



โปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคมสำหรับเด็ก แอสเปอร์เกอร์ซินโดรม: โปรแกรมนักสืบน้อย A multi-component social skills intervention for children with Asperger syndrome

เบญจวรรณ รัญเสวะ, วท.ม.*

จันทน์ มุ่งเขตกลาง, วท.ม.**

การศึกษานี้เพื่อศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคม ในเด็ก Asperger syndrom (AS) โปรแกรมนี้มีชื่อนักสืบน้อย (The Junior Detective Training Program; JDTP) ใช้เวลา 7 สัปดาห์ ประกอบด้วย เกมคอมพิวเตอร์ การทำกลุ่มย่อย การฝึกพ่อแม่ และการให้คู่มือแก่ครู วิธีการศึกษามีผู้ป่วย 49 คน ที่เป็น AS จากนั้นแบ่งเป็นสองกลุ่ม คือกลุ่มที่เข้าโปรแกรม JDTP จำนวน 26 คน และกลุ่มควบคุม 23 คน ผลการศึกษาเมื่อเปรียบเทียบกับเด็กกลุ่มควบคุม พบว่ากลุ่มที่ได้เข้าโปรแกรม JDTP มีการพัฒนาอย่างมากในเรื่องของทักษะทางสังคมเมื่อครบระยะเวลาที่ได้เข้าโปรแกรมแล้ว โดยมีข้อบ่งชี้จากการรายงานจากพ่อแม่และครู ซึ่งผลการรายงานของครูก็พบว่าเด็กที่ได้เข้าโปรแกรม

มีการพัฒนาอย่างมากในเรื่องของทักษะทางสังคมจากการประเมินทั้งก่อนและหลังการทำบำบัด ซึ่งพบว่าผู้ป่วยเด็กกลุ่มนี้มีความสามารถในการจัดการอารมณ์ได้ดีขึ้น ในขณะที่กลุ่มควบคุมไม่มีการพัฒนาที่ดีขึ้นในเรื่องดังกล่าว อย่างไรก็ตามพบว่าไม่มีความแตกต่างกันในการพัฒนาเรื่องการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางซึ่งไม่มีการเปลี่ยนแปลงในทั้งสองกลุ่ม เมื่อติดตามกลุ่มที่ได้เข้าโปรแกรม JDTP พบว่ายังสามารถที่จะรักษาความก้าวหน้าได้ 5 เดือนหลังจากที่ได้รับการบำบัดแล้ว โดยสรุปก็คือ โปรแกรมเกมนักสืบน้อย (JDTP) มีประสิทธิภาพในการเพิ่มทักษะทางสังคมและการเข้าใจอารมณ์ในผู้ป่วยเด็กที่เป็น AS แต่ข้อจำกัดที่พบสรุปได้ว่าควรที่จะทำการศึกษาวิจัยต่อไปในเรื่องนี้

* นักจิตวิทยาคลินิก Internship

** นักจิตวิทยาคลินิกปฏิบัติการ กลุ่มงานจิตวิทยา สถาบันราชานุกูล

แอลเปอร์เกอร์ซินโดรมเป็นความผิดปกติของโรคทางพัฒนาการ โดยมีความผิดปกติเรื่องทักษะทางสังคม ลักษณะของความผิดปกตินี้จะรวมไปถึงความปกติของการสบตาและการแสดงอารมณ์ทางสีหน้า ทำให้ผู้ป่วยมีความยากลำบากในการพูดคุย การสนทนากับผู้อื่น และการเล่น มีทฤษฎีที่ได้รับการเชื่อถือว่าจะสามารถอธิบายสาเหตุของโรคนี้ได้ คือ ทฤษฎีทางจิตใจ (The theory of mind) ซึ่งเชื่อว่าโรคนี้อยู่ในกลุ่มของโรคออทิสติกสเปกตรัม (autism spectrum disorders; ASDs) ซึ่งบกพร่องด้านการเข้าใจความรู้สึก ความนึกคิด เจตนาของตนเองหรือผู้อื่น มีการศึกษาที่รองรับทฤษฎีนี้ เช่น Beaumon & Newcombe Golan Baron-Cohen และ Hill โปรแกรมบำบัดที่มีในช่วงหลังๆ นี้พยายามที่จะแก้ไขความบกพร่องตามทฤษฎีทางจิตใจ เช่น Hadwin Baron-Cohen Howlin และ Hill

Hadwin และคณะ (1996, 1997) ทำโปรแกรมบำบัดที่เน้นเรื่องของอารมณ์ โดยทำ 8 ครั้ง ในเด็กที่มีภาวะออทิสซึม พบว่าเด็กในกลุ่มนี้มีความสามารถในเรื่องที่ได้รับการบำบัดและความสามารถดังกล่าวสามารถคงอยู่ได้ถึง 2 เดือน หลังจากที่ได้ทำการบำบัดจบลงแล้ว อย่างไรก็ตามพบว่าการสอนไม่ได้พัฒนาความสามารถของเด็กในด้านการสนทนากับผู้อื่น

Ozonoff และ Miller (1995) ศึกษาความก้าวหน้าของเด็กวัยรุ่นออทิสติกที่มีความสามารถสูง (high-functioning autism: HFA) จำนวน 5 คน โดยใช้ระยะในการศึกษาเป็นเวลา

