

๒. ผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์

๒.๑ การบรรลุวัตถุประสงค์

- บรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงการ
- ไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงการ เพราะ

๒.๒ จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ/กิจกรรม

ผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมด จำนวน จำนวน ๑๒๒ คน คน ประกอบด้วย
 - นิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา จำนวน ๑๑๔ คน
 - เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง จำนวน ๘ คน

๓. การประเมินผลโครงการ/กิจกรรม (ตามเป้าหมายตัวชี้วัด)

๓.๑ การประเมินสิ่งที่ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้และจะนำไปใช้

จากการตอบแบบสอบถามหลังเข้าร่วมโครงการ “เสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่เด็ก และเยาวชน” พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพของตนเอง และได้เรียนรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตที่เหมาะสมสำหรับการใช้ชีวิตในช่วงวัยรุ่นได้อย่างปลอดภัย โดยวัดผลจากการตอบคำถามหลังเข้าร่วมโครงการเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้และจะนำไปใช้หลังจากเข้าร่วมโครงการ โดยสามารถสรุปรายละเอียดได้ ดังนี้

- ได้รับความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศ เช่น การคุมกำเนิด การนบรอบเดือน การป้องกันการมีเพศสัมพันธ์ และโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ เป็นต้น

- ได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่อง bullying ที่อาจส่งผลกระทบต่อคนอื่นได้ ทั้งที่เราตั้งใจและไม่ตั้งใจ เช่น การปฏิบัติตัวไม่ให้โดนรังแก ผลเสียจากการรังแกคนอื่น เป็นต้น

- ได้เรียนรู้เกี่ยวกับทักษะการตัดสินใจที่ควรคำนึงถึงผลดีและผลเสียที่จะตามมาจากการตัดสินใจ
- ได้ปรับเปลี่ยนตนเอง และรู้สึกได้เปิดโลกกว้างมากขึ้น
- ได้ทราบเกี่ยวกับการจัดการกับความเครียด และความรู้สึกเชิงลบของตนเอง

๓.๒ การประเมินผลการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมโครงการ

จากการประเมินผลการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมโครงการ ด้วยการสังเกตพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมโครงการ พบว่า ผู้เข้าร่วมโครงการมีการให้ความร่วมมือและให้ความสนใจเป็นอย่างดีขณะทำกิจกรรม เช่น มีการซักถามข้อสงสัย และมีส่วนร่วมตลอดในการทำกิจกรรม เป็นต้น รวมทั้งมีควรตั้งใจที่จะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป

๓.๓ การประเมินผลการคัดกรองภาวะสุขภาพของผู้เข้าร่วม

- การประเมินโรคติดเกม (Gaming disorder) โดยใช้แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test - GAST) ซึ่งจากการแปลผลการประเมินผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน ๘๖ คน (จากแบบคัดกรองที่เก็บได้) พบว่า มีผู้เข้าร่วมโครงการที่ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกมน จำนวน ๗๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๘๘.๕๓ และมีผู้เข้าร่วมโครงการเริ่มมีปัญหาในการเล่นเกมน จำนวน ๑๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๑.๔๗

- การประเมินโรคซึมเศร้า โดยใช้แบบประเมิน ๙Q ซึ่งจากการแปลผลการประเมินผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน ๘๒ คน (จากแบบคัดกรองที่เก็บได้) พบว่า มีผู้เข้าร่วมโครงการที่ไม่มีอาการของโรคซึมเศร้าหรือมีอาการของโรคซึมเศร่าระดับน้อยมาก จำนวน ๕๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๔.๖๓ มีอาการของโรคซึมเศร่าระดับน้อย จำนวน ๒๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๑.๗๑ มีอาการของโรคซึมเศร่าระดับปานกลาง จำนวน ๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๔๔ และมีอาการของโรคซึมเศร่าระดับรุนแรง จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๑.๒๒