

ความต้องการและแนวทางการใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมลักษณะการเรียนรู้
ตลอดชีวิตของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสุราษฎร์ธานี
**Needs of Recreation Activities to Promote Lifelong Learning
Characteristics of Late Primary School Students,
Surat Thani Province**

พรจันทร์ โลจนะศุภฤกษ์,
วลัยนาส มีพันธุ์ และ กัลพฤกษ์ พลศร
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

**Pornchan Lojanasupareuk,
Walainart Meepan and Kanlapruk Polsorn**
Faculty of Education Kasetsart University
Corresponding Author, E-mail: walainart.m@ku.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และ 2) เพื่อนำเสนอแนวทางการใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงสำรวจแบ่งเป็น 2 ระยะ กลุ่มตัวอย่างการวิจัยระยะแรก คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 400 คน ที่มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติ กลุ่มตัวอย่างการวิจัยระยะที่ 2 เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย จำนวน 7 คน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่ม และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ 5 อันดับแรก ได้แก่ เกมออนไลน์ ($\bar{X} = 2.96$) ฟังเพลง ($\bar{X} = 2.84$) เล่นดนตรี ($\bar{X} = 2.84$) แบดมินตัน ($\bar{X} = 2.83$) และดูหนัง/ละคร ($\bar{X} = 2.72$) ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความนิยมกิจกรรมประเภทเกมและกีฬาที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{X} = 2.72$) รองลงมา คือ ประเภทดนตรี ($\bar{X} = 2.69$) ประเภทท่องเที่ยว ($\bar{X} = 2.68$) ประเภทงานอดิเรก ($\bar{X} = 2.64$) และประเภทศิลปหัตถกรรม ($\bar{X} = 2.46$) ตามลำดับ แนวทางในการใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ได้แก่ 1) ส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกายและจิตใจ 2) พัฒนาทักษะและความรู้ให้เข้าใจการใช้ชีวิตตลอดจนการเข้าสู่อาชีพ 3) เสริมพฤติกรรมสร้างสรรค์และเจตคติเชิงบวก 4) ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง 5) ส่งเสริมความเป็นพลเมืองและตระหนักในคุณค่าของผู้อื่น ตลอดจนสังคมและชุมชนที่อาศัย และ 6) นำเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาท

* วันรับบทความ : 16 มีนาคม 2566; วันแก้ไขบทความ 5 เมษายน 2566; วันตอบรับบทความ : 6 เมษายน 2566

คำสำคัญ: ความต้องการ; กิจกรรมนันทนาการ; การเรียนรู้ตลอดชีวิต; นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

Abstracts

This research aimed to (1) study needs of recreational activities of late primary school students and (2) propose the guidelines to implement recreational activities for enhancing lifelong learning characteristics of late primary school students. The survey research was conducted in 2 phases. Multi-stage-sampling samples in the first phase were 400 late primary school students. Using statistics analysis approach, data were collected by using Needs of Recreation Questionnaires. Purposive selection samples in the second phase were 7 experts from related fields of this research. Using content analysis approach, data were collected by conducting focus group.

Findings were found that the five recreational activities fostering late primary students in lifelong learning mostly were online game ($\bar{x} = 2.96$), listening to music ($\bar{x} = 2.84$), playing music ($\bar{x} = 2.84$), playing badminton ($\bar{x} = 2.83$), and watching movies/dramas ($\bar{x} = 2.72$). When considering each category of recreation activities, games and sports was the top rank of ($\bar{x} = 2.72$), respectively followed by music ($\bar{x} = 2.69$), tourism ($\bar{x} = 2.68$), hobby ($\bar{x} = 2.64$) and crafting ($\bar{x} = 2.46$). Guidelines to promote lifelong learning through recreation activity were 1) to enhance physical and mental development, 2) to improve life/career skills, 3) to promote creativity toward behavior and positive attitudes, 4) to promote self-directed learning, 5) to enhance the citizenship and value of others, society, and community, and 6) to let technology be a part of the activities.

Keywords: Needs; Recreation Activity; Lifelong Learning; Late Primary School Students

บทนำ

โลกาภิวัตน์นำมาซึ่งกระแสแห่งความเปลี่ยนแปลงที่เป็นพลวัตรในปัจจุบัน ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม แม้โลกาภิวัตน์จะทำให้เกิดการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทว่าการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของคนในสังคม โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนถูกมองว่าเป็นตัวสร้างปัญหาให้กับสังคม (เดือนเต็ม ไกรเทพ, 2560 : 674-683) พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนมีการเปลี่ยนแปลงไปสู่ภาวะเสื่อมถอย เด็กและเยาวชนไทยถูกหล่อหลอมให้ยึดติดกับบริโภคนิยม มีพฤติกรรมการกินการอยู่ ฟุ้งเฟ้อ อยู่ในสภาวะไร้ความสุข เกิดความเครียดและกดดัน (ผดุง จิตเจื้อจุน, 2562 : ออนไลน์) สภาพสังคม และวิถีชีวิตประชาชนเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมนี้นี้ เมื่อผนวกกับโรคอุบัติใหม่ เกิดกระแสความปกติใหม่ (New Normal) ยิ่งจำเป็นต้องพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในศตวรรษที่ 21 ให้ทันโลกทันการเปลี่ยนแปลง เพราะ “เด็กในวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันหน้า” ประโยคที่บ่งบอกถึงความสำคัญในการสร้างพลเมืองที่ดีควรเริ่มต้นตั้งแต่วัยเยาว์ (จิตติกาญจน์ อัครสกุล, 2564 : ออนไลน์)

