



ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษา

ภายในศูนย์พาณิชย์การพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

Factors affecting students' decision to participate in recreational activities within
the Bangkok Commercial Center after the COVID-19 crisis.

การุณย์ ถนอมพิชัย

ธีระพงษ์ ฐานะ

วนาลี อุตะพรหม

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณเงินรายได้ (วิจัยสถาบัน)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566

คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ชื่อเรื่อง	ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพและการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19
ผู้วิจัย	นายการุณย์ วัฒนพิชัย, ว่าที่ร้อยตรีธีระพงษ์ ฐานะ, นางสาววนาลี อุตะพรหม
หน่วยงาน	ฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
แหล่งทุน	งบประมาณโครงการวิจัยสถาบัน
พ.ศ.	2566

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาด้านประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพและการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 และเพื่อศึกษาปัจจัยส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพและการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 โดยมุ่งเน้นการศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในช่วงสถานการณ์หลังการแพร่ระบาดของโควิด-19 ซึ่งบริบทการใช้ชีวิตของนักศึกษามีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง โดยประชากรวิจัย ได้แก่ ตัวอย่าง นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล ได้แก่ นักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพและการเรียนรู้ จำนวน 375 คน ประกอบด้วย 3 คณะ ดังนี้ 1.คณะบริหารธุรกิจ 2.คณะศิลปศาสตร์ และ 3.คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้ 1.ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากที่สุด รองลงมาเป็นเพศชาย และเพศทางเลือกตามลำดับ 2.ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการพบว่า ระดับปัจจัยแรงจูงใจด้านร่างกายและด้านสังคมอยู่ในระดับมาก โดยปัจจัยแรงจูงใจด้านร่างกายมากที่สุด รองลงมาเป็นปัจจัยแรงจูงใจด้านสังคม 3.ข้อมูลความต้องการ ในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท พบว่าอยู่ในระดับมาก ในส่วนรายชื่อพบว่า หัวข้อที่มีความสนใจมากที่สุดคือ กิจกรรมประเภท เกมส์ กีฬาและการละเล่น รองลงมาเป็นกิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ และกิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง ตามลำดับ

ในภาพรวมนักศึกษามีความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการไปในทิศทางเชิงบวก แต่มีข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมหรือโครงการต่างๆให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตและบริบทในปัจจุบัน เพื่อให้การเข้าร่วมกิจกรรมเกิดประสิทธิภาพและเป็นการพัฒนาศักยภาพผ่านกระบวนการการจัดกิจกรรมอย่างเป็นระบบ มีวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมที่ชัดเจนสามารถที่จะตอบคำถามได้ว่ากิจกรรมต่างๆที่ทำนั้นทำแล้วได้ประโยชน์อย่างไรอีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมกระบวนการพัฒนาทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และ จิตใจ ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

คำสำคัญ : ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจ, กิจกรรมนันทนาการ, นักศึกษา, สถานการณ์หลังวิกฤตโควิด-

Titles	where you can choose to participate in various activities of students Inside the Phra Nakhon Commercial Center after the COVID-19 crisis
Researcher:	Karoon Thanomphichai, Theeraphong Tana, Wanalee Utaprom
Agency	Student Affairs Department Faculty of Textile Industry and Fashion Design Rajamangala University of Technology Phra Nakhon
Source of capital	Institutional research project budget

Abstract

This research has the objective To study the demographics that affect students' decision to participate in recreational activities within the Phranakhon Commercial Center after the COVID-19 crisis. and to study factors affecting students' decision to participate in recreational activities within the Phra Nakhon Commercial Center after the COVID-19 crisis. and to study factors affecting students' decision to participate in recreational activities within the Phra Nakhon Commercial Center after the COVID-19 crisis. It focuses on studying problems that arise during the post-COVID-19 outbreak situation. The living context of students has completely changed. by research population Including examples Student at Rajamangala University of Technology Phra Nakhon And the sample group for data collection included 375 students within the Phranakorn Commercial Center, consisting of 3 faculties as follows: 1. Faculty of Business Administration 2.Faculty of Liberal Arts and 3.Faculty of Textile Industry and Fashion Design.The research results are divided into 3 parts as follows: 1. Demographic information. It was found that the majority of respondents were very female. followed by male and alternative gender respectively 2. Information about factors affecting the decision to participate in recreational activities was found. The levels of physical and social motivation factors were at a high level. The most motivating factor was the physical aspect. Followed by social motivation factors.3. Information on the needs for participation in 11 types of recreational activities was found to be at a high level. In the section, it was found that The topic with the most interest is Activities such as games, sports and games Followed by special activities according to various festivals. and outdoor/out of town activities, respectively.

Overall, students' desire to participate in recreational activities is in a positive direction. But there are suggestions for organizing activities or projects that are consistent with the current way of life and context. In order to make participation in activities effective and to develop potential through a systematic activity organizing process. There is a clear objective in organizing activities to be able to answer questions about how beneficial the various activities are and to promote the physical, emotional, social, and mental development process of the participants.

Keywords: factors affecting decision making, recreational activities, students, situation after the COVID-19 crisis.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ต้องขอขอบคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่สนับสนุนเงินงบประมาณเงินรายได้ (วิจัยสถาบัน) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ในการทำวิจัย ขอขอบคุณสถาบันวิจัยและพัฒนา ขอขอบคุณคณะกรรมการธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ และคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น ที่อำนวยความสะดวกในการทำวิจัยเรื่องนี้จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยเรื่องนี้จะประโยชน์แก่งานกิจกรรมนักศึกษาในวงกว้างและเป็นงานวิจัยที่สามารถนำไปต่อยอดเป็นประโยชน์ในการพัฒนางานด้านกิจกรรมนักศึกษาต่อไป

นายการุณย์ ถนอมพิชัยและคณะ

คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญ (ต่อ)	จ
สารบัญรูปภาพ	ฉ
สารบัญตาราง	ช
1.บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3 ความสำคัญของการวิจัย	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย	4
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
1.6 กรอบแนวความคิดในการวิจัย	6
1.7 สมมติฐานการวิจัย	6
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
2.เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ	7
2.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษา	9
2.3 ปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีส่วนร่วมในนันทนาการ	11
2.4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจ	13
2.5 ความหมายของนันทนาการ	15
2.6 ทฤษฎีนันทนาการ	19
2.7 ประเภทกิจกรรมนันทนาการ	21
2.8 การจัดกิจกรรมนันทนาการ	27
2.9 ความหมายของผู้ดำเนินนันทนาการ	29
2.10 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับ ศูนย์พัฒนียการพระนคร	31
2.11 สถานการณ์หลังโควิด-19ในปัจจุบัน	38
2.12 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	41
2.12.1 งานวิจัยภายในประเทศ	44
2.12.2 งานวิจัยต่างประเทศ	47

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3. วิธีดำเนินการวิจัย	
3.1 ประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	50
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	51
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล	55
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	55
3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	56
4. การวิเคราะห์ข้อมูล	
4.1 สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	57
4.2 การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	57
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	58
4.4 ผลการทดสอบข้อมูล	65
4.5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน	68
5. สรุปและอภิปรายผล	
5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย	69
5.2 วิธีดำเนินการวิจัย	70
5.3 สรุปผลการวิจัย	70
5.4 อภิปรายผลการวิจัย	73
5.5 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	75
5.6 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	75
6. บรรณานุกรม	76
7. ภาคผนวก	
หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงของเครื่องมือ	81
ตารางวิเคราะห์ความตรงของเครื่องมือ	88
หนังสือขออนุญาตลงนามหนังสือขอเก็บข้อมูลวิจัย	103
หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลวิจัย	106
ประวัตินักวิจัย	110

สารบัญภาพ

ภาพที่

หน้า

1. รูปกรอบแนวความคิดในงานวิจัย

5

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1. ตารางแสดงจำนวนประชากร และกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคณะ	51
2. ตารางแสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนก เพศ ชั้นปี คณะ และรายได้	58
3. ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ	59
4. ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านร่างกายที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ	60
5. ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านสังคมที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ	61
6. ตารางแสดงผลการวิเคราะห์ความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท	62
7. ตารางแสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านเพศ	65
8. ตารางแสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านชั้นปี และคณะที่ศึกษา	66
9. ตารางแสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรปัจจัยในการเข้าร่วมกิจกรรม ประกอบด้วย ปัจจัยด้านร่างกาย และด้านสังคม	67
10. ตารางแสดงผลการทดสอบสมมติฐานปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพและนันทนาการหลังวิกฤตการณ์โควิด-19	68

บทที่ 1

บทนำ

1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้รับการสถาปนาขึ้นในพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล เมื่อวันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2548 ซึ่งดูเหมือนจะเป็นมหาวิทยาลัยใหม่ในสายตาของคนทั่วไป แต่ความจริงแล้วมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน และจัดเป็นสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียงและมีความเชี่ยวชาญด้านวิชาชีพมาเป็นเวลาช้านาน จากเดิมที่รวมอยู่กับสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลซึ่งเป็นสถานศึกษาที่จัดการเรียนการสอนสายวิชาชีพ อันประกอบด้วยวิทยาเขตต่าง ๆ มากกว่า 35 วิทยาเขตทั่วประเทศ และเมื่อมีการปรับเปลี่ยนสถานภาพจาก สถาบัน มาเป็น มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ. 2548 ก็ได้มีการรวมกลุ่มวิทยาเขตในสังกัดแยกออกเป็น 9 มหาวิทยาลัย และหนึ่งในมหาวิทยาลัยที่แยกอิสระออกมา ก็คือ “มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร” จนถึงปัจจุบันมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เป็นมหาวิทยาลัยที่อยู่ใจกลางกรุงเทพมหานครเดิมประกอบไปด้วย 5 วิทยาเขต ได้แก่ วิทยาเขตเทเวศร์ วิทยาเขต โชติเวช วิทยาเขตชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ วิทยาเขตพณิชยการพระนคร และวิทยาเขตพระนครเหนือ ปัจจุบันได้ปรับ เป็น 4 ศูนย์ ได้แก่ ศูนย์เทเวศร์ ศูนย์โชติเวช ศูนย์พณิชยการพระนคร และศูนย์พระนครเหนือ มหาวิทยาลัยยังคง ยึดมั่นในการสร้างบัณฑิตนักปฏิบัติ ที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยแบ่งการ จัดการเรียนการสอน ออกเป็น 9 คณะ ได้แก่ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ คณะ เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน คณะบริหารธุรกิจ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะศิลป ศาสตร์ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ (มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลพระนคร : ออนไลน์)

การศึกษาในมหาวิทยาลัยสิ่งที่จำเป็นต้องทำควบคู่กันไปเพื่อเป็นการพัฒนาความรู้และเสริมสร้าง ประสบการณ์ชีวิตคือการเรียนและกิจกรรม เพราะการศึกษาด้านวิชาการอย่างเดียวแต่ขาดกิจกรรม ก็จะไม่ เปรียบเสมือนมีสติปัญญา แต่ขาดการเรียนรู้ประสบการณ์ชีวิต กิจกรรมของนักศึกษาจะเสริมสร้างให้นักศึกษาเป็น

ผู้นำมีความเสียสละรู้จักการทำงานเป็นทีม เรียนรู้ที่จะคิดเป็นทำเป็นและแก้ปัญหาได้ ซึ่งสอดคล้องกับตัวอย่างบทความทางวิชาการงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของนักวิชาการทั้งในและต่างประเทศเกี่ยวกับนิยามของกิจกรรมนันทนาการเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษากิจกรรมนันทนาการ “นันทนาการ” เป็นปัจจัยพื้นฐานปัจจัยหนึ่งในการเสริมสร้างรากฐานของสังคมให้เข้มแข็งโดยมุ่งพัฒนาคนรอบครัวชุมชนและสังคม ให้เป็นแกนหลักของสังคมไทย ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพมนุษย์และเป็นกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องเสริมสร้างคนให้เป็นคนดีมีคุณธรรมจริยธรรมความซื่อสัตย์สุจริตและรู้จักสามัคคีมีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรม เสริมสร้างเครือข่ายในชุมชนให้เชื่อมโยงกับการเสริมสร้างเศรษฐกิจทำให้ประเทศชาติพัฒนายั่งยืน (สำนักพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ, 2551:4)

ในช่วงปี 2563 ที่ผ่านมา สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 นั้นส่งผลกระทบต่อการดำเนินกิจกรรมในทุกๆด้าน การขับเคลื่อนในด้านกิจกรรมนันทนาการภายในศูนย์พณิชยการพระนคร จึงได้รับผลกระทบไปด้วยเช่นกัน ซึ่งอาจทำให้สัดส่วนการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์ฯมีแนวโน้มลดลงเนื่องจากมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโควิด-19 จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาปัจจัยส่งผลกระทบต่อความตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พณิชยการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 เพื่อนำผลที่ได้จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ไปปรับปรุงการจัดและดำเนินงานด้านต่าง ๆ ให้มีประสิทธิภาพตลอดจนเป็นข้อมูลในการส่งเสริมและสนับสนุนการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาภายในศูนย์พณิชยการพระนครต่อไป

2.วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาด้านประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พณิชยการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19
- 2.2 เพื่อศึกษาปัจจัยส่งผลกระทบต่อความตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พณิชยการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

3.ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการวิจัยในครั้งนี้ทำให้ทราบปัจจัยส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่องานกิจกรรมสโมสรนักศึกษาหรือส่วนที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมนักศึกษา จากการเปรียบเทียบปัจจัยสามารถนำองค์ความรู้มาใช้ในการวางแผน แก้ไข ปรับปรุง และส่งเสริม สนับสนุนการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการของศูนย์พัฒนาศักยภาพการพระนครให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและเพื่อสนับสนุนส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาในรูปแบบการจัดโครงการหรือกิจกรรมโดยการนำเอาข้อมูลจากงานวิจัยที่ค้นคว้าได้มาใช้ในการวางแผนกระบวนการการดำเนินโครงการก็จะสามารถทำให้โครงการหรือกิจกรรมนั้นๆประสบความสำเร็จตามเป้าหมายได้

4.ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่กำลังศึกษาอยู่ในศูนย์พัฒนาศักยภาพการพระนคร ชั้นปีที่ 1-4 และลงทะเบียนเรียน ในปการศึกษา 2566 จำนวน 3,329 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีปีการศึกษา 2566 ชั้นปีที่1-4 จาก 3 คณะ ได้แก่ คณะบริหารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่นจำนวน 3,329 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื่องจากผู้ศึกษาวิจัยปฏิบัติงานภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพการพระนคร จึงเจาะจงใช้กลุ่มตัวอย่างนี้ในการเก็บข้อมูลสำรวจเพราะบริบททางสังคมมีความใกล้เคียงกัน ดังนั้นสามารถหาขนาดกลุ่มตัวอย่างได้โดยเปรียบเทียบขนาดตัวอย่างตามตารางของ Taro Yamane (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ.2543: 36; อ้างอิงจาก Yamane. 1967: 886-887) ได้กลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 375 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) แบ่งได้ดังนี้

1.1 ส่วนที่1 เพศ ได้แก่ เพศชาย เพศหญิง เพศทางเลือก

1.2 ส่วนที่2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 2 ด้าน ได้แก่ ปัจจัยด้านร่างกาย และปัจจัยด้านสังคม

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

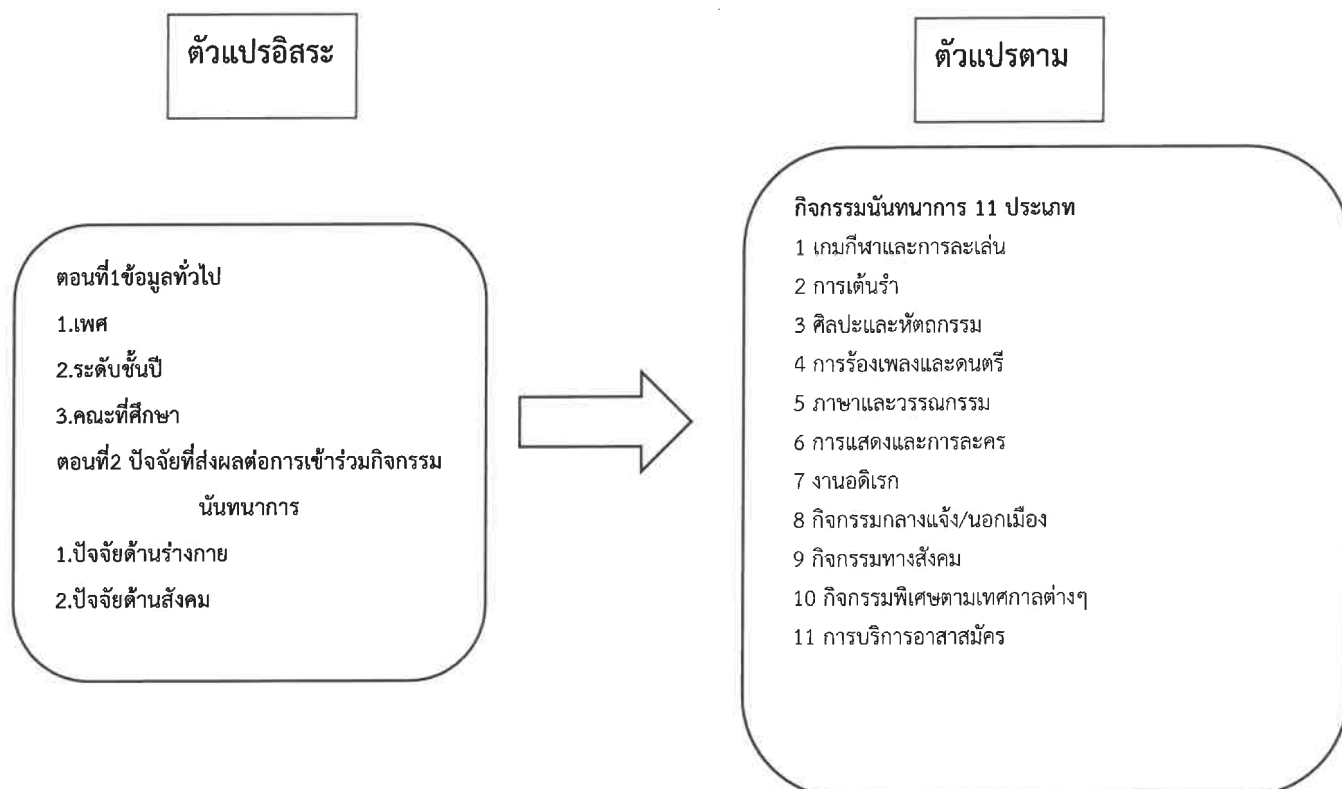
กิจกรรมนันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นโดย ชุมชน ชุมม สโมสรนักศึกษา หรือองค์การนักศึกษา เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะ ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ผ่านกระบวนการวางแผน อย่างเป็นระบบและดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ตามที่ (แผนพัฒนานันทนาการ แห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2560 - 2564) : 40) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า กิจกรรมนันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่ ก่อให้เกิดประสบการณ์ในการใช้เวลาว่างจากการเลือกเข้าร่วมกิจกรรม แบ่งเป็น 11 ประเภทดังนี้

- 1 เกมกีฬาและการละเล่น (กิจกรรมเกม กีฬา การละเล่นไทยและสากล ฯลฯ)
- 2 การเดินร่ำ (การเดินร่ำพื้นเมือง การเดินร่ำตามสมัยนิยม การลีลาศ ฯลฯ)
- 3 ศิลปะและหัตถกรรม (งานฝีมือ งานประดิษฐ์ วาดรูป ถ่ายรูป ฯลฯ)
- 4 การร้องเพลงและดนตรี (การร้องเพลง เล่นดนตรี ฟังดนตรี ฯลฯ)
- 5 ภาษาและวรรณกรรม (การอ่าน เขียน พูด ปริศนาคำทาย ฯลฯ)
- 6 การแสดงและการละคร (การแสดงละคร ภาพยนตร์ การเล่นเกม ฯลฯ)
- 7 งานอดิเรก (การสะสม ปลุกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์ ฯลฯ)
- 8 กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง (กิจกรรมค่ายพักแรม กิจกรรมผจญภัยต่างๆ การท่องเที่ยว ฯลฯ)
- 9 กิจกรรมทางสังคม (งานบวช งานแต่งงาน งานบุญต่างๆ ฯลฯ)
- 10 กิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ (วันสงกรานต์ วันขึ้นปีใหม่ วันลอยกระทง ฯลฯ)
- 11 การบริการอาสาสมัคร (กิจกรรมจิตอาสา เช่น ปลุกป่า กิจกรรมอาสาสมัครทางวัฒนธรรม กิจกรรมอาสาทางกีฬา ฯลฯ)

ศูนย์พัฒนียการพระนคร หมายถึง พื้นที่ตั้งของ คณะ 3 คณะ ประกอบด้วย คณะบริหารธุรกิจ คณะศิลป ศาสตร์ และคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

สถานการณ์การแพร่ระบาดโควิด-19 หมายถึง เหตุการณ์ที่เกิดโรคติดต่อซึ่งเกิดจากไวรัสโคโรนาชนิดที่มีการค้นพบล่าสุดค้นพบในประเทศจีนช่วงเดือนธันวาคมปี ค.ศ.2019 จึงได้ชื่อว่าไวรัสโคโรนา2019 หรือ COVIC-19 และได้มีการแพร่ระบาดไปทั่วโลก (โควิด-19 : ออนไลน์)

6.กรอบแนวคิดในงานวิจัย



ภาพที่ 1 รูปกรอบแนวความคิดในงานวิจัย

7.สมมุติฐานการวิจัย

- 1.ประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน
- 2.ปัจจัยด้านร่างกายและด้านสังคมแตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน

8. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.ได้ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ
- 2.ได้ข้อมูลด้านปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ
- 3.ได้ข้อมูลด้านกิจกรรมนันทนาการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

บทที่2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนียการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า แลรวบรวมมีดังต่อไปนี้

1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ
2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษา
3. ปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีส่วนร่วมในนันทนาการ
4. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจ
5. ความหมายของนันทนาการ
6. ทฤษฎีนันทนาการ
7. ประเภทกิจกรรมนันทนาการ
8. การจัดกิจกรรมนันทนาการ
9. ความหมายของผู้ำนันทนาการ
10. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับ ศูนย์พัฒนียการพระนคร
11. สถานการณ์หลังโควิด-19ในปัจจุบัน
12. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 12.1 งานวิจัยภายในประเทศ
 - 12.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับแรงจูงใจ

1.1 ความหมายของแรงจูงใจ

สุชา จันทรเอม (2542) ได้ให้ความหมายว่าแรงจูงใจคือพฤติกรรมที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์และเป็นพฤติกรรมที่นำไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทาง

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2544) ได้ให้ความหมายแรงจูงใจคือกระบวนการที่อันชีถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าให้มีพฤติกรรมมุ่งไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทางเพราะแรงจูงใจเกี่ยวข้องกับความต้องการความปรารถนาแรงกระตุ้นจุดมุ่งหมายและสถานการณ์เฉพาะอย่างที่เกิดขึ้นในขณะนั้นในชีวิตประจำวันสิ่งสำคัญที่จะทำให้คนเกิดความมานะพากเพียรตั้งใจทำงานบุคคลนั้นจำเป็นต้องได้รับแรงจูงใจเพื่อเป็นแรงผลักดันให้คนทำกิจกรรมหรือทำสิ่งต่างๆพลั้งจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสถานการณ์และตัวบุคคลถ้าบุคคลมีแรงจูงใจมากพฤติกรรมก็จะมีมากและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมนุษย์เกิดจากแรงจูงใจเป็นสำคัญ

1.2 องค์ประกอบของแรงจูงใจ

1 แรงจูงใจ (motivation) ได้แก่ความปรารถนาหรือสิ่งที่กระตุ้นให้อินทรีย์กระทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งอย่างมีจุดมุ่งหมายซึ่งบุคคลถือว่ามีคุณค่าต่อตนเองโดยผ่านการเรียนรู้แรงจูงใจนี้อาจเกิดจากสิ่งเร้าภายในหรือภายนอกก็ได้

2 สิ่งจูงใจ (incentive) คือสิ่งเร้าที่จะชักนำหรือจูงใจและกำหนดทิศทางให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาสิ่งจูงใจอาจจะเป็นทางบวกเช่นรางวัลคำชมเชยหรือทางลบเช่นการตำหนิหรือการลงโทษ

1.3 ประเภทของแรงจูงใจ

1 แรงจูงใจทางด้านร่างกาย (psysical motives) เป็นแรงจูงใจที่ติดตัวมาแต่กำเนิดมีความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิตซึ่งเกิดจากความต้องการทางด้านร่างกายได้แก่ความต้องการอาหาร การพักผ่อน การได้รับความคุ้มครองและได้รับความเพลิดเพลิน

2 แรงจูงใจด้านสังคม (social motive) เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนรู้ในสังคมได้แก่ความต้องการความรัก การเป็นที่ยอมรับในสังคมและการได้รับการยกย่องชมเชยขององค์ประกอบที่สัมพันธ์กับแรงจูงใจมีความสำคัญต่อการทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจต่อการกระทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งประกอบด้วย

1 ความสนใจคนที่มีความสนใจงานของตนมีแนวโน้มที่จะสนใจต่องานที่ตนต้องปฏิบัติอยู่ย่อมต้องการที่จะเข้าถึงลักษณะของงานความชำนาญหรือความรู้ที่ต้องใช้และจะพยายามหาทางปรับปรุงตนเองให้เหมาะสมกับงานอย่างดีที่สุดอาจคาดหวังถึงผลที่จะได้รับโดยไม่คำนึงถึงผลตอบแทนมากนัก

2 ความต้องการคนที่มีความต้องการหมายถึงบุคคลนั้นขาดบางสิ่งบางอย่างที่จำเป็นต่อเขาการได้ทำงานหรือกิจกรรมบางอย่างสำเร็จจะช่วยให้เขาได้รับการตอบสนองความต้องการนั้นๆ ดังนั้นจึงมีความทุ่มเทให้กับกิจกรรมที่ทำเพื่อให้ประสบผลสำเร็จตามที่ตนต้องการ

3 ค่านิยมเป็นสิ่งที่บุคคลถือว่ามีคุณค่าหรือสำคัญอย่างยิ่งในชีวิตมีส่วนในการชักจูงให้เกิดพลังและกำหนดทิศทางในการทำกิจกรรมให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามข้อที่เขาเชื่อถือซึ่งค่านิยมมีส่วนในการสร้างแรงจูงใจในการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์เป็นอย่างมาก

4 เจตคติเจตคติของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งรวมถึงความเชื่ออารมณ์หรือความรู้สึกที่เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยต่อสิ่งนั้นหรือบุคคลนั้นถ้าบุคคลนั้นชอบงานในสถานที่นั้นๆ บุคคลย่อมแสวงหากิจกรรมหรือสิ่งต่างๆ ที่ตนเองมีทัศนคติในทางบวกต่อสิ่งนั้น

5 ความปรารถนาหรือความทะเยอทะยานได้แก่ความมุ่งหวังหรือความต้องการสิ่งใดสิ่งหนึ่งเช่นความสำเร็จเงินทองชื่อเสียงที่เห็นว่ามีคุณค่าสำหรับเขาและเป็นสิ่งที่เขาต้องการหากบุคคลที่ความพยายามหรือความปรารถนาในระดับสูงบุคคลก็จะพยายามเป็นพิเศษในการที่จะกระทำกิจกรรมต่างๆ อย่างดีและเต็มความสามารถสิ่งล่อใจได้แก่บุคคลที่เห็นควรมีความสามารถที่จะทำให้แรงจูงใจที่ตื่นเต้นของตัวเองได้รับการตอบสนองเป็นที่พึงพอใจสิ่งล่อใจจึงเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้บุคคลกระทำการต่างๆ โดยมีจุดหมายเพื่อให้ได้สิ่งล่อใจนั้นๆ สิ่งล่อใจจึงเป็นตัวกระตุ้นที่ทำให้บุคคลนั้นเกิดพฤติกรรมไปในทางที่พึงปรารถนาได้อย่างดี

2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมนักศึกษา

2.1 ความหมายของกิจกรรมนักศึกษา

สำเนา ขจรศิลป์ (2542) สำนักงานการอุดมศึกษาได้กำหนดเกณฑ์มาตรฐานงานกิจกรรมนักศึกษา พ.ศ. 2541 เป็นแนวทางให้สถาบันการศึกษาส่งเสริมสนับสนุนให้มีขึ้นในสถาบันอย่างเพียงพอกับความต้องการของนักศึกษาลักษณะกิจกรรมนักศึกษาแบ่งออกเป็น 7 ประเภทดังนี้

1 กิจกรรมวิชาการเป็นกิจกรรมเสริมสร้างหลักสูตรที่มุ่งเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ทางด้านวิชาการให้แก่นักศึกษา

2 กิจกรรมศิลปะและวัฒนธรรมเป็นกิจกรรมที่มุ่งเสริมความรู้และประสบการณ์ให้แก่ศึกษาทางด้านศิลปะและวัฒนธรรม

3 กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์เป็นกิจกรรมที่นักศึกษากระทำเพื่อช่วยเหลือผู้อื่นหรือสร้างถาวรวัตถุที่เป็นสาธารณะสมบัติเพื่อช่วยให้ประชาชนมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

4 กิจกรรมกีฬาเป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนานักศึกษาในด้านร่างกายและจิตใจตลอดจนทำให้นักศึกษามีร่างกายแข็งแรงและฝึกให้นักศึกษามีน้ำใจเป็นนักกีฬา

5 กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน

6 กิจกรรมส่วนกลางเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเป็นศูนย์รวมของนักศึกษาและยังเป็นฝ่ายควบคุมและให้การสนับสนุนกิจกรรมส่วนอื่นๆด้วยกิจกรรมประเภทนี้โดยทั่วไปองค์การนักศึกษาหรือสมุทราครจะเป็นผู้จัด

7 กิจกรรมการเมืองเป็นกิจกรรมที่นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นหรือแสดงออกซึ่งอาจเป็นการคัดค้านหรือการสนับสนุนต่อเหตุการณ์ต่างๆของสังคม

2.2 วัตถุประสงค์ของกิจกรรมนักศึกษา

1 เพื่อเสริมสร้างความรู้และประสบการณ์ตรงทางด้านวิชาการให้แก่ศึกษา

2 เพื่อเตรียมนักศึกษาสำหรับการดำเนินชีวิตในสังคมประชาธิปไตย

3 เพื่อเตรียมให้นักศึกษาใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

4 เพื่อปลูกฝังให้นักศึกษารู้จักทำนุบำรุงศิลปะวัฒนธรรม

- 5 เพื่อให้นักศึกษานำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างศาลและพัฒนาสังคม
- 6 เพื่อพัฒนานักศึกษาทางด้านสังคมอารมณ์ร่างกายจิตใจสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมมีจิตสำนึกที่ถูกต้องดีงามและตระหนักถึงความรับผิดชอบที่พึงมีต่อสังคม
- 8 เพื่อส่งเสริมพละนาถมายและบุคลิกภาพ
- 9 เพื่อเสริมสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ
- 10 เพื่อเพิ่มพูนความสนใจของนักศึกษาให้กว้างขวางขึ้น
- 11 เพื่อพัฒนาความสามารถพิเศษของนักศึกษา

2.3 ความสำคัญของกิจกรรมนักศึกษา

ณัฐพงศ์ สุโกมล (2546) คุณค่าและความสำคัญของกิจกรรมนักศึกษามีประโยชน์และมีความหมายมีคุณค่ามากมายเมื่อนักศึกษาได้เข้าร่วมดังนี้

- 1 โลกทัศน์ของตัวเองกว้างมากขึ้นเพราะได้มีโอกาสในการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นทำให้นักศึกษาได้รับความคิดแปลกใหม่จากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันได้ถกเถียงจากการประชุมอันจะส่งผลไม่เป็นคนที่ยึดมั่นถือมั่นในตนเองมากเกินไปขณะเดียวกันทำให้ได้แง่คิดหลายนมุมซึ่งเป็นการพัฒนาสติปัญญาไปในตัว
- 2 การค้นพบและรู้จักตนเองมากขึ้นเมื่อนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมทำให้มีโอกาสประเมินตนเองว่ามีจุดเด่นจุดด้อยอย่างไรซึ่งหากไม่เข้าร่วมกิจกรรมอาจจะทำให้รู้จักตนเองช้าเกินไปทำให้โอกาสพัฒนาจุดด้อยจุดเด่นตามไปด้วย
- 3 ความสามารถในการบริหารเวลาในยุคปัจจุบันเวลาถือเป็นสิ่งที่มีค่าเป็นอย่างมากคนที่บริหารเวลาได้เก่งย่อมได้รับสิ่งที่มีค่าต่อตนเองมากกว่าผู้อื่นการเข้าร่วมกิจกรรมจะทำให้รู้จักแบ่งเวลาในแต่ละกิจกรรมของตนเองอย่างเหมาะสมเช่นต้องมีเวลาให้กับกิจกรรมทางวิชาการกิจกรรมร่วมหลักสูตรกิจกรรมครอบครัวและกิจกรรมนักศึกษาที่ตนเองรับผิดชอบการเข้าร่วมกิจกรรมจะชี้ให้เห็นถ้าต้องทำหลายสิ่งหลายอย่างในเวลาเดียวกันเราจะมีศักยภาพในการดำเนินการเพียงใด
- 4 ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษาจะมีอิสระในการคิดและตัดสินใจด้วยตนเองมากขึ้นเพราะในโลกของการทำงานจำเป็นต้องทำงานร่วมกับผู้อื่นดังนั้นนักศึกษาจึง

