บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันได้ก้าวเข้ามาอิทธิพลต่อสังคมมากขึ้น เกมกลายเป็นสิ่งที่กำลังได้รับความนิยมและการตอบรับที่ดีจากผู้เล่นและนักเล่นเกม (gamer) ซึ่งมีหลายระดับอายุด้วยกัน แบ่งได้ 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มนักเรียน – นักศึกษา คือ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อุดมศึกษา และกลุ่มนักเล่นเกมระดับผู้ใหญ่หรือบุคคลทำงาน

เกมคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาไปอย่างมาก ทั้งภาพ กราฟิกและเสียงที่สามารถกระตุ้นให้เกิดความสนใจได้เป็นอย่างดี เกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันได้ถูกแบ่งประเภทออกตามรูปแบบการเล่น ได้แก่ เกมต่อสู้ (fighting หรือ shoot-em-up) เกมแนวยิง (shooting) เกมไขปริศนา (puzzle) เกมที่มีการเคลื่อนไหว (action) เกมแนววางแผนการรบ (strategy) เกมจำลองสถานการณ์ (simulation) และเกมประเภทสวมบทบาท (role playing game-RPG) เกมผจญภัย (adventure) (ปรางทิพย์, 2547) มีนักวิจัยพบว่าเกมที่สามารถทำให้เด็กมีความใส่ใจต่อเนื่องคือ เกมผจญภัยและเกมสถานการณ์จำลอง (simulation) (เนตร, 2545: 7 อ้างถึง Quinn, 1994) และจากการวิจัยของ Amory (เนตร, 2545: 8 อ้างถึงAmory, 1999) ได้ศึกษาและวิจัยเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์เกมในฐานะเครื่องมือทางการศึกษา เพื่อศึกษารูปแบบของเกมที่เหมาะสมกับสภาพการสอน สำหรับนักศึกษาที่เรียน วิชาชีววิทยาชั้นปีที่ 1 และ 2 และศึกษาส่วนประกอบของเกมคอมพิวเตอร์ที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจและเป็นประโยชน์ต่อการเรียน พบว่า ในจำนวนประเภทของเกมทั้งหมด 4 ประเภท คือ เกมผจญภัย (adventure) เกมยุทธวิธี (strategy) เกมต่อสู้ (fighting หรือ shoot-em-up) เกมสถานการณ์จำลอง เกมที่นักศึกษาชอบมากที่สุดคือ เกมผจญภัย รองลงมาคือ เกมยุทธวิธี ส่วนเกมที่นักศึกษาไม่ชอบคือ เกมสถานการณ์จำลอง

สาเหตุที่ทำให้เด็กหรือนักเล่นเกม (gamer) ติดเกม เมื่อดูตามความหมายของคำว่า เกม คือ สิ่งที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน ท้าทายและมีการแข่งขัน ด้วยภาพกราฟิกและระบบที่สมจริง ทำให้เกมคอมพิวเตอร์กลายเป็นสิ่งที่สามารถดึงดูดผู้เล่นได้ทุกวัย เนื่องจากมีความสนุกสนาน ท้าทาย ความสามารถของผู้เล่น มีเนื้อเรื่องที่น่าติดตาม

เนื่องจากเกมคอมพิวเตอร์ได้มีอิทธิพลอย่างมากทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ที่มีสาเหตุมาจากเกมคอมพิวเตอร์ เช่น ปัญหาการติดเกม พฤติกรรมการเลียนแบบ และข่าวการก่ออาชญากรรมที่เป็นผลจากการเลียนแบบจากเกม เป็นต้น ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ถูกมองในแง่ลบว่าเป็นสิ่งไม่ดี ไม่มีประโยชน์มาโดยตลอด ซึ่งต่อมามีงานวิจัยได้ออกมาชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ สายตา ฝึกสมาธิและความจำ ฝึกการประสานงานกันระหว่างมือและสายตา การทำงานเป็นกลุ่ม ฝึกทักษะทางสติปัญญา

ตลอดระยะเวลาที่มีการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ขึ้นมา โลกของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะอยู่ภายใต้การครอบงำของเด็กวัยรุ่นชาย แม้ว่ามีการพยายามผลิตเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเด็ก สตรีและผู้สูงอายุแล้วก็ตาม

สมาคมซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิง (Entertainment Software Association – ESA) ของสหรัฐอเมริกา ได้นำเสนองานวิจัยโดยสมาคมวิจัยปีเตอร์ ดี. ฮาร์ต ระบุว่า สตรีที่มีอายุมากกว่า 18 ปี กำลังมีแนวโน้มนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์กันมากขึ้นกว่าเด็กวัยรุ่นเพศชาย และพบว่า อายุเฉลี่ยของนักเล่นเกมเพศหญิงสูงขึ้นเป็นมากที่สุดถึง 29 ปี และกล่าวว่า ร้อยละ 26 ของนักเล่นเกมเป็นผู้หญิงอายุ 18 ปีขึ้นไป ในขณะที่ร้อยละ 21 เป็นเด็กชายที่มีอายุระหว่าง 6 ถึง 17 ปี (สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, 2546)

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาททางการศึกษา ช่วยในการแก้ปัญหาทางการศึกษาทั้งทางด้านการบริหาร และการจัดการเรียนการสอน คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่เข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอนมากขึ้น โดยใช้ผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (computer assisted instruction: CAI)

> …CAI เป็นสื่อการศึกษายุคใหม่ที่มีประสิทธิภาพมาก และยังมีข้อได้เปรียบเหนือสิ่งอื่นๆ ด้วยกันหลายประการ และสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนจะมีปฏิสัมพันธ์หรือการโต้ตอบ พร้อมทั้งได้รับข้อมูลย้อนกลับ (feedback) อย่างต่อเนื่องกับเนื้อหากิจกรรมต่างๆ จึงง่ายต่อการประเมินและตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา ขณะเดียวกันผู้เรียนสามารถนำ CAI ไปใช้เรียนด้วยตนเอง โดยปราศจากข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ในการดำเนินการศึกษาค้นคว้า... (ทิพย์วารินทร์,2547: 1 อ้างถึง ลาณี, 2544)

ถนอมพร (2541: 7) และวุฒิชัย (2543: 10) ได้กล่าวถึงความหมายของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมในทำนองเดียวกันว่า เป็นรูปแบบหนึ่งของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้คอมพิวเตอร์สร้างปฏิสัมพันธ์ให้ผู้เรียนติดตามหรือค้นหาความรู้ในบทเรียน และส่งเสริมให้เรียนรู้ทำให้การเรียนเป็นเรื่องสนุกและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ท้าทาย สนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เรียน และจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากที่จะเรียน บทเรียนประเภทนี้อาจไม่เป็นการสอนโดยตรง การนำเสนอเนื้อหาจะไม่มีการทบทวนสรุปหรือแนะนำแหล่งความรู้ในการศึกษาเพิ่มเติม แต่จะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมโดยการฝึกทักษะให้ได้รับความรู้ทางตรงและทางอ้อม เพื่อกระตุ้นความต้องการที่จะเรียน โดยใช้ทฤษฎีสร้างแรงจูงใจของมาโลน ได้แก่ ความท้าทาย ความอยากรู้ ความอยากเห็น จินตนาการ และสร้างความรู้สึกว่า ตนเองสามารถควบคุมบทเรียนได้ โดยยึดหลักที่สำคัญ คือ ความสนุกสนานให้ผลดีต่อการเรียนรู้และความคงทนในการจำดีกว่าการเรียนที่เกิดจากแรงจูงใจภายนอก

กิดานันท์ (2543: 243) กล่าวถึงบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมเพื่อการสอน สรุปได้ว่า การใช้เกมเพื่อการสอนเป็นสิ่งที่สามารถกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความอยากเรียนรู้ได้โดยง่าย มีการแข่งขันและการเพิ่มบทบาทของผู้แข่งขันเข้าไป ซึ่งช่วยลดอาการเหม่อลอยหรือฝันกลางวัน โสภณ (ม.ป.ป.) สนับสนุนว่าเป็นสิ่งที่ท้าทายความมานะพยายามและสามารถกระตุ้นนักเรียนให้เกิดความอยากเรียนรู้ได้โดยง่าย เกมจะมีกฎที่แน่นอน เป็นการแข่งขัน เมื่อจบเกมแล้วจะมีผู้ชนะและผู้แพ้ รักศักดิ์ (ม.ป.ป.) เกมการศึกษามักจะออกแบบเพื่อให้ทั้งความรู้และความบันเทิงแก่ผู้เรียน ยังช่วยเพิ่มบรรยากาศในการเรียนรู้ให้ดีขึ้นทำให้นักเรียนตื่นตัวอยู่เสมอ

