

A Study of The Effects on Recreation Activities for Developing Leadership Skills of Undergraduate Students in Faculty of Education, Kasetsart University

Kanlapruk Polsorn*

Ph.D. (Leisure and Recreation Management), Assistant Professor
Program of Recreation, Department of Physical Education
Faculty of Education, Kasetsart University
*Corresponding author: Kanlapruk@gmail.com

Received: February 26, 2020/ Revised: May 20, 2020/ Accepted: June 1, 2020

Abstract

The objective of this research was to study the effects of recreation activities and to compare the results of recreational activities to develop leadership skills for developing leadership skills on undergrad students, Faculty of Education Kasetsart University. Participants in this study were 30 undergraduate students who enrolled in 01174231 Introduction to Recreation in the second semester of the year 2018. The participants were randomized by purposive selection. The instruments used in this study were the leadership skill test and student's weekly journals. Mean and Standard Deviation we reutilized for analyzing data.

The findings indicated that students' leadership skill scores were higher. Development of leadership skills through recreational activities according to the APIE (Assessment, Planning, Implementation, and Evaluation) concept is considered to be the core used in the development of student's skills, especially the implementation at every step of the students' vision of problems, obstacles, and management. Those problems and obstacles are through a group process, division of work according to duties according to skills to make the work or activities that come out to be the most effective learning good leadership skills learning exchange and reflection this allows students to participate in recreational activities with participation and create a good experience.

Keywords: Recreational Activities, Leadership Skills, Undergraduate Students

การศึกษาผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะ การเป็นผู้นำของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

กัลพลักษ์ พลศรี*

ปร.ด. (การจัดการกีฬาและนันทนาการ), ผู้ช่วยศาสตราจารย์

สาขาวิชานันทนาการ ภาควิชาพลศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

*ผู้ประสานงาน: Kanlapruk@gmail.com

วันรับบทความ : 26 กุมภาพันธ์ 2563/ วันแก้ไขบทความ : 20 พฤษภาคม 2563/ วันตอบรับบทความ : 1 มิถุนายน 2563

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ และเพื่อเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 01174231 นันทนาการเบื้องต้น ในภาคปลายปีการศึกษา 2561 ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 30 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบวัดทักษะความเป็นผู้นำ กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ และแบบบันทึกการเรียนรู้รายสัปดาห์ของนิสิต วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การเปรียบเทียบผลการพัฒนาทักษะ ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม

ผลของการวิจัยพบว่า นิสิตมีคะแนนทักษะการเป็นผู้นำสูงขึ้น การพัฒนาทักษะผู้นำผ่านกิจกรรมนันทนาการตามแนวคิด APIE นั้นก็ถือว่าเป็นแกนหลักที่ใช้ในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งการลงมือปฏิบัติในทุกขั้นตอนของนิสิตที่ทำให้มองเห็นถึงปัญหา อุปสรรค และการบริหารจัดการกับปัญหาและอุปสรรคเหล่านั้นผ่านกระบวนการกลุ่ม การแบ่งงาน ตามหน้าที่ ตามทักษะความสามารถ เพื่อให้งานหรือกิจกรรมที่ออกมาเกิดประสิทธิภาพสูงสุด การเรียนรู้ทักษะการเป็นผู้นำที่ดี การแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการสะท้อนความคิดเห็น ทำให้นิสิตได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างมีส่วนร่วมและเกิดประสบการณ์ที่ดี

คำสำคัญ: กิจกรรมนันทนาการ, ทักษะการเป็นผู้นำ, นิสิตระดับปริญญาตรี

บทนำ

นันทนาการ (Kraus, 2001) เป็นแนวคิดหลักการ และวิธีการที่จะส่งเสริมบุคคลให้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการด้วยความสมัครใจ ไม่หวังสินจ้างใด ๆ ทั้งนี้ เพื่อต้องการให้บุคคลผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ผ่อนคลายความเครียด เกิดความสนุกสนาน มีโอกาสแสดงออกในทางที่ถูกต้อง เป็นที่น่าชื่นชมของบุคคลอื่น โดยใช้กิจกรรมนันทนาการเป็นสื่อกลางที่จะสร้างศักยภาพใหม่ให้แก่บุคคลเพื่อพัฒนาบุคคลให้ไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ ได้แก่ การมีสัจจะแห่งตน การมีมนุษยสัมพันธ์ เกิดประสิทธิภาพทางเศรษฐกิจ และมีความรับผิดชอบ นันทนาการ จึงเป็นประสบการณ์หรือการกระทำกิจกรรมใด ๆ ที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลได้เลือกสรรเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ ปราศจากการถูกบังคับทั้งทางตรงและทางอ้อม การกระทำกิจกรรมนั้น ๆ จะต้องกระทำในเวลาว่างจากงานประจำหรือภารกิจอื่น ๆ โดยไม่หวังผลตอบแทนรางวัลใด ๆ นอกจากความสนุกสนาน ความพึงพอใจ ความสุขที่ได้รับเท่านั้น แสดงให้เห็นว่า นันทนาการเป็นสภาวะอารมณ์ภายในของแต่ละบุคคลที่เต็มไปด้วยความรู้สึกริ มีสภาวะ และความพึงพอใจในตนเอง ซึ่งเป็นความรู้สึกริไม่มีตรี ความบรรลุผล ความเบิกบานใจ การเป็นที่ยอมรับ ความสำเร็จ ความมีคุณค่าของบุคคล และความเพลิดเพลิน ซึ่งเป็นการเสริมแรงทางบวกในภาพลักษณ์ของตนเอง นันทนาการเป็นการตอบสนองไปสู่ประสบการณ์ทางด้านสุนทรียศาสตร์ การบรรลุผลตามเป้าหมายประสงค์ของบุคคล หรือผลตอบรับในทางบวกของบุคคลอื่น ๆ มักขึ้นอยู่กับกิจกรรม การใช้เวลาว่างหรือการยอมรับทางสังคม กิจกรรมนันทนาการจึงเป็นเครื่องมืออันสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชากร การที่ประชากรจะได้รับการพัฒนาให้มีคุณภาพที่ดีได้นั้น ต้องได้รับการพัฒนาในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา สังคม วัฒนธรรม และคุณธรรมจริยธรรม

