



การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21  
DEVELOPMENT OF DRAMA ACTIVITIES FOR ONLINE GAMES LITERACY  
IN THE 21st CENTURY



นิชาภา จันทร์หุ้ม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2565

การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPMENT OF DRAMA ACTIVITIES FOR ONLINE GAMES LITERACY  
IN THE 21st CENTURY



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of MASTER OF EDUCATION  
(Art Education)

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2022

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ของ

นิชาภา จันทรหุ้ม

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก	..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวิณ แพทยานนท์)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขสันติ แวงวรรณ)
..... ที่ปรึกษาร่วม	..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21
ผู้วิจัย	นิชาภา จันทรหาล้า
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประวัน แพทยานนท์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นพดล อินทร์จันทร์

งานวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 2) เปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมละคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเลือกแบบเจาะจงที่คัดกรองจากแบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) พัฒนาขึ้นโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข นำมาประยุกต์ใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ที่มีปัญหาของการติดเกมออนไลน์จำนวน 20 คน สำหรับวิธีการประกอบด้วยกระบวนการของกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และการทดสอบแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สถิติ t-test ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการศึกษาพบว่า 1) การออกแบบกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จำนวน 10 กิจกรรม โดยทุกกิจกรรมส่งเสริมให้เด็กมีความรู้เกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม ใช้ระยะเวลาจำนวน 5 สัปดาห์ ๆ 2 ครั้ง ๆ ละ 60 นาที รวมเป็น 10 ครั้ง เด็กสามารถแยกแยะข้อดีและโทษของการเล่นเกมออนไลน์ และสามารถสร้างภูมิคุ้มกันการถูกล่อลวงให้กับเด็กได้ และเด็กยังสามารถใช้วิจารณญาณผสมผสานกับการคิดในการเล่นเกมที่เป็นอย่างดี 2) ผลจากการวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 3 ทักษะ ประกอบด้วย ทักษะการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมิน และการใช้ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์สร้างละคร จากการทดลองระหว่างก่อนและหลังทำกิจกรรมละครโดยวิเคราะห์ด้วยสถิติ t-test พบว่า ทักษะการเข้าถึง ก่อนทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 1.150 และหลังทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 4.60 ทักษะการวิเคราะห์ ก่อนทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 1.85 และหลังทำกิจกรรม 10.400 ทักษะการประเมิน ก่อนทำกิจกรรม 0.95 หลังทำกิจกรรม 3.55 และการใช้ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์สร้างละคร ก่อนทำกิจกรรม 3.90 และหลังทำกิจกรรม 18.50 อย่างไรก็ตามจากการวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 พบว่าหลังทำกิจกรรมทุกกิจกรรมคะแนนอยู่ในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : กิจกรรมละคร, ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

Title	DEVELOPMENT OF DRAMA ACTIVITIES FOR ONLINE GAMES LITERACY IN THE 21st CENTURY
Author	NICHAPA CHANLAR
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2022
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Porawan Pattayanon
Co Advisor	Assistant Professor Dr. Noppadol Inchan

The aims of this research are as follows: (1) to develop theatrical activities to enhance online game literacy in the 21<sup>st</sup> century; (2) to compare the 21<sup>st</sup> century online game literacy skills of students in Grades Four to Six at Thonburi Rajabhat University Demonstration School in Samut Prakan, before and after participating in theatrical activities. The samples used in the research selected specific screenings from the Game Addiction Screening Test (GAST), as developed by the Rajnagarin Institute of Child and Adolescent Mental Health of the Department of Mental Health Ministry of Health for 20 students in Grades Four to Six at Thonburi Rajabhat University Demonstration School in Samut Prakan, who had problems with online gaming addiction. The methodology consisted of a process of theatrical activity to strengthen online game literacy in the 21<sup>st</sup> century and an online game literacy test from the sample, using standard deviation and t-test statistics. The results of the study found the following: (1) designing theatrical activities to strengthen the literacy of online games in the 21<sup>st</sup> century. All of the activities encouraged proper knowledge of online gaming. The duration of the study was five weeks and two times at 60 minutes each, a total of 10 times. They can discern the advantages and disadvantages of playing online games and immunize children from being deceived, and they can also use their judgment regarding playing games; (2) the results of measuring online game literacy skills in the 21<sup>st</sup> century required all three skills: accessibility, analytical, and assessment skills, and the use of online game literacy skills for theatrical activities. It was based on pre-and-post-theatrical activities analyzed with t-test statistics. It was found that the pre-activity access skills had an average of 1.150, the post-activity had an average of 4.60, the pre-activity analytical skills had an average of 1.85, a post-activity score of 10.400, pre-activity assessment skills of 0.95 after activities at 3.55, and the use of online game literacy skills created drama before the activity at 3.90 and after the activity at 18.50. Based on the online game literacy skills in the 21<sup>st</sup> century, it was found that after all activities the score was statistically significant at 0.05

Keyword : Theatrical activity, Game literacy skills, 21st century

## กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จของการจัดทำปฏิญานิพนธ์ฉบับนี้ เกิดจากความเมตตาและความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวณ แพทยานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษาปฏิญานิพนธ์ และจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ อาจารย์ที่ปรึกษาปฏิญานิพนธ์ร่วม ที่สละเวลาอันมีค่าในการ แนะนำให้คำปรึกษาพร้อมทั้งให้ความช่วยเหลือ เสนอแนะและเปิดโอกาสให้เรียนรู้ให้กำลังในการ จัดทำปฏิญานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ระวีวรรณ วรรณวิไชย ประธานกรรมการการ สอปฏิญานิพนธ์ กรรมการคุมสอบปฏิญานิพนธ์ที่ท่านกรุณาให้ข้อเสนอแนะในการตรวจแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อให้ ปฏิญานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้กรุณาตรวจสอบพร้อมให้คำแนะนำในการ จัดทำเครื่องมือในงานวิจัยจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียน สาคิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุหพรภาการ นักเรียนทุกคนที่ร่วมมือทำกิจกรรมและกรุณาให้ข้อมูลในการวิจัยอย่างดียิ่ง

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณครอบครัว ที่เป็นผู้ให้โอกาสทางการศึกษาแก่ผู้วิจัย และเป็นกำลังใจสนับสนุนด้วยดีเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณครูบาอาจารย์ทุกท่านที่เคยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ในทุกศาสตร์ ทุกแขนง ขอขอบคุณทุก ๆ บุคคลที่มีส่วนช่วยให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์เพื่อน ๆ นิสิตสาขาวิชา ศิลปศึกษา ศิลปะการแสดงรุ่นที่ 7 ทุกคน ที่ให้ความช่วยเหลือตลอดการศึกษาและการทำวิจัย

นิชาภา จันทร์ห้ำ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ .....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง .....	1
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย .....	5
ขอบเขตของการวิจัย .....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
กรอบแนวคิดในงานวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 .....	9
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครสร้างสรรค์ .....	16
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครเพื่อการศึกษา .....	20
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	85
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	86
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ .....	86
วิธีดำเนินการทดลอง .....	90



สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	91
การสรุปอภิปรายผลและนำเสนองานวิจัย .....	92
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	93
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	140
ขอบเขตของการวิจัย .....	140
ระยะเวลาในการวิจัย.....	140
ตัวแปรที่ศึกษา.....	141
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	141
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	141
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล.....	142
สรุปผลการวิจัย.....	142
อภิปรายผลการวิจัย .....	147
ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย .....	159
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการทำวิจัยครั้งนี้ .....	159
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	160
บรรณานุกรม .....	161
ภาคผนวก.....	168
ภาคผนวก ก .....	169
หนังสือขอความอนุเคราะห์เพื่อเชิญบุคลากรเป็นผู้เชี่ยวชาญ.....	169
หนังสือขอความอนุเคราะห์เพื่อเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย.....	169
ภาคผนวก ข .....	175
หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย .....	175
ภาคผนวก ค .....	178

เครื่องมือในการวิจัย .....	178
ประวัติผู้เขียน.....	223



## สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดทักษะการรู้เท่าทัน เกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21ของผู้เชี่ยวชาญ (IOC).....	87
ตาราง 2 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดทักษะการรู้เท่าทัน เกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21ของผู้เชี่ยวชาญ (IOC).....	89
ตาราง 3 ปฏิทินแสดงวันที่ทดลองทำกิจกรรม .....	90
ตาราง 4 ผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องระหว่างรูปแบบกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการ รู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 .....	95
ตาราง 5 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการเข้าถึงเกมออนไลน์ .....	127
ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การ จัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 (n = 20) .....	128
ตาราง 7 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการวิเคราะห์เกมออนไลน์ .....	130
ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 (n = 20) .....	131
ตาราง 9 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการประเมินเกมออนไลน์ .....	133
ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบทักษะการประเมินเกมออนไลน์ ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 (n = 20) .....	134
ตาราง 11 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ .....	136
ตาราง 12 ผลคะแนนก่อนและหลังของผู้เข้าร่วมกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกม ออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 .....	137

## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	8
ภาพประกอบ 2 ผู้วิจัยบอกวัตถุประสงค์และทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม .....	98
ภาพประกอบ 3 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ โดยครูจะกำหนดสถานการณ์ และให้เวลานักเรียนช่วยกันคิด .....	99
ภาพประกอบ 4 ผู้วิจัยบอกวัตถุประสงค์และทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม .....	101
ภาพประกอบ 5 นักเรียนออกมาจับฉลาก และแสดงท่าทางตามที่ตัวเองจับได้ ให้เพื่อนๆททาย ..	101
ภาพประกอบ 6 นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาสรุปข้อดีและข้อเสียที่มีผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น หน้าชั้นเรียน .....	102
ภาพประกอบ 7 นักเรียนแต่ละช่วยกันประเมินพร้อมกลุ่มรูปภาพแสดงความรู้สึกอิมจิ หลังจากที่คุณ ให้ชมภาพหรือวิดีโอเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ .....	104
ภาพประกอบ 8 นักเรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันแสดงละครสถานการณ์สั้น ๆ ที่เป็นผลดีและผลเสีย ที่มีผลกระทบต่อตนเอง และต่อคนอื่นรวมถึงผลกระทบต่อสังคม .....	104
ภาพประกอบ 9 ผู้วิจัยให้นักเรียนชมตัวอย่างบทละครเกี่ยวกับการติดยาผ่านจอโปรเจคเตอร์และ อธิบายเพิ่มเติม .....	106
ภาพประกอบ 10 ครูผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบในการจัดทำละคร เพราะการสร้างสรรค์ละครแต่ละเรื่อง ประกอบด้วยบุคคลที่ทำหน้าที่ต่าง ๆ เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วง ไปด้วยดี .....	108
ภาพประกอบ 11 ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์และให้ทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม .....	110
ภาพประกอบ 12 ให้นักเรียนช่วยกันคิดบทละครที่เกี่ยวกับปัญหาในการเล่นเกมในปัจจุบัน และครู ให้นักเรียนช่วยกันสังเกตและหาคนที่เหมาะสมเป็นนักแสดง วางตัวว่าใครจะแสดงเป็นอะไร มีบทบาทอย่างไร พร้อมจดบันทึก .....	110
ภาพประกอบ 13 นักเรียนช่วยกันทำอุปกรณ์และฉากประกอบการแสดง .....	117
ภาพประกอบ 14 นักเรียนร่วมกันฝึกซ้อมการแสดง โดยที่ครูให้คำแนะนำ .....	119

ภาพประกอบ 15 นักเรียนร่วมกันฝึกซ้อมการแสดง โดยที่ครูให้คำแนะนำ.....	119
ภาพประกอบ 16 นักเรียนร่วมกันฝึกซ้อมการแสดง พร้อมทั้งนำเสนอฉาก และอุปกรณ์เข้ามาใช้ฝึกซ้อมด้วย โดยที่ครูให้คำแนะนำ .....	121
ภาพประกอบ 17 นักเรียนร่วมกันฝึกซ้อมการแสดง พร้อมทั้งนำเสนอฉาก และอุปกรณ์เข้ามาใช้ฝึกซ้อมด้วย โดยที่ครูให้คำแนะนำ .....	121
ภาพประกอบ 18 นักเรียนร่วมกันนำเสนอ ละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย.....	123
ภาพประกอบ 19 นักเรียนร่วมกันนำเสนอ ละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย.....	123
ภาพประกอบ 20 นักเรียนร่วมกันนำเสนอ ละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย.....	124
ภาพประกอบ 21 นักเรียนร่วมกันนำเสนอ ละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย.....	124
ภาพประกอบ 22 ค่าเปรียบเทียบคะแนนทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 .....	129
ภาพประกอบ 23 ค่าเปรียบเทียบคะแนนทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 .....	132
ภาพประกอบ 24 ค่าเปรียบเทียบคะแนนทักษะการประเมินเกมออนไลน์ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 .....	135
ภาพประกอบ 25 ค่าเปรียบเทียบคะแนนทักษะการการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 .....	139

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ภูมิหลัง

สังคมโลกปัจจุบัน มีเทคโนโลยีเข้ามาจึงทำให้มีบทบาทในการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสาร โดยที่ทุกมุมโลกสามารถติดต่อถึงกันได้เพียงเสี้ยววินาที โดยผ่านระบบคอมพิวเตอร์ทำให้เข้าสู่ยุค การที่การสื่อสารรวดเร็วไร้พรมแดน จึงเรียกว่า “ยุคโลกาภิวัตน์” เมื่อโลกาภิวัตน์ ได้เข้ามาสู่สังคม โลก จึงทำให้ทุกประเทศสามารถติดต่อเชื่อมโยงกัน สื่อสารและรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งทำให้เกิดทั้งผลดีและผลเสียต่อสังคม โดยเฉพาะการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตที่เป็นเครือข่ายใน ระบบคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงทั่วโลก ซึ่งปัจจุบันได้นำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ อย่างกว้างขวาง เช่น ระบบอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การสืบค้นหาข้อมูล การซื้อขายสินค้าออนไลน์ การประชุมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต (Video Conference) และการเล่นเกมออนไลน์ ฯลฯ (กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, 2538) ซึ่งในขณะเดียวกันเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้กลายมาเป็นแหล่งอาชญากรรม รูปแบบใหม่ที่สามารถทำให้เกิดปัญหา หากนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม เช่น ปัญหาเยาวชน เลียนแบบพฤติกรรมจากเกมออนไลน์ อันเนื่องมาจากการเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่เด็กและ วัยรุ่นนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน จนนำไปสู่การไม่สนใจเรียน การใช้เวลาและเงินไปกับการเล่นเกม จนถึงขั้นปัญหาการเสพติดเกมออนไลน์ ซึ่งนับเป็นปัญหาที่นับวันจะยิ่งเพิ่มความรุนแรงมากขึ้น (วิภา อุดมพันธ์, 2546)

เกมออนไลน์ เป็นสื่อทันสมัยยุคใหม่ ได้รับความนิยมทั่วโลกอย่างแพร่หลายโดยไม่จำกัด ขอบเขต ซึ่งนอกเหนือจากการได้รับความนิยมแล้ว ยังเป็นการได้ผ่อนคลายไปกับเนื้อหาของโลก แพนตาซีก็เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขเพลิดเพลิน เกมออนไลน์เป็นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งมี ลักษณะพิเศษคือเป็นเกมที่ผสมผสานกันระหว่างเกมคอมพิวเตอร์และการสนทนาผ่านระบบ อินเทอร์เน็ต ผู้เล่นสามารถเล่นเกมไปกับเพื่อนต่างชาติต่างภาษาได้ เมื่อผู้เล่นทำการเข้าสู่ระบบ ของเกมร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ นอกจากนี้เกมออนไลน์มีแรงดึงดูดให้ผู้เล่นนิยม เนื่องจากรูปแบบ ของเกมที่สนุกสนานเพลิดเพลิน มีเนื้อหาที่ทำทนาย มีรูปภาพสีสันสวยงาม ผู้เล่นเข้าแข่งขันและคุย สนทนากับกลุ่มคนที่อยู่ในเกมโดยผ่านตัวละครได้ไม่ว่าจะเล่นอยู่ที่ไหนก็ตาม (วรรณรัตน์ รัตนว รรงค์, 2549) และความสะดวกในการเข้าถึงเกมออนไลน์ที่มีแรงดึงดูดจากรูปแบบของเกม ที่ สนุกสนานเพลิดเพลิน จึงก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและติดเกมออนไลน์ได้ดีที่สุด (ตะวัน

เศรษฐี เซ็นนันท์, 2549) ทั้งนี้จากการสำรวจของสถาบันสุขภาพจิตและวัยรุ่น กรมสุขภาพจิต เก็บข้อมูลเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20,000 คน ทั่วประเทศไทย โดยใช้แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) ของสถาบันเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต รศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ จากการสำรวจของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ในปี พ.ศ. 2556 พบว่า มีเด็กติดเกมมากถึง 2.5 ล้านคน จากจำนวนเด็ก 18 ล้านคนทั่วประเทศ และในปีงบประมาณ 2560 พบว่าปัญหาพฤติกรรมเสพติดเกมส่วนใหญ่เป็นปัญหาต่อสุขภาพจิตที่พบในเด็กวัยรุ่นและวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 6-18 ปี ซึ่งมีความสัมพันธ์กับชนิดของเกม อาทิ เกมประเภท First Personal Shooting, MOBA และ SPORTS game competition เป็นหลัก โดยเฉลี่ยเด็กและวัยรุ่นใช้เวลาเล่นเกมนาน 5 ชั่วโมงต่อวัน และเล่นเกมแข่งขันต่อสู้ออนไลน์ 1 - 4 เกมสลับกันไป

จากข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหาต่าง ๆ โดยผลกระทบที่เกิดจากเกมออนไลน์ ได้แก่ หากเด็กมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากหรือไม่เหมาะสม คือ เล่นเกมออนไลน์มากทำให้การไปโรงเรียน และการเข้าเรียนไม่สม่ำเสมอ ไม่มีสมาธิในการเรียน สมองเฉื่อย หลงลืมบทเรียน ไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน ขาดความใส่ใจและความรับผิดชอบ ทำให้มีผลการเรียนที่แย่ลง มีสุขภาพที่เสื่อมโทรม สายตามีปัญหา มีอารมณ์ก้าวร้าวและรุนแรงมากขึ้น การพูดโกหก และมีค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ มีปัญหากับบุคคลอื่น เข้ากับเพื่อนไม่ได้ (Young, 2004) กล่าวว่าการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ติดเกมได้ประจอบกับผู้ใช้เกมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นผู้ที่ยังขาดวุฒิภาวะ ตัดสินใจและแก้ไขปัญหาไม่ได้ จึงทำให้เยาวชนเป็นผู้ที่ง่ายต่อการติดเกมออนไลน์ ประกอบกับการขยายตัวของธุรกิจของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ จึงทำให้เกมออนไลน์มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นในตลาด และเป็นผลให้เยาวชนมีโอกาสเสี่ยงเป็นผู้ติดเกมออนไลน์มากขึ้น โดยผลกระทบจากการใช้เกมและอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นนั้น สามารถกล่าวสรุปถึงผลกระทบต่อตนเองได้ 3 ประเด็น (โกสินทร์ เตชะนิยม, 2564) ประเด็นแรกเป็นผลกระทบที่เกี่ยวกับความก้าวร้าวอันเนื่องมาจากสื่อ ที่มีผลต่อพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่น ซึ่งก่อให้เกิดความรุนแรงทำให้เด็กและวัยรุ่นมีอารมณ์ และพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น โดยเฉพาะการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์สามารถกระตุ้นให้เกิดความก้าวร้าวรุนแรงมากกว่าสื่อชนิดอื่น เนื่องจากผู้เล่นเกมมีบทบาทเป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วยตนเองและได้รับรางวัลเป็นแรงเสริมจากการกระทำนั้น ประเด็นที่สองเป็นผลกระทบต่อพัฒนาการและการดำเนินชีวิต พบว่า วัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์มากมีสุขภาพทางจิตใจและสังคมลดลง เช่น รู้สึกว่าเหว่ ซึมเศร้าและขาดความสัมพันธ์กับผู้อื่น และมีความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคมลดลง (ศิริไชย หงษ์สงวนศรี และ พนม เกตุมาน, 2548) ประเด็นที่สามเป็นผลกระทบที่มี

ต่อสุขภาพ การนั่งเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานอาจทำให้เกิดอาการต่าง ๆ เช่น ปวดคอและหลัง สายตาสั้น เจ็บหน้าอก ซึ่งเกิดจากการนั่งในลักษณะที่ไม่ถูกต้อง รวมถึงการเล่นเกมออนไลน์ทำให้อารมณ์อยู่ไม่นิ่ง ซึ่งผลโดยตรงเหล่านี้ก่อให้เกิดโรคต่าง ๆ ได้ในอนาคต อีกทั้งยังพบอีกว่า วัยรุ่นที่ติดเกมออนไลน์มีความเสี่ยงต่อโรคอ้วนอีกด้วย ดังนั้นการแก้ไขปัญหาลูกติดเกมเป็นสิ่งที่คุณต้องให้ความสำคัญต้องร่วมมือกันไม่ว่าจะเป็นครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ก็มีสวนเกี่ยวข้องกับปัญหาเหล่านี้อย่างจริงจัง เพื่อช่วยแก้ไขปัญหาลูกติดเกมของเด็กและวัยรุ่นให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) จากการแพร่หลายของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในหมู่เด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันและชาวเหตุการณ์ความรุนแรงที่ถูกนำมาโยงกับเกมคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรง (วนิพพล มหาอาษา, 2554) จากการติดเกมผ่านเครือข่ายออนไลน์ มือถือ และคอมพิวเตอร์ เด็กที่นิยมเล่นเกมที่มีลักษณะต่อสู้ รุนแรง จะซึมซับพฤติกรรมและความคิดก้าวร้าวของตัวเองในเกมส์มาใช้ในชีวิตประจำวันโดยไม่รู้ตัว จึงทำให้เกิดการตี้อารมณ์ ต่อต้านครูและผู้ปกครอง (ศิริธร ยิ่งแรงเรือง, 2556)

ปัญหาของเด็กติดเกมออนไลน์ในสังคมไทยปัจจุบัน เป็นประเด็นที่สร้างปัญหาและความกังวลใจให้แก่ผู้ปกครอง ครูอาจารย์เป็นอย่างมาก (พิรงรอง รามสูต, 2554) ซึ่งการตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนขึ้นอยู่กับความรู้สึกลึกลับสับสนในการเล่นเกมออนไลน์เจตคติต่อเกมออนไลน์และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์ และมีปัจจัยที่ส่งเสริมทางอ้อมต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ได้แก่ ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ (ประภาพร ดอกไม้ และคณะ, 2556) จากการสำรวจและศึกษาถึงผลกระทบทางลบโดย และ(สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2562) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (อุษา บิ๊กกินส์, 2555) กล่าวว่าการศึกษาเกี่ยวกับสื่อควรเน้นการเสริมสร้างอำนาจการคิดเพื่อปกป้องตัวเองหรือปลูกฝังความคิดเชิงวิเคราะห์ให้ให้แก่เด็กเพื่อเป็นภูมิคุ้มกันให้แก่เด็กที่จะเติบโตไปในอนาคตและที่สำคัญจากการศึกษาวิจัยพบว่าการให้การศึกษาก่อนเพื่อการรู้เท่าทันเกมออนไลน์มีประสิทธิภาพสูงที่สุดกับเด็กในช่วงอายุระหว่าง 8 -12 ปี

จากปัญหาข้างต้นมีที่มาสาเหตุอันเป็นภัยคุกคาม และเป็นความเสี่ยงในการดำรงชีวิตได้กล่าวไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ.2560 -2564 ของ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2560) โดยสรุปว่าเป็นผลจากการพัฒนาเทคโนโลยีด้านการสื่อสารได้อย่างไร้พรมแดน มีปฏิสัมพันธ์ผ่านสังคมได้โดยไม่รู้จักรั้วตัวตนกัน ส่งผลให้เข้าถึงข้อมูลได้อย่างไร้ขีดจำกัด ขาดการคัดกรองและการ



เลือกรับสิ่งที่ดีงาม สร้างค่านิยมพุ่งเพื่อ ใช้ชีวิตริบเร่ง และไม่เคารพในสิทธิซึ่งกันและกัน ฉะนั้นเด็กและเยาวชนไทยจึงเผชิญภัยร้ายจากเน็ตมากขึ้น เพราะขาดกระบวนการคิดที่เป็นเหตุและผล การแยกแยะชีวิตจริงกับโลกออนไลน์หรือโลกเสมือนจริงไม่ออก ขาดภูมิคุ้มกันในการบริโภคสื่อ สอดคล้องกับงานวิจัยของ (เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์, 2540) และ (นภินทร ศิริไทย, 2547) ที่พบว่า เด็กขาดความสามารถในการคิดวิเคราะห์เป็นเมื่อเปิดรับก็จะยอมรับสิ่งนั้นไว้ทั้งหมดและคิดว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม จึงมีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรม จนเกิดปัญหาตามมา ส่วนการศึกษาของ (เข็มพร วิรุณราพันธ์, 2561) พบว่า เด็กตกเป็นเหยื่อการปลูกฝังความคิดความเชื่อตามเกมออนไลน์ที่น่าเสนอ จึงเสนอแนะว่าต้องให้เด็กมีทักษะชีวิตการบริโภคและใช้อย่างปลอดภัยสร้างสรรค์ด้วยการฝึกฝนให้มีทักษะ “การรู้เท่าทันเกมออนไลน์” จะเป็นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีเพื่อป้องกันภัยร้ายที่แฝงมา จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาโดยการนำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ให้กับผู้เรียนในวัยประถมศึกษาช่วงชั้นที่ 2 เพื่อสร้างเสริมภูมิคุ้มกันต่อการใช้เกมออนไลน์ ซึ่งกิจกรรมการละครเพื่อการศึกษาเป็นการจัดทำละครที่เน้นการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กให้มีทักษะทางความคิดวิเคราะห์ให้ ได้ใช้จินตนาการ รู้จักแก้ปัญหาให้เป็นและถูกวิธี ตลอดจนการทำงานร่วมกับผู้อื่น การแสดงละครเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กได้มีส่วนร่วมมีปฏิสัมพันธ์ในการแสดงออกทางภาษาคำพูดและท่าทางของตัวละคร การแสดงออกทางความคิดเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงที่พบเห็นในข่าว ทำให้เด็กได้รู้จักคิด วิเคราะห์ แยกแยะ และได้ลงมือปฏิบัติแสดงความคิดเห็น และมีโอกาสได้แสดงออก เรียนรู้ถึงภาพสะท้อนปัญหาในการเล่นเกม รับรู้ประสบการณ์ในแง่ต่าง ๆ ของชีวิตมากขึ้น และที่สำคัญคือเด็กได้ตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบที่มีต่อตัวเองและสังคมได้ (กรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ, 2547) นอกจากนี้การแสดงละครยังเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระทั้งเคลื่อนไหวคนเดียวและเป็นกลุ่มที่เน้นการจินตนาการและการคิดอย่างสร้างสรรค์ การแสดงท่าทางและการแสดงละครเป็นการใช้ร่างกายเป็นอุปกรณ์ในการเรียนรู้ (เยาวพา เดชะคุปต์, 2540) การแสดงละครยังทำให้เด็กเข้าใจบทบาทความสำคัญของตนเองและผู้อื่น เด็กจะเข้าใจถึงชีวิตและจิตใจของมนุษย์ที่จะทำให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข (อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรรค์, 2540) นอกจากนี้ ละครเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ให้รู้จักและเข้าใจในชีวิต และสามารถหาหนทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเองได้ การสร้างประสบการณ์ตรงให้กับเด็กโดยใช้ละครทำให้เด็กได้มีโอกาสเตรียมพร้อมในการเผชิญปัญหาและเป็นการป้องกันรู้เท่าทันก่อนเกิดภัยสามารถแยกแยะข้อดีข้อเสียที่จะส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่นในสังคม ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต จะเห็นได้ว่ากิจกรรมละครเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการทำ

กิจกรรมกับผู้อื่นในเรื่องนั้น ๆ ได้อย่างเต็มที่โดยเด็กได้ใช้ความสามารถทางการคิดตามจินตนาการ และความคิดแก้ไขปัญหาต่าง ๆ รู้จักการคิดวิเคราะห์ กิจกรรมละครจึงถือเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการ จัดกิจกรรมที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนโดยสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาพุทธศักราช 2542 ฉบับที่แก้ไขเพิ่มเติม 2545 ที่มุ่งเน้นให้เด็กมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและ สติปัญญาที่เหมาะสมกับวัยและความแตกต่างของบุคคล

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาและเปรียบเทียบถึงการเปลี่ยนแปลงของ การใช้เกมออนไลน์ และสามารถแยกแยะข้อดีและโทษของการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อเป็นการสร้าง ภูมิคุ้มกันการถูกหลอกลวง และคิดอย่างมีวิจารณญาณในการเล่นเกมน โดยการจัดกิจกรรมละครให้ เป็นแนวทางให้กับครูผู้สอนในระดับประถมศึกษาและยังเป็นประโยชน์ต่อ พ่อ แม่ ผู้ปกครองต่อไป

### **ความมุ่งหมายของงานวิจัย**

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ก่อนและหลังการ เข้าร่วมกิจกรรมละคร

### **ความสำคัญของการวิจัย**

ผลของการวิจัยการใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ในเด็กและเยาวชน คาดว่าจะสามารถลดความเสี่ยงที่เกิดจากพฤติกรรมต่อเนื่องจากการเล่นเกมที่ขาดความเข้าใจถึงโทษของเกมออนไลน์ และจะนำมาซึ่งปัญหาครอบครัวและสังคม จึง คาดหวังว่าเด็กและเยาวชนจะเล่นเกมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ และสามารถเล่นเกมออนไลน์ ไปในทางที่เหมาะสมต่อไป เป็นภูมิคุ้มกันในการใช้เกมมากยิ่งขึ้น โดยผ่านกิจกรรมละครที่สะท้อน ถึงเหตุการณ์จริงในสังคมปัจจุบัน ได้จำลองเหตุการณ์ที่จะส่งผลกระทบต่อตนเอง และสังคมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีร่วมกัน โดยที่ครูและผู้ปกครองทราบถึงปัญหาและช่วยกันแก้ไขปัญหาไปพร้อมกับเด็ก เด็กสามารถวิเคราะห์แยกแยะผลดีผลเสียและเลือกนำเกมออนไลน์ไปใช้ให้ถูกวิธีเกิด ประโยชน์และสร้างสรรค์ต่อไป

## ขอบเขตของการวิจัย

### ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 63 คน

### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ เลือกแบบเจาะจงที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ที่คัดกรองจากแบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับ รศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล สาขาวิชาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาลที่มีปัญหาของการติดเกมออนไลน์มาก ในกลุ่มเด็กผู้ชายคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 33 คะแนน และในกลุ่มเด็กผู้หญิงมีคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 23 คะแนน จำนวน 20 คน

### ระยะเวลาในการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้ ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที กลุ่มตัวอย่างได้รับการทดลองทั้งสิ้น 10 ครั้ง

### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมละคร

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมละคร หมายถึง การจัดกิจกรรมละครที่มีบทสนทนา และเรื่องราวที่ได้ร่วมกันคิดและร่วมกันวิเคราะห์ และแสดงบทบาทในเรื่องนั้น ๆ โดยมีเนื้อหาสั้น ๆ เน้นการเปิดโอกาสให้ผู้แสดงใช้ความสามารถของตนเพื่อสื่อสารความคิด ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้เรื่องของการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในปัจจุบันที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทย เพื่อให้เด็กตระหนักถึงปัญหาที่มาจากสื่อทั้งข้อดีและข้อเสีย ไม่ตกเป็นเหยื่อของเกมออนไลน์ และเลือกใช้ในทางที่เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์

2. ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงรับรู้และเข้าใจ ความหมายของเกมที่หลากหลายรูปแบบ สามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะข้อเท็จจริง

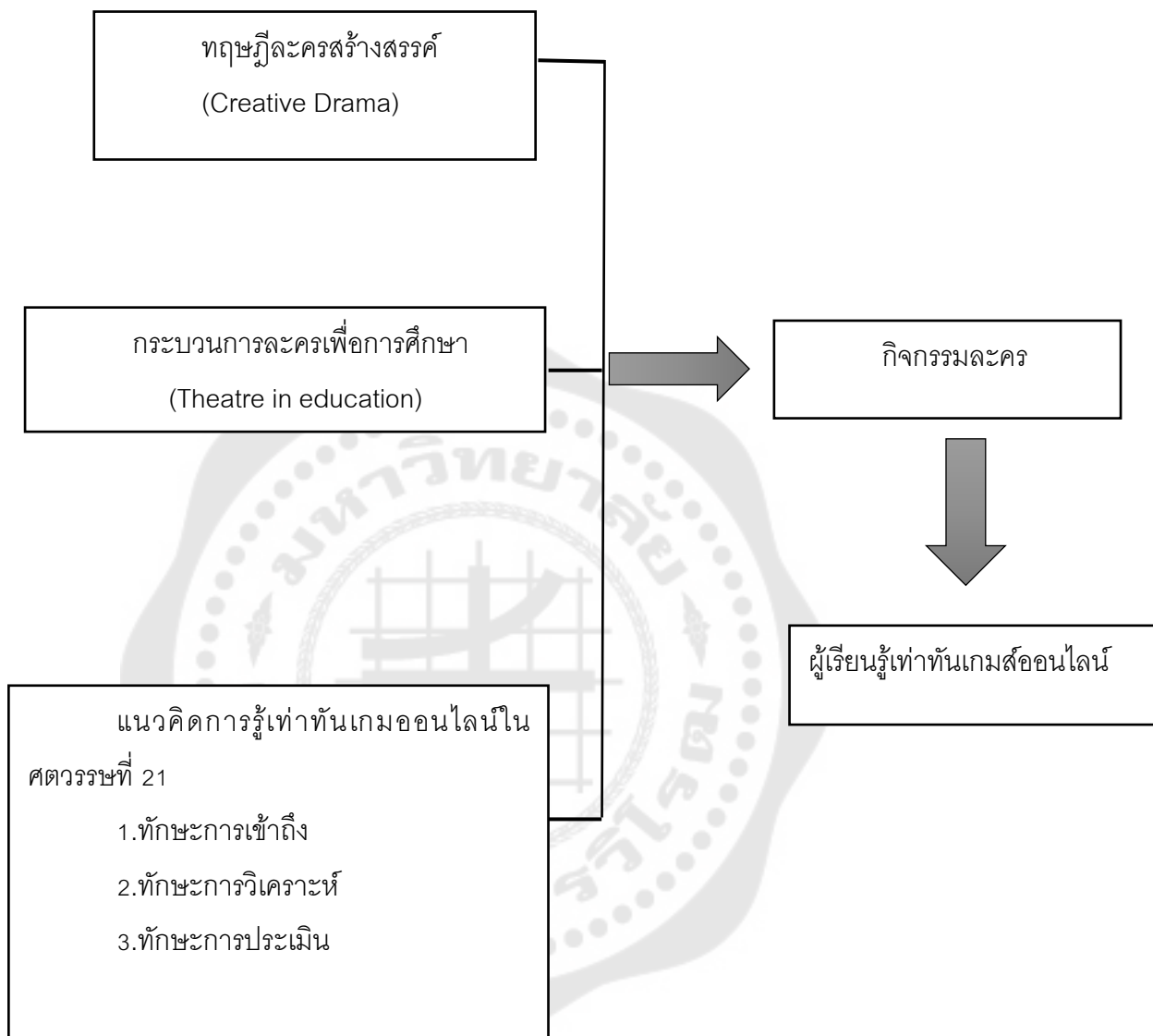
ให้เหตุผลได้ รู้ผลดี ผลเสียของเกมออนไลน์ และประเมินเกมออนไลน์ในลักษณะต่าง ๆ ได้ ด้วยความตระหนักถึงผลกระทบของเกมออนไลน์โดยไม่ถูกครอบงำ และสามารถเสริมสร้างทักษะของตนเองเพื่อให้เกมให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ต่อการเรียนรู้และการดำรงชีวิตต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคมตลอดจนมีส่วนร่วมในการสร้างและตอบโต้สื่อบนพื้นฐานของคุณธรรม จริยธรรม และความเป็นประชาธิปไตย ซึ่งผู้วิจัยได้นำเฉพาะทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 (Online Game Literacy) เป็นนิยามหลัก จำแนกได้ 3 ด้าน ดังต่อไปนี้

