

โครงการวิจัย

การพัฒนารูปแบบกิจกรรมรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์
ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คณะผู้วิจัย

นายสรรเสริญ สังคคิต์
นางสาวกนกนาท ทรัพย์พานิช



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ปีงบประมาณ 2563

ชื่องานวิจัย : การพัฒนารูปแบบกิจกรรมรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ชื่อผู้วิจัย : นายสรรเสริญ สังขติถิ

: นางสาวกนกนาท ทรัพย์พานิช

ปีพุทธศักราช : 2563

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ต้องการศึกษาถึงปัจจัยการพัฒนารูปแบบกิจกรรมรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร 2) เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบการพัฒนากิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ให้สอดคล้องต่อบริบทของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร 3) เพื่อจัดทำคู่มือรูปแบบกิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จากนักศึกษา จำนวน 169 คน จากผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาส่วนมากร้อยละ 53.3 เป็นเพศชาย และเป็นเพศหญิงร้อยละ 46.7 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ร้อยละ 41.4 นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ร้อยละ 23.7 ชั้นปีที่ 3 ร้อยละ 17.8 ชั้นปีที่ 4 ร้อยละ 17.2 กำลังศึกษาในสาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ ร้อยละ 29.6 สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ร้อยละ 53.3 สาขาบรรจุภัณฑ์และการพิมพ์ ร้อยละ 17.2 ส่วนของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ เชนกกิจกรรมสานสัมพันธ์ โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก (\bar{x} = 3.91) ส่วนของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ ด้วยระบบโซเชียล โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{x} = 3.03) ส่วนของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ เชนกกิจกรรมสานสัมพันธ์ โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก (\bar{x} = 3.54) และ ส่วนของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ ด้วยระบบโซเชียล โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{x} = 3.04)

Research Title: Creative development of new recruiting activities of students in the Faculty of Architecture and Design Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

Author : Sansern Sangkhadithi

: Kanoknat Sapphanit

Year : 2020

Abstract

This research aimed to study the factors for the development of creative recruiting activities. Of students in the Faculty of Architecture and Design Rajamangala University of Technology Phra Nakhon Intended to 1) To analyze the key elements in creating a creative new recruiting activity development model Of students in the Faculty of Architecture and Design Rajamangala University of Technology Phra Nakhon 2) To create and develop a creative new recruiting activity development model In accordance with the context of the students of the Faculty of Architecture and Design Rajamangala University of Technology Phra Nakhon 3) To create a creative recruiting activity model guide Of students in the Faculty of Architecture and Design Rajamangala University of Technology Phra Nakhon From 169 students According to the research, 53.3 percent of the students were male and 46.7 percent were female. 1st year students 41.4% 2nd year students 23.7% 3rd year 17.8% 4th year students 17.2% They are studying architecture 29.6%, in product design, 53.3%, in packaging and printing, 17.2%. Students' comments section on the patterns of freshman recruiting and cheer meetings. Relationship activities The overall mean was at a high level ($\bar{X} = 3.91$). Students' comments section on the patterns of freshman recruiting and cheer meetings. With SOTUS system Overall, the mean is at a moderate level ($\bar{X} = 3.03$). Student Opinion Section on the Impacts of Organizing Fresh Graduation and Cheering Meetings Relationship activities Overall, the mean was at a high level ($\bar{X} = 3.54$). and the comments section of students on the impact of organizing new recruiting activities and cheer meetings. With SOTUS system Overall, the mean was at a moderate level ($\bar{X} = 3.04$).

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยเล่มนี้เกิดขึ้นจากการศึกษา การพัฒนารูปแบบกิจกรรมรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เป็นการศึกษาเพื่อนำมาพัฒนาต่อยอดในการจัดกิจกรรมรับน้องใหม่และประชุมเชียร์อย่างสร้างสรรค์ ภายในคณะฯ งานวิจัยเล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วย การสนับสนุนการวิจัยจากงบประมาณรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2563 ขอขอบพระคุณ นายธานี สุคนธชาติ คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ นายชูเกียรติ อนันต์เวทยานนท์ รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา นายศรันยู สว่างเมฆ หัวหน้างานกิจการนักศึกษา และบุคลากรคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครทุกท่าน ที่ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจตลอดการทำวิจัย ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้คำปรึกษา ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ และกลุ่มตัวอย่างที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สละเวลาในการให้สัมภาษณ์และตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี ตลอดจนขอขอบคุณผู้ที่ให้ความอนุเคราะห์ทุกท่านที่ไม่ได้กล่าวไว้ในที่นี้

ท้ายสุดคุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากงานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นแนวทางพัฒนารูปแบบกิจกรรมรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ต่อไป

คณะผู้วิจัย



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(ก)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(ข)
กิตติกรรมประกาศ	(ค)
สารบัญ	(ง)
สารบัญตาราง	(ฉ)
สารบัญภาพ	(ช)
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	2
1.3 สมมุติฐานของการวิจัย	3
1.4 ขอบเขตของโครงการวิจัย	3
1.5 ทฤษฎี สมมุติฐาน และกรอบแนวคิดของโครงการวิจัย	4
1.6 ขั้นตอนการศึกษางานวิจัย	5
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
1.8 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย	6
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ศึกษาประวัติความเป็นมาของ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร	7
2.2 ผลกระทบจากกิจกรรมรับน้องใหม่	13
2.3 ทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ (maslow)	20
2.4 ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์	25
2.5 ทฤษฎีการมีส่วนร่วมของนักศึกษา	42
2.6 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	45
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	47
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	47
3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	48

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	49
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	50
บทที่ 4 ผลการทดลองและการวิเคราะห์	
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามแสดงจำนวนและค่าร้อยละเกี่ยวกับ สถานภาพผู้ตอบ	51
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม“ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการจัด กิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์”	52
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม“ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบการ จัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์”	56
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการวิจัย	
5.2 ข้อเสนอแนะ	60
เอกสารอ้างอิง	61
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก. ภาพแสดงหนังสือคู่มือการพัฒนารูปแบบกิจกรรมรับน้องใหม่ อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ	
ภาคผนวก ข. ภาพการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง	
ภาคผนวก ค. แบบสอบถามและเอกสารที่ใช้ในงานวิจัย	
ภาคผนวก ง. ประวัตินักวิจัย	

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	แสดงจำนวนและค่าร้อยละของข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบ	51
4.2	แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ กิจกรรมค่ายติวปรับพื้นฐานนักศึกษาใหม่	53
4.3	แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ กิจกรรมปฐมนิเทศกับทางคณะฯ	53
4.4	แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ กิจกรรมรับน้องใหม่ในโครงการสายสัมพันธ์พี่น้อง	54
4.5	แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ กิจกรรมจิตสาธารณะ	55
4.6	แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ กิจกรรมรับน้องใหม่ประชุมเชียร์ด้วยระบบโซตัส (SOTUS)	55
4.7	แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ เกี่ยวกับผลกระทบการรับน้องใหม่เชิงกิจกรรมสานสัมพันธ์	56
4.8	แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ เกี่ยวกับผลกระทบการรับน้องใหม่ด้วยระบบโซตัส (SOTUS)	58

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า	
1.5	แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย	5
2.1	แสดงแผนภูมิโครงสร้างการแบ่งส่วนราชการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พระนคร	10
2.2	แสดงแผนภูมิโครงสร้างการแบ่งส่วนงานภายในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และการออกแบบ	13
2.3	แสดงการรับน้องที่ส่งผลกระทบต่อรุ่นน้องทั้งร่างกายและจิตใจ	16
2.4	แสดงทฤษฎีความต้องการ maslow	20
2.5	แสดงกิจกรรมการรับน้องอย่างสร้างสรรค์	33
ก.1	แสดงภาพหนังสือคู่มือกิจกรรมรับน้องสร้างสรรค์	64
ข.1	ภาพการสัมภาษณ์รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ	66
ข.2	ภาพการสัมภาษณ์รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และ การออกแบบ	66
ข.3	แสดงภาพสัมภาษณ์ฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะบริหารธุรกิจ	67
ข.4	แสดงภาพสัมภาษณ์กลุ่มตัวแทนนักศึกษาสโมสรนักศึกษา และอาจารย์ฝ่ายกิจการ นักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ	67

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

การรับน้อง เป็นกิจกรรมที่จะทำให้ให้นักศึกษามีคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์โดยเป็นการส่งมอบความสุขจากผู้ที่มาอยู่ก่อน สู่มิตรใหม่ กล่าวคือเป็นการสืบทอดความรู้สึกอันดีต่าง ๆ ของรุ่นพี่สู่รุ่นน้องที่เพิ่งเข้ามาอยู่ใหม่ เป็นการสร้างความสัมพันธ์สมัครสมานสามัคคีให้เกิดขึ้นในหมู่คณะโดยเฉพาะในสถาบันอุดมศึกษาที่กว้างขวางการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างเพื่อน พี่น้องร่วมสถาบันเดียวกัน ซึ่งจะเป็นสิ่งช่วยให้แต่ละบุคคลมีความเชื่อมโยงและกว้างขวางมากขึ้นและจากการที่ภายในสถาบันอุดมศึกษาผู้คนที่มาอยู่ล้วนมาจากพื้นที่ วัฒนธรรม หรือแม้กระทั่งภาษาที่แตกต่างกัน การได้รู้จักเรียนรู้และเข้าใจซึ่งกันและกัน ก็จะเป็นสิ่งที่ดีต่อบุคคลนั้นในภายภาคหน้าจึงนับได้ว่า ประเพณีรับน้องคือปรากฏการณ์แรกๆ ที่ช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้และเอื้ออาทรซึ่งกันและกัน ซึ่งถ้าขาดกิจกรรมส่วนนี้ไป ก็อาจเป็นการยกที่จะสร้างโอกาสให้นักศึกษาได้ทำความรู้จักเพื่อนร่วมคณะ หรือสถาบันเดียวกัน จนบางครั้งอาจถึงขั้นต่างคนต่างอยู่ไม่จำเป็นต้องสนใจกันเลยทีเดียว

สถาบันอุดมศึกษาโดยทั่วไปมีหน้าที่หลักคือ ผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ให้แก่สังคมซึ่งคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของผู้สำเร็จการศึกษาตามหลักสูตร การที่สถาบันอุดมศึกษาจะสามารถผลิตบัณฑิตให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ดังกล่าวข้างต้นได้อย่างครบถ้วนนั้น สถาบันจะต้องมีนโยบายและวิธีการพัฒนานักศึกษาอย่างรอบด้าน โดยจะต้องมีการจัดหลักสูตรและวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพเพื่อที่จะสามารถพัฒนานักศึกษาให้มีคุณลักษณะ เก่ง ดีและมีความสุขในการดำเนินชีวิต ส่วนการพัฒนาในด้านอื่น ๆ นั้น ทางสถาบันอุดมศึกษาก็จะต้องมีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดการพัฒนาในด้านต่าง ๆ อย่างสมบูรณ์หน่วยงานของสถาบันอุดมศึกษาซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบงานด้านการพัฒนานักศึกษาคือ ฝ่ายกิจการนักศึกษาของสถาบันอุดมศึกษาโดยการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ที่จำเป็นสำหรับนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพ วิธีการรับน้องในสถาบันอุดมศึกษาต่าง ๆ แบ่งออกได้เป็น 2 แบบ คือ แบบแรกจะทำการต้อนรับน้องใหม่โดยการจัดงานต้อนรับอย่างอบอุ่นเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ส่วนแบบที่ 2 จะทำการต้อนรับน้องใหม่ด้วยวิธีการรุนแรง บังคับขู่เข็ญด้วยวิธีการต่าง ๆ

จะเห็นได้ว่าวิธีการต้อนรับน้องใหม่มีหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการต้อนรับน้องใหม่แบบสร้างสรรค์ เช่น การรับน้องการบำเพ็ญประโยชน์ โดยโครงการจิตอาสา และการรับน้องในการประชุมเชียร์แบบระบบไฮตัส ซึ่งระบบนี้รุ่นพี่จะบังคับให้รุ่นน้องเข้าประชุมเพื่อฝึกซ้อมเพลงเชียร์ของคณะและมหาวิทยาลัย ซึ่งมีกลุ่มผู้นำที่เป็นรุ่นพี่ภายใต้ชื่อ “พีวีก” และระหว่างซ้อมเพลงเชียร์รุ่นพี่ก็จะอบรมตักเตือนรุ่นน้องเกี่ยวกับมารยาทต่าง ๆ ที่ต้องอยู่รวมกันในคณะ และการทำงานกิจกรรมต่าง ๆ ความสามัคคีในหมู่คณะการเคารพ

กฎระเบียบต่าง ๆ ของคณะและมหาวิทยาลัย ซึ่งลักษณะของการอบรมนั้นรุ่นที่จะอบรมด้วยเสียงอันดังบังคับให้ทุกคนต้องฟังและปฏิบัติตามคำสั่งถ้าใครไม่ปฏิบัติตามก็จะถูกลงโทษด้วยวิธีการต่าง ๆ กิจกรรมดังกล่าว แต่ทั้งนี้การรับน้องใหม่และการประชุมเชียร์แบบระบบโซเชียล ในทุก ๆ ปีมักจะมีปัญหาเกิดขึ้นเสมอเช่น ภาวะความตึงเครียดของรุ่นน้องในการเข้าร่วมกิจกรรม การอ่อนเพลียอันเกิดการพักผ่อนไม่เพียงพอของรุ่นน้อง เป็นต้น

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เป็นสถานศึกษาในระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีอำนาจหน้าที่หรือวัตถุประสงค์ในการจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตราที่ 6 และมาตราที่ 7 คือ การพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ, 2542) การผลิตบัณฑิตที่มีลักษณะอันพึงประสงค์นั้น การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนตามหลักสูตรสาขาวิชาต่าง ๆ ไม่เพียงพอต่อการสร้างบัณฑิตที่สมบูรณ์ได้ จึงจำเป็นต้องอาศัยการทำกิจกรรมนักศึกษา (Student Activities) มาช่วยเติมเต็มและพัฒนาให้นักศึกษาที่สมบูรณ์อันเป็นคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ ได้ดำเนินงานกิจกรรมภายใต้นโยบายต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย กิจกรรมต้อนรับนักศึกษาใหม่ คือ กิจกรรมที่ส่งเสริมนักศึกษาทุกคนรวมไปถึงรุ่นพี่ร่วมทำกิจกรรมเพื่อ “สานสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้อง” กิจกรรมนักศึกษาของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบนั้น มีอยู่หลากหลายกิจกรรม กิจกรรมต้อนรับนักศึกษาใหม่ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ผู้วิจัยสังกัดงานกิจการนักศึกษา มีส่วนรับผิดชอบในการกำกับดูแลให้กิจกรรมเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงมีความสนใจที่จะศึกษารูปแบบและความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่ของนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เพื่อจะได้นำผลการวิจัยไปใช้ในการปรับปรุงการจัดกิจกรรมรับน้องปีการศึกษาต่อไป ทั้งนี้เพื่อให้กิจกรรมการรับน้องใหม่ เป็นกิจกรรมที่แสดงถึงการรักษาวัฒนธรรมและประเพณีอันดีงามของสังคมไทยและก่อให้เกิดความรัก ความสามัคคี ระหว่างนิสิตรุ่นพี่และรุ่นน้อง โดยยึดแนวทางสร้างสรรค์ บูรณการ และการมีอัตลักษณ์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ ต่อ ๆ ไป ในทุก ๆ ปี

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

1.2.2 เพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบการพัฒนากิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ให้สอดคล้องต่อบริบทของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

1.2.3 เพื่อจัดทำคู่มือรูปแบบกิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

1.2 สมมุติฐานของการวิจัย

ศึกษารูปแบบกิจกรรมประชุมเชียร์และรับน้องใหม่ เพื่อพัฒนาต่อยอดอย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมนี้ได้รับการพัฒนาตามแนวคิดของมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ ให้มีรูปแบบที่เหมาะสม ส่งเสริมให้นักศึกษารักสามัคคี มีระเบียบวินัย และถ่ายทอดความสัมพันธ์อันดีระหว่างรุ่นพี่ รุ่นน้อง เอื้ออาทร ช่วยเหลือเกื้อกูลกันฉันพี่น้อง พร้อมทั้งสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่มหาวิทยาลัย

1.4 ขอบเขตของโครงการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังนี้

1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อสร้างและพัฒนาารูปแบบการพัฒนากิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา ได้แก่

1.4.1.1 ประวัติความเป็นมาของ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

1.4.1.2 ผลกระทบจากกิจกรรมรับน้องใหม่

1.4.1.3 ทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ (maslow)

1.4.1.4 ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์

1.4.1.5 ทฤษฎีการมีส่วนร่วมของนักศึกษา

1.4.1.6 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4.2 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้กำหนดขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง มีทั้งหมด 3 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นรองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษาหรือหัวหน้างานกิจการนักศึกษาของทุกคณะ ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวนรวมทั้งสิ้น 5 คน

กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ นักศึกษาภายในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โดยวิธีการสุ่มจำนวนทั้งสิ้น 300 คน กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางของเคร็กกีและมอร์แกน

กลุ่มที่ 3 กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิในการสนทนากลุ่มประชาพิเคราะห์ เพื่อตรวจสอบและประเมินรูปแบบความสอดคล้องของเนื้อหาในคู่มือรูปแบบกิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ประกอบด้วย ผู้บริหาร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ หัวหน้างานกิจการนักศึกษา นายกสโมสรณ์นักศึกษาคณะฯ และอาจารย์ที่ปรึกษาของคณะ เป็นผู้พิจารณา ตรวจสอบและประเมินรูปแบบ เข้าร่วม ประชุมสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวนทั้งสิ้น 15 คน

1.5 ทฤษฎี สมมุติฐาน และกรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย

1.5.1 ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation)

Maslow เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เป็นจำนวนมากสามารถอธิบายโดยใช้แนวโน้มของบุคคลในการค้นหาเป้าหมายที่จะทำให้ชีวิตของเขาได้รับความต้องการ ความปรารถนา และได้รับสิ่งที่มีความหมายต่อตนเอง เป็นความจริงที่จะกล่าวว่ากระบวนการของแรงจูงใจเป็นหัวใจของทฤษฎีบุคลิกภาพของ Maslow โดยเขาเชื่อว่ามนุษย์เป็น “สัตว์ที่มีความต้องการ” (wanting animal) และเป็นการยากที่มนุษย์จะไปถึงขั้นของความพึงพอใจอย่างสมบูรณ์ในทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของ Maslow เมื่อบุคคลปรารถนาที่จะได้รับความพึงพอใจและเมื่อบุคคลได้รับความพึงพอใจในสิ่งหนึ่งแล้วก็จะยังคงเรียกร้องความพึงพอใจสิ่งอื่น ๆ ต่อไป ซึ่งถือเป็นคุณลักษณะของมนุษย์ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความต้องการจะได้รับสิ่งต่างๆ อยู่เสมอ

Maslow กล่าวว่าความปรารถนาของมนุษย์นั้นติดตัวมาแต่กำเนิดและความปรารถนาเหล่านี้จะเรียงลำดับขั้นของความปรารถนา ตั้งแต่ขั้นแรกไปสู่ความปรารถนาขั้นสูงขึ้นไปเป็นลำดับ

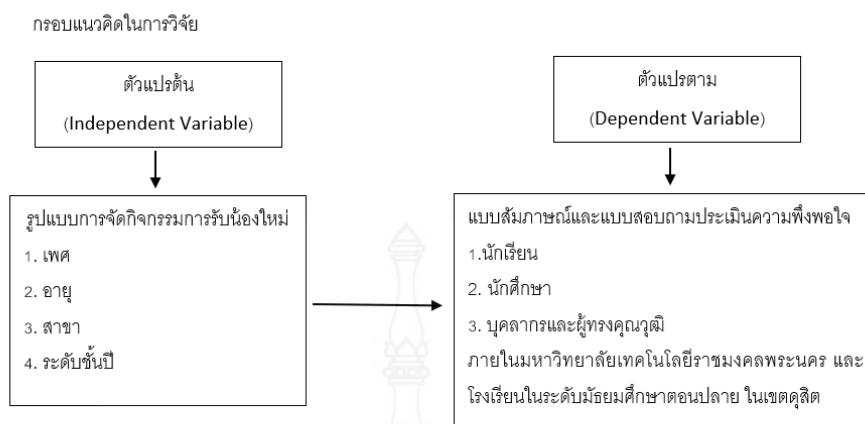
ลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ (The Need –Hierarchy Conception of Human Motivation)

Maslow เรียงลำดับความต้องการของมนุษย์จากขั้นต้นไปสู่ความต้องการขั้นต่อไปนี้เป็นลำดับดังนี้

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological needs)
2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety needs)
3. ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Belongingness and love needs)
4. ความต้องการได้รับความนับถือยกย่อง (Esteem needs)
5. ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self-actualization needs)

ลำดับขั้นความต้องการของมาสโล มีการเรียงลำดับขั้นความต้องการที่อยู่ในขั้นต่ำสุด จะต้องได้รับความพึงพอใจเสียก่อนบุคคลจึงจะสามารถผ่านพ้นไปสู่ความต้องการที่อยู่ในขั้นสูงขึ้นไปตามลำดับ

1.5.2 กรอบแนวความคิดของโครงการวิจัย



ภาพที่ 1.5 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

1.6 ขั้นตอนการศึกษางานวิจัย

การวิจัยในหัวข้อ การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางการวิจัยดังนี้

1.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

1.6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ด้วยวิธีการสกัดและสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

1.6.3 การวิเคราะห์ข้อวิพากษ์และข้อเสนอแนะ ใช้วิธีการสกัดและสังเคราะห์เชิงเนื้อหาคุณภาพ ได้แก่ การประชุมสนทนากลุ่ม และการสัมภาษณ์ประชาชนวิเคราะห์ ใช้วิธีการประเมิน ด้วยมติเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญ

1.6.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

1.6.5 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับชั้นปี สาขาที่เรียน ใช้สถิติการวิเคราะห์ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)

1.6.6 การวิเคราะห์ค่าระดับความคิดเห็น เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณหาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้แนวทางในการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

1.7.2 ได้รูปแบบกิจกรรมการรับน้องใหม่ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร อย่างสร้างสรรค์และสามารถนำไปสู่การบริหารจัดการกิจกรรมการรับน้องใหม่ อย่างมีประสิทธิภาพ

1.7.3 ได้คู่มือการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์

1.8 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

รับน้องใหม่ หรือ กิจกรรมต้อนรับนักเรียนหรือนักศึกษาใหม่ คือ กิจกรรมที่นิสิตรวมถึงนักศึกษาหรือนักเรียนรุ่นพี่ จัดขึ้นสำหรับ นักศึกษาใหม่ที่เข้ารับการศึกษามา เพื่อให้นักศึกษาที่เข้าใหม่ได้ทำความรู้จักกับรุ่นพี่ของสถานศึกษานั้น และเรียนรู้วิธีการประพฤติปฏิบัติตัวในสังคมสถานศึกษานั้น

ประชุมเชียร์ หรือ “คลาสเชียร์” เป็นกลไกด้านกิจกรรมกลไกแรกที่สำคัญที่สุดในการช่วยหล่อหลอมและกลมเกลียวให้นิสิตใหม่เกิดความรักและศรัทธาต่อมหาวิทยาลัย นำพานิสิตใหม่มาร่วมทำกิจกรรมบนพื้นฐานของมิตรภาพ

รูปแบบกิจกรรม หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเป็นการต้อนรับน้องใหม่ เพื่อละลายพฤติกรรมของบุคคลในกลุ่มที่มีที่มาแตกต่างกันให้มีความสัมพันธ์ รู้จักกันมีความเป็นมิตรที่ดีต่อกันในกลุ่ม

พัฒนาต่อยอด หมายถึง การพิจารณา ทบทวน การนำรูปแบบที่เคยใช้มาประยุกต์ ให้มีการบูรณาการเกิดการปฏิรูปการบริหารจัดการที่รวดเร็ว แข็งแรงขึ้นในองค์กร

สร้างสรรค์ หมายถึง การสร้างสิ่งใหม่ๆที่มีคุณค่า โดยสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นอาจมีการอ้างถึงบุคคลผู้สร้างสรรค์ หรือสังคมหรือขอบเขตภายในที่ได้สร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ขึ้นมา ซึ่งการวัดคุณค่าดังกล่าวอาจใช้ได้หลายวิธี

นักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร หมายถึง นักศึกษาในระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2563 ชั้นปีที่ 1- 4 ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ ศูนย์โชติเวช

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อสร้างและพัฒนารูปแบบการพัฒนากิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา ดังนี้

- 2.1 ประวัติความเป็นมาของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
- 2.2 ผลกระทบจากกิจกรรมรับน้องใหม่
- 2.3 ทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ (maslow)
- 2.4 ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์
- 2.5 ทฤษฎีการมีส่วนร่วมของนักศึกษา
- 2.6 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ศึกษาประวัติความเป็นมาของ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ถือกำเนิดขึ้นจากการเรียกร้องของนักเรียนอาชีวศึกษา เมื่อปี พ.ศ. 2517 - พ.ศ. 2518 ซึ่งถูกสังคมมองว่าเป็นนักเรียนชั้นสองของสังคม จัดการศึกษาได้เพียงแค่ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) และการก้าวสู่ระดับปริญญาตรี จะต้องผ่านการสอบแข่งขันกับนักเรียนสายสามัญ ประกอบทั้ง สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าทั้งสามแห่ง (ลาดกระบัง พระนครเหนือ และ บางมด) ซึ่งเป็นสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่เน้นการสอนทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้ย้ายสังกัดจาก กระทรวงศึกษาธิการไปอยู่ทบวงมหาวิทยาลัย ซึ่งมุ่งเน้นรับเฉพาะนักเรียนสายสามัญ และการจัดการสอบแข่งขันที่ยากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนอาชีวศึกษา อาทิ โรงเรียนเพาะช่าง ตั้งอยู่ถนนตรีเพชร แขวงวังบูรพาภิรมย์ เขตพระนคร โรงเรียนช่างก่อสร้างอุเทนถวาย ตั้งอยู่ที่ ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ วิทยาลัยพัฒนวิชาการพระนคร วิทยาลัยเทคนิคกรุงเทพฯ วิทยาลัยช่างกลพระนครเหนือ ฯลฯ รวมตัวกันเรียกร้องให้กระทรวงศึกษาธิการจัดการศึกษาให้ถึงระดับปริญญา

ต่อมาในวันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2518 วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา จึงได้ถือกำเนิดขึ้นตามพระราชบัญญัติวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา พุทธศักราช 2518 ประกาศในราชกิจจานุเบกษาและมีผลบังคับใช้เป็นต้นมา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตครูอาชีวศึกษาระดับปริญญาตรี ให้การศึกษาทางด้านอาชีพทั้งระดับต่ำกว่าปริญญาตรี ระดับปริญญาตรี และประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ทำการวิจัยส่งเสริมการศึกษาทางด้านวิชาชีพ เทคโนโลยีและให้บริการทางวิชาการแก่สังคม

ในช่วงแรกที่เปิดทำการเรียนการสอนวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา มีปัญหาอุปสรรคนานัปการ อาทิ ขาดอาคารสถานที่ อุปกรณ์การเรียนการสอน บุคลากร ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการ จึงประกาศให้โอนบุคลากร ทรัพย์สิน สถาบันการอาชีวศึกษาที่สังกัด กรมอาชีวศึกษา 30 แห่ง ย้ายมาสังกัด วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา

การจัดตั้ง “สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล” ในปี พ.ศ. 2531 นับเป็นพระมหากรุณาธิคุณที่มีต่อ นักเรียนอาชีวศึกษา เมื่อพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร โปรดเกล้าฯ พระราชทานชื่อให้วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษาใหม่ว่า สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล มีหมายความว่า สถาบันเทคโนโลยีอันเป็นมิ่งมงคลแห่งพระราชธา เมื่อวันที่ 15 กันยายน พ.ศ. 2531 ทั้งนี้ทางมหาวิทยาลัยได้ถือเอาวันที่ 15 กันยายนของทุกปีเป็นวันราชมงคล สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล จึงมีภารกิจหลักคือ จัดการศึกษาด้านวิชาชีพและเทคโนโลยี (ระดับต่ำกว่าปริญญาตรี ระดับปริญญาตรี และระดับประกาศนียบัตรบัณฑิต) สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลได้ทำการเรียนการสอนควบคู่กับทำการวิจัยสิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม ให้บริการทางวิชาการแก่สังคม เรื่อยมา อีกทั้งยังทำนุบำรุงศาสนา ศิลปวัฒนธรรม และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมควบคู่กันไปด้วย

สืบเนื่องจากแนวทางการปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ที่มุ่งเน้นการกระจายอำนาจ การบริหารจัดการสู่สถานศึกษาระดับอุดมศึกษา เพื่อให้สถานศึกษาของรัฐดำเนินการโดยบริหารจัดการได้โดยอิสระ และมีความคล่องตัวในการบริหารจัดการ ภายใต้การกำกับดูแลของสภากาการศึกษาแห่งชาติ ดังนั้นเพื่อให้สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล มีความคล่องตัวในการบริหารจัดการและยกระดับสถานะสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่เน้นทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อีกทั้งสามารถจัดการศึกษาได้ถึงระดับสูง ปริญญาโท เอก จึงได้มีการยกร่างพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ทั้ง 9 แห่งขึ้น โดยมีการรวมวิทยาเขตที่อยู่ใกล้เคียงกัน จัดตั้งเป็นมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล จำนวน 9 แห่ง

จากพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พ.ศ. 2548 ซึ่งได้ประกาศใช้ในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2548 มีผลให้สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลเดิม ตามพระราชบัญญัติสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล พ.ศ. 2518 ปรับเปลี่ยนเป็นมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลทั้ง 9 แห่งดังต่อไปนี้

1. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
2. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
3. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
4. **มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร**
5. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
6. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
7. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
8. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

9. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ปัจจุบันมีจำนวน 9 แห่งทั่วประเทศไทย ครอบคลุมพื้นที่ทั่วทุกภาคของประเทศ ตั้งแต่เหนือจรดใต้ จึงนับได้ว่ามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล เป็นอาณาจักรทางการศึกษาที่มีขนาดใหญ่เป็นลำดับต้นๆ ของประเทศไทย ซึ่งมีศักยภาพในการผลิตบัณฑิตมากกว่าหลายหมื่นคนต่อปี เป็นเครื่องบ่งชี้ได้ว่า กลุ่มมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล เน้นการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพออกสู่ตลาดแรงงานอย่างแท้จริง โดยที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ได้ดำรงภารกิจในการผลิตบัณฑิตที่อยู่บนพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และผลิตบัณฑิตในสายวิชาชีพเพื่อออกมารับใช้ประเทศชาติ พัฒนาประเทศชาติมาเนิ่นนานกว่าสามทศวรรษแล้ว สมดังคำนิยามที่ให้ไว้กับบัณฑิตจากมหาวิทยาลัยแห่งนี้ว่า “บัณฑิตนักปฏิบัติ”

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้รับการสถาปนาขึ้นในพระราชบัญญัติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล 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”

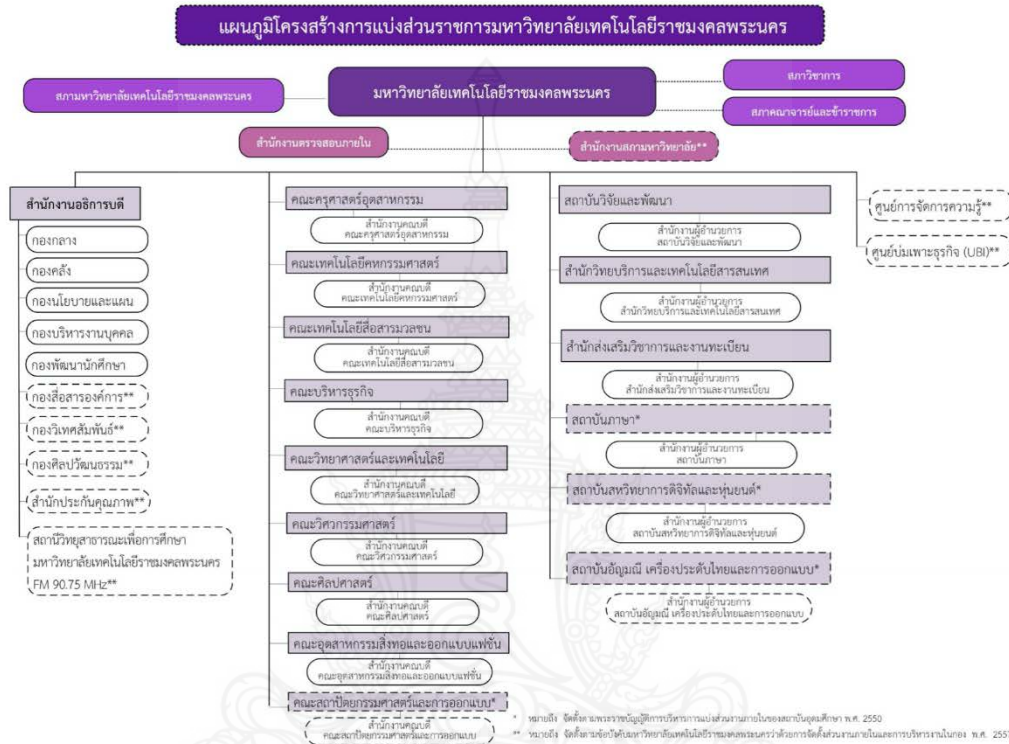
จนถึงปัจจุบัน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เป็นมหาวิทยาลัยที่อยู่ใจกลางกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วยวิทยาเขตเดิม 5 แห่ง วิทยาเขตเทเวศร์ วิทยาเขตโชติเวช วิทยาเขตพณิชยการพระนคร วิทยาเขตชุมชนพระนครอุดมศักดิ์ วิทยาเขตพระนครเหนือที่มีพื้นที่ไม่ห่างไกลกันนัก และปัจจุบันได้ปรับเป็น 4 ศูนย์ ได้แก่

1. ศูนย์เขตเทเวศร์
2. ศูนย์เขตโชติเวช
3. ศูนย์พณิชยการพระนคร
4. ศูนย์พระนครเหนือ

มหาวิทยาลัยยังคงยึดมั่นในการสร้างบัณฑิตนักปฏิบัติ ที่มีความรู้และความเชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยแบ่งการจัดการเรียนการสอน ออกเป็น 9 คณะ ได้แก่

1. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
2. คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
3. คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
4. คณะบริหารธุรกิจ

- 5. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 6. คณะวิศวกรรมศาสตร์
- 7. คณะศิลปศาสตร์
- 8. คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
- 9. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ



ภาพที่ 2.1 แสดงแผนภูมิโครงสร้างการแบ่งส่วนราชการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จัดตั้งอยู่ในศูนย์เขตโชติเวช เลขที่ 68 ถนนศรีอยุธยา แขวงวชิรพยาบาล เขตดุสิต กทม. 10300 ณ บริเวณอาคาร 4 และอาคาร 6 ชั้น 3 ปัจจุบันเปิดสอน 3 หลักสูตรวิชา ดังนี้

1. สาขาสถาปัตยกรรม (สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต Bachelor of Architecture Architecture) หลักสูตรระดับปริญญาตรี 5 ปี วุฒิ (สภ.บ.) มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านการบริหารและควบคุมงานก่อสร้าง มีทักษะด้านการออกแบบและการเขียนแบบทางสถาปัตยกรรม เรียนรู้สิ่งใหม่และพัฒนาศักยภาพของตนเองในการประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ รับผิดชอบสำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียน วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์ เท่านั้น

2. สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (เทคโนโลยีบัณฑิต Bachelor of Technology Industrial Product Design) หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี วุฒิ (ทล.บ.) มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี สร้างคุณค่าการศึกษา มีทักษะด้านการออกแบบ สร้างคนสู่สากลด้วยปัญญา รับผู้สำเร็จการศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) ทุกแผนการศึกษา หรือเทียบเท่า หรือ ผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาออกแบบทุกแขนงงาน

3. สาขาการออกแบบบรรจุภัณฑ์และการพิมพ์ (เทคโนโลยีบัณฑิต Bachelor of Technology Packaging Design and Printing) หลักสูตรระดับปริญญาตรี 4 ปี วุฒิ (ทล.บ.) มุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี ทักษะด้านการออกแบบ สร้างคุณค่า พัฒนาคณะพัฒนางาน ยกกระดับคุณภาพสู่สากล รับผู้สำเร็จการศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) ทุกแผนการศึกษา หรือเทียบเท่า หรือ ผู้สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาออกแบบทุกแขนงงาน

วิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์ นโยบาย เป้าหมาย ยุทธศาสตร์ วัตถุประสงค์และมาตรการจัดการความรู้ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓

วิสัยทัศน์ : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาวิชาชีพเป็นที่พึ่งของสังคม

พันธกิจ : ๑. ดำเนินการจัดการความรู้สู่กระบวนการเรียนรู้ของบุคลากรให้เป็นผู้ใฝ่รู้ใฝ่เรียน

๒. ส่งเสริมสนับสนุนการเรียนรู้ของบุคลากรเพื่อพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาอย่างมีคุณภาพ

๓. พัฒนาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อสร้างและพัฒนาอาชีพเป็นที่พึ่งของสังคม

เป้าประสงค์ : ๑. มุ่งเน้นพัฒนาทรัพยากรและองค์ความรู้เพื่อการพัฒนาของบุคลากรที่ยั่งยืน

๒. ให้เป็นแหล่งการศึกษาด้านวิชาชีพและเทคโนโลยีเชิงบูรณาการที่มีความเข้มแข็งด้านวิชาการตามมาตรฐานการศึกษาสากลเป็นที่พึ่งของสังคมทั้งในและต่างประเทศที่มาสารถเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต

๓. เป็นคณะที่มีการบริหารจัดการในเชิงวิชาการและเชิงธุรกิจสัมพันธ์สู่ระดับนานาชาติและผลิตบัณฑิตที่มีเอกลักษณ์และศักยภาพในการสร้างงานอาชีพที่สามารถแข่งขันได้

- นโยบาย :**
๑. เร่งรัดให้ทุกหน่วยงานนำการบริหารจัดการความรู้ไปใช้ทุกภาคส่วนของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
 ๒. นำการบริหารจัดการความรู้มาพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการบริหารจัดการศึกษาทุกหน่วยงาน
 ๓. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของบุคลากรทางการศึกษา และภาคเอกชนในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้

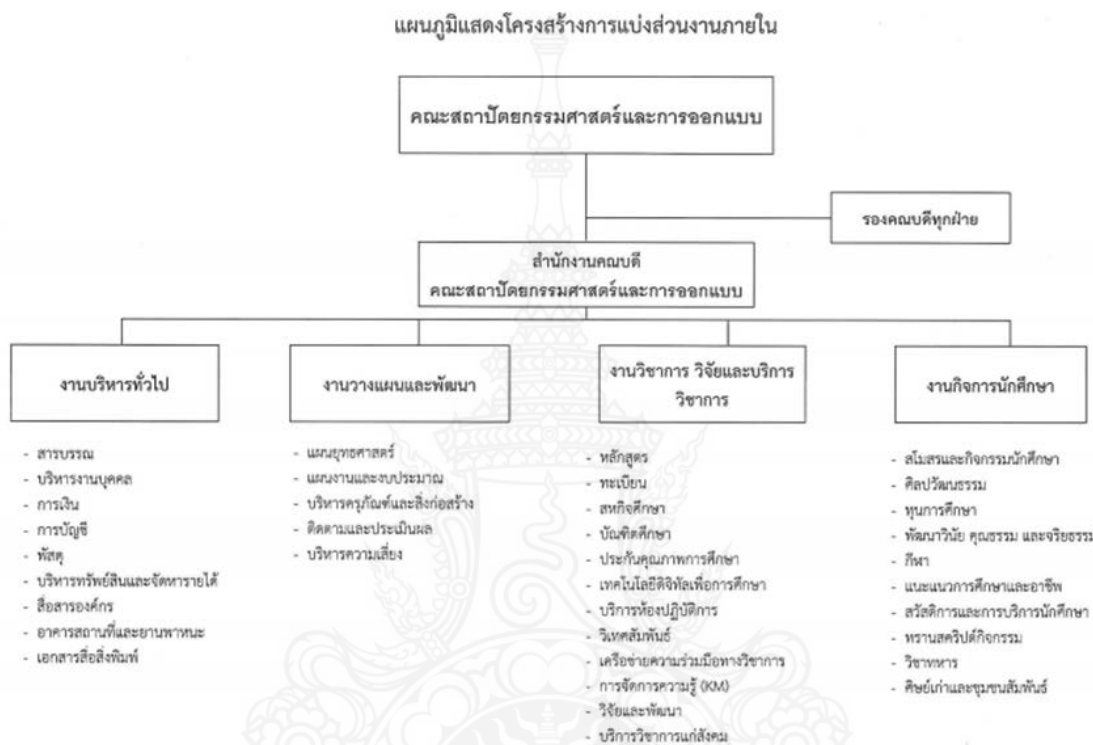
- เป้าหมาย**
๑. บริหารจัดการความรู้ในสายวิชาการ คือ
 - ๑.๑ องค์กรความรู้ในการผลิตบัณฑิตเป็นที่ยอมรับในวงวิชาชีพ
 - ๑.๒ องค์กรความรู้ด้านการวิจัย
 - ๑.๓ ความรู้ในการพัฒนาสมรรถนะการปฏิบัติงานเพื่อตอบสนองยุทธศาสตร์ และพันธกิจของคณะและมหาวิทยาลัย
 ๒. บริหารจัดการความรู้ในสายสนับสนุน คือ
 - ๒.๑ ความรู้ในการเพิ่มสมรรถนะการปฏิบัติงานเพื่อตอบสนองยุทธศาสตร์และ พันธกิจของคณะและมหาวิทยาลัย

- ยุทธศาสตร์ :**
๑. จัดโครงสร้างการดำเนินงานบริหารจัดการความรู้
 ๒. เสริมสร้างความรู้สำหรับผู้ปฏิบัติงานทุกพันธกิจ
 ๓. จัดทำเว็บไซต์การจัดการความรู้ เพื่อเผยแพร่ทั้งภายในและภายนอกองค์กร
 ๔. ติดตามประเมินผล และจัดทำแผนปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

- วัตถุประสงค์ :**
๑. เพื่อใช้กระบวนการบริหารจัดการความรู้พัฒนางานของคณะ ให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้
 ๒. เพื่อสร้างองค์ความรู้ให้มีประสิทธิภาพ และคุณภาพ
 ๓. เพื่อเน้นกระบวนการให้ทุกคนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการศึกษา โดยผ่านกระบวนการบริหารจัดการความรู้
 ๔. เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบในการพัฒนาและยกมาตรฐานสู่ระดับสากล

- มาตรการ :**
๑. ทบทวนกลยุทธ์ในแผนยุทธศาสตร์ที่มีความสำคัญมาดำเนินการ
 ๒. ทบทวนมาตรการของแต่ละกลยุทธ์มาจัดทำแผนดำเนินการ/ปฏิบัติการ
 ๓. กำหนดนโยบายการบริหารจัดการความรู้อย่างต่อเนื่อง และนำไป -

- เผยแพร่สู่การปฏิบัติจริง
- ๔. จัดตั้งคณะกรรมการยุทธศาสตร์การจัดการความรู้และคณะกรรมการดำเนินงานของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ และกำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบ
- ๕. จัดทำแผนงาน/แผนปฏิบัติการประเมินผล และรายงาน



ภาพที่ 2.2 แสดงแผนภูมิโครงสร้างการแบ่งส่วนงานภายในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

2.2. ผลกระทบจากกิจกรรมรับน้องใหม่

จากความหมายของการรับน้องและระบบไซดัส จะเห็นได้ว่า การรับน้องด้วย ระบบไซดัสนั้น แต่เดิมมีจุดประสงค์ที่ดีงาม ต้องการสร้างความมีระเบียบวินัย การเคารพผู้อาวุโส และ สร้างความรัก ความสามัคคี แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันมาจากการกระทำของรุ่นพี่ที่ทำให้การรับน้อง กลายเป็นสิ่งที่โหดร้าย ใช้ความรุนแรง ลามกอนาจาร ไม่คำนึงถึงสิทธิมนุษยชน และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ รุ่นพี่มักใช้อำนาจในทางที่ผิด คิดว่าเมื่อเป็นรุ่นพี่จะสั่งให้รุ่นน้องทำอะไรก็ได้ รุ่นน้อง จะต้องทำตามทุกอย่าง เมื่อรุ่นน้องโดนกระทำมากๆ พอได้ขึ้นมาเป็นรุ่นพี่ ก็มักจะใช้โอกาสในการแก้แค้น เป็นการทำเพื่อสนองตอบความต้องการของตนเอง โดยหลงลืมวัฒนธรรมประเพณีอันดีงาม และ จุดประสงค์ที่แท้จริงของการรับน้องไป การรับน้องในลักษณะที่ใช้ความรุนแรง ป่าเถื่อนโหดร้าย ละเมิดสิทธิ

เสรีภาพและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์นี้ ยังส่งผลกระทบต่อสังคมและผู้ที่ถูกรับน้องใน หลายๆ ด้านอีกด้วย ผลกระทบที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด คือผลต่อร่างกายและจิตใจของรุ่นน้อง การถูกรุ่นพี่ทำร้าย ส่งผลให้ทำกิจกรรมที่อันตราย ให้ออกกำลังกายที่มากเกินไปจนเกินไป หรือให้ทำกิจกรรมที่ผิดธรรมชาติ มักก่อให้เกิดการบาดเจ็บทางกาย ในบางรายถึงกับได้รับอันตรายสาหัสหรือถึงแก่ชีวิตได้ตามที่ปรากฏ อยู่ใน ปัจจุบัน ส่วนผลกระทบทางจิตใจนั้น รุ่นน้องบางคนก็โดนรุ่นพี่พูดจาข่มขู่ บังคับ กดดันให้ทำสิ่งต่างๆ จนเกิดความกลัว ซึ่งสภาวะที่มีความวิตกกังวลมากยิ่งขึ้นส่งผลกระทบต่อร่างกายด้วย โดยมีตัวอย่างผลการศึกษาของตีโกอัปติเตตุและฉุกฉิน โรงพยาบาลศรีนครินทร์ฯ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ใน ปี 2538 – 2540 มีนักศึกษา 158 คน เป็นชาย 35 คน หญิง 123 คน เกิดโรค Hyperventilation Syndrome (อาการชักเกร็งทั่วร่างกายตัวแข็งเหมือนหมดสติ หายใจเร็วหรือรู้สึกเกินความจำเป็น) โดย มีสาเหตุมาจากความกลัว ความเครียด ความวิตกกังวลกับการกระทำของรุ่นพี่ ในบางรายถึงกับต้องลาออกจากสถาบันการศึกษา เนื่องจากทนการรับน้องที่โหดร้าย และความกดดันต่างๆ ไม่ไหวนอกจากนี้ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ และฝ่ายกิจการนิสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ ได้มี การศึกษาถึงผลกระทบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่ และประชุมเชียร์ โดยสอบถามความ คิดเห็นของนิสิตถึงผลกระทบจากการจัดกิจกรรมรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ นิสิตมีความเห็นดังนี้

- 1). เกิดการอ่อนเพลียทางร่างกาย
- 2). ทำให้เป็นคนก้าวร้าว เกิดความต้องการแก้แค้น อับอาย ขุ่นแค้น เจ็บใจ
- 3). เกิดความวิตกกังวล
- 4). เกิดผลเสียต่อการเรียน
- 5). เกิดความกดดันทางจิตใจ
- 6). รู้สึกถูกละเมิดสิทธิส่วนบุคคล
- 7). เกิดความกลัวรุ่นพี่
- 8). รู้สึกว่าศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ด้อยคุณค่า
- 9). เกิดการบาดเจ็บทางร่างกาย

2.2.1 ปัญหาจากการรับน้องที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

ในช่วงการเปิดภาคการศึกษาใหม่ ทุกสถาบันการศึกษาจะมีประเพณีที่สืบทอดกันมาที่เรียกว่า “การรับน้อง” โดยรุ่นพี่ของแต่ละสถาบันก็จะมีกิจกรรมที่แตกต่างกันไป เช่น มหาวิทยาลัยเชียงใหม่จะมี “การรับน้องขึ้นดอย” ที่จะให้นักศึกษาใหม่ขึ้นไปนมัสการพระบรมธาตุ ดอยสุเทพ โดยต้องเดินหรือวิ่งเป็นระยะทาง 14 กิโลเมตร มีรุ่นพี่ ศิษย์เก่า และอาจารย์เข้าร่วมกิจกรรมและคอยดูแลอย่างใกล้ชิด เพื่อเป็นการสร้างความประทับใจ ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน หรือ “การรับเพื่อนใหม่” ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่จะมีการให้ความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของมหาวิทยาลัย แนะนำแนวทางการศึกษา การใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย และให้ “เพื่อนใหม่” ได้ทำกิจกรรมที่เป็นการหล่อหลอมให้เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน แต่อย่างไรก็ตาม ยังมีบาง

สถาบันการศึกษาที่มีการรับน้องด้วยวิธีที่รุนแรง ซึ่งจะพบเห็นได้ทั่วไปตามสื่อต่างๆ ที่นำเสนอข่าวเกี่ยวกับการรับน้องโหด การทำร้ายร่างกาย ทารุณรุ่มน้อง เช่น การบังคับให้ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ หากไม่ทำตามก็จับกรอกปาก ให้ออดเสื้อลึงบนก้อนน้ำแข็งกลางแดด สั่งให้รุ่มน้องนั่งตากแดดไม่ให้กินข้าวกินน้ำ โดยอ้างว่าเพื่อฝึกความอดทน การพูดจาข่มขู่ ตะคอก หลอกให้รุ่มน้องเกิดความกลัว การให้รุ่มน้องแสดงออกถึงพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม เช่นการถูกเนื้อต้องตัวกันระหว่างชายหญิงในลักษณะที่ไม่สมควร เป็นต้น ซึ่งรุ่มน้องที่ว่าจะอ้างสิทธิของการเป็นผู้ที่มาก่อน สั่งให้รุ่มน้องปฏิบัติตามความต้องการของตนเอง หากรุ่มน้องไม่ปฏิบัติตามก็จะลงโทษ หรือพูดจาข่มขู่ กดดัน จนรุ่มน้องต้องยอมทำตาม

หลายครั้งที่กิจกรรมการรับน้องมีการกระทำที่เกินขอบเขตจนเกิดความเสียหาย และเป็นอันตรายถึงแก่ชีวิต ในช่วงเดือนสิงหาคมของพ.ศ. 2557 มีข่าวนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ของวิทยาลัย แห่งหนึ่งเสียชีวิตขณะที่ไปรับน้อง โดยแพทย์ระบุสาเหตุการตายว่าเป็นเพราะขาดอากาศหายใจ ซึ่งจากการสอบสวนของเจ้าหน้าที่ตำรวจพบว่า ชาวบ้านที่เห็นเหตุการณ์กล่าวว่า ได้พบกลุ่มเด็กช่างกล ใส่เสื้อสีออปหลายคนทำกิจกรรมกันอยู่ และเห็นชาย 2-3 คน หัวปักผู้ตายขึ้นมาจากรุ่น แล้วนำเครื่องดื่มซึ่งคาดว่าน่าจะเป็นเหล้ากรอกปาก เอาสี่สเปร์ยพ่นที่หน้าอกและบังคับให้นอนคว่ำไปที่หาดทราย แต่จู่ๆ ผู้ตายได้สำลักออกมาเป็นเลือด จึงรีบนำส่งโรงพยาบาล แต่อย่างไรก็ตาม ภายหลังได้มีการให้ข้อมูลว่าจากผลการชันสูตรไม่พบร่องรอยการทำร้ายร่างกาย และมีการแจ้งในใบมรณบัตรว่า สาเหตุการเสียชีวิตเป็นเพราะระบบโลหิตล้มเหลวและผู้ตายป่วยเป็นโรคลูคีเมียอยู่แล้ว และจากการสอบถามนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ยังไม่สามารถทราบได้ว่าผู้ตายดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์หรือไม่ แต่มีการยอมรับว่าในการรับน้องมีเครื่องดื่มแอลกอฮอล์อยู่ด้วย แต่ใครจะดื่มหรือไม่ก็ได้ นอกจากนี้ ยังมีรุ่นพี่ที่ออกมากล่าวถึงเหตุการณ์ดังกล่าวผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียว่า ก่อนจะทำกิจกรรมได้มี การสอบถามรุ่นน้องแล้ว ว่ามีใครป่วยหรือมีโรคประจำตัวหรือไม่ ผู้ตายบอกว่าหายดีแล้ว จึงเริ่มกิจกรรมรับน้องให้เข้าฐานต่างๆ และมีการให้ดื่มเหล้าขาว แต่ไม่ใช้การจับกรอก โดยให้แบ่งกันจิบ และผู้ตายได้เสนอตัวขอดื่มแทนเพื่อน จากนั้นได้มีการทิ้งดิ่ง (ทิ้งตัวลงให้กระแทกกับพื้น) แต่เป็นการทิ้งดิ่งที่น้ำทะเล จากนั้นผู้ตายก็อาเจียนออกมา จึงรีบพาส่งโรงพยาบาล

นอกจากกรณีดังกล่าวมาแล้ว ยังมีการรับน้องอีกหลายกรณีที่ทำให้เกิดอันตราย และสร้างความอับอายแก่รุ่นน้อง เช่น การให้แสดงท่าทางอนาจารและหยาบโลน การให้รุ่มน้องทั้งหมดกอดคอ กัน และทิ้งตัวลงบนพื้นทรายให้บริเวณใบบนหน้ากระแทกกับพื้น หรือที่เรียกว่าทิ้งดิ่ง บริเวณชายทะเลติดต่อกันเป็นระยะๆ จนมีนักศึกษามีอาการสมองบวมและมีเลือดคั่งในสมอง และ ยังมีการร้องทุกข์ที่มูลนิธิพิณนา หงสกุล เพื่อเด็กและสตรี ถึงกรณีการรับน้องโหดของรุ่นพี่ที่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตอุเทนถวาย ว่าถูกรับน้องอย่างรุนแรงโดยรุ่นพี่ บังคับให้กินพริก กระดาษเปื้อนหมึก วาซาบิ กระเทียม หอมแดง มะระขี้นก จนอาเจียน มีการบังคับ ให้รุ่มน้องถอดกางเกงแล้วใช้สี่สเปร์ยพ่นและใช้ไฟแช็กกลนเผาขนเพชรบริเวณอวัยวะเพศ มีการใช้ปืน จ่อที่ศีรษะจนรุ่นน้องรู้สึกไม่ปลอดภัยและคิดว่าจะลาออกจากสถาบันดังกล่าว หรือที่ปรากฏเป็นข่าว คือการให้รุ่มน้องที่เข้า

ร่วมกิจกรรมที่เป็นผู้ชายซึ่งใช้ยาคุมจนหน้าอกมีขนาดใหญ่ ถอดเสื้อต่อ หน้าเพื่อนๆ และรุ่นพี่ พร้อมกับถ่ายวิดีโอ จนทำให้รุ่นน้องคนดังกล่าวรู้สึกอับอายและได้รับผลกระทบทางจิตใจ

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า ในปัจจุบันลักษณะการรับน้องเริ่มจะมีความรุนแรง มากขึ้นเรื่อยๆ โดยลักษณะการกระทำของรุ่นพี่ที่บังคับให้รุ่นน้องทำตามคำสั่งต่างๆ ตามใจของตนนั้น ได้มีมายาวนานแล้ว และก่อให้เกิดความเสียหายมากมาย แต่การรับน้องที่รุนแรงหรือละเมิดศักดิ์ศรี ความเป็นมนุษย์ก็ยังคงไม่หมดไปจากสังคมไทย ทั้งยังก่อให้เกิดอันตรายแก่ชีวิตและร่างกายของ นักศึกษารวมถึงส่งผลกระทบต่ออย่างร้ายแรงต่อจิตใจ ซึ่งมีผลต่อการดำเนินชีวิตของผู้ได้รับความเสียหายด้วย



ภาพที่ 2.3 แสดงการรับน้องที่ส่งผลกระทบต่อรุ่นน้องทั้งร่างกายและจิตใจ

2.2.2 แนวทางการกำหนดความรับผิดชอบทางอาญา กฎหมายอาญาเป็นกฎหมายที่กำหนดว่า “การกระทำหรือการไม่กระทำการอย่างใด เป็นความผิด และกำหนดโทษที่จะลงแก่ผู้กระทำความผิดไว้” การกำหนดว่าการกระทำใดควรเป็นความผิดและต้องได้รับโทษจำคุกจะต้องมีหลักเกณฑ์ในการพิจารณา แม้ว่ากฎหมายมีส่วนเกี่ยวพัน อยู่กับจารีตประเพณี ศีลธรรม และศาสนา แต่การกระทำที่ขัดต่อจารีตประเพณี ศีลธรรม หรือศาสนา ก็อาจไม่เป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายอาญา เช่น การมีชู้ ซึ่งเป็นเรื่องที่ผิดศีลธรรม แต่กฎหมายอาญา ของไทยไม่ได้กำหนดไว้ว่าเป็นความผิด หรือการพูดโกหกที่ไม่ใช่การแจ้งข้อความอันเป็นเท็จต่อเจ้า พนักงานหรือการฉ้อโกง ก็ไม่มีความผิดทางอาญา เป็นต้น และการกระทำบางอย่าง ที่แม้จะไม่ผิด จารีตประเพณี ศีลธรรม หรือศาสนา แต่ก็อาจเป็นความผิดอาญาได้ เช่น กรณีที่กฎหมายบัญญัติว่า การกระทำนั้นย่อมเป็นความผิดทางอาญาแม้จะกระทำโดยไม่เจตนา และไม่ประมาท อันเป็นกรณี ความรับผิดโดยเด็ดขาดในทางอาญา ดังนั้น จารีตประเพณี ศาสนา หรือศีลธรรม จึงไม่อาจใช้เป็น หลักเกณฑ์ในการกำหนดความผิดอาญาได้

2.2.3 ความเป็นมาของการกำหนดความรับผิดชอบทางอาญา การกำหนดความรับผิดชอบทางอาญามีการพัฒนาโดยแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ

1. การใช้เกณฑ์ทางศีลธรรม ในสมัยก่อนการกระทำใดจะเป็นความผิดอาญา หรือไม่นั้น มักจะใช้ศีลธรรมเป็นตัวบ่งชี้หากการกระทำใดเป็นเรื่องที่ผิดศีลธรรม การกระทำนั้นย่อมเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายอาญาและผู้กระทำจะต้องถูกลงโทษ ซึ่งเหมาะกับสังคมที่ยังไม่มีสมาชิกมากนัก โดยที่กฎหมายและศีลธรรมเป็นเรื่องเดียวกัน แต่เมื่อสังคมใหญ่ขึ้น มีสมาชิกมากขึ้น กฎหมาย อาญาจึงมีส่วนสำคัญที่จะใช้ในการรักษาความสงบเรียบร้อยในสังคม กฎหมายและศีลธรรมจึงเริ่ม เคลื่อนตัวออกจากกัน การกระทำบางอย่างจึงอาจผิดทั้งกฎหมายและศีลธรรม แต่การกระทำ บางอย่างอาจผิดกฎหมายแต่ไม่ผิดศีลธรรมก็เป็นได้

2. การใช้เกณฑ์ทางสังคม ในยุคนี้มีความเห็นว่าการกระทำผิดเป็นการกระทำที่ส่งผลกระทบต่อสังคม โดยการกำหนดว่าการกระทำใดที่ถือว่าเป็นอาชญากรรมจะพิจารณา จากการกระทำที่ทำให้สังคมเกิดความเสียหาย แต่ความเห็นดังกล่าวยังไม่สามารถทำให้กฎหมาย อาญา มีความแน่นอนได้ เนื่องจากเป็นการยากที่จะหาผู้ที่กำหนดว่าการกระทำใดเป็นอาชญากรรมที่สมควรจะต้องได้รับการลงโทษ

3. การใช้เกณฑ์ทางกฎหมาย มีที่มาจากแนวคิดเสรีนิยมประชาธิปไตย โดยกฎหมายอาญาที่จะใช้ลงโทษผู้กระทำความผิดจะต้องมาจากรัฐสภาอันเป็นตัวแทนของประชาชน และแม้กฎหมายอาญานั้นจะกำหนดให้การกระทำใดเป็นความผิดโดยที่ไม่พิจารณาถึงศีลธรรมเลย การกระทำนั้นก็ยังคงเป็นความผิดตามกฎหมายอาญาอยู่ เนื่องจากรัฐสภามีความเห็นว่าการกระทำนั้นเป็นการกระทำที่สมควรได้รับการลงโทษ โดยปัจจุบันการกำหนดให้การกระทำใดเป็นความผิดอาญาและต้องได้รับโทษ ฝ่ายนิติบัญญัติจะใช้ความสงบเรียบร้อยของสังคมเป็นเกณฑ์

2.2.4 หลักเกณฑ์การกำหนดความรับผิดชอบทางอาญา แม้ว่ารัฐจะมีอำนาจในการออกกฎหมายเพื่อบังคับใช้กับประชาชน แต่รัฐก็ไม่สามารถออกกฎหมายได้ตามใจชอบ การกำหนดว่าการกระทำใดเป็นความผิดตามกฎหมายอาญา ย่อมต้องมีหลักเกณฑ์ โดยศาสตราจารย์ เอช.แอล.เอ ฮาร์ท (H.L.A. Hart) ศาสตราจารย์ด้านนิติปรัชญาของมหาวิทยาลัยออกซ์ฟอร์ดได้รับแนวคิดจาก จอห์น สจ๊วต มิลล์ (John Stuart Mill) โดย นำข้อความบางส่วนจากหนังสือ On Liberty ของจอห์น สจ๊วต มิลล์ มากกล่าวถึงในหนังสือ Law, Liberty and Morality ว่า “เหตุผลในการใช้อำนาจเหนือบุคคลในสังคมที่เจริญแล้ว มีอยู่เพียง ประการเดียวเท่านั้น คือ เพื่อป้องกันภัยอันจะเกิดขึ้นแก่บุคคลอื่น การที่จะใช้อำนาจโดยอ้างเหตุว่า เพื่อให้กายและใจของบุคคลนั้นดีขึ้น ย่อมไม่เป็นการเพียงพอ บุคคลไม่อาจที่จะถูกบังคับโดยชอบ ธรรมให้กระทำหรือละเว้นการกระทำโดยอ้างว่าจะทำให้เขาดีขึ้น หรือจะทำให้เขามีความสุขขึ้น หรือ ในสายตาของผู้อื่นการกระทำหรือละเว้นการกระทำ จะทำให้บุคคลนั้นฉลาดหรือถูกต้องขึ้น” ซึ่ง แนวคิดดังกล่าว เป็นแนวคิดที่ใช้หลักการป้องกันภัยที่จะเกิดขึ้นแก่บุคคลอื่นมาเป็นข้อพิจารณาว่าการ กระทำใดควรเป็นความผิดตามกฎหมายอาญา

เฮอริเบิร์ต แอล แพ็กเกอร์ (Herbert L. Packer) กำหนดหลักเกณฑ์ 6 ประการ ในการพิจารณาว่าการกระทำใดควรจะเป็นความผิดอาญาหรือไม่ ดังนี้

- 1). การกระทำนั้นเป็นที่เห็นได้ชัดของกลุ่มคนในสังคมส่วนมากว่า เป็นการกระทำที่กระทบกระเทือนสังคมอย่างรุนแรง และกลุ่มคนส่วนมากไม่ให้อภัยการกระทำดังกล่าว
- 2). หากการกระทำดังกล่าวเป็นความผิดอาญาแล้ว จะไม่ขัดแย้งกับวัตถุประสงค์ของการลงโทษ
- 3). การปราบปรามการกระทำเช่นนั้น จะไม่ส่งผลให้การกระทำที่เหมาะสมใน สังคมลดน้อยลง
- 4). หากเป็นความผิดอาญาแล้ว การใช้บังคับกฎหมายจะต้องเป็นไปอย่างเสมอภาค และเท่าเทียมกัน
- 5). การใช้กระบวนการยุติธรรมทางอาญากับการกระทำดังกล่าว จะไม่เป็นภาระแก่กระบวนการยุติธรรมทางอาญามากจนเกินไป ไม่ว่าจะทางด้านคุณภาพหรือปริมาณ
- 6). ไม่มีมาตรการควบคุมอื่นใดที่จะเหมาะสมไปกว่าการใช้กฎหมายอาญากับการกระทำนั้นๆ

นอกจากนี้ ยังมีนักกฎหมายที่เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการจำกัดการกำหนดความรับผิดชอบทางอาญาเพื่อให้การกำหนดความรับผิดชอบทางอาญามีความเหมาะสม และเป็นประโยชน์ต่อสังคม ดังนี้

- 1). การกระทำต้องห้ามตามกฎหมายอาญาไม่ควรมีวัตถุประสงค์เพียงเพื่อให้ บุคคลเชื่อฟัง และหากไม่เชื่อฟังจะได้รับผลร้ายในทางแก้แค้นตอบแทน โดยซีซาร์ เบคคาเรีย (Cesare Beccaria) นักอาชญาศาสตร์เคยเสนอแนวคิดที่ว่า “การป้องกันอาชญากรรมย่อมดีกว่าการ ลงโทษผู้กระทำความผิด สิ่งนี้ควรเป็นเป้าหมายอุดมคติของการออกกฎหมายที่ดี”

- 2). เจอเรมี เบนธัม (Jeremy Bentham) ผู้นำฝ่ายอรรถประโยชน์นิยมได้อธิบายเพิ่มเติมจากแนวคิดของเบคคาเรียว่า รัฐไม่ควรใช้กฎหมายอาญาเพื่อลงโทษการกระทำที่ปราศจากอันตราย และไม่ควรใช้กฎหมายอาญา หากวิธีการอื่นที่ส่งผลร้ายน้อยกว่าสามารถทำให้บรรลุวัตถุประสงค์เช่นเดียวกันนั้นได้ ซึ่งแนวคิดดังกล่าวยังมีข้อบกพร่องอยู่ เบนธัมจึงเสนอแนวคิดใหม่ว่า ไม่ควรนำกฎหมายอาญามาใช้ หากผลร้ายที่เกิดจากการลงโทษมีมากกว่าผลร้ายที่เกิดจากการทำความผิด ซึ่งต่อมา นิเกล วอล์กเกอร์ (Nigel Walker) เสนอแนวคิดที่พัฒนามาจากแนวคิดของเบนธัมว่า ข้อห้ามตามกฎหมายอาญาไม่ควรก่อให้เกิดผลร้ายมากกว่าพฤติกรรมที่กฎหมายอาญาต้องการกำจัด

- 3). จอห์น สจิวท มิลล์ (John Stuart Mill) พัฒนาแนวคิดของเบนธัมและวอล์กเกอร์โดยเสนอว่า ไม่ควรใช้กฎหมายอาญาเพื่อบังคับให้บุคคลปฏิบัติตามแนวทางที่จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ปฏิบัติตนเอง โดยมิลล์เห็นว่า บุคคลย่อมมีอิสระในตัวเอง แม้การกระทำของบุคคลใด

จะผิดศีลธรรม แต่หากไม่ทำให้บุคคลอื่นในสังคมเดือดร้อน รัฐก็ไม่ควรห้ามการกระทำดังกล่าว ซึ่งการใช้อำนาจเหนือบุคคลของรัฐจะทำได้ก็ต่อเมื่อมีวัตถุประสงค์ที่จะป้องกันอันตรายแก่บุคคลอื่นในสังคม หากเป็นอันตรายที่เกิดแก่ตัวผู้กระทำเอง โดยบุคคลอื่นไม่ได้เป็นผู้ก่อให้เกิดอันตรายนั้น รัฐก็ไม่อาจเข้ามาจำกัดเสรีภาพในการกระทำของบุคคลนั้นได้

สำหรับประเทศไทย รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 กำหนด หลักเกณฑ์ในการตรากฎหมายไว้ในมาตรา 26 และมาตรา 77 โดยวางหลักเกณฑ์ดังนี้

มาตรา 26 การตรากฎหมายที่มีผลเป็นการจำกัดสิทธิหรือเสรีภาพของบุคคลต้อง เป็นไปตามเงื่อนไขที่บัญญัติไว้ในรัฐธรรมนูญ ในกรณีที่รัฐธรรมนูญไม่ได้บัญญัติเงื่อนไขไว้ กฎหมาย ดังกล่าวต้องไม่ขัดต่อหลักนิติธรรม ไม่เพิ่มภาระหรือจำกัดสิทธิหรือเสรีภาพของบุคคลเกินสมควรแก่ เหตุ และจะกระทบต่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของบุคคลมิได้ รวมทั้งต้องระบุเหตุผลความจำเป็นใน การจำกัดสิทธิและเสรีภาพไว้ด้วย

กฎหมายตามวรรคหนึ่ง ต้องมีผลใช้บังคับเป็นการทั่วไป ไม่มุ่งหมายให้ใช้บังคับ แก่กรณีใดกรณีหนึ่งหรือแก่บุคคลใดบุคคลหนึ่งเป็นการเจาะจง

มาตรา 77 รัฐพึงจัดให้มีกฎหมายเพียงเท่าที่จำเป็น และยกเลิกหรือปรับปรุง กฎหมายที่หมดความจำเป็นหรือไม่สอดคล้องกับสภาพการณ์ หรือที่เป็นอุปสรรคต่อการดำรงชีวิตหรือ การประกอบอาชีพโดยไม่ชักช้าเพื่อไม่ให้เป็นภาระแก่ประชาชน และดำเนินการให้ประชาชนเข้าถึงตัว บทกฎหมายต่างๆ ได้โดยสะดวกและสามารถเข้าใจกฎหมายได้ง่ายเพื่อปฏิบัติตามกฎหมายได้อย่าง ถูกต้อง

ก่อนการตรากฎหมายทุกฉบับ รัฐพึงจัดให้มีการรับฟังความคิดเห็นของผู้ที่ เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากกฎหมายอย่างรอบด้านและเป็นระบบ รวมทั้งเปิดเผย ผลการรับฟังความคิดเห็นและการวิเคราะห์นั้นต่อประชาชน และนำมาประกอบการพิจารณาใน กระบวนการตรากฎหมายทุกขั้นตอน เมื่อกฎหมายมีผลใช้บังคับแล้ว รัฐควรจัดให้มีการประเมินผลสัมฤทธิ์ของ กฎหมายทุกรอบระยะเวลาที่กำหนด โดยรับฟังความคิดเห็นของผู้เกี่ยวข้องประกอบด้วย เพื่อพัฒนา กฎหมายทุกฉบับให้สอดคล้องและเหมาะสมกับบริบทต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงไป

รัฐพึงใช้ระบบอนุญาตและระบบคณะกรรมการในกฎหมายเฉพาะกรณีที่น่าจำเป็น พึงกำหนด หลักเกณฑ์การใช้ดุลยพินิจของเจ้าหน้าที่ของรัฐและระยะเวลาในการดำเนินการตาม ขั้นตอนต่างๆ ที่ บัญญัติไว้ในกฎหมายให้ชัดเจน และพึงกำหนดโทษอาญาเฉพาะความผิดร้ายแรง

2.3 ทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ (maslow)

ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation)

Maslow เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เป็นจำนวนมากสามารถอธิบายโดยใช้แนวโน้มของบุคคลในการ ค้นหา เป้าหมายที่จะทำให้ชีวิตของเขาได้รับความต้องการ ความปรารถนา และได้รับสิ่งที่มี ความหมายต่อตนเอง เป็นความจริงที่จะกล่าวว่ากระบวนการของแรงจูงใจเป็นหัวใจของทฤษฎี

บุคลิกภาพของ Maslow โดยเขาเชื่อว่ามนุษย์เป็น “สัตว์ที่มีความต้องการ” (wanting animal) และเป็นการยากที่มนุษย์จะไปถึงขั้นของความพึงพอใจอย่างสมบูรณ์ในทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของ Maslow เมื่อบุคคลปรารถนาที่จะได้รับความพึงพอใจและเมื่อบุคคลได้รับความพึงพอใจในสิ่งหนึ่งแล้วก็จะยังคงเรียกร้องความพึงพอใจสิ่งอื่น ๆ ต่อไป ซึ่งถือเป็นคุณลักษณะของมนุษย์ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความต้องการจะได้รับสิ่งต่าง ๆ อยู่เสมอ

