

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง ผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา จำนวน 30 คน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำ การวิเคราะห์ตามลำดับข้อมูลดังนี้

ตอนที่ 1 บริบทของโรงเรียนวัดสันกลางเหนือ

ตอนที่ 2 ลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

1. ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง
2. ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง
3. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
4. ผลกระทบด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 3 ผลของการใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์

1. ผลสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน
 - 1.1 ผลสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยครูผู้สอน
 - 1.2 ผลสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยผู้ปกครอง
2. ผลการใช้กระบวนการกลุ่มของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.1 ความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่คิดเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.2 ความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่คิดเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.3 การปฏิบัติตัวเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่คิดเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 1 ประวัติความเป็นมาของศูนย์โรงเรียนตำบลสันกลาง

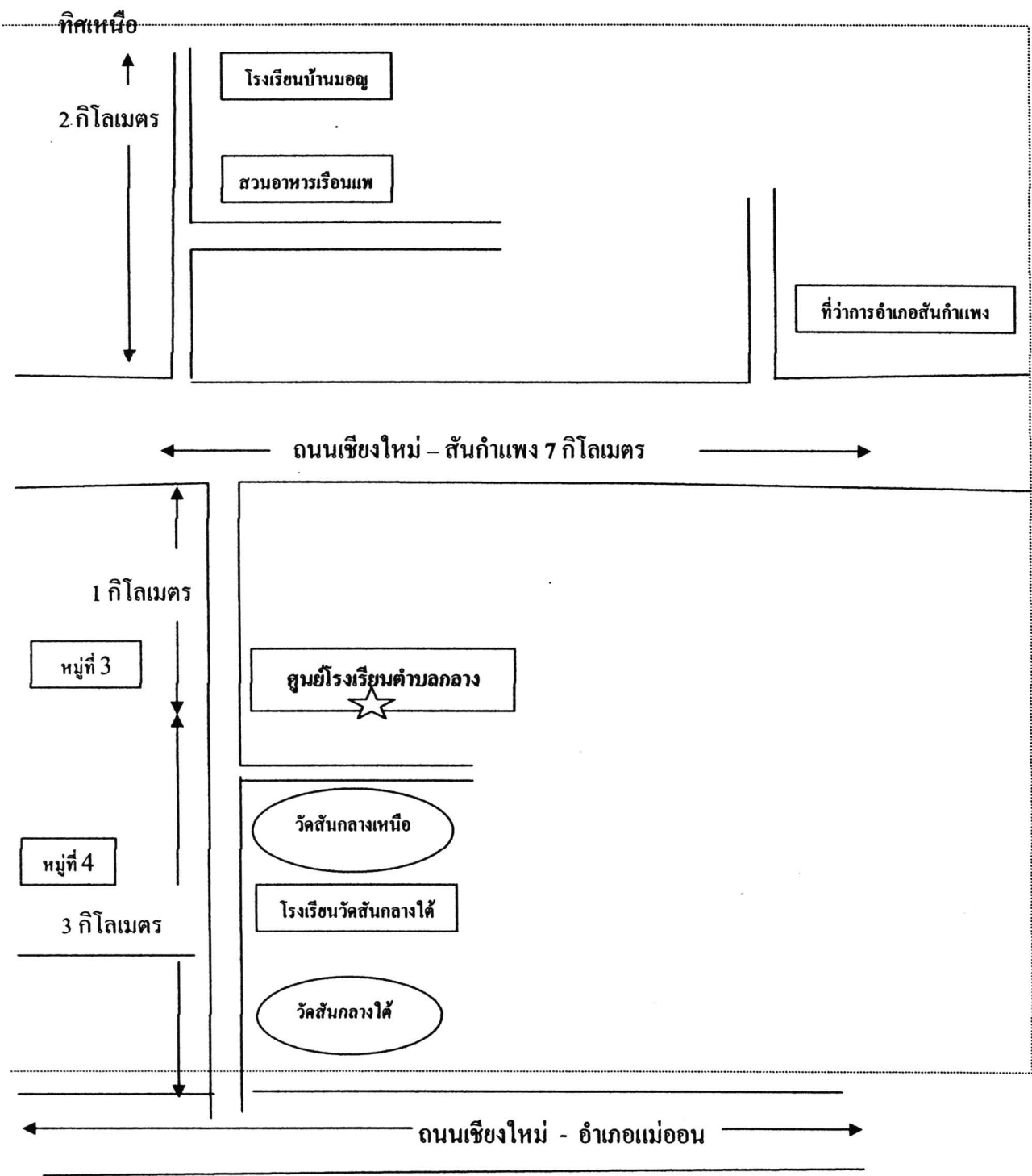
ศูนย์โรงเรียนตำบลสันกลาง ประกอบด้วยโรงเรียนวัดสันกลางเหนือ โรงเรียนวัดสันกลางใต้และ โรงเรียนบ้านมอญ ซึ่งตั้งอยู่เลขที่ 61/2 หมู่ที่ 4 ตำบลสันกลาง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ จากเงื่อนไขของธนาคารเพื่อการพัฒนาเอเชีย (ADB) และนโยบายการลดอัตราค่าเล่าเรียนของรัฐบาลหรือโครงการเกียติมาคารการก่อนกำหนด ทำให้มีข้าราชการครูเข้าร่วมโครงการดังกล่าวเป็นจำนวนมากในช่วงปี พ.ศ. 2542-2543 ส่งผลทำให้โรงเรียนในตำบลสันกลางขาดแคลนข้าราชการครู ทางโรงเรียนจึงได้นำปัญหาดังกล่าว นำเสนอต่อที่ประชุมของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานและผู้ปกครองตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการจัดการศึกษา ที่ประชุมจึงได้มีมติให้มีการปรับรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยการนำนักเรียนในระดับชั้นเดียวกันมาเรียนรวมกันซึ่งได้กำหนดเป็นช่วงชั้นดังนี้คือ โรงเรียนบ้านมอญ เป็นฐานในการเรียนการสอน ตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล - ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 กำหนดให้โรงเรียนวัดสันกลางได้เป็นฐานในการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาปีที่ 3-4 และกำหนดให้โรงเรียนวัดสันกลางเหนือเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โดยได้ดำเนินการในปีการศึกษา 2543

ต่อมาในปี พ.ศ. 2544 ได้มีข้าราชการครูได้เข้าร่วมโครงการเกียติมาคารการก่อนกำหนดอีก ส่งผลทำให้ปัญหาการขาดแคลนข้าราชการครูรุนแรงมากยิ่งขึ้น จึงได้มีการปรับรูปแบบการจัดการเรียนการสอนอีกครั้งเพื่อให้เหมาะสมกับสภาพปัจจุบันปัญหาที่ประสบอยู่และได้ปรับฐานการจัดการเรียนการสอนเหลือเพียง 2 ฐานโดยใช้ โรงเรียนบ้านมอญเป็นฐานการจัดการเรียนการสอนในระดับอนุบาลและใช้โรงเรียนวัดสันกลางเหนือเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ตั้งแต่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 ส่วนโรงเรียนวัดสันกลางได้ได้เปิดโอกาสให้หน่วยงาน องค์กรชุมชนเข้ามาใช้อาคารสถานที่ในปัจจุบันมี นายชยยุทธ วงศ์ชัย ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสันกลางเหนือรักษาการในตำแหน่งผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสันกลางใต้และโรงเรียนบ้านมอญ โดยมี นายบุญเรือง คงปิ่นดา ดำรงตำแหน่งประธานคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานศูนย์โรงเรียนตำบลสันกลาง

การเรียนการสอน

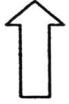
ศูนย์โรงเรียนตำบลสันกลาง ปัจจุบันเปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาล 4 ขวบ และ 5 ขวบ ที่โรงเรียนบ้านมอญ ระดับประถมศึกษา ป. 1 - ป. 6 ที่โรงเรียนวัดสันกลางเหนือ โดยใช้หลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐานศูนย์โรงเรียนตำบลสันกลาง พุทธศักราช 2546 (ฉบับแก้ไขปรับปรุงปี 2549) ตลอดจนแนวการจัดการเรียนการสอนตาม พ.ร.บ. การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ในหมวดที่ 4

โดยยึดปรัชญาของโรงเรียนวัดสันกลางเหนือ คือ “เราจะสร้างคนให้มีความรู้ คู่คุณธรรม” และ คำขวัญโรงเรียนคือ “ความรู้ดี มีวินัย อนามัยสมบูรณ์” “สี่ประจำโรงเรียน ฟ้า-ขาว” อักษรย่อโรงเรียนวัดสันกลางเหนือซึ่งเป็นที่ตั้งของศูนย์โรงเรียนตำบลสันกลาง คือ ส.ก.น.



