

การพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองด้วยบอร์ดเกม
ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบในการเรียนรู้
Board Game for Developing Self-Awareness
through Design Thinking Process in Learning

ปราง เกียรติสูงสง

Prang Kiatsoonsong

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

National Institute of Development Administration

Email: prang.ki@outlook.com

Received April 12, 2022; Revised February 27, 2023; Accepted February 28, 2023

Abstract

The purposes of this study were: 1) to study the life skills of youth in Ban Karuna Juvenile Vocational Training Center for Boys, and 2) to study using learn life skills process based on the concept of design thinking. The research method was action research. With purposive sampling, the sample consisted of 20 inmates aged 17 to 20 in Bann Karuna Juvenile Vocational Training Centre for Boys. The instruments used in this study include in-depth interviews and design thinking processes. The qualitative data were analyzed using content analysis. The results were as follows: 1) the samples have low self-awareness and empathy than any other life skill component. Low confidence in life, pessimism, and lack of courage to make decisions, and tend to see themselves as a group that is not given opportunities from society. This self-view is related to internal factors such as values, attitudes, people around, and the environment. 2) Design thinking process helped to improve learning, they brainstormed to find suitable learning styles. The last stage is the prototype. We used game based learning theory to create board games. The testing result reveals that board games can build awareness and attract the attention of subjects and show that they have a better understanding of their skills, such as practices of self-respect and for others

Keywords: Developing Self-Awareness; Board Game; Design Thinking Process

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้วัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ทักษะชีวิตของเด็กและเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชาย บ้านกรุดมา และ 2) การใช้กระบวนการเรียนรู้ทักษะชีวิตตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ เป็นการศึกษาเชิงปฏิบัติการ กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กและเยาวชนชายอายุ 17-20 ปี จำนวน 20 คน คัดเลือกโดยวิธีแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์เชิงลึก และแผนการดำเนินงานตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการศึกษาพบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างมีทักษะการตระหนักรู้ในตนเองและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นต่ำกว่าองค์ประกอบทักษะชีวิตด้านอื่น ๆ มีความมั่นใจในการดำเนินชีวิตต่ำ มีการมองโลกในแง่ลบ ขาดความกล้าตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ด้วยตนเอง และมักจะมองว่าตนเองเป็นกลุ่มที่ไม่ได้รับโอกาสจากสังคมเสมอ การมองตนเองเช่นนี้เกิดจาก ค่านิยม ทศนคติ บุคคลรอบข้าง และสภาพแวดล้อม 2) กระบวนการคิดเชิงออกแบบช่วยให้มีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น มีการระดมความคิดเพื่อค้นหาแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง ขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการคือต้นแบบการประยุกต์ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านเกมเพื่อสร้างบอร์ดเกม ผลการทดสอบแสดงให้เห็นว่าบอร์ดเกมเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่กระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ และแสดงให้เห็นว่ามีความเข้าใจในทักษะของตนดีขึ้น เช่น การรู้จักเคารพตนเองและผู้อื่น

คำสำคัญ: การพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเอง; บอร์ดเกม; กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

บทนำ

เด็กและเยาวชนถือเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณค่าและมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศ จากสถิติโดยกองทุนประชากรแห่งสหประชาชาติ พบว่า ปี พ.ศ. 2561 ประเทศไทยมีจำนวนประชากรทั้งสิ้น 66 ล้านคน แบ่งเป็นประชากรเด็กและเยาวชนตามกฎหมายไทยอายุ 15-18 ปีจำนวน 3.2 ล้านคนและ 18-24 ปีจำนวน 6.7 ล้านคน รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2540 มาตรา 80 จึงมีการกำหนดให้รัฐต้องคุ้มครองและพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างเต็มศักยภาพ ให้สอดคล้องกับพัฒนาการของร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม (National Youth Bureau, 2002) จึงกล่าวได้ว่าเด็กและเยาวชนเป็นตัวแปรสำคัญที่จะทำนายอนาคตของประเทศชาติ และเป็นพลังสำคัญที่จะขับเคลื่อนประเทศไปสู่อนาคตข้างหน้า แต่เมื่อสภาพสังคมในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไป อาจนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางสังคมหลายประการ เช่น โครงสร้างครอบครัวที่เล็กลง ความไม่พร้อมของแม่ในการเลี้ยงดูบุตร การหย่าร้างและความยากจน ปัญหาเหล่านี้เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทำให้อาจถูกชักจูงไปสู่การกระทำผิดได้ง่าย ดังเช่นที่แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติปี พ.ศ. 2560-2564 ได้กล่าวถึงสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงที่มีผลต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม การเติบโตของเทคโนโลยี โครงสร้างประชากรที่เด็กและเยาวชนมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง การศึกษาที่ขาดประสิทธิภาพ รูปแบบครอบครัวที่หลากหลายและซับซ้อนมากขึ้น การหย่าร้างมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น การเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างครอบครัวและพฤติกรรมในการใช้ชีวิต (National Child and Youth Development Promotion Board, 2018) สถานการณ์เหล่านี้ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเกิดเป็นปัญหาที่ยังไม่สามารถแก้ไขได้อย่างเด็ดขาด

จากสถานการณ์ปัจจุบันพบว่าการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนที่มีความรุนแรงและเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อย ๆ มีปริมาณคดีที่เด็กและเยาวชนกระทำผิดเพิ่มมากขึ้น ดังที่ปรากฏในรายงานสถิติข้อมูลจากศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน กระทรวงยุติธรรม พบว่ามีเด็กและเยาวชนที่ถูกดำเนินคดีในปี พ.ศ. 2558 จำนวนทั้งสิ้น 33,121 คดี เมื่อจำแนกตามเพศพบว่า เป็นคดีที่ผู้กระทำความผิดเป็นเพศชายสูงกว่าเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 93 ผู้กระทำความผิดส่วนใหญ่มีอายุเกิน 15 ปี แต่ไม่ถึง 18 ปี คิดเป็นร้อยละ 86.77 ของคดีทั้งหมด อย่างไรก็ตามเมื่อจำแนกคดีตามฐานความผิดพบว่าความผิดเกี่ยวกับยาเสพติดให้โทษ ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน และความผิดเกี่ยวกับชีวิตและร่างกายมีจำนวนมากที่สุด ตั้งแต่ปี 2558-2561 เด็กและเยาวชนที่ถูกดำเนินคดีกว่าร้อยละ 63 มาจากครอบครัวที่แยกกันอยู่ (Department of Juvenile Observation and Protection, 2014) ในระหว่างปี พ.ศ. 2554-2556 จำนวนคดีที่เป็นกรณีการกระทำผิดซ้ำเพิ่มขึ้นมาตลอดกว่าร้อยละ 10 (National Statistical Office of Thailand, 2015) อย่างไรก็ตามพฤติกรรมการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนมักจะเกิดจากหลายปัจจัย อาทิ สาเหตุจากปัจจัยภายใน เช่น ความบกพร่องจากสติปัญญาและอารมณ์ หรือปัจจัยภายนอก เช่น สภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัย สภาพครอบครัว สภาพเศรษฐกิจ (Eamla-or, 1999)

