การจัด โปรแกรมนันทนาการ หมายถึง ขบวนการวางแผนโปรแกรมที่สร้างโอกาสให้บุคคลได้ เข้าร่วมในประสบการณ์การใช้เวลาว่าง โดยต้อง คำนึงถึงองค์ประกอบต่อไปนี้

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

ขอบข่ายงานเพื่อการบริหารโปรแกรมนันทนาการ

หน่วยงานหรือองค์กรที่จัดบริการด้านนันทนาการควรมีการจัดส่วนงานต่างๆ เพื่อการบริหารนันทนาการ ดังนี้

1. มีสถานที่ อุปกรณ์นันทนาการและอุปกรณ์ทางพลศึกษา
2. มีบุคลากร เจ้าหน้าที่ในด้านการบริหาร การจัดกิจกรรม และเจ้าหน้าที่ดูแลด้าน สถานที่ อุปกรณ์ต่างๆ
3. มีหน่วยงานควบคุมดูแลด้านความปลอดภัย และประสานงาน
4. มีบุคลากรในการจัดดำเนินกิจกรรมประเภทต่างๆ และผู้นำนันทนาการ
5. มีสายงานที่ทำหน้าที่ประสานงาน และดำเนินงานด้านธุรการ
6. จัดระบบระเบียบการดำเนินการและการบริหารกิจกรรม
7. ประสานงานกับหน่วยงาน ข่าวสารต่างๆ
8. วางตารางกิจกรรมที่เหมาะสมกับสมาชิก ตลอดฤดูกาล หรือตลอดปี

หลักการจัดบริหารโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

การจัดกิจกรรมนันทนาการที่มีประสิทธิภาพนั้น ควรพิจารณาถึง ข้อมูลต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. มีการจัดวางแผนกิจกรรมที่จะจัดบริการ โดยให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการวางแผน
2. กำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมายของการจัดบริการกิจกรรมแต่ละอย่าง
3. จัดให้มีการประชาสัมพันธ์เผยแพร่ข่าวสารอย่างทั่วถึง
4. จัดบริการกิจกรรมให้สอดคล้องกับนโยบายต่างๆ ของรัฐบาล และส่งเสริมความเป็น ประชาธิปไตย
5. จัดบริการให้กับสมาชิกในชุมชนอย่างทั่วถึง และหลากหลาย
6. จัดตามความต้องการ ความสนใจของผู้เข้าร่วม
7. จัดโปรแกรมกิจกรรมให้กว้าง สอดคล้องความต้องการของสมาชิกอย่างเหมาะสม
8. จัดกิจกรรมบริการให้ต่อเนื่อง และสัมพันธ์กัน
9. จัดกิจกรรมบริการให้เหมาะสมกับฤดูกาล โอกาส ฐานะทางเศรษฐกิจ ประเพณี และ วัฒนธรรมของชุมชน
10. จัดโปรแกรมกิจกรรมให้สัมพันธ์กับการจัดบริการขององค์กรอื่นๆ

4. การอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร

การดำเนินโปรแกรมนันทนาการ ผู้นำนันทนาการจะต้องอำนวยความสะดวกในด้านการใช้อุปกรณ์ วัสดุ บริการ หรือสถานที่ แก่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้รับประสบการณ์ด้านนันทนาการ ซึ่งมีรูปแบบการบริการมากมายต่าง ๆ กัน ตามลักษณะการจัดโปรแกรมนันทนาการ โดยในหัวข้อนี้จะอธิบายถึง การจัดอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่างๆ เพื่อให้ผู้นำนันทนาการ หรือผู้นำนักศึกษา ดำเนินโปรแกรมนันทนาการในสถานศึกษาให้มีประสิทธิภาพต่อไป

อุปกรณ์สิ่งอำนวยความสะดวก

พระพงศ์ บุญศิริ (2542) อธิบายว่า การจัดกิจกรรมนันทนาการจะประสบความสำเร็จได้นั้นจะต้องอาศัยปัจจัยสำคัญ คือ สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ทั้งนี้จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลินตลอด ระยะเวลาที่เข้าร่วมกิจกรรม ดังนั้นการจัดกิจกรรมที่ดีจะต้องพิจารณาถึงสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ดังต่อไปนี้

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

การจัดอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่างๆ เหล่านี้ เป็นหัวใจสำคัญในการสนับสนุนการจัดบริการกิจกรรมนันทนาการ ซึ่งจะต้องมีระบบการจัดบริการอย่างสะดวกและเหมาะสม กิจกรรม นันทนาการจะได้รับความพึงพอใจจากสมาชิกมากยิ่งขึ้น ขึ้นอยู่กับการจัดบริการและสิ่งอำนวยความสะดวก ซึ่งเป็นปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ควรจะพิจารณาหัวข้อต่อไปนี้

1. ใช้สถานที่อย่างเหมาะสม โดยคำนึงถึงความสะดวกปลอดภัยและเหมาะสมกับกิจกรรม แต่ละประเภท
2. วางแผนจัดอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ อย่างมีระบบ
3. จัดสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีมาตรฐานและให้ความปลอดภัยสูง
4. จัดงบประมาณเพื่อจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ โดยเริ่มตั้งแต่การจัดสร้าง การบำรุงรักษา และการจัดระบบการใช้อย่างเหมาะสม
5. วัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้สามารถเคลื่อนย้ายนำไปใช้ได้สะดวก
6. สามารถบริการให้กับสมาชิกอย่างทั่วถึงและเพียงพอ
7. มีการตรวจดูแลซ่อมบำรุงวัสดุอุปกรณ์ให้สามารถใช้งานได้ และให้ความปลอดภัยต่อผู้ใช้ มากที่สุด

ประโยชน์ของทรัพยากรในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ

ชูชีพ เยาวพัฒน์ (2543) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของทรัพยากรในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ไว้ว่า การจัดการที่ดีมีผลต่อความสำเร็จของงานสูงมาก การใช้ทรัพยากร ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ มีประโยชน์ต่อบุคคล และชุมชน ดังนี้

1. ทรัพยากรในการจัดกิจกรรมนันทนาการ จะช่วยส่งเสริม และกระตุ้นดึงดูดให้บุคคลทั่วไปสนใจในกิจกรรมนันทนาการ มากขึ้น
2. ทรัพยากรในการจัดกิจกรรมนันทนาการเป็นศูนย์กลาง ของการพบปะสังสรรค์ อันจะเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ค่านิยม และความคิดเห็นต่างๆ ช่วยให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์ที่จะแทรกเข้าไปในการทำงานตามโอกาส ที่จะอำนวยให้
3. ทรัพยากรในการจัดกิจกรรมนันทนาการช่วยสร้างเสริม สุขภาพร่างกาย และจิตใจ เช่น กิจกรรมออกกำลังกาย หรือกีฬา ทำให้สุขภาพดีมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน จิตใจสบายขึ้น คลายเครียด
4. ทรัพยากรในการจัดกิจกรรมนันทนาการ เป็นทรัพยากร ที่ช่วยในการอบรมบ่มนิสัยของสมาชิก ป้องกันการมั่วสุม อบายมุขและหลีกเลี่ยงอาชญากรรม เพราะใช้เวลาว่าง ที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์ และมีคุณค่าจนเป็นนิสัย เช่น การส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน ทำให้อ่านชอบ ชอบศึกษา ค้นคว้า ได้สาระบันเทิง และความรู้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง อันจะนำไปสู่ความสงบสุขของสังคม

5. การจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ

การจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ

การจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรมนันทนาการนั้น จะขึ้นอยู่กับหน่วยงาน ว่าจะต้องมีการจัดทำรายงานต่างๆ ซึ่งจะเกี่ยวกับการวางแผนและประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ ทั้งนี้จะต้องละเอียด ถูกต้อง และทันเวลา

ตัวอย่างรายงานบางส่วน ที่มักใช้ในการจัดการและรายงานการให้บริการนันทนาการ มีรายละเอียดดังนี้

1. การวางแผน ต้องจัดทำแบบฟอร์มนำเสนอโปรแกรมและได้รับอนุมัติโดย หัวหน้างานก่อนดำเนินโปรแกรม ข้อกำหนดเช่นนี้ส่วนนี้อาจขึ้นอยู่กับประมาณของ หน่วยงานและรูปแบบ เพื่อให้แน่ใจว่าโปรแกรมสมเหตุสมผลทางการเงิน นั่นคือ รายได้ของ โปรแกรมเท่ากับหรือมากกว่าค่าใช้จ่าย หรือมีเงินทุนเพียงพอในงบประมาณเพื่อจ่ายสำหรับ โปรแกรม นอกจากนี้ ในแบบฟอร์มต้องมีคำอธิบายรูปแบบที่สมบูรณ์ของโปรแกรมและ วิชาดำเนินการ ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียดต่อไปนี้

- 1.1. หัวเรื่องโปรแกรม
- 1.2. การระบุดลาดของโปรแกรม
- 1.3. ตารางเวลาดำเนินการ
- 1.4. ท่าเลที่ตั้งของการดำเนินการ
- 1.5. ฝั่งงานทางกายภาพของสถานที่ที่ใช้ดำเนินการโปรแกรม
- 1.6. วัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับดำเนินการโปรแกรม
- 1.7. หลักการและเหตุผล เป้าประสงค์ และวัตถุประสงค์ในการดำเนินการ โปรแกรม
- 1.8. การจัดทำคำสั่งจำเป็นต่อการดำเนินการโปรแกรม
- 1.9. รายละเอียดที่ครบถ้วนของกิจกรรมที่จะจัดและแผนที่จะดำเนินการจริง
- 1.10. วิธีการลงทะเบียน
- 1.11. แผนฉุกเฉินในกรณีที่โปรแกรมจำเป็นต้องยกเลิกหรือเปลี่ยนตารางเวลาใหม่
- 1.12. แผนการประเมินผล

2. ความต้องการด้านวัสดุ วัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นจะต้องใช้ในการดำเนินการ โปรแกรมอาจได้จากการกรอกแบบฟอร์มคำร้องภายในหน่วยงาน การสั่งซื้อจากผู้จำหน่าย ภายนอก หรือจัดประชุม การจัดหาวัสดุจากผู้จำหน่ายภายนอกอาจเป็นกระบวนการที่ใช้ เวลานาน และเจ้าหน้าที่ต้องคาดประมาณความต้องการวัสดุล่วงหน้าก่อนดำเนินการโปรแกรม

3. การจอง ในการจัดหาพื้นที่ดำเนินการโปรแกรม ผู้นำโปรแกรมหรือนันทนาการต้อง กรอกแบบฟอร์มการจอง ถ้าจะจัดโปรแกรมในพื้นที่ที่หน่วยงานเป็นเจ้าของ สามารถทำได้เพียง จองพื้นที่ทางโทรศัพท์หรือกรอกแบบฟอร์มภายในที่ออกแบโดยหน่วยงาน การจองพื้นที่กับ หน่วยงานภายนอกต้องใช้เวลาเพิ่มขึ้นและมีกระบวนการที่ต้องแล้วเสร็จก่อนดำเนินการ โปรแกรม

4. ลำดับงานบำรุงรักษา การสนับสนุนด้านบำรุงรักษาที่จำเป็นต่อการดำเนินการ โปรแกรมมักต้องมีการร้องขอตามลำดับงาน ซึ่งได้แก่ การซ่อมแซมและติดตั้งอุปกรณ์ การรื้อถอน และ/หรือการทำความสะอาดสถานที่เป็นพิเศษ

5. บริการจ่างเหมา เจ้าหน้าที่ฯ มักจ้างเหมาบริการในสิ่งที่หน่วยงานไม่สามารถ จัดเองได้ เป็นต้นว่า การสร้างความบันเทิง การจัดอาหาร เจ้าหน้าที่สัมพันธ์ บริการเหล่านี้ มักได้จากการจัดทำคำขอเพื่อสั่งซื้อหรือการแข่งขันโดยผ่านกระบวนการประมูลของหน่วยงาน

6. รายงานอุบัติเหตุ ต้องมีการจัดทำเพิ่มรายงานอุบัติเหตุสำหรับอุบัติเหตุ ทั้งหมดในหน่วยงานส่วนใหญ่และต้องจัดทำโดยทันทีหลังจากเกิดอุบัติเหตุขึ้น ซึ่งเป็นความ รับผิดชอบอันดับแรกหลังจากผู้ประสบอุบัติเหตุได้รับการดูแลอย่างเหมาะสม และพื้นที่ที่เกิด อุบัติเหตุกลับสู่สภาวะที่ปลอดภัยหรือมั่นใจได้แล้ว วิธีจัดทำรายงานอุบัติเหตุเป็นสิ่งสำคัญ ถ้อยคำที่ใช้ควรอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่มีการอนุมานสาเหตุและผลลัพธ์หรือยอมรับผิด สิ่ง เหล่านี้มักเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินการทางกฎหมายหลังเกิดอุบัติเหตุ และต้องเตรียมใจกับ สิ่งนี้อาจเกิดขึ้นได้เช่นนี้ จำเป็นต้องมีชื่อ ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ของผู้ที่พบเห็นอุบัติเหตุ วิธี ปฏิบัติปกติคือส่งรายงานอุบัติเหตุไปยังหัวหน้างานและเจ้าหน้าที่บริหารของหน่วยงานโดยด่วน

7. รายงานสถานการณ์ รายงานสถานการณ์เป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับทุกเหตุการณ์ นอกเหนือจากอุบัติเหตุที่มีผู้บาดเจ็บ ซึ่งเกิดขึ้นในสถานที่นั้นๆ ซึ่งอาจรวมถึงการร้องเรียนของ ลูกค้า บันทึกรูปภาพเหตุการณ์ หรือเหตุการณ์อื่นๆที่จำเป็นต้องรายงาน

8. รายงานการประเมินผล/รายงานหลังดำเนินการ หลังจากสิ้นสุดโปรแกรม ผู้นำนันทนาการต้องจัดทำรายงานหลังดำเนินการ ซึ่งปริมาณและประเภทของข้อมูลขึ้นอยู่กับ หน่วยงาน ผู้นำนันทนาการอาจต้องรายงานข้อมูลใดๆก็ตามหรือทั้งหมดดังต่อไปนี้คือ ข้อมูล การเข้าร่วม การประเมินกิจกรรมที่จัด รายงานการประเมินผลเป็นทางการ การประเมินว่า บรรลุเป้าหมายหรือไม่ และวัตถุประสงค์มากมายเพียงใด การรายงานผลลัพธ์ของโปรแกรม รายงาน การเงิน ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดการโปรแกรมในอนาคต และมักต้องมีข้อเสนอแนะในการ ปรับปรุงการดำเนินการโปรแกรมในอนาคต

สรุป

ในการนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Recreation Program Implementation) เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับทักษะและความรู้ทางด้านนันทนาการ และการควบคุมดูแลโปรแกรมนันทนาการ หรือการจัดโปรแกรมนันทนาการให้เป็นไปตามแผน เป็นไปตามมาตรฐานและกฎระเบียบข้อบังคับต่างๆ รวมถึงการรายงานผลและจัดทำแบบฟอร์มต่างๆ ให้สมบูรณ์ ซึ่งก่อนที่ผู้นำนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษาจะนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ จะต้องทำความเข้าใจ และจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับนันทนาการเสียก่อน เพื่อให้การจัดโปรแกรมนันทนาการตามที่วางแผนไว้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของโปรแกรมนันทนาการนั้นๆ โดยมีประเด็นต่างๆ ที่จะต้องทำความเข้าใจและผู้นำนันทนาการจะต้องมีทักษะดังต่อไปนี้ คือ ผู้นำนันทนาการจะต้องมีความรู้ด้านนันทนาการ และมีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ รวมไปถึงการดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ และการอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร เพื่อให้การดำเนินโปรแกรมนันทนาการบรรลุตามวัตถุประสงค์และเป้าประสงค์ตามที่วางแผนไว้ อีกทั้งยังต้องมีการจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงานผลโปรแกรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมในส่วนของการสรุปผล หรือเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ เพื่อให้เป็นระเบียบและแบบแผน เพื่อง่ายต่อการรายงานหลังเสร็จสิ้นโปรแกรมนันทนาการ

ใบความรู้ที่ 4

หน่วย
สมรรถนะหลัก

การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)

หน่วยสมรรถนะย่อย

- สมรรถนะที่ 1. การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ
สมรรถนะที่ 2. การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ

สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

สมรรถนะที่ 4 สมรรถนะด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)

สมรรถนะ ด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Evaluation) หมายถึง กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการประเมินโปรแกรมนันทนาการ การประเมินผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการจัดทำรายงานผลของโปรแกรมนันทนาการ มีสมรรถนะย่อย ดังนี้

1. ทำการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ
2. ทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ
3. การสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ

1. ทำการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ

การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ

ในการเป็นผู้นำนันทนาการ ผู้นำนันทนาการจะต้องมีความรู้ความสามารถในการประเมินผลโครงการนันทนาการได้ เพื่อเป็นการตรวจสอบและศึกษาผลจากการให้บริการตามความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม จากการดำเนินงานของผู้จัด และผู้เข้าร่วมโครงการ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องทำการวัด และประเมินผลโครงการนันทนาการ อย่างต่อเนื่องตลอดโครงการ เพื่อส่งเสริมแนวทาง และความเป็นมาตรฐาน ซึ่งมีแนวคิดเกี่ยวกับการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ ไว้ 2 รูปแบบ ได้แก่

1. การประเมินความก้าวหน้า (Formative Evaluations) เป็นการประเมินผลในระหว่างดำเนินการดำเนินโปรแกรม นันทนาการ เพื่อสร้างและกำหนดรูปแบบของโปรแกรมนันทนาการในช่วงระหว่างดำเนินการ ซึ่งข้อมูลของการประเมิน ความก้าวหน้า นั้น จะเป็นข้อมูลที่น่ามาเสนอแนะของการดำเนินโปรแกรมนันทนาการในขณะที่กำลังดำเนินการ โดยเทคนิคที่ ใช้ในการประเมินนั้น มักจะมุ่งเน้นการประเมินไปที่กระบวนการในการดำเนินการ เทคนิคการปฏิบัติงาน ปฏิสัมพันธ์ของผู้ นำ โปรแกรมนันทนาการ สิ่งซึ่งผู้เข้าร่วมโปรแกรมเชื่อว่าจะได้รับการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ หรือความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมต่อ โปรแกรมนันทนาการในช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการประเมินนั้นจะนำไปใช้เพื่อปรับปรุงโปรแกรมนันทนาการในขณะนั้น และเพื่อให้โปรแกรมนันทนาการบรรลุตามสมมุติฐาน และเป้าประสงค์ของโปรแกรมนันทนาการตามที่ผู้นำนันทนาการที่กำหนดไว้ใน โปรแกรม

2. การประเมินรวบยอด (Summative Evaluations) เป็นการประเมินผลเมื่อสิ้นสุดการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ เพื่อเป็นข้อมูลในการรายงานผลลัพธ์และผลกระทบต่างๆ ของการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ ให้หน่วยงานหรือผู้ดำเนินโปรแกรม นันทนาการ รวมไปถึงผู้สนใจอื่นๆ ได้ทราบหลังการดำเนินโปรแกรม โดยผลการประเมินรวบยอดนี้จะให้ข้อมูลที่ช่วยในการพิจารณา ว่าโปรแกรมนันทนาการควรดำเนินต่อไป หรือควรปรับปรุง ปรับเปลี่ยน หรือควรตัดออกจากการทำงานของหน่วยงาน ในกรณีนี้ที่ จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยน การประเมินรวบยอดนี้ จะช่วยให้เห็นได้อย่างชัดเจนถึงการปรับเปลี่ยนที่จำเป็น

Wilson (1980) ได้เสนอปัจจัยที่ควรจะมีการวัดและประเมินผลเหล่านั้นหนาการ ไว้ดังนี้

1. พื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวก
2. โครงการกิจกรรมและการบริการต่าง ๆ
3. กำลังคน ซึ่งได้แก่ เจ้าหน้าที่ พนักงานประจำหรือชั่วคราว รวมทั้งกลุ่มอาสาสมัคร
4. การบริหารและการจัดการอย่างเป็นระบบ
5. ผลของกิจกรรมและการบริการที่มีต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรม

Howe (1980) ได้เสนอกระบวนการในการประเมินผลแบบครบวงจร หรือครบขั้นตอน ไว้ดังนี้

1. ศึกษาทัศนคติ ความต้องการ และความสนใจของชุมชน เพื่อเป็นตัวเลือกกิจกรรมตาม ความสนใจและความต้องการ
2. ขั้นพัฒนาและวางแผนโครงการ
3. ขั้นดำเนินงานโดยมีการวัดผล ขณะที่กำลังดำเนินงานและเสร็จสิ้นโครงการ
4. ขั้นปรับปรุงโครงการ เมื่อโครงการได้เสร็จสิ้นลง การประเมินจะต้องคำนึงถึงความ ต้องการที่จะต้องการประเมิน และวิธีการที่ใช้ในการประเมินผล เพื่อให้บรรลุ วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ขั้นตอนในการประเมินผล