แผนนันทนาการแห่งชาติฉบับที่ 3 ระบุไว้ในยุทธศาสตร์ที่ 1 เกี่ยวกับการส่งเสริมประชาชนให้เห็นคุณค่าของการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจนเป็นวิถีชีวิตที่มี

วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาประชาชนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักถึงคุณค่าของการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเป็นประจำจนเป็นวิถีชีวิต ในกลยุทธ์ที่ 5 ระบุไว้ว่าให้มีกลไกสนับสนุนการรวมกลุ่มทางสังคมเพื่อเป็นปัจจัยสนับสนุนให้เกิดกิจกรรมนันทนาการ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2560) ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการที่สอดคล้องกับนโยบายดังกล่าว จำเป็นจะต้องส่งเสริมให้ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ซึ่ง ธเนตร และสมนรติ (2562) ได้ทำการศึกษาความต้องการรูปแบบนันทนาการเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำสำหรับผู้ดำเนินนันทนาการ พบว่ารูปแบบการจัดกิจกรรมเสริมสร้างภาวะผู้นำสำหรับผู้ดำเนินนันทนาการ เป็นระยะเวลา 2 คืน 3 วัน จัดด้วยรูปแบบ APIE มีหัวข้อเนื้อหากิจกรรมสอดคล้องกับการเสริมสร้างภาวะผู้นำจำนวน 6 หัวข้อ ได้แก่ การพัฒนาสัมพันธ์เพื่อความเป็นหนึ่งและการตระหนักรู้คุณค่าของตนเอง การสร้างวินัยตนเอง และการจัดการอารมณ์ ความเครียด การสร้างทีมการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การแสวงหาประสบการณ์และการให้คำปรึกษา ภาวะผู้นำกับคุณธรรม จริยธรรมและจรรยาบรรณ และผลการประเมินตนเองด้านภาวะผู้นำของผู้ดำเนินนันทนาการของกลุ่มตัวอย่าง หลังเข้าร่วมรูปแบบสูงกว่าก่อนเข้าร่วมรูปแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าความเป็นผู้นำนั้นเป็นกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาของปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกตั้งแต่ 2 หรือมากกว่านั้นของกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการเห็นคุณค่าและการยอมรับบทบาทผู้นำและผู้ตามโดยสมาชิกในกลุ่มนั้นภายใต้สถานการณ์ปกติ (Jordan, 2007, as cited in Edginton, Hudson, & School, 2011) และเป็นกระบวนการที่บุคคลมีอิทธิพลต่อกลุ่มคนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายต่าง ๆ นอกจากนี้ คักดิภัทร์ (2561) ได้อธิบายไว้ว่า ผู้นำนันทนาการเป็นวิชาชีพหนึ่งที่มีความสำคัญและได้รับการยอมรับในทุก ๆ องค์การของประเทศตามที่แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-พ.ศ.2564) และแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติฉบับที่ 3 (พ.ศ.2560-2564) กำหนดหลักในการพัฒนาประเทศแบบยั่งยืน โดย

“ยึดคนเป็นศูนย์กลาง” ร่วมกับ “การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม” ซึ่งผู้นำนั้นทนทานการที่มีความรู้ในด้านคุณธรรมจริยธรรม และสามารถดำรงตนเป็นแบบอย่างด้านคุณธรรมจริยธรรมที่ดีนั้นเป็นสิ่งที่ต้องการของสังคม ในปัจจุบันนโยบายประเทศจึงเน้นย้ำในเรื่องการเสริมสร้างคุณธรรมจริยธรรม สืบสานแนวทางตามพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 ให้ช่วยกันสร้างคนดีให้บ้านเมือง การเป็นผู้นำนั้นทนทานการ นำหลักการพื้นฐานทางนั้นทนทานการไปปรับใช้กับการสร้างกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญและมีความจำเป็นต่อสังคมในการปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีงามสำหรับประชาชนในประเทศชาติสืบไป ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าการเป็นผู้นำที่ดีจะถูกหล่อหลอมผ่านกิจกรรมนั้นทนทานการที่จะขับเคลื่อนและพัฒนาทักษะความเป็นผู้นำให้เกิดขึ้นกับบุคคลนั้นและเพาะบ่มให้กลายเป็นวิถีชีวิต จะช่วยสร้างให้ตนเองและบุคคลอื่น ๆ เกิดคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนรายวิชานั้นทนทานการเบื้องต้นได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะผู้นำผ่านกิจกรรมนั้นทนทานการให้กับนิสิตที่ลงทะเบียนเรียนวิชานี้ตามวัตถุประสงค์ของรายวิชาที่ต้องการให้ผู้เรียนรู้และพัฒนาคุณลักษณะการเป็นผู้นำนั้นทนทานการสามารถจัดโปรแกรมนั้นทนทานการและการใช้เวลาว่างได้ โดยกิจกรรมนั้นทนทานการที่ถูกจัดขึ้นนั้นนิสิตจะได้ฝึกปฏิบัติในทุกขั้นตอนโดยใช้หลักแนวคิด APIE: Assessment, Planning, Implementation & Evaluation (Austin, 2013)

จุดประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมนั้นทนทานการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมนั้นทนทานการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ขอบเขตการวิจัย

ภาพประกอบ 1

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร คือ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 01174231 นั้นทนทานการเบื้องต้น ภาคปลายปีการศึกษา 2561 จำนวน 3 หมู่เรียน จำนวนนิสิต 89 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา 01174231 นั้นทนทานการเบื้องต้น ภาคปลายปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 หมู่เรียน จำนวนนิสิต 30 คนที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling Selection)

ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ กิจกรรมนั้นทนทานการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนิสิต ประกอบด้วย กิจกรรมย่อย ดังนี้ 1. กิจกรรมตลาดนัดความรู้เกี่ยวกับผู้นำ 2. กิจกรรมพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ 3. กิจกรรมเสริมสร้างการเป็นผู้นำ 4. กิจกรรมบทบาทสมมติ 5. กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม และ 6. การบันทึกประสบการณ์

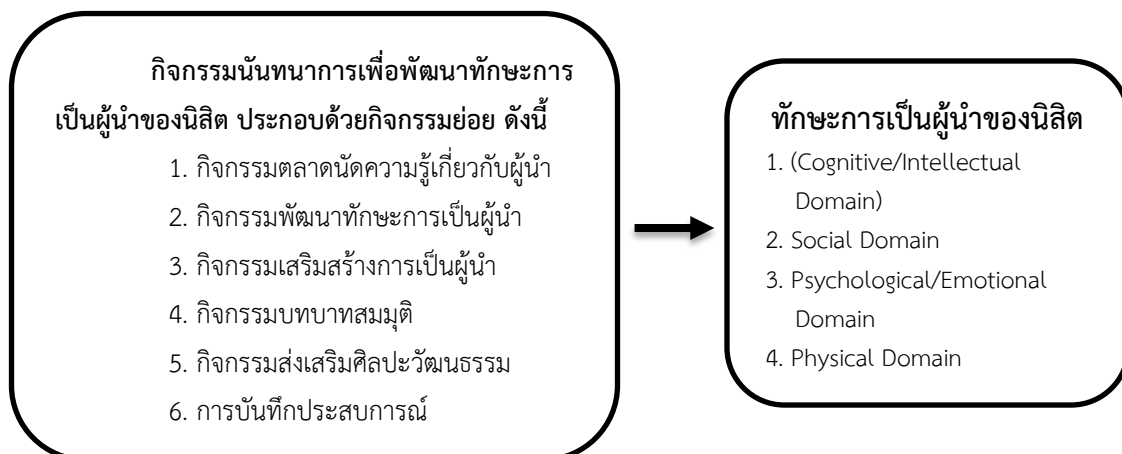
ตัวแปรตาม คือ ทักษะการเป็นผู้นำของนิสิต

กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษามผลของการจัดกิจกรรมนั้นทนทานการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ประกอบด้วย กรอบแนวคิดทางการวิจัย ดังนี้

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมนั้นทนทานการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนิสิต ประกอบด้วย กิจกรรมย่อย ดังนี้ กิจกรรมตลาดนัดความรู้เกี่ยวกับผู้นำ กิจกรรมพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ กิจกรรมเสริมสร้างการเป็นผู้นำ กิจกรรมบทบาทสมมติ และ กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการเป็นผู้นำของนิสิต ประกอบด้วย ด้านความคิด (Cognitive/Intellectual Domain) ด้านสังคม (Social Domain) ด้านอารมณ์ (Psychological/Emotional Domain) และ ด้านร่างกาย (Physical Domain)



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การศึกษาผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่

1. แบบวัดทักษะความเป็นผู้นำที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ค่าความเที่ยงตรงเท่ากับ 0.82

2. กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ ที่ผู้วิจัยและนิสิตร่วมกันสร้างขึ้น

3. แบบบันทึกการเรียนรู้รายสัปดาห์ของนิสิตต่อกิจกรรมนันทนาการ เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมแต่ละครั้ง

การดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ เป็นระยะเวลา 15 สัปดาห์ ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ตามตาราง 1

ตาราง 1

กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ

สัปดาห์	กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ทักษะการเป็นผู้นำ
1	- ทดสอบก่อนเริ่มกิจกรรม	- เพื่อวัดระดับทักษะความเป็นผู้นำทางนันทนาการ	
2	- กิจกรรมตลาดนัดความรู้เกี่ยวกับผู้นำ - การบันทึกประสบการณ์	- เพิ่มพูนความรู้ ทักษะเกี่ยวกับการเป็นผู้นำ	- Cognitive/Intellectual Domain - Social Domain
3 - 6	- กิจกรรมพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ - กระบวนการ ตามแนวคิด APIE - การบันทึกประสบการณ์	- การวางแผนการทำงานร่วมกัน และส่งเสริมทักษะผู้นำ	- Cognitive/ Intellectual Domain - - Social Domain - Psychological/ Emotional Domain

ตาราง 1 (ต่อ)