จากเหตุผลที่ได้กล่าวมานั้น ผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญของเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณค่าและมีความสำคัญต่อประเทศชาติทั้งในปัจจุบันและอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดเหล่านี้ให้ได้รับโอกาส ในการปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และแก้ไขตนเองให้เป็นคนดี สามารถที่จะดำรงชีวิตได้อย่างปกติสุขในสังคม (Kantawongwan & Arin, 2016) ซึ่งปัจจัยหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กและเยาวชนสามารถก้าวข้ามผ่านปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ในการดำรงชีวิต และหลีกเลี่ยงจากการกระทำผิดกฎหมายซ้ำอีก รวมทั้งสามารถที่จะยึดหยัดใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข คือ การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเล็งเห็นถึงคุณค่าในตนเอง การส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนตระหนักในตนเองและภาคภูมิใจในตนเอง เนื่องจากเด็กและเยาวชนกระทำผิดเหล่านี้เมื่อได้รับการปล่อยตัวและกลับเข้าสู่สังคม มักจะเผชิญกับการไม่ยอมรับ การถูกตีตราจากสังคมและคนรอบข้าง ซึ่งอาจจะทำให้เกิดการลดทอนคุณค่าของตนเอง และการมีความคิดลบต่อตนเอง ดังนั้นการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนกระทำผิดมองเห็นคุณค่าในตนเอง จะช่วยสร้างให้เกิดความหวัง กำลังใจ และแรงจูงใจให้เด็กและเยาวชนเหล่านี้ยอมรับและก้าวข้ามความผิดหวัง มีความเชื่อมั่น และกล้าหาญที่จะเผชิญกับวิกฤตสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาการพัฒนาารูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โดยมีกรณีศึกษา คือ ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรุณา เนื่องจากศูนย์ฝึกนี้เป็นศูนย์ฝึกที่มีการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้ทักษะชีวิตมาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 1 ปีทั้งยังเป็นศูนย์ฝึกที่สนับสนุนการสร้างคุณค่าและการตระหนักในตนเองให้กับเด็กและเยาวชนด้วยวิธีการต่าง ๆ อาทิ การส่งเสริมความสามารถหรือการสร้างวิชาชีพ ผลการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อภาคการศึกษา รวมทั้งศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน ในการพัฒนากระบวนการเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นโดยมุ่งเน้นที่การทำความเข้าใจผู้เรียนเป็นหลัก การนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบไปต่อยอดเพื่อพัฒนาเครื่องมือในการเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ และส่งเสริมให้เกิดทักษะชีวิตในเด็กและเยาวชน อีกทั้งผลการศึกษาที่ได้ยังเป็นประโยชน์ต่องานด้านวิชาการ การใช้ประโยชน์ของงานวิจัยเพื่อพัฒนาไปสู่การปฏิบัติหรือนำไปต่อยอดในเชิงวิชาการได้ นอกเหนือจากนี้ผลการวิจัยยังก่อให้เกิดองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยอื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะชีวิตของเด็กและเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรูณา
2. เพื่อศึกษาการใช้กระบวนการเรียนรู้ทักษะชีวิตตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบในศูนย์ฝึก และอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรูณา

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ เยาวชนอายุไม่เกิน 20 ปี ที่อยู่ในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรูณา จำนวน 229 คน

กลุ่มตัวอย่าง มีจำนวน 20 คน โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเงื่อนไข คือ ถูกจัดอยู่ในกลุ่มเสี่ยงปานกลาง (Medium) สามารถอ่านออกเขียนได้ อยู่ในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรูณา ไม่น้อยกว่า 8 สัปดาห์ เพื่อให้ผลการวิจัยมีความแม่นยำและสอดคล้องกับขั้นตอนดำเนินการวิจัย โดยในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยจะสอบถามความสมัครใจในการเข้าร่วมกระบวนการจนจบ และหากกลุ่มตัวอย่างต้องการออกจากกระบวนการสามารถทำได้ทันที

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย ใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างรายบุคคลโดยการสัมภาษณ์นี้จะไม่มีการกำหนดกฎเกณฑ์เกี่ยวกับคำถามและลำดับขั้นตอนของการสัมภาษณ์เป็นการพูดคุยสนทนาตามธรรมชาติ (Naturalistic Inquiry) ลักษณะของคำถามจึงเป็นแบบปลายเปิดที่ครอบคลุมประเด็นคำถามวิจัย แบบสัมภาษณ์เชิงลึกนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับทักษะชีวิตและความพร้อมของเยาวชนในการกลับไปใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตามการตั้งคำถามอาจเปลี่ยนแปลงไปตามความเหมาะสมของสถานการณ์ แบบสัมภาษณ์ประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลคุณลักษณะพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์ ประกอบด้วย ชื่อ-นามสกุล การศึกษา ความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัว กรณีที่กลุ่มตัวอย่างไม่ได้เข้ารับการศึกษาระดับอาชีวหรืองานที่ทำก่อนเข้าศูนย์ฝึกฯ ฐานความผิด จำนวนครั้งที่กระทำความผิด ระยะเวลาการฝึกอบรม

