

ผลของโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถ
ในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
Effects of a recreation program for improvement of
adversity quotient of hearing impaired students

กัลพฤกษ์ พลศรี¹

Kanlapruk Polsorn

Abstract

The purposes of this quasi-experimental research were to assess the needs for recreation, and adversity quotient of hearing impaired students and the effects of a recreation program on promoting adversity quotient of hearing impaired students. Through purposive sampling, a sample group of 801 was selected from hearing impaired students across Thailand to answer a questionnaire, and a sample group of 30 hearing impaired students of Songkhla School for the Deaf was selected to participate in the program for 8 weeks. The research instruments were a self-administered questionnaire on the needs for activities for improving adversity quotient of hearing impaired students, adversity quotient evaluation form, and a recreation program for

¹ดร. ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Ph.D., Department of Physical Education, Faculty of Education, Kasetsart University

adversity quotient improvement. The data were analyzed using frequency, mean, percentile, standard deviation and t-test.

The study found that the recreation activities that the hearing impaired students desired to participate from most to least were use of technology, music and singing, listening to music, painting, tourism and field trip, and arts and craft, respectively. Overall, the adversity quotient of hearing impaired students was at a moderate level ($\bar{X}=2.90$). Regarding the hearing impaired students who participated in the 8-week recreation program, their scores before and after participating in the program were at a low level ($\bar{X}=2.33$), and at a moderate level ($\bar{X}= 3.11$), respectively. After participating in the program, the adversity quotient of the hearing impaired students was higher than before participating in the recreation program at a statistically significant level of .05.

Keywords: Recreation program, adversity quotient, hearing impaired

บทคัดย่อ

การวิจัยแบบกึ่งทดลองนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความต้องการนันทนาการและความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และศึกษาผลของโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามความต้องการในการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟื้นฟู

อุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 801 คน ได้มาจากการใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง จากประชากรนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ศึกษาในโรงเรียนโสตศึกษาในประเทศ และกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน จากโรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา ที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการจำนวน 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความต้องการนันทนาการและความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน แบบวัดความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และ โปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน วิเคราะห์ข้อมูลใช้ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมากที่สุด ได้แก่ การใช้เทคโนโลยี ดนตรีและร้องเพลง ฟังเพลง ประเภทวาดภาพระบายสี ประเภทการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา และ งานฝีมือและงานประดิษฐ์ ตามลำดับ และนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคโดยรวม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}=2.90$) นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวน 8 สัปดาห์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคโดยรวมก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมอยู่ในเกณฑ์ระดับน้อย ($\bar{X}= 2.33$) และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการใช้เวลาว่าง กลุ่ม ตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับปานกลาง ($\bar{X}= 3.11$) และภายหลังการเข้าร่วม

โปรแกรมන්නาการ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการฟังผ่านอุปกรณ์ โดยรวมดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: โปรแกรมන්නาการ ความสามารถในการฟังผ่านอุปกรณ์
ความบกพร่องทางการได้ยิน

บทนำ

รายงานขององค์การอนามัยโลก (WHO) (Chansawang, 2016) เมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2556 พบว่า กว่าร้อยละ 5 ของประชากรโลก หรือประมาณ 360 ล้านคน กำลังประสบปัญหาสูญเสียการได้ยิน โดยคิดเป็นผู้ใหญ่ 328 ล้านคน และเด็ก 32 ล้านคน ความบกพร่องทางการได้ยินอาจเกิดจากปัจจัยทางพันธุกรรม การติดเชื้อบางประเภท เช่น เยื่อหุ้มสมองอักเสบ (meningitis) การได้รับยาที่เป็นพิษต่ออวัยวะและเส้นประสาทในการได้ยิน การฟังเสียงที่ดังเกินไป รวมไปถึงปัจจัยด้านอายุ แม้ว่าความบกพร่องทางการได้ยินจะนำไปสู่ปัญหาทางด้านพฤติกรรม สังคม อารมณ์ และการเรียนรู้ของเด็ก อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อในระยะยาวเพราะอาจเป็นอุปสรรคต่อชีวิตการทำงานในอนาคต รวมทั้งในการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไป พัฒนาการทางด้านภาษาและการสื่อสารถือเป็นหัวใจของพัฒนาการของเด็ก ซึ่งความบกพร่องทางการได้ยิน และความไม่เข้าใจความต้องการพื้นฐานของเด็กหูหนวกหรือหูตึง เปรียบเสมือนกำแพงขวางกั้นพัฒนาการทางสังคม อารมณ์ และสติปัญญา และกีดขวางไม่ให้เด็กได้มีพัฒนาการจนเป็นศักยภาพนอกจากนี้ยังพบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีแนวโน้มในการต้องอยู่อย่างโดดเดี่ยว อีกทั้งยังมักตกเป็นผู้ถูกรังแกหรือถูกใช้ความ

