



เอกสารความรู้

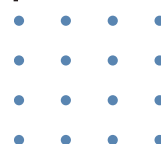
รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการ สำหรับเยาวชน



KM

การจัดการความรู้สู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ปีการศึกษา 2567

คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี



คำนำ

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี เป็นสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา สังกัดมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ที่ได้ตระหนัก และเล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาคุณภาพการศึกษาตามภารกิจอุดมศึกษา นโยบายและแผนการพัฒนาทุกระดับ ตลอดจนมาตรฐานและตัวบ่งชี้การประกันคุณภาพการศึกษาทั้งภายในและภายนอก เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปอย่างมีเอกภาพ คุณภาพ และประสิทธิภาพ

ในปีการศึกษา ๒๕๖๗ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี โดยงานวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษาได้ดำเนินการกำกับ ติดตาม การดำเนินงานการจัดการความรู้ของคณะ โดยสาระสำคัญของการจัดการความรู้ ในปีการศึกษา ๒๕๖๗ เป็นประเด็นความรู้ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ อันเป็นการพัฒนาไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างแท้จริง

เอกสารความรู้ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ปีการศึกษา ๒๕๖๗ ฉบับนี้ มีสาระสำคัญประกอบด้วย ความสำคัญและความเป็นมาในการจัดการความรู้ แผนปฏิบัติการจัดการความรู้ องค์ความรู้ที่ได้รับจากการจัดการความรู้ และแบบประเมินความพึงพอใจที่ได้รับประโยชน์จากเอกสารความรู้ เรื่อง รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ขอขอบคุณคณะผู้บริหาร คณาจารย์ บุคลากร นักศึกษา และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายที่ได้ให้ความร่วมมือ สนับสนุนในการดำเนินการจัดการความรู้อย่างจริงจัง และต่อเนื่อง และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารความรู้ฉบับนี้ จะเป็นเครื่องมือให้ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ได้ใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาการจัดการศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพ และประสิทธิผลสูงสุด และบังเกิดผลดีต่อมหาวิทยาลัย สังคม และประเทศชาติสืบไป

งานประกันคุณภาพการศึกษา

คณะศิลปศาสตร์

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	๗
ส่วนที่ ๑ ความสำคัญและความเป็นมาในการจัดการความรู้	๑
ส่วนที่ ๒ แผนปฏิบัติการการจัดการความรู้	๔
ประเด็นความรู้ เป้าหมาย และ กลุ่มเป้าหมายการจัดการความรู้	
แผนการดำเนินงานการจัดการความรู้	
ส่วนที่ ๓ องค์ความรู้ที่ได้รับจากการจัดการความรู้	๖
รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน	
ส่วนที่ ๔ การประเมินผลการจัดการความรู้	๒๔
รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน	
ภาคผนวก	๒๕

ส่วนที่ ๑

ความสำคัญและความเป็นมาในการจัดการความรู้

ความสำคัญและความเป็นมาในการจัดการความรู้

การจัดการความรู้มีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับพระราชกฤษฎีกาว่าด้วยหลักเกณฑ์และวิธีการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี พ.ศ. ๒๕๔๖ มาตรา ๑๑ กำหนดไว้ว่าส่วนราชการมีหน้าที่พัฒนาความรู้ ในส่วนราชการ เพื่อให้มีลักษณะเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้อย่างสม่ำเสมอ โดยต้องรับรู้ข้อมูลข่าวสารและสามารถประมวลผลความรู้ในด้านต่าง ๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติราชการได้อย่างถูกต้องรวดเร็วเหมาะสมกับสถานการณ์รวมทั้งต้องส่งเสริมและพัฒนาความรู้ความสามารถสร้างวิสัยทัศน์และปรับเปลี่ยนทัศนคติของข้าราชการในสังกัดให้เป็นบุคลากรที่มีประสิทธิภาพและมีการเรียนรู้ร่วมกัน ทั้งนี้ เพื่อประโยชน์ ในการปฏิบัติราชการของส่วนราชการให้สอดคล้องกับการบริหารราชการให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามพระราชกฤษฎีกา รวมถึงพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๔๕ ซึ่งปรากฏในมาตราที่ ๘ “การศึกษาหมายความว่ากระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้การฝึกการอบรมการสืบสานทางวัฒนธรรมการสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการการสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อมสังคมการเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต” ในมาตรฐานการศึกษาของชาติมาตรฐานที่ ๓ คือ “แนวการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และสังคมแห่งความรู้” ตามแนวทางของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.)

การพัฒนามหาวิทยาลัยสู่มหาวิทยาลัยแห่งการเรียนรู้นั้น มหาวิทยาลัยควรให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนาสังคม การสร้างและพัฒนาฐานความรู้ เพื่อเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งมหาวิทยาลัยจำเป็นต้องมีการจัดการความรู้ เพื่อมุ่งสู่มหาวิทยาลัยแห่งการเรียนรู้ โดยมีการรวบรวมองค์ความรู้ที่มีอยู่ในมหาวิทยาลัย ซึ่งจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสารมาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในมหาวิทยาลัยสามารถเข้าถึงความรู้และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้รวมทั้งปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะส่งผลให้มหาวิทยาลัยอุดมศึกษาที่มีความสามารถในแข่งขันสูงสุด กระบวนการในการบริหารจัดการความรู้ในมหาวิทยาลัย ประกอบด้วย การระบุนความรู้ การคัดเลือก การรวบรวมการจัดเก็บความรู้ การเข้าถึงข้อมูล และการแลกเปลี่ยนความรู้ทั้งภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย การสร้างบรรยากาศวัฒนธรรมการเรียนรู้ภายในมหาวิทยาลัย การกำหนดแนววิธีปฏิบัติงาน ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการความรู้ในมหาวิทยาลัยให้ดียิ่งขึ้น สำหรับกระบวนการที่คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยา

เขตสุพรรณบุรี ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการของความรู้ หรือการจัดการกับความรู้ที่จะเกิดขึ้น ประกอบด้วย ๗ ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ การบ่งชี้ความรู้ และเป้าหมายของการจัดการความรู้ที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะ โดยมีแนวปฏิบัติดังนี้

๑.๑ การศึกษาพันธกิจของคณะ เป็นการพิจารณาว่าองค์กรมีวิสัยทัศน์ พันธกิจ ยุทธศาสตร์ เป้าหมายคืออะไร และเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เราจำเป็นต้องใช้อะไร ขณะนี้เรามีความรู้อะไรบ้าง อยู่ในรูปแบบใดบ้าง อยู่ที่ใคร ซึ่งพันธกิจคณะศิลปศาสตร์มีดังนี้

๑) ผลิตและพัฒนาบุคลากรด้านการบริหารจัดการกีฬา สื่อสารการกีฬา

๒) วิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ นวัตกรรม นวัตกรรมด้านศาสตร์การกีฬา

๓) บริการวิชาการแก่สังคม

๔) ทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม การละเล่นพื้นบ้านและกีฬาไทย

๕) ส่งเสริมและพัฒนานักศึกษาให้มีศักยภาพด้านกีฬาสูงสุดของแต่ละบุคคล

๑.๒ บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องร่วมกันกำหนดประเด็นความรู้ ประกอบด้วย รองคณบดี/บุคลากรด้านผู้สอน/บุคลากรสายสนับสนุน/เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งด้านอื่น ๆ ที่เป็นไปตามพันธกิจของคณะ จากการประชุมคณะศิลปศาสตร์มีมติในการกำหนดประเด็นความรู้ คือ รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน

๑.๓ กำหนดบุคลากรกลุ่มเป้าหมายที่จะพัฒนาความรู้และทักษะอย่างชัดเจนตามประเด็นความรู้ที่กำหนด โดยเป็นบุคลากรที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการจัดการความรู้ดังกล่าว

ขั้นตอนที่ ๒ การสร้างและแสวงหาความรู้ ซึ่งสามารถทำได้หลายทาง เช่น การสร้างความรู้ใหม่ แสวงหาความรู้จากภายนอก รักษาความรู้เก่า และกำจัดความรู้ที่ใช้ไม่ได้แล้ว โดยมีแนวปฏิบัติดังนี้

๒.๑ คณะศิลปศาสตร์เชิญบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ที่สอดคล้องกับประเด็นการจัดการความรู้ มาร่วมประชุมถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ตามประเด็นการจัดการความรู้ โดยการวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้ทั้งที่มีอยู่ในตัวบุคคลและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ

๒.๒ กรณีมีประเด็นใดที่ยังมีข้อมูลไม่เพียงพอ หรือต้องการข้อมูลเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ คณะศิลปศาสตร์มีการกำหนดผู้รับผิดชอบช่วยกันแสวงหาความรู้ เป็นการส่งเสริมให้มีชุมชนนักปฏิบัติ และเครือข่ายด้านการจัดการความรู้ทั้งระหว่างหน่วยงานภายในสถาบัน และภายนอกสถาบัน เพื่อให้เกิดวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างต่อเนื่องโดยการจัดสรรทรัพยากรอย่างเหมาะสมทั้งด้านงบประมาณ เวลา สถานที่

ขั้นตอนที่ ๓ การจัดความรู้ให้เป็นระบบ เป็นการวางโครงสร้างความรู้ เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเก็บความรู้อย่างเป็นระบบเพื่อการเรียกใช้งานได้อย่างรวดเร็วและถูกต้องในอนาคต

๓.๑ จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ความรู้ทั้งที่มีอยู่ในตัวบุคคลและแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ รวมทั้งการเสาะแสวงหาความรู้เพิ่มเติม แล้วนำข้อมูลมาจัดเก็บอย่างเป็นระบบเป็นหมวดหมู่เพื่อให้บุคลากรที่ต้องการเพิ่มพูนความรู้ความสามารถเข้าถึงแนวปฏิบัติที่ดีได้ง่าย

๓.๒ มีการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริหาร จัดการ และเผยแพร่ความรู้ในองค์กรให้เกิดความประหยัดและเกิดประโยชน์สูงสุด

๓.๓ มีการจัดพิมพ์วารสารหรือสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และยกย่องให้เกียรติแก่ผู้เป็นเจ้าของความรู้เคล็ดลับหรือนวัตกรรมดังกล่าว

ขั้นตอนที่ ๔ การประมวลและกลั่นกรองความรู้ เป็นการการปรับปรุงรูปแบบเอกสารให้เป็นมาตรฐาน ใช้ภาษาเดียวกัน และปรับปรุงเนื้อหาให้สมบูรณ์และเหมาะสม

แนวปฏิบัติ คณะศิลปศาสตร์เชิญผู้มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์มาร่วมกันวิเคราะห์ สังเคราะห์และกลั่นกรององค์ความรู้ จากนั้นก็ปรับเนื้อหา ภาษาและรูปแบบให้สมบูรณ์และเหมาะสม

ขั้นตอนที่ ๕ การเข้าถึงความรู้ เป็นการทำให้ผู้ใช้ความรู้เข้าถึงความรู้ที่ต้องการได้ง่ายและสะดวก โดยการใช้พวกระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (IT) บอร์ดประชาสัมพันธ์ Website, Line Application เป็นต้น

แนวปฏิบัติ คณะศิลปศาสตร์ได้มีการเผยแพร่องค์ความรู้ให้กับบุคลากรและองค์กรที่เกี่ยวข้องรับทราบ โดยส่งเอกสารการจัดการความรู้แก่กลุ่มเป้าหมาย และช่องทางสื่อสารอื่นเช่น Website และ Line Application

ขั้นตอนที่ ๖ การแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้ ทำได้หลายวิธี โดยกรณีเป็นความรู้ที่ชัดแจ้ง (Explicit Knowledge) อาจจัดทำเป็น เอกสาร, ฐานความรู้, เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือกรณีเป็นความรู้ที่ฝังอยู่ในตัวบุคคล (Tacit Knowledge) อาจจัดทำเป็นระบบ, กิจกรรมกลุ่มคุณภาพและนวัตกรรม, ชุมชนแห่งการเรียนรู้, ระบบพี่เลี้ยง, การสับเปลี่ยนงาน, การยืมตัว, เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็นต้น

แนวปฏิบัติ คณะศิลปศาสตร์จัดประชุมแบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้จากคณะผู้เข้าร่วมประชุมที่มีทักษะประสบการณ์ตรง (tacit knowledge) เพื่อค้นหาแนวปฏิบัติที่ดี

ขั้นตอนที่ ๗ การเรียนรู้ ควรทำให้การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งของงาน เช่น เกิดระบบการเรียนรู้จากสร้างองค์ความรู้ > นำความรู้ไปใช้ > เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่และหมุนเวียนไปอย่างต่อเนื่องโดยมีแนวปฏิบัติ ดังนี้

๗.๑ ผู้รับผิดชอบเผยแพร่องค์ความรู้จากการจัดการความรู้ ให้กับกลุ่มเป้าหมายนำไปใช้ประโยชน์ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ใหม่

๗.๒ มีการติดตามผลและรายงานผลการนำองค์ความรู้จากการจัดการความรู้ไปใช้ประโยชน์ ตามเป้าหมายของการจัดการความรู้

ส่วนที่ ๒

แผนปฏิบัติการการจัดการความรู้

คณะศิลปศาสตร์ให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนาความรู้ โดยมีการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ให้สอดคล้องกับพันธกิจของคณะจึงดำเนินการจัดการความรู้โดยมีการแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานโครงการจัดการความรู้เพื่อนำไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ และดำเนินการจัดการความรู้ตามกระบวนการจัดการความรู้ ได้แก่ การกำหนดประเด็นความรู้ การจัดตั้งคณะกรรมการจัดการความรู้ การจัดทำแผนการจัดการความรู้ ดำเนินงานตามแผนการจัดการความรู้ และประเมินผลการจัดการความรู้ มีรายละเอียดดังนี้

๑. ประเด็นความรู้ เป้าหมาย และ กลุ่มเป้าหมายการจัดการความรู้

คณะศิลปศาสตร์จัดการประชุมบุคลากรคณะเพื่อเสนอร่างคำสั่งคณะกรรมการจัดการความรู้ และเพื่อปฐมนิเทศความรู้คณะศิลปศาสตร์ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ เพื่อนำเสนอประเด็นความรู้ต่อคณะกรรมการกำกับติดตามในระดับฝ่ายและวิทยาเขตพิจารณา ซึ่งหัวข้อการจัดการความรู้ตามประเด็นที่สอดคล้องกับพันธกิจของคณะฯ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗ ได้แก่ รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน โดยถอดองค์ความรู้จากผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพร บุญปก บุคลากรคณะศิลปศาสตร์ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดกิจกรรมนันทนาการ

๑. รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน สอดรับพันธกิจด้านวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ด้านศาสตร์การกีฬา

๒. กลุ่มเป้าหมาย คือ จำนวนองค์กรที่ได้รับประโยชน์จากองค์ความรู้การจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน

๓. ตัวชี้วัด คือ

- ๑) องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน
- ๒) ระดับความคิดเห็นขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน

๔. เป้าหมายของตัวชี้วัด คือ

- ๑) จำนวนองค์กรที่ได้รับประโยชน์จากองค์ความรู้การจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน อย่างน้อย ๑๐ องค์กร

๒) ระดับความคิดเห็นขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกิจกรรมนั้นหนาการ

สำหรับเยาวชนต่อประโยชน์จากองค์ความรู้ที่ได้ ระดับมาก (≥ 3.51)

๒. แผนการดำเนินงานการจัดการความรู้

คณะศิลปศาสตร์ดำเนินการจัดการตามแผนการจัดการความรู้ตามขั้นตอนกระบวนการการจัดการความรู้ สรุปได้ดังนี้

กระบวนการจัดการความรู้	วัน เดือน ปี
๑. ปังชี้ความรู้ - การกำหนดประเด็นการจัดการความรู้ - การแต่งตั้งคณะกรรมการจัดการความรู้ - จัดทำแผนการจัดการความรู้ - ประชาสัมพันธ์แผนการจัดการความรู้	วันที่ ๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๗
๒. การสร้างและเสาะแสวงหาความรู้	วันที่ ๑๗ ธันวาคม ๒๕๖๗
๓. การรวบรวมความรู้ให้เป็นระบบ	วันที่ ๑๙ ธันวาคม ๒๕๖๗
๔. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้สังเคราะห์และกลั่นกรององค์ความรู้	วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๗
๕. การเข้าถึงความรู้ เผยแพร่และนำไปสู่การปฏิบัติ	วันที่ มกราคม ๖๘ ถึง เมษายน ๖๘
๖. การสรุปและประเมินผลการนำความรู้ไปใช้	วันที่ ๓๐ เมษายน ๒๕๖๘

ส่วนที่ ๓

องค์ความรู้

รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน

ผู้นำเกม

ผู้นำเกม (Game leadership) หมายถึง ผู้นำที่มีความรู้ ความเข้าใจในเกม ที่นำมาเล่นเป็นอย่างดี สามารถประยุกต์ และดัดแปลง การเล่นนั้น ให้เหมาะสม กับสภาพ ความต้องการของผู้เล่นทุกเพศ ทุกวัย ทุกเวลา ทุกสถานที่ ได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งต้องเป็นบุคคลที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี มีความยุติธรรม มีบุคลิกภาพและแบบอย่างที่ดี อันจะทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนาน มีจิตใจอันร่าเริง และเป็นกันเอง ดังนั้น จะเห็นได้ว่าผู้นำเกม สามารถเป็นผู้นำเกม หรือหัวหน้าได้ แต่ผู้นำ (Leader) ไม่สามารถเป็นผู้นำเกมได้ เนื่องจากขาดพรสวรรค์บางอย่างในการนำเล่นเกม

คุณลักษณะของผู้นำเกม

ผู้ที่จะนำเกมได้สำเร็จนั้น จะต้องเป็นผู้ที่ชอบงานที่มีชีวิตชีวา ยืดหยุ่น และกระตือรือร้น การนำเกม จะต้องทำต่อเนื่องตั้งแต่เริ่มต้น อย่าพยายามให้สะดุด ในกรณีมีเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันผู้นำต้องพร้อม ที่จะแก้ปัญหา โดยทั่วไปการแก้ไขปัญหามักจะหน้าทำไม่ได้โดย การนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาเป็นประโยชน์ในการนำ พยายามหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ หรือแก้ไขโดยวิธีตัดบท เช่น ถ้ามีคน “แซว” เราอาจใช้การ “แซว” ดังกล่าวมาเป็นข้อคิดเห็นหรือเป็นสื่อให้เกิดอารมณ์ขัน นอกจากนี้ ผู้นำเกมที่ดีควรเป็นผู้ที่สามารถสร้างสถานการณ์ได้ตามต้องการ เป็นคนที่มีอารมณ์ขัน ยอมรับฟังความคิดเห็น แม้ว่าสิ่งนั้นจะเป็นสิ่งที่ตนเองไม่ชอบ

สิ่งสำคัญที่ผู้นำเกมต้องตระหนัก คือ การสร้างความเชื่อมั่น ได้แก่ การเตรียมทุกอย่างให้พร้อม ก่อนการนำผู้ที่ฝึกฝนอยู่สมควรได้เปรียบ การเตรียมพร้อมและฝึกฝนจะทำให้ผู้นำเกมมั่นใจ และมีโอกาสผิดพลาดน้อย ผู้ที่ไม่เตรียมการ คิดว่าทำได้ แต่เมื่ออยู่หน้ากลุ่มชนกลับนึกอะไร ไม่ออกและอาจทำให้เกิดข้อผิดพลาดได้ ส่งผลให้ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ขณะที่กำลังนำเกม นอกจากการเตรียมตัวไว้ก่อนแล้ว การฝึกตนเองจนสามารถปฏิบัติได้ดีจะเป็นสิ่งที่นำความเชื่อมั่น สู่นำเกมได้เป็นอย่างดี

คุณสมบัติของผู้นำเกม

ผู้นำเกมเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมเป็นอย่างยิ่ง การเล่นเกมจะสนุกสนานเป็นที่พึงพอใจของผู้เข้าร่วมได้มากน้อยเพียงใดหรือบรรลุเป้าหมายที่วางไว้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของผู้นำเกมที่ดีมีดังนี้

1. ผู้นำเกมที่ดีต้องมีความรู้ความเข้าใจในเกมที่จะนำมาเล่นเป็นอย่างดีสามารถวางแผนและดำเนินการเกี่ยวกับการคัดเลือก ประยุกต์ดัดแปลงการเกมและสถานที่ให้เหมาะสมกับเพศและวัยของผู้เล่นได้อย่างเหมาะสม
2. ผู้นำเกมที่ดีต้องรู้หลักจิตวิทยาและพัฒนาการของมนุษย์
3. ผู้นำเกมที่ดีต้องเป็นบุคคลที่มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีสามารถเข้ากับบุคคลทั่วไปได้ทุกระดับสามารถจูงใจและเชิญชวนให้ผู้เล่นกล้าแสดงออกอย่างเต็มที่
4. ผู้นำเกมที่ดีต้องมีจิตใจร่าเริง สนุกสนาน มีอารมณ์ขันและมีความเป็นกันเอง สามารถสร้างบรรยากาศให้การเล่นเป็นไปด้วยความราบรื่น ไม่น่าเบื่อ ทำให้ผู้เล่นที่ทุกคนมีความต้องการที่จะเข้าร่วมกิจกรรม
5. ผู้นำเกมที่ดีต้องมีความมั่นใจในตนเอง และมีความกระตือรือร้นในการสอน ทั้งยังสามารถควบคุมการเล่นให้เป็นไปด้วยความราบรื่น ไม่หยุดชะงักกลางคัน
6. ผู้นำเกมที่ดีต้องมีความยุติธรรม มีความตรงไปตรงมาไม่เล่นพวก มีความเที่ยงธรรม เป็นตัวของตัวเอง
7. ผู้นำเกมที่ดีต้องมีบุคลิกภาพเป็นที่สนใจของผู้เล่น เช่น การแต่งกาย การวางท่าทาง กิริยา มารยาทการสื่อสาร น้ำเสียงชัดเจน และมีปฏิภาณไหวพริบดี ซึ่งช่วยให้การเล่นบรรลุ ตามจุดประสงค์ และแก้ไขสถานการณ์หรือปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี
8. ผู้นำเกมที่ดีสามารถอธิบายวิธีเล่นได้อย่างถูกต้องและมีความเข้าใจง่ายอีกทั้งสรุปผลจากการเล่นกิจกรรมนั้นได้
9. ผู้นำเกมที่ดีต้องมีวิธีการทางเทคนิคในการจูงใจคน

คุณสมบัติสำคัญ 5 ประการในการเป็นผู้นำเกม

1. ผู้นำเกมต้องมีวิสัยทัศน์ต้องมองเห็นภาพในอนาคตและสามารถกำหนดเป้าหมายและแผนงานในการไปสู่เป้าหมายได้อย่างชัดเจน
2. ผู้นำเกมจะต้องกระจายงานให้ทีมงานอย่างเหมาะสมเป็นการนำแผนงานที่กำหนดไว้มากกระจายสู่ทีมงาน โดยพิจารณาตามความเหมาะสมและความสามารถของแต่ละบุคคลเพื่อให้บุคคลนั้นทำงานได้ตามความถนัดรวมทั้งให้โอกาสคนอื่นได้ทำงาน ผู้นำจะต้องยอมรับและไว้วางใจเชื่อว่าทีมงานหรือบุคคลที่ได้รับมอบหมายจะทำงานนั้นได้

3. ผู้นำเกมจะต้องสร้างทีมงานได้ โดยที่จะทำงานให้สำเร็จนั้นต้องเน้นในการสร้างทีมงาน ผู้นำเกมจะต้องมีทักษะในการสื่อสารที่ดี มีความยุติธรรม เวลาทำงานเป็นทีมเน้นการทำงานร่วมกัน และรับผิดชอบร่วมกัน

4. ผู้นำเกมจะสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ร่วมงานได้ การสร้างกำลังใจให้ทีมงานและการกระตุ้นบุคคลผู้ร่วมงานที่มีความต้องการที่จะประสบความสำเร็จจะทำให้เกิดมีพลังในการทำงานอยู่เสมอ

5. ผู้นำเกมจะต้องเป็นผู้พัฒนาคนอื่นอยู่เสมอ ผู้นำที่ดีเปรียบเสมือนครูที่คอยสอนผู้ร่วมงานทั้งด้านความรู้ ความสามารถทำให้ผู้ร่วมงานเกิดความพยายามพัฒนาตนเอง ให้ทำงานได้ดีมีทักษะในการทำงานมากขึ้น อีกทั้งผู้นำเกมจะต้องทำตนให้เป็นแบบอย่างที่ดีมีพฤติกรรมที่เหมาะสมด้วย

บุคลิกภาพของผู้นำเกมที่ดี

ผู้นำควรมีลักษณะที่พึงประสงค์ ดังนี้

1. ต้องเป็นผู้ที่แต่งกายเรียบร้อย หน้าตายิ้มแย้มแจ่มใส พูดชัด การยืน ต้องมีความมั่นคง เป็นธรรมชาติ ปลายเท้าแยกเล็กน้อย บุคลิกดี เป็นที่น่าเชื่อถือ และเป็นกันเอง เพื่อสร้างบรรยากาศความคุ้นเคยและสนใจแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