ส่วนที่ 2 ทักษะชีวิต ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะใช้การสัมภาษณ์ด้วยคำถามปลายเปิด โดยเป็นการสัมภาษณ์ที่ไม่เน้นคำถามเจาะจง โดยจะเปิดโอกาสให้ผู้ให้สัมภาษณ์ได้เล่าเรื่องราวของตนเอง อาทิเช่น ช่วยเล่าให้ฟังเพิ่มเติมเกี่ยวกับสถานการณ์ที่คุณต้องมีการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา เหตุใดคุณจึงตัดสินใจเช่นนั้น หากเกิดเหตุการณ์ลักษณะนั้นขึ้นอีกครั้งคุณจะทำอย่างไร โดยอยู่ในองค์ประกอบทักษะชีวิต 5 ประการขององค์การอนามัยโลก ประกอบด้วย 1) การตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา 2) ความคิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 3) การสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ 4) การตระหนักในตนเองและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น 5) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ของ Stanford d. School ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง (Empathize) การนิยาม

หรือการตีกรอบปัญหา (Define) การระดมความคิด (Ideate) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบ (Test) โดยใช้การรวบรวมข้อมูล 2 วิธี คือ การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และการสัมภาษณ์เชิงลึกจากการเล่นเกม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกด้วยแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างโดยมีขั้นตอนในการสร้างแบบสัมภาษณ์และดำเนินการสัมภาษณ์ ดังนี้

การสัมภาษณ์ (Interview) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกโดยการตั้งคำถามปลายเปิด (Open-Ended Question) เป็นแนวคำถามกว้างๆเพื่อกระตุ้นให้คู่สนทนาเล่าเรื่องราวต่างๆ อย่างมีเป้าหมายและอยู่ภายใต้กรอบการวิจัยที่ผู้วิจัยศึกษา ขั้นตอนในการดำเนินการสัมภาษณ์มีดังต่อไปนี้

1) ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาประกอบการเตรียมคำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ โดยนำแนวคิด ทฤษฎีมาตั้งเป็นคำถามในการสัมภาษณ์

2) นำคำถามไปทดสอบความเที่ยงตรงด้วยการนำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไปเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และกรรมการสอบวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

3) ผู้วิจัยยื่นเอกสารเพื่อขอให้คณะทำหนังสือขอความร่วมมือและออกเอกสารใบรับรองจริยธรรมในการวิจัยในคน (IRB) เพื่อใช้ในการทำการวิจัย โดยผู้วิจัยนำส่งเอกสารซึ่งประกอบด้วยโครงร่างงานวิจัย (Proposal) หนังสือขอความร่วมมือ จดหมายขอเก็บข้อมูลและใบจริยธรรมการวิจัยในคนส่งไปยังกรมพินิจเพื่อชี้แจงและขอความร่วมมือในการเข้าไปศึกษาวิจัยในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรุณา

4) ผู้วิจัยทำหนังสือชี้แจงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยให้กับเจ้าหน้าที่ในศูนย์ฝึก เพื่อขอความร่วมมือจากผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายในการเก็บข้อมูลและดำเนินการตามกระบวนการที่ได้วางแผนไว้

5) ดำเนินการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างตามแนวคำถามที่ได้เตรียมไว้ มีการบันทึกข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยการบันทึกเสียงและการจดบันทึกในการสัมภาษณ์ควบคู่กันไป

6) ดำเนินการตามกระบวนการของแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ ทำการสรุปผลและอภิปรายผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยฉบับนี้ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เป็นกระบวนการในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ซึ่งเป็นกระบวนการต่อเนื่องตั้งแต่การเก็บข้อมูลไปจนถึงสิ้นสุดการเก็บข้อมูล ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ การจัดระเบียบข้อมูล การกำหนดรหัสข้อมูล การกำจัดข้อมูล การสร้างบทสรุปและการพิสูจน์ความน่าเชื่อถือของผลการวิเคราะห์

ผลการวิจัย

1. ทักษะชีวิตของเด็กและเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรุณา

ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 20 คนส่วนใหญ่มีอายุอยู่ระหว่าง 19-20 ปี ที่เหลือมีอายุระหว่าง 18-19 ปี จำนวน 4 คน และ 17-18 ปี จำนวน 1 คน ในด้านระดับการศึกษาเยาวชนกลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งหนึ่งจำนวน 13 คน ต้องพึ่งสภาพความเป็นนักเรียนระหว่างเรียนอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เหลือจำนวน 4 คนพ้นการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและ 3 คนในระดับประถมศึกษา ซึ่งกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดได้ศึกษาต่อภายในศูนย์ฝึก เพื่อให้ผ่านเกณฑ์การศึกษาขั้นต่ำโดยกลุ่มตัวอย่างที่ผ่านการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายแล้วจะได้เข้าศึกษา

ต่อในการศึกษานอกระบบควบคู่ไปกับการเรียนตามระบบที่ศูนย์ฝึกจัดไว้ให้ ขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่จบการศึกษาในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นจะได้เรียนต่อในระดับต่อไปเพื่อให้จบมัธยมศึกษาตอนปลายภายในศูนย์ฝึก

ตารางที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำความผิดของผู้ให้สัมภาษณ์

ข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้สัมภาษณ์	จำนวน (คน)
1. อายุ	
- 17-18 ปี	1
- 18-19 ปี	4
- 19-20 ปี	15
2. ระดับการศึกษาในปัจจุบัน	
- ประถมศึกษา	3
- มัธยมศึกษาตอนต้น	13
- มัธยมศึกษาตอนปลาย	4
3. กระทำความผิดฐาน	
- เกี่ยวกับยาเสพติด	11
- เกี่ยวกับทรัพย์สิน	5
- เกี่ยวกับชีวิตและร่างกาย	4
4. ท่านถูกจับกุมดำเนินคดีมาแล้วกี่ครั้ง (รวมครั้งนี้ด้วย)	
- 1 ครั้ง	17
- มากกว่า 1 ครั้ง	3
5. ระยะเวลาการฝึกอบรมในบ้านกรูณา	
- 6 เดือน - 1 ปี	2
- 1 ปี - 2 ปี	8
- 2 ปี - 3 ปี	6
- มากกว่า 3 ปี	4

ผลการวิเคราะห์ทักษะชีวิต

จากข้อมูลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างโดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ทักษะชีวิตและความสามารถตามองค์ประกอบทักษะชีวิต แล้วนำมาจัดกลุ่มตามองค์ประกอบทักษะชีวิต 5 ประการขององค์การอนามัยโลก ดังต่อไปนี้

1) การตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา ผลการวิเคราะห์พบว่า

1.1) การรับรู้สาเหตุของปัญหาและการประเมินสถานการณ์รอบตัวด้วยเหตุผลและข้อมูลที่ต้องการ พบว่าผู้ให้สัมภาษณ์จำนวน 11 รายเห็นตรงกันว่าพิจารณาสาเหตุของปัญหาและทำการประเมินสถานการณ์ต่างๆด้วยเหตุผลและข้อมูลที่ต้องการเป็นสิ่งสำคัญเพราะจะทำให้เข้าใจในสถานการณ์และสามารถจัดการกับปัญหาได้มากขึ้น ที่ผ่านมาผู้ให้สัมภาษณ์เกือบทุกรายยอมรับว่าตนเองรู้ว่าควรจะทำอย่างไรจึงจะเหมาะสมเพียงแต่เมื่อถึงเวลาก็มักจะขาดสติในการยับยั้งชั่งใจทำให้มีการใช้กำลังและบานปลายจนเป็นความรุนแรงเกิดขึ้น

1.2) การจัดการกับปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ ผู้วิจัยทำการเปรียบเทียบวิธีการจัดการปัญหา ก่อนเข้ามายังศูนย์ฝึกฯ กับปัจจุบันและหลังจากออกจากศูนย์ฝึกฯ พบว่าผู้ให้สัมภาษณ์ 14 รายรับรู้ผลของการกระทำของตนเองแต่เนื่องจากความประมาททำให้มองข้ามผลของการกระทำและปราศจากความยั้งคิดถึงความเสียหายที่จะเกิดขึ้นหลังจากใช้ความรุนแรง โดยกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์รับรู้ว่าการตัดสินใจของตนเองก่อนหน้านั้นเป็นพฤติกรรมการตัดสินใจที่ผิดพลาด โดยส่วนใหญ่มักใช้ความรุนแรงเมื่ออยู่ในกลุ่มเพื่อนเนื่องจากรู้สึกสนุกและตื่นเต้น อีกนัยหนึ่งการใช้ความรุนแรงเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้ได้รับการยอมรับจากเพื่อนโดยเป็นการแสดงออกถึงความกล้า และศักดิ์ศรีลูกผู้ชาย ผู้ให้สัมภาษณ์บางรายอ้างว่าการใช้กำลังหรือความรุนแรงเป็นไปเพื่อการป้องกันตนเองและพรรคพวก ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าการใช้กำลังในการแก้ไขปัญหาเป็นวิธีการที่ง่ายและรวดเร็วที่สุด

2) ความคิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลการวิเคราะห์พบว่า

2.1) ความคิดสร้างสรรค์ พบว่ากลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์จำนวน 10 ราย มีความเข้าใจว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ การพัฒนาความคิดให้มีความแปลกใหม่หรือแตกต่างจากผู้อื่น โดยอาจเรียนรู้จากสิ่งที่ผู้อื่นทำแล้วนำมาประยุกต์หรือดัดแปลงในรูปแบบของตนเอง ในส่วนของวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถทำได้โดยการเรียนรู้ผ่านการพูดคุยกับผู้อื่น การเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์หรือการอ่านหนังสือ เป็นต้น

2.2) การใช้ความรู้ความคิดและประสบการณ์ของตนเองในการไตร่ตรองสถานการณ์ต่าง ๆ พบว่าผู้ให้สัมภาษณ์จำนวน 12 ราย มีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเองประกอบกับการอบรมจากครูและนักจิตวิทยาในศูนย์ฝึกฯ ผู้ให้สัมภาษณ์เห็นตรงกันว่าก่อนเข้ามาอยู่ในศูนย์ฝึกฯ มักมองอะไรเพียงด้านเดียว ตัดสินใจอย่างวู่วามและขาดการพิจารณาไตร่ตรองถึงความสมเหตุสมผล แต่การเข้ามาอยู่ในศูนย์ฝึกฯ ทำให้ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเองมากขึ้นและนำไปเป็นบทเรียนเพื่อไม่ให้ตนเองทำผิดพลาดอีก

2.3) ความสามารถในการแยกแยะข้อมูลข่าวสาร ข้อมูลต่างๆ และสถานการณ์รอบตัว ผู้ให้สัมภาษณ์จำนวน 13 ราย มีการสอบถามข้อมูลต่างๆ เมื่อตนเองเกิดความสงสัยจากบุคคลใกล้ชิดและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกับครู นักจิตวิทยา รุ่นพี่หรือเพื่อนๆ ในการแยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นนั้นผู้ให้สัมภาษณ์รู้จักพิจารณาไตร่ตรองข้อมูลต่างๆ ที่ตนเองได้รับโดยมีการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านการเปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่งข้อมูล การสอบถามจากผู้ที่มีความรู้ การพิจารณาว่าสิ่งใดควรเชื่อและไม่ควรเชื่อ สิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำนั้นผู้ให้สัมภาษณ์บางรายใช้การวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้อื่น บางรายพิจารณาจากกฎระเบียบของสถานที่ และบางรายดูจากผลของการกระทำนั้นๆ อย่างไรก็ตามก็กลุ่มตัวอย่างเพียง 2 คนเท่านั้นที่มองว่าการปฏิบัติตามคนอื่นเป็นเรื่องที่ควรทำแม้ว่าการกระทำนั้นจะเป็นเรื่องที่ดีหรือไม่ดีก็ตาม

3) การสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ พบว่า

3.1) ความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี และรักษาสัมพันธภาพไว้ได้อย่างยืนยาว ผู้ให้สัมภาษณ์จำนวน 17 รายที่มีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและการรักษาสัมพันธภาพไว้ได้อย่างยืนยาว โดยผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่เกือบทั้งหมดรู้จักวิธีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น เช่น การกล่าวทักทาย การยิ้มแย้ม การรู้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล หรือการแสดงอารมณ์และความรู้สึกของตนเองอย่างเหมาะสม เป็นต้น ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่รู้ว่าการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นจำเป็นที่จะต้องมีความจริงใจและการไว้วางใจซึ่งกันและกัน ผู้ให้สัมภาษณ์บางรายมองว่าการสร้างเสียงหัวเราะและการมีบุคลิกภาพที่เข้าถึงง่ายจะทำให้ผู้อื่นอยากคบหา