สี่เดือนครึ่ง เป้าหมายในการศึกษาคือ ทักษะการสนทนากับผู้อื่น การระบุนอารมณ์ในขณะนั้นๆ และการคิดล่วงหน้า พบว่าเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม กลุ่มที่ศึกษามีการพัฒนาเกี่ยวกับความเชื่อที่ผิดหลังได้รับการบำบัด แม้ว่าพ่อแม่และครูไม่ได้ให้คะแนนว่าการศึกษานี้สำเร็จยิ่งกว่านั้นการศึกษาก่อนหน้านี้เกี่ยวกับโปรแกรมทักษะทางสังคมในเด็กที่เป็น HFA หรือ AS พบว่าไม่ค่อยได้ผล หลายการศึกษาพบว่ากลุ่มที่มีผลการศึกษาที่ดีส่วนใหญ่เป็นเด็กที่มาทำการศึกษาในกลุ่มเล็กๆ หรือไม่มีกลุ่มควบคุม เป็นต้น

โปรแกรมคอมพิวเตอร์บำบัดสำหรับออทิสติกสเปกตรัม (ASDs) รายบุคคล

คอมพิวเตอร์เป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพสูง สามารถดึงดูดความสนใจได้หลายเรื่องและต้องการการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมในโลกแห่งความจริงน้อยมาก ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมในโลกแห่งความจริงเป็นสาเหตุทำให้เกิดความวิตกกังวลในคนไข้โรคนี้ ดังนั้นโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะช่วยลดความเครียดและความวิตกกังวลของผู้ป่วยโรคนี้ จากการศึกษาวิจัยพบว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถที่จะใช้สอนคนที่เป็น ASDs เพื่อช่วยเรื่องความเชื่อที่ผิด โดยให้จำภาพที่แสดงอารมณ์ง่ายๆ จากรูปภาพหรือการ์ตูน หลังจากนั้นก็จะมีภาพใบหน้าแสดงอารมณ์ที่ซับซ้อนขึ้น หรือคำพูดที่แสดงอารมณ์

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะพัฒนาและประเมินโปรแกรมใหม่เพื่อจะพัฒนาความ

สามารถในการเข้าใจอารมณ์ และเพิ่มความสามารถเกี่ยวกับทักษะทางสังคมในกลุ่มเด็ก AS โปรแกรมนี้เรียกว่าโปรแกรมนักสืบน้อย (Junior Detective Training Program; JDTP) ประกอบไปด้วย 4 เรื่องคือ กลุ่มฝึกทักษะทางสังคม กลุ่มฝึกพ่อแม่ คู่มือสำหรับครู และเกมส์คอมพิวเตอร์ แบ่งผู้ช่วยออกเป็นสองกลุ่มแบบสุ่มศึกษาประสิทธิภาพของการทำโปรแกรมบำบัด 8 ครั้ง เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาค่อนข้างใหญ่ (49) เมื่อเปรียบเทียบกับการศึกษาก่อนหน้านี้ ผู้ช่วยที่อยู่ในการศึกษานี้ถูกติดตามต่อ 6 สัปดาห์และ 5 เดือนหลังจากที่ได้เข้าโปรแกรมบำบัดแล้ว

สมมติฐานของการศึกษา

1. เด็กที่มาร่วมโปรแกรม JDTP ควรจะพัฒนาทักษะทางสังคมดีขึ้นหลังเสร็จสิ้นโปรแกรมแล้วเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมโดยประเมินจากรายงานจากพ่อแม่และครู การพัฒนาทางด้านสังคมคาดว่าจะคงอยู่ในการติดตามผล 6 สัปดาห์และ 5 เดือน

สำหรับศักยภาพทางด้านสังคมซึ่งเป็นประเด็นในการศึกษานี้ จะดูจากการที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในเชิงบวก และมีการตอบสนองต่อพฤติกรรมของผู้อื่นได้ นอกจากนี้ในเด็กกลุ่มนี้ควรที่จะสามารถควบคุมอารมณ์ ความตื่นเต้น ความโกรธ และสามารถเริ่มการสนทนากับผู้อื่น สามารถคงการสนทนากับผู้อื่น สามารถเล่นโต้ตอบกับคนอื่น และสามารถเผชิญหน้ากับสถานการณ์ต่างๆ ได้ โปรแกรมนักสืบน้อย

(JDTP) ผลิตโดย Klin และ Volkmar (2000) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของโปรแกรมทักษะทางสังคมในผู้ช่วย ASDs เช่น การมีรูปที่ช่วยในเรื่องการมองเห็น ฝึกให้ผู้ช่วยมีการรับรู้ทางสังคม จากนั้นก็มีขั้นตอนต่างๆ ที่จะสอนเกี่ยวกับการสนทนาเพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ โดยสอนแบบเป็นขั้นเป็นตอน ซึ่งประกอบด้วย 2 - 3 องค์ประกอบที่จะทำให้มีความสามารถโดยทั่วไป เช่น การฝึกพ่อแม่ การให้คู่มือแก่ครู การตั้งภารกิจให้เด็กที่บ้าน การเล่นเกมทบทวนเป็นต้น ศักยภาพทางสังคมถูกเฝ้าสังเกตการพัฒนาของเด็กอย่างระมัดระวังโดยการสังเกตที่บ้านและโรงเรียน ถึงแม้ว่าจะมีการศึกษาก่อนหน้านี้เกี่ยวกับเรื่องการคงอยู่ของผลบวกจะอยู่ได้นานแค่ไหนมีอยู่ค่อนข้างจำกัดแต่ก็คาดว่า การบำบัดวิธีนี้จะคงผลการรักษาอยู่อย่างน้อย 6 สัปดาห์หรือ 5 เดือนหลังการบำบัด