ในการวัดประเมินผลโครงการนั้นหนาการจะต้องมีขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. การตั้งวัตถุประสงค์ในการวัดและประเมินผล
2. ประเมินผลจากผู้ที่มีส่วนร่วมหรือเกี่ยวข้อง
3. การจัดตั้งคำถามย่อย
4. การหาแหล่งข้อมูล
5. การเลือกข้อมูล ข่าวสารและเหตุการณ์ หลักฐาน
6. เลือกวิธีการเก็บข้อมูล
7. การนำเสนอผลการรายงานที่เหมาะสม

ลักษณะของแบบประเมินผล

ในการประเมินผลโดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ การประเมินผลแบบวัดปริมาณ และการประเมินผลแบบวัดคุณภาพ ทั้งสองวิธีนี้ ยังเป็นที่นิยมใช้กันอย่างกว้างขวางในขณะนี้ การประเมินผลแบบปริมาณมีข้อดี คือสามารถวิเคราะห์ และเสนอผลโดยใช้วิธีการทางสถิติ บอกปริมาณตัวเลขที่เกี่ยวข้องออกมาใน รูปของจำนวน หรือทางรูปธรรมได้ เป็นการโน้มน้าวจิตใจให้ผู้บริหาร หรือผู้นำเห็นพ้องหรือคล้อย ตามได้ดี ส่วนการประเมินผลแบบคุณภาพ ก็มีข้อดีพอสรุปได้ ดังนี้

1. การเก็บข้อมูลง่าย เจ้าหน้าที่ และบุคคลที่เกี่ยวข้องสามารถเก็บข้อมูลได้ง่าย
2. เป็นการประหยัดค่าใช้จ่าย ไม่สิ้นเปลืองมาก
3. สามารถใช้ควบคู่กับการประเมินผลแบบวัดปริมาณได้
4. ไม่จำเป็นต้องใช้เทคนิคคำนวณทางสถิติขั้นสูง วิธีการประเมินผลแบบคุณภาพ

Olsen (1978) ได้อธิบายว่า การเก็บข้อมูลสำรวจโดยตรง ต้องมีการสนทนาแบบกันเอง และจะต้องอาศัยการวิเคราะห์ตัดสินใจของผู้เชี่ยวชาญ ทางวิชาชีพ การเก็บข้อมูลสำรวจโดยตรง อาจใช้เครื่องมือต่าง ๆ ช่วย เช่น กล้องถ่ายภาพ วีดิโอเทป แล้วนำมาบรรยายแบบละเอียด โดยมีปฏิกิริยาสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน คนกับสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

Nolan (1978) ได้อธิบายว่า การประเมินผลต้องเน้นที่คุณค่า และประโยชน์ของ ผู้ที่มีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ไม่ใช่เป็นกิจกรรมที่ทำขึ้นเพราะนักหนาการต้องการจัดขึ้นเท่านั้น ดังนั้น จึงมีการวัดประเมินคุณค่าและประโยชน์ ดังนี้

1. กิจกรรมที่จัดขึ้นซึ่งหมายถึง ค่าใช้จ่าย ความมีชื่อเสียง การประชาสัมพันธ์ หรือการโฆษณาการว่าจ้างแรงงาน
2. กระบวนการ ขั้นตอนการในขณะจัดเน้นด้านโปรแกรม
3. ผลลัพธ์ ผลที่ได้รับจากพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกับเป้าหมายของโปรแกรม

สมบัติ กาญจนกิจ (2542) อธิบายถึงการประเมินผลโครงการนันทนาการ ไว้ว่า การวัดและประเมินผลโครงการนันทนาการให้ดูจากความสามารถในการจัดกิจกรรม การใช้ อุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวก บุคลากร และการจัดการ การวางแผน โดยตั้งเป็นคำถามตามตัวอย่าง ต่อไปนี้

1. กิจกรรมนันทนาการพิจารณาในแง่ความสนใจ ความต้องการ และความสามารถในการ บริการหรือไม่
2. กิจกรรมนันทนาการมีคุณค่าต่อร่างกาย จิตใจ และอุปนิสัยของผู้เข้าร่วมหรือไม่
3. กิจกรรมนันทนาการแสดงถึงวัฒนธรรม เศรษฐกิจและอุปนิสัยของประชาชนหรือไม่
4. กิจกรรมนันทนาการเป็นการวางแผนงานร่วมกัน ฝึกการเป็นผู้นำ และการมีส่วนร่วมสนุกหรือไม่
5. กิจกรรมนันทนาการเป็นที่ยอมรับในการใช้เป็นกิจกรรมมาตรฐานหรือไม่
6. กิจกรรมนันทนาการมีการเตรียมกิจกรรมในด้านทักษะความสามารถหรือไม่
7. กิจกรรมนันทนาการได้รับการสนับสนุนในการเป็นผู้นำ การนำมาใช้และความ ก้าวหน้าหรือไม่
8. กิจกรรมนันทนาการเป็นการใช้ทรัพยากรธรรมชาติให้เป็นประโยชน์หรือไม่
9. กิจกรรมนันทนาการได้เปิดโอกาสให้แสดงความสามารถระดับบุคคล หรือกลุ่มหรือไม่
10. กิจกรรมนันทนาการที่จะดัดแปลงได้ตามความต้องการหรือไม่
11. กิจกรรมนันทนาการทำให้สุขภาพแข็งแรงและปลอดภัยแก่ผู้เข้าร่วมหรือไม่
12. กิจกรรมนันทนาการช่วยให้ผู้เข้าร่วมมีความกล้าและความประพฤติดีหรือไม่
13. กิจกรรมนันทนาการมักใช้เวลาได้ดีเท่ากับกิจกรรมที่น่าสนใจในขณะนั้นหรือไม่
14. คุณค่าของกิจกรรมได้มาจากนันทนาการหรือไม่
15. ทำให้ผู้เข้าร่วมหรือกลุ่มมีความกล้าหาญหรือไม่
16. ผู้เข้าร่วมได้รับความพอใจหรือไม่
17. กิจกรรมนันทนาการมีการประเมินผลหรือไม่

2. ทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ

ในประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ มีองค์ประกอบของการดำเนินโปรแกรมนันทนาการที่สามารถทำการประเมินผลได้อยู่หลากหลายประการที่ผู้นำนันทนาการสามารถทำการประเมินและวัดผลในการจัดโปรแกรมนันทนาการนั้นๆ แต่การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการจะไม่สมบูรณ์หากผู้นำนันทนาการไม่เก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ เพราะผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการจะได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมโปรแกรมโดยตรง ดังนั้นการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ จึงควรเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับการประเมินผลของโปรแกรมนันทนาการนั้นๆ

โครงการทุกประเภทต้องการประเมินและต้องมีความต่อเนื่อง เพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ให้ทันทั่วถึง และเมื่อสำเร็จควรแก้ไขข้อบกพร่องในโอกาสต่อไป โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ตรวจสอบผลการดำเนินโครงการมีผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใด เพื่อตรวจสอบผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีการตอบสนองความพึงพอใจมากน้อยเพียงใด เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นทันที เมื่อจบโครงการแล้วผู้เข้าร่วมได้รับผลประโยชน์คุ้มค่าหรือไม่

มีประเด็นสำคัญ 3 ข้อที่ต้องจัดการในการประเมินผล ได้แก่ การกำหนดเกณฑ์การ ประเมินที่จะใช้ การรวบรวมหลักฐานหรือข้อมูล และสุดท้ายคือการประเมินความคุ้มค่าโดย เปรียบเทียบหลักฐานที่รวบรวมได้กับเกณฑ์ที่ระบุไว้

การกำหนดเกณฑ์การประเมิน

เกณฑ์การประเมินสำหรับการให้บริการโปรแกรม นันทนาการควรได้มาจากข้อความที่แสดงภารกิจของหน่วยงานและเป้าประสงค์ของโปรแกรม กล่าวคือ เกณฑ์ที่ใช้ประเมินความคุ้มค่าของโปรแกรมที่ให้บริการควรได้มาจากผลประโยชน์ ตามเป้าหมายของโปรแกรมของหน่วยงานตามที่กล่าวไว้ ตัวอย่างเช่น ภาควิชาการจัดโปรแกรม นันทนาการของมหาวิทยาลัยหลายแห่งมีเป้าประสงค์เชิงนโยบายที่กล่าวไว้ข้อหนึ่งว่า “เพื่อให้ นักศึกษามีโอกาสรู้จักกับนักศึกษาใหม่” นี่คือนโยบายที่วางไว้สำหรับนักศึกษา ในโปรแกรมที่ดำเนินการโดยหน่วยงาน เกณฑ์การประเมินที่เที่ยงตรง อนุมานจาก ผลประโยชน์เชิงผลลัพธ์ที่ตั้งไว้เช่นนี้ก็คือจำนวนของผู้ที่เข้าร่วมในโปรแกรมที่รู้จักกันจริงๆ คำถามการประเมินที่ใช้ได้ซึ่งอนุมานจากผลประโยชน์เช่นนี้และสามารถนำมาใส่ไว้ในเครื่องมือ ประเมินผล คือ “มีนักศึกษาใหม่กี่คนที่คุ้นเคยกันในขณะที่เข้าร่วมโปรแกรมนี้

ขั้นตอนแรกในการประเมินผลที่ดีสำหรับโปรแกรมนันทนาการคือการอนุมานเกณฑ์การ ประเมินที่เที่ยงตรงและคำถามการประเมินจากภารกิจของหน่วยงานและข้อความที่แสดง เป้าประสงค์ของโปรแกรมแต่ละข้อ ข้อมูลการประเมินที่เที่ยงตรงจะวัดสิ่งที่เราประสงค์จะ บรรลุผล ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของข้อมูลเกิดจากการที่เกณฑ์การประเมินผลและคำถามมี การอนุมานอย่างสมเหตุสมผลจากภารกิจของหน่วยงาน และเป้าประสงค์และวัตถุประสงค์เชิง ผลลัพธ์ของโปรแกรมนั้นๆ

การรวบรวมหลักฐานหรือข้อมูล

การกำหนดวิธีเก็บข้อมูลที่จำเป็น เพื่อเป็นหลักฐานสำหรับการประเมินความคุ้มค่าของโปรแกรมที่จะประเมินผล มีหลายวิธีในการเก็บข้อมูลและประเด็นที่เกี่ยวข้องในกระบวนการเก็บข้อมูล

1. **แหล่งข้อมูล** จะเก็บข้อมูลจากแหล่งใดบ้าง ข้อมูลจะได้จากใคร ทฤษฎีนั้นหนาแน่น ในปัจจุบันชี้ให้เห็นว่า ในแหล่งข้อมูลที่เราใช้คือผู้เข้าร่วมโปรแกรม แหล่งข้อมูลอื่นได้แก่ ผู้นำโปรแกรม ผู้ควบคุมดูแลโปรแกรม ผู้เข้าชม พ่อแม่ เจ้าหน้าที่เหล่านี้เป็นต้น ความ น่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้รับมักสัมพันธ์กับระดับของประสบการณ์ตรงของผู้เข้าร่วมกับโปรแกรม

2. **วิธีการและเครื่องมือเก็บข้อมูล** วิธีเก็บข้อมูลเป็นการระบุว่าเก็บข้อมูลอย่างไร เราต้องเลือกวิธีการเก็บข้อมูล นั้นคือรูปแบบที่จะเก็บข้อมูล การเก็บข้อมูลมี 3 วิธีหลักที่มักใช้ ในการประเมินบริการนั้นหนาแน่น ได้แก่ การสัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ และการสำรวจ

2.1. **การสัมภาษณ์** การสัมภาษณ์เป็นการถาม-ตอบแบบตัวต่อตัวกับผู้เข้าร่วมหรือ แหล่งข้อมูลอื่น เช่น บิดามารดาของเด็กที่เข้าร่วมโปรแกรมบริการ คุณภาพของการสัมภาษณ์จะเพิ่มขึ้นถ้ามีการสร้างตารางการสัมภาษณ์ ซึ่งได้แก่ รายการคำถามที่เที่ยงตรงเชิง เนื้อหาซึ่งจะใช้ถามตัวอย่างแต่ละราย ผู้นำหนาแน่นการขึ้นปฏิบัติการมักมีการปฏิสัมพันธ์กับ ผู้ให้บริการด้วยการพูดคุยที่ไม่เป็นทางการในขณะที่กำลังเข้าเยี่ยมหรือชมโปรแกรมบริการ แต่ มิได้เก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบที่เป็นประโยชน์ต่อการประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมบริการ การสัมภาษณ์ต้องใช้เวลา จึงเป็นวิธีเก็บข้อมูลที่มีค่าใช้จ่ายสูง อย่างไรก็ตาม การสัมภาษณ์มัก เชื้อต่อการใช้คำถามที่คล้อยกันทั้งแบบปลายปิด กำหนดล่วงหน้าพร้อมชุดคำตอบ) และแบบ ปลายเปิดที่ช่วยให้ผู้สัมภาษณ์ได้ข้อมูลที่เกี่ยวของซึ่งอาจมีได้นี้ถึงเมื่อสร้างเครื่องมือ การใช้ วิธีประเมินผลอันเป็นส่วนหนึ่งของเทคนิคการจัดโปรแกรมที่มุ่งประโยชน์เป็นหลัก เป็นรูปแบบ การดัดแปลงของการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมเพื่อระบุผลลัพธ์จากการเข้าร่วมโปรแกรม

2.2. **การสังเกตการณ์** หนึ่งในวิธีการที่ใช้กันมากที่สุดเพื่อประเมินโปรแกรมบริการคือการ เยี่ยมชมโปรแกรมระหว่างดำเนินการเพื่อสังเกตการณ์สิ่งที่กำลังเกิดขึ้น วิธีการนี้ทำให้องค์กร อย่างมากแต่ไม่ค่อยใช้โอกาสนี้ ในการจัดบันทึกการประเมินและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการ ดำเนินโปรแกรมและผลลัพธ์ การเก็บข้อมูลวิธีนี้ให้เป็นทางการและเชื่อถือได้มากขึ้นโดยการสร้างตารางการสังเกตการณ์ของประเด็นที่จะสังเกต ด้วยวิธีนี้ บรรดาผู้เชี่ยวชาญในหน่วยงาน ซึ่งเข้าเยี่ยมโปรแกรม กำลังสังเกตการณ์ปรากฏการณ์เดียวกัน หากได้รับการฝึกอบรม จะยิ่ง มั่นใจได้ว่ากำลังใช้วิธีสังเกตการณ์ ประเมินและตีความที่คล้ายกัน ซึ่งจะทำให้ข้อมูลน่าเชื่อถือ มากขึ้น ข้อมูลที่เก็บด้วยวิธีนี้จะมีความเที่ยงตรงมากขึ้นถ้าประเด็นในตารางการสังเกตการณ์ อนุมานมาจากผลลัพธ์หรือผลประโยชน์ของโปรแกรมที่ตั้งเป้าไว้

2.3. **การสำรวจ** เครื่องมือการประเมินผลที่มักใช้มากที่สุดในบริการนั้นหนาแน่นคือการ เครื่องมือแบบสำรวจประเมินตนเองที่มี 1 ถึง 2 หน้า ซึ่งแจกให้ผู้เข้าร่วมเมื่อสิ้นสุดโปรแกรม ในการประเมินประสิทธิผลของโปรแกรม คำถามในแบบฟอร์มเหล่านี้ต้องเป็นตัวชี้วัดที่ เที่ยงตรงของผลลัพธ์หรือประโยชน์ของโปรแกรมที่ตั้งเป้าไว้ บางกรณี คำถามที่อยู่ในแบบ ประเมินลักษณะนี้ มีการสอบถามเกี่ยวกับแผนการตลาดหรือส่งเสริมการขายของหน่วยงาน แต่ มิใช่ผลลัพธ์ของการเข้าร่วมโปรแกรมนั้นคำถามที่อยู่ในแบบประเมินตนเองต้องเขียนอย่างระมัดระวังเพื่อให้เป็นเกณฑ์วัดที่เที่ยงตรงสำหรับผลลัพธ์หรือผลประโยชน์ที่ตั้งเป้าหมายไว้อันเนื่องมาจากการเข้าร่วมโปรแกรม

การประเมินความคุ้มค่า

การประเมินยังไม่เสร็จสิ้นจนกว่าจะประเมินความคุ้มค่าของ โปรแกรม วิธีการสมัยใหม่กำหนดให้ทำการประเมินโดยวิเคราะห์หลักฐานที่รวบรวมไว้ใน ขั้นตอนที่แล้ว วิธีการประเมินเปรียบเทียบกับนำมาใช้เพื่อความสอดคล้องพบจากการประเมิน ต่อไปนี้คือตัวอย่างการเปรียบเทียบบางกรณี

1. การเปรียบเทียบการดำเนินการโปรแกรมในปัจจุบันกับการดำเนินการที่ผ่านมาของ โปรแกรมเดียวกันการเปรียบเทียบระหว่างช่วงเวลา
2. การเปรียบเทียบบริการในระดับต่างๆกัน เป็นการวิเคราะห์ความแตกต่างของระดับ บริการในด้านผลลัพธ์
3. การเปรียบเทียบเปรียบเทียบความแตกต่างผลลัพธ์ของโปรแกรมตามที่รายงานกับผลลัพธ์ที่ตั้งเป้าไว้ เป็นวิธี
4. การเปรียบเทียบผลลัพธ์ของโปรแกรมกับผลลัพธ์ที่กำหนดตามมาตรฐานของ โปรแกรม

สรุป

ในการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Evaluation) เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการประเมินโปรแกรมนันทนาการ และการจัดทำรายงานผลของโปรแกรมนันทนาการ ซึ่งในการจัดโปรแกรมนันทนาการนั้น ผู้นำนันทนาการจะต้องทำการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ เพื่อเป็นการตรวจสอบและศึกษาผล จากการให้บริการและการดำเนินงานของผู้จัดโปรแกรมนันทนาการ ซึ่งมีแนวคิดเกี่ยวกับการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ ไว้ 2 รูปแบบ ได้แก่ การประเมินความก้าวหน้า (Formative Evaluations) และการประเมินรวบยอด (Summative Evaluations) โดยมีวิธีการและรูปแบบของการประเมินที่หลากหลาย ในการประเมินนี้ผู้นำนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษาจะต้องศึกษาองค์ประกอบของการดำเนินโปรแกรมนันทนาการที่สามารถทำการประเมินผลได้ เพื่อทำการประเมินและวัดผลในการจัดโปรแกรมนันทนาการนั้นๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อนำข้อมูลหลังการประเมินไปปรับปรุงและพัฒนาการจัดโปรแกรมนันทนาการในอนาคตต่อไป

ใบความรู้ที่ 5

หน่วย
สมรรถนะหลัก

การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)

หน่วยสมรรถนะย่อย

สมรรถนะที่ 3. การสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ

สมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

สมรรถนะที่ 4 สมรรถนะด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)

สมรรถนะ ด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Evaluation) นอกจากการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ และทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ แล้ว ผู้นำนันทนาการหรือผู้นำนักศึกษาจะต้องให้ความสำคัญกับการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ อีกด้วย เพราะจะเป็นขั้นสุดท้ายที่ครบถ้วนสมบูรณ์ของการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ

1. การสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ

ผู้นำนันทนาการจะต้องจัดทำรายงานขั้นสุดท้ายที่ครบถ้วนสมบูรณ์เกี่ยวกับการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ เพื่อการตรวจสอบ และเพื่อเป็นรายงานผลลัพธ์ของการดำเนินโปรแกรมนันทนาการสำหรับหน่วยงานในการตรวจสอบทางการเงิน หรือเป็นบันทึกกิจกรรมที่ผ่านมาของหน่วยงาน หรือเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการดำเนินการในครั้งต่อไป

โดยหัวข้อที่จะต้องมียู่ในรายงาน อาจแตกต่างกันไประหว่างหน่วยงาน แต่มักจะประกอบไปด้วยหัวข้อ ต่อไปนี้

1. หัวเรื่อง ชื่อเรื่องของโปรแกรมนันทนาการนั้นๆ
2. แหล่งที่ตั้งของการบริหารจัดการ เป็นการระบุหน่วยงานหรือแผนกที่ดำเนินโปรแกรมนันทนาการ
3. จุดประสงค์ เป้าประสงค์ วัตถุประสงค์ การระบุสิ่งเหล่านี้เป็นการแสดงถึง หลักการและเหตุผล ที่หน่วยงานดำเนินการโปรแกรมนันทนาการดังกล่าว และโปรแกรมจะช่วยให้การดำเนิน การกิจของหน่วยงานได้อย่างไร อะไรคือผลลัพธ์หรือผลประโยชน์ที่ตั้งเป้าไว้สำหรับผู้เข้าร่วมโปรแกรม
4. รูปแบบ/ขั้นตอนการดำเนินงาน เป็นการระบุแผนการขับเคลื่อนและการดำเนินโปรแกรมนันทนาการ ในหัวข้อนี้ควรมีรายละเอียดเพียงพอเพื่อให้เจ้าหน้าที่อื่นๆ สามารถดำเนินการได้ เช่นกันเมื่อมีการดำเนินการอีก
5. ข้อมูลทางการเงิน ควรมีรายงานผลประกอบการทางการเงินของโปรแกรม โดยข้อมูลที่ ระบุจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ทางการเงินของแต่ละหน่วยงาน เช่น เป็นองค์กรที่ได้รับเงินอุดหนุนหรือไม่ มีหวังผลกำไรหรือหวังผลกำไร ไม่ว่าจะมีวัตถุประสงค์เช่นใด รายงานต้องแสดงให้เห็นว่าผลประโยชน์ทางการเงินสอดคล้องกับการคาดการณ์ที่ตั้งงบประมาณไว้แต่แรก

