

ผู้นำนันทนาการกับการประยุกต์ใช้หลักการนันทนาการไปสู่กิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม

Recreation Leaders with Application of Recreation Principles to Promote Ethics Activities

ศักดิ์ภัทร์ เฉลิมพุฒิพงศ์

Sakdipat Chalermputtipong

ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

บทคัดย่อ

ผู้นำนันทนาการ เป็นวิชาชีพหนึ่งที่มีความสำคัญ และได้รับการยอมรับในทุกๆ องค์การของประเทศตามที แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-พ.ศ. 2564) และแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2560- พ.ศ.2564) กำหนดหลักในการพัฒนาประเทศแบบ ยั่งยืน โดย “ยึดคนเป็นศูนย์กลาง” ร่วมกับ “การพัฒนา คุณธรรมจริยธรรม” ซึ่งผู้นำนันทนาการที่มีความรู้ในด้าน คุณธรรมจริยธรรม และสามารถดำรงตนเป็นแบบอย่างด้าน คุณธรรมจริยธรรมที่ดีนั้นเป็นที่ต้องการของสังคม ใน ปัจจุบันนโยบายประเทศจึงเน้นย้ำในเรื่องการเสริมสร้าง คุณธรรมจริยธรรมสืบสานแนวทางตามพระราชดำริของ พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช รัชกาล ที่ 9 ให้ช่วยกันสร้างคนดีให้บ้านเมือง การเป็นผู้นำ นันทนาการนำหลักการพื้นฐานทางนันทนาการไปปรับใช้ กับการสร้างกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมจึงเป็น สิ่ง สำคัญและมีความจำเป็นต่อสังคมในการปลูกฝังจิตสำนึกที่ ดีงามสำหรับประชาชนในประเทศชาติสืบไป

คำสำคัญ: ผู้นำนันทนาการ หลักการนันทนาการ คุณธรรม จริยธรรม

Abstract

Recreation leaders are recognized as important profession to develop the ethics to Thai people in every organization. And according to the Twelfth National Economic and Social Development Plan (2017-2021) and the Third National Recreation Development Plan (2017-2021) defines sustainable development by people-centered and ethics development. Fortunately, recreation leaders who are knowledgeable in the field of ethics and they can serve as role models,

moral as well as the needs of society. Nowadays, the government's policy emphasizes to reinforce the ethics which are followed by the royal thought or idea of His Majesty King Bhumibol Adulyadej Rama 9 that need to develop the valuable people in Thai. The important thing is the recreation leaders should be able to apply the fundamental of recreational knowledge ment to design the activity to develop the morals and ethics to Thai people and leading to human sustainable development in the future.

Keywords: Recreation Leaders, Recreation Principles, Ethics

หลักการทฤษฎีพื้นฐานทางนันทนาการ

Royal Institute Dictionary 1999 (2003: 435) ได้ให้ความหมายของนันทนาการไว้ว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่ทำตามความสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด และสราญใจ

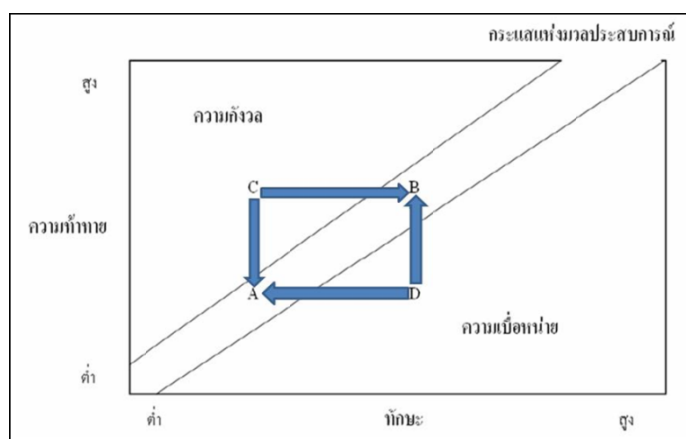
Neumeryer & Neumeryer (1958: 22 Cited in Kelly, 1996: 25) ได้กล่าวว่านันทนาการคือ ทุกๆ กิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง ซึ่งมีความอิสระและมีความ เพลิดเพลิน มีการเกิดขึ้นด้วยตัวของมันเอง ไม่ได้รับการ กระตุ้นโดยรางวัลและ Cordes & Ibrahim (1999: 7) ให้ความหมายของนันทนาการไว้ว่า เป็นการเข้าร่วมโดย สมัครใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ซึ่งมีความหมายต่อ ผู้เข้าร่วมและได้รับความสนุกสนานสอดคล้องกับ Kraus (2001: 48) ได้เสนอความหมายของนันทนาการว่า นันทนาการประกอบด้วยกิจกรรมหรือประสบการณ์ที่ เกิดขึ้นในเวลาว่าง โดยการเลือกอย่างสมัครใจและเกิด ความเพลิดเพลิน อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จของกิจกรรม

