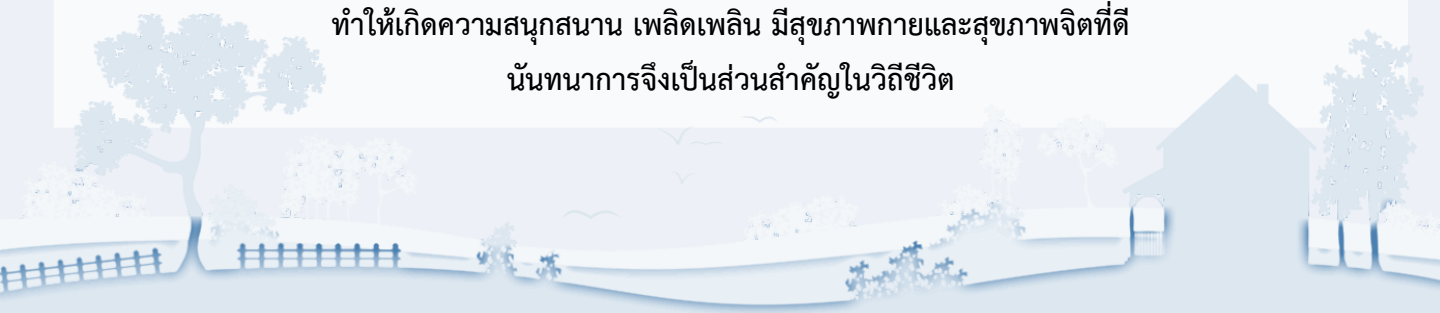


៣ ប្រធាន អង្គការសហប្រតិបត្តិការស្រូវស្រែ



โดยกิจกรรมนั้นต้องไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และกฎหมายบ้านเมือง
ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี
นั้นหนาการจึงเป็นส่วนสำคัญในวิถีชีวิต



QR code
ดาวน์โหลดแบบปฏิบัติงานด้านการ
ระยะที่ 3 (พ.ศ. 2563 - 2565)

“ឆ្លងឆ្លងក្បាលទៅលើក្បាលក្របី,”

วิสัยทัศน์

คนไทยมีนันทนาการ
เป็นวิถีชีวิต

พันธกิจ



- ส่งเสริมให้ประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจ ตระหนักถึงคุณค่าของนันทนาการ และเข้าร่วมหรือประกอบกิจกรรมนันทนาการจนเป็นวิถีชีวิต
- พัฒนาการจัดการทรัพยากรนันทนาการและการบริหารจัดการนันทนาการ
- ส่งเสริม สนับสนุนการจัดการองค์ความรู้ การวิจัย นวัตกรรมนันทนาการ
- ส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมด้วยนันทนาการ

ยุทธศาสตร์ที่ 1

การส่งเสริมประชาชนให้เห็นคุณค่าของการใช้เวลาว่าง
ให้เป็นประโยชน์ ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจนเป็นวิถีชีวิต

เป้าประสงค์

เพื่อส่งเสริมประชาชนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักถึงคุณค่าของนันทนาการ และประกอบกิจกรรมนันทนาการจนเป็นวิถีชีวิต

ตัวชี้วัด

- ประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักถึงคุณค่าของนันทนาการ เพิ่มขึ้น
- ประชาชนประกอบกิจกรรมนันทนาการตามความถนัดและความสนใจเป็นประจำจนเป็นวิถีชีวิต เพิ่มขึ้น

กลยุทธ์

- เผยแพร่องค์ความรู้ด้านนันทนาการเพื่อให้ประชาชนเกิดความรู้ ความเข้าใจและตระหนักถึงคุณค่าของการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ด้วยนันทนาการ
- ส่งเสริมให้ประชาชนทุกกลุ่ม ได้แก่ เด็ก เยาวชน ผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ รวมทั้งกลุ่มบุคคลพิเศษ ผู้ด้อยโอกาส ประกอบกิจกรรมนันทนาการตามความถนัดและความสนใจเป็นประจำจนเป็นวิถีชีวิต
- สร้างกระแสความนิยมด้านนันทนาการโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีหลากหลาย เพื่อให้ประชาชนเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว
- สนับสนุนการรวมกลุ่มทางสังคมเพื่อเป็นปัจจัยให้เกิดการประกอบกิจกรรมนันทนาการ

ยุทธศาสตร์ที่ 2

การพัฒนาการจัดการทรัพยากรนันทนาการ

เป้าประสงค์

- เพื่อพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านนันทนาการให้มีมาตรฐานตามเกณฑ์ที่กรมพลศึกษากำหนด
- เพื่อพัฒนาแหล่งนันทนาการให้มีมาตรฐานตามหลักอารยสถาปัตย์ (Universal Design)
- เพื่อพัฒนาการจัดการทรัพยากรนันทนาการให้มีมาตรฐาน

ตัวชี้วัด

- บุคลากรด้านนันทนาการมีความรู้ความสามารถตรงตามเกณฑ์มาตรฐานที่กรมพลศึกษากำหนดเพิ่มขึ้น
- จำนวนแหล่งนันทนาการที่มีมาตรฐานตามหลักอารยสถาปัตย์ (Universal Design) เพิ่มขึ้น
- จำนวนมาตรฐานการจัดการทรัพยากรนันทนาการ เพิ่มขึ้น