ลำดับ	กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ทักษะการเป็นผู้นำ
7 - 13	- กิจกรรมเสริมสร้างการเป็นผู้นำ - การบันทึกประสบการณ์	- ทักษะการเป็นผู้นำ ทั้ง 4 ด้าน Cognitive/ Intellectual Domain, Social Domain, Psychological/ Emotional Domain และ Physical Domain	- Cognitive/Intellectual Domain, - Social Domain - Psychological/Emotional Domain - Physical Domain
14	- กิจกรรมส่งเสริมศิลปะวัฒนธรรม - การบันทึกประสบการณ์	- การวางแผนการทำงานร่วมกัน และส่งเสริมทักษะผู้นำ	- Cognitive/Intellectual Domain, - Social Domain - Psychological/Emotional Domain - Physical Domain
15	- ทดสอบหลังกิจกรรม	เพื่อวัดระดับทักษะความเป็นผู้นำทางนันทนาการ	

รายละเอียดกิจกรรม

- กิจกรรมตลาดนัดความรู้เกี่ยวกับผู้นำ เพื่อให้ผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับผู้นำนันทนาการ โดยใช้กระบวนการการสอนแบบตลาดนัดความรู้ แบ่งกลุ่มนำเสนอเนื้อหาสาระตามกลุ่มต่าง ๆ พร้อมยกตัวอย่างผู้นำที่มีชื่อเสียง

- กิจกรรมพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ ฝึกการทำงานร่วมกันตามแนวคิด APIE โดยเริ่มจากการประเมินความต้องการกิจกรรมนันทนาการ (A) แล้วร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมนันทนาการที่ต้องการจำนวน 5 อันดับ เพื่อใช้ในการวางแผนจัดกิจกรรมนันทนาการ (P) จากนั้นเป็นผู้นำจัดกิจกรรมนันทนาการและเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มอื่น ๆ ด้วย (I) และประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมนันทนาการที่จัดขึ้นร่วมกัน (E)

- กิจกรรมเสริมสร้างการเป็นผู้นำ เพื่อฝึกฝนทักษะการเป็นผู้นำนอกห้องเรียนตามภารกิจที่มอบหมาย

- กิจกรรมส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้บัณฑิตทำงานร่วมกันในทุกกระบวนการ การแบ่งหน้าที่ การทำงานร่วมกัน บทบาทผู้นำและผู้ตาม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบวัดทักษะการเป็นผู้นำของนิสิตระดับปริญญาตรี มีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของแบบวัดฯ ดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อจัดทำแบบวัดฯ ออกเป็น 5 ช่วงคะแนนระดับ Rating Scale คือ มากที่สุด= 5, มาก= 4, ปานกลาง= 3, น้อย= 2 และ น้อยที่สุด= 1 ประกอบด้วย ข้อคำถาม 28 ข้อ มีองค์ประกอบดังนี้ Cognitive/Intellectual Domain, Social Domain, Psychological/ Emotional Domain และ Physical Domain

2. จากนั้นนำแบบวัดฯ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เวลาว่างและนันทนาการ จำนวน 3 ท่าน ประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาได้ค่า IOC (Index of Congruence) อยู่ระหว่าง 0.6 - 1.0 และทำการปรับแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3. นำแบบวัดที่ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try-out) กับนิสิตระดับปริญญาตรีที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันจำนวน

30 คน ได้ค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีของ Cronbach ที่ระดับ .82

4. นำข้อมูลการประเมินทักษะการเป็นผู้นำของนิสิตระดับปริญญาตรี มาประเมินค่าเป็นระดับคะแนน ออกเป็น 4 ช่วงคะแนน โดยกำหนดความหมายของการประเมินค่าตามเกณฑ์ของเบสท์ (Best, 1977) โดยมีช่วงคะแนนดังนี้ น้อยกว่า 1.60 คะแนน ความหมายน้อยที่สุด, 1.61 - 2.40 คะแนน ความหมายน้อย, 2.41 - 3.20 คะแนน ความหมายปานกลาง, 3.21 - 4.00 คะแนน ความหมายมากมากกว่า 4.00 คะแนน ความหมายมากที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่าง และวิเคราะห์ทางสถิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดังนี้

1. วิเคราะห์ทางสถิติ โดยหาความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยใช้

การทดสอบค่าที่แบบรายคู่ (Pair-t test) ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การศึกษาผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มีผลการวิจัยดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตสาขาวิชาพลศึกษา จำนวนเพศชาย 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 และเพศหญิง จำนวน 12 คนคิดเป็นร้อยละ 40 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 18-20 ปี และศึกษาอยู่ในระดับปริญญาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ตอนที่ 2 ผลของกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ

ตาราง 2

เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ

ทักษะการเป็นผู้นำ	Mean (n=30)		t	df	Sig
	ก่อน ($\bar{X}$)	หลัง ($\bar{X}$)			
1. Cognitive/Intellectual Domain	2.89	3.22	-4.372*	29	.000
2. Social Domain	2.98	3.27	-4.231*	29	.000
3. Psychological/Emotional Domain	2.94	3.36	-4.808*	29	.000
4. Physical Domain	3.01	3.37	-3.699*	29	.001
รวม	2.95	3.30	-5.391*	29	.000

*P<0.05

จากตาราง 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำโดยรวมดีขึ้นกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำโดยรวมดีขึ้นกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมในทุกด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ผลจากการบันทึกการเรียนรู้

จากการวิเคราะห์เนื้อหาจากการเรียนรู้รายสัปดาห์ของนิสิตพบว่า นิสิตมีการสะท้อนความคิดเห็นที่น่าสนใจ ในประเด็นต่อไปนี้