รุนแรง มีผลการเรียนที่ต่ำกว่าเกณฑ์ ซึ่งส่วนใหญ่มักอยู่ในครอบครัวที่มีรายได้ต่ำ และเมื่อโตขึ้นก็มักไม่ได้รับเข้าทำงาน เพราะฉะนั้น จะเห็นได้ว่าปัญหาเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินส่งผลต่อการใช้ชีวิตของเด็กโดยตรง น่าตกใจที่เด็กหลายราย นอกจากจะขาดโอกาสในการมีชีวิตที่ดีเพราะเกิดมาในครอบครัวที่ยากจนแล้ว ยังต้องขาดโอกาสในการมีชีวิตที่เป็นปกติ เพราะปัญหาความบกพร่องทางการได้ยินสามารถส่งผลกระทบไปสู่ปัญหาการใช้ชีวิตด้านอื่น ๆ อีกมากมาย เพราะฉะนั้น การแก้ไขปัญหาด้วยความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง ทั้งนี้เพราะความบกพร่องทางการได้ยินถือเป็นความผิดปกติที่สามารถหลีกเลี่ยง ป้องกัน และสามารถรักษาได้ หรืออย่างน้อยที่สุด เทคโนโลยีปัจจุบันก็สามารถช่วยเหลือผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินบ้างไม่มากนักน้อยโดยหากแม่ผู้ตั้งครรภ์รักษาสุขภาพและปฏิบัติตามคำแนะนำของแพทย์ รวมทั้งระมัดระวังเรื่องการรับประทานยา ปัญหาความบกพร่องทางการได้ยินซึ่งอาจเกิดกับลูกย่อมสามารถป้องกันได้ล่วงหน้าตั้งแต่เมื่อเด็กยังอยู่ในครรภ์อย่างไรก็ตาม หากเด็กเกิดมาพร้อมความผิดปกติ หรือความเสี่ยงอันจะนำไปสู่ปัญหาความบกพร่องทางการได้ยิน เช่น เยื่อหุ้มสมองอักเสบ การวินิจฉัยและตรวจพบความผิดปกติ รวมทั้งการรักษาในทันทีย่อมสามารถป้องกันปัญหาได้ ยกตัวอย่างเช่น ในกรณีเด็กที่มีปัญหาในลักษณะการนำเสียงบกพร่อง อันเกิดจากการอักเสบที่มีของเหลวไหลออกมาร่วมด้วย (glue ear) หากได้รับการรักษาที่เหมาะสม จะสามารถหายขาดได้ภายใน 3 เดือน หรือร้อยละ 95 จะหายขาดได้ภายใน 1 ปี โดยปกติ ปัญหา มักจะไม่เรื้อรังไปจนเด็กพ้นวัยเด็ก เพราะมีเข็มนั้นย่อมหมายถึงภาวะความผิดปกติของหูที่รุนแรงมากขึ้น ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาที่ใหญ่กว่าได้ทั้งนี้ แม้ว่าเด็กจะได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นผู้ป่วยที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอย่างถาวร แต่หากการวินิจฉัยดังกล่าว

เกิดขึ้นในช่วงแรกของชีวิต และเด็กได้ใช้เครื่องช่วยฟังตั้งแต่นั้น ๆ (ก่อนอายุ 6 เดือน) หรือได้รับการรักษาที่มีประสิทธิภาพควบคู่ไปกับการดูแลเอาใจใส่ทั้งจากครอบครัว โรงเรียน ผู้เชี่ยวชาญ และแพทย์ โอกาสที่เด็กจะมีพัฒนาการทางด้านภาษา การพูด สังคม และอารมณ์ที่ดีก็ย่อมสูงขึ้นตามไปด้วย (Chansawang, 2016)

ดังนั้นการที่จะพัฒนาให้เด็กมีศักยภาพที่สมบูรณ์สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุขนั้น จึงจำเป็นที่จะต้องใช้กิจกรรมนันทนาการเข้ามาช่วยปรับเปลี่ยนทัศนคติ เพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น การตระหนักรู้ในตนเอง การรับรู้และเข้าใจตนเองและผู้อื่น ตลอดจนการเห็นถึงคุณค่าในตนเอง เพราะกิจกรรมนันทนาการเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อบุคคลและสังคม ช่วยให้พัฒนาอารมณ์สุขในชีวิต และพัฒนาสุขภาพจิต สมรรถภาพทางกาย ช่วยป้องกันอาชญากรรมและพฤติกรรมเบี่ยงเบนของเยาวชน ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี รู้จักศิลปวัฒนธรรมและทรัพยากรธรรมชาติ ส่งเสริมการบำบัดรักษา ความเป็นมนุษย์สัมพันธ์และการทำงานร่วมกันอย่างมีความสุข อีกทั้งเป็นเครื่องมือในการใช้บำรุงสร้างขวัญและกำลังใจให้หน่วยงานกองทัพบกต่าง ๆ (Wacharaket, 2006, p. 56) นอกจากนี้ นันทนาการยังเป็นกิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง ไม่เป็นอาชีพ โดยจะต้องมีแรงจูงใจพร้อมจะเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งต้องอาศัยความถนัดและความสนใจของบุคคลเป็นสำคัญ แต่ในบางกิจกรรมสามารถที่จะช่วยบำบัดรักษาโรคได้ซึ่งจะเป็นโรคที่ยาไม่สามารถรักษาให้หายขาดได้ โดยจะเป็นในรูปแบบของการฟื้นฟูสมรรถภาพทั้งกายและใจอีกด้วย สำหรับกิจกรรมนันทนาการที่มีเหมาะสมสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรเป็นกิจกรรมที่สามารถตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น และท้าทายความสามารถเพื่อเป็นการกระตุ้นให้เด็กสนใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมได้ง่าย

