



# สรุปผล

การดำเนินงานโครงการติดตามและประเมินผลการนำผลการศึกษาวิจัยขององค์กรไปสู่การใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงาน



จัดทำโดย  
สถาบันวิจัยและพัฒนา



## คำนำ

โครงการติดตามและประเมินผลการนำผลการศึกษาวิจัยขององค์กรไปสู่การใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงาน เป็นโครงการที่จัดทำขึ้น โดยเล็งเห็นว่าการศึกษาวิจัยที่จะเกิดประโยชน์สูงสุดต่อหน่วยงาน คือ การศึกษาวิจัยที่สามารถนำผลลัพธ์จากการศึกษาวิจัยนั้น ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ให้มากที่สุดกับกลุ่มประชากร ซึ่งก็คือเด็กและเยาวชนในกระบวนการยุติธรรม เพื่อตอบสนองความจำเป็น ความต้องการ หรือนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทำงาน ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาองค์กรไปในทิศทางที่ดีขึ้น

สถาบันวิจัยและพัฒนาซึ่งเป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบในการศึกษาวิเคราะห์ วิจัย และพัฒนาทางวิชาการในกระบวนการยุติธรรมเด็กและเยาวชน และจัดทำเป็นข้อเสนอเชิงวิชาการไปสู่การปฏิบัติ นำไปสู่การยกระดับมาตรฐานงานกระบวนการยุติธรรมเด็กและเยาวชน รวมถึงการพัฒนาแนวทางการทำศึกษาวิจัยในเด็กและเยาวชนในกระบวนการยุติธรรมได้นั้น จึงจำเป็นต้องมีการนำผลจากการศึกษาวิจัยไปใช้ประโยชน์ รวมทั้งมีการติดตามผลการนำผลการศึกษาวิจัยเหล่านั้นไปใช้ประโยชน์ เพื่อให้เห็นถึงผลลัพธ์จากการศึกษาวิจัยที่ส่งผลกระทบต่อองค์กรอย่างเป็นรูปธรรม โดยเริ่มดำเนินงานในปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๗ ในการติดตามผลโครงการการนำเกมออนไลน์มาใช้ในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชน เป็นโครงการแรก โดยในปีต่อไป จะมีการติดตามผลการนำผลการศึกษาวิจัยของกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนไปใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่องต่อไป

สถาบันวิจัยและพัฒนา

กันยายน ๒๕๖๗

## สรุปการดำเนินงานโครงการติดตามและประเมินผลการนำผลการศึกษาวิจัยขององค์กรไปสู่การใช้ประโยชน์ ในการปฏิบัติงาน

### ผู้รับผิดชอบและผู้ร่วมดำเนินโครงการ

- |                              |  |
|------------------------------|--|
| ๑. นางสาวโชติมา สุรฤทธิธรรม  | ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านการพัฒนาเด็กและเยาวชน<br>ปฏิบัติหน้าที่ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา |
| ๒. นางสาวไตรพร ชิวไศภิชฐ     | นักจิตวิทยาคลินิกชำนาญการพิเศษ   |
| ๓. นางสาวณัฐธัญญา สมุทรลอยวน | นักสังคมสงเคราะห์ปฏิบัติการ  |
| ๔. นายธนกร ศุขผล             | นักจิตวิทยา  |
| ๕. นางสาวอริญญา ปฐมสกุล      | นักวิทยาศาสตร์สังคม  |
| ๖. นางสาวพนิดา คำเขียว       | นักวิเคราะห์นโยบายและแผน   |

วันที่ดำเนินโครงการ พฤศจิกายน ๒๕๖๖ - กันยายน ๒๕๖๗

### หลักการและเหตุผล

การศึกษาวิจัยเป็นเครื่องมือที่สำคัญเครื่องมือหนึ่งที่ใช้ในการพัฒนาองค์ความรู้ ข้อมูล เทคนิควิธีการดำเนินงาน และนวัตกรรม และด้วยลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางสังคมของแต่ละสังคมมีความเชื่อมโยงและส่งผลระหว่างกันเป็นสังคมโลก จึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่การศึกษาวิจัยจะถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือหนึ่งในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงนั้น โดยการทำนาย คาดการณ์การเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และสร้างองค์ความรู้และรูปแบบวิธีการ ตลอดจนพัฒนาการดำเนินงานในมิติต่างๆ โดยเฉพาะการดำเนินการเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายในแผนปฏิบัติการราชการรายปี พ.ศ.๒๕๖๗ เช่น การดำเนินการในสถานที่ควบคุมทั้งด้านการดูแล แก้ไข บำบัดฟื้นฟูให้ได้ตามมาตรฐานสากล และเด็กและเยาวชนสามารถกลับไปใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุขและไม่กระทำผิดซ้ำ การสร้างระบบงานที่เป็นมาตรฐาน การพัฒนาบุคลากรให้มีสมรรถนะสูง และใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ทันสมัยมาให้บริการประชาชน เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่า การศึกษาวิจัยเป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยสนับสนุนให้กรมพินิจฯ สามารถบรรลุเป้าหมายเหล่านี้ได้

อย่างไรก็ตาม การท้าทายในการศึกษาวิจัยไม่ได้มีแค่การมีระเบียบวิธีวิจัยที่ถูกต้อง ดำเนินการศึกษาตามหลักการวิจัย และการบริหารจัดการงบประมาณและเวลาที่จำกัดเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการนำผลการศึกษาวิจัยที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อการแก้ปัญหา พัฒนา และการสร้างนวัตกรรม ทั้งนี้ก็เพื่อให้บรรลุผลลัพธ์ตามที่กำหนดไว้ในโครงการศึกษาวิจัย ซึ่งขั้นตอนนี้ถือว่ามีความสำคัญอย่างมากและเป็นความท้าทายร่วมของทุกหน่วยงานที่จะต้องดำเนินการ

ในช่วงที่ผ่านมา กรมพินิจฯมีการนำผลการศึกษาวิจัยไปสู่การปฏิบัติหรือใช้ประโยชน์ แต่ยังไม่ครบถ้วน และบางครั้งมีการดำเนินการในระยะสั้นไม่ยั่งยืน ซึ่งส่งผลให้เกิดความเสียหายแก่ทั้งงบประมาณ เวลา และโอกาสที่การดำเนินงานจะได้รับการปรับปรุงพัฒนา และบุคลากรจะได้รับการเสริมสร้างสมรรถนะการทำงาน ดังนั้น สถาบันวิจัยและพัฒนาจึงได้จัดโครงการนี้ขึ้น เพื่อพัฒนาแนวทางการดำเนินงาน ขั้นตอนการดำเนินงาน รวมถึงรูปแบบแผนการนำผลการศึกษาวิจัยไปใช้ประโยชน์ (Implement plan) เพื่อนำไปใช้ในการติดตามผลการนำผลการศึกษาวิจัยไปใช้ประโยชน์ ซึ่งจะช่วยให้ทราบถึงการบรรลุผลลัพธ์ ข้อดี อุปสรรค และข้อเสนอแนะ ซึ่งการดำเนินงานร่วมกันของเจ้าหน้าที่ที่มีความเชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้องนี้

ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้ และความคิดเห็นได้อย่างรอบด้าน นอกจากนี้ ข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนนี้จะถูกนำมาใช้ในการพิจารณาการพัฒนาต่อยอด การปรับเปลี่ยน และการคงไว้ รวมทั้งการจัดทำฐานข้อมูลการบรรลุผลลัพธ์ของงานวิจัยของกรมพินิจฯด้วยเช่นกัน

### วัตถุประสงค์

๑. เพื่อติดตามและประเมินผลผลลัพธ์ของการนำผลการศึกษาวิจัยไปใช้ประโยชน์
๒. เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้รับการดูแล แก้ไขบำบัดฟื้นฟู และบริการต่างๆจากสถานพินิจฯและศูนย์ฝึกและอบรมฯ
๓. เพื่อจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเกี่ยวกับแนวทางในการสนับสนุนการปรับปรุง พัฒนาการดำเนินงานในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชน ให้สอดคล้องกับบริบทที่เป็นในปัจจุบัน

### งบประมาณที่ได้รับการจัดสรร (บาท)

งบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ.๒๕๖๗ งบรายจ่ายอื่น แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนากฎหมายและกระบวนการยุติธรรม รายการค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชน จำนวน ๕๐๐,๐๐๐ บาท (ห้าแสนบาทถ้วน)

### ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์กรมพินิจฯ

สอดคล้องกับยุทธศาสตร์เรื่องการพิทักษ์คุ้มครองเด็ก เยาวชน และผู้เยาว์ในกระบวนการยุติธรรม ให้เป็นมาตรฐานสากล

### เป้าหมายเชิงผลผลิต (Output)

๑. มีกระบวนการ ขั้นตอนการดำเนินงานในการนำผลงานวิจัยไปสู่การใช้ประโยชน์
๒. มีแผนการนำผลการศึกษาวิจัยไปสู่การใช้ประโยชน์ และรายละเอียดการดำเนินงาน การติดตาม ประเมินผล และผู้รับผิดชอบ
๓. มีข้อมูลที่ได้จากการติดตามและประเมินผลผลที่ได้รับจากการนำผลการศึกษาวิจัยไปสู่การใช้ประโยชน์ทั้งในด้านปัจจัยความสำเร็จ จุดแข็ง และข้อพัฒนา รวมถึงข้อเสนอแนะที่สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในการดำเนินงานของกรมพินิจฯและคุ้มครองเด็กและเยาวชนได้
๔. มีข้อมูลความรู้สึก ความต้องการ ความคิดเห็น ทักษะคติ และข้อเสนอแนะของเด็กและเยาวชนต่อการบริการต่างๆที่ได้รับจากสถานพินิจฯและศูนย์ฝึกและอบรมฯ

### เป้าหมายเชิงผลลัพธ์ (Outcome)

๑. เด็กและเยาวชนได้รับการดูแล แก้ไขบำบัดฟื้นฟู และบริการต่างๆจากสถานพินิจฯและศูนย์ฝึกและอบรมฯที่สอดคล้องกับความต้องการ และสภาพปัญหาที่หลากหลายของเด็กและเยาวชน
๒. เด็กและเยาวชนมีความพร้อมในการกลับไปดำเนินชีวิตในสังคมอย่างปกติสุข

### ผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้น (Impact)

ผลผลิตจากงานวิจัยสามารถนำไปใช้ประยุกต์ใช้ในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชนในกระบวนการยุติธรรมได้จริง และกรมพินิจฯและคุ้มครองเด็กและเยาวชนสามารถพัฒนาการดำเนินการที่เป็นมิตรต่อเด็กและเยาวชน

## กลุ่มเป้าหมายและวิธีการดำเนินงาน

กลุ่มเป้าหมาย : เด็ก เยาวชน และเจ้าหน้าที่ในศูนย์ฝึกและอบรมฯ สังกัดกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน จำนวน ๑๙ แห่ง

### วิธีการดำเนินงาน

๑. ขออนุมัติโครงการ และขอรับงบประมาณต่อผู้บริหาร
๒. แต่งตั้งที่ปรึกษาและคณะทำงานโครงการ
๓. ประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำแผนการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์
๔. ประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์
๕. การประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อซักซ้อมความเข้าใจในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์
๖. จัดจ้างผลิตแบบสอบถาม
๗. ลงพื้นที่เพื่อติดตามผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ใน ๑๙ หน่วยงาน
๘. รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล
๙. ประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อติดตามผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์
๑๐. ประชุมสรุปผลการดำเนินการ และนำเสนอรายงานต่อที่ปรึกษาและคณะทำงาน
๑๑. สรุปผลการดำเนินการ และเผยแพร่รายงานสรุปผลแก่หน่วยงานเพื่อนำไปใช้ประโยชน์

## ผลลัพธ์ที่ได้ (Outcome)

เด็กและเยาวชนได้รับการดูแล แก้ไขบำบัดฟื้นฟู และบริการต่างๆจากสถานพินิจและศูนย์ฝึกและอบรม ที่สอดคล้องกับความต้องการ และสภาพปัญหาที่หลากหลายของเด็กและเยาวชน

## ปัญหาอุปสรรคในการดำเนินงาน

๑. ระบบการใช้งานเกมมีข้อขัดข้องจากระบบ ทำให้ไม่สามารถใช้งานได้ในช่วงท้ายของโครงการ
๒. การไม่ประชาสัมพันธ์หรือทำความเข้าใจในหน่วยงาน ทำให้การดำเนินการใช้เกมออนไลน์ในการแก้ไข บำบัดฟื้นฟูในหน่วยงานไม่สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ หรือไม่นำไปบูรณาการกับการเรียนการสอน หรือการบำบัดแก้ไขฟื้นฟู ทำให้ต้องหาเวลาเพื่อใช้เกมออนไลน์เพิ่มจากตารางเรียน ซึ่งทำได้ยาก เนื่องจากศูนย์ฝึกและอบรมมีตารางการเรียนการสอนเต็มในทุกๆวัน

## ข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหาอุปสรรค

- ๗.๑ ประสานงานกับศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อดำเนินการแก้ไขระบบให้สามารถใช้งานได้ และมีความปลอดภัย
- ๗.๒ ในการติดตามประเมินผลการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในครั้งต่อไป ต้องมีการลงรายละเอียด และซักซ้อมความเข้าใจกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้มากขึ้น

## ผลการดำเนินโครงการ

### รายละเอียดการดำเนินงาน

๑. ได้รับการอนุมัติโครงการ เมื่อวันที่ ๒๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๖
๒. อธิปไตยฯ ลงนามในคำสั่งแต่งตั้งที่ปรึกษา และคณะทำงาน คำสั่งที่ ๘๙๐/๒๕๖๖ ลงวันที่ ๒๗ ธันวาคม ๒๕๖๖
๓. ประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำแผนการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ในวันที่ ๘ มกราคม ๒๕๖๗
๔. ประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ ภายใต้โครงการการติดตามและประเมินผลการนำผลการศึกษาวิจัยขององค์กรไปสู่การใช้ประโยชน์ ในการปฏิบัติงาน (ระยะที่ ๑) (คณะกรรมการฝ่ายการศึกษาข้อมูลเด็กและเยาวชนในกระบวนการยุติธรรม) เมื่อวันที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ณ ห้องประชุม ๖-๑๐ ชั้น ๖ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน
๕. จัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดทำแผนการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์และการติดตามประเมินผล ภายใต้โครงการติดตามและประเมินผลการศึกษาวิจัยขององค์กรไปสู่การใช้ประโยชน์ ในการปฏิบัติงาน (ระยะที่ ๑) ครั้งที่ ๒/๒๕๖๗ (คณะกรรมการฝ่ายการติดตามประเมินผลการนำผลผลิตจากงานวิจัยสู่การใช้ประโยชน์) เมื่อวันที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ เวลา ๑๓.๓๐ - ๑๖.๓๐ น. ณ ห้องประชุม ๖-๑๐ ชั้น ๖ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน
๖. ประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อซักซ้อมความเข้าใจในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ เมื่อวันที่ ๑ มีนาคม ๒๕๖๗ เวลา ๐๙.๐๐- ๑๒.๐๐ น. ณ ห้องประชุม ๖-๑๐ ชั้น ๖ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน และทางระบบการประชุมทางไกล โปรแกรม WebEx Meeting กับศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน
๗. ดำเนินการปรับแผนในการดำเนินโครงการฯ (ระยะที่ ๑)
๘. ดำเนินการจัดจ้างผลิตเอกสารแบบสอบถาม และการ์ดเกม
๙. ลงพื้นที่เพื่อติดตามผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ตั้งแต่เดือนเมษายน - มิถุนายน ๒๕๖๗ จำนวน ๑๙ หน่วยงาน (๑๖ ครั้ง) ได้แก่
  - ๙.๑) วันที่ ๑๐ เมษายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านมุกดา
  - ๙.๒) วันที่ ๑๗ เมษายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนสิรินธร และศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านอุเบกขา
  - ๙.๓) วันที่ ๑๙ เมษายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๒
  - ๙.๔) วันที่ ๒๔ - ๒๕ เมษายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๑ และศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนบ้านบึง
  - ๙.๕) วันที่ ๒ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๓
  - ๙.๖) วันที่ ๘-๙ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๘
  - ๙.๗) วันที่ ๑๕-๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๙
  - ๙.๘) วันที่ ๒๐ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๖
  - ๙.๙) วันที่ ๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนหญิงบ้านปรานี
  - ๙.๑๐) วันที่ ๓๐-๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๑๐
  - ๙.๑๑) วันที่ ๕-๖ มิถุนายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต ๔

๙.๑๒) วันที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรุณา และศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรปราการ

๙.๑๓) วันที่ ๑๒-๑๓ มิถุนายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต ๕

๙.๑๔) วันที่ ๒๐-๒๑ มิถุนายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต ๗

๙.๑๕) วันที่ ๒๗ มิถุนายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนพระนครศรีอยุธยา

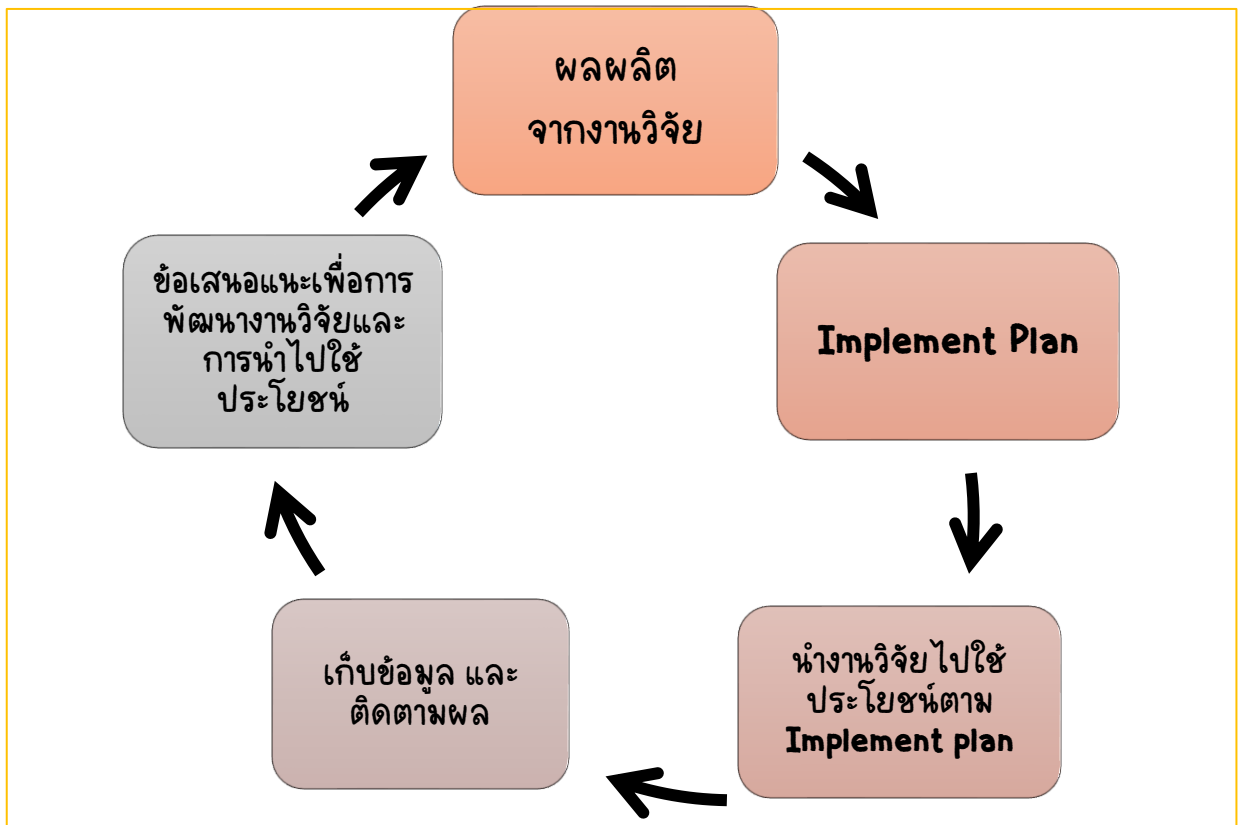
๙.๑๖) วันที่ ๒๘ มิถุนายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต ๑๑

๑๐. ประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อสรุปผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ เมื่อวันที่ ๕-๗ สิงหาคม ๒๕๖๗ ณ โรงแรม ทีเค.พาเลซ แอนด์ คอนเวนชั่น ถนนแจ้งวัฒนะ แขวงทุ่งสองห้อง เขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร

๑๑. ประชุมสรุปผลการดำเนินการ และนำเสนอรายงานต่อที่ปรึกษาและคณะทำงาน เมื่อวันที่ ๑๗ กันยายน ๒๕๖๗ ณ ห้องประชุม ๗-๐๑ ชั้น ๗ อาคารกระทรวงยุติธรรม

### ผลผลิตที่ได้รับ (Output)

#### ๑. แผนผังการติดตามประเมินผลการนำผลการศึกษาวิจัยขององค์กรไปสู่การปฏิบัติงาน



๒. แผนการนำผลการศึกษาวิจัยขององค์กรไปสู่การใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงาน ในโครงการการนำเกมออนไลน์มาใช้เพื่อการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชนในสถานควบคุม

หัวข้อ	รายละเอียด	ผู้รับผิดชอบ
๑. หน่วยปฏิบัติที่นำเกมออนไลน์ไปใช้กับเด็กและเยาวชน	ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๑ – ๑๑ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรุณา ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายมุกดา ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านอุเบกขา ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนหญิงบ้านปรานี ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนสิรินธร ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนพระนครศรีอยุธยา ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนบ้านบึง ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรปราการ	หน่วยปฏิบัติ
๒. ระยะเวลาในการดำเนินการของหน่วยปฏิบัติ	มีนาคม-มิถุนายน ๒๕๖๗	หน่วยปฏิบัติ
๓. รูปแบบการดำเนินงานของหน่วยปฏิบัติ	- จัดสถานที่และอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ - กำหนดเกณฑ์เด็กและเยาวชนที่สามารถร่วมกิจกรรมได้และกติกาในการร่วมกิจกรรม - จัดคาบและระยะเวลาให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมออนไลน์ - ควบคุมให้เด็กและเยาวชนเข้าเล่น-เลิกเล่นเกมออนไลน์ตามขั้นตอนที่กำหนด - ควบคุมและสังเกตพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์	หน่วยปฏิบัติ
๔. วิธีการประเมินผลการดำเนินงาน	เป็นการรวบรวมข้อมูลผลการดำเนินงาน ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ได้จากเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์และเจ้าหน้าที่ผู้ให้บริการ โดยข้อมูลมีทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ และนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ใน ๔ ประเด็น ได้แก่ (๑) ประโยชน์หรือผลลัพธ์ที่ได้จากการรับบริการต่าง ๆ (๒) ความพึงพอใจต่อการเล่นเกม (๓) รูปแบบของการให้บริการเกมนออนไลน์ที่มีความเหมาะสมและปฏิบัติได้ (๔) ความเห็นต่อการนำเกมออนไลน์ไปใช้ในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชนในระยะยาวและการขยายกลุ่มเป้าหมาย	ฝ่ายเลขานุการ คณะอนุกรรมการ
๕. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลผลการดำเนินงาน	การเก็บรวบรวมข้อมูลผลการดำเนินงานมี ๒ วิธี ดังนี้ ๕.๑ คณะอนุกรรมการที่ได้รับมอบหมายลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูล ดังนี้	คณะอนุกรรมการ



หัวข้อ	รายละเอียด	ผู้รับผิดชอบ
	<p><i>กรณีเด็กและเยาวชน</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเล่นเกมออนไลน์และบริการต่าง ๆ ของศูนย์ฝึกและอบรม</li> <li>- การสัมภาษณ์ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อการเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้รูปแบบ Focus group</li> </ul> <p><i>กรณีเจ้าหน้าที่</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสัมภาษณ์ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อการบริหารจัดการในการนำเกมออนไลน์มาใช้</li> </ul>	
	<p>๕.๒ หน่วยปฏิบัติเป็นผู้เก็บข้อมูลและรายงานต่อฝ่ายเลขานุการ โดยใช้เครื่องมือ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- แบบรายงานผลการดำเนินงานประจำเดือน</li> <li>- แบบประเมินความพึงพอใจของเด็กและเยาวชนต่อเกมออนไลน์ที่อยู่ในระบบเกม</li> <li>- แบบสอบถามความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนต่อการเล่นเกมออนไลน์และบริการต่าง ๆ ของศูนย์ฝึกและอบรม (หากจำเป็น)</li> <li>- การสัมภาษณ์ความคิดเห็นของเจ้าหน้าที่ต่อการแสดงออกของเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมเล่นเกมออนไลน์และการบริหารจัดการ (หากจำเป็น)</li> </ul>	หน่วยปฏิบัติ ฝ่ายเลขานุการ
<p><b>๖. การประชุมเพื่อซักซ้อมความเข้าใจกับหน่วยปฏิบัติก่อนนำเกมออนไลน์ไปใช้กับเด็กและเยาวชน</b></p>	<p>จัดประชุมออนไลน์ (WebEx) ร่วมกับหน่วยปฏิบัติเพื่อชี้แจงในหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>๖.๑ ที่มาและวัตถุประสงค์ของโครงการฯ (สถาบันวิจัยฯ)</li> <li>๖.๒ รูปแบบของเกมที่จะนำมาใช้ในโครงการฯ(สถาบันวิจัยฯ)</li> <li>๖.๓ วิธีการใช้ระบบเกมออนไลน์ (ศูนย์เทคโนโลยีฯ)</li> <li>๖.๔ เกณฑ์การคัดเลือกเด็กและเยาวชน และช่วงเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรม (กพย.)</li> <li>๖.๕ รายงานผลการดำเนินงานประจำเดือน(สถาบันวิจัยฯ)</li> <li>๖.๖ ชี้แจงการติดตามผล (สถาบันวิจัยฯ)</li> <li>๖.๗ แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากหน่วยงานนำร่อง (สถาบันวิจัยฯ)</li> </ul>	ฝ่ายเลขานุการ คณะกรรมการ
<p><b>๗.สรุปผลโครงการติดตามและประเมินผลการทำงานผลการศึกษาวิจัยขององค์กรไปสู่การใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงาน</b></p>	<p>๗.๑ จัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อติดตามผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์เพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อรูปแบบการนำเกมออนไลน์ไปใช้ในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูผู้เด็กและเยาวชนในระยะยาวและการขยายกลุ่มเป้าหมาย</p>	ฝ่ายเลขานุการ

