

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทุกวันนี้กิจกรรมในมหาวิทยาลัยถือได้ว่ามีความสำคัญและบทบาทรองจากการศึกษา จะเห็นได้ว่าหลายๆ มหาวิทยาลัย เริ่มมีนโยบายให้นักศึกษา นิสิต รวมไปถึงผู้เกี่ยวข้องทุกคน ต้องเข้าร่วมกิจกรรมที่ทางมหาวิทยาลัยกำหนด รวมไปถึงมีกำหนดจำนวนชั่วโมงกิจกรรมขั้นต่ำที่ทุกคนต้องเข้าร่วมด้วย มิฉะนั้นจะไม่จบการศึกษาตามที่มหาวิทยาลัยกำหนดไว้ ในยุคปัจจุบันการมุ่งแต่เฉพาะการศึกษาในระบบไม่เพียงพออีกต่อไป จำเป็นต้องสอนให้นักศึกษาทำกิจกรรมทั้งในและนอกมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะกิจกรรมกีฬา และกิจกรรมที่เล่นกันเป็นกลุ่ม เพื่อให้นักศึกษาได้เป็นผู้ใหญ่ที่มีความสามารถในการทำงานเป็นกลุ่มได้ง่ายขึ้น มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี และที่สำคัญกิจกรรมเป็นสิ่งที่สร้างภาวะผู้นำได้เป็นอย่างดี ซึ่งกีฬาครอสเวิร์ดก็ถือเป็นหนึ่งในกิจกรรมเหล่านั้น นอกจากนี้มหาวิทยาลัยก็ถือว่าเป็นสถานที่สำหรับให้นักศึกษา นิสิต หรือผู้ที่เกี่ยวข้องได้แสดงหรือพัฒนาความสามารถให้กับกิจกรรมที่ตัวเองถนัด ซึ่งพวกเขาเหล่านี้ก็จะสามารถสร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัยนั้นๆ ทั้งในปัจจุบันและอนาคตต่อไปอีกด้วย

เนื่องจากมหาวิทยาลัยขอนแก่นเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำอันดับต้นๆ ของประเทศไทยและยังเป็นศูนย์รวมทางการศึกษาที่ใหญ่ที่สุดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งมีจำนวนนักศึกษาและบุคลากรโดยประมาณทั้งสิ้น 39,164 คน (มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2557) ซึ่งภายในมหาวิทยาลัยก็ประกอบไปด้วยชมรมมากมาย อาทิเช่น ชมรมครอสเวิร์ด ชมรมฟุตบอล ชมรมยิงธนู ชมรมพุทธ ชมรมสมาธิ และศีลธรรม ชมรมหมากกระดาน ชมรมบำเพ็ญประโยชน์ ฯลฯ ซึ่งบางชมรมก็เป็นหน้าเป็นตาให้กับมหาวิทยาลัยในรายการการแข่งขันระดับประเทศ อาทิเช่น กีฬามหาวิทยาลัย กีฬาแห่งชาติ ฯลฯ

ชมรมครอสเวิร์ดของมหาวิทยาลัยขอนแก่นได้เริ่มก่อตั้งขึ้นเมื่อประมาณ ปี พ.ศ. 2533 โดยมี รศ.ดร.ธวัชชัย ทิววรรณวงศ์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาเกษตร มหาวิทยาลัยขอนแก่น เป็นผู้ริเริ่มก่อตั้ง โดยเริ่มจากการรวมตัวของกลุ่มคนเล็กๆ ที่มีความสนใจในเกมกีฬาต่อศัพท์ครอสเวิร์ดนี้ จนมาถึงปัจจุบันที่มีสมาชิกชมรมหรือผู้ที่สนใจในการเล่นที่มากขึ้นเรื่อยๆ สำหรับผลงานย้อนหลังของชมรม ครอสเวิร์ดมหาวิทยาลัยขอนแก่นในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัย 3 ครั้งล่าสุดมีดังนี้ ทั้งหมด 5 เหรียญในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 38 ที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นภาพ

ทั้งหมด 2 เหรียญในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 39 ที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเป็นเจ้าภาพ และครั้งล่าสุดทั้งหมด 4 เหรียญในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 41 ที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นเป็นเจ้าภาพ

ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาจึงได้เล็งเห็นความสำคัญและมีความสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าหาแนวทางในการพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดโดยการนำแนวคิดสุนทรียศาสตร์เข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อหาประสบการณ์เชิงบวกและหาเรื่องราวดีๆ ที่อยู่ในตัวของนักกีฬาแต่ละคน เพื่อหารูปแบบการเตรียมตัวและการฝึกซ้อมที่ดีที่สุดที่คนในชมรมเห็นชอบเหมือนกัน เพื่อที่จะผลักดันให้ชมรมครอสเวิร์ดของมหาวิทยาลัยขอนแก่นสามารถก้าวเข้าสู่ระดับหัวแถวในการแข่งขัน เป็นหน้าเป็นตาให้มหาวิทยาลัยและมีผลงานที่ดีขึ้นเรื่อยๆ เพื่อให้เป็นที่ประจักษ์ต่อมหาวิทยาลัยอื่นๆ มากขึ้นต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

2.1 เพื่อศึกษาและค้นหาข้อมูลที่เป็นประสบการณ์ในมุมมองเชิงบวกของสมาชิกและนักกีฬาในชมรมครอสเวิร์ด มหาวิทยาลัยขอนแก่น

2.2 เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาใช้กำหนดแนวทางและวิธีการพัฒนาศักยภาพให้กับนักกีฬาในชมรม

3. ขอบเขตการศึกษา

การศึกษาค้นคว้าวิจัยอิสระในครั้งนี้ เพื่อทำการพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดมหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยมีขอบเขตการศึกษาค้นคว้าวิจัยอิสระทั้งหมด 4 ด้าน ดังนี้

3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ใช้แนวคิดสุนทรียศาสตร์ (Appreciative Inquiry: AI) ในการตั้งคำถามเพื่อค้นหาประสบการณ์เชิงบวก จากการสัมภาษณ์สมาชิกของชมรมครอสเวิร์ด ซึ่งการศึกษานี้เป็นการศึกษาเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ เพื่อรวบรวมข้อมูลและนำข้อมูลที่ได้มากำหนดแนวทางในการพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดต่อไป

3.2 ขอบเขตด้านประชากร

3.2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการสัมภาษณ์ คือ สมาชิกและนักกีฬาในชมรมครอสเวิร์ดมหาวิทยาลัยขอนแก่น

3.2.2 การศึกษานี้มิได้เปิดเผยข้อมูลชื่อที่แท้จริงของกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากเป็นข้อตกลงระหว่างทางชมรมกับผู้ศึกษา

3.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาเริ่มตั้งแต่ศึกษาทฤษฎี เสนอเค้าโครง ค้นหาแนวทาง ลงมือปฏิบัติสรุปผลคือระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2557 ถึงเดือนมีนาคม 2558

3.4 ขอบเขตด้านพื้นที่

ทำการศึกษาค้นคว้าการพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ด ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น

4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

4.1 สามารถนำประสบการณ์เชิงบวกจากในมุมมองของสมาชิกและนักกีฬาแต่ละคนไปใช้เป็นแนวทางในการกำหนดแนวทางการปฏิบัติร่วมกัน เพื่อเป็นการพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาในชมรม

4.2 เพื่อเป็นประโยชน์แก่ตัวผู้ฝึกสอน นักกีฬา หรือผู้ที่สนใจ ที่จะนำข้อมูลและวิธีการที่ได้ไปใช้พัฒนาชมรมหรือองค์กรของตนเอง เพื่อเป็นต้นแบบในการปฏิบัติและสามารถขยายผลให้เป็นที่รู้จักกว้างขวางมากขึ้นในอนาคต

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

5.1 ครอสเวิร์ด (Crossword) หรือที่บางคนเรียกว่า Scrabble คือเกมกีฬาต่อศัพท์ที่เป็นที่นิยมของคนทุกเพศ ทุกวัย และทั่วโลก โดยที่ผู้เล่นแต่ละฝ่ายต้องประกอบตัวอักษรให้เป็นคำที่มีความหมายในภาษาอังกฤษลงบนกระดาน ซึ่งจะได้อะไรที่แตกต่างกันไปตามตัวอักษรและช่องคะแนนพิเศษต่างๆ บนกระดาน โดยเป็นเกมที่ต้องอาศัยไหวพริบ คำศัพท์ และเทคนิคในการวางแผน

5.2 บิงโก (Bingo) คือการที่ผู้เล่นสามารถลงคำศัพท์โดยใช้ตัวเบี้ยหรือตัวอักษรทุกตัวบนแป้นของตัวเอง (7 ตัว) วางลงบนกระดานครอสเวิร์ด โดยอาจจะผสมกับตัวอักษรตัวเดิมที่มีอยู่แล้วบนกระดานทำให้เกิดเป็นคำที่มีความยาวมากกว่า 7 ตัวก็ได้ ทำให้ได้คะแนนพิเศษเพิ่มขึ้นอีก 50 คะแนนจากคะแนนที่ได้ปกติ

5.3 สมาชิกชมรม หมายถึง นักศึกษาหรือผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น รวมไปถึงศิษย์เก่าที่จบไปแล้วที่เป็นส่วนหนึ่งของชมรมครอสเวิร์ด

5.4 นักกีฬา หมายถึง ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกเพื่อเป็นตัวแทนของชมรมครอสเวิร์ดและมหาวิทยาลัยขอนแก่นในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัย

5.5 ศักยภาพของนักกีฬาครอสเวิร์ด หมายถึง ผู้ที่มีพื้นฐานในการเล่นและมีความรู้ในคำศัพท์พื้นฐานที่ต้องใช้ในการเล่นครอสเวิร์ด อันได้แก่ ศัพท์สั้นที่มีความยาวสองถึงสามตัวอักษร เพียงแต่ยังต้องเพิ่มเติมทักษะอื่นๆ อีก เช่น กลยุทธ์การวางแผน ปริมาณของคำศัพท์ที่ต้องท่องเพิ่มมากขึ้น