ในบางหน่วยงาน ยังมีการรวมเกณฑ์การวัดประสิทธิผลไว้ในหัวข้อนี้ด้วยเพื่อใช้เปรียบเทียบต้นทุนสัมพัทธ์ของโปรแกรมหนึ่งกับอีกโปรแกรมหนึ่ง

1. แผนการจัดกำลังคน พนักงานประเภทใดและจำนวนมากเท่าใดที่จำเป็นต่อการ ดำเนินโปรแกรม พนักงานต้องมีทักษะประเภทใด จำนวนเจ้าหน้าที่มีมากไปหรือน้อยไป บางครั้งมีรายงานอัตราส่วนเจ้าหน้าที่กับผู้เข้าร่วม เพื่อเปรียบเทียบว่าโปรแกรมหนึ่งมีการใช้ แรงงานมากเพียงใดเมื่อเทียบกับอีกโปรแกรมหนึ่ง

2. ข้อมูลการประเมินผล ควรมีรายงานการประเมินรายย่อยของโปรแกรม และวิธีสร้างข้อมูลประเมินผล

3. ข้อเสนอแนะสำหรับการดำเนินการในอนาคต ผู้นำนันทนาการต้องวิเคราะห์ และสรุป ข้อมูลไว้ในรายงาน พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะในการจัดการโปรแกรมในอนาคต โดยทั่วไปมี 3 ทางเลือก ได้แก่ ตัดแปลงการดำเนินโปรแกรมในอนาคตโดยอิงข้อมูลที่อยู่ในรายงานนี้ ดำเนินโปรแกรมในลักษณะเดิมที่เข้ามาแล้ว หรือยกเลิกโปรแกรม

4. จำนวนรูปแบบของรายงานโปรแกรม นันทนาการ จะแตกต่างกันไปในแต่ละหน่วยงาน

นอกจากนี้ ผู้นำนันทนาการอาจต้องจัดทำรายงานที่ครอบคลุมมากกว่าที่อธิบายไปข้างต้น ซึ่ง ตามปกติจะไม่เรียกว่ารายงานโปรแกรมที่ “ครบถ้วนสมบูรณ์” เนื่องจากคำนี้ใช้สำหรับรายงานที่ ครอบคลุมหัวข้อสำคัญตามที่อธิบายข้างต้น

ตัวอย่างหัวข้อของการเขียนรายงานผลโปรแกรมนันทนาการในสถานศึกษา

ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ หรือการจัดโปรแกรมนันทนาการในสถานศึกษา บางสถานศึกษากำหนดให้หลังการจัดกิจกรรม นักศึกษาผู้นำนักศึกษาจะต้องทำการรายงานผลการดำเนินงาน เพื่อนำข้อมูลไปรายงานต่อมหาวิทยาลัยหรือนำไปใช้ประโยชน์ในการประเมินคุณภาพการศึกษา ซึ่งหัวข้อในการเขียนรายงานมักจะมีหัวข้อต่างๆ ที่ครอบคลุมประเด็นหรือรายละเอียดที่จะนำข้อมูลไปใช้ดังนี้

1. ชื่อหน่วยงาน
2. ชื่อโครงการ/กิจกรรม/โปรแกรม
3. ความสอดคล้อง (ยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ หรือแผนต่างๆ ของหน่วยงาน)
4. ระยะเวลาในการดำเนินงาน
5. สถานที่ดำเนินงาน
6. แผนการดำเนินงาน
7. ผลการดำเนินงาน (ผลผลิต ผลลัพธ์ ผลกระทบ ผลที่คาดว่าจะได้รับ หรือเป้าหมายความสำเร็จในการดำเนินงาน)
8. ตัวชี้วัดความสำเร็จ
9. จำนวนกลุ่มเป้าหมาย
10. รายงานการเงิน (รายรับ รายจ่าย และอื่นๆทางการเงิน)
11. ปัญหาอุปสรรค/ข้อเสนอแนะ
12. อื่นๆ (ภาพถ่าย เอกสารสรุปการวัดประเมินผล กำหนดการ)

สรุป

ในการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Evaluation) นอกจากการประเมินโปรแกรม นันทนาการแล้ว ผู้นำนันทนาการยังจะต้องจัดทำสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผล โปรแกรมนันทนาการ เพื่อเป็นรายงานผลลัพธ์ของการดำเนินโปรแกรมนันทนาการสำหรับหน่วยงานในการตรวจสอบทาง การเงิน หรือเป็นบันทึกกิจกรรมที่ผ่านมาของหน่วยงาน หรือเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการดำเนินการในครั้งต่อไป โดยใน การจัดทำรายงานผลการดำเนินงานนี้อาจมีหัวข้อและรูปแบบแตกต่างกันออกไปในแต่ละหน่วยงาน แต่โดยส่วนใหญ่มักจะ ครอบคลุมประเด็น หัวเรื่อง จุดประสงค์ เป้าประสงค์ วัดดูประสงค์ การเงิน รูปแบบ/ขั้นตอนการดำเนินงาน และข้อมูล การวัดและประเมินผล โดยข้อมูลเหล่านี้ จะเป็นข้อมูลที่จะช่วยให้หน่วยงานหรือผู้จัดโปรแกรมนันทนาการทราบข้อมูลหลัง การจัดโปรแกรมนันทนาการและนำข้อมูลดังกล่าวไปปรับปรุงโปรแกรมนันทนาการต่อไปในอนาคต

เฉลย แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ

ข้อ	เฉลย	ข้อ	เฉลย
1	ข.	16	ง.
2	ง.	17	ก.
3	ข.	18	ค.
4	ก.	19	ข.
5	ค.	20	ก.
6	ข.	21	ก.
7	ง.	22	ข.
8	ก.	23	ค.
9	ค.	24	ก.
10	ข.	25	ง.
11	ง.	26	ข.
12	ข.	27	ก.
13	ข.	28	ง.
14	ง.	29	ค.
15	ข.	30	ง.

เอกสารอ้างอิง

- Butler, G. D. (1959). introduction to community recreation. New York: McGraw – Hill Book Company.
- Edginton, C. R., Hanson, C. J., & Edginton, S. R. (1992). Leisure Programming: Concepts, Trends and Professional Practice. 2nd ed. Dubuque, IA: Wm. C. Brown.
- Harrison, G., & Erpelding, M. (2012). Outdoor program administration: Principles and practices. IL: Human Kinetics.
- Mayers, C.A. (1998). Personal Administration. 9th ed. New York: McGraw-Hill and Book Company
- McLean, D. (2005). Kraus 'Recreation and Leisure in Modern Society. Massachusetts: Jones & Bartlett Publisher.
- Olsen, Marvin E. (1987). The Process of Social Organization : Power in Social System. 2nd ed. New York : Holt.
- Rossman, J., และ McKinney, R. (2000). The Official Study Guide for The Certified Park and Recreation Professional. Virginia: Nation Recreation and Park Association.
- Roth, D. F., & Wilson, F. L. (1980). The comparative study of politics. Englewood Cliffs, NY: Prentice-Hall.
- Vick, C. G. (1989). You Can Be a Leader: a Guide for Developing Leadership Skills. IL: Sagamore Publishing.
- Weiskopf, D. C. (1982). Recreation and leisure: improving the quality of life. Boston, Allyn and Bacon.
- กรมพลศึกษา สำนักพัฒนาการพลศึกษา สุขภาพ และนันทนาการ. (2544). เอกสารประกอบการเรียนการสอน เรื่อง นันทนาการเบื้องต้น [เอกสารประกอบการสอน]. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กำโชค เมื่อกสุวรรณ. (2559). ผู้นำนันทนาการ. หน้าที่ผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณิต เขียววิชัย. (2534). หลักนันทนาการ. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จรินทร์ ธานีรัตน์. (2528). นันทนาการเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์โอเดียนสโตร์
- เจษฎา ติมูล. (2557). การจัดกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนและชุมชน. สืบค้นจาก <https://prezi.com/kx-7wb65zgsy/presentation/>
- ซูชีพ ยาวพัฒน์. (2543). นันทนาการ. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ณรงค์ วิชัยรัตน์. (2560). การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการระดับต้น. (ปริญญาณพนธ์ (ปร.ด. (กีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. (2551). การเป็นผู้นำนันทนาการ เอกสารคำสอนรายวิชา 3906303 การเป็นผู้นำนันทนาการ. กรุงเทพฯ: กลุ่มวิชานันทนาการศาสตร์และการจัดการกีฬา สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. (2554). การนันทนาการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนตร ตัญญวงษ์. (2561). การพัฒนารูปแบบนันทนาการเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำสำหรับผู้ผู้นำนันทนาการ. (ปริญญาณพนธ์ (ปร.ด. (การจัดการกีฬาและนันทนาการ))). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

- ธีรวัฒน์ ผิวขม. (2561). ผลของการใช้โปรแกรมบันทึกการที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้สูงอายุชมรมผู้สูงอายุตำบลด่านแม่คำมัน จังหวัดอุตรดิตถ์. (ปริญญานิพนธ์ (ศศ.ม. (การจัดการกีฬาและนันทนาการ))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561.
- พิระพงศ์ บุญศิริ. (2542). นันทนาการและการจัดการ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- รัชราวุธ สว่างอรุณ. (2561). การพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะนักวิชาชีพนันทนาการด้านการดำเนินงาน. (ปริญญานิพนธ์ (ปร.ด. (การจัดการกีฬาและนันทนาการ))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศศธร สุ่มน. (2562). การพัฒนาโปรแกรมบันทึกการเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะทางจิต ของผู้สูงอายุในศูนย์ส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ. (ปริญญานิพนธ์ (ปร.ด. (การจัดการกีฬาและนันทนาการ))). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). นันทนาการชุมชนและโรงเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2544). นันทนาการและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาวิทยาศาสตร์และการกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมพร สุทัศน์ย์. (2539). มนุษย์สัมพันธ์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สรารุณ ชัยวิจิต. (2557). การพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะผู้นำนันทนาการขั้นปฏิบัติการ. (ปริญญานิพนธ์ (ปร.ด. (การกีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2555). การพัฒนาโปรแกรมบันทึกการสำหรับผู้สูงอายุ. Paper presented at the การประชุมวิชาการนันทนาการครั้งที่ 9, คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2550). ชีวิตสุขสันต์ด้วยนันทนาการ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2553). คู่มือการกำหนดสมรรถนะในราชการพลเรือน คู่มือสมรรถนะหลัก. นนทบุรี: สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน.
- สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2562). ผู้นำนันทนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เอส.ออฟเซ็ทกราฟฟิคดีไซน์.
- อติพงษ์ อภิรมยานนท์. (2553). สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนโรงเรียนชัยภูมิภักดีชุมพล จังหวัดชัยภูมิ. (ปริญญานิพนธ์ (วท.ม. (การจัดการนันทนาการ))).



ภาคผนวก จ

แบบประเมินคุณภาพ

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නากการ
สำหรับผู้นำนักศึกษา

แบบประเมินคุณภาพ

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา

แบบประเมินประเมินคุณภาพโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษานี้ มีวัตถุประสงค์ให้ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ ได้กรุณาพิจารณาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา โดยพิจารณาใน 3 มิติของการประเมิน คือ ด้านความถูกต้อง (Accuracy Standard) และความเหมาะสม (Propriety Standard) และความเป็นไปได้ (Feasibility Standard)

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาว่าคุณภาพของโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ในประเด็นที่ประเมินมีความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ตามวัตถุประสงค์หรือไม่ และเขียนผลการพิจารณาของท่าน โดย ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนพิจารณา ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

- 5 คะแนน เมื่อ ประเด็นที่ประเมินมีความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ อยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 คะแนน เมื่อ ประเด็นที่ประเมินมีความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ อยู่ในระดับมาก
- 3 คะแนน เมื่อ ประเด็นที่ประเมินมีความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ อยู่ในระดับปานกลาง
- 2 คะแนน เมื่อ ประเด็นที่ประเมินมีความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ อยู่ในระดับน้อย
- 1 คะแนน เมื่อ ประเด็นที่ประเมินมีความถูกต้อง ความเหมาะสม และความเป็นไปได้ อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ด้านความถูกต้องของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ

ประเด็นการประเมิน ในมิติด้านความถูกต้องของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1. หลักการของโปรแกรมมีความถูกต้องตามหลักทฤษฎีการจัดโปรแกรม					
2. วัตถุประสงค์ของโปรแกรมสอดคล้องกับหลักการจัดโปรแกรม					
3. เนื้อหาการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ครบถ้วนและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์					
3.1. สัปดาห์ที่ 1 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment)					
3.2. สัปดาห์ที่ 2 หน่วยสมรรถนะด้านการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)					
3.3. สัปดาห์ที่ 3 แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 1,2					
3.4. สัปดาห์ที่ 4 หน่วยสมรรถนะการนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)					
3.5. สัปดาห์ที่ 5 หน่วยสมรรถนะการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)					
3.6. สัปดาห์ที่ 6 แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม ตามหน่วยสมรรถนะที่ 3 และ หน่วยสมรรถนะที่ 4					
3.7. สัปดาห์ที่ 7 หน่วยสมรรถนะการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation) (ต่อ)					
3.8. สัปดาห์ที่ 8 แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 4					
4. ใบความรู้ มีเนื้อหาถูกต้อง ตามหลักวิชาการ สามารถอ่านเข้าใจง่าย และมีการนำเสนอในรูปแบบที่น่าสนใจ					

5. วิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย น่าสนใจ และสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ได้					
6. สื่อการเรียนรู้ วัสดุ และอุปกรณ์ สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
7. วิธีการประเมินผลในโปรแกรมมีความถูกต้องเหมาะสมและสามารถประเมินได้จริง					
8. เครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการประเมิน สามารถประเมิน ได้ตามที่มุ่งหวัง					
9. กระบวนการและขั้นตอนของโปรแกรมถูกต้อง เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้					
10. คู่มือฯ ถูกต้อง เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้					

ด้านความเหมาะสมของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ

ประเด็นการประเมิน ในมิติด้านความเหมาะสมของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1. หลักการของโปรแกรมมีความเหมาะสม และสอดคล้องกับสภาพ ปัญหา ความต้องการ จำเป็น และกลุ่มเป้าหมาย					
2. วัตถุประสงค์ของโปรแกรมเหมาะสม และสอดคล้องกับสภาพปัญหา					
3. จำนวนผู้เข้าร่วมโปรแกรม เหมาะสมและสามารถที่จะพัฒนาได้จริงตามวัตถุประสงค์					
4. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมในแต่ละสัปดาห์มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับเนื้อหา และวิธีการเรียนรู้					
5. เนื้อหาการเรียนรู้มีการจัดลำดับได้อย่างเหมาะสม					
6. รูปแบบ วิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
7. เนื้อหาการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ครบถ้วนและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์					
7.1. สัปดาห์ที่ 1 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment)					
7.2. สัปดาห์ที่ 2 หน่วยสมรรถนะด้านการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)					
7.3. สัปดาห์ที่ 3 แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 1,2					
7.4. สัปดาห์ที่ 4 หน่วยสมรรถนะด้านการนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)					
7.5. สัปดาห์ที่ 5 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)					
7.6. สัปดาห์ที่ 6 แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ตามหน่วยสมรรถนะที่ 3 และ หน่วยสมรรถนะที่ 4					
7.7. สัปดาห์ที่ 7 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation) (ต่อ)					
7.8. สัปดาห์ที่ 8 แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 4					
8. เนื้อหาการเรียนรู้ รูปแบบ วิธีการ สื่อ วัสดุ และกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย					
9. กิจกรรมการเรียนรู้ กระตุ้นความสนใจ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย					
10. คู่มือฯ ถูกต้อง เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้					

ด้านความเป็นไปได้ของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ

ประเด็นการประเมิน ในมิติด้านความเป็นไปได้ของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1. โปรแกรมเป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย และสามารถนำไปใช้ได้จริง					
2. วัตถุประสงค์ของโปรแกรมสอดคล้องกับรูปแบบ วิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ในการพัฒนากลุ่มเป้าหมายได้ และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้					
3. เนื้อหาการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ครบถ้วนและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้					
3.1. สัปดาห์ที่ 1 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment)					
3.2. สัปดาห์ที่ 2 หน่วยสมรรถนะด้านการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)					
3.3. สัปดาห์ที่ 3 แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 1,2					
3.4. สัปดาห์ที่ 4 หน่วยสมรรถนะด้านการนำโปรแกรมไปใช้ (Implementation)					
3.5. สัปดาห์ที่ 5 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)					
3.6. สัปดาห์ที่ 6 แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ตามหน่วยสมรรถนะที่ 3 และ หน่วยสมรรถนะที่ 4					
3.7. สัปดาห์ที่ 7 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation) (ต่อ)					
3.8. สัปดาห์ที่ 8 แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 4					
4. เนื้อหาการเรียนรู้ รูปแบบ วิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้ได้จริง					
5. เนื้อหาการเรียนรู้มีการจัดลำดับได้อย่างเหมาะสม น่าสนใจ ทันสมัย สามารถนำไปปรับใช้ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษาได้จริง					
6. เครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการประเมิน สามารถประเมิน ได้ตามที่มุ่งหวัง สะท้อนสิ่งที่มุ่งหวังในการประเมินได้ และสามารถประเมินได้จริง					
7. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมมีความเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ได้จริง					
8. คู่มือฯ ถูกต้อง เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้จริง					
9. รูปแบบและกระบวนการจัดโปรแกรม เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้จริง					
10. เนื้อหาการเรียนรู้ รูปแบบ วิธีการ สื่อ วัสดุ และกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

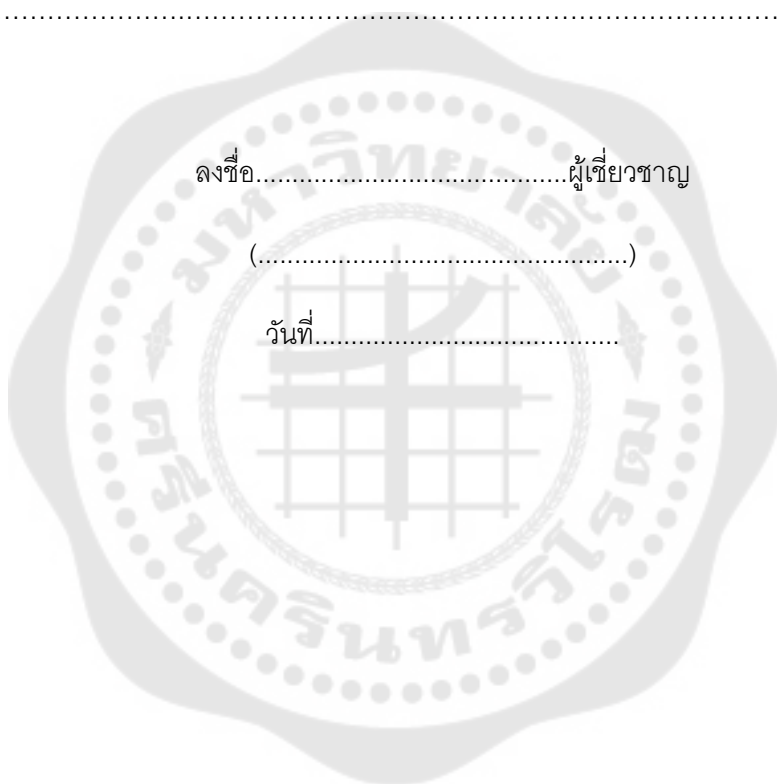
.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

วันที่.....