การพัฒนาศักยภาพประชากรให้เป็นทุนมนุษย์ (Human Capital) ที่พัฒนาทั้งด้านร่างกายและสติปัญญา ด้านจิตใจ เป็นคนยุคใหม่ที่รู้จักและ เข้าใจตนเอง เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น เข้าใจสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงและสภาพแวดล้อมต่างๆ รอบตัวเป็นผู้มีความรู้ลึกในแก่นสาระของวิชา สามารถรู้รอบตัวในเชิงสหวิทยาการ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มีทักษะความสามารถ ทั้งทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร ทักษะภาษาต่างประเทศ ทักษะการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะทางสังคม ทักษะชีวิตและอาชีพ ทักษะทางอารมณ์ และทักษะการจัดการที่ดี (สมศักดิ์ ดลประสิทธิ์, 2564 : 1-15)

จากแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560-2564 ที่จัดทำขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชน มุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชนเป็นศูนย์กลางการพัฒนา เพื่อยกระดับคุณภาพทุนมนุษย์ของประเทศ โดยพัฒนาคนให้เหมาะสมตามช่วงวัยให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ ทั้งด้านสุขภาพกาย ใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีทักษะการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 รวมทั้งมีความเป็นพลเมืองสร้างสรรค์ ที่สามารถปรับตัวเท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลก เป็นคนดี มีสุขภาวะที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรม มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบต่องาน และมีความรู้ที่ทันต่อสังคมส่วนรวม หรืออาจกล่าวได้ว่าการพัฒนาผู้เรียนให้เท่าทันกับโลกยุคใหม่ จะต้องพัฒนาให้เด็กและเยาวชนมีคุณลักษณะของการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตที่มีพฤติกรรม เจตคติ ทักษะ และองค์ความรู้ที่ครอบคลุมและพร้อมเปิดรับที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา (ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย และคณะ, 2559 : 63-80)



แผนภาพที่ 1 การเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต (ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย และคณะ, 2559 : 63-80)

แหล่งที่มา: <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDUCU/article/view/105868>

การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) คือ การเรียนรู้บางสิ่งบางอย่าง โดยเริ่มต้นจากความอยากรู้ในเรื่องนั้น และมีความต้องการหาความรู้หรือหาคำตอบด้วยตนเอง เรื่องที่อยากรู้นั้นไม่จำเป็นต้องเกิดจากการนั่งเรียนในห้องเรียนและไม่จำเป็นต้องเอาความรู้ไปใช้ในการสอบ ทว่าเป็นการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตัวเอง สร้างอาชีพ สร้างรายได้ เสริมทักษะบางอย่าง หรือเพื่อให้สนุกกับการได้ลองเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จากโลกที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงทุกวัน และไม่ว่าจะอายุเท่าไร ทุกคนสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด (มูลนิธิยุวพัฒน์, 2565 : ออนไลน์) โดยการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตนี้สามารถทำได้ด้วยกิจกรรมนันทนาการ เนื่องจากนันทนาการเป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยการพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคม โดยใช้เวลาว่างหรือเวลาอิสระเข้าร่วมกิจกรรมในรูปแบบที่หลากหลายตามความสนใจและสนใจ (สมบัติ กาญจนกิจ, 2560 : 17)

นันทนาการจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญสำหรับคนทุกเพศทุกวัย นำมาซึ่งความสุข ความพึงพอใจ ความสนุกสนานร่าเริง ตลอดจนเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีจากการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่เข้าเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา (School Age) (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2553 : 262-271) ซึ่งเป็นวัยที่มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว มีบูรณาการทักษะการรับรู้และทางกาย มีพัฒนาการการทำงานที่ฉลาดและซับซ้อนมากขึ้น มีความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการเคลื่อนไหว มีพัฒนาการทางกายภาพและสติปัญญา มีการคิดอย่างมีเหตุผล กล้าเผชิญความท้าทาย รวมถึงพัฒนาการทางสังคมขยายขอบข่ายกว้างขวาง รู้จักคบหาเพื่อน เพื่อน และมีการปรับตัวทางสังคมเพิ่มขึ้น (Barnett & Blanco, 2013 : 58-61) ดังนั้นโรงเรียนหรือสถานศึกษาจำเป็นต้องปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนได้มีความรู้ ทักษะและประสบการณ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ โดยการมีบทบาทในการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับนักเรียน ตามความสนใจและและเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทต่าง ๆ อาทิ ศิลปะ ดนตรี การศึกษานอกสถานที่ งานหัตถกรรม งานอดิเรก เกมและกีฬา เพื่อสนับสนุนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี มีพัฒนาการที่ดีในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและปัจจัยทางวัตถุและก่อให้เกิดความสุขในการเรียน (ศักดิ์ภัทร์ เณิมพุดพิงศ์, 2554 : 10-21)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสุราษฎร์ธานี เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้บริหารโรงเรียน อาจารย์และผู้ปกครองนำข้อมูลมาส่งเสริมสนับสนุนให้มีกิจกรรมนันทนาการที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนเพื่อส่งเสริมการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลายให้ดียิ่งขึ้น เพื่อเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณค่า มีศักยภาพที่ดีในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสุราษฎร์ธานี
2. เพื่อศึกษาแนวทางการใช้กิจกรรมนันทนาการในการส่งเสริมลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสุราษฎร์ธานี

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเชิงสำรวจครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ระยะตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ระยะที่ 1) เพื่อศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสุราษฎร์ธานี

1.1) ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนเอกชนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุราษฎร์ธานี จังหวัดสุราษฎร์ธานี เขต 1 เขต 2 และเขต 3 จำนวน 37 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 12,813 คน (สำนักงานสถิติจังหวัดสุราษฎร์ธานี, 2564 : 41-50) โดยเทียบตารางกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie & Morgan (1970 : 607) โดยใช้ค่าความคาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% และระดับความเชื่อมั่นที่ 95% จากจำนวนประชากร 12,813 คน จนได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ที่มาจากการสุ่มตัวอย่างหลายขั้นตอน

1.2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้การสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสุราษฎร์ธานี มีขั้นตอนดังนี้

1.2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเพื่อจัดทำแบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการ

1.2.2 สร้างแบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสุราษฎร์ธานี

1.2.3 ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เวลาว่างและนันทนาการ และผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนานักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย ประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาด้วยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.6-1.0 เพื่อแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.2.4 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน มาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 แสดงว่าแบบสอบถามมีความเชื่อมั่นในระดับสูง จากนั้นปรับปรุงแบบสอบถามก่อนนำไปเก็บข้อมูล

1.3) การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยลงพื้นที่เก็บข้อมูลในจังหวัดสุราษฎร์ธานีกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน โดยผู้วิจัยได้จัดส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลไปยังโรงเรียนต่าง ๆ เพื่อขอความร่วมมือและช่วยอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูล โดยอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย คุณสมบัติของตัวอย่าง และวิธีการตอบแบบสอบถาม

1.4) การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วยวิธีการสถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน บรรยายด้วยตารางประกอบความเรียง โดยข้อมูลประเมินความต้องการนั้นมีการกำหนดความหมายของการประเมินค่าตามเกณฑ์ของ Best (1977 : 175-176) มีช่วงคะแนนดังนี้

น้อยกว่า 1.50	คะแนน	หมายถึง	น้อยที่สุด
1.51 – 2.50	คะแนน	หมายถึง	น้อย
2.51 – 3.50	คะแนน	หมายถึง	มาก
มากกว่า 3.51	คะแนน	หมายถึง	มากที่สุด

ระยะที่ 2) เพื่อศึกษาแนวทางการใช้กิจกรรมนันทนาการในการส่งเสริมลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสุราษฎร์ธานีขึ้นการพัฒนา

เมื่อได้ข้อมูลจากการวิจัยระยะที่ 1 แล้วผู้วิจัยจึงได้สรุปเป็นร่างแนวทางการใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

2.1) กลุ่มเป้าหมายในการศึกษา

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาระยะนี้ คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต 3 ท่าน ด้านนันทนาการเพื่อการเรียนรู้ 2 ท่าน และอาจารย์ประจำระดับชั้นประถมศึกษา 2 ท่าน รวมทั้งสิ้น 7 ท่าน ที่ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) โดยทุกท่านจะต้องมีคุณสมบัติ ได้แก่ 1) จบการศึกษาในสาขาที่เกี่ยวข้อง 2) มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ไม่น้อยกว่า 3 ปี และ 3) มีความสนใจในการเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม

2.2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.2.1 ร่างแนวทางการใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 1 ฉบับ ที่พัฒนามาจากข้อมูลการศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการในระยะแรก

2.2.2 ร่างประเด็นคำถามสำหรับการทำสนทนากลุ่ม

2.2.3 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ด้านนันทนาการเพื่อการเรียนรู้ และด้านการสอนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย รวมทั้งสิ้น 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของ

แบบสัมภาษณ์สำหรับการทำสนทนากลุ่ม เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.6-1.0 หัวข้อใดที่ค่าดัชนีความสอดคล้องต่ำกว่าเกณฑ์จะได้รับการปรับและแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