2. ต้องมีทัศนคติที่ดี

3. ต้องมีทักษะในการฟังและการสั่ง กล่าวคือ การใช้ถ้อยคำ สำนวนภาษาและการติดต่อสื่อสาร ต้องมีความชัดเจนและถูกต้อง

4. ต้องสามารถเข้าใจ อ่านใจ หรือสามารถวิเคราะห์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ดีและถูกต้องพอสมควร ต้องสังเกตความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

5. ต้องใจกว้างและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่นและพร้อมที่จะยอมรับความผิดพลาดของตนเอง

6. ต้องไม่วิพากษ์วิจารณ์หรือแปลพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยไม่จำเป็น

7. ต้องเป็นคนมีไหวพริบปฏิภาณเป็นเยี่ยม และรู้จักนำความคิดของผู้อื่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์

8. ต้องสามารถวิเคราะห์ เชื่อมโยงความคิด และสรุปความคิดเห็นต่าง ๆ ได้ดี

บุคลิกภาพของผู้นำเกมที่ไม่ควรปฏิบัติ

1. เครียดเกินไป เคร่งขรึมทำให้เสียบุคลิกภาพ

2. พูดเน้น ยกย่องแต่วิชาชีพอื่น ไม่ศรัทธาต่อวิชาชีพของตนเอง

3. แต่งตัวเกิดความจำเป็น

4. พูดเป็นวิชาการมากเกินไป

5. พูดไม่ตรงประเด็น

6. ขณะพูดไม่มองหน้าผู้ฟัง

7. พูดยกตัวอย่างเองมากเกินไป
8. นั่งหรือยืนบรรยายท่าทางไม่สง่า
9. พูดเกินเวลาที่กำหนด

ลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ของผู้นำเกม

1. การยืนกุ่มมือ กุ่มเข็มขัด ยืนแอ่น
2. การยืนล้วงกระเป๋า
3. การกระพริบตาถี่ ๆ
4. การแลบลิ้น การหาว
5. การเกาหัว เกาหู เกาก้น
6. การเขย่าขา หยักไหล่
7. การโยกตัว
8. การแคะจมูก แคะหู
9. การแกะสิว แกะกระดุม

กิจกรรมนันทนาการ(เกม)

เกมเป็นกิจกรรมหนึ่งของขอบข่ายกิจกรรมทางพลศึกษา การเล่นเกมสามารถแบ่งออกได้หลายรูปแบบ การเล่นที่ใช้ทักษะบุคคล การเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ และการใช้สติปัญญา ในการจัดกิจกรรมเกมต้องเป็นกิจกรรมที่ปฏิบัติได้จริง ต้องประกอบไปด้วยบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป กิจกรรมต้องมีกฎกติกาและต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม การเข้าร่วมกิจกรรมต้องเกิดจากความสมัครใจและต้องไม่ขัดต่อ กฎหมาย ขนบธรรมเนียมประเพณีและต้องไม่เกี่ยวข้องกับอบายมุข อีกทั้งผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องไม่หวังสิ่งตอบแทนใดๆ นอกจากความสนุกสนาน เกมแต่ละประเภทมีการเล่นที่แตกต่างต่างกัน ลักษณะของเกมจะ ประกอบไปด้วย ชื่อเกม กฎหรือระเบียบวิธีการเล่น มีการแข่งขันซึ่งมีลักษณะเฉพาะในแต่ละเกมหรือแต่ละประเภทของเกม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เล่นทุกคนมีส่วนร่วมในกิจกรรม

1. ลักษณะของเกม

เกมแต่ละประเภทมีการเล่นแตกต่างกัน แต่ยังคงลักษณะที่เป็นแบบหรือแนวทางของการเล่นคล้าย ๆ กัน ซึ่งพอจะสรุปได้ ดังนี้ (เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. 2554)

1. มีชื่อเกม
2. มีกฎหรือระเบียบและวิธีการเล่นง่าย ๆ ในเชิงการแข่งขัน
3. มีลักษณะเฉพาะในแต่ละเกมหรือแต่ละประเภท
4. เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วม
5. มีเวลาเริ่มเล่นและเลิกหรือสิ้นสุดการเล่น

ชื่อเกม

ชื่อของเกมเป็นคำจำกัดความของการเล่นเกม นั้น ซึ่งจะมีความหมายในตัวของมันเอง เกมบางเกมมีการเล่นคล้ายกันหรือเหมือนกัน การเรียกชื่อหรือใช้ชื่อของเกมอาจจะต่างกันบ้าง ขึ้นอยู่กับท้องถิ่นนั้น ๆ เช่น เกมกระรอกเปลี่ยนโพรงกับเกมกระรอกแย่งรัง

กฎหรือระเบียบวิธีการเล่นเกม

ลักษณะของกฎหรือระเบียบและวิธีการเล่นเกมต้องเข้าใจง่ายไม่สลับซับซ้อน เหมือนกติกาของกีฬา แต่มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมเล่นมีการแข่งขันหรือชิงชัย เป็นการกำหนดบทบาทผู้เล่นให้แสดงออกหรือแสดงความสามารถอย่างเต็มความสามารถ

ลักษณะเฉพาะของเกม

ลักษณะ หมายถึง เกมแต่ละเกมหรือแต่ละประเภทจะมีวิธีการเล่นหรือการปฏิบัติ ที่เป็นลักษณะเฉพาะของเกมนั้นหรือประเภานั้น ๆ แต่ในแต่ละเกมยังมีจุดมุ่งหมายหรือคุณค่า ของเกมที่ เป็นลักษณะเฉพาะด้วยเช่นกัน

การเปิดโอกาสของเกม

ลักษณะของเกมโดยทั่วไปจะมีลักษณะเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถร่วมกิจกรรมได้ เนื่องจาก วิธีการและกฎระเบียบที่ไม่ยาก และให้ความสนุกสนานหรือเกิดนันทนาการร่วมกัน ได้ไม่ว่าจะเป็นผู้เล่น หรือผู้ชม

การเริ่มเล่นและสิ้นสุดเกม

เกมทุกเกมจะต้องมีการเริ่มต้นจะด้วยวิธีการหนึ่งวิธีการใดก็ตาม เช่น มีผู้นำเป็น ผู้เริ่มให้ สัญญาณหรือผู้เล่นด้วยกันให้สัญญาณ ลักษณะของเกมจะกำหนดการเริ่มเล่นในตัวเอง การสิ้นสุดก็มี ลักษณะเช่นเดียวกับการเริ่ม คือ มีผู้นำกำหนดหรือผู้เล่นด้วยกันกำหนด และลักษณะของเกมเป็น ตัวกำหนด

2. ประเภทของเกม

สิ่งสำคัญในการแบ่งประเภทเกมขึ้นอยู่กับต้องสามารถจัดกลุ่ม หรือประเภทเกมเข้าด้วยกัน เพื่อความสะดวกในการนำไปใช้โดยขึ้นอยู่กับพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจ คิดจำแนกประเภทของเกมได้ โดยคำนึงถึงความเป็นหมวดหมู่ ความเหมาะสม ความสะดวกด้วย ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพร บุญปก ได้จัดแบ่งประเภทของเกม โดยยึดหลักการในการแบ่งตามเหตุผลข้างต้น ออกได้เป็น 4 ประเภท คือ

1. เกมง่าย ๆ (Low Organized Games) ประเภทของเกมส่วนใหญ่จะเป็นเกม เกี่ยวข้อง กับเกมต่าง ๆ ดังนี้

- 1.1 เกมที่แบ่งตามรูปแบบ
- 1.2 เกมที่แบ่งตามระดับของกิจกรรม
- 1.3 เกมที่แบ่งตามจำนวนผู้เล่น
- 1.4 เกมที่แบ่งตามการพัฒนาการ
- 1.5 เกมที่แบ่งตามขนาดพื้นที่ที่ใช้เล่น
- 1.6 เกมที่แบ่งตามเนื้อเรื่อง
- 1.7 เกมที่แบ่งตามประเภทของทักษะที่ใช้ในการเคลื่อนไหว