ผลการประเมินคุณภาพ

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียนสำหรับผู้นำนักศึกษา

ด้านความถูกต้องของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ

ประเด็นการประเมิน ในมิติด้านความถูกต้องของ โปรแกรมฯ/คู่มือฯ	ผลการประเมินผู้เชี่ยวชาญ (คนที)							$\bar{x}$	Sig.	ผลการ ประเมิน
	1	2	3	4	5	6	7			
1. หลักการของโปรแกรมมีความถูกต้องตามหลักทฤษฎีการจัดโปรแกรม	5.00	5.00	4.00	5.00	4.00	5.00	4.00	4.57	0.53	ผ่าน
2. วัตถุประสงค์ของโปรแกรมสอดคล้องกับหลักการจัดโปรแกรม	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	5.00	5.00	4.86	0.38	ผ่าน
3. เนื้อหาการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ครบถ้วนและครอบคลุมตามวัตถุประสงค์	4.00	5.00	4.00	5.00	4.00	5.00	4.00	4.43	0.53	ผ่าน
3.1. สัปดาห์ที่ 1 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมชั้นเรียน (Assessment)	4.00	5.00	4.00	5.00	4.00	5.00	4.00	4.43	0.53	ผ่าน
3.2. สัปดาห์ที่ 2 หน่วยสมรรถนะด้านการวางแผนโปรแกรมชั้นเรียน (Planning)	4.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	4.86	0.38	ผ่าน
3.3. สัปดาห์ที่ 3 แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระสมรรถนะที่ 1,2	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
3.4. สัปดาห์ที่ 4 หน่วยสมรรถนะด้านการนำโปรแกรมชั้นเรียนไปใช้ (Implementation)	5.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	4.00	4.71	0.49	ผ่าน
3.5. สัปดาห์ที่ 5 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินผลโปรแกรมชั้นเรียน (Evaluation)	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.86	0.38	ผ่าน
3.6. สัปดาห์ที่ 6 แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม ตามหน่วยสมรรถนะที่ 3 และ หน่วยสมรรถนะที่ 4	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
3.7. สัปดาห์ที่ 7 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินผลโปรแกรมชั้นเรียน (Evaluation) (ต่อ)	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.86	0.38	ผ่าน
3.8. สัปดาห์ที่ 8 แบ่งกลุ่มปฏิบัติการกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระสมรรถนะที่ 4	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
4. ใบความรู้ มีเนื้อหาถูกต้อง ตามหลักวิชาการ สามารถอ่านเข้าใจง่าย	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.86	0.38	ผ่าน

และมีการนำเสนอในรูปแบบที่น่าสนใจ										
5. วิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย น่าสนใจ และสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ได้	5.00	4.00	5.00	4.00	4.00	5.00	5.00	4.57	0.53	ผ่าน
6. สื่อการเรียนรู้ วัสดุ และอุปกรณ์สอดคล้องกับกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
7. วิธีการประเมินผลในโปรแกรมมีความถูกต้องเหมาะสมและสามารถประเมินได้จริง	5.00	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.71	0.49	ผ่าน
8. เครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการประเมินสามารถประเมิน ได้ตามที่มุ่งหวัง	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
9. กระบวนการและขั้นตอนของโปรแกรมถูกต้อง เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
10. คู่มือฯ ถูกต้อง เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้	4.00	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.57	0.53	ผ่าน
รวม								4.62	0.17	ผ่าน

ผลการประเมินคุณภาพ

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา

ด้านความเหมาะสมของโปรแกรม/คู่มือฯ

ประเด็นการประเมิน ในมิติด้านความเหมาะสมของ โปรแกรม/คู่มือฯ	ผลการประเมินผู้เชี่ยวชาญ (คนที)							$\bar{x}$	Sig.	ผลการ ประเมิน
	1	2	3	4	5	6	7			
1. หลักการของโปรแกรมมีความเหมาะสม และสอดคล้องกับสภาพปัญหา ความต้องการจำเป็น และกลุ่มเป้าหมาย	5.00	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.71	0.49	ผ่าน
2. วัตถุประสงค์ของโปรแกรมเหมาะสม และสอดคล้องกับสภาพปัญหา	4.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	4.86	0.38	ผ่าน
3. จำนวนผู้เข้าร่วมโปรแกรมเหมาะสมและสามารถที่จะพัฒนาได้จริงตามวัตถุประสงค์	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
4. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมในแต่ละสัปดาห์มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับเนื้อหาและวิธีการเรียนรู้	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	4.00	5.00	4.57	0.53	ผ่าน
5. เนื้อหาการเรียนรู้มีการจัดลำดับได้อย่างเหมาะสม	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	5.00	4.71	0.49	ผ่าน
6. รูปแบบ วิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
7. เนื้อหาการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ครบถ้วน และครอบคลุมตามวัตถุประสงค์	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	5.00	4.14	0.38	ผ่าน
7.1. สัปดาห์ที่ 1 หน่วยสมรรถนะด้านการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment)	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.86	0.38	ผ่าน
7.2. สัปดาห์ที่ 2 หน่วยสมรรถนะด้านการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	0.00	ผ่าน
7.3. สัปดาห์ที่ 3 แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระสมรรถนะที่ 1,2	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
7.4. สัปดาห์ที่ 4 หน่วยสมรรถนะด้านการนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)	5.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.86	0.38	ผ่าน

7.5. สัปดาห์ที่ 5 หน่วยสมรรถนะ ด้านการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation)	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.86	0.38	ผ่าน
7.6. สัปดาห์ที่ 6 แบ่งกลุ่มปฏิบัติ กิจกรรมกลุ่ม ตามหน่วยสมรรถนะที่ 3 และ หน่วยสมรรถนะที่ 4	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
7.7. สัปดาห์ที่ 7 หน่วยสมรรถนะ ด้านการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation) (ต่อ)	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.86	0.38	ผ่าน
7.8. สัปดาห์ที่ 8 แบ่งกลุ่มปฏิบัติ กิจกรรมกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 4	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
8. เนื้อหาการเรียนรู้รูปแบบ วิธีการ สื่อ วัสดุ และกิจกรรมการเรียนรู้มี ความน่าสนใจเหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย	4.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.71	0.49	ผ่าน
9. กิจกรรมการเรียนรู้ กระตุ้นความ น่าสนใจ และเหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย	4.00	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.57	0.53	ผ่าน
10. คู่มือฯ ถูกต้อง เหมาะสมและ สามารถนำไปใช้ได้	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	0.00	ผ่าน
รวม								4.53	0.15	ผ่าน

ผลการประเมินคุณภาพ

โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา

ด้านความเป็นไปได้ของโปรแกรมฯ/คู่มือฯ

ประเด็นการประเมิน ในมิติด้านความเหมาะสมของ โปรแกรมฯ/คู่มือฯ	ผลการประเมินผู้เชี่ยวชาญ (คนที)							$\bar{x}$	Sig.	ผลการ ประเมิน
	1	2	3	4	5	6	7			
1. โปรแกรมเป็นประโยชน์ต่อ กลุ่มเป้าหมาย และสามารถนำไปใช้ ได้จริง	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
2. วัตถุประสงค์ของโปรแกรม สอดคล้องกับรูปแบบ วิธีการ และ กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถนำไปใช้ ในการพัฒนากลุ่มเป้าหมายได้ และ สามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริง ได้	4.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.71	0.49	ผ่าน
3. เนื้อหาการเรียนรู้ในแต่ละสัปดาห์ ครบถ้วนและครอบคลุมตาม วัตถุประสงค์ สามารถนำไปใช้ใน สถานการณ์จริงได้	4.00	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	4.00	4.43	0.53	ผ่าน
3.1. สัปดาห์ที่ 1 หน่วยสมรรถนะ ด้านการประเมินความพร้อมของ โปรแกรมนันทนาการ (Assessment)	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.86	0.38	ผ่าน
3.2. สัปดาห์ที่ 2 หน่วยสมรรถนะ ด้านการวางแผนโปรแกรม นันทนาการ (Planning)	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	0.00	ผ่าน
3.3. สัปดาห์ที่ 3 แบ่งกลุ่มปฏิบัติ กิจกรรมกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระ สมรรถนะที่ 1,2	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
3.4. สัปดาห์ที่ 4 หน่วยสมรรถนะ ด้านการนำโปรแกรมนันทนาการไป ใช้ (Implementation)	5.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.86	0.38	ผ่าน
3.5. สัปดาห์ที่ 5 หน่วยสมรรถนะ ด้านการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation)	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.86	0.38	ผ่าน
3.6. สัปดาห์ที่ 6 แบ่งกลุ่มปฏิบัติ กิจกรรมกลุ่ม ตามหน่วยสมรรถนะที่ 3 และ หน่วยสมรรถนะที่ 4	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
3.7. สัปดาห์ที่ 7 หน่วยสมรรถนะ ด้านการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation) (ต่อ)	4.00	4.00	4.00	4.00	3.00	4.00	4.00	3.86	0.38	ผ่าน

3.8. สัปดาห์ที่ 8 แบ่งกลุ่มปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม และสรุปเนื้อหาสาระสมรรถนะที่ 4	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
4. เนื้อหาการเรียนรู้รูปแบบวิธีการ และกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้ได้จริง	4.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.71	0.49	ผ่าน
5. เนื้อหาการเรียนรู้มีการจัดลำดับได้อย่างเหมาะสม น่าสนใจ ทันสมัย สามารถนำไปปรับใช้ในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษาได้จริง	4.00	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.57	0.53	ผ่าน
6. เครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการประเมิน สามารถประเมิน ได้ตามที่มุ่งหวัง สะท้อนสิ่งที่มุ่งหวังในการประเมินได้ และสามารถประเมินได้จริง	4.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	4.71	0.49	ผ่าน
7. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมมีความเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ได้จริง	5.00	4.00	5.00	4.00	5.00	5.00	5.00	4.71	0.49	ผ่าน
8. คู่มือฯ ถูกต้อง เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้จริง	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
9. รูปแบบและกระบวนการจัดโปรแกรม เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้จริง	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	0.00	ผ่าน
10. เนื้อหาการเรียนรู้รูปแบบวิธีการ สื่อ วัสดุ และกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้	4.00	5.00	5.00	4.00	5.00	4.00	5.00	4.57	0.53	ผ่าน
รวม								4.60	0.17	ผ่าน

ภาคผนวก จ
แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะ
ด้านการจัดโปรแกรมන්නากการ (แบบ E1)



แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E1)

แบบทดสอบนี้ เป็นการวัดพื้นฐานองค์ความรู้ ที่จำเป็นเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม เสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา

คำชี้แจง : แบบทดสอบนี้มีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Multiple Choice Test) จำนวน 30 ข้อ ให้ท่านเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว โดยให้ X ทับบนตัวอักษร ก. ข. ค. หรือ ง.

1. พฤติกรรมของมนุษย์ข้อใดไม่จำเป็นต้องนำมาวิเคราะห์เพื่อค้นหาประโยชน์ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ
 - ก. พฤติกรรมทางด้านร่างกาย
 - ข. พฤติกรรมทางด้านสติปัญญา
 - ค. พฤติกรรมทางด้านความรู้สึกและอารมณ์
 - ง. พฤติกรรมทางด้านสังคม
2. ข้อใดต่อไปนี้ ไม่ปรากฏอยู่ในแผนการดำเนินงานสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการ
 - ก. เป้าประสงค์และวัตถุประสงค์ของโปรแกรมนันทนาการ
 - ข. ชื่อโปรแกรมนันทนาการ
 - ค. วิธีการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ
 - ง. ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ
3. การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการหมายถึง
 - ก. กระบวนการสุดท้ายของการจัดโปรแกรมนันทนาการ
 - ข. กระบวนการในการสำรวจความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย
 - ค. กระบวนการในการจัดทำแผนของโปรแกรมนันทนาการเพื่อจัดทำรายงานผลต่อหน่วยงาน
 - ง. ไม่มีข้อใดกล่าวถูก
4. โดยทั่วไปแล้ว ผู้นำนันทนาการแบ่งออกเป็นกี่ระดับ
 - ก. 3 ระดับ
 - ข. 4 ระดับ
 - ค. 5 ระดับ
 - ง. 6 ระดับ

5. สถานศึกษาของคุณ กำลังจะจัดโปรแกรมนันทนาการเพื่อสร้างความเป็นผู้นำและการทำงานเป็นทีมให้กับนักศึกษา จำนวน 30 คน โดยจัดกิจกรรมในห้องประชุมสัมมนาของโรงแรมแห่งหนึ่ง ข้อใดเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดของการวางแผนจัดโปรแกรมนันทนาการดังกล่าว
 - ก. เลือกกิจกรรมที่เน้นการแข่งขัน เพื่อสร้างความเป็นผู้นำที่แข็งแกร่ง อาทิเช่น เกม กีฬา เป็นต้น
 - ข. เลือกกิจกรรมที่เน้นการสื่อสารทางความรู้สึกอารมณ์ เพื่อสังเกตพฤติกรรมของบุคคล อาทิเช่น แสดงละคร ร้องเพลง เป็นต้น
 - ค. เลือกกิจกรรมที่เน้นการทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้เห็นถึงความเป็นทีม และความกล้าแสดงออก อาทิเช่น Walk Rally กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นต้น
 - ง. เลือกกิจกรรมที่เน้นการให้ความรู้ เพื่อเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในการเป็นผู้นำ อาทิเช่น การเขียนโครงการ การปาฐกถา เป็นต้น
6. ในการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ สิ่งแรกที่ผู้นำนันทนาการจะต้องทำคือ
 - ก. จัดทำรายงานการประเมินผล
 - ข. ตั้งวัตถุประสงค์ในการวัดและประเมินผล
 - ค. เลือกวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
 - ง. วิเคราะห์ข้อมูล
7. “สถานศึกษาของคุณจัดกิจกรรมวันลอยกระทงบริเวณสระน้ำภายในสถานศึกษา และผู้จัดกิจกรรมได้จัดเตรียมเรือและห่วงยางไว้โดยรอบของสระน้ำ เพื่อป้องกันการเกิดอุบัติเหตุจากการพลัดตกน้ำของผู้เข้าร่วมกิจกรรม” จากข้อความดังกล่าว เป็นการจัดทำแผนประเภทใด
 - ก. แผนด้านสถานที่
 - ข. แผนด้านการส่งเสริมโปรแกรม/กิจกรรม
 - ค. แผนด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์
 - ง. แผนด้านความเสี่ยง
8. ผู้นำนันทนาการจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีเทคนิคและวิธีการในการเป็นผู้นำนันทนาการ ข้อใดต่อไปนี้เป็นสิ่งที่จะนำไปสู่เป้าหมายของการดำเนินการของผู้นำนันทนาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - ก. หมั่นฝึกฝนตนเองในการแสดงออกของลักษณะท่าทางต่างๆ เช่น ภาษากาย ภาษาพูด เพื่อให้เกิดความเชื่อมั่น
 - ข. ให้ความสำคัญเฉพาะสิ่งที่จำเป็น เพื่อมุ่งผลลัพธ์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการที่มีประสิทธิภาพ
 - ค. เรียนรู้ที่จะเลือกกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมกับตนเอง เพื่อให้การดำเนินการออกมาสมบูรณ์ที่สุด
 - ง. ใช้ความเป็นผู้นำ ในการกำหนดสิ่งต่างๆในการดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปตามที่เราคิดไว้

9. ข้อใดต่อไปนี้ไม่ใช่การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ
 - ก. การประเมินสภาพ ปัญหา และความต้องการ
 - ข. การประเมินความคาดหวังของกลุ่มเป้าหมาย
 - ค. การประเมินผลลัพธ์เพื่อมุ่งไปสู่ความคุ้มค่า
 - ง. การประเมินความสามารถและศักยภาพ
10. ในการสร้างโปรแกรมนันทนาการ วิธีการใดต่อไปนี้เป็นการประเมินความพร้อมของโปรแกรม
นันทนาการที่มุ่งไปสู่ผลลัพธ์และสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปวางแผนโปรแกรมนันทนาการได้ดีที่สุด
 - ก. การประเมินความเสี่ยงในการจัดโปรแกรมนันทนาการ
 - ข. การประเมินสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น
 - ค. การประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม
 - ง. การประเมินรายบยอด
11. หลังจากที่เราเสร็จสิ้นการดำเนินโปรแกรมนันทนาการเรียบร้อยแล้ว กระบวนการสุดท้ายของการจัด
โปรแกรมนันทนาการ ผู้นำนันทนาการจะต้องทำสิ่งใดเป็นลำดับสุดท้าย
 - ก. ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม
 - ข. กำหนดวัตถุประสงค์ของการวัดและประเมินผลหลังการเข้าร่วมโปรแกรม
 - ค. ประสานงานกิจกรรมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
 - ง. จัดทำรูปเล่มรายงานผลการจัดโปรแกรมเพื่อเสนอต่อหน่วยงาน
12. ข้อใดต่อไปนี้เป็นการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program
Assessment)
 - ก. การประเมินความเสี่ยง
 - ข. การประเมินทรัพยากร
 - ค. การประเมินความคุ้มค่า
 - ง. การประเมินทักษะของผู้เข้าร่วม
13. หากท่านจะจัดโปรแกรมนันทนาการในสถานศึกษาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาภายในระหว่างคณะ การ
ประเมินความพร้อมของทรัพยากร ข้อใดต่อไปนี้เป็นการประเมินที่เหมาะสมที่สุดในการประเมิน
 - ก. ประเมินโดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)
 - ข. ประเมินโดยการสัมภาษณ์ หรือการสังเกตการณ์
 - ค. ไม่จำเป็นต้องประเมินเพราะสถานศึกษามีพื้นที่จัดกิจกรรมที่เพียงพอ
 - ง. ไม่มีข้อใดถูก

14. ในการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการสามารถทำการประเมินผลได้หลากหลายประการ คำถามใดต่อไปนี้เป็นคำถามที่มุ่งไปสู่การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Evaluation)
- กิจกรรมนันทนาการเป็นการใช้ทรัพยากรธรรมชาติให้เกิดประโยชน์หรือไม่
 - กิจกรรมนันทนาการช่วยให้ท่านมีความกล้าแสดงออกมากขึ้นเพียงใด
 - กิจกรรมนันทนาการที่ท่านเข้าร่วมมีความน่าสนใจหรือไม่
 - ท่านต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการรูปแบบใด
15. จากการสำรวจสภาพปัญหาและความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาในสถาบันการศึกษาของท่าน พบว่า นักศึกษาในสถาบันการศึกษามีความต้องการที่จะเข้าร่วมกิจกรรมทางด้านวรรณกรรม กิจกรรมใดต่อไปนี้เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมที่สุดที่ผู้นำนันทนาการควรเลือกไปสร้างโปรแกรมนันทนาการให้กับนักศึกษาในสถาบันการศึกษา
- กีฬา
 - การได้วาทะ
 - การท่องเที่ยวชมวัดวัง
 - การชมสารคดี
16. ในการจัดการโปรแกรมนันทนาการโปรแกรมใดโปรแกรมหนึ่ง ผู้นำนันทนาการจะต้องพิจารณาถึงสิ่งต่อไปนี้ เพื่อให้การจัดโปรแกรมนันทนาการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
- จัดวางแผนกิจกรรมที่จะจัดบริการ โดยให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการวางแผน
 - จัดบริการกิจกรรมให้สอดคล้องกับนโยบายต่างๆ ของรัฐบาล และส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตย
 - จัดบริการให้กับสมาชิกในชุมชนอย่างทั่วถึง และหลากหลาย
 - ถูกทุกข้อ
17. ข้อใดไม่ใช่คุณลักษณะของการเขียนวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการจัดโปรแกรมนันทนาการที่ดี
- วัตถุประสงค์ที่ดีต้องมีความซับซ้อน
 - วัตถุประสงค์ที่ดีต้องมีความเป็นไปได้และชัดเจน
 - วัตถุประสงค์ที่ดีต้องสามารถอธิบายได้
 - วัตถุประสงค์ที่ดีต้องเหมาะสมกับช่วงเวลา

18. ในการจัดทำรายงานผลโปรแกรมนันทนาการในสถานศึกษา ข้อใดต่อไปนี้เป็นหัวข้อที่ควรระบุไว้ใน
รูปเล่มรายงานผลโปรแกรม

- ก. ชื่อโปรแกรม / ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมโปรแกรมทุกคน / จำนวนกลุ่มเป้าหมาย / ปัญหา
และอุปสรรค
- ข. ชื่อโปรแกรม / สถานที่ในการจัดโปรแกรม / ผลการดำเนินงาน / ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วม
โปรแกรมทุกคน
- ค. ชื่อโปรแกรม / ความสอดคล้อง / ผลการดำเนินงาน / ตัวชี้วัดความสำเร็จ
- ง. ชื่อโปรแกรม / ความสอดคล้อง / ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมโปรแกรมทุกคน / ตัวชี้วัด
ความสำเร็จ

19. ข้อใดเป็นขั้นตอนแรกของการประเมินประชากรกลุ่มเป้าหมายในการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ
(Recreation Program Evaluation)

- ก. การออกแบบข้อคำถามการประเมิน
- ข. การกำหนดเกณฑ์การประเมิน
- ค. การกำหนดช่วงเวลาในการประเมิน
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