5.6 ศูนย์สาธิต (Appreciative Inquiry: AI) Cooperrider D.L. and Whitney D., 1999 (อ้างถึงใน ภิญโญ รัตนพันธุ์, 2553) ได้อธิบายว่า Appreciative Inquiry หรือ AI เชื่อว่าทุกๆ คน ทุกๆ องค์กร หรือแม้กระทั่งสิ่งที่อยู่รอบตัวเรามีสิ่งดีๆ ให้เราค้นหาอยู่ เพราะฉะนั้น AI จึงเป็นกระบวนการศึกษาค้นหาพร้อมกันเพื่อค้นหาสิ่งที่ดีที่สุดในตัวคน ในองค์กร หรือของโลกที่อยู่รอบตัวของเขา ผ่านการตั้งคำถามในเชิงบวก ที่นำไปสู่การส่งเสริมให้ระบบสามารถดึงเอาศักยภาพออกมาใช้ได้อย่างเกิดประประสิทธิภาพสูงสุด โดยการนำ วงจรศูนย์สาธิต เข้ามาประยุกต์ใช้ ซึ่งจะแบ่งได้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

5.3.1 ค้นหาประสบการณ์ที่ดีที่สุด (Discovery or Peak Experience)

5.3.2 นำประสบการณ์ที่ได้ไปสานต่อเป็นความฝัน หรือวิสัยทัศน์ (Dream)

5.3.3 วางแผนทำความฝัน หรือวิสัยทัศน์ให้เป็นจริง (Design)

5.3.4 นำแผนที่ได้ไปขยายผลหรือดำเนินงาน (Destiny)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษา

การศึกษานี้สะท้อนเรื่องการใช้วิธีการสุนทรียสาธกเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดในมหาวิทยาลัย กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น ได้ใช้รูปแบบการวิจัย 2 แบบคือ การวิจัยแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยจากการสังเกต (Observation Research) โดยการนำแนวคิดแบบ Appreciative Inquiry มาเป็นพื้นฐานในการพัฒนาศักยภาพ โดยดำเนินการศึกษาตามกระบวนการ Appreciative Inquiry โดยใช้การสัมภาษณ์จากการตั้งคำถามเชิงบวกโดยตรงกับตัวสมาชิกและนักกีฬาของชมรม แล้วนำมาพิจารณาพร้อมกับทฤษฎีแนวคิดเชิงบวก Appreciative Inquiry เพื่อให้เกิดวิธีการที่เหมาะสมและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในแต่ละขั้นตอนได้อย่างเหมาะสม

การศึกษาเรื่องการใช้วิธีการสุนทรียสาธกเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ด มหาวิทยาลัยขอนแก่นด้วยวิธีสุนทรียสาธก มีการดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการสัมภาษณ์

ประชากรที่ใช้ในการสัมภาษณ์ประกอบไปด้วยกลุ่มนักศึกษาที่เป็นสมาชิกและนักกีฬาของชมรมครอสเวิร์ด มหาวิทยาลัยขอนแก่น รวมไปถึงศิษย์เก่าที่จบไปแล้วด้วย โดยจำนวนประชากรที่นำมาสัมภาษณ์มีทั้งหมด 20 คน ซึ่งการสัมภาษณ์จะถามเฉพาะกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ในการแข่งขันมาก่อน เนื่องจากประชากรกลุ่มนี้น่าจะมีการให้ข้อมูลหรือคำตอบที่ชัดเจนกว่าผู้ที่ไม่เคยเข้าร่วมการแข่งขันที่ไหนมาก่อน

2. ประเภทของข้อมูล

การศึกษานี้ใช้ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) และข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ดังนี้

2.1 ข้อมูลปฐมภูมิ

ผู้ศึกษาได้นำคำตอบที่ได้จากการสัมภาษณ์มาเป็นข้อมูลปฐมภูมิ ซึ่งเป็นบทสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างคำถามและเป็นคำถามปลายเปิดที่ออกแบบขึ้นมาภายใต้การแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา โดยคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์จะเป็นคำถามเชิงบวกที่เกิดจากการนำทฤษฎีสุนทรียสาธกเข้ามาประยุกต์ใช้ร่วมกัน โดยจะเน้นไปที่ประสบการณ์เชิงบวกหรือเรื่องราวดีๆ ที่สมาชิกและนักกีฬา

ชมรมครอสเวิร์ดประทับใจจากการเล่นครอสเวิร์ด เพื่อหาจุดร่วมและจุดโดดเด่น เพื่อนำมาใช้กำหนดแนวทางในการพัฒนาศักยภาพนักศึกษาต่อไป

2.2 ข้อมูลทุติยภูมิ

แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

2.2.1 ข้อมูลภายใน คือ ข้อมูลที่มีอยู่แล้วภายในชมรม เช่น ประวัติของชมรม ผลการแข่งขันที่ผ่านมา และวิธีการฝึกซ้อม

2.2.2 ข้อมูลภายนอก คือ ข้อมูลที่ค้นคว้าหรือมีข้อมูลจากบนอินเทอร์เน็ต เช่น ผลการแข่งขัน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

วิธีการดำเนินการศึกษาในแต่ละขั้นตอนนั้นผู้ศึกษาได้นำแนวคิดด้านสุนทรียสาธกเข้าร่วมประยุกต์ใช้ในการศึกษา โดยมีเครื่องมือดังนี้

3.1 แผนผังเหตุและผล (Cause – and – effect diagrams)

3.2 การวิเคราะห์สออาร์ (SOAR Analysis)

3.3 แนวคิดสุนทรียสาธก (Appreciative Inquiry)

3.4 การสัมภาษณ์เชิงบวก

4. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

เป็นการสัมภาษณ์สมาชิกและนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ด มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยใช้ในการคำถามเชิงบวกผสมผสานกับทฤษฎีสุนทรียสาธก โดยการสัมภาษณ์ผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ เฟสบุ๊ก (Facebook) และจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) เพื่อที่จะได้ไม่เป็นการกดดันและเร่งรัดผู้ให้สัมภาษณ์เกินไป นอกจากนี้ยังทำให้ผู้ให้สัมภาษณ์ได้มีเวลาคิดและไตร่ตรองให้ดีในการตอบคำถาม ทำให้ผู้ศึกษาได้ข้อมูลที่ใช่และใกล้เคียงที่สุด

5. การดำเนินการศึกษา

ผู้ศึกษาได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินการออกเป็น 2 ส่วน คือ เริ่มจากการวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาก่อนตามด้วยขั้นตอนการดำเนินการศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.1 ขั้นตอนวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหาด้วยแผนผังเหตุและผล

ในฐานะที่ผู้ศึกษาเป็นสมาชิกของชมรมครอสเวิร์ด มหาวิทยาลัยขอนแก่น จึงได้รับทราบและได้เผชิญกับปัญหาโดยตรงเลย ทำให้สามารถนำสิ่งที่พบเจอมาวิเคราะห์ร่วมกับสมาชิกคนอื่นๆ

โดยใช้แผนผังเหตุและผลเข้ามาอธิบายสาเหตุของปัญหาที่ผู้ศึกษาได้พบเจอโดยตรงในช่วงก่อนการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 41 เพื่อที่จะได้นำไปใช้วิเคราะห์ประกอบในการตั้งคำถามเชิงบวกด้วยวิธีสุนทรียสาธก

5.2 ขั้นตอนการดำเนินการศึกษาด้วยวงจรสุนทรียสาธก

ผู้ศึกษาได้นำวงจรสุนทรียสาธกเข้ามาประยุกต์ใช้ในการดำเนินการศึกษา โดยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

5.2.1 การค้นหา (Discovery)

เป็นการค้นหาประสบการณ์เชิงบวกหรือสิ่งที่ดีที่สุดจากการสัมภาษณ์สมาชิกและนักกีฬาของมหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยเริ่มจากสอบถามความคิดเห็นของสมาชิกและนักกีฬาร่วม 20 คน โดยเลือกเฉพาะกลุ่มที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท รวมไปถึงศิษย์เก่าของชมรมที่จบไปแล้วที่มีประสบการณ์การแข่งขัน เนื่องจากประชากรกลุ่มนี้น่าจะมีการให้ข้อมูลหรือคำตอบที่ชัดเจนกว่านักกีฬาหรือผู้เล่นที่ไม่เคยเข้าร่วมการแข่งขันที่ไหนมาก่อน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องและไม่คาดเคลื่อนมากเกินไปนัก ซึ่งจะส่งผลดีต่อแนวทางหรือวิธีการที่จะนำไปปฏิบัติต่อ โดยใช้คำถามดังนี้

1. จุดเปลี่ยนที่ทำให้คุณสนใจเกมกีฬาครอสเวิร์ดคืออะไร
2. นึกถึงเหตุการณ์การเล่นครอสเวิร์ดที่ทำให้คุณประทับใจที่สุด
3. คุณตั้งเป้าอยากจะพัฒนาการเล่นไปให้ถึงระดับไหน
4. นึกถึงตอนที่ถูกสอน คุณชอบตอนไหนมากที่สุดครับ

จากนั้นนำคำตอบหรือข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์เพื่อหาปัจจัยที่เป็นจุดร่วม (Convergence) และปัจจัยที่เป็นจุดโดดเด่น (Divergence) ร่วมกับการวิเคราะห์สออาร์ เพื่อนำมาใช่วางแผนและออกแบบโครงการในการพัฒนาศักยภาพต่อไป

5.2.2 การวาดฝัน (Dream)

เป็นขั้นตอนหลังจากที่เราค้นพบเรื่องราวดีๆ หรือประสบการณ์เชิงบวกจากการตั้งคำถามเชิงบวกในขั้นตอนการค้นหา แล้วนำคำตอบได้ที่มาวิเคราะห์หาปัจจัยที่เป็นจุดร่วม และปัจจัยที่เป็นจุดโดดเด่น เพื่อวางแผนและออกแบบโครงการในการที่จะพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาในชมรมตามที่ได้ตั้งเป้าหมายเอาไว้

5.2.3 การออกแบบ (Design)

เป็นขั้นตอนการเลือกนำปัจจัยที่เป็นจุดร่วมและปัจจัยที่เป็นจุดโดดเด่นที่เราวาดฝันเอาไว้มาใช้เป็นแนวทาง วางแผน และออกแบบโครงการที่เหมาะสมในการพัฒนาศักยภาพนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดของมหาวิทยาลัยขอนแก่น

5.2.4 การดำเนินการ (Destiny)