2. เกมผลัด (Relay Games) ประกอบไปด้วย

- 2.1 เกมที่มีการส่ง-รับวัตถุ
 - 2.2 เกมที่เกี่ยวกับการทรงตัว
 - 2.3 เกมที่มีเครื่องกีดขวาง
 - 2.4 เกมที่ต้องฝึกปฏิบัติทักษะด้านกีฬาที่เฉพาะเจาะจง
 - 2.5 เกมที่อาศัยการผสมผสานทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
 - 2.6 เกมที่เป็นการผสมผสานความสามารถ และทักษะพื้นฐานด้านกีฬาเข้าด้วยกัน
3. เกมนำ (Lead-up Games) ประกอบไปด้วย
 - 3.1 เกมนำไปสู่กีฬาประเภทบุคคล
 - 3.2 เกมนำไปสู่กีฬาประเภททีม
 4. เกมพื้นเมืองประจำชาติไทย (Thai National Folk Games)
 - 4.1 เกมพื้นเมืองของไทยภาคเหนือ
 - 4.2 เกมพื้นเมืองของไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
 - 4.3 เกมพื้นเมืองของไทยภาคกลาง
 - 4.4 เกมพื้นเมืองของไทยภาคใต้

3. เกมละเล่นของเด็กไทย

ส่วนเกมการเล่นของเด็กไทย แบ่งประเภทตามข้อมูลการเล่น กฎกติกา และทักษะที่ได้เด่นชัดจากการเล่นในแต่ละเกม แบ่งออกได้เป็น 5 ประเภท (วิราภรณ์ ปนาทกุล. 2531) ดังนี้

1. ประเภทที่เน้นทักษะด้านการพูดและการฟัง เป็นการฝึกทักษะด้านภาษา แบ่ง ออกเป็น
 - 1.1 เกมที่มีบทร้องเป็นคำคล้องจอง ได้แก่ ขี้กลางนา รีรีข้าวสาร มอญซ่อนผ้า และโพงพาง เป็นต้น
 - 1.2 เกมที่มีบทเจรจาโต้ตอบสั้น ๆ ที่มีเนื้อความเป็นเรื่องราว ได้แก่ ภูกินหาง มะลือก ก๊อกแก๊ก แม่นาคพระโขนง และชายแต่งโม เป็นต้น
2. ประเภทที่เน้นทักษะด้านการนับ การคาดคะเน การกะระยะ การจำแนกประเภท จำแนกพวก จำแนกเสียง เป็นการฝึกให้เป็นคนช่างสังเกต แบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ได้ดังนี้
 - 2.1 เกมที่เน้นทักษะการนับ ได้แก่ ซ่อนหา ดิดเม็ดมะขาม กำทาย หมาเก็บ และอีตัก เป็นต้น
 - 2.2 เกมที่เน้นทักษะเกี่ยวกับการคาดคะเน การกะระยะ ได้แก่ ลิงชิงหลัก อีตัก ตีลูกล้อ ปิดตาตีหม้อ และเสือข้ามห้วย เป็นต้น

2.3 เกมที่เน้นทักษะการจำแนกประเภท จำแนกพวก จำแนกเสียง ได้แก่ กาฟักไข่ แก้อั้
ดนตรี โปลิสจับขโมย โสภปัส และอ้ายเข้าอ้ายโขง เป็นต้น

3. ประเภทที่เน้นทักษะด้านความคิด การใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ ความคล่องแคล่ว ว่องไว
และการเลือกตัดสินใจ ได้แก่ ที่จับ ลิงชิงหลัก แก้อั้ดนตรี หมากอั้งต และเตย เป็นต้น

4. ประเภทที่เน้นทักษะด้านการใช้กล้ามเนื้อ การขีดการเขียน การลากเส้น การวาดรูป
การเขียนรูปทรง การสาน การวิ่ง การกระโดด การทรงตัว แบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ได้ดังนี้

4.1 เกมที่เน้นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ การขีดเส้น ลากเส้น วาดรูป การเขียนรูปทรง และ
การสาน ได้แก่ กาฟักไข่ ตาเขยง เสือตกถั่ง น้ำขึ้นน้ำลง และจูงนางเข้าห้อง เป็นต้น

4.2 เกมที่เน้นทักษะการวิ่ง การกระโดดได้แก่ เขยงแก้งกอย กระโดดเชือกคู่เดินกะลา
และเตย เป็นต้น

4.3 เกมที่เน้นทักษะการทรงตัว ได้แก่ กระต่ายขาเดียว ขี่ม้าส่งเมือง โปลิสจับขโมย และ
แม่นาคพระโขนง เป็นต้น

5. ประเภทที่เน้นการปลูกฝังค่านิยม ทศนคติในด้านต่าง ๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี
ความเสียสละ ความอดทน ความรับผิดชอบ การยอมรับกติกา การรู้แพ้รู้ชนะ การให้อภัย เป็นต้น
ได้แก่ ซ่อนหา ชักเย่อ ขี่ม้าส่งเมือง หมุนนาฬิกา อีกาหุบปีก ชวงรำ และ กาฟักไข่ เป็นต้น

4. ตัวอย่างเกมนันทนาการสำหรับเยาวชน

ตัวอย่างประเภทเกมเบ็ดเตล็ด

1. เกมบอลวิเศษ

- จุดมุ่งหมาย - ทักษะการเคลื่อนไหว-ฝึกความไว
- อุปกรณ์ - ลูกเทนนิส 1-2 ลูก อาจใช้ลูกบอลอื่น ๆ ได้ตามความเหมาะสมกับวัย
ของเด็ก
- รูปแบบการเล่น - เป็นวงกลม
- วิธีเล่น
 - 1) นั่งล้อมวงเป็นวงกลม
 - 2) ส่งบอลมือต่อไปทางขวาทวนเข็มนาฬิกา หรือทางซ้ายตามเข็มนาฬิกา
 - 3) ปรบมือให้จังหวะ หรือใช้เพลงจังหวะเร็ว ๆ สนุกสนานมาประกอบ
 - 4) เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดเป่าหยุด ผู้ใดถือบอลอยู่ถือว่าเป็นผู้วิเศษ
ให้ออกมากลางวง แล้วสามารถสั่งให้เพื่อนทำตามคำสั่ง หรือให้เป็น

ผู้นำเกมต่อไป

2. เกมน้ำจืดน้ำทะเล

จุดมุ่งหมาย - ฝึกความคิดที่ว่องไว การตอบโต้ทันควัน

รูปแบบการเล่น - วงกลม

วิธีเล่น

- 1) นั่งล้อมวงเป็นวงกลม มีผู้นำเกมอยู่กลางวง
- 2) ทุกคนท่องคำว่าน้ำจืด น้ำทะเลไปพร้อมกับปรบมือให้จังหวะไปด้วย
- 3) เมื่อผู้นำเกมหยุดที่ผู้ใด ให้ผู้นั้นคิดถึงสัตว์ที่อยู่ในน้ำตามที่ผู้นำเกมสั่ง เช่น ผู้นำเกมสั่งน้ำจืดแล้วที่ผู้ใดคนนั้นต้องคิด ถึงสัตว์น้ำจืดหนึ่งชนิด ถ้าผู้นำเกมนับ 1-2-3-4-5 ครบแล้ว ยังตอบไม่ได้ก็ต้องออกมาเป็นผู้นำเกมแทน

3. เกมทำตามคำสั่ง

จุดมุ่งหมาย - ตอบสนองคำสั่งได้โดยฉับพลัน

รูปแบบการเล่น - เป็นวงกลม หรือเป็นแถวก็ได้

วิธีเล่น

- 1) ให้ผู้นำเกมเป็นคนสั่งให้คนอื่น ๆ ทำตาม โดยกำหนดว่า ถ้ามีคำว่า ฉันสั่งว่า ทุกคนทำตามถ้าไม่มีคำว่า ฉันสั่งว่า ผู้ใดทำผู้นั้นต้องออกจากการเล่น
- 2) ผู้ใดสามารถอยู่ได้นานที่สุดถือว่าเป็นผู้ชนะ

4. เกมกาฟักไข่

จุดมุ่งหมาย - ความว่องไวในการเคลื่อนไหว

รูปแบบการเล่น - ยืนเป็นวงกลม

อุปกรณ์ - อาจจะใช้ก้อนดิน ลูกบอลเล็ก ๆ กาบมะพร้าว หรือใบไม้ ฯลฯ

วิธีเล่น

- 1) ให้ผู้เข้าร่วมเล่นทุกคนหาอุปกรณ์ตามที่กำหนดมากองไว้กลางวง แล้วเลือกหาใครคนใดคนหนึ่งเป็นผู้ดูแลอุปกรณ์ นั้นสมมุติว่าเป็นไข่
- 2) ให้ผู้เล่นอื่น ๆ ยืนห่างจากกองอุปกรณ์นั้น ๆ
- 3) เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่ม ให้ผู้เล่นทุกคนพยายามเข้าไปแย่งไข่ออกมาจากกลางวง โดยต้องพยายามหลบหลีกไม่ให้คนในกลางวงกลมแตะถูกตัว
- 4) ผู้รักษากองไข่กลางวงกลมพยายามป้องกันไข่ไว้ โดยแต่ละตัวผู้เล่นที่จะเข้ามาแย่งไข่ อาจจะยิ่ตรัสมีวงกลมออกได้ โดยใช้มือแตะ

