

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ มีวัตถุประสงค์ เพื่อ (1) สร้างโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ (2) พัฒนาโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ (3) ศึกษาผลการใช้โปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ

วิธีดำเนินการวิจัย เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development _ R&D) ในแบบของการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ทั้งการวิจัยเอกสาร (Documentary Research) และการวิจัยภาคสนาม (Field Research) ดำเนินการวิจัย 3 ขั้นตอน (1) สร้างโปรแกรม (2) พัฒนาโปรแกรม (3) ศึกษาผลการใช้โปรแกรม

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้สูงอายุในชมรมสถานีกาชาดที่ 7 และ ผู้สูงอายุที่เป็นสมาชิกอยู่ในชมรมผู้สูงอายุ กศน. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดอุบลราชธานี ที่มีความสนใจและสมัครใจเข้าเรียนรู้ตามโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ สำหรับทดลองใช้จำนวน 20 คน สำหรับศึกษาผลการใช้โปรแกรม จำนวน 30 คน โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างเจาะจง (purposive sampling) ได้แก่ กลุ่มผู้สมัครเข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) โปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ 2) แบบสอบถาม เรื่อง ผลของโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุที่มีต่อคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ และ 3) แบบสอบถาม เรื่อง ความพึงพอใจต่อโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุที่มีต่อคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ

เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ สังกศัตร์ ประชุมกลุ่ม และใช้แบบสอบถาม (วัดคุณภาพชีวิตและความพึงพอใจ) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ (frequency) และค่าร้อยละ (percentage) การหาค่าเฉลี่ย (mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

สรุป

1. การสร้างโปรแกรม โปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องการสร้างโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ นำมาเป็นกรอบในการสร้างโปรแกรม ได้แก่ (1) แนวคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ (2) แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการ (3) แนวคิดเกี่ยวกับโปรแกรมและการสร้างโปรแกรมนันทนาการ (4) แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะประดิษฐ์ (5) แนวคิดเกี่ยวกับคุณภาพชีวิต (6) แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

กรอบความคิดในการสร้างโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ มีส่วนประกอบของกรอบคิด ดังนี้ (1) วิเคราะห์เนื้อหากิจกรรม (2) เลือกวัสดุอุปกรณ์ในการประดิษฐ์ (3) เลือกชิ้นงานศิลปะประดิษฐ์ (4) ทดลองประดิษฐ์ชิ้นงานนั้น ๆ มีแผนการดำเนินการสร้างโปรแกรม ประกอบด้วย (1) กำหนดวัตถุประสงค์ (2) แนวทางการจัดกิจกรรม (3) แนวทางการประเมินผล

1. กรอบแนวคิดในการสร้างโปรแกรม ประกอบด้วย

1.1 สภาพปัญหาความจำเป็นในการจัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุโดยใช้โปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ

1.2 หลักการของโปรแกรม เป็นโปรแกรมนันทนาการที่สามารถพัฒนาสุขภาพจิตและสภาวะทางสังคมของผู้สูงอายุได้

1.3 วัตถุประสงค์ของโปรแกรม คือ เพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตและสภาวะทางสังคม และส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ของผู้สูงอายุโดยใช้ศิลปะประดิษฐ์

1.4 หัวข้อกิจกรรมภายในโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ 12 กิจกรรม

1.5 ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมโดยกำหนดเวลาที่ยืดหยุ่นตามความต้องการของผู้สูงอายุ

1.6 รูปแบบและลักษณะการจัดโปรแกรม เป็นรูปแบบการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย โดยการจัดประสบการณ์ บุคคล และแหล่งเรียนรู้ให้ง่ายต่อการเรียนรู้ของผู้สูงอายุ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ โดยเน้นความผ่อนคลายสอดคล้องกับสภาพร่างกายของผู้สูงอายุ

1.7 การประเมินผล ไม่เน้นการประเมินทักษะปฏิบัติ แต่เน้นการประเมินเฉพาะด้านจิตใจและสภาวะทางสังคมของผู้สูงอายุหลังเสร็จสิ้นโปรแกรม

