

บทที่ 1

บทนำ



## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การที่พยาบาลจะก้าวเข้าสู่วิชาชีพพยาบาลอย่างสมบูรณ์นั้นจะต้องได้รับการเรียนรู้และการฝึกทักษะต่างๆมากมายเพื่อให้พยาบาลเหล่านั้นเป็นพยาบาลที่มีความรู้ความสามารถมากพอที่จะเป็นวิชานักชีพที่ได้รับความไว้วางใจให้เป็นผู้ดูแลสุขภาพของประชาชน วิชาชีพพยาบาลเป็นวิชาชีพที่ต้องรับผิดชอบต่อชีวิตของผู้ป่วย หรือผู้มารับบริการทุกคน นับว่าเป็นวิชาชีพที่มีความสำคัญยิ่ง ดังนั้นสถาบันการศึกษาที่ผลิตพยาบาลจึงมีหน้าที่โดยตรงที่จะต้องทำหน้าที่ผลิตพยาบาลที่มีคุณภาพ ซึ่งสถาบันการศึกษาทางพยาบาลก็ได้มีการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่องมาตลอด จะเห็นได้ชัดจากเดิมการจัดการเรียนการสอนนั้นจะเน้นผู้สอนเป็นหลัก แต่ปัจจุบันมีการเน้นผู้เรียนเป็นหลัก (Student Centered) ทำให้บทบาทหน้าที่ของผู้สอนเปลี่ยนไปจากผู้สอน ผู้บอกความรู้ มาเป็นผู้ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวก ช่วยให้ผู้เรียนค้นหาความรู้ได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์และบรรลุจุดมุ่งหมายของการเรียนได้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนจะเป็นผู้ที่ให้การดูแลและเป็นที่ปรึกษาอยู่เสมอเมื่อผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขณะที่มีปัญหาทางด้านเศรษฐกิจเช่นนี้ ส่งผลให้อัตราการบรรจุเป็นข้าราชการประจำของรัฐ ในกระทรวงสาธารณสุขลดลง รวมถึงวิชาชีพพยาบาลด้วย เมื่อเป็นเช่นนี้การผลิตพยาบาลหลักสูตร พยาบาลศาสตร์จึงลดลง และเพิ่มการผลิตพยาบาลหลักสูตรพยาบาลศาสตร์ (ต่อเนื่อง) ส่งผลให้อัตราอาจารย์: นักศึกษาพยาบาลมีแนวโน้มเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม 1:10 เป็น 1:8 อาจารย์ ผู้สอนจึงมีเวลามากพอที่จะพัฒนาตนเอง สื่อการสอนและวิธีการสอนและอื่นๆให้มีประสิทธิภาพ การประกันคุณภาพการศึกษาจึงเข้ามามีบทบาทมากขึ้น เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความมั่นใจว่าสถาบันการศึกษานั้นๆผลิตพยาบาลที่มีคุณภาพตามลักษณะที่พึงประสงค์ จากการศึกษาวิจัยของ พนาวัฒน์ (พนาวัฒน์ วิศวะเทพนิมิตร, 2539) ที่ทำการศึกษารื่องสมรรถนะที่พึงประสงค์ของบัณฑิตทางพยาบาลศาสตร์ ใน ปี พ.ศ. 2544 ถึง 2549 พบว่า สมรรถนะที่พึงประสงค์คือสมรรถนะด้านบุคลิกภาพ ด้านการปฏิบัติการพยาบาล ด้านคุณธรรม ด้านวิชาการ ด้านการบริหาร ด้านภาวะผู้นำ ด้านทักษะเกี่ยวกับมนุษย์และมวลชน ด้านการใช้เทคโนโลยี ด้านอนามัยสิ่งแวดล้อม ด้านการวิจัย ด้านเศรษฐศาสตร์สาธารณสุข ด้านกฎหมายและการมีส่วนร่วมทางการเมือง รวมทั้งสิ้น 12 สมรรถนะ ซึ่งสถาบันการศึกษาพยาบาลควรที่จะพัฒนาตนเองเพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะดังกล่าวเพื่อให้เป็นสถาบันที่ได้รับการยอมรับมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาด้านเทคโนโลยีซึ่งมีความสำคัญต่อการศึกษามากยิ่งขึ้นโดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็น

เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถอ่าน และเก็บบันทึกข้อมูล หรือแสดงผลที่ได้ซึ่งมีไว้สำหรับ  
 ผ่อนแรงกายและสมองของมนุษย์ (วิลนา จีระแพทย์, 2541) ซึ่งประโยชน์ที่ผู้สอนจะนำคอมพิวเตอร์  
 มาใช้กับการเรียนการสอนนั้นนอกจากจะช่วยผู้สอนในการสอน ทบทวน และฝึกทักษะ โดย  
 สามารถที่จะมีปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ผู้เรียนได้ ให้กำลังใจและให้แรงเสริมแก่ผู้เรียนได้ โดยที่ผู้เรียน  
 สามารถที่จะเลือกเวลาที่จะทบทวน หรือศึกษาหาความรู้ได้ตามความต้องการของตนเองไม่ต้องรอ  
 เวลาให้ถึงชั่วโมงเรียนเพื่อที่จะรอฟังผู้สอนบรรยาย หรือรอเวลาที่ครูว่างเพื่อที่จะทบทวนความรู้ที่  
 ตนเองไม่เข้าใจหรือฟังการสอนจากผู้สอนไม่ทัน

จากการสำรวจสิ่งที่อยากให้มีให้เป็นในห้องเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ประมาณ  
 50 คน เมื่อปี 2540 ของวิชาวุฒิชัย ทพบว่าผู้เรียนอยากให้นักเรียนบรรยายในหัวข้อ การเรียนการ  
 สอนที่น่าตื่นเต้น อาจารย์ที่สอนสนุก สอนเรื่องอยากให้เป็นเรื่องง่าย ส่วนการสอนภาษาต่างประเทศ  
 ควรจัดให้มีการฟังเพลงสากล เรียนรู้คำศัพท์ ดูภาพยนตร์ และเล่นเกมส์(ชัยอนันต์ สมุทวณิช,  
 2541:22-47) หากผู้สอนเข้าใจและศึกษาความต้องการของผู้เรียน และตอบสนองความต้องการ  
 ของผู้เรียนก็จะเป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียน ได้เรียนอย่างมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับการปฏิรูป  
 กระบวนการเรียนรู้ด้วย 5 แนวคิดหลักที่มีแนวคิดในเรื่องการเรียนอย่างมีความสุข โดยจัดให้มี  
 กิจกรรมหลากหลาย สนุก ชวนให้นักเรียนเกิดความสนใจต่อบทเรียน เปิดโอกาสให้มีส่วนร่วมใน  
 กิจกรรมนั้นๆ ภาษาที่มุ่งใจมุ่งมนต์และให้กำลังใจ รวมทั้งสื่อที่ใช้จะต้องเข้าใจให้เกิดการเรียนรู้  
 ตรงเป้าหมาย และมีการประเมินผลเพื่อพัฒนาการของเด็ก (กิตติชาติ บุญเชื้อและคณะ, 2541:7-21)  
 และในการศึกษาวิชาการพยาบาล ซึ่งเป็นวิชาเฉพาะในวิชาชีพนั้น นักศึกษาจะต้องศึกษาหาความ  
 รู้พร้อมกับการศึกษาและทำความเข้าใจกับศัพท์เฉพาะของวิชาชีพซึ่งเป็นภาษาอังกฤษ และต่างไป  
 จากวิชาชีพอื่น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้เรื่องศัพท์ทางการพยาบาล โดยเฉพาะศัพท์ที่ใช้  
 เป็นประจำ เพราะการให้การพยาบาลแก่ผู้ป่วยแต่ละรายนั้นพยาบาลจะต้องนำความรู้เฉพาะของ  
 วิชาชีพมาใช้ในการประเมิน หรือเก็บรวบรวมข้อมูล, การวินิจฉัยทางการพยาบาล, การวางแผน  
 การพยาบาล, การปฏิบัติการพยาบาล และการประเมินผลการพยาบาล ในการปฏิบัติการ  
 พยาบาลแก่ผู้ป่วยทุกรายซึ่งจะช่วยให้พยาบาลสามารถวิเคราะห์ปัญหา และกำหนดกิจกรรมการ  
 พยาบาลที่เหมาะสมสำหรับผู้ป่วยในแต่ละรายได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมต่อไป นอกจากนี้  
 ภาษาอังกฤษยังจัดว่าเป็นภาษาที่สองที่จำเป็นมากในปัจจุบันเพราะถือว่าเป็นภาษากลางที่ใช้กัน  
 ทั่วโลกโดยเฉพาะอย่างยิ่งยุคนี้เป็นยุคโลกไร้พรมแดน หากพยาบาลไทยขาดความรู้ที่เป็นสากล  
 หรือปฏิบัติตนเองไม่สอดคล้องเหมาะสมกับความเป็นสากลแล้วพยาบาลไทยก็คงจะไม่สามารถ  
 ก้าวเข้าสู่ความเป็นสากลให้ทั่วโลกยอมรับได้เช่นกัน ดังนั้นการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทาง  
 การพยาบาลของผู้ป่วยซึ่งทุกคนในวิชาชีพเข้าใจตรงกันไม่ว่าจะเป็นพยาบาลไทย หรือ พยาบาลใน  
 ต่างประเทศก็ตาม ก็นับว่าเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์ และเป็นเอกลักษณ์เฉพาะวิชาชีพพยาบาลอย่าง