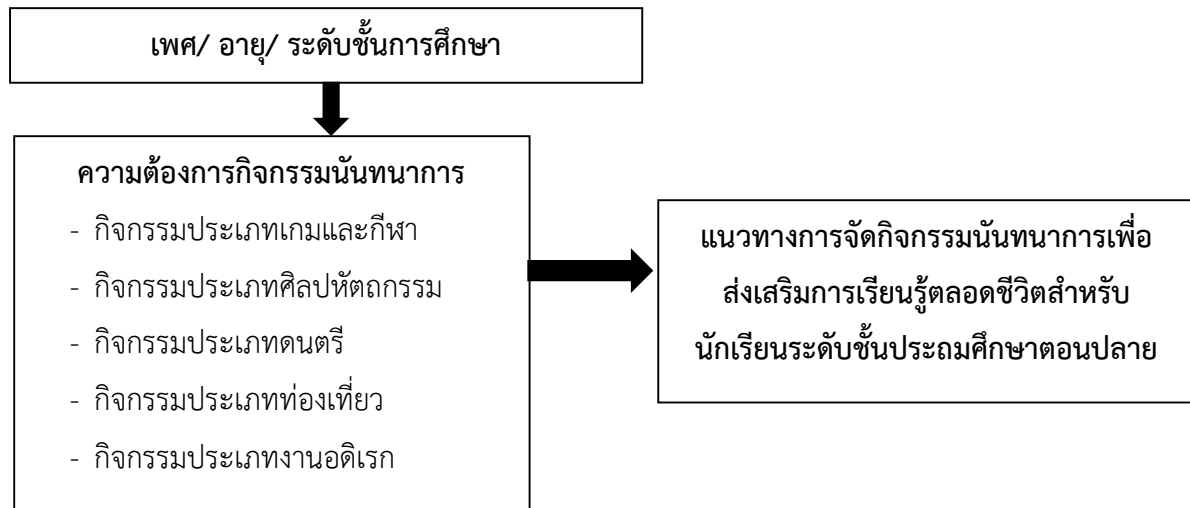
2.3) การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) ผ่านการประชุมออนไลน์ด้วยโปรแกรม Zoom โดยผู้วิจัยได้จัดส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเข้าร่วมสนทนากลุ่มพร้อมทั้งแนบเอกสารร่างแนวทางการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและแบบสัมภาษณ์สำหรับการทำสนทนากลุ่มให้แก่ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ล่วงหน้าเป็นเวลา 2 สัปดาห์

2.4) การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) เพื่อตรวจสอบและพัฒนาไปสู่ข้อสรุปแนวทางการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่สมบูรณ์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

ผลระยะที่ 1) คณะผู้วิจัยลงพื้นที่ด้วยตนเองเพื่อเก็บข้อมูลความต้องการการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสุราษฎร์ธานี ได้ข้อมูลตอบกลับจำนวน 400 ชุดโดยสมบูรณ์ คิดเป็นร้อยละ 100 มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานผู้ตอบแบบสอบถาม (n=400)

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	180	45.00
หญิง	220	55.00
รวม	400	100.00
อายุ	จำนวน	ร้อยละ
10 ปี	120	30.00
11 ปี	80	20.00
12 ปี	200	50.00
รวม	400	100.00
ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	120	30.00
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	150	37.50
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6	130	32.50
รวม	400	100.00

จากตาราง 1 นักเรียนชายที่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 45.00 และนักเรียนหญิงที่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 55.00 รวมจำนวน 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 เมื่อจำแนกตามอายุ พบว่า มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มากที่สุด (ร้อยละ 50.00) และชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (ร้อยละ 30.00) และ 5 (ร้อยละ 20.00) ตามลำดับ เมื่อจำแนกตามระดับชั้นปีการศึกษา พบว่า มีนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มากที่สุด (ร้อยละ 37.50) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ความต้องการกิจกรรมการนันทนาการของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย
จังหวัดสุราษฎร์ธานี

ประเภทกิจกรรมนันทนาการ	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
เกมและกีฬา			
1. ฟุตบอล	2.58	1.28	มาก
2. บาสเกตบอล	2.62	0.95	มาก
3. แบดมินตัน	2.83	0.95	มาก
4. วูตวู้	2.66	1.03	มาก
5. ปิงปอง	2.68	0.99	มาก
6. เกมออนไลน์	2.96	0.81	มาก
รวม	2.75	1.00	มาก
ศิลปหัตถกรรม			
7. วาดภาพ	2.58	1.01	มาก
8. งานฝีมือ	2.63	0.97	มาก
9. งานปั้น	2.45	1.07	น้อย
10. งานเย็บปักถักร้อย	2.34	1.12	น้อย
11. พับกระดาษ	2.32	1.11	น้อย
รวม	2.46	1.06	น้อย
ดนตรี			
12. ฟังเพลง	2.84	0.83	มาก
13. ร้องเพลง	2.55	1.06	มาก
14. เล่นดนตรี	2.84	1.15	มาก
15. เต้นรำ	2.54	0.99	มาก
16. กิจกรรมเข้าจังหวะ	2.68	1.06	มาก
รวม	2.69	1.02	มาก
ท่องเที่ยว			
17. ทักษะศึกษา	2.68	1.09	มาก
18. ค่ายพักแรม	2.53	0.87	มาก
รวม	2.60	0.98	มาก
งานอดิเรก			
19. ดูหนัง/ละคร	2.72	1.09	มาก
20. อ่านหนังสือ	2.71	0.84	มาก
21. ทำอาหาร	2.70	0.99	มาก
22. ปลูกต้นไม้	2.52	0.95	มาก