ขึ้นการปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมนันทนาการ ที่จะพัฒนาด้านต่าง ๆ ให้แก่พวกเขา (Kernprang and Jearanai, 2001) จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินควรที่จะเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการอันจะช่วยพัฒนาความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของนักเรียนให้มีความสมบูรณ์พร้อมในการดำเนินชีวิตในสังคมปัจจุบัน อีกทั้งเป็นการช่วยเติมเต็มให้เยาวชนของชาติมีศักยภาพที่ดีพร้อมจะเป็นกำลังสำคัญของชาติต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความต้องการนันทนาการ และความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
2. เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ได้ผ่านการรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการจริยธรรมในมนุษย์ วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี นพรัตน์วชิระ เลขที่ COA No. 03/2559, ERB No.02/2559

งานวิจัยแบบกึ่งทดลองนี้มีขอบเขตการทดลองและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับของโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่อง

ทางการไต้หวัน จำนวน 1,277 คน (Ministry of Education, 2015) และมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 กลุ่มได้แก่

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สำหรับตอบแบบสอบถามความต้องการนันทนาการ และความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการไต้หวัน จำนวน 801 คน จากโรงเรียนโสตศึกษาในประเทศ ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงตามรายชื่อโรงเรียนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการไต้หวัน จำนวน 20 โรงเรียน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้สำหรับการทดลองโปรแกรมจำนวน 30 คน ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวทดสอบก่อนทดสอบหลัง (one group pretest-posttest design) ที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 ของโรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เพื่อการทดลองโปรแกรมการใช้เวลาว่างและสุขภาวะของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเห็นใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง โดยผู้บริหารของโรงเรียนมีความสนใจและช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการไต้หวัน ตลอดจนตระหนักถึงความสำคัญของการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความสามารถของนักเรียน

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เพื่อการสรุปผลจากการใช้โปรแกรม ตลอดจนประสิทธิภาพของโปรแกรมด้วยกระบวนการกลุ่มแบบสนทนากลุ่ม (focus group) จำนวน 7 คน ประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียนและรองผู้อำนวยการโรงเรียน 2 คน ผู้ปกครองจำนวน 2 คน อาจารย์ผู้ประสานโรงเรียน 2 คน และผู้ช่วยวิจัยจำนวน 1 คน ของโรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา

นิยามศัพท์

1. โปรแกรมนันทนาการ หมายถึง การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ได้แก่ การแข่งขัน กิจกรรมที่กำกับด้วยตนเอง เช่น การเข้าร่วมกิจกรรม สิ่งอำนวยความสะดวกที่เปิดให้บริการ เหตุการณ์สำคัญพิเศษ กิจกรรมทางสังคมเช่น ความสนใจในกลุ่ม ชมรม และกิจกรรมที่จัดขึ้นพิเศษ (special events) โดยมีการวางแผน วันที่ เวลาที่จัดกิจกรรม กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อการศึกษาและปรับปรุงตนเอง

2. ความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรค หมายถึง การบริหารกับจัดการปัญหาที่เกิดขึ้นของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ประกอบด้วย 4 ลักษณะ (Paul G. Stoltz, 1997, p. 14) ดังนี้ ความสามารถในการควบคุมสถานการณ์ได้ เมื่อต้องเผชิญกับปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้น ความพยายามที่จะควบคุมสถานการณ์และนำตัวเองเข้าไปแก้สถานการณ์ วิธีคิดหรือวิธีมองปัญหาที่จะเข้าไปแก้ไขสถานการณ์นั้น ว่า มีจุดจบของปัญหา และปัญหา ทุก ๆ ปัญหาต้องมีทางออก ไม่ทางใด ก็ทางหนึ่ง ความสามารถที่จะอดทนและทนทานต่อปัญหาต่าง ๆ ได้

3. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ได้แก่บุคคลที่สูญเสียการได้ยินตั้งแต่ระดับหูตึงน้อยจนถึงหูหนวก (Ministry of Education, 2009, p. 5) บุคคลที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึง ผู้ที่สูญเสียสมรรถภาพทางการได้ยิน เนื่องจากอวัยวะการได้ยินประสาทหูเสื่อมหรือพิการทำให้ ไม่ได้ยินเสียงต่างๆ หรือได้ยินไม่ชัดและสูญเสียการได้ยินระหว่าง 26 - 90 เดซิเบล ทำให้ผลกระทบต่อบุคคลนั้น ๆ

ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

3.1.1 ตัวแปรอิสระ คือ โปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

3.1.2 ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเกิดการพัฒนาศักยภาพ

3.2 ข้อสรุปเกี่ยวกับโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

เครื่องมือที่ใช้และการหาคุณภาพเครื่องมือ

การวิจัยเพื่อการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ประกอบด้วยเครื่องมือ 3 ชิ้น ได้แก่

1. แบบสอบถามความต้องการนันทนาการและความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
2. แบบวัดความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
3. โปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

การวิจัยเพื่อการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีขั้นตอนการหาคุณภาพเครื่องมือ จำนวน 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถาม ความต้องการ
นันทนาการ และความสามารถในการฟื้นฟูสภาพของนักเรียนที่มีความบกพร่อง
ทางการได้ยิน

ในการสร้างและหาคุณภาพของแบบสอบถามมีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเพื่อจัดทำแบบสอบถาม แบบสอบถามแบ่ง
ออกเป็นการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคล ประเมินความต้องการนันทนาการและความสามารถ
ในการฟื้นฟูสภาพของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

2. ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เวลาว่างและ
นันทนาการ นักกิจกรรมบำบัด และผู้เชี่ยวชาญด้านความสามารถในการฟื้นฟูสภาพ
ประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ได้ค่า IOC (index of congruence) อยู่ระหว่าง 0.6 - 1.0

3. ทำการปรับแก้ไขแบบสอบถามแบบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (try-out)
กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในกลุ่มนักเรียนที่มี
ความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 30 คน ได้ค่าความเชื่อมั่นจากการหาค่า
สัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีของ Cronbach ในส่วนของความต้องการกิจกรรม
นันทนาการ และในส่วนของแบบวัดความสามารถในการฟื้นฟูสภาพในระดับ 0.89

4. ทำการเก็บข้อมูลโดยการสอบถามนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้
ยินในโรงเรียนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 801 คนที่ได้มา
จากการสุ่มหลายขั้นตอนจากประชากรนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

5. วิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ความต้องการนั้นหนาการ โดยการแจกแจงความถี่ ร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยาย

6. นำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจนี้เป็นฐานข้อมูลสำหรับการสร้างกิจกรรมนั้นหนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังและพูดของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของแบบวัดความสามารถในการฟังและพูดที่มีความสัมพันธ์กับโปรแกรมนั้นหนาการของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

การสร้างและหาคุณภาพของแบบวัดสุขภาวะ มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเพื่อจัดทำแบบสอบถาม
2. จัดทำแบบวัดความสามารถในการฟังและพูดที่มีความสัมพันธ์กับโปรแกรมนั้นหนาการของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
3. ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เวลว่างและนั้นหนาการ นักกิจกรรมบำบัด และผู้เชี่ยวชาญด้านความสามารถในการฟังและพูดประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาได้ค่า IOC (index of congruence) อยู่ระหว่าง 0.6 - 1.0
4. ทำการปรับแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
5. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ (try-out) กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันในกลุ่ม

โรงเรียนของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 30 คน ได้ค่าความเชื่อมั่น ด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีของ Cronbach ที่ระดับ .85

6. นำข้อมูลการประเมินความสามารถในการฟังผ่านอุปกรณ์ที่มีความสัมพันธ์กับโปรแกรมบันทึกการของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มาประเมินค่าเป็นระดับคะแนน แล้วทำการจัดกลุ่มนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ออกเป็น 4 ช่วงคะแนน โดยกำหนดความหมายของการประเมินค่าตามเกณฑ์ของ Best, 1977 โดยมีช่วงคะแนนดังนี้

น้อยกว่า 1.50	คะแนน	ความหมาย	น้อยที่สุด
1.51 - 2.50	คะแนน	ความหมาย	น้อย
2.51 - 3.50	คะแนน	ความหมาย	มาก
มากกว่า 3.50	คะแนน	ความหมาย	มากที่สุด

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังผ่านอุปกรณ์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน การสร้างและหาคุณภาพของโปรแกรมการใช้เวลาว่างมีขั้นตอนดังนี้

1. การศึกษาเอกสารและการวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ ปรึกษาหลักการ แนวคิด กิจกรรมนันทนาการ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบของการพัฒนาความสามารถในการฟังผ่านอุปกรณ์ในนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งขอบเขตและโครงสร้างของโปรแกรมนันทนาการมีดังนี้

2. การสร้างโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังผ่านอุปกรณ์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยใช้กรอบแนวคิดความสามารถในการฟังผ่านอุปกรณ์ ผู้วิจัยได้นำผลของการศึกษาความต้องการ

นันทนาการของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน และระดับความสามารถในการฟังคำอุปสรรคเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนกิจกรรมนี้

3. นำโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังคำอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านการใช้เวลาว่างและนันทนาการ นักกิจกรรมบำบัด ประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหาเชิงประจักษ์ (face validity)

4. ทำการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC (index of congruence) ของโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังคำอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและแบบวัดสุขภาวะที่มีผลต่อโปรแกรมนันทนาการของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีค่าอยู่ระหว่าง 0.6-1.0

5. นำโปรแกรมนันทนาการไปศึกษานำร่อง (pilot study) กับกลุ่มนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีลักษณะเหมือนกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน จากนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในโรงเรียนที่มีนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เพื่อหาความเป็นไปได้ของกิจกรรมตามสภาพจริง

6. นำหนังสือแสดงความยินยอมในการเข้าร่วมวิจัยให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เข้าร่วมงานวิจัยอ่านเพื่อสร้างความเข้าใจก่อนลงนามเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการตลอด 8 สัปดาห์

7. ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามผลของโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังคำอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินก่อนการทดลอง 1 สัปดาห์

8. นำโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไปทดลองกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ศึกษาในโรงเรียนสารวิทยา จำนวน 30 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย มีเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 8 สัปดาห์

9. ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามผลของโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลังจากการทดลองสิ้นสุด 1 สัปดาห์

10. นำผลของสุขภาวะกลุ่มทดลองมาหาค่าความแตกต่างก่อนและหลังการเข้าร่วม โดยใช้สถิติ t-test

11. ผู้วิจัยทำการปรับเนื้อหาและรายละเอียดของโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

12. จัดทำคู่มือโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีองค์ประกอบของคู่มือดังนี้
วิธีการใช้คู่มือ อธิบายถึงวัตถุประสงค์ของคู่มือ วัตถุประสงค์โปรแกรมนันทนาการ แนวทางการใช้โปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หลักการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ ข้อควรปฏิบัติ และระยะเวลาในการดำเนินโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพของคู่มือโปรแกรม
นันทนาการ เพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความ
บกพร่องทางการได้ยินการสร้างและหาคุณภาพของคู่มือ มีขั้นตอนดังนี้

1. นำโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมาพัฒนาเป็นคู่มือโปรแกรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ผู้วิจัยร่วมทำการอภิปราย (focus group) กับผู้ที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมการวิจัยประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียนและรองผู้อำนวยการโรงเรียน จำนวน 2 คน ผู้ปกครอง จำนวน 2 คน อาจารย์ผู้ประสานโรงเรียน จำนวน 2 คน ผู้ช่วยวิจัย จำนวน 1 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ จำนวน 2 คน รวม 9 คน เพื่อหาจุดบกพร่องและแนวทางแก้ไขของโปรแกรมที่จะนำไปใช้ ในประเด็นเกี่ยวกับชื่อของกิจกรรม รูปแบบกิจกรรม เวลา วัตถุประสงค์ สถานที่ตั้งวัสดุอุปกรณ์ วิธีดำเนินกิจกรรม การวัดการปฏิบัติ และข้อควรปฏิบัติ

2. ปรับปรุงคู่มือการใช้โปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินให้สมบูรณ์และให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนันทนาการ การใช้เวลาว่าง การพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรค เพื่อหาความเหมาะสมของคู่มือ แล้วนำคู่มือโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเพื่อหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา IOC (index of congruence)

3. จัดทำคู่มือการใช้โปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินฉบับสมบูรณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่าง มาวิเคราะห์หาค่าทางสถิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อหาค่าต่าง ๆ ดังนี้

1. นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติ โดย หาค่าเฉลี่ย (mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของตัวแปรก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง โดยใช้การทดสอบค่าที่แบบรายคู่ (paired t-test) ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
3. การสรุปผลจากการใช้โปรแกรม ตลอดจนประสิทธิภาพของโปรแกรมด้วยกระบวนการกลุ่มแบบ focus group วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาจุดบกพร่องและแนวทางแก้ไขของกิจกรรม ที่จะนำไปใช้ ในประเด็นเกี่ยวกับชื่อของกิจกรรม รูปแบบกิจกรรม เวลา วัตถุประสงค์ สถานที่ วัสดุอุปกรณ์ วิธีดำเนินการกิจกรรม การวัดการปฏิบัติ และข้อควรปฏิบัติจากผู้เข้าร่วม ประกอบด้วย ผู้อำนวยการโรงเรียนและรองผู้อำนวยการโรงเรียน จำนวน 2 คน ผู้ปกครอง จำนวน 2 คน อาจารย์ผู้ประสานโรงเรียน จำนวน 2 คน และผู้ช่วยวิจัย จำนวน 1 คน โรงเรียนและผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ จำนวน 2 คน รวม 9 คน