การอ่าน เป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษาหาความรู้ และพัฒนาชีวิต ซึ่งนอกจากจะทำให้เกิดความรู้แล้ว ยังก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้แนวคิดในการดำเนินชีวิต การอ่านจึงเป็นหัวใจของการศึกษาทุกระดับ และเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เรื่องต่างๆ

การอ่านจับใจความ คือ การอ่านที่มุ่งค้นหาสาระของเรื่องหรือของหนังสือแต่ละเล่มว่าคืออะไร (แววมยุรา, 2541) หรือส่วนใดที่เป็นส่วนใจความสำคัญ และส่วนขยายใจความสำคัญของเรื่อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546: 188)

ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กล่าวถึง การอ่านในช่วงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 สรุปได้ว่า สามารถแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์เรื่องที่อ่าน ประเมินค่าทั้งข้อดีและข้อด้อยอย่างมีเหตุผล พัฒนาการอ่าน สามารถเล่าเรื่องย่อ ถ่ายทอดความรู้ ความคิดจากการอ่านไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตและใช้การอ่านในการตรวจสอบความรู้สามารถอ่านในใจและอ่านออกเสียงตามลักษณะคำประพันธ์ที่หลากหลายและวิเคราะห์คุณค่าด้านภาษา เนื้อหาและสังคม จำบทประพันธ์ที่มีคุณค่านำไปใช้อ้างอิงได้ เลือกอ่านหนังสือและสื่อสารสนเทศ เพื่อพัฒนาตนเองให้มีนิสัยรักการอ่าน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546: 4)

โรงเรียนอู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี เป็นโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา 2 มีห้องคอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 3 ห้อง และห้องมัลติมีเดีย เป็นห้องขนาดใหญ่ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เป็นเครื่องเล่นวีดิทัศน์และแผ่นวีดิทัศน์ เพื่อให้นักเรียนได้ยืมมาเปิดดู โดยจะเป็นสารคดี ภาพยนตร์ การ์ตูน อีกส่วนเป็นห้องคอมพิวเตอร์ ซึ่งให้นักเรียนได้เข้ามาใช้งานได้ตามอัธยาศัย เช่น อินเทอร์เน็ต เล่นเกม ใช้งานโปรแกรมต่างๆ โดยในห้องมัลติมีเดียจะเปิดให้เข้าใช้ในช่วงเวลาพักกลางวันเท่านั้น จากการสังเกตการณ์ทั้งสองแห่ง คือห้องเรียนคอมพิวเตอร์และห้องมัลติมีเดีย พบว่า ในช่วงก่อนเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ เมื่อนักเรียนเข้าใช้คอมพิวเตอร์นักเรียนจะเล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ ส่วนห้องมัลติมีเดีย ช่วงก่อนเปิดให้บริการ จะมีนักเรียนมายืนเข้าแถวเป็นแถวยาว และเมื่อเปิดห้องให้เข้าใช้ นักเรียนจะเปิดเกมเล่นเป็นส่วนใหญ่ทั้งเกมที่มีมากับโปรแกรมปฏิบัติการวินโดว์และเกมที่มีการนำมาลงไว้