Maslow กล่าวว่าความปรารถนาของมนุษย์นั้นติดตัวมาแต่กำเนิดและความปรารถนาเหล่านี้จะเรียงลำดับขั้นของความปรารถนา ตั้งแต่ขั้นแรกไปสู่ความปรารถนาขั้นสูงขึ้นไปเป็นลำดับ

ลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ (The Need –Hierarchy Conception of Human Motivation)



ภาพที่ 2.4 แสดงทฤษฎีความต้องการ maslow

Maslow เรียงลำดับความต้องการของมนุษย์จากขั้นต้นไปสู่ความต้องการขั้นต่อไปไว้เป็นลำดับดังนี้

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological needs)
2. ความต้องการความปลอดภัย (Safety needs)
3. ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Belongingness and love needs)
4. ความต้องการได้รับความนับถือยกย่อง (Esteem needs)
5. ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self-actualization needs)

ลำดับขั้นความต้องการของมาสโล มีการเรียงลำดับขั้นความต้องการที่อยู่ในขั้นต่ำสุด จะต้องได้รับความพึงพอใจเสียก่อนบุคคลจึงจะสามารถผ่านพ้นไปสู่ความต้องการที่อยู่ในขั้นสูงขึ้นไปตามลำดับดังจะอธิบายโดยละเอียดดังนี้

1. ความต้องการทางร่างกาย (Physiological needs)

เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานที่มีอำนาจมากที่สุดและสังเกตเห็นได้ชัดที่สุด จากความต้องการทั้งหมดเป็นความต้องการที่ช่วยการดำรงชีวิต ได้แก่ ความต้องการอาหาร น้ำดื่ม ออกซิเจน การพักผ่อนนอนหลับ ความต้องการทางเพศ ความต้องการความอบอุ่น ตลอดจนความต้องการที่จะถูกกระตุ้นอวัยวะรับสัมผัส แรงขับของร่างกายเหล่านี้จะเกี่ยวข้องโดยตรงกับความอยู่รอดของร่างกาย และของอินทรีย์ความพึงพอใจที่ได้รับ ในขั้นนี้จะกระตุ้นให้เกิดความต้องการในขั้นที่สูงกว่าและถ้าบุคคลใดประสบความล้มเหลวที่จะสนองความต้องการพื้นฐานนี้ก็จะไม่ได้รับการกระตุ้น ให้เกิดความต้องการในระดับที่สูงขึ้นอย่างใดก็ตาม ถ้าความต้องการอย่างหนึ่งยังไม่ได้รับความพึงพอใจ บุคคลก็จะอยู่ภายใต้ความต้องการนั้นตลอดไป ซึ่งทำให้ความต้องการอื่นๆ ไม่ปรากฏหรือกลายเป็นความต้องการระดับรองลงไป เช่น คนที่อดอยากหิวโหยเป็นเวลานานจะไม่สามารถสร้างสรรค์สิ่งที่มีประโยชน์ต่อโลกได้บุคคลเช่นนี้จะหมกมุ่น อยู่กับการจัดหาบางสิ่งบางอย่างเพื่อให้มีอาหารไว้รับประทาน Maslow อธิบายต่อไปว่าบุคคลเหล่านี้จะมีความรู้สึกเป็นสุขอย่างเต็มที่เมื่อมีอาหารเพียงพอสำหรับเขาและจะไม่ต้องการสิ่งอื่นใดอีก ชีวิตของเขากล่าวได้ว่าเป็นเรื่อง ของการรับประทาน สิ่งอื่นๆ นอกจากนั้นจะไม่มีค่าสำคัญไม่ว่าจะเป็นเสรีภาพ ความรัก ความรู้สึกต่อชุมชนการ ได้รับการยอมรับ และปรัชญาชีวิต บุคคลเช่นนี้มีชีวิตอยู่เพื่อที่จะรับประทานเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ตัวอย่าง การขาดแคลนอาหารมีผลต่อพฤติกรรม ได้มีการทดลองและการศึกษาชีวประวัติเพื่อแสดงว่า ความต้องการทางด้านร่างกายเป็นเรื่องสำคัญที่จะเข้าใจพฤติกรรมมนุษย์และได้พบผลว่าเกิดความเสียหายอย่างรุนแรงของพฤติกรรมซึ่งมีสาเหตุจากการขาดอาหารหรือน้ำติดต่อกันเป็นเวลานาน ตัวอย่างคือ เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 ในค่าย Nazi ซึ่งเป็นที่กักขังเชลย เชลยเหล่านั้นจะละทิ้งมาตรฐานทางศีลธรรมและค่านิยมต่าง ๆ ที่เขาเคยยึดถือภายใต้สภาพการณ์ปกติ เช่น ขโมยอาหารของคนอื่น หรือใช้วิธีการต่าง ๆ ที่จะได้รับอาหารเพิ่มขึ้น อีกตัวอย่างหนึ่งในปี ค.ศ. 1970 เครื่องบินของสายการบิน Peruvian ตกลงที่ฝั่งอ่าวอเมริกาใต้ผู้ที่รอดตายรวมทั้งพระนิกาย Catholic อาศัยการมีชีวิตอยู่รอดโดยการกินซากศพของผู้ที่ตายจากเครื่องบินตก จากปรากฏการณ์นี้ชี้ให้เห็นว่าเมื่อมนุษย์เกิดความหิวขึ้น จะมีอิทธิพลเหนือระดับศีลธรรมจรรยา จึงไม่ต้องสงสัยเลยว่ามนุษย์มีความต้องการทางด้านร่างกายเหนือความต้องการอื่น ๆ และแรงผลักดันของความต้องการนี้ได้เกิดขึ้นกับบุคคลก่อนความต้องการอื่น ๆ

2. ความต้องการความปลอดภัย(Safety needs)

เมื่อความต้องการทางด้านร่างกายได้รับความพึงพอใจแล้วบุคคลก็จะพัฒนาการไปสู่ขั้นใหม่ต่อไปซึ่งขั้นนี้เรียกว่าความปลอดภัยหรือความรู้สึกมั่นคง (safety or security) Maslow กล่าวว่าความ ต้องการความปลอดภัยนี้จะสังเกตได้ง่ายในทารกและในเด็กเล็ก ๆ เนื่องจากทารกและเด็กเล็ก ๆ ต้องการความช่วยเหลือและต้องพึ่งพาศูนย์อื่น ตัวอย่าง ทารกจะรู้สึกกลัวเมื่อถูกทิ้งให้อยู่ตามลำพังหรือเมื่อเขาได้ยินเสียงดังๆ หรือเห็นแสงสว่างมาก ๆ แต่ประสบการณ์และการเรียนรู้จะทำให้ความรู้สึกกลัวหมดไป ดังคำพูดที่ว่า “ฉันไม่กลัวเสียงฟ้าร้องและฟ้าแลบอีกต่อไปแล้ว

เพราะฉันรู้ธรรมชาติในการเกิดของมัน” พลังความต้องการความปลอดภัยจะเห็นได้ชัดเจนเช่นกันเมื่อเด็กเกิดความเจ็บป่วย ตัวอย่างเด็กที่ประสบอุบัติเหตุขาหักก็จะรู้สึกกลัวและอาจแสดงออกด้วยอาการผื่นร้ายและความต้องการที่จะได้รับความปกป้องคุ้มครองและการให้กำลังใจ

Maslow กล่าวเพิ่มเติมว่าพ่อแม่ที่เลี้ยงดูลูกอย่างไม่กวัดขุ่นและตามใจมากเกินไป จะไม่ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าได้รับความพึงพอใจจากความต้องการความปลอดภัย การให้นอนหรือให้กินไม่เป็นเวลาไม่เพียงแต่ทำให้เด็กสับสนเท่านั้น แต่ยังทำให้เด็กรู้สึกไม่มั่นคงในสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเขา สัมพันธภาพของพ่อแม่ที่ไม่ดีต่อกัน เช่น ทะเลาะกันทำร้ายร่างกายซึ่งกันและกัน พ่อแม่แยกกันอยู่ หย่า ตายจากไป สภาพการณ์เหล่านี้จะมี อิทธิพลต่อความรู้สึกที่ดีของเด็ก ทำให้เด็กรู้ว่าสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ไม่มั่นคง ไม่สามารถคาดการณ์ได้และนำไปสู่ ความรู้สึกไม่ปลอดภัย ความต้องการความปลอดภัยจะยังมีอิทธิพลต่อบุคคลแม้ว่าจะผ่านพ้นวัยเด็กไปแล้ว แม้ใน บุคคลที่ทำงานในฐานะเป็นผู้คุ้มครอง เช่น ผู้รักษาเงิน นักบัญชีหรือทำงานเกี่ยวกับการประกันต่าง ๆ และผู้ที่ทำหน้าที่ให้การรักษาพยาบาลเพื่อความปลอดภัยของผู้อื่น เช่น แพทย์ พยาบาล แม้กระทั่งคนชรา บุคคลทั้งหมดที่กล่าวมานี้จะไฝหาความปลอดภัยของผู้อื่น เช่น แพทย์พยาบาล แม้กระทั่งคนชรา บุคคลทั้งหมดที่กล่าวมานี้จะ ไฝหาความปลอดภัยด้วยกันทั้งสิ้น ศาสนาและปรัชญาที่มนุษย์ยึดถือทำให้เกิดความรู้สึกมั่นคง เพราะทำให้บุคคล ได้จัดระบบของตนเองให้มีเหตุผลและวิถีทางที่ทำให้บุคคลรู้สึก “ปลอดภัย” ความต้องการความปลอดภัยในเรื่องอื่น ๆ จะเกี่ยวข้องกับการเผชิญกับสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ สงคราม อาชญากรรม น้ำท่วม แผ่นดินไหว การจลาจล ความ สับสนไม่เป็นระเบียบของสังคม และเหตุการณ์อื่น ๆ ที่คล้ายคลึงกับสภาพเหล่านี้

Maslow ได้ให้ความคิดต่อไปว่าอาการโรคประสาทในผู้ใหญ่ โดยเฉพาะโรคประสาทชนิดย้ำคิด-ย้ำ ทำ (obsessive-compulsive neurotic) เป็นลักษณะเด่นชัดของการค้นหาความรู้สึกปลอดภัย ผู้ป่วยโรคประสาท จะแสดงพฤติกรรมว่าเขากำลังประสบเหตุการณ์ที่ร้ายกาจและกำลังมีอันตรายต่าง ๆ เขาจึงต้องการมีใครสักคนที่ ปกป้องคุ้มครองเขาและเป็นบุคคลที่มีความเข้มแข็งซึ่งเขาสามารถจะพึ่งพาอาศัยได้

3. ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ (Belongingness and Love needs)

ความต้องการความรักและความเป็นเจ้าของเป็นความต้องการขั้นที่ 3 ความต้องการนี้จะเกิดขึ้น เมื่อความต้องการทางด้านร่างกาย และความต้องการความปลอดภัยได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลต้องการได้รับ ความรักและความเป็นเจ้าของโดยการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวหรือกับผู้อื่น สมาชิกภายในกลุ่มจะเป็นเป้าหมายสำคัญสำหรับบุคคล กล่าวคือ บุคคลจะรู้สึกเจ็บปวดมากเมื่อถูกทอดทิ้งไม่มีใคร ยอมรับ หรือถูกตัดออกจากสังคม ไม่มีเพื่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อจำนวนเพื่อนๆ ญาติพี่น้อง สามีหรือภรรยาหรือ ลูกๆ ได้ลดน้อยลงไป นักเรียนที่เข้าโรงเรียนที่ห่างไกลบ้านจะเกิดความต้องการเป็นเจ้าของอย่างยิ่ง และจะ แสวงหาอย่างมากที่จะได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน

Maslow คัดค้านกลุ่ม Freud ที่ว่าความรักเป็นผลมาจากการทดเทิดสัญชาตญาณทางเพศ (sublimation) สำหรับ Maslow ความรักไม่ใช่สัญลักษณ์ของเรื่องเพศ (sex) เขาอธิบายว่าความรักที่แท้จริงจะ เกี่ยวข้องกับความรู้สึกที่ดี ความสัมพันธ์ของความรักระหว่างคน 2 คน จะรวมถึงความรู้สึกนับถือซึ่งกันและกัน การยกย่องและความไว้วางใจแก่กัน นอกจากนี้ Maslow ยังย้ำว่าความต้องการความรักของคนจะเป็นความรักที่ เป็นไปในลักษณะทั้งการรู้จักให้ความรักต่อผู้อื่นและรู้จักที่จะรับความรักจากผู้อื่น การได้รับความรักและได้รับการ ยอมรับจากผู้อื่นเป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า บุคคลที่ขาดความรักก็จะรู้สึกว่าชีวิตไร้ค่ามี ความรู้สึกอ้างว้างและเคียดแค้น กล่าวโดยสรุป Maslow มีความเห็นว่าบุคคลต้องการความรักและความรู้สึกเป็น เจ้าของ และการขาดสิ่งนี้มักจะเป็นสาเหตุให้เกิดความข้องคับใจและทำให้เกิดปัญหาการปรับตัวไม่ได้และความ ยินดีในพฤติกรรมหรือความเจ็บป่วยทางด้านจิตใจในลักษณะต่าง ๆ

สิ่งที่ควรสังเกตประการหนึ่ง ก็คือมีบุคคลจำนวนมากที่มีความลำบากใจที่จะเปิดเผยตัวเองเมื่อมี ความสัมพันธ์ใกล้ชิดสนิทสนมกับเพศตรงข้ามเนื่องจากกลัวว่าจะถูกปฏิเสธความรู้สึก เช่นนี้ Maslow กล่าวว่าสืบ เนื่องมาจากประสบการณ์ในวัยเด็ก การได้รับความรักหรือการขาดความรักในวัยเด็ก ย่อมมีผลกับการเติบโตเป็น ผู้ใหญ่ที่มีวุฒิภาวะและการมีทัศนคติในเรื่องของความรัก Maslow เปรียบเทียบว่าความต้องการความรักก็เป็น เช่นเดียวกับรถยนต์ที่สร้างขึ้นมาโดยต้องการ ก๊าซหรือน้ำมันนั่นเอง (Maslow 1970 p. 170)

4. ความต้องการได้รับความนับถือยกย่อง (Self-Esteem needs)

เมื่อความต้องการได้รับความรักและการให้ความรักแก่ผู้อื่นเป็นไปอย่างมีเหตุผลและทำให้บุคคล เกิดความพึงพอใจแล้ว พลังผลักดันในขั้นที่ 3 ก็จะลดลงและมีความต้องการในขั้นต่อไป มาแทนที่ กล่าวคือมนุษย์ ต้องการที่จะได้รับความนับถือยกย่องออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรก เป็นความต้องการนับถือตนเอง (self-respect) ส่วนลักษณะที่ 2 เป็นความต้องการได้รับการยกย่อง นับถือจากผู้อื่น (esteem from others)

4.1 ความต้องการนับถือตนเอง (self-respect) คือ ความต้องการมีอำนาจ มีความเชื่อมั่นใน ตนเอง มีความแข็งแรง มีความสามารถในตนเอง มีผลสัมฤทธิ์ไม่ต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่น และมีความเป็นอิสระ ทุกคน ต้องการที่จะรู้สึกว่าเขามีคุณค่าและมีความสามารถที่จะประสบความสำเร็จในงานภาระกิจต่าง ๆ และมีชีวิตที่เด่นดัง

4.2 ความต้องการได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น (esteem from others) คือ ความต้องการมี เกียรติยศ การได้รับยกย่อง ได้รับการยอมรับ ได้รับความสนใจ มีสถานภาพ มีชื่อเสียงเป็นที่กล่าวขาน และเป็น ที่ ชื่นชมยินดีมีความต้องการที่จะได้รับความยกย่องชมเชยในสิ่งที่เขากระทำซึ่งทำให้รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าว่า ความสามารถของเขาได้รับการยอมรับจากผู้อื่น

ความต้องการได้รับความนับถือยกย่อง ก็เป็นเช่นเดียวกับธรรมชาติของลำดับขั้นในเรื่องความ ต้องการด้านแรงจูงใจตามทัศนะของ Maslow ในเรื่องอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นภายในจิตนั้นคือ

บุคคลจะแสวงหาความต้องการได้รับการยกย่องก็เมื่อภายหลังจาก ความต้องการความรักและความ เป็นเจ้าของได้รับการตอบสนองความ พึงพอใจของเขาแล้ว และ Maslow กล่าวว่ามันเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ที่บุคคลจะย้อนกลับจากระดับขั้นความต้องการ ในขั้นที่ 4 กลับไปสู่ระดับขั้นที่ 3 อีกถ้าความต้องการระดับขั้นที่ 3 ซึ่งบุคคลได้รับไว้แล้วนั้นถูกระทบกระเทือน หรือสูญสลายไปทันทีทันใด ดังตัวอย่างที่ Maslow นำมาอ้างคือหญิงสาวคนหนึ่งซึ่งเธอคิดว่าการตอบสนองความต้องการความรัก ของเธอได้ดำเนินไปด้วยดีแล้วเธอจึงทุ่มเทและเอาใจใส่ในธุรกิจของเธอ และได้ประสบความสำเร็จ เป็นนักธุรกิจที่มีชื่อเสียงและอย่างไม่คาดฝันสามปีได้ผลจากเธอไป ในเหตุการณ์เช่นนี้ปรากฏว่าเธอ วางมือจากธุรกิจต่าง ๆ ในการที่จะส่งเสริมให้เธอได้รับความยกย่องนับถือ และหันมาใช้ความพยายาม ที่จะเรียกร้อง สามปีให้กลับคืนมา ซึ่งการกระทำเช่นนี้ของเธอเป็นตัวอย่างของความต้องการความรักซึ่ง ครั้งหนึ่งเธอได้รับแล้ว และ ถ้าเธอได้รับความพึงพอใจในความรักโดยสามปีหวนกลับคืนมาเธอก็จะกลับไป เกี่ยวข้องในโลกธุรกิจอีกครั้งหนึ่ง

ความพึงพอใจของความต้องการได้รับการยกย่องโดยทั่วไป เป็นความรู้สึกและ ทัศนคติของ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความรู้สึกที่ตนเองมีคุณค่า การมีพลังกำลัง การมีความสามารถ และความรู้สึกว่ามีชีวิตอยู่ อย่างมีประโยชน์และเป็นบุคคลที่มีความจำเป็นต่อโลก ในทางตรงกันข้าม การขาดความรู้สึกต่างๆ ดังกล่าวนี้ย่อม นำไปสู่ความรู้สึกและทัศนคติของปมด้อยและความรู้สึกไม่ พอเพียง เกิดความรู้สึกอ่อนแอและช่วยเหลือตนเองไม่ได้ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็น การรับรู้ตนเองในทาง นิเสธ (negative) ซึ่งอาจก่อให้เกิดความรู้สึกขาดกลัวและรู้สึกว่าตนเอง ไม่มีประโยชน์และสิ้นหวังใน สิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความต้องการของชีวิต และประเมินตนเองต่ำกว่าชีวิตความเป็นอยู่กับการ ได้รับการยกย่อง และยอมรับจากผู้อื่นอย่างจริงจังมากกว่าการมีชื่อเสียงจากสถานภาพหรือการได้รับการ ประจบประแจง การได้รับความนับถือยกย่องเป็นผลมาจากความเพียรพยายามของบุคคล และ ความต้องการนี้ อาจเกิดอันตรายขึ้นได้ถ้าบุคคลนั้นต้องการคำชมเชยจากผู้อื่นมากกว่าการยอมรับ ความจริงและเป็นที่ยอมรับกันว่า การได้รับความนับถือยกย่อง มีพื้นฐานจากการกระทำของบุคคล มากกว่าการควบคุมจากภายนอก

5. ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง (Self-Actualization needs)

ถึงลำดับขั้นสุดท้าย ถ้าความต้องการลำดับขั้นก่อนๆ ได้ทำให้เกิดความพึงพอใจ อย่างมี ประสิทธิภาพ ความต้องการเข้าใจตนเองอย่างแท้จริงก็จะเกิดขึ้น Maslow อธิบายความ ต้องการเข้าใจตนเองอย่าง แท้จริง ว่าเป็นความปรารถนาในทุกสิ่งทุกอย่างซึ่งบุคคลสามารถจะได้รับ อย่างเหมาะสมบุคคลที่ประสบผลสำเร็จ ในขั้นสูงสุดนี้จะใช้พลังอย่างเต็มที่ในสิ่งที่ท้าทาย ความสามารถและศักยภาพของเขาและมีความปรารถนาที่จะ ปรับปรุงตนเอง พลังแรงขับของเขาจะ กระทำพฤติกรรมตรงกับความสามารถของตน กล่าวโดยสรุปการเข้าใจ ตนเองอย่างแท้จริงเป็นความ ต้องการอย่างหนึ่งของบุคคลที่จะบรรลุถึงจุดสูงสุดของศักยภาพ เช่น “นักดนตรีก็ ต้องใช้ ความสามารถทางด้านดนตรี ศิลปินก็ต้องวาดรูป กวีจะต้องเขียนโคลงกลอน ถ้าบุคคลเหล่านี้ได้

บรรลุถึง เป้าหมายที่ตนตั้งไว้ก็เชื่อได้ว่าเขาเหล่านั้นเป็นคนที่รู้จักตนเองอย่างแท้จริง” Maslow (1970 : 46)

ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริงจะดำเนินไปอย่างง่ายหรือเป็นไปโดยอัตโนมัติโดย ความเป็นจริงแล้ว Maslow เชื่อว่าคนเรามักจะกลัวตัวเองในสิ่งเหล่านี้ “ด้านที่ดีที่สุดของเรา ความสามารถพิเศษ ของเรา สิ่งที่ดีงามที่สุดของเรา พลังความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์” Maslow (1962 : 58)

ประการสุดท้าย Maslow ได้สรุปว่าการไม่เข้าใจตนเองอย่างแท้จริงเกิดจากความพยายามที่ไม่ ถูกต้องของการแสวงหาความมั่นคงปลอดภัย เช่น การที่บุคคลสร้างความรู้สึกให้ผู้อื่นเกิดความพึงพอใจตนโดย พยายามหลีกเลี่ยงหรือจัดข้อผิดพลาดต่าง ๆ ของตน บุคคลเช่นนี้จึงมีแนวโน้มที่จะพิทักษ์ความมั่นคงปลอดภัยของ ตน โดยแสดงพฤติกรรมในอดีตที่เคยประสบผลสำเร็จ แสวงหาความอบอุ่น และสร้างมนุษย์สัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่ง ลักษณะเช่นนี้ย่อมขัดขวางวิถีทางที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง

2.4 ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์

2.4.1 ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นสิ่งที่มีอยู่ในตัวของมนุษย์เอง ซึ่งบางคนก็มีมาก บางคนก็มีน้อยหรือที่เข้าใจว่าความคิดสร้างสรรค์อยู่ในความถนัด (Aptitude) หรือความสามารถ (Ability)ความคิดสร้างสรรค์นอกจากจะเกิดมาเฉพาะตัวบุคคลแล้วยังสามารถเกิดขึ้นได้ จากการสะสมประสบการณ์และการแก้ปัญหา (เกษรธิตะจารี, 2550)

“ความคิดสร้างสรรค์” ได้มีผู้ศึกษาและให้คำจำกัดความไว้หลายท่าน ดังเช่น Torrance (1963 : 47) กล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถของบุคคลในการคิดแก้ปัญหา ด้วยการคิดอย่างลึกซึ้งที่นอกเหนือไปจากลำดับขั้นการคิดอย่างปกติธรรมดาเป็นลักษณะภายในของบุคคลที่จะคิดหลายแง่หลายมุม ประสมประสานกันจนได้ผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์”

Davis (1973: อ้างถึงใน กรมวิชาการ. 2535: 6-7) ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึงทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์โดยแบ่งกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม ดังนี้

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์

นักจิตวิทยาทางจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น Freud และ Kris ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเกิดของความคิดสร้างสรรค์ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตใต้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ(Libido) กับความรู้สึกผิดชอบทางสังคม (Social Conscience) ดังนั้น เพื่อให้แรงขับทางเพศได้แสดงออกมาในรูปหรือพฤติกรรมที่สังคมยอมรับได้จึงเปลี่ยนเป็นความคิดสร้างสรรค์ส่วน Kubie และ Rugg ซึ่งเป็นนักจิตวิเคราะห์แนวใหม่กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นระหว่างความรู้สึกกับจิตใต้สำนึกซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตส่วนที่เรียกว่าจิตก่อนสำนึก

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรม

นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรงการตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์นอกจากนี้ยังได้เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญาคือการโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของมานุษยนิยม

แนวความคิดของมานุษยนิยมที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ Maslow and Rogers เป็นผู้ที่มิบทบาทสำคัญของแนวคิดกลุ่มนี้โดยมีความคิดว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้ที่รู้จัก ตนเอง ตรงตามสภาพที่เป็นจริง เข้าใจตนเองและยอมรับตนเองทั้งในส่วนที่บกพร่อง และส่วนที่ดีรู้ ทั้งจุดอ่อนและตระหนักในความสามารถของตนเอง ฟังตนเอง ริเริ่ม และนำตนเองได้สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ มีอิสรภาพในการคิด ตัดสินใจเลือกทำสิ่งต่าง ๆ โดยไม่ให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อน มองเห็นศักดิ์ศรีและคุณค่าของตนเอง และสามารถสร้างสรรค์ตนเอง และสังคมให้เกิดประโยชน์สุข

การที่บุคคลจะสามารถพัฒนาและไปถึงเป้าหมายดังกล่าวนั้น กลุ่มมานุษยนิยมได้ เน้นถึงสถานการณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ว่าจะต้องประกอบด้วย

3.1 ภาวะความปลอดภัยทางจิต กล่าวคือ

3.1.1 การยอมรับในค่าของความเป็นคน เคารพในสิทธิและความคิดเห็น

3.1.2 ไม่มีการตีราคา ประเมิน หรือเปรียบเทียบความคิดเห็นและผลงาน ทุกคนทำงานด้วยความสบายใจไม่ต้องหวงวิตกและเกรงการถูกทำโทษ ถูกตำหนิหรือตัดสินใจว่า ไม่ดี

3.1.3 ความมั่นใจในตนเอง มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจด้วยตนเอง และเต็มใจที่จะรับผิดชอบในความสำเร็จ หรือล้มเหลวของตนได้

3.2 ภาวะที่มีเสรีภาพในการแสดงออกกล่าวคือ

3.2.1 มีจิตใจกว้างที่จะเปิดรับประสบการณ์เต็มใจที่จะรับรู้ความคิด มีความสนใจต่อเหตุการณ์และความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกรวมทั้งประเด็นข้อถกเถียงที่ยังไม่ยุติ

3.2.2 ปรารถนาที่จะเล่นกับความคิด และสิ่งแปลก ๆ ใหม่

4. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์โมเดล AUTA แนวความคิดของทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์นี้เป็นแนวคิดสร้างสรรค์ที่ David and Sullivan คิดค้นในปีค.ศ. 1980 โดยอธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ ด้วยการส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์และจัดลำดับของการพัฒนา ซึ่งมี 4 ลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.1 การตระหนักรู้(Awareness) คือ การตระหนักรู้ถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตัวเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักรู้ถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มี อยู่ในตนเองด้วย

4.2 ความเข้าใจ(Understanding) คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ได้แก่

1. บุคลิกภาพของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. ธรรมชาติของกระบวนการคิดสร้างสรรค์
3. ความสามารถที่สร้างสรรค์
4. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
5. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
6. วิธีฝึกและปัจจัยที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

4.3 เทคนิควิธี (Techniques) การรู้เทคนิควิธีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้งที่ เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน ได้แก่

1. การระดมพลังสมอง
2. การเอาคุณลักษณะต่าง ๆ ออกมาแจกแจง หรือปรับลักษณะต่าง ๆ
3. การจับคู่ในลักษณะ 2 ด้าน แล้วจับคู่สลับกันหลาย ๆ คู่ก็จะได้รูปแบบ หลายรูปแบบ
4. การใช้ความคิดริเริ่มหรือการสร้างสิ่งใหม่ ๆ โดยอาศัยข้อมูลที่มีอยู่แล้ว
5. การคิดโดยเอาสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องมาเกี่ยวข้องกันหรือทำสิ่งธรรมดาให้แปลก

ใหม่โดยการใช้คุณลักษณะของการเปรียบเทียบมาใช้

4.4 การตระหนักรู้ในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักรู้ ในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพ การรู้จักตนเองนั้นประกอบด้วย ลักษณะดังต่อไปนี้

1. เปิดกว้างรับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม
2. มีความตระหนักรู้ถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน
3. ผลผลิตผลงานด้วยตนเอง
4. มีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต

องค์ประกอบทั้ง 4 นี้จะผลักดันให้บุคคลสามารถดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเอง ออกมาใช้ได้

2.4.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

Guildford (1967: 138) สรุปว่าการคิดที่สำคัญจะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์คือ ความสามารถของบุคคลที่จะคิดแตกแยกออกไปหลายทิศทาง หลายลักษณะ หลายแง่หลายมุม หรือเรียกว่าความคิดอนกนัย (Divergent Thinking) ความคิดต่าง ๆ ดังกล่าวประกอบด้วยความคิด 4 ลักษณะดังนี้คือ

1. ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึงความสามารถของสมองในการคิดหาคำตอบได้ อย่างคล่องแคล่วรวดเร็วหรือคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ความคิดชนิดนี้จะเน้นในเรื่องปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำ กันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งเป็น

1.1 ความคล่องแคล่วทางด้านภาษาหรือถ้อยคำ (Work Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำในรูปแบบต่าง ๆ อย่างคล่องแคล่ว

1.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เน้นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

1.3 ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยคคือความสามารถที่จะนำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

1.4 ความคล่องในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการ ภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐให้ได้มากที่สุด ภายในเวลาที่กำหนด 5 นาทีหรือ 10 นาที

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิด แบ่งออกเป็น

2.1. ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระคนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้คิดประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ ว่ามีอะไรบ้าง ได้หลายทิศทาง ในขณะที่คนซึ่งไม่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้เพียงทิศทางเดียว

2.2 ความคิดเห็นยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adapted Flexibility) หมายถึงความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา ซึ่งคนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำ กัน

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึงความสามารถทางสมองในการหาคำตอบที่แปลกใหม่และเป็นคำตอบที่ไม่ซ้ำกับคำตอบของผู้อื่น เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึงความคิดเกี่ยวกับรายละเอียดที่ใช้ในการตกแต่ง เพื่อให้ความคิดริเริ่มนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จะเห็นว่าองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคิด คล่องแคล่วความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออ ซึ่งลักษณะของความคิดเหล่านี้จะทำให้เป็นผู้ ที่มีความคิดออกนอกกรอบ (Divergent Thinking) ตามแนวทฤษฎีของกิลฟอร์ดซึ่งแนวคิดของแต่ละลักษณะ จะส่งผลซึ่งกันและกันให้มีความคิดสร้างสรรค์แต่สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการศึกษาร่องประกอบของความคิดสร้างสรรค์เพียง 3 องค์ประกอบ คือ ความคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม เท่านั้น

2.4.3 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาแต่ละท่านที่ได้แบ่งไว้ มีหลายแบบแล้วแต่ความสนใจและจุดเน้นของแต่ละท่านดังนี้ Morgan (1966 อ้างถึงใน สุชาจันทร์ เอม, 2541 : 186) กล่าวว่าวิธีการที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังนี้

1. การเตรียม (Preparation) คือการเตรียมปัญหาว่า สิ่งที่ยากรู้คืออะไร
2. การคิดหาทางแก้ (Incubation) เป็นการคิดพิจารณาปัญหาหรือสิ่งที่ยากรู้ว่าจะหาข้อมูลจากที่ไหน สิ่งที่จะค้นคว้ารวบรวมได้มีอะไรบ้าง
3. การทำให้กระจ่างชัด (Illumination) คือการมองเห็นวิธีต่าง ๆ ในการแก้ปัญหา
4. การหาคำตอบ (Verification) เป็นการยืนยันผลจากการทดสอบว่า วิธีการแก้ปัญหาใดที่ให้คำตอบได้ถูกต้องที่สุด

Osborn (1963: 91-92) ได้แบ่งกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของเขาออกเป็น 7 ขั้นตอน คือ

1. ปัญหา สามารถชี้ระบุประเด็นปัญหาที่ต้องการจะใช้ความคิดสร้างสรรค์แก้ปัญหา
2. การเตรียมและรวบรวมข้อมูล เป็นการรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา
3. วิเคราะห์เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลพิจารณาและแจกแจงข้อมูล
4. การใช้ความคิดหรือคัดเลือกเพื่อหาทางเลือกต่าง ๆ เป็นขั้นพิจารณาอย่างละเอียด

รอบคอบ และหาทางเลือกที่เป็นไปได้ไว้หลาย ๆ แนวทาง

5. การฝึกความคิดและการทำให้กระจ่างเป็นขั้นที่ทำให้การฝึกความคิดว่าง และเกิดความคิดบางอย่างขึ้นมาแล้วทำให้ความคิดนั้นชัดเจนขึ้น
6. การสังเคราะห์และการบรรจุชิ้นส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน
7. การประเมินผลเป็นการคัดเลือกจากคำตอบที่มีประสิทธิภาพที่สุด

2.4.4 ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงย่อมเป็นที่ต้องการของสังคมซึ่งจะสังเกตได้จากอัตลักษณ์เฉพาะตัวดังที่นักการศึกษาและนักจิตวิทยาได้กล่าวไว้ดังนี้ Garrison (1954 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2545 : 18) ได้อธิบายถึงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. เป็นคนที่สนใจปัญหา ยอมรับความเปลี่ยนแปลง ไม่ถอยหนีปัญหาที่เกิดขึ้น แต่กล้าที่จะ เผชิญปัญหากระตือรือร้นที่จะแก้ปัญหาตลอดจนหาทางปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพัฒนาตนเอง และ งานอยู่เสมอ
2. เป็นคนที่มีความสนใจกว้างขวาง ทันทต่อเหตุการณ์รอบด้านต้องการเอาใจใส่ในการศึกษา หาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ เพิ่มเติมอยู่เสมอ พร้อมทั้งยอมรับข้อคิดเห็นจากข้อเขียนที่มีสารประโยชน์ และนำข้อมูลเหล่านั้นมาประกอบใช้พิจารณาปรับปรุงพัฒนางานของตน

3. เป็นคนที่ชอบคิดหาทางแก้ปัญหาไว้หลาย ๆ ทาง เตรียมทางเลือกสำหรับแก้ปัญหาไว้ มากกว่าหนึ่งวิธีเสมอ

4. เป็นบุคคลที่มีสุขภาพสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ หรือมีสุขภาพกายก็ดี สุขภาพจิตก็ดี นั่นเอง ทั้งนี้เพราะมีการพักผ่อนอย่างเพียงพอ และมีความสนใจต่อสิ่งใหม่ที่พบ และยังเป็นคนช่าง ชัก ช่างถามและจดจำได้ดี ทำให้สามารถนำข้อมูลที่จดจำมาใช้ประโยชน์ได้ดี

5. เป็นคนที่ยอมรับและเชื่อในบรรยากาศและสภาพแวดล้อมว่ามีผลกระทบต่อความคิด สร้างสรรค์ ดังนั้นการจัดบรรยากาศ สถานที่ สิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม จะสามารถจัดสิ่งรบกวนและ อุปสรรค ทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

2.4.5 พัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์

จากแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์ส่งเสริมให้พัฒนาได้จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาถึงพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทางในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้เจริญต่อเนื่องถึงวัยผู้ใหญ่ต่อไป Torrance (1969 : 84-103) ได้สรุปพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1. วัยก่อนเรียน ในวัยก่อนเรียนเข้าเรียนเป็นเด็กที่มีอายุช่วงแรกเกิดถึง 6 ปีซึ่งได้แบ่ง พัฒนาการความคิดออกเป็น 3 ระยะดังนี้

1.1 ตั้งแต่แรกเกิดถึง 2 ปีเด็กเริ่มพัฒนาจินตนาการในช่วงแรกเด็กต้องการรู้เรื่องต่างๆ พยายามเลียนแบบเสียงและจังหวะ เมื่ออายุ 2 ขวบ เด็กต้องการให้มีอะไรพิเศษเกิดขึ้น เด็กกระตือรือร้นที่จะได้สัมผัส ชิม และดูทุกสิ่งทุกอย่าง เด็กมีความอยากรู้อยากเห็น แต่วิธีการแสดงออกนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของเด็กแต่ละคน

