

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง การใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนกาวีละอนุกุล จังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะทางสังคมของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาหลังการใช้กิจกรรมนันทนาการ ดำเนินการศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กลุ่มเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 8 คน ประกอบด้วยนักเรียนหญิง 2 คน ชาย 6 คน ผู้ศึกษาใช้แผนการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนกาวีละอนุกุล จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 8 แผน ในการดำเนินการในแต่ละแผน ครอบคลุมทักษะที่ต้องการให้นักเรียนเกิดทักษะทางสังคม 7 ข้อ คือ ทักษะการเข้าสู่สังคม การรู้จักตนเอง การสนทนากับผู้อื่น มารยาทการเข้าสังคม การเข้าสมาคมและการรู้จักสร้างมิตรภาพกับผู้อื่นทักษะในการทำกิจกรรมหรือทำงานร่วมกับผู้อื่น คุณธรรมจริยธรรม

ผู้ศึกษาดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยนําแบบประเมินผลการใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ จากนั้นจึงวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ส่วน คือ การใช้ค่าสถิติได้แก่ หาค่าเฉลี่ย และร้อยละ และการวิเคราะห์จากแบบบันทึกพฤติกรรม การร่วมกิจกรรมนันทนาการ นำเสนอโดยการบรรยายพรรณนา

สรุปผลการศึกษา

ตอนที่ 1 ข้อมูลจากการใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

หลังจากการใช้กิจกรรมนันทนาการ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญามีทักษะทางสังคมสูงขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยรวมร้อยละ 92.39 อยู่ในระดับดีมาก

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนเป็นรายบุคคล ตามทักษะ 7 ข้อ

นักเรียนกลุ่มเป้าหมายมีทักษะทางสังคม สูงขึ้นระดับดีมาก จำนวน 7 คน และระดับปานกลาง จำนวน 1 คน ดังนี้

1.1 เด็กชาย บุม นามสมมติ

ทักษะการเข้าสู่สังคมก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 60.00 อยู่ในระดับปานกลางและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 95.00 อยู่ในระดับดีมาก

การรู้จักตนเองก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 56.25 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 93.75 อยู่ในระดับดีมาก

การสนทนากับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 60.00 อยู่ในระดับปานกลางและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 95.00 อยู่ในระดับดีมาก

มารยาทการเข้าสังคม การสร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 50.00 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

การเข้าสมาคมและการรู้จักสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น ความเป็นตัวของตัวเองของบุคคล ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 55.00 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

ทักษะในการทำกิจกรรมหรือทำงานร่วมกับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 70.00 อยู่ในระดับดีและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 95.00 อยู่ในระดับดีมาก

คุณธรรมจริยธรรม ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 50.00 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมพบว่า เด็กชาย บุม นามสมมติ มีทักษะทางสังคมได้สูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบผลก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นพบว่าการ มีคะแนนเฉลี่ยรวม 57.32 อยู่ในระดับ ปานกลาง และหลังการเข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยรวม 96.96 อยู่ในระดับดีมาก

1.2 เด็กชาย ใ้ก นามสมมติ

ทักษะการเข้าสู่สังคมก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 80.00 อยู่ในระดับดีมากและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

การรู้จักตนเองก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 87.50 อยู่ในระดับดีมากและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

การสนทนากับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 80.00 อยู่ใน
ระดับดีมากและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

มารยาทการเข้าสังคม การสร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้
คะแนนร้อยละ 70.00 อยู่ในระดับดี และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100
อยู่ในระดับดีมาก

การเข้าสมาคมและการรู้จักสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น ความเป็นตัวของตัวเองของ
บุคคล ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 70.00 อยู่ในระดับดี และหลังการเข้าร่วม
กิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

ทักษะในการทำกิจกรรมหรือทำงานร่วมกับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้
คะแนนร้อยละ 85.00 อยู่ในระดับดีมากและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100
อยู่ในระดับดีมาก

คุณธรรมจริยธรรม ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 62.50 อยู่ใน
ระดับปานกลางและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมพบว่า เด็กชายไค้ก นามสมมติ มีทักษะทางสังคมได้
สูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบผลก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นพบว่าการ มีคะแนนเฉลี่ยรวม 76.43 อยู่ใน
ระดับดี และหลังการเข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยรวม 100 อยู่ในระดับดีมาก

1.3 เด็กหญิง บีม นามสมมติ

ทักษะการเข้าสังคมก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 50.00 อยู่ใน
ระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 90.00 อยู่ในระดับดีมาก

การรู้จักตนเองก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 43.75 อยู่ในระดับ
ปรับปรุงและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 87.50 อยู่ในระดับดีมาก

การสนทนากับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 40.00 อยู่ใน
ระดับปรับปรุงและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 90.00 อยู่ในระดับดีมาก

มารยาทการเข้าสังคม การสร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้
คะแนนร้อยละ 50.00 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 85.00
อยู่ในระดับดีมาก

การเข้าสมาคมและการรู้จักสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น ความเป็นตัวของตัวเองของ
บุคคล ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 60.00 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังการ
เข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