3.1 การอธิบายถึงเนื้อหาความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ สามารถอธิบายความรู้ความเข้าใจและการนำเนื้อหาในรายวิชาไปใช้ประโยชน์ได้ เช่น

นิสิตคนที่ 1 สะท้อนความคิดเห็นว่า

“ตั้งแต่ต้นได้รู้ความหมายของคำว่า
นันทนาการ มันแตกต่างกันไปมีทั้งนันทนาการ
ยามว่าง และนันทนาการบำบัด และอีกมากมายที่จำ
ไม่ได้ เพราะได้เรียนวิชานี้รู้สึกการที่ได้จากการสอน
ที่สามารถนำวิชานี้มาใช้ในการสอนได้ด้วย รวมทั้งมี
การแสดงในวันต่าง ๆ กิจกรรมที่สมัครใจทำในยาม
ว่างเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความ
ตึงเครียดทั้งร่างกายและจิตใจ ดังนั้นการที่เรียน
นันทนาการนั้นมันมีอะไรอีกมากมายที่สามารถ
จัดสรรเวลาว่างในการทำกิจกรรมที่เราชอบ”

นิสิตคนที่ 2 สะท้อนความคิดเห็นว่า

“ได้ความรู้มากมายที่ได้เรียนวิชา
นันทนาการได้นำไปใช้ในชีวิตส่วนตัวได้นำไปใช้กับ
สังคมข้างนอกได้รู้ปัจจัยการที่เราได้เรียนแล้ว
นำไปใช้ได้หลากหลายอย่าง ทำให้เกิดความ
สนุกสนานในเวลาเรียน เรียนไปคิดไปทำกิจกรรม
ไป ช่วยในเรื่องสุขภาพจิตที่ดี วิชานี้เป็นที่จำเป็น
ปัจจัยหลักในการใช้ชีวิตถ้าที่จะแสดงออก กิจกรรม
ที่เราสมัครใจ ทำให้เกิดความคิด ความสนุกสนาน
กิจกรรมต่าง ๆ ทำให้เกิดความพัฒนาอารมณ์ ความ
สนุกสนาน กิจกรรมต่าง ๆ มีความหลากหลาย
กิจกรรมศิลปะวัฒนธรรม งานอดิเรก เกมกีฬา ละคร
การเล่นดนตรี กิจกรรมข้างจังหวัด”

นิสิตคนที่ 3 สะท้อนความคิดเห็นว่า

“ได้รับความรู้ต่าง ๆ มากมายในเรื่อง
การจัดกิจกรรมนันทนาการซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นในการ
นำไปใช้ในการสอน ได้รู้ถึงรายละเอียดเล็ก ๆ ที่เป็น
สิ่งสำคัญในการจัดกิจกรรมนันทนาการ ที่เน้นผู้เรียน
เป็นสิ่งสำคัญ ที่จะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สนใจ ให้
ความร่วมมือและมีความสุขสนุกสนาน และรู้เทคนิคใน
การนำเกมนันทนาการต่าง ๆ ก่อนการเรียนการสอน
เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมก่อนการเรียน”

จากการสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับ
ความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการจัดกิจกรรม
นันทนาการ แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมนันทนาการ
เป็นรูปแบบกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการดำเนิน
ชีวิต โดยมีจุดเริ่มต้นจากความสนใจ และแรงจูงใจ
ในการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้รับผลจากการ
เข้าร่วมกิจกรรมเป็นความสนุกสนานเพลิดเพลิน

การเรียนรู้ และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่ดี
ระหว่างกัน

3.2 การอธิบายและมองเห็นถึงความ
สำคัญของการพัฒนาทักษะความเป็นผู้นำที่นิสิต
สามารถนำไปใช้ได้ในอนาคต อันเป็นการสะท้อนถึง
ทักษะการเป็นผู้นำในทุกด้าน เช่น

นิสิตคนที่ 1 สะท้อนความคิดเห็นว่า

“ตั้งแต่ที่เรียนมาผมได้ความรู้มากมาย
และสนุกมากที่ได้เรียนวิชานี้ตั้งแต่ที่เรียนมาอาจารย์
ให้แบ่งกลุ่มและนำเกมหนึ่งอาทิพยานาเกมละ 1 กลุ่ม
ในแต่ละกลุ่มก็นำเกมแตกต่างกันไปและในเกมที่
เพื่อน ๆ พี่ ๆ ออกมานำก็มีความสุขสนุกสนานและ
ก็มีข้อคิดต่าง ๆ มากมายและวิชานันทนาการก็ทำให้
พวกผมเป็นคนกล้าแสดงออกและผมก็ชอบกิจกรรม
ต่าง ๆ ที่อาจารย์ให้ทำ”

นิสิตคนที่ 2 สะท้อนความคิดเห็นว่า

“ถ้าเป็นไปได้สิ่งที่ผมเรียนมาทั้งหมดนี้
ถ้าผมได้เป็นครูหรือผู้นำกิจกรรมผมจะเอาความรู้
และความสามารถทั้งหมดนี้มาถ่ายทอดต่อเด็ก ๆ
หรือบุคลากรต่าง ๆ ให้พวกเขาได้ความรู้และม
ีความสุขและมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง”

นิสิตคนที่ 3 สะท้อนความคิดเห็นว่า

“วิชานันทนาการได้นำไปใช้ได้ในชีวิต
จริงและวิชานันทนาการสามารถนำไปต่อยอดได้
วิชาที่เรียนสอนให้คิดเป็น กล้าพูดกล้าแสดงออกใน
หลายๆด้าน ถ้าเป็นไปได้หนูจะเอาความรู้ที่เรียนมา
ทั้งหมดไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันให้ดียิ่งขึ้นและ
จะเอาไปสอนให้กับคนรุ่นหลัง”