2.1 ทักษะการเข้าถึง หมายถึง ความสามารถเข้าใจความหมายของเกมประเภทต่าง ๆ เข้าใจความหมายของเนื้อหา สัญลักษณ์ เลือกรองข้อมูลและจัดการป้องกันตัวเองจากความเสี่ยงของมิจฉาชีพที่แฝงตัวเป็นภัยในเกมออนไลน์

2.2 ทักษะการวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสีย การโน้มน้าว การเสนอที่เกินจริงจากเกมออนไลน์ได้ สามารถคำนึงถึงผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่นที่เกิดจากเกมออนไลน์ได้ และสามารถให้เหตุผลสนับสนุนอย่างสมเหตุสมผล

2.3 ทักษะการประเมิน หมายถึง ความสามารถในการตัดสินใจแยกแยะข้อเท็จจริงและความจริงเกี่ยวกับเกมออนไลน์ เชื่อหรือไม่เชื่อ และเลือกรับหรือปฏิเสธเกมออนไลน์ที่เป็นประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อตนเองและผู้อื่น

### กรอบแนวคิดในงานวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้เสนอตามหัวข้อต่อไปนี้เป็น

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ความหมายของเกม

ความหมายเกมออนไลน์

ประเภทของเกม

ประโยชน์ของเกม

โทษของเกม

แนวคิดการรู้เท่าทันการเล่นเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครสร้างสรรค์

ความหมายของละครสร้างสรรค์

ลักษณะละครสร้างสรรค์

ความสำคัญของละครสร้างสรรค์

แนวคิดและทฤษฎีละครสร้างสรรค์

กระบวนการในการจัดทำละครสร้างสรรค์

ประโยชน์ของละครสร้างสรรค์

งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับละครสร้างสรรค์

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครเพื่อการศึกษา

ความหมายของละครเพื่อการศึกษา

กระบวนการของละครเพื่อการศึกษา

งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับละครเพื่อการศึกษา

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

### ความหมายของเกม

(ศรัญญา ผาเป้า, 2551) ให้ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์ไว้ว่าเป็นการนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมในรูปแบบของเกมโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีการผสมผสานอักขระ เสียง รูปภาพนิ่งและรูปภาพเคลื่อนไหวผ่านคอมพิวเตอร์ไปยังผู้เล่น ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับเกมคอมพิวเตอร์โดยมีเป้าหมาย กฎ กติกาของการแข่งขัน สร้างความท้าทาย ตื่นตาตื่นใจ สามารถรู้ผลการแข่งขันเกมทันที

(สิริวรรณ ปัญญาภาศ, 2551) ให้ความหมายของเกมว่า การเล่นที่ผู้เล่นอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่จำกัดและอิสระ การเล่นเกมเป็นการมุ่งใช้ความสามารถในการแสดงความสามารถเหนือกว่าเพื่อเอาชนะหรือแข่งขันบนเงื่อนไข ข้อจำกัดต่าง ๆ เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หรือคอมพิวเตอร์ แต่จะนำมาประยุกต์กับระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต จุดเด่นของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์คือการเล่นที่คนอื่น ๆ สามารถเข้ามาอยู่ในที่เดียวกันหรือเซิร์ฟเวอร์เดียวกันได้ ซึ่งจะถูกจำลองโลกในจินตนาการหนึ่งขึ้นโดยผู้เล่นสามารถเข้าไปพบปะผู้คนมากมายจากทั่วโลกได้

(สุพจน์ สวัสดิ์วงศ์, 2551) ให้ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์หมายถึง เกมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถแสดงผลได้เป็นเกม 2 มิติ และเกม 3 มิติ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมคอมพิวเตอร์ คือ เกมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์การนำเอารูปแบบของเกมมาพัฒนาขึ้นบนคอมพิวเตอร์โดยใช้สื่อประสมต่าง ๆ ทำให้สามารถตอบสนองได้ในทันทีและเพิ่มความสนุกสนานความเพลิดเพลินให้กับผู้เล่นเกม

### ความหมายเกมออนไลน์

(จารวี ยิ่งยืน, 2549) กล่าวว่า เกมออนไลน์ คือ เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ไม่ว่าจะเล่นอยู่ที่บ้าน หรือสถานที่ใดบนโลกนี้ก็ทำได้ ทำให้ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมร่วมกับเรื่องราวต่าง ๆ ในเกมได้อย่างเสมือนจริง

(ธนพัทธ์ เอมะบุตร, 2558) กล่าวว่า เกมออนไลน์ คือ วิดีโอเกมที่เล่นบนคอมพิวเตอร์ ส่วนมากเป็นเกมที่มีผู้เล่นหลายคน ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น (ตั้งแต่ 100 คน ขึ้นไป)

(ศุภสรร์ บุญเรือง, 2549) ได้ให้ความหมายว่า เกมออนไลน์ คือ เกมที่ผู้เล่นจะต้องต่อกับอินเทอร์เน็ต เพื่อเข้าไปเล่นเกมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ที่เชื่อมต่อกับเซิร์ฟเวอร์ของเกมเหมือนกัน

(สววรรค์ บุญเรือง, 2549) กล่าวว่า เกมออนไลน์เป็นโลก ๆ หนึ่งที่รูปแบบที่หลากหลาย เลือกระบอบบาทของตัวละคร ปรับแต่งตัวละครในเกมได้ เลือกสถานการณ์หรือเหตุการณ์จำลองในเกมได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นเสน่ห์ดึงดูดผู้เล่นเพลิดเพลินไปกับการเล่นเกม และสามารถพูดคุยสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้อีกด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมออนไลน์ คือ เกม หรือ วิดีโอเกม ที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ไม่ว่าจะเล่นที่บ้าน หรือสถานที่ใดบนโลกนี้ เพื่อเข้าไปเล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ เกมออนไลน์สามารถเลือกตัวละครที่จะเล่น ปรับแต่ง และแต่งตัว สวมบทบาท พูดคุยสื่อสารกับเพื่อนที่อยู่ในเกมได้ สามารถเล่นได้แบบเป็นกลุ่มและเล่นเดี่ยว

### ประเภทของเกมออนไลน์

(ปັນณธร ชัชวรัตน์ และ ดลฤดี เพชรขำ, 2552) ได้ทำการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 12 ประเภทดังนี้

1. เกมแอคชั่น (Action Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องบังคับควบคุมทิศทางของตัวละครเพื่อผ่านด่านต่าง ๆ ลักษณะเกมแอคชั่นมีรูปแบบง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนเหมาะกับคนทุกเพศทุกวัย เช่น เกมมาริโอ เกมรีคแมน เป็นต้น

2. เกมที่เล่นตามบทบาท (Role-Playing Game) เป็นเกมที่ต้องสวมบทบาท เกมประเภทนี้จะกำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้นและให้ผู้เล่นสวมบทบาทสมมติเป็นตัวละครหนึ่งผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด จุดเด่นของเกมประเภทนี้คือระดับของตัวละครหรือการเก็บประสบการณ์ในแต่ละด่านการเก็บเงิน สะสมเงินเพื่อนำมาซื้ออาวุธ ซื้อเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ เมื่อผจญภัยเข้าไปในด่านที่ลึกขึ้นจนเอาชนะศัตรูที่ร้ายที่สุดในเกม เกมประเภทนี้จะให้ผู้เล่นสัมผัสกับเรื่องราวแทน

3. เกมผจญภัย (Adventure Game) ผู้เล่นจะสวมบทสมมติเป็นตัวละครนั้นและต้องทำตามเป้าหมายให้สำเร็จ เกมนี้จะเน้นให้ผู้เล่นแก้ปัญหาเพื่อหาทางออกหรือไขข้อปริศนา และการเก็บสิ่งของ หรือเก็บอาวุธระหว่างทางที่ผจญภัย ผู้เล่นจะได้พูดคุยกับตัวละครอื่น ๆ ทำให้ผู้เล่นต้องสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นที่หลากหลายเชื้อชาติ ผู้เล่นจึงต้องชำนาญด้านภาษา

4. เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมที่เล่นได้ทุกวัย เกมจะเน้นแก้ปริศนา ไปตั้งแต่ระดับที่ง่ายสุดไปจนถึงยากและซับซ้อนที่สุด เช่น เกมตัวเลข เกมปริศนาอักษรไขว้ เกมแนวนนี้เป็นเกมที่เล่นได้ทุกยุคทุกสมัย จึงทำให้ผู้เล่นบางคนยังคงติดใจกับเกมประเภทนี้ ซึ่งเกมปริศนาไม่เน้นเนื้อเรื่องแต่จะเน้นที่ความท้าทายให้ผู้เล่นกลับมาเล่นใหม่ซ้ำ ๆ อีก เพื่อเอาชนะและผ่านด่านไปในระดับที่ยากขึ้น



5. เกมการจำลอง (Simulation Game) เป็นเกมที่จำลองเหตุการณ์หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ให้กับผู้เล่นได้อยู่ในสถานการณ์นั้น และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไรต่อไป เช่น เดอะซิม เป็นต้น

6. เกมวางแผนการรบ (Strategy Game) เป็นเกมที่แยกจากเกมจำลอง เพราะระยะหลังเกมนี้มีจุดเด่นที่ชัดเจน คือเกมที่เน้นการบังคับบัญชาในกองทัพ ประกอบด้วยหน่วยทหารย่อย ๆ เข้าทำการสู้รบกัน เกมประเภทนี้จะใช้คีย์บอร์ดและเมาส์เพื่อควบคุมเกม และเล่นร่วมกันได้หลายคนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

7. เกมกีฬา (Sport Game) เป็นกึ่ง ๆ เกมจำลอง โดยจำลองสถานการณ์ลักษณะสนาม การแต่งกายในการเล่นกีฬา แต่จะแตกต่างกันออกไปในแต่ละกีฬานั้น ๆ เกมกีฬา มักจะมีความถูกต้องและเที่ยงตรงในกฎกติกาค่อนข้างมาก โดยส่วนมากจุดเด่นของเกมกีฬา มักจะเป็นชื่อและรูปร่างหน้าตาที่เลียนแบบมาจากนักกีฬาจริง ๆ

8. เกมอาเขต (Arcade Game) คือเกมที่จบในเวลาสั้น ๆ ไม่นาน (30 นาที - 1 ชั่วโมง) มีการตั้งเวลาและจำกัดในการเล่น จะบันทึกแค่คะแนนสูงสุดเท่านั้น เกมประเภทนี้จะมี ความท้าทายที่ให้กลับมาเล่นอีก เพื่อที่จะได้มี "คะแนนสูงสุด" ของผู้เล่นคนก่อนหน้านี้ เพื่อสร้างสถิติให้ผู้เล่น

9. เกมต่อสู้ (Fighting Game) คือเกมที่น่าตัวละคร 2 ตัว มาต่อสู้กัน ผู้เล่นจะใช้ ความแม่นยำในการกดท่าโจมตีต่าง ๆ ออกมาเพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามแพ้

10. ปาร์ตี้เกม (Party Game) คือเกมที่เป็นคลังเก็บบรรจุเกมย่อย ๆ ไว้มากมาย โดยเกมย่อยจะมีกติกาที่แตกต่างกันออกไป จุดเด่นของปาร์ตี้เกมคือการเล่นเป็นทีมเพื่อร่วมมือกันเอาฝั่งตรงข้าม หรือจะเล่นคนเดียวก็ได้

11. เกมดนตรี (Music Game) คือ เป็นเกมที่ต้องมีเสียงดนตรีในการเล่น เพื่อผ่านด่านต่าง ๆ ซึ่งผู้เล่นจะต้องกดปุ่มให้ถูกต้องตามทำนองและจังหวะให้ตรงตำแหน่ง โดยใช้เสียงเพลงเป็นตัวบอกว่าจะต้องกดตอนไหน

12. เกมออนไลน์ (Online Game) คือ เกมที่มีผู้เล่นหลายคนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีตัวละครในเกมเล่นแทนตัวเรา มีการพูดคุยหรือแชทสื่อสารกันในเกม เพื่อสร้างสังคมและเก็บประสบการณ์ร่วมกัน

ได้ทำการแบ่งประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 4 ประเภทดังนี้

1. อาเขตเกม (Arcade Games) เป็นเกมยุคแรก ๆ ที่ตั้งตามที่สาธารณะ ถ้าจะเล่นต้องหยอดเหรียญลงไปในเครื่องถึงจะสามารถเล่นได้

2. คอนโซลเกม (Console Games) เป็นเครื่องเล่นเกมที่ต้องต่อสายเพื่อเล่นกับโทรทัศน์ จะเห็นว่าเกมเริ่มมีเข้ามาอยู่ในบ้าน

3. เกมมือถือ (Mobile Games) สามารถพกพา หรือติดตัวไปไหนก็ได้ สะดวกสบาย ง่ายตายทุกที่และทุกเวลา

4. เกมคอมพิวเตอร์ (Computer Games) จะใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่น เล่นด้วยกันกับเพื่อน ๆ ได้หลายคนด้วยการต่อระบบ LAN หรือเล่นผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้ ไม่ได้จำกัดเวลาการเล่น

(ศรัญญา ไพรวรรณ, 2554) ได้ทำการแบ่งเกมออนไลน์ในประเทศไทย 2 ประเภทด้วยกัน คือ

1. MMORPG เกมประเภทนี้จะกำหนดให้อยู่ในโลกที่สมมติขึ้น สวมบทบาทเป็นตัวละคร ดำเนินไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด เก็บคะแนนสะสมเพื่อนำมาอัปเดตอาวุธ เช่น เกมแร็กนาร์อ็อก เป็นต้น

2. Casual เป็นเกมที่มีรูปแบบกติกาตายตัวเข้าใจง่าย วัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกผ่อนคลาย มีเพิ่มระดับความยากขึ้นเรื่อย ๆ มีการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบ เช่น เพลง ฉาก ใช้เวลาในการเล่นน้อย

### ประโยชน์ของเกม

(บัณฑิต ศรีไพศาล, 2550) กล่าวว่า ประโยชน์ของการเล่นเกมมีหลายอย่าง เช่น การทำให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน คลายเครียด หรือทำให้เกิดความภูมิใจเมื่อชนะตามเงื่อนไขตามขั้นตอนต่าง ๆ ที่กำหนดในเกมนั้น ๆ หรืออาจพัฒนาความตั้งใจ มีความมุ่งมั่นในการทำภารกิจสำเร็จลุล่วง

(วิโรจน์ อารีย์กุล, 2549) กล่าวว่า ในอีกด้านหนึ่งวิดีโอเกมก็ยังมีประโยชน์ต่อเด็กหลาย ๆ ด้าน เช่น ระบบต่าง ๆ ของร่างกายและระบบประสาทต่าง ๆ ที่ช่วยเสริมการทำงานของมือ สายตา และประสาท

1. การฝึกทักษะและความเชี่ยวชาญในการใช้คอมพิวเตอร์
2. เป็นการพักผ่อนและความบันเทิง
3. เป็นการเรียนรู้ของเด็ก แต่ทำอย่างไรที่จะทำให้เด็กได้รู้จักเรียนรู้สิ่งที่มีประโยชน์ในการตัดสินใจ ไม่ใช่ตกเป็นเครื่องมือของวิดีโอเกมที่เล่น

4. มีวิดีโอเกมที่สร้างสรรค์พัฒนาการด้านการเรียนรู้แต่ยังมีออกมาอย่างไม่มากนัก ซึ่งจะต้องพัฒนาให้มีความตื่นตื้นเร้าใจต่อเด็กให้มากขึ้นและมีจำนวนเพิ่มขึ้นทั้งคุณภาพและปริมาณ

### โทษของเกมออนไลน์

(วิโรจน์ อารีย์กุล, 2549) กล่าวว่า การเล่นเกมออนไลน์มีผลเสียต่อเด็กทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ ความคิด เจตคติ รวมถึงด้านพฤติกรรมดังนี้

1. ทำให้เด็กใช้ความรุนแรง ก้าวร้าว การสัมผัสกับเกมที่มีความรุนแรงทำให้การเพิ่มขึ้นของพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรง รวมถึงด้านความคิดและอารมณ์ ทำให้ช่วยเหลือผู้อื่นลดน้อยลง

2. ทำให้เกิดการทะเลาะชกต่อยกันในกลุ่มเด็กและเยาวชน
3. ทำให้เด็กเกิดการดื้อรั้น การต่อต้านครูอาจารย์ และผู้ปกครองมากขึ้น
4. ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง การเรียนรู้แย่งลง
5. ทำให้ขาดการเข้าสังคม เนื่องจากใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม ทำกิจกรรมกับคนรอบข้างลดน้อยลง
6. ทำให้รู้สึกสงสารผู้อื่นลดน้อยลง
7. นำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์ การล่วงละเมิดทางเพศ การใช้ความรุนแรงทางเพศ
8. นำไปสู่การเอาชนะ โดนชักจูงในการเล่นการพนัน

### แนวคิดว่ารรู้เท่าทันเกมออนไลน์

เกมออนไลน์ส่งผลทั้งในด้านดีและด้านไม่ดี สำหรับด้านดีนั้น มีประโยชน์หลายอย่าง เช่น คลายเครียด ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกมฝึกทักษะ เช่น เกมกีฬา ฝึกพิมพ์ดีด ฝึกภาษา เกมเฉพาะด้าน เช่น เกมฝึกขับเครื่องบิน การใช้อาวุธ ฝึกยุทธวิธีการรบ ในวงการทหาร เกมฝึกผ่าตัดในวงการแพทย์ การทำอาหาร เป็นต้น ส่วนในด้านไม่ดี เกมอาจทำให้เกิดโทษหากเด็กเลือก เกมไม่เหมาะสมหรือเล่นเกมติดต่อกันเป็นเวลานานเกินไป เช่น หากเด็กเล่นเกมรุนแรง เกมผิดศีลธรรม ก็จะมีซึมซับ คั่นชินกับพฤติกรรมนั้น ๆ ในเกมไปด้วย การใช้เวลาเล่นเกมมากเกินไป ทำให้เด็กติดเกม เป็นโรคเก็บตัว ซึมเศร้า ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ละเลยการเรียนและกิจกรรมอื่น ๆ อาจก่อปัญหาอาชญากรรมเพื่อหาเงินมาจ่ายค่าเกม (ชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ, 2557)

การเล่นเกมออนไลน์ในปริมาณที่เหมาะสม แยกแยะได้ว่าอะไรคือสิ่งที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม ซึ่งหากเด็กมีทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ย่อมส่งผลด้านบวกให้กับเด็ก เพื่อรู้เท่าทันเกมออนไลน์ มีดังต่อไปนี้

1. ผู้ปกครองจะต้องดูแลเด็กไม่ให้เล่นเกมมากเกินไป ควรเล่นเกมหลากหลายประเภท และเลือกเกมที่เหมาะกับเพศและวัยให้กับลูก หลีกเลี่ยงเกมที่ส่งเสริมความรุนแรง เกมลามก (ชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ, 2557)

2. เด็กควรรู้ทันเกม จะต้องสำรวจตัวเองว่าติดเกมหรือไม่ การป้องกันการติดเกมต้องดำเนินการโดยการดูแลตัวเองตั้งแต่เริ่มเล่นเกม ควบคุมจำกัดเวลาในการเล่นไม่ให้เกินวันละ 1-2 ชั่วโมง เพื่อไม่ให้นำไปสู่การติดเกม นอกจากนี้ควรรู้ทันเนื้อหาและควรเลือกเกมให้เหมาะสมกับเพศและวัย โดยเลือกเกมที่เป็นประโยชน์ไม่เป็นโทษต่อตัวเองและผู้อื่น อย่างไรก็ตามการเล่นบางครั้งเด็กอาจซึมซับอารมณ์หรือการกระทำในเกมโดยไม่ได้ตั้งใจ เช่น พฤติกรรมการชกต่อย การขโมยของ เป็นต้น นอกจากนี้การรู้เท่าทันเกมออนไลน์เป็นแนวทางในการปฏิบัติตนในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อให้เกิดประโยชน์มากกว่าโทษให้กับตนเอง (เข้มพร วิรุณราพันธ์, 2561)

### ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ (Online Game Literacy) เป็นการรู้เท่าทันสื่อชนิดหนึ่งซึ่งเป็นแนวคิดในระดับสากล (UNESCO, 2018) จึงนำมาใช้ให้เป็นเพื่อเป็นแนวคิดการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ โดยได้นำทักษะบางทักษะมาใช้ ได้แก่ ทักษะการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ และทักษะการประเมิน มาประยุกต์ใช้ โดยให้ความหมายการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในที่นี้ว่า การที่เยาวชนความสามารถที่จะเลือกเกมออนไลน์ที่เล่นได้อย่างพอเหมาะพอควรกับวัย แยกแยะเรื่องจริงกับเรื่องสมมติได้ อีกทั้งมีการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ ภายใต้บริบทของแวดล้อม การเปิดรับข้อมูลที่เป็นประโยชน์และสร้างสรรค์ ปิดกั้นข้อมูลที่ไร้ประโยชน์และเป็นอันตราย รวมถึงรับรู้ผลกระทบที่จะส่งผลกระทบต่อชีวิตของตนเองและคนรอบข้างในสังคม โดยได้กำหนดทักษะการรู้เท่าทันการเล่นเกมนออนไลน์ของเยาวชนเป็น 3 ด้าน ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมิน รายละเอียดแต่ละด้านมีดังนี้

#### 1. ทักษะการเข้าถึง

1) เยาวชนสามารถเลือกที่จะเล่นเกมให้เหมาะสมกับวัย เช่น เล่นเกมต่อสู้ที่ไม่มีฉากนองเลือด เป็นต้น

2) เยาวชนสามารถหลีกเลี่ยงการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม เช่น เกมลามก เกมผิดศีลธรรม เป็นต้น

#### 2. ทักษะการวิเคราะห์

1) เยาวชนไม่หนีเรียนไปเล่นเกมตามร้านเกม หรือร้านอินเทอร์เน็ต ทำให้ไม่เกิดปัญหาด้านการเรียน เนื่องจากผลการเรียนต่ำ เพราะตนเองไม่เคยขาดเรียน

2) เยาวชนไม่จ่ายเงินเป็นจำนวนที่เยอะ ๆ เพื่อซื้อเกมหรือชั่วโมงเล่นเกม ตลอดจนการสั่งซื้อของภายในเกมด้วยเงินจริง

3) เยาวชนจะไม่เล่นเกมออนไลน์จนทำให้ รู้สึกว่าร่างกายป่วย อ่อนล้าและเพลีย ทำให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพ

4) เยาวชนสามารถแยกแยะเรื่องจริงกับเรื่อง สมมติในเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างดี

5) เยาวชนสามารถแยกแยะข้อดี และข้อเสีย ของการเล่นเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างดี

### 3. ทักษะการประเมิน

1) เยาวชนเล่นเกมออนไลน์แล้ว สามารถรู้ผลดี ผลเสีย และผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

2) เมื่อเล่นเกมออนไลน์แล้ว เยาวชนสามารถตัดสินใจที่จะเชื่อหรือไม่เชื่อเกี่ยวกับเนื้อหาและข้อมูลที่อยู่ในเกมนั้นๆ ได้อย่างมีเหตุและมีผล

3) เยาวชนเลือกรับสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น จากการเล่นเกมออนไลน์

4) เยาวชนรู้และเข้าใจข้อมูลที่แอบแฝงมากับเกมออนไลน์และตัดสินใจ ความถูกต้อง ความเหมาะสม และคุณภาพของการเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละครั้งได้อย่างดี

5) เยาวชนตัดสินใจคุณค่าของเกมออนไลน์ ที่เล่นโดยใช้หลักการตัดสินใจบนพื้นฐานของหลักคุณธรรม จริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย

6) เยาวชนใช้ประสบการณ์ในการกล้าตัดสินใจ ความถูกต้องของข้อมูล ตลอดจนเนื้อหาของเกมออนไลน์ที่เล่น

สำหรับยุคแห่งเทคโนโลยีการสื่อสารดิจิทัลในปัจจุบันนี้ เป็นยุคแห่งความเจริญทางวัตถุ โดยการใช้เทคโนโลยีเพื่อสื่อสารมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดข้อมูล ดังนั้นสังคมจะดำรงอยู่ด้วยความสงบสุขได้มากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับความแข็งแกร่งสภาพทางจิตใจที่มีศีลธรรม มีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีทางการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ ใช้สื่อสารในทางที่ถูกต้องที่เหมาะสม โดยเฉพาะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์นั้น ซึ่งผู้เขียนได้มีข้อเสนอแนะทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ให้เยาวชนนำไปปฏิบัติดังกล่าวข้างต้น ซึ่งการรู้เท่าทันเกมออนไลน์นั้นจะกลายเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้และใช้ชีวิตของตนเอง สามารถจัดการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีเหตุมีผล ซึ่งจะช่วยนำพาชีวิตตนเองและสังคมไปสู่ความดีงาม ความถูกต้อง ความสำเร็จและความสงบสุขในชีวิตทุกด้าน

## งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์

(ชลลดา บุญโท, 2554) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์ ผลการศึกษาสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงอายุ 19 - 20 ปี ศึกษาอยู่ในระดับชั้นการศึกษาปีที่ 3 เล่นเกมออนไลน์ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ ใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง เล่นในเวลา 16.01-20.00 น. ผลการวิจัย พบว่า ผลเสียของเกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีปัญหาทางร่างกายเกี่ยวกับระบบประสาทตา ต้องเสียเงินจ่ายมากขึ้น ส่วนในผลดีนั้นทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และมีอิสระเพิ่มขึ้น ทำให้รู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ ที่ไม่รู้จักเพิ่มขึ้น และรู้สึกผ่อนคลายเวลาเล่นเกม

(ศักดิ์ชัย นิรัญทิวีและคณะ, 2549) ได้ทำวิจัยเรื่อง การประเมินการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของผู้เรียน โรงเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาทั่วประเทศ 26 โรงเรียน ผลการวิจัย พบว่า ปัญหาที่พบมากทั้งโรงเรียนในเมืองและนอกเมืองคือการติดเกม และนักเรียนจำนวนมากที่เขาไปเกี่ยวข้องเป็นนักเรียนที่ค่อนข้างเรียนดีและนำไปสู่ปัญหาการมั่วสุม การโดดเรียน ไม่สนใจหน้าที่ภาระงานอื่น เสียสุขภาพ และเสียเงินและเวลา

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครสร้างสรรค์

### ความหมายของละครสร้างสรรค์ (Creative Drama)

ได้มีผู้ให้ความหมายของการละครและละครสร้างสรรค์เอาไว้ดังนี้

(โกมล ศรีทองสุข, 2560) กล่าวว่า ละครสร้างสรรค์เป็นรูปแบบของการเล่นบทบาทสมมติที่ได้ผ่านการจัดเตรียมข้อมูลและวางแผนให้เหมาะสมกับวัย และพัฒนาผู้เรียนเป็นอย่างดี โดยมีครูเป็นผู้นำให้คำปรึกษา คอยช่วยเหลือและชี้แนะให้ผู้ร่วมกิจกรรมใช้จินตนาการเพื่อเล่นละครบทบาทที่สมมติขึ้น ผู้เรียนได้สำรวจตนเอง เพื่อแสดงออกทั้งความคิดและความรู้สึก

(ปาริชาติ จิ่งวิวัฒนาภรณ์, 2550) กล่าวว่า ละครสร้างสรรค์เป็นแนวทางหนึ่งของการจัดประสบการณ์ที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างสมบูรณ์ เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ช่วยให้เห็นถึงความสามารถของตนเอง เนื่องจากที่ผู้เรียนได้พัฒนาร่างกายและจิตใจ สามารถเรียนรู้ที่จะคิดและแก้ไขปัญหา

(ภัทรศิลป์ สุกัณศีล และ กิตติ มีชัยเขตต์, 2561) ละครสร้างสรรค์เป็นเหมือนสื่อกลางการเรียนรู้ที่สำคัญในการที่จะนำไปบูรณาการกับการศึกษาในยุคสมัยศตวรรษที่ 21 โดยละครสร้างสรรค์จะช่วยเสริมประสบการณ์และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดอย่างสร้างสรรค์และอิสระ จึงทำให้เกิดความร่วมมือ และตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อสังคม

(ภรณ์ คุรุรัตน์, 2526) ละครสร้างสรรค์ เป็นการแสดงออกแบบไม่มีการซ้อม (Improvised Drama) ไม่มีรูปแบบเฉพาะ (Informal Drama) ในการจัดละครสร้างสรรค์เพื่อความบันเทิงแก่ผู้ชม เช่น การจัดแสดงละครโดยทั่ว ๆ ไป แต่เป็นเป็นกิจกรรมการแสดงที่กระตุ้นให้ผู้แสดงใช้ความคิดและความสามารถของตนเอง โดยเน้นให้ผู้แสดงเปิดโอกาสได้ใช้ความสามารถของตนเองในการคิด การทำท่าทาง และภาษาถ้อยคำ โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะแนวทางให้เกิดจินตนาการ คอยกระตุ้นให้เกิดการแสดงอย่างสร้างสรรค์สะท้อนความคิดของตนเองและสังคม

(กรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ, 2547) อธิบายว่า ละครสร้างสรรค์ เป็นการทำละครที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะการคิดของเด็ก โดยใช้จินตนาการ คิดแก้ปัญหาต่าง ๆ รวมถึงในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ทั้งของตนเองและคนอื่น

### **ลักษณะละครสร้างสรรค์**

ขั้นตอนการทำกิจกรรมโดยให้ผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยจัดประสบการณ์จากสิ่งที่ผู้เรียนรู้จักอยู่แล้วไปสู่กระบวนการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่กว้างขึ้นและเจาะจงมากขึ้น โดยจุดหมายเพื่อจะพัฒนาการทำงานของสมองอย่างสมดุล การเล่นเกมแบบบทบาทนั้นเด็กจะได้เรียนรู้ที่ได้รับใหม่เข้ามาผสมผสานกับกรอบความคุ้นเคยเดิม จะเห็นได้ว่าเด็กมักจะเล่นเกมแบบสิ่งที่รู้จักและคุ้นเคยก่อน แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นเกมแบบนั้นจะต่างกันไปแล้วแต่ประสบการณ์และภูมิหลังของเด็กแต่ละคน (สุภาภรณ์ บัณฑิตย์, 2556)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า กิจกรรมในละครสร้างสรรค์เป็นการเล่นเกมแบบที่ไม่มีรูปแบบการแสดงที่ตายตัว ภายใต้อกติกาที่ตกลงกันไว้ และการเตรียมความพร้อมก่อนทำการแสดงเบื้องต้น ครูหรือผู้นำกิจกรรมจะต้องปล่อยให้ผู้เรียนแสดงออกได้อย่างอิสระ ครูจะคอยช่วยเหลือชี้แนะแนวทาง และคอยสังเกตการณ์อยู่ห่าง ๆ ไม่เข้าไปก้าวก่ายการแสดงจนเกินความจำเป็น แต่อาจจะดูว่าผู้เรียนได้ให้ความร่วมมือหรือไม่

### **แนวคิดและทฤษฎีละครสร้างสรรค์**

ละครสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่เริ่มจากสิ่งที่ผู้เรียนรู้หรือคุ้นเคย จากนั้นครูนำมาจัดเป็นประสบการณ์ที่เชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่กว้างขึ้น วินนี่เฟร็ด วาร์ตกล่าวว่า ก่อนที่ผู้ร่วมจะแสดงละคร ทุกคนจะต้องผ่านการฝึกฝนตามขั้นตอน ซึ่งแนวคิดนี้มีผู้ที่มีความคิดเห็นต่างออกไปคือ ไบรอัน เวย์ กล่าวว่ากระบวนการเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นเป็นขั้นตอน แต่เป็นวงกลมที่อยู่ซ้อนทับกัน ต้องพัฒนาไปพร้อม ๆ กันทุกด้าน ทั้งนี้ทั้งนั้นจุดประสงค์หลักของละครสร้างสรรค์ คือ เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการแสดงออกทางร่างกายอย่างสร้างสรรค์และอิสระ

### กระบวนการในการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์

(ภรณ์ คุรุรัตน์, 2529) กล่าวไว้ว่า พื้นฐานของกระบวนการละครสร้างสรรค์ มี 4 องค์ประกอบหลัก ดังนี้

1. การทำท่าทาง เป็นพื้นฐานของการแสดงทุกประเภท โดยเฉพาะละครสร้างสรรค์ควรฝึกฝนให้เด็กได้รู้จักการเคลื่อนไหวอย่างอิสระและเคลื่อนไหวตามคำสั่ง
2. การไวต่อการรับรู้ ครูจะต้องคอยแนะนำให้เด็กรู้จักการสังเกตสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัว อยู่ตลอดเวลา โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตาคือการมองเห็น หูคือการได้ยินเสียง จมูกคือการดมหรือการได้กลิ่น ปากคือการลิ้มรส และการสัมผัสร่างกาย
3. ความรู้สึกทางด้านอารมณ์และการแสดงออก เด็กจะสามารถแสดงออกได้จำเป็นที่เด็กจะต้องมีความรู้สึกและความเข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์และตัวละครนั้น ๆ ก่อน ซึ่งครูจะนำเรื่องราวมาสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน หรือร่วมกันแต่งเรื่องราวขึ้นใหม่กับเด็ก ซึ่งเด็กจะต้องมีความเข้าใจในตัวละครที่ตรงกัน แต่การแสดงออกอาจต่างกันเพราะความคิดเด็กนั้นไม่เหมือนกัน
4. การใช้ถ้อยคำสนทนา การสื่อสารนอกจากจะสื่อสารด้วยการทำท่าทางแล้ว ละครสร้างสรรค์ยังต้องประกอบไปด้วยการสื่อสารโดยการใช้ภาษาถ้อยคำเพื่อสื่อความหมายความเข้าใจในเหตุการณ์ต่าง ๆ ด้วย

### ประโยชน์ของละครสร้างสรรค์

ละครสร้างสรรค์มีองค์ประกอบในการพัฒนามนุษย์อย่างครบถ้วนและช่วยพัฒนาในด้านต่าง ๆ มากมาย ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การอยู่ร่วมกันในสังคม พัฒนาคุณค่าให้แก่ตนเอง เข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงสภาพความเป็นจริงในสังคม (จารินี มณีแสง , 2553)

(ภรณ์ คุรุรัตน์, 2526) กล่าวถึงประโยชน์ของละครสร้างสรรค์ มีดังนี้

1. เปิดโอกาสให้มีจินตนาการที่กว้างไกล
2. เปิดโอกาสใช้ความคิดของตนเอง
3. ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
4. เปิดโอกาสให้ได้ทำงานอย่างอิสระ
5. ส่งเสริมให้มีความเข้าใจบทบาท หน้าที่ ความรู้สึกของบุคคลในสังคม ได้ดียิ่งขึ้น
6. เปิดโอกาสให้ได้ระบายความรู้สึก ความคิดเห็น และอารมณ์ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม



7. ช่วยส่งเสริมให้มีลักษณะท่าทางในการพูดที่ดีขึ้น
8. ช่วยสร้างความเข้าใจพื้นฐานในศิลปะการละคร
9. ทำให้ได้รับความบันเทิงและสนุกสนานเพลิดเพลิน

ประโยชน์ของละครสร้างสรรค์ ช่วยส่งเสริมให้เกิดความคิดริเริ่มของการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ช่วยในเรื่องความจำในเนื้อหาที่เรียนรู้ ในการนำละครสร้างสรรค์ไปบูรณาการใช้ในการเรียนการสอนจะทำให้การเรียนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายเป็นกันเองมากยิ่งขึ้นและผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่าย (จารินี มณีแสง, 2553) กิจกรรมละครจะช่วยพัฒนาให้เด็กได้แสดงออกทั้งทางด้านความคิด ท่าทาง และคำพูด ส่งผลทำให้รู้จักตนเองมากขึ้น ทั้งยังส่งผลให้เด็กรู้จักการปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกันในกลุ่ม รู้จักการยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น มีเหตุผล ทั้งยังช่วยกระตุ้นให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ การโต้ตอบคำถาม

#### **งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับละครสร้างสรรค์**

ได้มีผู้กล่าวถึงงานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับละครสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

(ทัศนัย อุดมพันธ์, 2541) ศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ทักษะพื้นฐานละครสร้างสรรค์แบบปกติ ส่วนกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยชายและหญิง อายุ 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนวัดหลวงแพ่ง (อินทระชาอนุกุล) จำนวน 30 คน ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจงและสุ่มอย่างง่ายเพื่อแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม จัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ วันละ 20 นาที ผลการวิจัย พบว่า พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดทักษะพื้นฐานละครสร้างสรรค์หลังการจัดกิจกรรมมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นกว่าก่อนจัดกิจกรรมที่มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

(ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์, 2545) ได้ศึกษาการใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์ในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นนวัตกรรมของเทคนิคการสอนในสาระนาฏศิลป์ ในหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อายุระหว่าง 9 – 10 ปี จำนวน 29 คน ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษามีพัฒนาการด้านต่าง ๆ หลังการทดลอง คือ พุทธพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัยดีขึ้น

(กรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ, 2547) ศึกษาความแตกต่างและการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมความมีระเบียบวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัย ที่มีอายุ 5 - 6 ปี จำนวน 12 คน ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง ใช้

แบบสังเกตประเมินพฤติกรรมความมีวินัยในตนเอง ผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับ

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครเพื่อการศึกษา

### ความหมายของละครเพื่อการศึกษา

ละครเพื่อการศึกษา (Theatre in Education:TIE) กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา หรือ TIE เป็นกิจกรรมละครที่นำเสนอโดยศิลปิน หรือครูเป็นหลัก โดยการวางแผนโครงการละครให้สอดคล้องกับหลักสูตรกับโรงเรียนกับประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น จึงเป็นละครที่พัฒนาเรื่องราวจากปัญหาและนำมาแสดงโดยเน้นการให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วม นำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์ ในประเด็นต่าง ๆ ละครเพื่อการศึกษาจึงเป็นละครที่สามารถพัฒนาการเรียนรู้โดยนำละครเป็นสื่อกลางในการสอน (กุสุมา เทพรักษ์, 2548)

ละครเพื่อการศึกษา (Theatre in Education : TIE) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดคำถาม เกิดความคิดข้อสงสัยอันจะนำไปสู่การอภิปรายผล การถกเถียงและแสวงหาคำตอบเกี่ยวกับ "ประเด็น" ที่เกิดจากละคร ซึ่งเน้นที่การใช้ผลงานละครเป็น "สื่อกลาง" ในการกระตุ้นผู้ชมให้เกิดแง่คิดในมุมมองต่าง ๆ และประเด็นเหล่านี้มักจะเกี่ยวข้องกับปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมหรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับวัยของผู้ชมในขณะนั้น (ปาริชาติ จึงวิวัฒนาภรณ์, 2546)

พรรัตน์ ดำรุง ได้กล่าวไว้ว่า ละครเพื่อการศึกษาจะเน้นการเสนอเรื่องราวให้กับเด็กเล็ก เด็กระดับประถม และเด็กระดับชั้นมัธยม สาระสำคัญของการแสดงอาจจะเป็นเรื่องเดียวกันแต่วิธีในการนำเสนอการแสดงนั้นต้องออกแบบให้เหมาะสมกับวัยและความสนใจของโรงเรียน เหตุการณ์ในสังคมรอบ ๆ ตัวเด็ก หาวิธีทำให้ละครกลายเป็นสื่อกลางที่เข้าถึงเด็ก เข้าถึงการตั้งคำถามให้เด็กเกิดข้อสงสัย สามารถพัฒนาในหัวข้อการแก้ปัญหาที่เด็กกำลังเผชิญอยู่ก็ได้

ละคร TIE เป็นละครสื่อผสมที่พยายามสร้างความสัมพันธ์กับผู้ชม ดังนั้นละครเพื่อจึงนำไปสู่การพูดคุยเสวนาและปรับเปลี่ยนความคิด และพฤติกรรมของผู้ชม โดยมีจุดมุ่งหมายกระตุ้นให้ผู้ชมคิดวิเคราะห์และเปรียบเทียบสถานการณ์นั้น ๆ ก่อให้เกิดปฏิกิริยาไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์และแสวงหาข้อสรุปที่ตีร่วมกัน ละครเพื่อการศึกษาจึงเหมาะกับเด็กในช่วงอายุ 11 – 18 ปี และละครเพื่อศึกษามุ่งเน้นสาระที่นำเสนอจะเกี่ยวกับปัญหาของวัยรุ่น เกี่ยวกับเพศศึกษา ปัญหายาเสพติด ปัญหาการบูลลี่กันในโรงเรียน หรือแนวทางการป้องกันการท้องในวัยเรียน รวมถึงโรคเอดส์

## กระบวนการละครเพื่อการศึกษา (Process of theatre in education)

มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมละครดังต่อไปนี้

1. ลักษณะการแสดง จะใช้พื้นที่ในโรงเรียนเพื่อเป็นพื้นที่ในการจัดการแสดง กล่าวคือ โรงเรียนเป็นสถานที่ที่สามารถฝึกซ้อมความสามารถของเด็กในโรงเรียน ให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้น กระตุ้นกระบวนการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ สังเคราะห์การกระทำต่าง ๆ ได้รู้จักการค้นคว้า โดยที่ครูให้คำแนะนำ

2. บทละคร ลักษณะบทละครมีเนื้อหาที่เป็นปัญหาที่สัมพันธ์กับหลักสูตรของสถานศึกษา หรือโรงเรียนเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชน เพื่อสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นและแก้ไขปัญหานั้นด้วยกัน โดยนำกิจกรรมละครเข้าไปมีส่วนร่วมเกิดความตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ต้องสร้างละครในเชิงบวกเพื่อให้เด็กเข้าใจในประเด็นปัญหาและหาทางร่วมแก้ไขโดย การระดมสมองร่วมกัน

3. ประโยชน์ของละคร เป็นการพัฒนาละครที่เป็นประโยชน์กับเด็ก โรงเรียนหรือชุมชน สามารถจะนำเสนอการแสดงละครได้หลากหลายวิธีเพื่อให้เด็กเข้าใจละครและแสดงให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่ต้องการจะสื่อ รู้จักการลงมือทำงานและปฏิบัติร่วมกัน

4. สรุปละคร ใช้การพูดคุยและเสวนาหลังจากจบการแสดง เพื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับผู้แสดงและร่วมกันแก้ไขปัญหา

สรุปได้ว่า การแสดงละครเพื่อศึกษามีลักษณะกระบวนการแสดงที่ใช้พื้นที่ในโรงเรียนเป็นพื้นที่ในการแสดง ลักษณะบทละครมีเนื้อหาสัมพันธ์กับหลักสูตรของโรงเรียน หรือสถานการณ์ในปัจจุบัน เพื่อให้ความรู้ในประเด็นปัญหาต่าง ๆ ทั้งยังเป็นประโยชน์กับเด็กและในการแสดงละครช่วยพัฒนาเด็กในวัยต่าง ๆ ได้อย่างสมบูรณ์ ฝึกความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รับรู้กระบวนการการทำงานแบบมีส่วนร่วม รู้วิธีการแก้ปัญหาและรับมือกับปัญหา โดยใช้กระบวนการละครสอดแทรกเข้าไปเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นและร่วมกันเสวนาและหาทางแก้ปัญหาร่วมกัน ดังนั้นแล้วการนำกระบวนการละครเพื่อศึกษามานบูรณาการร่วมกับการปลูกฝังการเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จึงเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่กำลังอยู่ในวัยศึกษา (พรรัตน์ ดำรุ่ง, 2557)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกแนวคิดของพรรัตน์ ดำรุ่ง เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรม เนื่องจากมีสอดคล้องกับการแนวคิดรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งละครเพื่อการศึกษาเป็นละครที่ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์ เข้าถึงการสื่อสารและแสดงออกผ่านละครในเรื่องราวประเด็นปัญหาทางสังคมที่ต้องการการแก้ไขผ่านกระบวนการจัดเตรียมข้อมูลและ

ให้เหมาะสมกับวัย เป็นวิธีการที่ทำให้เด็กได้ทดลองหาเหตุผล จดจำ สร้างสรรค์แก้ปัญหาโดยซึมซับจากเหตุการณ์ต่าง ๆ นำไปสู่การพูดคุย วิพากษ์วิจารณ์ให้ได้มาซึ่งคำตอบหรือแนวทางในการแก้ไขปัญหา นั้น ๆ และเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทศนคติ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างคณะครูและผู้ชม

### งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับละครเพื่อการศึกษา

(วรรณัญ ปิ่นจำ, 2558) ศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศ จังหวัดเพชรบุรี พบว่า การใช้กระบวนการทางละคร และนำความรู้มาสร้างละครเพื่อมาปรับใช้กับการเรียนการสอนในระบบโรงเรียนในเรื่องของความมั่นใจในกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม พัฒนาในการทำกิจกรรมเดี่ยวหรือกลุ่ม ซึ่งละครสามารถสร้างแรงจูงใจกับนักเรียนให้มีอิสระทางความคิดที่ดี การเคลื่อนไหว และสามารถฝึกการปฏิบัติงานจริงร่วมกับผู้อื่นได้มากยิ่งขึ้น

(นรฤทธิ เสรีจกิจ, 2560) เพื่อส่งเสริมการรับรู้ความเป็นพลเมืองเรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างสันติวิธี กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 จำนวน 30 คน โรงเรียนสาธิตสวนสุนันทา ผลการศึกษา พบว่า หลังการเรียนด้วยละครเพื่อการศึกษาสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยพบว่า การใช้ละครเพื่อการศึกษาเพื่อนำมาจัดการเรียนการสอนมีความสอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียน และสามารถสอดแทรกความรู้เนื้อหาที่จะเสริมสร้างผู้เรียนผ่านละครเพื่อศึกษาโดยนักเรียนมีความกล้าแสดงออกมีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่ม ฝึกทักษะการวิเคราะห์ และการตัดสินใจ การได้ลงมือปฏิบัติ การใช้เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน นอกจากผลการใช้กิจกรรมที่นักเรียนได้ชมละครแล้ว นักเรียนมีการรับรู้และเข้าใจเนื้อหาที่สอดแทรกในกระบวนการละครได้ดีผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ค้นพบนำมาเป็นแนวทางในการจัดทำกิจกรรมละครเพื่อการศึกษาให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และลงมือปฏิบัติได้ด้วยตนเอง เพื่อเกิดการเสริมสร้างความรู้ที่มีประสิทธิภาพแก่ผู้เรียน

### บทที่ 3

## วิธีการดำเนินงานวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง โดยผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest – Posttest Design ศึกษากลุ่มเดียว โดยทำการศึกษากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. วิธีดำเนินการทดลอง
5. สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล
6. สรุปอภิปรายผลและนำเสนองานวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ จำนวน 63 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ เลือกแบบเจาะจงที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ที่คัดกรองจากแบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับ รศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล สาขาวิชาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาลที่มีปัญหาของการติดเกมออนไลน์มากในกลุ่มเด็กผู้ชายคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 33 คะแนน และในกลุ่มเด็กผู้หญิงมีคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 23 คะแนน จำนวน 20 คน

ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21
2. แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

### การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้การวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

#### 1. กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ในการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาข้อมูล เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องของกิจกรรมละคร เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

1.2 เขียนโครงร่างวิธีการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์และละครเพื่อการศึกษา ที่มีจุดมุ่งหมายในการเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

1.3 ศึกษาข้อมูลและนำข้อมูลส่งเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทและผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาหาคุณค่าดัชนีความสอดคล้องของกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โดยการพิจารณาหาคุณค่าดัชนี ความสอดคล้องมีผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ดังนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดง
2. อาจารย์ ดร.ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แทน ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะละคร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธันยวันนัฐ เลียนอย่าง ผู้เชี่ยวชาญการด้านการรู้เท่าทันเกมออนไลน์
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนตา ตุลย์เมธากการ ผู้เชี่ยวชาญการวิจัย การศึกษาและศึกษาศาสตร์
5. อาจารย์ ดร.วรวิมล สุภาพ ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา ศาสตร์

โดยการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการวัดความครอบคลุมของเนื้อหาและความถูกต้องชัดเจนของภาษา โดยผู้วิจัย ใช้ดัชนี IOC (Item Objective Congruence) ซึ่งมีลักษณะการให้คะแนนดังนี้

- 1 หมายถึง ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่กำหนด
- 0 หมายถึง ข้อคำถามนั้นไม่อาจตัดสินว่าสอดคล้องหรือไม่สอดคล้อง นิยามเชิงปฏิบัติการที่กำหนด

1 หมายถึง ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่กำหนด  
การคัดเลือกข้อคำถามใช้เกณฑ์ในการตัดสินความตรงเชิงเนื้อหาของ ศิริชัย กาญจนวาสี  
(2552: 49) ที่กำหนดว่า ค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้ต้องมากกว่า 0.50 จึงถือว่าข้อคำถามนั้น  
สอดคล้องกับข้อความที่จะวัด

ตาราง 1 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดทักษะการรู้เท่าทัน  
เกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21ของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)

กิจกรรม ที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่					รวมคะแนน	IOC	ค่าดัชนีความ สอดคล้อง
	1	2	3	4	5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	ใช้ได้

3.1.4 ปรับปรุงแก้ไขและเพิ่มเติมข้อมูล ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.1.5 นำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างสรุปและประเมินผลการใช้กิจกรรม

## 2. แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับ  
ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาการสร้างแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่  
21 เป็นลักษณะแบบทดสอบก่อนและหลัง (pretest-posttest) สำหรับการเข้าร่วมกิจกรรม โดย  
การสร้างเครื่องมือได้มาจากการศึกษาเอกสาร และศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2 สร้างแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เป็นแบบข้อคำถาม 3 ทักษะ ได้แก่ 1.ทักษะการเข้าถึง (Access Skills) 2.ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skills) 3.ทักษะการประเมิน (Evaluate Skills) จำนวน 20 ข้อ

2.3 ศึกษาและนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และนำเสนอต่อต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินเนื้อหาและความเหมาะสมในข้อมูลแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและวิจัยการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านวิจัยพฤติกรรมศาสตร์และผู้เชี่ยวชาญด้านการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือด้านความ ตรงตามเนื้อหา (content validity) ดังนี้

1.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นริศรา พิงโพธิ์สม ผู้เชี่ยวชาญการด้านวิจัยและพฤติกรรมศาสตร์

2.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญวรินทร์ เลียน้อย่าง ผู้เชี่ยวชาญการด้านการรู้เท่าทันเกมออนไลน์

3.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนตา ตุลาย์เมธากการ ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลวิจัยการศึกษาและศึกษาศาสตร์

โดยการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดมุ่งหมายที่ต้องการวัดความครอบคลุมของเนื้อหาและความถูกต้องชัดเจนของภาษา โดยผู้วิจัย ใช้ดัชนี IOC (Item Objective Congruence) ซึ่งมีลักษณะการให้คะแนนดังนี้

-1 หมายถึง ข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่กำหนด  
0 หมายถึง ข้อคำถามนั้นไม่อาจตัดสินว่าสอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่กำหนด

1 หมายถึง ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่กำหนด

การคัดเลือกข้อคำถามใช้เกณฑ์ในการตัดสินความตรงเชิงเนื้อหาของ ศิริชัย กาญจนวาสี (2552: 49) ที่กำหนดว่า ค่าดัชนี IOC ที่คำนวณได้ต้องมากกว่า 0.50 จึงถือว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับข้อความที่จะวัด



ตาราง 2 ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องแบบตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21ของผู้เชี่ยวชาญ (IOC)

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญคนที่			รวมคะแนน	IOC	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
	1	2	3			
1	+1	+1	0	2	0.66	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	0	2	0.66	ใช้ได้
4	+1	+1	0	2	0.66	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	0	2	0.66	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

2.4 ปรับปรุงแก้ไขและเพิ่มเติมข้อมูล ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.5 นำแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ไปใช้ประเมินนักเรียนก่อนและหลังจากใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

## วิธีดำเนินการทดลอง

การทดลองแบ่งได้ 3 ระยะดังนี้

### 1. ระยะก่อนการทดลอง

1.1 ผู้วิจัยขอหนังสือรับรองจากบัณฑิตวิทยาลัยถึงผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ เพื่อขออนุมัติให้ผู้วิจัยเข้าไปเก็บข้อมูล

### 1.2 เตรียมเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

2. แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

### 2. ระยะทดลอง

#### 2.1 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. วัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนทำกิจกรรม

2.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตัวเอง โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเริ่มทำการทดลองดำเนินการ 10 ครั้ง โดยใช้ 10 กิจกรรมดังตาราง

ตาราง 3 ปฏิทินแสดงวันที่ทดลองทำกิจกรรม

ครั้งที่	วันที่	กิจกรรม
ครั้งที่ 1	/ 15 มี.ค.65	กับดักเกมมายา
ครั้งที่ 2	/ 16 มี.ค.65	กต play รู้ภัย
ครั้งที่ 3	/ 22 มี.ค.65	เข้าใจเกม รู้เท่าทัน
ครั้งที่ 4	/ 23 มี.ค.65	มารู้จักละครกัน
ครั้งที่ 5	/ 29 มี.ค.65	ภัยจากเกมมาสร้างเรื่อง
ครั้งที่ 6	/ 30 มี.ค.65	ชีนนี้ของใคร
ครั้งที่ 7	/ 4 เม.ย.65	ร่วมด้วยช่วยกันสร้าง
ครั้งที่ 8	/ 5 เม.ย.65	มาซ้อมละครกัน
ครั้งที่ 9	/ 11 เม.ย.65	ยิงช้อมยิงสนุกให้มันหยุดไม่ได้เหมือนเล่นเกม
ครั้งที่ 10	/ 12 เม.ย.65	แสดงละครรู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉันทปอดภัย

### 3. ระยะเวลาหลังการทดลอง

3.1 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 หลังเข้าร่วมกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

### 3.2 ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผล

## สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

### แบบแผนการทดลอง

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม (One group pretest – posttest design)

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

E แทน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ปีที่มีปัญหาของการติดเกมออนไลน์มากในกลุ่มเด็กผู้ชายคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 33 คะแนน และในกลุ่มเด็กผู้หญิงมีคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 23 คะแนน

T<sub>1</sub> แทน การทดสอบก่อนการทดลอง โดยใช้แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

X แทน การจัดกระทำหรือการให้ (Treatment) ด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมซึ่งใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

T<sub>2</sub> แทน การทดสอบหลังการเข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ซึ่งมีการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ข้อมูลปริมาณ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการนำมาแจกแจงความถี่และค่าร้อยละ หาค่าเฉลี่ย (X) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

2. แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนเข้ารับกิจกรรม และหลังเข้ารับกิจกรรม โดยเปรียบเทียบเพื่อสังเกตความแตกต่างของข้อมูลโดยใช้สถิติ Paired-Sample T-Test

### สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการประเมินความเหมาะสมของแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยคำนวณได้จากสูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	คือ	ค่าดัชนีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ (Index of Item – Objective Congruence)
	$\sum R$	คือ	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	คือ	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การตัดสิน ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 – 1.00 คัดเลือกไว้ใช้ได้ ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ควรพิจารณาปรับปรุงหรือตัดทิ้ง

### การสรุปอภิปรายผลและนำเสนองานวิจัย

เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลตามสถิติที่กำหนดแล้ว ผู้วิจัยจึงสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ตั้งสมมติฐานไว้ คือ ศึกษาผลการพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมละคร ส่วนการอภิปราย ผลการวิจัยเป็นการสรุปรวมผลจากประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้รับจากการเก็บข้อมูลและจากการลงไปปฏิบัติกิจกรรมกับผู้เรียน การนำเสนอผลจะอยู่ในรูปแบบความเรียงและตารางประกอบคำบรรยาย

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และเพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมละคร ดังนั้นเพื่อตรงตามวัตถุประสงค์ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

#### 1. การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ในการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นทักษะในการคิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับสื่อและเทคโนโลยี ซึ่งเป็นสังคมฐานความรู้ (Knowledge based society) ที่ขับเคลื่อนด้วยความคิดสร้างสรรค์ด้วยการแข่งขันความรู้ระหว่างภูมิภาคกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการสื่อสาร ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 จึงเน้นให้ผู้เรียนต้องมีทักษะทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับสื่อเทคโนโลยี เด็กและเยาวชนจึงต้องมีความรู้ในการใช้สื่อให้ถูกต้องและเยาวชนสามารถอยู่ในสังคมและไม่ให้สื่อมีผลกระทบกับการดำรงชีวิตในสังคมที่ก้าวไกลทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน

กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ช่วยเพิ่มพูนทักษะการเข้าถึง สามารถเข้าใจความหมายของเนื้อหา สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมายของเกม และสามารถเลือกรับข้อมูลและเลือกใช้ประโยชน์จากเกม ทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถแยกแยะข้อเท็จจริง แยกแยะระหว่าง โลกความจริงกับโลกของเกมออนไลน์ การโน้มถ่วง ข้อดี ข้อเสีย ของเกมออนไลน์รวมทั้งสามารถคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่นที่เกิดจากเกมออนไลน์ทั้งทางตรงและวัตถุประสงค์แฝงในรูปแบบต่าง ๆ จากเกมที่หลากหลายและสามารถให้เหตุผลสนับสนุนอย่างสมเหตุสมผล ซึ่งจะยิ่งช่วยเพิ่มทักษะการประเมิน สามารถตัดสินใจคุณค่าเกี่ยวกับเกมออนไลน์และสามารถเลือกรับหรือปฏิเสธจากเกมออนไลน์เชื่อหรือไม่เชื่อได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และเพื่อให้ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ว่าควรเป็นแบบใดที่จะทำให้นักเรียนมีโอกาสเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อของเกมออนไลน์น้อยที่สุด ซึ่งผลของการรู้เท่าทันการเล่นเกมออนไลน์จะทำให้มีภูมิคุ้มกันในการเสพเกมออนไลน์ ทำให้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ลดน้อยลงได้ ซึ่งกิจกรรมละครเป็นกิจกรรมหนึ่งที่เป็นการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กได้ฝึกปฏิบัติจริงโดยผ่านกิจกรรมละคร ที่เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ที่เกิดการพัฒนา

ความเข้าใจกับตนเอง และการแก้ไขปัญหาผ่านการคิดวิเคราะห์และประเมิน นำไปสู่บทสรุปที่ดี ร่วมกันกับผู้อื่นตามสถานการณ์จำลอง และการแสดงละครได้

ในการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ผู้วิจัยได้ วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ มี ทั้งหมด 3 ทักษะ คือ 1) ทักษะการเข้าถึง 2) ทักษะวิเคราะห์ 3) ทักษะการประเมิน ซึ่งสอดคล้องกับกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณเกี่ยวกับเกม ผู้วิจัยจึงพัฒนา รูปแบบแผนการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ได้ ดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้

### 1. ศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 การศึกษาวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมละครจากแหล่งข้อมูลต่างๆ และ ใช้ ทฤษฎีละครสร้างสรรค์ของรองศาสตราจารย์ภรณ์ คุรุรัตน์ ผู้เชี่ยวชาญด้านละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนา เด็ก เป็นรูปแบบในการสร้างกิจกรรมละครและของ รองศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุง ผู้เชี่ยวชาญด้าน ละคร เป็นรูปแบบในการสร้างกิจกรรมละครเพื่อการศึกษาเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ในศตวรรษที่ 21

1.2 ศึกษาชุดกิจกรรมให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่จะเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 3 ทักษะ คือ ทักษะการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ และทักษะการประเมิน ศึกษาวิเคราะห์การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จากแหล่งข้อมูลและใช้รูปแบบทฤษฎีการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธัญนรินทร์ เลียนอย่าง ผู้เชี่ยวชาญรู้เท่าทันเกมออนไลน์เป็นข้อมูลในการจัดทำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

1.3 การตรวจสอบความเหมาะสมและพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของกิจกรรมละคร ผู้วิจัยได้ นำกิจกรรมละครสร้างสรรค์และละครเพื่อการศึกษาที่ส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 10 กิจกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ทำการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหาสาระและกิจกรรมการสอนก่อนนำไปใช้ ซึ่งผลจากการตรวจสอบพบว่า ทุกกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ทั้งในด้านของเนื้อหาสาระและกิจกรรมการเรียนการสอนในภาคปฏิบัติ แต่ก่อนการ

นำไปใช้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะ ในการปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีความ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ตาราง 4 ผลการทดสอบหาค่าความสอดคล้องระหว่างรูปแบบกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการ รู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ค่า IOC	แปลผล
กับดักเกมมายา	<p>1. เพื่อสร้างบรรยากาศในการ เรียนรู้ที่ดี ส่งเสริมให้เกิดสัมพันธภาพ ความคุ้นเคยและความไว้วางใจใน การ เข้าร่วมกิจกรรมและทำข้อตกลง คำ ชี้แจงเรื่องการตรงต่อเวลา การรักษา ความลับ การให้ความร่วมมือในการทำ กิจกรรม</p> <p>2. เพื่อให้สามารถเข้าใจ ความหมายของเนื้อหา สัญลักษณ์ที่ใช้ ในการสื่อความหมายของเกม และ สามารถเลือกรับข้อมูลและจัดการ ป้องกันตัวเองจากความเสี่ยงของ มิชชันที่แฝงตัวอยู่ในเกม</p>	1.00	เลือกไว้
กต play รู้ภัย	<p>1. เพื่อให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ ข้อเสีย ข้อดีของการเล่นเกมออนไลน์ได้</p> <p>2. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอก ความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงระหว่าง พฤติกรรมการเล่นเกมกับผลกระทบที่เกิดขึ้น ต่อสุขภาพและผลกระทบต่อผู้อื่น</p>	1.00	เลือกไว้

ตาราง 4 (ต่อ)

กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ค่า IOC	แปลผล
เข้าใจเกม รู้เท่าทัน	1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถตัดสินใจ แยกแยะข้อเท็จจริงและความจริงของเกมออนไลน์ได้ 2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถคิด ประเมินคุณค่าอย่างมีเหตุผล และเลือกรับ ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ได้อย่าง สร้างสรรค์ต่อ ตนเองและผู้อื่น	1.00	เลือกไว้
ภัยจากเกมมาสร้าง เรื่อง	เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถทราบถึง บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของแต่ละคนในการจัดทำละครและร่วมกันสร้างบท ละครโดยมีเนื้อหาเรื่องการรู้เท่าทันเกม ออนไลน์ในศตวรรษที่ 21	1.00	เลือกไว้
ชิ้นนี้ของใคร	เพื่อให้ให้นักเรียนมีทักษะทางการ แสดงละครและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้ เกิดประโยชน์	1.00	เลือกไว้
ร่วมด้วยช่วยกันสร้าง	เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถร่วมกัน ทำงานและเข้าใจการลงมือปฏิบัติตาม หน้าที่	1.00	เลือกไว้
มาซ่อมละครกัน	เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถร่วมกัน ฝึกซ้อมในการแสดงละครเพื่อเสริมสร้าง รู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21	1.00	เลือกไว้
ยิ่งซ่อมยิ่งสนุกให้มัน หยุดไม่ได้เหมือนเล่น เกม	เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถร่วมกัน ฝึกซ้อมในการแสดงละครเพื่อเสริมสร้าง รู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21	1.00	เลือกไว้
แสดงละครรู้เท่าทัน กัน ไว้ ก่ อ น ฉั น ปลอดภัย	นักเรียนสามารถร่วมกันนำเสนอ ละครรู้เท่าทันเกมออนไลน์ได้	1.00	เลือกไว้

ในการดำเนินกิจกรรมทั้ง 10 กิจกรรม ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง โดยใช้ เวลาในการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง รวมเป็น 10 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที มีรายละเอียด ดังนี้



## กิจกรรมครั้งที่ 1 ชื่อกิจกรรม “กับดักเกมมายา”

กิจกรรม ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “กับดักเกมมายา”เวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี ส่งเสริมให้เกิดสัมพันธภาพ ความคุ้นเคยและความไว้วางใจใน การเข้าร่วมกิจกรรมและทำข้อตกลง คำชี้แจงเรื่องการตรงต่อเวลา การรักษาความลับ การให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

2. เพื่อให้สามารถเข้าใจความหมายของเนื้อหา สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมายของเกม และสามารถเลือกรับข้อมูลและจัดการป้องกันตัวเองจากความเสี่ยงของมิจอาชีพที่แฝงตัวอยู่ในเกม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ครูแนะนำตัวและบอกวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม ต่อด้วยครูให้นักเรียนทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม “ใครช้า...โดน!!” เพื่อสร้างบรรยากาศที่ดีส่งเสริมให้เกิดสัมพันธภาพ ความคุ้นเคยและความไว้วางใจในการเข้าร่วมกิจกรรม เมื่อจบกิจกรรมละลายพฤติกรรมก็เข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยตั้งคำถามนักเรียนโดยให้บอกชื่อเกม มาคนละ 1 ชื่อ (เช่น ครูถามว่าเกมกีฬา (Sport Game) มีอะไรบ้าง // หรือเกมต่อสู้ ต่อสู้ (Fighting Game) มีอะไรบ้าง // เกมปริศนา (Puzzle Game) มีอะไรบ้าง

ขั้นที่ 3 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น โดยในกระดาษจะมีคำถามที่สอบถามนักเรียน ดังนี้

- เกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบเล่น
- วิธีการเล่นเกมออนไลน์ที่นักเรียนเลือกมา
- การแต่งกายและฉากประกอบในเกม (วาดภาพประกอบ)
- ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์
- ใช้อะไรในการเล่นเกมออนไลน์ ( โทรศัพท์มือถือ , คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ , แท็บเล็ต , โน้ตบุค )

- ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ // การเติมเงิน // การซื้อของในเกม

ขั้นที่ 4 ครูให้นักเรียนทุกคนเดินไปทั่วห้อง เดินไปเรื่อย ๆ รอฟังคำสั่งสถานการณ์ของเกมต่างๆที่ครูกำหนด และให้นักเรียนช่วยกันทำท่าทางที่ครูกำหนด หรือช่วยกันประกอบช่วยกันต่อตัว

