



รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา แบบ 2.1

ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา แบบ 2.1
ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

A MODEL OF PARTICIPATORY RECREATIONAL ACTIVITIES TO ENHANCE
THE HAPPINESS OF PUPILS AT JUNIOR DEMONSTRATION SCHOOLS
IN NAKHON PATHOM PROVINCE



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Philosophy RECREATION TOURISM AND SPORT MANAGEMENT

Department of Education Foundations

Silpakorn University

Academic Year 2023

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุข
ของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม
โดย นางดวงนภา ศรีนันทวงศ์
สาขาวิชา การจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา แบบ 2.1
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม รองศาสตราจารย์ ดร. วรณวีร์ บุญคุ้ม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โรม วงศ์ประเสริฐ

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

..... คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย)

พิจารณาเห็นชอบโดย
..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร. สมบัติ กาญจนกิจ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ดร. วรณวีร์ บุญคุ้ม)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โรม วงศ์ประเสริฐ)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(อาจารย์ ดร. วิจิต อิมอาร์มย์)

630630053 : การจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา แบบ 2.1

คำสำคัญ : รูปแบบกิจกรรม, กิจกรรมนันทนาการ, การเสริมสร้างความสุข, นักเรียนโรงเรียนสาธิต

นาง ดวงภา ศรีนันทวงศ์: รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ศาสตราจารย์ ดร. คณิต เขียววิชัย

การศึกษารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาด้านความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม เป็นการวิจัยและพัฒนา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม 2) เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม และ 3) เพื่อทดลองใช้และประเมิน ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม รวม 3 โรงเรียน จำนวน 930 คน กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม จำนวน 291 คน กำหนดขนาดตัวอย่างโดยการเปิดตารางของเครจซีและมอร์แกน เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 165 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 89 คน และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 37 คน ทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่เป็นเด็กนักเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 36 คน เลือกตัวอย่างด้วยวิธีเลือกแบบเจาะจง ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ค่ามัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า (1) สภาพกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม อยู่ในระดับมาก (2) รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบคือ 1) ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนโรงเรียนสาธิต (D: Demonstration Demand) 2) วัตถุประสงค์ของกิจกรรมที่ชัดเจน (O: Objective) 3) ความรู้จากกิจกรรม (K: Knowledge) 4) ความเชี่ยวชาญในการทำกิจกรรม (K: Keen) 5) กิจกรรมที่นักเรียนมีส่วนร่วม (A: Activity) 6) มีความสนุกสนาน (E: Enjoyment) และ 7) ความรอบรู้ (W: Wise) และ (3) ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐมอยู่ในระดับมาก

630630053 : Major RECREATION TOURISM AND SPORT MANAGEMENT

Keyword : activity model, recreational activities, happiness enhancement, pupils in demonstration school

MRS. Duangnapa SRINUNTAWONG : A Model of Participatory Recreational Activities to Enhance the Happiness of Pupils at Junior Demonstration Schools in Nakhon Pathom Province Thesis advisor : Professor Kanit Kheovichai, Ph.D.

The study of a model of participatory recreational activities to enhance the happiness of pupils at Junior Demonstration Schools in Nakhon Pathom Province was Research and Development which aimed to 1) study the current situations of participatory recreational activities to enhance the happiness of junior pupils; 2) to develop a model of participatory recreational activities to enhance the happiness of junior pupils, and; 3) to certify the developed model of participatory recreational activities to enhance the happiness of junior pupils in demonstration schools in Nakhon Pathom province. The population in the study was 930 junior pupils from Junior Demonstration Schools in Nakhon Pathom Province. The sample was 291 junior pupils from 3 demonstration schools. They were 165 pupils from Demonstration School of Silpakorn, 89 pupils from Kasetsart University Laboratory School, and 37 pupils from the Demonstration School of Nakhon Rajabhat University. The developed model was implemented with 36 pupils from Demonstration School of Silpakorn, selected by purposive selection. The data were analyzed by using descriptive statistics for arithmetic mean and standard deviation.

The findings showed that: (1) The situations of participatory recreational activities to enhance the happiness of junior pupils in demonstration schools was at a high level. (2) The developed model of the participatory recreational activities to enhance the happiness of the junior pupils in Nakhon Pathom province was composed of 7 elements: 1) D = demand of the demonstration school pupils, 2) O = Objective, 3) K = knowledge, 4) K = keen, 5) A = Activities, 6) E = enjoyment, and 7) W = wise. It was called DOKKAEW Model. (3) The results of implementation and evaluation the developed model showed that it was at a high level.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐมสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีเพราะความช่วยเหลือและคำแนะนำอย่างดียิ่งจาก ศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และรองศาสตราจารย์ ดร. วรณวีร์ บุญคุ้ม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โรม วงศ์ประเสริฐ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ผู้วิจัยต้องขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ และขอขอบพระคุณศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร. สมบัติ กาญจนกิจ ประธานคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร. วิจิต อิ่มอารมย์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำแนะนำ และข้อชี้แนะอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่องานวิจัย

ผู้วิจัยขอขอบคุณนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม โรงเรียน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ตลอดจนให้ความร่วมมือในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยให้กำลังใจ และช่วยผลักดันให้ผู้วิจัยดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้จะก่อให้เกิดองค์ความรู้ที่จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนากิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนสาธิตเพื่อเสริมสร้างความสุขให้กับนักเรียน มีการนำผลที่ได้จากการวิจัยไปใช้ประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรม และสามารถนำไปต่อยอดขยายผลให้เกิดการพัฒนาเยาวชนได้ต่อไป

ดวงนภา ศรีนันทวงศ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญแผนภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	7
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ และกีฬา.....	7
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาด้านความสุข.....	27
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบ.....	41
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่น.....	48
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม.....	56
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์.....	62
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม.....	73
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	80

กรอบแนวคิดการวิจัย	88
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	89
ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลหลัก.....	89
ขั้นตอนดำเนินการวิจัย	91
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	93
การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	93
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	95
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	96
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	97
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม.....	97
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม.....	104
ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ และประเมินปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อ เสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ..	108
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	111
สรุปผลการวิจัย.....	111
อภิปรายผล.....	113
ข้อเสนอแนะการวิจัย.....	119
รายการอ้างอิง	120
ภาคผนวก.....	124
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	125
ภาคผนวก ข คุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	134
ภาคผนวก ค รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัยและหนังสือเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ.....	139
ประวัติผู้เขียน.....	147

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม.....	90
ตารางที่ 2	จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปผู้ตอบแบบสอบถาม.....	98
ตารางที่ 3	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสภาพกิจกรรมนันทนาการ	99
ตารางที่ 4	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสภาพกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรม นันทนาการ	99
ตารางที่ 5	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสภาพกิจกรรมนันทนาการ ด้านความสุขจาก กิจกรรม	101
ตารางที่ 6	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสภาพกิจกรรมนันทนาการ ด้านความต้องการ ของกิจกรรมนันทนาการ	102
ตารางที่ 7	ผลการประเมินรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน	107
ตารางที่ 8	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสุขของนักเรียนหลังจากเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการ.....	108
ตารางที่ 9	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากเข้าร่วม กิจกรรมนันทนาการ.....	109

สารบัญแผนภาพ

หน้า

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย 88

แผนภาพที่ 2 Dokkaew Model 106



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการพัฒนาประเทศให้มีความมั่นคงยั่งยืนนั้น จะต้องให้ความสำคัญต่อการพัฒนาคนให้มีคุณภาพและมีความสุข ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560–2564) ต่อเนื่องมาจนถึง (ร่าง) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566–2570) ได้มุ่งเน้นการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development) โดยคนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและนันทนาการคือ การมุ่งส่งเสริมให้ประชาชนมีพฤติกรรมที่ดี ตลอดจนมีสุขภาพกายและจิตที่ดี ในแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2560–2564) กำหนดยุทธศาสตร์สำคัญไว้ 5 ยุทธศาสตร์ คือ ยุทธศาสตร์ที่ 1 การส่งเสริมประชาชนให้เห็นคุณค่าของการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจนเป็นวิถีชีวิต ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาการจัดการทรัพยากรนันทนาการ ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาการจัดการความรู้ นวัตกรรม นันทนาการ การเผยแพร่และการนำไปใช้อย่างแพร่หลาย ยุทธศาสตร์ที่ 4 การพัฒนาการบริหารจัดการนันทนาการ ยุทธศาสตร์ที่ 5 การพัฒนานันทนาการเชิงพาณิชย์ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจและสังคม (กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา, 2559; สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการและเศรษฐกิจแห่งชาติ, 2565)

จากการศึกษาปัญหาที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนหรือวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน พบว่า นักเรียนต้องเผชิญปัญหาหรือความเครียดจากระบบการศึกษาและสภาพแวดล้อมรอบตัวหลากหลายรูปแบบ ดังนี้ ปัญหาด้านพฤติกรรมความรุนแรง ทะเลาะวิวาท จากข้อมูลเกี่ยวกับความรุนแรงของวัยรุ่นไทย พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ พบว่า วัยรุ่นถูกข่มขู่ด้วยวาจาหรือทำร้ายร่างกายร้อยละ 6.5 อยู่ในเหตุการณ์ที่มีการต่อสู้ทำร้ายร่างกายร้อยละ 26.6 ด้านภาวะซึมเศร้า/พฤติกรรมฆ่าตัวตาย พบว่า วัยรุ่นร้อยละ 5.3 เคยรู้สึกเศร้า หมดหวังในชีวิตนาน 2 สัปดาห์ เคยคิดจะฆ่าตัวตายมากกว่า 2 ครั้ง ร้อยละ 3.2 ด้านพฤติกรรมการใช้สิ่งเสพติด พบว่า วัยรุ่นร้อยละ 10.1 เคยสูบบุหรี่ โดยกลุ่มอายุ 13–16 ปี พบมากที่สุดถึง ร้อยละ 73.4 สาเหตุการสูบบุหรี่ส่วนใหญ่สูบบุหรี่ตามเพื่อน ร้อยละ 80.5 อยากรอง ร้อยละ 11.58 เครียด ร้อยละ 3.7 การดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ พบว่า วัยรุ่น ร้อยละ 19.8 เคยดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ โดยดื่มเนื่องในโอกาสงานสังสรรค์ ถึงร้อยละ 89.6 ทุกข์ใจ เครียด ร้อยละ 9.5 ด้านพฤติกรรมทางเพศ พบว่า วัยรุ่นร้อยละ 5.5 เคยมีเพศสัมพันธ์กับต่างเพศ ร้อยละ 87.3 เพศเดียวกัน ร้อยละ 4.9 ทั้งสองรูปแบบ ร้อยละ 7.8 โดยปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพของวัยรุ่น คือ เพศ อายุ ลำดับบุตร ระดับการศึกษา ผล

การเรียน ความสัมพันธ์กับเพื่อน ความสัมพันธ์กับอาจารย์ การอยู่อาศัย ลักษณะครอบครัว สถานภาพสมรสของบิดามารดา รายได้ของครอบครัว ความสัมพันธ์กับบิดามารดา (กรมสุขภาพจิต, 2549) รวมทั้งปัญหาภาวะ อื่น ๆ ในระบบการศึกษาของสถานศึกษา ได้แก่ 1) ภาวะไม่ยอมไปโรงเรียน ซึ่งช่วงเข้าวันจันทร์ หรือวันเปิดเทอมวันแรก เป็นวันที่ไม่ยอมไปโรงเรียนมากที่สุด เพราะยังไม่อยากสูญเสียช่วงเวลาที่มีความสุขในวันหยุดของตัวเองไป 2) ภาวะอยากมีเหมือนที่เพื่อนมี เพราะสังคมในโรงเรียนเต็มไปด้วยความหลากหลาย เด็กบางคนเห็นเพื่อนมีของใหม่ หรือของที่ตัวเองเคยอยากได้ก็เกิดความอยากได้อย่างมีเหมือนเพื่อน 3) ภาวะไม่มีสมาธิในการเรียนหนังสือ เพราะเนื้อหาการเรียนมันทั้งยากและน่าเบื่อ ทำให้เด็กรู้สึกเบื่อหน่าย บางวิชาไม่ใช่วิชาที่เด็กชอบ ก็ยิ่งทำให้เกิดปัญหาไม่มีสมาธิเรียน เรียนไม่ทันเพื่อน และทำให้ไม่อยากเข้าเรียนวิชานั้น ๆ ในที่สุด 4) มีเพื่อนชอบพูดคำหยาบ ต่อให้ผู้ปกครองจะพยายามอบรมหรือสั่งสอนลูกด้วยถ้อยคำที่ดีแค่ไหนก็ตาม แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่า เด็ก ๆ เริ่มเรียนรู้การพูดคำหยาบจากในโรงเรียน และเป็นเรื่องยากที่ผู้ปกครองจะปิดกั้นเด็กไม่ให้พบเจอกับความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว 5) โดนเพื่อนแกล้ง เป็นอีกหนึ่งปัญหาที่สังคมให้ความสนใจทุกครั้งที่เกิดประเด็นการกลั่นแกล้งระหว่างเด็กด้วยกันขึ้น เพราะการแกล้งเพื่อนทำให้ตัวเองดูเจ๋ง มีคนมาสนใจ มีคนเกรงกลัว จึงเป็นอีกหนึ่งสาเหตุที่ทำให้เด็กชอบหาโอกาสกลั่นแกล้งเพื่อนที่อ่อนแอกว่า (Mood of the Motherhood, 2565) ดังนั้น การจัดกิจกรรมที่จะสร้างความสุขให้กับนักเรียนมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ดังที่ สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ได้กล่าวไว้ว่า กิจกรรมนันทนาการ ส่งเสริมคุณภาพชีวิต กระบวนการนันทนาการช่วยส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคม กิจกรรมนันทนาการช่วยพัฒนาอารมณ์ สุขภาพ ความสามารถของบุคคล สุขภาพและสมรรถภาพ ส่งเสริมสุขภาพจิต ความสมดุลของกาย และจิต และความสมดุลในการแบ่งเวลาทำงาน นันทนาการช่วยให้ลดความเครียดและความวิตกกังวล ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกลุ่มสังคม ส่งเสริมการแสดงออก เพิ่มพูนประสบการณ์ สิ่งเหล่านี้ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของสังคมทุกระดับวัย ทุกเพศ นอกจากนี้ นันทนาการยังพัฒนาคุณภาพชีวิตในกลุ่มประชากรทุกกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นชุมชนชนยากจน แออัด ชุมชนมั่งมี ประชากรพิเศษ คนพิการ หรือกลุ่มด้อยโอกาส ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการจึงมีบทบาทและความสำคัญยิ่งต่อบุคคล สังคม ชุมชน และประเทศชาติ

เนื่องจากนันทนาการเป็นกิจกรรมที่กระทำในยามว่างจากภารกิจประจำ เป็นกิจกรรมที่ไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมและกฎหมายบ้านเมือง ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินมีสุขภาพกายและจิตที่ดี โดยกิจกรรมนันทนาการมีมากถึง 11 ประเภท ได้แก่ ศิลปทัศนกรรม เกมและกีฬา การเต้นรำ การละคร งานอดิเรก ดนตรีและร้องเพลง กิจกรรมกลางแจ้ง หรือนอกเมือง วรรณกรรม (อ่าน เขียน พูด) กิจกรรมทางสังคม กิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่าง ๆ และบริการอาสาสมัคร ดังนั้นความหลากหลายกิจกรรมนันทนาการสามารถพัฒนาให้ประชาชนได้ทุกช่วงวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับวัยเรียน การใช้กิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือหนึ่งที่มี

ประสิทธิภาพที่จะช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคมได้ รวมทั้งสร้างเสริมความสุข และป้องกันปัญหาต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นได้ นอกจากนี้ นันทนาการยังมี ประโยชน์ในการพัฒนาส่งเสริมคุณภาพชีวิตของวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี ทั้งในด้านการใช้เวลาว่างให้เกิด ประโยชน์ การพัฒนาความคิดและสติปัญญา การพักผ่อนหย่อนใจ การช่วยให้เกิดความสุขและความ พึงพอใจ การสร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์ระหว่างบุคคล การสร้างความรู้สึกให้เกิดการยอมรับในตนเอง และผู้อื่น การพัฒนาบุคคลในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ช่วยแก้ปัญหาสุขภาพจิต ช่วงลดปัญหา อาชญากรรมและพฤติกรรมไม่เหมาะสม การสร้างรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจอันดีแก่สมาชิกใน ครอบครัว ส่งเสริมและสนับสนุนการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ เป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ระหว่าง ชาติและช่วยถ่ายทอดประเพณี วัฒนธรรมและอารยธรรมของมนุษยชาติ (กรมพลศึกษา, 2555)

กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นโดยผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม ของกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องภายในสถานศึกษา ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษา ครู อาจารย์ เจ้าหน้าที่ทุกฝ่าย นักเรียน ผู้ปกครอง เพื่อแสดงทัศนะ แลกเปลี่ยนข้อมูล แสดงความคิดเห็น แสวงหา ทางเลือกและการตัดสินใจต่าง ตลอดจนร่วมรับผิดชอบในการดำเนินการจัดกิจกรรมตั้งแต่เริ่มต้น จนถึง การประเมินผลเพื่อให้ได้กิจกรรมที่มุ่งเน้นความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเป็นกิจกรรมที่ ก่อให้เกิดความสุข (เก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว, 2561)

ในการพัฒนาผู้เรียนหรือเยาวชน จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเสริมสร้างให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างมี ความสุข ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมเสริมสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ซึ่งความสุข (Happiness) หมายถึง ความพึงพอใจ และความสนุกสนาน ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกหรืออารมณ์ ที่เกิดขึ้นในลักษณะที่ต้องมีสิ่งที่มากระทำ หรือมีผลกระทบต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดในอารมณ์ของบุคคลเป็น ส่วนหนึ่งของความรู้สึกที่มีความสุข ส่วนความสนุกสนาน จะเป็นลักษณะของอารมณ์ที่เกิดขึ้นใน ขณะที่ดำเนินกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งมีลักษณะที่ไม่คงที่เปลี่ยนแปลงได้ด้วย ส่วนความสุขจะเป็น ลักษณะของอารมณ์ความรู้สึกที่แสดงออกทางพฤติกรรมค่อนข้างคงทน ยาวนานกว่า และเป็นสิ่งที่ มนุษย์ทุกคนต้องการ (อโณทัย ธีระทีป, 2561) และความสุขของวัยรุ่นไทย หมายถึง ภาวะที่วัยรุ่นมี สุขภาวะที่ดี มีความพึงพอใจต่อตนเองและสภาพแวดล้อม มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งทางร่างกายและ จิตใจ มองโลกในแง่ดี มีความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น เชื่อมั่นในตนเอง และสามารถเผชิญกับปัญหา หรืออุปสรรคในชีวิตได้อย่างเหมาะสม (กนกวรรณ วิงมณี, 2554)

โรงเรียนจัดได้ว่าเป็นแหล่งบริการทางวิชาการแก่เด็กและเยาวชนที่สำคัญแห่งหนึ่ง นอกจาก จะให้ความรู้ทางวิชาการแก่นักเรียนแล้ว ทางโรงเรียนควรดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อ พัฒนาจิตใจนักเรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ กิจกรรมนันทนาการ ที่ควรจัดในโรงเรียนควรเป็นกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของนักเรียน สำหรับนักเรียนใน ระดับมัธยมศึกษา เป็นกลุ่มที่มีช่วงอายุระหว่าง 13-18 ปี เป็นช่วงวัยรุ่นและมีการปรับตัวในทุก ๆ ด้าน

อันเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงทางสรีระและพฤติกรรมจากวัยเด็กไปเป็นผู้ใหญ่ (เกรียงไกร ยาม่วง, 2554) นอกจากนี้ สภาวะทางการศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษา นักเรียนมีความมุ่งมั่นในเรื่องผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อนำไปสู่การสอบคัดเลือกเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา หรือระดับที่สูงขึ้น ทำให้นักเรียนมุ่งมั่นในเรื่องการเรียน การสอบ จนทำให้นักเรียนมีความสุขในวัยเรียนลดน้อยลง และนำไปสู่ภาวะต่าง ๆ ตามมา เช่น ภาวะความเครียด ภาวะซึมเศร้า เป็นต้น

จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยในฐานะครูในโรงเรียนสาธิต ระดับมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้เล็งเห็นความสำคัญอย่างยิ่งในการร่วมมือกันในการพัฒนาผู้เรียนโดยใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขอย่างเหมาะสม สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาผู้เรียนในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ พัฒนาความคิดและสติปัญญา การพักผ่อนหย่อนใจ ช่วยให้เกิดความสุข การเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การสร้างความรู้สึกรักให้เกิดการยอมรับตนเองและผู้อื่น พัฒนาบุคคลให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ จึงสนใจศึกษาการพัฒนาแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดวัตถุประสงค์การวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสภาพกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม
2. เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม
3. เพื่อทดลองใช้และประเมิน ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม

ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลหลัก

1.1 ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม จำนวน 930 คน ประกอบด้วย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จำนวน 526 คน โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา จำนวน 284 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 120 คน (โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา), 2565; โรงเรียนสาธิต

แห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา, 2565; โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 2565)

1.2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม ประกอบด้วย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา และโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 291 คน

การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการเปิดตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie and Morgan (1970 cited in Cohen Manion and Morrison, 2000) ที่ระดับความเชื่อมั่นในการสุ่ม 95% จากประชากรนักเรียนไม่เกิน 1,200 คน ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 291 คน จากนั้นเลือกตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วน (Proportional stratified random sampling) โดยมีโรงเรียนเป็นชั้นในการสุ่ม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นกลุ่มทดลอง ในขั้นตอนของการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน จำนวน 36 คน เป็นนักเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) เลือกตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) จากนักเรียนที่สมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม

1.3 ผู้ให้ข้อมูลหลัก (key informants) ได้แก่

1.3.1 ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในโรงเรียนสาธิต รวม 21 คน ได้แก่ ผู้บริหารโรงเรียนสาธิตทั้ง 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 1 คน รวม 3 คน ตัวแทนอาจารย์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นทั้ง 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 3 คน รวม 9 คน สถานักเรียน ทั้ง 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 2 คน รวม 6 คน และเครือข่ายสมาคมผู้ปกครองระดับชั้นมัธยมศึกษาทั้ง 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 1 คน รวม 3 คนที่เก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก

1.3.2 ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในโรงเรียนสาธิต ที่ใช้ในการสนทนากลุ่มเพื่อประเมิน ปรับปรุงรูปแบบในขั้นตอนสุดท้ายของการศึกษา ได้แก่ ผู้บริหารโรงเรียนสาธิต ตัวแทนอาจารย์ทั้ง 3 โรงเรียน และนักวิชาการ รวม 9 คน

รวมจำนวนตัวอย่างและผู้ให้ข้อมูลหลักในโครงการวิจัย จำนวนทั้งสิ้น 357 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา ได้แก่ กิจกรรมนันทนาการ จากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความสุขของนักเรียน ซึ่งประกอบไปด้วยแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา การพัฒนาด้านความสุข การพัฒนารูปแบบพัฒนาการของวัยรุ่น การมีส่วนร่วม การจัดการการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาในการดำเนินการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมรวม 8 สัปดาห์ แต่ละสัปดาห์จะใช้กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมที่สร้างขึ้นให้กลุ่มทดลองเข้าร่วมกิจกรรมครั้งละ 2 ชั่วโมง เป็นเวลา 8 สัปดาห์ รวม 16 ชั่วโมง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. รูปแบบกิจกรรมนันทนาการ หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมนันทนาการ ที่สร้างขึ้น การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการประเภทต่าง ๆ
2. กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม หมายถึง งานหรือกิจกรรมที่จัดขึ้นโดยผ่าน กระบวนการมีส่วนร่วมของผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ครู นักเรียน และผู้ปกครอง ร่วมกันวางแผน ร่วมดำเนินการ ร่วมรับผลประโยชน์และร่วมประเมินผล
3. ความสุขของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึก หรืออารมณ์ที่แสดงถึงความพอใจ และความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้หมายถึง ความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม ที่ได้จากการวัดด้วยแบบประเมินความสุขที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยปรับปรุงจากแบบประเมินดัชนีชี้วัดสุขภาพจิตของกรมสุขภาพจิต และใช้วัดก่อนและหลังเสร็จสิ้นการทดลอง
4. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หมายถึง นักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ปีการศึกษา 2566 ของโรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลจากวิจัยครั้งนี้จะทำให้ได้ประโยชน์ดังนี้

1. ได้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม
2. นักเรียนได้รับการพัฒนาและส่งเสริมความสุข โดยใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
3. ผลที่ได้จากการศึกษานี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักวิชาการ ผู้กำหนดนโยบาย และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการนำไปประยุกต์ใช้ หรือนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาเยาวชนของชาติต่อไป

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษารูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างและพัฒนา
ด้านความสุขของนักเรียนโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
ดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ และกีฬา
2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาด้านความสุข
3. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบ
4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่น
5. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม
6. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
7. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา)
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ และกีฬา

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมาย และแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการและกีฬาไว้
มีรายละเอียด ดังนี้

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ

1. ความหมายของนันทนาการ

นันทนาการมาจากภาษาอังกฤษคำว่า Recreation แปลว่า การทำให้สนุกสนานรื่น
หมายถึง การจัดกิจกรรมเพื่อให้บุคคลเข้าร่วมโดยสมัครใจ และได้รับความพึงพอใจและความ
สนุกสนานอันจะเป็นแรงจูงใจให้บุคคลเข้าร่วมในกิจกรรมนั้น คำว่า “นันทนาการ” ได้มีผู้ให้
ความหมายไว้หลายท่าน มีการพัฒนาความหมายตามกาลเวลา การยอมรับให้สังคมวิชาชีพ ดังนี้

ซูซีฟ เยาวพัฒน์ (2543) ได้ให้ความหมายของนันทนาการ ว่าเป็น กิจกรรมที่คนเรา ใช้ใน
เวลาว่างจากภารกิจงานประจำ โดยเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ และกิจกรรมที่ทำได้ไม่ต้อง
ชนบทรณนิยมประเพณีวัฒนธรรมและกฎหมายบ้านเมือง เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาหรือความเจริญ
งอกงามทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา จนรู้สึกมีความสุขกลับคืนมาสู่สภาวะปกติ

พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์ (2544) กล่าวว่า นันทนาการเป็นวิถีชีวิตแห่งความสุขและ เป็นปัจจัยสำคัญยิ่งต่อการดำเนินชีวิตของคนเรา ผลที่ได้รับจากนันทนาการคือพลังแห่งความสุข ซึ่งจะเป็นปฏิกิริยากับความเครียด ความทุกข์ ความกังวล หรือความเศร้าหมองทุกประการ แต่ความสามารถทางนันทนาการต้องมีการปลูกฝัง สร้างและสะสมจึงจะเกิดขึ้นได้จากกระบวนการกิจกรรม

สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ได้ให้ความหมายของนันทนาการ ดังนี้

1. นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น เสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ หลังจากการใช้พลังงานแล้วก่อให้เกิดความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกาย ทางสมองและจิตใจ กิจกรรมนันทนาการที่บุคคลเข้าร่วมในเวลาว่าง จะช่วยขจัดหรือหรือผ่อนคลายความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกายและจิตใจ ในความนี้นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางกายและจิตใจของบุคคล และสังคม

2. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่าง ๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาต่าง ๆ โดยไม่มีการบังคับและจะเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ แล้วส่งผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข รวมทั้ง ความสนุกสนานหรือความสงบสุข และกิจกรรมนั้นต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับด้วย

3. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการหรือประสบการณ์ที่ทำให้บุคคลเกิดความสุข โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการในเวลาว่างเป็นสื่อก่อให้เกิดการพัฒนาหรือการเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล

4. เป็นสถาบันทางสังคมหรือแหล่งศูนย์กลางของสังคม เพื่อให้บุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ แล้วก่อให้เกิดการพัฒนาทางอารมณ์และพัฒนาเจริญงอกงามทางร่างกาย จิตใจ และสังคม

สำนักส่งเสริมและพัฒนา นันทนาการ (2546) ได้อธิบายความหมายของนันทนาการ ไว้ว่า นันทนาการ เป็นคำที่มาจาก “สันนนาการ” ที่บัญญัติโดยพระยาอนุমানราชชนหรือเสถียร โกเศศ ซึ่งมาจากคำว่า นันทน หมายความว่า ร่าเริง สนุกสนาน สันธิกับคำว่า อาการ เรียกว่า “นันทนาการ” หมายถึง อาการที่สนุกสนาน ร่าเริง และคำวานันทนาการ (Recreation) มาจากภาษา ลาตินว่า Recreation หมายถึง การทำให้สดชื่น นันทนาการเป็นกิจกรรมที่ทำให้มนุษย์มีการกลับคืนมาทำงาน หรือใช้นันทนาการเพื่อการสร้างแรงจูงใจให้อยากทำงาน

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551) ได้ให้ความหมายของนันทนาการไว้ว่า นันทนาการ (Recreation) หมายถึง กิจกรรมเวลาว่างที่สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ มีคุณค่าสำหรับบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจและส่งผลโดยตรงต่อผู้เข้าร่วม ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ซึ่งเป็นเป้าหมายของนันทนาการ คือ การกระทำทำให้ชีวิตมีคุณภาพ หมายถึง การมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ นั่นคือมีความสุขที่สมบูรณ์ประกอบด้วยสองส่วนได้แก่ สุขภาพทางกายและสุขภาพจิตใจ นอกจากนั้น ยังมีผลพลอยได้อื่น ๆ อีกด้วย

Jenkin and Pigram 2003 (อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจพจน์, 2553) กล่าวถึงนันทนาการว่า ตามภาษาอังกฤษในช่วงต้นศตวรรษที่ 16 คำว่า Recreation เป็นคำที่ หมายถึงการสร้างสรรคสิ่งใหม่ (Re-creation) การเกิดใหม่ (Rebirth) การกระทำที่สร้างสรรคสิ่งใหม่ (Action of Creative) ใน ปัจจุบัน Recreation บ่อยครั้งใช้แทนคำว่า ประสบการณ์นันทนาการ การเล่น ประสบการณ์การใช้ เวลาว่าง การผ่อนคลาย กีฬา หรือประสบการณ์การท่องเที่ยว Recreation หมายถึง กิจกรรมเป็นการกระทำและถูกกระทำให้สนุกสนานทั้งในร่มและกลางแจ้ง รวมถึงกิจกรรมที่เกิดขึ้นในเวลาว่างและ ไม่ใช่เวลาทำงาน

คณิต เขียววิชัย (2554) ได้ให้ความหมายไว้ว่ากิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง เป็นกิจกรรม หลากหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ สภาพแวดล้อม ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล และสังคม แหล่ง นันทนาการประเภทนี้ ได้แก่ สวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น ฟาร์ม ค่ายพักแรม สวนหย่อม สวนผัก ผลไม้ พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ หรือศูนย์ชุมชนที่นอกเหนือจากสภาพแวดล้อมในบ้าน หรือในห้องเรียน

กล่าวสรุปได้ว่า กิจกรรมนันทนาการ เป็นกิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง และเป็นกิจกรรมที่ทำ ด้วยความสมัครใจ เป็นกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา สามารถสร้างความสุข ความสนุกสนานให้กับบุคคลได้ทั้งทางตรงและ ทางอ้อม

2. ทฤษฎีนันทนาการ

สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ระบุว่า ทฤษฎีนันทนาการ (Recreation Theory) เป็นทฤษฎี ที่มอริทซ์ ลาซารัส (Moritz Lazarus) ศาสตราจารย์แห่งมหาวิทยาลัยเบอร์ลิน ประเทศเยอรมันได้ อธิบายไว้ว่า ทฤษฎีนี้เป็นการส่งเสริมวิถีชีวิตของบุคคลในช่วงเวลาว่าง ทำให้บุคคลได้ร่วมกิจกรรมที่ ตรงกับความปรารถนา ทำให้บุคคลสดชื่น กระชุ่มกระชวย เสริมสร้างพลังงาน เป็นการพักผ่อนหย่อนใจ และเสริมสร้างประสบการณ์ และคุณภาพชีวิต

ทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการหลายทฤษฎีได้อธิบายเกี่ยวกับนันทนาการในความหมาย และ องค์ประกอบ ที่หลากหลายดังนี้ (สมบัติ กาญจนกิจ, 2544)

1. นันทนาการเป็นการบริการความต้องการ (Need-sewing)

แจ็กส์ (Jacks, 1932) กล่าวว่า นันทนาการเป็นการสร้างสิ่งใหม่ที่มนุษย์มีอยู่ แต่ถูก ทำลายไป และช่วยปกป้องความขัดแย้งที่อาจจะเกิดขึ้นได้ระหว่างความต้องการทางด้านร่างกายและ ความต้องการ ทางด้านสังคม

สลาฟสัน (Slavson, 1948) อธิบายว่า นันทนาการเป็นการบริการความต้องการ นันทนาการ ก่อให้เกิดความพึงพอใจ นันทนาการเป็นทางเลือกที่แต่ละคนแสวงหาเพื่อความพึงพอใจของตนเอง และทำให้ตนเองมีความสุข

แนช (Nash, 1953) มีความเห็นว่า นันทนาการมีวัตถุประสงค์เพื่อสนองความพึงพอใจ และความต้องการของมนุษย์ นันทนาการเป็นการแสดงออกในทางที่ดีต่อความต้องการในช่วงเวลาว่าง และเป็นกิจกรรมที่สร้างคุณค่าทางสังคม แนชให้ความหมายของกิจกรรมว่าเป็นกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อส่วนรวม ดังนั้นจึงเอื้อประโยชน์ทั้งต่อบุคคลและสังคม นอกจากนี้ แนชยังให้ความสำคัญกับความสุขในนันทนาการ โดยเปรียบเทียบกับกิจกรรมนันทนาการกับความสุข เป็นสิ่งที่ต้องมาด้วยกัน

2. นันทนาการเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในเวลาว่าง (Recreation as Leisure Time Activity) การใช้เวลาว่างของมนุษย์ (Philosophy of Recreation and Leisure) หมายถึง การใช้เวลาว่างเพื่อประโยชน์และคุณค่าในทางดีงามจากการเข้าร่วมกิจกรรม (Nash, 1960) คำจำกัดความที่หลากหลายของนันทนาการ ความหมายที่ได้รับการยอมรับอย่างมาก คือ นันทนาการเป็นกิจกรรมที่เข้าร่วมเมื่อมีเวลาว่าง อาทิ รายงานของสมาคมกีฬา (The Sports Council Report) กล่าวว่า นันทนาการ คือ การใช้เวลาว่างอย่างมีจุดหมาย หรืออาจหมายความว่า การใช้ประโยชน์สูงสุดจากช่วงเวลาว่าง นั่นคือ กล่าวถึงนันทนาการว่าเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ นอกจากนี้ นิวเมเยอร์ และนิวเมเยอร์ (Neumeyer and Neumeyer, 1958, อ้างถึงใน Torkildsen, 2005) ได้ให้คำนิยามว่า นันทนาการ คือ กิจกรรมส่วนบุคคลและส่วนรวมในเวลาว่าง ซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับ ความพึงพอใจ และส่งผลให้เกิดความ สนุกสนานร่าเริงทันที โดยได้อธิบายองค์ประกอบของ นันทนาการเป็น 4 องค์ประกอบ คือ พฤติกรรมการแสดงออก ในช่วงเวลาว่าง ประโยชน์และคุณค่าภายในจิตใจ มีสิ่งล่อใจเป็นรางวัลในกิจกรรม และมีสภาวะทางสังคมวัฒนธรรม

3. นันทนาการเป็นสิ่งที่กำหนดคุณค่าของตนเองและสังคม (Recreation as Value to Individual and Society)

มิลเลอร์ และโรบินสัน (Miller and Robinson, 1963) กล่าวว่า นันทนาการ คือ กระบวนการที่มีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างให้มีคุณค่า การแสดงออกถึงความสุข และพฤติกรรมที่พัฒนามาจากวัยเด็ก การเล่นเป็นสิ่งที่ทำให้เด็กเกิดการพัฒนา เกิดการค้นหาสิ่งต่าง ๆ ในตนเอง และมีความคิดสร้างสรรค์ แม่ว่านันทนาการไม่จำเป็นต้องประกอบด้วยการเล่น แต่มักแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นระหว่างการใช้เวลาว่างอย่างเหมาะสม และความพึงพอใจ

ไบรทบิลล์ และเมเยอร์ (Brightbill and Meyer, 1964) เสนอว่า นันทนาการ ประกอบด้วย ลักษณะที่ตอบสนองความต้องการ เช่น การแสดงออกในหลากหลายรูปแบบ แรงจูงใจ ในความสนุก หน้าที่ในเวลาว่าง การอาสาเข้าร่วม ความสนใจทั่วไป การสนองจุดมุ่งหมาย การปรับตัว

ผลพลอยได้รวมทั้งทัศนคติเกี่ยวกับพฤติกรรมในเวลาว่าง และมีผลกระทบต่อการสร้างบุคลิกภาพเฉพาะตัว ซึ่งจะสร้างความรู้สึกที่ดี สุขใจ พอใจ สร้างเอกลักษณ์ที่ดี การเจริญเติบโต ความคิดสร้างสรรค์ การรู้แพ้ ชนะ บุคลิกภาพ การอ่อนน้อมถ่อมตน การรักษาเกียรติยศศักดิ์ศรี การรักษาสภาพร่างกาย การเข้าสังคม และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า นันทนาการจึงเป็นสถาบันหนึ่งของสังคมที่มีคุณค่า

4. นันทนาการเป็นการสร้างขึ้นอีกครั้งหนึ่ง (Recreation as a Re+creation) นักทฤษฎีหลายคนได้มุ่งความสนใจที่คุณค่าของนันทนาการและผลที่ได้รับ ชิฟเวอร์ (Shiver, 1967) เขียนหนังสือหลักการบริการนันทนาการสู่แนวทางปฏิบัติ (Principles and Practices of Recreation Service) มุ่งประเด็นเกี่ยวกับการสร้างใหม่ แม้เขาจะถือว่าการเล่นและนันทนาการมีความหมายเหมือนกันในด้านการสร้างความสมดุลของร่างกาย (Homeostasis) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ร่างกายสร้างส่วนประกอบทางเคมีที่ร่างกายต้องการ นอกจากนี้เขายังให้คำจำกัดความของนันทนาการบนพื้นฐานความสมดุล เช่น ความพอใจ กระบวนการสร้างความสมดุลทางจิตใจ โดยกล่าวว่า นันทนาการมาจากความต้องการด้านจิตใจ คือ ความพอใจความต้องการพื้นฐานของร่างกาย สามารถเป็นสิ่งกระตุ้นให้เกิดนันทนาการได้ เมื่อมีสิ่งใดที่ไม่สมดุลก็สามารถแก้ไขได้ ชิฟเวอร์เชื่อว่าความสมดุลอาจเก็บไว้ในรูปนันทนาการได้ โดยมีความเป็นเอกลักษณ์และความพึงพอใจในแต่ละคน รวมถึงการผสมผสานของร่างกายและจิตใจเพื่อให้เกิดความสมดุล ทฤษฎีนันทนาการดังกล่าว อธิบายความหมายของนันทนาการและองค์ประกอบของนันทนาการเกี่ยวกับความต้องการการบริการ ความพึงพอใจสิ่งที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมและคุณค่าของนันทนาการทั้งต่อตนเองและสังคม

3. ลักษณะพื้นฐานของนันทนาการ

จากความหมายของนันทนาการสามารถตีความหมายได้หลากหลาย ซึ่งอาจจะพิจารณาในเรื่อง ของประสบการณ์หรือกระบวนการหรือกิจกรรมที่จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต หรือ แหล่งสถานบันเทิงทางสังคม ดังนั้น นักวิชาการหลายท่านได้วางหลักเกณฑ์ในเรื่องของลักษณะพื้นฐานของนันทนาการไว้ดังนี้ (สมบัติ กาญจนกิจ, 2544)

1. นันทนาการเกี่ยวข้องกับกิจกรรม ไม่ว่าจะ เป็นกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งที่กระทำและถูกกระทำ รูปแบบของกิจกรรมนั้นหลากหลาย ตั้งแต่เกมกีฬา ศิลปหัตถกรรม ดนตรี ละคร กิจกรรมกลางแจ้ง นอกเมือง งานอดิเรก การท่องเที่ยว โยคะ สมาธิ เป็นต้น

2. นันทนาการมีรูปแบบหลากหลาย มีขอบเขตไม่จำกัด ตั้งแต่ในรูปแบบของกิจกรรมซึ่งกำหนด เป็น 14 หมวดหมู่ใหญ่แล้ว นันทนาการยังมีรูปแบบที่จัดบริการเป็นสวัสดิการสังคม เป็นแหล่งนันทนาการบริการแก่กลุ่มประชากรทุกระดับวัย และประชากรกลุ่มพิเศษ

3. นันทนาการจะต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจและมีแรงจูงใจ นั่นคือ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการจะต้องเข้าร่วมด้วยความสนใจ สมัครใจ และมีแรงจูงใจในกิจกรรมที่เข้าร่วม โดยมีได้ถูกบังคับ

4. นันทนาการเกิดขึ้นได้ในเวลาที่ไม่จำกัด บุคคลและชุมชนมีอิสระที่เข้าร่วมในสิ่งที่เขา ต้องการจะเล่นหรือเข้าร่วมโดยไม่จำกัดเวลา

5. นันทนาการจะต้องเป็นสิ่งที่จริงจังและมีจุดมุ่งหมาย ประสพการณ์นันทนาการเป็นการ พัฒนาคุณภาพชีวิต พัฒนาอารมณ์สุข มีคุณค่าสาระ เป็นสิ่งจริงจัง และมีจุดหมายเสมอ

6. นันทนาการเป็นการบำบัดรักษา กิจกรรมนันทนาการช่วยฟื้นฟูและรักษาคนไข้และ เปิดโอกาส ให้คนได้เลือกกิจกรรมในเวลาว่าง กระทำเพื่อพัฒนาสุขภาพกาย และจิตใจยามฟื้นฟู หรือ ระหว่างการบำบัดรักษา

7. นันทนาการเป็นกิจกรรมที่สามารถยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม กิจกรรม นันทนาการสามารถจัดได้ตามความเหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ความต้องการและสนใจ ของชุมชน ตลอดจนอุปกรณ์ และสถานที่สิ่งอำนวยความสะดวก

8. นันทนาการจะต้องเป็นกิจกรรมที่พึงประสงค์ของสังคม กิจกรรมนันทนาการของสังคม หรือชุมชนหนึ่งอาจจะไม่เหมาะสมกับอีกชุมชนหนึ่ง ทั้งนี้เพราะความสนใจ ความต้องการ ค่านิยม วัฒนธรรม ศาสนา ประเพณี สภาพแวดล้อม ความเชื่อ เป็นข้อบ่งชี้วิถีชีวิตของชุมชน ดังนั้นกิจกรรม นันทนาการจะต้องเป็นที่ยอมรับในสังคมนั้น ๆ

สรุปได้ว่า ลักษณะพื้นฐานของนันทนาการนั้น มีหลากหลายรูปแบบ และสามารถปรับได้ตามสภาพแวดล้อม หรือตามข้อจำกัดด้านวัสดุ อุปกรณ์ และสถานที่ เป็นต้น เพื่อให้เหมาะสม กับกลุ่มผู้เข้าร่วม กลุ่มเป้าหมาย โดยสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อ พัฒนาสุขภาพกาย และสุขภาพใจ หรือระหว่างการบำบัดรักษา รวมทั้งพัฒนาคุณภาพชีวิต และ พัฒนาอารมณ์สุขที่ดีขึ้น

4. เป้าหมายของนันทนาการ

การจัดกิจกรรมนันทนาการมีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาบุคคลและสังคมเพื่อให้มีคุณภาพชีวิต ที่ดีขึ้น กิจกรรมนันทนาการมีความหลากหลาย ดังนั้นเป้าหมายของนันทนาการจึงมีความสำคัญใน การให้บริการต่อบุคคล และสังคม ดังที่ สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ได้สรุปไว้ดังนี้

1. พัฒนาอารมณ์สุข นันทนาการเป็นกระบวนการที่เสริมสร้างและพัฒนาอารมณ์สุขของ บุคคล และชุมชน โดยอาศัยกิจกรรมต่าง ๆ เป็นสื่อกลางในช่วงเวลาว่างหรือเวลาอิสระ การเข้าร่วม กิจกรรมต้องเป็นไป ด้วยความสมัครใจ และกิจกรรมนั้นจะต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับ สามารถ ก่อความสุข สนุกสนานเพลิดเพลิน และความสนุกสนาน

2. เสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ กิจกรรมนันทนาการหลายอย่างช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้เข้าร่วม ทั้งนี้เพราะความหลากหลายของกิจกรรม เช่น กิจกรรมท่องเที่ยวทัศนศึกษา เสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ในสถานที่และทรัพยากรท่องเที่ยวไม่ว่าจะเป็นทางด้านโบราณวัตถุ ทัศนียภาพ โบราณสถาน ศิลปะ ประเพณี วัฒนธรรม หรือสิ่งของหายาก การเล่นเกมหรือกีฬา พื้นเมือง กีฬาสากล ศิลปะทัศนกรรม ดนตรี วรรณกรรม การอ่าน พุด เขียน นันทนาการนอกเมืองและกลางแจ้ง นันทนาการทางสังคม ซึ่งมีความแตกต่างของกิจกรรมมากมายขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และพื้นฐานเดิมของบุคคลหรือชุมชน

3. เพิ่มพูนประสบการณ์ กระบวนการทางนันทนาการก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข ดังนั้น ทัศนียภาพ ความซาบซึ้ง ความประทับใจ ความภาคภูมิใจ มุมหนึ่งหรือเสียหนึ่งแห่งความประทับใจ มุมสงบ สุขใจ อารมณ์สุข สนุกสนานเพลิดเพลิน และอารมณ์สุขสงบ จึงเป็นประสบการณ์หรือคุณภาพชีวิตของบุคคลหรือชุมชนที่จะพึงหาได้ กิจกรรมหลายอย่างต้องมีการเตรียมตัว เตรียมความพร้อม เช่น การเข้าร่วมกิจกรรมเสี่ยงทำทลายความสามารถของผู้เข้าร่วมจะต้องมีการฝึกซ้อม เสริมสร้างความมั่นใจ ทักษะที่สร้างเสริมประสบการณ์หรือกิจกรรมบางอย่างเคยเข้าร่วมมาแล้ว แต่ผู้เข้าร่วมอยากสร้างความประทับใจหรือความทรงจำเดิมเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์

4. ส่งเสริมการมีส่วนร่วม นันทนาการให้คุณค่าและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของบุคคล และชุมชน ฝึกให้เข้าร่วมในกิจกรรมของชุมชนด้วยความสนใจและสมัครใจ กิจกรรมอาสาสมัครให้คุณค่าการมีส่วนร่วมอาสาพัฒนาเกี่ยวข้องกับชุมชนอื่น กิจกรรมมนุษยสัมพันธ์และกลุ่มสัมพันธ์สอนให้ผู้เข้าร่วมทำงานเป็นทีม เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม รู้จักหน้าที่ สิทธิ ตลอดจนความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น เช่นเดียวกับกิจกรรมกีฬา การอยู่ค่ายพักแรม เป็นต้น

5. ส่งเสริมการแสดงออกแห่งตน กิจกรรมนันทนาการหลายประเภท เช่น ศิลปะทัศนกรรม กีฬาประเภทต่าง ๆ ดนตรี ละคร การเล่นเกม ประเพณี เป็นการส่งเสริมให้บุคคล ได้แสดงออกในด้านความนึกคิด สร้างสรรค์การระบายอารมณ์ การเลียนแบบสถานการณ์ หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ทำให้สามารถเรียนรู้และรู้จักตนเองมากขึ้น สร้างความมั่นใจ ความเข้าใจ และการควบคุมตนเอง การรู้จักเลือกกิจกรรมหรือพฤติกรรมในการแสดงออกเป็นการส่งเสริมสุขภาพ และบุคลิกภาพให้แก่ตนเอง

6. คุณภาพชีวิต กระบวนการนันทนาการช่วยส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล และสังคม กิจกรรมนันทนาการช่วยพัฒนาอารมณ์ความสุข ความสามารถของบุคคล สุขภาพ และสมรรถภาพ ส่งเสริมสุขภาพจิต ความสมดุลของกายและจิต และความสมดุลในการแบ่งเวลาทำงาน นันทนาการเป็นการลดความเครียด ความวิตกกังวล ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในกลุ่มสังคม ส่งเสริมการแสดงออก เพิ่มพูนประสบการณ์ สิ่งเหล่านี้ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของสังคม ทุกระดับวัย ทุกเพศ นอกจากนี้ นันทนาการยังพัฒนาคุณภาพชีวิต ในกลุ่มประชากรทุกกลุ่มไม่ว่าจะเป็นชุมชนยากจนแออัด ชุมชนมั่งมี ประชากรพิเศษ คนพิการ หรือกลุ่มด้อยโอกาสก็ตาม

7. ส่งเสริมความเป็นมนุษยชาติ กิจกรรมนันทนาการส่งเสริมพฤติกรรมและพัฒนาความเจริญงอกงามของบุคคล ทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตใจของทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ตามความสนใจ และความต้องการของบุคคล กิจกรรมนันทนาการช่วยสร้างความเข้าใจอันดีในหมู่เพื่อนมนุษย์ เข้าใจสภาพสิ่งแวดล้อม เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ช่วยสืบทอดศิลปวัฒนธรรมของชาติ ให้คุณค่าทางสังคม การอยู่ร่วมกัน การร่วมมือกันอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข นันทนาการนานาชาติ เช่น มหกรรมกีฬา ศิลปวัฒนธรรมนานาชาติ ช่วยส่งเสริมความเข้าใจอันดี และมิตรภาพของมนุษย์ในสังคมที่มีการปกครองในระบอบที่ต่างกัน

8. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี กิจกรรมนันทนาการเป็นการให้การศึกษาแก่เยาวชนในด้าน การช่วยเหลือตนเอง สิทธิหน้าที่ ความรับผิดชอบ ระเบียบวินัย และการปรับตัวให้เป็นพลเมืองดี เช่น กิจกรรมกีฬา การอยู่ค่ายพักแรม กิจกรรมอาสาพัฒนา กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ กิจกรรมศิลปะ ดนตรี ทัศนกรรม และการละเล่นต่าง ๆ ช่วยส่งเสริมคุณค่าลักษณะนิสัยความเป็นพลเมืองดี ความไม่เห็นแก่ตัว และรู้จักช่วยเหลือส่วนรวมเป็นสำคัญ จึงช่วยให้สังคมอบอุ่นและเพิ่มพูนคุณภาพชีวิต

สรุปได้ว่าเป้าหมายของนันทนาการ คือ การจัดกิจกรรมนันทนาการมีเป้าหมายหรือเป้าประสงค์เพื่อนำไปสู่การพัฒนาสำหรับบุคคล สังคม และประเทศชาติ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมทั้งเป็นการสร้างเสริมประสบการณ์ใหม่ ๆ และสามารถสร้างความสุข ให้กับบุคคลได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม

5. ปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีส่วนร่วมในนันทนาการ

การที่บุคคลมีความสนใจและความต้องการเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างเพื่อให้เกิดประสบการณ์ และคุณภาพชีวิตได้นั้นขึ้นอยู่กับบุคคล บุคลิกภาพ สីลาชีวิต และเป้าหมายของบุคคลนั้น ปัจจัยและแรงจูงใจของบุคคลในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ มีดังนี้ (สมบัติ กาญจนกิจ, 2544)

1. เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง
2. เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต
3. เพลดัดเพลินธรรมชาติ เกี่ยวกับทัศนียภาพทิวทัศน์ที่งดงามตระการตา ได้รับประสบการณ์ การเรียนรู้จากธรรมชาติ เรียนรู้พื้นที่ของธรรมชาติที่ยังไม่ได้พัฒนา
4. เพื่อสมรรถภาพทางกาย
5. เพื่อลดความเครียด เกี่ยวกับความเครียดทางจิตใจ อารมณ์สิ่งแวดล้อม เลี้ยงกิจวัตรประจำวัน
6. จากความแออัดหาความสงบจากการถูกรบกวน หาความสงบ แยกตัวเองอยู่กับป่าธรรมชาติ

7. เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง เป็นการเรียนรู้ทั่วไปเพื่อการค้นหา
บุคลิก และเรียนรู้ภูมิทัศน์ท้องถิ่น

8. เพื่อรับรู้คุณธรรมและศีลธรรม

9. เพื่อความเป็นอิสระและความเป็นส่วนตัว

10. เพื่อรู้จักครอบครัวในสภาพแวดล้อมธรรมชาติ

11. เพื่อคุณธรรม คุณค่าของบุคคล และน้ำใจไมตรี

12. อยากประสบความสำเร็จเป็นการสร้างความมั่นใจและเชื่อถือตนเองได้รับการยอมรับ
ทางสังคม ได้พัฒนาทักษะ ได้ทดสอบความสามารถ และได้ความตื่นเต้นสะใจ

13. เพื่อพักผ่อนกาย

14. เพื่อเป็นผู้สอนและแนะนำที่ดี

15. ได้รับการทำทนาย และกิจกรรมเสี่ยงภัย

16. เป็นการลด และป้องกันความเลียงอันตราย

17. เพื่อได้รู้จักเพื่อนใหม่

18. ได้สะท้อนภาพชีวิตของบรรพบุรุษที่อยู่ใกล้ธรรมชาติมาก่อน

สรุปได้ว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีส่วนร่วมในนันทนาการ คือ ต้องการทำกิจกรรมตามที่
ตนเองมีความสนใจ และสมัครใจทำ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ รับรู้ หรือสิ่งใหม่ เกิดการพัฒนาด้านทักษะ
นั้น ๆ สร้างเสริมเป็นประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม

6. ความสำคัญของนันทนาการ

นักวิชาการหลายท่านที่ได้นำเสนอว่า นันทนาการมีความสำคัญต่อบุคคล สังคม ชุมชน
และประเทศชาติ เช่น สมบัติ กาญจนกิจ (2547) กล่าวถึงความสำคัญของนันทนาการ ดังนี้

1. ประชากรในสังคม นันทนาการเป็นสื่อที่สำคัญในการพัฒนามนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ทั้ง
ร่างกายจิตใจ อารมณ์ และสังคม ดังนั้นนันทนาการจึงมีความสำคัญต่อประชากรในสังคม

2. ครอบครัว จัดได้ว่าเป็นสังคมหน่วยย่อยที่เล็กที่สุด ในปัจจุบันสัมพันธ์ภาพของสมาชิก
ภายในครอบครัวไม่ค่อยแน่นแฟ้นเหมือนสมัยก่อนเพราะทุกคนต่างมีความจำเป็นในการทำมาหากิน
และสภาพแวดล้อมที่ต้องแข่งขันกับเวลาและแข่งกับคนอื่น ๆ ทำให้สมาชิกในครอบครัวไม่ค่อยมี
โอกาสที่จะได้พบปะกันมากนัก ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการจะเป็นสื่อที่สำคัญที่จะช่วยสร้างบรรยากาศ
อบอุ่นให้เกิดภายในครอบครัว นอกจากนี้กิจกรรมนันทนาการยังช่วยลดปัญหาการใช้เวลาว่างให้กับ
สมาชิกในครอบครัวด้วย เป็นผลทำให้ผู้นำของครอบครัวได้ทำบทบาทของตนเองได้ดีขึ้น

3. ชุมชน นันทนาการจะช่วยพัฒนาชุมชนให้มีความสมบูรณ์ในหลาย ๆ ด้าน คือ
ช่วยสร้างคนให้เป็นสมาชิกที่ดีมีเหตุผล เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน มีความขยันขันแข็ง

ทั้งนี้เพราะนันทนาการจะอาศัยกิจกรรมนันทนาการมาช่วยในการสร้างเสริมสมาชิกที่ดีให้กับชุมชน ทั้งนี้เพราะพวกเขาเหล่านั้นได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ในการร่วมกิจกรรมนันทนาการ และในกิจกรรมนันทนาการบางประเภท เช่น กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์จะช่วยให้สมาชิกในสังคมรู้จักเสียสละ และช่วยเหลือผู้อื่น

- ลดปัญหาอาชญากรรมในชุมชนที่สงบสุขย่อมไม่มีปัญหาอาชญากรรมถ้าหากเราพิจารณาถึงปัญหาอาชญากรรมแล้ว จะพบว่าสาเหตุที่สำคัญอันหนึ่งก็คือการปล่อยให้คนบางประเภท โดยเฉพาะวัยรุ่นอยู่ว่าง ๆ มากเกินไป จนทำให้เขาหมกมุ่นกับอบายมุขและประพฤติดัวจนก่ออาชญากรรมดังกล่าว ดังนั้น ถ้าหากในชุมชนมีโปรแกรมนันทนาการให้กับบุคคลเหล่านั้น ก็จะช่วยลดปัญหาอาชญากรรมได้

- ช่วยให้เกิดสภาพแวดล้อมที่ดี ทั้งนี้เพราะนันทนาการจะครอบคลุมไปถึงเรื่องการจัดสภาพแวดล้อมให้สวยงามเป็นการป้องกันปัญหาสังคมภาวะได้อีกทางหนึ่งด้วย การจัดสวนหย่อมหรือการจัดสวนไม้ดอกไม้ประดับจะช่วยรักษาความสมดุลทางธรรมชาติได้เป็นอย่างดีดังนั้นถ้าหากชุมชนใดขาดนันทนาการหรือไม่ได้มีการวางโปรแกรมนันทนาการไว้ก็อาจจะมีปัญหาทางด้านมลภาวะได้

- ประเทศชาติ นันทนาการมีความสำคัญต่อประเทศชาติเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะกิจกรรมนันทนาการจะช่วยลดปัญหาเรื่องความประพฤติของประชากรลงได้เป็นอย่างมาก จนอาจจะกล่าวได้ว่า กิจกรรมนันทนาการจะช่วยสร้างความสงบสุขภายในได้เป็นอย่างดี เพราะเมื่อคนภายในชาติได้เล่นกีฬาได้ออกกำลังกายทำให้มีสุขภาพดี ทำให้รัฐบาลไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาล และเมื่อคนมีสุขภาพดี ได้มีโอกาสผ่อนคลายความตึงเครียดก็จะส่งผลให้มีสุขภาพจิตดี ไม่โกรธหรืออาฆาตแค้นก็ย่อมทำให้การทะเลาะวิวาทไม่เกิดขึ้นในสังคม

สรุปได้ว่านันทนาการ เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งทั้งต่อบุคคล สังคม และประเทศชาติ ช่วยส่งเสริมให้เกิดความสุขสำหรับบุคคลผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการและช่วยสร้างความสงบสุข ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในชุมชน หรือสังคมส่วนร่วม ช่วยลดปัญหาทางสังคม และระดับประเทศได้ทั้งทางตรงหรือทางอ้อม

7. ประโยชน์และคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ

มีนักวิชาการที่ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับความสำคัญ ประโยชน์และคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการไว้หลายท่าน ดังนี้

ซูซีพ เยาวพัฒน์ (2543) กล่าวว่า ประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการ ดังนี้

1. ประโยชน์ต่อตนเอง กิจกรรมนันทนาการทำให้คนเรามีสุขภาพที่ดีทั้งร่างกายและจิตใจ
2. ประโยชน์ต่อครอบครัว กิจกรรมนันทนาการทำให้ครอบครัวเป็นสุขและอบอุ่น

3. ประโยชน์ต่อสังคม กิจกรรมนันทนาการก่อให้เกิดความรักใคร่กลมเกลียวในการทำงานร่วมกัน

สมบัติ กาญจนกิจ, คำรัส ตาราศักดิ์, คณิต เขียววิชัย และจรินทร์ ธานีรัตน์ (2560) ได้สรุปประโยชน์และคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการไว้ดังนี้

1. ช่วยให้บุคคลและชุมชน ได้รับความสนุกสนาน มีความสุขในชีวิต และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

2. ช่วยให้บุคคลและชุมชน พัฒนาสุขภาพจิตและสมรรถภาพทางกายที่ดี เกิดความสมดุลของชีวิต

3. ช่วยป้องกันปัญหาอาชญากรรมและพฤติกรรมเบี่ยงเบนในทางที่ไม่พึงประสงค์ของเยาวชน และเด็ก การพัฒนาพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน นับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการเสริมสร้างลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ และเป็นกำลังคนที่มีประสิทธิภาพในอนาคต กิจกรรมนันทนาการประเภทต่าง ๆ ช่วยให้เด็กและเยาวชนเลือกได้ตามความสนใจ และใช้เวลาว่างในการพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ได้

4. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี การที่ชุมชนได้มีโอกาสใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ โดยเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ จะได้เรียนรู้ในเรื่องของหน้าที่ความรับผิดชอบ คุณค่าทางสังคม เสรีประชาธิปไตย ลดความเห็นแก่ตัว สร้างคุณค่า จริยธรรม ความมีน้ำใจ การให้บริการ รู้จักอาสาสมัครช่วยเหลือสังคม ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมส่งเสริมการเป็นพลเมืองดีของชาติ

5. ส่งเสริมพัฒนาอารมณ์ทำให้อารมณ์แจ่มใส มีความสุข สนุกสนาน และช่วยส่งเสริมให้รู้จักการควบคุมอารมณ์ และมีบุคลิกภาพที่ดีอีกด้วย

6. ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของชาติ เช่น การละเล่นพื้นเมือง วิถีชีวิต ประเพณีพื้นบ้าน ตลอดจนแหล่งนันทนาการ ประเภทอุทยานประวัติศาสตร์ โบราณสถานและโบราณวัตถุ ส่งเสริมการเรียนรู้ ทัศนคติ และความซาบซึ้ง อันจะก่อให้เกิดการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของชาติต่อไป

7. ส่งเสริมอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งและนอกเมือง ได้แก่ กิจกรรมการอยู่ค่ายพักแรม เดินป่า ศึกษาธรรมชาติ ไต่เขา เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้ช่วยสอนให้ผู้เข้าร่วมได้รู้จักคุณค่าของธรรมชาติ ซาบซึ้ง และสามารถดูแลอนุรักษ์ธรรมชาติอันเป็นประโยชน์ต่อชุมชนและประเทศชาติ

8. ส่งเสริมในเรื่องการบำบัดรักษา เป็นกรรมวิธีและกิจกรรมที่จะช่วยรักษาผู้ป่วยทั้งทางด้านร่างกายและสุขภาพจิต เช่น งานอดิเรกประเภทประดิษฐ์ สร้างสรรค์ และช่วยส่งเสริมความหวัง ความคิด รวมทั้งการใช้เวลาว่างของผู้ป่วย ซึ่งกำลังต่อสู้กับความทุกข์ทางกาย หรือกิจกรรม

นันทนาการประเภทกีฬานันทนาการ ช่วยส่งเสริมการพัฒนาร่างกาย กิจกรรมนันทนาการทางสังคม ช่วยสร้างขวัญกำลังใจของผู้ป่วย

9. ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์และการทำงานเป็นทีม กิจกรรมนี้ช่วยให้บุคคลได้แสดงออกและเป็นการละลายพฤติกรรมของกลุ่ม สร้างเสริมคุณค่าทางสังคม ฝึกการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข กิจกรรมเกมกีฬาและกีฬาเพื่อการแข่งขัน และการอยู่ค่ายพักแรมช่วยฝึกการทำงานเป็นหมู่คณะ ลดความเห็นแก่ตัว เสริมสร้างความสามัคคี และความเข้าใจอันดีในหมู่คณะ

บัตเลอร์ (Butler, 1965, อ้างถึงใน กาญจนี ละอองทอง, 2548) ได้กล่าวถึง ความสำคัญ และประโยชน์ของนันทนาการ ไว้ดังนี้

1. นันทนาการเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์
2. นันทนาการ คือ ทางออกที่ดีของการแสดงออกและการพัฒนาตนเอง
3. การเล่นหรือนันทนาการ ช่วยให้เด็กมีความเจริญเติบโต และมีประสบการณ์ที่จะนำไปใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตเมื่อเจริญวัย
4. ช่วยให้เด็กมีความกระตือรือร้นในชีวิต และกิจกรรมต่าง ๆ ช่วยให้ได้มาซึ่งทักษะที่จำเป็นสำหรับชีวิตในภายหลัง
5. สำหรับผู้ใหญ่ นันทนาการเป็นการแสดงออกในกิจกรรมต่าง ๆ และเป็นการคบค้าสมาคมซึ่งกันและกัน
6. นันทนาการเป็นวิธีหาความสุข ซึ่งจะช่วยให้เกิดความสมดุลในชีวิตการทำงาน การพักผ่อน ความรักและความเคารพนับถือซึ่งกันและกัน

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551) ได้สรุปและให้ทัศนะเกี่ยวกับคุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการ ไว้ดังนี้

คุณค่าของนันทนาการให้คุณค่าสำหรับบุคคลในด้านความเสมอภาคมีความรับผิดชอบร่วมกันระหว่างบุคคลต่อบุคคล และบุคคลกับองค์กร คุณค่าต่อครอบครัวในการสร้างความรักความอบอุ่น ความเข้าใจในครอบครัว คุณค่าต่อกลุ่มหรือหมู่คณะในการยอมรับซึ่งกันและกัน มีความสามัคคี และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี คุณค่าต่อชุมชนในการสร้างความร่วมมือ รักหวงแหนและความผูกพันในชุมชน ตลอดจนวิถีชีวิตของชุมชน คุณค่าต่อประเทศชาติในด้านสุขภาพของพลเมืองในชาติ การรักษาวัฒนธรรมประเพณี การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ และคุณค่าต่อนานาชาติหรือสากลในการรักษาอนุรักษ์มรดกโลก ความร่วมมือซึ่งกันและกันระหว่างชาติ

ประโยชน์ของนันทนาการมีประโยชน์ต่อบุคคลและสังคม ช่วยส่งเสริมพัฒนาคุณภาพชีวิต การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ พัฒนาส่งเสริมความคิดและสติปัญญาแก่บุคคล ช่วยให้ได้พักผ่อน ช่วยให้เกิดความสุข และความพึงพอใจ ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสร้างความรู้จักให้เกิดการยอมรับตนเองและผู้อื่น พัฒนาบุคคลในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ส่งเสริมให้เป็นพลเมืองดี

ช่วยแก้ปัญหาสุขภาพจิต ช่วยลดปัญหาอาชญากรรม และพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของเด็ก ช่วยบำรุงขวัญและสุขภาพบุคคลแต่ละกลุ่ม ส่งเสริมและสร้างความรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจอันดีแก่สมาชิกภายในครอบครัว ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการสงวนทรัพยากรธรรมชาติ เป็นสื่อกลางความสัมพันธ์ระหว่างชาติ และช่วยถ่ายทอดประเพณีวัฒนธรรม อารยธรรมของมนุษยชาติ (เก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว, 2560)

สรุปได้ว่า กิจกรรมนันทนาการ ให้คุณค่าและประโยชน์อย่างหลากหลายรูปแบบ สำหรับบุคคล สังคม และประเทศชาติ ช่วยสร้างความสมดุลให้กับชีวิตสำหรับบุคคลทุกช่วงวัย พัฒนาด้านอารมณ์สุข รวมทั้งป้องกันหรือช่วยลดปัญหาในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศได้ เป็นสื่อกลางขององค์ความรู้ที่มีคุณค่าและประโยชน์สามารถนำไปใช้ได้อย่างยั่งยืนเพื่อให้เกิดการพัฒนาต่อไป

8. ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

ซูชีพ เยาวพัฒน์ (2543) ได้จำแนกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. นันทนาการในครอบครัว
2. นันทนาการในโรงเรียน
3. นันทนาการในชุมชน
4. นันทนาการในชนบท
5. นันทนาการธุรกิจการค้า
6. นันทนาการในโรงงานอุตสาหกรรม
7. นันทนาการในโรงพยาบาล
8. นันทนาการอาสาสมัคร
9. นันทนาการที่เป็นอาชีพ

สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ได้แบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 15 ประเภท

1. กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปะหัตถกรรม
2. กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมกีฬา
3. กิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ
4. กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวทัศนศึกษา
5. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาจิตใจและความสงบสุข
6. กิจกรรมนันทนาการการละคร
7. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก
8. กิจกรรมนันทนาการการดนตรีและร้องเพลง
9. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง

10. กิจกรรมนันทนาการทางสังคม
11. กิจกรรมนันทนาการพิเศษ
12. กิจกรรมนันทนาการการอ่าน พูด เขียน
13. กิจกรรมนันทนาการการบริการอาสาสมัคร
14. กิจกรรมนันทนาการการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ
15. กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์และมนุษย์สัมพันธ์

คณิต เขียววิชัย (2546) ได้แบ่งกิจกรรมนันทนาการสำหรับชุมชนเป็นประเภทต่าง ๆ

15 ประเภท ได้แก่

1. กิจกรรมประเภทเกมกีฬา
2. กิจกรรมประเภทศิลปหัตถกรรม
3. กิจกรรมเข้าจังหวะและการเต้นรำ
4. การละคร
5. งานอดิเรก
6. เพลงและดนตรี
7. กิจกรรมนอกเมือง
8. กิจกรรมทางสังคม
9. กิจกรรมพิเศษ
10. กิจกรรมประเภทวรรณกรรม อ่าน เขียน พูด
11. กิจกรรมประเภทอาสาสมัคร
12. กิจกรรมการท่องเที่ยวทัศนศึกษา
13. กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
14. กิจกรรมประเภทการพัฒนาจิต
15. กิจกรรมประเภทพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551) ได้กล่าวถึงประเภทของกิจกรรมนันทนาการ ไว้ดังนี้
 นันทนาการเน้นการมีส่วนร่วมต้องปฏิบัติ ซึ่งจะทำให้บรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ของ
 นันทนาการ ฉะนั้นกิจกรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะนำมาใช้ปฏิบัติตามลักษณะของกิจกรรม
 นันทนาการได้ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการเกม กีฬา และการละเล่น
2. กิจกรรมนันทนาการ และศิลปะหัตถกรรม และงานฝีมือ
3. กิจกรรมนันทนาการการร้องเพลงและดนตรี
4. กิจกรรมนันทนาการ เข้าจังหวะและการเต้นรำ

5. กิจกรรมนันทนาการด้านภาษาและวรรณกรรม
6. กิจกรรมนันทนาการการแสดงและการละคร
7. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก
8. กิจกรรมนันทนาการทางสังคม
9. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง หรือนอกสถานที่หรือนอกเมือง
10. กิจกรรมนันทนาการพิเศษ
11. กิจกรรมนันทนาการอาสาสมัครและบริการ
12. กิจกรรมนันทนาการการท่องเที่ยวทัศนศึกษา
13. กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์ มนุษย์สัมพันธ์
14. กิจกรรมนันทนาการความสงบสุขและเพื่อพัฒนาจิตใจ
15. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ
16. กิจกรรมบันเทิงและสนทนา

กลุ่มนันทนาการชุมชน สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ (2550) ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการ ออกเป็น 11 ประเภท ดังนี้

1. ศิลปะและหัตถกรรม เช่น การฝีมือ เย็บปักถักร้อย จักสาน วาดเขียน การประกอบอาหาร งานประดิษฐ์ต่าง ๆ
2. เกมและกีฬา เป็นการเคลื่อนไหวของร่างกาย เช่น กีฬากลางแจ้ง กีฬาในร่ม กีฬาทางน้ำ
3. งานอดิเรก เป็นกิจกรรมที่ทำในยามว่าง เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ เช่น การสะสม แสตมป์ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ การเล่นเกม เดินรำ ทำสวน ทำขนม ตัดเสื้อ เป็นต้น
4. การดนตรี ร้องเพลง ได้แก่ การเล่นเครื่องดนตรี และรวมถึงการร้องเพลงทุกชนิด
5. ฟ้อนรำ เดินรำ กิจกรรมเข้าจังหวะ เป็นกิจกรรมที่อาศัยการเคลื่อนไหวของร่างกาย ประกอบเสียงดนตรี เช่น การเดินรำพื้นเมือง ลีลาศ บัลเลต์ แอโรบิคแดนซ์ เป็นต้น
6. การแสดงละครและภาพยนตร์ เช่น ละครร้อง ละครชาตรี โขน อุปรากร และภาพยนตร์ เป็นต้น ทำให้เกิดความบันเทิงและความเพลิดเพลินแก่ผู้ดู
7. นันทนาการนอกเมือง เป็นกิจกรรมกลางแจ้งที่จัดขึ้นนอกสถานที่ เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลิน รู้จักรักในธรรมชาติ ได้พักผ่อนและใช้ชีวิตร่วมกัน ศึกษาซึ่งกันและกัน กิจกรรมที่ควรดำเนินการ ได้แก่ การท่องเที่ยว การอยู่ค่ายพักแรม การตกปลา เป็นต้น
8. การอ่าน การเขียน และการพูด เป็นกิจกรรมที่จัดได้ง่ายและคนส่วนใหญ่สนใจ หรืออาจปฏิบัติเป็นประจำอยู่ทุกวัน กิจกรรมประเภทนี้ช่วยให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ต่าง ๆ เช่น การอ่านหนังสือพิมพ์ เขียนบทความ แต่งกลอน อภิปราย สนทนา เป็นต้น

9. กิจกรรมสังคม ศาสนา วัฒนธรรม เป็นกิจกรรมนันทนาการที่จะช่วยให้เกิดการพัฒนาทางด้านสังคมให้กับผู้ร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี เพราะเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง และช่วยส่งเสริมให้คนมีโอกาสรู้จักกันมากขึ้น กิจกรรมทางสังคมที่นิยมจัด เช่น งานสังสรรค์ งานเทศกาลต่าง ๆ

10. กิจกรรมพิเศษ เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเฉพาะกรณีเป็นครั้งคราว ตามโอกาสที่ควรจะเป็น เช่น งานเฉลิมฉลองเนื่องในโอกาสวันสำคัญต่าง ๆ งานเฉลิมฉลองเนื่องในวโรกาสพระชนมายุครบ 80 พรรษา

11. กิจกรรมบริการอาสาสมัครช่วยเหลือบริการชุมชน เป็นกิจกรรมที่ไม่มุ่งหวังผลตอบแทนใด ๆ กระทำด้วยความสมัครใจและพึงพอใจให้เกิดผลประโยชน์ต่อส่วนรวมหรือชุมชนผู้ทำให้เกิดความสบายใจ

กล่าวสรุปได้ว่า กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ มีรูปแบบกิจกรรมที่มีความหลากหลายช่วยพัฒนาทักษะ ความรู้ และประสบการณ์ได้อย่างครอบคลุมในทุกช่วงวัย สามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการด้านกีฬา และการออกกำลังกาย
2. กิจกรรมนันทนาการด้านเกม และการละเล่นพื้นบ้าน
3. กิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ และเต้นรำ
4. กิจกรรมนันทนาการด้านดนตรีและร้องเพลง
5. กิจกรรมนันทนาการด้านการแสดงและละคร
6. กิจกรรมนันทนาการด้านการฟัง การอ่าน การเขียน และการพูด
7. กิจกรรมนันทนาการด้านศิลปะ งานประดิษฐ์ และงานฝีมือ
8. กิจกรรมนันทนาการด้านงานอดิเรก
9. กิจกรรมนันทนาการด้านสังคม การบริการ จิตอาสา และอาสาสมัคร
10. กิจกรรมนันทนาการด้านท่องเที่ยว และทัศนศึกษา
11. กิจกรรมนันทนาการด้านบันเทิงและสนทนา
12. กิจกรรมนันทนาการพิเศษ

9. การจัดกิจกรรมนันทนาการ

กระบวนการดำเนินงานสำหรับการจัดกิจกรรมนันทนาการให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ และเกิดประสิทธิภาพที่ดี ควรมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมนันทนาการดังนี้ (สมาคมวางแผนครอบครัวแห่งประเทศไทยในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี, กรมกิจการเด็กและเยาวชน

กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และสำนักงานสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2561)

1. สสำรวจความถนัดความสนใจ โดยใช้แบบทดสอบวัดแววเป็นเครื่องมือในการทดสอบ
ขั้นพื้นฐาน
2. ทดสอบภาคปฏิบัติตามกลุ่มตามถนัด และความสนใจที่ได้จำแนกมาจากเครื่องมือ
ทดสอบขั้นพื้นฐาน
3. จัดกลุ่มเด็กและเยาวชนคนละช่วงอายุตามกลุ่มประเภทกิจกรรมนันทนาการ
4. จัดบุคลากรในสถานรองรับเป็นที่ปรึกษาและรับผิดชอบกิจกรรมนันทนาการแต่ละ
ประเภท
5. บุคลากรที่ปรึกษากิจกรรมทุกกิจกรรมควรส่งเสริมให้เด็กและเยาวชน ใช้กระบวนการ
กลุ่มในการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการในรูปแบบชุมนุมหรือชมรม เช่น
 - เลือกหัวหน้ากลุ่ม รองหัวหน้า เลขานุการ ประจำกลุ่ม
 - กลุ่มร่วมกันวางแผนในการจัดกิจกรรม
 - กลุ่มร่วมกันดำเนินงานกิจกรรมตามแผนที่กลุ่มได้ร่วมกันวางแผน
 - กลุ่มร่วมกันประเมิน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ บันทึกผลการจัดกิจกรรม สรุป และรายงาน
ผลเป็นประจำทุกสัปดาห์
6. ที่ปรึกษาและกลุ่มร่วมกันจัดทำแผนการดำเนินงานและแผนใช้ทรัพยากรรองรับการจัด
กิจกรรมนันทนาการแต่ละประเภท
7. จัดเตรียมสถานที่
8. สถานรองรับจัดหาหรือประสานงานขอรับการสนับสนุนวัสดุ อุปกรณ์ เพื่อใช้ในการจัด
กิจกรรมนันทนาการแต่ละประเภท
9. ประสานงานหรือจัดหาวิทยากร อาสาสมัครจากชุมชนมาร่วมกิจกรรมตามประเภท
กิจกรรมนันทนาการ
10. จัดทำตารางกำหนดเวลาจัดกิจกรรมนันทนาการประจำวันหรือประจำสัปดาห์แล้วแต่
กรณี
11. ดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการตามประเภท วัน เวลา และสถานที่ที่กำหนด
12. ประเมินผลความสำเร็จและความก้าวหน้า การเข้าร่วมกิจกรรมของเด็กและเยาวชน
แต่ละกลุ่มทุกประเภทกิจกรรมนันทนาการทุก 3 เดือน และเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนเปลี่ยน
ประเภทกิจกรรมได้

13. สถานรองรับและผู้รับผิดชอบกิจกรรมนันทนาการทุกประเภท ส่งเสริมผู้ที่มีทักษะหรือความสามารถพิเศษในกิจกรรมนันทนาการ แต่ละด้านไปแข่งขันหรือแสดง หรือร่วมกิจกรรมภายนอกตามโอกาสที่สมควร

14. ที่ปรึกษากิจกรรมรวบรวมผลการดำเนินงานของกลุ่ม สรุปและรายงานผลการดำเนินงาน

10. วิธีการจัดกิจกรรมนันทนาการ

การจัดกิจกรรมนันทนาการให้กับผู้ร่วมกิจกรรมนั้นจะต้องมีความสอดคล้องและมีความสัมพันธ์ กับพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและจิตใจแต่ละเพศ แต่ละวัยที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล

คณิต เขียววิชัย (2545) ได้นำเสนอหลักในการจัดกิจกรรมนันทนาการให้กับคนวัยต่าง ๆ ไว้ดังต่อไปนี้

1. เด็กวัยก่อนเรียน (อายุ 2-4 ปี) เป็นวัยที่ต้องการกิจกรรมนันทนาการเพื่อการพัฒนาการ เคลื่อนไหว พัฒนาการใช้วัยว่ะต่าง ๆ ปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย กิจกรรมเสนอแนะ ได้แก่

- การเล่นกลางแจ้ง กระบะทราย กระดานสั้น กระดานหก ชิงช้า
- กิจกรรมยืดหยุ่นอย่างง่าย ๆ ว่ายน้ำ
- กิจกรรมเข้าจังหวะแบบง่าย ๆ
- การเล่นนิทาน ชมภาพยนตร์ที่สนุกสนาน
- การนำเที่ยวชมสวนสัตว์ ฟาร์มที่อยู่ใกล้เคียง หรือโรงงานใกล้เคียง
- กิจกรรมทางศิลปะ ปั้น วาดรูป การต่อชิ้นส่วนให้เป็นรูปต่าง ๆ

2. เด็กวัยเรียน (อายุ 5-11 ปี) เป็นวัยที่สนใจกิจกรรมนันทนาการมากที่สุด เป็นช่วงที่เด็กชอบการเล่นมาก จะไม่อยู่เฉย การเล่นของเด็กในวัยนี้จะมีทั้งกิจกรรมที่มีอยู่ และกิจกรรมที่เด็ก ๆ คิดขึ้นเอง ดังนั้นวัยนี้จึงเป็นวัยที่สามารถใช้กิจกรรมนันทนาการเป็นสื่อในการพัฒนาคุณลักษณะด้านต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี กิจกรรมเสนอแนะ ได้แก่

- กิจกรรมเข้าจังหวะโดยมีเสียงเพลงหรือดนตรีประกอบ
- กีฬาประเภททีม เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล วอลเลย์บอล ตะกร้อ ฯลฯ
- การท่องเที่ยวทัศนศึกษา
- การอยู่ค่ายพักแรม
- กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ ลูกเสือ – เนตรนารี

3. วัยรุ่น (อายุ 12–25 ปี) จะเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและอารมณ์ การเจริญเติบโตของร่างกายจะมากจนถึงจุดสูงสุด เป็นวัยที่ต้องการความมีอิสระ และต้องการค้นพบตัวเองว่ามีความสามารถอย่างไร ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการที่จัดให้กับเด็กในวัยนี้ควรเป็นกิจกรรมที่จะช่วยพัฒนาให้เด็กได้ค้นพบความสามารถของตนเอง และพัฒนาความสามารถในการใช้วัยต่าง ๆ ให้มากที่สุด กิจกรรมเสนอแนะ ได้แก่

- การเล่นกลางแจ้ง กระบะทราย กระดานลื่น กระดานหก ชิงช้า
- กิจกรรมการออกกำลังกาย
- กีฬาประเภทบุคคล เช่น กรีฑา วายน้ำ แบดมินตัน ปิงปอง เทนนิส ฯลฯ
- ดนตรีและเพลงประเภทต่าง ๆ
- ภาพยนตร์ที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน ตามสมัยนิยม
- กิจกรรมนอกเมือง เช่น เดินป่า ธรรมชาติศึกษา ส่องสัตว์ ไร่เขา ล่องแก่ง ฯลฯ
- กิจกรรมประเภทศิลปะหัตถกรรม

4. วัยผู้ใหญ่ (อายุ 26–60 ปี) คนที่อยู่ในวัยนี้จะเป็นวัยทำงานต้องเหน็ดเหนื่อย เผชิญปัญหา อุปสรรคมากมาย จึงส่งผลให้มีปัญหาทั้งในด้านสุขภาพร่างกาย และจิตใจ จึงทำให้ประชากรกลุ่มนี้ สนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการที่ช่วยผ่อนคลายเครียด และเสริมสร้างสุขภาพ รวมทั้งกิจกรรมที่ต้องเสียค่าบริการ กิจกรรมเสนอแนะ ได้แก่

- กิจกรรมการออกกำลังกายประกอบเพลงหรือดนตรี เช่น แอโรบิค ลีลาศ
- กีฬาที่ไม่มีการปะทะ เช่น วายน้ำ ปิงปอง แบดมินตัน กอล์ฟ
- กิจกรรมเสริมสร้างสุขภาพและสมรรถภาพร่างกาย เช่น การวิ่งสายพาน ขี่จักรยาน การออกกำลังกายในสวนสุขภาพ และสวนสาธารณะ ศูนย์ฟิตเนส
- กิจกรรมบันเทิง เช่น ดูภาพยนตร์ ชมมหรสพ ฟังเพลง
- กิจกรรมนอกเมือง ท่องเที่ยว เดินท่องน้ำตก ดูนก ตกปลา
- งานอดิเรก เช่น การตกแต่งสวน การทำอาหารรับประทานในวันหยุด การปฏิบัติธรรม

5. วัยสูงอายุ (อายุเกิน 60 ปี) เป็นกลุ่มคนที่เกษียณจากการทำงาน ดังนั้นจึงเป็นวัยที่ต้องการกิจกรรมนันทนาการไม่เพียงแต่เสริมสร้างสุขภาพเท่านั้น แต่ยังต้องการกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกว่าเขาเหล่านี้ยังมีความสำคัญต่อคนรุ่นหลังของสังคมอยู่ และกิจกรรมนันทนาการที่จะช่วยลดช่องว่างระหว่างวัยกับลูกหลานอีกด้วย กิจกรรมเสนอแนะ ได้แก่

- การเล่นกลางแจ้ง กระบะทราย กระดานลื่น กระดานหก ชิงช้า
- กิจกรรมการท่องเที่ยว ซึ่งจะเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้สูงอายุมีความทันสมัย ลดช่องว่างระหว่างวัยกับลูกหลาน
- กิจกรรมการออกกำลังกาย เช่น การเดินในสวนสาธารณะ ศูนย์ฟิตเนส กีฬาบางชนิด

- กิจกรรมพิเศษ เช่น งานประเพณี (งานบวช งานแต่งงาน ฯลฯ) งานฉลอง งานเทศกาลต่าง ๆ
- กิจกรรมบันเทิง มหรสพ ดูทีวีรายการต่าง ๆ
- งานอดิเรกประเภทเก็บสะสม

11. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกีฬา

ความหมายของกีฬา นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของกีฬา ไว้ดังนี้

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2532) ได้ให้ความหมายของกีฬาว่า กีฬา คือ กิจกรรมที่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเพื่อความสนุกสนาน และเพื่อแสดงออกซึ่งความสวยงามด้วย กีฬาเป็นการเคลื่อนไหวของร่างกายในเวลาว่าง และให้เป็นไปตามกฎและระเบียบที่วางไว้ ทั้งนี้โดยไม่หวังผลตอบแทนอื่นจากผลที่เกิดจากกิจกรรมในตัวของมันเองเท่านั้น

ประทุม ม่วงมี (2541: 3) ได้ให้ความหมายว่า เป็นกิจกรรมที่บุคคลหรือทีมทำโดยมีกติกา (Rules) ระเบียบข้อบังคับ (Regulation) อาจเป็นกิจกรรมที่ทำเพื่อสุขภาพ สงบสุข หากคนในสังคมดำเนินชีวิตได้ตามปรัชญาของกีฬา เมื่อแบ่งกีฬาตามนิยามดังกล่าวทำให้สามารถแบ่งกีฬาออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กีฬาที่ต้องอาศัยกล้ามเนื้อมัดใหญ่ และกีฬาที่ต้องอาศัยกล้ามเนื้อมัดเล็ก

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2565, ออนไลน์) ได้ให้ความหมายว่า กีฬา เป็นกิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลินหรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต รวมไปถึงกิจกรรมปกติหรือทักษะที่อยู่ภายใต้กติกาซึ่งถูกกำหนดโดยความเห็นที่ตรงกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการพักผ่อน การแข่งขัน ความเพลิดเพลิน ความสำเร็จ การพัฒนาของทักษะ หรือหลายสิ่งรวมกัน กีฬาเป็นกิจกรรมที่ควบคู่กับการแข่งขัน และระบบคะแนน

ราชบัณฑิตยสถาน (2565) ได้ให้ความหมายว่า กีฬา หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพื่อความแข็งแรงของร่างกาย หรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต

สรุปได้ว่า กีฬา หมายถึง ลักษณะของกิจกรรม การเล่นหรือการออกกำลังกายที่มีการเคลื่อนไหวร่างกาย สามารถสร้างเสริมและพัฒนาสุขภาพร่างกายให้แข็งแรง สามารถเล่นได้ทั้งในรูปแบบบุคคล คู่ หรือทีมตามชนิดกีฬานั้น ๆ โดยกีฬาเพื่อการแข่งขันจะมีการกำหนดกฎเกณฑ์ ระเบียบ และกติกาการแข่งขัน

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาด้านความสุข

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาความสุขไว้ มีรายละเอียด ดังนี้

1. ความหมายของความสุข

ประเวศ วะสี (2544) ได้ให้ความหมายของความสุข ไว้ว่า ความสุข คือ การสิ้นไปของความทุกข์ ซึ่งความทุกข์เกิดจากการบีบคั้นทางกาย สังคม จิตใจ และปัญญา โดยการบีบคั้นทางกาย เช่น การขาดปัจจัย 4 สิ่งแวดล้อมไม่ดี การเป็นโรค การบีบคั้นทางสังคม เช่น ความขัดแย้งในครอบครัว ชุมชน สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การขาดความยุติธรรม การบีบคั้นทางจิต เช่น หงุดหงิด รำคาญ โทสะ โลภะ พยาบาท ฟุ้งซ่าน สงสัยระแวง เห็นแก่ตัวจัด ขาดสติ ขาดสมาธิ การบีบคั้นทางปัญญา เช่น เข้าใจอะไรไม่แจ่มแจ้ง โง่ คิดและทำอะไรไม่ถูกต้อง

กัญจิกา ชัยสวัสดิ์ (2546) กล่าวถึง ความเป็นสุขเป็นสิ่งที่นำไปสู่มีสุขภาพ (Well – being) และการมีคุณภาพชีวิต (Quality of Life) ที่ดีเป็นความปรารถนาสูงสุดของมนุษย์ ซึ่งความสุขนั้น ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ

1. ความพึงพอใจในชีวิต
2. ระดับของอารมณ์ทางบวก หรือความเบิกบานใจ
3. ระดับของอารมณ์ทางลบในขณะนั้น เช่น ความซึมเศร้า และความวิตกกังวล

ศาสนาพุทธ ความสุข หมายถึง การดำเนินชีวิตอย่างมีสติรู้เท่าทันความคิดของตนที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น

ศาสนาคริสต์ ความสุข หมายถึง การดำเนินชีวิตที่มีความรักต่อพระเจ้าและเพื่อนมนุษย์ที่ก่อให้เกิดสันติภาพ

ศาสนาอิสลาม ความสุข หมายถึง การดำเนินชีวิตด้วยการทำความดีที่มีหลักศรัทธาและหลักการปฏิบัติต่อพระเป็นเจ้าที่ก่อให้เกิดสันติสุข

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2549 : 16) ได้กล่าวถึงความอยู่ดีมีสุข หมายถึง การมีสุขภาพอนามัยที่ดีทั้งร่างกายและจิตใจ มีงานทำทั่วถึงมีรายได้พอเพียงต่อการดำรงชีวิต มีครอบครัวที่อบอุ่นมั่นคง อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี และอยู่ภายใต้ระบบบริหารจัดการที่ดีของรัฐ

สรุปได้ว่า ความสุข หมายถึง การดำเนินชีวิตของบุคคลบนพื้นฐานของสภาพแวดล้อมที่ดีทั้งจากปัจจัยภายใน และปัจจัยภายนอก เพื่อให้การดำรงชีวิตเป็นไปอย่างราบรื่น สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสงบสุข เช่น ครอบครัว ชุมชน และสถานศึกษา เป็นต้น

2. การวัดความสุขของคนในชาติ และนโยบายที่ส่งเสริมให้คนเป็นสุข

เสาวลักษณ์ กิตติประภัสร์ (2560) ได้กล่าวถึง ความสุข การวัดความสุขของคนในชาติ และนโยบายที่ส่งเสริมให้คนเป็นสุข ดังนี้

2.1 ทำไมจึงควรมีการวัดความสุข

ความสุข เป็นเป้าหมายสูงสุดที่มนุษย์ทุกคนปรารถนา โดยเฉพาะในโลกปัจจุบันที่สังคมมีความยุ่งยากซับซ้อน การพัฒนาเพื่อให้สังคมอยู่เย็นเป็นสุขจึงมีอาจมุ่งเน้นการเติบโตทางเศรษฐกิจในมิติ เดิม ๆ อีกต่อไป ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่ควรเปลี่ยนกระบวนทัศน์ในการพัฒนาและวิธีคิดในการพัฒนาใหม่ที่มีเป้าหมายเพื่อเพิ่มความสุขของคนในชาติมากกว่าความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ

ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นที่ต้องการวัดการพัฒนาที่มีความหมายมากกว่า GDP เพราะ GDP ไม่ได้สะท้อนถึงความสุขหรือความอยู่ดีมีสุขในสังคมในมิติอื่น ๆ อีกทั้ง GDP เองก็มีข้อบกพร่องหลายประการ เช่น ไม่รวมมูลค่าของกิจกรรมที่ไม่ผ่านตลาด ไม่รวมต้นทุนของการใช้ทรัพยากร และไม่ได้สะท้อนถึงความอยู่ดีมีสุขในมิติอื่น เช่น สาธารณสุข การศึกษา และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม เป็นต้น นอกจากนี้ยังรวมรายการค่าใช้จ่ายในสิ่งที่ทำให้สังคมมีปัญหา เช่น ค่าใช้จ่ายในอาวุธและสงคราม ค่าใช้จ่ายในการเจ็บป่วยและมีปัญหาสุขภาพ ซึ่งสิ่งเหล่านี้สะท้อนถึงปัญหาในสังคมแต่กลับช่วยทำตัวเลข GDP สูงขึ้น

2.2 การวัดความสุขและความอยู่ดีมีสุข มีความแตกต่างกันอย่างไร

การวัดความสุข เป็นการวัดความอยู่ดีมีสุขของบุคคลเชิงอัตวิสัย หรือ Subjective well-being ซึ่งสามารถได้ข้อมูลความสุขโดยรวมจากการสำรวจขนาดใหญ่ที่มาจาก การสัมภาษณ์บุคคลโดยตรง ถึงระดับความสุขโดยรวมในชีวิต (ที่ไม่ใช่ความสุขระยะสั้นที่เปลี่ยนแปลงบ่อย) ในงานวิจัยในต่างประเทศมีการทำการสำรวจความสุขโดยรวมในลักษณะนี้มาก โดยถามถึงระดับความพึงพอใจในชีวิต (Life Satisfaction) ในภาพรวม (เช่น ถามว่าคุณมีความพึงพอใจในชีวิตมากน้อยแค่ไหนเมื่อพิจารณาจากทุก ๆ ด้าน) โดยให้ผู้ที่ถูกถามตีค่าออกมาเป็นระดับคะแนน เช่น 0 – 10 เป็นต้น (ทั้งนี้มีวิธีการวัดและการให้คะแนนหลายแบบ) ความสุขในระดับปัจเจกเป็นความสุขขึ้นอยู่กับทำให้คุณค่าในสิ่งที่มีมากกว่าการมีหรือความต้องการ การมีหรือการเป็นเจ้าของวัตถุอาจทำให้ไม่มีความสุขหรือเป็นทุกข์ก็ได้ การที่บุคคลสามารถตอบได้ว่ามีความสุขในระดับเท่าใด ต้องมีดุลยพินิจในการประเมินคุณภาพชีวิตโดยเฉลี่ยจากประสบการณ์ที่ผ่านมาและที่คาดการณ์ในอนาคต โดยเป็นการสะท้อนถึงความพึงพอใจในชีวิตของตนโดยภาพรวม ไม่ใช่ด้านใดด้านหนึ่ง อย่างไรก็ตามการวัดปัจจัยภายในที่สะท้อนถึงความรู้สึกที่มีความสุขโดยรวมของประชาชนในแต่ละประเทศอาจแตกต่างกันไปตามสภาพและวัฒนธรรมของสังคม ซึ่งเวลาตอบคำถามคนจะให้ค่าความพึงพอใจในชีวิตของเขาอยู่ในช่วงของระดับคะแนนจากต่ำสุดถึงสูงสุด

ส่วนการวัดความอยู่ดีมีสุข (Well – being) รวมถึงการวัดเงื่อนไขที่ทำให้เกิดความสุข หรือ การวัดความสุขเชิงภาวะวิสัย (Objective – Well – being) ด้วย เช่น สุขภาพ ความรู้ หรือการศึกษา การมีสิ่งที่เป็นปัจจัยพื้นฐาน เช่น ที่อยู่อาศัย น้ำสะอาด อาหารเพียงพอ สภาพแวดล้อมดี มีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน การมีธรรมาภิบาล เป็นต้น ซึ่งการวัดความอยู่ดีมีสุขนี้มีวิธีการวัดได้หลายแบบ ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ (Component) ที่มาคำนวณและการให้น้ำหนัก (Weight) ของแต่ละตัวแปรหรือดัชนี ซึ่งในการคำนวณของแต่ละสถาบันที่ทำการศึกษาวิจัย และที่ใช้ในแต่ละประเทศจะมีความแตกต่างกันไป

2.3 การวัดความสุขของคนในชาติ มีวิธีไหนบ้าง

ความสุขพิจารณาได้จากระดับบุคคลและระดับสังคมโดยรวม อย่างไรก็ตาม ในที่นี้ จะเน้นการวัดความสุขของสังคมโดยรวมที่มีการเปรียบเทียบในระดับประเทศและระหว่างประเทศ การวัดความสุขของคนในชาติ มีวิธีวัดได้หลายแบบ อาทิ

1) การวัดความสุขรวม (Aggregate Happiness) แล้วมาหาค่าเฉลี่ย หรือมักเรียกว่า ดัชนีความสุขมวลรวมประชาชาติ (Index of Gross National Happiness) เป็นวิธีวัดแบบทั่ว ๆ ไป ที่มีการบวกรวมค่าความพึงพอใจของคนในชาติแล้วหาค่าเฉลี่ยแบบง่าย ๆ เช่น ค่าเฉลี่ยในทางสถิติระหว่าง 0 – 10 ของประชากรทุกกลุ่ม แล้วมารวมกันตามหลักการความสุขสูงสุด (Greatest Happiness) โดยให้น้ำหนักความสุขของแต่ละคนเท่ากัน

2) การวัดความไม่เท่าเทียมของความสุข (Inequality of Happiness) โดยดูจากความแตกต่างในความสุขของคนกลุ่มต่าง ๆ นักวิชาการ (Kalmin & Veenhoven, 2005) พบว่าวิธีที่เหมาะสมที่สุดควรใช้วิธีดูจากค่าเบี่ยงเบนทางสถิติ (Standard deviation) ไม่ใช่ค่าสัมประสิทธิ์จีนิ (Gini coefficient) ดังที่ใช้วัดความแตกต่างในการกระจายรายได้ การวัดความแตกต่างในความสุขของคนกลุ่มต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ควรทำและควรอยู่ในการพิจารณาเชิงนโยบายเนื่องจากการที่ค่าความสุขโดยรวมของคนใจชาติสูงขึ้นไม่ได้หมายความว่าความสุขของคนทุกกลุ่มจะสูงขึ้นเสมอไป อาจทำให้คนบางกลุ่มอาจมีความสุขลดลงด้วยซ้ำ