20. ก่อนการจัดโปรแกรมนันทนาการผู้นำนันทนาการจะต้องทำการปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรม
นันทนาการก่อน ข้อใดต่อไปนี้เป็นหัวข้อที่ควรทำการปฐมนิเทศให้กับผู้เข้าร่วมโปรแกรม

- ก. กฎระเบียบ และความปลอดภัย
- ข. วิธีการสร้างโปรแกรม
- ค. รายรับรายจ่ายในการจัดโปรแกรม
- ง. ถูกทุกข้อ

21. ข้อใดต่อไปนี้เป็น การประเมินทรัพยากรในการเตรียมพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Recreation
Program Assessment)

- ก. สำรวจพื้นที่ว่ามีขนาดเพียงพอที่จะจัดโปรแกรมนันทนาการหรือไม่
- ข. สำรวจความพึงพอใจต่อการใช้ทรัพยากรของผู้เข้าร่วม
- ค. สำรวจความรู้ความเข้าใจก่อนการจัดโปรแกรมนันทนาการ
- ง. ไม่มีข้อใดถูก

22. เมื่อผู้นำนันทนาการได้รับมอบหมายให้ดำเนินโปรแกรมนันทนาการ และหลังเสร็จสิ้นการดำเนินโปรแกรมนันทนาการเรียบร้อยแล้วผู้นำนันทนาการได้จัดทำรายงานผลการดำเนินการจำนวน 500 หน้า วิธีการใดเป็นวิธีการที่เหมาะสมที่สุดในการรายงานผลให้กับหน่วยงาน
- จัดทำข้อมูลทั้ง 500 หน้าใส่แฟ้มเสนอต่อหน่วยงาน
 - จัดทำบทสรุปผู้บริหารเพื่อลดจำนวนข้อมูลที่ไม่สำคัญ
 - จัดทำข้อมูลลงในแผ่นซีดีเพื่อประหยัดทรัพยากร
 - ไม่ต้องจัดทำรายงานผล
23. ข้อใดกล่าวถึงความหมายของนันทนาการไม่ถูกต้อง
- นันทนาการ หมายถึง กระบวนการหรือประสบการณ์ที่ทำให้บุคคลนั้นๆ เกิดความสุขโดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ
 - นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น การเสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่
 - นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่กระทำในทุกช่วงเวลาที่ทำให้เกิดความสุขแม้ในช่วงเวลาทำงาน
 - นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่ทำในเวลาว่างของแต่ละบุคคล โดยที่แต่ละบุคคลเข้าร่วมโดยไม่มีการบังคับ
24. ข้อใดเป็นการเลือกเนื้อหากิจกรรมเพื่อจัดโปรแกรมนันทนาการได้อย่างเหมาะสม
- เลือกให้ถูกตามวัตถุประสงค์
 - เลือกเฉพาะที่ผู้นำนันทนาการสนใจ
 - เลือกกิจกรรมที่ไม่มีการใช้จ่ายงบประมาณ
 - ไม่มีข้อใดถูก
25. ข้อใดไม่ใช่แผนการดำเนินงานในการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Planning)
- แผนการส่งเสริมโปรแกรมนันทนาการ
 - แผนการใช้วัสดุ
 - แผนการลงทะเบียน
 - แผนที่การเดินทาง
26. การจัดกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง เนื่องจากสภาพภูมิอากาศไม่เอื้ออำนวยเพราะฝนตกหนักและพายุลมแรง และไม่สามารถจัดกิจกรรมนันทนาการตามที่วางแผนไว้ได้ ผู้นำนันทนาการควรที่จะมีแผนการใดสำรองไว้
- แผนนโยบาย
 - แผนการยกเลิก
 - แผนการจัดการ
 - แผนอัตรากำลัง

27. สถานศึกษาของท่านมีการจัดโปรแกรมนันทนาการ แต่เนื่องด้วยความสะดวกในการใช้สถานที่ในสถานศึกษาของท่านมี ข้อใดต่อไปนี้เป็นสิ่งที่ไม่ควรทำเกี่ยวกับการประสานงานเพื่อดำเนินโปรแกรม นันทนาการ
- ก. ประสานกับหน่วยงานภายนอกเพื่อขอใช้สถานที่
 - ข. ประสานให้ผู้เข้าร่วมยกเลิกการจัดโปรแกรมนันทนาการและไม่คืนเงิน
 - ค. ประสานงานกับองค์กรเอกชนในการนำโปรแกรมนันทนาการของเราไปใช้แทนโดยคิดค่าไ
 - ง. ไม่มีข้อใดถูก
28. ข้อใดไม่ใช่สมรรถนะด้านการนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Recreation Program Implementation)
- ก. มีความรู้ด้านนันทนาการ
 - ข. การอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร
 - ค. การจัดทำแบบฟอร์ม
 - ง. การเขียนรายงานผล
29. ข้อใดต่อไปนี้ กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการในสถานศึกษาได้ถูกต้อง
- ก. นันทนาการในสถานศึกษาช่วยให้นักศึกษามีเวลาว่างจากการเรียน
 - ข. นันทนาการในสถานศึกษาทำให้นักศึกษาพักผ่อนน้อยลง
 - ค. นันทนาการในสถานศึกษาทำให้นักศึกษารู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
 - ง. ไม่มีข้อถูก
30. คุณลักษณะของผู้นำนันทนาการในข้อใด เป็นคุณลักษณะที่ผู้นำนันทนาการพึงมี
- ก. วีรบุรุษ
 - ข. ความกล้า
 - ค. ทักษะในแง่บวก
 - ง. ถูกทุกข้อ

แบบประเมินความตรงตามเนื้อหา ของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน (แบบ E1)

คำชี้แจง :

แบบประเมินฉบับนี้ให้ท่านประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเกี่ยวข้องกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน ประกอบด้วย การประเมินความพร้อมโปรแกรมชั้นเรียน (Assessment) การวางแผนโปรแกรมชั้นเรียน (Planning) การนำโปรแกรมชั้นเรียนไปใช้ (Implementation) และการประเมินผลโปรแกรมชั้นเรียน (Evaluation) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียนสำหรับผู้นำนักศึกษา

ผู้วิจัยได้พัฒนาข้อคำถามในแบบทดสอบ โดยใช้ข้อคำถามในการทดสอบที่มีการวัดพื้นฐานความรู้ความเข้าใจ การประยุกต์ และการวิเคราะห์ ตามแนวความคิดของ Bloom (1959) และระดับความสามารถที่มีการปรับปรุงใหม่ตามแนวคิดของ Anderson and Krathwohl (2001) แบ่งออกเป็นข้อคำถาม 3 รูปแบบ ประกอบด้วย

1. ข้อคำถามในการทดสอบวัดความสามารถในการทำความเข้าใจ (Comprehend) เกี่ยวกับเนื้อหาสาระของสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน
2. ข้อคำถามในการทดสอบวัดความสามารถในการประยุกต์ความรู้ (Application) ผ่านกระบวนการคิดไปใช้ในการดำเนินงานด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน
3. ข้อคำถามในการทดสอบวัดความสามารถในการวิเคราะห์ (Analysis) เกี่ยวกับเนื้อหาสาระของสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน

ผู้วิจัยขอความกรุณาท่านผู้เชี่ยวชาญ โปรดพิจารณาแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมชั้นเรียน แต่ละข้อว่า มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา สอดคล้องตามวัตถุประสงค์หรือไม่ และเขียนผลการพิจารณาของท่านโดย ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนพิจารณา ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน +1

ไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน 0

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้ไม่มีเที่ยงตรง ไม่สอดคล้อง และไม่ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน -

ขอขอบพระคุณอย่างสูง

นายจิราวุธณ์ คำปลิว

นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาระดับนานาชาติ

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

แบบประเมินความตรงตามเนื้อหาของแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมบัณฑิต (แบบ E1)

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาแบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดการโปรแกรมบัณฑิตว่า มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา สอดคล้องตามวัตถุประสงค์หรือไม่ และเขียนผลการพิจารณาของท่านโดย ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนพิจารณา ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

เข้าใจ ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน +1
 ไม่เข้าใจ ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน 0
 ไม่เข้าใจ ข้อคำถามนี้ไม่มีเที่ยงตรง ไม่สอดคล้อง และไม่ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน -

ข้อ	เนื้อหาคำถาม	เจดย คำตอบ	หน่วยสมรรถนะ	รูปแบบของ ข้อคำถามในการ ทดสอบวัด	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
					+1	0	-1	
1	พฤติกรรมของมนุษย์ข้อใดไม่จำเป็นต่อนำมาวิเคราะห์เพื่อค้นหาประโยชน์ที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมบัณฑิต ก. พฤติกรรมทางด้านร่างกาย ข. พฤติกรรมทางด้านสติปัญญา ค. พฤติกรรมทางด้านความรู้สึกและอารมณ์ ง. พฤติกรรมทางด้านสังคม	ข.	การวางแผน โปรแกรม บัณฑิต (Planning)	ความสามารถในการ ทำความเข้าใจ (Comprehend)				
2	ข้อใดต่อไปนี้ ไม่ปรากฏอยู่ในแผนการดำเนินงานสำหรับการจัดการโปรแกรมบัณฑิต ก. เป้าประสงค์และวัตถุประสงค์ของโปรแกรมบัณฑิต ข. ชื่อโปรแกรมบัณฑิต ค. วิธีการประเมินผลโปรแกรมบัณฑิต ง. ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรมบัณฑิต	ง.	การวางแผน โปรแกรม บัณฑิต (Planning)	ความสามารถในการ วิเคราะห์ (Analysis)				
3	การประเมินความพร้อมของโปรแกรมบัณฑิตหมายถึง ก. กระบวนการสุดท้ายของการจัดการโปรแกรมบัณฑิต ข. กระบวนการในการสำรวจความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ค. กระบวนการในการจัดทำแผนของโปรแกรมบัณฑิตเพื่อการจัดทำรายงานผลต่อหน่วยงาน ง. ไม่มีข้อใดกล่าวถูก	ข.	การประเมินความ พร้อมโปรแกรม บัณฑิต (Assessment)	ความสามารถในการ ประยุกต์ความรู้ (Application)				

ข้อ	เนื้อหาคำถาม	เฉลยคำตอบ	หน่วยสมรรถนะ	รูปแบบของข้อคำถามในการทดสอบวัด	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
					+1	0	-1	
4	โดยทั่วไปแล้ว ผู้นำนันทนาการแบ่งออกเป็นกี่ระดับ ก. 3 ระดับ ข. 4 ระดับ ค. 5 ระดับ ง. 6 ระดับ	ก.	การนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ (Implementation)	ความสามารถในการ ทำความเข้าใจ (Comprehend)				
5	สถานศึกษาของคุณ กำลังจะจัดโปรแกรมนันทนาการเพื่อสร้างความเป็นผู้กล้าและการทำงานเป็นทีมให้กับนักศึกษา จำนวน 30 คน โดยจัดกิจกรรมในห้องประชุมสัมมนาของโรงเรียนแห่งหนึ่ง ข้อใดเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดของการวางแผนจัดโปรแกรม นันทนาการดังกล่าว ก. เลือกกิจกรรมที่เน้นการแข่งขัน เพื่อสร้างความเป็นผู้กล้าที่แข็งแกร่ง อาทิ เช่น เกม กีฬา เป็นต้น ข. เลือกกิจกรรมที่เน้นการสื่อสารทางความรู้สึกละเอียด เพื่อสังเกตพฤติกรรมของบุคคล อาทิ เช่น แสดงละคร ร้องเพลง เป็นต้น ค. เลือกกิจกรรมที่เน้นการทำกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้เห็นถึงความเป็นทีม และความกล้าแสดงออก อาทิ เช่น Walk Rally กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เป็นต้น ง. เลือกกิจกรรมที่เน้นการให้ความรู้ เพื่อเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในการเป็นผู้กล้า อาทิ เช่น การเขียนโครงการ การไปสุกเถา เป็นต้น	ข.	การวางแผน โปรแกรม นันทนาการ (Planning)	ความสามารถในการ ประยุกต์ความรู้ (Application)				
6	ในการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ สิ่งแรกที่คุณผู้นำนันทนาการจะต้องทำคือ ก. จัดทำรายงานการประเมินผล ข. ตั้งวัตถุประสงค์ในการวัดและประเมินผล ค. เลือกวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ง. วิเคราะห์ข้อมูล	ง	การประเมินผล โปรแกรม นันทนาการ (Evaluation)	ความสามารถในการ ทำความเข้าใจ (Comprehend)				

ข้อ	เนื้อหาคำถาม	เฉลยคำตอบ	หน่วยสมรรถนะ	รูปแบบของข้อคำถามในการทดสอบวัด	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
					+1	0	-1	
7	"สถานศึกษาของคุณจัดกิจกรรมวันลอยกระทงบริเวณสระน้ำภายในสถานศึกษา และผู้จัดกิจกรรมได้จัดเตรียมเรือและห่วงยางไว้โดยรอบของสระน้ำ เพื่อป้องกันการเกิดอุบัติเหตุจากการพลัดตกน้ำของผู้เข้าร่วมกิจกรรม" จากข้อความดังกล่าว เป็นการจัดทำแผนประเภทใด ก. แผนด้านสถานที่ ข. แผนด้านการส่งเสริมโปรแกรมกิจกรรม ค. แผนด้านการส่งเสริมภาพลักษณ์ ง. แผนด้านความเสี่ยง	จ.	การนำไปโปรแกรม นันทนาการไปใช้ (Implementation)	ความสามารถในการวิเคราะห์ (Analysis)				
8	ผู้นำนันทนาการจำเป็นที่จะต้องมีเทคนิคและวิธีการในการเป็นผู้นำนันทนาการ ข้อใดต่อไปนี้เป็นสิ่งที่จะนำไปสู่เป้าหมายของการดำเนินการของผู้ผู้นำนันทนาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ก. หมั่นฝึกฝนตนเองในการแสดงออกของลักษณะท่าทางต่างๆ เช่น ภาษากาย ภาษาพูด เพื่อให้มีความเชื่อมั่น ข. ให้ความสำคัญเฉพาะสิ่งที่จำเป็น เพื่อมุ่งผลลัพธ์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการที่มีประสิทธิภาพ ค. เรียนรู้ที่จะเลือกกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมกับตนเอง เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมออกมาสมบูรณ์ที่สุด ง. ใช้ความเป็นผู้นำ ในการกำหนดสิ่งต่างๆในการดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปตามที่เราคิดไว้	ก.	การนำไปโปรแกรม นันทนาการไปใช้ (Implementation)	ความสามารถในการประยุกต์ความรู้ (Application)				
9	ข้อใดต่อไปนี้เป็นวิธีการประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ ก. การประเมินสภาพ ปัญหา และความต้องการ ข. การประเมินความคาดหวังของกลุ่มเป้าหมาย ค. การประเมินผลลัพธ์เพื่อมุ่งไปสู่ความคุ้มค่า ง. การประเมินความสามารถและศักยภาพ	ค.	การประเมินความพร้อมโปรแกรม นันทนาการ (Assessment)	ความสามารถในการทำความเข้าใจ (Comprehend)				

ข้อ	เนื้อหาคำถาม	เฉลยคำตอบ	หน่วยสมรรถนะ	รูปแบบของข้อคำถามในการทดสอบวัด	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
					+1	0	-1	
10	ในการสร้างโปรแกรมสนับสนุนทางการ วิธีการใดต่อไปนี้เป็นวิธีการประเมินความพร้อมของโปรแกรมสนับสนุนการที่มุ่งไปสู่ผลลัพธ์และสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปวางแผนโปรแกรมสนับสนุนการได้ดีที่สุด ก. การประเมินความเสี่ยงในการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ ข. การประเมินสภาพปัญหาและความต้องการจำเป็น ค. การประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม ง. การประเมินรายยอด	ข.	การประเมินความพร้อมโปรแกรม สนับสนุนการ (Assessment)	ความสามารถในการวิเคราะห์ (Analysis)				
11	หลังจากที่เสร็จสิ้นการดำเนินการสนับสนุนการเรียบร้อยแล้ว กระบวนการสุดท้ายของการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ ผู้นำสนับสนุนการจะต้องทำสิ่งใดเป็นลำดับสุดท้าย ก. ประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโปรแกรม ข. กำหนดวัตถุประสงค์ของการวัดและประเมินผลหลังการเข้าร่วมโปรแกรม ค. ประสานงานกิจกรรมกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ง. จัดทำฐานข้อมูลงานผลการจัดโปรแกรมเพื่อเสนอต่อหน่วยงาน	ง.	การประเมินผลโปรแกรม สนับสนุนการ (Evaluation)	ความสามารถในการวิเคราะห์ (Analysis)				
12	ข้อใดต่อไปนี้เป็นการประเมินความพร้อมของโปรแกรมสนับสนุนการ (Recreation Program Assessment) ก. การประเมินความเสี่ยง ข. การประเมินทรัพยากร ค. การประเมินความคุ้มค่า ง. การประเมินทักษะของผู้เข้าร่วม	ข.	การประเมินความพร้อมโปรแกรม สนับสนุนการ (Assessment)	ความสามารถในการทำ ความเข้าใจ (Comprehend)				

ข้อ	เนื้อหาคำถาม	เฉลยคำตอบ	หน่วยสมรรถนะ	รูปแบบของข้อคำถามในการทดสอบวัด	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
					+1	0	-1	
13	หากท่านจะจัดโปรแกรมนันทนาการในสถานศึกษาเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาภายในระหว่างคณะ การประเมินความพร้อมของทรัพยากร ข้อใดต่อไปนี้เป็นวิธีการประเมินที่เหมาะสมที่สุดในการประเมิน ก. ประเมินโดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ข. ประเมินโดยการสัมภาษณ์ หรือการสังเกตการณ์ ค. ไม่จำเป็นต้องประเมินเพราะสถานศึกษามีพื้นที่จัดกิจกรรมที่เพียงพอ ง. ไม่มีข้อใดถูก	ข.	การประเมินความพร้อมโปรแกรม นันทนาการ (Assessment)	ความสามารถในการประยุกต์ความรู้ (Application)				
14	ในการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการสามารถทำการประเมินผลได้หลากหลายประการ คำถามใดต่อไปนี้ไม่ได้คำถามที่มุ่งไปสู่การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Evaluation) ก. กิจกรรมนันทนาการเป็นการใช้ทรัพยากรธรรมชาติให้เกิดประโยชน์หรือไม่ ข. กิจกรรมนันทนาการช่วยให้ท่านมีความกล้าแสดงออกมากขึ้นหรือไม่ ค. กิจกรรมนันทนาการที่ท่านเข้าร่วมมีความน่าสนใจหรือไม่ ง. ท่านต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการรูปแบบใด	ง.	การประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation)	ความสามารถในการวิเคราะห์ (Analysis)				

ข้อ	เนื้อหาคำถาม	เฉลยคำตอบ	หน่วยสมรรถนะ	รูปแบบของข้อคำถามในการทดสอบวัด	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
					+1	0	-1	
15	จากการสำรวจสภาพปัญหาและความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาในสถาบันการศึกษาของท่าน พบว่า นักศึกษาในสถาบันการศึกษามีความต้องการที่จะเข้าร่วมกิจกรรมทางด้านวรรณกรรม กิจกรรมใดต่อไปนี้เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมที่สุดที่ผู้นำนันทนาการควรเลือกไปสร้างโปรแกรมนันทนาการให้กับนักศึกษาในสถาบันการศึกษา ก. กีฬา ข. การได้วาด ค. การท่องเที่ยวชมวัดร้าง ง. การชมละครดี	ข.	การวางแผนโปรแกรม นันทนาการ (Planning)	ความสามารกในการทำความเข้าใจ (Comprehend)				
16	ในการจัดบริหารโปรแกรมนันทนาการโปรแกรมใดโปรแกรมหนึ่ง ผู้นำนันทนาการจะต้องพิจารณาถึงสิ่งต่อไปนี้ เพื่อให้การจัดโปรแกรมนันทนาการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ก. จัดวางแผนกิจกรรมที่จะจัดบริการ โดยให้สมาชิกมีส่วนร่วมในการวางแผน ข. จัดบริการกิจกรรมให้สอดคล้องกับนโยบายต่างๆ ของรัฐบาล และส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตย ค. จัดบริการให้กับสมาชิกในชุมชนอย่างทั่วถึง และหลากหลาย ง. ถูกทุกข้อ	ง.	การนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ (Implementation)	ความสามารกในการประยุกต์ความรู้ (Application)				
17	ข้อใดไม่ใช่คุณลักษณะของการเขียนวัตถุประสงค์และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการที่ดี ก. วัตถุประสงค์ที่ดีต้องมีความซับซ้อน ข. วัตถุประสงค์ที่ดีต้องมีความเป็นไปได้และชัดเจน ค. วัตถุประสงค์ที่ดีต้องสามารถอธิบายได้ ง. วัตถุประสงค์ที่ดีต้องเหมาะสมกับห้วงเวลา	ก.	การนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ (Implementation)	ความสามารกในการทำความเข้าใจ (Comprehend)				

