

โปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัว
ในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์)
สาขาวิชาเอกการพยาบาลสาธารณสุข
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล
พ.ศ. 2551

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

โปรแกรมส่งเสริมพัฒนากิจของครอบครัว
ในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

.....
ชนิดา สีนวล

ผู้วิจัย

.....
รองศาสตราจารย์สุนีย์ ละกำป็น

กศ.ค. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร)

ประธานกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

.....
ผู้ช่วยศาสตราจารย์อาภาพร เผ่าวัฒนา

Ph.D. (Nursing)

กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

.....
รองศาสตราจารย์สุลิตี ทองวิเชียร

ส.ค. (การพยาบาลสาธารณสุขศาสตร์)

กรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

.....
ศาสตราจารย์ บรรจง มไหสวริยะ

พ.บ.

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย

.....
ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัชรพร เกิดมงคล

Ph.D. (Nursing)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์)

สาขาวิชาเอกการพยาบาลสาธารณสุข

คณะสาธารณสุขศาสตร์

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

โปรแกรมส่งเสริมพัฒนากิจของครอบครัว
ในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

ได้รับการพิจารณาอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์)

สาขาวิชาเอกการพยาบาลสาธารณสุข

วันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2552

.....
ชนิดา สีนวล

ผู้วิจัย

.....
นางสาวรัตโนทัย พลับรู้การ

พ.บ.,ว.ว. (จิตเวชศาสตร์เด็กและวัยรุ่น)

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
รองศาสตราจารย์สุณีย์ ละกะปิ่น

กศ.ด. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
รองศาสตราจารย์สุลี ทองวิเชียร

ส.ด.(การพยาบาลสาธารณสุขศาสตร์)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภาพร เผ่าวัฒนา

Ph.D. (Nursing)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
ศาสตราจารย์ บรรจง มไหสวริยะ พ.บ.

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยมหิดล

.....
รองศาสตราจารย์พิทยา จารุพูนผล

พ.บ., อ.ว. (ระบาดวิทยา)

คณบดี

คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากบุคคลหลายท่าน ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์สุณีย์ ละกำป็น พร้อมทั้งรองศาสตราจารย์สุลิตี ทองวิเชียรและผู้ช่วยศาสตราจารย์อภาพร เผ่าวัฒนา อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิทยานิพนธ์ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ รวมทั้งสนับสนุน เมตตาและให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์เป็นอย่างมาก

กราบขอบพระคุณ พญ. รัตโนทัย พลับรูการ แพทย์ผู้เชี่ยวชาญจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ แก้ไขและให้คำแนะนำข้อบกพร่องต่างๆ ของวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์

กราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์พูนสุข ช่วยทอง ภาควิชาการพยาบาลอนามัยครอบครัว คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล และอาจารย์พิสมัย พงศาธิรัตน์ หัวหน้ากลุ่มงานการพยาบาล สถาบันสุขภาพจิตเด็ก และวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต ที่ให้ความอนุเคราะห์ตรวจสอบความตรงของเครื่องมือวิจัยและให้คำแนะนำในการปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลให้มีความถูกต้องเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

กราบขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงพยาบาลสวนผึ้ง และเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทุกคนที่สนับสนุนให้การศึกษาสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีตลอดหลักสูตร

กราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนนาวิวิทยา ผู้อำนวยการโรงเรียนครุณาราชบุรี อาจารย์วันิดาและอาจารย์สุนทร ที่ให้ความอนุเคราะห์ผู้วิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูลและช่วยเหลือในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบคุณบิดา มารดาและเด็กนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลและดำเนินการวิจัยให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ พี่ชายและพี่สาว ที่สนับสนุนเงินทุนการศึกษาและเป็นกำลังใจเสมอมา ตลอดจนเพื่อนๆ นักศึกษาปริญญาโท เอกการพยาบาล สาธารณสุข ภาควิเศษ รุ่นที่ 10 และเพื่อนๆ ผู้ช่วยวิจัยทุกคนที่ให้การสนับสนุนช่วยเหลือและเป็นที่กำลังใจให้กับผู้วิจัยทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

ชนิดา สีนวล

โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน
(FAMILY DEVELOPMENTAL TASK PROGRAM FOR THE PREVENTION OF
COMPUTER GAME ADDICTION IN SCHOOL-AGE CHILDREN)

ชนิดา สีนวล 4836034 PHPH/M

วท.ม. (สาธารณสุขศาสตร) สาขาวิชาเอกการพยาบาลสาธารณสุข

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: สุณีย์ ละคำปิ่น, กศ.ด., อาภาพร เผ่าวัฒนา, Ph.D.,
สุลิตี ทองวิเชียร, ศ.ด.

บทคัดย่อ

แนวโน้มของปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนมีมากขึ้น แนวทางหนึ่งของการป้องกันคือ การสร้างความเข้มแข็งของครอบครัว การวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) แบบสองกลุ่มวัดก่อน และหลังการทดลอง นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีพัฒนาทักษะของครอบครัวและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นกรอบแนวคิด กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ปกครองและนักเรียนอย่างละ 80 คน สุ่มโรงเรียนเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม แต่ละกลุ่มมีผู้ปกครองและนักเรียนอย่างละ 40 คน กลุ่มทดลองได้รับโปรแกรม ๔ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 4 กิจกรรม จำนวน 2 ครั้ง โดยมีเนื้อหาสาระเรื่อง ปัญหา โอกาสเสี่ยง ความรุนแรง ผลกระทบของการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และพัฒนาทักษะของครอบครัว ด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว การส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักการจัดสรรการเงิน และได้รับจดหมายข่าวเพื่อกระตุ้นเตือนการปฏิบัติอีก 2 ครั้งหลังจบโปรแกรม เก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลอง หลังการทดลอง ด้วยวิธีให้ผู้ปกครองตอบแบบสอบถาม วัดความรู้ เจตคติ การปฏิบัติพัฒนาทักษะเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ และให้นักเรียนตอบแบบวัดการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ t-test

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติพัฒนาทักษะของครอบครัว เพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ และการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองมากกว่าก่อนการทดลองและมากกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < 0.05$)

ผลการวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนสามารถทำให้ผู้ปกครองมีความรู้ เจตคติ การปฏิบัติและการดูแลเอาใจใส่นักเรียนดีขึ้น ดังนั้นพยาบาลสาธารณสุขที่ดูแลงานอนามัยโรงเรียนสามารถนำโปรแกรมนี้ไปใช้ในการจัดกิจกรรมให้กับครอบครัวเด็กวัยเรียนเพื่อส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

คำสำคัญ: พัฒนากิจกรรมของครอบครัว / การป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ / เด็กวัยเรียน

175 หน้า

FAMILY DEVELOPMENTAL TASK PROGRAM FOR THE PREVENTION OF COMPUTER GAME ADDICTION IN SCHOOL-AGE CHILDREN

CHANIDA SEENUAN 4836034 PHPH/M

M.Sc. (PUBLIC HEALTH) MAJOR IN PUBLIC HEALTH NURSING

THESIS ADVISORY COMMITTEE: SUNEE LAGAMPAN, Ed.D., ARPAPORN POWWATTANA, Ph.D., SULEE TONGVICHEAN, Dr. PH.

ABSTRACT

Computer game addiction has a tendency to increase in school-age children (6-12 years). The promotion of family strength is an effective way for prevention. This quasi-experimental research of a pre-post test design included two groups, and aimed to study the effect of the Family Developmental Task Program for the prevention of computer game addiction in school-age children. Duvall's family developmental task theory and Participatory Learning were applied in order to formulate a conceptual framework. Eighty pairs of parents and children in grade 6 were clustered randomly into experimental and comparison groups, 40 pairs in each. The experimental group received the program 2 times, which included 4 activities for participatory learning. The contents related to problems, risks, severity, consequence of game addiction in school-age children, and strategies to promote the family developmental task for school-age children in accordance with the responsibility as a family member, roles and functions of children, promotion of emotional maturity, and money management. A booster session was performed by sending newsletters to parents twice after the end of the program. Self-administered questionnaires about knowledge, attitudes, and practice of family developmental tasks for prevention of computer game addiction were used for data collection before and after intervention. Data analysis was performed by t-test.

The results revealed that, the parents in the experimental group had a significantly higher mean score regarding knowledge, attitudes, and practice of family developmental tasks than before the program, and significantly higher than those in the comparison group. The children in the experimental group received significantly higher parental supervision than before the program, and significantly higher than those in the comparison group (p-value < 0.05).

The family developmental task program for the prevention of computer game addiction in school-age children can improve parents knowledge, attitudes, and practices, as well as parental supervision. Accordingly, this program could be applied to strengthen the parents' capacity and promote family relations for preventing school-age children from being addicted to computer games.

KEY WORDS: FAMILY DEVELOPMENTAL TASK / COMPUTER GAME ADDICTION / SCHOOL-AGE CHILDREN

175 pp.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ค
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญแผนภูมิ	ณ
บทที่ 1	บทนำ
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1
	คำถามการวิจัย 7
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย 7
	สมมติฐานการวิจัย 7
	ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย 8
	ขอบเขตการวิจัย 8
	คำจำกัดความในการวิจัย 8
บทที่ 2	การทบทวนวรรณกรรม
	พัฒนาการเด็กวัยเรียน 13
	เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อพฤติกรรม 14
	พัฒนากิจของครอบครัว 24
	การเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 30
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 36
บทที่ 3	วิธีการดำเนินการวิจัย
	รูปแบบการวิจัย 42
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 44
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 47
	การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล 53
	การวิเคราะห์ข้อมูล 61

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	62
บทที่ 5 อภิปรายผล	76
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	86
บทสรุปแบบสมบูรณภาษาไทย	91
บทสรุปแบบสมบูรณภาษาอังกฤษ	107
บรรณานุกรม	123
ภาคผนวก	131
ประวัติผู้วิจัย	175

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ลักษณะทั่วไปของนักเรียน	64
2	ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	67
3	การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการ ป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่ม เปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง	71
4	การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการ ติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่ม เปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง	72
5	การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อการ ป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่ม เปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง	74
6	การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองระหว่าง กลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง	75

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่		หน้า
1	วงจรและทิศทางขององค์ประกอบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์	32
2	กรอบแนวคิดในการวิจัย	41
3	แสดงการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	44-45



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์กลายเป็นสื่อเทคโนโลยีที่นิยมใช้เพื่อการเรียนรู้อย่างหนึ่งของทุกกลุ่มคน โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน จากการสำรวจจำนวนและลักษณะของผู้ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ. 2548 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2548: 2) พบว่าจำนวนผู้ใช้คอมพิวเตอร์ที่มีอายุตั้งแต่ 6 -14 ปี ขึ้นไป มีถึงร้อยละ 32.6 และกลุ่มอายุตั้งแต่ 15 - 24 ปี มีจำนวนร้อยละ 35.8 ในปี 2549 การสำรวจผู้ใช้คอมพิวเตอร์และใช้อินเทอร์เน็ตของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (ชินุทัย กาญจนะจิตร และคณะ, 2550: 35) พบว่าเด็กกลุ่มอายุ 6 - 14 ปี มีการใช้คอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 57.0 ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) ร่วมกับศูนย์วิจัยเอแบคโพลล์ (ศูนย์ข้อมูลสุขภาพจิตสถาบันสุขภาพจิตเด็ก และวัยรุ่นราชนครินทร์, 2549: ออนไลน์) ในเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กไทยในกลุ่มอายุตั้งแต่ 15 - 24 ปี จำนวนทั้งหมด 1,464 คน เมื่อเดือนกุมภาพันธ์ ปี 2549 พบว่าเด็กกลุ่มอายุ 13 - 15 ปี เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดร้อยละ 45.3 โดยสถานที่ที่เด็กเริ่มใช้มากที่สุดคือในสถานศึกษา ร้อยละ 91.1 รองลงมาคือที่บ้าน ร้อยละ 22.3 เป็นกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมร้อยละ 44.6 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2548: 4) ซึ่งสูงกว่าเมื่อเทียบกับกลุ่มอายุอื่น

เกมคอมพิวเตอร์เป็นของเล่นที่ได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย เพราะรูปแบบของเกมมีความท้าทายให้ผู้เล่นต้องการเอาชนะ กระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น และสร้างให้เกิดจินตนาการเพื่อฝัน ชวนให้ติดตาม (รุ่งรัตน์ ธรรมทอง, 2541: 35-36; จีรวรรณ มาทวี, 2548: ก) ซึ่งสอดคล้องกับระดับพัฒนาการของเด็กในช่วงอายุ 6 -12 ปี ที่เป็นวัยแห่งการเรียนรู้ ชอบกิจกรรมที่มีความตื่นเต้น เล่นเกมที่มีความซับซ้อน (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549: 266 - 267) ซึ่งจากการศึกษาพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนที่อายุ 10-19 ปี ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้าในกรุงเทพฯ 5 แห่งพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่ใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ต่ำกว่า 3 - 5 ชั่วโมงต่อวัน (สมภพ วชิรพงศ์, 2548: จ) และในการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกม

คอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก ของมารศรี สีมารวงศ์พันธุ์ (2546: 48) พบว่าเด็กตอนปลายมีการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉลี่ยสัปดาห์ละ 13.41 ชั่วโมง สอดคล้องกับผลการสำรวจของนายแพทย์ศิริชัย หงส์สงวนศรี ผู้วิจัยพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการติดเกมในวัยรุ่น (อ้างในสำนักข่าวอินวีสัม, 2549: ออนไลน์) ที่พบว่าเด็กอายุระหว่าง 14 - 16 ปี ใช้เวลามากกว่า 4 วันต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมน และการเล่นเกมแต่ละครั้งใช้เวลา 3 - 5 ชั่วโมง ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 16.6 เข้าเกณฑ์วินิจฉัยว่ามีปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์และพบในเพศชาย (ร้อยละ 31.5) มากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 12.7) สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ได้ศึกษาพบว่าเด็กติดเกมขั้นรุนแรงร้อยละ 5 ของประชากรเด็ก และติดเกมในลักษณะคลั่งไคล้ประมาณร้อยละ 10 (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2550: ออนไลน์) นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กร้อยละ 6.4 ยอมรับว่าติดเกม และ เมื่อแยกตามระดับชั้นพบว่าเด็กประถมศึกษาติดเกม (ร้อยละ 6.1) มากกว่าระดับมัธยม (ร้อยละ 5.4) (ศูนย์ข้อมูลสุขภาพจิตเด็กวัยรุ่นและครอบครัว, 2548: 1)

จากการแพร่ระบาดของอินเทอร์เน็ตและเกมคอมพิวเตอร์ที่นับวันจะขยายเข้าสู่ชุมชนและสังคมในระดับต่าง ๆ มากขึ้นรวมทั้งการเข้าถึงบริการเหล่านั้นก็สามารถกระทำได้ง่ายโดยเฉพาะกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ซึ่งบางร้านเปิดตลอด 24 ชั่วโมงและคิดค่าบริการแค่ชั่วโมงละ 10 บาทเท่านั้น ทำให้เด็กใช้เวลาหมกมุ่นกับการเล่นเกมจนไม่มีเวลาสำหรับกิจกรรมอื่น ๆ

ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานที่ขาดการควบคุม ส่งผลให้เด็กใช้เวลากับการเล่นเกมจนขาดความกระตือรือร้น ขาดความรับผิดชอบต่อตนเองที่จะทำกิจวัตรประจำวันและหน้าที่ที่สำคัญในครอบครัว ผลการเรียนรู้ตก (Chan & Rabinowitz, 2006: 4) มีบางการศึกษาพบว่าการเล่นเกมนั้นมีความสัมพันธ์ทางด้านลบกับบุคลิกภาพทางอารมณ์ การแสดงตัวและความอ่อนโยน (มารศรี สีมารวงศ์พันธุ์, 2546: ก) และสัมพันธ์กับการมีอาการของโรคซึมเศร้า (Khan, 2007: 3) ผลกระทบทางตรงได้แก่ อดหลับอดนอน ระบบการรับประทานอาหารและระบบการขับถ่ายทำงานไม่ปกติ ผลเสียต่อครอบครัวคือการละทิ้งพ่อแม่พี่น้องไม่ค่อยสนใจให้เวลากับครอบครัว ผลกระทบทางอ้อมได้แก่ มีสภาพอารมณ์ฉุนเฉียว ใจร้อนมากขึ้น สร้างนิสัยให้เป็นคนโกหก (อมรวิชัย นาคทรพร อ้างในจิรพรรณ มาทวิ, 2546: 11-12) นอกจากนี้ยังมีผลทำให้พัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาและการเข้าสังคมได้รับการพัฒนาไม่เต็มที่ (จิรพรรณ มาทวิ, 2548 : ก ; สมภพ วชิรพงศ์, 2548: v ; Khan, 2007: 2 - 4) ซึ่งจากการศึกษาของสุทธิพร นิราพาธ (2547: จ) พบว่าการเล่นคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของผู้เล่น นอกจากนี้ชานและราบิโนวิท (Chan & Rabinowitz, 2006: 1) ระบุว่าการเล่นคอมพิวเตอร์เกิน 1 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวันมีความสัมพันธ์ต่อการเกิดกลุ่มอาการสมาธิสั้น

ประเด็นปัญหาสำคัญอีกประการหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคอมพิวเตอร์จนปรากฏเป็นข่าวบ่อยครั้งได้แก่การล่อลวงเด็กและเยาวชน ดังเช่น ข่าวจากหนังสือพิมพ์เดลินิวส์เมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม 2549 พบเด็กชายอายุ 6 ปีและ 12 ปี ได้ถูกเจ้าของร้านอินเทอร์เน็ตย่านบางบอนทำอนาจารล่วงละเมิดทางเพศเป็นเวลา 4-5 เดือน โดยการออกอุบายชักชวนล่อลวงเด็กผู้ชายที่ไม่มีเงินเล่นเกมหรืออยากเล่นเกมฟรี แต่ถ้าเป็นเด็กโตก็จะถูกบังคับให้ร่วมเพศ นอกจากรายนี้ยังมีเด็กอีกหลายรายถูกทำอนาจารเช่นเดียวกันแต่ไม่กล้าบอกใคร (หนังสือพิมพ์เดลินิวส์, 2549: ออนไลน์)

ปัญหาเด็กติดเกมจากคอมพิวเตอร์ในช่วงระยะ 2 - 3 ปีที่ผ่านมาได้รับความสนใจจากทางภาครัฐโดยเฉพาะกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งมีส่วนดูแลในเรื่องนี้ได้กำหนดนโยบายและข้อกำหนดในการที่จะพยายามบรรเทาปัญหาดังกล่าว โดยขอความร่วมมือจากร้านค้าเกมทั่วประเทศที่ขึ้นทะเบียนไว้ 5,076 ร้าน ในเรื่องกำหนดระยะเวลาการเล่นเกมนของผู้ใช้บริการแต่ละรายไม่เกิน 3 ชั่วโมงต่อวัน และกำหนดรหัสของผู้ใช้บริการแต่ละรายให้เป็นไปตามอายุจริง (กรมพัฒนาธุรกิจการค้า, 2549: ออนไลน์) แต่มาตรการดังกล่าวคงไม่เพียงพอต่อการป้องกันภัยจากการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

ครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน พ่อแม่เป็นผู้ที่มีความสำคัญในการปฏิบัติภารกิจตามระยะพัฒนาการของครอบครัว ซึ่งประกอบด้วยงานพัฒนาทักษะทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและทางจริยธรรม ซึ่งเด็กแต่ละคนควรจะทำให้ได้และสำเร็จไปได้ด้วยดี (Duvall, 1977: 274) ทั้งนี้เพื่อเป็นการสร้างวินัยและส่งเสริมให้เด็กเติบโตเป็นพลเมืองที่มีความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม เป็นคนที่มีคุณภาพของประเทศได้ ระบบครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดูมีอิทธิพลสูงต่อพัฒนาการและการเติบโตของเด็ก (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2549: 8) เด็กจะกระทำการต่าง ๆ ได้ด้วยการเลียนแบบ และการลองผิดลองถูกตามพฤติกรรมที่พ่อแม่แสดงออกในครอบครัว (นันทพร กลิ่นจันทร์, 2540: 25) การสร้างบุคลิกภาพต่าง ๆ ของเด็กนั้น เกิดจากการอบรมสั่งสอนของครอบครัว การปลูกฝังพฤติกรรมที่ดีงามและพึงประสงค์ซึ่งทำได้โดยการเลี้ยงดูอย่างสนใจใกล้ชิด ให้ความรักความอบอุ่น (สุชีรา เล่นวารี, 2545: 17)

การทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ของปัญหาด้านพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กวัยเรียน พบว่า เมื่อครอบครัวมีลูกติดเกม จะส่งผลกระทบต่อครอบครัวที่ต้องปรับตัวเพื่อจัดการกับวิกฤติที่เกิดขึ้น ปัญหาติดเกมส่วนหนึ่งเกิดจากการอบรมเลี้ยงดู สัมพันธภาพในครอบครัว การขาดความเข้าใจพื้นฐานบางประการของพ่อแม่ เช่น ไม่ทราบว่าการมีสิ่งเร้าใจทำให้เด็กต้องการเอาชนะ หรือเนื้อหาดึงดูดใจเด็กให้แสดงบทบาทต่างๆ และการปล่อยให้เด็กมีโอกาสสัมผัสกับเกมโดยขาดการกำหนดกติกา (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและ

วัยรุ่นราชชนกรินทร์, 2549: 8) ผู้ปกครองคิดว่าพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ไม่ร้ายแรงเหมือนกับการติดยาเสพติดและการก่ออาชญากรรม (สมภพ วชิรพงศ์, 2548: v) สาเหตุหนึ่งของการที่เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์คือการที่ครอบครัวเลี้ยงเด็กโดยไม่เคยให้เด็กมีวินัยในตัวเอง ขาดกฎระเบียบวินัย กตึกาในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อนไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำความผิด ขาดกิจกรรมที่หลากหลายที่ทำร่วมกันระหว่างพ่อแม่ลูก ทำให้เด็กเกิดความเหงาและเบื่อหน่าย (กรมสุขภาพจิต, 2550: ออนไลน์) ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของสมภพ วชิรพงศ์ (2548: v) ที่พบว่าสาเหตุที่เด็กเล่นเกมเนื่องจากว่าง ไม่มีอะไรทำในครอบครัว นอกจากนี้พบว่าผู้ปกครองไม่มีส่วนเลือกเกมให้บุตรเล่น (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, 2538: 1)

จากการสำรวจปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมในเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พื้นที่เขตการศึกษาเขต 1 ราชบุรี จำนวน 30 ราย โดยใช้แบบสอบถามพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของสุคนธ์ โชติชัยสถิตย์ เมื่อวันที่ 14 มิถุนายน 2550 พบว่ามีนักเรียนเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ร้อยละ 13.3 และร้อยละ 23.3 มีความเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ร้อยละ 97 เด็กระบุว่าเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน โดยมีการเล่นเกมทุกวัน เฉลี่ยเล่นเกมครั้งละ 2 - 3 ชั่วโมง และผู้วิจัยได้สำรวจความคิดเห็นของพ่อแม่ หรือผู้ปกครองต่อเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนจำนวน 47 ราย เมื่อวันที่ 11 กันยายน 2550 พบว่า พ่อแม่ หรือผู้ปกครองมองเกมคอมพิวเตอร์เป็นของเล่นที่ให้ความสนุกสนานซึ่งทำให้บุตรหลานดูทันสมัยในยุคปัจจุบันทั่วไปร้อยละ 48.9 คิดว่าเกมคอมพิวเตอร์ไม่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวหรือรุนแรง ร้อยละ 44.7 และคิดว่าบุตรหลานของตนเองอยู่ในวัยที่มีโอกาสเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ร้อยละ 59.6 สอดคล้องกับการศึกษาของกุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ (2538: 2) ที่พบว่าบิดามารดาในเขตกรุงเทพมหานครยอมรับว่าวิดีโอเกมเป็นของเล่นชิ้นสำคัญของเด็กในยุคปัจจุบันจึงสนับสนุนให้เล่นเกม และเห็นว่าการเล่นเกมไม่มีผลต่อพฤติกรรมของบุตร จากข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าพ่อแม่ หรือผู้ปกครองยังมีทัศนคติต่อคอมพิวเตอร์ในด้านบวก แต่ยังไม่ตระหนักถึงภัยอีกด้านของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กวัยเรียน และภัยจากคอมพิวเตอร์ไม่ได้มีเฉพาะในเขตเมืองใหญ่ ๆ เท่านั้น ปัญหานี้ได้กระจายสู่ภูมิภาคตามเทคโนโลยีที่กระจายออกไป ในจังหวัดราชบุรีได้นำคอมพิวเตอร์มาใช้พัฒนาความรู้ในโรงเรียนตั้งแต่ระดับอนุบาลทั้งนี้เพื่อช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้เด็กสนใจการใช้คอมพิวเตอร์มากขึ้น นอกจากนี้ส่วนใหญ่ของเด็กวัยเรียนร้อยละ 70.0 มีคอมพิวเตอร์ไว้ที่บ้านทำให้การเข้าถึงคอมพิวเตอร์เป็นเรื่องง่ายสำหรับเด็ก ซึ่งการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ดี แต่ถ้าครอบครัวขาดการสอดส่องดูแลให้เด็กใช้อย่างเหมาะสม ก็จะเป็นช่องทางให้เด็กใช้คอมพิวเตอร์เพื่อกิจกรรมอื่นๆ เช่น การเล่นเกม หรือการแชทที่ใช้เวลานานเกินไป ส่งผลให้เด็ก

วัยเรียนเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ตามมาได้ง่าย การแก้ไขเมื่อเด็กเกิดปัญหาแล้วจะเป็นเรื่องยุ่งยากที่เกินการแก้ไข แนวทางหนึ่งในการป้องกันปัญหาเด็กติดเกมที่พอ แม่ยุคไซเบอร์นี้ควรปฏิบัติก็คือการสร้างวินัยและความรับผิดชอบให้ลูกตั้งแต่วัยเด็ก ลดโอกาสการเข้าถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ และใช้มาตรการทางการเงินกับลูก (กรมสุขภาพจิต, 2550: ออนไลน์, สุปรียา ตันสกุล, 2545: 71) การสอนให้ผู้เรียนรู้จักการบริหารเวลาในการเล่นและควบคุมตนเอง และส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ (จิรวรรณ มาทวิ, 2548: ก ; สุนทร โชติชัยสถิตย์, 2548: ง ; Soo, Chung & Young, 2006: 1) ซึ่งจากการศึกษาวิจัยที่ผ่านมาพบว่าเป็นกิจกรรมที่มุ่งเปลี่ยนพฤติกรรมที่ตัวเด็กโดยตรง แต่ผู้วิจัยเห็นว่าการที่เด็กวัยเรียนจะเจริญเติบโตเป็นบุคคลที่มีสุขภาพกายและจิตที่ดีนั้น การส่งเสริมให้ครอบครัวมีศักยภาพในการเสริมสร้างวินัยในตัวลูก และได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ถูกต้องเกี่ยวกับบุตรวัยเรียนเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งจะเป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างสัมพันธภาพในครอบครัวและลดการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้

จากเหตุผลดังกล่าว ถ้าผู้ปกครองได้รับรู้ว่าบุตรหลานของตนเองมีโอกาสเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ รับรู้ถึงความรุนแรงของการติดเกมคอมพิวเตอร์ที่จะส่งผลต่อสุขภาพทั้งทางกายใจและสังคมของเด็กวัยเรียน มีความรู้ เจตคติต่อการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัว และสามารถปฏิบัติตามพัฒนกิจครอบครัวในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว การส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม ด้านการส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ การสอนให้รู้จักการจัดสรรด้านการเงินเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยส่งเสริมให้เด็กมีวินัยในตนเอง มีการใช้คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ น่าจะเป็นการสร้างความเข้มแข็งให้ครอบครัวสามารถป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนได้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการสร้างความเข้มแข็งของครอบครัวให้มีศักยภาพในการป้องกันพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน โดยประยุกต์แนวทางการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของกรมสุขภาพจิต (2543) มาดำเนินการจัดกิจกรรมสำหรับผู้ปกครอง เพื่อให้สมาชิกกลุ่มได้ใช้ความคิดพิจารณาไตร่ตรองอย่างรอบคอบมีส่วนร่วมในการสะท้อนประสบการณ์ สะท้อนความคิด ช่วยกันสรุปความคิดรวบยอด และการประยุกต์แนวคิดตามพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อนำไปปฏิบัติใช้จริง และวิธีนี้น่าจะทำให้ผู้ปกครองซึ่งเป็นผู้ใหญ่ได้เรียนรู้ เกิดความเข้าใจและปฏิบัติได้เพราะมีการนำแนวคิดนี้ไปใช้ในการศึกษาต่าง ๆ แล้วได้ผล เช่น การศึกษาของนันทพร กลิ่นจันทร์ (2540) ศึกษาประสิทธิผลของการอบรมผู้ปกครองโดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกับการสร้างแรงจูงใจต่อการส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวัดเขมาบางทราย (พุทธยาคม) จังหวัดชลบุรี โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (Group process) ร่วมกับการสร้างแรงจูงใจ พบว่าสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านความรู้ ความคิดเห็น และการเอาใจใส่ดูแลของผู้ปกครองเกี่ยวกับการ

ส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพนักเรียนวัยประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งส่งผลไปสู่พฤติกรรมกาปฏิบัติตัวทางสุขภาพของนักเรียนได้ดีขึ้น และการศึกษาของบุปผาสวรรณ์ อุดมพิชน์ (2547) ที่ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเรื่องเพศศึกษาแก่บิดา มารดาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้เรื่องเพศ เจตคติต่อเรื่องเพศศึกษา และความสนใจในการสอนเพศศึกษาและการสอนเพศศึกษาสูงกว่าก่อนการทดลอง และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ ดังนั้นวิธีการที่จะทำให้พ่อแม่ หรือผู้ปกครองเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติพฤติกรรมของบุคคลได้มาก คือการให้พ่อแม่เป็นผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยตรง

สำหรับการศึกษาเกี่ยวกับการสร้างความเข้มแข็งของครอบครัวตามพัฒนกิจครอบครัวเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนพบว่ายังไม่มีการศึกษาในเรื่องนี้ ซึ่งการศึกษาที่ผ่านมาพบว่าเน้นการทำกิจกรรมสร้างความรู้และควบคุมตนเองของตัวผู้เล่นเกมเพียงคนเดียว (จิรวรรณ มาทวิ, 2548: ก ; สุคนธ์ โชติชัยสถิตย์, 2548: ง ; Soo , Chung & Young , 2006: 1) ดังนั้นผู้วิจัยซึ่งเป็นพยาบาลสาธารณสุขมีบทบาทในการดูแลประชาชนทุกวัย โดยเฉพาะวัยเรียนและวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่ครอบครัวมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาและอบรมดูแลเด็กให้มีพัฒนาการเหมาะสมตามวัยและมีวินัยในการควบคุมตนเอง เพื่อป้องกันปัญหาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กวัยเรียน การนำแนวคิดพัฒนกิจครอบครัวในเด็กวัยเรียนมาจัดทำโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน จะเป็นการส่งเสริมให้ผู้ปกครองมีความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ เจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ และการปฏิบัติตามพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบตนเองและครอบครัว การส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม ด้านการส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ การสอนให้รู้จักการจัดสรรด้านการเงิน โปรแกรมดังกล่าวนี้จะเพิ่มความเข้มแข็งของครอบครัวและสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กต่อปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ เพราะครอบครัวเป็นสถาบันแรกที่สำคัญในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมแก่เด็ก ทำหน้าที่ในกระบวนการกล่อมเกลางานสังคมเพื่อหล่อหลอมให้เด็กเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่ที่มีความเชื่อมั่นและความรับผิดชอบในตนเอง ยึดมั่นในจริยธรรมและค่านิยมของชาติ เป็นกำลังปัญญาในการพัฒนาประเทศให้สามารถก้าวไปกับโลกได้อย่างมั่นคง

คำถามในการวิจัย

โปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้ปกครอง ในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดราชบุรี ได้หรือไม่

วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อศึกษาถึงผลของโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ต่อความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนของผู้ปกครอง เขตอำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี

วัตถุประสงค์เฉพาะ

1. เพื่อเปรียบเทียบผลโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ของผู้ปกครองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนทดลองและหลังการทดลองในประเด็นต่อไปนี้

- 1.1 ความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน
- 1.2 เจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน
- 1.3 การปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

2. เพื่อเปรียบเทียบการได้รับการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังจากที่ผู้ปกครองได้เข้าร่วมโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

สมมติฐานของการวิจัย

1. ภายหลังจากการเข้าร่วมโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ผู้ปกครองในกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน สูงกว่าก่อนทดลองและสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ

2. เด็กนักเรียนที่ผู้ปกครองเข้าร่วมกิจกรรมโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน มีคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองตามพัฒนกิจของครอบครัวสูงกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ คือ โปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

ตัวแปรตาม คือ

1. ความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน
2. เจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน
3. การปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน
4. การดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี ตั้งแต่เดือนสิงหาคม - กันยายน พ.ศ. 2551

คำจำกัดความในการวิจัย

1. โปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง โปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน เพื่อส่งเสริมให้ผู้ปกครองของเด็กวัยเรียนมีความรู้ เจตคติและการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวตามแนวคิดของ Duvall (1967) ในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว การส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม ด้านการส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ การสอนให้รู้จักการจัดสรรด้านการเงิน เพื่อการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน โดยประยุกต์รูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมซึ่งประกอบด้วยการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การสะท้อนความคิดและการอภิปราย ความคิดรวบยอด และการประยุกต์แนวคิด โดยการจัดกิจกรรมจำนวน 4 กิจกรรม กิจกรรมละ 2 ชั่วโมง ร่วมกับการกระตุ้นเดือนการปฏิบัติของ

ผู้ปกครองด้วยจดหมายข่าวฝากในสมุดการบ้านนักเรียนหลังสิ้นสุดกิจกรรมกลุ่ม 2 ครั้ง ห่างกันครั้งละ 1 สัปดาห์

2. ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน หมายถึง เรื่องที่เกี่ยวข้องกับการระลึกถึงสิ่งเฉพาะหรือเรื่องทั่ว ๆ ไป ระลึกได้ถึงวิธีการกระบวนการ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเน้นความจำ (Bloom, 1971: 271)

ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง การรับรู้ข้อเท็จจริง และข้อมูลรายละเอียดจากประสบการณ์ที่ผู้ปกครองสะสมไว้ จนเกิดเป็นความรู้ ความเข้าใจของผู้ปกครองต่อเรื่องปัจจัยที่ทำให้เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย สภาพจิตใจ สภาพสังคม และการดำเนินชีวิต ต่อเด็กวัยเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม ด้านการส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ และการรู้จักจัดสรรด้านการเงินเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ วัดจากคะแนนการตอบแบบวัดความรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าพิสัยของคะแนนเท่ากับ 0 - 16 คะแนน

3. เจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน หมายถึง ความเชื่อ ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ เช่น บุคคล สิ่งของ การกระทำสถานการณ์ และอื่นๆ รวมทั้งท่าทีที่แสดงออกที่บ่งบอกถึงสภาพจิตใจที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (ประภาพัณญ์ สุวรรณ, 2526: 1)

ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง การรับรู้ของผู้ปกครองถึงประโยชน์ที่เด็กวัยเรียน และครอบครัวจะได้รับ จากการที่ผู้ปกครองปฏิบัติตามพัฒนาการครอบครัว ในการส่งเสริมเด็กวัยเรียนด้านความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม ด้านส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงิน เพื่อการป้องกันหรือหลีกเลี่ยงไม่ให้เด็กวัยเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ วัดได้จากคะแนนการตอบแบบวัดเจตคติที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าพิสัยของคะแนนเท่ากับ 20 - 80 คะแนน

4. การปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง พฤติกรรม การแสดงออกทุกอย่างของบุคคล (ประภาพัณญ์ สุวรรณ, 2523: 8)

ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง การปฏิบัติตนของผู้ปกครองตามพัฒนาการของครอบครัวเด็กวัยเรียน ตามแนวคิดของดิวาล (Duvall, 1967) ในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม ด้านการส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงิน เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กวัยเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์

ซึ่งวัดได้จากคะแนนการตอบแบบวัดการปฏิบัติพัฒนกิจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ครอบคลุมพัฒนกิจของครอบครัวทั้ง 4 ด้าน มีค่าพิสัยของคะแนนเท่ากับ 18 - 54 คะแนน

4.1 ด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว หมายถึง การส่งเสริมให้มีส่วนร่วม และตัดสินใจในครอบครัว ส่งเสริมความรับผิดชอบในงานบ้าน (Duvall, 1967: 260)

ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง กิจกรรมที่ผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนให้มีความรับผิดชอบในหน้าที่และกิจกรรมงานบ้านในครอบครัว สอนให้เด็กรู้จักการเล่นเกมอย่างรับผิดชอบ ไม่เสียการเรียน มีการกำหนดข้อตกลงของการจำกัดเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงการส่งเสริมให้เด็กวัยเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ในครอบครัวอย่างสม่ำเสมอ

4.2 ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม หมายถึง การเรียนรู้กฎเกณฑ์ของสังคม พัฒนาความสามารถในการเป็นผู้นำและผู้ตาม (Duvall, 1967: 261)

ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง กิจกรรมที่ผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อให้เด็กวัยเรียนรู้จักกฎระเบียบและกติกาของการใช้คอมพิวเตอร์ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม และการรู้จักปฏิสัมพันธ์กับบุคคลระดับต่างๆ

4.3 ด้านการส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ หมายถึง การส่งเสริมให้เด็กแสดงออกถึงความอดทน รอคอย และสามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้ (Duvall, 1967: 261)

ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง กิจกรรมที่ผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อส่งเสริมให้เด็กแสดงออกถึงความอดทน อดกลั้น รู้จักการควบคุมตนเองและมีวินัยในการเล่นเกมตามเวลาที่กำหนด ไม่แสดงออกด้วยอารมณ์ที่ฉุนเฉียว

4.4 การสอนให้รู้จักการจ้ดสรรด้านการเงิน หมายถึง การเรียนรู้ที่จะใช้เงิน และรู้จักการอดออม (Duvall, 1967: 260)

ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง กิจกรรมที่ผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อให้เด็กวัยเรียนมีความเข้าใจความหมายของการใช้เงิน การประหยัดอดออม การวางแผนการใช้เงินให้เกิดประโยชน์สูงสุด รวมทั้งการที่ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการเลือกซื้อหรือจัดหาอุปกรณ์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมตามพัฒนาการของเด็กวัยเรียน

5. การดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง หมายถึง การที่บิดา มารดาหรือผู้ปกครองให้การเอาใจใส่ ตั้งใจ ปกปักรักษา (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542: ออนไลน์)

ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง การที่เด็กวัยเรียนได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครองตามพัฒนกิจของครอบครัว เพื่อการสอดส่องดูแลการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กวัยเรียน ในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมใน

สังคม ด้านการส่งเสริมสุขภาพทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงิน ซึ่งวัดได้จากคะแนนการตอบแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าพิสัยของคะแนนเท่ากับ 18 - 54 คะแนน

6. การติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การเล่นเป็นประจำแบบไม่สามารถควบคุมตนเองได้ หักห้ามใจตนเองไม่ได้ ขวนขวายหาเล่นตลอดเวลา เล่นนานขึ้นๆ เมื่อไม่เล่นจะมีอาการหงุดหงิดง่าย ก้าวร้าว หงอยเหงา ซึมเศร้า พยายามเลิกหลายครั้งแต่ไม่สำเร็จ เล่นจนเกิดผลเสียชัดเจนทั้งการใช้เวลา การเรียน การใช้จ่าย (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2549: 26-27)

ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง การที่เด็กวัยเรียนใช้เวลาอยู่กับการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ มากกว่าวันละ 2 ชั่วโมง ไม่สนใจกิจกรรมอื่นหรือบุคคลรอบข้าง นอนดึก ตื่นสาย ไม่สนใจการเรียน ทำท่าไม่พอใจเมื่อพ่อแม่ให้หยุดพักเล่นหรือหยุดเล่น วัดได้จากแบบสอบถามพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของสุคนธ์ โชติชัยสถิต คะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 40 คะแนนขึ้นไปและ/หรือมีจำนวนเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง หมายถึง เด็กมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

7. เด็กวัยเรียน หมายถึง เด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ที่มีอายุอยู่ระหว่าง 10 - 12 ปี

8. ผู้ปกครอง หมายถึง ผู้ที่ทำหน้าที่ปกครองดูแล ผู้แทนโดยชอบธรรมของผู้เยาว์ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542: ออนไลน์)

ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง พ่อหรือแม่ ที่เด็กวัยเรียนระบุว่าเป็นผู้ให้การดูแล มีความใกล้ชิด สนับสนุน และไว้วางใจ

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาโปรแกรมส่งเสริมพัฒนากิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนเอกสารต่าง ๆ ที่ใกล้เคียงนำมาใช้เป็นแนวทางในกระบวนการสร้างการเรียนรู้สำหรับพ่อแม่เพื่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการป้องกันไม่ให้เด็กวัยเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ ดังมีสาระสำคัญดังนี้

1. พัฒนาการเด็กวัยเรียน
2. เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อพฤติกรรม
 - 2.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.2 องค์ประกอบของเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.3 ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.4 พฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.5 ปัจจัยที่ทำให้เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์
 - 2.6 แนวทางในการควบคุมแก้ไขพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์
3. พัฒนากิจกรรมครอบครัว
 - 3.1 ความหมายของพัฒนาการ
 - 3.2 พัฒนาการและพัฒนากิจของครอบครัว
 - 3.3 พัฒนากิจของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน
4. การเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวในการดูแลสุขภาพเด็กวัยเรียน
 - 5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์

1. พัฒนาการเด็กวัยเรียน

เด็กวัยเรียน เป็นวัยที่อยู่ในช่วงอายุประมาณ 6 – 12 ปี หรือ 13 ปี (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549: 261) พัฒนาการทางกายของเด็กวัยนี้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น เมื่อเด็กเริ่มมีอายุ 6 ปี การเปลี่ยนแปลงรูปร่างที่อ่อนเยาว์แบบทารกจะเริ่มหมดไป แขนขาจะเจริญเติบโตเร็วกว่าลำตัว การทำงานของกล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อมัดเล็กค่อนข้างสมบูรณ์ สามารถช่วยเหลือตนเองได้ มีความคล่องแคล่วในการใช้มือมากขึ้น ตาและมือทำงานประสานกันได้ดี ใช้ปลายนิ้วจับของเล็กๆ ได้ดี ลักษณะเฉพาะของเด็กวัยนี้เป็นวัยแห่งการอยากรู้อยากเห็น ซึ่งเพื่อนและครูมีอิทธิพลต่อความรู้สึกลึกซึ้งของเด็กสูง (สุลี ทองวิเชียร, 2549: 3-11)

สามารถเลียนแบบและเรียนบทบาททางเพศจากบุคคลรอบข้างได้มากขึ้น ทั้งครู เพื่อนในกลุ่ม บุคคลที่เด็กได้พบเห็น และจากการได้ฟัง ได้รู้จักการอ่าน การเขียน การดูภาพยนตร์ การดูโทรทัศน์ รวมถึงการเล่นคอมพิวเตอร์ ซึ่งกิจกรรมการเล่นของเด็กในวัยนี้มีลักษณะดังต่อไปนี้ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549: 265 - 267)

1. เด็กหญิงและเด็กชายนิยมเล่นแยกกัน เล่นรวมกันบ้างเป็นบางครั้ง เกมที่เล่นบางประเภทเป็นเกมที่นิยมเฉพาะเพศชาย บางประเภทเฉพาะเพศหญิง เด็กผู้ชายนิยมเล่นเกมที่ต้องใช้พลังกำลังมาก ๆ ที่มีความตื่นเต้นและต้องใช้การต่อสู้มาก ๆ
2. เกมที่เล่นมักถูกระเบียบซับซ้อนมากขึ้น ไม่สู้จะนิยมเล่นเกมง่ายๆ
3. ระบายนี้เด็กเล่นคนเดียวน้อยลง ลักษณะการเล่นและเกมที่เด็กเล่นชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเพศ ความถนัด ความสนใจ สติปัญญา บุคลิกภาพของเด็กได้

พัฒนาการทางสติปัญญาค่อนข้างเด่นชัด คือเด็กจะเริ่มมีแนวคิดของตัวเอง สามารถประเมินสถานการณ์และตัดสินใจเองได้ รู้จักวิจารณ์ รู้จักอภิปรายปัญหาร่วมกับผู้อื่น รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รู้จักให้เหตุผล และรู้จักรับผิดชอบ เห็นอกเห็นใจผู้ที่เกี่ยวข้อง เข้าใจโลกของความเป็นจริงมากขึ้น

พัฒนาการทางศีลธรรมจรรยา ความดี-ความชั่ว ของเด็กวัยนี้จะเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมมากที่สุดที่จะสอนให้เด็กเรียนรู้ว่าพฤติกรรมใดถูกผิด-ดีชั่ว ซึ่งมาตรฐานในการกำหนดว่าอะไรดี-ชั่ว ถูก-ผิด มีความแตกต่างกันทางสังคมวัฒนธรรม ซึ่งการสอนเด็กในวัยนี้ในเรื่องความดี-ความชั่วดังกล่าวสามารถสอนโดยให้เหตุผลได้ เพราะเด็กมีการพัฒนาความคิดเข้าใจเหตุผลมากขึ้น

เพียเจท์ (อ้างในศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549: 267 – 268) ได้แบ่งระยะพัฒนาการทางศีลธรรมจรรยาเป็น 3 ขั้นตอน โดยมีแนวคิดว่าการมีศีลธรรมจรรยา คือ การเคารพกฎเกณฑ์ ซึ่งพัฒนาไปตามลำดับดังนี้

ขั้นที่ 1 ก่อนที่จะรู้จักคิดตัดสินใจเรื่องศีลธรรมจรรยา (premoral judgment) อายุ 2 - 5 ปี เด็กในวัยนี้ยังไม่สามารถตัดสินใจได้ถูกต้องว่าจะอะไรถูกอะไรผิด เขาไม่สำนึกว่าการร่วมอยู่ในสังคมต้องมีกฎระเบียบ หรือสำนึกว่ามีกติกาสังคม

ขั้นที่ 2 เห็นข้อเท็จจริงเรื่องศีลธรรม ข้อตกลง และจะรู้จักนำกฎนี้มาเป็นแนวทางในการตัดสินใจการกระทำ ถูก-ผิด, ชั่ว-ดี เด็กจะเคารพกฎต่างๆ อย่างไม่ตั้งคำถาม ไม่สงสัย ยอมรับการทำโทษถ้าเขารู้ว่าเขาทำผิดกฎเกณฑ์ ระเบียบ เด็กถือกฎเกณฑ์ต่างๆ เป็นมาตรฐานทางศีลธรรมที่ต้องเคารพและทำตาม เขารู้สึกพอใจที่เด็กผู้กระทำผิดกฎระเบียบได้รับการลงโทษ

ขั้นที่ 3 เข้าใจเรื่องศีลธรรมจรรยาอย่างมีเหตุผล (autonomous morality) อายุ 10 ขวบขึ้นไป ความเป็นวัยนี้เป็นวัยที่เด็กสามารถใช้เหตุผลเข้าใจว่ากฎเกณฑ์ต่างๆ มีไว้เพื่อควบคุมการกระทำของคนที่อยู่ร่วมกันในสังคมให้สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข ถ้ากฎเกณฑ์ใดๆ ที่ไม่สามารถทำได้ดังกล่าว เด็กก็จะ “ไม่ยอม” เชื่อถือกฎเกณฑ์นั้น เด็กจะเข้าใจได้ว่าการลงโทษเป็นวิธีที่จะควบคุมคนที่ทำอะไรไม่อยู่ในร่องในรอย

สรุปได้ว่าเด็กในวัยนี้ เป็นระยะที่มีการทำงานประสานกันของกล้ามเนื้อใหญ่ๆ น้อยๆ ที่ดีขึ้น กลุ่มเพื่อนร่วมวัยเดียวกันเริ่มมีบทบาทต่อชีวิตของเด็ก มีการเลียนแบบบทบาททางเพศจากผู้ใหญ่ที่ใกล้ชิดกับเด็กและเด็กรัก มีความพร้อมที่จะเรียนรู้อารมณ์ของตนเอง ควบคุมอารมณ์และแสดงอารมณ์อย่างที่ตั้งใจยอมรับได้

2. เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อพฤติกรรม

2.1 ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์

ได้มีผู้ให้ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ไว้มากมายดังต่อไปนี้

วรพจน์ พวงสุวรรณ (2541: 5) ได้กล่าวถึงเกมคอมพิวเตอร์ไว้ว่าเป็นสื่อและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในยุคสังคมข่าวสาร ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างไม่จำกัด ผู้เล่นมีการเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้อย่างอิสระสามารถโต้ตอบข้อมูลได้ และนำไปสู่การเชื่อมต่อทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ อันเป็นการช่วยให้ผู้เล่นสามารถพัฒนาตนสู่วิถีชีวิตในสังคมข่าวสารได้

รุ่งรัตน์ ธรรมทอง (2541: 34) กล่าวว่าเกมคอมพิวเตอร์ เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่นักเขียนโปรแกรมคิดค้นขึ้น โดยจะใช้ควบคู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้ที่เล่นได้รับความสนุกสนาน และได้ทักษะต่างๆ ตามเนื้อหาของเกมที่สร้างขึ้น

มารศรี สีมารวงศ์พันธุ์ (2546: 11) ได้ให้ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ ว่าเป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถเล่นได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือผ่านระบบออนไลน์และการเล่นเกมส่วนบุคคลตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดพกพา จนถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ โดยผ่านระบบ

โปรแกรมสำเร็จรูปที่มีการเล่นโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นและเครื่องคอมพิวเตอร์ ผ่านการกดคีย์บอร์ด โยกคันโยก หรือการเลื่อนเมาส์ ซึ่งผู้เล่นต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขของเกมที่กำหนดไว้ โดยผู้เล่นต้องใช้ความพยายามในการควบคุมเป้าหมายของเกมที่ตั้งไว้

จิรวรรณ มาทวี (2548: 9) กล่าวว่า หมายความว่า เกมคอมพิวเตอร์หมายถึงเกมที่นักคิดโปรแกรมคิดค้นซึ่งอาจบรรจุอยู่ในแผ่นฟลอปปีดิสก์ แผ่นซีดีรอม หรือการบันทึกไว้ด้วยระบบอื่น ๆ โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการเล่น อาจจะเล่นคนเดียวหรือเล่นหลายคนก็ได้เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และได้ทักษะต่างๆ ตามเนื้อหาของเกมที่ตั้งสร้างขึ้น

สมภพ วชิรพงศ์ (2548: 13) กล่าวว่า หมายความว่า เกมคอมพิวเตอร์คือเกมที่ติดตั้งโดยโปรแกรมสำเร็จรูปผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยการเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้ความสนุกสนาน ความรู้ เกิดทักษะการใช้เทคโนโลยี

