

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ



242689

การใช้โปรแกรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกม
คอมพิวเตอร์ของสามเณรโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน
อำเภอเมืองเชียงใหม่

เกรียงไกร อธิฐานนาถวงศ์

ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษาเชิงบูรณาการ
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
สิงหาคม 2553



242689

การใช้โปรแกรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกม
คอมพิวเตอร์ของสามเณรโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน
อำเภอเมืองเชียงใหม่



เกรียงไกร ดีลาพนาสวัสดิ์

วิทยานิพนธ์นี้เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัยเพื่อเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการส่งเสริมสุขภาพ

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
สิงหาคม 2553

การใช้โปรแกรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเกมคอมพิวเตอร์
ของสามเณรโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน อำเภอเมืองเชียงใหม่

เกรียงไกร ลีลาพนาสวัสดิ์

วิทยานิพนธ์นี้ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการส่งเสริมสุขภาพ

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการรองศาสตราจารย์ ดร. นิ่มอนงค์ งามประภาส

ดร.วันทนี ชวพงศ์

รองศาสตราจารย์ ดร. นิ่มอนงค์ งามประภาส

.....กรรมการ

รองศาสตราจารย์ ดร. นิ่มอนงค์ งามประภาส

.....กรรมการ

รองศาสตราจารย์ธนกร ช่างน้อย

25 สิงหาคม 2553

© ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือจาก รองศาสตราจารย์ ดร. นิยมอนงค์ งามประภาสม ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดร.วันทนีย์ ชวพงศ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ธนกร ช้างน้อย กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้เมตตาให้คำแนะนำปรึกษาแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ของวิทยานิพนธ์ทุกขั้นตอนให้ความรู้ คอยกระตุ้นสนับสนุนให้ผู้วิจัยมีความกระตือรือร้น มีกำลังใจในการทำงานการวิจัยในครั้งนี้ จนเสร็จสิ้นสมบูรณ์ได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้ในระหว่างการศึกษา และขอกราบขอบพระคุณ ดร. ดวงจันทร์ กุศลศิลป์(พระมหา) คุณสุพัฒน์ ไตวิจิณชัยกุล และศาสตราจารย์ แพทย์หญิงกรรณิการ์ พรพัฒน์กุล ผู้เชี่ยวชาญที่ได้กรุณาตรวจสอบ แก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ให้ตรงตามเนื้อหา ถูกต้อง สมบูรณ์ พร้อมทั้งให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ใหญ่ คณะครู สามเณร โรงเรียนสามัคคีวิทยาทานที่ให้ข้อมูล ตลอดจนให้ความร่วมมือ อนุเคราะห์สถานที่ในการทำกิจกรรมทักษะชีวิตในการวิจัยครั้งนี้จนสำเร็จได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อจันทร์ดีบ คุณแม่เงิน ลีลาพนาสวัสดิ์ ที่ได้อุปถัมภ์ให้แรงใจและกำลังใจที่ดีแก่ผู้วิจัยตลอดมาแก่ผู้วิจัย รวมถึง พระเดชพระคุณหลวงพ่อพระเทพวิสุทธิคุณ ที่ปรึกษาเจ้าคณะจังหวัดเชียงใหม่ เจ้าอาวาสวัดบุญพาราม ผู้ให้การสนับสนุน เสียสละทุนทรัพย์ และเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยด้วยดีตลอดระยะเวลาในการศึกษาและขอขอบคุณ อาจารย์ทวี สิงหาราช อาจารย์ดวงเดือน สิงหาราช และเพื่อนสหธรรมิกนักศึกษาศรีวิชัย 16 สาขาวิชาการส่งเสริมสุขภาพทุกท่าน ที่คอยเป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือตลอดมา ส่งผลให้ผู้วิจัยมีพลัง กายพลังใจ พลังสติปัญญาจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จเรียบร้อย

ประโยชน์และคุณค่าอันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องสักการะต่อ บพการี ผู้มีพระคุณ และคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัยโดยทั่วกัน

เกรียงไกร ลีลาพนาสวัสดิ์

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

บทคัดย่อ

242689

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. ผลการใช้โปรแกรมทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง มีดังนี้

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

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

2.3 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่าง ต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ 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

242689

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.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญแผนภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	7
ขอบเขตของการวิจัย	7
นิยามศัพท์เฉพาะ	8
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
แนวคิดเกี่ยวกับทักษะชีวิต	10
แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่น	17
ความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์	27
ทฤษฎีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของมนุษย์	39
ความรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติของสามเณร	49
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	56
งานวิจัยที่เกี่ยวกับทักษะชีวิต	57
กรอบแนวคิด	60
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	61
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	61
รูปแบบการศึกษา	61
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	62
การสร้างเครื่องมือในการวิจัย	62
การเก็บรวบรวมข้อมูล	67
การวิเคราะห์ข้อมูล	67

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	69
ตอนที่ 1 บริบทโรงเรียน	70
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป และ พฤติกรรมการติคเกม คอมพิวเตอร์ของสามเณร	73
ตอนที่ 3 ผลการใช้ชุดกิจกรรมกิจกรรมทักษะชีวิตของสามเณร ที่เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3	86
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	100
สรุป และอภิปรายผลการศึกษาวิจัย	101
ข้อเสนอแนะ	104
บรรณานุกรม	106
ภาคผนวก	110
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	111
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	112
ภาคผนวก ค ภาพการดำเนินการจัดกิจกรรมทักษะชีวิต	161
ประวัติผู้เขียน	174

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะชีวิต (Life Skill) และการป้องกันพฤติกรรมที่เป็นปัญหา	14
2 ขั้นตอนพัฒนาการด้านศีลธรรมจรรยาของ Kohlberg	25
3 จำนวนและร้อยละ ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	73
4 จำนวนและร้อยละ ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	75
5 จำนวนและร้อยละ พฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง	78
6 จำนวนและร้อยละ ผลกระทบด้านสุขภาพ	84
7 จำนวนและร้อยละ ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง	88
8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนและหลังเรียน	90
9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความตระหนักเรื่องเกม และ พฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ ก่อนและหลังเรียน	95
10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบคะแนนผลการวิเคราะห์ การปฏิบัติตนของกลุ่มตัวอย่างต่อพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ก่อนและหลัง	98

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพ	หน้า
1 กรอบแนวคิด	60
2 แผนผังสถานที่ตั้งของโรงเรียนสามัคคีวิทยาทาน	72