1.2 อายุ 2 ปีถึง 4 ปีเด็กเรียนรู้เกี่ยวกับโลกโดยประสบการณ์ตรง และทำสิ่งนั้น ๆ ซ้ำ โดยการเล่นที่ใช้จินตนาการ เด็กตื่นตัวกับสิ่งแปลกใหม่ตามธรรมชาติช่วงความสนใจของเด็กจะสั้นโดยเปลี่ยนจากการเล่นอย่างหนึ่งไปอีกรายอย่างหนึ่งเสมอ เด็กเริ่มพัฒนาความรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง เด็กในวัยนี้มักทำให้สิ่งที่เกินความสามารถของตนเอง ทำให้เกิดความรู้สึกโกรธและคับข้องใจ

1.3 อายุ 4 ปีถึง 6 ปีเด็กเริ่มสนุกสนานกับการวางแผน การเล่น การทำงาน เด็กเรียนรู้ บทบาทของผู้ใหญ่โดยการเล่นสมมติมีความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งที่เป็นจริงและถูกต้อง เด็กสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ แม้ว่าจะไม่เข้าใจเหตุผลนักเด็กทดลองเล่นบทบาทต่าง ๆ โดยใช้จินตนาการของเด็กเองลักษณะความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัยนี้ค่อนข้างจะเป็นธรรมชาติที่ปรากฏชัดเจน

2. ระดับประถมศึกษา ในวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่มีอายุในช่วง 6 ปีถึง 12 ปี ซึ่งได้แบ่ง พัฒนาการคิดออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

2.1 อายุ 6 ปีถึง 8 ปีจินตนาการสร้างสรรค์ของเด็กเปลี่ยนไปสู่ความเป็นจริงมากขึ้น เขาพยายามที่จะบรรยายออกมาแม้ในขณะที่เขาเล่นเด็กวัยนี้รักการเรียนรู้มาก ดังนั้นการจัดประสบการณ์ที่ท้าทายและสนุกสนานให้เด็กวัยนี้ย่อมช่วยพัฒนาความอยากรู้อยากเห็นให้แก่เด็ก

2.2 อายุ 8 ปีถึง 10 ปีเด็กใช้ทักษะหลายด้านในการสร้างสรรค์และสามารถค้นพบวิธีที่จะใช้ความสามารถเฉพาะตัวของเขา เด็กมักจะเทียบตัวเองกับคนที่น่ายกย่อง ซึ่งสามารถที่จะเอาชนะอุปสรรคได้ความสามารถในการถามและความอยากรู้อยากเห็นของเด็กเพิ่มขึ้น

2.3 อายุ 10 ปีถึง 12 ปีเด็กชอบการสำรวจค้นคว้า เด็กหญิงชอบอ่านหนังสือและเล่น สมมติเด็กชายชอบเรียนจากประสบการณ์ตรง ช่วงเวลาของความสนใจจะนานขึ้น ความสามารถทางศิลปะและดนตรีจะพัฒนาได้เร็ว เด็กจะชอบทดลองทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อประสบการณ์แต่มีขาดความมั่นใจในผลงานของตนเอง

3. ระดับมัธยมศึกษา ในวัยมัธยมศึกษาเป็นวัยที่มีอายุในช่วง 12 ปีถึง 18 ปีแบ่งลักษณะ พัฒนาการคิดออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

3.1 อายุ 12 ปีถึง 14 ปีเด็กที่มีอายุ 12-14 ปีเด็กต้องการเรียนรู้และโอกาสเลือก และ ทดลองทำอาชีพที่สนใจเพื่อเป็นการเตรียมตัวล่วงหน้า แม้ว่าในอนาคตเขาจะเปลี่ยนอาชีพใหม่ ระยะเวลาที่เด็กควรได้รับประสบการณ์ในการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ และดำเนินในเรื่องที่ได้ตัดสินใจแล้ว ให้ตลอด เด็กควรจะได้รับการฝึกให้วางแผนงานที่น่าตื่นเต้นของคนอื่น และให้รู้จักยกย่อง เพื่อน ๆ และแสดงอย่างสร้างสรรค์

3.2 อายุ 14 ปีถึง 16 ปีช่วงอายุนี้การเงินธนาคารส่วนมากจะเกี่ยวกับอาชีพที่เด็กมุ่งหวัง ในอนาคต ทั้งเด็กหญิงและเด็กชาย ยังคงชอบการผจญภัยความสนใจทัศนคติของเด็กพัฒนาขึ้น อย่างรวดเร็วแม้ไม่คงที่นักเด็กยังไม่เรียนรู้ว่าตนจะนำหลักการต่าง ๆ ไปประยุกต์อย่างสร้างสรรค์ ได้อย่างไรแต่จะเรียนรู้ว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด เด็กมักกังวลในเรื่องของการยอมรับของกลุ่มเพื่อน มักจะกลัวเกี่ยวกับการสำรวจและการทดลองความสามารถ

3.3 อายุ 16 ปีถึง 18 ปีเยาวชนในช่วงอายุนี้ต้องการใช้เงินธนาคารของตนอย่างเต็มที่ เด็กมักจะจินตนาการของตนไว้ในแง่ดีมีความทะเยอทะยาน ความสนใจของเด็กมั่นคงพอที่จะกำหนดเกี่ยวกับทัศนคติที่สำคัญของเขาและทำให้ช่วงอายุนี้เป็นช่วงอายุที่เหมาะสมสำหรับได้รับคำแนะนำและทดสอบต่อการเลือกอาชีพ เขามีความสามารถที่จะคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นนามธรรมและถ่ายทอดความคิดไปสู่ประสบการณ์เฉพาะได้เด็กสามารถเรียนรู้การใช้อารมณ์อย่างสร้างสรรค์สามารถแก้ปัญหาและสามารถทำงานร่วมกับกลุ่มอย่างแข็งขัน

2.4.6 การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

อารี รังสินันท์ (2526 : 19-20) ได้เสนอแนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1. การแสดงออกด้วยความคิดสร้างสรรค์สามารถแสดงในกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การวาด ภาพระบายสีดนตรีการเล่น การแก้ปัญหาต่าง ๆ เป็นต้น
2. ส่งเสริมบรรยากาศความคิดสร้างสรรค์ให้มากขึ้น ให้นักเรียนเกิดความรู้สึกอิสระ ไม่ถูกควบคุมทางวินัยที่เคร่งครัดเกินไป สนับสนุนให้นักเรียนได้แก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง
3. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ต้องทำให้ต่อเนื่องกัน
4. กระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดหลาย ๆ ด้าน ตลอดจนการแสดงอารมณ์

กรมวิชาการ(2535 : 16-17) กล่าวว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อาจทำได้ทั้งทางตรง โดยการสอนและฝึกอบรม หรือในทางอ้อม โดยการจัดบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริม ความเป็นอิสระในการเรียนรู้ หลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในทางอ้อมมีดังนี้

1. ยอมรับคุณค่าและความสามารถของคนอื่นอย่างไม่มีเงื่อนไข
2. แสดงและเน้นให้เห็นว่าความคิดของเขามีคุณค่าและสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์
3. ให้ความเข้าใจและเห็นใจในตัวเขาและความรู้สึกของเขา
4. อย่าพยายามกำหนดแบบเพื่อให้ทุกคนมีความคิดและบุคลิกภาพเดียวกัน
5. อย่าสนับสนุน หรือให้รางวัลเฉพาะงานที่มีผู้ทดลองทำเป็นที่ยอมรับแล้ว ควรให้ผลงาน ที่แปลกใหม่มีโอกาสได้รับรางวัลและคำชมเชยบ้าง
6. ส่งเสริมให้ใช้จินตนาการของตนเอง โดยยกย่องชมเชยเมื่อมีจินตนาการที่แปลก และมี คุณค่า
7. กระตุ้นและส่งเสริมให้เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ
8. ส่งเสริมให้ถามและให้ความสนใจแก่การถาม รวมทั้งชี้แนะแหล่งคำตอบ
9. ตั้งใจและเอาใจใส่ความคิดแปลก ๆ ของเขาด้วยใจที่เป็นกลาง
10. พึงระลึกเสมอว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะต้องใช้เวลาและค่อยเป็นค่อยไป

Torrance (1969: 7-9) ได้เสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะโดยเชื่อว่าเป็นพื้นฐานที่จะกระตุ้นและจูงใจให้เกิดกระบวนการเรียนรู้คือ

1. ลักษณะความไม่สมบูรณ์การเปิดกว้าง (Incompleteness Openness) เป็นลักษณะพื้นฐาน แรกที่สุดในกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้โดยวิธีการสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาคือความไม่สมบูรณ์ความไม่เปิดกว้าง มีเทคนิควิธีสอนหลายวิธีที่จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัย ความไม่สมบูรณ์ไปกระตุ้นการเรียนรู้ให้เกิดความอยากรู้เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยปกติเทคนิควิธีการสอนนี้จะให้ได้ผลก่อนเริ่มบทเรียน การให้การบ้าน และการทำกิจกรรมการเรียนอื่น ๆ
2. ลักษณะการสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา (Producing Something and Using It) วิธีหนึ่งที่ Torrance เสนอแนะนำให้กระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์และการแก้ปัญหา คือการให้ผู้เรียนสร้างหรือผลิตงานบางอย่างขึ้นให้เป็นประโยชน์ซึ่งวิธีนี้เป็นวิธีหลักที่มาเยอร์และทอแรนซ์นำมาใช้กับนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น
3. ลักษณะใช้คำถามของเด็ก (Using Pupil Question) ความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก ๆ ทำให้เขาถามคำถามต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นครูควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ถามคำถามและครูต้องยอมรับ ได้ว่าไม่มีอะไรที่จะเป็นรางวัลแก่เด็กมากกว่าการที่เด็กได้ค้นพบคำตอบที่เขาถาม แต่มีได้หมายความว่าครูจะต้องตอบคำถามนั้นในทันทีทันใดทุกครั้ง แต่ครูต้องหาวิธีการช่วยหรือใช้คำถาม

กลับเพื่อให้เด็กหาคำตอบเองจากแหล่งที่เด็กสามารถค้นหาคำตอบได้ด้วยตัวของเขาเองเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่เด็กจะพอใจและเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์



ภาพที่ 2.5 แสดงการรับน้องอย่างสร้างสรรค์

2.4.7 อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์

นักการศึกษาและนักจิตวิทยาหลายท่านได้มองถึงอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังต่อไปนี้ Rawlinson (1971 อ้างถึงใน กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ, 2535 : 17-18) ได้ศึกษาและสรุปว่าอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์มี 6 ประการ ดังนี้

1. การต้องการคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว (The One Right Answer) บุคคลทั่ว ๆ ไป หรือแม้แต่ผู้ที่ชอบวิเคราะห์จะพยายามหาคำตอบซึ่งถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว และจะมีความพอใจเมื่อได้พบคำตอบนั้นแล้ว แต่ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เมื่อพบคำตอบแล้วเขาจะหาคำตอบ หรือผลเพิ่มเติมที่นอกเหนือจากคำตอบที่ถูกต้องนั้น

2. การจำกัดความคิดตนเอง (The Self-imposed Barrier) บุคคลทั่ว ๆ ไป จะคิดในขอบเขตที่ จำกัด ซึ่งในบางปัญหาก็จะไม่สามารถหาคำตอบได้แต่ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดเกินขอบเขตไม่อยู่ในวงจำกัด และเขาจะพบวิธีแก้ปัญหานั้นที่สุด

3. ความเคยชิน (Habit) บุคคลทั่ว ๆ ไปจะคิดเท่าที่เห็นปรากฏตามความเคยชิน หรือ ประสบการณ์ที่ตนมีมาแต่ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดในแง่มุมต่าง ๆ นอกเหนือจากที่เป็นอยู่ เช่น อาจจะมองสิ่ง ๆ หนึ่งในหลายมิติในขณะที่คนทั่ว ๆ ไปมองเห็นเพียงมิติเดียว เป็นต้น

4. การไม่สนใจในสิ่งที่ท้าทายความคิด (Failing to Challenge the Obvious) มีการกระทำ บางอย่างที่ทำหายความสนใจและความคิดซึ่งถ้าพิจารณาแล้วก็ไม่น่าเป็นไปได้แต่ก็อาจเป็นไปได้ คนทั่วไปจะไม่สนใจทำสิ่งเหล่านี้แต่ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะพยายามทำสิ่งนั้นให้เป็นจริงขึ้นมา ให้ได้

5. การประเมินผลความคิดเร็วเกินไป (Evaluating Ideas Too Quickly) นักวิเคราะห์หรือคนทั่วไปมักจะประเมินผลความคิดของเขาเกือบจะทันทีเมื่อเริ่มใช้ความคิดเกี่ยวกับสิ่งนั้น ๆ เช่น อาจประเมินว่าความคิดของตนเป็นความคิดโง่ ๆ หรือไม่อาจเป็นไปได้ซึ่งจะทำให้ความคิดนั้นๆ ไม่ได้ถูกนำมาใช้เลยการประเมินผลยังไม่ควรมีบทบาท ในขณะที่คนเรากำลังใช้ความคิดสร้างสรรค์ควรจะรื้อร่อพิจารณาความคิดที่เกิดขึ้นไว้อ่อน เพราะความคิดนั้นอาจจะเป็นก้าวหนึ่ง ของความคิดสร้างสรรค์

6. ความกลัวจะถูกมองว่าโง่ (The Fear of Looking a Fool) บุคคลทั่วไปจะไม่พยายามแสดง ความคิดเห็นของตนเองออกมา ด้วยกลัวจะถูกมองว่าโง่แต่ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะไม่คิดเช่นนี้ เขาจะกล้าแสดงความคิดออกมาให้มากที่สุดที่จะทำได้โดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงคุณภาพของ ความคิดเหล่านั้นเพราะอาจจะมีความคิดใดความคิดหนึ่งที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ดีมากก็ได้

ศรีสุรางค์ ทีนะกุลและคณะ (2542 : 23-24) ได้กล่าวถึงอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. การไม่ชอบให้ซักถาม หมายถึงการที่ผู้ใหญ่ไม่ชอบและไม่สนับสนุนให้เด็กเป็นคนช่าง ซักถาม หรือยับยั้งการถามและรู้สึกรำคาญ และไม่พอใจที่เด็กซักถามบ่อย ๆ โดยเฉพาะการที่เด็กถามคำถามแปลก ๆ และผู้ใหญ่มักจะตัดบทไม่ตอบคำถามหรือดูเด็กไม่กล้าที่จะถามอีกต่อไป

2. การเอาอย่างกันหรือทำตามอย่างกัน เป็นการกระทำที่ชอบเอาอย่างกันคิดตามกัน คิด เลียนแบบหรือกระทำในสิ่งที่เลียนแบบของเดิม ไม่กล้าคิดแตกต่างจากคนอื่น กลัวสังคมไม่ยอมรับ หรือถูกหัวเราะเยาะ

3. การเน้นบทบาทและความแตกต่างระหว่างเพศ หมายถึงการที่สังคมกำหนดบทบาทของ เพศหญิงและเพศชายอย่างเคร่งครัด เช่น เพศชายต้องเล่นปืนเล่นตุ๊กตาไม่ได้หรือเพศหญิงจะต้อง ทำงานบ้านเป็นทุกอย่าง

4. วัฒนธรรมที่ยกย่องความสำเร็จและประณามความล้มเหลว การที่สังคมมีค่านิยมต่อ ความสำเร็จมากเกินไปความล้มเหลวเป็นสิ่งที่ไม่ยอมรับทำให้เด็กไม่กล้าทดลองกระทำสิ่งใหม่ๆ เพราะกลัวความล้มเหลว

5. บรรยากาศที่เคร่งเครียดและเอาจริงเอาจังมากเกินไปหมายถึงการกระทำหรือความคิดทุกอย่าง ต้องอยู่ในระเบียบกฎเกณฑ์อย่างเคร่งครัด จะเบี่ยงเบนหรือคลาดเคลื่อนจากสิ่งที่กำหนดไม่ได้ ถือเป็นความผิด บรรยากาศเช่นนี้จะทำให้เด็กอึดอัด หวาดกลัวและไม่กล้าคิดสร้างสรรค์

6. ความกลัวความไม่กล้าคิดไม่กล้าแสดงออกไม่กล้ากระทำสิ่งใหม่ๆ

7. ความเคยชิน หมายถึงการยอมรับหรือการยึดติดอยู่กับรูปแบบหรือการกระทำเดิมที่ เคยทำมาเป็นประจำ

8. ความมีอคติหรือความลำเอียง หมายถึงความเชื่อและคิดตามทัศนคติของตนเอง ลำเอียงและ ยึดมั่นกับความเข้าใจของตนโดยไม่ยอมรับ ความรู้หรือประสบการณ์ใหม่ ๆ ทำให้มีทัศนคติที่คับแคบ

9. ความเฉลียวฉลาด เชื่องช้า ทั้งในการริเริ่มทั้งความคิด และการกระทำ ทำให้ งาน ล่าช้าไม่ทันการและล่าสมัย

10. ความเกียจคร้าน รวมทั้งการหลบหลีก หลีกเลี้ยงไม่เต็มใจไม่รับผิดชอบ ไม่หวัง ใน ผลงานที่เกิดขึ้นจะทำให้ไม่สามารถสร้างสรรค์งานที่ดีได้ จากที่นักการศึกษาได้กล่าวถึงอุปสรรคใน การคิดสร้างสรรค์จะเห็นได้ว่าอุปสรรคที่สำคัญ คือการที่เด็กไม่กล้าที่จะแสดงออกถึงความคิดแปลก ใหม่ของตน เพราะกลัวถูกตำหนิว่าและกลัว ว่าตนจะถูกมองว่าเป็นคนโง่ในสายตาของคนอื่น สิ่ง เหล่านี้เป็นอุปสรรคที่จะทำให้บุคคลขาด ความคิดสร้างสรรค์

2.4.8 การวัดความคิดสร้างสรรค์

ประพนอม มณีวงศ์ (2537 : 40-42) กล่าวว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เป็น เครื่องมือ อย่างหนึ่งในการวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นระบบ ซึ่งอาจใช้ควบคู่กับแบบ สสำรวจ พฤติกรรม หรือแบบสังเกตพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ก็จะยิ่งช่วยให้ได้ข้อมูลที่ใกล้เคียง และ ถูกต้องตรงกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น สำหรับแบบทดสอบที่จะกล่าวถึงคือ

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ อาร์พินธ์มณี เครื่องมือวัดความคิด สร้างสรรค์ไม่เพียงแต่จะทำให้ทราบระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเป็นข้อมูลให้สามารถจัด โปรแกรมการ เรียนการสอน และกิจกรรมให้สอดคล้องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้สูงขึ้น เท่านั้น แต่ยังสามารถสกัดกั้นปัญหาต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วย นับว่าผลของการวัด ความคิดสร้างสรรค์จะทำให้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้สมบูรณ์ขึ้น สำหรับวิธีการวัดความคิด สร้างสรรค์ ของเด็กนั้น ได้สรุปไว้ดังนี้ (อาร์พินธ์มณี, 2532: 184-185)

1.1 การสังเกต หมายถึงการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์

1.2 การวาดภาพ หมายถึงการให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นการ ถ่ายทอด ความคิดสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรมและสามารถสื่อความหมายได้สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็ก อาจ เป็นวงกลม สีเหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดภาพต่อเติมเป็นภาพ

1.3 รอยหยดหมึก หมายถึงการให้เด็กได้ดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพ ที่ เด็กเห็น มักใช้กับเด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี

1.4 การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึงการให้เด็กเขียนเรียงความจาก หัวข้อ ที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน นักจิตวิทยามีความเห็นสอดคล้องกันว่า เด็ก ในวัยประถมศึกษาที่มีความสำคัญยิ่ง หรือเป็นจุดวิกฤตของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็กก็มี ความ สนใจในการเขียนสร้างสรรค์และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะจากการศึกษาประวัติ บุคคลสำคัญของนักประดิษฐ์นักวิทยาศาสตร์ของโลกเช่น นิวตัน เจมส์ฮิลเลอร์และ ปาสคาลร์ พบว่า กลุ่มบุคคลเหล่านี้ได้แสดงแนวสร้างสรรค์ด้วยการประดิษฐ์และสร้างผลงานชิ้นแรกเมื่ออยู่ใน วัย ประถมศึกษาเป็นส่วนใหญ่

1.5 แบบทดสอบ หมายถึงการให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาตรฐาน ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มี

ทั้งใช้ภาษาเป็นสื่อและที่ใช้ภาพเป็นสื่อเพื่อเร้าให้เด็กแสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบมีการกำหนดเวลาด้วย ปัจจุบันก็เป็นที่นิยมให้กันมากขึ้น เช่น แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ เป็นต้น

2. แบบทดสอบความคล่องแคล่วของกิลฟอร์ด และคริสเตนเซน (Guilford and Christensen) (Guilford, 1967. อ้างถึงใน อารีรังสินันท์, 2526 : 54-56) แบบทดสอบนี้กิลฟอร์ดและคณะแห่งมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียตอนใต้คิดขึ้นเพื่อวัดความคิดกระจาย(Divergent Thinking) โดยมุ่งวัดตัวประกอบในแต่ละเซลล์ตามโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมี 3 มิติคือเนื้อหาที่คิด (Content) วิธีการคิด (Operation) และผลิตผลแห่งความคิด (Product) ตามลำดับ เช่น DSU ซึ่งหมายถึงวิธีการคิดแบบผลิต จำแนกเนื้อหาที่คิดเป็นแบบสัญลักษณ์และผลิตผลแห่งความคิดออกมาในรูปของหน่วย เป็นต้น

แบบทดสอบความคล่องแคล่วของกิลฟอร์ด และคริสเตนเซนประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 4 ชุด 11 ฉบับ โดยแบ่งออกเป็นทางด้านภาษาเขียน 7 ฉบับ ทางด้านรูปภาพ 3 ฉบับ และเป็นโจทย์ปัญหา 1 ฉบับ แบบทดสอบนี้เหมาะกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาและผู้ใหญ่

2.1 ความคล่องแคล่วในการใช้คำ (Word Fluency, DSU) ให้เขียนคำประกอบด้วย อักษรที่กำหนดให้เช่น ป ปด ปัด ปาด เป็นต้น

2.2 ความคล่องแคล่วทางความคิด (Ideational Fluency, DMU) ให้เขียนชื่อสิ่งของที่อยู่ในพวกหรือประเภทเดียวกัน เช่น ของเหลวที่เป็นเชื้อเพลิง ได้แก่ น้ำมัน ก๊าซ โซลีน และ แอลกอฮอล์ เป็นต้น

2.3 ความคล่องแคล่วด้านเชื่อมโยง (Associational Fluent, DMR) ให้เขียนคำต่าง ๆ ที่มีความหมายคล้ายคลึงกับคำที่กำหนดให้เช่น หนักยากแข็ง เป็นต้น

2.4 ความคล่องแคล่วในการแสดงออก (Expressional Fluency, DSS) ให้เขียนประโยค ประกอบด้วยคำสี่คำ ในแต่ละคำเริ่มต้นตัวอักษรที่กำหนดให้เช่น K-u-y-i Keep up your interest, Kill useless yellow insects

2.5 การใช้ประโยชน์อย่างอื่น (Alternate Uses, DMC) ให้บอกประโยชน์อย่างอื่นของ สิ่งเฉพาะที่กำหนดให้มีใช้เป็นการใช้ประโยชน์โดยทั่วไป เช่น หนังสือพิมพ์ใช้ทำประโยชน์อย่างไรได้บ้าง

2.6 การสรุปผล (Consequence, DMU, DMC) ให้บอกเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอันเป็นผลเนื่องจากเหตุการณ์สมมติฐานที่กำหนดให้เช่น ถ้าคนไม่จำเป็นต้องนอนพักผ่อนจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง: คนทำงานได้มากขึ้น ไม่จำเป็นต้องใช้นาฬิกาปลุก

2.7 ประเภทของงานอาชีพ (Possible Jobs, DMI) ให้บอกรายชื่อของงานอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคำที่กำหนดให้เช่น หลอดไฟฟ้าวิศกร ไฟฟ้า เจ้าของโรงงานทำหลอดไฟฟ้าและอื่นๆ เป็นต้น

2.8 การวาดรูป (Making Objects, DFS) ให้วาดรูปสิ่งของเฉพาะโดยใช้เซทของรูปที่กำหนดให้เช่น รูปวงกลมและรูปสามเหลี่ยม เป็นต้น ในการวาดรูปสิ่งของรูปหนึ่งอาจใช้รูปที่กำหนดให้ซ้ำกันได้และเปลี่ยนแปลงขนาดได้แต่จะต้องไม่เติมรูปหรือเส้นอื่น ๆ เพิ่มขึ้นอีก

2.9 การสเก็ตช์รูป (Sketches, DFU) ให้ต่อเติมให้เป็นรูป จากภาพร่างที่กำหนดไว้เช่น วงกลม สามเหลี่ยม แล้วต่อเติมภาพให้สมบูรณ์และแตกต่างกันให้มากที่สุด

2.10 การแก้ปัญหา (Match Problem, DFT) จากโจทย์ที่กำหนดให้เช่น ปัญหาไม้ขีดไฟ 55 ให้เอาจำนวนก้านไม้ขีดไฟจำนวนหนึ่งออก โดยใช้ก้านไม้ขีดไฟที่เหลือประกอบกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือรูปสามเหลี่ยมที่มีจำนวนรูปตามต้องการ

2.11 การตกแต่ง (Decorations, DFI) ได้ตกแต่งรูปวาดเกี่ยวกับสิ่งของทั่วไปที่ร่างเอาไว้ แล้วด้วยแบบที่แตกต่างกัน

3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ (Torrance Tests of Creative Thinking) แบบทดสอบนี้สร้างขึ้นโดย Torrance (1966. อ้างถึงใน ดิลก ดิลกานนท์, 2534 : 36-37) ในปี.ศ. 1966 ภายในขอบเขตและเนื้อหาทางการศึกษาซึ่งเป็นโปรแกรมการวิจัยระยะที่เน้นเฉพาะในเรื่องประสบการณ์ในห้องเรียนที่จะสนับสนุน และเร้าให้เด็กทดสอบเน้นให้นักเรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนาน ขจัดความกลัว สร้างความรู้สึกอบอุ่นใจการทดสอบนี้ใช้ได้ตั้งแต่อนุบาลถึงระดับอุดมศึกษา แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance ประกอบด้วยแบบทดสอบที่เป็นแบบภาษา (Verbal) Verbal Form A และ B และแบบทดสอบที่เป็นรูปภาพ (Figural) คือแบบทดสอบรูปภาพแบบ ก และแบบทดสอบรูปภาพแบบ ข (Form A, B)

3.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา (Thinking Creatively with Words) เป็นแบบทดสอบที่ใช้ภาษาเป็นสื่อเร้าให้ผู้สอบแสดงความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาประกอบด้วย กิจกรรมย่อย 7 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การตั้งคำถาม (Asking) ให้นักเรียนตั้งคำถามจากภาพที่กำหนดให้มาให้มากที่สุด เพื่อให้ได้คำตอบที่ตนเองอยากรู้

กิจกรรมที่ 2 การเดาสาเหตุ (Guessing Causes) โดยให้นักเรียนเขียนเดาสาเหตุหรือเหตุการณ์ที่จะเกิดก่อนเหตุการณ์ในภาพให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 3 การเดาผลที่เกิดมา (Guessing Consequences) ให้นักเรียนเขียนผล หรือเหตุการณ์ที่เกิดต่อจากเหตุการณ์ในภาพ

กิจกรรมที่ 4 การปรับปรุงผลผลิตให้ดีขึ้น (Product Improvements) ให้นักเรียน คิดดัดแปลง หรือปรับปรุงภาพข้างที่กำหนดให้ให้เป็นภาพที่น่ารัก หรือเป็นของเล่นที่สนุกสนาน บอกมาให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 5 การใช้ประโยชน์ของสิ่งของ (Unusual Uses) ให้นักเรียนบอกประโยชน์ของกล่องกระดาษแข็งมาให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 6 การตั้งคำถามแปลก ๆ (Unusual Questions) ให้นักเรียนตั้งคำถามแปลก ๆ เกี่ยวกับกล่องกระดาษแข็งมาให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 7 การสมมติอย่างมีเหตุผล (Just Suppose) ให้นักเรียนคาดคะเนเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นจากเหตุการณ์ที่สมมติขึ้นว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง เขียนตอบมาให้มากที่สุด

3.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking Creatively with Pictures) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อมี 2 แบบคือแบบ ก และ แบบ ข ซึ่งเป็นแบบทดสอบคู่ขนาน โดยกำหนดสิ่งเร้าให้มีลักษณะคล้าย ๆ กัน

3.2.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 3 กิจกรรม คือ

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) ให้นักเรียนต่อเติมภาพจากรูป วงรีที่กำหนดให้ให้เป็นภาพที่แปลกใหม่พร้อมกับตั้งชื่อภาพที่วาดด้วย

กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) ให้นักเรียนต่อเติม ภาพเส้นในลักษณะต่าง ๆ ที่กำหนดให้จำนวน 10 ภาพ ให้ได้ภาพที่น่าสนใจมาให้มากที่สุด พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพ

กิจกรรมที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel Lines) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจากเส้นขนาน จำนวน 30 คู่ให้ได้ภาพที่แปลกมาให้มากที่สุด แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมด้วย

3.2.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ข มีลักษณะคล้ายกับ แบบทดสอบรูปภาพแบบ ก แตกต่างกันเฉพาะสิ่งเร้าที่กำหนดให้คือใน

กิจกรรมที่ 1 เป็นการวาดภาพ โดยให้ต่อเติมภาพจากรูปคล้ายไส้กรอกสีส้ม
กิจกรรมที่ 2 การวาดภาพให้สมบูรณ์โดยให้นักเรียนต่อเติมจากเส้นลักษณะต่าง ๆ ซึ่งต่างจากแบบ ก และกิจกรรมที่ 3 การใช้วงกลม (Circles) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากรูปวงกลม จำนวน 30 รูป

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ นั้น ความเร็วในการทำแบบทดสอบเป็น ตัวประกอบที่สำคัญ โดยแต่ละกิจกรรมใช้เวลาทำ 5 หรือ 10 นาที

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าการวัดความคิดสร้างสรรค์จะสามารถทำให้ทราบระดับความคิดของผู้เรียน ซึ่งจะเป็นข้อสนเทศในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและเพื่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนเด็กให้เพิ่มมากขึ้น สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นตามแนวคิดของทอร์เรนซ์ โดยอาศัยภาษา

2.5 ทฤษฎีการมีส่วนร่วมของนักศึกษา

ความหมายของการมีส่วนร่วม นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์ (2527) ได้สรุปความหมายของการมีส่วนร่วมว่า การมีส่วนร่วม หมายถึง การเกี่ยวข้องทางด้านจิตใจและอารมณ์ของบุคคลหนึ่งในสถานการณ์

กลุ่ม ซึ่งผลของการ เกี่ยวข้องดังกล่าวเป็นเหตุเร้าใจให้กระทำการให้บรรลุจุดมุ่งหมายของกลุ่มนั้น กับ ทั้งทำให้เกิด ความส่วนร่วมรับผิดชอบกับกลุ่มดังกล่าวด้วย

Erwin (อ้างถึงใน ยุพาพร รูปงาม, 2545) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการมี ส่วนร่วมไว้ว่า คือ กระบวนการให้บุคคลเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินงานพัฒนา ร่วมคิด ตัดสินใจ แก้ไขปัญหา ด้วยตนเอง เน้นการมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องอย่างแข็งขันของบุคคล แก้ไขปัญหาร่วมกับการใช้ วิทยาการที่เหมาะสมและสนับสนุน ติดตามการ ปฏิบัติงานขององค์การและบุคคลที่เกี่ยวข้อง

นรินทร์ชัย พัฒนพงศา (2546) ได้สรุปความหมายของการมีส่วนร่วมว่า การมีส่วนร่วม คือ การที่ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดที่ไม่เคยได้เข้าร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ หรือเข้าร่วมการตัดสินใจหรือเคย มาเข้าร่วมด้วยเล็กน้อยได้เข้าร่วมด้วยมากขึ้น เป็นไปอย่างมีอิสรภาพ เสมอภาค มิใช่มีส่วนร่วมอย่างผิวเผิน แต่เข้าร่วมด้วยอย่างแท้จริงยิ่งขึ้นและการเข้าร่วมนั้นต้องเริ่มตั้งแต่ขั้นแรกจนถึงขั้น สุดท้ายของ โครงการ

การมีส่วนร่วมของนักศึกษา อเล็กซานเดอร์ แอสติน (Alexander W. Astin, 1984) ศาสตราจารย์ทางด้านการอุดมศึกษา แห่งมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียร์ลอสแอนเจลิส (University of California, Los Angeles) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบพื้นฐานของทฤษฎีการมีส่วนร่วมของนิสิต นักศึกษา ไว้ 5 ประการคือ

1) การมีส่วนร่วม หมายถึง การใช้ร่างกายและแรงใจเข้าไปสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ซึ่งสิ่ง ต่างๆ เหล่านี้ อาจเป็นสิ่งทั่วไป เช่น ประสบการณ์ในการเป็นนิสิตนักศึกษา หรือสิ่งที่เฉพาะเจาะจง เช่น การเตรียมตัวสอบวิชาใดวิชาหนึ่งก็ได้

2) “สิ่งต่างๆ” ที่เข้าไปมีส่วนร่วม นั้น จะเป็นสิ่งทั่วไป หรือสิ่งที่เฉพาะเจาะจงก็ตาม การมีส่วนร่วมจะเกิดขึ้นในลักษณะที่แตกต่างกัน นิสิตนักศึกษาแต่ละคนมีส่วนร่วมในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ใน ปริมาณที่แตกต่างกัน และนิสิตนักศึกษาคนหนึ่งคนเดียวเท่านั้นมีส่วนร่วมกับสิ่งต่างๆ กัน ในเวลาที่แตกต่างกัน

3) การมีส่วนร่วม นั้น มีทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การมีส่วนร่วมในเชิง ปริมาณของนิสิตนักศึกษาอาจวัดได้ว่า นิสิตนักศึกษาใช้เวลากี่ชั่วโมงในการเรียน เป็นต้น ส่วนในเชิง คุณภาพอาจวัดในแง่ที่ว่า นิสิตนักศึกษาทบทวนและเข้าใจงานที่ได้รับมอบหมายให้อ่านหรือไม่ หรือ เพียงแต่จ้องที่หนังสือ แต่ว่าฝนกลางวัน เป็นต้น

4) การพัฒนาด้านการเรียนรู้ และบุคลิกภาพของนิสิตนักศึกษา ที่เกิดจากโปรแกรม การศึกษานั้น เป็นสัดส่วนโดยตรงกับปริมาณ และคุณภาพของการมีส่วนร่วมของนิสิตนักศึกษาใน โปรแกรมการศึกษานั้น

5) ประสิทธิภาพของนโยบายหรือการปฏิบัติการใดๆ ทางการศึกษานั้น เกี่ยวข้อง โดยตรงกับความสามารถของนโยบายและการปฏิบัตินั้นๆ ในการที่จะเพิ่มการมีส่วนร่วมของนิสิต นักศึกษา

แอสติน (1993) กล่าวไว้ว่า นโยบายการปฏิบัติการของสถาบันทุกๆ อย่าง เช่น ตารางชั้นเรียน กฎเกณฑ์เกี่ยวกับการเข้าชั้นเรียน การปฐมนิเทศและการแนะนำนิสิตนักศึกษา ตลอดจนถึงนโยบายในด้านที่ไม่เกี่ยวกับวิชาการ เช่น การจัดอาคารสถานที่ จำนวนและประเภทของกิจกรรมนอกหลักสูตรต่างๆ รวมทั้งกฎเกณฑ์ในการเข้าร่วม ค่าใช้จ่ายสำหรับกิจกรรมทางวัฒนธรรม สิ่งอำนวยความสะดวกทางนันทนาการ เป็นต้น สามารถมีผลกระทบต่อการใช้เวลาและพลังงานของนิสิตนักศึกษาได้

จุดเด่นของทฤษฎีการมีส่วนร่วมของนักศึกษา มีดังนี้ (สำเนา ขจรศิลป์, 2542:130)

