

ชื่อเรื่อง	ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว เพื่อแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกมของเด็กและเยาวชน ในเขตตำบลทุ่งผาย อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง
ผู้วิจัย	อัมเรศ เนตาสีทธิ
คณะ	ครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง
ปี	2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมแนะแนวสำหรับแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกมของเด็กและเยาวชน ในเขตตำบลทุ่งผาย อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง เพื่อนำชุดกิจกรรมแนะแนวไปใช้ในการแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกมให้กับเด็กและเยาวชน และเพื่อประเมินผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยคือเด็กและเยาวชนในเขตตำบลทุ่งผาย อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง จำนวน 41 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย โดยให้เด็กและเยาวชนสมัครใจเข้าร่วมการวิจัย (Volunteer Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบวิเคราะห์เอกสาร (Content Analysis) แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกตพฤติกรรม การประชุมสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) แบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test-GAST: Child and Adolescent Version) และแบบทดสอบการติดเกมฉบับผู้ปกครอง (Game Addiction Screening Test-GAST) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัยทำให้ได้ชุดกิจกรรมแนะแนวสำหรับแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกมของเด็กและเยาวชน ชื่อชุดว่า “ปรับตัว เปลี่ยนใจ ไม่ติดเกม” ซึ่งประกอบไปด้วยกิจกรรมย่อยทั้งหมด 6 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรม “คนสองคน” กิจกรรม “My Idol” กิจกรรม “อุณหภูมิจิตกรรมเสี่ยง” กิจกรรม “สัญญาใจสู่อนาคตที่ดีกว่า” กิจกรรม “ครั้งนั้น ฉันจำได้” และกิจกรรม “เป้าหมายมีไว้พุ่งชน” หลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวที่พัฒนาขึ้น ไปจัดกิจกรรมแก้ปัญหาพฤติกรรมติดเกมของเด็กและเยาวชน พบว่าพฤติกรรมแสดงออกของเด็กและเยาวชนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและในภาพรวมเด็กและเยาวชนเพศชายมีพัฒนาการพฤติกรรมการเล่นเกมที่ดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 46.40 เด็กและเยาวชนเพศหญิงมีพัฒนาการพฤติกรรมการเล่นเกมที่ดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 45.01 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการติดเกมของเด็กและเยาวชนเพศชายและเพศหญิง ก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว พบว่า ค่าเฉลี่ยการติดเกมของเด็กและเยาวชนระหว่างก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรมแนะแนว มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยค่าเฉลี่ยการติดเกมของเด็กและเยาวชนหลังใช้ชุดกิจกรรมต่ำกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมสำหรับการทดสอบการติดเกมของเด็กและเยาวชนในระยะติดตาม ที่ประเมินโดยผู้ปกครองพบว่า เด็กและเยาวชนมีพัฒนาการพฤติกรรมการเล่นเกมที่ดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 46.55 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการติดเกมของเด็กและเยาวชน ก่อนและระยะติดตามหลังจากใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวพบว่า ที่ค่าเฉลี่ยการติดเกม

ของเด็กและเยาวชน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยค่าเฉลี่ยการติตเกม
ของเด็กและเยาวชนหลังใช้ชุดกิจกรรมต่ำกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรม

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมแนะแนว, ติตเกม, เด็กและเยาวชน

Title	The Effects of Guidance Activities for Problems-Solving Game of Young Children and Youths Installation behavior in Tong Fai District Muang Lampang province.
Researcher	Ammaret Netasit
Faculty	Education, Lampang Rajaphat University
Year	2018

Abstract

The purposes of this research was to develop the guidance activities for Problems-Solving Game of Young Children and Youths Installation behavior in Tong Fai District Muang Lampang province and the use this activities for solving the game installation of young children and youths moreover, for the assessments the effect of using the guidance activities. The samples consisted of 41 young children and youths in Tong Fai District Muang Lampang province by volunteer sampling. The research instruments were a Content analysis, Interview test, Behavior observation, Focus group discussion, Game addiction screening Test-GAST: Child and Adolescent Version, and Game Addiction Screening Test-GAST for parents. The data were analyzed using by mean and standard deviation t-test.

The result of the study makes the guidance activities named “Adaption Change No games”, that consist of 6 activities such as “Two people” activity, “My Idol” activity, “Risk behavior temperature” activity, “Promise for better future” activity, “I remember” activity and “Run for the goal” activity. After using these activities found that the result of the behavior of young children and youths reveal high in general and all aspects of the study. The boys reveal high in all behavior observation that makes 46.40 of percentages. The girls also reveal high in all behavior observation that makes 45.01 of percentages. The finding, according to using the guidance activities before and after, is difference statistically significant at .01. The mean of game installation of young children and youths after using the guidance activities is lower than before using the activities. In order to testing of game installation in young children and youths in follow-ups assessed by parents found that the data analysis in reveal high in all behavior observation that makes 46.55 of percentages. The comparing the difference before using the guidance activities and the follow-ups is difference statistically significant at .01. The mean of game installation of young children and youths after using the guidance activities is lower than before using the activities.

Keywords: Guidance activities, Game installation, Young children and Youths