2. การสร้างโปรแกรม ฉบับร่าง

โครงสร้างของโปรแกรม ประกอบด้วย 1) ชื่อโปรแกรม 2) วัตถุประสงค์ 3) กลุ่มเป้าหมาย 4) หัวข้อกิจกรรม 5) จำนวนชั่วโมงที่จัดกิจกรรม 6) วันและเวลาในการจัดโปรแกรม 7) สถานที่ 8) ลักษณะการจัดกิจกรรม และ 9) ตารางการจัดโปรแกรม

หัวข้อกิจกรรม 12 กิจกรรม ประกอบด้วย (1) การประดิษฐ์พานรองพระจากใบยางพารา (2) การประดิษฐ์ที่คาดผมดอกบัวจากเศษผ้า (3) การประดิษฐ์ถุงบุหงารำไปดอกไม้สด (4) การประดิษฐ์ตุ้มดอกกุหลาบ (5) การประดิษฐ์ชั้นหมากเบ็งใบตอง (6) การประดิษฐ์กิ๊บรูปหมวกจากผ้าขูดน้ำและเศษผ้า (7) การประดิษฐ์ผ้าเช็ดหน้ารูปสัตว์ (8) การประดิษฐ์ของชำร่วยขนมสอดไส้ (9) การประดิษฐ์กิ๊บติดผมดอกบานชื่นจากเศษผ้า (10) การประดิษฐ์ของชำร่วยข้าวต้มมัด (11) การประดิษฐ์เหรียญไปรษณียบัตร และ (12) การประดิษฐ์ร่มการบูรจากผ้าโปร่ง

ในแต่ละหัวข้อกิจกรรม ประกอบด้วย 1) สาระสำคัญ 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) ขั้นตอนการจัดกิจกรรม (1) ขั้นนำ (2) ขั้นจัดการเรียนรู้ (3) ขั้นสรุป 4) สื่อการเรียนรู้ 5) การวัดและประเมินผล 6) บันทึกผลการจัดการเรียนรู้ และ 7) ใบความรู้

2. การพัฒนาโปรแกรม โปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ

หลังจากสร้างโปรแกรม ฉบับร่าง ซึ่งประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ขึ้นแล้ว ได้ทำการตรวจสอบคุณภาพโปรแกรมฉบับร่าง โดยการประเมิน 2 ลักษณะ คือการประเมินความเหมาะสมและการประเมินความสอดคล้องของโปรแกรม และการทดลองใช้โปรแกรม

ตรวจสอบโปรแกรมโดยผู้เชี่ยวชาญ เป็นการประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมและการประเมินความสอดคล้องของโปรแกรม โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาและนันทนาการ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยและการวัดและประเมินผล การศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะประดิษฐ์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตและพัฒนาสื่อการศึกษา ผลการประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.35$, $\sigma = .09$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ถึงมากที่สุด ผลการประเมินความสอดคล้องโครงสร้างโปรแกรม พบว่า โดยภาพรวม มีความสอดคล้องกัน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง 0.60 - 1.00 และค่าดัชนีความสอดคล้องโดยรวมทั้งฉบับ ได้ 0.94

พัฒนาโปรแกรม ด้วยการตรวจสอบของการใช้โปรแกรม ครั้งที่ 1 กับผู้สูงอายุ จำนวน 1 คน เพื่อศึกษาความเหมาะสม สภาพปัญหา ข้อบกพร่องต่าง ๆ ของโปรแกรมและกระบวนการจัดกิจกรรม และความยากง่ายของชิ้นงานศิลปะประดิษฐ์ และทดลองการใช้โปรแกรม ครั้งที่ 2 กับกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุ จำนวน 20 คน จากชมรมผู้สูงอายุสถานีกาชาดที่ 7 อำเภอเมืองอุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี

ผลการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ หลังจากที่ได้มีการปรับปรุงให้สมบูรณ์แล้ว พบว่า โปรแกรมมีองค์ประกอบและรายละเอียดเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย หัวข้อ (เนื้อหา) การจัดกิจกรรมนันทนาการ จำนวนชั่วโมง ระยะเวลา สถานที่ ลักษณะการจัดกิจกรรม และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

ชื่อโปรแกรม

โปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตของผู้สูงอายุ
2. เพื่อส่งเสริมสภาวะทางสังคมของผู้สูงอายุ
3. เพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ของผู้สูงอายุโดยใช้ศิลปะประดิษฐ์