เป็นขั้นตอนการนำแนวทาง แผน หรือโครงการที่วางเอาไว้มาทำการปฏิบัติหรือขยายผล เพื่อให้สิ่งที่เราคาดหวังเอาไว้เป็นความจริง หากผลลัพธ์เป็นที่น่าพอใจแล้วเรายังสามารถนำไปพัฒนาเป็นแนวทางในการพัฒนาด้านอื่นๆ ต่อไปได้อีกเพื่อให้ชมรมครูสเวิร์ดดียิ่งๆ ขึ้นต่อไป

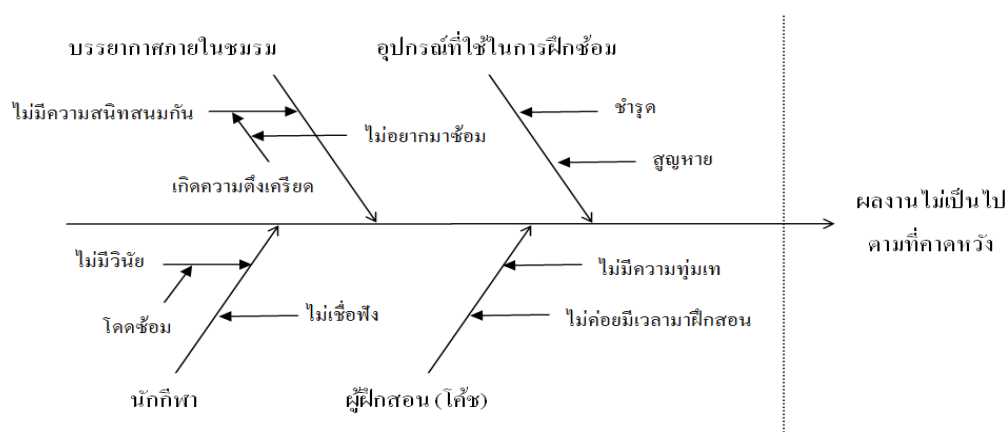
บทที่ 4

ผลการศึกษา

การศึกษาเรื่องการใช้วิธีการสุนทรียสาธกเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดในมหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยใช้แผนผังเหตุและผลและการวิเคราะห์สออาร์ร่วมกับกระบวนการสุนทรียสาธก เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษา ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) การค้นหา (Discovery) 2) การวาดฝัน (Dream) 3) การออกแบบ (Design) และ 4) การดำเนินการ (Destiny) ซึ่งผู้ศึกษาได้ผลการวิเคราะห์ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์หาสาเหตุของปัญหา

การศึกษาเรื่องการใช้วิธีการสุนทรียสาธกเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดในมหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยผู้ศึกษาได้นำแผนผังเหตุและผลมาใช้เพื่อวิเคราะห์หาสาเหตุที่แท้จริงเพื่อให้ทราบถึงสาเหตุที่เป็นไปได้ที่อาจจะก่อให้เกิดปัญหาดังกล่าวในกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 41 ที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นเป็นเจ้าภาพ และนำสาเหตุเหล่านี้ไปประยุกต์กับคำถามเชิงบวกด้วยวิธีการสุนทรียสาธก ซึ่งสาเหตุที่อาจจะก่อให้เกิดปัญหาที่ผู้ศึกษาค้นพบมีอยู่ 4 สาเหตุ ได้แก่ บรรยากาศในชมรม อุปกรณ์ที่ใช้ในการฝึกซ้อม ตัวนักกีฬา และตัวผู้ฝึกสอน ซึ่งสามารถแสดงได้ตามแผนผังเหตุและผล ดังนี้



ภาพที่ 6 แผนผังเหตุและผล

2. ผลการวิเคราะห์สออาร์ (SOAR Analysis)

จากการสัมภาษณ์สมาชิกและนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดโดยใช้แนวคิดสุนทรียสาธก ผู้ศึกษาได้นำเครื่องมือการวิเคราะห์สออาร์มาใช้วิเคราะห์หาจุดแข็ง ปัจจัยที่ทำให้ชมรมมีความได้เปรียบ สิ่งที่คุณศึกษาอยากเห็นและอยากให้เกิดขึ้นกับชมรม และผลลัพธ์ที่อยากให้เกิด เพื่อใช้เป็นข้อมูลและแนวทางในการวางแผนโครงการ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์สออาร์ (SOAR Analysis)

สิ่งที่ต้องค้นหาในเชิงกลยุทธ์ (Strategic Inquiry)	จุดแข็ง (Strengths) - ก่อตั้งมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2533 - มีอาจารย์ที่ปรึกษาชมรมเป็นนักกีฬาระดับมืออาชีพของวงการ - สมาชิกและนักกีฬาส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการแข่งขัน - มีการจัดแข่งกีฬาเฟรชชีและกีฬาภายในเป็นประจำทุกปี	โอกาส (Opportunities) - มีตัวเลือกนักกีฬาที่มากกว่า - มีศิษย์เก่าที่จบไปแล้วมาช่วยฝึกซ้อม - มีโครงการนักกีฬาเพื่อคัดนักกีฬาเฉพาะด้านเข้ามาศึกษา
เจตนาหรือสิ่งดีๆ ที่อยากเห็นเพื่อองค์กร (Appreciative Intent)	สิ่งที่ต้องการจะเป็น (Aspirations) - ให้ชมรมครอสเวิร์ดมหาวิทยาลัยขอนแก่นเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงในระดับโลก - เห็นสมาชิกและนักกีฬามาซ้อมกันอย่างพร้อมเพรียงและสม่ำเสมอ โดยเฉพาะช่วงใกล้แข่งขัน	ผลลัพธ์ (Results) - ในการแข่งขันระดับมหาวิทยาลัยจะต้องได้อย่างน้อย 1 เหรียญทอง - ควรมีผลงานติดอันดับหนึ่งในสิบของการแข่งขันระดับประเทศและนานาชาติภายในปี 2561

2.1 สิ่งที่ต้องค้นหาในเชิงกลยุทธ์ (Strategic Inquiry)

2.1.1 จุดแข็ง (Strengths)

1. ชมรมครอสเวิร์ดของมหาวิทยาลัยก่อตั้งมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2533 จนถึงปัจจุบันได้ก่อตั้งมาเป็นระยะเวลา 25 ปี ทำให้ชมรมมีโครงสร้างที่มั่นคง และทำให้ผู้อื่นมองว่าเป็นชมรมที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยขอนแก่นโดยแท้จริง เพราะทำให้ได้ฝึกฝนทั้งสมองและได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกันเป็นทีม และยังได้ใช้เวลาว่างของนักศึกษาให้เกิดประโยชน์อีกด้วย

2. มี รศ.ดร.รัชชัย ทิววรรณวงศ์ อาจารย์ประจำคณะวิศวกรรมศาสตร์ ภาควิชาเกษตร มหาวิทยาลัยขอนแก่นที่ปัจจุบันเกษียณไปแล้ว และเป็นนักกีฬาระดับมืออาชีพของวงการครอสเวิร์ดในประเทศไทยเป็นที่ปรึกษาของชมรม

3. ทำให้ใช้เวลาในการเตรียมตัวฝึกซ้อมน้อยกว่ามหาวิทยาลัยอื่นๆ อันเนื่องมาจากสมาชิกชมรมและนักกีฬาที่ศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการแข่งขันมาก่อนอยู่แล้ว จึงทำให้ไม่ต้องมาเริ่มใหม่จากศูนย์ เพียงแค่ต่อยอดและทำการพัฒนาทักษะต่างๆ จากสิ่งที่สมาชิกชมรมและนักกีฬามีอยู่

4. ชมรมครอสเวิร์ดมีการจัดแข่งขันกีฬาครอสเวิร์ดให้กับนักศึกษาเป็นประจำทุกๆ ปีเพื่อเป็นการโปรโมทชมรมและเป็นการคัดเลือักนักกีฬาที่จะเป็นตัวแทนของมหาวิทยาลัยอีกด้วย

2.1.2 โอกาส (Opportunities)

1. มีตัวเลือกนักกีฬาที่มากกว่า เพราะมหาวิทยาลัยขอนแก่นเป็นมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียง เพราะฉะนั้นจึงเป็นตัวเลือกอันดับต้นๆ ของนักศึกษาหรือนักกีฬาเหล่านี้ ทำให้ง่ายต่อการหาตัวแทนมหาวิทยาลัยในการแข่งขัน

2. เนื่องจากชมรมครอสเวิร์ดของมหาวิทยาลัยขอนแก่นได้ก่อตั้งมาเป็นระยะเวลาหลายปีแล้ว ทำให้มีศิษย์เก่ามากมายที่จบการศึกษาไปแล้ว บางครั้งเราสามารถขอความช่วยเหลือจากศิษย์เก่าเหล่านั้นมาช่วยฝึกซ้อมให้กับสมาชิกและนักกีฬาในชมรมได้

3. มหาวิทยาลัยขอนแก่นมีโครงการพัฒนามหาวิทยาลัยขอนแก่นสู่ความเป็นเลิศด้านกีฬา ทำให้มีการคัดเลือักนักกีฬาที่มีความสามารถในกีฬาแต่ละประเภทเข้ามาศึกษา ทำให้ชมรมครอสเวิร์ดมหาวิทยาลัยขอนแก่นมีความได้เปรียบในจุดนี้เพราะได้นักกีฬาที่มีความสามารถเฉพาะด้านเข้ามาช่วยทีม

2.2 เจตนาหรือสิ่งดีๆ ที่อยากเห็นเพื่อองค์กร (Appreciative Intent)

2.2.1 สิ่งที่ต้องการจะเป็น (Aspirations)

1. ให้ชมรมครอสเวิร์ดมหาวิทยาลัยขอนแก่นมีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักมากขึ้น โดยตั้งเป้าจากภายในประเทศก่อน จากนั้นทำการพัฒนาให้มากขึ้นไปจนถึงระดับโลก

2. มีนักกีฬามาซ้อมกันอย่างพร้อมเพรียงกัน โดยเฉพาะช่วงใกล้แข่งขัน หรือมาซ้อมกันเป็นประจำเพื่อเป็นการฝึกฝนสมองและใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

2.2.2 ผลลัพธ์ที่ต้องการ (Results)

1. มีผลงานหรือผลการแข่งขันที่น่าประทับใจ คือ ในการแข่งขันระดับมหาวิทยาลัย ชมรม ครอสเวิร์ดของมหาวิทยาลัยขอนแก่นจะต้องได้มาอย่างน้อย 1 เหรียญทอง