ประเภทกิจกรรมนันทนาการ	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
23. เลี้ยงสัตว์	2.57	1.09	มาก
รวม	2.64	0.99	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด	2.63	1.01	มาก

จากตาราง 2 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการโดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.63$, S.D. = 1.01) เมื่อพิจารณาประเภทกิจกรรมนันทนาการ พบว่า ประเภทของกิจกรรมนันทนาการที่กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการมาก ได้แก่ กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ($\bar{X} = 2.75$, S.D. = 1.00) กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรี ($\bar{X} = 2.69$, S.D. = 1.02) กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก ($\bar{X} = 2.64$, S.D. = 0.99) กิจกรรมนันทนาการประเภทท่องเที่ยว ($\bar{X} = 2.60$, S.D. = 0.98) ตามลำดับ และประเภทของกิจกรรมนันทนาการที่กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการน้อย ได้แก่ กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม ($\bar{X} = 2.46$, S.D. = 1.06) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า กิจกรรมการนันทนาการที่กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการมาก 5 อันดับแรก ได้แก่ เกมออนไลน์ ($\bar{X} = 2.96$, S.D. = 0.81) ฟังเพลง ($\bar{X} = 2.84$, S.D. = 0.83) เล่นดนตรี ($\bar{X} = 2.84$, S.D. = 1.15) แบดมินตัน ($\bar{X} = 2.83$, S.D. = 0.95) และดูหนัง/ละคร ($\bar{X} = 2.72$, S.D. = 1.09) ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านแต่ละด้าน พบว่า ประเภทเกมและกีฬา ได้แก่ เกมออนไลน์ ($\bar{X} = 2.96$, S.D. = 0.81) ประเภทดนตรี ได้แก่ ฟังเพลง ($\bar{X} = 2.84$, S.D. = 0.83) ประเภทท่องเที่ยว ได้แก่ ทศนศึกษา ($\bar{X} = 2.68$, S.D. = 1.09) ประเภทงานอดิเรก ได้แก่ ดูหนัง/ละคร ($\bar{X} = 2.72$, S.D. = 1.09) และประเภทศิลปหัตถกรรม ได้แก่ งานฝีมือ ($\bar{X} = 2.63$, S.D. = 0.97) ตามลำดับ

ผลระยะที่ 2) จากผลการวิจัยข้างต้น นำไปสู่การนำเสนอแนวทางการใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมนันทนาการที่จัดควรส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกายและจิตใจ ทำให้นักเรียนตระหนักถึงศักยภาพและความสามารถของตนเอง โดยอาศัยเกมและกีฬาต่าง ๆ เป็นเครื่องมือ
2. กิจกรรมนันทนาการที่จัดควรส่งเสริมพัฒนาทักษะและความรู้แก่นักเรียนให้เข้าใจการใช้ชีวิตและการเข้าสู่อาชีพ เช่น การดูหนัง/ละคร การทศนศึกษา การทำงานฝีมือ เป็นต้น
3. กิจกรรมนันทนาการที่จัดควรส่งเสริมการด้านพฤติกรรมสร้างสรรค์และเจตคติเชิงบวก เช่น การใช้เกมและกีฬาสอนให้นักเรียนรู้จักความมีน้ำใจนักกีฬา การสร้างแรงจูงใจ การทำงานเป็นทีม การมีภาวะผู้นำ การใช้กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและศิลปหัตถกรรมในการกล่อมเกลาจิตใจของนักเรียนให้อ่อนโยนเข้าใจตนเองและเพื่อนมนุษย์ เป็นต้น
4. กิจกรรมนันทนาการที่จัดควรส่งเสริมให้นักเรียนสามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองหรือเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-Directed Learning) ผ่านกิจกรรมประเภทงานอดิเรกที่ชื่นชอบ เพื่อสร้างแรงจูงใจใฝ่เรียนรู้สม่ำเสมอ เช่น การฝึกภาษาจากการดูหนัง/ละครต่างประเทศและการฟังเพลงต่างประเทศ การเรียนรู้

เรื่องโภชนาการและสุขภาพจากการอ่านหนังสือหรือการทำอาหาร การเรียนรู้ประวัติศาสตร์หรือความรู้ใหม่ ๆ จากกิจกรรมประเภทท่องเที่ยว เป็นต้น