หัวข้อ	รายละเอียด	ผู้รับผิดชอบ
	๗.๒ จัดทำรายงานผลการดำเนินงานโครงการติดตามและประเมินผลการนำผลการศึกษาวิจัยขององค์กรไปสู่การใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงาน	ฝ่ายเลขานุการ คณะอนุกรรมการ
	๗.๓ เผยแพร่รายงานสรุปผลการดำเนินงานโครงการติดตามและประเมินผลการนำผลการศึกษาวิจัยขององค์กรไปสู่การใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงาน (ระยะที่ ๑) ให้แก่หน่วยปฏิบัติและผู้ที่เกี่ยวข้องทราบ	ฝ่ายเลขานุการ

**๓. ผลจากการลงพื้นที่เพื่อติดตามผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในโครงการติดตามและประเมินผลการนำผลการศึกษาวิจัยขององค์กรไปสู่การใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงาน**

การดำเนินการลงพื้นที่เพื่อติดตามผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ประกอบด้วย การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามเด็กและเยาวชน การ Focus Group เด็กและเยาวชน และสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน ในเดือนเมษายน – มิถุนายน ๒๕๖๗ จำนวน ๑๙ หน่วยงาน (๑๖ ครั้ง) ได้แก่

- ๑) วันที่ ๑๐ เมษายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านมูทิตา
- ๒) วันที่ ๑๗ เมษายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนสตรีนคร และศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านอุเบกขา
- ๓) วันที่ ๑๙ เมษายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๒
- ๔) วันที่ ๒๔ – ๒๕ เมษายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๑ และศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนบ้านบึง
- ๕) วันที่ ๒ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๓
- ๖) วันที่ ๘-๙ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๘
- ๗) วันที่ ๑๕-๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๙
- ๘) วันที่ ๒๐ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๖
- ๙) วันที่ ๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนหญิงบ้านปรานี
- ๑๐) วันที่ ๓๐-๓๑ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๑๐
- ๑๑) วันที่ ๕-๖ มิถุนายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต ๔
- ๑๒) วันที่ ๑๐ มิถุนายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรูณา และศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรปราการ
- ๑๓) วันที่ ๑๒-๑๓ มิถุนายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต ๕
- ๑๔) วันที่ ๒๐-๒๑ มิถุนายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต ๗
- ๑๕) วันที่ ๒๗ มิถุนายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนพระนครศรีอยุธยา
- ๑๖) วันที่ ๒๘ มิถุนายน ๒๕๖๗ ณ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต ๑๑

### ผลจากแบบสอบถามของเด็กและเยาวชน

การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากเด็กและเยาวชนจำนวน ๑,๒๐๐ คน ประกอบด้วยเด็กและเยาวชนที่ได้เล่นเกมออนไลน์และไม่ได้เล่นเกมออนไลน์

แบบสอบถามนี้เป็นการให้เด็กและเยาวชนรายงานข้อมูล ๔ ด้าน ได้แก่ ข้อมูลส่วนบุคคลทั่วไปของเด็กและเยาวชน เช่น เพศ อายุ การศึกษา ประวัติการเล่นเกมออนไลน์ เป็นต้น ข้อมูลการเล่นเกมออนไลน์ในศูนย์ฝึกและอบรม (เช่น ช่วงเวลาและระยะเวลาของการเล่น ลักษณะของเกมที่ใช้เล่น เป็นต้น) และความคิดเห็นต่อการเล่นเกมออนไลน์ในศูนย์ฝึกและอบรม (เช่น สิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกม ข้อเสียที่ได้จากการเล่นเกม เป็นต้น) รวมทั้งปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยแวดล้อมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องหรือส่งผลต่อการแก้ไขบำบัดฟื้นฟู เช่น ปัจจัยพื้นฐานและความเป็นอยู่ ความรู้สึกปลอดภัยมั่นคง ประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกอบรม เป็นต้น

การรายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นการรายงานภาพรวมของเด็กและเยาวชนทั้งหมด โดยแบ่งเป็น ๕ ส่วน ได้แก่

- ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป
- ส่วนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ก่อนเข้ารับการฝึกอบรม
- ส่วนที่ ๓ ข้อมูลการเล่นเกมออนไลน์ในระหว่างฝึกอบรม และความคิดเห็นต่อเกมออนไลน์
- ส่วนที่ ๔ ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยแวดล้อมอื่นที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขบำบัดฟื้นฟู
- ส่วนที่ ๕ ข้อเสนอแนะ

โดยมีรายละเอียด ดังนี้

#### ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ข้อมูลทั่วไปประกอบด้วยตารางที่ ๑-๘ ซึ่งเป็นข้อมูลส่วนบุคคลของเด็กและเยาวชน สรุปได้ว่า เด็กและเยาวชนผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยมีจำนวนถึงร้อยละ ๙๒ และส่วนใหญ่อายุ ๑๘ ปี และจบวุฒิมัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ ๔๕ รองลงมาเป็นวุฒิมัธยมศึกษาตอนต้น ร้อยละ ๓๘ ปัจจุบันเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ คิดเป็นร้อยละ ๘๑ โดยศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถึงร้อยละ ๔๕ และระดับมัธยมศึกษาตอนปลายร้อยละ ๔๐ ส่วนระยะเวลาการฝึกอบรมนั้น เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่อยู่ในช่วงไม่เกิน ๓ เดือนแรกของการฝึกอบรม รองลงมาอยู่ในช่วง ๓ เดือน ถึง ๖ เดือน และมากกว่า ๑๒ เดือน ถึง ๒๔ เดือน โดยมีรายละเอียดของตารางข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ ๑ แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจากศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน ๑๙ แห่ง

หน่วยงาน	จำนวน	ร้อยละ
๑. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๑	๓๔	๒.๘๓
๒. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๒	๙๔	๗.๘๓
๓. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๓	๑๐๗	๘.๙๒
๔. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๔	๑๐๔	๘.๖๗
๕. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๕	๒๒๑	๑๘.๔๒
๖. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๖	๘๗	๗.๒๕
๗. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๗	๙๓	๗.๗๕
๘. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๘	๙๘	๘.๑๗

หน่วยงาน	จำนวน	ร้อยละ
๙. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๙	๗๑	๕.๙๒
๑๐. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๑๐	๓๗	๓.๐๘
๑๑. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๑๑	๔๐	๓.๓๓
๑๒. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรุณา	๖๔	๕.๑๗
๑๓. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านมุทิตา	๕๐	๐.๓๓
๑๔. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านอุเบกขา	๔	๑.๘๓
๑๕. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนหญิงบ้านปรานี	๒๒	๕.๓๓
๑๖. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนบ้านบึง	๒๖	๑.๕๘
๑๗. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนสิรินธร	๑๙	๐.๖๗
๑๘. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนจังหวัดสมุทรปราการ	๘	๑.๗๕
๑๙. ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	๒๑	๒.๑๗
<b>รวม</b>	<b>๑,๒๐๐</b>	<b>๑๐๐.๐๐</b>

จากตารางที่ ๑ พบว่า จำนวนเด็กและเยาวชนที่ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็นเด็กและเยาวชนจากศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๕ จำนวน ๒๒๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๔๒ รองลงมาเป็นศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๓ จำนวน ๑๐๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๘.๙๒ และศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน เขต ๔ จำนวน ๑๐๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๘.๖๗ ตามลำดับ

**ตารางที่ ๒** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	๑,๑๐๙	๙๒.๖
หญิง	๘๘	๗.๔
<b>รวม</b>	<b>๑,๑๙๗</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๒ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเด็กและเยาวชนชาย จำนวน ๑,๑๐๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๙๒.๖ และเป็นเด็กและเยาวชนหญิง จำนวน ๘๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๗.๔

**ตารางที่ ๓** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
๑๓ ปี	๙	๐.๘
๑๔ ปี	๒๙	๓.๓
๑๕ ปี	๗๑	๖.๐
๑๖ ปี	๑๗๖	๑๔.๙
๑๗ ปี	๓๔๓	๒๙.๑
๑๘ ปี	๓๑๙	๒๗.๑
๑๙ ปี	๑๔๒	๑๒.๑

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
๒๐ ปี	๔๗	๔.๐
๒๑ ปี	๑๗	๑.๔
๒๒ ปี	๑๐	๐.๘
๒๓ ปี	๕	๐.๔
<b>รวม</b>	<b>๑,๑๗๘</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๓ พบว่า อายุของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมาก เป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุ ๑๗ ปี จำนวน ๓๔๓ ราย คิดเป็นร้อยละ ๒๙.๑ รองลงมา มีอายุ ๑๘ ปี จำนวน ๓๑๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๗.๑ และอายุ ๑๖ ปี จำนวน ๑๗๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๔.๙ ตามลำดับ

**ตารางที่ ๔** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามวุฒิการศึกษา

วุฒิการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ยังไม่มีวุฒิการศึกษา	๙๒	๗.๙
ประถมศึกษา	๕๒๖	๔๕.๐
มัธยมศึกษาตอนต้น	๔๔๘	๓๘.๓
มัธยมศึกษาตอนปลาย	๙๙	๘.๕
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)	๔	๐.๓
<b>รวม</b>	<b>๑,๑๖๙</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๔ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีวุฒิการศึกษา คือระดับประถมศึกษา จำนวน ๕๒๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๕.๐ รองลงมา เป็นระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน ๔๔๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๘.๓ และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน ๙๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๘.๕ ตามลำดับ

**ตารางที่ ๕** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามสถานะการศึกษาปัจจุบัน

สถานะการศึกษาปัจจุบัน	จำนวน	ร้อยละ
กำลังศึกษา	๙๐๔	๘๑.๘
ไม่ได้ศึกษาต่อ	๒๐๑	๑๘.๒
<b>รวม</b>	<b>๑,๑๐๕</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๕ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามสถานะการศึกษาในปัจจุบัน กำลังศึกษาอยู่จำนวน ๙๐๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๑.๘ ไม่ได้ศึกษาต่อจำนวน ๒๐๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๒

**ตารางที่ ๖** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามระดับการศึกษาปัจจุบัน (กำลังศึกษา)

ระดับการศึกษาปัจจุบัน (กำลังศึกษา)	จำนวน	ร้อยละ
ประถมศึกษา	๙๗	๑๐.๗
มัธยมศึกษาตอนต้น	๔๑๐	๔๕.๔
มัธยมศึกษาตอนปลาย	๓๖๔	๔๐.๓
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)	๒๐	๒.๒
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)	๖	๐.๗
ปริญญาตรี	๗	๐.๘
<b>รวม</b>	<b>๙๐๔</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๖ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมาก ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน ๔๑๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๕.๔ รองลงมาเป็นระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน ๓๖๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๓ และระดับประถมศึกษา จำนวน ๙๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๗ ตามลำดับ

**ตารางที่ ๗** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามระยะเวลาการฝึกอบรม

ระยะเวลาการฝึกอบรม	จำนวน	ร้อยละ
แรกรับถึง ๓ เดือน	๓๗๒	๓๑.๗
มากกว่า ๓ เดือน ถึง ๖ เดือน	๓๐๗	๒๖.๒
มากกว่า ๖ เดือน ถึง ๙ เดือน	๑๖๐	๑๓.๖
มากกว่า ๙ เดือน ถึง ๑๒ เดือน	๑๐๕	๙.๐
มากกว่า ๑๒ เดือน ถึง ๒๔ เดือน	๑๖๙	๑๔.๔
มากกว่า ๒๔ เดือน ขึ้นไป	๖๐	๕.๑
<b>รวม</b>	<b>๑,๑๗๓</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๗ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากได้รับการฝึกอบรมมาแล้วตั้งแต่แรกรับถึง ๓ เดือน จำนวน ๓๗๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๑.๗ รองลงมาเป็นได้รับการฝึกอบรมมาแล้ว มากกว่า ๓ เดือน ถึง ๖ เดือน จำนวน ๓๐๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๖.๒ และ ได้รับการฝึกอบรมมาแล้ว มากกว่า ๑๒ เดือน ถึง ๒๔ เดือน จำนวน ๑๖๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๔.๔ ตามลำดับ

ตารางที่ ๘ แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามปี พ.ศ. ที่ครบกำหนดระยะเวลาการฝึกอบรม

ปี พ.ศ. ที่ครบกำหนดระยะเวลาการฝึกอบรม	จำนวน	ร้อยละ
๒๕๖๗	๕๒๔	๔๕.๘
๒๕๖๘	๔๑๓	๓๖.๑
๒๕๖๙	๑๒๒	๑๐.๗
๒๕๗๐	๕๘	๕.๑
๒๕๗๑	๑๑	๑.๐
๒๕๗๒	๗	๐.๖
๒๕๗๓	๒	๐.๒
๒๕๗๔	๑	๐.๑
๒๖๗๕	๓	๐.๓
๒๕๗๖	๐	๐.๐๐
๒๕๗๗	๓	๐.๓
<b>รวม</b>	<b>๑,๑๔๔</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๘ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมาก จะครบกำหนดระยะเวลาการฝึกอบรมในปี พ.ศ. ๒๕๖๗ จำนวน ๕๒๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๕.๘ รองลงมาเป็นครบกำหนดระยะเวลาการฝึกอบรมในปี พ.ศ. ๒๕๖๘ จำนวน ๔๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๖.๑ และครบกำหนดระยะเวลาการฝึกอบรมในปี พ.ศ. ๒๕๖๙ จำนวน ๑๒๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๗ ตามลำดับ

## ส่วนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ก่อนเข้ารับการฝึกอบรม

ข้อมูลส่วนนี้ประกอบด้วยตารางที่ ๙-๑๓ สรุปข้อมูลได้ว่า เด็กและเยาวชนถึงร้อยละ ๙๒ เคยเล่นเกมออนไลน์ก่อนเข้ารับการฝึกอบรม โดยเล่นเป็นประจำทุกวัน คิดเป็นร้อยละ ๕๒ รองลงมาเล่น ๓ - ๔ วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ ๒๐ และเล่นไม่เกิน ๒ วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ ๑๖ ส่วนใหญ่มักเล่นเกมโดยใช้โทรศัพท์มือถือถึงร้อยละ ๙๕ โดยเล่นร่วมกับเพื่อนเป็นทีมร้อยละ ๖๕ และเล่นเกมที่บ้านของตนเอง รองมาเป็นบ้านเพื่อน คิดเป็นร้อยละ ๖๔ และ ๓๐ ตามลำดับ โดยมีรายละเอียดตารางข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ ๙ แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามการเล่นก่อนเข้ารับการฝึกอบรม

การเล่นก่อนเข้ารับการฝึกอบรม	จำนวน	ร้อยละ
เล่น	๑,๑๑๐	๙๒.๗
ไม่ได้เล่น	๘๘	๗.๓
<b>รวม</b>	<b>๑,๑๙๘</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๙ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากมีการเล่นเกมก่อนเข้ารับการฝึกอบรม จำนวน ๑,๑๑๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๙๒.๗ ไม่ได้เล่นเกม จำนวน ๘๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๗.๓

**ตารางที่ ๑๐** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามความถี่ของการเล่นเกมก่อนเข้ารับ การฝึกอบรม

ความถี่ของการเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
เล่นทุกวัน	๕๘๑	๕๒.๓
เล่น ๕ - ๖ วันต่อสัปดาห์	๑๒๒	๑๑.๐
เล่น ๓ - ๔ วันต่อสัปดาห์	๒๒๗	๒๐.๕
เล่นไม่เกิน ๒ วันต่อสัปดาห์	๑๘๐	๑๖.๒
<b>รวม</b>	<b>๑,๑๑๐</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๑๐ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากก่อนเข้ารับการฝึกอบรมมีความถี่ของการเล่นเกมทุกวัน จำนวน ๕๘๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๒.๓ รองลงมาจะมีการเล่นเกม ๓-๔ วันต่อสัปดาห์ จำนวน ๒๒๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๐.๕ และมีการเล่นเกมไม่เกิน ๒ วันต่อสัปดาห์ จำนวน ๑๘๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๖.๒ ตามลำดับ

**ตารางที่ ๑๑** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามอุปกรณ์ของการเล่นเกมก่อนเข้ารับ การฝึกอบรม (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ)

อุปกรณ์ของการเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
คอมพิวเตอร์	๓๔๑	๓๐.๗
โทรศัพท์มือถือ	๑,๐๖๐	๙๕.๕
เครื่องเล่นเกมอื่น เช่น Play Station	๖๙	๖.๒
อื่น ๆ	๑๔	๑.๓

จากตารางที่ ๑๑ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมาก ก่อนเข้ารับการฝึกอบรมจะใช้โทรศัพท์มือถือเป็น อุปกรณ์ในการเล่นเกม จำนวน ๑,๐๖๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๙๕.๕ รองลงมาเป็นใช้คอมพิวเตอร์ จำนวน ๓๔๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๗ และใช้เครื่องเล่นเกมอื่น เช่น Play Station จำนวน ๖๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๖.๒ ตามลำดับ

**ตารางที่ ๑๒** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามลักษณะการเล่นเกมนก่อนเข้ารับ การฝึกอบรม

ลักษณะการเล่นเกมน	จำนวน	ร้อยละ
ส่วนใหญ่เล่นคนเดียว	๓๘๔	๓๔.๖
ส่วนใหญ่เล่นร่วมกับเพื่อนเป็นทีม	๗๒๖	๖๕.๔
<b>รวม</b>	<b>๑,๑๑๐</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๑๒ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากก่อนเข้ารับการฝึกอบรมจะเล่นเกมร่วมกับเพื่อน เป็นทีม จำนวน ๗๒๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๕.๔ และเล่นเกมคนเดียว จำนวน ๓๘๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๔.๖



**ตารางที่ ๑๓** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามสถานที่ของการเล่นเกมก่อนเข้ารับ การฝึกอบรม

สถานที่ของการเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
บ้านตนเอง	๗๑๓	๖๔.๒
บ้านเพื่อน	๓๔๑	๓๐.๗
ร้านเกม	๓๙	๓.๕
อื่น ๆ	๑๗	๑.๕
<b>รวม</b>	<b>๑,๑๑๐</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๑๓ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากก่อนเข้ารับการฝึกอบรมจะเล่นเกมที่บ้านตนเอง จำนวน ๗๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๔.๒ รองลงมาจะเล่นเกมที่บ้านเพื่อน จำนวน ๓๔๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๗ และเล่นเกมที่ร้าน จำนวน ๓๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๓.๕ ตามลำดับ

### ส่วนที่ ๓ ข้อมูลการเล่นเกมนอนไลน์ในระหว่างฝึกอบรมและความคิดเห็นต่อเกมนอนไลน์

ส่วนที่ ๓ ประกอบด้วยตารางที่ ๑๔-๒๑ ซึ่งสรุปการวิเคราะห์สถิติข้อมูลได้ว่า เด็กและเยาวชนส่วนน้อยได้เล่นเกมออนไลน์ในศูนย์ฝึกและอบรม คิดเป็นร้อยละ ๗๖ โดยกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ได้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เล่นเพียง ๑ ครั้ง คิดเป็นร้อยละ ๕๕ และเล่น ๑ - ๒ เกม คิดเป็นร้อยละ ๖๓ โดยมักเล่นไม่เกิน ๓๐ นาทีต่อครั้ง ลักษณะของเกมนอนไลน์ที่เด็กและเยาวชนชอบเล่นมากที่สุดคือ การตัดสินใจ การแก้ปัญหา คิดเป็นร้อยละ ๔๐ รองลงมาเป็นที่ทักษะการกระทำ ร้อยละ ๓๒ ส่วนลักษณะที่ชอบน้อยที่สุดคือ การประยุกต์ความคิดรวบยอด ส่วนลักษณะของเกมนอนไลน์ที่ไม่ชอบคือ การประยุกต์ความคิดรวบยอด รองลงมาคือ ความจำ ความคิด และทักษะการกระทำ ตามลำดับ

สำหรับประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์นั้น เด็กและเยาวชนเห็นว่าเป็นเรื่องความสนุก รองลงมาคือ แก้เบื่อ และฝึกคิดแก้ปัญหา/วิเคราะห์ ส่วนความคิดเห็นต่อการเล่นเกมในศูนย์ฝึกและอบรมนั้น เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ค่อนข้างเห็นด้วยในเรื่องการได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์ โดยสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมออนไลน์นั้นสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในระหว่างฝึกอบรม รวมทั้งนำไปใช้ในชีวิตได้แม้ว่าฉันจะได้รับการปล่อยตัวไปแล้วได้ด้วย เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่รับรู้ในข้อเสียจากการเล่นเกมออนไลน์หากไม่มีการจำกัดเวลาหรือเลือกประเภทของเกมที่มีความเหมาะสม โดยมีรายละเอียดตารางข้อมูล ดังนี้

**ตารางที่ ๑๔** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามการเล่นเกมนอนไลน์ในศูนย์ฝึกฯ

การเล่นเกมนอนไลน์ในศูนย์ฝึกฯ	จำนวน	ร้อยละ
เล่น	๒๘๐	๒๓.๔
ไม่ได้เล่น	๙๑๙	๗๖.๖
<b>รวม</b>	<b>๑,๑๙๙</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๑๔ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากไม่ได้มีการเล่นเกมในศูนย์ฝึกฯ มีจำนวน ๙๑๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๖.๖ ส่วนที่มีการเล่นเกมในศูนย์ฝึกฯ มีจำนวน ๒๘๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๓.๔

**ตารางที่ ๑๕** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามจำนวนครั้งของการเล่นเกมออนไลน์ภายในศูนย์ฝึกฯ

จำนวนครั้งของการเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
๑ ครั้ง	๑๕๔	๕๕.๐
๒ ครั้ง	๖๓	๒๒.๕
๓ ครั้ง	๒๕	๘.๙
มากกว่า ๓ ครั้ง	๓๘	๑๓.๖
<b>รวม</b>	<b>๒๘๐</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๑๕ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากที่เล่นเกมออนไลน์ภายในศูนย์ฝึกฯ จำนวน ๑ ครั้ง จำนวน ๑๕๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๕.๐ รองลงมาเล่นเกมจำนวน ๒ ครั้ง จำนวน ๖๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒.๕ และเล่นเกมมากกว่า ๓ ครั้ง จำนวน ๓๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๓.๖ ตามลำดับ

**ตารางที่ ๑๖** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามจำนวนของเกมออนไลน์ที่ได้เล่นภายในศูนย์ฝึกฯ

จำนวนของเกมออนไลน์ที่ได้เล่น	จำนวน	ร้อยละ
๑ - ๒ เกม	๑๗๙	๖๓.๙
๓ - ๕ เกม	๖๕	๒๓.๒
๖ - ๘ เกม	๑๒	๔.๓
มากกว่า ๘ เกม	๒๔	๘.๖
<b>รวม</b>	<b>๒๘๐</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๑๖ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากได้เล่นภายในศูนย์ฝึกฯ จะได้เล่นเกม ๑ - ๒ เกม จำนวน ๑๗๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๓.๙ รองลงมาเล่นเกม ๓ - ๕ เกม จำนวน ๖๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๓.๒ และเล่นเกม มากกว่า ๘ เกม จำนวน ๒๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๘.๖ ตามลำดับ

**ตารางที่ ๑๗** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามระยะเวลาที่เล่นเกมต่อครั้งภายในศูนย์ฝึกและอบรม

ระยะเวลาที่เล่นเกมต่อครั้ง	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เกิน ๓๐ นาที	๑๖๐	๕๗.๑
๓๑ - ๖๐ นาที	๔๙	๑๗.๕
๖๑ - ๙๐ นาที	๒๘	๑๐.๐
๙๑ - ๑๒๐ นาที	๑๕	๕.๔
๑๒๑ - ๑๕๐ นาที	๔	๑.๔
๑๕๑ - ๑๘๐ นาที	๙	๓.๒
มากกว่า ๑๘๐ นาทีขึ้นไป	๑๕	๕.๔
<b>รวม</b>	<b>๒๘๐</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๑๗ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากใช้ระยะเวลาที่เล่นเกมต่อครั้งภายในศูนย์ฝึกฯ ไม่เกิน ๓๐ นาที จำนวน ๑๖๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๗.๑ รองลงมาเล่นเกม ๓๑ – ๖๐ นาที จำนวน ๔๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๗.๕ และเล่นเกม ๖๑ – ๙๐ นาที จำนวน ๒๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๐ ตามลำดับ