ขึ้นอยู่กับสภาวะทางอารมณ์ของผู้เข้าร่วมกับเป้าประสงค์ทางสังคม นันทนาการมีโครงสร้างและการยอมรับทางศีลธรรมส่งเสริมความมีเหตุผล คุณธรรมจริยธรรม และส่งเสริมพัฒนาการเป็นพลเมืองดีของสังคมและประเทศชาติ (Kanchanakit, 1999, Valentine, 2006:13)

นันทนาการเป็นกิจกรรมที่เข้าร่วมด้วยความสมัครใจ มีจุดมุ่งหมายคือ ความเพลิดเพลิน (Pleasure) กับการพัฒนาคุณภาพชีวิต (Quality of Life) นันทนาการเป็นกิจกรรม วิธีการ เป็นเครื่องมือที่จะนำไปสู่การใช้เวลาว่าง มีการผสมผสานที่ลงตัวในกิจวัตรประจำวันและเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตโดยมีการเข้าร่วมด้วยความสมัครใจมีการผสมผสานบูรณาการความรู้ร่วมกันระหว่างปรัชญา สังคม วิทยา และจิตวิทยา (Chalermputipong, 2013) ดังนั้นผู้ที่ถ่ายทอดความรู้ และประสบการณ์ทางนันทนาการ

ที่ตื้นนั้น ควรมีความเข้าใจในศาสตร์และศิลป์สามารถเรียนรู้เข้าใจปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคม ต้นตัว และยอมรับการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องในโลกปัจจุบัน ดังนั้นผู้นำนันทนาการควรมีฐานความรู้เชิงทฤษฎีทางนันทนาการ

ทฤษฎี Flow ของ Csikszentmihalyi (Russell, 1996: 93-94) มีการเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการระหว่างความท้าทายกับทักษะของผู้เข้าร่วม โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการที่มีทักษะในระดับต่ำเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมที่มีความท้าทายสูง ผู้เข้าร่วมจะเกิดความรู้สึกกังวล ถ้าผู้เข้าร่วมมีทักษะในกิจกรรมที่สูงแต่ได้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีความท้าทายที่ต่ำกิจกรรมซ้ำๆ หรือ่ายเกินไป ผู้เข้าร่วมจะรู้สึกเบื่อหน่าย ดังนั้นการออกแบบกิจกรรมนันทนาการ ผู้นำกิจกรรมควรจัดทากิจกรรมที่มีความท้าทายหรือมีระดับความยากให้เหมาะสมกับทักษะของผู้เข้าร่วม ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ลักษณะของทฤษฎี Flow โดย Csikszentmihalyi ได้เปรียบเทียบความสัมพันธ์ของการเข้าร่วมกิจกรรมการนันทนาการระหว่างความท้าทายกับทักษะของผู้เข้าร่วม
ที่มา: Russell (1996: 93-94)

จากทฤษฎีของ Flow ผู้นำควรมีข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับระดับทักษะและประสบการณ์ที่ผ่านมาของผู้เข้าร่วม เพื่อจะนำมาวางแผนและปรับกิจกรรมให้มีความท้าทายเหมาะสมกับผู้เข้าร่วม ซึ่งสอดคล้องกับ Krabuanratana (2005 Cited in Vairojananan & Khuntisiri, 2016: 166) ได้เสนอวิธีการฝึกการเคลื่อนไหวอย่างมีขั้นตอน โดยเคลื่อนไหวจากง่ายไปยาก พัฒนาการเคลื่อนไหวจากช้าไปเร็ว เวลาร่นน้อยไปเวลามาก และจำนวนครั้งน้อยไปยังจำนวนครั้งมาก ในการนี้ผู้นำที่ดีต้องมีสติ

ช่างสังเกตดูความเหมาะสมความยากง่ายของกิจกรรมกับระดับทักษะความสามารถของผู้เข้าร่วม

ผู้นำนันทนาการ

สถาบันการศึกษาล้วนต้องการผลิตบัณฑิตที่เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดีในส่วนของผู้หน้าที่ประสบความสำเร็จนั้นควรมีบุคลิกที่เป็นเอกลักษณ์ขององค์กร มีจิตสำนึกที่ดีกับองค์กร สร้างแรงบันดาลใจในการทำงานให้กับผู้ใต้บังคับบัญชา ผู้นำมีหลากหลายบุคลิกลักษณะ ทั้งนี้ผู้นำ

ต้องมีความสามารถในการปรับตัว ปรับแนวความคิด ปรับวิธีการในการประสานงานให้เข้ากับทุกสถานการณ์ มีเทคนิคในการบริหารจัดการ กระตุ้นเสริมสร้างแรงบันดาลใจในการทำงานให้กับลูกทีม เพื่อให้งานบรรลุเป้าหมายที่องค์กรตั้งไว้