2. กลุ่มที่เข้าโปรแกรมน่าจะมีผลทางบวกในเรื่องของการแสดงออกทางอารมณ์โดยใช้สีหน้า และท่าทาง เช่น สามารถแสดงสีหน้าเศร้า โกรธ กลัว เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมและควรคงอยู่ 6 สัปดาห์ โปรแกรมนี้จะมีกลุ่มที่ฝึกสอนเกี่ยวกับการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง

3. กลุ่มที่เข้าโปรแกรมควรมีการพัฒนาขึ้นเกี่ยวกับการจัดการกับความวิตกกังวลและความโกรธเมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุม และควรคงอยู่ 6 สัปดาห์ สิ่งที่โปรแกรมนี้จะให้กับเด็กคือสอนให้เข้าใจอารมณ์ตนเอง พัฒนาความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ ตัวผู้ที่เข้า

โปรแกรม JDTP ควรแสดงอารมณ์และมีความสามารถในการจัดการกับอารมณ์อย่างเหมาะสม ซึ่งจะประเมินจากแบบทดสอบการบรรยาย (test stories) ผลการรักษา น่าจะคงอยู่ 6 สัปดาห์

4. ผลของการรักษาควรที่จะได้ผลเชิงบวกเหมือนกันในกลุ่มควบคุมหากได้ทำในกลุ่มควบคุมซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความคล้ายคลึงกันทั้งด้านอายุ ระดับเชาวน์ปัญญา ความรุนแรงของโรค

กระบวนการ

ผู้เข้าร่วมการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมวิจัยจาก มหาวิทยาลัย Queensland and Mater Children's Hospital ใช้การประกาศทางหนังสือพิมพ์ท้องถิ่นที่เป็นเครือข่ายของกลุ่มเด็ก AS เพื่อรับสมัครเด็กที่จะนำมาเข้าร่วมการศึกษา กลุ่มผู้ป่วยที่สนใจจะได้รับข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษา พ่อแม่ก็ต้องเซ็นยินยอมเพื่อทำการเข้าร่วมการศึกษา จากนั้นจะมีการตรวจวินิจฉัยเด็กที่เข้าร่วมการศึกษา เด็กที่จะสามารถร่วมการศึกษาต้องได้รับการวินิจฉัยโดยกุมารแพทย์ ร่วมกับการใช้ WISC-III โดยต้องมีคะแนนไอคิวมากกว่าหรือเท่ากับ 85 และเด็กจะต้องมีอายุอยู่ในช่วง 7 ปี 5 เดือน ถึง 11 ปี เพื่อที่จะยืนยันว่ากลุ่มผู้ป่วยเป็น AS ตาม DSM-IV

พ่อแม่จะต้องตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการวินิจฉัยโรคและ Childhood Asperger Syndrome Test (CAST)

เด็กจะถูกแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มที่เข้าร่วมโปรแกรม จำนวน 26 คน กลุ่มควบคุมจำนวน 23 คน โดยใช้ one-way ANOVAs เพื่อให้ทั้งสองกลุ่มมีความคล้ายคลึงกันไม่ว่าจะเป็น อายุ ระดับเชาวน์ปัญญา ความสามารถเชิงสังคม ซึ่งวัดด้วย Social Skills Questionnaire parent-version ของ Spence และ ASD symptom โดยใช้ CAST จากนั้นวิเคราะห์ด้วย Chisquare ไม่พบความแตกต่างระหว่างผู้ป่วยชายกับหญิง

เครื่องมือ

โปรแกรมบำบัด: เกมส่นักสืบน้อย (Junior Detective computer game) เป็นเกมส์คอมพิวเตอร์ ถูกออกแบบขึ้นมาเพื่อสอนให้เด็กมีความสามารถในการรับรู้เข้าใจอารมณ์ การจัดการอารมณ์ และการสื่อสารทางสังคม เด็กและนักแสดงในวิดีโอถูกเลือกมาจากโรงเรียนการแสดงในท้องถิ่น จากนั้นจึงบันทึกเสียงเกมส์นี้จะถูกจัดฉากว่าเป็นเกมส์ในปี 2030 ซึ่งจะสามารถตรวจคัดกรองพันธุกรรมได้ เกมส์นักสืบน้อยนี้จะมีการตั้งนายหน้าความลับ โดยมีการให้ดูระยะไกลๆ ว่าผู้ต้องสงสัยคิดอย่างไร รู้สึกอย่างไรในระดับแรกของเกมส์ คนที่ถอดรหัสก็ต้องถอดรหัสว่าผู้ต้องสงสัยรู้สึกอย่างไรจากการดูจากสีหน้าท่าทางและเสียงที่พูดออกมา เด็กจะถูกสอนด้วยเกมส์คอมพิวเตอร์และลักษณะของคน เพื่อให้รู้ว่า จะเข้าใจอารมณ์ที่ซับซ้อนได้อย่างไร เช่น รู้สึกผิด อับอาย สงสัย ในระดับที่สองผู้เล่นต้องบอกว่าตัวการ์ตูนรู้สึกอย่างไร ในสถานการณ์แตกต่างกันไป โดยที่ตัวการ์ตูน

