

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์	ผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการ ติคเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่
ผู้เขียน	นางสาวเกษมกล เกียรติพจนานันท์
ปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การส่งเสริมสุขภาพ)
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร.นันทอนงค์ งามประภาส

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยกิจกรรมกระบวนการกลุ่มที่มีผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมต่าง ๆ 11 กิจกรรม โดยการดำเนินกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ได้ให้นักเรียนมีส่วนร่วม และเน้นกระบวนการกลุ่ม มีแผนกิจกรรมประกอบ ใช้เวลาในการสอนทั้งหมด 16 ชั่วโมง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ 1) แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน 2) แบบวัดความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 3) แบบวัดความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 4) แบบวัดการปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 5) แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยครู และนักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบคะแนน ด้วยสถิติ Paired Sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า

1. การสังเกตพฤติกรรมกลุ่มตัวอย่าง จากการดำเนินการใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มพบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน และให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม โดยใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มเป็นอย่างดี

2. ผลการใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่ม มีดังนี้

2.1 ความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.70 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.74 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.2 ความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของกลุ่มตัวอย่างก่อนร่วมและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 2.86 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม 4.17 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2.3 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก่อนร่วมและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม 3.28 คะแนน และ ค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม 1.61 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

Thesis Title	Effects of Using Group Process on Behavioral Modification of Addiction to Computer Games of Primary School Students, North Sanklang School, San Kamphaeng District, Chiang Mai Province
Author	Miss Katekamon Keatpotjananun
Degree	Master of Education (Health Promotion)
Thesis Advisor	Assoc. Prof. Dr. Nimanong Ngamprapasom

ABSTRACT

This research aims to study into an effects of using group process in behavioral modification of addiction to computer games of Primary school Students, North Sanklang School, SanKamphaeng District, Chiang Mai Province, through a sample group of 30 students, studying in the second semester for the year 2009. The tools used in this study are eleven different group process activities that affect a change in behavior towards computer games playing. With an emphasis on group process, all activities require students' participation, and are planned for total of 16-hours instruction. The study collected the data from 1) a questionnaire on the students' computer game playing behavior, 2) a knowledge measurement on games and computer game playing behavior, 3) an awareness measurement on games and computer game playing behavior, 4) an evaluation on the the Samles actions towards computer game playing behavior, and 5) a behavior observation conducted by a teacher and the students, and carried out an analysis by using means, standard deviation, and a comparison of scores based on Paired Sample t-test method.

The findings showed that;

1. According to an observation on a use of group process activities, the Samples have interest in teaching activities, and well participate in such activities.

2. The results of a use of group process activities, based on an evaluation, are as follows:

2.1 Knowledge of games and computer game playing behavior before and after activity participation showed that the mean before the participation is 0.70, whereas the mean after the participation is 0.74, was statistically difference at the 0.05 level.

2.2 Awareness of games and computer game playing behavior before and after activity participation showed that the mean before the participation is 2.86, whereas the mean after the participation is 4.17, was statistically difference at the 0.01 level.

2.3 the Sample actions towards computer game playing behavior before and after activity participation showed that the mean before the participation is 3.28, whereas the mean after the participation is 1.61, was statistically difference at the 0.01 level.