

การเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษา: แนวทางการพัฒนาด้วยกิจกรรมนอกหลักสูตร

เพ็ญพรรณ พิทักษ์สงคราม
วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนี ชลบุรี

บทคัดย่อ

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้การจัดการศึกษาของสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาเกิดการปรับเปลี่ยนกิจกรรมนอกหลักสูตรเป็นกิจกรรมอยู่นอกขอบเขตของหลักสูตรปกติที่จัดโดยผู้เรียน และเพื่อผู้เรียนทุกคน กิจกรรมนอกหลักสูตรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้รับการฝึกทักษะด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้จากการลงมือทำเป็นทีม ใช้ทักษะของผู้นำและผู้ตามของทีม แล้วมาไตร่ตรองร่วมกันว่าเราได้เรียนอะไรจากสิ่งที่ทำเป็นทีม ซึ่งเป็นทักษะศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนควรได้รับการพัฒนา บทความวิชาการ “การเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษา: แนวทางการพัฒนาด้วยกิจกรรมนอกหลักสูตร” นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอกิจกรรมการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองสำหรับคณะกรรมการองค์การนักศึกษาโดยใช้เกมตามแนวคิดการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของ Kinlaw (1995) ซึ่งเป็นการพัฒนาผู้นำนักศึกษาโดยใช้กิจกรรมนอกหลักสูตรกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มผู้นำนักศึกษาของสถาบัน กิจกรรมทั้งหมดมีจำนวน 15 เกม ระยะเวลา 20 ชั่วโมง แต่ละเกมได้อธิบายให้เห็นถึงวิธีการเล่น วัตถุประสงค์ และทักษะต่างๆ ที่ผู้เรียนศตวรรษที่ 21 จะได้รับการพัฒนา การสร้างพลังอำนาจในตนเอง เป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการสามารถมองเห็นถึงสมรรถนะ ความสามารถตนเองในการที่จะดำเนินกิจกรรมต่างๆ ให้เกิดความสำเร็จ ได้ถูกนำมาใช้เป็นแนวทางหนึ่งสำหรับการเตรียมผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ให้พร้อมสำหรับการปรับเปลี่ยนจากเดิมที่มีหน้าที่เพียงการท่องจำความรู้จากผู้สอน มาเป็นผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้น เรียนรู้ด้วยตนเองและทีมโดยลงมือกระทำ

คำสำคัญ: ผู้นำนักศึกษา / กิจกรรมนอกหลักสูตร / การเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเอง

The empowerment in oneself to the committee of student association: A way to development with extracurricular activity

Penphan Pitaksongkram

Boromarajonani College of Nursing ChonBuri

Abstract

The modification in the 21st century affects the educational systematization of college education to change the extracurricular activities to be the activities which fall outside the realm of the normal curriculum of college education, will be performed by students and exist for all students. These activities can help the 21st century students gaining the skill development by themselves. They can learn from doing the real thing with their team. Using the leadership and followership then considering what they learn from the thing they make with their team which is the 21st century skill that the student must be developed. The purpose of this paper is to present the empowerment in oneself to the committee of student association by using the games. All the game follows the empowerment in oneself concept of Kinlaw (1995) which is the student development way that uses the extracurricular activity. The target group is the group of leader student in institute. There are 15 games for all activity in 20 hours and each games can be explained the playing method which the 21st century students can gain the development The empowerment in oneself, the method which makes these method attendees enable to see their capacity of accomplishment in any activity, is a way which is used for preparing 21st century students to be ready for changing these students from the previous situation which students have only one duty is memorizing from their teachers to be the enthusiastic students, learning by themselves and learning with their team by doing the real thing.

Keywords: The committee of student association/ Extracurricular activity / The empowerment in oneself

บทนำ

การเปลี่ยนแปลงในด้านความรู้ นวัตกรรม การวิจัย เทคโนโลยีการสื่อสาร หรือการขยายตัวทาง เศรษฐกิจ สังคม ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา และรวดเร็วในศตวรรษที่ 21 ในยุคที่ถูกเรียกว่า ยุคไร้พรมแดน (Borderless world) หรือ ยุคดิจิทัล เปลี่ยนโลก (The new digital age) ที่จินตนา สัจจานันท์ (2556) เรียกว่ายุคหลังสังคมฐานความรู้ (Post knowledge-based society) เป็นยุคสมัย ที่เน้นการร่วมสร้างสรรค์ และภูมิปัญญามหาชน โลกในศตวรรษที่ 21 มนุษย์จะเปลี่ยนจากการ พึ่งพิงสู่การเป็นอิสระ ดังจะเห็นได้จากวัตถุประสงค์ ของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศที่เน้น การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ให้สอดคล้อง กับการปฏิรูปประเทศที่มุ่งสู่ความ “มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” ยึดคนเป็นศูนย์กลางการพัฒนาที่มุ่งให้ คนเป็น คนดี คนเก่ง มีศักยภาพ มีความคิดสร้างสรรค์ มีคุณธรรมจริยธรรม มีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อ ส่วนรวมนำสู่การสร้างสังคมที่พึงปรารถนา รวมถึง มีจิตอนุรักษ รักษา พื้นฟู และใช้ประโยชน์จาก ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างถูกต้องและ เหมาะสม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ, 2560)

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อ ระบบการจัดการศึกษาที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการ พัฒนาคน กล่าวคือ การศึกษาจะช่วยพัฒนาคนให้ มีคุณลักษณะตามที่สังคมต้องการที่จะไปพัฒนา สังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยเฉพาะการจัดการ ศึกษาในระดับอุดมศึกษาเนื่องจากการจัดการศึกษา ระดับอุดมศึกษาพึงเป็นไปเพื่อความเจริญงอกงาม ของบุคคล สังคมและประเทศชาติ การศึกษา ช่วยพัฒนาคนไทยแบบองค์รวม ให้มีคุณภาพใน

