

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการประยุกต์ใช้แนวคิดการพัฒนาทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการติดยา ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดหนองคาย กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ขนาดตัวอย่างทั้งสิ้น 74 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ กลุ่มละ 37 คน ให้กลุ่มทดลองได้รับแนวคิดการพัฒนาทักษะชีวิตในการป้องกันการติดยาที่ได้ประยุกต์แนวคิดทักษะชีวิตขององค์การอนามัยโลก และกรมอนามัย ทั้ง 12 องค์ประกอบ โดยการอบรมเชิงปฏิบัติการเป็นเวลา 3 วัน รูปแบบกิจกรรมได้แก่ การบรรยาย เกม การอภิปรายกลุ่ม การประชุมกลุ่มระดมสมอง การเสนอตัวแบบ การแสดงบทบาทสมมติ การสาธิตและการฝึกปฏิบัติ ร่วมกับแรงสนับสนุนทางสังคมโดยการกระตุ้นเตือน ให้สิ่งของรางวัล มอบเกียรติบัตร การสร้างสัมพันธ์ภาพ การพูดคุยชมเชย การส่งจดหมายกระตุ้นเตือน ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 2 ครั้ง โดยใช้แบบสอบถามก่อนและหลังการทดลอง 1 สัปดาห์ ทำการวัดผล 3 ด้าน คือ 1) ด้านการพัฒนาทักษะชีวิตในการป้องกันการติดยา 2) ด้านการได้รับแรงสนับสนุนทางสังคม 3) ด้านพฤติกรรมในการป้องกันการติดยา วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการเปรียบเทียบความแตกต่างภายในกลุ่มระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลองโดยใช้สถิติ Paired t-test ส่วนการเปรียบเทียบผลระหว่างกลุ่มวิเคราะห์โดยสถิติ Independent t-test กำหนดระดับนัยสำคัญที่ 0.05 และ 95% CI

ผลการวิจัย ด้านที่ 1) พบว่า หลังการทดลอง กลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตด้านความคิดวิจารณ์ญาณและความคิดสร้างสรรค์ ด้านความภาคภูมิใจในตนเองและความรับผิดชอบ ต่อสังคม ด้านการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา ด้านการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและการสร้างสัมพันธ์ภาพและด้านการจัดการกับอารมณ์และความเครียด สูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.001$) ด้านที่ 2) การได้รับแรงสนับสนุนทางสังคม หลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.001$) 3) ด้านพฤติกรรมในการป้องกันการติดยา หลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.001$)

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การให้ความรู้โดยการนำแนวคิดการพัฒนาทักษะชีวิต มาประยุกต์ใช้ร่วมกับวิธีทางสุขศึกษาในการกำหนดกิจกรรมเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ร่วมกับการให้แรงสนับสนุนทางสังคมมีผลทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกม มีทักษะชีวิต และพฤติกรรมป้องกันการติดยา การได้รับแรงสนับสนุนจากครอบครัวและสังคมเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้น

This research was the quasi-experimental designed. The purpose of this research was studied the effectiveness of application life skills and social support for prevention on computer game addiction among secondary school students in extended opportunities education school, Muang district, nongkhai province. The sample size were selected by random sampling. The samples were divided to experimental group and comparative group, each group were 74 subjects. The measurement were on 1) Life Skills Development for prevention on computer game addiction 2) Social Support 3) Prevention on computer game addiction. The experimental group received life skills enhancement program which applied the life skill of WHO's concept and the department of Public health's concept all of element. The implementation was used the work shop for 3 days, together with participatory learning by using lecture, game, brain storming, group discussion, demonstration and practices, role playing and model propose. The motivation using by reinforced them with material and social reinforce by parents, families member and researcher such as relationship making, paid respected, paid attention to them, admiringly saying, to commit certificate and finished. The quantitative data were collected by using questionnaires for 2 times; before and after implementation 1 week. The statistics were analyzed by descriptive data such as percentage, arithmetic mean, standard deviation Paired t-test for the within group's comparison between before and after intervention and Independent Sample t-test between group at 0.05 level and 95% CI of significance.

The results of the study revealed that 1) after the experiment the average score of experimental group on life skills development, life skill of critical thinking and creative thinking, self-awareness and empathy, self-esteem social responsibility, effective communication and interpersonal relationship, decision making and problem solving, coping with emotion and coping with stress on game computer prevention and alleviation score of students. After implementation higher than before study significantly. 2) Social support. after the experiment the average score of experimental group were higher than compared group at statistical significance. 3) Prevention on computer game addiction. after the experiment the average score of experimental group were higher at statistical significance.

The results of the study clearly showed that providing health education by using life skills development and social support according to the study's results, the motivation from the family is important for supporting teenager to change their attitudes and behaviors in better way.