



การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา

DEVELOPMENT OF LEARNING MANANGEMENT RECREATION LEADERSHIP COURSE FOR UNDERGRADUATE STUDENTS AT RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY SRIVIJAYA, SONGKHLA CAMPUS

ทรงภพ เพชรอาวุธ และชนาธิป ชูอักษร

Songpob Phetarwut and Chanatip Choo ak-sorn

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา

Rajamangala University of Technology Srivijaya Songkhla Campus

E-mail: Songpob.p@rmutsv.ac.th

Received June 26, 2024; Revised August 16, 2024; Accepted September 18, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจจากการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา จำนวน 1 กลุ่มเรียน ทั้งหมด 35 คน ได้มาจากการเลือกแบบมีจุดประสงค์ (Purposive Selection) เป็นการคัดเลือกกลุ่มที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงตามหลักการของเหตุผลในการพัฒนานักศึกษาเป็นผู้นำนันทนาการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ 2) เอกสารประกอบการสอน รายวิชา ผู้นำนันทนาการ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของรายวิชาผู้นำนันทนาการ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ และสถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การหาค่าร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการหาค่า t-test (Dependent Sample)

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) ผลการประเมินความพึงพอใจจากการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.60)

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้, ผู้นำนันทนาการ, ความพึงพอใจ, นักศึกษาปริญญาตรี



Abstract

The objectives of this research were: 1) to study the outcomes of learning management in the Recreation Leadership course for undergraduate students at Rajamangala University of Technology Srivijaya, Songkhla Campus, and 2) to assess student satisfaction with the learning management of the same course. The sample group for this research consisted of 35 undergraduate students and enrolled in the Recreation Leadership course at Rajamangala University of Technology Srivijaya, Songkhla Campus. These students were selected through purposive sampling based on specific characteristics relevant to developing recreational leadership skills. The research utilized the following tools: 1) a learning management plan for the Recreation Leadership course, 2) teaching documents for the Recreation Leadership course, 3) an academic achievement test for the Recreation Leadership course, and 4) a satisfaction questionnaire regarding the learning management of the course. The statistical methods used in this research included percentage calculations, mean scores, standard deviation, and t-test (Dependent Sample) analysis. The results of the research indicated that: 1) the average post-test scores of students in the Recreation Leadership course were significantly higher than their pre-test scores at the .01 level, and 2) the satisfaction assessment of the learning management in the Recreation Leadership course revealed that the overall satisfaction level was very high ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.60).

Keywords: Learning Management, Recreation Leaders, Satisfaction,
Bachelor's Degree Student

บทนำ

ในการพัฒนาผู้เรียนเพื่อให้ถึงพร้อมทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมได้นั้น เป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของความสำเร็จ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนา พฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรมค่านิยม สามารถตัดสินใจและเลือกวิธีปฏิบัติในการดูแลสุขภาพ ของตนเอง ตลอดจนมีส่วนร่วมในการสร้างความมั่นใจในชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีและความปลอดภัย ของตนเองและผู้อื่น ในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณสมบัติเป้าหมายของหลักสูตร ผู้สอนจะต้องพยายาม คัดสรรกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย



เป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายและสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนที่หลักสูตรกำหนด กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน เช่น กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการเผชิญสถานการณ์ และการแก้ปัญหา และกระบวนการปฏิบัติ (ลงมือทำจริง) จากที่กล่าวมาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝน พัฒนาต่อเพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ผู้สอนจึงจำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2565)

สำหรับการพัฒนาคุณภาพชีวิตเป็นการสร้างรากฐานของระดับการดำรงชีวิตของคนให้ดีขึ้น โดยการให้ความรู้ การฝึกด้านคุณธรรม การส่งเสริมสุขภาพอนามัยการประกอบอาชีพรวมกัน อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข ในประเทศไทยได้มีการสร้างเกณฑ์มาตรฐานของคุณภาพชีวิต ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้นั้นนันทนาการในระดับอุดมศึกษาเป็นการนำศาสตร์สาขาวิชาที่ต้องศึกษา และเข้าใจถึงลักษณะข้อบ่งชี้วิธีการ ตลอดจนถึงการฝึกฝนทักษะและนำไปใช้เพื่อการส่งเสริมสนับสนุน พัฒนาให้เด็ก เยาวชน และผู้ที่มีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการได้มีการพัฒนาคุณภาพชีวิต ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งผู้ดำเนินนันทนาการนั้นถือว่าเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีความสำคัญต่อพัฒนาคุณภาพชีวิตเป็นอย่างยิ่ง (ทรงภพ เพชรอาวุธ, 2566)