กลุ่มเป้าหมาย

ผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุ หรือในชมรมต่าง ๆ หรือในชุมชน ที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปี ขึ้นไป สามารถเดินทางมาเข้าร่วมกิจกรรมตามโปรแกรม ได้

หัวข้อกิจกรรม

ในการจัดโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ ประกอบด้วย 12 กิจกรรม ดังนี้

1. การประดิษฐ์พานรองพระจากใบยางพารา
2. การประดิษฐ์ที่คาดผมดอกบัวจากเศษผ้า
3. การประดิษฐ์หมอนเครื่องหอม
4. การประดิษฐ์ตุ้มดอกกุหลาบ
5. การประดิษฐ์ชั้นหมากเบ็งจิวจากกระดาษเรนโบว์
6. การประดิษฐ์ผ้าเช็ดหน้ารูปสัตว์
7. การประดิษฐ์กิ๊บรูปหมวกจากผ้าขูดน้ำและเศษผ้า
8. การประดิษฐ์ของชำร่วยขนมสอดไส้
9. การประดิษฐ์กบติดผมดอกบานชื่นจากเศษผ้า
10. การประดิษฐ์ของชำร่วยข้าวต้มมัด
11. การประดิษฐ์พวงกุญแจจากรังไหม
12. การประดิษฐ์ร่มการบูรจากผ้าโปร่ง

จำนวนชั่วโมงที่จัดโปรแกรม

ชั่วโมงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในโปรแกรม เป็นชั่วโมงเรียนรู้และฝึกปฏิบัติ ตามโปรแกรม ทั้งหมด จำนวน 24 ชั่วโมง

วัน เวลา

ดำเนินการจัดกิจกรรมตามโปรแกรมให้ครบทั้ง 12 กิจกรรม วันและเวลาที่จัดให้เป็นไปตามความเหมาะสมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย อาจจัดเป็น เดือนละ 1 ครั้ง ต่อ 1 กิจกรรม สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ต่อ 1 กิจกรรม หรือ 2 สัปดาห์ต่อ 1 ครั้ง ต่อ 1 กิจกรรม

สถานที่

สถานที่ตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย หรือผู้จัดโปรแกรมกำหนดตามความเหมาะสม

ลักษณะการจัดกิจกรรม

เป็นการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย โดยการจัดประสบการณ์ บุคคล และแหล่งเรียนรู้ ให้ง่ายต่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ

ตารางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ตารางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายในโปรแกรม ดำเนินการ 12 กิจกรรม มีหัวข้อการจัดกิจกรรมนั้นหนทางการ 12 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมใช้เวลาดำเนินการ 120 นาที โดยมีลักษณะกิจกรรมเป็นการชี้แจงวัตถุประสงค์ การให้ความรู้ แนะนำอุปกรณ์วิธีใช้ สาธิตการประดิษฐ์ ฝึกปฏิบัติการประดิษฐ์ และสรุปผล

3. ผลการใช้โปรแกรม

ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมเรียนรู้ตามโปรแกรม ทั้งหมดเป็นหญิงและมีอาชีพเดิมรับราชการ ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 60 - 69 ปี (ร้อยละ 70) รองลงมามีอายุระหว่าง 70 - 79 (ร้อยละ 23.33) และมีอายุ 80 ปีขึ้นไปเพียง 2 คน (ร้อยละ 6.67) ส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรส (ร้อยละ 46.67) รองลงมา มีสถานภาพหม้ายและมีสถานภาพโสด (ร้อยละ 23.33 และ 20.00 ตามลำดับ) มีสถานภาพหย่าร้างแยกกัน 3 คน (ร้อยละ 10.00) เกินกว่าครึ่ง จบการศึกษาระดับปริญญาตรี (ร้อยละ 56.67) ประมาณสองในสี่ จบการศึกษาระดับอนุปริญญา (ร้อยละ 26.67) และมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 5 คน (ร้อยละ 16.67) และส่วนใหญ่เป็นสมาชิกในชมรมมาเป็นระยะเวลา 3 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 66.67) รองลงมา ระยะเวลา 1 - 2 ปี (ร้อยละ 26.67) และน้อยกว่า 1 ปี จำนวน 2 คน (ร้อยละ 6.67)