Russell (2001: 12) ให้คำจำกัดความของ “Leadership” ว่า อิทธิพลภายในตัวบุคคลที่กระทำต่อบุคคลหรือกลุ่มคน โดยใช้กระบวนการสื่อสารนำไปสู่ผลลัพธ์ตามเป้าหมายขององค์กร แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลระหว่างผู้นำ ผู้เข้าร่วมหรือผู้ร่วมงาน/ผู้ติดตามและความสัมพันธ์ในเป้าหมาย

Russell (2001: 38) ได้เสนอหน้าที่ของผู้นำนันทนาการตามประเภทของผู้นำนันทนาการ ดังนี้

1. การบริการโดยตรง (Direct service)

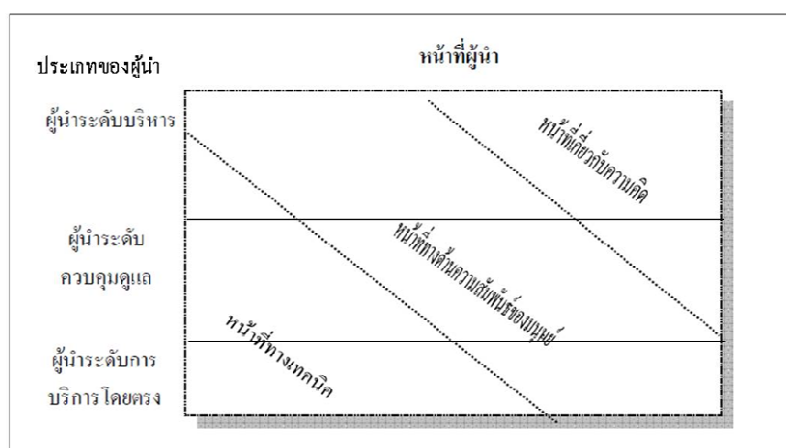
ผู้นำให้บริการในหน่วยงานนันทนาการเป็นผู้ให้บริการที่มีการติดต่อประสานงานโดยตรงกับบุคคลที่เข้ามาใช้บริการที่ประกอบด้วย ผู้นำในสนามเด็กเล่น ผู้ฝึกสอนเทนนิส ครูสอนเต้น ผู้ให้คำปรึกษาในด้านค่ายพักแรม (Front line) โดยรูปแบบของผู้นำจะเป็นผู้ที่มีการพบปะกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม และผู้ใช้สถานที่โดยตรง โดยจะเน้นทักษะในการปฏิบัติงาน ประสานงาน และการตัดสินใจตามลำดับจากมากไปน้อย

2. การควบคุมดูแล (Supervisory)

ผู้นำในด้านนี้จะมีหน้าที่ในการควบคุมดูแลภายในหน่วยงานนันทนาการที่เกี่ยวข้องกับการทำงานทั่วไปมีระดับการจัดการงานอยู่ในระดับกลาง (Middle Level) มีหน้าที่ควบคุมดูแลในกระบวนการทำงานที่ประกอบด้วย การประสานงาน การควบคุมสั่งการ การประเมินผลการทำงานของเจ้าหน้าที่ และอาสาสมัครในหน่วยงาน อีกทั้งยังเป็นผู้ที่ส่งเสริมสนับสนุนการให้บริการให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ช่วยเหลือให้สมาชิก และเจ้าหน้าที่ มีการทำงานที่มีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล เป็นผู้ที่มีความสามารถในการควบคุมและสั่งการผู้นำในระดับการบริการโดยตรง (Direct service) เชื่อมการทำงานระหว่างผู้บริหารกับผู้นำระดับบริการโดยตรงเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

3. ระดับบริหาร (Administrative)

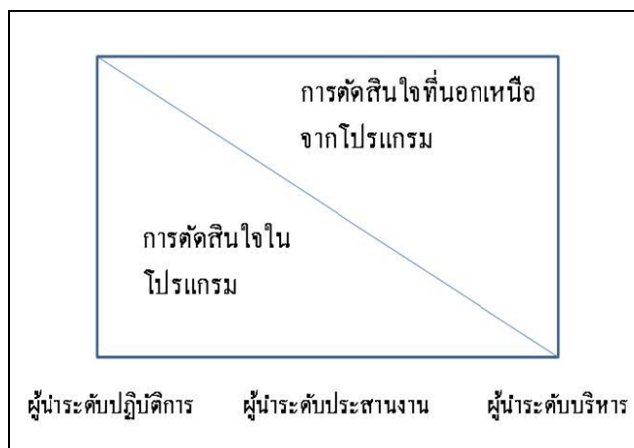
ผู้นำที่เป็นผู้บริหาร (Top level) ผู้นำทางด้านนี้จะมีมุมมอง และทำหน้าที่สำคัญในการสั่งการ วางแผน พัฒนา ควบคุมและการประเมินผล การให้บริการในองค์กรนันทนาการ เป็นผู้บริหารที่ทำหน้าที่ในการปกครองดูแล ในหน่วยงานของอุทยานและนันทนาการ ที่มีโครงสร้างและมีลักษณะของภาวะผู้นำที่คนคิดที่จะสามารถนำพาองค์กรไปสู่เป้าหมายที่สัมฤทธิ์ผลได้ ต้องมีความรับผิดชอบและความสามารถ เป็นพื้นฐานสำหรับการบริหารงาน ประกอบด้วย การจัดการด้านการเงินการควบคุม การวางกลยุทธ์ในระยะยาว การพัฒนาทรัพยากร และการนำนโยบายไปใช้งานซึ่งสามารถอธิบายได้จากภาพที่ 2



