

ชื่อผลงานวิจัย (ไทย)

การพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์เพื่อป้องกันความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น

ชื่อผลงานวิจัย (อังกฤษ)

Development of Electronic Learning Resources on Violence Prevention for the Adolescents

ชื่อนักวิจัย

ผู้วิจัย รองศาสตราจารย์ ดร.สมถวิล ณะโสภณ

ผู้วิจัยร่วม รองศาสตราจารย์ ดร.นาตยา ปิรันธนานนท์
รองศาสตราจารย์ ดร.มธุรส จงชัยกิจ
ดร.วิภารัตน์ แสงจันทร์

ปีที่ผลงานวิจัยเสร็จ

พ.ศ. 2551

ประเภทของงานวิจัย

เทคโนโลยีทางการศึกษา

คำสำคัญ

ทรัพยากรการเรียนรู้

ความเป็นมา/หลักการและเหตุผล

การนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา การวิเคราะห์ การทดลอง สังเกต แม้แต่การฝึกการจดจำ การแสวงหาทางเลือก การตัดสินใจ การแสดงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดเห็นอกเห็นใจ ในขณะเล่น เกมการศึกษาสามารถพัฒนาตนเองและสอนให้รู้จักเคารพตนเองและเรียนรู้วิธีการที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เทคโนโลยีประเภทนี้มีอิทธิพลในการสร้างแรงจูงใจในการเรียน และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน สามารถตอบสนองจังหวะก้าวอย่างในการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนที่มีความแตกต่างกัน ทำให้เขาสามารถควบคุมการเรียนของเขาเองได้ ทักษะพื้นฐานที่ผู้เรียนจะได้ฝึกฝนจากการเล่น คือทักษะสัมพันธ์ ทั้งตา หู และมือ ให้สามารถทำงานประสานกันได้ จนไปสู่ทักษะที่ซับซ้อนขึ้นอย่างทักษะการแก้ปัญหา การสื่อสารและทักษะการทำงาน การอยู่ร่วมกับผู้อื่นอันเป็นทักษะการคิดในเชิงยุทธวิธี และทักษะทางสังคม บรรยากาศในการเรียนรู้จะเป็นการเรียนรู้ด้วยการกระทำ (learning by doing) การเรียนแบบ active learning และการเรียนด้วยการทดลอง

คณะผู้วิจัยหวังที่จะให้สื่อที่พัฒนาขึ้นสามารถไปต่อยอด พัฒนาเป็นสื่อทรัพยากรการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ ในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพสังคมปัจจุบันที่เป็นยุคดิจิทัล และนำทฤษฎีของเด็ควัยรุ่น ที่ชีวิตปัจจุบันของพวกเขา อยู่กับโลกยุค “Hi-Tech” การเรียนรู้ในลักษณะ e-Learning จากสื่อและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่นในงานวิจัยนี้ สามารถทำให้เกิดขึ้นได้หากผู้เรียนได้รับโอกาสในการเรียนจากสื่อในลักษณะเช่นนี้มากขึ้นทั้งในและนอกห้องเรียน ซึ่งแสดงว่า การศึกษากำลังสร้างประสบการณ์ และสร้างทักษะการเรียนรู้แบบ e-Learning ให้กับผู้เรียน ซึ่งจะทำให้พวกเขาเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ได้ในทุกที่ทุกเวลาตลอดชีวิต ซึ่งเป็นคุณลักษณะเฉพาะของคนในยุคที่สังคมมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่นับวันจะมากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษา สังเคราะห์ความรู้และงานวิจัย ด้านการป้องกันความรุนแรง ออกแบบและพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อป้องกันความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นในรูปแบบซีดีรอม และเว็บไซต์

วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยแบบวิจัยและพัฒนา โดยมีขั้นตอนในการวิจัยประกอบด้วย การสังเคราะห์ความรู้ จัดหมวดหมู่ จัดทำตารางวิเคราะห์เนื้อหา สร้างโครงสร้างเมนู เขียนสคริปต์เนื้อหาและกิจกรรมแล้วแก้ไขปรับปรุงหลังจากให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมิน หลังจากนั้นจึงจัดทำสื่อทรัพยากรการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ ให้สามารถเผยแพร่ได้สองรูปแบบ คือซีดีรอมและเว็บไซต์ หลังจากผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี จึงนำสื่อในรูปแบบเว็บไซต์ไปลองใช้ 6 ครั้ง ใน 6 โรงเรียน กับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (ม.1 – ม.3) ระดับชั้นละ 6 คน รวมเป็น 18 คนในแต่ละโรงเรียนโดยแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มให้แยกกันศึกษาและลองใช้สื่อฯ แต่ละเรื่อง