กันตามสิ่งของที่ครูกำหนด(ครูจะสุ่มนำสิ่งที่นักเรียนได้เขียนตอบคำถามในกระดาษมาตั้งเป็นโจทย์) โดยที่ครูจะหันหลัง และให้เวลาคิด 30 วินาที พอครูหันมาเป่านกหวีด (แสดงว่านักเรียนต้องหยุด) สถานการณ์นั้น จะต้องเสร็จสมบูรณ์ เช่น เกมชอมบี้ที่กำลังจะทำร้ายคน หรือเป็นสิ่งของ เช่น คอมพิวเตอร์ หรือลักษณะการแต่งกายลักษณะท่าทางของตัวละครในเกม เป็นต้น จากนั้นครูให้นักเรียนดูภาพหรือตัวอย่างเกี่ยวกับภัยที่แฝงมากับเกมออนไลน์ เช่น การพนันที่ต้องใช้จ่ายซื้อขายในเกม ภาพที่ล่อแหลมและลามก หรือเกมที่มีความรุนแรง และครูอธิบายความหมายของเกมประเภทของเกม และข้อจำกัดในการรับรู้เกี่ยวกับความรู้สึกหรืออารมณ์ที่มีต่อเกมออนไลน์ ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดการเข้าใจคลาดเคลื่อน หรือความขัดแย้ง จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ข่าวและเหตุการณ์ที่ครูได้ยกตัวอย่างมา เพื่อไม่ให้นักเรียนตกเป็นเหยื่อและจะได้รู้ทันสิ่งที่แอบแฝงเข้ามาโดยที่นักเรียนไม่รู้ตัว

ขั้นที่ 5 ครูให้นักเรียนสรุปและรวบรวมองค์ความรู้ที่เข้าถึงเกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม และปลอดภัย ข้อควรที่ต้องหลีกเลี่ยงและระวังภัยที่แอบแฝงเข้ามา

ขั้นที่ 6 ครูสรุปผลและทบทวนการทำกิจกรรมอีกครั้ง พร้อมตอบคำถามหากนักเรียนมีข้อสงสัย และเสนอแนะในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป



ภาพประกอบ 2 ผู้วิจัยบอกวัตถุประสงค์และทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพประกอบ 3 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ โดยครูจะกำหนดสถานการณ์ และให้เวลานักเรียนช่วยกันคิด

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

### ข้อสรุปกิจกรรมครั้งที่ 1 “กัปเดตักเกมมาয়া”

1. นักเรียนสามารถเข้าถึงเกมออนไลน์ แบ่งได้ ดังนี้

1.1 นักเรียนสามารถเข้าถึงและเข้าใจความหมายของเนื้อหา สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมายของเกม

- เป็นเกมที่ต้องทำการดาวน์โหลดเกมที่ต้องการจะเล่น และต้องเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์แท็บเล็ต (Tablet) คอมพิวเตอร์ (Computer) หรือโน้ตบุ๊ค (Notebook)
- เกมมีทั้งเป็นออนไลน์และออฟไลน์
- เกมมี 8 ประเภท 1) เกมจำลอง 2) เกมแอคชั่น(ยิงไล่ฆ่า) 3) เกมผจญภัย 4) เกมสวมบทบาท 5) เกมต่อสู้ 6) เกมวางแผน 7) เกมปริศนา 8) เกมกีฬา 9) เกมการศึกษา

1.2 สามารถเลือกรับข้อมูลและจัดการป้องกันตัวเองจากความเสี่ยงของมิจฉาชีพที่แฝงตัวอยู่ในเกม

- ภัยที่แฝงมากับเกมออนไลน์ เช่น การพนันที่ต้องใช้จ่ายซื้อขายในเกม การชักชวนไปในทางการพนัน
- ลักษณะวิธีการเล่นแบบใหม่มีความรุนแรง มีการแต่งกายโป๊เปลือยและฉากประกอบในเกมที่มีภาพลามกโล่แหลมหรืออนาจาร
- นักเรียนบอกได้ว่าใช้อุปกรณ์ใดในการเล่นเกมออนไลน์

### 1.3 นักเรียนมีความสนุกสนานในการทำกิจกรรม

- นักเรียนยิ้มแย้มแจ่มใสหัวเราะและมีส่วนร่วมในระหว่างทำกิจกรรม
- เกิดความสนุกสนาน ผ่อนคลาย เกิดความไว้วางใจ
- นักเรียนกล้าที่จะพูดคุยกับเพื่อน ๆ กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นและแสดงท่าทางมากขึ้นและเรียนรู้ในการสื่อสารโดยการฟัง การมองเห็น และการพูดได้โดยไม่เขินอาย

### 1.4 นักเรียนได้รู้จักเพื่อนใหม่และมีมิตรภาพที่ดี

- นักเรียนจดจำชื่อและห้องเรียนของเพื่อน ๆ ได้และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

## กิจกรรมครั้งที่ 2 ชื่อกิจกรรม “กต play รู้ภัย”

กิจกรรม ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “กต play รู้ภัย” เวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข้อเสีย ข้อดีของการเล่นเกมออนไลน์ได้
2. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถบอกความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมการเล่น

เกมกับผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองและผลกระทบต่อผู้อื่น

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ครูแนะนำตัวและบอกวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม ต่อด้วยครูให้นักเรียนทำ

กิจกรรมละลายพฤติกรรม “จำให้หมด”

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยถามนักเรียนว่าการเล่นเกมออนไลน์มีข้อดี ข้อเสีย อะไรบ้าง ให้ยกมือตอบตามความสนใจ

ขั้นที่ 3 ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 2 แผ่นและให้นักเรียนเขียนข้อดีคนละ 1 ข้อ และข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์คนละ 1 ข้อ ลงในกระดาษ ภายในเวลา 1 นาที จากนั้นให้ม่วงกระดาษแล้วนำมาใส่ไว้ในกล่องที่ครูกำหนดให้ และครูให้นักเรียนออกมาจับฉลากแผ่นที่นักเรียนได้ใส่ไปในกล่อง แล้วทำท่าทางตามข้อความที่จับได้ในกระดาษ ส่วนนักเรียนที่เหลือให้ทายว่าเพื่อนทำท่าเลียนแบบนั้นคืออะไร เช่น ฉันรู้สึกง่วงนอนในเวลาเรียนเพราะฉันเล่นเกมจนตึกตื่น (ข้อเสีย) หรือรู้สึกสนุกผ่อนคลายเวลาได้เล่นเกม (ข้อดี) เป็นต้น

ขั้นที่ 4 นักเรียนร่วมกันอภิปรายและร่วมกันวิเคราะห์จากที่เพื่อนๆ ได้แสดงบทบาทสมมติไปข้างต้น โดยแบ่งแยกออกเป็นหัวข้อ ดังนี้ 1) ข้อดีจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อตนเองและผู้อื่น 2) ข้อเสียจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อตนเองและผู้อื่น

ขั้นที่ 5 ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มช่วยกันสรุปผลดีและผลเสียที่มีต่อตนเองและผู้อื่นและให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นที่ 6 ครูสรุปผลและทบทวนการทำกิจกรรมอีกครั้ง พร้อมตอบคำถามหากนักเรียนมีข้อสงสัย และเสนอแนะในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป



ภาพประกอบ 4 ผู้วิจัยบอกรัตถุประสงค์และทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพประกอบ 5 นักเรียนออกมาจับฉลาก และแสดงท่าทางตามที่ตัวเองจับได้ ให้เพื่อนๆท่าย

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพประกอบ 6 นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาสรุปข้อดีและข้อเสียที่มีผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น  
หน้าชั้นเรียน

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

### ข้อสรุปกิจกรรมครั้งที่ 2 “กต play รู้ภัย”

1. นักเรียนสามารถวิเคราะห์เกมออนไลน์ แบ่งได้ ดังนี้

1.1 ข้อดีของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อตนเองและผู้อื่น

- ได้ฝึกภาษาต่าง ๆ ในเกม
- สนุกสนาน ได้ความบันเทิง
- ได้แรงบันดาลใจในการวาดการ์ตูน
- ได้รู้จักเพื่อนใหม่
- ได้ลองทำอาชีพในฝัน
- ผ่อนคลายจากการเรียน
- ฝึกการอยู่ร่วมกับผู้อื่น
- ฝึกการแก้ปัญหาในเกม

1.2 ข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อตนเองและผู้อื่น

- เสียเงินกับการซื้อของในเกม
- โดนหลอกหลวงจากคนที่ไม่รู้จักในเกมออนไลน์
- ว่างเวลาเรียน
- เสียสุขภาพ สายตาเสีย
- พ่อแม่เสียใจ
- หงุดหงิดง่าย

- พุดไม่เพราะ พุดหยาบคาย
- ชอบอยู่คนเดียว
- ไม่ส่งการบ้าน
- เล่นเกมจนลืมกินข้าว บางครั้งเล่นเกมจนไม่นอน

### กิจกรรมครั้งที่ 3 ชื่อกิจกรรม “เข้าใจเกม รู้เท่าทัน”

กิจกรรม ครั้งที่ 3 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “เข้าใจ รู้ทัน” เวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถตัดสินใจแยกแยะข้อเท็จจริงและความจริงของเกมออนไลน์ได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถคิดประเมินคุณค่าอย่างมีเหตุผล และเลือกรับข้อมูลที่เป็น

ประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อตนเองและผู้อื่น

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ครูแนะนำตัวและบอกวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม ต่อด้วยครูให้นักเรียนทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม “ภูเขาไฟระเบิด”

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยถามนักเรียนว่าการเล่นเกมออนไลน์มีข้อดี ข้อเสีย อะไรบ้าง ให้ยกมือตอบตามความสมัครใจ

ขั้นที่ 3 ครูให้นักเรียนชมคลิปวิดีโอที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ข่าวที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันที่เด็กเลียนแบบพฤติกรรมในเกม และตกเป็นเหยื่อของการพนัน จากความเครียดในเกมจนสามารถทำร้ายตัวเองและคนรอบข้างที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และคลิปสั้นหรือตัวอย่างที่เป็นด้านดีของการเล่นเกม ต่อด้วยครูทำป้ายภาพอิโมจิ อารมณ์ 9 อารมณ์ (ดีใจ เสียใจ เจินอาย ขำขัน เฉยๆ ตื่นเต้น ตกใจ โกรธ กลัว และเบื่อหน่าย) ในระหว่างที่ครูให้ดูคลิปจากข่าวหรือข้อความพาดหัวข้างต่าง ๆ หลังจบคลิป ครูจะให้นักเรียนชูบัตรภาพตามอารมณ์ที่นักเรียนรู้สึก และสอบถามเหตุผลว่าเพราะอะไร จากนั้นครูให้นักเรียนแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ โดยมีทั้งกลุ่มที่เป็นผลดีกลุ่มหนึ่งและผลเสียกลุ่มหนึ่ง ครูให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันแสดงละครสถานการณ์สั้น ๆ ที่เป็นผลดีและผลเสียที่มีผลกระทบต่อตนเอง และต่อคนอื่นรวมถึงผลกระทบต่อสังคม

ขั้นที่ 4 นักเรียนร่วมกันอภิปรายและร่วมกันประเมินตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และเลือกรับข้อมูลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

ขั้นที่ 5 ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มช่วยกันสรุปการตัดสินใจและการเลือกรับข้อมูลได้อย่างเหมาะสมที่มีต่อตนเองและผู้อื่นลงในกระดาษที่ครูกำหนดให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นที่ 6 ครูสรุปผลและทบทวนการทำกิจกรรมอีกครั้ง พร้อมตอบคำถามหากนักเรียนมีข้อสงสัย และเสนอแนะในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป



ภาพประกอบ 7 นักเรียนแต่ละช่วยกันประเมินพร้อมกลุ่มรูปภาพแสดงความรู้สึกอิมจิ หลังจากทีครูให้ชมภาพหรือวิดีโอเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในด้านต่าง ๆ

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพประกอบ 8 นักเรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันแสดงละครสถานการณ์สั้น ๆ ที่เป็นผลดีและผลเสีย ที่มีผลกระทบต่อตนเอง และต่อคนอื่นรวมถึงผลกระทบต่อสังคม

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

### ข้อสรุปกิจกรรมครั้งที่ 3 “เข้าใจเกม รู้เท่าทัน”

1. นักเรียนสามารถประเมินเกมออนไลน์ แบ่งได้ ดังนี้
  - 1.1 ตัดสินใจแยกแยะข้อเท็จจริงและความจริงของเกมออนไลน์ได้
    - แยกแยะได้ว่าโลกความเป็นจริงกับโลกในเกมออนไลน์ได้



1.2 สามารถคิดประเมินคุณค่าอย่างมีเหตุผลและเลือกรับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อตนเองและผู้อื่น

- ผลของการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปส่งผลต่อตนเองและผู้อื่นจนถึงการทำลายตนเองและผู้อื่นได้
- ในการเล่นเกมออนไลน์ในทางที่ดี ก็สามารถสร้างรายได้ให้กับตนเองและสร้างความภูมิใจให้กับผู้อื่นได้

#### กิจกรรมครั้งที่ 4 ชื่อกิจกรรม “มารู้จักละครกัน”

กิจกรรม ครั้งที่ 4 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “มารู้จักละครกัน” เวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และเข้าใจเรื่ององค์ประกอบของละครเพื่อสร้างบทละครสำหรับการแสดงละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ครูแนะนำตัวและบอกวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม ต่อด้วยครูให้นักเรียนทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม “ซือบซอบละคร”

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยให้ผู้เรียนบอกองค์ประกอบของละคร และหลักของการสร้างบทละคร โดยให้ยกมือตอบตามความสมัครใจ

ขั้นที่ 3 ครูอธิบายองค์ประกอบของละคร หลักการสร้างบทละคร เรื่องของโครงเรื่อง แก่นของเรื่อง ตัวละคร การใช้ภาษา บรรยายภาค ดนตรี เครื่องแต่งกาย และฉาก ครูผู้สอนแนะนำตัวอย่างลักษณะการเขียนบทละครที่ดีและครบองค์ประกอบของการแสดงละครให้ผู้เรียนได้เห็นความสมบูรณ์ของการสร้างบทละคร และครูผู้สอนให้นักเรียนชมตัวอย่างบทละครเกี่ยวกับการตีเกมผ่านจอโปรเจคเตอร์และอธิบายเพิ่มเติม

ขั้นที่ 4 นักเรียนร่วมกันอภิปรายความรู้โดยแบ่งแยกออกเป็นหัวข้อ ดังนี้

- องค์ประกอบของการสร้างละคร
- หลักการในการสร้างละคร
- ลักษณะบทละครที่ดี

ขั้นที่ 5 นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ 5 คน เพื่ออธิบายสรุปองค์ประกอบของการแสดงละครหน้าชั้นเรียน โดยมีหัวข้อดังนี้ โครงเรื่อง แก่นของเรื่อง ตัวละคร การใช้ภาษา บรรยายภาค ดนตรี เครื่องแต่งกาย และฉาก

ชั้นที่ 6 ครูผู้สอนมอบคำแนะนำ เรื่ององค์ประกอบละคร เพื่อนำไปสร้างบทละครที่มีเนื้อหา “เรื่อง การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21” ครูสรุปผลและทบทวนการทำกิจกรรมอีกครั้ง พร้อมตอบคำถามหากนักเรียนมีข้อสงสัย และเสนอแนะในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป



ภาพประกอบ 9 ผู้วิจัยให้นักเรียนชมตัวอย่างบทละครเกี่ยวกับการติดเกมผ่านจอโปรเจคเตอร์และอธิบายเพิ่มเติม

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

#### ข้อสรุปกิจกรรมครั้งที่ 4 “มารู้จักละครกัน”

1. นักเรียนมีความรู้และเข้าใจเรื่ององค์ประกอบของละครแบ่งได้ ดังนี้
  - 1.1 โครงเรื่อง
    - กำหนดเหตุการณ์ต่าง ๆ ตั้งแต่ต้นจบจบเรื่อง
    - เรื่องที่เกี่ยวกับการรู้เท่าทันเกมออนไลน์
  - 1.2 แก่นของเรื่อง
    - จุดมุ่งหมายสำคัญของการแสดงมีข้อคิดสอดแทรกไว้ในเนื้อเรื่องให้ผู้ชม
  - 1.3 ตัวละคร
    - กำหนดขึ้นให้มีความสัมพันธ์กับเหตุการณ์และเรื่องราวในละคร
    - ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีบุคลิกมีลักษณะเฉพาะของแต่ละตัวละคร
    - ผู้ชมเข้าใจลักษณะนิสัยของตัวละครแต่ละตัว
  - 1.4 การใช้ภาษา
    - ควรเป็นบทสนทนาต่าง ๆ ควรมีความเหมาะสม และมีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง

### 1.5 บรรยายภาค

- ผู้ชมรับรู้ถึงเนื้อเรื่อง อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร
- มีความเข้าใจเรื่องราว
- เกิดความคล้อยตามไปกับละคร

### 1.6 ดนตรี

- ดนตรีช่วยให้ผู้ชมละครเรื่องนั้น ๆ คล้อยตามไปกับเนื้อเรื่องของละคร

### 1.7 เครื่องแต่งกาย

- ให้เหมาะสมกับบทบาทและสถานะของตัวละคร

## กิจกรรมครั้งที่ 5 ชื่อกิจกรรม “ภัยจากเกมมาสร้างเรื่อง”

กิจกรรม ครั้งที่ 5 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “สร้างเรื่อง สร้างราว” เวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถทราบถึงบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของแต่ละคนในการจัดทำละคร และร่วมกันสร้างบทละครโดยมีเนื้อหาเรื่องการเรียนรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ครูแนะนำตัวและบอกวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม ต่อด้วยครูให้นักเรียนทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม “กระจกหรรษา”

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยทบทวนบทเรียนเมื่อสัปดาห์ก่อนเกี่ยวกับองค์ประกอบของละคร และให้ผู้เรียนบอกองค์ประกอบของละคร ในเรื่องของโครงเรื่อง แก่นของเรื่อง ตัวละคร การใช้ภาษา บรรยายภาค ดนตรี เครื่องแต่งกาย และฉาก โดยให้ยกมือตอบตามความสมัครใจ

ขั้นที่ 3 ครูผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบในการจัดทำละคร เพราะการสร้างสรรค์ละครแต่ละเรื่อง ประกอบด้วยบุคคลที่ทำหน้าที่ต่าง ๆ เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ประกอบไปด้วย 1) ผู้อำนวยการแสดง 2) ผู้กำกับการแสดง 3) ผู้เขียนบท 4) ผู้ฝึกซ้อมการแสดง 5) ผู้กำกับเวที 6) ผู้ดูแลอุปกรณ์การแสดง เสียง ฉาก 7) ผู้กำกับดนตรีประกอบการแสดง 8) ผู้ดูแลเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า 9) ผู้แสดง

ขั้นที่ 4 ครูให้นักเรียนจัดกลุ่มและลงความคิดเห็นว่าใครเหมาะสมจะรับผิดชอบฝ่ายไหน ประกอบไปด้วย 1) ผู้อำนวยการแสดง 2) ผู้กำกับการแสดง 3) ผู้เขียนบท 4) ผู้ฝึกซ้อมการแสดง 5) ผู้กำกับเวที 6) ผู้ดูแลอุปกรณ์การแสดง เสียง ฉาก 7) ผู้กำกับดนตรีประกอบการแสดง 8) ผู้ดูแลเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า 9) ผู้แสดง

ขั้นที่ 5 ครูและนักเรียนร่วมสรุปผล พร้อมช่วยกันปรับปรุงแก้ไขและให้ส่งตัวแทนออกมาสรุปหน้าชั้นเรียน

ขั้นที่ 6 ครูผู้สอนให้คำแนะนำในบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของนักเรียนแต่ละคน และช่วยกันทำงานในหน้าที่ตัวเองให้ดีที่สุด เพื่อบทละครสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น



ภาพประกอบ 10 ครูผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบในการจัดทำละคร เพราะการสร้างสรรค์ละครแต่ละเรื่อง ประกอบด้วยบุคคลที่ทำหน้าที่ต่าง ๆ เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วง  
ไปด้วยดี

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

### ข้อสรุปกิจกรรมครั้งที่ 5 “ภัยจากเกมมาสร้างเรื่อง ”

1. นักเรียนสามารถทราบถึงบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของแต่ละคนในการจัดทำละคร

#### 1.1 ผู้อำนวยการแสดง

- ควบคุมดูแลรูปแบบการแสดงและเป็นผู้กำหนดหรือตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการแสดง ( ผู้วิจัย )

#### 1.2 ผู้กำกับการแสดง

- ควบคุมผู้แสดง ดูแลองค์ประกอบต่าง ๆ ของละครให้สมบูรณ์และดูแลผู้แสดง ให้แสดงละครได้เหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ

#### 1.3 ผู้เขียนบท

- ผู้ที่เขียนโครงเรื่อง สร้างเรื่องราว เหตุการณ์ บทพูดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในละคร ละครจะมีความสนุกสนาน และมีข้อคิดต่าง ๆ ได้

#### 1.4 ผู้ฝึกซ้อมการแสดง

- เป็นบุคคลที่ทำให้การแสดง มีความสวยงาม พร้อมเพรียง ( ผู้วิจัย )

### 1.5 ผู้ดูแลอุปกรณ์การแสดง เสียง ฉาก

- ดูแลควบคุมฉาก แสง สี เสียง ให้มีความเหมาะสมกลมกลืนกับชุดการแสดง

### 1.6 ผู้ดูแลเครื่องแต่งกาย

- ผู้จัดเตรียมเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับการแสดงให้ผู้แสดงมีความสวยงามเหมาะสมกับการแสดง

### 1.7 ผู้แสดง

- ผู้ที่ได้รับบทบาทในการแสดงโดยจะต้องมีบุคลิกดีที่เหมาะสมกับการแสดง

## กิจกรรมครั้งที่ 6 ชื่อกิจกรรม “ซีนี่ของใคร”

กิจกรรม ครั้งที่ 6 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “ซีนี่ของใคร” เวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถร่วมกันสร้างโครงเรื่องและบทละครได้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ครูแนะนำตัวและบอกวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม ต่อด้วยครูให้นักเรียนทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม “เก้าอี้สี่ตัว”

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยให้นักเรียนช่วยกันคิดบทละครที่เกี่ยวกับปัญหาในการเล่นเกมในปัจจุบัน และครูให้นักเรียนช่วยกันสังเกตและหาคนที่เหมาะสมเป็นนักแสดง วางตัวว่าใครจะแสดงเป็นอะไร มีบทบาทอย่างไร

ขั้นที่ 3 นักเรียนร่วมกันระดมสมองในการวางแผนการทำงาน โดยมีการแบ่งกลุ่ม แบ่งหน้าที่การทำงาน หลังจากที่ได้แต่งบทละครแล้วก็นำบทละคร “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย” มาแยกบทบาทตัวละคร และหน้าที่การทำงาน แต่ละคนศึกษาบทบาทของตัวละครในบทบาทที่ตนเองได้รับในละครเรื่องการเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนลงมือฝึกซ้อมการแสดงละคร “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย” โดยนำบทละครเรื่องการเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มาเป็นหลักในการแสดงและนำเสนอในรูปแบบละครเพื่อการศึกษา

ขั้นที่ 4 นักเรียนร่วมกันอภิปรายการทำงานและร่วมแสดงความคิดเห็นในการทำงาน

ขั้นที่ 5 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมที่ได้ทำว่าบทละครที่นักเรียนช่วยกันแต่งเป็นอย่างไร ใครรับบทอะไร ใครมีหน้าที่อะไร ทำอะไรไปแล้วบ้าง และครั้งต่อไปจะทำอะไร

ชั้นที่ 6 ครูผู้สอนมอบคำแนะนำในบทละครและเรื่องการฝึกซ้อมการแสดงและสรุปผลการเรียนรู้



ภาพประกอบ 11 ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์และให้ทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพประกอบ 12 ให้นักเรียนช่วยกันคิดบทละครที่เกี่ยวกับปัญหาในการเล่นเกมในปัจจุบัน และครูให้นักเรียนช่วยกันสังเกตและหาคนที่เหมาะสมเป็นนักแสดง วางตัวว่าใครจะแสดงเป็นอะไร มีบทบาทอย่างไร พร้อมจดบันทึก

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

บทละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ชื่อเรื่องว่า “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน จันปลอดภัย” ได้ ดังนี้

ฉากที่ 1 บ้านแสนสุข

มีครอบครัวอยู่ครอบครัวหนึ่ง พ่อ เป็นนักธุรกิจที่กำลังจะไปทำงานด้วยความเร่งรีบ ส่วนแม่เป็นนางพยาบาลที่ดูแลผู้ป่วยกำลังหาของให้พ่อ และลูกชายที่เป็นเด็กน่ารัก ชื่อฟิงพ่อแม่ที่กำลังจะไปโรงเรียน

พ่อแซมปี : นี่คุณ เห็นกุญแจรถผมมั้ย?

แม่เรนนี่ : เอ้อ งานก็ต้องทำ ลูกก็ต้องเลี้ยง ของก็ต้องหาให้คุณอีก พร้อมยื่นกุญแจรถให้สามี

แม่เรนนี่ : อ้าวนี่มันก็โมงก็ยามแล้ว ลูกจะต้องไปโรงเรียน พร้อมกับเรียกชื่อลูก

แม่เรนนี่ : ไปรเจค ลูกกกก เสร็จหรือยังจะ ไปโรงเรียนได้แล้วนะ

ไปรเจค : ครับ มาแล้วครับแม่

แม่เรนนี่ : แม่ทำท่าจัดระเบียบการแต่งตัวให้ลูก พร้อมบอกลูกว่าให้ตั้งใจเรียนและส่งลูกไปโรงเรียน

ฉากที่ 2 โรงพยาบาล (ที่ทำงานของแม่)

จนวันหนึ่งเพื่อนที่ทำงานของแม่ได้พูดถึงอนาคตของลูกที่จะส่งลูกไปเรียนในที่ดี ๆ ที่มีค่าเทอมค่อนข้างสูง เหล่าเพื่อนร่วมงานก็ได้พูดแข่งแข่งกัน และอวดลูกของตัวเอง ฝ่ายแม่จึงมีความคิดที่อยากจะส่งให้ลูกชายตัวเองไปเรียนในโรงเรียนดี ๆ ที่มีค่าเทอมสูงบ้าง ถึงแม้ว่าตนจะต้องเสียสละเวลาในการดูแลงานบ้านเพื่อไปทำงานให้มากขึ้นก็ตาม

เพื่อนแม่คนที่ 1 : เนี่ยลูกฉัน (พร้อมโชว์รูปลูกจากในโทรศัพท์) ไปอยู่โรงเรียนที่ไฮโซ ไฮโซ

เพื่อนแม่คนที่ 2 : ค่าเทอมเท่าไรร้อจ๊ะที่ว่าไฮโซเนี่ย

เพื่อนแม่คนที่ 1 : ก็ไม่เท่าไรร้อกนะ แคแสนแปดต่อเทอมเอง แล้วลูกเธอล่ะ

เพื่อนแม่คนที่ 2 : อ้ออออ ลูกฉันนะร้อ กำลังจะไปโรงเรียนนานาชาติ

เพื่อนแม่คนที่ 3 : เหมือนลูกฉันเลย กำลังบินไปต่างประเทศ

แม่เรนนี่ : พวกเธอคุยอะไรกันอยู่ร้อจ๊ะ

เพื่อนแม่คนที่ 1 : กำลังพูดถึงเรื่องลูกๆอยู่นะแล้วลูกเธอล่ะ เห็นว่าเรียนโรงเรียนค่าเทอมไม่กี่หมื่นเองนิ

แม่เรนนี่ : ลูกฉันนะร้อ เดี่ยวเทอมหน้าก็ย้ายไปเรียนโรงเรียนใหม่แล้วแหละ ส่วนค่าเทอมก็ไม่เท่าไรร้อกนะ แคหมื่นละ สองแสนเอง จี๊ปๆ

เพื่อนแม่ทั้ง 3 : มองหน้ากันแล้วเดินกลับไป

ฉากที่ 3 บ้านแสนสุข

แม่ได้มาปรึกษากับพ่อเรื่องที่จะย้ายโรงเรียนของลูกชายไปโรงเรียนใหม่

แม่เรนนี่ : นี่คุณ ฉันมีเรื่องจะปรึกษา

พ่อแซมปี : ว่ามาสิ

แม่เรนนี่ : คือฉันอยากให้ลูกย้ายโรงเรียนเทอมหน้า ได้เรียนโรงเรียนดี ๆ ที่มันไฮโซ ๆ เพื่อ

อนาคตของลูกเรานะ คุณว่ายังไง

พ่อแซมปี : ได้สิ แล้วแต่คุณ คุณจัดการได้เลย มีไรอีกมั๊ย ผมไปทำงานต่อก่อนนะ

แม่เรนนี่ : ถอนหายใจ พร้อมพูดว่า เหมือนฉันเป็นหัวหน้าครอบครัว

จากนั้นโปรเจคก็ได้กลับมาจากโรงเรียนพอดิ แม่เรนนี่จึงเรียกโปรเจค เพื่อบอกเรื่องจะย้ายโรงเรียน

แม่เรนนี่ : โปรเจค เดี่ยวเทอมหน้าแม่จะพาลูกไปโรงเรียนใหม่ นะลูก

โปรเจค : ครับแม่

แม่เรนนี่ : ตั้งใจเรียนนะลูก

ฉากที่ 4 โรงเรียนใหม่ของโปรเจค

โปรเจคตื่นตาตื่นใจกับโรงเรียนใหม่ที่มีขนาดใหญ่กว่าโรงเรียนเก่าที่เคยอยู่ในขณะนั้น โปรเจคก็ได้มาเจอกับกลุ่มนักเรียนกลุ่มหนึ่งเข้า

โปรเจค : หุยยย โรงเรียนใหม่อย่างใหญ่ มีแต่ตึกใหญ่ๆทั้งนั้นเลย ทันสมัยกว่าโรงเรียนเก่า เยอะเลย (ทำท่าตื่นเต้น)

เคนได้ : เฮ้ย นั่นมันตึกใหม่นี้หว่า ลองเข้าไปทักตึกว่า

ภารัณ : ชวนเข้าแก๊งตึกว่า

โมเดล : ชวนเล่นเกมตึกว่า

ไอซ์ : เอาดีๆ

ตรอน : หน้าอย่างตีมเลย เข้าไปทักมันตึกว่า

จากนั้นพวกนักเรียน(ไม่ดี)จึงเดินเข้าไปหาโปรเจค

โมเดล : ว่าไงเรา ชื่อไรอะ

โปรเจค : อ้อ เราชื่อโปรเจครับ

ภารัณ : เด็กใหม่ร้อ

โปรเจค : ไช้ครับ เราเพิ่งมาโรงเรียนวันแรกครับ



เคนได้ : ไปอยู่แก๊งเราดี จะได้มีเพื่อน

โปรเจค : ใต้ครับ ฝากเนื้อฝากตัวด้วยนะครับ (แล้วทั้งหมดก็พาโปรเจคไปชมโรงเรียนใหม่)

ฉากที่ 5 หน้าโรงเรียน

ผู้อำนวยการโรงเรียน ทักกลุ่มนักเรียนหญิง และบอกว่าวันนี้จะมีเพื่อนใหม่มาเรียนกับเราด้วย ช่วยดูแลเพื่อนด้วย

กลุ่มนักเรียน(ดี) : สวัสดีค่ะท่านผอ.

ท่านผอ. : สวัสดีนักเรียน วันนี้จะมีนักเรียนที่ย้ายมาใหม่มาเรียนร่วมชั้นกับเด็กๆนะ ฝากดูแลเพื่อนใหม่ด้วยละ

กลุ่มนักเรียน(ดี) : ใต้ค่ะท่าน ผอ. พวกหนูจะคอยดูแลเพื่อนใหม่นะคะ

ฉากที่ 6 ห้องเรียน

เมื่อได้เวลาเข้าเรียน นักเรียนต่างแยกย้ายเข้าห้องเรียน และครูประจำชั้นได้เรียกโปรเจคให้มาแนะนำตัวกับเพื่อนๆในชั้นเรียน

หัวหน้าห้อง : นักเรียนทั้งหมดทำความเคารพ

นักเรียนในชั้นเรียน : สวัสดีค่ะคุณครู

ครูประจำชั้น : สวัสดีค่ะเด็ก ๆ วันนี้มีนักเรียนใหม่มาเรียนกับเราเป็นวันแรก ออกมาแนะนำตัวหน้าชั้นเรียนสิคะ

นักเรียนในชั้นเรียน : ประบมือต้อนรับ

โปรเจค : สวัสดีรับเพื่อน ๆ ทุกคน เราชื่อโปรเจคนะ ฝากเนื้อฝากตัวด้วยนะครับ

ฉากที่ 7 หลังเลิกเรียน

โปรเจคกำลังเดินทางกลับบ้าน แต่แล้วก็มีกลุ่มเพื่อนที่มีนิสัยเกเรเข้ามาทักทายชวนโปรเจคเข้าแก๊งและชวนไปเล่นเกมหลังเลิกเรียนทุกวัน จนวันหนึ่งได้ชักชวนให้โปรเจคไปแข่งเกมกับพวกแก๊งข้างนอกที่มีเรื่องการเดิมพันด้วยเงินเป็นรางวัล

เคนได้ : โปรเจคไปเล่นเกมกัน

โปรเจค : ไม่ดีกว่า เรายังกลับบ้าน เพราะเรายังทำการบ้านไม่เสร็จเลย

โมเดล : เล่นแปบเดียวเอง ไม่กี่ชั่วโมงหรอก

โปรเจค : จะดีร้อ

เคนได้ : พรุ่งนี้ค่อยทำ แปบเดียวก็เสร็จ

โปรเจค : ก็ได้ ๆ แปบเดียวนะ

เคนได้และโมเดลชวนโปรเจคเล่นเกมจนโปรเจคเพลิดเพลินกับโลกในเกม และโมเดลก็ได้ชวนโปรเจคไปเล่นกับพวกแก๊งข้างนอก ที่มีการเล่นแบบมีเงินมาเติมพัน แต่แล้วในการเล่นเกมในครั้งนั้น ฝ่ายโปรเจคเป็นฝ่ายแพ้ เลยโดนแก๊งมิจฉาซีข้างนอกชู่เอาชีวิตถ้าไม่นำเงินมาให้

ดาส : เฮ้ย เงินที่เติมพันไว้เมื่อไหร่จะเอามาให้

โปรเจค : ผมขอเวลา สัก 2-3 วันนะครับ เดี่ยวผมหามาคืนให้

ก๊วกเงิน : ถ้าอีก 3 วัน ยังหาเงินมาไม่ได้ แกตายแน่!!!