กล่าวโดยสรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ชนิดหนึ่งที่ได้พัฒนารูปแบบโปรแกรม แล้วนำมาเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นและได้ตอบข้อมูลได้ มีความเสมือนจริงเชื่อมต่อทักษะทางด้านการใช้เทคโนโลยีได้ อาจจะเล่นคนเดียวหรือหลายคนร่วมกันได้

2.2 องค์ประกอบของเกมคอมพิวเตอร์

ได้มีผู้สรุปถึงองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นนั้น เกิดจากการที่เกมมีคุณลักษณะหลายประการดังนี้

องค์ประกอบที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยมมีอยู่ 3 อย่างคือ (รุ่งรัตน์ ธรรมทอง, 2541: 35-36)

1. การท้าทาย (Challenge) เกิดจากการที่บุคคลคิดว่าเขาได้กระทำกิจกรรมต่างๆ อันเนื่องมาจากแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) ความยากของกิจกรรมนั้นๆ จะต้องเหมาะสมกับทักษะ ความสามารถของผู้ทดสอบหรือผู้กระทำ และผู้กระทำเองสามารถที่จะเพิ่มหรือลดระดับความยากง่ายของกิจกรรมตามความต้องการ

2. จินตนาการเพื่อฝัน (Fantasy) หมายถึง การสร้างสภาวะต่างๆ เพื่อที่จะกระตุ้นหรือปลุกให้บุคคลเกิดจินตภาพ (Mental Image) เกี่ยวกับสิ่งที่ตนไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อน จินตภาพนี้อาจเป็นลักษณะต่างๆ ของวัตถุ การเคลื่อนที่ของวัตถุ หรืออาจเป็นการสร้างสถานการณ์ทางสังคม (Social Situation) เช่น การที่ผู้เล่นถูกสมมติให้เป็นเจ้าเมือง

3. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) มีผลต่อการเรียนรู้ ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญที่จะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในเด็กนั้น เกิดจากความแปลกใหม่ (Novelty), ความซับซ้อน (Complexity), ความประหลาดใจ (Surprisingness) และความไม่สอดคล้อง (Incongruity)

บัณฑิต ศรีไพศาล กล่าวว่า เด็กมองว่าเกมให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เพราะเนรมิตโลกจินตนาการใบใหญ่ ตามใจปรารถนาและเริ่มเล่นเกมใหม่ได้เมื่อแพ้ ซึ่งในสังคมแห่งความจริงทำไม่ได้ สิ่งสำคัญกว่านั้นคือเกมเป็นเสมือนเครื่องมือในการแสวงหาความภาคภูมิใจในตนเอง เมื่อชนะเด็กจะรู้สึกประสบความสำเร็จ ได้รับรางวัลจากเกม ได้รับการยอมรับและได้รับการยกย่องจากกลุ่มเพื่อน (บำบัดเด็กติดเกม, 2549: ออนไลน์)

จากแนวคิดข้างต้นแสดงให้เห็นว่า องค์ประกอบที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยมเป็นเพราะเกมสามารถตอบสนองความต้องการของเด็กที่ต้องการท้าทายความสามารถของผู้เล่นที่ต้องการเอาชนะเกม ซึ่งให้ความสนุกสนาน ชวนติดตาม มีความแปลกใหม่ สอดคล้องกับช่วงพัฒนาการของเด็กวัยเรียนที่มีความสนใจใฝ่เรียนรู้ อยากรู้อยากเห็น เป็นวัยแห่งการสร้างความรู้ภาคภูมิใจจากสิ่งที่เขาสามารถทำได้สำเร็จตามความคาดหวัง และเพื่อฝัน

ปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์มีให้เลือกเล่นมากมาย หลายประเภท มีผู้ศึกษาค้นคว้าจัดแบ่งประเภทเกมคอมพิวเตอร์ที่นิยมเล่นในปัจจุบันและเป็นประเภทของเกมที่ร้านเกมมีบริการให้ลูกค้าได้ดังนี้

มารศรี สีมารวงศ์พันธ์ (2546: 6) ได้ทำการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 5 ประเภทดังนี้

1. เกมแอ็คชั่น (Action Games) หมายถึง การเล่นเกมที่มีเนื้อหาของเกมที่มุ่งเน้นไปที่เรื่องของการต่อสู้มากกว่าเกมประเภทอื่น ๆ ประเภทนี้กลั้อย่างเดียวตัวละครที่ใช้แทนผู้เล่นมักเป็นคน สัตว์ หุ่นยนต์หรืออื่น ๆ
2. เกมภาษา RPG (Role-play-Games) หมายถึง การเล่นเกมที่มีเนื้อหาผจญภัย ผู้เล่นสามารถสวมบทบาทตามตัวละครที่ผู้เล่นเลือก ซึ่งแต่ละตัวเอกจะมีคุณลักษณะหรือความสามารถแตกต่างกันตามความชอบของผู้เล่น ตัวละครเอกของเรื่องสามารถพัฒนาความสามารถเพื่อเอาชนะอุปสรรคต่างๆ หรือผ่านด่านทั้งหมดที่มีอยู่ในเกม จุดเด่นของเกมนี้เน้นเรื่องของการติดต่อสื่อสารกับตัวละครในเกมกับผู้เล่น
3. เกมจำลองสถานการณ์ (Simulation Games) หมายถึง การเล่นเกมที่จำลองสถานการณ์ซึ่งมีรูปแบบของเกมคล้ายความเป็นจริง ทั้งสภาพแวดล้อม ผู้เล่น

ต้องใช้ทั้งความคิด จินตนาการ และสติปัญญาในการวางแผนและการแก้ไขปัญหาในแต่ละขั้นตอน

4. เกมวางแผน (Strategy Games) หมายถึง การเล่นเกมวางแผนเป็นเกมที่ต้องใช้ความรอบคอบในการวางแผนในทุกขั้นตอน และผู้เล่นต้องใช้ทรัพยากรทุกอย่างในเกมอย่างละเอียดและเกิดประโยชน์สูงสุด เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะในการต่อสู้กับฝ่ายศัตรูในการเอาชนะ และเพื่อบรรลุจุดประสงค์ของเกม
5. เกมออนไลน์ (Massively multiplayer online role – playing game) หมายถึง เป็นเกมที่ผ่านระบบออนไลน์ ลักษณะของเกมออนไลน์จะมีรูปแบบคล้ายเกมภาษา จุดเด่นของเกมออนไลน์คือ เป็นเกมที่มีการรวมเนื้อหาของเกมหลายประเภทอยู่ในเกมเดียวกัน ทั้ง RPG, Strategy, Simulation และ Action ประกอบรวมกันเป็นเกมออนไลน์ mmorpg เนื้อหาการดำเนินเรื่องของเกมออนไลน์คล้ายกับชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนในกลุ่มหรือเพื่อนที่เล่นประเภทเดียวกันได้ เกมออนไลน์ mmorpg จะถูกควบคุมระบบการเล่นจากเครื่องทำหน้าที่ส่งสารข้อมูล และสถานะของเกมต่าง ๆ ไปยังผู้เล่นเกมออนไลน์

หากแบ่งเกมตามเนื้อหาสามารถแบ่งเกมคอมพิวเตอร์ออกได้เป็น 8 ประเภทดังนี้ (สุชาดา สันจฉายโมตรี, 2542 อ้างในประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547: 37-38)

1. เกม Action เป็นเกมที่มีตัวละครเคลื่อนที่ไปในเกม อาจเป็นคน สัตว์ หุ่นยนต์ หรืออื่นๆ นอกจากนี้อาจมีการสอดแทรกเนื้อเรื่องเพื่อเพิ่มความเข้มข้น
2. เกมที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นเกมที่มีการผจญภัย โดยตัวละครมีการพัฒนาความสามารถในด้านต่างๆ โดยที่ผู้เล่นต้องเรียนรู้จดจำคำต่างๆ ในการเล่น
3. เกม Shooting เป็นเกมที่มีลักษณะเป็นการขับยานหรือเครื่องบินและยิงศัตรูที่ปรากฏออกมา จุดเด่นของเกม คือ การยิงเป็นส่วนใหญ่ (ถ้าคนหรือสัตว์ต่างๆ ถูกรบจะเรียกว่าเกม Action) เกมยิงนี้แบ่งออกเป็น 2 แบบคือ แบบ 2 มิติและแบบ 3 มิติ โดยเกมยิง 2 มิติ จะมีทั้งเกมแบบยิงในแนวดิ่งหรือแนวนอน ส่วนเกมยิง 3 มิติ จะเป็นเกมที่ผู้เล่นนั่งหน้าเครื่องบังคับ หรือช่องที่ลึกลงไปสำหรับนั่งขับยาน
4. เกมผจญภัย เป็นเกม que ผู้เล่นจะต้องรู้สึกว่าตัวเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่ตัวละครไม่สามารถพัฒนาตัวเองได้ เนื้อเรื่องของเกมนั้นจะถูกกำหนดเอาไว้แล้ว

5. เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมจำลองสถานการณ์ต่างๆ มารวมอยู่ด้วยกันหลายรูปแบบผู้เล่นต้องใช้สติปัญญาในการวางแผนและแก้ไขปัญหาต่างๆ
6. เกมกีฬา เป็นเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ เช่น รถแข่ง เทนนิส สนุกเกอร์ กอล์ฟ ฟุตบอล
7. เกมปริศนา เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการแก้ไขปริศนาของเกม
8. เกมฝึกสมองเสริมความรู้ เป็นเกมที่ฝึกทักษะ เชี่ยวชาญ และแฝงความรู้ให้ผู้เล่นไปในตัว

กลุ่มต่อต้านความรุนแรงในภาพยนตร์ทางโทรทัศน์แห่งสหรัฐอเมริกา (National Cosition on Television Violence = NCTV อ้างในคู่มือโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์, 2549: 24-25) ได้แบ่งแยกเกมคอมพิวเตอร์ตามระดับความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์เฉพาะที่มีจำหน่าย ในประเทศไทยได้ดังนี้

1. G หมายถึง เกมที่ไม่มีเนื้อหารุนแรง ส่วนมากมักเป็นพวกเกมกีฬา สมควรให้เด็กเล่นได้ เช่น Pinball, Soccer, Golf เป็นต้น
2. RV หมายถึง เนื้อหาของเกมที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความก้าวร้าว แต่ยังไม่ถึงขั้นรุนแรง ไม่สมควรให้เด็กเล่น เช่น Super Mario Bros., Mach Rider เป็นต้น
3. R-13 หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรง อาจมีอันตราย ทำให้ผู้เล่นเกิดความก้าวร้าวได้ บางทีมีเนื้อหาต่อต้านสังคมหรือขัดต่อศีลธรรมอันดีงาม ซึ่งไม่สมควรให้เด็กเล่น เช่น Ice Climber, Burgertime, Popeye เป็นต้น
4. XV หมายถึง เกมที่มีเนื้อหารุนแรงมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นให้มีความก้าวร้าวสูงขึ้น ไม่สมควรให้เด็กเล่นอย่างเด็ดขาด เช่น Contra, Double dragon , Legend of Zelde, Rambo เป็นต้น

ภาพยนตร์แบ่งเกณฑ์ระดับให้เหมาะสมกับอายุผู้ชม ส่วนเกมคอมพิวเตอร์แบ่งเพื่อดูว่าเนื้อหาใดรุนแรงก็ไม่สมควรให้เด็กเล่น

จะเห็นได้ว่าบางประเภทของเกมคอมพิวเตอร์เหมาะสำหรับเด็ก เพราะเป็นเกมง่ายๆ วิธีการเล่นไม่ซับซ้อน สามารถฝึกปัญญาเสริมทักษะและความถนัดได้ เพราะเกมเหล่านั้นมีการสอดแทรกความรู้ต่างๆ เข้าไป เช่น เกมต่อภาพ เกมที่ใช้ความรู้ทางตรรกศาสตร์เข้าแก้ไขปัญหา แต่ในขณะที่เกมบางเกมเลียนแบบมาจากภาพยนตร์การต่อสู้ประเภทหมัดมวย หรือเกมสงครามที่มีการต่อสู้ ใช้ความรุนแรง ซึ่งกล่าวได้ว่าการเล่นเกมมีทั้งผลดีและผลเสีย

2.3 ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์

จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อเด็กนั้น พบว่า มีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ว่ามีทั้งทางด้านบวกและด้านลบ ดังนี้

ผลดีของเกมคอมพิวเตอร์

ยง ภูววรรณ (2543: 5) กล่าวว่า ข้อดีของเกมคอมพิวเตอร์ คือ เป็นการฝึกทักษะทางปัญญาให้มีการคิดเป็นระบบ เป็นขั้นตอน ฝึกเรื่องการตัดสินใจแก้ไขสถานการณ์ สร้างความร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดความคุ้นเคยกับความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี

วงหทัย ดันชีวะวงศ์ (2546: 79) ได้ให้ความเห็นว่า ข้อดีของเกมคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้เล่นมีจินตนาการ ผู้เล่นต้องจัดลำดับความคิดอย่างเป็นระบบ และรู้จักการวางแผน ทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมอย่างมากจึงสนุกเพลิดเพลิน

ผลเสียของเกมคอมพิวเตอร์

1. ทางด้านร่างกาย พบว่า

ทำให้เกิดอาการปวดหลัง ปวดศีรษะ ปวดคอ รวมทั้งทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับทางด้านสายตา เช่น ตาแดง ตาแห้ง และเคืองตา น้ำตาไหล สายตามองไม่ชัด นอกจากนั้นแล้วยังอาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมบางอย่าง เช่น การรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา รับประทานอาหารสำเร็จรูปที่ไม่มีประโยชน์ต่อร่างกาย และไม่ได้ออกกำลังกาย (สุธรรม นันทมงคลชัย, 2545: 223)

อดหลับอดนอน ระบบการรับประทานอาหาร และระบบการขับถ่ายทำงานไม่ปกติ (อมรวิรัช นาคทรพรพ อ่างใน จีรวรรณ มาทวิ, 2546: 11-12)

พูนทรัพย์ จิรเศรษฐเมธากุล (อ่างใน ประกายทิพย์ นิยมรัฐ, 2547: 38-40) ได้เสนอความคิดเห็นว่า ผลเสียของการเล่นเกมออนไลน์ต่อสุขภาพในบางรายพบว่ากระตุ้นให้เกิดการชักในผู้ป่วยโรคลมชักซึ่งมีหลายองค์ประกอบเชื่อว่าเกี่ยวข้องกับ reflex epilepsy และกลุ่มอาการชักต่างๆ ที่ไม่ทราบสาเหตุ ในส่วนของผู้ป่วยที่ไม่มีภาวะไวต่อการกระตุ้นต่อแสง เชื่อว่า Metabolic response ต่อการเล่นเกมนั้นมีส่วนเกี่ยวข้อง โดยเชื่อว่าการเล่นเกมมีผลเหมือนการออกกำลังกายเบาๆ มีการกระตุ้นอารมณ์ให้อยู่ในภาวะตื่นเต้นและทำให้เกิดการชัก

ผลกระทบต่อระบบหัวใจและหลอดเลือด พบว่าทำให้มีการเพิ่มขึ้นของอัตราการเต้นของหัวใจ และความดันโลหิตโดยเฉพาะในเกมที่ตื่นเต้น เป็นเพราะมีความเครียดจากเกมที่เล่น และต้องการเอาชนะ ทำให้มีการใช้พลังงานเพิ่มขึ้น เกิดการหลั่งสาร catecholamine เป็นการเพิ่มอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิต

ประณม จันทม (อ้างในมารศรี สีมารวงศ์พันธ์, 2546: 20) กล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อเด็กทางด้านสุขภาพ-ร่างกาย การที่เด็กเอาแต่จับจ้อง เพ่งดูแต่เกมที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ในระยะใกล้ๆ เป็นเวลานานๆ ทำให้สายตาเสีย โดยเฉพาะหากจัดแสงสว่างไม่เพียงพอเหมาะสม นอกจากนั้นการที่เด็กเพติดเพติดอยู่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจที่จะรับประทานอาหารให้ตรงตามเวลา จะทำให้เด็กปวดท้องและเป็นโรคกระเพาะอาหารได้ ยิ่งไปกว่านั้นการที่เด็กจับจ้องอยู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์ภายในห้องขาดออกกำลังกาย ร่างกายไม่แข็งแรงเจ็บป่วยได้ง่ายขึ้น

2. ทางด้านการเรียน

ทางด้านการเรียน ในการเล่นเกมหากเด็กไม่รู้จักแบ่งเวลาหรือจัดเวลาเล่นได้ไม่ถูกต้องหรือเอาแต่หมกมุ่นเล่นแต่เกม จะส่งผลให้การเรียนรู้ของเด็กเกิดปัญหาได้ เช่น การเรียนไม่ดี ผลการเรียนตกต่ำถดถอยลง ไม่ส่งการบ้านครู อันเป็นผลเสียอย่างมากสำหรับตัวเด็กเอง เพราะการที่เด็กเอาแต่เล่นเกมทำทนายและต้องการเอาชนะ ต้องการที่จะได้คะแนนมากที่สุด ทำให้เด็กไม่สนใจที่จะศึกษาเล่าเรียนของตนเอง ไม่ทำการบ้านส่งครู (ประณม จันทม อ้างในมารศรี สีมารวงศ์พันธ์, 2546: 20)

3. ทางด้านอารมณ์ และสังคม

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยส่วนมากแล้วมักจะเล่นเพียงลำพังคนเดียว หรืออย่างมากก็เพียงแค่สองคน เพื่อการแข่งขันกัน หากเด็กเอาแต่นั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว โดยไม่ยอมให้เพื่อนเข้ามาร่วมเล่นหรือสนุกกับเพื่อน ขาดการรู้จักแบ่งปัน การเอื้อเฟื้อผู้อื่น เข้าสังคมไม่เป็น ไม่รู้จักการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น (ประณม จันทม อ้างในมารศรี สีมารวงศ์พันธ์, 2546: 20)

สภาพอารมณ์หงุดหงิด ขุนเขี้ยว ใจร้อนมากขึ้น สร้างนิสัยให้เป็นคนโกหก เช่น บอกทางบ้านว่าไปซ้อมกีฬาแต่แท้จริงแล้วไปเล่นเกม เป็นคนขี้โกงโดยแสวงหาสูตรลัดในการเล่นเกม เพื่อให้เกิดการยอมรับในกลุ่ม และยอมรับการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา ผลเสียต่อครอบครัวคือการละทิ้งพ่อแม่พี่น้อง ไม่ค่อยสนใจใช้เวลากับครอบครัว (อมรวิรัช นาคทรพร อ้างในจิรวรรณ มาทวิ, 2546: 11-12)

อาจกล่าวได้ว่าผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานที่ขาดการควบคุมส่งผลให้เด็กใช้เวลากับการเล่นเกมจนขาดความกระตือรือร้น ขาดความรับผิดชอบต่อตนเองที่จะทำกิจกรรมประจำวันและหน้าที่ที่สำคัญในครอบครัว ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาและการเข้าสังคมได้รับการพัฒนาไม่เต็มที่ และขึ้นอยู่กับว่าเด็กรู้จักที่จะเลือกเล่นเกมที่สร้างสรรค์ และเสริมทักษะสติปัญญาให้เหมาะกับตัวเองและอายุของผู้เล่นภายในระยะเวลาที่จำกัด

2.4 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2526: 15) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า เป็นกิจกรรมทุกประเภทที่มนุษย์กระทำ ไม่ว่าสิ่งนั้นจะสังเกตได้หรือไม่ได้ เช่น การเดิน การพูด การคิด ความรู้สึก ความชอบ

สุปรียา ดันสกุล (2545: 68) ให้ความหมายของพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ การที่บุคคลลุ่มอยู่กับคอมพิวเตอร์จนติดขึ้น ไม่สนใจกิจกรรมอื่นหรือบุคคลรอบข้าง นอนดึก ตื่นสาย ไม่สนใจการเรียน ทำอย่างไม่พอใจเมื่อพ่อแม่ให้หยุดพักเล่นหรือหยุดเล่น

ปฐมาภรณ์ อิงสิทธิ์ (2546: 8) กล่าวว่า พฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การที่บุคคลมุ่มมั่นอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์ เล่นเกมต่อเนื่องข้ามวันข้ามคืน ไม่พูดจากับใคร บางครั้งไม่รับประทานอาหารก็อยู่ได้

จิรวรรณ มาทวี (2548: 10) กล่าวว่า พฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเนื่องไม่หยุดพักเป็นเวลา 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน ไม่ลุกออกจากที่นั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์ ไม่พูดคุยกับผู้อื่นที่อยู่รอบข้างในขณะที่นั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ไม่พอใจเมื่อถูกขัดจังหวะในขณะที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ นอนดึก ตื่นสายเนื่องจากเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนถึงเช้า เลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์แล้วรู้สึกกระวนกระวายเพราะอยากเล่นเกมคอมพิวเตอร์

นอกจากนี้สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2549: 26-27) ซึ่งเป็นสถาบันที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ในกลุ่มเยาวชน ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การเล่นเป็นประจำแบบไม่สามารถควบคุมตนเองได้ หักห้ามใจตนเองไม่ได้ ขวนขวายหาเล่นตลอดเวลา เล่นนานขึ้นๆ เมื่อไม่เล่นจะมีการหงุดหงิดง่าย ก้าวร้าว หงอยเหงา ซึมเศร้า พยายามเลิกหลายครั้งแต่ไม่สำเร็จ เล่นจนเกิดผลเสียชัดเจนทั้งการใช้เวลา การเรียน การใช้จ่าย

กล่าวสรุปได้ว่า พฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การที่บุคคลเล่นเกมเป็นประจำ หากว่างเมื่อไรก็จะเล่นทันที หรือพยายามหาเวลาเล่นอยู่เสมอ ไม่สนใจกิจกรรมอื่นหรือบุคคลอื่นรอบข้าง ใช้เวลาในการเล่นต่อเนื่องเป็นเวลาหลายๆ ชั่วโมง และไม่พอใจเมื่อถูกทำให้ต้องเลิกเล่นเกม

2.5 ปัจจัยทำให้เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์

สาเหตุที่ทำให้เด็กติดเกมไม่ได้เกิดจากสาเหตุใดสาเหตุหนึ่ง แต่การติดเกมคอมพิวเตอร์เป็นเพียงผลลัพธ์ของหลาย ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกัน ซึ่งมีสาเหตุหลักได้แก่ (กรมสุขภาพจิต, 2550; ออนไลน์)

1. ปัจจัยในตัวเด็ก ซึ่งเด็กบางกลุ่มมีความเสี่ยงต่อการติดเกมมากกว่าเด็กทั่วไป เช่น เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น (ADHD) เด็กที่มีปัญหาอารมณ์ ซึมเศร้า
 2. องค์ประกอบของเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การออกแบบภาพความสวยงาม (Graphic) ของเกม que ผู้ออกแบบตั้งใจออกแบบให้ดึงดูดใจผู้เล่น เนื้อหาที่มีความท้าทายและความสามารถของผู้เล่น ทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณเองได้รับการยอมรับ ได้รับการยกย่อง รู้สึกภาคภูมิใจในตนเองจากการเล่นเกม
 3. การเลี้ยงดูในครอบครัว มักพบเด็กติดเกมได้บ่อยในครอบครัวที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยมีวินัยในตนเอง ขาดกฎระเบียบ กติกาในบ้าน ตามใจเด็ก และมักไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำความผิด พ่อแม่ไม่มีเวลาควบคุมเด็ก หรือมองไม่เห็นความจำเป็นที่จะต้องจำกัดเวลาในการเล่นของเด็ก
- กล่าวสรุปได้ว่า ปัจจัยที่ทำให้เด็กวัยเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเกิดจากพัฒนาการของเด็กตามช่วงวัยที่มีอยากรู้อยากเห็น เป็นวัยแห่งการสร้างความรู้ความภาคภูมิใจจากสิ่งที่เขาสามารถทำได้สำเร็จตามความคาดหวังจากการกำหนดรูปแบบการเล่นเกมที่ด้วยตนเอง และจากครอบครัวที่ขาดการดูแลเอาใจใส่เด็กในการควบคุมเวลาการเล่นเกมที่เหมาะสม

2.6 แนวทางในการควบคุมแก้ไขพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์

เมื่อสมาชิกในครอบครัวมีการเล่นเกมมากเกินไปหรือมีพฤติกรรมติดเกมย่อมส่งผลกระทบต่อความสามารถในการดำเนินชีวิตส่วนตน แล่งและส่งผลกระทบต่อสัมพันธ์ภาพในครอบครัว เกิดปัญหาความขัดแย้งภายในครอบครัว ทำให้สมาชิกในครอบครัวเกิดความไม่สบายใจ

เชิดชู อริยศรีวัฒนา สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี (อ้างในจันทักกา, 2546: 223-236) กล่าวว่า ปัจจุบันเป็นยุคข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีที่พัฒนาและเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา การที่พ่อแม่จะเลี้ยงลูกให้มีสติปัญญาก้าวหน้าทันเทคโนโลยี เพื่อจะสามารถพัฒนาตัวเองได้ตลอดชีวิตนั้น พ่อแม่ต้องตระหนักถึงความสำคัญในการส่งเสริมการเจริญเติบโตและพัฒนาการของลูกให้ครบทั้ง 3 ด้านทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และความสามารถทางสติปัญญา และอารมณ์ ซึ่งเด็กในวัยนี้ไม่ต้องการให้สั่ง แต่พร้อมที่จะให้ความร่วมมือ เพียงแต่ต้องบอกเขาล่วงหน้า

เพื่อให้เขามีเวลาเตรียมพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลง เด็กเหล่านี้จะไม่สามารถสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว หรือขัดจังหวะการกระทำ ซึ่งจะทำให้เขาไม่สามารถให้ความร่วมมือได้พ่อแม่ควรปรับปรุงตัวเองในสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. ฝึกหัดการพูดคุยสื่อสารที่ได้ผล ฟังและให้ความเข้าใจ อย่างมุ่งหวังให้เด็กเชื่อฟัง แต่ให้เด็กรู้จักคิดได้ด้วยตนเอง เมื่อเด็กต่อต้านแสดงว่าเด็กต้องการเวลา ความใส่ใจ ความเข้าใจและคำแนะนำ การให้รางวัลเป็นสิ่งที่จูงใจให้เด็กอยากร่วมมือและทำความดี
2. การเพิ่มแรงจูงใจ แทนที่จะเน้นเรื่องการทำโทษถ้าทำผิด ควรเน้นเรื่องการให้รางวัลเมื่อทำความดี การที่เด็กคาดหวังเรื่องที่จะได้รางวัล จะทำให้เด็กมีพลังที่จะให้ความร่วมมือกับพ่อแม่ในการที่จะทำความดี
3. การใช้พลังแห่งการเป็นผู้นำ การสั่งให้เด็กทำตามที่ต้องการ ควรสั้น ชัดเจน และหนักแน่น อย่าใช้อารมณ์ หรือการตะโกน
4. การควบคุมที่ต่อเนื่อง เด็กๆ จะไม่ยอมอยู่ภายใต้การควบคุมของพ่อแม่ แต่เด็กบางคนก็อาจดีดเป็นประจํา การใช้เวลานอก จะช่วยให้พ่อแม่ที่กำลังโกรธหรือไม่พอใจกับการกระทำของเด็ก ควบคุมอารมณ์ของตนเองและลูกได้ การลงโทษโดยการตี หรือดูว่าในการกระทำที่ไม่ดี เด็กจะรู้สึกลงโทษตัวเองว่าเป็นคนไม่ดี หรือโทษคนอื่น เพื่อจะกลับมาทำดีใหม่

สุปรียา ต้นสกุล (2545: 71) กล่าวว่า แนวทางควบคุมไม่ให้เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนไม่ทำสิ่งอื่นๆ มีดังนี้

1. พ่อแม่ต้องทำความเข้าใจ ไม่โทษหรือชี้ความผิดไปที่ตัวเด็ก เพราะเด็กทุกคนเกิดมาโดยไม่มีวินัย เขาคาดหวังว่าพ่อแม่จะสอนวินัยให้เขา เขาต้องการความช่วยเหลือตลอดจนพ่อแม่ต้องผ่อนปรนกับวินัยบางเรื่องด้วยความรัก ความเมตตา ไม่ดุร้ายและคำทอ
2. ในห้องนอนส่วนตัวของลูกไม่ควรมียี่ห้อคอมพิวเตอร์ตั้งอยู่ ควรไว้ในห้องใดก็ได้ที่ครอบครัวใช้ทำกิจกรรมร่วมกัน
3. ตั้งข้อตกลงร่วมกับลูกวันหนึ่งๆ ควรเล่นเกมได้ไม่เกินวันละ 3 ชั่วโมง
4. พยายามดึงลูกออกจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ให้พวกเขาเคลื่อนไหวบ้าง
5. ตั้งกฎ “กินเฉพาะบนโต๊ะอาหาร ไม่ใช่หน้าจอคอมพิวเตอร์”
6. เป็นแบบอย่างที่ดีให้ลูก
7. ให้ลูกออกเงินซื้อชั่วโมงอินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง

จากแนวคิดข้างต้นพอสรุปได้ว่า แนวทางการควบคุมแก้ไขพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ คือ พ่อแม่ต้องเข้าใจลูก วางกฎระเบียบที่ชัดเจนในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของลูก เป็นแบบอย่างที่ดีให้ลูก และทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน ซึ่งทุกคนต้องรู้หน้าที่ของครอบครัวที่ต้องปฏิบัติ นอกจากนี้ต้องมีการจัดสิ่งแวดล้อมให้เหมาะกับการที่จะควบคุมการเล่นเกมนของลูกได้ ทั้งนี้การให้รางวัลเพื่อเป็นแรงจูงใจในการปรับพฤติกรรมการเล่นเกมนน่าจะเป็นสิ่งที่ดีกว่าการลงโทษ หรือค่า

จากการศึกษาของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์พบว่าสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์เกิดจากครอบครัวที่เลี้ยงเด็กโดยไม่เคยให้เด็กมีวินัยในตนเอง ตามใจเด็ก ครอบครัวขาดกิจกรรมที่หลากหลายสำหรับทำร่วมกันระหว่างพ่อแม่ลูก ซึ่งครอบครัวไม่สามารถทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการตามพัฒนาการของเด็กได้ตามปกติ กล่าวคือ ชีวิตครอบครัวจะดำเนินไปอย่างมีความสุขหรือไม่ขึ้นอยู่กับความพร้อมในหน้าที่ความรับผิดชอบของครอบครัว ทั้งนี้การทำหน้าที่ของครอบครัวมักสูญเสียไปเนื่องจากปัญหาสัมพันธภาพอันสืบเนื่องจากการที่เด็กเล่นเกมหรือใช้เวลาในการเล่นเกมนานเกินไป ดังนั้นการช่วยเหลือครอบครัวที่มีปัญหาจึงมุ่งเน้นไปที่การเปลี่ยนแปลงระบบครอบครัวทั้งระบบ โดยเชื่อว่าจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเด็กติดเกมได้

3. พัฒนกิจของครอบครัว

3.1 ความหมายของพัฒนกิจ

ได้มีผู้ให้ความหมายของพัฒนกิจไว้ดังนี้

Rowe (1981:2) กล่าวว่า พัฒนกิจ หมายถึง ความคาดหวังต่อบทบาทที่มีการเปลี่ยนแปลงไปเมื่อมีการเพิ่มหรือจากไปของสมาชิก

Havighust (อ้างใน Duvall, 1967: 31-32) กล่าวว่า พัฒนกิจ หมายถึง ภาระหน้าที่ที่เป็นผลจากช่วงชีวิตของบุคคล การได้รับความสำเร็จของพัฒนกิจจะนำไปสู่ความสุขและความสำเร็จในพัฒนกิจลำดับต่อไป ในขณะที่เดียวกันความล้มเหลวจะนำไปสู่ความทุกข์ ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม และมีความยุ่งยากในการไปสู่งานพัฒนาการในลำดับต่อไป

Duvall (1967: 44-45) ได้ให้ความหมายของพัฒนกิจว่า หมายถึง งานที่ต้องทำให้สำเร็จ ลุล่วง เป็นความรับผิดชอบของแต่ละบุคคลซึ่งแสดงถึงพัฒนาการของเขา ภาระงานของพัฒนาการของบุคคลจะทำให้เขาเติบโตขึ้นในช่วงชีวิตนั้นๆ ถ้าบุคคลนั้นสามารถทำภารกิจเหล่านั้นสำเร็จไปได้ด้วยดี จะทำให้คนนั้นมีความสุข แต่ถ้าทำไม่ได้หรือทำได้แต่ไม่สำเร็จ จะไม่มีความสุข สังคมจะไม่ยอมรับและมีผลต่อพัฒนาการในขั้นต่อไป

สรุปได้ว่า พัฒนกิจ หมายถึง ภารกิจที่ถูกคาดหวังหรือความรับผิดชอบของบุคคลในระยะต่างๆ ซึ่งถ้าบุคคลสามารถทำภารกิจเหล่านั้นได้สำเร็จไปได้ด้วยดี จะทำให้บุคคลนั้นมีความสุข แต่ถ้าบุคคลนั้นไม่สามารถทำภารกิจได้สำเร็จหรือไม่ได้ทำ ก็จะทำให้บุคคลนั้นมีความทุกข์ สังคมจะไม่ยอมรับและส่งผลกระทบต่อพัฒนาการในลำดับขั้นต่อไปได้

3.2 พัฒนาการและพัฒนกิจของครอบครัว

ครอบครัวมีการเปลี่ยนแปลงเป็นระยะ ๆ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนั้น โดยทั่วไปมักเกิดจากการเพิ่มขยายและการหดของขนาดครอบครัว ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้นมักเกิดเมื่อมีการตั้งครอบครัวใหม่และเมื่อสมาชิกจากไป การแบ่งระยะของครอบครัวโดยใช้แนวคิดการเพิ่มและการลดขนาดของครอบครัวเป็นเกณฑ์ ประกอบกับการพิจารณาสถานะเศรษฐกิจของครอบครัว อายุ และระดับการศึกษาของบุตร ซึ่งสามารถแบ่งระยะครอบครัวตามพัฒนาการเป็น 8 ระยะสำคัญคือ (Duvall, 1977 อ้างในรุจา ภูไพบูลย์, 2541: 85-86)

ระยะที่ 1 ระยะครอบครัวเริ่มต้น เป็นระยะนับจากการเริ่มสมรส จนกระทั่งภรรยาตั้งครรภ์บุตรคนแรก ระยะนี้คู่สมรสต้องการเรียนรู้นิสัย ใจคอ ซึ่งกันและกัน และเป็นช่วงเริ่มสร้างฐานะและวางแผนครอบครัว

ระยะที่ 2 ระยะเริ่มเลี้ยงดูบุตร นับจากระยะบุตรคนแรกเกิดจนบุตรคนแรกอายุ 2.5 ปี ระยะนี้พัฒนกิจครอบครัวคือการดูแลทารกที่ไม่สามารถช่วยตนเองได้

ระยะที่ 3 ระยะมีบุตรวัยก่อนเรียน ระยะนี้เป็นช่วงคนแรก มีอายุ 2.5 - 5 ปี เป็นช่วงที่ครอบครัวให้การอบรมเลี้ยงดู ฝึกนิสัยที่ควรให้แก่สมาชิกใหม่ เพื่อเตรียมตัวเด็กสำหรับการเข้าโรงเรียน รวมทั้งเป็นระยะที่อาจมีบุตรคนต่อไป

ระยะที่ 4 ระยะมีบุตรวัยเรียน ระยะนี้บุตรคนแรกอายุ 6 - 13 ปี สามารถช่วยตนเองได้ แต่ครอบครัวมีหน้าที่จัดสถานที่เรียน ช่วยเหลือเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้ของบุตร และเลี้ยงดูบุตรคนต่อๆ มา

ระยะที่ 5 ระยะมีบุตรวัยรุ่น เมื่อบุตรคนแรกวัย 13 - 20 ปี ครอบครัวลดภาระในการดูแลบุตร เพราะบุตรเติบโตช่วยตนเองได้มากขึ้น แต่เด็กวัยรุ่นยังต้องการชี้แนะเกี่ยวกับค่านิยมของสังคมจากผู้ใหญ่ เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้ดี

ระยะที่ 6 ระยะแยกครอบครัวใหม่ คือ ครอบครัวที่อยู่ในระยะบุตรคนแรกแยกตัวออกมา มีอาชีพของตน แต่งงานมีครอบครัวใหม่ของตนเอง ซึ่งส่วนใหญ่จะอยู่ในระหว่างบุตรวัย 20 ปี ขึ้นไป ซึ่งบิดามารดาสามารถชี้แนะและสนับสนุนครอบครัวใหม่ให้ยืนได้ด้วยตนเอง

ระยะที่ 7 ระยะครอบครัววัยกลางคน เมื่อบุตรส่วนใหญ่หรือทั้งหมดแยกครอบครัวใหม่ออกไป ทำให้บิดามารดารู้สึกเจ็บเหงา และเป็นระยะเตรียมเกษียณจากตำแหน่งงานที่ดำรงอยู่

ระยะที่ 8 ระยะครอบครัวชรา พบบ่อยในสังคมยุโรปที่เมื่อคู่สามีภรรยาเข้าสู่วัยชราเกษียณจากการงานแล้ว เริ่มสูญเสียคู่สมรสของตน อีกฝ่ายยังมีชีวิตอยู่จะอยู่ภาวะว่าหวัดสูญเสีย จนกระทั่งฝ่ายที่เหลือจะเสียชีวิตตามไป

พัฒนาการของครอบครัวมีลักษณะคล้ายกับพัฒนาการของบุคคล กล่าวคือเมื่อกระทำกิจเหล่านั้นได้สำเร็จ จะก่อให้เกิดความพึงพอใจ และสามารถปฏิบัติพัฒนาการในระยะต่อไปได้สำเร็จด้วยดี จุดมุ่งหมายหลัก 3 ประการในการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวคือ (Friedman, 1968 อ้างในรุจา ภูไพบูลย์, 2541: 87-88)

1. เพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางกายภาพอย่างเพียงพอ เช่นการตอบสนองความต้องการด้านอาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรค
2. เพื่อให้สอดคล้องกับความคาดหวังของสังคม
3. เพื่อตอบสนองต่อความปรารถนา และความเชื่อของตน ซึ่งหมายถึงความต้องการตอบสนองทางอารมณ์ ทำให้เกิดความพึงพอใจ

กล่าวได้ว่าพัฒนาการครอบครัวอยู่ภายใต้กรอบของเวลาซึ่งกำหนดการเปลี่ยนแปลงบทบาทของสมาชิกในครอบครัว ดังนั้นพัฒนาการเป็นการกระทำเพื่อตอบสนองความต้องการตามพัฒนาการของครอบครัว ตามความคาดหวังของสังคม (Duvall, 1967: 44-45) ซึ่งพัฒนาการครอบครัวในระยะต่างๆ ที่สำคัญมี 9 ประการคือ (Duvall, 1967: 128 -129)

1. การแยกครอบครัวเป็นอิสระ
2. มีรายได้เพียงพอแก่การใช้จ่ายในครอบครัว
3. มีการตกลงแบ่งการทำหน้าที่ต่างๆ ในครอบครัวอย่างเหมาะสม ชัดเจน
4. มีความพึงพอใจในเพศสัมพันธ์กับคู่สมรสอย่างต่อเนื่อง
5. มีความเข้าใจกัน สื่อสารที่ดี
6. มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเครือญาติทั้ง 2 ฝ่าย
7. มีปฏิสัมพันธ์กับองค์กรและกลุ่มกิจกรรมอื่นๆ ในชุมชน
8. มีความสามารถในการเลี้ยงดูสมาชิกผู้เยาว์
9. มีปรัชญาการดำเนินชีวิตที่เหมาะสม

นอกจากความจำเป็นที่จะต้องรู้และเข้าใจในพัฒนาการครอบครัวแล้ว พ่อแม่ หรือผู้ปกครองจำเป็นต้องรู้ว่าเด็กวัยนี้มีงานพัฒนาการที่เขาต้องเรียนรู้และทำให้เขาบรรลุตามขั้นตอนของพัฒนาการของตน ซึ่งหมายถึงการพัฒนาให้เด็กวัยเรียนได้เรียนรู้ในการการพัฒนาการของตนเองด้วย

3.3 พัฒนกิจของครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน (Developmental tasks of school-age child)

พัฒนกิจของเด็กวัยเรียน คือ ภารกิจที่ถูกคาดหวังหรือความรับผิดชอบของครอบครัวเด็กวัยเรียนที่จะต้องทำให้เด็กสามารถเจริญเติบโตตามระยะต่างๆ ของเด็กวัยเรียน ซึ่งถ้าเด็กสามารถทำภารกิจเหล่านั้นสำเร็จไปได้ด้วยดี จะทำให้เด็กคนนั้นมีความสุข แต่ถ้าทำไม่ได้หรือทำไม่สำเร็จ เด็กก็จะไม่มีความสุข สังคมไม่ยอมรับและมีผลต่อพัฒนาการของเด็กในขั้นต่อไป (Havighurst อ้างใน Duvall, 1967: 31-32)

มีผู้กล่าวถึงพัฒนกิจของเด็กวัยเรียนไว้ดังนี้

Havighurst (อ้างในปริญา สาริมา, 2545: 22) กล่าวว่า พัฒนกิจตามพัฒนาการของเด็กวัยเรียนมีดังนี้

1. การเรียนรู้ทักษะทางกายเพื่อเล่นเกมต่างๆ
2. การสร้างทัศนคติต่อตนเองว่าเป็นสิ่งมีชีวิต มีการเจริญเติบโต
3. การปรับตัวให้กับเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกัน
4. การเรียนการปฏิบัติตนให้เหมาะสมตามเพศ
5. พัฒนาทักษะขั้นพื้นฐานในด้านการเรียน การอ่านและคำนวณ
6. พัฒนามโนคติต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตประจำวัน
7. พัฒนาความรู้สึกผิดชอบ คุณธรรม จริยธรรม
8. พัฒนาทัศนคติต่อกลุ่ม สังคม และสถาบัน
9. การบรรลุผลสำเร็จในการมีอิสระในการค้นหาเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล

Duvall (1967: 258-262) กล่าวถึงพัฒนกิจของเด็กวัยเรียนไว้ดังนี้

1. พัฒนาทักษะทางกายภาพที่สำคัญและเหมาะสมกับพัฒนาการ
 - การเรียนรู้และเล่นเกม กีฬา และบทบาทที่หลากหลายในแต่ละกิจกรรม การเล่นกับเด็กวัยเดียวกันและเพศเดียวกัน
 - พัฒนาความสามารถเฉพาะบุคคลที่จำเป็นและความเป็นอยู่ของตนในครอบครัว เช่น การดูแลเสื้อผ้า จัดที่นอน การบำรุงรักษาและซ่อมแซมอุปกรณ์ในบ้านต่างๆ
2. การเรียนรู้ทักษะพื้นฐานของเด็กวัยเรียน ได้แก่
 - พื้นฐานการอ่าน การเขียน การคำนวณ และการแก้ปัญหาด้วยความเป็นเหตุเป็นผลแบบวิทยาศาสตร์
 - มีความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ของเหตุและผล
 - พัฒนาแนวคิดที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวัน

- มีความสามารถในการใช้เหตุผลและการสะท้อนให้เห็นความคิด
- 3. พัฒนาความเข้าใจความหมายของการใช้เงิน รู้จักประหยัดคอดออม
- 4. สามารถจัดการและให้ความร่วมมือในกิจกรรมของครอบครัว
 - มีทักษะในการมีส่วนร่วมและตัดสินใจในเรื่องของครอบครัว
- 5. พัฒนาความสามารถในการมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ทั้งเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกัน และผู้ที่มีอายุมากกว่า
- 6. การรู้จักอารมณ์และมีวุฒิภาวะทางอารมณ์
- 7. รู้จักบทบาททางเพศของตนทั้งในปัจจุบันและอนาคต
- 8. เรียนรู้ที่จะค้นพบความเป็นคนมีคุณค่าของตนเอง
- 9. มีปรัชญา คุณธรรม และจริยธรรมในการดำเนินชีวิต

กล่าวสรุปได้ว่า พัฒนกิจของเด็กวัยเรียน คือ ภารกิจหรืองานของเด็กวัยเรียน อันได้แก่ งานพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจริยธรรม ซึ่งเด็กแต่ละคนควรจะทำให้ได้และสำเร็จได้ด้วยดี ครอบครัวต้องมีการจัดการเพื่อตอบสนองความต้องการของทั้งครอบครัวโดยรวม และยังต้องตอบสนองความต้องการตามพัฒนาการของสมาชิกในแต่ละคนในครอบครัวด้วย ซึ่งในครอบครัวที่มีบุตรระยะวัยเรียน (Families with school-age children) พัฒนกิจของเด็กวัยเรียนนี้เน้นความสนใจที่จะศึกษา เรียนรู้ เด็กสนุกกับการเรียนทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน ถ้าไม่สามารถเรียนได้ดีเป็นที่พอใจ จะรู้สึกต่ำต้อย ไม่สมหวัง อับอาย การที่ครอบครัวจะสามารถรับผิดชอบในการสร้างเด็กและเยาวชนให้เป็นคนที่มีคุณภาพได้ ครอบครัวจะต้องสามารถทำหน้าที่ตามพัฒนกิจ ซึ่งมีความแตกต่างกันตามระยะการเปลี่ยนแปลงของครอบครัว ระยะเลี้ยงดูบุตรตั้งแต่เกิดจนถึงวัยรุ่น เป็นระยะที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาเยาวชน ถ้าครอบครัวใดมีพัฒนกิจในการดูแลบุตรที่เหมาะสม ก็จะส่งผลต่อคุณภาพของเด็กและเยาวชน (Duvall, 1967: 263) โดยสรุปได้เป็น 9 ด้านดังนี้ (ปริญญา สารธิมา, 2545: 33 - 34)

1. ส่งเสริมทักษะทางกายภาพที่เหมาะสม หมายถึง กิจกรรมที่พ่อ แม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาความสามารถเฉพาะบุคคล ได้แก่ เรียนรู้ การเล่นต่างๆ การอาบน้ำแต่งตัว การจัดที่นอน การบำรุงรักษาอุปกรณ์ต่างๆ ในบ้าน
2. ส่งเสริมการศึกษา หมายถึง กิจกรรมที่พ่อ แม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนในการส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษาแก่บุตรให้มีความสามารถในการอ่าน การเขียน การคำนวณ การแก้ปัญหาและสนใจใฝ่หาความรู้เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเรียนของเด็ก

3. สอนให้รู้จักการจัดสรรด้านการเงิน หมายถึง กิจกรรมที่พ่อ แม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อพัฒนาให้เด็กวัยเรียนมีการจัดสรรด้านการเงินต่างๆ ได้แก่ ความเข้าใจความหมายของการใช้เงิน การประหยัดคอดออม การจัดงบประมาณการใช้เงิน

4. ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว หมายถึง กิจกรรมที่พ่อ แม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองและกิจกรรมในครอบครัว รวมถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ในครอบครัว

5. ส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม หมายถึง กิจกรรมที่พ่อ แม่ หรือผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อส่งเสริมให้เด็กรู้จักกฎระเบียบของสังคม วัฒนธรรม ประเพณี มารยาททางสังคม และการมีความสัมพันธ์กับบุคคลระดับต่างๆ

6. ส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ หมายถึง กิจกรรมที่พ่อ แม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กแสดงออกถึงความอดทนอดกลั้น มีเหตุผล รู้จักการรอคอย และสามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นในสถานการณ์ต่างๆ ได้

7. ส่งเสริมบทบาททางเพศที่เหมาะสม หมายถึง กิจกรรมที่พ่อ แม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อส่งเสริมให้เด็กแสดงบทบาททางเพศที่เหมาะสมของตน การมีความรู้เรื่องเพศและอนามัยเจริญพันธุ์ รวมถึงการปรับตัวต่อความเปลี่ยนแปลงด้านร่างกายตามเพศของตนเองได้

8. ส่งเสริมการมีคุณค่าในตนเอง หมายถึง กิจกรรมที่พ่อ แม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความรู้สึกว่าตนเอง มีความสามารถ พึ่งพอใจในตนเอง ยอมรับนับถือ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งจะส่งผลให้บุตรเกิดแรงจูงใจและความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติในการที่เหมาะสมถูกต้องและประสบความสำเร็จตามความมุ่งหมายของตน

9. ถ่ายทอดปรัชญาการดำเนินชีวิตและคุณธรรม หมายถึง กิจกรรมที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อส่งเสริมให้เด็กเข้าใจความหมายของศาสนา ธรรมชาติ การเกิด การตาย ความพึงพอใจในศิลปะและวรรณกรรมที่เหมาะสมกับอายุของเด็ก ปลูกฝังความรักชาติ ความภาคภูมิใจในประวัติศาสตร์ รวมถึงการปลูกฝังคุณธรรมความดีแก่บุตร

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ดัดแปลงจากแนวคิดพัฒนากิจของ Duvall เกี่ยวกับการพัฒนากิจของครอบครัวในการดูแลเด็กวัยเรียนมาเป็นกรอบแนวคิดในการจัดทำโปรแกรมส่งเสริมพัฒนากิจของครอบครัวในการป้องกันการติดยาเสพติดในเด็กวัยเรียน เพื่อสร้างให้ครอบครัวมีความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนากิจของครอบครัวในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงิน มีเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติพัฒนากิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดยาเสพติดคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และ

สามารถนำไปสู่พฤติกรรมการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัว โดยพ่อ แม้จะต้องมีความรู้สึกพึงพอใจในสิ่งที่เรียนรู้ คิดค้นเพื่อหาความเข้าใจให้บรรลุถึงความสามารถที่ตนเองต้องการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม นั่นคือบุคคลจะเรียนรู้ได้ดี ถ้าหากมีความต้องการในการเรียนรู้สิ่งนั้นๆ โดยควรคำนึงถึงความรู้เดิมและประสบการณ์นั้นเป็นสิ่งอันมีคุณค่า (สุวัฒน์ วัฒนวงศ์, 2547: 228)

4. การเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

4.1 การเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่

ผู้ใหญ่เป็นบุคคลซึ่งอิสระ มีประสบการณ์เป็นตัวของตัวเอง มีความคิดเห็นเป็นของตัวเอง ตัดสินใจปฏิบัติบนพื้นฐานของความคิดที่ตนเห็นดี ผู้ใหญ่ในสังคมไทยมีลักษณะเฉพาะไม่เหมือนกับชนชาติอื่น คุณลักษณะของคนไทยถูกหล่อหลอมจากลักษณะการอบรมเลี้ยงดูครอบครัว ระบบโรงเรียนและสภาพแวดล้อมทางสังคม ผู้ใหญ่ไทยจึงมีลักษณะเฉพาะ การสอนผู้ใหญ่ให้ได้ผล จำเป็นต้องมีหลักวิชาการเป็นแนวทางในการปฏิบัติ (สมคิด อิศระวัฒน์, 2543: 7) จากแนวคิดของลินเดอร์แมน (อ้างในสุวัฒน์ วัฒนวงศ์, 2547: 247 - 249) ทำให้ได้ข้อสรุปพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่สมัยใหม่ (Modern Adult Learning Theory) คือ