หนึ่ง การที่พยาบาลจะทำการวินิจฉัยปัญหาทางการพยาบาลของผู้ป่วยแต่ละรายนั้นจะต้องอาศัย การวินิจฉัยทางการพยาบาล ตามหลักการของสมาคมการวินิจฉัยการพยาบาลแห่งอเมริกาเหนือ (The North American Nursing Diagnosis Association หรือ NANDA) (Rosalinda Alfaro, 1990) หากนักศึกษาพยาบาลไม่เข้าใจศัพท์พื้นฐานทั่วไปทางการพยาบาล โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน การวินิจฉัยทางการพยาบาลแล้ว พยาบาลก็ไม่สามารถที่จะบ่งชี้ปัญหาของผู้ป่วยให้เป็นที่เข้าใจ กันโดยลากลว่าผู้ป่วยรายนี้มีปัญหาหรืออยู่ในภาวะสุขภาพอย่างไร และในการเรียนวิชาการ พยาบาลชั้นสูงขึ้นนั้นต้องอาศัยความรู้เบื้องต้นในทุกๆอย่างของวิชาการพยาบาลในชั้นปีต้นๆ ซึ่ง รวมถึงศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการพยาบาลด้วย ซึ่งแม้ว่าศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการ วินิจฉัยทางการพยาบาลนั้นไม่ได้มีการสอนกันอย่างจริงจังเป็นวิชาใดวิชาหนึ่งขึ้นมาในหลักสูตร แต่ก็นับว่ามีความสำคัญ และต้องเรียนรู้ตลอดแทรกในทุกๆวิชาตามหลักสูตรพยาบาลศาสตร์ หาก ผู้ใดไม่มีความรู้เรื่องศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการพยาบาลมาเลยก็ยากที่จะเข้าใจใน เนื้อหา หรือขาดความต่อเนื่องเมื่อผู้สอนใช้ศัพท์เทคนิคในการสอนวิชาการพยาบาลอื่นๆที่ต้อง อาศัยการนำความรู้ดังกล่าวไปใช้ทั้งสิ้น ซึ่งการที่จะเรียนรู้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทาง การพยาบาลนั้นจะต้องใช้เวลาในการท่องจำมาก และผู้เรียนมักจะเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน หากผู้สอนไม่ตระหนักเห็นความสำคัญของปัญหาในเรื่องนี้แล้วความล้มเหลวในการเรียนรู้ของ ผู้เรียนก็จะเป็นไปได้อย่างยากลำบาก ล่าช้า หรืออาจประสบความล้มเหลวได้ไม่ตีเท่าที่ควร

จากข้อมูลที่กล่าวมาแล้วข้างต้นว่าผู้เรียนได้เสนอว่าวิชาภาษาต่างประเทศนั้นควรจัดให้มี กิจกรรมต่างๆประกอบการเรียนหลายๆอย่าง ซึ่งอย่างหนึ่งที่เสนอไว้ก็คือการเล่นเกม ซึ่งเกมที่ผู้ วิจัยเห็นว่าน่าจะเป็นเกมที่เหมาะสมในการเรียนรู้ศัพท์ทางการพยาบาลได้ดีนั้นก็คือ เกมอักษรไขว้ ที่เป็นเกมที่ฝึกทักษะในการจำและเรียนรู้คำศัพท์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งชมรม"ครอบครัวดีแห่งประเทศไทย"ได้เสนอว่าเกมอักษรไขว้เป็นเกมที่เป็นทั้งเกมและก็ทำต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยมีจุดมุ่ง หมายเพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่กำลังเป็นที่สนใจอย่างกว้างขวางใน ปัจจุบันและเป็นเกมกีฬาที่ได้รับการบรรจุเข้าเป็นกีฬาระดับมหาวิทยาลัยประเภทหนึ่งด้วย (ชมรมครอบครัวดีแห่งประเทศไทย, 2540: 5-6, 156) และจากบทความต่างประเทศพบว่าการนำเกม อักษรไขว้ไปใช้ในการฝึกปฏิบัติวิชาการพยาบาลนั้นจะเป็นการพัฒนาความรู้ของนักศึกษาโดย เฉพาะอย่างยิ่งด้านพุทธิสัย (Cognitive Domain) (Poston, I., 1998:266-267) และจากการ ศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาผลการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นปีที่ 4 โดยการเรียนจาก คอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่มีเกมประกอบเนื้อหา กับไม่มีเกมประกอบเนื้อหาพบว่ากลุ่มที่มีเกม ประกอบเนื้อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ไม่มีเกมประกอบเนื้อหาด้วยอีกด้วย (ดำรงศรี ตาแจ่ม, 2531) นอกจากนี้เกมยังเป็นสิ่งที่กระตุ้นการเรียนรู้ และเพิ่มรสชาติในการเรียนรู้ ได้โดยเป็นสิ่งที่ท้าทายความสามารถและเพิ่มความสนุกสนานอีกด้วย ซึ่ง O'Neill ได้นำเกมอักษร

ไรว์ไปไว้ในห้องเรียนของนักศึกษาพยาบาลวิชาชีพที่วิทยาลัย Lindenwood ในเรื่องกระบวนการพยาบาลได้รับความนิยมนเป็นอย่างมาก และต่อมาได้มีการพัฒนาเกมอักษรไรว์ไปใช้ในการพยาบาลผู้ป่วยเฉพาะอย่างเช่น ผู้ป่วยความดันโลหิตสูง, มีอาการปวด, และพิษสุราเรื้อรังเป็นต้น (Krekerter & O'Neill, 1989:80-84) ซึ่งนับว่าเกมอักษรไรว์นั้นมีประโยชน์ และมีคุณค่าอย่างมากในการเรียนรู้โดยเฉพาะศัพท์ภาษาต่างประเทศและศัพท์เฉพาะในวิชาชีพต่างๆ ซึ่งรวมถึงวิชาชีพพยาบาลด้วย

จากเหตุผลทั้งหมดที่กล่าวมา ทั้งด้านความเจริญของเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบัน, แนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง, แนวคิดในการปฏิรูปกระบวนการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียน ได้เรียนอย่างมีความสุข, ข้อเสนอนแนะของผู้เรียน ประโยชน์ของเกมอักษรไรว์ ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลการเรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไรว์ ที่มีต่อความรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล โดยทำการศึกษาในนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ชั้นปีที่2 ภาคปลาย เนื่องจากนักศึกษาผ่านการเรียนวิชาการพยาบาล 1 ตามหลักสูตร เพื่อที่จะนำความทันสมัยของสารสนเทศนั้นคือ คอมพิวเตอร์มาช่วยในการสอนให้นักศึกษามีความรู้เรื่องศัพท์ภาษาอังกฤษทางการพยาบาลแก่นักศึกษาพยาบาลซึ่งจะช่วยให้ศึกษามีความสุข เพลิดเพลินในการเรียนและได้ความรู้ไปพร้อมๆกัน

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.เปรียบเทียบความรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการพยาบาล ของนักศึกษาพยาบาลก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไรว์
- 2.เปรียบเทียบความรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไรว์กับกลุ่มที่เรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนรู้