จำเป็นต้องรู้จักปรับปรุงตนเองให้เข้าร่วมกับบุคคลหลากหลายประเภทเพื่อให้การดำเนินงานที่เรารับผิดชอบเป็นไปด้วยความเรียบร้อยเมื่อตกในที่ลำบากเราก็จะสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีลักษณะที่หลากหลายจะสะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาสามารถทำงานกับผู้อื่นได้หรือไม่ซึ่งการทำกิจกรรมจะเป็นโอกาสสำคัญที่ทำให้ได้รู้จักการเรียนรู้และเข้าใจในความหมายของความแตกต่างระหว่างบุคคลคนที่มีความเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์มากเท่าไรย่อมประสบปัญหาน้อยในการทำงานในอนาคตมากเท่านั้น

5 การพัฒนาทางด้านบุคลิกภาพการเข้าร่วมกิจกรรมจะสอนให้รู้จักที่จะควบคุมอารมณ์ของตนเอง รู้จักการเป็นผู้ฟังที่ดีรู้จักทักษะสังคมรู้จักที่จะยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นสิ่งเหล่านี้ล้วนแต่ช่วยปรับปรุงบุคลิกภาพของนักศึกษาให้ดูดี

6 การรู้จักและเข้าใจคำว่าบทบาทและรู้จักการใช้บทบาทที่เหมาะสมในการเข้าร่วมการศึกษาแต่ละคนจะต้องดำรงตำแหน่งในบทบาทใดบทบาทหนึ่งซึ่งในแต่ละบทบาทก็จะมีหน้าที่ความรับผิดชอบแตกต่างกันไปบางคนมีบทบาทเป็นผู้นำกลุ่มบางคนมีบทบาทเป็นรองประธานหรือนักเรียนเลขานุการหรือประธานฝ่ายต่างๆเมื่อเราอยู่ในบทบาทใดก็ต้องเรียนรู้และเข้าใจในบทบาทตนเองดังนั้นถ้าไม่เข้าใจว่าบทบาทก็จะทำผิดบทบาทอันจะนำไปซึ่งความขัดแย้งภายในองค์กรในภายหลัง

3.ปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีส่วนร่วมในนันทนาการ

การที่บุคคลมีความสนใจและความต้องการเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างเพื่อให้เกิด ประสพการณ์ และคุณภาพชีวิตได้นั้นขึ้นอยู่กับบุคคล บุคลิกภาพ สติลาชีวิต และเป้าหมายของบุคคล นั้น ปัจจัยและแรงจูงใจของบุคคลในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ มีดังนี้ (สมบัติ กาญจนกิจ, 2544: 24-25)

1. เพื่อความสนุกสนานร่าเริง
2. เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต
3. เพลดเพลินธรรมชาติเกี่ยวกับทัศนียภาพทิวทัศน์ซึ่งดงามตระการตาได้รับประสพการณ์การเรียนรู้จากธรรมชาติเรียนรู้พื้นที่ของธรรมชาติที่ยังไม่ได้พัฒนา
4. เพื่อสมรรถภาพทางกาย
5. เพื่อลดความเครียดเกี่ยวกับความเครียดทางจิตใจ อารมณ์สิ่งแวดล้อม เลี่ยงกิจวัตรประจำวัน

6. จากความแออัดหาความสงบจากการถูกรบกวน หาความสงบ แยกตัวเองอยู่กับ ป่าธรรมชาติ
7. เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับนันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมืองเป็นการเรียนรู้ทั่วไปเพื่อการค้นหาบุคลิก และเรียนรู้ภูมิทัศน์ท้องถิ่น
8. เพื่อรับรู้คุณธรรมและสัจธรรม
9. เพื่อความเป็นอิสระและความเป็นส่วนตัว
10. เพื่อรู้จักครอบครัวในสภาพแวดล้อมธรรมชาติ
11. เพื่อคุณธรรม คุณค่าของบุคคล และน้ำใจไมตรี
12. อยากประสบความสำเร็จเป็นการสร้างความมั่นใจและเชื่อถือตนเองได้รับการยอมรับทางสังคมได้พัฒนาทักษะได้ทดสอบความสามารถและได้ความตื่นเต้นสนใจ
13. เพื่อพักผ่อนกาย
14. เพื่อเป็นผู้สอนและแนะนำที่ดี
15. ได้รับการท้าทายและกิจกรรมเสี่ยงภัย
16. เป็นการลดและป้องกันความเสี่ยงอันตราย
17. เพื่อได้รู้จักเพื่อนใหม่
18. ได้สะท้อนภาพชีวิตของบรรพบุรุษที่อยู่ใกล้ธรรมชาติมาก่อน

ปัจจัยสำคัญที่เป็นตัวทำให้อยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมนันทนาการ คือการทำกิจกรรมที่ตนเองมีความชอบทำแล้วรู้สึกมีความสุขได้รู้สึกผ่านคลายทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและได้พบประสบการณ์ใหม่ๆจากการทำกิจกรรม

กระบวนการในการตัดสินใจ

ภณิษา พรหมโน (2551,30) สรุปกระบวนการในการตัดสินใจคือกระบวนการที่อาศัยเหตุผลและความเหมาะสมเป็นหลักเป็นกระบวนการแบบห่วงสัมพันธ์ของกิจกรรมสำคัญที่เชื่อมโยงต่อเนื่องกัน 5 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนปัญหาขั้นกำหนดทางเลือกขั้นวิเคราะห์ทางเลือกขั้นตัดสินใจและขั้นนำการตัดสินใจไปลงมือปฏิบัติ

สุภากร ขวัญยืน (2555, 16) สรุปกระบวนการในการตัดสินใจของผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อการเลือกส่งนักเรียนเข้าโรงเรียนอาจจัดได้ว่าอยู่ในกระบวนการของการตัดสินใจที่อาศัยเหตุผลและความเหมาะสมเป็น

หลักเป็นกระบวนการแบบห่วงสัมพันธ์ของกิจกรรมสำคัญที่เชื่อมโยงต่อเนื่องการ 4 ขั้นคือขั้นกำหนดทางเลือกชั้นวิเคราะห์ทางเลือกชั้นตัดสินใจและชั้นนำไปปฏิบัติ

ณัฐพัชร มณีวรรณ (2559,16) สรุปกระบวนการในการตัดสินใจคือกระบวนการที่กำหนดเป็นขั้นตอนในขั้นแรกกำหนดปัญหาที่ต้องการตัดสินใจเลือกจากนั้นเลือกวิธีการในการตัดสินใจและขั้นสุดท้ายเป็นการตัดสินใจเลือก

ณัฐวิกร ھرรษาพันธุ์ (2559,17) สรุปกระบวนการในการตัดสินใจประกอบด้วยกำหนดปัญหาและวิเคราะห์สาเหตุปัญหาการกำหนดทางเลือกที่ใช้แก้ปัญหาการประเมินผลทางเลือกที่กำหนดหลังจากวิเคราะห์ปัญหาการตัดสินใจเลือกที่เหมาะสมที่สุดดำเนินการตามทางเลือกที่ตัดสินใจและประเมินผลที่เกิดจากทางเลือกนั้นๆตามลำดับ

ปรทิพย์ ทองคำ (2559, 38) สรุปกระบวนการตัดสินใจแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนคือท่านที่ 1 การตระหนักถึงความต้องการขั้นที่ 2 การเสาะแสวงหาข่าวสารขั้นที่ 3 การประเมินทางเลือกขั้นที่ 4 การตัดสินใจเลือกและขั้นที่ 5 เกิดพฤติกรรมหลังจากการเลือก

รัชชัย นุสญา (2563) สรุปกระบวนการการตัดสินใจเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยเหตุผลอย่างเหมาะสมและมีห่วงสัมพันธ์กิจกรรมที่เชื่อมโยงต่อเนื่องการคือการตระหนักถึงสาเหตุและวิเคราะห์ปัญหาความต้องการทางเลือกที่ต้องการตัดสินใจเพื่อหาทางแก้ไขการวิเคราะห์ทางเลือกโดยเสาะแสวงหาข้อมูลข่าวสารการประเมินทางเลือกการตัดสินใจเลือกและการนำไปปฏิบัติและเกิดพฤติกรรมหลังจากการตัดสินใจเลือก

สรุปได้ว่า ปัจจัยสำคัญที่เป็นตัวทำให้อยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมนันทนาการ คือการทำกิจกรรมที่เราทำแล้วเกิดความสบายใจ สนุกสนาน ได้มีการพัฒนาทางด้านร่างกาย สติ อารมณ์ สังคม จิตใจ โดยไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนโดยรูปแบบของกิจกรรมนั้นจะต้องเป็นกิจกรรมที่ไม่ขัดต่อศีลธรรมอันดีงาม

4.ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจ

สมบัติ กาญจนกิจ (2542, น.15-16) กล่าวสรุปปัจจัยด้านบุคคลในการใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคม ได้แก่ 1. มีสุขภาพทางกายและสุขภาพทางจิตดี 2. มีที่อยู่อาศัยที่สะดวกสบายเพียงพอและปลอดภัย 3. มีรายได้เศรษฐกิจที่เพียงพอที่จะจัดหาสิ่งที่จำเป็นได้ 4. มีโอกาสที่จะพัฒนาศักยภาพขีดความสามารถของตนเองสู่ความสำเร็จขั้นสูงสุด 5. มีเหตุผลคุณธรรม และจริยธรรมที่ดี 6. มีโอกาสและเวลาที่จะเข้า

ร่วมกิจกรรมนั้นหนาแน่นในช่วงเวลาว่าง 7. มีจุดหมายและเป้าประสงค์ในชีวิต 9. มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อชุมชนและมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชน 10. มีอิสรภาพแก่ตนเองและในสังคม

ภณิชา พรหมโน (2551, น.34-36) อธิบายทฤษฎีการตัดสินใจและการกระทำของ สังคมของรีดเตอร์ว่า ด้านจิตวิทยาสังคมที่เกี่ยวกับการตัดสินใจและการกระทำพฤติกรรมนั้น สถานภาพทางเศรษฐกิจและทางสังคม เป็นปัจจัยภายนอกที่มีผลต่อการตัดสินใจ ความเชื่อส่งผลต่อการกระทำการตัดสินใจกระทำทางสังคมเป็นผลมาจากปัจจัยความเชื่อแสดงว่าปัจจัยความเชื่อส่งผลต่อการตัดสินใจและการกระทำทางสังคม แบ่งออกเป็น 3 ปัจจัย คือ

1. ปัจจัยที่ดึงดูด (Pull Factors) ประกอบไปด้วย

1.1 เป้าหมาย (Goals) คือ ความมุ่งหมายที่ให้ผู้บรรลุและสัมฤทธิ์ผลในการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดโดยผู้กระทำ กำหนดเป้าหมายล่วงหน้าพยายามกระทำทุกวิถีทางเพื่อบรรลุเป้าหมาย

1.2 ความเชื่อ (Belief orientations) คือ ความคิด ความรู้ ความเข้าใจในเรื่อง หนึ่ง ๆ ส่งผลต่อการตัดสินใจและการกระทำทางสังคม การที่ผู้กระทำเลือกประเพณี คือการปฏิบัติ กิจกรรมต่าง ๆ ต้องอาศัยความเชื่อพื้นฐานเสมอ

1.3 ค่านิยม (Value standards) คือ สิ่งที่ยึดถือเป็นเครื่องช่วยตัดสินใจและกำหนดการกระทำจัดเป็นความเชื่ออย่างหนึ่งมีลักษณะถาวร เชื่อว่าสมควรปฏิบัติมากกว่าวิธี ปฏิบัติอย่างอื่น เมื่อตนเองหรือสังคมเห็นดีและเห็นชอบ

1.4 ขนบธรรมเนียมประเพณีและนิสัย (Culture and Habit) คือ แบบอย่าง พฤติกรรมที่สังคมกำหนดไว้แล้ว และมีการสืบต่อเป็นประเพณีจะถูกบังคับด้วยการไม่เห็นชอบจากสังคมหากมีการละเมิดกฎหมายหรือรัฐบาล ไม่มีทางอนุมัติหรือลงโทษอย่างเด็ดขาดในการตัดสินใจเลือกกระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เนื่องจากเป็นแบบอย่างที่สังคมกำหนดไว้

2. ปัจจัยที่ผลักดัน (Push Factors) ประกอบไปด้วย

2.1 ความคาดหวัง (Expectations) คือ ความต้องการให้บุคคลประพฤติในสิ่งที่ตนต้องการหรือทำที่ของบุคคลรอบข้างที่มีต่อพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับตนเอง ดังนั้นการเลือก กระทำพฤติกรรมของบุคคลขึ้นอยู่กับ การคาดหวังและทำที่ของบุคคลอื่นด้วย

2.2 ข้อผูกพัน (Commitments) คือ สิ่งที่มีผลต่อการตัดสินใจและการกระทำทางสังคมเชื่อว่าเป็นสิ่งผูกมัดไว้จะต้องกระทำให้สอดคล้องกับสถานการณ์นั้นด้วยความตั้งใจความรู้สึกที่มีข้อผูกพันจะต้องกระทำ

2.3 การบังคับ (Force) คือ ตัวช่วยที่กระตุ้นการตัดสินใจของผู้กระทำที่ตั้งใจจะกระทำพฤติกรรมที่อาจไม่แน่ใจว่าดีหรือไม่นั้นให้รวดเร็วขึ้น

3. ปัจจัยที่สนับสนุน (Able Factors) ประกอบไปด้วย

3.1 โอกาส (Opportunity) คือ ความคิดที่เชื่อว่าสถานการณ์ที่เกิดขึ้นช่วยให้มี โอกาสเลือกกระทำจึงตัดสินใจกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง เมื่อคิดว่าโอกาสเปิดให้กระทำ

3.2 ความสามารถ (Ability) คือ การรู้และตระหนักในความสามารถของตน ก่อให้เกิดผลสำเร็จและกระทำได้นั่นเอง จึงนำไปสู่การตัดสินใจและเกิดการกระทำทางสังคมการกระทำพฤติกรรมใดๆ โดยจะพิจารณาความสามารถตนเองก่อน

3.3 การสนับสนุน (Support) คือ สิ่งที่อยู่หรือคิดว่าจะได้รับจากบุคคลอื่น ดังนั้นจึง มีความโน้มเอียงที่จะตัดสินใจกระทำ สิ่งใดสิ่งหนึ่ง เมื่อรู้ว่าจะได้รับจากบุคคลที่สนับสนุน ปัจจัยข้างต้นที่กล่าวมานี้ เชื่อว่าเป็นกลุ่มของเหตุผลที่ก่อให้เกิดการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งและการกระทำของบุคคลที่เกิดขึ้นย่อมมีการกระทำแฝงอยู่เสมอ ประกอบด้วยกลุ่มของเหตุผล ซึ่งอาจเหมือนหรือแตกต่างกันหลายประการ

5. ความหมายของนันทนาการ

นันทนาการมาจากคำในภาษาอังกฤษ คือ “Recreation” ซึ่งมาจากคำ ว่า Re+Create คำ ว่า Re เป็น Prefix เมื่อนำไปเติมหน้าคำ จะแปลว่า อีก (คิด) ใหม่ หรือ (ทำ) ใหม่ ส่วน Create แปลว่า สร้าง เมื่อนำคำสองคำ มาทำ เป็นคำใหม่จึงหมายถึง การสร้างขึ้นใหม่ ในพจนานุกรมฉบับ ราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 คำว่า นันทน์ (แบบ) เป็นคำนาม แปลว่า ความสนุก, ความยินดี, ความรื่นเริง เมื่อนำมารวมกับอาการทำให้หมายถึงอาการ สนุกสนานร่าเริงสำหรับความหมายของนันทนาการมีความหมายที่แท้จริงอย่างไรจะได้อีกต่อไป แต่ก่อนที่จะทราบความหมายนั้น ควรรู้จักกับคำต่าง ๆ เกี่ยวข้องและเคยนำมาใช้ในความหมายนันทนาการได้แก่การเล่นหรือ การละเล่น การพักผ่อน เวลาว่าง งานอดิเรก ในส่วนของคำที่มีความสัมพันธ์กับนันทนาการ ได้แก่ เกม กีฬา การออกกำลังกาย อาชีพ สมัครเล่น เป็นต้น การเล่นหรือการละเล่น หมายถึงการกระทำหรือกิจกรรมเพื่อความ สนุกสนาน ผ่อนอารมณ์ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Play” การพักผ่อน (Rest) หมายถึง กิจกรรมที่ทำให้เกิดความ

บันเทิง ผ่อนคลายร่างกาย และจิตใจ งานอดิเรก (Hobby) หมายถึง งานหรือกิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง หรือหลังจากทำงานประจำตามความพอใจของบุคคล เวลาว่าง (Free Time) หมายถึง เวลาที่ไม่ได้ใช้ในการประกอบกิจกรรมของร่างกายเพื่อการดำรงชีวิตและหรือเพื่อการหาเลี้ยงชีพ โดยผลจากการประกอบกิจกรรมในเวลาดังกล่าวจะส่งผลให้เกิดความพึงพอใจและความเพลิดเพลินยินดี เกม (Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นแข่งขันเพื่อชัยชนะ มีกฎ ระเบียบ สั้น ๆ ง่าย ๆ กีฬา (Sports) หมายถึง กิจกรรมแข่งขันลักษณะเดียวกับเกม แต่มีกฎ กติกา และ ระเบียบการเล่นสลับซับซ้อนมากกว่าและต้องเป็นที่สาธยายรับการออกกำลังกาย (Exercise) หมายถึง กิจกรรมที่ต้องใช้ร่างกายเคลื่อนไหวหรือ เคลื่อนที่ หรือให้ร่างกายทำงานอาชีพ (Professional) หมายถึง การทำหน้าที่ที่กระทำเพื่อการครองชีพหรือดำรงชีพ แต่ถ้าเป็นกิจกรรมที่บุคคลที่เข้าร่วมมีความมุ่งมั่นและใช้ความคิดพิจารณาสร้างสรรค์ก่อให้เกิดผลงานที่มีคุณภาพเป็นการพัฒนาการใช้เวลาว่างเพื่อประโยชน์ของบุคคล อย่างมีคุณค่าเช่นนี้ ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ เรียกว่า นันทนาการ (Leisure) แต่ราชบัณฑิตยสถานเสนอให้ใช้คำว่า “นันทนาการ” (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2551 ข้อสังเกตบางประการโครงการพัฒนารายวิชา เพื่อการเรียนการสอนวิชา “การเป็นผู้นำ นันทนาการ (Recreation Lead) 3906303” ข้อ 5) สมัครเล่น (Amateur) หมายถึง กิจกรรมหรือการปฏิบัติที่ไม่ยึดถือเป็นอาชีพ นันทนาการ (Recreation) หมายถึง “กิจกรรมเวลาว่างที่สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ มีคุณค่าสำหรับบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจและส่งผลโดยตรงต่อผู้เข้าร่วม ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ซึ่งเป็นเป้าหมายของนันทนาการ คือ การกระทำ ให้ชีวิตมี คุณภาพ หมายถึง การมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ นั่นคือ มีความสุขที่สมบูรณ์ ประกอบด้วย สองส่วน ได้แก่ สุขภาพทางกายและสุขภาพจิตใจ นอกจากนั้น ยังมีผลพลอยได้อื่น ๆ อีกมากมาย เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย (2551 : 7-8)

นันทนาการหมายถึง การทำให้สดชื่น หรือการสร้างพลังขึ้นมาใหม่ หรือ อีกความหมายหนึ่ง คือ กิจกรรมซึ่งมีรูปแบบกิจกรรมที่ หลากหลาย โดยมีส่วนร่วมกิจกรรมตามความสนใจของตนส่งผลต่อการพัฒนาอารมณ์ให้สุข สนุกสนาน และสุขสงบ เช่น กีฬา ศิลปะ ดนตรี การแสดงละคร การเดินทางท่องเที่ยว การอยู่ ค่ายพักแรม งานอดิเรก สมบัติ กาญจนกิจ (2557: 4)

“นันทนาการ” (Recreation) ซึ่งมาจากคำว่า “นันท” ซึ่งหมายความว่า “ร่าเริงสนุกสนาน” มา สนธิกับคำว่า “อาการ” (นันท+อาการ) หมายถึง “อาการที่แสดงออกถึงความสนุกสนานร่าเริง หรือ การทำให้สนุกสนาน ร่าเริง” ศักดิ์ชาย พิทักษ์วงศ์ (2553: 5)

“นันทนาการ”ไว้ว่า หมายถึง กิจกรรมที่ทำตรงกันข้ามกับการ ทำงาน ซึ่งทำให้สดชื่น และฟื้นฟู ซ่อมแซมร่างกาย วิพจน์ชัย ร้องขันแก้ว (2555: 31, อ้างถึงใน Godbey, 2008: 15)

นันทนาการ ตามความหมายในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายถึงกิจกรรมที่ทำตามสมควรใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดการสราญใจ ราชบัณฑิตยสถาน: (2542:571)

คำว่า นันทนาการ ในแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่1 (พ.ศ.2550-2554) หมายถึงกิจกรรมที่กระทำในยามว่างจากภารกิจประจำ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมกระทำด้วยความสมัครใจและมีความพึงพอใจ โดยกิจกรรมนั้นไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม และกฎหมายบ้านเมือง ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีสุขภาพจิตดี สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ: (2551:27)

นันทนาการคือกิจกรรมที่บุคคลปฏิบัติหรือกระทำในเวลาว่างเกิดจากแรงจูงใจภายในเข้าร่วมด้วยสมัครใจ และทำให้ผู้ที่เข้าร่วมนั้นเกิดความ สนุกสนาน พึงพอใจ ความเพลิดเพลิน โดยไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี หรือกฎหมายของ สังคมนั้น ๆ สุพิชชา ชุ่มภาณี (2551, หน้า 11)

กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง เป็นกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ สภาพแวดล้อม ส่งเสริมให้เกิด การพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล และสังคม แหล่งนันทนาการประเภทนี้ ได้แก่ สวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น ฟาร์ม ค่ายพักแรม สวนหย่อม สวนผัก ผลไม้ พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ หรือศูนย์ชุมชนที่นอกเหนือจากสภาพแวดล้อมในบ้าน หรือในห้องเรียน คณิต เขียววิชัย (2554: 18)

นันทนาการหมายถึง กิจกรรมที่บุคคลเข้าร่วมด้วยความสมัครใจในเวลาว่าง โดยมีความพอใจหรือความสุขเป็นแรงพื้นฐานอันแรกในการเข้าร่วมจากแนวคิดข้างต้นสามารถสรุปได้ได้ว่า นันทนาการ เป็นกิจกรรมในยามว่าง ที่ผู้ทำกิจกรรมสมัครใจทำแล้วมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินและทำให้มีสุขภาพจิตและสุขภาพกายที่ดีกิจกรรมนั้นต้องไม่ขัดต่อศีลธรรมอันดีงามของสังคมและไม่ใช่กิจวัตรประจำวัน ฮาโรลด์ ดี เมเยอร์ และชาร์ล เค ไบรท์บิล (Harold D. Meyer & Charles K. Brightbill). (1948)

นันทนาการ เป็นกิจกรรมซึ่งกระทำโดยไม่ได้ตระหนักถึงผลประโยชน์ หรือรางวัล ทำให้บุคคลได้เกิดมีพลังงานทางกายทางสมองและความคิดสร้างสรรค์ บุคคล เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการโดยมีความปรารถนาภายใน

มิใช่ถูกบังคับจากภายนอก เป็นการสร้างประสบการณ์ในระหว่างเวลาว่างซึ่งผลที่ได้รับนั้นเกิดจากการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาดังกล่าว กิจกรรมใดจะเป็นนันทนาการของบุคคลก็ต่อเมื่อก่อให้เกิดความสุขและความพึงพอใจของบุคคล ยอร์ช ดี บัตเลอร์ (George D. Butler). (1959)

ได้ให้ความหมายไว้ว่า นันทนาการ คือ ประสบการณ์หรือกิจกรรม ใดๆ ซึ่งบุคคลเข้าร่วมโครงการเลือกสรรแล้วว่าจะทำ ความสนุกสนาน และพึงพอใจมาสู่ตัวบุคคล บัทเลอร์ (D. Butler, 1959, p.15)

นันทนาการคือกิจกรรมใดๆ ที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคล หาความสนุกในระหว่างเวลาว่างโดยเสรีและได้รับความสุขใจจากการกระทำนั้นๆ นูเมเยอร์ (Neumeyer, 1958, p.17)

ได้อธิบายว่านันทนาการหมายถึงการใช้เวลาว่างเพื่อประโยชน์คุณค่า ในทางที่ดิ่งามจากการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น ๆ ซึ่งสำหรับเด็กจะเรียกกิจกรรมนั้นว่า “การเล่น” ส่วนคนรุ่นหนุ่มสาวและผู้ใหญ่แล้วจะเรียกว่า “นันทนาการ” แนช (Nash, 1965, pp. 1-2)

กล่าวไว้ในหนังสือนันทนาการ (Recreation) ว่า “นันทนาการ” หมายถึงกิจกรรมที่บุคคลเข้าร่วมด้วยความสมัครใจในเวลาว่าง โดยมีความพึง พ้อใจ หรือสุขใจเป็นเครื่องจูงใจเนื่องจากกิจกรรมนั้นๆ โดยตรง ไบรท์บิลล์และเมเยอร์ (Brightbill & Meyer, 1972, pp. 50-61)

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่านันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่กระทำด้วยความสมัครใจเป็นกิจกรรมที่ทำในเวลาว่างหลังจากภารกิจประจำ อาทิจำทำหลังจากเลิกเรียน ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวจะต้องไม่เป็นกิจกรรมที่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม กฎหมายบ้านเมือง และเมื่อทำกิจกรรมแล้วจะก่อให้เกิดความสุขทั้งกายและใจอีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมทางด้าน ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และยังสามารถที่จะทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข สำหรับประเภทของนันทนาการสามารถแบ่งออกได้เป็น 11 ประเภท ได้แก่

1. ศิลปหัตถกรรม เช่น การเย็บปักถักร้อย การแกะสลัก
2. เกมและกีฬา เช่น เกมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาในร่ม กีฬากลางแจ้ง
3. การเดินรำ เช่น รำไทย เดินลีลาศ
4. การละคร เช่น ละครพื้นบ้าน ละครโทรทัศน์
5. งานอดิเรก เช่น งานเก็บสะสม งานทำประดิษฐ์

6. การดนตรีและร้องเพลง เช่น การเล่นดนตรี การร้องเพลง
 7. กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง เช่น การท่องเที่ยว สวนสาธารณะ
 8. วรรณกรรม (อ่านเขียนพูด) เช่น การอ่านวรรณกรรม การได้วาที
 9. กิจกรรม ทางสังคม เช่น การประชุมเลี้ยงสังสรรค์ งานเลี้ยง
 10. กิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ เช่น งานปีใหม่ ลอยกระทง
 11. การบริการอาสาสมัคร เช่น กิจกรรมพัฒนาชุมชน พัฒนาโรงเรียน
- (แผนพัฒนานันทนาการ แห่งชาติฉบับที่ 2 (พ.ศ.2555-2559), หน้า 22)

6. ทฤษฎีนันทนาการ

ทฤษฎีนันทนาการ (Recreation Theory) อ้างอิงจากนายเก่งกาจ เกลี้ยงแก้ว (2561) เป็นทฤษฎีที่มอริทซ์ ลาซารัส (Moritz Lazarus) ศาสตราจารย์แห่งมหาวิทยาลัยเบอร์ลิน ประเทศเยอรมัน ได้อธิบายไว้ว่าทฤษฎีนี้เป็นการส่งเสริมวิถีชีวิตของบุคคลในช่วงเวลาว่างทำให้บุคคลได้ร่วมกิจกรรมที่ตรงกับความเป็นจริง ทำให้บุคคลสดชื่น กระชุ่มกระชวย เสริมสร้าง พลังงาน เป็นการพักผ่อนหย่อนใจ และเสริมสร้างประสบการณ์ และคุณภาพชีวิต

นันทนาการเป็นการบริการความต้องการ (Need-sewing) สลาฟสัน (Slavson, 1948) อธิบายว่านันทนาการเป็นการบริการความต้องการนันทนาการก่อให้เกิดความพึงพอใจนันทนาการเป็นทางเลือกที่แต่ละคนแสวงหาเพื่อความพึงพอใจของตนเองและทำให้ตนเองมีความสุข

นันทนาการเป็นการสร้างสิ่งใหม่ที่มีมนุษย์มีอยู่แต่ถูกทำลายไปและช่วยปกป้องความขัดแย้งที่อาจจะเกิดขึ้นได้ระหว่างความต้องการทางด้านร่างกายและความต้องการทางด้านสังคม แจ็กส์ (Jacks, 1932)

นันทนาการมีวัตถุประสงค์เพื่อสนองความพึงพอใจและความต้องการของมนุษย์นันทนาการเป็นการแสดงออกในทางที่ดีต่อความต้องการในช่วงเวลาว่างและเป็นกิจกรรมที่สร้างคุณค่าทางสังคม เน้นให้ความหมายของกิจกรรมว่าเป็นกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์เพื่อส่วนรวม ดังนั้นจึงเอื้อประโยชน์ทั้งต่อบุคคลและสังคม นอกจากนี้เนซยังให้ความสำคัญกับความสุขในนันทนาการโดยเปรียบเทียบว่ากิจกรรมนันทนาการกับความสุขเป็นสิ่งที่ต้องมาด้วยกัน นันทนาการเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในเวลาว่าง (Recreation as Leisure Time Activity) การใช้เวลาว่างของมนุษย์ (Philosophy of Recreation and Leisure) หมายถึง การใช้ เวลาว่างเพื่อประโยชน์และคุณค่าในทางดีงามจากการเข้าร่วมกิจกรรม เนซ (Nash, 1953)

นอกจากนี้ คำนิยามว่า นันทนาการ คือ กิจกรรมส่วนบุคคลและส่วนรวมในช่วงเวลาว่างซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับความพึงพอใจและส่งผลให้เกิดความสนุกสนานร่าเริงทันที โดยได้อธิบายองค์ประกอบของนันทนาการเป็น 4 องค์ประกอบ คือ พฤติกรรมการแสดงออกในช่วงเวลาว่าง ประโยชน์และคุณค่าภายในจิตใจ มีสิ่งล่อใจเป็นรางวัลในกิจกรรม และมีสภาวะทางสังคมวัฒนธรรม นันทนาการเป็นสิ่งที่กำหนดคุณค่าของตนเองและสังคม นิวเมเยอร์และนิวเมเยอร์ (Neumeyer and Neumeyer, 1958, อ้างถึงใน Torkildsen, 2005)

นันทนาการ คือ กระบวนการที่มีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างให้มีคุณค่าการแสดงออกถึงความสุข และพฤติกรรม ที่พัฒนามาจากวัยเด็กการเล่นเป็นสิ่งที่ทำให้เด็กเกิดการพัฒนากิจการค้นหาลักษณะต่าง ๆ ในตนเองและมีความคิดสร้างสรรค์ แม่วานันทนาการไม่จำเป็นต้องประกอบด้วยการละเล่นแต่ก็แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์อย่างแนบแน่นระหว่างการใช้เวลาว่างอย่างเหมาะสมและความพึงพอใจ (Recreation as Value to Individual and Society) มิลเลอร์ และโรบินสัน (Miller and Robinson, 1963)