3.2) การใช้คำพูดและท่าทางเพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของตนเองอย่างเหมาะสมกับ สภาพวัฒนธรรมและสถานการณ์ต่าง ๆ พบว่าผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่สามารถแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของ

ตนเองได้อย่างเหมาะสม มีการสังเกตเห็นหน้าและท่าทางของผู้อื่นรวมทั้งการระมัดการใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม นอกเหนือจากนี้ผู้ให้สัมภาษณ์ยังสามารถแยกแยะวิธีการแสดงออกกับคู่สนทนาแต่ละประเภท เช่น ผู้ให้สัมภาษณ์รู้ว่า ควรใช้คำพูดที่สุภาพ การหลีกเลี่ยงถ้อยคำหยาบคายเมื่อสนทนากับผู้ใหญ่หรือคนที่ไม่สนิท ขณะเดียวกันการรู้จักการ ปฏิบัติกับผู้อื่นที่มีอายุเท่ากันและอายุน้อยกว่าได้อย่างเหมาะสม

3.3) การรู้จักเจรจาต่อรอง การปฏิเสธ หรือการดักเตือน พบว่าผู้ให้สัมภาษณ์รู้จักการปฏิเสธและการ ดักเตือนโดยเห็นตรงกันว่าการเข้ามาอยู่ในศูนย์ฝึกฯ เป็นบทเรียนที่ดีที่ทำให้ได้บททวนถึงสิ่งที่ตนเองทำมา ผู้ให้ สัมภาษณ์จึงรู้จักที่จะหาวิธีการปฏิเสธเมื่อถูกชักชวนให้ทำสิ่งที่ไม่ดี ขณะเดียวกันก็จะนำประสบการณ์ของตนเองไปใช้ ในการดักเตือนเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิด

3.4) การเคารพในความแตกต่างของผู้อื่นและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างเท่าเทียมและให้เกียรติ ผู้ให้ สัมภาษณ์เกือบทุกรายมีการรับรู้และเข้าใจ รวมทั้งปฏิบัติกับผู้อื่นที่มีความแตกต่างได้อย่างเหมาะสม เช่น การเคารพผู้อื่น ที่มีอายุมากกว่า การไม่พูดจาหยาบคายหรือทำร้ายร่างกายผู้อื่น ขณะเดียวกันก็ปฏิบัติกับคนที่มีอายุน้อยกว่าอย่างให้ เกียรติ การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและวางตัวอย่างเหมาะสมในสถานการณ์ต่างๆ ผู้วิจัยได้ซักถามความคิดเห็น เกี่ยวกับกรณีเพศทางเลือก กลุ่มตัวอย่างเพียง 3 รายเท่านั้นที่ให้ความเห็นในเชิงการดูถูกและรู้สึกว่าการเพศทางเลือกเป็น กลุ่มคนที่ผิดปกติ

4) การตระหนักในตนเองและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ผลการวิเคราะห์พบว่า

4.1) ความสามารถในการค้นหา รู้จักและเข้าใจตนเอง พบว่าผู้ให้สัมภาษณ์เพียงครึ่งหนึ่งเท่านั้นที่สามารถ รับรู้และเข้าใจในตนเอง เห็นคุณค่าและความสามารถของตนเองรวมถึงทราบลักษณะเฉพาะของตนเองและเข้าใจใน สิ่งที่เกิดขึ้นกับตนเอง เช่น ความรู้สึก พฤติกรรมการแสดงออก ความต้องการและความปรารถนาของตนเอง

4.2) การเข้าใจในความแตกต่างระหว่างบุคคลและการไม่ตัดสินคุณค่าของคนจากภายนอก กลุ่มตัวอย่าง 15 รายสามารถที่จะเข้าใจในความแตกต่างและปฏิบัติต่อผู้อื่นที่มีความแตกต่างได้อย่างเหมาะสม ซึ่งส่วนใหญ่มองว่า ความแตกต่างเป็นเรื่องปกติทั่วไป การปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างให้เกียรติเป็นสิ่งที่ควรทำในขณะเดียวกันการล้อเลียนหรือ การดูถูกผู้อื่นที่มีความแตกต่างเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสม

4.3) ความรู้สึกเห็นใจและให้ความช่วยเหลือบุคคลอื่นที่ด้อยกว่า ผู้ให้สัมภาษณ์เพียง 2 รายมีความรู้สึก เห็นใจและช่วยเหลือบุคคลอื่นที่ด้อยกว่า ซึ่งพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มองว่าตนเองยังลำบากอยู่จึงยังให้ความ ช่วยเหลือคนอื่นไม่ได้

4.4) การรับรู้และเท่าทันในอาการทางกาย อารมณ์และความคิดของตนเองในแต่ละสถานการณ์ ผู้ให้ สัมภาษณ์จำนวน 14 รายมีการรับรู้และเท่าทันในอาการต่างๆของตนเอง สามารถบอกได้ว่าตนเองกำลังรู้สึกอย่างไร รวมทั้งหาวิธีการในการจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้อย่างเหมาะสม

4.5) การชื่นชมและมองเห็นด้านดีของตนเองและผู้อื่น ผู้ให้สัมภาษณ์จำนวน 1 คนมีการชื่นชมและมองเห็น ด้านดีของตนเองและผู้อื่นก่อนด้านลบ ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์เห็นว่าการรู้จักชื่นชมและให้กำลังใจตนเองเป็นสิ่งสำคัญ ขณะเดียวกันก็ต้องเรียนรู้ที่จะหากำลังใจจากผู้อื่นด้วย

4.6) การไวต่อความรู้สึกของผู้อื่น เข้าใจวิถีคิดและพฤติกรรมของผู้อื่น ผู้ให้สัมภาษณ์จำนวน 6 รายที่มี ความสามารถในการไวต่อความรู้สึกของผู้อื่น สามารถที่จะเข้าใจวิถีคิดและพฤติกรรมของผู้อื่น อาทิเช่น

5) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด ผลการวิเคราะห์พบว่า

5.1) ความสามารถในการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเอง พบว่าผู้ให้สัมภาษณ์จำนวน 18 รายมีความสามารถในการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเอง รวมทั้งเท่าทันในอาการต่างๆ ของตนเองและรู้สาเหตุของอารมณ์ของตนเอง ยกตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์ดังนี้

