

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันการพัฒนาทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคมได้เปลี่ยนแปลงไปมาก แต่ละประเทศต่างมุ่งเน้นการพัฒนาประเทศไปสู่เศรษฐกิจและสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ การผลิต การต่อยอด ถ่ายทอด บูรณาการและใช้ความรู้เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขัน และการสร้างสังคมที่เข้มแข็งและมีคุณภาพ คนเป็นทรัพยากรที่มีค่าสูงสุด การเรียนรู้และการศึกษาเป็นกลไกสำคัญของการพัฒนาคน การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศมีส่วนสำคัญในการปฏิรูปการศึกษา นับตั้งแต่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เป็นต้นมา มีนโยบายเน้นให้นักเรียนเข้าใจ เห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545) และมีการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศให้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งปัญญาและการเรียนรู้และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สิ่งที่การศึกษาต้องการ คือ การใช้เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาประเทศ แต่สำหรับการใช้เทคโนโลยีอย่างไม่เหมาะสมนั้นเป็นปัญหามากกว่าผลดี เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เช่น โทรศัพท์มือถือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เกมคอมพิวเตอร์ ระบบสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต ฯลฯ สิ่งเหล่านี้มีวิวัฒนาการใหม่ๆ เสมอ สำหรับในบางทฤษฎีจะเรียกสิ่งเดิมที่เคยใช้อยู่ไม่ทันสมัยว่าของเก่าหรือของตกยุค โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีที่ขาดสติในกลุ่มเยาวชนที่มีวุฒิภาว่น้อย ส่งผลให้การตัดสินใจหรือการยับยั้งใจทำได้น้อยกว่าผู้ใหญ่ การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ไม่ได้มีการควบคุมหรือปราศจากคำแนะนำที่ดี หรือในบางขณะผู้ใหญ่ที่สมควรให้คำแนะนำอาจไม่รู้ว่เทคโนโลยีบางอย่างทำอะไรได้บ้าง เป็นต้น ซึ่งจากผลการวิจัย พบว่า ปัจจุบันกลุ่มเยาวชนได้มีการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศแบบผิดวัตถุประสงค์มีการนำไปเพื่อความบันเทิงมากกว่าด้านการศึกษาและเริ่มมีการพัฒนาการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้งานจากส่วนบุคคลไปยังการเผยแพร่รวมถึงการเข้าไปข้องเกี่ยวกับอบายมุข เว็บไซต์ลามกอนาจาร เกมคอมพิวเตอร์ที่มีหลายรูปแบบ เช่น ใช้ความรู้แรง ลามกอนาจาร หรือแม้กระทั่งการใช้ข้อความที่รุนแรงพาดพิงบุคคลที่สาม โดยที่ไม่ทราบถึงผลเสียหรือการละเมิดต่อกฎหมายจากสิ่งที่ตนได้กระทำลงไป จากที่ติดตาม และจากข้อมูลในแหล่งอื่น ประเทศไทยมีเว็บไซต์ลามก และบริการเกี่ยวกับเรื่องเพศประมาณแสนเว็บไซต์

สำหรับทั่วโลกมีถึง 4 ถึง 5 ล้านเว็บไซต์ จากเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาที่คิดกว่า 8 พันล้านเว็บไซต์ ขณะเดียวกันเรื่องของการใช้งานอินเทอร์เน็ตยังมีปริมาณการใช้งาน ดังนั้น คนไทยมีการใช้เพียงร้อยละ 4.00 – 5.00 เมื่อเทียบกับประเทศญี่ปุ่น ประเทศเกาหลี มีการใช้งานอินเทอร์เน็ต ถึงร้อยละ 60.00 ของสัดส่วนประชากรทั้งหมด จึงทำให้ปัญหาในเรื่องการใช้งานเมื่อเทียบแล้วยังดูน้อยมาก แต่อัตราการเติบโตเริ่มพุ่งสูงขึ้น ซึ่งสาเหตุของปัญหาไม่ได้อยู่ที่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศเพียงอย่างเดียวแต่ยังมีปัญหาอื่นอีกเช่น เด็กขาดวินัยในการเล่น ไม่รู้จักแบ่งเวลา ขาดการควบคุมตนเอง เป็นต้น (วิกิมีเดีย, 2552)

จากการศึกษาเรื่องพัฒนาการของแต่ละช่วงวัยพบว่า พัฒนาการวัยเด็กตอนกลาง (เด็กอายุ 9-12 ปี) ร่างกาย เด็กหญิงเจริญเติบโตเร็วกว่าเด็กชาย เด็กหญิงย่างเข้าสู่วัยรุ่น รูปร่างเปลี่ยนไป เด็กชายชอบเล่นรุนแรง รายงานละเอียดได้ดี อารมณ์ สามารถยอมรับกฎเกณฑ์ มีเหตุผล รู้จักพิจารณาสิ่งต่างที่เป็นไปตามธรรมชาติขึ้น มีความขัดแย้งระหว่างข้อตกลงของกลุ่มกับกฎของผู้ใหญ่นิยมคนเก่ง คนดัง สังคม กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ต้องการเป็นคนดังในหมู่เพื่อนมากกว่า เชื้อฟุ้งผู้ใหญ่นิยมกีฬาที่เล่นเป็นทีม รักพวกพ้อง สติปัญญา อยากรู้ อยากเห็นและเปลี่ยนความสนใจง่ายต้องการเป็นอิสระ แต่ยังต้องการความช่วยเหลือ ตั้งความคาดหวังสูง สามารถคิดปฏิบัติการเป็นรูปธรรม (แสงเดือน ทวีสิน, 2545) ซึ่งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีผลต่อพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย ประการที่หนึ่งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลเสียต่อร่างกาย เช่น ผลเสียทางด้านสายตา ผลเสียต่อระบบประสาท ผลเสียต่อระบบกล้ามเนื้อและสรีระต่าง ๆ ของร่างกาย ซึ่งผลเหล่านี้ทำให้พัฒนาการของเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะช้าลงกว่าเด็กปกติทั่วไป ประการที่สอง ผลเสียทางด้านจิตใจ เด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะมีผลกระทบทางด้านจิตใจ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเอาชนะกันในการเล่น เกม สิ่งที่มาคือ มีภาวะความเครียด ซึมเศร้า ซึ่งปัญหาเหล่านี้อาจส่งผลถึงการฆ่าตัวตายได้ ประการที่สาม ผลเสียทางด้านสังคม เด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์สังคมจะลดน้อยลงเนื่องจากใช้เวลาทั้งหมดอยู่กับคอมพิวเตอร์ ไม่อยากสมาคมกับใคร ทำให้พัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กเหล่านี้ลดลงและอาจเป็นปัญหาสังคมต่อไป ประการสุดท้าย ผลเสียทางด้านสติปัญญา เด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะส่งผลกระทบทางด้านสติปัญญาเพราะเด็กจะไม่รู้จักแยกแยะว่าสิ่งที่อยู่ในเกมนั้นเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ดี แต่จะใช้บรรทัดฐานของตนเองเป็นหลัก ซึ่งปัญหาเหล่านี้ถ้าปล่อยไว้นาน ๆ ย่อมมีผลเสียต่อตนเอง สังคม และประเทศชาติ

จากการศึกษาเรื่องการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พบว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมคือ วิธีการสอนยุคใหม่ เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กคือศูนย์กลางของการเรียนรู้ (Children Center) มิใช่ครูเป็นศูนย์กลาง เน้นกระบวนการกลุ่มที่เท่าเทียมกันในการแสวงหาความรู้ โดยมุ่งไปที่การแก้ปัญหาจริงที่เด็กเคยเผชิญ ต้องเผชิญหรืออาจเผชิญในอดีต ปัจจุบัน อนาคต และทั้งหมดนี้เน้นการค้นพบ

ด้วยตนเองของเด็ก หากจำแนกโดยเทคนิค วิธีการ อาจแบ่งวิธีการเสริมกระบวนการเรียนรู้ในหลักสูตร ออกเป็น 4 ประเภท คือ ทำ ออกทำทาง พุด เล่นลิ้น เล่นคำ ฟัง เล่นนิทาน เล่นละคร ดู สื่อ ภาพ สื่อคน โดยมุ่งไปสู่การพัฒนาทักษะการคิด (Thinking Skills Development)