3) การวัดช่วงปีที่มีความสุข (Happy life years) เป็นการวัดความสุขจากความยืนยาว โดยคำนวณจากค่าความสุขและอายุคาดเฉลี่ย นักวิชาการ เช่น Bentham เสนอแนะว่าการวัดความสุขไม่ควรวัดแค่ระดับความสุขเท่านั้น แต่ควรรวมถึงช่วงระยะเวลา (ที่มีความสุขด้วย) ดังนั้นจึงควรรวมข้อมูลของความพึงพอใจในชีวิตและความยืนยาวของชีวิตเข้าด้วยกัน

4) การวัดความสุขโดยปรับความไม่เท่าเทียม (Inequality Adjusted Happiness : IAH) ผู้จัดทำนโยบายมักจะคาดหวังให้ความสุขโดยรวมของคนในชาติสูง ขณะเดียวกันต้องการให้มี

ระดับความไม่เท่าเทียมในความสุขต่ำ ดังนั้นการวัดแบบนี้จึงเป็นการให้น้ำหนักของทั้งสองตัวแปรดังกล่าวโดยให้น้ำหนักเท่ากัน

ดังนั้นการจะใช้วิธีการวัดแบบไหนเป็นดัชนีวัดความสุข ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของนโยบายว่าจะเน้นความสุขจากจำนวน หรือเน้นความยุติธรรม หรือเน้นความยั่งยืน

2.4 นโยบายจากการศึกษาวิจัยเรื่องความสุขในต่างประเทศ

มีการทดสอบความสัมพันธ์ในทางสถิติของค่าความสุขที่วัดได้กับตัวแปร (ปัจจัยหรือองค์ประกอบ) ต่าง ๆ โดยนักวิชาการในประเทศตะวันตกได้ทำการวิจัยเป็นกรณีศึกษาในประเทศต่าง ๆ โดยใช้วิธีแบบจำลองความสุขทางเศรษฐมิติ ในบางประเทศมีการสำรวจข้อมูลต่อเนื่องเป็นระยะยาว เช่น German Socio – Economic Panel (GSOEP) ในประเทศเยอรมัน นอกจากนี้มีการสำรวจเพื่อเปรียบเทียบข้อมูลระหว่างประเทศด้วยโดยสำนักวิจัยต่าง ๆ เช่น World Database on Happiness ของมหาวิทยาลัยรอตเตอร์ดัม ประเทศเนเธอร์แลนด์ และข้อมูลจากการสำรวจโดยงานวิจัยต่าง ๆ

ประเด็นที่ต้องการหาคำตอบให้ได้ คือ นโยบายสาธารณะอะไรที่เป็นเงื่อนไขหรือทำให้สังคมมีความสุขมากขึ้น ความสุขในระดับสังคมเกี่ยวข้องกับการจัดการทางสถาบัน เช่น โรงเรียน องค์กร ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน และสวัสดิการ ยกระดับคุณภาพความเป็นอยู่และความเชื่อถือว่าว่างใจ เป็นต้น จากการสังเคราะห์จากงานวิจัยในต่างประเทศได้ข้อสรุปเกี่ยวกับผลของความสัมพันธ์อันนำมาสู่ข้อเสนอแนะนโยบายด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1) รายได้ ถึงแม้ว่ารายได้มากขึ้นจะทำให้คนมีความสุขมากขึ้น แต่ในระยะยาวรายได้อย่างเดียวไม่ได้ส่งผลให้คนมีความสุขมากขึ้น อันเนื่องมาจากเหตุผลบางประการ เช่น การลดลงของความสุขต่อหน่วยต่อรายได้ที่เพิ่มขึ้น และคนมักจะมีความต้องการที่มากขึ้นไปเรื่อย ๆ ไม่มีที่สิ้นสุด เช่น รายได้ในปีต่อไปเพิ่มขึ้นแต่ความต้องการในมาตรฐานการดำรงชีวิตจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ รวมทั้งปัจจัยสำคัญที่ทำให้ความสุขลดลง คือ การเปรียบเทียบกับคนอื่น ถึงแม้ว่าตนเองจะมีรายได้มากขึ้น แต่เมื่อเปรียบเทียบกับคนอื่นที่มีรายได้มากขึ้นกว่าแล้ว ตนจะไม่มีความสุข นี่คือเหตุผลที่ถึงแม้ว่าสังคม หรือประเทศจะมีรายได้เพิ่มขึ้น หรือรายได้ของทุกคนมากขึ้น คนในสังคมโดยรวมกลับไม่มีความสุขเพิ่มขึ้น เพราะการเปรียบเทียบในสังคมนั้นเอง (คนรู้สึกถึงความมั่งมีโดยเปรียบเทียบของตนเองไม่ได้มากขึ้น) นอกจากนั้นยังพบว่าคนที่มีการมีรายได้เพิ่มขึ้นในประเทศ และคนที่ร่ำรวยไม่ได้ทำให้ความสุขเพิ่มมากนัก แต่รายได้ที่เพิ่มขึ้นในประเทศยากจนทำให้ประเทศ และคนยากจนมีความสุขขึ้นอย่างมาก

ดังนั้น นโยบายสาธารณะ ควรทำให้ประชาชนรู้สึกมีความเท่าเทียมกัน ลดความแตกต่างลง จึงควรแก้ไขในเรื่องการกระจายรายได้ให้ดีขึ้น ปรับใช้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงใน

ชีวิตประจำวันให้รู้จักถึงความพอเพียง พอประมาณ และมีเหตุผล นอกจากนี้การแก้ปัญหาความยากจนจะทำให้คนจนมีความสุขเพิ่มขึ้นอย่างมาก รัฐบาลจึงควรเน้นการเพิ่มหรือสร้างรายได้ให้แก่คนรายได้น้อยเป็นพิเศษ การใช้จ่ายภาครัฐที่เป็นไปเพื่อช่วยยกระดับรายได้ของคนยากจนจะทำให้ความสุขโดยรวมของสังคมเพิ่มขึ้นมากกว่าการช่วยคนรวย

นอกจากนี้ ควรใช้มาตรการทางภาษีมาใช้เพื่อไม่ให้มีการบริโภคสินค้าฟุ่มเฟือยเกินความเหมาะสม เนื่องจากการเปรียบเทียบในความมั่งมีของคนในสังคมทำให้คนไม่มีความสุข ไม่ควรส่งเสริมให้คนมีค่านิยมแข่งขันในสถานะทางเศรษฐกิจสังคม

การโฆษณาหรือประชาสัมพันธ์ด้านวัตถุมักเกินไปทำให้คนรู้สึกจนลงจากการเปรียบเทียบกับสิ่งที่เห็นและกระตุ้นความต้องการ จึงทำให้มีความสุขลดลง ดังนั้นควรระมัดระวังเรื่องการโฆษณาชวนเชื่อที่กระตุ้นให้เกิดความอยากได้ในวัตถุเกินความจำเป็น ดังนั้นควรมีนโยบายและมาตรการไม่สนับสนุนการโฆษณาเพื่อกระตุ้นความอยากในการบริโภคมากเกินไป เช่น เก็บค่าโฆษณาให้เป็นรายได้ของรัฐให้มากขึ้น และใช้มาตรการภาษีสำหรับสินค้าฟุ่มเฟือย

2) การว่างงานและการทำงาน การว่างงานมีผลทำให้ความสุขของคนลดลง ซึ่งนอกเหนือจากปัจจัยทางเศรษฐกิจแล้ว ยังสูญเสียความภาคภูมิใจในตนเองและขาดคุณค่าในงานที่เคยทำ โดยทั่วไปการมีงานทำ ทำให้คนมีความสุขพึงพอใจในชีวิตมากขึ้น (ยกเว้นบางกรณีศึกษาในประเทศญี่ปุ่น) นอกจากนี้ผู้ที่จ้างงานตนเอง หรือการทำงานกิจการของตัวเอง (Self – employment) มีความพึงพอใจในการทำงานสูงกว่าเป็นลูกจ้างโดยทั่วไป ในขณะที่เดียวกันการทำงานมากเกินไปทำให้ขาดความสุขที่ควรได้จากการใช้เวลาอยู่กับครอบครัว เพื่อนการพักผ่อน ถึงแม้ว่าการทำงานจะทำให้มีรายได้มากขึ้น แต่ความต้องการในชีวิตประจำวันและการแข่งขันในสังคมมักจะมากขึ้นตามไปด้วยทุกปี จึงไม่ได้ทำให้ความสุขเพิ่มขึ้นตามค่าตอบแทนที่เพิ่มขึ้น ดังนั้น ควรมีนโยบายเพิ่มการจ้างงาน ถึงแม้จะเป็นงานไม่เต็มเวลาและงานอาสาสมัครเพื่อสังคม ส่งเสริมการสร้างผู้ประกอบการเพื่อสร้างงานเอง มีเครือข่ายการจัดการองค์กรแบบอิสระมากขึ้น นอกจากนี้อาจมีสวัสดิการ โดยการให้งานทำการเพิ่มความมั่นคงในการทำงาน ในขณะเดียวกันควรใช้นโยบายทางภาษีที่ไม่ได้สนับสนุนให้คนทำงานเพื่อหารายได้มากเกินไป เพราะรายได้ไม่ได้ทำให้คนมีความสุขถ้ามีความต้องการมากขึ้นเรื่อย ๆ แต่เป็นไปเพื่อความสมดุลในชีวิตและการทำงาน

3) การศึกษา ผลของการศึกษาต่อความสุขยังคลุมเครือ โดยทั่วไปการศึกษาทำให้คนมีความสุขมากขึ้น โดยมีความรู้ในการดูแลสุขภาพสภาพที่ดีมากขึ้น มีงานทำและมีรายได้และชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น แต่บางครั้งการศึกษาสูงไม่ได้ทำให้ความสุขในชุมชนเพิ่มขึ้น อย่างไรก็ตามการตีความหมายและแปลผลขึ้นกับการนิยามคำว่า การศึกษาว่าจำกัดแค่การศึกษาในระบบหรือไม่ ถ้าการศึกษาครอบคลุมถึงการศึกษานอกระบบที่คนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาผลจะเปลี่ยนไปในด้านนโยบายต้องส่งเสริมการศึกษาให้ประชากร อย่างไรก็ตามควรเน้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตและ

การศึกษานอกระบบที่สอดคล้องกับชุมชนด้วย เน้นการสอนคุณธรรม การช่วยเหลือผู้อื่นและให้ความร่วมมือ อันจะทำให้สังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขมากขึ้น

4) สุขภาพ สุขภาพจิตและสุขภาพกายมีผลอย่างมากต่อความสุข ปัจจัยต่าง ๆ ที่ลดความเครียดในสังคมจะทำให้คนมีความสุขมากขึ้น เช่น การใช้เวลาในการเดินทางในการไปทำงาน น้อยลง ทำให้คนมีความสุขมากขึ้น นโยบายการส่งเสริมและรักษาสุขภาพเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อป้องกันความเจ็บป่วยและลดความเครียดในสังคม ควรให้ความสำคัญกับสุขภาพจิตซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสุขให้มากขึ้น เช่น ส่งเสริมการปฏิบัติธรรม นอกจากนี้การให้สวัสดิการระบบประกันสุขภาพแก่ประชาชนทั่วไปนับเป็นสิ่งจำเป็น

5) ชีวิตครอบครัว งานวิจัยส่วนใหญ่ พบว่า ชีวิตครอบครัวมีผลต่อความสุขค่อนข้างสูง การหย่าร้าง การใช้เวลาในการทำงานมากเกินไปจนมีผลกระทบทางลบต่อครอบครัวทำให้คนมีความสุขลดลง การที่สมาชิกของครอบครัวย้ายไปทำงานต่างประเทศเพื่อหารายได้ทำให้สมาชิกครอบครัวที่เหลืออยู่มีความสุขลดลง และถึงแม้ส่งเงินกลับมายังครอบครัวเดิมก็ไม่ได้ทำให้ครอบครัวที่เหลืออยู่มีความสุขเพิ่มขึ้นเท่าใดนัก ด้วยเหตุผลดังกล่าวนโยบายจึงต้องให้เกิดความสมดุลในชีวิตการทำงานและรายได้ การเพิ่มรายได้ของครอบครัวโดยทำให้ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวลดลง เป็นสิ่งที่ต้องระมัดระวัง ดังนั้นนโยบายส่งเสริมการย้ายถิ่นเพื่อการทำงานหารายได้ ควรต้องคำนึงถึงต้นทุนทางสังคมและครอบครัวด้วย เพราะอาจทำให้ความสุขของคนลดลง

6) มิตรภาพและความสัมพันธ์ทางสังคม มิตรภาพและความสัมพันธ์ทางสังคมที่ดี ทำให้คนในสังคมมีความสุขมากขึ้น ในสังคมสมัยใหม่เป็นสังคมที่มีความเชื่อถือและไว้วางใจต่อกัน น้อยลงกว่าอดีต ความเชื่อถือในความดีและความซื่อสัตย์ของคนลดลง ทำให้ความสัมพันธ์ในสังคมและความสุขของคนในสังคมลดลง ในทางตรงกันข้าม ความช่วยเหลือและความร่วมมือกันทำให้คนในสังคมมีความสุขมากขึ้น ทั้งนี้การตรวจทางสมองของคนได้พิสูจน์ว่าผู้ที่ให้ความร่วมมือกับผู้อื่นจะมีความสุขมากขึ้นด้วย อย่างไรก็ตามในสังคมใด ๆ คนที่ไม่ค่อยให้ความร่วมมือมักจะถูกกลั่นแกล้งโดยการคัดเลือกโดยธรรมชาติไปโดยปริยาย เพราะการคัดเลือกใด ๆ ก็ตามจะเลือกคนที่ให้ความร่วมมือ ดังนั้นสังคมควรให้การศึกษาสอนให้คนให้ความร่วมมือกับผู้อื่นมากกว่าสอนให้เห็นแก่ตัว

7) สิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อมมีผลต่อความสุข โดยเฉพาะเมื่อทดสอบความสัมพันธ์กับการวัดความสุขด้วยความยืนยาวโดยใช้ดัชนีช่วงชีวิตแห่งความสุข (Happy Life Years) พบว่า สิ่งแวดล้อมที่ดีขึ้นทำให้คนมีความสุขมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันคนมีความสุขมากขึ้นมักจะดูแลรักษา สิ่งแวดล้อมให้ดีขึ้น ดังนั้นนโยบายด้านสิ่งแวดล้อมต้องมีการป้องกันและรักษาสิ่งแวดล้อมในทุกๆ ระดับประเทศและระดับสังคมชุมชน มีการส่งเสริมการจัดสภาพแวดล้อมในสถาบันต่าง ๆ ให้เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม Eco – friendly เช่น โรงเรียน ที่ทำงาน มีการสร้างเครือข่ายองค์กรเหล่านี้ มีการให้ความรู้ความเข้าใจถึงความสำคัญของสิ่งแวดล้อมต่อประชาชนทุกกลุ่ม

8) ความมั่นคง มนุษย์ต้องการความมั่นคงในครอบครัว ในสังคม ในการทำงาน รวมถึงความปลอดภัยในชีวิตความเป็นอยู่ สิ่งเหล่านี้ทำให้คนมีความสุข ดังนั้นนโยบายจึงควรทำให้เกิดความมั่นคงทั้งในการทำงานและในสังคม การที่คนต้องการย้ายถิ่นบ่อย ๆ ทำให้ขาดความสัมพันธ์กับครอบครัว และสังคมเดิมของตน ขาดความไว้วางใจกัน ในสังคมใหม่ หรือกลายเป็นคนกลุ่มน้อยในสังคมใหม่ ทำให้มีปัญหาทางสังคมหลายอย่างตามมา มาก รวมทั้งปัญหาอาชญากรรมและความปลอดภัยในสังคมด้วย ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงควรพิจารณาทบทวนการส่งเสริมการเคลื่อนย้ายประชากรที่ไม่มีเหตุผลสมควร

9) อิสรภาพ ประชาชนจะมีความสุขมาก เมื่อมีเสรีภาพทางการเมือง และมีเสรีภาพส่วนบุคคลในการสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีศักยภาพและเต็มความสามารถ นอกจากนี้คุณภาพในกระบวนการพัฒนาทางการเมืองที่ทำให้คนมีความสุขมากขึ้น นโยบายก็คือ ควรส่งเสริมบรรยากาศความเป็นประชาธิปไตย และส่งเสริมสิทธิเสรีภาพของประชาชน รวมทั้งพัฒนาการเมืองให้มีคุณภาพ

10) ความยุติธรรมทางสังคม ความไม่ยุติธรรมทางสังคมและเพิ่มความเหลื่อมล้ำ ทำให้ความสุขของประเทศลดลง การมีหลักนิติธรรม (Rule of Law) เคารพสิทธิพลเมือง และปราศจากการคอร์รัปชันจะเพิ่มความสุขของคนในประเทศ นอกจากนี้ความไม่เท่าเทียมและการกีดกันทางสังคม ทำให้ความสุขของคนในสังคมลดลง ในประเทศที่มีการกีดกันผู้หญิง ความสุขของประเทศนั้นจะต่ำ ดังนั้นนโยบายต้องให้มีหลักนิติธรรมต่อต้านการคอร์รัปชัน ลดการกีดกันผู้หญิงและชนกลุ่มน้อย หรือผู้ด้อยโอกาสต่าง ๆ

อย่างไรก็ตาม ข้อเสนอสรุปปัจจัยการพัฒนาในด้านต่าง ๆ ต่อความสุขข้างต้นเป็นเพียงตัวอย่างจากการศึกษาในต่างประเทศ ส่วนในประเทศไทยงานวิชาการด้านนี้ยังไม่ค่อยมีมากนักและยังขาดงานวิจัยที่สะท้อนถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อความสุขในบริบทของไทย จึงควรมีการสำรวจความพึงพอใจในชีวิตของคนกลุ่มต่าง ๆ เป็นการสำรวจขนาดใหญ่โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติที่อาจเพิ่มคำถามนี้เข้าไปในการไปสำรวจภาวะเศรษฐกิจและสังคม เป็นต้น เพื่อที่จะได้ใช้ข้อมูลนี้มาทำการวิจัยเชิงนโยบาย และการวัดความสุข เพื่อประโยชน์ต่อทิศทางการพัฒนาต่อไป

3. ระดับของความสุข

การวัดความสุข เป็นการวัดความอยู่ดีมีสุขของบุคคลเชิงอัตวิสัย หรือ Subjective well-being ซึ่งสามารถได้ข้อมูลความสุขโดยรวมจากการสำรวจขนาดใหญ่ที่มาจากการสัมภาษณ์บุคคล โดยตรงถึงระดับความสุขโดยรวมในชีวิต (ที่ไม่ใช่ความสุขระยะสั้นที่เปลี่ยนแปลงบ่อย) ในงานวิจัยในต่างประเทศมีการทำการสำรวจความสุขโดยรวมในลักษณะนี้มา โดยถามถึงระดับความพึงพอใจในชีวิต (Life Satisfaction) ในภาพรวม (เช่น ถามว่าคุณมีความพึงพอใจในชีวิตมากน้อยแค่ไหนเมื่อ

พิจารณาจากทุก ๆ ด้าน) โดยให้ผู้ที่ถูกถามตีค่าออกมาเป็นระดับคะแนน เช่น 0 – 10 เป็นต้น (ทั้งนี้มีวิธีการวัดและการให้คะแนนหลายแบบ) ความสุขในระดับปัจเจกเป็นความสุขขึ้นอยู่กับการให้คุณค่าในสิ่งที่มีมากกว่ามีหรือความต้องการ การมีหรือการเป็นเจ้าของในวัตถุอาจทำให้ไม่มีความสุขหรือเป็นทุกข์ก็ได้ การที่บุคคลสามารถตอบได้ว่ามีความสุขในระดับเท่าใด ต้องมีดุลยพินิจในการประเมินคุณภาพชีวิตโดยเฉลี่ยจากประสบการณ์ที่ผ่านมาและที่คาดการณ์ในอนาคต โดยเป็นการสะท้อนถึงความพึงพอใจในชีวิตของตนโดยภาพรวม ไม่ใช่ด้านใดด้านหนึ่ง อย่างไรก็ตามการวัดปัจจัยภายในที่สะท้อนถึงความรู้สึกที่มีความสุขโดยรวมของประชาชนในแต่ละประเทศอาจแตกต่างกันไป ตามสภาพและวัฒนธรรมของสังคม ซึ่งเวลาตอบคำถามคนจะให้ค่าความพึงพอใจในชีวิตของเขาอยู่ในช่วงระดับคะแนนจากต่ำสุดถึงสูงสุด

พุทธทาสภิกขุ (2542) ได้กล่าวถึง ความสุข ซึ่งมีอยู่ 3 ระดับ

1. สุข เพราะไม่เบียดเบียน เป็นความสุขค่อนข้างจะเป็นเรื่องสังคมหรือของหมู่คณะ ถ้าไม่เบียดเบียนกันก็จะเป็นสุข หรือไม่เห็นแก่ตัว
2. สุข เพราะอยู่เหนืออำนาจามหรือเป็นความสุขเพราะอยู่เหนือกิเลสที่จะมากระทบตัวเราเป็นความรัก หลงใหลในสิ่งต่าง ๆ หรือการกำหนดยินดี อารมณ์ที่เกิดขึ้นถือว่าเป็นกามอย่างหนึ่ง การที่หลงใหลทั้งบุคคล วัตถุก่อให้เกิดความทุกข์ได้ทั้งสิ้น
3. สุข เพราะละตัวตนเสียได้ เพราะถ้าละเรื่องนี้ได้ก็จะไม่ยึดมั่นว่าตัวกูของกู อยากจะเหนือผู้อื่น สิ่งที่สำคัญที่สุดใน 3 ข้อนี้ คือ ไม่มีตัวกูของกู ถ้าคิดได้เสียแต่แรกก็จะไม่เบียดเบียนใคร และก็ไม่เห็นแก่ตัว

สุชาติ ศรีรักษา (2550) ได้กล่าวถึง ประโยชน์สุข ออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

ประโยชน์สุขระดับที่ 1 ด้านรูปธรรมที่ตามองเห็นหรือเห็นได้กับตา คือ การมีสุขภาพดี การมีทรัพย์สินเงินทอง การมีอาชีพการงานเป็นหลักเป็นฐาน การมียศ ฐานะ ตำแหน่ง การเป็นที่ยอมรับในสังคม การมีมิตรสหาย บริวาร และการมีชีวิตครอบครัวที่ดี

ประโยชน์สุขระดับที่ 2 ด้านนามธรรมที่ลึกลับ เลียดจากตามองเห็น คือ เรื่องของคุณธรรม ความดีงาม การมีความสุขที่เกิดจากความมั่นใจในคุณค่าของชีวิต การได้บำเพ็ญประโยชน์ช่วงเหลือเกื้อกูลแก่เพื่อนมนุษย์ ความมีศรัทธาในสิ่งที่ดีงามที่เป็นหลักของจิตใจ และการมีปัญญาที่ทำให้รู้จักการปฏิบัติต่อสิ่งทั้งหลายได้ถูกต้อง และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้ ทำให้ชีวิตเป็นอยู่ด้วยดี

ประโยชน์สุขระดับที่ 3 ด้านนามธรรมชั้นโลกุตตระที่อยู่เหนือกระแสความไหลเวียนของโลกธรรม คือ ความเป็นผู้มีจิตใจเป็นอิสระด้วยความรู้เท่าทันต่อสิ่งทั้งหลาย รู้โลกและชีวิตตามความเป็นจริง จนกระทั่งว่าโลกธรรมเกิดขึ้นมากระทบกระทั่งก็ไม่หวั่นไหว วางใจและปฏิบัติได้ถูกต้องตามเหตุปัจจัย ปล่อยให้กฎธรรมชาติทั้งหลายก็เป็นกฎธรรมชาติอยู่ตามธรรมชาติ ความทุกข์ที่มีอยู่ใน

ธรรมชาติก็คงเป็นทุกข์ของธรรมชาติไป ไม่เข้ามากกระทบกระทั่งบีบคั้นจิตใจของเราได้ เป็นผู้มีสุขอยู่กับตนเองตลอดเวลา ชีวิตก็สมบูรณ์แล้ว

4. องค์ประกอบของความสุข

นักวิชาการและนักการศึกษา ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความสุข ดังนี้

กัญจิกา ชัยสวัสดิ์ (2546) กล่าวว่าโดยสรุปว่า ความสุขเป็นสิ่งที่นำไปสู่การมีสุขภาวะ (Well-being) และการมีคุณภาพชีวิต (Quality of Life) ที่ดี เป็นความปรารถนาสูงสุดของมนุษย์ ซึ่งความสุขนั้น ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ด้านคือ

1. ความพึงพอใจในชีวิต
2. ระดับอารมณ์ทางบวก หรือ ความเบิกบานใจ
3. ระดับของอารมณ์ทางลบในขณะนั้น เช่น ความซึมเศร้าและความวิตกกังวล

นอกจากนี้ยังพบว่า บุคคลจะใช้การประเมินความสุขจาก 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบทางความคิด (Cognitive Components) และองค์ประกอบทางอารมณ์ (Affective Components) ทั้งนี้องค์ประกอบทางความคิด (Cognitive Components, Hedonic Level) เป็นการประเมินความสุขโดยใช้ความคิดในการตัดสินหรือประเมินในรูปของความพึงพอใจในชีวิต ซึ่งเป็นการประเมินแบบสรุปรวมของบุคคล (Global Assessment) ทั้งเหตุการณ์ในชีวิต กิจกรรมและสภาพแวดล้อม แล้วตัดสินว่ามีความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ องค์ประกอบทางอารมณ์ (Affective Components, Hedonic Level) เป็นการประเมินความสุขโดยใช้ประสบการณ์ทางความรู้สึก คือ การประเมินความสุขในแง่ของอารมณ์ทางบวก และอารมณ์ทางลบ กล่าวคือ ในสถานการณ์ แต่ละสถานการณ์ บุคคลจะมีปฏิกิริยาทางอารมณ์ ความรู้สึกตอบสนองออกมาอย่างไร

อาวูร ไซแสง (2550) ได้กล่าวถึง ความสุขของคนเราเกิดขึ้นได้จากปัจจัยหลัก 4 ประการ คือ

1. จากสิ่งแวดล้อม เช่น สถานการณ์ทางสังคม สถานการณ์การเมือง เป็นต้น
2. จากภายในจิตใจตนเอง เช่น อารมณ์ พฤติกรรม เป็นต้น
3. จากความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับบุคคลอื่น
4. จากสิ่งสนับสนุนอื่น ๆ เช่น การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

เกวรุต ไซยเดช (2550 อ้างถึงใน กิ่งทอง กิจจานนท์, 2562) ได้กล่าวถึง แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับความสุขอีกประการหนึ่ง คือ ความอยู่ดีมีสุข คือ การมีสุขภาพอนามัยที่ดีทั้งร่างกายและจิตใจ มีงานทำทั่วถึง มีรายได้พอเพียงต่อการดำรงชีพ มีครอบครัวที่อบอุ่นมั่นคง อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี และอยู่ภายใต้ระบบการบริหารจัดการที่ดีของรัฐ ตามที่ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติสำนักนายกรัฐมนตรี ได้จำแนกองค์ประกอบเป็น 7 ด้าน คือ ด้านสุขภาพ ความรู้ ชีวิตการทำงาน รายได้ และการกระจายรายได้ ชีวิตครอบครัว สภาพแวดล้อม และ

การบริหารจัดการที่ดีของภาครัฐ ซึ่งทุกองค์ประกอบจะต้องดำเนินการพัฒนาไปพร้อม ๆ กัน เพื่อให้เกิดผลต่อความอยู่ดีมีสุขได้อย่างแท้จริง

5. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความสุขในการเรียน

ทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545 อ้างถึงใน โชติพงษ์ ธรรมสว่างสุข, 2561) เกิดขึ้นจากศูนย์พัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน (พ.ร.ค.) ซึ่งตั้งขึ้นเพื่อทำงานตามแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544) ในแผนปฏิบัติงานที่ 2 การพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน การดำเนินงานของศูนย์มี ศาสตราจารย์สุมน อมรวิวัฒน์ เป็นผู้เชี่ยวชาญ และที่ปรึกษาโครงการซึ่งศูนย์พัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนมีแผนปฏิบัติงานในปีงบประมาณ 2540 คือ

1. ติดตามและประสานงานการปฏิรูปหลักสูตรและการเรียนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ
2. นำเสนอหลักและแนวคิดพื้นฐานการเรียนการสอน และดำเนินการไปสู่กระบวนการเรียนรู้ในสถานศึกษาอย่างแท้จริง
3. นำเสนอแหล่งเรียนรู้จากแหล่งวิทยาการประเภทต่าง ๆ รวมถึงรวบรวมข้อมูลด้านสื่อโทรทัศน์ และสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ
4. สำรวจและสร้างเครือข่าย “แหล่งเรียนรู้” และ “ครูต้นแบบ” เพื่อส่งเสริมการปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอนในโรงเรียน

จากทฤษฎีการเรียนรู้และแนวปฏิบัติข้างต้น ได้เน้นพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามเป้าหมายของการจัดการศึกษา คือ เพื่อให้ผู้เรียน เก่ง ดี มีสุข โดยทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข นับว่าเป็นหนึ่งในทฤษฎีการเรียนรู้ทั้งห้า โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิติยวดี บุญเชื้อ เป็นหัวหน้าคณะผู้เชี่ยวชาญ และมีผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งประกอบด้วย รองศาสตราจารย์ปิตินันท์ สุทธสาร รองศาสตราจารย์สุนทร ช่างสุนิช และอาจารย์วิภา ตันทุลพงษ์ ได้ร่วมกันสร้างทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุขขึ้น จากแนวคิดพื้นฐานของกระบวนการเรียนการสอน 5 ประการ คือ 1) แก่นแท้ของการเรียนการสอน คือ การเรียนรู้ของผู้เรียน 2) การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ ทุกแห่งทุกเวลาต่อเนื่องยาวนานตลอดชีวิต 3) ศรัทธาเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีที่สุดของการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ 4) ผู้เรียนเรียนรู้ได้ดีจากการสัมผัสและสัมพันธ์ 5) สาระที่สมดลเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ คือ ความรู้ ความคิด ความสามารถ และความดี

จากแนวคิดพื้นฐานของกระบวนการเรียนการสอน 5 ประการดังกล่าว ทำให้เกิดทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข 6 ทฤษฎี ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2545)

ทฤษฎีที่ 1 สร้างความรักและความศรัทธา (love and respect)

การเรียนรู้บนฐานแห่งความรักและความศรัทธาของนักเรียนที่มีต่อครูและวิชา ถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จำเป็น เพราะเมื่อนักเรียนเกิดความรักและความสนใจต่อบทเรียน ต่อครู และต่อผู้ร่วมเรียน ทำให้เกิดความศรัทธาและความเข้าใจตรงกันในระหว่างครู และนักเรียนด้วยกัน ก็จะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความสุขได้ โดยแนวคิดหลัก มีดังนี้

1. การเรียนบนฐานแห่งความรัก โดยมีแนวทางดำเนินการดังนี้

1.1 การสร้างความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างครู วิชาที่สอน นักเรียน ตัวครูเอง และธรรมชาติของมนุษย์

1.2 การให้กำลังใจและให้โอกาส โดยครูยอมรับเด็กในสภาพที่เป็นอยู่ เปิดโอกาสให้ได้แสดงออก รักษาความยุติธรรม จริงใจและอดทน มุ่งมั่นที่จะช่วยเหลือเมื่อมีปัญหาและแก้ไขปัญหาอย่างนุ่มนวลด้วยเหตุผลโดยไม่ใช้อารมณ์

2. บทเรียนที่สนุกและน่าสนใจ สิ่งนี้เป็นสิ่งที่จูงใจให้นักเรียนเกิดการตื่นตัว กระตือรือร้น สนใจใฝ่รู้ ใฝ่เรียนติดตามและอยากแสวงหาความรู้ต่อไปอย่างไม่รู้จบ ซึ่งครูสามารถดำเนินการได้ ดังนี้

2.1 การเตรียมการสอน โดยมีกำหนดการสอนล่วงหน้า กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ที่ชัดเจน มีการปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน และมีการวางโครงการสอนที่กระชับและรัดกุม

2.2 การทำแผนการสอน ครูต้องทำอย่างต่อเนื่อง เนื้อหาไม่ซ้ำซ้อน มีการประเมินพัฒนาการของนักเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประเมินตนเอง และประเมินนักเรียนด้วยกัน มีการรายงานผลความก้าวหน้าของการเรียน จัดช่วงเวลาให้มีความยืดหยุ่น เหมาะสมกับบทเรียน และได้สัดส่วนของวิชาต่อสัปดาห์

2.3 การเลือกสื่อประกอบบทเรียน จากสื่อที่ครูสร้างเอง หรือสื่อที่นักเรียนช่วยกันสร้าง โดยการจัดสัดส่วนของสื่อและบทเรียนให้ตรงตามสภาพวัย และความสามารถของนักเรียน มีการจัดหาสื่อที่เหมาะสมกับบทเรียนและตรงตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

2.4 การประเมินพัฒนาการของนักเรียน นอกจากครูเป็นผู้ประเมินแล้ว ยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประเมินตนเอง ประเมินนักเรียนด้วยกัน และมีการรายงานผลความก้าวหน้านั้น ๆ รวมทั้งให้ทราบจุดอ่อนของตนเอง เพื่อหาทางแก้ไขปรับปรุงให้พัฒนาดียิ่งขึ้นอย่างเต็มตามศักยภาพของแต่ละคน

2.5 การจัดช่วงเวลาการเรียน มีความยืดหยุ่นเหมาะสมกับบทเรียน สัดส่วนของวิชาต่อสัปดาห์ มีโอกาสได้พักผ่อนคลายความเครียดด้วยกิจกรรมที่สนุก ๆ ที่ผ่อนคลายแต่ได้สาระ

2.6 การจัดบรรยากาศในชั้นเรียน โดยสร้างบรรยากาศในการเรียนที่ผ่อนคลาย แทรกอารมณ์ขัน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออก แลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น กระตุ้นให้เกิดการคิด สรุปและจับประเด็นที่สำคัญ ๆ ได้

2.7 การแก้ปัญหา โดยการใช้เหตุผลในการพิจารณา รับฟังความคิดเห็นของทุกฝ่าย การมองหาจุดดีของนักเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนคิดหาแนวทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง และการเป็นแบบอย่างที่ดีของนักเรียน

3. การส่งเสริมความสนใจและสร้างความผูกพัน ครูมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนรักการเรียน โดยสามารถดำเนินการได้ ดังนี้

3.1 ทำความรู้จักกับนักเรียน โดยศึกษาประวัตินักเรียนเป็นรายบุคคล จดจำสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ เกี่ยวกับนักเรียน ติดตามถามข่าวคราวในวาระต่าง ๆ

3.2 การรักษามิตรภาพ ด้วยการทำให้เป็นที่ไว้วางใจของนักเรียน โดยรักษาความลับของนักเรียน เห็นความสำคัญและความสามารถของนักเรียนทุกคน เอาใจใส่นักเรียนอย่างทั่วถึง จริงใจ และพร้อมที่จะช่วยเหลือ อดทน เสียสละ ใช้คำพูดในเชิงสร้างสรรค์

ทฤษฎีที่ 2 เห็นคุณค่าการเรียนรู้ (learning appreciation)

แนวคิดนี้ช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าในการเรียนรู้ รู้ว่าเรียนไปทำไม เรียนไปเพื่ออะไร เรียนแล้วได้อะไร เรียนแล้วจะเป็นอะไร และเรียนแล้วจะเป็นอย่างไร เมื่อนักเรียนเห็นคุณค่าในสิ่งที่เรียน จะทำให้นักเรียนมีความตั้งใจเรียนและสนใจในการเรียนรู้ โดยมีแนวคิดและการดำเนินการ ดังนี้

1. การเรียนที่มีความหมาย ประกอบด้วย บทเรียนเหมาะสมกับวัยและความสนใจ เนื้อหา กระชับ กระจำ และง่ายต่อการทำความเข้าใจ มีตัวอย่างที่ชัดเจน เราให้คิดและติดตาม คำอธิบาย ไม่คลุมเครือ

2. นักเรียนแต่ละคนมีความสามารถพิเศษเฉพาะตัว มีจุดอ่อนที่ต้องการความช่วยเหลือ มีความสนใจและความถนัด มีความคิดและจิตใจ มีความชอบและความต้องการแตกต่างกัน

3. นักเรียนจะเกิดความรักและเห็นคุณค่าในสิ่งที่เรียน เมื่อบทเรียนนั้นสัมพันธ์กับสิ่งที่นักเรียนเคยรู้จักมาก่อน เนื้อหาวิชาที่เรียนสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ เนื้อหาของวิชามีความหมายที่เป็นรูปธรรมในจินตนาการของนักเรียน นักเรียนประสบความสำเร็จและมีผลงานเป็นที่ยอมรับและครูผู้สอนมีเมตตา มีความเป็นกันเอง และให้โอกาสนักเรียน

ทฤษฎีที่ 3 เปิดประตูสู่ธรรมชาติ (naturalization)

ในบางครั้งการเรียนเฉพาะในห้องเรียนอาจจะรู้สึกอึดอัดและคับแคบ นักเรียนจะมีความรู้สึกสดชื่น และมีชีวิตชีวาขึ้น หากได้มีการออกไปนอกห้องเรียน บทเรียนในห้องเรียน แม้จะสนุกสนานและได้ความรู้เพียงใด แต่การเปิดโอกาสให้นักเรียนออกไปนอกห้องเรียน จะช่วยให้

นักเรียนเกิดความรู้สึกเสรี ไม่กดดัน และเป็นธรรมชาติมากขึ้น โดยมีแนวคิดเน้นให้นักเรียนเกิดความรู้ ทั้งในและนอกห้องเรียน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. บทเรียนในห้องเรียนจะน่าสนใจเมื่อมีสภาพห้องเรียนที่น่าเรียน ป้ายนิเทศที่สะดุดตา และเร้าความคิด มีสื่อการเรียนที่ตรงจุดประสงค์ มีกิจกรรมที่หลากหลายและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สัมผัสและเรียนรู้ด้วยตนเองมาก ๆ

2. บทเรียนนอกห้องเรียนจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนได้เปลี่ยนบรรยากาศการเรียน ได้สัมผัสของจริง ไม่ใช่แค่ในหนังสือหรือภาพ ได้สังเกตและเปรียบเทียบสิ่งที่พบเห็น ได้ข้อคิดที่ต่างออกไปจากการเรียนนาน ๆ อาจทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนที่เครียด และอึดอัด การออกไปสู่ที่โล่งและกว้างจะช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้สึกที่เสรี ไม่กดดัน และเป็นธรรมชาติ

3. การนำธรรมชาติมาเป็นบทเรียนอาจทำได้โดยจัดให้มีการศึกษานอกสถานที่ จัดห้องเรียนกลางแจ้งร่ม ใต้ร่มไม้ ริมน้ำ เชิญวิทยากรผู้เชี่ยวชาญภายนอกมาสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ร่วมกัน จัดโครงการเยี่ยมสถานที่ต่าง ๆ เพื่อเพิ่มประสบการณ์ตรงแก่นักเรียน

4. เปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วม โดยให้คนในท้องถิ่นร่วมรับรู้กิจกรรมร่วมกันของโรงเรียน ส่งเสริมกิจกรรมที่สัมพันธ์กับชุมชน ร่วมมือกับชุมชนในการแก้ปัญหาเด็กส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น

ทฤษฎีที่ 4 มุ่งมาดและมั่นคง (willing and firm)

การรู้จักตนเอง รู้จุดดีและจุดด้อยของตนเอง ยอมรับสภาวะแห่งตนไม่ดูถูกตนเอง ไม่โทษคนรอบข้าง ใจกว้างและพร้อมที่จะปรับปรุงและแก้ไข รู้จักระงับอารมณ์ มั่นใจ และตั้งใจจริง ย่อมจะนำความสำเร็จในชีวิตมาให้แก่ตน ซึ่งจะนำไปสู่ความภาคภูมิใจในตนเอง เห็นคุณค่าของตนเอง และไม่คิดว่าชีวิตของตนเองไร้ค่า คุณสมบัตินี้จะช่วยเพิ่มพูนและพัฒนาได้ในตัวนักเรียน ต้องมีผู้ช่วยเหลือแนะนำและให้โอกาส เมื่ออยู่บ้านต้องการให้พ่อแม่ช่วยเหลือ เมื่ออยู่โรงเรียนต้องการให้ครูช่วยเหลือ เมื่อนักเรียนมีความมั่นใจย่อมจะกล้าเผชิญสภาวะต่าง ๆ อย่างมั่นคง มีความแน่วแน่ในการตัดสินใจ มีความกล้าที่จะเผชิญสิ่งที่จะเกิดขึ้น ทั้งยังมีหลักการและเหตุผลพอที่จะแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ อย่างเหมาะสมกับเวลา บุคคล และสภาพการณ์ ดังมีรายละเอียด ดังนี้

1. การพัฒนาความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง ทำได้โดยมองเห็นตนเองในส่วนดีและส่วนด้อย กล้ารับสภาพของตนเอง กล้ารับฟังคำวิจารณ์เกี่ยวกับตนเอง มุ่งมั่นพัฒนาและปรับปรุง รู้จักควบคุมอารมณ์นำถนอมการณ์ต่าง ๆ และเห็นคุณค่าของตนเอง

2. ความตั้งใจจริงจะเกิดขึ้น เมื่อรู้คุณค่าของสิ่งนั้น มีเป้าหมายที่ชัดเจน ได้รับการสนับสนุนอย่างจริงจัง และได้รับโอกาสเมื่อเกิดความผิดพลาด

3. การพัฒนาความเชื่อมั่น ทำได้โดยเปิดใจรับความรู้ใหม่ รู้จักแยกแยะหาเหตุผล ไตร่ตรองหาคำตอบ รู้จัดเชื่อมโยงประสบการณ์ และตัดสินใจโดยมีหลักการ

ทฤษฎีที่ 5 ดำรงรักษ์ไมตรีจิต (friendship)

จากแนวคิดที่ว่ามนุษย์เป็นสัตว์สังคมและมีสัญชาตญาณของการอยู่ร่วมกันเป็นหมู่เป็นพวก ไม่ชอบอยู่โดดเดี่ยว แต่อีกด้านหนึ่งของสมองก็แออัดไปด้วยความคิดเกี่ยวกับตนเอง ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงให้รู้ว่าคนคิดถึงแต่ตนเองนั้นจะเห็นได้ชัดในเด็ก ยิ่งเล็กเท่าไรยิ่งชัดเท่านั้น เมื่อโตขึ้นก็จะค่อย ๆ ลดลง การที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข จะต้องมีความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่น ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ยอมรับความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่น เข้าใจและเห็นใจผู้อื่น มีความอ่อนโยน และรู้จักผ่อนปรน รู้จักประมาณความสามารถแห่งตน ไม่มุงมั่นเอาชนะ โดยหลักแล้วนักเรียนควรจะได้เรียนรู้ว่า คนแม้จะคิดต่างกันแต่ถ้าที่จุดมุ่งหมายปลายทางอันเดียวกัน ยอมรับฟังกันและกัน ช่วยกันคิดช่วยกันทำ เห็นความสำคัญของกันและกัน ทำงานร่วมกันโดยไม่มีอคติ มีความอดทนและอดกลั้น ให้อภัยและให้โอกาสยอมรับเหตุผลและความเปลี่ยนแปลง สร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน สื่อความคิดและความรู้สึกด้วยความสุภาพอ่อนโยน จริงใจ และให้เกียรติ ให้กำลังใจแก่กันและกัน แล้วความสำเร็จย่อมจะอยู่ไม่ไกล ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การมีความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่น ทำได้โดยยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ยอมรับความคิดเห็นและความสามารถของผู้อื่น เข้าใจและเห็นใจผู้อื่น มีความอ่อนโยน ผ่อนปรน รู้จักประมาณตนเอง รวมถึงการไม่มุงเอาชนะ
2. การทำงานร่วมกัน โดยไม่มีอคติ ทำได้โดยมองผู้อื่นในแง่ดี มีความอดทนอดกลั้น ให้อภัย ให้โอกาสผู้อื่น ยอมรับฟังเหตุผลและการเปลี่ยนแปลง นึกถึงตนเองทีหลัง มีเป้าหมายอันเดียวกัน และสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน
3. การสื่อความคิดและความรู้สึก ทำได้โดยมีความสุภาพและอ่อนโยน ใช้คำพูดเชิงสร้างสรรค์ จริงใจ และให้เกียรติ ให้กำลังใจแก่กันและกัน รวมถึงมีความสามัคคีปรองดอง

ทฤษฎีที่ 6 ชีวิตที่สมดุล (equilibrium of life)

การรักษาสมดุลชีวิต คือ การปรับตนเองให้อยู่ในความพอเหมาะพอดี รู้ขีดจำกัดของความสามารถของตน มีการประพฤติปฏิบัติที่ตึงงามไม่มากไม่น้อย มีความสำรวม ไม่หลงตัวเองและขณะเดียวกันก็ไม่ดูถูกตนเอง ผู้ที่ปฏิบัติเช่นนี้ได้ย่อมมีความสุข โดยมีแนวคิดและแนวดำเนินการ ดังนี้

1. ความสุขทางใจ จะเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนมีความรักและเป็นที่รัก ได้รับการยอมรับว่ามีความสามารถประสบความสำเร็จในสิ่งที่ทำ ได้รับคำชมเชยว่าเป็นคนดี เกิดความรู้สึกว่าตนเองมีค่าและสมหวังในสิ่งที่ปรารถนา
2. ความสุขทางกาย เกิดจากความรู้สึกว่าตนเองปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ มีที่อยู่สงบและสบาย มีอาหารกินโดยไม่หิวโหย มีเครื่องนุ่งห่มและของใช้ไม่ขาดแคลน และมีความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน

3. การเรียนรู้ที่นำไปสู่ความสำเร็จ แบ่งออกเป็น

3.1 การเรียนเพื่อให้รู้ (learn to know) คือ รู้ให้ชัด รู้ให้กระจ่าง ในสิ่งที่ไม่เคยรู้ ไม่เคยเห็น ไม่เคยสัมผัส เกิดความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้ง สามารถคาดคะเนได้ใกล้เคียงและสร้างจินตนาการตามที่ได้เรียนรู้

3.2 การเรียนเพื่อให้เชี่ยวชาญ (learn to do) คือ ต้องฝึกฝนจนสามารถทำให้เข้าใจ ขั้นตอน บอกขั้นตอนการปฏิบัติได้อย่างครบถ้วน ตอบคำถามหรืออธิบายได้และสามารถแสดงให้ดูเป็นตัวอย่างได้

3.3 การเรียนเพื่อให้เป็น (learn to be) คือ เข้าใจธรรมชาติของสิ่งนั้น มีระบบในการคิดและปฏิบัติอย่างผู้ที่อยู่ในวิชาชีพนั้น ตลอดจนมีความรับผิดชอบในผลงานของตนเอง

สรุปแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุขนั้น เป็นกระบวนการเรียนการสอนแห่งการผสมผสานความเข้าใจซึ่งกันและกัน ระหว่างบุคคลที่เกี่ยวข้อง เล็งเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ร่วมกันในทุกโอกาส สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และมีส่วนร่วม สร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน เพื่อรักษาสมดุลของชีวิตด้านต่าง ๆ ให้ดำเนินไปอย่างมีความสุขทางใจ ทางกาย และเกิดการเรียนรู้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ ทุกมิติ

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบ

แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบ รูปแบบ (Model) เป็นคำที่ใช้เพื่อสื่อความหมายหลายอย่าง โดยทั่วไปจะหมายถึง สิ่งหรือวิธีการดำเนินงานที่เป็นต้นแบบอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น แบบจำลอง สิ่งก่อสร้าง รูปแบบในการพัฒนาชุมชนเพื่อคุณภาพชีวิต ดังนั้นการนำการจัดการความรู้เข้ามาใช้ในองค์กรเพื่อเป็นการคิดแบบต่อยอดตามวัฒนธรรมการจัดการความรู้ องค์กรส่วนใหญ่จะเริ่มจากการศึกษารูปแบบการจัดการความรู้ที่มีอยู่แล้ว ซึ่งอาจจะมิใช่หลายรูปแบบทั้งจากต่างประเทศและที่มีอยู่ในประเทศไทย นำมาพิจารณาปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของตนเองและหลายองค์กรพบว่า หลังจากได้ดำเนินการไปสักระยะหนึ่ง จำเป็นต้องมีการปรับปรุงรูปแบบให้เหมาะสมยิ่งขึ้น (สำนักงานเลขาธิการสภา การศึกษา, 2553)

การทำความเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบ ผู้วิจัยจึงแบ่งหัวข้อนำเสนอออกเป็น 4 หัวข้อย่อย ประกอบด้วย ความหมายของรูปแบบ ลักษณะของรูปแบบ ประเภทของรูปแบบ การพัฒนารูปแบบ ดังนี้

1. ความหมายของรูปแบบ

นักวิชาการได้ให้ความหมายของคำว่ารูปแบบ (Model) แตกต่างกันไป ดังที่ ฉลองรัฐ อินทรีย์ (2550) และเดือนใจ รักษาพงศ์ (2551) กล่าวว่า รูปแบบ หมายถึง โครงสร้าง โปรแกรม

แบบจำลองของสภาพความจริงที่สร้างขึ้นจากการลดทอนเวลาและเทศะเพื่อใช้แทนแนวคิด หรือปรากฏการณ์ใดปรากฏการณ์หนึ่ง ซึ่งใช้อธิบายความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในรูปแบบนั้น

