

บทคัดย่อ

ปัญหาสุขภาพจิตเกิดขึ้นเป็นจำนวนมากในประเทศไทยในปัจจุบัน มีคนจำนวนมากเข้ามารับการตรวจสุขภาพจิตและขอรับยาในการรักษาโรคสุขภาพจิตเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งปัญหาดังกล่าวส่งผลให้บุคลากรทางการแพทย์ไม่เพียงพอและความต้องการนักศึกษาแพทย์และนักศึกษาพยาบาลนั้นก็มีเพิ่มเป็นจำนวนมาก แต่นักศึกษาเหล่านี้ประสบปัญหาในการศึกษาองค์ความรู้ทางด้านนี้ จำเป็นต้องมีความรู้ทางด้านการรักษา การใช้ยา ผลกระทบและผลข้างเคียงต่าง ๆ ที่แม่นยำ จากผลของการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนนั้น เหล่านี้จำเป็นต้องท่องจำสูตรและตัวยาท่าง ๆ เป็นจำนวนมาก ซึ่งในการท่องจำนั้นมีความจำเป็นอย่างมากเพราะตัวยารักษา และผลของการใช้ยานั้นจำเป็นต่อการรักษาของผู้ป่วยที่มีปัญหาสุขภาพจิต แต่ในการท่องจำแบบเดิมนั้นไม่น่าสนใจ อีกทั้งยังส่งผลให้เด็กรุ่นใหม่เกิดปัญหาไม่อยากท่องจำด้วย

โครงการ “พัฒนาเกมกระดานเพื่อเสริมสร้างความรู้จดจำตัวยาและผลข้างเคียงในการรักษาสำหรับนักศึกษาวิชาจิตวิทยา ภาควิชาจิตวิทยาทั่วไป มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง (A project board game to enhance knowledge of drug recognition and side effects of treatment for psychology students. A case study of general psychology Course, MFU)” จึงได้ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อสร้างสื่อในรูปแบบเกมกระดานที่จะสามารถให้นักศึกษาหรือผู้ที่สนใจศึกษาด้านความรู้การรักษาโรคจิตเวชและตัวยา เพื่อแก้ปัญหาการเรียนแบบเก่า โดยโครงการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการนำเทคโนโลยีเกมกระดานมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนทางด้านพยาบาลและการรักษา และมาใช้นับสนับสนุนการเรียนการสอนและเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามากขึ้น

คำสำคัญ: สื่อการเรียนรู้, จิตวิทยา, สื่อเกมกระดาน, สุขภาพจิต, ซึมเศร้า, ยาจิตเวช, จิตเวช

Abstract

Mental health issues have become increasingly prevalent in Thailand today. A significant number of individuals seek mental health screenings and medications, particularly among adolescents. This surge in mental health concerns has resulted in an insufficient number of medical personnel, consequently increasing the demand for medical and nursing students. However, these students face challenges as the study of this field necessitates precise knowledge of treatment, medication use, impacts, and side effects. According to studies on learning behaviors, students must memorize numerous formulas and medications. This memorization is crucial because the medicines, treatments, and their effects are essential for treating patients with mental health issues. However, traditional memorization methods are no longer engaging and have led to a reluctance among the new generation to engage in rote learning.

The project “A project board game to enhance knowledge of drug recognition and side effects of treatment for psychology students. A case study of general psychology Course, MFU” has been developed to create educational materials in the form of a board game that allows students or those interested in psychiatric treatment and medication to study. This aims to address the issues of traditional learning methods. This research project aims to explore the feasibility of using board game technology in nursing and medical education to support teaching and learning and to promote increased student engagement.

Keywords: Learning media, psychology, board game media, mental health, depression, psychiatric drugs, psychiatry