ที่กองไข่ แล้วใช้เท้ากวาดไปแตะผู้แย่งอื่น ๆ ได้

5) ใครถูกแตะจะต้องมาเป็นผู้ดูแลไข่แทน

5. เกมลมเพ-ลมพัด

จุดมุ่งหมาย - ไหวพริบปฏิภาณ

รูปแบบการเล่น - ยืนเป็นวงกลม

วิธีเล่น

- 1) ทุกคนนั่งล้อมวงเป็นวงกลม ร้องเพลงปรบมือตามจังหวะมือให้สัญญาณ เริ่มลมเอ๋ยลมพัด โบกสะบัดพัดมาไว ๆ โนน่นะลมพัดอะไร ฉันจะบอกให้
- 2) ผู้นำเกมอยู่กลางวง เมื่อเพลงถึงตอนฉันจะบอกให้ แล้วผู้นำเกมจะเป็นคนบอกว่า พัดอะไร เช่น พัดคนผมยาว
- 3) เมื่อคนนำเกมบอกแล้ว ผู้เล่นคนใดที่มีผมยาวต้องลุกออกจากที่นั่ง เปลี่ยนที่กัน ใครนั่งลงช้าสุดต้องมานำเกมแทน

ตัวอย่างของเกมประเภทสร้างสรรค์

1. เกมกบจำศีล

ความมุ่งหมาย การกระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง สมรรถภาพทางกาย

วิธีเล่น

- 1) ให้ผู้เล่นทุกคนยืนอยู่บนเส้นรอบวงวงกลมรัศมีกว้างพอเหมาะ
- 2) ให้ผู้เล่นเป็นกบ 5-7 คน นั่งอยู่กลางวงกลมเป็นกบจำศีล
- 3) ผู้ที่ยืนอยู่เป็นกบนอกสระพยายามกระโดดแบบกบไปมารอบ ๆ ตัว กบที่นั่งอยู่กลางวงกลม
- 4) กบที่นั่งอยู่กลางวงกลม ต้องพยายามแตะตัวกบที่กระโดดไปมาโดยไม่ลูจากที่นั่ง
- 5) กบที่กระโดดไปกระโดดมาตัวใดถูกแตะ จะต้องมานั่งเป็นกบจำศีลแทน

2. เกมคำประกาศิต

ความมุ่งหมาย การสื่อสารแปลความหมายความสัมพันธ์ของประสาท ตาหู มือ เท้า

วิธีการเล่น

- 1) ผู้เล่นทุกคนนั่งเป็นรูปวงกลม เลือกผู้เล่นเป็นผู้นำคนอยู่ในวงกลม ผู้นำจะเดินไปรอบ ๆ เอามือจับหูไว้ พูดว่า “หู หู หู” 3 ครั้ง ผู้เล่นที่อยู่ในวงกลม ก็เอามือจับหูไว้ด้วย ตามผู้นำ ครั้งที่ 4 ผู้นำพูดว่า

“จุมุก” และเปลี่ยนเอามือจับปากไว้ แต่ ผู้เล่นทุกคนต้องเปลี่ยนเอามือจับจุมุกอย่างรวดเร็ว การเล่นจะดำเนินใหม่ โดยการเปลี่ยนเรียกอวัยวะไปเรื่อย ๆ

- 2) ผู้เล่นคนใดจับต้องอวัยวะผิดจากที่ผู้นำพูดหรือจับเข้าไปจะต้องออกจากแข่งขัน หรือมาเป็นผู้นำในเกมต่อไป

3. เกมรถไฟด่วน

ความมุ่งหมาย ความสามัคคี จังหวะการเคลื่อนไหว

- วิธีเล่น
- 1) แบ่งผู้เล่นออกเป็นกลุ่ม ๆ ละเท่า ๆ กัน แต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง ให้มือแตะบ่าผู้เล่นคนข้างหน้าเริ่มเล่น ให้ทุกคนวิ่งไปข้างหน้าในลักษณะแถวตอนเรียงหนึ่ง และมือต้องไม่หลุดจากบ่าของผู้เล่นคนข้างหน้าวิ่งไปจนคน สุดท้ายผ่านเส้นชัย ระหว่างวิ่งทำเสียงหวูดรถไฟ เสียงไอน้ำและทำเสียงฉีกฉีก ๆ ไปด้วย
 - 2) แถวใดผ่านเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

ตัวอย่างเกมประเภทไล่จับ

1. เกมม้าพยศ

ความมุ่งหมาย ทักษะการเคลื่อนไหว ความคล่องตัว

- วิธีเล่น
- 1) แบ่งผู้เล่นเป็นชุด ๆ ละ 3 คน จับกอดเอวกันไว้ จัดว่าเป็นม้า
 - 2) ม้าแต่ละตัวจะกระจายกันอยู่ในสนาม หรือพื้นที่ที่กำหนดให้
 - 3) เมื่อได้ยินสัญญาณเริ่ม ให้ม้าวิ่งไปรอบ ๆ พื้นที่ และพยายามแตะคนที่อยู่หลังสุดของม้าตัวอื่น ๆ โดยคนหน้าสุดเป็นคนมี สิทธิ์แตะ ส่วนคนที่สามของแต่ละชุดต้องคอยหลบหลีก และต้องกอดเอวคนหน้าอย่าให้หลุดจากกันด้วย
 - 4) ม้าตัวใดถูกแตะต้องออกจากการเล่น
 - 5) ม้าตัวใดไม่ถูกแตะเลยจะเป็นผู้ชนะเลิศ
 - 6) คนหลังสุดของแต่ละชุดชุดใดถูกแตะต้องออกจากการแข่งขัน
 - 7) ม้าตัวใดหลบหนีได้ดีไม่ถูกแตะเลยจะเป็นผู้ชนะ

2. เกมเสือไล่วัว

ความมุ่งหมาย ทักษะความคล่องตัว การเคลื่อนไหว

- วิธีเล่น
- 1) ให้ผู้เล่นทุกคนจับมือเป็นวงกลมเสีย ผู้เล่นออกมาเป็นวัวอยู่ในวงกลม 2-3 คน และให้เป็นเสืออยู่นอกวงกลม 1-2 คน
 - 2) เมื่อสัญญาณเริ่ม ให้เสือพยายามมุดลอดวงกลม ซึ่งเป็นคอกเข้ามาจับ หรือแตะวัวให้ได้
 - 3) วัวต้องพยายามหนีอย่าให้เสือแตะ โดยมุดลอดคอกเข้าออกได้สะดวก
 - 4) คนที่เป็นคอกต้องพยายามช่วยวัว ป้องกันเสือไม่ให้มุดลอดเข้า ออกได้สะดวก
 - 5) วัวเมื่อถูกเสือแตะก็เปลี่ยนไปเป็นเสือบ้าง

ตัวอย่างเกมแบบผลัด

1. เกมส่งสลับ

- ความมุ่งหมาย ความสัมพันธ์ของกลุ่ม
- สถานที่ - สนาม
- อุปกรณ์ - ลูกบอล แกวละ 1 ลูก
- จำนวนผู้เล่น - ทั้งห้องเรียน
- วิธีเล่น
- 1) แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 แถว เท่า ๆ กัน
 - 2) แต่ละแถวเข้าแถวตอนยืนแยกเท้า คนหน้าสุดถือลูกบอลห่างกัน 1 ช่วงแขน
 - 3) เมื่อได้ยินสัญญาณคนแรกส่งลูกบอลด้วยมือสองข้างข้ามศีรษะ ทำไปเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้าย คนสุดท้ายวิ่งสลับฟันปลา ระหว่างคนภายในแถวมาข้างหน้าเมื่อถึงให้ส่งบอลข้ามศีรษะและคนต่อ ๆ ไปปฏิบัติเช่นคนแรก
 - 4) แถวใดเสร็จก่อนเป็นแถวชนะถ้าลูกบอลหลุดมือให้คนที่ทำบอล ตกวิ่งไปเก็บบอล แล้วกลับ มายืนประจำที่จึงจะส่งบอลต่อไปได้