3.1 คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ

คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุโดยรวม พบว่า ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมตามโปรแกรม มีความคิดเห็นว่าโปรแกรมนี้หนทางการศิลปะประดิษฐ์มีผลต่อคุณภาพชีวิตโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.61 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.27 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 2 ด้าน คือ ด้านสุขภาพจิต ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.61 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.26 และสภาวะทางสังคม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.62 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.31

3.2 ความพึงพอใจของผู้สูงอายุ

ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ โดยรวม พบว่า ผู้สูงอายุมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์ สำหรับผู้สูงอายุโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.54 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.34 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 2 ด้าน คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.37 และด้านหัวข้อกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.39

3.3 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นอื่น ๆ

ส่วนใหญ่มีข้อเสนอแนะว่า ควรเพิ่มเวลาให้มีการจัดประกวดผลงาน และควรมีกิจกรรมแบบนี้บ่อย ๆ และตลอดไป ควรเพิ่มอุปกรณ์จัดอุปกรณ์ให้ได้ครบ นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะว่าควรสอนการประดิษฐ์ดอกบัวด้วยผ้ากาบบัว และควรเพิ่มการจัดดอกไม้สด

ข้อความคิดเห็นอื่น ๆ เห็นว่ากิจกรรมนี้ได้ประโยชน์มากได้พบปะสังสรรค์ทำให้มีสุขภาพจิตดี ได้รับความรู้และสนุกสนานดี ทำให้มีสมาธิ ได้ทำงานร่วมกันทำให้เป็นการฝึกสายตา กล้ามเนื้อ พัฒนาปลายประสาทนี้ นำไปใช้เป็นของชำร่วยและของที่ระลึกได้ มีความภูมิใจที่ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ นำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันทำเป็นของที่ระลึกในงานบุญและประดับรถยนต์ และใช้เป็นอาชีพเสริมได้และนำไปสอนลูกหลานเป็นแนวทางประกอบอาชีพ ทำธุรกิจเชิงพาณิชย์ได้

อภิปรายผล

จากการสรุปผลวิจัยการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ ผู้วิจัยมีประเด็นที่จะอภิปรายดังนี้

1. การสร้างโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ ฉบับร่างผู้วิจัยสร้างโดยสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้สูงอายุ แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการ แนวคิดเกี่ยวกับโปรแกรมและการสร้างโปรแกรม นันทนาการ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะประดิษฐ์ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ ประกอบกับการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการจัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อนำมาสร้างเป็นกรอบแนวคิด ดังนี้ (1) วิเคราะห์เนื้อหากิจกรรม (2) เลือกวัสดุอุปกรณ์ในการประดิษฐ์ (3) เลือกชิ้นงานศิลปะประดิษฐ์ (4) ทดลองประดิษฐ์ชิ้นงานนั้น ๆ สอดคล้องกับแนวคิดของ Boyle (1981, อ้างใน จุฬารัตน์ เพชรวิเศษ, 2554) ได้นำเสนอกระบวนการพัฒนาโปรแกรมเชิงพัฒนาที่มีลักษณะสำคัญที่กำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรม เริ่มจากสภาพความต้องการและปัญหาชุมชน โดยกำหนดขั้นตอนการพัฒนาไว้ 8