1. เป็นทฤษฎีที่ง่ายไม่มีความสลับซับซ้อน
2. สอดคล้องกับหลักการและทฤษฎีต่างๆ เช่น จิตวิเคราะห์ (psychoanalysis) และทฤษฎีการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (classical learning theory)
3. สามารถอธิบายให้เห็นสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวกับการพัฒนานักศึกษาได้อย่างชัดเจน เช่นนักศึกษาซึ่งเป็นประธานชมรมกิจกรรม ได้ใช้เวลาในการวางแผนและการดำเนินกิจกรรมของชมรมและได้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ ย่อมจะเกิดการเรียนรู้ในการทำงานเป็นอย่างมาก
4. สามารถนำไปใช้ในการวิจัย เช่น การวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอน และการพัฒนา

นักศึกษา เป็นต้น

5. สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอน โดยช่วยให้ผู้สอนเห็นว่า การลดบทบาทของผู้สอนและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีบทบาทเพิ่มขึ้นย่อมทำให้การเรียนการสอนได้ผลดียิ่งขึ้น

การมีส่วนร่วมของนักศึกษาวัดได้จากปริมาณของแรงกายแรงใจ ที่นักศึกษาคือให้แก่การหาประสบการณ์ทางวิชาการที่นักศึกษาที่มีส่วนร่วมมากจะใช้เวลาในสถาบันการศึกษาทั้งเรื่องการเรียน การมีปฏิสัมพันธ์กับอาจารย์กับเพื่อน และการเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา ไม่ว่าจะในระดับสโมสรนักศึกษา ระดับคณะหรือองค์การนักศึกษาระดับสถาบัน ในขณะที่นักศึกษาที่ไม่มีส่วนร่วม จะใช้เวลาอยู่ในสถาบันการศึกษาน้อย เวลาที่อยู่ในสถาบันอาจจะสนใจการเรียนน้อย หรือไม่สนใจ จะทำกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะจะเป็นกิจกรรมนักศึกษา หรือกิจกรรมนอกเวลาเรียนอื่นๆ การติดต่อกับ อาจารย์ และเพื่อนๆ ก็น้อยเช่นกัน

จากการศึกษาระยะยาวของ Astin (1996:123-134) พบว่านักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม นักศึกษาประเภทต่างๆ มีแนวโน้มที่จะออกจากการศึกษากลางคันน้อยมากและจากการศึกษาถึงผลของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนักศึกษาประเภทต่างๆ Astin พบว่าการมีส่วนร่วมในกิจกรรม องค์การนักศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดเสรีนิยมทางการเมือง ความสนใจศิลปะ ความสุข สมบูรณ์ ความต้องการสถานภาพเป็นที่ยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม รวมถึงความพอใจที่เพิ่มขึ้นในด้านมิตรภาพในหมู่นักศึกษาด้วยกัน ต่อมา Astin ได้ทำการศึกษาการมีส่วนร่วมของ นักศึกษาอีกครั้ง โดยรวบรวมข้อมูลตั้งแต่ต้นนักศึกษาเข้ามาเรียนปีที่ 1 และทดสอบอีกครั้งหลังจากนั้น 4 ปี ผลการศึกษาสนับสนุนแนวคิดที่ว่า การมีส่วนร่วมส่งผลอย่างสูงต่อการพัฒนานักศึกษา ทั้งใน ด้านสติปัญญาและ

ด้านจิตใจ โดยการมีส่วนร่วมกับกลุ่มเพื่อนนักศึกษาส่งผลต่อการพัฒนาด้านสติปัญญา และด้านจิตใจมากที่สุด นอกจากนี้ยังพบว่า ลักษณะของกลุ่มเพื่อนและปริมาณ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษากับกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลมากที่สุดต่อการพัฒนาของนักศึกษาในทุกๆ ด้าน ทั้งด้านการศึกษา และส่วนตัว ซึ่งกลุ่มเพื่อนส่วนใหญ่จะมีบทบาทนอกชั้นเรียน จากการศึกษาของ Astin พบว่าการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนักศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้ นักศึกษาได้พัฒนาตนเอง ซึ่งแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาตนเองนี้สอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนา นักศึกษาของ Chickering โดยสำเนา ขจรศิลป์ (2542:42) ได้นำมากล่าวสรุปไว้ว่า สภาพแวดล้อม ในสถาบันอุดมศึกษาจะช่วยให้ นักศึกษาเจริญเติบโตอย่างสมบูรณ์และมั่นคง สามารถนำไปใช้เป็นแม่บทในการวางแผนและการพัฒนานักศึกษาได้เป็นอย่างดี ซึ่งงานพัฒนาการมีทั้งหมด 7 ลักษณะ โดยงานพัฒนาการ 3 ลักษณะแรก คือ การพัฒนาความสามารถ การควบคุมอารมณ์ และการพัฒนาการเป็นตัวของตัวเอง ส่วนงานพัฒนาการ 4 ลักษณะหลัง คือ การเสริมสร้างเอกลักษณ์ของตนเอง การพัฒนาทักษะมีการติดต่อระหว่างบุคคล การพัฒนาเป้าหมายและการพัฒนาบุรณภาพ

จากการศึกษาของ Triandis (1971:89) เกี่ยวกับทฤษฎีการมีส่วนร่วม (active participation theory) พบว่า ทางด้านจิตวิทยา สังคม ทัศนคติ หรือพฤติกรรมจะเปลี่ยนได้ ถ้ามีส่วนร่วมใน สถานการณ์นั้นๆ โดย Triandis ได้ศึกษาเกี่ยวกับการทดลองของ Lewin เกี่ยวกับการบริโภคเครื่อง ในสัตว์ มีกลุ่มการฟังบรรยาย และมีการอภิปรายถึงประโยชน์ และหลักโภชนาการ การติดตามผล ปรากฏว่า กลุ่มที่มีการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวปฏิบัติตามร้อยละสาม ส่วนกลุ่มที่มีการอภิปรายมี การกระทำตามถึงร้อยละสามสิบสองจึงเห็นได้ว่า การมีส่วนร่วมจะมีผลต่อทัศนคติของบุคคลมาก และทำให้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการมีส่วนร่วมโดยตรง (active participation)

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Piaget's theory of intellectual development) ซึ่ง Piaget (1972:1) เชื่อว่าการที่คนมีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมตั้งแต่แรกเกิดทำให้คนรู้จัก “ตัวเอง” (self) และได้รับประสบการณ์จากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมทำให้เกิดการพัฒนาทางสติปัญญาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยเริ่มด้วยการพัฒนาทางด้านภาษา ด้านการคิดอย่างมีเหตุผล และด้านจริยธรรม ซึ่งมนุษย์มีแนวโน้มพื้นฐานที่ติดตัวมาแต่กำเนิด 2 ชนิด คือ การจัดและรวบรวม และการปรับตัว ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. การจัดและรวบรวม (organization) หมายถึง การจัดและรวบรวมกระบวนการต่างๆ ภายในเข้าเป็นระบบอย่างต่อเนื่องกัน และเป็นระเบียบ มีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

2. การปรับตัว (adaptation) หมายถึง การปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม เพื่ออยู่ในสภาพ สมดุล การปรับตัวประกอบด้วยกระบวนการ 2 อย่าง คือ

2.1 การซึมซาบหรือดูดซึมประสบการณ์ (assimilation)

2.2 การปรับโครงสร้างทางชีวปัญญา (accommodation)

จากแนวคิด Klob (1991:152) ได้อธิบายแบบการเรียนรู้ของบุคคล 4 แบบ คือ

1. แบบบอเนกนัย (divergent type) มีความสามารถด้านประสบการณ์เชิงรูปธรรม และการ สังเกตอย่างไตร่ตรองสูง บุคคลที่มีแบบการเรียนรู้เช่นนี้ย่อมสามารถสร้างจินตนาการต่างๆ ขึ้นเอง จากสถานการณ์เชิงรูปธรรมที่ตนได้ประสบมาจนสามารถมองเห็นภาพ

2. แบบซึมซับ (assimilative type) มีลักษณะเด่น ด้านการสังเกตอย่างไตร่ตรอง และด้าน แนวคิดนามธรรม บุคคลที่มีแบบการเรียนรู้ที่มีความสามารถในการสรุปเป็นแนวคิดหรือ ทฤษฎีต่างๆ ให้ความสนใจต่อบุคคลน้อย และให้ความสนใจกับแนวคิดนามธรรมมากกว่าการนำไป ปฏิบัติจริง

3. แบบเอกนัย (convergent type) ตรงกันข้ามกับแบบบอเนกนัย คือ มี ความสามารถสูงด้าน แนวคิดนามธรรม และการทดลองปฏิบัติจริงเป็นผู้ที่สามารถนำแนวคิดไปปฏิบัติ จริง

4. แบบปฏิบัติ (executive type) ตรงกันข้ามกับแบบซึมซับ กล่าวคือ จะมี ความสามารถสูง ทางด้านประสบการณ์เชิงรูปธรรม และการทดลองปฏิบัติจริงมักชอบลงมือปฏิบัติ ชอบทดลอง ต้องการมีประสบการณ์ใหม่ ๆ มักเป็นผู้ที่ชอบความเสี่ยงมากกว่าบุคคล 3 ประเภท ข้างต้น สรุป ทฤษฎีการมีส่วนร่วมของนักศึกษาเป็นทฤษฎีที่ง่ายไม่มีความซับซ้อนสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบดั้งเดิม สามารถอธิบายให้เห็นสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวกับการพัฒนานักศึกษาได้ อย่างชัดเจนว่า เป็นกระบวนการพัฒนาตนเองของนักศึกษาเพื่อมุ่งพัฒนาและเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพ โดยมีความต้องการเป็นตัวผลักดันให้เกิดแรงจูงใจนำไปสู่การพัฒนาการจัดกิจกรรม นักศึกษาหรือการ เข้าร่วมกิจกรรมนั้นก่อให้เกิดพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงให้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม ทั้ง ทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม ทักษะ ความรู้ และประสบการณ์

กิจกรรมนักศึกษานั้นได้จัดไว้หลากหลายรูปแบบเพื่อให้นักศึกษาสามารถเลือกได้ตาม ความสนใจ และสมัครใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมตามความถนัด กิจกรรมที่นักศึกษาจัดขึ้นมีความสำคัญ ยิ่งต่อการตัดสินใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม ได้มีผู้นิยามความหมายของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนักศึกษา ดังนี้

แสวง รัตน์มงคลมาศ (2542:2) ศึกษาเกี่ยวกับความหมายของการมีส่วนร่วมไว้ดังนี้

1. กระบวนการซึ่งมวลชนเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในขั้นตอนต่าง ๆ ของกิจกรรมของการมี ส่วนร่วม

2. มวลชนที่เข้าร่วมได้ให้ความพยายามบางอย่างส่วนตัว เช่น ความคิด ความรู้ ความสามารถ แรงงาน ตลอดจนทรัพยากรของตนต่อกิจกรรมนั้นๆ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งการ เกี่ยวข้องของมวลชนในกิจกรรมต่างๆจะมี 2 ส่วน คือ

2.1 ด้านความคิด และกำหนดนโยบาย (policy formulation) ซึ่งแบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่ (1) มวลชนเป็นเพียงผู้ให้ข้อมูลข่าวสารข้อคิดเห็น (information input) (2) มวลชนมี ส่วนร่วมส่วนแบ่งในอำนาจตัดสินใจ (share decision making) (3) มวลชนเป็นผู้กำหนดนโยบาย (policy decision by mass)

2.2 ด้านการทำหรือดำเนินการตามนโยบาย (policy implementation) ซึ่งแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ (1) ร่วมกำหนดเป้าหมายแผนงาน (participation on formulation objective and plan) (2) ร่วมดำเนินการในกระบวนการจัดการ (participation on management resources) และ (3) ร่วมหนุนช่วยทรัพยากรการบริหาร (supporting on management resources)

กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ (2544:20) ให้ความสำคัญในการเข้าร่วมกิจกรรม นักศึกษาว่า กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมทั้งหมดที่เกิดขึ้นในสถานศึกษาจุดมุ่งหมายสำคัญ เพื่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ไม่ใช่เป็นเพียงกิจกรรม ที่จัดขึ้นเพื่อการพัฒนาด้านร่างกายของผู้เรียน แต่ต้องเป็นกิจกรรมที่พัฒนาทางด้านจิตใจและการพัฒนาทางสังคมด้วย และการมองกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนจะต้องไม่เน้นที่การให้คะแนน แต่มุ่งเน้นพฤติกรรม การเข้าร่วมกิจกรรม และผลการปฏิบัติจริง

พงษ์ศักดิ์ แป้นแก้ว (2548:9) ได้ให้ความสำคัญของกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์และส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่างๆ แก่นักศึกษา โดยนักศึกษาได้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆด้วยความสมัครใจ ความสนใจและความสามารถ ทั้งนี้มหาวิทยาลัยหรือคณะต้องกำหนดให้มีอาจารย์เป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำและช่วยเหลือเพื่อให้นักศึกษาได้เกิดพัฒนาการอย่างเหมาะสม กิจกรรมนักศึกษาเป็นกระบวนการเพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้รู้จักสนิทสนมปรึกษาหารือร่วมกันทำกิจกรรมเพื่อช่วยเหลือกันทางด้านวิชาการอันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาของนักศึกษา โดยมีอาจารย์ประจำชมรมคอยแนะนำให้คำปรึกษาเพื่อให้การดำเนินการจัดกิจกรรม ของนักศึกษาเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และเดินไปในทิศทางที่ถูกต้องเหมาะสม

สรุป ความหมายและความสำคัญของการมีส่วนร่วมของนักศึกษามุ่งเน้นพัฒนาศักยภาพ บุคลิกภาพ คุณภาพ และผลการปฏิบัติจริง ช่วยให้นักศึกษาสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมรอบตัวและสถานภาพทางสังคมให้ดีขึ้น โดยมีโอกาสพัฒนาทักษะความรู้ ประสบการณ์ในการทำงาน เป็นทีม รวมทั้งการเสียสละเพื่อชุมชน มีความเข้าใจสังคม เปิดใจกว้างยอมรับความแตกต่างของผู้อื่น รู้จักตนเอง รู้จักเพื่อน ๆ มีเจตคติที่ดีโดยมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ขยัน อดทน รักการทำงาน การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ วิธีการแก้ปัญหา และปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ส่วนนักการอุดมศึกษาหลายท่าน ได้กล่าวถึง รูปแบบของการมีส่วนร่วมของกิจกรรม นักศึกษา ดังนี้

กรรณิกา ชมดี (2524:13) ได้สรุปว่า รูปแบบของการมีส่วนร่วมแบ่งออกเป็น 10 รูปแบบ ดังนี้

- (1) การมีส่วนร่วมประชุม (attendance at meeting)
- (2) การมีส่วนร่วมออกเงิน (financial contribution)
- (3) การมีส่วนร่วมเป็นกรรมการ (membership or leadership)

- (4) การมีส่วนร่วมเป็น ผู้นำ (position of leadership)
- (5) การมีส่วนร่วมสัมภาษณ์ (interviewer)
- (6) การมีส่วนร่วมเป็นผู้ ชักชวน (solicitor)
- (7) การมีส่วนร่วมเป็นผู้บริโภค (customers)
- (8) การมีส่วนร่วมเป็นผู้ริเริ่มหรือผู้เริ่ม (entrepreneur)
- (9) การมีส่วนร่วมเป็นผู้ใช้แรงงานหรือเป็นลูกจ้าง (employee)
- (10) การมีส่วนร่วมออกวัสดุอุปกรณ์ (material contribution)

อคิน รพีพัฒน์ (2527:101) ได้สรุปว่า รูปแบบของการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาประกอบด้วย 2 ลักษณะ คือ

1.รูปแบบการมีส่วนร่วม อาทิ เช่น เป็นการเข้าถึงกิจกรรมเพราะเกรงใจ หรือถูกใครบังคับ เข้ามาทำงานเพราะมีสิ่งจูงใจเฉพาะหน้า เช่น ถ้าเข้ามาช่วยขุดดินสร้างเขื่อนจะได้รับแจกของ เช่น ปลาซาตินคนละกระป๋อง หรือเข้ามามีส่วนร่วมโดยเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนั้น และอยากเข้าร่วมทำกิจกรรมเพราะเห็นว่าเป็นกิจกรรมที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ระยะยาวให้กับตนเอง

2. ช่วยในจังหวะใดที่ชุมชนเข้าร่วมกิจกรรมในงานที่รัฐบาลจัดขึ้น เช่น โครงสร้างงานใน ชนบทที่เคยทำด้วยกันสามารถแบ่งการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนเป็นการค้นหาปัญหา สาเหตุของปัญหา ตลอดจนแนวทางแก้ไข การตัดสินใจเลือกแนวทางการวางแผนพัฒนาเพื่อแก้ไขปัญหาการปฏิบัติงานในกิจกรรมการพัฒนาตามแผนการประเมินผลงาน กิจกรรมการพัฒนาการลงทุนในกิจกรรมโครงการ และกิจกรรมให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ ร่วมควบคุมติดตามประเมินผล และร่วมบำรุงรักษาโครงการกิจกรรมที่ได้ทำไว้ทั้งโดยเอกชน และรัฐบาลได้ใช้ประโยชน์ต่อไป

สรุปการมีส่วนร่วมของนักศึกษา หมายถึง จำนวนพลังงาน ทั้งพลังกาย และพลังจิตที่นักศึกษาใช้ประสบการณ์ในลักษณะต่างๆ เช่น นักศึกษาที่มีส่วนร่วมมาก คือการที่นักศึกษาได้ใช้ พลังกาย และพลังจิต เพื่อการศึกษาค้นคว้าตำรา การทำกิจกรรมนักศึกษาประเภทต่าง ๆ การทำงานร่วมกับอาจารย์ เป็นต้น ในทางตรงกันข้ามนักศึกษามีส่วนร่วมน้อย คือ นักศึกษาที่ไม่สนใจศึกษาเล่าเรียน ไม่เข้าชั้นเรียน ไม่ทำกิจกรรมหรือเข้าร่วมกิจกรรมนักศึกษา ไม่ทำงานร่วมกับอาจารย์ เป็นต้น การมีส่วนร่วมของนักศึกษายังมีอีกหลายรูปแบบ เช่น การอุทิศตนเอง การเข้าร่วม และการเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้อง เป็นต้น ซึ่งค่าต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้วได้แสดงถึงพฤติกรรมของบุคคลทั้งสิ้น

พฤติกรรมการมีส่วนร่วมกิจกรรมของนักศึกษา (participation behavior) สังกัดได้จากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมนักศึกษาต่าง ๆ ที่จัดขึ้นทั้งภายในมหาวิทยาลัย และภายนอกมหาวิทยาลัย ซึ่งประกอบด้วยสมาชิกการเป็นคณะกรรมการและสมาชิกองค์กรนักศึกษา การใช้เวลาในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมชมรม และการมีพฤติกรรมภายนอกที่แสดงออกถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งของนักศึกษาในลักษณะต่าง ๆ

2.6 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โชติมา แก้วทอง การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาระดับการมีส่วนร่วมกิจกรรมภายในมหาวิทยาลัยของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน และเพื่อเปรียบเทียบระดับการมีส่วนร่วมกิจกรรมภายในมหาวิทยาลัย จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล ประกอบด้วย เพศ ชั้น ปีและคณะ โดยศึกษาจากนิสิตระดับ ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ในปีการศึกษา 2560 ขนาดประชากร 12,403 คน ด้วยจำนวน ตัวอย่าง 388 คน สุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ t-test และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว กำหนดค่านัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยพบว่า นิสิตมีส่วนร่วมกิจกรรมภายในมหาวิทยาลัยในภาพรวม ระดับปานกลาง ($\bar{x} = 1.68$, $SD = .53$) และผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เพศ มีผลต่อการมีส่วนร่วมกิจกรรมภายในมหาวิทยาลัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เทอดธิดา ทิพย์รัตน์ งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบการยอมรับการรับน้องใหม่ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม วิทยาเขตอุเทนถวาย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ประกอบด้วยนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ปี การศึกษา 2557 จำนวน 210 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 41 ข้อ การวิจัยนี้ใช้วิธี VIKOR วิเคราะห์ค่าช่องว่างจากค่าเป้าหมายและใช้วิธี AHP วิเคราะห์น้ำหนักความสำคัญของเกณฑ์ เพื่อจัดอันดับการยอมรับพฤติกรรมการรับน้องใหม่เกี่ยวกับการปลุกฝัง ค่านิยมต่อนักศึกษา ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาให้การยอมรับพฤติกรรมการรับน้องใหม่ที่สร้างสรรค์อยู่ในระดับ มาก เน้นเรื่องการเคารพและเชื่อฟังรุ่นพี่ สำหรับการยอมรับพฤติกรรมการรับน้องใหม่ที่ไม่สร้างสรรค์อยู่ในระดับ น้อย เช่น การให้ใช้ศอกคอกลานบนพื้น เป็นต้น และนักศึกษาในสาขาวิชาวิศวกรรมโยธามีระดับการยอมรับ พฤติกรรมการรับน้องใหม่ที่สร้างสรรค์มากที่สุด

สิทธิพร เกษจ้อย การวิจัยเรื่องนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) เพื่อศึกษาปัจจัย ส่วนบุคคลของนักศึกษาภาคปกติ คฤหัสถ์ ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2559 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของ นักศึกษาภาคปกติ ชั้นคฤหัสถ์ ปีที่ 1 ปีการศึกษา 2559 ที่มีต่อกิจกรรมรับน้องและ 3) เพื่อศึกษาข้อเสนอแนะ และการปรับปรุงกิจกรรมรับน้องให้เป็นกิจกรรมที่มีความสร้างสรรค์จากนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาคปกติคฤหัสถ์ จำนวน 128 คน จากผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ภาคปกติ คฤหัสถ์ส่วนมากร้อยละ 67.96 เป็นเพศ หญิง และเป็นเพศชายร้อยละ 32.04 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ร้อยละ 60.15 มีอายุระหว่าง18-19 ปีร้อยละ 39.10 กำลังศึกษาในสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ ร้อยละ 27.30 กำลังศึกษาในสาขาวิชาสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ ร้อยละ 21 กำลังศึกษาในสาขาวิชารัฐศาสตร์การปกครองและร้อยละ 11.70 กำลังศึกษาในสาขาวิชา ภาษาอังกฤษ ส่วนความคิดเห็นของนักศึกษาภาคปกติคฤหัสถ์ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษาศึกษา 2559 ที่มีต่อ กิจกรรมรับน้องโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.59$)

ศิริภา จันทรเกื้อ งานวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อ กิจกรรมการประชุมเชียร์และรับน้องใหม่ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จำแนกตามเพศ ชั้นปี และกลุ่มสาขาวิชา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยนี้ประกอบด้วย นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2555 รวมทั้งสิ้น 412 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 50 ข้อ ซึ่งมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .97 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบที การวิเคราะห์ความแปรปรวน แบบทางเดียว และการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีการของเซฟเฟ่ ผลการวิจัย พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ เห็นด้วยกับกิจกรรม การประชุมเชียร์และรับน้องใหม่ โดยรวมอยู่ในระดับมากนักศึกษาชายและนักศึกษาหญิง มีความคิดเห็นต่อกิจกรรมการประชุมเชียร์และรับน้องใหม่ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ไม่แตกต่างกันนักศึกษาศึกษาในชั้นปีที่ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อกิจกรรม การประชุมเชียร์และรับน้องใหม่ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และนักศึกษาที่ศึกษาในกลุ่มสาขาวิชาที่ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อ กิจกรรมการประชุมเชียร์และรับน้องใหม่ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ไม่แตกต่างกัน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาความคิดเห็น เกี่ยวกับรูปแบบและผลกระทบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ของนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ปีการศึกษา 2563 ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทั้งปฐมภูมิและทุติยภูมิที่มีความลข

3.1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ศึกษารูปแบบกิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และแนวการศึกษาใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ

3.1.1 ประชากร คือ นักศึกษาที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน 300 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โดยวิธีการเลือกแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Nonprobability Sampling) และการเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้บริโภครด้วยการ สุ่มแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) (บุญชม ศรีสะอาด. 2560:44-45) จำนวน 169 คน (krejcie & Morgan, 1970, p. 608 อ้างใน พิสนุ พงศรี. 2553 : 108-109)

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 ผู้วิจัยกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ซึ่งกำหนดประเด็นที่ครอบคลุมวัตถุประสงค์การวิจัยในเรื่อง รูปแบบการรับน้องใหม่ และประชุมเชียร์อย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกประกอบไปด้วย ข้อมูลของผู้ถูกสัมภาษณ์ ข้อคำถาม ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

กล้องถ่ายภาพ สำหรับเก็บภาพตอนสัมภาษณ์ และชิ้นงานการออกแบบ เพื่อนำไปเป็นข้อมูลปฐมภูมิสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูล

เครื่องบันทึกเสียง สำหรับบันทึกเสียงการแสดงความคิดเห็นประกอบการสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลให้มีความชัดเจนมากขึ้น

การจดบันทึกความคิดเห็น โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ

3.2.2 ผู้วิจัยใช้แบบประเมินความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อรูปแบบกิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน

แบบสอบถามความคิดเห็น (Opinionnaire) (วาโร เฟิงส์วีสต์. 2551: 216-219) โดยแบ่งระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม เพื่อให้สามารถวิเคราะห์โดยใช้สถิติได้ โดยแบ่งระดับความคิดเห็นออกเป็น 5 (Rating Scale) ระดับ ดังนี้

4.51 – 5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

โดยที่ข้อคำถามในการประเมินสร้างขึ้นตามกรอบแนวคิดในวัตถุประสงค์การวิจัย แบบสอบถามมีลักษณะให้ผู้ตอบแบบสอบถามกรอกเอง

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์

ตอนที่ 3 แบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์

3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อวิเคราะห์หาค่าองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

3.3.1 เป็นการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) โดยเป็นการสัมภาษณ์รายบุคคล (Individual Interview) (พรณี ลีกิจวัฒน์.2558:180-181) ข้อมูลประวัติศาสตร์และประเพณี รูปแบบการรับน้องใหม่ และประชุมเชียร์ โดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือดังนี้

(1) ศึกษาทฤษฎี เอกสาร แนวคิดและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์และประเพณี รูปแบบการรับน้องใหม่ และประชุมเชียร์

(2) สร้างแบบสัมภาษณ์ในการศึกษารูปแบบการรับน้องใหม่ และประชุมเชียร์ สำหรับนำมาวิเคราะห์ที่บ่งบอกถึงการพัฒนากิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์

(3) นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นเสนอต่อรองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เพื่อพิจารณาความเหมาะสม

3.3.2 สร้างแบบสอบถามในการสร้างและพัฒนารูปแบบการพัฒนากิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ให้สอดคล้องต่อบริบทของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่เหมาะสมในการนำไปประยุกต์ใช้

(1) นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่อรองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เพื่อพิจารณาความเหมาะสม

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมจากแหล่งเอกสารต่าง ๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์ถึงปัญหาและเป็นแนวทางในการศึกษาพัฒนารูปแบบการพัฒนากิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตด้านเนื้อหา ได้แก่

(1) ประวัติความเป็นมาของ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

(2) ผลกระทบจากกิจกรรมรับน้องใหม่

(3) ทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ (Maslow)

(4) ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์

(5) ทฤษฎีการมีส่วนร่วมของนักศึกษา

(6) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เพื่อนำมาวิเคราะห์ถึงปัญหาและเป็นแนวทางในการศึกษาพัฒนา

(1) การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์และบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับปัญหา และเป็นแนวทางในการศึกษาพัฒนาประเพณีการรับน้องใหม่ และประชุมเชิงวิจัยอย่างสร้างสรรค์จากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญและเจ้าหน้าที่ประจำฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โดยใช้แบบสอบถามและสัมภาษณ์ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสอบถามความคิดเห็นรูปแบบการพัฒนากิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ให้สอดคล้องต่อบริบทของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยมีเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยคือ

4.51 – 5.00 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับมาก
2.51 – 3.50 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
1.51 – 2.50 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อย
1.00 – 1.50 หมายถึง	มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

และนำค่าสถิติที่วิเคราะห์ได้มาประมวลเป็นข้อสรุปแบบสร้างและพัฒนารูปแบบการพัฒนากิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ให้สอดคล้องต่อบริบทของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

จัดทำคู่มือรูปแบบกิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษา การพัฒนารูปแบบกิจกรรมรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้วิจัยมีวิธีการเก็บรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูล โดยได้ดำเนินการที่สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

กิจกรรมต้อนรับน้องใหม่ และประชุมเชียร์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ โดยผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ

1. การรับน้องใหม่เชิงกิจกรรมสานสัมพันธ์ ประกอบด้วย
 - 1.1 กิจกรรมค่ายติวปรับพื้นฐานนักศึกษาใหม่
 - 1.2 กิจกรรมปฐมนิเทศกับทางคณะ (ค่ายต่างจังหวัด 2 วัน 1 คืน)
 - 1.3 กิจกรรมการรับน้องใหม่ในโครงการสานสัมพันธ์พี่น้อง (จำนวน 5 วัน)
 - 1.4 กิจกรรมจิตสาธารณะ
2. การรับน้องใหม่ด้วยระบบโซตัส (SOTUS) ประกอบด้วย
 - 2.1 21 กิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ (จำนวน 5 วัน)

จากการสอบถามความคิดเห็น จำนวน 169 คน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ โดยหลักทางสถิติวิเคราะห์หาค่าความถี่เป็นร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) โดยนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบ เรียงตามหัวข้อ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามแสดงจำนวนและค่าร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบ

ผู้ตอบตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและค่าร้อยละของข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบ

สถานภาพ	จำนวน (169 คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	90	53.3
หญิง	79	46.7
ชั้นปี		
ปี 1	70	41.4
ปี 2	40	23.7

ปี 3	30	17.8
ปี 4	29	17.2
สาขาวิชา		
สถาปัตยกรรมศาสตร์	50	29.6
ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	90	53.3
ออกแบบบรรจุภัณฑ์และการพิมพ์	29	17.2
ศาสนา		
พุทธ	157	92.9
อิสลาม	7	4.1
คริสต์	5	3.0
สถานะผู้ทำกิจกรรมนักศึกษา		
ผู้จัด (สโมสรนักศึกษา)	20	11.8
ผู้เข้าร่วม (นักศึกษาปีที่ 1)	70	41.4
ผู้เข้าร่วม (นักศึกษาปีที่ 2, 3, 4)	79	46.7

สรุปตารางที่ 4.1 แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชาย ร้อยละ 53.3 เพศหญิง ร้อยละ 46.7 ชั้นปีที่1 ร้อยละ 41.4 ชั้นปีที่2 ร้อยละ 23.7 ชั้นปีที่3 ร้อยละ 17.8 ชั้นปีที่4 ร้อยละ 17.2 สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ ร้อยละ 29.6 ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ร้อยละ 53.3 ออกแบบบรรจุภัณฑ์และการพิมพ์ ร้อยละ 17.2 ศาสนาพุทธ ร้อยละ 92.9 อิสลาม ร้อยละ 4.1 คริสต์ ร้อยละ 3.0 สถานะผู้ทำกิจกรรมนักศึกษา ผู้จัด ร้อยละ 11.8 ผู้เข้าร่วม (นักศึกษาปีที่ 1) ร้อยละ 41.4 ผู้เข้าร่วม (นักศึกษาปีที่ 2, 3, 4) ร้อยละ 46.7

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ โดยแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

2.1 การรับน้องใหม่เชิงกิจกรรมสานสัมพันธ์ ประกอบด้วย 4 ข้อย่อย ตามตาราง ดังนี้

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม“ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์”

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ กิจกรรมค่ายติวปรับพื้นฐานนักศึกษาใหม่

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย \bar{x}	SD.	เกณฑ์การประเมิน
กิจกรรมแนะนำตัวรุ่นพี่เพื่อทำความรู้จัก	3.89	0.92	มาก
กิจกรรมสนทนาการ สร้างความคุ้นเคย	3.96	0.78	มาก
กิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับคณะ และสาขา	4.45	0.77	มาก
กิจกรรม Q&A และ มอบรางวัล	3.63	0.88	มาก
รวม	3.97	0.84	มาก

สรุปตารางที่ 4.2 พบว่าในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.97$) และเมื่อพิจารณาแต่ละรายการ พบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ กิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับคณะและสาขา ($\bar{x} = 4.45$) รองลงมา ได้แก่ กิจกรรมสนทนาการสร้างความคุ้นเคย มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.96$) และกิจกรรมแนะนำตัวรุ่นพี่เพื่อทำความรู้จัก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.96$) ตามลำดับ ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดได้แก่ กิจกรรม Q&A และมอบรางวัล ($\bar{x} = 3.63$)

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ กิจกรรมปฐมนิเทศกับทางคณะฯ (จัดโดยอาจารย์ฝ่ายกิจการนักศึกษา ค่ายต่างจังหวัด 2 วัน 1 คืน)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย \bar{x}	SD.	เกณฑ์การประเมิน
ประชุมผู้ปกครอง (ที่ศูนย์โชติเวช)	3.31	0.96	ปานกลาง
กิจกรรมละลายพฤติกรรม	3.76	0.86	มาก
กิจกรรมสนทนาการ	3.80	0.97	มาก
กิจกรรมแบ่งกลุ่ม Walk Rally	4.31	0.91	มาก
รวม	3.80	0.92	มาก

สรุปตารางที่ 4.3 พบว่าในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในระดับมาก ($\bar{x} = 3.80$) และเมื่อพิจารณาแต่ละรายการ พบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ กิจกรรมแบ่งกลุ่ม Walk Rally ($\bar{x} = 4.31$) รองลงมาได้แก่ กิจกรรมสนทนาการ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.80$) และกิจกรรม

ละลายพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.76$) ตามลำดับ ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดได้แก่กิจกรรมประชุมผู้ปกครอง (ที่ศูนย์โฮติวะช) ($\bar{x} = 3.31$)

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ กิจกรรมรับน้องใหม่ในโครงการสานสัมพันธ์พี่น้อง (จำนวน 5 วัน ที่คณะฯ)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย \bar{x}	SD.	เกณฑ์การประเมิน
กิจกรรมแนะนำตัวเอง เพื่อทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ และรุ่นพี่	3.53	0.85	มาก
การรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมสานสัมพันธ์	3.86	0.94	มาก
กิจกรรมเล่นเกมสละลายพฤติกรรม	3.85	0.86	มาก
การทำกิจกรรมสนทนาการ	4.21	1.04	มาก
การให้น้องใหม่ออกแบบทำประจำตัว	3.61	1.04	มาก
การมอบหมายให้หารายชื่อเพื่อนและรุ่นพี่	3.56	0.87	มาก
การแนะนำสิ่งที่คุณเคารพและนับถือ เช่น อาจารย์, ผู้ก่อตั้ง, อนุสรณ์สถาน	3.49	0.95	ปานกลาง
การแต่งสีบนใบหน้า เพื่อทำป้ายเฟรชชี	3.48	0.81	ปานกลาง
กิจกรรมบายศรีสู่ขวัญ	3.66	0.83	มาก
รวม	3.69	0.91	มาก

สรุปตารางที่ 4.4 พบว่าในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.69$) และเมื่อพิจารณาแต่ละรายการ พบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การทำกิจกรรมสนทนาการ ($\bar{x} = 4.21$) รองลงมาได้แก่ การรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมสานสัมพันธ์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.86$) และกิจกรรมเล่นเกมสละลายพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.85$) ตามลำดับ ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การแต่งสีบนใบหน้าเพื่อทำป้ายเฟรชชี ($\bar{x} = 3.48$)

ตารางที่ 4.5 แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ กิจกรรมจิตสาธารณะ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย \bar{x}	SD.	เกณฑ์การประเมิน
บำเพ็ญประโยชน์คณะฯ (ทำความสะอาด ปลูกต้นไม้ ปรับภูมิทัศน์)	4.57	0.61	มากที่สุด
การทำกิจกรรมสันทนการร่วมกันระหว่าง รุ่นพี่และรุ่นน้อง	3.76	0.86	มาก
รวม	4.17	0.74	มาก

สรุปตารางที่ 4.4 พบว่าในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 4.17$) และเมื่อพิจารณาแต่ละรายการ พบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การทำกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์คณะฯ (ทำความสะอาด ปลูกต้นไม้ ปรับภูมิทัศน์) ($\bar{x} = 4.57$) รองลงมาคือ การทำกิจกรรมสันทนการร่วมกันระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้อง มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.76$)