อาจจะได้สื่อบทเป็นภาษาพูดและไม่มีเบาะแสจากสิ่งแวดล้อม จากนั้นต้องนำความรู้ที่ได้ในระดับนี้ไปประยุกต์ใช้ในระดับที่สามเพื่อที่จะทำให้ภารกิจในระดับที่สามสำเร็จโดยการฝึกเล่นกับคนอื่น หรือให้ทำอะไรใหม่ๆ ตัวอย่างภารกิจที่เด็กต้องไปทำคือการเล่นเกมส่กระดานกับคนที่เป็นผู้ฝึกสอนในโปรแกรมนี้ ผู้เล่นอาจจะรู้สึกไม่ตีที่เล่นแพ้ในเกมครั้งแรกซึ่งเด็กที่อยู่ในโปรแกรมนี้ต้องสามารถบอกได้ว่าคนที่มาเล่นเกมนี้รู้สึกอย่างไร จากนั้นต้องเลือกว่าเมื่อรู้สึกอย่างนี้แล้วจะเลือกว่าวิธีในการเผชิญกับสถานการณ์เหล่านั้นอย่างไร เช่น แสดงความยินดีให้คู่ต่อสู้ ตะโกนใส่ จะคุยกับครู กระโดดทรมโบลิน หรือชกผนัง เป็นต้น เด็กจะต้องบอกถึงความรู้สึกของตนเองในการเลือกได้ว่าขณะที่เลือกรู้สึกอย่างไรและต้องบอกผลจากการที่เลือกว่าจะเป็นอย่างไร เมื่อเสร็จสิ้นเกมส่ระดับที่สามแล้วก็จะถือว่าจบการศึกษาจากเกมส่นี้ จะได้รับรางวัลเป็นโล่และเหรียญตรา นักสืบเกมส่นี้ได้ทดลองใช้ในเด็ก 5 คนที่เป็น AS อายุ 10 - 12 ปี และเด็กปกติ 3 คน อายุ 8 - 11 ปี เพื่อให้แน่ใจว่าเด็กสามารถผ่านระดับต่างๆ ได้ง่ายไม่ได้ยากเกินไป และระดับของเกมส่แต่ละชั้นมีความเหมาะสม

การทำกลุ่มบำบัด

การทำกลุ่มบำบัดจะทำเมื่อผ่านการเล่นเกมส่คอมพิวเตอร์แล้ว จะมีการสอนเรื่องสังคมและการแก้ปัญหา โดยจะฝึกให้เด็กรับรู้เข้าใจอารมณ์ และทักษะทางสังคมที่เด็กได้เรียนรู้ที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมาแล้วจากการเล่นเกมส่

คอมพิวเตอร์ ซึ่งมีความใกล้เคียงกับสถานการณ์ในชีวิตจริง เด็กจะถูกฝึกให้แก้ปัญหาทางสังคมต่างๆ ไป จากนั้นจะวางแนวทางอย่างเป็นขั้นตอนเพื่อที่จะสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมโดยการฝึกพูด ฝึกเล่นกับคนอื่น ฝึกที่จะเผชิญหน้ากับความผิดพลาด ซึ่งแต่ละครั้งจะมีการทำคู่มือในการฝึกเพื่อความสะดวกในการทำกรบำบัด

เครื่องมือในการบำบัดมีหลายๆ รูปแบบ เช่น ทำเป็นโปสเตอร์ การแสดงตัวแบบ การเล่นเกมทบทวนและการเล่นบทบาทสมมติและการอภิปรายกลุ่ม เด็กจะได้รับรหัสเพื่อเก็บไว้เป็นสัญลักษณ์และบอกว่าขณะนี้อยู่ในระดับใดเพื่อจะได้เข้าใจเรื่องบทบาทสมมติและทำภารกิจที่บ้าน ภารกิจที่บ้านถูกนำมาเข้าร่วมโปรแกรมเพื่อจะทำให้เด็กเข้าใจอารมณ์ของตนเอง รับรู้อารมณ์ของผู้อื่นโดยการสังเกตจากภาษาท่าทาง ฝึกให้เด็กมีวิธีการในการผ่อนคลายในสถานการณ์ที่ตึงเครียด เช่น การหายใจช้าๆ หรือออกกำลังกาย ฝึกทักษะทางสังคมในขณะที่เล่นกับเพื่อน พ่อแม่จะตอบสนองและให้รางวัลเมื่อเด็กสามารถทำได้ดี พ่อแม่จะให้เหรียญรางวัลกับเด็กที่บ้านถ้าเด็กสามารถทำภารกิจที่บ้านสำเร็จและมีอารมณ์เหมาะสม

คู่มือสำหรับครู

ครูจะได้รับคู่มือประมาณ 1 - 2 หน้าต่อสัปดาห์ เช่น การให้รางวัลเมื่อเด็กแสดงออกทางสังคมอย่างมีเป้าหมาย เด็กจะได้รับรางวัลเมื่อสามารถระบุอารมณ์ของเพื่อนและสถานการณ์ที่โรงเรียนจากสีหน้าและท่าทาง หรือสามารถระบุอารมณ์ระดับต่างๆ เมื่อมีความวิตกกังวล ความโกรธ โดยระบุอารมณ์ของเพื่อนจากโทนเสียง