**ตารางที่ ๑๘** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามประเภทของเกมที่ ชอบเล่น ภายในศูนย์ฝึกและอบรม (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ)

ประเภทของเกมที่ชอบเล่น	จำนวน	ร้อยละ
ความจำ ความคิด	๕๐	๑๗.๙
การตัดสินใจ การแก้ปัญหา	๑๑๔	๔๐.๗
การอยู่ร่วมกันในสังคม	๖๑	๒๑.๘
ทักษะการกระทำ	๙๑	๓๒.๕
การประยุกต์ความคิดรวบยอด	๑๘	๖.๕

จากตารางที่ ๑๘ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากชอบเล่นภายในศูนย์ฝึกฯ ประเภท การตัดสินใจ การแก้ปัญหา จำนวน ๑๑๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๗ รองลงมาเป็นประเภททักษะการกระทำ จำนวน ๙๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๒.๕ และประเภทการอยู่ร่วมกันในสังคม จำนวน ๖๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๑.๘ ตามลำดับ

**ตารางที่ ๑๙** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามประเภทของเกมที่ไม่ชอบเล่น ภายในศูนย์ฝึกและอบรม (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ)

ประเภทของเกมที่ไม่ชอบเล่น	จำนวน	ร้อยละ
ความจำ ความคิด	๖๗	๒๓.๙
การตัดสินใจ การแก้ปัญหา	๓๔	๑๒.๑
การอยู่ร่วมกันในสังคม	๑๙	๖.๘
ทักษะการกระทำ	๔๙	๑๗.๕
การประยุกต์ความคิดรวบยอด	๑๑๒	๔๐.๐

จากตารางที่ ๑๙ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากไม่ชอบเล่นภายในศูนย์ฝึกฯ ประเภท การประยุกต์ความคิดรวบยอด จำนวน ๑๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๐.๐ รองลงมาเป็นประเภทความจำ ความคิด จำนวน ๖๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๓.๙ และประเภททักษะการกระทำ จำนวน ๔๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๗.๕ ตามลำดับ

**ตารางที่ ๒๐** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจำแนกตามลำดับของการได้ประโยชน์ของการเล่นเกมมากที่สุด (เลือกตอบ ๕ ลำดับ)

อุปกรณ์ของการเล่นเกม	จำนวน	ร้อยละ
ลำดับที่ ๑ ความสนุก	๑๔๗	๕๒.๕
ลำดับที่ ๒ แก้เบื่อ	๘๔	๓๐.๐
ลำดับที่ ๓ ฝึกคิดแก้ปัญหา/วิเคราะห์	๕๔	๑๙.๓
ลำดับที่ ๔ ฝึกวางแผน	๔๘	๑๗.๑
ลำดับที่ ๕ ฝึกคิดแก้ปัญหา/วิเคราะห์	๔๒	๑๕.๐

จากตารางที่ ๒๐ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเรียงลำดับของการได้ประโยชน์ของการเล่นเกมมากที่สุด ลำดับที่ ๑ ความสนุก จำนวน ๑๔๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๒.๕ ลำดับที่ ๒ แก้เบื่อ จำนวน ๘๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๐ และลำดับที่ ๓ ผึกคิดแก้ปัญหา/วิเคราะห์ จำนวน ๕๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๙.๓

**ตารางที่ ๒๑** แสดงความคิดเห็นต่อการเล่นเกมในศูนย์ฝึกและอบรม

คิดเห็นต่อการเล่นเกมในศูนย์ฝึกและอบรม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
๑. ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์	๓.๒๙	๐.๗๑	ค่อนข้างเห็นด้วย
๒. นำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมออนไลน์ไปใช้ในระหว่างฝึกอบรมได้	๓.๐๙	๐.๗๕	ค่อนข้างเห็นด้วย
๓. นำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมออนไลน์ไปใช้ในชีวิตรหลังปล่อยตัว	๓.๐๓	๐.๘๐	ค่อนข้างเห็นด้วย
๔. การเล่นเกมออนไลน์ก็มีข้อเสียหากเล่นโดยไม่จำกัดเวลา	๓.๓๕	๐.๘๙	ค่อนข้างเห็นด้วย
๕. การเล่นเกมออนไลน์มีข้อเสียหรือไม่ขึ้นอยู่กับประเภทของเกมในการเล่น	๓.๓๐	๐.๘๐	ค่อนข้างเห็นด้วย
<b>รวม</b>	<b>๓.๒๑</b>	<b>๐.๘๐</b>	<b>ค่อนข้างเห็นด้วย</b>

จากตารางที่ ๒๑ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อการเล่นเกมในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนด้านการเล่นเกมออนไลน์ก็มีข้อเสียหากเล่นโดยไม่จำกัดเวลา ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย ( $\bar{X} = ๓.๓๕$ ) รองลงมาการเล่นเกมออนไลน์มีข้อเสียหรือไม่ขึ้นอยู่กับประเภทของเกมในการเล่น อยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย ( $\bar{X} = ๓.๓๐$ ) และได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย ( $\bar{X} = ๓.๒๙$ ) โดยภาพรวมอยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย ( $\bar{X} = ๓.๒๑$ )

#### ส่วนที่ ๔ ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยแวดล้อมอื่นที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขบำบัดฟื้นฟู

ส่วนที่ ๔ นี้ประกอบด้วยข้อมูลที่เป็นปัจจัยส่วนบุคคลของเด็กและเยาวชน และปัจจัยแวดล้อมอื่นภายในศูนย์ฝึกและอบรมที่เกี่ยวข้องกับการแก้ไขบำบัดฟื้นฟู ประกอบด้วยตารางที่ ๒๒-๒๕ ผลการวิเคราะห์สถิติด้านเหตุการณ์และบุคคลรอบตัวสรุปได้ว่า เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่รับรู้หรือรู้สึกกว่าตนเองได้รับการดูแลดีในระหว่างการฝึกอบรม โดยเจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่มีความเข้าใจต่อเด็กและเยาวชน และปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชนด้วยความเข้าใจ สามารถขอคำปรึกษาได้ รู้สึกปลอดภัย ได้รับการดูแลรักษาเมื่อเจ็บป่วย รวมทั้งได้ติดต่อกับญาติอย่างสม่ำเสมอ นอกจากนี้ยังเห็นว่าเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ก็เข้ากันได้ดี แม้ว่ามีเรื่องขัดแย้งกันบ้างหรือมีบางเรื่องที่ทำให้ไม่สบายใจในระหว่างฝึกอบรมอยู่บ้าง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเรื่องการล้อเลียน ต้าว่ากัน รวมทั้งการทะเลาะวิวาท แต่ก็ยอมรับได้ว่าเป็นเรื่องที่สามารถเกิดขึ้นได้เมื่ออยู่รวมกันหลายคน

ส่วนด้านความเป็นอยู่ในระหว่างฝึกอบรมในศูนย์ฝึกและอบรม เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เห็นว่า การดูแลที่อยู่ในระดับดีนั้นเกี่ยวข้องกับการกินอยู่หลับนอน และกิจกรรมยามว่าง ส่วนการปฏิบัติของเจ้าหน้าที่ต่อเยาวชนในเรื่องต่าง ๆ นั้น เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เห็นว่า มีความเป็นธรรม สื่อสารอย่างเหมาะสม และมีสัมพันธภาพที่ดีต่อเยาวชน รวมทั้งเป็นแบบอย่างและน่าเคารพนับถือ อย่างไรก็ตาม ในเรื่องของการควบคุมและจัดการพฤติกรรมนั้น เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เห็นว่า มักเน้นการลงโทษเมื่อเยาวชนทำผิดมากกว่าการชื่นชม และเห็นว่า วิธีการลงโทษนั้นอาจไม่ได้ผลในการจัดการปัญหาพฤติกรรม รวมทั้งไม่ค่อยเห็นด้วยกับวิธีการลงโทษบางวิธีด้วยเช่นกัน

ด้านความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกอบรม เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มีความเห็นด้วยอย่างมากต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนและการฝึกวิชาชีพ รวมทั้งการทำกิจกรรมกลุ่มที่ช่วยให้เข้าใจตนเองและพร้อมที่จะปรับปรุงตนเอง ซึ่งการฝึกอบรมนี้นำมาใช้ประโยชน์ในระหว่างฝึกอบรมได้ และคิดว่า จะเกิดประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตหลังปล่อยตัวด้วย อย่างไรก็ตาม หากเพิ่มในเรื่องความหลากหลายของหลักสูตรก็จะทำให้เด็กและเยาวชนได้รับประโยชน์มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เห็นว่า ตนเองทราบและสามารถทำให้บรรลุเป้าหมายได้ และรู้วิธีในการรับมือกับภัยสังคมต่าง ๆ

ส่วนความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรมในช่วง ๓ เดือนที่ผ่านมา พบว่า เด็กและเยาวชนได้เข้าร่วมกิจกรรมครูที่ปรึกษาและการเรียนมากที่สุด รองลงมาเป็นกิจกรรมของนักจิตวิทยา นักสังคมสงเคราะห์ และกิจกรรมอื่น ๆ จากบุคคลภายนอก โดยมีรายละเอียดของข้อมูล ดังนี้

**ตารางที่ ๒๒** แสดงความคิดเห็นต่อความรู้สึกต่อเหตุการณ์และบุคคลรอบตัว ในช่วง ๓ เดือนที่ผ่านมา

คิดเห็นต่อความรู้สึกต่อเหตุการณ์และบุคคลรอบตัวในช่วง ๓ เดือนที่ผ่านมา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
๑. เยาวชนส่วนใหญ่เข้ากันได้ดี	๓.๒๙	๐.๖๒	ค่อนข้างเห็นด้วย
๒. ไม่ค่อยเห็นเยาวชนถูกรังแก กลั่นแกล้ง หรือบังคับ ช่มชู้	๒.๙๐	๐.๘๗	ค่อนข้างเห็นด้วย
๓. เจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่มีความเข้าใจต่อเยาวชน	๓.๔๑	๐.๖๖	ค่อนข้างเห็นด้วย
๔. มีเรื่องราวหรือสถานการณ์บางอย่างในศูนย์ฝึกที่ทำให้ไม่สบายใจ	๒.๕๒	๐.๘๑	ค่อนข้างเห็นด้วย
๕. ไม่มีคนที่ไว้ใจหรือสนิทด้วย	๒.๐๔	๐.๘๙	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย
๖. ได้รับการช่วยเหลือเมื่อไม่สบายใจหรือมีเรื่องเครียด	๒.๙๒	๐.๗๗	ค่อนข้างเห็นด้วย
๗. มีการถูกล้อเลียน ตำหนิต่างๆ	๒.๕๕	๐.๙๒	ค่อนข้างเห็นด้วย
๘. รู้สึกถึงความไม่ปลอดภัยต่างๆ	๒.๓๑	๐.๙๕	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย
๙. ไม่ค่อยได้ติดต่อหรือพูดคุยกับครอบครัวหรือบุคคลใกล้ชิด	๒.๐๖	๑.๐๓	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย
๑๐. มีผู้คอยให้คำปรึกษา	๓.๓๓	๐.๗๓	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๑. เจ้าหน้าที่พูดคุยและปฏิบัติต่อเยาวชนด้วยความเข้าใจ	๓.๓๗	๐.๖๘	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๒. ได้รับการดูแลใส่ใจเป็นอย่างดีในระหว่างที่ฝึกอบรม	๓.๒๓	๐.๗๐	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๓. ได้รับการดูแลรักษาเมื่อป่วย	๓.๓๓	๐.๗๐	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๔. มีเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นภายในศูนย์ฝึก	๒.๘๑	๐.๙๙	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๕. มีประสบการณ์การถูกบังคับ ช่มชู้หรือถูกทำร้ายร่างกาย	๑.๗๖	๐.๘๕	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย
๑๖. มีเหตุรบกวณจิตใจที่ทำให้รู้สึกเครียดมาก	๒.๐๔	๐.๙๘	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย
๑๗. ตอนนี้รู้สึกไม่ปลอดภัยยิ่งกว่าตอนที่เพิ่งเข้ามาฝึกอบรม	๑.๘๖	๐.๘๙	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย
๑๘. ตอนนี้ฉันรู้สึกสบายใจมากกว่าตอนที่ฉันเพิ่งเข้ามาฝึกอบรม	๓.๓๓	๐.๘๐	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๙. การอยู่ร่วมกันหลายคนย่อมมีปัญหาระหว่างกัน	๒.๗๒	๐.๙๖	ค่อนข้างเห็นด้วย

จากตารางที่ ๒๒ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อความรู้สึกต่อเหตุการณ์และบุคคลรอบตัว ในช่วง ๓ เดือนที่ผ่านมาด้านเจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่มีความเข้าใจต่อเยาวชน ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย ( $\bar{X} = ๓.๔๑$ ) รองลงมาเจ้าหน้าที่พูดคุยและปฏิบัติต่อฉันด้วยความเข้าใจ อยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย ( $\bar{X} = ๓.๓๗$ ) และมีผู้ที่ไว้วางใจได้และคอยให้คำปรึกษาแก่ฉันอยู่เสมอแม้ว่าฉันจะอยู่ในศูนย์ฝึก กับเมื่อป่วย

มักได้รับการดูแลรักษา อยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย ( $\bar{X} = ๓.๓๓$ ) โดยภาพรวมอยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย ( $\bar{X} = ๒.๖๙$ )

**ตารางที่ ๒๓** แสดงความคิดเห็นต่อความเป็นอยู่ในระหว่างฝึกอบรม ในช่วง ๓ เดือนที่ผ่านมา

คิดเห็นต่อความเป็นอยู่ในระหว่างฝึกอบรมในช่วง ๓ เดือนที่ผ่านมา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
๑. ความเป็นอยู่โดยรวมในศูนย์ฝึกถือว่าดี เช่น หอนอน อาหาร เครื่องนุ่งห่ม	๓.๒๓	๐.๗๑	ค่อนข้างเห็นด้วย
๒. มีกิจกรรมยามว่างเพียงพอต่อความต้องการของเยาวชน	๓.๐๗	๐.๗๑	ค่อนข้างเห็นด้วย
๓. เยาวชนกับเจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน	๓.๓๕	๐.๖๘	ค่อนข้างเห็นด้วย
๔. เยาวชนที่ทำผิดระเบียบส่วนใหญ่ได้รับการจัดการแก้ไขหรือลงโทษ	๓.๒๘	๐.๗๐	ค่อนข้างเห็นด้วย
๕. เจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่ปฏิบัติต่อเยาวชนอย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม	๓.๒๔	๐.๗๙	ค่อนข้างเห็นด้วย
๖. โทษที่ได้รับจากการทำผิดกฎระเบียบฝึกถือว่าเหมาะสมกับความผิดที่ทำ	๓.๐๗	๐.๗๘	ค่อนข้างเห็นด้วย
๗. เยาวชนที่ปฏิบัติตามกฎระเบียบมักไม่ค่อยได้รับความสนใจเท่าที่ควร	๒.๔๔	๐.๘๘	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย
๘. มักเน้นการลงโทษเมื่อเยาวชนทำผิดมากกว่าชื่นชมเมื่อปฏิบัติตัวดี	๒.๖๙	๐.๙๑	ค่อนข้างเห็นด้วย
๙. ไม่เห็นด้วยกับบางวิธีการลงโทษหรือการจัดการกับเยาวชนที่ทำผิดระเบียบ	๒.๖๑	๐.๙๑	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๐. ส่วนใหญ่แล้ววิธีการลงโทษเมื่อเยาวชนทำผิดระเบียบมักไม่ได้ผล	๒.๖๓	๐.๙๒	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๑. การสื่อสารพูดคุยของเจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่ไม่ได้ทำให้เยาวชนรู้สึกไม่พอใจ	๒.๙๔	๐.๘๖	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๒. เจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่เป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่เยาวชน	๓.๓๗	๐.๗๔	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๓. เยาวชนส่วนใหญ่ให้ความเคารพนับถือเจ้าหน้าที่	๓.๕๐	๐.๖๕	ค่อนข้างเห็นด้วย

จากตารางที่ ๒๓ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อความเป็นอยู่ในระหว่างฝึกอบรม ในช่วง ๓ เดือนที่ผ่านมา เยาวชนส่วนใหญ่ให้ความเคารพนับถือเจ้าหน้าที่ อยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย ( $\bar{X} = ๓.๕๐$ ) รองลงมาเจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่เป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่เยาวชน อยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย ( $\bar{X} = ๓.๓๗$ ) และเยาวชนกับเจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน อยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย ( $\bar{X} = ๓.๓๕$ ) โดยภาพรวมอยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย ( $\bar{X} = ๓.๐๓$ )

ตารางที่ ๒๔ แสดงความคิดเห็นต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกอบรม

ความคิดเห็นต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกอบรม	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
๑. ศูนยฝึกรมีการเรียนและวิชาชีพที่น่าสนใจ	๓.๕๗	๐.๖๑	เห็นด้วยอย่างมาก
๒. ได้เรียนและฝึกรวิชาชีพที่สนใจ	๓.๔๘	๐.๖๘	ค่อนข้างเห็นด้วย
๓. เข้าร่วมกิจกรรมของนักจิตวิทยาและนักสังคมสงเคราะห์	๓.๒๒	๐.๗๑	ค่อนข้างเห็นด้วย
๔. ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนและกิจกรรมต่างๆ ของศูนยฝึกรมีประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตภายหลังปล่อยตัว	๓.๕๓	๐.๕๙	เห็นด้วยอย่างมาก
๕. การเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มของนักจิตวิทยาและนักสังคมสงเคราะห์ทำให้ได้พัฒนาตนเอง	๓.๔๓	๐.๖๔	ค่อนข้างเห็นด้วย
๖. สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนและกิจกรรมต่างๆ ของศูนยฝึกรไปปรับใช้ในระหว่างกรฝึกอบรมได้	๓.๔๖	๐.๖๒	ค่อนข้างเห็นด้วย
๗. ได้รับประโยชน์จากการเรียนวิชาชีพเป็นอย่างมาก แม้ว่าการฝึกอบรมจะไม่มีวิชาชีพให้เลือกมาก	๓.๕๓	๐.๕๘	เห็นด้วยอย่างมาก
๘. การเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มต่างๆ ทำให้มีความพร้อมที่จะปรับปรุงแก้ไขตนเอง	๓.๕๓	๐.๖๐	เห็นด้วยอย่างมาก
๙. การเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มต่างๆ ทำให้เข้าใจตนเองมากขึ้น เช่น รู้ข้อดีข้อเสียของตนเอง	๓.๕๖	๐.๕๘	เห็นด้วยอย่างมาก
๑๐. ได้รับประโยชน์จากการฝึกอบรมนี้เป็นอย่างมาก	๓.๕๐	๐.๖๓	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๑. ทราบว่าจะต้องทำตัวอย่างไรเพื่อให้ออกไปใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข	๓.๖๖	๐.๕๓	เห็นด้วยอย่างมาก
๑๒. รู้วิธีการรับมือกับภัยสังคมต่างๆ ได้โดยไม่เกิดผลเสียต่อตัวเองและผู้อื่น	๓.๒๙	๐.๖๕	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๓. รู้ว่าต้องทำอย่างไรเพื่อให้บรรลุเป้าหมายในชีวิตของตน	๓.๔๙	๐.๖๐	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๔. สามารถทำได้ตามเป้าหมายที่ฉันทวางไว้	๓.๕๔	๐.๖๓	เห็นด้วยอย่างมาก
๑๕. อนาคตเป็นสิ่งที่ไม่แน่นอน เพราะทุกอย่างอยู่เหนือการควบคุม	๓.๑๐	๐.๘๖	ค่อนข้างเห็นด้วย
๑๖. ไม่ค่อยมั่นใจว่าจะสามารถใช้ชีวิตภายหลังปล่อยตัวได้อย่างปลอดภัย	๒.๑๖	๑.๐๓	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย

จากตารางที่ ๒๔ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อประโยชน์ที่ได้รับจากการฝึกอบรมเยาวชนจะต้องทำตัวอย่างไรเพื่อให้ออกไปใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข อยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างมาก ( $\bar{X} = ๓.๖๖$ ) รองลงมาศูนยฝึกรมีการเรียนและวิชาชีพที่น่าสนใจอยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างมาก ( $\bar{X} = ๓.๕๗$ ) และการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มต่างๆ ทำให้ฉันทเข้าใจตนเองมากขึ้น เช่น รู้ข้อดีข้อเสียของตนเอง อยู่ในระดับเห็นด้วยอย่างมาก ( $\bar{X} = ๓.๕๖$ ) โดยภาพรวมอยู่ในระดับค่อนข้างเห็นด้วย ( $\bar{X} = ๓.๓๗$ )

ตารางที่ ๒๕ แสดงความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้เข้าร่วมในช่วง ๓ เดือนที่ผ่านมา

คิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้เข้าร่วมในช่วง ๓ เดือนที่ผ่านมา	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
๑. การเรียน กศน. หรือศูนย์การเรียนรู้	๓.๑๘	๐.๙๘	ค่อนข้างบ่อย
๒. กลุ่มครูที่ปรึกษา	๓.๕๓	๐.๗๗	บ่อย ๆ
๓. กิจกรรมกลุ่มของนักจิตวิทยา	๒.๙๓	๐.๘๙	ค่อนข้างบ่อย
๔. กิจกรรมกลุ่มของนักสังคมสงเคราะห์	๒.๙๗	๐.๘๙	ค่อนข้างบ่อย
๕. กิจกรรมอื่น ๆ จากบุคคลภายนอก	๒.๘๕	๑.๑๑	ค่อนข้างบ่อย

จากตารางที่ ๒๕ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ได้เข้าร่วมในช่วง ๓ เดือนที่ผ่านมา เยาวชนได้เข้าร่วมกิจกรรมกับกลุ่มครูที่ปรึกษาอยู่ในระดับบ่อย ๆ ( $\bar{X} = ๓.๕๓$ ) รองลงมาเข้าร่วมกิจกรรมกับการเรียน กศน. หรือศูนย์การเรียนรู้ในระดับค่อนข้างบ่อย ( $\bar{X} = ๓.๑๘$ ) และการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มของนักสังคมสงเคราะห์อยู่ในระดับค่อนข้างบ่อย ( $\bar{X} = ๒.๙๗$ ) โดยภาพรวมอยู่ในระดับค่อนข้างบ่อย ( $\bar{X} = ๓.๐๙$ )

### ส่วนที่ ๕ ข้อเสนอแนะจากข้อมูลแบบสอบถาม

จากผลการสำรวจความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนทั้ง ๔ ด้าน สามารถสรุปได้ว่า เด็กและเยาวชนมีความพอใจหรือมีความเห็นในเชิงบวกต่อการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับการฝึกอบรม สภาพแวดล้อม และปัจจัยส่วนบุคคลนั้นสามารถสรุปได้ว่า เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มีความเห็นในเชิงบวกต่อสภาพความเป็นอยู่ในศูนย์ฝึกและอบรม การปฏิบัติของเจ้าหน้าที่ และการให้บริการต่าง ๆ ได้แก่ การเรียนการสอน และการจัดกิจกรรม นอกจากนี้เด็กและเยาวชนเห็นรู้สึกถึงความปลอดภัยและการให้ความช่วยเหลือเมื่อมีปัญหา รวมทั้งเห็นถึงประโยชน์ของการฝึกอบรมด้วยเช่นกัน อย่างไรก็ตาม เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลทุกข้อร่วมกันแล้วพบว่ายังสามารถพัฒนาการดำเนินงานให้ตรงกับสภาพปัญหา ความต้องการของเด็กและเยาวชน และมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้นได้ดังนี้

๑. ศูนย์ฝึกและอบรมสามารถใช้เกมออนไลน์เป็นกิจกรรมทางเลือกให้แก่เด็กและเยาวชน เพื่อฝึกทักษะการใช้ประสาทสัมผัส การเคลื่อนไหว การคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกันเป็นทีม และการวางแผน นอกจากนี้ยังใช้เป็นกิจกรรมเพื่อนำเข้าสู่บทเรียนหรือการเรียนการสอนต่าง ๆ ได้ อย่างไรก็ตาม ควรให้เด็กและเยาวชนเข้าร่วมตามความสมัครใจ และควรหลีกเลี่ยงในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีปัญหาสุขภาพจิตหรือถูกกระตุ้นให้เกิดอารมณ์โกรธได้ง่าย

๒. เนื่องจากเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่มีความเข้าใจในระดับความคิด ดังนั้นจึงควรเพิ่มการลงมือปฏิบัติหรือการฝึกใช้ชีวิตในสถานการณ์จริงเพิ่มขึ้น เช่น การฝึกงาน และการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสถานการณ์ภายนอกศูนย์ฝึกและอบรมในรูปแบบต่าง ๆ (เช่น ทักษะศึกษา ประกวด ร่วมงานเสริมสร้างการเรียนรู้ต่าง ๆ) ซึ่งจะช่วยให้มีความพร้อมในการกระทำในสถานการณ์ที่หลากหลายเพิ่มขึ้น และมีโอกาสในการนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปรับใช้ในบริบทสังคม ทราบข้อบกพร่องหรือข้อที่จำเป็นต้องปรับปรุงและพัฒนาให้มากขึ้น เพื่อให้เกิดความมั่นใจและทักษะความชำนาญเมื่อต้องออกไปใช้ชีวิตในชุมชนภายหลังปล่อยตัว