ข้อ	เนื้อหาคำถาม	เฉลยคำตอบ	หน่วยสมรรถนะ	รูปแบบของข้อคำถามในการทดสอบวัด	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
					+1	0	-1	
18	ในการจัดทำรายงานผลโปรแกรมมีขั้นตอนการในสถานการณ์ศึกษา ข้อใดต่อไปนี้ไม่เกี่ยวข้องที่ควรระบุไว้ในรูปแบบรายงานผลโปรแกรม ก. ชื่อโปรแกรม / ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมโปรแกรมทุกคน / จำนวนกลุ่มเป้าหมาย / ปัญหาและอุปสรรค ข. ชื่อโปรแกรม / สถานที่ในการจัดโปรแกรม / ผลการดำเนินงาน / ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมโปรแกรมทุกคน ค. ชื่อโปรแกรม / ความสอดคล้อง / ผลการดำเนินงาน / ตัวชี้วัดความสำเร็จ ง. ชื่อโปรแกรม / ความสอดคล้อง / ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมโปรแกรมทุกคน / ตัวชี้วัดความสำเร็จ	ค.	การประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation)	ความสามารถในการประยุกต์ความรู้ (Application)				
19	ข้อใดเป็นขั้นตอนแรกของการประเมินประสิทธิภาพของโปรแกรม ก. การออกแบบข้อคำถามประเมิน ข. การกำหนดเกณฑ์การประเมิน ค. การกำหนดช่วงเวลาในการประเมิน ง. ไม่มีข้อใดถูก	ข.	การประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ (Evaluation)	ความสามารถในการทำความเข้าใจ (Comprehend)				
20	ก่อนการจัดโปรแกรมมีขั้นตอนการนำขั้นตอนการจะดำเนินการประชุมกับผู้เข้าร่วมโปรแกรมมีขั้นตอนการก่อน ข้อใดต่อไปนี้ไม่เกี่ยวข้องที่ควรทำการประชุมกับผู้เข้าร่วมโปรแกรม ก. ภาวะเปียบ และความปลอดภัย ข. วิธีการสร้างโปรแกรม ค. รายรับรายจ่ายในการจัดโปรแกรม ง. ถูกทุกข้อ	ก.	การวางแผนโปรแกรม นันทนาการ (Planning)	ความสามารถในการประยุกต์ความรู้ (Application)				

ข้อ	เนื้อหา/คำถาม	เจลย คำตอบ	หน่วยสมรรถนะ	รูปแบบของ ข้อคำถามในการ ทดสอบวัด	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม
					+1	0	-1	
21	ข้อใดต่อไปนี้เป็นกรประเมินทรัพยากรในการเตรียมพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Assessment) ก. สำรวจพื้นที่ที่มีขนาดเพียงพอที่จะจัดโปรแกรมนันทนาการหรือไม่ ข. สำรวจความพร้อมใจต่อการให้ทรัพยากรของผู้เข้าร่วม ค. สำรวจความรู้ความเข้าใจก่อนการจัดโปรแกรมนันทนาการ ง. ไม่มีข้อใดถูก	ก.	การประเมินความ พร้อมโปรแกรม นันทนาการ (Assessment)	ความสามารถใน การวิเคราะห์ (Analysis)				
22	เมื่อผู้นำนันทนาการได้รับมอบหมายให้ดำเนินโปรแกรมนันทนาการ และหลังเสร็จสิ้นการดำเนินโปรแกรมนันทนาการเรียบร้อยแล้วผู้นำนันทนาการได้จัดทำรายงานผลการดำเนินการจำนวน 500 หน้า วิธีการใดเป็นวิธีที่เหมาะสมที่สุดในการรายงานผลให้กับหน่วยงาน ก. จัดทำข้อมูลทั้ง 500 หน้าใส่แฟ้มเสนอต่อหน่วยงาน ข. จัดทำบทสรุปผู้บริหารเพื่อลดจำนวนข้อมูลที่มากเกินไป ค. จัดทำข้อมูลลงในแผ่นซีดีเพื่อประหยัดทรัพยากร ง. ไม่ต้องจัดทำรายงานผล	ข.	การประเมินผล โปรแกรม นันทนาการ (Evaluation)	ความสามารถใน การประยุกต์ความรู้ (Application)				
23	ข้อใดกล่าวถึงความหมายของนันทนาการไม่ถูกต้อง ก. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการหรือประสบการณ์ที่ทำให้บุคคลนั้นๆ เกิดความสุขโดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ ข. นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น การเสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ ค. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่กระทำในทุกช่วงเวลาเพื่อให้มีความสุขแม้ในช่วงเวลาทำงาน ง. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่ทำในเวลาว่างของแต่ละบุคคล โดยที่แต่ละบุคคลเข้าร่วมโดยไม่มีการบังคับ	ค.	การนำไปโปรแกรม นันทนาการไปใช้ (Implementation)	ความสามารถใน การวิเคราะห์ (Analysis)				

ข้อ	เนื้อหา/คำถาม	เฉลยคำตอบ	หน่วยสมรรถนะ	รูปแบบของข้อคำถามในการทดสอบวัด	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
					+1	0	-1	
24	ข้อใดเป็นการเลือกเนื้อหากิจกรรมเพื่อจัดโปรแกรมนันทนาการได้อย่างเหมาะสม ก. เลือกให้ถูกตามวัตถุประสงค์ ข. เลือกเฉพาะที่ผู้ดำเนินกิจกรรมสนใจ ค. เลือกกิจกรรมที่ไม่มีค่าใช้จ่ายงบประมาณ ง. ไม่มีข้อใดถูก	ก.	การวางแผนโปรแกรม นันทนาการ (Planning)	ความสามารถในการวิเคราะห์ (Analysis)				
25	ข้อใดไม่ใช่แผนการดำเนินงานในการวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Recreation Program Planning) ก. แผนการส่งเสริมโปรแกรมนันทนาการ ข. แผนการใช้วัสดุ ค. แผนการลงทะเบียน ง. แผนที่การเดินทาง	ง.	การวางแผนโปรแกรม นันทนาการ (Planning)	ความสามารถในการทำความเข้าใจ (Comprehend)				
26	การจัดกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง เนื่องจากสภาพภูมิอากาศไม่เอื้ออำนวยเพราะฝนตกหนักและพายุรุนแรง และไม่สามารถจัดกิจกรรมนันทนาการตามที่วางแผนไว้ได้ ผู้นำนันทนาการควรที่จะมีแผนการใดสำรองไว้ ก. แผนนโยบาย ข. แผนการยกเลิก ค. แผนการจัดการ ง. แผนอัตราค่าจ้าง	ข.	การนำโปรแกรม นันทนาการไปใช้ (Implementation)	ความสามารถในการวิเคราะห์ (Analysis)				

ข้อ	เนื้อหา/คำถาม	เจดีย์คำตอบ	หน่วยสมรรถนะ	รูปแบบของข้อคำถามในการทดสอบวัด	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
					+1	0	-1	
27	สถานศึกษาของท่านมีการจัดโปรแกรมให้นักเรียนได้เลือกกิจกรรมที่ไม่สะดวกในการใช้สถานที่ในสถานศึกษาของท่านมี ข้อใดต่อไปนี้ เป็นสิ่งที่ควรทำเกี่ยวกับการประสานงานเพื่อดำเนินโปรแกรมนี้ ก. ประสานกับหน่วยงานภายนอกเพื่อขอใช้สถานที่ ข. ประสานให้ผู้ร่วมยกเลิกการจัดโปรแกรมนี้หากไม่สะดวกและไม่เสียเงิน ค. ประสานงานกับองค์กรเอกชนในการนำโปรแกรมนี้มาดำเนินการของเราให้แทนโดยคิดค่า ง. ไม่มีข้อใดถูก	ก.	การวางแผนโปรแกรม (Planning)	ความสามารถในการประยุกต์ความรู้ (Application)				
28	ข้อใดไม่ใช่สมรรถนะด้านการนำโปรแกรมนี้มาดำเนินการไปใช้ (Recreation Program Implementation) ก. มีความรู้ด้านนันทนาการ ข. การอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากร ค. การจัดท่าแบบฟอร์ม ง. การเขียนรายงานผล	ง.	การนำโปรแกรมไปใช้ (Implementation)	ความสามารถในการทำความเข้าใจ (Comprehend)				
29	ข้อใดต่อไปนี้ กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการในสถานศึกษาได้ถูกต้อง ก. นันทนาการในสถานศึกษาช่วยให้เด็กมีเวลาว่างจากการเรียน ข. นันทนาการในสถานศึกษาทำให้เด็กศึกษาพักผ่อนน้อยลง ค. นันทนาการในสถานศึกษาทำให้เด็กศึกษาใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ง. ไม่มีข้อถูก	ค.	การนำโปรแกรมไปใช้ (Implementation)	ความสามารถในการประยุกต์ความรู้ (Application)				

ข้อ	เนื้อหา/คำถาม	เจดีย์คำตอบ	หน่วยสมรรถนะ	รูปแบบของข้อคำถามในการทดสอบวัด	คะแนนพิจารณา	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
					+1 0 -1	
30	คุณลักษณะของผู้มีน้ำหนักรีดในข้อใด เป็นคุณลักษณะที่ผู้ที่มีน้ำหนักการพึงมี ก. วิบุลย ข. ความกล้า ค. ทักษะดีในแง่บวก ง. ถูกทุกข้อ	ง.	การนำไปใช้ นันทนาการไปใช้ (Implementation)	ความสามารถในการวิเคราะห์ (Analysis)		

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เขียนทฤษฎี

(.....)

วันที่.....



ภาคผนวก ช
แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมสหวิทยาการ
สำหรับผู้นำนักศึกษา (แบบ E2)

แบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา (E2)

แบบประเมินฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ประเมินตนเองเกี่ยวกับทักษะด้านการจัดกิจกรรมนันทนาการ ก่อน-หลัง การ เข้าร่วมโปรแกรม ว่าท่านมีความสามารถในการจัดกิจกรรมนันทนาการเป็นอย่างไร

แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความสามารถในการจัดกิจกรรมนันทนาการ

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

2. สถานศึกษา ☐ มทร.กรุงเทพ ☐ มทร.พระนคร ☐ มทร.ธัญบุรี

☐ มทร.สุวรรณภูมิ ☐ มทร.รัตนโกสินทร์

ตอนที่ 2 แบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความสามารถในการจัดกิจกรรมนันทนาการ

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน

การแปลค่าระดับระดับความคิดเห็น : 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

สมรรถนะหลัก และสมรรถนะย่อย	ระดับความเห็น เกี่ยวกับความสามารถในการจัด กิจกรรมนันทนาการของท่าน				
	5	4	3	2	1
การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment)					
1. ท่านมีความสามารถในการประเมินความต้องการกิจกรรม นันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย (การประเมินรายบุคคล การประเมินรายกลุ่ม) มากน้อยเพียงใด					
2. ท่านมีความสามารถในการประเมินทรัพยากรได้ (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ) มากน้อยเพียงใด					
การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)					
1. ท่านมีความสามารถในการกำหนดวัตถุประสงค์ และ เป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
2. ท่านมีความสามารถในการวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัด โปรแกรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					

3. ท่านมีความสามารถในการเลือกรูปแบบโปรแกรมන්නทานการ และกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย มากน้อยเพียงใด					
4. ท่านมีความสามารถในการสามารถจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม รวมถึงการประเมินผล มากน้อยเพียงใด					
5. ท่านมีความสามารถในการปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรม นันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
6. ท่านมีความสามารถในการประสานงานด้านกิจกรรม และ ด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ มากน้อยเพียงใด					
การนำโปรแกรมන්නทานการไปใช้ (Implementation)					
1. ท่านมีความรู้ด้านนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
2. ท่านมีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
3. ท่านมีความสามารถในการดำเนินกิจกรรม/โปรแกรม นันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมන්නทานการ มากน้อยเพียงใด					
4. ท่านมีความสามารถในการอำนวยความสะดวกในการใช้ ทรัพยากร มากน้อยเพียงใด					
5. ท่านมีความสามารถในการจัดทำแบบฟอร์ม และแบบรายงาน ผลโปรแกรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรมන්නทานการ มากน้อยเพียงใด					
การประเมินผลโปรแกรมන්නทานการ (Evaluation)					
1. ท่านมีความสามารถในการทำการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ มากน้อยเพียงใด					
2. ท่านมีความสามารถในการทำการประเมินประชากร หรือ กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมන්නทานการ มากน้อยเพียงใด					
3. ท่านมีความสามารถในการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมන්නทานการ มากน้อยเพียงใด					

แบบประเมินความตรงตามเนื้อหา

ของแบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา (แบบ E2)

แบบประเมินความตรงตามเนื้อหาของแบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา มีวัตถุประสงค์ให้ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ ได้กรุณาพิจารณาความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาว่าแบบประเมินทักษะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ สำหรับผู้นำนักศึกษา มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา สอดคล้องตามวัตถุประสงค์หรือไม่ และเขียนผลการพิจารณาของท่านโดย ทำเครื่องหมาย

✓ ลงในช่องคะแนนพิจารณา ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน +1

ไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน 0

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้ไม่มีเที่ยงตรง ไม่สอดคล้อง และไม่ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน -

ขอขอบพระคุณอย่างสูง

นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว

นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

☐ +1
☐ 0
☐ -1

2. สถานศึกษา ☐ มทร.กรุงเทพ ☐ มทร.พระนคร ☐ มทร.ธัญบุรี

☐ มทร.สุวรรณภูมิ ☐ มทร.รัตนโกสินทร์

☐ +1
☐ 0
☐ -1

ตอนที่ 2 แบบประเมินตนเองเกี่ยวกับความสามารถในการจัดกิจกรรมนันทนาการ

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน

การแปลค่าระดับระดับความคิดเห็น : 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

สมรรถนะหลัก และสมรรถนะย่อย	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	+1	0	-1	
การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment)				
1. ท่านมีความสามารถในการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย (การประเมินรายบุคคล การประเมินรายกลุ่ม) มากน้อยเพียงใด				
2. ท่านมีความสามารถในการประเมินทรัพยากรได้ (เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ) มากน้อยเพียงใด				
การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)				
1. ท่านมีความสามารถในการกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด				
2. ท่านมีความสามารถในการวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด				
3. ท่านมีความสามารถในการเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ และกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์ และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย มากน้อยเพียงใด				
4. ท่านมีความสามารถในการสามารถจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม รวมถึงการประเมินผล มากน้อยเพียงใด				
5. ท่านมีความสามารถในการปฐมนิเทศผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด				
6. ท่านมีความสามารถในการประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ มากน้อยเพียงใด				
การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)				
1. ท่านมีความรู้ด้านนันทนาการ มากน้อยเพียงใด				
2. ท่านมีทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด				
3. ท่านมีความสามารถในการดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนันทนาการ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ มากน้อยเพียงใด				

4. ท่านมีความสามารถในการอำนวยความสะดวกในการใช้ ทรัพยากร มากน้อยเพียงใด				
5. ท่านมีความสามารถในการจัดทำแบบฟอร์ม และแบบ รายงานผลโปรแกรม และผู้เข้าร่วมกิจกรรม/โปรแกรม นันทนาการ มากน้อยเพียงใด				
การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)				
1. ท่านมีความสามารถในการทำการประเมินผลโปรแกรม นันทนาการ มากน้อยเพียงใด				
2. ท่านมีความสามารถในการทำการประเมินประชากร หรือ กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ มากน้อย เพียงใด				
3. ท่านมีความสามารถในการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ มาก น้อยเพียงใด				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

วันที่.....

[illegible]

ภาคผนวก ซ
แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ
(แบบ E3)



แบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E3)

แบบประเมินฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา ประเมินตนเองเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ ก่อน-หลัง การเข้าร่วมโปรแกรม ว่าท่านมีทัศนคติต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ เป็นอย่างไร

แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบประเมินตนเองเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2. สถานศึกษา ☐ มทร.กรุงเทพ ☐ มทร.พระนคร ☐ มทร.ธัญบุรี
☐ มทร.สุวรรณภูมิ ☐ มทร.รัตนโกสินทร์

ตอนที่ 2 แบบประเมินตนเองเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน

การแปลค่าระดับระดับความคิดเห็น :

- 5 (เห็นด้วยอย่างยิ่ง) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะเห็นด้วยมากที่สุด
 4 (เห็นด้วย) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะเห็นด้วยมาก
 3 (ไม่แน่ใจ) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยพอๆกัน
 2 (ไม่เห็นด้วย) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะไม่เห็นด้วยมาก
 1 (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะไม่เห็นด้วยมากที่สุด

ข้อคำถาม	ระดับความเห็น				
	5	4	3	2	1
1. ก่อนวางแผนจัดกิจกรรมนันทนาการ ต้องมีการประเมินความต้องการ กิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมายก่อน					
2. ผู้นำนันทนาการต้องทำการประเมินทรัพยากร เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ ก่อนการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
3. การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรม นันทนาการ จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการได้รับประโยชน์จาก กิจกรรมนันทนาการ					
4. การจัดกิจกรรมนันทนาการไม่จำเป็นต้องวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการ จัดโปรแกรม นันทนาการ เพราะจะทำให้เพิ่มขั้นตอนการปฏิบัติงาน					

5. การเลือกรูปแบบโปรแกรมสนับสนุนการ ให้ตรงตามความต้องการของ ประชากร กลุ่มเป้าหมาย จะทำให้โปรแกรมสนับสนุนการที่จัดขึ้นบรรลุ วัตถุประสงค์					
6. การสร้างตารางเวลากิจกรรมสนับสนุนการไม่มีความจำเป็น					
7. ในการจัดโปรแกรมสนับสนุนการไม่จำเป็นต้องประเมินความเสี่ยงในการ จัดกิจกรรมสนับสนุนการ เพราะกิจกรรมมีประสิทธิภาพดีอยู่แล้ว					
8. การประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ ทำให้กิจกรรมสนับสนุนการ/โปรแกรมสนับสนุนการที่จัดขึ้นมีความราบรื่น					
9. ผู้นำในการจัดกิจกรรมไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านสนับสนุนการ					
10. ทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมสนับสนุนการ เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งของ ผู้นำ					
11. การติดตามผลของโปรแกรมสนับสนุนการ เป็นขั้นตอนที่ไม่จำเป็น					
12. ผู้จัดโปรแกรมสนับสนุนการ ไม่จำเป็นต้องอำนวยความสะดวกในการ ใช้ทรัพยากร ให้กับผู้เข้าร่วม แต่ให้ผู้เข้าร่วมเตรียม/จัดหา มาเอง					
13. ไม่จำเป็นต้องจัดทำแบบฟอร์มและแบบรายงานผลโปรแกรม					
14. หลังการจัดโปรแกรมสนับสนุนการต้องทำการประเมินผลโปรแกรม สนับสนุนการ ตามแผนที่วางไว้เพื่อให้ทราบผลของการจัดกิจกรรม/ โปรแกรมนั้นๆ					
15. การทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม สนับสนุนการ จะทำให้ทราบถึงประสิทธิภาพของโปรแกรมสนับสนุนการที่ จัดขึ้น					
16. โปรแกรมสนับสนุนการไม่ต้องการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรม สนับสนุนการ					

แบบประเมินความตรงตามเนื้อหา

ของแบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E3)

แบบประเมินความตรงตามเนื้อหาของของแบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ มีวัตถุประสงค์ให้ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ ได้กรุณาพิจารณาความสอดคล้องของแบบประเมิน ทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาว่าแบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการ มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา สอดคล้องตามวัตถุประสงค์หรือไม่ และเขียนผลการพิจารณาของท่านโดย ทำเครื่องหมาย

✓ ลงในช่องคะแนนพิจารณา ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน +1

ไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน 0

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้ไม่มีเที่ยงตรง ไม่สอดคล้อง และไม่ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน -

ขอขอบพระคุณอย่างสูง

นายจิราวุฒน์ คำปลิว

นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

☐ +1
☐ 0
☐ -1

2. สถานศึกษา ☐ มทร.กรุงเทพ ☐ มทร.พระนคร ☐ มทร.ธัญบุรี

☐ มทร.สุวรรณภูมิ ☐ มทร.รัตนโกสินทร์

☐ +1
☐ 0
☐ -1

ตอนที่ 2 แบบประเมินตนเองเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน

การแปลค่าระดับระดับความคิดเห็น :

- 5 (เห็นด้วยอย่างยิ่ง) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะเห็นด้วยมากที่สุด
 4 (เห็นด้วย) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะเห็นด้วยมาก
 3 (ไม่แน่ใจ) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยพอๆกัน
 2 (ไม่เห็นด้วย) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะไม่เห็นด้วยมาก
 1 (ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง) หมายถึง ข้อความนั้นตรงกับความคิดเห็นของท่านในลักษณะไม่เห็นด้วยมากที่สุด

ข้อคำถาม	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	+1	0	-1	
1. ก่อนวางแผนจัดกิจกรรมนันทนาการ ต้องมีการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมายก่อน				
2. ผู้นำนันทนาการต้องทำการประเมินทรัพยากร เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ ก่อนการจัดกิจกรรมนันทนาการ				
3. การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการ จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการได้รับประโยชน์จากกิจกรรมนันทนาการ				
4. การจัดกิจกรรมนันทนาการไม่จำเป็นต้องวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการ เพราะจะทำให้เพิ่มขั้นตอนการปฏิบัติงาน				
5. การเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ ให้ตรงตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย จะทำให้โปรแกรม นันทนาการที่จัดขึ้นบรรลุวัตถุประสงค์				
6. การสร้างตารางเวลากิจกรรมนันทนาการไม่มีความจำเป็น				
7. ในการจัดโปรแกรมนันทนาการไม่จำเป็นต้องประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนันทนาการ เพราะกิจกรรมมีประสิทธิภาพดีอยู่แล้ว				
8. การประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ ทำให้กิจกรรมนันทนาการ/โปรแกรม นันทนาการที่จัดขึ้นมีความราบรื่น				
9. ผู้นำในการจัดกิจกรรมไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านนันทนาการ				

10. ทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการ เป็นสิ่งจำเป็น อย่างยิ่งของผู้ผู้นำ				
11. การติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการ เป็นขั้นตอนที่ไม่ จำเป็น				
12. ผู้จัดโปรแกรมนันทนาการ ไม่จำเป็นต้องอำนวยความสะดวก สะดวกในการใช้ทรัพยากร ให้กับผู้เข้าร่วม แต่ให้ผู้เข้าร่วม เตรียม/จัดหา มาเอง				
13. ไม่จำเป็นต้องจัดทำแบบฟอร์มและแบบรายงานผล โปรแกรม				
14. หลังการจัดโปรแกรมนันทนาการต้องทำการประเมินผล โปรแกรมนันทนาการ ตามแผนที่วางไว้เพื่อให้ทราบผลของ การจัดกิจกรรม/โปรแกรมนั้นๆ				
15. การทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วม โปรแกรมนันทนาการ จะทำให้ทราบถึงประสิทธิภาพของ โปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้น				
16. โปรแกรมนันทนาการไม่ต้องการสรุปผลการเข้าร่วม โปรแกรมนันทนาการ				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

วันที่.....