นิสิตคนที่ 4 สะท้อนความคิดเห็นว่า

“วิชานี้ทำให้ผมได้รู้ถึงการนันทนาการที่
ถูกต้องและตามขั้นตอนรวมถึงการนันทนาการ
ในหลายๆบุคคล และหลายอายุและการแสดง
นันทนาการซึ่งต้องมีการฝึกฝนและการทำงานเป็น
ทีมซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อนนับเป็นประสบการณ์
ที่ดีเลยและจะนำไปใช้ในการสอนและการฝึกสอน
เพื่อการนันทนาการเด็กเรียนครับ”

นิสิตคนที่ 5 สะท้อนความคิดเห็นว่า

“เป็นวิชาที่ส่งเสริมสมรรถภาพ
ประสิทธิภาพและฝึกอบรมให้มีสภาวะเป็นผู้นำที่ดี
สามารถนำประโยชน์จากวิชานี้ไปใช้พัฒนาศักยภาพ

ของบุคลากรในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทำให้เรามีความกล้าแสดงออกกล้าตัดสินใจได้ดีขึ้น กิจกรรมนันทนาการจะช่วยให้เด็กและเยาวชนของประเทศได้รับประสบการณ์ชีวิต และการเจริญเติบโตจากการเล่นกิจกรรมต่าง ๆ กิจกรรมนันทนาการก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผู้นำและผู้ร่วมกิจกรรมต้องทราบก่อนว่ากิจกรรมนั้น ๆ นั้นให้เกิดประโยชน์ทางด้านใด”

จากการสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการพัฒนาทักษะความเป็นผู้นำที่นิสิตสามารถนำไปใช้ได้ในอนาคตได้นั้น แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมนันทนาการนั้นเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมสร้างให้นิสิตมีศักยภาพ มีภาวะความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี เรียนรู้การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การทำงานเป็นทีม และที่สำคัญคือ เป็นการสร้างประสบการณ์ที่ดี อันจะต่อยอดไปยังการฝึกประสบการณ์วิชาชีพที่มีประสิทธิภาพอีกด้วย

คำพูดสะท้อนของผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างแสดงให้เห็นว่าภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนิสิตที่ดีขึ้น เกิดการเรียนรู้ทั้งในส่วนของเนื้อหา ความรู้ ความเข้าใจ และการประยุกต์ใช้กิจกรรมนันทนาการที่จะช่วยเติมเต็มศักยภาพของนิสิตทั้งในระหว่างศึกษาเล่าเรียนและการทำงานในอนาคตได้

อภิปรายผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบคะแนนของกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำ

กลุ่มตัวอย่างมีการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำโดยรวมดีขึ้นกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมนันทนาการช่วยพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ให้ดีขึ้น ทั้งนี้ กิจกรรมที่ผู้วิจัยได้จัดขึ้นนั้นเป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาทักษะความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การดึงศักยภาพของนิสิตให้ปรากฏ และสะท้อนคิดผ่านกระบวนการกลุ่ม ตลอดจนการที่นิสิตได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของเนื้อหาของรายวิชาและการ

ประยุกต์เพื่อนำไปใช้ในอนาคตทั้งในการเรียน การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ และการทำงานภายหลังสำเร็จการศึกษา กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Simpong, Al Mamun, Mohamad, Mat, and Ekpe (2017) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการมีส่วนร่วมของผู้นำเยาวชนในคาบสมุทรมาเลย์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบของสังคม (ครอบครัว, เพื่อน, พี่เลี้ยงครูผู้นำชุมชน) ที่มีอิทธิพลทางการเมืองและทางกฎหมาย (นโยบายสาธารณะ และความคิดประชาธิปไตย) และการเข้าถึงและการใช้งานของสื่อทางสังคมเกี่ยวกับข้อมูลและทรัพยากร (ผู้นำการพัฒนาชุมชน อาสาสมัครสมาคมวิชาชีพ และการระดมทุน) และมีส่วนร่วมของผู้นำ (กิจกรรมนอกหลักสูตร, สมาคมชุมชนผลงานทางสังคม กิจกรรมทางการเมืองของเยาวชน) ภายใต้สมมติฐานของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน การศึกษาครั้งนี้เป็นการออกแบบตัดขวางและเขตวิธีการสุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณจาก 400 ผู้นำนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยของรัฐที่เลือกวิทยาลัย และโรงเรียนในคาบสมุทรมาเลย์ ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าสังคมการเมืองและทางกฎหมาย อิทธิพล และการเข้าถึงและการใช้งานของสื่อทางสังคมมีผลเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญเกี่ยวกับข้อมูลและทรัพยากร และข้อมูลและทรัพยากรที่มีผลในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญในการมีส่วนร่วมของผู้นำเยาวชน เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้นำเยาวชนในประเทศมาเลเซียรัฐบาลและการพัฒนาหน่วยงาน ดังนั้นจึงควรมุ่งเน้นไปที่อิทธิพลทางสังคมและการเมืองและการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการแบ่งปันข้อมูลและทรัพยากรการใช้สื่อสังคม

2. การวิเคราะห์ผลจากการบันทึกการเรียนรู้

จากคำพูดสะท้อนของผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างแสดงให้เห็นว่าภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของนิสิตที่ดีขึ้น เกิดการเรียนรู้ทั้งในส่วนของเนื้อหา ความรู้ ความเข้าใจ และการประยุกต์ใช้กิจกรรมนันทนาการที่จะช่วยเติมเต็มศักยภาพของนิสิตทั้งในระหว่างศึกษาเล่าเรียนและการทำงานในอนาคตได้ ทั้งนี้ ผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมนันทนาการได้ถูก

สะท้อนคิด และช่วยพัฒนาทักษะความสามารถด้านอื่น ๆ ของนิสิตด้วย เช่น การฝึกให้คิดเป็น กล้าพูด กล้าแสดงออกในหลายๆด้าน รวมทั้งการฝึกฝนและการทำงานเป็นทีม การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันจะช่วยให้นิสิตเกิดการเห็นคุณค่าในตนเอง และตระหนักถึงถึงความสามารถของตนเองอันจะช่วยส่งเสริมและพัฒนาต่อยอดความสามารถเหล่านั้นในอนาคตอีกด้วย กระบวนการดังกล่าวเป็นการพัฒนาและวางแผนกิจกรรมนันทนาการที่ดีแก่ผู้เรียนโดยเอ็ดจิงตันและแรนเดล (Edginton; & Randall cited Edginton et al.1995) ซึ่งใช้วิธีการการออกแบบกิจกรรมที่ใช้เยาวชนเป็นศูนย์กลาง (Youth-Centered Program Planning) เพื่อจัดการประสบการณ์และโอกาส เพื่อเพิ่มความสามารถให้แก่เยาวชน เช่น ความสัมพันธ์ที่ดีแก่เยาวชนและผู้ใหญ่ ไปสู่ความเจริญเติบโตที่ประสบความสำเร็จ เป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต คือการรับรู้ ความปลอดภัย มีความรู้สึกว่าเป็นสมาชิกในกลุ่ม มีความรู้สึกที่ดีในตนเอง มีความเป็นอิสระในการควบคุมชีวิตตนเอง เกิดความสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้ใหญ่ได้อย่างดี มีโอกาสในการแสดงความคิดเห็น มีข้อโต้แย้งในความเชื่อของตัวเอง และมีความรู้สึกสนุกสนานในชีวิต เรียนรู้การประสบความสำเร็จอย่างเป็นไปได้ วิธีการประกอบด้วย

1. สร้างความเป็นประชาธิปไตยให้แก่เยาวชน
2. ให้ข้อมูลการศึกษาแก่เยาวชน
3. สร้างความสัมพันธ์แก่เยาวชนเพื่อให้เยาวชนทำงานร่วมกันในสังคม
4. สร้างความรู้สึกร่วมมือกัน
5. รู้จักบทบาทหน้าที่ของตัวเอง
6. สร้างข้อตกลงร่วมกันเป็นข้อมูลพื้นฐานในการอยู่ร่วมกัน
7. มีความเสมอภาคของผู้เข้าร่วม
8. มีพลังและการตอบสนองในทางที่ดี

นอกจากนี้ กิจกรรมนันทนาการสามารถช่วยเสริมสร้างทักษะชีวิต การรู้จักตนเองและการเข้าร่วมสังคมอันสอดคล้องกับงานวิจัยของอักษรพรธน์ (2552) ที่ศึกษาผลของโปรแกรม

นันทนาการที่มีต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างคือ วัยรุ่นที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนเทคโนโลยีบริหารธุรกิจสมุทรปราการ อายุระหว่าง 15-17 ปี จำนวน 60 คนซึ่งได้มาโดยวิธีการเรียงคะแนนและนำมาจับคู่ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้คือ 1) โปรแกรมนันทนาการที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง และ 2) แบบสอบถามประเมินความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยทดสอบความแตกต่างก่อนและหลังการทดลอง 8 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า 1) ภายหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองดีกว่าการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ภายหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้กระบวนการที่ใช้ในการพัฒนาทักษะผู้นำผ่านกิจกรรมนันทนาการตามแนวคิด APIE นั้นก็ถือว่าเป็นแกนหลักที่ใช้ในการพัฒนาทักษะของผู้เรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งการลงมือปฏิบัติในทุกขั้นตอนของนิสิตที่ทำให้มองเห็นถึงปัญหา อุปสรรคและการบริหารจัดการกับปัญหาและอุปสรรคเหล่านั้นผ่านกระบวนการกลุ่ม การแบ่งงานตามหน้าที่ ตามทักษะความสามารถ เพื่อให้งานหรือกิจกรรมที่ออกมาเกิดประสิทธิผลสูงสุด ผู้วิจัยในฐานะของผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง และมองเห็นพัฒนาการของผู้เรียนแต่ละคน กระบวนการทำงานของแต่ละกลุ่ม โดยในช่วงแรกแต่ละกลุ่มมักจะมุ่งเน้นแค่ผลสำเร็จที่ต้องเกิดขึ้นให้ทันเวลา แต่ไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้องและระบบขั้นตอนที่ชัดเจน แต่เมื่อได้รับข้อเสนอแนะจากผู้สอนและสมาชิกกลุ่มอื่น ๆ แล้วก็เริ่มพัฒนากระบวนการคิด วิเคราะห์ เกิดความถูกต้องและเป็นไปตามระยะเวลาที่กำหนดได้ อีกทั้งกิจกรรมนันทนาการที่จัดขึ้นในห้องเรียนเป็นกิจกรรมที่ผู้วิจัยเน้นการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีในห้องเรียน และเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกขั้นพื้นฐานสำหรับการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน อาทิ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องโปรเจคเตอร์ จอ Smart board กระดาษ ปากกาสี เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในระหว่างดำเนินกิจกรรม อาจารย์ผู้สอนควรสำรวจ ตรวจสอบพฤติกรรมของผู้เรียนอย่างละเอียด และบันทึกแบบสังเกต เพื่อประเมินการพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของผู้เรียน ตลอดจนการประเมินตนเอง และการประเมินผู้อื่นในกลุ่ม เพื่อเป็นกระจกสะท้อนพฤติกรรมและช่วยกันหาแนวทางปรับเปลี่ยนร่วมกัน