เสนาะ กลิ่นงาม (2551) ได้ให้ความหมายรูปแบบว่า หมายถึง ตัวแปรต่าง ๆ ที่มีหลายตัวแปร มีความเกี่ยวข้องเชิงสัมพันธ์หรือเหตุผลซึ่งกันและกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อจัดระเบียบ ความคิดเกี่ยวกับความเป็นจริงเพื่อให้เข้าใจสาระสำคัญของความจริงง่ายขึ้น

กู๊ด (Good, 1973) ได้รวบรวมความหมายของรูปแบบได้ 4 ประการ คือ

1. รูปแบบ คือ แบบอย่างของสิ่งหนึ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างหรือทำซ้ำ
2. รูปแบบ คือ ตัวอย่างที่ทำให้เกิดการเลียนแบบ
3. รูปแบบ คือ แผนภูมิที่ใช้เป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ใช้เป็นหลักการหรือแนวคิด
4. รูปแบบ คือ ชุดของปัจจัยหรือตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน หรือเป็นองค์ประกอบที่สามารถรวมกันและเขียนเป็นหลักการ

ราช (Raj, 1996) ได้ให้ความหมายของคำว่ารูปแบบ (Model) ไว้ 2 ความหมาย ดังนี้

1. รูปแบบ คือ รุ่ยย่อของความจริงของปรากฏการณ์ ซึ่งแสดงด้วยข้อความจำนวนหรือภาพ โดยการลดทอนเวลาและเทศะทำให้เข้าใจความจริงของปรากฏการณ์ที่ได้ดียิ่งขึ้น

2. รูปแบบ คือ ตัวแทนของการใช้แนวความคิดของโปรแกรมที่กำหนดเฉพาะ

จากความหมายเกี่ยวกับรูปแบบที่กล่าวมาสรุปได้ว่า รูปแบบ หมายถึง โครงสร้างโปรแกรมหรือตัวแบบที่จำลองสภาพความเป็นจริงที่สร้างขึ้นเพื่อการลดทอนเวลา ใช้เป็นแนวทางแนวคิดหรืออธิบายความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในรูปแบบนั้นเพื่อให้เข้าใจสาระสำคัญของความจริงง่ายขึ้น

2. ลักษณะของรูปแบบ

จากคุณสมบัติของรูปแบบดังกล่าว ทำให้นักวิจัยสามารถใช้รูปแบบและการสร้างรูปแบบเพื่อเป็นกลยุทธ์ในการสืบสวนหรือการวิจัยได้ การที่รูปแบบจะสามารถใช้ได้โดยเกิดประโยชน์จะต้องมีลักษณะดังต่อไปนี้ (Keeves, 1988)

1. รูปแบบควรประกอบด้วย ความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างมากกว่าความสัมพันธ์เชิงสัมพันธ์แบบธรรมดาของตัวแปร แต่อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์เชิงสหสัมพันธ์ (Correlation) และเชิงถดถอย (Regression) นี้มีความจำเป็นในการทดสอบในระยะต้นจนกว่าตัวแปรที่จะต้องการค้นหามีความสามารถชี้ให้เห็นได้ชัดเจน

2. รูปแบบควรจะนำไปสู่การทำนายผลที่จะได้ ที่สามารถทดสอบได้ด้วยการสังเกต ดังนั้นรูปแบบที่ดีจึงควรมีการออกแบบการทดสอบรูปแบบที่มีพื้นฐานจากข้อมูลเชิงประจักษ์ และถ้าการทดสอบไม่ได้ผลที่ รูปแบบนั้นจะถูกปฏิเสธ

3. โครงสร้างของรูปแบบจะต้องเกี่ยวข้องกับบางสิ่งที่เป็นกลไกเชิงเหตุผลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ต้องการทดสอบ รูปแบบที่ดีจึงไม่ควรนำไปสู่การทำนายเพียงอย่างเดียวเท่านั้นแต่จะสามารถอธิบายปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้ด้วย

4. ในระยะยาว รูปแบบจะต้องสามารถอธิบายมโนทัศน์ใหม่ ความสัมพันธ์ใหม่และเป็นการขยายการสืบสวนต่อไปอีกด้วย

เสนาะ กลิ่นงาม (2551) กล่าวว่ารูปแบบที่จะนำไปใช้ให้ได้ประโยชน์สูงสุดนั้น รูปแบบต้องประกอบด้วยลักษณะที่สำคัญ คือ มีความสัมพันธ์เชิงโครงสร้าง สามารถทำนายผลได้ สามารถขยายผลทำนายได้กว้างขวางขึ้นและสามารถนำไปสู่แนวคิดใหม่ ๆ

จากลักษณะของรูปแบบที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ลักษณะของรูปแบบที่ดีต้องมีลักษณะคือ มีความสัมพันธ์เชิงโครงสร้าง สามารถทำนายผลและอธิบายมโนทัศน์ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้ สามารถขยายผลทำนายได้กว้างขวางขึ้นอันจะนำไปสู่แนวคิดใหม่ ๆ

3. ประเภทของรูปแบบ

แนวความคิดของ สไตเนอร์ (Steiner, 1988) รูปแบบแบ่งออกได้ 2 ประเภท คือ

1. รูปแบบเชิงปฏิบัติ (Practical Model or Model - of) รูปแบบประเภทนี้เป็นแบบจำลองทางกายภาพ เช่น แบบจำลองรถยนต์ เครื่องบิน ภาพจำลอง

2. รูปแบบเชิงทฤษฎี (Theoretical Model or Model - for) เป็นแบบจำลองที่สร้างขึ้นจากรอบความคิดที่มีทฤษฎีเป็นพื้นฐาน ตัวทฤษฎีเองไม่ใช่รูปแบบหรือแบบจำลองเป็นตัวช่วยให้เกิดรูปแบบที่มีโครงสร้างต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กัน

จากประเภทของรูปแบบที่กล่าวมาสรุปได้ว่า รูปแบบแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทหลัก คือ

1) รูปแบบทางกายภาพ 2) รูปแบบทางสัญลักษณ์

4. การพัฒนารูปแบบ

ในการพัฒนารูปแบบ ทิศนา แชมมณี (2551) ได้เสนอขั้นตอนในการสร้างรูปแบบ ไว้ 5 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นรวบรวมปัญหา (Problem Formulation) เพื่อให้รู้ว่าอะไรคือปัญหาที่แท้จริง
2. ขั้นพัฒนารูปแบบ (Model Construction) ดำเนินการภายหลังจากที่ได้รวบรวมปัญหาต่าง ๆ แล้ว ในการสร้างรูปแบบต้องพิจารณาวัตถุประสงค์เบื้องต้นของการสร้างและต้องรู้ถึงลักษณะเฉพาะที่ต้องการของผลผลิต ต้องรู้ข้อมูลสารสนเทศที่จำเป็นและควรคำนึงถึงค่าใช้จ่ายในการสร้างและความสนใจของผู้ใช้ด้วย เพราะถ้ารูปแบบมีค่าใช้จ่ายสูงและไม่เป็นที่ยอมรับของผู้ใช้ข้อมูล

รวบรวมอาจมีโอกาสบกพร่องได้ในระหว่างการทำงานขั้นต่าง ๆ จึงควรมีการให้คำจำกัดความ สภาพการณ์ การชั่งตวงอย่างและทำตามหลักวิชาการอย่างเคร่งครัด

3. การทดสอบรูปแบบ (Testing the model) เมื่อสร้างรูปแบบเสร็จแล้วควรทดสอบโดยพิจารณาถึง

3.1 มีความตรงตามสถานการณ์จริง (Valid) รูปแบบที่สร้างหากมีความใกล้เคียงกับความจริงจะดีมาก เพราะจะช่วยให้การตัดสินใจดีขึ้น ไม่ยุ่งยากต่อการนำไปใช้และควรพิจารณาถึงระดับของความสำเร็จจากการแก้ปัญหา

3.2 มีการนำไปทดลองใช้ เพื่อเปรียบเทียบว่าผลการนำไปใช้ทำให้มีการปรับปรุงคุณภาพในการปฏิบัติงานอย่างไร การทดลองใช้มี 2 ลักษณะ คือ ทดลองย้อนหลัง (Retrospective Evaluation) โดยใช้กับข้อมูลในอดีตและการทดลองใช้ปฏิบัติในปัจจุบัน (Pretest)

4. การทำให้สำเร็จ (Implementation) เมื่อผ่านการทดสอบแล้วก็ควรสามารถที่จะนำไปใช้ให้เกิดความสำเร็จเพราะไม่มีรูปแบบใดที่เรียกว่าสำเร็จอย่างสมบูรณ์จนกว่าจะได้รับการยอมรับ ได้รับความสนใจและมีการนำไปใช้

5. การพัฒนาปรับปรุงรูปแบบให้ทันสมัย (Modal updating) แม้ว่าจะมีการนำรูปแบบไปใช้อย่างประสบความสำเร็จ แต่ก็ควรมีการพัฒนาปรับปรุง ประยุกต์ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ขององค์การและสถานการณ์ที่มากระทบจากภายนอกและภายในองค์กรด้วย

เควิน ครูส (Kevin Kruse, 2008) ได้กล่าวถึง ADDIE Model ซึ่งมาจากอักษรตัวแรกในการออกแบบระบบการเรียนการสอนที่ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงขั้นตอนที่สำคัญ 5 ขั้นตอน คือ 1) การวิเคราะห์ (Analysis) 2) การออกแบบ (Design) 3) การพัฒนา (Development) 4) การนำไปใช้ (Implementation) และ 5) การประเมินผล (Evaluation)

คีฟส์ (Keeves, 1988) กล่าวถึงหลักการอย่างกว้าง ๆ เพื่อกำกับการสร้างรูปแบบไว้ 4 ประการ คือ

1. รูปแบบควรประกอบขึ้นด้วยความสัมพันธ์อย่างมีโครงสร้าง (ของตัวแปร) มากกว่าความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงแบบธรรมดา อย่างไรก็ตามความเชื่อมโยงแบบเส้นตรง แบบธรรมดาทั่วไปนั้นก็ยังมีประโยชน์โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการศึกษาวิจัยในช่วงต้นของการพัฒนารูปแบบ

2. รูปแบบควรใช้เป็นแนวทางในการพยากรณ์ผลที่จะเกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบได้ สามารถตรวจสอบได้โดยการสังเกต และหาข้อสนับสนุนด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์ได้

3. รูปแบบควรจะต้องระบุหรือชี้ให้เห็นถึงกลไกเชิงเหตุผลของเรื่องที่ศึกษา ดังนั้นนอกจากรูปแบบจะเป็นเครื่องมือในการพยากรณ์ได้ ควรใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ได้ด้วย

4. นอกจากคุณสมบัติต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้ว รูปแบบควรเป็นเครื่องมือในการสร้างมโนทัศน์ใหม่ และการสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรในลักษณะใหม่

จากการพัฒนารูปแบบที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การพัฒนารูปแบบมีขั้นตอนในการสร้างรูปแบบไว้ 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการวิเคราะห์ 2) ขั้นพัฒนารูปแบบ 3) ขั้นการทดสอบรูปแบบ 4) ขั้นการนำไปใช้ และ 5) ขั้นการประเมินผลเพื่อปรับปรุงรูปแบบ และรูปแบบที่ดีควรมีลักษณะความสัมพันธ์เชิงโครงสร้าง สามารถทำนายผลและอธิบายปรากฏการณ์ต่าง ๆ สามารถขยายผลทำนายได้กว้างขวางขึ้น

5. รูปแบบการสอน

รูปแบบการสอน รูปแบบการเรียนการสอน หรือระบบการสอน คือโครงสร้างองค์ประกอบ การดำเนินการสอนที่ได้รับการจัดเป็นระบบสัมพันธ์สอดคล้องกับทฤษฎีหลักการเรียนรู้ หรือการสอนที่รูปแบบนั้นยึดถือและได้รับการพิสูจน์ ทดสอบว่ามีประสิทธิภาพ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายเฉพาะของรูปแบบนั้น ๆ โดยทั่วไปแบบแผนการดำเนินการสอนดังกล่าวมักประกอบด้วย ทฤษฎีหลักการที่รูปแบบนั้นยึดถือ และกระบวนการสอนที่มีลักษณะเฉพาะอันจะนำผู้เรียนไปสู่จุดมุ่งหมายเฉพาะรูปแบบนั้นกำหนด ซึ่งผู้สอนสามารถนำไปใช้เป็นแบบแผน หรือแบบอย่างในการจัด และดำเนินการสอน อื่น ๆ ที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะเช่นเดียวกันได้ การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา ความหมายของรูปแบบการสอน องค์ประกอบของรูปแบบการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรม ดังนี้

5.1 ความหมายของรูปแบบการสอน นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของรูปแบบการสอนไว้ ดังนี้

Saylor and Others (1981) กล่าวว่าไว้ว่า รูปแบบการสอน (Teaching Model) หมายถึง แบบ หรือ แผน (Pattern) ของการสอนที่มีการจัดกระทำพฤติกรรมขึ้นจำนวนหนึ่งซึ่งมีความแตกต่างกันเพื่อจุดหมาย หรือจุดเน้นเฉพาะเจาะจงอย่างหนึ่งอย่างใด Gunter, Estes and Schwab (1996: 75) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปแบบการสอนว่าหมายถึง รูปแบบการสอนเปรียบเสมือน พิมพ์เขียวหรือต้นแบบที่ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน หลักซึ่งจะทำให้เกิดผลตามที่ต้องการ การจัดการเรียนการสอนต้องเรียงตามลำดับขั้นตอนที่เสนอไว้ และรูปแบบการสอนแต่ละรูปแบบจะต้องตอบสนองจุดมุ่งหมายเฉพาะอย่างที่แตกต่างกัน

Anderson (1999) ให้ความหมายของรูปแบบการสอนว่าเป็นกระบวนการในการจัดการเรียนการสอนที่ออกแบบขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุผลที่วางไว้ ประกอบไปด้วยหลักการ วัตถุประสงค์และข้อมูลอื่น ๆ ที่สนับสนุนให้รูปแบบการเรียนการสอนประสบความสำเร็จ

Arends (1999) ให้ความหมายว่า รูปแบบการสอนว่า เปรียบเสมือนพิมพ์เขียวหรือต้นแบบที่ประกอบด้วยขั้นตอนการสอนหลัก ๆ ซึ่งจะเป็นตัวทำให้เกิดผลลัพธ์ตามที่เรากำลังต้องการ

การจัดการเรียนการสอนจะต้องเรียงตามลำดับขั้นตอนที่มีการเสนอไว้ซึ่งรูปแบบการเรียนการสอน แต่ละรูปแบบจะตอบสนองจุดมุ่งหมายเฉพาะอย่างที่แตกต่างกัน

Joyce and Weil (2000) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปแบบการสอนว่าหมายถึง แผนหรือแบบแผนที่สามารถใช้เพื่อการสอนในห้องเรียนหรือการสอนที่เป็นกลุ่มย่อย รูปแบบการสอน แต่ละรูปแบบจะให้แนวทางในการออกแบบการเรียนการสอนที่มีเป้าหมายให้ผู้เรียนบรรลุ วัตถุประสงค์ตามที่วางไว้

ทิตินา แชมมณี (2554) ได้กล่าวถึงความหมายของรูปแบบการเรียนการสอนว่า หมายถึง แบบแผนการดำเนินการสอนที่ได้รับการจัดเป็นระบบอย่างสัมพันธ์สอดคล้องกับทฤษฎี หลักการเรียนรู้หรือการสอนที่รูปแบบนั้นเชื่อถือและได้รับการพิสูจน์ทดสอบว่ามีประสิทธิภาพ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายเฉพาะที่รูปแบบนั้นโดยทั่วไปแบบแผนการ ดำเนินการสอน ดังกล่าว มักประกอบด้วยทฤษฎี หลักการที่รูปแบบนั้นยึดถือ และกระบวนการสอน เฉพาะอันจะนำผู้เรียนไปสู่จุดมุ่งหมายเฉพาะที่รูปแบบนั้นกำหนดไว้ ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแบบแผน หรือแบบอย่างในการจัดและดำเนินการสอนอื่น ๆ ที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะเช่นเดียวกันได้

จากแนวคิดเกี่ยวกับความหมายของรูปแบบการสอนที่กล่าวมา สามารถสรุปได้ว่า รูปแบบการสอน หมายถึง แบบแผน หรือแบบโครงสร้างการดำเนินการสอนที่แสดงถึงความสัมพันธ์ ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ในการสอน ซึ่งได้รับการจัดเป็นระบบสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย และสนับสนุนให้เกิดผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพ

5.2 องค์ประกอบของรูปแบบการสอน นักการศึกษาหลายท่านได้อธิบายถึงองค์ประกอบ ของรูปแบบการสอนไว้ซึ่งสามารถ สรุปได้ ดังนี้

Kemp, Morrison and Ross (1998 อ้างถึงใน เก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว, 2561) กล่าวว่า รูปแบบการเรียนการสอน ประกอบด้วย สภาพปัญหา หลักการ แนวคิด วัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม การเรียนการสอน การวัดและประเมินผล Anderson (1999) กล่าวว่า องค์ประกอบที่สำคัญของ รูปแบบการสอน ประกอบด้วย

1. หลักการของรูปแบบการสอน กล่าวถึง ความเชื่อ และแนวคิดทฤษฎีเป็นพื้นฐานของ รูปแบบการสอน โดยหลักการของรูปแบบการสอนจะเป็นตัวชี้้นำการกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินงานในรูปแบบการสอน

2. เป้าหมาย และวัตถุประสงค์ เป็นสิ่งที่ผู้สอนระบุถึงความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นใน ตัวผู้เรียน ได้แก่ การวางเป้าหมายการเรียนรู้ที่ชัดเจน หรือเป็นการระบุเป้าหมายในการทำงานของ ผู้เรียน เพื่อให้ประสบผลสำเร็จในการดำเนินการ

3. สารการเรียนรู้ประกอบด้วยเนื้อหาและกระบวนการในการเรียนรู้ที่ผู้สอน จะใช้ในการ วางแผนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

4. การสอน สื่อ และแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ช่วยให้การปฏิบัติแต่ละขั้นตอนของการใช้รูปแบบการสอนประสบผลสำเร็จ สามารถพัฒนาผู้เรียนได้จริง และตรงตามทีรูปแบบการสอนนั้นได้กำหนดไว้

5. การวัดและประเมินผล เป็นการประเมินประสิทธิภาพของรูปแบบ โดยการประเมินผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน และทราบประสิทธิผลของรูปแบบที่มีต่อการเรียนรู้และกระบวนการ ทั้งหมดของรูปแบบการสอน

Arends (1999) กล่าวว่า รูปแบบการสอนประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ประการ ได้แก่

1. หลักการตามทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนารูปแบบ
2. ผลการเรียนรู้ที่ต้องการ
3. วิธีสอนที่จะทำให้การเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ของรูปแบบ
4. สิ่งแวดล้อมในการเรียนการสอนที่จะนำไปสู่ผลการเรียนรู้ที่ต้องการ

Joyce and Weil (2004) กล่าวว่า องค์ประกอบของรูปแบบการสอนมีองค์ประกอบที่สำคัญ 5 ประการ คือ

1. แนวคิด และหลักการของรูปแบบ ซึ่งจะเป็นตัวชี้้นำในการกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินการ เพื่อให้เป็นไปตามรูปแบบการสอนจะอาศัยความเชื่อ แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบรูปแบบการสอน

2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอน เป็นความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบการสอนที่พัฒนาขึ้น

3. เนื้อหา เป็นเนื้อหาหรือสาระการเรียนรู้ที่จะใช้ในการเรียนการสอน

4. กิจกรรมการเรียนการสอน เป็นกิจกรรม วิธีการ และขั้นตอนของการปฏิบัติในการนำรูปแบบการสอนไปใช้

5. การวัดและประเมินผล เป็นส่วนสำคัญที่จะเป็นตัวบอกถึงผลการดำเนินการ ตามรูปแบบการสอนที่บรรลุเป้าหมาย

ทิตานา แคมมณี (2554) ได้อธิบายองค์ประกอบของรูปแบบการสอนว่ามี 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1. ปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิดหรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบนั้น

2. การบรรยายและอธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ

3. การจัดระบบ คือ การจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้น

4. การอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนเทคนิคการสอนต่าง ๆ ที่จะช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้น ๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

จากข้อมูลที่กำลังกล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าองค์ประกอบที่สำคัญของรูปแบบการสอนนั้น ประกอบด้วย แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการสอน หลักการของรูปแบบการสอน วัตถุประสงค์ของรูปแบบการสอน เนื้อหาหรือกิจกรรมการเรียนการสอน ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน การวัดผล ประเมินผล และสรุปผลหลังเสร็จสิ้นการดำเนินงาน

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่น

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่นไว้ ดังนี้

1. ความหมายของคำว่าวัยรุ่น

วัยรุ่น หรือ Adolescence (Stenberg, 1966 อ้างถึงในสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2549, และพีรธร บุญยรัตนพันธุ์, 2555) มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า Adolescence หมายถึง การเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้นช่วงวัยรุ่น หมายถึงช่วงเวลาแห่งการเติบโตจากวัยเด็กที่ยังขาดวุฒิภาวะไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นจึงเป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง ซึ่งจำเป็นต้องมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาไปพร้อม ๆ กัน ในการเข้าสู่วัยรุ่นของเด็กชายและเด็กหญิงนั้น ถือเอาการเข้าสู่วุฒิภาวะทางเพศเป็นเกณฑ์ ซึ่งทั้งสองเพศจะเข้าสู่วุฒิภาวะทางเพศไม่พร้อมกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยแวดล้อมอื่น ๆ (พรพิมล เจียมนาคินทร์, 2539) วัยรุ่นถือเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต คือ อยู่ระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ เป็นวัยที่จะเกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ทั้งทางร่างกายและจิตใจ เป็นวัยที่ต้องเรียนรู้ถึงความเป็นตัวของตัวเอง และเป็นวัยที่มักเกิดปัญหาในชีวิตมากที่สุด

นอกจากนี้ วัยรุ่นเป็นวัยที่มนุษย์พยายามค้นหาความต้องการที่แท้จริงเรียนรู้ บทบาทหน้าที่ และพัฒนาความสามารถเฉพาะตน เพื่อที่จะวางแผนชีวิตต่อไปในอนาคต ซึ่งถ้าในขณะนี้วัยรุ่นประสบความสำเร็จในการค้นหาเอกลักษณ์ของตัวเอง อิริคสัน (Erikson, 1968) ก็จะส่งผลให้วัยรุ่นเข้าใจในบทบาทหน้าที่และเติบโต เป็นผู้ใหญ่ที่รู้จักความสามารถของตน รวมทั้งมีการวางแผนชีวิตที่เหมาะสมในทางตรงกันข้าม หากเกิดความล้มเหลวในการค้นหาเอกลักษณ์เฉพาะตน วัยรุ่นก็จะสับสนในบทบาทหน้าที่และมีผลกระทบต่อการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต นอกจากนี้วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการค้นหาเอกลักษณ์ของตัวเอง และ ยรุ่นยังปรารถนาที่จะเป็นเหมือนผู้ใดผู้หนึ่งในสังคม ด้วยการเลือกเอาลักษณะบางอย่างของต้นแบบมาใช้เป็นลักษณะของตนเอง ซึ่งจะได้แก่ พ่อ แม่ ญาติ พี่ น้อง และครูอาจารย์ แต่การเลียนแบบพฤติกรรมนั้น มิได้จำกัดเฉพาะพฤติกรรมที่ดี อาจมีการรับเอาพฤติกรรมที่มีลักษณะก้าวร้าว หรือรุนแรงมาได้ จากการประสบกับเหตุการณ์ที่รุนแรงในชีวิต หรืออาจจดจำเอาพฤติกรรมที่ไม่ดีมาจากบุคคลที่ใกล้ชิด และจากสื่อต่าง ๆ

กรมสุขภาพจิต (2546) โดยเฉลี่ยแล้ววัยรุ่นจะอยู่ในช่วงระหว่าง 10–19 ปี ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ วัยรุ่นตอนต้น อายุ 10–13 ปี วัยรุ่นตอนกลาง อายุ 14–16 ปี และวัยรุ่นตอนปลาย อายุ 17–19 ปี

2. พัฒนาการเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่น

สำหรับวัยรุ่น เป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม ไปสู่วุฒิภาวะความเป็นผู้ใหญ่ เป็นช่วงวัยแห่งการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองที่นำไปสู่การยอมรับจากคนรอบข้าง ต้องการความอิสระภาพ พัฒนาการที่สำคัญของวัยรุ่นสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประการ (พรพิมล เจียมนาคินทร์, 2539) ได้แก่

2.1 พัฒนาการทางด้านร่างกาย ร่างกายของวัยรุ่นจะมีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นต่อระบบอวัยวะภายใน เช่น ระบบการผลิตฮอร์โมนของต่อมไร้ท่อ และลักษณะโครงสร้างภายนอก ร่างกาย เช่น การเปลี่ยนแปลงของเสียง การขยายตัวของกล้ามเนื้อและกระดูก การมีขนขึ้นตามร่างกาย และการเปลี่ยนแปลงของอวัยวะสืบพันธุ์ ทั้งนี้เพื่อให้ร่างกายของวัยรุ่นเจริญเติบโตได้เต็มที่ ผู้ใหญ่ควรเตรียมความพร้อมให้แก่เด็กในการก้าวเข้าสู่วัยรุ่น โดยการให้ความรู้ และคำแนะนำเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นและการปฏิบัติตัวให้ถูกต้อง

2.2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ อารมณ์ของวัยรุ่นจะมีความแปรปรวนและเกิดความเครียดได้ง่าย ทั้งนี้ เนื่องจากวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่างเห็นได้ชัด จึงทำให้เกิดความกังวลและขาดความมั่นใจในบุคลิกภาพของตนเอง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของฮอร์โมนและการทำงานของต่อมไร้ท่อ จะทำให้วัยรุ่นมีพลังงานมาก และอาจไม่ได้ใช้พลังงานที่มีให้เกิดประโยชน์ จนทำให้ผู้ใหญ่ไม่พอใจ นอกจากนี้เมื่อต่อมเพศถูกพัฒนาเต็มที่วัยรุ่นจะเริ่มสนใจในเพศตรงข้าม และมีพฤติกรรมเรียกร้องความสนใจจากเพศตรงข้าม ซึ่งบางครั้งก็อาจจะขัดใจผู้ใหญ่และทำให้ถูกผู้ใหญ่ต่อว่าจนทำให้เกิดความเครียดได้

2.3 พัฒนาการทางด้านสังคม วัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงทางเจตคติ และพฤติกรรมทางสังคมในทุกด้าน วัยรุ่นต้องการอิสระ เสรีภาพในการคิด การปฏิบัติตัว การคบเพื่อน และต้องการความเป็นส่วนตัว จึงทำให้บางครั้งอาจเกิดปัญหาความไม่เข้าใจกันกับผู้ใหญ่ และส่งผลให้วัยรุ่นหันไปใกล้ชิดกับกลุ่มเพื่อนมากกว่าครอบครัว วัยรุ่นจะให้ความสำคัญกับการคบเพื่อน และต้องการเลือกกลุ่มเพื่อนที่มีค่านิยม และมีความสนใจในสิ่งเดียวกันเพื่อให้ตนเองได้รับการยอมรับ มีความรู้สึกมั่นใจ และปลอดภัย ทั้งนี้การคบเพื่อนจะช่วยให้วัยรุ่นรู้จักการปรับตัวให้เข้ากับสังคม เรียนรู้การรักษามิตรภาพ มีความเข้าใจตัวเอง และรู้จักรับฟังความเห็นของผู้อื่น การปรับตัวให้เข้ากับสังคมนับว่าเป็นพัฒนาการที่ยากที่สุดของวัยรุ่น

2.4 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา ช่วงวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความสำคัญต่อการพัฒนา ระดับสติปัญญาเป็นอย่างมาก นักจิตวิทยาด้านพัฒนาการทางสติปัญญาของมนุษย์หลายท่านมีความเป็นตรงกันว่า สติปัญญาของมนุษย์จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ระหว่างอายุ 18–20 ปี โดยในวัยนี้มนุษย์จะสามารถให้นิยามวัตถุสิ่งของต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน สามารถแบ่งแยกคุณลักษณะของสิ่งของต่าง ๆ ได้ดี มีพัฒนาการทางความคิดรวบยอด และมีความคิดในระดับที่เป็นนามธรรม พัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นปรากฏในหลายรูปแบบ เช่น รู้จักลองตั้งสมมติฐานหลาย ๆ แบบ เพื่อหาข้อสรุปที่ดีที่สุด มีพัฒนาการทางความคิดรวบยอด และมีความคิดในระดับที่เป็นนามธรรม พัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นปรากฏในหลายรูปแบบ เช่น รู้จักลองตั้งสมมติฐานหลาย ๆ แบบ เพื่อหาข้อสรุปที่ดีที่สุด สามารถแก้ปัญหาหลาย ๆ แบบ โดยมีกระบวนการคิดที่มีระบบและเหตุผล มีความจำดีสามารถจดจำสิ่งที่อยู่ในใจได้อย่างแม่นยำ แต่มักไม่นำไปใช้ในเรื่องการเรียน มีความคิดกว้างไกล มีจินตนาการคิดฝันถึงสิ่งต่าง ๆ อยากรู้ อยากเห็น อยากทดลอง และมีความเชื่อมั่นในความเชื่อ หรือความเห็นของตนอย่างรุนแรง

3. องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่น

พัฒนาการของวัยรุ่น อาจมีลักษณะบางอย่างคล้ายกัน เช่น การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย และจิตใจ แต่ในขณะเดียวกันสภาพแวดล้อมก็มีส่วนสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นมีความแตกต่างกัน ดังนั้นในการศึกษาเกี่ยวกับวัยรุ่น นอกจากจะศึกษาโดยตรงที่ตัววัยรุ่นเองแล้ว การศึกษาบริบทแวดล้อมที่สำคัญต่อพัฒนาการ และลักษณะนิสัยของวัยรุ่นก็เป็นสิ่งจำเป็นที่ควรศึกษาประกอบไปพร้อมกัน ด้วยเหตุผลนี้ สเตนเบิร์ก (Steinberg, 1996 อ้างถึงใน พิธีร บุณยรัตนพันธุ์, 2555) จึงเสนอให้ศึกษาบริบทแวดล้อมที่สำคัญ 4 ประการ ที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่น อันได้แก่

3.1 วัยรุ่นกับครอบครัว

ครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาการของมนุษย์มากที่สุดนับตั้งแต่เด็กจนโต ครอบครัวจะเป็นเสมือนบ้านหลอมให้คนมีพื้นฐานที่ดีหรือไม่ดีต่างกันไปจากการศึกษาปัญหาสังคมจะพบว่า ปัญหาของวัยรุ่นส่วนใหญ่ล้วนมีสาเหตุเบื้องต้นมาจากปัญหาภายในครอบครัวทั้งสิ้น (พรพิมล เจียมนาคินทร์, 2539) ดังนั้น ในการแก้ปัญหาวัยรุ่นหนทางหนึ่งที่สามารถเป็นไปได้ คือ การเริ่มแก้ปัญหาของครอบครัวก่อน และเมื่อครอบครัวมีปัญหาน้อยลง ปัญหาของวัยรุ่นก็จะลดน้อยลงตามไปด้วย ในปัจจุบันครอบครัวในสังคมไทยมีแนวโน้มที่จะมีขนาดลดลงจากครอบครัวขยายกลายเป็นครอบครัวเดี่ยว หรือเป็นครอบครัวที่ขาดพ่อหรือแม่ เนื่องจากปัญหาการหย่าร้างที่เพิ่มมากขึ้น โดยผลกระทบของการหย่าร้าง จะปรากฏในพฤติกรรมทางสังคมของวัยรุ่น (พรพิมล เจียมนาคินทร์, 2539) เช่น วัยรุ่นที่เติบโตขึ้นภายในครอบครัวที่ความสัมพันธ์ไม่ดีมีแนวโน้มที่จะไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวใหม่ของตน เนื่องจากขาดต้นแบบของครอบครัวที่อบอุ่น ครอบครัวที่ขาดความอบอุ่น พ่อแม่ขาดการดูแลเอาใจใส่ และขาดความรับผิดชอบจะสร้างปัญหาให้แก่ลูก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับลูกที่อยู่ในวัยรุ่น ดังนั้นเพื่อเป็นการช่วยลดปัญหาสังคมที่มี

พื้นฐานมาจากปัญหาครอบครัว พ่อแม่จึงควรวางตัวเป็นเพื่อนที่ดีของลูก หลีกเลี่ยงการโต้เถียงกัน ต่อหน้าลูก อบรมสั่งสอนลูกโดยมีความเมตตาเป็นพื้นฐานเมื่อลูกย่างเข้าสู่วัยรุ่น ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่และลูกจะเริ่มห่างเหินขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากวัยรุ่นต้องการเป็นอิสระ พ่อแม่ควรรหาโอกาสพูดคุยกับลูกในเรื่องต่าง ๆ เช่น การวางตัวในสังคม การเคารพสิทธิของผู้อื่น การคบเพื่อน และการรู้จักคุณค่าของเงิน หรืออบรมสั่งสอนโดยยึดหลักของเหตุผล และใช้การแนะนำแทนการออกคำสั่ง

3.2 วัยรุ่นกับโรงเรียน

นอกเหนือจากสถาบันครอบครัวแล้วโรงเรียนเป็นอีกสถาบันหนึ่งที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการ หรือการเจริญเติบโตของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก วัยรุ่นจะใช้เวลากว่าหนึ่งในสามของวันอยู่ภายในโรงเรียนหรือสถานศึกษา สังคมในโรงเรียนถือเป็นสังคมภายนอกบ้านที่เป็นประสบการณ์ครั้งแรกของเด็ก เป็นสถานที่ที่เด็กมีโอกาสได้พบเพื่อนรุ่นเดียวกันได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ทั้งที่เป็นวิชาความรู้ และเป็นประสบการณ์ชีวิต เด็กจะได้เรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นหมู่คณะ ความเป็นผู้ให้และผู้รับรู้จักสิทธิและหน้าที่ของตนเองและผู้อื่นและยังได้เรียนรู้ความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ โดยสิ่งต่าง ๆ ที่เด็กเรียนรู้ในโรงเรียนจะช่วยให้เด็กพัฒนาไปสู่การมีวุฒิภาวะทางสังคม เมื่อเป็นวัยรุ่นซึ่งเป็นรากฐานของการใช้ชีวิตใจสังคมเมื่อโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ภายในโรงเรียนบุคคลที่มีความสำคัญต่อวัยรุ่นเป็นอย่างมาก คือ ครูหน้าที่ของครูโดยทั่วไป คือ การถ่ายทอดวิชาความรู้ให้แก่ลูกศิษย์ พร้อมทั้งสั่งสอนให้เป็นพลเมืองที่ดี มีความรับผิดชอบต่อสังคม ครูเป็นบุคคลที่จะสร้างให้เด็กมีวุฒิภาวะที่สมบูรณ์ จากการศึกษาของพรพิมล เจียมนาคินทร์ (2539) พบว่า เด็กวัยรุ่น คือ อนาคตของชาติที่ต้องการเวลาในการเอาใจใส่ดูแลจากครูเป็นพิเศษมากกว่าในวัยอื่น ๆ เด็กจะมีความเชื่อถือและไว้วางใจต่อครูมาก แต่ในบางครั้งปัญหาที่เกิดขึ้นภายในห้องเรียน เช่น เด็กหนีเรียน หรือไม่ปฏิบัติตามกฎระเบียบ อาจมีสาเหตุมาจากตัวเด็กหรือตัวครู (สมพร สุทัศนีย์, 2531 อ้างถึงในพรพิมล เจียมนาคินทร์, 2539) ได้รวบรวมปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดจากตัวครูไว้ เช่น ครูสอนไม่ดี ครูไม่มีความยุติธรรม ครูไม่สนใจและไม่ให้ความสำคัญกับเด็ก และครูเจ้าอารมณ์ เหล่านี้ ล้วนเป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมเป็นปัญหาได้ ดังนั้นครูที่สอนเด็กวัยรุ่นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจ ในจิตวิทยาวัยรุ่น จึงจะสามารถควบคุมพฤติกรรมของเด็กได้ นอกเหนือจากความสามารถในการสอน คุณสมบัติที่สำคัญประการหนึ่งของครูคือ การมีอารมณ์ขัน เพราะจะช่วยระบายความเครียด และสร้างบรรยากาศเรียนให้เกิดความสนุกสนาน ทำให้เด็กอยากเรียนมากขึ้น ดังมีคำกล่าวที่ว่า “ครูที่ดีที่สุด คือ ครูที่หัวเราะสนุกสนานไปกับเด็ก ส่วนครูที่เลวที่สุด คือ ครูที่หัวเราะเยาะเด็ก” (สมบัติ พิศสะอาด, 2536, อ้างถึงใน พรพิล เจียมนาคินทร์, 2539)

3.3 วัยรุ่นกับเพื่อน

วัยรุ่นกับกลุ่มเพื่อน ถือเป็นสิ่งที่คู่กัน การคบเพื่อนมีความสำคัญมากสำหรับวัยรุ่น กลุ่มเพื่อจะมีอิทธิพลต่อทัศนคติ และพฤติกรรมของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก วัยรุ่นมักจะเลือกเพื่อนที่มีรสนิยมตรงกัน มีทัศนคติคล้ายคลึงกัน และมีขนาดของร่างกายเท่า ๆ กัน (สุชา จันทน์เอม และ สุรางค์ จันทน์เอม, 2521) โดยเด็กชายจะรวมกลุ่มกับเด็กชายด้วยกันก่อน ในทำนองเดียวกันเด็กหญิงก็จะรวมกลุ่ม และมีกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน (Steinberg, 1996 อ้างถึงใน พิรธ บุณยรัตนพันธุ์, 2555) จากนั้นเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นเด็กจะเริ่มมีความรู้สึก อยากคบเพื่อนต่างเพศบ้าง ลักษณะการคบเพื่อนของวัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงไปเมื่อวัยรุ่นเติบโตขึ้น

3.4 วัยรุ่นกับกิจกรรม

ตามธรรมชาติของวัยรุ่นนั้น วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลองสิ่งใหม่ ๆ ที่ตนสนใจ ทั้งในเรื่องหลักการและแนวคิดต่าง ๆ เรื่องที่ทำทนาย รวมถึงเรื่องเร้นลับ นอกจากนี้วัยรุ่นยังมีความพยายามที่จะปรับปรุงตนเอง แก้ไขข้อบกพร่องของตน และมีความมุ่งมั่นในงานที่ได้รับผิดชอบ วัยรุ่นจึงมักใช้เวลาว่างในการตอบสนองความต้องการเหล่านั้น ทางเลือกของวัยรุ่นในการใช้เวลาว่างอาจเป็นไปได้ในทางที่เกิดประโยชน์ หรือเกิดโทษต่อตัววัยรุ่นเอง หรือต่อสังคม พรพิมล เจริญนาคินทร์ (2539) กล่าวว่า กิจกรรมบันเทิงที่วัยรุ่นเลือกปฏิบัติ นั้น เกิดขึ้นจากเหตุผลเพียงข้อเดียว นั่นคือ เพื่อให้ร่างกายผ่อนคลายความตึงเครียด และความกดดันที่เกิดขึ้นในโรงเรียน หรือจากงานที่ได้รับมอบหมายจากที่บ้าน กิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ที่วัยรุ่นสนใจ มักจะเกี่ยวข้องกับความถนัดของตัววัยรุ่นเอง ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้มีประโยชน์ต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของวัยรุ่น อันได้แก่ ทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การทำงานพิเศษหรือการทำกิจกรรมนันทนาการของวัยรุ่นอาจเกิดผลกระทบต่อการเรียน หรือเกิดผลเสียต่อตัวของวัยรุ่นเองได้ หากวัยรุ่นไม่รู้จักรการจัดสรรเวลาที่เหมาะสม หรือมีการเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด สิ่งผิดกฎหมาย หรือคบเพื่อนที่ไม่ดี ซึ่งจะทำให้เกิดปัญหาสังคมต่าง ๆ ตามมา ดังที่ปรากฏเป็นข่าวบ่อยครั้ง

4. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของวัยรุ่น

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่น ที่ประกอบด้วยดังนี้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2545)

4.1 ผู้รับการปรับพฤติกรรม หมายถึง ความพร้อมและความประสงค์ของผู้รับการปรับหรือเปลี่ยนพฤติกรรมว่า ผู้รับการปรับหรือเปลี่ยนพฤติกรรมมีความประสงค์ที่จะปรับหรือเปลี่ยนพฤติกรรมนั้นเพียงใด ตลอดทั้งพร้อมที่จะให้ความร่วมมือหรือไม่ หากผู้รับการปรับพฤติกรรมมีความพร้อม มีความตั้งใจ จะปรับหรือเปลี่ยนพฤติกรรมของเขานั้น ความสำเร็จในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้น ๆ ก็มีโอกาสเป็นไปได้สูง

4.2 สภาพแวดล้อม อาทิ เพื่อน ครู ผู้ปกครอง บิดามารดา บรรยากาศของการเรียน บรรยากาศของโรงเรียน บรรยากาศของครอบครัว เป็นต้น เอื้อต่อการปรับหรือเปลี่ยนพฤติกรรมนั้น ๆ มากน้อยเพียงใด

4.3 วิธีการปรับหรือเปลี่ยนพฤติกรรม ที่นำมาใช้นั้นเหมาะสมกับพฤติกรรมที่ต้องการปรับหรือเปลี่ยนเพียงใด ตลอดทั้งความเหมาะสมกับลักษณะของบุคคลที่จะมารับการปรับหรือเปลี่ยนพฤติกรรมหรือไม่ และผู้ปรับพฤติกรรมนั้น ๆ มีความสามารถและความชำนาญเพียงใด

4.4 การฝึกผู้ใกล้ชิดกับผู้ที่ได้รับการปรับหรือเปลี่ยนพฤติกรรม อาทิ ครู ผู้ปกครอง บิดามารดา ให้มีความรู้และมีประสบการณ์เกี่ยวกับวิธีการปรับหรือเปลี่ยนพฤติกรรมอย่างง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อน แต่ให้มีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้ใกล้ชิดกับผู้รับการปรับหรือเปลี่ยนพฤติกรรมได้มีโอกาสช่วยให้พฤติกรรมที่ได้ปรับหรือเปลี่ยนแล้วคงอยู่ต่อไปได้ยาวนานยิ่งขึ้น

5. ปัญหาเกี่ยวกับวัยรุ่น

วัยรุ่นถือได้ว่าเป็นวัยที่สำคัญที่สุด ซึ่งอาจพัฒนาไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ หรืออาจหลงเดินทางผิดจนหมดอนาคต ตั้งแต่ยังไม่เป็นผู้ใหญ่ นักจิตวิทยาวัยรุ่นได้กล่าวถึงวัยรุ่นว่าเป็น “วัยแห่งพายุ บุก แคม” (Hall, 1904 อ้างถึงใน สุชาจันทน์เอม และสุรางค์ จันทน์เอม, 2521 และอ้างถึงใน พิรธ บุณยรัตนพันธ์, 2555) หรือเป็น “วัยวิกฤต” อิริคสัน (Erikson, 1968) วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่มีความเสี่ยงต่อการเกิดปัญหามากที่สุด สาเหตุของปัญหาวัยรุ่นมีหลายประการ เช่น เกิดจากมีอารมณ์ตึงเครียด เกิดความทุกข์และความวิตกกังวล มีอารมณ์โกรธ และต้องการระบายออก มีความขัดแย้งภายในใจ ชอบความท้าทาย มีอารมณ์พิศواسและมีความต้องการทางเพศ หรือได้รับความกดดันจากสังคมรอบข้าง ปัญหาเกี่ยวกับวัยรุ่นส่วนมากที่พบจะได้แก่

5.1 ปัญหาด้านพัฒนาการ

ตามที่เราได้แบ่งพัฒนาการของวัยรุ่นออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา ดังนั้น จึงขอกกล่าวถึงปัญหาด้านพัฒนาการของวัยรุ่นในแต่ละด้านตามลำดับ เมื่อเด็กเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น ความเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัด จะเกิดขึ้นกับร่างกายก่อนเมื่อร่างกายเจริญเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว วัยรุ่นจะเกิดความวิตกกังวลกับความเปลี่ยนแปลง เช่น การมีเสียงแตก การมีหนวดเคราหรือมีขนขึ้น การมีประจำเดือน หรือการที่เต้านมขยาย เป็นต้น เด็กจะกลัวถูกเพื่อนล้อและขาดความมั่นใจในตนเอง ซึ่งอาจมีผลต่อบุคลิกภาพได้ ในขณะเดียวกันเด็กที่มีพัฒนาการช้ากว่าเพื่อนก็จะเกิดความกังวลใจ หรือเกิดความเครียดได้เช่นเดียวกัน พัฒนาการทางอารมณ์เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สร้างปัญหาให้กับวัยรุ่น เนื่องจากวัยรุ่น เป็นวัยที่มีลักษณะอารมณ์แปรปรวนไม่คงที่ คือ มีความรุนแรง หรือบางครั้งอ่อนไหวได้ง่าย เมื่อได้รับความกระทบกระเทือนจิตใจ มักจะมี

อาการเจ็บปวด และหันไประบายออกกับสิ่งอื่น เช่น การเล่นเกม เล่นดนตรี การเที่ยวเตร่ การใช้สารเสพติด การหนีออกจากบ้าน หรือฆ่าตัวตาย เป็นต้น

ปัญหาด้านการปรับตัวในสังคมนับว่าเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสนใจเช่นกัน วัยรุ่นในปัจจุบันมักขาดระเบียบวินัย และขาดความเคารพในสิทธิและหน้าที่ทั้งของตนเอง และของผู้อื่น ทำให้สังคมเกิดความปั่นป่วนวุ่นวาย เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยแห่งความคึกคะนอง ชอบละเมิดกฎ และไม่เชื่อฟังคำสั่งสอนตักเตือนของผู้ใหญ่เพราะถือว่าวัยรุ่นมีความคิดเป็นของตัวเอง ดังนั้น ผู้ปกครองของวัยรุ่นจึงควรปลูกฝังความมีระเบียบวินัยตั้งแต่วัยเยาว์ รวมถึงประพฤติตนให้เป็นแบบอย่างที่ดีของวัยรุ่นด้วย ความแตกต่างทางด้านสติปัญญาก็เป็นอีกปัญหาหนึ่งสำหรับวัยรุ่น ภายในชั้นเรียนเด็กที่เรียนเก่งจะมีปัญหา เช่น มีความมั่นใจในตนเองสูง ใช้ความฉลาดเอาเปรียบผู้อื่น ไม่ยอมรับความพ่ายแพ้ และอาจรู้สึกกดดัน เมื่อเป็นที่คาดหวังของพ่อแม่และครูอาจารย์ ส่วนเด็กที่เรียนอ่อนก็จะมีปัญหา เช่น ไม่ได้ได้รับความสนใจ หรือถูกดูแคลนจากเพื่อนหรือครูเข้ากลุ่มกับเพื่อนได้ยาก เนื่องจากมีความเข้าใจในบทเรียนหรือในเรื่องราวต่าง ๆ ช้ากว่าคนอื่นทำให้ไม่มั่นใจในตนเอง เกิดความเครียดขาดความภาคภูมิใจในตัวเอง และเห็นว่าตนเองไม่มีคุณค่า

5.2 ปัญหายาเสพติด

ยาเสพติดเป็นสิ่งที่เราใจและมีอันตรายอย่างใหญ่หลวงต่อวัยรุ่น โดยเฉพาะวัยรุ่นที่มีความคึกคะนอง วัยรุ่นจะมีความอยากรู้อยากทดลองเสพสิ่งเสพติดชนิดต่าง ๆ เมื่อตนมีโอกาส โดยมองข้ามโทษภัยของสิ่งเสพติดเหล่านั้นไป สาเหตุสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นติดยาเสพติด นอกจากความคึกคะนองอยากลองนั้น ได้แก่ การแสวงหาทางออกเมื่อเกิดปัญหาในชีวิต สิ่งแวดล้อมภายในและภายนอกครอบครัวที่มีผู้ติดยาหรือมียาเสพติด การใช้เวลาว่างในทางที่ผิด และการถูกชักชวนหรือล่อลวงโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ (สุชา จันทน์เอม และสุรางค์ จันทน์เอม, 2521 อ้างถึงใน พิธีรบุณยรัตน์พันธ์, 2555) ปัจจุบันยาเสพติดมีมากมายหลายชนิด ซึ่งล้วนแต่เป็นอันตรายต่อผู้เสพทั้งสิ้น การปลูกฝังความเข้าใจเรื่องโทษภัยของยาเสพติดการรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์รวมถึงการนำกิจกรรมมาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจจะสามารถช่วยให้วัยรุ่นห่างไกลจากยาเสพติดได้ อยากรักดี ความรัก และความเข้าใจภายในครอบครัวถือเป็นเกราะป้องกันยาเสพติดที่ดีที่สุด

5.3 ปัญหาการทะเลาะวิวาท และใช้ความรุนแรง

ปัญหาการทะเลาะวิวาทในหมู่วัยรุ่น หรืออาจเรียกว่า การยกพวกตีกัน เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นประจำในสังคมไทย โดยรูปแบบของการทะเลาะวิวาทมีแนวโน้มที่จะทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ จากอดีตนักเรียนที่ทะเลาะกัน จะใช้เพียงการชกต่อย หรือตีกันด้วยไม้ แต่ในระยะหลังมีการใช้อาวุธ เช่น มีด ปืน หรือท่อนเหล็กเป็นอาวุธในการต่อสู้กัน (พรพิมล เจียมนาคินทร์, 2539) เสียชีวิตจากเหตุทะเลาะวิวาทอยู่เสมออย่างไรก็ตาม ปัจจุบันพบว่าเด็กนักเรียนหญิงในชั้นมัธยมศึกษา มีแนวโน้มการก่อเหตุทะเลาะวิวาท และใช้ความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากไม่พอใจที่เพื่อนตีเด่นกว่าตน

