

บรรณานุกรม

- กณิกนันต์ หยกสกุล. (2551). การมีส่วนร่วมของผู้สูงอายุในการจัดกิจกรรมเพื่อสุขภาพ
วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กรมสุขภาพจิต. (2548). เด็กติดเกม. [ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา http://www.dmh.go.th/sty_libnews/news/view.asp?id=1420 (4 มีนาคม 2548).
- กองสุศึกษา กระทรวงสาธารณสุข. (2540). แนวคิดทฤษฎีและการนำไปใช้ในการดำเนินงาน
สุศึกษาและพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพ. กรุงเทพฯ: กระทรวงสาธารณสุข.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ. ศ. 2542. กรุงเทพฯ.
- เกษมณี ชัดยะ. (2548). การใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อสร้างทักษะการป้องกันตนเองในการดื่ม
เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของนักเรียนมัธยมศึกษาสังกัดเทศบาลนครเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2552). “ผลวิจัยชี้เด็กติดเกมอายุเฉลี่ย 11 ปี”. [ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา
<http://www.thaihealth.or.th/node/8496> (19 มีนาคม 2552).
- นพดล กรรณิกา. (2552). “การไม่จำกัดเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก กับปัญหาเด็กติดเกม”
[ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.thairath.co.th/content/edu/22386> (27
กรกฎาคม 2552).
- น้อมองค์ งามประภาส. (2549). เอกสารคำสอนกระบวนการวิชาการสุศึกษา. ภาควิชา
พลานามัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บัณฑิต ศรีไพศาล. (2552). “เทคนิคการดูแลเด็กติดเกมเบื้องต้นสำหรับผู้ปกครอง”.
[ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา <http://www.http://cgap.icamtalk.com> (มีนาคม 2552).
- เบญจพร ปัญญาขง. (2536). สรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบต่อวิถีโอเกมเด็ก. โครงการส่งเสริม
สื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประณยา ปันปิ่น. (2551). โปรแกรมการสร้างเสริมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพติดใน
นักเรียนประถมศึกษา จังหวัดเชียงราย. วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ประเสริฐ ผลผลิตการพิมพ์. (2545). ผลกระทบวิถีโอเกมต่อเด็ก. หนังสือพิมพ์แนวหน้า.
- พล แสงสว่าง. (2545). กระบวนการกลุ่มเพื่อการพัฒนา. ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.

- มาโนช ชาบรา. (2550). **การจัดการตัวตนในโลกเสมือนจริงกับโลกที่เป็นจริง:กรณีศึกษาวัยรุ่นติดเกมออนไลน์**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ขยศ พรตปกรณ. (2536). **สรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบต่อวิถีโอเกมเด็ก**. โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). **จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมโภชน์ เอี้ยวสุภานิต. (2543). **ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สกุลบุษ หอพิบูลสุข. (2536). **สรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบต่อวิถีโอเกมเด็ก**. โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชา จันทรธม. (2533). **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุชาติ โสมประยูร. (2542). **การสอนสุขศึกษา**. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจไทย.
- สุริย์พร พันพื้ง, ทริส โคเอทท์ และคณะ. (2548). **คนรับใช้ในบ้าน:แรงงานอพยพจากพม่ามาไทย**. นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุภัทร ชูประดิษฐ์. (2549). **การใช้เทคโนโลยีไอซีในการแก้ปัญหานักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในโรงเรียนปอ์องวิทยาคม อำเภอเทิง จังหวัดเชียงราย**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุวิทย์ มูลคำ, อรทัย มูลคำ. (2545). **19 วิธีการจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.
- เสถียร วงศ์สารเสริฐ. (2536). **สรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบต่อวิถีโอเกมเด็ก**. โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โสภา ชูพิชัยกุล. (2536). **สรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบต่อวิถีโอเกมเด็ก**. โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- วรรณ พวงสุวรรณ. (2541). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขต กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิภาวี ใจะวัง. (2551). การพัฒนาสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น : กรณีศึกษานักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่. การค้นคว้าอิสระศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วินิจ เกตุจำ และคมเพชร ฉัตรสุกกุล. (2522). กระบวนการกลุ่ม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ โอเคียน สโตร์.
- วินัส อุดมประเสริฐกุล และชยการ คีรีรัตน์. (ม.ป.ป.). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. [ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา <http://www.chula.ac.th/research>. (20 สิงหาคม 2548).
- สุภรัตน์ เอกสมทราเมษฐ์. (2536). สรุปจากการเสวนา. เรื่องผลกระทบต่อวิถีโอเกมต่อเด็ก โดยโครงการส่งเสริมสื่อมวลชนสำหรับเด็ก. มุลนิธิเพื่อพัฒนาเด็ก และคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรัญญาณี เชื้อไทย. (2541). การใช้ทักษะชีวิตในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดยาของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดแพร่. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อารยา สิงห์สวัสดิ์. (2552). “เด็กติดเกม”. [ระบบออนไลน์] แหล่งที่มา <http://www.thaihealth.or.th> (12 พฤษภาคม 2552).
- อุบล นิวัติชัย. (2539). ทักษะการสื่อสารผู้นำกลุ่ม. เอกสารประกอบการอบรมเรื่องการให้คำปรึกษา แบบกลุ่มสำหรับเจ้าหน้าที่สาธารณสุข.
- อุรัชชา สัจจาพงศ์. (2552). การใช้กิจกรรมทักษะชีวิตในการส่งเสริมพฤติกรรมการบริโภคอาหาร ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาเขตเทศบาล จังหวัดแพร่. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อำพล สุอำพัน. (2536). สรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบต่อวิถีโอเกมเด็ก. โครงการส่งเสริม สื่อมวลชนสำหรับเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bengamin Compiane. (2536). สรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบต่อวิถีโอเกมเด็ก. โครงการ ส่งเสริมสื่อมวลชนสำหรับเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

Corole Lieberman. (2536). “กคแล้วมำกัยจากวิดีโอเกมวันนี้”สรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบ
ต่อวิดีโอเกมเด็ก. โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Howard University. (2536). สรุปจากการเสวนาเรื่องผลกระทบต่อวิดีโอเกมเด็ก. โครงการส่งเสริม
สื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

UNICEF. (1998). **The State of the World's Children 1998**. Oxford: Oxford University Press.

WHO. (1994). **Life Skill Education for Children and Adolescent in School**.

Geneva.Switzerland:WHO.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ศาสตราจารย์ แพทย์หญิงกรรณิการ์ พรพัฒน์กุล รองประธานผู้บริหาร โรงพยาบาลราชเวช
ห้องแพทย์กุมารและอายุรกรรม
คลินิกเวชกรรมเฉพาะทาง ถนนท่าแพ
อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
2. อาจารย์กนกวรรณ อังกสิทธิ์ ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร
สาขาวิชาสุขศึกษา และการส่งเสริมสุขภาพ
ภาควิชาพลานามัย คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
3. นายสุพัฒน์ ไควจักษณ์ชัยกุล นักวิจัยระดับ 7 สถาบันวิจัยสังคม
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย

1. แบบสอบถามลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน
2. แบบวัดความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
3. แบบวัดความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
4. แบบวัดการปฏิบัติตัวของนักเรียนเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
5. แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยครู
6. แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยผู้ปกครอง
7. กิจกรรมโดยใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่
8. แบบประเมินผล “ผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่”

ID.....

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

แบบสอบถามฉบับนี้สร้างขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ โดยข้อมูลที่ได้จากคำตอบของนักเรียนจะเป็นประโยชน์ในการศึกษาวิจัยเป็นอย่างยิ่ง จึงขอความร่วมมือขอให้นักเรียนตอบตามความเป็นจริงทุกข้อ และผู้วิจัยขอขอบใจนักเรียนทุกคนที่ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามฉบับนี้มี 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 17 ข้อ ส่วนที่ 2 เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 24 ข้อ
2. วิธีตอบแบบสอบถาม ให้นักเรียนอ่านแบบสอบถามและใส่เครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับตัวนักเรียนมากที่สุด สำหรับในข้อคำตอบที่ให้เขียนให้ตอบในช่องว่างที่เว้นไว้ และขอให้ตอบข้อคำถามทุกข้อตามความเป็นจริง

ส่วนที่ 1 เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม**1. เพศ**

() 1 ชาย () 2 หญิง

2. อายุปี**3. ระดับการศึกษา**

() 1 ป.1 () 2 ป.2 () 3 ป.3 () 4 ป.4 () 5 ป.5 () 6 ป.6

() 7 ม.1 () 8 ม.2 () 9 ม.3

4. ท่านเป็นบุตรคนที่

() 1 ลูกคนเดียว

() 2 คนที่

จากจำนวนพี่น้อง.....คน

5. ปัจจุบันท่านอาศัยอยู่กับใคร

() บิดามารดา 1 () บิดา 2 () มารดา 3

() ญาติ 4 () 5 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

6. สถานภาพของบิดามารดา

- () อยู่ด้วยกัน 1 () หย่าร้าง 2 () แยกกันอยู่ 3
 () 4 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

7. ระดับการศึกษาของบิดา

- () 1 ไม่ได้ศึกษา () 2 ประถมศึกษา () 3 มัธยมศึกษา
 () 4 อนุปริญญา (ปวช./ปวส.) () 5 ปริญญาตรี () 6 ปริญญาโท
 () 7 ปริญญาเอก () 8 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

8. ระดับการศึกษาของมารดา

- () 1 ไม่ได้ศึกษา () 2 ประถมศึกษา () 3 มัธยมศึกษา
 () 4 อนุปริญญา (ปวช./ปวส.) () 5 ปริญญาตรี () 6 ปริญญาโท
 () 7 ปริญญาเอก () 8 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

9. บิดาของท่านประกอบอาชีพ

- () 1 ข้าราชการ () 2 พนักงานรัฐวิสาหกิจ () 3 ธุรกิจส่วนตัว
 () 4 เกษตรกร () 5 ค้าขาย () 6 รับจ้าง
 () 7 พนักงานบริษัท/ห้างร้าน/เอกชน () 8 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

10. มารดาของท่านประกอบอาชีพ

- () 1 ข้าราชการ () 2 พนักงานรัฐวิสาหกิจ () 3 ธุรกิจส่วนตัว
 () 4 เกษตรกร () 5 ค้าขาย () 6 รับจ้าง
 () 7 พนักงานบริษัท/ห้างร้าน/เอกชน () 8 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

11. รายได้ของบิดา.....บาทต่อเดือน

12. รายได้ของมารดา.....บาทต่อเดือน

13. ท่านได้รับเงินจากผู้ปกครองวันละบาท

14. รายได้ของครอบครัวพอเพียงหรือไม่

- () 1 พอ () 2 ไม่พอ

15. บิดามารดามีเวลาว่างให้ท่านหรือไม่

- () 1 มี () 2 ไม่มี เพราะ.....

16. กรณีที่ไม่ได้อยู่กับบิดามารดาเวลาท่านมีปัญหาท่านปรึกษาใคร.....

17. บิดามารดา/ผู้ปกครอง เลี้ยงดูท่านแบบใด

- () 1 เข้มงวด () 2 ตามใจ () 3 เข้มงวดเป็นบางครั้ง
 () 4 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

1. ท่านมีคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือไม่

- () 1 มี () 2 ใช้ส่วนรวมนอกห้องนอน () 3 เป็นของตนเองใช้ในห้องนอน
() 4 ไม่มี

2. ท่านเคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่

- () 1 เคย () 2 ไม่เคย

3. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกอายุปี

4. ท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาเป็นระยะเวลานานเท่าไร

- ()วัน ()เดือน ()ปี

5. ความถี่ในการเล่น

- () 1 ทุกวัน วันละกี่ชั่วโมง (.....ชั่วโมง)
() 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละกี่วัน (.....วัน) วันละกี่ชั่วโมง (.....ชั่วโมง)
() 3 เดือน เดือนละกี่ครั้ง (.....ครั้ง) ครั้งละกี่ชั่วโมง (.....ชั่วโมง)
() 4 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

6. ใครเป็นคนชวนท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์

- () 1 บิดามารดา () 2 ครูอาจารย์ () 3 ญาติพี่น้อง
() 4 เพื่อน () 5 เล่นเอง
() 6 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

7. ท่านมีเพื่อนสนิทกี่คนคน

8. เพื่อนสนิทของท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่

- () 1 เล่นเกม () 2 ไม่เล่นเกม

9. บริเวณใกล้บ้านมีร้านเกมหรือไม่

- () 1 มี () 2 ไม่มี

10. ท่านมีญาติพี่น้องเล่นเกมหรือไม่

- () มี.....คน () ไม่มี

11. ปกติท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ไหน

- () 1 บ้าน () 2 โรงเรียน () 3 ร้านเกม () 4 บ้านเพื่อน
() 5 บ้านญาติพี่น้อง () 6 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

12. ท่านชอบเล่นเกมลักษณะไหนมากที่สุด

- () 1 เกมออนไลน์ที่เสียเงิน () 2 เกมที่ใช้แผ่นเกม
() 3 เกมฟรีในอินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ต่าง ๆ () 4 เกมที่มีในคอมพิวเตอร์

13. ท่านชอบเล่นเกมประเภทไหนมากที่สุด

- () 1 เกมต่อสู้ เช่น คอติส / เกมเดิน เช่น ออดิชั่น
() 2 เกมการเล่นหมากระดานต่าง ๆ เช่น หมากระดาน หมากรุก ไฟ
() 3 เกมแนวผจญภัย เช่น มารีโอ ร็อคแมน
() 4 เกมกำหนดแบบแผน ยุทธวิธี เช่น การวางแผนรบในสงคราม
() 5 เกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง
() 6 เกมเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล ปิงปอง เป็นต้น
() 7 เกมการต่อสู้
() 8 เกมที่ใช้การยิงกัน
() 9 อื่น ๆ (โปรดระบุ)

14. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนั้นครั้ง.....บาท

15. ปกติท่านเล่นเกมช่วงใด (เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย)

- () 1 วันธรรมดาหลังเลิกเรียน () 2 วันหยุดพิเศษ/วันนักขัตฤกษ์
() 3 วันหยุดเสาร์-อาทิตย์ () 4 วันปิดภาคเรียน
() 5 อื่น ๆ (โปรดระบุ)

16. ท่านเลือกเล่นเกมอย่างไร

- () 1 ความชอบตามประเภทของเกม () 2 การแนะนำจากเพื่อน/พี่/น้อง
() 3 ความเป็นที่นิยมของตลาด/กลุ่มเพื่อน () 4 ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง
() 5 อื่น ๆ (โปรดระบุ)

17. ก่อนเล่นเกมท่านได้ศึกษาเกมคอมพิวเตอร์จากหนังสือแนะนำการเล่นเกมนั้นหรือไม่

- () 1 ศึกษา () 2 ไม่ศึกษา

18. เวลาท่านเล่นเกมท่านมักจะเล่นกับใคร

- () 1 บิดามารดา () 2 ครูอาจารย์ () 3ญาติพี่น้อง
() 4 เพื่อน () 5 เล่นเอง
() 6 อื่น ๆ (โปรดระบุ)

19. ส่วนใหญ่เกมที่ท่านเล่นอยู่นั้นผู้ปกครองของท่านมีส่วนในการพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกมของท่านหรือไม่

- () 1 ทุกครั้ง () 2 บางครั้ง
() 3 ไม่เคย () 4 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

20. อะไรเป็นสาเหตุที่ทำให้ท่านชอบเล่นเกม

.....
.....

21. ท่านมีโรคประจำตัวหรือไม่

- () มี () ไม่มี

22. ท่านมีปัญหาสุขภาพหรือไม่

- () มี () ไม่มี

23. ท่านมีปัญหาสุขภาพ อะไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () ปวดศีรษะ () ปวดข้อ () ปัญหาเกี่ยวกับสายตา () อ่อนเพลีย
() แพ้แสง () ปวดหลัง () เป็นโรคกระเพาะ () น้ำหนักเกิน
() อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

24. ท่านทราบหรือไม่ว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลเสียต่อสุขภาพ

- () ทราบ มีอะไรบ้าง (โปรดระบุ).....

.....
() ไม่ทราบ

25. นอกเหนือจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ท่านใช้เวลาว่างทำกิจกรรมอื่น ๆ อะไรบ้าง

- () ออกกำลังกาย/เล่นกีฬา () ดูทีวี () ฟังเพลง
() อ่านหนังสือการ์ตูน () ทบทวนบทเรียน () ช่วยผู้ปกครองทำงานบ้าน
() อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

.....ขอบคุณที่ท่านตอบแบบสอบถาม.....

ชื่อ..... สกุล.....เลขที่.....