วิธีการผ่อนคลายที่วางแผนให้เด็กใช้ที่โรงเรียน คือการใช้สายตาและมือเป็นช่องทางสื่อสารเพื่อ บอกว่าต้องการสถานที่สงบในการสงบสติอารมณ์ เพื่อที่จะทบทวนสถานการณ์เคร่งเครียดที่ผ่านมา หลังจากนั้นจึงใช้วิธีการผ่อนคลายความเครียด เมื่อเกิดความเครียดในห้องเรียนหรือสนามเด็กเล่น เด็กจะใช้ DECODE (Define the problem ; Explore solutions ; Consider consequences and choose a solution ; Organize a plan ; Do it ; Evaluate how it went) เป็นตัวช่วย ในการแก้ปัญหาที่โรงเรียน ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม โดยให้รางวัลเมื่อเด็กอยู่ในสถานการณ์ที่ยากลำบาก และเมื่อเด็กมีความพยายามที่จะเล่นกับเพื่อน และให้รางวัลเพื่อนในกลุ่มด้วย เช่น จัดงานเลี้ยง ให้เวลาอิสระ จะให้รางวัลอย่างต่อเนื่องเมื่อเด็ก สามารถจัดการกับการถูกรังแกหรือการทำผิด โดยจะให้รางวัลเมื่อมีพฤติกรรมที่เหมาะสม และสามารถควบคุมอารมณ์ได้ และจะให้รางวัล เมื่อเด็กพยายามทำสิ่งใหม่ๆ และสิ่งที่ไม่เข้าใจ

การวัด

แบบสอบถามประวัติพัฒนาการทางด้าน จิตใจ โดยพ่อแม่จะเป็นผู้ตอบเพื่อประเมินว่า เด็กเข้าเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่

Childhood Asperger Syndrome Test (CAST) เพื่อตรวจสอบว่าเด็กมีเกณฑ์ครบถ้วน ที่จะวินิจฉัยว่าเป็น AS พบว่าการวัดนี้มีความไว ต่อโรคสูงถึง 100 เปอร์เซ็นต์และมีค่าเฉพาะ 97 เปอร์เซ็นต์ และสามารถแยกเด็ก AS ออกจาก เด็กที่มีการพัฒนาปกติได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Social Skills Questionnaire เป็น แบบสอบถามเกี่ยวกับทักษะทางสังคมสำหรับ ให้พ่อแม่และครูเป็นผู้ตอบ เพื่อดูศักยภาพทาง ด้านสังคมของเด็ก มีประมาณ 30 ข้อบ่งชี้ ที่ใช้ ประเมินว่าเด็กมีพฤติกรรมทางด้านสังคมในระยะ 4 สัปดาห์นี้เป็นอย่างไร ซึ่งพบว่าตัวแบบสอบถามนี้ มีประสิทธิภาพในการประเมินศักยภาพทาง ด้านสังคมของเด็ก ซึ่งก่อนหน้านี้ได้มีการนำไปใช้ กับโปรแกรมทักษะทางสังคมสำหรับผู้ป่วย AS รายบุคคล

Emotion Regulation and Social Skill Questionnaire ถูกออกแบบขึ้นเพื่อศึกษา ทักษะทางสังคมที่ถูกสอนในโปรแกรมนี้ แบบสอบถามนี้จะวัดว่าเด็กมีพฤติกรรมทางสังคม 27 แบบย่อยแค่ไหน โดยจะตอบเป็นความถี่ 5 ตัว ถ้าไม่มีพฤติกรรมนี้เลยคือ 0 จนถึงมี พฤติกรรมนี้บ่อยๆ คือ 4 หลังจากที่ได้มีการย้อน คະแนกกลับในข้อ 6 และ 15 แล้วนำคะแนนมา รวมกัน ตัวแบบวัดนี้มีข้อบ่งชี้ถึงความสัมพันธ์ที่ดี ของการให้คะแนนของพ่อแม่ ผลจากการวิเคราะห์ ปัจจัยต่างๆ พบว่ามีอยู่หนึ่งปัจจัยที่เป็นตัวเชื่อม แบบสอบถามแต่ละข้อ ซึ่งเป็นตัวแทนที่จะบอกถึง ทักษะทางสังคมของเด็กได้

WISC-III Short-form เพื่อดูความสามารถ ทางเชาวน์ปัญญา ดูว่าผู้เข้าร่วมการศึกษามี ความสามารถด้านการรู้คิด (cognitive function) อยู่ในเกณฑ์ปกติหรือไม่ ซึ่งประกอบด้วยแบบ ทดสอบย่อยต่างๆ ดังนี้ vocabulary, similarities, picture completion, block design, arithmetic และ coding ตัวแบบทดสอบนี้มีค่าความเชื่อมั่น

และค่าความเที่ยงตรงสูงเมื่อเปรียบเทียบกับ WISC-III เดิมฉบับ

Assessment of Perception of Emotion from Facial Expression การรับรู้อารมณ์จากสีหน้า จะมี 24 หัวข้อให้เด็กระบุอารมณ์ต่างๆ จากสีหน้า โดยใช้รูปสีวาดเป็นเด็กและผู้ใหญ่ สักคน ประกอบไปด้วยอารมณ์มีความสุข เศร้า โกรธ ขยะแขยง ประหลาดใจเชิงดี

Assessment of Perception of Emotion from Posture Cues การรับรู้อารมณ์จากลักษณะท่าทาง โดยการนำเสนอด้วยภาพที่มีลักษณะท่าทางต่างๆ มากกว่าการแสดงอารมณ์ทางสีหน้า

James and the Maths Test ให้ผู้เข้าโปรแกรมฟังผู้ทดสอบอ่านออกเสียงเกี่ยวกับเด็กผู้ชายชื่อเจมส์ซึ่งตื่นเต็นจากการที่ทำข้อสอบเลขในชั้นเรียน ตัวผู้ที่เข้าร่วมการศึกษา จะต้องให้คำแนะนำว่าเจมส์จะจัดการกับความตื่นเต็นอย่างไร ผู้ทดสอบจะประเมินการตอบสนองของผู้เข้าร่วมการศึกษา โดยจะประเมินตั้งแต่ก่อนทำการศึกษา หลังทำการศึกษา และติดตามต่อ 6 สัปดาห์หลังทำอย่างน้อย 33 เปอร์เซนต์ ผู้ที่ทำการประเมินจะไม่ทราบว่าเด็กกลุ่มนี้เป็นกลุ่มควบคุมหรือกลุ่มทดลอง ซึ่งแบบทดสอบนี้ถูกใช้มาก่อนในการศึกษาอื่นๆ เพื่อประเมินผลกระทบของ AS โดย Sofronoff และคณะ