หรือหลงรักชายหนุ่มคนเดียวกัน นอกจากนี้ประเด็นปัญหาวัยรุ่นที่สังคมให้ความสนใจมากยิ่งขึ้นได้แก่ ปัญหาการใช้ความรุนแรงในการรับน้องใหม่ของรุ่นพี่ในสถาบันการศึกษา และปัญหาแก๊งมอเตอร์ไซด์ เป็นต้น

5.4 ปัญหาทางเพศ

การเจริญเติบโตทางร่างกายของวัยรุ่น ทำให้เกิดพัฒนาการทางเพศ โดยมีฮอร์โมนเพศเป็นตัวกระตุ้นความรู้สึกนึกคิด ในเรื่องนี้วัยรุ่นจึงมีความสนใจใคร่รู้เกี่ยวกับเรื่องเพศ ทั้งในเพศของตนและเพศตรงข้าม แต่เนื่องจากสังคมไทยยังไม่เปิดกว้างในเรื่องการศึกษาหาความรู้เรื่องเพศมากนักทำให้พ่อแม่ รวมทั้งครูอาจารย์มีความกระตือรือร้นที่จะพูด และหลีกเลี่ยงที่จะให้ความรู้ในเรื่องเพศศึกษากับวัยรุ่น หรือพยายามหลีกเลี่ยงการตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องเพศ โดยมักจะกล่าวว่า “เมื่อโตขึ้นก็รู้เอง” ความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องเพศ และความคิดที่ว่าตัวเองโตแล้ว ประกอบกับการขาดความรู้ที่ถูกต้องในเรื่องเพศศึกษา ทำให้วัยรุ่นอยากทดลอง แสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในปัจจุบันวัยรุ่นได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้ารอบตัว ไม่ว่าจะเป็นทางหนังสือสื่อโทรทัศน์ภาพยนตร์ หรือทางอินเทอร์เน็ต ทำให้วัยรุ่นใช้เวลาครุ่นคิดกับเรื่องเพศมากขึ้นวัยรุ่นที่ไม่ได้รับคำแนะนำที่ถูกต้องจากผู้ใหญ่ในเรื่องการหักห้ามใจ หรือขาดการปลูกฝัง ค่านิยมในเรื่องความเป็นสุภาพบุรุษ และลักษณะของกุลสตรีตั้งแต่เยาว์วัย จะทำให้ไม่สามารถแยกแยะในเรื่องความรักกับการมีเพศสัมพันธ์ได้ เมื่อวัยรุ่นชายหญิงเกิดความพึงพอใจในกันและกันและคิดว่านั่นคือความรักก็อาจจะมีเพศสัมพันธ์กัน หรืออาจร้ายแรงไปกว่านั้น หากวัยรุ่นมีเพศสัมพันธ์โดยที่ไม่ได้สมัครใจ เช่น การถูกล่อลวง และล่วงละเมิดทางเพศ จะทำให้สภาพจิตใจทรุดโทรมเกิดเป็นตราบาป และอาจส่งผลไปถึงพฤติกรรมทางเพศที่ผิดปกติเมื่อเป็นผู้ใหญ่

5.5 ปัญหาอาชญากรรม และการกระทำผิดกฎหมาย

วัยรุ่นที่ประกอบอาชญากรรม หรือกระทำผิดกฎหมาย มักจะมาจากครอบครัวที่แตกแยกขาดความอบอุ่น เมื่อมาพบกับเพื่อนที่มีพื้นฐานครอบครัวใกล้เคียงกัน จึงพากันใช้เวลาว่างในทางที่ไม่เกิดประโยชน์ โดยเริ่มจากการทำตัวเกเร หนีโรงเรียน ต่อมาก็หนีออกจากบ้านมาอยู่รวมกัน และอาจมีการรวมกลุ่มกันมั่วสุมทางเพศ หรือยาเสพติด วัยรุ่นเหล่านี้ยังขาดความรู้ และทักษะในการประกอบอาชีพ เพื่อหารายได้เลี้ยงตนเอง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเลี้ยงชีพโดยการประกอบอาชญากรรม เช่น การลักขโมย การปล้นจี้ ชิงทรัพย์ การค้ายาเสพติด หรือขายบริการทางเพศ เป็นต้น

5.6 การป้องกันปัญหาวัยรุ่น

แนวทางป้องกันปัญหาวัยรุ่นไว้ว่า ต้องเริ่มแก้ไขจากครอบครัวเป็นอันดับแรก เพราะบ้านเป็นสภาพแวดล้อมเบื้องต้นที่จะมีผลต่อความคิด ค่านิยมทัศนคติในการมองโลก รวมถึงพฤติกรรมและบุคลิกภาพของวัยรุ่น พฤติกรรมของวัยรุ่นเป็นผลมาจากการอบรมเลี้ยงดูในบ้าน วัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่อบอุ่นมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาน้อยกว่าวัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่แตกแยก พ่อแม่

ยังอาจชักนำให้ลูกมีความสนใจในธรรมะ มีศรัทธายึดมั่นในศีลธรรม เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต หากวัยรุ่นมีปัญหาในด้านอารมณ์ และสภาพจิตใจก็ควรแนะนำให้ไปปรึกษาจิตแพทย์ นอกจากนี้ ภาครัฐควรมีนโยบายสนับสนุนสื่อมวลชนในการนำเสนอเนื้อหาสาระที่เป็นตัวอย่างที่ดีมีประโยชน์ต่อสังคม และหลีกเลี่ยงการนำเสนอภาพความรุนแรง เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศ เพื่อไม่ให้วัยรุ่นหมกมุ่น และจดจำแบบอย่างที่ไม่ดี (พรพิมล เจียมนาคินทร์, 2539 อ้างถึงใน พีรธร บุญยรัตน์ และคณะ, 2555)

สามารถสรุปได้ว่า พัฒนาการของวัยรุ่น สำหรับทุกช่วงวัยนั้น จะเกิดพัฒนาการด้านต่าง ๆ ให้เป็นไปได้อย่างสมบูรณ์ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา รวมทั้งเกิดความสุขตามวัยได้นั้น ต้องอาศัยปัจจัยเกื้อหนุนที่สำคัญจากภายในครอบครัว เช่น บิดามารดา พี่น้องญาติ หรือผู้ปกครอง เป็นต้น และปัจจัยภายนอก เช่น เพื่อน ครูอาจารย์ สภาพแวดล้อมโรงเรียน สถาบันการศึกษา หรือสภาพแวดล้อมชุมชน เป็นต้น เพื่อช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการให้วัยรุ่นมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความพร้อมในการดำเนินชีวิตตามช่วงวัย มีการปรับตัวสำหรับการเปลี่ยนแปลงตามวัย และสามารถป้องกันปัญหาต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นตามมา

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมาย ความสำคัญ ลักษณะ แนวคิดและหลักการ และรูปแบบของการมีส่วนร่วมไว้ มีรายละเอียด ดังนี้

1. ความหมายของการมีส่วนร่วม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553) ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วม หมายถึง การที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและฝ่ายต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเข้ามามีบทบาท และความรับผิดชอบในการร่วมคิด ร่วมวางแผนจัดการ ส่งเสริมสนับสนุน ตรวจสอบเพื่อพัฒนา การจัดการศึกษา และการปฏิรูปหลักสูตรการเรียนการสอนให้ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง มีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

ธีระ รุณเจริญ (2554) ได้ให้ความหมายของการมีส่วนร่วม หมายถึง การมีส่วนร่วมตั้งแต่การคิดโครงการกิจกรรม โดยการเริ่มค้นปัญหาสาเหตุ วางแผน ตัดสินใจดำเนินการระดมทรัพยากร กำหนดเป้าหมาย สรุปบทเรียน ติดตามประเมินผล รับผลที่เกิดขึ้นร่วมกัน ดังนั้นจึงต้องตั้งอยู่บนความเป็นธรรม ดังนั้น การมีส่วนร่วมจัดการศึกษาจึงเป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาร่วมกับโรงเรียน เป็นกระบวนการเรียนรู้ซึ่งกันและกันของทุกฝ่าย นับตั้งแต่การแสดงความคิดเห็น การวางแผน การดำเนินการ และการแก้ไขปัญหา ตลอดจนการควบคุม กำกับติดตามและประเมินผล เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาการศึกษาให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

สุขตา แดงสุวรรณ (2558) กล่าวว่า การมีส่วนร่วม หมายถึง การเปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเข้ามามีส่วนร่วมดำเนินกิจกรรม ในการจัดการศึกษาตั้งแต่การศึกษาปัญหา การวางแผน ดำเนินการ การตัดสินใจ การแก้ไขปัญหา และการประเมินร่วมกัน เพื่อขับเคลื่อนให้การจัดการศึกษานั้นดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยยึดหลักการมีส่วนร่วม คือ หลักร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมตรวจสอบ ร่วมรับผิดชอบ

สุชาดา จักรพิสุทธิ (รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ, 2551) กล่าวว่า การมีส่วนร่วม คือ การที่องค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งครู ผู้เรียน ผู้บริหารการศึกษา ผู้นำชุมชน หรือสมาชิกชุมชน มาร่วมกันดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยในการดำเนินการนั้นมีลักษณะของกระบวนการ (Process) มีขั้นตอนที่มุ่งหมายจะให้เกิดการเรียนรู้ (Learning) อย่างต่อเนื่อง มีพลวัต (Dynamic) คือ มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ มีการแก้ปัญหาร่วมกันกำหนดแผนงานใหม่ ๆ เพื่อสร้างความยั่งยืนในความสัมพันธ์ของทุกฝ่ายที่เข้าร่วม ซึ่งมีความหลากหลายตามความเกี่ยวข้องของกิจกรรมที่ทำ หัวใจสำคัญของการมีส่วนร่วม คือ การระดมความคิด อันเป็นการกระจายอำนาจและความสัมพันธ์ที่เป็นแนวราบ เสมอภาคกัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ซึ่งมีความแตกต่างจากความร่วมมือ (Cooperation) เพราะความร่วมมือ หมายถึง การที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็น “เจ้าของหรือเจ้าภาพ” งานหรือกิจกรรมนั้น ๆ แล้วขอให้ฝ่ายอื่น ๆ เข้าร่วมในลักษณะเกิดขึ้นเป็นครั้ง ๆ ไปไม่มุ่งความต่อเนื่องและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เข้าร่วม แต่มุ่งจะให้กิจกรรมหรืองานนั้นเสร็จตามความต้องการของฝ่ายเจ้าของงาน

โอเวนส์ (Owens, 1995) ได้กล่าวว่า การให้ผู้ร่วมงานเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องทางด้านจิตใจและด้านอารมณ์ โดยเข้ามามีส่วนร่วมในการเป็นเจ้าของซึ่งเป็นการตอบสนองความต้องการพื้นฐานหรือความรู้สึกความเป็นเจ้าของ อันเป็นการให้บุคคลมีความรับผิดชอบต่อประสิทธิภาพขององค์กรมากขึ้น

หวาง อิน จุง (Whang In-Joung, 1981) ให้ความหมายของการมีส่วนร่วมว่า เป็นการชี้ให้เห็นถึงความสนใจของบุคคลหรือกลุ่มที่ต้องการจะสนับสนุนช่วยเหลือด้านแรงงานหรือทรัพยากรต่อสถาบัน เพราะเล็งเห็นว่าการเข้าไปมีส่วนร่วมนั้นเกี่ยวข้องกับชีวิตของพวกเขาด้วย

โคเฮน และอัฟฮอฟ (Cohen and Uphoff, 1981: 9) ได้อธิบายการมีส่วนร่วมไว้ว่า หมายถึง การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจแต่ก็ไม่ได้หมายความว่า จะเป็นการตัดสินใจเพียงอย่างเดียว ยังใช้การตัดสินใจควบคู่ไปกับการดำเนินการด้วย เช่น การจัดองค์กรกำหนดกิจกรรมพัฒนา เป็นต้น การตัดสินใจยังมีความเกี่ยวข้องกับประชาชนในเรื่องผลประโยชน์ และการประเมินผล

สรุปได้ว่า การมีส่วนร่วม หมายถึง การเปิดโอกาสให้บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินงานฝ่ายต่าง ๆ ได้มีส่วนร่วมในการวางแผน และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันอย่างเป็นระบบ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ได้วางไว้

2. ความสำคัญของการมีส่วนร่วม

สนธยา พลศรี (2550) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการมีส่วนร่วม ไว้หลายประการ ดังนี้

2.1 เป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของประชาชนที่กำหนดไว้ในรัฐธรรมนูญ เป็นสิทธิมนุษยชนที่ประชาชนมีโอกาสเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาทุกระดับ

2.2 สอดคล้องกับปรัชญา แนวความคิด และหลักการเรียนรู้ร่วมกันของชุมชน

2.3 เป็นเครื่องชี้วัดความสำเร็จนโยบายของรัฐบาลในเรื่องการกระจายอำนาจไปสู่ประชาชนและท้องถิ่น

2.4 นำไปสู่การพึ่งตนเองของชุมชน

2.5 ทำให้ดำเนินการพัฒนาชุมชนได้ตรงกับความต้องการที่แท้จริงของประชากรและชุมชน

2.6 เป็นการพัฒนาศักยภาพบุคคล กลุ่มและองค์กรในชุมชนให้มีประสิทธิภาพ

2.7 เป็นการสร้างความพึงพอใจร่วมกัน มีความชอบธรรม เป็นที่ยอมรับร่วมกันภายในกลุ่ม ไม่สร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้นในชุมชน

2.8 ทำให้เกิดความรัก ห่วงแทน รับผิดชอบ และเป็นเจ้าของชุมชน

2.9 เป็นกระบวนการสำคัญในการสนับสนุนส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันของชุมชนให้ประสบความสำเร็จ

2.10 ช่วยแบ่งเบาภาระของรัฐบาล เพราะเป็นการพัฒนาคนในชุมชน โดยคนในชุมชน และเพื่อคนในชุมชนอย่างแท้จริง รัฐบาลเป็นเพียงผู้สนับสนุนในบางส่วนเท่านั้น

อาณัติ สายโสภา (2554) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของการมีส่วนร่วม เป็นปัจจัยชี้วัดให้เห็นถึงการพัฒนาในทิศทางที่จะสามารถตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของทุกภาคส่วน ซึ่งไม่ว่าจะเกิดขึ้นในทิศทางที่ดีขึ้นหรือล้มเหลว ย่อมทำให้เกิดความรับผิดชอบต่อสังคมและสามารถร่วมค้นหาแนวทางในการพัฒนาที่ดียิ่งขึ้นต่อไปไม่เกิดความแตกแยกภายหลัง

สุขตา แดงสุวรรณ (2558) ได้กล่าวว่า การมีส่วนร่วมมีความสำคัญเพราะเป็นกระบวนการเสริมสร้างชุมชน โดยยึดหลักการมีส่วนร่วมของประชาชนว่ามีความสำคัญเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของบุคคลให้เกิดพลังการต่อรอง ส่งเสริมบทบาทหน้าที่ด้านต่าง ๆ และให้ชุมชนทำกิจกรรมที่สัมพันธ์กับวิธีการพัฒนาตนเอง

สรุปได้ว่า การมีส่วนร่วมมีความสำคัญ ในการเป็นจุดศูนย์กลางสำหรับการมีส่วนร่วมของประชาชน และของสังคมทุกระดับ เพื่อสร้างความร่วมมืออันดีต่อกันในด้านการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพอย่างแท้จริง และเกิดประโยชน์สูงสุดตั้งแต่ระดับชุมชนท้องถิ่น ถึงระดับประเทศชาติ

3. ลักษณะการมีส่วนร่วม

รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ (2550) ได้กล่าวว่า การมีส่วนร่วมนั้นอาศัยหลักการที่ว่ากิจกรรมต่าง ๆ ที่มนุษย์ทำขึ้นเป็นกระบวนการซึ่งมีขั้นตอนมากมายและการเข้าร่วมกิจกรรมแต่ละขั้นตอนนั้นมีความสำคัญแตกต่างกันไปตามลักษณะของกิจกรรม แต่ละขั้นตอนนั้น การจำแนกการมีส่วนร่วมตามขั้นตอนการมีส่วนร่วมตามแนวคิดของ โคเฮน (Cohen) และอัปฮอฟฟ์ (Upnoff) ดังนี้

ขั้นที่ 1 การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Decision Making) ทั้งการกำหนดความต้องการและการจัดลำดับความสำคัญ นโยบายและประชากรที่เกี่ยวข้อง ดังนั้นการตัดสินใจจึงเป็นกระบวนการต่อเนื่องตั้งแต่ช่วงเริ่มต้น ช่วงดำเนินการวางแผน และช่วงการปฏิบัติตามแผนที่วางไว้

ขั้นที่ 2 การมีส่วนร่วมในการดำเนินงาน (Implementation) ซึ่งเป็นองค์ประกอบต่าง ๆ ของการดำเนินงาน การบริหารงานและประสานงาน

ขั้นที่ 3 การมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ (Benefits) ทั้งที่เกี่ยวกับผลประโยชน์ที่สำคัญในเชิงปริมาณและคุณภาพในลักษณะผลประโยชน์ในทางบวก และผลกระทบในทางลบ และการกระจายผลประโยชน์ภายในกลุ่ม

ขั้นที่ 4 การมีส่วนร่วมในการประเมินผล (Evaluation) สิ่งสำคัญที่จะต้องสังเกต คือ ความเห็น (views) ความชอบ (Preferences) และความคาดหวัง (Expectation) ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลในกลุ่ม

คณะอนุกรรมการส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชน ในสำนักงานปฏิรูปการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ (2542) ได้กล่าวถึงลักษณะการมีส่วนร่วมตามแนวคิดใหม่ ไว้ดังนี้

1. จะต้องมีความต่อเนื่อง ผสมผสาน และทำไปพร้อมกันทั้งระบบ
2. มีความเป็นพลวัต เปลี่ยนแปลงไปซ้ำ ๆ ตามธรรมชาติ แต่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา
3. เป็นกระบวนการสร้างสรรค์เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ทางทักษะการปฏิบัติ
4. ต้องการการยอมรับอย่างเปิดเผยจากทุกคนที่เกี่ยวข้อง
5. มีการรวมตัวกันทำกิจกรรมของชุมชน ซึ่งประกอบด้วยบุคคลที่มีส่วนได้ส่วนเสีย และความต้องการที่เหมือนกัน

นอกจากนี้ การทำกิจกรรมจะต้องอยู่ภายใต้แนวคิดที่อยู่บนพื้นฐานของความสัมพันธ์ที่เสมอภาคและเท่าเทียม โดยที่ทั้งสองฝ่ายต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างกัน และหาทางเลือกที่เหมาะสมที่สุดในการแก้ไขปัญหา วิธีการที่จะนำไปสู่แนวทางดังกล่าว สิ่งสำคัญคือ จะต้องมีการสื่อสารแบบสองทาง มิใช่ฝ่ายหนึ่งคิดอีกฝ่ายหนึ่งรับไปปฏิบัติ ซึ่ง อาร์สไตน์ (Arnstein, 1969: 216, อ้างถึงใน เก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว, 2561) กล่าวถึงลักษณะของการมีส่วนร่วมว่า ต้องเป็นการเข้าร่วมทำกิจกรรมหรือโครงการใด ๆ ด้วยความสมัครใจโดยไม่มีการบังคับ และจากการศึกษาของ ไพโรจน์ สุขสัมฤทธิ์ (2553) พบว่า ลักษณะของการมีส่วนร่วมที่ดีที่สุด คือ การเปิด

โอกาสให้สามารถตัดสินใจกระทำการสิ่งใดด้วยตนเอง แต่หากถูกบังคับอาจทำให้บุคคลเข้ามามีส่วนร่วมน้อยลงหรืออาจไม่มีเลย นอกจากนี้ เสริมศักดิ์ วิชาลาภรณ์ (2537) ยังเสนอว่า การแสดงพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของบุคคลจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับ สถานการณ์ สภาพแวดล้อมและความรู้สึกส่วนบุคคลด้วย

ฮันติงตัน และเนลสัน (Huntington and Nelson, 1976, อ้างถึงใน กิ่งทอง กิจงานนท์, 2562) ได้กล่าวถึงลักษณะการมีส่วนร่วมไว้ 3 ลักษณะ คือ

1. การมีส่วนร่วมโดยดูที่กิจกรรม เช่น การมีส่วนร่วมในการเลือกตั้ง
2. การมีส่วนร่วมโดยพิจารณาจากระดับการบริหาร 3 ระดับ คือ ระดับแนวราบซึ่งเป็นการมีส่วนร่วมโดยไม่จริงจัง ระดับแนวตั้ง เป็นการมีส่วนร่วมกับผู้ที่มีอำนาจมากกว่าผลประโยชน์ และการมีส่วนร่วมในการบริหารงานที่เกี่ยวข้องกับทั้งแนวตั้งและแนวราบ

3. การมีส่วนร่วมที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเข้าไปมีอำนาจและควบคุม
แมคดา (Macda 1982: 8, อ้างถึงใน กิ่งทอง กิจงานนท์, 2562) ได้กล่าวถึง รูปแบบการมีส่วนร่วมของประชาชนไว้ 3 ลักษณะ คือ

1. การมีส่วนร่วมเชิงแข่งขัน ประชาชนที่เข้ามามีส่วนร่วมด้วยการริเริ่ม และติดตามในกระบวนการ กำหนดความต้องการ ร่วมกิจกรรมใจในผลจากการพัฒนา
2. การมีส่วนร่วมเชิงไม่แข่งขัน ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาจะไม่คำนึงถึงความสำคัญ นโยบาย ไม่มีความสนใจจากผลการกระทำกิจกรรมต่าง ๆ
3. การมีส่วนร่วมแบบเฉื่อยชา ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมเนื่องจากถูกบังคับ ภาวะจำยอมจากสภาพแวดล้อม บุคคล หรือธรรมชาติ การปฏิบัติงานของประชาชนจะเฉื่อยชา

สรุปได้ว่า ลักษณะการมีส่วนร่วม สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ การมีส่วนร่วมแบบสมัครใจเข้าร่วมในรูปแบบที่มีความหลากหลายแตกต่างกันไปตามบทบาทที่เกี่ยวข้อง ในลักษณะนี้จะทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่นและได้ผลดี ส่วนการมีส่วนร่วมแบบมีข้อจำกัดในรูปแบบที่ขาดความเต็มใจ ซึ่งลักษณะเช่นนี้จะทำให้การดำเนินงานค่อนข้างเป็นอุปสรรคหรือการดำเนินงานเกิดความล่าช้า เป็นต้น

4. แนวคิดและหลักการมีส่วนร่วมของประชาชน

การเปิดโอกาสให้ประชาชนและผู้ที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วนของสังคมได้เข้ามามีส่วนร่วมกับภาคราชการนั้น International Association for Public Participation ได้แบ่งระดับของสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- 4.1 การให้ข้อมูลข่าวสาร ถือเป็น การมีส่วนร่วมของประชาชนในระดับต่ำที่สุดแต่เป็นระดับที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นก้าวแรกของการที่ภาคราชการจะเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้าสู่

กระบวนการมีส่วนร่วมในเรื่องต่าง ๆ วิธีการให้ข้อมูลสามารถใช้ช่องทางต่าง ๆ เช่น เอกสารสิ่งพิมพ์ การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อต่าง ๆ การจัดนิทรรศการ จัดหมายข่าว การจัดงานแถลงข่าว การตีพิมพ์ และ การให้ข้อมูลผ่านเว็บไซต์ เป็นต้น

4.2 การรับฟังความคิดเห็น เป็นกระบวนการที่เปิดให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการ ให้ข้อมูล ข้อเท็จจริงและความคิดเห็นเพื่อประกอบการตัดสินใจของหน่วยงานภาครัฐด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น การรับฟังความคิดเห็น การสำรวจความคิดเห็น การจัดเวทีสาธารณะ การแสดงความคิดเห็น ผ่านเว็บไซต์ เป็นต้น

4.3 การเกี่ยวข้อง เป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงาน หรือร่วมเสนอแนะทางที่นำไปสู่การตัดสินใจเพื่อสร้างความมั่นใจให้ประชาชนว่าข้อมูลความคิดเห็น และความ ต้องการของประชาชนจะถูกนำไปพิจารณาเป็นทางเลือกในการบริหารงานของภาครัฐ เช่น การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อพิจารณาประเด็นนโยบายสาธารณะ ประชาพิจารณ์ การจัดตั้ง คณะทำงานเพื่อเสนอแนะประเด็นนโยบาย เป็นต้น

4.4 ความร่วมมือ เป็นการให้กลุ่มประชาชนผู้แทนภาคสาธารณะมีส่วนร่วมโดยเป็น หุ่นส่วนกับภาครัฐในทุกขั้นตอนของการตัดสินใจและมีการดำเนินกิจกรรมร่วมกันอย่างต่อเนื่อง เช่น คณะกรรมการที่มีฝ่ายประชาชนร่วมเป็นกรรมการ เป็นต้น

4.5 การเสริมอำนาจแก่ประชาชน เป็นขั้นที่ให้บทบาทประชาชนในระดับสูงสุด โดยให้ ประชาชนเป็นผู้ตัดสินใจ เช่น การลงประชามติในประเด็นสาธารณะต่าง ๆ โครงการกองทุนหมู่บ้านที่ มอบอำนาจให้ประชาชนเป็นผู้ตัดสินใจทั้งหมด เป็นต้น

การสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชนอาจทำได้หลายระดับและหลายวิธี ซึ่งบางวิธี สามารถทำได้ง่าย ๆ แต่บางวิธีก็ต้องใช้เวลาขึ้นอยู่กับความต้องการเข้ามามีส่วนร่วมของ ประชาชน ค่าใช้จ่ายและความจำเป็นในการเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วม การมีส่วนร่วม ของประชาชนเป็นเรื่องละเอียดอ่อน จึงต้องมีการพัฒนาความรู้ความเข้าใจในการให้ข้อมูลข่าวสารที่ ถูกต้องแก่ประชาชน การรับฟังความคิดเห็น การเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วม รวมทั้ง พัฒนาทักษะและศักยภาพของข้าราชการทุกระดับควบคู่กันไปด้วย (สำนักงานปลัดกระทรวง สาธารณสุข, 2549)

5. รูปแบบของการมีส่วนร่วม

รุ่งชัชดาพร เวหะชาติ (2550: 197) ได้กล่าวว่า ในด้านรูปแบบการมีส่วนร่วม องค์การอนามัยโลก (World Health Organization: WHO, 1978) ได้เสนอรูปแบบกระบวนการมีส่วนร่วมที่ สมบูรณ์ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การวางแผน ประชาชนต้องมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ปัญหา จัดลำดับความสำคัญ ตั้งเป้าหมาย กำหนดการใช้ทรัพยากร กำหนดวิธีติดตามประเมินผล และประการสำคัญ คือ ต้องตัดสินใจด้วยตัวเอง

2. การดำเนินกิจการ ประชาชนต้องมีส่วนร่วมในการดำเนินการและการบริหารการใช้ทรัพยากร มีความรับผิดชอบในการจัดสรรควบคุมทางการเงิน

3. การใช้ประโยชน์ ประชาชนต้องมีความสามารถในการนำเอากิจกรรมมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ ซึ่งเป็นการเพิ่มการพึ่งตนเองและควบคุมทางสังคม

4. การได้รับผลประโยชน์ ประชาชนต้องได้รับผลประโยชน์ในชุมชนในพื้นที่เท่าเทียมกัน ซึ่งอาจจะเป็นผลประโยชน์ส่วนตัว สังคม หรือในรูปวัตถุก็ได้

สุธี ศรสวรรค์ (2538) ได้แบ่งรูปแบบของการมีส่วนร่วมออกเป็น 10 แบบ ดังนี้

1. การมีส่วนร่วมประชุม
2. การมีส่วนร่วมออกเงิน
3. การมีส่วนร่วมเป็นกรรมการ
4. การมีส่วนร่วมเป็นผู้นำ
5. การมีส่วนร่วมสัมภาษณ์
6. การมีส่วนร่วมเป็นผู้ชักชวน
7. การมีส่วนร่วมเป็นผู้บริโภคร
8. การมีส่วนร่วมเป็นผู้ประกอบการ
9. การมีส่วนร่วมเป็นผู้ใช้แรงงาน
10. การมีส่วนร่วมออกวัสดุอุปกรณ์

สรุปได้ว่า รูปแบบการมีส่วนร่วม คือ กระบวนการดำเนินงานร่วมกันอย่างมีระบบ แบบแผน โดยมีการจัดลำดับความสำคัญของงาน ซึ่งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในกลุ่มงานสามารถมีส่วนร่วมกับงานในรูปแบบต่าง ๆ ตามความเหมาะสม ตามความถนัด หรือตามที่ได้รับมอบหมาย เป็นต้น เพื่อประโยชน์ของส่วนรวมเป็นหลัก

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมาย กระบวนการของการคิดเชิงสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การนำการจัดการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ การพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการคิดของสมองซึ่งมีความสามารถในการคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิม โดยสามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎี หรือหลักการได้อย่างรอบคอบ และมีความถูกต้อง จนนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่หรือรูปแบบความคิดใหม่ นอกจากลักษณะการคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้แล้ว ยังมีสามารถมองความคิดสร้างสรรค์ในหลายรูปแบบ ซึ่งอาจจะมองในแง่ที่เป็นกระบวนการคิดมากกว่าเนื้อหาการคิด โดยที่สามารถใช้ลักษณะการคิดสร้างสรรค์ในมิติที่กว้างขึ้น เช่น การมีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน การเรียน หรือกิจกรรมที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ด้วย อย่างเช่น การทดลองทางวิทยาศาสตร์ หรือการเล่นกีฬาที่ต้องสร้างสรรค์รูปแบบเกมให้หลากหลายไม่ซ้ำแบบเดิม เพื่อไม่ให้คู่แข่งรู้ทัน เป็นต้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นลักษณะการคิดสร้างสรรค์ในเชิงวิชาการ แต่อย่างไรก็ตาม ลักษณะการคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ ที่กล่าวมานั้นต่างก็อยู่บนพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ โดยที่บุคคลสามารถเชื่อมโยงนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ดี ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดมาตรฐานตัวชี้วัดด้านความคิดสร้างสรรค์ไว้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีไว้หลายประการ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ ควรจะประกอบไปด้วย 3 ประการ คือ

1. สิ่งใหม่ (new, original) เป็นการคิดที่แหวกวงล้อมความคิดที่มีอยู่เดิม ที่ไม่เคยมีใครคิดได้มาก่อน ไม่ได้ลอกเลียนแบบใคร แม้กระทั่งความคิดเดิม ๆ ของตนเอง

2. ใช้การได้ (workable) เป็นความคิดที่เกิดจากการสร้างสรรค์ที่ลึกซึ้ง และสูงเกินกว่าการใช้เพียง "จินตนาการเพื่อฝัน" คือ สามารถนำมาพัฒนาให้เป็นจริง และใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม และสามารถตอบสนองวัตถุประสงค์ของการคิดได้เป็นอย่างดี

3. มีความเหมาะสม เป็นความคิดที่สะท้อนความมีเหตุมีผลที่เหมาะสม และมีคุณค่าภายใต้มาตรฐานที่ยอมรับกันโดยทั่วไป

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ระบบความคิดหรือแนวทางการคิดของบุคคลที่นำไปสู่การสร้างคุณค่าและประโยชน์ สามารถนำไปใช้ได้อย่างเป็นรูปธรรม และสามารถนำไปใช้เชื่อมโยงหรือประยุกต์กับด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องได้อย่างสร้างสรรค์ หรือพัฒนาต่อยอดได้อย่างเหมาะสม

การที่คนเราจะมีความคิดสร้างสรรค์ ได้ตามลักษณะที่กล่าวมานั้น ขึ้นอยู่กับศักยภาพการทำงาน และการพัฒนาของสมอง ซึ่งสมองของคนเรามี 2 ซีก มีการทำงานที่แตกต่างกัน สมองซีกซ้ายทำหน้าที่ในส่วนของการตัดสินใจ การใช้เหตุผล สมองซีกขวาทำหน้าที่ในส่วนของการสร้างสรรค์ แม้สมองจะทำงานต่างกัน แต่ในความเป็นจริงแล้ว สมองทั้งสองซีกจะทำงานเชื่อมโยงไปพร้อมกันในแทบทุกกิจกรรมทางการคิด โดยการคิดสลับกันไปมา อย่างเช่น การอ่านหนังสือ สมองซีกซ้ายจะทำความเข้าใจ โครงสร้างประโยค และไวยากรณ์ ขณะเดียวกัน สมองซีกขวาก็จะทำความเข้าใจ

เกี่ยวกับลีลาการดำเนินเรื่องอารมณ์ที่ซ่อนอยู่ในข้อเขียน ดังนั้น เราจึงจำเป็นต้องพัฒนาสมองทั้งสองซีกไปพร้อม ๆ กัน ไม่สามารถแยกพัฒนาในแต่ละด้านได้ การค้นพบหน้าที่แตกต่างกันของสมองทั้งสองส่วน ช่วยให้สามารถใช้ประโยชน์จากได้มากขึ้น

ในการพัฒนาสมองของผู้เรียน ให้ใช้ได้อย่างเต็มศักยภาพ ผ่านการจัดการเรียนการสอนนั้น ควรจัดอย่างสมดุล ให้มีการพัฒนาสมองทั้งสองซีกไปด้วยกันในเวลาเดียวกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในการคิด และคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่เอนเอียงไปในหลักการเหตุผลมากเกินไปจนติดอยู่ในกรอบของความคิดแบบเดิม และไม่ใช้การคิดด้วยการใช้จินตนาการเพื่อฝันมากเกินไปจนไม่มีความสัมพันธ์กันระหว่างความฝัน กับความสมเหตุสมผล ซึ่งจะทำให้ไม่สามารถนำมาปฏิบัติให้เป็นจริงได้ ฉะนั้น จะเห็นได้ว่าการคิดสร้างสรรค์ จึงพึ่งพาทั้งสองซีกซ้าย และขวาควบคู่กันไป

2. กระบวนการของการคิดสร้างสรรค์

สิทธิชัย ไรเสมา (2557) จากการจัดการความรู้เรื่องการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ ควรมีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ซึ่ง “ความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการที่บุคคลไวต่อปัญหา ข้อบกพร่อง ช่องว่างในด้านความรู้ สิ่งที่ขาดหายไป หรือสิ่งที่ไม่ประสานกันและไวต่อการแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ไวต่อการค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหา ไวต่อการเดาหรือการตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับข้อบกพร่อง ทดสอบและทดสอบอีกครั้งเกี่ยวกับสมมติฐาน จนในที่สุดสามารถนำเอาผลที่ได้ไปแสดงให้ปรากฏแก่ผู้อื่นได้” (Torrance, 1962) ความคิดสร้างสรรค์นำมาใช้ในชีวิตประจำวันในทุกสายอาชีพหลาย ๆ ศาสตร์ความรู้ ทั้งทางด้านจิตวิทยา วิทยาการการเรียนรู้ การศึกษา ปรัชญา (โดยเฉพาะอย่างยิ่งปรัชญาทางวิทยาศาสตร์) เทววิทยา สังคมวิทยา ภาษาศาสตร์ ธุรกิจศึกษา และเศรษฐศาสตร์ โดยเฉพาะสายอาชีพด้านการออกแบบที่จะใช้สมองซีกซ้ายในคิดเป็นส่วนใหญ่ อย่างที่ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ นักฟิสิกส์ทฤษฎีชาวเยอรมัน ทั่วโลกต่างรู้จักกันดี กล่าวว่า “จินตนาการสำคัญกว่าความรู้” หากมองในภาพของความรู้ ความรู้ คือการทำความเข้าใจกับบางสิ่งที่เราอยากจะรู้หรือเป็นสิ่งที่เราไม่ต้องการจะรู้แต่โดนสถานการณ์บังคับให้รับรู้ ส่วนในเรื่องของจิตนาการการ คือ ความฝันของเราที่อาจเป็นจริงได้หรือไม่เป็นจริง เพื่อสนองความต้องการของตัวเอง

ในรูปแบบของการคิดสร้างสรรค์มีอยู่หลายลักษณะ กล่าวสรุปได้เป็นเรื่องของ 2 ปัจจัยหลัก ดังนี้ สังเกต และเพื่อฝัน การจดจำหรือการบันทึกที่จะสะสมประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ตั้งแต่ตื่นนอน ทำงาน และการนอนหลับ ตื่นมาเราทำอะไรบ้าง ฝึกคิดและมองสิ่งที่อยู่รอบตัว การจดบันทึกจะช่วยให้เกิดทักษะการจำมากระตุ้นให้เกิดความคิดใหม่ เช่น ขณะโดยสารรถประจำทาง มองไปรอบ ๆ ด้าน จะทำให้เกิดความคิดต่าง ๆ ที่จะแก้ปัญหามากมาย ในรูปแบบของการเพื่อฝันไปสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดแบบอเนกนัย ในความคิดหลายแง่มุม มานำเสนอให้เกิดรูปแบบทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมต่าง โดยต้องอาศัยวิธีการต่าง ๆ

คิดนอกเรื่อง คิดนอกกรอบ ตั้งคำถามประเด็นว่าทำไม แล้วจะเป็นไปได้ไหม ชาวญี่ปุ่นจะขาย แดงโม แต่ทำยังไงให้เป็นเอกลักษณ์และตั้งคำถามว่าทำไมแดงโมต้องเป็นรูปกลม ปัจจัยอันนี้ทำให้เกิด แรง ผลักดันในการค้นหาตัดต่อพันธุกรรมของแดงโมสุดท้ายได้ลูกแดงโมที่แปลกตาออกไป เป็นรูปทรง สีเหลืองสีเขียวรสชาติคงเดิม แต่สิ่งที่สร้างความแตกต่าง คือ ความแปลกใหม่ให้กับผู้พบเห็น

ค้นหาแรงผลักดัน มาเป็นสิ่งเร้าในการค้นหา การพยายามสร้างแรงผลักดันจะช่วยเสริมให้เรา สามารถคิดอะไรที่แตกต่างออกไป การนำสิ่งต่าง ๆ ที่เรามองออกไปจากรอบตัวเรามากระตุ้นให้เกิด แนวคิดใหม่ ๆ ต้องอาศัยการเพ้อฝันในบางครั้ง จะช่วยให้มีแนวคิดที่แตกต่างออกไปจากกรอบเดิม

มองเรื่องง่าย ๆ ผลงานการออกแบบที่ได้รับรางวัลมากมาย ในเรื่องของการโดนใจกรรมการ มากที่สุด จะเป็นการนำเสนอในเรื่องความโดดเด่นของอัตลักษณ์ที่มองเรื่องง่าย ๆ ของการนำเสนอ แล้ว ดึงดูดความสนใจ บางครั้งไม่จำเป็นต้องคิดอะไรเยอะ ซับซ้อน มองหาความเรียบง่าย รูปทรง เรขาคณิตมิใช้ในการออกแบบอย่างแพร่หลาย หรือภาพเขียนในสมัยก่อนใช้รูปร่างของธรรมชาติในการบันทึกความเป็นมาในสมัยก่อนได้เป็นอย่างดี

พัฒนารูปแบบเดิม ๆ สิ่งที่เคยมีคุณค่า แต่ต้องรับกับสมัยนิยมในปัจจุบัน การนำ รูปแบบที่มีอยู่เดิมมาต่อยอดความคิดจะช่วยพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น มีความสมบูรณ์มากขึ้น ตอบสนองความต้องการได้ดี

อารมณ์ดี คิดบวก เป็นการมองภาพสร้างความเชื่อมั่นให้กับตัวเองเชื่อในสิ่งที่ตัวเองจะทำการเสริมแรงความมั่นใจและมีทัศนคติที่ดีในการคิดสร้างสรรค์ เช่น การสร้างอารมณ์จากการฟัง เพลง การฟังเสียงจากธรรมชาติ หรือการนั่งพักผ่อนหรือฝึกสมาธิ การควบคุมจิตใจสำนึกให้สดใส สดชื่น เบิกบาน เป็นการเปิดสมองให้มีความคิดอะไรใหม่

ฉีกกฎเกณฑ์เดิม ๆ บางทีจินตนาการความคิดอาจหยุดลง หากมีตัววัฒนธรรมต่าง ๆ เข้ามา เกี่ยวข้อง แต่ถ้ามั่นใจว่าเป็นสิ่งที่ดีงามหรือสร้างสรรค์คุณค่าให้กับสังคม อาจจะทำด้วยแนวคิดเก่ามา ผสมกับแนวคิดให้ลองฉีกกรอบแนวคิดและกลับเข้าสู่ความจริงดูความเหมาะสมว่าเป็นไปได้หรือไม่

เปิดใจแลกเปลี่ยนทัศนคติ ยอมรับความคิดเห็นมุมมองใหม่_หรือเรียกว่า ไม่ปิดกั้นตัวเองในการ เสพความรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ มาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นจะช่วยให้มี สัมพันธภาพและมีพัฒนาการความคิดดี

ความคิดสร้างสรรค์มีการพัฒนาการอยู่เรื่อย เป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นที่ ยอมรับแก่มวลชน (กิลฟอร์ด) กล่าวถึงบุคลิกภาพของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่า “จะต้องมีความฉับ ไวที่รู้ปัญหาและมองเห็นปัญหา มีความว่องไวและสามารถจะเปลี่ยนความคิดใหม่ ๆ ได้ง่าย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการแก้ปัญหาเป็นกิจกรรมที่สำคัญยิ่งของชีวิตที่ต้องทำให้สำเร็จลุล่วงจึงจะทำให้ชีวิตสามารถ ดำเนินไปได้อย่างมีความสุข ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยปกติคนเราทั่วไปมักเลือกวิธีการที่จะเลี่ยงปัญหามากกว่าการเผชิญปัญหา ซึ่งถ้าคนเรารู้จักที่จะ

เรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ก็จะมีชีวิตที่สนุกสนานร่าเริงและมีความสุขมากยิ่งขึ้น” โดยวิธีการในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีกระบวนการคิดกระบวนการค้นหาที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล แต่ละสภาพแวดล้อม มีหลากหลายรูปแบบต่าง ๆ เช่น

1. ฝึกฝนที่จะเรียนรู้และพยายามกระตุ้นค้นหาความรู้ คือ ความพร้อมใจที่อยากจะรู้ในเรื่องที่เราสนใจเป็นเรื่องรวมในการฝึกคิดทักษะใช้เวลาที่มีอย่างคุ้มค่า

2. ยอมรับฟังผลงานเปิดในกว้างในการเสพสิ่งต่าง ๆ อย่างมีเหตุมีผล ผลงานต่าง ๆ ในเรื่องของความคิดมีข้อผูกมัดใด ๆ ไม่มีถูก ไม่มีผิด ไม่มีกฎเกณฑ์อย่างตายตัว แต่ต้องสามารถนำเสนอให้เข้ากับกลุ่มคนในสังคมได้ ฝึกการรับรู้อย่างเต็มที่นำเป็นแรงผลักดันให้เกิดหนทางใหม่ ทุกคนคิดไม่เหมือนเราและไม่จำเป็นต้องทำเหมือนเรา อย่าไปตีกรอบให้แนวคิดของคนอื่นที่มาขัดต่อแนวความคิดของเรา

3. ใจเย็นทำจิตใจให้สงบ สดชื่น แจ่มใส ถ้าช่วงกลางคืนคิดงานไม่ออกไม่เป็นไร แบ่งเวลาค่อย ๆ คิดในตอนเช้าบ้างก็ได้ เรื่องของความคิดสร้างสรรค์ต้องอาศัยประสบการณ์และแรงผลักดัน มาเป็นตัวประกอบในการรวบรวมความคิดที่ได้มา

4. สร้างทักษะการเรียนรู้มองภาพที่เห็นในรูปแบบมิติต่าง ๆ การมองเห็นวัตถุอะไรก็ตาม ก็ต้องฝึกคิดและตีเส้นเป็นโครงสร้างรูปทรงแล้วจึงพยายามบิดเบือนรูปทรง จะทำให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ที่แตกต่างออกไป 5. เปลี่ยนแปลงความเชื่อ งบประมาณ อย่าตีกรอบความเชื่อเดิม ค้นหาความจริง มีความยืดหยุ่น ปรับให้เข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ ๆ

5. กล้าที่จะทำ ปลูกฝังแนวคิดใหม่ กระตุ้นเข้าไปแต่คงต้องศึกษารายละเอียดอะไรเดิม ๆ ประกอบ

6. มองทุกอย่างเป็นเรื่องสนุกและจะสนุกกับมัน ตัดอุปสรรคทิ้งไป

3. ประโยชน์ในการคิดสร้างสรรค์

1. เป็นการค้นหาและพัฒนาการวิทยาการใหม่ ๆ

2. มีความสนุกและเกิดทักษะการรอบรู้ในสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัว เป็นคนฉลาดคิดแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างรอบคอบ

3. มีความสุข สร้างความเชื่อมั่น ความประทับใจ การยกย่องให้กับตัวเอง

4. สร้างความอดทน ความตั้งใจ ความสามารถและแนวทางการใช้ชีวิตประจำวัน

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นเรื่องราวของการสร้างความสุข เป็นการพัฒนาในสิ่งที่สงสัย อยากรู้ อยากค้นหา จะช่วยสร้างแรงผลักดันให้เกิดสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราในการแก้ไขปัญหา แต่ความคิดสร้างสรรค์ที่ดีต้องเคารพและให้เกียรติในสิทธิของผู้อื่น และไม่ขโมยผลงานผู้อื่นมาสร้างสรรค์ผลงานของตน โดยต้องยึดหลักจรรยาบรรณ ไมฉะนั้นจะไม่ถือว่าเป็นผู้ที่ได้คิดสร้างสรรค์ผลงานนั้น

ขึ้นมา ความคิดสร้างสรรค์สามารถนำมาพัฒนาตนเองได้ในทุกสายวิชาชีพ หลายสาขาการเรียน เพื่อเป็นการเปิดโอกาสสร้างทักษะที่คิดแตกต่างออกไป การคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานที่ดี

4. การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

จากการจัดการความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอนเชิงสร้างสรรค์ ควรจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วย

1. ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถคิดหาคำตอบที่เด่นชัดและตรงประเด็นมากที่สุด
2. ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้
3. ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความสามารถคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา และอาจเกิดขึ้นจากการนำความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น
4. ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น กิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

ทอร์แรนซ์ (อ้างถึงใน สิทธิชัย ไรเสมา, 2560) กล่าวว่า ทุกคนสามารถได้รับการฝึกให้มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นได้ ในการฝึกต้องใช้วิธีการที่ต่อเนื่องและทำอยู่เสมอเป็นประจำ มุ่งไปในด้านการคิดแก้ปัญหา การทำกิจกรรม เช่น

1. กิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และชวนฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา การรู้จักใช้ความคิดของตนในการแสดงออกทางความคิดหลาย ๆ ด้าน เช่น การวาดภาพเลลงสี การฉีกกระดาษ การตัดกระดาษ การปั้นดินเหนียว การประดิษฐ์เศษวัสดุ เป็นต้น
2. กิจกรรมด้านภาษา ได้แก่ การเล่นเกม การเล่นเกม การเล่นเกมบทบาทสมมติ กิจกรรมเข้าจังหวะ และการแสดงออกทางด้านจินตนาการ เป็นต้น

5. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นสร้างความตระหนัก เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ผู้สอนใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าสู่เรื่องที่จะเรียนรู้ เช่น เกม เพลง นิทาน ลีลา ท่าทางต่าง ๆ ให้ผู้เรียนเกิดความคิดจินตนาการ
2. ขั้นระดมพลังความคิด เป็นการดึงศักยภาพของผู้เรียนให้ค้นหาคำตอบ ผู้เรียนต้องมีส่วนร่วม โดยผู้สอนทำหน้าที่เหมือนผู้อำนวยความสะดวกทุกขั้นตอน
3. ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน ผู้เรียนได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้คิดหาคำตอบได้แล้ว เกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ

4. ชี้นำเสนอผลงาน เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ผู้เรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงาน วิเคราะห์ ชี้นำงาน มีการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานที่เพื่อน ๆ ชี้นำเสนอในแง่มุมต่าง ๆ ฝึกให้รู้จักการ ยอมรับ การมีเหตุผล การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตน และสิ่งที่เรียนรู้

5. ชิ้นวัดและประเมินผล เป็นการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย ผู้เรียนรู้จักประเมินผลงานตนเองและผู้อื่น มีการยอมรับการแก้ไขบนพื้นฐานของความ ถูกต้อง

6. ชิ้นเผยแพร่ผลงาน ผลงานของผู้เรียนทุกคนทุกกลุ่ม ได้นำไปเผยแพร่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น จัดนิทรรศการ และการนำผลงานสู่สาธารณชน

บทบาทของผู้สอน

1. มีอารมณ์ที่แจ่มใส มีใจคิดสร้างสรรค์
2. ร่วมแก้ปัญหาและใช้เวลาในการค้นหาคำตอบของผู้เรียน
3. เป็นผู้ชี้แนะแนวทางการแก้ปัญหา
4. ใช้เทคนิคในการกระตุ้นให้ผู้เรียนหาคำตอบได้อย่างรวดเร็ว
5. ผู้เรียนมีผลงานนำไปเผยแพร่

บทบาทของผู้เรียน

1. รู้จักการยอมรับข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ข้อเสนอแนะ
2. มีความกระตือรือร้น กล้าแสดงความคิดเห็น กล้านำเสนอสิ่งที่แตกต่างจากคนอื่น
3. แสวงหาความรู้คำตอบอย่างมีเหตุผล