ผลการประเมินความตรงตามเนื้อหา

ของแบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E3)

รายการ	ผลการประเมินผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)							รวม ม	ค่า IOC
	1	2	3	4	5	6	7		
ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน									
1. เพศ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00
2. สถานศึกษา	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00
สมรรถนะหลัก และสมรรถนะย่อย									
1. ก่อนวางแผนจัดกิจกรรมนันทนาการ ต้องมีการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมายก่อน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00
2. ผู้นำนันทนาการต้องทำการประเมินทรัพยากร เช่น วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ รวมถึงงบประมาณ ก่อนการจัดกิจกรรมนันทนาการ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00
3. การกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรมนันทนาการ จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการได้รับประโยชน์จากกิจกรรมนันทนาการ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00
4. การจัดกิจกรรมนันทนาการไม่จำเป็นต้องวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับการจัดโปรแกรมนันทนาการ เพราะจะทำให้เพิ่มขั้นตอนการปฏิบัติงาน	+1	+1	+1	0	+1	+1	+1	6	0.86
5. การเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ ให้ตรงตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย จะทำให้โปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้นบรรลุวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00
6. การสร้างตารางเวลากิจกรรมนันทนาการ ไม่มีความจำเป็น	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00
7. ในการจัดโปรแกรมนันทนาการไม่จำเป็นต้องประเมินความเสี่ยงในการจัดกิจกรรมนันทนาการ เพราะกิจกรรมมีประสิทธิภาพดีอยู่แล้ว	+1	+1	+1	+1	0	+1	+1	6	0.86
8. การประสานงานด้านกิจกรรม และด้านการบริการ กับหน่วยงานอื่นๆ ทำให้กิจกรรมนันทนาการ/โปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้นมีความราบรื่น	+1	+1	0	+1	+1	-1	+1	4	0.57

9. ผู้นำในการจัดกิจกรรมไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านนันทนาการ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00
10. ทักษะการเป็นผู้นำกิจกรรมนันทนาการเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งของผู้นำ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00
11. การติดตามผลของโปรแกรมนันทนาการเป็นขั้นตอนที่ไม่จำเป็น	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00
12. ผู้จัดโปรแกรมนันทนาการ ไม่จำเป็นต้องอำนวยความสะดวกในการใช้ทรัพยากรให้กับผู้เข้าร่วม แต่ให้ผู้เข้าร่วมเตรียม/จัดหาตนเอง	+1	+1	0	+1	+1	+1	+1	6	0.86
13. ไม่จำเป็นต้องจัดทำแบบฟอร์มและแบบรายงานผลโปรแกรม	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00
14. หลังการจัดโปรแกรมนันทนาการต้องทำการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ ตามแผนที่วางไว้เพื่อให้ทราบผลของการจัดกิจกรรม/โปรแกรมนั้นๆ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00
15. การทำการประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ จะทำให้ทราบถึงประสิทธิภาพของโปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00
16. โปรแกรมนันทนาการไม่ต้องการสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ	+1	+1	0	+1	+1	+1	+1	6	0.86



ภาคผนวก ณ
แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม
ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (แบบ E4)

แบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (แบบ E4)

กลุ่มที่.....

หน่วยสมรรถนะ : การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment)	
วิธีการประเมิน : ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์ และตัดสินว่าผ่าน / ไม่ผ่าน	
เกณฑ์การให้คะแนน 5 คะแนน เมื่อ สามารถประเมินโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และมีการเชื่อมโยงข้อมูลในหลากหลายด้าน 4 คะแนน เมื่อ สามารถประเมินโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม 3 คะแนน เมื่อ สามารถประเมินโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้อย่างถูกต้อง 2 คะแนน เมื่อ สามารถประเมินโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้ในบางส่วน 1 คะแนน เมื่อ ไม่สามารถประเมินโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้	คะแนนที่ได้ ☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
เกณฑ์การตัดสิน คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน กำหนดให้ คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49 หมายถึง ไม่ผ่าน คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00 หมายถึง ผ่าน	สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้ สรุปผลการตัดสิน ☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

หน่วยสมรรถนะ : การวางแผนโปรแกรมන්නาการ (Planning)	
วิธีการประเมิน : ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์ และตัดสินว่าผ่าน / ไม่ผ่าน	
เกณฑ์การให้คะแนน 5 คะแนน เมื่อ สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ (การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรม นันทนาการ, การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมන්නาการ, การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตาม วัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย, การจัดทำแผนการดำเนินงาน, การสร้าง ตารางเวลากิจกรรม, การประเมินผล) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และมีการเชื่อมโยงข้อมูลใน หลากหลายด้าน 4 คะแนน เมื่อ สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ (การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรม นันทนาการ, การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมන්නาการ, การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตาม วัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย, การจัดทำแผนการดำเนินงาน, การสร้าง ตารางเวลากิจกรรม, การประเมินผล) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม 3 คะแนน เมื่อ สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ (การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรม นันทนาการ, การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมන්නาการ, การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตาม วัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย, การจัดทำแผนการดำเนินงาน, การสร้าง ตารางเวลากิจกรรม, การประเมินผล) ได้อย่างถูกต้อง 2 คะแนน เมื่อ สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ (การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรม นันทนาการ, การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมන්නาการ, การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตาม วัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย, การจัดทำแผนการดำเนินงาน, การสร้าง ตารางเวลากิจกรรม, การประเมินผล) ได้ในบางส่วน 1 คะแนน เมื่อ ไม่สามารถวางแผนโปรแกรมන්නาการ (การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของการจัดโปรแกรม นันทนาการ, การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมන්නาการ, การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตาม วัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย, การจัดทำแผนการดำเนินงาน, การสร้าง ตารางเวลากิจกรรม, การประเมินผล) ได้	คะแนนที่ได้ ☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
เกณฑ์การตัดสิน คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน กำหนดให้ คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49 หมายถึง ไม่ผ่าน คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00 หมายถึง ผ่าน	สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้ สรุปผลการตัดสิน ☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

หน่วยสมรรถนะ : การนำโปรแกรมสนับสนุนการไปใช้ (Implementation)		
วิธีการประเมิน : ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์ และตัดสินว่าผ่าน / ไม่ผ่าน		
เกณฑ์การให้คะแนน 5 คะแนน เมื่อ สามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนั้นๆ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนั้นๆ ได้อย่างเหมาะสม และมีการประยุกต์ใช้เทคนิคในการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจ 4 คะแนน เมื่อ สามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนั้นๆ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนั้นๆ ได้อย่างเหมาะสม 3 คะแนน เมื่อ สามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนั้นๆ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนั้นๆ ได้ 2 คะแนน เมื่อ สามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนั้นๆ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนั้นๆ ได้ในบางส่วน 1 คะแนน เมื่อ ไม่สามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมนั้นๆ เพื่อติดตามผลของโปรแกรมนั้นๆ ได้	คะแนนที่ได้ ☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	
เกณฑ์การตัดสิน คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน กำหนดให้ คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49 หมายถึง ไม่ผ่าน คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00 หมายถึง ผ่าน	สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้ 	สรุปผลการตัดสิน ☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

หน่วยสมรรถนะ : การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)		
วิธีการประเมิน : ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์ และตัดสินว่าผ่าน / ไม่ผ่าน		
เกณฑ์การให้คะแนน 5 คะแนน เมื่อ สามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และมีการเชื่อมโยงข้อมูลในหลากหลายด้าน 4 คะแนน เมื่อ สามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ) ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม 3 คะแนน เมื่อ สามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ) ได้อย่างถูกต้อง 2 คะแนน เมื่อ สามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ) ได้ในบางส่วน 1 คะแนน เมื่อ ไม่สามารถประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ, รายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ และการรายงานผลโปรแกรมนันทนาการ) ได้	คะแนนที่ได้ ☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	
เกณฑ์การตัดสิน คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน กำหนดให้ คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 2.49 หมายถึง ไม่ผ่าน คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 5.00 หมายถึง ผ่าน	สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้ สรุปผลการตัดสิน ☐ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน	

**แบบประเมินความตรงตามเนื้อหา
ของแบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม
ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม (แบบ E4)**

แบบประเมินความตรงตามเนื้อหาของของแบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม มีวัตถุประสงค์ให้ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ ได้กรุณาพิจารณาความสอดคล้องของแบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาว่าแบบประเมินทักษะการปฏิบัติกิจกรรมกลุ่ม ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา สอดคล้องตามวัตถุประสงค์หรือไม่ และเขียนผลการพิจารณาของท่านโดย ทำเครื่องหมาย

✓ ลงในช่องคะแนนพิจารณา ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน +1

ไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน 0

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้ไม่มีเที่ยงตรง ไม่สอดคล้อง และไม่ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน -

ขอขอบพระคุณอย่างสูง

นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว

นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รายการประเมิน	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	+1	0	-1	
หน่วยสมรรถนะ : การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนันทนาการ (Assessment)				
1. วิธีการประเมิน				
2. เกณฑ์การให้คะแนน				
3. เกณฑ์การตัดสิน				
4. คะแนนที่ได้ (5 ระดับ)				
5. สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้				
6. สรุปผลการตัดสิน				
หน่วยสมรรถนะ : การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)				
1. วิธีการประเมิน				
2. เกณฑ์การให้คะแนน				
3. เกณฑ์การตัดสิน				
4. คะแนนที่ได้ (5 ระดับ)				
5. สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้				
6. สรุปผลการตัดสิน				
หน่วยสมรรถนะ : การนำโปรแกรมนันทนาการไปใช้ (Implementation)				
1. วิธีการประเมิน				
2. เกณฑ์การให้คะแนน				
3. เกณฑ์การตัดสิน				
4. คะแนนที่ได้ (5 ระดับ)				
5. สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้				
6. สรุปผลการตัดสิน				
หน่วยสมรรถนะ : การประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ (Evaluation)				
1. วิธีการประเมิน				
2. เกณฑ์การให้คะแนน				
3. เกณฑ์การตัดสิน				
4. คะแนนที่ได้ (5 ระดับ)				
5. สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้				
6. สรุปผลการตัดสิน				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

วันที่.....



ภาคผนวก ญ
แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมบัณฑิตการ
(แบบ E5)

แบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නาการ (แบบ E5)

กลุ่มที่.....

หน่วยสมรรถนะ : การประเมินความพร้อมของโปรแกรมนั้นนาการ (Assessment)		
วิธีการประเมิน : ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์		
เกณฑ์การให้คะแนน 5 คะแนน เมื่อ สามารถประเมินความพร้อมของโปรแกรมนั้นนาการ ในประเด็น (การประเมินความต้องการกิจกรรม นันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้ในระดับดีมาก / เนื้อหาของหัวข้อการ ประเมิน มีความหลากหลาย / สามารถอธิบายถึงเป้าหมายในการประเมินได้อย่างชัดเจน / รูปแบบของการ ประเมินสามารถเข้าใจได้ง่าย ชัดเจน และสะดวกในการเก็บข้อมูลการประเมิน / ภาษาและข้อความถามมี ความชัดเจน และเข้าใจง่ายในระดับดีมาก 4 คะแนน เมื่อ สามารถประเมินความพร้อมของโปรแกรมนั้นนาการ ในประเด็น (การประเมินความต้องการกิจกรรม นันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้ในระดับดี / เนื้อหาของหัวข้อการ ประเมิน ยังขาดความหลากหลาย / สามารถอธิบายถึงเป้าหมายในการประเมินได้ไม่ชัดเจนนัก / รูปแบบ ของการประเมินสามารถเข้าใจได้ง่าย ชัดเจน / ภาษาและข้อความถามมีความชัดเจน และเข้าใจง่ายในระดับดี 3 คะแนน เมื่อ สามารถประเมินความพร้อมของโปรแกรมนั้นนาการ ในประเด็น (การประเมินความต้องการกิจกรรม นันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้ในระดับปานกลาง / เนื้อหาของหัวข้อ การประเมิน ยังขาดความหลากหลาย / สามารถอธิบายถึงเป้าหมายในการประเมินได้ไม่ชัดเจนนัก / ภาษา และข้อความถามมีความชัดเจน และเข้าใจง่ายในระดับปานกลาง 2 คะแนน เมื่อ สามารถประเมินความพร้อมของโปรแกรมนั้นนาการ ในประเด็น (การประเมินความต้องการกิจกรรม นันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้ในระดับพอใช้ / เนื้อหาของหัวข้อการ ประเมิน ยังขาดความหลากหลาย / ภาษาและข้อความถามมีความชัดเจน และเข้าใจง่ายในระดับพอใช้ 1 คะแนน เมื่อ สามารถประเมินความพร้อมของโปรแกรมนั้นนาการ ในประเด็น (การประเมินความต้องการกิจกรรม นันทนาการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย, การประเมินทรัพยากร) ได้ในระดับต้องปรับปรุง / ภาษาและข้อ คำถามมีความชัดเจน และเข้าใจง่ายในระดับต้องปรับปรุง	ผู้ประเมินคนที่ 1 คะแนนที่ได้ ☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	
เกณฑ์การตัดสิน ☐ คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก ☐ คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี ☐ คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง ☐ คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง ☐ คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน	สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้ 	

หน่วยสมรรถนะ : การวางแผนโปรแกรมนันทนาการ (Planning)	
วิธีการประเมิน : ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์	
เกณฑ์การให้คะแนน 5 คะแนน เมื่อ สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรม นันทนาการ ได้ในระดับดีมาก / สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ ได้ในระดับดีมาก / สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การกำหนดเนื้อหากิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย ได้ในระดับดีมาก / สามารถ การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม และการประเมินผล ได้ในระดับดีมาก 4 คะแนน เมื่อ สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรม นันทนาการ ได้ในระดับดี / สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือก รูปแบบโปรแกรมนันทนาการ ได้ในระดับดี / สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การกำหนดเนื้อหา กิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย ได้ในระดับดี / สามารถ การจัดทำ แผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม และการประเมินผล ได้ในระดับดี 3 คะแนน เมื่อ สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัดโปรแกรม นันทนาการ ได้ในระดับปานกลาง / สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การวิเคราะห์กิจกรรม การเลือก รูปแบบโปรแกรมนันทนาการ ได้ในระดับปานกลาง / สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การ กำหนดเนื้อหา กิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย ได้ในระดับปาน กลาง / สามารถ การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลากิจกรรม และการประเมินผล ได้ในระดับ ปานกลาง 2 คะแนน เมื่อ - สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัด โปรแกรม นันทนาการ ได้ในระดับพอใช้ / สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การวิเคราะห์ กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ ได้ในระดับพอใช้ / สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ใน ประเด็น การกำหนดเนื้อหา กิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากรกลุ่มเป้าหมาย ได้ใน ระดับพอใช้ / สามารถ การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลา กิจกรรม และการประเมินผล ได้ ในระดับพอใช้ 1 คะแนน เมื่อ สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การกำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าประสงค์ของการจัด โปรแกรม นันทนาการ ได้ในระดับต้องปรับปรุง / สามารถวางแผนโปรแกรมนันทนาการ ในประเด็น การ วิเคราะห์กิจกรรม การเลือกรูปแบบโปรแกรมนันทนาการ ได้ในระดับต้องปรับปรุง / สามารถวางแผนโปรแกรม นันทนาการ ในประเด็น การกำหนดเนื้อหา กิจกรรมตามวัตถุประสงค์และตามความต้องการของประชากร กลุ่มเป้าหมาย ได้ในระดับต้องปรับปรุง / สามารถ การจัดทำแผนการดำเนินงาน และการสร้างตารางเวลา กิจกรรม และการประเมินผล ได้ในระดับต้องปรับปรุง	คะแนนที่ได้ ☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
เกณฑ์การตัดสิน ☐ คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก ☐ คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี ☐ คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง ☐ คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง ☐ คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน	สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้

หน่วยสมรรถนะ : การนำโปรแกรมන්නาการไปใช้ (Implementation)		
วิธีการประเมิน : ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์		
เกณฑ์การให้คะแนน 5 คะแนน เมื่อ สามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมන්නาการเพื่อติดตามผลของโปรแกรมන්නาการ ตามแผนที่วางไว้ได้ อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ในระดับดีมาก	คะแนนที่ได้ ☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1	
4 คะแนน เมื่อ สามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมන්නาการเพื่อติดตามผลของโปรแกรมන්නาการ ตามแผนที่วางไว้ได้ อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ในระดับดี		
3 คะแนน เมื่อ สามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมන්නาการเพื่อติดตามผลของโปรแกรมන්නาการ ตามแผนที่วางไว้ได้ อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ในระดับปานกลาง		
2 คะแนน เมื่อ สามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมන්නาการเพื่อติดตามผลของโปรแกรมන්නาการ ตามแผนที่วางไว้ ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ พอใช้		
1 คะแนน เมื่อ สามารถดำเนินกิจกรรม/โปรแกรมන්නาการเพื่อติดตามผลของโปรแกรมන්නาการ ตามแผนที่วางไว้ ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับต้องปรับปรุง		
เกณฑ์การตัดสิน ☐ คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก ☐ คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี ☐ คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง ☐ คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง ☐ คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน	สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้ 	

หน่วยสมรรถนะ : การประเมินผลโปรแกรมন্নทนการ (Evaluation)	
วิธีการประเมิน : ใช้วิธีการประเมินจากผลงานการปฏิบัติของหน่วยสมรรถนะนั้นๆ จากการนำเสนอของผู้เข้าร่วมโปรแกรม จากนั้นให้คะแนนตามเกณฑ์	
เกณฑ์การให้คะแนน 5 คะแนน เมื่อ - สามารถประเมินผลโปรแกรมন্নทนการ ในประเด็น การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการ ได้ในระดับดีมาก - สามารถจัดทำรายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการ และการรายงานผลโปรแกรมন্নทนการ ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับดีมาก 4 คะแนน เมื่อ - สามารถประเมินผลโปรแกรมন্নทนการ ในประเด็น การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการ ได้ในระดับดี - สามารถจัดทำรายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการ และการรายงานผลโปรแกรมন্নทนการ ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับดี 3 คะแนน เมื่อ - สามารถประเมินผลโปรแกรมন্নทนการ ในประเด็น การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการ ได้ในระดับปานกลาง - สามารถจัดทำรายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการ และการรายงานผลโปรแกรมন্নทนการ ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับปานกลาง 2 คะแนน เมื่อ - สามารถประเมินผลโปรแกรมন্নทนการ ในประเด็น การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการ ได้ในระดับพอใช้ - สามารถจัดทำรายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการ และการรายงานผลโปรแกรมন্নทนการ ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับพอใช้ 1 คะแนน เมื่อ - สามารถประเมินผลโปรแกรมন্নทนการ ในประเด็น การประเมินประชากร หรือกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการ ได้ในระดับต้องปรับปรุง - สามารถจัดทำรายงานสรุปผลการเข้าร่วมโปรแกรมন্নทนการ และการรายงานผลโปรแกรมন্নทนการ ได้อย่างครบถ้วน สมบูรณ์ ในระดับต้องปรับปรุง	คะแนนที่ได้ ☐ 5 ☐ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
เกณฑ์การตัดสิน ☐ คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดีมาก ☐ คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ดี ☐ คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปานกลาง ☐ คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุง ☐ คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีทักษะในระดับ ปรับปรุงเร่งด่วน	สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้

แบบประเมินความตรงตามเนื้อหา
ของแบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะ
ด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E5)

แบบประเมินความตรงตามเนื้อหาของแบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม
 นันทนาการ มีวัตถุประสงค์ให้ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ ได้กรุณาพิจารณาความสอดคล้องของแบบประเมินผลงาน
 เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาว่าแบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ มีความ
 เทียบตรงตามเนื้อหา สอดคล้องตามวัตถุประสงค์หรือไม่ และเขียนผลการพิจารณาของท่านโดย ทำเครื่องหมาย

✓ ลงในช่องคะแนนพิจารณา ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน +1

ไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน 0

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้ไม่มีเที่ยงตรง ไม่สอดคล้อง และไม่ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน -

ขอขอบพระคุณอย่างสูง

นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว

นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รายการประเมิน	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	+1	0	-1	
หน่วยสมรรถนะ : การประเมินความพร้อมของโปรแกรมบัณฑิตการ (Assessment)				
1. วิธีการประเมิน				
2. เกณฑ์การให้คะแนน				
3. เกณฑ์การตัดสิน				
4. คะแนนที่ได้ (5 ระดับ)				
5. สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้				
หน่วยสมรรถนะ : การวางแผนโปรแกรมบัณฑิตการ (Planning)				
1. วิธีการประเมิน				
2. เกณฑ์การให้คะแนน				
3. เกณฑ์การตัดสิน				
4. คะแนนที่ได้ (5 ระดับ)				
5. สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้				
หน่วยสมรรถนะ : การนำโปรแกรมบัณฑิตการไปใช้ (Implementation)				
1. วิธีการประเมิน				
2. เกณฑ์การให้คะแนน				
3. เกณฑ์การตัดสิน				
4. คะแนนที่ได้ (5 ระดับ)				
5. สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้				
หน่วยสมรรถนะ : การประเมินผลโปรแกรมบัณฑิตการ (Evaluation)				
1. วิธีการประเมิน				
2. เกณฑ์การให้คะแนน				
3. เกณฑ์การตัดสิน				
4. คะแนนที่ได้ (5 ระดับ)				
5. สรุปคะแนนเฉลี่ยที่ได้				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

วันที่.....