2. เกมกระซิบบ่าว

- ความมุ่งหมาย การสื่อสารทางภาษา ความว่องไว
- สถานที่ - ในห้องเรียน หรือสนาม
- อุปกรณ์ - กระดาษ ปากกา แกวละ 1

- จำนวนผู้เล่น - ทั้งห้องเรียน
- วิธีเล่น
- 1) แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 แถว เท่า ๆ กัน
 - 2) แต่ละแถวนั่งเป็นแถวตอน คนหน้าห่างจุดที่กำหนด ประมาณ 1 เมตร
 - 3) เมื่อได้ยินสัญญาณคนแรก วิ่งไปอ่านข้อความในกระดาษที่ครูเขียนเตรียมไว้ แล้ววิ่งไปกลับมากระซิบนับคนที่ 2 คนที่ 2 กระซิบนับต่อ ๆ ไปจนถึงคนสุดท้าย คนสุดท้ายวิ่งมาเขียนหรือมาบอกกับครู ซึ่งอยู่ที่จุดกำหนด
 - 4) แถวใดส่งข่าวได้เร็ว และถูกต้องที่สุดเป็นแถวชนะ

3. เกมบอลลอดอุโมงค์

- ความมุ่งหมาย - ความคล่องตัว ทักษะการเคลื่อนไหว
- สถานที่ - สนามหญ้า
- อุปกรณ์ - ลูกบอล 4 ลูก
- จำนวนผู้เล่น - ทั้งห้องเรียน
- วิธีเล่น
- 1) แบ่งผู้เล่นออกเป็น 4 แถว เท่า ๆ กัน
 - 2) แต่ละแถวเข้าแถวตอน ห่างกัน 1 ช่วงแขน ยืนแยกเท้า คนหัวแถวถือลูกบอล
 - 3) เมื่อได้ยินสัญญาณ คนที่หัวแถวรีบส่งบอลลอดช่องขาไปให้คนหลัง คนหลังรับส่งต่อไปจนถึงคนสุดท้าย ลูกบอลตก หรือออกจากแถว ใดก็ได้ให้ส่งเข้าต่อ ณ จุดนั้น

ตัวอย่างของเกมนันทนาการ

1. เกมแนะนำตัว

- ความมุ่งหมาย - ทำความรู้จักกัน
- วิธีเล่น
- 1) ให้นั่งล้อมวงเป็นวงกลม
 - 2) ใช้ยังพระประมือ 2 ครั้ง พร้อม ๆ กัน แล้วแนะนำตัว
 - 3) การแนะนำตัว ให้กำมือใช้หัวนิ้วมือซ้ายชี้คนทางซ้าย พร้อมกับเอ่ยชื่อ แล้วใช้นิ้วหัวแม่มือขวาชี้คนทางขวา พร้อมกับเอ่ยชื่อคนทางขวา
 - 4) เริ่มโดยการประมือสองครั้ง แล้วเริ่มที่คนใดคนหนึ่ง เมื่อบอกชื่อเสร็จ

ปรบมือ 8 ครั้ง แล้วคนต่อไปทำบ้าง ตามลำดับ

2. เกมทายอาชีพ 3 ครั้ง

ความมุ่งหมาย - ความคิดสร้างสรรค์

วิธีเล่น

- 1) ทุกคนอาจจะนั่งเป็นกลุ่มหรือนั่งที่ของตนต่างมีอาชีพของตนอยู่
- 2) ให้คนใดคนหนึ่งขึ้นมา เป็นคนบอกชื่อของเครื่องมือเครื่องใช้ในอาชีพของตน โดยกำหนดให้ทายได้ 3 ครั้ง ถ้าถูกก็ได้ เป็นคนถูกทายแทน
- 3) ผู้นำเกมจะเริ่มโดยการเป็นผู้ทาย โดยให้คนใดคนหนึ่งขึ้นมาบอกเครื่องมือเครื่องใช้ของอาชีพของตนทีละอย่างเมื่อครบ 5 อย่างยังทายไม่ได้ ก็จะเปลี่ยนคนอื่นหรือต้องทายคนอื่นต่อไป โดยผู้ถูกทายจะเป็นคนเฉลยให้
- 4) ถ้าผู้ทายทายได้ถูก คนถูกทายก็จะไปเป็นผู้ทายแทน

กระบวนการจัดกิจกรรมนันทนาการ

1. การวางแผนและการเตรียมการ:

การวางแผนและเตรียมการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน เป็นกระบวนการที่ต้องคำนึงถึงหลายปัจจัย เพื่อให้กิจกรรมมีความสนุกสนานและเป็นประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วม นี่คือขั้นตอนที่สำคัญในการจัดกิจกรรมนันทนาการ:

1. กำหนดเป้าหมายของกิจกรรม: กำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน เช่น การส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน หรือการพัฒนาทักษะเฉพาะทาง
2. กำหนดกลุ่มเป้าหมาย: กำหนดช่วงอายุ ความสนใจ และความสามารถพิเศษของเยาวชนที่จะเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมได้
3. สำรวจความสนใจและความต้องการ: สำรวจความคิดเห็นจากเยาวชนเกี่ยวกับกิจกรรมที่ต้องการเข้าร่วม เช่น การทำแบบสอบถาม หรือการสัมภาษณ์กลุ่ม
4. เลือกประเภทกิจกรรม: กำหนดประเภทของกิจกรรมที่เหมาะสม เช่น กีฬา, งานฝีมือ, การแสดง, หรือกิจกรรมกลางแจ้ง
5. วางแผนรายละเอียดกิจกรรม:
 - กำหนดวัน เวลา และสถานที่จัดกิจกรรม
 - วางแผนเกี่ยวกับอุปกรณ์และวัสดุที่จำเป็นในการจัดกิจกรรม
 - กำหนดงบประมาณ และแหล่งที่มาของเงินทุน
6. จัดเตรียมบุคลากร:
 - จัดหาทีมงานที่มีความรู้ความสามารถและประสบการณ์ในการจัดกิจกรรม อาจมีการฝึกอบรมทีมงานก่อนเริ่มกิจกรรม
 - คัดเลือกผู้ดูแลหรือผู้ช่วยในการจัดกิจกรรม เช่น อาจารย์, ผู้ปกครอง, หรือเยาวชนที่มีประสบการณ์
7. ประชาสัมพันธ์กิจกรรม: สื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมให้กับกลุ่มเป้าหมาย เช่น ผ่านสื่อสังคมออนไลน์, ประกาศในโรงเรียน หรือการแจกใบปลิว เป็นต้น
8. งบประมาณ: วางแผนงบประมาณอย่างรอบคอบ ครอบคลุมค่าใช้จ่ายต่างๆ เช่น สถานที่ อุปกรณ์ อาหาร และอื่นๆ

2. การออกแบบกิจกรรม:

การออกแบบกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชนเป็นกระบวนการที่ต้องพิจารณาหลายปัจจัย เพื่อให้กิจกรรมมีประสิทธิภาพและตอบสนองความต้องการของเยาวชนอย่างแท้จริง โดยปัจจัยสำคัญ

ที่จะช่วยให้กิจกรรมนันทนาการที่จัดขึ้นมีคุณภาพ ตอบสนองต่อความต้องการของเยาวชน และสามารถสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับพวกเขาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่

1. กิจกรรมสอดคล้องกับความสนใจและความชอบของเยาวชน: ควรสำรวจความสนใจและความชอบของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้กิจกรรมที่ออกแบบตรงกับสิ่งที่พวกเขาชื่นชอบ
2. รูปแบบกิจกรรม: เลือกประเภทกิจกรรมที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น กีฬา ศิลปะ ดนตรี เกม การท่องเที่ยว การเรียนรู้ การทำกิจกรรมเพื่อสังคม เป็นต้น
3. อายุและระดับพัฒนาการ: คำนึงถึงช่วงอายุและพัฒนาการของเยาวชนแต่ละกลุ่ม เนื่องจากกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กเล็กอาจไม่เหมาะกับวัยรุ่น
4. คุณค่าทางการศึกษา: เนื้อหาและกิจกรรมย่อยควรมีองค์ประกอบที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมย่อยต่างๆ ที่น่าสนใจ มีความหลากหลาย และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรม เช่น การทำงานเป็นทีม การพัฒนาทักษะการสื่อสาร หรือการคิดวิเคราะห์ เป็นต้น เพื่อให้สามารถกำหนดเกณฑ์ วิธีการวัดและประเมินความสำเร็จของกิจกรรมได้อย่างชัดเจน
5. ความปลอดภัย: คำนึงถึงความปลอดภัยในกิจกรรมที่จัดขึ้น เพื่อป้องกันอุบัติเหตุและทำให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกปลอดภัย
6. การมีส่วนร่วม: สร้างโอกาสให้เยาวชนได้มีส่วนร่วมในการวางแผนและดำเนินกิจกรรม เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและความรู้สึกเป็นเจ้าของกิจกรรม
7. การใช้ทรัพยากรที่มี: พิจารณาทรัพยากรที่มี ทั้งด้านสถานที่ อุปกรณ์ และบุคลากร เพื่อให้การจัดกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น
8. การสร้างสรรค์และนวัตกรรม: นำเทคโนโลยีหรือแนวคิดใหม่ ๆ มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรม เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและความท้าทาย
9. การประเมินผล: กำหนดวิธีการประเมินผลกิจกรรมหลังจากเสร็จสิ้น เพื่อวัดผลสำเร็จและรับข้อเสนอแนะแก้ไขในครั้งถัดไป

