



รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีผลต่อการปรับพฤติกรรม
การติตเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3/5

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ปีการศึกษา 1/2563

วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี

โดย

นายสุนัน บุญมานันท์

ตำแหน่ง ครู

แผนกวิชาธุรกิจเกษตร

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี

ชื่อเรื่อง ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีผลต่อการปรับพฤติกรรมกาติดเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3/5 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ปีการศึกษา 1/2563 วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี

ชื่อผู้วิจัย นายสุนัน บุญมานันท์

- ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย

ในปัจจุบันการพัฒนาทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคมได้เปลี่ยนแปลงไปมากแต่ละประเทศข้อมูลการพัฒนาประเทศไปสู่เศรษฐกิจและสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้การผลิตการต่อยอดถ่ายทอดบูรณาการและใช้ความรู้เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันและการสร้างสังคมที่เข้มแข็งและมีคุณภาพคนเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าสูงสุดการเรียนรู้และการศึกษาเป็นกลไกสำคัญของการพัฒนาคนการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศมีส่วนสำคัญมากในการปฏิรูปการศึกษานับตั้งแต่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2542 เป็นต้นมามีนโยบายนี้ให้นักเรียนเข้าใจเห็นคุณค่าและการใช้กระบวนการเทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลการเรียนรู้การสื่อสารการแก้ปัญหาการทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพประสิทธิผลและมีคุณธรรมและมีการบูรณาการเทคโนโลยีสารสนเทศให้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ดังนั้นจะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและพัฒนาสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งปัญญาและการเรียนรู้และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สิ่งที่การศึกษาต้องการคือการใช้เทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาประเทศแต่สำหรับการใช้เทคโนโลยีอย่างไม่เหมาะสมนั้นเป็นปัญหามากกว่าผลดีเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาเช่นโทรศัพท์มือถือโปรแกรมคอมพิวเตอร์เกมคอมพิวเตอร์ระบบสืบค้นทางอินเทอร์เน็ตสิ่งเหล่านี้มีวิวัฒนาการใหม่ๆเสมอสำหรับในบางทักษะเรียกสิ่งเดิมที่เคยใช้อยู่ไม่ทันสมัยว่าของเก่าหรือของตกุ่นโดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีที่ขาดสติในกลุ่มเยาวชนที่มีวุฒิภาว่น้อยส่งผลให้การตัดสินใจหรือการยับยั้งใจทำได้น้อยกว่าผู้ใหญ่การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ไม่ได้มีการควบคุมหรือปราศจากคำแนะนำที่ดีหรือในบางขณะผู้ใหญ่ที่สมควรให้คำแนะนำอาจจะไม่รู้ว่เทคโนโลยีบางอย่างทำอะไรได้บ้างเป็นต้นซึ่งจากผลการวิจัยพบว่าปัจจุบันกลุ่มเยาวชนได้มีการใช้เทคโนโลยีและสารสนเทศแบบผิดวัตถุประสงค์มีการนำไปใช้เพื่อความบันเทิงมากกว่าด้านการศึกษาและเริ่มมีการพัฒนาการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้งานจากส่วนบุคคลไปยังการเผยแพร่รวมถึงการเข้าถึงการเข้าไปเกี่ยวข้องกับอบายมุขเว็บไซต์ลามกอนาจารเกมคอมพิวเตอร์ที่มีหลายรูปแบบเช่นใช้ความรุนแรงลามกหรือแม้กระทั่งการใช้ข้อความที่รุนแรงพาดพิงบุคคลที่ 3 โดยที่ไม่ทราบถึงผลเสียหรือการละเมิดต่อ