1. ความต้องการและความสนใจ (Needs and Interests) ผู้ใหญ่จะถูกชักจูงให้เรียนรู้ได้ดี ถ้าหากตรงกับความต้องการและความสนใจในประสบการณ์ที่ผ่านมา เขาก็จะเกิดความพึงพอใจ เพราะฉะนั้นควรมีการเริ่มต้นในสิ่งเหล่านี้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมทั้งหลาย
2. สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้ใหญ่ (Life Situations) การเรียนรู้ของผู้ใหญ่จะได้ผลดี ถ้าหากถือเอาตัวผู้ใหญ่เป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอน ควรจะยึดถือเอาสถานการณ์ทั้งหลายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้ใหญ่เป็นหลักสำคัญ
3. การวิเคราะห์ประสบการณ์ (Analysis of Experience) เนื่องจากประสบการณ์เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณค่ามากที่สุดสำหรับผู้ใหญ่ ดังนั้นวิธีการหลักสำหรับผู้ใหญ่ ก็คือ การวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้ใหญ่แต่ละคนอย่างละเอียดว่ามีส่วนไหนของประสบการณ์ที่จะนำมาใช้ประโยชน์ต่อไป
4. ผู้ใหญ่ต้องการเป็นผู้นำตนเอง (Self-Directing) ความต้องการที่อยู่ในส่วนลึกของผู้ใหญ่ก็คือ การมีความรู้สึกต้องการที่จะสามารถนำตนเองได้ เพราะฉะนั้นบทบาทของครูจึงควรอยู่ในกระบวนการสืบหาหรือค้นหาคำตอบร่วมกันกับผู้เรียน
5. ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Difference) ความแตกต่างระหว่างบุคคลเมื่อมีอายุเพิ่มมากขึ้น เพราะฉะนั้นการสอนผู้ใหญ่จะต้องจัดเตรียมการในด้านนี้อย่างดีพอ เช่น

รูปแบบของการเรียนการสอน เวลาที่ทำการสอน สถานที่สอน และความสามารถในการเรียนรู้แต่ละขั้นของผู้ใหญ่

ซึ่งหลักสำคัญในการจัดการเรียนการสอนสำหรับผู้ใหญ่ในการวิจัยครั้งนี้ คือ การเลือกใช้กิจกรรมที่มีรูปแบบหลากหลาย โดยให้ผู้ปกครองสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองมากที่สุด ซึ่งเป็นวิธีการที่สอดคล้องกับการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการนำเอาความรู้จากประสบการณ์ของผู้เรียนมาใช้ในการสอน และสะท้อนความคิดเห็น

4.2 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)

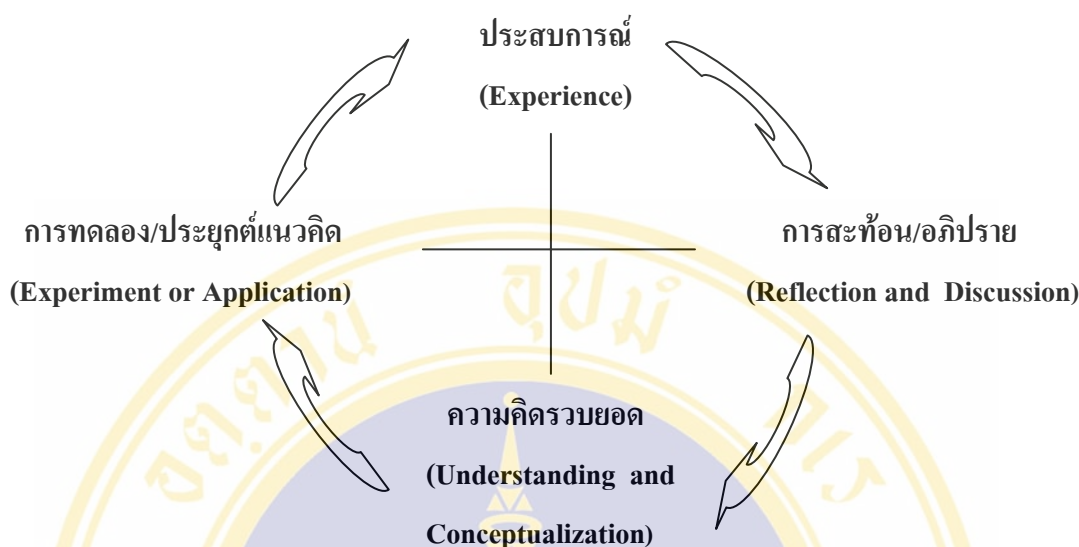
การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ ดร.ดี เจ นิโคล (D.J. Nicole) นักฝึกอบรมเชื่อว่าเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาบุคคลทั้งด้านความรู้ เจตคติ และทักษะได้ดีที่สุด ซึ่งประกอบด้วยหลักการเรียนรู้พื้นฐาน 2 อย่าง (กรมสุขภาพจิต, 2546: 9)

1. การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)
2. กระบวนการกลุ่ม (Group Process)

4.2.1 การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning)

กลุ่มนักปราชญ์การศึกษาควี (อ้างใน กรมสุขภาพจิต, 2546: 8) ได้เริ่มใช้วิธีการเรียนรู้จากการกระทำ (Learning by Doing) ซึ่งเป็นพื้นฐานการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ดึงความสามารถของผู้เรียนออกมาในรูปของการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Active Learning) ผู้เรียนจะมีส่วนในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น

ในทศวรรษที่ 80 ได้มีการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) รูปแบบใหม่ที่เรียกว่า การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ซึ่งโคลบ (Kolb, 1991: 59-60) ได้เสนอว่าประสบการณ์เป็นแหล่งของการเรียนรู้และพัฒนาตามรูปแบบของโคลบ (Kolb' s Model) เป็นวงจรของการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ ประสบการณ์เชิงรูปธรรม การสังเกตอย่างไตร่ตรอง มโนทัศน์เชิงนามธรรม และการทดลองปฏิบัติ จากองค์ประกอบดังกล่าวเขียนเป็นวงจรดังแผนภูมิที่ 1 โดยมุ่งสอนให้ผู้เรียน เรียนเพื่อเรียนรู้ (Learn to Learn) พัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่ซับซ้อน มีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจในเนื้อหาความรู้ มีความสามารถในการแก้ปัญหาและสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ในการทำงานได้ง่ายขึ้น (กรมสุขภาพจิต, 2546: 14 - 16)



แผนภูมิที่ 1 วงจรและทิศทางขององค์ประกอบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์
ที่มา : กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2546: 14

องค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ประสบการณ์ (Experience) ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้
2. การสะท้อนความคิดและอภิปราย (Reflection and Discussion) ผู้สอนช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างลึกซึ้ง
3. ความเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด (Understanding and Conceptualization) ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด อาจเกิดขึ้นโดยผู้เรียนเป็นฝ่ายริเริ่ม แล้วผู้สอนช่วยเติมแต่งในสมบูรณ์ หรือในทางกลับกันผู้สอนเป็นผู้นำทางและผู้เรียนประสานต่อจนเกิดความคิดนั้นสมบูรณ์เป็นความคิดรวบยอด
4. การทดลองหรือประยุกต์แนวคิด (Experiment or Application) ผู้เรียนนำเอาสาระที่เรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะหรือสถานการณ์ต่างๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของผู้เรียนเอง

ซึ่งองค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ตามรูปแบบของ Kolb's Model จะเป็นไปอย่างพลวัตร (Dynamic) คือจะไม่อยู่นิ่ง โดยอาจจะเริ่มต้นจากจุดใดจุดหนึ่ง และเคลื่อนย้ายไปมา

ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ดังนั้นในแง่การเรียนการสอนจึงอาจเริ่มต้นที่จุดใดจุดหนึ่งก็ได้ แต่ที่สำคัญต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ครบทุกองค์ประกอบ (Kolb, Rubin & Osland, 1991: 61)

หลักการเรียนรู้เชิงประสบการณ์

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอาศัยหลักการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม โดยยึดหลัก 5 ประการคือ (กรมสุขภาพจิต, 2546: 13-16)

1. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของผู้เรียน
2. ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ท้าทายอย่างต่อเนื่องและเป็นการเรียนรู้แบบ Active Learning
3. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน
4. ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่มีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง
5. มีการสื่อสารด้วยการพูดหรือการเขียนเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยนการวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้

สรุปการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้กลุ่มได้สร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม และพัฒนาไปเป็นองค์ความรู้ใหม่ ทำให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันมากขึ้น

การที่บุคคลสามารถปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้องได้นั้น จะต้องมีความรู้และเจตคติที่ดีต่อสิ่งนั้น ซึ่งก่อให้เกิดความตั้งใจที่จะกระทำ และนำมาซึ่งพฤติกรรมในที่สุด โดยแนวคิดเกี่ยวกับความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติมีความสัมพันธ์ของการเปลี่ยนแปลงดังนี้

บลูม (Bloom, 1971: 165 – 197) ได้แบ่งพฤติกรรมการเรียนรู้ออกเป็น 3 องค์ประกอบ คือ

1. ด้านความรู้/พุทธิปัญญา (Cognitive domain) หมายถึง สิ่ง que แสดงให้รู้ว่าบุคคลนั้นรู้คิดเกี่ยวกับสุขภาพ พฤติกรรมด้านนี้เกี่ยวข้องกับความรู้ ความจำ ข้อเท็จจริง
2. ด้านเจตคติ (Affective domain) หมายถึง สภาวะทางด้านจิตใจของบุคคลเกี่ยวกับสุขภาพ เกี่ยวข้องกับความสนใจ ความรู้สึก ท่าที ความชอบ ไม่ชอบ การให้คุณค่า
3. ด้านการปฏิบัติ (Psychomotor domain) หมายถึง สิ่ง que บุคคลปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพ เป็นการปฏิบัติที่แสดงออกมาและสังเกตได้ในสถานการณ์หนึ่งๆ เช่น การเลือกรับประทานอาหาร การพบแพทย์เมื่อเจ็บป่วย เป็นต้น

ซึ่งความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ พฤติกรรมทั้ง 3 นี้มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมความรู้และด้านเจตคติของบุคคลเป็นส่วนประกอบสำคัญที่จะทำให้บุคคลเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่คงทนถาวร (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2526: 6)

ความรู้

ความรู้ (Knowledge) เป็นข้อเท็จจริง (facts) ความจริง (truth) หลักเกณฑ์และข้อมูลที่บุคคลได้รับและรวบรวมสะสมไว้จากประสบการณ์ต่างๆ (Good, 1973 อ้างในจุฬารัตน์ สุวรรณเมฆ, 2546: 23) โดยความรู้เป็นจุดเริ่มต้นของพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตวิทยาของความจำและความระลึกได้ และสามารถเชื่อมโยงเข้ากับเหตุการณ์นั้นๆ (Bloom, 1971: 166) สอดคล้องกับประภาเพ็ญ สุวรรณ (2526: 10) ที่ระบุว่า ความรู้ เป็นพฤติกรรมขั้นต้นซึ่งผู้เรียนเพียงแต่จำได้ อาจจะโดยการนึกหรือการมองเห็น ได้ยิน จำได้

กล่าวสรุปได้ว่า ความรู้ หมายถึง การที่บุคคลได้เรียนรู้จากสิ่งต่างๆ ที่เกิดจากการศึกษา ค้นหา ซึ่งได้จากการสังเกต ประสบการณ์ และเก็บรวบรวมไว้เพื่อประกอบเป็นพฤติกรรม สำหรับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การรับรู้ข้อเท็จจริง และข้อมูลรายละเอียดจากประสบการณ์ที่ผู้ปกครองสะสมไว้ จนเกิดเป็น ความรู้ ความเข้าใจของผู้ปกครองต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ว่ามีผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย สภาพจิตใจ และสภาพสังคม รวมถึงการดำเนินชีวิต ต่อเด็กวัยเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้เด็กวัยเรียนขาดความรับผิดชอบต่อตนเองที่จะทำให้วัตรประจำวันและหน้าที่ที่สำคัญในครอบครัว ส่งผลให้การเรียนตก เสียการงาน เสียความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวและคนรอบข้าง รวมถึงความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวเด็กวัยเรียนในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม และการรู้จักจัดสรรด้านการเงิน ซึ่งจะช่วยให้ผู้ปกครองเกิดการจดจำ และเข้าใจ มีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และเพื่อนำไปใช้ในการป้องกันเด็กวัยเรียนไม่ให้ติดเกมคอมพิวเตอร์

เจตคติ

เจตคติ (Attitude) เป็นความคิดเห็น ความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น สิ่งของการกระทำหรือสถานการณ์ต่างๆ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ และสวิง สุวรรณ, 2536: 10) โดยเจตคติเป็นความรู้สึกของบุคคลที่แสดงออกต่อสิ่งต่างๆ ในลักษณะ ความรู้สึกชอบ ไม่ชอบ เห็นด้วย

ไม่เห็นด้วย ต่อสถานการณ์ บุคคล หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Good, 1973: 49) ซึ่งเจตคติมีพัฒนาการตามลำดับขั้นดังนี้ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2526: 19- 27)

1. การรับรู้ (Receiving or attention) เป็นความสนใจของบุคคลที่เกิดต่อสิ่งเร้าที่มากระตุ้น
2. การตอบสนอง (Responding) เป็นการตัดสินใจเข้าไปผูกพัน และมีส่วนร่วมในปรากฏการณ์หรือกิจกรรมนั้นอย่างพึงพอใจซึ่งเป็นผลสืบเนื่องจากการรับรู้สิ่งเร้านั้น ๆ
3. การเห็นคุณค่า (Valuing) เป็นการให้คุณค่าของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือปรากฏการณ์ใดปรากฏการณ์หนึ่ง
4. การจัดระบบคุณค่า (Organization of values) เป็นการจัดการกับคุณค่าให้สอดคล้องและเป็นระบบตามค่านิยมที่ปรับเปลี่ยนใหม่
5. การสร้างลักษณะนิสัย (Characterization) เป็นการควบคุมพฤติกรรมการแสดงออกที่กำหนดภายใต้ตัวบุคคล ซึ่งเป็นผลจากค่านิยมที่ยึดถือ

จะเห็นได้ว่าเจตคติเป็นความรู้สึก หรือความคิดเห็นของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ เจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง ความเชื่อมั่นของผู้ปกครองถึงประโยชน์ที่เด็กวัยเรียน และครอบครัวจะได้รับจากการที่ผู้ปกครองปฏิบัติตามพัฒนกิจครอบครัววัยเรียนในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงินเพื่อการป้องกัน หรือหลีกเลี่ยงไม่ให้เด็กวัยเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์

การปฏิบัติ

พฤติกรรมด้านการปฏิบัติ เป็นการใช้ความสามารถที่แสดงออกทางร่างกาย ซึ่งรวมทั้งการปฏิบัติ หรือพฤติกรรมที่แสดงออกและสังเกตได้ในสถานการณ์หนึ่งๆ หรืออาจจะเป็นพฤติกรรมที่ล่าช้า คือ บุคคลไม่ได้ปฏิบัติทันที แต่คาดคะเนว่าจะปฏิบัติ

ซึ่งความสัมพันธ์ความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ นี้มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด แต่ละอย่างมักไม่เกิดขึ้นโดยอิสระ แต่จะเกิดขึ้นรวมๆ กัน และพึ่งพาอาศัยกัน การสร้างเสริมพฤติกรรมอย่างหนึ่งจะช่วยเป็นช่องทางสร้างเสริมพฤติกรรมอย่างอื่นๆ ด้วยเสมอ การพัฒนาพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งจึงเป็นการพัฒนาพฤติกรรมอย่างอื่นๆ ไปด้วยโดยทางอ้อม (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2526: 7)

ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ การปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน หมายถึง การปฏิบัติตนของผู้ปกครองที่กระทำตามพัฒนกิจของครอบครัวเด็กวัยเรียน ตามแนวคิดของคูวาล (Duvall, 1967) ในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อ

ตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงิน เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กวัยเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์

Soo, Chung & Young (2006) ได้ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการป้องกันการติดเกมออนไลน์ในเด็กวัยเรียนตอนกลางในเขตชนบทของประเทศเกาหลีใต้ โดยการส่งเสริมให้เด็กวัยเรียนมีความรู้ในเรื่องเกมออนไลน์ พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ และส่งเสริมให้เด็กควบคุมตนเองในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่าเด็กมีการควบคุมตนเองได้ดีกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ

Chan & Rabinowitz (2006) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นวิดีโอเกมกับอาการสมาธิสั้นในกลุ่มเด็กวัยรุ่น พบว่า การใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากกว่า 1 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวันมีความสัมพันธ์กับกลุ่มอาการสมาธิสั้น (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)

สมภพ วชิรพงศ์ (2548) ได้วิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ตามห้างสรรพสินค้า เดอะมอลล์ท่าพระ เซ็นทรัลพระราม 3 เซ็นทรัลลาดพร้าว ฟิวเจอร์พาร์ครังแค และมาบุญครอง โดยดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า เด็กและเยาวชนเล่นเกมเพราะสนุกสนานและไม่มีอะไรทำ ส่วนใหญ่มาเล่นกับเพื่อน ผลกระทบด้านบวกคือการฝึกทักษะการคิดเร็ว และการตัดสินใจ ได้ความรู้เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ ผลกระทบด้านลบคือการมองเห็นไม่ชัด สายตาสั้นลง ปวดหลัง ปวดคอ อารมณ์หงุดหงิด ส่วนผู้ปกครองได้แสดงความคิดเห็นว่าการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่ไม่มีร้ายแรงเหมือนกับการติดยาเสพติดและการก่ออาชญากรรม แต่เด็กจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวกับผู้ปกครอง ชอบโกหก

จิรวรรณ มาทวิ (2548) ศึกษาสาเหตุ ผลสืบเนื่อง และแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยโปรแกรมการควบคุมตนเองเพื่อลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ พบว่าแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ที่ดีที่สุด ได้แก่ การบริหารเวลาในการเล่นเกมน ซึ่งก่อนและหลังการใช้การควบคุมตนเอง นักเรียนมีพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ลดลง

สุคนธ์ โชติชัยสถิตย์ (2548) ศึกษาผลของการใช้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงต่อการควบคุมตนเองของวัยรุ่นที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ในด้านการเห็นคุณค่าตนเอง การควบคุมและแสดงออกทางอารมณ์ การบริหารจัดการเวลา การคิดและการแก้ปัญหา

พบว่าหลังสิ้นสุดการทดลองกลุ่มทดลอง มีคะแนนการควบคุมตนเองสูงกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มควบคุม และหลังการทดลอง 3 สัปดาห์กลุ่มทดลองมีคะแนนควบคุมตนเองไม่แตกต่างจากหลังสิ้นสุดการทดลอง

จากการทบทวนงานวิจัยเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์พบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่เป็นการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมในกลุ่มอายุตั้งแต่ 12 ปี ขึ้นไป พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อด้านร่างกาย อารมณ์และสังคมของผู้เล่น ซึ่งแนวทางในการควบคุมพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์นั้นเน้นกระบวนการให้เยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ รู้จักการบริหารเวลาในการเล่นที่เหมาะสมและใช้แนวทางการควบคุมตนเอง และเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนป้องกันสำหรับครอบครัวและชุมชนต่อไป กล่าวคือเน้นการทำกิจกรรมกับตัวผู้เล่นเกมเพียงคนเดียว ซึ่งการศึกษาวิจัยเพื่อสร้างความเข้มแข็งของครอบครัวให้มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือป้องกันพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ยังพบไม่มากนัก ดังนั้นการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงนำแนวทางการป้องกันพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์โดยให้ผู้ปกครองเด็กวัยเรียนตั้งแต่อายุ 10 - 12 ปี มีความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติทักษะตามพัฒนาการครอบครัวในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงิน เพื่อให้เด็กรู้จักการควบคุมตนเอง บริหารการเล่นเกมอย่างเหมาะสม มีกฎ ระเบียบของครอบครัว เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์กับบุตรหลานของตนเอง

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวในการดูแลสุขภาพเด็กวัยเรียน

อรุณศรี เตชธงส์ และคณะ (2543) ได้ศึกษาพัฒนาการและปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวในการดูแลบุตรวัยเรียน พบว่า ปัจจัยด้านสัมพันธภาพในครอบครัวมีผลต่อการส่งเสริมการเลี้ยงดูบุตร ซึ่งคะแนนการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวค่อนข้างสูง แต่ในด้านการส่งเสริมให้บุตรรับผิดชอบตนเองและงานในครอบครัวค่อนข้างต่ำ

ปริญญ์ สารธิมา (2545) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพัฒนาการของบิดาในการอบรมเลี้ยงดูบุตรวัยเรียน ชุมชนในพื้นที่เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร พบว่าสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว เวลาในแต่ละวันที่เหมาะสมที่บิดาให้กับบุตร การรับรู้พัฒนาการที่ดีของบิดา และเจตคติที่ดีของบิดามีความสัมพันธ์กับการอบรมเลี้ยงดูบุตรวัยเรียน ดังนั้นครอบครัวควรปลูกฝังการรับรู้และเจตคติที่ดีต่อการอบรมสั่งสอนบุตรแก่บิดา มารดา และเน้นให้ครอบครัวใช้เวลาาร่วมกันอย่างมีคุณค่า

สุชีรา เล่นวารี (2545) ได้ศึกษาบทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อการส่งเสริมรักษาความสะอาดของนักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร สำนักเขตหนองจอก จำนวน 382 คน พบว่า บทบาทของผู้ปกครองด้านการอบรมสั่งสอน ด้านการวางตัวเป็นแบบอย่าง และด้านการจัดการสภาพแวดล้อมมีผลต่อการส่งเสริมการรักษาความสะอาดของเด็กนักเรียน ซึ่งตัวแปรด้านอายุ เพศ อาชีพ ระดับการศึกษา จำนวนบุตร และรายได้ของครอบครัว ไม่ทำให้บทบาทที่มีต่อการส่งเสริมการรักษาความสะอาดของผู้ปกครองแตกต่างกัน

อภิสักดิ์ พันธุ์ประภา (2534) ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสุขศึกษาในกลุ่มแม่บ้าน เพื่อการป้องกันโรคขาดไอโอดีนในเด็กนักเรียนประถมศึกษา อำเภอบ้านนา จังหวัดนครนายก โดยการประชุมกลุ่มแม่บ้าน ฝึกทักษะการผสมไอโอดีนในน้ำดื่ม ให้ความรู้ประกอบสื่อ และกระตุ้นเตือนการเติมไอโอดีนในน้ำดื่มทางหอกระจายข่าว ส่งจดหมายถึงแม่บ้านและติดตามเยี่ยมบ้าน พบว่าแม่บ้านกลุ่มทดลองมีความรู้ ทักษะ และการปฏิบัติตัวเพื่อป้องกันโรคขาดสารไอโอดีนดีกว่าก่อนการทดลองและดีกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ ส่งผลให้เด็กนักเรียนได้รับปริมาณสารไอโอดีนในร่างกายเพิ่มขึ้น

สุภา ศิริสนธิ (2535) ศึกษาผลของการให้การพยาบาลระบบสนับสนุนและให้ความรู้แก่ผู้ปกครองต่อการดูแลตนเองของเด็กนักเรียนที่เป็นโรคหุ้มน้ำหนักเรื้อรังในระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 - 6 สังกัดกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ปกครองและเด็กนักเรียนจำนวน 30 คู่ โดยการบรรยายให้ความรู้แก่ผู้ปกครอง และเยี่ยมบ้านให้สอนความรู้เพิ่มเติม พบว่าผู้ปกครองมีความรู้ และมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการสนับสนุนให้เด็กมีการดูแลตนเองเพิ่มขึ้นดีกว่ากลุ่มเปรียบเทียบที่ได้รับการพยาบาลตามปกติ และนักเรียนที่ป่วยเป็นโรคหุ้มน้ำหนักมีการดูแลตนเองเพิ่มขึ้นหลังการทดลองและดีกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ

นันทพร กลิ่นจันทร์ (2540) ศึกษาประสิทธิผลของการอบรมผู้ปกครองโดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกับการสร้างแรงจูงใจต่อการส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวัดเขาบางทราย (พุทธยาคม) จังหวัดชลบุรี โดยการใช้กระบวนการกลุ่ม (Group process) ร่วมกับการสร้างแรงจูงใจโดยการอบรม 1 วันประกอบสื่อ และกระตุ้นเตือนที่บ้าน 2 ครั้ง พบว่าสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านความรู้ ความคิดเห็น และการเอาใจใส่ดูแลของผู้ปกครองเกี่ยวกับการส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพนักเรียนวัยประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งส่งผลไปสู่พฤติกรรมปฏิบัติตัวทางสุขภาพของนักเรียนได้ดีขึ้น

บุปผาสวรรค์ อุดมพินันท์ (2547) ได้ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเรื่องเพศศึกษาแก่บิดาหรือมารดาของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี

พบว่า กลุ่มทดลองมีความรู้เรื่องเพศ เจตคติเรื่องเพศศึกษา ความสนใจในการสอนเพศศึกษา และการสอนเพศศึกษา สูงกว่าก่อนทดลองและหลังการทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุม

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ (2549) ได้จัดกิจกรรมค่ายครอบครัว สร้างสรรค์ฐานไชเบอร์ โดยนำครอบครัวของเด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แบบยังไม่คิดแต่เริ่มเกิดปัญหาสัมพันธภาพของครอบครัว ที่มีอายุระหว่าง 12-18 ปี เข้าร่วมกิจกรรมลักษณะกลุ่มสัมพันธ์ และกิจกรรมฐานความรู้ โดยการประยุกต์แนวคิดการทำหน้าที่ของครอบครัว (McMaster Model of Family Function) ร่วมกับการพัฒนาตนเองทรอดเซอร์ เพื่อให้มีการสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกันในครอบครัว และทบทวนตนเองในด้านการทำหน้าที่ของครอบครัว ประเมินผลภายหลังจากการเข้าค่าย 1 เดือน พบว่า การทำบทบาทหน้าที่ของครอบครัวดีขึ้น

จะเห็นได้จากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับครอบครัวเด็กวัยรุ่นนั้น พบว่าครอบครัวมีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้สนับสนุน กระตุ้นเตือน และการส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพของกลุ่มเด็กวัยรุ่น และในการทำพัฒนกิจของครอบครัวเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมการอบรมเลี้ยงดูบุตร แต่ครอบครัวต้องมีการปฏิบัติตามพัฒนาการที่เหมาะสมครบทุกด้าน กล่าวคือ ครอบครัวที่มีเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติพัฒนาการจะส่งผลต่อการอบรมเลี้ยงดูบุตร ดังนั้นการส่งเสริมให้ครอบครัวรับรู้ถึงการปฏิบัติพัฒนาการที่มีเด็กวัยรุ่นที่ถูกต้อง เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติใช้ในชีวิตประจำวันในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทุกด้านนั้นจึงเป็นบทบาทหนึ่งของพยาบาลสาธารณสุขในส่งเสริมสุขภาพของครอบครัว และชุมชน ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมในแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการครอบครัว ผู้วิจัยยังไม่พบการศึกษาเกี่ยวกับการนำพัฒนาการครอบครัวเด็กวัยรุ่นไปใช้เพื่อการป้องกันพฤติกรรมสุขภาพในกลุ่มบุคคลวัยต่าง ๆ ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงนำกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และกระบวนการกลุ่มมาเป็นกลวิธีสร้างแรงจูงใจให้ผู้ปกครองมีความรู้ เจตคติที่ดีต่อแนวคิดพัฒนาการครอบครัวเด็กวัยรุ่น (Duvall, 1967) ในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว การส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักการจัดสรรด้านการเงิน เพื่อนำไปปฏิบัติในการป้องกันปัญหาพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่น

ซึ่งจะพบว่าการอภิปรายกลุ่มเป็นการรวมแนวคิดประสบการณ์ของบุคคลหลายๆ คนที่ประสบปัญหาคล้ายกันมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ทำกิจกรรมร่วมกัน ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงได้นำแนวทางการเรียนรู้จากประสบการณ์ ในการสะท้อนความคิดและการอภิปรายความคิดรวบยอด และการประยุกต์แนวคิดมาจัดทำแนวทางให้ผู้ปกครองรับรู้ถึงความรุนแรงของการติดเกมคอมพิวเตอร์ โอกาสเสี่ยงของการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่น ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัว ความคาดหวังในพัฒนาการของครอบครัวต่อการป้องกันเด็กวัยรุ่น

ติคเกมคอมพิวเตอร์ และการปฏิบัติเพื่อการป้องกันการติคเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ร่วมกับกระบวนการกลุ่มมาเป็นรูปแบบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสาธิตและฝึกทักษะการทำพัฒนกิจของครอบครัว การพูดชักจูงใจจากกลุ่ม และจากตัวแบบที่มีชีวิตที่ประสบปัญหาคล้ายคลึงกัน โดยผู้วิจัยเชื่อว่าครอบครัวเป็นปัจจัยสำคัญที่จะกำหนดพฤติกรรมของสมาชิกในครอบครัว และมีส่วนส่งเสริมให้พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กลดลงได้ ซึ่งผู้วิจัยในฐานะพยาบาลสาธารณสุขมีบทบาทในการส่งเสริมให้ครอบครัวให้มีศักยภาพในการนำบทบาทหน้าที่ของครอบครัวอย่างเข้มแข็งและเหมาะสม เพื่อป้องกันปัญหาพฤติกรรมติคเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน จะส่งผลต่อความเข้มแข็งในระดับครอบครัว ความเข้มแข็งระดับชุมชนและสังคมต่อไป

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภูมิที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

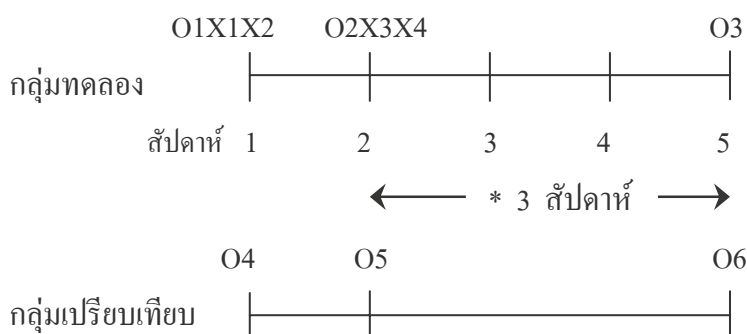
การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และผลการวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวคิดหลัก และประยุกต์ใช้ในการจัดโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน จังหวัดราชบุรี ซึ่งมีขั้นตอนและวิธีดำเนินการศึกษาวิจัยดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การดำเนินการทดลอง และการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. รูปแบบการวิจัย (Research Design)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลอง (Experimental Group) และกลุ่มเปรียบเทียบ (Comparison Group) มีรูปแบบการวิจัยแบบ Two Group Pretest- posttest Design มีการเก็บข้อมูลทั้งก่อนและหลังการทดลองในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มดังรูปแบบการวิจัย และแผนภูมิการทดลองต่อไปนี้

แผนการวิจัย



โดยกำหนดให้

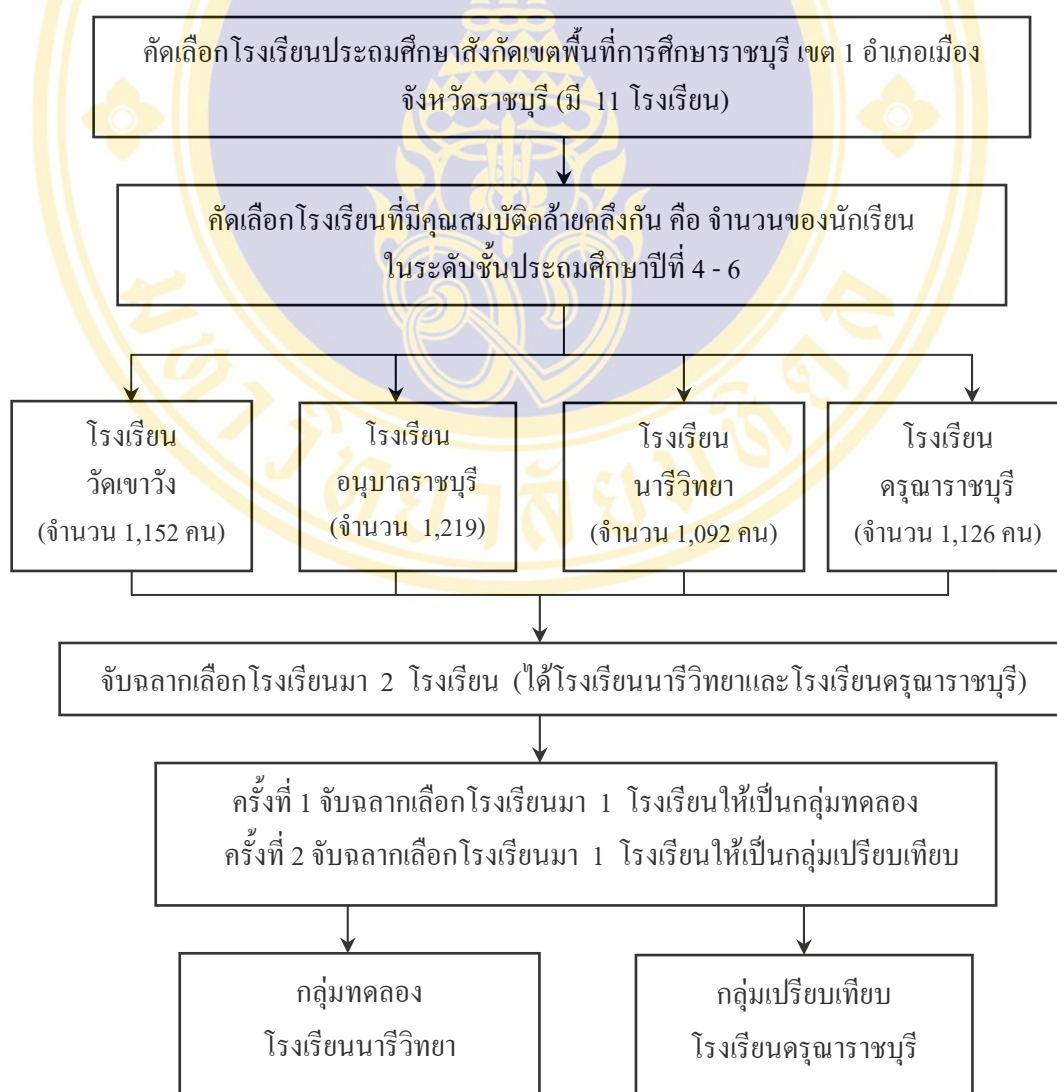
- O1 O4 หมายถึง การรวบรวมข้อมูลก่อนการทดลองด้วยแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน เจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน การปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ
- O2 O5 หมายถึง การรวบรวมข้อมูลหลังการทดลองครั้งที่ 1 ในสัปดาห์ที่ 2 ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ด้วยแบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน
- O3 O6 หมายถึง รวบรวมข้อมูลหลังการทดลองครั้งที่ 2 ในสัปดาห์ที่ 5 ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ด้วยแบบสอบถามเกี่ยวกับการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง
- X หมายถึง โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนโดยผู้วิจัย ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้
- X1 หมายถึง กิจกรรมที่ 1 “เกมคอมพิวเตอร์ ภัยมืดใกล้ตัว”
- X2 หมายถึง กิจกรรมที่ 2 “ครอบครัว ร่วมใจป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์”
- X3 หมายถึง กิจกรรมที่ 3 “พัฒนาก้าวไกล ป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์”
- X4 หมายถึง กิจกรรมที่ 4 “แทนความรัก ความห่วงใย ผูกสายใยหลายครอบครัว”
- * หมายถึง การใช้จดหมายข่าวฝากในสมุดการบ้านสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นเวลา 2 สัปดาห์ (สัปดาห์ที่ 3 และ 4)

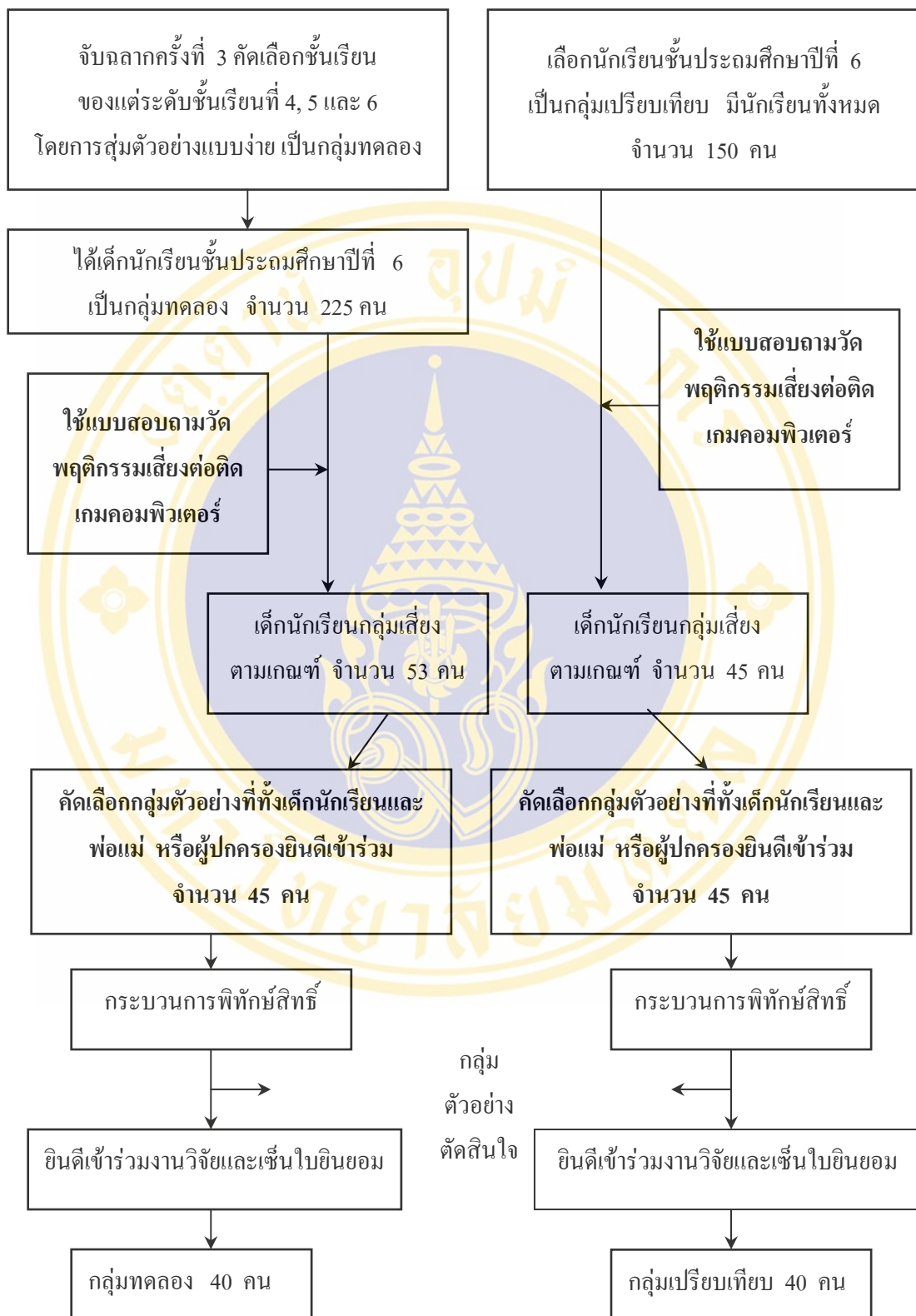
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาวิจัย เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 และผู้ปกครองของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนในพื้นที่การศึกษาเขต 1 จังหวัดราชบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2551

2.1 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

โรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาเขต 1 ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี ประจำปีการศึกษา 2551 ประกอบด้วยโรงเรียนที่มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาทั้งหมด 4 โรงเรียน คือ โรงเรียนวัดเขาวัง โรงเรียนอนุบาลราชบุรี โรงเรียนนารีวิทยา และโรงเรียนครุณราชบุรี และใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random sampling) เพื่อเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนในการสุ่มตัวอย่างดังแผนภูมิที่ 3





แผนภูมิที่ 3 แสดงการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

เกณฑ์ในการคัดเข้ากลุ่มตัวอย่างเด็กวัยเรียน

1. มีระดับคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับ 40 คะแนนขึ้นไป และ/หรือมีจำนวนเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง จากการตอบแบบสอบถามพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของสุคนธ์ โชติชัย สติชัย (2546)
2. เป็นเด็กนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ปีการศึกษา 2551
3. มีคอมพิวเตอร์เป็นของตัวเองในที่อยู่อาศัย
4. ไม่เคยได้รับโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์มาก่อน

เกณฑ์ในการคัดเข้าเป็นกลุ่มตัวอย่างผู้ปกครอง

1. เป็นพ่อหรือแม่ที่เลี้ยงดูและอยู่ด้วยกับของเด็กนักเรียนที่ผ่านการประเมินความเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ในข้อ 1-4
2. ไม่มีปัญหาในการพูด การฟัง การมองเห็น มีสติสัมปชัญญะปกติ สามารถอ่านออก และเขียนได้
3. มีคอมพิวเตอร์เป็นของตัวเองในที่อยู่อาศัย
4. ไม่เคยได้รับโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์มาก่อน

เกณฑ์การคัดผู้ยินยอมตนให้ทำการวิจัยออกจากโครงการ (Exclusion criteria)

1. ผู้ปกครองไม่สามารถเข้าร่วมโครงการได้ครบ 3 ครั้ง
2. นักเรียนย้ายโรงเรียน หรือมีการย้ายถิ่นที่อยู่ออกนอกจังหวัดราชบุรี
3. นักเรียน/ผู้ปกครองขอถอนตัวออกจากโครงการ

2.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเป็นนักเรียนและผู้ปกครองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 80 คน โดยกลุ่มทดลองคือผู้ปกครองและนักเรียนชั้นประถมศึกษาจากโรงเรียนนารีวิทยา เขตอำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี จำนวน 40 คน และกลุ่มเปรียบเทียบจากโรงเรียนครุณราชบุรี เขตอำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี จำนวน 40 คน ซึ่งนักเรียนทั้งสองกลุ่มมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนดคือ มีอายุระหว่าง 10 - 12 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในพื้นที่การศึกษาเขต 1 มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ใกล้เคียงกัน นอกจากนี้ผู้ปกครองของนักเรียนทั้งสองกลุ่มมีสถานะทางเศรษฐกิจสังคมและความเป็นอยู่

คล้ายคลึงกัน คือ การมีจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ในบ้าน การศึกษาของผู้ปกครอง และ รายได้ของครอบครัวใกล้เคียงกัน

ขนาดของตัวอย่าง ได้มาจากการคำนวณกลุ่มตัวอย่างจากหลักอำนาจการทดสอบ (Power Analysis) โดยมีค่า Alpha เท่ากับ 0.05, Effect size เท่ากับ 0.70 และ Power เท่ากับ 0.80 (Polit, 2004: 495 – 498) เนื่องจากที่ผ่านมาผู้วิจัยยังไม่พบการศึกษาที่มีลักษณะเดียวกันกับการ ศึกษาวิจัยในเรื่องนี้ จึงไม่สามารถอ้างอิงค่าความแปรปรวนของกลุ่มประชากรได้ จากการคำนวณ ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่จะสามารถอธิบายและสรุปผลของการทดลองได้อย่างน้อยกลุ่มละ 32 คน ในการวิจัยครั้งนี้ได้เพิ่มขนาดของกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มทดลองจำนวน 40 คน และกลุ่มเปรียบเทียบ จำนวน 40 คน เพื่อป้องกันปัญหาการ dropout ในการดำเนินการวิจัย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลมี 3 ชุด

1) ชุดที่ 1 แบบสอบถามพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งผู้วิจัยดัดแปลง มาจากสุคนธ์ โชติชัยสถิต จำนวน 20 ข้อ ซึ่งตอบแบบสอบถามโดยเด็กวัยเรียน ประกอบด้วย คำถาม 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับชื่อ อายุ จำนวนวันในการเล่นเกมน จำนวนเวลาในการเล่นเกมนแต่ละครั้ง สถานที่เล่นเกมและชื่อเกมที่นักเรียนเลือกเล่นบ่อยๆ จำนวน 4 ข้อ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามที่ใช้วัดพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ประกอบด้วยคำถามที่เป็นข้อความจำนวน 20 ข้อ ลักษณะเป็นแบบสอบถามเป็นชนิดมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ ลักษณะคำถามเป็นข้อความทางบวก การตอบแบบสอบถามแต่ละข้อมี 5 ตัวเลือกตามความถี่ของการปฏิบัติ คือ ไม่เคย นานๆ ครั้ง ไม่แน่ใจ บ่อยๆ และบ่อยที่สุด ให้ ผู้ตอบเลือกตอบเพียง 1 ตัวเลือก

เกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คำตอบ

ไม่เคย	1 คะแนน
นานๆ ครั้ง	2 คะแนน
ไม่แน่ใจ	3 คะแนน

บ่อยๆ 4 คะแนน

บ่อยที่สุด 5 คะแนน

คะแนนพฤติกรรมเสี่ยงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมีค่าระหว่าง 20 - 100 คะแนน ค่าคะแนนรวมที่ได้ตั้งแต่ 40 คะแนนขึ้นไป หมายถึง เด็กวัยเรียนเริ่มมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

2) ชุดที่ 2 แบบวัดเกี่ยวกับโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ สร้างขึ้นตามกรอบแนวคิดเนื้อหาวิชาการ ทฤษฎีพัฒนาทักษะของครอบครัว ของ Duvall (1967) และผลงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและพฤติกรรมที่ต้องการวัด ซึ่งประกอบด้วย 4 ส่วน

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับคุณลักษณะประชากร ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ของครอบครัว ความพอเพียงของรายได้ จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ในบ้าน การเล่นเกมของผู้ปกครอง การใช้เวลาเล่นของผู้ปกครองแต่ละครั้ง จำนวนวันในการเล่นเกมนักเรียน จำนวนเวลาในการเล่นเกมนักเรียนแต่ละครั้งของนักเรียน สถานที่เล่นเกมของนักเรียน การรู้จักเกมที่นักเรียนเล่น ช่วงเวลาที่นักเรียนเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ กิจกรรมที่นักเรียนเลือกทำเมื่อมีเวลาว่าง จำนวน 15 ข้อ

ส่วนที่ 2 แบบวัดความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน เป็นแบบวัดความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามกรอบแนวคิดทฤษฎีพัฒนาทักษะของครอบครัว ของ Duvall (1967) และการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย มีเนื้อหาครอบคลุมเรื่องการติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย สภาพจิตใจ สภาพสังคม และการดำเนินชีวิต ต่อเด็กวัยเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ และการรู้จักจัดสรรด้านการเงินเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 16 ข้อ

แบบสอบถามเป็นแบบ คือ ถูก ผิด ไม่ทราบ คำตอบที่ถูกต้องได้ 1 คะแนน คำตอบที่ผิดหรือตอบว่าไม่ทราบได้ 0 คะแนน คะแนนความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน มีค่าพิสัยของคะแนนเท่ากับ 0 - 16 คะแนน คะแนนสูง หมายถึง มีความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวสูง

ส่วนที่ 3 แบบวัดเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน จำนวน 20 ข้อ เป็นแบบวัดเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามกรอบแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการของครอบครัวของ Duvall (1967) และจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยมีเนื้อหาครอบคลุม ความเชื่อของผู้ปกครองถึงประโยชน์ที่เด็กวัยเรียนและครอบครัวจะได้รับจากการที่ผู้ปกครองปฏิบัติตามพัฒนาการครอบครัววัยเรียนในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม ด้านการส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงิน เพื่อการป้องกันหรือหลีกเลี่ยงไม่ให้เด็กวัยเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็นข้อคำถามแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 4 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง (4) เห็นด้วย (3) ไม่เห็นด้วย (2) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (1) ตามแบบวัดทัศนคติของลิเคิร์ท (Likert scale) มีลักษณะคำถามทั้งด้านบวกและด้านลบ

เกณฑ์การให้คะแนนมีดังนี้

คะแนน	ข้อความทางบวก	ข้อความทางลบ
1	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย
3	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
4	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

คะแนนเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน มีค่าพิสัยของคะแนนเท่ากับ 20 - 80 คะแนน คะแนนสูง หมายถึง มีเจตคติที่ดีต่อพัฒนาการของครอบครัว

ส่วนที่ 4 แบบวัดการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน จำนวน 18 ข้อ เนื้อหาครอบคลุมการปฏิบัติตนของผู้ปกครองที่กระทำตามพัฒนาการของครอบครัวเด็กวัยเรียน ตามแนวคิดของดูวาล (Duvall, 1967) ในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม ด้านการส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงิน เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กวัยเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ คือ ปฏิบัติทุกครั้ง (3) ปฏิบัติบางครั้ง (2) และไม่ปฏิบัติ (1) มีลักษณะคำถามทั้งด้านบวกและด้านลบ

เกณฑ์การให้คะแนนมีดังนี้

คำตอบ	ข้อความทางบวก	ข้อความทางลบ
ปฏิบัติทุกครั้ง	3	1
ปฏิบัติบางครั้ง	2	2
ไม่ปฏิบัติ	1	3

คะแนนการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน มีค่าพิสัยของคะแนนเท่ากับ 18 - 54 คะแนน คะแนนสูง หมายถึง มีการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวดี

3) ชุดที่ 3 แบบวัดการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง จำนวน 18 ข้อ เป็นแบบวัดการรับรู้ของนักเรียนต่อการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครองตามพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน โดยผู้วิจัยสร้างขึ้นตามกรอบแนวคิดทฤษฎีพัฒนกิจของครอบครัวของ Duvall (1967) จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม ด้านการส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงิน เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กวัยเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็นแบบมาตราประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ คือ ปฏิบัติทุกครั้ง (3) ปฏิบัติบางครั้ง (2) และไม่ปฏิบัติ (1) มีลักษณะคำถามทั้งด้านบวกและด้านลบ

เกณฑ์การให้คะแนนมีดังนี้

คำตอบ	ข้อความทางบวก	ข้อความทางลบ
ปฏิบัติทุกครั้ง	3	1
ปฏิบัติบางครั้ง	2	2
ไม่ปฏิบัติ	1	3

คะแนนการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง มีค่าพิสัยของคะแนนเท่ากับ 18 - 54 คะแนน คะแนนสูง หมายถึง ได้รับการดูแลเอาใจใส่ดี

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย คือ โปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัว ในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน (ภาคผนวก ก)

จัดกิจกรรมตามกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ซึ่งประกอบด้วยแนวคิดของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) และกระบวนการกลุ่ม ที่มุ่งเน้นการนำประสบการณ์เดิมมาพัฒนาองค์ความรู้ สะท้อนความคิด/อภิปราย ความคิดรวบยอด และการประยุกต์แนวคิดเพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดให้ผู้ปกครองเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ตามแผนการเรียนรู้จำนวน 4 ครั้งๆ ละ 2 ชั่วโมง (ภาคผนวก) ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 “เกมคอมพิวเตอร์ ภัยมืดใกล้ตัว” เน้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพื่อให้ผู้ปกครองเกิดความรู้เกี่ยวกับปัญหาความรุนแรงของการติดเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบ โอกาสเสี่ยงของการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และแนวทางการป้องกัน

กิจกรรมที่ 2 “ครอบครัว ร่วมใจป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” เน้นให้ผู้ปกครองและนักเรียนเกิดความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัว ในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักการจัดสรรด้านการเงิน