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาความต้องการนันทนาการ และความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 801 คน ผลการวิจัยพบว่า

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชายจำนวน 413 คนคิดเป็นร้อยละ 51.6 และเพศหญิงจำนวน 388 คน คิดเป็นร้อยละ 48.4 มีคะแนน GPA ระดับคะแนน 2.51 - 3.50

จำนวน 358 คน คิดเป็นร้อยละ 44.7 ระดับคะแนนมากกว่า 3.50 จำนวน 226 คน คิดเป็นร้อยละ 28.2 ระดับคะแนน 1.51 - 2.50 จำนวน 180 คนคิดเป็นร้อยละ 22.5 และระดับคะแนนต่ำกว่า 1.50 จำนวน 37 คนคิดเป็นร้อยละ 4.6 ตามลำดับ

นับถือศาสนาพุทธ จำนวน 753 คน คิดเป็นร้อยละ 94 ศาสนาอิสลาม จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 4.6 และศาสนาคริสต์ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 1.4 กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 314 คน คิดเป็นร้อยละ 39.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 256 คนคิดเป็นร้อยละ 32 และ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 231 คนคิดเป็นร้อยละ 28.2 ตามลำดับ ศึกษาในโรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดปราจีนบุรี โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสงขลา โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดสุรินทร์ โรงเรียนโสตศึกษาปานเลิและโรงเรียนโสตศึกษาอนุสารสุนทร โรงเรียนละ 50 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2 ตามลำดับ ในจังหวัดกรุงเทพมหานครจำนวน 86 คน คิดเป็นร้อยละ 10.7 จังหวัดเชียงใหม่ 50 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2 จังหวัดปราจีนบุรี 50 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2 จังหวัดลพบุรี 50 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2 จังหวัดสงขลา 50 คนคิดเป็นร้อยละ 6.2 และจังหวัดสุรินทร์ 50 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2 ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 2.90) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าส่วนใหญ่มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ประเภทการใช้เทคโนโลยี ($\bar{X}$ = 3.36) ประเภท ดนตรีและร้องเพลง ฟังเพลง ประเภทวาดภาพระบายสี ($\bar{X}$ = 3.33) ประเภทท่องเที่ยวและทัศนศึกษา ($\bar{X}$ = 3.25) และประเภทงานฝีมือและงานประดิษฐ์ ($\bar{X}$ = 3.17) ตามลำดับ และมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายอยู่ในระดับน้อยในกิจกรรมนันทนาการ

ในประเภทฟังก์ชัน นิ่งสมาธิ ($\bar{x}$ = 2.41) และประเภท ระบาย ฟ้อนรำ ($\bar{x}$ = 2.37)
 ดังแผนภูมิ 1



แผนภูมิ 1 ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการฟื้นฟูสมรรถภาพของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 3.53) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ส่วนใหญ่มีความสามารถในการฟื้นฟูสมรรถภาพอยู่ในระดับมาก แต่ในด้านวิธีคิดหรือวิธีมองปัญหาที่จะเข้าไปแก้ไขสถานการณ์นั้นว่ามีจุดจบของปัญหา และปัญหาทุก ๆ ปัญหาต้องมีทางออก ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ($\bar{x}$ = 3.49) ดังตาราง 1

ตาราง 1 ความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
จำแนกเป็นรายด้าน

ด้าน	$\bar{x}$	SD	ความหมาย
1. ความสามารถในการควบคุมสถานการณ์ได้ เมื่อต้องเผชิญกับปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้น	3.54	.677	มาก
2. ความพยายามที่จะควบคุมสถานการณ์และนำ ตัวเองเข้าไปแก้สถานการณ์	3.57	.672	มาก
3. วิธีคิดหรือวิธีมองปัญหาที่จะเข้าไปแก้ไข สถานการณ์นั้นว่ามีจุดจบของปัญหา และปัญหา ทุก ๆ ปัญหาต้องมีทางออก ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง	3.49	.680	ปานกลาง
4. ความสามารถที่จะอดทนและทนทานต่อปัญหา ต่าง ๆ ได้	3.60	.691	มาก
รวม	3.53	.698	มาก

2. เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในกลุ่มทดลอง พบว่า

ผู้วิจัยสามารถอธิบายผลการวิจัย ได้ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 18 คนคิดเป็นร้อยละ 60 และเพศชายจำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 มีอายุระหว่าง 15-18 ปี จำนวน 16 คนคิดเป็นร้อยละ 53.3 อายุระหว่าง 19-21ปี จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.7 และอายุระหว่าง 22-24 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ซึ่งนับถือศาสนาพุทธ จำนวน 20 คน

คิดเป็นร้อยละ 66.7 และศาสนาอิสลาม จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.7 และ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 ตามลำดับ

การศึกษาค้นคว้าการเข้าร่วมโปรแกรมสนับสนุนการพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมนั้น พบว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมนั้น พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับน้อย ($\bar{X}=2.33$) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคโดยรวม อยู่ในเกณฑ์ระดับน้อยเป็นส่วนใหญ่ และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการใช้เวลาว่าง กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ระดับปานกลาง ($\bar{X}=3.11$) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคส่วนใหญ่ อยู่ในเกณฑ์ระดับปานกลางและภายหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างมีการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคโดยรวมดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคโดยรวมดีขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 การเปรียบเทียบความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนก่อนและ
หลังการเข้าร่วมโปรแกรม

ความสามารถในการฟันฝ่า อุปสรรค	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		Df	t	Sig.
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
ด้านความสามารถในการควบคุม สถานการณ์ได้ เมื่อต้องเผชิญ กับปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้น	2.31	.408	3.21	.245	-0.90	.838*	.000
ด้านความพยายามที่จะ ควบคุมสถานการณ์และนำ ตัวเองเข้าไปแก้สถานการณ์	2.32	.566	3.10	.259	-0.78	.800*	.000
ด้านวิสัยทัศน์หรือวิสัยมองปัญหาที่ จะเข้าไปแก้ไขสถานการณ์นั้น	2.25	.428	3.04	.273	-0.79	-.790*	.000
ด้านความสามารถที่จะอดทน และทนทานต่อปัญหาต่าง ๆ ได้	2.44	.468	3.09	.247	-0.65	-.653*	.000
รวม	2.33	.389	3.11	.182	-0.78	.780*	.000

*p < .05, (n=30)

3. ข้อสรุปที่ได้จากการสนทนากลุ่ม (focus group)

จากการสนทนากลุ่มกับผู้นำโปรแกรม รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญทางด้านนันทนาการ
มีข้อเสนอแนะดังนี้

3.1 โปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรค
ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน บางกิจกรรม เกิดอุปสรรคและความ

ยากลำบากในการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้นำ ทำให้ขาดการมีส่วนร่วมและสนุกสนานกับกิจกรรมมากขึ้น

3.2 สถานที่จัดกิจกรรมนั้นหนาแน่นเกินไปที่โล่ง และมีสิ่งรบกวนในระหว่างการดำเนินกิจกรรมนั้นหนาแน่น

3.3 คำนึงถึงความปลอดภัยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเป็นอันดับแรกในการจัดกิจกรรม

ข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินความเหมาะสมดังต่อไปนี้

1. ควรปรับกิจกรรมให้เหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

2. ความปลอดภัยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เป็นสิ่งที่ผู้นำควรระมัดระวังให้มากที่สุด

3. ผู้นำต้องอธิบายกฎ กติกาแก่นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอย่างละเอียดที่สุด ตลอดจนหมั่นสังเกตและเอาใจใส่นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอย่างทั่วถึง

4. ความแตกต่างระหว่างเพศ เป็นสิ่งที่ผู้นำควรให้ความสำคัญไม่ต่างจากคนปกติ เพราะกลุ่มตัวอย่างอยู่ในวัยรุ่นที่สนใจในเพศตรงข้ามและ พึงระลึกว่าควรให้เกียรติเพศตรงข้ามเสมอ

อภิปรายและข้อเสนอแนะ

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย การสร้างโปรแกรมนั้นหนาแน่นเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟังและพูดของชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยนำเสนอการอภิปรายผลเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ประเมินความต้องการนันทนาการ และความสามารถในการฟื้นฟู
อุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