กฎหมายจากสิ่งที่ตนได้กระทำลงไปจากที่ติดตามและจากข้อมูลในแหล่งอื่นประเทศไทยมีเว็บไซต์ลามกและ
บริการเกี่ยวกับเรื่องเพศประมาณ 100,000 เว็บไซต์ สำหรับทั่วโลกมีถึง 4-5 ล้านเว็บไซต์จากเว็บไซต์ที่มี
เนื้อหาที่ดึกว่า 8,000 ล้านเว็บไซต์ขณะเดียวกันเรื่องของการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมีประสิทธิภาพการใช้งาน
ดังนั้นคนไทยมีการใช้เพียงร้อยละ 4-5 เมื่อเทียบกับประเทศญี่ปุ่นประเทศเกาหลีมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตถึง
ร้อยละ 60 ของสัดส่วนประชากรทั้งหมดจึงทำให้ปัญหาในเรื่องการใช้งานเมื่อเทียบกับแล้วยังดูน้อยมากแต่
อัตราการเติบโตเริ่มพุ่งสูงขึ้นซึ่งสาเหตุของปัญหาไม่ได้อยู่ที่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ
เพียงอย่างเดียวแต่ยังมีปัญหาอื่นอีกเช่นเด็กขาดวินัยในการเล่นไม่รู้จักแบ่งเวลาขาดการควบคุมตนเองเป็น
ต้น

จากการศึกษาเรื่องพัฒนาการของแต่ละช่วงวัยพบว่าพัฒนาการวัยเด็กตอนกลางเด็กอายุ 9-12 ปี
ร่างกายเด็กผู้หญิงเจริญเติบโตเร็วกว่าเด็กผู้ชายเด็กผู้หญิงย่างเข้าสู่วัยรุ่นรูปร่างเปลี่ยนไปเด็กชายชอบเล่น
รุนแรงนางงานละเอียดได้ตีอารมณ์สามารถยอมรับกฎเกณฑ์มีเหตุผลรู้จักพิจารณาสิ่งต่างๆ ที่เป็นไปตาม
ธรรมชาติได้มากขึ้นมีความขัดแย้งระหว่างข้อตกลงของกลุ่มกับกฎของผู้ใหญ่นิยมคนเก่งคนดังสังคมกลุ่ม
เพื่อนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมต้องการเป็นคนดังในหมู่เพื่อนมากกว่าเชื่อฟังผู้ใหญ่นิยมกีฬาที่เล่นเป็นทีมรัก
พวกพ้องสติปัญญาอยากรู้อยากเห็นและเปลี่ยนความสนใจง่ายต้องการเป็นอิสระแต่ยังต้องการความ
ช่วยเหลือตั้งความคาดหวังสูงสามารถคิดปฏิบัติการเป็นรูปประธรรมซึ่งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีผลต่อ
พัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย

ประการที่ 1 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลเสียต่อร่างกายเช่นส่งผลเสียทางด้านสายตาผลเสียต่อ
ระบบประสาทผลเสียต่อระบบกล้ามเนื้อและสรีระต่างๆ ของร่างกายซึ่งคนเหล่านี้ทำให้พัฒนาการของเด็กที่
ติดเกมคอมพิวเตอร์จะช้ากว่าเด็กปกติทั่วไป ประการที่ 2 ผลเสียทางด้านจิตใจเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะ
มีผลกระทบทางด้านจิตใจไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเอาชนะกันในการเล่นเกมที่ตามมาคือมีภาวะความเครียด
ซึมเศร้าซึ่งปัญหาเหล่านี้อาจจะส่งผลถึงการฆ่าตัวตายได้ ประการที่ 3 ผลเสียทางด้านสังคมเด็กที่ติดเกม
คอมพิวเตอร์สังคมจะลดน้อยลงเนื่องจากจะใช้เวลาทั้งหมดอยู่กับคอมพิวเตอร์ไม่ยอมสมาคมกับใครทำให้
พัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กเหล่านี้ลดลงและอาจเป็นปัญหาสังคมต่อไป ประการสุดท้ายผลเสีย
ทางด้านสติปัญญาเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะส่งผลกระทบทางด้านสติปัญญาเพราะเด็กจะไม่รู้จักแยกแยะ
ว่าสิ่งที่อยู่ในเกมนั้นเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ดีแต่จะใช้บรรทัดฐานของตนเองเป็นหลักซึ่งปัญหาเหล่านี้ถ้าปล่อยไว้
นานๆ ย่อมส่งผลเสียต่อตนเองสังคมและประเทศชาติ

จากการศึกษาเรื่องการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมพบว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมคือวิธีการสอนยุคใหม่
เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กคือศูนย์กลางของการเรียนรู้มีใช้ครูเป็นศูนย์กลางเน้นกระบวนการกลุ่มที่เท่า
เทียมกันในการแสวงหาความรู้โดยมุ่งไปที่การแก้ปัญหาจริงที่เด็กเคยเผชิญต้องเผชิญหรืออาจเผชิญในอดีต
ปัจจุบันอนาคตและทั้งหมดนี้เน้นการค้นพบด้วยตนเองของเด็กหากจำแนกโดยเทคนิควิธีการอาจแบ่งวิธีการ