ฉากที่ 8 ความคิดของโปรเจค

เวลาผ่านไปพฤติกรรมของโปรเจคเริ่มเปลี่ยนไป จากนักเรียนที่มีความรับผิดชอบและตั้งใจเรียน กลับไม่ทำการบ้านส่ง เวลามาเรียนก็หลับในเวลาเรียน และติดเกมหนักมากขึ้น มีอารมณ์ที่รุนแรง หงุดหงิดตลอดเวลา

ฉากที่ 9 บ้านแสนสุข

แม่ นำเงินค่าเทอมมาให้โปรเจคเพื่อให้โปรเจคไปชำระค่าเทอมในเทอมหน้า แต่ในขณะที่เดียวกันโปรเจคเล่นเกมแล้วแพ้พนัน จึงต้องหาเงินมาใช้หนี้พวกแก๊งที่เล่นเกมด้วยแล้วแพ้ มาให้ทันเวลา เพราะพวกมันชู่จะเอาชีวิต โปรเจคจึงมีความคิดที่จะนำเงินค่าเทอมที่แม่ให้ไปจ่ายค่าพนันเกม

แม่เรนนี่ : โปรเจคลูก ช่วงนี้ดูเป็นอะไรหรือป่าว ทำไมหน้าตาโทรม ๆ

โปรเจค : ไม่ได้เป็นอะไรครับแม่

แม่เรนนี่ : ไม่เป็นไรก็ดีแล้วละ แม่ฝากเงินค่าเทอมไปให้ครูประจำชั้นด้วยละ

โปรเจค : ได้ครับแม่

ฉากที่ 10 ห้องผู้อำนวยการ

ผู้อำนวยการได้เชิญผู้ปกครองของโปรเจคมา เพื่อแจ้งเรื่องพฤติกรรมของโปรเจค และผลการเรียนของโปรเจค รวนถึงเงินค่าเทอมที่ยังไม่ได้ชำระ

พ่อแซมปีและแม่เรนนี่ : สวัสดีค่ะผอ. มีเรื่องอะไรหรือป่าวคะถึงเชิญพวกเรา

ผู้อำนวยการโรงเรียน : ผอ.จะสอบถามเรื่องน้องโปรเจคคะ ว่าพฤติกรรมช่วงนี้น้องเป็นอย่างไรบ้าง ครูประจำแจ้งมานว่าน้องไม่มาโรงเรียน บางวันก็มาสาย แล้วชอบหลับในเวลาเรียน การบ้านไม่ส่งคะ

แม่เรนนี่ : จริงร้อคะท่านผอ. แม่มาส่งน้องแต่เช้าทุกวันนะคะ แต่มีช่วงหลัง ๆ น้องชอบเก็บตัวอยู่แต่ในห้องคนเดียว น้องดูโทรม ๆ และมีอารมณ์หงุดหงิดตลอดเวลา

ผู้อำนวยการโรงเรียน : และมีอีกเรื่องหนึ่งนะคะคุณแม่ คือน้องยังไม่ได้ชำระค่าเทอมเลยคะ  
แม่เรนนี่ : คุณแม่ฝากให้น้องมาตั้งนานแล้วนะคะ น้องเอาเงินไปทำอะไร ทำไมต้องโกหก  
แม่ด้วย (แม่ร้องไห้เสียใจออกดกับพ่อ)

ผู้อำนวยการโรงเรียน : ผอ. ฝากช่วยดูแลน้องอย่างใกล้ชิดด้วยนะคะ น้องอาจจะมีปัญหา  
ที่หาทางออกไม่ได้ คุณพ่อคุณแม่ควรมีเวลาทำความเข้าใจและให้  
คำปรึกษาน้องมาก ๆ นะคะ

พ่อแซมบี้และแม่เรนนี่ : ขอบพระคุณท่านผอ. มาก ๆ นะคะ/ครับ

ฉากที่ 11 บ้านแสนสุข

แม่และพ่อเป็นทุกข์ใจมากและได้คิดทบทวนถึงการไม่มีเวลาดูแลลูก โดยปล่อยให้  
ปะละเลยลูก และได้ทำความเข้าใจกับพฤติกรรมของโปรเจค และได้สอบถามโปรเจคถึงเรื่องราว  
ต่างๆ พร้อมทั้งให้ข้อคิดเกี่ยวกับการเล่นเกม ว่ามันมีทั้งข้อดีและข้อเสีย อยู่ที่ว่าโปรเจคจะเลือกนำ  
ประโยชน์ของเกมมาใช้ในรูปแบบไหนให้เกิดผลดีกับตัวเองมากที่สุด

พ่อแซมบี้และแม่เรนนี่ : กลับมาแล้วร้อลูก

แม่เรนนี่ : ช่วงนี้ที่โรงเรียนเป็นอย่างไรบ้างลูก เพื่อน ๆ เป็นยังไงบ้าง

โปรเจค : เอ่อ ผม ผม ไม่อยากไปโรงเรียน

พ่อแซมบี้ : ทำไมละลูก มีเรื่องอะไรหรือป่าว เล่าให้พ่อกับแม่ฟังได้ทุกอย่างเลยนะ

โปรเจค : ผมขอโทษครับ (ร้องไห้) ผมติดเกมหนักและแอบโดดเรียนไปเล่นเกม เอาเงินค่า  
ขนมเทอมที่แม่ให้ไปซื้อของในเกมและเอาไปเล่นเกมจนหมด ยังไม่พอมีเรื่อง  
ที่ผมทุกข์ใจมากคือผมติดพนัน ผมจึงเอาเงินค่าเทอมที่แม่ให้ไปใช้พนันที่ผม  
แข่งเกมแพ้ ผมขอโทษนะครับพ่อ ผมขอโทษนะครับแม่

แม่เรนนี่ : ไม่เป็นไรนะลูก เกมออนไลน์มันมีทั้งข้อดีและข้อเสียต่อตัวเองผู้อื่นนะลูก อยู่  
ที่ว่าเราจะรู้ภัยที่มันแฝงเข้ามาเล็กน้อยแค่ไหน ในส่วนดีแม่ก็จะสนับสนุน นำ  
ส่วนที่ดีมาใช้ประโยชน์นะลูก

พ่อแซมบี้ : ต่อไปพ่อกับแม่จะมาเล่นเกมกับลูกนะ สอนพ่อกับแม่เล่นด้วยละ เราจะใช้  
เวลาที่ว่างกับลูก จะไม่ละเลยไปกับงานจนไม่มีเวลาใส่ใจลูกอีก

โปรเจค : ผมรักพ่อกับแม่นะครับ ขอขอบคุณที่พ่อแม่เข้าใจผม

พ่อแซมบี้และแม่เรนนี่ : พ่อกับแม่รักลูกมากกว่าจะ

## ข้อสรุปกิจกรรมครั้งที่ 6 “สินนี้ของใคร”

1. นักเรียนสามารถสร้างโครงเรื่องของละครได้ ดังนี้

1.1 ลักษณะของเค้าโครงเรื่อง

- เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับการเกมออนไลน์ของนักเรียน
- มีทั้งข้อดีและข้อเสียในการเล่นเกมนออนไลน์
- โครงเรื่องที่ไม่ยาวจนเกินไปเข้าใจง่ายให้เหมาะสมกับวัย
- มีเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดจุดเปลี่ยนของละคร และมีข้อคิดในบทสุดท้าย

2. นักเรียนสามารถร่วมกันคิดลักษณะของตัวละครได้ ดังนี้

2.1 ลักษณะของตัวละคร

- สร้างตัวละครที่มีคนติดเกมออนไลน์และมีกลุ่มเพื่อนที่ดีและไม่ดี
- มีครอบครัวที่คาดหวังกับลูกและไม่มีเวลาให้ลูก
- มีครู/ผู้อำนวยการคอยตักเตือน
  - กลุ่มมิจฉาชีพที่เข้ามาล่อลวงพาไปเล่นเกมโดยการเดิมพันด้วยเงิน
  - มีการจำลองเกมออนไลน์โดยใช้คนมาต่อสู้กันจริง ๆ

## กิจกรรมครั้งที่ 7 ชื่อกิจกรรม “ร่วมด้วย ช่วยกันสร้าง”

กิจกรรม ครั้งที่ 7 ผู้วิจัยให้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “ร่วมด้วย ช่วยกันสร้าง” เวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถร่วมกันทำงานและลงมือปฏิบัติตามหน้าที่ ทั้งอุปกรณ์การแสดง

ฉากรวมถึงดนตรีประกอบการแสดง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ครูแนะนำตัวและบอกวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม ต่อด้วยครูให้นักเรียนทำ

กิจกรรมละลายพฤติกรรม “เขาเป็นใคร”

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยสอบถามนักเรียนว่านอกจากบทละครและบทบาทการแสดงแล้ว องค์ประกอบของการแสดงละครควรมีอะไรอีกเพื่อเพิ่มสุนทรีย์ในการรับชมของคนดู

ขั้นที่ 3 ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดและวางแผนว่าจะมีฉาก เสียงประกอบ หรืออุปกรณ์ในการแสดงอะไรบ้าง และครูให้นักเรียนแบ่งหน้าที่กัน และรับผิดชอบในส่วนงานของตัวเอง

ขั้นที่ 4 ครูให้นักเรียนร่วมกันวางแผนที่จะทำในแต่ละช่วง ว่าใครทำอะไรบ้าง รับผิดชอบส่วนไหน พร้อมเขียนสรุปลงแผ่นกระดาษสีเทาขาวเป็น Mind mapping

ขั้นที่ 5 ครูผู้สอนให้นักเรียนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนและร่วมกันสรุปกิจกรรมในครั้งนี้

ขั้นที่ 6 ครูมอบคำแนะนำจุดที่ต้องแก้ไข และรีบจัดเตรียมความพร้อมเพื่อซ้อมการแสดงให้กับนักเรียน



ภาพประกอบ 12 นักเรียนร่วมกันวางโครงที่จะทำในแต่ละช่วง ว่าใครทำอะไรบ้าง รับผิดชอบส่วนไหน พร้อมเขียนลงแผ่นกระดาษ

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพประกอบ 13 นักเรียนช่วยกันทำอุปกรณ์และฉากประกอบการแสดง

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

### ข้อสรุปกิจกรรมครั้งที่ 7 “ร่วมด้วย ช่วยกันสร้าง”

1. นักเรียนสามารถร่วมกันทำงานและลงมือปฏิบัติตามหน้าที่ ทั้งอุปกรณ์การแสดง ฉาก รวมถึงดนตรีประกอบการแสดงได้ ดังนี้

#### 1.1 ฉากในเรื่อง

- จำโครงเรื่อง ควรมีฉากประมาณ 3 ฉากตามความสำคัญ ของเรื่อง คือ บ้าน แสนสุข โรงพยาบาล(ที่ทำงานแม่) และโรงเรียน โดยต้องหารูปภาพที่เกี่ยวข้อง ถึงสถานที่ต่าง ๆ เพื่อใช้ฉายในโปรเจคเตอร์

#### 1.2 การแต่งกาย

- ระบุตัวละครว่าทำอาชีพอะไรและแต่งกายอย่างไร เช่น พ่อ แม่ ลูก เพื่อนของ ลูก ทั้งเพื่อนดี และไม่ดี ครู ผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อน แม่ที่ทำงาน

#### 1.3 อุปกรณ์การแสดง

- ในแต่ละตัวละครจะต้องมีอุปกรณ์ เช่น โทรศัพท์มือถือถือ อุปกรณ์การต่อสู้(ช่วง ตอนแข่งขันเกม) หนังสือเรียน กระเป๋านักเรียน

#### 1.4 เสียงดนตรีประกอบการแสดง

- เสียงเพลงประกอบในแต่ละฉาก ว่าตัวละครมีอารมณ์แบบไหน มีชาวเพลงเศร้า ชาวเพลงตื่นเต้น ชาวเพลงสนุกสนาน ชาวเพลงตอนต่อสู้

### กิจกรรมครั้งที่ 8 ชื่อกิจกรรม “มาซ้อมละครกัน”

กิจกรรม ครั้งที่ 8 ผู้วิจัยให้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “มาซ้อมละครกัน” เวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้ให้นักเรียนสามารถร่วมกันฝึกซ้อมในการแสดงละครเพื่อเสริมสร้างรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ครูแนะนำตัวและบอกวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม ต่อด้วยครูให้นักเรียนทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม “บทนี้ของฉัน”

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและอธิบายบทละครให้นักเรียนทุกคนฟังว่าเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร ใครรับบทอะไรบ้าง และใครมีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบในแต่ละฝ่ายบ้าง

ขั้นที่ 3 ผู้เรียนร่วมกันทำงาน ตามกลุ่มที่ได้จัดวางไว้ และรับผิดชอบหน้าที่การทำงานของตัวเอง จากนั้นนำบทละครมาแยกบทบาทตัวละคร และหน้าที่การทำงานในแต่ละฝ่ายแต่ละคน ศึกษารายละเอียดของตัวละครในบทบาทที่ตนเองได้รับในละครเรื่อง”ละครรู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉัน

ปลอดภัย”และลงมือฝึกซ้อมการแสดงละคร แยกย้ายไปทำงานในส่วนที่ตัวเองได้รับ ไม่ว่าจะ เป็นฝ่ายฉาก ฝ่ายอุปกรณ์การแสดง

ขั้นที่ 4 นักเรียนร่วมกันอภิปรายการทำงานและร่วมแสดงความคิดเห็นในการทำงาน

ขั้นที่ 5 ครูและนักเรียนร่วมสรุปความคิดในด้านการทำงาน การวางแผนงาน การแบ่งงาน และการฝึกซ้อมการแสดง

ขั้นที่ 6 ผู้สอนมอบคำแนะนำในการฝึกซ้อมการแสดงและสรุปผลการเรียนรู้ เพื่อเตรียมความพร้อมไว้ครั้งต่อไปจะได้มีการซักซ้อมใหญ่บนเวทีและเรียงลำดับการแสดงในแต่ละช่วง



ภาพประกอบ 14 นักเรียนร่วมกันฝึกซ้อมการแสดง โดยที่ครูให้คำแนะนำ

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพประกอบ 15 นักเรียนร่วมกันฝึกซ้อมการแสดง โดยที่ครูให้คำแนะนำ

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

### ข้อสรุปกิจกรรมครั้งที่ 8 “มาซ้อมละครกัน”

1. นักเรียนสามารถรับผิดชอบหน้าที่ที่ได้รับและซ้อมละคร ได้ ดังนี้
  - 1.1 บทละคร
    - ต้องจำบทของตนเองให้แม่นยำ
    - จำการเข้าออกระหว่างฉากให้ได้
  - 1.2 อารมณ์ผู้แสดง
    - มีอารมณ์ในบทบาทของตนเอง และมีอารมณ์ร่วมกับผู้แสดงคนอื่น
  - 1.3 มารยาทในการแสดง
    - ไม่พูดคุยหรือเล่นขณะที่เพื่อนแสดง

### กิจกรรมครั้งที่ 9 ชื่อกิจกรรม “ยิงซ้อมยิงสนุกให้มันหยุดไม่ได้เหมือนเล่นเกม”

กิจกรรม ครั้งที่ 9 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “ยิงซ้อมยิงสนุก”เวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้ นักเรียนสามารถร่วมกันฝึกซ้อมการแสดงละครเพื่อเสริมสร้างรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21
  - ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
    - ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยให้ผู้เรียนแยกย้ายไปฝึกซ้อมการแสดง และทำงานตามหน้าที่ที่ได้จัดวางไว้ และรับผิดชอบหน้าที่การทำงานของตนเอง ในละครเรื่อง”ละครรู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย”
    - ขั้นที่ 2 นักเรียนร่วมกันอภิปรายการทำงานและร่วมแสดงความคิดเห็นในการทำงาน
    - ขั้นที่ 3 ครูและนักเรียนร่วมสรุปความคิดในด้านการทำงาน การวางแผนงาน การแบ่งงาน และการฝึกซ้อมการแสดง
    - ขั้นที่ 4 ผู้สอนมอบคำแนะนำในการฝึกซ้อมการแสดงและสรุปผลการเรียนรู้ เพื่อเตรียมความพร้อมในการแสดงจริง





ภาพประกอบ 16 นักเรียนร่วมกันฝึกซ้อมการแสดง พร้อมทั้งนำเสียง ฉาก และอุปกรณ์เข้ามาใช้  
ฝึกซ้อมด้วย โดยที่ครูให้คำแนะนำ

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพประกอบ 17 นักเรียนร่วมกันฝึกซ้อมการแสดง พร้อมทั้งนำเสียง ฉาก และอุปกรณ์เข้ามาใช้  
ฝึกซ้อมด้วย โดยที่ครูให้คำแนะนำ

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

### ข้อสรุปกิจกรรมครั้งที่ 9 “ยิ่งซ้อมยิ่งสนุกให้มันหยุดไม่ได้เหมือนเล่นเกม”

1. นักเรียนสามารถซ้อมละครและรู้ถึงข้อผิดพลาดในการซ้อมละครได้ ดังนี้

1.1 บทละคร

- ต้องจำบทของตนเองให้แม่นยำ
- จำการเข้าออกระหว่างฉากให้ได้

1.2 อารมณ์ผู้แสดง

- มีอารมณ์ในบทบาทของตนเอง และมีอารมณ์ร่วมกับผู้แสดงคนอื่น

1.3 มารยาทในการแสดง

- ไม่พูดคุยหรือเล่นขณะที่เพื่อนแสดง

### กิจกรรมครั้งที่ 10 ชื่อกิจกรรม “ละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย”

กิจกรรม ครั้งที่ 10 ผู้วิจัยใช้แผนกิจกรรมที่ชื่อว่า “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย” เวลา 60 นาที

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. นักเรียนสามารถร่วมกันนำเสนอละครรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ผู้เรียนเตรียมพร้อมงานการแสดง และนักเรียนร่วมกันแสดงละคร “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย” เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เมื่อจบการแสดง นักแสดงรวมตัวกันหน้าเวที

ขั้นที่ 2 นักแสดงและผู้ชมอีกทั้งผู้ปกครองร่วมกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหาและวิจารณ์การแสดงร่วมกัน

ขั้นที่ 3 นักเรียนสรุปแนวความคิดที่ได้รับจากการร่วมโครงการกิจกรรมการพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ขั้นที่ 4 ครูผู้สอนมอบคำแนะนำ และกล่าวปิดโครงการกิจกรรม

ขั้นที่ 5 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 หลังได้ทำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21



ภาพประกอบ 18 นักเรียนร่วมกันนำเสนอละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษ  
ที่ 21 “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพประกอบ 19 นักเรียนร่วมกันนำเสนอละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษ  
ที่ 21 “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพประกอบ 20 นักเรียนร่วมกันนำเสนอ ละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษ  
ที่ 21 “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย



ภาพประกอบ 21 นักเรียนร่วมกันนำเสนอ ละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษ  
ที่ 21 “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย

ที่มา: ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย

### ข้อสรุปกิจกรรมครั้งที่ 10 “ละครเรื่อง รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย”

1. นักเรียนสามารถร่วมกันนำเสนอละครเรื่อง รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัยได้ ดังนี้

1.1 การแสดงละครมีความสอดคล้องกับทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ทั้ง 3 ด้าน

- ด้านการเข้าถึง เข้าใจความหมายของเนื้อหา สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมายของเกม และสามารถเลือกรับข้อมูลและจัดการป้องกันตัวเองจากความเสี่ยงของมิชชีฟที่แฝงตัวอยู่ในเกม
- ด้านการวิเคราะห์ วิเคราะห์ข้อเสีย ข้อดีของการเล่นเกมออนไลน์ได้และ

ความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมกับผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อสุขภาพและผลกระทบต่อผู้อื่น

- ด้านประเมิน ตัดสินใจแยกแยะข้อเท็จจริงและความจริงของเกมออนไลน์ได้ และคิดประเมินคุณค่าอย่างมีเหตุผล และเลือกรับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อตนเองและผู้อื่น

2. นักเรียนร่วมกันสรุปผลที่ได้จากละคร ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในละคร มีวิพากวิจารณ์และแสดงความคิดเห็นหลังจบการแสดง

จากข้อมูลดังกล่าว กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 10 ครั้ง ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ทั้ง 3 ด้าน และมีด้านการใช้ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์มาสร้างสรรค์เป็นละครอีก 1 ด้าน โดยมีรายละเอียดผลการดำเนินกิจกรรม ดังนี้

**1. ด้านทักษะการเข้าถึง** ในกิจกรรมครั้งที่ 1 ผลคือ เมื่อทำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 แล้วนักเรียนมีคะแนนการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ด้านการเข้าถึง ก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 23 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 1.150 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังทำกิจกรรม มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 92 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.600 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

**2. ด้านทักษะการวิเคราะห์** ในกิจกรรมครั้งที่ 2 ผลคือ เมื่อทำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 แล้วนักเรียนมีคะแนนการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ด้านการวิเคราะห์ ก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 16.81 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 1.85 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังทำกิจกรรม มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 94.5 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 10.400 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

**3. ด้านทักษะการประเมิน** ในกิจกรรมครั้งที่ 3 ผลคือ เมื่อทำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 แล้วนักเรียนมีคะแนนการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ด้านการประเมินก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 22.5 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.95 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังทำกิจกรรม มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 88.75 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.55 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

4. ด้านการใช้ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มาสร้างสรรค์เป็นละคร ในกิจกรรมครั้งที่ 4-10 ผลคือ เมื่อทำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 แล้วนักเรียนมีคะแนนการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ด้านการประเมินก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 19.5 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.90 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ หลังทำกิจกรรม มีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 92.75 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 18.50 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

## 2. การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

เมื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูล เป็น 3 ด้าน คือ ทักษะการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมินและการใช้ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์สร้างละคร เพื่อให้เข้าใจตรงกันในการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนด สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิจัยข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
SD	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
T	แทน	ค่าที่ใช้ในการพิจารณา t-distribution
$\bar{D}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนความแตกต่าง
Sig.	แทน	ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.1 ทักษะการเข้าถึง การเปรียบเทียบทักษะด้านการเข้าถึงเกมออนไลน์ของนักเรียนก่อนและหลังการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการเข้าถึง ประกอบไปด้วย 2 ด้านคือ การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และกระบวนการละครสร้างสรรค์ ( Creative Drama ) ในการสร้างจินตนาการ การทำท่าทางอย่างสร้างสรรค์และการไวต่อความรู้สึก ตามแนวทฤษฎีการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนการดำเนินกิจกรรม และหลังการดำเนินกิจกรรม มาคำนวณหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปรากฏผลดังแสดงตาราง

ตาราง 5 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการเข้าถึงเกมออนไลน์

ผู้เรียน	ก่อนทำกิจกรรม ( 5 คะแนน )	หลังทำกิจกรรม ( 5 คะแนน )
คนที่ 1	2	5
คนที่ 2	1	5
คนที่ 3	2	4
คนที่ 4	1	4
คนที่ 5	1	4
คนที่ 6	2	4
คนที่ 7	1	5
คนที่ 8	1	5
คนที่ 9	0	5
คนที่ 10	1	4
คนที่ 11	2	4
คนที่ 12	3	5
คนที่ 13	1	5
คนที่ 14	1	5
คนที่ 15	1	4
คนที่ 16	0	5
คนที่ 17	1	4
คนที่ 18	0	5
คนที่ 19	1	5
คนที่ 20	1	5
รวม	23	92
ร้อยละ	23	92.0
ค่าเฉลี่ย	1.150	4.600

จากตาราง 5 เป็นการเปรียบเทียบทักษะด้านการเข้าถึง โดยรวมของกลุ่มตัวอย่าง 20 คน ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยก่อนทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 23 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ และหลังทำกิจกรรมนักเรียนทั้งหมดได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 92 อยู่ใน ระดับสูงขึ้น

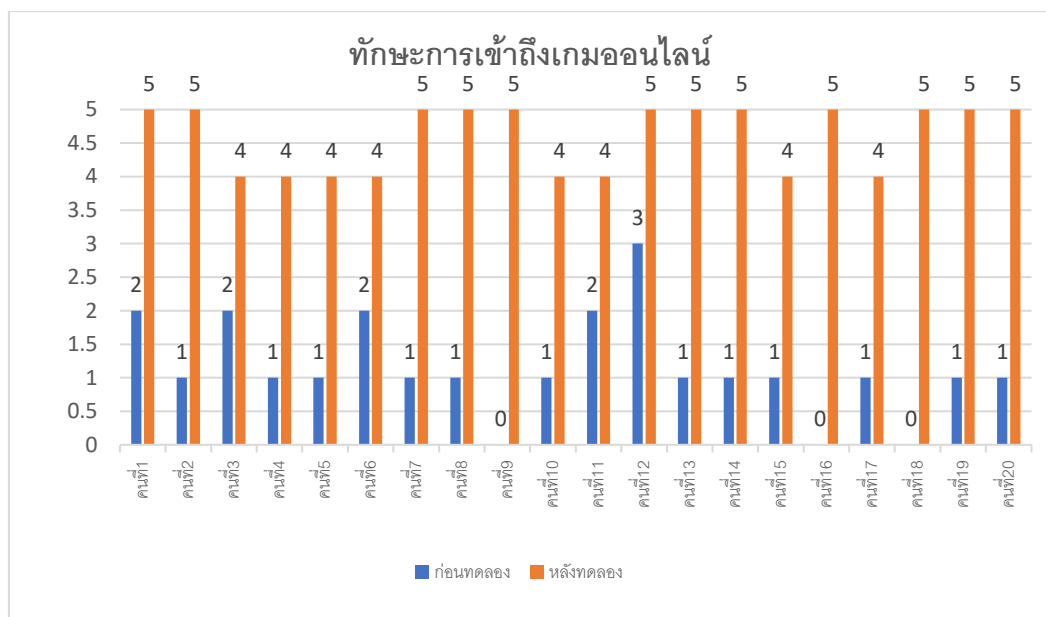
การเปรียบเทียบผลทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ของนักเรียนก่อนและหลังการวิเคราะห์ ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนและหลังทำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ใน ศตวรรษที่ 21 โดยใช้การทดสอบทางสถิติ t-test Dependent Samples มีผลการวิเคราะห์ดังนี้ ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การ จัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 (n = 20)

การทดสอบ (ทักษะการเข้าถึง)	N	$\bar{X}$	SD.	t.	Sig.	$\bar{D}$
ก่อนจัดกิจกรรม	20	1.150	0.166			
หลังจัดกิจกรรม	20	4.600	0.112	-15.449*	0.000	3.45

การทดลองครั้งนี้ \*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตาราง 6 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ก่อนและหลังการ จัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จากกลุ่มนักเรียน 20 คน ผลการจัดกิจกรรม พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 1.150 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.166 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.112 โดยผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่าง มีค่า t-test = -15.449, Sig. = 0.000 < 0.05 จึงกล่าวได้ว่า ผลคะแนนทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม ละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยหลังกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมมีความแตกต่างที่ 3.45 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในกิจกรรมครั้งที่ 1 ของแผนการจัดกิจกรรมดีขึ้น สามารถแสดงเป็นกราฟได้ดังภาพประกอบ





ภาพประกอบ 22 ค่าเปรียบเทียบคะแนนทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

จากแผนภูมิที่แสดงการเปรียบเทียบรายบุคคลของนักเรียนที่ทำกิจกรรมจะแสดงให้เห็นว่านักเรียน มีการพัฒนาการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ด้านการเข้าถึงเกมออนไลน์ มากขึ้น จากเดิมคะแนนต่ำสุด 0 คะแนน โดยหลังการทำกิจกรรมมีคะแนนสูงถึง 5 คะแนนซึ่งเป็นคะแนนที่สูง แสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดความรู้ด้านการเข้าถึงเกมออนไลน์ได้ดีขึ้น หลังการทำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

**2.2 ทักษะการวิเคราะห์** การเปรียบเทียบทักษะด้านการวิเคราะห์เกมออนไลน์ของนักเรียนก่อนและหลังการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการวิเคราะห์เกมออนไลน์ ประกอบไปด้วย คือ กระบวนการละครสร้างสรรค์ ( Creative Drama ) ในการมีจินตนาการ การทำท่าทางอย่างสร้างสรรค์ การไวต่อการรับรู้ ความรู้สึกทางอารมณ์และการแสดงออก ตามแนวทฤษฎีการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนการดำเนินกิจกรรม และหลังการดำเนินกิจกรรม มาคำนวณหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปราบกฏผลดังแสดงตาราง

ตาราง 7 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการวิเคราะห์เกมออนไลน์

ผู้เรียน	ก่อนทำกิจกรรม ( 11 คะแนน )	หลังทำกิจกรรม (11คะแนน )
คนที่ 1	2	8
คนที่ 2	3	9
คนที่ 3	4	10
คนที่ 4	2	11
คนที่ 5	1	11
คนที่ 6	3	10
คนที่ 7	2	11
คนที่ 8	1	11
คนที่ 9	2	10
คนที่ 10	1	11
คนที่ 11	2	10
คนที่ 12	2	11
คนที่ 13	1	11
คนที่ 14	2	10
คนที่ 15	2	11
คนที่ 16	2	11
คนที่ 17	0	10
คนที่ 18	1	11
คนที่ 19	1	11
คนที่ 20	3	10
<b>รวม</b>	<b>37</b>	<b>208</b>
<b>ร้อยละ</b>	<b>16.81</b>	<b>94.5</b>
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>1.85</b>	<b>10.400</b>

จากตาราง 7 เป็นการเปรียบเทียบทักษะด้านการวิเคราะห์ โดยรวมของกลุ่มตัวอย่าง 20 คน ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยก่อนทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 16.81 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ และหลังทำกิจกรรมนักเรียนทั้งหมดได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 94.5 อยู่ใน ระดับสูงขึ้นไป

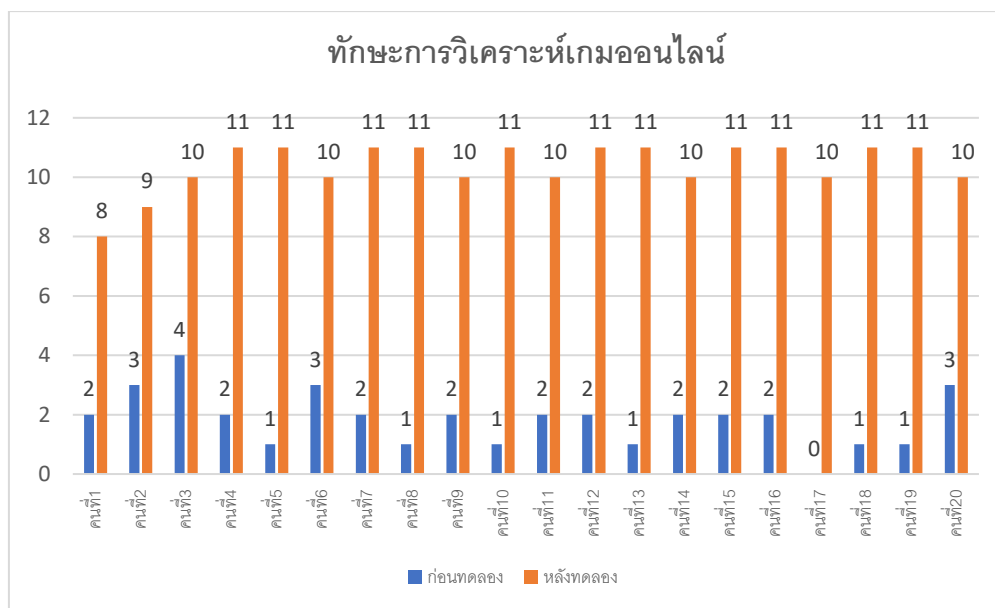
การเปรียบเทียบผลทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ของนักเรียนก่อนและหลังการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนและหลังทำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้การทดสอบทางสถิติ t-test Dependent Samples มีผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 (n = 20)

การทดสอบ (ทักษะการวิเคราะห์)	N	$\bar{X}$	SD.	t.	Sig.	$\bar{D}$
ก่อนจัดกิจกรรม	20	1.85	0.208	-26.045*	0.000	8.55
หลังจัดกิจกรรม	20	10.400	0.183			

การทดลองครั้งนี้ \*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตาราง 8 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จากกลุ่มนักเรียน 20 คน ผลการจัดกิจกรรม พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 1.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.208 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 10.400 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.183 โดยผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่าง มีค่า t-test = -26.045, Sig. = 0.000 < 0.05 จึงกล่าวได้ว่า ผลคะแนนทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยหลังกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมมีความแตกต่างที่ 8.55 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในกิจกรรมครั้งที่ 2 ของแผนการจัดกิจกรรมดีขึ้น สามารถแสดงเป็นกราฟได้ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 23 ค่าเปรียบเทียบคะแนนทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

จากแผนภูมิที่แสดงการเปรียบเทียบรายบุคคลของนักเรียนที่ทำการกิจกรรมจะแสดงให้เห็นว่านักเรียน มีการพัฒนาการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ด้านการวิเคราะห์เกมออนไลน์มากขึ้น จากเดิมคะแนนต่ำสุด 0 คะแนน โดยหลังการทำกิจกรรมมีคะแนนสูงถึง 11 คะแนนซึ่งเป็นคะแนนที่สูง แสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดความรู้ด้านการเข้าถึงเกมออนไลน์ได้ดีขึ้น หลังการทำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

**2.3 ทักษะการประเมิน** การเปรียบเทียบทักษะด้านการประเมินเกมออนไลน์ของนักเรียนก่อนและหลังการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนทำการกิจกรรมและหลังทำการกิจกรรมด้านการประเมินเกมออนไลน์ ประกอบไปด้วย คือ กระบวนการละครสร้างสรรค์ ( Creative Drama ) ในการมีจินตนาการ การทำท่าทางอย่างสร้างสรรค์ การไวต่อการรับรู้ ความรู้สึกทางอารมณ์และการแสดงออก รวมถึงการใช้ถ้อยคำในการสนทนา ตามแนวทฤษฎีการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนการดำเนินกิจกรรม และหลังการดำเนินกิจกรรม มาคำนวณหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปราบัญผลดังแสดงตาราง

ตาราง 9 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการประเมินเกมออนไลน์

ผู้เรียน	ก่อนทำกิจกรรม ( 4 คะแนน )	หลังทำกิจกรรม ( 4 คะแนน )
คนที่ 1	1	4
คนที่ 2	1	4
คนที่ 3	1	4
คนที่ 4	1	4
คนที่ 5	1	3
คนที่ 6	3	3
คนที่ 7	1	3
คนที่ 8	1	4
คนที่ 9	0	4
คนที่ 10	1	3
คนที่ 11	1	3
คนที่ 12	1	4
คนที่ 13	2	4
คนที่ 14	0	4
คนที่ 15	2	3
คนที่ 16	0	4
คนที่ 17	0	3
คนที่ 18	0	3
คนที่ 19	0	4
คนที่ 20	1	3
<b>รวม</b>	<b>18</b>	<b>71</b>
<b>ร้อยละ</b>	<b>22.5</b>	<b>88.75</b>
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>0.95</b>	<b>3.55</b>

จากตาราง 9 เป็นการเปรียบเทียบทักษะด้านการประเมิน โดยรวมของกลุ่มตัวอย่าง 20 คน ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยก่อนทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 22.5 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ และหลังทำกิจกรรมนักเรียนทั้งหมดได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 88.75 อยู่ใน ระดับสูงขึ้น

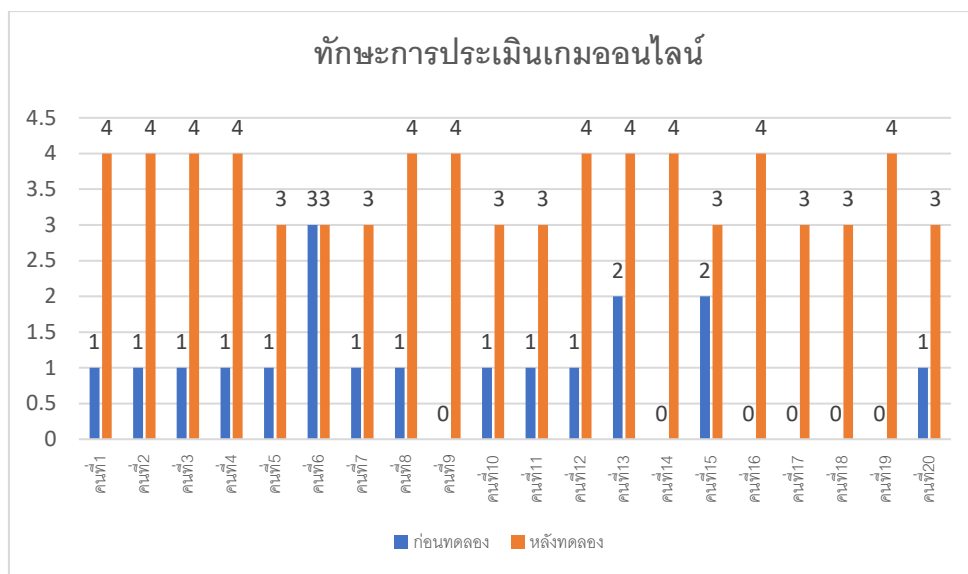
การเปรียบเทียบผลทักษะการประเมินเกมออนไลน์ของนักเรียนก่อนและหลังการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนและหลังทำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้ในการทดสอบทางสถิติ t-test Dependent Samples มีผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบทักษะการประเมินเกมออนไลน์ ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 (n = 20)

การทดสอบ (ทักษะการประเมิน)	N	$\bar{X}$	SD.	t.	Sig.	$\bar{D}$
ก่อนจัดกิจกรรม	20	0.95	9.198	-10.614*	0.000	2.60
หลังจัดกิจกรรม	20	3.55	0.114			

การทดลองครั้งนี้ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตาราง 10 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการประเมินเกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จากกลุ่มนักเรียน 20 คน ผลการจัดกิจกรรม พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 0.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 9.198 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 3.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.114 โดยผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่าง มีค่า t-test = -10.614, Sig. = 0.000 < 0.05 จึงกล่าวได้ว่า ผลคะแนนทักษะทักษะการประเมินเกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยหลังกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมมีความแตกต่างที่ 2.60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ในกิจกรรมครั้งที่ 3 ของแผนการจัดกิจกรรมดีขึ้น สามารถแสดงเป็นกราฟได้ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 24 ค่าเปรียบเทียบคะแนนทักษะการประเมิณเกมออนไลน์ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

จากแผนภูมิที่แสดงการเปรียบเทียบรายบุคคลของนักเรียนที่ทำกิจกรรมจะแสดงให้เห็นว่านักเรียน มีการพัฒนาการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ด้านการประเมิณเกมออนไลน์มากขึ้น จากเดิมคะแนนต่ำสุด 0 คะแนน โดยหลังการทำกิจกรรมมีคะแนนสูงถึง 4 คะแนนซึ่งเป็นคะแนนที่สูง แสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดความรู้ด้านการประเมิณเกมออนไลน์ที่ดีขึ้น หลังการทำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

**2.4 ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21** การเปรียบเทียบทักษะด้านการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ของนักเรียนก่อนและหลังการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ประกอบไปด้วย คือ กระบวนการละครเพื่อการศึกษา (Theater in education) เพื่อนำการระดมสมองรวมความคิดและลงมือทำในการสร้างบทละคร เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบของละคร เข้าใจในบทบาทหน้าที่ของการสร้างละครและการสร้างบทละคร แลกเปลี่ยนเรื่องราวที่เป็นประเด็นทางสังคมเป็นปัญหาและต้องการที่จะแก้ไข เพื่อให้ผู้เรียนรู้หลักการแสดงและรู้จักการลงมือทำการนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ผ่านการเล่นบทบาทสมมติในฉากฝึกจินตนาการ เพื่อให้ผู้เรียนรู้หลักการแสดงและรู้จักการลงมือทำในการทำงาน และนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ผู้เรียนรู้จักการระดมสมองเพื่อหาทางแก้ปัญหาและรับผิดชอบร่วมกัน และหาเหตุผล จดจำสร้างสรรค์แก้ปัญหาโดยชี้ชัดจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้พูดคุย วิพากษ์วิจารณ์ให้ได้มาซึ่งคำตอบ

หรือแนวทางในการแก้ไขปัญหานั้น ๆ วิพากษ์วิจารณ์ให้ได้มาซึ่งคำตอบหรือแนวทางในการแก้ไขปัญหานั้น ๆ ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทศนคติ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงและผู้ชม ตามแนวทฤษฎีการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนการดำเนินกิจกรรมและหลังการดำเนินกิจกรรมมาคำนวณหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปราบกฎผลดังแสดงตาราง

ตาราง 11 คะแนนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ด้านการรู้เท่าทันเกมออนไลน์

ผู้เรียน	ก่อนทำกิจกรรม ( 20 คะแนน )	หลังทำกิจกรรม ( 20 คะแนน )
คนที่ 1	5	17
คนที่ 2	5	18
คนที่ 3	7	18
คนที่ 4	4	19
คนที่ 5	3	18
คนที่ 6	8	17
คนที่ 7	4	19
คนที่ 8	3	20
คนที่ 9	2	19
คนที่ 10	3	18
คนที่ 11	5	17
คนที่ 12	6	20
คนที่ 13	4	20
คนที่ 14	3	19
คนที่ 15	5	18
คนที่ 16	2	20
คนที่ 17	1	17
คนที่ 18	1	19
คนที่ 19	2	20
คนที่ 20	5	18
<b>รวม</b>	<b>78</b>	<b>371</b>
<b>ร้อยละ</b>	<b>19.5</b>	<b>92.75</b>
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>0.95</b>	<b>3.55</b>

จากตาราง 11 เป็นการเปรียบเทียบทักษะด้านการการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โดยรวมของกลุ่มตัวอย่าง 20 คน ก่อนและหลังทำกิจกรรม โดยก่อนทำกิจกรรมนักเรียนได้คะแนนร้อยละ 19.5 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ และหลังทำกิจกรรมนักเรียนทั้งหมดได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 92.75 อยู่ใน ระดับสูงขึ้น



จากการทำแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน โดยวัดก่อนและหลังเข้าร่วม การใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มีผลของการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรม โดยสามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตาราง 12 ผลคะแนนก่อนและหลังของผู้เข้าร่วมกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ผู้เรียน	คะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม (ร้อยละ)	คะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรม (ร้อยละ)
คนที่ 1	25	85
คนที่ 2	25	90
คนที่ 3	35	90
คนที่ 4	20	95
คนที่ 5	15	90
คนที่ 6	40	85
คนที่ 7	20	95
คนที่ 8	15	100
คนที่ 9	10	95
คนที่ 10	15	90
คนที่ 11	25	85
คนที่ 12	30	100
คนที่ 13	20	100
คนที่ 14	15	95
คนที่ 15	25	90
คนที่ 16	10	100
คนที่ 17	5	85
คนที่ 18	5	95
คนที่ 19	10	100
คนที่ 20	25	90

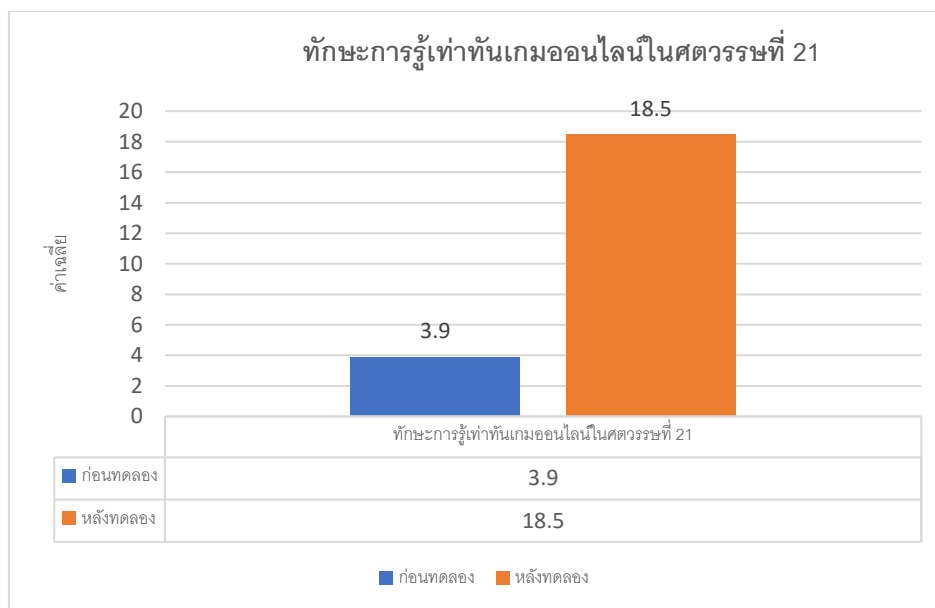
จากตาราง 12 พบว่า คะแนนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 5 จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 10 จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 15 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 20 จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 25 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 30 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 35 จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 40 จำนวน 1 คน ส่วน คะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 85 จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 90 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 95 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 100 จำนวน 5 คน

ตาราง 13 ผลการเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 (n = 20)

การทดสอบ (ทักษะการรู้เท่าทันเกม ออนไลน์ในศตวรรษที่ 21)	N	$\bar{X}$	SD.	t.	Sig.	$\bar{D}$
ก่อนจัดกิจกรรม	20	3.90	0.422	-26.229*	0.000	14.60
หลังจัดกิจกรรม	20	18.50	0.245			

การทดลองครั้งนี้ \*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

จากตาราง 13 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 จากกลุ่มนักเรียน 20 คน คะแนนเต็ม 20 คะแนน ผลการจัดกิจกรรม พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 3.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.422 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 18.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.245 โดยผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่าง มีค่า t-test = -26.229, Sig. = 0.000 < 0.05 จึงกล่าวได้ว่า ผลคะแนนทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยหลังกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมมีความแตกต่างที่ 14.60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สามารถแสดงเป็นกราฟได้ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 25 ค่าเปรียบเทียบคะแนนทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ระหว่างก่อนและหลัง (Pretest-Posttest) การใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

จากแผนภูมิที่แสดงการเปรียบเทียบของนักเรียนที่ทำกิจกรรมจะแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีการพัฒนาการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ด้านทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์สร้างละครเพื่อการศึกษา พบว่า ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 3.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.422 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 18.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.245 โดยผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่าง มีค่า  $t\text{-test} = -26.229$ ,  $\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$  จึงกล่าวได้ว่า ผลคะแนนทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยหลังกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมมีความแตกต่างที่ 14.60 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงให้เห็นว่านักเรียนเกิดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์สร้างละครเพื่อการศึกษาได้อย่างชัดเจนหลังการทำกิจกรรมละคร โดยใช้กิจกรรมละครเพื่อการศึกษา

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความมุ่งหมายสำคัญที่จะพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โดยผู้วิจัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ

2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมละคร

#### ขอบเขตของการวิจัย

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้การศึกษาค้นครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ จำนวน 63 คน

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ เลือกแบบเจาะจงที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ที่คัดกรองจากแบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็ก และวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับ รศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล สาขาวิชาจิตเวช เด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาลที่มีปัญหาของการติดเกมออนไลน์มาก ใน กลุ่มเด็กผู้ชายคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 33 คะแนน และในกลุ่มเด็กผู้หญิงมีคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 23 คะแนน จำนวน 20 คน

#### ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 10 ชั่วโมง

## ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

- 1) แผนกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21
- 2) แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

### 1. ขั้นเตรียมการ

1.1 ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อประสานงานกับหน่วยงานที่ต้องการทำการศึกษาและเก็บข้อมูล ซึ่งแจ้งวัตถุประสงค์และขอความร่วมมือจากหน่วยงานนั้น ๆ ในการดำเนินการวิจัย

1.2 ดำเนินการจัดทำหนังสือขออนุญาตดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยและการจัดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ ไปยังโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ

การวิจัยครั้งนี้ได้ใช้แบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง (Pre-Experimental Research Design) โดยมีแผนการทดลองแบบ The one-group pretest-posttest design ใช้การวัดผลก่อน การทดลอง (Pretest) และวัดหลังการทดลอง (Posttest)

### 2. ขั้นดำเนินการ

2.1 ผู้วิจัยดำเนินการชี้แจงข้อมูลรายละเอียดในการดำเนินการทำกิจกรรมการวิจัย

2.2 ผู้วิจัยดำเนินการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยทำหนังสือขออนุญาตดำเนินการวัดนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่คัดเลือกแบบเจาะจง ที่คัดกรองจากแบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็ก และวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับ รศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล สาขาวิชาจิตเวช เด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาลที่มีปัญหาของการติดเกมออนไลน์

มาก ใน กลุ่มเด็กผู้ชายคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 33 คะแนน และในกลุ่มเด็กผู้หญิงมีคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 23 คะแนน จำนวน 20 คน

2.3 ผู้วิจัยดำเนินการใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โดยจัดแผนการดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 10 ครั้ง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที

2.4 หลังทำกิจกรรมเสร็จสิ้น ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เปรียบเทียบ ผลการวิจัยก่อนและหลังทำกิจกรรม

### การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติในการวิเคราะห์ผลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) อธิบายผลการวิเคราะห์ได้แก่ การแจกความถี่ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Analysis) ทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างโดยใช้สถิติ Paired Samples Statistics โดยใช้สถิติทดสอบแบบ T – test อย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ทำการประมวลผลข้อมูลจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติได้ทำการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผลในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบาย สรุปผลวิจัยได้ดังนี้

### สรุปผลการวิจัย

1. ผลจากการออกแบบสร้างชุดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 การสร้างชุดกิจกรรมละครกล่าวได้ว่ากิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยใช้หลักการละครสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ ภรณ์คุรุรัตน์ และกระบวนการละครเพื่อการศึกษาของพรวิรัตน์ ดำรง แล้วนำมาเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ทั้ง 3 ด้าน โดยรูปแบบเน้นทักษะการเข้าถึง สามารถเข้าใจความหมายของเนื้อหา สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมายของเกม และสามารถเลือกรับข้อมูลและเลือกใช้ประโยชน์จากเกม ทักษะการคิดวิเคราะห์ สามารถแยกแยะข้อเท็จจริง แยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมออนไลน์ การโน้มน้าว ข้อดีข้อเสีย ของเกมออนไลน์รวมทั้งสามารถคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่นที่เกิดจากเกมออนไลน์ทั้งทางตรงและวัตถุประสงค์แฝงในรูปแบบต่าง ๆ จากเกมที่หลากหลายและสามารถให้เหตุผลสนับสนุนอย่างสมเหตุสมผล ซึ่งจะยิ่งช่วยเพิ่มทักษะการประเมิน สามารถตัดสินใจคุณค่าเกี่ยวกับเกมออนไลน์และสามารถเลือกรับหรือปฏิเสธจากเกมออนไลน์เชื่อหรือไม่เชื่อได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม และเพื่อให้ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ว่าควรเป็นแบบใด

ที่จะทำให้นักเรียนมีโอกาสเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อของเกมออนไลน์น้อยที่สุด ซึ่งผลของการรู้เท่าทันการเล่นเกมออนไลน์จะทำให้มีภูมิคุ้มกันในการเล่นเกมนออนไลน์ ทำให้ปัญหาการติดเกมออนไลน์ลดน้อยลงได้ ซึ่งกิจกรรมละครเป็นกิจกรรมหนึ่งที่เป็นการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ฝึกปฏิบัติจริงโดยผ่านกิจกรรมละคร ที่เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการเรียนรู้ที่เกิดการพัฒนาความเข้าใจกับตนเอง และการแก้ไขปัญหาผ่านการคิดวิเคราะห์และประเมินนำไปสู่บทสรุปที่ดีร่วมกันกับผู้อื่นตามสถานการณ์จำลอง และการแสดงละครได้ในการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ผู้วิจัยจึงจัดเตรียมกระบวนการในการวางแผนสร้างกิจกรรมละครให้เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของนักเรียนให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด โดยผลหลังจากการทำกิจกรรมละครนั้นต้องการให้นักเรียนเกิดทักษะการแสดงออกที่ดี โดยการสอดแทรกวิธีการช่วยให้นักเรียนรู้จักตัวเองมากขึ้น ระหว่างการทำกิจกรรม ซึ่งในทุก ๆ ครั้งจะมีการสรุปและอภิปรายผลนำไปสู่การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ที่ดีขึ้นในอนาคต โดยในแต่ละแผนกิจกรรมประกอบด้วยเป้าหมายวัตถุประสงค์และวิธีการดำเนินการจัดกิจกรรม โดยกิจกรรมแต่ละครั้งแบ่งออกเป็น 4 ช่วง ได้แก่

ช่วงที่ 1 กิจกรรมละลายพฤติกรรม เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ก่อนเริ่มทำกิจกรรมต่อไป การละลายพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความกล้าในการแสดงออกและสนุกสนานมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ (เทวีญนรรธาวา, 2556) กล่าวว่า ขั้นตอนของการจัดกระบวนการกลุ่ม ขั้นตอนแรกคือ การละลายพฤติกรรม ปกติมนุษย์เมื่อเข้าสู่สังคมใหม่จะมีความรู้สึกที่ตัวเองไม่คุ้นเคย ไม่ปลอดภัย ระวังรู้สึกเหมือนถูกจับตามองจากคนที่ไม่รู้จัก จึงก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ปิดกั้นตัวเอง วางฟอร์ม ไม่พูดคุยกับใคร เหมือนกับมีกรอบน้ำแข็งล้อมรอบตัวเองอยู่ เพราะฉะนั้นขั้นแรกจึงเป็นการละลายน้ำแข็งเพื่อให้รู้สึกว่ทุก ๆ คนก็เหมือนกัน

ช่วงที่ 2 กิจกรรมเตรียมทักษะละคร เป็นการเข้าสู่กิจกรรมโดยครูจะผู้กำหนดวางแผนไว้ว่าจะให้ผู้ร่วมกิจกรรมเตรียมตัวในเรื่องใดบ้าง เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดจากการสร้างสถานการณ์ของครูไปสู่กระบวนการในทางปฏิบัติกิจกรรม โดยจะแบ่งออกเป็น องค์ประกอบ ได้แก่ 1. ท่าทาง 2. การไวต่อการรับรู้ 3. ความรู้สึกทางอารมณ์และการแสดงออก 4. การใช้ถ้อยคำสนทนา

ช่วงที่ 3 กิจกรรมละคร เป็นกิจกรรมการแสดงละคร โดยองค์ประกอบและขั้นตอนการจัดละครสร้างสรรค์และกระบวนการละครเพื่อการศึกษา เป็นกิจกรรมที่นักเรียนจะต้องได้ร่วมแสดง

ทุกคน เพื่อส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โดยนักเรียนให้ใช้กระบวนการเรียนรู้สร้างเรื่องราวในการแสดงออกอย่างอิสระดำเนินการแสดงเองจนจบ

ช่วงที่ 4 กิจกรรมสรุป และการอภิปรายผล เป็นขั้นที่ครูซักถามเกี่ยวกับสถานการณ์ที่ได้แสดง ไป โดยช่วยกันอภิปรายผลจากกิจกรรม เพื่อหาแนวทางหลังจากปฏิบัติกิจกรรมแล้วเกิดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนเพิ่มขึ้น

รูปแบบชุดกิจกรรมละครแบ่งออกเป็น 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการเข้าถึง ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการประเมิน และมีด้านการใช้ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มาสร้างสรรค์เป็นละคร อีก 1 ด้าน จำนวน 10 แผนกิจกรรม ใช้เวลาการทำกิจกรรมจำนวน 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน ครั้งละ 60 นาที ดังนี้

กิจกรรมครั้งที่ 1 เป้าหมายตัวบ่งชี้ทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ ได้แก่ กิจกรรมกับดักเกมมายา

กิจกรรมครั้งที่ 2 เป้าหมายตัวบ่งชี้ทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ ได้แก่ กิจกรรมกด play รู้ภัย

กิจกรรมครั้งที่ 3 เป้าหมายตัวบ่งชี้ทักษะการประเมินเกมออนไลน์ ได้แก่ กิจกรรมเข้าใจเกม รู้เท่าทัน

กิจกรรมครั้งที่ 4 - 10 เป้าหมายตัวบ่งชี้ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ กิจกรรมมารู้จักละครกัน, กิจกรรมภัยจากเกมมาสร้างเรื่อง, กิจกรรมขึ้นนี่ของใคร, กิจกรรม ร่วมด้วยช่วยกันสร้าง, กิจกรรมมาซ่อมละครกัน, กิจกรรมยิงข้อมยิงสนุกให้มันหยุดไม่ได้เหมือนเล่นเกม, กิจกรรมแสดงละครรู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย

จากนั้นนำชุดกิจกรรมละครเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรงของเครื่องมือวิจัย (IOC) โดยใช้เกณฑ์คัดเลือกตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลปรากฏว่าชุดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 รวมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีค่าดัชนีตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป มีทั้งหมด 10 แผนกิจกรรม โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรง (IOC) อยู่ที่ 0.67 – 1.00 สรุปได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิ มีความคิดเห็นว่ารูปแบบของกิจกรรมละครมีความเหมาะสมและสอดคล้องของกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด

เมื่อผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้วผู้วิจัยได้นำรูปแบบกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ไปทดลอง ใช้ (Try out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่



กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองจริงไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงต่อไป

2. การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังทำการทดลองจากการเข้าร่วมกิจกรรมละคร

กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 10 กิจกรรม ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ทั้ง 3 ทักษะ และมีด้านการใช้ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มาสร้างสรรค์เป็นละคร อีก 1 ทักษะ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) ด้านทักษะการเข้าถึง ก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 23.00 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 1.150 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ พบว่านักเรียนยังไม่กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น ไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์กันในการทำกิจกรรมและไม่เข้าใจรูปแบบเกมออนไลน์แต่ละประเภท และมีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน จึงหาข้อสรุปร่วมกันไม่ได้

หลังร่วมกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มีคะแนนการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ด้านการเข้าถึงเกมออนไลน์ คะแนนเต็ม 5 คะแนน มีนักเรียนได้คะแนน 5 คะแนน จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 92 โดยคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.60 ซึ่งอยู่ในระดับสูง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาตั้งแต่ก่อนการทำกิจกรรมนักเรียนมีความเกร็งที่ต้องความทำรู้จักกับเพื่อนและรุ่นพี่ต่างห้อง ยังมีความเขินอาย แต่เมื่อทำกิจกรรมครั้งที่ 1 แล้วนักเรียนมีสัมพันธ์ที่ดีมากขึ้น เนื่องจากกิจกรรมมีการใช้เกมส์เพื่อละลายพฤติกรรม โดยใช้ประสาทสัมผัส หูและตาในการแสดงบทบาทสมมติ ต่อตัวกันทำเป็นรูปร่างต่าง ๆ มีการแข่งขันกับเวลาทำให้นักเรียนมีความตื่นตัวกับกิจกรรม หลังจากนั้นกิจกรรมเริ่มให้สัมผัสตัวกันมีการจับมือกันเป็นกลุ่ม แข่งขันความเร็วการจับกลุ่ม ทำให้นักเรียนสนุกสนาน และสร้างปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น และเป็นกิจกรรมที่นักเรียน ต้องมีความเข้าใจในรูปแบบของเกมออนไลน์ โดยนักเรียนมีการเปลี่ยนสลับกลุ่มเพื่อความคิดเห็นที่แตกต่างจากเดิม การแชร์ประสบการณ์ที่ตัวเองเคยพบเจอภัยอันตรายที่มาจากเกม และการทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี

2) ด้านทักษะการวิเคราะห์ ก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 16.81 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 1.85 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำมาก เนื่องจากนักเรียนยังไม่เข้าใจในการวิเคราะห์เกมออนไลน์และไม่กล้าแสดงความคิดเห็น

หลังร่วมกิจกรรมกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มีคะแนนการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ด้านการวิเคราะห์เกมออนไลน์ คะแนนเต็ม 11

คะแนน มีนักเรียนได้คะแนน 11 คะแนน จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละได้ 94.5 โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 10.40 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งกิจกรรมครั้งที่ 2 เป็นการวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของเกมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง โรงเรียนและครอบครัว และผู้อื่น มีการแบ่งกลุ่มนักเรียนเพื่อให้เกิดการแสดงความคิดเห็นของแต่ละบุคคลมากขึ้นและร่วมกันวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสีย ผลกระทบออกมาผ่านการแสดงบทบาทสมมติสั้น ๆ และมีการพูดคุยวิเคราะห์เปรียบเทียบกันในกลุ่มเพื่อเกิดข้อสรุปที่ดีร่วมกัน

3) ด้านทักษะการประเมิน ก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 22.50 คะแนนโดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 0.95 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ นักเรียนไม่ยังไม่เข้าใจในการประเมินเกมออนไลน์ และแสดงความคิดเห็น ไม่ตรงตามหัวข้อกิจกรรม

หลังร่วมกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มีคะแนนการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ด้านการประเมินเกมออนไลน์ คะแนนเต็ม 4 คะแนน มีนักเรียนได้คะแนน 4 คะแนน จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละได้ 88.75 โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.55 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งกิจกรรมครั้งที่ 3 เป็นการให้นักเรียนประเมินเกมออนไลน์ ตัดสินใจว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่อ สามารถแยกแยะว่าอันไหนความจริงอันไหนหลอกลวงได้อย่างมีเหตุผล มีการเปลี่ยนสลับกลุ่มและทำให้นักเรียนแบ่งกลุ่มร่วมงานกันดีเป็นการพูดคุยเล่าเรื่องราวให้เกิดการกระตุ้นทางความคิด ผ่านการแสดงละครสถานการณ์สั้น ๆ และมีการพูดคุยหาข้อสรุปที่ดีร่วมกัน

4) การใช้ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เพื่อสร้างกิจกรรมละคร ก่อนทำกิจกรรมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 19.50 คะแนน โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.90 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำมาก เนื่องจากนักเรียนไม่มีความรู้ การสร้างละครจึงใช้เวลานานในการแสดงความคิดเห็น มีการถกเถียงกันหาข้อสรุปยาก และไม่ตรงตามหัวข้อกิจกรรมละคร

หลังร่วมกิจกรรมกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มีคะแนนการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ด้านการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มีคะแนนเต็ม 20 คะแนน มีนักเรียนได้ 20 คะแนน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 92.75 โดยเฉลี่ยรวมเท่ากับ 18.50 ซึ่งอยู่ในระดับสูง ซึ่งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งกิจกรรมครั้งที่ 4 – 10 เป็นกิจกรรมการสร้างละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ของนักเรียน เริ่มจากการสร้างโครงเรื่อง นักเรียนร่วมกันคิดโครงเรื่องที่สอดคล้องกับเรื่องราวและมีเหตุการณ์จุดเปลี่ยนที่ชัดเจน จากนั้นสร้างตัวละคร นักเรียนสร้างตัวละครโดยคำนึงกับวัยของตนเองและบุคลิกของตัวละครที่น่าสนใจ และจึงจัดทำฉากในการแสดง มี

การพูดคุยปรึกษาในการทำฉากที่สอดคล้องกับบทละครและสะดวกต่อการจัดทำฉาก ไม่เยอะหรือ  
น้อยจนเกินไป ส่วนการสร้างบทสนทนานั้นจะต้องใช้ภาษา ถ้อยคำและบทสนทนาให้เหมาะสมกับ  
ตัวละครนั้น ๆ ไม่ใช่คำหยาบคายหรือรุนแรง เข้าใจง่าย รวมถึงการซ้อมการแสดง นักเรียนฝึกซ้อม  
หาข้อผิดพลาดและข้อที่ต้องแก้ไขมาสรุปและปรับปรุงได้ด้วยตนเอง จนการนำเสนอละคร นักเรียน  
มีความตั้งใจในการแสดง และสามารถแสดงได้ถึงบทบาทอย่างเหมาะสม ตลอดจนช่วงท้ายหลัง  
การแสดงจบด้วยการตอบคำถามสอดคล้องกับการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ได้เป็นอย่างดี

### อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ใน  
ศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ  
ธนบุรี สมุทรปราการ สามารถอภิปรายผลในการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21  
สามารถอภิปรายผลได้ว่า องค์ประกอบสำคัญของชุดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกม  
ออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ แนวคิดละครสร้างสรรค์ แนวคิดละคร  
เพื่อการศึกษา และแนวคิดการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างในการ  
วิจัยครั้งนี้คือ เยาวชนในที่มีช่วงอายุระหว่าง 10-12 ปี ซึ่งเป็นเยาวชนอยู่ในช่วงที่มีพัฒนาการที่  
เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เริ่มมีการคิดอย่างมีเหตุมีผล สนใจในเรื่องของบุคลิกภาพของตนเอง  
และต้องการเข้าสังคมมากยิ่งขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ (พนม เกตุมาน, 2550) ซึ่งเยาวชนใน  
วัยนี้ต้องการความเป็นอิสระทั้งทางด้านจิตใจ และอารมณ์ ทำให้ต้องมีการปรับตัวหลายด้านพร้อม  
ๆ กัน จึงเป็นวัยที่จะเกิดปัญหาได้และขาดความยั้งคิด มีความหุนหันพลันแล่น ขาดการคิด  
ไตร่ตรองให้รอบคอบ

ผู้วิจัยจึงเลือกรูปแบบกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพราะเป็นรูปแบบกิจกรรมที่สามารถให้  
อิสระทั้งทางด้านความคิดและอารมณ์แก่ผู้ร่วมกิจกรรมได้เป็นอย่างดี ละครสร้างสรรค์เป็น  
ลักษณะการแสดงออกแบบละคร โดยไม่มีการชักซ้อมใด ๆ ซึ่งวัตถุประสงค์ในการจัดละคร  
สร้างสรรค์ มิใช่เป็นการแสดง เพื่อให้เกิดความบันเทิงแก่ผู้ชมเท่านั้นแต่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้  
แสดงได้ใช้ความสามารถของตนเองในการใช้ความคิดอย่างอิสระ การทำท่าทาง และใช้ถ้อยคำ  
ภาษา โดยมีครูเป็นผู้แนะแนวทางกระตุ้นให้เกิดการแสดง ซึ่งสะท้อนความคิดเกี่ยวกับชีวิตและ  
สังคม (ภรณ์ คุรุรัตน์, 2526) และทฤษฎีทักษะการคิด โดยฝึกฝนให้เด็กใช้ทักษะการคิด ให้คิด  
เป็น ทำเป็น เรียนรู้เป็น และแก้ปัญหาเป็น อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข หลีกเลี่ยงการใช้คำสั่ง  
ห้ามหรือดูด่า และมีการให้รางวัลและมีการกล่าวคำชมเชย (กิตติมา สุริยกานต์, 2562) นอกจากนี้