ผลการประเมินความตรงตามเนื้อหา
ของแบบประเมินผลงานเกี่ยวกับสมรรถนะ
ด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการ (แบบ E5)

[illegible]

ภาคผนวก ก
แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะ
ด้านการจัดโปรแกรมන්නာการสำหรับผู้นำนักศึกษา (แบบ Q1)

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะ

ด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้่นักศึกษา (แบบ Q1)

แบบสอบถามฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อแบบสอบถามความพึงพอใจ หลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง

แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้่นักศึกษา

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง : ใหท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2. สถานศึกษา ☐ มทร.กรุงเทพ ☐ มทร.พระนคร ☐ มทร.ธัญบุรี
☐ มทร.สุวรรณภูมิ ☐ มทร.รัตนโกสินทร์

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้่นักศึกษา

คำชี้แจง : ใหท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน

การแปลค่าระดับระดับความคิดเห็น : 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

ความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
การจัดโปรแกรม (Program)					
1. โปรแกรมฯ ตรงตามความต้องการ และความสนใจของท่าน มากน้อยเพียงใด					
2. โปรแกรมฯ ช่วยพัฒนาความรู้ และสมรรถนะด้านการจัด โปรแกรมสนับสนุนการให้กับท่าน มากน้อยเพียงใด					
3. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมมีความเหมาะสมเพียงใด					

4. ท่านมีความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองด้านสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නทานการให้กับท่าน มากน้อยเพียงใด					
5. ท่านสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ไปพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නทานการให้กับท่านในอนาคต ได้มากน้อยเพียงใด					
สถานที่ (Place)					
1. สถานที่ในการจัดโปรแกรมฯ มีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด					
2. สภาพ บรรยากาศในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ เอื้อต่อการจัดกิจกรรมมากน้อยเพียงใด					
3. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีความสะอาด เหมาะสมแก่การจัดโปรแกรมมากน้อยเพียงใด					
4. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีความปลอดภัย เพียงพอต่อการจัดโปรแกรมมากน้อยเพียงใด					
5. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการจัดโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด					
วัสดุอุปกรณ์ (Equipment)					
1. วัสดุ อุปกรณ์มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับกิจกรรมมากน้อยเพียงใด					
2. วัสดุ อุปกรณ์มีความปลอดภัยต่อการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด					
3. วัสดุ อุปกรณ์มีจำนวนเพียงพอกับผู้เข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด					
4. วัสดุ อุปกรณ์มีสภาพในการพร้อมใช้งานมากน้อยเพียงใด					
5. วัสดุ อุปกรณ์ รวมถึงสื่อที่ใช้ในโปรแกรมฯ มีส่วนช่วยให้ท่านสามารถพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නทานการให้กับท่านได้มากน้อยเพียงใด					
โครงสร้าง (Structure)					
1. ผู้นำกิจกรรมชี้แจงรายละเอียด และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในแต่ละกิจกรรมมีความชัดเจนมากน้อยเพียงใด					
2. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด					
3. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งเข้าใจได้ง่าย มากน้อยเพียงใด					
4. รูปแบบของโปรแกรมฯ เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของท่านมากน้อยเพียงใด					

5. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งมีส่วนช่วยให้ท่านสามารถพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการให้กับท่านได้มากน้อยเพียงใด					
ความสัมพันธ์ (Relationship)					
1. ผู้นำกิจกรรม มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากน้อยเพียงใด					
2. ท่านมีความกล้าในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากน้อยเพียงใด					
3. ท่านตระหนักถึงความสำคัญของผู้นำกิจกรรม ที่จะต้องมีผู้นำในการให้ความรู้ มากน้อยเพียงใด					
4. ท่านรู้สึกพึงพอใจต่อผู้นำกิจกรรมในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด					
5. ท่านรู้สึกพึงพอใจต่อบทบาทการเป็นผู้นำ และผู้ตามในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด					
การเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation)					
1. การจัดกิจกรรมมีความลื่นไหล และไม่มีอุปสรรคในระหว่างการทำกิจกรรมมากน้อยเพียงใด					
2. ผู้นำกิจกรรมมีส่วนสำคัญในการทำให้กิจกรรมราบรื่น มากน้อยเพียงใด					
3. กิจกรรมในแต่ละสัปดาห์มีการวางแผนอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ในกิจกรรมต่อไปได้มากน้อยเพียงใด					
4. ผู้นำกิจกรรมมีการสร้างกำลังใจ และกระตุ้นให้ท่านเกิดการเรียนรู้ และรู้สึกท้าทายมากน้อยเพียงใด					
5. ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในภาพรวม					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

แบบประเมินความตรงตามเนื้อหา
ของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะ
ด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา (แบบ Q1)

แบบประเมินความตรงตามเนื้อหาของของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา มีวัตถุประสงค์ให้ท่านซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ ได้กรุณาพิจารณาความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา

คำชี้แจง : โปรดพิจารณาว่าแบบประเมินทัศนคติที่มีต่อสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ มีความเที่ยงตรงตามเนื้อหา สอดคล้องตามวัตถุประสงค์หรือไม่ และเขียนผลการพิจารณาของท่านโดย ทำเครื่องหมาย

✓ ลงในช่องคะแนนพิจารณา ตามความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน +1

ไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้มีความเที่ยงตรง สอดคล้อง และตรงตามเนื้อหา มีคะแนน 0

แน่ใจว่า ข้อคำถามนี้ไม่มีเที่ยงตรง ไม่สอดคล้อง และไม่ตรงตามเนื้อหา มีคะแนน -

ขอขอบพระคุณอย่างสูง

นายจิราวุฒินันท์ คำปลิว

นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและ

นันทนาการ

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

☐ +1
☐ 0
☐ -1

2. สถานศึกษา ☐ มทร.กรุงเทพ

☐ มทร.พระนคร ☐ มทร.ธัญบุรี

☐ มทร.สุวรรณภูมิ

☐ มทร.รัตนโกสินทร์

☐ +1
☐ 0
☐ -1

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัด

โปรแกรมสนับสนุนการสำหรับผู้นำนักศึกษา

คำชี้แจง : ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน

การแปลค่าระดับระดับความคิดเห็น : 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

ความพึงพอใจ	คะแนนพิจารณา			ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
	+1	0	-1	
การจัดโปรแกรม (Program)				
1. โปรแกรมฯ ตรงตามความต้องการ และความสนใจของท่าน มากน้อยเพียงใด				
2. โปรแกรมฯ ช่วยพัฒนาความรู้ และสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการให้กับท่าน มากน้อยเพียงใด				
3. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมมีความเหมาะสมเพียงใด				
4. ท่านมีความตระหนักถึงสำคัญของการพัฒนาตนเองด้านสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการให้กับท่าน มากน้อยเพียงใด				
5. ท่านสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ไปพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมสนับสนุนการให้กับท่านในอนาคต ได้มากน้อยเพียงใด				
สถานที่ (Place)				
1. สถานที่ในการจัดโปรแกรมฯ มีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด				
2. สภาพ บรรยากาศในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ เอื้อต่อการจัดกิจกรรมมากน้อยเพียงใด				
3. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีความสะอาด เหมาะสมแก่การจัดโปรแกรมมากน้อยเพียงใด				
4. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีความปลอดภัย เพียงพอต่อการจัดโปรแกรมมากน้อยเพียงใด				
5. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการจัดโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด				
วัสดุอุปกรณ์ (Equipment)				
1. วัสดุ อุปกรณ์มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับกิจกรรมมากน้อยเพียงใด				

2. วัสดุ อุปกรณ์มีความปลอดภัยต่อการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด				
3. วัสดุ อุปกรณ์มีจำนวนเพียงพอกับผู้เข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด				
4. วัสดุ อุปกรณ์มีสภาพในการพร้อมใช้งานมากน้อยเพียงใด				
5. วัสดุ อุปกรณ์ รวมถึงสื่อที่ใช้ในโปรแกรมฯ มีส่วนช่วยให้ท่านสามารถพัฒนาความรู้เกี่ยวสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නทานการให้กับท่านได้มากน้อยเพียงใด				
โครงสร้าง (Structure)				
1. ผู้นำกิจกรรมชี้แจงรายละเอียด และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในแต่ละกิจกรรมมีความชัดเจนมากน้อยเพียงใด				
2. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด				
3. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งเข้าใจได้ง่าย มากน้อยเพียงใด				
4. รูปแบบของโปรแกรมฯ เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของท่านมากน้อยเพียงใด				
5. กฎ กติกา และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในการอบรมแต่ละครั้งมีส่วนช่วยให้ท่านสามารถพัฒนาความรู้เกี่ยวสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมන්නทานการให้กับท่านได้มากน้อยเพียงใด				
ความสัมพันธ์ (Relationship)				
1. ผู้นำกิจกรรม มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากน้อยเพียงใด				
2. ท่านมีความกล้าในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากน้อยเพียงใด				
3. ท่านตระหนักถึงความสำคัญของผู้นำกิจกรรม ที่จะต้องมีผู้นำในการให้ความรู้ มากน้อยเพียงใด				
4. ท่านรู้สึกพึงพอใจต่อผู้นำกิจกรรมในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด				
5. ท่านรู้สึกพึงพอใจต่อบทบาทการเป็นผู้นำ และผู้ตามในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด				

การเคลื่อนไหวของโปรแกรม (Animation)				
1. การจัดกิจกรรมมีความลื่นไหล และไม่มีอุปสรรคในระหว่างการทำกิจกรรมมากนักน้อยเพียงใด				
2. ผู้นำกิจกรรมมีส่วนสำคัญในการทำให้กิจกรรมราบรื่น มากน้อยเพียงใด				
3. กิจกรรมในแต่ละสัปดาห์มีการวางแผนอย่างเป็นขั้นเป็นตอน ช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ในกิจกรรมต่อไปได้มากน้อยเพียงใด				
4. ผู้นำกิจกรรมมีการสร้างกำลังใจ และกระตุ้นให้ท่านเกิดการเรียนรู้ และรู้สึกท้าทายมากน้อยเพียงใด				
5. ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ในภาพรวม				

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

☐ +1
☐ 0
☐ -1

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

วันที่.....

รายการ	ผลการประเมินผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)							รวม	ค่า IOC	
	1	2	3	4	5	6	7			
ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบประเมิน										
1. เพศ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
2. สถานศึกษา	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
การจัดโปรแกรม (Program)										
1. โปรแกรมฯ ตรงตามความต้องการ และความสนใจของท่าน มากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
2. โปรแกรมฯ ช่วยพัฒนาความรู้ และสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการให้กับท่าน มากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
3. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมมีความเหมาะสมเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
4. ท่านมีความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาตนเองด้านสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการให้กับท่าน มากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
5. ท่านสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมโปรแกรมฯ ไปพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการให้กับท่านในอนาคต ได้มากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
สถานที่ (Place)										
1. สถานที่ในการจัดโปรแกรมฯ มีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
2. สภาพ บรรยากาศในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ เอื้อต่อการจัดกิจกรรมมากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
3. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีความสะอาด เหมาะสมแก่การจัดโปรแกรมมากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
4. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีความปลอดภัย เพียงพอต่อการจัดโปรแกรมมากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
5. สถานที่จัดโปรแกรมฯ มีสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการจัดโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
วัสดุอุปกรณ์ (Equipment)										
1. วัสดุ อุปกรณ์มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับกิจกรรมมากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
2. วัสดุ อุปกรณ์มีความปลอดภัยต่อการเข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
3. วัสดุ อุปกรณ์มีจำนวนเพียงพอสำหรับผู้เข้าร่วมโปรแกรมฯ มากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
4. วัสดุ อุปกรณ์มีสภาพในการพร้อมใช้งานมากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
5. วัสดุ อุปกรณ์ รวมถึงสื่อที่ใช้ในโปรแกรมฯ มีส่วนช่วยให้ท่านสามารถพัฒนาความรู้เกี่ยวกับสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรม นันทนาการให้กับท่านได้มากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	7	1.00	
โครงสร้าง (Structure)										

[illegible]



ภาคผนวก ฎ

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลในการวิจัย

ที่ อว 8718/2064



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

27 กันยายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

เนื่องด้วย นายจิราวัฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมเนตพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ในระยะที่ 1 โดยใช้แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง กับผู้บริหาร/เจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดูแลงานด้านกิจกรรม นักศึกษา ผู้่นักศึกษาและนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของท่าน โดยจะดำเนินการเก็บข้อมูลในระหว่างวันที่ 27 กันยายน 2564 ถึงวันที่ 22 ตุลาคม 2564 และในระยะที่ 2 โดยใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัด โปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้่นักศึกษา กับผู้่นักศึกษาในมหาวิทยาลัยของท่าน โดยจะประสานงานในส่วน ของช่วงเวลาในการดำเนินการเก็บข้อมูลกับเจ้าหน้าที่กองพัฒนานักศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยของท่านเมื่อจะทำการเข้าไปเก็บข้อมูล ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ปฏิบัติการแทนอธิการบดี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085-6199545

ที่ อว 8718/2064



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

27 กันยายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เนื่องด้วย นายจิราวัฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้ນำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมเนตพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ในระยะที่ 1 โดยใช้แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้�ำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง กับผู้บริหาร/เจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดูแลงานด้านกิจกรรม นักศึกษา ผู้นำนักศึกษาและนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของท่าน โดยจะดำเนินการเก็บข้อมูลในระหว่างวันที่ 27 กันยายน 2564 ถึงวันที่ 22 ตุลาคม 2564 และในระยะที่ 2 โดยใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัด โปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้�ำนักศึกษา กับผู้นำนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของท่าน โดยจะประสานงานในส่วน ของช่วงเวลาในการดำเนินการเก็บข้อมูลกับเจ้าหน้าที่กองพัฒนานักศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยของท่านเมื่อจะทำการเข้าไปเก็บข้อมูล ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ปฏิบัติการแทนอธิการบดี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085-6199545

ที่ อว 8718/2064



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

27 กันยายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

เนื่องด้วย นายจิราวัฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้ນำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมเนตพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ในระยะที่ 1 โดยใช้แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้�ำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง กับผู้บริหาร/เจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดูแลงานด้านกิจกรรม นักศึกษา ผู้นำนักศึกษาและนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของท่าน โดยจะดำเนินการเก็บข้อมูลในระหว่างวันที่ 27 กันยายน 2564 ถึงวันที่ 22 ตุลาคม 2564 และในระยะที่ 2 โดยใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัด โปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้�ำนักศึกษา กับผู้นำนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของท่าน โดยจะประสานงานในส่วน ของช่วงเวลาในการดำเนินการเก็บข้อมูลกับเจ้าหน้าที่กองพัฒนานักศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยของท่านเมื่อจะทำการเข้าไปเก็บข้อมูล ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ปฏิบัติการแทนอธิการบดี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085-6199545

ที่ อว 8718/2064



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

27 กันยายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

เนื่องด้วย นายจิราวัฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมเนตพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ในระยะที่ 1 โดยใช้แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง กับผู้บริหาร/เจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดูแลงานด้านกิจกรรม นักศึกษา ผู้นำนักศึกษาและนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของท่าน โดยจะดำเนินการเก็บข้อมูลในระหว่างวันที่ 27 กันยายน 2564 ถึงวันที่ 22 ตุลาคม 2564 และในระยะที่ 2 โดยใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา กับผู้นำนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของท่าน โดยจะประสานงานในส่วน ของช่วงเวลาในการดำเนินการเก็บข้อมูลกับเจ้าหน้าที่กองพัฒนานักศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยของท่านเมื่อจะทำการเข้าไปเก็บข้อมูล ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ปฏิบัติการแทนอธิการบดี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085-6199545

ที่ อว 8718/2064



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

27 กันยายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

เนื่องด้วย นายจิราวัฒน์ คำปลิว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุมนรตรี นิมเนตพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.อนันต์ มาลารัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ในระยะที่ 1 โดยใช้แบบสอบถามสภาพ ปัญหา และความต้องการจำเป็นในการพัฒนาสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลในเขตภาคกลาง กับผู้บริหาร/เจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบดูแลงานด้านกิจกรรม นักศึกษา ผู้นำนักศึกษาและนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของท่าน โดยจะดำเนินการเก็บข้อมูลในระหว่างวันที่ 27 กันยายน 2564 ถึงวันที่ 22 ตุลาคม 2564 และในระยะที่ 2 โดยใช้โปรแกรมเสริมสร้างสมรรถนะด้านการจัดโปรแกรมนันทนาการสำหรับผู้นำนักศึกษา กับผู้นำนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของท่าน โดยจะประสานงานในส่วน ของช่วงเวลาในการดำเนินการเก็บข้อมูลกับเจ้าหน้าที่กองพัฒนานักศึกษาในสังกัดมหาวิทยาลัยของท่านเมื่อจะทำการเข้าไปเก็บข้อมูล ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ปฏิบัติการแทนอธิการบดี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 085-6199545

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายจิรานุวัฒน์ คำปลิว
วัน เดือน ปี เกิด	วันที่ 14 มกราคม 2533
สถานที่เกิด	จังหวัดอุดรธานี
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2550 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาช่างก่อสร้าง จาก วิทยาลัยเทคนิคอุดรธานี พ.ศ. 2555 วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต (สาขาวิศวกรรมโยธา) จาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ พ.ศ. 2562 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.ม.) สาขาวิชาการจัดการกีฬาและ นันทนาการ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2564 ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (ปร.ด.) สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 39 หมู่ที่ 6 ตำบลผาจุ อำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี
ผลงานตีพิมพ์	พ.ศ. 2562 บทบาทนันทนาการในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา (The Role of Recreation in Creative Thinking Encouragement for Students.)