ภาพที่ 2 หน้าที่ของผู้นำนันทนาการตามประเภทของผู้นำ
ที่มา: Russell, 2001: 38

Russell (2011: 72- 92) กล่าวถึง คุณลักษณะที่ดีของผู้นำนันทนาการควรมีคุณสมบัติทั้งนี้ความสามารถในการตัดสินใจ ใช้โอกาสให้เกิดประโยชน์สูงสุด หรืออาจกล่าวว่าใช้โอกาสไม่เปลืองมีการตัดสินใจที่ดี มีเหตุผลอาศัยหลักการ คิดถึงผลกระทบที่จะตามมา ในบางองค์กร

ใช้ในการตัดสินใจเพียงคนเดียว หรือใช้สมาชิกในการตัดสินใจ ในการตัดสินใจมีทั้งการตัดสินใจในโปรแกรมและการตัดสินใจนอกเหนือจากโปรแกรม ซึ่งสามารถเปรียบเทียบกับระดับของผู้นำดังต่อไปนี้ แสดงในภาพที่ 3



ภาพที่ 3 รูปแบบการตัดสินใจกับระดับของผู้บริหาร
ที่มา: Russell, (2011: 74)

สรุป หน้าที่และคุณลักษณะที่ดีของผู้นำนันทนาการ จากภาพที่ 3 สามารถสรุปได้ดังนี้ ผู้นำระดับปฏิบัติการ ทำหน้าที่บริการนำกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้บริการเป็นอย่างดี สามารถตัดสินใจในรายละเอียดของกิจกรรมโดยจะทำงานร่วมกับผู้นำระดับประสานงาน ซึ่งทำหน้าที่ประสานงานและถ่ายทอดหลักการ นโยบาย จากผู้นำระดับบริหารสู่การปฏิบัติงานจริง ในส่วนผู้นำระดับบริหารจะทำหน้าที่ในการตัดสินใจเรื่องต่างๆ ในภาพรวม เช่น ด้านงบประมาณ สถานที่ หัวข้อที่จะใช้ในการบรรยาย เป็นต้น โดยผู้นำในแต่ละระดับจะต้องรับผิดชอบงาน

ร่วมกัน รับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ เพื่อให้งานเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุด

ผู้นำนันทนาการควรมีความเข้าใจในพัฒนาการในแต่ละช่วงวัยมีความแตกต่างกัน ผู้เรียบเรียงได้สรุปสาระสำคัญของพัฒนาการแต่ละช่วงวัยและโปรแกรมนันทนาการที่เหมาะสม เพื่อใช้เป็นหลักการในการออกแบบโปรแกรมนันทนาการ

ตารางที่ 1 แสดงพัฒนาการของแต่ละช่วงวัยที่เด่นชัดและโปรแกรมนันทนาการที่เหมาะสม

ช่วงอายุ	พัฒนาการที่เด่นชัด	โปรแกรมนันทนาการ
วัยทารก (0-2 ปี)	ด้านร่างกายมีการเจริญเติบโตรวดเร็ว	เรียนรู้ทักษะพื้นฐาน นอน คลาน เดิน หยิบ จับ โยน ฯลฯ
วัยเด็กตอนต้น (3-6 ปี)	ด้านสติปัญญา ฉลาดเรียนรู้ สมองเจริญเติบโตมาก	เน้นระบบสัมผัสและการรับรู้ พัฒนาสมอง เน้นกิจกรรมส่งเสริมด้านภาษา
วัยเด็กตอนกลาง-ปลาย (7-12 ปี)	การเรียนรู้ มีเหตุผล การปรับตัวเข้าสังคม	เน้นการเข้าสังคม กิจกรรมทางกาย แทรกกฎระเบียบเพื่อสร้างการเป็นพลเมืองที่ดี
วัยรุ่น (13-19 ปี)	ด้านร่างกายเติบโตสู่วัยผู้ใหญ่	กิจกรรมท้าทาย มีกฎกติกา เสริมคุณธรรมจริยธรรม

ตารางที่ 1 แสดงพัฒนาการของแต่ละช่วงวัยที่เด่นชัดและโปรแกรมนันทนาการที่เหมาะสม (ต่อ)