ขั้นตอนคือ 1) การกำหนดพื้นฐานสำหรับโปรแกรม 2) การวิเคราะห์สถานการณ์สำหรับชุมชน และกลุ่มผู้รับบริการ 3) การพิจารณาผลที่พึงประสงค์ 4) การกำหนดแหล่งทรัพยากร และการสนับสนุน 5) การสร้างแผนการเรียนรู้ 6) โปรแกรมการปฏิบัติงาน 7) ความน่าเชื่อถือของการใช้ทรัพยากร 8) การรายงานค่าของโปรแกรม สอดคล้องกับ เอนก หงษ์ทองคำ (เอนก หงษ์ทองคำ, 2542) ได้นำเสนอลำดับขั้นตอนและองค์ประกอบการสร้างโปรแกรม นันทนาการ ที่ต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรมให้ชัดเจน ศึกษารายละเอียดของสมาชิก ความสนใจ สภาพสิ่งแวดล้อมและแนวโน้มของชุมชน สํารวจสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก และการกำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา และสอดคล้องกับ แนวคิดของ Keller and Osgood (Keller and Osgood, 1987) ที่กล่าวว่า วิธีการออกแบบ โปรแกรมอย่างมีส่วนร่วมของผู้สูงอายุ ทำให้ผู้สูงอายุเกิดการใช้อำนาจของตนเอง ทำให้เกิดความมั่นใจ การให้ความรู้สึกที่มั่นคงเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของโปรแกรมและผลลัพธ์ของ โปรแกรม ส่งเสริมทัศนคติในแง่บวก พัฒนาทักษะต่างๆ และสนับสนุนให้เกิดการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม โปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ มีแผนการดำเนินการสร้าง กิจกรรมภายในโปรแกรม คือ 1) กำหนดวัตถุประสงค์ 2) แนวทางการจัดกิจกรรม และ 3) แนวทางการประเมินผล จนได้โครงสร้างของโปรแกรม นันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ ฉบับร่าง ประกอบด้วย 1) ชื่อโปรแกรม 2) วัตถุประสงค์ 3) กลุ่มเป้าหมาย 4) หัวข้อ ภายในโปรแกรมสำหรับการจัดกิจกรรม จำนวน 12 กิจกรรม ซึ่งในแต่ละกิจกรรมประกอบด้วย (1) สารสำคัญ (2) จุดประสงค์การเรียนรู้ (3) ขั้นตอนการจัดกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วย ขั้นนำ ขั้นจัดการเรียนรู้ และขั้นสรุป (4) สื่อการเรียนรู้ (5) การวัดและประเมินผล (6) บันทึกผลการจัดการเรียนรู้ และ (7) ใบความรู้ 5) จำนวนชั่วโมงที่จัดกิจกรรม 6) วันและเวลาในการจัด กิจกรรมตามโปรแกรม 7) สถานที่ 8) ลักษณะการจัดกิจกรรม 9) ตารางการจัดกิจกรรมตาม โปรแกรม

2. การพัฒนาโปรแกรม นันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ ผู้วิจัย นำโปรแกรม นันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ ฉบับร่าง ตรวจสอบคุณภาพของ เครื่องมือ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน การประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมฉบับร่าง โดยพิจารณาสภาพปัญหาความจำเป็น ปรัชญาของโปรแกรม วัตถุประสงค์ของโปรแกรม หัวข้อ โปรแกรม วันเวลาในการจัดกิจกรรม รูปแบบและลักษณะการจัดกิจกรรม และการประเมินผล ผลการประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมฉบับร่าง พบว่า ภาพรวม โปรแกรมมีความเหมาะสม ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.35$, $\sigma = .09$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีความเหมาะสม ในระดับมาก ถึงมากที่สุด และการประเมินความสอดคล้องของโปรแกรมฉบับร่าง และ เครื่องมือวิจัย โดยพิจารณาแต่ละองค์ประกอบ ได้แก่ สภาพปัญหาความจำเป็นในการจัด กิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ หลักการ วัตถุประสงค์ หัวข้อโปรแกรม วันเวลาในการจัดกิจกรรม รูปแบบและลักษณะการจัดกิจกรรม และการประเมินผล ผลการประเมินความสอดคล้อง