2.2 การรับน้องใหม่ด้วยระบบโซตัส (SOTUS)

ตารางที่ 4.6 แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ กิจกรรมรับน้องใหม่ประชุมเชียร์ (จำนวน 5 วัน ที่คณะฯ)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย \bar{x}	SD.	เกณฑ์การประเมิน
การส่งเสียงดังใส่น้องใหม่	2.05	0.79	น้อย
การให้น้องใหม่ทานอาหารแปลกๆ	1.61	0.76	น้อย
การแสดงความสามารถด้วยความสมัครใจ	4.57	0.64	มากที่สุด
การสอนร้องเพลงเชียร์คณะฯ	3.98	0.66	มาก
การสอนเพลงบวมคณะฯ	3.95	0.67	มาก
การอบรมเรื่องการแต่งเครื่องแบบ นักศึกษาให้ถูกต้องสำหรับน้องใหม่	2.18	0.91	น้อย
การอบรมเรื่องมารยาทต่างๆ	2.64	0.84	ปานกลาง
การมอบหมายให้หารายชื่อเพื่อนและรุ่นพี่	2.84	0.90	ปานกลาง
การลงโทษโดยการวิดพื้น	3.86	0.86	มาก

การลงโทษโดยการสก๊อตจัม	3.76	0.88	มาก
การลงโทษโดยการให้นอนราบกับพื้น	2.16	0.86	น้อย
การจัดกิจกรรมเป็นระยะเวลา 5 วัน	3.49	0.99	ปานกลาง
การจัดกิจกรรมในช่วงเวลา 16.00 – 19.00น.	3.31	0.91	ปานกลาง
การส่งน้องใหม่กลับบ้าน(ป้ายรถเมล์)	3.46	0.90	ปานกลาง
การแนะนำตัวพ็อบรม พี่สอนร้องเพลง	2.51	0.84	ปานกลาง
การแนะนำตัวสายรหัส	3.17	0.98	ปานกลาง
การมอบรุ่น (แบบ)	3.30	1.16	ปานกลาง
การให้น้องทำป้ายชื่อใหญ่เกินความจำเป็น	2.98	0.77	น้อย
รวม	3.03	0.85	ปานกลาง

สรุปตารางที่ 4.6 พบว่าในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 2.98$) และเมื่อพิจารณาแต่ละรายการ พบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การแสดงความสามัคคีด้วยความสมัครใจ ($\bar{x} = 4.57$) รองลงมาคือ การสอนร้องเพลงเชียร์ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.98$) และกิจกรรมเล่นเกมสละลายพฤติกรรม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.85$) ตามลำดับ ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การให้น้องใหม่ทานอาหารแปลกๆ ($\bar{x} = 1.61$)

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

3.1 การรับน้องใหม่เชิงกิจกรรมสานสัมพันธ์

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม “ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ”

ตารางที่ 4.7 แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ เกี่ยวกับผลกระทบการรับน้องใหม่เชิงกิจกรรมสานสัมพันธ์

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย \bar{x}	SD.	เกณฑ์การประเมิน
เกิดความรักและเป็นส่วนหนึ่งของคณะฯ	3.66	0.83	มาก
เกิดความเคารพเชื่อฟังรุ่นพี่	3.63	0.84	มาก
เกิดความสามัคคีกันระหว่างน้องใหม่	4.57	0.69	มากที่สุด
มีความรู้สึกผูกพันฉันพี่น้องระหว่างเพื่อน	4.54	0.71	มากที่สุด

มีความรู้สึกที่ต้องการช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน	4.54	0.70	มากที่สุด
เกิดความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ร่วมกัน	4.51	0.75	มากที่สุด
รู้จักการให้อภัยซึ่งกันและกัน	4.54	0.70	มากที่สุด
มีความอดทน อดกลั้น และกล้าแสดงออก	3.90	0.87	มาก
ทำให้สามารถปรับตัวเข้าหาผู้อื่น และสภาพแวดล้อมได้	4.51	0.72	มากที่สุด
ได้ทำความรู้จักเพื่อนและรุ่นพี่	3.91	0.66	มาก
ทำให้เกิดความอับอาย ทางวาจา และจิตใจ	2.37	1.04	น้อย
เกิดความเกรงกลัวรุ่นพี่	2.46	1.08	น้อย
ทำให้ผู้ปกครองเป็นห่วง	3.30	0.83	ปานกลาง
เกิดผลกระทบต่อร่างกาย เช่น เจ็บป่วย อุบัติเหตุต่างๆ	2.51	0.89	น้อย
เกิดผลกระทบด้านจิตใจ เช่น ความเครียด ความกดดันต่างๆ	2.47	0.96	น้อย
ผลกระทบด้านการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล	2.20	0.91	น้อย
ผลกระทบด้านการเรียน เช่น หลับใน ห้องเรียน เข้าเรียนสาย ขาดเรียน	2.97	0.81	ปานกลาง
ไม่เกิดผลกระทบใดๆ	3.07	0.84	ปานกลาง
รวม	3.54	0.82	มาก

สรุปตารางที่ 4.7 พบว่าในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.54$) และเมื่อพิจารณาแต่ละรายการ พบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เกิดความสามัคคีกันระหว่างน้องใหม่ ($\bar{x} = 4.57$) รองลงมาคือ มีความรู้สึกที่ต้องการช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 4.54$) และรู้จักการให้อภัยซึ่งกันและกัน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 4.54$) ตามลำดับ ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ผลกระทบด้านการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ($\bar{x} = 2.20$)

3.2 การรับน้องใหม่ด้วยระบบโซตัส (SOTUS)

ตารางที่ 4.8 แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ของผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจ เกี่ยวกับผลกระทบการรับน้องใหม่ด้วยระบบโซตัส (SOTUS)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย \bar{x}	SD.	เกณฑ์การประเมิน
เกิดความรักและเป็นส่วนหนึ่งของคณะฯ	2.83	1.00	ปานกลาง
เกิดความเคารพเชื่อฟังรุ่นพี่	2.48	0.81	น้อย
เกิดความสามัคคีกันระหว่างน้องใหม่	3.57	1.02	มาก
มีความรู้สึกผูกพันฉันพี่น้องระหว่างเพื่อน	3.64	0.93	มาก
มีความรู้สึกที่ต้องการช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน	3.55	0.85	มาก
เกิดความรับผิดชอบต่อส่วนรวม	3.08	0.73	ปานกลาง
รู้จักการให้อภัยซึ่งกันและกัน	2.85	0.76	ปานกลาง
มีความอดทน อดกลั้น และกล้าแสดงออก	2.34	0.80	น้อย
ทำให้สามารถปรับตัวเข้าหาผู้อื่น และสภาพแวดล้อมได้	2.99	0.81	ปานกลาง
ได้ทำความรู้จักเพื่อนและรุ่นพี่	2.85	0.93	ปานกลาง
ทำให้เกิดความอับอาย ทางวาจา และจิตใจ	3.68	0.79	น้อย
เกิดความเกรงกลัวรุ่นพี่	3.46	0.78	ปานกลาง
ทำให้ผู้ปกครองเป็นห่วง	3.27	0.78	ปานกลาง
เกิดผลกระทบต่อร่างกาย เช่น เจ็บป่วย อุบัติเหตุต่างๆ	3.01	0.89	ปานกลาง
เกิดผลกระทบด้านจิตใจ เช่น ความเครียด ความกดดันต่างๆ	2.89	0.88	ปานกลาง
ผลกระทบด้านการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล	3.51	0.84	มาก
ผลกระทบด้านการเรียน เช่น หลับใน ห้องเรียน เข้าเรียนสาย ขาดเรียน	2.99	0.81	ปานกลาง
ไม่เกิดผลกระทบใดๆ	3.03	0.92	ปานกลาง
รวม	3.04	0.85	ปานกลาง

สรุปตารางที่ 4.8 พบว่าในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.04$) และเมื่อพิจารณาแต่ละรายการ พบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ มีความรู้สึกผูกพันฉันพี่น้องระหว่างเพื่อน ($\bar{x} = 3.64$) รองลงมาคือ เกิดความสามัคคีกันระหว่างน้องใหม่ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.57$) และมีความรู้สึกที่ต้องการช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.55$) ตามลำดับ ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ ทำให้เกิดความอับอาย ทางวาจา และจิตใจ ($\bar{x} = 2.32$)



บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษาทำวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนารูปแบบกิจกรรมรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้วิจัยได้ดำเนินการสรุปผลและข้อเสนอแนะของการวิจัย ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาและพัฒนารูปแบบกิจกรรมรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ เพื่อใช้กับนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โดยสามารถสรุปได้ ดังนี้

5.1.1 สรุปผลผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบ จำนวน 169 ชุด โดยหลักทางสถิติหาค่าความถี่ร้อยละ จากผู้ตอบแบบสอบถาม มีนักศึกษาส่วนมากร้อยละ 53.3 เป็นเพศชาย และเป็นเพศหญิงร้อยละ 46.7 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ร้อยละ 41.4 นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ร้อยละ 23.7 ชั้นปีที่ 3 ร้อยละ 17.8 ชั้นปีที่ 4 ร้อยละ 17.2 กำลังศึกษาในสาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ ร้อยละ 29.6 สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ร้อยละ 53.3 สาขาบรรจุภัณฑ์และการพิมพ์ ร้อยละ 17.2 นัبع้าศาสนาพุทธ ร้อยละ 92.9 ศาสนาอิสลาม ร้อยละ 4.1 ศาสนาคริสต์ ร้อยละ 3.0 สถานะผู้ทำกิจกรรมนักศึกษา ผู้จัด ร้อยละ 11.8 ผู้เข้าร่วม (นักศึกษาปีที่ 1) ร้อยละ 41.4 ผู้เข้าร่วม (นักศึกษาปีที่ 2, 3, 4) ร้อยละ 46.7

ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถาม คิดเป็นร้อยละ 41.4 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 โดยครึ่งหนึ่งเป็นนักศึกษาสาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ร้อยละ 53.3 และนัبع้าศาสนาพุทธเป็นส่วนมาก ร้อยละ 92.9

5.1.2 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นรูปแบบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ จำนวน 169 ชุด โดยหลักทางสถิติหาแสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) จากผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งแบ่งเป็น 2 ส่วน 1) การรับน้องใหม่เชิงกิจกรรมสานสัมพันธ์ ประกอบด้วยผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นรูปแบบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ จากกิจกรรมค่ายปรับตัวปรับพื้นฐานนักศึกษาใหม่, กิจกรรมปฐมนิเทศกับทางคณะ (ค่ายต่างจังหวัด 2 วัน 1 คืน), กิจกรรมการรับน้องใหม่ในโครงการสานสัมพันธ์พี่น้อง (จำนวน 5 วัน), กิจกรรมจิตสาธารณะ 2) การรับน้องใหม่การรับน้องใหม่ด้วยระบบโซเชียล จากกิจกรรมรับน้องใหม่ประชุมเชียร์

ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถาม แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) การรับน้องใหม่เชิงกิจกรรมสานสัมพันธ์ อยู่ในเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.91$) พบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ กิจกรรมจิตสาธารณะ ($\bar{x} = 4.17$) รองลงมาได้แก่ กิจกรรมค่ายปรับพื้นฐานนักศึกษาใหม่ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.97$) และกิจกรรมปฐมนิเทศกับทางคณะฯ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.80$) ตามลำดับ ส่วนรายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด ได้แก่ การรับน้องใหม่ด้วยระบบโซตัส (SOTUS) จากกิจกรรมรับน้องใหม่ประชุมเชียร์ อยู่ในเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.03$)

5.1.3 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ จำนวน 169 ชุด โดยหลักทางสถิติหาแสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) จากผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งแบ่งเป็น 2 ส่วน 1) เกี่ยวกับผลกระทบการรับน้องใหม่เชิงกิจกรรมสานสัมพันธ์ 2) เกี่ยวกับผลกระทบการรับน้องใหม่ด้วยระบบโซตัส (SOTUS)

ผลการวิเคราะห์จากแบบสอบถาม แสดงจำนวนและค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) เกี่ยวกับผลกระทบการรับน้องใหม่เชิงกิจกรรมสานสัมพันธ์ อยู่ในเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.54$) ส่วนรายการ การรับน้องใหม่ด้วยระบบโซตัส (SOTUS) เกี่ยวกับผลกระทบการรับน้องใหม่ด้วยระบบโซตัส (SOTUS) อยู่ในเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ($\bar{x} = 3.04$)

5.2 ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้วิจัยพบว่าปัญหาหลักที่มีผลต่อการเก็บข้อมูลในการสัมภาษณ์นักศึกษา หรือการให้ข้อมูลในการทำแบบสอบถาม นักศึกษาใช้ความคิดเห็นของตัวเองแค่ครั้งเดียว โดยส่วนมากจะเน้นการตอบแบบสอบถามแบบปรีกษาเพื่อนก่อน เพราะกังวลเรื่องการให้ข้อมูลและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น ดังนั้นต้องมีการทำความเข้าใจกับขั้นตอนการเก็บข้อมูล เพื่อจะได้ข้อมูลที่เป็นความจริง และควรมีการศึกษาส่วนอื่นๆ เพิ่มเติม เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการไขที่ดียิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

กัลยา นรสิงห์. (2546). ความคิดเห็นของนิสิต อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้บริหาร ต่อกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ของนิสิต มหาวิทยาลัยทักษิณ. สงขลา: ถ่ายเอกสาร.

จตุรวัฒน์ ผนังรัมย์. (2557). รายงานการวิจัยสถาบัน เรื่อง การมีส่วนร่วมในกิจกรรมนักศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ปีการศึกษา 2556. นครราชสีมา: ถ่ายเอกสาร.

จิรวัดน์ วีรังกร. (2546). ทิศทางการพัฒนานักศึกษามหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต บนเส้นทางปฏิรูปการเรียนรู้. ใน เอกสารประกอบการสัมมนาโครงการอาจารย์ที่ปรึกษากิจกรรมนักศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ชูชีพ เยาวพัฒน์. (2548). การศึกษาพฤติกรรมการรับน้องใหม่ของนักศึกษา คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิศวกรรมโยธา (ต่อเนื่อง) ในสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล. วิทยานิพนธ์ ค.อ.บ., สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, กรุงเทพฯ.

กัยรติขจร วัจนสวัสดิ์. (2551). คำอธิบายกฎหมายอายุ ภาค1 บทบัญญัติทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 10.กรุงเทพมหานคร: พลสยาม พรินต์ติ้ง.

คณิน ดิงศภัทย์. (2547). คู่มือการใช้สิทธิของประชาชน. กรุงเทพมหานคร: แสงทองการพิมพ์.

ชาติสังคม. (2554). วิชาภาษ่วาก. กรุงเทพฯ:สยาม

ชาย โพธิสิตา. (2549) ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ อมรินทร์ พรินต์ติ้ง.

ทัฬหทัย ศรีดาพันธ์. (2550). การรับน้องใหม่และการประชุมเชียร์: กรณีศึกษานิสิต คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยของรัฐแห่งหนึ่ง. ปริญญาโทวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

สมพร วงศ์จิต. (2533). การประชุมเชียร์และการต้อนรับน้องใหม่ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร. ปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.

สำเนา ขจรศิลป์, และบุญเรียง ขจรศิลป์. (2531), ความคิดเห็นของนักศึกษาและผู้บริหารฝ่ายกิจการนักศึกษา เกี่ยวกับการประชุมเชียร์และการต้อนรับน้องใหม่ของนักศึกษาเกษตรศาสตร์ขอนแก่น เชียงใหม่ และสงขลานครินทร์. กรุงเทพฯ: ทบวงมหาวิทยาลัย.

คำนำ

คู่มือกิจกรรมรับน้องสร้างสรรค์ ประจำปีการศึกษา 2563 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ ฝ่ายกิจการนักศึกษา ได้รับมอบหมายจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จัดทำขึ้นเพื่อให้นักศึกษาได้รับทราบความเข้าใจ และมีแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการสร้างรูปแบบการพัฒนา กิจกรรมการรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์ ไม่มีความรุนแรงทุกรูปแบบปลอดภัย อายามุข ซึ่งเป็นคู่มือในการรับน้องประจำปีการศึกษา 2563 อันจะส่งผลสัมฤทธิ์ต่อความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้อง ทำให้การรับน้องแต่มีรอยยิ้มและความสร้างสรรค์ตามเป้าหมายที่แท้จริงของการรับน้อง

คู่มือเล่มนี้ จัดทำขึ้นเป็นครั้งแรกจึงอาจมีข้อบกพร่องบ้าง หากท่านพบข้อผิดพลาดหรือมีข้อเห็นเพิ่มเติมสามารถแจ้งได้โดยตรงที่ฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ในนามคณะผู้จัดทำ ขอขอบพระคุณท่านอธิการบดี ผู้บริหาร คณาจารย์ และนักศึกษาทุกท่าน ที่ได้ร่วมกันสร้างสรรค์คู่มือรูปแบบการพัฒนากิจกรรมรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์เล่มนี้ เพื่อพัฒนามหาวิทยาลัยให้มีความเจริญรุ่งเรืองสืบไป สมดังปณิธานด้านกิจการนักศึกษาที่ว่า “นักศึกษาคือหัวใจของมหาวิทยาลัยบัณฑิตนักปฏิบัติของมหาวิทยาลัย คือหัวใจของประเทศ”

ฝ่ายกิจการศึกษานักศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สารคอมบัต

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีศักยภาพที่มีประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติ ในคราวเดียวกันด้วย การเรียนรู้ถือเป็นการศึกษาตามอัธยาศัยที่ควรส่งเสริม เพราะนี่คืออีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่จะทำให้มนุษย์ไม่หยุดที่จะพัฒนาตนเอง เมื่อนักศึกษาใหม่ได้เข้าไปเรียนในมหาวิทยาลัยสิ่งแรก คือ การเข้าสังคมและการสร้างเพื่อนใหม่ ซึ่งสองเรื่องนี้ถือว่เป็นเรื่องสำคัญอย่างมากเพราะรุ่นพี่และเพื่อนอาจเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างบทเรียนนอกตำราเพื่อการเรียนรู้ในเรื่องการใช้ชีวิต การอยู่ให้ได้ในสังคม ผ่านการทำกิจกรรมรับน้อง

กิจกรรมรับน้อง เป็นประเพณีที่อยู่คู่สังคมไทยมายาวนาน โดยผู้ทำกิจกรรมซึ่งเป็นรุ่นพี่ต่างมีความเชื่อว่าเป็นกิจกรรมสร้างความสามัคคีสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่เพิ่งเข้ามา ซึ่งเป็นการทำกิจกรรมช่วงการเปิดภาคเรียนใหม่ของมหาวิทยาลัย ตลอดระยะเวลาที่ผ่าน ผู้ปกครองของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จะมีความกังวลในกิจกรรมเนื่องจากมีความห่วงใยบุตรหลานตลอดจนได้รับข่าวสารจากสื่อถึงข่าวสารที่เกิดขึ้นจากการรับน้องบ่อยครั้ง

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เล็งเห็นปัญหาและมีความห่วงใยในความกังวลของนักศึกษา ตลอดจนผู้ปกครอง จึงได้มอบหมายให้ คุณสรรเสริญ สังขดิถี และ คุณกนกนาท ทรัพย์พานิช ตำแหน่งนักวิชาการศึกษา ฝ่ายกิจการนักศึกษา ได้ศึกษาวิจัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดทำคู่มือกิจกรรมรับน้องสร้างสรรค์ อันเป็นแนวทางการพัฒนารูปแบบการรับน้องแบบเดิมสู่รูปแบบสร้างสรรค์ รวมถึงเป็นการส่งเสริมการเข้าสังคมและการสร้างเพื่อนใหม่ให้กับนักศึกษาในการเตรียมความพร้อมสู่ความเป็นจริง สู่การเป็นบุคคลที่มีทักษะในการแก้ปัญหา ประสิทธิภาพและมีความฉลาดทางอารมณ์ต่อไป



(อาจารย์ธานี สุนคนระชาติ)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สารรองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

การใช้ชีวิต การเรียนรู้ และการทำกิจกรรมร่วมกัน ในมหาวิทยาลัยนั้น ถือเป็นภารกิจของการใช้ชีวิตในสังคมภายนอกที่ดี ในการใช้ชีวิตภายนอกนั้น จะขาดไม่ได้ในเรื่องความสัมพันธ์อันดีของหมู่คณะ การช่วยเหลือเกื้อกูล เอื้ออาทรซึ่งกันและกัน

การจัดกิจกรรมรับน้องใหม่ ยังคงเป็นสิ่งที่จะนำพาซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนต่อเพื่อน รุ่นพี่ต่อรุ่นน้อง หากอยู่ที่กระบวนความคิดและการกระทำ ที่จะทำให้การจัดกิจกรรมรับน้องใหม่นั้น เป็นไปในเชิงสร้างสรรค์ จรรโลงจิตใจของทั้งผู้ให้และผู้รับ เพื่อบรรลุถึงวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้และมีความพร้อมที่จะเผชิญอุปสรรค และก้าวผ่านความขัดแย้งด้วยไมตรีและมิตรภาพต่อกันและกัน

ขอให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 และรุ่นพี่ทุกคน รักษาไมตรีอันดีงามที่จะเกิดจากกิจกรรมรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์นี้ เพื่อเป็นแรงผลักดันให้ตนเอง ครอบคลุมและสังคมก้าวไปสู่สิ่งที่ตั้งงามต่อไป



(อาจารย์ชูเกียรติ อนันต์เวทยานนท์)

รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

สารบัญ

สารคณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ	2
สารรองรองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา	3
• คำสั่งหัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ	5
• ประกาศสำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา	7
• ประกาศมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร	9
• เหตุผลของการรับน้องและผลกระทบ	11
• แนวทางการรับน้องอย่างสร้างสรรค์ 10 ประการ	14
• ความหมายของนันทนาการ	15
• ลักษณะพิเศษที่สำคัญของนันทนาการ	16
• ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ	18
• เกมส์หรือกิจกรรม	21
• หลักการในการตัดกิจกรรม	22
• ประเภทเกมส์หรือกิจกรรมที่ใช้ในการฝึกอบรม	23
• กิจกรรมรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์	24
• เพลง	34
บรรณานุกรม	36
คณะกรรมการจัดทำคู่มือกิจกรรมรับน้องสร้างสรรค์	37

คำสั่งหัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ

ที่ ๓๐/๒๕๕๙

เรื่อง มาตรการในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการทะเลาะวิวาทของนักเรียนและนักศึกษา

โดยที่ปัญหาการทะเลาะวิวาทของนักเรียนและนักศึกษาก่อให้เกิดความสูญเสียต่อชีวิต ร่างกาย และทรัพย์สิน รวมทั้งเป็นการสร้างความเดือดร้อนให้แก่ประชาชนและสังคม แต่เนื่องจากมาตรการทางกฎหมาย ที่มีอยู่ไม่สามารถป้องกันและแก้ไขปัญหาได้ทันต่อสถานการณ์ ทำให้เกิดอุปสรรคในการดำเนินการเพื่อป้องกัน และแก้ไขปัญหาการทะเลาะวิวาทของนักเรียนและนักศึกษา จึงจำเป็นต้องกำหนดมาตรการทางกฎหมายเพิ่มเติม อันจะเป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติและจัดระเบียบในสังคม

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๔๔ ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย (ฉบับชั่วคราว) พุทธศักราช ๒๕๕๗ หัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติโดยความเห็นชอบของคณะรักษาความสงบแห่งชาติ จึงมีคำสั่ง ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ให้พนักงานเจ้าหน้าที่ตามหมวด ๗ แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. ๒๕๔๖ มีอำนาจกักตัวนักเรียนและนักศึกษาที่ก่อเหตุทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกายผู้อื่น หรือเตรียมการเพื่อก่อเหตุดังกล่าว เป็นการชั่วคราวไม่เกินหกชั่วโมง เพื่อนำส่งเจ้าพนักงานตำรวจ ผู้บริหารโรงเรียนหรือสถานศึกษา บิดามารดา หรือผู้ปกครอง แล้วแต่กรณี

ข้อ ๒ บิดามารดาหรือผู้ปกครองต้องให้การอุปการะเลี้ยงดู อบรม สั่งสอน และยับยั้งพฤติกรรม ที่ไม่ดีของเด็กและเยาวชนที่เป็นนักเรียนและนักศึกษาที่อยู่ในความปกครองดูแลของตน รวมทั้งต้องปฏิบัติตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดในกฎกระทรวงที่ออกตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็ก ตลอดจนต้องไม่สนับสนุน หรือปล่อยปละละเลยให้เด็กและเยาวชนที่เป็นนักเรียนและนักศึกษาในปกครองรวมกลุ่มเพื่อก่อเหตุ ทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกายผู้อื่น หรือเตรียมการเพื่อก่อเหตุดังกล่าว และให้เจ้าหน้าที่ของรัฐที่มีอำนาจหน้าที่ เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวติดตามและสอดส่องให้มีการดำเนินการอย่างเคร่งครัด

ในกรณีที่พี่เด็กและเยาวชนที่เป็นนักเรียนและนักศึกษารวมกลุ่มเพื่อกระทำความผิดตามที่ให้ถือเป็นความรับผิดชอบของบิดามารดาหรือผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนที่เป็นนักเรียนและนักศึกษา แล้วแต่กรณี และให้เป็นอำนาจหน้าที่ของเจ้าหน้าที่ของรัฐตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องที่จะแจ้งให้บิดามารดา หรือผู้ปกครองเข้ามารับทราบการกระทำของเด็กและเยาวชนที่เป็นนักเรียนและนักศึกษาดังกล่าว เพื่อให้คำแนะนำ ตักเตือน ทำทัณฑ์บน หรือวางข้อกำหนดเพื่อป้องกันมิให้กระทำความผิดอีก หรืออาจให้วางประกันไว้เป็นจำนวนเงินตามสมควรแก่ฐานานุรูป แต่จะเรียกเงินประกันไว้ได้ไม่เกิน ระยะเวลาสองปี หากเด็กและเยาวชนที่เป็นนักเรียนและนักศึกษาได้กระทำความผิดดังกล่าวซ้ำอีก ให้ริบเงินประกันเป็นของกองทุนคุ้มครองเด็กตามกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองเด็ก

หน้า ๑๑

เล่ม ๑๓๓ ตอนพิเศษ ๑๓๙ ง

ราชกิจจานุเบกษา

๒๑ มิถุนายน ๒๕๕๙

ข้อ ๓ ผู้ใดกระทำการอันเป็นการยุยง ส่งเสริม ช่วยเหลือ หรือสนับสนุน ให้นักเรียนหรือนักศึกษาฝ่าฝืนบทบัญญัติตามมาตรา ๒๔ แห่งพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. ๒๕๕๖ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามเดือน หรือปรับไม่เกินสามหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

หากการกระทำตามวรรคหนึ่ง เป็นเหตุให้นักเรียนหรือนักศึกษาไปก่อเหตุทะเลาะวิวาทหรือทำร้ายร่างกายผู้อื่น ผู้นั้นต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และหากเป็นเหตุให้มีผู้เสียชีวิตเพราะการทะเลาะวิวาทหรือทำร้ายร่างกายนั้น ผู้นั้นต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

ข้อ ๔ ให้โรงเรียนและสถานศึกษามีหน้าที่จัดให้มีกิจกรรมในการแนะแนวเพื่อตอบสนองต่อการแก้ไขปัญหานักเรียนและนักศึกษาทะเลาะวิวาท โดยร่วมมือกับหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องรวมทั้งกวตชนและแรงจัดจัดทำมาตรการเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหการทะเลาะวิวาทของนักเรียนและนักศึกษาให้เป็นรูปธรรม เพื่อเป็นการลดปัญหาสังคมโดยเร่งด่วน

ข้อ ๕ คำสั่งนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ ๒๑ มิถุนายน พุทธศักราช ๒๕๕๙

พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา

หัวหน้าคณะรักษาความสงบแห่งชาติ





ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา
เรื่อง การจัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ในสถาบันอุดมศึกษา

ด้วยกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ เป็นประเพณีที่สืบทอดมายาวนาน ในสถาบันอุดมศึกษา มีเป้าหมายเพื่อถ่ายทอดความสัมพันธ์ของนิสิตนักศึกษารุ่นพี่สู่รุ่นน้อง ยังผลให้เกิดความสามัคคี มีระเบียบวินัย ความภาคภูมิใจในสถาบัน และมีการช่วยเหลือเกื้อกูลกันพี่น้อง ภาควิชา ดังนั้น เพื่อให้ประเพณีการต้อนรับน้องใหม่และการประชุมเชียร์ในสถาบันอุดมศึกษาเป็นไปด้วยความเรียบร้อย อำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าร่วม อีกทั้งมีลักษณะในการจัดกิจกรรมที่สร้างสรรค์ อบอุ่น ประทับใจและเสริมสร้าง การพัฒนานิสิตนักศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาจึงได้กำหนดนโยบายและมาตรการในการ จัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ของสถาบันอุดมศึกษา ดังนี้

นโยบาย

๑. การจัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ ควรเคารพสิทธิ เสรีภาพและหลัก ความเสมอภาค ไม่มีความรุนแรงและห้ามส่งละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทั้งทางร่างกายและจิตใจ ไม่ดื่มสุราและ เสพสิ่งมีนเมาทุกชนิด ที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนการสอน
๒. การจัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ควรอยู่ในความรับผิดชอบ ดูแล ร่วมกันของผู้บริหาร คณาจารย์ บุคลากรทุกคณะ/ภาควิชา และนิสิตนักศึกษารุ่นพี่ รวมถึงต้องให้คำแนะนำ กำกับดูแล และให้คำปรึกษาในการจัดกิจกรรมให้มีลักษณะสร้างสรรค์ ไม่ขัดต่อระเบียบสถาบัน กฎหมาย วัฒนธรรม ประเพณีและมารยาททางสังคมที่พึงงาม
๓. การจัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ให้จัดกิจกรรมภายในสถาบันอุดมศึกษา ไม่ควรจัดกิจกรรมนอกสถานที่ ทั้งนี้ เพื่อความปลอดภัยและประหยัด โดยการอนุมัติหรืออนุญาตการจัด กิจกรรมให้อยู่ในดุลยพินิจของสถาบันอุดมศึกษา

มาตรการ

๑. ให้สถาบันอุดมศึกษาออกกฎ ระเบียบ ข้อบังคับหรือหลักเกณฑ์และมาตรการในการ จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับแนวนโยบายของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โดยมีสาระสำคัญ เกี่ยวกับการพิจารณาอนุญาต การรับผิดชอบ การกำกับ ระยะเวลาการจัดกิจกรรม รูปแบบ/แนวทางการจัด กิจกรรม และแนวทางการจัดทำโครงการเพื่อเสนอขออนุมัติ ทั้งนี้ ให้ยึดหยุ่นตามความเหมาะสม และ ลักษณะเฉพาะของแต่ละสถาบัน รวมทั้งมีการกำกับดูแลและให้คำปรึกษาการจัดกิจกรรมที่สร้างสรรค์
๒. ให้องค์กรนิสิตนักศึกษาที่จะจัดกิจกรรม จัดทำรายละเอียดโครงการเสนอขออนุมัติหรือ อนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรต่อสถาบันอุดมศึกษาดังสังกัด ทั้งนี้ องค์กรนิสิตนักศึกษาจะจัดกิจกรรมได้ ต่อเมื่อได้รับอนุมัติหรืออนุญาตแล้วเท่านั้น

/๓. ให้สถาบัน...

- ๖ -

๓. ให้สถาบันอุดมศึกษา ทรนรงค์ ประชาสัมพันธ์เปิดเผยรูปแบบกิจกรรมเพื่อสร้างความเข้าใจกับนิสิตนักศึกษา บุคลากร ผู้ปกครอง และประชาชนทั่วไป ให้เข้าใจถึงวัตถุประสงค์ นโยบายและมาตรการ รวมทั้งมีทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ ตลอดจนร่วมตรวจสอบการจัดกิจกรรมได้

๔. ให้นิสิตนักศึกษาใหม่เข้าร่วมกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ด้วยความสมัครใจ และรุ่นพี่ที่จัดกิจกรรมจะต้องได้รับการคัดเลือก และมีการเตรียมความพร้อม พัฒนาทักษะก่อนการจัดกิจกรรม รวมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้ปกครองเข้ามาสังเกตการณ์การจัดกิจกรรมได้

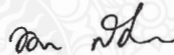
๕. สถาบันอุดมศึกษาควรจัดตั้งศูนย์เฝ้าระวัง มีเว็บไซต์ เพื่อติดตาม แลกเปลี่ยน เรียนรู้ แก้ไขปัญหา ประสานกับสื่อมวลชนและผู้ปกครอง ทั้งนี้ ในแต่ละวิทยาเขต/คณะ ควรมีการจัดตั้งศูนย์บริการข้อมูลและให้ความช่วยเหลือ (Call Center) หรือบริการสายด่วน (Hotline) เพื่อรับและประสานข้อมูลการจัดกิจกรรมร่วมกัน

๖. ให้สถาบันอุดมศึกษามีการประเมินผล และแลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ มีการยกย่องชมเชยนิสิตนักศึกษาที่มีการจัดกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ให้เป็นที่ประจักษ์ต่อสาธารณชนในโอกาสอันควร

๗. ให้สถาบันอุดมศึกษา มีบทลงโทษทางวินัยกับนิสิตนักศึกษา รวมถึงผู้รับผิดชอบและผู้เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ของนิสิตนักศึกษาที่ขัดต่อหลักสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐาน หลักความเสมอภาค และกฎ ระเบียบ ข้อบังคับ ของสถาบัน

๘. ให้ผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษาแต่ละสถาบัน ถือเป็นหน้าที่และความรับผิดชอบในการดำเนินการตามนโยบายและมาตรการข้างต้น

ประกาศ ณ วันที่ ๑๑ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๗



(ศาสตราจารย์พิเศษทศพร ศิริสัมพันธ์)
เลขาธิการคณะกรรมการการอุดมศึกษา



ประกาศมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เรื่อง กำหนดเกณฑ์และมาตรการจัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์

ด้วยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มีนโยบายให้ทุกคณะกำกับดูแลการจัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์อย่างสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้นักศึกษารูรักสามัคคี มีระเบียบวินัย และถ่ายทอดความสัมพันธ์อันดีระหว่างรุ่นพี่ รุ่นน้อง เอื้ออาทร ช่วยเหลือเกื้อกูลกันฉันพี่น้อง พร้อมทั้งสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่มหาวิทยาลัย ดังนั้น เพื่อให้ประเพณีการต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย จึงได้กำหนดเกณฑ์และมาตรการในการจัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ ดังนี้

๑. การเข้าร่วมกิจกรรมให้เป็นไปด้วยความสมัครใจของนักศึกษาใหม่ ไม่ใช่ใช้บังคับ กดดันผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่ว่าก่อนหรือหลังการจัดกิจกรรม
๒. เป็นกิจกรรมที่ไม่ก่อให้เกิดความรุนแรง และไม่ก่อให้เกิดการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของนักศึกษาใหม่
๓. เป็นกิจกรรมที่สร้างสรรค์ มุ่งเน้นให้เกิดความปรองดอง ความสามัคคี และมีระเบียบวินัย ระหว่างนักศึกษารุ่นพี่และรุ่นน้อง
๔. เป็นกิจกรรมที่ไม่ขัดต่อกฎ ระเบียบ ข้อบังคับของมหาวิทยาลัย กฎหมายบ้านเมือง ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และค่านิยมถึงหลักสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐาน
๕. เป็นกิจกรรมที่ผู้บริหาร คณาจารย์และเจ้าหน้าที่ในคณะร่วมรับผิดชอบกำกับดูแลอย่างใกล้ชิด และผู้ปกครองสามารถเข้าร่วมสังเกตการณ์การจัดกิจกรรมได้
๖. การจัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ต้องไม่มีการเสพสุราของมีนเมาหรือการสูบบุหรี่ และหรือสารเสพติดทุกชนิดในขณะจัดกิจกรรม
๗. ให้สภานักศึกษา/องค์การนักศึกษา/สโมสรนักศึกษาที่จะจัดกิจกรรม ต้องจัดทำรายละเอียดโครงการเสนอขออนุมัติหรือขออนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรต่อหน่วยงานต้นสังกัดก่อน โดยให้จัดกิจกรรมภายใต้กฎเกณฑ์และคู่มือการจัดกิจกรรมรับน้องเชิงสร้างสรรค์ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๒ ที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ ทั้งนี้ นักศึกษาจะจัดกิจกรรมได้ต่อเมื่อได้รับการอนุมัติหรืออนุญาตแล้วเท่านั้น กรณีที่คณะจะดำเนินการจัดกิจกรรมนอกเหนือจากที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ให้ขออนุญาตเป็นลายลักษณ์อักษรต่อมหาวิทยาลัยก่อนทำกิจกรรมทุกครั้ง

/ศ. ให้จัด...