ส่วนที่ 2 แบบวัดความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องข้อความ “ถูก” หรือ
ใส่เครื่องหมาย ✗ ลงในช่องข้อความที่ “ผิด” ในช่องขวามือ

ลำดับ	ข้อความ	ถูก	ผิด
1	เกมคอมพิวเตอร์ คือ เกมชนิดพกพา สามารถนำไปเล่นที่ไหนก็ได้		
2	เกมคอมพิวเตอร์พัฒนามาจากวีดีโอเกม		
3	เกมคอมพิวเตอร์มีหลากหลายรูปแบบ เช่น เกมในบ้าน เกมในคอมพิวเตอร์ เกมในโรงเรียน		
4	เกมประเภทที่เล่นง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เช่น เกมแรคนาร็อก เกมฟีนอลแฟน ตาซี		
5	เกมผจญภัย เป็นเกมประเภทสำรวจสถานที่ แก้ไขปริศนาต่าง ๆ		
6	เกมเดินหน้าตะลุยอย่างเดียว เป็นเกมพวยกยกัน เช่น เคา์เตอร์สไตร์		
7	เกมที่จำลองสถานการณ์ของชีวิตจริง เช่น เกมเดอะซิม (The Sims)		
8	เกมที่เล่นแบบง่ายไม่ต้องมีอะไรมาก เช่น เกมมาริโอ้ เกมออกิซัน		
9	เกมมีไว้เพื่อผ่อนคลายความเครียด และสนุกสนาน		
10	เกมมีไว้สนทนากับเพื่อนหญิง หรือชายที่เล่นในเกมด้วยกัน		
11	นักเรียนที่เล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ ติดกันหลายชั่วโมง ถ้ามีใครบังคับให้เลิก เล่นจะหงุดหงิดไม่พอใจ		
12	นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักจะพูดถึงแต่เรื่องเกม กับเพื่อนที่เล่นเกม ด้วยกัน		
13	พ่อ แม่ผู้ปกครอง เป็นเพียงสาเหตุหนึ่งที่ทำให้นักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์		
14	นักเรียนที่เล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ จะมีความสนุกสนานเพิ่มมากขึ้นตามเวลา ที่เล่น		
15	นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักจะการเรียนตก		

ลำดับ	ข้อความ	ถูก	ผิด
16	การเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า2ชั่วโมงต่อวันทำให้มีความสุขมากขึ้น		
17	นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์นาน ๆ ติดต่อกันหลายชั่วโมง จะไม่สามารถควบคุมอารมณ์ตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดได้		
18	เกมคอมพิวเตอร์ให้ผลดีคือ ช่วยฝึกสมาธิ ช่วยให้เราทำอะไรได้ดีขึ้น		
19	เกมคอมพิวเตอร์ให้โทษคือ อคนอน ตื่นสาย ขาดเรียน ลักขโมย		
20	ความสนุกสนานในเกมคอมพิวเตอร์เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้นักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์		
21	นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะมีระเบียบวินัย และความรับผิดชอบสูง		
22	นักเรียนที่เล่นเกมนาน ๆ สายตาจะยาวขึ้นซึ่งเป็นผลดี		
23	นักเรียนที่เล่นเกมนาน ๆ จะปวดกระบอกตา ปวดหัว อ่อนเพลีย		
24	นักเรียนที่เล่นเกมติดต่อกันหลายชั่วโมงและผ่านช่วงเวลารับประทานอาหารไป มักจะแสบกระเพาะ เพราะไม่ได้กินข้าว		
25	นักเรียนบางคนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่ชอบขโมยเงินเพื่อไปเล่นเกม		
26	นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะชอบการแข่งขันที่อยู่ในเกม		
27	เกมคอมพิวเตอร์ทำให้เราจินตนาการว่าเราเป็นตัวละครในเกม		
28	ครอบครัวของนักเรียนที่ติดเกมควรดูแลเอาใจใส่ และหากิจกรรมอื่นให้ทำ		
29	กลัวเพื่อนเหงาจึงไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเพื่อน		
30	การป้องกันนักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ ให้นักเรียนเลิกเล่นเกมโดยเด็ดขาด		



ส่วนที่ 3 แบบวัดความตระหนักเรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ลำดับ	ข้อความ	จริง อย่างยิ่ง	จริง	ไม่ แน่ใจ	ไม่ จริง	ไม่จริง อย่างยิ่ง
1	ท่านออกกำลังกายเป็นประจำ					
2	ท่านจะไม่นอนดึกเกินไป					
3	ท่านออกไปวิ่งเล่นช่วงพัก					
4	ท่านพักสายตาเมื่อต้องใช้สายตาเป็นเวลานาน					
5	ท่านพักผ่อนเมื่อรู้สึกร่างกายปวดเมื่อย					
6	ท่านรับประทานอาหารตรงตามเวลา					
7	ท่านควบคุมอารมณ์ของตนเองได้					
8	ท่านสามารถจัดการความเครียดได้เมื่อเผชิญปัญหา					
9	ท่านคลายเครียดด้วยกิจกรรมอื่นนอกเหนือจาก การเล่นเกมเพียงอย่างเดียว					
10	ท่านพักผ่อนด้วยการดูโทรทัศน์/ฟังเพลง					
11	ท่านมีสมาธิจิตใจจดจ่ออยู่กับการเรียน					
12	ท่านจะไม่มุ่งเอาชนะเพียงฝ่ายเดียวแต่จะให้ความ ช่วยเหลือผู้อื่นที่ด้อยกว่า					
13	ท่านตั้งใจอ่านหนังสือได้เป็นเวลานาน					
14	ท่านใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ได้อย่างเหมาะสม					
15	ท่านจะปรึกษากับพ่อแม่หรือคนในครอบครัว					
16	ท่านตั้งใจพยามเพียรในการเรียน					
17	ท่านมีจิตใจหนักแน่นในการตัดสินใจ					
18	ท่านช่วยเหลือกิจกรรมสังคมเสมอแม้ไม่ได้รับการ ตอบแทน					

ลำดับ	ข้อความ	จริง อย่างยิ่ง	จริง	ไม่ แน่ใจ	ไม่ จริง	ไม่จริง อย่างยิ่ง
19	ท่านให้ความช่วยเหลือเพื่อแม้ว่าไม่ได้รับการร้อง ขอก็ตาม					
20	ท่านเต็มใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเสมอ					
21	ท่านแสวงหาเพื่อนเพื่อเรียนรู้และปรับตัวเข้าใน การที่อยู่ร่วมกับบุคคลอื่น					
22	ท่านช่วยเหลืองานบ้าน					
23	ท่านจะพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับ เพื่อน					
24	ท่านทำกิจกรรมอาสาสมัครร่วมกับเพื่อน					
25	ท่านดูแลโทรทัศน์ร่วมกับพ่อแม่ หรือญาติ/พี่น้อง					
26	ท่านปฏิบัติตนให้เป็นที่รักใคร่ของเพื่อนฝูง					
27	ท่านจะทำความรู้จักกับคนอื่นก่อนเสมอ					
28	ท่านกลับบ้านตามเวลาที่เหมาะสมภายหลังการเลิก เรียน					
29	ท่านเข้าเรียนอย่างสม่ำเสมอ					

ส่วนที่ 4 แบบวัดการปฏิบัติตัวของนักเรียนต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาว่า นักเรียนปฏิบัติตัวตามข้อความเหล่านี้ มีความถี่มากแค่ไหน แล้วตอบคำถาม โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือที่ต้องการปฏิบัติจริงของนักเรียน

ลำดับ	รายการ	ความถี่ในการปฏิบัติตัว			
		ไม่เคย ทำเลย	ทำ 1-3 วัน/ สัปดาห์	ทำ 4-6 วัน/ สัปดาห์	ทุกวัน หรือ ทุกครั้งที่มีโอกาส
1	เครียดเรื่องเรียนมาก ๆ ไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์				
2	เมื่อ โกรธเพื่อนจะไปเล่นเกมยิง น้า ฟิน				
3	รู้ว่าตนเองเครียดเพราะอะไร แล้วหาทางแก้ที่สาเหตุ				
4	เล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำ				
5	ตามเพื่อน ไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกม				
6	ชวนเพื่อนไปเล่นเกมโปรดที่ร้านคอม				
7	เล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามประเภทที่ชอบ				
8	เล่นเกมคอมพิวเตอร์จนรู้สึกปวดตา				
9	ขโมยเงินเพื่อมาเล่นเกมคอมพิวเตอร์				
10	ปฏิเสธทุกครั้งที่เพื่อนมาขอยืมเงิน ไปเล่นเกม				
11	เลิกเล่นเกมแล้วรู้สึกหงุดหงิด				
12	เล่นเกมเพลินจนลืมเวลา				
13	เลือกเล่นเกมที่มีประโยชน์ต่อตนเอง				
14	อรรถะวาดเมื่อมีคนทำอะไรให้ไม่พอใจ				
15	พยายามลดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ลง โดยการไปทำกิจกรรมอย่างอื่น				

แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนต้นกลางเหนือ ในการเรียนโดยใช้
กิจกรรมกระบวนการกลุ่มในการส่งเสริมทักษะพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยครู

ชุดกิจกรรมที่.....เวลา.....ชั่วโมง

พฤติกรรมที่สังเกต	รายละเอียดพฤติกรรมที่สังเกตได้
1. ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่ม	
	
	
	
2. ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียน การสอนของนักเรียนโดยใช้กิจกรรม กระบวนการกลุ่ม	
	
	
	
2.1 บรรยากาศขณะที่เรียนโดยใช้กิจกรรม กระบวนการกลุ่ม	
	
	
	
2.2 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน	
	
	
	
2.3 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน	
	
	
	

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน

กิจกรรมที่.....เรื่อง.....
ผู้สังเกต.....

กลุ่ม	ความร่วมมือในกลุ่ม (10 คะแนน)	ความสนใจของสมาชิก (10 คะแนน)	ความคิดอย่างมี วิจารณญาณ (10 คะแนน)	การนำเสนอ ผลงาน (10 คะแนน)	รวม
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

เกณฑ์การพิจารณาตัดสิน	31 – 40 คะแนน	ดีมาก
	21 – 30 คะแนน	ดี
	11 – 20 คะแนน	พอใช้
	1 – 10 คะแนน	ควรปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้ปกครอง

ชื่อผู้สังเกต.....ความสัมพันธ์.....

ชื่อนักเรียน.....ชั้น.....

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามฉบับนี้เป็นเรื่อง เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 8 ข้อ
วิธีตอบแบบสอบถาม ให้ท่านอ่านแบบสอบถามและใส่เครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับตัว
นักเรียนมากที่สุด สำหรับในข้อคำตอบที่ให้เขียนให้ตอบในช่องว่างที่เว้นไว้ และขอให้ตอบข้อ
คำถามทุกข้อตามความเป็นจริง

1. ความถี่ในการเล่นคอมพิวเตอร์ของบุตรหลานของท่าน

- () 1 - 2 วัน
() 3 - 4 วัน
() 5 - 6 วัน
() มากกว่า 7 วัน
() ทุกวัน
() อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

2. ระยะเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ของบุตรหลานของท่านในหนึ่งครั้ง

- () 1-2 ชั่วโมง () 3-4 ชั่วโมง () 5-6 ชั่วโมง () 6-7 ชั่วโมง
() มากกว่า 7 ชั่วโมง

3. จากการสังเกตบุตรหลานของท่านชอบเล่นเกมประเภทไหนมากที่สุด

- () เกมที่ใช้ความคิดในการพลิกแพลง ลับสมอง เช่น คอติส
() เกมการเล่นหมากระดานต่าง ๆ เช่น หมากระดาน หมากรุก ไฟ
() เกมแนวผจญภัย เช่น มารีโอ ร็อคแมน
() เกมกำหนดแบบแผน ยุทธวิธี เช่น การวางแผนรบในสงคราม
() เกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง
() เกมเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล ปิงปอง เป็นต้น
() เกมการต่อสู้
() เกมที่ใช้การยิงกัน
() อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

4. ท่านทราบหรือไม่ว่า ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนี้อีกครั้งเท่าไร? () ทราบบาท
() ไม่ทราบ

5. ปกติท่านเห็นบุตรหลานท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วงใด

- () วันธรรมดาหลังเลิกเรียน
() วันหยุดพิเศษ/วันนักขัตฤกษ์
() วันหยุดเสาร์-อาทิตย์
() วันปิดภาคเรียน
() อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

6. ท่านรู้สึกอย่างไรบ้างกับการเล่นเกมของบุตรหลาน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7. ท่านมีแนวทางในการจัดการเวลาเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่

- () มี อย่างไรบ้าง.....
-
-
-
- () ไม่มี

8. ท่านมีข้อเสนอแนะในป้องกันและแก้ไขปัญหานักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

กิจกรรมโดยใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของ นักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

คู่มือการใช้กิจกรรมกระบวนการกลุ่ม

หลักการ

กิจกรรมกระบวนการกลุ่มเพื่อส่งเสริมทักษะเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เป็นกิจกรรมที่มุ่งให้นักเรียนเกิดความรู้ ความตระหนัก และมีทักษะชีวิตในการเล่นคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย

- 1) มีการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ไว้อย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการกำหนดเนื้อหาไว้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน มีการกำหนดวัตถุประสงค์ รายละเอียดขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ มีรายละเอียด ตัวอย่างสื่อการเรียนการสอนการประเมินผลไว้ด้วย
- 2) โครงสร้าง และเนื้อหากิจกรรม สามารถนำไปใช้ หรือใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในด้านพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้ หรืออาจจัดกิจกรรมสอดแทรกไปในวิชาสุขศึกษาสัปดาห์ละครั้ง ต่อเนื่องกันไปจนครบทุกกิจกรรม
- 3) เวลาใช้ในการจัดกิจกรรมนี้อาจมีความเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม

วัตถุประสงค์

มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้กระบวนการกลุ่มในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่

โครงสร้างเนื้อหา

เนื้อหาการดำเนินกิจกรรมกระบวนการกลุ่มเพื่อการส่งเสริมทักษะการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของเด็กชั้นประถมศึกษานี้ ประกอบด้วยการดำเนินกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม จำนวน 3 ขั้นตอน คือ

- ขั้นตอนที่ 1 การปรับพื้นฐานเพื่อสร้างความคุ้นเคย และเพื่อการเรียนรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์
- ขั้นตอนที่ 2 การฝึกฝนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
- ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความตระหนักรู้ในตนเอง

กิจกรรม

1. ลักษณะของกิจกรรมทั้งหมด 3 ขั้นตอน จะประกอบด้วย เกม ขำว บทความ รูปภาพ บัตรคำ ใบงาน สถานการณ์เรื่องต่าง ๆ สถานการณ์จำลอง การสาธิต การแสดงบทบาทสมมติ แบบสอบถาม ในแต่ละกิจกรรมจะใช้กิจกรรมที่แตกต่างกันไปตามความเหมาะสมของเนื้อหา

2. ส่วนประกอบของกิจกรรม

ชื่อของกิจกรรม ประกอบด้วย เลขที่กิจกรรม ชื่อของกิจกรรม

คำชี้แจง เป็นส่วนที่ใช้อธิบายความมุ่งหมายหลักของกิจกรรม และลักษณะของการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั้น

วัตถุประสงค์การเรียนรู้ บ่งบอกถึงจุดหมายปลายทางโดยทั่วไปของการสอนตามกิจกรรม

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม บ่งบอกถึงความสามารถที่คาดว่าผู้เรียนจะทำได้หลังจากจบบทเรียนไปแล้ว

เวลาที่ใช้เป็นส่วนระบุจำนวนเวลาโดยประมาณว่ากิจกรรมนั้นใช้เวลาเท่าใด อาจปรับได้ตามความเหมาะสม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เป็นส่วนที่ระบุวิธีการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

**กิจกรรมโดยใช้กระบวนการกลุ่มเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน
ระดับประถมศึกษา โรงเรียนต้นกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่**

ขั้นตอนที่ 1 การปรับพื้นฐาน เพื่อการเรียนรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง

แผนกิจกรรมครั้งที่ 1

ระดับประถมศึกษา

แผนกิจกรรมเรื่อง “กิจกรรมสร้างสัมพันธภาพ/สร้างความเข้าใจ”

(เวลา 60 นาที)

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ร่วมทำกิจกรรมสร้างสัมพันธภาพ/สร้างความเข้าใจ โดยให้นักเรียนในกลุ่มได้รู้จักกัน

วัตถุประสงค์

เพื่อเป็นการชี้แจงจุดประสงค์ของการร่วมกิจกรรม และสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างนักเรียน

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมแนะนำตนเอง
2. ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของการทำกระบวนการกลุ่ม และบทบาทของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
3. ผู้นำกิจกรรมสั่งให้นักเรียนปรบมือดัง ๆ
4. ผู้นำกิจกรรมสั่งให้นักเรียนปรบมือ 1 ครั้ง 2 ครั้ง 3 ครั้ง แล้วหาคนทำผิด
5. ผู้นำกิจกรรมให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม โดยให้แต่ละคนแนะนำตนเองโดยคิดทำประกอบเป็นท่าประจำตัว

แผนกิจกรรมครั้งที่ 2**ระดับประถมศึกษา****แผนกิจกรรมเรื่อง “กิจกรรมมารู้จักกันเถอะ”****(เวลา 60 นาที)****คำชี้แจง**

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นกิจกรรมการสร้างความสัมพันธ์ และยอมรับระหว่างกันภายในกลุ่ม โดยทำกิจกรรมรู้จักกันเถอะ