เสริมกระบวนการเรียนรู้ในหลักสูตรออกเป็น 4 ประเภทคือ ออกท่าทาง พุดเล่นลิ้นเล่นคำ ฟังเล่านิทาน เล่นละคร ดูสื่อภาพสื่อคนโดยมุ่งไปสู่การพัฒนาทักษะการคิด

ดังนั้นกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นกระบวนการที่ผู้เรียนได้ฝึกทักษะด้วยตนเองซึ่งก่อให้เกิดผลดีคือนักเรียนสามารถได้รับประสบการณ์ตรงจากการมีส่วนร่วมซึ่งแนวคิดเรื่องการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิมการได้อภิปรายถกเถียง แลกเปลี่ยนความคิดเห็นการสร้างความรู้โดยผู้เรียนและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำความรู้ที่เกิดขึ้นไปประยุกต์ในสถานการณ์ที่สอดคล้องกับชีวิตประจำวันกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กคือศูนย์กลางของการเรียนรู้ครูเป็นศูนย์กลางเน้นกระบวนการกลุ่มที่เทียบเท่าเทียมกันในการแสวงหาความรู้โดยมุ่งไปที่การแก้ปัญหาจริงที่เด็กประสบต้องเผชิญหรืออาจเผชิญในอดีตปัจจุบันอนาคต และทั้งหมดนี้เน้นการค้นพบด้วยตนเองของเด็กซึ่งกระบวนการสร้างความรู้ที่ต้องอาศัยประสบการณ์เดิมของนักเรียนเป็นสำคัญทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีออกมียู่ออกไปอย่างกว้างขวางโดยอาศัยการแสดงออกทางภาษาได้แก่การพูดและการเขียนเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยนการวิเคราะห์และสังคมและสังเคราะห์ความรู้ดังนั้นแนวคิดสำคัญของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมได้แก่ หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์การเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่มการสร้างแผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 3 ด้านคือการสอนความรู้การสอนเจตคติและการสอนทักษะซึ่งกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในการปรับพฤติกรรมของนักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ได้เพราะเด็กจะสามารถอาศัยประสบการณ์เดิมประสบการณ์ใหม่จากตนเองและเพื่อนๆในการปรับพฤติกรรมในการติดเกมให้ดีขึ้นในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพจิตใจอารมณ์และจิตวิญญาณ

จากผลการสำรวจเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีผลต่อการปรับพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3/5 สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี ปีการศึกษา 1/2563 โดยประยุกต์ใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ใช้ความสามารถในการปรับตัวและมีพฤติกรรมที่ถูกต้องซึ่งทำให้บุคคลสามารถจัดการด้านความต้องการและสิ่งที่ทำทนายในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมซึ่งเป็นการมีส่วนร่วมระหว่างนักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้องในการปรับพฤติกรรมของนักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์อันจะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ความตระหนักรู้สึกนึกคิดของนักเรียนตลอดจนเป็นแนวทางในการนำผลการศึกษาไปใช้ในการป้องกันและแก้ปัญหานักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ต่อไปและผู้วิจัยสนใจว่าหลังจากใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการปรับพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนแล้วนักเรียนจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมเป็นอย่างไร