กิจกรรมที่ 3 “พัฒนกิจก้าวไกล ป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” เน้นให้ผู้ปกครองเกิดทักษะในการปฏิบัติบทบาทการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว และเกิดเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัว

กิจกรรมที่ 4 “แทนความรัก ความห่วงใย ผูกสายใยหลายครอบครัว” เน้นให้ผู้ปกครองเกิดแรงจูงใจในการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัว

ซึ่งแผนการสอนนี้ ประกอบด้วยแผนการสอนความรู้ แผนการสอนเจตคติ และแผนการฝึกทักษะ ครอบคลุมทุกองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ได้แก่ ประสบการณ์ (Experience) สะท้อนความคิด/อภิปราย (Reflection and Discussion) ความคิดรวบยอด (Conceptualization) และการประยุกต์แนวคิด (Application)

- เนื้อหาการเรียนรู้

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนกิจของครอบครัวในเด็กวัยเรียน (Duvall, 1967) ในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว การส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ และการรู้จักจัดสรรด้านการเงิน และความรู้เกี่ยวกับความรุนแรง โอกาสเสี่ยง ของพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ แนวทางการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2549: 26-27, สุธรรม นันทมงคลชัย, 2545: 223) โดยนำเนื้อหาเหล่านี้มาปรับปรุงในสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้ กิจกรรมทั้ง 4 ครั้งของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดของกระบวนการกลุ่ม (Group process) โดยแบ่งผู้ปกครองออกเป็นกลุ่มย่อย (Small Group) จำนวน 5 กลุ่ม ๆ ละ 8-10 คน

- อุปกรณ์ในการสอน

อุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ สไลด์ภาพข่าวประกอบคอมพิวเตอร์ ใบงานและใบความรู้ต่างๆ ตามแผนการสอน สถานการณ์จำลองประกอบการฝึกปฏิบัติ และสมุดคู่มือ

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 การตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ แบบวัดเจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ แบบวัดการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ และแบบวัดการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง เพื่อหาความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น จำนวน 4 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านอนามัยครอบครัว 1 ท่าน (ภาคผนวก ก) ตรวจสอบความถูกต้องและความครอบคลุมของเนื้อหาให้ตรงตามวัตถุประสงค์ ตลอดจนความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ จากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบวัดมาปรับปรุงแก้ไขตามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

1.2 นำแบบวัดไปทดลองใช้กับนักเรียนและผู้ปกครองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุริยวงศ์ อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน อย่างละ 30 คน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในข้อความ และนำมาวิเคราะห์ค่าเที่ยง (Reliability) ชนิดความคงที่ภายใน (Internal consistency) ดังนี้

1.2.1 แบบวัดความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ด้วยวิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson 20 หรือ KR 20) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.71

1.2.2 แบบวัดแบบประเมินค่าวิเคราะห์ค่าเที่ยงโดยใช้วิธีของครอนบาช (Chronbach's Alpha Coefficient) ได้ค่าความเที่ยงดังนี้

- แบบวัดเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.76
- แบบวัดการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.84
- แบบวัดการดูแลเอาใจของผู้ปกครอง มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.70

2. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย

โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น จำนวน 4 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านอนามัยครอบครัว 1 ท่าน (ภาคผนวก ก) ตรวจสอบความถูกต้องในเนื้อหา ภาษาที่ใช้ และนำแผนการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขตามความคิดเห็นก่อนนำไปทดลองใช้กับผู้ปกครองที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างที่โรงเรียนอนุบาลสวนผึ้ง อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 6 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในเนื้อหา ความชัดเจนของแผนการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้จริง ผลจากการทดลองใช้แผนการเรียนรู้ทำให้ผู้วิจัยยังคงเนื้อหาเดิมไว้ไม่มีการปรับปรุงใหม่

4. การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนการวิจัยเป็น 2 ระยะดังนี้

1. ระยะเตรียมการ
2. ระยะการดำเนินการและวิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ระยะเตรียมการ

1.1 ผู้วิจัยส่งโครงการวิจัยเข้ารับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยมหิดล และเมื่อได้รับหนังสืออนุมัติเลขที่ MUPH2008-089 ให้เก็บข้อมูลจึงนำหนังสือขออนุญาตดำเนินการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย เสนอต่อผู้อำนวยการโรงเรียนนารีวิทยา และโรงเรียนตรุณราชบุรี เพื่อขอความอนุเคราะห์และขอความร่วมมือในการดำเนินการวิจัย

1.2 ติดต่อประสานงานกับผู้อำนวยการ โรงเรียนและอาจารย์ผู้รับผิดชอบนักเรียน โรงเรียนนารีวิทยา และโรงเรียนครุณราชบุรี เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ ขอความร่วมมือในการ ดำเนินการวิจัย

1.3 ติดต่อประสานงานกับโรงเรียนเพื่อส่งจดหมายขอความร่วมมือในการวิจัยไป ให้ผู้ปกครองนักเรียนที่ยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

1.4 ประชุมชี้แจงขั้นตอนการวิจัยและบทบาทของผู้ช่วยวิจัยเพื่อให้เข้าใจถึงวิธีการ ดำเนินการวิจัย

1.5 จัดเตรียมเอกสาร สถานที่และอุปกรณ์ต่างๆ ที่จะใช้ในการวิจัย

2. ระยะดำเนินการวิจัยและวิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 การดำเนินการวิจัย

2.1.1 ผู้วิจัยคัดเลือกนักเรียนกลุ่มเสี่ยง และเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนการ ดำเนินการทดลองจากการตอบแบบสอบถามพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของสุคนธ์ โชติชัยสถิต มีนักเรียนที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 40 คะแนนขึ้นไปและ/หรือมีจำนวนการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง ในกลุ่มทดลองมีจำนวน 53 คนในกลุ่มเปรียบเทียบมีจำนวน 45 คน

2.2.2 ผู้วิจัยทำหนังสือเชิญผู้ปกครองนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เข้าร่วม รับฟังการชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและขอความร่วมมือในการเข้าร่วมโปรแกรม มีผู้ปกครอง กลุ่มทดลองสมัครเข้าร่วมโปรแกรมจำนวน 45 คนครั้งแรกของการทำกิจกรรม และมีผู้ปกครอง ไม่มาเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งที่ 2 จำนวน 5 คนเนื่องจากต้องพานักเรียนไปเข้าร่วมกิจกรรม สัปดาห์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ

ตามโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยใช้ ระยะเวลา 5 สัปดาห์ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

สัปดาห์ที่ 1 (กิจกรรมที่ 1)

1. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนดำเนินการวิจัยพร้อมทั้งเก็บรวบรวม ข้อมูลก่อนการทดลองด้วยแบบสอบถามเกี่ยวกับ ข้อมูลทั่วไป ความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของ ครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน เจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวใน การป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน การปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการ

ป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และเก็บรวบรวมข้อมูลการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

2. จัดกิจกรรมในกลุ่มทดลองขั้นที่ 1 “เกมคอมพิวเตอร์ ภัยมืดใกล้ตัว” เพื่อให้ผู้ปกครองมีความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ตามกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ดังนี้ (ใช้เวลา 2 ชั่วโมง)

- **ประสบการณ์ (กลุ่มใหญ่)**

ผู้วิจัยทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ตามใบงานที่ 1 แล้วกล่าวนำเข้าสู่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยให้ผู้ปกครอง พุดคุยเกี่ยวกับสถานการณ์การติดเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันที่พบเห็น ร่วมกับการสุ่มถามประสบการณ์ที่ผู้ปกครองประสบปัญหา หรือพบเห็นจากการที่บุตรหลานเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 2 - 3 คน

- **สะท้อนความคิด/อภิปราย (กลุ่มเล็ก 8 - 10)**

แบ่งกลุ่มผู้ปกครองจำนวน 8 - 10 คนต่อกลุ่มอภิปรายสาเหตุ ผลกระทบ และโอกาสเสี่ยงของการติดเกมคอมพิวเตอร์ของบุตรหลานตามใบงานที่ 2 เพื่อให้แต่ละกลุ่มร่วมกันคิดและอภิปรายภายในกลุ่ม

- **ความคิดรวบยอด (กลุ่มใหญ่)**

ให้แต่ละกลุ่มย่อหน้าเสนอผลงานกลุ่มตามประเด็นที่กำหนดสู่กลุ่มใหญ่ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการช่วยสรุปผลการอภิปรายจากบทความ และบรรยายเพิ่มเติมเกี่ยวกับสถานการณ์การติดเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ผลกระทบต่อเด็กวัยเรียนด้านต่างๆ และโอกาสเสี่ยงการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ประกอบสไลด์คอมพิวเตอร์ชุด “เกมคอมพิวเตอร์ ภัยมืดใกล้ตัว” และใบความรู้ที่ 1

- **ประยุกต์แนวคิด (กลุ่มเล็ก 8 - 10)**

ให้ผู้ปกครองแบ่งกลุ่มเล็ก 8 - 10 คน ผู้วิจัยแจกกิจกรรมตามใบงานที่ 3 โดยให้กลุ่มอภิปรายแนวทางการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน จากนั้นตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลงานกลุ่ม ผู้วิจัยเขียนสรุปแนวทางการป้องกันและกิจกรรมทางเลือกของกลุ่มเพื่อเป็นพันธะสัญญาที่แต่ละกลุ่มจะนำไปปฏิบัติใช้เมื่อกลับไป

กลุ่มเปรียบเทียบ : แจกเอกสารให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันเด็กวัยเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์เรื่อง “เข้าถึงเข้าใจเด็กไทย ยุคโซเชียล”

สัปดาห์ที่ 1 (กิจกรรมที่ 2)

จัดกิจกรรมกลุ่มทดลองขั้นที่ 2 “ครอบครัว ร่วมใจป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” เพื่อให้ผู้ปกครองมีความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงิน ตามกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (จำนวน 2 ชั่วโมง)

- ประสพการณ์ (กลุ่มใหญ่)

ผู้วิจัยและผู้ปกครองช่วยกันทบทวนการเรียนรู้ที่ผ่านมาและสอบถามถึงปัญหาอุปสรรคจากการที่นำสิ่งที่ช่วยกันคิดสัปดาห์ที่แล้วไปปฏิบัติ และให้กลุ่มเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหา และซักถามถึงประเด็นบทบาทของครอบครัวในการดูแลเด็กวัยเรียนของแต่ละครอบครัว 1-2 ครอบครัว เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของแต่ละครอบครัว

ผู้วิจัยเชื่อมโยงจากประเด็นบทบาทของครอบครัวในการดูแลเด็กวัยเรียนเข้าสู่เนื้อหาพัฒนาการครอบครัววัยเรียนในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงิน ตามใบความรู้ที่ 2

- สะท้อนความคิด/อภิปราย (กลุ่มเล็ก 8 – 10)

แบ่งกลุ่มผู้ปกครองและเด็กนักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ตามใบงานที่ 4 และให้สมาชิกกลุ่มอภิปรายผลการปฏิบัติตามใบงานที่ 4

ผู้วิจัยเชื่อมโยงเข้าสู่ประเด็นของการสร้างวินัยและความรับผิดชอบของตนเอง โดยให้แต่ละครอบครัววิเคราะห์และวางแผนปฏิบัติกิจวัตรประจำวันตนเองและครอบครัวตามใบงานที่ 5 และให้ตัวแทนกลุ่มย่อยนำเสนอต่อกลุ่ม ให้ผู้ปกครองและเด็กวัยเรียนแต่ละครอบครัวร่วมกันแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบทำกิจกรรมงานบ้านของครอบครัว การตกลงกติกาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในครอบครัวตามใบงานที่ 6 และให้ตัวแทนกลุ่มนำเสนอต่อกลุ่มใหญ่

- ความคิดรวบยอด (กลุ่มใหญ่)

ผู้วิจัยให้ตัวแทนสมาชิกของกลุ่มย่อยนำเสนอแนวคิดของกลุ่มจากการทำกิจกรรมตามใบงานที่ 5 และ 6

- ประยุกต์แนวคิด (กลุ่มเล็ก 8 - 10)

ผู้วิจัยให้แต่ละครอบครัวนำเสนอกิจกรรมที่จะนำกลับไปทำเมื่อมีเวลาว่างมา 2 กิจกรรม โดยให้เขียนลงในสมุดคู่มือ

กลุ่มเปรียบเทียบ : ไม่มีกิจกรรม

สัปดาห์ที่ 2 (กิจกรรมที่ 3)

จัดกิจกรรมในกลุ่มทดลองขั้นที่ 3 “พัฒนาก้าวไกล ป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” เพื่อให้ผู้ปกครองมีทักษะในการปฏิบัติบทบาทการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองของเด็กวัยเรียน และเกิดเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติพัฒนาทักษะของครอบครัวด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองของเด็กวัยเรียนในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ และสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้กับตนเองต่อไปได้ (ใช้เวลา 2 ชั่วโมง)

- ประสานการณ์ (กลุ่มใหญ่)

ผู้วิจัยและผู้ปกครองช่วยกันทบทวนแนวทางการทำกิจกรรมของครอบครัวตามพัฒนาการครอบครัววัยเรียนในการป้องกันเด็กวัยเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ในครั้งก่อน

ให้ตัวแทนผู้ปกครองนำเสนอกิจกรรมที่ครอบครัวร่วมกันทำเมื่อสัปดาห์ที่ผ่านมา มาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ให้กลุ่มฟัง ชักถามสิ่งที่เป็นปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติ และร่วมกันแสดงความคิดเห็นให้กลุ่มฟัง 1-2 ครอบครัว

หลังจากนั้นผู้วิจัยสรุปแนวคิดเพิ่มเติมที่ผู้ปกครองปฏิบัติร่วมกับเด็กวัยเรียนในสัปดาห์ที่ผ่านมาเพื่อนำเข้าสู่การทำงานบทบาทหน้าที่ตามพัฒนาการของครอบครัววัยเรียน

- สะท้อนความคิด/อภิปราย (กลุ่มเล็ก 8 - 10)

แบ่งกลุ่มผู้ปกครองออกเป็นกลุ่มละ 8 - 10 คน ส่งตัวแทนกลุ่มมาแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ปัญหาตามใบงานที่ 7 และให้กลุ่มอภิปรายและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับบทบาทสมมติที่ตัวแทนแสดง จากนั้นผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติมถึงรูปแบบการสื่อสารที่ถูกต้อง

- ความคิดรวบยอด (กลุ่มใหญ่)

ผู้วิจัยและกลุ่มร่วมกันสรุปถึงการเรียนรู้ที่ได้รับเกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวที่แต่ละคนได้รับ

- ประยุกต์แนวคิด (กลุ่มเล็ก 8 - 10)

แบ่งกลุ่มผู้ปกครอง ออกเป็นกลุ่มย่อยจำนวน 8 - 10 คนต่อกลุ่ม และให้พ่อแม่ หรือผู้ปกครองกำหนดบทบาทหน้าที่ของผู้ปกครอง ที่ต้องรับผิดชอบเพื่อให้บรรลุเป้าหมายครอบครัวและเป้าหมายชีวิตเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนลงในสมุดคู่มือ ตามใบงานที่ 8 และนำเสนอต่อกลุ่มใหญ่

- **ประยุต์แนวคิด(กลุ่มใหญ่)**

ผู้วิจัยและผู้ปกครองร่วมกันสรุปเป้าหมายหน้าที่ของผู้ปกครองและให้ผู้ปกครองฝึกปฏิบัติตามกิจกรรมเป้าหมายชีวิตของครอบครัวที่ตนเองวางแผนไว้เมื่อกลับไปบ้าน และให้นำกลับมาเล่าให้กลุ่มฟังในครั้งต่อไป

กลุ่มเปรียบเทียบ : ไม่มีกิจกรรม

สัปดาห์ที่ 2 (กิจกรรมที่ 4)

1. จัดกิจกรรมในกลุ่มทดลอง ขั้นตอนที่ 4 “แทนความรัก ความห่วงใย ผูกสายใยหลายครอบครัว” เพื่อให้ผู้ปกครองเกิดแรงจูงใจในปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัววัยเรียน ได้ข้อคิดและข้อเสนอแนะปัญหา และอุปสรรคที่ได้จากการนำพัฒนกิจของครอบครัววัยเรียนไปปฏิบัติ ตามกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (ใช้เวลา 2 ชั่วโมง)

- **ประสบการณ์ (กลุ่มใหญ่)**

ให้ตัวแทนผู้ปกครองที่นำแนวทางการปฏิบัติเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนไปฝึกปฏิบัติ มาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ให้กลุ่มฟัง และร่วมกันแสดงความคิดเห็นให้สมาชิกในกลุ่มฟังตามงานที่ได้รับมอบหมายให้ไปฝึกปฏิบัติเมื่อสัปดาห์ที่ผ่านมา

- **สะท้อนความคิด/อภิปราย (กลุ่มใหญ่)**

ผู้วิจัยและผู้ปกครองทบทวนสิ่งที่ปฏิบัติ ร่วมพูดคุยปัญหาและอุปสรรคที่พบแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความสำเร็จของการปฏิบัติตามพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ได้ ให้สมาชิกในกลุ่มได้พูดคุยซักถามในประเด็น “แทนความรัก ความห่วงใย ผูกสายใยหลายครอบครัว”

- **ความคิดรวบยอด (กลุ่มใหญ่)**

ให้ตัวแทนผู้ปกครองแสดงความคิดเห็น และสรุปแนวคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมส่งเสริมพัฒนกิจครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์

ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติมถึงความสำคัญและประโยชน์ที่ครอบครัว และเด็กวัยเรียนจะได้รับเมื่อผู้ปกครอง ได้ปฏิบัติตามพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนอย่างต่อเนื่อง

- **ประยุต์แนวคิด (กลุ่มเล็ก 8-10 คน)**

ผู้วิจัยให้ผู้ปกครองเขียนสรุปแนวทางกิจกรรมตามพัฒนกิจครอบครัวในสมุดคู่มือซึ่งเป็นสิ่งที่ตนเองและครอบครัวจะนำไปปฏิบัติอย่างต่อเนื่องที่บ้านเพื่อป้องกันบุตรหลานติดเกมคอมพิวเตอร์ จากนั้นผู้วิจัยกล่าวปิดสรุปการอบรมตามแผนการเรียนรู้

2. เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน เจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนภายหลังการจัดกิจกรรมครั้งที่ 1 ในกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ

สัปดาห์ที่ 3 - 4 ไม่มีกิจกรรมแต่ส่งจดหมายข่าวในสมุดการบ้านนักเรียนโดยครูประจำชั้นส่งให้ผู้ปกครองของเด็กนักเรียนกลุ่มทดลองสัปดาห์ละครั้ง จำนวน 2 ครั้ง

สัปดาห์ที่ 5 เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการปฏิบัติพัฒนกิจเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ภายหลังการทดลองครั้งที่ 2 ในกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ และเก็บรวบรวมข้อมูลการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง ในเด็กนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ

ตามแผนการดำเนินการวิจัยที่ต้องใช้ระยะเวลา 4 ครั้งแต่ละครั้งห่างกัน 1 สัปดาห์ แต่ผู้วิจัยได้รวมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 กับกิจกรรมที่ 2 และกิจกรรมที่ 3 กับกิจกรรมที่ 4 ให้เป็นครั้งเดียวกัน ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มผู้ปกครองและทางโรงเรียนมีความจำเป็นในเรื่องเวลาการดำเนินกิจกรรมอื่น ๆ ของโรงเรียน และผู้ปกครองส่วนใหญ่สะดวกที่จะขอเข้าร่วมโครงการแค่ 2 ครั้ง โดยผู้วิจัยยังคงทิ้งระยะห่างของการดำเนินกิจกรรมคงไว้ที่ 1 สัปดาห์ ซึ่งผู้วิจัยได้แก่สถานการณ์กิจกรรมที่ 1 กับกิจกรรมที่ 2 โดยแยกกลุ่มผู้ปกครองกับกลุ่มนักเรียนออกจากกัน โดยให้ผู้ช่วยวิจัยใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ตามใบงานที่ 1 และเพิ่มกิจกรรมการเล่นเกมกลางแจ้งกับกลุ่มนักเรียนจนกว่ากลุ่มผู้ปกครองจะดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เสร็จสิ้นโดยยังคงวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ที่ 1 คือ ให้ผู้ปกครองได้อภิปราย แลกเปลี่ยนความรู้ และประสบการณ์เกี่ยวกับปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงของการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และให้ผู้ปกครองกับนักเรียนได้ร่วมกันหาแนวทางการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ส่งเสริมการพัฒนาพัฒนกิจของครอบครัวในเด็กวัยเรียนตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ 2 ซึ่งใช้ระยะเวลากครั้งนี้ทั้งสิ้น 4 ชั่วโมง

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 และ 4 นั้นผู้วิจัยดำเนินการตามองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมตามที่กำหนดไว้ แต่รวบขึ้นประสบการณ์กลุ่มใหญ่กิจกรรมที่ 4 มาพูดรวมกับขึ้นประสบการณ์กิจกรรมที่ 3 ซึ่งใช้ระยะเวลากครั้งนี้ทั้งสิ้น 3 ชั่วโมง 30 นาที

2.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีการประเมินประสิทธิผลของโปรแกรม โดยใช้แบบสอบถามวัด ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน แบบสอบถามเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน แบบสอบถามการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และแบบสอบถามการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง โดยให้ผู้ปกครองและนักเรียนตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง (Self – administered questionnaires) ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยคอยตรวจสอบความครบถ้วนของแบบสอบถาม ทำให้ได้ข้อมูลที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด หลังจากนั้นมีการประเมินการเปลี่ยนแปลงความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง เพื่อประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมว่า ภายหลังจากได้รับโปรแกรม กลุ่มทดลองมีความรู้ และเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนดีขึ้นหรือไม่

และหลังจากสิ้นสุดโปรแกรม 2 สัปดาห์ให้ผู้ปกครองตอบแบบสอบถามการปฏิบัติพัฒนาการเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และนักเรียนตอบแบบสอบถามการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง

การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้พิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่างโดยส่งโครงการวิจัยเข้ารับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยมหิดล และเมื่อได้รับหนังสืออนุมัติเลขที่ MUPH2008-089 ให้ทำการเก็บข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยขอความยินยอมการเข้าร่วมโครงการวิจัยจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งแจ้งให้ทราบถึงสิทธิในการตอบรับหรือปฏิเสธในการเข้าร่วมการศึกษาครั้งนี้ รวมทั้งการอธิบายถึงการรักษาความลับของผู้ให้ข้อมูล ทั้งการสนทนา หรือจากการจดบันทึก ได้ถูกเก็บเป็นความลับระหว่างผู้ให้ข้อมูลกับผู้วิจัยเท่านั้น และข้อมูลได้ถูกทำลายทิ้งสิ้นเมื่อสิ้นสุดการวิจัย การนำข้อมูลไปอภิปรายหรือพิมพ์เผยแพร่ได้กระทำในภาพรวมเฉพาะในการเสนอเชิงวิชาการ ใช้ชื่อสมมุติ โดยไม่เปิดเผยชื่อจริงของผู้ให้ข้อมูล ในระหว่างการพูดคุย หากมีคำถามใดที่ผู้ให้ข้อมูลไม่สะดวกที่จะตอบก็มีอิสระที่จะไม่ตอบ ผู้ให้ข้อมูลสามารถยุติให้ความร่วมมือในขั้นตอนใดๆ ของการวิจัยก็ได้ และขอข้อมูลกลับคืนได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องบอกเหตุผล

5. การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิจัย

หลังการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของข้อมูลที่ได้ จากนั้นนำไปวิเคราะห์ทางสถิติด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งผู้วิจัยกำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 เป็นเกณฑ์ในการยอมรับสมมติฐานและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

ผู้วิจัยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Description Statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และ Chi – square test อธิบายข้อมูลทั่วไปและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ อายุ เพศ การศึกษา อาชีพ รายได้ของผู้ปกครอง จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ในที่อยู่อาศัย การรู้จักเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่นคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนและสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ได้แก่ Independent t-test และ Paired Sample t-test เปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ และการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นว่าตัวแปรตามมีการแจกแจงแบบปกติ (Normal Distribution) เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติ t-test และการใช้สถิติดังกล่าวเหมาะสมสำหรับการตอบตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานของการวิจัยครั้งนี้

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ตามรูปแบบที่กำหนด ต่อความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ เจตคติต่อพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ และการปฏิบัติพัฒนาทักษะของครอบครัวเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยโรงเรียนนารีวิทยาเป็นกลุ่มทดลอง และโรงเรียนดรุณราชบุรีเป็นกลุ่มเปรียบเทียบ ดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างวันที่ 16 สิงหาคม - 13 กันยายน 2551 การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามชนิดตอบด้วยตนเอง (self – administered questionnaires) การนำเสนอผลงานวิจัยแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของนักเรียนและผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะทั่วไปของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน สถานที่ที่เล่นเกม และคะแนนของพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ครอบครัว จำนวนคอมพิวเตอร์ในครอบครัว และการเล่นเกมของผู้ปกครอง

ส่วนที่ 2 ผลของโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนต่อความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัว เจตคติต่อพัฒนาทักษะของครอบครัว การปฏิบัติพัฒนาทักษะของครอบครัวเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง

2.1 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ และภายในกลุ่มก่อน - หลังการทดลอง

2.2 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ และภายในกลุ่มก่อน - หลังการทดลอง

2.3 การเปรียบเทียบคะแนนการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่น ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ และภายในกลุ่มก่อน - หลังการทดลอง

2.4 การเปรียบเทียบการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ และภายในกลุ่มก่อน - หลังการทดลอง

ส่วนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของนักเรียนและผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะทั่วไปของนักเรียน

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 80 คน โดยโรงเรียนนารีวิทยาเป็นโรงเรียนกลุ่มทดลองและโรงเรียนนครนาราชบุรีเป็นกลุ่มเปรียบเทียบ จำนวนกลุ่มละ 40 คน นักเรียนกลุ่มทดลองเป็นเพศชาย (ร้อยละ 60.0) มากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 40.0) เช่นเดียวกับนักเรียนกลุ่มเปรียบเทียบซึ่งเป็นเพศชาย (ร้อยละ 75.0) มากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 25.0) นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบที่เข้าร่วมกิจกรรมมีอายุระหว่าง 11 - 12 ปี กลุ่มทดลองมากกว่าครึ่งหนึ่งมีอายุ 12 ปี (ร้อยละ 70.0) ซึ่งใกล้เคียงกับกลุ่มเปรียบเทียบ (ร้อยละ 67.5) อายุโดยเฉลี่ยทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบมีความใกล้เคียงกันคือ 11.70 ± 0.46 ปี และ 11.68 ± 0.47 ปี ตามลำดับ ดังตารางที่ 1

นักเรียนกลุ่มทดลองครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 50.0) เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1 - 3 วันต่อสัปดาห์ และร้อยละ 35.0 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 4 - 6 วันต่อสัปดาห์ กลุ่มเปรียบเทียบร้อยละ 67.5 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1-3 วันต่อสัปดาห์ และร้อยละ 17.5 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน กลุ่มทดลองประมาณครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 52.5) ใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง และร้อยละ 37.5 ใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง 3-4 ชั่วโมง กลุ่มเปรียบเทียบประมาณครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 52.5) ใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง 1-2 ชั่วโมง และร้อยละ 42.5 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 3-4 ชั่วโมงต่อครั้ง ซึ่งส่วนใหญ่พบว่านักเรียนกลุ่มทดลอง (ร้อยละ 90.0) และกลุ่มเปรียบเทียบ (ร้อยละ 77.5) เลือกที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน และกลุ่มเปรียบเทียบประมาณครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 55.0) มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ใกล้เคียงกับกลุ่มเปรียบเทียบ (ร้อยละ 45.0) โดยคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมเสี่ยงของการติดเกมคอมพิวเตอร์ของทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบใกล้เคียงกันคือ 48.4 ± 7.28 คะแนน และ 45.73 ± 10.63 คะแนน ตามลำดับ รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 1

นักเรียนกลุ่มทดลองร้อยละ 25.0 เล่นเกมหลังเลิกเรียน และกลุ่มเปรียบเทียบร้อยละ 32.5 เล่นเกมหลังทำการบ้าน และส่วนใหญ่กิจกรรมที่กลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบเลือกทำเมื่อมีเวลาว่างคือ การดูทีวี ร้อยละ 87.5 และร้อยละ 75.0 ตามลำดับ (ตารางที่ 1)

เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติของลักษณะทั่วไปของนักเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบพบว่านักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 (ภาคผนวก ข)

ตารางที่ 1 ลักษณะทั่วไปของนักเรียน

ลักษณะทั่วไปของนักเรียน	กลุ่มทดลอง (n=40)		กลุ่มเปรียบเทียบ (n=40)	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ				
ชาย	25	60.0	30	75.0
หญิง	15	40.0	10	25.0
อายุ (ปี)				
11	12	30.0	13	32.5
12	28	70.0	27	67.5
$\bar{X} \pm S.D.$	11.70±0.46		11.68±0.47	
การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน (วัน/สัปดาห์)				
1 - 3	20	50.0	27	67.5
4 - 6	14	35.0	6	15.0
7	6	15.0	7	17.5
จำนวนเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง (ชั่วโมง)				
1 - 2	21	52.5	21	52.5
3 - 4	15	37.5	17	42.5
> 4	4	10.0	2	5.0
สถานที่ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์				
บ้าน	36	90.0	31	77.5
ร้านเกม	4	10.0	9	22.5

ตารางที่ 1 ลักษณะทั่วไปของนักเรียน (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของนักเรียน	กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ	
	(n=40)		(n=40)	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
คะแนนของพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์				
30 - 40	4	10.0	12	30.0
41 - 50	22	55.0	18	45.0
51 - 60	11	27.5	6	15.0
61 - 70	3	7.5	2	5.0
71 - 80	0	0	2	5.0
$\bar{X} \pm S.D.$	48.4±7.28		45.73±10.63	
Min-Max	36 - 66		30 - 74	
ช่วงเวลาที่นักเรียนเลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์*				
เล่นหลังเลิกเรียน	10	25.0	9	22.5
เล่นหลังทำการบ้าน	9	22.5	13	32.5
เล่นก่อนนอน	6	15.0	2	5.0
การเลือกทำกิจกรรมของนักเรียนเมื่อมีเวลาว่าง*				
ดูทีวี	35	87.5	30	75.0
เล่นกีฬา	24	60.0	21	52.5
เล่นกับเพื่อน	23	57.5	18	45.0
ฟังเพลง	18	45.0	13	32.5
อ่านหนังสือ	17	42.5	17	42.5
เล่นดนตรี	8	20.0	1	2.5

หมายเหตุ: * สามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง

ผู้ปกครองกลุ่มทดลองเป็นเพศหญิง (ร้อยละ 67.5) มากกว่าเพศชาย (ร้อยละ 32.5) เช่นเดียวกับผู้ปกครองกลุ่มเปรียบเทียบซึ่งเป็นเพศหญิง (ร้อยละ 55.0) มากกว่าเพศชาย (ร้อยละ 45.0) มีอายุอยู่ระหว่าง 36 - 40 ปี คิดเป็นร้อยละ 32.5 เท่ากัน โดยอายุเฉลี่ยของผู้ปกครองกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบมีความใกล้เคียงกันคือ 42.3 ± 6.02 ปี และ 41.1 ± 5.67 ปี ตามลำดับระดับการศึกษาของผู้ปกครองกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบอยู่ในระดับปริญญาตรี ร้อยละ 40.0 และร้อยละ 25.0 ตามลำดับ ผู้ปกครองกลุ่มทดลองส่วนใหญ่มีอาชีพเป็นข้าราชการ (ร้อยละ 42.5) รองลงมาคืออาชีพค้าขาย (ร้อยละ 15.0) ผู้ปกครองกลุ่มเปรียบเทียบมีอาชีพข้าราชการ และอาชีพรับจ้าง/ลูกจ้าง จำนวนเท่ากัน (ร้อยละ 17.5) (ตารางที่ 2)

ผู้ปกครองกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบส่วนใหญ่มีรายได้ 25,000 บาท กลุ่มทดลองมีรายได้พอเพียงแต่ไม่เหลือเก็บ ร้อยละ 35.0 ส่วนผู้ปกครองในกลุ่มเปรียบเทียบส่วนใหญ่มีรายได้พอเพียง ร้อยละ 45.0 ทั้งกลุ่มทดลอง (ร้อยละ 80.0) และกลุ่มเปรียบเทียบ (ร้อยละ 85.0) มีจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่องไว้ในครัวเรือน (ตารางที่ 2)

ผู้ปกครองกลุ่มทดลอง (ร้อยละ 60.0) และกลุ่มเปรียบเทียบ (ร้อยละ 72.5) ส่วนใหญ่ไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยผู้ปกครองที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 35.0 และ ร้อยละ 27.5 ตามลำดับ) จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1 - 3 วันต่อสัปดาห์ ซึ่งผู้ปกครองกลุ่มทดลอง (ร้อยละ 40.0) และกลุ่มเปรียบเทียบ (ร้อยละ 25.0) ใช้เวลาในการเล่นเกมนาน 1 - 2 ชั่วโมงต่อครั้ง ผู้ปกครองกลุ่มทดลองประมาณครึ่งหนึ่งรู้จักเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่น (ร้อยละ 52.5) ส่วนในกลุ่มเปรียบเทียบจำนวนมาก (ร้อยละ 62.5) ไม่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่น (ตารางที่ 2)

เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างผู้ปกครองกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบในด้านเพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา รายได้ครอบครัวต่อเดือน การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ปกครอง และการรู้จักเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่น พบว่าผู้ปกครองทั้งสองกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันในลักษณะทั่วไปดังกล่าวที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 (ภาคผนวก ข)

ตารางที่ 2 ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง

ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	กลุ่มทดลอง (n=40)		กลุ่มเปรียบเทียบ (n=40)	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ				
ชาย	13	32.5	18	45.0
หญิง	27	67.5	22	55.0
อายุ (ปี)				
30 - 35	5	12.5	8	20.0
36 - 40	13	32.5	13	32.5
41 - 45	11	27.5	13	32.5
46 - 50	8	20.0	3	7.5
51 - 55	1	2.5	2	5.0
56 - 60	2	5.0	1	2.5
$\bar{X} \pm S.D.$	42.33±6.02		41.10±5.67	
Min-Max	33 - 58		32 - 57	
ระดับการศึกษา				
ประถมศึกษา	3	7.5	8	20.0
มัธยมศึกษาตอนต้น	6	15.0	5	12.5
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	6	15.0	7	17.5
อนุปริญญาตรี/ปวส.	9	22.5	6	15.0
ปริญญาตรี/เทียบเท่า	16	40.0	10	25.0
ปริญญาโท	0	0	3	7.5
ปริญญาเอก	0	0	1	2.5

ตารางที่ 2 ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	กลุ่มทดลอง (n=40)		กลุ่มเปรียบเทียบ (n=40)	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
อาชีพ				
รับราชการ	17	42.5	7	17.5
ค้าขาย	6	15.0	8	20.0
ธุรกิจส่วนตัว	5	12.5	7	17.5
บริษัทเอกชน	4	10.0	4	10.0
แม่บ้าน	4	10.0	7	17.5
รับจ้าง/ลูกจ้าง	2	5.0	7	17.5
รัฐวิสาหกิจ	2	5.0	0	0
รายได้ครอบครัวต่อเดือน (บาท)				
น้อยกว่า 20,000	15	37.5	20	50.0
20,001 – 30,000	15	37.5	13	32.5
30,001 - 40,000	3	7.5	3	7.5
40,001 - 50,000	6	15.0	2	5.0
มากกว่า 50,000	1	5.5	2	5.0
Median	25,000		25,000	
Min-Max	8,000 – 100,000		5,000 – 100,000	
ความพอเพียงของรายได้				
เพียงพอแต่ไม่เหลือเก็บ	14	35.0	8	20.0
เพียงพอ	13	32.5	18	45.0
เพียงพอเหลือเก็บ	11	27.5	8	20.0
ไม่เพียงพอกับค่าใช้จ่าย	2	5.0	6	15.0

ตารางที่ 2 ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของผู้ปกครอง	กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ	
	(n=40)		(n=40)	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนคอมพิวเตอร์ (เครื่อง)				
1	32	80.0	34	85.0
2	6	15.0	4	10.0
3	1	2.5	1	2.5
4	0	0	1	2.5
5	1	2.5	0	0
การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ปกครอง				
ไม่เล่น	24	60.0	29	72.5
เล่นสัปดาห์ละ 1 - 3 วัน	14	35.0	11	27.5
เล่นสัปดาห์ละ 4 - 6 วัน	2	5.0	0	0
เวลาที่ผู้ปกครองเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง (ชั่วโมง)				
1 - 2	16	40.0	10	25.0
3 - 4	0	0	1	2.5
การรู้จักเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่น				
รู้จัก	21	52.5	15	37.5
ไม่รู้จัก	19	37.5	25	62.5

ส่วนที่ 2 ผลของโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกม

2.1 ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

2.1.1 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลองพบว่า

ก่อนการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบเล็กน้อย คือ 10.05 ± 2.18 คะแนน และ 9.38 ± 2.86 คะแนน ตามลำดับ เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบไม่มีความแตกต่างกัน ($t = 1.19$; $p\text{-value} = .24$) ดังตารางที่ 3

หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความรู้เพิ่มขึ้นจากก่อนการทดลองเป็น 13.63 ± 1.55 คะแนน กลุ่มเปรียบเทียบมีคะแนนเฉลี่ยความรู้ใกล้เคียงกับก่อนการทดลองคือ 9.32 ± 2.84 คะแนน เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน สูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 8.41$; $p\text{-value} < .001$) ดังตารางที่ 3

2.1.2 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในการเด็กวัยเรียนภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลองพบว่า

กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความรู้หลังการทดลอง ($\bar{X} = 13.63 \pm 1.55$ คะแนน) เพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนการทดลอง ($\bar{X} = 10.05 \pm 2.18$ คะแนน) เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 10.36$; $p\text{-value} < .001$)

กลุ่มเปรียบเทียบมีคะแนนเฉลี่ยความรู้หลังการทดลอง ($\bar{X} = 9.32 \pm 2.84$ คะแนน) ใกล้เคียงกับก่อนการทดลอง ($\bar{X} = 9.38 \pm 2.86$ คะแนน) เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า กลุ่มเปรียบเทียบมีคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน ($t = -0.13$; $p\text{-value} = .90$) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่น ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง

ความรู้	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	df,	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
กลุ่มทดลอง	10.05	2.18	13.63	1.55	10.36	39,	< .001 ^b
กลุ่มเปรียบเทียบ	9.38	2.86	9.32	2.84	-0.13	39,	.90 ^a
		t=1.19, df=78		t=8.41, df= 78,			
		p-value = .24 ^a		p-value < .001 ^b			

^a two - tailed p-value

^b one - tailed p-value

2.2 เจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่น

2.2.1 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง พบว่า

ก่อนการทดลอง กลุ่มเปรียบเทียบมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติสูงกว่ากลุ่มทดลองเล็กน้อย คือ 60.48 ± 6.59 คะแนน และ 59.90 ± 4.15 คะแนน ตามลำดับ เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า คะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบไม่มีความแตกต่างกัน ($t = -0.46$; $p\text{-value} = .64$) ดังตารางที่ 4

หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติเพิ่มขึ้นจากก่อนการทดลองเป็น 65.35 ± 4.63 คะแนน กลุ่มเปรียบเทียบมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติใกล้เคียงกับก่อนการทดลองคือ 60.35 ± 6.16 คะแนน เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่น สูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = -4.11$; $p\text{-value} < .001$) ดังตารางที่ 4

2.2.2 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในการเด็กวัยเรียนภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลองพบว่า

กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติหลังการทดลอง ($\bar{X} = 65.35 \pm 4.63$ คะแนน) เพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนการทดลอง ($\bar{X} = 59.90 \pm 4.15$ คะแนน) เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 6.33$; $p\text{-value} < .001$) ดังตารางที่ 4

กลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติหลังการทดลอง ($\bar{X} = 60.35 \pm 6.16$ คะแนน) ใกล้เคียงกับก่อนการทดลอง ($\bar{X} = 60.47 \pm 6.59$ คะแนน) และเมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า กลุ่มเปรียบเทียบมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน ($t = -0.11$; $p\text{-value} = .92$) ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง

เจตคติ	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	df, p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
กลุ่มทดลอง	59.90	4.15	65.35	4.63	6.33	39, $< .001^b$
กลุ่มเปรียบเทียบ	60.48	6.59	60.35	6.16	-0.11	39, $.92^a$
	$t = -0.46$, $df = 78$ $p\text{-value} = .64^a$		$t = 4.11$, $df = 78$, $p\text{-value} < .001^b$			

^a two - tailed p-value

^b one - tailed p-value

2.3 การปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

2.3.1 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลองพบว่า

ก่อนการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบเล็กน้อยคือ 46.30 ± 5.06 คะแนน และ 45.60 ± 4.48 คะแนน ตามลำดับ เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า คะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบไม่มีความแตกต่างกัน ($t = .66$; $p\text{-value} = .52$) ดังตารางที่ 5

หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพิ่มขึ้นจากก่อนการทดลองเป็น 49.30 ± 3.20 คะแนน กลุ่มเปรียบเทียบมีคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวใกล้เคียงกับก่อนการทดลอง คือ 46.33 ± 5.11 คะแนน และเมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน สูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 3.12$; $p\text{-value} < .05$) ดังตารางที่ 5

2.3.2 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในการเด็กวัยเรียน ภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลองพบว่า

กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวหลังการทดลอง ($\bar{X} = 49.30 \pm 3.20$ คะแนน) เพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนการทดลอง ($\bar{X} = 46.30 \pm 5.06$ คะแนน) เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 4.99$; $p\text{-value} < .001$) ดังตารางที่ 5

กลุ่มเปรียบเทียบมีคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวหลังการทดลอง ($\bar{X} = 46.33 \pm 5.11$ คะแนน) ใกล้เคียงกับก่อนการทดลอง ($\bar{X} = 45.60 \pm 4.48$ คะแนน) และเมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า กลุ่มเปรียบเทียบมีคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน ($t = .94$; $p\text{-value} = .36$) ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่น ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง

การปฏิบัติ	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	df	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
กลุ่มทดลอง	46.30	5.06	49.30	3.20	4.99	39,	< .001 ^b
กลุ่มเปรียบเทียบ	45.60	4.48	46.33	5.11	.94	39,	.36 ^a
	t = .66, df=78		t = 3.12, df= 78,				
	p-value = .52 ^a		p-value < .05 ^b				

^a two - tailed p-value

^b one - tailed p-value

2.4 การดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง

2.4.1 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง

ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลองพบว่า

ก่อนการทดลอง กลุ่มเปรียบเทียบและกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองเท่ากัน 46.20 ± 4.05 คะแนน และ 46.05 ± 3.82 คะแนน ตามลำดับ เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า คะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบไม่มีความแตกต่างกัน ($t = -0.17$; $p\text{-value} = .86$)

ดังตารางที่ 6

หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองเพิ่มขึ้นจากการทดลองเป็น 49.08 ± 2.60 คะแนน กลุ่มเปรียบเทียบมีคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองใกล้เคียงกับก่อนการทดลองคือ 46.52 ± 4.04 คะแนน และเมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง สูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 3.36$; $p\text{-value} < .001$) ดังตารางที่ 6

2.4.2 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลองพบว่า

กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติกรดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครองหลังการทดลอง ($\bar{X} = 49.08 \pm 2.60$ คะแนน) เพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนการทดลอง ($\bar{X} = 46.05 \pm 3.82$ คะแนน) เมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 5.17$; $p\text{-value} < .001$) ดังตารางที่ 6

กลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองหลังการทดลอง ($\bar{X} = 46.52 \pm 4.04$ คะแนน) ใกล้เคียงกับก่อนการทดลอง ($\bar{X} = 46.20 \pm 4.05$ คะแนน) และเมื่อทดสอบความแตกต่างทางสถิติ พบว่า กลุ่มเปรียบเทียบมีคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง ก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน ($t = .45$; $p\text{-value} = .64$) ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองต่อนักเรียน ก่อนและหลังการทดลอง

การดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	df,	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
กลุ่มทดลอง	46.05	3.82	49.08	2.60	5.17	39,	$< .001^b$
กลุ่มเปรียบเทียบ	46.20	4.05	46.52	4.04	.45	39,	$.65^a$
	$t = -0.17$, $df = 78$, $p\text{-value} = .43^a$		$t = 3.36$, $df = 78$, $p\text{-value} < .001^b$				

^a two - tailed p-value

^b one - tailed p-value

บทที่ 5

อภิปรายผล

การวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) แบบสองกลุ่มศึกษาก่อน-หลังการทดลอง (Two Group Pretest-Posttest Design) ถึงผลของโปรแกรมการประยุกต์ทฤษฎีพัฒนกิจของครอบครัวในเด็กวัยเรียน (Duvall, 1967) ร่วมกับกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และกระบวนการกลุ่ม ในการส่งเสริมให้ผู้ปกครองเกิดการเรียนรู้ ในการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวสำหรับเด็กวัยเรียน ด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว การส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักการจัดสรรด้านการเงิน เริ่มดำเนินการศึกษาดังแต่วันที่ 16 สิงหาคม - 13 กันยายน พ.ศ. 2551 รวมระยะเวลาการศึกษาทั้งหมด 5 สัปดาห์

ผลของการทดลองโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน พบว่าโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวทำให้กลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงในด้านความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัว เจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัว และการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองในทิศทางที่ดีขึ้น ซึ่งผู้วิจัยอภิปรายผลที่ได้ดังต่อไปนี้

คุณลักษณะทั่วไปของกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 80 คนและผู้ปกครอง 80 คน เป็นกลุ่มทดลอง 40 คน และกลุ่มเปรียบเทียบ 40 คน กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีคุณลักษณะทางประชากรและคุณสมบัติบางประการที่อาจส่งผลต่อผลการวิจัยไม่แตกต่างกัน (ภาคผนวก ข) โดยพบว่าอายุเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบใกล้เคียงกัน (11.70 ± 0.46 ปี และ 11.68 ± 0.47 ปี ตามลำดับ) คะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์อยู่ระหว่าง 41 - 50 คะแนน และทั้งสองกลุ่มมีคะแนนเฉลี่ยใกล้เคียงกัน (48.4 ± 7.28 คะแนน และ 45.73 ± 10.63 คะแนน ตามลำดับ) เด็กทั้งสองกลุ่มใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งมากกว่า 3 ชั่วโมง เท่ากัน (ร้อยละ 47.5)

ซึ่งคุณลักษณะของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองพบว่า เป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ตามเกณฑ์ของของสุคนธ์ โชติชัยสถิตย์ (2543) คือมีระดับคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 40 คะแนนขึ้นไป และ/หรือมีจำนวนเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานติดต่อกันมากกว่า 2 ชั่วโมงขึ้นไป

ส่วนกลุ่มผู้ปกครองที่เข้าร่วมการวิจัย ส่วนใหญ่ของผู้ปกครองทั้งสองกลุ่มมีคุณลักษณะส่วนบุคคลที่อาจมีอิทธิพลต่อผลการวิจัยครั้งนี้ ไม่แตกต่างกัน (ภาคผนวก ข) โดยพบว่าทั้งสองกลุ่มผู้ปกครองเป็นเพศหญิง มากกว่าเพศชาย มีอายุอยู่ระหว่าง 36 - 40 ปี อายุเฉลี่ยของผู้ปกครองทั้งสองกลุ่มใกล้เคียงกัน (42.33 ± 6.02 ปี และ 41.10 ± 5.67 ปี ตามลำดับ) ผู้ปกครองของทั้งสองกลุ่มมีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี (ร้อยละ 40.0 และร้อยละ 25.0 ตามลำดับ) และมีอาชีพเป็นข้าราชการ (ตารางที่ 2) มีรายได้ไม่แตกต่าง

ผู้ปกครองส่วนใหญ่ของทั้งสองกลุ่มทดลอง (ร้อยละ 60.0) และกลุ่มเปรียบเทียบ (ร้อยละ 72.5) ไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับผู้ปกครองที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 35.0 และร้อยละ 27.5 ตามลำดับ) จะใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1 - 3 วันต่อสัปดาห์ และใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์นาน 1 - 2 ชั่วโมงต่อครั้ง และพบว่าจำนวนผู้ปกครองของทั้งสองกลุ่มที่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่นและไม่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่นมีจำนวนใกล้เคียงกัน (ตารางที่ 2)

จากคุณลักษณะทั่วไปข้างต้นของผู้ปกครองที่เข้าร่วมโปรแกรม พบว่า ปัจจัยพื้นฐานทั้งในด้านสถานะทางเศรษฐกิจสังคมและความเป็นอยู่ทั้งสองกลุ่มมีลักษณะคล้ายคลึงกัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากระบวนการคัดเลือกโรงเรียนเข้าร่วมการวิจัยได้โรงเรียนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ทั้งสภาพแวดล้อมทางสังคมที่อยู่ในเขตเมือง และบริบทของพ่อแม่ ทำให้กลุ่มตัวอย่างที่ได้มีความคล้ายคลึงกัน และปัจจัยพื้นฐานรวมทั้งความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติของผู้ปกครองของทั้งสองกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบก่อนการทดลองมีลักษณะใกล้เคียงไม่แตกต่างกัน

ผลการทดสอบสมมุติฐาน

สมมติฐานข้อที่ 1 : ภายหลังจากการเข้าร่วมโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ผู้ปกครองในกลุ่มทดลองมีความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติพัฒนาของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนสูงกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ

1. ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < .001$) และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < .001$) ซึ่งสนับสนุนสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

ทั้งนี้อธิบายได้ว่า ผู้ปกครองกลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้ที่ 1 และ 2 ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีการตั้งคำถามให้ผู้ปกครองนำประสบการณ์เดิมที่พบเกี่ยวกับปัญหาของบุตรหลานเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับบุตรหลาน และสิ่งที่ผู้ปกครองใช้ในการแก้ไขปัญหา ผู้วิจัยจัดกลุ่มย่อย จำนวน 4 – 5 กลุ่ม (กลุ่มละ 8 - 12 คน) จึงทำให้ผู้ปกครองมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการแก้ปัญหา และกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศในการอภิปรายปัญหา และช่วยกันหาแนวทางการป้องกันสำหรับปัญหาที่พบคล้ายคลึงกันของบุตร เช่น พ่อแม่ตามใจลูกจนเกินไปในการอนุญาตให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พ่อแม่ไม่มีเวลาในการดูแลบุตรตนเอง และพ่อแม่ไม่มีเหตุผลในการให้เงินลูกใช้ ซึ่งเมื่อผู้ปกครองนำเสนอความคิดรวบยอดต่อกลุ่มใหญ่ถึงแนวทางการป้องกัน พบว่าแต่ละกลุ่มมีลักษณะแนวทางการป้องกันที่คล้ายคลึงกัน คือ การแบ่งเวลาในการเล่นอย่างเหมาะสมร่วมกันระหว่างผู้ปกครองและบุตร หากิจกรรมทำร่วมกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว และการเลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยให้ลูกเล่น บทบาทของผู้วิจัย คือ เสริมความรู้ในด้านผลกระทบของการติดเกมคอมพิวเตอร์ต่อด้านสุขภาพ การเรียนและสังคม สนับสนุนให้ผู้ปกครองได้พูดคุยอภิปราย ทบทวนการเรียนรู้ และช่วยสรุปประเด็นสาระสำคัญของแนวทางการแก้ไขปัญหามาตรับความต้องการของผู้ปกครอง เชื่อมโยงประเด็นสำคัญที่ได้จากกิจกรรมครั้งก่อนเพื่อนำเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ตามพัฒนาการของครอบครัวทั้ง 4 ด้าน ทำให้ผู้ปกครองแต่ละกลุ่มสามารถสรุปสาระสำคัญที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ค้นหาแนวทางการปฏิบัติของตนเอง เกิดเป็นความรู้สูงสุดเกี่ยวกับการดูแลบุตรตามพัฒนาการ เช่น แต่ละครอบครัวควรมีการตกลงแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบงานบ้านไม่ไขว่พล่อยให้ลูกเรียนหรือเล่นอย่างเดียว การให้เงินค่าใช้จ่ายเป็นรายวันแทนการให้เป็นรายสัปดาห์ การสอบถามชนิดของเกมที่ถูกชอบเล่น และการทำข้อตกลงระหว่างผู้ปกครองกับเด็กในจำนวนเวลาการเล่นเกม เป็นต้น