วัตถุประสงค์

เพื่อเป็นกิจกรรมการสร้างความสัมพันธ์ และยอมรับระหว่างกันภายในสมาชิกแต่ละกลุ่ม

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้นำกลุ่มแจกป้ายชื่อ 1 แผ่นต่อ 1 คน ให้สมาชิกเขียนชื่อตนเองที่ต้องการให้ผู้อื่นเรียก พร้อมทั้งลักษณะเด่นของตนเองที่ภูมิใจ 3 ลักษณะ เช่น เรียนเก่ง อารมณ์ดี น่ารัก รักเพื่อนสวยหล่อ รวย เป็นต้น
2. ให้ทุกคนพบปะพูดคุยโดยกล่าว “สวัสดี”
 - ถ้ามีลักษณะเด่นบนแผ่นป้ายตรงกัน 1 ลักษณะ ให้ยกฝ่ามือตบกัน 1 ครั้ง
 - ถ้ามีลักษณะเด่นบนแผ่นป้ายตรงกัน 2 ลักษณะ หรือ 3 ลักษณะ ให้ยกฝ่ามือตบกัน 2 ครั้ง หรือ 3 ครั้งตามลักษณะที่เหมือนกัน
 - ถ้าพบลักษณะที่ไม่เหมือนกันกับตนเองให้คำนับเพื่อนคนนั้น พร้อมกับพูดคำว่า “สวัสดี” แล้วให้พบปะพูดคุยกันทุกคน
3. ทำการทดสอบความจำโดยการสุ่มนักเรียนบางคนให้บอกชื่อ และลักษณะของเพื่อนที่พบปะมาอย่างน้อย 3 คน

สื่อ

1. กระดาษแข็งขนาด 5x7 เซนติเมตร
2. ปากกาเมจิก

แผนกิจกรรมครั้งที่ 3**แผนกิจกรรมเรื่อง “กิจกรรมสมัครสมาน”****ระดับประถมศึกษา****(เวลา 60 นาที)****คำชี้แจง**

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นสร้างประสบการณ์ในการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้แสดงความคิดเห็นและแสดงความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกระบวนการกลุ่ม

วัตถุประสงค์

เพื่อเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มได้แสดงความคิดเห็นและแสดงความคิดเห็นต่อการเข้าร่วมกระบวนการกลุ่ม

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมชี้แจงกติกาให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 6 คน โดยให้แต่ละกลุ่มเข้าแถวตอนเดียว และกลุ่มที่เขียนจำนวนฟันมากที่สุดคือกลุ่มชนะ
2. แบ่งกระดาษเป็น 2 ส่วน คือ ฟันดี (สิ่งที่อยากพบ) ฟันร้าย (สิ่งที่ไม่อยากพบ) ที่เกี่ยวข้องกับ การมาเข้าร่วมกระบวนการกลุ่มในครั้งนี้
3. ให้สมาชิกเขียนฟันดีฟันร้ายของตนไม่ซ้ำกับสมาชิกในกลุ่ม
4. เมื่อหมดเวลาให้คนสุดท้ายนั่งทับลูกโป่งให้แตก
5. หลังจากได้ผู้ชนะแล้วให้นักเรียนเลือกผู้นำในกลุ่มมา 1 คน และตั้งชื่อกลุ่ม พร้อมทั้งทำประจำกลุ่ม รวมถึงตั้งกฎกติกาภายในกลุ่มตนเอง
6. ผู้นำกิจกรรมให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ

สื่อ

ปากกาสีเมจิก , กระดาษโปสเตอร์สำหรับติดบอร์ด , กาว/เทปกาว

แผนกิจกรรมครั้งที่ 4

แผนกิจกรรมเรื่อง “เกมคอมพิวเตอร์คืออะไร”

ระดับประถมศึกษา

(เวลา 70 นาที)

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ความสำคัญของเกมคอมพิวเตอร์ และเพื่อสร้างสัมพันธภาพ พร้อมทั้งจะทำงานเป็นกลุ่ม โดยให้นักเรียนได้เล่นเกมเปิดแผ่นป้าย และทำกิจกรรมกลุ่ม

สาระสำคัญ

ในอดีตนั้นเกมมีในรูปแบบของวิดีโอเกม แล้วจึงพัฒนาขึ้นเรื่อย พร้อมกับเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำนำสมัย เกมมีสีสัน มีความสนุกสนานมากขึ้นมีการเพิ่มระบบสามมิติลงไปในเกมให้ดูเสมือนจริง มีการจำลองสถานการณ์จริงลงไปในเกม จากเกมง่าย ๆ ไปสู่เกมที่สลับซับซ้อน อีกทั้งสามารถติดต่อสื่อสารกันผ่านทางเกมได้ และเกมมีหลากหลายรูปแบบให้เลือกเล่น จึงทำให้เกิดความนิยมกันอย่างแพร่หลาย ในกลุ่มเด็ก และวัยรุ่นผู้ที่กำลังจะก้าวไปเป็นอนาคตของชาติ นักเรียนจึงควรเรียนรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

- 1) เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง
- 2) นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อเกมคอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง
- 3) สามารถนำความรู้เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

เหมาะสม

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากทำกิจกรรม เรื่อง “คอมพิวเตอร์คืออะไร” นักเรียนสามารถระบุเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญ ประเภท และจุดมุ่งหมายของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

1. ความหมาย และความสำคัญของเกมคอมพิวเตอร์
2. ประเภทของคอมพิวเตอร์

3. จุดหมายของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม (5 นาที)

1. ผู้นำกล่าวทักทายและแนะนำตัวเองกับนักเรียน
2. ผู้นำใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า “นักเรียนคิดว่าเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดขึ้นมาจากประเทศใด และนักเรียนเล่นเกมตั้งแต่อายุเท่าใด”
3. ผู้นำเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรม เขียนหัวข้อบนกระดาน “เกมคอมพิวเตอร์คืออะไร”

ขั้นกิจกรรม (50 นาที)

1. ให้นักเรียนแนะนำตัวเองทีละคน
2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 6 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ให้นักเรียนช่วยกันให้ความหมาย และความสำคัญของเกมคอมพิวเตอร์สรุปลงในใบงานกิจกรรมที่ 4.1 เรื่อง “ความหมาย และความสำคัญของเกมคอมพิวเตอร์” สุ่มนักเรียนนำเสนอ 3 กลุ่ม และให้กลุ่มอื่นเสนอเพิ่มเติม ผู้นำกิจกรรมและนักเรียนสรุปร่วมกัน
3. ให้นักเรียนกลุ่มเดิมทำกิจกรรมตามฐาน 3 ฐาน โดยกลุ่มที่ 1 , 4 ทำกิจกรรมในฐานที่ 1 วิเคราะห์รูปภาพเกมประเภท Action , Strategy และ Adventure กลุ่มที่ 2 , 5 ทำกิจกรรมในฐานที่ 2 วิเคราะห์รูปภาพเกมประเภท Role-Playing Game (RPG), Sports และ Simulations หรือ Sims กลุ่มที่ 2,6 วิเคราะห์รูปภาพเกมประเภท Puzzle Classic Games และ Mixes Games โดยทำกิจกรรมฐานละ 5 นาที เมื่อครบเวลาที่กำหนดให้แต่ละกลุ่มเปลี่ยนฐานจนครบ โดยมีบัตรคำประเภทของเกมติดไว้บนกระดานเพื่อให้นักเรียนจับคู่กับรูปภาพประเภทของเกม ซึ่งให้นักเรียนแต่ละกลุ่มกรอกข้อมูลลงไปใบงานกิจกรรมที่ 4.2 เรื่อง “ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์”
4. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน นักเรียนนำสิ่งที่วิเคราะห์มาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ให้นักเรียนบอกถึงจุดมุ่งหมายของเกมคอมพิวเตอร์ และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าชั้นเรียน เมื่อนำเสนอจบ เปิดโอกาสให้ผู้ดำเนินกิจกรรม และ เพื่อนซักถาม ผู้ดำเนินกิจกรรมและนักเรียนสรุปร่วมกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

ผู้นำเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม และผู้นำใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า “เมื่อรู้ว่าเกมมีที่ประเภทแล้วนักเรียนชอบเล่นเกมประเภทไหน เพราะอะไร”

สื่อ

1. บัตรคำ
2. กระดาษบรูฟ
3. ใบงานที่ 4.1 และ ใบงานที่ 4.2
4. รูปภาพประเภทของเกม
5. สีเมจิก สีเทียน ดินสอสี

การประเมินผล

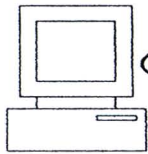
1. สังเกตความสนใจและความร่วมมือของนักเรียนขณะร่วมกิจกรรม การนำเสนอผลงาน
2. การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน
3. แบบทดสอบ และแบบสังเกตพฤติกรรม

ใบงานที่ 4.1 เรื่อง “ความหมาย และความสำคัญของเกมคอมพิวเตอร์”

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์เรื่อง “ความหมาย และความสำคัญของเกมคอมพิวเตอร์” ตามหัวข้อที่กำหนด

รายชื่อสมาชิกกลุ่ม

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....



เกมคอมพิวเตอร์คืออะไร ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เกมคอมพิวเตอร์มีความสำคัญอย่างไร ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ใบงานที่ 4.2 เรื่อง “ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์”
คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์เรื่อง “ประเภทของเกม” ตามหัวข้อที่กำหนด
รายชื่อสมาชิกกลุ่ม
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....
1. ให้นักเรียนบอกประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละรูปตามที่นักเรียนเข้าใจ
รูปภาพที่ 1 เป็นเกมประเภท.....
- ข้อดี.....
- ข้อเสีย.....
รูปภาพที่ 2 เป็นเกมประเภท.....
- ข้อดี.....
- ข้อเสีย.....
รูปภาพที่ 3 เป็นเกมประเภท.....
- ข้อดี.....
- ข้อเสีย.....
รูปภาพที่ 4 เป็นเกมประเภท.....
- ข้อดี.....
- ข้อเสีย.....
รูปภาพที่ 5 เป็นเกมประเภท.....
- ข้อดี.....
- ข้อเสีย.....
รูปภาพที่ 6 เป็นเกมประเภท.....
- ข้อดี.....
- ข้อเสีย.....
รูปภาพที่ 7 เป็นเกมประเภท.....



- ข้อดี.....

- ข้อเสีย.....

รูปภาพที่ 8 เป็นเกมประเภท.....

- ข้อดี.....

- ข้อเสีย.....

แผนการจัดกิจกรรมที่ 4.1 เรื่อง “ประเภทเกมคอมพิวเตอร์”

ในการดำเนินกิจกรรมแต่ละฐานจะมีรูปภาพ 3 รูปอยู่ในแต่ละฐาน

1. รูปภาพเกมประเภท Action ตะลุย ยิงกัน
2. รูปภาพเกมประเภท Strategy วางแผน ความคิด
3. รูปภาพเกมประเภท Adventure ผจญภัยสำรวจสถานที่และแก้ไขปริศนาต่าง ๆ
4. รูปภาพเกมประเภท Role-Playing Game (RPG) มีการสนทนา และการวางแผนสู้รบ เกมแห่งจินตนาการ ซึ่งจะมีตัวละครแบบ HPC (ตัวละครที่ควบคุมโดยคอมพิวเตอร์)
5. รูปภาพเกมประเภท Sports เกมแนวกีฬา จำลองการเล่นต่าง ๆ
6. รูปภาพเกมประเภท Simulations หรือ Sims จะเป็นการจำลองสถานการณ์จริงต่าง ๆ มาไว้ในเกม
7. รูปภาพเกมประเภท Puzzle Classic Games เล่นง่าย ๆ
8. รูปภาพเกมประเภท Mixes Games ผสมผสานเกมหลายประเภท

บัตรคำประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

1. บัตรคำเกมประเภท Action ตะลุย ยิงกัน
2. บัตรคำเกมประเภท Strategy วางแผน ความคิด
3. บัตรคำเกมประเภท Adventure ผจญภัยสำรวจสถานที่และแก้ไขปริศนาต่าง ๆ
4. บัตรคำเกมประเภท Role-Playing Game (RPG) มีการสนทนา และการวางแผนสู้รบ เกมแห่งจินตนาการ ซึ่งจะมีตัวละครแบบ HPC (ตัวละครที่ควบคุมโดยคอมพิวเตอร์)
5. บัตรคำเกมประเภท Sports เกมแนวกีฬา จำลองการเล่นต่าง ๆ
6. บัตรคำเกมประเภท Simulations หรือ Sims จะเป็นการจำลองสถานการณ์จริงต่าง ๆ มาไว้ในเกม
7. บัตรคำเกมประเภท Puzzle Classic Games เล่นง่าย ๆ
8. บัตรคำเกมประเภท Mixes Games ผสมผสานเกมหลายประเภท

แบบทดสอบกิจกรรมที่ 4 เกมคอมพิวเตอร์คืออะไร

คำสั่ง ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมาย ✗ หน้าข้อความที่ผิด

-1. เกมคอมพิวเตอร์ คือ เกมชนิดพกพา สามารถนำไปเล่นที่ไหนก็ได้
-2. เกมคอมพิวเตอร์พัฒนามาจากวิดีโอเกม
-3. เกมคอมพิวเตอร์มีหลากหลายรูปแบบ เช่น เกมในบ้าน เกมในคอมพิวเตอร์ เกมในโรงเรียน
-4. เกมเดินหน้าตะลุยอย่างเดียว เป็นเกมพวดยิงกัน เช่น เควดเดอร์สไดร์
-5. เกมผจญภัย เป็นเกมประเภทสำรวจสถานที่ แก้ไขปริศนาต่าง ๆ
-6. เกมที่มีการสนทนากันในเกม มีการวางแผนสู้รบ อยู่ในดินแดนแห่งจินตนาการ เป็นเกมพวกมาริโอ้ เกมเตอร์ตีส เกมกดทั่วไป
-7. เกมประเภทที่เล่นง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เช่น เกมแรคนารีอิก เกมฟอนอลแฟนตาซี
-8. เกมมีไว้เพื่อผ่อนคลายความเครียด
-9. เกมมีไว้เพื่อความสนุกสนาน
-10. เกมมีไว้สนทนากับเพื่อนหญิง หรือชายที่เล่นในเกมด้วยกัน

เฉลย

- | | | | |
|------|-------|------|------|
| 1. ✗ | 2. ✓ | 3. ✗ | 4. ✓ |
| 5. ✓ | 6. ✗ | 7. ✗ | 8. ✓ |
| 9. ✓ | 10. ✗ | | |

ขั้นตอนที่ 2 การฝึกฝนทักษะการป้องกันตนเองจากการติดเกมคอมพิวเตอร์

แผนกิจกรรมครั้งที่ 5

แผนกิจกรรมเรื่อง “ทำไมหนอ”

ระดับประถมศึกษา

(เวลา 60 นาที)

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะ สาเหตุ และข้อดี ข้อเสียของการติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ได้กำหนดไว้

สาระสำคัญ

เกมคอมพิวเตอร์นั้นมีหลากหลายรูปแบบที่ทำให้นักเรียนสนใจ และเล่นจนทำให้นักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งลักษณะของนักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นจะบ่งบอกออกมาได้อย่างชัดเจน ส่วนสาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกมมิได้มีเพียงสาเหตุใดสาเหตุหนึ่ง แต่การติดเกมเป็นเพียงผลลัพธ์ของหลายๆปัจจัยที่ผสมผสานและเกี่ยวข้องกันอยู่ ซึ่งส่งผลดี และผลเสียต่อสุขภาพ

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

- 1) เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะ สาเหตุ และข้อดี ข้อเสียได้อย่างถูกต้อง
- 2) นักเรียนตระหนักถึงข้อดี ข้อเสียของเกมคอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง
- 3) สามารถนำความรู้เรื่องลักษณะ สาเหตุ และข้อดี ข้อเสีย ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากทำกิจกรรม เรื่อง “ทำไมหนอ” นักเรียนสามารถบอกลักษณะ สาเหตุ และข้อดี ข้อเสีย ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

1. ลักษณะของเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์
2. สาเหตุของเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์
3. ข้อดี ข้อเสียของเกมคอมพิวเตอร์

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม (5 นาที)

1. ผู้นำกล่าวทักทายนักเรียน และสำรวจรายชื่อนักเรียน
2. ผู้นำใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า “นักเรียนรู้หรือไม่ว่าเกิดอะไรขึ้นกับเด็กในภาพนี้”
3. ผู้นำเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรม เขียนหัวข้อบนกระดาน “ทำไมหนอ”

ขั้นกิจกรรม (50 นาที)

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่มใหญ่ และในกลุ่มใหญ่แบ่งเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มละ 3 - 4 คน โดยให้นักเรียนในกลุ่มนับ 1 - 4 ซึ่ง คนที่นับหนึ่งในแต่ละกลุ่มให้มารวมกลุ่มกัน และทำใบงานที่ 2.1 เรื่อง “ทำไมหนอ” ในข้อที่ 1 ลักษณะของเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ , คนที่นับสองในแต่ละกลุ่มให้มารวมกลุ่มกัน และทำใบงานที่ 5.1 เรื่อง “ทำไมหนอ” ในข้อที่ 2 สาเหตุของเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ , คนที่นับสามในแต่ละกลุ่มให้มารวมกลุ่มกัน และทำใบงานที่ 5.1 เรื่อง “ทำไมหนอ” ในข้อที่ 3 ข้อดีของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และคนที่นับสี่ในแต่ละกลุ่มให้มารวมกลุ่มกัน และทำใบงานที่ 5.1 เรื่อง “ทำไมหนอ” ในข้อที่ 4 ข้อเสียของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็น และวิเคราะห์ร่วมกันในกลุ่ม (20 นาที)
2. ให้นักเรียนกลับเข้ากลุ่มย่อยกลุ่มเดิมที่กำหนดในครั้งแรก และให้นักเรียนแต่ละคนเล่าเรื่องที่ตนได้ไปแลกเปลี่ยนความคิดกับกลุ่มที่ทำตามใบงาน 5.1 เรื่อง “ทำไมหนอ” ในข้อที่ 1 , 2 , 3 , 4 ตามลำดับ และให้นักเรียนแต่ละคนสรุปลงในใบงาน 5.1 เรื่อง “ทำไมหนอ”
3. ให้นักเรียนกลับเข้ากลุ่มใหญ่ 2 กลุ่มที่แบ่งไว้ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปเรื่องลักษณะ สาเหตุ และข้อดี ข้อเสียของเกม ลงบนกระดานสรุป ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน ผู้นำกิจกรรมและนักเรียนสรุปร่วมกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

ผู้นำเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม และผู้นำใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า “ถ้านักเรียนมีเพื่อนที่มีลักษณะคล้ายกับจะติดเกมคอมพิวเตอร์นักเรียนจะอย่างไรกับเพื่อนคนนี้”

สื่อ

1. กระดาษบรูฟ
2. ใบงานที่ 2.1
3. รูปภาพเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์
4. ซีเมจิก สีเทียน ดินสอสี

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจและความร่วมมือของนักเรียนขณะร่วมกิจกรรม การนำเสนอผลงาน
2. การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน
3. แบบทดสอบ และแบบสังเกตพฤติกรรม

รายชื่อสมาชิกกลุ่ม

1.
2.
3.
4.

[illegible][illegible]

3. ข้อดีของเกมคอมพิวเตอร์

4. ข้อเสียของเกมคอมพิวเตอร์

แบบทดสอบกิจกรรมที่ 5 ทำไมหนอ

คำสั่ง ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมาย ✗ หน้าข้อความที่ผิด

-1. นักเรียนที่เล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ จะมีความสุขสนุกสนานเพิ่มมากขึ้นตามเวลาที่เล่น
-2. นักเรียนเล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ ติดต่อกันหลายชั่วโมง จะไม่สามารถควบคุมอารมณ์ตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดได้
-3. นักเรียนที่เล่นคอมพิวเตอร์นาน ๆ ติดกันหลายชั่วโมง ถ้ามีใครบังคับให้เลิกเล่นจะหงุดหงิดไม่พอใจ
-4. นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักจะการเรียนตก
-5. นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มักจะพูดถึงแต่เรื่องเกม กับเพื่อนที่เล่นเกมด้วยกัน
-6. นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ จะมีระเบียบวินัย และความรับผิดชอบสูง
-7. พ่อ แม่ผู้ปกครอง เป็นเพียงสาเหตุหนึ่งที่ทำให้นักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์
-8. ความสนุกสนานในเกมคอมพิวเตอร์ทำให้นักเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์
-9. เกมคอมพิวเตอร์ให้ผลดีคือ อดนอน ตื่นสาย ขาดเรียน ล้าขโมย
-10. เกมคอมพิวเตอร์ให้โทษคือ ช่วยฝึกสมาธิ ช่วยให้เราจำอะไรได้ดีขึ้น

เฉลย

- | | | | |
|------|-------|------|------|
| 1. ✗ | 2. ✓ | 3. ✓ | 4. ✓ |
| 5. ✓ | 6. ✗ | 7. ✓ | 8. ✓ |
| 9. ✗ | 10. ✗ | | |

แผนกิจกรรมครั้งที่ 6

แผนกิจกรรมเรื่อง “เกมร้ายทำลายชาติ”

ระดับประถมศึกษา

(เวลา 60 นาที)

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ผลกระทบ โทษ ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงให้นักเรียนสามารถหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาได้ โดยให้นักเรียนทำกิจกรรมที่ได้กำหนดไว้

สาระสำคัญ

การติดเกมเป็นเพียงผลลัพธ์ของหลายๆ ปัจจัยที่ผสมผสานและเกี่ยวข้องกันอยู่ ซึ่งส่งผลดีและผลเสียต่อสุขภาพ ก่อให้เกิดโทษภัยต่าง ๆ มากมาย รวมถึงส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณ ซึ่งเป็นสิ่งที่ควรแก้ไขปัญหายอย่างเร่งด่วนเพื่อให้ปัญหาต่าง ๆ เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น อีกทั้งควรหาแนวทางป้องกันที่ถูกต้องวิธีอีกด้วย

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

- 1) เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ โทษ ผลกระทบ วิธีป้องกัน และแก้ปัญหาของเด็กติดเกมได้อย่างถูกต้อง
- 2) นักเรียนตระหนักถึงโทษ และผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์อย่างถูกต้อง
- 3) สามารถนำความรู้เรื่องโทษ ผลกระทบ วิธีป้องกัน และวิธีแก้ปัญหของเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากทำกิจกรรม เรื่อง “เกมร้ายทำลายชาติ” นักเรียนสามารถอธิบาย โทษ ผลกระทบ วิธีป้องกัน และวิธีแก้ปัญหของเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

1. โทษ ผลกระทบ ของการติดเกมคอมพิวเตอร์
2. วิธีป้องกัน และแก้ปัญห เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม (5 นาที)

1. ผู้นำกล่าวทักทายนักเรียน และสำรวจรายชื่อนักเรียน
2. ผู้นำใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า “นักเรียนเคยได้ยินข่าวเกี่ยวกับเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่ ถ้าเคย มีข่าวเกี่ยวกับอะไรบ้าง”
3. ผู้นำเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรม เขียนหัวข้อบนกระดาน “เกมร้ายทำลายชาติ”

ขั้นกิจกรรม (50 นาที)

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 4 กลุ่มเท่า ๆ กัน ส่งตัวแทนกลุ่มออกมาจับฉลาก เลข 1 – 4 และหยิบข่าวตามหมายเลขที่ได้ ให้นักเรียนวิเคราะห์ เกี่ยวกับข่าวของแต่ละกลุ่ม ลงในใบงานที่ 6.1 เรื่อง “เกมร้ายทำลายชาติ” ประกอบด้วยโทษ ผลกระทบ ปัญหา วิธีป้องกัน และวิธีแก้ไข ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอโดยการเล่าข่าวให้ฟังก่อน ผู้นำกิจกรรมและนักเรียนสรุปร่วมกัน
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมพลังสมองเสนอมาตรการในการป้องกันไม่ให้เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์สู่แก่นักเรียน 3 กลุ่มออกมานำเสนอ และให้กลุ่มอื่นเสนอเพิ่มเติม ผู้นำกิจกรรมและนักเรียนสรุปร่วมกัน
3. ให้นักเรียนกลุ่มเดิมวาดรูปเกมในฝันพร้อมตั้งชื่อรูปภาพ นำเสนอหน้าชั้นเรียน ผู้นำกิจกรรมและนักเรียนสรุปร่วมกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

ผู้นำเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม และผู้นำใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า “ถ้านักเรียนคิดว่าการเอาคอมพิวเตอร์ในห้องนอนจะเกิดปัญหาอะไรขึ้น หรือไม่ อย่างไร”

สื่อ

1. ใบงานที่ 6.1
2. ข่าวเกี่ยวกับเด็กติดเกม 4 ข่าว
3. สีต่าง ๆ

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจและความร่วมมือของนักเรียนขณะร่วมกิจกรรม การนำเสนอผลงาน
2. การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน
3. แบบทดสอบ และแบบสังเกตพฤติกรรม

รายชื่อสมาชิกกลุ่ม

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....

ปัญหาของเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์

[illegible]

1. ให้นักเรียนบอกโทษ และผลกระทบเกี่ยวกับการติดเกมคอมพิวเตอร์	
โทษ และผลกระทบทางด้านร่างกาย	โทษ และผลกระทบทางด้านจิตใจ
โทษ และผลกระทบด้านสังคม	โทษ และผลกระทบทางด้านความคิด ปัญญา (ความดี/ชั่ว)

3. วิธีการแก้ไขปัญหาคัดเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์

.....

.....

.....

.....

[illegible]

ในการดำเนินกิจกรรมจะมีข่าวที่แตกต่างกัน 4 ข่าว ดังนี้

ข่าวที่ 1 เรื่อง เด็ก8ขวบติดเกมสังเวยแม่ ร่ำขอทานแลกเงินเล่นเกม

ศูนย์ประชาบดี รับแจ้งพบเด็กชาย 8 ขวบ หน้าห้างเซ็นจูรี คิตเกมส์และมีพฤติกรรม ก้าวร้าว ผู้สื่อข่าวรายงานว่า เมื่อเวลา 17.00 น. วันที่ 29 ม.ค. เจ้าหน้าที่ศูนย์ประชาบดี กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (พม.) ได้เดินทางไปตรวจสอบพฤติกรรมเด็กชายวัย 8 ปี บริเวณหน้าห้างเซ็นจูรี ย่านอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ หลังได้รับแจ้งเบาะแสและกระจายข่าวกันทาง อินเทอร์เน็ตว่า มีพฤติกรรมเล่นเกมคอมพิวเตอร์และมีพฤติกรรมก้าวร้าว โดยใช้วิธีขอทานเพื่อนำเงินไปเล่นเกม

เมื่อเจ้าหน้าที่เดินทางตามที่ได้รับแจ้ง ก็ได้พบพฤติกรรมเด็กชายคนดังกล่าวจริง ซึ่งกำลังนั่งขอเงินและมีคนทั่วไปให้เงินด้วย เมื่อติดตามพฤติกรรมอยู่ห่าง ๆ จนกระทั่งเวลา 17.30 น. เด็กชายคนดังกล่าวได้เดินขึ้นไปที่ย่างเซ็นจูรี และรอคิวเล่นเกม จากนั้น นายเชวง คีคำนาค นักสังคมสงเคราะห์จากศูนย์ประชาบดี ได้เข้าไปแสดงตนกับเด็กในร้านและนำตัวออกมาพูดคุยภายในรถตู้ที่จอดอยู่ด้านหน้าห้าง ซึ่งเด็กชายคนดังกล่าวแสดงอาการหวาดกลัวถึงกับร้องไห้ เกรงว่าจะถูกจับส่งให้ตำรวจ

ทั้งนี้ นายเชวง ให้สัมภาษณ์ว่า เด็กชายขอทานได้เงินประมาณ 80 บาท ซึ่งเจ้าหน้าที่ในร้านเกมบอกว่า เด็กคนนี้จะมาเล่นเกมทุกวันตั้งแต่เวลา 15.00-21.00 น. หลังพูดคุยกับเด็กพบว่า พฤติกรรมของเด็กเกิดจากพฤติกรรมเล่นเกมจนติด และผู้ปกครองไม่มีเวลาเลี้ยงดู แต่ยังถือว่าสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้

ทั้งนี้ ผู้สื่อข่าวรายงานว่า ระหว่างสอบถามข้อมูลเด็ก เจ้าหน้าที่ได้โทรศัพท์ติดต่อไปยัง มารดาของเด็กคนดังกล่าว ซึ่งทำงานเป็นผู้ช่วยพยาบาลโรงพยาบาลแห่งหนึ่ง และใช้เวลาประมาณ 1 ชั่วโมง มารดาเด็กก็เดินทางมาถึง เมื่อสอบถามการเลี้ยงดูและสอบถามความสมัครใจของมารดาในการอบรมเลี้ยงดูบุตร เพื่อไม่ให้ออกไปขอทานและใช้เวลากับร้านเกมจนเกินความเหมาะสม ได้ข้อตกลงว่า มารดาจะขออบรมเด็กด้วยตนเอง แทนให้ศูนย์ฯ นำตัวไป โดยนายเชวง จะมาติดตามเฝ้าดูทุก 2 สัปดาห์ และช่วงปิดเทอม อาจจะนำเข้าไปฝึกนิสัยเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในศูนย์ฯ ของกระทรวงการพัฒนาสังคมฯ เพราะจะมีนักจิตวิทยา ครู แต่จะต้องคุยกับมารดาเด็กอีกครั้ง

แหล่งที่มา : <http://www.giggog.com/social/cat2/news11832/>

ข่าวที่ 2 เรื่อง มงะ! เด็กตายคาร้านเกมคอมพิวเตอร์

เด็กชายวัย 15 ปี เข้าไปเล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ต หลังจากเล่นได้ไม่นานไปสั่งข้าวผัดหมู กับไก่กมันังกินในร้าน ก่อนหยิบหูฟังมาใส่แล้วหลับไป เจ้าของร้านเห็นหมดเวลาแล้วไม่ตื่นเดินมา ปลุกถึงกับมงะ เด็กนอนตาเหลือก ตัวเย็น รีบตามตำรวจมาดูพบว่าเสียชีวิตแล้ว เบื้องต้นเจ้าหน้าที่ นำอาหารที่เด็กกินไปตรวจสอบอย่างละเอียดแล้วว่ามีสิ่งผิดปกติหรือไม่

เมื่อเวลา 15.00 น.วันนี้ (17 ก.ค.) ร.ต.ท.กรณต์ชัย สายเชื้อ พนักงานสอบสวน (สบ.1) รับแจ้งเหตุมีเด็กเสียชีวิตอยู่ในร้านเกมอินเทอร์เน็ต ชื่อ “รีลิส” ตั้งอยู่เลขที่ 2330 ปากซอยรามคำแหง 54 ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ

ที่เกิดเหตุเป็นอาคารพาณิชย์สูง 3 ชั้น ชั้นล่างเปิดเป็นร้านเกมอินเทอร์เน็ตดังกล่าว เจ้าหน้าที่พบศพเด็กชายไทยไม่ทราบชื่อ อายุประมาณ 15 ปี สภาพศพนั่งสวมหูฟังอยู่บนเก้าอี้เครื่องคอมพิวเตอร์หมายเลข 21 ของร้าน สวมเสื้อยืดสีดำ นุ่งกางเกงขาสั้นสีดำ ตรวจสอบตามร่างกายไม่พบบาดแผลใดๆ พบเพียงเงินสดจำนวน 77 บาท แต่ไม่พบเอกสารยืนยันว่าเป็นใครมาจากไหน นอกจากนี้ เจ้าหน้าที่พบข้าวผัดหมู กับน้ำอัดลม 1 ขวด วางอยู่บน โต๊ะที่ผู้ตายนั่งอยู่ จึงเก็บรวบรวมไว้เป็นหลักฐาน

จากการสอบสวน นายศราวุฒิ คามจรรยา อายุ 26 ปี อยู่บ้านเลขที่ 148/814 ซอยรามคำแหง 190 ถนนรามคำแหง แขวงและเขตมีนบุรี เป็นผู้ดูแลร้านเกมดังกล่าว ให้การว่า ก่อนหน้านี เคยเห็น ผู้ตายเคยนั่งเล่นเกมอยู่ร้านเกมย่านแฮปปี้แลนด์มาก่อนครั้งหนึ่ง แต่ก็เพิ่งจะมาเล่นเกมที่ร้านตนเป็นครั้งแรก โดยเมื่อมาถึงที่ร้านเวลาประมาณ 13.40 น.ผู้ตายก็จ่ายเงินค่าชั่วโมง 2 ชั่วโมง เป็นเงิน 20 บาท ก่อนจะเปิดเกมออกซิเจนเล่น

หลังจากเล่นไปได้สักพัก ผู้ตายก็ออกไปสั่งข้าวผัดหมู กับไก่จากร้านข้างๆ มานั่งกิน เมื่อผู้ตายกินข้าวไปได้สัก 2-3 คำ ก็หยิบหูฟังมาสวม แล้วก็เอนหลังหลับไป ซึ่งตนก็ไม่ได้สนใจอะไร เพราะคิดว่าหลับ แต่หลังจากเวลาใกล้ครบ 2 ชั่วโมง ผู้ตายก็ยังไม่ยอมตื่น ตนจึงเดินไปปลุก แต่ปลุกเท่าไรก็ไม่ตื่น อีกทั้งยังตาเหลือก และเนื้อตัวเย็นมาก ตนจึงรีบวิ่งออกไปเรียกตำรวจที่ป้อมมาตรวจสอบก็พบว่าผู้ตายเสียชีวิตแล้ว

ด้าน ร.ต.ท.กรณต์ชัย พนักงานสอบสวนเจ้าของคดี กล่าวว่า เบื้องต้นจะส่งศพผู้ตายไปชันสูตรที่สถาบันนิติเวช รวมทั้งต้องส่งข้าวผัด และเครื่องคิมที่ผู้ตายกินก่อนจะเสียชีวิต ให้กองพิสูจน์หลักฐานตรวจสอบว่ามีอะไรผิดปกติหรือไม่ เพื่อหาสาเหตุของการเสียชีวิตต่อไป

แหล่งที่มา : <http://www.manager.co.th/Crime/ViewNews.aspx?NewsID=9510000084381>

ข่าวที่ 3 เรื่อง ลวงโซเฟอร์แท็กซี่ไปฆ่า

ข่าวเด็กไทยวัย 18 ปี ลวงโซเฟอร์แท็กซี่ไปฆ่าจึงทรัพย์สินแล้วสารภาพว่าได้เลียนแบบพฤติกรรมมาจากเกม “แกรนด์ เทฟต์ ออโต้” (Grand Theft Auto) หรือ GTA จากค่ายร็อกสตาร์ เกมส์โด่งดังไปทั่วโลกแล้ว หลังเว็บไซต์ข่าวเกมชื่อดังรายงานข่าวกันถ้วนหน้า ส่งผลให้ประเทศไทยถูกจารึก (แก้ไข) ในประวัติศาสตร์วงการเกมโลกว่า ได้เกิดคดีแรกจากเกม GTA ขึ้นในไทยแล้วบ้างเหมือนกัน

หลายเว็บไซต์ข่าวเกมชื่อดังทั่วโลกต่างพร้อมใจลงข่าวเด็กไทยสวมบทเป็นโจรเหมือนในเกม GTA แล้วฆ่าคนตาย โดยอ้างอิงข่าวจากสำนักข่าวรอยเตอร์ที่รายงานข่าวเมื่อช่วงเย็นวานนี้ (4 ส.ค.) ระบุทำให้สัมภาษณ์ของ ร.ต.อ.วิรุทธิ์ พิพัฒนาศักดิ์ พนักงานสอบสวน สน.บางพลัดว่า ผู้ต้องหาเรื่องนี้ไม่พบปัญหาทางจิตตลอดการสอบปากคำ และยังยอมรับชัดว่าได้ก่ออาชญากรรม เพราะต้องการเลียนแบบเกม คิดว่าเป็นเรื่องง่ายที่จะจีแท็กซี่เหมือนที่ทำได้ในเกม ส่วนรายละเอียดข่าวอื่นๆก็รายงานเหมือนตามหน้าหนังสือพิมพ์ไทย เรื่องขั้นตอนการก่อเหตุและคำบอกเล่าจากพ่อแม่ว่า ลูกชายเป็นเด็กสุภาพและขยันหมั่นเพียร พร้อมความเห็นจากน.ส.ลัดดา ตั้งสุภาชัย ผอ.ศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรมที่ระบุว่า เหตุดังกล่าวถือเป็นชนวนให้เจ้าหน้าที่รู้ถึงความตื่นตัวในการแก้ปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากวิดีโอเกมและเรียกร้องให้ผู้ปกครองให้ความสนใจต่อเกมที่บุตรหลานเล่นกันมากขึ้น

ด้านเว็บไซต์ข่าวเกมชื่อดังในต่างประเทศ Gamespot.com รายงานข่าวนี้อีกเช่นกัน โดยหยิบยกเอาสิ่งดีๆที่เกิดขึ้นในเมืองไทยในช่วงต้นของข่าวว่า ประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่มีความภาคภูมิใจในศิลปะและวัฒนธรรมมานับพันปี และยังเป็นประเทศหนึ่งเดียวเท่านั้นในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ไม่เคยตกเป็นอาณานิคมของชาติตะวันตก ในเมื่อทศวรรษที่ผ่านมา ไทยก็กลายเป็นประเทศที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลกในเรื่องแหล่งท่องเที่ยวแห่งหนึ่งที่ได้รับคามนิยม ทั้งภูมิประเทศที่สวยงาม และอาหารการกิน แต่ขณะนี้อย่างหนึ่งที่ไปไม่ได้ไม่สวยในเมืองไทยก็คือยอดขายของเกม Grand Theft Auto IV ของค่ายร็อกสตาร์ เกมส์เมื่อรอยเตอร์รายงานข่าวว่าตัวแทนจำหน่ายเกมได้หยุดการขายเกมเร็วกว่าการตีเขมวไทย หลังเกิดคดีเลียนแบบฆาตกรรมจากเกมของเด็กวัย 18 ปี พร้อมรายงานรายละเอียดข่าวทั้งหมด และปิดท้ายด้วยการบอกข้อมูลว่า ประเทศไทยยังไม่มีระบบจัดเรตเกม ที่ไม่ได้มีการป้องกันการซื้อเกม

แหล่งที่มา : <http://www.rsssthai.com/reader.php?t=game&r=11828>

ข่าวที่ 4 เรื่อง อนาคต! เด็กวัยรุ่นคิดเกมหนัก นำตัวตาย หลังแม่พามาอยู่กับตา

**โรชีวิต! เด็ก 14 ขวบ คิดเกมงอมแงมไม่ยอมเรียนหนังสือ แม่จนปัญญาแก้ ส่งมาอยู่กับตาที่
สวนปราจีนบุรี พบเป็นศพแขวนคอตาย**

เมื่อเวลา 20.30 น. วันที่ 7 พฤษภาคม ร.ต.ท.วันชัย ไชยรักษ์ ร้อยเวร สภ.เมืองปราจีนบุรี จ.ปราจีนบุรี รับแจ้งจากมูลนิธิกู้ภัยสว่างบำเพ็ญธรรมสถาน เหตุมีผู้เสียชีวิตผูกคอตายที่บ้านพักคนงานกลางสวนผลไม้ หมู่บ้านเนินอีแฉน หมู่ 7 ต.ไม้เค็ด อ.เมือง จักรุกไปที่เกิดเหตุ เป็นเพิงพักคนงานชั้นเดียวหลังคามุงสังกะสีปลูกติดกัน 2 ห้อง พบผู้เสียชีวิตนอนอยู่บนเตียงนอนสภาพไม่สวมเสื้อนุ่งกางเกงขาสั้นทราบชื่อคือ ค.ช.สุเทพ เขียวทอง อายุ 14 ปี อยู่เลขที่ 158/1 หมู่ 4 ต.ห้วยจรเข้มะ อ.เมือง จ.นครปฐม ห่างจากเตียงพบเชือกไนลอนสีเขียวที่ผูกโยงมาจากบนซื่อหลังคาที่เพิ่งถูกตัดออก

สอบสวนนายดี พรหมทอง อายุ 67 ปี ของ ค.ช.สุเทพ กล่าวว่า ผู้เสียชีวิตเป็นบุตรของนางพรทิพย์ พรหมทอง อายุ 38 ปี บุตรสาวของตน โดยนางพรทิพย์พา ค.ช.สุเทพ มาช่วยดูแล เมื่อช่วงหลังสงกรานต์ โดยตนรับจ้างเก็บผลไม้ที่สวนแห่งนี้ ทราบว่าผู้เสียชีวิตไม่ยอมเรียนหนังสือแม่จึงให้มาที่นี่ ก่อนเกิดเหตุบอกว่าปวดหัว จึงให้หยุดงานอยู่ที่ห้องพักตามลำพังมาพบอีกครั้งผูกคอตายแล้ว จึงเรียกให้เพื่อนบ้านมาช่วยตัดเชือกนำผู้เสียชีวิตมาวางบนเตียง และช่วยผายปอดแต่ไม่ทันการแล้ว

นางพรทิพย์ มารดาผู้เสียชีวิตให้สัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ว่า "ก่อนหน้านี้ผู้เสียชีวิตอยู่ จ.นครปฐม เรียน ระดับชั้น ม.1 ได้แค่ 1 เทอม จากนั้นในเทอมที่ 2 ไม่ไปเรียนแอบหนีไปเล่นเกมพร้อมเพื่อนๆ และออกจากร้านเกมจะไปเดินเล่นห้างบิ๊กซี โลตัส พฤติกรรมจะทำที่ออกไปโรงเรียนตอนเช้าและกลับบ้านตอนเลิกเรียนปกติ

เมื่อสงสัยจึงไปสอบถามครูประจำชั้นจึงทราบว่า ลูกชายไม่ได้เข้าชั้นเรียนเลย จึงถามว่าจะเรียนหรือไม่ ลูกชายขอเรียน กศน.จึงให้มาดูแลและอยู่เป็นเพื่อนที่ปราจีนบุรี บรรยายภาพที่สวนผลไม้เงียบเหงาไม่มีแม่ที่วิญญู ประกอบกับลูกคิดเกมมากและติดเพื่อนๆ รวมทั้งเป็นคนเก็บกดไม่พูดจากับใครคงเกิดความเครียดและฆ่าตัวตายดังกล่าว" นางพรทิพย์กล่าว

แหล่งที่มา : <http://highlight.kapook.com/view/23647>

แบบทดสอบกิจกรรมที่ 6 เกมร้ายทำลายชาติ

คำสั่ง ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมาย ✗ หน้าข้อความที่ผิด

-1. นักเรียนที่เล่นเกมนาน ๆ สายตาจะดีขึ้น
-2. นักเรียนที่เล่นเกมนาน ๆ จะปวดหัว อ่อนเพลีย
-3. นักเรียนที่เล่นเกมติดต่อกันหลายชั่วโมง มักจะแสบกระเพาะ เพราะไม่ได้กินข้าว
-4. นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์มักจะไม่มีวินัย ขาดความรับผิดชอบ
-5. นักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ จะไม่ชอบการแข่งขันที่อยู่ในเกม
-6. นักเรียนบางคนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ มักจะชอบขโมยเงินเพื่อไปเล่นเกม
-7. ครอบครัวของนักเรียนที่เล่นเกมควรดูแลเอาใจใส่ และหากิจกรรมอื่นให้เล่น
-8. เพื่อนของนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ควรไปเล่นด้วยเพื่อจะได้ไม่เหงา
-9. ครูของนักเรียนที่เล่นเกม ควรเปิดห้องคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนให้เด็กเล่นเวลาพัก
-10. การป้องกันนักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คือ ให้นักเรียนเลิกเล่นเกมโดยเด็ดขาด

เฉลย

- | | | | |
|------|-------|------|------|
| 1. ✗ | 2. ✓ | 3. ✓ | 4. ✓ |
| 5. ✗ | 6. ✓ | 7. ✓ | 8. ✗ |
| 9. ✗ | 10. ✗ | | |

แผนกิจกรรมครั้งที่ 7

แผนการเรียนรู้เรื่อง “คุณค่าในตัวตนและเธอ”

ระดับประถมศึกษา

(เวลา 60 นาที)

คำชี้แจง

กิจกรรมมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง จากการมองตนเองในทางที่ดี มีความรู้สึกรักตัวเองมีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับของคนรอบข้าง รวมถึงมีความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น โดยการให้นักเรียนทำกิจกรรมที่กำหนดไว้

สาระสำคัญ

คนเรามีความแตกต่างกันในรูปร่าง ผิวพรรณ ฐานะทางเศรษฐกิจ และสังคม แต่ทุกคนมีศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์เท่าเทียมกัน ซึ่งหมายถึงคนทุกคนย่อมมีคุณค่าในตนเอง โดยไม่เกี่ยวกับมูลค่าของสิ่งของ หรือวัตถุครอบครอง หากแต่ เป็นคุณค่าในความหายของความเป็นมนุษย์ของเราเอง ดังนั้น แม้ว่าเราจะมีรูปร่าง ผิวพรรณ ฐานะ ฯลฯ ที่อาจดูดีกว่าผู้อื่น แต่ก็มิได้ทำให้คุณค่าในความเป็นมนุษย์ของเราด้อยค่าไปกว่าใคร ดังนั้นการค้นหา และการตระหนักถึงคุณค่าที่มีอยู่ในตนเองจะช่วยให้เราอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมั่นคง

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

- 1) เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณค่าในตนเอง และรู้จักรับผิดชอบต่อสังคม
- 2) นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเอง มีความภาคภูมิใจในตนเอง และรับผิดชอบต่อสังคม
- 3) เพื่อให้นักเรียนเกิดทักษะชีวิตในด้านความภาคภูมิใจในตนเอง และรู้จักรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากทำกิจกรรม เรื่อง “คุณค่าในตัวตนและเธอ” นักเรียนสามารถบอกเกี่ยวกับความภาคภูมิใจในตนเอง จากการมองตนเองในทางที่ดี มีความรู้สึกรักตัวเองมีคุณค่าและเป็นที่ยอมรับของคนรอบข้าง รวมถึงมีความรับผิดชอบต่อสังคมได้อย่างถูกต้อง



เนื้อหาสาระ

ความภูมิใจในตนเอง (Self Esteem) หมายถึงความรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า เช่น ความมีน้ำใจ รู้จักให้ รู้จักรับ ค้นพบและภูมิใจในความสามารถด้านต่าง ๆ ของตนเอง โดยมีได้มุ่งในใจอยู่แต่ในเรื่องรูปร่าง หน้าตา เสื้อผ้า หรือความสามารถทางเพศ การเรียนเก่ง ฯลฯ เท่านั้น

ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social Responsibility) หมายถึง ความรู้สึกที่ตนเองเป็นส่วนหนึ่งที่จรรโลงสังคม มีส่วนสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความภาคภูมิใจที่จะทำดีกับผู้อื่น และสังคม

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม (5 นาที)

1. ผู้นำกล่าวทักทายนักเรียน และแนะนำตัวเองให้นักเรียนรู้จัก
2. ผู้นำใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า “นักเรียนแต่ละคนมีเพื่อนสนิทกี่คน และคิดว่าทำดีมาคบกับเราเป็นเพื่อนสนิท”
3. ผู้นำเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรม เขียนหัวข้อบนกระดาน “คุณค่าในตัวตน”

ขั้นกิจกรรม (50 นาที)

1. ให้นักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม
 - ผู้นำกิจกรรมวางเหรียญ และธนบัตรหลายใบไว้บนโต๊ะ แล้วขออาสาสมัคร 2-3 คน ให้เลือกหยิบ แล้วถามเหตุผลว่าทำไมถึงเลือกหยิบอันนั้น ๆ ในกรณีนี้เป็นเรื่องของมูลค่าของเหรียญ หรือธนบัตร แต่ถ้าเป็นสิ่งที่มียุทธค่าอื่น ๆ มีอะไรอีกบ้าง
 - ผู้ดำเนินกิจกรรมถามเพิ่มเติมว่า ธนบัตรเป็นสิ่งที่มียุทธค่าตามที่กำหนด แต่เป็นสิ่งที่มียุทธค่าสำหรับทุกคนใช่หรือไม่ หากหลงอยู่กลางป่าทึบตามลำพัง ธนบัตรฉบับละ 1000 บาทจะยังคงมีคุณค่าสำหรับเราในขณะนั้นหรือไม่ ถ้าเช่นนั้น “คุณค่า” ของสิ่งใด จะขึ้นอยู่กับอะไร
 - ผู้ดำเนินกิจกรรมถามถึงสิ่งที่จับต้องไม่ได้แต่มีคุณค่า เช่น ความรัก ชื่อสัตย์ มิตรภาพ ความขยัน ความตั้งใจ สุ่มนักเรียน 3 – 4 คน ออกมานำเสนอพร้อมให้เหตุผล ผู้นำกิจกรรม และนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม
2. ให้นักเรียนแต่ละคนสำรวจความเชื่อ ค่านิยม ที่มีอยู่ในแต่ละคน โดยการเลือก เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ในใบงานที่ 7.1 เรื่อง “สังคมที่แตกต่าง” พร้อมบอกเหตุผล ผู้นำกิจกรรม และนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม

3. ให้นักเรียนจับคู่ และผู้ดำเนินกิจกรรมเล่าสถานการณ์ เรื่อง “เพื่อนของฉัน”

หมูมีเพื่อนสนิทอยู่สามคน คือ อู๊ด อี๊ด ฮาร์ด เป็นเพื่อนเล่นกันมาตั้งแต่เด็ก ๆ เมื่อโตขึ้นทั้ง 4 คนย้ายไปเรียนกันคนละที่ และจะกลับมาเล่นด้วยกันในวันเสาร์อาทิตย์ แต่หมูมีเพื่อนใหม่ซึ่งเพื่อนใหม่ชอบชวนหมูไปเล่นเกมในวันเสาร์อาทิตย์ หมูคิดเกมมากไม่ยอมกลับบ้าน ไม่ยอมไปเรียน ไม่ยอมมาเล่นกับเพื่อน

คำถาม ถ้านักเรียนเป็นเพื่อนของหมูนักเรียนจะช่วยเหลือเพื่อนอย่างไร เพราะเหตุใด และถ้านักเรียนเป็นหมู และถูกเพื่อนกล่าวตักเตือนในการกระทำของตนนักเรียนจะรู้สึกอย่างไร

เมื่อเพื่อนของหมูช่วยหมูจนเลิกคิดเกม แล้วกลับตัวเป็นคนดี ตั้งใจเรียน ดูแลพ่อแม่ กลับมาเล่นกับเพื่อนเก่า และปฏิบัติดีขึ้นทุกอย่าง

คำถาม ถ้านักเรียนเป็นเพื่อนของหมูนักเรียนจะรู้สึกอย่างไร เพราะเหตุใด สุ่มนักเรียนออกมานำเสนอ 3 คู่ และให้กลุ่มอื่นเสนอเพิ่มเติม ผู้นำกิจกรรม และนักเรียนสรุปร่วมกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

ผู้นำเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม และผู้นำใช้คำถาม ถامنักเรียนว่า “ถ้านักเรียนเห็นเพื่อนสนิทที่ ชื่อ อ้วน ไปขโมยของ เพื่อนสนิทอีกคนที่ชื่อ กุ้ง นักเรียนจะทำอย่างไร”

สื่อ

1. ใบงาน 5.1
2. สีมะจิกลีเขียน ดินสอสี
3. ธนบัตร เหรียญ

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจและความร่วมมือของนักเรียนขณะร่วมกิจกรรม การนำเสนอผลงาน
2. การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน
3. แบบทดสอบ และแบบสังเกตพฤติกรรม

ใบงานที่ 7.1 เรื่อง “สังคมที่แตกต่าง”

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์กลุ่มคนในตาราง และ / ลงในช่องที่คนเลือก พร้อมให้เหตุผล
ชื่อ.....สกุล.....

กลุ่มบุคคล	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เหตุผล
1. อาชีพคนเก็บขยะ เป็นอาชีพด้อยค่า ไม่มีคนนับถือ				
2. ผู้ต้องขังในเรือนจำ แม้พ้นโทษแล้ว ก็ยังไม่น่าไว้วางใจ				
3. คนที่มีอาชีพเป็นนักร้อง คารา คือคนดี				
4. เราไม่ควรเป็นเพื่อนกับผู้เสพยาเสพติด				
5. คนที่เรียนเก่งเท่านั้นจึงจะประสบความสำเร็จ				
6. เด็กที่เรียนอาชีวะ คือเด็กที่เรียนไม่เก่ง				
7. ฉันมีสิ่งที่ภาคภูมิใจในชีวิต				
8. ผู้ขายร้องไห้ คือ ผู้ขายที่อ่อนแอ				
9. ครอบครัวที่สมบูรณ์ต้องมีทั้งพ่อ และแม่				

แบบทดสอบกิจกรรมที่ 7 คุณค่าในตัวตนและเธอ

คำสั่ง ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมาย ✗ หน้าข้อความที่ผิด

-1. เงินเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในชีวิต
-2. คนเราต้องคบกันที่จิตใจ ไม่สนใจรูปร่างภายนอก
-3. จะเลือกคบเฉพาะคนเรียนเก่ง
-4. กอล์ฟ ไมค์ เป็นคาราคัง จึงเป็นคนดี
-5. อาชีพขับรถรับจ้างเป็นอาชีพที่ไม่น่าคบหา
-6. รู้สึกอิจฉาเวลาที่เพื่อนเด่นกว่า
-7. นักเรียนมีความภาคภูมิใจที่ได้เกิดมาเป็นลูก พ่อ แม่คนนี้
-8. นักเรียนพึงพอใจในรูปร่างหน้าตาของตนเอง
-9. นักเรียนมีคุณค่าในสายตาคนอื่น
-10. นักเรียนทุกคนมีคุณค่าในตนเอง

เฉลย

- | | | | |
|------|-------|------|------|
| 1. ✗ | 2. ✓ | 3. ✗ | 4. ✗ |
| 5. ✗ | 6. ✗ | 7. ✓ | 8. ✓ |
| 9. ✓ | 10. ✓ | | |

แผนกิจกรรมครั้งที่ 8

แผนกิจกรรมเรื่อง “สื่อสารถูกต้อง สู่สัมพันธภาพที่ดี”

ระดับประถมศึกษา

(เวลา 60 นาที)

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถใช้คำพูดและภาษาท่าทางเพื่อสื่อสารความรู้สึก นึกคิด ของคน และความสามารถในการรับรู้ความรู้สึกนึกคิดของอีกฝ่าย ไม่ว่าจะในการแสดงความ ต้องการ ความชื่นชม การปฏิเสธ การสร้างสัมพันธภาพ

สาระสำคัญ

การสื่อสารช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ความคิด ความรู้สึก ที่มีต่อกันในการพัฒนาสัมพันธภาพ ในขณะเดียวกัน บางครั้ง การสื่อสารอาจนำไปสู่การเข้าใจผิด หรือทำร้ายความรู้สึกของอีกฝ่ายได้ แม้จะไม่ตั้งใจ แต่การแสดงความรับผิดชอบเมื่อพบว่าสิ่งที่ตนพูด หรือทำเป็นการทำร้ายอีกฝ่าย จะ ช่วยให้ความสัมพันธ์ดำเนินต่อไปได้

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

- 1) เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการสื่อสาร และการสร้างสัมพันธภาพกับ ผู้อื่น ได้อย่างถูกต้อง
- 2) นักเรียนตระหนักถึงผลของการสื่อสาร และการสร้างสัมพันธภาพ ได้อย่างถูกต้อง
- 3) นักเรียนมีทักษะในการสื่อสาร และการสร้างสัมพันธภาพต่อผู้อื่น ได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากทำกิจกรรม เรื่อง “สื่อสารถูกต้อง สู่สัมพันธภาพที่ดี” นักเรียนสามารถบอกวิธีการ สื่อสาร และการสร้างสัมพันธภาพ ได้อย่างถูกต้อง ได้อย่างถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

1. ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Communication) เป็นความสามารถใน การใช้คำพูดและท่าทางเพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของตนเองได้อย่างเหมาะสมกับ วัฒนธรรม และสถานการณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความคิดเห็น การแสดงความต้องการการ แสดงความชื่นชม การขอร้อง การเจรจาต่อรอง การดักเตือน การช่วยเหลือ การปฏิเสธ ฯลฯ
2. ทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal Relationship) เป็น ความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกันและกัน และสามารถรักษาสัมพันธภาพไว้ได้ ยืนยาว

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม (5 นาที)

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายและสำรวจรายชื่อนักเรียน
2. ผู้นำกิจกรรมสุ่มนักเรียนออกมาทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน 3 คน โดยผู้นำกิจกรรมให้นักเรียน ทำท่าทางต่าง ๆ โดยห้ามพูด ซึ่งเป็นคำที่ผู้นำกิจกรรมได้กำหนดไว้ คือ คำว่า เดาเร็ด โทรศัพท์เคลื่อนที่ และ มาม่ารสหมูสับ โดยกำหนดเวลา คนละ 1 นาที ให้นักเรียนทั้งห้องช่วยกันตอบ
3. ผู้นำเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรม เขียนหัวข้อบนกระดาน “สื่อสารถูกต้อง สู่สัมพันธภาพที่ดี”

ขั้นกิจกรรม (50 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแจกกระดาษให้ทุกคน และให้เลือกวาดภาพสัตว์ “ประหลาด” จากชื่อที่ได้เตรียมไว้ (เช่น ก๊อซิลล่า มนุษย์หมาป่า มนุษย์หิมะ) คนละ 1 ภาพ โดยไม่ต้องบอกว่าตนเองเลือกวาดภาพอะไร (2 นาที) ให้ผู้นำกิจกรรมสุ่มเลือกภาพจากผู้เรียนบางคนมาแสดงตัวอย่าง และใช้คำถามว่าคิดว่าภาพนี้ เหมือนหรือต่างจากภาพสัตว์ประหลาดประเภทเดียวกันของคนอื่นอย่างไรบ้าง แล้วเพราะเหตุใด ผู้ที่วาดภาพจากชื่อเดียวกันจึงวาดออกมาแตกต่างกัน ผู้ดำเนินกิจกรรมและนักเรียนสรุปร่วมกัน
2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม 6 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ระดมพลังสมองว่าที่ผ่านมาแต่ละคนเคยถูกล้อเลียนเรื่องอะไรบ้างที่เราไม่ชอบ และเหตุผลที่ไม่ชอบคืออะไร ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอหน้าชั้น ให้นักเรียนวิเคราะห์ใบงานที่ 6.1 เรื่อง “สื่อสารถูกต้อง สู่สัมพันธภาพที่ดี” สุ่มนักเรียน 3 กลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน และให้นักเรียนกลุ่มอื่นเสนอเพิ่มเติม ผู้นำกิจกรรมและนักเรียนสรุปร่วมกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

ผู้นำเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม และผู้นำใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า “ในขณะที่เดินกลับบ้านกับเพื่อนสนิทมีกลุ่มเพื่อนที่เป็นคู่รักกัน ใช้คำหยาบคายตะโกนใส่ นักเรียนและเพื่อนของนักเรียนจะมีวิธีจัดการกับสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างไร”

สื่อ

1. ใบงานที่ 6.1 เรื่อง “สื่อสารถูกต้อง สู่สัมพันธภาพที่ดี”
2. กระดาษ
3. สีเมจิก สีเทียน ดินสอสี

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจและความร่วมมือของนักเรียนขณะร่วมกิจกรรม การนำเสนอผลงาน
2. การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน
3. แบบทดสอบ และแบบสังเกตพฤติกรรม

ใบงานที่ 8.1 เรื่อง “สื่อสารถูกต้อง สู่สัมพันธภาพที่ดี”

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ และอธิบายเหตุผล ตามหัวข้อที่กำหนด

รายชื่อสมาชิกกลุ่ม

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6.....

- 1. คิดว่าผู้ที่ล้อเลียนคนอื่น ต้องการอะไร และได้อะไรบ้างจากการล้อเลียน
.....
.....
.....
- 2. เราจะรู้ได้อย่างไรว่าคำพูด หรือการกระทำของเราที่ล้อเลียนคนอื่น ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ถูกล้อเลียน
.....
.....
.....
- 3. หากเราพบว่าการล้อเลียนของเรา ทำให้เพื่อนรู้สึกเสียใจ เราจะทำอย่างไร
.....
.....
.....
- 4. หากเราพบเพื่อนของเราล้อเลียนคนอื่น เราจะทำอย่างไร
.....
.....
.....
- 5. ในการใช้ชีวิตประจำวัน พวกเรามีข้อเสนอต่อวิธีปฏิบัติตัวต่อคนรอบข้าง อย่างไรบ้างเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ และความเข้าใจที่ดีต่อกัน
.....
.....

แบบทดสอบกิจกรรมที่ 8 “สื่อสารถูกต้อง สัมพันธ์ภาพที่ดี”

คำสั่ง ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมาย ✗ หน้าข้อความที่ผิด

-1. การสื่อสารที่ดีควรจะพูดอย่างเดียว
-2. การโบกมือลา เป็นการสื่อสารชนิดหนึ่ง
-3. เราสามารถสื่อสารกันโดยไม่ต้องพูด
-4. เราจะพูดอะไรก็ได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงผู้อื่น
-5. การพูดที่ดีควรจะรักษาน้ำใจกับผู้ที่พูดด้วย
-6. ล้อเลียนเพื่อนสนิทเป็นเรื่องธรรมดาของเพื่อนในกลุ่ม
-7. คำพูดที่เราพูดกับเพื่อน เช่น มึง อู เราสามารถนำไปใช้กับ ครู หรือผู้ใหญ่ได้
-8. เวลาถูกล้อเลียน จะโกรธ และเกลียดเพื่อนคนนั้น
-9. เราพูดดีกับคนอื่น คนอื่นก็จะพูดดีกับเราด้วย
-10. เราปฏิบัติตัวดี คนอื่นก็จะปฏิบัติตัวดีกับเรา

เฉลย

- | | | | |
|------|-------|------|------|
| 1. ✗ | 2. ✓ | 3. ✓ | 4. ✗ |
| 5. ✓ | 6. ✗ | 7. ✗ | 8. ✗ |
| 9. ✓ | 10. ✓ | | |

แผนกิจกรรมครั้งที่ 9

แผนกิจกรรมเรื่อง “กำจัดจุดอ่อน”

ระดับประถมศึกษา

(เวลา 60 นาที)

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนการประเมินอารมณ์ รู้เท่าทันอารมณ์ว่ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคน ใช้วิธีการที่จะจัดการกับอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม และเป็นความสามารถที่จะรู้สาเหตุของความเครียด เรียนรู้ว่าการควบคุมระดับของความเครียด รู้วิธีผ่อนคลาย และหลีกเลี่ยงสาเหตุพร้อมทั้งเบี่ยงเบนพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์

สาระสำคัญ

อารมณ์โกรธ เป็นอารมณ์หนึ่งซึ่งเกิดขึ้นได้กับทุกคน การแสดงออกซึ่งอารมณ์โกรธอาจส่งผลกระทบต่อตัวเราเอง และความสัมพันธ์กับผู้อื่น การเท่าทันอารมณ์โกรธและรู้วิธีการจัดการและควบคุมอารมณ์ของตนเอง จะช่วยให้เราสามารถลดผลกระทบในด้านลบที่อาจเกิดขึ้นได้ อีกทั้งเป็นความสามารถที่จะรู้สาเหตุของความเครียด เรียนรู้ว่าการควบคุมระดับของความเครียด รู้วิธีผ่อนคลาย และหลีกเลี่ยงสาเหตุพร้อมทั้งเบี่ยงเบนพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

- 1) เพื่อให้ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องการจัดการกับอารมณ์ และความเครียดได้อย่างถูกต้อง
- 2) นักเรียนตระหนักถึงการจัดการกับอารมณ์ และความเครียดได้อย่างถูกต้อง
- 3) เพื่อให้ นักเรียนมีทักษะในการจัดการกับอารมณ์ และความเครียดได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากทำกิจกรรม เรื่อง “กำจัดจุดอ่อน” นักเรียนสามารถบอกวิธีการจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้อย่างถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

1. ทักษะการจัดการกับอารมณ์ (Coping With Emotion) เป็นความสามารถในการรับรู้ อารมณ์ของตนเองและผู้อื่น รู้ว่าอารมณ์มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมอย่างไร รู้วิธีการจัดการกับอารมณ์โกรธ และความ โศกเศร้า ที่ส่งผลกระทบต่อร่างกาย และจิตใจได้อย่างเหมาะสม
2. ทักษะการจัดการกับความเครียด (Coping With Stress) เป็นความสามารถในการรับรู้ถึงสาเหตุของความเครียด รู้วิธีผ่อนคลายความเครียด และแนวทางในการควบคุมระดับความเครียดเพื่อเกิดการเบี่ยงเบนพฤติกรรมไปในทางที่ถูกต้องเหมาะสม และไม่เกิดปัญหาต่อสุขภาพ

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม (5 นาที)

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายนักเรียน พร้อมสำรวจรายชื่อนักเรียน
2. ผู้นำกิจกรรมใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า “นอกจากการเล่นเกมส์แล้วนักเรียนมีวิธีคลายเครียดอะไรอีกบ้าง”
3. ผู้นำกิจกรรมเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เขียนหัวข้อบนกระดาน “กำจัดจุดอ่อน”

ขั้นกิจกรรม (50 นาที)

1. ผู้นำกิจกรรมแจกแผ่นกิจกรรมที่ 9.1 เรื่อง “ปรอทอารมณ์” และให้ทุกคนตอบคำถามในแผ่นกิจกรรม โดยให้นักถึงเรื่องที่ตัวเองรู้สึกโกรธครั้งล่าสุด หรือเรื่องที่ทำให้เราโกรธมาก และยังจำได้จนถึงบัดนี้ ให้เวลา ๕ นาที
2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มย่อย กลุ่มละ ๔-๕ คน ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนเรื่องที่ตัวเองโกรธกับเพื่อน ๆ โดยผลัดกันเล่า จากนั้นให้กลุ่มช่วยกันวิเคราะห์ว่าวิธีการที่แต่ละคนแสดงออกเมื่อโกรธเป็นวิธีการทางบวกหรือลบ เพราะเหตุใด จากนั้น ให้กลุ่มช่วยกันระดมพลังสมองวิธีการในการแสดงความโกรธ โดยแยกเป็นด้านบวกและด้านลบ เขียนลงบนกระดานสรุป แล้วนำเสนอ หน้าชั้นเรียน ผู้นำกิจกรรมและนักเรียนร่วมกันสรุป
3. แจกแผ่นกิจกรรมที่ 9.2 เรื่อง “เครียดไปทำไม” ให้นักเรียนแต่ละคนคิดถึงเรื่องที่เรเครียดที่สุดในชีวิต สาเหตุและวิธีการผ่อนคลายความเครียด
 - ให้นักเรียนกลุ่มเดิม แลกเปลี่ยนเรื่องที่ตัวเองเครียดกับเพื่อน ๆ โดยผลัดกันเล่า จากนั้น ให้นักเรียน เลือกรื่องของเพื่อนในกลุ่มที่ชอบมากที่สุด ออกมาแสดงบทบาทสมมติ โดยออกมา นำเสนอชั้นที่ละกลุ่ม

- นักเรียนกลุ่มที่ไม่ได้แสดงบทบาทสมมติ ให้ช่วยกันวิเคราะห์ว่าสาเหตุ และวิธีผ่อนคลายความเครียดของนักเรียนกลุ่มที่แสดงบทบาทสมตินั้นคืออะไร และคืออะไร

ผู้นำกิจกรรม และนักเรียนสรุปร่วมกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

ผู้นำกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม และผู้กิจกรรมให้นักเรียน ฝึกการหัวเราะบำบัดเครียด โดยการให้เปล่งเสียงหัวเราะเป็นเสียง “ฮิ ฮือ ฮิ เอ เอะ อุ อุ” ผู้นำกิจกรรมใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า “นักเรียนมีวิธีอื่นที่ทำคล้ายแบบนี้หรือไม่”

สื่อ

1. ใบงาน 9.1 เรื่อง “ปรอทอารมณ์”
2. ใบงานที่ 9.2 เรื่อง “เครียดไปทำไม”
3. สีมะจิกร สีเทียน ดินสอสี
4. กระดาษบรูฟ

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจและความร่วมมือของนักเรียนขณะร่วมกิจกรรม การนำเสนอผลงาน
2. การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน
3. แบบทดสอบ และแบบสังเกตพฤติกรรม

ใบงานที่ 9.1 เรื่อง “ปรอท”

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์เรื่อง “ที่ทำให้ตัวเองรู้สึกโกรธครั้งล่าสุด หรือเรื่องที่ทำให้เราโกรธมาก และยังจำได้จนถึงบัดนี้” ตามหัวข้อที่กำหนด

ชื่อ.....สกุล.....

1. เรื่องหรือเหตุการณ์ล่าสุด ที่ทำให้ฉันโกรธ หรือเรื่องที่จำได้ว่าเป็นเรื่องที่ทำให้ตัวเองรู้สึกโกรธมากๆ (เขียนสั้นๆ ว่าเกิดอะไรขึ้นที่ทำให้โกรธ)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. รู้สึกอย่างไร และคิด เรื่องอะไรบ้างขณะที่โกรธ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. แสดงความโกรธออกมาอย่างไรบ้างในขณะนั้น

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ใบงานที่ 9.1 เรื่อง “เครียดไปทำไม”

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ และอธิบาย ตามหัวข้อที่กำหนด

ชื่อ.....**สกุล**.....

ให้นักเรียนแต่ละคนคิดถึงเรื่องที่เรา
เครียดที่สุดในชีวิต

สาเหตุของความเครียด

วิธีการผ่อนคลายความเครียด

แบบทดสอบกิจกรรมที่ 9 กำจัดจุดอ่อน

คำสั่ง ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และใส่เครื่องหมาย ✗ หน้าข้อความที่ผิด

-1. อ้อโกรธหัวฟัดหัวเหวี่ยงเมื่อไม่พอใจ พ่อ แม่
-2. หมูแดงทำร้ายสุนัข เมื่อเวลาโกรธ
-3. หนูปลื้มเวลาโมโหมักจะออกไปวิ่งรอบ ๆ
-4. แมวปิดประตูดัง ๆ เมื่อมีคนขัดใจตนเอง
-5. วินจะกลับมานึกทุกครั้ง เวลาที่โกรธใคร ว่าทำไมเราถึงโกรธ
-6. ปลาเครียดเรื่องเรียนมาก ๆ ไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จนกลายเป็นเด็กติดเกม
-7. โรส เปิดเพลงฟัง สนุก ๆ ระบายอารมณ์เครียด
-8. เวียร์เครียดสุด ๆ จึงออกไปว่ายน้ำให้หายเครียด
-9. แพนเค็กตามหาสาเหตุที่แท้จริงว่าทำไมถึงเครียด
-10. วานรู้ว่าตนเองเครียดเพราะอะไร แล้วหาทางแก้ที่สาเหตุ

เฉลย

- | | | | |
|------|-------|------|------|
| 1. ✗ | 2. ✗ | 3. ✓ | 4. ✗ |
| 5. ✓ | 6. ✗ | 7. ✓ | 8. ✓ |
| 9. ✓ | 10. ✓ | | |

แผนกิจกรรมครั้งที่ 10

แผนกิจกรรมเรื่อง “ละครสอนใจ”

ระดับประถมศึกษา

(เวลา 60 นาที)

คำชี้แจง

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้นักเรียนเป็นความสามารถในการรับรู้ปัญหา สาเหตุของปัญหา หาทางเลือก วิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของแต่ละทางเลือก ประเมินทางเลือก ตัดสินใจเลือกทางแก้ปัญหาที่เหมาะสม และลงมือแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

สาระสำคัญ

การตัดสินใจเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานที่ติดตัวเรามาตั้งแต่เกิด เพียงแต่ในวัยเด็กเรายังตัดสินใจด้วยตนเองไม่ได้ แต่เมื่อเข้าสู่วัยรุ่น มีความเจริญเติบโตทั้งทางร่างกาย และจิตใจ เราต้องเริ่มเรียนรู้ที่จะตัดสินใจในสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ยิ่งถ้าเราเป็นผู้ใหญ่มากขึ้นเราก็ยังต้องตัดสินใจในเรื่องสำคัญ ๆ ในชีวิต และไม่สามารถใช้อารมณ์มาตัดสินใจเหมือนในวัยเด็กต่อไป โดยการตัดสินใจนั้นสามารถช่วยแก้ไขปัญหาลักษณะต่าง ๆ ได้ และการแก้ปัญหาที่เหมาะสม และมีระบบ จะทำให้ไม่เกิดความเครียดทั้งทางร่างกายและจิตใจ

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

- 1) เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการตัดสินใจ และการแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้อง
- 2) นักเรียนตระหนักถึงผลของการตัดสินใจ และการการแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้อง
- 3) นักเรียนมีทักษะในการตัดสินใจ และการการแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้อง

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากทำกิจกรรม เรื่อง “ละครสอนใจ” นักเรียนสามารถบอกวิธีในการตัดสินใจ และการการแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

1. ทักษะการตัดสินใจ (Decision Making) เป็นความสามารถในการตัดสินใจเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตได้อย่างมีระบบ เช่น ถ้าบุคคลสามารถตัดสินใจเกี่ยวกับการกระทำของตนเองที่เกี่ยวกับพฤติกรรมด้านสุขภาพ หรือความปลอดภัยในชีวิต โดยประเมินทางเลือก และผลที่ได้จากการตัดสินใจเลือกทางที่ถูกต้องเหมาะสม ก็จะมีผลต่อการมีสุขภาพที่ดีทั้งทางร่างกาย และจิตใจ

2. ทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) เป็นความสามารถในการจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตได้อย่างมีระบบ ไม่เกิดความเครียดทางกาย และทางใจ จนอาจลุกลามเป็นปัญหาใหญ่โต

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม (5 นาที)

1. ผู้นำกิจกรรมกล่าวทักทายและสำรวจรายชื่อนักเรียน
2. ผู้นำกิจกรรมใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า “นักเรียนเวลาเล่นเกมได้ตัดสินใจ เลือกประเภทเกมที่เล่นหรือหรือไม่ เพราะเหตุใด”
3. ผู้นำกิจกรรมเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียน เขียนหัวข้อบนกระดาน “ละครสอนใจ”

ขั้นกิจกรรม (50 นาที)

1. ให้นักเรียนแต่ละคนทำใบกิจกรรมที่ 10.1 เรื่อง “ตัดใจ” สุ่มนักเรียนนำเสนอหน้าชั้นเรียน ครู และนักเรียนสรุปร่วมกัน
2. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 4 – 5 คน เท่า ๆ กัน วิเคราะห์ และร่วมกันทำกิจกรรมใบงานที่ 10.2 เรื่อง “ละครสอนใจ” โดยแต่งบทละครต่อจากที่กำหนดมาให้ ออกมาแสดงละครหน้าชั้นเรียนทุกกลุ่มกลุ่มละ 5 นาที เมื่อแสดงละครครบทุกกลุ่ม เปิดโอกาสให้ผู้ดำเนินกิจกรรม และ เพื่อนซักถาม ผู้ดำเนินกิจกรรมและนักเรียนสรุปร่วมกัน
3. ให้นักเรียนกลุ่มเดิมเขียนคำขวัญณรงค์เรื่องเด็กติดเกม ให้นักเรียนออกมานำเสนอทุกกลุ่ม ผู้นำกิจกรรมและนักเรียนสรุปร่วมกัน

ขั้นสรุป (5 นาที)

ผู้นำเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม และผู้นำใช้คำถาม ถามนักเรียนว่า “จากการที่เราทำกิจกรรมรวมกันมาทั้งหมดนี้รู้สึกอย่างไรบ้าง และชอบกิจกรรมไหนมากที่สุด”

สื่อ

1. ใบงานที่ 10.1 เรื่อง “ตัดใจ”
2. ใบงานที่ 10.2 เรื่อง “ละครสอนใจ”
3. ซีเมจิก สีเทียน ดินสอสี
4. กระดาษเขียนคำขวัญ

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจและความร่วมมือของนักเรียนขณะร่วมกิจกรรม การนำเสนอผลงาน
2. การมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของนักเรียน
3. แบบทดสอบ และแบบสังเกตพฤติกรรม

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ และอธิบายเหตุผล ตามหัวข้อที่กำหนด

ชื่อ.....สกุล.....

.....

.....

.....

.....

.....

[illegible][illegible]

คำชี้แจง ให้นักเรียนวิเคราะห์ และแต่งบทละครต่อจากที่กำหนดมาให้
ชื่อสมาชิกในกลุ่ม

- 1..... 2.....
3..... 4.....
5..... 6.....

ให้นักเรียนวิเคราะห์ และแต่งบทละครต่อจากที่กำหนดมาให้

ในห้องเรียน วิชาคอมพิวเตอร์

หมู : กำลังอยู่ในอาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเมามััน สนุกสนาน

ไก่อ : หมูเกมในคอมพิวเตอร์สนุกมากเลยหรอ

หมู : ไข่! สนุกมากเลย ลองเล่นดูป่าว? ไม่เล่นไม่เท่านั้นเดี๋ยวนี๋ ยิ่งถ้าเล่นในร้านเกมนะสนุกกว่านี้
เป็นสิบเท่าอีก พรุ่งนี้เราจะพาไปเตรียมตัวแข่งไวรอลเลย แต่ถ้าไม่ไปเราเลิกคบกัน

[illegible]

แบบทดสอบกิจกรรมที่ 10 ละครสอนใจ

คำสั่ง ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูก และใส่เครื่องหมาย ✗ หน้าข้อความที่ผิด

-1. มดเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพราะคิดว่าสนุก จึงลืมไปเรียน
-2. แป้งบอกว่าเล่นเกมคอมพิวเตอร์สนุกมาก เพราะ ได้จับผู้ชายในเกมด้วย
-3. นักร้องเล่นเกมเฉพาะ วันหยุด หรือ เวลาว่าง
-4. วิวเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามเพื่อน เพราะกลัวจะพุดกับเพื่อนไม่รู้เรื่อง
-5. ถึงแม้ว่าโก๋จะโดนเพื่อนล้อว่าไม่เล่นเกม แต่โก๋ก็ไม่สนใจใคร ๆ
-6. กุ้งเลือกเล่นเกมที่ช่วยฝึกทักษะสมอง และคลายเครียดเท่านั้น
-7. กิ่งถูกเพื่อนที่คิดเกมชักชวนให้ไปเล่นเกม ถ้าไม่เล่นจะไม่ให้ลอกการบ้าน แต่กิ่งก็ไม่ไป
-8. เปิ้ลเป็นเด็กคิดเกมมาก จึงชวนกิ๊กซึ่งเป็นแฟนไปเล่นด้วย กิ๊กจึงจำเป็นต้องไป
-9. โอ้พยายาลดการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ลง โดยการไปนั่งสมาธิ
-10. แจนปฏิเสธทุกครั้งที่เพื่อนมาขอยืมเงินไปเล่นเกม

เฉลย

- | | | | |
|------|-------|------|------|
| 1. ✗ | 2. ✗ | 3. ✓ | 4. ✗ |
| 5. ✓ | 6. ✓ | 7. ✓ | 8. ✗ |
| 9. ✓ | 10. ✓ | | |

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความตระหนักรู้ในตนเอง

แผนกิจกรรมครั้งที่ 11

ระดับประถมศึกษา

แผนกิจกรรมเรื่อง “สิ่งที่ฉันรู้สิ่งที่ฉันหวัง”

(เวลา 60 นาที)

คำชี้แจง

ให้นักเรียนประเมินการเรียนรู้จากการเข้าร่วมกระบวนการกลุ่ม อันเกิดจากการสำรวจตัวเองในปัจจุบัน และอนาคต นำไปสู่การตระหนักรู้ในตนเอง

วัตถุประสงค์

เพื่อให้นักเรียนประเมินการเรียนรู้จากการเข้าร่วมกระบวนการกลุ่ม อันเกิดจากการสำรวจตัวเองในปัจจุบัน และอนาคต นำไปสู่การตระหนักรู้ในตนเอง

ขั้นตอนกิจกรรม

1. ผู้นำกิจกรรมแจกเอกสารการประเมินผลการเรียนรู้ ให้นักเรียนกรอกข้อมูลตามความเป็นจริง
2. ผู้นำกิจกรรมให้นักเรียนแต่ละคนออกมาจับชื่อเพื่อนในกลุ่ม และให้นักเรียนเขียนคำชื่นชมต่อบุคคลเจ้าของชื่อนั้น โดยประเมินจากช่วงเวลาที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน สุ่มนักเรียนบางคนออกมานำเสนอหน้าชั้น และให้นักเรียนส่งชื่อคืนเจ้าของ ผู้นำกิจกรรมและนักเรียนสรุปร่วมกัน
3. ผู้นำกิจกรรมให้นักเรียนทำใบงานที่ 11.1 เรื่อง “สิ่งที่ฉันรู้สิ่งที่ฉันหวัง” ผู้นำกิจกรรมและนักเรียนสรุปร่วมกัน

สื่อ

1. ใบประเมินผลการเรียนรู้ เรื่อง “ผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่”
2. ใบงานที่ 12.1 เรื่อง “สิ่งที่ฉันรู้สิ่งที่ฉันหวัง”
3. สีไม้/ปากกาเมจิก

แบบประเมินผล

“ผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน
ระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่”

คำชี้แจง กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็น ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อ
การเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้

เนื้อหา	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. กิจกรรมครั้งนี้แต่ละกิจกรรมเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน 2. การจัดกิจกรรมครั้งนี้ทำให้นักเรียนค้นพบความสามารถของตนเอง 3. นักเรียนได้มีโอกาสดแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่ม 4. นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของการทำกระบวนการกลุ่มครั้งนี้ 5. กิจกรรมในครั้งนี้ช่วยให้นักเรียนได้รู้จักและเข้าใจผู้อื่น 6. นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้จากการเข้ากลุ่มครั้งนี้ไปใช้ในการป้องกันตนเองจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ในอนาคตได้ 7. นักเรียนมีความมั่นใจว่าเพื่อน ๆ ที่เข้ารับการอบรมสามารถร่วมกันทำกิจกรรมเพื่อป้องกันตนเองจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้					



เนื้อหา	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ความเหมาะสมของปัจจัยที่ใช้ในการ อบรม 8. สถานที่อบรม 9. ผู้นำกิจกรรม 10. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละ กิจกรรม 11. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมทั้งหมด 12. อาหาร และอาหารว่าง 13. บรรยากาศในการฝึกอบรม 14. เทคนิค และกิจกรรมที่ใช้ในการ อบรม ความเหมาะสมของผู้นำกิจกรรม 15. ความเหมาะสมของผู้นำกิจกรรม 16. คำบรรยายของผู้นำกิจกรรมชัดเจน และเข้าใจง่าย 17. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม และ แสดงความคิดเห็นอย่างทั่วถึง 18. ผู้นำกิจกรรมสามารถตอบคำถามได้ อย่างชัดเจน 19. คำชี้แจงและคำแนะนำของผู้นำ กิจกรรมเป็นประโยชน์					

20. ในการฝึกอบรมครั้งนี้ กิจกรรมการฝึกอบรมที่นักเรียนชอบมากที่สุด คือ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

21. ในการฝึกอบรมครั้งนี้ กิจกรรมการฝึกอบรมที่ท่าน ไม่ชอบมากที่สุด คือ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

22. สิ่งที่สำคัญมากที่สุดที่ท่าน ได้เรียนรู้มาจากการเข้าร่วมกิจกรรมการฝึกอบรมครั้งนี้ คือ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

23. ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

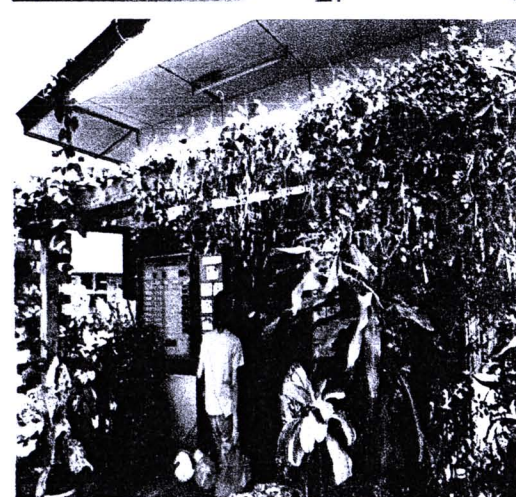
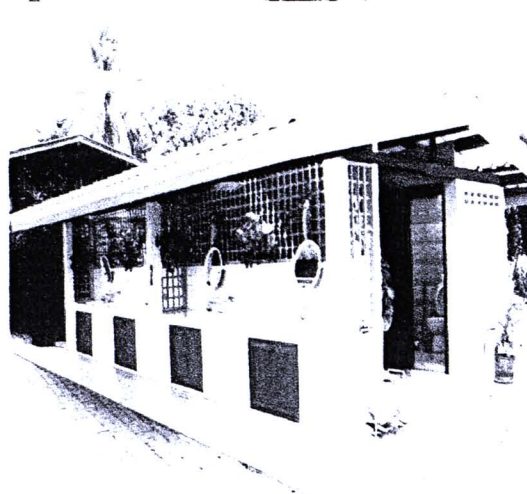
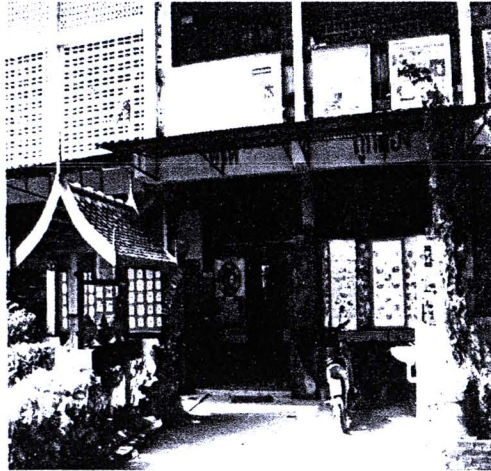
ภาคผนวก ก

ภาพการดำเนินการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม

ภาพการดำเนินการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม
ภาพบริบททั่วไปของโรงเรียนวัดสันกลางเหนือ

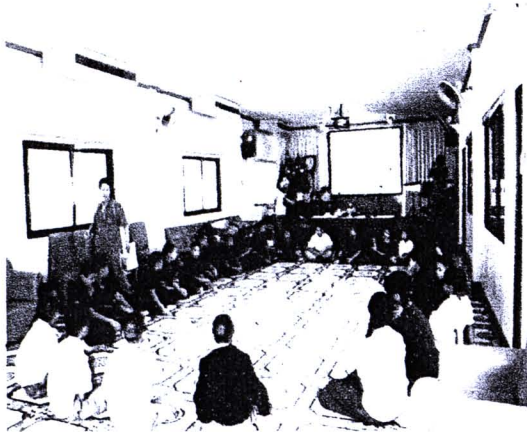
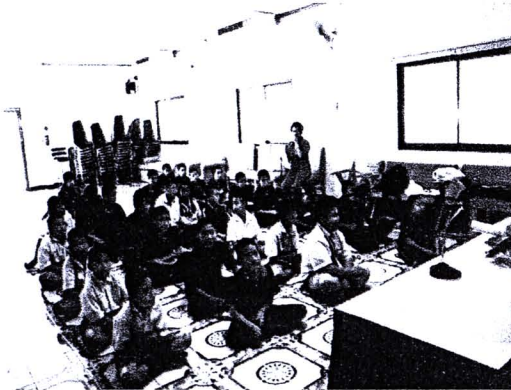


ภาพบริบททั่วไปของโรงเรียนวัดสันกลางเหนือ



ภาพการดำเนินการจัดกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม

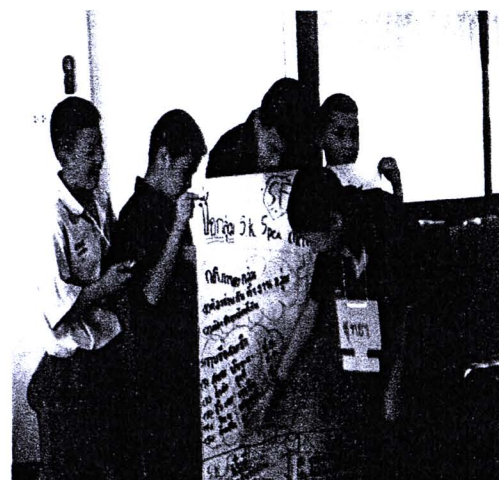
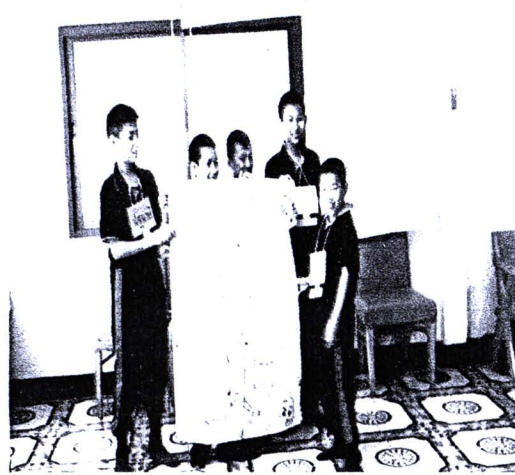
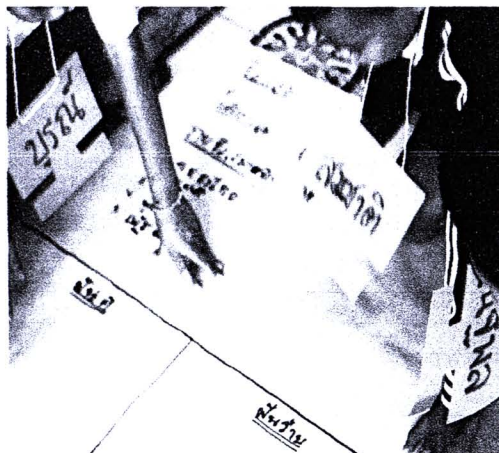
ขั้นตอนที่ 1 การปรับพื้นฐานเพื่อสร้างความคุ้นเคย และเพื่อการเรียนรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์
กิจกรรมครั้งที่ 1 กติกาของเรา



ขั้นตอนที่ 1 การปรับพื้นฐานเพื่อสร้างความคุ้นเคย และเพื่อการเรียนรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์
กิจกรรมครั้งที่ 2 มารู้จักกันเถอะ



ขั้นตอนที่ 1 การปรับพื้นฐานเพื่อสร้างความคุ้นเคย และเพื่อการเรียนรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์
กิจกรรมที่ 3 สัมผัสเกม



ขั้นตอนที่ 1 การปรับพื้นฐานเพื่อสร้างความคุ้นเคย และเพื่อการเรียนรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์

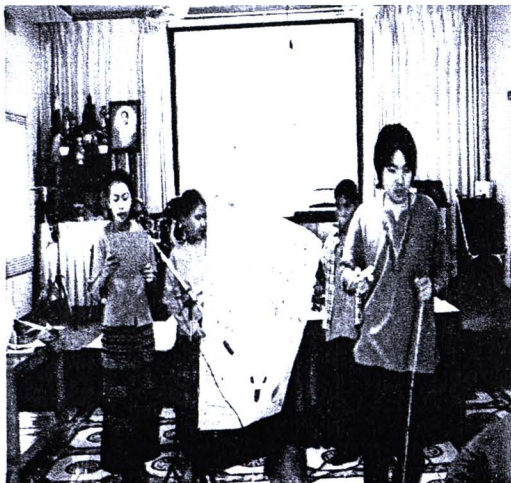
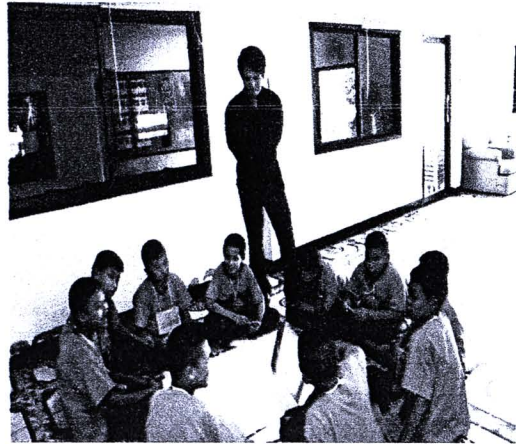
กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมเกมคอมพิวเตอร์คืออะไร



ขั้นตอนที่ 2 การฝึกฝนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
กิจกรรมที่ 5 ทำไมหน่อ

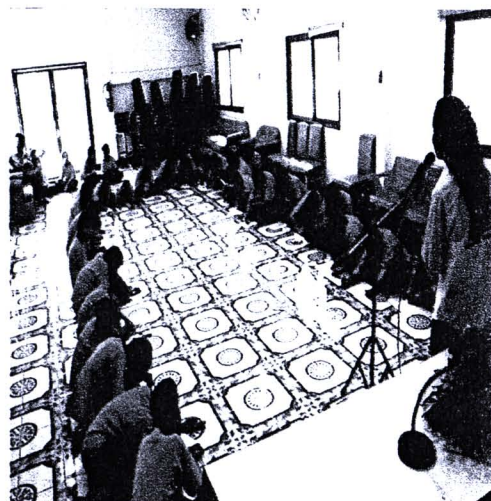
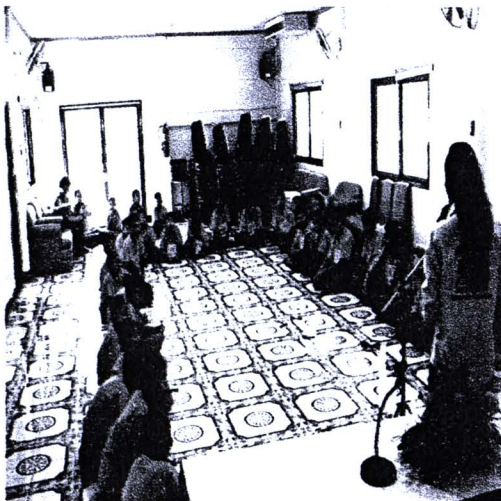
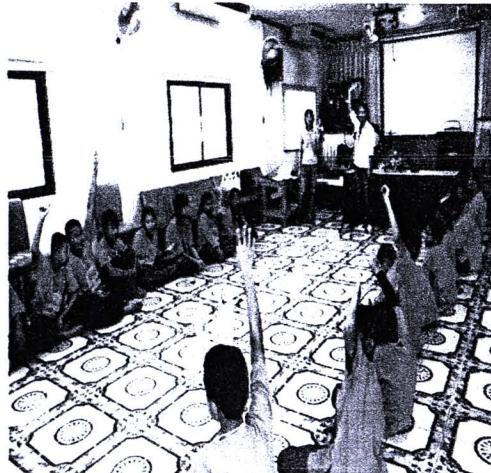
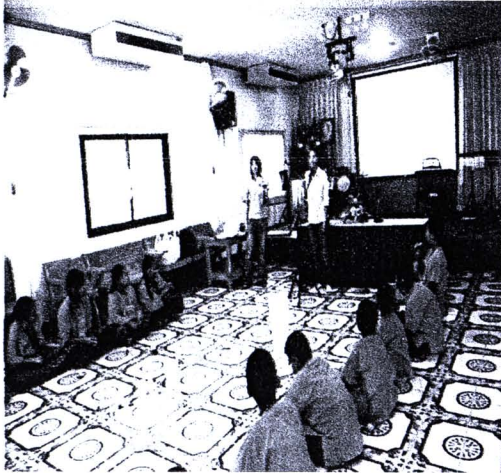


ขั้นตอนที่ 2 การฝึกฝนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์
กิจกรรมที่ 6 เกมร้ายทำร้ายชาติ



ขั้นตอนที่ 2 การฝึกฝนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์

กิจกรรมที่ 7 ตัวฉันสำคัญใจ



ขั้นตอนที่ 2 การฝึกฝนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
กิจกรรมที่ 8 สื่อสารถูกต้อง ผู้สัมพันธ์ภาพที่ดี

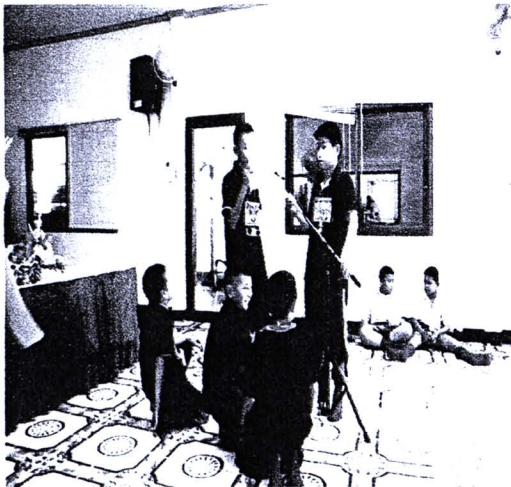
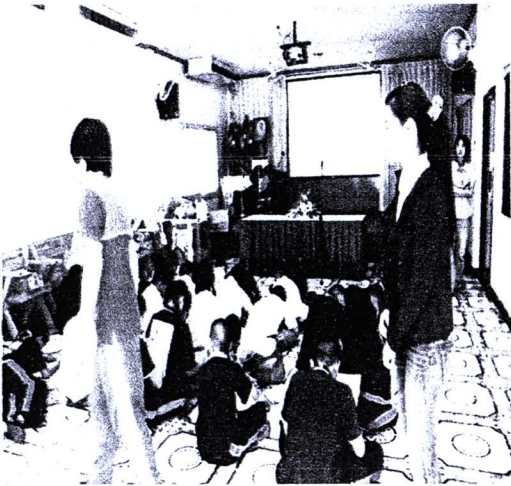


ขั้นตอนที่ 2 การฝึกฝนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเกมคอมพิวเตอร์

กิจกรรมที่ 9 กำจัดจุดอ่อน



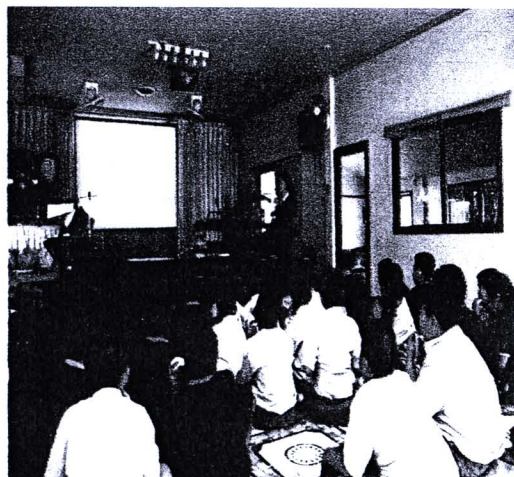
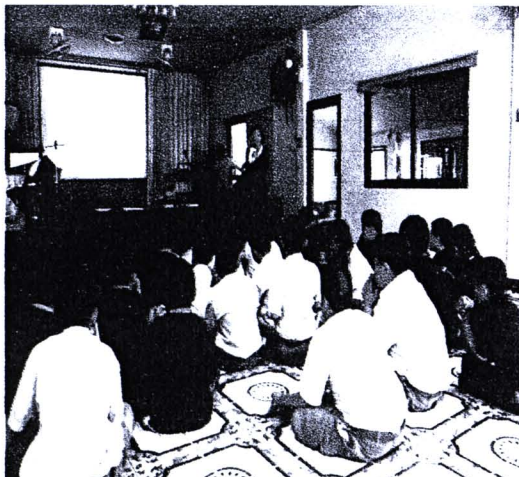
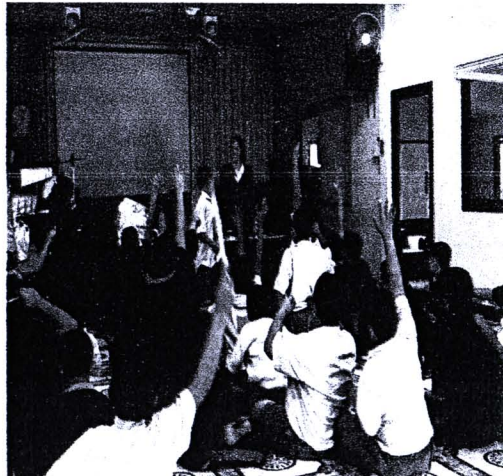
ขั้นตอนที่ 2 การฝึกฝนในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
กิจกรรมที่ 10 ละครสอนใจ



ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความตระหนักรู้ในตนเอง
กิจกรรมที่ 11 กิจกรรมสิ่งที่ฉันรู้ และสิ่งที่ฉันหวัง



ขั้นตอนที่ 3 การสร้างความตระหนักรู้ในตนเอง
สรุปและประเมินผลกิจกรรมทั้งหมด



ภาพมอบของที่ระลึกแก่ทางโรงเรียน และนักเรียน



ประวัติผู้เขียน



ชื่อ – สกุล

นางสาวเกษกมล เกียรติพจนานันท์

วัน เดือน ปี เกิด

19 ตุลาคม 2527

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2545

สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
จากโรงเรียนเรยีนาเชลีวิทยาลัย

พ.ศ. 2549

ศึกษาศาสตรบัณฑิต (สุขศึกษา) คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