การศึกษาความต้องการนันทนาการ และความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรค
ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เป็นขั้นตอนพื้นฐานในการวางแผน
โปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคของนักเรียนที่มี
ความบกพร่องทางการได้ยิน อันเป็นข้อมูลที่มาจากประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรม
นันทนาการ ที่ช่วยสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่นักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ
Lertchitcharoon, 2005 ที่อธิบายว่านันทนาการ เป็นประสบการณ์หรือการกระทำ
กิจกรรมใด ๆ ที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลได้เลือกสรรเข้าร่วมโดยความสมัครใจ ปราศจาก
การถูกบังคับทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม การกระทำกิจกรรมนั้น ๆ จะต้องกระทำใน
เวลาว่างจากงานประจำ หรือภารกิจอื่น ๆ โดยไม่หวังผลตอบแทนรางวัลใด ๆ นอกจาก
ความสนุกสนาน ความพึงพอใจ ความสุขที่ได้รับเท่านั้น นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ
งานวิจัยของ Langager, 2011 ได้ศึกษาประสบการณ์ของเด็กในการเข้าร่วมโปรแกรม
นันทนาการชุมชนสำหรับเด็กที่มีสถานะเศรษฐกิจสังคมต่ำ โดยใช้กรอบแนวคิดเชิงพื้นที่
โดยสำรวจประสบการณ์ของเด็กในการพิจารณาถึงพื้นที่และบทบาทในการเล่นที่มีความ
สัมพันธ์ทางสังคม มีเด็ก 7 คนในส่วนของสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างและกิจกรรมการ
วาดภาพ และเพิ่มข้อมูลโดยใช้การสังเกต แบบบันทึก เอกสาร และการสัมภาษณ์สนทนา
กลุ่มแบบ focus group กับทีมงาน เด็ก ๆ ได้กล่าวถึงโอกาสในการเข้าร่วมกิจกรรมใน
3 เข้าร่วม คือ โอกาสที่จะทำ โอกาสที่จะเชื่อมต่อ และโอกาสที่จะดำรงอยู่ ผลจากการ
อภิปรายผลภายในกรอบแนวคิดเกี่ยวกับสถานที่และแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ในโปรแกรม
นอกโรงเรียนและ Socio-Economic Status (SES) ควรมีค่าเต็มหน้าวงเล็บ

ตอนที่ 2 ผลของโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคที่ผู้วิจัยดำเนินการ จากผลการวิจัยการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการเพื่อพัฒนาความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน พบว่า ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการมีการเปลี่ยนแปลงความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรคดีขึ้นกว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ ซึ่งเป็นตามแนวคิดของสตอลทซ์ ที่ระบุว่า AQ สามารถบ่งบอกถึงความอดทน ความพากเพียร และความสามารถในการผ่านความยากลำบาก พร้อมทั้งพยากรณ์ได้ว่า ใครจะสามารถฟันฝ่าอุปสรรค และใครจะพ่ายแพ้ ช่วยพยากรณ์ได้ว่า ใครจะทำงานได้ดี และมีศักยภาพมากกว่ากัน และใครจะล้มเหลวในเวลาอันสั้น รวมทั้งสามารถพยากรณ์ได้ว่า ใครจะล้มเลิกการทำงาน และใครจะได้รับชัยชนะ (Ketsingha, 2009) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ma-one (2007) ที่ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรค ความวิตกกังวลตามสถานการณ์และความคิดต่อผลสำเร็จในการแข่งขันกีฬาของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนกีฬาจังหวัดขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนกีฬาจังหวัดขอนแก่น มีความสามารถในการฟันฝ่าอุปสรรค และความคิดต่อผลสำเร็จในการแข่งขันกีฬาอยู่ในระดับสูงและความวิตกกังวลตามสถานการณ์อยู่ในระดับปานกลาง 2) เพศ อายุ ระดับชั้นเรียน ผลการเรียนรู้ประเภทกีฬา และระดับการเข้าร่วมการแข่งขันไม่มีผลต่อความคิดต่อผลสำเร็จในการ

แข่งขัน 3) ความสามารถในการฟื้นฟูอุปสรรคมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความคิดต่อ
ผลสำเร็จในการแข่งขันก็หาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .000 และ 4) ความวิตก
กังวลตามสถานการณ์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความคิดต่อผลสำเร็จในการแข่งขัน
ก็หาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .000

References

- Kernprang, B. & Jearanai, J. (2001). *Recreation*. Bangkok: Academic Promotion Printing Office. [in Thai]
- Ketsingha, V. (2009). *Knowledge about the desirable characteristics of Thai people: Adversity quotient*. Bangkok: Office of the Education Council. [in Thai]
- Langager, M. L. (2011). *The experiences of children participating in a community recreation program for children of low socioeconomic status*. University of Alberta (Canada), ProQuest Dissertations Publishing, MR91268.
- Lertchitcharoon, P. (2005). *Happy life with recreation*. Bangkok: The Agricultural Co-operative Federation of Thailand, LTD. [in Thai]
- Ma-one, A. (2007). *Adversity quotient, state of anxiety and sport competitive achievement orientation of the Fourth Level Students at Khon Kaen Sports School*. Master of Science (Community Psychology). Graduate School. Kasetsart University, Bangkok. [in Thai]

- Ministry of Education. (2015). *Data Management Center*. Retrieved July 10, 2016, from <https://portal.boppobec.info/obec57/publicstat/report>. [in Thai]
- Chansawang, P. (2016). *Children with hearing impairment*. Retrieved from <https://goo.gl/XQN8i5>. [in Thai]
- Wacharaket, R. (2006). Recreation helps create the happiness of life. *Executive Journal*. 26(4) , 54 – 59. [in Thai]