

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์	การใช้โปรแกรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การคิดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณร โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่
ผู้เขียน	นายเกรียงไกร ลีลาพนาสวัสดิ์
ปริญญา	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (การส่งเสริมสุขภาพ)
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร. นิ่มอนงค์ งามประภาส

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้โปรแกรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณร โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างเป็นสามเณร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่ จำนวน 30 รูป เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยชุดกิจกรรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งประกอบด้วย กิจกรรมต่างๆ จำนวน 5 กิจกรรม โดยการดำเนินกิจกรรมแต่ละกิจกรรม ได้ให้สามเณรมีส่วนร่วมและเน้นกระบวนการกลุ่ม มีแผนการสอนประกอบ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ 1) แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของสามเณร 2) แบบวัดความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ 3) แบบวัดความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ 4) แบบวัดการปฏิบัติตนของสามเณรต่อพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ 5) แบบสังเกตพฤติกรรมของสามเณร โดยครู และสามเณร วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบคะแนน ด้วยสถิติ Paired Sample t-test

ผลการวิจัยพบว่า

1. การสังเกตพฤติกรรมกลุ่มตัวอย่าง จากการดำเนินการใช้โปรแกรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมคิดเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า มีความสนใจให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มตัวอย่าง ได้ฝึกปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองได้มีการแสดงออกถึงความกระตือรือร้นมีความสนใจและมีความชื่นชอบในทุกกิจกรรม

2. ผลการใช้โปรแกรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง มีดังนี้

2.1 ความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ก่อนเรียนและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.70 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.74 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.2 ความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ก่อนเรียนและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.68 คะแนน และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.73 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2.3 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่าง ต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ก่อนเรียนและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 3.54 คะแนน และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม เท่ากับ 2.45 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

Thesis Title	Using of Life Skills Program for Behavioral Modification of Student Novices Addicted to Computer Games at Samakkee Wittayatan School, Mueang Chiang Mai District
Author	Mr. Kriangkrai Leelapanasawat
Degree	Master of Education (Health Promotion)
Thesis Advisor	Assoc. Prof. Dr. Nimanong Ngamprapasom

ABSTRACT

The objective of this research was to study the Usage of the Life Skills Program for Behavior Modification of Novices Addition to computer game addiction at Samakkee Wittayatan School, Muang District, Chiang Mai. The sample group was 30 students (novices) of Samakkee Wittaya School studying in 7 to 9 in the second semester of the academic year 2009. The Research tools consisted set of life skills activities which designed to reduce game addiction. It was divided into 5 different activities which emphasigsd on group working for the students to participate in. And lesson plans were engaged. The data collection was done by 1) Questionnaire about behavior of the computer game addiction of students 2) Testing knowledge about game and behavior of computer game addiction 3) Tests about the awareness of game and behavior of computer game addiction 4) Tests about the act of student to the behavior of computer game addiction 5) Novices Behavior Observation by the teacher and novices. The data was analyzed by finding the average, standard and comparing the value using the Paired Sample t-test. Couple

The results of this research revealed that :

From the Sample Behavior Observation during the life skills program found that the Sample have interested in and participated in the activities with enthusiasm. The Sample could have practiced by themselves and it seemed that they have interested in and liked all of the activities.

The Results from the life skills program as following:

2.1 Comparing the knowledge about computer game and behavior of computer game addiction before and after the activities were found that the average score before the activities is 0.07. The average score after the activities was 0.74. was statistically difference at the 0.05 level.

2.2 Comparing the awareness of computer game and behavior of computer game addiction before and after the activities are found that the average score before the activities was 0.68. And the average score after the activities was 0.73. was statistically difference at the 0.01 level.

2.3 Comparing the act of The Sample to the behavior of computer game addiction before and after the activities were found that the average score the activities was 3.53. And the average score after activities was 2.45. was statistically difference at the 0.01 level.