2. มีผลงานติดอันดับหนึ่งในสิบของรายการการแข่งขันระดับประเทศและนานาชาติ ภายในระยะเวลา 3 ปี หรือภายในปี 2561

โดยผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้ออ้างจะนำมาใช้วาดฝัน ออกแบบ และนำไปดำเนินการเพื่อวางแผนโครงการพัฒนาศักยภาพให้กับนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดมหาวิทยาลัยขอนแก่นต่อไป

3. ผลการสัมภาษณ์โดยใช้วิธีสุนทรียสาธก (Appreciative Inquiry: AI)

ผู้ศึกษาได้ทำการสัมภาษณ์สมาชิกและนักกีฬาของชมรมครอสเวิร์ด มหาวิทยาลัยขอนแก่น เพื่อค้นหาประสบการณ์หรือความประทับใจเชิงบวกที่สมาชิกและนักกีฬาแต่ละคนพบเจอ จากนั้นนำคำตอบที่ได้มาทำการหาปัจจัยที่เป็นจุดร่วม (Convergences) และปัจจัยที่เป็นจุดโดดเด่น (Divergences) เพื่อนำมาใช้วางแผนโครงการในการพัฒนาศักยภาพให้กับนักกีฬาของชมรมครอสเวิร์ด มหาวิทยาลัยขอนแก่น

จากการสัมภาษณ์สมาชิกและนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ด ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวนทั้งหมด 20 คน (รายละเอียดแสดงในภาคผนวก ก) ผู้ศึกษาได้สรุปข้อมูลไว้ดังนี้

สรุปผลสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 1

1. สมาชิกชมรมคนนี้ตัดสินใจเล่นเกมครอสเวิร์ด เพราะอาจารย์ที่โรงเรียนท่านหนึ่ง ซึ่งอาจารย์ท่านนี้สอนดีมาก และเป็นคนสนุกสนาน ตลก เฮฮา และมีเกมฝึกทักษะด้านภาษาอังกฤษให้เล่นสม่ำเสมอ ทำให้เปลี่ยนความคิดจากเดิมที่เคยเกลียดภาษาอังกฤษกลายเป็นชอบภาษาอังกฤษแทน
2. ความประทับใจในการเล่นเกมครอสเวิร์ดคือ การได้รับรางวัลในประเภทหญิงเดี่ยว รุ่นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพราะต้องใช้ความพยายามและฝึกซ้อมอย่างหนัก
3. เป้าหมายคือการได้ไปแข่งในระดับโลก และใช้เล่นผ่อนคลายในยามว่าง
4. ชอบการวิเคราะห์เหตุและผลในการเล่นคำศัพท์ในแต่ละเทิร์น และชอบบรรยากาศการซ้อมในชมรม เนื่องมาจากการที่ได้มีความสนิทสนมและเป็นกันเองกับนักกีฬา

สรุปผลสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 2

1. สาเหตุที่เลือกเล่นเกมครอสเวิร์ดเป็นเพราะมีความท้าทายกว่าเกมอื่นๆ เพราะมีไปจนถึงระดับโลก
2. ความประทับใจคือการที่ได้เป็นตัวแทนคณะในการแข่งขันกีฬาน้องใหม่และสามารถคว้าเหรียญรางวัลมาได้
3. เป้าหมายคือสามารถพัฒนาฝีมือตัวเองให้สู้กับระดับนานาชาติได้อย่างสูสี
4. ชอบช่วงที่มีคนมาฝึกซ้อมให้ที่ชมรมและคอยสอนเรื่องเทคนิคการเล่นต่างๆ เช่น การวางแผน การท่องศัพท์

สรุปผลสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 3

1. สาเหตุที่เลือกเล่นครอสเวิร์ดเพราะอยากมีพื้นฐานการเล่นที่พอจะสู้กับคนอื่นได้บ้าง ไม่อยากแพ้เพราะโดนหลอกลงคำศัพท์ที่ไม่มีความหมาย
2. ความประทับใจคือการที่ได้ลงบิงโกทำคะแนนจากคำศัพท์ที่ตัวเองจำมาจากเกม จากชีวิตประจำวัน รู้สึกเหมือนว่าได้นำมาใช้ประโยชน์ในการเล่น
3. อยากจะพัฒนาการเล่นไปให้ถึงระดับทีมชาติ โดยตอนนี้ขอแค่เป็นตัวแทนกีฬามหาวิทยาลัยก่อน
4. ชอบตอนถูกสอนแบบวิเคราะห์ ไม่ว่าจะเป็นระหว่างการฝึกซ้อม หรือฝึกซ้อมเสร็จแล้ว หรือการวิเคราะห์การวางแผนการเล่นช่วงท้ายเกม

สรุปผลสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 4

1. สาเหตุที่เลือกเล่นครอสเวิร์ดเป็นเพราะเกมนี้ทำให้ได้ออกเดินทาง ได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ ได้พบเจอเพื่อนใหม่จากหลายๆ ที่ หลากๆ สถาบัน หลากๆ รูปแบบ
2. ชอบตอนที่คู่แข่งหลงไปตามกลยุทธ์หรือแผนที่เราวางเอาไว้
3. ตั้งเป้าเล่นไปเรื่อยๆ เพื่อพัฒนาระบบการคิด นอกจากนี้เกมนี่ยังช่วยป้องกันโรคความจำเสื่อมอีกด้วย
4. ชอบตอนฝึกซ้อมกับคนหลายๆ คน ทำให้ไม่เบื่อง่าย

สรุปผลสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 5

1. เริ่มจากเล่นตามเพื่อนในกลุ่มก่อน จากนั้นเล่นไปเล่นมารู้สึกชอบ จึงเล่นมาตลอด
2. ประทับใจตอนที่ได้รับรางวัล หลังจากที่ได้ฝึกซ้อมอย่างหนักจากการเล่นครอสเวิร์ดออนไลน์
3. ตั้งเป้าอยากจะได้รางวัลในรุ่นมหาวิทยาลัย และพัฒนาฝีมือให้อยู่ในระดับท็อปของรุ่น โอเพ่น เพื่อเป็นการเปิดโอกาสในการขึ้นสมัครทุนในระดับปริญญาโท
4. ชอบตอนที่รู้สึกว่ารุ่นพี่ที่สอนเราสอนด้วยความตั้งใจจริง ทำให้เรารู้สึกอยากตั้งใจฝึกซ้อม และเรียนรู้ตามไปด้วย

สรุปผลสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 6

1. เล่นเพราะมีรุ่นพี่และอาจารย์มาชักชวนให้เล่น นอกจากนี้เพื่อนๆ ก็เล่นกันด้วย ทำให้รู้สึกสนุกดี นอกจากนี้ตัวรุ่นพี่กับอาจารย์ก็มีความเป็นกันเองอีกด้วย
2. ชอบตอนได้รับรางวัลรองชนะเลิศ หลังจากที่ได้ฝึกซ้อมมาอย่างหนัก เพราะผลงานก้าวกระโดดจากเดิมที่เคยได้อันดับ 100 กว่า
3. อยากเล่นไปจนถึงระดับที่สามารถสู้ต่อกับระดับนานาชาติได้อย่างไม่อายใคร

4. ขอบตอนที่ถูกบังคับให้ท่องศัพท์และก็มีทดสอบศัพท์ด้วย ถึงแม้ว่าจะดูเหนื่อยมาก แต่การที่เราได้รับรางวัลมา ก็ทำให้เรารู้สึกว่ามันคุ้มค่ามาก

สรุปผลสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 7

1. จุดเปลี่ยนคือการที่เคยเล่นแพ้มาก่อน แต่ค่อยๆ ชนะบ่อยขึ้น โดยใช้เวลาเรียนรู้เพียงไม่นาน และได้เป็นตัวแทนโรงเรียนในที่สุด

2. ขอบตอนที่ได้เป็นตัวแทนของโรงเรียนและสามารถคว้าแชมป์จากการเอาชนะโรงเรียนใหญ่ประจำจังหวัดขอนแก่น

3. ตั้งเป้าไว้ว่าจะแข่งขันถึงระดับมหาวิทยาลัย และเอาไว้เล่นเป็นงานอดิเรกเพื่อผ่อนคลายในยามว่าง

4. ขอบตอนที่มิรุณพี่มาสอนให้ท่องศัพท์และวิเคราะห์การเล่น และสอนแนวทางในการฝึกซ้อม เพราะวัยเด็กไม่เคยมีคนมาสอนและแนะนำให้แบบนี้เลย

สรุปผลสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 8

1. จุดเปลี่ยนที่ทำให้สนใจคือลองเล่นตามเพื่อนๆ และอาจารย์ที่โรงเรียน และรู้สึกสนุกดีและก็เล่นมาตลอด

2. ความประทับใจที่ได้จากเกมนี้คือ การได้ไปแข่งขันต่างถิ่น ซึ่งมีความรู้สึกเหมือนได้ไปเที่ยว ได้ใช้เวลาร่วมกัน ทำให้คนในชมรมมีความสนิทสนมกัน และยังได้พบเจอเพื่อนใหม่ๆ ที่สนามแข่งด้วย นอกจากนี้ยังสามารถคว้ารางวัลได้อีก ยิ่งทำให้ดีใจมากขึ้นอีก

3. เป้าหมายคือสามารถสู้กับคู่แข่งคนอื่นๆ ในระดับมหาวิทยาลัยได้อย่างสมศักดิ์ศรี และเล่นเป็นงานอดิเรก

4. ขอบตอนที่ได้ฝึกซ้อมร่วมกัน และค่อยๆ สอนให้เรียนรู้จากการสังเกตคนอื่นเล่น แบบไม่มีความเครียด ความกดดัน

สรุปผลสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 9

1. จุดเปลี่ยนที่ทำให้เล่นครอสเวิร์ดจริงจัง เพราะต้องการตอบแทนบุญคุณที่โรงเรียนคอยสนับสนุนทั้งค่าที่พัก ค่าเดินทาง ค่าใช้จ่ายต่างๆ เลยอยากเก่งจนได้รับรางวัลเพื่อคุณครู และเพื่อคนอื่น ๆ ที่ไม่ได้เป็นตัวแทน

2. ประทับใจตอนได้รางวัลในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นเจ้าภาพ

3. ตั้งเป้าว่าอยากจะเอาทักษะที่ได้จากเกมนี้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ชีวิตการทำงาน