ดังนั้น กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนได้ฝึกทักษะด้วยตนเอง ซึ่งก่อให้เกิดผลดี คือ นักเรียนสามารถได้รับประสบการณ์ตรงจากการมีส่วนร่วมนั้น ซึ่งแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม การได้อภิปรายถกเถียงแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสร้างความรู้โดยผู้เรียนและการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่เกิดขึ้นไปประยุกต์ในสถานการณ์ที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวัน กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กคือศูนย์กลางของการเรียนรู้ มิใช่ครูเป็นศูนย์กลาง เน้นกระบวนการกลุ่มที่เท่าเทียมกันในการแสวงหาความรู้ โดยมุ่งไปที่การแก้ปัญหาจริงที่เด็กเคยเผชิญ ต้องเผชิญหรืออาจเผชิญในอดีต ปัจจุบัน อนาคต และทั้งหมดนี้เน้นการค้นพบด้วยตนเองของเด็ก ซึ่งกระบวนการสร้างความรู้ที่ต้องอาศัยประสบการณ์เดิมของนักเรียนเป็นสำคัญ ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง โดยอาศัยการแสดงออกทางภาษา ได้แก่ การพูดและการเขียนเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ ดังนั้นแนวคิดสำคัญของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ได้แก่ หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม การสร้างแผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 3 ด้าน คือ การสอนความรู้ การสอนเจตคติและการสอนทักษะ ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมนักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ได้เพราะเด็กจะสามารถอาศัยประสบการณ์เดิม ประสบการณ์ใหม่จากตนเองและเพื่อนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการติดเกมให้ดีขึ้นในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และจิตวิญญาณ

จากผลการสำรวจเบื้องต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยประยุกต์ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ใช้ความสามารถในการปรับตัวและมีพฤติกรรมที่ถูกต้อง ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถจัดการด้านความต้องการและสิ่งที่ทำทนายในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ซึ่งเป็นการมีส่วนร่วมระหว่างนักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้องในการปรับพฤติกรรมของนักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ อันจะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ ความตระหนัก ความรู้สึกลึกซึ้งของนักเรียน ตลอดจนเป็นแนวทางในการนำผลการศึกษาไปใช้ในการป้องกันและแก้ปัญหานักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ต่อไป

และผู้วิจัยสนใจว่าหลังจากใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน แล้วนักเรียนจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่าง

ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่มีพฤติกรรมคิด เกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งกำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน ผู้ปกครองจำนวน 30 คนและครูประจำชั้น 3 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา การจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การคิดเกมคอมพิวเตอร์ เนื้อหาประกอบด้วย ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ความตระหนัก และการปฏิบัติตัวในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ โดยวัดผลก่อนและหลังการทดลอง ระยะเวลา 10 สัปดาห์

นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดนิยามศัพท์เฉพาะเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการวิจัย ดังนี้

เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์แบบออนไลน์และไม่ออนไลน์ ที่เล่นโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง

นักเรียนคิดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง นักเรียนในระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ที่มีพฤติกรรมคิดเกมคอมพิวเตอร์

พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง พฤติกรรมในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ซึ่งบุคคลนั้นมีความถี่ในการเล่นทุกวัน หรืออย่างน้อยสัปดาห์ละ 1-2 วัน มีระยะเวลาในการเล่นครั้งละ 1-2 ชั่วโมงขึ้นไป ประเภทเกมที่เล่น ได้แก่ เกมแอ็คชั่น หลบหลีก เกมยิงถล่ม เกมสวมบทบาทเป็นตัวละครไปตามเนื้อเรื่อง เกมจำลองสถานการณ์ เกมวางแผนกลยุทธ์ เกมกีฬา เกมแข่งรถ เกมผจญภัย เกมต่อสู้ เกมลับสมอง เป็นต้น ถือว่าเป็นพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์

กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หมายถึง การมีส่วนร่วมของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับปัญหานักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้ที่เกี่ยวข้องได้แก่ นักเรียนที่มีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ ผู้ปกครอง และครูในโรงเรียน โดยมีส่วนร่วมในการใช้กิจกรรมแก้ไขปัญหา ซึ่งมีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม การสร้างแผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 3 ด้าน คือ การสอนความรู้ ความตระหนักและการปฏิบัติตัว

ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง นักเรียนที่มีพฤติกรรมติดเกมมีการปรับเปลี่ยน คือ มีความรู้ในเรื่องเกมคอมพิวเตอร์และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง มีความตระหนักในตนเองและความเห็นใจผู้อื่นที่ดีขึ้น และสามารถปฏิบัติตนในสังคมได้เป็นอย่างดี ความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ลดลง ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ลดลง นักเรียนสามารถเลือกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีประโยชน์ต่อตัวนักเรียนได้

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. โรงเรียนมีกิจกรรมในการแก้ไขปัญหาให้นักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์
2. ครูผู้สอนสามารถเอากิจกรรมไปปรับใช้ในการเรียนการสอนและการปรับพฤติกรรมของนักเรียนได้