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา เป็นมหาวิทยาลัยมุ่งสร้างความเข้มแข็งและโดดเด่นตามอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ เพื่อเป็นเสาหลักของภูมิภาคในการพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากและมรดกทางวัฒนธรรมด้วยวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อสร้างขีดความสามารถการแข่งขันในระดับประเทศและสากล เพื่อให้การพัฒนาศักยภาพการแข่งขันได้เต็มประสิทธิภาพ และไม่เกิดปัญหาด้านสุขภาพตามมาทางมหาวิทยาลัยจึงได้ทำการเปิดรายวิชานันทนาการเพื่อให้ผู้เรียนที่มีความสนใจ ได้มีบทบาทหน้าที่ในการจัดการบริการ แนะนำช่วยเหลือให้บุคคลหรือหมู่คณะได้เลือกปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการที่จะเข้าร่วมตามความต้องการตามความสนใจของแต่ละบุคคลโดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความพอใจ ความสุข และความเพลิดเพลิน จากกิจกรรมนันทนาการนั้นแล้ว ผู้ดำเนินนันทนาการยังจะต้องเป็นผู้จัดการวางโครงการ จัดกิจกรรม เป็นผู้สอนให้เจ้าหน้าที่วิทยาการและนิเทศในด้านนันทนาการ จึงกล่าวได้ว่าผู้นำเปรียบประดุจหัวใจของนันทนาการ ดังนั้นการเป็นผู้นำนันทนาการจึงต้องเรียนรู้วิธีการของการเป็นผู้นำนันทนาการ เพื่อประโยชน์สูงสุดของบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ (กรมพลศึกษา, 2564)

ทั้งนี้การที่จะได้ผู้ดำเนินนันทนาการที่มีคุณภาพนั้นต้องอาศัยการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง และให้สอดคล้องกับนโยบายของแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 4 (พ.ศ. 2566–2570) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา คือ การสร้างนันทนาการอาชีพ ให้แพร่หลายรวมถึงการสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ในสถานศึกษา จนสามารถผลิตนันทนาการรุ่นใหม่ที่มีพื้นฐานความรู้ และขีดความสามารถในการวิเคราะห์การใช้ประโยชน์จากสังคมนันทนาการจนเป็นพลังในการขับเคลื่อน



สังคมของประเทศที่กลมกลืนกับกระแสนันทนาการยุคใหม่ และเพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2566–2570) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ยุทธศาสตร์ที่ 2 การพัฒนาการจัดการทรัพยากรนันทนาการ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผู้นำนันทนาการในโรงเรียน ชุมชน และองค์กร ระดับประเทศให้มีศักยภาพสามารถขับเคลื่อนนันทนาการจากระดับชุมชนไปสู่ระดับนานาชาติ 2) เพื่อพัฒนาบุคลากรนันทนาการให้มีศักยภาพและขีดความสามารถในการจัดบริการนันทนาการ ระดับมาตรฐานสากล 3) เพื่อส่งเสริมการผลิตบุคลากรนันทนาการอาชีพ ให้มีมาตรฐานระดับนานาชาติ สามารถรองรับการร่วมมือกับประชาคมอาเซียนทางด้านประชาสังคมและวัฒนธรรมได้ ซึ่งจากนโยบายและยุทธศาสตร์ของแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2566–2570) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จะเห็นได้ว่าการที่สามารถพัฒนาจนมีบุคลากรนันทนาการ อาชีพก็จะช่วยให้เป็นกำลังสำคัญในการดำเนินงานด้านนันทนาการที่จะส่งผลให้เป็นการยกระดับมาตรฐานนันทนาการของชาติให้สูงขึ้นตามลำดับ (กรมพลศึกษา, 2566)

โดยการจัดการเรียนรู้ผู้นำนันทนาการ ต้องอาศัยกลวิธีการพัฒนาทักษะต่าง ๆ เช่น การใช้สื่อการสอนและการวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้เป็นแผนที่ผู้สอนจัดทำขึ้นจาก คู่มือครูหรือแนวการสอนของกรมวิชาการ ทำให้ผู้สอนทราบว่าสอนในเนื้อหาใด เพื่อจุดประสงค์ใด สอนอย่างไร ใช้สื่ออะไรและวัดผลประเมินผลโดยวิธีใด ซึ่งวิลลิตน์ สุนทรโรจน์ (2565) ได้เสนอรูปแบบการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและปฏิบัติ เป็นวิธีที่เน้นการจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนให้แก่ผู้เรียน ได้เรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่ม ประกอบด้วยสมาชิกที่มีความรู้แตกต่างกัน โดยที่แต่ละคนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการเรียนรู้และในความสำเร็จของกลุ่ม ทั้งโดยการแลกเปลี่ยนความคิด การแบ่งปันทรัพยากรการเรียนรู้ (วิลลิตน์ สุนทรโรจน์, 2565)

ด้วยเหตุดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา เนื่องจากนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา มีความพร้อมทางวุฒิภาวะและมีความคิดเป็นของตนเองที่เติบโตในชุมชนเมือง ดังนั้นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ดังกล่าวจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการยกระดับการเรียนรู้ของนักศึกษาปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา อันส่งผลต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการระดับอุดมศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา



2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจจากการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยได้ใช้แนวคิดทฤษฎี ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา โดยแต่ละแนวคิดทฤษฎี จะเป็นปัจจัยสนับสนุนไปสู่กรอบแนวคิดในการวิจัย โดยแบ่งได้ออกเป็น 5 ตอน ได้แก่

1. **แนวคิดการจัดการเรียนรู้** โดยการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน เป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องตระหนักเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์โลกและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ มากมายอันส่งผลต่อการเรียนรู้และวิธีการดำเนินชีวิตของผู้เรียน ผู้สอนจึงต้องเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียนได้มีความรู้ ความสามารถ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิต ดังนั้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน จึงเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน การที่ผู้สอนจะจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเกิดสัมฤทธิ์ผลต่อผู้เรียนได้นั้น ผู้สอนจะต้องมีองค์ความรู้ที่จำเป็นหลากหลายและสามารถบูรณาการความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับผู้เรียน (กุลิสรา จิตรชญาวนิช, 2562) รวมถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นอยู่ในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้สอนสามารถดำเนินการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสถานะความเป็นจริงได้

2. **แนวคิดการจัดการเรียนรู้ระดับปริญญาตรี** ในการจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรีนั้น อาจารย์ผู้สอนจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติของการจัดการศึกษาหรือการจัดการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรี ซึ่งมีลักษณะเฉพาะและแตกต่างจากการจัดการเรียนการสอนในระดับอื่น โดยประเด็นสำคัญที่อาจารย์ผู้สอนต้องเข้าใจเป็นเบื้องต้น ได้แก่ จุดมุ่งหมาย ธรรมชาติของผู้เรียน และหลักสูตร เพื่อให้สามารถเชื่อมโยงเข้าสู่การจัดการเรียนการสอน ในระดับนี้ได้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วิจิตร ศรีสอาน, 2563) ทั้งนี้การจัดการเรียนการสอนได้ใช้รูปแบบที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง วิธีการสอนที่สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้แก่ (1) การสอนโดยใช้กระบวนการวิจัย (Research Based Instruction) (2) การสอนแบบกลุ่มสืบสวน (Group Investigation Model) (3) การสอนแบบอภิปราย (Discussion) (4) การสอนโดยใช้กรณีตัวอย่าง (Case Study) (5) การสอนโดยการอธิบาย ถาม-ตอบ (Lecture Recitation) และ (6) การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Instruction)

3. **แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้นันทนาการ** โดยนันทนาการเป็นศาสตร์สาขาวิชาที่ต้องศึกษาและเข้าใจถึงลักษณะขอบข่ายวิธีการ ตลอดจนถึงการฝึกฝนทักษะและนำไปใช้เพื่อการส่งเสริมสนับสนุน พัฒนาให้เด็ก เยาวชน และผู้ที่มีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการได้มีการพัฒนาคุณภาพชีวิตทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งผู้นำนันทนาการนั้นถือว่าเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีความสำคัญต่อการนันทนาการเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากมีบทบาทหน้าที่ใน



การจัดการบริการ แนะนำช่วยเหลือให้บุคคลหรือหมู่คณะได้เลือกปฏิบัติกิจกรรมนันทนาการที่จะเข้าร่วมตามความต้องการตามความสนใจของแต่ละบุคคลโดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความพอใจ ความสุข และความเพลิดเพลิน จากกิจกรรมนันทนาการนั้นแล้ว ผู้นำนันทนาการยังจะต้องเป็นผู้จัดการ วางโครงการจัดกิจกรรม เป็นผู้สอนให้เจ้าหน้าที่วิทยาการและนิเทศในด้านนันทนาการ จึงกล่าวได้ว่า ผู้นำเปรียบประดุจหัวใจของนันทนาการ ฉะนั้นผู้นำนันทนาการจึงต้องเรียนรู้วิธีการของการเป็นผู้นำ นันทนาการเพื่อประโยชน์สูงสุดของบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ (กรมพลศึกษา, 2564) และการที่จะได้ผู้นำนันทนาการที่มีคุณภาพนั้นต้องอาศัยการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและให้สอดคล้องกับ นโยบายของแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 4 (พ.ศ. 2566–2570) กระทรวงการท่องเที่ยว และกีฬา คือ การสร้างนักนันทนาการอาชีพ ให้แพร่หลายรวมถึงการสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ ในสถานศึกษาจนสามารถผลิตนักนันทนาการรุ่นใหม่ที่มีพื้นฐานความรู้ และขีดความสามารถ ในการวิเคราะห์การใช้ประโยชน์จากสังคมนันทนาการจนเป็นพลังในการขับเคลื่อนสังคมของประเทศ ที่กลมกลืนกับกระแสันทนาการยุคใหม่ และเพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของแผนพัฒนา นันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 4 (พ.ศ. 2566–2570) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตและพัฒนาบุคลากรในการเป็นผู้นำและการจัดการบริการ นันทนาการ วัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาผู้นำนันทนาการในโรงเรียน ชุมชน และองค์กร ระดับประเทศให้มีศักยภาพสามารถ ขับเคลื่อนนันทนาการจากระดับชุมชนไปสู่ระดับนานาชาติ 2) เพื่อพัฒนาบุคลากรนันทนาการให้มี ศักยภาพและขีดความสามารถในการจัดบริการนันทนาการ ระดับมาตรฐานสากล 3) เพื่อส่งเสริม การผลิตบุคลากรนันทนาการอาชีพ ให้มีมาตรฐานระดับนานาชาติ สามารถรองรับการร่วมมือกับ ประชาคมอาเซียนทางด้านประชาสังคมและวัฒนธรรมได้ ซึ่งจากนโยบายและยุทธศาสตร์ของ แผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 4 (พ.ศ. 2566–2570) กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จะเห็นได้ว่าการที่สามารถพัฒนาจนมีบุคลากรนันทนาการ อาชีพก็จะช่วยให้เป็นกำลังสำคัญ ในการดำเนินงานด้านนันทนาการที่จะส่งผลให้เป็นการยกระดับ มาตรฐานนันทนาการของชาติให้สูงขึ้น ตามลำดับ