ทักษะในการทำกิจกรรมหรือทำงานร่วมกับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 85.00 อยู่ในระดับดีมากและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

คุณธรรมจริยธรรม ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 56.25 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 93.75 อยู่ในระดับดีมาก

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมพบว่า เด็กหญิงปิม นามสมมุติ มีทักษะทางสังคมได้สูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบผลก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นพบว่าการ มีคะแนนเฉลี่ยรวม 55.00 อยู่ในระดับพอใช้ และหลังการเข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยรวม 92.32 อยู่ในระดับดีมาก

1.4 เด็กชาย ดอม นามสมมุติ

ทักษะการเข้าสู่สังคมก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 65.00 อยู่ในระดับปานกลางและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 95.00 อยู่ในระดับดีมาก

การรู้จักตนเองก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 56.25 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

การสนทนากับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 60.00 อยู่ในระดับปานกลางและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

มารยาทการเข้าสังคม การสร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 55.00 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

การเข้าสมาคมและการรู้จักสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น ความเป็นตัวของตัวเองของบุคคล ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 55.00 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

ทักษะในการทำกิจกรรมหรือทำงานร่วมกับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 70.00 อยู่ในระดับดีและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 95.00 อยู่ในระดับดีมาก

คุณธรรมจริยธรรม ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 62.50 อยู่ในระดับปานกลางและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 93.75 อยู่ในระดับดีมาก

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมพบว่า เด็กชายดอม นามสมมุติ มีทักษะทางสังคมได้สูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบผลก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นพบว่าการ มีคะแนนเฉลี่ยรวม 60.54 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังการเข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยรวม 97.68 อยู่ในระดับดีมาก

1.5 เด็กชาย โปเต้ นามสมมุติ

ทักษะการเข้าสู่สังคมก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 75.00 อยู่ในระดับดีและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

การรู้จักตนเองก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 75.00 อยู่ในระดับดีและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

การสนทนากับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 75.00 อยู่ในระดับดีและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

มารยาทการเข้าสังคม การสร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 70.00 อยู่ในระดับดี และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

การเข้าสมาคมและการรู้จักสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น ความเป็นตัวของตัวเองของบุคคล ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 70.00 อยู่ในระดับดี และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

ทักษะในการทำกิจกรรมหรือทำงานร่วมกับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 65.00 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 95.00 อยู่ในระดับดีมาก

คุณธรรมจริยธรรม ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 62.50 อยู่ในระดับปานกลางและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมพบว่า เด็กชายโปเต้ นามสมมุติ มีทักษะทางสังคมได้สูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบผลก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นพบว่าการ มีคะแนนเฉลี่ยรวม 70.36 อยู่ในระดับดี และหลังการเข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยรวม 99.29 อยู่ในระดับดีมาก

1.6 เด็กชาย แม้ว นามสมมุติ

ทักษะการเข้าสู่สังคมก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 55.00 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 95.00 อยู่ในระดับดีมาก

การรู้จักตนเองก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 56.25 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 93.75 อยู่ในระดับดีมาก

การสนทนากับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 55.00 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 95.00 อยู่ในระดับดีมาก

มารยาทการเข้าสังคม การสร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 55.00 อยู่ในระดับพอใช้ และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 65 อยู่ในระดับปานกลาง

การเข้าสมาคมและการรู้จักสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น ความเป็นตัวของตัวเองของบุคคล ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 70.00 อยู่ในระดับดี และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

ทักษะในการทำกิจกรรมหรือทำงานร่วมกับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 80.00 อยู่ในระดับดีมาก และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

คุณธรรมจริยธรรม ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 68.75 อยู่ในระดับปานกลางและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมพบว่า เด็กชายเมี้ยว นามสมมุติ มีทักษะทางสังคมได้สูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบผลก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น ทักษะทางสังคมมีคะแนนเฉลี่ยรวม 64.29 อยู่ในระดับปานกลาง และหลังการเข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยรวม 91.25 อยู่ในระดับดีมาก

1.7 เด็กหญิง เล็ก นามสมมุติ

ทักษะการเข้าสู่สังคมก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 5.00 อยู่ในระดับปรับปรุงและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 55.00 อยู่ในระดับพอใช้

การรู้จักตนเองก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 0.00 อยู่ในระดับปรับปรุงและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 56.25 อยู่ในระดับพอใช้

การสนทนากับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 10.00 อยู่ในระดับปรับปรุงและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 55.00 อยู่ในระดับพอใช้

มารยาทการเข้าสังคม การสร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 20.00 อยู่ในระดับปรับปรุงและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 95.00 อยู่ในระดับดีมาก

การเข้าสมาคมและการรู้จักสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น ความเป็นตัวของตัวเองของบุคคล ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 35.00 อยู่ในระดับปรับปรุง และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 65.00 อยู่ในระดับปานกลาง

ทักษะในการทำกิจกรรมหรือทำงานร่วมกับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 40.00 อยู่ในระดับปรับปรุง และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 75.00 อยู่ในระดับดี