5.2) ความสามารถในการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่น พบว่าผู้ให้สัมภาษณ์ 17 รายสามารถสังเกตถึงการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่นได้ รวมทั้งสามารถที่จะทำตัวได้อย่างเหมาะสมเมื่อพบว่าผู้อื่นมีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ สามารถที่จะรับมือและหาวิธีการจัดการกับอารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่นได้

5.3) วิธีจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ผู้ให้สัมภาษณ์จำนวน 15 รายสามารถที่จะหาวิธีการจัดการกับอารมณ์และความเครียดของตัวเองได้อย่างเหมาะสม ซึ่งส่วนใหญ่ปฏิเสธที่จะยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติดและพยายามใช้วิธีการอื่นๆ เพื่อดึงดูความสนใจของตนเอง เช่น การเล่นกีฬา การเล่นเกม การพูดคุยกับเพื่อนหรือนักจิตวิทยา

2. การใช้กระบวนการเรียนรู้ที่กระตือรือร้นตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบในศูนย์ฝึก และอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรุณา

เมื่อนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนได้แก่ การเข้าใจปัญหา การนิยามหรือการตีกรอบปัญหา การระดมความคิด การสร้างตัวตนแบบ และการทดสอบ ไปใช้วิเคราะห์ทักษะชีวิตของในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรุณา ผลการวิจัยพบว่า ทักษะด้านการตระหนักในตนเองและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเป็นทักษะที่ควรได้รับการพัฒนามากที่สุด จึงมีการระดมความคิดแล้วนำมาสร้างตัวตนแบบซึ่งอาศัยหลักการและทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านเกมหรือเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning) โดยมุ่งไปที่การสร้างบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้การตระหนักในตนเองและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เมื่อพิจารณาถึงเงื่อนไขและข้อจำกัดต่างๆ ของกลุ่มตัวอย่างทั้งตัวบุคคล สถานที่และเวลา ผู้วิจัย กลุ่มตัวอย่างและเจ้าหน้าที่ในศูนย์ฝึก เห็นตรงกันว่า การใช้บอร์ดเกม (Board game) หรือเกมการ์ด (Card game) เหมาะสมที่จะนำมาพัฒนาเป็นรูปแบบการเรียนรู้ เนื่องจากตรงกับความต้องการของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างจากรูปแบบที่มีในศูนย์ฝึก



ภาพที่ 1 ตัวต้นแบบบอร์ดเกม

ผลการทดสอบ ผลการวิเคราะห์การตระหนักรู้ในตนเองและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นก่อนการเล่นบอร์ดเกมพบว่า กลุ่มตัวอย่างหลายรายไม่เข้าใจความหมายและความสำคัญของการเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นโดยให้เหตุผลว่าไม่เคยได้ยินคำดังกล่าวและไม่เคยเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องเหล่านี้ เมื่อผู้วิจัยอธิบายความหมายให้ฟังพบว่าส่วนใหญ่มองเห็นคุณค่าของตนเองน้อยกว่าที่ควรจะเป็นและมักจะเปรียบเทียบตนเองกับคนในวัยเดียวกันโดยลดทอนความสามารถของตนเองให้ต่ำกว่าความเป็นจริงซึ่งพบว่ากลุ่มตัวอย่างบางรายรู้สึกภาคภูมิใจในสิ่งที่ตนทำแม้ว่าจะเป็นสิ่งที่ผิดเพราะคิดว่าเป็นสิ่งที่ทำให้ตนเองแตกต่างจากคนอื่นในสังคมและต้องทำให้ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ผลการวิเคราะห์การตระหนักรู้ในตนเองและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นหลังการเล่นบอร์ดเกมพบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้และเข้าใจทักษะชีวิตด้านการตระหนักรู้ในตนเองและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้นโดยเฉพาะการเข้าใจในความหมายและความสำคัญของการเห็นคุณค่าของตนเอง การภาคภูมิใจในตนเอง และการไม่ลดทอนศักดิ์ศรีของตนเอง การแปลงข้อมูลมาอยู่ในรูปบอร์ดเกมช่วยให้กลุ่มตัวอย่างเกิดการเรียนรู้ การจดจำและการตีความข้อมูลต่างๆ ขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้ที่จะค้นหาความหมายและคุณค่าของตนเองและผู้อื่นด้วยวิธีการต่างๆที่หลากหลาย อาทิเช่น การเรียนรู้จากความผิดพลาดในอดีต การมองโลกในแง่ดี การชื่นชมตนเองและผู้อื่น

อภิปรายผล

1. ทักษะชีวิตของเด็กและเยาวชนชายในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรุณา มีทักษะด้านการตระหนักรู้ในตนเอง และด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นต่ำกว่าองค์ประกอบทักษะชีวิตด้านอื่น ๆ เมื่อนำองค์ประกอบของการตระหนักรู้และการเห็นคุณค่าในตนเองตามแนวทางการพัฒนาทักษะชีวิตของกระทรวงศึกษาธิการมาเป็นหลักในการพิจารณาพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่เห็นคุณค่าของตนเองในทางที่ผิดหรือมองว่าตนเองด้อยคุณค่าประกอบกับเมื่อเยาวชนเหล่านี้ถูกตัดสินว่ามีความผิดแล้วได้รับโทษตามคำสั่งศาล การถูกกักบริเวณให้อยู่ในศูนย์ฝึกฯ ยิ่งทำให้เด็ก