- ปัญหาการวิจัย

- 1) การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลเสียต่อร่างกายเช่นส่งผลเสียทางด้านสายตาผลเสียต่อระบบประสาทผลเสียต่อระบบกล้ามเนื้อและสรีระต่างๆ ของร่างกายซึ่งคนเหล่านี้ทำให้พัฒนาการของเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะช้ากว่าเด็กปกติทั่วไป
- 2) ผลเสียทางด้านจิตใจเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะมีผลกระทบทางด้านจิตใจไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเอาชนะกันในการเล่นเกมที่ตามมาคือมีภาวะความเครียดซึมเศร้าซึ่งปัญหาเหล่านี้อาจจะส่งผลถึงการฆ่าตัวตายได้
- 3) ผลเสียทางด้านสังคมเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์สังคมจะลดน้อยลงเนื่องจากจะใช้เวลาทั้งหมดอยู่กับคอมพิวเตอร์ไม่ยอมยกสมาคมกับใครทำให้พัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กเหล่านี้ลดลงและอาจเป็นปัญหาสังคมต่อไป
- 4) ผลเสียทางด้านสติปัญญาเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะส่งผลกระทบทางด้านสติปัญญาเพราะเด็กจะไม่รู้จักแยกแยะว่าสิ่งที่อยู่ในเกมนั้นเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ดีแต่จะใช้บรรทัดฐานของตนเองเป็นหลักซึ่งปัญหาเหล่านี้ถ้าปล่อยไว้นานๆ ย่อมส่งผลเสียต่อตนเองสังคมและประเทศชาติ

- วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3/5 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี ปีการศึกษา 1/2563

- สมมติฐานของการวิจัย

การใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จะช่วยให้แก้ไข้ปัญหาของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์นักเรียนได้

- ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัย

1. โรงเรียนมีกิจกรรมในการแก้ไข้ปัญหานักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์
2. ครูผู้สอนสามารถเอากิจกรรมไปปรับใช้ในการเรียนการสอนและการปรับพฤติกรรมของนักเรียนได้

- ตัวแปรในการวิจัย

- ตัวแปรอิสระ แผนการสอนรายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ โดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับพฤติกรรมกาติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3/5
- ตัวแปรตาม ความรู้ ความตระหนักรู้ พฤติกรรมและการปฏิบัติตัวของนักเรียน
- ตัวแปรควบคุม นักเรียนระดับชั้นเดียวกันและสาขางานเดียวกัน

- การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเรื่องพัฒนาการของแต่ละช่วงวัยพบว่าพัฒนาการวัยเด็กตอนกลางเด็กอายุ 9-12 ปี ร่างกายเด็กผู้หญิงเจริญเติบโตเร็วกว่าเด็กผู้ชายเด็กผู้หญิงย่างเข้าสู่วัยรุ่นรูปร่างเปลี่ยนไปเด็กชายชอบเล่นรุนแรง นายงานละเอียดได้ตีอารมณ์สามารถยอมรับกฎเกณฑ์มีเหตุผลรู้จักพิจารณาสิ่งต่างๆ ที่เป็นไปตามธรรมชาติได้มากขึ้นมีความขัดแย้งระหว่างข้อตกลงของกลุ่มกับกฎของผู้ใหญ่นิยมคนเก่งคนดังสังคมกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมต้องการเป็นคนดังในหมู่เพื่อนมากกว่าเชื่อฟังผู้ใหญ่ นิยมกีฬาที่เล่นเป็นที่รักพวกพ้องสติปัญญาอยากรู้ อยากเห็นและเปลี่ยนความสนใจง่ายต้องการเป็นอิสระแต่ยังต้องการความช่วยเหลือตั้งความคาดหวังสูงสามารถคิดปฏิบัติการเป็นรูปประธรรมซึ่งการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นั้นมีผลต่อพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย

ประการที่ 1 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่งผลเสียต่อร่างกายเช่นส่งผลเสียทางด้านสายตาผลเสียต่อระบบประสาท ผลเสียต่อระบบกล้ามเนื้อและสรีระต่างๆ ของร่างกายซึ่งคนเหล่านี้ทำให้พัฒนาการของเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะช้ากว่าเด็กปกติทั่วไป ประการที่ 2 ผลเสียทางด้านจิตใจเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จะมีผลกระทบทางด้านจิตใจ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเอาชนะกันในการเล่นเกมสิ่งที่ตามมาคือมีภาวะความเครียดซึมเศร้าซึ่งปัญหาเหล่านี้อาจจะส่งผลถึงการฆ่าตัวตายได้ ประการที่ 3 ผลเสียทางด้านสังคมเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์สังคมจะลดน้อยลงเนื่องจาก จะใช้เวลาทั้งหมดอยู่กับคอมพิวเตอร์ไม่ยอมสมาคมกับใครทำให้พัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กเหล่านี้ลดลง และอาจเป็นปัญหาสังคมต่อไป ประการสุดท้ายผลเสียทางด้านสติปัญญาเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะส่งผลกระทบทางด้านสติปัญญาเพราะเด็กจะไม่รู้จักแยกแยะว่าสิ่งที่อยู่ในเกมนั้นเป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ดีแต่จะใช้บรรทัดฐานของตนเองเป็นหลักซึ่งปัญหาเหล่านี้ถ้าปล่อยไว้นานๆ ย่อมส่งผลเสียต่อตนเองสังคมและประเทศชาติ