3. การดำเนินกิจกรรม:

การดำเนินกิจกรรมนันทนาการคือขั้นตอนกระบวนการจัดกิจกรรมที่วางแผนไว้แล้วให้บรรลุวัตถุประสงค์ซึ่งผู้จัดกิจกรรมต้องตรวจสอบความพร้อมต่าง ๆ ที่ได้เตรียมไว้แล้ว และในขั้นตอนดำเนินกิจกรรมผู้จัดกิจกรรมต้องกำกับดูแลเรื่องต่อไปนี้

1. การจัดการเวลา: ควบคุมเวลาให้เป็นไปตามแผน ให้มีเวลาพักผ่อน และมีกิจกรรมที่หลากหลาย
2. การสร้างบรรยากาศ: สร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย และเป็นกันเอง เพื่อให้เยาวชนรู้สึกเพลิดเพลินและมีส่วนร่วม
3. การดูแลเยาวชน: ดูแลเยาวชนอย่างใกล้ชิด ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือเมื่อจำเป็น

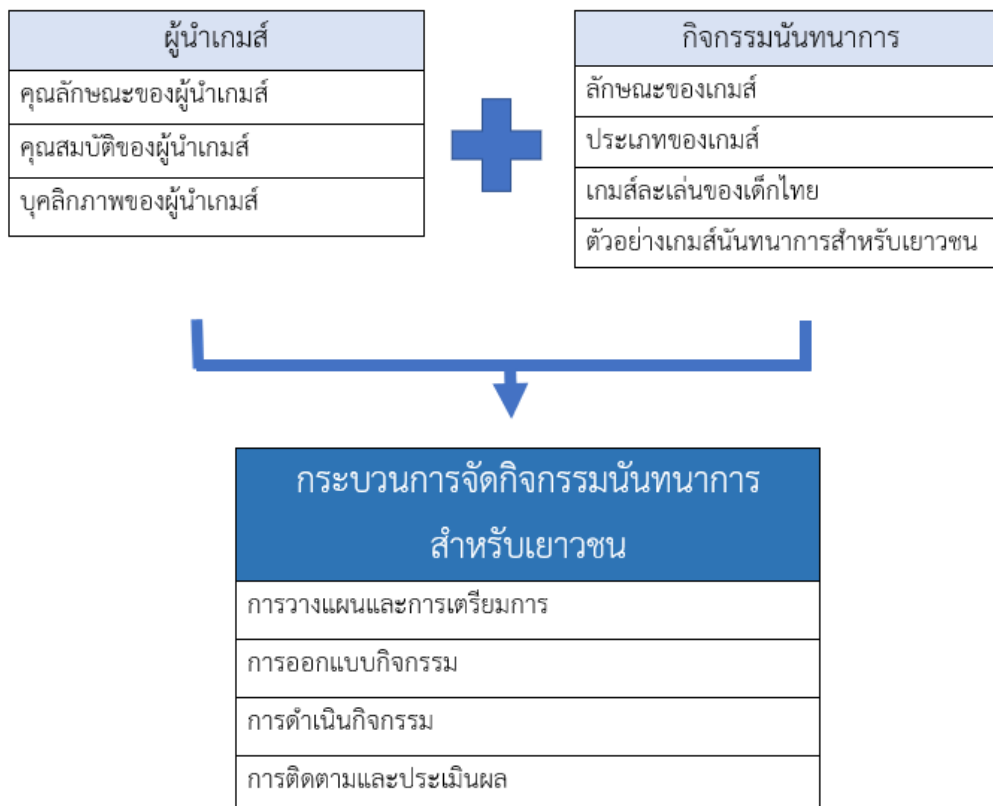
4. การแก้ไขปัญหา: เตรียมแผนการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรม

4. การติดตามและประเมินผล:

หลังจากกิจกรรมเสร็จสิ้น ควรมีการประเมินผลจากเยาวชนที่เข้าร่วมและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรม โดยสามารถมีวิธีการดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล: เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของเยาวชน ความสำเร็จของกิจกรรม และข้อเสนอแนะต่างๆ
2. การวิเคราะห์ข้อมูล: วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินความสำเร็จของกิจกรรมตามวัตถุประสงค์ เป้าหมาย หรือ ตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ตามแผน และหาแนวทางในการปรับปรุงกิจกรรมในครั้งต่อไป
3. การรายงานผล: จัดทำรายงานผลการจัดกิจกรรมและข้อเสนอแนะในการปรับปรุงพัฒนาการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป เพื่อนำเสนอต่อผู้เกี่ยวข้อง

รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน



ส่วนที่ ๔

แบบประเมินความพึงพอใจต่อการได้รับความรู้จากเอกสารการจัดการความรู้

เรื่อง รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป หน่วยงาน/องค์กร.....

ส่วนที่ ๒: ความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับความรู้เอกสารการจัดการความรู้ ดังนี้

5 คือ พึงพอใจมากที่สุด, 4 คือ พึงพอใจมาก, 3 คือ พึงพอใจปานกลาง, 2 คือ พึงพอใจน้อย, 1 คือ พึงพอใจน้อยที่สุด

รายการประเมินความพึงพอใจต่อการได้รับความรู้ เรื่อง รูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
๑. ความถูกต้องของการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม					
๒. ความน่าสนใจของเนื้อหาที่น่าสนใจ					
๓. มีความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการ					
๔. ความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับคุณลักษณะและคุณสมบัติของผู้นำเกม					
๕. ความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับบุคลิกภาพของผู้นำเกม					
๖. มีความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะและประเภทของเกม					
๗. มีความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับตัวอย่างเกมนันทนาการสำหรับเยาวชน					
๘. มีความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับการวางแผนและเตรียมการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
๙. มีความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมนันทนาการ					
๑๐. มีความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับการดำเนินกิจกรรมนันทนาการ					
๑๑. มีความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับการติดตามและประเมินผลการจัดกิจกรรมนันทนาการ					
๑๒. มีความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาโดยรวมทั้งหมดขององค์ความรู้เรื่องรูปแบบการจัดการกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชน					

ปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการนำประเด็นความรู้ไปประยุกต์ใช้.....

ข้อเสนอแนะในการนำประเด็นความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น(ถ้ามี).....

อื่น ๆ.....

(.....)

ผู้ประเมิน



ช่องทางประเมินออนไลน์

ภาคผนวก

คณะกรรมการดำเนินการจัดการความรู้

๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุกัญญา	บุญน้อม	ประธานกรรมการ
๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประนอม	พนาเศรษฐเนตร	กรรมการ
๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์คมกริช	ฮ่องนำโชค	กรรมการ
๔. นายโสทธิพัฒน์	วรรณนุรักษ์	กรรมการ
๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพร	บุญปก	กรรมการ
๖. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรีณยา	สินสมรส	กรรมการ
๗. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพิมพ์มาศ	หงษ์สมบัติ	กรรมการ
๘. ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิภา	ไชยะ	กรรมการ
๙. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไข่มุข	บุญส่ง	กรรมการ
๑๐. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิริวรรณ	คำบัว	กรรมการ
๑๑. นางสาวศรัณยู	รอดเรือง	กรรมการ
๑๒. นายมนตรี	คุ้มวงศ์	กรรมการ
๑๓. นายสิทธิเดช	สว่างศรี	กรรมการ
๑๔. นายปรมินทร์	ปลอดภัย	กรรมการ
๑๕. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันทิตา	จะบัง	กรรมการและเลขานุการ

KNOWLEDGE MANAGEMENT