จากการสัมภาษณ์ครูประจำห้องมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการใช้ห้องมัลติมีเดียและเป็นผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์ สรุปได้ว่า ครูไม่มีการผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมาให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ส่วนใหญ่จะเป็นการสอนแบบใช้คอมพิวเตอร์มาประกอบการสอน หรือใช้สื่อประเภทแผ่นวีดิทัศน์มาประกอบการเรียนการสอน แม้แต่การเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นการสอนการใช้งานโปรแกรมต่างๆ ครูจะนำแผ่นวีดิทัศน์สอนการใช้งานโปรแกรมที่มีขายทั่วไปมาเปิดให้นักเรียนได้ดูเพื่อเป็นการนำเข้าสู่บทเรียน แล้วครูจึงทำการสอนต่อไป และจากการสัมภาษณ์ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย พบว่า ส่วนใหญ่ครูจะใช้เครื่องมือที่เป็นวัสดุ สื่อวีดิทัศน์ และใบงานเป็นแบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะในแต่ละเรื่องที่ทำการสอน ไม่มีการผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นอกจากนี้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีบางส่วนที่มักไม่สนใจการเรียน

สาเหตุของการทำวิจัยในครั้งนี้สืบเนื่องมาจากผู้วิจัยเป็นผู้หนึ่งที่ชอบการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาเป็นเวลานาน และได้สังเกตเห็นว่าปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์มีอิทธิพลต่อเด็กมากจนไม่สนใจการเรียน ซึ่งจะเกิดผลเสียตามมาในภายหลัง ทำให้ผู้วิจัยเกิดแนวความคิดที่จะรวมเอาการเรียนมารวมกับเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนจากบทเรียนและได้สนุกสนานกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ควบคู่กัน

ด้วยเหตุดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นความจำเป็นที่จะพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม ซึ่งเป็นการประยุกต์บทเรียนและเกมเข้าด้วยกัน เพื่อให้เป็นทางเลือกหนึ่งของการแก้ปัญหาความไม่สนใจการเรียน ส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียน และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น เพราะเป็นสื่อที่มี ภาพ เสียง กราฟิก ประกอบกับคุณลักษณะของเกมที่มีความสนุกตื่นเต้น ท้าทาย และการดำเนินเรื่อง ซึ่งจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และเพื่อศึกษาความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชายและหญิง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. สร้างและหาประสิทธิภาพของเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชายและหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการอ่านจับใจความสำคัญจากเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท

3. เพื่อวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้ผลทางการวิจัย ผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบเกม เพื่อนำไปใช้เพื่อการเรียนการสอน

2. เผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการนำไปพัฒนาและผลิตบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 6 ห้อง รวมนักเรียน 350 คน ในภาคเรียนที่ 2 ของโรงเรียนอู่ทอง อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา 2 สุพรรณบุรี

1.2. กลุ่มตัวอย่างได้จากวิธีสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยการจับสลาก ได้นักเรียนชายจำนวน 30 คน และได้นักเรียนหญิงจำนวน 30 คน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่

2.1.1 นักเรียนชายและนักเรียนหญิงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน อู่ทอง ที่ได้เรียนด้วยเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่าน จับใจความสำคัญ

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

2.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการใช้เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท เพื่อฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ

2.2.2 ความพึงพอใจจากการใช้เกมคอมพิวเตอร์ ประเภทสวมบทบาท เพื่อฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ

3. เนื้อหาวิชา เนื้อหาในการฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ จะใช้เรื่องสั้นที่มาจากเกร็ดความรู้ เกร็ดตำนาน ตำนานและประวัติศาสตร์

นิยามศัพท์

นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนอู่ทอง อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548

เกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game) หมายถึง วัสดุที่นำมาใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ และมีความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีความท้าทาย มีการดำเนินเรื่อง มีกฎแน่นอน

เกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท (Role Playing Game) หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้เล่นต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม เพื่อผจญภัย แก้ไขปริศนาตามเนื้อเรื่อง ในที่นี้ผู้วิจัยหมายถึง บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ ให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง โดยวิธีการค้นหา ผจญภัยและให้อ่านจับใจความสำคัญ

การอ่านจับใจความ หมายถึง กระบวนการแปลความหมายจากตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ และผู้อ่านสามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้เขียนถ่ายทอดออกมาได้ เกิดความคิดรวบยอดและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ ในที่นี้เป็นการอ่านจับใจความสำคัญจากจอคอมพิวเตอร์ในเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่ได้จากการทดสอบหลังเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทสวมบทบาท ฝึกการอ่านจับใจความสำคัญ โดยวัดความเข้าใจของผู้เรียน