และเมื่อให้ผู้ปกครองและนักเรียนได้ทำกิจกรรมกลุ่มตามใบงานที่ 5 เพื่อการวางแผนใช้ เวลาการดำเนินชีวิตประจำวันและในวันสุดสัปดาห์ และใบงานที่ 6 เป็นการแบ่งหน้าที่ความ รับผิดชอบการทำกิจกรรมของเด็กนักเรียนและกติกาการเล่นคอมพิวเตอร์ พบว่า ผู้ปกครองและ นักเรียนมีการแบ่งเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ร่วมกันด้วยความสนใจ หลายครอบครัวมีการตกลง ลดจำนวนเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งไม่เกิน 1 ชั่วโมง และบางครอบครัวเด็ก นักเรียนขอเล่นเกมเฉพาะเสาร์ - อาทิตย์เท่านั้น ซึ่งผู้วิจัยให้ผู้ปกครองสรุปความรู้และข้อตกลง ร่วมกันของครอบครัวลงในสมุดคู่มือ เพื่อให้ผู้ปกครองนำติดตัวกลับไปทบทวนต่อที่บ้านทุกครั้ง

กิจกรรมต่างๆ ที่ผู้ปกครองได้เรียนรู้ร่วมกันอย่างเข้มแข็งนี้ ทำให้ผู้ปกครองมีความรู้ความ เข้าใจในบทบาทหน้าที่ตามพัฒนาการของผู้ปกครองสำหรับเด็กวัยเรียน ซึ่งพบว่า ก่อนการทดลองราย ข้อความรู้ที่ผู้ปกครองตอบถูกน้อยที่สุดคือ “อาการสมาธิสั้นเป็นผลกระทบจากการเล่นเกม คอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 30.0)” “การให้เงินลูกใช้เป็นรายสัปดาห์ จะทำให้เขามีเงินเหลือเก็บได้ดีกว่า การให้เงินเป็นรายวัน (ร้อยละ 35.0)” และ “การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานเกิน 1 ชั่วโมงทำ ให้เกิดความกดดันและเครียดในเด็ก (ร้อยละ 35.0)” ซึ่งหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมในโปรแกรมแล้ว พบว่าผู้ปกครองสามารถตอบข้อคำถามถูกเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 80.0 ร้อยละ 80.0 และ ร้อยละ 67.5 ตามลำดับ (ภาคผนวก ข)

ในการวิจัยครั้งนี้ ในช่วงสุดท้ายของกิจกรรม ทุกครั้งผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้ผู้ปกครองได้ ชักถามด้วยบรรยากาศที่เป็นกันเอง และมีการทบทวนความรู้ในแต่ละครั้งที่พบปะกัน ซึ่งช่วยทำให้ กลุ่มทดลองมีความรู้ที่ถูกต้องมากขึ้น วิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนี้จึงมีความเหมาะสมสำหรับใช้ ในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ทำให้ผู้ปกครองได้นำประสบการณ์เดิมมาใช้เป็นพื้นฐานในการขยาย ความรู้ การได้สะท้อนแนวคิดและอภิปรายร่วมกันเพื่อให้ได้ข้อสรุปในหลักการสำคัญ ๆ เพื่อ เป็นแนวทางในการไปประยุกต์ใช้ ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง (กรมสุขภาพจิต, 2543: 12 - 17, Kolb, 1991: 59-60) ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับการศึกษาของบุปผาสวรรค์ อุดม พันธ์ (2547) ที่ศึกษาประสิทธิภาพของโปรแกรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเรื่องเพศศึกษาแก่บิดา หรือมารดาของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี โดยการให้บิดาหรือมารดา มีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ร่วมกับกระบวนการกลุ่มพบว่า กลุ่มทดลองมีความรู้เรื่องเพศ หลัง การทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < .001$)

สำหรับผู้ปกครองกลุ่มเปรียบเทียบ ผู้วิจัยได้ให้คู่มือเรื่อง “เข้าถึงเข้าใจเด็กไทย ยุคโซเชียล” ไปอ่านเพื่อเรียนรู้ด้วยตนเอง ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัว ในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนในกลุ่มเปรียบเทียบไม่เปลี่ยนแปลง เพราะ ไม่ได้มีการพัฒนาการกระบวนการเรียนรู้ ขาดการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกัน ทำให้ไม่มีการ พัฒนาทักษะกระบวนการคิด การวิเคราะห์

2. เจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนเพิ่มขึ้นจากการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < .001$) และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < .001$) ซึ่งสนับสนุนสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

อธิบายได้ว่า กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนตามแผนกิจกรรมที่ 3 - 4 ที่เน้นให้ผู้ปกครองเกิดทักษะในการปฏิบัติบทบาทการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัวของนักเรียน เกิดเจตคติที่ดีและมีแรงจูงใจในการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวนั้น ได้เข้าร่วมขั้นตอนต่าง ๆ ตามกิจกรรมการสื่อและสร้างความรู้สึจากบทความ ทำให้เกิดการเปิดเผยตนเอง สร้างความรู้สึทางบวกต่อพัฒนกิจของครอบครัว และมีการอภิปรายโต้แย้งปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการนำแนวทางที่ได้รับจากกิจกรรมที่ 1, 2 ไปทดลองฝึกปฏิบัติกับบุตรตนเองที่บ้าน การได้ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีการแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์จำลองที่ผู้วิจัยกำหนด ซึ่งผู้ปกครองทุกคนได้มีโอกาสทดลองฝึกทักษะในการสื่อสารกับลูกเพื่อยุติให้ลูกเลิกเล่นเกมเมื่อลูกยังไม่ได้ทำการบ้าน และการเจรจาต่อรองเรื่องจำนวนเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จึงเกิดการยอมรับข้อสรุปที่แลกเปลี่ยนกัน และมีการประยุกต์แนวคิดของกลุ่มได้จากการเรียนรู้ มีการแต่งบทเพลงหรือกลอนเพื่อการตั้งเป้าหมายชีวิตของครอบครัวตนเองในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ เช่น “หากครอบครัวจะมีความสุข ต้องร่วมสนุกในการเล่น เกม กติกาของเรา ครั้นเครง แบ่งเวลาบรรเลงให้มันลงตัว งานบ้านความรับผิดชอบ เราต้องมอบให้ลูกทำถ้วนทั่ว สัมพันธภาพผูกพันทั้งครอบครัว ร่วมกันประหยัดเงินไม่เกินดุลเอ๋ย” เป็นต้น

กิจกรรมที่ผู้ปกครองได้ทำร่วมกันกับบุตร ทำให้ผู้ปกครองเกิดแรงจูงใจภายในกลุ่ม ความรู้สึและความคิดเห็นที่ได้รับจากการร่วมคิดร่วมรับรู้ในปัญหาของบุตรที่มีร่วมกัน สะท้อนให้เห็นถึงเจตคติที่ดีของผู้ปกครอง เนื่องจากการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผู้เรียนต้องมีการแสดงความคิดเห็น และช่วยกันทำงานกลุ่ม ฉะนั้นผู้เรียนต้องปรับบทบาทตัวเองจากการเป็นผู้คอยนั่งรับความรู้จากผู้สอนแต่ผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมในการนำเสนอสิ่งที่เตรียมมา (กรมสุขภาพจิต, 2546: 10) และสอดคล้องกับประภาเพ็ญ สุวรรณ (2526:16- 19) ที่กล่าวว่า การเกิดเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นเกิดได้หลายวิธี เช่น อาจเกิดจากประสบการณ์เดิม จากการสังเกตการณ์กระทำของบุคคลอื่น จากการเลียนแบบ จึงส่งผลให้คะแนนเจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกัน

การคิดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนของผู้ปกครองสูงขึ้นกว่าก่อนทดลอง ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับการศึกษาของจุฬารัตน์ สุวรรณเมฆ (2546) ที่ใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในกลุ่มวัยผู้ใหญ่ พบว่าโปรแกรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มีผลให้ความรู้เกี่ยวกับมะเร็งปากมดลูก เจตคติและความตั้งใจในการรับการตรวจคัดกรองมะเร็งปากมดลูกของสตรีที่แต่งงานแล้วดีกว่าก่อนการทดลองและดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < .001$)

เมื่อพิจารณาผลการวิเคราะห์รายข้อ พบว่า ภายหลังจากทดลอง กลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงเจตคติที่ดีขึ้นก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ โดยเฉพาะรายข้อที่มีเจตคติก่อนการทดลองต่ำ คือ “ผู้ปกครองเบื่อก่อนที่จะต้องคอยเตือนลูกให้เลิกเล่นเกมเมื่อใกล้ถึงเวลา (คะแนน = 2.53_{ก่อนการทดลอง}, 3.20_{หลังการทดลอง})” และ “ผู้ปกครองเชื่อว่าเด็กที่รู้จักค่าของเงินมักจะไม่ได้คิดเกมคอมพิวเตอร์ได้ (คะแนน = 2.77_{ก่อนการทดลอง}, 3.28_{หลังการทดลอง})” (ภาคผนวก ข) ทั้งนี้เนื่องจากผู้ปกครองได้เกิดการเรียนรู้เนื้อหา ซึ่งเป็นเรื่องที่สะท้อนสภาพความเป็นจริงของผู้ปกครอง จึงเป็นเสมือนสิ่งกระตุ้นให้ผู้ปกครองได้มองเห็นถึงความสำคัญของตนเองที่จะต้องคอยพัฒนาบทบาทหน้าที่ตามพัฒนาการให้เหมาะสมตามพัฒนาการของเด็กวัยเรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยใช้การพูดคุยทบทวนการปฏิบัติที่ผ่านมา และให้กำลังใจ ให้คำชมในการทดลองปฏิบัติของผู้ปกครองทุกครั้ง ทำให้ผู้ปกครองภาคภูมิใจ มีเจตคติที่ดีต่อพัฒนาการของครอบครัว

สำหรับกลุ่มเปรียบเทียบได้รับเอกสารคู่มือเท่านั้น มีเฉพาะการอ่านเพื่อตีความด้วยตนเองคนเดียว ขาดส่วนของการอภิปราย และการสะท้อนความคิด ดังนั้นในกระบวนการเพื่อการเปลี่ยนแปลงเจตคติที่ได้ผลดีนั้นจะต้องอาศัยเวลาและวิธีการ ตลอดจนสิ่งแวดล้อมต่างๆ ที่เอื้อต่อการส่งเสริมให้ผู้ปกครองมีเจตคติที่พึงปรารถนา

3. การปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อการป้องกันการคิดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อการป้องกันการคิดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < .001$) และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < .05$) สนับสนุนสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1

ทั้งนี้ขอขยายได้ว่า กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการคิดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ซึ่งมีกิจกรรมที่ให้ผู้ปกครองและนักเรียนได้ร่วมกัน

พูดคุย ตกลงกติกา สร้างความเข้าใจร่วมกันตามพัฒนาการของครอบครัว ในเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก ผู้ปกครองมีความรู้เข้าใจจากสถานการณ์จำลอง และได้ฝึกปฏิบัติบทบาทสมมติของเทคนิคการสื่อสารกับลูกให้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อพบว่าลูกเล่นเกมมาหลายชั่วโมง และได้ฝึกการต่อรองกับลูกในเรื่องจำนวนเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ ตามพัฒนาการในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว การส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ ซึ่งผู้ปกครองแต่ละกลุ่มได้ร่วมกันแสดงตามสถานการณ์ที่กำหนดได้อย่างประทับใจ และแสดงด้วยความเป็นกันเอง มีความสนุกสนาน มีการแลกเปลี่ยนปัญหาและอุปสรรคของแต่ละคนที่ได้ทดลองไปฝึกปฏิบัติตามพัฒนาการของครอบครัวในสัปดาห์ที่ผ่านมา เช่น “พบปัญหาว่าลูกไม่ทำตามกติกาที่ตกลงไว้ควรทำอย่างไรดี” ซึ่งกลุ่มได้ร่วมกันอภิปรายและสรุปข้อเสนอแนะให้ผู้ปกครองมีบทลงโทษที่เหมาะสม เช่น ลดเวลาการเล่นในวันถัดไป มีการให้เก็บเงินชื้อเวลาในการเล่นทุกครั้งจะไม่เกิน ½ ชั่วโมง และให้มีการกล่าวคำชมลูกให้บ่อยขึ้นเมื่อลูกปฏิบัติดี

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้จดหมายข่าวฝากครูประจำชั้นไปกับสมุดการบ้านของนักเรียนจำนวน 2 ครั้ง (สัปดาห์ละ 1 ครั้ง) เพื่อกระตุ้นเตือนพฤติกรรมกาปฏิบัติของผู้ปกครอง ซึ่งเป็นการกระตุ้นเตือนให้ผู้ปกครองไม่ลืมที่จะปฏิบัติตามพัฒนาการที่ตั้งใจไว้ จึงมีผลทำให้กลุ่มทดลองมีคะแนนการปฏิบัติพัฒนาการเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนเพิ่มขึ้น จะเห็นได้ว่าผู้ปกครองนั้นผ่านขั้นตอนจากแผนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดทักษะ ซึ่งการที่จะช่วยให้ผู้ปกครองจดจำได้นั้นต้องให้ผู้ปกครองลงมาปฏิบัติด้วย (กรมสุขภาพจิต, 2543: 12 - 17) และนำผลที่ผู้ปกครองได้จากการร่วมกันคิดและปฏิบัติบันทึกลงในสมุดคู่มือของผู้ปกครองแต่ละคนเพื่อนำกลับไปทบทวนต่อที่บ้านได้ วิธีการนี้ช่วยให้ผู้ปกครองจดจำการเรียนรู้ได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งการพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความคิดที่ซับซ้อน มีความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจในเนื้อหาความรู้ มีความสามารถในการแก้ปัญหา จะทำให้สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ได้ง่ายขึ้น (Kolb, 1991: 59-60) สอดคล้องกับการศึกษาของกัลปิงหา โสสิวสกุล (2543) ที่ศึกษาผลของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมต่อบทบาทของบิดาในการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และทางสติปัญญาแก่บุตรปฐมวัย อำเภอหนองม่วง จังหวัดลพบุรี โดยการให้บิดามีการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ต่อความคาดหวังที่มีต่อบุตร และให้ฝึกทักษะการใช้บทบาทสมมติบิดา (Role play) พบว่า บิดามีการนำความรู้ เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง มีเจตคติที่ดีต่อการทำหน้าที่ของบิดา และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปฏิบัติต่อบุตรได้ดีขึ้นก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p\text{-value} < .001$)

นอกจากนี้เมื่อพิจารณารายชื่อของการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน พบว่า ภายหลังการทดลอง มีการเปลี่ยนแปลงของการปฏิบัติมาก

ขึ้นและสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ เช่น “การแนะนำลูกให้รู้จักการคบเพื่อนที่ดี (คะแนน = 2.83 ก่อนการทดลอง , 2.95 หลังการทดลอง) และการสอบถามการใช้จ่ายเงินของลูก (คะแนน = 2.73 ก่อนการทดลอง , 2.93 หลังการทดลอง)” (ภาคผนวก ข) ทั้งนี้ ในกิจกรรมการสอนหรือการฝึกอบรม ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาทั้งด้านความรู้ เจตคติ และทักษะ ผสมผสานกันไปตามวัตถุประสงค์เฉพาะของกิจกรรมนั้น ๆ (กรมสุขภาพจิต, 2546: 36) ซึ่งการศึกษาค้นคว้าวิจัยได้เน้นให้ผู้ปกครองมีทั้งความรู้ เจตคติ และเน้นให้เกิดทักษะในการปฏิบัติพัฒนากิจควบคู่กันไป ซึ่งผู้ปกครองได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติในสถานการณ์ใกล้เคียงตัว ในกลุ่มมีการซักถามด้วยกันจากประสบการณ์ตรงของผู้ปกครองท่านอื่น ๆ สอดคล้องกับประภาเพ็ญ สุวรรณ (2526 : 35) ที่กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมความรู้และด้านเจตคติของบุคคลเป็นส่วนประกอบที่สำคัญ ที่จะทำให้นบุคคลเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านการปฏิบัติที่คงทนถาวร

สมมติฐานข้อที่ 2: เด็กนักเรียนที่ผู้ปกครองเข้าร่วมกิจกรรมโปรแกรมส่งเสริมพัฒนากิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน มีคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองตามพัฒนากิจของครอบครัวดีกว่าก่อนการทดลองและดีกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ

ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลอง เด็กวัยเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองเพิ่มขึ้นจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) สนับสนุนสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2

จากสมมติฐานที่ 2 อธิบายได้ว่า เป็นผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ผู้ปกครองได้รับการพัฒนาความคิด และฝึกทักษะการปฏิบัติพัฒนากิจของครอบครัวตามแนวคิดของ Duvall (1967) ในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม ด้านการส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ และด้านการจัดสรรด้านการเงิน ตามองค์ประกอบของการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้นตอน ซึ่งผู้ปกครองมีโอกาสลงมือฝึกปฏิบัติจริงกับบุตรของตนเองในขณะเข้าร่วมทำกิจกรรมกลุ่ม ในเรื่องการแบ่งตารางการทำกิจกรรมประจำวันของบุตร การแบ่งเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ และการกำหนดเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ผู้ปกครองยังได้นำกลับไปฝึกปฏิบัติพัฒนากิจของครอบครัวต่อที่บ้าน ส่งผลให้เด็กนักเรียนได้รับการดูแลตามพัฒนากิจของครอบครัวมากขึ้น อาทิเช่น การควบคุมเวลาในการเล่นเกมน การมอบหมายให้นักเรียนรับผิดชอบงานบ้าน เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้จดหมายข่าวฝากครูประจำชั้นในสมุดการบ้านนักเรียนสัปดาห์ 1 ครั้ง จำนวน 2 ครั้ง เพื่อเป็น

การกระตุ้นเตือนพฤติกรรมการปฏิบัติผู้ปกครอง จึงทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองที่ผู้ปกครองเข้าร่วมกิจกรรมในโปรแกรมฯ ได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครองเพิ่มมากขึ้นกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบที่ผู้ปกครองไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัว

เมื่อพิจารณารายข้อคำถามพบว่า นักเรียนประเมินว่าผู้ปกครองให้การดูแลเอาใจใส่นักเรียนเพิ่มขึ้น เช่น ผู้ปกครองแนะนำนักเรียนให้รู้จักการเลือกคบเพื่อนที่ดี (คะแนน = 2.78 ก่อนการทดลอง , 2.95 หลังการทดลอง) และการสอบถามการใช้จ่ายเงินของนักเรียน (คะแนน = 2.55 ก่อนการทดลอง , 2.67 หลังการทดลอง) (ภาคผนวก ข) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ นันทพร กลิ่นจันทร์ (2540) ที่พบว่ากระบวนการผู้ปกครองโดยใช้กระบวนการกลุ่ม(Group process) ร่วมกับการสร้างแรงจูงใจต่อการส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเอาใจใส่ดูแลของผู้ปกครองเกี่ยวกับการส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพนักเรียนวัยประถมศึกษาตอนปลายสูงกว่าก่อนการทดลอง ซึ่งส่งผลไปสู่พฤติกรรมการปฏิบัติตัวทางสุขภาพของนักเรียนได้ดีขึ้น

จากผลการวิจัยสรุปได้ว่าโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ที่ประยุกต์แนวทางการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) อันประกอบด้วยการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) และกระบวนการกลุ่ม (Group Process) ที่นำมาจัดให้ผู้ปกครองได้เรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 8 - 12 คน สามารถทำให้ผู้ปกครองมีความสนใจและสนุกกับการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 และ 2 นั้นต้องการให้ผู้ปกครองมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรุนแรงของการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม ด้านการส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ และส่งเสริมการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงินแก่บุตรตนเอง พบว่าผู้ปกครองและนักเรียนมีความตั้งใจในการเรียนรู้ในการเข้ากลุ่มและให้ความร่วมมือทำกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดอย่างสนุกสนานและเป็นกันเอง ซึ่งกลุ่มผู้ปกครองให้ความสนใจแลกเปลี่ยนปัญหาและประสบการณ์ของบุตรตนเองเกี่ยวกับเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และกิจกรรมของครอบครัวเป็นอย่างดี ส่วนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 และ 4 นั้นเน้นการให้ผู้ปกครองเกิดเจตคติ มีทักษะและมีแรงจูงใจ ตระหนักในความสำคัญต่อการปฏิบัติพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ โดยการเรียนรู้แนวทางการปฏิบัติจากบุคคลอื่น ซึ่งพบว่าผู้ปกครองสนใจช่วยเหลือกันทำกิจกรรมกลุ่ม พุดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์และปัญหาการเรียนรู้เป็นอย่างดี ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ทั้ง 2 ครั้งครอบคลุมทุกขั้นตอนและองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จึงมีความเหมาะสมและเป็นไปตาม

วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ตามแผนการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ และผู้วิจัยใช้จดหมายข่าวฝากครูประจำชั้นในสมุดการบ้านนักเรียนเพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนผู้ปกครองในการปฏิบัติสัปดาห์ละ 1 ครั้ง จำนวน 2 สัปดาห์

การดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดกิจกรรมเพียงสองครั้ง โดยยังคงรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้เหมือนเดิมไว้ เป็นการรบกวนเวลาของผู้ปกครองในวันหยุดเพียง 2 ครั้ง แต่ก็ทำให้ผู้ปกครองสามารถนำความรู้ใหม่ไปผนวกกับความรู้และประสบการณ์เดิม แสดงให้เห็นว่าผู้ปกครองที่มาเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว ได้รับความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวเพิ่มขึ้น มีเจตคติที่ดีต่อพัฒนาการของครอบครัว และรู้ว่าจะต้องนำพัฒนาการของครอบครัวกลับไปปฏิบัติต่อ จึงทำให้เด็กนักเรียนได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครองเพิ่มขึ้นกว่าก่อนการทดลอง และมากกว่ากลุ่มเปรียบเทียบที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งการแจกเอกสารความรู้ให้ผู้ปกครองกลุ่มเปรียบเทียบนั้นมีเฉพาะการอ่าน และเรียนรู้ด้วยตนเอง ขาดส่วนของการอภิปราย สะท้อนความคิด และไม่สามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านความรู้ เจตคติและ พฤติกรรมการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง เพราะการอ่านเพียงอย่างเดียว ทำให้ความสามารถจดจำได้เพียงร้อยละ 10 - 20 เท่านั้น การมีโอกาสดูเห็น ได้พูด และได้ลงมือปฏิบัติจะช่วยให้ผู้ปกครองได้จดจำได้มากขึ้นร้อยละ 90 (ประภาพัญญ์ สุวรรณ, 2526: 16)

กล่าวโดยสรุป โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน มีผลทำให้ผู้ปกครองมีการพัฒนาความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติพัฒนาการในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองดีขึ้น สามารถนำหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนี้ไปใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้ปกครองเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนได้ โปรแกรมนี้จึงมีความเหมาะสมสำหรับผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมทำกิจกรรมและมีการเรียนรู้สูงสุด ในด้านรูปแบบ วิธีการดำเนินการ และระยะเวลา อีกทั้งยังมีเนื้อหาที่ครอบคลุม ที่ทำให้ผู้ปกครองได้ประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรม และสามารถนำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งจะส่งผลทำให้นุตรได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครองตามพัฒนาการของครอบครัวที่ถูกต้องและเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังส่งผลให้ครอบครัวมีความเข้มแข็งและเกิดการเรียนรู้อย่างถูกต้องในการเลี้ยงดูบุตร หล่อหลอมให้เด็กเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบในตนเองและครอบครัว สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การศึกษานี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) แบบสองกลุ่มศึกษา วัดผลก่อน-หลังการทดลอง (Two Group Pretest-Posttest Design) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ประสิทธิภาพของโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ใน เด็กวัยเรียน ต่อความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกม คอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน รวมถึงการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่อยู่ในเขตพื้นที่การศึกษาที่ 1 อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี กลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้ปกครองของนักเรียนที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 40 คะแนน และ/หรือใช้เวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 ชั่วโมงขึ้นไปต่อครั้ง และมี คอมพิวเตอร์ใช้ในที่อยู่อาศัย แบ่งเป็นกลุ่มทดลองได้แก่ ผู้ปกครอง 40 คน และนักเรียน 40 คน จากโรงเรียนนาริวิทยา เข้าร่วมในโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติด เกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ส่วนกลุ่มเปรียบเทียบ ได้แก่ ผู้ปกครอง 40 คน นักเรียน 40 คน จาก โรงเรียนดรุณราชบุรี โดยได้รับคู่มือ “เข้าถึงเข้าใจเด็กไทย ยุคโซเชียล”

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยเครื่องมือ 2 ส่วน ส่วนที่ 1 คือ เครื่องมือ ที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ปกครอง ได้แก่ แบบวัดความรู้ แบบวัดเจตคติ และแบบวัดการ ปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน และเครื่องมือที่ ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจากเด็กนักเรียน ได้แก่ แบบวัดการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง ส่วน ที่ 2 คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการของครอบครัวในการ ป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ครอบคลุมเนื้อหาตามทฤษฎีพัฒนาการของครอบครัว ในเด็กวัยเรียน (Duvall, 1967) ในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว การ ส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมฐานะทางอารมณ์ และการสอนให้ รู้จักการจัดสรรด้านการเงิน ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (participatory learning) ซึ่งประกอบด้วย การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสะท้อนความคิด/ อภิปราย การสรุปความคิดรวบยอด และการประยุกต์แนวคิดสู่การปฏิบัติ กิจกรรมการเรียนรู้ใน โปรแกรมฯ มี 4 กิจกรรม กิจกรรมละ 2 ชั่วโมง ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้เวลาในการทำกิจกรรมกับ

กลุ่มตัวอย่าง 2 ครั้ง ในวันเสาร์ ครั้งที่ 1 ใช้เวลาประมาณ 4 ชั่วโมง สำหรับ กิจกรรม “เกมคอมพิวเตอร์ ภัยมืดใกล้ตัว” และกิจกรรม “ครอบครัวร่วมใจป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” และใช้เวลาประมาณ 4 ชั่วโมง สำหรับกิจกรรม “พัฒนากีฬาไกล ป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” และกิจกรรม “แทนความรัก ความห่วงใย ผูกสายใยหลายครอบครัว” ระยะเวลาดำเนินการทดลอง และติดตามผลนาน 5 สัปดาห์ ระหว่างวันที่ 16 สิงหาคม 2551 - 13 กันยายน 2551 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยให้ตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง ก่อนและหลังการทดลอง

วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งผู้วิจัยกำหนดระดับนัยสำคัญในการปฏิเสธสมมติฐานที่ระดับ 0.05 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปด้วยสถิติพรรณนาได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และทดสอบความแตกต่างของการกระจายด้วย Chi – square test เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติพัฒนากีฬาของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ปกครอง ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ภายในกลุ่ม ตัวอย่างด้วย Paired Sample t-test และระหว่างกลุ่มด้วย Independent t-test สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

1. ลักษณะทั่วไปกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนกลุ่มทดลองมีอายุระหว่าง 11 - 12 ปี ส่วนใหญ่มีอายุ 12 ปี (ร้อยละ 70.0) อายุเฉลี่ยคือ 11.70 ± 0.46 ปี เป็นเพศชาย (ร้อยละ 62.5) มากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 37.5) และทั้งหมดกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนกลุ่มทดลองมากกว่าครึ่งเล็กน้อย (ร้อยละ 55.0) มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์อยู่ระหว่าง 41 - 50 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 48.4 ± 7.28 คะแนน และเกือบครึ่ง (ร้อยละ 47.5) ใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป

กลุ่มเปรียบเทียบมีอายุระหว่าง 11 - 12 ปี ส่วนมาก (ร้อยละ 67.5) มีอายุ 12 ปี อายุเฉลี่ยคือ 11.68 ± 0.47 ปี เป็นเพศชาย (ร้อยละ 75.0) มากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 25.0) และทั้งหมด กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มเปรียบเทียบเกือบครึ่ง (ร้อยละ 45) มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์อยู่ระหว่าง 41 - 50 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 45.73 ± 10.63 คะแนน และใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป (ร้อยละ 47.5)

เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทั่วไปของนักเรียนทั้งสองกลุ่มพบว่าไม่มีความแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 (ภาคผนวก ข)

ผู้ปกครองในกลุ่มทดลอง เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 67.5) มากกว่าเพศชาย (ร้อยละ 32.5) มีอายุอยู่ระหว่าง 36 - 40 ปี (ร้อยละ 32.5) อายุเฉลี่ย 42.33 ± 6.02 ปี มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีจำนวนมากที่สุด (ร้อยละ 40.0) มีอาชีพเป็นข้าราชการจำนวนมากสุด (ร้อยละ 42.5) รองลงมาคืออาชีพค้าขาย (ร้อยละ 15.0) มีรายได้เท่ากับ 25,000 บาท

ผู้ปกครองในกลุ่มเปรียบเทียบ เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 55.0) มากกว่าเพศชาย (ร้อยละ 45.0) มีอายุอยู่ระหว่าง 36 - 40 ปี (ร้อยละ 32.5) อายุเฉลี่ย 41.10 ± 5.67 ปี มีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีมากที่สุด (ร้อยละ 25.0) มีอาชีพข้าราชการและอาชีพรับจ้าง/ลูกจ้างจำนวนเท่ากัน (ร้อยละ 17.5) มีรายได้เท่ากับ 25,000 บาท

ส่วนใหญ่ผู้ปกครองในกลุ่มทดลอง (ร้อยละ 60.0) และกลุ่มเปรียบเทียบ (ร้อยละ 72.5) ไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในผู้ปกครองที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 35.0 และ ร้อยละ 27.5 ตามลำดับ) จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1 - 3 วันต่อสัปดาห์ ซึ่งผู้ปกครองกลุ่มทดลอง (ร้อยละ 40.0) และกลุ่มเปรียบเทียบ (ร้อยละ 25.0) ใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์นาน 1 - 2 ชั่วโมงต่อครั้ง กลุ่มทดลองประมาณครึ่งหนึ่งรู้จักเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่น (ร้อยละ 52.5) ส่วนในกลุ่มเปรียบเทียบจำนวนมาก (ร้อยละ 62.5) ไม่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่น และเมื่อทดสอบความแตกต่างของคุณลักษณะทั่วไประหว่างผู้ปกครองกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ พบว่าคุณลักษณะส่วนใหญ่ทั้งสองกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 (ภาคผนวก ข)

2. ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

ภายหลังการทดลอง พบว่า ผู้ปกครองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนมากกว่าก่อนการทดลอง ($t = 10.36$; $p\text{-value} < .001$) และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 8.41$; $p\text{-value} < .001$)

3. เจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

ภายหลังการทดลอง พบว่า ผู้ปกครองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าก่อนการทดลอง ($t = 6.33$; $p\text{-value} < .001$) และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 4.11$; $p\text{-value} < .001$)

4. การปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่น

ภายหลังการทดลอง พบว่า ผู้ปกครองกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่นเรียนมากกว่าก่อนทดลอง ($t = 4.99$; $p\text{-value} < .001$) และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 3.12$; $p\text{-value} < .05$)

5. การดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง

ภายหลังการทดลอง พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองมากกว่าก่อนการทดลอง ($t = 5.17$; $p\text{-value} < .001$) และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 3.36$; $p\text{-value} < .001$)

จากผลการวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า โปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่น มีผลทำให้ผู้ปกครองได้พัฒนาความรู้ เจตคติ การปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ และให้การดูแลเอาใจใส่นักเรียนดีขึ้น จากผลการวิจัยครั้งนี้ มีข้อเสนอแนะต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. รูปแบบของโปรแกรมการเรียนรู้- เนื่องจากการวิจัยนี้ให้ผู้ปกครองมาร่วมกิจกรรมในวันหยุด และผู้ปกครองสามารถใช้เวลาเข้าร่วมกิจกรรมได้ติดต่อกัน 2 ครั้ง หากผู้ปกครองสามารถมาเข้าร่วมได้มากกว่า 2 ครั้ง ในการนำโปรแกรมไปใช้สามารถจัดกิจกรรมที่ 3 แล้วเว้นไปอีก 1 สัปดาห์ จึงนัดผู้ปกครองมาเข้าร่วมกิจกรรมที่ 4 เพื่อให้ผู้ปกครองนำปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่ได้จากการไปฝึกปฏิบัติกับบุตรมาแลกเปลี่ยนกับกลุ่ม และหาแนวทางการแก้ไขร่วมกันมากขึ้น แต่ไม่ควรรวบกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหลือ 1 ครั้ง เนื่องจากลักษณะของกิจกรรมในโปรแกรมต้องการให้ผู้ปกครองได้มีเวลาประยุกต์สิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ไปสู่การปฏิบัติ โดยนำกลับไปทบทวนและลองฝึกปฏิบัติกับบุตรตนเองที่บ้านด้วย

2. รูปแบบของโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยรุ่นครั้งนี้ เป็นโปรแกรมที่ใช้กับผู้ปกครองที่มีเด็กนักเรียนอยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นการนำโปรแกรมไปใช้กับผู้ปกครองที่มีนักเรียนยังไม่มีภาวะเสี่ยงหรือไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ก็สามารถใช้ได้ ในลักษณะของการสร้างความเข้มแข็งให้ครอบครัว

ได้ตระหนักถึงการอบรมสั่งสอนเด็กวัยเรียนให้ทำบทบาทหน้าที่ตามพัฒนาการของเด็กวัยนี้ เป็นการสร้างปัจจัยปกป้องให้กับเด็กวัยเรียนก่อนที่จะเกิดปัญหาเพราะเด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่มีโอกาสเสี่ยง แต่ควรศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการใช้โปรแกรม

3. โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนนี้ ใช้วิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นแนวในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นโปรแกรมที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ในผู้ใหญ่ สำหรับพยาบาลสาธารณสุขที่ดูแลงานอนามัยโรงเรียน และบุคลากรทางสาธารณสุขอื่นๆ ที่จะนำโปรแกรมนี้ไปใช้ ควรได้รับการอบรมความรู้และทักษะเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เช่น การตั้งคำถามที่กระตุ้นความคิด การใช้สื่อที่กระตุ้นความรู้สึกรวมทั้งการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์

4. เนื้อหาในจดหมายข่าวฝากและใบความรู้เกี่ยวกับปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ โอกาสเสี่ยงและความรุนแรงของการติดเกม ควรปรับเน้นให้เข้ากับสถานการณ์ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ที่เป็นปัจจุบัน และมีแนวทางการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวให้เหมาะสมต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

1. การประยุกต์ใช้โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ควรคำนึงถึงกิจกรรมในใบงานและวิธีการสอนให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่ม เช่น การทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ตามใบงานที่ 1 และความยากง่ายของใบงานต่างๆ ตามพื้นฐานของผู้ปกครอง หรือตามสถานการณ์ปัญหาการติดเกมที่ตรงกับความต้องการของแต่ละกลุ่มเป้าหมายนั้น

2. ควรมีการศึกษาดูตามผล การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ปกครอง โดยเฉพาะการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัว ว่าสามารถทำได้อย่างต่อเนื่องอยู่หรือไม่

3. ควรศึกษาดูตามผลของการปฏิบัติพัฒนาการสำหรับเด็กวัยเรียนของผู้ปกครอง ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กวัยเรียนในการควบคุมตนเอง เกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หรือไม่อย่างไร

4. ควรมีการศึกษาศึกษาการเสริมสร้างพัฒนาการสำหรับเด็กวัยเรียนกับกลุ่มเด็กวัยเรียนเพื่อให้มีความสามารถในการควบคุมตนเองเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์

โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน
(FAMILY DEVELOPMENTAL TASK PROGRAM FOR THE PREVENTION
OF COMPUTER GAME ADDICTION IN SCHOOL-AGE CHILDREN)

ชนิดา สีนวล 4836034 PHPH/M

วท.ม. (สาขารณศาสตร) สาขาวิชาเอกการพยาบาลสาขารณสุข

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: สุนีย์ ละกะปิ่น, กศ.ด., อาภาพร เผ่าวัฒนา, Ph.D.,
สุลิตี ทองวิเชียร, ศ.ด.

บทสรุปแบบสมบูรณ์

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานที่ขาดการควบคุม ส่งผลให้เด็กใช้เวลากับการเล่นเกมจนขาดความกระตือรือร้น ขาดความรับผิดชอบต่องานที่จะทำกิจวัตรประจำวันและหน้าที่ที่สำคัญในครอบครัว ผลการเรียนรู้ตก (Chan & Rabinowitz, 2006: 4) มีบางการศึกษาพบว่าการเล่นเกมแอคชั่นมีความสัมพันธ์ทางด้านลบกับบุคลิกภาพทางอารมณ์ การแสดงตัวและความอ่อนโยน (มารศรี สีมารวงศ์พันธ์, 2546 : ก) และสัมพันธ์กับการมีอาการของโรคซึมเศร้า (Khan, 2007: 3) อีกทั้งยังมีผลทำให้พัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาและการเข้าสังคมของเด็กได้รับการพัฒนาไม่เต็มที่ (จิรวรรณ มาทวิ, 2548 : ก ; สมภพ วชิรพงศ์, 2548: v ; Khan, 2007: 2 – 4) ซึ่งจากการศึกษาของสุทธิพร นิราพาธ (2547) พบว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของผู้เล่น นอกจากนี้ Chan & Rabinowitz (2006: 1) ระบุว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เกิน 1 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวันมีความสัมพันธ์ต่อการเกิดกลุ่มอาการสมาธิสั้น

ปัญหาติดเกมส่วนหนึ่งเกิดจากการอบรมเลี้ยงดู สัมพันธภาพในครอบครัว การขาดความเข้าใจพื้นฐานบางประการของพ่อแม่ เช่น ไม่ทราบว่าเกมมีสิ่งเร้าใจทำลายที่ ทำให้เด็กต้องการเอาชนะ หรือเนื้อหาของเกมดึงดูดใจให้เด็กเลียนแบบการแสดงบทบาทต่าง ๆ การปล่อยให้เด็กมีโอกาสให้เด็กมีโอกาสสัมผัสกับเกมโดยขาดการกำหนดกติกา การแก้ไขเมื่อเด็กเกิดปัญหาแล้วจะทำให้เป็นเรื่องยุ่งยากที่เกินการแก้ไขได้ และการที่ครอบครัวเลี้ยงเด็กโดยไม่เคยให้เด็กมีวินัยในตัวเอง ขาด

กฎระเบียบวินัยกติกานในบ้าน ตามใจเด็ก หรือมักจะใจอ่อนไม่ทำโทษเมื่อเด็กกระทำผิด ขาดกิจกรรมที่หลากหลายที่ทำร่วมกันระหว่างพ่อแม่ลูก ทำให้เด็กเกิดความเหงาและเบื่อหน่าย (กรมสุขภาพจิต, 2550: ออนไลน์) ประเด็นปัญหาสำคัญอีกประการหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมคอมพิวเตอร์จนปรากฏเป็นข่าวบ่อยครั้งได้แก่การล่อลวงเด็กและเยาวชน ดังเช่น ข่าวจากหนังสือพิมพ์เดลินิวส์เมื่อวันที่ 24 พฤษภาคม 2549 พบเด็กชายอายุ 6 ปีและ 12 ปี ได้ถูกเจ้าของร้านอินเทอร์เน็ตย่านบางบอนทำอนาจารล่วงละเมิดทางเพศเป็นเวลา 4-5 เดือน โดยการออกอุบายชักชวนล่อลวงเด็กผู้ชายที่ไม่มีเงินเล่นเกมหรืออยากจะเล่นเกมฟรี แต่ถ้าเป็นเด็กโตก็จะถูกบังคับให้ร่วมเพศ นอกจากนี้ยังมีเด็กอีกหลายรายถูกทำอนาจารเช่นเดียวกันแต่ไม่กล้าบอกใคร (หนังสือพิมพ์เดลินิวส์, 2549:ออนไลน์)

จากการสำรวจปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมในเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พื้นที่เขตการศึกษาเขต 1 ราชบุรี จำนวน 30 ราย โดยใช้แบบสอบถามพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของสุคนธ์ โชติชัยสถิต เมื่อวันที่ 14 มิถุนายน 2550 พบว่านักเรียนเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ร้อยละ 13.3 และร้อยละ 23.3 มีความเสี่ยงติดเกมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เด็กระบุว่าเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน โดยมีการเล่นเกมทุกวัน เฉลี่ยเล่นเกมครั้งละ 2 - 3 ชั่วโมง และจากการสำรวจความคิดเห็นของพ่อแม่ หรือผู้ปกครองต่อเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนจำนวน 47 ราย เมื่อวันที่ 11 กันยายน 2550 พบว่า พ่อแม่ หรือผู้ปกครองมองเกมคอมพิวเตอร์เป็นของเล่นที่ให้ความสนุกสนานซึ่งทำให้บุตรหลานดูทันสมัยในยุคปัจจุบันทั่วไป ร้อยละ 48.9 คิดว่าเกมคอมพิวเตอร์ไม่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมการแสดงออกที่ก้าวร้าวหรือรุนแรง ร้อยละ 44.7

แนวทางหนึ่งในการป้องกันปัญหาเด็กติดเกม ที่พ่อแม่ในยุคไซเบอร์ควรปฏิบัติ ก็คือการสร้างวินัยและความรับผิดชอบให้ลูกตั้งแต่วัยเด็ก ลดโอกาสของการเข้าถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ การใช้มาตรการทางการเงินกับลูก (กรมสุขภาพจิต, 2550: ออนไลน์, สุปรียา ดันสกุล, 2545: 71) การสอนให้เด็กรู้จักการบริหารเวลาในการเล่นและควบคุมตนเอง และการส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เกี่ยวกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ (จิรวรรณ มาทวิ, 2548: ก ; สุคนธ์ โชติชัยสถิต, 2548: ง ; Soo, Chung & Young, 2006: 1)

ระบบครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดูมีอิทธิพลสูงต่อการพัฒนาการและการเจริญเติบโตของเด็ก (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2549: 8) การสร้างบุคลิกภาพต่างๆ ของเด็กนั้นเกิดจากการอบรมสั่งสอนของครอบครัว การปลูกฝังพฤติกรรมที่ดีงามและพึงประสงค์ สามารถทำได้โดยการเลี้ยงดูของผู้ปกครองอย่างสนใจใกล้ชิด ให้ความรักความอบอุ่น (สุชีรา เล่นวารี, 2545: 17) สำหรับครอบครัวเด็กวัยเรียนนั้น ดูวาล (Duvall, 1967: 27-29) ได้ระบุว่าพ่อแม่ควร

เป็นหลักสำคัญที่จะช่วยให้เด็กวัยเรียนผ่านพ้นระยะวิกฤติของการสร้างความรู้สึกลึกมีคุณค่าและลดความรู้สึกลึกที่เป็นปมด้อย เนื่องจากพัฒนาการนี้มีผลต่อระยะวัยรุ่น ถ้าครอบครัวสามารถปฏิบัติพัฒนากิจของครอบครัวเหล่านี้ได้จะส่งเสริมให้เด็กวัยเรียนเจริญเติบโตและมีพัฒนาการสมวัยทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และ สังคม

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์ แนวคิดพัฒนากิจครอบครัวในเด็กวัยเรียน (Duvall, 1967) โดยเน้นพัฒนาการที่สำคัญสำหรับเด็กวัยเรียน ได้แก่ การส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเอง และครอบครัว การส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ การสอนให้รู้จักการจัดสรรด้านการเงิน ร่วมกับวิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (กรมสุขภาพจิต, 2543) ซึ่งประกอบด้วย การสะท้อนประสบการณ์ การสะท้อนความคิด การสรุปความคิดรวบยอด และการประยุกต์แนวคิดสู่การปฏิบัติ ผ่านกระบวนการกลุ่ม (กรมสุขภาพจิต, 2543) มาเป็นแนวในการจัดทำโปรแกรมสำหรับผู้ปกครอง เพื่อส่งเสริมให้ครอบครัวที่มีเด็กวัยเรียน มีความรู้เกี่ยวกับพัฒนากิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ เจตคติต่อพัฒนากิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ และการปฏิบัติตามพัฒนากิจของครอบครัวเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งผลการวิจัยที่ได้นี้จะเป็นแนวทางหนึ่งสำหรับพยาบาลสาธารณสุข และบุคลากรอื่นๆที่เกี่ยวข้อง ในการสร้างเสริมความเข้มแข็งของครอบครัว และสร้างภูมิคุ้มกันแก่ครอบครัวในการดูแลเด็กวัยเรียน เพื่อให้เด็กวัยนี้เติบโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบในตนเอง ยึดมั่นในจริยธรรมและค่านิยมของชาติ เป็นกำลังปัญญาในการพัฒนาประเทศให้สามารถก้าวไปกับโลกได้อย่างมั่นคง

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

เพื่อศึกษาถึงประสิทธิผลของโปรแกรมส่งเสริมพัฒนากิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ต่อความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติพัฒนากิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี

ตัวแปรอิสระ คือ โปรแกรมส่งเสริมพัฒนากิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

ตัวแปรตาม คือ

1. ความรู้เกี่ยวกับพัฒนากิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน
2. เจตคติต่อพัฒนากิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

3. การปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน
4. การดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี ศึกษาวิจัยในช่วง เดือน สิงหาคม - กันยายน พ.ศ. 2551

รูปแบบการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) แบบสองกลุ่มศึกษา วัดผลก่อนหลังทดลอง (Two Group Pretest-Posttest Design) กลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมส่งเสริม พัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนจำนวน 4 กิจกรรมๆ ละ 2 ชั่วโมง เป็นเวลา 2 สัปดาห์ ส่วนกลุ่มเปรียบเทียบ ได้รับเอกสารให้ความรู้เกี่ยวกับการ ป้องกันเด็กวัยเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ เรื่อง “เข้าถึงเข้าใจเด็กไทย ยุคไซเบอร์” จากนั้นเก็บรวบรวมข้อมูลในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ในช่วง ก่อนการทดลอง สิ้นสุดการทดลอง และในสัปดาห์ที่ 5 ตามลำดับ

กลุ่มตัวอย่างและขนาดตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนและผู้ปกครองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คำนวณกลุ่ม ตัวอย่างจากหลักอำนาจการทดสอบ (Power Analysis) โดยมีค่า Alpha เท่ากับ 0.05, Effect size เท่ากับ 0.70 และ Power เท่ากับ 0.80 (Polit, 2004: 495 - 498) จำนวน 80 คน สุ่มตัวอย่างแบบ สุ่มหลายขั้นตอน (Multistage Random sampling) และกำหนดเกณฑ์การคัดเข้าเป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ มีระดับคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับ 40 คะแนนขึ้นไปและ/ หรือมีจำนวนเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อครั้ง จากการตอบ แบบสอบถามพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของสุคนธ์ โชติชัยสถิต (2548) กลุ่ม ทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คน จากโรงเรียนนารีวิทยา เขตอำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี และกลุ่มเปรียบเทียบเป็นผู้ปกครองจำนวน 40 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คน จากโรงเรียนครุณราชบุรี เขตอำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยเครื่องมือหลัก 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่โปรแกรมการส่งเสริมพัฒนากิจกรรมรอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ที่ประยุกต์ แนวคิดพัฒนากิจกรรมรอบครัวในเด็กวัยเรียน (Duvall, 1967) โดยเน้นพัฒนากิจของครอบครัวสำหรับเด็กวัยเรียนในด้าน การส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว การส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ การสอนให้รู้จักการจัดสรรด้านการเงิน ร่วมกับแนวทางการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเชิงประสบการณ์ (Experiential learning) ที่ครอบคลุม ทั้ง 4 องค์ประกอบ คือ การนำประสบการณ์มาพัฒนาองค์ความรู้ การสะท้อนคิด/อภิปราย ความคิดรวบยอด และการประยุกต์แนวคิดสู่การปฏิบัติ (กรมสุขภาพจิต , 2543) ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้ปกครองและเด็กจำนวน 4 กิจกรรม ใช้เวลา 2 ชั่วโมงต่อกิจกรรม ดังนี้

1. แผนการเรียนรู้ที่ 1 “เกมคอมพิวเตอร์ ภัยมืดใกล้ตัว” เพื่อให้ผู้ปกครองมีความรู้เกี่ยวกับโอกาสเสี่ยง ความรุนแรงการติดเกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อสุขภาพในเด็กวัยเรียน ตามกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ประกอบการฉายสไลด์ภาพข่าว และใบงานกิจกรรม ใช้เวลา 2 ชั่วโมง
2. แผนการเรียนรู้ที่ 2 “ครอบครัว ร่วมใจป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” เพื่อให้ผู้ปกครองมีความรู้เกี่ยวกับพัฒนากิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม ด้านการส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงิน ได้แก่ กิจกรรมที่ผู้วิจัยมุ่งเน้นให้ผู้ปกครองและนักเรียนได้ทำกิจกรรมกลุ่มเพื่อกำหนดตารางกิจกรรมประจำวันของนักเรียน การสร้างความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว และการแบ่งเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ตามกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ใช้เวลา 2 ชั่วโมง
3. แผนการเรียนรู้ที่ 3 “พัฒนากิจก้าวไกล ป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” เพื่อให้ผู้ปกครองเกิดเจตคติที่ดี และตระหนักในความสำคัญต่อการปฏิบัติตามพัฒนากิจครอบครัวเด็กวัยเรียนเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ได้แก่ กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์จำลองเพื่อให้ผู้ปกครองทดลองฝึกทักษะในการสื่อสารกับลูก

มีการสรุปความคิดรวบยอด และชมเชยพฤติกรรมการปฏิบัติที่เป็นแบบอย่างที่ดีตามกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ใช้เวลา 2 ชั่วโมง