กลยุทธ์

- ส่งเสริมและสนับสนุนบุคลากรด้านนันทนาการให้มีความรู้ความสามารถตรงตามเกณฑ์มาตรฐานที่กรมพลศึกษากำหนด
- สนับสนุนให้แหล่งนันทนาการมีมาตรฐานตามหลักอารยสถาปัตย์ (Universal Design)
- ดำเนินการจัดทำมาตรฐานการจัดการทรัพยากรนันทนาการ

ยุทธศาสตร์ที่ 3

การพัฒนาองค์ความรู้ การวิจัยและนวัตกรรมนันทนาการ
สู่การเผยแพร่และการนำไปใช้อย่างแพร่หลาย

เป้าประสงค์

- เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ การวิจัยและนวัตกรรมนันทนาการ
- เพื่อให้องค์ความรู้ การวิจัยและนวัตกรรมนันทนาการ ได้รับการเผยแพร่และมีการนำไปใช้อย่างแพร่หลาย

ตัวชี้วัด

- องค์ความรู้ การวิจัยและนวัตกรรมนันทนาการมีจำนวน เพิ่มขึ้น
- องค์ความรู้ การวิจัยและนวัตกรรมนันทนาการได้ถูกนำไปดำเนินการ
- มีฐานข้อมูลองค์ความรู้ การวิจัยและนวัตกรรมนันทนาการที่ทันสมัย และมีระบบสารสนเทศที่สามารถเข้าถึงและนำข้อมูลไปใช้ได้อย่างแพร่หลาย

กลยุทธ์

- ส่งเสริม สนับสนุนและพัฒนาองค์ความรู้ การวิจัยและนวัตกรรมนันทนาการ
- ผลักดันองค์ความรู้ การวิจัยและนวัตกรรมนันทนาการให้มีการนำไปดำเนินการอย่างแพร่หลาย
- พัฒนาระบบข้อมูลและระบบสารสนเทศด้านนันทนาการ

ยุทธศาสตร์ที่ 4

การบริหารจัดการนันทนาการ
และการขับเคลื่อนสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม

เป้าประสงค์

เพื่อพัฒนาการบริหารจัดการนันทนาการตามหลักธรรมาภิบาล

ตัวชี้วัด

- มีนโยบายนันทนาการเป็นวาระแห่งชาติ
- มีเครือข่ายในการดำเนินงานด้านนันทนาการตามหลักธรรมาภิบาล เพิ่มขึ้น
- ภาครัฐ ภาคเอกชนและประชาชนมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการนันทนาการทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ มากขึ้น
- การเป็นสมาชิกองค์การด้านนันทนาการระดับนานาชาติ

กลยุทธ์

- ขับเคลื่อนนโยบายนันทนาการเป็นวาระแห่งชาติสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม
- ส่งเสริม สนับสนุนและพัฒนาเครือข่ายการดำเนินงานนันทนาการตามหลักธรรมาภิบาล
- ส่งเสริมและสนับสนุนการมีส่วนร่วมในการบริหารจัดการนันทนาการทั้งภายในประเทศและต่างประเทศของทุกภาคส่วน
- เข้าร่วมเป็นสมาชิกองค์การด้านนันทนาการระดับนานาชาติ

ยุทธศาสตร์ที่ 5

การพัฒนานันทนาการเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจและสังคม

เป้าประสงค์

เพื่อพัฒนานันทนาการในการส่งเสริมเศรษฐกิจและสังคมของชาติ

ตัวชี้วัด

- ร้อยละของเครือข่ายด้านนันทนาการเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจและสังคม เพิ่มขึ้น
- ร้อยละของเครือข่ายด้านนันทนาการที่มีศักยภาพและต่อยอดสู่การสร้างรายได้และอาชีพ เพิ่มขึ้น
- ค่าเฉลี่ยดัชนีความสุขของประชาชนในการเข้าร่วมหรือประกอบกิจกรรมนันทนาการ ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80

กลยุทธ์

- บูรณาการความร่วมมือกับทุกภาคส่วน ในการสร้างเครือข่ายด้านนันทนาการเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจและสังคม
- ส่งเสริม สนับสนุนและพัฒนาเครือข่ายด้านนันทนาการ ให้มีศักยภาพต่อยอดสู่การเป็นเครือข่ายที่สามารถสร้างรายได้และอาชีพจากการประกอบกิจกรรมนันทนาการมากขึ้น
- ส่งเสริม สนับสนุนและพัฒนากิจกรรมนันทนาการที่สร้างความสุขให้ประชาชนทุกกลุ่มวัย

ตัวชี้วัดรวม

- ประชาชนประกอบกิจกรรมนันทนาการจนเป็นวิถีชีวิต ร้อยละ 40 ภายในปี พ.ศ. 2565
- บุคลากรด้านนันทนาการมีคุณภาพและมาตรฐานเพิ่มขึ้น ร้อยละ 5 ต่อปี
- ค่าเฉลี่ยดัชนีความสุขของประชาชนในการเข้าร่วมหรือประกอบกิจกรรมนันทนาการ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

RECREATION