

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory action research) มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาแนวทาง การพัฒนาศักยภาพและการดำเนินการ การป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชนติดเกม การวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมแบบ AIC ระยะที่ 2 เป็นการพัฒนาความพร้อมของอาจารย์ และระยะที่ 3 เป็นการพัฒนาพฤติกรรมนักเรียนโดยใช้ทักษะชีวิต และการเรียนรู้โดยผ่านคลาสิกกับดนตรี ในเด็กและเยาวชนระดับ ป.3 – ม.3

จำนวน 82 คน ในโรงเรียนสิริราชเดชโชชัย อ.เมือง จ.ขอนแก่น เก็บข้อมูลก่อนและหลังดำเนินการโดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรม STATA

ผลการวิจัยพบว่า

1. ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัญหา พบว่านักเรียนมีปัญหาติดเกมค่อนข้างมาก มีร้านค้าเกมที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ง่าย ราคาถูก มีกลยุทธ์ในการจูงใจสูง ทั้งด้านราคา บรรยากาศ สถานที่
2. ระยะที่ 2 มีการพัฒนาศักยภาพผู้เกี่ยวข้องโดยการมีส่วนร่วมในการประชุม วางแผนพัฒนา กิจกรรม และกำหนดมาตรการในการป้องกันและแก้ไขปัญหาคิดติดเกมในโรงเรียน
3. ระยะที่ 3 ดำเนินการโดยการจัดกิจกรรมโดยการประยุกต์ใช้ทักษะชีวิตและจัดกิจกรรมสอดแทรกในการเรียนการสอน คนตรี ประกอบการให้ความรู้ ตอบปัญหาชิงรางวัล และประกวดเรียงความ เพื่อเสริมสร้างจิตสำนึก และนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่พึงประสงค์

นักเรียนมีความคิดวิจารณ์ญาณ มีทักษะความคิดสร้างสรรค์และวิเคราะห์วิจารณ์, ทักษะการตระหนักรู้ในตนเองและเห็นใจผู้อื่น ทักษะการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา ทักษะความภูมิใจในตน และการรับผิดชอบต่อสังคม ทักษะการสื่อสารและการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น และ ทักษะการจัดการอารมณ์และความเครียด หลังการทดลอง ดีวก่อนดำเนินการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($P < 0.05$) และ พฤติกรรมการเล่นเกมลดลง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้ คือ การพัฒนาศักยภาพการป้องกันและแก้ไขปัญหาคิดติดเกมและเยาวชนติดเกม จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือและตั้งใจจริงของครู อาจารย์ เป็นหลัก และพยายามขอความร่วมมือของผู้ปกครอง ร้านค้าเกม และชุมชนให้มีส่วนร่วม อีกทั้งเสริมสร้างทักษะชีวิตซึ่งเปรียบเสมือนการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้เด็กมีความสามารถในการตัดสินใจ ดำเนินการในสิ่งที่ดีงามกับตนเอง เนื่องจากเขาต้องตัดสินใจเองทุกอย่าง เมื่อเผชิญกับสิ่งเข้าวนรอบข้าง

Abstract

213496

This Participatory action research aimed to study guideline, potential develop and implementation for prevention and Alleviation of game addicted children and youth. The research divide to 3 phases: 1) Situation analysis Stakeholders preparation was conducted by AIC technique. 2) Potential Development for teachers and 3) Implementation by application life skill among 82 students for behavior modification in Sriharachdechochai school, Khon Kaen Province, Thailand. Data were collected by questionnaire and guideline interview. Content analysis and descriptive statistics in addition to paired t-test for statistical difference were used by STATA program. The results show that:

Phase 1 Situation analysis found that student high risk to game addict, many game shops around and home, easy to access cheap and attractive motivation and good atmosphere, relaxation places.

Phase 2 The potential development for raising game computer prevention and problem solving for teacher in school by handbook distribution, participation problem solving, planning and regulation setting for prevention and alleviation game addict.

Phase 3 Implement game computer addict prevention among students by life skill approach and regulation setting. Integrate in learning process as well as using concert and integrate knowledge during concert question for awarding and article candidate for raising awareness leading to behavioral modification for prevention and alleviation game addict.

Life skill of critical thinking and creative thinking, self-awareness and empathy, self-esteem and social responsibility, effective communication and interpersonal relationship, decision making and problem solving, coping with emotions and coping with stress on game computer prevention and alleviation score of students. After implementation higher than before study significantly $p < 0.05$. Students' game addicted behaviors decreasing.

The recommend from this research was the potential development for prevention and alleviation of game addicted children need participation from teacher, parent, game shop owner and communities including applying life skill as increasing immunization for all student for decision making through out critical thinking and relaxation with music and concert when they have to face the risky stimulus around them.