และเยาวชนเหล่านี้ขาดความมั่นใจและความเชื่อมั่นในตนเอง มองว่าตนเองล้มเหลวและไม่สามารถใช้ชีวิตได้อย่างปกติอีกต่อไป เยาวชนหลายคนมองว่าตนเองเป็นผู้สร้างปัญหาให้กับครอบครัวและสังคมนำมาซึ่งความรู้สึกอับอาย การลดทอนคุณค่าของตนเองและขาดศรัทธาต่อตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Suntawong and Panyapa (2016) ที่กล่าวว่าเมื่อเยาวชนมีความเชื่อมั่นในทางที่ไม่ถูกต้องหรือเห็นคุณค่าของตนเองในทางที่ผิดโดยเฉพาะเมื่อเปรียบเทียบภาพของตนเองในชีวิตจริง (Real Self) กับภาพในอุดมคติ (Ideal Self) แล้วเกิดความขัดแย้งกันหรือไม่ เป็นไปตามที่จินตนาการก็จะทำให้เยาวชนนั้นเกิดความรู้สึกด้อยค่า ผิดหวัง และขาดความเชื่อถือนั่นเองในส่วนผลของด้านการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญสามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีกับคนในวัยเดียวกันได้ดีโดยเฉพาะผู้ที่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับตนเอง เช่น ฐานะ ความชอบหรือลักษณะนิสัย รวมถึงการคบหากลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมแบบเดียวกันที่ชักจูงให้ทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและมักจะชักชวนกันไปทำในสิ่งที่ไม่ถูกไม่ควร อย่างไรก็ตามก็มีความสัมพันธ์ดังกล่าวสามารถที่จะแปรเปลี่ยนเป็นความขัดแย้งได้โดยง่ายเช่นเดียวกันหากมีพฤติกรรมบางอย่างที่ขัดแย้งกัน เช่น การแสดงความคิดเห็นแตกต่างกันหรือการที่สมาชิกในกลุ่มมีพฤติกรรมที่แตกต่างไปจากเดิมหรือแตกต่างจากสมาชิกในกลุ่ม เป็นต้น สอดคล้องกับการศึกษาของ Yamnim (2014) ที่ศึกษาปัจจัยทางชีวิตสังคมที่สัมพันธ์กับเอกลักษณ์แห่งตนของวัยรุ่นตอนปลายและวัยรุ่นผู้ใหญ่ตอนต้น มีความเห็นว่า การเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นมีความสัมพันธ์กับสัมพันธ์ภาพกับเพื่อน รวมทั้งอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่สัมพันธ์ใกล้ชิดเป็นตัวแปรส่งผ่านลักษณะการมุ่งอนาคตและมีความสัมพันธ์กับตัวแปรตามเอกลักษณ์แห่งตนของวัยรุ่นตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีทิศทางความสัมพันธ์เป็นบวกโดยอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

2. การใช้กระบวนการเรียนรู้ทักษะชีวิตตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรุณา เมื่อนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนได้แก่ 1.การเข้าใจปัญหา 2.การนิยามหรือการตีกรอบปัญหา 3.การระดมความคิด 4.การสร้างตัวตนแบบ และ 5.การทดสอบ มาสร้างบอร์ดเกมสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้ การนำแนวคิดการคิดเชิงออกแบบมาทดสอบกับเยาวชนในศูนย์ฝึกนี้ ช่วยให้กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ที่ดีขึ้น เนื่องจากในกระบวนการนี้ กลุ่มตัวอย่างได้ระดมความคิดเพื่อค้นหาแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง ขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการคือ การสร้างตัวตนแบบโดยการประยุกต์ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านเกมเพื่อสร้างบอร์ดเกม ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้จักตนเอง ความแตกต่างของบุคคลและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ผลการทดสอบแสดงให้เห็นว่าการใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบมาสร้างบอร์ดเกม ให้เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่กระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ และยังทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนได้ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kwunsakul (2019) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมสื่อประชาสัมพันธ์ โดยการบูรณาการการเรียนรู้ เพื่อบริการวิชาการ แก่ชุมชน ในรายวิชา 1 หลักสูตร 1 ชุมชน โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ พบว่า ผลตอบรับของนิสิตที่มีต่อการบูรณาการการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อบริการวิชาการแก่ชุมชน ในการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ มีผลตอบรับในระดับมาก และผลการทดสอบหลังเล่นพบว่ามีความแตกต่างจากก่อนการเล่นอย่างมาก กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้และเข้าใจในทักษะแต่ละด้านดีขึ้น เช่น การรู้จักเคารพตนเองและผู้อื่น เช่น มีการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลและการสื่อสารได้ดีขึ้น สามารถจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้ การตัดสินใจและการแก้ไขปัญหา และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สอดคล้องกับการศึกษาของ Bukanok, Fongkanta and Promkhan (2021) เรื่องผลของบอร์ดเกมต่อฟังก์ชันสติปัญญาด้านการรับรู้ของผู้เรียน ที่พบผลวิจัยว่า การนำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน มีผลในเชิงบวกต่อผลฟังก์ชันสติปัญญาของผู้เรียน มี

ส่วนช่วยในการปรับปรุงและเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและยังส่งผลต่อการคลายความวิตกกังวลในการเรียนรู้

สรุป

ผลการวิเคราะห์ทักษะชีวิตของเด็กและเยาวชนชายในศูนย์ฝึกฯ บ้านกรูณา กล่าวสรุปได้ว่าด้านการตระหนักรู้ในตนเองและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในเด็กและเยาวชนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นเพราะการมีทักษะนี้จะช่วยให้เด็กและเยาวชนสามารถที่จะใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้โดยไม่ลดทอนคุณค่าและความสามารถของตนเอง ทั้งยังช่วยให้เด็กและเยาวชนดำเนินชีวิตบนเส้นทางของตนเองได้อย่างเหมาะสมก่อให้เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองและเห็นอกเห็นใจเพื่อนมนุษย์มากขึ้น ส่วนผลการวิจัยการใช้กระบวนการเรียนรู้ทักษะชีวิตตามแนวคิดการคิดเชิงออกแบบในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรูณา เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการทดสอบโดยใช้บอร์ดเกม พบว่า บอร์ดเกมช่วยสร้างการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะชีวิตด้านต่าง ๆ เบื้องต้นให้กับกลุ่มตัวอย่างได้ กระบวนการเล่นได้ผลลัพธ์ที่ดีทั้งในทางตรงและทางอ้อม เช่น การมีพื้นที่ให้เด็กและเยาวชนได้แสดงความคิดเห็น การเปิดเผยตัวตนในด้านต่าง ๆ และการตั้งคำถามกับประสบการณ์ที่ผ่านมาของตนเองและผู้อื่น ผลการทดสอบแสดงให้เห็นว่าการนำบอร์ดเกมมาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เป็นอีกวิธีการหนึ่งในการเรียนรู้ที่น่าสนใจสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดร่วมกับการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ ได้ เช่น การจัดอบรม การให้คำปรึกษาเพื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนกระทำผิดเกิดการเปลี่ยนแปลงมุมมอง โลกทัศน์ตลอดจนพฤติกรรมในระยะยาว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