1.2 กิจกรรมการเรียนการสอน ตลอดเทคนิคการสอนของผู้สอนจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนตามสภาพการณ์ เช่น อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และช่วงวัยของผู้เรียน เป็นต้น และใช้วิธีการที่หลากหลายตลอดภาคการศึกษา เน้นการมีส่วนร่วมการทำงานร่วมกัน และการฝึกปฏิบัติมากกว่าการบรรยาย

1.3 งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบรูปแบบกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำของผู้เรียนที่เป็นนิสิตในวิชาชีพครู ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการจัดประสบการณ์การเรียนการสอนในห้องเรียนให้มีบรรยากาศที่น่าเรียนและเกิดกระบวนการเรียนรู้ระหว่างกัน โดยควรให้ความสำคัญกับสิ่งที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้รอบด้านโดยผ่านกิจกรรมนันทนาการ

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและการได้นำทักษะการเป็นผู้นำไปใช้ ควรเก็บข้อมูลกับนิสิตในสาขาอื่น ๆ อาทิ เช่น การสอนวิทยาศาสตร์ การสอนคณิตศาสตร์ คหกรรมศาสตร์ศึกษา ธุรกิจและคอมพิวเตอร์ศึกษา เป็นต้น ในระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

2.2 ควรติดตามความก้าวหน้าและทดสอบความคงอยู่เกี่ยวกับทักษะการเป็นผู้นำของนิสิตในระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

สรุปข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. ทักษะการเป็นผู้นำนันทนาการเป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีวันสิ้นสุด ดังนั้นการเปิดโอกาสให้นิสิตได้ออกฝึกประสบการณ์ทางนันทนาการนอกเหนือจากห้องเรียนการถือเป็นโอกาสที่ดี อันจะช่วยเปิดโลกทัศน์ และฝึกการวางแผนงาน การบริหารจัดการ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าร่วมกันได้

2. กิจกรรมนันทนาการสามารถใช้เป็นสื่อกลางหรือเครื่องมือในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับนิสิต ตามอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (IDKU: Identity of Kasetsart University) (สำนักบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2564) อันประกอบด้วย

2.1 สำนึกดี (Integrity) หมายถึง มีจิตใจที่เที่ยงม มีความซื่อสัตย์สุจริต มีคุณธรรม มีจริยธรรม

2.2 มุ่งมั่น (Determination) หมายถึง มีความตั้งใจมั่น มีความอดทน มีความวิริยะอุตสาหะ มุ่งผลสัมฤทธิ์ ในการทำงานและในการปฏิบัติใด ๆ

2.3 สร้างสรรค์ (Knowledge Creation) หมายถึง เป็นผู้ใฝ่รู้ มีความขวนขวายแสวงหาความรู้ มีความสามารถในการสร้างมูลค่าและคุณค่าจากความรู้ มีการสร้างนวัตกรรม

2.4 สามัคคี (Unity) หมายถึง มีความร่วมมือร่วมใจ รู้จักประนีประนอม สามารถทำงานเป็นทีม และสามารถบูรณาการเชื่อมโยงในด้านต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กรมพลศึกษา. (2560). *แผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 3* (พ.ศ. 2560 - 2564). กรุงเทพฯ: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.
- ธเนตร ตัญญวงษ์ และสุนนตรี นิมนต์พันธ์. (2562). การศึกษาความต้องการรูปแบบนันทนาการเพื่อเสริมสร้างภาวะผู้นำสำหรับผู้ำนันทนาการ. *วารสารคณะพลศึกษา*, 22(1), 43-56.
- สำนักบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2564). *หมวดรายวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2564)*. กรุงเทพฯ: สำนักบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศักดิ์ภัทร์ เณิมพุฒพงศ์. (2561). ผู้นำนันทนาการกับการประยุกต์ใช้หลักการนันทนาการไปสู่กิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 33(3), 82-89.
- อักษรพรธน์ ดำเด่น. (2552). *ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีผลต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่น*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์).
- Austin, D. (2013). *Therapeutic Recreation: Process and Techniques*. IL: Sagamore.
- Best, J. W. (1977). *Research in Education*. (3rd ed). New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Edginton, C., Hudson, S., Scholl, K., & Lauzon, L. (2011). *Leadership for Recreation Park and Leisure Service*. (4th ed). IL: Sagamore Publishing.
- Edginton, R., Hudson, D., & Scholl, G. (1995). *Leisure and Life Satisfaction*. Iowa: Brown and Benchmark Publishing.
- Kraus, R. (2001). *Recreation and Leisure in Modern Society*. MA: Jones & Bartlett.
- Simpong, D.B., Al Mamun, A., Mohamad. M.R., Mat, N., & Ekpe, I. (2017). Factors Influencing Youth's Leadership Participation in Peninsular Malaysia. *International Review of Management and Marketing*, 7(2), 315-325.