โครงสร้างโปรแกรม พบว่า ทุกข้อมีความสอดคล้องกัน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ระหว่าง 0.60- 1.00 ผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงโปรแกรมฉบับร่าง เพื่อให้มีคุณภาพมากและมีความเหมาะสมมากที่สุด จากนั้นนำไปทดลองใช้กับผู้สูงอายุ ครั้งที่ 1 จำนวน 1 คน วันละ 1 กิจกรรม รวม 12 วัน เพื่อให้โปรแกรมมีความสมบูรณ์มากที่สุด ในด้านการใช้คำและลำดับขั้นตอนของแต่ละกิจกรรมภายในโปรแกรมทั้ง 12 กิจกรรม ประกอบกับการเตรียมความพร้อมของวิทยากร จากนั้นนำโปรแกรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุ จำนวน 20 คน พบว่า ผู้สูงอายุสามารถดำเนินกิจกรรมตามโปรแกรมนั้นทนทานการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุได้ตลอดโปรแกรม โดยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมในโปรแกรม 3 กิจกรรม คือ การประดิษฐ์ถุงบุหจกไม้สด การประดิษฐ์ชั้นหมากเบ็งใบตอง และการประดิษฐ์เหรียญโปรยทาน มีขั้นตอนที่ยุ่งยากเกินไป ไม่เหมาะสม ผู้สูงอายุบางรายทำกิจกรรมด้วยความเครียด สอดคล้องกับแนวคิดของวรรณนิภา บุญระยอง (วรรณนิภา - บุญระยอง, 2542) ในการจัดกิจกรรมให้กับผู้สูงอายุ ต้องจัดให้สอดคล้องกับศักยภาพของผู้สูงอายุให้มากที่สุด กิจกรรมที่ยุ่งยากเกินไปอาจจะไม่ทำเลย ไม่ก่อให้เกิดแรงจูงใจให้อยากทำ ส่วนกิจกรรมที่ยุ่งยากเกินไปก็จะได้รับการปฏิเสธหรือสร้างความคับข้องใจให้ผู้สูงอายุได้ ดังนั้นต้องประยุกต์กิจกรรมให้เหมาะสม ซึ่งจะสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้สูงอายุมีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดความตระหนักเห็นคุณค่าและความสามารถของตนเอง ส่วนกิจกรรมการประดิษฐ์ชั้นหมากเบ็งใบตอง ขั้นตอนการประดิษฐ์ใช้เวลานาน ขอให้ปรับเปลี่ยนวัสดุอุปกรณ์ใหม่สำหรับระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมในโปรแกรม คือ 2 ชั่วโมงในแต่ละกิจกรรม มีความเหมาะสม เอกสารประกอบการดำเนินกิจกรรมมีความเหมาะสม และควรให้เพิ่มขนาดตัวหนังสือ และภาพประกอบกิจกรรมควรเป็นรูปสี่ สอดคล้องกับแนวคิดของ กชกร สังขชาติ (กชกร สังขชาติ, 2536) ที่กล่าวว่า สำหรับการเรียนการสอนที่นำมาใช้สอนผู้สูงอายุ เช่น เอกสารของจริง รูปภาพ หรือสัญลักษณ์ ควรเป็นสื่อที่มีขนาดใหญ่ที่ผู้สูงอายุมองเห็นได้ง่าย และสื่อความหมายได้ชัดเจน ระยะเวลาที่ใช้ในการสอนนั้นแต่ละครั้งควรใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง 40 นาที ซึ่งเป็นระยะเวลาที่เหมาะสมกับผู้เรียน ความพึงพอใจในภาพรวมของโปรแกรม อยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากผู้สูงอายุเข้าร่วมกิจกรรมฟรี ทำเสร็จได้ชิ้นงานกลับไปบ้านไปให้ลูกหลาน หรือบางรายสามารถนำไปทำเป็นงานอดิเรก ทำชิ้นงานเพื่อไปมอบให้กับผู้อื่น หรือนำไปสอนผู้อื่นต่อ ทำให้รู้สึกว่าคุณค่า ได้มีโอกาสมาพบปะเพื่อนและทำกิจกรรมที่ตนเองชอบร่วมกัน

3. การศึกษาผลการใช้โปรแกรมนั้นทนทานการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ ผู้วิจัยจำแนกการอภิปรายเป็น 2 ส่วน คือ

3.1 คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ โดยรวม พบว่า ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมตามโปรแกรม มีความคิดเห็นว่าโปรแกรมนั้นทนทานการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุมีผลต่อคุณภาพชีวิตโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = .27) โดยด้านสุขภาพจิต

อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.61$, S.D. = .26) และด้านสภาวะทางสังคมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 3.62$, S.D. = .31) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ โปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ มีขั้นตอนการการสร้างสรรค์ การพัฒนาและทดลองใช้อย่างต่อเนื่องและนำผลการทดลองมาปรับปรุงโดยมีผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำปรึกษา เสนอแนะทุกขั้นตอน ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ทำให้ผู้สูงอายุมีความสุข มีสมาธิมากขึ้น เกิดการผ่อนคลาย รู้สึกเพลิดเพลิน รู้สึกว่าชีวิตของท่านมีความหมาย รู้สึกประสบความสำเร็จ รู้จักตนเองและยอมรับในตนเองมากขึ้น รู้สึกภูมิใจในตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของสมบัติ กาญจนกิจ (สมบัติ - กาญจนกิจ, 2542) ได้อธิบายว่านันทนาการสามารถพัฒนาอารมณ์สุขและเป็นกระบวนการที่พัฒนาอารมณ์สุขของบุคคลและชุมชนโดยอาศัยกิจกรรมต่าง ๆ เป็นสื่อกลางในช่วงเวลาว่าง การเข้าร่วมกิจกรรมต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจ และพรทิวท์ หมวดใหม่ (พรทิวท์ หมวดใหม่, 2553) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลอันเกิดจากการจัดกิจกรรมพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุตามมาตรฐานของกรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น พบว่า การจัดกิจกรรมด้านนันทนาการส่งผลดีต่อร่างกายและจิตใจของผู้สูงอายุในชุมชน ทำให้ไม่รู้สึกว่าเหวและรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่ามากขึ้น นอกจากนี้ โปรแกรมยังทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกดีในการได้เข้าร่วมกิจกรรมกับผู้อื่น ได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น รู้สึกว่าไม่ถูกแยกตัวออกจากบุคคลรอบข้าง รู้สึกพอใจที่คนอื่นชวนท่านทำกิจกรรมด้วย ทำให้เข้าใจบุคคลอื่นมากขึ้น สามารถปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นได้ มีโอกาสปฏิบัติกิจกรรมร่วมกับบุคคลอื่น ได้พูดคุยกับบุคคลอื่นได้มากขึ้น สามารถพูดคุยกับบุคคลอื่นได้นานขึ้น สามารถถ่ายทอดความรู้สึกให้บุคคลอื่นเข้าใจได้ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคนอื่นในระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมได้ มีโอกาสได้ช่วยเหลือผู้อื่นในระหว่างการทำกิจกรรม มีความกระตือรือร้นที่จะเข้าร่วมกิจกรรมกับบุคคลอื่น มีการวางแผนในการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น สอดคล้องกับ ศุภกร รุ่งอุดม (ศุภกร รุ่งอุดม, 2547) กล่าวว่า ความต้องการทางด้านสังคมของผู้สูงอายุ ได้แก่ ต้องการได้รับความสนใจ ต้องการมีส่วนร่วมในสังคม ต้องการช่วยเหลือและมีบทบาทในสังคม

3.2 ความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ โดยรวม พบว่า ผู้สูงอายุมีความพึงพอใจต่อโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = .34) โดยด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = .37) และด้านหัวข้อกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = .39) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ โปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ เป็นกิจกรรมที่มีสื่อ/ใบความรู้ ทันสมัย อ่านเข้าใจง่าย ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ มีวัสดุอุปกรณ์ในการจัดกิจกรรมเพียงพอ เหมาะสมกับการใช้งาน วิทยากร/ผู้จัดกิจกรรม มีอรรถยาศัย น้ำใจดี มีจิตบริการและส่งเสริมการเรียนรู้ มีบรรยากาศและสถานที่ในการจัดกิจกรรมเอื้อต่อการเรียนรู้ ความรู้ที่ได้รับสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ สามารถนำไปใช้ประกอบอาชีพเสริมได้ และมีหัวข้อกิจกรรมที่ตรงกับความต้องการของ