๓. สร้างสมดุลให้เพิ่มขึ้นระหว่างการเสริมสร้างพฤติกรรมเชิงบวกของเด็กและเยาวชนร่วมกับการจัดการแก้ไขพฤติกรรมที่เป็นปัญหาหรือการลงโทษ เช่น การชมเชย เป็นต้น รวมทั้งดำเนินการร่วมกับการปรับความคิดและพฤติกรรมที่เป็นปัญหาด้วย



๔. สร้างทางเลือกหรือวิธีการในการจัดการและแก้ไขพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของเด็กและเยาวชนให้มีความหลากหลายเพิ่มขึ้น และสอดคล้องหรือเกี่ยวข้องกับปัญหาพฤติกรรมที่ต้องการแก้ไขโดยตรง โดยอาจใช้การปรับพฤติกรรมแบบต่าง ๆ เพิ่มขึ้น โดยเน้นการปรับพฤติกรรมเสี่ยง/ปัญหาพฤติกรรมเล็กน้อยแทนการลงโทษเพียงอย่างเดียว เช่น การให้ข้อมูลย้อนกลับแก่เด็กและเยาวชนหลังจากที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมร่วมกับให้ข้อมูลแนวทางการแก้ไขและพัฒนาพฤติกรรมของตนเอง เพื่อเป็นการป้องกันการลุกลามของปัญหาพฤติกรรมเล็กน้อยไปสู่ความรุนแรงที่มากขึ้น และช่วยให้เจ้าหน้าที่มีวิธีการตอบสนองต่อปัญหาพฤติกรรมที่ครอบคลุมตั้งแต่เล็ก ๆ น้อย ๆ ไปจนถึงพฤติกรรมปัญหาที่รุนแรงของเด็กและเยาวชนได้มากกว่าเดิม นอกจากนี้อาจจำเป็นต้องจัดรูปแบบลักษณะของสภาพแวดล้อมหรือกิจวัตรของเด็กและเยาวชนที่ช่วยเสริมสร้างพฤติกรรมทางบวก และลดพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ ร่วมด้วย เช่น การแบ่งเด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มที่เล็กลงในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เจ้าหน้าที่สามารถสังเกตสอดส่องได้ใกล้ชิดขึ้น เป็นต้น

**หมายเหตุ :-**

การแปลผลระดับคุณภาพจากคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า ๔ ระดับ กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ตามแนวทางของ บุญชม ศรีสะอาด (๒๕๓๕ : ๑๐๐) ดังนี้

- ๓.๕๑ - ๔.๐๐ หมายถึง ระดับมากที่สุด/ดีที่สุด
- ๒.๕๑ - ๓.๕๐ หมายถึง ระดับมาก / ดีมาก
- ๑.๕๑ - ๒.๕๐ หมายถึง ระดับปานกลาง / ดี
- ๑.๐๐ - ๑.๕๐ หมายถึง ระดับน้อย / ควรปรับปรุง

**ผลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับเด็กและเยาวชน**

**ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป**

ประกอบด้วยจำนวนเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยแบ่งตามเพศ ระยะเวลาที่อยู่ในสถานที่ควบคุม การเข้าร่วมเล่นเกมออนไลน์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

**ตารางที่ ๒๖** แสดงจำนวนและร้อยละของเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	๒๔๓	๗๑
หญิง	๙๘	๒๙
รวม	๓๔๑	๑๐๐

จากตารางที่ ๒๖ พบว่า จากการ Focus Group เด็กและเยาวชนชาย จำนวนทั้งสิ้น ๓๔๑ คน แบ่งเป็นเด็กและเยาวชนชาย จำนวน ๒๔๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๑ และเด็กและเยาวชนหญิง จำนวน ๙๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๙

**ตารางที่ ๒๗** แสดงจำนวนและร้อยละเด็กและเยาวชนชายที่เข้าร่วม Focus Group แบ่งตามระยะเวลาที่อยู่ในสถานที่ควบคุม

ระยะเวลาที่อยู่ในสถานที่ควบคุม	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า ๖ เดือน	๙๔	๓๙
๖ เดือน – ๑ ปี	๙๕	๓๙
๑-๒ ปี	๔๒	๑๗
มากกว่า ๒ ปี	๑๒	๕
<b>รวม</b>	<b>๒๔๓</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๒๗ พบว่าในจำนวนเด็กและเยาวชนชายที่เข้าร่วม Focus Group จำนวน ๒๔๓ คน แบ่งตามระยะเวลาที่อยู่ในสถานที่ควบคุม คือ น้อยกว่า ๖ เดือน จำนวน ๙๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๙, ๖ เดือน – ๑ ปี จำนวน ๙๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๙, ๑-๒ ปี จำนวน ๔๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๗ และมากกว่า ๒ ปี จำนวน ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๕

**ตารางที่ ๒๘** แสดงจำนวนและร้อยละเด็กและเยาวชนชายที่เข้าร่วม Focus Group แบ่งตามการได้เข้าร่วมเกมออนไลน์

การเข้าร่วม	จำนวน	ร้อยละ
ได้เข้าร่วม	๑๒๖	๕๒
ไม่ได้เข้าร่วม	๑๑๗	๔๘
<b>รวม</b>	<b>๒๔๓</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๒๘ พบว่า ในจำนวนเด็กและเยาวชนชายที่เข้าร่วม Focus Group จำนวน ๒๔๓ คน แบ่งเป็นเด็กและเยาวชนที่ได้เล่นเกมออนไลน์ จำนวน ๑๒๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๒, ไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ จำนวน ๑๑๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๘

**ตารางที่ ๒๙** แสดงจำนวนและร้อยละเด็กและเยาวชนหญิงที่เข้าร่วม Focus Group แบ่งตามระยะเวลาที่อยู่ในสถานที่ควบคุม

ระยะเวลาที่อยู่ในสถานที่ควบคุม	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า ๖ เดือน	๔๓	๔๓.๙
๖ เดือน – ๑ ปี	๒๕	๒๕.๕
๑-๒ ปี	๑๘	๑๘.๔
มากกว่า ๒ ปี	๓	๓.๑
ไม่ระบุ	๙	๙.๑
<b>รวม</b>	<b>๙๘</b>	<b>๑๐๐</b>

จากตารางที่ ๒๗ พบว่าในจำนวนเด็กและเยาวชนหญิงที่เข้าร่วม Focus Group จำนวน ๙๘ คน แบ่งตามระยะเวลาที่อยู่ในสถานที่ควบคุม คือ น้อยกว่า ๖ เดือน จำนวน ๔๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๓.๙, ๖ เดือน - ๑ ปี จำนวน ๒๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๕, ๑-๒ ปี จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๔ มากกว่า ๒ ปี จำนวน ๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๙.๑ และไม่ระบุ จำนวน ๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๙.๑

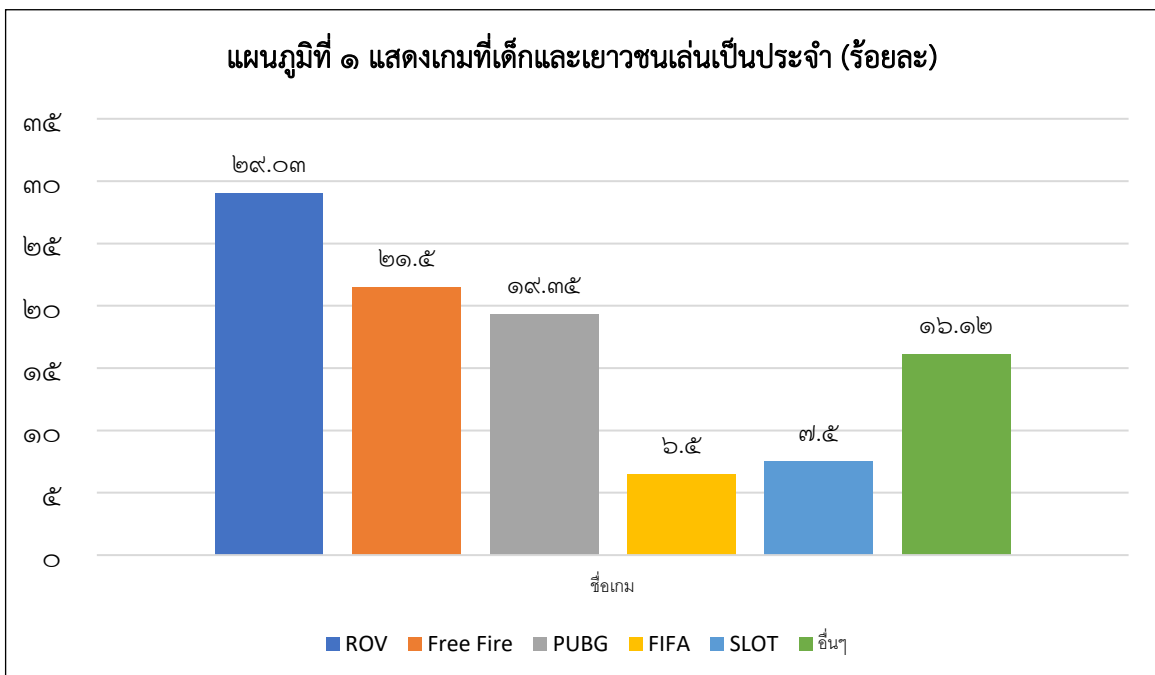
**ตารางที่ ๓๐** แสดงจำนวนและร้อยละเด็กและเยาวชนหญิงที่เข้าร่วม Focus Group แบ่งตามการได้เข้าร่วมเกมออนไลน์

การเข้าร่วม	จำนวน	ร้อยละ
ได้เข้าร่วม	๓๔	๓๕
ไม่ได้เข้าร่วม	๖๔	๖๕
รวม	๙๘	๑๐๐

จากตารางที่ ๓๐ พบว่า ในจำนวนเด็กและเยาวชนหญิงที่เข้าร่วม Focus Group จำนวน ๙๘ คน แบ่งเป็นเด็กและเยาวชนที่ได้เล่นเกมออนไลน์ จำนวน ๓๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๕ และไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ จำนวน ๖๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๕

**ส่วนที่ ๒ ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนก่อนเข้าสู่กระบวนการยุติธรรม**

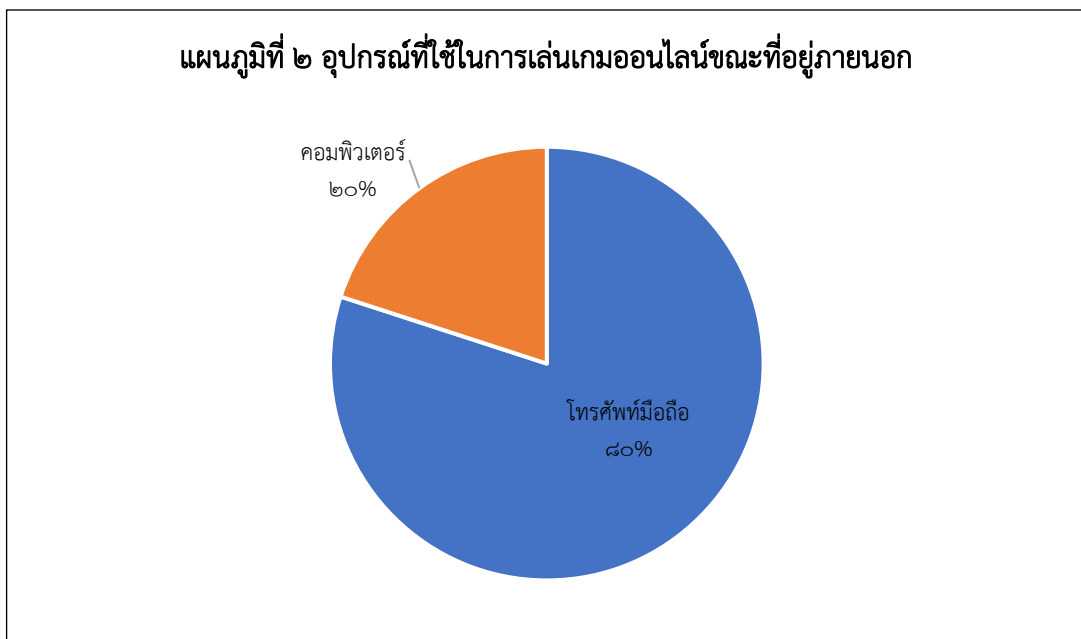
จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เด็กและเยาวชนให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ในขณะที่อยู่ภายนอกสถานที่ควบคุม โดยส่วนใหญ่ มากกว่าร้อยละ ๙๕ เคยเล่นเกมออนไลน์ขณะที่ใช้ชีวิตภายนอก กลุ่มเด็กและเยาวชนที่ให้ความเห็นว่าไม่เล่นเกมออนไลน์ขณะอยู่ภายนอกนั้นมีเหตุผล คือ ต้องทำงานไม่มีเวลาเล่น ไม่ชอบไม่สนใจ ไม่เล่นแต่ดูเพื่อนเล่น หรือแม้กระทั่งอยากเล่นแต่ไม่เล่นเพราะไม่มีเงิน



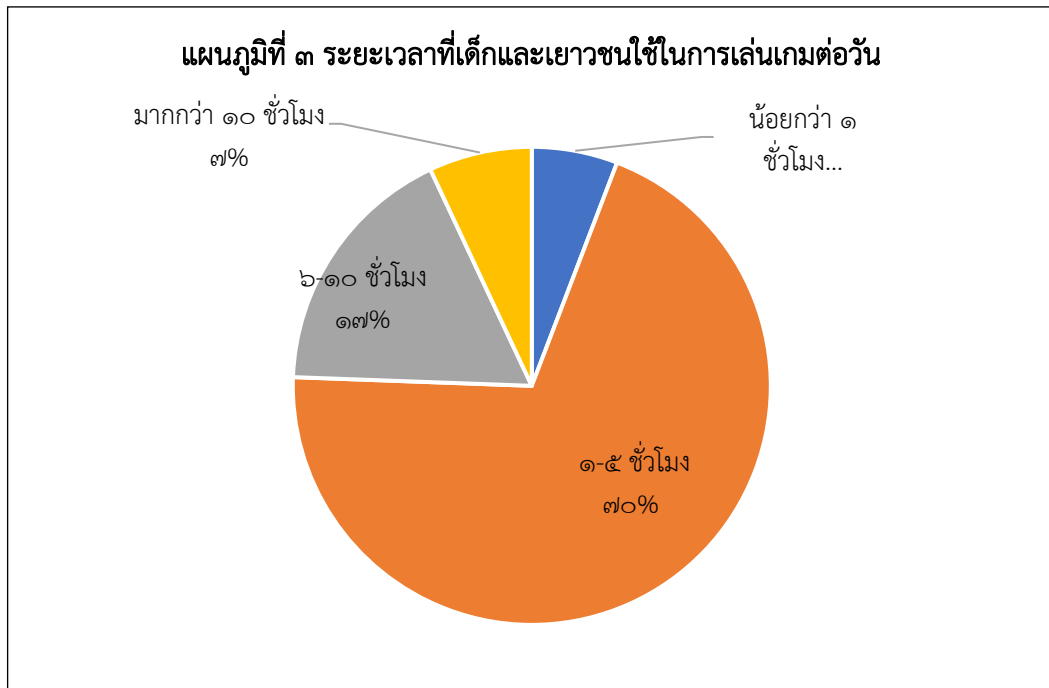
จากแผนภูมิที่ ๑ จะเห็นว่า จากการสนทนากลุ่ม เกมที่เด็กและเยาวชนทั้งชายและหญิงเล่นขณะที่ใช้ชีวิตอยู่ภายนอกมากที่สุด คือ เกม Arena of Valor (ROV) ร้อยละ ๒๙.๐๓ รองลงมา คือ Garena Free Fire (Free Fire) ร้อยละ ๒๑.๕ และ Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) ซึ่งลักษณะของเกมของเด็กและเยาวชนเล่นเป็นประจำส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่มีรูปแบบที่ต้องวางแผนการเล่นแบ่งเป็นทีมซึ่งจะอยู่ในแผนที่เดียวกัน เพื่อที่จะทำลาย หรือเอาชนะฝั่งตรงข้าม ในเกมอื่นๆของเด็กและเยาวชน จะเป็นเกมที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ หรือฟุตบอล แต่ในส่วนของเด็กและเยาวชนหญิง จะเป็นเกมในรูปแบบอื่นๆ เช่น เกม Minecraft หรือเกมในรูปแบบ flash อื่นๆ

แต่ข้อมูลที่น่าสนใจพบว่า เด็กและเยาวชนกล่าวถึงเกม Slot Machine ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นการพนันค่อนข้างมาก และเป็นที่มาของการเล่นการพนัน หรือต่อยอดเงินจากการขายยาเสพติด อีกทั้งเด็กและเยาวชนบางส่วนกล่าวถึงเกมการพนันอื่นๆที่พบในออนไลน์ เช่น บาคาร่า เกมจับคู่ อีกด้วย

ในส่วนของค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เด็กและเยาวชนกล่าวถึงค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้อง แบ่งเป็น การเติม Internet การเติมเกมเพื่อเพิ่มเติม Skin ตกแต่งตัวละคร ใช้จ่ายในการเช่าเครื่องเล่นเกมในกรณีที่เล่นคอมพิวเตอร์ในร้านเกม หรือใช้เงินในการซื้อ Character ในเกมที่ได้รับการตกแต่งแล้ว หรือแม้กระทั่งการใช้จ่ายเพื่อเล่นเกมในลักษณะการพนัน โดยเด็กและเยาวชนใช้เงินเพื่อการเล่นเกมนตั้งแต่ ๒๐๐ บาท จนถึงมากกว่า ๕,๐๐๐ บาทต่อสัปดาห์ หรือมากกว่า ๑๐,๐๐๐ บาทต่อเดือน แต่ในส่วนของการเสียเงินจากการพนันในเกมนออนไลน์พบว่า มีการเสียการพนันตั้งแต่จำนวนไม่มากจนถึง ๑๐๐,๐๐๐ บาทต่อครั้งในการเล่น โดยเด็กและเยาวชนให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า เงินที่นำมาเล่นการพนันออนไลน์ ได้มาจากทั้งการจำหน่ายยาเสพติด ลักขโมย หรือบางรายขอผู้ปกครองนอกเหนือจากเงินที่ได้รับประจำวัน



จากแผนภูมิที่ ๒ แสดงถึงอุปกรณ์ที่เด็กและเยาวชนทั้งชายและหญิงใช้ในการเล่นเกม พบว่า มากกว่าร้อยละ ๘๐ เล่นเกมในโทรศัพท์มือถือ รองลงมา คือ คอมพิวเตอร์ ซึ่งมีทั้งการเล่นที่บ้านตนเอง หรือร้านเกม ทำให้เห็นว่า โทรศัพท์มือถือ เป็นอุปกรณ์ที่ติดตัวได้ตลอด ส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีโอกาสที่จะเข้าถึงการเล่นเกมนได้มาก



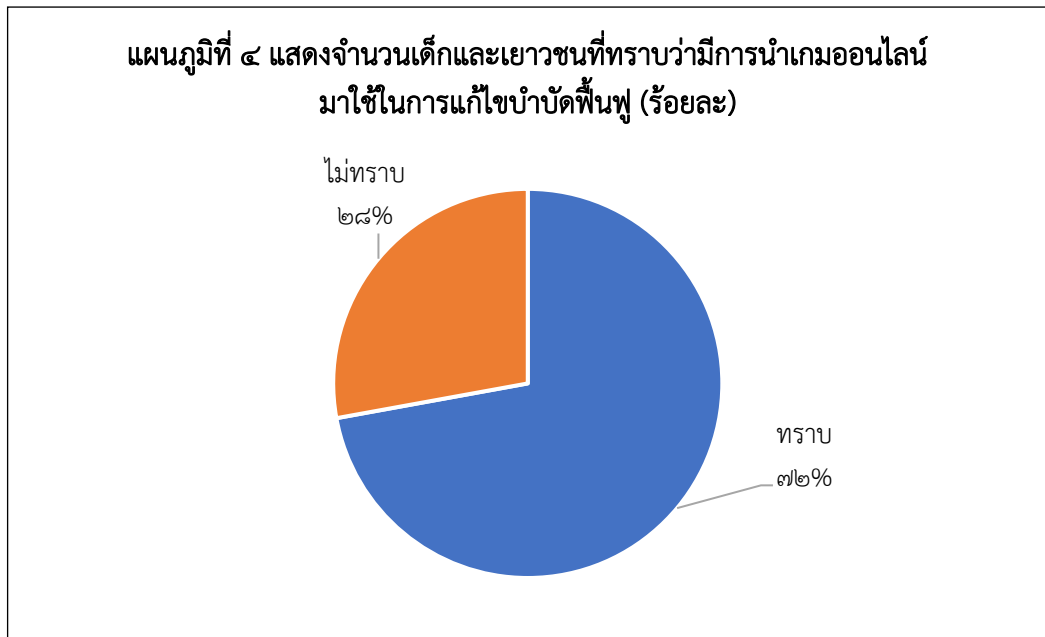
จากแผนภูมิที่ ๓ แสดงถึงระยะเวลาที่เด็กและเยาวชนใช้ในการเล่นเกมต่อวัน พบว่า เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ๑-๕ ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ ๗๐ รองลงมา คือ ๖-๑๐ ชั่วโมงต่อวัน คิดเป็นร้อยละ ๑๗ มากกว่า ๑๐ ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ ๗ และน้อยกว่า ๑ ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ ๖ ตามลำดับ ทำให้เห็นถึงระยะเวลาในแต่ละวันเด็กและเยาวชนมีการใช้เวลาว่างกับการเล่นเกมออนไลน์ค่อนข้างมาก ซึ่งเป็นข้อมูลที่น่าสนใจ เพราะการใช้เวลาว่างไม่เหมาะสม เป็นหนึ่งปัจจัยที่ส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีความเสี่ยงต่อการกระทำผิดได้ จากหลักการของ Forensic Cognitive Behavioral Therapy

### ส่วนที่ ๓ ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ที่นำมาใช้เพื่อการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชน

จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับเด็กและเยาวชน ทำให้ทราบถึงการรับทราบข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์เพื่อการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชน ช่วงเวลาที่ให้เด็กและเยาวชนได้เล่นเกมออนไลน์ ประเภทของเกม que เด็กและเยาวชนเลือกเล่น ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม ความรู้สึกและความคิดเห็นต่อการเล่นเกมออนไลน์ที่ใช้ในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชน ซึ่งมีเนื้อหาโดยสรุป ดังนี้

#### การรับทราบข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์เพื่อการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชน

ในการนำเกมออนไลน์มาใช้เพื่อการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมนั้น มีการประชุมเพื่อชี้แจงต่อผู้บริหาร และผู้ปฏิบัติงานของหน่วยงานทั้ง ๑๙ หน่วยงาน ในการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อซักซ้อมความเข้าใจในการนำผลผลิตจากการวิจัยลงไปใช้ประโยชน์ เมื่อวันที่ ๑ มีนาคม ๒๕๖๗ เวลา ๐๙.๐๐-๑๒.๐๐ น. ผ่านการประชุมทางไกลโปรแกรม WebEx ซึ่งมีผู้แทนเข้าร่วมประชุมจากทุกหน่วยงาน และได้มีการเปิดระบบเกมออนไลน์ให้ทุกหน่วยงานสามารถให้เด็กและเยาวชนเข้าร่วมเล่นเกมได้ตั้งแต่วันที่ ๑ มีนาคม ๒๕๖๗ เป็นต้นมา โดยมีข้อมูลจากการรายงานผลการดำเนินงานรายเดือน มีจำนวนเด็กและเยาวชนได้เข้าร่วมเล่นเกมออนไลน์ฯ จำนวน ๒๖๐ (ข้อมูล ณ วันที่ ๑ กรกฎาคม ๒๕๖๗)



จากแผนภูมิที่ ๔ พบว่า จากการสนทนากลุ่มกับเด็กและเยาวชน พบว่า มีเด็กและเยาวชนทั้งชายและหญิงที่ทราบว่ามีการเล่นเกมออนไลน์ฯ จำนวน ๒๔๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๒ และไม่ทราบว่ามีการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน ๙๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๘)

ในส่วนของเด็กและเยาวชนที่ทราบว่ามีการนำเกมออนไลน์มาใช้เพื่อการแก้ไขบำบัดฟื้นฟู ส่วนใหญ่ทราบจากการประชาสัมพันธ์ของเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบ หรือผู้ช่วยผู้อำนวยการ ในการประชุมรวมหรือกิจกรรมหน้าเสาธงในช่วงเช้าของวัน และประกาศรับสมัครโดยให้เด็กและเยาวชนลงชื่อตามความสมัครใจ ร่องลงมาเป็นการคัดเลือกของเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบ ประชาสัมพันธ์ในห้องเรียน หรือมีการคัดเลือกจากเด็กและเยาวชนตามกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ เช่น ในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต ๙ ใช้กิจกรรมเกมออนไลน์ฯ กับเด็กและเยาวชนในกลุ่มเด็กและเยาวชนรับใหม่ เพื่อเป็นการสังเกตพฤติกรรมเกณฑ์ในการคัดเลือกเด็กและเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรม

ส่วนใหญ่จะเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนมีโอกาสได้ลงชื่อเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมด้วยตนเอง โดยไม่มีเกณฑ์ แต่มีบางหน่วยงาน เช่น ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านมุทิตา ใช้เกณฑ์ระดับชั้นในการเข้าร่วมกิจกรรม โดยกำหนดให้เด็กและเยาวชนในกลุ่มระดับชั้น ๑ และ ๒ ที่เข้าร่วม แต่มีเด็กและเยาวชนในบางหน่วยงานในกลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมฯ แจ้งว่าไม่ทราบว่าเจ้าหน้าที่มีเกณฑ์ในการคัดเลือกอย่างไร และในบางหน่วยงานมีการหมุนเวียนให้เด็กและเยาวชนทุกคนได้เล่น โดยอาจเป็นการสลับการเข้าใช้งานเป็นหน่วยเรียนวิชาชีพ

แต่ในหน่วยงานที่มีลักษณะการดูแลแบบ Zoning จะคัดเลือกจากเด็กและเยาวชนที่อยู่ในกลุ่มที่ไม่ใช่ความเสี่ยงสูง และให้ได้เข้าร่วมตามความสมัครใจ

### ช่วงเวลาที่ให้เด็กและเยาวชนได้เล่นเกมออนไลน์

จากการสนทนากลุ่มกับเด็กและเยาวชน พบว่า ในหลายหน่วยงานจะใช้คาบเรียนกิจกรรมชมรม TO BE NUMBER ONE ให้เด็กและเยาวชนได้มีโอกาสเล่นเกม เพราะถือว่าเป็นอีกหนึ่งกิจกรรม “สร้างสุข” ร่องลงมาจะใช้เป็นกิจกรรมยามว่าง หรือกิจกรรมเสริมในวันหยุดราชการ หรือเป็นกิจกรรมทางเลือกให้เด็กและเยาวชนในกรณี que ที่เจ้าหน้าที่ติดภารกิจไม่สามารถดำเนินกิจกรรมบำบัดได้

ในส่วนของการนำไปใช้เป็นส่วนกิจกรรมบำบัดโดยตรง พบว่า อาจไม่ได้ใช้เป็นส่วนหนึ่งของการบำบัด แต่จะเป็นการนำเข้าสู่บทเรียน หรือเป็นรางวัลหลังจากทำกิจกรรม หรือการเรียนการสอนเสร็จสิ้น แต่พบว่า ในส่วน

ของเด็กและเยาวชนหญิงที่ได้มีโอกาสเล่นเกมออนไลน์ เจ้าหน้าที่มักใช้เวลาว่าง หรือเวลาระหว่างคาบเรียนให้เด็ก และเยาวชนได้เล่น รวมถึงการใช้ในกิจกรรม Learning Time เนื่องจากเด็กและเยาวชนหญิงมีจำนวนน้อย และใช้ คอมพิวเตอร์สำนักงานของครูเพียง ๑-๒ เครื่อง อีกทั้งบริบทของพื้นที่เอื้ออำนวย เนื่องจากหอนอนมีลักษณะเป็น บ้านที่มีห้องพักครู ห้องกิจกรรม และหอนอนอยู่ที่เดียวกัน

### ประเภทของเกมสำหรับเด็กและเยาวชนเลือกเล่น

ส่วนใหญ่เด็กและเยาวชนจะเลือกจากประสบการณ์ที่เคยเล่นมาก่อนตอนที่ยังไม่ถูกจับกุม ซึ่งเกมที่เด็ก และเยาวชนส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่สามารถเล่นได้ ๒ คนพร้อมกัน ได้แก่ เกมฟุตบอล (Football Legends ๒๐๑๖) และเกมน้ำกับไฟ (Fireboy and Watergirl Forest Temple) เพราะรู้สึกสนุกและมีความท้าทาย ได้มีการสื่อสารกันกับเพื่อน อีกทั้งยังเป็นการประหยัดเวลาเอื้อเพื่อให้เพื่อนได้มีโอกาสเล่นเกมในเวลาเดียวกันด้วย รองลงมาจะเป็นเกมที่สามารถนำสถิติที่ได้มาเปรียบเทียบกับเพื่อนได้ ได้แก่ Subway Surfers และเกมอื่นๆ เช่น เกมยิงธนู เกมโบว์ลิ่ง ในกลุ่มเด็กและเยาวชนหญิงมักชอบเล่นเกมที่เล่นคนเดียว เช่น เกมแต่งตัว เกมจับคู่ เกมชิงรถจักรยาน

เกมที่ไม่ชอบเล่น เกมจับคู่ เกมทอม แอนด์เจอร์รี่ เกมตีเทนนิส เพราะรู้สึกว่ายาก รวมถึงเกมที่ต้องใช้ ความจำ หรือต้องใช้ความคิด การวางแผนที่ซับซ้อน หรือแม้กระทั่งเกมที่เด็กและเยาวชนรู้สึกว่าง่ายเกินไป ไม่เหมาะสมกับวัยของตนเอง เพราะจะทำให้เกิดความเบื่อได้ง่าย รวมถึงเกมที่ลองเล่นแล้วไม่เข้าใจวิธีการเล่น

### ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม

เด็กและเยาวชนกล่าวถึงการเล่นเกมว่า สิ่งแรกที่ได้จากการเล่นเกม คือ ความสนุกสนาน คลายเครียด และพบว่ามีประโยชน์ที่ตนเองได้รับ คือ ได้ฝึกสมาธิ ความอดทน การสังเกต ความจำ การวางแผน คิดวิเคราะห์ และตัดสินใจ การแก้ไขปัญหาในเชิงสร้างสรรค์ เกิดความคิดสร้างสรรค์ มีความพยายาม พัฒนาการอ่านและภาษา เพิ่มทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ ได้เรียนรู้ที่จะเปิดใจยอมรับสิ่งใหม่ๆ การที่มีเกมให้เลือกหลากหลาย ทำให้มี โอกาสในการพัฒนาตนเองในหลายๆด้าน ในเกมที่สามารถเล่นร่วมกันได้ ทำให้เด็กและเยาวชนมีความสามัคคี เพราะต้องร่วมมือกันให้ชนะเกม รวมถึงการได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ทำให้ไม่มีเวลาไปคิด หรือทำในสิ่งที่ไม่ดี

ข้อเสียจากการเล่นเกมที่เด็กและเยาวชนพบ และมักกล่าวถึง คือ บางเกมอาจทำให้เกิดความรู้สึก หงุดหงิดได้ (หัวร้อน) บางเกมอาจมีความน่าเบื่อ หรือไม่เหมาะสมกับวัยของเด็กและเยาวชน

### ความรู้สึกหลังจากการเล่นเกม

เด็กและเยาวชนที่มีโอกาสได้เล่นเกมรู้สึกมีความสุข ช่วยให้คลายเครียด และไม่ได้เล่นนานแล้วหลังจากที่ ถูกจับ ได้มีกิจกรรมที่ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ บางเกมเป็นเกมที่เคยเล่น ทำให้รู้สึกคิดถึงบ้าน แต่อีกมุมหนึ่ง พบว่า เด็กและเยาวชนในกลุ่มที่มีปัญหาจิตเวช รู้สึกหงุดหงิดเมื่อเล่นเกม ไม่มีเกมที่รู้สึกชอบและไม่อยากเล่น

### ความคิดเห็นต่อการเล่นเกมออนไลน์ที่ใช้ในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชน

เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่อยากให้เปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนทุกคนได้เข้าถึงการเล่นเกมออนไลน์ อย่างเท่าเทียม และอยากให้เกมออนไลน์เป็นอีกกิจกรรมที่ให้เด็กและเยาวชนสามารถเล่นได้ในเวลาว่างหลังจาก การเรียน หรือในวันหยุดที่ไม่มีกิจกรรม และอยากให้เพิ่มเติมความหลากหลาย และทันสมัยของเกมให้มากขึ้น รวมถึงเกมที่สามารถเล่นได้หลายคนพร้อมๆกัน โดยจะเล่นเป็นทีม ซึ่งจะทำให้เด็กและเยาวชนได้ฝึกการวางแผน การทำงานร่วมกัน และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อีกทั้งอยากให้มีการจัดการแข่งขัน ทั้งภายในหน่วยงานและ ระหว่างหน่วยงาน และให้เพิ่มเวลาเล่นเกมในแต่ละครั้ง อาจเป็นสัปดาห์ละครั้ง

และจากปัญหาอุปสรรคที่พบเกี่ยวกับอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และสัญญาณ Internet ทำให้เด็กและเยาวชนอยากให้มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้เพียงพอ และเหมาะสมกับการเล่นเกม รวมถึงสัญญาณ Internet โดยเด็กและเยาวชนเห็นว่าการที่มีอุปกรณ์ที่เหมาะสมและเพียงพอ จะทำให้เป็นการสนับสนุนการใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอนได้อีกด้วย และอยากให้มีการปรับเปลี่ยนวิธีการเข้าสู่ระบบการใช้เกม เนื่องจากเด็กและเยาวชนจำหมายเลขประจำตัวบัตรประชาชนของตนเองไม่ได้

เด็กและเยาวชนให้ข้อสังเกตเพิ่มเติมว่า เกมที่นำมาให้เล่นอาจไม่จำเป็นต้องเป็นเกมออนไลน์ หรือเกมที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ อาจเป็นบอร์ดเกม หรือการ์ดเกม เพราะเจ้าหน้าที่จะไม่ต้องกังวลเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ และสามารถเล่นได้หลายคน แต่ก็ได้ประโยชน์ในการพัฒนาตนเองเช่นกัน

และในส่วนของเด็กและเยาวชน ในหลายหน่วยงานอยากให้มีความสำคัญกับเด็กและเยาวชนหญิงด้วย ให้มีการจัดให้เข้ากิจกรรมเกมออนไลน์เช่นเดียวกับเด็กและเยาวชนชาย

### ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่

จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลในศูนย์ฝึกและอบรม จำนวน ๑๙ หน่วยงาน ได้มีการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่เกี่ยวกับการใช้เกมออนไลน์ในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรม จำนวนทั้งสิ้น ๓๕ คน ซึ่งมีข้อมูลโดยสรุป ดังนี้

**ตารางที่ ๓๑** แสดงจำนวนและร้อยละของเจ้าหน้าที่ที่ให้สัมภาษณ์ โดยจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	๑๙	๕๔
หญิง	๑๖	๔๖
รวม	๓๕	๑๐๐

จากตารางที่ ๓๑ พบว่า จากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ จำนวนทั้งสิ้น ๓๕ คน แบ่งเป็น เพศชาย จำนวน ๑๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๔ และเพศหญิง จำนวน ๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๖

### ความคิดเห็นของเจ้าหน้าที่ต่อการนำเกมออนไลน์มาใช้ในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชน

เจ้าหน้าที่บางส่วนเห็นว่าเกมจะเป็นเครื่องมือที่เป็นประโยชน์ในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชนได้ แต่อาจไม่มากนัก สามารถเพิ่มทักษะบางอย่างได้ เช่น เสริมสมาธิ พัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหา หรือการที่มีแบบสอบถามก่อนการเล่นเกมนำ ทำให้เด็กได้ฝึกอ่าน วิเคราะห์ ทำความเข้าใจ และสามารถเป็นกิจกรรมที่เชื่อมต่อกับกิจกรรมอื่นๆได้ รวมทั้งยังเป็นรางวัลให้กับเด็กและเยาวชนได้ มีความกล้าในการถามหรือพูดคุยกับเจ้าหน้าที่มากขึ้น แต่อาจเน้นไปทางกิจกรรมเสริมหรือกิจกรรมทางเลือกเพื่อให้เด็กและเยาวชนรู้สึกผ่อนคลายจากการเรียนหรือใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เช่น ในวันหยุด หรือช่วงเวลาที่เป็นการกิจกรรมตามความสนใจ หรือหากนำเกมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการเรียนการสอน จะทำให้เด็กและเยาวชนลดความกลัวห้องเรียนลงได้ และยังให้ความสนใจในการเรียนมากขึ้น เพราะถ้าไม่สามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับกิจกรรมบำบัดหรือการเรียนการสอนได้ อาจเป็นการเสียเวลาในการเรียนวิชาชีพของเด็กและเยาวชน ซึ่งน่าจะมีความสำคัญมากกว่า และเจ้าหน้าที่หลาย



ท่านเห็นว่าจากการเล่นเกมสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการใช้สังเกตพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนต่อสถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้เจ้าหน้าที่ที่มีความเข้าใจและสามารถปรับเปลี่ยนวิธีที่จะเข้าใจและเข้าถึงเด็กและเยาวชนได้มากขึ้น

ข้อค้นพบว่าการใช้เกมอาจมีความเสี่ยงต่อเด็กและเยาวชนในกลุ่มที่มีปัญหาสุขภาพจิต ภาวะหุ่นหันพลันแล่น และอาจส่งผลต่อการใช้ชีวิต

### **การเตรียมการของเจ้าหน้าที่ก่อนการนำเกมออนไลน์มาใช้ในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชน**

การจัดเตรียมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ มีการจัดเตรียมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่สามารถต่อ Internet ได้ ซึ่งบางส่วนไม่มีอุปกรณ์ที่สามารถใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ได้ เนื่องจากไม่สามารถใช้ร่วมกับคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเรียนการสอนได้ อาจเพราะไม่สามารถจัดสรรเวลาได้ หรือมีความกังวลเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ของเด็กและเยาวชนที่ไม่ได้อยู่ในห้องเรียนคอมพิวเตอร์เป็นประจำ เจ้าหน้าที่ที่ได้รับผิดชอบบางท่านจึงนำคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กส่วนตัวของตนเอง ที่ใช้ในการทำงานมาให้เด็กและเยาวชนได้เล่นเกม และจะต้องมีการมอบหมายให้กับเจ้าหน้าที่ที่มีความถนัดและสนใจ และมีการศึกษาเกมที่จะให้เด็กและเยาวชนได้เล่น คัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน และนำเข้าที่ประชุมกรรมการวิชาชีพเพื่อทำความเข้าใจร่วมกัน และมีการวางกฎกติกาในการเข้าใช้ร่วมกันรวมถึงการกำหนดเวลาที่จะเปิดให้เด็กและเยาวชนได้มีโอกาสเล่นเกมออนไลน์ เช่น ชมรม TO BE NUMBER ONE หรือในวันหยุดราชการ นักชัตตฤกษ์

### **เกณฑ์ในการให้เด็กและเยาวชนเข้าร่วมการใช้เกมออนไลน์**

ส่วนใหญ่จะเป็นการให้เด็กและเยาวชนได้เล่นตามความสมัครใจ โดยให้มีการลงชื่อเพื่อจัดลำดับการเข้าเล่นเกม โดยมีบางหน่วยงานที่จำกัดไม่让孩子และเยาวชนที่ยังอยู่ในระดับชั้น ๕ เข้าร่วมเล่นเกม เพราะต้องการให้เด็กและเยาวชนกลุ่มนั้นมีการเปลี่ยนแปลงตนเองก่อน และมีการตัดสิทธิประโยชน์บางอย่างอยู่ หรือเด็กและเยาวชนที่อยู่ระหว่างจำกัดพฤติกรรม

หากมีการคัดเลือก มักจะคัดเลือกจากเด็กและเยาวชนที่อยู่ในชั้นเรียนของตนเอง ที่มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์อยู่บ้าง สามารถอ่านเขียนได้ หรือตามระยะเวลาการฝึกอบรม เช่น กลุ่มเด็กและเยาวชนรับใหม่ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสังเกตพฤติกรรม หรือกลุ่มเตรียมความพร้อมก่อนปล่อย เพื่อเป็นการพิสูจน์ตนเองว่าจะจนต่อสิ่งเราได้หรือไม่ เช่น การเคารพกฎกติกา การไม่เข้าเล่น website อื่นๆ หรือ กลุ่ม IRC ให้เล่นในช่วงการพบครูที่ปรึกษา

### **ระยะเวลาที่ให้เด็กและเยาวชนเล่นเกม**

- ๑๐-๒๐ นาที/คน/ครั้ง
- ๓๐ นาที/คน/ครั้ง
- ๓๐ นาที - ๑ ชั่วโมง/๒ คน/ครั้ง

### **พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนที่สังเกตได้ระหว่างเล่นเกม**

เด็กและเยาวชนมีความสนใจ ตั้งใจในการเล่น มีความสุข มีความกระตือรือร้นในการให้คำแนะนำช่วยเหลือกันในการเล่น มีน้ำใจต่อกัน เคารพกฎกติกาที่วางไว้ได้ดี มีความพยายามในการแก้ไขปัญหาในเกมให้สำเร็จ ในเด็กและเยาวชนเมื่อพบว่าเกมที่เล่นยาก ต้องใช้ความคิดเยอะในการเล่น ซึ่งเจ้าหน้าที่จะสังเกตและเข้าไปช่วยเหลือโดยให้เด็กและเยาวชนทดลองเล่นเกมอื่นๆที่อาจเหมาะกับตนเอง และคอยเสริมแรงด้วยคำชมเพื่อเด็กและเยาวชนทำได้ดี แต่บางคนเมื่อรู้สึกหงุดหงิดกับเกม มีพฤติกรรมกระแทกเมาส์ กดแป้นพิมพ์แรง พูดบ่นว่าเกมไม่น่าสนใจ ไม่เหมาะกับวัยของตนเอง หรือมีคำสบถที่ไม่สุภาพ หรือคำพูดในเชิงทำทนาย ชมชู้ โว้ยวายในกรณีที่เกมมีการแข่งขันกัน แต่ไม่มีถึงขั้นเกิดการทะเลาะวิวาท

ในอีกทางหนึ่ง การเล่นเกมทำให้ครูได้สังเกตว่าเด็กและเยาวชนแต่ละคนมีวิธีการจัดการกับปัญหา ในรูปแบบที่แตกต่างกัน หรือเด็กและเยาวชนที่ไม่ชอบเล่นเกม จะมีความต้องการที่จะเลิกเล่นเกมก่อนถึง ระยะเวลาที่กำหนด และเกมยังเป็นการระบายความเครียดอีกวิธีหนึ่งที่หลีกเลี่ยงการกระทบกระทั่งกัน แต่เปลี่ยนเป็นการช่วยเหลือกัน

สิ่งที่ส่วนใหญ่สังเกตได้ คือ เด็กและเยาวชนหญิงมีความตั้งใจและมุ่งมั่นมากกว่าเด็กและเยาวชนชาย

### รูปแบบที่นำเกมออนไลน์มาใช้

เกือบทั้งหมดใช้เกมออนไลน์เพียงอย่างเดียว ไม่ได้ใช้ร่วมกับกิจกรรมอื่นๆ แต่ในบางหน่วยงานมีการเพิ่มเติมการพูดคุยหลังจากการเล่นเกม เช่น ความรู้สึกหลังจากได้เล่นเกม เกมใดบ้างที่ชอบเล่น ไม่ชอบเล่น รวมถึงถามปัญหาอุปสรรคระหว่างการเล่นเกม มีหน่วยงานเดียวที่ใช้เพื่อเป็นกิจกรรมก่อนเข้าสู่บทเรียนในวิชาสามัญ เช่น ใช้เกมยิงธนู กับการสอนเรื่อง Projectile และบางหน่วยงานใช้เวลา Learning Time และช่วงเวลา ที่ว่างจากชั่วโมงกิจกรรมนอกหลักสูตร โดยเห็นว่าในอนาคตอาจทำให้เป็นสื่อในการทำกิจกรรมต่างๆได้

### ปัญหาหรือผลกระทบที่เกิดขึ้นระหว่างเล่นเกมและการบริหารจัดการ

ทุกหน่วยงานเจ้าหน้าที่ที่มีความกังวลเกี่ยวกับการที่เด็กและเยาวชนอาจแอบเข้า Website อื่นๆ ซึ่งไม่มีหน่วยงานใดที่พบว่าเด็กและเยาวชนเข้าเล่น Website อื่นๆ เนื่องจากมีการกำหนดข้อตกลง และกติกาในการเข้าใช้คอมพิวเตอร์ และการเล่นเกมอย่างชัดเจน ทำให้เด็กและเยาวชนยอมรับและปฏิบัติตาม รวมถึงเจ้าหน้าที่ต้องดูแลและเฝ้าระวังอยู่ตลอดเวลา

ด้านเทคนิค บางหน่วยงานมีปัญหาในการเชื่อมต่อ Internet หรืออุปกรณ์ที่สามารถให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมได้มีจำนวนไม่เพียงพอ หรือคอมพิวเตอร์ช้า ทำให้เวลาเล่นเกมมีความตึงเครียดบ้างเครื่องไม่พร้อมใช้งาน และเกมบางเกมไม่สามารถเข้าเล่นได้ รวมถึงการที่เด็กและเยาวชนจำเลขประจำตัวประชาชน (๑๓ หลัก) ไม่ได้ทำให้ยุ่งยากในการเข้าใช้งาน และขาดเจ้าหน้าที่ที่มีความรู้และศักยภาพเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

ด้านเวลา หน่วยงานมีข้อจำกัดเนื่องจากการจัดกิจกรรมให้กับเด็กและเยาวชนค่อนข้างมาก ทั้งกิจกรรมปกติ และจากหน่วยงานภายนอก จึงไม่ค่อยมีช่วงเวลาให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมได้มากนัก หรือการที่ไม่สามารถเปิดให้เด็กและเยาวชนเล่นเกมออนไลน์ตามที่กำหนดไว้ได้ เนื่องจากเจ้าหน้าที่มีภาระงานจำเป็น

### เด็กและเยาวชนที่ได้ร่วมเล่นเกมมีความเปลี่ยนแปลงอย่างไร (ระยะสั้น,ระยะยาว)

เจ้าหน้าที่ทั้งหมดให้ความเห็นว่า การนำเกมออนไลน์มาใช้เพื่อการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเป็นเวลานาน จะยังไม่สามารถสังเกตเห็นพฤติกรรมที่ชัดเจน หรือความเปลี่ยนแปลงในตัวเด็กและเยาวชนได้ อาจเห็นเพียงพฤติกรรมบางอย่างในสถานการณ์ระหว่างการเล่นเกมเท่านั้น แต่ก็พบว่าสามารถสังเกตเห็นในช่วงเวลาที่เล่นเกม เช่น การมีสมาธิของเด็กและเยาวชน ความกล้าแสดงออกที่มากกว่าที่เคยปรากฏ เช่น การกล้าถามครูถึงวิธีการใช้ และเล่นเกม หรือกล้าถามเพื่อนถึงวิธีการเล่นที่ทำให้ชนะเกมได้ และเห็นผลหลังจากการได้เล่นเกมในเชิงบวกพบว่า เด็กและเยาวชนมีสมาธิจดจ่อกับการทำงานได้มากขึ้น บางคนใจเย็นลง สามารถรอคอยได้หรือการมีสัมพันธภาพระหว่างเด็กและเยาวชนดีขึ้นจากการแบ่งปันและแสดงความเห็นต่อกันขณะที่เล่นเกม เด็กและเยาวชนบางคนที่ไม่ค่อยเข้าหา หรือไม่กล้าพูดคุยกับเจ้าหน้าที่ มีความกล้าที่จะพูดคุยและ เกมยังเป็นสื่อให้เจ้าหน้าที่เข้าถึงเด็กได้มากขึ้น รวมทั้งเห็นการพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์มากขึ้น

### อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่ใช้เล่นเกม หรือการเรียนการสอนของหน่วยงานมีจำนวนเพียงพอหรือไม่

จากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ พบว่า คอมพิวเตอร์ที่มีในหน่วยงาน แบ่งเป็น คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเรียนการสอน และคอมพิวเตอร์สำนักงาน โดยส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์

โดยร้อยละ ๘๐ เพียงพอต่อการใช้งาน แต่ก็พบว่า ร้อยละ ๕๐ ของหน่วยงานที่มีคอมพิวเตอร์เพียงพอ ไม่สามารถนำมาใช้ในกิจกรรมเกมออนไลน์ได้ จึงทำให้ผู้รับผิดชอบต้องใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กส่วนตัวหรือคอมพิวเตอร์สำนักงานมาใช้ในการให้เด็กและเยาวชนได้เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งส่วนใหญ่หากใช้คอมพิวเตอร์ของทางราชการ จะพบว่ามีปัญหาด้าน Spec และความเร็วของคอมพิวเตอร์ทำให้เป็นอุปสรรคในการใช้งาน เช่น ตะกุกตะกัก ใช้งานอยู่แล้วเกิดการรีโหลด ในส่วนของสัญญาณ Internet มีร้อยละ ๒๖ ที่พบว่ามีปัญหาในการเชื่อมต่อสัญญาณ

โดยสาเหตุที่ทำให้ไม่ได้ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอนในห้องเรียน เนื่องจาก

- บางหน่วยงานไม่ได้มีการพูดคุยกันเกี่ยวกับการแบ่งสรรเวลาสำหรับการใช้คอมพิวเตอร์ ทำให้ไม่สามารถใช้คอมพิวเตอร์ในห้องเรียนคอมพิวเตอร์ได้
- บางหน่วยงานไม่มีผู้รับผิดชอบห้องคอมพิวเตอร์ จึงไม่สามารถเข้าใช้งานได้ หรืออยู่ระหว่างการตรวจสอบความสมบูรณ์ของอุปกรณ์เนื่องจากเปลี่ยนผู้รับผิดชอบ
- จำเป็นต้องปรับห้องคอมพิวเตอร์ไปใช้เพื่อกิจกรรมอย่างอื่น
- บางหน่วยงานใช้คอมพิวเตอร์สำหรับการใช้ญาติเยี่ยมในการเข้าเล่นเกม