Dylan is Being Teased จะล้อกันไปกับ James and the Maths Test เพื่อดูว่าเด็กที่เข้าร่วมการศึกษาจะมีการสร้างความคิดอย่างไร จะจัดการกับสถานการณ์อย่างไร โดยจะประเมินตั้งแต่ก่อนทำการศึกษา หลังทำการศึกษา และ

ติดตามต่อ 6 สัปดาห์หลังทำอย่างน้อย 33 เปอร์เซนต์

วิธีการ

หลังจากที่พ่อแม่เซ็นยินยอมแล้ว เด็กจะต้องทำแบบทดสอบต่างๆ เพื่อประเมินและทำการบำบัดที่ University of Queensland โปรแกรมบำบัดประกอบด้วยการศึกษา 2 ชั่วโมง ผู้ศึกษาจะอธิบายพ่อแม่ถึงรายละเอียดของโปรแกรมว่าประกอบไปด้วยอะไรบ้าง และแสดงให้เห็นว่าจะเล่นเกมส่นักสืบน้อยอย่างไร

เด็กและพ่อแม่จะต้องมาเข้าโปรแกรมทุกครั้ง ซึ่งสองครั้งแรกพ่อแม่และเด็กจะไปห้องสำหรับเล่นเกมส่นักสืบคอมพิวเตอร์ในชั่วโมงแรก จากนั้นจะแยกไปทำกลุ่มย่อย พ่อแม่จะต้องไปเข้าโปรแกรมฝึกสำหรับพ่อแม่ในชั่วโมงที่สอง แต่ละครอบครัวจะถูกแยกไปในห้องเดี่ยวแต่ละห้อง หากอยากหรือไม่เข้าใจมีผู้บำบัดคอยแนะนำในการเล่นเกมส์ สำหรับครั้งที่ 3 - 4 จะประกอบด้วยเกมส์นักสืบน้อย 45 นาที และทำกลุ่มย่อย 75 นาที จากนั้นครั้งที่ 5 - 6 จะมีแค่การทำกลุ่มย่อยเท่านั้น โปรแกรมนี้จะเพิ่มเวลาให้เด็กเรียนรู้มากขึ้นจากการเล่นบทบาทสมมติ เพื่อฝึกไว้สำหรับการเผชิญสถานการณ์จริง สำหรับครั้งที่ 7 และการติดตามต่อ 6 สัปดาห์จะทำบำบัดกลุ่มย่อย 1 ชั่วโมง อีกหนึ่งชั่วโมงสำหรับการประเมินซ้ำ

ในเด็กแต่ละกลุ่มจะประกอบไปด้วยผู้บำบัดสองคนและเด็กสามคน ซึ่งผู้บำบัดจะเป็น interns หลังจากจบจิตวิทยาคลินิกและการให้คำปรึกษา ถ้าเด็กไม่ได้มาตามนัดจะมีการนัดในครั้งต่อไป

เพื่อให้โปรแกรมนี้สมบูรณ์ อีก 25 เปอร์เซ็นต์ของโปรแกรม จะเป็นการทำวิดีโอเทปโดยมีผู้ทดสอบความถูกต้องของข้อมูล ซึ่งพบว่าข้อมูลทั้งหมดที่ได้มีความถูกต้อง

ระหว่างการทำกลุ่มจะฝึกพ่อแม่ให้เข้าใจการเรียนรู้ทักษะต่างๆ ของเด็กในโปรแกรมนี้ และสอนให้พ่อแม่สามารถช่วยเหลือเด็กในการใช้ทักษะต่างๆ ในชีวิตจริง โดยสอนผ่านการนำเสนอบทบาทสมมติและการอภิปรายกลุ่ม เมื่อเสร็จการทำกลุ่มพ่อแม่แต่ละครั้งจะจัดการกิจให้เด็กกลับไปทำที่บ้าน และให้คู่มือสำหรับครู

เมื่อทำการบำบัดเสร็จสมบูรณ์แล้ว ก็จะทำโปรแกรมนี้ในเด็กที่เป็นกลุ่มควบคุม เพื่อเก็บข้อมูลระยะยาว พ่อแม่จะได้รับเอกสารเพื่อรายงานผล 5 เดือนหลังจากเสร็จโปรแกรม ซึ่งข้อมูลจากครูจะไม่ได้ใช้เนื่องจากเด็กมีการย้ายโรงเรียน

ผลการศึกษา

การพัฒนาทักษะทางสังคมจะศึกษาทั้งก่อนและหลังการบำบัดโดยใช้ multivariate analyses of variance (MANOVA)

การวัดทักษะทางสังคมจากรายงานของพ่อแม่

พบว่ามีการพัฒนาทักษะทางสังคมในกลุ่มที่เข้าโปรแกรม JDTP มากกว่ากลุ่มควบคุม มีการแยกปัจจัยระหว่างบุคคลและระยะเวลาที่ใช้ประเมิน (ทั้งก่อนและหลัง treatment) พบว่าเด็กที่เข้าร่วมโปรแกรม JDTP มีการพัฒนาทักษะทางสังคมอย่างชัดเจนจากรายงานของพ่อแม่