5. กิจกรรมนันทนาการที่จัดควรส่งเสริมความเป็นพลเมืองและตระหนักคุณค่าของผู้อื่นตลอดจนสังคมและชุมชนที่อาศัย เช่น ศิลปและวัฒนธรรมท้องถิ่น ภูมิปัญญาชาวบ้าน ฯลฯ ผ่านกิจกรรมประเภทศิลปหัตถกรรม กิจกรรมประเภทท่องเที่ยว โดยให้นักเรียนได้ลงพื้นที่และมีส่วนร่วมในกิจกรรมกับชาวบ้านในชุมชน เป็นต้น

6. กิจกรรมนันทนาการบางประเภทควรนำเทคโนโลยีและดิจิทัลแพลตฟอร์ม (Digital Platform) เข้ามามีบทบาท สืบเนื่องจากปัจจุบันนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายได้ใช้ชีวิตอยู่ในยุคสังคมดิจิทัล (Digital Age Society) ต่างมีความคุ้นเคยในการใช้เครื่องมือทันสมัยเหล่านี้เป็นอุปกรณ์ในการเรียนรู้

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า นักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลายมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาประเภทกิจกรรมที่มีความต้องการมากที่สุด ได้แก่ 1) ประเภทเกมและกีฬา คือ เกมออนไลน์ 2) ประเภทดนตรี คือ ฟังเพลง และเล่นดนตรี 3) ประเภทท่องเที่ยว คือ ทักษะศึกษา 4) ประเภทงานอดิเรก คือ ดูหนัง/ละคร และ 5) ประเภทศิลปหัตถกรรม คือ งานฝีมือ นักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการโดยรวมอยู่ในระดับมาก เพราะเป็นนักเรียนที่อยู่ในช่วงวัยเด็กตอนปลายที่มีอายุ 9-12 ปี เป็นวัยที่มีความแตกต่างในกระบวนการทางความคิดจากเด็กก่อนวัยเรียน ไม่เพียงแต่มีความรู้มากขึ้น แต่ยังใช้จิตใจ ความรู้สึกนึกคิดได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ มีความสามารถในการใช้เหตุผลเชิงตรรกะเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ และเหตุการณ์ต่าง ๆ มีความคิดเชิงเหตุผล กล้าเผชิญความท้าทาย มีการแสวงหาความรู้และสามารถสื่อสารได้ชัดเจน และรู้จักโน้มน้าวใจผู้อื่น นอกจากนี้ นักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลายจัดอยู่ในช่วงวัยแห่งการเรียนรู้ในการใช้ทักษะด้านร่างกายในการเล่นกีฬาต่าง ๆ เรียนรู้ในการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนรุ่นเดียวกัน เรียนรู้บทบาททางสังคมที่เหมาะสมของเพศชายและเพศหญิง พัฒนาความคิดรวบยอดที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวัน ตลอดจนศีลธรรม จริยธรรม ค่านิยม และสามารถช่วยเหลือตนเองได้ (เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย, 2554 : 347-348 ; สุวิมล ตั้งสัจจพจน์, 2553 : 185 ; Tapps & Baghurst, 2019 : 263-265) จึงเป็นช่วงวัยที่มีความสนใจและมุ่งมั่นในการเข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ เกมและกีฬา ศิลปหัตถกรรม ดนตรี ท่องเที่ยว งานอดิเรก เป็นต้น สอดคล้องกับ งานวิจัยของ อัคร ประมงค์ (2563 : 139-158) ที่ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร จากการศึกษาค้นคว้า พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการประเภท ดูหนัง ภาพยนตร์ การ์ตูน มากที่สุด และผล

การจัดรูปแบบการเล่นที่คำนึงถึงความสุขสนาน ตื่นเต้น ทำทาย น่าสนใจ ประกอบด้วยกิจกรรมบริหารสมอง พบว่า ภายหลังการเข้าร่วมรูปแบบการเล่น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลคะแนนพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย สูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม

ผลความต้องการกิจกรรมนันทนาการทำให้ผู้วิจัยพบแนวทางการดำเนินกิจกรรมนันทนาการที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งนี้กิจกรรมนันทนาการนั้นสามารถส่งเสริมลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตทางด้านพฤติกรรม เจตคติ ทักษะและความรู้ของนักเรียนได้ ซึ่งลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตที่ดีต้องเริ่มจากการส่งเสริมพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีทางด้านร่างกายและจิตใจที่นำไปสู่เจตคติที่ดีแก่ผู้เรียนที่พร้อมในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่มีความหมายสำหรับตนเอง ดังเช่นงานวิจัยของสุเมธย์ หนกหลัง (2560 : 201) ที่ศึกษาผลของจัดโปรแกรมการศึกษานอกระบบด้วยกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพด้านจิตใจของวัยรุ่นให้สามารถรับมือและจัดการความเครียดในตนเองได้ โดยผลของกิจกรรมนันทนาการนั้นส่งเสริมให้วัยรุ่นเรียนรู้ที่จะเผชิญกับปัญหาและอารมณ์ของตนด้วยกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ในภาพรวมระดับสูง สอดคล้องกับงานวิจัยของ พรจันทร์ โลจนะศุภฤกษ์ (2562 : 91-100) ที่ได้ศึกษาผลของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของนักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลายกลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิต มีการเปลี่ยนแปลงคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม และมีการเปลี่ยนแปลงคุณภาพชีวิตที่ดีกว่านักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลายกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง และงานวิจัยของ ศุภกานต์ อมรสิงห์ (2562 : 182-196) ที่ศึกษาผลของการใช้โปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ที่มีปัญหาครอบครัวแตกแยก พบว่า ภายหลังการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ กลุ่มทดลองเห็นคุณค่าในตนเองแตกต่างจากก่อนทดลอง และแตกต่างกับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ

ถึงแม้ว่ากิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรมจะได้รับความนิยมน้อยในหมู่นักเรียน ทว่ากิจกรรมนันทนาการที่ว่านั้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้และบูรณาาร่วมกับกิจกรรมนันทนาการประเภทท่องเที่ยว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “ทัศนศึกษา” ที่นักเรียนมีความต้องการที่ระดับมาก มาช่วยในการส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรมได้ นำไปสู่การสร้างลักษณะการเป็นผู้เรียนรู้ตลอดชีวิตในเรื่องของความรู้ที่เกี่ยวข้องกับบริบทและชุมชน โดยการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ลงพื้นที่ในชุมชนเพื่อสัมผัสศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของแต่ละท้องถิ่น เช่นงานวิจัยของมานิตย์ โชชีโย (2555 : 283-297) ที่ศึกษารูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนหลายวัยในศูนย์คุ้มโฮมลูกหลานบ้านเหล่าลิง หรือ LING Model ที่ประกอบด้วย 1) การเรียนรู้ (Learning) จากการสาธิตให้ดูและเรียนรู้ชุมชนอื่น 2) การค้นหาความถนัดเฉพาะตน (Individual) 3) สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ (Network) และ 4) การปลูกฝัง (Grown) จากการเรียนรู้วิถีชุมชน ช่วยให้เด็กและผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้ร่วมกันในเรื่อง ภาษา ศิลปะ และอาชีพ นอกจากนี้ แนวทางการใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมการลักษณะการเรียนรู้ตลอดชีวิตข้อที่ 4-6 สอดคล้องกับงานวิจัยของ จักรวุฒิ ชนะ

พันธ์ และคณะ (2558 : 157-165) ที่ศึกษาเรื่อง รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของสำนักงานส่งเสริม การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดชัยภูมิในแนวทาง เช่น ด้านการจัดกิจกรรม นันทนาการในบรรยากาศและวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ด้วยตนเอง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย และด้านการส่งเสริมการใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ และด้านการสร้างความเชื่อมโยงของ แหล่งเรียนรู้ที่มีในท้องถิ่นมาช่วยในกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นต้น

การศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย จึงมีความสำคัญในการนำข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางให้ผู้บริหารโรงเรียน อาจารย์ และผู้ปกครองในการพัฒนาการ และจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อตอบสนองความต้องการของนักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย ในการเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความเต็มใจและมีอิสระในการเลือกทำกิจกรรมตามความถนัดและความสนใจ ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตลอดจนส่งเสริมให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ พัฒนา อารมณ์สุข เสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ เพิ่มพูนประสบการณ์ทางนันทนาการ ส่งเสริมการแสดงออกแห่งตน ส่งเสริมคุณภาพชีวิต ส่งเสริมความเป็นมนุษยชาติ ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีและการมีส่วนร่วมของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายให้ดียิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้

1.1 ควรจัดกิจกรรมนันทนาการในสถานศึกษา (Campus Recreation) ให้กับเด็กและเยาวชน เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ เพิ่มพูนประสบการณ์ทางนันทนาการ ส่งเสริมความเป็นมนุษยชาติและความเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพชีวิตที่ดี โดยหมุนเวียนกิจกรรมที่หลากหลายให้เหมาะสมกับช่วงวัยและความสนใจของเด็กและเยาวชน

1.2 ควรให้คำปรึกษาในเรื่องการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ผ่านกิจกรรมนันทนาการที่ต้องการ และสนใจแก่นักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย และจัดกิจกรรมนันทนาการที่เป็นที่นิยมของนักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย ได้แก่ เกมและกีฬา ศิลปหัตถกรรม ดนตรี ท่องเที่ยว และงานอดิเรก เพื่อให้เด็กวัยนี้มีการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดี

1.3 ควรนำแนวทางในการจัดกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตประยุกต์ใช้กับเด็กและเยาวชนในช่วงวัยที่หลากหลายเพิ่มขึ้น และขยายความร่วมมือไปสู่ชุมชนเพื่อให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างแท้จริง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1.1 ควรศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมคุณลักษณะของการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตในเด็กและเยาวชนอย่างยั่งยืน