คุณธรรมจริยธรรม ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 50.00 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 62.50 อยู่ในระดับปานกลาง

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมพบว่า เด็กหญิงเล็ก นามสมมุติ มีทักษะทางสังคมได้สูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบผลก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นพบว่าการ มีคะแนนเฉลี่ยรวม 22.86 อยู่ในระดับปรับปรุง และหลังการเข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยรวม 66.25 อยู่ในระดับปานกลาง

1.8 เด็กชาย โอม นามสมมุติ

ทักษะการเข้าสู่สังคมก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 80.00 อยู่ในระดับดีมากและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 95.00 อยู่ในระดับดีมาก

การรู้จักตนเองก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 93.75 อยู่ในระดับดีมากและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

การสนทนากับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 75.00 อยู่ในระดับดีและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

มารยาทการเข้าสังคม การสร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 65.00 อยู่ในระดับปานกลางและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 95.00 อยู่ในระดับดีมาก

การเข้าสมาคมและการรู้จักสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น ความเป็นตัวของตัวเองของบุคคล ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 55.00 อยู่ในระดับพอใช้และหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

ทักษะในการทำกิจกรรมหรือทำงานร่วมกับผู้อื่น ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 60.00 อยู่ในระดับปานกลางและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 100 อยู่ในระดับดีมาก

คุณธรรมจริยธรรม ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 62.50 อยู่ในระดับปานกลางและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมได้คะแนนร้อยละ 93.75 อยู่ในระดับดีมาก

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมพบว่า เด็กชายโอม นามสมมุติ มีทักษะทางสังคมได้สูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบผลก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นพบว่าการ มีคะแนนเฉลี่ยรวม 70.18 อยู่ในระดับดี และหลังการเข้าร่วมกิจกรรม มีคะแนนเฉลี่ยรวม 97.68 อยู่ในระดับดีมาก

ตอนที่ 2 ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา

จากการบันทึกพฤติกรรมร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายขณะเข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 8 แผน พบว่า นักเรียนมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่นค่าเฉลี่ย 3.60 อยู่ในระดับ ดีมาก เล่นตามกฎ กติกาเฉลี่ย 3.42 อยู่ในระดับดี มีมารยาทในการร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ย 3.12 อยู่ในระดับดี ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นค่าเฉลี่ย 3.06 อยู่ในระดับพอใช้ ร่วมแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ ค่าเฉลี่ย 2.98 อยู่ในระดับพอใช้ และการมีลักษณะความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ค่าเฉลี่ย 2.83 อยู่ในระดับ พอใช้

อภิปรายผล

จากการศึกษาครั้งนี้พบว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีทักษะทางสังคม หลังจากการใช้กิจกรรมนันทนาการสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมนันทนาการ ซึ่งได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ พิมพ์ใจ สิทธิปราณี (2546) ที่พบว่ากิจกรรมนันทนาการในกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ มีความสัมพันธ์กับพัฒนาการในเด็กวัยก่อนเรียน ทั้งทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ สังคม และด้านสติปัญญา และนอกจากนี้ผู้ศึกษา ยังพบอีกว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา มีความพร้อมในการที่จะศึกษาในระดับที่สูงขึ้น ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะทางสังคมสูงขึ้นกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น ทั้งนี้เป็นผลเนื่องมาจาก

1. การใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อการพัฒนาทักษะทางสังคม

การที่จะพัฒนาส่งเสริมให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาให้มีทักษะทางสังคมสูงขึ้นได้นั้น พบว่า การศึกษาประวัติข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย และมีการกำหนดแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้กิจกรรมนันทนาการ ซึ่งเป็นเทคนิคกระบวนการจัดกิจกรรมที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นตามหลักของการจัดกิจกรรมนันทนาการ คือ 1) ขนาดของกลุ่มผู้ศึกษาได้กำหนดขนาดของกลุ่มเป้าหมายไว้ที่ 8 คน เพื่อเปิดโอกาสให้สมาชิกในกลุ่มได้แสดงออกและใช้ทักษะของตนเองได้อย่างทั่วถึง 2) เวลาและจำนวนครั้งในการจัดกิจกรรมนันทนาการ การจัดกิจกรรมควรมีระยะเวลาและจำนวนครั้งในการจัดกิจกรรมที่เหมาะสม ระยะเวลาและจำนวนครั้งในการจัดกิจกรรมนันทนาการที่ผู้ศึกษาได้กำหนดไว้ได้คำนึงถึงการจัดเวลาเรียนของสถานศึกษาด้วย คือได้กำหนดแผนการสอน จำนวน 8 แผน แผนละ 1 คาบ คาบละ 60 นาที สอนสัปดาห์ละ 2 ครั้ง จำนวนครั้ง ที่สอน 16 ครั้ง เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ 3) วิธีการดำเนินกิจกรรม ผู้ศึกษาได้จัดกิจกรรมโดยเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดพฤติกรรมหรือการแสดงออกในด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เสริมสร้างความเข้าใจตนเอง สื่อสาร

