

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์	ผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
ผู้เขียน	นางสาวเจษฎาภรณ์ สายถั่น
ปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การส่งเสริมสุขภาพ)
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร. นิ่มอนงค์ งามประภาส

### บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนประถมศึกษา โรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4- 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทั้งหมด จำนวน 5 กิจกรรม เป็นเวลา 10 สัปดาห์ การจัดเนื้อหาของกิจกรรม จะเริ่มจากกิจกรรมที่ 1 ถึง กิจกรรมที่ 5 เนื้อหาในแต่ละกิจกรรมมีความต่อเนื่อง ประกอบด้วยรูปภาพ บอร์ดความรู้ ใบความรู้ ใบงาน เกม และสื่อประกอบการทำกิจกรรมต่างๆ เก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้ 1) แบบสอบถามลักษณะทั่วไป และพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ 2) แบบวัดด้านความรู้ เรื่องเกมคอมพิวเตอร์และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน 3) แบบวัดด้านความตระหนัก ของนักเรียน 4) แบบวัดด้านการปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่าง และ 5) แบบสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ Paired Sample t - test

#### ผลการวิจัยพบว่า

1. การสังเกตพฤติกรรมกลุ่มตัวอย่าง จากการดำเนินการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พบว่า กลุ่มตัวอย่าง ให้ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมเป็นอย่างดี
2. ผลการใช้กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จำนวน 10 สัปดาห์ มีดังนี้

2.1 ความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ ก่อนและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 15.13 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม เท่ากับ 26.57 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.2 ความตระหนักเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ก่อนและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.68 และ คะแนนหลังร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.87 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2.3 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า มีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 3.53 และ คะแนนหลังร่วมกิจกรรม เท่ากับ 2.22 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

<b>Thesis Title</b>	Effects of Using Participatory Learning Process on Behavioral Modification of Addiction to Computer Games of Primary school Students, Santhi Suksa School, Mueang District, Chiang Mai Province
<b>Author</b>	Miss Jedsadaporn Saithin
<b>Degree</b>	Master of Education (Health Promotion)
<b>Thesis Advisor</b>	Assoc. Prof. Dr. Nimanong Ngamprapasom

### ABSTRACT

The objective of this research was to study the effects of the process of participative learning on alleviating the computer games addiction in primary school students of Santisuksa School, Muang District, Chiang Mai Province. The sample group consists of 30 grade two Santisuksa school students studying in the second semester of the academic year 2009. Materials used in this research consist of 5 participative learning activities within the duration of 10 weeks. The content used in the activities 1 through 5 is continuous and each activity were use pictures, knowledge boards knowledge sheets, worksheets, games, and other media. Data collection were done by 1) Questionnaire about general characteristics and behaviors of game addiction. 2) Testing knowledge about computer games and behaviors of game addiction. 3) Student's awareness tests 4) Student's behaviors tests and 5) Observation of student's behavior. The data were analyzed using the following statistical values; percentage, average, standard deviation, and Paired Sample t- test

#### Research Results

1. From the observation of The Samples behavior during the participative learning activities, it was found that The Samples pay interest and gladly participate in activities.
2. The results from the participative learning activities during the 10 weeks are as follows:

2.1 Comparing the knowledge about computer games and behaviors in playing games from before and after the activities, it was found that the average score before the activities was 15.13 The average score after the activities was 26.57 , was statistically difference at the 0.05 level .

2.2 Comparing the awareness in playing computer games before and after the activities, it was found that the average score before the activities was 0.68 and the average score after the activities was 0.87 , was statistically difference at the 0.01 level.

2.3 Comparing the behavior of The Samples before and after the activities, it was found that the average score before the activities was 3.53 and the average score after the activities was 2.22 , was statistically difference at the 0.001 level.