จากการศึกษาเรื่องการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมพบว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมคือวิธีการสอนยุคใหม่เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กคือศูนย์กลางของการเรียนรู้มีใจครูเป็นศูนย์กลางเน้นกระบวนการกลุ่มที่เท่าเทียมกันในการแสวงหาความรู้โดยมุ่งไปที่การแก้ปัญหาจริงที่เด็กเคยเผชิญต้องเผชิญหรืออาจเผชิญในอดีตปัจจุบันอนาคต

และทั้งหมดนี้เน้นการค้นพบด้วยตนเองของเด็กหากจำแนกโดยเทคนิควิธีการอาจแบ่งวิธีการเสริมกระบวนการเรียนรู้ในหลักสูตรออกเป็น 4 ประเภทคือ ออกท่าทาง พูดเล่นลิ้นเล่นคำ ฟังเล่านิทาน เล่นละคร ดูสื่อภาพสื่อคน โดยมุ่งไปสู่การพัฒนาทักษะการคิด

- **วิธีดำเนินการวิจัย**

- **แผนการวิจัย**

ศึกษาผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3/5 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี ปีการศึกษา 1/2563 โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. รูปแบบการศึกษา
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิเคราะห์ข้อมูล

- **ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง**

นักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3/5 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี ปีการศึกษา 1/2563 จำนวน 10 คน

- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (เครื่องมือแก้ปัญหา เครื่องมือเก็บข้อมูล และการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ)

1. แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์
2. แบบวัดด้านความรู้ของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์
3. แบบวัดด้านความถนัดของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์
4. แบบวัดการปฏิบัติตัวของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ค่าแบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3/5 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยครูประจำชั้นและผู้ปกครอง

- การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. นำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยจากถึงผู้ปกครองเพื่อขอความร่วมมือในการทดลองและเก็บข้อมูล
2. ผู้วิจัยสำรวจข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้จากนั้นทำการทดสอบก่อนและหลังการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของใน 3 ด้านคือ ด้านความรู้ ด้านความตระหนัก และด้านการปฏิบัติตัวของนักเรียน
3. เมื่อกลุ่มตัวอย่างดำเนินกิจกรรมครูประจำชั้นทำการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในขณะทำกิจกรรมและให้ผู้ปกครองสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเมื่ออยู่ที่บ้าน
4. เมื่อการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีผลต่อการเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนเสร็จสิ้นแล้วจึงนำผลมาวิเคราะห์

- วิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ตามระเบียบวิธีทางสถิติซึ่งมีรายละเอียดการวิเคราะห์ดังนี้

1. วัดความรู้ความตระหนักและการปฏิบัติของนักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ก่อนและหลังการทดลองวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเปรียบเทียบคะแนนด้วยสถิติและนำเสนอข้อมูลด้วยตารางประกอบคำบรรยาย
2. ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนสำหรับครูวิเคราะห์ข้อมูลโดยการเรียงเรียงลำดับคะแนนความถี่จากมากไปหาน้อยและนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์

3. ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนสำหรับผู้ปกครองวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ค่าร้อยละและนำเสนอข้อมูลด้วยตารางประกอบคำบรรยายสำหรับประเด็นคำตอบนำมาเรียบเรียงลำดับคะแนนความถี่จากมากไปหาน้อยและนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับพฤติกรรมเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนซึ่งผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1. บทของวิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี

วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี สามารถเดินทางได้ทั้งทางรถไฟและทางรถยนต์ โดยมีระยะทางจากกรุงเทพถึงวิทยาลัยประมาณ 190 กิโลเมตร สามารถเดินทางเข้าสู่วิทยาลัย ได้หลายทางลักษณะทางสังคมและการเมือง ในพื้นที่ของวิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี ตั้งอยู่ในเขตพื้นที่องค์การบริหารส่วนตำบลสามพระยาซึ่งนายกองค์การบริหารส่วนตำบลคือนายเล็ก ลำเลิศ เป็นศิษย์เก่าของวิทยาลัย ในหลักสูตรอาชีวศึกษาเพื่อการพัฒนาชนบท (อศ.กช.) และเนื่องจากวิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี ตั้งอยู่ห่างจากตัวจังหวัดเพชรบุรีมาทางใต้ประมาณ 64 กิโลเมตร และมีอาณาเขตติดต่อกับอำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ทำให้วิทยาลัยต้องรับหน้าที่ให้บริการการศึกษาทั้งสองจังหวัดนี้เป็นส่วนใหญ่ ประชากรทั้งสองจังหวัด มีอาชีพหลักในด้านเกษตรกรรม การประมง การปศุสัตว์ รวมทั้งการค้าส่งและการค้าปลีก การอุตสาหกรรม การท่องเที่ยว และการบริการ

ตอนที่ 2. ลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 4 ส่วน

1. ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง
2. ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง
3. พฤติกรรมเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง
4. ผลกระทบด้านสุขภาพ

ตอนที่ 3. ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมแบ่งเป็น 2 ส่วน

1. ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างจากการดำเนินการใช้กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
2. ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนำเสนอ 3 ส่วน

1. ความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และกลุ่มตัวอย่าง
2. ความถนัดของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม
3. การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม

• สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์และศึกษาผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการปรับพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ 3/5 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี ปีการศึกษา 1/2563 10 คน

สำหรับการศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองจำนวน 10 สัปดาห์และใช้เครื่องมือในการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมทำให้นักเรียนมีความสนใจให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมนักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองและการแสดงออกด้วยความกระตือรือร้นและนักเรียนยังมีความสนใจและมีความชื่นชอบในทุกกิจกรรมมีผลทำให้นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมปรับเปลี่ยนจากการสังเกตโดยครูและผู้ปกครองรวมทั้งการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบต่างๆ ตลอดระยะเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นที่น่าพอใจ
2. ลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์สรุปได้ว่านักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะเป็นเพศชายอายุประมาณ 16 อาศัยอยู่กับบิดามารดาเป็นหลัก
3. การเปรียบเทียบคะแนนความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก่อนและหลังร่วมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คนพบว่าคะแนนก่อนร่วมกิจกรรมค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.53 คะแนนหลังร่วมกิจกรรมค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.57 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
4. จากการเปรียบเทียบความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คนโดยภาพรวมพบว่าคะแนนก่อนเริ่มกิจกรรมค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.6. 8 คะแนนหลังร่วมกิจกรรมค่าเฉลี่ย 0.87 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01
5. จากการเปรียบเทียบการปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คนโดยภาพรวมพบว่าคะแนนก่อนร่วมกิจกรรมค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.53 คะแนนหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.22 หลังเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 เมื่อเปรียบเทียบ

เป็นรายข้อพบว่าหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมทุกข้อมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ 0.001

6. แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนสรุปดังนี้

1 จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยครูประจำชั้นในห้องเรียนและพฤติกรรมในโรงเรียนสรุปได้ว่านักเรียนมีความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนในเรื่องข่าวที่เป็นผลกระทบกับตัวเองและการร่วมกิจกรรมการเล่นเกมส์สำหรับความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนสรุปได้ว่านักเรียนมีความสนุกสนานมีความกระตือรือร้นความต้องการทำกิจกรรมเป็นอย่างมากตั้งใจเรียนและสนุกสนานในการเรียนเรียบร้อยและไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวไม่เจ็บตัวและไม่ก้าวร้าวสามารถเล่นกับเพื่อนได้ทุกกลุ่มพูดจาไพเราะกับเพื่อนและช่วยเหลืองานในกลุ่มเป็นอย่างดี