มาตรฐานเดียวกัน สามารถเทียบเคียงกับมาตรฐานสากลและเกิดการเรียนรู้ตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติ (National Qualifications Framework, Thai: NQF) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2557) ที่ปรับเปลี่ยนตาม การเปลี่ยนแปลงและความต้องการของสังคม ในวงกว้าง บัณฑิตของสถาบันอุดมศึกษาเมื่อจบ การศึกษาแล้วจะเป็นกลุ่มคนสำคัญที่จะนำความรู้ ความสามารถในการศาสตร์ที่ได้รับและที่ได้พัฒนาจาก สถาบันการศึกษาไปใช้ในการพัฒนาสังคมต่อไป ในอนาคต ในศตวรรษที่ 21 สถาบันการศึกษา ระดับอุดมศึกษาต้องมีความพร้อมที่จะรับมือต่อ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ต้องปรับเปลี่ยนการจัดการศึกษาทั้งในเนื้อหา หลักสูตรและกิจกรรมนอกหลักสูตร ให้สามารถ เปลี่ยนผู้เรียนจากการเป็นผู้เรียนที่พึ่งพิง มีการ เรียนรู้เฉพาะในกรอบตามที่หลักสูตรกำหนด สู่การ เป็นผู้เรียนที่มีอิสระทางความคิดมีเหตุผล และกล้า แสดงความคิดเห็นของตนเอง วิธีการที่สถาบัน การศึกษานำมาใช้ส่งเสริมให้ผู้เรียนแสดงศักยภาพ ที่มีในตนเอง (Power) ออกมา และช่วยเติมเต็ม ด้วยการสร้างเสริมให้ผู้เรียนมีศักยภาพสูงขึ้น (Empowerment) ในกิจกรรมนอกหลักสูตรนั้น เป็นวิธีการหนึ่งที่สถาบัน การศึกษาได้กำหนดให้ ผู้เรียนทุกคนต้องผ่านประสบการณ์การเรียนรู้จาก การเข้าร่วมกิจกรรมนอกหลักสูตรที่ออกแบบให้ เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกการมี ส่วนร่วมในการคิด ตัดสินใจ หรือเลือกกิจกรรม ที่ตนเองต้องการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียน ได้รับการฝึกทักษะจากการลงมือปฏิบัติจริงร่วมกับ ทีมผู้เรียน ได้แสดงบทบาทของผู้นำและบทบาท สมาชิกของทีม โดยเป้าหมายหลักของการสถาบัน

การศึกษา คือเพื่อการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียน ให้เป็นผู้เรียนที่มีคุณลักษณะตามที่สังคมศตวรรษที่ 21 ต้องการ

การจัดการศึกษาระดับอุดมศึกษาในศตวรรษที่ 21

ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านโครงสร้างของสังคมที่มีผู้เรียนน้อยลง ด้านสังคมที่พัฒนาเข้าสู่แห่งการแข่งขัน ทำให้การจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาต้องเร่งการปรับกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในและนอกหลักสูตร เพื่อให้เป็นสถาบันการศึกษาที่ผู้ปกครองและผู้เรียน เกิดความเชื่อมั่น ศรีธธาว่าเป็นสถาบันที่สามารถพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนเก่งที่มีผลการปฏิบัติงานดี (High performance) เป็นผู้มีความสามารถในการทำงานและเอื้อต่อการพัฒนา (High potential) และเป็นผู้มีจิตสำนึกดี (Conscientiousness) (สุภาภรณ์ ประสงค์ทัน, 2558) มีความกระตือรือร้น คิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความเป็นผู้นำ มีวิสัยทัศน์ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ และมีจริยธรรมในการทำงานเปลี่ยนผลลัพธ์ของกระบวนการผลิตผู้เรียนจากเดิมเน้นความรู้มาเป็นการเน้นทักษะ ที่จะเกิดได้ต้องผ่านการฝึกด้วยตนเอง ฝึกแทนกันไม่ได้ ในโลกยุคใหม่บัณฑิตแห่งศตวรรษที่ 21 ต้องมีการเรียนที่เรียกว่า transformative learning คือ เรียนเพื่อที่จะให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในตนเอง แต่การเรียนรู้จะไม่หยุดเพียง Informative learning คือ การได้ความรู้จากผู้บอกวิชาและสามารถจำได้ ตอบได้เมื่อถามเท่านั้น แต่ผู้เรียนต้องไปสู่ขั้น Formative learning คือ การนำความรู้มาประสมกันแล้วเอาไปใช้งานได้ (วิจารณ์ พานิช, 2555) โดยการลงมือทำของบัณฑิต

แห่งศตวรรษที่ 21 จะทำเป็นทีมโดยใช้ทักษะของผู้นำและผู้ตามของทีม แล้วมาไตร่ตรองร่วมกัน (Reflection) หรือ AAR(After action review) ว่าเราได้เรียนอะไรจากสิ่งที่ทำเป็นทีมบัณฑิตจึงจะเกิดการเรียนรู้ถึงขั้น formative learning ที่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในปัจจุบันสำหรับผู้สอนก็ต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสอนและต้องพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ดังที่ ฌอนมพร เลาหจรัสแสง (ม.ป.ป.) ได้เสนอไว้ 8 ประการ คือ 1) Content ผู้สอนต้องมีความรู้และทักษะในเรื่องที่สอนเป็นอย่างดี 2) Computer (ICT) Integration ผู้สอนต้องนำทักษะการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยจัดการเรียนการสอน 3) Constructionist ผู้สอนต้องเข้าใจแนวคิดที่ว่าผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตัวเองโดยเชื่อมโยงความรู้เดิมที่มีอยู่ภายในเข้ากับการได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ 4) Connectivity ผู้สอนต้องสามารถจัดสภาพแวดล้อมให้เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการเชื่อมโยงการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ผู้เรียนกับผู้สอน และผู้เรียนกับชุมชน 5) Collaboration ผู้สอนมีบทบาทในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เพื่อฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม การเรียนรู้ด้วยตนเอง และทักษะสำคัญอื่นๆที่เกี่ยวข้อง 6) Communication ผู้สอนต้องมีทักษะการสื่อสาร เพื่อถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม 7) Creativity ผู้สอนต้องออกแบบสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ จัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน และ 8) Caring ผู้สอนต้องแสดงออกถึงความรัก ความห่วงใยอย่างจริงใจต่อผู้เรียน เพื่อให้เกิดความเชื่อใจ ส่งผลให้เกิดสภาพการเรียนรู้ต้นแบบผ่อนคลาย