ถูกต้องตามกาลเทศะและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และยังได้พบว่าการใช้กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ถ้าได้จัดทำอย่างเหมาะสมแล้ว จะมีส่วนสำคัญมากที่จะช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายให้มีทักษะทางสังคมสูงขึ้นในทุกด้าน ซึ่งจากที่ศึกษา พบว่านักเรียนมีทักษะทางสังคมสูงขึ้น คิดเป็นร้อยละ 92.39 จัดอยู่ในระดับดีมาก เนื่องมาจากผู้ศึกษาได้แบ่งเป็น 7 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการเข้าสู่สังคม การรู้จักตนเอง การสนทนากับผู้อื่น มารยาทการเข้าสังคม การเข้าสมาคมและการรู้จักสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น ทักษะในการทำกิจกรรมหรือทำงานร่วมกับผู้อื่น และการมีคุณธรรมจริยธรรม

นอกจากนี้ยังได้พบอีกว่า การดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมในแต่ละด้านผู้ศึกษาได้ใช้กิจกรรมนันทนาการโดยเน้นการเล่น ตามขั้นตอนที่ระบุในแผนการสอน ได้แก่ 1) การบอกชื่อกิจกรรม 2) การจัดผู้เล่นให้อยู่ในรูปแบบที่ต้องการ 3) การอธิบายวิธีการเล่น กฎ กติกาและการตัดสินใจ 4) การสาธิต 5) การตอบคำถาม และ 6) การทำกิจกรรม ซึ่งขั้นตอนดังกล่าวมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนปรับตัวเข้ากับสังคมได้ดี เพราะการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจะทำให้ให้นักเรียนได้ปะทะสังสรรค์กับเพื่อนในกลุ่ม ใช้ภาษาสื่อสารถูกต้องตามกาลเทศะ เกิดการเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคม รู้จักใช้สิทธิของตนเอง ยอมรับผู้อื่น เคารพกฎกติกาและมีระเบียบวินัย ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะทางสังคม จะเห็นได้ว่านันทนาการเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในยุคปัจจุบัน เพราะการดำเนินชีวิตของคนเราได้เปลี่ยนแปลงไป การพักผ่อน หรือกิจกรรมนันทนาการจึงมีบทบาทและมีความสำคัญกับคนทุกเพศทุกวัย ในวัยเด็กนั้นกิจกรรมนันทนาการหรือการเล่นจะมีความสำคัญมาก เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้ไปด้วย ซึ่งได้สอดคล้องกับ ชอร์ซ ดิเบ็ตเตอร์ อังใน บันเทิง เกิดปรังค์ (2543) ได้กล่าวว่า กิจกรรมนันทนาการเป็นการใช้เวลาว่างนั้นเพื่อประโยชน์และคุณค่าในทางตรงจากการเข้าร่วมกิจกรรม ในวัยเด็กเรียกว่า การเล่น แต่ในวัยหนุ่มสาวจะเรียกว่า นันทนาการ และยังสามารถสอดคล้องกับ ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2548) ได้ให้แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการว่านันทนาการเป็นศาสตร์ที่อาศัยการพัฒนาคุณภาพชีวิต โดยการเข้าร่วมในกิจกรรมที่มีรูปแบบประเภทต่างๆ ที่มีอยู่อย่างมากมายและหลากหลาย ตามความต้องการความสนใจและสมัครใจ และในเวลาว่างหรือในเวลาอิสระ และได้สอดคล้องกับ สมบัติ กาญจนกิจ (2522) ได้กล่าวว่า นันทนาการ ทำให้สดชื่นเสริมสร้างพลังงานขึ้นมาได้ หลังจากการใช้พลังงานแล้วก่อให้เกิดความเหนื่อยเมื่อยล้าทางร่างกาย ทางสมอง และจิตใจ กิจกรรมที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาว่าง จะช่วยขจัดหรือ

ผ่อนคลายความเหนื่อยเมื่อยล้า ทางด้านร่างกายและจิตใจ นันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางกายและจิตใจของบุคคลและสังคม และยังเป็นกิจกรรมต่าง ๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในเวลาว่างโดยไม่มีการบังคับ จะเข้าร่วมด้วยความสมัครใจแล้วส่งผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข รวมทั้งสนุกสนาน หรือความสุขสงบ และกิจกรรมนั้นต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับด้วย เป็นกระบวนการ หรือประสบการณ์ที่ทำให้บุคคลเกิดความสุข โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ ก่อให้เกิดการพัฒนาการ หรือการเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็กที่บกพร่องทางสติปัญญา

