**โครงงานห้องเรียนสีขาว**

**เรื่อง เด็กรุ่นใหม่ห่างไกลเกมคอมพิวเตอร์**

**คณะผู้จัดทำ**

**นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕/2**

**ครูที่ปรึกษา**

**นางสาวศศิวิมล ซารัมย์**

**โรงเรียนบ้านร้านตัดผม**

**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเขต 1**

**โครงงานห้องเรียนสีขาว**

**เรื่อง เด็กรุ่นใหม่ห่างไกลเกมคอมพิวเตอร์**

1. **ปัญหา**

เด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นเมื่อคอมพิวเตอร์และอินเตอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทแพร่หลายในสังคมมากขึ้น ซึ่งเป็นปัญหาระดับโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งบนโทรศัพท์มือถือ พฤติกรรมการติดเกมของเด็กคล้ายกับพฤติกรรมของผู้ป่วยติดสารเสพติด และผู้ป่วยติดการพนัน คือ มีความพึงพอใจเมื่อได้รับชัยชนะในการเล่นเกม และต้องการเอาชนะเพิ่มขึ้นอีกจึงรู้สึกพึงพอใจเท่าเดิม และมักใช้เวลาในการเล่นเกมนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ มีความคิดหมกมุ่นกับเกมคอมพิวเตอร์อย่างมาก และมีความต้องการเล่นเกมตลอดเวลาการติดเกมคอมพิวเตอร์มีผลกระทบต่อเด็กหลายด้าน เช่น ปัญหาการเรียน การทำงานสุขภาพ ความสัมพันธ์ในครอบครัว สังคม และมีปัญหาพฤติกรรมหลายอย่างตามมา เช่นพูดปด ลักขโมย ก้าวร้าว หนีเรียน หนีออกจากบ้าน ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ดังกล่าว มีทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นกับทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ การนั่งเล่นเกมคอมพิวเตอร์นานๆ ทำให้เกิดความเครียด หงุดหงิดโกรธง่าย และก้าวร้าว ปัญหาเหล่านี้เป็นปัญหาที่ทุกคนต้องร่วมมือกันในการป้องกันและหาแนวทางในการแก้ไข เพราะเด็กปัจจุบันหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะเข้าไปสัมผัสกับสิ่งเหล่านี้ซึ่งมีอยู่และเข้าถึงได้ง่ายมากในสังคมปัจจุบัน ปัญหาเด็กติดเกมจึงพบได้บ่อยขึ้นในครอบครัวไทยยุคนี้ ซึ่งสร้างความลำบากใจให้แก่พ่อแม่ เนื่องจากไม่รู้จะบังคับให้ลูกเลิกเล่นเกมอย่างไร อีกทั้งเด็กบางคนติดเกมจนไม่สนใจเรียน ทำให้ผลการเรียนตกลงเรื่อย ๆ หรือบางคนเล่นจนไม่รู้เวลากินเวลานอนกันเลยทีเดียว ทำอย่างไรที่จะทำให้เด็กที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นเกมไปเป็นเวลาแห่งการเรียนรู้ที่เกิดประโยชน์ และการสร้างเสริมสุขภาพ

ดังนั้นจึงทำให้กลุ่มของข้าพเจ้าอยากสำรวจและศึกษาว่าเด็กช่วงอายุเท่าไรที่ติดเกมมากที่สุดและใช้เวลาเล่นเกมกันกี่ชั่วโมงและป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

**สาเหตุของปัญหา**

๑. การเลี้ยงดูในครอบครัว  
 2. สภาพแวดล้อมในชุมชน  
 3. การเลียนแบบพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อน

1. **วัตถุประสงค์**  1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ว่านักเรียนเล่นเกมวันละกี่ชั่วโมงและอยู่ในขั้นติดเกมหรือไม่  
         2. เพื่อศึกษาว่านักเรียนช่วงอายุเท่าไรติดเกมมากที่สุด

3. เพื่อป้องกันการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

1. **เป้าหมายเชิงปริมาณ** : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ทั้ง 2 ห้อง จำนวน ๔๗ คน

**เป้าหมายเชิงคุณภาพ** : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ๕ ทั้ง 2 ห้อง จำนวน ๔๗ คน ไม่ ติดเกมคอมพิวเตอร์

**เป้าหมายระยะสั้น** : 1 สิงหาคม – 30 กันยายน 25๕๙

**เป้าหมายระยะยาว** : ปีการศึกษา 25๕๙

1. **วิธีแก้ไขปัญหา**

5.1 ประชุมวางแผนคณะผู้รับผิดชอบโครงงานร่วมกับครูที่ปรึกษาและหัวหน้าระดับ

5.2 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาการติดเกมในหมู่นักเรียน

5.3 จัดทำโครงงาน

5.๔ รวบรวมข้อมูล นำข้อมูลมาวิเคราะห์ รายงานผลการดำเนินงานฯลฯ

1. **มาตรการด้าน**

**มาตรการป้องกัน**

1. **เชื่อมโยงไปสู่กลยุทธของสถานศึกษาสีขาว และเกิดพฤติกรรมบ่งชี้เชิงบวก**

**- กลยุทธ** : **กลยุทธ์ ๔ ต้อง ๒ ไม่ คือ ต้องมียุทธศาสตร์ ต้องมีแผนงาน ต้องมีระบบข้อมูล ต้องมีเครือข่าย และ ๒ ไม่ คือ ไม่ปกปิดข้อมูล ไม่ไล่ออก**

**- พฤติกรรมบ่งชี้เชิงบวก** : นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ทั้ง 2 ห้อง จำนวน ๔๗ คน ไม่ติดเกมคอมพิวเตอร์

1. **กำหนดวิธีและวัดประเมินผล**

**7.1 ตัวชี้วัด** นักเรียนร้อยละ 100 ไม่มีการติดเกมคอมพิวเตอร์

**7.2 วิธีการประเมิน** ใช้แบบสังเกตโดยนักเรียนชั้นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕/1 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕/2 ดำเนินการสังเกตพฤติกรรมทุกวัน ระหว่างเวลา 12.15 – 13.00 น.

และใช้แบบสอบถาม

**7.3 เครื่องมือที่ใช้ประเมิน** แบบสังเกต แบบสอบถาม

**7.4 ช่วงเวลาในการประเมิน** ช่วงเวลา พักกลางวัน

**8.) ชื่อคณะผู้รับผิดชอบ**

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕/1 และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕/2 ทุกคน

1. **ชื่อครูที่ปรึกษา**
2. คุณครูอัมภาพร สงเนียม
3. คุณครูศศิวิมล ซารัมย์

**คติพจน์ประจำห้องเรียนสีขาว**

**ห้องเรียนสะอาด ปราศจากเกมคอมพิวเตอร์**