

**ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ** การให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงเพื่อเสริมสร้างการควบคุมตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

**ผู้เขียน** นางสาวพัทธนันท์ ตั้งพิพัฒนการกุล

**ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต(จิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว)

**คณะกรรมการที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ**

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงลักษณ์ เขียนงาม ประธานกรรมการ  
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อุมพร วงษ์บูรณาวิทย์ กรรมการ

### บทคัดย่อ

การค้นคว้าแบบอิสระครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลองแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและหลัง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงต่อการควบคุมตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในเชียงใหม่ที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์จำนวน 8 คน ที่ได้รับการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามทฤษฎีเผชิญความจริง จำนวน 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ติดต่อกัน 5 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ แบบวัดควบคุมตนเองและแผนงานการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริง ผลการวิจัยพบว่าภายหลังการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริง นักเรียนมีการควบคุมตนเองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

<b>Independent Study Title</b>	Group Counseling Based on Reality Therapy to Enhance Self- Control of Mathayom Suksa 2 Students at Risk of Computer Game Addiction		
<b>Author</b>	Miss Phattanun Thunkphatkarnklun		
<b>Degree</b>	Master of Education (Educational Psychology and Guidance)		
<b>Independent Study Advisory Committee</b>			
	Asst. Prof. Dr.Nongluck Kienngam	Chairperson	
	Asst. Prof. Umaporn Wongburanavart	Member	

### ABSTRACT

This independent study employed one group pre-post quasi-experimental research aiming at studying the effect of using reality therapy based group counseling on self-control of Mathayom Suksa 2 at risk of being addicted to computer game in a private school in Chiang Mai. The sample comprised 8 Mathayom Suksa who were at risk on computer game addiction. The sample engaged in reality therapy group counseling for 12 fifty minute sessions held continuously for 5 weeks. The instruments used included a questionnaire assessing the computer game at risk behavior, self-control test, and reality therapy based group counseling programs. It was found that, after the reality therapy counseling, the student had higher self-control at .05 level of statistical significance.