และยังได้พบอีกว่ากิจกรรมนันทนาการสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางด้านสติปัญญาได้เป็นอย่างดีได้สอดคล้องกับ ยูเนสโก (2525) มีแนวในการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเด็กพิเศษว่า นันทนาการนั้นมีความสำคัญกับมนุษย์ทุกคนซึ่งไม่ว่าแม้แต่กับคนที่มีความพิการ นันทนาการเป็นกิจกรรมการออกกำลังกายขั้นพื้นฐานอย่างหนึ่ง ที่สมควรจัดให้กับเด็กพิการได้เข้าร่วมเล่น เพราะไม่ต้องใช้ทักษะประกอบมาก แต่เด็กจะได้รับการพัฒนาการทางร่างกายในรูปของการฝึกทักษะการเคลื่อนไหวเบื้องต้น เพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับเด็ก เพื่อเสริมสร้างสมรรถภาพทางร่างกายและพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวของผู้เล่นทุกคนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดทั้งด้านร่างกายและจิตใจ เพื่อเสริมสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างผู้เล่นด้วยกัน เพื่อให้ผู้เล่นทุกคนได้มีการแสดงออกอย่างเต็มที่ตามสภาพความต้องการของแต่ละคน ทำให้เด็กที่มีความพิการหรือบกพร่องมีพัฒนาการทุก ๆ ด้าน เกิดความสุข สนุกสนาน และเพลิดเพลิน ในด้านร่างกายจะมีพัฒนาการดีขึ้น เป็นการบำบัดในส่วนที่บกพร่องได้อย่างหนึ่ง และ มีการปรับตัวเข้าสังคมได้ดีขึ้นและเป็นสุข

2. การใช้เกมเพื่อการพัฒนาทักษะทางสังคม

เกม เป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมนันทนาการ เนื่องจาก เกมเป็น กิจกรรมที่มีความสนุกสนานมีกฎเกณฑ์ กติกา ที่ไม่ซับซ้อน กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเจียบและเกมที่ต้องใช้ความว่องไว เกมต่าง ๆ เหล่านี้ ขึ้นอยู่กับทักษะความว่องไว ความแข็งแรง การเล่นเกมมีทั้งเกมที่เล่นคนเดียว 2 คน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมก็ผ่อนคลายความตึงเครียดและสนุกสนาน บางเกมก็กระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมก็ฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ นอกจากนี้เกมนี่ยังช่วยกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายสนใจร่วมกิจกรรม และร่วมกิจกรรมอย่างสนุกสนาน และสามารถจับทเพลงหรือกติกาต่าง ๆ ได้ดีขึ้น ซึ่งจากการศึกษาในครั้งนี้ พบว่า

เกมมีประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย มีการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ สูงขึ้น ได้แก่ ด้านการเข้าสู่สังคม ด้านการรู้จักตนเอง ด้านการสนทนากับผู้อื่น ด้านมารยาทการเข้าสังคม ด้านการเข้าสมาคม ด้านการรู้จักสร้างมิตรภาพกับผู้อื่น ด้านทักษะในการทำกิจกรรมหรือทำงานร่วมกับผู้อื่น และ ด้านการมีคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งได้สอดคล้องกับ ชาญชัย ศรีไสยเพชร (2525) ได้กล่าวถึงเกม ประกอบการสอนครูผู้สอนคิดหาเกมการเล่นมาประกอบบทเรียนที่สอน เพื่อให้บทเรียนน่าสนใจ น่าเรียนสนุกสนาน เพลิดเพลิน ทั้งยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ง่ายและเร็วอีกด้วย

นอกจากนี้ ยังได้สอดคล้องกับ จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524) ได้ให้กล่าวถึงเกม กิจกรรมทาง พลศึกษาแขนงหนึ่งที่ว่าด้วยการเล่นที่ไม่มีกฎ กติกา สลับซับซ้อนมากนักและเป็นการเล่นที่ ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว เกมเหล่านี้อาจได้แก่ การเล่นเกมทดสอบสมรรถภาพ ตนเอง การเล่นเกมแบบสัตว์ การเล่นเกมประกอบเสียงเพลง และยังได้กล่าวอีกว่าเกมนันทนาการ ได้แก่การเล่นให้เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดและเสริมสร้างมิตรภาพทาง สังคม และ ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2548) ได้กล่าวว่า เกมทำให้เด็กได้รับความสนุกสนาน ร่าเริง ผ่อนคลายอารมณ์ที่ตึงเครียด ทำให้เด็กทุกคนได้ร่วมกิจกรรมทางกายเพื่อส่งเสริมทักษะ ขันมูลฐาน ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ถึงวิธีการทำงานและเล่นร่วมกับคนอื่น ปฏิบัติตาม ระเบียบและรู้จักใช้ความคิดด้วยตนเอง รวมทั้งเปิดโอกาสให้ครูได้ศึกษาถึงพฤติกรรมที่แท้จริง ของเด็กส่งเสริมการเรียนการสอนในวิชาการด้านอื่นๆ โดยการนำเกมเข้าไปสอดแทรกทำให้นักเรียนไม่เบื่อ สร้างความสนใจในการเรียน

และนอกจากนี้ยังได้สอดคล้องกับ วีระ มนัสวานิช (2539) ได้กล่าวว่าเกมมีประโยชน์ ต่อการพัฒนาเด็ก คือ 1) เกมส่งเสริมให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีการผจญภัย มีการปะทะ มีการกระแทก ได้รับความประหลาดใจ เด็กจะเล่นด้วยความสนใจ ตั้งใจ และ เต็มใจ ซึ่งก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินแก่เด็กอย่างเต็มที่ 2) ส่งเสริมประสาทรับ ความรู้สึก การเล่นเกมช่วยให้เด็กเกิดปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้า เช่น การหนี การไล่ การแย่ง การหลบหลีก การระมัดระวัง การเตรียมพร้อม การใช้ไหวพริบ สิ่งเหล่านี้ ถ้าเด็ก ได้เล่นเกมเด็กจะพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว จากเด็กที่เคยทำอะไรเชื่องช้าอืดอาด เฉื่อยช้าจะทำได้ รวดเร็วคล่องแคล่ว และว่องไวขึ้น 3) ช่วยส่งเสริมทางด้านสังคมและสร้างมนุษยสัมพันธ์ เกม เป็นส่วนสำคัญที่แสดงให้เห็นเด่นชัดในการช่วยส่งเสริมทางด้านสังคม เด็กเคยอยู่และเล่นคนเดียวที่บ้าน บุคลิกไม่ค่อยปกติ เด็กขาดการให้ความร่วมมือ แต่เมื่อเด็กได้เล่นเกม เด็กจะให้ความร่วมมือกับคนอื่น และคนอื่นก็ให้ความร่วมมือด้วย เด็กได้เรียนรู้วิธีการทำงาน และการเล่น ร่วมกับคนอื่น เปลี่ยนพฤติกรรมเป็นผู้ที่นิยมชมชอบ ยอมรับในความสามารถของตนเองและ

ผู้อื่น รู้จักปรับปรุงตนเอง มีน้ำใจนักกีฬา การเคารพกฎกติกา ในการเล่น สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างมนุษยสัมพันธ์ เพราะถ้าเด็กคนใดไม่ยอมปฏิบัติตามกฎกติกาในการเล่น เด็กคนนั้นจะถูกขับออกจากกลุ่ม เพื่อนไม่ยอมให้เล่นด้วย การเล่นจึงช่วยให้เด็กสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและสร้างมนุษยสัมพันธ์กับผู้เล่นเป็นอย่างดี 4) ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความกล้าหาญและรู้จักควบคุมตนเอง การเล่นเกมทำให้เด็กมีความตั้งใจในการเล่น มีการคิดหาหนทางและมีความกล้าหาญที่จะเผชิญกับคู่ต่อสู้เพื่อชัยชนะในการทำคะแนน

นอกจากนี้เกมยังช่วยให้เด็กได้รู้จักยับยั้งใจ และควบคุมตัวเอง ไม่ให้ทำสิ่งที่ไม่อยากจะได้ ถ้าหากกระทำการสิ่งนั้นจะถูกลงโทษปรับให้แพ้ ทำให้เพื่อนไม่พอใจเป็นต้น สิ่งเหล่านี้ทำให้เด็กได้พัฒนาด้านจิตใจของตนเอง 5) ช่วยส่งเสริมการทำงานประสานกันระหว่างประสาทและกล้ามเนื้อ การที่ร่างกายมีกลไก สามารถเคลื่อนไหวได้จังหวะ กลมกลื่น สง่างาม ได้ผลดี การเล่นเกมทำให้เด็กได้มีโอกาสฝึกหัด ทำให้การประสานงานระหว่างประสาทกับกล้ามเนื้อสามารถทำงานดีขึ้น ต้องทำเป็นประจำ สม่ำเสมอ จึงจะเกิดการพัฒนา เกิดทักษะ และเกิดการเรียนรู้ เมื่อมีทักษะและเกิดการเรียนรู้ทำให้การเล่นสนุกสนานยิ่งขึ้น 6) ช่วยให้เด็กมีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ การเล่นเกม เด็กจะต้องใช้ร่างกายเป็นสื่อในการเล่น อวัยวะและร่างกายได้เคลื่อนไหวอย่างสม่ำเสมอ ได้รับการบริหารจึงทำให้ร่างกายแข็งแรง มีสุขภาพดี มีพละกำลังที่สมบูรณ์ เกมส่วนมากมักจะให้ประโยชน์แก่ผู้เล่นในด้านนี้มาก 7) ช่วยส่งเสริมให้เด็ก คัดแปลง วัสดุในท้องถิ่นที่มีอยู่ตามธรรมชาติ มาเป็นประโยชน์ในการทำอุปกรณ์การเล่น การที่เด็กรู้จักการคัดแปลงธรรมชาติที่อยู่รอบตัวมาเป็นอุปกรณ์ในการเล่น เป็นการช่วยประหยัดเงินให้พ่อแม่ ไม่ต้องซื้ออุปกรณ์ที่มีราคาแพง ซึ่งผลิตมาจากต่างประเทศ ถ้าเด็กสามารถรู้จักคัดแปลง และประดิษฐ์อุปกรณ์การเล่นได้เอง เป็นการลงทุนน้อย แต่ใช้ประกอบการเล่นเกมได้อย่างสนุกสนานคุ้มค่า 8) ช่วยส่งเสริมสติปัญญาและช่วยพัฒนาสมองของเด็ก การเล่นเกมช่วยให้เด็กได้ใช้ความฉลาดไหวพริบในการเล่น การเล่นเกมบางอย่างก็ต้องใช้ความสามารถทางสมองเป็นหลัก เช่น การเล่นเกมปริศนา การเล่นเกมทายดอกไม้มึ่ สิ่งซึ่งหลักและการเล่นอีกหลายอย่างที่ต้องใช้สติปัญญาในการเล่น การเล่นเกมของเด็กเท่ากับเป็นการฝึกหัดให้เด็กได้ฝึกสมอง ทดลองปัญญา ช่วยให้เด็กฉลาดขึ้น 9) ช่วยส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม การเล่นเกมมีกฎกติกา หรือข้อตกลงในการเล่น กฎกติกาหรือข้อตกลงเหล่านี้เป็นสิ่งที่เด็กสร้างขึ้นเองเพื่อใช้กันในหมู่ผู้เล่นด้วยกัน เด็กทุกคนจะพยายามเล่นตามกฎกติกาข้อตกลงและจะยินยอมรับโทษตามกฎกติกาที่ได้วางไว้โดยไม่มีข้อโต้แย้ง การเคารพกฎกติกาหรือข้อตกลงในการเล่น เท่ากับเด็กเริ่มต้นสร้างคุณธรรมหรือสร้างวินัยขึ้นในตนเองเป็นอย่างดี ควรได้รับการส่งเสริม