4. แผนการเรียนรู้ที่ 4 “แทนความรัก ความห่วงใย ผูกสายใยหลายครอบครัว” เพื่อให้ผู้ปกครองเกิดแรงจูงใจในปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัววัยเรียน ได้แลกเปลี่ยนความคิด ปัญหาและอุปสรรคที่ได้จากการนำพัฒนกิจของครอบครัววัยเรียนไปปฏิบัติ การสรุปความคิดในประเด็น “แทนความรัก ความห่วงใย ผูกสายใยหลายครอบครัว” ตามกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ใช้เวลา 2 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยเครื่องมือที่ใช้ในการคัดกรองเด็กที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ และเครื่องมือประเมินผลการทดลอง ดังนี้

1. แบบวัดพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยดัดแปลงมาจากแบบวัดของ สุกนธ์ โชติชัยสติกิต (2548) เป็นแบบวัดที่มี 2 ส่วน ส่วนที่ 1 ถามเกี่ยวกับ ชื่อ อายุ จำนวนวันในการเล่นเกมน จำนวนเวลาในการเล่นเกมนแต่ละครั้ง สถานที่เล่นเกมและชื่อเกมนที่นักเรียนเลือกเล่นบ่อยๆ มีจำนวน 4 ข้อ และส่วนที่ 2 เป็นคำถามพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนจำนวน 20 ข้อ เป็นแบบวัดชนิดประมาณค่า 5 ระดับ ตามความถี่ของการปฏิบัติ คือ ไม่เคย (1) นาน ๆ ครั้ง (2) ไม่แน่ใจ (3) บ่อย ๆ (4) และบ่อยที่สุด (5) มีค่าระหว่าง 20 - 100 คะแนน ค่าคะแนนรวมที่ได้ตั้งแต่ 40 คะแนนขึ้นไป หมายถึง เด็กวัยเรียนเริ่มมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์

2. แบบวัดประสิทธิผลโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย 3 ส่วนได้แก่

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามลักษณะทั่วไป เช่น อายุ เพศ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ของครอบครัว ความพอเพียงของรายได้ จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ในบ้าน การเล่นเกมนของผู้ปกครอง จำนวน 15 ข้อ

ส่วนที่ 2 แบบวัดความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ครอบครัวสาระสำคัญของพัฒนกิจของครอบครัว (Duvall (1967) ด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ และการรู้จักจัดสรรด้านการเงิน ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามกรอบแนวคิดทฤษฎี เป็นแบบวัดความรู้แบบ ถูก ผิด และไม่ทราบ โดยตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบ

ผิด และไม่ทราบ ได้ 0 คะแนน มีจำนวน 16 ข้อ คะแนนมีค่าระหว่าง 0 - 16 คะแนน มีค่าความเที่ยง (reliability) ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน 20 (Kuder-Richardson 20 หรือ KR - 20) เท่ากับ 0.71

ส่วนที่ 3 แบบวัดเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวต่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน แบบวัดการรับรู้ของผู้ปกครองครอบคลุมพัฒนาการของครอบครัวของ Duvall (1967) ด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ และการรู้จักจัดสรรด้านการเงิน เป็นแบบวัดชนิดมาตราประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert's type rating scale) 4 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง (4) เห็นด้วย (3) ไม่เห็นด้วย (2) ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (1) จำนวน 20 ข้อ คะแนนมีค่าระหว่าง 20 - 80 คะแนน มีค่าความเที่ยง (reliability) ของครอนบาช (Chronbach's Alpha Coefficient) = 0.76

ส่วนที่ 4 แบบวัดการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน การปฏิบัติของผู้ปกครองตามพัฒนาการของครอบครัวของ Duvall (1967) ที่ครอบคลุมประเด็นด้านส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ และการรู้จักจัดสรรด้านการเงิน เป็นแบบวัดชนิดมาตราประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ คือ ปฏิบัติทุกครั้ง (3) ปฏิบัติบางครั้ง (2) และไม่ปฏิบัติ (1) จำนวน 18 ข้อ คะแนนมีค่าระหว่าง 18 - 54 คะแนน มีค่าความเที่ยง (reliability) ของครอนบาช (Chronbach's Alpha Coefficient) = 0.84

3. แบบวัดการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง เป็นแบบวัดการรับรู้ของนักเรียนต่อการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครองตามพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามกรอบแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการของครอบครัวของ Duvall (1967) เป็นแบบวัดชนิดมาตราประมาณค่า (Rating scale) 3 ระดับ คือ ปฏิบัติทุกครั้ง (3) ปฏิบัติบางครั้ง (2) และไม่ปฏิบัติ (1) จำนวน 18 ข้อ คะแนนมีค่าระหว่าง 18 - 54 คะแนน มีค่าความเที่ยงของครอนบาช (Chronbach's Alpha Coefficient) = 0.70

คุณภาพของเครื่องมือ

นำเครื่องมือวิจัยทั้งหมด ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น จำนวน 4 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านอนามัยครอบครัว 1 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และนำข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงเครื่องมือก่อนนำไปทดลองใช้กับผู้ปกครองและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อ

ทดสอบระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการ ลำดับของกิจกรรมที่ได้ออกแบบไว้ และนำมาวิเคราะห์คุณภาพด้านความเที่ยงของเครื่องมือวัด

การดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้พิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่างโดยส่งโครงการวิจัยเข้ารับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยมหิดล และเมื่อได้รับหนังสืออนุมัติเลขที่ MUPH2008-089 ให้ทำการเก็บข้อมูลแล้ว จึงติดต่อประสานงานกับโรงเรียนเพื่อส่งจดหมายขอความร่วมมือในการวิจัยไปให้ผู้ปกครองนักเรียนผู้ที่ยินยอมร่วมทำโครงการวิจัย ขอความยินยอมการเข้าร่วมโครงการวิจัยจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งแจ้งให้ทราบถึงสิทธิในการตอบรับหรือปฏิเสธในการเข้าร่วมการศึกษาครั้งนี้

ประชุมชี้แจงขั้นตอนการวิจัยและบทบาทของผู้ช่วยวิจัย ได้แก่ พยาบาล 4 ท่านเพื่อให้เข้าใจถึงวิธีการ ดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาทำกิจกรรมในวันหยุด 2 วันห่างกัน 1 สัปดาห์ คือ สัปดาห์แรกทำกิจกรรมที่ 1, 2 รวม 4 ชั่วโมง และสัปดาห์ที่สอง ทำกิจกรรมที่ 3, 4 รวม 4 ชั่วโมง

สัปดาห์ที่ 3 - 5 ส่งจดหมายข่าวฝากในสมุดการบ้านนักเรียนโดยครูประจำชั้น ส่งให้ผู้ปกครองของเด็กวัยเรียนกลุ่มทดลองสัปดาห์ละครั้ง จำนวน 2 ครั้ง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลในกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ด้วยวิธีให้ผู้ปกครอง และนักเรียนตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง ดังนี้คือ เก็บรวบรวมข้อมูลทุกตัวแปรเพื่อเป็นพื้นฐาน ก่อนการดำเนินการทดลอง เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ปกครองเพื่อวัดการเปลี่ยนแปลงของความรู้ และเจตคติต่อการปฏิบัติพัฒนาการเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน เมื่อสิ้นสุดการทำกิจกรรมภายหลังการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ปกครองเกี่ยวกับการปฏิบัติพัฒนาการเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนและจากเด็กนักเรียนในเรื่องการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง ในสัปดาห์ที่ 5

การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบผลต่างของคะแนนเฉลี่ยความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติพัฒนากิจของครอบครัว ในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ และการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง ภายในกลุ่มเดียวกันด้วยสถิติ Paired Sample t-test และระหว่างกลุ่มด้วย Student's t-test ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ผลการวิจัย

1. ลักษณะทั่วไปกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาครั้งนี้กลุ่มทดลองกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งหมดมีอายุระหว่าง 11 - 12 ปี ส่วนใหญ่มีอายุ 12 ปี (ร้อยละ 70.0) อายุโดยเฉลี่ยคือ 11.70 ± 0.46 ปี เป็นเพศชาย (ร้อยละ 62.5) มากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 37.5) นักเรียนกลุ่มทดลองร้อยละ 55.0 มีค่าคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์อยู่ระหว่าง 41 - 50 คะแนน เฉลี่ย 48.4 ± 7.28 คะแนน และร้อยละ 47.5 ใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป

กลุ่มเปรียบเทียบกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งหมดมีอายุระหว่าง 11 - 12 ปี ส่วนใหญ่ (ร้อยละ 67.5) มีอายุ 12 ปี อายุโดยเฉลี่ยคือ 11.68 ± 0.47 ปี เป็นเพศชาย (ร้อยละ 75.0) มากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 25.0) กลุ่มเปรียบเทียบร้อยละ 45 มีค่าคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์อยู่ระหว่าง 41 - 50 คะแนน เฉลี่ย 45.73 ± 10.63 คะแนน และร้อยละ 47.5 ใช้เวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์มากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป

เมื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทั่วไปของนักเรียนทั้งสองกลุ่มพบว่าไม่มีความแตกต่างกัน (ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05)

กลุ่มตัวอย่างผู้ปกครองที่เข้าร่วมโปรแกรม พบว่า ผู้ปกครองกลุ่มทดลองเป็นเพศหญิง (ร้อยละ 67.5) มากกว่าเพศชาย (ร้อยละ 32.5) มีอายุอยู่ระหว่าง 36 - 40 ปี เป็นจำนวนมากสุด (ร้อยละ 32.5) มีอายุเฉลี่ยคือ 42.33 ± 6.02 ปี จำนวนมากสุดของผู้ปกครองมีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี (ร้อยละ 40.0) อาชีพเป็นข้าราชการ (ร้อยละ 42.5) รองลงมาคืออาชีพค้าขาย (ร้อยละ 15.0) มีรายได้ส่วนใหญ่ คือ 25,000 บาท

ผู้ปกครองกลุ่มเปรียบเทียบเป็นเพศหญิง (ร้อยละ 55.0) มากกว่าเพศชาย (ร้อยละ 45.0) มีอายุอยู่ระหว่าง 36 - 40 ปี เป็นจำนวนมากสุด (ร้อยละ 32.5) อายุเฉลี่ยคือ 41.10 ± 5.67 ปี

จำนวนมากสุดของผู้ปกครองมีระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี (ร้อยละ 25.0) มีอาชีพข้าราชการ และอาชีพรับจ้าง/ลูกจ้าง จำนวนเท่ากัน (ร้อยละ 17.5) มีรายได้ 25,000 บาท

ส่วนใหญ่ผู้ปกครองกลุ่มทดลอง (ร้อยละ 60.0) และกลุ่มเปรียบเทียบ (ร้อยละ 72.5) ไม่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับผู้ปกครองที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 35.0 และ ร้อยละ 27.5 ตามลำดับ) จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1 - 3 วันต่อสัปดาห์ ซึ่งผู้ปกครองกลุ่มทดลอง (ร้อยละ 40.0) และกลุ่มเปรียบเทียบ (ร้อยละ 25.0) ใช้เวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์นาน 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง กลุ่มทดลองประมาณครึ่งหนึ่งรู้จักเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่น (ร้อยละ 52.5) ส่วนในกลุ่มเปรียบเทียบผู้ปกครองจำนวนมาก (ร้อยละ 62.5) ไม่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่น และเมื่อทดสอบความแตกต่างของคุณลักษณะทั่วไประหว่างผู้ปกครองกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ พบว่าคุณลักษณะส่วนใหญ่ทั้งสองกลุ่มไม่มีความแตกต่างกัน (ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05)

2. ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

ภายหลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนมากกว่าก่อนการทดลอง ($t = 10.36$, $p\text{-value} < .001$) และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 8.41$, $p\text{-value} < .001$)

3. เจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

ภายหลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าก่อนการทดลอง ($t = 6.33$, $p\text{-value} < .001$) และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 4.11$, $p\text{-value} < .001$)

4. การปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

ภายหลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนมากกว่าก่อนทดลอง ($t = 4.99$, $p\text{-value} < .001$) และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 3.12$, $p\text{-value} < .05$)

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้ คะแนนเฉลี่ยเจตคติ และคะแนนเฉลี่ยการปฏิบัติ
พัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ระหว่างกลุ่มทดลอง
และกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง

ปัจจัย	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	df,	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
ความรู้							
กลุ่มทดลอง	10.05	2.18	13.63	1.55	10.36	39,	< .001 ^b
กลุ่มเปรียบเทียบ	9.38	2.86	9.32	2.84	-0.13	39,	.90 ^a
	t=1.19, df=78 p-value = .24 ^a		t=8.41, df= 78, p-value < .001 ^b				
เจตคติ							
กลุ่มทดลอง	59.90	4.15	65.35	4.63	6.33	39,	< .001 ^b
กลุ่มเปรียบเทียบ	60.48	6.59	60.35	6.16	-0.11	39,	.92 ^a
	t=-0.46, df=78, p-value = .64 ^a		t=4.11, df=78, p-value < .001 ^b				
การปฏิบัติ							
กลุ่มทดลอง	46.30	5.06	49.30	3.20	4.99	39,	< .001 ^b
กลุ่มเปรียบเทียบ	45.60	4.48	46.33	5.11	0.94	39,	.36 ^a
	t = .66 , df=78, p-value = .52 ^a		t =3.12, df=78, p-value < .05 ^b				

^a two - tailed p-value

^b one - tailed p-value

5. การดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครอง

ภายหลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองมากกว่าก่อนการทดลอง ($t = 5.17$, $p\text{-value} < .001$) และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 3.36$, $p\text{-value} < .001$)

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองต่อนักเรียน ก่อนและหลังการทดลอง

การดูแลเอาใจใส่นักเรียนของ	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	df,	p-value
ผู้ปกครอง	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
กลุ่มทดลอง	46.05	3.82	49.08	2.60	5.17	39,	< .001 ^b
กลุ่มควบคุม	46.20	4.05	46.52	4.04	.45	39,	.65 ^a
เปรียบเทียบ	t=-0.17, df=78, p-value = .43 ^a		t=3.36, df=78, p-value < .001 ^b				

^a two - tailed p-value

^b one - tailed p-value

การสรุปและอภิปรายผล

จากผลการวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน มีผลทำให้ผู้ปกครองพัฒนาความรู้ เจตคติ การปฏิบัติพัฒนากิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์และการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองดีขึ้น ซึ่งอภิปรายผลได้ดังนี้

ความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ในเด็กวัยเรียน

ผู้ปกครองกลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนตามรูปแบบการเรียนรู้ที่ 1 และ 2 ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่มีการตั้งคำถามให้ผู้ปกครองนำประสบการณ์เดิมที่พบเกี่ยวกับปัญหาของบุตรหลานเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับบุตรหลาน และสิ่งที่ผู้ปกครองใช้ในการแก้ไขปัญหา ผู้วิจัยจัดกลุ่มย่อย จำนวน 4 - 5 กลุ่ม (กลุ่มละ 8 - 12 คน) จึงทำให้ผู้ปกครองมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการแก้ปัญหา และกระตุ้นให้เกิดบรรยากาศในการอภิปรายปัญหา

และช่วยกันหาแนวทางการป้องกันสำหรับปัญหาที่พบคล้ายคลึงกันของบุตร โดยที่ผู้วิจัยเสริมความรู้ในด้านผลกระทบของการติดเกมคอมพิวเตอร์ต่อด้านสุขภาพ การเรียนและสังคม สนับสนุนให้ผู้ปกครองได้พูดคุยอภิปราย ทบทวนการเรียนรู้ และช่วยสรุปประเด็นสาระสำคัญของแนวทางการแก้ไขปัญหาที่ตรงกับความต้องการของผู้ปกครอง ทำให้ผู้ปกครองแต่ละกลุ่มสามารถสรุปสาระสำคัญที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มค้นหาแนวทางการปฏิบัติของตนเอง เกิดเป็นความรู้สูงสุดเกี่ยวกับการดูแลบุตรตามพัฒนาการ เช่น แต่ละครอบครัวควรมีการตกลงแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบงานบ้านไม่ใช่ว่าปล่อยให้ลูกเรียนหรือเล่นอย่างเดียว การให้เงินค่าใช้จายเป็นรายวันแทนการให้เป็นรายสัปดาห์ เป็นต้น

เจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมส่งเสริมพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนตามแผนการเรียนรู้ที่ 3 - 4 ที่เน้นให้ผู้ปกครองเกิดทักษะในการปฏิบัติบทบาทการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัวของนักเรียน เกิดเจตคติที่ดีและมีแรงจูงใจในการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวนั้น ได้เข้าร่วมขั้นตอนต่างๆ ตามกิจกรรมการสื่อสารและสร้างความรู้สึจากบทความ ทำให้เกิดการเปิดเผยตนเอง สร้างความรู้สึทางบวกต่อพัฒนาการของครอบครัว โดยการแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์จำลองที่ผู้วิจัยกำหนด ซึ่งผู้ปกครองทุกคนได้มีโอกาสทดลองฝึกทักษะในการสื่อสารกับลูกเพื่อขุดให้ลูกเลิกเล่นเกมเมื่อลูกยังไม่ได้ทำการบ้าน และมีการอภิปรายโต้แย้งปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการนำแนวทางที่ได้รับจากกิจกรรมที่ 1, 2 ไปทดลองฝึกปฏิบัติกับบุตรตนเองที่บ้าน ทำให้ผู้ปกครองเกิดแรงจูงใจภายในกลุ่ม เกิดความรู้สึและความคิดเห็นที่ได้รับจากการร่วมคิดร่วมรับรู้ในปัญหาของบุตรที่มีร่วมกัน สะท้อนให้เห็นถึงเจตคติที่ดีของผู้ปกครอง เนื่องจากผู้เรียนต้องมีการแสดงความคิดเห็น และช่วยกันทำงานกลุ่ม ฉะนั้นผู้เรียนต้องปรับบทบาทตัวเองจากการเป็นผู้คอยนั่งรับความรู้จากผู้สอนแต่ผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมในการนำเสนอสิ่งที่เตรียมมา (กรมสุขภาพจิต, 2546: 10) และสอดคล้องกับประภาเพ็ญสุวรรณ (2526:16 - 19) ที่กล่าวว่า การเกิดเจตคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นเกิดได้หลายวิธี เช่น อาจเกิดจากประสบการณ์เดิม จากการสังเกตการณ์กระทำของบุคคลอื่น จากการเลียนแบบ จึงส่งผลให้คะแนนเจตคติต่อพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนของผู้ปกครองสูงขึ้นกว่าก่อนทดลอง

การปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ซึ่งมีกิจกรรมที่ให้ผู้ปกครองและนักเรียนได้ร่วมกันพูดคุย ตกลงกติกา สร้างความเข้าใจร่วมกันตามพัฒนกิจของครอบครัว ในเรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ปกครองมีความรู้เข้าใจจากสถานการณ์จำลอง และได้ฝึกปฏิบัติบทบาทสมมติของเทคนิคการสื่อสารกับลูกให้เลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อพบว่าลูกเล่นเกมมาหลายชั่วโมง และได้ฝึกการต่อรองกับลูกในเรื่องจำนวนเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ตามพัฒนกิจในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว การส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ มีการแลกเปลี่ยนปัญหาและอุปสรรคของแต่ละคนที่ได้ทดลองไปฝึกปฏิบัติตามพัฒนกิจของครอบครัวในสัปดาห์ที่ผ่านมา เช่น “พบปัญหาว่าลูกไม่ทำตามกติกาที่ตกลงไว้ควรทำอย่างไรดี” ซึ่งกลุ่มได้ร่วมกันอภิปรายและสรุปข้อเสนอแนะให้ผู้ปกครองมีบทลงโทษที่เหมาะสม เช่น ลดเวลาการเล่นเกมนในวันถัดไป มีการให้เก็บเงินชื้อเวลาในการเล่นเกมนครั้งละไม่เกิน ½ ชั่วโมง และให้มีการกล่าวคำชมลูกให้บ่อยขึ้น เมื่อลูกปฏิบัติดี นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้จดหมายข่าวฝากครูประจำชั้นไปกับสมุดการบ้านของนักเรียนจำนวน 2 ครั้ง (สัปดาห์ละ 1 ครั้ง) เพื่อกระตุ้นเตือนพฤติกรรมการปฏิบัติของผู้ปกครอง ซึ่งเป็นการกระตุ้นเตือนให้ผู้ปกครองไม่ลืมที่จะปฏิบัติตามพัฒนกิจตามที่ตั้งใจไว้ จึงมีผลทำให้กลุ่มทดลองมีคะแนนการปฏิบัติพัฒนกิจเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนเพิ่มขึ้น จะเห็นได้ว่าผู้ปกครองนั้นผ่านขั้นตอนจากแผนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อให้เกิดทักษะ ซึ่งการที่จะช่วยให้ผู้ปกครองจดจำได้คือนั้นต้องให้ผู้ปกครองลงมาปฏิบัติด้วย (กรมสุขภาพจิต, 2543: 12 - 17)

การดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองตามพัฒนกิจของครอบครัว

การที่ผู้ปกครองได้รับการพัฒนาความคิด และฝึกทักษะการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวตามแนวคิดของ Duvall (1967) ในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม ด้านการส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ และด้านการจัดสรรด้านการเงิน ตามองค์ประกอบของการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้นตอน ซึ่งผู้ปกครองมีโอกาสมือฝึกปฏิบัติจริงกับบุตรของตนเองในขณะที่เข้าร่วมทำกิจกรรมกลุ่ม ในเรื่องการแบ่งตารางการทำกิจกรรมประจำวันของบุตร การแบ่งเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และการกำหนดเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ผู้ปกครองยังได้นำกลับไปฝึกปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวต่อที่บ้าน ส่งผลให้เด็กนักเรียนได้รับการดูแลตามพัฒนกิจของครอบครัวมากขึ้น อาทิเช่น การควบคุม

เวลาในการเล่นเกมน การมอบหมายให้นักเรียนรับผิดชอบงานบ้าน เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้จดหมายข่าวฝากครูประจำชั้นในสมุดการบ้านนักเรียนสัปดาห์ 1 ครั้ง จำนวน 2 ครั้ง เพื่อเป็นการกระตุ้นเตือนพฤติกรรมกรปฏิบัติผู้ปกครอง จึงทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองที่ผู้ปกครองเข้าร่วมกิจกรรมในโปรแกรมฯ ได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครองเพิ่มมากขึ้นกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ผู้ปกครองไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัว

การจัดกิจกรรมตามโปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์โดยส่งเสริมให้ผู้ปกครองและเด็กวัยเรียนได้รับรู้บทบาทหน้าที่ตามพัฒนกิจของครอบครัวสำหรับเด็กวัยเรียน (Duvall, 1967: 27 - 29) และกิจกรรมที่ให้ผู้ปกครองได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูงสุดตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) อันประกอบด้วย การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) และกระบวนการกลุ่ม (Group Process) ทำให้ผู้ปกครองมีความสนใจและสนุกกับการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ผู้ปกครองสามารถนำความรู้ใหม่ไปผนวกกับความรู้และประสบการณ์เดิม ซึ่งผู้วิจัยนำแนวคิดนี้มาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมทั้ง 4 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ได้แก่ ประสบการณ์ การสะท้อนความคิด/อภิปราย ความคิดรวบยอด และประยุกต์แนวคิด (กรมสุขภาพจิต, 2543: 12 - 17, Kolb D.A., 1991: 59 - 60) ทำให้ผู้ปกครองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวได้รับความรู้และร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในปัญหาที่พบบ่อยกัน ทำให้เกิดความตระหนักและรู้วิธีที่จะไปปฏิบัติในการเลี้ยงดูและอบรมบุตรเกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัวสำหรับเด็กวัยเรียนให้มีความรับผิดชอบต่อบทบาทและหน้าที่ของตนเองเพิ่มขึ้น เกิดเจตคติที่ดีต่อพัฒนกิจของครอบครัว และรู้ว่าจะต้องนำพัฒนกิจของครอบครัวกลับไปปฏิบัติต่อ ส่งผลให้เด็กนักเรียนได้รับการดูแลเอาใจใส่ที่เพิ่มขึ้นกว่าก่อนการทดลอง และมากกว่ากลุ่มเปรียบเทียบที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งการแจกเอกสารความรู้ให้ผู้ปกครองกลุ่มควบคุมนั้นมิเฉพาะการอ่านเพื่อตีความเองคนเดียว ขาดส่วนของการอภิปราย สะท้อนความคิด ส่งผลต่อพฤติกรรมกรดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งการอ่านเพียงอย่างเดียวจะทำให้สามารถจดจำได้เพียงร้อยละ 10 - 20 เท่านั้น การมีโอกาสดูเห็น ได้พูด และได้ลงมือปฏิบัติ จะช่วยให้ผู้ปกครองได้จดจำได้มากขึ้นร้อยละ 90 (ประภาพัณญ์ สุวรรณ , 2526: 16)

ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

1. การประยุกต์ใช้โปรแกรมส่งเสริมพัฒนากิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน ควรคำนึงถึงกิจกรรมในใบงานและวิธีการสอนให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่ม เช่น การทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ตามใบงานที่ 1 และความยากง่ายของใบงานต่าง ๆ ตามพื้นฐานของผู้ปกครอง หรือตามสถานการณ์ปัญหาการติดเกมที่ตรงกับความต้องการของแต่ละกลุ่มเป้าหมายนั้น
2. ควรมีการศึกษาติดตามผล การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ปกครอง โดยเฉพาะการปฏิบัติพัฒนากิจของครอบครัว ว่าสามารถทำได้อย่างต่อเนื่องหรือไม่
3. ควรศึกษาติดตามผลของการปฏิบัติพัฒนากิจสำหรับเด็กวัยเรียนของผู้ปกครอง ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กวัยเรียนในการควบคุมตนเอง เกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หรือไม่อย่างไร
4. ควรมีการศึกษาการเสริมสร้างพัฒนากิจสำหรับเด็กวัยเรียนกับกลุ่มเด็กวัยเรียนเพื่อให้มีความสามารถในการควบคุมตนเองเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์

FAMILY DEVELOPMENTAL TASK PROGRAM FOR THE PREVENTION OF
COMPUTER GAME ADDICTION IN SCHOOL - AGE CHILDREN

CHANIDA SEENUAN 4836034 PHPH/M

M.Sc. (PUBLIC HEALTH) MAJOR IN PUBLIC HEALTH NURSING

THESIS ADVISORY COMMITTEE: SUNEE LAGAMPAN, Ed.D.,
ARPAPORN POWWATTANA, Ph.D., SULEE TONGVICHEAN, Dr. PH.

EXTENDED SUMMARY

Background and significance of the problem

Unsupervision of playing computer game causes inactive activities which may result in education inaccomplishment (Chan & Rabinowitz, 2006: 4). Some studies found that playing action games have shown negative effects on emotional personalities, expressions, and sensitivity (Marasri Simaworawongpan, 2003: a) as well as various physical conditions such as epilepsy (Khan, 2007: 3). Other studies have reported that computer game effected underdevelop of physical health, emotional, intelligence and social development (Jirawan Matawee, 2005: a; Sompop Wachirapong, 2005: v; Khan, 2007: 2-4). One study by Sutiporn Nirapat (2004) showed a positive correlation between playing computer game and aggressive behaviors . Moreover, Chan and Rabinowitz (2006: 1) asserted that playing computer games for more than one hour a day related to attention deficit hyperactivity disorder symptoms (ADHA).

Problem of computer game addiction is partially caused by family child rearing and family relationships, and misunderstanding about basic knowledge on parenting style. For example, computer games cause competition in and between children, and attractive contents motivate children to emulate various roles. In addition, allowing children to play computer games without rules and attempting solutions when children already have a problem will create a difficult situation that

impossible to resolve. Furthermore, families which children were raised without self-discipline, deregulation and rules at homes, no punishment when they misconduct, and without interesting activities for children or common activities. These may turn their feeling lonely and bored on (Department of Mental Health, 2007: online). Another issue related to the use of computer games that appears on the news is child molestation. As of report from the Daily News on the 24th of May 2006 stated that boys aged 6 and 12 years old were molested by an internet shop owner in the Bangbon area over a period of 4-5 months for playing computer game without fee. (the Daily News newspaper, 2006: online).

As of report from survey the problem of risk behaviors for game addiction in 30 sixth grade students in Education District 1 of the Ratchaburi province by using Sukon Chotchaiyasatit's tool on the 14th of June 2007, it was found that 13.3% of the students were at risk for becoming being addicted to computer games and 23.3% had risk factors for being addicted to computer games. Most of the children stated that they played computer games at home every day for an average of 2-3 hours each time. Furthermore, from the observation of 47 parental or guardians on computer games in school-aged children on the 11th of September 2007, it was found that 48.9% of the parents or guardians viewed games as toys that provided entertainment while 44.7% thought computer games would not cause children to express aggressive or violent behaviors.

Another method for preventing game addiction in children that parents in the Cyber Age should practice is to build discipline and responsibility in children since in childhood, reduce opportunities to access computers, money mandatory (Department of Mental Health, 2007: online, Supriya Tansakun, 2002: 71), teach children how to manage time in playing games with self-control and support for children to know the impact of computer games (Jirawan Matawee, 2005: a; Sukon Chotchaiyasatit, 2005: d; Soo, Chung & Young, 2006: 1).

The family system and childrearing has high influence to the development and growth of children (Child and Adolescent Mental Health Rajanagarindra Institute, 2006: 8). The creation of various personalities of children is from childrearing. The embedding of good and desired behaviors could be done by close concerning care of parents to proud love and warmth (Suchira Lenwari, 2002: 17). As for families of

school-aged children, parents should be the primary pillar in helping school-aged children to pass the crisis period of creating feelings of worthiness and reducing feelings of inferior because this development stage affects the period of adolescence. If the families could pass these family developmental tasks, it will support for school-aged children to grow up and have appropriate development according to their age physically, mentally, emotionally and socially (Duvall, 1967: 27-29).

In this study, applied the concept of family developmental tasks of school-age children (Duvall, 1967) in the area of responsibility as a family member, roles and functions of children, promotion of emotional maturity, and money management with Participatory Learning (Department of Mental Health, 2000), which consists of the experience, reflecting/discussion, understanding conceptualization and experiment/application of concepts into practices through the group process (Department of Mental Health, 2000), to be the guideline in the arrangement of programs for parents to support for families with school-aged children to have knowledge, attitude and practice according to family developmental tasks for prevention computer games addictions in school-aged children, which the acquired research results will be a guideline for public health nurses and other related personnel in building the strength of families and the creation of immunities for families in caring for school-aged children in order for children in this age to grow up and become adults with self responsibility, belief in the ethics and values of the nation, develop the country to be able to progress with the world in stability.

Research Objectives

To study the effect of family developmental tasks program for prevention computer game addiction in school children on the knowledge, attitudes and practice family developmental tasks for prevention computer game addiction in school-aged children within the jurisdiction of the Municipal District of the Ratchaburi Province.

Independent variables: family developmental task program for the prevention of computer game addiction in school-age children.

Dependent variable:

1. Knowledge about the family developmental tasks for prevention computer game addiction in school-aged children.
2. Attitudes toward family developmental tasks for prevention computer game addictions in school-aged children.
3. Practice of family developmental tasks for prevention computer games addiction in school-aged children.
4. Parental supervision.

Scope of the study

This research conducted in school-age children within the boundaries of the Municipal District, Ratchaburi Province during the period from August to September, 2008.

Research Methodology

This study design was Quasi-Experimental Research with a two-group pretest-posttest design. The experimental group received family developmental task program for prevention computer game addiction in school-age children for a total of 4 times at 2 hours each for 2 weekly sessions. The comparison group received documents that provided information about the prevention of addiction to computer games in school-aged children by the Child and Adolescent Mental Health Rajanagarindra Institute about “Kow- tung - kow - jai - dek - thai - yuk - cyber”. Then the data was collected from both of the parent groups during the period prior to the experiment, after the experiment and at the fifth week in the children group, respectively.

The sample group

The sample group included 80 students and parents of students in the 6th grade. The sample group was calculated from power analysis with the value of alpha equal to .05, the effect size equal to .70 and power equal to .80 (Polit, 2004: 495-498). The sample group was randomized by Cluster Random Sampling with the inclusion criteria is having risk assessment score higher than 40 points and/or playing computer games more than 2 hours in each time. This result in 40 parents and 40 students in the 6th

grade was experiment group from Nariwittaya School and comparison group from Darunaratchaburi School in the boundaries of Muang District, Ratchaburi Province.

Research instruments

Research instruments in this study consisted of the intervention program and data collection instruments.

Intervention Program consists of the family developmental task program for prevention computer game addiction in school-age children which applied from the concept of family developmental tasks in school-aged children (Duvall, 1967) by emphasizing the family developmental tasks in the area of responsibility as a family member, roles and functions of children, promotion of emotional maturity, and money management, along with the concept of experimental learning which covers all four elements:- the implementation of experiences, reflecting/discussion, understanding conceptualization and experiment/application concepts into practices (Department of Mental Health, 2000). This program is designed with 4 learning activities for parents and children, which duration 2 hours per lesson as follows:

Lesson Plan 1 “Harmful of computer game” providing information about the risk assessment, severity of computer game addiction and impacts to health in school-aged children using the participatory learning process, along with of slides presentation of news, photos and lists of activities. Duration 2 hours.

Lesson Plan 2 “Family of Love for Prevent the Computer Game Dilemma”_providing information about family developmental tasks for prevention of computer games addictions in the area of responsibility as a family member, roles and functions of children, promotion of emotional maturity, and money management such as activities that the researcher intended for parents and children to perform group activities to specify the daily schedules of the children, the building of responsibility to themselves and the family and the division of computer playing time according to the participatory learning process. Duration 2 hours.

Lesson Plan 3 **“Progressive Tasks to Prevent the Computer Game Dilemma”** providing information about good attitude and have perception of the practice according to family developmental tasks of school-aged children in order to prevent computer game addiction such as the activity of acting supposed roles according to simulated situations in order for parents to practice skills in communicating with their children, have summaries of thoughts and praising of behaviors of practice that are good examples according to the participatory learning process. Duration 2 hours.

Lesson Plan 4 **“A Substitute for Love and Concern-Binding Families Together”** parents will be motivated to practice family developmental tasks of school-aged children while exchanging thoughts, problems and obstacles acquired from implementing family developmental tasks of school-aged children. The summary of thoughts in the issue of “A Substitute for Love and Concern-Binding Families Together” according to the participatory learning process. Duration 2 hours.

The data collection instruments involved screening for children with risk behaviors for computer games addiction and these instruments evaluated the experiment results as follows:

The tool for measure computer games addiction risk behaviors. This form was modified from Sukon Chotchaiyasatit (2005). The instrument contains 2 parts: the 4-item first part asks about the name, age, duration of playing games during weekdays, duration of playing computer game in each time, the place where the games are played, and the name of the games the children frequently choose to play and the 20-item second part asks about the children’s game playing behavior with evaluations on five levels according to frequency of the practice: “never” (1), “sometimes” (2), “uncertain” (3), “frequently” (4), and “very frequently” (5) for a total value of 20-100 points wherein total scores of more than 40 points mean that children are beginning to have risk behaviors for computer games addiction.

2. The evaluation form on the effectiveness of the Family Developmental Tasks Program for Prevention Computer Game Addiction in School-Aged Children consisted of the following 3 parts:

Part 1: The 15-item of questions on general characteristics such as age, gender, level of education, occupation, family income, income sufficiency, number of computers in the house, parental game playing.

Part 2: Knowledge about family developmental tasks for prevention computer game addiction in school-aged children covers the main content of family developmental tasks (Duvall, 1967) in the area of responsibility as a family member, roles and functions of children, promotion of emotional maturity and money management created by the researcher based on the conceptual framework as a form for measuring knowledge in the form of “right”, “wrong” and “unknown” where in correct answers were worth 1 point while incorrect answers and unknown answers were worth 0 points. The instrument contained 16 questions and the scores were valued at 0-16 points with a reliability of Kuder-Richardson 20 = 0.71.

Part 3: Attitudes toward family developmental tasks for prevention computer game addictions in school-aged children. This is an attitude scale about perception of parents covered Duvall’s (1967) family developmental tasks in the area of responsibility as a family member, roles and functions of children, promotion of emotional maturity and money management. The tool is a 4-point rating scale of Likert type from strongly agree (4), agree (3), disagree (2), and strongly disagree (1). It is composed of 20 items with score values of 20-80 points and a reliability of Chronbach’s Alpha Coefficient = 0.76.

Part 4: Practice of family developmental tasks for prevention computer games addiction in school-aged children. The practice of parents according to the family developmental tasks of Duvall (1967) covered the issues in the area of responsibility as a family member, roles and functions of children, promotion of emotional maturity, and money management. The scale is a 3-point rating scale:- “practice every time” (3), “practice sometimes” (2), and “do not practice” (1) of 18 questions scores range between 18-54 points with reliability coefficient of Cronbach’s alpha = 0.84.

3. The measure tool of parental supervision is an evaluation form on the perceptions of children about parental supervision according to family developmental tasks for prevention of computer game addiction in school-aged children constructed by the researcher based on the Duvall's (1967) conceptual framework of family developmental tasks. There are 18 items of 3- point rating scale:- “practice every time” (3), “practice sometimes” (2), and “do not practice” (1) had score range between 18-54 points and a reliability coefficient of Cronbach's $\alpha = 0.70$.

Instrument Validity

All of the research instruments were submitted to a panel of 4 experts in mental health of children and adolescents and 1 expert in family health. This panel examined the instruments for content validity and the recommendations of the experts were then applied to revisions of the instruments prior to trial implementation with a group of 30 parents and 6th grade students who had similar characteristics to the sample group in order to test the period of time spent in conducting the study and the order of the activities that had been designed.

Research Methodology

This research project was submitted for the consideration of the Research Ethics Committee of Mahidol University. Once a letter of permission (No. MUPH 2008-089) had been obtained for data collection, the researcher contacted the schools in order to send a letter asking for permission from the parents and students who had consented to participate in the research project, request consent from the sample group to participate in the research project and inform the samples of their rights to either consent or refuse to participate in this study.

A meeting was held to explain the steps of conducting research and the role of the research assistants consisting of 4 nurses in order to understand the methodology for conducting the research.

This study required a period of 2 holidays/weekends at one week apart to conduct the activities i.e. Lesson 1 and 2 were performed the first weekend for a total of 4 hours and Lesson 3 and 4 were performed the second weekend for a total of 4 hours.

Weeks 3-5: two weekly newsletters were sent to the parents of the school-aged children in the experimental group in the homework notebooks of the students by the homeroom teacher.

Data Collection

Data was collected in the experimental and comparison groups by self – administered questionnaire before and after intervention. In parents groups, collecting the data for assessing the growth of knowledge, attitude, and practice regarding to family developmental tasks to prevent computer games addiction in school-aged children. In children groups, the data concerning received parental attention was collected pre-intervention and at the 5th week after intervention.

Data Analysis

Descriptive statistics:- frequency, percentage, mean, and standard deviation were used for description part. And inferential statistics including paired sample t-test was used for compared mean within group, and student's t-test was used for compared mean between groups. Set the significance level at p-value less than 0.05.

Result

1. Demographic characteristics

The children in the experimental group were at the sixth grade level of education. All of them were aged from 11-12 years wherein most of them were aged 12 years (70.0 %) with an average age of 11.70 ± 0.46 years. There were males (62.5 %) more than females (37.5 %). Fifty-five percent of the students in the experimental group had risk scores from 41-50 points for an average of 48.4 ± 7.28 and 47.5 % used 3 hours and up for playing computer games in each time.

The children in comparison group were also the 6th-grade level and all of them were between 11-12 years of age. The most of participants in the comparison group were aged 12 years for an average age of 11.68 ± 0.47 years old. There were more males (75%) than females (25.0%). Forty-five percent of the comparison group had

risk scores for addiction to computer games from 41- 50 points for an average of 45.73 ± 10.63 points and 47.5% spent 3 hours and up in each time for playing computer games.

When the general characteristics of the students in both groups were compared it was found that there were no statistical difference at $p\text{-value} = .05$.

With regard to the parents who participated in the program, it was found that more of the parents in the experimental group were females (67.5%) than males (32.5%). Most of the samples were aged 36-40 years old (32.5%) with an average age of 42.33 ± 6.02 years. The majority of the parents had graduated with bachelor's degrees (40.0%) and held occupations as civil servants (42.5%), followed by merchants (15.0%) with average incomes of 25,000 baht.

More of the parents in the comparison group were females (55.0%) than males (45.0%), most of whom were aged 36-40 years old (32.5%) with an average age of 41.10 ± 5.67 years. Most of the parents had completed their studies with bachelor's degrees (25.0%) and were equally employed as civil servants and freelancers/employees (17.5%) with average incomes of 25,000 baht.

Most of the parents in the experimental group (60.0%) and the comparison group (72.5%) did not play computer games. Among the parents who played computer games (35% and 27.5%, respectively), they played for 1-3 hours per week. The parents in the experimental group (40.0%) and in the comparison group (25.0%) played computer games 1-2 hours per time and approximately half of the parents in the experimental group were familiar with the computer games played by their children (52.5%). As for the comparison group, most of the parents (62.5%) were unfamiliar with the computer games their children played. Furthermore, when the general characteristics were tested between the parents in the experimental and comparison groups, it was found that there were no statistical difference at $p\text{-value} = 0.05$.

2. Knowledge, Attitude and Practice about family developmental tasks for prevention computer games addiction in school-aged children

Following the experiment, it was found that the experimental group had higher average scores for knowledge, attitude and practice about family developmental

tasks for prevention computer games addiction in school-aged children than before the experimental and than those of the comparison group with statistical significance (p -value $< .05$), as table-1.

Table 1 Comparison of the average scores for knowledge, attitude and practice about family developmental tasks for prevention computer games addiction between the experimental and comparison groups before and after the experiment.

Factors	Pre-experiment		Post -experiment		t	df,	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
Knowledge							
Experiment	10.05	2.18	13.63	1.55	10.36	39,	< .001 ^b
Comparison	9.38	2.86	9.32	2.84	-0.13	39,	.90 ^a
	t=1.19, df=78 p-value = .24 ^a		t=8.41, df= 78, p-value < .001 ^b				
Attitudes							
Experimental	59.90	4.15	65.35	4.63	6.33	39,	< .001 ^b
Comparison	60.48	6.59	60.35	6.16	-0.11	39,	.92 ^a
	t=-0.46, df=78, p-value = .64 ^a		t=4.11, df=78, p-value < .001 ^b				
Practice							
Experimental	46.30	5.06	49.30	3.20	4.99	39,	< .001 ^b
Comparison	45.60	4.48	46.33	5.11	0.94	39,	.36 ^a
	t = .66 , df=78, p-value = .52 ^a		t =3.12, df=78, p-value < .05 ^b				

^a two - tailed p-value

^b one - tailed p-value

3. Parental supervision

Follow-up at the 5th week after intervention, it was found that the experimental group had a higher average a parental supervision score than before the experiment and than those of comparison group with statistical significance at p -value $< .001$.

Table 2 Comparison of average scores for parental supervision before and after the experiment

Parental Supervision	Pre-experiment		Post experiment		t	df,	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
Experimental	46.05	3.82	49.08	2.60	5.17	39,	< .001 ^b
Comparison	46.20	4.05	46.52	4.04	.45	39,	.65 ^a
$t = -0.17, df = 78, p\text{-value} = .43^a$ $t = 3.36, df = 78, p\text{-value} < .001^b$							

^a two - tailed p-value^b one - tailed p-value

Conclusion and Discussion

From the findings of this study, it can be concluded that the family developmental task program for prevention computer game addiction in school-age children had the effect of improving parental knowledge, attitudes and practice of family developmental tasks for prevention computer games addiction and parental supervision. These findings are discussed at follows:

Knowledge about family developmental tasks for prevention computer games addiction in school-aged children

The parents in the experimental group received the family developmental task program for prevention computer game addiction in school-aged children according to learning lesson 1 and 2, which are participatory learning activities with questions that allowed the parents to share previous experiences they have had encountered about problems with the computer game playing of their children, nieces and nephews, the impact occurring with their children, nieces and nephews and methods the parents employed to solve these problems. The researcher arranged a total of 4-5 sub-groups (8-12 people in each group), which provided the parents a chance to exchange their problem-solving experiences and promoted an atmosphere for problems discussion as

the parents helped each other to find preventive guidelines problems they had in common with their children. The researcher enhanced their knowledge in terms of the impact of addiction to computer games on health, studies and social well-being while encouraging discussion among the parents, reviewing the lesson and helping to summarize the main issues of the problem-solving guidelines that met the needs of the parents. Thus, each group of parents was able to summarize the significant information received through participation in the group activities of searching for their own practice guidelines that became the highest level of knowledge about the care of their children by tasks e.g. each family should have an agreement for sharing household duties and responsibilities rather than leaving the children to only study or play, giving children daily, rather than weekly, allowances to pay for expenses, etc.

Attitudes toward family developmental tasks for prevention computer games addiction in school-aged children

The experimental group who participated in the family developmental task program for prevention computer game addiction in school-aged children according to Lesson 3-4, which focused on the development of parenting skills in fulfilling their roles to encourage the students' responsibility to themselves and their families, good attitudes and motivation in practicing family developmental tasks, participating in various steps of the communication activities and forming feelings from the text, which prompted them to reveal themselves, build positive feelings toward family developmental tasks by showing role-playing in various simulated situations set forth by the researcher. All of the parents had opportunities to practice their skills in communicating with their children to cease allowing their children to play games before the completion of the children's homework and hold debates to agree problems and obstacles encountered in the guidelines received from the activities in Lessons 1 & 2 for trial use to practice with their own children at home. Thus, the parents were motivated in their groups as they form feelings and ideas they receive from thinking and perceiving together about the problems they share in common regarding their children, which reflects the parents' good attitudes as the learners have to express their opinions and help one another perform group work. Therefore, the learners had to adjust their own roles from being people who sat and waited to be informed by an

instructor to people who had to take a part in the presentation of prepared items (Department of Mental Health, 2003: 10). [This finding] concurred with Praphaphen S. (1983: 16-19), who stated that the occurrence of good attitudes toward anything occurred as a result of several methods e.g. former experiences, observations of the actions of other people and copying, thus affecting the attitude scores toward family developmental tasks in the prevention of addiction to computer games in the school-aged children of the parents more than before the experiment.

Practicing family developmental tasks for prevention computer games addiction in school-aged children

The experimental group, who participated in the family developmental task program for prevention computer game addiction in school-aged children, which had activities for the parents and students to discuss together, agree with rules, generate mutual understanding according to the developmental tasks of the family on the topic of their children playing computer games. The parents gained knowledge and understanding from simulated situations and by role-playing to practice communication techniques for getting their children to stop playing computer games when they found out that their children had been playing for several hours. They also practiced bargaining with their children about how much time to spend playing computer games. In terms of developmental tasks for the responsibility as a family member and promotion of emotional maturity. Which parents exchanged individual problems and obstacles for each of the people who had tried practicing family developmental tasks during the previous week such as ***“I encountered a problem when my child failed to follow the rules we had agreed upon. What should I do?”***. The group discussed these problems and summarized recommendations for the parents with suitable punishments such as reducing the amount of time spent playing games on the next day, collecting money from the child for time to play games no more than half an hour each time and admiring the child more frequently when the child does well. Furthermore, the researcher used newsletters that were sent to the homeroom teachers along with the students' homework notebooks in two occasions (once per week) in order to remind the parents about their behavior, which reminded the parents

not to forget to practice according to the intended tasks set forth, which had the effect of increasing the scores for practicing family developmental tasks for prevention computer game addiction in school-aged children. It could be seen that the parents had passed the steps from the participatory learning plans to gain skills. Helping the parents maintain good memories required that the parents practice on their own (Department of Mental Health, 2000: 12-17).

Parental supervision

The parents' development of techniques and practice of skills for performing family developmental tasks according to the concept of Duvall (1967) in terms of the responsibility as a family member , roles and functions of children , promotion of emotional maturity, and money management according to the learning components of all 4 steps. The parents had opportunities for actual practice with their own children while they were participating in the group activities about dividing time in their children's daily schedules, setting time aside for playing computer games and specifying time for their children to play computer games. Furthermore, the parents were able to further practice family developmental skills at home, which resulted in more attention for the students according to the family development tasks e.g. regulating time for playing games, appointing the students with housework, etc. Moreover, the researcher sent two weekly newsletters to parents via the homeroom teachers in the students' homework note books as a reminder for the parents about their behavior, thus resulting in more parental supervision in the experimental group whose parents had participated in the program than before the experiment and more than those in the comparison group whose parents did not participate in the program family developmental tasks.

Thus, we can explain that these results were obtained by the family developmental tasks program for prevention computer game addiction in school-aged children that applied the learning concepts of Participatory Learning; Experiential Learning and Group Process that arranged the parents into sub-groups of 8-12 people each which increases the interest of the parents as learning became more fun. The parents were able to use their newly obtained knowledge in combination with former knowledge and experiences wherein the researcher introduced this concept into the

organization of the learning activities to cover all four components of participatory learning e.g. experience, reflecting/discussion , understanding conceptualization and experiment/application (Department of Mental Health, 2000:12-17, Kolb, D.A., 1991: 59-60). Thus, it became apparent that the parents who participated in the aforementioned learning activities received increased knowledge about family developmental tasks, developed good attitudes toward family developmental tasks and knew they had to apply the developmental tasks of the family to further use. Thus, the students received more parental supervision than before the experiment and more than the comparison group who did not participate in these learning activities with statistically significance. The distribution of informative documents to the parents in the comparison group was only for reading and individual interpretation and lacked discussion and reflective thinking, which affected parental supervision of students who had no changes with statistical significance. Reading alone will enable only 10-20% of the parents the parents to remember. Having opportunities to see, speak and practice will help 90% of the parents remember more (Praphaphen S., 1983:16).

Recommendations for further research

1. The application of the family developmental task program for the prevention of computer game addiction in school-age children according to the model established by the researcher should consider the activities in the worksheet and appropriate teaching methods for each target group e.g. performing the group-related activities in worksheet 1 and the difficulty or ease of various worksheets according to the backgrounds of the parents or according to the problem situation of addiction games on needs of each target group.
2. The follow up period for monitoring parents' family developmental tasks should be conducted in order to examine the sustainability.
3. Further research employed concept of family developmental tasks should investigate self-control behavior on playing computer games among school-aged children.

บรรณานุกรม

กรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์.

Available: <http://www.dbd.go.th/edirectory/> [วันที่สืบค้น 15 ต.ค. 2549]

กรมสุขภาพจิต. (2546). คู่มือการฝึกอบรมแบบมีส่วนร่วม. (ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: วงศ์กลมโปรดักชั่น จำกัด.

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. เด็กติดเกม.

Available: http://www.dmh.go.th/sty_libnews/news/view.asp?id=1420 [วันที่สืบค้น 5 ก.พ. 2550]

กัลปิงหา โชติสวัสดิ์กุล. (2543). ผลการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมต่อบทบาทของบิดาในการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และทางสติปัญญาแก่บุตรปฐมวัย อำเภอหนองม่วง จังหวัดลพบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขารณสุขศาสตร์), สาขาวิชาเอกอนามัยครอบครัว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.

กมลวรรณ จันทร์ปลั่ง. (2545). การประยุกต์ทฤษฎีแรงจูงใจในการส่งเสริมทัศนสุขภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขารณสุขศาสตร์), บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยมหิดล.