ช่วงอายุ	พัฒนาการที่เด่นชัด	โปรแกรมนันทนาการ
ผู้ใหญ่ตอนต้น (20-39 ปี)	ด้านสังคม เรียน งาน อาชีพ สร้างครอบครัว	เสริมสร้างทักษะอาชีพ หลากหลาย เน้นการแข่งขัน
ผู้ใหญ่ตอนกลาง (40-59 ปี)	ด้านสังคม การสร้างครอบครัว ฐานะ	เสริมทักษะการใช้เวลาว่างการท่องเที่ยว ผ่อนคลายความเครียด
ผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป)	ด้านสังคม การเกษียณจากงาน บทบาท รายได้ ลดลงการเสื่อมสภาพของร่างกาย	ส่งเสริมสุขภาพ การเข้าสังคมพบปะเพื่อน เก่า-ใหม่

ที่มา: Chalermputtipong (2013: 77)

Rossman & Schlatter (2011: 33-44) ได้เสนอวิธีการออกแบบโปรแกรมนันทนาการที่เรียกว่า Six Elements of Situated Activity System เพื่อนำไปสู่การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการและเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้เข้าร่วมโปรแกรมซึ่งตรงกับองค์ประกอบพื้นฐาน 6 ประการดังนี้

1. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Interaction People)

โปรแกรมนันทนาการนั้นจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อป้องกันการไม่ประสบความสำเร็จของกิจกรรมเพราะบุคคลมีการเปลี่ยนแปลงและอาจไม่เคยรู้จักกันมาก่อนทั้งนี้ กิจกรรมจะต้องตอบสนองต่อผู้เข้าร่วมทำให้ผู้เข้าร่วมได้มีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มและกิจกรรมมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการจัดงาน นโยบาย ที่สำคัญกิจกรรมควรมีการปรึกษาหารือเพื่อสร้างสัมพันธ์ที่ดี ในการนี้ ผู้นำนันทนาการควรเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมโดยเพิ่มระดับการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมมากขึ้นตามลำดับ ทั้งนี้ ควรคำนึงถึงการจัดสถานที่ เพศ และวัยของผู้เข้าร่วม

2. การจัดสถานที่ (The Physical Setting)

การจัดสถานที่นั้นควรมีการสำรวจทดสอบความเป็นไปได้ของสถานที่นั้นๆอย่างไรก็ตามสถานที่นั้นสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ซึ่งการจัดสถานที่นั้นเป็นส่วนประกอบสำคัญ และเป็นข้อมูลในการประเมินซึ่งแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

2.1 จะต้องเข้าใจลักษณะเฉพาะของสถานที่นั้นๆ

2.2 ควรจะเข้าใจข้อจำกัดขอบเขตและตำแหน่งในการจัดสถานที่

2.3 การจัดสถานที่นั้นสามารถตกแต่งและเคลื่อนที่ได้

3. อุปกรณ์ทางนันทนาการ (Leisure Object)

การจัดโปรแกรมนันทนาการอุปกรณ์นั้นมีส่วนสำคัญที่จะสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมเกิดปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ในขณะที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการควรคำนึงถึงความเหมาะสมของอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับแต่ละกิจกรรม อุปกรณ์นั้นอาจเป็นนามธรรมก็ได้เพื่อให้มีความรู้สึกที่ทุกคนได้ใช้อุปกรณ์แบ่งเป็นได้ 3 ประเภทดังนี้

3.1 เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ (Symbolic)

3.2 สังคม (Social)

3.3 วัตถุทางกายภาพ (Physical)

4. กฎเกณฑ์ (Rules)

กฎเกณฑ์เป็นแนวทางที่จะทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์กันในโปรแกรมโดยกฎนั้นอาจไม่ได้มีการเปิดเผยใดๆหรืออาจมีการจัดตั้งกฎขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติร่วมกันในโปรแกรมโดยให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการร่วมกัน รวมถึงให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการออกกฎเกณฑ์

5. มีความสัมพันธ์กัน (Relationship)

การออกแบบให้มีความสัมพันธ์นั้นผู้จัดโปรแกรมจะต้องทราบถึงประวัติของผู้เข้าร่วมเพื่อนำมาประเมินความเป็นไปได้ที่จะพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างการจัดโปรแกรม ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมต่อไปนี้

5.1 กิจกรรมการต้อนรับในครั้งแรก (First-comer activities)

5.2 กิจกรรมละลายพฤติกรรม (Icebreakers)

5.3 กิจกรรมนันทนาการทางสังคมอื่นๆ

6. การเคลื่อนไหว (Animation)

กิจกรรมจะมีส่วนสนับสนุนให้เกิดการเคลื่อนไหวที่กระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมได้เคลื่อนไหวในขณะที่ร่วมกิจกรรมโดยผลของแต่ละกิจกรรมนั้นจะมีการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกัน

ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของกิจกรรมซึ่งผู้นำกิจกรรมมีบทบาทสำคัญในการเคลื่อนไหวของสมาชิกและสร้างความเข้าใจประกอบด้วย