### **การกระทำผิดกฎ กติกา ในการเข้าร่วมเล่นเกมออนไลน์ หรือการใช้คอมพิวเตอร์ การเฝ้าระวัง และการบริหารจัดการ**

จากที่ได้ดำเนินการไม่พบว่าเด็กและเยาวชนเข้าเล่น website อื่นๆ มีบางหน่วยงานที่เด็กและเยาวชนขอเข้าใช้ youtube เพื่อฟังเพลง โดยได้รับการอนุญาตจากเจ้าหน้าที่เป็นครั้งคราว โดยให้เปิดเสียงออกลำโพง หรือขอเข้าดู Google Street View เพื่อดูบ้านของตนเอง เนื่องจากคิดถึงบ้าน ซึ่งอยู่ในความดูแลของเจ้าหน้าที่ ซึ่งเจ เพราะระยะเวลาที่ให้เด็กและเยาวชนน้อย ทำให้ไม่สามารถเข้า Website อื่นๆได้ เช่น ๒๐ นาที และเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบมีการเฝ้าระวังดูแลอย่างใกล้ชิดตลอดการใช้งาน และไม่让孩子และเยาวชนเข้าใช้งานจำนวนมากจนเกินไป รวมทั้งเด็กและเยาวชนเคารพและรักษากฎกติการ่วมกันทุกคน

### **ประโยชน์ และการเปลี่ยนแปลงของเด็กและเยาวชนจากการใช้เกมออนไลน์ในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟู**

เจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่เห็นว่าอาจไม่มีผลในเชิงประโยชน์ต่อการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูโดยตรง แต่อาจเป็นการทำให้เด็กและเยาวชนพัฒนาทักษะในด้านการอยู่ร่วมกันในสังคม หรือหากได้เล่นระยะเวลาต่อเนื่อง อาจได้การฝึกสมาธิ การแก้ไขปัญหา การใช้ภาษา และหากในระยะต่อไปนำเกมมาใช้อย่างต่อเนื่องร่วมกับการเชื่อมโยงกับการเรียนการสอน จะส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีความสนใจการเรียนมากขึ้น และสามารถเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ใช้ในการบำบัดได้ เนื่องจากเกมแฝงการพัฒนาทักษะต่างๆที่เป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน

### **ข้อเสนอแนะต่อแนวทางการนำผลการจากการวิจัยมาใช้ประโยชน์ และสิ่งที่ต้องการให้สนับสนุน**

- อยากให้หน่วยงานมีส่วนร่วมในการคิดโจทย์วิจัยจากปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในการปฏิบัติงานเพื่อให้สามารถนำผลที่ได้จากการวิจัยมาใช้ให้เป็นประโยชน์ได้จริง และจะเหมาะสมกับการใช้งานในหน่วยงาน และไม่รู้สึกรว่าเป็นการเพิ่มภาระงาน โดยอาจมีการ Workshop ร่วมกันกับผู้ปฏิบัติงานเพื่อระดมสมองในการคิดโจทย์วิจัยให้ได้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้งานจริง อาจแยกเป็นกลุ่มระดับผู้ปฏิบัติงาน และระดับบริหาร เพราะโจทย์อาจมีความแตกต่างกัน

- อยากให้มีแนวทางในการดำเนินการที่ชัดเจน มีการทำความเข้าใจระหว่างผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ผู้ปฏิบัติงานเพื่อให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันและเกิดประโยชน์สูงสุดกับเด็กและเยาวชน โดยการสื่อสารให้ผู้บริหาร

ของหน่วยงานรับทราบ เพื่อให้เกิดการยอมรับ และสามารถนำมาเข้าที่ประชุมเพื่อให้เกิดความร่วมมือ และดำเนินการในหน่วยงานได้อย่างราบรื่น

- อยากให้มีการกำหนดผู้รับผิดชอบอย่างชัดเจน เพื่อให้สามารถดำเนินการได้สะดวกมากขึ้น
- สนับสนุนวัสดุอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานวิจัยแต่ละงานมาใช้ ให้สอดคล้องกับการใช้งาน
- ในส่วนของเกม
- ในกรณีเกมออนไลน์ควรมีความทันสมัย และมีระบบการควบคุมการเข้าถึง website ต่างๆ เพื่อความปลอดภัย หรือการติดตั้งระบบการควบคุมผ่านหน้าจอ เพื่อให้สามารถเฝ้าระวังได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น และอยากให้เพิ่มเติมเกมที่สามารถเล่นในลักษณะ Offline ได้ เพื่อเพิ่มความหลากหลายและลดปัจจัยเสี่ยงต่างๆ
- พิจารณากิจกรรมที่เหมาะสมกับทรัพยากร และศักยภาพความพร้อมของแต่ละท้องถิ่น และเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่
- อยากให้เป็นการสร้างนวัตกรรมเพื่อลดภาระงานของเจ้าหน้าที่ หรือการพัฒนาให้สิ่งที่มีอยู่ดีขึ้นกว่าเดิม
- อยากให้มีการติดตามผลอย่างจริงจังเพื่อให้ทราบถึงผลที่เกิดขึ้นจริงหลังจากการนำมาใช้ ปัญหาอุปสรรค และอาจทำให้สามารถบริหารจัดการ หรือแก้ไขสถานการณ์ได้ทันทุกที่

### ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนต่อการฝึกอบรม

จากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เด็กและเยาวชนได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการฝึกและอบรม ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาการดูแลแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรม และจะเป็นอีกปัจจัยที่จะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเด็กและเยาวชน นอกเหนือจากการให้ความรู้ ทักษะ และกิจกรรมต่างๆ ซึ่งมีข้อมูลโดยสรุป ดังนี้

#### สิ่งที่เด็กและเยาวชนได้รับจากการฝึกอบรม

เด็กและเยาวชนมีความเห็นว่า การได้เข้ามารับการฝึกอบรมทำให้ได้มีโอกาสคิดทบทวนตัวเอง รู้จักตัวเองมากขึ้น ได้รู้ข้อดีข้อเสียของตัวเอง และปรับเปลี่ยนตัวเอง ปรับเปลี่ยนความคิด รู้จักการแก้ไขปัญหา มีเหตุผล มีความอดทน ใจเย็นลง มีการปรับตัวเข้าหาผู้อื่น รับฟังผู้อื่นมากขึ้น ลดความเอาแต่ใจของตนเอง รับผิดชอบมากขึ้น มีการวางแผนชีวิต มองเห็นเป้าหมายมากขึ้นสามารถเลิกใช้ยาเสพติดได้ รวมถึงได้ฝึกระเบียบวินัยในตนเองมากขึ้น รู้จักการบริหารจัดการเวลาในการใช้ชีวิต และมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น

ในด้านการเรียนและฝึกวิชาชีพ เด็กและเยาวชนเห็นว่า ได้มีโอกาสในการฝึกทักษะวิชาชีพ และมีโอกาสได้ทำกิจกรรมดีที่ไม่เคยทำ ได้รับวุฒิการศึกษา หรือเกียรติบัตรต่างๆ รวมทั้งได้เรียนวิชาสามัญจนจบชั้นมัธยมต้น

#### ความรู้สึกของเด็กและเยาวชนต่อการฝึกอบรมที่ผ่านมา

เด็กและเยาวชนเยาวชนรู้สึกที่เจ้าหน้าที่โดยเฉพาะครูที่ปรึกษาให้ความสนใจ เอาใจใส่ รับฟังและให้คำปรึกษาได้ดี เป็นกันเอง ไม่กดดัน รู้สึกว่าศูนย์ฝึกและอบรมเหมือนบ้าน มีสภาพแวดล้อมที่ดี จึงช่วยกันดูแลรักษา ทั้งความสะอาด ดูแลรักษาอุปกรณ์ต่างๆ รวมถึงรู้สึกภาคภูมิใจ เมื่อผลิตภัณท์ที่ตนเองทำขึ้น สามารถจำหน่ายได้ และมีรายได้เก็บไว้หลังปล่อยตัว และสามารถทำให้ผู้ปกครองภูมิใจได้ว่าตนเองเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น

แต่มีเด็กและเยาวชนบางส่วนที่มีความรู้สึกหมดกำลังใจ ไม่มีเป้าหมายในชีวิต ทักษะที่ดีที่ไม่ดีต่อศูนย์ฝึกและอบรม โดยกล่าวว่ารู้สึกที่เจ้าหน้าที่ให้ความสำคัญกับเด็กและเยาวชนไม่เท่ากัน ปฏิบัติต่อเด็กและเยาวชนไม่

เท่าเทียม บางคนรู้สึกเครียดและกดดัน มีการทำโทษรวม ทำให้รู้สึกไม่ได้รับความยุติธรรม รวมทั้งครูบางคนไม่ค่อยสนใจ ไม่เข้มงวดในการเรียน

### **สิ่งที่เด็กและเยาวชนชอบหรือประทับใจในการฝึกอบรม**

การที่ได้มีโอกาส เช่น ออกไปทำกิจกรรมภายนอก ออกไปฝึกวิชาชีพกับสถานประกอบการ หรือการดูงาน ภายนอก มีกิจกรรมต่างๆที่ชอบ เช่น ดนตรี กีฬา สันทนาการ

ด้านสถานที่ที่ไม่ทำให้รู้สึกแออัด โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่อยู่ในพื้นที่ควบคุมต่ำ มีสภาพแวดล้อมที่ดี รู้สึกเป็นพื้นที่ปลอดภัย ผ่อนคลาย ไม่อึดอัดหรือกดดัน ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่กันแบบครอบครัว รวมถึงการมีอาหารมีปริมาณที่เพียงพอ รสชาติดี มีผลไม้หรือขนมหวานให้ทุกวัน (๓ หน่วยงาน)

### **สิ่งที่เด็กและเยาวชนอยากให้มี หรือเพิ่มเติมในศูนย์ฝึกและอบรม**

#### ด้านการเรียนและการฝึกวิชาชีพ

เด็กและเยาวชนอยากให้มีวิชาที่หลากหลาย เช่น ช่างไม้ ช่างเชื่อม ช่างไฟฟ้า ช่างยนต์ ช่างตัดผม ช่างศิลป์ เกษตร ทำอาหาร ขนม เสริมสวย ทำเล็บ กลับมาสอนใหม่ เพราะรู้สึกว่า เป็นวิชาชีพที่จะสามารถหางานทำได้ง่าย หรือสามารถนำไปประกอบอาชีพได้ภายหลังได้รับการปล่อยตัว หรือการเรียนการสอนวิชาเกษตรกรรม อยากให้เพิ่มเติมการเลี้ยงสัตว์ เช่น ไข่ไก่ ปลา ในส่วนวิชาคอมพิวเตอร์ อยากให้มีการเรียนการสอนโปรแกรมทั่วไป หรือการซ่อมคอมพิวเตอร์ และขอให้มียุทธศาสตร์ในการเรียนการสอนที่เพียงพอ และเหมาะสม เช่น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์รวมทั้งมีการต่อยอดของการฝึกวิชาชีพให้มากขึ้น เช่น การส่งเด็กและเยาวชนไปฝึกงานกับสถานประกอบการ

#### ด้านกิจกรรม

เด็กและเยาวชนอยากให้มีกิจกรรมที่ส่งเสริมศักยภาพตามความถนัดของเด็กและเยาวชน หรือเวทีให้เด็กและเยาวชนได้แสดงความสามารถ เช่น การประกวดดนตรี แข่งขันกีฬา แข่งขันทักษะวิชาชีพต่างๆ ทั้งภายในหน่วยงานและระหว่างหน่วยงาน เพราะจะทำให้เด็กและเยาวชนรู้สึกกระตือรือร้นที่จะพัฒนาตนเอง และตั้งใจฝึกอบรมมากขึ้น และอยากให้ใช้เวลาในการทำกิจกรรมนันทนาการหรือกีฬามากขึ้น รวมทั้งอยากมีเวลาที่เป็นอิสระให้ได้พัก หรือบริหารจัดการเวลาด้วยตัวเองบ้าง อีกทั้งอยากให้เด็กและเยาวชนได้มีส่วนร่วมในการคิดกิจกรรมบ้าง เช่น ในกิจกรรม Learning Time

#### ด้านสิทธิประโยชน์

เด็กและเยาวชนอยากให้มีการลาเยี่ยมบ้าน และลดระยะเวลาการฝึกอบรม

#### ด้านเจ้าหน้าที่

เด็กและเยาวชนอยากให้ครูเป็นกันเอง ไม่ถือตัว ทำให้เด็กและเยาวชนอยากพูดคุยด้วย รู้สึกว่าเข้าถึงได้ง่าย และไม่ตัดสินเด็กจากความผิดที่ผ่านมา อยากให้เจ้าหน้าที่รับฟังเด็กและเยาวชน รวมถึงให้คำแนะนำให้มากกว่า รวมทั้งร่วมทำกิจกรรมกับเด็กและเยาวชน ทำให้เด็กรู้สึกดี ไม่รู้สึกว่าตัวเองต่ำต้อยกว่า และเป็นแบบอย่างให้เด็กและเยาวชนอยากทำกิจกรรม และอยากให้เจ้าหน้าที่เข้มงวดกับเด็กและเยาวชนที่ทำผิดกฎระเบียบให้มากขึ้น โดยเฉพาะการกระทำที่ละเมิดสิทธิคนอื่น

#### ด้านสถานที่

เด็กและเยาวชนในบางหน่วยงานที่มีพื้นที่เล่นกีฬากลางแจ้งอยากให้มีโดมสำหรับเล่นกีฬา และหลังคาทางเดินกันแดด เพราะในปัจจุบันอากาศร้อนและแดดจัดมาก และในกลุ่มเด็กและเยาวชนเพศทางเลือก อยากให้มีห้องน้ำแยกสำหรับเด็กและเยาวชน LGBTQ+

### ด้านอื่นๆ

เด็กและเยาวชนอยากให้มีการแลกเปลี่ยนสิ่งที่ชอบได้ โดยไม่ใช้เงิน แต่เป็นการทำความดีเก็บเป็นแต้มคะแนนเพื่อแลกเปลี่ยนของใช้หรือของที่ต้องการ เช่น ขนม

และข้อค้นพบที่สำคัญในเด็กและเยาวชนหลายๆหน่วยงาน อยากให้มีความเท่าเทียมกับเด็กและเยาวชนชายในเรื่องกิจกรรม

## **สิ่งที่เด็กและเยาวชนไม่อยากจะให้มีในศูนย์ฝึกและอบรม**

### ด้านกิจกรรม

เด็กและเยาวชนไม่อยากจะให้มีกิจกรรมรู้สึกที่ไม่ชอบ หรือไม่เหมาะกับตนเอง เช่น กิจกรรม Learning Time เพราะเด็กและเยาวชนรู้สึกเหนื่อยและเครียดจากการเรียนและทำกิจกรรมตลอดทั้งวัน ต้องการพักผ่อนมากกว่า บางที่จัดกิจกรรมรวมบนนอน ทำให้มีความแออัด หรือปรับเปลี่ยนให้เป็นการเข้ากิจกรรมตามความสมัครใจ หรือกิจกรรมจุดสัจธรรม เพราะคิดว่าไม่เหมาะกับวัยรุ่น และใช้ระยะเวลานานเกินไป โดยเฉพาะการนั่งฟังการบรรยาย ทำให้รู้สึกเบื่อ และไม่เกิดการเรียนรู้ หรือกิจกรรมฝึกระเบียบแถวที่ใช้เวลามากจนเกินไป เช่น ตลอดคาบเช้า (๓ ชั่วโมง) หรืออยากให้กิจกรรมจิตอาสา หรือกิจกรรมภายนอกให้น้อยลง เพราะรู้สึกว่าไม่ค่อยได้เข้าเรียนทั้งวิชาสามัญและวิชาชีพ

### ด้านเจ้าหน้าที่

เด็กและเยาวชนไม่อยากจะให้เจ้าหน้าที่ลงโทษด้วยความรุนแรง หรือใช้อำนาจ ใช้คำพูดหยาบคาย ใช้คำพูดที่ทำร้ายบั่นทอนจิตใจ ตะคอกใส่ ไม่เข้าใจ ไม่รับฟังความคิดเห็นของเด็ก มีอคติกับเด็กและเยาวชนบางคน รวมทั้งเจ้าหน้าที่ที่เด็กและเยาวชนพูดคุยหรือปรึกษาแล้วนำเรื่องของเด็กและเยาวชนมาพูด หรือล้อเลียน ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดความรู้สึกไม่ดี ไม่ไว้วางใจ หรือในบางครั้งเจ้าหน้าที่เป็นสาเหตุให้เกิดการทะเลาะวิวาท อาจเพราะการสื่อสารที่ไม่ชัดเจน หรือการทำให้รู้สึกไม่เท่าเทียมกัน เลือกปฏิบัติ

## **สิ่งที่อยากให้มีการปรับปรุงแก้ไข**

### ด้านกิจกรรม

บางหน่วยงานเด็กและเยาวชนรู้สึกว่ากิจกรรมน้อยเกินไปบางครั้งเข้าเรียนกับศูนย์การเรียนเพียงครึ่งวัน และมีเวลาวางอีกครึ่งวัน ทำให้รู้สึกไม่มีอะไรทำ หรือมีกิจกรรมจากภายนอกมากเกินไปจนทำให้ไม่ได้เข้าเรียนหรือฝึกวิชาชีพ อุปกรณ์ในการฝึกวิชาชีพไม่เพียงพอ หรือชำรุด ขาดความทันสมัย

### ด้านเจ้าหน้าที่

ไม่อยากจะมีความไม่ยุติธรรมของเจ้าหน้าที่ เช่น การจัดสรรอาหาร หรือสิ่งของที่ได้รับการบริจาคจากบุคคลภายนอก หรือกรรมการสงเคราะห์ หรือการที่เจ้าหน้าที่แจกจ่ายสิ่งของที่ได้รับการบริจาคมาให้เด็กและเยาวชนให้กับเจ้าหน้าที่กันเอง ก่อนที่จะแบ่งให้กับเด็กและเยาวชน การคัดเลือกเด็กและเยาวชนออกไปทำกิจกรรมภายนอก ทั้งที่ยังไม่ถึงเกณฑ์ที่สามารถไปได้ แต่ได้ไปเนื่องจากมีความสนิทสนมกับเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบเป็นพิเศษ

### ด้านการกินอยู่หลับนอน

เด็กและเยาวชนในหลายหน่วยงานทั้งเด็กและเยาวชนชายและหญิงกล่าวถึงของใช้ที่ไม่เพียงพอ โดยเฉพาะสบู่ และแชมพูสระผม อยากให้เพิ่มจากมาตรฐาน เนื่องจากใช้ไม่พอ จนบางครั้งสบู่หมดต้องอาบน้ำโดยใช้แชมพู หรือแชมพูหมดใช้สบู่สระผมแทน และในบางหน่วยงาน เด็กและเยาวชนอยากให้ด้ามแปรงมีความยาวตามปกติ เพราะด้ามแปรงสั้น ทำให้แปรงฟันไม่ถนัด (เจ้าหน้าที่ตัดด้ามแปรงออก) รวมถึงด้านอาหารบางหน่วยงาน มีข้าวน้อย ไม่เพียงพอ (ในหน่วยงานที่ใช้ครัวรวม หรือสั่งอาหารจากเอกชนภายนอก) เรื่องรสชาติอาหารที่ค่อนข้างจืด หรือรสชาติไม่สม่ำเสมอ บางครั้งหวานมาก เค็มมาก เปรี้ยวมาก บางครั้งมีสิ่งแปลกปลอมอยู่

ในอาหาร เช่น ฝอยขัดหม้อ ซากสัตว์เล็ก และข้าวบางครั้งแข็ง (ดิบ) บางครั้งเปียก หรือการมีอาหารที่ไม่ตรงกับ ตารางที่ปรากฏ

#### ด้านสถานที่

อาคารสถานที่ที่ชำรุด เช่น หลังคาแตก รั่ว หรือห้องอาบน้ำมีลักษณะเปิดโล่ง ทำให้นกสามารถบินเข้ามา ถ่าย หรือมีแมลง เช่น แมงเม่า แมลงสาบ มด จิ้งจก ตะขาบอยู่ในบ่อรองน้ำที่ใช้อาบ อาจเปลี่ยนเป็นใช้ฝักบัวในการอาบน้ำแทนบ่อรองน้ำ พัฒลไม่เย็น บางส่วนชำรุด บางครั้งส่งผลให้เกิดความไม่เท่าเทียมได้ เช่น พัฒลไม่สวย ทำให้ที่นอนของเด็กและเยาวชนบางคนไม่โดนลมจากพัดลม แต่บางคนโดนลมจากพัดลมตลอดเวลา หรือมุง ลวดชำรุดทำให้มีแมลงลอดผ่านเข้ามาได้ หรือในบางหน่วยงานที่มีสัตว์อยู่ในเขตควบคุม เช่น สุนัข ไก่ เพราะมีความกังวลเกี่ยวกับโรคที่มากับสัตว์ และบางครั้งส่งเสียงในเวลากลางคืน ทำให้นอนไม่หลับ

#### ด้านอื่นๆ

เด็กและเยาวชนไม่ยากให้มีการจับกลุ่มของเด็กและเยาวชนตามภูมิลำเนา (“บ้าน”) และอยากให้อุปกรณ์แต่งกายให้เหมาะสมกับกิจกรรม รวมถึงชุดนอนใหม่

จากผลการลงพื้นที่เพื่อติดตามผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ในโครงการติดตามและประเมินผลการนำผลการศึกษาวิจัยขององค์กรไปสู่การใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงาน สามารถสรุปได้ว่า เกมออนไลน์อาจเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กและเยาวชนในสถานที่ควบคุมได้ แต่อาจต้องมีการพัฒนาระบบให้มีความเสถียร และเป็นมิตรกับผู้ใช้งานมากขึ้น รวมทั้งการจัดทำระบบให้เกิดความปลอดภัยจากการออกไปใช้งาน Website อื่นๆของเด็กและเยาวชนมากขึ้น เพื่อเป็นการลดความกังวลของผู้รับผิดชอบในการนำไปใช้ อีกทั้งหากสามารถจัดทำเป็นแนวทางในการนำไปใช้ในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูได้อย่างชัดเจนมากขึ้น จะเกิดประโยชน์และไม่ทำให้ผู้ปฏิบัติงานมีความสับสนหรือเกิดความกังวลในการนำเกมออนไลน์ไปใช้ รวมถึงส่วนกลางต้องมีการติดตามผลการดำเนินงานเป็นระยะอย่างสม่ำเสมอ และมีช่องทางที่ผู้รับผิดชอบสามารถแจ้งปัญหาหรืออุปสรรค เพื่อสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างทันทั่วถึง

### **๔. สรุปผลการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อสรุปผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ซึ่งจัดขึ้นระหว่างวันที่ ๕-๖ สิงหาคม ๒๕๖๗ โรงแรม ที.เค. พาเลซ แอนด์ คอนเวนชั่น กรุงเทพมหานคร**

การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อสรุปผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ มีผู้เข้าร่วมโครงการ ประกอบด้วยบุคลากรจากศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน จำนวน ๓๘ คน จาก ๑๙ หน่วยงาน วิทยากร คณะทำงาน และผู้สังเกตการณ์ จำนวน ๑๘ คน รวมทั้งสิ้น ๕๖ คน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

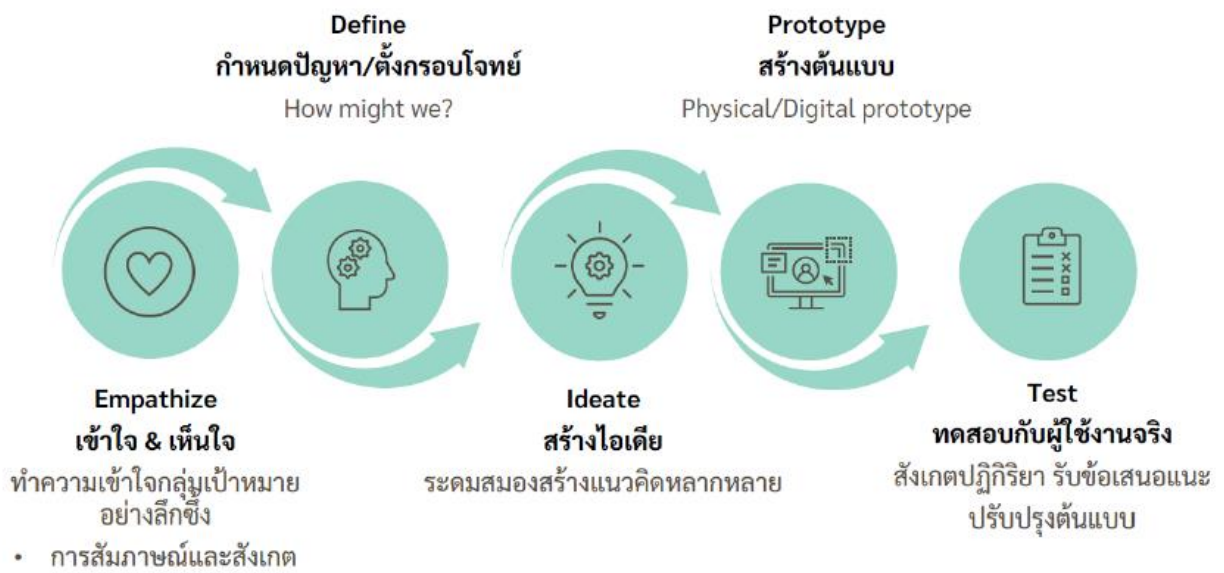
#### **ด้านเนื้อหาในการประชุม**

การบรรยายในหัวข้อ “การพัฒนานวัตกรรมจากความคิดเชิงสร้างสรรค์ (Design Thinking)” โดย นายสรวิชัย พันธุ์รงค์ผู้อำนวยการสถาบันบริหารสารสนเทศและการจัดการความรู้ (สสจร.) และนางสาวพอฤทัย บุญสวัสดิ์ วิทยากรที่ปรึกษา สถาบันบริหารสารสนเทศและการจัดการความรู้ (สสจร.) ซึ่งเป็นการบรรยาย และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เนื้อหาโดยสรุป มีดังนี้