- 1) ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนควรมีการพัฒนาเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะทักษะด้านการตระหนักรู้ในตนเองและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น อาทิเช่น การเปิดพื้นที่ให้เด็กและเยาวชนแสดงความสามารถ และสมรรถภาพ การทำกิจกรรมเพื่อค้นหาและรู้จักตนเองเพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดความมั่นใจในตนเอง และเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น
- 2) ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนควรเปิดโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้วางแผนและกำหนดเป้าหมายชีวิตของตนเอง เช่น การจัดทำโครงการฝึกอบรมที่หลากหลายเพื่อเป็นทางเลือกให้เด็กและเยาวชนได้เข้าร่วมตามความสนใจ การจัดกิจกรรมพูดคุยกับบุคคลต้นแบบหรือบุคคลที่เป็นแรงบันดาลใจ
- 3) ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนควรจัดกิจกรรมเสริมสร้างการเห็นคุณค่าและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นให้กับเด็กและเยาวชนเพื่อให้เด็กและเยาวชนรู้จักการยอมรับในความแตกต่างของบุคคลและปฏิบัติต่อผู้อื่นได้อย่างเท่าเทียม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) การวิจัยครั้งนี้เน้นศึกษาเด็กและเยาวชนชายที่กระทำความผิดในศูนย์ฝึกฯ บ้านกรูณาจำนวน 20 คนและอยู่ในกลุ่มเสี่ยงปานกลาง ผลการวิจัยอาจไม่ครอบคลุมเด็กและเยาวชนชายกลุ่มอื่น ไม่ว่าจะเป็นเด็กและเยาวชนในกลุ่มเสี่ยงต่ำหรือสูง รวมทั้งเด็กและเยาวชนชายจากศูนย์ฝึกอื่น ๆ ในการวิจัยครั้งต่อไปอาจศึกษาในกลุ่มตัวอย่างอื่น ๆ เพื่อให้ผลการศึกษามีความหลากหลายและเห็นมุมมองอื่น ๆ มากขึ้น

2) การวิจัยครั้งต่อไปอาจนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ไปศึกษาร่วมกับประเด็นอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ทักษะชีวิตเพื่อให้ได้องค์ความรู้อื่น ๆ ที่จะนำมาส่งเสริมภาคการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนกระทำผิดให้ดีขึ้น

3) การวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาการพัฒนา รูปแบบการเรียนรู้หรือกิจกรรมที่ส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองและการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในกลุ่มเด็กและเยาวชนกระทำผิดทั่วประเทศทั้งหญิงและชาย เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจและสร้างความหวังให้กับเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้มากขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

การพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองด้วยบอร์ดเกมผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบในการเรียนรู้ กรณีศึกษา เด็กและเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรุณา นำเสนอองค์ความรู้ใหม่จากงานวิจัยนี้ เป็นผลมาจากความต้องการของกลุ่มตัวอย่างเองที่ต้องการรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างจากรูปแบบการเรียนรู้ที่มีในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรุณา โดยขั้นตอนการระดมความคิดสรุปว่า มีความต้องการให้ผู้เล่นเป็นสำคัญหรือมองผู้เล่นเป็นศูนย์กลาง ไม่มีการกำหนดมาจากผู้วิจัย หรือศูนย์ฝึกและอบรมฯ และการสร้างตัวตนแบบภายใต้เงื่อนไขและข้อจำกัดต่าง ๆ เช่น ข้อจำกัดเรื่องกฎระเบียบของศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายบ้านกรุณา ความสามารถในการอ่านและการเขียนที่ค่อนข้างต่ำของเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง ข้อจำกัดด้านสถานที่ และระยะเวลา จากผลการทดสอบได้ผลลัพธ์การพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองที่ดีขึ้น แสดงให้เห็นว่าการนำรูปแบบการเรียนรู้อย่างบอร์ดเกมมาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้เป็นอีกวิธีการหนึ่งในการเรียนรู้ที่น่าสนใจ และสามารถนำไปพัฒนาเป็นรูปแบบต่าง ๆ เพื่อต่อยอดรวมกับการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ ได้

References

- Buakanok, F.S., Fongkanta, P., & Promkhan, P. (2021). Effect of board games on cognitive function of learners. *Graduate School Journal Chiang Rai Rajabhat University*, 14(3), 1–17. https://so01.tci-thaijo.org/index.php/crrugds_ejournal/article/view/247140
- Department of Juvenile Observation and Protection. (2014). *Annual report 2014*. Department of Juvenile Observation and Protection, Ministry of Justice.
- Eamla-or, P. (1999). *The effects of group counseling on life skills development in the juvenile recidivists*[Master's Thesis, Khon Kaen University].
- Kantawongwan, P., & Arin, N. (2016). Effects of Trotzer's group counseling on hope and self esteem of offender Youth. *Journal of Clinical Psychology*, 47(1), 26–37.

- Kwunsakul, K. (2019). Development of media innovation by integrating learning to provide academic services to the community in 1 course 1 community using design thinking process. *Srinakharinwirot Research and Development (Journal of Humanities and Social Sciences)*, 11(22), 13–31. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/swurd/article/view/240636>
- National Child and Youth Development Promotion Board. (2018). *Draft National Child and Youth Development Plan, No. 2, 2017 – 2021*. <https://cyct.dcy.go.th/wp-content/uploads/docs/PlanChilden2560-2564.pdf>
- National Statistical Office of Thailand. (2015). *Analysis of children and youth*. Bangkok Block.
- National Youth Bureau. (2002). *The National Youth Policy and Long-Term Children and Youth Development Policy 2002-2011*. National Youth Bureau.
- Suntawong, K., & Panyapa, R. (2016). The development of model of activity to develop self-esteem realization of senior high school students in Amnatcharoen Province through the implementation of Sammaditthi. *The Journal of MCU Peace Studies*, 4(2), 74–88.
- Yamnim, T. (2014). *Bio-Psycho-Social factors related to self-identity in youth and early adulthood*[Master's Thesis, Srinakharinwirot University].