

การจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้าง การเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน

นิรมล สิริภักดิ์^{1*}, จุฬารัตน์ วัฒนะ², ณัฐวิรัชดา เลิศพงษ์จิกร³

^{1,2,3}ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Received: 3 July 2020

Revised: 14 September 2020

Accepted: 3 November 2020

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ (1) สร้างกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน และ (2) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน ดำเนินการวิจัยโดยใช้รูปแบบการวิจัยทดลองเบื้องต้น ทดลองกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังทดลอง กลุ่มที่ศึกษา คือ กลุ่มวัยรุ่นอายุ 15-19 ปีที่ออกกลางคัน จำนวน 12 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยได้แก่ (1) แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง (2) แบบสังเกตพฤติกรรม (3) แบบบันทึกอนุทิน และ (4) แบบติดตามผลการเข้าศึกษาต่อ วิเคราะห์แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองโดยใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรมและแบบบันทึกอนุทินโดยการวิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์แบบติดตามผลโดยใช้สถิติร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า (1) ผลการสร้างกิจกรรมได้แผนการเรียนรู้ 10 แผนการเรียนรู้ และเกมการเรียนรู้ ได้แก่ เกมนันทนาการและสมาร์ตโฟนเกม (2) ผลคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคันหลังการเข้าร่วมกิจกรรมสูงขึ้น 8.92 คะแนน ผลการแสดงออกทางพฤติกรรมและการบันทึกอนุทินการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับดีมาก และผู้ร่วมทดลองสมัครเข้าศึกษาต่อร้อยละ 91.74

คำสำคัญ : การจัดการศึกษานอกระบบ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน การเห็นคุณค่าในตนเอง การออกกลางคัน

* ผู้ประสานงานหลัก; อีเมล: niramon.si168@gmail.com

Non-formal Education Management with Game-based Learning Concepts to Strengthen the Self-Esteem of Dropout Teenagers

Niramon Siripukcanun^{1,*}, Jularat Wattana², Nutwichida Lertpongrujikorn³

^{1,2,3}Department of Vocational Education, Faculty of Education,
Kasetsart University

Received: 3 July 2020

Revised: 14 September 2020

Accepted: 3 November 2020

Abstract

The objectives of this research were (1) to develop non-formal education management activities using game-based learning to strengthen self-esteem of drop out teenagers, and (2) to investigate the effects of the organized non-formal education management activities using game-based learning to strengthen self-esteem of drop out teenagers. This study was conducted using pre-experimental design of one group, pretest-posttest design. The research sample consisted of 12 purposively selected teenagers, aged 15- 19 years, who dropped out of the school. The research instruments included (1) a self-esteem assessment scale, (2) a behavior observation form, (3) a diary record, and (4) an admission follow-up form. Data collected from the self-esteem assessment scale were statistically analyzed using the percentage, mean, and standard deviation. Data collected from behavior observation form and diary record were analyzed using content analysis. Data collected from the admission follow-up form were analyzed using the percentage. The results of this study revealed that (1) the development of non-formal education management activities resulted in obtaining 10 learning management plans and learning games such as recreation and smart phone games; (2) after participating in the organized activities, the sample's self-esteem mean score increased by 8.92 points; the results of studying data from the behavior observation form and diary record revealed that the sample's self-esteem was at the very good level; and 91.74 % of the respondents applied for admission to continue their education.

Keywords: non-formal education management, game-based learning, self-esteem, drop out

* Corresponding author; e-mail: niramon.si168@gmail.com

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำพาให้บุคคลประสบความสำเร็จหรือเกิดความล้มเหลวในชีวิตได้ (Chutopama, 2010) บุคคลที่เห็นคุณค่าในตนเองสูงมีแนวโน้มประสบความสำเร็จมากกว่าคนที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ การเห็นคุณค่าในตนเองสูงทำให้บุคคลนั้นเป็นบุคคลที่มีคุณภาพ มีการพัฒนาศักยภาพตนเองเสมอ สามารถเผชิญปัญหาและยอมรับสถานการณ์ที่ทำให้ผิดหวังด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง จึงเป็นบุคคลที่ประสบความสำเร็จสามารถดำรงชีวิตตามที่ตนเองปรารถนาได้เป็นอย่างดี (Kaenchampa, 2017) ดังนั้นการเห็นคุณค่าในตนเองจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ควรปลูกฝังตั้งแต่ช่วงวัยรุ่นให้มีความภาคภูมิใจในตนเอง สามารถเผชิญปัญหาและอุปสรรคในชีวิต และเจริญเติบโตอย่างมีประสิทธิภาพ (Jantaragrang, 2016)

วัยรุ่นเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณค่าอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต จึงจำเป็นต้องปลูกฝังคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้เกิดขึ้นจากภายใน (Yayod, 2017) การให้การศึกษาจึงเป็นสิ่งสำคัญกับวัยรุ่น แต่ปัจจุบันพบว่ายังมีวัยรุ่นที่ควรจะศึกษาอยู่ในระบบโรงเรียนนอกจากการเรียนกลางคืนด้วยปัจจัยที่หลากหลาย การออกกลางคืนของวัยรุ่นทำให้เกิดปัญหาที่ตามมา คือ วัยรุ่นที่ออกกลางคืนมีแนวโน้มเข้าสู่วงจรของปัญหาสังคม เช่น ยาเสพติด ก่ออาชญากรรม ฯลฯ (Dissorn, 2014) วัยรุ่นที่ออกกลางคืนเมื่อมีเวลาว่างและไม่มีกิจกรรมกับครอบครัวและสังคม ชาติกิจกรรมหรือสถานที่ให้วัยรุ่นได้ใช้ประโยชน์ จึงเป็นแรงผลักดันให้วัยรุ่นออกไปเล่นเกม และส่วนหนึ่งที่วัยรุ่นเล่นเกมเกิดจากการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ (Hawcharoen, 2010) เหตุผลที่วัยรุ่นหันมาเล่นเกมส่วนหนึ่งมาจากพวกเขามีการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับต่ำ (low self-esteem) พวกเขาจึงมีความสุขสนานและพึงพอใจจากความสำเร็จในการเล่น เพราะเกมสามารถตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจของวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี พวกเขาจะรู้สึกประสบความสำเร็จและสนุกสนาน ดังนั้นวัยรุ่นกลุ่มที่เห็นคุณค่าในตนเองต่ำ (low self-esteem) จึงพอใจกับกิจกรรมการเล่นเพื่อตอบสนองความต้องการที่จะเกิดความภูมิใจในตนเอง (Charoenwanit, 2014) แต่หากวัยรุ่นเล่นเกมมากเกินไปจนเกิดภาวะติดเกม จะส่งผลกระทบต่อแรงทางด้านจิตใจได้ โดยส่งผลกระทบในส่วนของพัฒนาการทางด้านจิตใจ เกิดความเครียดและเสี่ยงต่อพฤติกรรมรุนแรงเนื่องจากเกมบางเกมจะให้บทบาทผู้เล่นเป็นผู้กระทำความรุนแรงไล่ระดับขึ้นไป มีแนวโน้มใช้ความรุนแรงและมีพฤติกรรมเลียนแบบเกม แต่ด้วยธรรมชาติของวัยรุ่นที่ออกกลางคืนส่วนใหญ่มักหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมหากจะทำให้วัยรุ่นเลิกเล่นเกมนั้นเป็นไปได้ยาก จึงควรหา กิจกรรมอื่น ๆ หรือเกมที่มีประโยชน์และสอดแทรกความรู้มาให้พวกเขาได้เล่นแทนเกมที่มีเนื้อหารุนแรงเพื่อให้สอดคล้องกับวัยที่ชอบเล่นเกมของเขาจึงจะเหมาะสม (Kunsiripunyo, 2015)

เกมเป็นสิ่งที่ตอบสนองความต้องการของวัยรุ่น การนำเกมไปจัดกิจกรรมกับกลุ่มวัยรุ่นที่ออกกลางคืนเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองจึงเป็นสิ่งสอดคล้องกับความต้องการของพวกเขา เพราะสามารถกระตุ้นความสนใจ สร้างความสนุกสนาน และหากสอดแทรกความรู้ไปในเกมจะช่วยทำให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ เกมที่สอดแทรกความรู้เป็นเกมประเภทหนึ่งเรียกว่า เกมการเรียนรู้ หรือการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้หนึ่งที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เป็นเกมรูปแบบใหม่ที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้ไปในเกม ผู้เล่นได้รับความรู้ในขณะที่เล่นเกมไปด้วย จึงได้รับการยอมรับและได้รับความสนใจจากผู้เรียนวัยรุ่น และเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ส่งผลให้การเรียนการสอนมีคุณภาพอย่างมาก (Chumwuttisak and Silanoi, 2015)

ในปัจจุบันเกมที่เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นได้ดีคือสมาร์ตโฟนเกมเนื่องจากวัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมจากสมาร์ตโฟนในชีวิตประจำวัน การสร้างเกมในสมาร์ตโฟนโดยสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตนเองจึงเป็นสิ่ง

ที่น่าสนใจ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ทุกที่ ทุกเวลา เรียนรู้จากสถานการณ์จำลองในเกมเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน แต่เนื่องด้วยสถานการณ์จำลองอาจช่วยในเรื่องการเรียนรู้ด้วยตนเองเท่านั้น วิทยุรุ่นที่ออกกลางคันและมีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำควรได้รับคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้สอนโดยตรงด้วย เกมการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งที่ผู้สอนสามารถแนะนำและให้ความรู้ได้โดยตรงทันที คือ เกมนันทนาการ สามารถช่วยให้วัยรุ่นได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง ดังนั้นจึงควรนำเกมการเรียนรู้ทั้ง 2 รูปแบบมาใช้ควบคู่กัน เพื่อให้วัยรุ่นที่ออกกลางคันเกิดความตระหนักรู้การเห็นคุณค่าในตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ การนำแนวคิด การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานโดยสอดแทรกเนื้อหาการเห็นคุณค่าในตนเอง จึงเป็นสิ่งที่เหมาะสมในการช่วยให้วัยรุ่นมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นและลดปัญหาความรุนแรงที่เกิดจากการลอกเลียนแบบเกมที่มีเนื้อหารุนแรง กลุ่มวัยรุ่นที่ออกกลางคัน ที่อยู่ในอำเภอเขาคิชฌกูฏ จังหวัดจันทบุรี เป็นกลุ่มหนึ่งที่มีปัญหาพฤติกรรมเลียนแบบเกมและต้องรีบแก้ไขเนื่องจากทะเลาะวิวาทและแสดงพฤติกรรมรุนแรงเพื่อให้ตนได้รับการยอมรับในกลุ่มเพื่อน สร้างความกังวลในชุมชน วัยรุ่นกลุ่มนี้จึงควรได้รับการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองจากการเล่นเกมที่มีประโยชน์เพื่อลดพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการเกิดปัญหาสังคม

จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจทำการวิจัยเรื่อง การจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน ซึ่งวัยรุ่นที่ออกกลางคันในงานวิจัยนี้หมายถึง วัยรุ่นที่ออกจากการศึกษาก่อนจบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มีอายุระหว่าง 15-19 ปี โดยสถานะปัจจุบันมิได้ศึกษาต่อในระดับใด ผู้วิจัยนำแนวคิดการออกแบบเกมของ Malone (1981) มาใช้ออกแบบเกมการเรียนรู้โดยมีประเด็นสำคัญ คือ การกำหนดกติกา การสร้างความสนุกสนาน ความท้าทาย การแข่งขัน และจินตนาการ เพื่อสร้างเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มวัยรุ่นที่ออกกลางคัน และนำทฤษฎีการเห็นคุณค่าในตนเองของ Rosenberg (1979) ซึ่งประกอบด้วย การเห็นคุณค่าในตนเอง 5 ด้าน คือ ด้านความรู้สึกดีต่อตนเอง ด้านความเคารพตนเอง ด้านการมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง ด้านความสามารถของตนเอง และด้านความรู้สึกประสบความสำเร็จ มาบูรณาการร่วมกับทฤษฎีการเรียนรู้ผู้ใหญ่ (Andragogy) ของ Knowles (1980) โดยมีประเด็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบนำตนเอง และสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้เรียน นำมาสร้างกระบวนการจัดการศึกษานอกระบบเพื่อเสริมสร้างให้วัยรุ่นที่ออกกลางคันมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นทำให้พวกเขานำพาตนเองไปสู่การศึกษาต่อหรือนำพาตนเองไปสู่การประกอบอาชีพที่สุจริตและเป็นบุคคลที่มีคุณภาพในสังคมต่อไป

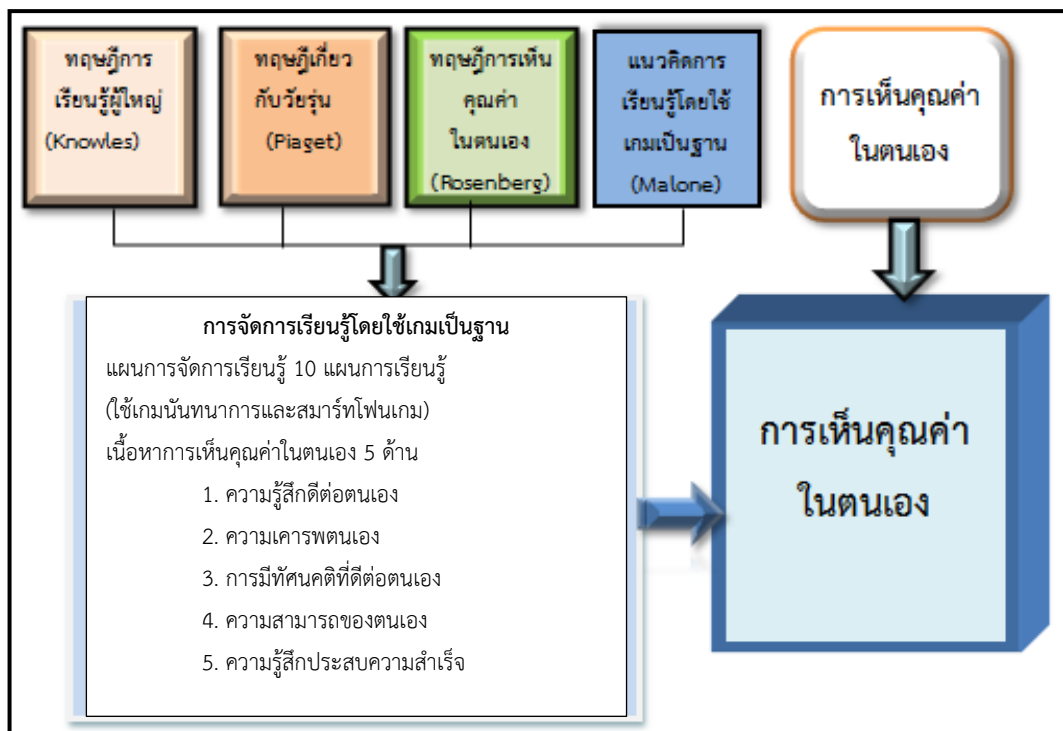
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน
2. เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย สามารถอธิบายกระบวนการและทฤษฎีในการทำวิจัยได้ดังนี้ คือ กระบวนการวิจัยใช้ทฤษฎี 4 ทฤษฎี ได้แก่ (1) ทฤษฎีการเรียนรู้ผู้ใหญ่ (Andragogy) ของ Knowles (1980) โดยมีประเด็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนนำตนเอง และการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้เรียน (2)

ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการวัยร่นของ Piaget (1969) โดยมีประเด็นเกี่ยวกับ ความต้องการได้รับการยอมรับ การมีเอกลักษณ์ของตนเอง และความพอใจในตนเอง (3) ทฤษฎีการเห็นคุณค่าในตนเองของ Rosenberg (1979) โดยมีประเด็นเกี่ยวกับ การเห็นคุณค่าในตนเอง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึกดีต่อตนเอง ด้านความเคารพตนเอง ด้านการมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง ด้านความสามารถของตนเอง และด้านความรู้สึกประสบความสำเร็จ และ (4) แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานของ Malone (1981) โดยมีประเด็นเกี่ยวกับ การกำหนดกติกา การสร้างความสนุกสนาน ความท้าทาย การแข่งขัน และจินตนาการมาบูรณาการเพื่อสร้างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ซึ่งประกอบด้วยแผนการเรียนรู้ 10 แผนการเรียนรู้โดยใช้เกมการเรียนรู้ 2 รูปแบบ คือ เกมนันทนาการ และสมาร์ตโฟนเกม โดยในกิจกรรมประกอบด้วย เนื้อหาการเห็นคุณค่าในตนเอง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึกดีต่อตนเอง ด้านความเคารพตนเอง ด้านการมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง ด้านความสามารถของตนเอง และด้านความรู้สึกประสบความสำเร็จ เมื่อได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานแล้วนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานที่สร้างขึ้นมาจัดกิจกรรมกับวัยรุ่นที่ออกกลางคันเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ คือ การเห็นคุณค่าในตนเอง โดยผู้วิจัยสรุปทฤษฎีที่นำมาสร้างกิจกรรมซึ่งแสดงในกรอบแนวคิดในการวิจัยดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental design) แบบกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว (One group, pretest-posttest design) วัดผลก่อนและหลังทดลอง

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ วัยรุ่นที่ออกกลางคืนเนื่องจากมีผลการเรียนต่ำ อายุระหว่าง 15-19 ปี

ตัวอย่าง ได้แก่ วัยรุ่นที่ออกกลางคืนเนื่องจากมีผลการเรียนต่ำ อายุระหว่าง 15-19 ปี ที่อยู่ในร้านเกมและอาศัยในอำเภอเขาคิชฌกูฏ จังหวัดจันทบุรี จำนวน 12 คน ได้มาโดยเลือกแบบเจาะจงและสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม

เครื่องมือวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในขั้นตอนการสร้างกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคืน คือ (1) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (2) แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม และ (3) แบบสรุปเนื้อหา โดยดำเนินการสร้างและตรวจสอบกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคืน ดังนี้ (1) สร้างแผนการเรียนรู้ แบบสังเกตพฤติกรรม แบบบันทึกอนุทิน และแบบติดตามผลการเข้าศึกษาต่อ (2) สร้างเกมการเรียนรู้จำนวน 2 รูปแบบคือ เกมนันทนาการ และสมาร์ตโฟนเกม โดยสร้างมาจากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษานอกระบบ 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยา 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยี 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านนันทนาการ 1 ท่าน การสนทนากลุ่ม (Focus group) จากวัยรุ่นกลุ่มอายุ 15-19 ปีที่ออกกลางคืนจำนวน 8 คน และการสรุปเนื้อหาเอกสารเกี่ยวกับทฤษฎีการจัดการเรียนรู้นอกระบบ ทฤษฎีวัยรุ่น ทฤษฎีการเห็นคุณค่าในตนเอง แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานและข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำมาวิเคราะห์โดยการสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (Analytic induction)

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่สร้างขึ้น ผู้วิจัยนำแผนการเรียนรู้ และเอกสารประกอบแผนการเรียนรู้ ได้แก่ (1) แบบสังเกตพฤติกรรม โดยมีเกณฑ์การประเมินลักษณะพฤติกรรม คือ ลักษณะที่ 1 มีอาการกังวล และขอความช่วยเหลือจากเพื่อนในบางครั้ง หมายถึง ควรปรับปรุง ลักษณะที่ 2 ยิ้มแย้มแจ่มใส แสดงความคิดเห็นบางครั้ง หมายถึง ดี และลักษณะที่ 3 ยิ้มแย้มแจ่มใส มั่นใจในการตอบคำถาม แสดงความคิดเห็นบ่อยครั้ง หมายถึง ดีมาก (2) แบบบันทึกอนุทิน โดยแบบบันทึกอนุทินมีเกณฑ์ประเมินดังนี้ ลักษณะที่ 1 ไม่สามารถอธิบายเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตนเองได้ หมายถึง ไม่เกิดความตระหนักรู้การเห็นคุณค่าในตนเอง

ลักษณะที่ 2 สามารถอธิบายเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตนเองได้ถูกต้อง และสร้างสรรค์ หมายถึง ตระหนักรู้การเห็นคุณค่าในตนเองในระดับดีมาก และ (3) แบบติดตามผลการเข้าศึกษาต่อ รวมทั้งเกมการเรียนรู้ 2 รูปแบบ คือ เกมนันทนาการ และสมาร์ตโฟนเกมที่สร้างขึ้นเสนอคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาจากนั้นทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษานอกระบบจำนวน 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาจำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนันทนาการจำนวน 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีจำนวน 1 ท่าน เพื่อหาความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยวิธีการหาดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of item-objective congruence) เพื่อตรวจสอบหาความสอดคล้องของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ เมื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือเรียบร้อยแล้วจึงดำเนินการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ (1) ปรับปรุงแผนการเรียนรู้ด้านระยะเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับกลุ่มวัยรุ่นที่ออกกลางคืน (2) ปรับเอกสารประกอบแผนการเรียนรู้ ได้แก่ ใบความรู้ให้มีเนื้อหากระชับ เข้าใจง่าย (3) ปรับเนื้อเรื่องเกมนันทนาการให้เหมาะสมกับวัย ไม่ยากจนเกินไป และ (4) ปรับภาษาในสมาร์ตโฟนเกมให้เข้าใจง่าย และปรับขนาดและสีของตัวอักษรในเกมให้มองเห็นชัดเจนขึ้น ภายหลังการปรับปรุงนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญอีกครั้งและได้ค่าความสอดคล้องของเนื้อหาและวัตถุประสงค์อยู่ที่ 0.67-1.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try out) ก่อนทดลองจริง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน คือ (1) แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองของ Rosenberg (1965) ฉบับมาตรฐานภาษาอังกฤษ (2) แบบสังเกตพฤติกรรม (3) แบบบันทึกอนุทิน และ (4) แบบติดตามผลการเข้าศึกษาต่อ สำหรับการพัฒนาแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองผู้วิจัยนำเครื่องมือมาตรฐานภาษาอังกฤษของ Rosenberg (1965) มาปรับใช้ โดยแบ่งขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป และตอนที่ 2 แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 10 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก (Checklist) ได้แก่ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง นำมาแปลเป็นภาษาไทยและปรับให้เหมาะสมกับยุคสมัย จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจำนวน 3 ท่าน ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ปรับปรุงเรื่องการปรับภาษาให้กระชับ เข้าใจง่าย เหมาะสมกับกลุ่มวัยรุ่นที่ออกกลางคัน ภายหลังจากปรับปรุงนำเสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจอีกครั้งและได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try out) ก่อนการทดลองจริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มที่ศึกษา คือ วัยรุ่นที่ออกกลางคันเนื่องจากมีผลการเรียนต่ำ ซึ่งมีอายุระหว่าง 15-19 ปี ที่อยู่ในร้านเกมและอาศัยในอำเภอเขาคิชฌกูฏ จังหวัดจันทบุรี จำนวน 12 คน โดยเลือกแบบเจาะจงและสมัครใจ เข้าร่วมกิจกรรม

2. ผู้วิจัยกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง แบบสังเกตพฤติกรรมแบบบันทึกอนุทิน และแบบติดตามผลการเข้าศึกษาต่อ

3. ดำเนินการทดลองดังนี้

3.1 รับสมัครผู้เข้าร่วมวิจัยโดยเลือกจากความสมัครใจของวัยรุ่นจำนวน 12 คน ที่จัดอยู่ในกลุ่มออกกลางคันกลุ่มอายุระหว่าง 15-19 ปี ซึ่งอยู่ในร้านเกมและชี้แจงเกี่ยวกับจุดประสงค์ในการทำวิจัยโดยให้วัยรุ่นบันทึกความสมัครใจและยินยอมเข้าร่วมกิจกรรมตามแบบบันทึกความยินยอม

3.2 ปฐมนิเทศกลุ่มวัยรุ่นที่สมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคันก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

3.3 วัดการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองก่อนการทดลองกับวัยรุ่น 12 คน ที่อยู่ในกลุ่มออกกลางคัน

3.4 ดำเนินการทดลองกิจกรรมตามแผนการจัดการศึกษานอกระบบโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน ตามวันเวลาที่กำหนดไว้ ซึ่งดำเนินการจัดกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน จำนวน 10 ครั้ง สัปดาห์ละ 2 วัน ครั้งละ 90 นาที รวมทั้งสิ้น 900 นาที โดยผู้วิจัยบันทึกการสังเกตพฤติกรรมทุกกิจกรรม และให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเขียนบันทึกอนุทินหลังร่วมกิจกรรมทุกครั้ง

3.5 วัดการเห็นคุณค่าในตนเองด้วยแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองหลังทดลอง และนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3.6 ติดตามผลการสมัครเข้าศึกษาต่อของวัยรุ่นที่ออกกลางคันภายหลังจากทดลอง โดยบันทึกข้อมูลการสมัครเข้าศึกษาต่อลงในแบบติดตามผลการเข้าศึกษาต่อ และนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเองใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์แบบสังเกตพฤติกรรม และแบบบันทึกอนุทินโดยการวิเคราะห์เนื้อหา และวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบติดตามผลการเข้าศึกษาต่อโดยใช้สถิติร้อยละ

ผลการวิจัย

1. ผลการสร้างกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวทางการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน สรุปผลดังนี้ ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญสรุปได้ว่า การสร้างแผนการเรียนรู้เพื่อนำไปจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มวัยรุ่นและตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นเล่น คือ สมาร์ทโฟนเกม และควรมีเกมการเรียนรู้ที่ผู้สอนสามารถให้ความรู้ได้ทันที คือ เกมนั้นหนากการใช้ควบคู่กันในการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง 1 ด้าน ระยะเวลาการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมคือ 90 นาที ผลการสนทนากลุ่มสรุปได้ว่า วัยรุ่นที่ออกกลางคันส่วนใหญ่เล่นเกมผ่านสมาร์ทโฟนและชอบเกมประเภทสถานการณ์จำลอง การสรุปทฤษฎีที่สอดคล้องกับบริบทวัยรุ่นที่ออกกลางคัน ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ผู้ใหญ่ การเห็นคุณค่าในตนเอง จิตวิทยาวัยรุ่น และแนวทางการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน ใช้ในกระบวนการสอน จากนั้นนำข้อมูลมาสร้างกิจกรรมโดยได้ผลการวิจัย คือ (1) แผนการเรียนรู้จำนวน 10 แผนการเรียนรู้ โดยมีเอกสารประกอบแผนการเรียนรู้ ได้แก่ ใบความรู้ แบบสังเกตพฤติกรรม แบบบันทึกอนุทิน และ แบบติดตามผลการเข้าศึกษาต่อ (2) เกมการเรียนรู้ ได้แก่ เกมนั้นหนากการและสมาร์ทโฟนเกม และ (3) แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง 5 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านความรู้สึที่ดีต่อตนเอง (2) ด้านความเคารพตนเอง (3) ด้านการมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง (4) ด้านความสามารถของตนเอง และ (5) ด้านความรู้สึที่ประสบความสำเร็จ โดยจัดกิจกรรมสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 90 นาที ผลการสร้างแผนการเรียนรู้และรายละเอียดการจัดกิจกรรมแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการสร้างแผนการเรียนรู้ และรายละเอียดการจัดกิจกรรม

แผนการเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	ระยะเวลา
1	ด้านความรู้สึที่ดีต่อตนเอง	เกมนั้นหนากการ	90 นาที
2	ด้านความรู้สึที่ดีต่อตนเอง	สมาร์ทโฟนเกม	90 นาที
3	ด้านความเคารพตนเอง	เกมนั้นหนากการ	90 นาที
4	ด้านความเคารพตนเอง	สมาร์ทโฟนเกม	90 นาที
5	ด้านการมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง	เกมนั้นหนากการ	90 นาที
6	ด้านการมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง	สมาร์ทโฟนเกม	90 นาที
7	ด้านความสามารถของตนเอง	เกมนั้นหนากการ	90 นาที
8	ด้านความสามารถของตนเอง	สมาร์ทโฟนเกม	90 นาที
9	ด้านความรู้สึที่ประสบความสำเร็จ	เกมนั้นหนากการ	90 นาที
10	ด้านความรู้สึที่ประสบความสำเร็จ	สมาร์ทโฟนเกม	90 นาที
รวม			900 นาที

ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการเรียนรู้จำนวน 10 แผนการเรียนรู้ เกมการเรียนรู้ 2 รูปแบบ และแบบวัด การเห็นคุณค่าในตนเอง โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of item-objective congruence) เพื่อตรวจหา ความสอดคล้องของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ เครื่องมือทั้งหมดได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.67-1.00 ถือว่ามี คุณภาพและนำไปใช้ได้

2. ผลการจัดกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการ เห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคืน ผลจากแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง แบ่งเป็น 2 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มวัยรุ่นที่สมัครใจจำนวน 12 คน พบว่า วัยรุ่นกลุ่มที่ศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง สถานภาพของ ครอบครัวครึ่งหนึ่งบิดา-มารดาหย่าร้าง ลักษณะเกมที่ชอบมากที่สุด คือ เกมต่อสู้ (Fighting game) และเกมวางแผน (Strategy games) ซึ่งมีจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยที่เล่นเกมใน 1 วัน เล่นเกม ที่ร้านเกมจำนวนรวม 3-4 ชั่วโมง/วัน การวางแผนชีวิตในอนาคตของกลุ่มวัยรุ่นที่ออกกลางคืนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า มีการวางแผนศึกษาต่อที่ การศึกษานอกระบบ (กศน.) จำนวน 5 คน ทำสวน จำนวน 4 คน และไม่ได้วางแผนชีวิตในอนาคตจำนวน 3 คน และ ในการวางแผนชีวิตในอนาคตหลังเข้าร่วมกิจกรรม พบว่า มีการวางแผนศึกษาต่อที่การศึกษานอกระบบ (กศน.) จำนวน 11 คน และทำสวน จำนวน 1 คน

เปรียบเทียบการตระหนักรู้ในการเห็นคุณค่าของตนเองก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม

2.1 ผลการเห็นคุณค่าในตนเอง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนการเห็น คุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคืนที่เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด พบว่าทุกคนมีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าของ ตนเองหลังการเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมโดยมีค่าเฉลี่ยผลต่างของคะแนนสูงขึ้นที่ 8.92 คะแนน ดังแสดง ในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบการตระหนักรู้ในการเห็นคุณค่าของตนเองก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม (จำนวนวัยรุ่น 12 คน)

การเห็นคุณค่าในตนเอง	คะแนน เดิม	ก่อนการร่วมกิจกรรม		หลังการร่วมกิจกรรม		ผลต่าง คะแนน
		ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	
คะแนนการเห็นคุณค่า ในตนเองของผู้เข้าร่วม การทดลอง	30	14.25	3.52	23.17	2.25	8.92

จึงสามารถสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อ เสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคืนสามารถเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นออก กลางคืนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง 12 คนให้มีระดับสูงขึ้นได้

2.2 ผลจากการสังเกตพฤติกรรม

ผลการสังเกตพฤติกรรมพบว่า การแสดงออกทางพฤติกรรมในเรื่องการเห็นคุณค่าในตนเองพบว่าวัยรุ่น ที่ออกกลางคืนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเรื่องการเห็นคุณค่าในตนเองทุกแผนการเรียนรู้อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 8-12 คน ดังนั้นแผนการเรียนรู้ที่ 1-10 จึงสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการเสริมสร้างความตระหนักรู้เรื่องการเห็นคุณค่าใน ตนเองของวัยรุ่นได้

2.3 ผลการบันทึกอนุทิน

ผลการบันทึกอนุทินพบว่าวัยรุ่นที่ออกกลางคันมีความตระหนักรู้และสามารถอธิบายเกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตนเองถูกต้อง และยกตัวอย่างได้สร้างสรรค์ ทุกแผนการเรียนรู้ ซึ่งถือว่ามีความตระหนักรู้การเห็นคุณค่าในตนเองในระดับดีมาก ทุกคน จำนวนทั้งหมด 12 คน สะท้อนให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมสามารถเสริมสร้างความตระหนักรู้เรื่องการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคันได้

2.4 ผลการเข้าศึกษาต่อ

การติดตามผลการเข้าศึกษาต่อ พบว่า ภายหลังจากทดลอง วัยรุ่นที่ออกกลางคันที่เข้าร่วมการทดลองสมัครเข้าศึกษาต่อการศึกษานอกระบบ (กศน.) จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 91.74 และประกอบอาชีพ ทำสวน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 8.26 สะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมที่สร้างขึ้นสามารถทำให้วัยรุ่นที่ออกกลางคันเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นได้ และเมื่อมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นทำให้วัยรุ่นที่ออกกลางคันนำตนเองเข้าศึกษาต่อการศึกษานอกระบบ (กศน.) และนำตนเองไปประกอบอาชีพที่สุจริตได้

จากผลการวิจัยสรุปได้ว่าการสร้างกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน ได้แผนการเรียนรู้ 10 แผนการเรียนรู้ เกมการเรียนรู้ 2 รูปแบบ คือ เกมนันทนาการ และสมาร์ตโฟนเกม และแบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง ผลการจัดกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคันพบว่าหลังการเข้าร่วมกิจกรรม วัยรุ่นที่ออกกลางคันมีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้น และทำให้วัยรุ่นที่ออกกลางคันกลับเข้าศึกษาต่อการศึกษานอกระบบ (กศน.)

อภิปรายผล

ประเด็นที่ 1 การสร้างกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน ได้ผลการสร้างกิจกรรมเป็นแผนการเรียนรู้จำนวน 10 แผนการเรียนรู้ และเกมการเรียนรู้ 2 รูปแบบ คือ เกมนันทนาการ และสมาร์ตโฟนเกม โดยมีรายละเอียดการจัดกิจกรรมดังนี้ แผนการเรียนรู้ที่ 1, 3, 5, 7 และ 9 ใช้เกมนันทนาการ และแผนการเรียนรู้ที่ 2, 4, 6, 8 และ 10 ใช้สมาร์ตโฟนเกม การสร้างกิจกรรมโดยใช้เกมเป็นฐานนับเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยรุ่น ทั้งนี้เป็นเพราะว่าเกมการเรียนรู้เป็นสื่อการเรียนรู้หนึ่งที่สามารถกระตุ้นความสนใจของกลุ่มวัยรุ่นได้อย่างดี เป็นเกมรูปแบบใหม่ที่สอดแทรกเนื้อหาความรู้ไปในเกม ผู้เล่นได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ได้รับความสนุกสนาน และได้รับความรู้ในขณะที่เล่นเกมไปด้วย เกมการเรียนรู้จึงเป็นเกมที่ได้รับการยอมรับ ได้รับความสนใจจากผู้เรียนวัยรุ่น และเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ส่งผลให้การเรียนการสอนมีคุณภาพอย่างมาก (Chumwuttisak and Silanoi, 2015) ผู้วิจัยเลือกเกมการเรียนรู้ 2 รูปแบบ ได้แก่ เกมนันทนาการ และสมาร์ตโฟนเกมมาใช้จัดกิจกรรมควบคู่กัน เป็นเพราะว่าเกมนันทนาการเป็นเกมที่สนุกสนาน มีการสื่อสารพูดคุยได้ ผู้สอนสามารถแนะนำและให้ความรู้เพิ่มเติมได้ทันทีในสถานการณ์จริง ส่วนสมาร์ตโฟนเกมเป็นเกมที่ผู้เล่นได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ได้รับความรู้ในขณะที่เล่นเกมจากสถานการณ์จำลอง และตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นเพราะวัยรุ่นเล่นเกมจากสมาร์ตโฟนในชีวิตประจำวันเป็นส่วนใหญ่ การนำเกมรูปแบบสถานการณ์จริงเพื่อให้ผู้เล่น ได้แก้ปัญหาในชีวิตจริง และสถานการณ์จำลองเพื่อให้ผู้เล่นได้เรียนรู้ด้วยตนเองและนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันมาใช้ควบคู่กัน จะช่วยเสริมสร้างความตระหนักรู้การเห็นคุณค่าในตนเองได้

มากขึ้น กระบวนการสร้างกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้าง การเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน สร้างมาจาก (1) ข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการ การศึกษานอกระบบ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยา ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี และผู้เชี่ยวชาญทางด้านนันทนาการ (2) ข้อมูลจากบันทึกการสนทนากลุ่มกับเด็กวัยรุ่นที่ออกกลางคัน และ (3) ข้อมูลจากการสรุปเนื้อหาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ผู้ใหญ่ (Andragogy) ของ Knowles (1980) ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการวัยรุ่นของ Piaget (1969) ทฤษฎีการเห็นคุณค่าในตนเองของ Rosenberg (1979) และทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมาออกแบบ เกมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดของ Malone (1981) โดยแผนการเรียนรู้และเกมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญมีค่าดัชนีความสอดคล้องในระดับสูง สะท้อนว่าการสร้างกิจกรรม การจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่น ที่ออกกลางคัน ผู้วิจัยสร้างจากแหล่งข้อมูลที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับบริบทของกลุ่มที่ศึกษา โดยกระบวนการสร้าง กิจกรรมเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองสอดคล้องกับงานวิจัยของ lampracha and Premchuen (2017) ที่นำ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและนำทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อเสริมสร้างการเห็น คุณค่าในตนเองของนักเรียนและได้เป็นชุดกิจกรรมจำนวน 16 ชุดกิจกรรมที่เหมาะสมสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน และภายหลังทดลองนักเรียนมีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นข้อมูล สนับสนุนว่ากระบวนการสร้างกิจกรรมเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองที่สร้างจากข้อมูลในการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ ข้อมูลจากกลุ่มที่ศึกษา และแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย สามารถทำให้กิจกรรมที่สร้างขึ้นมีคุณภาพ เหมาะสมกับบริบทของกลุ่มที่ศึกษาและสามารถเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองให้มีระดับที่สูงขึ้นได้ สำหรับ ระยะเวลาในการนำกิจกรรมที่สร้างขึ้นไปใช้กับกลุ่มที่ศึกษาเพื่อให้เกิดกระบวนการในการเห็นคุณค่าในตนเองนั้น จะต้องอาศัยการเรียนรู้และทำความเข้าใจ การเรียนรู้จะพัฒนาเป็นไปอย่างช้าๆ เกิดการเรียนรู้แบบทีละน้อยและค่อย เพิ่มระดับ ผู้วิจัยจึงสร้างกิจกรรมทบทวน 2 ครั้งในการเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเอง 1 ด้าน เพื่อให้เกิดการเห็น คุณค่าในตนเองที่คงทนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีกฎแห่งการเรียนรู้ของ Thorndike (1966) ที่อธิบายไว้ว่า การฝึกหัดและการเรียนรู้ที่กระทำซ้ำบ่อยๆ จะทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ที่ค่อยๆ เพิ่มระดับและสร้างความรู้สึกที่ คงทนถาวร กิจกรรมที่สร้างขึ้นนี้ จึงถือว่าเป็นกิจกรรมที่มีคุณภาพสามารถเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองได้ เหมาะสมกับบริบทของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน

ประเด็นที่ 2 ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน มีผลการตระหนักรู้การเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ ออกกลางคันหลังร่วมกิจกรรมในระดับที่สูงขึ้น แสดงให้เห็นว่าหลังเข้าร่วมกิจกรรม วัยรุ่นได้รับความรู้และมีการเห็น คุณค่าในตนเองเพิ่มขึ้นกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม เป็นเพราะว่าการจัดกิจกรรมโดยใช้เกมการเรียนรู้สามารถกระตุ้น ความสนใจของวัยรุ่นทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Chumwuttisak and Silanoi (2015) ที่ศึกษาผลการวิจัยด้านเจตคติต่อการเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตย โดยใช้รูปแบบการสอนด้วย เกม ผลการวิจัยพบว่าภายหลังการทดลอง นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 80.54 ของคะแนนเต็ม ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70 ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าเกมการเรียนรู้มีส่วนช่วยในการเสริมสร้างความรู้ในวัยรุ่นได้อย่าง มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้การสังเกตพฤติกรรมและการบันทึกอนุทิน สะท้อนถึงความเข้าใจและการเกิด ความตระหนักรู้ถึงการเห็นคุณค่าในตนเองครบทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้สึกดีต่อตนเอง ด้านความเคารพตนเอง ด้านการมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง ด้านความสามารถของตนเอง และด้านความรู้สึกประสบความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับ

งานวิจัยของ Theerawongnukul (2013) ที่พบว่า หลังจากนักเรียนนอกระบบโรงเรียนได้เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองและทักษะทางสังคมที่ผู้วิจัยจัดขึ้น นักศึกษามีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tanyawong (2011) ที่ทดลองใช้กิจกรรมเกมเน้นพัฒนาการเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองกับเด็กกำพร้าบ้านแกรต้า ผลการวิจัยพบว่าภายหลังการทดลองเด็กกำพร้ามีคะแนนหลังร่วมกิจกรรมในตนเองสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากการศึกษาครั้งนี้มีผลการวิจัยที่สอดคล้องกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคันที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถทำให้วัยรุ่นที่ออกกลางคันมีการเห็นคุณค่าในตนเองในระดับที่สูงขึ้นนำไปสู่การพัฒนาตนเองให้มีศักยภาพและนำตนเองเข้าศึกษาต่อไปได้ โดยการติดตามผลการเข้าศึกษาต่อในงานวิจัยนี้พบว่าภายหลังการทดลองวัยรุ่นที่ออกกลางคันที่เข้าร่วมทดลอง สมัครเข้าศึกษาต่อการศึกษานอกระบบ (กศน.) ถึงร้อยละ 91.74 เป็นข้อมูลสนับสนุนว่าการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคันที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ทำให้วัยรุ่นที่ออกกลางคันมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้น และเมื่อวัยรุ่นที่ออกกลางคันเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นทำให้วัยรุ่นนำตนเองเข้าศึกษาต่อเพื่อพัฒนาให้ตนเองเป็นบุคคลที่มีคุณภาพในสังคมต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การสร้างกิจกรรมการจัดการศึกษานอกระบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ออกกลางคัน ควรคำนึงถึงยุคสมัยและเกมที่ได้รับความนิยมที่เปลี่ยนแปลง ศึกษาทฤษฎี เอกสารที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างหรือพัฒนากิจกรรมและเกมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความต้องการและทันสมัย

1.2 วัยรุ่นมีผลการตระหนักรู้การเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นทุกประเด็น การจัดกิจกรรมแต่ละครั้งพบว่าวัยรุ่นมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นตามลำดับขั้นไม่ได้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเองสูงขึ้นได้ในครั้งเดียว หากเพิ่มเวลาการจัดกิจกรรมอาจทำให้การเห็นคุณค่าในตนเองคงทนมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

การวิจัยครั้งต่อไปควรมีการติดตามผลในระยะยาวเพื่อสร้างความคงทนของการเห็นคุณค่าในตนเองต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- Charoenwanit, S. (2014). Game Addiction Behaviors: Impacts and Preventions. *Journal of Science and Technology*, 22(6), 871-879. (in Thai)
- Chumwuttisak, K. and Silanoi, L. (2015). The Developing Grade 5 Student's Analytical Thinking Skill and Attitude Towards Democratic Citizenship in The Learning Unit on "Good Citizen in A Democracy" Social Studies S15101 Course, Using Game-Based-Learning. *Journal of Education Khon Kaen University*, 38(4), 177-185. (in Thai)

- Chutopama, M. (2010). How Important is Self-esteem and How to Build? *Academic Journal Buriram Rajabhat University*, 2(2), 13-16. (in Thai)
- Dissorn, N. (2014). *A Study of Factors and Causes Affecting Leaving Schools of Students According to Administrator's Opinions under The Office of Chanthaburi Primary Educational Service Areas*. Thesis of the Degree of Master of Education Program in Educational Administration. Chantaburi: Rambhai Barni Rajabhat University. (in Thai)
- Hawcharoen, A. (2010). *Relationship between Self-control and Online Game playing Behavior of Lower Secondary School Students*. Thesis of the Degree of Master of Education Program in Psychology and Guidance. Chiang Mai: Chiang Mai University. (in Thai)
- Iampracha, A. and Premchuen, S. (2017). A Development of the Guidance Activity Package to Enhance Student Self-esteem. *Academic Journal Bangkokthonburi University*, 6(1), 159-170. (in Thai)
- Jantaragant, P. (2016). A Study Self-esteem of Students in King Mongkut's institute of Technology Ladkrabang. *Journal of Industrial Education*, 15(2), 102-109. (in Thai)
- Kaenchampa, A. (2017). *Self-esteem of Child and Youth in Juvenile Vocational Training Centre*. Thesis of the Degree of Master of Social Work Program in Social Work. Bangkok: Thammasat University. (in Thai)
- Knowles, M. (1980). *The Modern Practice of Adult Education: From Pedagogy to Andragogy*. Englewood Cliffs: Cambridge Adult Education.
- Kunsiripunyo, J. (2015). Behavior of Teenagers so Addicted to Online Games that They Committed Crimes of Burglary: The Case Study of Sattathip District, Chon Buri Province. *Nakhon Phanom University Journal*, 5(3), 16-23. (in Thai)
- Malone, T.W. (1981). What Makes Computer Games fun. *BYTE*, 6(12), 258-277.
- Piaget, J. (1969). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the Adolescent self-image*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Rosenberg, M. (1979). *Conceiving the Self*. New York: Basic Books.
- Tanyawong, T. (2011). *The Effects of Recreational Activities Enhancing Self-esteem of HIV Infected Orphans in Gerda Home, Lopburi Province*. Thesis of the Degree of Master of Science. Bangkok: Srinakharinwirot University. (in Thai)
- Theerawongnukul, H. (2013). *The Development of A Program to Enhance Self-esteem and Social Skills for Non-formal Education Students*. Thesis of the Degree of Doctor of Education Program in Educational Administration. Bangkok: Chulalongkorn university. (in Thai)
- Thorndike, E. L. (1966). *Human Learning*. Cambridge, Mass: M.I.T. Press.
- Yayod, I. (2017). A Management Model to Develop Desirable Characteristics of Students with the Use of Boy Scout Activities. *Sripatum Review of Humanities and Social Sciences*, 17(2), 80-90. (in Thai)