### ความหมายของนวัตกรรม

นวัตกรรม (Innovation) หมายถึง "แนวคิด อุปกรณ์ หรือวิธีการใหม่" เป็นการประยุกต์ใช้แนวทางแก้ไขที่ดีกว่า เพื่อตอบสนองความต้องการใหม่ ความต้องการที่คลุมเครือ หรือความต้องการที่มีอยู่ของตลาด โดยในนวัตกรรมนั้น เกิดขึ้นได้จาก “ความคิดสร้างสรรค์” (Creativity) ซึ่งก็คือ ความสามารถในการคิดริเริ่ม สิ่งใหม่ คิดอย่างกว้างไกล คิดได้หลายทิศทาง หลุดออกจากกรอบเดิมๆ และมองเห็นความเชื่อมโยงกันของวัตถุรอบตัว ทาให้สามารถแก้ปัญหาที่ยากที่พบเจอในชีวิตประจำวันให้หมดไป โดยการคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะสามารถพัฒนาผ่านการฝึกปฏิบัติความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ทุกระดับด้วยทัศนคติ และการฝึกฝน

**Design Thinking** คือ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ ที่มีการทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง และสร้างผลิตภัณฑ์ บริการหรือประสบการณ์ใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสิ่งสำคัญที่สุดในการออกแบบเพื่อใครบางคนนั้น คือ การเอาใจใส่บุคคลนั้น เป้าหมายของ Design Thinking คือหาสิ่งที่คนไม่รู้ว่าตัวเองต้องการ แต่จริงๆ แล้วต้องการ โดยไม่ใช่การใช้เทคโนโลยีนำ แต่ต้องคำนึงว่าทางออกที่ออกแบบมานั้นตอบโจทย์ความต้องการด้านไหน อย่างไร



แผนภาพ Design Thinking

### Design Thinking จึงประกอบด้วย

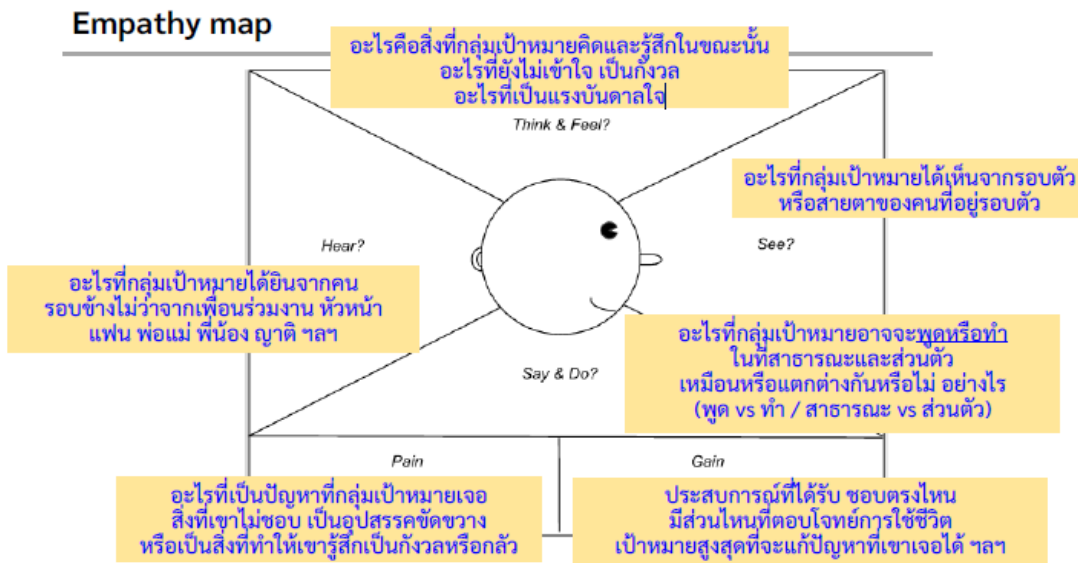
๑. **Empathize** เข้าใจ & เห็นใจ เปิดใจรับข้อมูลโดยไม่ตัดสิน โดยใช้การ Observe(สังเกต) Engage(เข้าถึง) Immerse (จมอยู่ตรงนั้น/สร้าง) ซึ่งการพูดคุยหรือสัมภาษณ์ จะเป็นการค้นหาเรื่องราวนั้น โดยเน้นไปที่ความรู้สึกรู้สีกต่อสถานการณ์นั้นๆ และต้องมีใจเป็นกลาง รับฟังอย่างใส่ใจ จะทำให้วิเคราะห์ได้อย่างลึกซึ้ง

๒. **Define** กำหนดปัญหา/ตั้งกรอบโจทย์ โดยใช้ Empathy Map ซึ่งมีหัวข้อดังนี้

- ความคิด ความรู้สึก
- กลุ่มเป้าหมายมองเห็นอะไรจากสิ่งนั้น
- สิ่งที่กลุ่มเป้าหมายจะพูดหรือทำ ซึ่งอาจมีความแตกต่างกันระหว่างการพูดและการทำ
- การอยู่ในที่สาธารณะหรือส่วนตัว
- ประสบการณ์ที่ได้รับ
- ปัญหา อุปสรรค หรือสิ่งที่ทำให้เกิดความรู้สึกกังวลของกลุ่มเป้าหมาย



- สิ่งในกลุ่มเป้าหมายได้ยินจากคนรอบข้าง



๓. **Ideate** สร้างไอเดีย เป็นการระดมสมองเพื่อหาไอเดียให้ได้มากที่สุด โดยไม่มีข้อจำกัดเพื่อการแก้ปัญหา สามารถคิดนอกกรอบหรือค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม

๔. **Prototype** สร้างต้นแบบ คือ แบบจำลองเพื่อเก็บข้อเสนอแนะ (Feedback) จากผู้ใช้ (User) ก่อนการนำไปสร้างผลงานจริง หรือใช้ในการสื่อสารระหว่างกันเพื่อถ่ายทอดความคิด โดยมีขั้นตอนดังนี้

๑) BUILD (สร้างต้นแบบ) อาจเป็นต้นแบบที่เป็นวัตถุ (Physical Prototype) ต้นแบบที่เป็นดิจิทัล (Digital Prototype) หรือต้นแบบที่เป็นบริการ (Service Prototype)

- ๑.๑) เลือกวิธีที่จะสร้างต้นแบบอย่างง่ายขึ้นมา
- ๑.๒) เลือกทำจากฟังก์ชันที่สำคัญก่อน
- ๑.๓) อย่าทำหลายอย่างจน Prototype ซบซ้อนเกินไป
- ๑.๔) สร้าง prototype ที่แตกต่างกันเพื่อทดสอบฟังก์ชันที่ต่างกันในแต่ละครั้ง

โดยใช้วิธีการ UX และ UI ซึ่ง UX คือ ค้นหาปัญหา เก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มา และเรียบเรียงขั้นตอน และ UI คือ วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มา ตีโจทย์เป็นภาพ กำหนด Mood&Tone ตั้งมาตรฐานให้ทีมพัฒนา

๒) TEST (ทดสอบกับผู้ใช้) โดยมองที่กลุ่มเป้าหมาย ความเหมาะสมของผู้ใช้ และให้กลุ่มที่ทดลองได้ให้ข้อเสนอแนะ (Feedback) ในด้านความชอบ สิ่งที่ยังไม่เข้าใจ สิ่งที่ยอยากให้พัฒนาเพิ่ม และไอเดียที่อยากนำเสนอใหม่ ซึ่งในการประเมินการทดสอบนั้น ต้องคำนึงถึงความสนใจและแรงดึงดูด การใช้งานในสถานการณ์จริง ใช้การอธิบายให้น้อยที่สุดหรือไม่อธิบายเลย รวมทั้งมีการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการทดสอบ นอกเหนือจากการสัมภาษณ์และเก็บข้อมูล หลังจากนั้นนำผลทดสอบที่ได้ไปปรับแต่ง และประเมินผลใหม่และอาจต้องนำไปทดสอบอีกครั้ง

๓) LEARN (เรียนรู้) ต้องทำให้เป็นกลาง พูดให้น้อย ฟังให้เยอะ แล้วนำข้อมูลที่ได้รับมาวิเคราะห์และนำมาจัดทำข้อเสนอแนะเป็นหมวดหมู่ และจัดอันดับ

๔) ITERATE (ทำซ้ำ) โดยยึดหลัก

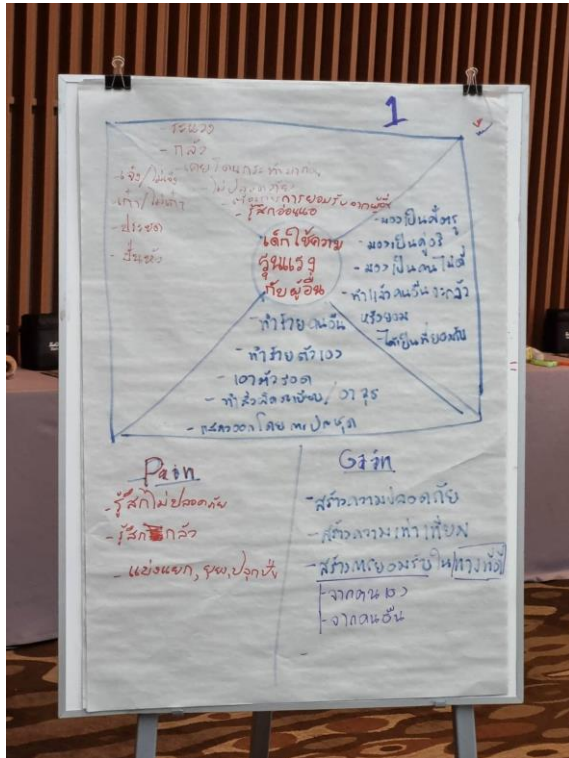
- ทำซ้ำ ในสิ่งที่ดีให้คงไว้
  - ทำให้ดีขึ้น เพิ่มเติมใน Prototype เพื่อให้ตอบโจทย์
  - เปลี่ยนแปลง สิ่งที่ไม่ชอบ ไม่ต้องการ ให้ตัดทิ้ง
- สามารถใช้รูปแบบในการบันทึกได้ ดังนี้

### Prototype Testing Summary

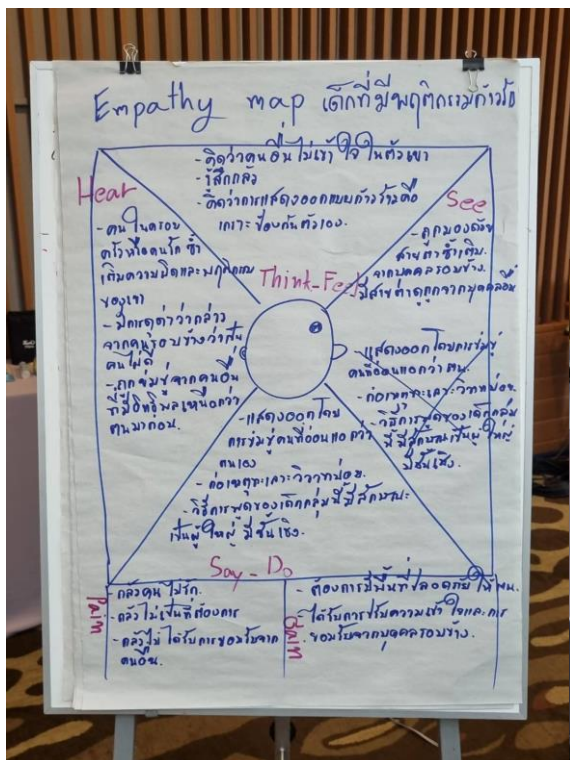
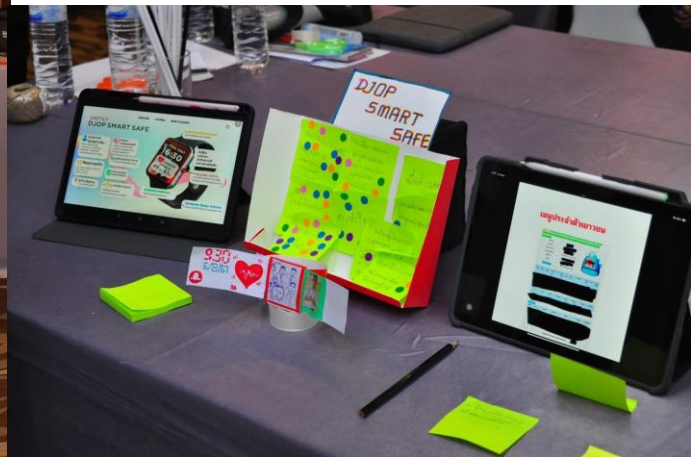
ไอเดีย	ผู้ทดสอบ	
ข้อเสนอแนะ คงไว้	เพิ่มเติม	เปลี่ยนแปลง/ตัดทิ้ง
สรุป		

๕. Test ทดสอบกับผู้ใช้งานจริง

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยการแบ่งกลุ่มวิเคราะห์ปัญหาเพื่อพัฒนาแนวคิดนวัตกรรม โดยใช้แนวคิด Design Thinking มีผลการดำเนินการ ดังนี้

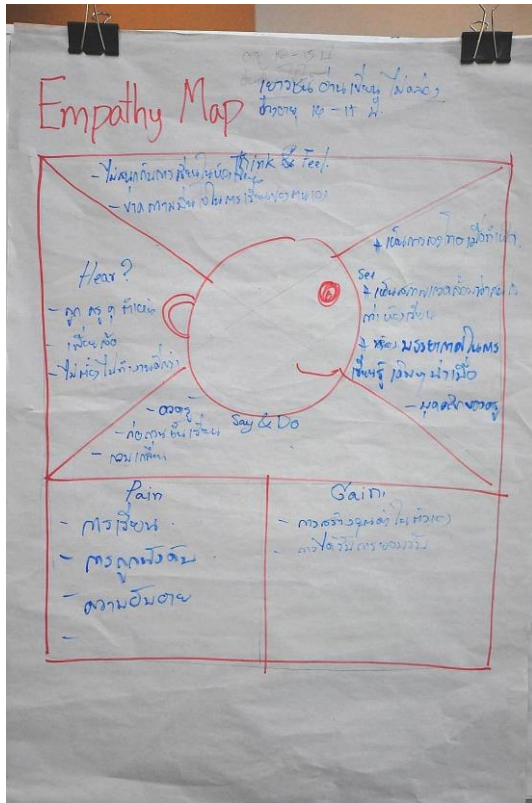


กลุ่มที่ ๑  
 “เด็กใช้ความรุนแรงในสถานที่ควบคุม”  
 ผลงาน Prototype : DJOP Smart Watch

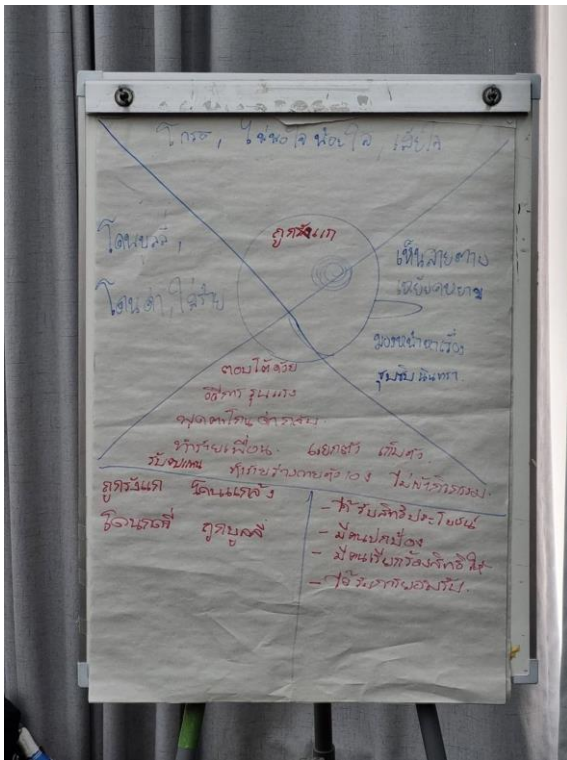


กลุ่มที่ ๒  
 “เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว”  
 ผลงาน Prototype : เกม Card ตัวเปิด



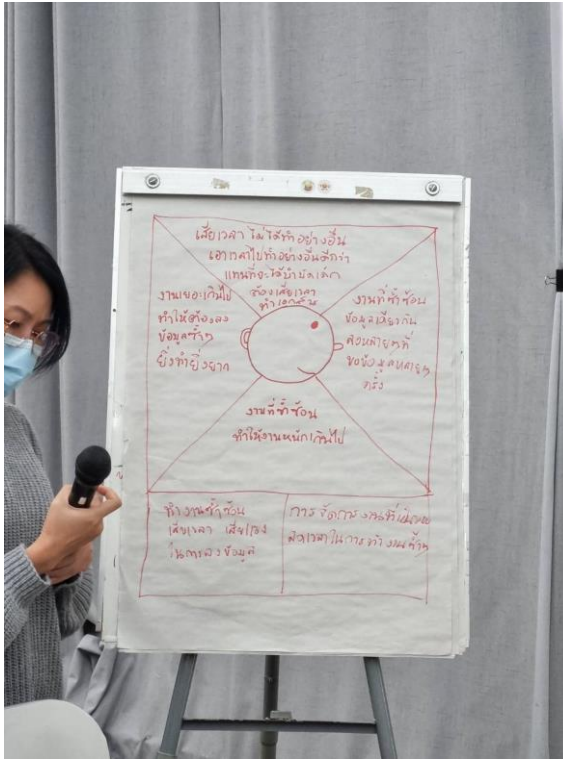


กลุ่มที่ ๓  
 “เด็กอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้”  
 ผลงาน Prototype : เพลงพาเพลิน

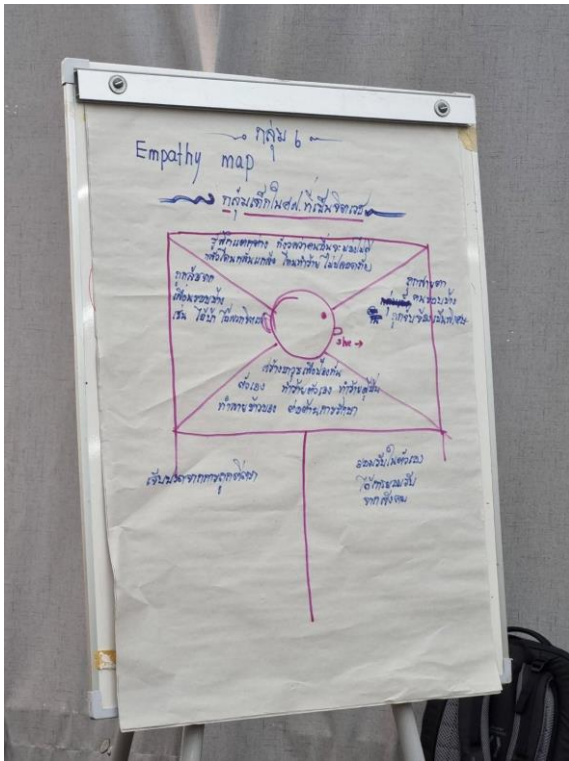
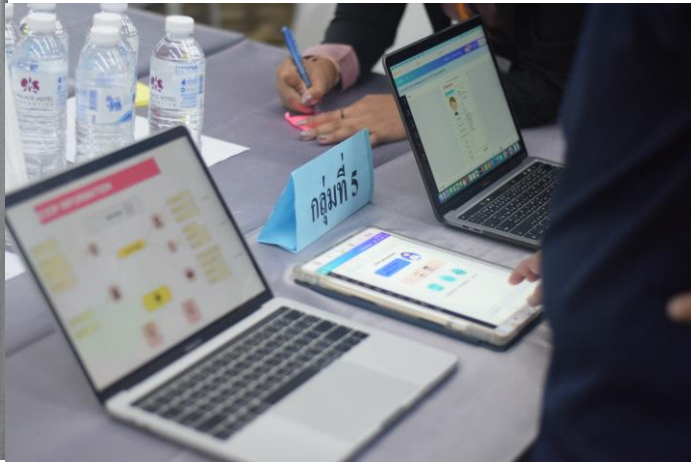


กลุ่มที่ ๔  
 “เด็กถูกรังแก”  
 ผลงาน Prototype : Smart DJOP ๒๐๕๐





กลุ่มที่ ๕  
 “การทำงานของบุคลากรเข้าชั้นเสียเวลา”  
 ผลงาน Prototype : DJOP Information



กลุ่มที่ ๖  
 “เด็กและเยาวชนที่มีปัญหาจิตเวช”  
 ผลงาน Prototype : House Dreams



**ผลการทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pre-Post test) ของผู้เข้าร่วมโครงการฯ**

ในหัวข้อ การพัฒนานวัตกรรมจากความคิดเชิงสร้างสรรค์ (Design Thinking) โดยนายสรวิทย์ พันธุ์รงค์ ผู้อำนวยการสถาบันบริหารสารสนเทศและการจัดการความรู้ (สสจร.) และคณะ มีผลการทดสอบก่อน- หลังเรียน ดังนี้

ตารางที่ ๓๒ แสดงผลคะแนนแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน (Pre-Post test) ของผู้เข้ารับการอบรม ๓๘ คน

ลำดับ	Pre-test	ร้อยละ	Post-test	ร้อยละ
๑	๕	๓๓.๓๓	๑๔	๙๓.๓๓
๒	๑๐	๖๖.๖๗	๑๕	๑๐๐
๓	๑๐	๖๖.๖๗	๑๒	๘๐.๐๐
๔	๑๓	๘๖.๖๗	๑๔	๙๓.๓๓
๕	๑๑	๗๓.๓๓	๑๓	๘๖.๖๗
๖	๑๑	๗๓.๓๓	๑๑	๗๓.๓๓
๗	๑	๖.๖๗	๑๔	๙๓.๓๓
๘	๙	๖๐.๐๐	๑๓	๘๖.๖๗
๙	๓	๒๐.๐๐	๑๓	๘๖.๖๗
๑๐	๑๒	๘๐.๐๐	๑๓	๘๖.๖๗
๑๑	๙	๖๐.๐๐	๑๓	๘๖.๖๗
๑๒	๑๒	๘๐.๐๐	๑๔	๙๓.๓๓
๑๓	๑๐	๖๖.๖๗	๑๓	๘๖.๖๗
๑๔	๗	๔๖.๖๗	๑๒	๘๐.๐๐
๑๕	๗	๔๖.๖๗	๑๓	๘๖.๖๗
๑๖	๑๒	๘๐.๐๐	๑๓	๘๖.๖๗
๑๗	๕	๓๓.๓๓	๑๒	๘๐.๐๐
๑๘	๑๐	๖๖.๖๗	๑๕	๑๐๐
๑๙	๙	๖๐.๐๐	๑๕	๑๐๐
๒๐	๑๓	๘๖.๖๗	๑๕	๑๐๐
๒๑	๔	๒๖.๖๗	๑๑	๗๓.๓๓
๒๒	๖	๔๐.๐๐	๖	๔๐.๐๐
๒๓	๑๑	๗๓.๓๓	๑๔	๙๓.๓๓
๒๔	๗	๔๖.๖๗	๑๕	๑๐๐
๒๕	๑๐	๖๖.๖๗	๑๒	๘๐.๐๐
๒๖	๙	๖๐.๐๐	๑๕	๑๐๐
๒๗	๘	๕๓.๐๐	๑๓	๘๖.๖๗
๒๘	๑๒	๘๐.๐๐	๑๓	๘๖.๖๗
๒๙	๘	๕๓.๓๓	๑๔	๙๓.๓๓
๓๐	๘	๕๓.๓๓	๑๒	๘๐.๐๐

ลำดับ	Pre-test	ร้อยละ	Post-test	ร้อยละ
๓๑	๘	๕๓.๓๓	๑๔	๙๓.๓๓
๓๒	๕	๓๓.๓๓	๑๔	๙๓.๓๓
๓๓	๘	๕๓.๓๓	๑๑	๗๓.๓๓
๓๔	๗	๔๖.๖๗	๑๓	๘๖.๖๗
๓๕	๔	๒๖.๖๗	๑๕	๑๐๐
๓๖	๕	๓๓.๓๓	๑๓	๘๖.๖๗
๓๗	๓	๒๐.๐๐	๙	๖๐.๐๐
๓๘	๙	๖๐.๐๐	๑๔	๙๓.๓๓