การวัดทักษะทางสังคมจากรายงานของครู

ครูส่งผลรายงานกลับมีแค่เด็ก 7 คนเท่านั้นทั้งในกลุ่มก่อนและหลังการบำบัด จึงไม่สามารถวิเคราะห์ทางสถิติได้ แต่อย่างไรก็ตามเมื่อดูทั้งสองกลุ่มมีครูตอบกลับมา 19 ราย เมื่อเปรียบเทียบกันพบว่าเด็กกลุ่มที่เข้าโปรแกรม JDTP มีพัฒนาการเกี่ยวกับทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้น ข้อมูลที่ได้จากครูของกลุ่มควบคุมส่งรายงานผลกลับมามากกว่าครูกลุ่มทดลอง

การรับรู้เข้าใจอารมณ์ (Emotion recognition)

ใช้ MANOVA พบว่ากลุ่มที่เข้าโปรแกรม JDTP มีการพัฒนาในเรื่องของการตระหนักรู้ทางอารมณ์ทั้งก่อนและหลังการบำบัดมากกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งผลนี้สอดคล้องกับการใช้ Mann-Whitney non-parametric tests

ความรู้เกี่ยวกับการจัดการกับอารมณ์

เพื่อศึกษาความแตกต่างของกลุ่มทดลองและควบคุมเกี่ยวกับความรู้ในการจัดการกับอารมณ์ ทั้งความวิตกกังวลและความโกรธ โดยใช้ MANOVA พบว่าทั้ง Dylan และ James ในกลุ่มที่เข้าโปรแกรม JDTP มีการพัฒนาเกี่ยวกับการจัดการกับอารมณ์เพิ่มขึ้น แต่ไม่มีการพัฒนาในกลุ่มควบคุม

การคงอยู่ของผลการรักษา

เพื่อศึกษาความเข้าใจเกี่ยวกับอารมณ์และสังคมของทั้งสองกลุ่มพบว่าสามารถคงอยู่หลังจากจบโปรแกรม JDTP โดยใช้ ANOVAs ในกลุ่มทดลอง มีรายหนึ่งไม่สามารถติดต่อได้

พ่อแม่ของเด็กสองคนไม่ได้ตอบรายงานกลับมา หลังจากจบการบำบัด จึงได้ข้อมูลเพียง 25 คน และกลุ่มควบคุม 21 คน ผลการศึกษาพบว่า จากการรายงานของพ่อแม่ เด็กมีการพัฒนาทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นโดยดูจาก SSQ-P และ ERSSQ ผลของการรักษาสามารถคงอยู่ 6 สัปดาห์ และ 5 เดือนหลังจบการบำบัดในทั้งสองกลุ่ม

เมื่อให้ครูทำ SSQ-T ที่ 6 สัปดาห์ มีครูทำแบบวัดครบเพียง 8 คน ซึ่งน้อยกว่า 20 เปอร์เซนต์ของกลุ่มตัวอย่าง ดังนั้นต้องระมัดระวังในการตีความเนื่องจากข้อมูลขาดหายไปค่อนข้างมาก ผลจากรายงานของครูพบว่าเด็กมีการพัฒนาทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้น แต่ผลการรักษาไม่ได้คงอยู่ 6 สัปดาห์

จากการวิเคราะห์การติดตามเรื่องการเข้าใจการแสดงอารมณ์ทางสีหน้าและท่าทาง พบว่ากลุ่มทดลองมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นและผลของการรักษาสามารถคงอยู่ 6 สัปดาห์

การที่จะประเมินว่ามีความรู้เกี่ยวกับการจัดการกับอารมณ์หลังจากเข้าโปรแกรม JDTP วิเคราะห์ด้วย MANOVAs และติดตามผลพบว่า James และ Dylan สามารถคงผลการรักษาอยู่ 6 สัปดาห์

อภิปรายผล

สิ่งที่คาดไว้ในสมมติฐานแรก จากการรายงานของพ่อแม่ กลุ่มที่เข้าโปรแกรม JDTP มีการพัฒนาทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นมากกว่ากลุ่มควบคุม ยิ่งไปกว่านั้นคะแนนในกลุ่มที่เข้าโปรแกรม JDTP เมื่อประเมินจาก SSQ-P ควร

พัฒนาขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งบ่งชี้ว่าผู้ที่เข้าโปรแกรม JDTP มีผลในเชิงคลินิก แต่จากการตอบรายงานกลับของครูก่อนข้างน้อยทำให้ไม่สามารถตัดสินได้ว่ากลุ่มที่เข้าโปรแกรม JDTP มีการพัฒนาทักษะทางสังคมที่โรงเรียนเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม เมื่อวิเคราะห์ SSQ-T พบว่าเด็กมีการพัฒนาทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนและหลังการบำบัด จึงสรุปได้ว่าจากผลการศึกษาโปรแกรม JDTP มีผลในการพัฒนาทักษะทางสังคมในเด็ก AS

การศึกษาต่อเนื่องจากการวิจัยก่อนหน้านี้เกี่ยวกับทักษะทางสังคมที่พัฒนาสามารถคงอยู่ 6 สัปดาห์ หรือ 5 เดือนหลังจบ treatment หรือไม่ จาการรายงานของพ่อแม่จากการสังเกตที่บ้านพบว่าสิ่งที่ได้รับจากการรักษาสามารถคงอยู่ 5 เดือน ในขณะเดียวกันข้อมูลจากครูพบว่าพัฒนาที่เกิดขึ้นจะหายไปหลังจาก 6 สัปดาห์ จากการที่ครูส่งข้อมูลกลับมีจำนวนน้อย จึงทำให้มีข้อจำกัดในการสรุปผล ดังนั้น จึงควรมีการทำการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับโรงเรียน

การรับรู้เข้าใจอารมณ์

จากสมมติฐานที่สองพบว่าผู้ป่วยที่ได้เข้าโปรแกรม JDTP ไม่มีการพัฒนาด้านการรับรู้เข้าใจอารมณ์มากกว่ากลุ่มควบคุมมากนัก ซึ่งอาจเกิดจากข้อจำกัดของเครื่องมือที่ใช้วัดที่ไม่สามารถวัดได้ หรือถูกบดบังด้วยเครื่องมือที่ใช้วัด มีงานวิจัยที่บอกว่าผู้ป่วย AS อาจไม่มีความบกพร่องเกี่ยวกับอารมณ์พื้นฐาน เช่น โกรธ เศร้า ทำให้การวัดการรับรู้เข้าใจอารมณ์ไม่พบ

ความแตกต่าง ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มที่ได้เข้าโปรแกรม JDTP และกลุ่มควบคุม มีการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเกี่ยวกับการรับรู้เข้าใจอารมณ์ทั้งก่อนและหลังเข้าโปรแกรม เมื่อศึกษาอารมณ์ที่ซับซ้อน เช่น ความรู้สึกผิด จะมีความแตกต่างกันเมื่อเปรียบเทียบกับอารมณ์พื้นฐาน จึงสามารถอธิบายว่าเป็นเหตุที่ทำให้กลุ่มที่เข้าโปรแกรม JDTP และกลุ่มควบคุมมีการพัฒนาไม่แตกต่างกัน จากการที่เด็ก AS ไม่มีความบกพร่องเกี่ยวกับอารมณ์ที่ไม่ซับซ้อน

ความรู้เกี่ยวกับการจัดการกับอารมณ์

สำหรับสมมติฐานที่สาม ผู้ป่วยในกลุ่มที่เข้าโปรแกรม JDTP ควรมีการจัดการกับอารมณ์ดีกว่ากลุ่มควบคุม จากการศึกษาพบว่ากลุ่มที่เข้าโปรแกรม JDTP มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความรู้ความสามารถในการจัดการกับอารมณ์วิตกกังวล อารมณ์โกรธ แต่ไม่มีการวัดเฉพาะที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการวัดเกี่ยวกับเรื่องนี้ อย่างไรก็ตามการสรุปว่าเด็กสามารถควบคุมอารมณ์ได้หรือไม่ยังมีข้อจำกัดจาก ERSSQ เพื่อดูว่าเด็กสามารถจัดการกับอารมณ์ได้หรือไม่ พบว่ามีการพัฒนาเกี่ยวกับการจัดการอารมณ์วิตกกังวล ความโกรธ แต่ก็ยังต้องการการวิจัยเพื่อศึกษาประเด็นนี้ต่อ

เด็กที่มีการพัฒนาเกี่ยวกับการจัดการกับอารมณ์ จะสามารถคงอยู่ได้ 6 สัปดาห์ ควรมีการศึกษาข้อมูลระยะยาวต่อไป

ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะ

พบว่าการศึกษานี้ยังมี 2 - 3 ข้อจำกัด สิ่งแรกคือ การวินิจฉัย ใช้การตอบแบบสอบถาม CAST ซึ่งมีข้อจำกัดจึงควรมีวิธีการที่ดีกว่านี้ในการที่จะวินิจฉัยว่าเป็น AS ยังมีข้อจำกัดเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการใช้เครื่องมือวัดเกี่ยวกับการอบรม

ข้อจำกัดที่สอง เรื่องการรับรู้เข้าใจเกี่ยวกับอารมณ์ เครื่องมือที่ใช้วัดยังไม่ค่อยมีความสามารถเพียงพอในการวัด ควรใช้เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและซับซ้อนมากกว่าเช่น Golan and Baron-Cohen's CAM-C

ข้อจำกัดที่สาม พ่อแม่และครูมีส่วนสำคัญ ข้อมูลที่ได้ส่วนมากจะล้นเกินไปซึ่งอาจจะถูกชี้ว่าอาจมีอคติเกี่ยวกับการรายงานผล

การศึกษาในอนาคตควรศึกษาศักยภาพในการเข้าถึงสังคมของเด็กในการเล่นสนามก่อนและหลังทำโปรแกรมบำบัด โปรแกรมนี้มีหลายๆ องค์ประกอบทำให้ยากที่จะบอกว่าปัจจัยใดที่ทำให้เกิดผลทางบวก ดังนั้นการทำการศึกษครั้งต่อไปควรมีฉบับที่เกี่ยวกับโรงเรียนเพิ่มขึ้น

การนำมาใช้ทางคลินิก

จากการศึกษาพบว่าผู้ที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมจนครบ ส่วนใหญ่จะมีการพัฒนาทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้นบางส่วน และพบว่าลักษณะธรรมชาติของตัวผู้บำบัดเกี่ยวกับบุคลิกภาพ การศึกษาพิเศษ ความรู้เกี่ยวกับสุขภาพ อาจมีผลต่อการทำโปรแกรม โปรแกรมนี้เป็นโปรแกรมแบบเร่งรัดเข้มข้น ใช้เวลาไม่นานในแต่ละครั้ง และคุ้มค่าในการพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับเด็ก AS