จิรดา มหาเจริญ. (2547). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม. วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

จิรวรรณ มาทวิ. (2548). การศึกษาสาเหตุ ผลสืบเนื่อง และแนวทางในการลดพฤติกรรมติดเกมคอมพิวเตอร์. ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาจิตวิทยาการแนะแนว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

จันท์จิตา พฤษานนท์. (2546). การบริหารความเสี่ยงในการดูแลสุขภาพเด็ก: การเลี้ยงดูในยุคการสื่อสาร. ภาพพิมพ์จำกัด. กทม.

จุฬารัตน์ สุวรรณเมฆ. (2546). ผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมต่อความรู้เกี่ยวกับมะเร็งปากมดลูก เจตคติ และความตั้งใจในการรับการตรวจคัดกรองมะเร็งปากมดลูกของสตรีที่แต่งงานแล้ว. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการพยาบาลสตรี บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- ชื่นฤทัย กาญจนะจิตรา และคณะ. (2550). สุขภาพคนไทย 2550. กรุงเทพฯ: อมรินทร์ พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด.
- ธาดา เจริญกุล. (2545). การทำหน้าที่ของครอบครัวตามการรับรู้ของผู้พยายามฆ่าตัวตาย. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นันทพร กลิ่นจันทร์. (2540). ประสิทธิผลของการอบรมผู้ปกครองโดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกับการสร้างแรงจูงใจต่อการส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพนักเรียนวัยประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวัดเขาทราย(พุทธยาคม)จังหวัดชลบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์), สาขาวิชาเอกพยาบาลสาธารณสุข บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- บุปผาสวรรค์ อุดมพีชน์. (2547). ประสิทธิผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเรื่องเพศศึกษาแก่บิดาหรือมารดาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์), สาขานามัยครอบครัว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- บำบัดเด็กติดเกมด้วยยาชุดครอบครัว. Available: http://women.sanook.com/mom-baby/knowledge/tips_34994.php [สืบค้นวันที่ 05 ก.พ. 2550]
- ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. (2547). ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาสุขภาพจิต คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. (2523). การสอนสุขศึกษา ทฤษฎีและการประยุกต์. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. (2526). ทัศนคติ: การวัดการเปลี่ยนแปลงและพฤติกรรมอนามัย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ และสวีน สุวรรณ. (2536). พฤติกรรมศาสตร์ พฤติกรรมสุขภาพและสุขศึกษา. กรุงเทพฯ: เจ้าพระยาการพิมพ์.
- ปาณิสรา หล้าทอง. (2548). ผลการให้คำปรึกษาครอบครัวต่อการทำหน้าที่ของครอบครัวในครอบครัวของวัยรุ่นที่ใช้สารเมทแอมเฟตามีน. วิทยานิพนธ์ปริญญาพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยมหิดล.
- ปฐมาภรณ์ อิงคสิทธิ์. (2546). “ทำอะไรเมื่อลูกติดเกม” ข่าวสารกรมสุขภาพจิต. 10(1):8.

พรสุข หุ่นนรินทร์. (2545). พฤติกรรมศาสตร์ทางสุขภาพศึกษา. เอกสารคำสอนวิชา สุข 531 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พรรณพิพย์ ศิริวรรณบุษย์. (2545). จิตวิทยาครอบครัว: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. พ่อ แม่ กับ การเสริมสร้างสุขภาพจิตวัยเรียน.

Available : <http://www.mahidol.ac.th/mahidol/ra/rapc/parent.html> [สืบค้นวันที่ 18 ต.ค. 2549]

ภาวิณี สุนทรธารวงศ์. (2544). ผลของโปรแกรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการคุ้มครองผู้บริโภคในโรงเรียนต่อความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมในการเลือกบริโภคอาหารของนักเรียนประถมศึกษา จังหวัดนครนายก. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขารณศาสตร), สาขานามัยครอบครัว บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.

ภรณ์ อินทรศร. (2526). ผลของการใช้วิธีการควบคุมตนเองปรับพฤติกรรมตั้งใจเรียนในห้องเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต, สาขาจิตวิทยาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มารศรี สีมารพงศ์พันธุ์. (2546). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของวัยเด็กตอนปลายและวัยรุ่นตอนต้นที่ร้านเกมย่านรัชดาภิเษก และความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ยง ภู่วรรณ. (2543). “ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ต่อเยาวชนไทย” วารสารจุฬาสัมพันธ์. 43(2):5.

เขาวดี วิบูลย์ศรี. (2540). การวัดผลและการสร้างแบบสอบผลสัมฤทธิ์. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชบัณฑิตยสถาน.(2542). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542.

Available:<http://rir3.royi.g.go.th/new-search/word-26search.asp>. [สืบค้นวันที่ 8 ธ.ค. 2551]

รุ่งรัตน์ ธรรมทอง. (2541). ผลการใช้เกมคอมพิวเตอร์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิทยาศาสตร์การศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

รุจา ภูไพบูลย์และคณะ. (2543). พัฒนกิจและปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวในการดูแลบุตรวัยเรียน. วารสารวิจัยทางการแพทย์ พ.ค.- ส.ค.

รุจา ภูไพบูลย์. (2541). การพยาบาลครอบครัว แนวคิด ทฤษฎีและการนำไปใช้. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: วี เจ พรินติ้ง.

- วาทภัย ดันชีวะวงศ์. (2546, มกราคม - ธันวาคม). “ความคิดเห็นเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในฐานะที่เป็นสิ่งใหม่ และผลิตภัณฑ์ดิจิทัล” วารสารเซนส์จอห์น. 6(6):74-79.
- วรพจน์ พวงสุวรรณ. (2541). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วัลนิกา จลาภบาง. (2535). จิตวิทยาและการแนะแนวเด็กประถมศึกษา: กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์ โอ.เอส.พรินติ้ง เฮาส์.
- ศิริ วุฒิกาดร. (2544). การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบในการใช้ Internet ของนักเรียน นักศึกษาอายุ 12 – 18 ปี:งานวิจัยเฉพาะกรณี. วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาการบริหาร โทรคมนาคม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิวรา เขียวระวีวงศ์. (2542). การประยุกต์ทฤษฎีแรงจูงใจเพื่อป้องกันโรคร่วมกับแรงสนับสนุนทางสังคมในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมป้องกันโรคไข้เลือดออกของกลุ่มแม่บ้านอำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2549). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุกเดช สุทธิพงศ์คณาชัย. (2543). เปิดโปงภัยมีดบนอินเทอร์เน็ต: กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์ไบลาน.
- ศูนย์ข้อมูลสุขภาพจิตเด็ก วัยรุ่นและครอบครัว. (2548). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมในวัยรุ่น และการดูแลดูๆ กับการเล่นเกม. Available: <http://www.icamtalk.com/~library/Dbstatistic/show.php3?Category=&No=123> [สืบค้นวันที่ 21 พ.ค. 2550]
- ศูนย์ข้อมูลสุขภาพจิต สถาบันสุขภาพจิตเด็ก และวัยรุ่นราชนครินทร์. นักเรียนติดเช็กออนไลน์ ท่องเว็บไปเกินครึ่ง. Available : <http://www.icamtalk.com/> [สืบค้นวันที่ 14 ก.ค. 2549]
- สุกานฎา เพชรชุม. (2546) . ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาทางเพศกับความรู้และพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุคนธ์ โชติชัยสถิต. (2548). ผลการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มตามแนวทฤษฎีเผชิญความจริงต่อการควบคุมตนเองของวัยรุ่นที่เสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุภา ศิริสนธิ. (2535). ผลของการให้การพยาบาลระบบสนับสนุนและให้ความรู้แก่ผู้ปกครองต่อการดูแลตนเองของเด็กวัยรุ่นที่เป็นโรคหุน้ำหนักเรื้อรังในระดับประถมศึกษาสังกัด

- กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขารณสุขศาสตร์), สาขา
วิชาเอกพยาบาลสาขารณสุข บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุชีรา เล่นวารี. (2545). บทบาทของผู้ปกครองที่มีต่อการส่งเสริมการรักษาความสะอาดของนักเรียน
ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร: กรณีศึกษาสำนักงานเขตหนองจอก.
วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุลี ทองวิเชียร. (2549). แนวความคิดทฤษฎีที่ใช้ในการดูแลสุขภาพและเด็กวัยเรียนและวัยรุ่น:
“คุณลักษณะของเด็กวัยเรียนและวัยรุ่น”. เอกสารประกอบการเรียนการสอนวิชาการพยาบาล
อนามัยโรงเรียน ภาควิชาการพยาบาลสาขารณสุขศาสตร์ คณะสาขารณสุขศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุปรียา ดันสกุล. (2545, กันยายน - ธันวาคม). เมื่อลูกติดเกมคอมพิวเตอร์ Ragnarok. วารสาร
สุขศึกษา. 25(92): 68
- สุทธิพร นิราพาธ. (2547). ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับผลสัมฤทธิ์ทางการ
เรียนและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร
มหาบัณฑิต, สาขาจิตวิทยาการปรึกษา บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุธรรม นันทมงคลชัย. (2545). บทบาทครอบครัว สังคม ต่อเว็บไซต์ไม่พึงประสงค์ และเกม
คอมพิวเตอร์. ในการประชุมวิชาการอนามัยครอบครัว ครั้งที่ 4 หน้า 59 - 72 .
- สุรวุฒิ สุขสวัสดิ์. (2543). การประยุกต์ทฤษฎีแรงจูงใจเพื่อป้องกันโรคร่วมกับแรงสนับสนุนทาง
สังคมในการส่งเสริมสุขภาพช่องปากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนสังกัด
กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขารณสุขศาสตร์),
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุวัฒน์ วัฒนวงศ์. (2547). จิตวิทยาเพื่อการฝึกอบรมผู้ใหญ่. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- โสภา ชปิลมันน์. (2536). ครอบครัว: พื้นฐานปัญหาสังคมที่น่าเป็นห่วงในปัจจุบัน: สภาสังคม
สงเคราะห์แห่งประเทศไทย.
- สำนักข่าวอินวีสัม. เด็กติดเกมระวังโรคกลัวการเข้าสังคม พบ 5 ขวบเล่น 5 ชั่วโมงต่อวัน.
Available: <http://www.e-news.co.th> [สืบค้นวันที่ 15 ต.ค. 2549]
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมณตรี. (2544). ลักษณะของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย:
สารสถิติ.

- สำนักงานสถิติแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎามนตรี. (2548). การสำรวจเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร(ครัวเรือน): สารสถิติ.
- สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ. (2537) . บทบาทครอบครัวในการป้องกันโรคเอดส์ ศึกษาเปรียบเทียบจังหวัดขอนแก่นกับจังหวัดเชียงราย. กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี และ สิ่งแวดล้อม.
- สมภพ วชิรพงศ์. (2548). การวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในการเล่นคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาอาชีวศึกษาและงานยุติธรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2549). คู่มือโปรแกรมพัฒนาศักยภาพเยาวชนและครอบครัวยุคไซเบอร์: กรุงเทพฯ.
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. ศูนย์แก้เด็กติดเกม สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ . Available: <http://www.Thaiparents.net/articles/title.php?t=410> [สืบค้นวันที่ 21 พ.ค. 2550]
- สมคิด อิศระวัฒน์. (2543). การสอนผู้ใหญ่. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- หนังสือพิมพ์เดลินิวส์. ปัญหาเด็กติดเกม. Available: <http://www.thainews70.com/news-columnsist/view.php?topic=6>. [สืบค้นวันที่ 15 ต.ค. 2549]
- อภิศักดิ์ พันธุ์ประภา. (2534). ประสิทธิผลของโปรแกรมสุขศึกษาในกลุ่มแม่บ้าน เพื่อการป้องกันโรคขาดสารไอโอดีนในเด็กนักเรียนประถมศึกษา อำเภอบ้านนา จังหวัดนครนายก. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, คณะสาธารณสุขศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- อรัญญา นามวาสี. (2542). พฤติกรรมการป้องกันตนเองของพยาบาล ที่ปฏิบัติงานเกี่ยวกับเคมีบำบัดในโรงพยาบาลมหาราชนครเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อุทิศ สมบัติแก้ว.(2545). การทำหน้าที่ของครอบครัวตามการรับรู้ของผู้ที่เป็นโรคจิตจากสารแอมเฟตามีน. เอกสารการค้นคว้าแบบอิสระ ปริญญาพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. (2544). จิตบำบัดและการให้คำปรึกษาครอบครัว: กรุงเทพฯ. ชันดีการพิมพ์.
- อัครวุฒิ สุภอักษร. (2544). การประยุกต์ทฤษฎีแรงจูงใจเพื่อป้องกันโรคร่วมกับแรงสนับสนุนทางสังคมในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมป้องกันโรคเอดส์ ของทหารเกณฑ์ จังหวัดราชบุรี.

วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, คณะสาธารณสุขศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยมหิดล.

เอกสารประชุมวิชาการอนามัยครอบครัวครั้งที่ 5. (2549). ครอบครัวมีสุข ชุมชนเข้มแข็งเมืองไทย
แข็งแรง: คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.

Bloom, B.S. (1971). Handbook on formative and summative evaluation of student learning. New York: McGraw-Hill.

Polit, F.D. & Hungler, P.B. (1999). Nursing Research: Principle and Methods. 6th ed. Philadelphia: Lippincott.

Polit, F.D. & Beck, T.C. (2004). Nursing Research: Principle and Methods. 7th ed. Philadelphia: Lippincott.

Duvall, E.M. (1967). Family development. 3rd ed. Philadelphia : Lippincott .

Duvall, E.M. (1977). Marriage and family development. 5th ed. Philadelphia: Lippincott.

Good, C.V. (1973). Dictionary of education. New York: McGraw - Hill.

Green, L.W. & Kreuter, M. W. (1991). Health Promotion Planning : An Education Approach . Toronto: Mayfield Publishing Company.

Kolb, D.A., Rubin, I.M. & Osland, J.S. (1991). Organizational behavior : an Experiential approach. 5th ed. Engleweed: Prentice hall; 59-60.

Elkind, D. (1994) Ties that stress: The new family imbalance. Cambridge, A: Harvard University Press.

Marilyn, F., Vicky, R. & Elaine, J. (2003). Family Nursing. Pearson Education, Inc. Newjersy .U.S.A.

Khan, K.M. (2007). Emotional and Behavioral Effects, Including Addictive Potential, of Video Games. Report Of The Council On Science and Public Health. 12(A):07.

Chan, A.P. & Rabinowitz, T. (2006). A Cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. U.S.A.

Rowe, G.P. (1981). The Developmental Framework to study the of family. In: Nye FI, Berodo FB, editors. Emerging conceptual framework in family analysis. New York: Preager.

- Sirin, P., Steven H. & Zita W. (1999). The History of the Internet In Thailand. The state Board of Higher Education, Oregon.
- Soo, J. K., Chung, S. L. & Young, R. K. (2006). Effects of Game Addiction Prevention Program for Middle School Students in South Korean Urban City. Children's Mental Health. Available: http://stti.confex.com/stti/congrsO7/techprogram/paper_33042.htm. [Accessed 2007 Sep 05]





ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. รองศาสตราจารย์พูนสุข ช่วยทอง
ภาควิชาการพยาบาลอนามัยครอบครัว
คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล
2. แพทย์หญิงรัตโนทัย พลับรู้การ
แพทย์ผู้เชี่ยวชาญจิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น
สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี
3. นางพิสมัย พงศาธิรัตน์
หัวหน้ากลุ่มงานการพยาบาล
สถาบันสุขภาพจิตเด็ก และวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต

ภาคผนวก ข

ตารางภาคผนวกที่ 1 เปรียบเทียบความแตกต่างของคุณลักษณะทั่วไปของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในด้านอายุ คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมเสี่ยงของการติดเกมคอมพิวเตอร์

ข้อมูล	กลุ่มทดลอง (n=40)		กลุ่มเปรียบเทียบ (n=40)		t-test	p-value
	X	S.D.	X	S.D.		
อายุ	11.70	0.46	11.68	0.47	0.238	.81
คะแนนพฤติกรรมเสี่ยงของการติดเกมคอมพิวเตอร์	48.4	45.73	7.28	10.63	1.313	.19

ตารางภาคผนวกที่ 2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคุณลักษณะทั่วไปของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในด้านเพศ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน จำนวนเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง

ข้อมูล	กลุ่มทดลอง (n=40)		กลุ่มเปรียบเทียบ (n=40)		χ^2	df	p-value
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ			
เพศ							
ชาย	25	60.0	30	75.0	1.455	1	.23
หญิง	15	40.0	10	25.0			
การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน (วัน/สัปดาห์)							
1 - 3	20	50.0	27	67.5	4.319	2	.11
4 - 6	14	35.0	6	15.0			
7	6	15.0	7	17.5			

ตารางภาคผนวกที่ 2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคุณลักษณะทั่วไปของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างในด้านเพศ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน จำนวนเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง (ต่อ)

ข้อมูล	กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ		χ^2	df	p-value
	(n=40)		(n=40)				
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ			
จำนวนเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง (ชั่วโมง)							
1 - 2	21	52.5	21	52.5	0.792	2	.67
3 - 4	15	37.5	17	42.5			
> 4	4	10.0	2	5.0			

ตารางภาคผนวกที่ 3 เปรียบเทียบความแตกต่างของคุณลักษณะทั่วไปของผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่างในด้านอายุ รายได้

ข้อมูล	กลุ่มทดลอง(n=40)		กลุ่มเปรียบเทียบ(n=40)		t-test	p-value
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
อายุ	42.33	6.02	41.10	5.67	0.937	.35
รายได้	29,418.75	16,681.44	24,933.75	18,086.44	1.153	.25

ตารางภาคผนวกที่ 4 เปรียบเทียบความแตกต่างของคุณลักษณะทั่วไปของผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่างในด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ การเล่นเกมของผู้ปกครอง และการรู้จักเกมที่ลูกเล่น

ข้อมูล	กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ		χ^2	df	p-value
	(n=40)		(n=40)				
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ			
เพศ							
หญิง	27	67.5	22	55.0	1.317	1	.28
ชาย	13	32.5	18	45.0			
การศึกษา							
ปริญญาตรีขึ้นไป	16	40.0	14	35.0	10.073	4	.12
มัธยมศึกษา	6	15.0	5	12.5			
ตอนต้น							
มัธยมศึกษาตอน							
ปลาย/ปวช.	6	15.0	7	17.5			
อนุปริญญาตรี/ปวส.	9	22.5	6	15.0			
ประถมศึกษา	3	7.5	8	20.0			
อาชีพ							
รับราชการ	17	42.5	7	17.5	11.461	6	.07
ค้าขาย	6	15.0	8	20.0			
ธุรกิจส่วนตัว	5	12.5	7	17.5			
แม่บ้าน	4	10.0	7	17.5			
บริษัทเอกชน	4	10.0	4	10.0			
บริษัทเอกชน	4	10.0	4	10.0			
รับจ้าง/ลูกจ้าง	2	5.0	7	17.5			
รัฐวิสาหกิจ	2	5.0	0	0			

ตารางภาคผนวกที่ 4 เปรียบเทียบความแตกต่างของคุณลักษณะทั่วไปของผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่างในด้านเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ การเล่นเกมของผู้ปกครอง และการรู้จักเกมที่ลูกเล่น (ต่อ)

ข้อมูล	กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ		χ^2	df	p-value
	(n=40)		(n=40)				
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ			
การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของผู้ปกครอง							
ไม่เล่น	24	60.0	29	72.5	3.606	2	.16
เล่นสัปดาห์ละ							
1 - 3 วัน	14	35.0	11	27.5			
เล่นสัปดาห์ละ							
4 - 6 วัน	2	5.0	0	0			
เวลาที่ผู้ปกครองเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง (ชั่วโมง)							
1 - 2	16	40.0	10	25.0	1.852*	1	.40
3 - 4	0	0	1	2.5			
การรู้จักเกมคอมพิวเตอร์ที่ลูกเล่น							
รู้จัก	21	52.5	15	37.5	1.818	1	.18
ไม่รู้จัก	19	37.5	25	62.5			

*Fisher's Exact Test

ตารางภาคผนวกที่ 5 จำนวน และร้อยละของความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกัน
การติดเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายชื่อของกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ
ก่อนและหลังการทดลอง

ข้อความ	คำตอบ	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
		กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ		กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
1. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำครั้งละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง เป็นอาการของผู้ที่ติดเกมคอมพิวเตอร์	ถูก	28	70.0	26	65.0	36	90.0	20	50.0
	ผิด	12	30.0	14	35.0	4	10.0	20	50.0
2. อาการก้าวร้าว อารมณ์รุนแรงของเด็กเป็นผลจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ถูก	16	40.0	16	40.0	31	77.5	17	42.5
	ผิด	24	60.0	24	60.0	9	22.5	23	57.5
3. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานเกิน 1 ชั่วโมงทำให้เกิดความกดดัน และ ความเครียดในเด็ก	ถูก	14	35.0	16	40.0	27	67.5	14	35.0
	ผิด	26	65.0	24	60.0	13	32.5	26	65.5
4. อาการสมาธิสั้น เป็นผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	ถูก	12	30.0	13	67.5	32	80.0	14	35.0
	ผิด	28	70.0	27	32.5	8	20.0	26	65.5
5. เด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์เกิดจากครอบครัวขาดการสร้างวินัย	ถูก	15	37.5	22	55.0	31	77.5	21	52.5
	ผิด	25	62.5	18	45.0	9	22.5	19	47.5
6. การจำกัดจำนวนคอมพิวเตอร์ในบ้านให้มีน้อยกว่าจำนวนคน ช่วยจำกัดการเล่นเกมอย่างเสรี	ถูก	20	50.0	20	50.0	28	70.0	21	52.5
	ผิด	20	50.0	20	50.0	12	30.0	19	47.5
7. พัฒนกิจของครอบครัว คือภาระกิจของพ่อแม่ที่สังคมคาดหวังว่าต้องกระทำต่อบุตรตามพัฒนาการให้สำเร็จลุล่วง	ถูก	32	80.0	25	62.5	37	92.5	26	65.0
	ผิด	8	20.0	15	37.5	3	7.5	14	35.0

ตารางภาคผนวกที่ 5 จำนวน และร้อยละของความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกัน
การติดยาเสพติดเป็นรายข้อของกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ
ก่อนและหลังการทดลอง (ต่อ)

ข้อความ	คำตอบ	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
		กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ		กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
8. การตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้เป็นของส่วนรวมของบ้านจะช่วยลดโอกาสในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของลูกได้	ถูก	27	67.5	29	72.5	38	95.0	30	75.0
	ผิด	13	32.5	11	27.5	2	5.0	10	25.0
9. การสอนให้ลูกรู้จักการควบคุมเวลาในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งที่พ่อแม่ต้องทำ	ถูก	38	95.0	38	95.0	39	97.5	38	95.0
	ผิด	2	5.0	2	5.0	1	2.5	2	5.0
10. การมอบหมายให้ลูกรับผิดชอบทำงานบ้าน เป็นการเพิ่มภาระที่ทำให้ลูกมากเกินไป	ถูก	33	82.5	31	77.5	36	90.0	25	62.5
	ผิด	7	17.5	9	22.5	4	10.0	15	37.5
11. การที่ครอบครัวมีกิจกรรมทำร่วมกันบ่อย ๆ จะทำให้ลูกสนใจเกมคอมพิวเตอร์น้อยลง	ถูก	35	87.5	32	80.0	40	100	32	80.0
	ผิด	5	12.5	8	20.0	0	0	8	20.0
12. มารยาททางสังคมเป็นสิ่งที่ลูกเรียนรู้ได้จากโรงเรียนเท่านั้น	ถูก	36	90.0	29	72.5	38	95.0	28	70.0
	ผิด	4	10.0	11	27.5	2	5.0	12	30.0
13. การที่พ่อแม่พาลูกไปรู้จักกับญาติพี่น้องบ่อย ๆ จะทำให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างได้ดี	ถูก	35	87.5	29	72.5	36	90.0	30	75.0
	ผิด	5	12.5	11	27.5	4	10.0	10	25.0
14. อารมณ์โกรธง่ายหรือเฉื่อยชาของลูก สามารถหายได้เองเมื่อโตขึ้น	ถูก	19	47.5	16	40.0	25	62.5	13	32.5
	ผิด	21	52.5	24	60.0	15	37.5	27	67.5

ตารางภาคผนวกที่ 5 จำนวน และร้อยละของความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกัน
การติดเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายชื่อของกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ
ก่อนและหลังการทดลอง (ต่อ)

ข้อความ	คำตอบ	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
		กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ		กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
15. การให้ลูกเก็บเงินค่าขนมไว้ซื้อของเล่นเองจะทำให้ลูกใช้เงินเป็นรู้จักคุณค่าของเงิน	ถูก	28	70.0	21	52.5	39	97.5	27	67.5
	ผิด	12	30.0	19	47.5	1	2.5	13	32.5
16. การให้เงินลูกใช้เป็นรายสัปดาห์ จะทำให้มีเงินเหลือเก็บได้ดีกว่าการให้เงินใช้เป็นรายวัน	ถูก	14	35.0	12	30.0	32	80.0	11	27.5
	ผิด	26	65.0	28	70.0	8	20.0	29	72.5

ตารางภาคผนวกที่ 6 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนเจตคติต่อพัฒนากิจของ
ครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายชื่อของกลุ่มทดลอง
และกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง

ข้อความ	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
	กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ		กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. การกำหนดเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ให้ลูกทำตาม เป็นสิ่งเรื่อ ยากที่ฉันไม่สามารถทำได้	3.10	.81	2.98	1.0	3.40	.54	3.22	.83
2. ฉันกลัวลูกจะเสียเวลาในการอ่านหนังสือ หากต้องให้ช่วยงานบ้าน	3.28	.64	3.25	.80	3.35	.53	3.10	.81
3. ฉันยินดีให้ลูกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้เฉพาะวันหยุด เสาร์-อาทิตย์ แต่ ต้องไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน	3.10	.59	2.90	.81	3.20	.56	3.05	.71
4. ฉันคิดว่าให้ลูกใช้เวลาว่างเล่นเกมคอมพิวเตอร์ดีกว่าออกไปหาเพื่อน นอกบ้าน	2.65	.77	2.73	.87	2.90	.77	2.65	.77
5. ฉันคิดว่าการนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับลูกเป็นเรื่องน่าเบื่อหน่าย	2.70	.82	3.10	.63	2.90	.54	2.77	.76
6. ฉันกลัวลูกเหนื่อยหากต้องให้ช่วยงานบ้าน	3.28	.71	3.43	.74	3.35	.73	3.35	.58
7. ฉันยินดีที่จะสอนการบ้านให้กับลูกทุกวัน	3.38	.49	3.20	.88	3.60	.49	3.10	.81
8. ฉันรู้สึกดีเมื่อลูกช่วยงานบ้าน	3.40	.74	3.43	.59	3.62	.49	3.05	.66
9. ฉันคิดว่าการสร้างวินัยในการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกวิธีเป็นหน้าที่ของ โรงเรียนเท่านั้น	3.10	.54	3.18	.78	3.37	.58	3.10	.70
10. ฉันรู้สึกอึดอัดที่จะต้องพาลูกไปหาญาติผู้ใหญ่	3.40	.59	3.42	.63	3.60	.54	3.28	.50
11. ฉันคิดว่าเป็นเรื่องยากหากจะสอนให้ลูกรู้จักการปรับตัวเพื่ออยู่กับเพื่อน	3.12	.72	3.05	.87	3.13	.56	3.15	.80

ตารางภาคผนวกที่ 6 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนเจตคติต่อพัฒนาการของ
ครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายชื่อของกลุ่มทดลอง
และกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง (ต่อ)

ข้อความ	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
	กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ		กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
12. ฉันคิดว่าเกมคอมพิวเตอร์มีส่วนให้ลูกเข้ากับคนอื่นไม่ได้	2.25	.77	2.00	.75	2.65	.77	2.15	.77
13. ฉันยินดีที่จะบอกเหตุผลให้ลูกทราบว่า ทำไมจึงไม่อนุญาตให้เล่นเกมในเวลานั้น ๆ	3.22	.66	3.28	.59	3.38	.77	3.25	.74
14. ฉันเบื่อกับที่จะต้องคอยเตือนลูกให้เลิกเล่นเกมเมื่อใกล้ถึงเวลา	2.53	.96	2.53	1.0	3.20	.68	2.98	.80
15. ฉันมั่นใจว่าลูกจะไม่ฉุนเฉียวหรือโกรธ เมื่อฉันเตือนให้ลูกรู้ว่าเวลาในการเล่นเกมนั้นใกล้จะหมด	2.85	.53	2.85	.77	3.15	.42	2.92	.69
16. ฉันยินดีที่จะบอกให้ลูกรู้จักการใช้เงินค่าขนมที่ถูกต้อง	3.23	.80	3.33	.79	3.50	.55	3.35	.77
17. ฉันมั่นใจว่าถ้าลูกใช้เงินเป็น ลูกจะไม่เสียเงินกับสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ เช่น การเล่นเกม	3.20	.83	3.25	.77	3.48	.55	3.10	.90
18. ฉันคิดว่าเป็นเรื่องที่น่าเบื่อเมื่อต้องสอบถามเรื่องการใช้จ่ายเงินของลูกทุกวัน	2.98	.80	3.05	.87	3.33	.76	2.83	.81
19. ฉันยินดีที่จะบอกให้ลูกเก็บออมเงินเพื่อซื้อเกมคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์คอมพิวเตอร์เอง	2.37	.83	2.45	.87	2.88	.82	2.53	.78
20. ฉันเชื่อว่าเด็กที่รู้จักค่าของเงิน มักจะไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์ได้	2.77	.83	3.10	.63	3.28	.59	3.05	.71

ตารางภาคผนวกที่ 7 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการปฏิบัติพัฒนากิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายชื่อของกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง

ข้อความ	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. ท่านมอบหมายให้ลูกช่วยงานบ้าน เช่น กวาดบ้าน ทำความสะอาดบ้าน รดน้ำต้นไม้ เป็นต้น	2.33	.66	2.18	.63	2.45	.50	2.30	.51
2. ท่านอนุญาตให้ลูกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพื่อนนอกบ้าน หรือที่ร้านเกมในวันหยุด	2.48	.71	2.42	.59	2.70	.51	2.58	.50
3. ท่านสอบถามเรื่องการเรียนและการบ้านของลูก	2.72	.50	2.65	.62	2.85	.36	2.72	.45
4. ท่านให้ลูกมีส่วนร่วมในการกำหนดกติกาของครอบครัว	2.20	.60	2.38	.62	2.35	.53	2.30	.60
5. ท่านปล่อยให้ลูกเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวตามลำพัง	2.00	.55	2.17	.59	2.30	.46	2.12	.64
6. ท่านบอกเหตุผลให้ลูกทราบเมื่อไม่อนุญาตให้ลูกเล่นเกม	2.65	.58	2.55	.63	2.78	.42	2.63	.52
7. ท่านเตือนลูกเมื่อถึงกำหนดเวลาที่ควรเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์	2.68	.47	2.67	.57	2.85	.36	2.53	.59
8. ท่านบอกให้ลูกมีความอดทน อดกลั้นต่อความโกรธ	2.60	.54	2.63	.54	2.78	.42	2.55	.63
9. ท่านให้ลูกมีส่วนร่วมตัดสินใจในการซื้อของ เช่น หนังสือ เสื้อผ้า	2.42	.59	2.48	.55	2.63	.54	2.48	.55
10. ท่านสอนให้ลูกรู้จักเกี่ยวกับกฎและวินัยของครอบครัว	2.60	.54	2.65	.48	2.80	.40	2.80	.40
11. ท่านแนะนำลูกให้รู้จักการเลือกคบเพื่อนที่ดี	2.84	.38	2.75	.43	2.90	.30	2.83	.38
12. ท่านสอนให้ลูกรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น เล่นกีฬา หรือดนตรี หรืออ่านหนังสือ	2.70	.51	2.65	.53	2.83	.38	2.72	.50

ตารางภาคผนวกที่ 7 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการปฏิบัติพัฒนากิจของ
ครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายชื่อของกลุ่มทดลอง
และกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง (ต่อ)

ข้อความ	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
	กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ		กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
13. ท่านพาลูกไปรู้จักกับญาติพี่น้อง	2.58	.59	2.35	.48	2.65	.48	2.38	.58
14. ท่านสอนให้ลูกรู้จักคุณค่าของการใช้เงิน	2.88	.33	2.80	.40	2.95	.22	2.80	.40
15. ท่านบอกให้ลูกรู้จักการเก็บออมเงิน	2.83	.38	2.83	.38	2.90	.30	2.75	.43
16. ท่านให้เงินทุกครั้งที่ลูกร้องขอโดยไม่ซักถามเหตุผล	2.60	.54	2.33	.73	2.85	.36	2.45	.67
17. ท่านสอนให้ลูกจัดแบ่งการใช้เงินของตนเองอย่างประหยัดและเพียงพอ	2.60	.54	2.60	.55	2.83	.38	2.65	.48
18. ท่านสอบถามการใช้จ่ายเงินของลูก	2.73	.50	2.53	.83	2.93	.26	2.70	.46

ตารางภาคผนวกที่ 8 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองเป็นรายชื่อของกลุ่มทดลองและกลุ่มเปรียบเทียบ ก่อนและหลังการทดลอง

ข้อความ	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
	กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ		กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. ผู้ปกครองมอบหมายให้นักเรียนช่วยงานบ้าน เช่น กวาดบ้าน ทำความสะอาดบ้าน รดน้ำต้นไม้ เป็นต้น	2.35	.48	2.25	.58	2.55	.50	2.23	.57
2. ผู้ปกครองอนุญาตให้นักเรียนไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพื่อนนอกบ้านหรือที่ร้านเกมในวันหยุด	2.50	.64	2.35	.70	2.65	.58	2.45	.63
3. ผู้ปกครองสอบถามเรื่องการเรียนและการบ้านของนักเรียน	2.73	.45	2.73	.50	2.88	.33	2.65	.48
4. ผู้ปกครองให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกติกาของครอบครัว	2.15	.66	2.20	.68	2.65	.48	2.30	.68
5. ผู้ปกครองปล่อยให้ให้นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวตามลำพัง	2.05	.63	2.30	.68	2.60	.49	2.28	.59
6. ผู้ปกครองบอกเหตุผลให้นักเรียนทราบเมื่อไม่อนุญาตให้นักเรียนเล่นเกม	2.60	.49	2.67	.47	2.67	.47	2.75	.43
7. ผู้ปกครองเตือนนักเรียนเมื่อถึงกำหนดเวลาที่ควรเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์	2.60	.54	2.65	.53	2.83	.38	2.70	.46
8. ผู้ปกครองบอกให้นักเรียนมีความอดทน อดกลั้นต่อความโกรธ	2.58	.59	2.50	.64	2.75	.43	2.60	.63
9. ผู้ปกครองให้นักเรียนมีส่วนร่วมตัดสินใจในการซื้อของ เช่น หนังสือ เสื้อผ้า	2.45	.55	2.53	.55	2.58	.50	2.45	.55
10. ผู้ปกครองสอนให้นักเรียนรู้จักเกี่ยวกับกฎ และวินัยของครอบครัว	2.70	.46	2.60	.59	2.75	.43	2.63	.58
11. ผู้ปกครองแนะนำนักเรียนให้รู้จักการเลือกคบเพื่อนที่ดี	2.78	.42	2.80	.46	2.95	.22	2.88	.33

ตารางภาคผนวกที่ 8 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการดูแลเอาใจใส่นักเรียนของผู้ปกครองเป็นรายชื่อของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง (ต่อ)

ข้อความ	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
	กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ		กลุ่มทดลอง		กลุ่มเปรียบเทียบ	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
12. ผู้ปกครองสอนนักเรียนให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น เล่นกีฬา หรือดนตรี หรืออ่านหนังสือ	2.73	.45	2.70	.51	2.85	.36	2.70	.51
13. ผู้ปกครองพานักเรียนไปรู้จักกับญาติพี่น้อง	2.65	.48	2.43	.50	2.58	.50	2.35	.48
14. ผู้ปกครองสอนให้นักเรียนรู้จักคุณค่าของการใช้เงิน	2.85	.36	2.90	.30	2.85	.36	2.93	.26
15. ผู้ปกครองบอกให้นักเรียนรู้จักการเก็บออมเงิน	2.75	.43	2.83	.38	2.83	.38	2.93	.26
16. ผู้ปกครองให้เงินทุกครั้งที่นักเรียนร้องขอโดยไม่ชักถามเหตุผล	2.40	.63	2.37	.62	2.70	.51	2.45	.59
17. ผู้ปกครองสอนให้นักเรียนจัดแบ่งการใช้เงินของตนเองอย่างประหยัดและเพียงพอ	2.65	.53	2.75	.43	2.72	.45	2.73	.55
18. ผู้ปกครองสอบถามการใช้จ่ายเงินของนักเรียน	2.55	.50	2.65	.48	2.67	.47	2.55	.55

ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยเครื่องมือหลัก 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย
 - 1.1 เครื่องมือที่ใช้ในการคัดกรองเด็กที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์
 - 1.2 เครื่องมือประเมินผลการทดลอง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ โปรแกรมส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

**แบบสอบถาม (ผู้ปกครอง)****โปรแกรมส่งเสริมพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน****คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม**

แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วย 4 ส่วน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับผู้ปกครอง จำนวน 10 ข้อ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน จำนวน 16 ข้อ

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน จำนวน 20 ข้อ

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน จำนวน 18 ข้อ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับผู้ปกครอง

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน () หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

1. ปัจจุบันท่านอายุ.....ปี
2. เพศ () ชาย () หญิง
3. ลูกของท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือไม่
() ไม่เล่น () เล่นสัปดาห์ละ 1-3 วัน () เล่นสัปดาห์ละ 4-6 วัน () เล่นทุกวัน
7. ลูกของท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งใช้เวลานานเพียงใด
() น้อยกว่า 1 ชั่วโมง () 1-2 ชั่วโมง () 3-4 ชั่วโมง () มากกว่า 4 ชั่วโมง
8. ส่วนใหญ่ลูกของท่านเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ไหน
() บ้าน () ร้านเกม () โรงเรียน () อื่น ๆ
9. ท่านรู้จักเกมที่ลูกเล่น () รู้จัก ระบุชื่อเกม.....
() ไม่รู้จัก
10. ลูกของท่านใช้ช่วงเวลาใดในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
() หลังเลิกเรียน () ก่อนทำการบ้าน () หลังทำการบ้าน
() ก่อนนอน () เมื่อมีเวลาว่าง () อื่น ๆ ระบุ.....

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติด

เกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน จำนวน 16 ข้อ

คำชี้แจง ให้ท่านเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่กำหนด

ใช่ หมายถึง ท่านเห็นว่าข้อความนั้นถูกต้อง

ไม่แน่ใจ หมายถึง ท่านไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง

ไม่ใช่ หมายถึง ท่านเห็นว่าข้อความนั้นไม่ถูกต้อง

ข้อความ	ใช่	ไม่แน่ใจ	ไม่ใช่
ความหมายของพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ 1. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นประจำครั้งละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง เป็นอาการของผู้ที่ติดเกมคอมพิวเตอร์			
ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ 2. อาการก้าวร้าว อารมณ์ฉุนเฉียวของเด็กเป็นผลจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์			
3. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ติดต่อกันนานเกิน 1 ชั่วโมงทำให้เกิดความกดดัน และความเครียดในเด็ก			
4. อาการสมาธิสั้น เป็นผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์			
ปัจจัยที่ทำให้เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ 5. เด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์เกิดจากครอบครัวขาดการสร้างวินัย			
6. การจำกัดจำนวนคอมพิวเตอร์ในบ้านให้มีน้อยกว่าจำนวนคน ช่วยจำกัดการเล่นเกมอย่างเสรี			
ความหมายของพัฒนาการของครอบครัว 7. พัฒนาการของครอบครัว คือ ภาระกิจของพ่อแม่ที่สังคมคาดหวังว่าต้องกระทำต่อบุตรตามพัฒนาการให้สำเร็จลุล่วง			

ข้อความ	ใช่	ไม่แน่ใจ	ไม่ใช่
ด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว			
8. การตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้เป็นของส่วนรวมของบ้านจะช่วยลดโอกาสในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของคุณได้			
9. การสอนให้ลูกรู้จักการควบคุมเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ เป็นสิ่งที่พ่อแม่ต้องทำ			
10. การมอบหมายให้ลูกรับผิดชอบทำงานบ้าน เป็นการเพิ่มภาระที่ทำให้ลูกมากเกินไป			
11. การที่ครอบครัวมีกิจกรรมทำร่วมกันบ่อย ๆ จะทำให้ลูกสนใจเกมนคอมพิวเตอร์น้อยลง			
ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่เหมาะสมในสังคม			
12. มารยาททางสังคมเป็นสิ่งที่ลูกเรียนรู้ได้จากโรงเรียนเท่านั้น			
13. การที่พ่อแม่พาลูกไปรู้จักกับญาติพี่น้องบ่อย ๆ จะทำให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างได้ดี			
ด้านการส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์			
14. อารมณ์โกรธง่ายหรือฉุนเฉียวของลูก สามารถหายได้เองเมื่อโตขึ้น			
ด้านการรู้จักจัดสรรด้านการเงิน			
15. การให้ลูกเก็บเงินค่าขนมไว้ซื้อของเล่นเองจะทำให้ลูกใช้เงินเป็นรู้จักคุณค่าของเงิน			
16. การให้เงินลูกใช้เป็นรายสัปดาห์ จะทำให้มีเงินเหลือเก็บได้ดีกว่าการให้เงินใช้เป็นรายวัน			

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเจตคติต่อพัฒนกิจของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ใน
เด็กวัยเรียน จำนวน 20 ข้อ

คำชี้แจง ให้ท่านอ่านข้อความในแบบสอบถาม แล้วเลือกตอบข้อความที่ตรงกับความรู้สึก
ความคิด หรือความเชื่อของท่านเพียง 1 ข้อ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความ
คิดเห็นของท่านมากที่สุด

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง หมายถึง ท่านไม่เห็นด้วยกับข้อความนั้นเป็นอย่างมากหรือเป็น
ส่วนใหญ่

ไม่เห็นด้วย หมายถึง ท่านไม่เห็นด้วยกับข้อความนั้น

เห็นด้วย หมายถึง ท่านเห็นด้วยกับข้อความนั้น

เห็นด้วยอย่างยิ่ง หมายถึง ท่านเห็นด้วยกับข้อความนั้นเป็นอย่างมากหรือเป็นส่วนใหญ่

เจตคติของผู้ปกครอง	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
ด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและ ครอบครัว				
1. การกำหนดเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์ให้ ลูกทำตาม เป็นสิ่งเรื่องยากที่ฉันไม่สามารถทำได้				
2. ฉันกลัวลูกจะเสียเวลาในการอ่านหนังสือ หากต้องให้ช่วยงานบ้าน				
3. ฉันยินดีให้ลูกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้เฉพาะ วันหยุด เสาร์-อาทิตย์ แต่ต้องไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อ วัน				
4. ฉันคิดว่าให้ลูกใช้เวลาว่างเล่นเกม คอมพิวเตอร์ดีกว่าออกไปหาเพื่อนนอกบ้าน				
5. ฉันคิดว่าการนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับลูก เป็นเรื่องน่าเบื่อหน่าย				
6. ฉันกลัวลูกเหนื่อยหากต้องให้ช่วยงานบ้าน				
7. ฉันยินดีที่จะสอนการบ้านให้กับลูกทุกวัน				
8. ฉันรู้สึกดีเมื่อลูกช่วยงานบ้าน				

เจตคติของผู้ปกครอง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่เหมาะสมในสังคม				
9. ฉันคิดว่าการสร้างวินัยในการใช้คอมพิวเตอร์อย่างถูกวิธีเป็นหน้าที่ของโรงเรียนเท่านั้น				
10. ฉันรู้สึกอึดอัดที่จะต้องพาลูกไปหาญาติผู้ใหญ่				
11. ฉันคิดว่าเป็นเรื่องยากหากจะสอนให้ลูกรู้จักการปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับเพื่อน				
12. ฉันคิดว่าเกมคอมพิวเตอร์มีส่วนให้ลูกเข้ากับคนอื่นไม่ได้				
ด้านการส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์				
13. ฉันยินดีที่จะบอกเหตุผลให้ลูกทราบว่า ทำไมจึงไม่อนุญาตให้เล่นเกมในเวลานั้น ๆ				
14. ฉันเบื่อกที่จะต้องคอยเตือนลูกให้เลิกเล่นเกมเมื่อใกล้ถึงเวลา				
15. ฉันมั่นใจว่าลูกจะไม่ฉุนเฉียวหรือโกรธ เมื่อฉันเตือนให้ลูกรู้ว่าเวลาในการเล่นเกมนั้นมากเกินไป				
ด้านการรู้จักจัดสรรด้านการเงิน				
16. ฉันยินดีที่จะบอกให้ลูกรู้จักการใช้จ่ายเงินค่าขนมที่ถูกต้อง				
17. ฉันมั่นใจว่าถ้าลูกใช้เงินเป็น ลูกจะไม่เสียเงินกับสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ เช่น การเล่นเกม				
18. ฉันคิดว่าเป็นเรื่องที่น่าเบื่อเมื่อต้องสอบถามเรื่องการใช้จ่ายเงินของลูกทุกวัน				
19. ฉันยินดีที่จะบอกให้ลูกเก็บออมเงินเพื่อซื้อเกมคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์คอมพิวเตอร์เอง				
20. ฉันเชื่อว่าเด็กที่รู้จักค่าของเงินมักจะไม่ได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ได้				

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามการปฏิบัติพัฒนกิจของครอบครัวเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์
ในเด็กวัยเรียน จำนวน 18 ข้อ

คำชี้แจง ให้ท่านเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับการปฏิบัติของท่านมากที่สุดในช่วง
ระยะเวลา 1 เดือนที่ผ่านมา

ไม่ปฏิบัติเลย หมายถึง กิจกรรมที่ท่านปฏิบัติต่อลูก 1 - 2 วันต่อสัปดาห์
หรือ 1 - 2 ครั้งต่อสัปดาห์

ปฏิบัติเป็นบางครั้ง หมายถึง กิจกรรมที่ท่านปฏิบัติต่อลูก 3 - 4 วันต่อสัปดาห์
หรือ 3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์

ปฏิบัติเป็นประจำ หมายถึง กิจกรรมที่ท่านปฏิบัติต่อลูกทุกวัน หรือทุกครั้งที่มีกิจกรรม

การปฏิบัติตนของผู้ปกครอง	ปฏิบัติเป็นประจำ	ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติเลย
ด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว			
1. ท่านมอบหมายให้ลูกช่วยงานบ้าน เช่น กวาดบ้าน ทำความสะอาดบ้าน รดน้ำต้นไม้ เป็นต้น			
2. ท่านอนุญาตให้ลูกไปเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพื่อนนอกบ้าน หรือที่ร้านเกมในวันหยุด			
3. ท่านสอบถามเรื่องการเรียนและการบ้านของลูก			
4. ท่านให้ลูกมีส่วนร่วมในการกำหนดกติกาของครอบครัว			
5. ท่านปล่อยให้ลูกเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวตามลำพัง			
ด้านการส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์			
6. ท่านบอกเหตุผลให้ลูกทราบเมื่อไม่อนุญาตให้ลูกเล่นเกม			
7. ท่านเตือนลูกเมื่อถึงกำหนดเวลาที่ต้องเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์			

การปฏิบัติตนของผู้ปกครอง	ปฏิบัติเป็นประจำ	ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติเลย
8. ท่านบอกให้ลูกมีความอดทน อดกลั้นต่อความโกรธ			
ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่เหมาะสมในสังคม 9. ท่านให้ลูกมีส่วนร่วมตัดสินใจในการซื้อของ เช่น หนังสือ เสื้อผ้า			
10. ท่านสอนให้ลูกรู้จักเกี่ยวกับกฎ และวินัยของครอบครัว			
11. ท่านแนะนำลูกให้รู้จักการเลือกคบเพื่อนที่ดี			
12. ท่านสอนให้ลูกรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เช่น เล่นกีฬา หรือดนตรี หรืออ่านหนังสือ			
13. ท่านพาลูกไปรู้จักกับญาติพี่น้อง			
ด้านการรู้จักจัดสรรด้านการเงิน 14. ท่านสอนให้ลูกรู้จักคุณค่าของการใช้เงิน			
15. ท่านบอกให้ลูกรู้จักการเก็บออมเงิน			
16. ท่านให้เงินทุกครั้งที่ลูกร้องขอโดยไม่ซักถามเหตุผล			
17. ท่านสอนให้ลูกจัดแบ่งการใช้เงินของตนเองอย่างประหยัดและเพียงพอ			
18. ท่านสอบถามการใช้จ่ายเงินของลูก			

โปรแกรมการส่งเสริมพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกัน การติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเชิงประสบการณ์ และกระบวนการกลุ่มในการทำกิจกรรมให้ครอบคลุมทั้ง 4 องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือ การนำประสบการณ์มาพัฒนาองค์ความรู้ การสะท้อนคิด/อภิปราย ความคิดรวบยอด และการประยุกต์แนวคิด สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยจัดทำโปรแกรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเรื่องพัฒนาทักษะของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน โดยมีแผนการเรียนรู้ 4 ครั้งดังรายละเอียดต่อไปนี้

- ครั้งที่ 1 แผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงของการติดเกมคอมพิวเตอร์
“เกมคอมพิวเตอร์ ภัยมืดใกล้ตัว” ระยะเวลา 2 ชั่วโมง
- ครั้งที่ 2 แผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้เกี่ยวกับพัฒนาทักษะของครอบครัว “ครอบครัว
ร่วมใจป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” ระยะเวลา 2 ชั่วโมง
- ครั้งที่ 3 แผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเจตคติต่อพัฒนาทักษะของครอบครัว “พัฒนาก้าวไกล
ป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” ระยะเวลา 2 ชั่วโมง
- ครั้งที่ 4 แผนการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติพัฒนาทักษะของครอบครัว “แทน
ความรัก ความห่วงใย ผูกสายใยหลายครอบครัว” ระยะเวลา 2 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ครั้งที่ 1 เรื่อง “เกมคอมพิวเตอร์ ภัยมืดใกล้ตัว”

กลุ่มเป้าหมาย สำหรับผู้ปกครองของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ระยะเวลาที่สอน จำนวน 2 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถอภิปราย แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น ประสบการณ์เกี่ยวกับปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงของการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน
2. เพื่อให้ผู้ปกครองหาแนวทางร่วมกันในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์

สาระสำคัญ

ผลกระทบของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานที่ขาดการควบคุม ส่งผลให้เด็กใช้เวลาในการเล่นจนขาดความกระตือรือร้น ขาดความรับผิดชอบต่อตนเองที่จะทำกิจวัตรประจำวัน และหน้าที่ที่สำคัญในครอบครัว ผลการเรียนรู้ตก ความสัมพันธ์ทางด้านลบกับบุคลิกภาพทางอารมณ์ การแสดงตัวและความอ่อนโยน ผลกระทบทางตรงต่อตัวเด็กเอง ได้แก่ อดหลับอดนอน ระบบการรับประทานอาหารและระบบการขับถ่ายทำงานไม่ปกติ ผลเสียต่อครอบครัวคือการละทิ้งพ่อแม่พี่น้องไม่ค่อยสนใจใช้เวลากับครอบครัว ผลกระทบทางอ้อมได้แก่ มีสภาพอารมณ์ฉุนเฉียว ใจร้อนมากขึ้น สร้างนิสัยให้เป็นคนโกหก นอกจากนี้ยังมีผลทำให้พัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาและการเข้าสังคมได้รับการพัฒนาไม่เต็มที่

ทั้งนี้ถ้าผู้ปกครองได้รับรู้ว่าบุตรหลานของตนเองมีโอกาสเสี่ยงต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ รับรู้ถึงความรุนแรงของการติดเกมคอมพิวเตอร์ที่จะส่งผลต่อสุขภาพทั้งทางกาย ใจและสังคมของเด็กวัยเรียน ร่วมกันหาแนวทางในการป้องกันปัญหาดังกล่าวตั้งแต่ระยะเริ่มต้น ส่งเสริมให้เด็กมีวินัยในตนเอง มีการใช้คอมพิวเตอร์และเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ จะเป็นการสร้างความเข้มแข็งให้ครอบครัวสามารถป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนได้ต่อไป

กิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ 1

องค์ประกอบ	กิจกรรม	เนื้อหา/สื่อ
1. ประสบการณ์ (กลุ่มใหญ่) เวลา 40 นาที	-ผู้วิจัยกล่าวแนะนำตนเองและทำความรู้จักกับ ผู้ปกครอง จากนั้นชี้แจงให้ผู้ปกครองเข้าใจใน กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในพัฒนกิจของ ครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ในเด็กวัยเรียน -ทำป้ายชื่อ เพื่อจะได้รู้จักและจำชื่อผู้ปกครองได้ -ผู้วิจัยทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อสร้าง ความคุ้นเคย -ผู้วิจัยกล่าวนำเข้าสู่สถานการณ์การติดเกม คอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ร่วมกับการสุ่มถาม ประสบการณ์ที่ผู้ปกครองประสบปัญหา หรือพบ เห็นจากการที่บุตรหลานเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 2-3 คน	-ใบงานที่ 1
2. สะท้อนความคิด/ อภิปราย (กลุ่มเล็ก 8 – 10 คน) เวลา 30 นาที	-แบ่งกลุ่มผู้ปกครองกลุ่มละ 8-10 คน อภิปราย สาเหตุ ผลกระทบ และโอกาสเสี่ยงของการติดเกม คอมพิวเตอร์ของบุตรหลานจากบทความตาม ใบงานที่ 2	-ใบงานที่ 2
3. ความคิดรวบยอด (กลุ่มใหญ่) เวลา 30 นาที	- นำเสนอผลงานกลุ่มตามประเด็นที่กำหนดสู่กลุ่ม ใหญ่ - ผู้วิจัยช่วยสรุปผลการอภิปรายจากบทความ และบรรยายเพิ่มเติมเกี่ยวกับสถานการณ์การติดเกม คอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ผลกระทบต่อเด็กวัยเรียน ด้านต่างๆ และโอกาสเสี่ยงการติดเกม คอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน	-สไลด์ประกอบ คอมพิวเตอร์ และใบ ความรู้ที่ 1
4. ประยุกต์แนวคิด (กลุ่ม เล็ก 8 – 10 คน) เวลา 20 นาที	- แบ่งกลุ่มผู้ปกครองกลุ่มละ 8-10 คน ให้อภิปราย แนวทางการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ตาม ใบงานที่ 3 และผู้วิจัยสรุปแนวทางของแต่ละกลุ่ม เพื่อเป็นพันธะสัญญาที่แต่ละกลุ่มจะนำไปปฏิบัติ	-ใบงานที่ 3

ใบความรู้ที่ 1

ภัยของเกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์ เป็นของเล่นชนิดใหม่ของเด็กในยุคปัจจุบันที่ได้รับความนิยมมาก โดยการพัฒนา รูปแบบโปรแกรมซึ่งทำให้ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นและโต้ตอบได้เสมือนความจริง หากแบ่งเกมตามเนื้อหาที่เล่น สามารถแบ่งเกมคอมพิวเตอร์ออกได้เป็น 8 ประเภทดังนี้

1. เกม Action เป็นเกมที่มีตัวละครเคลื่อนที่ไปในเกม อาจเป็นคน สัตว์ หุ่นยนต์ หรืออื่นๆ นอกจากนี้อาจมีการสอดแทรกเนื้อเรื่องเพื่อเพิ่มความเข้มข้น
2. เกมที่มีลักษณะเป็นการแสดงบทบาทอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นเกมที่มีการผจญภัยโดยตัวละครมีการ พัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ โดยที่ผู้เล่นต้องเรียนรู้ จดจำคำต่าง ๆ ในการเล่น
3. เกม Shooting เป็นเกมที่มีลักษณะเป็นการขับยานหรือเครื่องบินและยิงศัตรูที่ปรากฏออกมา จุดเด่นของเกม คือ การยิงเป็นส่วนใหญ่ (ถ้าคนหรือสัตว์ต่าง ๆ ถูกลูกปืนจะเรียกว่าเกม Action) เกมยิงนี้แบ่งออกเป็น 2 แบบคือ แบบ 2 มิติและแบบ 3 มิติ โดยเกมยิง 2 มิติ จะมีทั้งเกม แบบยิงในแนวตั้งหรือแนวนอน ส่วนเกมยิง 3 มิติ จะเป็นเกมที่ผู้เล่นนั่งหน้าเครื่องบังคับ หรือ ช่องที่ลึกลงไปสำหรับนั่งขับยาน
4. เกมผจญภัย เป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องรู้สึกรู้ว่าตัวเองกำลังผจญภัยอยู่ แต่ตัวละครไม่สามารถพัฒนา ตัวเองได้ เนื้อเรื่องของเกมนั้นจะถูกกำหนดเอาไว้แล้ว
5. เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ มารวมอยู่ด้วยกันหลายรูปแบบผู้เล่น ต้องใช้สติปัญญาในการวางแผนและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ
6. เกมกีฬา เป็นเกมการแข่งขันกีฬาประเภทต่าง ๆ เช่น รถแข่ง เทนนิส สุนัขเกอร์ กอล์ฟ ฟุตบอล
7. เกมปริศนา เป็นเกมที่ต้องใช้ความคิดในการแก้ไขปริศนาของเกม
8. เกมฝึกสมองเสริมความรู้ เป็นเกมที่ฝึกทักษะ เชาว์ปัญญา และแฝงความรู้ให้ผู้เล่นไปในตัว องค์ประกอบที่ทำให้เกมคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยมมีอยู่ 3 อย่างคือ

1. การท้าทาย เกิดจากการที่บุคคลคิดว่าเขาได้กระทำการผิดต่าง ๆ อันเนื่องมาจากแรงจูงใจภายใน ตนเอง ความยากของกิจกรรมนั้น ๆ จะต้องเหมาะสมกับทักษะ ความสามารถของผู้กระทำ และผู้กระทำเอง สามารถที่จะเพิ่มหรือลดระดับความยากง่ายของกิจกรรมตามความต้องการ

2. จิตนาการเพื่อฝัน จากการสร้างสภาวะต่าง ๆ เพื่อที่จะกระตุ้นหรือปลุกให้บุคคลเกิดจินตภาพ เกี่ยวกับสิ่งที่ตนไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อน เช่น การที่ผู้เล่นถูกสมมติให้เป็นเจ้าเมือง

3. ความอยากรู้อยากเห็นมีผลต่อการเรียนรู้ ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญที่จะกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ใน เด็กนั้น เกิดจากความแปลกใหม่ ความซับซ้อน ความประหลาดใจ และความไม่สอดคล้อง

ระดับของการเล่นของเด็ก แบ่งออกได้เป็น 4 ระดับ

1. เริ่มเล่น หมายถึง จากไม่เคยเล่น เพิ่งรู้จัก เริ่มลองเล่น ยังไม่ได้รู้สึกชอบหรือไม่ชอบ
2. ชอบเล่น หมายถึง เล่นแล้วเกิดความรู้สึกชอบ วางเมื่อไรจะเล่นทันที หรือพยายามหาเวลาว่างที่ เหมาะสม ยังไม่ได้เล่นประจำ พ่อแม่จะเห็นเด็กไม่เล่นมากกว่าเล่น

3. คลั่งไคล้ หมายถึง ชอบเล่นอย่างมาก วางเมื่อไรจะเล่นทันที หรือพยายามหาเวลาเล่นอยู่เสมอ เล่นเป็นประจำ พ่อแม่จะเห็นเด็กเล่นมากกว่าไม่เล่น เด็กเริ่มใช้เวลาและเงินทองเพื่อการ เล่นมากเกินไป เริ่มมีผลเสียต่อกิจวัตรประจำวัน เริ่มเสียการทำหน้าที่ (การเรียน การมีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว)

4. ดิด หมายถึง เล่นเป็นประจำแบบไม่สามารถควบคุมตนเองได้ หักห้ามใจตนเองไม่ได้ ขวนขวายหาเล่นตลอดเวลา เล่นนานขึ้น ๆ เมื่อไม่เล่นจะมีอาการหงุดหงิดง่าย ก้าวร้าว หงอยเหงา ซึมเศร้า พยายามเลิกหลายครั้งแต่ไม่สำเร็จ เล่นจนเกิดผลเสียชัดเจนทั้งการใช้เวลา การเรียน การใช้จ่ายเงิน การมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง

ข้อดีของเกมคอมพิวเตอร์ คือ เป็นการฝึกทักษะทางปัญญาให้มีการคิดเป็นระบบ เป็นขั้นตอน ฝึกเรื่องการตัดสินใจแก้ไขสถานการณ์ สร้างความร่วมมือและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดความคุ้นเคยกับความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี

ผลเสียของเกมคอมพิวเตอร์

1. ทางด้านร่างกาย พบว่า

ทำให้เกิดอาการปวดหลัง ปวดศีรษะ ปวดคอ รวมทั้งทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับทางด้านสายตา เช่น ตาแดง ตาแห้ง และเคืองตา น้ำตาไหล สายตามองไม่ชัด นอกจากนั้นแล้วยังอาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมบางอย่าง เช่น การรับประทานอาหารไม่ตรงเวลา รับประทานอาหารสำเร็จรูปที่ไม่มีประโยชน์ต่อร่างกาย ไม่ได้ออกกำลังกาย และระบบการขับถ่ายทำงานไม่ปกติ

ในบางรายพบว่ากระตุ้นให้เกิดการชักในผู้ป่วยโรคลมชักซึ่งมีหลายองค์ประกอบเชื่อว่าเกี่ยวข้องกับ reflex epilepsy และกลุ่มอาการชักต่าง ๆ ที่ไม่ทราบสาเหตุ ในส่วนของผู้ป่วยที่ไม่มีภาวะไวต่อการกระตุ้นต่อแสง เชื่อว่า Metabolic response ต่อการเล่นเกมนี้อาจมีส่วนเกี่ยวข้อง โดยเชื่อว่าการเล่นเกมมีผลเหมือนการออกกำลังกายเบา ๆ มีการกระตุ้นอารมณ์ให้อยู่ในภาวะตื่นเต้นและทำให้เกิดการชัก

ผลกระทบต่อระบบหัวใจและหลอดเลือด พบว่าทำให้มีการเพิ่มขึ้นของอัตราการเต้นของหัวใจ และความดันโลหิตโดยเฉพาะในเกมที่ตื่นเต้น เป็นเพราะมีความเครียดจากเกมที่เล่น และต้องการเอาชนะ ทำให้มีการใช้พลังงานเพิ่มขึ้น เกิดการหลั่งสาร catecholamine เป็นการเพิ่มอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิต

2. ทางด้านการเรียน

ทางการเรียน ในการเล่นเกมหากเด็กไม่รู้จักรับแบ่งเวลาหรือจัดเวลาเล่นได้ไม่ถูกต้อง หรือเอาแต่หมกมุ่นเล่นแต่เกม จะส่งผลให้การเรียนของเด็กเกิดปัญหาได้ เช่น การเรียนไม่ดี ผลการเรียนตกต่ำ ถดถอยลง ไม่ส่งการบ้านครู อันเป็นผลเสียอย่างมากสำหรับตัวเด็กเอง เพราะการที่เด็กเอาแต่เล่นเกมทำทนายและต้องการเอาชนะ ต้องการที่จะได้คะแนนมากที่สุด ทำให้เด็กไม่สนใจที่จะศึกษาเล่าเรียนของตนเอง ไม่ทำการบ้านส่งครู

3. ทางด้านอารมณ์ และสังคม

การเล่นเกมนี้อาจโดยส่วนมากแล้วมักจะเล่นเพียงลำพังคนเดียว หรืออย่างมากก็เพียงแค่สองคน เพื่อการแข่งขันกัน หากเด็กเอาแต่นั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว โดยไม่ยอมให้เพื่อนเข้ามามาร่วมเล่น หรือสนุกกับเพื่อน ขาดการรู้จักแบ่งปัน การเอื้อเฟื้อผู้อื่น เข้าสังคมไม่เป็น ไม่รู้จักการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น

สภาพอารมณ์หงุดหงิด ฉุนเฉียว ใจร้อนมากขึ้น สร้างนิสัยให้เป็นคนโกหก เช่น บอกทางบ้านว่าไปซื้อของแต่แท้จริงแล้วไปเล่นเกม เป็นคนใจโกงโดยแสวงหาสูตรลัดในการเล่นเกมเพื่อให้เกิดการยอมรับในกลุ่ม และยอมรับการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา ผลเสียต่อครอบครัวคือการละทิ้งพ่อแม่พี่น้อง ไม่ค่อยสนใจให้เวลากับครอบครัว

ใบงานที่ 1

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ “เกม 20 คำถาม”

- วัตถุประสงค์ 1. เพื่อละลายพฤติกรรมและสร้างความคุ้นเคยซึ่งกันและกัน
2. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้จักชื่อ และลักษณะส่วนตัวบางประการของสมาชิกแต่ละคน

เวลา 20 นาที

อุปกรณ์

1. แผ่นกระดาษแข็งร้อยด้วยเชือกสำหรับคล้องคอ
2. ปากกาเคมี
3. กระดาษ A4
4. ปากกามึกซึม

ขั้นตอน

1. ผู้ดำเนินการแจกแผ่นป้ายซึ่งเป็นกระดาษร้อยด้วยเชือกคนละ 1 ใบ
2. ให้สมาชิกทุกคนเขียนชื่อตนเอง ซึ่งเป็นชื่อที่ต้องการให้ผู้อื่นเรียก พร้อมกระดาษคนละ 1 แผ่น
3. ผู้ดำเนินการให้ทุกคนเดินทักทาย พุดคุยกัน โดยมีกฎว่า ทุกครั้งที่พบปะเพื่อนคนใหม่ให้กล่าวคำว่า “สวัสดี วันนี้ดีเรามาพบกัน” พร้อมเรียกชื่อเพื่อนสมาชิกและให้ถามคนละ 1 คำถาม โดยห้ามถามคำถามซ้ำกัน และห้ามซ้ำคน เขียนคำถามและคำตอบลงในแผ่นกระดาษ โดยใช้เวลา 3 นาที
4. ผู้ดำเนินการทดสอบความจำ โดยขออาสาสมัครที่ถามคำถามได้มากที่สุด เพื่อบอกชื่อบุคคลที่ได้พบปะ และจำสมาชิกในกลุ่มได้มากที่สุด

ใบงานที่ 2

บทความปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

คำชี้แจง แบ่งกลุ่มผู้ปกครอง กลุ่มละ 8-10 คนให้อ่านบทความ และช่วยกันอภิปรายปัญหาสาเหตุ ผลกระทบและโอกาสเสี่ยงของการติดเกมคอมพิวเตอร์ที่เกิดขึ้น แล้วส่งตัวแทนกลุ่มนำเสนอต่อกลุ่มใหญ่ต่อไป (เวลา 15 นาที)

เรื่องของ “ตุลา”

เด็กชายตุลา อายุ 11 ปี เริ่มเป็นคอมพิวเตอร์ตั้งแต่อายุ 10 ปี เนื่องจากพ่อสอนให้ใช้และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เพราะไม่ต้องการให้ลูกออกไปวิ่งเล่นกับเพื่อนคนอื่น และกลัวอันตรายต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นกับลูกเนื่องจากไม่อยู่ในสายตาของพ่อแม่

พ่อแม่เริ่มสังเกตเห็นพฤติกรรมของลูกจากเดิมที่เป็นคนพูดคุยเก่ง ชอบซักถาม สนุกสนานกับพี่ ๆ กลับเป็นคนขี้นิ่งหงุดหงิด โมโหง่าย ไม่ชอบให้ใครมาแย่งเครื่องคอมพิวเตอร์ไปใช้เมื่อตนเองต้องการที่จะเล่นเกม ซึ่งเด็กชายตุลานั้นนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์จาก 1 ชั่วโมงเป็น 2 ชั่วโมง และนานขึ้น ๆ เรื่อย ๆ ติดต่อกันเป็นเวลา 4-5 ชั่วโมง ดังนั้นพ่อจึงซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้อีกเครื่องเพื่อลดปัญหาการทะเลาะกันในบ้าน โดยที่พ่อและแม่ไม่เคยว่ากล่าวตักเตือน และในวันหยุดจะสามารถเล่นเกมได้ทั้งวัน เพราะไม่มีกิจกรรมหรืองานที่ต้องช่วยพ่อแม่ทำ

เมื่อมีเกมคอมพิวเตอร์แบบใหม่ ๆ มาเด็กชายตุลาจะขอเงินค่าขนมเพิ่ม ซึ่งพ่อแม่ยินยอมให้เงินเพิ่มทุกครั้งที่เขาขอ และไม่เคยถามเหตุผลของการใช้เงิน

ใบงานที่ 3

แนวทางการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

คำชี้แจง ให้ผู้ปกครองแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 8 - 10 คน และจากสถานการณ์ปัจจุบันที่พบปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็ก ขอให้ผู้ปกครองร่วมกันอภิปราย แสดงความคิดเห็น เพื่อหาแนวทางป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์เพื่อไม่ให้ลูก ๆ ของตนเองต้องติดเกมคอมพิวเตอร์ และส่งตัวแทนกลุ่มนำเสนอแนวทางการป้องกันต่อกลุ่มใหญ่ต่อไป (เวลา 10 นาที)

ปัญหาพฤติกรรมที่หมกมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	แนวทางการป้องกัน
1.	1.
2.	2.
3.	3.

แนวทางที่กลุ่มเลือกที่จะนำไปปฏิบัติกับลูก

.....

.....

.....

แผนการเรียนรู้ครั้งที่ 2 เรื่อง “ครอบครัว ร่วมใจป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์”

กลุ่มเป้าหมาย สำหรับผู้ปกครองและเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ระยะเวลาที่สอน จำนวน 2 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้ปกครองและนักเรียนสามารถอภิปราย แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น
ประสบการณ์ ในการทำภารกิจของครอบครัวในด้านส่งเสริมความรับผิดชอบตนเองและ
ครอบครัว ด้านการส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม การส่งเสริมวิถีทางอารมณ์
และการสอนให้รู้จักจัดสรรด้านการเงิน เพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์

2. เพื่อให้ครอบครัวร่วมกันหาแนวทางการป้องกันปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็ก
วัยเรียน

สาระสำคัญ

ปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนนั้นพบว่าจะเกิดจากครอบครัวขาดการสอดส่อง
ดูแลให้เด็กใช้คอมพิวเตอร์หรือปล่อยให้เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนเกินความเหมาะสม เป็น
ช่องว่างให้เด็กใช้คอมพิวเตอร์เพื่อกิจกรรมอื่น ๆ มากมาย ดังนั้นครอบครัวต้องมีการส่งเสริมให้
เด็กวัยเรียนได้เรียนรู้ถึงภารกิจที่ต้องกระทำตามวัย โดยเริ่มจากการให้โอกาสเด็กได้รับผิชอบ
เรื่องของตนเองในสิ่งง่าย ๆ ที่สามารถทำได้สม่ำเสมอและเหมาะสมตามวัย จนอยู่ในวิถีชีวิตของ
เด็ก เช่น การเก็บจานหลังรับประทานอาหาร ทำการบ้านเสร็จแล้วจึงดูทีวี/เล่นเกม/ออกไปเล่นกับ
เพื่อนในกรอบเวลาที่ตกลงกัน ส่งเสริมให้เด็กรู้คุณค่าของการใช้เงิน เป็นต้น ซึ่งการชื่นชม
การให้ข้อเสนอแนะที่ด้วยความนุ่มนวลจะเป็นกำลังใจให้เด็กอยากทำสิ่งดี ๆ /เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ
ให้กับตนเอง พ่อแม่ต้องเป็นต้นแบบของการสร้างวินัยให้ลูก ทั้งนี้การคิดร่วมกันจะทำให้ได้
ข้อตกลงที่ทุกฝ่ายพอใจและคิดว่าทำได้ กฎระเบียบ/วินัยในครอบครัวเป็นสิ่งที่สอดคล้องอยู่ใน
ชีวิตประจำวันของทุกคนในครอบครัวซึ่งจำเป็นจะต้องจัดให้มีขึ้น เพื่อสร้างให้เด็กสามารถ
รับผิดชอบหน้าที่ของตนเอง เป็นคนที่มีวินัยและควบคุมตนเองให้แบ่งเวลา เล่นเกมคอมพิวเตอร์
ลดลงเพิ่มการอ่านหนังสือ/กิจกรรมร่วมกันในครอบครัวให้มากขึ้น

กิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ 2

องค์ประกอบ	กิจกรรม	เนื้อหา/สื่อ
1. ประสพการณ์ (กลุ่มใหญ่) เวลา 20 นาที	- แยกกลุ่มเด็กวัยเรียนทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อสร้างความคุ้นเคยในกลุ่มเด็ก โดยผู้ช่วยวิจัย - ผู้วิจัยและผู้ปกครองช่วยกันทบทวนการเรียนรู้ที่ผ่านมาและสอบถามถึงปัญหา อุปสรรคจากการที่นำสิ่งที่ช่วยกันคิดสัปดาห์ที่แล้วไปปฏิบัติ และให้กลุ่มเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหา และซักถามถึงประเด็นบทบาทของครอบครัวในการดูแลเด็กวัยเรียนของแต่ละครอบครัว 1-2 ครอบครัว เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของแต่ละครอบครัว - ผู้วิจัยเชื่อมโยงจากประเด็นบทบาทของครอบครัวในการดูแลเด็กวัยเรียนเข้าสู่เนื้อหาพัฒนากิจกรรมวัยเรียนในด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบของเด็กวัยเรียนและครอบครัว ด้านการส่งเสริมวิถีทางอารมณ์ บทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคมและการส่งเสริมทางการเงินเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนตามใบความรู้ที่ 2	- ใบงานที่ 1 - ใบความรู้ที่ 2
2. สะท้อนความคิด/ อภิปราย (กลุ่มเล็ก 8-10 คน) เวลา 45 นาที	- แบ่งกลุ่มผู้ปกครองร่วมกับเด็กวัยเรียนทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ตามใบงานที่ 4 และให้สมาชิกกลุ่มอภิปรายผลการปฏิบัติตามใบงานที่ 4 - จากนั้นผู้วิจัยเชื่อมโยงเข้าสู่ประเด็นของการสร้างวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเอง โดยให้แต่ละครอบครัวของกลุ่มย่อยวิเคราะห์และวางแผนการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของตนเองและครอบครัวตามใบงานที่ 5 และให้ตัวแทนกลุ่มย่อยนำเสนอต่อกลุ่ม - ให้ผู้ปกครองและเด็กวัยเรียนแต่ละครอบครัวแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบการทำกิจกรรมงานบ้านของครอบครัว และร่วมกันตกลงกติกาการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ในครอบครัวตนเองตามใบงานที่ 6 และให้ตัวแทนกลุ่มนำเสนอต่อกลุ่มใหญ่	- ใบงานที่ 4 - ใบงานที่ 5 - ใบงานที่ 6

องค์ประกอบ	กิจกรรม	เนื้อหา/สื่อ
3. ความคิดรวบยอด (กลุ่มใหญ่) เวลา 25 นาที 4. ประยุกต์แนวคิด (กลุ่มใหญ่) เวลา 30 นาที	-ผู้วิจัยให้ตัวแทนสมาชิกของกลุ่มย่อแนะนำเสนอ แนวคิดของกลุ่มจากการทำกิจกรรมตามใบงานที่ 5 และ 6 - จากนั้นผู้วิจัยให้แต่ละครอบครัวนำเสนอกิจกรรม ที่จะกลับไปทำเมื่อมีเวลาว่างมา 2 กิจกรรม โดย ให้เขียนลงในสมุดคู่มือ	-สมุดคู่มือ

ใบความรู้ที่ 2

พัฒนกิจของครอบครัวเด็กวัยเรียน

พัฒนกิจ หมายถึง ภารกิจที่ถูกคาดหวังหรือความรับผิดชอบของบุคคลในระยะเวลาต่างๆ ซึ่งถ้าบุคคลสามารถทำภารกิจเหล่านั้นได้สำเร็จไปได้ด้วยดี จะทำให้บุคคลนั้นมีความสุข แต่ถ้าบุคคลนั้นไม่สามารถทำภารกิจได้สำเร็จหรือไม่ได้ทำ ก็จะทำให้บุคคลนั้นมีความทุกข์ สังคมจะไม่ยอมรับและส่งผลต่อพัฒนาการในลำดับขั้นต่อไปได้

พัฒนกิจของเด็กวัยเรียน คือ ภารกิจที่ถูกคาดหวังหรือความรับผิดชอบของครอบครัวเด็กวัยเรียนที่จะต้องทำให้เด็กสามารถเจริญเติบโตตามระยะต่างๆ ของเด็กวัยเรียน ซึ่งถ้าเด็กสามารถทำภารกิจเหล่านั้นสำเร็จไปได้ด้วยดี จะทำให้เด็กคนนั้นมีความสุข แต่ถ้าทำไม่ได้หรือทำไม่สำเร็จ เด็กก็จะไม่มีความสุข สังคมไม่ยอมรับและมีผลต่อพัฒนาการของเด็กในขั้นต่อไป

จากปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนนั้นจะพบว่าส่วนใหญ่เกิดจากครอบครัวขาดการสอดส่องดูแลให้เด็กใช้คอมพิวเตอร์หรือปล่อยให้เด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนเกินความเหมาะสม เป็นช่องว่างให้เด็กใช้คอมพิวเตอร์เพื่อกิจกรรมอื่นๆ มากมาย ดังนั้นหากครอบครัวมีการส่งเสริมให้เด็กวัยเรียนได้เรียนรู้ถึงภารกิจที่ต้องกระทำตามวัยแล้ว ปัญหาเด็กเล่นเกมคอมพิวเตอร์จนติด ก็จะเกิดขึ้นในได้แต่ละครอบครัวน้อยลง ซึ่งพัฒนกิจของครอบครัวที่ต้องปฏิบัติเพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนมีดังนี้

1. ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัว หมายถึง กิจกรรมที่ผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนให้มีความรับผิดชอบในหน้าที่และกิจกรรมงานบ้านในครอบครัว สอนให้เด็กรู้จักการเล่นอย่างรับผิดชอบ ไม่เสียการเรียน มีการกำหนดข้อตกลงของการจำกัดเวลาในการเล่น

เกมคอมพิวเตอร์ รวมถึงการส่งเสริมให้เด็กวัยเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ในครอบครัว อย่างสม่ำเสมอ

2. ส่งเสริมบทบาทหน้าที่ที่เหมาะสมในสังคม หมายถึง กิจกรรมที่ผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อให้เด็กวัยเรียนรู้จักกฎระเบียบและกติกาของการใช้คอมพิวเตอร์และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม การรู้จักปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง และคนในครอบครัว และมารยาทของการพูดคุยผู้ที่มีอาวุโสกว่า

3. ส่งเสริมวุฒิภาวะทางอารมณ์ หมายถึง กิจกรรมที่ผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อส่งเสริมให้เด็กแสดงออกถึงความอดทน อดกลั้น รู้จักการควบคุมตนเองและมีวินัยในการเล่นตามเวลาที่กำหนด ไม่แสดงออกด้วยอารมณ์ที่รุนแรง

4. สอนให้รู้จักการจัดสรรด้านการเงิน หมายถึง กิจกรรมที่ผู้ปกครองกระทำต่อเด็กวัยเรียนเพื่อให้เด็กวัยเรียนมีความเข้าใจความหมายของการใช้เงิน การประหยัดคอดอม การวางแผนการใช้เงินให้เกิดประโยชน์สูงสุด รวมทั้งการที่ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการเลือกซื้อหรือจัดหาอุปกรณ์เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมตามพัฒนาการของเด็กวัยเรียน

แนวทางควบคุมไม่ให้เด็กหลุมหลงเกมคอมพิวเตอร์จนไม่ทำสิ่งอื่น ๆ มีดังนี้

1. พ่อแม่ต้องเลี้ยงลูกให้อยู่ในความพอดี ไม่ให้ลูกทำอะไรอย่างหนึ่งมากเกินไป
2. สอนลูกตั้งเป้าหมายในชีวิตตั้งแต่เด็ก
3. มอบหมายงานที่มีคำสั่งชัดเจนแก่ลูก ให้ลูกมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในครอบครัว เช่น รดน้ำต้นไม้ ต้องหากิจกรรมที่มีความท้าทายให้แก่เด็ก
4. นำคอมพิวเตอร์มาไว้ในส่วนกลาง เด็กจะได้เกิดความเกรงใจไม่กล้าเล่นเกมเป็นเวลานาน
5. พ่อแม่ควรสนใจการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กบ้าง ไม่ควรปล่อยให้เด็กเล่นเกมตามลำพัง
6. ไม่ควรบังคับให้เด็กเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในทันที การหักดิบจะทำได้เมื่อเด็กต้องการเองเท่านั้น
7. ไม่ควรตำหนิลูกอย่างเดียว แต่ควรให้คำแนะนำด้วย
8. หากกิจกรรมที่เป็นทางเลือกหนึ่งเพื่อให้เด็กหันไปทำกิจกรรมนั้นแทนการเล่นเกม เช่น พาไปดูไปทำกิจกรรมข้างนอกบ้าน เช่น ดูหนัง ฟังเพลง เที่ยวสวนสัตว์
9. ร่วมกันกำหนดกติกาโดยจัดทำตารางการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และติดตามสังเกตพฤติกรรมของลูกให้อยู่ในกติกาตามที่กำหนดไว้

ใบงานที่ 4

กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ “อู๋.....เสียใจ”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้สมาชิกรับรู้ว่าวินัยในครอบครัวทุกคนมีส่วนร่วมในการกำหนดกฎเกณฑ์ กติกา และสามารถยืดหยุ่นปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมได้
2. เพื่อให้สมาชิกรับรู้ถึงความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเองและครอบครัว

อุปกรณ์

1. ไข่ไก่จำนวน 1 โหล
2. เชือกพาสต้าแดงจำนวน 40 เส้น ยาวเส้นละ 2.5 เมตร
3. หนังสือวงเล็กจำนวน 10 เส้น (3 ชุด)
4. ขวดน้ำพลาสติก จำนวน 6 ขวด

ขั้นตอน

1. ผู้ดำเนินการนำเข้าสู่กิจกรรมโดยให้ทุกคนยืนเป็นรูปครึ่งวงกลม และกล่าวทักทายให้สมาชิกแนะนำตัว
2. ผู้ดำเนินการแจกใบกิจกรรมให้สมาชิกทำความเข้าใจและลงมือปฏิบัติงานตามใบกิจกรรมที่ 1 2 และ 3 ตามลำดับ

3. ผู้ดำเนินการให้สมาชิกกลุ่มอภิปรายผลการปฏิบัติตามใบกิจกรรมทั้ง 3 ใบ

กิจกรรมที่ 1

1. ให้สมาชิกในกลุ่มพาไข่ 1 ฟอง จากขวดหนึ่งไปยังขวดอีกใบหนึ่ง โดยใช้เชือกที่ผูกติดกับหนังสือวงเป็นผู้นำพาไข่โดยห้ามส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายโดนไข่
2. สมาชิกจับเชือกทุกคน คนละ 1 เส้น
3. ใครอยากทำอะไร อย่างไรทำได้ตามที่ตนคิด โดยห้ามพูดห้ามปรึกษากัน แต่ต้องถูกตามกติกา

ข้อที่ 1 และ 2

กิจกรรมที่ 2

1. ขอให้เด็กออกมาอยู่นอกกลุ่ม วางแผนร่วมกันออกคำสั่งให้พ่อแม่เคลื่อนย้ายไข่ด้วยเชือกที่ผูกติดหนังสือวง โดยห้ามโดนไข่ และปลายเชือกทุกเส้นต้องมีคนจับ
2. พ่อแม่ กระทำตามคำสั่งเท่านั้น

กิจกรรมที่ 3

1. ให้สมาชิกทุกคนช่วยกันวางแผนร่วมกัน พาไข่ 1 ฟอง จากขวดหนึ่งไปยังขวดอีกใบหนึ่ง โดยใช้เชือกที่ผูกติดหนังสือวงเป็นผู้นำพาไข่ไป ไม่ให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายโดนไข่ สมาชิกจับเชือกคนละเส้น
2. สมาชิกทุกคนสามารถสื่อสารเสนอแนะบอกกันได้

ใบงานที่ 5

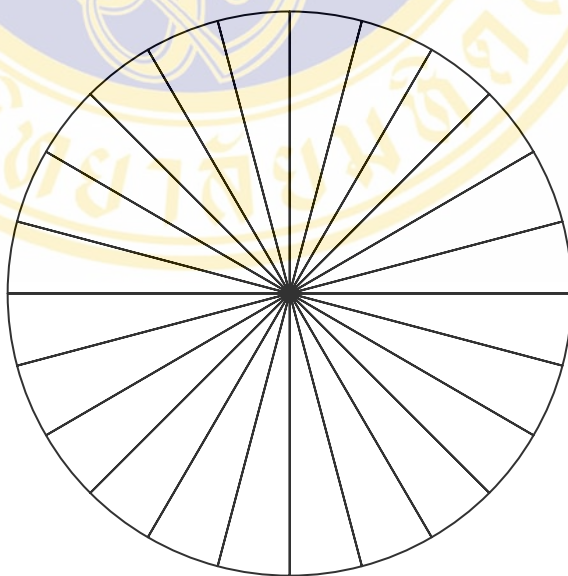
นาฬิกาชีวิต

คำชี้แจง ขอให้แต่ละครอบครัววางแผนใช้เวลาการดำเนินชีวิตประจำวันของแต่ละครอบครัว โดยให้ระบายสีตามกิจกรรมและเวลาที่ใช้ในแต่ละวัน ตามสัดส่วนกิจกรรมที่จะให้ลูกทำดังต่อไปนี้

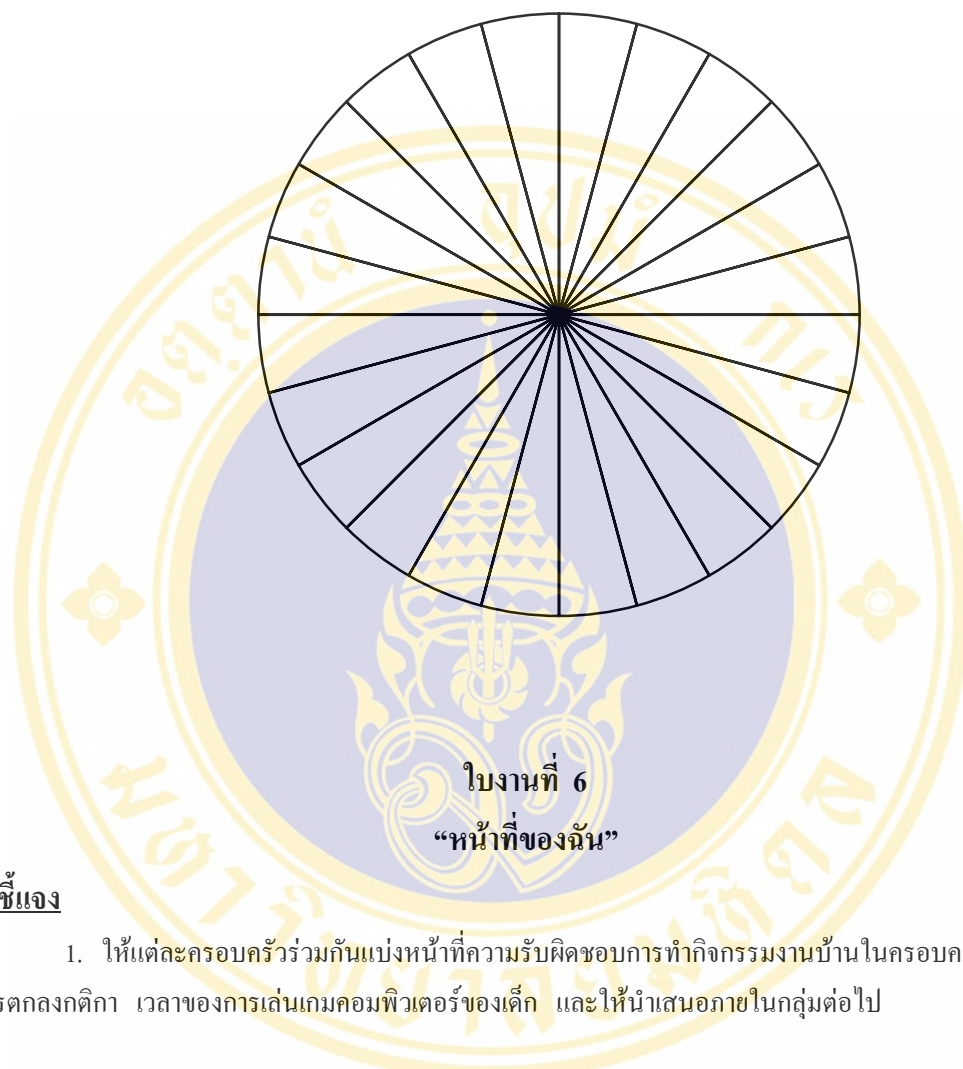
1. การเรียน
2. พักผ่อน
3. งานอดิเรก
4. เล่นเกม
5. กิจกรรมงานบ้าน
6. อื่น ๆ

และให้แต่ละครอบครัวนำผลงานการวางแผนของแต่ละครอบครัวเสนอภายในกลุ่มย่อย และส่งตัวแทนกลุ่มนำเสนอต่อกลุ่มใหญ่ต่อไป

ตารางการทำกิจกรรมประจำวัน (วันจันทร์-วันศุกร์)



ตารางการทำกิจกรรมประจำวัน (วันเสาร์-วันอาทิตย์)



คำชี้แจง

1. ให้แต่ละครอบครัวร่วมกันแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบการทำงานบ้านในครอบครัวของเด็ก การตกลงกติกา เวลาของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็ก และให้นำเสนอภายในกลุ่มต่อไป

กิจกรรม/งานบ้าน	ผู้รับผิดชอบ

กฎ กติกา ประจำบ้านในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

- 1.....
- 2.....
- 3.....

แผนการเรียนรู้ครั้งที่ 3 เรื่อง “พัฒนาก้าวไกล ป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์”

กลุ่มเป้าหมาย สำหรับผู้ปกครองของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ระยะเวลาที่สอน จำนวน 2 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้ปกครองมีทักษะในการปฏิบัติบทบาทการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองของเด็กวัยเรียน เพื่อการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์
2. เพื่อให้ผู้ปกครองเกิดเจตคติที่ดีต่อการปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวด้านการส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองของเด็กวัยเรียน ในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์

สาระสำคัญ

การส่งเสริมความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัวในการป้องกันไม่ให้ลูกติดเกมคอมพิวเตอร์นั้น พ่อแม่ เป็นผู้ที่มีบทบาทในการดูแลให้ลูกเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างรับผิดชอบ คือ การแบ่งเวลาในการเรียน การเล่นเกม และกิจกรรมอื่นๆ ภายใต้การดูแลที่มีพื้นฐานจากความรักความเข้าใจ พ่อแม่ต้องพูดคุยกับลูกอย่างเข้าใจด้วยความเป็นมิตร ร่วมกำหนดกติกา รวมทั้งการช่วยจัดแบ่งเวลาการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม เพื่อให้เด็กพร้อมที่จะปรับตัวเผชิญกับระเบียบข้อบังคับของสังคม

กิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ 3

องค์ประกอบ	กิจกรรม	เนื้อหา/สื่อ
1. ประสพการณ์ (กลุ่มใหญ่) เวลา 15 นาที	- ผู้วิจัยและผู้ปกครองช่วยกัน ทบทวนแนวทางการทำกิจกรรม ของครอบครัวตามพัฒนาการ ครอบครัววัยเรียนในการป้องกัน เด็กวัยเรียนติดเกมคอมพิวเตอร์ใน ครั้งก่อน -และให้ตัวแทนผู้ปกครองนำเสนอ ปัญหา อุปสรรค แนวทางที่ได้ทำ สัปดาห์ที่ผ่านมาเพื่อแลกเปลี่ยน ประสบการณ์ให้กลุ่มฟัง 1 - 2 ครอบครัว	

องค์ประกอบ	กิจกรรม	เนื้อหา/สื่อ
2. สะท้อนความคิด/อภิปราย (กลุ่มเล็ก 8 – 10 คน) เวลา 60 นาที	-ผู้วิจัยสรุปแนวคิดเพิ่มเติมที่ ผู้ปกครองปฏิบัติร่วมกับเด็กวัยเรียน ในสัปดาห์ที่ผ่านมาเพื่อนำเข้าสู่การ ทำบทบาทหน้าที่ตามพัฒนา กรอบครีววัยเรียน -แบ่งกลุ่มผู้ปกครอง กลุ่มละ 8-10 คน แสดงบทบาทสมมุติตาม สถานการณ์ปัญหาในใบงานที่ 7 และให้แต่ละกลุ่มอภิปราย แสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับบทบาทสมมุติ ที่ตัวแทนกลุ่มแสดง และผู้วิจัยสรุป เพิ่มเติมถึงรูปแบบการสื่อสารที่ ถูกต้อง	- ใบงานที่ 7
3. ความคิดรวบยอด (กลุ่มใหญ่) เวลา 15 นาที	-ผู้วิจัยและผู้ปกครองร่วมกันสรุปถึง การเรียนรู้ที่ได้รับเกี่ยวกับพัฒนา ของกรอบครีวที่แต่ละคนได้รับ	-ใบงานที่ 8
4. ประชูกต์แนวคิด (กลุ่มเล็ก 8 – 10 คน) เวลา 30 นาที	-แบ่งกลุ่มผู้ปกครองกลุ่มละ 8-10 คน โดยให้ผู้ปกครองร่วมกัน กำหนดบทบาทหน้าที่ของ ผู้ปกครอง ที่ต้องรับผิดชอบทำ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายกรอบครีวใน การป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ ในเด็กวัยเรียน ลงในสมุดคู่มือ ตามใบงานที่ 8 และนำเสนอต่อ กลุ่มใหญ่	
5. ประชูกต์แนวคิด (กลุ่มใหญ่) เวลา 15 นาที	- ผู้วิจัยและผู้ปกครองร่วมกันสรุป เป้าหมายหน้าที่ของผู้ปกครองและ ให้ผู้ปกครองฝึกปฏิบัติตามกิจกรรม เป้าหมายชีวิตของกรอบครีวที่ ตนเองวางแผนไว้เมื่อกลับไปบ้าน	

ใบงานที่ 7

บทบาทของใคร

คำชี้แจง 1. ให้แบ่งกลุ่มผู้ปกครองออกเป็นกลุ่มละ 8 – 10 คน ให้ตัวแทนกลุ่มแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ต่อไปนี้

สถานการณ์ที่ 1

แสดงวิธีการสื่อสารกับลูกให้เลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อพบว่าลูกเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาหลายชั่วโมง โดยที่ยังไม่ได้ทำการบ้าน

สถานการณ์ที่ 2

แสดงวิธีการต่อรองกับลูกเรื่องจำนวนเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์

2. ให้สมาชิกแสดงความคิดเห็นจากการแสดงบทบาทสมมติตามสถานการณ์ที่ 1 และ 2

ใบงานที่ 8

พัฒนาก้าวไกลป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง แบ่งกลุ่มผู้ปกครองออกเป็นกลุ่มละ 8 -10 คน ให้แต่ละกลุ่มร่วมกำหนดเป้าหมายของการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนที่แต่ละคนจะนำไปปฏิบัติ โดยแต่งเป็นบทกลอนซึ่งให้มีคำตามที่กำหนดให้ และออกมาอ่านให้กลุ่มฟัง (เวลา 15 นาที)

เล่นเกม	แบ่งเวลา	ครอบครั	มีความสุข
สัมพันธภาพ	ประหยัดเงิน	กติกา	ความรับผิดชอบ

แผนการเรียนรู้ครั้งที่ 4 “แทนความรัก ความห่วงใย ผูกสายใยหลายครอบครัว”

กลุ่มเป้าหมาย สำหรับผู้ปกครองของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ระยะเวลาที่สอน จำนวน 2 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้ผู้ปกครองได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสบการณ์ และข้อเสนอแนะปัญหา อุปสรรคที่ได้จากการนำพัฒนาการของครอบครัวมาเรียนรู้ไปปฏิบัติ
2. เพื่อให้ผู้ปกครองเกิดแรงจูงใจในปฏิบัติพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน

สาระสำคัญ

การให้ครอบครัวที่มีปัญหาเล่นเกมคอมพิวเตอร์และสามารถใช้แนวทางพัฒนาการของครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ มาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทบทวนปัญหาและอุปสรรคของการปฏิบัติ เปิดโอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ซึ่งเน้นที่การเปลี่ยนแปลงโดยเริ่มต้นที่ตัวเอง

กิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ 4

องค์ประกอบ	กิจกรรม	เนื้อหา/สื่อ
1. ประสบการณ์ (กลุ่มใหญ่) เวลา 20 นาที	ผู้วิจัยกล่าวให้ตัวแทนผู้ปกครองที่นำแนวทางการปฏิบัติเพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียน มาเล่าประสบการณ์แลกเปลี่ยนในกลุ่มฟัง ตามที่ได้รับมอบหมายให้ไปฝึกปฏิบัติในสัปดาห์ที่ผ่านมา	- ประเด็น “ทุกครอบครัวจะทำอย่างไรให้เด็กวัยเรียนผ่านปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์”
2. สะท้อนความคิด/อภิปราย (กลุ่มใหญ่) เวลา 30 นาที	-จากนั้นผู้วิจัยและผู้ปกครองทบทวนสิ่งที่ผู้ปกครองนำไปปฏิบัติเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความสำเร็จของการปฏิบัติตามพัฒนาการครอบครัวในการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ให้สมาชิกในกลุ่มได้พูดคุยซักถามในประเด็น “ทุกครอบครัวจะทำอย่างไรให้เด็กวัยเรียนผ่านปัญหาการติดเกมคอมพิวเตอร์”	

องค์ประกอบ	กิจกรรม	เนื้อหา/สื่อ
3.ความคิดรวบยอด (กลุ่มใหญ่) เวลา 30 นาที	-จากนั้นให้ตัวแทนผู้ปกครองแสดง ความคิดเห็นสรุปแนวคิดที่ได้จาก การทำกิจกรรมส่งเสริมพัฒนกิจ ครอบครัวเพื่อการป้องกันการติด เกมคอมพิวเตอร์ -ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติมถึงความสำคัญ และประโยชน์ที่ครอบครัว และ เด็กวัยเรียนจะได้รับเมื่อผู้ปกครอง ได้ปฏิบัติตามพัฒนกิจของ ครอบครัวในการป้องกันการติดเกม คอมพิวเตอร์ในเด็กวัยเรียนอย่าง ต่อเนื่อง	
4. ประยุกต์แนวคิด (กลุ่มใหญ่) เวลา 40 นาที	-ผู้วิจัยให้ผู้ปกครองเขียนสรุป แนวทางกิจกรรมตามพัฒนกิจ ครอบครัวในสมุดคู่มือซึ่งเป็นสิ่งที่ ตนเองและครอบครัวจะนำไป ปฏิบัติอย่างต่อเนื่องที่บ้านเพื่อ ป้องกันบุตรหลานติดเกม คอมพิวเตอร์ จากนั้นผู้วิจัยกล่าว ปิดสรุปการอบรมตามแผนการ เรียนรู้	-สมุดคู่มือ

กิจกรรมกระตุ้นเตือนการปฏิบัติการป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ กระตุ้นเตือนการปฏิบัติของผู้ปกครองโดยใช้จดหมายข่าวฝากใส่สมุดการบ้านนักเรียนของโรงเรียนโดยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง จำนวน 2 สัปดาห์

ภาคผนวก ง

ผลของกิจกรรม “พัฒนากีฬาก้าวไกลป้องกันภัยเกมคอมพิวเตอร์” จากใบงานที่ 8

- กลุ่มที่ 1 “เล่นเกมแต่น้อยพอสนุก มีความสุขเล่นกีฬาควบคู่กัน
สร้างกติกาความรับผิดชอบ มอบให้ลูกมีตามมา
แบ่งเวลาเล่นแต่น้อยถูกวิธี จำให้ดีประหยัดเงินและเวลา
สร้างสัมพันธภาพเพื่อการนำพา ครอบครัวมีความสุขแฮปปี้”
- กลุ่มที่ 2 “ความรับผิดชอบของครอบครัว นำพาลูกไม่มั่ววบายมูข
สัมพันธภาพก่อเกิดความสุข แบ่งเวลาลดทุกข์สบายจิตใจ
ป้องกันภัยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยไม่เผลอปล่อยลูกไปไหนไหน
กฎกติกาของบ้านต้องมีไว้ ถึงเวลาจัดให้รู้ทั่วกัน
ข้อดีคือ ครอบครัวมีความสุข ประหยัดเงินหมดทุกข์แสนสุขสันต์
พ่อแม่ลูกอยู่ถ้วนหน้าพร้อมกัน ทุกทุกวันแสนแฮปปี้วันดีเยย”
- กลุ่มที่ 3 “เล่นเกมแบ่งเวลา ตามกติกาของครอบครัว
ไม่เมาเมาช่วยประหยัด เงินนับได้
รักษาสัมพันธภาพให้ยาวไกล มีความสุขใจและได้ความรับผิดชอบ”
- กลุ่มที่ 4 “หากครอบครัวจะมีความสุข ต้องร่วมสนุกในการเล่น
กติกาของเราเคร่งครัด แบ่งเวลาบรรเลงให้มันลงตัว
งานบ้านความรับผิดชอบ เราต้องมอบให้ลูกทำถ้วนทั่ว
สัมพันธภาพคุยกันทั้งครอบครัว ร่วมกันประหยัดเงินไม่เกิ้นดุลเยย”

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวชนิดา สีนวล
วัน เดือน ปี เกิด	19 กุมภาพันธ์ 2517
สถานที่เกิด	จังหวัดราชบุรี ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยมหิดล, พ.ศ. 2536 - 2540 พยาบาลศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหิดล, พ.ศ. 2548 - 2551 วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขารณสุขศาสตร์) สาขาวิชาเอกการพยาบาลสาขารณสุข
ตำแหน่งและสถานที่ทำงาน	พ.ศ. 2540 - ปัจจุบัน ตำแหน่งพยาบาลวิชาชีพ ระดับชำนาญการ โรงพยาบาลสวนผึ้ง 152 หมู่ 6 ตำบลท่าเคย อำเภอสวนผึ้ง จังหวัดราชบุรี 70000 โทร. 089-1074222 , 0-3236-4496 ต่อ 132,146