ผู้สอนที่ได้รับการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จะเกิดความเข้าใจความเป็นผู้เรียนในปัจจุบัน สามารถคิดวิธีการสอนที่สร้างสรรค์ ที่จะทำให้ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เกิดการเรียนรู้ได้กว้างและลึก สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้จริง เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและปัจจัยที่เปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน

กิจกรรมนอกหลักสูตรกับการพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรมนอกหลักสูตร (Extracurricular activities) หมายถึง กิจกรรมที่ผู้เรียนปฏิบัติ นอกเหนือจากขอบเขตของหลักสูตรปกติที่สถาบันการศึกษาจัดให้ โดยทั่วไปจะเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ ส่วนใหญ่ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเข้าร่วมกิจกรรม และมักเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องในด้านสังคม ที่ไม่เน้นความรู้ด้านวิชาการ แต่อาจเกี่ยวข้องกับวิชาที่ศึกษา และมีอยู่หลากหลายด้าน เช่น การออกค่ายอาสา ค่ายศิลปะ ชมรมวิทยาศาสตร์ ชมรมดนตรี ชมรมกีฬาหรือชมรมวรรณศิลป์ ซึ่งผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมมักอยู่ในระดับอายุหรือการศึกษาที่ใกล้เคียงกัน และเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมด้วยตนเองภายใต้การควบคุมดูแลของผู้สอน และได้รับการสนับสนุนจากผู้มีอุปการคุณ

กิจกรรมนอกหลักสูตร ที่สถาบันการศึกษาส่วนใหญ่เลือกนำมาใช้สำหรับการพัฒนาผู้เรียน ได้แก่ งานกิจการนักศึกษา (Student Affairs) การเลือกนำงานกิจการศึกษามาใช้เป็นอีกแนวทางสำคัญสำหรับการพัฒนาผู้เรียนเนื่องจากลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นในงานกิจการนักศึกษาเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนสามารถนำคุณสมบัติของผู้สอนที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบัณฑิตยุคใหม่แห่งศตวรรษที่ 21 ทั้ง 8 ประการ ได้แก่ 1) Content 2) Computer

(ICT) Integration 3) Constructionist 4) Connectivity 5) Caring 6) Collaboration 7) Communication และ 8) Creativity (ถนอมพร เลหาจรัสแสง, ม.ป.ป.) มาใช้ในการสร้างสรรค์กิจกรรมที่จะเกิดขึ้นในงานได้ครอบคลุมมากกว่ากิจกรรมในหลักสูตรงานกิจการนักศึกษาเป็นงานหรือกิจกรรมที่กระทำอย่างเป็นระบบเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเอง ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและบุคลิกภาพให้เต็มตามศักยภาพ (สำเนาวิชารศิลป์, 2542) เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้เรียนรู้กระบวนการทำงาน ซึมซับคุณธรรม จริยธรรม ได้ฝึกฝนทักษะทางปัญญา ได้พัฒนาทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลสร้างเสริมความรับผิดชอบ ฝึกการตัดสินใจ การแก้ไขปัญหาพัฒนาความเป็นผู้นำ ฝึกการสื่อสาร การทำงานเป็นทีมความอดทน เพิ่มโอกาสการเรียนรู้ของผู้เรียนในรูปแบบทักษะชีวิต ทักษะสังคม และสมรรถนะพื้นฐาน (สำนักงานและส่งเสริมกิจการอุดมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา, 2551; ไพฑูรย์สินลารัตน์, 2553)

พลังอำนาจและการเสริมสร้างพลังอำนาจผู้นำนักศึกษา

การเรียนรู้ของผู้เรียนที่เข้าร่วมงานกิจการนักศึกษาเกิดจากการได้ลงมือปฏิบัติจริงร่วมกับทีมที่ประกอบด้วยผู้สอนและผู้เรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มผู้นำนักศึกษาที่จะริเริ่มและดำเนินงานกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ชักนำเพื่อนนักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม และชักจูงให้บรรดานักศึกษาทั้งสถาบันให้เข้าร่วมกิจกรรม (สมหวัง พิธิยานุวัฒน์, 2553) ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะช่วยหล่อหลอมความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของนักศึกษา ผู้นำนักศึกษารุ่นที่ช่วยพัฒนา