๘. ให้จัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ภายในมหาวิทยาลัยเท่านั้น ต้องจัดโดยนักศึกษาปัจจุบัน มีอาจารย์ควบคุมดูแลให้ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย และห้ามจัดกิจกรรมภายนอกมหาวิทยาลัยโดยเด็ดขาด ทั้งนี้การจัดกิจกรรมแต่ละครั้งจะต้องเสร็จสิ้นไม่เกินเวลา ๑๘.๐๐ น. และให้นักศึกษาออกจากมหาวิทยาลัยก่อนเวลา ๑๙.๓๐ น.

๙. การจัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ ทั้งในระดับคณะ และมหาวิทยาลัย ให้ดำเนินการให้เสร็จสิ้นตามรายละเอียดที่คณะ และมหาวิทยาลัยกำหนด ทั้งนี้ ให้จัดกิจกรรมได้ตั้งแต่วันที่ ๒๔ - ๒๘ มิถุนายน ๒๕๖๒ เท่านั้น

๑๐. ให้กองพัฒนานักศึกษา และทุกคณะจัดตั้งศูนย์ร้องเรียนและแต่งตั้งคณะกรรมการเฝ้าระวังการจัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์

๑๑. การฝ่าฝืนเกณฑ์และมาตรการในการจัดกิจกรรมต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ให้ปฏิบัติดังนี้

๑๑.๑ กรณีมีนักศึกษา หรือกลุ่มนักศึกษาฝ่าฝืนไม่ปฏิบัติตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้มหาวิทยาลัย/คณะ จะสั่งระงับการจัดกิจกรรมนั้นทันที และให้ผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลรับผิดชอบกิจกรรมนั้นๆ รายงานให้มหาวิทยาลัยทราบ

๑๑.๒ หากเกิดปัญหา อันเนื่องมาจากการจัดกิจกรรม หรือเกิดข้อร้องเรียน/ฟ้องร้องจากผู้ปกครองของนักศึกษาไม่ว่ากรณีใดๆ ก็ตาม ให้ผู้รับผิดชอบกำกับดูแลกิจกรรมนั้นๆ เป็นผู้แก้ไขปัญหาเบื้องต้น พร้อมส่งรายงานข้อเท็จจริง เสนอต่อมหาวิทยาลัยเพื่อดำเนินการแก้ไขโดยด่วนต่อไป

๑๑.๓ ให้คณะดำเนินการลงโทษทางวินัยกับนักศึกษาที่ฝ่าฝืนเกณฑ์และมาตรการในการจัดกิจกรรมที่ก่อให้เกิดปัญหาความรุนแรง หรือส่งละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของนักศึกษาใหม่ตามสมควรแก่กรณี โดยให้ถือปฏิบัติตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ว่าด้วยวินัยนักศึกษา พ.ศ.๒๕๕๒ แล้วให้ส่งรายงานให้มหาวิทยาลัยทราบ

๑๑.๔ หากนักศึกษาฝ่าฝืนการจัดกิจกรรมนอกเหนือจากช่วงวัน และเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนดให้ลงโทษพักการศึกษา ๑ ภาคการศึกษา ทันที

ให้ประกาศฉบับนี้ มีผลบังคับใช้กับนักศึกษาทุกชั้นปี ทุกสาขาวิชาในทุกคณะ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ตั้งแต่วันที่นี้เป็นต้นไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑๔ พฤษภาคม พ.ศ.๒๕๖๒



(รองศาสตราจารย์สุภัทรา โกโศยานนท์)

รักษาราชการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

กิจกรรมการรับน้องใหม่

เป้าหมาย

- เพื่อให้นักศึกษาใหม่รู้สึกมีความสุข สนุกกับชีวิตใหม่ในมหาวิทยาลัย
- เพื่อนักศึกษาใหม่ร้องเพลงมหาวิทยาลัยได้
- เพื่อนักศึกษาใหม่รู้จักเพื่อนใหม่ทั้งภายในและต่างคณะ
- เพื่อนักศึกษาใหม่ภูมิใจที่ตนเองได้ศึกษาในมทร.พระนคร
- เพื่อให้นักศึกษาใหม่เกิดความรู้สึกประทับใจในกิจกรรม
- เพื่อให้นักศึกษามีใจที่จะทำสิ่งดีๆให้มหาวิทยาลัย

เป้าหมายกิจกรรมประชุมเชียร์และรับน้องใหม่

- เพื่อสร้างสังคมของการอยู่ร่วมกันที่ดีในมหาวิทยาลัย
(รุ่นพี่ รุ่นน้อง เพื่อนร่วมรุ่น)

สมานฉันท์

เอื้ออาทร

เกื้อกูลกัน

- รุ่นพี่ ฝึกการแสดงออกซึ่งบทบาทความเป็นรุ่นพี่ที่ดี
ฝึกพัฒนาจิตใจของการเป็นผู้ให้
(เอื้ออาทร ความปรารถนาดี ความจริงใจ)
ฝึกการบริหารจัดการ
- สถาบัน มีบรรยากาศ Campus life
เพื่อความสุขของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย
เพื่อภาพลักษณ์สังคมที่มีการอยู่ร่วมกันที่ดี
เพื่อสร้างสามัคคีให้หมู่คณะเป็นพลังสำคัญ
ให้มหาวิทยาลัย

ปัญหาเดิม

- ความปลอดภัยในการดำเนินกิจกรรม
- การวางแผนงานโดยไม่มี การตกลงกันก่อน
- การแบ่งหน้าที่ไม่ชัดเจนของรุ่นพี่
- การเลือกสถานที่และช่วงเวลาขาดความเหมาะสม
- การรักษาเวลา
- กิจกรรมที่ส่อไปในทางเชิงลามกอนาจาร
- การนัดน้องทำกิจกรรมนอกเวลา



ข้อห้าม

- ห้ามทำกิจกรรมที่ส่อไปในทางลามกอนาจาร
- ห้ามทำกิจกรรมรับน้องภายนอกมหาวิทยาลัย
- ห้ามจัดกิจกรรมรับน้องที่ไม่ถูกสุขลักษณะตามหลักโภชนาการ
- ห้ามกิจกรรมที่ทารุณกรรมสัตว์
- ห้ามกิจกรรมที่ขัดกับหลักศาสนาที่รุ่นน้องนับถือ
- ห้ามจัดกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความรุนแรงและไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของรุ่นน้อง
- ห้ามกิจกรรมรับน้องเกินเวลาที่มหาวิทยาลัยกำหนด (ออกพื้นที่ไม่เกิน 19.00 น.)

วาทะกน

เนื่องจากกิจกรรมรับน้องจัดโดยรุ่นพี่ที่อยู่ในสถานศึกษานั้นมาก่อน หลายครั้งที่ผู้อาวุโสกว่าจะมีการวางตัวข่มขู่เพื่อให้รุ่นน้องเป็นที่ยำเกรงซึ่งนำไปสู่การใช้อำนาจในสังคมการศึกษาอย่างไม่ถูกไม่ควรในบางสถาบันโดยอ้างเหตุผลของการรับน้อง ตัวอย่างการข่มขู่ที่ออกมาให้เห็นได้ เช่นการที่รุ่นพี่สั่งไม่ชอบหน้ารุ่นน้องโดยสั่งให้รุ่นน้องทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การสั่งให้วิ่งรอบสนาม การให้ผู้ชายสองคนจับอวัยวะเพศของกันและกัน หรือ การสั่งให้ถอดเสื้อผากลางที่สาธารณะชนเป็นต้น โดยถ้ารุ่นน้องไม่ปฏิบัติตามจะถูกรุ่นพี่กลุ่มหนึ่ง กล่าวหาว่าไม่เคารพรุ่นพี่และนำการรับน้องมาใช้เป็นเหตุผล ปัญหาที่ตามมาแทนที่รุ่นน้องจะได้รับการศึกษาและแนวทางการปฏิบัติที่ดี รุ่นน้องบางคนอาจนำบทเรียนที่ตนเองไม่ชอบรวมถึงรู้วิธีการลงโทษและการแกล้งจากรุ่นพี่แล้วจะนำไปใช้เป็นกิจกรรมในการรับน้องของปีต่อไปแทน

จุดดีที่ต้องรักษา

- วัฒนธรรมประเพณีที่สืบทอดกันมา
- ความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้อง
- การแสดงความเคารพของรุ่นน้องต่อรุ่นพี่
- การปลูกฝังเรื่องความรักมหาวิทยาลัย
- การรับขวัญน้อง
- การร้องเพลงของมหาวิทยาลัย
- กิจกรรมบายศรีสู่ขวัญ
- กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์
- กิจกรรมกีฬาที่ทำร่วมกันระหว่างรุ่นพี่ - รุ่นน้อง
- กิจกรรมสร้างสามัคคีมีน้ำใจ

แนวทางการรับน้องอย่างสร้างสรรค์ 10 ประการ

ที่มา : (สภาเยาวชนจาก 55 สถาบันทั่วประเทศ จากผู้จัดการออนไลน์)

1. ไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล ตั้งอยู่ในระบอบประชาธิปไตยภายใต้กรอบของกฎหมายและศีลธรรม ไม่ขัดกับนโยบายของมหาวิทยาลัย
2. หลีกเลี้ยงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรง ซึ่งผลกระทบทั้งร่างกายและจิตใจ
3. คำนึงถึงเสียส่วนน้อยที่มีเหตุผล โดยต้องเคารพสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล ยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรม ศาสนา และความเชื่อ
4. การจัดกิจกรรม ต้องไม่มีอบายมุขทุกชนิดเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สารเสพติด และการพนัน พร้อมทั้งให้ความรู้เรื่องโทษและอันตราย
5. จรรโลงวัฒนธรรมไทย ด้วยวิธีการใช้ถ้อยคำและกิริยาที่สุภาพไม่มีการล่วงละเมิดทางเพศ ลวนลาม ส่อไปในทางลามกอนาจาร
6. ปลูกฝังจิตสำนึก คุณธรรมจริยธรรมตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียงและส่งเสริมเรื่องการจัดระเบียบตัวเอง
7. ทำโครงการเสนอหน่วยงานต้นสังกัด และประสานกับฝ่ายกิจกรรมนักศึกษาให้รับรู้ ไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล ตั้งอยู่ในระบอบประชาธิปไตยภายใต้กรอบของกฎหมายและศีลธรรม ไม่ขัดต่อนโยบายของมหาวิทยาลัย
8. มีอาจารย์ที่ปรึกษากิจกรรม คอยควบคุมดูแลในระหว่างการทำกิจกรรมทุกกิจกรรม
9. ผู้จัดกิจกรรมต้องเตรียมพร้อม และป้องกันอุบัติเหตุที่จะเกิดขึ้น
10. ต้องมีการเตือนถึงความเสี่ยงและอันตรายในเรื่องต่างๆ เช่น กรณีศึกษาในอดีต และมาตรการความปลอดภัยในการจัดกิจกรรมต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย (บทความวิชาการจาก คุณอรสิรา กิตติพงษ์ มหาวิทยาลัยมหาดใหญ่)



นันทนาการ (Recreation)

ความหมายของนันทนาการ

คำว่า “นันทนาการ” มาจากคำว่า “สันนันทนาการ” เป็นการเปลี่ยนคำมากกว่าเปลี่ยนความหมาย เพราะมาจากคำภาษาอังกฤษเดียวกัน จุดใหญ่ของการเปลี่ยนแปลงคำน่าจะมาจากคำแปลของคำว่านันทนาการที่มีแหล่งอ้างอิงจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน จึงขอยกคำกล่าวของท่านผู้รู้ในสาขาวิชานันทนาการศาสตร์มาแนะนำเสนอ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและใช้เป็นหลักยึดในการพิจารณาประเด็นที่เกี่ยวข้อง จากกรณีวิเคราะห์ผู้เขียน คำว่า “นันทนาการ” น่าจะมาจากการสมานกันระหว่างคำว่า “นันทน” ในพจนานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้คำแปลว่า ความสนุน ความยินดี ความรื่นเริง กับคำว่า “อาการ” ที่พจนานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 แปลว่า “งาน” สิ่งหรือเรื่องที่ทำ เมื่อนำคำทั้งสองมาสมานกันจะหมายถึงงานหรือสิ่งที่ทำแล้วทำให้เกิดความสนุก ความยินดี และความรื่นเริง ซึ่งพจนานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้บัญญัติคำว่า “นันทนาการ” ไว้ด้วยเช่นกัน และให้คำแปลว่า กิจกรรมที่ทำตามความสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด คำว่า “สันนันทนาการ” หรือ Recreation เป็นคำใหม่สำหรับคนทั่วไปและบางครั้งเรียกกันธรรมดาๆ ว่า การพักผ่อนหย่อนใจ หมายถึง กิจกรรมที่มีความจำเป็นต่อมนุษย์ และเป็นกิจกรรมของมนุษย์ (Human activity) ที่แสดงออกตามธรรมชาติของแต่ละบุคคลตามความชอบพอใจของผู้นั้น ซึ่งไม่เหมือนกันขอทำความเข้าใจกับคำที่เกี่ยวข้องกับสันนันทนาการก่อน คือว่า การเล่น (Play) และ เวลาว่าง (Leisure)

ฉะนั้นความหมายของ สันนันทนาการ ก็คงได้ความหมายดังกล่าวแล้วว่า กิจกรรมใดๆ ก็ตาม ที่บุคคลประกอบในเวลาว่างด้วยความสมัครใจ เพื่อเป็นการเสริมสร้างสิ่งที่เสียไปให้กลับมาใหม่(re-creation) ซึ่งคำว่า Creation แปลว่า อีกเมื่อรวมกันจะได้ความว่าการสร้างให้มีขึ้นมาใหม่นั้นเอง

ลักษณะพิเศษที่สำคัญของนันทนาการ

George D Butler เขียนไว้ในหนังสือ Introduction to community Recreation ว่า

1. กิจกรรมนั้นต้องเป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมกระทำด้วยความสมัครใจ
2. กิจกรรมนั้นต้องนำมาซึ่งความพอใจทันทีทันใดและโดยทางตรง
3. เป็นกิจกรรมที่กระทำไม่เป็นอาชีพ ไม่หวังผลตอบแทนอย่างอื่น ต้องกระทำในเวลาว่าง
4. เป็นกิจกรรมที่ดี ไม่ขัดต่อขนบประเพณีของชุมชนหรือท้องถิ่น ไม่มีอบายมุข
5. กิจกรรมนันทนาการขึ้นอยู่กับความพอใจของแต่ละคน

จากความหมายหรือคำจำกัดความดังกล่าว สรุปเป็นกรอบแนวคิดอีกแนวหนึ่งได้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรม (Activity) กล่าวคือ เป็นการกระทำด้วยการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่างๆ ของร่างกายหรือเปลี่ยนแปลงอิริยาบถที่มีปฏิกิริยาต่อสิ่งแวดล้อม เช่น การวิ่งออกกำลังกาย การเดินออกกำลังกาย การเล่นกีฬา ดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ ฯลฯ ไม่รวมถึงการนอนหลับ แต่ต้องเป็นการเคลื่อนไหวและมีผลต่อการเรียนรู้และประสบการณ์ของชีวิตคนเราด้วย
2. กระทำในเวลาว่าง (Leisure time) ลักษณะของกิจกรรมนันทนาการซึ่งบุคคลต้องเข้าร่วมในเวลาว่างเท่านั้น เวลาว่าง หมายถึง เวลาที่บุคคลเป็นอิสระจากการหาเลี้ยงชีพและเป็นเวลาที่เหลือ จากการนอนและการประกอบกิจวัตรประจำวัน เช่น อาบน้ำ แปรงฟัน แต่งตัว ฯลฯ
3. ความสมัครใจ (Voluntary)
4. ความสนุกสนานและความสมัครใจ (Satisfaction) กิจกรรมต้องก่อให้เกิดความพึงพอใจเพลิดเพลินสนุกสนานในทันทีและเกิดความพอใจทั้งปัจจุบันและอนาคต
5. การสร้างสรรค์ (Construction) กิจกรรมจะต้องมีคุณค่าและประโยชน์ต่อตนเองและสังคมโดยรวม รวมทั้งไม่เป็นอบายมุขหรือเหตุแห่งความเสื่อมเสียทั้งหลาย

6. ไม่เป็นกิจกรรมสำหรับเลี้ยงชีพหรือเป็นอาชีพ (Non - resurival) เช่น การเล่นเกมเพื่อความสนุกสนาน และเป็นการออกกำลังกายโดยไม่ต้องการเงินตอบแทนถือเป็นกิจกรรมนันทนาการ



นันทนาการ (Recreation) หมายถึง กิจกรรม (Activity) ที่บุคคลเข้าร่วม ทั้งด้วยความสมัครใจและไม่สมัครใจ ทั้งในเวลาว่างหรือในเวลาที่ไม่ว่าง (หมายถึง เวลาที่เป็นความจำเป็นที่จะต้องเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ (Recreation Activity) ที่มีผู้นำกิจกรรมนันทนาการ (Recreation Leader) มาจัดดำเนินการ เพราะเป็นส่วนหนึ่งของโครงการฝึกอบรม หรือเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมที่ผู้สอนนำมาให้ผู้เรียนได้เข้าร่วม เพื่อสร้างความผ่อนคลายและอื่นๆ) ผลจากการเข้าร่วมในกิจกรรมที่มีผู้จัดให้ นั้น อาจทำให้ได้รับความสนุกสนาน บางครั้งอาจทำให้ได้รับความรู้ ทักษะ และประสบการณ์เพิ่มเติมทำให้การเข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ ดำเนินไปด้วยความพึงพอใจอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล (Flow) และผู้เข้าร่วมเองนั้นเป็นผู้กำหนดหรือเป็นผู้ที่ตัดสินใจด้วยตนเองว่าจะเข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ ต่อไป

นันทนาการเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์ในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะว่าวิถีการดำเนินชีวิตของคนเรานั้นได้เปลี่ยนแปลงไป จนเป็นผลให้ต้องมีการปรับตัวที่เพิ่มเติมจาก ปัจจัย 4 ประการได้แก่ เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค และอาหาร ปัจจัยที่ห้านี้คือ การพักผ่อนหรือกิจกรรมนันทนาการ จากการเปลี่ยนแปลงนี้เองทำให้นันทนาการเริ่มมีบทบาท และมีความสำคัญต่อผู้เข้าร่วม กล่าวคือ ประโยชน์ทางด้านสุขภาพ สังคมและการศึกษาเกิดขึ้นจากการเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการ และถ้าสังเกตจากคำว่านันทนาการในภาษาอังกฤษจะเห็นความสำคัญที่เกิดขึ้นจากการที่ร่างกายมีความอ่อนเพลียจากการปฏิบัติภารกิจประจำวัน ต่อเมื่อได้ไปเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการประเภทใดประเภทหนึ่งแล้วทำให้ร่างกายกลับสดชื่นพร้อมที่จะปฏิบัติงานต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

กิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือหรือกลยุทธ์ในการทำให้ดำเนินการประกอบกิจกรรมบรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยที่เป้าหมายหลักคือการพัฒนาหรือเติมเต็มปริมาณความสุข ความสนุกสนาน เพลิดเพลินอารมณ์แลจิตใจ นอกจากนั้นทำให้ปริมาณความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Quotient) มีมากขึ้นอย่างรวดเร็ว กิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือหรือกลยุทธ์ในการดำเนินการประกอบกิจกรรม สามารถเลือกได้หลากหลาย อาจเป็นกิจกรรมเดี่ยว หรือกิจกรรมควบหลายกิจกรรมก็ได้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และวิธีการดำเนินการเป็นสำคัญ ได้แบ่งประเภทของกิจกรรมนันทนาการไว้ 15 ประเภทดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม (Art and Crafts)

เป็นกิจกรรมการประดิษฐ์ การปั้น การวาดเขียน การตกแต่ง การแกะสลัก งานศิลปะต่างๆที่ทำด้วยมือ

2. กิจกรรมนันทนาการเกมและกีฬา (Game and Sports)

เป็นกิจกรรมที่ต้องการความสัมพันธ์กันระหว่างทักษะการเคลื่อนไหว สมรรถภาพทางกาย เกม (Games) นั้นอาจมีทั้งใช้อุปกรณ์ของการเล่นกีฬามาเป็นอุปกรณ์แต่การเล่นเกมไม่เหมือนกีฬาเพื่อการแข่งขัน แต่เป็นกิจกรรมการเล่นกีฬาที่ดัดแปลงมาเป็นเกม เน้นพัฒนาด้านอารมณ์สุข สนุกสนานเป็นสำคัญ มีกฎกติกา ระเบียบวิธีการเล่น คิด และสร้างขึ้นเองได้ โดยเกมมีลักษณะต่างๆ ดังนี้

1. เกมสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาอารมณ์ และความคิด สติปัญญา จุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ บุคลากร เพื่อประสิทธิผลในการทำงานในชีวิตประจำวัน

2. เกมเตรียมพร้อมเพื่อเป็นพื้นฐาน นำไปสู่การกีฬาประเภทต่างๆ เป็นเกมที่ใช้ทักษะพื้นฐานการเคลื่อนไหว

3. เกมเบ็ดเตล็ด เป็นกิจกรรมการเล่น เพื่อความสนุกสนาน พัฒนาอารมณ์ สังคมจิตใจเป็นสำคัญ มีหลากหลายรูปแบบ มักจะเป็นการผสมผสานระหว่างการร้องเพลง ดนตรี การเต้น การรำ เป็นลักษณะกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

4. เกมการละเล่นพื้นเมือง เป็นกิจกรรม การละเล่น ตามคำบอกเล่า คำแนะนำ นิทาน โดยมักจะนำประเพณี อันเป็นลักษณะของภูมิปัญญาไทยท้องถิ่น

5. เกมเครื่องไฟฟ้า (Electronic Games) เป็นเกมการละเล่นและการ เล่นที่ขึ้นอยู่กับเครื่องไฟฟ้านั้นๆ เล่นได้ทั้งคนเดียว โดยเล่นร่วมกับเครื่องใช้ไฟฟ้า นั้น ซึ่งเครื่องไฟฟ้าเป็นเพื่อนร่วมเล่น

กีฬา (Sports) กิจกรรมการเล่นทั้งตามกฎกติกาสากล และกฎกติกา ประจำชุมชนสร้างขึ้นเอง โดยเป็นลักษณะกีฬามวลชน (Mass Sports) สนุกสนาน ได้ทั้งผู้เล่นและผู้ชมเชียร์

3. กิจกรรมนันทนาการการเต้นรำ (Dances)

เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวและเคลื่อนที่ไปตามจังหวะดนตรี เป็นการแสดงออกโดยมีท่าทางต่างๆ ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของกิจกรรมใน มนุษย์และวัฒนธรรม ลักษณะรูปแบบกิจกรรม มีทั้งการเต้น การฟ้อน การรำ ทั้งประกอบกิจกรรมคนเดียว เป็นคู่ หรือเป็นกลุ่ม

4. กิจกรรมนันทนาการการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา (Tourism and Travelling)

เป็นกิจกรรมที่บุคคลและชุมชนให้ความสนใจและนิยมเลือกใน ช่วงเวลาว่าง หรือเวลาอิสระมากที่สุดประเภทหนึ่ง โดยเดินทางไปท่องเที่ยว พบปะผู้คน ชื่นชมธรรมชาติและแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ

5. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาจิตใจและอารมณ์สุข (Fun and Peace Development)

เป็นกิจกรรมที่ส่งผลเฉพาะการพัฒนาด้านจิตใจและอารมณ์สุขสงบโดย เฉพาะเกิดจากสิ่งกระตุ้นจากสภาพแวดล้อมหรือเหตุการณ์ต่างๆ ทั้งนี้จะทำให้ เกิดความพึงพอใจ ยินดี มีอารมณ์สุขเกิดขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. อารมณ์สุขสนุกสนาน (Fun) เกิดจากประสบการณ์ที่เน้นในเรื่อง การเคลื่อนไหว ไร้ใจ ตลกขบขัน เช่น ร้องเพลง ปีนป่าย พายเรือ พุดคุยสนทนา เล่นกีฬา ชมการแสดง

2. อารมณ์สุขสงบ (Peace) เป็นอารมณ์ที่ละเอียดอ่อน เกิดจาก การกระตุ้นไร้ใจจากบรรยากาศของความเป็นธรรมชาติ ทำให้จิตมีสมาธิ ปัญญา

6. กิจกรรมนันทนาการการละคร (Drama)

เป็นกิจกรรมการแสดงออกในรูปแบบระบายอารมณ์ เลียนแบบการดำรงชีวิตประจำวัน เป็นกิจกรรมที่ร่วมแสดงเอง หรือดูชมก็ได้

7. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก (Hobby)

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาสุขภาพจิต และความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างงดงาม ทำให้มีจิตเป็นอาสา บำบัด ฟื้นฟูสุขภาพจิตใจ ภายหลังจากเจ็บป่วยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8. กิจกรรมนันทนาการการดนตรีและร้องเพลง (Music and Singing)

เป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยเครื่องดนตรี เครื่องดนตรีจังหวะประกอบการทำกิจกรรม โดยถือว่าดนตรีและเพลงเป็นภาษาที่ใช้สื่อสารหรือถ่ายทอดความรู้สึกของอารมณ์มนุษย์ชาติ

9. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งนอกรเมือง (Outdoor Recreation)

เป็นกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ สภาพแวดล้อมหลากหลาย ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาคุณภาพชีวิตด้านสังคม และการดำเนินชีวิต และสุขภาพร่างกายได้ครบทุกด้าน

10. กิจกรรมนันทนาการสังคม (Social Recreation)

เป็นกิจกรรมส่งเสริมการพัฒนาการอยู่ร่วมกัน การสร้างความสัมพันธ์ ความรักสามัคคีในหมู่คณะ ในสังคมทุกระดับ เกิดความคิดเชิงบวกมากมาย จัดกิจกรรมโดยนำกิจกรรมนันทนาการประเทาะต่างๆ มาร่วมกัน

11. กิจกรรมนันทนาการบริการอาสาสมัคร (Voluntary Service)

เป็นกิจกรรมจิตอาสา ส่งเสริมในเรื่องคุณธรรม จริยธรรม การให้ การยอมรับ การร่วมมือ เสียสละ มีน้ำใจนักกีฬา บริการโดยไม่รับสินจ้างรางวัล เสริมสร้างทักษะ และคุณธรรมชีวิต

12. กิจกรรมนันทนาการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ

(Health and Fitness Development)

เป็นกิจกรรมที่เป็นประโยชน์และถือว่าจำเป็นสำหรับทุกคน เพราะเมื่อได้ร่วมกิจกรรมนี้จะช่วยส่งเสริมและสร้างความสมบูรณ์แข็งแรงให้แก่ร่างกายได้อย่างมั่นคงยาวนาน ช่วยในการป้องกันและรักษาฟื้นฟูจากการเจ็บป่วยได้

13. กิจกรรมนันทนาการในโอกาสเทศกาลพิเศษ (Special Events)

เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในโอกาสเทศกาลพิเศษที่เป็นวัฒนธรรม ประเพณี ได้จัดขึ้นประจำปี เพื่อเปิดโอกาสให้คนทุกระดับ ทุกวัย มาสนุกสนานพร้อมๆ กัน โดยมีกิจกรรมนันทนาการหลากหลายมาจัดขึ้นพร้อมๆกัน ในเทศกาลนั้นๆ

14. กิจกรรมนันทนาการวรรณกรรม (อ่าน เขียน พูด)

(Reading Writing and Speaking)

เป็นกิจกรรมมุ่งความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยใช้การอ่าน การเขียน การพูด มาเป็นปัจจัยเครื่องมือให้เกิดกิจกรรม และสร้างอารมณ์แก่ผู้ชม ผู้ฟัง ผู้ร่วมกิจกรรม เป็นการส่งเสริมทักษะการคิด การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การจินตนาการต่างๆ

15. กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์(Group Relation)

เป็นกิจกรรมเพื่อการเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีงามในกลุ่ม ในทีมงาน ในองค์กร ช่วยส่งเสริมการทำงานในองค์กรให้มีมนุษยสัมพันธ์อันดีต่อกัน ระหว่างเพื่อนร่วมงานทุกระดับ สามารถสร้างความเป็นผู้นำ ผู้ตามและ กระบวนการเชิงประชาธิปไตยในองค์กร จัดกิจกรรมโดยให้สมาชิกหลายๆคน ร่วมกันคิด ร่วมกันแสดงออก ร่วมกันปฏิบัติ กิจกรรมนันทนาการที่นำมาใช้เป็น เชิงบูรณาการ หลากๆกิจกรรม

เกมส์หรือกิจกรรม

ความหมายของเกมส์หรือกิจกรรม

กิจกรรมหรือเกมส์ เป็นเทคนิคการฝึกอบรมประเภทเน้นจุดศูนย์กลาง เรียนรู้ ที่กลุ่มผู้เข้ารับการอบรม โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึก อบรมเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ อันเนื่องมาจากการค้นพบตนเอง อันจะเป็นแนวทางสู่การพัฒนาตนเอง

หลักการในการจัดกิจกรรม

การเลือกกิจกรรมเพื่อนมาใช้ต้องดูจากวัตถุประสงค์ หรือจุดมุ่งหมาย ว่าต้องการให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้รับผลประโยชน์ นอกจากผู้ให้จะได้ประโยชน์แล้ว ผู้รับก็ต้องได้รับประโยชน์ด้วยเช่นกัน และเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เลือกให้ถูกตามวัตถุประสงค์
2. เลือกให้เหมาะสมกับบุคคลได้แก่ เพศและวัยของผู้เข้าร่วม
3. เลือกให้เหมาะสมกับสถานที่และอุปกรณ์ที่มีอยู่หรือสามารถจัดหาได้
4. เลือกให้เหมาะสมกับจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม
5. เลือกให้เหมาะสมกับสภาพอากาศและท้องถิ่น
6. เลือกใช้เฉพาะกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ไม่เกิดอันตรายแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม
7. เลือกกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมได้มากที่สุดและให้ความสนุกเพลิดเพลิน



ประเภทเกมส์หรือกิจกรรมที่ใช้ในการฝึกอบรม

กิจกรรมละลายพฤติกรรม

มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อสร้างความรู้จักคุ้นเคยระหว่างผู้เข้ารับการอบรมซึ่งมาจากต่างฝ่ายต่างแผนก เกมส์จะช่วยอุ่นเครื่องและสร้างบรรยากาศแห่งการเปิดเผยตัวเองให้ผู้อื่นรู้จัก อันจะเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ การแสดงความคิดเห็น และการทำกิจกรรมร่วมกันต่อไป ซึ่งเป็นการผสมผสานกันระหว่าง สันทนาการและกิจกรรมเข้าจังหวะ

กิจกรรมเพื่อประสบการณ์การเรียนรู้

เป็นเกมส์ที่เน้นสาระรวบยอดเพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมทัศนคติ ความเข้าใจ และก่อให้เกิดทักษะใหม่ๆ อันจะนำไปประยุกต์ใช้ในการบริหารงาน และการดำเนินชีวิต

กิจกรรมนันทนาการ

เป็นการเสริมสร้างบรรยากาศให้มีความสุขสนุกสนานรื่นเริง เพื่อให้คลายความตึงเครียด ทั้งยังเป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เข้ารับการอบรมให้มากยิ่งขึ้น

กิจกรรมเข้าจังหวะ

เป็นกิจกรรมและร่างกายมีปฏิริยาตอบสนองต่อดนตรีและจังหวะที่ใช้ประกอบ ได้แก่ เสียงเพลง การเคาะไม้ เคาะเหล็ก ฉิ่งฉาบ กลอง เป็นต้น



กิจกรรมรับน้องสร้างสรรค์

กิจกรรมเสนอแนะในการรับน้องสร้างสรรค์ที่รุ่นพี่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการจัดกิจกรรมรับน้องใหม่ได้ มีดังต่อไปนี้

- กิจกรรมคุณธรรม จริยธรรม
 - คนรุ่นใหม่ใส่ใจคุณธรรม จริยธรรม
 - พัฒนาวัด ชุมชน และสถานที่ท่องเที่ยว
 - ส่งเสริม เรียนรู้เกี่ยวกับพุทธศาสนา
- กิจกรรมจิตสาธารณะ บำเพ็ญประโยชน์ และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
 - กิจกรรมค่ายอาสา พัฒนาชนบท
 - กิจกรรมแบ่งปันรักษ์ หนังสือเพื่อน้อง
 - กิจกรรมศิลปพระนครอาสา “สะอาดได้ด้วยสองมือเรา”
 - รณรงค์รักน้องปลอดเหล้า ปลอดบุหรี่
- กิจกรรมกีฬาเพื่อสุขภาพ
 - กีฬาสายสัมพันธ์น้องพี่สถาปัตย์
 - กีฬาเฟรชชีเกมส์
- กิจกรรมทางวิชาการ
 - กิจกรรมติวทักษะพื้นฐานด้านศิลปะ
 - กิจกรรมแนะแนวทางการศึกษา
- กิจกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์
 - ประกวดออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์คณะ
 - กิจกรรมประกวดภาพถ่าย โฟโต้ โชติเวช
 - กิจกรรมโชติเวชมิวสิคคลับ

กิจกรรมปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่

Rajamangala University of Technology Phra Nakhon



กิจกรรมคุณธรรม จริยธรรม



กิจกรรมไหว้ครู



กิจกรรมจิตสาธารณะ



กิจกรรมกีฬาเฟรชซี่

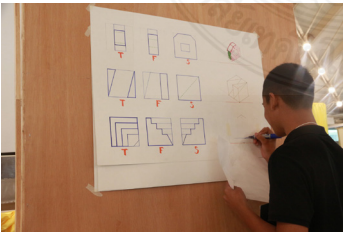
Rajamangala University of Technology Phra Nakhon



กิจกรรมจิตอาสา



กิจกรรมตัวทักะพื้นฐานด้านศิลปะ



กิจกรรมอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม



เอาพิด “รุ่นพี่ลั่นคิด” ด้วยกฎหมายรับน้อง!

ถ้าไม่อยากตกเป็น “เหยื่อรับน้องโหด” ทั้ง 6 ข้อนี้คือข้อกฎหมายที่ควรรู้เอาไว้!

1. จำกัดรุ่นน้อง
มีความผิดตามกฎหมายอาญามาตรา 392
โทษจำคุก 1 เดือน ปรับไม่เกิน 1,000 บาท

2. บังคับให้เข้ากิจกรรม หรือซื้อให้ทำบางสิ่ง
มีความผิดตามกฎหมายอาญามาตรา 309
โทษจำคุก 3 ปี ปรับไม่เกิน 6,000 บาท

3. กักขังหน่วงเหนี่ยวไม่หักกลับบ้าน
มีความผิด ระวังโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี



4. ลงไม้ลงมือกับรุ่นน้อง
มีความผิดตามกฎหมายอาญามาตรา 295
โทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี ปรับไม่เกิน 4,000 บาท

5. รับน้องจนบาดเจ็บสาหัส
มีความผิดตามกฎหมายอาญามาตรา 300
โทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 6,000 บาท

6. รับน้องจนเสียชีวิต
มีความผิดตามกฎหมายอาญามาตรา 291
โทษจำคุกไม่เกิน 10 ปี ปรับไม่เกิน 200,000 บาท



ขอขอบคุณข้อมูล: ศักดิ์แสงการณรงค์ “พ.ต.ท.หญิง พญ. ยัญสุดี วีระวงษ์ไพศาล” รองโฆษกสำนักงานตำรวจแห่งชาติและเจ้าพนักงานสอบสวน

บัญญัติ 10 ประการ **Really?**

“รับน้องสร้างสรรค์” ไม่โหด-ไม่เสื่อม!!

