

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้เทคนิคเอไอซีในการแก้ปัญหา นักเรียนคิดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในโรงเรียนปอ่งวิทยาคม อำเภอเทิง จังหวัดเชียงราย ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างจำนวน 33 คน ผู้ปกครองนักเรียน 5 คน และครูที่เกี่ยวข้องจำนวน 5 คน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม การสนทนากลุ่ม การประชุมเชิงปฏิบัติการ การจัดบันทึกภาคสนาม รวมทั้งศึกษาเอกสารวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และแบบวัดความตระหนักต่อพฤติกรรมสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เชิงบรรยาย, ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า การใช้เทคนิคเอไอซี เป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียน ครู และผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการรับรู้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย ร่วมกันคิดค้นวิธีการแก้ปัญหา และการดำเนินการแก้ไขปัญหานักเรียนคิดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ร่วมกัน มีการจัดตั้งคณะกรรมการเพื่อทำกิจกรรมและประสานงานร่วมกับครูและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง มีกิจกรรมโครงการที่จะดำเนินงานในโรงเรียน 4 โครงการ คือ 1) โครงการจัดตั้งชมรมเด็กยุคใหม่รู้ทันเกมออนไลน์ 2) โครงการอบรมผู้ปกครองและครูให้รู้เท่าทันเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์และอินเทอร์เน็ต 3) โครงการเสียงตามสายในโรงเรียนและการสื่อสารความรู้ผ่านวิทยุชุมชน และ 4) โครงการกิจกรรมศิลปะเพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ช่วงปิดเทอม ภายหลังการเข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ กลุ่มตัวอย่างมีความตระหนักต่อพฤติกรรมสุขภาพโดยรวมอยู่ในระดับสูง และกระบวนการวิจัยนี้สามารถระดมการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการแก้ปัญหา เพราะการมีส่วนร่วมจะทำให้เกิดการยอมรับและรู้สึกว่าเป็นเจ้าของปัญหาร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้กิจกรรมโครงการประสบความสำเร็จ

ABSTRACT

180553

The objective of this research was to study the effects of using A-I-C technique for treating students addicted to online computer games in Plong Wittayakom School, Thoeng District, Chiang Rai Province. The research participants were 33 students, 5 students' parents, and 5 teacher. By conducting of action research, research instruments included informal interview, observation, focus group interview, workshops, field notes taking, and the awareness of health behavior test. Data through interviews and observations were analyzed by using content analysis and data which obtained from the awareness of health behavior test were analyzed by using descriptive statistics. The results showed that the A-I-C techniques helped all participants deal with the problems causing students addicted to online computer games through 4 stages of treating management: 1) to realize the problem, 2) to set up goals, 3) to brainstorm and find ways out and 4) to implement 4 school projects on solving game addiction problems in students

In Plong Wittayakom school, a committee was organized to work with teachers and other people concerned to launch 4 school 1) New blood Club: We know games! 2) The health education: the parents-teacher meeting on online games addiction concerns and problem 3) The students' voices on online games addiction through school radio and local radio project and 4) The art activity on free-time during summer break.

Being involved in problem solving on games online addiction of students increased the success of all school projects since everyone felt they were involved. It would be argued that the projects were successful because all participants felt they were activity involves and were willing to share and work things out as a whole.