1.2 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความร่วมมือของชุมชนในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตผ่านกิจกรรมนันทนาการภายใต้แนวคิดต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับบริบทชุมชนที่ต้องการศึกษา

เอกสารอ้างอิง

- คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ. (2561). *แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560-2564*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ เจ.เอส. การพิมพ์.
- เดือนเต็ม ไกรเทพ. (2560). พฤติกรรมการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการพัฒนาท้องถิ่น: กรณีศึกษาเทศบาลตำบลหนองบัว อำเภอเมืองกาญจนบุรี จังหวัดกาญจนบุรี. *การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ครั้งที่ 4*. เพชรบูรณ์: มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพชรบูรณ์.
- จักรวุฒิ ชนะพันธ์ กฤษดา ผ่องพิทยา วัลลภา อาริรัตน์ และมนสิข สิริสมบุญ. (2558). รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดชัยภูมิ. *วารสารบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 11 (2), 157-165.
- ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย และคณะ. (2559). คุณลักษณะการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ: *วารสารครุศาสตร์*. 44 (4), 63-80.
- ฐิติกาญจน์ อัครกุล. (2564). เราจะพัฒนาการศึกษาให้เยาวชนไทย พร้อมรับมือโลกในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างไร?. *ออนไลน์* สืบค้นเมื่อ 6 ธันวาคม 2565. แหล่งที่มา: <https://tu.ac.th/thammasat-lsed-expert-talk-educational-development -for-21st-century>
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย. (2554). *การนันทนาการ*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ผดุง จิตเจื้อจุน. (2562). สถานการณ์ปัจจุบันของเด็กและเยาวชนไทยนำวิกฤตในอนาคตยังเป็นห่วง. *ออนไลน์* สืบค้นเมื่อ 6 ธันวาคม 2565. แหล่งที่มา: https://www.matichon.co.th/columnists/news_131057
- พรจันทร์ โลจนะศุภฤกษ์. (2562). ผลของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของนักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย. *วารสารคณะพลศึกษา*. 22 (1), 91-100.
- มานิตย์ ซาซีย. (2555). รูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตของคนหลายวัยในศูนย์ตุ้มโฮมลูกหลานบ้านเหล่าสิง. *วารสารวิจัย มช.* 2 (3), 283-297.
- มูลนิธิยุวพัฒน์. (2565). การเรียนรู้ตลอดชีวิต. *ออนไลน์* สืบค้นเมื่อ 6 ธันวาคม 2565. แหล่งที่มา: <https://www.yuvabadhanafoundation.org/th/ข่าวสาร/บทความทั่วไป/ทักษะ-การเรียนรู้-learning/>

- สุขเมชัย หนกหลัง. (2560: 201). ผลของโปรแกรมการศึกษานอกระบบด้วยกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการ
เผชิญความเครียดของวัยรุ่นตอนต้นในชนบท. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*. 16 (3), 208.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2553). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย: แนวคิดเชิงทฤษฎี-วัยเด็กตอนกลาง เล่ม 1.
(พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศักดิ์ภัทร์ เณิมพุดพิงศ์. (2554). การศึกษาการใช้เวลาว่างเพื่อการส่งเสริมคุณภาพชีวิต. *วารสารคณะพล
ศึกษา*. 14 (2), 10-21.
- ศุภกานต์ อมรสิงห์. (2562). ผลของการใช้โปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5-6 ที่มีปัญหาครอบครัวแตกแยก. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสันทนาการ*.
45 (2), 182-196.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2560). *นันทนาการและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมศักดิ์ ดลประสิทธิ์. (2564). แนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนากำลังคนในศตวรรษที่ 21. *ครูสภาวิทยา
จารย์ Journal of Teacher Professional Development*. 2 (1), 1-15.
- สำนักงานสถิติจังหวัดสุราษฎร์ธานี. (2564). *รายงานสถิติจังหวัดสุราษฎร์ธานี*. สำนักงานสถิติจังหวัดสุราษฎร์
ธานี.
- สุวิมล ตั้งสัจจงพน. (2553). *นันทนาการและการใช้เวลาว่าง*. กรุงเทพมหานคร: เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.
- อาคร ประมงค์. (2563). การพัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยวิทยาเชิงพุทธ*.
5 (9), 139-158.
- Barnett, L. L., & Blanco, J. A. (2013). Chapter 12: Leisure and Recreation Across the Life Span. In Human Kinetics (Ed.), *Introduction to Recreation and Leisure* (251-274). Human Kinetics.
- Best, J. W. (1977). *Research in Education*. 3rd ed. Prentice Hall.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*. 30, 607-610.
- Tapps, T., & Baghurst, T. (2019). Chapter 12: Leisure and Recreation Across the Life Span. In Tapps, T., & Wells, M. S. (Eds.), *Introduction to Recreation and Leisure* (3rd. 263-265). Human Kinetics.