ถ้าไม่อยากเห็นน้องกลายเป็นศพแล้วซ้ำเล่า ขอให้ยึดหลัก 10 ประการต่อไปนี้ ท่องจำและทำให้เกิดขึ้นจริง!!



1. ไม่ละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล
2. หลีกเลี่ยงพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง กระทั่งทั้งร่างกายและจิตใจ
3. ยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรม ศาสนา และความเชื่อ
4. ต้องไม่เมือนายมุกทุกชนิด

5. จรรยาวัณธรรมไทย ไม่ลวนลาม หรือล้อไปในทางอนาจาร
6. ปลูกฝังจิตสำนึก คุณธรรม จริยธรรม
7. ทำโครงการเสนอหน่วยงานต้นสังกัดให้รับรู้จักกรรม
8. มีอาจารย์ที่ปรึกษาคอยดูแล
9. ผู้จัดกิจกรรมต้องเตรียมพร้อม-ป้องกันอุบัติเหตุ
10. เตือนน้องๆ เรื่องความเสียและอันตรายทั้งในและนอกบริเวณสถานศึกษา



ขอขอบคุณข้อมูล: รมนูญดี 10 ประการที่สถานเวรจนจาก 55 สถาบันเข้าร่วมกัน

เพลง

1. เพลงมาร์ชสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาปัตยกรรมศาสตร์
 พวกเรารักในเกียรติศักดิ์ศรี
 จิตวิญญาณมุ่งสร้างงานศิลปะ
 เพื่อพัฒนาชาติไทยให้ยืนนาน
 อันดวงใจของเราอยู่เป็นหนึ่ง
 อุปสรรคจะทำท่าแม้มากมาย
 เราดำรงยึดมั่นกตัญญู
 สีน้าตาลเตือนตริภัก์ให้นึกตรอง
 องค์สมเด็จพระวิษณุกรรมไว้ยึดเหนี่ยว
 ให้สมกัณามพระมงกุฎพระราชา
 ให้สมกัณามพระมงกุฎพระราชา

และการออกแบบแนบแน่นความดี
 มุ่งสามัคคีไม่มีริ้วราน
 เราถือเป็นภาระต้องสืบสาน
 สืบเป็นตำนานเล่าขานไม่เสื่อมคลาย
 รวมพลังให้ถึงซึ่งจุดหมาย
 ย่อมสำเร็จหมยดังจิตใจเราเฝ่ไปอง
 ครูอาจารย์กำชูและสั่งสอน
 สดอ.พระนครพี่น้องกัน
 ถึงชาวเขี้ยวต้องใฝ่ฝึกและศึกษา
 ให้จารจารึกไว้ในแผ่นดิน
 ให้จารจารึกไว้ในแผ่นดิน

(ประพันธ์โดย : อาจารย์ชูเกียรติ อนันต์เวทยานนท์)

2. เพลงออกแบบยิ้ม

ออกแบบเรานั้นยิ้มรักกันตลอดมา
 ออกแบบไม่ซ่าไปลามาไหว้
 ออกแบบนั้นไซ้รักใคร่สามัคคี
 รักใครกันน้าน้องคนดี
 ทุกรุ่นทุกปีสามัคคีแน่นแฟ้น
 คณะอื่นมาสมัครเป็นแฟน
 แต่เราเมาแอนจะเป็นแฟนเธอไต่ยังง

3. เพลงสถาปัตย์ ปี 1

สถาปัตย์ ปี1 ทุกปี ล้วนหน้าตาแต่ตึ่ๆ หล่อๆ ทั้งนั้น
และหน้าตาแต่ละคน เฮ้ย ไม่ธรรมดา (ซ้ำ)
เขามีนามว่า สถาปัตยกรรม

4. เพลงแฟนจำ สถาปัตย์

แฟนจำ สถาปัตย์
มา มาแล้วหนา แฟนจะแฟนจำ อย่าทำเป็น งง
เสียงนี้แฟนคงจำได้ (ซ้ำ)
ไม่ใช่เสียงใคร (สถาปัตย์) นั่นเอง

5. เพลงเลือดไอดี

เลือด เลือด เลือดไอดีไอดี มี มี สีของความเข้มข้น
ใคร ใคร ใครกล้าหาญผจญ ไม่ ไม่ รงไม่พันผองภัย ไอดี



บรรณานุกรม

ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร คำสั่ง
คณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช)

[ออนไลน์] แหล่งที่มา [http://library2.parliament.go.th/giventake/
content_ncpo/ncpo-head-order30-2.pdf](http://library2.parliament.go.th/giventake/content_ncpo/ncpo-head-order30-2.pdf)

กองนันทนาการ สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว (2548) ความ
หมายของเกมส่หรือกิจกรรม กรุงเทพฯ

กองพัฒนานักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คู่มือ
การอบรมผู้นำนักศึกษาเพื่อเป็นแกนนำในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์การอบรม
นักศึกษา STAFF เพื่อทำหน้าที่นำกิจกรรมปฐมนิเทศนักศึกษาใหม่ประจำปีการ
ศึกษา 2558 กรุงเทพฯ : มปพ

ชมรมสันทนาการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เพลง
และเกมส์ กรุงเทพฯ : มปพ

ดร.จิรวัดน์ วีรังกร เป้าหมายการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่ ประธาน
คณะอนุกรรมการพัฒนานิสิตนักศึกษา

เครือข่ายสถานบันอุดมศึกษาเพื่อพัฒนาบัณฑิตอุดมคติ [ออนไลน์]
แหล่งที่มา eduserv.ku.ac.th/news/5112kn.pps

บัญญัติ 10 ประการที่สภาเยาวชนจาก 55 สถาบันร่างร่วมกัน บัญญัติ
10 ประการ “รับน้องสร้างสรรค์”

ขบวนการพัฒนาของกิจกรรมรับน้อง กรุงเทพฯ : มปพ

พิสิษฐ์ จง นักคิด นักเขียน เรื่องการแก้ไขปัญหาย่างสร้างสรรค์ Cre-
ative Problem Solving

[ออนไลน์] แหล่งที่มา [http://www.pisitzhong.com/brainstorming/
สำนักงานคณะกรรมการอุดมศึกษา ประกาศเรื่องการจัดกิจกรรม
ต้อนรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ในสถาบันอุดมศึกษา](http://www.pisitzhong.com/brainstorming/)

หลักการจัดกิจกรรมนันทนาการ [ออนไลน์] แหล่งที่มา [http://www.
ipecp.ac.th/ipecp/cgi-bin/dacha50/unit5/content4.htm](http://www.ipecp.ac.th/ipecp/cgi-bin/dacha50/unit5/content4.htm)

คณะกรรมการจัดทำคู่มือกิจกรรมรับน้องสร้างสรรค์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

กรรมการอำนวยการ

อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร	ประธาน
รองอธิการบดีทุกฝ่าย	รองประธาน
ผู้ช่วยอธิการบดี	กรรมการ
คณบดีทุกคณะ	กรรมการ

กรรมการดำเนินงาน

รองอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษาและศิษย์เก่า	ประธาน
ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายกิจการนักศึกษาและศิษย์เก่า	รองประธาน
ผู้อำนวยการกองพัฒนานักศึกษา	กรรมการ
รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษาทุกคณะ	กรรมการ
หัวหน้างานกองพัฒนานักศึกษา	กรรมการ
นายสรรเสริญ สังขดีดี	กรรมการและเลขานุการ
นางสาวกนกนาท ทรัพย์พานิช	กรรมการและเลขานุการ
นายอิศรินทร์ ทองเชียง	กรรมการและเลขานุการ
คณะกรรมการสโมสรนักศึกษา	กรรมการและเลขานุการ

กรรมการฝ่ายเทคนิค

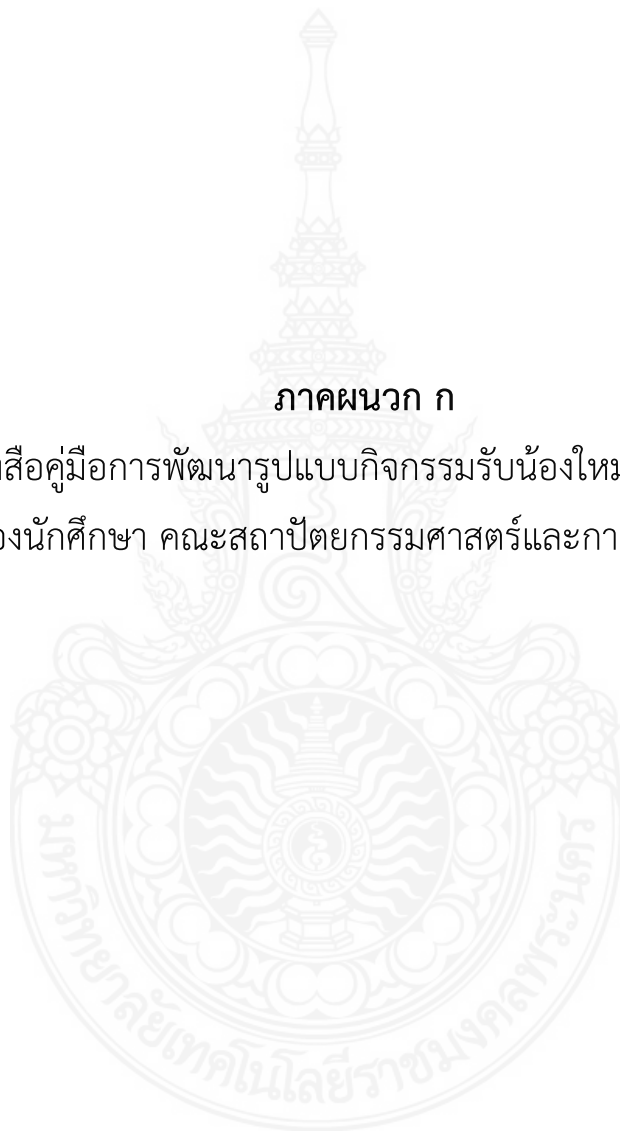
K Design
Media Studio RMUTP
ชุมนุมสัมพันธ์นาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

ภาคผนวก

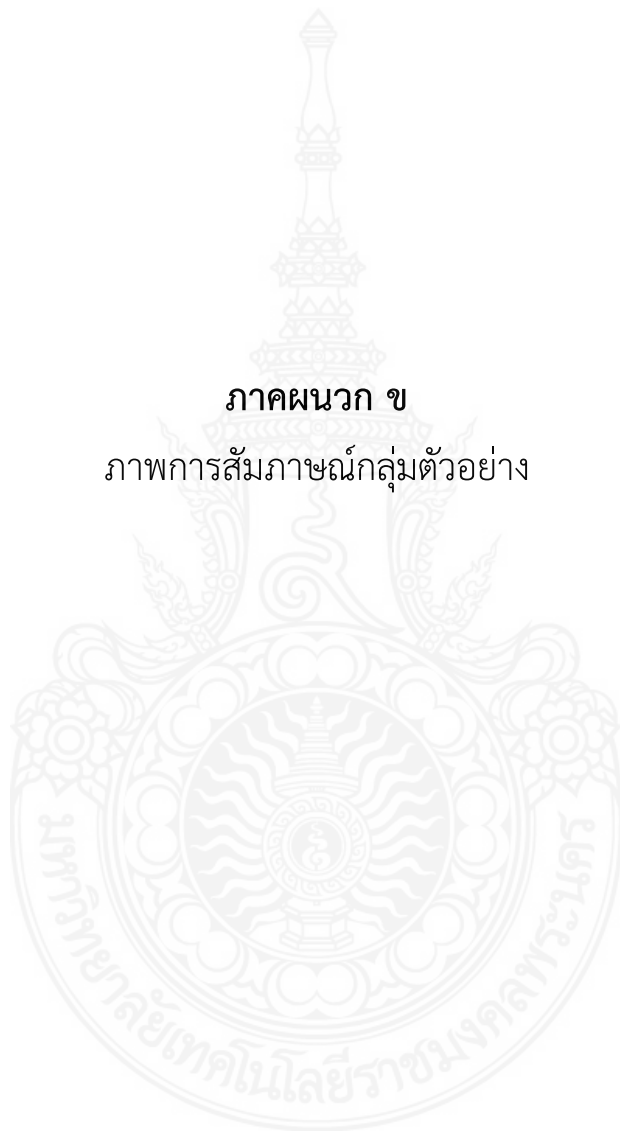


ภาคผนวก ก

ภาพหนังสือคู่มือการพัฒนารูปแบบกิจกรรมรับน้องใหม่อย่างสร้างสรรค์
ของนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ



ภาคผนวก ข
ภาพการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง





ภาพที่ ข.1 แสดงภาพสัมภาษณ์รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ



ภาพที่ ข.2 แสดงภาพสัมภาษณ์รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

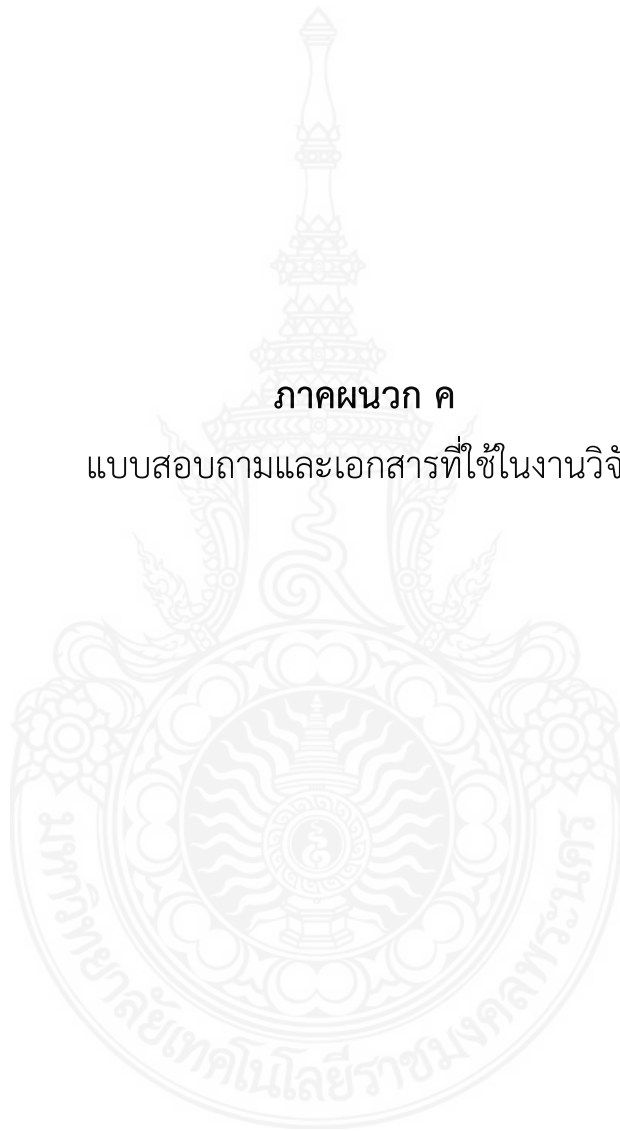


ภาพที่ ข.3 แสดงภาพสัมภาษณ์ฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะบริหารธุรกิจ



ภาพที่ ข.4 แสดงภาพสัมภาษณ์กลุ่มตัวแทนนักศึกษาสโมสรนักศึกษา และอาจารย์ฝ่ายกิจการนักศึกษา
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

ภาคผนวก ค
แบบสอบถามและเอกสารที่ใช้ในงานวิจัย



แบบสอบถามสำหรับนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
เรื่อง “ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์”

คำอธิบาย กิจกรรมต้อนรับน้องใหม่ และประชุมเชียร์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ ผู้วิจัยสามารถแบ่ง ออกเป็น 2 รูปแบบ คือ

1. การรับน้องใหม่เชิงกิจกรรมสานสัมพันธ์ประกอบด้วย

- 1.1 กิจกรรมค่ายติวปรับพื้นฐานนักศึกษาใหม่
- 1.2 กิจกรรมปฐมนิเทศนักศึกษากับทางคณะฯ (ค่ายต่างจังหวัด 2 วัน 1 คืน)
- 1.3 กิจกรรมรับน้องใหม่โครงการสานสัมพันธ์พี่น้อง (จำนวน 5 วัน ที่คณะฯ)
- 1.4 กิจกรรมจิตสาธารณะ

2. การรับน้องใหม่ด้วยระบบโซตัส (SOTUS) ประกอบด้วย

- 2.1 กิจกรรมรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ (ประชุมเชียร์ 5 วัน)

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์

ตอนที่ 1 สถานภาพของผู้ตอบ (โปรดขีด ✓ ลงใน ที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของท่าน)

1. เพศ ชาย หญิง
2. ชั้นปี ปี 1 ปี 2
 ปี 3 ปี 4
3. สาขาวิชา สาขาวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์
 สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
 สาขาวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์และการพิมพ์
4. ศาสนา พุทธ อิสลาม คริสต์ อื่น ๆ ระบุ.....
5. สถานะการทำกิจกรรมนักศึกษา
 ผู้จัด (สโมสรนักศึกษา)
 ผู้เข้าร่วม (นักศึกษาชั้นปีที่ 1)
 ผู้เข้าร่วม (นักศึกษาชั้นปีที่ 2, 3, 4)

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ของ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คำชี้แจง แบบสอบถามนี้สร้างขึ้นเพื่อการศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบและลักษณะของการจัดกิจกรรมรับน้องใหม่ และประชุมเชียร์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ ประจำปีการศึกษา 2563 โดยมีคำตอบให้ที่ เลือก 5 ตัวเลือก โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านเพียงช่องเดียว เท่านั้น

ข้อ	กิจกรรม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
การรับน้องใหม่เชิงกิจกรรมสานสัมพันธ์						
กิจกรรมค่ายปรับตัวปรับพื้นฐานนักศึกษาใหม่						
1	การแนะนำตัวโดยรุ่นพี่เพื่อทำความรู้จักกับนักศึกษา					
2	กิจกรรมสันทนนาการ สร้างความคุ้นเคย					
3	กิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับคณะ และสาขา					
4	กิจกรรม Q&A และ มอบของรางวัล					
กิจกรรมปฐมนิเทศกับทางคณะ (ค่ายต่างจังหวัด 2 วัน 1 คืน)						
5	การจัดประชุมผู้ครอง เพื่อชี้แจง วัตถุประสงค์ของคณะ และส่วนงานต่างๆ					
6	กิจกรรมละลายพฤติกรรม					
7	กิจกรรมสันทนนาการ					
8	กิจกรรมแข่งกลุ่ม Walk Rally					
กิจกรรมการรับน้องใหม่ในโครงการสานสัมพันธ์พี่น้อง (จำนวน 5 วัน)						
9	กิจกรรมแนะนำตัวเองเพื่อทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ และรุ่นพี่					
10	การรวมกลุ่ม เพื่อทำกิจกรรมสัมพันธ์					
11	การเล่นเกมส์เพื่อละลายพฤติกรรม					
12	การทำกิจกรรมสันทนนาการ					
13	การให้น้องใหม่ออกแบบทำประจำตัว					
14	การมอบหมายให้หารายชื่อเพื่อน และรุ่นพี่					
15	การแนะนำสิ่งทีคณะเคารพและนับถือ เช่น อาจารย์, ผู้ก่อตั้ง, อนุสรณ์สถาน					
16	การแต่งสืบนโบหน้า เพื่อทำป้ายเฟรชชี					
17	กิจกรรมบายศรีสู่ขวัญ					

(ต่อ ตอนที่ 2)

ข้อ	กิจกรรม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
กิจกรรมจิตสาธารณะ						
18	การบำเพ็ญประโยชน์คณะฯ (ทำความสะอาดคณะ, ปลุกต้นไม้, ปรับภูมิทัศน์)					
19	การทำกิจกรรมสันตนาการร่วมกันระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้อง					
การรับน้องใหม่ด้วยระบบโซตัส (SOTUS) ประกอบด้วย						
กิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ (จำนวน 5 วัน)						
20	การส่งเสียงดังใส่น้องใหม่					
21	การให้น้องใหม่รับประทานอาหารแปลกๆ เช่น ฝักทองบด กลัวยบด ฯลฯ					
22	การแสดงความสามารถของน้องใหม่ด้วยความสมัครใจ					
23	การสอนน้องร้องเพลงเชียร์คณะฯ					
24	การสอนเพลงบวงศาคณะฯ					
25	การอบรมเรื่องการแต่งเครื่องแบบนักศึกษาให้ถูกต้องสำหรับน้องใหม่					
26	การอบรมเรื่องมารยาทต่างๆ					
27	การมอบหมายให้หารายชื่อเพื่อน/รุ่นพี่					
28	การลงโทษโดยให้วิดพื้น					
29	การลงโทษโดยให้สก๊อตจัม					
30	การลงโทษโดยการให้นอนราบกับพื้น					
31	การจัดกิจกรรมเป็นระยะเวลา 5 วัน					
32	การจัดกิจกรรมในช่วงเวลา 16.00-19.00 น.					
33	การส่งน้องใหม่กลับบ้าน (ป้ายรถเมล์)					
34	การแนะนำตัวพี่อบรม พี่สอนร้องเพลง					
35	การแนะนำตัวสายรหัส					
36	การมอบรุ่น (แบบ)					
37	การให้น้องทำป้ายชื่อใหญ่เกินความจำเป็น					

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ของ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้สร้างขึ้นเพื่อการศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบของการจัดกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ ประจำปีการศึกษา 2563 โดยมีคำตอบให้ท่านเลือก 5 ตัวเลือก โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านเพียงช่องเดียวเท่านั้น

ข้อ	กิจกรรม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
การรับน้องใหม่เชิงกิจกรรมสานสัมพันธ์ ประกอบด้วย						
1. กิจกรรมค่ายติวปรับพื้นฐานนักศึกษาใหม่						
2. กิจกรรมปฐมนิเทศกับทางคณะ (ค่ายต่างจังหวัด 2 วัน 1 คืน)						
3. กิจกรรมการรับน้องใหม่ในโครงการสานสัมพันธ์พี่น้อง (จำนวน 5 วัน)						
4. กิจกรรมจิตสาธารณะ						
1	เกิดความรักและเป็นส่วนหนึ่งของคณะ/ มหาวิทยาลัย					
2	เกิดความเคารพเชื่อฟังรุ่นพี่					
3	เกิดความสามัคคีกันระหว่างน้องใหม่					
4	มีความรู้สึกผูกพันฉันพี่น้องระหว่างเพื่อน					
5	มีความรู้สึกที่ต้องการช่วยเหลือเกื้อกูล ซึ่งกันและกัน					
6	เกิดความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ร่วมกัน					
7	รู้จักการให้อภัยซึ่งกันและกัน					
8	มีความอดทน อดกลั้น และกล้าแสดงออก					
9	ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่น และ สิ่งแวดล้อมได้					
10	ได้ทำความรู้จักกับเพื่อนและรุ่นพี่					
11	ทำให้เกิดความอับอาย ทางวาจา และจิตใจ					
12	เกิดความเกรงกลัวรุ่นพี่					
13	ทำให้ผู้ปกครองเป็นห่วง					
14	เกิดผลกระทบต่อด้านร่างกาย เช่น เจ็บป่วย อุบัติเหตุ					
15	เกิดผลกระทบด้านจิตใจ เช่น ความเครียด ความกดดันต่าง ๆ					
16	ผลกระทบด้านการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล					
17	ผลกระทบด้านการเรียน เช่น หลับในห้อง เข้าห้องเรียนสาย ขาดเรียน เป็นต้น					

(ต่อ ตอนที่ 3)

ข้อ	กิจกรรม	มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
การรับน้องใหม่ด้วยระบบโซตัส (SOTUS) ประกอบด้วย						
1. กิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ (จำนวน 5 วัน)						
1	เกิดความรักและเป็นส่วนหนึ่งของคณะ/ มหาวิทยาลัย					
2	เกิดความเคารพเชื่อฟังรุ่นพี่					
3	เกิดความสามัคคีกันระหว่างน้องใหม่					
4	มีความรู้สึกผูกพันฉันพี่น้องระหว่างเพื่อน					
5	มีความรู้สึกที่ต้องการช่วยเหลือเกื้อกูล ซึ่งกันและกัน					
6	เกิดความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ร่วมกัน					
7	รู้จักการให้อภัยซึ่งกันและกัน					
8	มีความอดทน อดกลั้น และกล้าแสดงออก					
9	ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่น และ สิ่งแวดล้อมได้					
10	ได้ทำความรู้จักกับเพื่อนและรุ่นพี่					
11	ทำให้เกิดความอับอาย ทางวาจา และจิตใจ					
12	เกิดความเกรงกลัวรุ่นพี่					
13	ทำให้ผู้ปกครองเป็นห่วง					
14	เกิดผลกระทบต่อด้านร่างกาย เช่น เจ็บป่วย อุบัติเหตุ					
15	เกิดผลกระทบต่อด้านจิตใจ เช่น ความเครียด ความกดดันต่าง ๆ					
16	ผลกระทบด้านการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล					
17	ผลกระทบด้านการเรียน เช่น หลับในห้อง เข้าห้องเรียนสาย ขาดเรียน เป็นต้น					
18	ไม่เกิดผลกระทบใด ๆ					



สัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)

เรื่อง

ศึกษารูปแบบกิจกรรมประชุมเชียร์และรับน้องใหม่ เพื่อพัฒนาต่อยอดอย่างสร้างสรรค์
กรณีศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญเพื่อใช้ในการรวบรวมข้อมูลหรือสังเคราะห์ตัวแปรต่างๆ สำหรับการวิจัยเรื่อง ศึกษารูปแบบกิจกรรมประชุมเชียร์และรับน้องใหม่ เพื่อพัฒนาต่อยอดอย่างสร้างสรรค์ กรณีศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ข้อมูลหรือตัวแปรที่ได้จากการสัมภาษณ์นี้ มีค่าต่อการดำเนินการวิจัยเป็นการศึกษารูปแบบกิจกรรมประชุมเชียร์และรับน้องใหม่ เพื่อส่งเสริมการพัฒนาต่อยอดอย่างสร้างสรรค์ และนำเอาความรู้ที่ได้จากจากวิจัยนี้ถ่ายทอดสู่อาจารย์ นักศึกษา เป็นการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ต่อไป

ลักษณะในการสัมภาษณ์

แบบสัมภาษณ์ ประกอบด้วย 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ข้อคำถามในการสัมภาษณ์สำหรับการพิจารณากำหนดตัวแปรเพื่อเป็นกรอบการวิจัย ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์ในการสัมภาษณ์เป็นอย่างดี จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านให้ความอนุเคราะห์และให้ความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์ในครั้งนี้

นายสรเสริญ สังขติลี

หัวหน้าโครงการวิจัยฯ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

นิยามคำศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

1. **ความคิดเห็นเกี่ยวกับการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์** หมายถึง ข้อคิดเห็น ความรู้สึกของนักศึกษาและอาจารย์ที่เกิดจากการกระทำเพื่อการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
2. **กิจกรรมรับน้องใหม่และประชุมเชียร์** หมายถึง การจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับนักศึกษาใหม่ทุกประเภท
3. **รูปแบบกิจกรรมการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์** หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเป็นการต้อนรับน้องใหม่โดยแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ คือ
 - 3.1 **รูปแบบการรับน้องใหม่เชิงกลุ่มสัมพันธ์** หมายถึง กิจกรรมที่นำมาใช้ในการรับน้องใหม่เพื่อละลานพฤติกรรมของบุคคลในกลุ่มที่มีที่มาแตกต่างกันให้มีความสัมพันธ์ รู้จักกันมีความเป็นมิตรที่ดีต่อกันในกลุ่ม สร้างความอบอุ่น ความประทับใจให้แก่นักศึกษาใหม่
 - 3.2 **รูปแบบการรับน้องใหม่ด้วยระบบโซตัส (SOTUS)** หมายถึง กิจกรรมที่นำมาใช้ในการรับน้องใหม่ ในลักษณะชู้ตคอกด้วยเสียงหรืออบรมด้วยเสียง มีวิธีการเชิงบังคับขู่เข็ญ มีการลงโทษน้องด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ให้อ้วก ให้อ้วกพื้น ให้อ้วกหน้า
 - 3.3 **รูปแบบการรับน้องใหม่ด้วยกิจกรรมการแข่งขันภายในคณะ** หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นโดยหน่วยงานกลางของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ (ฝ่ายกิจการนักศึกษาและสโมสรนักศึกษา) โดยให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันทางด้านวิชาการ และกิจกรรมกีฬาหรือสุขภาพ เป็นต้น
4. **ผลกระทบของการรับน้องใหม่และประชุมเชียร์** หมายถึง ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นหลังจากจัดกิจกรรมรับน้องใหม่และประชุมเชียร์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ
 - 4.1 **ผลกระทบด้านบวก** หมายถึง ผลลัพธ์ที่เป็นไปในทิศทางที่ดีหลังจากการจัดกิจกรรมรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ เช่น ก่อให้เกิดความรักใคร่สามัคคี มีความอดทนอดกลั้น ช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน เป็นต้น
 - 4.2 **ผลกระทบด้านลบ** หมายถึง ผลลัพธ์ที่เป็นไปในทิศทางที่ไม่ดีหลังจากการจัดกิจกรรมรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ เช่น ก่อให้เกิดความเครียด ความกดดันต่างๆ การหลับในห้องเรียน เข้าเรียนสาย เกิดอาการปวดเมื่อยต่างๆ ตามร่างกาย การเกิดอุบัติเหตุต่างๆ ผู้ปกครองเป็นห่วงบุตรหลาน เป็นต้น
5. **การพัฒนาต่อยอดอย่างสร้างสรรค์** หมายถึง การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ที่มีคุณค่าทางด้านต่างๆ เช่น ทักษะคิด ร่างกาย จิตใจ มนุษย์สัมพันธ์ที่ดี โดยสิ่งที่เกิดขึ้นอาจมีการพัฒนาต่อยอดจากเดิมให้ดีขึ้น
6. **นักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร** หมายถึง นักศึกษาที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ปีที่ 1-4 ทุกสาขาวิชา ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง โปรดกรอรายละเอียดสถานภาพของท่าน

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน ชื่อองค์กร/หน่วยงาน

เลขที่.....หมู่.....ตำบล.....

อำเภอ.....จังหวัด.....

ความเชี่ยวชาญ

วันที่ให้ข้อมูล วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....

ตอนที่ 2 ข้อคำถามในการสัมภาษณ์

๑. พบปัญหาใดบ้างที่เกิดจากการจัดกิจกรรมรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ในคณะของท่าน
๒. ท่านคิดว่าปัญหาที่พบจากการจัดกิจกรรมรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ มีผลกระทบต่อนักศึกษาในปัจจุบันอย่างไร และส่งผลกระทบต่อในด้านใด
๓. ท่านคิดว่าสาเหตุของปัญหาที่พบ จากการจัดกิจกรรมรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ เกิดจากปัจจัยอะไรบ้าง
๔. ทางคณะของท่านมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่พบ จากการจัดกิจกรรมรับน้องใหม่และประชุมเชียร์อย่างไร ได้ผลอย่างไร ปัญหาลดลงหรือไม่ หรือไม่พบปัญหาดังกล่าวอีกเลย
๕. จากคำถามข้อ ๔ ท่านคิดว่าคณะของท่านจะมีการแนวทางการปรับปรุง การจัดกิจกรรมรับน้องใหม่และประชุมเชียร์ไปในทิศทางใด



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มทร.พระนคร

ที่ อว ๐๖๕๒.๑๐/๗๐๗

วันที่ ๑๗ สิงหาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เข้าสัมภาษณ์รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา

เรียน คณบดีทั้ง ๕ คณะ

ด้วย นายสรเสริญ สังขดี พินักงานราชการ ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ ได้รับงบประมาณโครงการวิจัยสถาบัน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๓ เรื่อง ศึกษารูปแบบกิจกรรมประชุมเชียร์และรับน้องใหม่ เพื่อพัฒนาต่อยอดอย่างสร้างสรรค์ กรณีศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ขอความอนุเคราะห์ในการเข้าเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก ในหน่วยงานของท่าน เพื่อนำข้อมูลมาประกอบในการทำวิจัย

ในการนี้ ผู้วิจัยจึงขอความอนุเคราะห์เข้าสัมภาษณ์ รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ เพื่อเก็บข้อมูลที่สามารเปิดเผยได้ในหน่วยงานของท่าน โดยมีมอบหมายให้ นางสาวกนกนาท ทรัพย์พานิช เบอร์โทรศัพท์ ๐๙๒-๗๓๕-๗๓๔๒ เป็นผู้ประสานงานและส่งแบบตอบรับการให้เข้าเก็บข้อมูล

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

(นายธานี สุคนธชาติ)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ



ภาคผนวก ง
ประวัตินักวิจัย



ประวัติคณะผู้วิจัย (1)

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) : นายสรรเสริญ สังขดีถี
ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) : Mr. Sansern Sangkhadithi
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน : 3 1198 00046 37 6
3. ตำแหน่งปัจจุบัน
 - ตำแหน่งบริหาร : พนักงานราชการ
 - ตำแหน่งทางวิชาการ : นักวิชาการศึกษา
4. หน่วยงานและสถานที่อยู่ติดต่อได้สะดวก พร้อมหมายเลขโทรศัพท์มือถือ และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)
 - หน่วยงาน : ฝ่ายกิจการนักศึกษา
 - สถานที่อยู่ติดต่อได้สะดวก : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร 168 ถนนศรีอยุธยา แขวงวชิระพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300 โทรศัพท์ 0-2665-3832, 0-2665-3777 ต่อ 5001
 - E-mail : printing.nine43@gmail.com
5. ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	คุณวุฒิ	ปีที่จบการศึกษา
ปริญญาโท สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต / สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบ ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	กำลังศึกษา
ปริญญาตรี สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	วิทยาศาสตร์บัณฑิต /สาขาวิชา เทคโนโลยี การพิมพ์	พ.ศ. 2545
ปวช. ปวส. สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพฯ	เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สาขาวิชา การพิมพ์	พ.ศ. 2543

6. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชาการ
 - สาขาวิชาการ -
 - กลุ่มวิชา -
7. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ โดยระบุสถานภาพในการทำการวิจัยว่าเป็นผู้อำนวยการแผนงานวิจัย หัวหน้าโครงการวิจัย หรือผู้ร่วมวิจัยในแต่ละผลงานวิจัย
 - 7.1 ผู้อำนวยการแผนงานวิจัย : -
 - 7.2 หัวหน้าโครงการวิจัย : -
 - 7.3 ผู้ร่วมวิจัย : -
 - 7.4 งานวิจัยที่ทำเสร็จแล้ว : -
 - 7.5 งานวิจัยที่กำลังทำ : -

ประวัติคณะผู้วิจัย (2)

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) : นางสาวกนกนาท ทรัพย์พานิช
ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) : Miss. Kanoknart Suppanit
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน : 1 1020 02512 04 1
3. ตำแหน่งปัจจุบัน
 - ตำแหน่งบริหาร : ลูกจ้างชั่วคราว
 - ตำแหน่งทางวิชาการ : นักวิชาการศึกษา
4. หน่วยงานและสถานที่อยู่ติดต่อได้สะดวก พร้อมหมายเลขโทรศัพท์มือถือ และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)
 - หน่วยงาน : ฝ่ายกิจการนักศึกษา
 - สถานที่อยู่ติดต่อได้สะดวก : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร 168 ถนนศรีอยุธยา แขวงวงษิระพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300 โทรศัพท์ 0-2665-3832, 0-2665-3777 ต่อ 5001
 - E-mail : boochirt26@gmail.com
5. ประวัติการศึกษา

ระดับการศึกษา	คุณวุฒิ	ปีที่จบการศึกษา
ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลพระนคร	เทคโนโลยีบัณฑิต / สาขาวิชา การออกแบบบรรจุภัณฑ์	พ.ศ. 2560

6. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชาการ
 - สาขาวิชาการ -
 - กลุ่มวิชา -
7. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ โดยระบุสถานภาพในการทำการวิจัยว่าเป็นผู้อำนวยการแผนงานวิจัย หัวหน้าโครงการวิจัย หรือผู้ร่วมวิจัยในแต่ละผลงานวิจัย
 - 7.1 ผู้อำนวยการแผนงานวิจัย : -
 - 7.2 หัวหน้าโครงการวิจัย : -
 - 7.3 ผู้ร่วมวิจัย : -
 - 7.4 งานวิจัยที่ทำเสร็จแล้ว : -
 - 7.5 งานวิจัยที่กำลังทำ : -