2 จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยผู้ปกครองสรุปได้ว่าบุตรหลานได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียง 1 ถึง 2 วันระยะเวลาในการเล่นเกมส์ลดเหลือ 1-2 ชั่วโมงส่วนใหญ่ยังคงเล่นเกมประเภทที่สามบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่องและผู้ปกครองส่วนใหญ่ทราบว่ามีการใช้จ่ายในการเล่นเกมส์แต่ละครั้งประมาณ 10 ถึง 20 บาท โดยปกติบุตรหลานจะเล่นเกมในวันเสาร์และอาทิตย์ ส่วนความรู้สึกที่มีต่อบุตรหลานในการเล่นเกมส์คือรู้สึกกังวลบ้างแต่ไม่มากโดยผู้ปกครองจะมีแนวทางในการจัดเวลาเรื่องการเล่นเกมส์โดยการให้เล่นได้แต่ต้องทำการบ้านหรือทำงานก่อน

โดยสรุปกลุ่มมีอิทธิพลต่อการพัฒนาการด้านบุคลิกภาพของเด็กโดยประการต่างๆ เหมือนดังที่มิ้นนักวิจัยได้แสดงทัศนะว่ากลุ่มมีอิทธิพลต่อกระบวนการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กในทุกทางอาทิอารมณ์ แนวคิดทัศนคติค่านิยมอิทธิพลของกลุ่มจะลึกซึ้งเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับกระบวนการเรียนและประสบการณ์ที่เด็กได้รับมาจากทางบ้านในวัยที่ผ่านมาซึ่งจากพัฒนาการดังกล่าวทำให้เกิดข้อค้นพบว่าการที่เด็กจะปรับพฤติกรรมได้นั้นขึ้นอยู่กับกลุ่มซึ่งจากการทำกิจกรรมด้านการปฏิบัติตัวนักเรียนก็มีการเปลี่ยนแปลงจากที่เคยเล่นเกมเพื่อให้เป็นกลุ่มหนึ่งของเพื่อนเมื่อได้ทำกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของนักเรียนก็มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางกลุ่มในการร่วมมือการเล่นเกมส์ที่มีประโยชน์รู้จักแบ่งเวลาการเล่นและทำประโยชน์ให้กับผู้อื่นเช่นเพื่อนร่วมห้องครูผู้สอนผู้ปกครองที่บ้าน (จากการสังเกตของเพื่อนร่วมห้องครูประจำชั้นและผู้ปกครอง)

ทั้งนี้ยังเกิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการเรียนรู้จากกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมว่าเป็นปัจจัยสำคัญให้กลุ่มตัวอย่างได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้นโดยกลุ่มตัวอย่างอยู่ในวัยเรียนรู้ได้เร็วมีพัฒนาการความคิดและความสามารถเข้ากับกลุ่มเพื่อนได้เป็นอย่างดีและกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีอิทธิพลต่อการทำกิจกรรมต่างๆ ความสัมพันธ์และความคิดและมีอิทธิพลในการกระทำและแรงจูงใจในการกระทำต่างๆ พฤติกรรมภายในกลุ่มมีทั้งลักษณะที่มีการแข่งขันและลักษณะให้ความร่วมมือเพราะฉะนั้น

ในการวางแผนหรือจุดใจนั้นเราควรคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มใหญ่เมื่อเด็กเข้ามาอยู่ในกลุ่มก็จะพยายามปรับปรุงตัวเองเพื่อยอมรับมาตรฐานของกลุ่มใช้รู้สึกเป็นพวกเดียวกัน

ข้อเสนอแนะข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การจัดกิจกรรมควรให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับนักเรียน
2. มีการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเดิมเพื่อติดตามผลที่เกิดขึ้นตลอดจนกระทั่งสำเร็จการศึกษา
3. เพิ่มความถี่ในการทดลองกิจกรรมกับกลุ่มที่มีปัญหารุนแรงและกลุ่มเสี่ยงให้มากขึ้น
4. ศึกษาเปรียบเทียบจำแนกพื้นที่และกลุ่มตัวอย่างเพื่อสร้างองค์ความรู้ให้กว้างขึ้น

ลงชื่อ.....ผู้วิจัย

(นายสุนัน บุญมานันท์)

..... 16 / พ.ย. / 63

ความเห็นของคณะกรรมการฝ่ายต่างๆ

.....
.....

ลงชื่อ.....

หัวหน้างานวิจัย พัฒนานวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์

.....
.....

ลงชื่อ.....

รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ / ฝ่ายแผนงานฯ

.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้อำนวยการวิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีเพชรบุรี