



ผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เพื่อพัฒนาเกมเสริมทักษะ การป้องกันโรคพิษสุนัขบ้า

Highlight

- ผู้เชี่ยวชาญทั้งฝั่งนักพัฒนาเกม กรมควบคุมโรค และผู้เชี่ยวชาญด้านปศุสัตว์ มีความเห็นว่าการใช้เกมเป็นสื่อการสอนและเก็บข้อมูลจริงของโรคพิษสุนัขบ้าในพื้นที่ เป็นสิ่งที่ควรสนับสนุน และสามารถขยายผลการดำเนินงานสู่โรคอื่น ๆ ต่อไปได้
- อาสาสมัครสาธารณสุข (อสม.) สามารถเป็นผู้ขยายการใช้งานเกมเพื่อเป็นสื่อการสอนแก่ประชาชนทั่วไป ในขณะเดียวกัน กลุ่มเด็กปฐมวัยหรือกลุ่มเยาวชนอาสาสมัครสาธารณสุข จะเป็นกลุ่มที่เหมาะสมต่อการเล่นเกมในการสื่อสาร เพราะอยู่ในวัยที่เริ่มต้นการปลูกฝังแนวคิดที่ดีและเข้าใจวิธีการใช้งานของเกม
- การใช้เกมเป็นสื่อการสอนและเก็บข้อมูลโรคพิษสุนัขบ้า มีประเด็นที่ต้องกังวลมากที่สุดตามลำดับ คือ ความถูกต้องของเนื้อหา ความราบรื่นในการใช้งานเกม ตั้งแต่เริ่มเล่นจนจบเกม และการเก็บข้อมูลที่มีคุณภาพเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

ที่มาและความสำคัญของโรคพิษสุนัขบ้า

โรคพิษสุนัขบ้ามีอันตรายและอยู่กับคนไทยมานาน การพัฒนาและนำเกมเข้ามาเป็นสื่อการเรียนการสอนประชาชนเพื่อป้องกันประชาชนจากโรคพิษสุนัขบ้า เป็นแนวทางใหม่ที่มีศักยภาพต่อการเผยแพร่ความรู้สู่ภาคประชาชนได้อย่างทั่วถึง

การผสมผสานเกมกับเข้ากับการอบรมจะช่วย อสม. ที่ทำหน้าที่ในการให้ความรู้และสอนวิธีการป้องกันโรคพิษสุนัขบ้าให้กับชุมชน ได้เพิ่มพูนความเข้าใจและความตระหนักรู้ในบทบาทหน้าที่ของตนมากยิ่งขึ้น

การศึกษานี้จึงนำเสนอผลการประเมินเกมในเบื้องต้น ที่ได้รับความคิดเห็นเชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญด้านการควบคุมโรค ผู้มีประสบการณ์การอบรม อสม. ด้านโรคติดต่อจากสัตว์สู่คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างเกม

ผลการวิจัย

ผลการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบสอบถามออนไลน์โดยผู้เชี่ยวชาญ และข้อมูลเชิงปริมาณจากคะแนนความเข้าใจของผู้เล่นเกมทั้งก่อนและหลัง ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับมุมมองต่อการเล่นเกมเป็นสื่อการสอน อสม. ด้านการป้องกันโรคพิษสุนัขบ้า ทั้งสิ้นจำนวน 22 ราย



จากการเก็บข้อมูล ผู้เชี่ยวชาญเชื่อว่า อสม. สามารถเข้าใจการใช้งานได้ง่ายและแสดงความพร้อมในการนำเกมไปใช้จริงในกระบวนการฝึกอบรม นอกจากนี้ **เกมมีศักยภาพสูงเหมาะสำหรับการใช้งานจริง** เมื่อควบคู่กับการป้องกันโรคพิษสุนัขบ้าด้วยวิธีดั้งเดิม ลักษณะของเกมที่มีความ **สวยงามดูน่าสนใจ** ช่วยดึงดูดและเพิ่มการมีส่วนร่วมของอาสาสมัครสาธารณสุข ทำให้เกิดความสนุกสนานระหว่างเล่นเกม อีกทั้ง **เนื้อหาในเกมได้รับการประเมินว่ามีความถูกต้องเชื่อถือได้** ทำให้มั่นใจได้ว่า อสม. จะได้รับข้อมูลที่ตรงตามหลักวิชาการ

ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการพัฒนาเกม



เกมสามารถเพิ่มข้อความที่บ่งบอกภาระหรือขยายเวลาสื่อสารอยู่แล้ว เช่น ล้างแผล ใส่ยา ขังหมา หามขอ



ควรเน้นเน้นกลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสมกับเกม เช่น เด็กปฐมวัย เพื่อปูพื้นฐานสร้างความเข้าใจ



การขยายผลต่อการพัฒนาเกมที่น่าสนใจ คือ การปรับระบบเกมให้ผู้เล่นอยากกลับมาเล่นซ้ำ อยากเล่นให้ได้คะแนนดี แข่งกับเพื่อนได้



เพิ่มข้อความและภาพแห่งชัยชนะของแต่ละด่านให้สามารถแบ่งปันลงในสื่อออนไลน์ได้เป็นการให้รางวัลแห่งความภาคภูมิใจแก่ผู้ที่เล่นเกมสำเร็จและเพื่อแบ่งปันเกมสู่เพื่อนและเครือข่าย