ให้รุ่นน้องรู้จักบทบาทหน้าที่ในฐานะที่เป็นนักศึกษาของสถาบัน โน้มน้าวรุ่นน้องให้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ เกิดพัฒนาการทักษะการใช้ชีวิตจากการเข้าร่วมกิจกรรมนอกเหนือจากการเรียนรู้ทางวิชาการตามปกติ (เกรียงศักดิ์ เจริญ-วงศ์ศักดิ์, 2552) ดังนั้นผู้นำนักศึกษาจึงมีบทบาทสำคัญในการใช้ภาวะผู้นำร่วมดำเนินกิจกรรมเพื่อการพัฒนานักศึกษาสู่การเป็นนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 สำหรับบทบาทสำคัญของผู้สอนในการพัฒนาผู้นำนักศึกษา คือ การจัดกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้นำนักศึกษาได้แสดงศักยภาพที่มีในตนเอง (Power) ออกมา และช่วยเติมเต็มด้วยการเสริมสร้างให้ผู้นำนักศึกษามีศักยภาพสูงขึ้น (Empowerment) หากพบว่าศักยภาพในด้านเหล่านั้นของผู้เรียนยังบกพร่องอยู่ การมีศักยภาพในตนเองหรือที่เรียกว่าการมีพลังอำนาจ (Power) จากการเสริมสร้างพลังอำนาจ (Empowerment) เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเฉพาะบุคคลที่ลงมือปฏิบัติ สามารถรับรู้ได้จากพฤติกรรมและผลงาน พลังอำนาจทำให้เกิดความรู้สึกดีที่สามารถทำสิ่งสำคัญที่แตกต่างมีคุณค่าเกิดการเรียนรู้เพิ่มพูนทักษะความสามารถในการทำงาน สำนึกรับผิดชอบในหน้าที่ มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีน้ำใจ มีสัมพันธ์ไมตรีต่อกัน รักสามัคคี เชื่อถือ ไว้วางใจกัน สร้างความตื่นตัวในการทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร (Cunningham and Corderio, 2000; Lefrancois, 2000) บุคคลที่มีพลังอำนาจจะสามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพ มีความกระตือรือร้นพร้อมที่จะทำงาน มีคุณธรรม ความรับผิดชอบ พึงพอใจในภาระหน้าที่ที่ได้รับ (Fisher, 1993) และมีความมั่นใจในการปฏิบัติภาระหน้าที่สู่เป้าหมายพลังอำนาจทำให้บุคคลปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและวิธีการทำงานในทางที่ดีขึ้นและมีพัฒนาการทางความรู้ ความคิด

ทักษะการทำงาน (Dalton, J. H., Elias, M. J., and Wandersman, A. (2001) ผู้นำนักศึกษาที่ได้รับการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเอง จะสามารถตระหนักถึงความสามารถของตนเอง และดึงความสามารถของตนที่มีอยู่ออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์ ทำงานได้สำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

การเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษาโดยใช้เกม

การจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษาโดยใช้เกม ในกิจกรรมนอกหลักสูตรภายใต้การทำงานบทบาทคณะกรรมการองค์กรนักศึกษาเป็นการพัฒนาผู้นำนักศึกษาให้เกิดพลังอำนาจโดยใช้เกมที่มีลักษณะเกี่ยวกับทักษะชีวิต ทักษะสังคมหรือเกี่ยวกับสมรรถนะพื้นฐานที่มีใช้ความรู้ทางวิชาการ ซึ่งจะช่วยเพิ่มพลังอำนาจในตนเองของคณะกรรมการองค์กรนักศึกษา เนื่องจากเกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง (ทิศนา ขम्मณี, 2547) ผู้สอนที่เป็นผู้สร้างเกมจะสร้างเกมให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการสอนผู้เรียน มีการจัดลำดับขั้นตอน และให้รายละเอียดที่ชัดเจน ขณะเล่นเกมผู้สอนจะติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด และบันทึกข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อนำไปใช้ในการอธิบายหลังการเล่นเกมที่มุ่งประเด็นการอธิบายตามวัตถุประสงค์และเนื้อหาสาระจากเกมว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมรู้อย่างไร ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้น

อย่างไร ข้อดีของเกม คือ เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยการเห็นประจักษ์แจ้งด้วยตนเองทำให้การเรียนรู้ที่มีความหมาย และอยู่คงทน การที่ผู้สอนนำเกมมาใช้เป็นวิธีการเสริมสร้างพลังอำนาจสำหรับผู้นำนักศึกษา เนื่องจากเห็นว่าเกมเป็นเครื่องมือที่จะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนดึงเอาศักยภาพที่มีอยู่ในตนเองออกมาใช้ การประสบผลสำเร็จของแต่ละเกมทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ เห็นคุณค่าและความสามารถของตนเอง เกิดความพึงพอใจและความสุข การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการเสริมสร้างพลังอำนาจโดยใช้เกม สามารถส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและวิธีการทำงาน มีพัฒนาการทางความรู้ ความคิด ทักษะการทำงาน มีอิสระในการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ กล้าแสดงความคิดเห็น และสามารถทำหน้าที่ของการเป็นผู้นำนักศึกษาได้ชัดเจนและมีประสิทธิภาพ

ตัวอย่าง: เกมการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษา

เกมการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษา ที่จะนำเสนอเป็นเกมที่ผู้สอนได้พัฒนาขึ้นภายใต้การเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองตามแนวคิดทฤษฎีของคินลอว์ (Kinlaw, 1995) โดยมีข้อมูลของเกมโดยสรุป ดังนี้

วัตถุประสงค์:

เพื่อให้คณะกรรมการองค์การนักศึกษามี

1. มีความพร้อมสำหรับการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเอง
2. มีศักยภาพในตนเอง
3. มีพลังอำนาจในตนเองสูงขึ้น

แนวคิด:

การที่คณะกรรมการองค์การนักศึกษามีความพร้อมสำหรับการเสริมสร้างพลังอำนาจและได้รับการเสริมสร้างให้มีพลังอำนาจในตนเอง จากการได้ลงมือปฏิบัติอย่างมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการเสริมสร้างพลังอำนาจ จะเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การเกิดพลังอำนาจในตนเองที่สูงขึ้นกว่าเดิม

