ชื่อเรื่อง การแก้ปัญหาเด็กติดเกมในระหว่างการจัดเรียนการสอนในรายวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 วิทยาลัยการอาชีพพระสมุทรเจดีย์

ผู้วิจัย ณปภัช ไชยศรีสังข์

แผนกวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

สถานศึกษา วิทยาลัยการอาชีพพระสมุทรเจดีย์

ปีการศึกษา 1/2562

บทคัดย่อ

เกมคอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งประดิษฐ์ของมนุษย์ที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงแก่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ หากแต่ว่าในปัจจุบัน ผู้ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ ได้แก่ เด็กและเยาวชนที่อยู่ในช่วงวัยแห่งการศึกษาหาความรู้ มีจำนวนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชนมากขึ้น นอกจากเกมคอมพิวเตอร์จะให้ความเพลิดเพลิน และเป็นการฝึกสมองแล้ว ยังพบว่า เกมคอมพิวเตอร์บางประเภทก็ให้โทษด้วยเช่นกัน เพราะเกมคอมพิวเตอร์ที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนี้เป็นเกมประเภทที่มีความรุนแรง เช่น เกมที่ยิงกัน เกมต่อสู้ เกมที่มุ่งเอาชนะเป็นหลัก เด็กจึงใช้เวลาส่วนหนึ่งในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อฝึกกลยุทธ์ในการเล่นเกมให้ดีขึ้น ส่งผลทำให้เด็กมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ไม่ดี เป็นปัญหาต่อตัวเอง ครอบครัว และสังคมได้ ในปัจจุบันร้านเกมคอมพิวเตอร์ได้กลายเป็นธุรกิจอย่างหนึ่ง จึงทำให้เด็กและเยาวชนหลายคนหันมานใจเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น ทำให้เสียทั้งเวลาและสุขภาพ (อรนุช บุญรักษา, 2549 : 2) ก่อให้เกิดปัญหาครอบครัว และกลายเป็นปัญหาทางสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ หากให้เวลากับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะทำให้การเรียนตกต่ำ ละเลยการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาน้อยลง ห่างเหินจากครอบครัว การกินและการนอนไม่เป็นเวลา ทำให้มีผลเสียต่อสุขภาพ เช่น เป็นโรคอ้วน โรคกระเพาะ มีปัญหาทางสายตา เป็นโรคซีวีเอส (CVS = Computer Vision Puzzle) คือ การปวดกระดูกข้อมือ ปวดกล้ามเนื้อ มีอาการปวดตา แสบตา ตามัว และปวดหัว (กรมสุขภาพจิต, 2547 : 31-33)

จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน กลุ่มเป้าหมาย สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจที่เรียนในรายวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ซึ่งผู้ศึกษาเป็นครูผู้สอน พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์บางประการ ในด้านการเล่นเกมในระหว่างการจัดเรียนการสอน ซึ่งนักศึกษาขาดความรับผิดชอบต่อตนเอง และหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย พฤติกรรมดังกล่าวข้างต้นได้มาจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนส่วนใหญ่ ซึ่งมีจำนวนนักเรียน 12 คน พบว่า ในชั้นเรียนมีนักเรียนบางกลุ่มที่ยังมีพฤติกรรมเล่นเกมในเวลาเรียนอยู่ จำนวน 7 คน ซึ่งเป็นนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 จึงเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนโดยตรงในการปรับพฤติกรรมที่เป็นปัญหาให้เป็นไปในทางที่พึงประสงค์ หากครูสามารถหาวิธีการปรับพฤติกรรมที่เหมาะสมกับนักศึกษาได้ ก็น่าจะเป็นการส่งเสริมให้นักศึกษา สามารถเรียนรู้ได้เต็มความสามารถของตนและยังเป็นการเอื้ออำนวยต่อการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ที่จะหาแนวทางในการแก้ปัญหาดังกล่าว โดยการใช้วิธีการหักคะแนนความประพฤติของนักศึกษา ที่เล่นเกมในเวลาเรียนและมีการติดตามผลอย่างต่อเนื่อง

ผลการศึกษาปรากฏ ดังนี้

จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านพฤติกรรมการเล่นเกม ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ที่เรียนในรายวิชาการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รหัสวิชา 3204-2005 โดยภาพรวม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 4.30) ทั้งนี้เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับ ได้แก่ หนีปัญหา (เบื่อหน่ายการเรียน, ผิดหวังในความรัก, หลีกหนีจากโลกความเป็นจริง) ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 4.51) เล่นเกมในระยะเวลาที่นานกว่า 2 ชั่วโมง ($\overline{X}$ = 4.49) เลือกที่จะเล่นเกมมากกว่าการทำกิจกรรมทางสังคม (เช่น ออกกำลังกาย ดูหนัง ไปเที่ยวกับเพื่อน) ($\overline{X}$ = 4.49) เลือกเล่นเกมแทนการทำการบ้านหรืออ่านหนังสือ ($\overline{X}$ = 4.49) ตามลำดับ

1. พฤติกรรมการเล่นเกมในเวลาเรียนก่อนตัดคะแนนและเสริมแรง พบว่า นักศึกษาที่เล่นเกมในเวลาเรียน มีทั้งหมด จำนวน 11 คน คนที่ใช้เวลาในการเรียนเล่นเกมมากที่สุด เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ เล่นเกม 5 ครั้ง จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 27.27 เล่นเกม 4 ครั้ง จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 36.36 เล่นเกม 3 ครั้ง จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 18.18 และเล่นเกม 1 ครั้ง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 9.09 ตามลำดับ

2. พฤติกรรมการเล่นเกมในเวลาเรียนหลังตัดคะแนนและเสริมแรง พบว่า นักศึกษาที่เล่นเกมในเวลาเรียน มีทั้งหมด จำนวน 11 คน คนที่ใช้เวลาในการเรียนเล่นเกมมากที่สุด เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ได้แก่ เล่นเกม 2 ครั้ง จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 81.82 เล่นเกม 1 ครั้ง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 9.09 และไม่เล่นเกมเลย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 9.09 ตามลำดับ

จากการศึกษาสาเหตุการเล่นเกมในเวลาเรียนของนักศึกษาชั้นปวส. 1 พบว่า ปัญหาการติดเกมเนื่องมาจาก นักศึกษาส่วนใหญ่คิดว่า เพลิดเพลินมีความสุขเหมือนเป็นการผ่อนคลายความเครียด เห็นเพื่อนเล่นแล้วอยากเล่นด้วย เพื่อฝึกทักษะ สมาธิ เพื่อเอาชนะและได้รางวัลสูงสุด สนุก ตื่นเต้น เร้าใจ ชวนติดตาม

ดังนั้นเพื่อให้นักศึกษามีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเทคนิควิธีการเพื่อแก้ไขปัญหาของนักศึกษาด้วยวิธีการสังเกตพฤติกรรม การเสริมแรง และตัดคะแนนความประพฤติในรายวิชาเรียน เมื่อได้รับการเสริมแรงด้วยการให้คะแนนสะสมความดีแล้ว และการชมเชยทุกครั้งและครูหากิจกรรมอย่างอื่นให้เด็กสนใจมากขึ้น พบว่า นักศึกษาจำนวน 11 คน มีพฤติกรรมดีขึ้น และตั้งใจเรียนมากขึ้น