ผู้เชี่ยวชาญทั้งนักพัฒนาเกม กรมควบคุมโรค และด้านกรมปศุสัตว์ ต่างอภิปรายให้ความเห็นเพื่อช่วยให้เกมพัฒนาไปในทิศทางที่สมบูรณ์ที่สุด โดยความเห็นหลักประกอบไปด้วย การพัฒนารายละเอียดของเนื้อหาให้ถูกต้องครบถ้วน การแทรกข้อความสรุป (take home message) ในแต่ละด่านเพื่อสร้างการจดจำ และกรณีผู้เล่นมีความเข้าใจเนื้อหาผ่านเกมได้อย่างครบถ้วน จะมีฟีดแบ็กการให้รางวัลหรือ incentive ตอบแทน เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกถึงความสัมฤทธิ์ผลทางการศึกษาผ่านเกม กล่าวคือ มีภาพแห่งชัยชนะให้สามารถบันทึกเก็บได้ หรือ เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ได้ รวมถึง ระบบของเกมสามารถให้ผู้เล่นเล่นผ่านแอปพลิเคชันไลน์ (LINE) ได้ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้เล่นมากยิ่งขึ้น

ฟีดแบ็กของเกมทั้งหมดนี้ เพื่อกำหนดทิศทางที่น่าสนใจในการขยายผลประโยชน์ให้อีกหลายเกมในอนาคต โดยแต่ละเกมจะต้องมีการเก็บคะแนน หากผู้เล่นได้คะแนนดีและมีศักยภาพมากจะยิ่งเก็บคะแนนได้เยอะ สิ่งเหล่านี้คือตัวแสดงผลลัพธ์ความรู้และความเข้าใจของผู้เล่นต่อการป้องกันโรคในชุมชนได้จริง

เกี่ยวกับการศึกษา

มูลนิธิเพื่อการประเมินเทคโนโลยีและนโยบายด้านสุขภาพ (HITAP Foundation) ได้ดำเนินการศึกษาความเป็นไปได้ของการใช้เกมในกระบวนการเรียนรู้สาระการป้องกันโรคเรื่องโรคพิษสุนัขบ้า โดยลักษณะการประชุมผู้เชี่ยวชาญอิงตามแนวทางการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพที่เรียกว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญได้เล่นเกมจริง ประเมินจริง และมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน เพื่อเข้าใจแนวคิดเชิงลึกของผู้เชี่ยวชาญ และมุ่งเน้นให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ใช้งานจริงในบริบทของระบบสุขภาพไทย



ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ภาครัฐควรสนับสนุนการใช้สื่อสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพอย่างกว้างขวาง ทั้งในด้านความสวยงามน่าดึงดูด ด้านประสิทธิภาพในการสื่อสาร และที่สำคัญที่สุด คือ ความถูกต้องของข้อมูลทางการแพทย์ โดยจำเป็นต้องมีการติดตามประเมินผลสื่อ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจเกี่ยวกับการนำไปใช้ในพื้นที่ต่อไป

เกี่ยวกับงานวิจัย

เอกสารฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการการศึกษาความเป็นไปได้ในการใช้เกมเพื่อช่วยสอนอาสาสมัครสาธารณสุขและปศุสัตว์ เพื่อเสริมทักษะการป้องกันโรคพิษสุนัขบ้า โดยใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินประสิทธิภาพของเกมเสริมการเรียนรู้

โดย นพ.กิตติกา อรรถศิริศิลป์, ดร.ปณณรต์ ศิลปรัตน์วงศ์

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส.)

และได้รับการสนับสนุนการวิจัยจาก ฝ่ายประเมินเทคโนโลยีด้านสุขภาพเพื่อการผลิตนวัตกรรม (MIDAS)

ภายใต้มูลนิธิเพื่อการประเมินเทคโนโลยีและนโยบายด้านสุขภาพ (HITAP Foundation)



ผู้เขียน



นพ.กิตติกา อรรถศิริศิลป์



ดร.ปณณรต์ ศิลปรัตน์วงศ์



ท่านที่สนใจรับ Policy brief ฉบับ PDF สมัครได้ที่ comm@hitap.net โดยระบุชื่อ-อีเมล เพื่อจัดส่ง หรือดาวน์โหลด Policy brief ฉบับอื่น ๆ ได้ที่ <https://www.hitap.net/resources/downloads>

HITAP Foundation เป็นองค์กรวิจัยที่ศึกษาผลกระทบทั้งบวกและลบจากการใช้เทคโนโลยีหรือนโยบายด้านสุขภาพ เพื่อสนับสนุนการตัดสินใจดำเนินนโยบายของภาครัฐ เช่น คณะอนุกรรมการพัฒนาปัญญาหลักแห่งชาติ สำนักงานหลักประกันสุขภาพแห่งชาติ เป็นต้น รวมถึงทำการประเมินเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ต่าง ๆ ในองค์กรภาครัฐ

ติดต่อ: มูลนิธิเพื่อการประเมินเทคโนโลยีและนโยบายด้านสุขภาพ
สำนักงานใหญ่ : 88/22 หมู่ที่ 4 อาคาร 6 ชั้น 6 กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข
ถนนติวานนท์ ตำบลตลาดขวัญ อำเภอเมืองนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี 11000

โทร. : 0 2590 4549, 0 2590 4374-5

โทรสาร : 0 2590 4369

อีเมล: comm@hitap.net

เว็บไซต์: www.hitap.net



งานนี้ได้รับอนุญาตภายใต้
ครีเอทีฟคอมมอนส์ แสดงที่มา
ไม่ใช่เพื่อการค้า ไม่ดัดแปลง



hitap.net



HITAPTHAILAND



@hitap_thailand



HITAP_Thailand



hitap thai



@hitapthailand



Health Information and Technology Assessment Program
FOUNDATION