นอกจากนี้ผู้ศึกษายังได้พบอีกว่า เกมมีประโยชน์ต่อครูผู้สอนเด็กนักเรียนนักเรียน ที่บกพร่องทางสติปัญญา เช่นทำให้ผู้ศึกษาได้ทราบถึงพฤติกรรมการแสดงออกของเด็กที่แท้จริง เมื่อเด็กได้เล่นเกมเด็กจะแสดงอารมณ์ที่แท้จริงออกมาเช่น โกรธหรือไม่พอใจที่ไม่ชนะ ร้องไห้ เมื่อแพ้ หน้าบึ้งเมื่อเพื่อนชนหรือปะทะ และรู้สึกพอใจเกิดความรู้สึกสนุกสนาน ดีใจ เป็น ไปตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เด็กแสดงออกมาตามภูมิหลังหรือพื้นเพเดิมที่แท้จริง ถ้าปล่อยทิ้งไว้จะเป็นอันตราย หรือเป็นปัญหาในการปรับตัวทางสังคมของเด็กในภายหน้า ผู้ศึกษาจึงได้ใช้เกมสอนซ้ำ ย้ำทวน เพื่อหาทางช่วยเหลือหรือแก้ไขให้ทันและถูกต้องเพื่อให้เด็กจะได้พัฒนาไปในทางที่ดีงามและเป็นที่ยอมรับในสังคมต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ วีระ มนัสวานิช (2539) ได้กล่าวว่า เกมทำให้ครูผู้สอนทราบถึงพฤติกรรมของเด็กที่แท้จริง ครูผู้สอนไม่สามารถทราบได้เมื่อเด็กนั่งเรียนในห้องปกติเด็กคนไหนมีนิสัยใจคอเป็นอย่างไร ใครชอบเก็บตัว ชอบแยกตัวไปจากบ้านเพื่อน ใจน้อย จู้จืด จู้แย ก้าวร้าว แต่เมื่อเด็กได้เล่นเกม เด็กจะพบกับเหตุการณ์ที่สບอารมณ์และไม่สບอารมณ์ ทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน ดีใจ หรือไม่พอใจ ไปตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เด็กแสดงออกมาตามภูมิหลังหรือพื้นเพเดิมที่แท้จริง ถ้าปล่อยทิ้งไว้จะเป็นอันตราย หรือเป็นปัญหาในการปรับตัวทางสังคมของเด็กในภายหน้า ผู้สอนควรหาสาเหตุและหาทางช่วยเหลือหรือแก้ไขให้ทันและถูกต้องเพื่อให้เด็กจะได้พัฒนาไปในทางที่ดีงามและเป็นที่ยอมรับในสังคมต่อไป

3. การใช้ทฤษฎีการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม

ผู้ศึกษาได้พบว่า การเล่นของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเป็นการเล่นที่เลียนแบบ และเป็นการเล่นที่ครูจะต้องใช้ทฤษฎีการเล่นและเทคนิคการสอนที่หลากหลายและยืดหยุ่นในกฎและกติกา และมีความอดทนพฤติกรรมและอารมณ์ นักเรียนกลุ่มนี้จะมีพลังงานอยู่ในตัวค่อนข้างมากไม่มีทักษะในการทรงตัว และการเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาจะล่าช้ากว่าเด็กปกติทั่วไป ครูผู้สอนจะต้องนำทฤษฎีที่หลากหลายนำมาประกอบการเล่น กิจกรรมนันทนาการ ดังที่ สุชา จันทรเฒ (2543) ได้กล่าวว่า การเล่นเป็นการระบายพลังงานที่เหลือ เนื่องจากในวัยเด็กไม่ต้องคิดในเรื่องต่างๆ มากไม่ต้องวิตกในเรื่องการงาน เด็กมีพลังงานเหลืออยู่มาก ดังนั้นการเล่นจึงเป็นการระบายพลังงานที่เหลืออยู่ในตัวเด็กเป็นไปตามธรรมชาติ เพื่อเขาจะได้เจริญเติบโตต่อไป และยังได้กล่าวอีกว่า การเล่นเป็นการหาความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เด็กๆ มักจะใช้ชีวิตในวันหนึ่งๆ ด้วยการเล่นอย่างสนุกสนาน การเล่นจึงเป็นการพักผ่อนหย่อนใจของเด็ก ทำให้รู้สึกสดชื่น เบิกบาน ไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อยเท่ากับการทำงาน ถึงแม้จะต้องออกแรงเหมือนกัน การเล่นเป็นการเลียนแบบบรรพบุรุษ เด็กมักจะเล่นอะไร

ตามอย่างพ่อ แม่ หรือผู้ที่เด็กเคยเห็นมา เช่น เด็กผู้หญิงชอบเล่นตุ๊กตา หรือ หุ่นขี้ผึ้ง ทั้งนี้เพราะเห็นแม่หรือผู้หญิงชอบเลี้ยงเด็กและหุ่นขี้ผึ้งซึ่งเป็นประหนึ่งการเตรียมกิจกรรมสำหรับอนาคต และการเล่นเป็นการชดเชยสิ่งที่ขาดไป เด็กบางคนไม่สมหวังในเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็จะแสดงออกมาโดยการเล่น เช่น เด็กผู้หญิงบางคนอยากมีน้องอู๋แต่ไม่มี ก็จะหาตุ๊กตามาเล่นสมมติเป็นน้อง เอามาอู๋ อาน้ำ ป้อนข้าว เป็นต้น ส่วนเด็กผู้ชายบางคนอยากเป็นทหารแต่ตัวเป็นไม่ได้ ก็จะสมมติให้ตุ๊กตาเป็นพลทหาร ตัวเองทำหน้าที่ออกคำสั่งบัญชาตามแบบทหาร

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. กิจกรรมนันทนาการเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมสามารถนำไปใช้ได้กับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กลุ่มเรียนได้ ที่มีความสามารถในการทำกิจกรรมต่างๆได้ด้วยตนเอง รวมถึงสามารถพูด อ่าน เขียน สื่อสารกับผู้อื่นได้เข้าใจ ซึ่งทั้งนี้ต้องกำหนดเนื้อหาสาระ และรูปแบบการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. ในการพัฒนาทักษะสังคมกลุ่มเป้าหมาย 1 ใน 8 คน ที่มีค่าเฉลี่ยก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการนักเรียนรวม 22.86 อยู่ในระดับปรับปรุง หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแล้วมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นรวม 66.25 อยู่ในระดับปานกลาง ดังนั้นกลุ่มเป้าหมายรายนี้ ควรได้รับการพัฒนาทักษะสังคมโดยจัดกิจกรรมนันทนาการอย่างต่อเนื่อง คาดว่าพัฒนาทักษะทางสังคมจะมีแนวโน้มค่าเฉลี่ยสูงขึ้น ซึ่งผู้นำกิจกรรมหรือผู้สอน ต้องมีทักษะในการที่จะนำกิจกรรมเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความสนุกสนานเป็นที่พอใจแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้นำกิจกรรมหรือผู้สอน ควรมีลักษณะดังนี้

1) มีความรู้ ความเข้าใจในเกมที่นำมาเล่นเป็นอย่างดีและสามารถดัดแปลงเกมให้เหมาะสมกับสภาพความต้องการของผู้เล่นได้

- 2) มีความรู้ด้านจิตวิทยาเกี่ยวกับการพัฒนาการของมนุษย์และจิตวิทยาเด็กพิเศษ
- 3) มีมนุษยสัมพันธ์ดี สามารถเข้ากับบุคคลทุกระดับ
- 4) เป็นผู้นำที่ดี สามารถเป็นตัวอย่างให้กับผู้ร่วมเล่นได้
- 5) มีความเป็นกันเอง อารมณ์แจ่มใส ร่าเริง
- 6) มีความยุติธรรม ไม่ลำเอียงในการตัดสินเกม
- 7) สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี

3. ควรมีการจัดกิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมอย่างต่อเนื่อง โดยนำมาใช้กับนักเรียนทุกช่วงชั้น เพื่อเตรียมนักเรียนที่จะจบการศึกษาให้กลับไปใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับสังคมได้อย่างปกติสุข

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรมีการจัดกิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กลุ่มเรียนได้ อย่างต่อเนื่อง
2. ควรมีการจัดกิจกรรมนันทนาการ เพื่อพัฒนาทักษะทุกด้านของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
3. รูปแบบการจัดกิจกรรม ควรเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกความเป็นผู้นำผู้ตาม มีโอกาสแสดงออกอย่างอิสระ
4. ควรจัดให้นักเรียนปกติกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เพื่อให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถปรับตัวเข้ากับนักเรียนปกติได้ดี และทำให้นักเรียนปกติสนุกด้วย พร้อมศึกษาผลการใช้กิจกรรมนันทนาการระหว่างนักเรียนปกติกับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม