

## หัวข้อเรื่อง:

## ปัญหาเด็กติดเกมส์

ชื่อเจ้าของผลงาน :

- 1.นางสาวสิริวิมล คุณสิงห์
- 2.นางสาวรัตนภรณ์ พรหมานนท์
- 3.นางสาวปยุตารัม วัฒนสุทธิ์
- 4.นายคณิศร อินทรบุตร

ครูที่ปรึกษา :

1. นายธวัชลักษณ์ แก้วคุณ
2. นายธนวุฒิ บุตรพรหม

สถานการณ์ศึกษา:

โรงเรียนสตรีสิริเกศ ตำบลเมืองใต้อำเภอเมืองศรีสะเกษจังหวัดศรีสะเกษ



## บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสาเหตุของปัญหาเด็กติดเกมส์ และเพื่อศึกษาวิธีการแก้ปัญหาของเด็กติดเกมส์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/1 และ 5/3 ปีการศึกษา 2563 เป็นนักเรียนทั้งสิ้น 86 คน ได้มาโดยสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจ เรื่องความพึงพอใจที่มีต่อเกมส์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือค่าเฉลี่ยและค่าร้อยละ

ผลจากการศึกษาพบว่า ผลการศึกษาปัญหาเด็กติดเกมส์ โรงเรียนสตรีสิริเกศ อยู่ในระดับคุณภาพน้อยที่สุด

## ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเราอยู่ในโลกดิจิทัลที่มีวิวัฒนาการเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ เกมออนไลน์เป็นสื่อหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อเรามากในกลุ่มวัยเรียนและเยาวชนทั่วไป เพราะมันทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน ซึ่งเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดได้ระดับหนึ่ง แต่เมื่อเราได้เล่นนานๆจะเกิดความขี้เกียจ เด็กเยาวชนบางกลุ่มใช้เวลาหมกมุ่นกับสื่อออนไลน์มากทำให้เด็กเกิดการเสพติดเกมส์หากเล่นทุกวันเป็นระยะเวลาอันนานมันจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพเราในหลายๆด้าน เช่น ทำให้สายตาสั้น พร่ามัว รวมไปถึงผลกระทบต่อพฤติกรรมเด็กและคนรอบข้าง เนื่องจากเกมส์บางประเภทมีการใช้อาวุธปืนทำให้เกิดการลอกเลียนแบบ เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เด็กมีอาการรุนแรงมากกว่าเด็กทั่วไป บางรายถึงขั้นทำร้ายคนในครอบครัว นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้เด็กรู้สึกเบื่อ โดดเดี่ยว ซึ่งนอกจากเกมส์แล้วยังมีกิจกรรมอื่นที่น่าสนใจและผ่อนคลายได้

ดังนั้น ผู้ศึกษาค้นคว้าต้องการที่จะศึกษาปัญหาที่ทำให้เด็กเอาแต่หมกมุ่นกับสื่อออนไลน์และพฤติกรรมที่เด็กติดเกมส์ได้แสดงออกมาอย่างไม่เหมาะสม ที่ส่งผลกระทบต่อคนในครอบครัวคนรอบข้าง รวมไปถึงผลการเรียนด้วย เพื่อหาแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมส์ที่จะให้เยาวชนกลุ่มนี้ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมมากขึ้น

## วัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา

- 1.เพื่อศึกษาสาเหตุของปัญหาเด็กติดเกมส์
- 2.เพื่อศึกษาวิธีการปัญหาของเด็กติดเกมส์
- 3.เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ชั้น ม.5/1 และ ม.5/3 ที่มีต่อปัญหาเด็กติดเกมส์

## วิธีการดำเนินการศึกษา

- 1.กำหนดเรื่องที่จะศึกษา โดยสมาชิกทั้ง 4 คน ประชุมร่วมกัน และร่วมกิจกรรมและวางแผนว่าจะศึกษาเรื่องใด
- 2.สำรวจปัญหาที่พบในโรงเรียนสตรีสิริเกศ เลือกเรื่องที่จะศึกษาโดยเลือกเรื่องที่สมาชิกมีความสนใจมากที่สุด เพื่อเป็นแรงจูงใจในการค้นหาคำตอบ
- 3.ตั้งชื่อเรื่อง สมาชิกทั้ง 4 คน พบครูผู้สอนเพื่อปรึกษา วางแผนและรับฟังความคิดเห็น ปรับปรุงแก้ไข
- 4.เขียนความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์การศึกษา สมมุติฐานการศึกษา ขอบเขตการศึกษาและโครงสร้างรายงานเชิงวิชาการ โดยศึกษาข้อมูลและสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต และจดบันทึกในโครงสร้างรายงานเชิงวิชาการ สร้างเครื่องมือที่เป็นแบบสอบถาม จำนวน 10 ข้อ

5.นำเครื่องมือที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลการศึกษา ผลการศึกษาผลการศึกษาที่มีต่อการศึกษารื่องปัญหาเด็กติดเกมส์ โรงเรียนสตรีสิริเกศ อยู่ในระดับคุณภาพน้อยที่สุด สรุปและการอภิปรายผลการศึกษา จากการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อปัญหาเด็กติดเกมส์ โรงเรียนสตรีสิริเกศ พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 20.93

เอกสารอ้างอิง

**ผลการศึกษา :** ผลการศึกษาที่มีต่อการศึกษารื่องปัญหาเด็กติดเกมส์ โรงเรียนสตรีสิริเกศ อยู่ในระดับคุณภาพน้อยที่สุด

**สรุปและการอภิปรายผลการศึกษา:** จากการศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อปัญหาเด็กติดเกมส์ โรงเรียนสตรีสิริเกศ พบว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 20.93

## เอกสารอ้างอิง

จิราพร แสงรัตน์.(2555). การแก้ไขและป้องกันปัญหาเด็กติดเกมส์ [Online]. วันที่สืบค้น 3 ธันวาคม 2563 จาก <https://www.gotoknow.org/posts/510758>

อำไพ อุกัย. (2560). การแก้ไขปัญหาวุฒิกรรมติดเกมส์ [Online].วันที่สืบค้น 4 ธันวาคม 2563

จาก <http://www.atc.ac.th/ATCWeb/File/ATC/.pdf>

ประเภทของเกมส์. วันที่สืบค้น 3 ธันวาคม 2563 จาก : <http://www.mexgames2011.com>