4. ขอบตอนที่ครูสอนนอกเหนือจากเกมนี้ เช่น สอนการตั้งเป้าหมายในชีวิต การใช้ชีวิต

สรุปผลสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 10

1. จุดเปลี่ยนที่ทำให้ได้มาเล่นเกมนี้เพราะอาจารย์ที่โรงเรียนนำเกมนี้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียน ที่สำคัญมีเพื่อนเล่นด้วยหลายคนเลยยิ่งทำให้สนุก
2. ความประทับใจคือการที่ไปแข่งแล้วได้รางวัล จากตอนแรกที่ไม่ได้รางวัล เราก็เลยตั้งเป้าหมายให้ตัวเองว่าต้องท้อมั้ยให้ได้เท่านี้ๆ ก่อนไปแข่งครั้งต่อไป พยายามให้มากขึ้นๆ โดยที่ไม่เคยท้อถอย
3. อยากจะเล่นไปเรื่อยๆ และพัฒนาฝีมือตัวเองให้สู้กับคู่แข่งในระดับโอเพ่นได้อย่างไม่อายใคร
4. ชอบช่วงที่หัดเล่นใหม่ๆ โดยอาจารย์สอนให้ท้อมั้ยและคอยเล่นกับเราพร้อมให้คำแนะนำ เรื่องเทคนิคการเล่น ยังได้เห็นความตั้งใจและทุ่มเทของอาจารย์ ก็ยิ่งทำให้เราอยากเล่นมากยิ่งขึ้น

สรุปผลสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 11

1. จุดเปลี่ยนที่ให้มาเล่นครอสเวิร์ดเป็นเพราะตอน ม.1 ต้องย้ายไปอยู่กับอาจารย์ที่โรงเรียน และได้รุ่นพี่ที่อาศัยอยู่กับอาจารย์เป็นคนสอน
2. ความประทับใจคือตอนได้เหรียญทองในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัย
3. ตั้งเป้าหมายว่าอยากจะเป็นตัวแทนเข้าร่วมการแข่งขันชิงแชมป์โลก
4. ชอบตอนที่ถูกสอนเรื่องตัวเลือกในการลงคำศัพท์ในทีร่นนั้นพร้อมทั้งเหตุและผลว่าทำไมถึงควรเล่นแบบนั้น

สรุปผลสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 12

1. จุดเปลี่ยนคือตอนขึ้นปีหนึ่ง มีรุ่นพี่มาซ่อมและให้คำแนะนำ แล้วก็มีโค้ชด้วย ทำให้รู้สึกเหมือนเป็นครอบครัวเดียวกัน มีอะไรก็ปรึกษากัน เลยทำให้ชอบมากขึ้น เพราะไม่เคยบรรยากาจอแบบนี้มาก่อน
2. ประทับใจตอนที่ได้แชมป์ สร้างชื่อเสียงให้ตนเอง และได้เงินก้อนแรกด้วยฝีมือของตัวเอง
3. เป้าหมายในการเล่นคือทำเท่าที่ทำได้ โดยที่ไม่ต้องฝืนให้มากเกินไป
4. ชอบตอนถูกสอนในช่วงมหาวิทยาลัย ที่มีโค้ชและรุ่นพี่คอยให้คำแนะนำในการเล่น

สรุปผลสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 13

1. พ่อเป็นคนสอนให้เล่นเกมนี้ และเราคิดว่าเราเหมาะกับเกมกีฬานี้เพราะเราเป็นคนชอบจำคำศัพท์อยู่แล้ว
2. ประทับใจตอนที่ได้เป็นแชมป์ครั้งแรกตอนประถมสี่ในรายการชิงแชมป์ประเทศไทย
3. ตั้งเป้าอยากสร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัย
4. ชอบตอนที่คุณพ่อสอน ไม่ว่าจะเป็นการท้อมั้ย เทคนิคต่างๆ เพราะรู้สึกว่ามันนำไปใช้ได้จริง

สรุปบทสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 14

1. จุดเปลี่ยนที่ทำให้เล่นเกมนี้ เป็นเพราะอยากรู้คำศัพท์มากกว่าเพื่อนในวัยเดียวกัน และคิดว่าเกมนี้เป็นเกมที่ดี เพราะต้องอาศัยทักษะหลายๆ ด้าน
2. ประทับใจตอนเห็นเด็กๆ ขึ้นรับรางวัล เพราะทำให้มองย้อนกลับไปเห็นตัวเองในวัยเด็ก
3. ตั้งเป้าอยากจะพัฒนาตัวเองให้ถึงระดับเหรียญทองกีฬามหาวิทยาลัย
4. ชอบตอนที่หัดเล่นใหม่ๆ แบบไม่ต้องซีเรียสอะไรมากมาย

สรุปบทสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 15

1. ตอนเด็กพี่ชายเป็นคนสอนให้เล่น ช่วงแรกแพ้อย ด้วยการใช้ที่ไม่อยากแพ้จึงทำให้พยายามฝึกฝนตนเองจนสามารถเอาชนะพี่ชายได้ในที่สุด และตอนนั้นรู้ตัวอีกทีตัวเองก็ชอบเกมกีฬาแล้ว
2. ชอบตอนที่ได้รับรางวัลในทุกๆ ครั้งครับ รู้สึกว่าสิ่งที่ตัวเองพยายามมาไม่สูญเปล่า
3. อยากพัฒนาตัวเองไปให้ถึงระดับโลก และเล่นเพื่อพัฒนาระบบการคิด
4. ชอบตอนที่คนที่เราแอบปลื้มมาวิเคราะห์พร้อมอธิบายหลักและเหตุผลในการเล่นคำศัพท์แต่ละเทิร์น ทำให้เราสามารถนำมาประยุกต์ใช้ต่อๆ ไปได้

สรุปบทสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 16

1. จุดเปลี่ยนที่ทำให้ได้เล่นเกมนี้เป็นเพราะว่าอาจารย์ที่โรงเรียนนำเกมนี้มาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียน
2. ความประทับใจคือการที่สามารถเอาชนะคนเก่งๆ และคว้ารางวัลมาได้
3. ตั้งเป้าอยากจะมีคะแนนสะสมติด 5 อันดับแรกของประเทศไทย
4. ชอบตอนที่แต่ละคนอธิบายเหตุและผลของการเล่นของตัวเอง เพราะทำให้ได้ความคิดที่หลากหลาย และสามารถทำให้เรานำไปพัฒนาการเล่นของเราต่อๆ ไปได้

สรุปบทสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 17

1. จุดเปลี่ยนที่ทำให้หันมาเล่นครอสเวิร์ด เพราะสามารถเอาชนะการคัดเลือกจนได้เป็นตัวแทนโรงเรียน
2. ประทับใจตอนได้แชมป์งานแบรนค์ ด้วยสถิติไม่แพ้ใครเลย
3. ตั้งเป้าหมายว่าอยากได้ 4 เหรียญทองในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัย
4. ชอบตอนที่คุณพ่อบอกว่าอยากให้เราชนะด้วยฝีมือที่แท้จริง เพราะมันจะทำให้เราสามารถเก่งขึ้นได้อย่างแท้จริง

สรุปบทสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 18

1. จุดเปลี่ยนที่ทำให้เล่นครอสเวิร์ดเป็นเพราะเพื่อนชวนให้เล่น นอกจากนี้ตัวเองก็ชอบภาษาอังกฤษอยู่แล้ว

2. ประทับใจตอนที่อันดับผลแข่งได้ดีเกินกว่าที่ตัวเองคาดไว้
3. ตั้งเป้าไว้ว่าอยากท่องเที่ยวให้มากขึ้นๆ และทำให้ดีที่สุด
4. ชอบตอนเจอคำศัพท์ใหม่ๆ ที่เพื่อนลงใส่ตัวเอง ทำให้ได้คำศัพท์ใหม่ๆ และถือเป็นการเรียนรู้ไปในตัว นอกจากนี้ยังได้พบเจอกับเพื่อนใหม่ๆ เวลาไปแข่งขันอีกด้วย

สรุปบทสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 19

1. จุดเปลี่ยนที่ทำให้ได้มาเล่นครอสเวิร์ดเป็นเพราะอาจารย์ขอให้ไปแข่งขันครับ ตอนแรกๆ ก็อันดับไม่ดีเท่าไรหรอก จึงทำให้อยากเก่งขึ้นโดยเล่นจริงจังมากขึ้น
2. ประทับใจตอนได้แชมป์ในรายการของภาคอีสานครับ
3. ตั้งเป้าเล่นเกมนี้ไปเรื่อยๆ เพื่อผ่อนคลาย และถ้ามีโอกาสก็จะพัฒนาฝีมือตัวเองให้เก่งขึ้น
4. ชอบตอน ม.ต้น เพราะโค้ชค่อนข้างดูแลและเอาใจจริงเอาใจ ทำให้อยากเล่นจริงจังมากขึ้นไปอีก

สรุปบทสัมภาษณ์สมาชิกคนที่ 20

1. จุดเปลี่ยนที่ทำให้สนใจเกมนี้คือเกิดความสนใจในเกมนี้ เพราะตัวเองมีพื้นฐานภาษาอังกฤษไม่ดี จึงตามไปดูเพื่อนแข่ง และได้ลองแข่งกับเพื่อนดู ซึ่งตอนแรกก็แพ้ไปนิดเดียว จึงทำให้เกิดความพยายามเพื่อที่จะเอาชนะ
2. เรื่องที่ประทับใจคือการที่ตัวเองสามารถเอาชนะแชมป์โลกชาวไทยได้ ซึ่งการแข่งขันนั้นมีการถ่ายทอดสดไปยังห้องผู้ชมข้างๆ ด้วย ซึ่งทุกครั้งที่ผมลงคำศัพท์บิงโกหรือศัพท์แปลกๆ ก็สามารถเรียกเสียงปรบมือจากห้องข้างๆ ได้ ซึ่งดังมาถึงห้องแข่งขันเลยทีเดียว เป็นความรู้สึกที่ประทับใจมาก
3. ตั้งเป้าไว้ว่าอยากเป็นแชมป์โลกครอสเวิร์ดครับ ผมเชื่อมั่นมันเป็นสิ่งที่ทุกคนใฝ่ฝันเหมือนกัน ซึ่งทุกๆ สิ่งนั้นเป็นไปได้หากเรามีความมุ่งมั่นและความพยายามที่มากพอ นอกจากนี้การที่ตัวเองได้เป็นแรงบันดาลใจให้กับคนอื่นๆ ด้วยมันทำให้ผมอยากเล่นต่อไปเรื่อยๆ
4. พูดถึงการสอน ผมชอบคิดถึงบุคคลสำคัญทุกคนที่มีส่วนทำให้ผมประสบความสำเร็จทุกวันนี้ครับ ไม่ว่าจะเป็นอาจารย์สมัยมัธยมที่โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน หรืออาจารย์ตอนที่ผมเรียนอยู่ที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น พวกท่านไม่เพียงสอนผมให้ในเรื่องของการเล่นอย่างเดียว แต่สอนไปถึงเรื่องคุณธรรมการใช้ชีวิต การเป็นคนตรงต่อเวลา มีระเบียบวินัย มีน้ำใจนักกีฬา สอนในเรื่องของหลักและเหตุผลในการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ

จากการสัมภาษณ์ผู้ศึกษาได้สรุปผลการศึกษา โดยแสดงเป็นความถนัดด้านจุดเปลี่ยนในการเล่นครอสเวิร์ด ประสบการณ์ที่ประทับใจจากการเล่นครอสเวิร์ด เป้าหมายในการเล่นครอสเวิร์ด และความประทับใจที่ได้จากตอนถูกสอนและฝึกซ้อม

ตารางที่ 5 ตารางแสดงความถี่จุดเปลี่ยนในการเล่นครอสเวิร์ด

จุดเปลี่ยนในการเล่น	จำนวนคน
มีคนชวนเล่น	7
เล่นตามคนรู้จัก	5
เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน	2
รู้สึกว่าการเล่นเกมมีความท้าทาย (มีระดับโลก, ใช้ทักษะ)	2
อยากมีพื้นฐานในการเล่น	1
อยากรู้ศัพท์และเก่งกว่าคนอื่นๆ ในวัยเดียวกัน	1
ผ่านการคัดเลือกจนได้เป็นตัวแทน	1

ตารางที่ 6 ตารางแสดงความถี่จากประสบการณ์ที่ประทับใจจากการเล่นครอสเวิร์ด

ประสบการณ์ที่ประทับใจ	จำนวนคน
ได้รับรางวัลในการแข่งขัน	16
ได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ เช่น ได้เพื่อนใหม่ ได้เดินทาง	3
ได้เป็นตัวแทนของโรงเรียน/มหาวิทยาลัยที่ตนเองสังกัด	3
การเล่นเป็นไปตามแผนที่ตนเองวางเอาไว้	1
ผลการแข่งขันดีกว่าที่คิดไว้	1
เอาชนะคนที่เก่งกว่าได้	1
ได้นำความรู้มาใช้ในการแข่งขัน	1

ตารางที่ 7 ตารางแสดงความถี่เป้าหมายในการเล่นครอสเวิร์ด

เป้าหมาย	จำนวนคน
พัฒนาฝีมือให้ต่อกรกับนักกีฬารุ่นโอเพ่นหรือระดับนานาชาติได้อย่างสูสี	8
เล่นเป็นงานอดิเรก	6
คว้ารางวัล	5
ได้เป็นตัวแทน (มหาวิทยาลัย, ทีมชาติ)	4
แข่งระดับโลก	3

ตารางที่ 7 ตารางแสดงความถี่เป้าหมายในการเล่นครอสเวิร์ด (ต่อ)

เป้าหมาย	จำนวนคน
เพื่อพัฒนาระบบความคิด	2
ป้องกันโรคความจำเสื่อม	1
นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงาน	1
ชิงทุนการศึกษาในระดับปริญญาโท	1
เป็นแชมป์โลก	1

ตารางที่ 8 ตารางแสดงความถี่ความประทับใจที่ได้จากตอนถูกสอนและฝึกซ้อม

ความประทับใจที่ได้	จำนวนคน
ชอบการสอนเทคนิคต่างๆ เช่น การวางแผน การท่องศัพท์	8
ชอบการวิเคราะห์เหตุและผลในการเล่น	6
บรรยากาศในการซ้อม	3
มีความตั้งใจและความทุ่มเทในการฝึกสอน	3
สอนเรื่องอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง เช่น สอนเรื่องการใช้ชีวิต สอนเรื่องการตั้งเป้าหมายในชีวิต	2
มีความเป็นกันเอง	2
เล่นแบบมีน้ำใจนักกีฬา	2
คู่ซ้อมหลากหลาย	1
มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	1

สรุปปัจจัยที่เป็นจุดร่วม และปัจจัยที่เป็นจุดโดดเด่น ด้านจุดเปลี่ยนในการเล่นครอสเวิร์ด ด้านความประทับใจที่นักกีฬาแต่ละคนได้จากการเล่นครอสเวิร์ด ด้านเป้าหมายในการเล่นครอสเวิร์ด และด้านความประทับใจที่ได้จากตอนถูกสอนและฝึกซ้อม

ปัจจัยที่เป็นจุดร่วม (Convergences)

จุดร่วมที่นักกีฬาทุกคนมีคือเริ่มจากการเล่นตามคำเชิญชวนของเพื่อนสนิท เพื่อนในกลุ่ม คนในครอบครัว หรืออาจารย์ที่โรงเรียน และลองเล่นตามเพื่อนๆ หรือคนรู้จัก ความประทับใจที่นักกีฬาทุกคนมีต่อเกมนี้คือการที่ตัวเองได้รางวัลในการแข่งขัน นอกจากนี้ยังพบอีกว่าเป้าหมายที่ทุกคนมีเหมือนๆ กันคือต้องการพัฒนาตัวเองให้มีฝีมือทัดเทียมกับระดับโอเพ่น (รุ่นประชาชน

ทั่วไป) และระดับนานาชาติ ได้เป็นตัวแทนทีมชาติหรือมหาวิทยาลัยที่ตนเองสังกัด ได้รางวัลในการแข่งขัน หรือเล่นในยามว่างเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ อย่างไรก็ตามยังได้พบอีกว่าปัจจัยที่นักกีฬาทุกคนชอบเหมือนกันก็คือการถูกสอนในเรื่องของเทคนิคต่างๆ เช่น การวางแผน การต่อสู้ศัพท์ แนวทางในการเล่น การสอนให้วิเคราะห์ในเรื่องของเหตุและผลในการลงคำศัพท์แต่ละเทิร์น รวมไปถึงบรรยากาศการซ้อมภายในชมรม และความเป็นกันเอง ความมุ่งมั่นและทุ่มเทของตัวผู้ฝึกสอน

ปัจจัยที่เป็นจุดโดดเด่น (Divergences)

คือ การที่มีความต้องการจะเก่งมากกว่าคนอื่นๆ ในวัยเดียวกัน อยากให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดในการลงคำศัพท์ในแต่ละเทิร์น อยากให้มีคู่ฝึกซ้อมหลายๆ คนเพื่อความหลากหลายและแปลกใหม่ และอยากให้ทุกคนในชมรมมีความเป็นกันเองเหมือนเป็นพี่น้องกัน

4. แนวทางในการพัฒนาศักยภาพ

จากผลการศึกษาสถานการณ์ในปัจจุบันของชมรมโครสเวิร์ดเพื่อค้นหาจุดแข็งและโอกาส โดยใช้การวิเคราะห์สออาร์ (SOAR Analysis) ร่วมกับการสัมภาษณ์สมาชิกและนักกีฬาในชมรมโดยใช้วิธีการสุนทรียศาสตร์ (Appreciative Inquiry: AI) ผู้ศึกษาได้นำจุดแข็งและโอกาสที่ได้จากการวิเคราะห์สออาร์ และปัจจัยที่เป็นจุดร่วมกับปัจจัยที่เป็นจุดโดดเด่นที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงบวกด้วยวิธีการสุนทรียศาสตร์มาวางแผนโดยใช้กระบวนการสุนทรียศาสตร์ หรือที่เรียกกันว่า วงจร AI โดยแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการค้นหา (Discovery) ขั้นตอนการวาดฝัน (Dream) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) และขั้นตอนการดำเนินการ (Destiny) โดยนำไปใช้ขยายผลในการแข่งขันโครสเวิร์ดในรายการกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 42 ที่มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน เป็นเจ้าภาพ

4.1 ชื่อโครงการ ร่วมแรงร่วมใจเพื่อพี่น้องมอขอ

4.1.1 สิ่งที่ค้นพบ: อยากให้ชมรมโครสเวิร์ดมีผลงานที่ดีขึ้น กว่าเหรียญรางวัลในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยได้มากขึ้น หรือมีผลงานโดยรวมเป็นที่น่าประทับใจมากขึ้นเมื่อเทียบกับผลงานปีก่อนๆ

4.1.2 วาดฝัน: สมาชิกและนักกีฬาในชมรมโครสเวิร์ดมีการเข้ามาซ้อมที่ชมรมอย่างสม่ำเสมอโดยเฉพาะช่วงใกล้แข่งขัน

4.1.3 การออกแบบ: นำปัจจัยที่เป็นจุดร่วมและปัจจัยที่เป็นจุดโดดเด่นที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงบวกของสมาชิกและนักกีฬาในชมรมมาออกแบบเป็นแนวทางในการฝึกซ้อมว่าในการฝึกซ้อมในแต่ละวันควรมีอะไรบ้าง โดยผู้ศึกษาเริ่มจากการค้นหาผู้ฝึกสอนที่มีคุณสมบัติตรงหรือใกล้เคียงตามที่สมาชิกและนักกีฬาในชมรมส่วนใหญ่ต้องการคือมีความตั้งใจและความทุ่มเทในการ

ฝึกสอน มีความเป็นกันเอง และมีเวลาเพียงพอในการฝึกสอนให้กับสมาชิกและนักกีฬาในชมรมในแต่ละวัน (ดังแสดงในตารางที่ 8) พร้อมกับร่วมมือกับตัวผู้ฝึกสอนโดยชี้แจงแนวทางที่อยากให้มีการฝึกซ้อมของชมรมที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงบวก โดยมีแนวทางดังต่อไปนี้

1. มีการวิเคราะห์เกม โดยให้ผู้ฝึกสอนและผู้ศึกษาช่วยกันวิเคราะห์เหตุและผลในการเล่นคำศัพท์แต่ละเทิร์นทุกๆ เกมให้กับนักกีฬาในชมรม เพื่อพัฒนาทักษะการคิดการวางแผนให้ดีขึ้น (จตุรร่วมจากตารางที่ 8 – ชอบการวิเคราะห์เหตุและผลในการเล่น)

2. ผู้ฝึกสอนและผู้ศึกษาช่วยกันสอนเทคนิคต่างๆ เช่น กลยุทธ์การวางแผน แนวทางการท่องศัพท์ เพื่อที่นักกีฬาจะได้นำไปประยุกต์วางแผนการเล่นให้เหมาะสมกับรูปแบบการเล่นของตัวเองต่อไป (จตุรร่วมจากตารางที่ 8 – ชอบการสอนเทคนิคต่างๆ)

3. ช่วงสุดท้ายของการซ้อมในแต่ละวันจะมีการสร้างเกมจำลองขึ้นมาพร้อมกับให้นักกีฬาทุกคนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เพื่อที่นักกีฬาแต่ละคนจะได้นำแนวคิดของแต่ละคนไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการเล่นของตัวเองต่อไป (จุดโดดเด่นจากตารางที่ 8 – มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น)

4. ในการฝึกซ้อมบางวันอาจจะมีการเรียกรุ่นพี่ที่เป็นศิษย์เก่าของมหาวิทยาลัยหรืออาจารย์ที่ปรึกษาชมรมมาช่วยฝึกซ้อมพร้อมกับให้คำแนะนำ และเพื่อให้ให้นักกีฬาในชมรมรู้จักฝึกรับมือกับรูปแบบการเล่นที่หลากหลายมากขึ้นจากคู่ฝึกซ้อมใหม่ๆ (จุดโดดเด่นจากตารางที่ 8 – คู่ซ้อมหลากหลาย)

5. ระยะเวลาประมาณ 2-3 เดือนก่อนถึงวันแข่งขันนักกีฬาที่เป็นตัวแทนมหาวิทยาลัยทุกคนจะต้องเข้าไปฝึกซ้อมที่ชมรมอย่างน้อยสัปดาห์ละ 5 วัน และจะต้องเข้าไปฝึกซ้อมวันละอย่างน้อย 3 ชั่วโมง โดยชมรมจะเปิดให้เข้าไปฝึกซ้อมตั้งเวลาหกโมงเย็นเป็นต้นไป เพื่อให้ให้นักกีฬามีความคุ้นเคยกับรูปแบบการฝึกซ้อมและมีระเบียบวินัยในการฝึกซ้อมให้มากที่สุด โดยตัวผู้ฝึกสอนจะเข้าไปดูแลและให้คำแนะนำทุกวัน ทั้งนี้และทั้งนั้นกำหนดการอาจจะมีความยืดหยุ่นและพูดคุยกันได้หากมีธุระจำเป็น เพื่อไม่ให้นักกีฬาทุกคนเกิดความอึดอัดจนเกินไป (จตุรร่วมจากตารางที่ 8 – มีความตั้งใจและความทุ่มเทในการฝึกสอน)

โดยเมื่อเปรียบเทียบกับรูปแบบการฝึกซ้อมของชมรมครอสเวิร์ดของปีก่อนๆ พบว่ารูปแบบในการฝึกซ้อมมีเพียงแค่การเข้ามาฝึกซ้อมที่ชมรมเมื่อมีเวลาว่าง โดยให้สมาชิกและนักกีฬารวมตัวกันโดยทำการเล่นเวลาในการฝึกซ้อมกันเอง และผู้ฝึกสอนก็จะเข้ามาบ้างเป็นครั้งคราวโดยส่วนใหญ่จะเข้ามาช่วยดูแลเมื่อมีคนเข้ามาฝึกซ้อมที่ชมรมมากพอสมควร ผลของการฝึกซ้อมโดยไม่มีรูปแบบตายตัวนี้จึงทำให้นักกีฬาขาดความกระตือรือร้น ไม่มีระเบียบวินัยในการฝึกซ้อม และมีการฝึกซ้อม

ที่ขาดช่วงทำให้เกิดความไม่ต่อเนื่อง เนื่องจากไม่มีคนคอยชี้แนะและกระตุ้นสมาชิกและนักกีฬาเหล่านี้ นอกจากนี้ยังไม่มีรูปแบบการฝึกซ้อมที่เหมาะสมกับสมาชิกและนักกีฬาของชมรมอีกด้วย

4.1.4 การดำเนินการ: ผู้ศึกษาได้นำโครงการนี้ไปขยายผลในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัย ครั้งที่ 42 ที่มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสนเป็นเจ้าภาพ ซึ่งจัดแข่งระหว่างวันที่ 15-24 มกราคม 2558 โดยการแข่งขันในครั้งนี้ได้แบ่งทั้งหมดออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. ทีมชาย
2. ทีมหญิง
3. คู่ชาย
4. คู่หญิง
5. คู่ผสม
6. บุคคลเดี่ยว – ชาย
7. บุคคลเดี่ยว – หญิง

ผู้ศึกษาได้สรุปผลการแข่งขันของทีมครอสเวิร์ดมหาวิทยาลัยขอนแก่น และได้เปรียบเทียบผลการแข่งขันของทีมมหาวิทยาลัยขอนแก่นในกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 41 และครั้งที่ 42 (รายละเอียดแสดงในภาคผนวก ก) ไว้ดังนี้

ตารางที่ 9 ตารางสรุปผลการแข่งขันทีมครอสเวิร์ด มหาวิทยาลัยขอนแก่น ในรายการกีฬา มหาวิทยาลัย ครั้งที่ 42

เหรียญ	ประเภท	จำนวนเหรียญ
เหรียญทอง	คู่ผสม	1
	บุคคลเดี่ยว – หญิง	1
เหรียญเงิน	คู่หญิง	1
	บุคคลเดี่ยว – ชาย	1
เหรียญทองแดง	ทีมชาย	1
	ทีมหญิง	1
	คู่ผสม	1
	คู่หญิง	1
	บุคคลเดี่ยว – หญิง	1

ตารางที่ 10 ตารางเปรียบเทียบผลการแข่งขันของทีมโครสเวิร์ด มหาวิทยาลัยขอนแก่นในกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 41 กับครั้งที่ 42

กีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 41			กีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 42		
เหรียญ	ประเภท	จำนวนเหรียญ	เหรียญ	ประเภท	จำนวนเหรียญ
เงิน	บุคคลเดี่ยว – หญิง	1	ทอง	คู่ผสม	1
ทองแดง	ทีมหญิง	1		บุคคลเดี่ยว – หญิง	1
	คู่ชาย	1	เงิน	คู่หญิง	1
	บุคคลเดี่ยว – ชาย	1		บุคคลเดี่ยว – ชาย	1
			ทองแดง	ทีมชาย	1
				ทีมหญิง	1
				คู่ผสม	1
				คู่หญิง	1
				บุคคลเดี่ยว – หญิง	1

ตารางที่ 11 ตารางสรุปอันดับเหรียญในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 42

อันดับ	สถาบัน	เหรียญทอง	เหรียญเงิน	เหรียญทองแดง	จำนวนเหรียญ
1	ม.ขอนแก่น	2	2	5	9
2	จุฬาฯ	2	2	1	5
3	ม.อัสสัมชัญ	2	0	1	3
4	ม.เกษตรศาสตร์	1	1	4	6
5	ม.เชียงใหม่	0	2	2	4
6	ม.ธรรมศาสตร์	0	0	1	1

ตารางที่ 12 ตารางสรุปจำนวนเหรียญของทีมโครสเวิร์ด มหาวิทยาลัยขอนแก่นในกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 41 และครั้งที่ 42

รายการ	เหรียญทอง	เหรียญเงิน	เหรียญทองแดง	จำนวนเหรียญ
กีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 41	0	1	3	4
กีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 42	2	2	5	9

นอกจากนี้ผู้ศึกษายังได้พบอีกว่าหลังจากที่นักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดได้กลับมาจากการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 42 ที่มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน เป็นเจ้าภาพนั้นได้มีการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นหลายๆ ด้าน เช่น ด้านความสัมพันธ์ภายในทีม สืบเนื่องจากการที่มีการนัดมาฝึกซ้อมและนัดสังสรรค์กันบ้างเป็นครั้งคราว ถ้าเปรียบเทียบกับกีฬามหาวิทยาลัยครั้งก่อนคือไม่มีเหตุการณ์เหล่านี้เกิดขึ้นเลย

ด้านผลงานการแข่งขัน จากการสอบถามพบว่านักกีฬาต่างมีความพึงพอใจและรู้สึกว่าคุณเองมีพัฒนาการในการเล่นที่ดีขึ้น โดยสังเกตจากผลการแข่งขันในรายการการแข่งขันในระแวกนั้น เช่น กีฬาภายในของมหาวิทยาลัยขอนแก่น นักกีฬาส่วนใหญ่บอกว่ารู้สึกว่าคุณเองเอาชนะคู่แข่งได้ง่ายขึ้น

5. ผลการดำเนินงานตามแนวทางการพัฒนาศักยภาพนักกีฬาของชมรมครอสเวิร์ด

จากการวิเคราะห์หาจุดแข็งและโอกาสจากสภาพแวดล้อมภายนอกของชมรมครอสเวิร์ดมหาวิทยาลัยขอนแก่นโดยใช้การวิเคราะห์สออาร์ และจากการสัมภาษณ์เชิงบวกของสมาชิกและนักกีฬาในชมรมเพื่อค้นหาประสบการณ์ด้านบวกเพื่อพัฒนาศักยภาพให้กับนักกีฬาโดยใช้กระบวนการสุนทรียสาธก ผู้ศึกษาได้สรุปผลการศึกษาออกมาดังนี้

5.1 ได้ทราบประสบการณ์ด้านบวก และความต้องการของสมาชิกและนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดจากการสัมภาษณ์ด้วยคำถามเชิงบวกหรือด้วยวิธีสุนทรียสาธก เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาศักยภาพของนักกีฬามหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งผู้ศึกษาได้นำปัจจัยที่เป็นจุดร่วมและปัจจัยที่เป็นจุดโดดเด่นมาเป็นข้อสรุป โดยสรุปได้ดังนี้

5.1.1 ประสบการณ์ด้านบวก ความประทับใจที่สมาชิกและนักกีฬาของชมรมครอสเวิร์ดได้จากการเล่นครอสเวิร์ดคือการได้รับรางวัลจากการแข่งขัน ได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ เช่น ได้ออกเดินทางไปแข่งขันต่างถิ่น ได้พบเจอเพื่อนใหม่ การที่ตัวเองได้เป็นตัวแทนของโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย หรือแม้กระทั่งการที่ต้องการเก่งกว่าเพื่อนคนอื่นๆ ในวัยเดียวกัน