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม หลากหลายสามารถเลือกดำเนินกิจกรรมได้ทุกกิจกรรม สอดคล้องกับ สุพิชชา ชุ่มภาณี (สุพิชชา ชุ่มภาณี, 2551) การสร้างโปรแกรมนันทนาการโดยผู้วิจัยสร้างจากความต้องการของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย ความสนใจ ความต้องการ ทักษะ ทำให้ผู้เข้าร่วมโปรแกรมมีความรู้สึกกว่าตนเองมีความเป็นเจ้าของโปรแกรม ทำให้ผู้สูงอายุมีความพึงพอใจต่อโปรแกรม ประกอบกับการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ ผู้วิจัยสำรวจความต้องการและรับสมัครสมาชิกที่สนใจเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้ผู้สูงอายุได้มีโอกาสพิจารณาโปรแกรมด้วยตนเอง สอดคล้องกับการอธิบายของ Keller and Osgood (Keller and Osgood, 1987) ที่กล่าวว่า วิธีการออกแบบโปรแกรมอย่างมีส่วนร่วมของผู้สูงอายุ ทำให้ผู้สูงอายุเกิดการใช้อำนาจของตนเอง ทำให้เกิดความมั่นใจ การให้ความรู้สึกที่มั่นคงเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของโปรแกรมและผลลัพธ์ของโปรแกรม ส่งเสริมทัศนคติในแง่บวก พัฒนาทักษะต่าง ๆ และสนับสนุนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม นอกจากนี้ยังพบว่า มีผู้สนใจเข้ารับบริการโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ เป็นผู้หญิง ร้อยละ 100 อันเนื่องมาจาก กิจกรรมนันทนาการประเภทศิลปะประดิษฐ์ เป็นกิจกรรมที่ผู้หญิงพึงพอใจมากกว่าเพศชาย สอดคล้องกับงานวิจัยของจิราพัทธ์ แก้วศรีทอง (จิราพัทธ์ แก้วศรีทอง, 2553) ศึกษาผลการใช้โปรแกรมการฝึกอบรมเรื่องศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุในศูนย์พัฒนาการจัดสวัสดิการสังคมผู้สูงอายุบ้านบางแค กรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยคือผู้ที่สนใจและสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม ส่วนกิจกรรมที่ใช้การปฏิบัติ ได้แก่ การตกแต่งถุงผ้าลดโลกร้อน การจัดดอกไม้บูชาพระ การ์ดแทนใจ กระเช้าอวยพร พวงกุญแจจากเศษผ้า โคมบายแขวนรูป การพับผ้าเช็ดหน้า และการประดิษฐ์เข็มกลัด ซึ่งเมื่อวิเคราะห์จากข้อมูล พบว่า ผู้สูงอายุที่สมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมเป็นเพศหญิงทั้งหมด

โดยสรุป โปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ เป็นการพัฒนาโปรแกรมบนพื้นฐานของแนวคิดทฤษฎี ผ่านกระบวนการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ และทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง และเมื่อนำมาปฏิบัติจริงพบว่า โปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตทั้งในด้านสุขภาพจิต และสภาวะทางสังคมที่ดีขึ้น และโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุ ยังเป็นโปรแกรมที่ผู้สูงอายุมีความพึงพอใจ ทั้งในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านหัวข้อกิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยการพัฒนาโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุที่มีต่อคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ ผู้วิจัยมีประเด็นข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

เนื่องจากผู้เข้าร่วมโปรแกรม มีความเห็นว่าเป็นกิจกรรมที่เป็นประโยชน์เชิงสร้างสรรค์ ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ส่งเสริมสุขภาพจิต เสริมสร้างสมาธิ และเป็นแนวทางการประกอบอาชีพทำธุรกิจเชิงพาณิชย์ได้ จึงมีข้อเสนอแนะและจากผู้ร่วมกิจกรรมดังนี้

- 1.1 ควรเพิ่มเวลาในการจัดกิจกรรม
- 1.2 ควรจัดกิจกรรมลักษณะนี้บ่อย ๆ และต่อเนื่อง
- 1.3 ควรจัดกิจกรรมการประดิษฐ์จากผ้าก๊อบบัว สัญลักษณ์จังหวัดอุบลราชธานี
- 1.4 ควรเพิ่มกิจกรรมการจัดดอกสด ซึ่งใช้ในชีวิตประจำวันได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรวิจัยเปรียบเทียบการใช้โปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุที่มีต่อคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุกับกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่อื่น ๆ

2.2 ควรมีการศึกษาติดตามผลของการจัดโปรแกรมนันทนาการศิลปะประดิษฐ์สำหรับผู้สูงอายุที่มีต่อคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ เป็นระยะ ๆ เพื่อความยั่งยืนของพฤติกรรม

2.3 ควรศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมเชิงบูรณาการเกี่ยวกับศิลปะประดิษฐ์กับชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุเพื่อเสริมสร้างคุณภาพชีวิต