นันทนาการ ประกอบด้วย ลักษณะที่ตอบสนองความต้องการ เช่น การแสดงออกในหลากหลายรูปแบบ แรงจูงใจ ในความสนุก หน้าที่ในเวลาว่าง การอาสาเข้าร่วม ความสนใจทั่วไป การสนองจุดมุ่งหมาย การปรับตัว ผลพลอยได้รวมทั้งทัศนคติเกี่ยวกับพฤติกรรม ในเวลาว่าง และมีผลกระทบโดยตรงต่อการสร้างบุคลิกภาพเฉพาะตัวซึ่งจะสร้างความรู้สึที่ดี สุขใจ พื่อใจ สร้างเอกลักษณ์ที่ดี การเจริญเติบโต ความคิดสร้างสรรค์ การรู้แพ้ชนะ บุคลิกภาพ การอ่อนน้อมถ่อมตน การรักษาเกียรติยศศักดิ์ศรี การรักษาสภาพร่างกาย การเข้าสังคม และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า นันทนาการ จึงเป็นสถาบันหนึ่งของสังคมที่มีคุณค่านันทนาการเป็นการสร้างขึ้นมามีอีกครั้ง (Recreation as a Re+creation) นักทฤษฎีหลายคนได้มุ่งความสนใจที่คุณค่าของนันทนาการและผลที่ได้รับ ไบรทบิลล์และเมเยอร์ (Brightbill and Meyer, 1964)

หลักการบริการนันทนาการสู่แนวทางปฏิบัติ(Principles and Practices of Recreation Service) มุ่งประเด็นเกี่ยวกับการสร้างใหม่ แม้เขาจะถือว่าการเล่นและนันทนาการมีความหมายเหมือนกันในด้านการสร้างความสมดุลของร่างกาย (Homeostasis) ซึ่งเป็นกระบวนการ ที่ร่างกายสร้างส่วนประกอบทางเคมีที่ร่างกายต้องการนอกจากนี้เขายังให้คำจำกัดความของนันทนาการบนพื้นฐานความสมดุล เช่น ความพอใจ กระบวนการสร้าง ความสมดุลทางจิตใจ โดย กล่าวว่านันทนาการมาจากความต้องการด้านจิตใจคือความพอใจความต้องการ

พื้นฐานของร่างกายสามารถเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้เกิดนันทนาการได้เมื่อมีสิ่งใดที่ไม่สมดุกลก็สามารถแก้ไขได้ ชิฟเวอร์ (Shiver, 1967)

ผู้วิจัยสรุปได้ว่าทฤษฎีนั้นนันทนาการเป็นหลักการแนวทางในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการที่มุ่งเน้นเกี่ยวกับกระบวนการในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เพื่อพัฒนาศักยภาพทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ อย่างเป็นระบบ มีขั้นตอน

7. ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

จากความหมายดังกล่าวผู้ศึกษาวิจัยสรุปได้นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่กระทำด้วยความสมัครใจเป็นกิจกรรมที่ทำในเวลาว่างหลังจากภารกิจประจำ อาทิจากหลังจากเลิกเรียน ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวจะต้องไม่เป็นกิจกรรมที่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม กฎหมายบ้านเมือง และเมื่อทำกิจกรรมแล้วจะก่อให้เกิดความสุขทั้งกายและใจอีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมทางด้าน ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และยังสามารถที่จะทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข สำหรับประเภทของนันทนาการสามารถแบ่งออกได้เป็น 11 ประเภท ได้แก่

1. ศิลปหัตถกรรม เช่น การเย็บปักถักร้อย การแกะสลัก คือ ศิลปหัตถกรรมประดิษฐ์สิ่งต่างๆ งานด้านศิลปะทำด้วยมือทำในเวลาว่างไม่หวังผลกำไรหรือทำเป็นอาชีพเป็นกิจกรรมส่งเสริมทักษะความสามารถการใช้มือสร้างงานฝีมือแก่ชุมชนพัฒนาอารมณ์สังคมและสติปัญญาผู้เข้าร่วมใช้จินตนาการของตนเองสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ เป็นกิจกรรมค่าใช้จ่ายไม่สูงแสดงออกความเป็นตัวของตัวเองสามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับทุกเพศทุกวัยสามารถนำของที่ซื้อแล้วมาประดิษฐ์หรือสร้างสรรค์ใหม่ให้เกิดประโยชน์อย่างอื่นได้เช่นเครื่องจักรสานเอพปรับอากาศร้อยเครื่องปั้นดินเผาการแกะสลักไม้การทำร่มการปั่นแป่งขนมปังดินน้ำมันปูนปลาสเตอร์เครื่องเงินเครื่องเงินการทอเสื้อการวาดภาพประดิษฐ์ดอกไม้ทำรองเท้าทำกระเป๋าร้อยมาลัยศรีสะเกษปักกระดาษจัดดอกไม้การเป่าแก้วทำวาวเป็นต้น

2. เกมและกีฬา เช่น เกมกลุ่มสัมพันธ์ กีฬาในร่ม กีฬากลางแจ้ง คือ เกมกีฬากิจกรรมความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการเคลื่อนไหวความอดทนสติปัญญาและกำลังของร่างกายประกอบกิจกรรมบางกิจกรรมใช้อุปกรณ์ เช่นลูกบอลไม้ตีแบดล็กเก็ตตุงมือเป็นต้นมักจัดในสถานที่บริเวณกว้างเช่นสนามหญ้าลานกว้างโรงยิมเนเซียมเป็นต้น การเล่นเกมการแข่งขันมีกฎกติกาเฉพาะมีความสนุกสนานท้าทายเป็นกิจกรรมที่สนุกตื่นตาตื่นใจท้าทาย

ความสามารถของผู้เข้าร่วมเหมาะกับทุกเพศทุกวัยรวมทั้งผู้พิการการจัดการบรรณาการประเภทเกมกีฬาได้แก่เกมสร้างสรรค์เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่เกณฑ์การเล่นพื้นเมืองเกมคอมพิวเตอร์และไฟฟ้าเกมเบ็ดเตล็ดในส่วนของเกมกีฬาได้แก่กีฬาประเภทเดียวกีฬาประเภทคู่แข่งขันกีฬาประเภททีมกีฬาทงน้ำกีฬาเสริมสมรรถนะทั้งภาพกีฬาปะทะต่อสู้กีฬากิจกรรมแสดงออกผ่านการเคลื่อนไหวการแสดงความสามารถทางอารมณ์เช่นความสุขความรักเสียใจการบูชาสงครามเป็นต้นรูปแบบการจัดการเดินรำเรียกว่ากิจกรรมเข้าจังหวะแต่ละกิจกรรม

3. การเดินรำ เช่น รำไทย เต้นลีลาศ คือ กิจกรรมนันทนาการประเภทการเดินรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ การเดินรำเป็นกิจกรรมทางสังคม ที่ให้คุณค่าพัฒนาการทางด้านความเจริญเติบโตทางกายอารมณ์ สังคมและจิตใจ ส่งเสริมการแสดงออกเสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ รู้จักมารยาทวัฒนธรรมและคุณธรรม ทางสังคมกิจกรรมเข้าจังหวะหมายถึงการเล่นที่ใช้จังหวะประกอบการเคลื่อนไหวตามบทเพลงและจังหวะประกอบดนตรี เป็นการส่งเสริมการแสดงออกของบุคคลเข้ากับจังหวะดนตรีคุณค่าในการเข้าร่วมกิจกรรม

ประเภทการเดินรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ ประกอบด้วย

- 1) การเดินรำลาตินอเมริกา
- 2) การเดินรำแบบลือกแอนดโรล
- 3) การเดินรำแบบบอลรูม
- 4) การเดินรำพื้นเมือง
- 5) การเคลื่อนไหวเบื้องต้น
- 6) การเดินรำประกอบเพลง
- 7) ลีลาศ

4. การละคร เช่น ละครพื้นบ้าน ละครโทรทัศน์ คือ กิจกรรมนันทนาการประเภทการละคร นันทนาการประเภทการละคร เป็นกิจกรรมการแสดงออก เป็นการระบายอารมณ์ หรือกิจกรรมของชีวิตประจำวัน การสร้างความรู้สึก การแสดงออกแห่งตน นันทนาการละครเกิดได้หลายวิธีการ เช่น เกิดจากการแสดงพิธีทางศาสนา ความฝัน หรือจินตนาการที่ส่งเสริมพัฒนาการ ทางด้านอารมณ์สุข สนุกสนาน

รูปแบบของละคร

- 1) การละครในลักษณะการเลียนแบบส่งเสริมจินตนาการ การเลียนแบบพฤติกรรมของคน สัตว์ หรือธรรมชาติ
- 2) การละครแบบสร้างสรรค์ ส่งเสริมการแสดงออกเพื่อให้เกิด จินตนาการ ภาพพจน์ แนวคิดเพื่อ ปลุกอารมณ์ในแบบต่างๆ
- 3) ละครร้อง
- 4) ละครรำ
- 5) ละครชาตรี
- 6) มโนราห์
- 7) โขน
- 8) หนังตะลุง
- 9) หุ่นกระบอก
- 10) นาฏศิลป์
- 11) อุปรากร
- 12) ละครพูด

คุณค่าการละคร

- 1) เป็นการส่งเสริมการแสดงออกแห่งตน
- 2) เป็นลักษณะวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของชนชาติ
- 3) ส่งเสริมการเลียนแบบพฤติกรรมมนุษย์
- 4) เป็นการพัฒนาอารมณ์สุข
- 5) ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

5.งานอดิเรก เช่น งานเก็บสะสม งานทำประดิษฐ์ คือ กิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก งานอดิเรก จัดเป็นกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณค่า ชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่วัยเด็ก เยาวชน ผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ เป็นการเสริมสร้าง ประสบการณ์ชีวิต เป็นการบำบัดทางกาย และจิตใจ ส่งเสริมโอกาสให้บุคคลเลือกกิจกรรมความ สนใจ สนุกสนาน และกระทำด้วยความเต็มใจในช่วงเวลาอิสระ เวลารว่าง เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคม

ประเภทของงานอดิเรก

- 1) งานอดิเรกประเภทการกระทำ เช่น ประดิษฐ์ ต่อเติม วาดภาพ
- 2) งานอดิเรกประเภทสะสม เช่น สะสมแสตมป์ เหรียญที่ระลึก
- 3) งานอดิเรกประเภทสร้างสรรค์ เช่น แกะสลัก วาดภาพ
- 4) งานอดิเรกประเภทศึกษาเรียนรู้ เช่น เรียนรู้เทคนิคสิ่งต่างๆ

คุณค่าของงานอดิเรก

- 1) เป็นการผ่อนคลายความเครียดของบุคคลและชุมชน
- 2) เป็นการส่งเสริมสุขภาพจิต
- 3) เป็นกิจกรรมที่ต่อต้านความเบื่อหรือเวลาว่างเชิงบังคับ
- 4) เป็นการบริการตนเองและชุมชน
- 5) เป็นการแสดงออกทางสร้างสรรค์
- 6) เป็นสิ่งที่มีจุดหมายหรือทดแทนโอกาสในการว่างงาน
- 7) เป็นสื่อความรู้และทักษะการเรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองไม่รู้มาก่อน
- 8) เพื่อส่งเสริมและตอบสนองความต้องการของสังคม
- 9) ส่งเสริมให้ประชากรวัยสูงอายุได้กระทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดคุณค่า และมีจุดหมายสร้าง
ความสมดุลของชีวิต
- 10) ช่างศิลป์ในศิลป์ ความประทับใจ เป็นการบำบัด
- 11) งานอดิเรกช่วยพัฒนาทักษะจนกลายเป็นรายได้เสริม หรือเกิดอาชีพ เสริมเศรษฐกิจของ
บุคคลและสังคม

6. การดนตรีและร้องเพลง เช่น การเล่นดนตรี การร้องเพลง คือ กิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและ
ร้องเพลง ดนตรีเป็นภาษากลางที่ใช้สื่อสารหรือถ่ายทอดความรู้สึกของมวลมนุษยชาติ เป็นส่วนหนึ่งของ
ชีวิตประจำวัน บุคคล ชุมชนคุ้นเคยกับดนตรี ทั้งในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การแสดงออกแห่งตน การทำทนาย
ดนตรีเป็นการระบายอารมณ์ เป็นการผ่อนคลายความเครียดขณะทำงาน หรือเวลาว่าง กล่าวโดยสรุปดนตรีเป็น

นันทนาการที่ต้องมีควบคู่กับสังคม เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน มีบทบาทต่อบุคคล ชุมชน สังคม และประเทศชาติ

ประเภทของดนตรีตามลักษณะการเข้าร่วม

- 1) การร้องเพลง เช่น เพลงไทย เพลงสากล เพลงโอเปร่า เพลงคลาสสิก
- 2) การเล่นดนตรี เช่น เครื่องสาย กีตาร์ เปียโน ไวโอลิน
- 3) การฟังดนตรี เช่น คอนเสิร์ต ซิมโฟนี เครื่องสาย
- 4) เพลงประกอบกิจกรรมเข้าจังหวะ เช่น เพลงพื้นเมือง รำวง
- 5) การสร้างสรรค์ทางดนตรี เช่น การแต่งเพลง เนื้อร้อง ทำนอง การประดิษฐ์อุปกรณ์ดนตรี
- 6) กิจกรรมดนตรีแบบผสม เช่น การเต้นรำพื้นเมือง ระบำบัลเล่ย์ ละครเพลง โอเปร่า เทศกาลดนตรี

การจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง

- 1) ดนตรีสำหรับเด็กและเยาวชน เช่น โรงเรียนสอนดนตรี ดนตรีสำหรับ เยาวชน การศึกษาการเล่นและฟังดนตรี
- 2) ดนตรีสำหรับประชาชน การจัดสวัสดิการดนตรีสำหรับประชาชนทั่วไป เช่น ศูนย์สังคีต สังคีตศาลา ศูนย์วัฒนธรรมหรือคอนเสิร์ตเพื่อธุรกิจ การบันเทิง ผับ ดิสโก้ คลับ ห้องอาหาร ภัตตาคาร เป็นต้น
- 3) ดนตรีสำหรับผู้สูงอายุเพื่อบริการแก่ประชากรสูงอายุซึ่งมีความต้องการและสนใจในกิจกรรมดนตรีที่แตกต่างออกไป
- 4) ดนตรีสำหรับประชากรกลุ่มพิเศษ เช่น คนพิการ บุคคลด้อยโอกาส และกลุ่มพฤติกรรมเบี่ยงเบน

คุณค่าของกิจกรรมนันทนาการประเภทดนตรีและร้องเพลง

- 1) ดนตรีช่วยกระตุ้นระบบประสาทสัมผัสของบุคคลและชุมชน
- 2) ดนตรีสร้างอารมณ์สุข สนุกสนานและสุขสงบได้
- 3) ช่วยส่งเสริมการแสดงออกทางอารมณ์

- 4) ส่งเสริมความสามารถทางจิตใจและสติปัญญา
- 5) เป็นสื่อภาษาที่ไม่มีที่สิ้นสุด
- 6) เป็นส่วนประกอบของชีวิตประจำวัน
- 7) ช่วยลดความเครียดของบุคคลและสังคม
- 8) สร้างและส่งเสริมคุณค่าของศิลปะการสร้างสรรค์
- 9) เป็นการพัฒนาอาชีพเศรษฐกิจแก่สังคม
- 10) เป็นสื่อของการสร้างความเข้าใจมิตรภาพแก่มวลมนุษย์

7. กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง เช่น การท่องเที่ยว สวนสาธารณะ คือ กิจกรรมนันทนาการประเภทกลางแจ้ง/นอกเมือง เป็นกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ ห่างไกลจากสภาพแวดล้อมและมลพิษ ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนา การเจริญเติบโตทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล และสังคม กิจกรรมการอยู่ค่ายพักแรม เป็นกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง นอกเมืองที่สำคัญยิ่งอย่างหนึ่ง เพราะเป็นการผสมผสานกิจกรรมต่างๆ เข้าด้วยกัน เช่น กิจกรรมศิลปหัตถกรรม การต่อสู้เพื่อการอยู่รอด การสร้าง วัสดุอุปกรณ์โดยอาศัยธรรมชาติ การได้สัมผัสใกล้ชิดธรรมชาติ กิจกรรมตกปลา ล่าสัตว์ ใต้เขา ศึกษาธรรมชาติ การอนุรักษ์ธรรมชาติ และคุณค่าทางสังคม ระเบียบเสรีประชาธิปไตยแหล่งนันทนาการกลางแจ้ง เช่น สนามกีฬา ค่ายลูกเสือเนตรนารี สระว่ายน้ำ ฟาร์มเลี้ยงสัตว์ โบราณวัตถุ โบราณสถาน พิพิธภัณฑ์ สวนสัตว์ เป็นแหล่งที่ให้ความรู้ ทักษะเบื้องต้น สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ การปรับตัวของมนุษย์กับธรรมชาติสิ่งแวดล้อม มลภาวะเป็นพิษ การป้องกันรักษาและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ความประทับใจ เป็นต้น สนามเด็กเล่นและสถาบันการศึกษา ก็เป็นแหล่งนันทนาการ กลางแจ้งที่ช่วยพัฒนากิจกรรมของเยาวชนและประชาชนในด้าน การเจริญเติบโต และคุณภาพชีวิต

8.วรรณกรรม (อ่านเขียนพูด) เช่น การอ่านวรรณกรรม การโต้วาที คือ การอ่าน เช่น อ่านหนังสือ ประวัติศาสตร์และบุคคลสำคัญ การฝึกจัดวิธีอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ อ่านพัฒนาตนเอง อ่านหนังสือพิมพ์ นวนิยาย อ่านเพื่อชุมชน (เสียงตามสาย) อ่านหนังสือปริทัศน์ และ อ่านหนังสือวรรณกรรมชั้นเยี่ยม เป็นต้น 8.2 การเขียน เช่น เขียนจดหมายสังคมธุรกิจ เขียนบทร้อยกรอง เขียนแบบสมัครเล่น เขียนบทร้อยแก้ว เพื่อสื่อสารมวลชน เขียนคอลัมน์เขียนพัฒนาทักษะภาษา เขียนหนังสือรายปักษ์ เป็นต้น 8.3 การพูด เช่น พูด

ได้ว่าที่ พุดทางวิทยุโทรทัศน์ การเล่นเกม การอภิปรายซักถาม การจัดพบปะสมาคมฯ พุดในที่ชุมชน พุดในเชิงธุรกิจพุดเชิงการทูต เป็นต้น

9. กิจกรรมทางสังคม คือ กิจกรรมนันทนาการส่งเสริมโอกาสสร้างมนุษยสัมพันธ์ ความเข้าใจ ความสามัคคี โดยใช้กิจกรรมสอดแทรกเพื่อการสร้างสรรค์สังคมโดยรูปแบบการจัดกิจกรรม เช่น กิจกรรมทางศาสนาของแต่ละศาสนาในแต่ละท้องถิ่น กิจกรรมเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณี กิจกรรมในโอกาสสำคัญต่าง ๆ เป็นต้น

10. กิจกรรมพิเศษ คือ กิจกรรมที่จัดขึ้นเฉพาะ เป็นครั้งคราว ตามโอกาสอันควร เพื่อเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมกิจกรรมเพื่ออนุรักษ์ขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม นำไปสู่ความรักใคร่ ความสามัคคี ความเข้มแข็งแก่ชุมชน เช่น งานเทศกาลประเพณีต่าง ๆ งานนิทรรศการเพื่อส่งเสริมความรู้ความเข้าใจแก่ชุมชน การประกวดทักษะความสามารถด้านกิจกรรมนันทนาการ ทักษะความสามารถอื่น ๆ เทศกาลดนตรี เทศกาลเดินร่ำ เทศกาลกีฬาพื้นเมือง เทศกาลศิลปหัตถกรรม เป็นต้น

11. กิจกรรมอาสาสมัคร คือ กิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม การให้และรับ การร่วมมือของชุมชนส่งเสริมทักษะและการสร้างคุณภาพชีวิต เกิดความพึงพอใจ การพัฒนาจิตใจของบุคคลและสังคม ปราศจากรางวัลนำไปสู่การพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ กิจกรรมที่จัดขึ้นด้วยความสมัครใจ ไม่มุ่งหวังผลตอบแทนใด ๆ มุ่งหวังเพียงความพอใจจากการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น ๆ กระทำด้วยความสมัครใจและพึงพอใจ เพื่อเกิดประโยชน์ต่อส่วนรวมหรือชุมชน ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดความสุขสบายใจ เช่น งานอาสาสมัครตามโรงพยาบาล 9. กิจกรรม ทางสังคม เช่น การประชุมเลี้ยงสังสรรค์ งานเลี้ยง

ผู้วิจัยสรุปว่าประเภทของนันทนาการที่กล่าวมาข้างต้นเป็นกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับบริบทของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพพระนครที่มีลักษณะของการเข้าร่วมกิจกรรม อาทิเช่น การดูหนัง ฟังเพลง ดูซีรี่ เล่นกีฬา สะสมของส่วนตัว หรือแม้แต่กิจกรรมจิตอาสาซึ่งตรงกับประเภทกับกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท แผนพัฒนานันทนาการ แห่งชาติฉบับที่ 2 (พ.ศ.2555-2559),22)

8. การจัดกิจกรรมนันทนาการ

มีหลักการที่ต้องนำมาพิจารณาเพื่อให้การจัดกิจกรรมนันทนาการประสบผลสำเร็จดังนี้ สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ: (2550: 12-14)

1. ด้านการจัดการ (Management) จะต้องมีการวางแผนด้านการจัดการอย่างเป็นกระบวนการที่เป็นไปตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1.1 จัดทำข้อมูลพื้นฐานกิจกรรมนันทนาการในด้านต่าง ๆ ได้แก่ 1. สำรวจความต้องการและความสนใจของกลุ่มบุคคลต่างๆที่จะเข้าร่วมกิจกรรมหรือมีการจัดกิจกรรมประเภทต่างๆอยู่ก่อนแล้ว 2. สำรวจประเภทกิจกรรมนันทนาการต่างๆที่มีการดำเนินการเป็นวิถีชีวิตอยู่แล้วได้แก่ ประเพณี ศาสนา และวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆซึ่งอาจมีการจัดกิจกรรมในเทศกาล วันสำคัญต่าง ๆ เช่น วันสงกรานต์ วันเข้าพรรษา วันออกพรรษา เป็นต้น

1.2 นำข้อมูลที่สำรวจแล้วมาวางแผนในการจัดกิจกรรมนันทนาการ โดยยึด หลักการมีส่วนร่วมความยืดหยุ่นความต่อเนื่องการสร้างโอกาสการตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

2. ด้านบุคลากร (Man) บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมนันทนาการ แบ่งเป็น กลุ่มใหญ่ๆ ได้ 3 กลุ่ม ได้แก่

2.1 กลุ่มผู้จัดกิจกรรมนันทนาการเป็นกลุ่มบุคคลที่เป็นผู้ดำเนินการ แบ่งออกเป็น ฝ่ายต่างๆทั้งที่เป็นหน่วยงานภาครัฐหรือหน่วยงานเอกชนหรือเป็นการรวมตัวของภาคประชาชน ที่มีวัตถุประสงค์ และเป้าหมายเดียวกัน ได้ร่วมกันจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทนั้นๆขึ้นในท้องถิ่นของตนเองเพื่อให้เกิดความยั่งยืนของกิจกรรมนันทนาการดังกล่าว จำเป็นต้องใช้การประสานสัมพันธ์กันเป็นอย่างดีมีการกำหนดบทบาทหน้าที่กันอย่างชัดเจนด้วยการแต่งตั้ง

2.2 กลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ซึ่งหมายถึงประชาชนหรือผู้ที่ร่วมปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งอาจเข้าร่วมกิจกรรมเป็นรายบุคคลหรือเป็นรายกลุ่มก็ได้ แบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ได้ 2 กลุ่ม

1. กลุ่มบุคคลปกติทั่วไป ได้แก่ ประชาชนทั่วไปที่มีสภาพร่างกายเป็นปกติ ที่สามารถเข้าร่วม

กิจกรรมได้ 2. กลุ่มบุคคลพิเศษ ได้แก่ กลุ่มผู้ด้อยโอกาส คนพิการ ผู้สูงอายุ ผู้ต้องขัง ผู้อาศัยตาม
เขตชายแดน ชาวเขา เด็กเร่ร่อน กลุ่มคนในชุมชนแออัด คนต่างด้าว เป็นต้น

2.3 กลุ่มผู้ให้การสนับสนุน เป็นกลุ่มบุคคลที่ผู้จัดกิจกรรมได้ขอความร่วมมือ ในการให้
กลุ่มบุคคลหรือหน่วยงานอื่น ๆ ให้ความร่วมมือในการจัดกิจกรรมนันทนาการ อาจเป็น บุคคล
หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งภาครัฐและเอกชนที่มีบทบาทหน้าที่ หรือมีภารกิจที่สอดคล้อง และ
สัมพันธ์กัน หรืออาจเป็นกลุ่มที่ให้การสนับสนุนทั้งด้านงบประมาณ บุคลากร สถานที่ วัสดุ
อุปกรณ์หรือสิ่งของอื่น เป็นต้น

3. ด้านสถานที่วัสดุอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก (Material) การจัดกิจกรรมนันทนาการ ผู้
จัดต้องมีการจัดเตรียมความพร้อมทั้งในด้าน สถานที่ วัสดุอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกให้เกิดความ
พร้อมเพรียงด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น จัดหา จัดซื้อ จัดยืม เป็นต้น การจัดสถานที่ วัสดุอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการซึ่งจะต้องมีระบบ
การจัดบริการอย่างสะดวกและเหมาะสม กิจกรรมนันทนาการจะได้รับความพึงพอใจจากสมาชิกมากน้อย
เพียงใดขึ้นอยู่กับการจัดบริการ สิ่งอำนวยความสะดวก ซึ่งเป็นปัจจัย สนับสนุนความสำเร็จในการจัด
กิจกรรมนันทนาการ

4. ด้านงบประมาณ (Money) งบประมาณถือว่าเป็นทรัพยากรบริหารที่มีความสำคัญ ผู้จัด
จะต้องมีการเตรียมการ ด้วยตนเองหรืออาจจะให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้มีส่วนร่วมในรูปแบบต่าง ๆ งบประมาณ
ที่เพียงพอและเหมาะสมจะสามารถจัดกิจกรรมนันทนาการได้อย่างทั่วถึงและหลากหลายจึงต้องจัดเตรียม
งบประมาณ สนับสนุนให้พร้อมและเพียงพอ

ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมนันทนาการต้องมียุทธศาสตร์ประกอบด้วยทั้งหมด 4 ข้อ ได้แก่ การบริหาร
จัดการ บุคคล สถานที่วัสดุ และงบประมาณ ถึงจะสามารถทำให้กิจกรรมที่จะดำเนินการมีประสิทธิภาพ

9. ความหมายของผู้นำนันทนาการ

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย (2551 : 60-61) ได้ให้ความหมายของผู้นำนันทนาการไว้ว่า ผู้นำนันทนาการ
หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่ดำเนินการหรืออำนวยความสะดวกให้กิจกรรมนันทนาการบรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ ซึ่งการ
ดำเนินกิจกรรมนันทนาการประกอบด้วย จุดมุ่งหมายของกิจกรรมการเลือกกิจกรรมการจัดเตรียมสถานที่ในการดำ

เนนกิจกรรมวิธีการดำเนินการสวัสดิภาพและความปลอดภัยในการดำเนินกิจกรรมและสุดท้ายการสรุปและการประเมินผลกิจกรรม

ผู้นำนันทนาการ (Recreation Leader) หมายถึง บุคคลที่มีหน้าที่จัดการบริการแนะนำช่วยเหลือให้บุคคลหรือหมู่คณะได้เลือกกิจกรรมนันทนาการที่จะเข้าร่วมตามต้องการตามความสนใจของแต่ละบุคคลให้เขาได้รับความพอใจ ความสุขเพลิดเพลินจากกิจกรรมนันทนาการนั้น ส่วนศิลปะการเป็นผู้นำทางนันทนาการ (Leadership in Recreation) นั้น หมายถึง ศิลปะ หรือวิธีการต่าง ๆ ที่ผู้นำนันทนาการจะนำไปใช้เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้รับประสบการณ์มีความพึงพอใจ มีทัศนคติและมีความสนใจในกิจกรรมนันทนาการ (สำนักงาน พัฒนาการกีฬาและนันทนาการ, 2547 : 4)

ความหมายของผู้นำปรับเปลี่ยนตามยุคตามสมัยนับจากยุคเกษตรกรรมยุคอุตสาหกรรมยุคเทคโนโลยีและยุคดิจิทัลในปัจจุบันเมื่อเทียบกับ 10 ปีที่ผ่านมาผู้นำในยุคปัจจุบันจะมีความจริงจังและกระตือรือร้นมากกว่าในอดีตทำให้ภาวะผู้นำเปลี่ยนไปจากเดิมสั่งการจากบนลงล่าง top shoes มาเป็นการให้ความสำคัญของการร่วมมือกันทำงานมากขึ้นมีกรอบแนวความคิดที่เป็นระบบในปัจจุบันมีแนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความหมายของผู้นำอยู่มากมายถ้ามองในทิศทางที่ทำงานร่วมกันระหว่างผู้นำกับผู้ตามให้ประสบผลสำเร็จความหมายของผู้นำในศตวรรษที่ 21 ควรเป็นคนที่มีความลักษณะดังนี้ 1 มีบทบาทในการปฏิสัมพันธ์กับผู้คนที่ติดตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันและแก้ไขปัญหาได้ทันเวลา 2 มีความเข้าใจและการรับรู้อิทธิพลของความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งของผู้นำและผู้ตามสามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆได้ 3 สามารถรับรู้ถึงความหลากหลายในแง่ภูมิและบริบทของผู้นำที่มีผลมาจากสภาพของสิ่งแวดล้อมสังคมเศรษฐกิจและการเมือง 4 สามารถหลีกเลี่ยงความกดดันที่ถูกกำหนดโดยพฤติกรรมการแสดงออกและสามารถหาทางแก้ไขได้ 5 ต้องยอมรับแนวความคิดในด้านงานบริการรับงานบริการและมีความสุขกับการทำงานมีแนวคิดกว้างไกลระดับโลกสามารถเรียนรู้สื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ 6 เข้าใจองค์กรรูปแบบใหม่ที่เป็นลักษณะบูรณาการ 7 ต้องมีความยืดหยุ่นสูงในการบริหารเปลี่ยนแปลงชอบท้าทายและการทดลองใหม่ๆ 8 ต้องเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและยอมรับการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา 9 สามารถสร้างความสมดุลของการใช้ชีวิตและการทำงานได้ดี 10 สร้างความเจริญก้าวหน้าในด้านความรู้สมัยใหม่เกี่ยวกับวิชาชีพของตน (นันทนาการเพื่อสุขภาพชีวิต : ออนไลน์)

"ผู้นำนันทนาการ" คือ บุคคลที่มีความสำคัญต่อการนันทนาการในองค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน เป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องมีหน้าที่และบทบาทในการบริหารจัดการ การนันทนาการและการขับเคลื่อนกิจกรรม นันทนาการให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้า หมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น หนังสือเล่มนี้จึงมีเนื้อหาสาระ เน้นในการสร้างและพัฒนาความเป็นผู้นำ นันทนาการโดยแท้จริง โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับนันทนาการ ความรู้ความเข้าใจในการสร้างคุณลักษณะของความเป็นผู้นำนันทนาการ และความรู้ความเข้าใจเพื่อนำไปใช้ในการ สร้างทักษะปฏิบัติการเป็นผู้นำนันทนาการ ประกอบด้วยกิจกรรมและเกมนันทนาการ พฤติกรรมกลุ่มและทักษะ ผู้นำนันทนาการ ซึ่งเนื้อหาทั้งหมดเป็นแนวทางในการค้นคว้า ศึกษา เพื่อพัฒนาผู้นำนันทนาการสู่ความเป็นเลิศได้ อย่างดียิ่ง (ผู้นำนันทนาการ : ออนไลน์)

ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าผู้นำนันทนาการหมายถึงผู้ที่ดำเนินกิจกรรมนันทนาการผ่านกระบวนการจัด กิจกรรมอย่างเป็นระบบเป็นขั้นตอนมีวัตถุประสงค์ในการดำเนินการชัดเจนโดยกิจกรรมที่ดำเนินการนั้นจะต้องไม่ ขัดต่อศีลธรรม ขนบทำเนียมประเพณี และกฎหมายบ้านเมือง อีกทั้งยังสามารถช่วยพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ ของ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

10. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับ ศูนย์พัฒนาศึกษาพระนคร

ศูนย์พัฒนาศึกษาพระนคร เป็นศูนย์การศึกษาในสังกัดของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ใน อดีตเป็นสถาบันการศึกษาที่เก่าแก่และมีชื่อเสียง 2 วิทยาเขต ได้แก่ วิทยาเขตพัฒนาศึกษาพระนคร เดิมเป็นโรงเรียน พาณิชยการแห่งแรกของประเทศไทย และโรงเรียนอาชีวศึกษาแห่งแรกของประเทศไทย วิทยาเขตชุมพรเขตรอุดม คัณฑ์ เดิมเป็นโรงเรียนช่างตัดเสื้อพระนคร(โรงเรียนช่างตัดเสื้อวัดสุทัศน์) ต่อมาได้มีการแบ่งส่วนราชการใหม่ จึง เป็นการยกเลิกวิทยาเขตนับแต่นั้นเป็นต้นมา และได้รวมทั้งสองวิทยาเขตเดิมเป็น ศูนย์พัฒนาศึกษาพระนคร ซึ่งใน ปัจจุบันเป็นที่ตั้งของ คณะบริหารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ และคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น โดยมี ประวัติของแต่ละคณะดังนี้

ประวัติคณะบริหารธุรกิจ

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ตั้งอยู่ ณ ศูนย์พัฒนาศึกษาพระนคร อันเป็น สถาบันการศึกษาด้านพาณิชยการที่เก่าแก่อายุยาวนานกว่า ๑๑๗ ปี ซึ่งเป็นวังเดิมของพลเรือเอก พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ (วังนางเลิ้ง) บนถนน พิชญ์โลก เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้จัดตั้งขึ้นตามประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ ๒๗ พฤศจิกายน ๒๕๔๙ ซึ่งเกิดจากการปรับปรุงพระราชบัญญัติสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล เป็นมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ๙ แห่ง โดยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ประกอบด้วย ๕ วิทยาเขต คือ วิทยาเขตเทเวศร์ วิทยาเขตโชติเวช วิทยาเขตพณิชยการพระนคร วิทยาเขตชุมพรเขตอุดมศักดิ์ และ วิทยาเขตพระนครเหนือตามพระราชบัญญัติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พ.ศ.๒๕๔๘ สังกัดคณะกรรมการการอุดมศึกษากระทรวงศึกษาธิการเพื่อตอบสนองนโยบายรัฐบาลด้านการปฏิรูปการศึกษาและนำพาประเทศสู่การแข่งขันกับนานาประเทศ เพื่อตอบสนองการพัฒนาประเทศโดยส่วนรวม เพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนโดยขยายฐานการให้บริการอุดมศึกษาให้มากขึ้น มุ่งให้การจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษามีความคล่องตัว

คณะบริหารธุรกิจ มหาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มีเป้าหมายสูงสุดในการ “มุ่งมั่นสร้างบัณฑิตเป็นนักธุรกิจชั้นนำ แห่งโลกธุรกิจในระดับสากล” ภายใต้วิสัยทัศน์ “ผลิตบัณฑิตมีอาชีพที่มีคุณภาพและคุณธรรม บนพื้นฐานเทคโนโลยีแห่งโลกธุรกิจ” และ ปรัชญา “สร้างบัณฑิตสู่คุณธรรม ก้าวทันเทคโนโลยี นำบริหารธุรกิจสู่โลกสากล” คณะบริหารธุรกิจได้ยึดมั่นในวิสัยทัศน์และปรัชญา โดยมุ่งมั่นในการกิจสร้างบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญด้านทักษะวิชาชีพ พร้อมก้าวไปสู่ความสำเร็จในโลกของอาชีพได้อย่างสมภาคภูมิ เพียบพร้อมไปด้วยความรู้ความสามารถที่ทันสมัย มีพลังและความเข้มแข็งที่พร้อมสำหรับการแข่งขันทุกสถานการณ์

ปัจจุบันคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มีการจัดการเรียนการสอน ทั้งในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) ระดับปริญญาตรี ระดับปริญญาโท และระดับปริญญาเอก ในอนาคตทางคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้เตรียมหลักสูตรการเรียนการสอนโดยใช้ภาษาสากล (ภายในปี ๒๕๖๕) รวมถึงการสร้างความร่วมมือทางด้านวิชาการทั้งในและต่างประเทศทุกสาขาวิชา มีการแลกเปลี่ยนอาจารย์และนักศึกษากับสถาบันการศึกษาในต่างประเทศ พัฒนาอาจารย์และนักศึกษาโดยความร่วมมือทางวิชาการและวิชาชีพกับสถานประกอบการทั้งในและต่างประเทศ พัฒนาคุณวุฒิอาจารย์ในสัดส่วนปริญญาตรี : โท : เอก สร้างศูนย์องค์ความรู้ นวัตกรรมเพื่อพัฒนางานวิชาชีพ สัดส่วนงานวิจัย ถ่ายทอดเทคโนโลยีและสร้างองค์ความรู้ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นแนวทางในการพัฒนาขีดความสามารถ 2558 (คณะบริหารธุรกิจ: ออนไลน์)

ประวัติคณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เดิมชื่อว่า "สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล" ต่อมา เมื่อวันที่ 18 มกราคม พ.ศ.2548 ได้มีการการสถาปนาขึ้นในพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ประกอบด้วย วิทยาเขตเดิม 5 แห่ง คือ วิทยาเขตเทเวศน์ วิทยาเขตโชติเวช วิทยาเขตชุมพรเขตอุดมศักดิ์ วิทยาเขตพระนครเหนือ และวิทยาเขตพณิชยการพระนคร จากการสถาปนาในครั้งนั้นจึงทำให้เกิด "คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์" ขึ้น ในปี พ.ศ. 2549 คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์ ซึ่งถือเป็น 1 ใน 9 คณะ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ประกอบด้วย 3 สาขาวิชาชีพ ประกอบด้วย สาขาวิชาการท่องเที่ยว สาขาวิชาการโรงแรม และ สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล นอกจากนั้นยังมีอีก 1 สาขาวิชาการ ซึ่งมาจากการรวมอาจารย์ผู้สอนในวิชาศึกษาทั่วไปทั้งห้าวิทยาเขตเดิม มาจัดตั้งเป็น สาขาวิชาศึกษาทั่วไป ในสังกัดคณะศิลปศาสตร์ประยุกต์

ต่อมาในปี พ.ศ. 2550 ได้มีการเปลี่ยนชื่อจาก "คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์" เป็น "คณะศิลปศาสตร์" มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ปัจจุบันมีการจัดการเรียนการสอนทั้งสิ้น 4 สาขาวิชาชีพ ประกอบด้วย สาขาวิชาการท่องเที่ยว สาขาวิชาการโรงแรม สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล และสาขาวิชาภาษาไทยประยุกต์ และอีก 1 สาขาวิชาการ คือ สาขาวิชาศึกษาทั่วไป โดยจัดการเรียนการสอนให้กับทุกคณะในมหาวิทยาลัย ประกอบด้วย 4 กลุ่มวิชา ได้แก่ กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ กลุ่มวิชาพลศึกษาและนันทนาการ กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ กลุ่มวิชาภาษาไทย (คณะศิลปศาสตร์:ออนไลน์)

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ตั้งอยู่อาคาร 1, 3 และ 4 ในบริเวณวิทยาเขตพณิชยการพระนคร (เดิม) ให้บริการการสอนด้านวิชาด้านศิลปศาสตร์แก่นักศึกษาทุกคณะในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จุดเริ่มต้นของคณะศิลปศาสตร์ อาจถือได้ว่ามีมายาวนานซึ่งเริ่มต้น ณ วิทยาเขตพณิชยการพระนคร โดยเริ่มจากการเป็น “โรงเรียนประถมศึกษาศึกษาพิเศษภาษาอังกฤษวัดสัมพันธวงศ์” ซึ่งตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2443 โดยแต่เดิมจัดหลักสูตรสอนเน้นหนักไปในทาง “ภาษาอังกฤษ” เท่านั้น ต่อมาได้เพิ่ม “วิชาเสมียนพนักงาน, วิชาค้าขาย และการบัญชี” ตามแผนการศึกษาใหม่ พ.ศ.2452 ของกระทรวงธรรมการ (ชื่อเดิมของกระทรวงศึกษาธิการ)

วันที่ 1 พฤศจิกายน พ.ศ. 2512 ได้รับการยกระดับขึ้นเป็น “วิทยาลัยพณิชยการพระนคร” ในสังกัดกรมอาชีวศึกษา

วันที่ 27 กันยายน พ.ศ. 2520 เปลี่ยนชื่อเป็น “วิทยาเขตพัฒนวิชาการพระนคร” ในสังกัด วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา

วันที่ 19 สิงหาคม พ.ศ. 2532 “วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา” เปลี่ยนชื่อเป็น “สถาบันเทคโนโลยีสยามมงคล”

วันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2548 “สถาบันเทคโนโลยีสยามมงคล” ได้รับการสถาปนาและแบ่งออกเป็นมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล 9 มหาวิทยาลัย และวิทยาเขตพัฒนวิชาการพระนคร เข้าสังกัดใน “มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสยามมงคลพระนคร”

วันที่ 3 พฤศจิกายน พ.ศ. 2548 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสยามมงคลพระนคร มีคำสั่งแต่งตั้ง คณะกรรมการดำเนินงานโครงการจัดตั้งคณะศิลปศาสตร์

วันที่ 28 พฤศจิกายน พ.ศ. 2549 มีประกาศกระทรวงศึกษาธิการ จัดตั้งคณะศิลปศาสตร์ประยุกต์ เป็นคณะหนึ่งในแปด ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสยามมงคลพระนคร ต่อมาในปี พ.ศ. 2550 ได้มีการเปลี่ยนชื่อจาก “คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์” เป็น “คณะศิลปศาสตร์”

วันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550 สภามหาวิทยาลัยมีคำสั่งแต่งตั้งให้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ต. วัชร โพธิ์สรณ์ ให้ดำรงตำแหน่งคณบดีคณะศิลปศาสตร์

วันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2554 สภามหาวิทยาลัยมีคำสั่งแต่งตั้งให้ นายภคพันธ์ ศาลาทอง ดำรงตำแหน่งคณบดีคณะศิลปศาสตร์

วันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2558 สภามหาวิทยาลัยมีคำสั่งแต่งตั้งให้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ต. วัชร โพธิ์สรณ์ ดำรงตำแหน่งคณบดีคณะศิลปศาสตร์

วันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 สภามหาวิทยาลัยมีคำสั่งแต่งตั้งให้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อำนาจ เอี่ยมสำอางค์ ดำรงตำแหน่งคณบดีคณะศิลปศาสตร์

วันที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566 สภามหาวิทยาลัยมีคำสั่งแต่งตั้งให้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ยุทธภูมิ สุวรรณเวช ให้ดำรงตำแหน่งคณบดีคณะศิลปศาสตร์ คนปัจจุบัน

คณะศิลปศาสตร์ เปิดสอน 4 สาขาวิชา ได้แก่

- สาขาวิชาการท่องเที่ยว (Tourism)
- สาขาวิชาการโรงแรม (Hospitality)
- สาขาวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสากล (English for International Communication)
- สาขาวิชาภาษาไทยประยุกต์ (Arts Program in Applied Thai)

นอกจากนั้น ยังสอนรายวิชาศึกษาทั่วไป ให้แก่คณะทุกคณะในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

- สาขาวิชาศึกษาทั่วไป แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่
 - กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ
 - กลุ่มวิชาพลศึกษาและนันทนาการ
 - กลุ่มวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
 - กลุ่มวิชาภาษาไทย

ประวัติคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

ปี พ.ศ. 2476 มติในที่ประชุมคณะรัฐบาลหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง 2475 เห็นควรเปิดโรงเรียนสอนวิชาชีพ ดังนั้นเจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรี เสนาบดีกระทรวงธรรมการสมัยนั้น เห็นว่าอาชีพช่างตัดเสื้อตกไปอยู่ในมือของคนต่างชาติเป็นส่วนมาก ไม่มีคนไทยประกอบอาชีพช่างตัดเสื้อเลย จึงดำริให้เปิดโรงเรียนวิชาชีพช่างตัดเสื้อขึ้นที่วัดสุทัศน์ ชื่อว่า “โรงเรียนช่างตัดเสื้อวัดสุทัศน์” เพื่อให้คนไทยได้มีโอกาสศึกษาเล่าเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนชั้นประถมและมัธยมต้น เรียนวิชาชีพด้านตัดเย็บเสื้อผ้าชาย เมื่อจบการศึกษาแล้วไม่ประสงค์เรียนต่อในระดับสูงขึ้น จะได้มีอาชีพติดตัวไปประกอบอาชีพมีรายได้เปิดสอนครั้งแรก เมื่อวันที่ 11 กันยายน 2476 สังกัดกองอาชีวศึกษา กรมวิชาการ ตามประกาศใช้พระราชบัญญัติปรับปรุงกระทรวง ทบวง กรม พุทธศักราช 2481 จัดหลักสูตรไว้ 2 ประเภท คือ ประถมช่างเย็บและช่างตัดมัธยม ปีแรกนับนักเรียน 24 คน ต่อมาปี 2510 เพิ่มขึ้นเป็น 279 คน นอกจากนี้ยังได้เปิดสอนแผนกอาชีวศึกษาผู้ใหญ่ขึ้น เพื่อให้การศึกษาวิชาชีพช่างตัดเย็บเสื้อผ้าแก่บุคคลภายนอกที่สนใจ เป็นการส่งเสริมให้คนไทยนิยมประกอบอาชีพประเภทนี้เพิ่มขึ้นอีกทางหนึ่ง ต่อมาเมื่อปี พ.ศ. 2504 มีนักเรียนนิยมเข้ามาเรียนเพิ่มขึ้นทุก ๆ ปี กระทรวงศึกษาธิการเห็นว่าสถานที่ตั้งของโรงเรียนคับแคบขยายต่อไปอีกไม่ได้ จึงย้ายโรงเรียนมาตั้งอยู่ที่ 517 ถนนนครสวรรค์ แขวงสวนจิตรลดา เขตดุสิต

กรุงเทพมหานคร เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม พ.ศ. 2504 พร้อมกับได้เปลี่ยนชื่อเป็น “โรงเรียนช่างตัดเสื้อพระนคร” โดยมี ฯพณฯ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ (ม.ล. ปิ่น มาลากุล) ได้มาทำพิธีเปิดอาคารเรียน เปิดทำการสอนแผนกวิชาสามัญ แผนกวิชาชีปัตัดเสื้อชาย และแผนกวิชาอาชีวศึกษาผู้ใหญ่ ปี พ.ศ. 2514 โรงเรียนได้ยกฐานะขึ้นเป็นวิทยาลัยชุมชนพระนครอุดมศักดิ์ ตามพระนามของพลเรือเอก พระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ ผู้บริหารในสมัยนั้น (นายชมพู่เทพหัตดิน ณ อุยทธยา) จึงได้ปรับปรุงหลักสูตรใหม่เป็นหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) หลักสูตร 3 ปี รับผู้สำเร็จการศึกษาชั้น ม.ศ.3 หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)หลักสูตร 2 ปี รับผู้สำเร็จการศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ(ปวช.) แผนกช่างตัดเสื้อชายและแผนกออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี เน้นการเรียนการสอนด้านการปฏิบัติ และหลักสูตรประกาศนียบัตรประโยศครูมัธยม (ป.ม) หลักสูตร 1 ปี รับผู้จบประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ทุกสาขาวิชา เมื่อสำเร็จการศึกษาแล้วสามารถไปประกอบอาชีพส่วนตัว หรือภาครัฐหรือภาคเอกชน เช่น รับราชการในกระทรวง ทบวง กรม ต่าง ๆ โรงงานอุตสาหกรรมเสื้อผ้า เป็นต้น มีนักเรียนสนใจเข้ามาศึกษาเพิ่มขึ้นทุกปี (จาก 279 คน เป็น 890 คน) ต่อมา ปี พ.ศ. 2520 วิทยาลัยชุมชนพระนครอุดมศักดิ์ย้ายไปสังกัดวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา เปลี่ยนสถานะเป็น วิทยาเขตชุมชนพระนครอุดมศักดิ์ ผลิदनักศึกษาเข้าสู่ตลาดแรงงานอย่างต่อเนื่อง ปี พ.ศ. 2532 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานนามวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา ใหม่ว่า “สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล” ผู้บริหารฯวิทยาเขตฯในยุคต่อมาเห็นว่าแนวโน้มในอนาคตภาคราชการมีความต้องการผู้ที่สำเร็จการศึกษาวชิชาชีพนี้ เข้ารับราชการลดลง แต่อุตสาหกรรมการผลิตเสื้อผ้า และอุตสาหกรรมสิ่งทอในประเทศมีการขยายตัวอย่างรวดเร็วและเป็นอุตสาหกรรมหลักที่ทำรายได้เข้าประเทศในระดับต้น ๆ ปีละหลายหมื่นล้านบาท มีความต้องการพนักงานที่มีความรู้ในวิชาชีพนี้สูง จึงจำเป็นปรับเปลี่ยนนโยบายเป็นการผลิตบุคลากรเข้าสู่ภาคธุรกิจด้านสิ่งทอและแฟชั่น ดังนั้นจึงมีการปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรกระบวนการเรียนการสอน ดังนี้

1. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) แผนกช่างตัดเสื้อเดิมเป็นสาขาวิชาอุตสาหกรรมเสื้อผ้า (ปิดรับนักเรียนปีการศึกษา 2534)
2. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาการผลิตอุตสาหกรรมเสื้อผ้า (สาขาวิชาผลิตภัณฑ์เสื้อผ้า) สาขาวิชาออกแบบเสื้อผ้า และสาขาวิชาเทคโนโลยีเคมีสิ่งทอ ต่อมาเมื่อปี พ.ศ. 2539 นักเรียนเข้ามาเรียนที่วิทยาเขตฯเริ่มลดลง ผู้บริหารวิทยาเขตฯจึงมีนโยบายให้เปิดสอนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.และปวส.)ด้านบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบัญชี การขาย การตลาดและคอมพิวเตอร์ธุรกิจ เพิ่มเติมปี

พ.ศ. 2540-2548 วิทยาเขตฯ เปิดสอนระดับปริญญาตรี เพื่อเพิ่มโอกาสทางการศึกษาสำหรับผู้สำเร็จการศึกษา ระดับ ปวส. และสถานประกอบการมีความต้องการแรงงานระดับหัวหน้างาน เพื่อควบคุมการผลิตในระบบอุตสาหกรรมมากขึ้น ดังนั้นวิทยาเขตฯ แบ่งการจัดการศึกษา ออกเป็น 2 ระดับดังนี้ 1. ระดับต่ำกว่าปริญญาตรี หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สายวิชาช่างอุตสาหกรรม คณะวิชาอุตสาหกรรมสิ่งทอ เปิดสอน 3 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชาเทคโนโลยีเสื้อผ้า สาขาวิชาออกแบบเสื้อผ้า สาขาวิชาเคมีสิ่งทอ สายวิชาบริหารธุรกิจ คณะวิชาบริหารธุรกิจ เปิดสอน 3 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชาการบัญชี การตลาด คอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. ระดับปริญญาตรี หลักสูตรอุตสาหกรรมศาสตรบัณฑิต (หลักสูตร 4 ปี/ ต่อเนื่อง) ได้แก่ วิชาเอกเทคโนโลยีเคมีสิ่งทอเน้นการผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติการทางด้านนักวิจัยและพัฒนาทางด้านเคมีสิ่งทอ, ช่างเทคนิคฟอกย้อมสิ่งทอ, ผู้ตรวจสอบคุณภาพผลิตภัณฑ์สิ่งทอ และนักทดสอบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ฯลฯ วิชาเอกเทคโนโลยีเสื้อผ้าเน้นการผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติการทางด้านผู้ประกอบการเสื้อผ้าสำเร็จรูป, ช่างเทคนิค, งานตรวจสอบ, จัดการสินค้า, วางแผน และการผลิตเสื้อผ้า ฯลฯ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต (หลักสูตร 4 ปี และต่อเนื่อง) ได้แก่ วิชาเอกออกแบบสิ่งทอเน้นการผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติการทางด้านนักออกแบบแฟชั่น, นักออกแบบ สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (สิ่งทอและแฟชั่น) และหลักสูตรบริหารธุรกิจ ได้แก่ วิชาเอกการตลาด บัญชีและคอมพิวเตอร์ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต ตลอดระยะเวลาของการจัดการศึกษาของวิทยาเขตชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ ตั้งแต่ปีการศึกษา 2476 ถึง 2548 ได้มีการปรับเปลี่ยน ปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร บุคลากร อาคารเรียน ห้องเรียน และครุภัณฑ์ประจำหลักสูตรมาอย่างต่อเนื่อง เป็นรูปธรรม นำระบบการประกันคุณภาพการศึกษาด้วยมาตรฐาน ISO 9000 จัดทำกิจกรรม 5 ส. การรายงานผลประเมินตนเอง ภายใต้นโยบายประกันคุณภาพของสถาบันฯ ที่ว่า “มุ่งมั่นจัดการศึกษาวิชาชีพและเทคโนโลยีที่มีคุณภาพ ตอบสนองความพึงพอใจของผู้รับบริการด้วยการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง” ปี พ.ศ. 2548 สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลได้รับการยกฐานะขึ้นเป็น “มหาวิทยาลัย ” ตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พ.ศ. 2548 ตั้งแต่วันที่ 18 มกราคม 2548 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครเป็น 1 ใน 9 มหาวิทยาลัยตามพระราชบัญญัตินี้ ต่อมาเมื่อวันที่ 27 พฤศจิกายน 2549 กระทรวงศึกษาธิการอาศัยอำนาจตามมาตรา 5(4) จึงออกประกาศกฎกระทรวงศึกษาธิการจัดตั้งส่วนราชการในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร พ.ศ. 2549ออกเป็น 8 คณะ 3 สำนัก 1 สถาบัน วิทยาเขตชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ (เดิม) จึงเปลี่ยนสถานะเป็น “คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น” ได้จัดการเรียน

การสอน โดยมีหลักสูตรที่มุ่งเน้นสร้างนักปฏิบัติการด้านสิ่งทอและแฟชั่นที่ตอบสนองภาครัฐและเอกชนเช่น กรมส่งเสริมอุตสาหกรรมกรมพัฒนาฝีมือแรงงานสมาคมอุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่ม ที่ตอบสนองยุทธศาสตร์ชาติและสอดคล้องกับแผนการบริหารราชการแผ่นดินพ.ศ. 2548-2551 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 : การพัฒนาคนและสังคมที่มีคุณภาพโดยมีเป้าประสงค์ผลิตคนให้เป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้เป็นคนดีมีคุณภาพมีศักยภาพความสามารถในการแข่งขันมีคุณธรรมจริยธรรม (รหัสกลยุทธ์ 02-04-016 และ 02-04-020) และสอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 :การปรับโครงสร้างเศรษฐกิจให้สมดุลและแข่งขันได้โดยมีเป้าประสงค์ในการพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศโดยใช้ฐานความรู้ด้านวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี วิจัย และนวัตกรรม (รหัสกลยุทธ์ 03-14-089 และ 03-14-090) นอกจากนี้คณะอุตสาหกรรมออกแบบสิ่งทอและแฟชั่นได้มีจุดเน้นในการพัฒนา คือการจัดการศึกษาด้านสิ่งทอและออกแบบแฟชั่นที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาของรัฐบาล เรื่องอุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่มเครื่องหนังและเครื่องประดับวางเป้าเป็นศูนย์กลางแฟชั่นสำหรับเขตร้อนของโลกโดยมีความพร้อมด้านบุคลากรที่มีศักยภาพและเป็นที่ยอมรับทางด้านสิ่งทอและแฟชั่นนอกจากนี้ยังตอบสนองนโยบายกรุงเทพฯเมืองแฟชั่นและหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ของรัฐบาลจากเหตุผลดังกล่าวคณะฯ จึงปิดหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และโอนย้ายนักศึกษาบริหารทุกสาขาวิชาไปเรียนที่คณะบริหารธุรกิจปรับปรุงหลักสูตรวิชาชีพเดิมที่มีการบริหารหลักสูตรโดยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี มาเป็นหลักสูตรประจำคณะฯ คือหลักสูตรปริญญาตรี (เทคโนโลยีบัณฑิต) 4 สาขา ดังนี้1. สาขาวิชาเทคโนโลยีเสื้อผ้าและการจัดการธุรกิจแฟชั่น2. สาขาวิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีสิ่งทอ3. สาขาวิชาออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ4. สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ (คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น : ออนไลน์)

11. สถานการณ์โรคโควิด-19 ในปัจจุบัน

โรคโควิด-19 (COVID-19) หรือโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 ที่กำลังแพร่ระบาดในขณะนี้ ถูกตรวจพบครั้งแรกในเดือนธันวาคม พ.ศ.2562 ที่เมืองอู่ฮั่น มณฑลหูเป่ย์ สาธารณรัฐประชาชนจีน โดยพบว่ามีความสัมพันธ์กับตลาดอาหารทะเล และสงสัยว่าเกิดจากการติดต่อกับสัตว์มาสู่คน เนื่องจากการตรวจพบเชื้อนี้ในค้างคาวและตัวนิ่มหรือลิ้น (Pangolin) โดยพบว่าไวรัสก่อโรคนี้นี้เป็นไวรัสโคโรนาชนิดหนึ่ง อยู่ในสกุลเดียวกับไวรัสที่ทำให้เกิดโรคหวัด รวมถึงโรคทางเดินหายใจเฉียบพลันรุนแรงหรือซาร์ส(SARS: Severe acute respiratory syndrome) และโรคทางเดินหายใจ ตะวันออกกลางหรือโรคเมอร์ส (MERS: Middle East respiratory

syndrome) ที่เคยแพร่ระบาดในอดีต ในระยะแรกเรียกเชื้อไวรัสนี้ว่า SARS-CoV-2 ภายหลังจึงเรียกโรคที่เกิดจากเชื้อนี้ว่าโรคโควิด-19 (COVID-19: coronavirus disease 2019) โดยพบมีการระบาดจากคนสู่คน กระจายไปหลายประเทศ จนกลายเป็นโรคระบาดใหญ่ที่กระจายวงกว้างไปทั่วโลก (Pandemic) รวมจำนวนผู้ติดเชื้อหลายล้านราย และเสียชีวิตหลักแสนราย

การติดต่อ

ผ่านทางฝอยละออง (Droplet) และการสัมผัส (Contact) โดยเฉพาะสารคัดหลั่งจากทางเดินหายใจ อาจมีการติดต่อผ่านทางอากาศ (Airborne) ได้ในบางสถานการณ์และบางหัตถการ เช่น การใส่ท่อช่วยหายใจ การบีบหัวใจผายปอดกู้ชีพ เป็นต้น

ระยะฟักตัวของโรค

ส่วนใหญ่มีระยะฟักตัว 3-6 วัน (เฉลี่ย 5 วัน) แต่อาจยาวนานได้ถึง 14 วัน ตั้งแต่ผู้ป่วยได้รับเชื้อแล้วจึงเริ่มแสดงอาการ จึงมีคำแนะนำให้ผู้ที่มีความเสี่ยงติดโรคกักตัวเองเพื่อสังเกตอาการจนครบระยะเวลา 14 วัน

ความรุนแรงของโรค

ผู้ป่วยโรคโควิด-19 ส่วนใหญ่มีอาการเล็กน้อยถึงปานกลาง (80%) ส่วนอาการรุนแรง (14%) และหนักหรือวิกฤต (6%) พบได้ค่อนข้างน้อย ผู้ติดเชื้อบางส่วนอาจไม่แสดงอาการของโรคเลยตลอดระยะเวลาที่ติดเชื้อ เนื่องจากโรคไม่ได้มีความรุนแรงมากนักทำให้ผู้ที่ติดเชื้อส่วนใหญ่มิสามารถใช้ชีวิตประจำวันได้ตามปกติและทำให้เกิดแพร่กระจายโรคได้ในวงกว้าง และเป็นเวลานานโดยไม่รู้ตัว

อัตราการเสียชีวิต

อยู่ที่ 6% ซึ่งสูงกว่าไข้หวัดใหญ่ (<0.1%) แต่น้อยกว่าโรคซาร์ส (10%) และโรคเมอร์ส (34%)

กลุ่มเสี่ยงที่จะมีโรครุนแรงหรือเสียชีวิต

ผู้ที่มีอายุมาก (มากกว่า 50-60 ปีขึ้นไป) มีโรคประจำตัว ได้แก่ โรคเบาหวาน ความดันโลหิตสูง โรคหลอดเลือดหัวใจ โรคหลอดเลือดสมอง โรคไตวายเรื้อรัง โรคปอดอุดกั้นเรื้อรัง รวมถึงการสูบบุหรี่ และภาวะอ้วน (ดัชนีมวลกาย: BMI >28 kg/m²)

อาการที่พบบ่อย

ไข้ (88%) และอาการทางเดินหายใจคือ ไอแห้ง (68%) พบได้มากกว่ามีเสมหะ (33%) หายใจเหนื่อยหอบ หายใจลำบาก (19%) เจ็บคอ (14%) ร่วมกับรู้สึกอ่อนเพลียไม่มีแรง (38%) ปวดเมื่อยตัว ปวดศีรษะ ส่วนอาการ คัดจมูก น้ำมูกไหลและอาการทางเดินอาหาร คลื่นไส้ อาเจียน ถ่ายเหลว พบได้น้อยมาก แต่อาจพบการรับรู้กลิ่น ลดลงได้ ในรายที่มีอาการรุนแรงอาจพบภาวะแทรกซ้อนทางปอด หัวใจ และไตตามมาได้ในระยะหลังของโรค

การวินิจฉัย

การตรวจหาสารพันธุกรรมของเชื้อไวรัสโคโรนาด้วยวิธี rRT-PCR มีความไวและความจำเพาะในการตรวจหาโรคสูงที่สุดนับเป็นวิธีการตรวจวินิจฉัยมาตรฐานที่สามารถตรวจพบเชื้อได้ตั้งแต่ระยะแรก โดยทำการตรวจหาเชื้อจากสารคัดหลั่งที่ป้ายเก็บจากบริเวณโพรงหลังจมูกและคอ หรือตรวจจากเสมหะในรายที่มีปอดติดเชื้อ ประเมินร่วมกับประวัติเสี่ยง อาการที่เข้าได้ และภาพถ่ายทางรังสีในรายที่จำเป็น

การรักษา

ประกอบด้วยการรักษาประคับประคองตามอาการเป็นสำคัญเนื่องจากผู้ป่วยส่วนใหญ่มีอาการไม่รุนแรง และสามารถหายได้เองหรือใช้ยาต้านไวรัส (Lopinavir/ritonavir, Darunavir/ritonavir) ยา Chloroquine หรือ Hydroxychloroquine และยา Favipiravir ตามกลุ่มอาการและข้อบ่งชี้ โดยยึดตามแนวทางการดูแลรักษาของกรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข

ใครที่ควรได้รับการตรวจหาโรคโควิด-19

หากมีอาการเข้าข่ายผู้ป่วยต้องสงสัยโรค (PUI: patient under investigation) ได้แก่ มีไข้ตั้งแต่ 37.5 °C ขึ้นไป ร่วมกับอาการทางเดินหายใจ ไอ เจ็บคอ น้ำมูก หายใจเหนื่อยหอบ หรือหายใจลำบาก ข้อใดข้อหนึ่ง และมีประวัติเสี่ยง 1 ใน 4 ข้อ ดังนี้ คือ 1) มีประวัติเดินทางไปยังหรือมาจาก หรืออาศัยอยู่ในพื้นที่เกิดโรคระบาดต่อเนื่อง, 2) สัมผัสผู้ป่วยยืนยันโรคโควิด-19 โดยไม่มีอุปกรณ์ป้องกันที่เหมาะสม, 3) ประกอบอาชีพเกี่ยวข้องกับนักท่องเที่ยว สถานที่แออัด หรือติดต่อกับคนจำนวนมาก หรือ 4) มีประวัติไปสถานที่ชุมชนหรือมีการรวมกลุ่มคน เช่น ตลาดนัด ห้างสรรพสินค้า ขนส่งสาธารณะ เป็นต้น แนะนำให้เข้ารับการตรวจวินิจฉัยโรค และตรวจหาเชื้อโควิด-19 ที่โรงพยาบาลทั่วประเทศได้ตามสิทธิการรักษา โดยสวมใส่หน้ากากอนามัย ไปติดต่อที่จุดคัดกรองโรคของ

โรงพยาบาล แจ้งอาการและความเสี่ยงให้บุคลากรทางการแพทย์ทราบ เพื่อการวินิจฉัยและรักษาที่ถูกต้องอย่างทันท่วงที และเพื่อป้องกันการแพร่กระจายเชื้อเพิ่มเติมอีกด้วย

หากมีประวัติความเสี่ยงการติดเชื้อแต่ยังไม่มีอาการผิดปกติ ควรทำอะไร

หากเพิ่งมีความเสี่ยงการติดเชื้อ เช่น เดินทางกลับจากต่างประเทศหรือจังหวัดที่มีการระบาด ยังมีโอกาสที่จะอยู่ในระยะฟักตัวของโรคได้ แนะนำให้กักตนเองอยู่บ้าน (self-quarantine) จนครบเป็นระยะเวลา 14 วันหลังความเสี่ยงครั้งสุดท้าย เพื่อสังเกตอาการและป้องกันการแพร่กระจายเชื้อ หากมีอาการที่เข้าข่ายผู้ป่วยต้องสงสัยโรคข้างต้น แนะนำให้เข้ารับการตรวจวินิจฉัยและรักษาที่โรงพยาบาล

ระหว่างกักตัวควรปฏิบัติตัว ดังนี้

1. แยกตนเองจากสมาชิกในครอบครัว แยกห้องนอน ห้องน้ำ และของใช้ส่วนตัว เช่น จานชาม ช้อนส้อม ผ้าเช็ดตัว เสื้อผ้า หากแยกห้องน้ำไม่ได้ให้ใช้ห้องน้ำเป็นคนสุดท้ายและทำความสะอาด ปิดฝาชักโครกก่อนกดชักโครกและล้างมือทุกครั้ง ส่วนเสื้อผ้าให้แยกซักต่างหากในผงซักฟอกหรือซักในน้ำร้อน 60-90 °C
2. หากมีความจำเป็นต้องพบปะผู้อื่นให้ใส่หน้ากากอนามัย และเว้นระยะห่างระหว่างบุคคลอย่างน้อย 1-2 เมตรเสมอเพื่อป้องกันการแพร่กระจายเชื้อผ่านทางฝอยละออง
3. ทานร้อน เน้นอาหารสุก สะอาด ใช้ภาชนะและสำหรับส่วนตัว ใช้ช้อนตนเอง
4. ล้างมือบ่อยๆ ด้วยสบู่และน้ำ หรือแอลกอฮอล์เจลที่มีความเข้มข้น 70% Ethanol ขึ้นไป
5. หลีกเลี่ยงการใช้มือสัมผัสบริเวณใบหน้า ตา จมูก ปาก โดยไม่จำเป็น
6. ทำความสะอาดบริเวณที่มีการสัมผัสร่วมกันบ่อยๆ อย่างสม่ำเสมอ เช่น ราวบันได ชักโครก สวิตช์ไฟ เป็นต้น
7. หากมีอาการไอจาม ให้ปิดปากและจมูกด้วยกระดาษทิชชูใช้แล้วทิ้ง และล้างมือ

คำแนะนำสำหรับบุคคลทั่วไปที่ไม่มีความเสี่ยงและไม่มีอาการผิดปกติ

เนื่องจากปัจจุบันโรคโควิด-19 ยังมีการระบาดอย่างต่อเนื่องและเป็นวงกว้าง ทั้งภายในประเทศและทั่วโลก ทั้งนี้เพื่อป้องกันการติดเชื้อสู่ตนเอง และแพร่กระจายเชื้อให้คนในครอบครัวและสังคมโดยไม่รู้ตัว แนะนำให้คนไทยทุกคนดำเนินชีวิตอยู่บนความระมัดระวัง แต่ไม่ตระหนก พึงระมัดระวังไว้เสมอว่าคนรอบตัวอาจมีการติดเชื้อโควิด-

19 อยู่โดยที่ไม่รู้ตัว หรือไม่แสดงอาการมากนัก แต่สามารถแพร่กระจายเชื้อได้ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวอาจมีเชื้อโควิด-19 ซ่อนอยู่ จึงควรปฏิบัติตามหลักการเว้นระยะห่างทางสังคม(social distancing) ทำได้โดย

1. เว้นระยะห่างระหว่างบุคคลอย่างน้อย 1-2 เมตรเสมอ
2. งดการรวมตัว การไปที่ชุมนุมชน หรือสถานที่แออัด อากาศถ่ายเทไม่ดี รวมถึงการใช้ขนส่งสาธารณะ
3. Work from home (WFH) หากทำได้ และใช้บริการออนไลน์มากขึ้นเพื่อลดการสัมผัส
4. แยกสำหรับอาหารรับประทานคนเดียว ทานร้อน ซ้อนตนเอง
5. ล้างมือบ่อยๆ ด้วยสบู่และน้ำ หรือแอลกอฮอล์เจล และสวมใส่หน้ากากอนามัยในที่ชุมชนหรือต้องพบปะผู้อื่น
6. เลี่ยงการสัมผัสบริเวณที่มีการสัมผัสร่วมกันบ่อยๆ เช่น ราวบันได ปุ่มกดลิฟต์ ปุ่มตู้ ATM ลูกบิดประตู สวิตช์ไฟ หรือห้องน้ำ หากสัมผัสต้องล้างมือเสมอ

หากคนไทยทุกคนช่วยกันดูแลตนเอง ป้องกันตนเองและคนรอบข้างจากโรคเท่าที่ทำได้ เราจะสามารถชะลอการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในประเทศได้ ช่วยแบ่งเบาภาระของบุคลากรทางการแพทย์ ให้เวลาระบบสาธารณสุขไทยได้ตั้งรับทันและได้มีโอกาสดูแลรักษาผู้ป่วยโรคโควิด-19 ที่มีอยู่อย่างเต็มที่ จะช่วยลดความเจ็บป่วยและการเสียชีวิตได้ จนกว่าการระบาดของโรคจะหมดไปหรือสามารถควบคุมโรคได้ในที่สุด (ความรู้จากแพทย์ ศรียพัฒน์ : ออนไลน์)

วิกฤติการณ์โควิด 19 สร้างปัญหาในการดำรงชีวิต การเรียน การเดินทางโดยรถโดยสารสาธารณะ การทำงาน ฯลฯ ต้องปรับตัว ตั้งแต่การอยู่ในบ้าน การออกนอกบ้าน หน่วยงานให้บริการประชาชนก็ปรับตัว เช่น ร้านอาหาร ศูนย์การค้า ร้านค้า ธนาคาร ฯลฯ ต้องทำระยะห่าง (Social distancing) การตรวจคัดกรอง การบันทึกการเข้าออก (Check in) เปลี่ยนแปลงปรับปรุงรูปแบบการบริการไปจากเดิม

วิกฤติเป็นโอกาส ที่ทำให้ผู้คน หน่วยงาน โรงเรียน เปลี่ยนแปลงมาใช้ดิจิทัลได้เร็วขึ้น มีการใช้บริการรูปแบบใหม่ๆ เช่น การเรียนการสอนออนไลน์ การเรียนที่บ้าน การทำงานที่บ้าน การซื้อขายของออนไลน์ การประชุมออนไลน์ การทำงานรูปแบบใหม่ ที่ลดการเดินทาง เพิ่มประสิทธิภาพ การใช้เวลาได้ดีขึ้น มีความสะดวก และ ที่สำคัญสามารถเปลี่ยนวิธีการทำงานมาสู่การใช้ดิจิทัลได้เร็วขึ้น มีการใช้เอกสารสิ่งพิมพ์ในรูปแบบข้อมูลดิจิทัลกว้างขวาง

การบริการในภาครัฐ ก็ปรับเปลี่ยนไปมากอย่างเห็นได้ชัดวิถีใหม่ หรือ New normal หมายถึง การดำเนิน ทำกิจกรรม การปฏิบัติต่าง ๆ ที่แต่เดิมไม่คุ้นเคย หรือไม่รู้จัก ไม่เคยใช้ แต่จำเป็นต้องใช้ และมีใช้กันทั่วไป จนเป็นปกติ วิถีปฏิบัติใหม่ จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในระบบเศรษฐกิจครั้งใหญ่ การทำกิจกรรมบางอย่าง ซึ่งแต่เดิมไม่ค่อยได้พบเห็น กลายมาเป็นสิ่งที่พบเห็นกันจนคุ้นเคยเป็นเรื่องธรรมดา

วิถีปฏิบัติใหม่ จึงหมายถึงการใช้ชีวิตในรูปแบบใหม่ของผู้คนในสังคม พร้อมทั้งจะก้าวไปกับความปกติใหม่ โดยประกอบด้วยวิถีปฏิบัติ ลงมือทำ วิธีคิด วิธีเรียนรู้ วิธีสื่อสาร และการจัดการ ที่เปลี่ยนแปลงไป หลังจากที่ถูกขึ้น เพราะถูกบังคับให้ปรับตัวกับการระบาดของไวรัสโควิด 19 วิถีใหม่ มีการใช้บริการผ่านโลกโซเชียลมากขึ้น มีแพลตฟอร์มการบริการแบบดิจิทัล (Digital service platform) ที่ทำให้ผู้ขอรับบริการ กับผู้ให้บริการ ติดต่อกัน โดยตรงผ่านการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เข้าถึงการให้บริการได้ง่ายขึ้น ส่วนใหญ่สามารถใช้ผ่านสมาร์ตโฟนได้เมื่อวิกฤติโควิด 19 ทำให้มีการล็อกดาวน์ มีการให้อยู่บ้าน ลดการเดินทาง การปรับตัวก็เริ่มขึ้น มีแพลตฟอร์มบริการดิจิทัลแบบออนไลน์เกิดขึ้นมากมาย เช่น การซื้อขายสินค้าออนไลน์ ที่ผู้ซื้อ กับ ผู้ขายพบกันบนแพลตฟอร์ม ผู้ขายนำสินค้ามาวางให้ผู้ซื้อเห็น มีสินค้าให้เลือกมากมาย มีธุรกิจการค้าออนไลน์เพิ่มขึ้น เทคโนโลยีดิจิทัลที่เป็นแพลตฟอร์มบริการออนไลน์ ทำให้เกิดการเชื่อมระหว่างผู้ผลิตติดต่อกับผู้ซื้อโดยตรงได้ พ่อค้าคนกลางจะถูกลดบทบาทความสำคัญลง โดยแพลตฟอร์มการตลาดออนไลน์และการส่งสินค้าได้เติบโตขึ้น จนกลายเป็นพฤติกรรมของผู้บริโภคต่อไป มีสินค้าให้เลือกได้เกือบทุกชนิด เมื่อมีความต้องการซื้อ ขายสินค้า หรือขอรับบริการต่าง ๆ บนแพลตฟอร์มเพิ่มขึ้น ธุรกิจการรับส่งสินค้า (Delivery) ก็เติบโต ยิ่งขณะเกิดวิกฤติโควิด ต้องลดการเดินทางไปนอกสถานที่ และถูกจำกัดให้อยู่บ้าน การใช้บริการขนส่งจึงมากขึ้น มีการซื้อสินค้าและอาหาร จนเป็นเรื่องปกติวิสัยที่พบเห็นทั่วไปเมื่อมีการสั่งซื้อขายของออนไลน์ การจ่ายเงิน โอนย้ายเงิน ก็ตามมา สังคมจึงเป็นสังคมไร้เงินสด (Cashless Society) ช่วงการระบาดของโรคโควิด 19 ผู้คนกลัวการหยิบจับธนบัตร หรือ เหรียญ เพราะกลัวติดเชื้อไวรัสโควิด 19 การใช้จ่ายเงินแบบโอนเงินด้วยข้อมูลดิจิทัลจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญ การจ่ายผ่านคิวอาร์โค้ด บัตรเครดิต โอนเงินผ่านทางสมาร์ตโฟนเป็นเรื่องที่พบเห็นจนเป็นวิถีปกติใหม่การระบาดของโรคโควิด 19 ทำให้ผู้บริโภคใส่ใจสุขภาพมากขึ้น แนวโน้มการดูแลสุขภาพและสุขอนามัยจะกลายเป็นวิถีชีวิตใหม่ การรักษา ระยะห่างทางสังคมเป็นสิ่งที่คำนึงถึง บุคคลในสังคมจะมีพฤติกรรมรักษาระยะห่าง โดยพฤติกรรมผู้บริโภคยังเป็นรูปแบบการบริโภคแบบเฉพาะตัวมากขึ้น ดังเห็นได้จาก ร้านอาหารได้ปรับตัว จัดพื้นที่แบบเว้นระยะห่างให้

ผู้บริโภคใช้บริการ โรงเรียนใส่ใจกับเรื่องระยะห่าง การทำกิจกรรม เช่น การเข้าแถว การนั่งเรียนในชั้นเรียน การจัดโรงอาหาร การสลับเวลากันทานอาหารเพื่อลดความแออัด เป็นมาตรการในการป้องกันการแพร่กระจายของเชื้อไวรัสโควิด ผู้คนในสังคมมีการตื่นตัว กับการดูแลสุขภาพและเตรียมพร้อมปรับตัว สถานศึกษาทุกแห่ง ได้ปรับตัว ตามคำแนะนำของกระทรวงสาธารณสุข ตั้งแต่การจัดระเบียบการเข้าโรงเรียน การคัดกรอง การปฏิบัติตนเมื่ออยู่ในสถานศึกษา การเว้นระยะห่าง การใส่หน้ากากอนามัย การล้างมือ เพื่อการป้องกันตนเองจากการแพร่ระบาดของเชื้อโควิด 19 นับเป็นวิถีปฏิบัติใหม่

ชีวิตวิถีใหม่ จึงเกี่ยวโยงกับ การบริการใหม่ๆ ที่ใช้แพลตฟอร์มการบริการดิจิทัลอีกมากมาย เช่น การเรียนหนังสือแบบออนไลน์ การเรียกใช้บริการต่าง ๆ เช่น การเรียกแท็กซี่ การเรียกใช้บริการซ่อมบ้าน ไฟฟ้า ประปา เครื่องปรับอากาศ การใช้บริการเรียกแม่บ้านทำความสะอาดบ้าน ผ่านแพลตฟอร์ม ที่สามารถเรียกผ่านสมาร์ทโฟน ได้ด้วยความก้าวหน้าในระบบสื่อสารแบบดิจิทัล ทำให้การประชุม พูดโต้ตอบเป็นแบบการประชุมผ่านวิดีโอ มีซอฟต์แวร์ที่ใช้จัดการประชุมให้บริการ ซึ่งต่อไปเชื่อว่า การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในด้านการแพทย์ผ่านระบบโทรคมนาคมดิจิทัล (Telemedicine) จะเป็นบริการที่พบเห็นได้มากขึ้น โดยเฉพาะการนำเทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมาใช้ในการดูแลสุขภาพ MOOC-Massive Open Online Course เป็นระบบเรียนออนไลน์ที่เริ่มแพร่หลาย มีการเรียนการสอนในทุกระดับตั้งแต่นักเรียนระดับประถมศึกษาจนถึงระดับมหาวิทยาลัย จนเป็นการเรียนตลอดชีวิต เรียนได้ทุกวัย การศึกษาแบบออนไลน์จะเป็นอีกเรื่องในวิถีใหม่

วิถีใหม่ ยังมีอีกมากมาย การทำงานที่บ้านจะได้รับความสนใจ และมีความเป็นไปได้มากขึ้น มีประสิทธิภาพในการทำงานเพราะมีเทคโนโลยีใหม่ ๆ สนับสนุนให้ทำงานสะดวกขึ้น จะลดต้นทุนเรื่องสถานที่ทำงาน ลดค่าใช้จ่ายเดินทาง ทำให้มีเวลามากขึ้น (ชีวิตวิถีใหม่และความฉลาดทางดิจิทัล : ออนไลน์)

12.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

12.1งานวิจัยในประเทศ

มัลลิกา วีระสัย และประดิษฐา นาครักษา: (2557) ได้ศึกษาสภาพและปัญหาการดำเนินการจัดกิจกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผลการวิจัยพบว่าความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อสภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ในภาพรวมมีความคิดเห็นใน

ระดับดีมาก เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าด้านประโยชน์ในการจัดกิจกรรมนักศึกษามีค่าเฉลี่ยมากที่สุดและด้านการดำเนินการจัดกิจกรรมนักศึกษามีค่าเฉลี่ยต่ำสุดผลการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นต่อสภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครพบว่านักศึกษาที่มีเพศและคณะที่ต่างกันมีความคิดเห็นต่อสภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครไม่แตกต่างกันและนักศึกษาที่มีชั้นปีต่างกันมีความคิดเห็นต่อสภาพและปัญหาจัดกิจกรรมนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครแตกต่างกันที่ระดับนัยยะสำคัญ 0.05

ณัฐพล พันธุ์เดช: (2560) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ ผลการวิจัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงอยู่ชั้นปี 3 คณะบริหารธุรกิจเกรดเฉลี่ยรวม 2.50 - 2.99 ศึกษาอยู่ที่วิทยาเขตรังสิต และพักอาศัยในหอพักภายนอกมหาวิทยาลัยโดยนักศึกษาส่วนใหญ่มีแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมโดยรวมอยู่ในระดับปานกลางและนักศึกษาส่วนใหญ่มีการเข้าร่วมกิจกรรมในด้านต่างๆในระดับน้อยผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันจะมีการเข้าร่วมกิจกรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และนักศึกษามหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพที่มีแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมต่างกันจะมีการเข้าร่วมกิจกรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

โชติมา แก้วทอง : (2561) ทำการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการมีส่วนร่วมกิจกรรมภายในมหาวิทยาลัยของนิสิต ระดับปริญญาตรี ผลการศึกษาปรากฏว่า นักศึกษามีความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับปานกลาง ถึงแม้ว่าผลการวิจัยจะออกมาในระดับปานกลางแต่กิจกรรมของนักศึกษา ยังคงเป็นส่วนที่จะพัฒนา ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา เพียงแต่มหาวิทยาลัยต้องหาวิธีการจัดกิจกรรมให้มีความน่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อนักศึกษา จึงจะสามารถทำให้เป็นจุดเชื่อมระหว่างวิชาการที่เกิดขึ้นในห้องเรียนและสังคมรอบข้าง มีส่วนช่วยในการหล่อหลอมให้นักศึกษามีคุณภาพ

โกเมนทร บุญเจือและคณะ: (2553) ทำการศึกษาปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อการใช้เวลาว่างและความต้องการใหม่มหาวิทยาลัยจัดกิจกรรมด้านต่างๆ ตรงตามความต้องการของนักศึกษาและเพื่อศึกษาวิธีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และกิจกรรมต่างๆที่นักศึกษาต้องการโดยใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เชิงลึกจากการสุ่มตัวอย่างนักศึกษาจำนวน 400 คน แล้วนำข้อมูลเชิงปริมาณมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม R โดยใช้สถิติร้อยละค่าเฉลี่ยสวน

เปี่ยงเบนมาตรฐาน χ^2 -test และ F-test โดยกำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพได้วิเคราะห์เชิงเนื้อหาผลการวิจัยพบว่านักศึกษาใช้เวลาว่างในการพบปะพูดคุยกันทั้งในและนอกมหาวิทยาลัย รวมทั้งการฟังเพลงสื่อมีผลต่อการใช้เวลาว่างได้แก่สื่ออินเทอร์เน็ตเว็บไซต์และโทรศัพท์มือถือ ส่วนความต้องการกิจกรรมของนักศึกษาทั้ง 5 ด้านในภาพรวมอยู่ระดับมากคือกิจกรรมด้านบำเพ็ญประโยชน์และสิ่งแวดล้อม กิจกรรมกีฬาและสุขภาพ กิจกรรมวิชาการ กิจกรรมนันทนาการ และกิจกรรมด้านศิลปวัฒนธรรม ส่วนผลการทดสอบสมมติฐานพบวาระหว่าง เพศ คณะรายได้ต่อเดือนและที่พักปัจจุบันไม่มีความสัมพันธ์กับการใช้เวลาว่างแทบทุกบาทของสื่อมีผลต่อการใช้เวลาว่างของนักศึกษาทั้ง 4 ด้านได้แก่ กานกีฬานันทนาการ กิจกรรมการศึกษาและการหารายได้เสริม นอกจากนี้ยังพบวาทะบาทของสื่อมีผลต่อการใช้เวลาว่างและความต้องการกิจกรรมของนักศึกษาแตกต่างกันในส่วนของตัวเองเพศและคณะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนตัวแปรที่เหลือไม่มีความแตกต่าง และจากการสัมภาษณ์เชิงลึกพบว่านักศึกษาเห็นความสำคัญของเวลาที่มีคุณค่ามากโดยให้มีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ด้านกีฬา นันทนาการ คอมพิวเตอร์และการหารายได้เสริมโดยเสนอให้มีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์กับการเรียนมากที่สุดและเห็นว่ากิจกรรมที่มหาวิทยาลัยจัดให้เน้นวิชาการมากเกินไปควรปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำซาก และต้องมีมาตรการบังคับให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมปัจจัยที่จะส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาคือการสร้างแรงจูงใจในลักษณะต่างๆ เช่น เชิญรุ่นพี่ที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงมาร่วมกิจกรรม นอกจากนี้ นักศึกษาได้กล่าวถึงความไม่สะอาดและภูมิทัศน์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมที่มีผลกระทบต่อ การเรียนและมหาวิทยาลัยควรมีแผนการจัดกิจกรรมที่ชัดเจนตลอดทั้งปีเพื่อให้นักศึกษาได้มีความพร้อมในการเข้าร่วมกิจกรรม

อัมรินทร์ หัตถกิจ: (2559) ทำการศึกษาปัจจัยในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการประเภทการท่องเที่ยวของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษาวิทยาเขตชุมพร ในด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านสถานที่ ด้านการส่งเสริมการตลาด ด้านกระบวนการ ด้านบุคลากร และด้านลักษณะทางกายภาพ ดำเนินการศึกษาเชิงสำรวจประชากรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักศึกษาสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชุมพร จำนวน 222 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อใช้อธิบายปัจจัยในการเข้าร่วม กิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยว ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 68.5 คณะศึกษาศาสตร์ คิดเป็นร้อยละ 65.8 มีภูมิลำเนาอยู่ในภาคใต้ คิดเป็นร้อยละ

75.7 ข้อมูลพฤติกรรมทางท่องเที่ยว นักศึกษาส่วนใหญ่มีจุดประสงค์การท่องเที่ยวเพื่อพักผ่อน คิดเป็น ร้อยละ 31.1 ประเภทของแหล่งท่องเที่ยวที่ชื่นชอบที่สุดคือการเที่ยวชายทะเล/ชายหาด คิดเป็นร้อยละ 38.3 ลักษณะการเดินทางนิยมไปกับคู่รัก คิดเป็นร้อยละ 33.8 พาหนะที่ใช้ในการเดินทางคือรถยนต์ส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 30.2 โดยจะใช้ช่วงเวลารวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ คิดเป็นร้อยละ 41.4 ค่าใช้จ่ายในการเดินทางเฉลี่ย ต่อครั้ง 1,001-2,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 35.1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเดินทางท่องเที่ยวโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน โดย เรียงลำดับจากมากไปน้อย พบว่า ด้านผลิตภัณฑ์มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 3.91 รองลงมาคือด้านสถานที่ คิดเป็นร้อยละ 3.83 ด้านราคา คิดเป็นร้อยละ 3.81 ด้านลักษณะทางกายภาพ คิดเป็นร้อยละ 3.79 ด้านบุคลากร คิดเป็นร้อยละ 3.71 ด้านส่งเสริมการตลาด คิดเป็นร้อยละ 3.67 และน้อยที่สุด คือ ด้าน กระบวนการ คิดเป็นร้อยละ 3.62

12.2งานวิจัยต่างประเทศ

เซอร์กัน เซลิก: (2556) ศึกษาเพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมของนักศึกษาจากคณะต่างๆในมหาวิทยาลัยในกิจกรรมนันทนาการจาก ผลการวิจัย เมื่อตรวจสอบปัจจัยที่มีผลต่อการมีส่วนร่วมของนักเรียนในกิจกรรมนันทนาการ สรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ "การค้นพบสิ่งใหม่" ถ้อยแถลงที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดในระดับคือ "เพื่อให้ได้ความเคารพผู้อื่น นอกจากนี้ จากค่าเฉลี่ยยังพบว่า ปัจจัยที่มีประสิทธิผลสูงสุดในการมีส่วนร่วมของบุคคลในกิจกรรมนันทนาการคือ ไม่สวดย-นำดึงดูดปัจจัยและปัจจัยที่มีความสำคัญน้อยที่สุดคือการเข้าสังคม

อดัม ปาละ: (2559) การศึกษานี้เพื่อตรวจสอบระดับการสนับสนุนทางสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ นักศึกษาจำนวน 536 คน ที่ได้รับการคัดเลือกจาก 3 มหาวิทยาลัยต่างๆ โดยใช้การสุ่มตัวอย่างตามสะดวก เข้าร่วมการศึกษาด้วยความสมัครใจ ในรูปแบบการเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้มาตราส่วนการรับรู้การสนับสนุนทางสังคม (PSSS-R) และปัจจัยความพึงพอใจของมาตราส่วนพื้นที่นันทนาการ (PFRA) สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล สถิติพรรณนา, ตัวอย่างอิสระ T Test ใช้สำหรับสองกลุ่มขึ้นอยู่กับจำนวนของตัวแปร และใช้ ANOVA ทางเดียวสำหรับกลุ่มมากกว่าสองกลุ่ม เพื่อที่จะค้นหาว่ากลุ่มใดแสดงให้เห็นความแตกต่างมากกว่าซึ่งพบจากการวิเคราะห์ความแปรปรวน เราใช้ Tukey ทดสอบหนึ่งในการทดสอบเปรียบเทียบหลายรายการในแง่ของกิจกรรมนันทนาการ ปัจจัยที่มีประสิทธิผลมากที่สุดในคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนจากระดับการสนับสนุนทางสังคมที่รับรู้คือการสนับสนุนแบบเพื่อน (2.690.0.372) ในขณะที่ปัจจัยที่มีประสิทธิผลน้อยที่สุดคือ

การสนับสนุนครู (2.0330 535) คะแนนเฉลี่ยรวมพบว่า 2.441-0.274 ปัจจัยที่มีประสิทธิผลมากที่สุดในการคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนตามมาตราส่วนตัวแทนที่ต้องการพื้นที่นันทนาการคือความหลากหลายด้านกีฬา (4.4480.776) และเจ้าหน้าที่ (4.1280.681) และปัจจัยเหล่านี้ตามด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกทางกายภาพ (3.7360.562) สถานที่ 1850.647) และกิจกรรม ความหลากหลาย (3.0740.586); ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในระดับการรับรู้การสนับสนุนทางสังคมของกลุ่มศึกษาในแง่ของตัวแปรเพศและที่พัก สรุปได้ว่าการสนับสนุนสูงสุดสำหรับการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนมาจากเพื่อนของพวกเขาในขณะที่ครูได้รับการสนับสนุนต่ำสุด อาจมีการโต้แย้งว่านักเรียนที่เข้าพักในหอพักสาธารณะใช้พื้นที่นันทนาการที่เทศบาลสร้างขึ้นมากกว่านักเรียนคนอื่น ๆ มีการระบุว่าเกณฑ์ที่กลุ่มนักเรียนทั้งหมดให้ความสำคัญมากที่สุดในขณะที่เลือกพื้นที่นันทนาการคือความหลากหลายทางกีฬาที่นำเสนอโดยพื้นที่นันทนาการ คำสำคัญ: การสนับสนุนทางสังคม นันทนาการ กิจกรรม นันทนาการ นักเรียน

Serkan Çelik: (2021) งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมของนักศึกษาจากคณะต่างๆในมหาวิทยาลัยในกิจกรรมนันทนาการ ดังนั้นจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อเปิดเผยปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมของนักศึกษาจากคณะต่างๆในมหาวิทยาลัยไปจนถึงกิจกรรมนันทนาการและเพื่อพัฒนาข้อเสนอแนะเกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาควรทำเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนันทนาการที่มอบให้กับมหาวิทยาลัยตามกฎหมายปัจจุบัน มีหลายปัจจัยที่ส่งผลต่อความชอบในเวลารว่างของแต่ละบุคคล การกำหนดองค์ประกอบเหล่านี้จะชี้แนะแนวทางแผนและผู้จัดการในการพิจารณาความเพียงพอ เนื้อหา และความเหมาะสมของกิจกรรมนันทนาการและนันทนาการที่จะพัฒนา ในการศึกษา นักศึกษาจากคณะต่างๆ ในมหาวิทยาลัยได้เข้าร่วมการสำรวจโดยมีอาสาสมัครทั้งหมด 156 คน เป็นหญิง 981 คน และชาย 58 คนในจังหวัดอิซเมียร์ เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้ "ข้อมูลส่วนบุคคลแบบฟอร์ม" และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัจจัย (แรงจูงใจ) ที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ โดยใช้มาตราส่วนที่พัฒนาโดย Beard and Ragheb (1980 และ 1983) และปรับให้เข้ากับภาษาตุรกีโดย คาร์ลและคณะ (2551). มาตราส่วนประกอบด้วย 34 รายการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม SPSS 23 ผ่านการทดสอบด้วย "t-test", "ANOVA" เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ทางสถิติ "การทดสอบหลังเฉพาะกิจใช้ตัดสินว่ากลุ่มใดทำให้เกิดความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ จากผลการวิจัย เมื่อตรวจสอบปัจจัยที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนแล้วสรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ "การค้นพบสิ่งใหม่" คำแถลงที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดในระดับคือ "เพื่อให้ได้รับ

ความเคารพจากผู้อื่น" นอกจากนี้ จากค่าเฉลี่ยย่อยพบว่าปัจจัยที่มีประสิทธิผลมากที่สุดในการมีส่วนร่วมของบุคคลในกิจกรรมสนทนาคือปัจจัยที่น่าดึงดูดที่ไม่น่าสนใจ และปัจจัยที่สำคัญที่สุดคือความเป็นกันเอง

Öznur Semiz , Özlem Salman: (2017) การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่กำหนดแรงจูงใจในการเข้าร่วมโปรแกรม Erasmusนักเรียน EFL ตุรกี ผู้เข้าร่วมการศึกษารวมนักศึกษาทั้งหมด 287 คน (ชาย 87 คน หญิง 200คน) ที่ลงทะเบียนในภาควิชาภาษาและวรรณคดีที่มหาวิทยาลัยเทคนิค Karadeniz รวบรวมข้อมูลสำหรับการศึกษาโดยใช้แบบสอบถามเพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมของนักเรียนและเข้าใจเหตุผลที่ทำให้พวกเขาเป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมนี้นี้ ผลการศึกษาพบว่า เหตุผลที่มีอิทธิพลมากที่สุดสำหรับผู้เข้าร่วมการศึกษาในต่างประเทศ คือ ความปรารถนาที่จะพัฒนาทักษะทางภาษาและสัมผัสประสบการณ์วัฒนธรรมยุโรป ผลการศึกษายังระบุด้วยว่า มีการรับรู้อุปสรรคขวางทางนักเรียนไม่ให้สมัครเรียนหลักสูตรในต่างประเทศ สาเหตุที่พบบ่อยที่สุดที่ไม่เข้าร่วมโครงการคือปัญหาครอบครัวและเรื่องเงิน และความกลัวต่อความยากลำบากในการปรับตัวให้เข้ากับมหาวิทยาลัยในต่างประเทศ การศึกษานี้ครอบคลุมถึงข้อเสนอแนะที่เสนอให้มหาวิทยาลัยเพิ่มการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในโครงการErasmus..

Mariza G. Méndez López, Moisés Bautista Tun : (2017) การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อทำความเข้าใจว่าปัจจัยใดบ้างที่อาจจูงใจและลดระดับนักเรียนที่มีความฉลาดทางอารมณ์ต่ำให้เข้าร่วมกิจกรรมการพูดในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ ผู้เข้าร่วมเขียนบันทึกอารมณ์เพื่อระบุปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมของนักเรียน จากนั้นจึงสัมภาษณ์เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาการศึกษาเพื่ออธิบายประสบการณ์ของตนอย่างละเอียด ผลการศึกษาพบว่า ผู้เข้าร่วมเพศชายมีประสบการณ์ด้านอารมณ์เชิงลบที่หลากหลาย ในขณะที่ผู้หญิงมีจำนวนลดลง อย่างไรก็ตาม ในการเปรียบเทียบผู้หญิงมักประสบกับอารมณ์ด้านลบ ในขณะที่ผู้ชายมักประสบกับอารมณ์เหล่านี้เป็นครั้งคราว ผลการวิจัยยังพบว่าชายและหญิงมีความแตกต่างกันในวิธีที่พวกเขารับรู้และเผชิญสถานการณ์ และในวิธีที่พวกเขาควบคุมอารมณ์ที่เกิดจากสถานการณ์เหล่านี้

จากแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและต่างประเทศพบว่ากิจกรรมสนทนาคือการมีส่วนร่วมที่มีความสำคัญอย่างมากในการพัฒนากิจกรรมสนทนาคือการสำหรับนักศึกษาเพื่อให้เกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบและส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขผ่านการเล่นกิจกรรมสนทนาคือการซึ่งก่อให้เกิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ต่อไปในอนาคตได้อย่างสมบูรณ์โดยไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนศึกษาการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ศูนย์พัฒนศึกษาการพระนคร ชั้นปีที่ 1-4 ทุกคณะ และลงทะเบียนเรียนในปีการศึกษา 2566 จำนวน 3,329 คน (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร:2566,ออนไลน์) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักศึกษาระดับปริญญาตรีปีการศึกษา 2566 ชั้นปีที่ 1-4 จาก 3 คณะได้แก่คณะบริหารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและแบบแฟชั่น จำนวน 3,329 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) เนื่องจากทราบจำนวนประชากรดังกล่าวสามารถหาขนาดกลุ่มตัวอย่างได้จากการเปิดตารางของTaro Yamane คำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง (ล้วนสายยศและอังคณาสายยศ:2543,36 อ้างอิงจาก Taro Yamane:1967,886-887) โดยใช้สูตรหาดังนี้

$$n = \frac{N}{(1 + N(e^2))}$$

โดย n = กลุ่มตัวอย่าง
 N = กลุ่มประชากร

$$e = \text{สัดส่วนของความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้} = 5\% = 0.05$$

$$n = \frac{3,329}{(1 + 3,329(0.05^2))}$$

N = 357 คน กลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 357 คน

ฉะนั้น กลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้เท่ากับ 357 ตัวอย่าง และเก็บข้อมูลสำรองไว้ 5% ของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 18 ตัวอย่าง รวมเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 375 ตัวอย่าง

แต่เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างครอบคลุมนักศึกษาทั้ง 3 คณะในศูนย์พัฒนการพระนครที่กำลังศึกษาอยู่ใน ปีการศึกษา 2565 ผู้ศึกษาวิจัยจึงใช้การหากลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) จะได้กลุ่มตัวอย่างแต่ละคณะดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนประชากร และกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคณะ

คณะ	จำนวนนักศึกษา	อัตราส่วน	จำนวนตัวอย่าง (คน)	สำรอง+ 5%
คณะบริหารธุรกิจ	2,434	73.11	261	13
คณะศิลปศาสตร์	709	21.29	76	4
คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ และ ออกแบบแฟชั่น	186	5.5	20	1
รวม	3,329	100	357	18

จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 375 ตัวอย่าง

ที่มา: (มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร:2566,ออนไลน์)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามผ่านระบบออนไลน์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครซึ่งในการสร้างแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้นโดยอาศัย ข้อมูลจากตำราเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยแบ่งแบบสอบถามเป็น 4 ตอนดังนี้

ตอนที่1

แบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ ชั้นปี คณะ รายได้

เพศ แบบสอบถามเป็นลักษณะคำถามแบบ (Multiple Choice Question) ใช้ระดับการวัดข้อมูลประเภทนามบัญญัติ(Nominal Scale) โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ตัวเลือสดังนี้

- ชาย
- หญิง
- เพศทางเลือก

ชั้นปี เป็นระดับการวัดข้อมูลประเภทเรียงลำดับ (Ordinal Scale) โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 4 ตัวเลือสดังนี้

- ปี1
- ปี2
- ปี3
- ปี4

คณะที่ศึกษา เป็นแบบสอบถามลักษณะคำถามเป็นแบบ (Multiple Choice Question) ใช้ระดับการวัดข้อมูลประเภทนามบัญญัติ (Nominal Scale) โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ตัวเลือสดังนี้

- คณะบริหารธุรกิจ
- คณะศิลปศาสตร์
- คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

ตอนที่ 2

เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านแรงจูงใจ แบ่งเป็น 2 ด้านได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านสังคม ใช้ระดับการวัดข้อมูลแบบอันตรภาคชั้น (Interval Scale) กำหนดการให้คะแนนระดับความสำคัญออกเป็น 5 ระดับ โดยกำหนดน้ำหนักระดับความสำคัญแต่ละระดับ ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง สำคัญมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง สำคัญมาก

คะแนน 3 หมายถึง สำคัญปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง สำคัญน้อย

คะแนน 1 หมายถึง สำคัญน้อยที่สุด

การกำหนดเกณฑ์เฉลี่ยในการอภิปรายผลคำนวณโดยใช้สูตรการคำนวณความกว้างของอันตรภาค ชั้น
ดังนี้ (ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และ คณะ. 2548:149)

$$\begin{aligned}\text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด} - \text{ข้อมูลที่มีค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5-1}{5} \\ &= 0.80\end{aligned}$$

ดังนั้นเกณฑ์การแปลผลระดับความสำคัญเกี่ยวกับปัจจัยแรงจูงใจ มีดังนี้

คะแนน 1.00 - 1.80 หมายถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับความสำคัญเกี่ยวกับปัจจัยแรงจูงใจ ในระดับ น้อยที่สุด

คะแนน 1.81 - 2.60 หมายถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับความสำคัญเกี่ยวกับปัจจัยแรงจูงใจ ในระดับ น้อย

คะแนน 2.61 - 3.40 หมายถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับความสำคัญเกี่ยวกับปัจจัยแรงจูงใจ ในระดับ ปานกลาง

คะแนน 3.41 - 4.20 หมายถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับความสำคัญเกี่ยวกับปัจจัยแรงจูงใจ ในระดับ มาก

คะแนน 4.21 - 5.00 หมายถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับความสำคัญเกี่ยวกับปัจจัยแรงจูงใจ ในระดับ มากที่สุด

ตอนที่ 3

เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการตัดสินใจเลือกประเภทกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท

- 1 เกมกีฬาและการละเล่น (อาทิ เช่น ฟุตบอล แบดมินตัน ตะกร้อ กรีฑา มวย ROV ฯลฯ)
- 2 การเดินร่ำ (อาทิ เช่น ลีลาศ รำวง แดนซ์ บาสโลบ ฯลฯ)
- 3 ศิลปะและหัตถกรรม (อาทิ เช่น การวาดภาพ งานกราฟฟิก การฝีมือ ฯลฯ)
- 4 การร้องเพลงและดนตรี (อาทิ เช่น การร้องเพลง เล่นดนตรี ฟังดนตรี ฯลฯ)
- 5 ภาษาและวรรณกรรม (อาทิ เช่น การอ่าน เขียน พูด หนังสือหรือภาษาต่างประเทศ ฯลฯ)
- 6 การแสดงและการละคร (อาทิ เช่น การแสดงละคร ภาพยนตร์ การเล่นเกม ฯลฯ)
- 7 งานอดิเรก (อาทิ เช่น การสะสม ปลุกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์ ฯลฯ)

8 กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง (อาทิ เช่น กิจกรรมผจญภัยต่างๆ การท่องเที่ยว แคมป์ปิ้ง ฯลฯ)

9 กิจกรรมทางสังคม (อาทิ เช่น งานบวช งานแต่งงาน งานบุญต่างๆ ฯลฯ)

10 กิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ (อาทิ เช่น วันสงกรานต์ วันขึ้นปีใหม่ วันลอยกระทง ฯลฯ)

11 การบริการอาสาสมัคร (อาทิ เช่น จิตอาสาพระราชทาน กิจกรรมอาสาทางกีฬา ฯลฯ)

ใช้ระดับการวัดข้อมูลแบบอันตรภาคชั้น (Interval Scale) กำหนดการให้คะแนนระดับความสำคัญ

ออกเป็น 5 ระดับ โดยกำหนดน้ำหนักระดับความสำคัญแต่ละระดับ ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง มากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง มาก

คะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง น้อย

คะแนน 1 หมายถึง น้อยที่สุด

การกำหนดเกณฑ์เฉลี่ยในการอภิปรายผลคำนวณ โดยใช้สูตรการคำนวณความกว้างของอันตรภาคชั้น ดังนี้ (ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และ คณะ. 2548: 149)

$$\begin{aligned} \text{ความกว้างของอันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{ข้อมูลที่มีค่าสูงสุด} - \text{ข้อมูลที่มีค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5-1}{5} \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

ดังนั้นเกณฑ์การแปลผลระดับความสำคัญเกี่ยวกับการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท มีดังนี้
คะแนน 1.00 - 1.80 หมายถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ในระดับ น้อยที่สุด

คะแนน 1.81 - 2.60 หมายถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ในระดับ น้อย

คะแนน 2.61 - 3.40 หมายถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ในระดับปานกลาง

คะแนน 3.41 - 4.20 หมายถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ในระดับ มาก

คะแนน 4.21 - 5.00 หมายถึง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ในระดับ มากที่สุด

ตอนที่ 4

เป็นคำถามปลายเปิด (Open-ended) เป็นการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆที่มีผลต่อปัจจัยในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาศูนย์พัฒนาศักยภาพการพระนคร การหาคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านตรวจสอบค่า IOC และแก้ไขแบบสอบถามตามคำแนะนำผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นจึงนำแบบสอบถามไปทดลองใช้เข้ากับประชากรที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วจึงนำมาทดสอบหาความเชื่อมั่นใน (Reliability) ตามวิธีของ Cronbach's Alpha

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามออนไลน์ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างแล้วจึงนำข้อมูลที่ได้มาบันทึกข้อมูลเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำข้อมูลตอนที่ 1 ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ ชั้นปีที่ คณะของนักศึกษา ศูนย์พัฒนาศักยภาพการพระนคร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มาวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และหาค่าร้อยละ (Percentage) นำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง

2. นำข้อมูลตอนที่ 2 และ ตอนที่ 3 ปัจจัยแรงจูงใจและประเภทกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท ของกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3. เปรียบเทียบปัจจัยในการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของกลุ่มตัวอย่าง โดยการทดสอบค่าที (T-test) เพื่อทดสอบสมมติฐานสำหรับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ เพศ และทดสอบค่าเอฟ (F-test)

4. หาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน นำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติดังนี้

- 1 สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
- 2 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ t-test, f-test, (LSD) (Least Singnificant Difference's Method)
- 3 สถิติที่ใช้หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ได้แก่ Cronbach's Alpha Coefficient
- 4 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ Multiple Regression Analysis

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนียการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด 19-เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาศูนย์พัฒนียการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด 19-ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูล และเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากแบบสอบถาม โดยแบ่งการนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

4.1 สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันในการแปลความหมายของผลการวิจัยข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์และตัวอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ย

S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.2 การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนียการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 การวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนียการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 จำนวน 2 ปัจจัย ได้แก่

2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยด้านร่างกาย ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยด้านสังคม ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามจำนวน 1 ฉบับ ไปสอบถามกลุ่มตัวอย่าง ที่นักศึกษาระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2566 ชั้นปีที่1-4 จาก 3 คณะ ได้แก่ คณะบริหารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น จำนวน 375 คน ซึ่งได้มาจากการหากลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) แล้วนำแบบสอบถามมาวิเคราะห์สถานภาพโดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละแยกตามสถานภาพ ปรากฏผลดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามจำแนกตาม เพศ ชั้นปี คณะที่ศึกษา และรายได้ของผู้ปกครอง ($n = 375$)

รายการ	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	ร้อยละ	ลำดับที่
เพศ			
1.ชาย	129	34.40	2
2.หญิง	224	59.73	1
3.เพศทางเลือก	22	5.87	3
ชั้นปี			
1.ชั้นปีที่1	96	25.60	1
2.ชั้นปีที่2	93	24.80	2
3.ชั้นปีที่3	93	24.80	2
4.ชั้นปีที่4	93	24.80	2
คณะที่ศึกษา			
1.คณะบริหารธุรกิจ	263	70.14	1
2.คณะศิลปศาสตร์	83	22.13	2
3.คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น	29	7.73	3
รวม	375	100.00	

จากตารางที่ 4.1 แสดงจำนวน และร้อยละของข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 375 ราย สามารถจำแนกข้อมูลได้ดังนี้

เพศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากที่สุด จำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 59.73 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ ร้อยละ 34.40 และเพศทางเลือก มีจำนวนน้อยที่สุด 22 คน คิดเป็นร้อยละ ร้อยละ 5.87

ชั้นปี พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เรียนอยู่ชั้นปีที่ 1 จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 25.60 รองลงมาเรียนอยู่ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 22.80

คณะที่ศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เรียนคณะบริหารธุรกิจ จำนวน 263 คน คิดเป็นร้อยละ 70.14 รองลงมาคณะศิลปศาสตร์ จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 22.13 และผู้ตอบแบบสอบถามน้อยที่สุดเรียนคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 7.73

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยแรงจูงใจภายในและภายนอกในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครหลังวิกฤตโควิด-19

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนียการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 จำนวน 2 ปัจจัย มีรายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงดัง ตารางที่ 4.2 – 4.5

ตารางที่ 4.2 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านร่างกายและด้านสังคมที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนียการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 มีผลดังนี้ (n =375)

ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรม	($\bar{X}$)	(S.D.)	ระดับแรงจูงใจ	ลำดับ
1. ปัจจัยด้านร่างกาย ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ	4.20	0.54	มาก	2
2. ปัจจัยด้านสังคม ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ	4.25	0.56	มาก	1
ค่าเฉลี่ย	4.23	0.55	มาก	-

จากตารางที่ 4.2 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านร่างกายและด้านสังคม ที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนียการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

พบว่า ระดับปัจจัยด้านร่างกายและด้านสังคมที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษา โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.55) พิจารณาเป็นปัจจัยรายด้าน พบว่า ปัจจัยด้านสังคมส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ค่าเฉลี่ยมากที่สุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.56) รองลงมาได้แก่ปัจจัยด้านร่างกายส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.54) ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านๆ ได้เรียงลำดับจากผลการวิเคราะห์ ที่มีค่าเฉลี่ยโดยรวมจากมากไปหาน้อย ดังนี้

ตารางที่ 4.3 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 รายละเอียดปัจจัยมีผลดังนี้ (n = 375)

ปัจจัยแรงจูงใจด้านร่างกายมีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรม	($\bar{X}$)	(S.D.)	ระดับแรงจูงใจ	ลำดับ
1. ท่านมีความรู้สึกพอใจกับการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเนื่องจากได้มีการพัฒนาศักยภาพทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ	4.47	0.66	มาก	1
2. ท่านคิดว่าจะนำเอาผลลัพธ์ที่ได้จากการดำเนินกิจกรรมนันทนาการมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย	3.88	0.95	มาก	3
3. ท่านคิดว่ากระบวนการจัดกิจกรรมนันทนาการสามารถที่จะช่วยผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน	4.23	0.61	มาก	2
ค่าเฉลี่ย	4.20	0.53	มาก	-

จากตารางที่ 4.3 พบว่าปัจจัยแรงจูงใจด้านร่างกาย ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ มีเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณารายข้อ หัวข้อท่านมีความรู้สึกพอใจกับการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเนื่องจากได้มีการพัฒนาศักยภาพทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.66) รองลงมาหัวข้อ ท่านคิดว่ากระบวนการจัดกิจกรรมนันทนาการสามารถที่จะช่วยผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.61) และหัวข้อที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการที่น้อยที่สุด ได้แก่ หัวข้อ ท่านคิดว่าจะนำเอาผลลัพธ์ที่ได้จากการดำเนินกิจกรรมนันทนาการมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.95)

ตารางที่ 4.4 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยมีผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19รายละเอียดปัจจัยมีผลดังนี้ (n = 375)

ปัจจัยแรงจูงใจด้านสังคมมีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรม	($\bar{X}$)	(S.D.)	ระดับแรงจูงใจ	ลำดับ
1. ท่านคิดว่าเศรษฐกิจในปัจจุบันมีผลกระทบต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด	4.23	0.66	มาก	2
2. ท่านคิดว่าสภาพแวดล้อมภายในมหาวิทยาลัยมีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด	4.32	0.61	มาก	1
3. ท่านคิดว่าปัจจุบันการเมืองในประเทศไทยส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด	4.22	0.58	มาก	3
4. ท่านคิดว่าสื่อและเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการจัดกิจกรรมนันทนาการ อาทิเช่น แอปพลิเคชันเกมส์ต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมของนักศึกษาจำนวนมากน้อยเพียงใด	4.23	0.61	มาก	2
ค่าเฉลี่ย	4.25	0.56	มาก	-

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ปัจจัยแรงจูงใจด้านสังคมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ มีเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25, S.D. = 0.56$) เมื่อพิจารณารายชื่อ หัวข้อ ท่านคิดว่าสภาพแวดล้อมภายในมหาวิทยาลัยมีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.32, S.D. = 0.61$) รองลงมาได้แก่หัวข้อ ท่านคิดว่าสื่อและเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการจัดกิจกรรมนันทนาการ อาทิเช่น แอปพลิเคชันเกมส์ต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมของนักศึกษาจำนวนมากน้อยเพียงใดและหัวข้อ ท่านคิดว่าเศรษฐกิจในปัจจุบันมีผลกระทบต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23, S.D. = 0.61$) และปัจจัยแรงจูงใจด้านสังคมที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมที่น้อยที่สุด ได้แก่ หัวข้อ ท่านคิดว่าปัจจุบันการเมืองในประเทศไทยส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.22, S.D. = 0.58$)

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภทของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศึกษาพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 มีรายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงดัง ตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 แสดงตารางการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภทของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศึกษาพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 มีผลดังนี้ (n = 375)

ความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ	($\bar{X}$)	(S.D.)	ระดับแรงจูงใจ	ลำดับ
1. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภท เกมส์ กีฬาและการละเล่น เกมส์ คอมพิวเตอร์ เกมส์ออนไลน์ เช่น ROV, League of legends, Dota2 กีฬา กีฬาสากลในร่มและกลางแจ้ง เช่น ฟุตบอล ฟุตซอล แบดมินตัน มวยสากลสมัครเล่น เปตอง วอลเลย์บอล กรีฑา การละเล่น วังกระสอบ วังเปรี้ยว กินวิบาก	4.41	0.76	มาก	1
2. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเต้นรำ อาทิเช่น การรำไทย การเต้นลีลาศ การเต้นประกอบจังหวะเพลง การเต้นเลียนแบบศิลปิน หรือ Cover Dance , Hip Hop Dance	3.96	0.90	มาก	9
3. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภทศิลปะและหัตถกรรม อาทิเช่น วาดรูป ระบายสี งานประดิษฐ์ร้อยลูกปัดหินสี เย็บปักถักร้อย จัดสวนถาด ทำอาหาร	4.22	0.84	มาก	4
4. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการร้องเพลงและดนตรี อาทิเช่น การร้องเพลงไทยเดิม เพลงไทยสากล เพลงสากล การเล่นดนตรีไทย ระนาด ขิม ซ้องวง การเล่นดนตรีสากล กีตาร์ เบส กลองชุด	4.16	0.79	มาก	6

ความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ	($\bar{X}$)	(S.D.)	ระดับแรงจูงใจ	ลำดับ
5. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับภาษาและวรรณกรรม อาทิเช่น การอ่านหนังสือ อ่านกวี อ่านวรรณกรรมหนังสือธรรมะ การเขียนหนังสือ เขียนบทความ เขียนบทละคร	4.04	0.93	มาก	8
6. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงและการละคร อาทิเช่น ก๊อปปีโชว์ โชว์ความสามารถต่าง ๆ การแสดงละคร การแสดงละครเวที การแสดงภาพยนตร์	4.16	0.86	มาก	6
7. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม งานอดิเรก อาทิเช่น การสะสมพระเครื่อง สะสมของใช้ สะสมแสตมป์ ปลุกต้นกระบองเพชร ปลุกไม้ฟอกอากาศ ทำสวนผสมผสาน การปลูกป่า การเลี้ยงสุนัข เลี้ยงแมว เลี้ยงกระต่าย	4.18	0.77	มาก	5
8. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมกิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง อาทิเช่น แคมป์ปิ้ง นอนป่า เดินเที่ยวป่าเที่ยวทะเล ดำน้ำดูปะการัง ตกปลา เล่นกิจกรรมผจญภัย	4.27	0.72	มาก	2
9. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม อาทิเช่น งานบวช งานแต่งงาน งานศพ งานทำบุญขึ้นบ้านใหม่ งานผ่าป่า ถวญสามัคคี งานบุญต่าง ๆ	4.11	0.86	มาก	7
10. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่าง ๆ อาทิเช่น วันสงกรานต์ วันขึ้นปีใหม่ วันลอยกระทง	4.27	0.70	มาก	2
11. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการบริการอาสาสมัคร อาทิเช่น กิจกรรมจิตอาสา กิจกรรมปลูกป่า เก็บขยะ กิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาชนบท กิจกรรมอาสาสมัครทางวัฒนธรรม เช่น ไกด์มัคคุเทศน์ให้ความรู้ตามสถานที่สำคัญต่าง ๆ กิจกรรมอาสาทางกีฬา เช่น ผู้ช่วยตัดสินกีฬา ทีม Steff งานวิ่งการกุศล	4.24	0.53	มาก	3
ค่าเฉลี่ย	4.18	0.59	มาก	-

จากตารางที่ 4.5 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภทของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 พบว่า โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.59)

เมื่อพิจารณารายข้อ หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภท เกมส์ กีฬา และการละเล่น เกมส์คอมพิวเตอร์ เกมส์ออนไลน์ เช่น ROV, League of legends, Dota2 กีฬา กีฬาสากลในร่มและกลางแจ้ง เช่น ฟุตบอล ฟุตซอล แบดมินตัน มวยสากลสมัครเล่น เปตอง วอลเลย์บอล กรีฑา การละเล่น วังกระสอบ วังเปรี้ยว กินวิบาก มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.76) รองลงมาหัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ อาทิเช่น วันสงกรานต์ วันขึ้นปีใหม่ วันลอยกระทง และหัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง อาทิเช่น แคมป์ปิ้ง นอนป่า เดินเที่ยวป่าเที่ยวทะเล ดำน้ำดูปะการัง ตกปลา เล่นกิจกรรมผจญภัย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.70) หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการบริการอาสาสมัคร อาทิเช่น กิจกรรมจิตอาสา กิจกรรมปลูกป่า เก็บขยะ กิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาชนบท กิจกรรมอาสาสมัครทางวัฒนธรรม เช่น ไกด์มัคคุเทศน์ให้ความรู้ตามสถานที่สำคัญต่าง ๆ กิจกรรมอาสาทางกีฬา เช่น ผู้ช่วยตัดสินกีฬา ทีม Steff งานวิ่งการกุศล มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 0.53) หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภทศิลปะและหัตถกรรม อาทิเช่น วาดรูประบายสี งานประดิษฐ์ร้อยลูกปัดหินสี เย็บปักถักร้อย จัดสวนถาด ทำอาหาร มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.84) หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม งานอดิเรก อาทิเช่น การสะสมพระเครื่อง สะสมของใช้สะสมแสตมป์ ปลูกต้นกระบองเพชร ปลูกไม้พุ่มอากาศ ทำสวนผสมผสาน การปลูกป่า การเลี้ยงสุนัข เลี้ยงแมว เลี้ยงกระต่าย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.77) หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการร้องเพลงและดนตรี อาทิเช่น การร้องเพลงไทยเดิม เพลงไทยสากล เพลงสากล การเล่นดนตรีไทย ระนาด ขิม ฉิ่ง วง การเล่นดนตรีสากล กีตาร์ เบส กลองชุด และหัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงและการละคร อาทิเช่น ก๊อปปีโชว์ โชว์ความสามารถต่าง ๆ การแสดงละคร การแสดงละครเวที การแสดงภาพยนตร์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.79) หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม อาทิเช่น งานบวช งานแต่งงาน งานศพ งานทำบุญขึ้นบ้านใหม่ งานผ่าป่า ถิ่นสามัคคี งานบุญต่าง ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ

มาก($\bar{X}=4.11$, S.D.=0.86) หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับภาษาและวรรณกรรม อาทิเช่น การอ่านหนังสือ อ่านกวี อ่านวรรณกรรมหนังสือธรรมะ การเขียนหนังสือ เขียนบทความ เขียนบทละคร มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก($\bar{X}=4.04$, S.D.=0.93) และกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภทหัวข้อระดับความต้องการที่น้อยที่สุด ได้แก่หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเต้นรำ อาทิเช่น การรำไทย การเต้นลีลาศ การเต้นประกอบจังหวะเพลง การเต้นเลียนแบบศิลปิน หรือ *Cover Dance* , Hip Hop Dance มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก($\bar{X}=3.96$, S.D.=0.90)

4.4 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานข้อที่ 1 คุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน เป็นการเปรียบเทียบปัจจัยในการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของกลุ่มตัวอย่าง โดยการทดสอบ ค่าที (T-test) เพื่อทดสอบสมมติฐานสำหรับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ เพศ และ ทดสอบค่าเอฟ (F-test) สำหรับกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป ได้แก่ ชั้นปี และคณะ และหากพบความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

1. จำแนกตามคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศ โดยใช้สถิติทดสอบหาความแตกต่างค่าที (t-test) เพื่อศึกษาว่าความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ด้านเพศส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 แตกต่างกัน หรือไม่ รายละเอียดดังปรากฏในตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศส่งผล ต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 แบบสถิติทดสอบหาความแตกต่างค่าที (t-test)

เพศ	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ชาย	129	2.43	1.15	-	-
หญิง	224	2.43	1.13	0.42	0.67
เพศทางเลือก	22	2.82	0.96	-	-

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 4.6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความแตกต่างของการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 จำแนกตาม คุณลักษณะประชากรศาสตร์ด้านเพศ พบว่า ความสนใจการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05

2. จำแนกตามคุณลักษณะประชากรศาสตร์ด้านชั้นปีที่ศึกษา และคณะที่ศึกษาโดยใช้สถิติ ทดสอบหาความแตกต่างค่าเอฟ (F-test) ความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ด้านชั้นปีที่ ศึกษา และคณะที่ศึกษา ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 แตกต่างหรือไม่ รายละเอียดดังปรากฏในตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 แสดงค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านชั้นปีที่ ศึกษา และคณะที่ศึกษา ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 แบบสถิติทดสอบหาความแตกต่างค่าเอฟ (F-test)

Model	Sum of Squares	df	Mean of Squares	F	P
ชั้นปีที่ศึกษา ระหว่างกลุ่ม	6.22	2	3.11	2.46	0.09
ภายในกลุ่มรวม	470.71	372.00	1.27		
	476.93	374.00			
คณะที่ศึกษา ระหว่างกลุ่ม	2.60	3.00	0.87	2.29	0.08
ภายในกลุ่มรวม	140.87	371.00	0.38		

* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 4.7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความแตกต่างของการเข้าร่วม กิจกรรมของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 จำแนกตาม ลักษณะประชากรศาสตร์ด้านชั้นปีที่ศึกษา และคณะที่ศึกษา พบว่า ด้านชั้นปีที่ศึกษา และคณะที่ศึกษามีการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร หลังวิกฤตโควิด-19 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานข้อที่ 2 ปัจจัยด้านร่างกายและด้านสังคมแตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการ แตกต่างกันของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

ผู้วิจัยใช้สถิติการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบคุณสมบัติของตัวแปรตามข้อตกลงเบื้องต้นเพื่อให้มีความเหมาะสมกับการวิเคราะห์ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Correlation Coefficient) เนื่องจากตัวแปรอิสระไม่ควรมีความสัมพันธ์หรือเป็นอิสระต่อกันเพราะจะทำให้เกิด Multicollinearity คือ ความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระที่สูงเกินไปจะส่งผลกระทบทำให้เกิดค่าสัมประสิทธิ์การตัดสินใจ (R^2) สูงเกินความเป็นจริง โดยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Best 1997) ผลการวิเคราะห์ปัจจัยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ประกอบด้วย ปัจจัยด้านร่างกาย และด้านสังคม

ตารางที่ 4.8 แสดงสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรปัจจัยแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ประกอบด้วย ปัจจัยด้านร่างกาย (MO1) และปัจจัยด้านสังคม (MO2)

ตัวแปร	(MO1)	(MO2)
$\bar{X}$	1.00	0.41**
S.D.	0.41**	0.00
(MO1)	-	1.00
(MO2)	-	-

**ระดับนัยสำคัญ $p < 0.01$, *ระดับนัยสำคัญ $p < 0.05$

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรปัจจัยแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการ ประกอบด้วย ปัจจัยด้านร่างกาย (MO1) และปัจจัยด้านสังคม (MO2) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.21 – 0.50 ซึ่งมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.41 โดยมีค่าความสัมพันธ์ในระดับต่ำ ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ประกอบด้วย ปัจจัยด้านร่างกาย และปัจจัยด้านสังคม ของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

4.5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

ตารางที่ 4.9 แสดงผลการทดสอบสมมติฐานปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

สมมติฐานการวิจัย	ผลการทดสอบสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการแตกต่างกัน	ยอมรับสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยด้านร่างกายและด้านสังคมแตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการแตกต่างกัน	ยอมรับสมมติฐาน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

วิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนศึกษาการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 ใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ประกอบด้วย เพศ ชั้นปี และคณะที่ศึกษา รายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองหรือรายได้ที่มาจากการทำงานที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนศึกษาการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 และเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนศึกษาการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 โดยสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะและข้อจำกัดของการวิจัย ดังนี้

- 5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย
- 5.2 วิธีดำเนินการวิจัย
- 5.3 สรุปผลการวิจัย
- 5.4 อภิปรายผลการวิจัย
- 5.5 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย
- 5.6 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย

5.1.1 เพื่อศึกษาปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ประกอบด้วย เพศ ชั้นปี คณะที่ศึกษา รายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองหรือรายได้ที่มาจากการทำงาน ที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนศึกษาการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

5.1.2 เพื่อศึกษาปัจจัยแรงจูงใจที่มีต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนศึกษาการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

5.2 วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีปีการศึกษา จาก ศูนย์ 4-1 ชั้นปี ที่ 2566 คณะ ได้แก่ คณะบริหารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ 3 พณิชยการพระนคร จำนวนคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและแบบแฟชั่น จำนวน 375 คน 2565:มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระ นคร),ออนไลน์ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบ () เเจาะจงpurposive samplingเนื่องจากทราบจำนวนประชากรดังกล่าวสามารถหาขนาดกลุ่มตัวอย่างได้จากการ (เปิดตารางของTaro Yamane คำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง 2543 ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ), น(36.

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ซึ่งในการสร้างแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นั้นโดยอาศัยข้อมูลจากตำราเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเองโดยแบ่งแบบสอบถาม เป็น 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของ

นักศึกษาภายในศูนย์พณิชยการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท

ตอนที่ ข้อเสนอแนะอื่นๆที่เป็นประโยชน์ในการนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา 4

5.3 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พณิชยการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 สรุปผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

5.3.1 ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2566 ชั้นปีที่ 1-4 จาก 3 คณะ ได้แก่ คณะบริหารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอ และออกแบบแฟชั่น จำนวน 375 คน ซึ่งได้มาจากการหากลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified random sampling) แล้วนำแบบสอบถามมาวิเคราะห์สถานภาพโดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ ดังนี้

ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากที่สุด จำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 59.73 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ ร้อยละ 34.40 และเพศทางเลือก จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ ร้อยละ 5.87

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เรียนอยู่ชั้นปีที่ 1 จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 25.60 รองลงมาเรียนอยู่ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4 จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 24.80

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เรียนคณะบริหารธุรกิจ จำนวน 263 คน คิดเป็นร้อยละ 70.14 รองลงมาคณะศิลปศาสตร์ จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 22.13 ผู้ตอบแบบสอบถามน้อยที่สุดเรียนคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 7.73

รายได้โดยรวมเฉลี่ยต่อเดือนจากการทำงานของผู้ปกครองส่วนใหญ่มีรายได้ มากกว่า 10,001 บาทขึ้นไป จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 54.93 รองลงมาผู้ปกครองมีรายได้ 5,001 - 10,000 บาท ต่อเดือน จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 23.20 และรายได้โดยรวมเฉลี่ยต่อเดือนจากการทำงานของผู้ปกครองที่มีรายได้น้อยที่สุด ต่ำกว่า 5,000 บาท ต่อ เดือน จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 21.87

5.3.2 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพและนันทนาการหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพและนันทนาการหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 พบว่า ระดับปัจจัยด้านร่างกายและด้านสังคมที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษา โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.51) พิจารณาเป็นปัจจัยด้านร่างกายและด้านสังคม พบว่า ปัจจัยด้านร่างกาย ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ค่าเฉลี่ยมากที่สุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.56) รองลงมาได้แก่ปัจจัยด้านสังคมส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.53) ตามลำดับ และเมื่อพิจารณาเป็นรายปัจจัย ได้เรียงลำดับจากผลการวิเคราะห์ ที่มีค่าเฉลี่ยโดยรวมจากมากไปหาน้อย ดังนี้

ปัจจัยแรงจูงใจด้านร่างกาย ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ มีเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.53) เมื่อพิจารณารายข้อ หัวข้อท่านมีความรู้สึกพอใจกับการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเนื่องจากได้มีการพัฒนาศักยภาพทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ใน

ระดับมาก ($\bar{X}=4.47, S.D.=0.66$) รองลงมาหัวข้อ ท่านคิดว่ากระบวนการจัดกิจกรรมนันทนาการสามารถที่จะช่วยผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.23, S.D.=0.61$) และหัวข้อที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการที่น้อยที่สุด ได้แก่ หัวข้อ ท่านคิดว่าจะนำเอาผลลัพธ์ที่ได้จากการดำเนินกิจกรรมนันทนาการมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.88, S.D.=0.95$)

ปัจจัยแรงจูงใจด้านสังคมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ มีเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.25, S.D.=0.56$) เมื่อพิจารณารายข้อ หัวข้อ ท่านคิดว่าสภาพแวดล้อมภายในมหาวิทยาลัยมีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.32, S.D.=0.61$) รองลงมาได้แก่หัวข้อ ท่านคิดว่าสื่อและเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการจัดกิจกรรมนันทนาการ อาทิเช่น แอปพลิเคชันเกมส์ต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมของนักศึกษา มากน้อยเพียงใดและหัวข้อ ท่านคิดว่าเศรษฐกิจในปัจจุบันมีผลกระทบต่อเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.23, S.D.=0.61$) และปัจจัยแรงจูงใจด้านสังคมที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมที่น้อยที่สุด ได้แก่ หัวข้อ ท่านคิดว่าปัจจุบันการเมืองในประเทศไทยส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.22, S.D.=0.58$)

5.3.3 ความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท

แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครหลัง วิกฤตโควิด-19 พบว่า โดยรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.18, S.D.=0.59$) เมื่อพิจารณารายข้อ หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภท เกมส์ กีฬา และการละเล่น เกมส์คอมพิวเตอร์ เกมส์ออนไลน์ เช่น ROV, League of legends, Dota2 กีฬา กีฬาสากลในร่ม และกลางแจ้ง เช่น ฟุตบอล ฟุตซอล แบดมินตัน มวยสากลสมัครเล่น เปตอง วอลเลย์บอล กรีฑา การละเล่น วิ่ง กระสอบวิ่ง เปรี๊ยะกีนวีกา มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.41, S.D.=0.76$) รองลงมาหัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ อาทิเช่น วันสงกรานต์ วันขึ้นปีใหม่ วันลอยกระทง และหัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง อาทิเช่น แคมป์ปิ้ง นอนป่า เดินเที่ยวป่าเที่ยวทะเล ดำน้ำดูปะการัง ตกปลา เล่นกิจกรรมผจญภัย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.27, S.D.=0.70$) หัวข้อท่านมี

ความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการบริการอาสาสมัคร อาทิเช่น กิจกรรมจิตอาสา กิจกรรมปลูกป่า เก็บขยะ กิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาชนบท กิจกรรมอาสาสมัครทางวัฒนธรรม เช่น ไกด์มัคคุเทศน์ให้ความรู้ตามสถานที่สำคัญต่าง ๆ กิจกรรมอาสาทางกีฬา เช่น ผู้ช่วยตัดสินกีฬา ทีม Steff งานวิ่งการกุศล มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.24$, $S.D.=0.53$) หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภทศิลปะและหัตถกรรม อาทิเช่น วาดรูประบายสี งานประดิษฐ์ร้อยลูกปัดหินสี เย็บปักถักร้อย จัดสวนถาด ทำอาหาร มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.22$, $S.D.=0.84$) หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม งานอดิเรก อาทิเช่น การสะสมพระเครื่อง สะสมของใช้ สะสมแสตมป์ ปลูกต้นกระบองเพชร ปลูกไม้พุ่มอากาศ ทำสวนผสมผสาน การปลูกป่า การเลี้ยงสุนัข เลี้ยงแมว เลี้ยงกระต่าย มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.18$, $S.D.=0.77$) หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการร้องเพลงและดนตรี อาทิเช่น การร้องเพลงไทยเดิม เพลงไทยสากล เพลงสากล การเล่นดนตรีไทย ระนาด ขิม ซ้องวง การเล่นดนตรีสากล กีตาร์ เบส กลองชุด และหัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงและการละคร อาทิเช่น ก๊อปปี้โชว์ โชว์ความสามารถต่าง ๆ การแสดงละคร การแสดงละครเวที การแสดงภาพยนตร์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.16$, $S.D.=0.79$) หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม อาทิเช่น งานบวช งานแต่งงาน งานศพ งานทำบุญขึ้นบ้านใหม่ งานผ่าป่า ถวักสามัคคี งานบุญต่าง ๆ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.11$, $S.D.=0.86$) หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับภาษาและวรรณกรรม อาทิเช่น การอ่านหนังสือ อ่านกวี อ่านวรรณกรรมหนังสือธรรมะ การเขียนหนังสือ เขียนบทความ เขียนบทละคร มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.04$, $S.D.=0.93$) และกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภทหัวข้อระดับความต้องการที่น้อยที่สุด ได้แก่ หัวข้อท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเต้นรำ อาทิเช่น การรำไทย การเต้นลีลาศ การเต้นประกอบจังหวะเพลง การเต้นเลียนแบบศิลปิน หรือ Cover Dance , Hip Hop Dance มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.96$, $S.D.=0.90$)

5.4 อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 ผลการวิจัยยอมรับสมมติฐานการวิจัย โดยผู้วิจัยอภิปรายผล ตามสมมติฐาน ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรม

นันทนาการแตกต่างกัน

ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน ซึ่งปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ด้วย เพศ ชั้นปี ขณะที่ศึกษา รายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองหรือรายได้ที่มาจากการทำงาน ที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากที่สุด รองลงมาเป็นเพศชาย และเพศทางเลือก สอดคล้องกับ ญัตติกร ทรรษาพันธุ์ (2559, น.16) พบว่า กระบวนการในการเลือกทางที่สร้างความพึงพอใจโดยเปรียบเทียบและใช้เหตุผลวิเคราะห์ทั้งข้อดีและข้อเสีย เพื่อให้เกิดทางเลือกที่ดีที่สุดสามารถบรรลุวัตถุประสงค์เกิดผลลัพธ์ที่พึงพอใจมากกว่าทางเลือกอื่น

นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 ส่วนใหญ่เรียนคณะบริหารธุรกิจ รองลงมาคณะศิลปศาสตร์ และผู้ตอบแบบสอบถามน้อยที่สุดเรียนคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น สาเหตุที่นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครเลือกที่จะเข้าเรียนคณะบริหารธุรกิจ มากที่สุด เป็นคณะที่มีชื่อเสียงในเรื่องของการเงินการบัญชีผลิตบัณฑิตเป็นที่ต้องการของสถานประกอบการ สอดคล้องกับ สุภาพร ขวัญยืน (2555, น.13) ได้กล่าวไว้ว่าความสำคัญของการตัดสินใจว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากน้อยแตกต่างกันไปตามสถานการณ์การตัดสินใจที่ดีต้องแสดงให้เห็นได้ว่าผลของการตัดสินใจของตนเป็นที่ยอมรับและก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นได้เพราะการตัดสินใจเป็นภารกิจอย่างหนึ่งของการทำงานในแต่ละขั้นตอนเป็นลำดับการตัดสินใจที่ยังช่วยทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยด้านร่างกายและด้านสังคมแตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรม

นันทนาการแตกต่างกัน

ปัจจัยด้านร่างกายและด้านสังคมแตกต่างกันมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการแตกต่างกัน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19 พบว่า ปัจจัยด้านร่างกาย มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วม

กิจกรรมนันทนาการมากที่สุดอยู่ในระดับมาก รองลงมาได้แก่ปัจจัยด้านสังคม มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ ภูนิษา พรหมโน (2551, น.34-36) พบว่าการตัดสินใจและการกระทำของสังคมของรีดเดอร์ว่าด้านจิตวิทยาสังคมที่เกี่ยวกับการตัดสินใจและการกระทำพฤติกรรมนั้นสถานภาพทางเศรษฐกิจและทางสังคมเป็นปัจจัยภายนอกที่มีผลต่อการตัดสินใจความเชื่อส่งผลต่อการกระทำการตัดสินใจกระทำทางสังคมเป็นผลมาจากปัจจัยความเชื่อแสดงว่าปัจจัยความเชื่อส่งผลต่อการตัดสินใจและการกระทำทางสังคม

5.5 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรจัดกิจกรรมที่มีความทันสมัยตรงกับยุคและบริบทของนักศึกษา เช่นกิจกรรมผ่านสื่อออนไลน์
2. กิจกรรมที่จัดไม่ควรซ้ำซ้อนควรจัดในภาพรวมครั้งเดียวเพื่อจะได้ไม่เสียเวลา
3. กิจกรรมเสริมหลักสูตรควรมีทั้งในมหาวิทยาลัยและนอกวิทยาลัยเพื่อเป็นการเปิดโลกทัศน์ให้กับนักศึกษา
4. การจัดกิจกรรมควรกำชับเรื่องของเวลาไม่ให้นานเกินไปเพราะนักศึกษาบางคนต้องเดินทางกลับบ้านระยะทางไกล
5. ควรเปิดโอกาสให้นักศึกษาทุกคนได้มีส่วนร่วมในการนำเสนอกิจกรรมหรือโครงการต่างๆ
6. ในการจัดกิจกรรมควรจะมีแจ้งวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนว่าเข้าร่วมแล้วจะได้รับความรู้อะไร พัฒนาทักษะด้านไหน

5.6 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมุ่งเน้นการทำวิจัยเพื่อกำหนดแนวทางการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาที่สอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และตอบสนองความต้องการของนักศึกษาอีกทั้งยังต้องสามารถที่จะพัฒนาศักยภาพทั้งทางด้าน อารมณ์ สังคม และจิตใจของผู้เข้าร่วมมากกว่าการจัดเพื่อให้ตอบสนองความต้องการของผู้จัดแต่เพียงฝ่ายเดียว

บรรณานุกรม

- Watson, Jame, Franklin.(1997, January).The Impact of leisure attitude and motivation on the physical recreation/Leisure participation time of college students.UMI Pro Quest digital Dissertation Full citation and abstract DAI-A57/07, p.3251 Retrieved January 26, 2009. From <http://www.lib.umi.com/dissertation/fullcit/9638257>.
- Butler, George D. (1959) introduction to community recreation. New York: McGraw – Hill Book Company.
- Donald,Elmer E (1974,October) A Comparative Study of the Opinlone of Students Faculty:& Local Board Members Regarding the Approprlate Elements of Student Activitles Programs in Metropolltan Virginla Community College.Dissertation Abstracts International.35(30):1882-A
- Good,Carter V (1973) Dictionary of Education.New York:McGraw-Hill
- Harrold,Robert D (1960) The Relationship of Participation in Out-of School Activitles to School Achievement,Thesis Abstract No 6 Indiane: School of Education,Indiana University
- Krejcie,Robert V.,M0rgan,Dart W.(1970) “Detemining Sample Size for Research Activitles”Educational Psychological Measurement.
- Stantford,Steven Wayne (1990) “The influence of Extracurnculs Invoivement on student Development Among Campus Leaders at Two Large Southeastem Universities.(Florida) Ph.D Dissertration,Florida State University
- กำโชค เผือกสุวรรณ.(2566).ผู้นำนันทนาการ.(ออนไลน์)
- สุชา จันท์ธรม. (2542) จิตวิทยาพัฒนาการ พิมพ์ครั้งที่ 5 กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
- สำเนา ขจรศิลป์. (2542) กิจกรรมเสริมหลักสูตรหรือนอกหลักสูตรของนิสิตนักศึกษาในสถาบันระดับอุดมศึกษา.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ.สำนักนายกรัฐมนตรี
พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2544) จิตวิทยาทางการศึกษา.กรุงเทพมหานคร: กองพัฒนาศึกษา
- มัลลิกา วีระสัย และประดิษฐา นาครักษา. (2557) สภาพและปัญหาการจัดกิจกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
- ณัฐพงศ์ สุขโกมล . (2546) การมีส่วนร่วมในกิจกรรมนักศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีสุรนารีปีการศึกษา 2556 .นครราชสีมา:ส่วนกิจการนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- นันทพล พันธุเดช (2560) "ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักศึกษามหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ"
สารนิพนธ์ ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการจัดการภาครัฐและเอกชนมหาวิทยาลัย
นอร์ทกรุงเทพ.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). จิตวิทยาการกีฬาแนวคิดทฤษฎีสู่การปฏิบัติ.กรุงเทพฯ.จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
(2542). นันทนาการชุมชนและโรงเรียนพิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯสำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- จิรวัดน์ วีรังกร. (2557). เอกสารประกอบการสัมมนาการพัฒนานิสิตนักศึกษาไทยในอุดมคติสำนักงาน
คณะกรรมการการอุดมศึกษา ถ่ายเอกสาร.
- คัชณศิลป์ บุญพิทักษ์สกุล.(2558). สภาพปัญหาและความต้องการการพัฒนาพื้นที่นันทนาการของชุมชนผูกแดง
ร่วมใจพัฒนาเขตบางเขนกรุงเทพฯปริญญานิพนธ์ส.ส.มการกีฬานันทนาการและการท่องเที่ยว
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรจน์. 2558
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชชัย. (2554). การนันทนาการ.กรุงเทพฯ.สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
(2551) เอกสารคำสอนรายวิชา 3906-303 การเป็นผู้นำนันทนาการกลุ่มวิชา
นันทนาการศาสตร์และการจัดการกีฬา.สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬาคจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (อัดสำเนา)

บรรณานุกรม (ต่อ)

- อัครงค์ แก้วผดุง (2547). ความคิดเห็นของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีราชมงคลวิทยาเขตวังไกลกังวลต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการปริญญานิพนธ์วท.ม. การจัดการนันทนาการกรุงเทพมหานครบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถ่ายเอกสาร.
- แผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่3. (2566). กิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท.ออนไลน์
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. (2566). กำหนดให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตร-พศ-2562-ใหม่.ออนไลน์
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. (2566). สถิตินักศึกษาคงอยู่ ปีการศึกษา 2565. ออนไลน์
- โรงพยาบาลเพชรเวช. (2566). LGBTQ ความหลากหลายที่ต้องเข้าใจ.ออนไลน์
- ล้วน สายยศ, และ อังคณา สายยศ. (2543). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ความรู้จากแพทย์ศรีพัฒน์.(2566).สถานการณ์โควิดในปัจจุบันและวิธีการป้องกันตัวเอง.ออนไลน์
- วิถีปกติถัดไป. (2566). The Next Normal ส่องเทรนด์ "ความปกติถัดไป" หลังโควิด 19.ออนไลน์
- วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว. (2555). นันทนาการชุมชน.Community Recreation.กรุงเทพฯ:ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา,มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศักดิ์ชาย พิทักษ์วงศ์. (2553). ความหมายของนันทนาการ.ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการจัดการธุรกิจนันทนาการท่องเที่ยว (หน่วยที่8,หน้า5). นนทบุรี สาขาวิชาวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). นันทนาการชุมชนและโรงเรียนพิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯสำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2557). เอกสารประกอบสัมมนาการพัฒนานิสิตนักศึกษาไทยในอุดมคติ สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาถ่ายเอกสาร.
- สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา. (2557). การใช้นันทนาการเพื่อพัฒนาจิตใจเด็กช่วง 90 วัยรุ่น .กรุงเทพฯ. โรงพิมพ์ SF เซตกราฟิกดีไซน์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุพิชชา ชุ่มภาณี. (2551). ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์
มหาบัณฑิต สาขานันทนาการ. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา (2562) ผู้นำนันทนาการ.กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กรุงเทพฯ.256
- ชูชีพ เยาวพัฒน์ (2543) สันทนาการกรุงเทพฯสำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
- กัญญนันท์ ภัทร์สรสิริ (2554) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพการทำงานของบุคลากรกรณีศึกษาสำหรับสถาบัน
เทคโนโลยีปทุมวัน สาขาวิชาศึกษาทั่วไปคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีปทุมวัน
- ณัฐพัชร์ ราษฎร์บำรุงวงศ์ (2562) การประยุกต์ทฤษฎีแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน วารสารวไลยอลงกรณ์
ปริทัศน์,9(2) พฤษภาคมสิงหาคม 2562
- นวลพรรณ บุญฤทธิ์ (2558) ปัจจัยที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของบุคลากรองค์การบริหารส่วนจังหวัด
ชลบุรี.ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต.วิทยาลัยพาณิชยศาสตร์.มหาวิทยาลัยบูรพา.สาขาวิชาการจัดการ
สาธารณะ
- สมบัติ อาริยาศาล.(2566) แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากรในสถานศึกษา.ออนไลน์
- สุนทร โคตรบรรเทา (2551) หลักการและทฤษฎีการบริหารการศึกษา.กรุงเทพฯ.ปัญญาชน
- พรสวรรค์ ศิริศตานันท์ (2555) ภาวะผู้นำทางการศึกษา.จันทบุรี.คณะครุศาสตร์.มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
- จอมพงศ์ มงคลวนิช (2566) การบริหารองค์การและบุคลากรทางการศึกษา.พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ.วิปรีน
- พยอม วงศ์สารศรี (2548) องค์การและการจัดการ.พิมพ์ครั้งที่ 8 กรุงเทพฯ.สุภา
- จันทราณี สงวนนาม (2553) ทฤษฎีและแนวปฏิบัติในการบริหารสถานศึกษา.พิมพ์ครั้งที่ 3 นนทบุรี.บุ๊คพอยท์
- สุนทร ชำนาญ (2554) ภาวะผู้นำทางการศึกษาทฤษฎีและปฏิบัติ.ระยอง. PS การพิมพ์
- ธนิษา พรหมโน (2551) การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจของผู้ปกครองนักเรียนในการเลือกและไม่เลือก
โรงเรียนประถมศึกษาขนาดเล็กสำหรับบุตรหลาน.ปริญญาโท.มหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทร
วิโรฒ.กรุงเทพฯ

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุภาพร ขวัญยืน (2555) การตัดสินใจของผู้ปกครองนักเรียนในการส่งบุตรหลานเข้าศึกษาต่อระดับประถมศึกษาในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน.อำเภอดอนสัก.จังหวัดสุราษฎร์ธานี.ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒกรุงเทพฯ
- ณัฐพัชร์ มณีวรรณ (2559) แนวทางส่งเสริมการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพปริญญาโท กศ.ม การบริหารและการจัดการการศึกษา.มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ณัฐทวิกร หารษาพันธุ์ (2559) การตัดสินใจของผู้ปกครองในการส่งบุตรหลานเข้าเรียนโรงเรียนอนุบาลมารีนิรมล. จังหวัดจันทบุรี.ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต.มหาวิทยาลัยบูรพาชลบุรี
- รัตนกร ลีละไกรวรรณ (2552) ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของลูกค้าที่มาใช้บริการร้านซีเมนต์ไทยโฮมมาร์ท แม็กซ์ ในกรุงเทพฯปริญญาานิพนธ์ บธ.ม.การตลาด.มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2552

ภาคผนวก

ภาคผนวก

แบบตรวจสอบความตรงของเครื่องมือ

เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพบุคคล
หลังวิกฤตการณ์โควิด-19

แบบสอบถามชุดนี้มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ประกอบด้วย เพศ ชั้นปี คณะที่ศึกษา ที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครหลังวิกฤตโควิด-19
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครหลังวิกฤตโควิด-19

การตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงมากที่สุดเพื่อผู้วิจัยจะได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลซึ่งผลที่ได้จะนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและเพื่อสนับสนุนส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาในรูปแบบการจัดโครงการหรือกิจกรรมโดยการนำเอาข้อมูลจากงานวิจัยที่ค้นคว้าได้มาใช้ในการวางแผนกระบวนการการดำเนินโครงการที่จะสามารถทำให้โครงการหรือกิจกรรมนั้นๆ ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายได้

ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากท่านกรุณากรอกแบบสอบถามดังนี้

คำชี้แจง

1. ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรีภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพบุคคล ประกอบด้วย คณะบริหารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ และคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
2. ข้อมูลที่ท่านได้ตอบแบบสอบถามผู้วิจัยจะปิดข้อมูลของท่านเป็นความลับและใช้ข้อมูลเพื่อหาวิทยานิพนธ์เท่านั้น ซึ่งขอความกรุณาจากท่านโปรดตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงและครบทุกข้อ
3. แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ตอนโดยมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 3 ข้อ

ตอนที่ 2 ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ จำนวน 7 ข้อ

ตอนที่ 3 ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภทที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสนใจเข้าร่วม จำนวน 11 ข้อ

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป จำนวน 1 ข้อ

ดังนั้นเพื่อให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้จริงผู้วิจัยจึงขอความอนุเคราะห์จากท่านผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นก่อนที่จะนำเครื่องมือวิจัยที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขและเสนอแนะจากท่านผู้เชี่ยวชาญไปใช้ในแบบสอบถามผู้เข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้โดยผู้วิจัยได้ใช้แบบประเมินความตรงของเครื่องมือวิจัย (Content Validity) ด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index Objective congruence index) ระหว่างเครื่องมือวิจัยกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่มีรายละเอียดดังนี้

ภาคผนวก

เกณฑ์การให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญมีดังนี้

- 1 หมายถึงเห็นด้วยว่าเครื่องมือวิจัยนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
 - 1 หมายถึงไม่เห็นด้วยว่าเครื่องมือวิจัยนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
 - 0 หมายถึงไม่แน่ใจว่าเครื่องมือวิจัยนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
- อนึ่งหากท่านผู้เชี่ยวชาญมีข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมประการใดโปรดเขียนรายละเอียดความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมด้วยเพื่อให้การพิจารณาปรับปรุงเครื่องมือมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและผู้วิจัยใคร่ขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความอนุเคราะห์ของท่าน
 นายการุณย์ ถนอมพิชัย
 หัวหน้าโครงการ

ภาคผนวก

ตอนที่ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม 1

ข้อ	ข้อมูลทั่วไป	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		1	0	-1	
1.	เพศ หญิง () ชาย () ทางเลือก ()	✓			
2.	ชั้นปี ปี () 1 ปี () 2 ปี () 3 ปี () 4 ()	✓			
3.	คณะที่ศึกษา คณะบริหารธุรกิจ () คณะศิลป/ศาสตร์ () คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและ () ออกแบบแฟชั่น	✓			

ภาคผนวก

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านร่างกายและด้านสังคมที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรม
นันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพและนันทนาการหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

ข้อ	ข้อมูลทั่วไป	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		1	0	-1	
ปัจจัยด้านร่างกาย ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ					
1.	ท่านมีความรู้สึกพอใจกับการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเนื่องจากได้รับการพัฒนาศักยภาพทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ	✓			
2.	ท่านคิดว่าจะนำเอาผลลัพธ์ที่ได้จากการดำเนินกิจกรรมนันทนาการมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตในวันพรุ่งนี้	✓			
3.	ท่านคิดว่ากระบวนการจัดกิจกรรมนันทนาการสามารถที่จะช่วยผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน	✓			
ปัจจัยด้านสังคม ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ					
1.	1. ท่านคิดว่าเศรษฐกิจในปัจจุบันมีผลกระทบต่อเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด	✓			
2.	ท่านคิดว่าสภาพแวดล้อมภายในมหาวิทยาลัย มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด	✓			
3.	ท่านคิดว่าปัจจัยการเมืองในประเทศไทยส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด	✓			
4.	ท่านคิดว่าสื่อและเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการจัดกิจกรรมนันทนาการ อาทิเช่น แอปพลิเคชันเกมส์ต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมของนักศึกษาจำนวนมากน้อยเพียงใด	✓			

ภาคผนวก

ตอนที่ แบบสอบถามเกี่ยวกับท่านความต้องการ 3 ในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท

ข้อ	ข้อมูลทั่วไป	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		1	0	-1	
กิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท					
1.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภท เกมส์ กีฬาและการละเล่น เกมส์ เกมส์คอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ เช่น ROV, League of legends, Dota2 กีฬา กีฬาสากลในวันและกลางแจ้ง เช่น ฟุตบอล ฟุตบอล แบดมินตัน มวยสากลสมัครเล่น เปตอง วอลเลย์บอล กรีฑา การละเล่น วิ่งกระสอบ วิ่งเปรี๊ยะ ก็นิวก	✓			
2.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเต้นรำ อาทิเช่น การรำไทยการเต้นลีลาศ การเต้นประกอบ จังหวะเพลง การเต้นเลียนแบบศิลปิน หรือ Cover Dance , Hip Hop Dance	✓			
3.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภท ศิลปะและหัตถกรรม อาทิเช่น วาดรูประบายสี งานประดิษฐ์ร้อยลูกปัดหินสี เย็บปักถักร้อย จัดสวนถาด ทำอาหาร ฯลฯ	✓			
4.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการร้อง เพลงและดนตรี อาทิเช่น การร้องเพลงไทยเดิม เพลง ไทยสากล เพลงสากล การเล่นดนตรีไทย ระนาด ซิม ซอวงวง การเล่นดนตรีสากล กีตาร์ เปส กลองชุด ฯลฯ	✓			
5.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับ ภาษาและวรรณกรรม อาทิเช่น การอ่านหนังสือ อ่านกวี อ่านวรรณกรรม หนังสือธรรมะ การเขียน หนังสือ เขียนบทความ เขียนบทละคร ฯลฯ	✓			
6.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดง และการละคร อาทิเช่น กิ๊ปปี้โชว์ โชว์ความสามารถ ต่างๆ การแสดงละคร การแสดงละครเวที การแสดง ภาพยนตร์	✓			

ภาคผนวก

7.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม งานอดิเรก อาทิเช่น การสะสมพระเครื่อง สะสมของใช้ สะสมแสตมป์ ปฎิบัติการบองเพชร ปฎิบัติพอกอากาศ ทำสวนผสมผสาน การปลูกป่า การเลี้ยงสุนัข เลี้ยงแมว เลี้ยงกระต่าย ฯลฯ				
8.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรมกลางแจ้ง/นอกเมือง อาทิเช่น แคมป์ปิ้ง นอนป่า เดินเที่ยวป่าเที่ยวทะเล ดำน้ำดูปะการัง ตกปลา เล่นกิจกรรมผจญภัย ห้อย ฯลฯ	✓			
9.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม อาทิเช่น งานบวช งานแต่งงาน งานศพ งานทำบุญ หันบ้านใหม่ งานผ้าป่า ถวายเป็นกุศล งานบุญต่างๆ ฯลฯ	✓			
10.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ อาทิเช่น วันสงกรานต์ วันขึ้นปีใหม่ วันลอยกระทง ฯลฯ	✓			
11.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการบริการ อาสาสมัคร อาทิเช่นกิจกรรมจิตอาสา กิจกรรมปลูกป่า เก็บขยะ กิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาชนบท กิจกรรมอาสาสมัครทางวัฒนธรรม เช่นโขน ละครเทศน์ให้ความรู้ตามสถานที่สำคัญต่างๆ กิจกรรมอาสาทางกีฬา เช่นผู้ช่วยตัดสินกีฬา ทีม Staffงานวิ่งการกุศล ฯลฯ	✓			

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะอื่นๆเพื่อนำข้อมูลที่ได้นำไปวิเคราะห์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป 4

ข้อ	ข้อมูลทั่วไป	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		1	0	-1	
1.	ข้อเสนอแนะอื่นๆเพื่อนำข้อมูลที่ได้นำไปวิเคราะห์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป	✓			

ภาคผนวก

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12
 13
 14
 15
 16
 17
 18
 19
 20
 21
 22
 23
 24
 25
 26
 27
 28
 29
 30
 31
 32
 33
 34
 35
 36
 37
 38
 39
 40
 41
 42
 43
 44
 45
 46
 47
 48
 49
 50
 51
 52
 53
 54
 55
 56
 57
 58
 59
 60
 61
 62
 63
 64
 65
 66
 67
 68
 69
 70
 71
 72
 73
 74
 75
 76
 77
 78
 79
 80
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 87
 88
 89
 90
 91
 92
 93
 94
 95
 96
 97
 98
 99
 100
 101
 102
 103
 104
 105
 106
 107
 108
 109
 110
 111
 112
 113
 114
 115
 116
 117
 118
 119
 120
 121
 122
 123
 124
 125
 126
 127
 128
 129
 130
 131
 132
 133
 134
 135
 136
 137
 138
 139
 140
 141
 142
 143
 144
 145
 146
 147
 148
 149
 150
 151
 152
 153
 154
 155
 156
 157
 158
 159
 160
 161
 162
 163
 164
 165
 166
 167
 168
 169
 170
 171
 172
 173
 174
 175
 176
 177
 178
 179
 180
 181
 182
 183
 184
 185
 186
 187
 188
 189
 190
 191
 192
 193
 194
 195
 196
 197
 198
 199
 200
 201
 202
 203
 204
 205
 206
 207
 208
 209
 210
 211
 212
 213
 214
 215
 216
 217
 218
 219
 220
 221
 222
 223
 224
 225
 226
 227
 228
 229
 230
 231
 232
 233
 234
 235
 236
 237
 238
 239
 240
 241
 242
 243
 244
 245
 246
 247
 248
 249
 250
 251
 252
 253
 254
 255
 256
 257
 258
 259
 260
 261
 262
 263
 264
 265
 266
 267
 268
 269
 270
 271
 272
 273
 274
 275
 276
 277
 278
 279
 280
 281
 282
 283
 284
 285
 286
 287
 288
 289
 290
 291
 292
 293
 294
 295
 296
 297
 298
 299
 300
 301
 302
 303
 304
 305
 306
 307
 308
 309
 310
 311
 312
 313
 314
 315
 316
 317
 318
 319
 320
 321
 322
 323
 324
 325
 326
 327
 328
 329
 330
 331
 332
 333
 334
 335
 336
 337
 338
 339
 340
 341
 342
 343
 344
 345
 346
 347
 348
 349
 350
 351
 352
 353
 354
 355
 356
 357
 358
 359
 360
 361
 362
 363
 364
 365
 366
 367
 368
 369
 370
 371
 372
 373
 374
 375
 376
 377
 378
 379
 380
 381
 382
 383
 384
 385
 386
 387
 388
 389
 390
 391
 392
 393
 394
 395
 396
 397
 398
 399
 400
 401
 402
 403
 404
 405
 406
 407
 408
 409
 410
 411
 412
 413
 414
 415
 416
 417
 418
 419
 420
 421
 422
 423
 424
 425
 426
 427
 428
 429
 430
 431
 432
 433
 434
 435
 436
 437
 438
 439
 440
 441
 442
 443
 444
 445
 446
 447
 448
 449
 450
 451
 452
 453
 454
 455
 456
 457
 458
 459
 460
 461
 462
 463
 464
 465
 466
 467
 468
 469
 470
 471
 472
 473
 474
 475
 476
 477
 478
 479
 480
 481
 482
 483
 484
 485
 486
 487
 488
 489
 490
 491
 492
 493
 494
 495
 496
 497
 498
 499
 500
 501
 502
 503
 504
 505
 506
 507
 508
 509
 510
 511
 512
 513
 514
 515
 516
 517
 518
 519
 520
 521
 522
 523
 524
 525

(Solely for the purpose of the above mentioned)

ภาคผนวก



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น โทร.๓๐๑๓๐

ที่ ๑๖ ๐๖๕๒-๐๔/อศอ.

วันที่ ๔ กันยายน ๒๕๖๑

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ดร.ก้องเกียรติ นพอินทร์

ตามที่ข้าพเจ้า นายการุณย์ ถนอมพิชัย ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ ได้รับอนุมัติโครงการวิจัยสถาบัน งบประมาณเงินกองทุนเพื่อการวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๑ จำนวนเงิน ๒๕,๐๐๐ บาท (สองหมื่นห้าพันบาทถ้วน) เพื่อดำเนินงานโครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พักพิงการพัฒนาศักยภาพเด็ก-๑๑๔ และได้รับอนุมัติให้ดำเนินการโครงการฯ เรียบร้อยแล้ว

ในการนี้ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม โครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พักพิงการพัฒนาศักยภาพเด็ก-๑๑๔

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้


(นายการุณย์ ถนอมพิชัย)
หัวหน้าโครงการ


ดร.ก.น.อินทร์

ภาคผนวก

ตอนที่ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม 1

ข้อ	ข้อมูลทั่วไป	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		1	0	-1	
1.	เพศ หญิง () ชาย () ทางเลือก ()	✓			
2.	ชั้นปี ปี () 1 ปี () 2 ปี () 3 ปี () 4)	✓			
3.	คณะ/ศึกษา คณะบริหารธุรกิจ () คณะศิลปศาสตร์ () คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและ ออกแบบแฟชั่น	✓			

ภาคผนวก

ตอนที่2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านร่างกายและด้านสังคมที่มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรม
นันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพและนันทนาการหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

ข้อ	ข้อมูลทั่วไป	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		1	0	-1	
ปัจจัยด้านร่างกาย ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ					
1.	ท่านมีความรู้สึกพอใจกับการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเนื่องจากได้มีการพัฒนาศักยภาพทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ	✓			
2.	ท่านคิดว่าจะนำเอาผลลัพธ์ที่ได้จากการดำเนินกิจกรรมนันทนาการมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตในวันพรุ่งนี้	✓			
3.	ท่านคิดว่ากระบวนการจัดกิจกรรมนันทนาการสามารถที่จะช่วยผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน	✓			
ปัจจัยด้านสังคม ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ					
1.	✓ ท่านคิดว่าเศรษฐกิจในปัจจุบันมีผลกระทบต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด	✓			
2.	ท่านคิดว่าสภาพแวดล้อมภายในมหาวิทยาลัย มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด	✓			
3.	ท่านคิดว่าปัจจุบันการเมืองในประเทศไทยส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากน้อยเพียงใด	✓			
4.	ท่านคิดว่าสื่อและเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการจัดกิจกรรมนันทนาการ อาทิเช่น แอปพลิเคชันเกมส์ต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับรับทราบข่าวสารของนักศึกษาจำนวนมากน้อยเพียงใด	✓			

ภาคผนวก

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับท่านความต้องการใน 3 ด้านการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท

ข้อ	ข้อมูลทั่วไป	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		1	0	-1	
กิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท					
1.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภทเกมส์ กีฬาและการละเล่น เกมส์ เกมส์คอมพิวเตอร์ เกมส์ออนไลน์ เช่น ROV, League of legends, Dota2 กีฬา กีฬาสากลในร่มและกลางแจ้ง เช่น ฟุตบอล ฟุตซอล แบดมินตัน มวยสากลสมัครเล่น เปตอง วอลเลย์บอล กรีฑา การละเล่น รื่นเริงระบำ รื่น เปรี้ยว กินวิบาก	✓			
2.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเต้นรำ อาทิเช่น การรำไทยการเต้นลีลาศ การเต้นประกอบจังหวะเพลง การเต้นเลียนแบบศิลปิน หรือ Cover Dance , Hip Hop Dance	✓			
3.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภท ศิลปะและหัตถกรรม อาทิเช่น วาดรูประบายสี งานประดิษฐ์ร้อยลูกปัดหินสี เย็บปักถักร้อย จัดสวนถาด ทำอาหาร ฯลฯ	✓			
4.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการร้องเพลงและดนตรี อาทิเช่น การร้องเพลงไทยเดิม เพลงไทยสากล เพลงสากล การเล่นดนตรีไทย ระนาด ขิม ซอวง การเล่นดนตรีสากล กีตาร์ เบส กลองชุด ฯลฯ	✓			
5.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับ ภาษาและวรรณกรรม อาทิเช่น การอ่านหนังสือ อ่านกวี ศึกษาวรรณกรรม หนังสือธรรมะ การเขียนหนังสือ เขียนบทความ เขียนบทละคร ฯลฯ	✓			
6.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดง และการละคร อาทิเช่น ก๊อบปี้โชว์ โชว์ความสามารถต่างๆ การแสดงละคร การแสดงละครเวที การแสดงภาพยนตร์	✓			

ภาคผนวก

7.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม งานอดิเรก อาทิเช่น การสะสมพระเครื่อง สะสมของใช้ ตะสม แสตมป์ ปุจฉาตั้งกระแวงเพชร ปุจฉาไม้พอกอากาศ ทำสวนผสมผสาน การปลูกป่า การเลี้ยงสุนัข เลี้ยง แมว เลี้ยงกระต่าย ฯลฯ	✓			
8.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรม กลางแจ้ง/นอกเมือง อาทิเช่น แคมป์ปิ้ง บอนป้า เดิน เขียวป่าเที่ยวทะเล ดำน้ำดูปะการัง ตกปลา เล่น กิจกรรมผจญภัย ห้อย ฯลฯ	✓			
9.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม อาทิเช่น งานบวช งานแต่งงาน งานศพ งานทำบุญ ขึ้นบ้านใหม่ งานเมาป่า ถิ่นสามัคคี งานบุญต่างๆ ฯลฯ	✓			
10.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมพิเศษตาม เทศกาลต่างๆ อาทิเช่น วันสงกรานต์ วันขึ้นปีใหม่ วันลอยกระทง ฯลฯ	✓			
11.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการบริการ อาสาสมัคร อาทิเช่น กิจกรรมจิตอาสา กิจกรรมปลูก ป่า เก็บขยะ กิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาชนบท กิจกรรมอาสาสมัครทางวัฒนธรรม เช่น โกลด์ มัคคุเทศน์ให้ความรู้ตามสถานที่สำคัญต่างๆ กิจกรรมอาสาทางกีฬา เช่นผู้ช่วยตัดสินกีฬา ฟัน เรืองานวิ่งการกุศล ฯลฯ	✓			

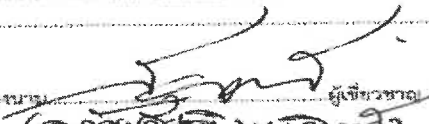
ตอนที่ ข้อเสนอแนะอื่นๆเพื่อนำข้อมูลที่ได้นำไปวิเคราะห์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป 4

ข้อ	ข้อมูลทั่วไป	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		1	0	-1	
1.	ข้อเสนอแนะอื่นๆเพื่อนำข้อมูลที่ได้นำไปวิเคราะห์ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป	✓			

ภาคผนวก

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

จากเอกสารที่ส่งมา ดูเรื่องในข้อที่ ๑๖
 ที่เห็นได้ชัดว่า ข้อ ๑๖ นั้น มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับ
 ข้อ ๑๖ ของร่างรัฐธรรมนูญฉบับเดิม แต่ในข้อ ๑๖ นี้
 ระบุว่า "และอาจมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับ
 ข้อ ๑๖ ของร่างรัฐธรรมนูญฉบับเดิม" ซึ่ง
 ข้อ ๑๖ ของร่างรัฐธรรมนูญฉบับเดิม
 ระบุว่า "และอาจมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับ
 ข้อ ๑๖ ของร่างรัฐธรรมนูญฉบับเดิม"

ลงนาม: 
 (นายสมศักดิ์ นนทิกร)

ภาคผนวก



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น โทร ๓๓๓๐

ที่ อว ๐๖๕๖.๐๔/๐๕๖

วันที่ ๔ กันยายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุมัติและแต่งตั้งเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ดร.เกษม มานะรุ่งวิทย์

ตามที่ข้าพเจ้า นายการุณย์ อนอมพิชัย ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษาศึกษาปฏิบัติการ ได้รับอนุมัติโครงการวิจัยสถาบัน งบประมาณเงินกองทุนเพื่อการวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๖ จำนวนเงิน ๒๕,๐๐๐ บาท (สองหมื่นห้าพันบาทถ้วน) เพื่อดำเนินงานโครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-๑๙ และได้รับอนุมัติให้ดำเนินการโครงการฯ เรียบร้อยแล้ว

ในการนี้ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม โครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-๑๙

จึงเรียนมาเพื่อขออนุมัติและขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(นายการุณย์ อนอมพิชัย)
หัวหน้าโครงการ

รับทราบ
< เกษม มานะรุ่งวิทย์ >

ภาคผนวก

แบบตรวจสอบความตรงของเครื่องมือ

เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พณิชยการพระนคร หลังวิกฤตการณ์โควิด-19

แบบสอบถามชุดนี้มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ประกอบด้วย เพศ ชั้นปี คณะที่ศึกษา ที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครหลังวิกฤตโควิด-19
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครหลังวิกฤตโควิด-19

กรุณาคอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงมากที่สุดเพื่อผู้วิจัยจะได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลซึ่งผลที่ได้จะนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินงานกิจกรรมนันทนาการของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและเพื่อสนับสนุนส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาในรูปแบบการจัดโครงการหรือกิจกรรมโดยการนำเอาข้อมูลจากงานวิจัยที่ค้นคว้าได้มาใช้ในการวางแผนกระบวนการการดำเนินโครงการก็จะสามารถทำให้โครงการหรือกิจกรรมนั้นๆประสบความสำเร็จตามเป้าหมายได้

ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากท่านกรุณากรอกแบบสอบถามดังนี้

คำชี้แจง

1. ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาระดับปริญญาตรีภายในศูนย์พณิชยการพระนคร ประกอบด้วย คณะบริหารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์และคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
2. ข้อมูลที่ท่านได้ตอบแบบสอบถามผู้วิจัยจะยึดข้อมูลของท่านเป็นความลับและใช้ข้อมูลเพื่อทำวิทยานิพนธ์เท่านั้นจึงขอความกรุณาจากท่านโปรดตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงและครบทุกข้อ
3. แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ตอนโดยมีรายละเอียดดังนี้
- ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 3 ข้อ
- ตอนที่ 2 ปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ จำนวน 7 ข้อ
- ตอนที่ 3 ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภทที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความสนใจเข้าร่วม จำนวน 11 ข้อ
- ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป จำนวน 1 ข้อ

ดังนั้นเพื่อให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้จริงผู้วิจัยจึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นก่อนที่จะนำเครื่องมือวิจัยที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขและเสนอแนะจากท่านผู้เชี่ยวชาญไปใช้ในแบบสอบถามผู้เข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้โดยผู้วิจัยได้ใช้แบบประเมินความตรงของเครื่องมือวิจัย (Content Validity) ด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective congruence index)(IOC) ระหว่างเครื่องมือวิจัยกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ภาคผนวก

เกณฑ์การให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญมีดังนี้

- 1 หมายถึง เห็นด้วยว่าเครื่องมือวิจัยนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
 -1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยว่าเครื่องมือวิจัยนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าเครื่องมือวิจัยนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย
 อนึ่ง หากท่านผู้เชี่ยวชาญมีข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมประการใด โปรดเขียนรายละเอียดความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมด้วย เพื่อให้การพิจารณาปรับปรุงเครื่องมือมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และผู้วิจัยใคร่ขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความอนุเคราะห์ของท่าน
 นายกำธรณ์ ถนอมพิชัย
 หัวหน้าโครงการ

ภาคผนวก

ตอนที่ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม 1

ข้อ	ข้อมูลทั่วไป	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		1	0	-1	
1.	เพศ หญิง () ชาย () ทางเลือก ()	/			
2.	ชั้นปี ปี () 1 ปี () 2 ปี () 3 ปี () 4 ()	/			
3.	คณะที่ศึกษา คณะบริหารธุรกิจ () คณะศิลปศาสตร์ () คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและ ออกแบบแฟชั่น	/			

ภาคผนวก

ตอนที่ แบบสอบถามเกี่ยวกับท่านความต้องการเ ้นการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท

ข้อ	ข้อมูลทั่วไป	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		1	0	-1	
กิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท					
1.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภทเกมส์ กีฬาและการละเล่น เกมส์ คอมพิวเตอร์ เกมออนไลน์ เช่น RGV, League of legends, Dota2 กีฬา กีฬาสากลในร่มและกลางแจ้ง เช่น ฟุตบอล ฟุตซอล แบดมินตัน มวยสากลสมัครเล่น เปตอง วอลเลย์บอล กรีฑา การละเล่น วังกระสอบ วังเปรี๊ยะ กินรีบาก	/			
2.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเต้นรำ อาทิเช่น การรำไทยการเต้นลีลาศ การเต้นประกอบจังหวะเพลง การเต้นเลียนแบบศิลปิน หรือ Cover Dance , Hip Hop Dance	/			
3.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภทศิลปะและหัตถกรรม อาทิเช่น วาดรูประบายสี งานประดิษฐ์ร้อยลูกปัดหินสี เย็บปักถักร้อย จัดสวนถาด ทำอาหาร ฯลฯ	/			
4.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการร้องเพลงและดนตรี อาทิเช่น การร้องเพลงไทยเดิม เพลงไทยสากล เพลงสากล การเล่นดนตรีไทย ระนาด ซิมฆ้องวง การเล่นดนตรีสากล กีตาร์ เบส กลองชุด ฯลฯ	/			
5.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับภาษาและวรรณกรรม อาทิเช่น การอ่านหนังสือ อ่านกวี อ่านวรรณกรรม หนังสือธรรมะ การเขียนหนังสือ เขียนบทความ เขียนบทละคร ฯลฯ	/			
6.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงและการละคร อาทิเช่น ก๊อบปิโชว์ โชว์ความสามารถต่างๆ การแสดงละคร การแสดงละครเวที การแสดงภาพยนตร์	/			

ภาคผนวก

7.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม งานอดิเรก อาทิเช่น การสะสมพระเครื่อง สะสมของใช้ สะสม แสตมป์ ปลูกต้นกระบองเพชร ปลูกไม้พุ่มอากาศ ทำสวนสะสมผลงาน การปลูกป่า การเลี้ยงสุนัข เลี้ยง แมว เลี้ยงกระต่าย ฯลฯ	✓			
8.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรม กลางแจ้ง/นอกมือง อาทิเช่น แคมป์ปิ้ง นอนป่า เดิน เทียวป่าเที่ยวทะเล ดำน้ำดูปะการัง ตกปลา เล่น กิจกรรมผจญภัย ห้อย ฯลฯ	✓			
9.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม อาทิเช่น งานบวช งานแต่งงาน งานศพ งานทำบุญ ขึ้นบ้านใหม่ งานผ่าป่า กฐินสารภีศิ งานบุญต่างๆ ฯลฯ	✓			
10.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมพิเศษตาม เทศกาลต่างๆ อาทิเช่น วันสงกรานต์ วันขึ้นปีใหม่ วันลอยกระทง ฯลฯ	✓			
11.	ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการบริการ อาสาสมัคร อาทิเช่นกิจกรรมจิตอาสา กิจกรรมปลูก ป่า เก็บขยะ กิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาชนบท กิจกรรมอาสาสมัครทางวัฒนธรรม เช่นโกดัง มัคคุเทศน์ให้ความรู้ตามสถานที่สำคัญต่างๆ กิจกรรมอาสาทางกีฬา เช่นผู้ช่วยตัดสินกีฬา ทีม Steffงานวิ่งการกุศล ฯลฯ	✓			

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะอื่นๆเพื่อนำข้อมูลที่ได้นำไปวิเคราะห์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป 4

ข้อ	ข้อมูลทั่วไป	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
		1	0	-1	
1.	ข้อเสนอแนะอื่นๆเพื่อนำข้อมูลที่ได้นำไปวิเคราะห์เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป	✓			

ภาคผนวก

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

1. **Introduction**
 The purpose of this report is to analyze the impact of the new marketing strategy implemented by the company in the last quarter. The data collected from various sources will be used to evaluate the effectiveness of the strategy and provide recommendations for future actions.

2. **Methodology**
 The research was conducted using a combination of qualitative and quantitative methods. Data was collected from internal company records, customer surveys, and industry reports. The analysis was performed using statistical software to identify trends and correlations.

3. **Results**
 The results of the analysis show a significant increase in sales volume and customer satisfaction. The new marketing strategy has effectively reached the target audience and generated a positive response. However, there are still areas for improvement, particularly in the areas of brand awareness and customer retention.

4. **Conclusion**
 The new marketing strategy has been successful in achieving its primary goals. The company has seen a steady increase in sales and a higher level of customer loyalty. The findings suggest that the strategy should be continued and refined to further enhance the company's market position.

5. **Recommendations**
 Based on the findings, the following recommendations are made:
 - Continue to invest in the current marketing strategy while exploring new channels.
 - Focus on improving brand awareness through targeted advertising.
 - Implement programs to increase customer retention and loyalty.

ឥឡូវនេះ

...ផ្ទះសិប្បកម្ម

ภาคผนวก

ตารางวิเคราะห์ความตรงของเครื่องมือ
เรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษา
ศูนย์พัฒนาศักยภาพและการเรียนรู้ของนักศึกษา

รายการประเมิน	ประมาณค่าความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิคนที่			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม					
1. เพศ	1	1	1	1	ใช้ได้
2. ชั้นปี	1	1	1	1	ใช้ได้
3. คณะที่ศึกษา	1	1	1	1	ใช้ได้
ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาศูนย์พัฒนาศักยภาพและการเรียนรู้ของนักศึกษา					
ปัจจัยด้านร่างกาย ที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ					
1. ท่านมีความรู้สึกพอใจกับการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเนื่องจากได้มีการพัฒนาศักยภาพทางด้าน ร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ	1	1	1	1	ใช้ได้
2. ท่านคิดว่าจะนำเอาผลลัพธ์ที่ได้จากการดำเนินกิจกรรมนันทนาการมาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย	1	1	1	1	ใช้ได้
3. ท่านคิดว่ากระบวนการจัดกิจกรรมนันทนาการสามารถที่จะช่วยผ่อนคลายความเครียดจากการเรียน	1	1	1	1	ใช้ได้
ปัจจัยด้านสังคม ที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ					
1. ท่านคิดว่าเศรษฐกิจในปัจจุบันได้มีผลกระทบต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากนักน้อยเพียงใด	1	1	1	1	ใช้ได้
2. ท่านคิดว่าสภาพแวดล้อมภายในมหาวิทยาลัย มีผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากนักน้อยเพียงใด	1	1	1	1	ใช้ได้
3. ท่านคิดว่าปัจจุบันการเมืองในประเทศไทยส่งผลต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากนักน้อยเพียงใด	1	1	1	1	ใช้ได้
4. ท่านคิดว่าสื่อและเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการจัดกิจกรรมนันทนาการ อาทิเช่น แอปพลิเคชัน เกมต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมของนักศึกษาอย่างมากน้อยเพียงใด	1	1	1	1	ใช้ได้

ภาคผนวก

ตารางวิเคราะห์ความตรงของเครื่องมือ
เรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษา
ศูนย์พัฒนียการพระนครศรีอยุธยา วิทยาลัยการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวชิร-

รายการประเมิน	ประมาณค่าความถี่เห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิคนนี้			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับท่านมีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท					
1. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภท เกมส์ กีฬาและการละเล่น เกมคอมพิวเตอร์ เกมส ออนไลน์ กีฬาสาธิตในร่มและกลางแจ้งเช่นฟุตบอล ฟุตบอล แบดมินตัน มวยสากลสมัครเล่น เปตอง วอลเลย์บอล กรีฑา การละเล่นพื้นบ้าน วิ่งกระสอบ วิ่งเหยี่ยว กินวิบาก	1	1	1	1	ใช้ได้
2. ขึ้นปีท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการ เต้นรำ อาทิเช่นการรำไทย การเต้นลีลาศ การเต้น ประกอบจังหวะเพลง การเต้นเลียนแบบศิลปินหรือ cover dance hip hop dance	1	1	1	1	ใช้ได้
3. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมประเภท ศิลปะหัตถกรรม อาทิเช่น วาดรูประบายสี งาน ประดิษฐ์ ร้อยลูกปัดหินสี เข็มปักผ้าร้อย จัดสวน ถาด ทำอาหาร	1	1	1	1	ใช้ได้
4. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการร้อง เพลงและดนตรี อาทิเช่น การร้องเพลงไทยเดิม เพลงไทยสากล เพลงสากล การเล่นดนตรีไทย ระนาด ซิม ซอองว การเล่นดนตรีสากล กีตาร์ เปส กลองชุด	1	1	1	1	ใช้ได้
5. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับ ภาษาและวรรณกรรมอาทิเช่นการอ่านหนังสืออ่าน หรืออ่านวรรณกรรมหนังสือธรรมะการเขียนหนังสือ เขียนบทความเขียนบทละคร	1	1	1	1	ใช้ได้
6. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการแสดง และการละครอาทิเช่น copy show ละครเวที ความสามารถต่างๆการแสดงละครการแสดงละครเวที การแสดงภาพยนตร์	1	1	1	1	ใช้ได้
7. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมงานอดิเรก อาทิเช่น การสะสมพระเครื่อง สะสมของใช้สะสม สะสมปี ปุ๊กดินกระเบื้องพระ ปุ๊กไม้ฟอกอากาศ ทำ สวนของสวน การปลูกป่า การเลี้ยงสุนัข การเลี้ยงแมว เลี้ยงกระต่าย	1	1	1	1	ใช้ได้

ภาคผนวก

ตารางวิเคราะห์ความตรงของเครื่องมือ
เรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษา
ศูนย์พัฒนียการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-19

รายการประเมิน	ประมาณค่า ความถี่เต็มของ ผู้ทรงคุณวุฒิคนที่			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับท่านมีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ 11 ประเภท					
8. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม กิจกรรมกลางแจ้งนอกเมือง อาทิเช่น แคมป์อิง นอนป่า เดินเที่ยวป่า เทียวทะเล ดำน้ำดูปะการัง ตกปลา เล่นกิจกรรมผจญภัยหยอโยน	1	1	1	1	ใช้ได้
9. ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม อาทิเช่นงานบวชงานแต่งงานงานศพงานทำบุญขึ้นบ้านใหม่งานฉลองวันเกิดงานบุญต่างๆ	1	1	1	1	ใช้ได้
10.ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมพิเศษตามเทศกาลต่างๆ อาทิเช่น วันสงกรานต์ วันขึ้นปีใหม่ วันเข้าพรรษา วันลอยกระทง	1	1	1	1	ใช้ได้
11.ท่านมีความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการบริการ อาทิเช่น กิจกรรมจิตอาสา กิจกรรมปลูกป่า เก็บขยะ กิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาชุมชน กิจกรรมอาสาสมัครทางวัฒนธรรม เช่นโบว์ล มีคอร์ทสกีให้ความรู้ความสดานที่สำคัญต่างๆ กิจกรรมอาสาสมัครหาพิหา เช่นผู้ช่วยตัดสินกีฬารับสมัครหาพิหาในการดูแล	1	1	1	1	ใช้ได้
ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ	1	1	1	1	ใช้ได้

$$\begin{aligned}\text{ค่า IOC} &= \frac{1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1}{22} \\ &= \frac{22}{22} = 1\end{aligned}$$

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถคิดวิเคราะห์แต่ละข้ออยู่ ระหว่างค่า 0.60 - 1.00 สามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้

ภาคผนวก



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น โทร ๓๖๓๐

ที่ อว ๐๖๕๒.๐๙/อสง.

วันที่ ๒๒ กันยายน ๒๕๖๕

เรื่อง ขออนุญาตลงนามหนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นข้อมูลโครงการวิจัย

เรียน คณะคณาจารย์สถานการณสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น ผ่านรองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย ผ่านหัวหน้างานฝ่ายวิชาการและวิจัย ผ่านงานวิจัยและพัฒนา ผ่านรองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา

ตามที่ข้าพเจ้า นายการุณย์ อินทสมบัติ ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษาปฏิบัติราชการ ได้รับอนุมัติโครงการวิจัยสถาบัน งบประมาณเงินกองทุนเพื่อการวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๕ จำนวนเงิน ๒๕,๐๐๐ บาท (สองหมื่นห้าพันบาทถ้วน) เพื่อดำเนินงานโครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนากิจการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-๑๙ และได้รับอนุมัติให้ดำเนินการโครงการฯ เรียบร้อยแล้ว

ในการนี้ จึงขออนุญาตลงนามหนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นข้อมูลวิจัยโครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนากิจการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-๑๙ ไปยังคณบดีทั้ง ๓ คณะ ได้แก่ คณะบริหารธุรกิจ คณะศิลปศาสตร์ และคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาต

(นายการุณย์ อินทสมบัติ)
หัวหน้าโครงการ

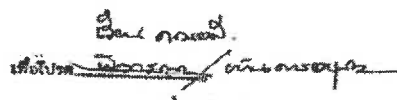
เรียน งานวิจัย คณะพัฒนา
เพื่อการบริหารในสังคมที่
ที่ ๑๕๖

กรมการปกครอง ๗๕
๑๕ ก.ย. ๕๖

เรียน อ.อ.
- พ.อ. ๒๖๐๓๕๖๔

๒๖ ก.ย. ๕๖

๒๖ ก.ย. ๕๖

เรียน คณบดี
เพื่อโปรด 
ศาสตราจารย์ ดร.กมลทิพย์ ศาสตราจารย์
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย
๒๖ ก.ย. ๒๕๖๕

ทราบและลงนาม

นายสุรเชษฐ์ (ชื่อจริง)
นายสุรเชษฐ์ (ชื่อจริง)

คณบดีคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
๒๕ ก.ย. ๒๕๖๕

ภาคผนวก



สำเนา บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะครูสหกรณ์สิ่งทอและออกแบบแฟชั่น ฝ่ายกิจการนักศึกษา โทร. ๐๒-๖๖๕-๓๕๕๕

ที่ ๓๐๗๐

ที่ อว ๐๖๕๒.๐๓/ ๔๕๕

วันที่ ๒๘ กันยายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลวิจัยโครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พณิชยการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-๑๙

เรียน คณะบดีคณะศิลปศาสตร์

ด้วย คณะครูสหกรณ์สิ่งทอและออกแบบแฟชั่น ได้รับอนุมัติ โครงการวิจัยสถาบันงบประมาณเงินกองทุนเพื่อการวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖ จำนวนเงิน ๒๕,๐๐๐ บาท (สองหมื่นห้าพันบาทถ้วน) เพื่อดำเนินงานโครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พณิชยการพระนครหลังวิกฤตการณ์โควิด-๑๙

ในการนี้ จึงขอความอนุเคราะห์จากหน่วยงานท่านเก็บข้อมูลวิจัยโครงการดังกล่าวจากนักศึกษาชั้นปีที่ ๓-๔ ไม่จำกัดสาขาวิชา จำนวน ๒๗๕ คน ในรูปแบบออนไลน์ผ่านการสร้างแบบสอบถาม (Google Form) ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้ ทั้งนี้ขอขอบพระคุณให้นายอภากรณย์ อนุธมพิชัย หัวหน้าโครงการวิจัย เป็นผู้ประสานงานในการเก็บข้อมูล หมายเลขโทรศัพท์ ๐๙๙๙-๓๐๐๕๓๘๘

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์จากขอ พระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

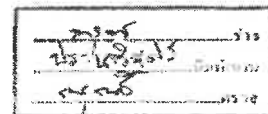
(นางมธุรส เวียงสีมา)

คณะครูสหกรณ์สิ่งทอและออกแบบแฟชั่น



แนบเอกสารในการเก็บข้อมูลงานวิจัย

<https://docs.google.com/forms/d/1QfU2gA9ZvPXLmS0xwWScYC9yCAqz1Pw3PGW4WVX/edit>



ภาคผนวก



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น ฝ่ายกิจการนักศึกษา โทร.๐๒-๖๖๕๓๕๕๕
 ต่อ ๓๐๓๐

ที่ อว ๐๖๕๓.๐๔/ ๕๕๕๖

วันที่ ๒๕ กันยายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลวิจัยโครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วม
 กิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพและการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยราชภัฏวชิร-๓๔

เรียน คณะบดีคณะบริหารธุรกิจ

ด้วย คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น ได้รับอนุมัติ โครงการวิจัยสถาบัน
 งบประมาณเงินกองทุนเพื่อการวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๖ จำนวนเงิน ๒๕,๐๐๐ บาท (สอง
 หมื่นห้าพันบาทถ้วน) เพื่อดำเนินงานโครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรม
 นันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนาศักยภาพและการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยราชภัฏวชิร-๓๔

ในการนี้ จึงขอความอนุเคราะห์จากหน่วยงานท่านเก็บข้อมูลวิจัยโครงการดังกล่าวจาก
 นักศึกษาชั้นปีที่ ๑-๔ ไม่จำกัดสาขาวิชา จำนวน ๒๓๔ คน ในรูปแบบออนไลน์ผ่านการสร้างแบบสอบถาม
 (Google Form) ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้ ทั้งนี้มอบหมายให้นายการุณย์ ถนอมพิชัย หัวหน้า
 โครงการวิจัย เป็นผู้ประสานงานในการเก็บข้อมูล หมายเลขโทรศัพท์ ๐๘๙-๑๐๐๕๐๘๘

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณเป็นอย่างมาก

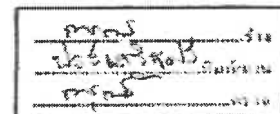
(นางมธุรส เวียงสีมา)

คณะบดีคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น



แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลงานวิจัย

<https://docs.google.com/forms/d/1QFqU2qx9ZvPXLmpOXuJaScYf2xCAow1Pw3PDWtW/D1A/edit>



ภาคผนวก



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น โทร. ๐๒-๖๖๕-๓๕๕๕
๓๑ ๓๐๓๐

ที่ ขว ๐๖๕๓.๐๓/อธอ. ๐๒๒๖

วันที่ ๒๒ กันยายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลวิจัยโครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนียุทธการพระนครศรีอยุธยาวิทยาลัยการณิโควิท-๑๙

เรียน คณะบดีคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น ผ่านรองคณบดีฝ่ายวิชาการ ผ่านรองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา

ตามที่ข้าพเจ้า นายการุณย์ ธนอมพิชัย ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษาวชิรวิทย์ ได้รับอนุมัติโครงการวิจัยสถานบัน งบประมาณเงินกองทุนเพื่อการพัฒนาวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๖ จำนวนเงิน ๒๕,๐๐๐ บาท (สองหมื่นห้าพันบาทถ้วน) เพื่อดำเนินงานโครงการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาภายในศูนย์พัฒนียุทธการพระนครศรีอยุธยาวิทยาลัยการณิโควิท-๑๙ และได้ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการโครงการฯ เรียบร้อยแล้ว

ในการนี้ จึงขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลวิจัยโครงการวิจัยดังกล่าวจากนักศึกษาชั้นปีที่ ๔-๕ ไม่จำกัดสาขาวิชา จำนวน ๒๑ คน ในรูปแบบออนไลน์ผ่านการสร้างแบบสอบถาม (Google Form) ดังเอกสารแนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ข้าพเจ้าขอพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้

(นายการุณย์ ธนอมพิชัย)
หัวหน้าโครงการ



แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลงานวิจัย

<https://docs.google.com/forms/d/1OFqU2gx89ZvC2LMOQXm6SCYCY9vCA0vLPw3PDWfWdX/edit>

เรียนรองคณบดีฝ่ายวิชาการ

เพื่อขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลโครงการวิจัยฯ
สำหรับนักศึกษาชั้นปี 1-4 คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและ
ออกแบบแฟชั่น

แทนคุณิษฐ์ ผู้ส

(นางสาวกมลวิทย์ ผู้ส)

รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา

ผู้ส
เพื่อโปรดพิจารณา/เห็นชอบ
14 ก.ย. ๒๕๖๖

ประวัตินักวิจัย

ชื่อ-นามสกุล นายการุณย์ ถนอมพิชัย

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Mr.Karoon Thanomphichai

ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

หน่วยงาน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

ฝ่ายกิจการนักศึกษา เลขที่ 517 ถนนนครสวรรค์ แขวงสวนจิตรลดา เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทรศัพท์ : 02-665-3555 ต่อ 3030 โทรสาร 02-665-3555 ต่อ 3030

Email: karoon.t@rmu.ac.th

ประวัติการศึกษา

ระดับปริญญา	อักษรย่อปริญญา (ชื่อเต็มปริญญา)	สาขาวิชาเอก	ชื่อสถาบันการศึกษา
ตรี	ทล.บ. เทคโนโลยีบัณฑิต	ออกแบบสิ่งทอ	มทร.พระนคร

ประวัตินักวิจัย

ชื่อ-นามสกุล ว่าที่ร้อยตรีธีระพงษ์ ฐานะ

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Mr.Teerapong Tana

ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

หน่วยงาน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

ฝ่ายกิจการนักศึกษา เลขที่ 517 ถนนนครสวรรค์ แขวงสวนจิตรลดา เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทรศัพท์ : 02-665-3555 ต่อ 3032 โทรสาร 02-665-3555 ต่อ 3030

Email: teerapong.t@rmutp.ac.th

ประวัติการศึกษา

ระดับปริญญา	อักษรย่อปริญญา (ชื่อเต็มปริญญา)	สาขาวิชาเอก	ชื่อสถาบันการศึกษา
ตรี	ทล.บ. เทคโนโลยีบัณฑิต	ออกแบบสิ่งทอ	มทร.พระนคร
โท	วท.ม. วิทยาศาสตร์บัณฑิต	นวัตกรรมสิ่งทอ	มทร.กรุงเทพ

ประวัตินักวิจัย

ชื่อ-นามสกุล วนาลี อุตพรหม

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Miss.Wanalee Utaprom

ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษาปฏิบัติการ

หน่วยงาน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

ฝ่ายกิจการนักศึกษา เลขที่ 517 ถนนนครสวรรค์ แขวงสวนจิตรลดา เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทรศัพท์ : 02-665-3555 ต่อ 3032 โทรสาร 02-665-3555 ต่อ 3030

Email: wanalee.u@rmutp.ac.th

ประวัติการศึกษา

ระดับปริญญา	อักษรย่อปริญญา (ชื่อเต็มปริญญา)	สาขาวิชาเอก	ชื่อสถาบันการศึกษา
ตรี	ค.บ. ครุศาสตร์บัณฑิต	คอมพิวเตอร์	ม.นครพนม