### แนวเหตุผลและสมมติฐานการวิจัย

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นว่าความรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการแพทย์เป็นสิ่งสำคัญที่นักศึกษาพยาบาลจะต้องรู้จัก และเข้าใจศัพท์ต่างๆนั้น ซึ่งนับว่าศัพท์ทางการแพทย์ที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษากลางในการติดต่อสื่อสารกันเพื่อให้เกิดความเข้าใจเพื่อเตรียมพร้อมในการฝึกภาคปฏิบัติวิชาการพยาบาล และเตรียมพร้อมที่จะเรียนรู้วิชาการพยาบาลอื่นต่อไปในชั้นปีที่สูงขึ้น หากนักศึกษาไม่มีรากฐานที่มั่นคงแล้วการที่จะศึกษาวิชาการพยาบาลอื่นๆต่อไปนั้นคงจะไม่ประสบความสำเร็จนัก ในการที่จะเรียนรู้ หรือจดจำคำศัพท์จะต้องใช้เวลา และทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย และไม่เป็นที่น่าสนใจ สิ่งที่จะช่วยให้เกิดความน่าสนใจขึ้นก็คือความทันสมัย และความท้าทาย สิ่งนั้นก็คือเทคโนโลยีสมัยใหม่โดยเฉพาะอย่างยิ่งคอมพิวเตอร์ ซึ่งนับว่าเป็นสิ่งที่ทันสมัยที่สุดในปัจจุบัน และสิ่งที่ก่อให้เกิดความท้าทายก็คือ เกม ฉะนั้นคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกความสนุกสนาน เพลิดเพลินมุ่งสร้างบรรยากาศในการเรียนที่มุ่งใจตามทฤษฎีการสร้างแรงจูงใจของ Malone ซึ่งเป็นทฤษฎีสร้างแรงจูงใจในการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทเกมโดยตรง (ถนอมพร (ตันพิพัฒน์)-เลาหจรัสแสง,2542)จึงเป็นสิ่งที่สามารถที่จะแก้ไขปัญหาความน่าเบื่อหน่ายในการเรียนได้ดี นอกจากนี้ยังมีการให้แรงเสริมขณะเรียนซึ่งถือว่าเป็นตัวแปรที่สำคัญในการเรียนตามแนวคิดของ Skinner อีกด้วย(สุรางค์ ไคว์ตระกูล,2541) ประกอบกับการศึกษาวิจัยของ รังสฤษฎ์ แม้นมินทร์ (2533) พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซ่อมเสริมวิชาฟิสิกส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 ที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบใช้เกมสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้เกม และการศึกษาวิจัยของ ศิริพร หัตถดา (2538) ทำการศึกษาผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ให้การเสริมแรงด้วยเกมคอมพิวเตอร์ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการใช้นุพบทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่ำ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ได้รับการเสริมแรงด้วยเกมคอมพิวเตอร์ กับนักเรียนที่เรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ไม่ได้รับการเสริมแรงด้วยเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการศึกษา ผลการเรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไร้วีมีผลต่อความรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการแพทย์ของนักศึกษาพยาบาล และตั้งสมมติฐานการวิจัยไว้ดังนี้

- 1.ความรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการแพทย์ของนักศึกษาพยาบาลหลังการเรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไร้วีสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไร้วี

2. ความรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการพยาบาล ของนักศึกษาพยาบาลกลุ่มที่เรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไขว้กับกลุ่มที่เรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนรู้แตกต่างกัน

### ขอบเขตการวิจัย

ประชากร คือ นักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 2 หลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต วิทยาลัยพยาบาลสังกัดพระบรมราชชนก กระทรวงสาธารณสุข ที่ผ่านการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายแล้ว

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาพยาบาลชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีลำปาง หลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2542 จำนวน 30 คน ซึ่งมีคุณสมบัติดังนี้

1. เป็นนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ หลักสูตรพยาบาลศาสตรบัณฑิตชั้นปีที่ 2 ของวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีลำปาง
2. ผ่านการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายแล้ว
3. ยินดีให้ความร่วมมือในการศึกษาวิจัยครั้งนี้

### ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือ วิธีการเรียนการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการพยาบาล ได้แก่

1. การเรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไขว้
2. การเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนรู้

2. ตัวแปรตาม คือ ความรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการพยาบาล คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การเรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไขว้ หมายถึง การเรียนรู้โดยการนำเอาคอมพิวเตอร์มาเป็นสื่อในการเรียนรู้การใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการพยาบาล โดยการนำศัพท์ภาษาอังกฤษในการวินิจฉัยการพยาบาลตามหลักการของสมาคมการวินิจฉัยการพยาบาลแห่งอเมริกาเหนือ (The North American Nursing Diagnosis Association หรือ NANDA) ทั้งหมด 9 แบบแผน สถานการณ์พยาบาลและภาพมาบันทึกไว้ในคอมพิวเตอร์ ประกอบกับตารางอักษรไขว้ เพื่อให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการพยาบาล โดยการคิดหาอักษรมาเรียงกันในตารางอักษรไขว้ทั้งแนวนอนและแนวตั้ง เพื่อให้ได้ความหมายตามที่กำหนดไว้ ซึ่งลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์อักษรไขว้ประกอบไปด้วย

การแนะนำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ตารางอักษรไขว้พร้อมสถานการณ์การพยาบาลอธิบายความหมายของศัพท์ โดยมีการให้แรงเสริมและแรงจูงใจในการเรียนรู้โดยใช้ภาพ และเสียง มีการให้คะแนน และสามารถประเมินผลสรุปคะแนนที่ผู้เรียนสามารถทำได้ มีจำนวนทั้งสิ้น 8 เกม เกมละ 10 คำศัพท์

การเรียนรู้โดยใช้เอกสารประกอบการเรียนรู้ หมายถึง การเรียนรู้ด้วยตนเองจากสิ่งพิมพ์ที่อธิบายคำศัพท์และความหมายของคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยการพยาบาล โดยมีจำนวน 8 ชุด ชุดละ 10 คำศัพท์ ซึ่งเป็นคำๆเดียวกับที่มีในเกมคอมพิวเตอร์อักษรไขว้

ความรู้ในการใช้ศัพท์ภาษาอังกฤษในการวินิจฉัยการพยาบาล หมายถึง ความสามารถในการระกอด แปลความหมาย วิเคราะห์สถานการณ์พยาบาลที่ประกอบไปด้วยอาการและอาการแสดงของปัญหาที่ผู้ป่วยเป็นอยู่ และการนำไปใช้คำศัพท์ หรือกลุ่มคำศัพท์ภาษาอังกฤษเพื่อการวินิจฉัยทางการพยาบาล ตามหลักการของสมาคมการวินิจฉัยการพยาบาลแห่งอเมริกาเหนือ (The North American Nursing Diagnosis Association หรือ NANDA) 9 แบบแผน (Benjamin M., 1997 :1930-1931) ดังนี้

- 1.Exchanging (การแลกเปลี่ยน)
- 2.Communicating (การติดต่อสื่อสาร)
- 3.Relating (สัมพันธ์ภาพ/ความสัมพันธ์)
- 4.Valuing (คุณค่า)
- 5.Choosing (การเลือก)
- 6.Moving (การเคลื่อนไหว)
- 7.Perceiving (การรับรู้)
- 8.Knowing (ความรู้)
- 9.Feeing (ความรู้สึก)

และสามารถวัดได้โดยแบบทดสอบความรู้ที่เป็นปรนัยแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก

**ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1. ได้เกมคอมพิวเตอร์อักษรไขว้ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาความรู้เรื่องศัพท์ภาษาอังกฤษในการวินิจฉัยการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล
2. นักศึกษาสามารถหาความรู้เรื่องศัพท์ภาษาอังกฤษในการวินิจฉัยการพยาบาลได้จากเกมคอมพิวเตอร์อักษรไขว้ได้ด้วยตนเองในเวลาใดก็ได้ตามที่ตนเองต้องการ
3. ช่วยอาจารย์ผู้สอนในการทบทวนพื้นฐานทางการพยาบาลเพื่อเตรียมพร้อมในการฝึกปฏิบัติงานวิชาหลักการพยาบาลต่อไป