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ผู้เรียนมีความคิดที่อิสระ ไม่มีรูปแบบตายตัว
2. ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีการบูรณาการในตัวเอง
3. เปิดทางเลือกให้ผู้เรียนหาคำตอบที่หลากหลาย
4. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม
5. ผู้เรียนสร้างชิ้นงาน ผลงาน สิ่งประดิษฐ์แปลกใหม่ที่เป็นรูปธรรม
6. เชื่อมโยงความคิดอย่างเป็นระบบอย่างมีขั้นตอนตากง่ายไปยาก สิ่งทีใกล้ตัวไปไกลตัว
7. นำไปจัดการเรียนรู้ได้กับทุกกลุ่มสาระ และสามารถเชื่อมโยงกับรูปแบบการเรียนรู้อื่น ๆ

6. การนำไปประยุกต์ใช้

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สามารถปรับประยุกต์ใช้ในสถานศึกษา ทุกชั้นและทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ตามความเหมาะสมและใช้ในชีวิตประจำวันก็ได้

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ในความคิดสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียน มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถจัดได้หลากหลายรูปแบบ ตามความถนัดหรือตามความสนใจ เช่น กิจกรรมทางภาษา กิจกรรมการแสดงออกทางจินตนาการ การวาดรูป การเล่นเกมโดยใช้เทคนิคต่าง ๆ การเล่นเกมแบบต่าง ๆ งานสร้างสรรค์จากกระดาษ การประดิษฐ์ รวมทั้งการฝึกแก้ปัญหาในทางสร้างสรรค์ เป็นต้น

7. อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์

อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์นั้น สามารถแยกได้เป็น 2 ประเภทคือ อุปสรรคภายนอก และอุปสรรคภายใน อุปสรรคภายนอก จะหมายถึง ข้อจำกัดอันเกิดจากขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและกฎเกณฑ์ของสังคมหรือสภาพแวดล้อมภายนอก ส่วนอุปสรรคภายในนั้น จะหมายถึง นิสัยใจคอ ท่าทีและทัศนคติของคนแต่ละคน

อุปสรรคภายนอกจะเกิดขึ้นในลักษณะ เช่น ธรรมเนียมที่ไม่เปิดโอกาสให้เด็กได้ซักถามตามความอยากรู้อยากเห็น ธรรมเนียมของการชอบคิดตามอย่างกัน ซึ่งถ้าคิดแปลกจากคนอื่นจะไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม ธรรมเนียมที่เน้นบทบาทความแตกต่างระหว่างเพศอย่างชัดเจนในเรื่องหน้าที่ของหญิงและชาย วัฒนธรรมสังคมให้ค่านิยมกับความสำเร็จและไม่ยอมรับความล้มเหลวทำให้คนไม่กล้าทดลองทำสิ่งใหม่ การเน้นระเบียบ และกฎเกณฑ์มากเกินไปถ้าเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยก็ถือเป็นความผิด ซึ่งขาดความยืดหยุ่นทำให้ไม่กล้าแสดงความคิดสร้างสรรค์ออกมา

อุปสรรคภายในที่เกิดขึ้นจากตัวเราเอง ได้แก่ ความกลัวที่จะถูกตำหนิติเตียนและหาว่าแปลก ความเคยชินการคิดแบบเดิมที่เคยทำอยู่เป็นประจำ การมีอคติหรือมีทัศนคติที่คับแคบว่าคำตอบที่ถูกต้องมีเพียงคำตอบเดียว ความเฉื่อยชาและอึดอาดในการเริ่มคิดเริ่มทำทำให้ขาดแรงกระตุ้นที่จะทำสิ่งใหม่ ๆ สรุปว่า ถ้าเราต้องการจะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเราให้เกิดมากขึ้นก็ต้องพยายามกำจัดอุปสรรคทั้งภายนอกและภายในทิ้งไปให้ได้มากที่สุด

8. การพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ในสมัยก่อนเราเชื่อกันว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นพรสวรรค์ที่ติดตัวคนบางคนมาตั้งแต่เกิด แต่พอมาถึงปัจจุบันที่เป็นยุคแห่งวิทยาการทำให้ความเชื่อดั้งเดิมที่มีเคยมีมาปรับเปลี่ยนไป เพราะนักจิตวิทยาส่วนใหญ่เห็นพ้องต้องกันว่าความคิดสร้างสรรค์นั้น เป็นความสามารถที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ทุกคนตั้งแต่เกิด เพียงแต่มีการแสดงออกหรือมีพัฒนาการมากน้อยต่างกันไป และยังสามารถพัฒนาเพิ่มให้มีมากขึ้น ด้วยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้น อาจทำได้ทั้งทางตรงโดยการสอนและฝึกอบรม และทางอ้อมก็สามารถทำได้ด้วยการจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้ อย่างเช่น

1. การส่งเสริมให้ใช้จินตนาการตนเอง
2. ส่งเสริมและกระตุ้นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
3. ยอมรับความสามารถและคุณค่าของคนอย่างไม่มีเงื่อนไข
4. แสดงให้เห็นว่าความคิดของทุกคนมีคุณค่า และนำไปใช้ประโยชน์ได้
5. ให้ความเข้าใจ เห็นใจและความรู้สึกของคนอื่น
6. อย่าพยายามกำหนดให้ทุกคนคิดเหมือนกัน ทำเหมือนกัน
7. ควรสนับสนุนผู้คิดค้นผลงานแปลกใหม่ได้มีโอกาสนำเสนอ
8. เอาใจใส่ความคิดแปลกๆของคนด้วยใจเป็นกลาง
9. ระลึกเสมอว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต้องค่อยเป็นค่อยไปและใช้เวลา

9. เทคนิคการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นมีเทคนิคที่ใช้กันอยู่หลายวิธีการด้วยกันอันได้แก่

1. การระดมสมอง (Brainstorming) เป็นเทคนิคเพื่อรวบรวมทางเลือกและการแก้ปัญหา โดยให้ออกาสในการคิดอย่างอิสระที่สุดและไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ใด ๆ ระหว่างการคิด เพราะการวิพากษ์วิจารณ์จะเป็นการขัดขวางความคิดสร้างสรรค์
2. การปลุกฝังความกล้าที่จะทำสิ่งสร้างสรรค์ เป็นเทคนิคที่ใช้การตั้งคำถามง่าย ๆ เพื่อให้คิดโดยจัดให้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น เมื่อฝึกฝนมากเข้าก็จะช่วยในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้มากยิ่งขึ้น
3. การสร้างความคิดใหม่ เป็นอีกเทคนิคหนึ่งโดยใช้การแจกแจงวิธีการในการแก้ปัญหาใด ปัญหาหนึ่งมาให้ได้ 10 วิธีการ จากนั้นก็แบ่ง 10 วิธีการที่ได้ออกเป็นวิธีการย่อย ๆ ลงไปอีก เพื่อให้ได้ทางเลือก หรือคำตอบที่ดีที่สุด
4. การตรวจสอบความคิด เป็นเทคนิคที่ใช้การค้นหาความคิด หรือแนวทางที่ใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยการตรวจสอบความคิดของผู้ที่เคยทำไว้แล้ว

10. การคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

กิลฟอร์ด (อ้างถึงใน สุทธิชัย ไรเสมา, 2560) ได้กล่าวถึงบุคลิกลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่า จะต้องมีความฉับไวที่รู้ปัญหาและมองเห็นปัญหา มีความว่องไวและสามารถจะเปลี่ยนความคิดใหม่ ๆ ได้ง่าย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการแก้ปัญหาเป็นกิจกรรมที่สำคัญยิ่งของชีวิตที่ต้องทำให้

สำเร็จลุล่วงจึงจะทำให้ชีวิตสามารถดำเนินไปได้อย่างมีความสุข ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยปกติคนเราทั่วไปมักเลือกวิธีการที่จะเลี่ยงปัญหามากกว่าการเผชิญปัญหา ซึ่งถ้าคนเรารู้จักที่จะเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ก็จะมีชีวิตที่สนุกสนานร่าเริงและมีความสุขมากยิ่งขึ้น

การคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์นั้นประกอบไปด้วยกระบวนการคิด 4 ขั้นตอนคือ

1. การค้นหาความหมายของปัญหา ขั้นตอนนี้จะมีความสำคัญมาก เพราะถ้าเรารู้ว่าอะไรคือปัญหาที่แท้จริง ก็สามารถหาหนทางในการแก้ได้ตรงมากขึ้น อีกทั้งทำให้เกิดความมั่นใจมองเห็นปัญหาได้ทะลุปรุโปร่ง อันจะทำให้ได้คำตอบที่ชัดเจนและเป็นการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ด้วย

2. การเปิดใจกว้างเพื่อนำไปสู่วิธีการแก้ไขปัญหา นักคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์จะทำการคัดเลือกความคิดเห็นและข้อมูลต่าง ๆ ไว้เป็นจำนวนมากก่อนที่จะพิสูจน์แยกแยะให้ได้ความคิดเห็นที่ดีที่สุด ดังนั้นคนเราจึงต้องแสวงหา และเปิดประตูสู่ความคิดไม่ว่าจะเป็นจากการอ่าน การสังเกต และการทำงานร่วมกัน

3. การพิสูจน์แยกแยะให้ได้ความคิดเห็นที่ดีที่สุด การคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์นั้น มักต้องใช้วิธีแก้ปัญหาหรือคำตอบที่ดีกว่า หรือมากกว่าวิธีการแก้ปัญหา หรือคำตอบที่ได้มาครั้งแรกเพียงอย่างเดียว เพราะความคิดเห็นและข้อมูลที่สำคัญ ๆ นั้นมีอยู่อย่างมากมาย จึงจำเป็นที่จะต้องพยายามให้ได้มาซึ่งความคิดเห็นที่ดีที่สุดโดยการแยกแยะ และคัดเลือกออกมา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ดีที่สุด

4. การเปลี่ยนความคิดเห็นให้เป็นการกระทำ จุดมุ่งหมายสำคัญของการแก้ปัญหา ก็คือการเปลี่ยนแปลงความคิดเห็นไปสู่การปฏิบัติจริง คนส่วนใหญ่มีความคิดสร้างสรรค์แต่ไม่เคยนำไปสู่การปฏิบัติ ซึ่งกระบวนการคิดสร้างสรรค์นั้นไม่ได้จบลงแค่คิดในใจ การเปลี่ยนความคิดไปสู่การปฏิบัติ นั้นต้องเอาชนะอุปสรรคหลายอย่าง เช่น ความไม่มั่นใจในตัวเอง ความขลาดกลัว และต้องมีความมุ่งมั่นเด็ดเดี่ยวในความเพียรไม่ว่าจะใช้เวลาานสักเท่าใด ก็จะไม่แปรเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ที่ได้เพาะตัวเป็นรูปร่างและติดตามจนกระทั่งเกิดความสมบูรณ์ในทางปฏิบัติ

11. การสอนของครูเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ในการสอนของครูเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ควรจัดการเรียนการสอนที่ใช้วิธีการที่เหมาะสม ดังนี้

1. การสอน (Paradox) หมายถึง การสอนเกี่ยวกับการคิดเห็นในลักษณะความคิดเห็นที่ขัดแย้งในตัวเอง ความคิดเห็นซึ่งค้านกับสามัญสำนึก ความจริงที่สามารถเชื่อถือหรืออธิบายได้ ความเห็นหรือความเชื่อที่ฟังไถมานาน ซึ่งการคิดในลักษณะดังกล่าว นอกจากจะเป็นวิธีการฝึกประเมินค่าระหว่างข้อมูลที่แท้จริงแล้ว ยังช่วยให้คิดในสิ่งที่แตกต่างไปจากรูปแบบเดิมที่เคยมี เป็นการฝึกมองในรูแบบเดิมให้แตกต่างออกไป และเป็นส่งเสริมความคิดเห็นไม่ให้คล้อยตามกัน (Non –

Conformity) โดยปราศจากเหตุผล ดังนั้นในการสอนของครูจึงควรกำหนดให้นักศึกษารวบรวม ข้อคิดเห็นหรือคำถาม แล้วให้นักศึกษาแสดงทักษะด้วยการอภิปรายโต้ว่าที่ หรือแสดงความคิดเห็นในกลุ่มย่อยก็ได้

2. การพิจารณาลักษณะ (Attribute) หมายถึง การสอนให้นักเรียน คิดพิจารณา ลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ ทั้งของมนุษย์ สัตว์ สิ่งของ ในลักษณะที่แปลกแตกต่างไปกว่าที่เคยคิด รวมทั้งในลักษณะที่คาดไม่ถึง

3. การเปรียบเทียบอุปมาอุปมัย (Analogies) หมายถึง การเปรียบเทียบสิ่งของหรือ สถานการณ์การณ์ที่คล้ายคลึงกัน แตกต่างกันหรือตรงกันข้ามกัน อาจเป็นคำเปรียบเทียบ คำพังเพย สุภาษิต

4. การบอกสิ่งที่คลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริง (Discrepancies) หมายถึง การแสดง ความคิดเห็น ปงชี้ถึงสิ่งที่คลาดเคลื่อนจากความจริง ผิดปกติไปจากธรรมดาทั่วไป หรือสิ่งที่ยังไม่ สมบูรณ์

5. การใช้คำถามยั่วและกระตุ้นให้ตอบ (Provocative Question) หมายถึง การตั้ง คำถามแบบปลายเปิดและใช้คำถามที่ยั่ว เร้าความรู้สึกให้ชวนคิดค้นคว้า เพื่อความหมายที่ลึกซึ้ง สมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะเป็นได้

6. การเปลี่ยนแปลง (Example of change) หมายถึง การฝึกให้คิดถึงการเปลี่ยนแปลง ดัดแปลงการปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ ที่คงสภาพมาเป็นเวลานานให้เป็นไปในรูปอื่น และเปิดโอกาสให้ เปลี่ยนแปลงด้วยวิธีการต่าง ๆ อย่างอิสระ

7. การเปลี่ยนแปลงความเชื่อ (Exchange of habit) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนเป็น คนมีความยืดหยุ่น ยอมรับความเปลี่ยนแปลง คลายความยึดมั่นต่าง ๆ เพื่อปรับตนเข้ากับ สภาพแวดล้อมใหม่ ๆ ได้ดี

8. การสร้างสิ่งใหม่จากโครงสร้างเดิม (An organized random search) หมายถึง การ ฝึกให้นักเรียนรู้จักสร้างสิ่งใหม่ กฎเกณฑ์ใหม่ ความคิดใหม่ โดยอาศัยโครงสร้างเดิมหรือกฎเกณฑ์เดิม ที่เคยมี แต่พยายามคิดพลิกแพลงให้ต่างไปจากเดิม

9. ทักษะการค้นคว้าหาข้อมูล (The skill of search) หมายถึง การฝึกเพื่อให้นักศึกษา รู้จักหาข้อมูล

10. การค้นหาคำตอบคำถามที่กำกวมไม่ชัดเจน (Tolerance for ambiguity) เป็นการ ฝึกให้นักเรียนมีความอดทนและพยายามที่จะค้นคว้าหาคำตอบต่อปัญหาที่กำกวม สามารถตีความได้ เป็นสองนัย ลึกกลับ รวมทั้งท้าทายความคิด

11. การแสดงออกจากการหยั่งรู้ (invite expression) เป็นการฝึกให้รู้จักการแสดง ความรู้สึก และความคิด ที่เกิดจากสิ่งที่เร้าอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า

12. การพัฒนาตน (adjustment for development) หมายถึง การฝึกให้รู้จักพิจารณา ศึกษาคูความล้มเหลว ซึ่งอาจเกิดขึ้นโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ แล้วหาประโยชน์จากความผิดพลาดนั้น หรือข้อบกพร่องของตนเองและผู้อื่น ทั้งนี้ใช้ความผิดพลาดเป็นบทเรียนนำไปสู่ความสำเร็จ

13. ลักษณะบุคคลและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (creative person and creative) หมายถึง การศึกษาประวัติบุคคลสำคัญทั้งในแง่ลักษณะพฤติกรรมและกระบวนการคิด ตลอดจนวิธีการ และประสบการณ์ของบุคคลนั้น

14. การประเมินสถานการณ์ (a creative reading skill) หมายถึง การฝึกให้หาคำตอบ โดยคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นและความหมายเกี่ยวเนื่องกัน ด้วยการตั้งคำถามว่าถ้าสิ่งเกิดขึ้นแล้วจะเกิดผลอย่างไร

15. พัฒนาทักษะการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (a creative reading skill) หมายถึง การฝึกให้รู้จักคิดแสดงความคิดเห็น ควรส่งเสริมและให้โอกาสเด็กได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกต่อเรื่องที่อ่านมากกว่าจะมุ่งทบทวนข้อต่าง ๆ ที่จำได้หรือเข้าใจ

16. การพัฒนาการฟังอย่างสร้างสรรค์ (a creative listening skill) หมายถึง การฝึกให้เกิดความรู้สึกนึกคิดในขณะที่ฟัง อาจเป็นการฟังบทความ เรื่องราวหรือดนตรี เพื่อเป็นการศึกษา ข้อมูล ความรู้ ซึ่งโยงไปหาสิ่งอื่น ๆ ต่อไป

17. พัฒนาการเขียนอย่างสร้างสรรค์ (a creative writing skill) หมายถึง การฝึกให้แสดงความคิด ความรู้สึก การจินตนาการผ่านการเขียนบรรยายหรือพรรณนาให้เห็นภาพชัดเจน

18. ทักษะการมองภาพในมิติต่าง ๆ (Visualization skill) หมายถึง การฝึกให้แสดง ความรู้สึกนึกคิดจากภาพในแง่มุมมองแปลกใหม่ ไม่ซ้ำเดิม

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน อาชีพและเทคโนโลยี เน้นเรื่องการให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน และการออกแบบผลิตภัณฑ์ ชิ้นงานทั้งในแง่ของความสวยงาม ประโยชน์ใช้สอยและการสร้างมูลค่าเพิ่ม

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลของโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐมไว้ ดังนี้ (โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา), 2565; โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา, 2565; โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 2565)

1. โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา)

1.1 ความเป็นมาของโรงเรียน

โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ก่อตั้งขึ้นจากความคิดริเริ่มของนางสาวมาลี อติแพทย์ คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ และรักษาการในตำแหน่งรองอธิการบดี เมื่อปี พ.ศ.

2516 และเปิดรับนักเรียนเข้าเรียนในปีการศึกษา 2517 โดยใช้อาคารไม้บริเวณโรงเรียนเกษตรกรรม เดิมซึ่งอยู่ทางด้านประตูเพชรเกษมเป็นที่ทำการ

ในปีแรกเปิดรับนักเรียนเพียง 2 ระดับชั้น คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 (มศ.1) ชั้นละ 2 ห้อง หลักสูตรที่ใช้ได้สร้างขึ้นเอง โดยคณาจารย์ของคณะ ศึกษาศาสตร์ มีสถานภาพเทียบเท่าภาควิชา ได้ประกาศในราชกิจจานุเบกษา ลงวันที่ 15 กันยายน 2536

โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) มีปรัชญา ปณิธาน วิสัยทัศน์ ภารกิจและเป้าหมายการจัดการศึกษาที่รักษาเอกลักษณ์เดิมแต่ปรับเปลี่ยนให้ เหมาะสม กับสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

วัตถุประสงค์ของการก่อตั้ง

1. เพื่อใช้เป็นที่ปฏิบัติการตามแนวทฤษฎีทางการศึกษาและการสาธิต
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาได้สังเกตการสอนและฝึกหัดสอน
3. เพื่อใช้เป็นแหล่งวิจัยค้นคว้าทางการศึกษา
4. เพื่อใช้เป็นที่ให้การศึกษแก่เยาวชนตามความถนัด ความสนใจ ความสามารถและ วัยของแต่ละบุคคล
5. เพื่อใช้เป็นสวัสดิการการศึกษาของบุตรอาจารย์ ข้าราชการ และลูกจ้างประจำของ มหาวิทยาลัยศิลปากร

1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับโรงเรียน

ปัจจุบัน (พ.ศ. 2565) เปิดทำการเป็นปีที่ 43 มีอาจารย์ทั้งหมด จำนวน 51 คน บุคลากรสายสนับสนุน จำนวน 33 คน นักเรียนทั้งหมดจำนวน 526 คน

ตราประจำโรงเรียน



สีประจำโรงเรียน

สีน้ำเงิน

ดอกไม้ประจำโรงเรียน

ดอกแก้ว

เพลงประจำโรงเรียน

เพลงมาร์ชสาธิต และเพลงชาน้ำเงิน

ปรัชญา ปณิธาน และวิสัยทัศน์

ปรัชญา ใช้ปัญญาแก้ปัญหา เพื่อพัฒนาชีวิต และสังคม
ปณิธาน มุ่งมั่นสร้างเยาวชนให้เป็นพลเมืองดี มีความรู้ความสามารถ และฉลาดในการใช้ชีวิต

เอกลักษณ์ วิชาการเป็นเลิศ เชิดชูคุณธรรม

อัตลักษณ์ ฉลาดใช้ชีวิต คิดสร้างสรรค์ รู้ทันเทคโนโลยี

วิสัยทัศน์ เป็นแหล่งปฏิบัติการทางการศึกษาของคณะศึกษาศาสตร์ พัฒนาทางการศึกษาเพื่อสร้างเยาวชนให้เป็นพลเมืองดี มีคุณธรรม มีความรู้ ความสามารถในการทำงาน รู้จักใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม มีทักษะแก้ปัญหา มีภาวะผู้นำ สืบสานวัฒนธรรมเป็นแบบอย่างที่ดี สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

การดำเนินงาน

ในช่วงการก่อตั้งคณะศึกษาศาสตร์ ได้แต่งตั้งคณะดำเนินงานขึ้น โดยรับนโยบายจากคณะศึกษาศาสตร์ ต่อมาได้เปลี่ยนเป็นการดำเนินงานโดยคณะผู้บริหาร มีผู้อำนวยการเป็นผู้บังคับบัญชาสูงสุด ดำเนินการสอนโดยใช้หลักสูตรที่สร้างเอง เมื่อกระทรวงศึกษาธิการมีการปรับหลักสูตร จึงยึดหลักสูตรของกระทรวงเป็นหลัก อาจารย์ผู้สอนเดิมได้ประสานงานกับทุกคณะวิชาในวิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ คือ คณะอักษรศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ และคณะวิทยาศาสตร์ ต่อมาเมื่อบรรจุอาจารย์ประจำ การสอนจึงเป็นหน้าที่ของคณาจารย์ในโรงเรียนสาธิต

1.3 การบริหารโรงเรียน

ผู้บริหารโรงเรียน

นโยบายการบริหารงาน โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ในวาระการดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการและรองผู้อำนวยการโรงเรียน รวมระยะเวลา 11 ปี (พ.ศ. 2553 – 2564) ของอาจารย์ดวงนภา ศรีนนทวงศ์ มีแนวทางการพัฒนาโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ดังนี้

ด้านวิชาการ

1. ปรับปรุงหลักสูตรสถานศึกษา
2. สร้างเครือข่าย แลกเปลี่ยนความรู้ด้านวิชาการทั้งระดับอาเซียนและระดับโลก
3. บริการวิชาการและเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมทั้งระดับอาเซียนและระดับโลก
4. ส่งเสริมความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ

ด้านงบประมาณ

การลดต้นทุน การระดมทุน การใช้ทรัพยากรงบประมาณ บุคลากรอย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์อย่างสูงสุด

ด้านการจัดการอาคารสถานที่

1. จัดหางบประมาณ ระดมทุนในการก่อสร้างอาคารหลังใหม่
2. จัดหางบประมาณ ระดมทุนซ่อมแซมอาคารสถานที่ชำรุดทรุดโทรม
3. จัดการออกแบบผังแม่บทโรงเรียนสาธิตเพื่อพัฒนารูปแบบโรงเรียนสาธิตในอนาคต
4. จัดการและจัดสรรพื้นที่การใช้สอยให้เหมาะสม เอื้อประโยชน์และคุ้มค่าสูงสุด
5. ปรับภูมิทัศน์ในโรงเรียนให้เป็นแหล่งเรียนรู้ เพื่อเอื้อประโยชน์ต่อการศึกษา

แนวทางดำเนินการพัฒนางานประกันคุณภาพการศึกษา ประกอบด้วย จัดการวางแผนและประเมินงานตามตัวชี้วัด เป้าหมาย ยุทธศาสตร์และมาตรฐานให้เป็นไปตามหลักการพัฒนางานประกันคุณภาพการศึกษาอย่างสมบูรณ์

แนวทางดำเนินการพัฒนางานพัฒนาบุคลากรโรงเรียนสาธิต ประกอบด้วย ส่งเสริมความก้าวหน้าทางวิชาการและการพัฒนาวิชาชีพของบุคลากรของโรงเรียน

แผนการเตรียมความพร้อมให้นักเรียนสู่ความเป็นสากล ประกอบด้วย ปรับปรุงหลักสูตร และเพิ่มแผนการเรียนตามเทรนด์สมัยใหม่ จัดแหล่งเรียนรู้ให้ทันสมัย สร้างความเชื่อมั่นในด้านวิชาการส่งเสริมความเป็นเลิศทางด้านวิชาการ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านภาษาต่างประเทศ และส่งเสริมจริยธรรม คุณธรรมนักเรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ รวมทั้งร่วมสร้างความโดดเด่นด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างหลากหลายรูปแบบ ประกอบด้วย กีฬาสีสามัคคีครั้งที่ 36 ดอกแก้วเกมส์ โรงเรียนสาธิตศิลปากรผ่านการประเมิน สมศ. ในระดับดีมาก ได้รับรางวัลเกียรติยศบนเส้นทางชีวิต

สตรีตัวอย่างแห่งปี ประจำปี 2559 สาขาบริหารการศึกษา สตรีตัวอย่างแห่งปี ประจำปี 2565 สาขา วัฒนธรรมและประเพณี และการร่วมเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมในประเทศต่าง ๆ เช่น รัสเซีย ตุรกี ไต้หวัน เกาหลี ญี่ปุ่น ฮองกง มาเก๊า อังกฤษ อิตาลี โปแลนด์ ศรีลังกา ฝรั่งเศส จีน มาเลเซีย ลาว เวียดนาม นิวซีแลนด์

รายนามผู้บริหารโรงเรียนตามวาระต่าง ๆ ประกอบด้วย

รายนามอดีตผู้อำนวยการ	วาระการดำรงตำแหน่ง	หมายเหตุ
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมธิ ปิรันธนานนท์	พ.ศ. 2517	ประธานกรรมการดำเนินงาน
2. อาจารย์ ดร.อุบล มงคลสุขสวัสดิ์	พ.ศ. 2518	
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ลิขิต กาญจนภรณ์	พ.ศ. 2518 - 2519	
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมประสงค์ น่วมบุญลือ	พ.ศ. 2519 - 2520	
5. รองศาสตราจารย์พรรณศรี วิชากรกุล	พ.ศ. 2520 - 2521	
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรพจน์ มูรพันธุ์	พ.ศ. 2521 - 2524	
7. อาจารย์กรรทอง ประจักษ์จิตต์	พ.ศ. 2524 - 2525	
8. อาจารย์ฉวีฉวีแสงสว่าง	พ.ศ. 2525 - 2527	
9. อาจารย์สมวรรณ นาคปั้น	พ.ศ. 2528 - 2530	
10. อาจารย์วรวรรณ พงษ์ขวัญ	พ.ศ. 2530 - 2531	
11. อาจารย์สุรพล พยอมแย้ม	พ.ศ. 2531	รักษาการ
12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อลงกรณ์ จันทารมย์	พ.ศ. 2531 - 2534	
13. อาจารย์ปราโมทย์ เพชรมีศรี	พ.ศ. 2534 - 2535	
14. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิคม ตั้งคะพิภพ	พ.ศ. 2535	รักษาการ
15. อาจารย์วรวัชร พงษ์ขวัญ	พ.ศ. 2535 - 2540	
16. อาจารย์สมวรรณ นาคปั้น	พ.ศ. 2540 - 2545	
17. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษณทรศน์ บุญมี	พ.ศ. 2545 - 2546	
18. อาจารย์ว่าที่พันตรี ดร.นพดล เจนอักษร	พ.ศ. 2546	รองคณบดีฝ่ายกิจการโรงเรียนสาธิต
19. อาจารย์สมวรรณ นาคปั้น	พ.ศ. 2547 2549	รองคณบดีฝ่ายกิจการโรงเรียนสาธิต
20. อาจารย์สัมฤทธิ์ มายอด	พ.ศ. 2550	
21. อาจารย์ฐานิสร์ เหมศาสตร์	พ.ศ. 2550 - 2554	
22. อาจารย์เยาวภา รักการงาน	พ.ศ. 2554 - 2556	
23. อาจารย์ดวงนภา ศรีนันทวงศ์	พ.ศ. 2556 - 2564	
24. อาจารย์ณัฐดนัย บุตรพลับ	พ.ศ. 2564 - ปัจจุบัน	

1.2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

1.2.1 ประวัติความเป็นมา

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษาก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่หม่อมเจ้าจักรพันธ์ เพ็ญศิริ จักรพันธ์ องค์กรบริหารบดีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มีหนังสือถึงกระทรวงศึกษาธิการ แจ้งว่า คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์พร้อมที่จะดำเนินการก่อตั้งโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อใช้เป็นสถานที่ปฏิบัติงานทางการฝึกหัดครูระดับปริญญาของนิสิต คณะศึกษาศาสตร์ เป็นสถานที่ศึกษา วิจัย ทดลองค้นคว้าวิชาทางด้านการศึกษา ตลอดจนเป็นสถาบันให้การศึกษา อบรม กุลบุตร กุลธิดา ตามระดับความสามารถ สติปัญญา ความถนัดและความสนใจ” โดยมี ศ.ดร.อุบล เรียงสุวรรณ ทำหน้าที่เป็นอาจารย์ใหญ่คนแรกของโรงเรียน มีคณาจารย์จำนวนหนึ่งซึ่งย้ายโอนมาจากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และกระทรวงศึกษาธิการมาดำเนินงานร่วมกับคณาจารย์ของคณะศึกษาศาสตร์ที่มีอยู่ส่วนหนึ่งแล้ว และรับสมัครอาจารย์ใหม่รุ่นแรกอีกส่วนหนึ่งจำนวน 37 คน ปัจจุบันโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มีสถานภาพเป็นศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษาโดยมีฐานะเทียบเท่าภาควิชาในคณะศึกษาศาสตร์

1.2.2 ปรัชญาของโรงเรียน

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา เป็นสถาบันที่ให้การศึกษอบรมกุลบุตร กุลธิดา ให้พร้อมที่จะเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาพัฒนานักเรียนให้มีความเจริญงอกงามทางปัญญามีคุณธรรม จริยธรรมมีทักษะชีวิตและความรู้ความสามารถเต็มตามศักยภาพแห่งตนมีจิตสำนึกในหน้าที่นำประสบการณ์มาแก้ไขปัญหาที่เผชิญอยู่ได้อย่างเหมาะสม เพื่อความสุข ความสงบ และประโยชน์ของส่วนรวมเป็นสำคัญตามวิถีประชาธิปไตยบนพื้นฐานของความเป็นไทยอย่างมั่นคง

ตราสัญลักษณ์ประจำโรงเรียน พระพิรุณทรงนาค



สัญลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ แต่สัญลักษณ์ของโรงเรียนจะไม่มียวงกลมซึ่งล้อมรอบกลีบดอกบัวและไม่มีคำว่า มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ พ. ศ. 2486

สีประจำโรงเรียน : สีม่วง มาจากสีของคณะศึกษาศาสตร์ ซึ่งเป็น ต้นสังกัดของโรงเรียน

1.3 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

1.3.1 ประวัติโรงเรียน

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ก่อตั้งขึ้นเพื่อสนองนโยบายของกรมการฝึกหัดครู หรือสถาบันราชภัฏในเวลาต่อมา เพื่อให้วิทยาลัยครูผลิตครูอย่างมีประสิทธิภาพ สมบูรณ์ทั้งในด้านภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ

โรงเรียนสาธิตจึงเป็นแหล่งฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูและศึกษา ค้นคว้า วิจัยทดลองของอาจารย์และนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษา โรงเรียนเปิดรับนักเรียนตั้งแต่ปีการศึกษา 2529 ปัจจุบันโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมเปิดสอนตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในปีการศึกษา 2566 เปิดสอน 18 ห้องเรียน

1.3.2 ปรัชญา วิสัยทัศน์

ปรัชญา: ปัญญาดี เป็นคนดี มีความสุขในการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

วิสัยทัศน์: มุ่งพัฒนาศักยภาพของนักเรียนให้เป็นคนดี คนเก่ง ทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กล้าแสดงออกในสิ่งที่ดีงาม สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณค่า และมีความสุขบนพื้นฐานความเป็นนำทยและเป็นสากล

1.3.3 สัญลักษณ์ประจำโรงเรียน

ได้แก่ องค์พระปฐมเจดีย์และธรรมจักร เป็นรูปองค์พระปฐมเจดีย์ครอบรอบยาบนธรรมจักร โดยสรุป โรงเรียนสาธิต ทั้ง 3 แห่งก่อตั้งขึ้นภายใต้การดำเนินงานของคณะศึกษาศาสตร์ หรือครุศาสตร์ เพื่อการผลิตบัณฑิตครูที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงการสอนนักเรียนในโรงเรียนสาธิตให้เป็นทั้งคนเก่ง คนดี เรียนรู้อย่างมีความสุข และดำรงตนอยู่ในสังคมได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาด้านความสุขของนักเรียนโรงเรียนสาธิตไว้ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการและการมีส่วนร่วม

ปฐมพร บำเรอ สุมนรตรี นิมนเนติพันธ์ และ อนันต์ มลารัตน์ (2565) ศึกษาผลของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมโดยการใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา 2) เพื่อศึกษาผลงานนวัตกรรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบฯ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยศึกษากับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการเดินรำปีการศึกษา 2564 โดยการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 20 คน ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการวัดผลซ้ำตามช่วงเวลาที่กำหนดหลายครั้งทั้งก่อน และหลังการทดลองสัปดาห์ที่ 4, 6 และ 10 ใช้เวลาในการทดลอง 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง / 50 นาทีเครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลคือรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ แบบประเมินผลงานนวัตกรรมการเดินรำ และแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้รูปแบบฯ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังการทดลองใช้รูปแบบฯ ผู้เรียนมี ทักษะความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดลอง 2) คุณภาพผลงานนวัตกรรมการเดินรำมีคุณภาพดีมาก และ 3) ความพึงพอใจต่อการใช้รูปแบบฯ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด เนื่องจากรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำได้สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้กับผู้เรียน ทั้งยังช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์การเดินรำมากขึ้น

เก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว (2560) ได้ศึกษา การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานสภาพปัญหาความจำเป็น และแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 3) เพื่อทดลองรูปแบบกิจกรรมนันทนาการ และประเมินผลการใช้รูปแบบกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยและพัฒนา กลุ่มตัวอย่าง

ที่ใช้ในการวิจัยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้มีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมนันทนาการร่วมกันวางแผน และออกแบบกิจกรรมโดยการสนทนากลุ่ม โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง ประกอบด้วย ผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนวัดบางปะกอก ครูระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นักเรียน และผู้ปกครอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ศึกษาภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนวัดบางปะกอก สังกัดสำนักงานเขตราชวัตรบูรณะ กรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ซึ่งได้มาจากการทำแบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์สำหรับวัยรุ่นอายุ 12-17 ปี ของกรมสุขภาพจิต (2550) ที่มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ต่ำกว่า 140 คะแนน ตามเกณฑ์การประเมินความฉลาดทางอารมณ์ ของกรมสุขภาพจิต และสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยรูปแบบนี้มีองค์ประกอบ 5 ส่วนได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 4) ปัจจัยการนำรูปแบบไปใช้ 5) เงื่อนไขในการนำไปใช้ ทั้งนี้ มีกิจกรรมจำนวน 40 กิจกรรม ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านว่ามีความสอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สามารถนำไปใช้ได้ ใช้ระยะเวลาทดลอง 8 สัปดาห์ โดยการดำเนินการจัดกิจกรรมสัปดาห์ละ 5 กิจกรรม โดยจัดกิจกรรมในชั่วโมงโฮมรูม (Home Room) ในช่วงเช้าทุกวัน 2) ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการ พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์หลังจากการเข้าร่วมใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีคะแนนรวมความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ปกติ (ได้ 145 คะแนน) ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการเข้าร่วมใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมเพิ่มขึ้นกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มทดลองที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมนันทนาการพบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์มีความพึงพอใจต่อรูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ทั้งโดยรวมและรายข้ออยู่ในระดับมาก

คณิต เขียววิชัย และวรรณภา แสงวัฒนะกุล (2557) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยประเภทการวิจัยและพัฒนา ใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ระหว่าง

คณะผู้วิจัย ผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์หรือแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น นักการศึกษา ครู นักเรียน ผู้นำชุมชน ประชาชนทั้งในและนอกท้องถิ่น ร่วมค้นหาปัญหาและความต้องการ ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการ ร่วมประเมิน ปรับปรุง และพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสำรวจข้อมูลพื้นฐานของชุมชน ประเด็นสนทนากลุ่ม แบบประเมินการจัดโครงการหรือกิจกรรม นันทนาการ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา มีการศึกษาพิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น จำนวน 4 แห่ง คือ 1) พิพิธภัณฑ์สงครามอักษะและเชลยศึก จังหวัดกาญจนบุรี 2) พิพิธภัณฑ์ชานา วัดชะอำคีรี จังหวัดเพชรบุรี 3) แหล่งเรียนรู้วิถีชีวิตชาวไทยเชื้อสายกะเหรี่ยงตำบลห้วยสัตว์ใหญ่ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 4) แหล่งเรียนรู้ชุมชนลาวเวียงบ้านดอนคา จังหวัดสุพรรณบุรี ผลการวิจัยพบว่า 1) บริบทของชุมชนและกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนจะช่วยให้การ สร้างรูปแบบมีความสมบูรณ์ขึ้น ช่วงส่งเสริมให้กิจกรรมต่าง ๆ เป็นที่น่าสนใจ 2) การสร้างและพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นเพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์นั้น พบว่า กิจกรรมนันทนาการที่นำมาใช้ ประกอบด้วย กิจกรรมพิเศษเป็นกิจกรรมตามประเพณีที่จัดขึ้นตามท้องถิ่น ดนตรีและเพลง การละเล่นพื้นบ้าน กิจกรรมทางสังคม เดินรำ ฟ้อน รำพื้นเมือง 3) ผลจากการทดลองใช้กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า ด้าน กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนตามขั้นตอนต่าง ๆ ช่วยให้เกิดความร่วมมือที่ดีของชุมชน กระบวนการต่าง ๆ ดำเนินไปได้ด้วยดี ด้านผลผลิตทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสุข สนุกสนาน ได้เรียนรู้ เรื่องราวต่าง ๆ จากประสบการณ์ที่มีความหลากหลาย ด้านผลกระทบช่วงส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วม กิจกรรมได้เห็นคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ ได้รับทั้งความรู้ความเข้าใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน 4) การประเมินการใช้ประโยชน์ พบว่า ตัวบ่งชี้ความสำเร็จ พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ท้องถิ่นที่จะนำ รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนไปใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีตัวบ่งชี้ความสำเร็จ คือ กิจกรรมนันทนาการจะต้องเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ มีความหลากหลาย สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนเป็นประโยชน์ ความตระหนักรู้และภาคภูมิใจของคนในชุมชน คนในชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการทุกขั้นตอนและกิจกรรมก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในชุมชน

ยุทธพงษ์ เข้าประมงค์ (2555) ได้ศึกษาการมีส่วนร่วมของคณะกรรมการชุมชนในการ พัฒนาชุมชนในเขตเทศบาลตำบลบางพระ อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ระดับการมีส่วนร่วมของคณะกรรมการชุมชนในการพัฒนาชุมชน ในเขตเทศบาลบางพระ และเพื่อ เปรียบเทียบการมีส่วนร่วมของคณะกรรมการชุมชนในการพัฒนาชุมชน ในเขตเทศบาลตำบลบางพระ ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับการมีส่วนร่วมของคณะกรรมการชุมชนในการพัฒนาชุมชน ในเขตเทศบาล ตำบลบางพระ อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และด้านการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ มีส่วนร่วมอยู่ในระดับมาก

ส่วนด้านการมีส่วนร่วมในการรับผลประโยชน์ และด้านการมีส่วนร่วมในการประเมินผล มีส่วนร่วมอยู่ในระดับน้อย 2) ผลการเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมของคณะกรรมการชุมชนในการพัฒนาชุมชน ในเขตเทศบาลตำบลบางพระ พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษา ตำแหน่ง และปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การได้รับการฝึกอบรมเกี่ยวกับการพัฒนาชุมชน และการได้รับข่าวสารเกี่ยวกับการพัฒนาชุมชนในภาพรวมมีส่วนร่วมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า 2.1 คณะกรรมการชุมชนที่มีอายุ วุฒิการศึกษา และตำแหน่งมีระดับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนแตกต่างกัน 2.2 คณะกรรมการชุมชนที่มีเพศ การได้รับการฝึกอบรมเกี่ยวกับการพัฒนาชุมชน และการได้รับข่าวสารเกี่ยวกับการพัฒนาชุมชนมีระดับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนไม่แตกต่างกัน

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา (2555) ได้ศึกษาการพัฒนา รูปแบบเวลาว่างศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบเวลาว่างศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ดำเนินการวิจัยโดยการศึกษาวเคราะห์และสังเคราะห์ทฤษฎีเกี่ยวกับเวลาว่างศึกษา เพื่อกำหนดรูปแบบและหลักสูตรเวลาว่างศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ได้หลักสูตรเวลาว่างศึกษา จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ ความตระหนักในตนเอง ความตระหนักในเวลาว่าง ทักษะการใช้เวลาว่าง การตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมกิจกรรมนันทนาการในเวลาว่าง ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และทักษะการใช้เวลาว่าง หากคุณภาพของหลักสูตรโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านต่าง ๆ รวม 7 ท่าน ได้แก่ ด้านนันทนาการ นันทนจิตศึกษา หรือเวลาว่างศึกษา ด้านการฝึกอบรม การเป็นผู้นำนันทนาการ ด้านการศึกษาปฐมวัย และด้านหลักสูตรการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ประเมินความตรงตามเนื้อหาด้วยวิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้อง หลังจากนั้นนำหลักสูตรเวลาว่างศึกษาไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างรวม 24 ชั่วโมง ทดสอบความสามารถและสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบวัดความสามารถด้านต่าง ๆ นำผลที่ได้มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที กำหนดความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบเวลาว่างศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นที่พัฒนาขึ้นเป็นรูปหลักสูตรเวลาว่างศึกษาที่ได้จากการศึกษาวเคราะห์และสังเคราะห์หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และรายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเวลาว่างศึกษา และตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งจากการนำรูปแบบไปใช้ พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นมีพัฒนาการด้านความสามารถและมีพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความตระหนักในตนเอง ความตระหนักในเวลาว่าง ทักษะการใช้เวลาว่าง การตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมกิจกรรมนันทนาการในเวลาว่าง ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และทักษะการใช้เวลาว่างที่ดีขึ้น

คณิต เขียววิชัย (2554) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความฉลาดทางอารมณ์และความสนใจในการทำกิจกรรมนันทนาการกับผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับความสนใจในการทำกิจกรรมนันทนาการ

ประเภทการอ่านอยู่ในระดับปานกลาง กิจกรรมประเภทการดูทีวีอยู่ในระดับปานกลาง กิจกรรมประเภทการเล่นกีฬาอยู่ในระดับน้อย กิจกรรมประเภทการออกกำลังกายอยู่ในระดับปานกลาง กิจกรรมประเภทกิจกรรมทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง และกิจกรรมประเภทกิจกรรมพิเศษอยู่ในระดับมาก 2) ระดับความฉลาดทางอารมณ์ พบว่า นักศึกษามีระดับความฉลาดทางอารมณ์ทุกด้านอยู่ในระดับปานกลาง 3) ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างระดับของความฉลาดทางอารมณ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าไม่มีความสัมพันธ์ 4) ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความฉลาดทางอารมณ์รายข้อกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า รายข้อแรงจูงใจในตนเองมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 5) ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างระดับความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ไม่มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 6) ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมนันทนาการกับความฉลาดทางอารมณ์ พบว่า กิจกรรมการออกกำลังกายมีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางอารมณ์ด้านดี ด้านเก่ง และด้านสุขอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กิจกรรมประเภทการอ่านจะมีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง และสุขอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กิจกรรมพิเศษมีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่งอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการและการมีส่วนร่วม พบว่า งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการและการมีส่วนร่วมสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับการพัฒนาได้ในรูปแบบที่หลากหลายสำหรับองค์กรต่าง ๆ รวมทั้งสถาบันการศึกษาทุกระดับ เช่น ระดับก่อนประถมวัย ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย หรือระดับอุดมศึกษา เป็นต้น โดยใช้หลักการจากการศึกษาเชิงสำรวจ และการปฏิบัติการทดลอง ร่วมกับการใช้กระบวนการทางกิจกรรมนันทนาการมาเป็นแนวทางในการทำกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาด้านความสุขของนักเรียน ควบคู่ไปกับการศึกษาเพื่อพัฒนาให้นักเรียนสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมทุกระดับได้อย่างมีคุณภาพต่อไปในอนาคต

1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเสริมสร้างและพัฒนาด้านความสุข

โชติพงษ์ ธรรมสว่างสุข (2561) ได้วิจัยเรื่อง ความสุขในการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับความสุขในการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) 2) เปรียบเทียบระดับความสุขในการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จำแนกตามเพศ ระดับชั้น ความเพียงพอของรายรับที่ได้จากครอบครัว สถานภาพสมรสของบิดามารดา และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ปีการศึกษา 2561 จำนวน 214 คน โดยใช้ในการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการทดสอบความแปรปรวนทางเดียว ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) มีความสุขในการเรียนอยู่ในระดับมาก 2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ที่มีเพศต่างกัน ได้แก่ เพศชายและเพศหญิง มีความสุขในการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนเพศหญิงมีเพศหญิงมีความสุขในการเรียนสูงกว่านักเรียนเพศชาย 3) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากรที่มีระดับชั้นต่างกัน ได้แก่ มัธยมศึกษาปีที่ 4 มัธยมศึกษาปีที่ 5 มัธยมศึกษาปีที่ 6 มีความสุขในการเรียนไม่แตกต่างกัน 4) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ที่มีความพึงพอใจของรายรับที่ได้จากครอบครัวต่างกัน ได้แก่ พอใช้จ่ายและเหลือเก็บ พอใช้จ่ายแต่ไม่เหลือเก็บ และไม่พอใช้จ่าย มีความสุขในการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่พอใช้จ่ายและเหลือเก็บ มีความสุขในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ไม่ใช้จ่าย 5) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ที่มีสถานภาพสมรสของบิดามารดาต่างกัน ได้แก่ บิดาและมารดาอยู่ด้วยกัน บิดาและมารดาแยกกันอยู่หรือหย่าร้าง และบิดาและ/หรือมารดาเสียชีวิต มีความสุขในการเรียนไม่แตกต่างกัน 6) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน ได้แก่ น้อยกว่า 3.01, 3.01–3.50 และ 3.51–4.00 มีความสุขในการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3.51–4.00 มีความสุขในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3.01–3.50 และนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3.51–4.00 มีความสุขในการเรียนสูงกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนน้อยกว่า 3.01

อโณทัย ธีระทีป (2561) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1–4 และนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา ชั้นปีที่ 1–3 ปีการศึกษา 2558 มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 381 คน เลือกมาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบด้วย ค่าสถิติพื้นฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า ตัวแปรทำนายที่มีความสัมพันธ์กับความสุขในการเรียนมีค่าอยู่ระหว่าง $-.012$ ถึง $.218$ โดยที่ตัวแปรตัวมีอาชีพเกษตรกรรม ค่าขาย และทัศนคติและนิสัยในการเรียนมีความสัมพันธ์ทางลบกับความสุขในการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตัวแปรต้นมีกลุ่มวิชาทางวิทยาศาสตร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสุขในการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นอกนั้นมีความสัมพันธ์ทางบวกและทางลบอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยมีปัจจัยที่เหมาะสมที่ใช้ทำนายความสุขในการเรียนมีจำนวน 19 ตัว จากผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความสุขในการเรียนของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา ได้แก่ ตัวแปรต้นมีอาชีพ เกษตรกรรม ค่าขาย ตัวแปรต้นมีอาชีพธุรกิจส่วนตัว ตัวแปรต้นที่มีอาชีพรับจ้างและตัวแปรต้นที่มีกลุ่มวิชาทางวิทยาศาสตร์ โดยมีอำนาจในการพยากรณ์ ร้อยละ 12.60

ขวัญจิต มหากิตติคุณ, พิเชษฐ์ สุวรรณจินดา และวิณา คันฉ่อง (2559) ได้ศึกษาความสุขของนักเรียนวัยรุ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาาระดับความสุขและองค์ประกอบของความสุขในนักเรียนวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนวัยรุ่นที่ศึกษาในโรงเรียนมัธยมเขตพื้นที่จังหวัดภาคใต้ที่เข้าร่วมงาน มอ. วิชาการประจำปี 2556 ของภาควิชาการพยาบาลจิตเวช คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ คัดเลือกแบบบังเอิญ จำนวน 185 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ข้อมูลทั่วไป และดัชนีวัดความสุขของคนไทย 15 ข้อ ของกรมสุขภาพจิต ซึ่งมีค่าความเที่ยงสัมประสิทธิ์แอลฟา ครอนบาค เท่ากับ 0.70 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงบรรยาย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 68) อายุเฉลี่ย 16.12 ปี มีเกรดเฉลี่ยอยู่ในช่วง 3.51–4.00 (ร้อยละ 37) ครอบครัวใกล้ชิดกัน (ร้อยละ 85) เมื่อไม่สบายใจมีคนให้ความช่วยเหลือ (ร้อยละ 78) โดยปรึกษาแม่ (ร้อยละ 41) และเพื่อน (ร้อยละ 32) มีการจัดการความเครียดโดยพูดกับคนใกล้ชิด (ร้อยละ 58) และทำกิจกรรมอื่นเพื่อลืม (ร้อยละ 55) ส่วนใหญ่มองตนเองว่าเป็นคนร่าเริง เข้ากับผู้อื่นได้ (ร้อยละ 74) ปัญหาการเรียนเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นบ่อยในชีวิต (ร้อยละ 63) ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนวัยรุ่นส่วนใหญ่มีความสุขในระดับปกติ (ร้อยละ 91.35) เมื่อพิจารณาตามองค์ประกอบ 4 ด้าน ของการมีสุขภาพจิตดีที่ความสุข พบว่า ปัจจัยสนับสนุนเป็นด้านที่มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสุขสูงสุด รองลงมา คือ ด้านสภาพจิตใจ ด้านคุณภาพจิตใจ และด้านสมรรถภาพของจิตใจ ตามลำดับ ผลการวิจัยนี้ สามารถใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนเพื่อส่งเสริมและคงไว้ซึ่งความสุขในชีวิตของบุคคลในช่วงวัยนี้ให้ได้อย่างต่อเนื่อง โดยฝึกทักษะการควบคุมอารมณ์เมื่อมีเหตุการณ์คับขันหรือร้ายแรง การเผชิญกับเหตุการณ์ร้ายแรงที่เกิดขึ้น และการทำใจยอมรับปัญหาที่ยากจะแก้ไข

พาทีนธิดา ชูเชิด (2553) ได้ศึกษาาระดับความสุขและปัจจัยที่ส่งผลต่อระดับความสุขของประชาชนกรณีศึกษาเขตพื้นที่เทศบาลเมืองควนลัง อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาาระดับความสุขของประชาชน 2) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบระดับความสุขของประชาชนตามปัจจัยส่วนบุคคล โดยการเก็บแบบสอบถามประชาชนที่อาศัยในเขตพื้นที่เทศบาลเมืองควนลัง อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 395 คน ผลการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมระดับความสุขของประชาชนในเขตพื้นที่เทศบาลเมืองควนลัง พบว่า มีค่าเฉลี่ยความสุขเท่ากับ 3.45 ซึ่งมีความสุขในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาในตัวชี้วัดแต่ละด้าน พบว่า ในด้านสุขภาพอนามัยชีวิต ด้านการ

ทำงาน และด้านชีวิตครอบครัว กลุ่มตัวอย่างมีความสุขในระดับมาก ส่วนด้านความรู้ ด้านรายได้ และการกระจายรายได้ ด้านสภาพแวดล้อม ด้านการบริหารจัดการที่ดีของรัฐ มีความสุขระดับปานกลาง ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุข ได้แก่ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน การมีหนี้สิน การมีที่ดินในครอบครอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ส่วนตัวแปรที่ไม่มีผลต่อความสุข ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ และการมีเงินออม ดังนั้นเพื่อต้องการให้ประชาชนชาวควนลังมีความสุขเพิ่มขึ้นทางเทศบาลควรดูแลกลุ่มประชาชนที่มีรายได้น้อย กลุ่มที่มีหนี้สิน และประชาชนที่ไม่มีที่ดินในครอบครอง

2. งานวิจัยต่างประเทศ

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศไว้ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

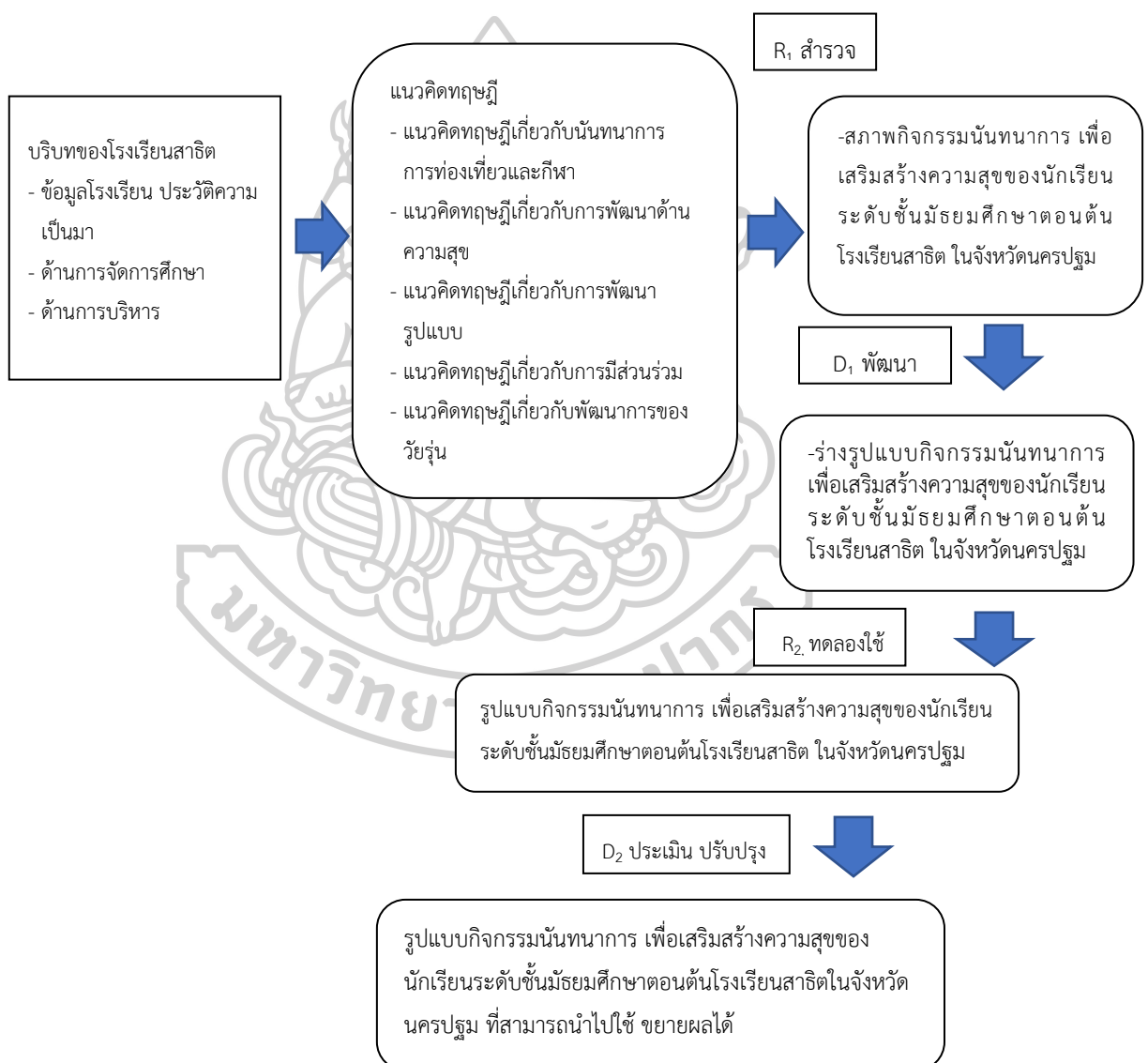
Sadighi and Haghghat (2023) ศึกษาการส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการ โดยการออกแบบพื้นที่สวน โดยการประเมินความชอบด้านนันทนาการของประชาชนในเขตพื้นที่ที่มีรายได้ต่างกัน นอกจากนี้ยังได้ประเมินความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบโครงสร้างเชิงพื้นที่ของพื้นที่สวนกับกิจกรรมนันทนาการที่สร้างความพึงพอใจ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามกับนักท่องเที่ยว 363 รายที่เดินทางมาพักผ่อนในสวนสาธารณะของกรุงเทพมหานคร ผลจากการศึกษาพบว่า กิจกรรมนันทนาการในพื้นที่สีเขียวมีความสัมพันธ์กับทรัพยากรธรรมชาติและยังช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้คน

Kapera (2012) ได้ศึกษาการวางแผนการจัดการนันทนาการและการท่องเที่ยวในประเทศโปแลนด์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนการจัดการนันทนาการและการท่องเที่ยวในประเทศโปแลนด์ โดยการศึกษาจากเอกสาร ผลจากการศึกษาพบว่า ประเทศโปแลนด์มีนักท่องเที่ยวเดินทางมาท่องเที่ยวในปี 2010 มากกว่า 58 ล้านคน และเพิ่มขึ้น ในปี 2015 ถึง 14.6 ล้านคน การพัฒนาการท่องเที่ยวเป็นบทบาทหน้าที่ของรัฐบาลที่ได้มีการวางแผนในเรื่องต่าง ๆ โดยยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศให้ความสำคัญกับเรื่องคุณภาพและมาตรฐานการดำรงชีวิตของประชาชนโปแลนด์ ในการพัฒนาการท่องเที่ยวรัฐให้ความสำคัญในเรื่อง กลยุทธ์การวางแผนด้านการตลาด และให้ความสำคัญกับการพัฒนาพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวของประเทศเพื่อดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจะนำแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ซึ่งประกอบไปด้วย แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ กีฬา การพัฒนาด้านความสุข การพัฒนารูปแบบ พัฒนาการของวัยรุ่น การมีส่วนร่วม การจัดการการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม มาใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ดังแผนภาพรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาด้านความสุข แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่น รวมทั้งบริบทของโรงเรียนสาธิตมาใช้ในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการ เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาด้านความสุขของนักเรียนโรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม ดังแผนภาพ



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาสภาพกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม 2) พัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม และ 3) ทดลองใช้และประเมิน ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา (Research Development : R & D) โดยความร่วมมือจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านกิจกรรมนันทนาการ ผู้บริหารสถานศึกษา ครู สภานักเรียน นักเรียน สมาคมผู้ปกครอง และผู้ปกครอง ที่มีส่วนร่วมในการดำเนินการวิจัยและพัฒนา ร่วมออกแบบวางแผน ร่วมออกแบบกิจกรรมนันทนาการ ร่วมกันจัดกิจกรรม และส่งเสริมสนับสนุน ตลอดจนประเมิน ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อให้สามารถเสริมสร้างและพัฒนาด้านความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐมได้

พื้นที่ในการศึกษา

พื้นที่ในการศึกษา ได้แก่ โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ได้แก่ 1) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) 2) โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา และ 3) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลหลัก

1. ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม ประกอบด้วย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จำนวน 526 คน โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา จำนวน 284 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 120 คน รวมจำนวนประชากรทั้งสิ้น 930 คน (โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา), 2565; โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา, 2565; โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม, 2565)

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม ประกอบด้วย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 291 คน

การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการเปิดตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie and Morgan (1970 cited in Cohen Manion and Morrison, 2000) ที่ระดับความเชื่อมั่นในการสุ่ม 95% จากประชากรนักเรียนจำนวนไม่เกิน 1,200 คน ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 291 คน จากนั้นสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วน (Proportional stratified random sampling) โดยมีโรงเรียนเป็นชั้นในการสุ่ม ได้จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างดังตารางที่

ตารางที่ 1 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม

โรงเรียน	จำนวนประชากร (คน)	จำนวนตัวอย่าง (คน)
1. โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร	526	165
2. โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	284	89
3. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม	120	37
รวม	930	291

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นกลุ่มทดลองในขั้นตอนของการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน มีจำนวน 36 คน เป็นนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ที่ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) จากนักเรียนที่สมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม

3. ผู้ให้ข้อมูลหลัก (key informants) ได้แก่

3.1 ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในโรงเรียนสาธิต รวม 21 คนที่ใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก ได้แก่ ผู้บริหารโรงเรียนสาธิตทั้ง 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 1 คน รวม 3 คน ตัวแทนอาจารย์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นทั้ง 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 3 คน รวม 9 คน สภานักเรียนทั้ง 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 2 คน รวม 6 คน และเครือข่ายสมาคมผู้ปกครองระดับชั้นมัธยมศึกษาทั้ง 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 1 คน รวม 3 คน

3.2 ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในโรงเรียนสาธิต รวม 9 คนที่ใช้ในการสนทนากลุ่มเพื่อประเมิน ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของ

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ได้แก่ ผู้บริหาร โรงเรียนสาธิต ตัวแทนอาจารย์ นักวิชาการ รวม 9 คน

รวมจำนวนตัวอย่างและผู้ให้ข้อมูลหลักในการศึกษาทั้งสิ้น 357 คน

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยในรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เก็บรวบรวมข้อมูลแบบผสมวิธี (Mixed Methods) เพื่อให้ได้ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 Research (R₁) สสำรวจสภาพกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน และระดับความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม

ในขั้นตอนนี้เป็นการสำรวจสภาพกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน และระดับความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนสาธิตทั้ง 3 แห่ง ที่จัดขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

กลุ่มตัวอย่าง และผู้ให้ข้อมูลหลัก ในขั้นตอนนี้ประกอบด้วย

1. ผู้กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม ประกอบด้วย โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม รวม 291 คน

2. ผู้ให้ข้อมูลหลัก (key informants) ได้แก่ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้เรียน ประกอบด้วย ผู้บริหารการศึกษา ครู นักวิชาการ/ผู้เกี่ยวข้องกับนันทนาการ เครือข่ายสมาคมผู้ปกครอง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก รวม 21 คน

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่

1. แบบสอบถามสภาพกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

2. แนวทางการสัมภาษณ์เชิงลึก

ขั้นตอนที่ 2 Development (D₁) พัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม

ขั้นตอนนี้เป็นการนำผลที่ได้จากการศึกษาในขั้นตอนที่ 1 (R₁) และแนวคิดทฤษฎีที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมมาประยุกต์ใช้เพื่อออกแบบพัฒนาออกแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัด

นครปฐมโดยให้ครู นักเรียน ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องได้เข้ามามีส่วนร่วมในการคิด ออกแบบ วางแผนร่วมกันในการพัฒนา หลังจากนั้นนำรูปแบบกิจกรรมนั้นมาพัฒนาขึ้น ไปขอความเห็นชอบจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน เพื่อรับรองและประเมินความเหมาะสมของ นวัตกรรม โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมแบบ Rating Scale 5 ระดับของ Likert ดังนี้

- 5 หมายถึง รูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมในระดับสมมากที่สุด
- 4 หมายถึง รูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง รูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง รูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง รูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

จากนั้นแปลผลคะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์การแปลผลค่าคะแนนเฉลี่ยของ Best (1981) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.50-5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50-4.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50-3.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50-2.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย	0.50-1.49	หมายถึง	มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุข ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม จะต้องมีความเหมาะสม ในระดับมากขึ้นไปจึงจะนำนวัตกรรมการเรียนรู้นั้นไปทดลองใช้ในโรงเรียน

ขั้นตอนที่ 3 Research (R₂) เป็นขั้นตอนของการนำไปทดลองใช้ (Implementation) โดยนำรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน ไปทดลองใช้ กับนักเรียนในโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร

กลุ่มตัวอย่างในการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้าง ความสุขของนักเรียน ประกอบด้วย นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่กำลังศึกษาในภาค เรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 36 คน ซึ่งได้มาจากการทำ แบบประเมินความสุขของกรมสุขภาพจิต ตามเกณฑ์ประเมินความสุข โดยเลือกจากผู้สมัครใจเข้าร่วม กิจกรรม โดยทำการวัดระดับความสุขก่อนและหลังการทดลองและทำการทดลองเป็นเวลา 8 สัปดาห์

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่

1. รูปแบบกิจกรรมนันทนาการ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
2. แบบประเมินความสุขของนักเรียน ที่พัฒนามาจากแบบประเมินความสุขของกรม

สุขภาพจิต

ขั้นตอนที่ 4 ที่ 4 Development (D₂) ประเมินผล ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการ แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาด้านความสุขของนักเรียน

ในขั้นตอนนี้ เป็นประเมินผล ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาด้านความสุขของนักเรียนโรงเรียนสาธิต โดยผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

จัดสนทนากลุ่มร่วมกับนักวิชาการ ตัวแทนครู และผู้บริหาร รวมจำนวน 9 คน เพื่อประเมินปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาด้านความสุขของนักเรียนแต่ละโรงเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือประเด็นสนทนากลุ่มที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น
จากนั้นสรุปผลการวิจัยและเขียนรายงานการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลมีดังนี้

1. แบบสอบถามสภาพกิจกรรมนันทนาการ เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม
2. แนวทางการสัมภาษณ์เชิงลึก
3. แบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อสร้างความสุขของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม
4. แบบประเมินความสุข ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต
5. ประเด็นสนทนากลุ่ม เพื่อประเมิน ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม

การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ในการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

1. แบบสอบถามสภาพกิจกรรมนันทนาการ มีวิธีการและขั้นตอนการสร้าง ดังนี้
 - 1.1 ศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม

1.2 กำหนดประเด็นในการสอบถาม เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุม ครบถ้วนในเรื่องที่ต้องการศึกษา

1.3 สร้างแบบสอบถามสภาพกิจกรรมนันทนาการ และแบบประเมินระดับความสุขของนักเรียน

1.4 นำแบบสอบถามสภาพกิจกรรมนันทนาการ และแบบสอบถามความพึงพอใจในกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนที่สร้างขึ้นแล้วไปปรึกษาอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ จากนั้นนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้สถิติดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item – Objective Congruence: IOC) โดยพิจารณาคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป โดยข้อคำถามในแบบสอบถามสภาพกิจกรรมนันทนาการทั้ง 35 ข้อ มีค่า IOC เป็นไปตามเกณฑ์คือ มีค่า IOC = 1.00 ทุกข้อ ส่วนแบบสอบถามความพึงพอใจในกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนจำนวน 17 ข้อ มีค่า IOC = 1.00 ทุกข้อ

1.5 นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้น ม.1-3 โรงเรียนสาธิตที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อหาค่า Reliability โดยแบบสอบถามสภาพกิจกรรมนันทนาการมีค่าความเที่ยงเท่ากับ .755 ส่วนแบบสอบถามความพึงพอใจในกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนค่าความเที่ยงเท่ากับ .744

1.6 นำแบบสอบถามสภาพกิจกรรมนันทนาการไปเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียน

2. แนวทางการสัมภาษณ์เชิงลึกกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างและพัฒนา ด้านความสุขของนักเรียน โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมิน โดยมีวิธีการดังนี้

2.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างและพัฒนา ด้านความสุข

2.2 กำหนดกรอบ ประเด็นคำถาม เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุม ครบถ้วน

2.3 เขียนข้อคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนโรงเรียนสาธิต

2.4 นำข้อคำถามเกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

2.5 นำเครื่องมือที่ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.6 นำแนวทางการสัมภาษณ์กิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน ไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3. แบบประเมินรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน
ของโรงเรียนสาธิต ผู้วิจัยได้สร้างแบบประเมิน โดยมีวิธีการดังนี้

3.1 ศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบประเมินการจัด
โครงการหรือรูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม

3.2 กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นคำถาม

3.3 สร้างแบบประเมินความคิดเห็นรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อ
เสริมสร้างและพัฒนาด้านความสุขของนักเรียน

3.4 นำแบบประเมินความคิดเห็นรูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อ
เสริมสร้างความสุขของนักเรียนไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง และความ
เที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

3.5 นำเครื่องมือที่ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

3.6 นำแบบประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมี
ส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านประเมินความเหมาะสม
ของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน

4. ประเด็นการสนทนากลุ่ม (Focus Group Guideline) เพื่อประเมิน ปรับปรุงและพัฒนา
รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนโรงเรียนสาธิต

4.1 ศึกษาหลักการแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวกับประเด็นการสนทนากลุ่ม

4.2 กำหนดกรอบแนวคิด ประเด็นการสนทนากลุ่ม เพื่อให้มีรายละเอียดครอบคลุม
ครบถ้วนในประเด็นที่ต้องการศึกษา

4.3 สร้างประเด็นการสนทนากลุ่ม

4.4 นำแบบประเด็นการสนทนากลุ่มที่สร้างขึ้นแล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน
ตรวจสอบความถูกต้อง และความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

4.5 นำเครื่องมือที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้ตรวจสอบแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

4.6 นำแบบประเด็นสนทนากลุ่มไปเก็บข้อมูลกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องตามที่กำหนดไว้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐมทั้ง 3 แห่ง โดยการรวบรวมข้อมูลด้วย
แบบสอบถาม สัมภาษณ์เชิงลึก ทำการทดลองรูปแบบกิจกรรม และใช้แบบประเมินความสุขเป็น
ระยะเวลา 8 สัปดาห์ ทำแบบประเมินความสุขของนักเรียนหลังการทดลอง จากนั้นจัดสนทนากลุ่ม

เพื่อประเมิน ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและสนทนากลุ่ม ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) แล้วนำเสนอเป็นรายประเด็น

2. ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามสภาพกิจกรรมนันทนาการ ใช้การวิเคราะห์หาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากนั้นนำเสนอในลักษณะตารางประกอบการบรรยาย โดยมีเกณฑ์การแปลผลคะแนนตามแนวคิดของเบสท์ (Best, 1981) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของผู้เรียนอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของผู้เรียนอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของผู้เรียนอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของผู้เรียนอยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของผู้เรียนอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3. ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามประเมินความสุขของนักเรียน และแบบประเมินความใช้การวิเคราะห์หาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากนั้นนำเสนอในลักษณะตารางประกอบการบรรยาย โดยมีเกณฑ์การแปลผลคะแนนตามแนวคิดของเบสท์ (Best, 1981) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง นักเรียนมีความสุขอยู่ในระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง นักเรียนมีความสุขอยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง นักเรียนมีความสุขอยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง นักเรียนมีความสุขอยู่ระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง นักเรียนมีความสุขอยู่ในระดับน้อยที่สุด

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ซึ่งกำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้คือ 1) เพื่อศึกษาสภาพกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม 2) เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม และ 3) เพื่อทดลองใช้ และประเมินปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยนำเสนอผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาศภาพกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ และประเมิน ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาศภาพกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม

ผลจากการการศึกษาศภาพกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ที่ได้จากแบบสอบถาม พบว่าโรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐมมีกิจกรรมนันทนาการที่สร้างความสุขให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.97 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความต้องการกิจกรรมนันทนาการที่เสริมสร้างความสุขที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ค่าเฉลี่ย 3.99 รองลงมาคือ ด้านความสุขจากกิจกรรมนันทนาการ มีค่าเฉลี่ย 3.98 และด้านกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 ตามลำดับ รายละเอียดดังข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ในตาราง

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของข้อมูลทั่วไปผู้ตอบแบบสอบถาม

(n=291)

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	ความถี่	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	119	40.89
หญิง	172	59.11
โรงเรียน		
โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา)	165	56.70
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม	89	30.59
โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขต กำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา	37	12.71
ระดับชั้นที่กำลังศึกษา		
มัธยมศึกษาปีที่ 1	97	33.33
มัธยมศึกษาปีที่ 2	99	34.02
มัธยมศึกษาปีที่ 3	95	32.65
รวม	291	100

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นหญิงมากกว่าชาย คิดเป็นร้อยละ 59.11 โดยส่วนใหญ่เป็นนักเรียนจากโรงเรียนโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) (ร้อยละ 56.70) รองลงมาเป็นนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม (ร้อยละ 30.59) และโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา (ร้อยละ 12.71) และกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.02 รองลงมา กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 33.33 และกำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 32.65 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสภาพกิจกรรมนันทนาการ

(n=291)

สภาพกิจกรรมนันทนาการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. ด้านกิจกรรมนันทนาการ	3.95	.715	มาก
2. ด้านความสุขจากกิจกรรมนันทนาการ	3.98	.824	มาก
3. ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ	3.99	.783	มาก
รวม	3.97	.774	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า สภาพกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนสาธิต จังหวัดนครปฐม ในภาพรวมมีกิจกรรมนันทนาการที่เสริมสร้างความสุขให้กับนักเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.97 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความต้องการกิจกรรมนันทนาการที่เสริมสร้างความสุขที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ค่าเฉลี่ย 3.99 รองลงมาคือ ด้านความสุขจากกิจกรรมนันทนาการ มีค่าเฉลี่ย 3.98 และด้านกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 ตามลำดับ

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสภาพกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการ

(n=291)

กิจกรรมนันทนาการที่เสริมสร้างความความสุข	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. กิจกรรมนันทนาการด้านกีฬา และการออกกำลังกายทำให้ท่านมีความสุข	3.90	.960	มาก
2. กิจกรรมนันทนาการด้านเกม และการเล่นพื้นบ้านทำให้ท่านมีความสุข	3.85	.967	มาก
3. กิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ และเต้นรำทำให้ท่านมีความสุข	3.62	1.119	มาก
4. กิจกรรมนันทนาการด้านดนตรีและร้องเพลงทำให้ท่านมีความสุข	4.05	.981	มาก
5. กิจกรรมนันทนาการด้านการแสดงและละครทำให้ท่านมีความสุข	3.78	1.033	มาก
6. กิจกรรมนันทนาการด้านการฟัง การอ่าน การเขียน และการพูดทำให้ท่านมีความสุข	3.62	1.032	มาก

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสภาพกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการ (ต่อ)

(n=291)

กิจกรรมนันทนาการที่เสริมสร้างความความสุข	\bar{X}	S.D.	ระดับ
7. กิจกรรมนันทนาการด้านศิลปะ งานประดิษฐ์ และงานฝีมือทำให้ท่านมีความสุข	3.95	.967	มาก
8. กิจกรรมนันทนาการด้านงานอดิเรกทำให้ท่านมีความสุข	4.31	.878	มาก
9. กิจกรรมนันทนาการด้านสังคม การบริการ จิตอาสา และอาสาสมัครทำให้ท่านมีความสุข	3.44	1.098	ปานกลาง
10. กิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยว และทัศนศึกษาทำให้ท่านมีความสุข	4.31	.929	มาก
11. กิจกรรมนันทนาการด้านการบันเทิงและสันทนาการทำให้ท่านมีความสุข	4.20	.895	มาก
12. กิจกรรมนันทนาการการพิเศษ (เช่น งานประเพณี) ทำให้ท่านมีความสุข	3.87	1.004	มาก
รวม	3.95	.715	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า โรงเรียนมีกิจกรรมนันทนาการที่เสริมสร้างความสุขให้กับนักเรียนอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.95 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ โดยเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรกพบว่า กิจกรรมนันทนาการด้านสังคม การบริการ จิตอาสา และอาสาสมัคร และกิจกรรมนันทนาการด้านงานอดิเรกทำ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ 4.31 รองลงมา คือ กิจกรรมนันทนาการด้านการบันเทิงและสันทนาการ มีค่าเฉลี่ย 4.20 และพบว่า มีเพียงกิจกรรมนันทนาการด้านสังคม การบริการ จิตอาสา ตามลำดับ

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสภาพกิจกรรมนันทนาการ ด้านความสุขจากกิจกรรม

(n=291)

ความสุขจากกิจกรรมนันทนาการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. ท่านรู้สึกมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรม	4.18	.810	มาก
2. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมช่วยลดความเครียด	4.07	.878	มาก
3. ท่านรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าเมื่อได้ทำกิจกรรม	3.84	1.001	มาก
4. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมเสริมสร้างมิตรภาพระหว่างบุคคล	4.11	.890	มาก
5. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมทำให้ท่านมีความกล้าแสดงออกและภูมิใจที่ได้ร่วมทำกิจกรรม	3.95	.965	มาก
6. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมมีส่วนช่วยให้ท่านประสบความสำเร็จในชีวิต	3.86	1.033	มาก
7. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมช่วยให้ท่านเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ได้ดีขึ้น	3.89	.992	มาก
8. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมทำให้ท่านเกิดความมั่นใจที่จะทำให้สำเร็จตามเป้าหมาย	3.91	.982	มาก
9. ท่านรู้สึกว่ารูปร่าง หน้าตา ไม่ก่อให้เกิดปัญหาในการทำกิจกรรม	3.92	1.031	มาก
10. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมช่วยให้ทำให้สุขภาพแข็งแรง	3.97	.963	มาก
11. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมทำให้เกิดประสบการณ์ในชีวิต	4.12	.924	มาก
	3.98	.824	มาก

จากตารางที่ 5 พบว่า สภาพกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐม ด้านความสุขจากกิจกรรมนันทนาการอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.98 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากในทุกข้อ โดยเรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรกคือ นักเรียนรู้สึกมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรม มีค่าเฉลี่ย 4.18 รองลงมาคือ รู้สึกว่ากิจกรรมทำให้เกิดประสบการณ์ในชีวิต มีค่าเฉลี่ย 4.12 และรู้สึกว่ากิจกรรมเสริมสร้างมิตรภาพระหว่างบุคคลมีค่าเฉลี่ย 4.11 ตามลำดับ

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสภาพกิจกรรมนันทนาการ ด้านความต้องการของกิจกรรมนันทนาการ

(n=48)

ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านกีฬา และการออกกำลังกาย	3.87	1.097	มาก
2. ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านเกม และการละเล่นพื้นบ้าน	3.94	.993	มาก
3. ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ และเต้นรำ	3.66	1.183	มาก
4. ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านดนตรีและร้องเพลง	4.05	1.017	มาก
5. ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านการแสดงและละคร	3.82	1.078	มาก
6. ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านการฟัง การอ่าน การเขียน และการพูด	3.60	1.092	มาก
7. ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านศิลปะ งานประดิษฐ์ และงานฝีมือ	3.98	1.000	มาก
8. ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านงานอดิเรก	4.22	.947	มาก
9. ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านสังคม การบริการจิตอาสา และอาสาสมัคร	3.56	1.159	มาก
10. ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยว และทัศนศึกษา	4.46	.867	มาก
11. ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านการบันเทิงและสันทนาการ	4.16	.943	มาก
12. ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการการพิเศษ (เช่น งานประเพณี)	3.95	1.028	มาก
	3.99	.783	มาก

จากตารางที่ 6 พบว่า สภาพกิจกรรมนันทนาการของนักเรียน ด้านความต้องการกิจกรรมนันทนาการอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.99 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากทุกข้อ เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรกคือ มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยว และทัศนศึกษา มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ 4.46 รองลงมาคือ ต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านงานอดิเรก มีค่าเฉลี่ย 4.22 ต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านการบันเทิงและสันทนาการ มีค่าเฉลี่ย 4.16 ตามลำดับ

ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

ข้อมูลเชิงคุณภาพการศึกษาสภาพกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้เรียน ประกอบไปด้วย ผู้บริหารการศึกษา ครู นักวิชาการ/ผู้เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้เรียน เครือข่ายสมาคมผู้ปกครอง รวม 21 คน สรุปได้ว่า กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดให้กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีรูปแบบหลากหลาย โดยกิจกรรมที่ทุก ๆ โรงเรียนจัดขึ้น ได้แก่ กิจกรรมกีฬา กิจกรรมค่ายลูกเสือ - เนตรนารี กิจกรรมค่ายทางวิชาการ เช่น ค่ายคณิตศาสตร์ ค่ายภาษาไทย และค่ายทักษะการเรียนรู้ เป็นต้น สำหรับปัญหาที่พบได้แก่ สภาพอากาศที่ส่งผลต่อสุขภาพของนักเรียน เรื่องของเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมที่มีน้อย และปัญหานักเรียนไม่ให้ความร่วมมือ สำหรับกิจกรรมนันทนาการที่จัดแล้วนักเรียนมีความสุข ได้แก่ กิจกรรมที่เน้นการพัฒนาทักษะ ร้อง เล่น เต้น รำ กีฬา ความสามารถพิเศษ กิจกรรมที่เน้นการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดและการทำงาน ละคร บทบาทสมมติ การขายของ การท่องเที่ยว กิจกรรมที่เน้นการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยี การจัดรายการเสียงตามสาย และรายการในช่อง youtube และกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่ รุ่นน้อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. กิจกรรมที่โรงเรียนได้จัดขึ้น

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ครู นักวิชาการ/ผู้เกี่ยวข้องกับการพัฒนาผู้เรียน เครือข่ายสมาคมผู้ปกครอง พบว่ากิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนได้จัดมีรูปแบบหลากหลาย โดยกิจกรรมที่ทุก ๆ โรงเรียนจัดขึ้น ได้แก่ กิจกรรมกีฬา กิจกรรมค่ายลูกเสือ - เนตรนารี กิจกรรมค่ายทางวิชาการ เช่น ค่ายคณิตศาสตร์ ค่ายภาษาไทย ค่ายทักษะการเรียนรู้

นอกจากนี้ กิจกรรมสำคัญที่แต่ละโรงเรียนจัดขึ้น ได้แก่

โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) : “กิจกรรมรับน้อง walk rally กิจกรรมดนตรี กีฬา รำและเต้น กิจกรรมวัน Halloween กิจกรรมการแสดงละคร บทบาทสมมติ การออกค่ายอาสาและเผยแพร่วัฒนธรรม กิจกรรมกีฬา การประกวดร้องเพลงวันแม่แห่งชาติ การออกแบบชุดแฟชั่นโชว์ และการเดินแบบ”

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา : “โครงการวันใสใสสำหรับวัยเยาว์ โครงการเก่งดีมีสุข การประกวดดาว - เดือน การประกวด KUSK Go Talatent กิจกรรมราตรีเขียว - ม่วง”

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม “กิจกรรมชมหมากกระดาน หมากกรุกไทย หมากกรุกสากล หมากฮอส”

2. ปัญหาที่พบเมื่อโรงเรียนจัดกิจกรรม

ในการจัดกิจกรรมนันทนาการของโรงเรียน จากการสัมภาษณ์เชิงลึกส่วนใหญ่ ไม่พบปัญหา จะมีเพียงปัญหาเกี่ยวกับสภาพอากาศที่ส่งผลต่อสุขภาพของนักเรียน เรื่องของเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมที่มีน้อย ปัญหาที่นักเรียนไม่ให้ความร่วมมือ

สอดคล้องกับความเห็นผู้เชี่ยวชาญ ที่กล่าวว่า

“การจัดกิจกรรมนันทนาการให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ไม่ประสบปัญหา เพราะนักเรียนอยู่ในช่วงวัยที่พร้อมจะเรียนรู้และรับสิ่งใหม่ ๆ มีความสนุกสนานในการทำกิจกรรมต่าง ๆ มากกว่าระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่จะต้องเตรียมความพร้อมในการสอบเข้ามหาวิทยาลัย”

“จากประสบการณ์ที่เคยจัดกิจกรรมนันทนาการให้นักเรียนระดับชั้น ม.ต้น มักจะไม่ค่อยเกิดปัญหา/อุปสรรคในการดำเนินกิจกรรม ทั้งนี้ อาจด้วยเหตุผลจากการวางแผนโปรแกรมกิจกรรมให้สอดคล้องและเหมาะสมกับองค์ประกอบของการดำเนินกิจกรรม อาทิเช่น วัสดุอุปกรณ์ จำนวนของผู้เข้าร่วม รวมถึงเป้าประสงค์ของการจัดกิจกรรมในแต่ละโอกาสด้วย”

3. กิจกรรมนันทนาการที่คิดว่าจัดแล้วนักเรียนจะเกิดความสุข

กิจกรรมนันทนาการที่จัดแล้วนักเรียนมีความสุข ได้แก่ กิจกรรมที่เน้นการพัฒนาทักษะ ร้อง เล่น เต้น รำ กีฬา ความสามารถพิเศษ กิจกรรมที่เน้นการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดและการทำงาน ละคร บทบาทสมมติ การขายของ การท่องเที่ยว กิจกรรมที่เน้นการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยี การจัดรายการเสียงตามสาย และรายการในช่อง youtube และกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้อง

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม

จากข้อมูลที่ได้จากการสอบถาม และการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม โดยนำแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรม โดยมีแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบ
2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ
3. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม
4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการพัฒนาด้านความสุข
5. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่น

6. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

7. บริบทของโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม

จากการศึกษาข้อมูลของโรงเรียนสาธิต ทั้ง 3 แห่งในจังหวัดนครปฐม พบว่า จัดตั้งขึ้นภายใต้การดำเนินงานของคณะศึกษาศาสตร์ หรือครุศาสตร์ เพื่อการผลิตบัณฑิตครูที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงการสอนนักเรียนในโรงเรียนสาธิตให้เป็นที่คนเก่ง คนดี เรียนรู้อย่างมีความสุข และดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐมที่พัฒนาขึ้นคือ Dokkaew Model (ดอกแก้วโมเดล) ประกอบด้วย 7 ด้านคือ D-O-K-K-A-E-W ซึ่งแต่ละด้านมีที่มาจากผลที่ได้จากการศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม ในขั้นตอนที่ 1 ของกระบวนการวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา และบริบทของโรงเรียนสาธิตทั้ง 3 แห่ง โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากการทบทวนวรรณกรรมมาใช้ในการพัฒนารูปแบบ ทั้งแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับนันทนาการ การมีส่วนร่วม แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาความสุข แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่น แนวคิดการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และบริบทของโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา)

Dokkaew Model มีรายละเอียดดังนี้

D: Demonstration Demand ความต้องการด้านนันทนาการของนักเรียนโรงเรียนสาธิต หมายถึง การส่งเสริม สนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมนันทนาการตามความต้องการของนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนมีความสุขจากการทำกิจกรรม

O: Objective วัตถุประสงค์ หมายถึง มีกิจกรรมนันทนาการที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจนในการส่งเสริมการเรียนรู้ และส่งเสริมให้นักเรียนมีความสุข ผ่อนคลายจากการเรียน

K: Knowledge หมายถึง ความรู้ หมายถึง ความรู้ที่เกิดจากการทำกิจกรรมนันทนาการ เป็นความรู้ที่เป็นประโยชน์โดยตรงต่อนักเรียน

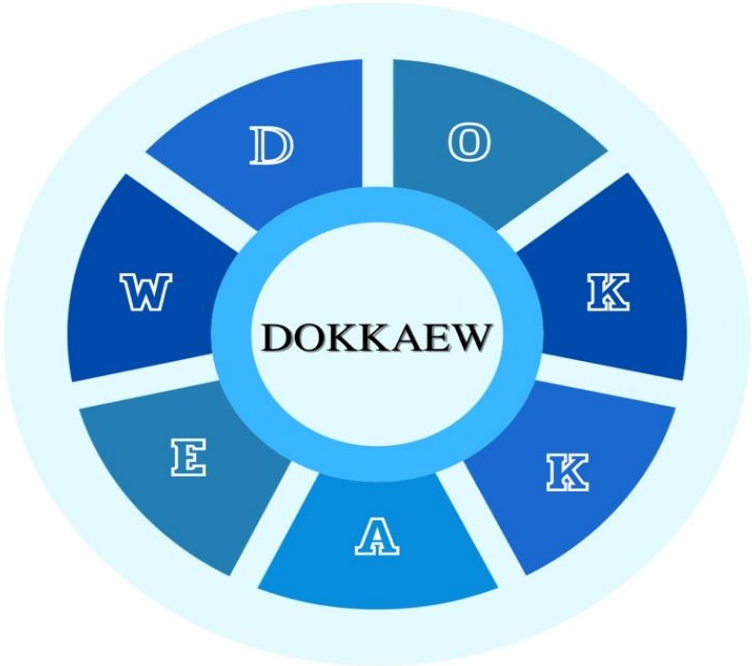
K: Keen หมายถึง เชี่ยวชาญ หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดขึ้นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ ความสามารถ หรือทักษะเฉพาะด้านที่จะก่อให้เกิดความเชี่ยวชาญในกิจกรรมนั้น ๆ

A: Activity กิจกรรม หมายถึง มีกิจกรรมนันทนาการที่มีความหลากหลาย สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน บริบทของโรงเรียน และสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

E: Enjoyment ความสนุกสนาน หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดขึ้น ก่อให้เกิดความสนุกสนาน รื่นเริง สร้างความสุขให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

W: Wise ฉลาดเฉลียว หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดขึ้น ได้ช่วยพัฒนาหรือส่งเสริมให้นักเรียนมีรอบรู้ ความเฉลียวฉลาด

DOKKAEW MODEL



แผนภาพที่ 2 Dokkaew Model

ตารางที่ 7 ผลการประเมินรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน

(N=5)

องค์ประกอบของรูปแบบการกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาด้านความสุขของนักเรียนโรงเรียนสาธิต	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. D: Demonstration Demand ความต้องการด้านนันทนาการของนักเรียนโรงเรียนสาธิต	4.40	0.52	มาก
2. O: Objective วัตถุประสงค์ที่ชัดเจนของกิจกรรมนันทนาการ	4.45	0.31	มาก
3. K: Knowledge ความรู้ที่เกิดจากการทำกิจกรรมนันทนาการ	4.65	0.32	มาก
4. K: Keen เชี่ยวชาญ หมายถึง กิจกรรมนันทนาการช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความเชี่ยวชาญ	4.45	0.31	มาก
5. A: Activity มีกิจกรรมนันทนาการที่มีความหลากหลาย	4.80	0.11	มากที่สุด
6. E: Enjoyment ความสนุกสนานในกิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดขึ้น	4.55	0.25	มาก
7. W: Wise กิจกรรมนันทนาการได้ช่วยพัฒนาหรือส่งเสริมให้นักเรียนมีรอบรู้ ความเฉลียวฉลาด	4.40	0.32	มาก
รวม	4.53	0.35	มากที่สุด

จากตารางที่ 7 พบว่า ผลการประเมินรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนโรงเรียนสาธิต จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน พบว่ารูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬาโดยชุมชนมีส่วนร่วมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$) และเมื่อพิจารณาความเหมาะสมเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีความเหมาะสมมากที่สุดเรียงตามลำดับ 3 ลำดับแรกคือ A: Activity มีกิจกรรมนันทนาการที่มีความหลากหลาย ($\bar{X} = 4.80$) รองลงมาคือ K: Knowledge ความรู้ที่เกิดจากการทำกิจกรรมนันทนาการ ($\bar{X} = 4.65$) และ E: Enjoyment หรือความสนุกสนาน ($\bar{X} = 4.65$) หมายถึง นักเรียนมีความสนุกสนานในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน

ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐมที่ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินว่าในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุดนี้ แสดงให้เห็นว่า รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมที่พัฒนาขึ้นนี้สามารถนำไปใช้และนำไปใช้ประโยชน์และสามารถ

นำไปขยายผลในโรงเรียนสาธิตของจังหวัดอื่น ๆ หรือโรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีบริบทใกล้เคียงกันได้

ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้ และประเมินปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัด นครปฐม

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบกิจกรรมนันทนาการไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 36 คน และให้นักเรียนตอบแบบสอบถาม พบว่า ระดับความสุขจากเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนอยู่ระดับในระดับมาก รายละเอียดดังตาราง

ตารางที่ 8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความสุขของนักเรียนหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

(n=36)

ความสุขจากการเข้าร่วมกิจกรรม	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1. ท่านรู้สึกมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรม	4.00	1.12	มาก
2. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมช่วยลดความเครียด	4.44	.88	มาก
3. ท่านรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าเมื่อได้ทำกิจกรรม	4.00	1.00	มาก
4. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมเสริมสร้างมิตรภาพระหว่างบุคคล	4.11	.93	มาก
5. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมทำให้ท่านมีความกล้าแสดงออกและภูมิใจที่ได้ร่วมทำกิจกรรม	4.22	1.09	มาก
6. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมมีส่วนช่วยให้ท่านประสบความสำเร็จในชีวิต	4.11	1.00	มาก
7. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมช่วยให้ท่านเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ได้ดีขึ้น	4.33	.87	มาก
8. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมทำให้ท่านเกิดความมุ่งมั่นที่จะทำให้สำเร็จตามเป้าหมาย	4.22	.83	มาก
9. ท่านรู้สึกว่ารูปร่าง หน้าตา ไม่ก่อให้เกิดปัญหาในการทำกิจกรรม	4.22	.83	มาก
10. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมช่วยให้ทำให้สุขภาพแข็งแรง	4.28	.83	มาก
11. ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมทำให้เกิดประสบการณ์ในชีวิต	4.33	1.00	มาก
รวม	4.21	.78	มาก

จากตารางที่ 8 พบว่า ระดับความสุขของนักเรียนหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.21 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากทุกข้อ เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรกคือ รู้สึกว่ากิจกรรมช่วยลดความเครียด มีค่าเฉลี่ย 4.44 รองลงมาคือ กิจกรรมช่วยให้เผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ได้ดีขึ้น และกิจกรรมทำให้เกิดประสบการณ์ในชีวิต มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ 4.33

ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

(n=36)

ข้อที่	รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ
	ด้านการจัดการและการดำเนินการ	4.24	0.60	มาก
1	มีการประชาสัมพันธ์อย่างทั่วถึง	4.31	0.66	มาก
2	มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่เหมาะสม	4.22	0.63	มาก
3	วิทยากรมีความรู้ความสามารถ	4.19	0.62	มาก
4	มีความปลอดภัย	4.33	0.53	มาก
5	จำนวนกลุ่ม/ผู้เข้าร่วมมีความเหมาะสม	4.19	0.62	มาก
6	ระยะเวลาที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.22	0.58	มาก
	ด้านสถานที่ อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก	4.23	0.57	มาก
7	สถานที่จัดกิจกรรมเพียงพอต่อการจัดกิจกรรม	4.19	0.57	มาก
8	สิ่งอำนวยความสะดวกมีเพียงพอต่อการใช้งาน	4.25	0.60	มาก
9	อุปกรณ์นันทนาการมีมาตรฐานและความปลอดภัย	4.28	0.56	มาก
10	มีอุปกรณ์ปฐมพยาบาลเบื้องต้นกรณีเกิดเหตุฉุกเฉิน	4.31	0.62	มาก
	ด้านความสุขที่เกิดจากการจัดกิจกรรม	4.53	0.58	มาก
11	กิจกรรมทำให้สุขภาพแข็งแรง	4.50	0.60	มากที่สุด
12	กิจกรรมทำให้มีโอกาสช่วยเหลือผู้อื่น	4.61	0.49	มากที่สุด
13	กิจกรรมทำให้รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า	4.33	0.67	มาก
14	กิจกรรมทำให้มีความสุข	4.69	0.46	มากที่สุด
15	กิจกรรมทำให้กล้าแสดงออก	4.58	0.49	มากที่สุด
16	กิจกรรมให้เกิดประสบการณ์ในชีวิต	4.42	0.68	มาก
17	กิจกรรมเสริมสร้างมิตรภาพระหว่างบุคคล	4.61	0.54	มากที่สุด
	รวม	4.36	0.56	มาก

จากตารางที่ 9 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.36 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านความสุขที่เกิดจากการจัดกิจกรรม ($\bar{X} = 4.53$) รองลงมาคือ ด้านการจัดการและการดำเนินการ ($\bar{X} = 4.24$) และด้านสถานที่ อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก ($\bar{X} = 4.23$) ตามลำดับ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดได้แก่ กิจกรรมทำให้มีความสุข ($\bar{X} = 4.69$) กิจกรรมทำให้มีโอกาสช่วยเหลือผู้อื่น และกิจกรรมเสริมสร้างมิตรภาพระหว่างบุคคล ($\bar{X} = 4.61$ เท่ากัน) และกิจกรรมทำให้กล้าแสดงออก ($\bar{X} = 4.58$)

3.2 ผลการประเมิน ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาด้านความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโรงเรียนสาธิต

ผลจากการจัดสนทนากลุ่ม พบว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนโรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐมมีความเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนโรงเรียนสาธิต สามารถนำไปใช้ประโยชน์ หรือสามารถนำไปขยายผลในโรงเรียนสาธิตที่มีบริบทใกล้เคียงกับจังหวัดนครปฐมได้ นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มยังให้ข้อเสนอแนะว่า ควรเน้นกิจกรรมนันทนาการที่ช่วยลดความเครียด เน้นการสร้างความสุขให้กับนักเรียน และส่งเสริมทักษะการใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบัน



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม 2) พัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม และ 3) เพื่อทดลองใช้ และประเมินปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ผู้วิจัยนำเสนอผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ 3 ตอน ดังนี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม 3 แห่ง จำนวน 930 คน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม 3 แห่ง จำนวน 291 คน ประกอบด้วย นักเรียนจากโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) 165 คน โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา 89 คน และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม จำนวน 37 คน ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) ได้แก่ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาในโรงเรียนสาธิต รวม 21 คน ประกอบด้วย ผู้บริหารโรงเรียนสาธิต ตัวแทนอาจารย์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สภานักเรียน และเครือข่ายสมาคมผู้ปกครองระดับชั้นมัธยมศึกษาทั้ง 3 โรงเรียน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสอบถาม สัมภาษณ์เชิงลึก ทดลองใช้กิจกรรม และจัดสนทนากลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้สถิติพรรณนาด้วยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสภาพกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม พบว่าโรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐมมีกิจกรรมนันทนาการที่สร้างความสุขให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในระดับมาก กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดให้กับนักเรียนมีรูปแบบหลากหลาย โดยกิจกรรมที่

ทุก ๆ โรงเรียนจัดขึ้น ได้แก่ กิจกรรมกีฬา กิจกรรมค่ายลูกเสือ - เนตรนารี กิจกรรมค่ายทางวิชาการ เช่น ค่ายคณิตศาสตร์ ค่ายภาษาไทย และค่ายทักษะการเรียนรู้ เป็นต้น

2. ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐมที่พัฒนาขึ้นคือ Dokkaew Moodel (ดอกแก้วโมเดล) ที่ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่า มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด รูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบ 7 องค์ประกอบคือ 1) ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนโรงเรียนสาธิต (D: Demonstration Demand) 2) วัตถุประสงค์ของกิจกรรมที่ชัดเจน (O: Objective) 3) ความรู้จากกิจกรรม (K: Knowledge) 4) ความเชี่ยวชาญในการทำกิจกรรม (K: Keen) 5) กิจกรรมที่นักเรียนมีส่วนร่วม (A: Activity) 6) มีความสนุกสนาน (E: Enjoyment) และ 7) ความรอบรู้ (W: Wise) เรียกว่า ดอกแก้วโมเดล DOKKAEW Model มีความหมายดังนี้

D: Demonstration Demand ความต้องการด้านนันทนาการของนักเรียนโรงเรียนสาธิต หมายถึง การส่งเสริม สนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมนันทนาการตามความต้องการของนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนมีความสุขจากการทำกิจกรรม

O: Objective วัตถุประสงค์ หมายถึง มีกิจกรรมนันทนาการที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจนในการส่งเสริมการเรียนรู้ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และส่งเสริมให้นักเรียนมีความสุข ผ่อนคลายจากการเรียน

K: Knowledge หมายถึง ความรู้ หมายถึง ความรู้ที่เกิดจากการทำกิจกรรมนันทนาการ เป็นความรู้ที่เป็นประโยชน์โดยตรงต่อนักเรียน

K: Keen หมายถึง เชี่ยวชาญ หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดขึ้นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ ความสามารถ หรือทักษะเฉพาะด้านที่จะก่อให้เกิดความเชี่ยวชาญในกิจกรรมนั้น ๆ

A: Activity กิจกรรม หมายถึง มีกิจกรรมนันทนาการที่มีความหลากหลาย สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน บริบทของโรงเรียน และสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

E: Enjoyment ความสนุกสนาน หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดขึ้น ก่อให้เกิดความสนุกสนาน รื่นเริง สร้างความสุขให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

W: Wise ฉลาดเฉลียว หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดขึ้น ได้ช่วยพัฒนาหรือส่งเสริมให้นักเรียนมีรอบรู้ ความเฉลียวฉลาด

โดยรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐมมีผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน พบว่า มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณา

ความเหมาะสมเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีความเหมาะสมมากที่สุดเรียงตามลำดับ 3 ลำดับแรกคือ A: Activity มีกิจกรรมนันทนาการที่มีความหลากหลาย ($\bar{X} = 4.80$) รองลงมาคือ K: Knowledge ความรู้ที่เกิดจากการทำกิจกรรมนันทนาการ ($\bar{X} = 4.65$) และ E: Enjoyment หรือความสนุกสนาน ($\bar{X} = 4.65$) หมายถึง นักเรียนมีความสนุกสนานในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุข

3. ผลการทดลองใช้และประเมิน ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม พบว่า อยู่ในระดับมาก ดังนี้

3.1 ระดับความสุขของนักเรียนหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนอยู่ในระดับในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากทุกข้อ เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 ลำดับแรกคือ รู้สึกว่ากิจกรรมช่วยลดความเครียด กิจกรรมช่วยให้เผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ได้ดีขึ้น และกิจกรรมทำให้เกิดประสบการณ์ในชีวิต ตามลำดับ

3.2 นักเรียนมีความพึงพอใจหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านความสุขที่เกิดจากการจัดกิจกรรม รองลงมาคือ ด้านการจัดการและการดำเนินการ และด้านสถานที่ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก ตามลำดับ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดได้แก่ กิจกรรมทำให้มีความสุข กิจกรรมทำให้มีโอกาสช่วยเหลือผู้อื่น และกิจกรรมเสริมสร้างมิตรภาพระหว่างบุคคล และกิจกรรมทำให้นักเรียนกล้าแสดงออก

อภิปรายผล

1. ผลการศึกษาสภาพสภาพกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม พบว่าโรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐมมีกิจกรรมนันทนาการที่สร้างความสุขให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในระดับมาก กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดให้กับนักเรียนมีรูปแบบหลากหลาย โดยกิจกรรมที่ทุก ๆ โรงเรียนจัดขึ้น ได้แก่ กิจกรรมกีฬา กิจกรรมค่ายลูกเสือ - เนตรนารี กิจกรรมค่ายทางวิชาการ เช่น ค่ายคณิตศาสตร์ ค่ายภาษาไทย และค่ายทักษะการเรียนรู้

ผลที่ได้จากการศึกษานี้สอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้อ และแนวคิดการจัดกิจกรรมนันทนาการที่ช่วยเสริมสร้างความสุขให้กับผู้เรียน ซึ่งผลจากการศึกษาพบว่า กิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนสาธิตนั้นมีความหลากหลาย การมีกิจกรรมนันทนาการที่หลากหลายจะช่วยให้ นักเรียนได้เลือกทำกิจกรรมตามความถนัดและความสนใจ โดยกิจกรรมที่โรงเรียนจัดขึ้นได้ช่วย

เสริมสร้าง ทักษะ และประสบการณ์ให้กับนักเรียน ทั้งยังเสริมสร้างการทำงานร่วมกันกับเพื่อนนักเรียนอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องนันทนาการที่สมบัติ สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ได้ให้ความหมายไว้ว่า นันทนาการ หมายถึง กระบวนการหรือประสบการณ์ที่ทำให้บุคคลเกิดความสุข โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อก่อให้เกิดการพัฒนาหรือการเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล เช่นเดียวกับ พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์ (2544) กล่าวว่า นันทนาการเป็นวิถีชีวิตแห่งความสุขและ เป็นปัจจัยสำคัญยิ่งต่อการดำเนินชีวิตของเรา ผลที่ได้รับจากนันทนาการคือพลังแห่งความสุข ซึ่งจะเป็ปฏิบัติกับความสุข ความทุกข์ ความกังวล หรือความเศร้าหมองทุกประการ แต่ความสามารถทางนันทนาการต้องมีการปลูกฝัง สร้างและสะสมจึงจะเกิดขึ้นได้จากกระบวนการกิจกรรม และยังสอดคล้องกับที่แนวคิดในเรื่องนันทนาการที่ คณิต เขียววิชัย (2554: 18) ได้ให้ความหมายไว้ว่ากิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง เป็นกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ สภาพแวดล้อม ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล และสังคม แหล่งนันทนาการประเภทนี้ ได้แก่ สวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น ฟาร์ม ค่ายพักแรม สวนหย่อม สวนผัก ผลไม้ พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ หรือศูนย์ชุมชนที่นอกเหนือจากสภาพแวดล้อมในบ้าน หรือในห้องเรียน -ซึ่งผลจากการศึกษาจะพบว่ากิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนสาธิตระดับชั้นมัธยมศึกษาในจังหวัดนครปฐมจัดขึ้นโดยเฉพาะกิจกรรมค่ายค่ายลูกเสือ - เนตรนารี เป็นกิจกรรมนอกเหนือจากสภาพแวดล้อมในห้องเรียนที่ช่วยส่งเสริมประสบการณ์ ทักษะชีวิต และการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

2. ผลการพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม ที่พัฒนาขึ้นคือ Dokkaew Moodel (ดอกแก้วโมเดล) ที่ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่า มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด รูปแบบที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบ 7 องค์ประกอบคือ มีความหมายคือ

D: Demonstration Demand ความต้องการของโรงเรียนสาธิต หมายถึง การส่งเสริมสนับสนุนให้โรงเรียนจัดกิจกรรมนันทนาการตามความต้องการของนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนมีความสุขจากการทำกิจกรรม

O: Objective วัตถุประสงค์ หมายถึง มีกิจกรรมนันทนาการที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจนในการส่งเสริมการเรียนรู้ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และส่งเสริมให้นักเรียนมีความสุข ผ่อนคลายจากการเรียน

K: Knowledge หมายถึง ความรู้ หมายถึง ความรู้ที่เกิดจากการทำกิจกรรมนันทนาการ เป็นความรู้ที่เป็นประโยชน์โดยตรงต่อนักเรียน

K: Keen หมายถึง เชี่ยวชาญ หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดขึ้นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ ความสามารถ หรือทักษะเฉพาะด้านที่จะก่อให้เกิดความเชี่ยวชาญในกิจกรรมนั้น ๆ

A: Activity กิจกรรม หมายถึง มีกิจกรรมนันทนาการที่มีความหลากหลาย สอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน บริบทของโรงเรียน และสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

E: Enjoyment ความสนุกสนาน หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดขึ้น ก่อให้เกิดความสนุกสนาน รื่นเริง สร้างความสุขให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

W: Wise ฉลาดเฉลียว หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดขึ้น ได้ช่วยพัฒนาหรือส่งเสริมให้นักเรียนมีรอบรู้ ความเฉลียวฉลาด

โดยรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐมมีผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน พบว่า มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาความเหมาะสมเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีความเหมาะสมมากที่สุดเรียงตามลำดับ 3 ลำดับแรกคือ A: Activity มีกิจกรรมนันทนาการที่มีความหลากหลาย ($\bar{X} = 4.80$) รองลงมาคือ K: Knowledge ความรู้ที่เกิดจากการทำกิจกรรมนันทนาการ ($\bar{X} = 4.65$) และ E: Enjoyment หรือความสนุกสนาน ($\bar{X} = 4.65$) หมายถึง นักเรียนมีความสนุกสนานในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุข

ผลที่ได้จากการศึกษานี้ สะท้อนให้เห็นถึงองค์ประกอบของกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับบริบทของโรงเรียนสาธิตของสถาบันอุดมศึกษาทั้ง 3 แห่งของจังหวัดนครปฐมที่มีความโดดเด่นในเรื่องกิจกรรมส่งเสริมนักเรียน มีการเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่เป็นไปตามแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่นวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง จึงจำเป็นต้องมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาไปพร้อม ๆ กัน (Stenberg, 1966 อ้างถึงในสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2549) มีความสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องวัยรุ่นกับกิจกรรมที่ว่าตามธรรมชาติของวัยรุ่นนั้น วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลองสิ่งใหม่ ๆ ที่ตนสนใจ ทั้งในเรื่องหลักการและแนวคิดต่าง ๆ เรื่องที่ทำหาย วัยรุ่นมีความพยายามที่จะปรับปรุงตนเอง แก้ไขข้อบกพร่องของตน และมีความมุ่งมั่นในงานที่รับผิดชอบ วัยรุ่นจึงมักใช้เวลาว่างในการตอบสนองความต้องการเหล่านั้น ทางเลือกของวัยรุ่นในการใช้เวลาว่างอาจเป็นไปได้ในทางที่เกิดประโยชน์ หรือเกิดโทษต่อตัววัยรุ่นเอง หรือต่อสังคม (พรพิมล เจริญนาคินทร์ (2539) ผลจากการศึกษาที่พบว่า ผู้ปกครองของนักเรียนโรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐมเข้ามามีส่วนร่วม มีความพร้อมในการส่งเสริมให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนี้ มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบในเรื่อง Objective หรือวัตถุประสงค์ที่หมายถึงมีกิจกรรมนันทนาการที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจนในการส่งเสริมการเรียนรู้ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับผลที่ได้จากการศึกษาของ ปฐมพร บำเรอ สุนทรตรี นิมนต์พันธ์ และ อนันต์ มลารัตน์ (2565) ที่ศึกษาผลของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำที่ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์และ

นวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ที่พบว่ารูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเต้นรำ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียน และได้สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินให้กับผู้เรียน ทั้งยังช่วยส่งเสริมผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์การเต้นรำมากขึ้น

ผลที่ได้จากการศึกษานี้ในเรื่ององค์ประกอบของ Dokkaew Model ในด้านความต้องการ (Demonstration Demand) ยังสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องวัยรุ่นกับกิจกรรมที่ตามธรรมชาติของวัยรุ่นนั้นมีความอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลองสิ่งใหม่ ๆ ที่ตนสนใจ ทั้งในเรื่องหลักการและแนวคิด เรื่องที่ทำท่าย นอกจากนี้วัยรุ่นยังมีความพยายามที่จะปรับปรุงตนเอง แก้ไขข้อบกพร่องของตน และมีความมุ่งมั่นในงานที่รับผิดชอบ วัยรุ่นจึงมักใช้เวลาว่างในการตอบสนองความต้องการเหล่านั้น ทางเลือกของวัยรุ่นในการใช้เวลาว่างอาจเป็นไปในทางที่เกิดประโยชน์ หรือเกิดโทษต่อตัววัยรุ่นเอง หรือต่อสังคม (พรพิมล เจริญนาคินทร์, 2539) ดังนั้น การใช้กิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนจึงนับว่าเป็นประโยชน์ต่อการหล่อหลอมให้เยาวชนประพฤติ ปฏิบัติตน ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

ผลที่ได้จากการศึกษาในเรื่ององค์ประกอบเรื่อง Objective หรือวัตถุประสงค์ของกิจกรรม ซึ่งหมายถึง มีกิจกรรมนันทนาการที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจนในการส่งเสริมการเรียนรู้ ส่งเสริมการมีส่วนร่วม และส่งเสริมให้นักเรียนมีความสุข ผ่อนคลายจากการเรียน ในประเด็นการมีส่วนร่วมนี้ มีความสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องความสำคัญของนันทนาการที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว ซึ่งเป็นสังคมหน่วยย่อยที่เล็กที่สุด เนื่องจากกิจกรรมนันทนาการช่วยลดปัญหาการใช้เวลาว่างให้กับสมาชิกในครอบครัว เกี่ยวข้องกับชุมชนชุมชน นันทนาการจะช่วยพัฒนาชุมชนให้มีความสมบูรณ์ กิจกรรมนันทนาการมาช่วยในการสร้างเสริมสมาชิกที่ดีให้กับชุมชน ลดปัญหาอาชญากรรม (สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ซึ่งนับว่าเป็นปัญหาสำคัญปัญหาหนึ่งในสังคมไทย เช่นเดียวกับ ผลที่ได้จากการศึกษานี้ยังสอดคล้องกับผลจากการศึกษาของ คณิต เขียววิชัย และวรรณภา แสงวัฒนะกุล (2557) ที่พัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่พบว่า บริบทของชุมชนและกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชน จะช่วยให้การสร้างรูปแบบมีความสมบูรณ์ขึ้น กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนตามขั้นตอนต่าง ๆ ช่วยให้เกิดความร่วมมือที่ดีของชุมชน กระบวนการต่าง ๆ ดำเนินไปได้ด้วยดี ด้านผลผลิตทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสุข สนุกสนาน ได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ จากประสบการณ์ที่มีความหลากหลาย กิจกรรมนันทนาการจะต้องเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ มีความหลากหลาย เป็นประโยชน์ สร้างความตระหนักและภาคภูมิใจของคนในชุมชน และยังพบว่า กิจกรรมนันทนาการที่นำมาใช้ประกอบด้วย กิจกรรมพิเศษเป็นกิจกรรมตามประเพณีที่จัดขึ้นตามท้องถิ่น ดนตรีและเพลง การละเล่นพื้นบ้าน กิจกรรมทางสังคม เต้นรำ ฟ้อน รำพื้นเมือง ดังจะเห็นได้จากผลที่ได้จากการศึกษาที่พบว่า พื้นตำบลท่าขนุน อำเภอทองผาภูมิมีสิ่งดึงดูดใจ ที่รวมถึงความเป็นอัตลักษณ์โดดเด่นที่มาจากรากฐานประเพณี วัฒนธรรม วิถีชีวิต การกินอยู่ การประกอบอาชีพ ศิลปะ การแสดงพื้นบ้านของคนในชุมชน

ผลที่ได้จากการศึกษาที่ให้ความสำคัญกับกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนนี้ยังสอดคล้องกับผลจากการศึกษาของคณิต เขียววิชัย (2554) ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความฉลาดทางอารมณ์และความสนใจในการทำกิจกรรมนันทนาการกับผลสัมฤทธิ์ทางเรียนของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ ที่พบความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมนันทนาการกับความฉลาดทางอารมณ์ กล่าวคือ กิจกรรมการออกกำลังกายมีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางอารมณ์ ด้านดี ด้านเก่ง และด้านสุขอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กิจกรรมประเภทการอ่านจะมีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่ง และสุขอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กิจกรรมพิเศษมีความสัมพันธ์กับความฉลาดทางอารมณ์ด้านเก่งอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลจากการศึกษาที่พบว่า องค์ประกอบของกิจกรรมนันทนาการด้านหนึ่งคือ Wise หรือความเฉลียวฉลาด ซึ่งหมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดขึ้น ได้ช่วยพัฒนาหรือส่งเสริมให้นักเรียนมีรอบรู้ ความเฉลียวฉลาดนี้สอดคล้องกับผลจากการศึกษาของ เก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว (2560) ที่พัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และพบว่า การใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมช่วยเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยนักเรียนมีความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมเพิ่มขึ้นกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลจากการศึกษาที่พบองค์ประกอบในเรื่อง Knowledge หรือความรู้ ซึ่งหมายถึงความรู้ที่เกิดจากการทำกิจกรรมนันทนาการ และเป็นความรู้ที่เป็นประโยชน์โดยตรงต่อนักเรียน รวมทั้งองค์ประกอบในเรื่องความเชี่ยวชาญ หรือ Keen ที่หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนสาธิตจัดขึ้นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ ความสามารถ หรือทักษะเฉพาะด้านที่จะก่อให้เกิดความเชี่ยวชาญในกิจกรรมนั้น มีความสอดคล้องกับแนวคิดของ แนช (Nash, 1953) ที่มีความเห็นว่าการนันทนาการมีวัตถุประสงค์เพื่อสนองความพึงพอใจ และความต้องการของมนุษย์ นันทนาการเป็นการแสดงออกในทางที่ดีต่อความต้องการในช่วงเวลาว่างและเป็นกิจกรรมที่สร้างคุณค่าทางสังคม กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อส่วนรวม ดังนั้น จึงเอื้อประโยชน์ทั้งต่อบุคคลและสังคม นอกจากนี้ แนชยังให้ความสำคัญกับความสุขในนันทนาการ โดยเปรียบเทียบว่ากิจกรรมนันทนาการกับความสุข เป็นสิ่งที่ต้องมาด้วยกัน

3. ผลการทดลองใช้และประเมิน ปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม พบว่า

3.1 ระดับความสุขของนักเรียนหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนอยู่ระดับในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากทุกข้อ เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ย

สูงสุด 3 ลำดับแรกคือ รู้สึกว่ากิจกรรมช่วยลดความเครียด กิจกรรมช่วยให้เผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ได้ดีขึ้น และกิจกรรมทำให้เกิดประสบการณ์ในชีวิต ตามลำดับ

3.2 นักเรียนมีความพึงพอใจหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านความสุขที่เกิดจากการจัดกิจกรรม รองลงมาคือ ด้านการจัดการและการดำเนินการ และด้านสถานที่ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก ตามลำดับ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดได้แก่ กิจกรรมทำให้มีความสุข กิจกรรมทำให้มีโอกาสช่วยเหลือผู้อื่น และกิจกรรมเสริมสร้างมิตรภาพระหว่างบุคคล และกิจกรรมทำให้นักเรียนกล้าแสดงออก

ผลที่ได้จากการศึกษาองค์ประกอบในเรื่อง Activity หรือการมีกิจกรรมที่มีความหลากหลาย เช่น ค่ายอาสา ลูกเสือ-เนตรนารี ค่ายทักษะการเรียนรู้ ซึ่งมีกิจกรรมที่นักเรียนสามารถเลือกเข้าร่วมกิจกรรมได้ตามความสนใจ รวมถึงผลจากการศึกษาที่พบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐมที่พบว่าอยู่ในระดับมาก และพบว่ากิจกรรมทำให้มีความสุข กิจกรรมทำให้มีโอกาสช่วยเหลือผู้อื่น และกิจกรรมเสริมสร้างมิตรภาพระหว่างบุคคล และกิจกรรมทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกนี้ ยังมีความสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่อง การบูรณาการนันทนาการกับการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องเป้าหมายของนันทนาการที่สมบัติ กาญจนกิจ (2544) ระบุว่า นันทนาการเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ กิจกรรมนันทนาการหลายอย่างช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้เข้าร่วม ช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ กระบวนการทางนันทนาการก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข ดังนั้น ทักษะนิสัยภาพ ความซาบซึ้ง ความประทับใจ ความภาคภูมิใจ มุมหนึ่งหรือเสี้ยวหนึ่งแห่งความประทับใจ มุมสงบ สุขใจ อารมณ์สุข สนุกสนานเพลิดเพลิน สอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องนันทนาการที่ว่า นันทนาการเป็นวิธิตหาความสุข ซึ่งจะช่วยให้เกิดความสมดุลในชีวิตการทำงาน การพักผ่อน ความรักและความเคารพนับถือซึ่งกันและกัน (Butler, 1965) และแนวคิดของนันทนาการที่นักวิชาการหลายท่านระบุว่า เป็นกระบวนการหรือประสบการณ์ที่ทำให้บุคคลเกิดความสุข (สมบัติ กาญจนกิจ 2544; พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์, 2544 และ คณิต เขียววิชัย 2554) เช่นเดียวกับ มิลเลอร์ และโรบินสัน (Miller and Robinson, 1963) ที่กล่าวไว้ว่า นันทนาการ คือ กระบวนการที่มีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างให้มีคุณค่า การแสดงออกถึงความสุข และพฤติกรรมที่พัฒนามาจากวัยเด็ก การเล่นเป็นสิ่งที่ทำให้เด็กเกิดการพัฒนา เกิดการค้นหาสิ่งต่าง ๆ ในตนเอง และมีความคิดสร้างสรรค์ แม้วานันทนาการไม่จำเป็นต้องประกอบด้วยการเล่น แต่มักแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นระหว่างการใช้เวลาว่างอย่างเหมาะสม และความพึงพอใจ

ผลที่ได้จากการศึกษายังมีความสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องเรื่องความสุข ที่ให้ความสำคัญกับการดำเนินชีวิตของบุคคลบนพื้นฐานของสภาพแวดล้อมที่ดีทั้งจากปัจจัยภายใน และ

ปัจจัยภายนอก เพื่อให้การดำรงชีวิตเป็นไปอย่างราบรื่น สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสงบสุข เช่น ครอบครัว ชุมชน และสถานศึกษา ซึ่งประมวล ละเอียด (2544) ระบุว่า ความสุข คือ การลื่นไพลของความทุกข์ ที่เกิดจากการบีบคั้นทางกาย สังคม จิตใจ และปัญญา นอกจากนี้ยังเป็นไปตามเป้าหมายของนันทนาการที่สมบัติ กาญจนกิจ (2544) กล่าวไว้ว่า นันทนาการช่วยส่งเสริมความเป็นมนุษยชาติและส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี สอดคล้องกับที่ เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2551) ให้ความเห็นไว้ว่า นันทนาการให้คุณค่าสำหรับบุคคลในเรื่องความเสมอภาค ความร่วมมือกัน ให้คุณค่าต่อชุมชนในการสร้างความร่วมมือ คุณค่าต่อประเทศชาติในด้านสุขภาพของพลเมืองในชาติ การรักษาวัฒนธรรมประเพณี การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ และคุณค่าต่อนานาชาติหรือสากลในการรักษาอนุรักษ์มรดกโลก ความร่วมมือซึ่งกันและกันระหว่างชาติ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลจากการวิจัยไปใช้

1.1 โรงเรียนสาธิตระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีบริบทใกล้เคียงกับโรงเรียนสาธิตในจังหวัดนครปฐมควรนำรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐมไปประยุกต์เพื่อพัฒนากิจกรรมนันทนาการของนักเรียน อันจะช่วยเสริมสร้างความสุขให้กับนักเรียน

1.2 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา และนันทนาการในโรงเรียน ควรนำผลที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาผู้เรียน เสริมสร้างความสุขโดยมีกิจกรรมนันทนาการที่ตรงกับความต้องการและความสนใจของนักเรียน

1.3 นักวิชาการและผู้สนใจ สามารถนำองค์ความรู้ หรือรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐมไปพัฒนา ต่อยอดในเชิงวิชาการต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาหรือนำรูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนในโรงเรียนสาธิต หรือในโรงเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดอื่น ๆ

2.2 ควรมีการวิจัยที่ส่งเสริมการนำกิจกรรมนันทนาการไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียน หรือเยาวชน ที่ตอบสนองความต้องการและพฤติกรรมของนักเรียนหรือเยาวชน

2.3 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบหรือการจัดกิจกรรมนันทนาการให้กับผู้เรียนในช่วงวัยต่าง ๆ

รายการอ้างอิง

- Cohen, J. M. and Uphoff, N. (1980). **Development Participation: Concept and Measure for Project Design Implementation and Evaluation**. New York: Cornell University.
- Cronbach, L. (1974). **Essentials of psychological testing**. 3rd ed. New York: Harper & Row.
- Kapera, I. (2012). "Planning as the basic function of tourism and recreation management in Poland." **Problemd of the Management in the 21st Century**. : 13: 36-42.
- Krejcie and Morgan. (1970). Cohen Manion and Morrison, 2000:94.
- กนกวรรณ วัฒนณี. (2554). **การพัฒนาความสุขของวัยรุ่นไทย โดยใช้โปรแกรมพัฒนาตนเอง**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และสำนักงานสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2561). **คู่มือการจัดกิจกรรมเสริมสร้างทักษะชีวิตทั่วไป (ระบบการเรียนรู้ชีวิต)**. กรุงเทพฯ: สำนักงานสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- กรมพลศึกษา. (2555). **นันทนาการ**. กรุงเทพฯ: กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา.
- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2559). **รายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการศึกษาแนวทางการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา**. กรุงเทพฯ: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- กัญฐิกา ชัยสวัสดิ์. (2546). "ภาวะความสุขและปัจจัยที่เกี่ยวข้องของหญิงตั้งครรภ์ที่ฝากครรภ์ ณ โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์." **วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิตสุขภาพจิต คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.
- กาญจณี ละอองทอง. (2548). "ความต้องการนันทนาการของพนักงานธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตร กรุงเทพมหานคร." **ปริญญาานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการนันทนาการ) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**.
- กิ่งทอง กิจจานนท์. (2557). "ความสุขของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี." **วิทยานิพนธ์ สาขาวิทยาศาสตร์เพื่อการพัฒนา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี**.
- เก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว. (2561). **การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**. นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- เกรียงไกร ยาม่วง. (2554). ผลของการใช้โปรแกรมเน้นทนาการที่มีต่อความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จังหวัดชัยภูมิ. ปทุมธานี: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- คณิต เขียววิชัย. (2546). การศึกษาปัจจัยคัดสรรทางสังคมเศรษฐกิจที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการชุมชนของประชากรในเขตภูมิภาคตะวันตกของประเทศไทย. นครปฐม: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- _____. (2554). การจัดการค่ายพักแรม. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- คณิต เขียววิชัย และวรรณภา แสงวัฒนะกุล. (2557). การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมกับชุมชนโดยใช้พิพิธภัณฑ์และแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จุฑามาศ คงสวัสดิ์. (2550). การศึกษาแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดนครปฐม. นครปฐม: ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โชติพงศ์ ธรรมสว่างสุข. (2561). ความสุขในการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เตือนใจ รักษาพงษ์. (2551). “การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้เพื่อการบริหารงานวิชาการของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานด้วยกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม.” คุษภินิพนธ์ศึกษาศาสตร์ดุสิตบัณฑิต (บริหารการศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ทศนา แคมมณี. (2551). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2554). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 14. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. (2551). การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นิคม จารุมณี. (2544). การท่องเที่ยวและการจัดการอุตสาหกรรมท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไอ.เอส.พรินติ้งเฮาส์.
- บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2548). การพัฒนาการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ปฐมพร บำเรอ สุมนรตรี นิมเนดิพันธ์ และ อนันต์ มลารัตน์. (2565). “ผลของรูปแบบกิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินร่ำที่ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์และนวัตกรรมสำหรับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา.” วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ ปีที่ 7, ฉบับที่ 8 (สิงหาคม 2565): 131-147.

ประทุม ม่วงมี. (2541). “ความหมายภาคสนามของพลศึกษา.” **วารสารวิทยาศาสตร์การออกกำลังกาย และกีฬา.**

ประเวศ วะสี. (2544). **การพัฒนาพลังสร้างสรรค์ขององค์กร.** กรุงเทพฯ: หมอชาวบ้าน.

พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์. (2544). “นันทนาการ การพัฒนาคุณภาพชีวิตจาการรอยพยุคลบาท.” **วารสารคณะ พลศึกษา.**

พรพิมล เจียมนาครินทร์. (2539). **พัฒนาการวัยรุ่น.** กรุงเทพฯ: ต้นอ่อน แกรมมี.

พะยอม ธรรมบุตร. (2549). **เอกสารประกอบการเรียนการสอนหลักการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์.** กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พัฒนาการกีฬาและนันทนาการ. (2550). **คู่มือการจัดกิจกรรมนันทนาการ.** กรุงเทพฯ: สำนักส่งเสริม และพัฒนานันทนาการ สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและ กีฬา.

พีรธร บุณยรัตพันธุ์ และคณะ. (2555). **โครงการจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการลดผลกระทบ ทางสังคมจากสถานการณ์สุราภัยกับเยาวชนไทยในอนาคตกรณีศึกษาจังหวัดพิษณุโลก. จังหวัด พิษณุโลก.**

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2544). **อุตสาหกรรมท่องเที่ยว.** นนทบุรี: มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช.

โรงเรียนสาธิต. มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา). (2565). **ข้อมูลโรงเรียน.** สืบค้นจาก <http://www.satit.su.ac.th> เมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2565.

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. **วิทยาเขตกำแพงแสน.** ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา. (2565). **ข้อมูลโรงเรียน.** สืบค้นจาก <http://www.kus.ku.ac.th> เมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2565.

โรงเรียนสาธิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. (2565). **ข้อมูลโรงเรียน.** สืบค้นจาก <http://www.st.npru.ac.th>. เมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2565.

รชพร จันท์สว่าง. (2546). **ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการท่องเที่ยว.** นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช.

วรรณ วังษานิช. (2546). **ภูมิศาสตร์การท่องเที่ยว.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2532). **การเตรียมตัวนักกีฬาด้านจิตวิทยาก่อนการแข่งขัน.** เอกสารชมรม จิตวิทยาการกีฬาแห่งประเทศไทย.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2565). **กีฬา.** สืบค้นออนไลน์.

ศรัณญา วรากุลวิทย์. (2546). **ปฐมนิเทศอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว.** กรุงเทพฯ: สามลดา.

สมบัติ กาญจนกิจ. (2544). **นันทนาการและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมบัติ กาญจนกิจ, ดำรัส ตาราศักดิ์, คณิต เขียววิชัย และจรินทร์ ชานีรัตน์. (2544). **คู่มือการจัด**

กิจกรรมนันทนาการ. กรุงเทพฯ: กรมพลศึกษา.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2549). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ**

สังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2554). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและ**

สังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555 - 2559). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

_____. (2565). **แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 - 2570)**.

กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.

สำนักส่งเสริมและพัฒนานันทนาการ. (2546). **ลักษณะผู้นำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์**. กรุงเทพฯ: สำนักงาน

พัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

สิทธิชัย ลายมา. (2557). **การจัดการความรู้การพัฒนาการเรียนการสอนและการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ :**

ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้ สื่อบนออนไลน์.

สุวัฒน์ จุฑากรณ์ และจริญญา เจริญสุขไส. (2545). **แนวคิดเกี่ยวกับการท่องเที่ยว**. เอกสารการสอนชุด

วิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอุตสาหกรรมท่องเที่ยว (พิมพ์ครั้งที่ 7). นนทบุรี:

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2553). **นันทนาการและการใช้เวลาว่าง**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

เสนาะ กลิ่นงาม. (2551). **การพัฒนารูปแบบการจัดการความรู้ในมหาวิทยาลัยราชภัฏ**. กรุงเทพฯ:

สำนักหอสมุดกลาง. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

เสาวลักษณ์ กิตติประภัสร์. (2560). “ความสุข : การวัดความสุขของคนในชาติ และนโยบายที่ส่งเสริมให้

คนเป็นสุข ควรเป็นอย่างไร.” **วารสารเศรษฐศาสตร์การเมือง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.

อโนทัย ธีระทีป. (2561). **ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสุขในการเรียนของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา**. สาขาการ

วิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

อมราวดี คำบุญ และดลฤทัย โกวรธนะกุล. (2556). “การประเมินความพร้อมทางการท่องเที่ยวของ

เมืองท่องเที่ยวขนาดเล็กอำเภอยางชุมน้อย จังหวัดอุบลราชธานี.” **วารสารการบริการและการ**

ท่องเที่ยว.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

**แบบสอบถามสภาพกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม**

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามสภาพกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้บริหาร ครู อาจารย์ และนักเรียนโรงเรียนสาธิต จำนวน 3 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) และโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

ผู้วิจัยจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง ทั้งนี้ ข้อมูลที่ได้จากท่านจะนำไปวิเคราะห์ในภาพรวมเพื่อประโยชน์ในเชิงวิชาการเท่านั้น จะไม่ส่งผลกระทบต่อใด ๆ ต่อตัวท่าน และท่านสามารถหยุดให้ข้อมูลได้ทันที หากรู้สึกไม่สบายใจที่จะให้ข้อมูลต่อไป

หากมีข้อสงสัยประการใด สามารถติดต่อสอบถามหรือขอรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ผู้วิจัย นางดวงภา ศรีนันทวงศ์ โทรศัพท์ 097 356 5636 หรือ Email: srinuntawong_d@silpakorn.edu

ท่านยินดีที่จะให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้หรือไม่

ยินดี

ไม่ยินดี

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถามในครั้งนี้เป็นอย่างดี

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 3 ข้อ

ตอนที่ 2 สภาพกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้น จำนวน 47 ข้อ

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

โปรดตอบคำถามทุกข้อโดยเขียนเครื่องหมาย ลงใน หรือเติมข้อความลงในช่องว่าง
ตามความเป็นจริง

1. เพศ

1. ชาย

2. หญิง

2. โรงเรียนที่ท่านศึกษา/สังกัด/ทำงาน/มีส่วนเกี่ยวข้อง

1. โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

2. โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา)

3. โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

4. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

3. ระดับชั้นที่กำลังศึกษา

1. มัธยมศึกษาปีที่ 1

2. มัธยมศึกษาปีที่ 2

3. มัธยมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 2 สภาพกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับการปฏิบัติหรือสภาพที่เป็นจริงมากที่สุด โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	มากที่สุด/ตรงกับสภาพจริงมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มาก/ตรงกับสภาพจริงมาก
ระดับ 3	หมายถึง	ปานกลาง/ตรงกับสภาพจริงปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	น้อย/ตรงกับสภาพจริงน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	น้อยที่สุด/ตรงกับสภาพจริงน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	5	4	3	2	1
	ด้านกิจกรรมนันทนาการที่สร้างความสุข					
1	กิจกรรมนันทนาการด้านกีฬา และการออกกำลังกายทำให้ท่านมีความสุข					
2	กิจกรรมนันทนาการด้านเกม และการละเล่นที่บ้านทำให้ท่านมีความสุข					
3	กิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมเข้าจังหวะ และเต้นรำทำให้ท่านมีความสุข					
4	กิจกรรมนันทนาการด้านดนตรีและร้องเพลงทำให้ท่านมีความสุข					
5	กิจกรรมนันทนาการด้านการแสดงและละครทำให้ท่านมีความสุข					
6	กิจกรรมนันทนาการด้านการฟัง การอ่าน การเขียน และการพูดทำให้ท่านมีความสุข					
7	กิจกรรมนันทนาการด้านศิลปะ งานประดิษฐ์ และงานฝีมือทำให้ท่านมีความสุข					
8	กิจกรรมนันทนาการด้านงานอดิเรกทำให้ท่านมีความสุข					
9	กิจกรรมนันทนาการด้านสังคม การบริการ จิตอาสา และอาสาสมัครทำให้ท่านมีความสุข					
10	กิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยว และทัศนศึกษาทำให้ท่านมีความสุข					

ข้อที่	รายการ	5	4	3	2	1
11	กิจกรรมนันทนาการด้านการบันเทิงและ สันทนาการทำให้ท่านมีความสุข					
12	กิจกรรมนันทนาการการพิเศษ (เช่น งาน ประเพณี) ทำให้ท่านมีความสุข					
	ด้านความสุขจากกิจกรรมนันทนาการ					
13	ท่านรู้สึกมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรม					
14	ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมช่วยลดความเครียด					
15	ท่านรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าเมื่อได้ทำกิจกรรม					
16	ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมเสริมสร้างมิตรภาพระหว่าง บุคคล					
17	ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมทำให้ท่านมีความกล้า แสดงออกและภูมิใจที่ได้ร่วมทำกิจกรรม					
18	ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมมีส่วนช่วยให้ท่านประสบ ความสำเร็จในชีวิต					
19	ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมช่วยให้ท่านเผชิญกับปัญหา ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น					
20	ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมทำให้ท่านเกิดความมุ่งมั่นที่ จะทำให้สำเร็จตามเป้าหมาย					
21	ท่านรู้สึกว่ารูปร่าง หน้าตา ไม่ก่อให้เกิดปัญหา ในการทำกิจกรรม					
22	ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมช่วยให้ทำให้สุขภาพ แข็งแรง					
23	ท่านรู้สึกว่ากิจกรรมทำให้เกิดประสบการณ์ใน ชีวิต					
	ด้านประเภทความต้องการของการจัดกิจกรรม นันทนาการ					
24	ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้าน กีฬา และการออกกำลังกาย					
25	ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านเกม และการละเล่นพื้นบ้าน					

ข้อที่	รายการ	5	4	3	2	1
26	ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้าน กิจกรรมเข้าจังหวะ และเต้นรำ					
27	ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้าน ดนตรีและร้องเพลง					
28	ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านการ แสดงและละคร					
29	ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านการ ฟัง การอ่าน การเขียน และการพูด					
30	ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้าน ศิลปะ งานประดิษฐ์ และงานฝีมือ					
31	ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านงาน อดิเรก					
32	ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้าน สังคม การบริการ จิตอาสา และอาสาสมัคร					
33	ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านการ ท่องเที่ยว และทัศนศึกษา					
34	ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการด้านการ บันเทิงและสนทนา					
35	ท่านต้องการให้จัดกิจกรรมนันทนาการการ พิเศษ (เช่น งานประเพณี)					

แนวทางการสัมภาษณ์เชิงลึก กิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุข
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม

สำหรับ ผู้บริหารโรงเรียน ครู/อาจารย์
 เครือข่ายผู้ปกครอง นักวิชาการ/ผู้เกี่ยวข้องด้านนันทนาการ

1. ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์..... อายุ.....ปี
อาชีพ..... ระดับการศึกษา.....
ตำแหน่ง..... หน่วยงาน.....
ที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่..... หมู่..... ตำบล.....
อำเภอ..... จังหวัด.....

2. ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม

2.1 กิจกรรมนันทนาการที่โรงเรียนจัดขึ้นมีอะไรบ้าง และนักเรียนเกิดความสุขในเข้าร่วม
กิจกรรมหรือไม่ อย่างไร

2.2 การจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ของโรงเรียนที่ท่านเคยจัดประสบปัญหาหรือไม่ อย่างไร

2.3 ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้นในโรงเรียนของท่านควรเป็นกิจกรรมประเภทใด เพราะอะไร (เรียงลำดับ)

2.4 โปรแกรมการจัดกิจกรรมนันทนาการที่ท่านต้องการให้จัดให้กับนักเรียนเพื่อเสริมสร้าง
ความสุขมีหัวข้อหรือกิจกรรมย่อย ๆ อะไรบ้าง อย่างไร

2.5 ท่านมีคำแนะนำใดบ้างในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้เกิดผลสำเร็จมากที่สุด

3. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจในกิจกรรมนันทนาการเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม

ข้อ ที่	รายการประเมิน	5	4	3	2	1
	ด้านการจัดการและการดำเนินการ					
1	มีการประชาสัมพันธ์อย่างทั่วถึง					
2	มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่เหมาะสม					
3	วิทยากรมีความรู้ความสามารถ					
4	มีความปลอดภัย					
5	จำนวนกลุ่ม/ผู้เข้าร่วมมีความเหมาะสม					
6	ระยะเวลาที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม					
	ด้านสถานที่ อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก					
7	สถานที่จัดกิจกรรมเพียงพอต่อกิจกรรม					
8	สิ่งอำนวยความสะดวกมีเพียงพอต่อการใช้งาน					
9	อุปกรณ์นันทนาการมีมาตรฐานและความปลอดภัย					
10	มีอุปกรณ์ปฐมพยาบาลเบื้องต้นกรณีเกิดเหตุฉุกเฉิน					
	ด้านความสุขที่เกิดจากการจัดกิจกรรม					
11	กิจกรรมทำให้สุขภาพแข็งแรง					
12	กิจกรรมทำให้มีโอกาสช่วยเหลือผู้อื่น					
13	กิจกรรมทำให้รู้สึกว่าคุณค่า					
14	กิจกรรมให้มีความสุข					
15	กิจกรรมทำให้กล้าแสดงออก					
16	กิจกรรมให้เกิดประสบการณ์ในชีวิต					
17	กิจกรรมเสริมสร้างมิตรภาพระหว่างบุคคล					



Validity = 1.00

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.755	35



Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x2.1.1	84.40	20.800	.389	.740
x2.1.2	84.53	20.051	.351	.743
x2.1.3	84.43	19.013	.529	.725
x2.1.4	84.37	22.033	.138	.758
x2.1.5	84.33	20.230	.495	.732
x2.1.6	84.27	21.237	.338	.744
x2.1.7	84.33	21.333	.235	.752
x2.1.8	84.30	20.562	.423	.737
x2.1.9	84.20	21.752	.229	.751

x2.1.10	84.27	21.582	.220	.752
x2.1.11	84.27	22.133	.144	.756
x2.1.12	84.33	21.885	.164	.756
x2.1.13	84.30	21.941	.186	.754
x2.1.14	84.47	22.395	.059	.764
x2.1.15	84.30	22.010	.171	.755
x2.1.16	84.23	21.702	.237	.750
x2.1.17	84.37	19.895	.571	.726
x2.1.18	84.40	20.179	.519	.730
x2.1.19	84.23	20.254	.563	.729
x2.1.20	84.23	21.013	.389	.740
x2.1.22	84.33	21.333	.235	.752
x2.1.23	84.30	20.562	.423	.737
x2.1.24	84.20	21.752	.229	.751
x2.1.25	84.27	21.582	.220	.752
x2.1.26	84.27	22.133	.144	.756
x2.1.27	84.33	21.885	.164	.756
x2.1.28	84.33	21.333	.235	.752
x2.1.29	84.30	20.562	.423	.737
x2.1.30	84.20	21.752	.229	.751
x2.1.31	84.27	21.582	.220	.752
x2.1.32	84.27	22.133	.144	.756
x2.1.33	84.33	21.885	.164	.756
x2.1.34	84.33	21.333	.235	.752
x2.1.35	84.30	20.562	.423	.737

แบบสอบถามความพึงพอใจในกิจกรรมนันทนาการ
เพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต
ในจังหวัดนครปฐม

Validity = 1.00

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.744	17

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x2.2.1	84.33	22.885	.164	.756
x2.2.2	84.27	21.133	.144	.756
x2.2.3	84.30	21.941	.186	.754
x2.2.4	84.47	22.395	.059	.764
x2.2.5	84.30	22.010	.171	.755
x2.2.6	84.23	21.702	.237	.750
x2.2.7	84.37	19.895	.571	.726
x2.2.8	84.40	20.179	.519	.730
x2.2.9	84.23	20.254	.563	.729
x2.2.10	84.23	21.013	.389	.740
x2.2.11	84.40	20.800	.389	.740
x2.2.12	84.53	20.051	.351	.743
x2.2.13	84.43	19.013	.529	.725
x2.2.14	84.37	22.033	.138	.758
x2.2.15	84.33	20.230	.495	.732
x2.2.16	84.27	21.237	.338	.744
x2.2.17	84.33	21.333	.235	.752



ภาคผนวก ค

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัยและหนังสือเชิญผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 1

รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพบทยศิริธรรม

วุฒิการศึกษา

1. การศึกษาดุษฎีบัณฑิต (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ครุศาสตรมหาบัณฑิต (การวัดและประเมินผลการศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ศิลปศาสตรบัณฑิต (รัฐศาสตร์) มหาวิทยาลัยรามคำแหง

หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้ ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต พระราชวังสนามจันทร์ อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000

โทรศัพท์ 083-084-4504 Email: chaiyos2010@gmail.com

ความเชี่ยวชาญ: การวิจัย การวัดและประเมินผล

ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 2

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญรอด ชาตียนนท์

วุฒิการศึกษา

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสิ่งแวดล้อมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ปริญญาโท การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้ โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขต พระราชวัง

สนามจันทร์ อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000

ความเชี่ยวชาญ: การจัดการเรียนนันทนาการ กีฬา

ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 3

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สายสุดา เตยเจริญ

วุฒิการศึกษา

1. ปริญญาเอก สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2554

2. ปริญญาโท สาขาบริหารรัฐกิจ มหาวิทยาลัยมหิดล พ.ศ. 2544

3. ปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง พ.ศ. 2534

หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้ ภาควิชาบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ศิลปากร วิทยาเขต พระราชวังสนามจันทร์ อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000 โทรศัพท์

089-8113832 Email: saisuda.tiancharoen@gmail.com

ความเชี่ยวชาญ: การบริหารจัดการ การวิจัย การวัดและประเมินผล

ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 4

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พาณี อนันตชัย

วุฒิการศึกษา

1. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
2. ศิลปศาสตรบัณฑิต (ประวัติศาสตร์) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ

นครปฐมอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000 โทรศัพท์/โทรสาร 034 261066, 086 7904307

email: panee_ant@hotmail.com

ความเชี่ยวชาญ: การพัฒนาชุมชน

ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่ 5

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พจนา บุญคุ้ม

วุฒิการศึกษา

1. ปรัชญาดุสิตบัณฑิต สาขาวิชา อุตสาหกรรมบริการและการท่องเที่ยว คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร (พ.ศ. 2560)

2. วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการวางแผนและการจัดการการท่องเที่ยวเพื่ออนุรักษ์สิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (พ.ศ. 2550)

3. ประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาการจัดการการท่องเที่ยวเพื่ออนุรักษ์สิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (พ.ศ. 2545)

4. ปริญญาตรีนิติศาสตร์ สาขาประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (พ.ศ. 2535)

5. อนุปริญญา สาขาธุรกิจการท่องเที่ยว จากวิทยาลัยครูจันทระเกษม (พ.ศ. 2531)

หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ถนนแจ้งวัฒนะ กรุงเทพมหานคร โทรศัพท์/โทรสาร 02- 5226644 ต่อ 3178 Email: b_pojjana@hotmail.com

ความเชี่ยวชาญ: การท่องเที่ยว การจัดการ



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/121A

วันที่ 8 สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม

ด้วย นางดวงนภา ศรีนันทวงศ์ รหัสประจำตัว 630630053 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/1215

วันที่ 8 สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญรอด ชาตียนนท์

ด้วย นางดวงนภา ศรีนนท์วงศ์ รหัสประจำตัว 630630053 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์





บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/๒๑๖

วันที่ ๘ สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สายสุดา เตียเจริญ

ด้วย นางดวงนภา ศรีนนท์วงศ์ รหัสประจำตัว 630630053 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒน์วรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์



ที่ อว 8612/8053



คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

8 สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์พานิ อนันต์ชัย

ด้วย นางดวงนภา ศรีนันทวงศ์ รหัสประจำตัว 630630053 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วนิชวัฒนวรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์

โทร.0 3425 5095

ที่ อว 8612/๒๐๕๓



คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
พระราชวังสนามจันทร์
อ.เมือง จ.นครปฐม 73000

๘ สิงหาคม 2566

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พจนา บุญคุ้ม

ด้วย นางดวงนภา ศรีนันทวงศ์ รหัสประจำตัว 630630053 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ การท่องเที่ยวและกีฬา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังดำเนินการวิทยานิพนธ์ เรื่อง " การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความสุขของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิต ในจังหวัดนครปฐม "

ในการนี้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความประสงค์ขอเรียนเชิญท่านในฐานะผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษาดังกล่าว เพื่อประกอบการดำเนินการวิทยานิพนธ์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วัฒนนรชัย)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

ปฏิบัติการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

คณะศึกษาศาสตร์

โทร.0 3425 5095

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางดวงนภา ศรีนันทวงศ์
วัน เดือน ปี เกิด	2 พฤษภาคม พ.ศ. 2507
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี ครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) วิทยาลัยนาฏศิลป์ สาขาวิชา นาฏศิลป์ ปริญญาโท ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม) มหาวิทยาลัยศิลปากรสาขาวิชา การบริหารการศึกษา
ที่อยู่ปัจจุบัน	20/24 หมู่บ้านภราดร ซอยบางบอน 5 แขวงบางบอน เขตบางบอน กรุงเทพฯ 10150