5.1.2 ความต้องการ สมาชิกและนักกีฬาชมรมต้องการ โค้ชหรือผู้ฝึกสอนที่มีความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และความทุ่มเทในการสอน นอกจากนี้ยังอยากได้ผู้ฝึกสอนที่มีความเป็นกันเองอีกด้วย เพื่อให้บรรยากาศในการซ้อมไม่เคร่งเครียดจนเกินไป และทำให้ทุกคนรู้สึกเหมือนเป็นครอบครัวเดียวกัน ด้านรูปแบบของการฝึกซ้อมสมาชิกและนักกีฬาอยากให้มีการสอนเทคนิคในการเล่น เช่น การวางแผนการเล่น แนวทางในการต่อสู้ฟัน และอยากให้มีการวิเคราะห์เกมโดยให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างการฝึกซ้อมในแต่ละเกมเพื่อที่แต่ละคนจะได้้นำแนวทางการคิดของแต่ละคนไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับสถานการณ์หรือเหมาะสมกับสไตล์การเล่นของตัวเองต่อไป

5.2 ได้แนวทางในการพัฒนาศักยภาพให้กับนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ด โดยนำปัจจัยที่เป็นจุดร่วม และปัจจัยที่เป็นจุดโดดเด่นจากการสัมภาษณ์เชิงบวกมาออกแบบเป็น โครงการที่เหมาะสมกับความต้องการของนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ด ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหลายๆ ด้าน เช่น ได้ผู้ฝึกสอนและการเตรียมตัวในการฝึกซ้อมในรูปแบบที่ตรงกับความต้องการของคนส่วนใหญ่ในชมรม ส่งผลให้นักกีฬามาซ้อมกันอย่างต่อเนื่องและบ่อยมากขึ้น จากเดิมที่บางคนช่วงก่อนแข่งขันไม่เคยมาซ้อมเลย เปลี่ยนเป็นเข้ามาซ้อมที่ชมรมบ่อยมากขึ้น

5.3 ได้ทราบแรงจูงใจหรือเป้าหมายในการเล่นครอสเวิร์ดของสมาชิกและนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดจากการสัมภาษณ์ด้วยวิธีสุนทรียสาธก ทำให้ผู้ศึกษาและผู้ฝึกสอนสามารถนำมาใช้ชักจูงเป็นแรงบันดาลใจในการเล่นและการฝึกซ้อมให้กับนักกีฬาเหล่านี้ เพื่อผลักดันให้พวกเขามีความมุ่งมั่นในการฝึกซ้อมต่อไป

บทที่ 5

สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง การใช้วิธีการสุนทรียสาธกเพื่อพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดในมหาวิทยาลัย กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและค้นหาข้อมูลที่เป็นประสบการณ์ในมุมมองเชิงบวกของสมาชิกและนักกีฬาในชมรมครอสเวิร์ด มหาวิทยาลัยขอนแก่น เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการกำหนดแนวทางและวิธีการในการพัฒนาศักยภาพให้กับนักกีฬาในชมรม โดยใช้วิธีสุนทรียสาธก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ สมาชิกและนักกีฬา รวมไปถึงศิษย์เก่ามหาวิทยาลัยขอนแก่นที่เป็นสมาชิกของชมรมครอสเวิร์ดจำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้คือการสัมภาษณ์เชิงบวกโดยใช้หลักสุนทรียสาธก แผนผังเหตุและผล และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพร่วมกับการวิเคราะห์สออาร์ โดยสามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

1. สรุปผลการศึกษา

1.1 สรุปแนวคิดประสบการณ์ด้านบวก และความต้องการของสมาชิกและนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดจากการสัมภาษณ์ด้วยคำถามเชิงบวกหรือด้วยวิธีสุนทรียสาธก เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาศักยภาพของนักกีฬามหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งผู้ศึกษาได้นำปัจจัยที่เป็นจุดร่วมและปัจจัยที่เป็นจุดโดดเด่นมาเป็นข้อสรุป โดยสรุปได้ดังนี้

1.1.1 ประสบการณ์ด้านบวก ความประทับใจที่สมาชิกและนักกีฬาของชมรมครอสเวิร์ดได้จากการเล่นครอสเวิร์ดคือการได้รับรางวัลจากการแข่งขัน ได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ เช่น ได้ออกเดินทางไปแข่งขันต่างถิ่น ได้พบเจอเพื่อนใหม่ การที่ตัวเองได้เป็นตัวแทนของโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย หรือแม้กระทั่งการที่ต้องการเก่งกว่าเพื่อนคนอื่นๆ ในวัยเดียวกัน

1.1.2 ความต้องการ สมาชิกและนักกีฬาชมรมต้องการโค้ชหรือผู้ฝึกสอนที่มีความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และความทุ่มเทในการสอน นอกจากนี้ยังอยากได้ผู้ฝึกสอนที่มีความเป็นกันเองอีกด้วย เพื่อให้บรรยากาศในการซ้อมไม่เคร่งเครียดจนเกินไป และทำให้ทุกคนรู้สึกเหมือนเป็นครอบครัวเดียวกัน ในส่วนรูปแบบของการฝึกซ้อมสมาชิกและนักกีฬาอยากให้มีการสอนเทคนิคในการเล่น เช่น การวางแผนการเล่น แนวทางในการต่อสู้ และอยากให้มีการวิเคราะห์เกมโดยให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการเล่นของแต่ละคนว่าทำไมตนเองถึงเล่นแบบนี้ เพื่อที่แต่ละคนจะได้้นำแนวทางการคิดของแต่ละคนไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับสถานการณ์หรือเหมาะสมกับตัวเองต่อไป

1.2 สรุปแนวทางในการพัฒนาศักยภาพให้กับนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ด

จากการสัมภาษณ์เชิงบวกด้วยวิธีสุนทรียสาธก ผู้ศึกษาได้นำปัจจัยที่เป็นจุดร่วมและปัจจัยที่เป็นจุดโดดเด่นมาออกแบบเป็นโครงการที่เหมาะสมกับความต้องการของนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ด ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหลายๆ ด้าน เช่น ได้ผู้ฝึกสอนและการเตรียมตัวในการฝึกซ้อมในรูปแบบที่ตรงกับความต้องการของคนส่วนใหญ่ ส่งผลให้นักกีฬามาซ้อมกันอย่างต่อเนื่องและบ่อยมากขึ้น จากเดิมที่บางคนช่วงก่อนแข่งขันไม่เคยมาซ้อมเลย เปลี่ยนเป็นเข้ามาซ้อมที่ชมรมบ่อยมากขึ้น

จากการศึกษาตามหลักการสุนทรียสาธก ผู้ศึกษาได้ทำการออกแบบโครงการเพื่อพัฒนาศักยภาพให้กับนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ด มหาวิทยาลัยขอนแก่น เพื่อเตรียมความพร้อมในการเข้าร่วมการแข่งขันในรายการกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 42 ที่มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน เป็นเจ้าภาพ ระหว่างวันที่ 15 – 24 มกราคม 2558 โดยสรุปผลลัพธ์ของโครงการออกมาดังนี้

โครงการ “ร่วมแรงร่วมใจเพื่อพี่น้องมอขอ”

ผลที่ได้รับ นักกีฬาในชมรมมีความสามัคคีกันมากขึ้น มาซ้อมกันพร้อมเพรียงมากขึ้น มีความเคารพและเชื่อฟังในตัวผู้ฝึกสอนและผู้ศึกษามากขึ้น และยังมีผลงานเป็นไปตามที่ผู้ศึกษาพึงประสงค์หรือคาดหวังไว้ กล่าวคือ ทีมครอสเวิร์ดของมหาวิทยาลัยขอนแก่นสามารถทำผลงานในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 42 ที่มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสนเป็นเจ้าภาพได้ดีขึ้นเมื่อเทียบกับผลงานในกีฬามหาวิทยาลัยครั้งที่ 41 ที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นเป็นเจ้าภาพ โดยได้มาทั้งหมด 9 เหรียญ (2 เหรียญทอง 2 เหรียญเงิน 5 เหรียญทองแดง)

2. ข้อเสนอแนะ

การศึกษาโดยใช้วิธีการสุนทรียสาธกเป็นการค้นหาเรื่องดีๆ ภายในตัวคนแต่ละคน ชมรมองค์กร หรืออะไรก็ตามแต่ที่อยู่รอบๆ ตัวเรา โดยการสัมภาษณ์ด้วยคำถามปลายเปิดเชิงบวกเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ถูกสัมภาษณ์สามารถแสดงความคิดเห็น เล่าเรื่องราวออกมาได้อย่างเต็มที่ ซึ่งวิธีการสุนทรียสาธกนี้มีความเชื่อว่าในตัวทุกๆ คน ทุกๆ องค์กร หรืออะไรก็ตามแต่ล้วนมีเรื่องดีๆ แอบแฝงอยู่ เราเพียงแค่ออกค้นหาและนำมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาขยายผลต่อ

เหตุผลที่ผู้ศึกษาอยากให้นำด้วยวิธีสุนทรียสาธกเพราะว่าวิธีนี้เป็นวิธีที่สามารถดึงเอาศักยภาพของคน หรือองค์กรออกมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและถูกจุดมากที่สุด โดยการวางแผนพัฒนาศักยภาพให้กับนักกีฬาชมรมครอสเวิร์ดของมหาวิทยาลัยขอนแก่นนี้เป็นเพียงกรณีศึกษาหนึ่งเท่านั้น ซึ่งอาจจะนำไปใช้กับชมรมหรือองค์กรอื่นด้วยหรือไม่ก็ได้ แต่การใช้วิธีการดำเนินงานหรือ

กระบวนการสุนทรียสาธน์ สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับชมรมทุกชมรมหรือองค์กรทุกองค์กร โดยถ้าเราทำการสังเกตและวิเคราะห์ได้ดีก็จะสามารถตอบคำถามว่าอะไรคือสิ่งดีๆ ของชมรมหรือองค์กรนั้น และสามารถนำสิ่งที่ค้นพบไปทำการพัฒนาและขยายผลต่อไปได้