\*\* คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน

จากตารางที่ ๓๒ ผู้เข้าร่วมประชุมฯ ที่ได้เรียนรู้ในหัวข้อ “การพัฒนานวัตกรรมจากความคิดเชิงสร้างสรรค์ (Design Thinking)” จำนวน ๓๘ คน จากศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน ทั้ง ๑๙ แห่งทั่วประเทศ

**คะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test)** มีคะแนนอยู่ระหว่าง ๑-๑๓ คะแนน จากคะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน โดยมีผู้ได้คะแนนต่ำสุด คือ ๑ คะแนน เท่ากับร้อยละ ๖.๖๗ จำนวน ๑ คน และมีผู้ได้คะแนนสูงสุด คือ ๑๓ คะแนน เท่ากับร้อยละ ๘๖.๖๗ จำนวน ๒ คน

**คะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-Test)** มีคะแนน อยู่ระหว่าง ๖-๑๕ คะแนน จากคะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน โดยมีผู้ได้คะแนนทดสอบหลังเรียนต่ำสุด คือ ๖ คะแนน เท่ากับร้อยละ ๔๐.๐๐ จำนวน ๑ คน และผู้ได้คะแนนเต็ม ๑๕ คะแนน เท่ากับร้อยละ ๑๐๐ จำนวน ๗ คน และมีจำนวนผู้ที่ได้คะแนนทดสอบหลังเรียนน้อยกว่าร้อยละ ๘๐ (๑๒ คะแนน) จำนวน ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๓.๖๖

โดยสรุปจากการเรียนรู้ในหัวข้อ การพัฒนานวัตกรรมจากความคิดเชิงสร้างสรรค์ (Design Thinking) ผู้เข้าร่วมฯ มีคะแนนจากการทดสอบเพิ่มขึ้น จำนวน ๓๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๙๔.๗๔ ซึ่งมีส่วนต่างของคะแนนอยู่ระหว่าง ๑-๑๓ คะแนน มีผู้ที่มีส่วนต่างของคะแนน เป็น ๐ จำนวน ๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๕.๒๗ และมีผู้ที่มีส่วนต่างของคะแนนเพิ่มขึ้นมากที่สุด คือ ๑๓ คะแนน จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๖๓

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
pre	๘.๑๘	๓๘	๓.๐๓๐	.๔๙๒
post	๑๓.๐๓	๓๘	๑.๗๙๓	.๒๙๑

Paired Samples Test

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 pre - post	-9.529	37	.000

\*\* ระดับนัยสำคัญทางสถิติ ๐.๐๕

ค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ ๘.๑๘ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๓.๐๓๐ และค่าเฉลี่ยหลังเรียน มีค่าเท่ากับ ๑๓.๐๓ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ ๑.๗๙๓ โดยมีค่า df เท่ากับ ๓๗ และเมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังด้วยสถิติ Paired Samples Test ผลการคำนวณค่าสถิติ (t-test) ได้ค่า t อยู่ที่ระดับ - ๙.๕๒๙ และ ค่าsig อยู่ที่ระดับ ๐.๐๐ ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ จึงสรุปได้ว่า **ผลสัมฤทธิ์จากการเข้ารับความรู้จากโครงการฯ ในหัวข้อ “การพัฒนาแนวคิดการสร้างสรรค์ (Design Thinking)” ก่อนและหลังได้รับความรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และคะแนนเฉลี่ยหลังรับความรู้สูงกว่าก่อนรับความรู้ แสดงว่าผู้เข้าร่วมโครงการมีผลสัมฤทธิ์จากการเข้ารับความรู้สูงขึ้น**

- หมายเหตุ :
- N หมายถึง จำนวนผู้เข้าเรียน
  - Mean หมายถึง คะแนนเฉลี่ย (Mean)
  - S.D. หมายถึง ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (Standard deviation)
  - T หมายถึง ค่าสถิติ (T-test) ที่ใช้วิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ย
  - df หมายถึง ระดับชั้นแห่งความเป็นอิสระ (Degrees of freedom)

**ผลการประเมินความพึงพอใจ**

เป็นการสอบถามความพึงพอใจของผู้เข้าประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อสรุปผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ จากจำนวนผู้เข้าร่วมประชุมจำนวน ๓๘ คน มีผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน ๓๖ คน สรุปผลการวิเคราะห์แบ่งเป็น ๓ ส่วน ดังนี้

- ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ส่วนที่ ๒ ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมประชุม ประเมิน ๔ หัวข้อ ดังนี้
  - หัวข้อที่ ๑ เนื้อหาการประชุมเชิงปฏิบัติการ
  - หัวข้อที่ ๒ ความรู้ความเข้าใจในการประชุมเชิงปฏิบัติการ
  - หัวข้อที่ ๓ วิทยากร/เทคนิคการประชุมเชิงปฏิบัติการ
  - หัวข้อที่ ๔ ปัจจัยเกื้อหนุนในการจัดการประชุมเชิงปฏิบัติการ
- ส่วนที่ ๓ แสดงความคิดเห็น
  - หัวข้อที่ ๑ ประโยชน์ที่ได้รับจากการประชุมฯ
  - หัวข้อที่ ๒ ข้อเสนอแนะ ดี ชม จากการประชุมฯ



### ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ ๓๓ แสดงเพศของผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	๒๑	๕๘.๓
หญิง	๑๕	๔๑.๗
รวม	๓๖	๑๐๐

จากตารางที่ ๓๓ ผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ ทั้งหมด ๓๖ คน แบ่งเป็น เพศชายจำนวน ๒๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๘.๓ และเพศหญิง ๑๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๑.๗

ตารางที่ ๓๔ แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ โดยจำแนกตามอายุ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
๒๐-๒๙ ปี	๘	๒๒.๒
๓๐-๓๙ ปี	๑๓	๓๖.๑
๔๐-๔๙ ปี	๑๒	๓๓.๓
๕๐-๕๙ ปี	๓	๘.๔
รวม	๓๖	๑๐๐

จากตารางที่ ๓๔ ผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ มีอายุระหว่าง ๒๐-๒๙ ปี มีจำนวน ๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๒.๒ อายุระหว่าง ๓๐-๓๙ ปี มีจำนวน ๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๖.๑ อายุระหว่าง ๔๐-๔๙ ปี มีจำนวน ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๓ และอายุระหว่าง ๕๐-๕๙ มีจำนวน ๓ คน อายุ คิดเป็นร้อยละ ๘.๔

### ส่วนที่ ๒ การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อติดตามผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ตารางที่ ๓๕ แสดงผลระดับความพึงพอใจโดยแยกตามหัวข้อ

ลำดับ	ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ					ผลคะแนนความพึงพอใจ	
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
หัวข้อ “เนื้อหาการประชุมเชิงปฏิบัติการ”							๔.๖๘ (๙๓.๖)	มากที่สุด
๑	มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการประชุม	๒๖ (๗๒.๒๒)	๙ (๒๕)	๑ (๒.๗๘)	๐	๐	๔.๗๕ (๙๕.๐)	มากที่สุด

ลำดับ	ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ					ผลคะแนนความพึงพอใจ	
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
๒	มีความสอดคล้องกับภาระหน้าที่ที่ปฏิบัติงาน	๒๕ (๖๙.๔๕)	๗ (๑๙.๔๔)	๓ (๘.๓๓)	๑ (๒.๗๘)	๐	๔.๕๖ (๙๑.๒)	มากที่สุด
๓	มีความครอบคลุมและเข้าใจง่าย	๒๖ (๗๒.๒๓)	๗ (๑๙.๔๔)	๓ (๘.๓๓)	๐	๐	๔.๖๔ (๙๒.๘)	มากที่สุด
๔	เนื้อหาที่มีความทันสมัย	๓๐ (๘๓.๓๓)	๖ (๑๖.๖๗)	๐	๐	๐	๔.๘๓ (๙๖.๖)	มากที่สุด
๕	สามารถตอบสนองกับความต้องการของท่านได้มากน้อยเพียงใด	๒๖ (๗๒.๒๓)	๗ (๑๙.๔๔)	๓ (๘.๓๓)	๐	๐	๔.๖๔ (๙๒.๘)	มากที่สุด
<b>หัวข้อ “ความรู้ความเข้าใจในการประชุมเชิงปฏิบัติการ”</b>							<b>๔.๕๗ (๙๑.๔)</b>	<b>มากที่สุด</b>
๑	ท่านคิดว่า ได้รับความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นเพียงใด	๒๕ (๖๙.๔๕)	๑๒ (๓๓.๓๓)	๑ (๒.๗๗)	๐	๐	๔.๖๑ (๙๒.๒)	มากที่สุด
๒	ท่านคิดว่า ความรู้ความเข้าใจที่ได้รับในครั้งนี้ จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานของท่านได้มากน้อยเพียงใด	๒๑ (๕๘.๓๓)	๑๓ (๓๖.๑๑)	๒ (๕.๕๖)	๐	๐	๔.๕๓ (๙๐.๖)	มากที่สุด
<b>หัวข้อ “วิทยากร/เทคนิคการประชุมเชิงปฏิบัติการ”</b>							<b>๔.๘๑ (๙๖.๒)</b>	<b>มากที่สุด</b>
๑	วิทยากรมีความรู้ความสามารถในเนื้อหาที่บรรยาย	๓๐ (๘๓.๓๓)	๖ (๑๖.๖๗)	๐	๐	๐	๔.๗๘ (๙๕.๖)	มากที่สุด
๒	วิทยากรมีเทคนิคและถ่ายทอดความรู้ให้เข้าใจได้ง่าย	๒๙ (๘๐.๕๖)	๗ (๑๙.๔๔)	๐	๐	๐	๔.๘๑ (๙๖.๒)	มากที่สุด
๓	วิทยากรจัดลำดับความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่สอนอย่างเหมาะสม	๓๐ (๘๓.๓๓)	๖ (๑๖.๖๗)	๐	๐	๐	๔.๘๓ (๙๖.๖)	มากที่สุด
๔	วิทยากรสร้างบรรยากาศให้ผู้เข้าร่วมการประชุมมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการประชุม	๓๐ (๘๓.๓๓)	๖ (๑๖.๖๗)	๐	๐	๐	๔.๘๓ (๙๖.๖)	มากที่สุด

ลำดับ	ประเด็น	ระดับความพึงพอใจ					ผลคะแนนความพึงพอใจ	
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
๕	วิทยากรเปิดโอกาสให้ซักถามข้อสงสัย	๓๓ (๙๑.๖๗)	๓ (๘.๓๓)	๐	๐	๐	๔.๙๒ (๙๘.๔)	มากที่สุด
๖	วิทยากรตอบข้อซักถาม ข้อสงสัยผู้เข้าร่วมประชุมได้อย่างครบถ้วนเป็นที่เข้าใจ	๓๒ (๘๘.๘๙)	๔ (๑๑.๑๑)	๐	๐	๐	๔.๘๙ (๙๗.๘)	มากที่สุด
๗	วิทยากรมีการใช้สื่ออุปกรณ์การสอนที่เหมาะสม	๒๘ (๗๗.๗๘)	๘ (๒๒.๒๒)	๐	๐	๐	๔.๗๘ (๙๕.๖)	มากที่สุด
๘	อุปกรณ์และเอกสารประกอบการบรรยายมีความเหมาะสม	๒๖ (๗๒.๒๒)	๙ (๒๕.๐๐)	๐	๑ (๒.๗๘)	๐	๔.๖๔ (๙๒.๘)	มากที่สุด
<b>หัวข้อ “ปัจจัยเกื้อหนุนในการจัดการประชุมเชิงปฏิบัติการ”</b>							<b>๔.๖๒ (๙๒.๔)</b>	<b>มากที่สุด</b>
๑	สถานที่และอุปกรณ์มีความเหมาะสม	๒๕ (๖๙.๔๔)	๙ (๒๕.๐๐)	๒ (๕.๕๖)	๐	๐	๔.๖๔ (๙๒.๘)	มากที่สุด
๒	การจัดสถานที่มีความเหมาะสมกับรูปแบบการประชุม	๒๖ (๗๒.๒๒)	๙ (๒๕.๐๐)	๑ (๕.๕๖)	๐	๐	๔.๖๙ (๙๓.๘)	มากที่สุด
๓	ระยะเวลาของการจัดการประชุม	๒๒ (๖๑.๑๑)	๑๑ (๓๐.๕๖)	๓ (๘.๓๓)	๐	๐	๔.๕๓ (๙๐.๖)	มากที่สุด
๔	การติดต่อประสานงานแจ้งข่าวสารข้อมูลก่อนจัดโครงการ	๒๔ (๖๖.๖๗)	๙ (๒๕.๐๐)	๒ (๕.๕๖)	๑	๐	๔.๕๖ (๙๑.๒)	มากที่สุด
๕	ผู้จัดการประชุมมีการประสานงานและอำนวยความสะดวกในการประชุม	๒๖ (๗๒.๒๒)	๘ (๒๒.๒๒)	๒ (๕.๕๖)	๐	๐	๔.๖๗ (๙๓.๔)	มากที่สุด

จากตารางที่ ๓๕ พบว่า ผลการประเมินระดับความพึงพอใจในภาพรวม มีค่าเฉลี่ย ๔.๖๗ หรือร้อยละ ๙๓.๔ อยู่ในระดับ มากที่สุด จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด ๓๖ คน จำแนกเป็นรายหัวข้อดังนี้

#### ๑) ความพึงพอใจในเนื้อหาการประชุมเชิงปฏิบัติการ

ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในเนื้อหาการประชุมเชิงปฏิบัติการ อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๖๘ หรือเท่ากับร้อยละ ๙๓.๖ เมื่อพิจารณาหัวข้อ พบว่า

๑.๑ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการประชุม อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๗๕ หรือร้อยละ ๙๕

๑.๒ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในความสะดวกคล่องกับภาระหน้าที่ปฏิบัติงาน อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๕๖ หรือร้อยละ ๙๑.๒

๑.๓ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในความครอบคลุมและเข้าใจงาน อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๖๔ หรือร้อยละ ๙๒.๘

๑.๔ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในเนื้อหาที่มีความทันสมัย อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๘๓ หรือร้อยละ ๙๖.๖

๑.๕ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในความสามารถตอบสนองกับความต้องการ อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๖๔ หรือร้อยละ ๙๒.๘

## ๒) ความรู้ความเข้าใจในการประชุมเชิงปฏิบัติการ

ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในความรู้ความเข้าใจในการประชุมเชิงปฏิบัติการ อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๕๗ หรือเท่ากับร้อยละ ๙๑.๔ เมื่อพิจารณารายหัวข้อ พบว่า

๒.๑ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในการได้รับความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้น อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๖๑ หรือร้อยละ ๙๒.๒

๒.๒ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจใน ความรู้ความเข้าใจที่ได้รับในครั้งนี้ สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้ อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๕๓ หรือร้อยละ ๙๐.๖

## ๓) วิทยากร/เทคนิคการประชุมเชิงปฏิบัติการ

ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในวิทยากร/เทคนิคการประชุมเชิงปฏิบัติการในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๘๑ หรือเท่ากับร้อยละ ๙๖.๒ เมื่อพิจารณารายหัวข้อ พบว่า

๓.๑ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจใน วิทยากรมีความรู้ ความสามารถในเนื้อหา ที่บรรยาย อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๗๘ หรือร้อยละ ๙๕.๖

๓.๒ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในวิทยากรมีเทคนิคและถ่ายทอดความรู้ให้เข้าใจ ได้ง่าย อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๘๑ หรือร้อยละ ๙๖.๒

๓.๓ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในวิทยากรจัดลำดับความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่สอน อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๘๓ หรือร้อยละ ๙๖.๖

๓.๔ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในวิทยากรสร้างบรรยากาศจูงใจให้ผู้เข้าร่วม การประชุมมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการประชุม อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๘๓ หรือ ร้อยละ ๙๖.๖

๓.๕ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในวิทยากรเปิดโอกาสให้ซักถามข้อสงสัย อยู่ใน ระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๙๒ หรือร้อยละ ๙๘.๔

๓.๖ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในวิทยากรตอบข้อซักถาม ข้อสงสัยผู้เข้าร่วมประชุม ได้อย่างครบถ้วนเป็นที่เข้าใจ อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๘๙ หรือร้อยละ ๙๗.๘

๓.๗ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในวิทยากรมีการใช้สื่ออุปกรณ์การสอนที่เหมาะสม อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๗๘ หรือร้อยละ ๙๕.๖

๓.๘ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในวิทยากรในการใช้อุปกรณ์และเอกสาร ประกอบการบรรยายมีความเหมาะสม อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๖๔ หรือร้อยละ ๙๒.๘

### ๔) ปัจจัยเกื้อหนุนในการจัดการประชุมเชิงปฏิบัติการ

ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในปัจจัยเกื้อหนุนในการจัดการประชุมเชิงปฏิบัติการ อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๖๒ หรือเท่ากับร้อยละ ๙๒.๔ เมื่อพิจารณารายหัวข้อ พบว่า

๔.๑ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในสถานที่และอุปกรณ์การประชุมที่มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๖๔ หรือร้อยละ ๙๒.๘

๔.๒ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในการจัดสถานที่ที่มีความเหมาะสมกับรูปแบบ การประชุม อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๖๙ หรือร้อยละ ๙๓.๘

๔.๓ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในระยะเวลาของการจัดประชุม อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๕๓ หรือร้อยละ ๙๐.๖

๔.๔ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในการติดต่อประสานงานแจ้งข่าวสารข้อมูล ก่อนจัดโครงการ อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๕๖ หรือร้อยละ ๙๑.๒

๔.๕ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในผู้จัดการประชุมมีการประสานงานและ อำนวยความสะดวกในการประชุม อยู่ในระดับ มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย ๔.๖๗ หรือร้อยละ ๙๓.๔

โดยสรุป ความพึงพอใจในภาพรวมของ ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในหัวข้อ วิทยาการ/เทคนิคการประชุมเชิงปฏิบัติการ มากที่สุดเป็นลำดับที่ ๑ มีค่าเฉลี่ย ๔.๙๒ หรือร้อยละ ๙๘.๔ โดยพึงพอใจในข้อวิทยากรเปิดโอกาสให้ซักถามข้อสงสัย (ร้อยละ ๙๘.๔) เป็นอันดับ ๑ และวิทยากรตอบ ข้อซักถาม ข้อสงสัยผู้เข้าร่วมประชุมได้อย่างครบถ้วนเป็นที่เข้าใจ (ร้อยละ ๙๗.๘) เป็นอันดับ ๒ ตามลำดับ

ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการฯ มีความพึงพอใจในหัวข้อ ความรู้ความเข้าใจในการประชุมเชิงปฏิบัติการ ฯ เป็นอันดับที่ ๔ มีค่าเฉลี่ย ๔.๕๗ หรือร้อยละ ๙๑.๔ เมื่อแยกเป็นรายข้อ โดยพึงพอใจในข้อ ความรู้ความเข้าใจ ที่ได้รับในครั้งนี้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้ (ร้อยละ ๙๐.๖) เป็นลำดับสุดท้ายของความพึงพอใจ

### หมายเหตุ

#### ค่าคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจ

คะแนน ๔.๕๑-๕.๐๐	ความพึงพอใจอยู่ในระดับ	มากที่สุด
คะแนน ๓.๕๑-๔.๕๐	ความพึงพอใจอยู่ในระดับ	มาก
คะแนน ๒.๕๑-๓.๕๐	ความพึงพอใจอยู่ในระดับ	ปานกลาง
คะแนน ๑.๕๑-๒.๕๐	ความพึงพอใจอยู่ในระดับ	น้อย
คะแนน ๑.๐๐-๑.๕๐	ความพึงพอใจอยู่ในระดับ	น้อยที่สุด

### ส่วนที่ ๓ แสดงความคิดเห็น

#### ๑. ประโยชน์ที่ได้รับจากการประชุมฯ

- วิทยากรมีความรู้ สอนให้ผู้เรียนปฏิบัติจริง มีความสนุก เข้าใจง่าย ยกตัวอย่างให้เห็นภาพชัดเจน
- ได้รับความรู้และแลกเปลี่ยนความรู้กันและกัน ทั้งในด้านการใช้กระบวนการคิด การแก้ปัญหา การคิด ไอเดียที่สร้างสรรค์ และการสร้างนวัตกรรมได้อย่างมีระบบเพื่อลดปัญหาซ้ำซ้อน สามารถนำไป แก้ปัญหาได้ตรงจุด ด้วยกระบวนการสร้างนวัตกรรมที่เข้าใจง่าย
- การรับฟังแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นของเจ้าหน้าที่แต่ละวิชาชีพ แต่ละหน่วยงาน
- ความรู้นำไปใช้ในการพัฒนาหรือออกแบบกิจกรรมกิจกรรม รวมถึงการแก้ปัญหากับเด็กและเยาวชน ด้วยวิธีใหม่ๆ

## ๒. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

- ควรจัดกิจกรรมเพื่อต่อยอดนวัตกรรม เพื่อให้ได้นำมาใช้กับเด็กและเยาวชนภายในศูนย์ฝึกอย่างจริงจัง
- ควรจัดกิจกรรมแบบพบปะ (onsite) โดยมีระยะเวลาากกว่านี้ และจัดในวันพุธ-วันศุกร์

### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากการดำเนินโครงการติดตามและประเมินผลการนำผลการศึกษาวิจัยขององค์กรไปสู่การใช้ประโยชน์ในการปฏิบัติงาน ในปีงบประมาณ ๒๕๖๗ ทำให้ได้เห็นถึงผลจากการนำผลการศึกษาวิจัยในเรื่อง การนำเกมออนไลน์มาใช้เพื่อการแก้ไขบำบัดฟื้นฟู จะเป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่สามารถใช้ในการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชน แต่อาจยังต้องมีการปรับปรุงและพัฒนา ส่วนในด้านของการนำผลการศึกษาวิจัยไปใช้ประโยชน์ ควรมีการเตรียมการและวางแผนเพื่อนำผลจากการศึกษาวิจัยไปใช้ให้ได้ประสิทธิภาพมากที่สุด ซึ่งจากการรวบรวมข้อมูลทำให้ได้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ดังนี้

#### ด้านการนำผลการศึกษาวิจัย เรื่อง การนำเกมออนไลน์มาใช้เพื่อการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชน

๑. ควรมีการปรับปรุงวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ เช่น คอมพิวเตอร์ Internet ให้มีความพร้อมและเพียงพอ
๒. ควรมีการให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมออนไลน์กับผู้รับผิดชอบที่ชัดเจนมากขึ้น
๓. ควรให้มีการบูรณาการการใช้เกมออนไลน์ให้เข้ากับกิจกรรม หรือการเรียนการสอนที่มีอยู่ให้ชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้สามารถนำไปใช้งานได้จริง รวมทั้งการบริหารจัดการเวลาได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

#### ด้านการดำเนินการเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

๑. การให้หน่วยงานมีส่วนร่วมในการคิดโจทย์วิจัยจากปัญหาอุปสรรค หรือการคิดนวัตกรรมเพื่อช่วยพัฒนางาน เนื่องจากเป็นผู้ใช้งาน และทำให้เกิดความร่วมมือและการรู้สึกเป็นเจ้าของงานร่วมกัน
๒. ก่อนการนำผลการวิจัยลงไปใช้ประโยชน์ หรือขยายผลควรมีการซักซ้อมและทำความเข้าใจเกี่ยวกับผลการวิจัยและการนำไปใช้ ตั้งแต่ระดับผู้บริหารของหน่วยงานไปถึงผู้ปฏิบัติ เพื่อให้มีความเข้าใจที่ตรงกัน สามารถสื่อสารกับผู้ปฏิบัติได้อย่างถูกต้องรวมถึงสามารถกำกับดูแลได้ นำไปสู่การนำไปใช้อย่างแท้จริง
๓. ควรมีการติดตามผลการนำไปใช้เป็นระยะ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เป็นประโยชน์ รวมถึงปัญหาอุปสรรคเพื่อให้สามารถแก้ไขได้ทันท่วงที และหน่วยงานส่วนกลางได้รับข้อมูลสะท้อนกลับได้รวดเร็ว

#### ด้านการพัฒนางาน

๑. ในการดำเนินงานจำเป็นต้องมีการหารือร่วมกับผู้บริหาร และผู้ที่เกี่ยวข้องก่อนเพื่อวางแผนในการติดตามและประเมินผลการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ รวมถึงกำหนดผู้รับผิดชอบและบทบาทหน้าที่ให้ชัดเจน เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปได้ตามวัตถุประสงค์และไม่คลาดเคลื่อนแผน
๒. ควรมีการเก็บข้อมูลจากเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย หรือเป็นผู้รับบริการโดยตรง ถึงข้อดี-ข้อพัฒนาของหน่วยงานในทุกๆด้าน เพื่อนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหา หรือพัฒนาการดูแลเด็กและเยาวชนต่อไปให้มีประสิทธิภาพ และเป็นมิตรกับเด็กและเยาวชน
๓. ควรมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลระหว่างหน่วยงาน เป็นระยะอย่างสม่ำเสมอ เพื่อเป็นการเรียนรู้ร่วมกันในการพัฒนางาน

ภาพการลงพื้นที่เพื่อติดตามผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์



การทำแบบสอบถาม และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับเด็กและเยาวชน



การสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่



ประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อสรุปผลการดำเนินงานในการนำผลผลิตจากการวิจัยไปใช้ประโยชน์



ประชุมสรุปผลการดำเนินการ และนำเสนอรายงานต่อที่ปรึกษาและคณะทำงาน





สถาบันวิจัยและพัฒนา