4. แนวคิดเกี่ยวกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สำหรับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการสังเกตพฤติกรรมและตรวจสอบว่าผู้เรียนมีพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายของการศึกษา ที่ตั้งไว้เพียงใด โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง หน่วยคุณลักษณะความสามารถหรือแสดงศักยภาพ ในแต่ละความรู้ของบุคคลที่พัฒนาขึ้นมาจากการจัดกระบวนการเรียนการสอน การฝึกอบรม มีผลต่อความรู้ ทักษะ ความรู้สึก และค่านิยมต่าง ๆ สามารถสังเกตและวัดได้ด้วยเครื่องมือประเภทใด ประเภทหนึ่งอย่างมีระบบ ทั้งนี้การใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นการดำเนินการวัดผล การเรียนที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้สอนได้จัดขึ้น อาจเป็นความรู้หรือทักษะบางอย่าง อันบ่งบอกถึงสถานภาพของการเรียนรู้ที่ผ่านมาหรือสภาพการเรียนรู้ที่บุคคลนั้นได้รับ อย่างไรก็ตาม ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือสิ่งที่ถูกสมมติขึ้นมาเพื่อเป็นตัวชี้ถึงศักยภาพของผู้เรียน โดยตัวชี้วัดนั้น

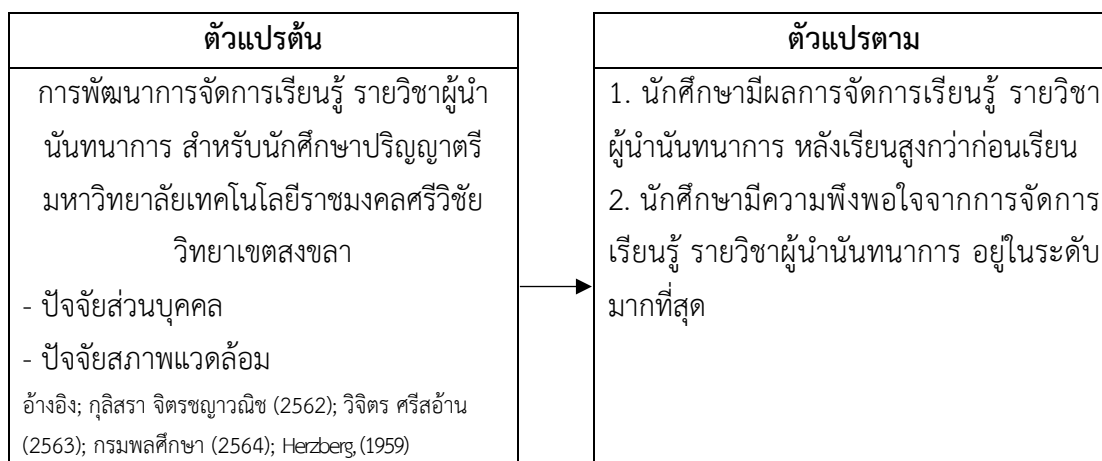


ต้องอาศัยเครื่องในการวัดผลและนำมาประเมินผล เพื่อจะได้นำผลสัมฤทธิ์มาเทียบเคียงระดับค่าและพัฒนาต่อไป

5. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ โดยความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้า ความรู้สึกมีความสุขเมื่อประสบผลสำเร็จในสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งอาจจะเกิดความรู้สึกทางบวก แต่หากไม่ประสบผลสำเร็จก็จะทำให้เกิดความรู้สึกทางลบเป็นความรู้สึกไม่พึงพอใจ ทั้งนี้การสร้าง ความพึงพอใจในการเรียนรู้ตั้งแต่เริ่มต้นให้แก่ผู้เรียนทุกคนเกิดความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ นั้นมากหรือน้อยขึ้นกับการสร้างสิ่งจูงใจให้เกิดกับผู้เรียน มีผู้ให้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ เช่น เฮิร์ซเบิร์ก (Herzberg, 1959) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎีที่เป็นมูลเหตุทำให้เกิดความพึงพอใจ เรียกว่า The Motivation Hygiene Theory ทฤษฎีนี้กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน 2 ปัจจัย คือ ปัจจัยกระตุ้น (Motivation Factor) เป็นปัจจัยเกี่ยวกับงานซึ่งมีผลก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน และปัจจัยค้ำจุน (Hygiene Factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในการทำงาน และมีหน้าที่ให้บุคคลเกิดความพึงพอใจในการทำงาน ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ ครูผู้สอนซึ่งในสภาพปัจจุบันเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกหรือให้คำแนะนำปรึกษา จึงต้องคำนึงถึงความพึงพอใจในการเรียนรู้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็น การวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตามแนวคิด/ทฤษฎีโดยใช้การประเมินผลในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยมีรายละเอียด ดังนี้



แผนภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ One – Group Pretest – Posttest Design (ไพศาล วรคำ, 2564)

สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
T ₁	X	T ₂
สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง		
T ₁	แทน	สอบก่อน
T ₂	แทน	สอบหลัง
X	แทน	การจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา

โดยใช้การศึกษาทดลองกับกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษา ปริญญาตรีที่ได้เรียนรายวิชาผู้นำนันทนาการ จำนวน 1 กลุ่มเรียน ทั้งหมด 35 คน ได้มาจากการเลือกแบบมีจุดประสงค์ (Purposive Selection) โดยการจัดการเรียนรู้และประเมินผู้เรียน ทั้งนี้การทดลองได้ใช้เครื่องมือ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ 2) เอกสารประกอบการสอน รายวิชาผู้นำนันทนาการ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของรายวิชาผู้นำนันทนาการ แบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการดำเนินการวิจัยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นเตรียม

1. ผู้ศึกษาได้เตรียมกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม จำนวน 35 คน คือ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา
2. ผู้ศึกษาภูมิเทศนิสิตเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติในการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น
3. ก่อนดำเนินการศึกษาค้นคว้าทุกครั้ง ผู้ศึกษาตรวจสอบความเรียบร้อยของห้องเรียนที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า รวมทั้งเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
4. อธิบายการใช้การจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลาพร้อมกับบรรยายเนื้อหาการเรียนรู้ พร้อมแจ้งมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ และเงื่อนไขในการเรียนให้กลุ่มตัวอย่างทราบ

ขั้นดำเนินการทดลอง

1. นำแบบทดสอบก่อนเรียนไปทดสอบก่อนเรียน (Pretest) ของ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา เพื่อวัดความรู้พื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ข้อ



2. ให้นักเรียนเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้และเอกสารประกอบการสอน รายวิชาผู้นำ นันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้น ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้ของสมิทและราแกน (Smith and Ragan. 1999: 114-115) ได้นำเสนอขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นนำ (introduction) ขั้นสอน (body) ขั้นสรุป (conclusion) และขั้นประเมินผล (assessment)

3. ทำแบบฝึกหัดทบทวนประจำหน่วยการเรียนรู้

4. ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยกระทำทันทีเมื่อสิ้นสุดการเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รายวิชาผู้นำ นันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา เพื่อวัดความรู้พื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างชุดเดียวกันกับการทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ

5. ประเมินความพึงพอใจในการเรียนโดยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้และเอกสารประกอบการสอน รายวิชาผู้นำ นันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา

6. นำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปทำการวิเคราะห์เพื่อสรุปผลการศึกษาต่อไปตามรายละเอียดการดำเนินการทดลอง โดยการหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนที่ได้รับจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ไพศาล วรคำ, 2564)

ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำ นันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำ นันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ที่เรียนรายวิชาผู้นำ นันทนาการ โดยการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม จำนวน 35 คน มีคะแนนรวมเฉลี่ยหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการประเมินความพึงพอใจจากการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำ นันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา พบว่า นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา มีความพึงพอใจจากการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำ นันทนาการ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.60)