ผลการวิจัย

ผลการสังเคราะห์ความรู้และงานวิจัย ได้เป็นหลักการและรูปแบบที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อทรัพยากรการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นให้ผู้ใช้เกิดทักษะความรู้ในการป้องกันตนเองจากความรุนแรง มีรูปแบบเป็นเกมและกิจกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการนำเสนอแบบมีลติมีเดียและจัดทำเพื่อการเผยแพร่ได้ 2 ทาง ในรูปแบบซีดีรอมและเว็บไซต์ ประกอบด้วยเนื้อหา 6 เรื่อง คือ 1) อารมณ์ ความรู้สึก 2) ยาเสพติด 3) ความสัมพันธ์ทางเพศ 4) อาชญากรรม 5) ข้อคิดชวนรู้ 6) ทางด่วนช่วยได้

นักเรียนที่ได้ลองใช้สื่อทรัพยากรการเรียนรู้ มีความเห็นว่าได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์สำหรับการป้องกันตนเองจากความรุนแรง เนื้อหาและการนำเสนอเหมาะกับวัย เกมและกิจกรรมให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่สร้างสรรค์ของนักเรียนมาปรับปรุงแก้ไขสื่อทรัพยากรการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ฯ ร่วมกับข้อคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการศึกษา และจิตวิทยาคลินิก จนสมบูรณ์

📁 ข้อเสนอแนะในการใช้ประโยชน์

งานวิจัยนี้มีจุดเด่นที่เป็นการช่วยป้องกันความรุนแรงของวัยรุ่นที่เป็นรูปธรรมในรูปแบบของสื่อออนไลน์ ในรูปแบบเว็บไซต์ เพื่อการเผยแพร่ในวงกว้างทั้งต่อนักเรียน เยาวชน และผู้สนใจทั่วไป ตลอดจนนักวิชาการ นักการศึกษา ครู อาจารย์ที่ทำงานหรือสนใจปัญหาเรื่องการป้องกันความรุนแรง นอกจากนี้ ยังสามารถเผยแพร่ในรูปแบบของซีดีรอม ซึ่งปัจจุบันสามารถผลิตออกมาได้เป็นจำนวนมาก ในราคาถูกเพื่อการเผยแพร่แก่ผู้คน และ สถานศึกษาที่ไม่สามารถเข้าถึงสื่อแบบออนไลน์ได้

หากครูจะนำสื่อนี้ ไปใช้ประกอบการเรียนการสอน สามารถใช้ในลักษณะการให้นักเรียน ค้นคว้า หาคำตอบตามประเด็นต่างๆ ที่ตรงกับบริบทเนื้อหาของบทเรียน หรือ ทำงานในรูปแบบของรายงานแนวคิดที่ได้จากการศึกษา การเล่นเกม และทำกิจกรรมภายในสื่อนี้

สถานศึกษาที่นำสื่อชุดนี้ไปใช้ประกอบการเรียนการสอนไม่ว่าจะจากซีดีรอมหรือจากเว็บไซต์ ควรส่งคำแนะนำมายังคณะผู้วิจัยเพื่อการปรับปรุงสื่อให้ทันสมัยและสนองต่อความต้องการของผู้ใช้อยู่เสมอ ช่องทางที่ดีและสะดวกคือการใช้ข้อมูลมาทางเว็บไซต์ที่เผยแพร่ ซึ่งจะมีช่องทางการติดต่อให้ข้อมูลและข้อคิดเห็นของผู้ใช้ที่ URL: www.say-no.org

📁 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อที่สร้างความต้องการ ความพึงพอใจแก่เยาวชนในวัยรุ่นและให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันตนเองจากความรุนแรง จึงควรทำงานวิจัยต่อไป เพื่อขยายผลต่อจากงานวิจัยนี้ ด้วยการทดลองใช้และศึกษาผลจากการใช้สื่อฯ ว่าจะทำให้เยาวชนกลุ่มเป้าหมายเกิดความรู้ความเข้าใจจนสามารถประยุกต์ใช้สื่อในทางสร้างสรรค์ เพื่อเสนอแนวทางการหลีกเลี่ยงและป้องกันความรุนแรงด้านต่างๆ ในบริบทของตนเอง ที่อาจเกิดขึ้นได้หรือไม่

ทรัพยากรการเรียนรู้อีเล็กทรอนิกส์ ที่อยู่ในรูปของซีดีรอม หรือ เว็บไซต์ และมีการเชื่อมโยงไปยังแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ที่เป็นประโยชน์จำนวนมาก น่าจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาของเยาวชน เมื่อต้องเผชิญกับปัญหาความรุนแรงได้อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน จึงควรมีการวิจัย เพื่อหาวิธีแก้ไข ปรับปรุงสื่อชุดนี้อย่างต่อเนื่องทั้งในรูปของการเพิ่มเติมเนื้อหาใหม่ และปรับปรุงเนื้อหาเก่าให้ทันสมัยอยู่เสมอ ตลอดจนปรับปรุงเทคโนโลยีการนำเสนอให้รวดเร็วและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น