- 6.1 การแนะนำ
- 6.2 ใช้เครื่องหมาย
- 6.3 จัดบันทึกข้อมูล
- 6.4 การใช้อุปกรณ์

ผู้นำกิจกรรมต้องมีทักษะในการจัดกิจกรรมและผู้นำจะมีการเผชิญหน้า (Face-to-face) กับผู้เข้าร่วมโดยจะต้องคำนึงถึงผู้เข้าร่วมเกิดความรู้สึกไม่อึดอัดและเป็นกันเอง

หลักการของแนวคิด REACH Programming (Tangsattajapoj, 2012: 30) ประกอบด้วย

1. สร้างการยอมรับของผู้เข้าร่วม (Recognition)
2. การกระตุ้น (Encouragement) ผู้เข้าร่วมทีมงาน และสร้างบรรยากาศ
3. ดำเนินกิจกรรมให้ประสบความสำเร็จ (Accomplishment) บรรลุเป้าหมายที่กำหนดร่วมกัน
4. มีระบบการสนับสนุนที่ดี (Caring Support System)
5. มีความคาดหวังสูง (High Expectation)

ผู้นำนันทนาการที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

ผู้นำนันทนาการควรมีความรู้พื้นฐานที่ดีเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรม โดยเข้าใจความหมายของคุณธรรมและจริยธรรมอย่างถ่องแท้

คุณธรรม คือ หลักธรรมจริยาที่สร้างความรู้สึกลึกซึ้งในทางศีลธรรม คุณความดีที่ปลูกฝังขึ้นในจิตใจเป็นความคิดที่เป็นไปในทางดีงามถูกต้องตามหลักศีลธรรม (คิดดี)

จริยธรรม คือ พฤติกรรมที่แสดงออกเชิงบวก ถูกต้องตามหลักศีลธรรม (ทำดี)

ผู้นำกิจกรรมที่มีความสามารถกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมเปิดใจยอมรับ และระบุงปัญหาเชิงพฤติกรรมของตนเอง Problem-based Learning และ Activity-based Learning สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เข้าร่วมลดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ โดยอาศัยหลักเริ่มปฏิบัติที่ตนเอง ทำตนเองเป็นแบบอย่างที่ดี และทำอย่างต่อเนื่อง

คุณสมบัติของผู้นำนันทนาการที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

1. การให้คำปรึกษาแก้ปัญหา (Problem Solving)

ผู้นำนันทนาการจะประสบปัญหาต่างๆ มากมายทั้งที่มีการเตรียมการมาเป็นอย่างดี อย่างแรกต้องมาวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นว่าเกิดจากอะไร ทีมงานอาสาสมัคร ผู้เข้าร่วม แผนกิจกรรม และถ้าปัญหานั้นพัฒนาขึ้นจะเกิดอะไรขึ้น การตัดสินใจนั้นจะมีผลตามมาอย่างไร ผู้ให้คำปรึกษาควรคาดการณ์ถึงเหตุการณ์ที่จะตามมา มีเทคนิคในการให้คำปรึกษา สอบถาม ศึกษาเรื่องราว มีเทคนิคการโน้มน้าวใจที่ดี และมีเทคนิคในการพูดและฟังที่ดี

2. มีความสามารถในการจัดการกลุ่ม (Group Management)

ผู้นำนันทนาการควรมีความเข้าใจธรรมชาติของกลุ่ม รู้ถึงกลุ่มที่มีประสิทธิภาพ เข้าใจบทบาทของผู้นำในกลุ่ม มีการพัฒนาทีมงาน (Team work) เพื่อให้งานบรรลุวัตถุประสงค์ ผู้นำจะต้องสร้างความน่าเชื่อถือ ได้รับความเคารพจากสมาชิกในกลุ่ม สามารถสนับสนุนสมาชิกประสานงานในกลุ่มได้ดี ผู้นำจะต้องสร้างความรู้สึกลึกซึ้งของสมาชิก ให้รู้สึกอิสระ ปลอดภัย ด้วยวิธีการที่ดีดังต่อไปนี้

2.1 ใช้คำว่า “พวกเรา” แทนคำว่า “คุณ” “ผม” ในการติดต่อสื่อสารเพื่อแสดงให้เห็นว่า เป็นทีมเดียวกัน ไม่มีความแตกแยก

2.2 มีการเรียก หรือตั้งชื่อกลุ่ม สัญลักษณ์แทนกลุ่ม หรือมีคำขวัญสโลแกน เช่น ครูดีไม่มีสาย ขยะสร้างวินัย เป็นต้น

2.3 จัดข้อขัดแย้งภายในกลุ่มซึ่งจะส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ รวมถึงงาน

2.4 มีการแบ่งปันผลรางวัลให้กับสมาชิกภายในกลุ่มการกล่าวชื่นชมกลุ่ม ทีมงาน กล่าวขอบคุณให้กำลังใจในการทำงาน เพื่อสร้างแรงเสริม

2.5 ผู้นำควรมีอารมณ์ขัน มีการเล่นมุขตลก สนุกสนานในบางโอกาสเพื่อสร้างความเป็นกันเอง ลดความตึงเครียดภายในกลุ่ม สร้างความสุขและความสัมพันธ์ที่ดี

3. ผู้นำควรมีทักษะความสามารถในการติดต่อสื่อสารที่ดี ทั้งวัจนภาษา กับ อวัจนภาษา (ภาษาท่าทาง)

3.1 มีทักษะในการพูดที่ดี พูดเชิงบวก สร้างสรรค์ สร้างมิตรภาพ เสริมแรงและสร้างแรงบันดาลใจในการทำงาน การสร้างความดี ที่สำคัญควรควบคุมระดับของน้ำเสียงได้เป็นอย่างดี

3.2 มีทักษะในการฟังที่ดี ฟังเชิงสร้างสรรค์ จับประเด็นได้ มีเหตุผลรู้ไตร่ตรอง สนใจและมีสมาธิขณะฟัง

3.3 ใช้ท่าทางที่ดี มีการใช้สัญลักษณ์แทนคำพูด

3.4 การสัมผัสเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้นำ ทีมทำงาน และผู้เข้าร่วม การสัมผัสช่วยกระตุ้น เป็นการแสดงออกที่ใช้แทนคำพูด อาจส่งผลถึงเชิงบวกและเชิงลบ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ สถานที่ ทั้งนี้ผู้นำควรรู้จักหวั่นหรือควบคุมอากัปกริยาต่อสาธารณชน

3.5 การแสดงออกทางสีหน้า (Facial Expressions) สบ นิ่ง

3.6 การสบตา (Eye Contact) สบตาผู้ฟังระหว่างการสนทนา

4. มีความสามารถในการจัดการเวลา (Time Management) ผู้นำมีแผนการดำเนินงาน กำหนดเวลาลำดับความสำคัญของงาน กำหนดแผนงานหลัก แผนงานย่อย มีการจัดการกับอุปสรรคที่จะส่งผลถึงความสำเร็จในการทำงาน ที่สำคัญ ผู้นำควรมีฐานความคิดทางคุณธรรมจริยธรรมที่ดี ถ่ายทอดยกตัวอย่างให้เหมาะกับกลุ่มผู้เข้าร่วม (Foundation of Virtuous Youth, 2016: 12)

5. มีความเข้าใจในกระบวนการกลุ่ม เอาใจใส่กับกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของทีม (Team Learning) ให้มีความสำคัญกับการมีส่วนร่วม และยอมรับความแตกต่างหลากหลาย ไม่เป็นเผด็จการ เพื่อให้เกิดการปรับวิสัยทัศน์ร่วมกัน (Shared Vision)

6. ให้ความสำคัญกับกระบวนการสื่อสารแบบ 2 ทาง (Two-way communication) มีความเชื่อมั่นในพลังทวีคูณ (Synergy) ระหว่างบุคคลภายในกลุ่ม สนับสนุนให้บุคคลในกลุ่มเปิดใจกว้างเปิดเผย และไม่มีอคติ

7. มีวิธีคิดแบบองค์รวม (Systematic Thinking) ไม่แยกส่วน และสามารถจัดให้มีการให้ข้อมูลย้อนกลับมีความคิดสร้างสรรค์ ไม่ติดกรอบ พร้อมที่จะขยาย ปรับหรือเปลี่ยนแปลงแผนทางความคิด กล้าคิด กล้าทำกล้าจินตนาการ กล้าเปลี่ยนแปลง กล้าตัดสินใจ และมีความรับผิดชอบสูง

8. มีอารมณ์ดีสมาธิดีใจเย็น ไม่ตื่นตระหนกง่าย ไม่ฉุนเฉียว ไม่เอาแต่ใจตัวเอง มีความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) มีความสุข สนองตัวตลอดเวลากับการปฏิสัมพันธ์ในกลุ่ม

9. หมั่นหาความรู้ รื้อรอบ เหตุการณ์บ้านเมืองในปัจจุบัน เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้และชี้แนะสังคมได้

กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่มีวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ชัดเจน ผู้เข้าร่วมยินดีและมีความสุข สนุกสนานเพลิดเพลินในการเข้าร่วม โดยกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมนี้ ผู้เรียบเรียงได้ใช้กระบวนการของมูลนิธิยุวสถิรคุณ (มยส.) ซึ่งเป็นกระบวนการที่เรียบง่าย เข้าใจง่าย และสะดวกในการนำไปใช้ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. กล่าวสวัสดิ์ ทักทาย ผู้เข้าร่วม
2. สร้างบรรยากาศในการเข้าร่วมในที่ประชุมเพื่อเตรียมความพร้อมผู้เข้าร่วม
3. อธิบายความหมายของคุณธรรม และจริยธรรม โดยใช้สื่อที่เข้าใจง่าย สื่อถึงคุณธรรม คือ นามธรรม (คิดดี) ส่วนจริยธรรม คือ รูปธรรม (ทำดี)
4. ใช้สื่อวีดิทัศน์ที่แสดงถึงจริยธรรมที่หลากหลายและให้ผู้เข้าร่วมเขียนสรุปพร้อมระบุว่าชี้ถึงคุณธรรมอะไร
5. ผู้นำพูดสร้างบรรยากาศ และเชิญชวนให้ผู้เข้าร่วมเขียนถึงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของตนเองที่ส่งผลกระทบต่อสถานที่ทำงาน โดยไม่กล่าวถึงพฤติกรรมของผู้อื่น
6. ให้ผู้เข้าร่วมระดมสมอง ระบุดังพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของตนเอง โดยให้ผู้นำกลุ่มจัดลำดับตามความสำคัญของปัญหา หรือจัดลำดับตามความถี่ของปัญหาเชิงพฤติกรรม
7. ให้ผู้เข้าร่วมระดมสมองเพื่อหาสาเหตุของพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของผู้เข้าร่วมแต่ละคน โดยไม่อ้างผู้อื่น ไม่อ้างสิ่งแวดล้อม และถ้าสาเหตุที่เกิดขึ้นนั้นระบุว่าในเชิงพฤติกรรมจะสามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ทันทีที่สำคัญควรเป็นสาเหตุที่แท้จริง
8. ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไม่พึงประสงค์เป็นพฤติกรรมบ่งชี้เชิงบวก และกำหนดคุณธรรมที่ใช้ในการแก้ปัญหา
9. จัดทำโครงการคุณธรรมซึ่งมีวิธีการที่สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นรูปธรรม สะท้อนถึงสาเหตุ ซึ่งทุกคนมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา

บทสรุป

ผู้นำนันทนาการเป็นวิชาชีพที่สามารถพัฒนาคุณภาพมนุษย์ได้เป็นอย่างดี โดยใช้ทักษะของผู้นำ เช่น การบริหารจัดการ การประสานงาน และมีทักษะในการนำกิจกรรม ดังนั้น ผู้นำนันทนาการเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาบุคลากรในทุกองค์กร ด้วยเหตุนี้ผู้นำนันทนาการ ควรเข้าใจในพื้นฐานทฤษฎีทางนันทนาการ เรียนรู้จากประสบการณ์จริง หมั่นสังเกต กล้าตัดสินใจในสิ่งที่ถูกต้อง และคำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้น ผู้นำที่ประสบความสำเร็จควรฝึกฝนเลือกใช้สื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการจัดงาน เหมาะสมกับผู้เข้าร่วมตามช่วงวัย อาชีพ ระดับการศึกษา เหมาะสมกับสถานที่ สภาพภูมิอากาศ เลือกใช้ภาษาที่ดี แสดงออกทางความคิดเชิงบวก สร้างทัศนคติที่ดีกับผู้เข้าร่วม และหลักการที่สำคัญที่สุดก็คือผู้นำควรประยุกต์ใช้หลักการทางนันทนาการไปสู่กิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม โดยการสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เข้าร่วมตระหนักรู้ถึงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของตนเอง สามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้ และเป็นแบบอย่างที่ดีในด้านคุณธรรมและจริยธรรม

References

- Chalermputipong, S. (2013). *Introduction in Recreation*. Course outline. Department of Physical Education. Faculty of Education. Kasetsart University. [in Thai]
- Cordes, K.A. & Ibrahim, H.M. (1999). *Applications in Recreation and Leisure for Today and The Future*(2nd Ed). Boston, WCB McGraw-Hill.
- Foundation of Virtuous Youth. (2016). *Manual for moral development in school*. Bangkok: Mata Company Limited Press.
- Kanchanakit, S. (1999). *Community& School Recreation*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Kelly, J.R. (1996). *Leisure* (3rd Ed.). Boston, Ally and Bacon Incorporated.
- Kraus, R.G. (2001). *Recreation and Leisure in Modern Society*. Boston: Jones and Bartlett Publishers, Inc.
- Rossman, J.R. & Schlatter, B.E. (2011). *Recreation Programming: Designing and Staging Leisure Experiences* (7th Ed). IL, Sagamore Publishing LLC.
- Russell, R.V. (1996). *Pastimes: The Context of Cartesuperatary Leisure*. Iowa: Brown & Benchmark Publishers.
- Tangsujjapoj, S. (2012). *Developing Recreation Program for the Elderly*. The Recreation Academic Conference. [Proceeding] Bangkok, Thailand. :Kasetsart University. [in Thai]
- The Royal Institute. (2003). *Royal Institute Dictionary 1999*. Bangkok: Asom Charoenthat Company Limited Press.
- Vairojananan, N. & Khuntisiri, C. (2016). The Construction of a Response Time Machine Measuring Eye – Body Movement to Target of Badminton, *Kasetsart Educational Review*, 31(3), 165 – 174. [in Thai]
- Valentine, J.V. (2006). *Planning and Organizing Group Activities in Social Recreation*. Pennsylvania: Venture Publishing.