เนื้อหา:

การเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองตามแนวคิดทฤษฎีของคินลอว์ (Kinlaw, 1995) มี 6 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดนิยามและสื่อสารหมายถึง ขั้นตอนที่คณะกรรมการองค์การนักศึกษามีสามารถบอกขอบเขตและสื่อสารให้บุคลากรอื่นในองค์การ นักศึกษาเข้าใจได้ตรงกันว่า คณะกรรมการองค์การนักศึกษานำพลังอำนาจในตนเองออกมาใช้เพื่อการปฏิบัติกิจกรรม/โครงการงานกิจกรรมนักศึกษา แต่ละกิจกรรม/โครงการได้อย่างไร ที่จะทำให้งิจกรรม/โครงการงานกิจกรรมนักศึกษาเกิดผลสำเร็จสูงสุด

2. กำหนดเป้าหมายและกลยุทธ์หมายถึง ขั้นตอนที่คณะกรรมการองค์การนักศึกษามีสามารถกำหนดความสำเร็จของกิจกรรม/โครงการ งานกิจกรรมนักศึกษา และสามารถกำหนดวิธีการดำเนินงานของกิจกรรม/โครงการงานกิจกรรมนักศึกษา เพื่อใช้เป็นหลักในการปฏิบัติงานกิจกรรมนักศึกษาให้เกิดผลสำเร็จ

3. ฝึกอบรมหมายถึง ขั้นตอนที่คณะกรรมการองค์การนักศึกษามีได้รับความรู้และมีส่วนร่วมในการฝึกปฏิบัติเพื่อให้เกิดทักษะที่จำเป็นในการเสริมสร้างพลังอำนาจของคณะกรรมการองค์การนักศึกษามี

ได้แก่ ทักษะการเป็นสมาชิกในทีม ทักษะการเป็นผู้นำทีม และทักษะการประชุมปรึกษา

4. ปรับโครงสร้างขององค์การ หมายถึง ขั้นตอนที่คุณคณะกรรมการองค์การนักศึกษาร่วมกันปรับขั้นตอนการดำเนินงานขององค์การนักศึกษาให้เป็นขั้นตอนที่เอื้อต่อการนำพลังอำนาจในตนเองของคุณคณะกรรมการองค์การนักศึกษาออกมาใช้เพื่อการปฏิบัติกิจกรรม/โครงการงานกิจกรรมและนักศึกษาแต่ละกิจกรรม/โครงการ ทำให้การปฏิบัติกิจกรรม/โครงการงานกิจกรรมนักศึกษาประสบความสำเร็จ

5. ปรับระบบขององค์การ หมายถึง ขั้นตอนที่คุณคณะกรรมการองค์การนักศึกษาร่วมกันปรับปรุงกระบวนการทำงานที่มีการประสานสัมพันธ์กันขององค์ประกอบต่างๆ ตั้งแต่การนำเข้าจนถึงผลผลิตของงานนั้นๆ โดยเกณฑ์ของการปรับปรุงระบบขององค์การ ได้แก่ วัตถุประสงค์ของระบบขององค์การ

นักศึกษาเป็นไปในแนวทางเดียวกันกับวัตถุประสงค์ของการเสริมสร้างพลังอำนาจที่มุ่งไปสู่การพัฒนาและการเพิ่มปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสามารถของบุคคลในองค์การนักศึกษา วัตถุประสงค์ของระบบขององค์การนักศึกษามีความชัดเจนและได้รับการยอมรับจากคณะกรรมการสโมสรนักศึกษา และบุคคลในองค์การนักศึกษาที่ใช้ระบบต้องมีบทบาทในการบริหารและควบคุมระบบ

6. ประเมินผลและพัฒนา หมายถึง ขั้นตอนที่มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลกระบวนการเสริมสร้างพลังอำนาจ 5 ขั้นตอนข้างต้นที่ผ่านมาเพื่อให้ทราบว่าในแต่ละขั้นตอนมีการปฏิบัติ การจัดการและเกิดปัญหาอย่างไร แล้วนำผลการประเมินไปพัฒนาปรับปรุงการเสริมสร้างพลังอำนาจแก่บุคลากรในองค์การให้ดียิ่งขึ้น

ระยะเวลา: 20 ชั่วโมง

ตารางกิจกรรมการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษา

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม (กิจกรรมย่อ)	ระยะเวลา (นาที)	วัตถุประสงค์กิจกรรม
1	ตามล่าหาตัว (ทุกคนวาดรูปตนเองในกระดาษ โดยต้องเป็นรูปภาพที่เมื่อบุคคลอื่นมองแล้วสามารถทราบได้ ว่าเป็นรูปภาพของใคร หายเจ้าของภาพ และอธิบาย)	30	- รู้จักตนเอง - สามารถแสดงความเป็นตนเองให้ผู้อื่นทราบได้ - ทราบประเภทของบุคลาการในทีมงาน - อธิบายความแตกต่างของบุคลาการแต่ละประเภทในทีมงานได้
2	ร้อยลูกปัด (ให้ช่วยกันหาลูกปัดจากทุกกลุ่มที่เป็นสีเดียวกัน และร้อยลูกปัดทุกเม็ดใส่เอ็นดกปลาที่แจกให้โดยลูกปัดของแต่ละกลุ่มจะต้องเป็นสีและรูปร่างเดียวกันทุกเม็ด 2 รอบ และอธิบาย)	30	- เข้าใจบทบาทหน้าที่ของบุคลาการในทีมงาน - ตระหนักถึงประโยชน์ของความร่วมมือของบุคลาการในทีมงาน - เกิดความรับผิดชอบในตนเองในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของทีมงาน

ตารางกิจกรรมการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษา

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม (กิจกรรมย่อ)	ระยะเวลา (นาที)	วัตถุประสงค์กิจกรรม
3	เลือก (ให้และเขียนชื่อเพื่อนผู้เข้าอบรมที่คิดว่าจะเป็น เจ้านายที่ดีที่สุดในอุดมคติ และลูกน้องที่ดีที่สุดใน อุดมคติของตนเอง และอภิปราย)	90	- อธิบายบทบาทของสมาชิกในทีมและ ผู้นำทีม - เกิดทักษะการเป็นสมาชิกในทีมและ ผู้นำทีม - ได้พัฒนาทักษะ การประชุมปรึกษา
4	ฉีกกระดาษ (แจกกระดาษ A 4 กำหนดไม่ให้พูดและฉีกกระดาษ ตามคำสั่ง อีกชุดถามได้เมื่อสั่ง เปรียบเทียบผลงาน และอภิปราย)	45	- ทราบประโยชน์ของการสื่อสาร - สามารถสื่อสารกับบุคลากรอื่นได้ อย่างถูกต้อง - เกิดความคิดสร้างสรรค์
5	จุดในวงกลม (ให้ผู้เข้าอบรมแต่ละคนคิดว่าจะสามารถทำวงกลม 1 วง โดยมีจุด 1 จุดอยู่ตรงกลาง ตามตัวอย่าง โดย ไม่ยกปากกาจากกระดาษเลยได้อย่างไร และ อภิปราย)	45	- สามารถตัดสินใจแก้ปัญหาได้ - สามารถสื่อสารกับบุคลากรอื่นได้ อย่างถูกต้อง
6	ไม้จิ้มฟัน (ให้สมาชิกแต่ละคนวางไม้จิ้มฟันอันแรกไปถึง อันสุดท้ายทีละคนทีละอัน ให้เป็นภาพใดภาพหนึ่ง โดยรอบ 1 ห้ามพูดคุยก่อนวาง รอบ 2 พูดคุยก่อน วาง และอภิปราย)	60	- เข้าใจประโยชน์ของเป้าหมายและ วิธีการดำเนินงานต่อการปฏิบัติงาน
7	การเขียนเป้าหมายขององค์กร (ให้สมาชิกกลุ่มทุกคนร่วมกันคิดและกำหนด เป้าหมายของสโมสรนักศึกษาที่ตนเองเป็น คณะกรรมการ และอภิปราย)	60	- ทราบความหมายของเป้าหมายของ องค์กร - สามารถเขียนเป้าหมายขององค์กรได้
8	การเขียนวิธีการดำเนินงานขององค์กร (ให้เวลา อ่านทบทวนเอกสาร ข้อบังคับฯ และร่วมกัน คิดแก้ไขปรับปรุงเพิ่มเติมใหม่ให้เป็นปัจจุบัน ครอบคลุม ทันสมัย สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และเป้าหมายของสโมสรนักศึกษา เพื่อนำไปสู่ การเขียนวิธีการดำเนินงานของสโมสรนักศึกษา นำเสนอ และอภิปราย)	240	- เข้าใจวิธีการเขียนวิธีการดำเนินงาน ขององค์กร - สามารถเขียนวิธีการดำเนินงาน ขององค์กรได้

ตารางกิจกรรมการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษา

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม (กิจกรรมย่อ)	ระยะเวลา (นาที)	วัตถุประสงค์กิจกรรม
9	ห่อไข่ (แจกอุปกรณ์ให้เวลา คิดการใช้อุปกรณ์ที่แจกให้ ทำอย่างไรได้ที่จะป้องกันไม่ให้ไข่ไก่แตกเมื่อขึ้นไป ยืนบนเก้าอี้และปล่อยให้ตกลงพื้น ทดสอบ และ อภิปราย)	120	- เข้าใจการวางแผน การจัดคนเข้าทำงาน การสั่งการ และการควบคุมองค์การ - ทราบประโยชน์ของการวางแผน การจัดคนเข้าทำงาน การสั่งการ และการควบคุมองค์การ - การนำการวางแผน การจัดคนเข้าทำงาน การสั่งการ และการควบคุมองค์การมาใช้ประโยชน์ในการทำงาน
10	ละครใบ้ (ให้แต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติโดยไม่ใช้เสียง แล้วให้กลุ่มอื่นทายว่าคืออะไร หากไม่ถูกให้เปลี่ยน ตัวแสดงไปเรื่อยๆ จนกว่าผู้ตอบจะตอบถูก และ อภิปราย)	90	- ทราบความหมายของพลังอำนาจในตนเอง - เข้าใจประโยชน์ของพลังอำนาจในตนเอง - นำพลังอำนาจไปใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงานได้
11	อักษรหรรษา (นำตัวอักษรที่มีอยู่ในชื่อเล่นของทุกคนในกลุ่ม มาผสมกันให้เกิดคำ ข้อความ หรือประโยคใหม่ให้ได้ ข้อความที่เข้าใจ จะต้องไม่มีอักษรอื่นๆ ที่ไม่มีอยู่ใน ชื่อเล่นในกลุ่มรวมอยู่ด้วยในคำนั้นๆ และอภิปราย)	60	- เข้าใจความหมายของคำว่า การมีคุณค่าในตนเอง - เกิดความตระหนักในคุณค่าของตนเอง
12	อุโมงค์มหัศจรรย์ (ให้ฉีกกระดาษ A 4 1 แผ่นให้สามารถเอาตัวลอด ผ่านกระดาษที่ฉีกไปได้ โดยกระดาษไม่ขาดออก จากกัน และอภิปราย)	30	- เข้าใจการรับรู้ความสามารถของตนเอง - รับรู้ความสามารถของตนเอง - นำความสามารถของตนเองมาใช้ให้เกิดประโยชน์
13	ต่อสี่เหลี่ยม (แจกรูปสี่เหลี่ยมที่ตัดเป็นชิ้นรวม 15 ชิ้น ให้แต่ละกลุ่ม ต่อกระดาษ 15 ชิ้น ให้เกิดเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส จำนวน 5 รูป และอภิปราย)	60	- เข้าใจความหมายของความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน - เกิดความพึงพอใจในการปฏิบัติงาน
14	พลังอำนาจ (แจกกรณีศึกษาให้อ่าน วิเคราะห์ และหากต้องการ ให้ผลการปฏิบัติงานดีขึ้นกว่าในกรณีศึกษา จะทำ อย่างไร และอภิปราย)	120	- ตระหนักในประโยชน์ของพลังอำนาจในตนเอง - เข้าใจการนำพลังอำนาจในตนเองมาใช้ในการปฏิบัติงาน

ตารางกิจกรรมการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษา

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม (กิจกรรมย่อ)	ระยะเวลา (นาที)	วัตถุประสงค์กิจกรรม
15	การบันทึก (ให้เขียนบันทึกกิจกรรมแต่ละวัน ว่าได้เรียนรู้อะไร มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง มีปัญหาอุปสรรคหรือไม่ อย่างไร และมีการแก้ไขปัญหานั้นอย่างไร ทำ MIND MAP ในคอมพิวเตอร์ นำเสนอ และอภิปราย)	120	- ได้ทบทวนสิ่งที่ได้รับจากการทำกิจกรรมทุกกิจกรรม - ทราบการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเองภายหลังการทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง

ในระยะเวลา 20 ชั่วโมงที่ผู้สอนนำเกม 15 เกม ที่ผ่านการวิเคราะห์และออกแบบภายใต้แนวคิดทฤษฎีการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของคินลอว์ (Kinlaw, 1995) มาใช้เป็นสื่อทำกิจกรรมเพื่อการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษา พบว่าประสบการณ์ตรงที่ผู้นำนักศึกษาได้รับการพัฒนาในระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรม ตามการนำเสนอภายหลังการอภิปรายร่วมกันเมื่อเสร็จสิ้นการทำกิจกรรม โดยสรุปประกอบด้วย 3 ข้อ ได้แก่

1. ประสบการณ์ด้านการพัฒนาตนเอง ประกอบด้วย การรู้จักและเห็นคุณค่าในตนเอง การทราบความหมายและเข้าใจประโยชน์ของพลังอำนาจในตนเอง การรับรู้ความสามารถของตนเอง ความสามารถแสดงความเป็นตนเองให้ผู้อื่นทราบได้ การเกิดความคิดสร้างสรรค์ และสามารถตัดสินใจแก้ปัญหาได้ การนำพลังอำนาจในตนเองมาใช้ในการปฏิบัติงาน

2. ประสบการณ์ด้านการพัฒนาทีมงาน ประกอบด้วย การทราบความแตกต่าง ประเภท ของ บุคลากรในทีมงาน การเข้าใจบทบาทหน้าที่ของผู้นำ และสมาชิกทีม ความตระหนักถึงประโยชน์ของ

ความรับผิดชอบของตนเองและของบุคลากรในทีมงาน และการเกิดทักษะของผู้นำและสมาชิกทีม

3. ประสบการณ์ด้านการพัฒนาองค์กร ประกอบด้วย การพัฒนาทักษะการประชุมปรึกษาทราบประโยชน์ของการสื่อสารและสามารถสื่อสารกับบุคลากรอื่นได้อย่างถูกต้อง ทราบความหมาย และสามารถเขียนเป้าหมาย และวิธีการดำเนินงานขององค์กรได้ ได้ทราบประโยชน์การวางแผน การจัดคนเข้าทำงาน การสั่งการ และการควบคุมองค์กร

ความสำเร็จของการดำเนินกิจกรรมการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษาสามารถประเมินได้จากความคิดเห็นของผู้นำนักศึกษาภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้ว่า การที่ผู้สอนเลือกใช้วิธีการสอนแบบเกมมาเป็นสื่อสำหรับการพัฒนา เป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนจัดให้ผู้นำนักศึกษาได้เผชิญกับสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งที่ทำให้ผู้นำนักศึกษาต้องดึงศักยภาพของตนเองออกมาใช้ในการคิดตัดสินใจลงมือกระทำ ประเมินผล และเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ได้ลงมือกระทำจริงในบทบาทผู้นำทีม และสมาชิกทีม ได้ทราบถึงปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาที่ต้องใช้การระดมความคิด ความร่วมมือ ร่วมใจ

ในการแก้ไขสถานการณ์ ในระยะเวลาอันจำกัด นอกจากนี้ผู้นำนักศึกษายังเห็นว่า วิธีการเรียนแบบเกมเป็นวิธีการเรียนการสอนที่มีบรรยากาศของการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง สนุกสนาน มีอิสระ ที่มีส่วนกระตุ้นให้งานสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด

ดังนั้นการที่ผู้สอนจะประเมินความสำเร็จของกิจกรรมการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษาในระยะยาว และการนำไปสู่การปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ที่แท้จริงกับผู้เรียนอื่นในสถาบัน ผู้สอนรวมถึงสถาบันการศึกษาจึงควรจัดกิจกรรมที่มีลักษณะคล้ายกับวิธีการสอนแบบเกม คือ ควรต้องเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้นำนักศึกษาเผชิญกับสถานการณ์ที่ต้องดึงศักยภาพของตนเองออกมาใช้ในการดำเนินงานให้เกิดผลสำเร็จ รวมถึงผู้สอนและสถาบันต้องจัดทำปัจจัยที่ช่วยสนับสนุนส่งเสริมการดำเนินงานในบทบาทของผู้นำนักศึกษาให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ การจัดโครงสร้าง องค์กรนักศึกษาที่เอื้อต่อการปฏิบัติงาน และการบริหารงานของผู้นำองค์กรนักศึกษาจริง การจัดทำแผนงาน/โครงการที่ครบถ้วนเป็นระบบ และการจัดสรรงบประมาณที่เพียงพอ ที่ผู้นำนักศึกษาจะได้แสดงศักยภาพในการดำเนินการให้สำเร็จ บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนา นักศึกษาของสถาบัน

สรุปผล

การดำเนินงานของคณะกรรมการองค์การนักศึกษาเป็นกิจกรรมนอกหลักสูตรที่ผู้เรียนซึ่งเป็นคณะกรรมการองค์การนักศึกษาผู้เข้าร่วมกิจกรรม จะได้รับการพัฒนา การที่สถาบันการศึกษาได้จัดกิจกรรมการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองของผู้นำนักศึกษาด้วยเกม ช่วยให้ผู้นำนักศึกษาได้ฝึกการรู้จักตนเอง ทราบศักยภาพของตนเองในการดำเนินงาน เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงาน ผู้นำนักศึกษาสามารถดึงเอาศักยภาพในตนเองออกมาใช้ปฏิบัติงานตามบทบาทที่ได้รับมอบหมายขององค์การนักศึกษา พลังอำนาจที่เกิดขึ้นในตัวของผู้นำนักศึกษายังมีส่วนช่วยให้เกิดการกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนอื่นในสถาบันการศึกษา ระยะเวลาการเรียนรู้ของผู้เรียนในสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษานับเป็นช่วงเวลาที่สำคัญต่อการเรียนรู้ชีวิตทั้งด้านการทำงาน การดำเนินชีวิตประจำวัน และหากผู้สอนหรือผู้ที่มีหน้าที่ให้คำปรึกษาให้เวลา ใส่ใจ ส่งเสริมให้พวกเขามีส่วนร่วมและได้รับการเสริมสร้างพลังอำนาจในตนเองอย่างเหมาะสม จะทำให้การทำงานมีความสร้างสรรค์ เกิดประโยชน์ต่อสถาบันการศึกษา

บรรณานุกรม

- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2552). **อนาคตกำหนดได้ จากประสบการณ์ชีวิตของ ดร.แดน – ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์**. กรุงเทพฯ: ชัคเซสมิเดีย จำกัด.
- จินตนา สุจาณันท์. (2556). **การศึกษาและการพัฒนาชุมชนในศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ถนอมพร เลหาจรัสแสง. ม.ป.ป. **การเรียนรู้ในยุคสมัยหน้า: ตอนรูปแบบและทฤษฎี การเรียนรู้อนาคต**. สืบค้นเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2560 จาก <http://thanompo.edu.cmu.ac.th/load/journal/next-generationlearning.pdf>
- ทิตนา แคมมณี. (2547). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์สินรัตน์. (2553). **หลักสูตรและการสอน ตามกรอบ TQF ระดับบัณฑิตศึกษา**. มหาวิทยาลัยทักษิณ. สืบค้นเมื่อ 18 ธันวาคม 2561 จาก www.tsu.ac.th.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). การบรรยาย เรื่องการผลิตบัณฑิตในศตวรรษที่ 21 วันที่ 11 มิถุนายน พ.ศ. 2555 ณ ห้องสุรนารี สุรสมมนาการมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี. **วารสารเทคโนโลยีสุรนารี Suranaree Journal of Social Science**. 2 (ธันวาคม 2556), 130-152.
- สมหวัง พิธิยานุวัฒน์. (2553). **บทบาทของสถานศึกษากับการประกันคุณภาพการศึกษาของสถาบันอุดมศึกษา**. สัมมนาสถานศึกษาสัมพันธ์ ภาควิชาช่วยอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 20-21 กรกฎาคม 2553 ณ ห้องประชุมสุวัจน์ ลิปตพัลลภ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). **สรุปสาระสำคัญแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560–2564**. [ออนไลน์] วันที่ทำการสืบค้น 5 กุมภาพันธ์ 2560 สืบค้นจาก <http://www.nesdb.go.th/download/plan12>
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. 2551. **พระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ. 2546 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2550**. สืบค้นเมื่อ 15 สิงหาคม 2560 จาก <http://www.mua.go.th/users/he-commission/doc/law/private50.pdf>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). **กรอบคุณวุฒิแห่งชาติ (National Qualifications Framework, Thai NQF)**. กรุงเทพฯ: บริษัทพริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สำเนา ขจรศิลป์. (2542). **มิติใหม่ของกิจการนักศึกษา 2: การพัฒนานักศึกษา**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.
- สุภาภรณ์ ประสงค์ทัน. (2558). การบริหารจัดการคนเก่ง: เครื่องมือในการเพิ่มขีดความสามารถขององค์กร. **วารสารบริหารธุรกิจศรีนครินทรวิโรฒ**. 2 (กรกฎาคม – ธันวาคม 2558), 145–150.
- Cunningham, W.G., and Cordeiro, A. (2000). **Educational administration: A problem – based approach**. Boston: Allyn and Bacon.

- Dalton, J. H., Elias, M. J., and Wandersman, A. (2001). **Community psychology: linking individuals and communities**. Australia: Wadsworth.
- Fisher, K. (1993). **Leading self – directed work teams: A guide to developing new team leadership skills** [2017, Mar 12] Retrieved Available from: <http://www.Southwestern.edu/~hoaglans/fob2.html>
- Lefrancois, G. R. (2000). **Psychology for teaching**. 10th ed. Australia: Wadsworth.
- Kinlaw, R. H. (1995). **The practice of empowerment**. Hampshire: Grower.