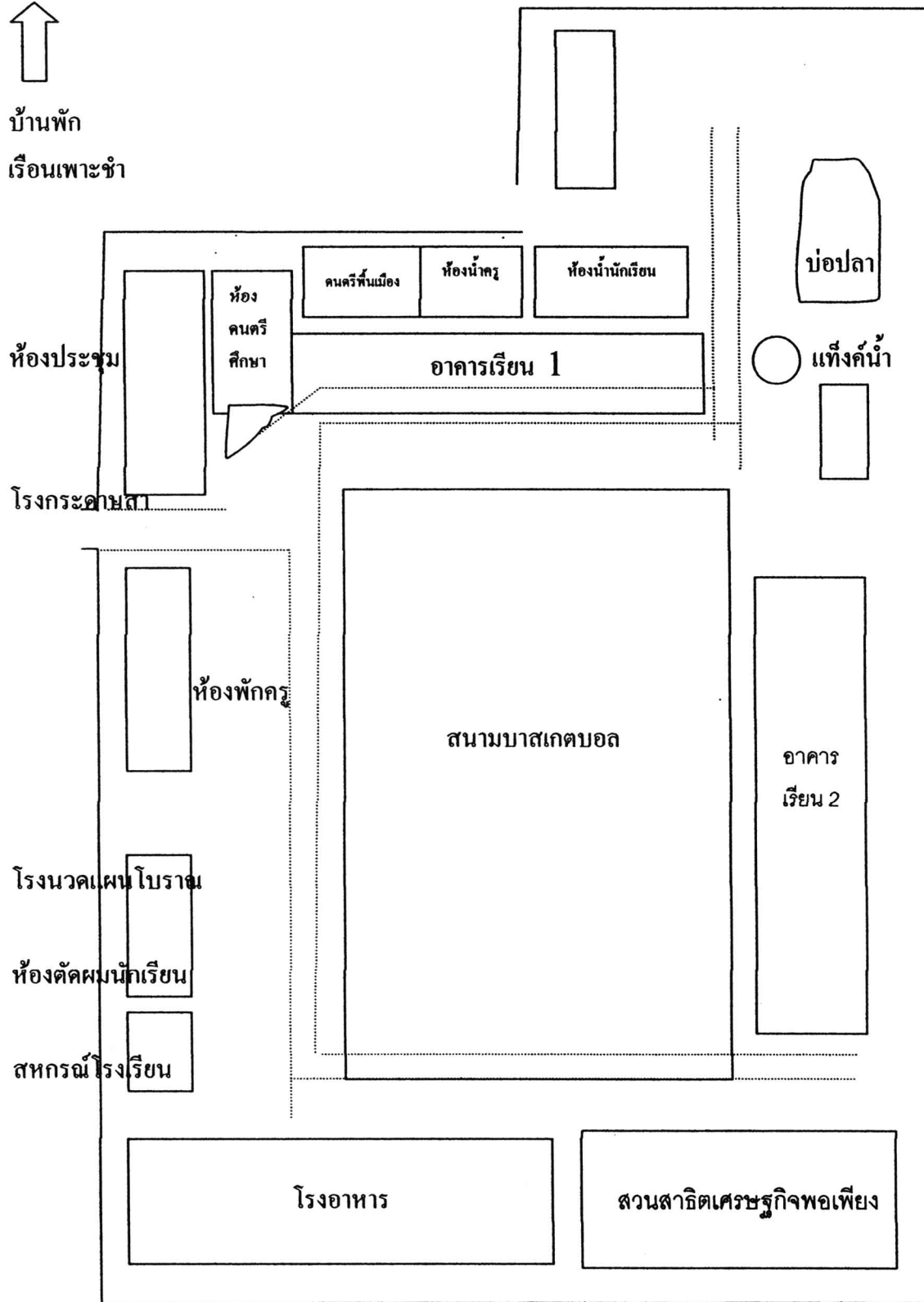
แผนภาพ 5 แผนที่แสดงที่ตั้งและเขตบริการของศูนย์โรงเรียนตำบลสันกลาง

ทิศเหนือ



บ้านพัก

เรือนเพาะชำ



แผนภาพ 6 แผนผังบริเวณศูนย์โรงเรียนตำบลสันกลาง

ปริมาณงานที่ได้รับผิดชอบในปีงบประมาณ 2553

1. จำนวนนักเรียนในปีงบประมาณ 2553 (ข้อมูล ณ วันที่ 10 มิถุนายน 2552)

ข้อมูล ระดับชั้น	จำนวน ห้องเรียน	จำนวนนักเรียน			หมายเหตุ
		ชาย	หญิง	รวม	
อนุบาล 4 ขวบ	1	6	4	10	เรียนที่โรงเรียน บ้านมอญ
อนุบาล 5 ขวบ	1	11	7	18	
รวมระดับชั้นอนุบาล	2	17	11	28	
ประถมศึกษาปีที่ 1	1	15	20	35	เรียนที่โรงเรียน วัดสันกลาง เหนือ
ประถมศึกษาปีที่ 2	1	18	13	31	
ประถมศึกษาปีที่ 3	1	11	12	23	
ประถมศึกษาปีที่ 4	1	9	1	19	
ประถมศึกษาปีที่ 5	1	14	6	20	
ประถมศึกษาปีที่ 6	1	13	7	20	
รวมระดับประถมศึกษา	6	80	68	148	
รวมทั้งสิ้น	8	97	79	176	

2. จำนวนบุคลากรและอัตราจ้างของโรงเรียน ปีงบประมาณ 2553

ข้อมูล ประเภทบุคลากร	จำนวนบุคลากร			หมายเหตุ
	ชาย	หญิง	รวม	
ข้าราชการครู	1	6	7	
พนักงานราชการ	1	-	1	
ครูอัตราจ้าง	-	2	2	
พนักงานธุรการ	1	-	1	
ลูกจ้างประจำ (พนักงานบริการ)	3	-	3	
ไปช่วยราชการ	-	-	-	
มาช่วยราชการ	-	-	-	
รวม	6	8	14	

ตอนที่ 2 ลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

จากการนำแบบสอบถามลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง สามารถจำแนกออกเป็น 4 ส่วน คือ

1. ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง
2. ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง
3. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
4. ผลกระทบด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง

1. ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 3 จำนวน และร้อยละ ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ อายุ บุคคลและที่กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่ด้วย

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
ชาย	24	80.00
หญิง	6	20.00
2. อายุ		
9 ปี	4	13.33
10 ปี	5	16.67
11 ปี	8	26.67
12 ปี	10	30.00
13 ปี	3	10.00
3. ระดับชั้นที่กลุ่มตัวอย่างศึกษาอยู่		
ประถมศึกษาปีที่ 2	2	6.67
ประถมศึกษาปีที่ 3	2	6.67
ประถมศึกษาปีที่ 4	3	10.00
ประถมศึกษาปีที่ 5	8	26.67
ประถมศึกษาปีที่ 6	15	50.00

ตาราง 3 (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
4. บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่ด้วย		
บิดามารดา	23	76.67
บิดา	1	3.33
มารดา	2	6.67
ญาติ	4	13.33

จากตาราง 3 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกรายชื่อ พบว่า เพศของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า เพศชาย ร้อยละ 80.00 เพศหญิง ร้อยละ 20.00 อายุของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า อายุกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด 12 ปี ร้อยละ 40.00 รองลงมา คือ 11 ปี ร้อยละ 26.67 และน้อยที่สุดคือ 13 ปี ร้อยละ 10.00 ระดับชั้นที่กลุ่มตัวอย่างศึกษาอยู่ พบว่า มากที่สุดคือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 50.00 รองลงมาคือประถมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 26.67 และน้อยที่สุดคือประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3 ร้อยละ 6.66

บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่ด้วย พบว่า พักอาศัยอยู่กับบิดามารดา ร้อยละ 76.67 รองลงมาคือ อยู่กับญาติ ร้อยละ 13.33 น้อยที่สุดคือ อยู่กับบิดา ร้อยละ 3.33

2. ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง

ตาราง 4 จำนวนและร้อยละ ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง จำแนกตาม สถานของบิดามารดา ระดับการศึกษาของบิดามารดา อาชีพของบิดามารดา รายได้ของผู้ปกครอง เงินที่ผู้ปกครองให้มาโรงเรียน ความพอเพียงของฐานะครอบครัว เวลาว่างของบิดามารดา บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างปรึกษาเมื่อมีปัญหา และวิธีการเลี้ยงดูของบิดามารดา

ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
1. สถานภาพของบิดามารดา		
อยู่ด้วยกัน	21	70.00
หย่าร้าง	3	10.00
แยกกันอยู่	6	20.00
2. ระดับการศึกษาของบิดา		
ไม่ได้ศึกษา	7	23.33
ประถมศึกษา	14	46.67
มัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า	4	13.33
อนุปริญญา (ปวส.หรือเทียบเท่า)	2	6.67
ปริญญาตรี	3	10.00
3. ระดับการศึกษาของมารดา		
ไม่ได้ศึกษา	6	20.00
ประถมศึกษา	16	53.33
มัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า	5	16.67
อนุปริญญา (ปวสหรือเทียบเท่า.)	2	6.67
ปริญญาตรี	1	3.33
4. อาชีพของบิดา		
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	2	6.67
รับจ้างทั่วไป	9	30.00
เกษตรกร	5	16.67

ตาราง 4 (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
4. อาชีพของบิดา (ต่อ)		
ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	7	23.33
พนักงานบริษัท/ห้างร้าน/เอกชน	4	13.33
5. อาชีพของมารดา		
ข้าราชการ	1	3.33
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	2	6.67
รับจ้างทั่วไป	8	26.67
เกษตรกร	5	16.67
ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	6	20.00
พนักงานบริษัท/ห้างร้าน/เอกชน	3	10.00
อื่น ๆ (โปรดระบุ).....	5	16.67
6. รายได้ของผู้ปกครอง		
ไม่มีรายได้	8	26.67
ต่ำกว่า 5,000 บาท	9	30.00
5,001 - 10,000 บาท	11	36.67
10,001 - 15,000 บาท	0	0.00
15,001 - 20,000 บาท	0	0.00
มากกว่า 20,000 บาทขึ้นไป	2	6.67
7. เงินที่ผู้ปกครองให้มาโรงเรียนโดยเฉลี่ย บาท/ต่อวัน		
10 บาท	10	33.33
20 บาท	15	50.00
30 บาท	2	6.67
40 บาท	3	10.00

ตาราง 4 (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
8. ความพอเพียงของฐานะครอบครัว		
พอ	4	13.33
ไม่พอ	26	86.67
9. เวลาว่างของบิดามารดาที่ให้กับกลุ่มตัวอย่าง		
มีเวลา	2	6.67
ไม่มีเวลา	28	93.33
10. บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างปรึกษาเมื่อมีปัญหา		
พี่น้อง	6	20.00
ญาติ	4	13.33
เพื่อน	17	56.67
ครู	3	10.00
11. วิธีการเลี้ยงดูของบิดามารดา/ผู้ปกครอง		
ตามใจ	9	30.00
เข้มงวดบางครั้ง	21	70.00

จากตาราง 4 ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง พบว่า

สถานภาพของบิดามารดา พบว่า มารดาบิดาอยู่ด้วยกัน ร้อยละ 70.00 รองลงมาคือ แยกกันอยู่ ร้อยละ 20.00 และน้อยที่สุดคือ หย่าร้าง ร้อยละ 10.00

ระดับการศึกษาของบิดา พบว่า ระดับการศึกษาของบิดามากที่สุดคือ ประถมศึกษา ร้อยละ 46.67 รองลงมาคือ ไม่ได้ศึกษาและปริญญาตรี ร้อยละ 23.33 และน้อยที่สุดคือ อนุปริญญา (ปวส.หรือเทียบเท่า) ร้อยละ 6.67

ระดับการศึกษาของมารดา พบว่า ระดับการศึกษาของมารดามากที่สุดคือ มัธยมศึกษา หรือเทียบเท่า ร้อยละ 53.33 รองลงมาคือ ไม่ได้ศึกษา ร้อยละ 20.00 และน้อยที่สุดคือ อนุปริญญา (ปวส.หรือเทียบเท่า) ร้อยละ 6.67

อาชีพของบิดา พบว่า บิดาประกอบอาชีพ รับจ้างทั่วไปมากที่สุด ร้อยละ 30.00 รองลงมา คือ ค้าขาย ร้อยละ 23.33 และน้อยที่สุดคือ พนักงานรัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 6.67

อาชีพของมารดา พบว่ามารดาประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไปมากที่สุด ร้อยละ 26.67 รองลงมาคือ ค้าขาย ร้อยละ 20.00 และน้อยที่สุดคือ ข้าราชการ ร้อยละ 3.33

รายได้ของผู้ปกครอง พบว่า ผู้ปกครองมีรายได้ มากที่สุดคือ 5,001 - 10,000 บาท ร้อยละ 36.67 รองลงมาคือ ต่ำกว่า 5,000 บาท ร้อยละ 30.00 และน้อยที่สุดคือ มากกว่า 20,000 บาทขึ้นไป ร้อยละ 6.67

เงินที่ผู้ปกครองให้มาโรงเรียน พบว่า ผู้ปกครองให้เงินมาโรงเรียนโดยเฉลี่ย 20 บาทมากที่สุด ร้อยละ 50.00 รองลงมาคือ 10 บาท ร้อยละ 33.33 และน้อยที่สุดคือ 30 บาท ร้อยละ 6.67

ความพอเพียงฐานะของครอบครัว พบว่า ฐานะของครอบครัวมีความพอเพียงร้อยละ 13.33 และไม่พอเพียง ร้อยละ 86.67

เวลาว่างของบิดามารดาที่ให้กับกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีเวลาว่างให้กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 6.67 ไม่มีเวลา ร้อยละ 93.33

บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างปรึกษาเมื่อมีปัญหา พบว่า เพื่อนเป็นบุคคลที่กลุ่มตัวอย่างปรึกษาเมื่อมีปัญหา มากที่สุดคือ ร้อยละ 56.67 รองลงมาคือ พี่น้อง ร้อยละ 20.00 และน้อยที่สุดคือ ครู ร้อยละ 10.00

วิธีการเลี้ยงดูของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง พบว่า การเข้มงวดบางครั้ง มีมากที่สุดคือ ร้อยละ 70.00 รองลงมาคือ ตามใจ ร้อยละ 30.00

3. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 5 จำนวน และร้อยละพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตาม การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้านของกลุ่มตัวอย่าง อายุของกลุ่มตัวอย่าง ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ บุคคลที่เป็นผู้ชวนกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวนเพื่อนสนิทของกลุ่มตัวอย่าง การมีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน จำนวนญาติพี่น้องของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างไปเล่นเกม ลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างชอบเล่น ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างชอบเล่น ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อครั้ง ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ วิธีการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง แหล่งความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างศึกษา บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย และการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
1. การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้านของกลุ่มตัวอย่าง		
ไม่มี	22	73.33
มี	8	26.67
ใช้ส่วนรวม	6	75.00
เป็นของตนเอง	2	25.00
2. อายุของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรก		
3 ปี	2	6.67
4 ปี	1	3.33
5 ปี	0	0.00
6 ปี	2	6.67
7 ปี	9	30.00
8 ปี	7	23.33
9 ปี	3	10.00

ตาราง 5 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
2. อายุของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรก (ต่อ)		
10 ปี	2	6.67
11 ปี	2	6.67
12 ปี	2	6.67
3. ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
3.1 จำนวนวันที่กลุ่มตัวอย่างเล่นต่อเดือน		
มากกว่า 30 วัน	30	100.00
3.2 จำนวนครั้งที่กลุ่มตัวอย่างเล่นต่อเดือน (ครั้งต่อเดือน)		
1 - 2 เดือน	2	6.67
3 - 4 เดือน	7	23.33
5 - 6 เดือน	6	20.00
7 - 8 เดือน	12	40.00
9 - 10 เดือน	3	10.00
3.3 จำนวนปีที่กลุ่มตัวอย่างเล่นมาอย่างต่อเนื่อง		
1 ปี	2	6.67
2 ปี	4	13.33
3 ปี	7	23.33
4 ปี	0	0.00
5 ปี	9	30.00
6 ปี	8	26.67

ตาราง 5 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
4. ระยะเวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
4.1 จำนวนชั่วโมงที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
ไม่แน่นอน	18	60.00
1 ชั่วโมง	6	20.00
2 ชั่วโมง	3	10.00
3 ชั่วโมง	3	10.00
4.2 จำนวนวันที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในหนึ่งสัปดาห์		
ไม่ได้เล่นเป็นรายสัปดาห์	2	6.67
1 วัน	3	10.00
2 วัน	6	20.00
3 วัน	2	6.67
4 วัน	17	56.67
4.3 จำนวนครั้งที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเดือน		
3 ครั้ง	1	3.33
4 ครั้ง	1	3.33
5 ครั้ง	2	6.67
6 ครั้ง	2	6.67
ตั้งแต่ 7 ครั้งขึ้นไป	24	80.00
5. บุคคลที่เป็นผู้ชวนกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
เพื่อน	8	26.67
เล่นเอง	22	73.33



ตาราง 5 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
6. จำนวนเพื่อนสนิทของกลุ่มตัวอย่าง ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป	30	100.00
7. การมีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน มี	30	100.00
8. จำนวนญาติพี่น้องของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้วย		
2 คน	3	10.00
3 คน	0	0.00
ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป	27	90.00
9. สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
ที่บ้าน	2	6.67
โรงเรียน	0	0.00
ร้านเกม	28	93.33
10. ลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างชอบเล่น		
เกมออนไลน์ที่เสียเงิน	27	90.00
เกมฟรีในอินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ต่าง ๆ	3	10.00
11. ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างชอบเล่น		
เกมการต่อสู้	9	30.00
เกมที่ใช้การยิงกัน	2	6.67
เกมแนวผจญภัย เช่น มารีโอ ร็อคแมน	0	0.00
เกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง	19	63.33

ตาราง 5 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
12. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อครั้ง		
11 - 15 บาท	8	26.67
16 - 20 บาท	14	46.67
21 - 30 บาท	5	16.67
มากกว่า 30 บาทขึ้นไป	3	10.00
13. ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
วันธรรมดา	30	100.00
14. วิธีการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง		
ตามความชอบ	24	80.00
เพื่อนแนะนำ	6	20.00
15. แหล่งความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างศึกษา		
ศึกษาด้วยตนเอง	30	100.00
16. บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย		
ญาติพี่น้อง	1	3.33
เพื่อน	3	10.00
เล่นเอง	26	86.67
17. การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
บางครั้ง	2	6.67
ไม่เคย	28	93.33
18. สาเหตุที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
สนุกสนาน	16	53.33
ระบายความเครียด	14	46.67

จากตาราง 5 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า

การมีคอมพิวเตอร์ที่บ้านของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ที่บ้านไม่มีคอมพิวเตอร์ใช้ ร้อยละ 73.33 สำหรับบ้านที่มีคอมพิวเตอร์ใช้ ร้อยละ 26.67

อายุของกลุ่มตัวอย่างเล่นที่เกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรก พบว่า อายุมากที่สุดคือ 7 ปี ร้อยละ 30.00 รองลงมาคือ 8 ปี ร้อยละ 23.33 และน้อยที่สุดคือ 4 ปี ร้อยละ 3.33

จำนวนวันที่กลุ่มตัวอย่างเล่นต่อเดือน พบว่า จำนวนวันที่มากกว่า 30 วัน คือ ร้อยละ 100.00 และจำนวนครั้งที่กลุ่มตัวอย่างเล่นต่อเดือน พบว่า มากที่สุด คือ 7-8 เดือน ร้อยละ 40 รองลงมา คือ 3-4 เดือน ร้อยละ 23.33 น้อยที่สุด คือ 1-2 เดือน ร้อยละ 6.67 และจำนวนปีที่กลุ่มตัวอย่างเล่นมาอย่างต่อเนื่อง พบว่า มากที่สุด คือ 5 ปี ร้อยละ 30 รองลงมา คือ 6 ปี ร้อยละ 26.67 และน้อยที่สุด 1 ปี ร้อยละ 6.67

จำนวนชั่วโมงที่กลุ่มตัวอย่างใช้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า จำนวนชั่วโมงที่มากที่สุด คือ ไม่นาน ร้อยละ 60 รองลงมา คือ 1 ชั่วโมง ร้อยละ 20 และน้อยที่สุด 3 ชั่วโมง ร้อยละ 10 และจำนวนวันที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในหนึ่งสัปดาห์ พบว่า มากที่สุดคือ 4 วัน ร้อยละ 56.67 รองลงมา 2 วัน ร้อยละ 20 และน้อยที่สุด คือ ไม่ได้เล่นเป็นรายสัปดาห์ ร้อยละ 6.67 และจำนวนครั้งที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเดือน พบว่า มากที่สุด คือ ตั้งแต่ 7 ครั้งขึ้นไป ร้อยละ 80 รองลงมาคือ 6 ครั้ง ร้อยละ 6.67 และน้อยที่สุด คือ 3 ครั้ง ร้อยละ 3.33

บุคคลที่เป็นผู้ชวนกลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า บุคคลที่ชวนเล่นมากที่สุดคือ เล่นเอง ร้อยละ 73.33 รองลงมาคือ เพื่อน ร้อยละ 26.67

จำนวนเพื่อนสนิทของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า จำนวนที่มากที่สุดคือ ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป ร้อยละ 100.00

การมีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน พบว่า มีร้านเกมในบริเวณใกล้บ้าน ร้อยละ 100.00

จำนวนญาติพี่น้องของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ด้วย พบว่า จำนวนญาติพี่น้องมากที่สุดคือ ตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป ร้อยละ 90.00 รองลงมาคือ 2 คน ร้อยละ 10.00

สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมร้อยละ 93.33 รองลงมาคือ ที่บ้าน ร้อยละ 6.67

ลักษณะของเกมในกลุ่มตัวอย่างชอบเล่น พบว่า ลักษณะของเกมที่มากที่สุดคือ เกมออนไลน์ที่เสียเงิน ร้อยละ 90.00 รองลงมาคือ เกมฟรีในอินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ต่าง ๆ ร้อยละ 10.00

ประเภทของเกมในกลุ่มตัวอย่างชอบเล่น พบว่า ประเภทของเกมในกลุ่มตัวอย่างชอบเล่นมากที่สุดคือ เกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง ร้อยละ 33.33 รองลงมาคือ เกมการต่อสู้ ร้อยละ 30.00 และน้อยที่สุดคือ เกมที่ใช้การยิงกัน ร้อยละ 6.67

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ พบว่า ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนมากที่สุดคือ 16 - 20 บาท ร้อยละ 46.67 รองลงมาคือ 11 - 15 บาท ร้อยละ 26.67 และน้อยที่สุดคือ มากกว่า 30 บาท ขึ้นไป ร้อยละ 10.00

ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ช่วงเวลาที่เล่นเกมมากที่สุดคือ วันธรรมดา ร้อยละ 100.00

วิธีการเลือกเล่นเกมของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า เล่นตามความชอบมากที่สุดคือ ร้อยละ 80.00 รองลงมาคือ เพื่อนแนะนำ ร้อยละ 20.00

แหล่งความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างศึกษา พบว่า ศึกษาด้วยตนเองมากที่สุดคือ ร้อยละ 100.00

บุคคลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกเล่นเกมด้วย พบว่า กลุ่มตัวอย่างเล่นเองมากที่สุดคือ ร้อยละ 86.67 รองลงมาคือ เพื่อน ร้อยละ 10.00 และน้อยที่สุดคือญาติพี่น้อง ร้อยละ 3.33

การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์พบว่า ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการพิจารณามากที่สุดคือ ไม่เคย ร้อยละ 93.33 รองลงมาคือ เป็นบางครั้ง ร้อยละ 6.67

4. ผลกระทบด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 6 จำนวน และร้อยละ ผลกระทบด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม การมีปัญหาสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง ปัญหาสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง การทราบผลเสียต่อสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง และกิจกรรมเวลาว่างหลังจากเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ผลกระทบด้านสุขภาพ	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
1. การมีปัญหาสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง		
มี	28	93.33
ไม่มี	2	6.67
2. ปัญหาสุขภาพ ของกลุ่มตัวอย่าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
ปวดศีรษะ	7	23.33
ปัญหาเกี่ยวกับสายตา	5	16.67
เป็น โรคกระเพาะ	14	46.67
น้ำหนักเกิน	4	13.33
3. การทราบผลเสียต่อสุขภาพของกลุ่มตัวอย่างในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
ทราบ	30	100.00
4. กิจกรรมเวลาว่างหลังจากเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง		
ฟังเพลง	5	16.67
ดูโทรทัศน์	17	56.67
ทบทวนบทเรียน	1	3.33
ช่วยผู้ปกครองทำงานบ้าน	5	16.67
อ่านหนังสือการ์ตูน	2	6.67

จากตาราง 6 ข้อมูลด้านผลกระทบด้านสุขภาพ พบว่า

การมีปัญหาด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีปัญหาด้านสุขภาพ ร้อยละ 93.33

ปัญหาด้านสุขภาพของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ปัญหาด้านสุขภาพที่มากที่สุดคือ เป็น โรคกระเพาะ ร้อยละ 46.67 รองลงมาคือ ปวดศีรษะ ร้อยละ 23.33 และน้อยที่สุดคือ น้ำหนักเกิน ร้อยละ 13.33

การทราบผลเสียต่อสุขภาพของกลุ่มตัวอย่างในการเล่นเกมนิวเตอร์ พบว่า ทราบผลเสียต่อสุขภาพ ร้อยละ 100.00

กิจกรรมเวลาว่างหลังจากเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กิจกรรมดูโทรทัศน์มีมากที่สุดคือ ร้อยละ 56.67 รองลงมาคือ ฟังเพลง ร้อยละ 16.67 และน้อยที่สุด คือ ทบทวนบทเรียน ร้อยละ 3.33

ตอนที่ 3 ผลของการใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แบ่งเป็น 2 ส่วน

ผลสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

1. ผลสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยครูผู้สอน
2. ผลสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยผู้ปกครอง

ผลการใช้กระบวนการกลุ่มของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1. ความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่ติดเกมคอมพิวเตอร์
2. ความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่ติดเกมคอมพิวเตอร์
3. การปฏิบัติตัวเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่ติดเกมคอมพิวเตอร์

ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ครูประจำชั้น จำนวน 3 คน สรุปรูปเป็นประเด็น โดยเรียงลำดับความถี่จากมากไปหาน้อย และนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์ และ กลุ่มที่ 2 ผู้ปกครอง จำนวน 30 คน แสลงโดยหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ และนำเสนอข้อมูลด้วยตารางประกอบคำบรรยาย และการพรรณนาวิเคราะห์

1. ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยครูประจำชั้น สรุปรูปเป็นประเด็น ดังนี้

1) ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน

ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่า กลุ่มตัวอย่างสนใจการแสดงบทบาทสมมติมากที่สุด (26) รองลงมาคือ กิจกรรมคิดเกมในรูปแบบที่สร้างสรรค์ (21) กิจกรรมทักษะการสื่อสารที่ถูกต้อง สู้สัมพันธ์ภาพที่ดี (16) การชมเชยและการใช้รางวัล (15) และการตระหนักถึงโทษของเกม (12)

2) ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียน

- บรรยายาขณะที่เรียนโดยใช้กิจกรรม

บรรยายาขณะที่เรียนโดยใช้กิจกรรม พบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจเรื่องวิทยาการที่มีความเป็นกันเองมากที่สุด (29) รองลงมาคือ ความสนุกสนาน (26) นักเรียนให้ความสนใจ

ร่วมมือเป็นอย่างดี (23) นักเรียนมีความรับผิดชอบในงานที่มอบหมายเป็นอย่างดี (21) นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม (20) และนักเรียนสามารถตอบคำถามได้ตามความเป็นจริง (14)

- ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน พบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสนใจเรื่องครูให้ความร่วมมือกับวิทยากรเป็นอย่างดีมากที่สุด (29) รองลงมาคือ ครูควบคุมและดูแลนักเรียนเป็นอย่างดีเรียบร้อย (27) สนุกสนานไปกับกิจกรรมที่จัดขึ้น (22) นักเรียนช่วยเหลืองานครู (18) นักเรียนมีการซักถามครูเมื่อไม่เข้าใจ (15) นักเรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่ครูมอบหมายด้วยความสนใจ (10)

- ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียนพบว่า กลุ่มตัวอย่างทำงานด้วยความเรียบร้อย (29) มากที่สุด รองลงมาคือ รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน (26) แบ่งงานทำกันอย่างทั่วถึง (23) ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มเป็นอย่างดี (21) ไม่ก้าวร้าว และพุดจาสุภาพ (15) มีน้ำใจ แลกเปลี่ยนความคิดกับกลุ่มอื่นโดยไม่หวงความรู้ (11) มีการซักถามการบ้าน และช่วยสอนการบ้านเพื่อน (8)

2. ผลการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างโดยผู้ปกครอง

ตาราง 7 จำนวนและร้อยละ ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยผู้ปกครอง จำแนกตาม
ความถี่ในการเล่น เกม ระยะเวลาในการเล่น เกม ประเภทของเกม การทราบบำค่าใช้จ่ายใน
การเล่น เกม ช่วงเวลาที่ผู้ปกครองเห็นบุตรหลานเล่นเกม ความรู้สึกของผู้ปกครองกับการ
เล่นเกมของบุตรหลาน และแนวทางที่ผู้ปกครองใช้ในการจัดการเวลาเรื่องการเล่น เกม

ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยผู้ปกครอง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
1.ความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของบุตรหลานในหนึ่งสัปดาห์		
1 - 2 วัน	27	90
3 - 4 วัน	2	6.67
5 - 6 วัน	0	0.00
มากกว่า 7 วัน	0	0.00
ทุกวัน	1	3.33
2.ระยะเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของบุตรหลานในแต่ละครั้ง		
1 - 2 ชั่วโมง	30	100.00
3.ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่บุตรหลานของท่านชอบเล่น		
เกมการต่อสู้	1	3.33
เกมที่ใช้การยิงกัน	1	3.33
เกมแนวผจญภัย เช่น มารีโอ ร็อคแมน	2	6.67
เกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง	15	50.00
เกมที่ใช้ความคิดในการพลิกแพลง ถีบสมอง เช่น คอคิส	7	23.33
เกมเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล		
บาสเกตบอล ปิงปอง เป็นต้น	4	13.33
4. การทราบบำค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน ต่อครั้ง		
ไม่ทราบ	2	6.67
ทราบ	28	93.33
ต่ำกว่า 10 บาท	0	0.00
10 - 20 บาท	28	100.00

ตาราง 7 (ต่อ)

ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยผู้ปกครอง	จำนวน (N=30)	ร้อยละ
5.ช่วงเวลาที่ผู้ปกครองเห็นบุตรหลานเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
วันธรรมดาหลังเลิกเรียน	2	6.67
วันหยุดพิเศษ/วันนักขัตฤกษ์	3	10.00
วันหยุดเสาร์-อาทิตย์	25	83.33
6.ความรู้สึของผู้ปกครองกับการเล่นเกมของบุตรหลาน		
เฉย ๆ	20	66.66
กังวลบ้าง แต่ไม่มาก	8	26.67
รู้สึกเครียด	2	6.67
7.แนวทางที่ผู้ปกครองใช้ในการจัดการเวลาเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์		
มี	30	100.00
เล่นได้ แต่ต้องทำการบ้าน/ทำงานก่อน	30	100.00

จากตาราง 7 ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยผู้ปกครอง จำนวน 30 คน พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของบุตรหลานในหนึ่งสัปดาห์ พบว่า ความถี่ที่มากที่สุดคือ 1-2 วัน ร้อยละ 90 รองลงมา คือ 3-4 วัน และน้อยที่สุด คือทุกวัน 3.33

ระยะเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของบุตรหลานในแต่ละครั้ง พบว่า ระยะเวลาในการเล่นลดเหลือ 1 -2 ชั่วโมง ร้อยละ 100.00

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่บุตรหลานของท่านชอบเล่นพบว่า เกมที่สวมนบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่องเป็นประเภทเกมที่พบมากที่สุดคือ ร้อยละ 50.00 รองลงมาคือ เกมที่ใช้ความคิดในการพลิกแพลง ถีบสมอง เช่น คอคิส ร้อยละ 23.33 และน้อยที่สุดคือ เกมการต่อสู้และเกมที่ใช้การยิงกัน ร้อยละ 3.33

การทราบค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของบุตรหลาน พบว่า ผู้ปกครองไม่ทราบค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน ร้อยละ 6.67 และทราบ ร้อยละ 93.33 มากที่สุดคือ 10 - 20 บาท ร้อยละ 100.00

ช่วงเวลาที่ผู้ปกครองเห็นบุตรหลานเล่นเกมคอมพิวเตอร์พบว่า ช่วงเวลาที่ผู้ปกครองเห็นบุตรหลานเล่นมากที่สุดเป็นวันหยุดเสาร์-อาทิตย์คือ ร้อยละ 83.33 รองลงมาคือ วันหยุดพิเศษ/วันนักขัตฤกษ์ ร้อยละ 10.00 และน้อยที่สุดคือวันธรรมดาหลังเลิกเรียน ร้อยละ 6.63

ความรู้สึของผู้ปกครองกับการเล่นเกมของบุตรหลาน พบว่า ความรู้สึกเฉย ๆ คือ ร้อยละ 66.66 รองลงมาคือ กังวลบ้าง แต่ไม่มาก ร้อยละ 26.67 และน้อยที่สุดคือ รู้สึกเครียด ร้อยละ 6.67

แนวทางที่ผู้ปกครองใช้ในการจัดการเวลาเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า ทุกคนมีแนวทาง ร้อยละ 100.00 มากที่สุดคือ เล่นได้แต่ต้องทำการบ้าน/ทำงาน

3.1 ผลการใช้กระบวนการกลุ่มของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์

ความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ เปรียบเทียบความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียน ดังตารางที่ 8

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบคะแนนความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังร่วมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

	ความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
1.	# เกมคอมพิวเตอร์ คือ เกมชนิดพกพาสามารถนำไปเล่นที่ไหนก็ได้	0.70	0.47	0.37	0.49	-3.81	29	0.00**
2.	เกมคอมพิวเตอร์พัฒนามาจากวิดีโอเกม	0.73	0.45	0.93	0.25	2.26	29	0.03*
3.	# เกมคอมพิวเตอร์มีหลากหลายรูปแบบ เช่น เกมในบ้าน เกมในคอมพิวเตอร์ เกมในโรงเรียน	0.77	0.43	0.17	0.38	-5.83	29	0.00**
4.	# เกมประเภทที่เล่นง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เช่น เกมแรคนาร็อก เกมฟิโนลแฟนตาซี	0.80	0.41	0.30	0.47	-5.39	29	0.00**
5.	เกมผจญภัย เป็นเกมประเภทสำรวจสถานที่แก้ไขปริศนาต่าง ๆ	0.80	0.41	0.90	0.31	1.80	29	0.08
6.	# เกมเดินน้ำเตหะลูยอย่างเดียว เป็นเกมพวกยิงกัน เช่น เคา์เตอร์สไตร์	0.83	0.38	0.57	0.50	-3.25	29	0.00**
7.	เกมที่จำลองสถานการณ์ของชีวิตจริง เช่น เกมเดอะซิม (The Sims)	0.63	0.49	0.97	0.18	3.81	29	0.00**
8.	เกมที่เล่นแบบง่ายไม่ต้องมีอะไรมากร เช่น เกมมาริโอ้ เกมออกิซัน	0.80	0.41	0.90	0.31	1.80	29	0.08
9.	เกมมีไว้เพื่อผ่อนคลายความเครียด และสนุกสนาน	0.80	0.41	0.97	0.18	2.41	29	0.02*

ตาราง 8 (ต่อ)

ความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
10. # เกมมีไว้สนทนากับเพื่อนหญิง หรือชายที่เล่นในเกมด้วยกัน	0.70	0.47	0.30	0.47	-4.40	29	0.00**
11. นักเรียนที่เล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ ติดกันหลายชั่วโมง ถ้ามีใครบังคับให้เลิกเล่นจะหงุดหงิดไม่พอใจ	0.77	0.43	0.93	0.25	2.41	29	0.02*
12. นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักจะพูดถึงแต่เรื่องเกม กับเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกัน	0.77	0.43	0.87	0.35	1.80	29	0.08
13. พ่อ แม่ผู้ปกครอง เป็นเพียงสาเหตุหนึ่งที่ทำให้นักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์	0.73	0.45	0.97	0.18	2.97	29	0.01**
14. นักเรียนที่เล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ จะมีความสนุกสนานเพิ่มมากขึ้นตามเวลาที่เล่น	0.77	0.43	0.90	0.31	2.11	29	0.04*
15. นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักจะการเรียนตก	0.83	0.38	0.93	0.25	1.80	29	0.08
16. # การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อวันทำให้มีความสุขมากขึ้น	0.77	0.43	0.23	0.43	-5.76	29	0.00**
17. นักเรียนเล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ ติดต่อกันหลายชั่วโมง จะไม่สามารถควบคุมอารมณ์ตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดได้	0.77	0.43	0.93	0.25	2.41	29	0.02*
18. เกมคอมพิวเตอร์ให้ผลดีคือ ช่วยฝึกสมาธิ ช่วยให้เราทำอะไรได้ดีขึ้น	0.70	0.47	0.93	0.25	2.97	29	0.01**
19. เกมคอมพิวเตอร์ให้โทษคือ ออกนอกลู่สาย ขาดเรียน ลักขโมย	0.77	0.43	0.90	0.31	2.11	29	0.04*

ตาราง 8 (ต่อ)

ความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
20. ความสนุกสนานในเกมคอมพิวเตอร์เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้นักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์	0.87	0.35	0.93	0.25	1.44	29	0.16
21. # นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะมีระเบียบวินัย และความรับผิดชอบสูง	0.77	0.43	0.23	0.43	-5.76	29	0.00**
22. # นักเรียนที่เล่นเกมนาน ๆ สายตาจะยาวขึ้นซึ่งเป็นผลดี	0.70	0.47	0.30	0.47	-4.40	29	0.00**
23. นักเรียนที่เล่นเกมนาน ๆ จะปวดกระบอกตา ปวดหัว อ่อนเพลีย	0.67	0.48	0.93	0.25	3.25	29	0.00**
24. นักเรียนที่เล่นเกมติดต่อกันหลายชั่วโมง และผ่านช่วงเวลารับประทานอาหารไป มักจะแสบกระเพาะ เพราะไม่ได้กินข้าว	0.77	0.43	0.97	0.18	2.69	29	0.01**
25. # นักเรียนบางคนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่ชอบขโมยเงินเพื่อไปเล่นเกม	0.63	0.49	0.30	0.47	-3.81	29	0.00**
26. นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะชอบการแข่งขันที่อยู่ในเกม	0.80	0.41	0.87	0.35	1.44	29	0.16
27. เกมคอมพิวเตอร์ทำให้เราจินตนาการว่าเราเป็นตัวละครในเกม	0.73	0.45	0.87	0.35	2.11	29	0.04*
28. ครอบครัวของนักเรียนที่ติดเกมควรดูแลเอาใจใส่ และหากิจกรรมอื่นให้ทำ	0.77	0.43	0.87	0.35	1.80	29	0.08

ตาราง 8 (ต่อ)

ความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
29. # กลัวเพื่อนเหงาจึงไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเพื่อน	0.63	0.49	0.30	0.47	-3.81	29	0.00**
30. # การป้องกันนักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ ให้นักเรียนเลิกเล่นเกมโดยเด็ดขาด	0.60	0.50	0.30	0.47	-3.53	29	0.00**
เฉลี่ยรวม	0.75	0.44	0.69	0.34	-0.21	29.00	0.03*

หมายเหตุ # คำถามเชิงลบ

* อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

** อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตาราง 8 ความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.70 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม เท่ากับ 0.74 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพิจารณาจำแนกตามรายชื่อคำถามเชิงบวก พบว่า ข้อที่ 7 เกมที่จำลองสถานการณ์ของชีวิตจริง เช่น เกมเดอะซิม (The Sims) ข้อที่ 13 พ่อแม่ ผู้ปกครอง เป็นเพียงสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ นักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ ข้อที่ 18 เกมคอมพิวเตอร์ให้ผลดีคือ ช่วยฝึกสมาธิ ช่วยให้เราทำอะไรได้ดีขึ้น ข้อที่ 23 นักเรียนที่เล่นเกมนาน ๆ จะปวดกระบอกตา ปวดหัว อ่อนเพลีย และข้อที่ 24 นักเรียนที่เล่นเกมติดต่อกันหลายชั่วโมงและผ่านช่วงเวลารับประทานอาหารไปมักจะแสบกระเพาะ เพราะไม่ได้กินข้าว หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และข้อที่ 2 เกมคอมพิวเตอร์พัฒนามาจากวิดีโอเกม ข้อที่ 9 เกมมีไว้เพื่อผ่อนคลายความเครียด และสนุกสนาน ข้อที่ 11 นักเรียนที่เล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ ติดกันหลายชั่วโมง ถ้ามีใครบังคับให้เลิกเล่นจะหงุดหงิดไม่พอใจ ข้อที่ 14 นักเรียนที่เล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ จะมีความ



สนุกสนานเพิ่มมากขึ้นตามเวลาที่เล่น ข้อที่ 17 นักเรียนเล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ ติดต่อกันหลายชั่วโมง จะไม่สามารถควบคุมอารมณ์ตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดได้ ข้อที่ 19 เกมคอมพิวเตอร์ให้โทษคือ อคอนอน ตื่นสาย ขาดเรียน ลักขโมย และข้อที่ 27 เกมคอมพิวเตอร์ทำให้เราจินตนาการว่าเราเป็นตัวละครในเกม หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพิจารณาจำแนกตามรายชื่อคำถามเชิงลบ พบว่า ข้อที่ 1 เกมคอมพิวเตอร์ คือ เกมชนิดพกพา สามารถนำไปเล่นที่ไหนก็ได้ ข้อที่ 3 เกมคอมพิวเตอร์มีหลากหลายรูปแบบ เช่น เกมในบ้าน เกมในคอมพิวเตอร์ เกมในโรงเรียน ข้อที่ 4 เกมประเภทที่เล่นง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เช่น เกมแรคนาร็อก เกมฟลอปแพนตาซี ข้อที่ 6 เกมเดินหน้าตะลุยอย่างเดียว เป็นเกมพวกยิงกัน เช่น เควดเตอร์ สไตร์ ข้อที่ 10 เกมมีไว้สนทนากับเพื่อนหญิง หรือชายที่เล่นในเกมด้วยกัน ข้อที่ 16 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อวันทำให้มีความสุขมากขึ้น ข้อที่ 21 นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์จะมีระเบียบวินัย และความรับผิดชอบสูง ข้อที่ 22 นักเรียนที่เล่นเกมนาน ๆ สายตาจะยาวขึ้นซึ่งเป็นผลดี ข้อที่ 25 นักเรียนบางคนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่ชอบขโมยเงินเพื่อไปเล่นเกม ข้อที่ 29 กลัวเพื่อนเหงาจึงไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเพื่อน และข้อที่ 30 การป้องกันนักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ ให้นักเรียนเลิกเล่นเกมโดยเด็ดขาด หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

3.2 ความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่ติด
เกมคอมพิวเตอร์
ผลการเปรียบเทียบความตระหนักของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม จำแนกตาม
รายชื่อคำถาม ดังตาราง 9

ตาราง 9 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบความตระหนักก่อนและหลังการร่วม
กิจกรรมกระบวนการกลุ่ม

ความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์		ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
1.	ท่านออกกำลังกายเป็นประจำ	2.80	1.27	3.70	0.53	3.73	29	0.00**
2.	ท่านจะไม่นอนดึกเกินไป	2.90	1.32	4.07	0.87	4.59	29	0.00**
3.	ท่านออกไปวิ่งเล่นช่วงพัก	2.63	1.45	4.03	0.93	3.99	29	0.00**
4.	ท่านพักสายตาเมื่อต้องใช้สายตาเป็น เวลานาน	2.90	1.32	4.17	0.91	4.03	29	0.00**
5.	ท่านพักผ่อนเมื่อรู้สึกว่าร่ากายปวด เมื่อย	2.80	1.45	3.97	1.07	3.22	29	0.00**
6.	ท่านรับประทานอาหารตรงตามเวลา	3.07	1.26	4.17	0.79	4.39	29	0.00**
7.	ท่านควบคุมอารมณ์ของตนเองได้	3.03	1.27	4.33	0.71	4.71	29	0.00**
8.	ท่านสามารถจัดการความเครียดได้เมื่อ เผชิญปัญหา	2.67	1.56	4.40	0.67	4.92	29	0.00**
9.	ท่านคลายเครียดด้วยกิจกรรมอื่น นอกเหนือจากการเล่นเกมเพียงอย่าง เดียว	3.00	1.31	4.10	0.99	3.45	29	0.00**
10.	ท่านพักผ่อนด้วยการดูโทรทัศน์/ฟังเพลง	2.97	1.25	4.10	1.03	3.50	29	0.00**

ตาราง 9 (ต่อ)

ความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์		ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
11.	ท่านมีสมาธิจิตใจจดจ่อกับการเรียน	3.07	1.31	4.30	0.70	4.14	29	0.00**
12.	ท่านจะไม่มุ่งเอาชนะเพียงฝ่ายเดียวแต่จะ ให้ความช่วยเหลือผู้อื่นที่ด้อยกว่า	3.17	1.09	4.27	0.74	3.91	29	0.00**
13.	ท่านตั้งใจอ่านหนังสือได้เป็นเวลานาน	2.80	1.45	4.30	0.70	4.31	29	0.00**
14.	ท่านใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหา เฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม	2.80	1.24	4.13	1.07	4.09	29	0.00**
15.	ท่านจะปรึกษากับพ่อแม่หรือคนใน ครอบครัว	2.83	1.23	4.13	1.01	4.18	29	0.00**
16.	ท่านตั้งใจพراกเพียรในการเรียน	2.87	1.22	4.10	1.06	3.81	29	0.00**
17.	ท่านมีจิตใจหนักแน่นในการตัดสินใจ	2.80	1.24	4.17	1.02	4.32	29	0.00**
18.	ท่านช่วยเหลือกิจกรรมสังคมเสมอแม้ ไม่ได้รับการตอบแทน	2.83	1.23	4.10	1.06	3.86	29	0.00**
19.	ท่านให้ความช่วยเหลือเพื่อแม้ว่าไม่ได้ รับการร้องขอก็ตาม	2.83	1.23	4.23	1.10	4.47	29	0.00**
20.	ท่านเต็มใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เสมอ	2.80	1.24	4.23	1.10	4.52	29	0.00**
21.	ท่านแสวงหาเพื่อนเพื่อเรียนรู้และ ปรับตัวเข้าในการที่อยู่ร่วมกับบุคคลอื่น	2.80	1.24	4.33	1.12	5.21	29	0.00**
22.	ท่านช่วยเหลืองานบ้าน ท่านจะพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	2.80	1.24	4.30	1.12	4.90	29	0.00**
23.	ร่วมกับเพื่อน ท่านทำกิจกรรมอาสาสมัครร่วมกับ	2.87	1.22	4.20	0.96	4.38	29	0.00**
24.	เพื่อน ท่านคุุโทรทัศน์ร่วมกับพ่อแม่ หรือญาติ/	2.80	1.24	4.23	1.10	4.75	29	0.00**
25.	พี่น้อง	2.80	1.24	4.10	1.06	3.95	29	0.00**

ตาราง 9 (ต่อ)

ความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
26. ท่านปฏิบัติตนให้เป็นที่รักใคร่ของเพื่อนฝูง	2.80	1.24	4.40	1.13	5.59	29	0.00**
27. ท่านจะทำความรู้จักกับคนอื่นก่อนเสมอ	2.80	1.24	4.10	1.06	3.95	29	0.00**
28. ท่านกลับบ้านตามเวลาที่เหมาะสม ภายหลังการเลิกเรียน	2.87	1.22	4.10	1.06	3.76	29	0.00**
29. ท่านเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ	2.87	1.22	4.17	0.95	4.18	29	0.00**
เฉลี่ยรวม	2.86	1.28	4.17	0.95	4.23	29.00	0.00**

หมายเหตุ * อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

** อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตาราง 9 ความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง ก่อนร่วมและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม เท่ากับ 2.86 และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังร่วมกิจกรรม 4.17 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

3.3 การปฏิบัติตัวเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่ติด
เกมคอมพิวเตอร์

ผลการเปรียบเทียบการปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการเล่นเกม จำแนกตามราย
ข้อคำถาม ดังตาราง 10

ตาราง 10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบการปฏิบัติตัวก่อนและหลังการร่วม
กิจกรรมกระบวนการกลุ่ม

การปฏิบัติตัวของนักเรียนต่อพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
1. เครียดเรื่องเรียนมาก ๆ ไปเล่นเกม คอมพิวเตอร์	3.33	0.84	1.57	0.50	9.76	29	0.00**
2. เมื่อโกรธเพื่อนจะไปเล่นเกมยิงฆ่าฟัน	3.60	0.67	1.43	0.50	10.79	29	0.00**
3. รู้ว่าตนเองเครียดเพราะอะไร แล้วหาทาง แก้ที่สาเหตุ	2.87	0.94	1.50	0.51	4.10	29	0.00**
4. เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ	3.00	0.74	1.33	0.48	7.62	29	0.00**
5. ตามเพื่อนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้าน เกม	3.30	0.65	1.80	0.41	5.39	29	0.00**
6. ชวนเพื่อนไปเล่นเกมโปรดที่ร้านคอม	3.00	0.87	1.50	0.51	5.39	29	0.00**
7. เล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามประเภทที่ชอบ	3.37	0.67	1.83	0.38	5.76	29	0.00**
8. เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนรู้สึกปวดตา	3.30	0.75	1.67	0.48	7.08	29	0.00**
9. ขโมยเงินเพื่อมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์	3.23	0.82	1.60	0.50	7.08	29	0.00**
10. ปฏิเสธทุกครั้งที่เพื่อนมาขอยืมเงินไปเล่น เกม	3.60	0.67	1.47	0.51	10.86	29	0.00**

ตาราง 10 (ต่อ)

การปฏิบัติตัวของนักเรียนต่อพฤติกรรม การเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ก่อนเรียน		หลังเรียน		ค่า t	df	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
11. เล่นเกมแล้วรู้สึกหงุดหงิด	3.33	0.71	1.77	0.43	6.16	29	0.00**
12. เล่นเกมเพลินจนลืมเวลา	3.30	0.75	1.70	0.47	6.60	29	0.00**
13. เลือกเล่นเกมที่มีประโยชน์ต่อตนเอง	3.33	0.71	1.87	0.35	5.04	29	0.00**
14. อารมณ์วุ่นเมื่อมีคนทำอะไรให้ไม่พอใจ	3.53	0.73	1.27	0.45	10.03	29	0.00**
15. พยายามลดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ลง โดยการไปทำกิจกรรมอย่างอื่น	3.13	0.68	1.83	0.38	3.53	29	0.00**
เฉลี่ยรวม	3.28	0.75	1.61	0.46	7.01	29	0.00**

หมายเหตุ * อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
** อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตาราง 10 การปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่าง ต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ก่อน
ร่วมและหลังร่วมกิจกรรม พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม 3.28 คะแนน และ ค่าเฉลี่ย
คะแนนหลังร่วมกิจกรรม 1.61 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่าง
มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01