อภิปรายผลวิจัย

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา สามารถอภิปรายผลการวิจัย ได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน ของนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ที่เรียนรายวิชาผู้นำ นันทนาการ โดยการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม จำนวน 35 คน มีคะแนนรวมเฉลี่ยหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และ ประกอบการทำกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากรายวิชาผู้นำนันทนาการที่ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้มี การวิเคราะห์วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาการเรียนรู้และเนื้อหาวิชาผู้นำนันทนาการได้อย่างมี ประสิทธิภาพ และดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนแบบหลากหลายและมีการจัดทำเอกสาร ประกอบการสอน รายวิชาผู้นำนันทนาการ ซึ่งเนื้อหาในเล่มมีการออกแบบให้เข้าถึงบทเรียนอย่างชัดเจน ผู้เรียนสามารถศึกษาเรียนรู้และทบทวนได้ด้วยตนเอง โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ สามารถตอบโจทย์ วิธีชีวิตของนักศึกษายุคปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับ คทาวุธ ด้วงปลี (2564) ได้การศึกษาผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรู้วิชา นันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต เรื่อง ลักษณะและบทบาทของผู้ผู้นำนันทนาการ การของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้แผนการสอนแบบ CIPPA ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชา นันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต เรื่อง ลักษณะและ บทบาทของผู้ผู้นำนันทนาการการของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้ แผนการสอนแบบ CIPPA ก่อนเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.9 (S.D.=1.66) และ 2) การเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้วิชา นันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต เรื่อง ลักษณะและบทบาทของผู้ผู้นำ นันทนาการการของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 2 ที่สอนโดยใช้แผนการสอน แบบ CIPPA พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับเก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว และคณิต เขียววิชัย (2562) ได้ทำการศึกษา การพัฒนา รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า (1) รูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วมเพื่อ เสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยรูปแบบนี้มีองค์ประกอบ 5 ส่วน ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม 4) ปัจจัยการนำรูปแบบไปใช้ 5) เงื่อนไขในการนำไปใช้ ทั้งนี้มีกิจกรรมจำนวน 40 กิจกรรม ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ว่ามีความสอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สามารถนำไปใช้ได้ ใช้ระยะเวลาทดลอง 8 สัปดาห์ โดยการดำเนินการจัดกิจกรรมสัปดาห์ละ 5 กิจกรรม โดยจัดกิจกรรมในช่วงชั่วโมงโฮมรูม (Home Room) ในช่วงเช้าทุกวัน (2) ผลการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการฯ พบว่า นักเรียนระดับ



ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์หลังจากการเข้าร่วมใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการฯ มีคะแนนรวมความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในเกณฑ์ปกติ (ได้ 145 คะแนน) ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนและหลังการเข้าร่วมใช้รูปแบบกิจกรรมนันทนาการฯ พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความฉลาดทางอารมณ์โดยรวมหลังการเข้าร่วมกิจกรรม เพิ่มขึ้นกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้สอดคล้องกับแมคโดเวล (Mcdowell; อ้างถึงใน เก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว และคณิต เขียววิชัย, 2562) ได้ศึกษาเรื่องความปรารถนาและการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการในเวลาว่างเปรียบเทียบระหว่างเด็กวัยรุ่นปกติกับเด็กวัยรุ่นที่เรียนช้าพบว่าเด็กวัยรุ่นทั้งสองกลุ่มมีความปรารถนาสูงที่จะใช้เวลาว่างฟังดนตรี ดูรายการโทรทัศน์ ชมกีฬา วาดน้ำ จักรกลุ่มสนทนา โดยผู้สอนจะประเมินสถานการณ์ได้ด้วยตนเอง ในขณะเดียวกันผู้สอนคนอื่นที่ไม่ได้ผ่านกรณีศึกษามาก่อนอาจจะประสบกับปัญหาเวลาในการจัดกิจกรรมในชั้นเรียน ผลของกรณีศึกษานี้นำมาซึ่งการประยุกต์ใช้กับกิจกรรมนันทนาการที่หลากหลายประกอบกับเอกสารประกอบการสอนรายวิชาผู้นำนันทนาการและช่วยกระตุ้นให้ผู้สอนพยายามที่จะพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนและความสามารถในการใช้ทักษะหลากหลายเพื่อส่งเสริมทักษะสังคมแก่ผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

2. ผลการประเมินความพึงพอใจจากการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา พบว่า นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา มีความพึงพอใจจากการจัดการเรียนรู้รายวิชาผู้นำนันทนาการ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.60) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ข้อ 5 นักศึกษามีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรายวิชาผู้นำนันทนาการได้อย่างเต็มที่ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.49) รองลงมาคือข้อ 1 เนื้อหาสาระที่เรียนในรายวิชาผู้นำนันทนาการเป็นเรื่องที่น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ ข้อ 6 เนื้อหาสาระที่เรียนรายวิชาผู้นำนันทนาการ สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.66) และ ข้อ 7 นักศึกษาที่มีความพอใจที่ได้ลงมือปฏิบัติจริงในการเป็นผู้นำนันทนาการที่หลากหลาย ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.56) สำหรับความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ ข้อ 8 รายวิชาผู้นำนันทนาการ ทำให้มีความรู้ ความเข้าใจในการพัฒนาศักยภาพภาวะผู้นำนันทนาการ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.64) โดยการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้อยู่รายวิชาผู้นำนันทนาการ ทำให้เกิดความสนใจที่อยากจะศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องอื่น ๆ มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของทิศนา ขัมมณี (2566) โดยกล่าวว่าจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญต้องตระหนักและให้ความสำคัญความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งบริบทของการจัดการศึกษาเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เพราะผู้สอนต้องดำเนินการจัดการเรียนการสอนเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนทุกคน และทำความเข้าใจในความแตกต่างกันของผู้เรียน โดยมีการวิเคราะห์ผู้เรียนซึ่งจะนำไปสู่การจัดการเรียนรู้เป็น



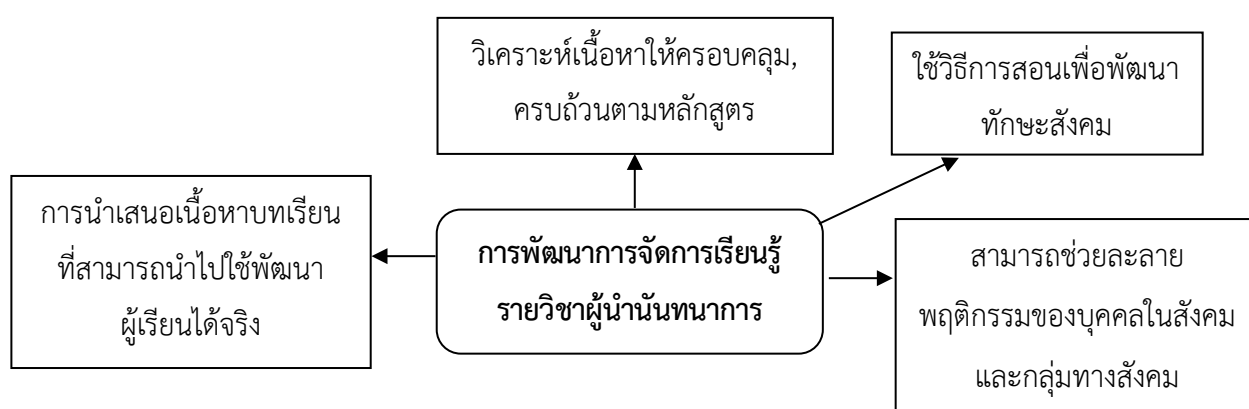
รายบุคคลหรือมีการจัดกลุ่มตามความสามารถ ความสนใจ ความถนัด และความพร้อมของผู้เรียน การสอนหรือทักษะหรือจัดเนื้อหาให้มีความสอดคล้องกับผู้เรียนเฉพาะกลุ่ม จะเป็นการช่วยให้ผู้สอนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนเป็นรายบุคคล และจัดการเรียนการสอนที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ดีมีประสิทธิภาพ และเป็นการช่วยเสริมสร้างพัฒนาการของผู้เรียนให้บรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด แนวคิดทางการศึกษาแนวใหม่จึงเน้นในเรื่องการจัดการศึกษา โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล (Differentiated Instruction) ยึดหลักความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยมีการมุ่งเน้นการจัดบรรยากาศการเรียนการสอนที่ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถความสนใจและความพร้อม เนื่องจากการจัดบรรยากาศการเรียนการสอนเป็นปัจจัยที่สำคัญที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถ ความสนใจและความพร้อมทั้งนี้ในการที่จะจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพดีเยี่ยมนั้น จำเป็นต้องอาศัยผู้ที่มีวิสัยทัศน์ ผู้ที่เป็นแรงบันดาลใจ เข้าใจหรือมีความตระหนักและเป็นแบบอย่างในการจัดการเรียนการสอน และสามารถจัดบรรยากาศในห้องเรียนที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้เป็นอย่างดีนอกจากนี้สอดคล้องกับโฮยาชิ และอีเวิร์ด (Hayashi and Ewert, 2006) ศึกษาความฉลาดทางอารมณ์และภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของผู้นำกิจกรรมกลางแจ้ง ผู้วิจัยทำการศึกษาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับภาวะผู้นำกิจกรรมกลางแจ้งจากภาพรวมของความฉลาดทางอารมณ์และภาวะผู้นำ การเปลี่ยนแปลง โดยศึกษา ระดับของความฉลาดทางอารมณ์ ภาวะผู้นำหลายด้านประสบการณ์ กิจกรรมกลางแจ้ง และความพึงปรารถนาทางสังคมของผู้นำกิจกรรมกลางแจ้ง จำนวน 46 คน ผลที่ได้แสดงให้เห็นว่ามีคุณลักษณะเฉพาะจำนวนหนึ่งของความฉลาดทางอารมณ์และภาวะผู้นำของผู้นำกิจกรรมกลางแจ้ง รวมทั้งส่วนสนับสนุนประสบการณ์กิจกรรม กลางแจ้งที่ผ่านมาต่อการพัฒนา ความฉลาดทางอารมณ์และภาวะผู้นำ การเปลี่ยนแปลง นอกจากนั้นยังพบว่ามีความสัมพันธ์ปานกลางเชิงบวกระหว่างความฉลาดทางอารมณ์และภาวะผู้นำเปลี่ยนแปลง

จากการอภิปรายข้างต้นสรุปได้ว่า งานวิจัย เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำ นันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีคุณภาพทั้งด้านเนื้อหา ด้านสื่อการเรียนรู้ ด้านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำ นันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา การประยุกต์ทักษะการปฏิบัติต่าง ๆ สำหรับรายวิชาผู้นำ นันทนาการ และผู้เรียนมีการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น จากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำ นันทนาการ ได้ดียิ่งขึ้น



องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

จากการศึกษา เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษา ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา พบองค์ความรู้ที่สามารถสรุปได้ ซึ่งทั้งสองตัวแปรมีความเกี่ยวข้องกัน รวมถึงการได้ทราบถึงอิทธิพลที่ส่งผลต่อกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้รายวิชาผู้นำนันทนาการและผลที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้รายวิชาผู้นำนันทนาการ เป็นวิชาที่สำคัญในการนำไปสู่การบริหารจัดการในยุคปัจจุบันและเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาสังคม ชุมชนได้



แผนภาพที่ 2 แสดงองค์ความรู้จากการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษา ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา

จากแผนภาพที่ 2 แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาผู้นำนันทนาการ เป็นรายวิชาที่มีวิเคราะห์เนื้อหาให้ครอบคลุม, ครบถ้วนตามหลักสูตร เป็นรายวิชาที่มีส่วนสำคัญในการพัฒนาบุคคล สังคม และกลุ่มทางสังคม ตลอดจนพฤติกรรมของมนุษย์ได้ เป็นการนำศาสตร์ทฤษฎีเชิงพฤติกรรมมาประยุกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างความเป็นผู้นำในตัวผู้เรียน สร้างผู้เรียนให้มีภาวะผู้นำและสร้างสรรค์กิจกรรมต่าง ๆ เพื่อละลายพฤติกรรมของกลุ่มทางสังคมที่มาร่วมกันในการดำเนินกิจกรรมหนึ่ง และสร้างความเป็นหนึ่งเดียวผ่านกิจกรรมนันทนาการ ตลอดจนช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะระหว่างบุคคลในการใช้ชีวิตร่วมกัน

สรุป

จากการศึกษาผลการใช้การพัฒนาการจัดการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษา ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมีคุณภาพทั้งด้านเนื้อหา ด้านสื่อการเรียนรู้ ด้านการออกแบบ ด้านภาษา และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล



ศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา การประยุกต์ใช้ทักษะเพื่อชีวิตและสังคมสำหรับการเรียนการสอนด้วยสื่อหนังสือเรียนรายวิชาผู้นำนันทนาการ และผู้เรียนมีการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้นจากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้เมื่อมีการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาแล้วทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น และมีความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รายวิชาผู้นำนันทนาการ สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตสงขลา

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไปสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การนำแผนกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนควรชี้แจงวัตถุประสงค์ และทำความเข้าใจในขั้นตอนของการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมก่อนทำกิจกรรมการเรียนรู้ และเกิดความเข้าใจตรงกันในการทำกิจกรรมการเรียนรู้

1.2 ในกรณีมีระยะเวลาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จำกัด ผู้สอนควรเพิ่มสื่อการสอนที่ส่งเสริม ผู้นำนันทนาการ หรือเพิ่มตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อเป็นช่องทางการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า และเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการพัฒนาสื่อหลากหลายประกอบมากขึ้น เช่น การใช้สื่อวิดีโอ ภาพเคลื่อนไหว หรือสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น จะทำให้นักสนใจในการจัดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

2.2 ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบอื่น ๆ ที่ส่งเสริมทักษะการเป็นผู้นำนันทนาการหรือมีภาวะผู้นำ เข้ามาปรับใช้ควบคู่ในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อต่อยอดพัฒนาการเรียนรู้ในบทเรียนเพิ่มขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กรมพลศึกษา. (2564). *การจัดกิจกรรมนันทนาการ*. กรุงเทพมหานคร: กรมพลศึกษา.

กรมพลศึกษา. (2566). *แผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2566-2570)*. กรุงเทพมหานคร: กรมพลศึกษา.

กุลิสรา จิตรชญาวนิช. (2562). *การจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว และคณิต เขียววิชัย. (2562). การพัฒนารูปแบบกิจกรรมนันทนาการแบบมีส่วนร่วม เพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.

Humanities Social Sciences and arts, 12(1), 548-564.



- คทาฐ ด้วงป्ली. (2564). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา นันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต เรื่อง ลักษณะและบทบาทของผู้ดำเนินนันทนาการการของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ระดับชั้นปีที่ 2*. สุพรรณบุรี: วิทยาลัยการอาชีพอู่ทอง.
- ทรงภพ เพชรอาวุธ. (2566). *เอกสารประกอบการสอน วิชา 00018004 ผู้นำนันทนาการ*. สงขลา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย.
- ไพศาล วรคำ. (2564). *การวิจัยทางการศึกษา*. มหาสารคาม: ตักสิลาการพิมพ์.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2565). *ตัวชี้วัดและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (ปรับปรุง 2565)*. กรุงเทพมหานคร: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- วิจิตร ศรีสะอ้าน. (2563). *หลักการอุดมศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2565). *นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้*. มหาสารคาม: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ทีศนา แหมมณี. (2566). *ศาสตร์การสอน*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Herzberg, Frederick and others. (1959). *The Motivation to work*. New York: John Wiley and. Sons.
- Hayashi, A., and Ewert, A. (2013). Development of Emotional Intelligence through an Outdoor Leadership Program. *Journal of Outdoor Recreation Education and Leadership*, 5(1), 3-17.
- Smith, P., and Ragan, T. (1999). *Instructional design*. New York: John Wiley & Sons.