ชีน่า มอลส์แรง และฮาเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Moran, 2012) กล่าวว่าทักษะการคิด Executive Functions ทำหน้าที่กำกับพฤติกรรมที่มุ่งสู่จุดมุ่งหมายของบุคคล โดยคำนึงถึงความรู้และประสบการณ์ที่ผ่านมา รวมทั้งคุณค่าและจุดมุ่งหมายในชีวิตของแต่ละบุคคล ทักษะการคิดช่วยให้บุคคลมีสำนึกของการเตรียมพร้อม รู้ถึงภาระหน้าที่ของตนเอง มีการยืดหยุ่น และมีการร่วมมือทั้งยังนำแนวคิดกระบวนการของละครเพื่อการศึกษา (Theater in education) เป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ด้วยตนเอง จนเกิดกระบวนการเรียนรู้ การค้นหาข้อมูลและการลงมือปฏิบัติ การทำงานเป็นทีม การแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการแสดง รวมทั้งการปลูกฝังความรู้ด้านการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ให้นักเรียน โดยที่ผู้เรียนเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยตนเองสอดคล้อง กับ (พรวิรัตน์ ดำรุง, 2557) กล่าวว่า ละครเพื่อการศึกษา หมายถึง กิจกรรมละครจะช่วยพัฒนาให้เด็กได้แสดงออกทั้งทางด้านความคิด ท่าทาง และคำพูด ส่งผลทำให้รู้จักตนเองมากขึ้น ทั้งยังส่งผลถึงพัฒนาการทางด้านสังคม ทำให้ผู้เรียนได้รู้จักปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน รู้จักการยอมรับผู้อื่น การใช้เหตุผล สร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ทั้งยังช่วยกระตุ้นความคิดทางด้านการวิพากษ์วิจารณ์ความแตกต่างทางสังคมและปัญหาอื่น ๆ มาผสมผสานกับแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดที่เกี่ยวกับทักษะในศตวรรษที่ 21 โดยนำแนวคิดการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ของ (ฉันทยวนันท์ เลียนอย่าง, 2561) มาสังเคราะห์องค์ประกอบของทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์มาสร้างเป็นพฤติกรรมบ่งชี้สำหรับชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ซึ่งนำผลจากการศึกษาวิเคราะห์แนวคิดและงานวิจัยมาสร้างกรอบแนวคิดในการส่งเสริมการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ และจัดทำเป็นแผนการจัดกิจกรรมขึ้นเพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมละคร เพื่อกระตุ้นทักษะในด้านต่าง ๆ เช่น ให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง ฝึกการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม การเลือกรับหรือการประเมินเกมออนไลน์ได้ด้วยตนเอง มีการแสดงความคิดเห็นร่วมกัน โดยมีครูเป็นผู้จัดกิจกรรมและให้คำปรึกษาและคอยแนะนำจนจบกระบวนการ ซึ่งสอดคล้องกับ (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2546) ที่เห็นว่า การรู้เท่าทันสื่อจำเป็นต้องพัฒนาทักษะหลายด้าน ทั้งทางด้านของการคิดวิเคราะห์ การตีความหมาย การวิพากษ์วิจารณ์หาข้อสรุป และต้องเรียนรู้ที่จะพัฒนาเกี่ยวกับสื่อให้มากขึ้น ซึ่งผ่าน การเรียนการสอนและการทำกิจกรรม เป็นต้น นั่นจึงทำให้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้วิจัยสร้างชุดกิจกรรมขึ้นเพื่อให้น่าสนใจ ส่งเสริมให้นักเรียนได้เป็นผู้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยรูปแบบการจัดกิจกรรมละครมีการจัดกิจกรรม ครั้งละ 1 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ตามทฤษฎีการจัดกระบวนการกลุ่ม แบ่งออกเป็น 10 กิจกรรม ดังนี้

### กิจกรรมครั้งที่ 1 : กับดักเกมมายา

กิจกรรมนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครสร้างสรรค์ในการทำท่าทางที่ไวต่อการรับรู้ ผสมผสานกับทฤษฎีการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ด้านการเข้าถึงเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี เนื่องจากกิจกรรมนี้มีการใช้เกมส์เพื่อละลายพฤติกรรม โดยใช้ประสาทสัมผัส หูและตาในการแสดงบทบาทสมมติ ต่อตัวกันทำเป็นรูปร่างต่าง ๆ มีการแข่งขันกับเวลาทำให้นักเรียนมีความตื่นตัวต่อกิจกรรมหลังจากนั้นกิจกรรมเริ่มให้สัมผัสตัวกันมีการจับมือกันเป็นกลุ่ม แข่งความเร็วการจับกลุ่ม ทำให้นักเรียนสนุกสนานและสร้างปฏิสัมพันธ์กันมากขึ้น และเป็นกิจกรรมที่นักเรียน ต้องมีความเข้าใจในรูปแบบของเกมออนไลน์ โดยนักเรียนมีการเปลี่ยนสลับกลุ่มเพื่อความคิดเห็นที่แตกต่างจากเดิม การแชร์ประสบการณ์ที่ตัวเองเคยพบเจอภัยอันตรายที่มาจากเกม และการทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี

สอดคล้องกับ (ปรวิวัน แพทยานนท์, 2561) กล่าวถึง การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ในด้านของการใช้จินตนาการ (Imagination) สามารถปลดปล่อยความคิดให้เป็นอิสระ ไร้ซึ่งการควบคุมทางความคิด การใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) คือ ความคิดหรือการกระทำในสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เป็นสิ่งใหม่โดยที่ไม่ซ้ำแบบหรือลอกเลียนแบบใคร การที่จินตนาการจะสมบูรณ์แบบได้ดีที่สุดเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีการแสดงออกมาด้วยความคิดอย่างสร้างสรรค์ การได้เคลื่อนไหวร่างกาย (Movement) แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด จินตนาการที่ตนเองมีอย่างอิสระ เพื่อที่จะสื่อสารกับผู้อื่น การใช้ท่าไม้ (Pantomime) เช่น การแสดงออกทางความคิดด้วยการเคลื่อนไหวหรือการใช้ท่าทางประกอบ โดยปราศจากคำพูดหรือการออกเสียง เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการแสดงออกของมนุษย์ และการด้นสด (Verbal Improvisation) ที่เน้นให้เกิดการแสดงออกทางความคิดโดยฉับพลันกระทันหัน ภายใต้งैอนไขที่ถูกกำหนดขึ้น สามารถช่วยพัฒนาทักษะชีวิตและยังสอดคล้องกับ (เทวัญ นราธาวา, 2556) กล่าวว่าขั้นตอนที่สองของการจัดกระบวนการกลุ่มคือ การสร้างมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี โดยขั้นตอนแรก ที่เรียกว่า Ice Breaking คือ การสลายพฤติกรรม ซึ่งโดยปกติมนุษย์เมื่อเข้าสู่สังคมใหม่ที่ไม่คุ้นเคยจะมีความรู้สึกที่ตัวเองไม่ปลอดภัย เกิดความระแวง รู้สึกเหมือนถูกจ้องมองจากคนที่ไม่รู้จักตลอดเวลา จึงก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ปิดกั้นตัวเอง วางฟอร์ม เกร็ง และไม่เป็นธรรมชาติ ไม่พูดคุยกับใคร เหมือนกับมีน้ำแข็งล้อมรอบเกาะตัวเองอยู่ เพราะฉะนั้นขั้นแรกจึงต้องเป็นการละลายน้ำแข็งเพื่อให้ทุกคนรู้สึกทั่วๆ คนก็เป็นเหมือนกัน และเมื่อน้ำแข็งละลายจะได้มีความรู้สึกที่ทุกคนที่อยู่เป็นพวกเดียวกัน จึงเริ่มไม่รู้สึกเขินอาย และเริ่มกล้าที่จะพูดและแสดงออก เพื่อก่อให้เกิดความไว้วางใจกัน สอดคล้องกับ(จินตนา พราวศรี, 2555) ที่อธิบายถึงประโยชน์ของการทำกิจกรรมกลุ่ม ว่าทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านการรับรู้ทางความรู้สึก ทั้ง

ของตนเองและผู้อื่นมากขึ้น สามารถแสดงถึงความจริงใจและเป็นธรรมชาติ เข้าใจในตนเอง ตระหนักถึงคุณค่าในตนเอง เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านความคิดและทัศนคติทั้งต่อตนเองและผู้อื่น มีความมั่นคงทางด้านจิตใจมากยิ่งขึ้น กล่าวแสดงออกและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกลุ่มมากขึ้น เชื่อในความสามารถของแต่ละบุคคล เคารพในการตัดสินใจของตนเองและผู้อื่น นอกจากนี้ยังเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนเข้าใจรูปแบบของเกมออนไลน์ประเภทต่าง ๆ เข้าใจความหมายของเกมออนไลน์ และให้นักเรียนได้ดูคลิปหรือเหตุการณ์จากข่าวต่าง ๆ ที่นักเรียนแสดงความคิดเห็นและช่วยกันหาข้อสรุปร่วมกันอย่างเหมาะสม ตรงตามแนวคิด (พรทิพย์ เย็นจะบก, 2554) ที่กล่าวว่า การเข้าใจสื่อ หรือการตีความสื่อ รูปแบบการนำเสนอของสื่อเข้าใจภาพเฉพาะของสื่อแต่ละประเภท รู้จักที่มาของข้อมูลประเภทต่างๆ ซึ่งผู้รับสารแต่ละคนจะมีความเข้าใจสื่อได้ไม่เหมือนกัน ตีความได้หลายรูปแบบ แตกต่างไปคนละแบบ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของตนเอง การที่จะรับข่าวสารใดอาจขึ้นอยู่กับสภาพจิตใจจากการชอบและอาจส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ (ศรีนถิ์ ยี่หลั่นสุวรรณ, 2558)

### กิจกรรมครั้งที่ 2 กต play รู้ภัย

กิจกรรมนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครสร้างสรรค์ในการทำท่าทางที่ไวต่อการรับรู้ สามารถแสดงออกทางความรู้สึกและทางอารมณ์ ผสมผสานกับทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ด้านการวิเคราะห์เกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของเกมออนไลน์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง โรงเรียน ครอบครัว และผู้อื่น นักเรียนแสดงความคิดเห็นของตนเองผ่านการแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างจะต้องฝึกการคิดอย่างทันทีทันใด ตามโจทย์ที่นักเรียนได้จับฉลาก จากนั้นพูดคุยวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบข้อดี ข้อเสียของการเล่นเกมออนไลน์ว่าเกิดผลกระทบกับใครบ้าง นักเรียนมีวิธีจัดการและรับมืออย่างไร และช่วยกันหาข้อสรุปร่วมกัน

สอดคล้องกับ (พรรัตน์ ดำรุ่ง, 2550) กล่าวว่า ละครสร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนตามความถนัดของแต่ละบุคคล ละครประเภทนี้เน้นกระบวนการและพัฒนาการของผู้ทำกิจกรรมในกลุ่ม เทคนิคของละครสร้างสรรค์นำไปใช้ในห้องเรียนได้ การสวมสมมติบทบาท การฝึกจินตนาการซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้เด็กได้ทดลองและหาเหตุผล ฝึกการจำ และการแก้ปัญหา ละครสร้างสรรค์จึงเหมาะสมเป็นสื่อการสอนที่เหมาะสมกับเด็กมากที่สุด ซึ่งสามารถวิเคราะห์ตามพฤติกรรมที่เคยเป็นหรือเคยเห็นมา มีความสอดคล้องกับ (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2553) ได้กล่าวไว้ว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นทักษะที่สามารถพัฒนาได้จากประสบการณ์ที่หลากหลาย โดยการเรียนรู้

ร่วมกันเป็นกลุ่ม ต้องปรับเปลี่ยนไปตามบริบทของผู้เรียนที่แตกต่างกัน ที่สอดคล้องกับ (ชนันท์ ธาตุทอง, 2554) ที่กล่าวว่า ในการสอนวิเคราะห์ ผู้สอนต้องเริ่มต้นจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียน ดังนั้น การยกตัวอย่างจากสถานการณ์หรือกรณีศึกษาเพื่อมาวิเคราะห์จึงต้องคำนึงถึงภูมิหลังและสภาพสังคมของผู้เรียนด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ (นิธิตา วิวัฒน์พาณิชย์, 2558) ที่กล่าวว่า การสอนแบบกรณีศึกษาจะสามารถพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ได้ ซึ่งการเล่นเกมนออนไลน์นับได้ว่าเป็นสื่อสังคมออนไลน์อย่างหนึ่ง

### กิจกรรมครั้งที่ 3 เข้าใจภัยรู้เท่าทัน

กิจกรรมนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครสร้างสรรค์ ในการทำท่าทาง การใช้คำพูดสนทนาและสามารถแสดงความรู้สึกทางอารมณ์ ผสมผสานกับทฤษฎีการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ด้านการประเมินเกมออนไลน์ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสามารถประเมินเกมออนไลน์ ตัดสินใจว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่อ สามารถแยกแยะว่าอันไหนความจริงอันไหนหลอกหลวงได้อย่างมีเหตุผล นักเรียนแบ่งกลุ่มพูดคุยเล่าเรื่องราวหรือประสบการณ์ของตนเองจากเกมออนไลน์ กระตุ้นทางความคิดของคนในกลุ่มโดยผ่านการแสดงละคร จำลองเหตุการณ์ด้วยสถานการณ์สั้น ๆ มีข้อคิดและข้อคำถามหลังจบการแสดง จากนั้นนักเรียนพูดคุยหาข้อสรุป เพื่อประเมินและตัดสินใจว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่อได้อย่างมีเหตุผล

สอดคล้องกับ (ทศนา แชมมณี, 2550) กล่าวว่า การสอนโดยใช้กระบวนการสร้างสถานการณ์สมมติหรือจำลอง สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้กับสิ่งต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนกำหนดขึ้น โดยกระบวนการสอนแบบนี้จะให้ผู้เรียนได้ลงไปเล่นกับสถานการณ์ที่ครูได้กำหนดบทบาท ข้อมูล และกติกาในการเล่นไว้ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะต้องสะท้อนความเป็นจริง ซึ่งการกำหนดข้อมูลต่าง ๆ ในการสร้างสถานการณ์ต้องมีความสมจริง เพราะจะส่งผลต่อการแก้ไขปัญหาและการตัดสินใจของผู้เล่น สอดคล้องกับ (ประพรวรรณ์ พลະชีวะ และอังคณา กรณ์ยาธิกุล และดนุชา สลึงศ์ และเลอลักษณ์ โอทกานนท์, 2560) ที่กล่าวว่า ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ นับเป็นการรู้เท่าทันสื่ออย่างหนึ่งนั้น ใช้เทคนิคการระดมสมอง (Brainstorming) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์สถานการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ช่วยกันตัดสินใจและแก้ไขปัญหาช่วยกันหาทางออก โดยการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม ให้ผู้เรียนได้ฝึกการวิเคราะห์ และช่วยกันประเมินเพื่อเป็นแนวทางที่สามารถพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ได้

#### กิจกรรมครั้งที่ 4 มารู้จักละครกัน

กิจกรรมนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครเพื่อการศึกษาในการทำท่าทางการใช้คำพูดสนทนาและสามารถแสดงความรู้สึกทางอารมณ์ ผสมผสานกับทฤษฎีการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมการเข้าใจเรื่ององค์ประกอบของละครเพื่อสร้างบทละครให้สอดคล้องกับการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างมีการแสดงความคิดเห็นดังนี้

1. ชมตัวอย่างละครที่เกี่ยวกับเยาวชนติดเกมออนไลน์
2. เรียนรู้เรื่ององค์ประกอบของละคร หลักการสร้างบทละคร เรื่องของโครงเรื่องแก่นของเรื่อง ตัวละคร การใช้ภาษา บรรยายภาค ดนตรี เครื่องแต่งกาย และฉาก

ซึ่งสอดคล้องกับอริสโตเติล ปราชญ์ชาวกรีกในศตวรรษที่ 4 ก่อนคริสต์ศักราช อังใน (นพมาศ แวหงส์, 2550) ที่กล่าวว่าไว้ในหนังสือกวีศาสตร์ว่าละครประกอบด้วยองค์ประกอบ 6 ส่วน โดยเรียงลำดับตามความสำคัญ ดังนี้ 1. โครงเรื่อง (Plot) 2. ตัวละคร (Character) 3. ความคิด (Thought) 4. ภาษา (Diction) 5. เพลง (Song) 6. ภาพ (Spectacle) องค์ประกอบทั้งหกนี้ครอบคลุมทุกอย่างที่มีอยู่ในละคร ไม่มีอะไรมากไปกว่านี้อีกแล้ว ไม่ว่าจะพุดถึงละครในด้านใดเราก็สามารถจัดไว้ในองค์ประกอบข้อใดข้อหนึ่งได้เสมอ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้เป็นเครื่องมือที่จะช่วยในการนำบทละครมาแยกแยะเพื่อประโยชน์ในการวิเคราะห์โครงสร้างของละคร เพื่อความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น และเพื่อประเมินคุณค่าของบทละครในแต่ละเรื่อง

#### กิจกรรมครั้งที่ 5 ภัยจากเกมมาสร้างเรื่อง

กิจกรรมนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครเพื่อการศึกษา ผสมผสานกับทฤษฎีการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมด้านการแสดงและลงมือทำ ระดมสมอง โดยกิจกรรมนี้เป็นการนำเรื่องราวจากเหตุการณ์ ประสบการณ์ที่ได้พบเห็นจากในห้องเรียน และนอกห้องเรียนที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับบทละครเรื่องการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างมีการแสดงความคิดเห็นดังนี้

1. การแบ่งหน้าที่การรับผิดชอบในการทำงานที่ชัดเจนจะช่วยให้งานดำเนินไปอย่างราบรื่น
2. ช่วยกันวางแผนการนำเรื่องราวที่เป็นอันตรายในเกมออนไลน์มาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับบทละคร

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครเพื่อการศึกษา (TIE) ที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการแสดงและลงมือทำ ระดมสมองและสอดคล้องกับ (กนิษฐา สังขรัตน์, 2559) กล่าวว่า ในการทำงานและพัฒนาตนเองจากการทำงานเป็นกลุ่มกับเพื่อน มี



จุดมุ่งหมายที่พัฒนาผู้เรียนมุ่งเน้นในการทำให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออกและวิเคราะห์ได้อย่างมีเหตุผล เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการพัฒนาการสร้างสรรค์และการแสดงออกร่วมกับเพื่อนในวัยเดียวกัน

### กิจกรรมครั้งที่ 6 ซินนี้ขงใคร

กิจกรรมนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครเพื่อการศึกษา ผสมผสานกับทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมการแสดงและลงมือทำ ระดมสมองร่วมกัน กลุ่มตัวอย่างมีการแสดงความคิดเห็น ดังนี้

1. บทละครจะเน้นเรื่องการเรียนรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ที่เป็นภัยในปัจจุบันมาเพื่อเป็นอุทาหรณ์หรือเตือนสติของผู้ชม
2. เพิ่มบทที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงเพื่อเป็นอุทาหรณ์กับผู้ชมและนักแสดงได้ตระหนักรู้
3. แต่งบทพูดของตัวละครให้เหมาะสมกับการแสดง

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครเพื่อการศึกษา (TIE) ที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการค้นหาและลงมือทำ และการระดมสมอง โดยรูปแบบบทละครและการเจรจาของตัวละครนั้นได้ดำเนินตามรูปแบบของละครเพื่อการศึกษาที่ต้องการสอดแทรกแนวคิดเพื่อจูงใจและส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันเกมออนไลน์ และลดปัญหาการตกเป็นเหยื่อของเกมออนไลน์ สอดคล้องกับ (พรวรรณ ดำรุง, 2547) กล่าวว่า การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนี้มิใช่ความรู้เรื่องการละครแต่เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับ “ประเด็นปัญหา” ที่ใช้ละครเป็นสื่อเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอความคิดหรือก่อให้เกิดปฏิกิริยาอันนำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์และการแสวงหาข้อสรุปที่ดีร่วมกัน

### กิจกรรมครั้งที่ 7 ร่วมด้วยช่วยกันสร้าง

กิจกรรมนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครเพื่อการศึกษา ผสมผสานกับทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมการให้ผู้เรียนสะท้อนความรู้สึกออกมา ซึ่งนักเรียนพูดคุยปรึกษาในการจัดฉาก การแต่งกาย รวมถึงหาดนตรีประกอบการแสดง ที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและสะดวกต่อการสร้างฉาก ให้เข้ากับตัวละครและเนื้อเรื่องในแต่ละฉากนั้น ๆ กลุ่มตัวอย่างมีการแสดงความคิดเห็น ดังนี้

1. นักเรียนได้มีโอกาสเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน และกัน

2. การคิดสร้างสรรค์และจินตนาการในการจัดทำฉากและดนตรีประกอบ

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครเพื่อการศึกษา (TIE) ที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการที่ให้ผู้เรียนสะท้อนความรู้สึกและแสดงออกมาโดยให้นักเรียนพูดคุยปรึกษาในการจัดทำฉาก การแต่งกาย รวมถึงหาดนตรีประกอบการแสดง ที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและสะดวกต่อการสร้างฉาก ให้เข้ากับตัวละครและเนื้อเรื่องในแต่ละฉากนั้น ๆ สอดคล้องกับ (พรรัตน์ ดำรุง, 2550) ที่กล่าวถึง คุณค่าของกิจกรรมการละครนั้น มีผลต่อการพัฒนาผู้เรียนในด้านศิลปะ (Artistic collaboration) ว่าการทำงานทางด้านศิลปะ เพื่อสร้างอุปกรณ์ที่ใช้แสดง เช่น ชุดการแต่งกาย หรือฉากในการแสดง ในส่วนนี้ผู้สอนสามารถสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมไทย หรือศิลปะที่เป็นภูมิปัญญาในท้องถิ่นให้ผู้เรียนได้นำมาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง ซึ่งผู้เรียนได้สร้างงานจากจินตนาการที่ช่วยกันคิดออกมาเป็นชิ้นงาน และได้ฝึกฝนให้เด็กมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้มอบหมาย

### กิจกรรมครั้งที่ 8 มาซ้อมละครกัน

กิจกรรมนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครเพื่อการศึกษา ผสมผสานกับทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมการด้านการแสดง การลงมือปฏิบัติ การระดมสมอง การแก้ปัญหา และการสังเกต กลุ่มตัวอย่างมีการแสดงความคิดเห็นดังนี้

1. เรื่องบทละครและบทพูดของตัวละครให้เหมาะสมกับการแสดง
2. การเข้า-ออกของนักแสดง
3. การจัดเรียงลำดับบทละครเป็นขั้นตอน

### กิจกรรมครั้งที่ 9 ยิ่งซ้อมยิ่งสนุกให้มันหยุดไม่ได้เหมือนเล่นเกม

กิจกรรมในครั้งแรกนี้ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครเพื่อการศึกษา ผสมผสานกับทฤษฎีการเรียนรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมการด้านการแสดง การลงมือปฏิบัติ การระดมสมอง การแก้ปัญหา และการสังเกต กลุ่มตัวอย่างมีการแสดงความคิดเห็นดังนี้

1. การแก้ปัญหาเรื่องบทละครและบทพูดของตัวละครให้เหมาะสมกับการแสดง
2. ปรับปรุงแก้ไขการนำฉาก เสียงดนตรี และอุปกรณ์การแสดงเข้ามาประกอบให้เข้ากับเหตุการณ์หรือบทละคร

ซึ่งในกิจกรรมที่ 8 และที่ 9 นั้นสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครเพื่อการศึกษา (TIE) ที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการแสดงและการลงมือทำและแก้ไขปัญหา สอดคล้องกับ (วรวิญญู ปิ่นจำ, 2558) กล่าวว่า การละครที่ทำให้ห้องเรียนมีประโยชน์ต่อผู้เรียนนั้น ทั้งในด้านการร่วมกิจกรรมและการเป็นผู้ชม คือ ละครสามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิดและการเคลื่อนไหว ฝึกการปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลองผิดลองถูกและแก้ปัญหาอย่างรวดเร็ว

### กิจกรรมครั้งที่ 10 แสดงละครรู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉันทพลอดภัย

กิจกรรมครั้งนี้เป็นกิจกรรมครั้งสุดท้าย ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครเพื่อการศึกษา ผสมผสานกับทฤษฎีการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมการดำเนินการนำเสนอ การวิจารณ์ การตั้งคำถาม และบอกประโยชน์ของละครการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ได้ ในกิจกรรมครั้งนี้ เป็นการแสดงจริงของกลุ่มตัวอย่าง สังเกตว่ากลุ่มตัวอย่างมีการแสดงความคิดเห็น ดังนี้

- 1.สามารถนำเสนอละครรู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉันทพลอดภัยได้อย่างดี
- 2.ผู้ชมตั้งใจชมการแสดงและสามารถร่วมกันวิจารณ์การแสดงได้อย่างเหมาะสม
- 3.ผู้แสดงและผู้ชมบอกประโยชน์ของละครรู้เท่าทันเกมออนไลน์ได้

ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของกระบวนการละครเพื่อการศึกษา (TIE) ที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการนำเสนอ การวิจารณ์และการตั้งคำถาม สอดคล้องกับ (วรวิญญู ปิ่นจำ, 2558) กล่าวว่า กิจกรรมละครที่เอาผู้คนหลายสิบคนมารวมกันในการแสดงละคร เป็นกิจกรรมที่ต้องการการร่วมมือร่วมใจ โดยมีจุดมุ่งหมายกำหนดเวลาที่ชัดเจน ทั้งหมดกระบวนการนี้ ต้องมีการทำงานที่ต้องสื่อสารกัน เปิดรับฟังความคิดเห็น ปัญหาขัดแย้งและพยายามแก้ปัญหา มีการเจรจาต่อรอง มีทิศทางที่หาเป้าหมายร่วมกัน เพื่อให้งานสัมฤทธิ์ผล มีการค้นหาแนวทางทำงาน และสอดคล้องกับ (ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์, 2545) ที่กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้กิจกรรมละครเพื่อการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาของผู้เรียนไว้ว่า กระบวนการละคร ช่วยทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาด้านความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองและผู้อื่น เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง ผู้อื่น และชุมชน ซึ่งการเข้าใจตนเองสามารถนำไปสู่ความเข้าใจในผู้อื่น รวมถึงทัศนคติต่อตนเองและผู้อื่นในเชิงบวกด้วย เช่น การเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นมากขึ้น มีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น ให้ความสำคัญกับบทบาทหน้าที่ของตนเองที่มีต่อกลุ่มและในส่วนรวมซึ่งเป็นส่วน

หนึ่งของสังคม โดยการเคารพความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เห็นคุณค่าในความแตกต่าง ความหลากหลายของแต่ละบุคคล และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมได้

จากการอภิปรายกิจกรรมทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าจุดเด่นของกิจกรรมละครในงานวิจัยนี้คือรายละเอียดการสร้างกิจกรรมในแต่ละกระบวนการ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างของการวิจัยนี้เป็นกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในบริบทของโรงเรียน สถานศึกษาที่เป็นช่วงวัยของการโดนสิ่งยั่วยุและนำไปในทางที่ไม่ถูกต้อง ส่งผลให้ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญของปัญหา เพื่อให้นักเรียนไม่ตกเป็นเหยื่อของเกมออนไลน์ สามารถคิดวิเคราะห์ ประเมินและมีทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยคิดว่ากระบวนการของกิจกรรมแต่ละกิจกรรมจะต้องมีการสร้างให้ตอบโต้กับกลุ่มตัวอย่างนี้ โดยจะต้องเน้นให้เกิดความสนุกสนานเพื่อใช้เป็นตัวกลางสร้างแรงดึงดูดให้กลุ่มตัวอย่างมาเข้าร่วมกิจกรรมจนจบกระบวนการได้

2. การเปรียบเทียบทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมละคร จำนวน 20 คน พบว่า

2.1 ทักษะการเข้าถึงเกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.150 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.166 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.112 โดยผลการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

2.2 ทักษะการวิเคราะห์เกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.208 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.400 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.183 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

2.3 ทักษะการประเมินเกมออนไลน์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 9.198 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.114 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

2.4 ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ก่อนจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.90 ค่า ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.422 และหลังจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 18.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.245 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองใช้กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้าง การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ของกลุ่มทดลอง พบว่าทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ใน ศตวรรษที่ 21 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละคร มีค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลการ ทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 มีความสอดคล้อง กับงานวิจัยของ (นันทิ สิริทิเสื้อ และกุสุมา เทพรักษ์, 2563) พบว่าผลการเปรียบเทียบผลการ พัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการใช้ละครสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 1 โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา ได้คะแนนเฉลี่ยก่อนจัดกิจกรรมเท่ากับ 85.43 ค่า เบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 25.43 คะแนนเฉลี่ยหลังการจัดกิจกรรมเท่ากับ 108.40 ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐานเท่ากับ 13.30 ซึ่งคะแนนหลังการใช้ละครสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนใช้แตกต่างอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ สอดคล้องกับ (กรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ, 2547) ได้ศึกษาเรื่อง ความแตกต่างและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมความมีระเบียบวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการ จัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยชายและหญิง ที่ มีอายุ 5-6 ปี จำนวน 12 คน ได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง ใช้แบบสังเกตประเมินพฤติกรรมความ มีวินัยในตนเอง จัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ ๆ ละ 3 วัน วันละ 50 นาที ผลการศึกษา พบว่าพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการเรียน การสอนละครสร้างสรรค์ หลังการจัดกิจกรรมมีการเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นกว่าก่อนจัดกิจกรรมอย่าง มีวินัยทางสถิติระดับ .05 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ (พรพรรณ ผิวผาย, 2561) ทำการศึกษาวิจัยเรื่องกิจกรรมละครสร้างสรรค์พัฒนาทักษะชีวิตการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กเร่ร่อน ศูนย์เด็กก่อสร้างนานาชาติ มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก โดยมีวัตถุประสงค์ในการสร้างกิจกรรมละคร สร้างสรรค์พัฒนาทักษะชีวิตการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กเร่ร่อน โดยทำการออกแบบแผนกิจกรรม ละครสร้างสรรค์ตามรูปแบบทฤษฎีการเรียนรู้ 8 ขั้นตอนของกาเย่ กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กเร่ร่อน ศูนย์เด็กก่อสร้างนานาชาติ มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก จำนวน 11 คน อายุ 8 - 15 ปี ผลการวิจัยพบว่ การใช้แบบทดสอบวัดความรู้สึกการเห็นคุณค่าในตนเอง (Rubin Self-Esteem Scale) มีเกณฑ์ คะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับสูง และผลการใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์พัฒนาทักษะ ชีวิตการตระหนักรู้ในตน จากแบบวัดทักษะชีวิตการตระหนักรู้ในตน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.41 ซึ่งอยู่ ในระดับที่สูง

จากผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการส่งเสริมให้กลุ่มตัวอย่างมีทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้ง 3 ทักษะดีขึ้นนั้นมีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ในปัจจุบันที่นักเรียนต้องเจอ นักเรียนได้รู้จักสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนได้เพิ่มทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ของนักเรียนได้ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ (จินตนา ตันสุวรรณนนท์, 2550) ที่ศึกษาผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต พบว่า นักศึกษาที่ได้รับการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อมีคะแนนเฉลี่ยการรู้เท่าทันสื่อสูงกว่านักศึกษาที่ไม่ได้รับการฝึก และรูปแบบที่ดีที่สุดในการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา คือ การฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านการคิด ความรู้สึก/จิตใจ และพฤติกรรม ร่วมกับการฝึกทำโครงการ สอดคล้องกับงานวิจัยของ (อมร สวัสดิ์ดิริช, 2559) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา ได้ชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียน จำนวน 4 ด้าน 9 กิจกรรม พบว่า นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่อหลังทดลองใช้ชุดกิจกรรม อยู่ในระดับปฏิบัติมาก สูงกว่าก่อนทดลองใช้ชุดกิจกรรมอยู่ในระดับปฏิบัติปานกลางและสอดคล้องกับงานวิจัยของ (พนม คลีฉายา, 2560) การรู้เท่าทันเกมของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย จากการสำรวจและอธิบายพฤติกรรมการเล่นเกมและการรู้เท่าทันเกมของนักเรียน จำนวน 1,365 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีการรู้เท่าทันเกมเชิงควบคุมการเล่นไม่ให้เกิดความเสี่ยงอันตรายกับตนเอง ความรู้ความเข้าใจในภาษาเกม การประเมินเกม การแยกแยะความจริงกับโลกเสมือนจริงในเกม จากแบบสอบถามโดยรวมอยู่ในระดับสูงขึ้นไป และยังมีความสอดคล้องกับวิจัยของ (ปริศนา เขียวสุทธิ, 2561) ที่ผลการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยหลังการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์ นักเรียนมีการเรียนรู้ ที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และทักษะการรู้เท่าทันสื่อก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรม มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยนักเรียนมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อด้านทักษะการสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งยังมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ (ธัญวณันธุ์ เลียนอย่าง, 2561) ที่ศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และพบว่าการรู้เท่าทันเกมออนไลน์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อการเสริมสร้างทักษะและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างปลอดภัยผ่านเจตคติต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม สะท้อนให้เห็นว่างานวิจัยดังกล่าวมีความเหมือนกันในเรื่องการที่นักเรียนมีความรู้ มีความสามารถคิดวิเคราะห์ว่าการเล่นเกมออนไลน์ที่

เหมาะสมมีลักษณะเป็นอย่างไร ก่อให้เกิดการรับรู้ประโยชน์ และพร้อมที่จะกระทำการเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม และสำหรับผลการวิจัยส่วนนี้จึงแสดงให้เห็นว่ายิ่งนักเรียนมีการรู้เท่าทันการเล่นเกมออนไลน์ ยิ่งส่งผลให้เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสมมากขึ้น

### ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย

1. ช่วงระยะเวลาสัปดาห์แรกของการจัดกิจกรรมละครผู้เข้าร่วมวิจัยยังมีความเขินอายในการแสดงท่าทาง ไม่กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นของตัวเอง ผู้วิจัยจึงได้นำกิจกรรมการละลายพฤติกรรมมาใช้ก่อนที่จะเริ่มกิจกรรม ทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและสนุกสนาน เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

2. การจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทำให้นักเรียนได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสพการณ์ที่นักเรียนแต่ละคนเคยประสบพบเจอจากโลกของเกมออนไลน์ และนำมาถ่ายทอดออกมาเป็นละครเพื่อเป็นอุทาหรณ์ให้กับน้อง ๆ และผู้ชม

3. การจัดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนมีรู้เท่าทันเกมออนไลน์เพื่อเป็นภูมิคุ้มกันตนเองจากอันตรายในเกมออนไลน์และไม่ตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพที่เข้ามาในรูปแบบต่าง ๆ นอกจากนี้นักเรียนยังได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ มีอิสระในความคิดและจินตนาการ และทำงานร่วมกับผู้อื่น

### ข้อเสนอแนะที่ได้จากการทำวิจัยครั้งนี้

1. การทำกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์จะต้องใช้การทดลองที่ต่อเนื่องไม่ควรเว้นระยะห่างในการเรียนรู้มากเกินไป เช่น ถ้าจัดกิจกรรม 2 วัน วันจันทร์และอังคาร ควรมีความต่อเนื่องกัน และควรจัดกิจกรรมครั้งต่อไปในวันพุธและวันพฤหัสบดี หรือควรจัดกิจกรรมแบบวันเว้นวัน เพื่อไม่ให้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมห่างกันเกินไป เพราะถ้าระยะเวลาห่างกันนักเรียนจะจดจำกิจกรรมที่เรียนครั้งที่ผ่านมาไม่ได้นักเรียนจะสามารถทำกิจกรรมได้ประสิทธิภาพมากขึ้น

2. ควรมีการให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ให้กับผู้ปกครอง เพื่อที่จะได้มีความเข้าใจลูกมากขึ้น มีการยอมรับฟังความคิดเห็นของกันและกัน เพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวให้มีส่วนร่วมมากขึ้น

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. กิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ควรพัฒนากับนักเรียนที่อาศัยอยู่คนเดียวและอาศัยอยู่กับผู้สูงอายุหรือผู้ปกครองไม่มีเวลา และกลุ่มนักเรียนในช่วงประถมต้นหรือที่มีอายุน้อยลงมากกว่านี้ เพราะเนื่องจากสถานการณ์ระบาดของโควิด 19 มีการใช้สื่อออนไลน์และเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น และเสี่ยงต่อการโดยล่อลวงจากเกมออนไลน์ได้

2. งานวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาแบบวัดการเล่นเกมออนไลน์ของเด็ก โดยผู้ปกครองเป็นผู้สังเกตและประเมินนักเรียนตอนที่อยู่บ้าน

3 การจัดทำกิจกรรมละครควรหาประเด็นที่อาจจะส่งผลกระทบต่อเยาวชนและเป็นที่น่าสนใจในสังคม และเหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน





## บรรณานุกรม

- Moran, S., & Gardner, H.,. (2012). Hill, skill, and will: executive function from a multiple intelligences perspective. In Lynn Meltzer (Ed.). Executive Function in Education.
- UNESCO. (2018). "Social and Human Science" from [http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/themes/fight-against-discrimination/sv4/news/unesco\\_presents\\_on\\_inclusive\\_cities\\_and\\_leaving\\_no\\_one\\_behin/](http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/themes/fight-against-discrimination/sv4/news/unesco_presents_on_inclusive_cities_and_leaving_no_one_behin/).
- Young, K. S. (2004). Internet Addiction: A new Clinical Phenomenon and Its Consequences. *The American Behavior Scientist*, 48(4), 402-416.
- เข็มพร วิรุณราพันธ์. (2561). รู้เท่าทันสื่อ ICT.มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพและแผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน. In. เทวัญ นราธาดา. (2556). กระบวนการกลุ่ม. สืบค้นจาก <https://krootewan2013.wordpress.com/>.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2540). การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย (พิมพ์ครั้งที่ 2.): กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์. (2540). การวิเคราะห์ระดับมีเดียลิตเตอเรซีของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โกมล ศรีทองสุข. (2560). กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะการช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวันของเด็กก่อนวัยเรียน. 18(2).
- โกสินทร์ เตชะนิยม. (2564). การสร้างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อแก้ไขปัญหาการติดเกมออนไลน์บนสมาร์ตโฟน ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาด้วยการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงสาเหตุ = *Policy recommendation of online gaming addiction on mobile smart phone in the university students in Thailand problem with the causal relationship analysis*: กรุงเทพฯ : สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กนิษฐา สังข์รัตน์. (2559). การศึกษาการใช้กิจกรรมละครเพื่อลดความเครียดสำหรับเด็กที่ถูกทารุณกรรม: กรณีศึกษาบ้านพักฉุกเฉิน สมาคมส่งเสริมสถานภาพสตรี เขตดอนเมือง จังหวัดกรุงเทพมหานคร. (ปริญญานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กวรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ. (2547). ผลของการจัดกิจกรรมเล่นิทานประกอบละครสร้างสรรค์ต่อควมมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย. (ปริญญานิพนธ์ กศ.ม.การศึกษาปฐมวัย), กรุงเทพฯ : บัณฑิต

วิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กิตติมา สุริยกานต์. (2562). การสร้างวินัยเชิงบวก. สืบค้นจาก

<http://www.craniofacial.or.th/positive-discipline.php>.

กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์. (2538). ความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวีดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สืบค้นจาก

[https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve\\_Doi=10.14457/KMUTT.the.1995.4](https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_Doi=10.14457/KMUTT.the.1995.4)

กุสุมา เทพรักษ์. (2548). กระบวนการสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็ก จากเรื่อง "เจ้าหญิง" ของบินหลาสันกาลาคีรี นักเขียนรางวัลซีไรต์ ประจำปี 2548. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต, วทวิทยาและสื่อสารการแสดง, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชนันท์ ธาตุทอง. (2554). สอนคิด : การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด. กรุงเทพฯ: เพชรเกษมการพิมพ์.

จารวี ยิ่งยี่น. (2549). สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดสมุทรปราการ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต), สาขาวิชาพัฒนาศังคมศาสตร์, โครงการสหวิทยาการระดับบัณฑิตศึกษา, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

จารินี มณีแสง. (2553). ผลของการใช้วิธีสอนละครสร้างสรรค์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการแสดงละครสร้างสรรค์กระบวนการกลุ่มและความพึงพอใจต่อวิธีสอนละครสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). สืบค้นจาก

[http://tdc.thailis.or.th/tdc/dccheck.php?Int\\_code=56&ReclId=2853&obj\\_id=25318&showmenu=no&userid=0](http://tdc.thailis.or.th/tdc/dccheck.php?Int_code=56&ReclId=2853&obj_id=25318&showmenu=no&userid=0).

จินตนา ต้นสุวรรณนนท์. (2550). ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. (ปริญญานิพนธ์ ป.ด. สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์), บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

จินตนา พราวศรี. (2555). ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มพัฒนาความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนยโสธรพิทยาคม จังหวัดยโสธร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ชลลดา บุญโท. (2554). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์. คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชม

มงคลัญญบุรี.

ชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ. (2557). มารู้จัก...ประเภทเกมอิเล็กทรอนิกส์กันเถอะ. สืบค้นจาก

<http://www.healthygamer.net/information/story/14134>. In.

ตะวันเศรษฐี เซ็นนันท์. (2549). พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมในระดับนักเรียน นักศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สืบค้นจาก

[https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve\\_Doi=10.14457/CU.the.2006.268](https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_Doi=10.14457/CU.the.2006.268)

ทัศนัย อุดมพันธ์. (2541). การศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ทักษะพื้นฐานละครสร้างสรรค์. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ:บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทิสนา แชมมณี. (2550). สถานการณ์จำลอง. สืบค้นจาก

[http://skruteachingmethods.blogspot.com/p/blog-page\\_16.html](http://skruteachingmethods.blogspot.com/p/blog-page_16.html). In.

ธนพัทธ์ เอมะบุตร. (2558). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเล่นเกมออนไลน์ของประชาชนในกรุงเทพมหานครปี 2558 บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ธัญวณัฐ เลียนอย่าง. (2561). การศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างเหมาะสมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.

(ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต) สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์, สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นพมาศ แวหวงส์. (2550). บริทัศน์ศิลปะการละคร. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นภินทร ศิริไทย. (2547). ความรู้เรื่องการทำหนังสือเพื่อสุขภาพภูมิคุ้มกันสุขภาพที่ดีสำหรับเด็กและเยาวชนในการพัฒนาองค์ความรู้การทำหนังสือสุขภาพสู่หลักสูตรในระบบและนอกระบบการศึกษาของไทย. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.

นรฤทธิ เสรีกิจ. (2560). ละครเพื่อการศึกษาเพื่อส่งเสริมการรับรู้ความเป็นพลเมือง เรื่องการอยู่ร่วมกันอย่างสันติวิธีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา) บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นันทิ สิทธิเสื่อ และกุสุมา เทพรักษ์. (2563). การใช้ละครสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อ

Use of Creative Drama to Develop Media Literacy Skills. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, 3(2), 39-48.

นิตดา วิวัฒน์พาณิชย์. (2558). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์. วารสารบัณฑิตศึกษา, 9(3), 213-215.

- บัณฑิต ศรีไพศาล. (2550). เด็กติดเกม-อินเทอร์เน็ต เล่นเกินวันละ 3 ชม.ต้องดูแล สืบค้นจาก :  
[http://www.dailynews.co.th/htm/popup\\_news/Default.aspx](http://www.dailynews.co.th/htm/popup_news/Default.aspx). In.
- ประวัน แพทยานนท์. (2561). กิจกรรมละครสร้างสรรค์ [เอกสารประกอบการสอน]. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประพวรรณ พลชะวีระ และอังคณา กรัณยาธิกุล และดนุชา สลึงค์ และเลอลักษณ์ โอทกานนท์. (2560). แนวทางการพัฒนากิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย. วารสารวิจัยรำไพพรรณี, 11(3), 23-30.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2553). การพัฒนาการคิด (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: เทคนิคพรินต์ติ้ง.
- ประภาพร ดอกไม้ และคณะ. (2556). โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต), วิทยาลัยวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา, บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปริศนา เชี่ยวสุทธิ. (2561). การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการรู้เท่าทันสื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วิทยานิพนธ์ (กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2561. <http://ir-thesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/399/1/gs571130120.pdf>
- ปัทมธร ชัชวรัตน์ และ ดลฤดี เพชรขำว้าง. (2552). ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ : ข้อค้นพบจากงานวิจัย ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา.
- ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. (2545). การใช้ละครสร้างสรรค์ในการพัฒนาผู้เรียน. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. (2546). รายงานผลการวิจัย เรื่อง การใช้ละครสร้างสรรค์ในการพัฒนาผู้เรียน. กรุงเทพฯ: สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้สำนักงานเลขาธิการสภา.
- ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. (2550). เอกสารประกอบการสอนวิชา PA314 กระบวนการเรียนรู้แนวทางเลือก. กรุงเทพฯ: สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พนม เกตุมาน. (2550). พัฒนาการวัยรุ่น. สืบค้นจาก [www.psyclin.co.th/new\\_page\\_56.htm](http://www.psyclin.co.th/new_page_56.htm).
- พนม คลีฉายา. (2560). การรู้เท่าทันเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย: รายงานการวิจัย: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2546). การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy). วารสารมนุษยศาสตร์, 11, 111-120.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2554). การรู้เท่าทันสื่อบนสถานการณ์ความขัดแย้งทางการเมืองของประเทศไทย:

- กรณีศึกษาเฉพาะสื่อกระแสหลักและสื่อใหม่ในช่วงเวลา มี.ค.-พ.ค. 2553. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยและพัฒนาแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พรพรรณ ผิวผาย. (2561). กิจกรรมละครสร้างสรรค์พัฒนาทักษะชีวิตการตระหนักรู้ในตนเองของเด็ก เวิร์ดน ศูนย์เด็กก่อสร้างนานาชาติ มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก. (ปริญญาานิพนธ์ กศม.ศิลปศึกษา : ศิลปะการแสดงศึกษา), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรรัตน์ ดำรุง. (2547). การละครสำหรับเยาวชน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรรัตน์ ดำรุง. (2550). การละครสำหรับเยาวชน (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรรัตน์ ดำรุง. (2557). ละครประยุกต์การใช้ละครเพื่อการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิงรอง รามสูต. (2554). การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมออนไลน์สำหรับเยาวชนไทย วารสารนิเทศศาสตร์และสังคมศาสตร์ของคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 32(2), 25-43.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2526). ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2529). ละครสร้างสรรค์. สารานุกรมศึกษาศาสตร์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร. สืบค้นจาก <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/view/6346/5978>.
- ภัทรศิลป์ สุกัณศีล และ กิตติ มีชัยเขตต์. (2561). ละครเพื่อการศึกษาในศตวรรษที่ 21. รายงานรวมบทความวิจัย บทความวิชาการ และงานสร้างสรรค์ สืบเนื่องจากการประชุมวิชาการด้านศิลปกรรมระดับชาติครั้งที่ 1, 1(3), 68-72.
- วินพพล มหาอาษา. (2554). เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กและเยาวชน : ข้อค้นพบจากงานวิจัย. คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาโสตทัศนศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณรัตน์ รัตนวรางค์. (2549). การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนกับความสัมพันธ์ในครอบครัว : รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ ภาควิชาสังคมวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรัญญา ปิ่นน้า. (2558). การพัฒนาพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี โดยใช้กิจกรรมละคร. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ

โรดม.

วิโรจน์ อารีกุล. (2549). คำแนะนำและแนวทางในการป้องกันและลดปัญหาของเด็กและเยาวชนต่อ  
ความรุนแรงรูปแบบต่าง ๆ ในวิดีโอเกม. ภาควิชาเวชศาสตร์ทหารและชุมชนวิทยาลัย  
แพทยศาสตร์พระมงกุฎเกล้า.

วิภา อุดมฉันท. (2546). โลกของการกระจายเสียง : จากจุดเริ่มต้นสู่ยุคโลกาภิวัตน์. กรุงเทพฯ ศูนย์  
หนังสือฟ้าลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศรัญญา ไพรวรรณ. (2554). การศึกษาปัจจัยทำนายและแนวทางการปรับลดพฤติกรรมติดเกม  
ออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดชลบุรี. (ดุชนิพนธ์ปริญญาดุชนิพนธ์บัณฑิต), มหาวิทยาลัยบูรพา.

ศรัญญา ผาเป้า. (2551). ผลการใช้เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อเสริม วิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียน  
ช่วงชั้นที่ 2 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางวิทยาศาสตร์ต่างกัน. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.  
ม.เทคโนโลยีการศึกษา), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศรันถึ ยี่หลั่นสุวรรณ. (2558). การเปิดรับข่าวสาร ความรู้ ทักษะคิดและแนวโน้ม พฤติกรรมที่มีต่อ  
โครงการส่งเสริมสังคมของผู้นำเยาวชนประเทศอาเซียนและญี่ปุ่นผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก  
(Facebook). (วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารและสื่อสารมวลชน).  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศักดิ์ชัย นิรัญทวีและคณะ. (2549). การประเมินการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของ  
ผู้เรียนในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา  
กระทรวงศึกษาธิการ.

ศิริชัย หงษ์สงวนศรี และ พนม เกตุมาน. (2548). พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และปัญหาการ  
ติดเกมในวัยรุ่น. เอกสารประกอบการประชุมวิชาการราชวิทยาลัยจิตแพทย์แห่งประเทศไทย.

ศิริธร ยิ่งแรงเรือง. (2556). การติดเกมในเด็ก : การคัดกรองและการแก้ไข. วารสารการพยาบาลและ  
การศึกษา, 6(3), 16-24.

ศุภสวรรค์ บุญเรือง. (2549). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (รายงานการศึกษาอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต),  
สาขาวิชาการตลาด, คณะบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (2562). ปัญหาเด็กติดเกม...แก้ได้: กรมสุขภาพจิต,  
กระทรวงสาธารณสุข.

สวรรค์ บุญเรือง. (2549). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (รายงานการศึกษาอิสระปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต),

- สาขาวิชาการตลาด, คณะบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานรัฐมนตรี. (2560).  
แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ.2560 – 2564 กรุงเทพฯ : สำนักงาน  
คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สิริวรรณ ปัญญาภาศ. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรม  
ก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่. สำนักหอสมุด : มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุพจน์ สวัสดิ์วงศ์. (2551). XNA2D Basic Programming สืบค้นจาก  
<http://www.xna.pigcanfly.com>. In.
- สุภาภรณ์ บัณฑิตย์. (2556). เอกสารชุดวิชา ECED211: จิตวิทยาพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัย.  
พิษณุโลก: สาขาวิชาการศึกษานปฐมวัย, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติดเกม : ผลกระทบและการป้องกัน. *Thai Science and  
Technology Journal*, 22(6), 871-879.
- อมร สวัสดิ์วิรัช. (2559). การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในโรงเรียนขยาย  
โอกาสทางการศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 3.  
วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ, 9(3), 122-137.
- อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรรค์. (2540). การละครสำหรับครูประถม: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน  
คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อุษา บิ๊กกินส์. (2555). การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศชุดเครื่องมือและกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อชุมชน.  
กรุงเทพฯ: แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเด็กและเยาวชน (สสย.). สำนักงานกองทุนสนับสนุน  
การสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.).



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

หนังสือขอความอนุเคราะห์เพื่อเชิญบุคลากรเป็นผู้เชี่ยวชาญ

หนังสือขอความอนุเคราะห์เพื่อเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย



## บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/2044

วันที่ 23 กันยายน 2564

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวนิชาภา จันทร์หล้า นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวีน แพทยานนท์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นริศรา พึ่งโพธิ์สภ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 090 923 1707

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวนิชาภา จันทร์หล้า และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



## บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/2044

วันที่ 23 กันยายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวนิชาภา จันทร์หล้า นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวิ้น แพทยานนท์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร และอาจารย์ ดร.ธัญรัตน์ ประดิษฐ์แทน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบชุดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 090 923 1707

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวนิชาภา จันทร์หล้า และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



## บันทึกข้อความ

**ส่วนงาน** งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644  
**ที่** อว 8718.1/2044 **วันที่** 23 กันยายน 2564  
**เรื่อง** ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ  
**เรียน** คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวนิชาภา จันทร์หล้า นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.วรุฒิ สุภาพ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบชุดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนตา ตุลย์เมธการ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และ 2) ชุดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 090 923 1707

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวนิชาภา จันทร์หล้า และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8718//2043



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

23 กันยายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ  
เรียน ผู้อำนวยการสำนักการศึกษาทั่วไป สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์

เนื่องด้วย นางสาวนิชาภา จันทร์หล้า นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวีน แพทยานนท์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญยวรินทร์ เลียน้อย่าง เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และ 2) ชุดกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวนิชาภา จันทร์หล้า และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8718/652



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

14 มีนาคม 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย  
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี สมุทรปราการ

เนื่องด้วย นางสาวนิชาภา จันทร์หล้า นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชา ศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรวัน แพทยานนท์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพพล อินทร์จันทร์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แผนกิจกรรมละครการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 และ 2) แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 กับ นักเรียนระดับประถมศึกษา ชั้นปีที่ 4 - 6 จำนวน 20 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่โรงเรียนของท่าน ระหว่างเดือนมีนาคม 2565 ถึงเดือนเมษายน 2565 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 090 923 1707



ภาคผนวก ข

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย



ที่ อว 8718/

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

24 มีนาคม 2564

เรื่อง ขออนแจ้งผลการพิจารณาโครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G- 131/2564E

เรียน นางสาว นิชาภา จันทร์ทล้า

สิ่งที่ส่งมาด้วย ใบรับรองโครงการวิจัย SWUEC/E/G-131/2564

ตามที่ท่านได้ส่งโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 โครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G 131/2564E เพื่อรับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ นั้น

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยดังกล่าว บัดนี้ คณะกรรมการฯ ให้การรับรองโครงการวิจัยดังกล่าวแล้วเมื่อวันที่ 19 มีนาคม 2564 รายละเอียดดังนี้

Certificate Number SWUEC/E/G-131/2564

Date of Approval 19 มีนาคม 2564 (อายุใบรับรองโครงการวิจัย 12 เดือน)

Date of Expiration 19 มีนาคม 2565

Continuing Review ทุก 12 เดือน (ครบกำหนดส่งรายงานครั้งแรก วันที่ 19 มีนาคม 2565)

ในการนี้ คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ขอความกรุณาให้ผู้วิจัยส่งรายงานความก้าวหน้าของการวิจัยและต่ออายุการรับรองก่อนกำหนดวันหมดอายุ 30 วัน เพื่อให้เป็นไปตามวิธีดำเนินการมาตรฐาน (SOPs version 2.0) ของคณะกรรมการฯ ทั้งนี้รายละเอียดของเอกสารที่ให้การรับรองตามที่ปรากฏใน Certificate of Approval (Certificate Number SWUEC/E/G-131/2564) ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โทรศัพท์ 0-2649-5000 ต่อ 12430

โทรสาร 0-2259-1822





ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย  
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและไบนินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G-131/2564E (ต่อใบรับรองครั้งที่ 1)

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง : การพัฒนากิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ชื่อผู้วิจัยหลัก : นางสาวนิชาภา จันทร์หล้า

สังกัด : คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เอกสารที่เสนอพิจารณาบทวน :

แบบรายงานความก้าวหน้าของการวิจัย เพื่อขอต่ออายุการรับรอง ฉบับลงวันที่ 11 มีนาคม 2565

วันที่ประชุม : 20 เมษายน 2565 การประชุมครั้งที่ : 4/2565

ผลการพิจารณา : รับรอง

ข้อเสนอแนะ : โปรดปฏิบัติตามแนวปฏิบัติกรดำเนินงานโครงการวิจัยในมนุษย์ช่วงที่มีการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19)

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทนต์แพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....


(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/G/E-131/2564

วันที่ให้การรับรอง : 20/03/2565

วันหมดอายุใบรับรอง : 19/03/2566



ภาคผนวก ค  
เครื่องมือในการวิจัย

- แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21
- แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST)
- แผนกิจกรรมละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

### แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเลือกความคิดเห็นที่เห็นด้วย หรือพฤติกรรมที่ตรงกับการกระทำของผู้เขียนมากที่สุด เพียงข้อเดียว

**ด้านที่ 1 : ทักษะการเข้าถึง**

- สามารถในการเข้าใจความหมายของเนื้อหา สัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อความหมายของเกม
- สามารถเลือกรับข้อมูลและเลือกใช้ประโยชน์จากเกม

1. ขณะเล่นเกม หากพบปุ่มหรือสัญลักษณ์ปรากฏขึ้นบนหน้าจอ (Quick Time Event) หรือ (QTE)

ปรากฏบนหน้าจอ นักเรียนจะอย่างไร (ความหมายเนื้อหาและสัญลักษณ์)

- ✓ 1) ใช้กดเพื่อหลบการโจมตี หรือเพื่อสวนกลับศัตรู
- 2) เป็นกลไกของเกมที่ทำให้ผู้เล่นเสียสมาธิ
- 3) เป็นปุ่มที่บอกว่าเราจะถูกโจมตีจากทิศทางไหน

2. ชาวเน็ตหรือคนตรีประกอบในเกมมีส่วนสำคัญในตัวเกมอย่างไร (ความหมายเนื้อหาและสัญลักษณ์)

- 1) มีเพื่อให้เกมไม่เสียบ
- ✓ 2) สร้างอารมณ์ ความรู้สึกร่วมให้อื่นไปกับเกม
- 3) มีไว้เพื่อนำมาใช้โปรโมทเกม

3. นักเรียนมีวิธีการพิจารณาตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์อย่างไร (เลือกรับข้อมูลและเลือกใช้ประโยชน์)

- 1) จากคำชักชวนของเพื่อน โดยไม่จำเป็นต้องพิจารณาเนื้อหาสาระของข้อมูลนั้น ๆ
- ✓ 2) พิจารณาข้อมูลเกมจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และนำมาเปรียบเทียบเพื่อตัดสินใจเลือกการเล่น  
เกม
- 3) มักจะรับรู้และตัดสินใจข้อมูลเกมเองและรับมาในทันที

4. การเข้าถึงเกมออนไลน์และการติดตามเกมออนไลน์ประจำวันของนักเรียน มีวิธีการอย่างไร (เลือก  
รับข้อมูลและเลือกใช้ประโยชน์)

- 1) เลือกอ่านเฉพาะชื่อเกมที่สนใจจากรูปภาพปกเกมหรือคลิปวิดีโอของเกมเท่านั้น
- 2) ฟังหรือรับข้อมูลจากบุคคลอื่นรอบข้างเป็นหลัก
- ✓ 3) อ่าน ฟัง หรือดู ข้อมูลเกมจากหลายแหล่งที่หลากหลาย

5. นักเรียนคิดว่า เกม online ในข้อใด สอดคล้องกับนักเรียนมากที่สุด (เลือกรับ  
ข้อมูลและเลือกใช้ประโยชน์)

- 1) เกม online เป็นพื้นที่ส่วนบุคคลที่มีเฉพาะคนรู้จักเท่านั้นจึงสามารถพูดอะไรก็ได้
- 2) เกม online เป็นพื้นที่สาธารณะที่ไม่มีข้อจำกัดใด ๆ อันเป็นอุปสรรคต่อการสื่อสาร
- ✓ 3) เกม online เป็นทั้งพื้นที่ส่วนบุคคลและพื้นที่สาธารณะในเวลาเดียวกันจึงต้องพึงระวังในการใช้งาน

ด้านที่ 2 : ทักษะการวิเคราะห์

- สามารถในการแยกแยะข้อเท็จจริง แยกแยะระหว่างโลกความจริงกับโลกของเกมออนไลน์ การโน้มน้าว ข้อดี ข้อเสีย ของเกมออนไลน์
- สามารถคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่นที่เกิดจากเกมออนไลน์ ทั้งทางตรงและ วัตถุประสงค์แฝงในรูปแบบต่าง ๆ จากเกมที่หลากหลาย
- สามารถให้เหตุผลสนับสนุนอย่างสมเหตุสมผล

6. นักเรียนคิดว่าข้อใดไม่ได้เป็นข้อเท็จจริงของเกม (แยกแยะข้อดีข้อเสียและข้อเท็จจริง)

- 1) เกมออนไลน์สามารถเชื่อมโยงกับผู้เล่นอื่นที่รู้จักหรือไม่รู้จักได้
- ✓ 2) พฤติกรรมตัวละครในเกมออนไลน์สามารถนำมาใช้ในชีวิตรจริงได้
- 3) เกมมีทั้งในรูปแบบ online และแบบ offline

7. นักเรียนมีวิธีการแยกแยะการเล่นเกมออนไลน์ทั้งในข้อดีข้อเสียและข้อเท็จจริงได้อย่างไร (แยกแยะข้อดีข้อเสียและข้อเท็จจริง)

- 1) คำนึงถึงความสนุกสนานของเกมเป็นหลัก
- 2) คำนึงถึงความยากง่ายของเกมเป็นหลัก
- ✓ 3) คำนึงถึงเนื้อหาสาระที่มีอยู่ในเกมเป็นหลัก

8. ข้อใดคือเหตุการณ์ในเกมที่ไม่สามารถเกิดขึ้นในชีวิตจริงได้ (แยกแยะข้อดีข้อเสียและข้อเท็จจริง)

- ✓ 1) ในเกมหากพ่ายแพ้หรือตาย เราสามารถเริ่มเกมใหม่ได้
- 2) ในเกมเราเป็นผู้กำหนดความสามารถและอาชีพของตนเองได้
- 3) ในเกมเราสามารถเลือกเส้นทางดำเนินชีวิตได้

9. “ ในเกมที่เล่นเราสามารถต่อสู้กับศัตรูด้วยอาวุธร้ายแรงได้ แต่ในความเป็นจริง เรา.....” จากข้อความดังกล่าวให้นักเรียนเลือกข้อความมาเติมประโยคตามความคิดของนักเรียน (แยกแยะข้อดีข้อเสียและข้อเท็จจริง)

- 1) สามารถต่อสู้ด้วยมือเปล่า
- 2) สามารถชวนเพื่อนไปช่วยต่อสู้ได้
- ✓ 3) สามารถหลีกเลี่ยงที่จะปะทะกับศัตรูได้

10. การจัดการเวลาในการเข้าเล่นเกมออนไลน์ที่ดีควรคำนึงถึงข้อใดมากที่สุด (ผลกระทบ)

- 1) ความปลอดภัย
- ✓ 2) สุขภาพร่างกายและอารมณ์มีความแปรปรวน ขาดสมาธิ
- 3) ค่าใช้จ่ายในการเล่น

11. การกระทำของบุคคลใดจัดเป็นพฤติกรรมที่อาจก่อให้เกิดความเสี่ยงในการใช้จ่ายไปกับเกมออนไลน์มากที่สุด (ผลกระทบ)

- 1) เคนได้นำเงินที่ได้จากการเล่นเกมชนะมาแจกเพื่อน
- ✓ 2) พ้าใส่เงินที่พ่อแม่ให้ไปซื้อของและเติมเงินในเกม
- 3) มีตั้งชักชวนเพื่อน ๆ ในห้องไปเล่นที่ร้านเกม

12. ข้อใดมีความสัมพันธ์กันระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีผลต่อสุขภาพมากที่สุด (ผลกระทบ)

- 1) ฟังเพลงเสียงดัง : ประสาทหูอักเสบ
- ✓ 2) ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ๆ : กล้ามเนื้ออ่อนแรง
- 3) ใช้โทรศัพท์ในที่มืด : สายตาพร่ามัว

13. ข้อใดคือผลเสียมากที่สุดที่จะเกิดขึ้นจากการเล่นเกมอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน ๆ

- ✓ 1) เสียเวลา เสียเงิน เสียสุขภาพ
- 2) เสียเหงื่อ เสียแรง เสียใจ
- 3) เสียสายตา เสียงาน เสียความรู้สึก

14. นักเรียนคิดว่าใครเล่นเกมอย่างปลอดภัยมากที่สุด (ให้เหตุผลอย่างสมเหตุสมผล)

- 1) ตีจิงเล่นเกมเพื่อมุ่งเอาชนะอย่างเดียว
- 2) ภาวรัณทุ้มเทในการแก้ไขสถานการณ์ยาก ๆ ในเกม
- ✓ 3) ดอลลารู้เสมอว่าเกมเป็นเพียงการเล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น

15. ในขณะที่เล่นเกมถ้าทำพลาดถูกศัตรูฆ่าตาย ผู้เล่นเกมจะอย่างไร (ให้เหตุผลอย่างสมเหตุสมผล)

- 1) ตะโกนอุทานด้วยคำหยาบคายเพราะโมโห
- ✓ 2) สงบสติอารมณ์ ค่อยๆ คิดหาทางแก้ เพื่อไม่ให้พลาดแบบเดิม
- 3) กลบเกลื่อนความผิดโดยอ้างถึงเพื่อนที่เคยทำพลาดมาก่อน

16. ใครคือแบบอย่างที่ดีของคนเล่นเกม (ให้เหตุผลอย่างสมเหตุสมผล)

- ✓ 1) โบว์เล่นเกมเป็นครั้งคราวเพื่อพักผ่อนคลายเครียด
- 2) แก้มจะเล่นเกมเฉพาะวันหยุดตั้งแต่เช้าจนถึงดึกคืน
- 3) เรนนี่เล่นเกมขณะรวดเดียวโดยยอมอดข้าวอดนอน

ด้านที่ 3 : ทักษะการประเมิน

- สามารถตัดสินคุณค่าเกี่ยวกับเกมออนไลน์
- สามารถเลือกรับหรือปฏิเสธจากเกมออนไลน์ เชื่อหรือไม่เชื่อได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

17. ข้อใดถือว่าเหมาะสม และสามารถทำได้โดยไม่ถือว่าผิดศีลธรรม (ตัดสินคุณค่า)

- 1) ถ้าเกมยาก ๆ เราสามารถใช้โปรแกรมโกงเกมช่วยได้
- ✓ 2) เกมควรตั้งเงื่อนไขขงโทษผู้เล่นที่โกงเกม
- 3) บริษัทเกมควรเน้นเกมต่อสู้รุนแรงเพื่อให้เกิดความสมจริงยิ่งขึ้น

18. จากประสบการณ์เล่นเกมของแชมป์ เขาเล่าว่า "จากประสบการณ์เล่นเกมเทอราเรีย ตอนนั้นเหมือนมีคนไปขุดน้ำทะเลเอาไปทิ้ง ไม่มีน้ำก็ไม่สามารถตกปลาได้ แล้วก็มีคนในเกมช่วยกันตักน้ำไปเติมให้เต็มทะเลใช้เวลา 2 ชั่วโมง ช่วยกันคนละถังสองถังกันมาเรื่อย ๆ จนสามารถตกปลาได้" นักเรียนคิดว่าในเหตุการณ์นี้ใครควรได้รับคำชมเชย (ตัดสินคุณค่า)

- 1) แชมป์
- 2) ผู้ออกแบบเกม
- ✓ 3) คนที่ตักน้ำไปเติม

19. ถ้านักเรียนจะเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่มีการโฆษณาจากสื่อต่าง ๆ นักเรียนจะพิจารณาอย่างไร (การเลือกรับหรือปฏิเสธเชื่อ/ไม่เชื่อ)

- 1) นักเรียนจะคล้อยตามสิ่งที่นำเสนอเป็นส่วนใหญ่
- 2) นักเรียนมักตั้งประเด็นคำถาม คัดค้าน และได้แย้งกับสิ่งต่าง ๆ นำเสนอ
- ✓ 3) นักเรียนจะพิจารณากลับกรองสิ่งที่สื่อนั้นนำเสนอก่อนที่จะตัดสินใจว่าจะเชื่อหรือไม่เชื่อ

20. ถ้ามีเพื่อนในเกมหรือบุคคลอื่นมาเสนอไอเท็มที่ใช้ในเกมออนไลน์ เพื่อแลกกับเงิน นักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นนี้อย่างไร (การเลือกรับหรือปฏิเสธเชื่อ/ไม่เชื่อ)

- 1) มีความปลอดภัย สะดวกและรวดเร็ว
- ✓ 2) อาจมีโอกาสถูกหลอกลงได้สูง
- 3) มักได้รับสินค้าที่มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการของท่าน

ตัวแปรการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 กำหนดการวัดตัวแปรระดับอัตราส่วน (Ratio Scale) รวมทั้งสิ้น 21 คะแนน ผู้วิจัยกำหนดคะแนนเป็นรายชื่อ มีรายละเอียด ดังนี้

**ด้านที่ 1 ทักษะการเข้าถึง** (วัดจากข้อ 1-5) รวม 6 คะแนน ผู้วิจัยกำหนดค่าคะแนน ดังนี้

ให้ค่าคำตอบที่ ตอบถูกต้อง แทน 1 คะแนน

ให้ค่าคำตอบที่ ตอบผิด/ไม่ตอบ แทน 0 คะแนน

**ด้านที่ 2 ทักษะการวิเคราะห์** (วัดจากข้อ 6-16) รวม 11 คะแนน ผู้วิจัยกำหนดค่าคะแนน ดังนี้

ให้ค่าคำตอบที่ ตอบถูกต้อง แทน 1 คะแนน

ให้ค่าคำตอบที่ ตอบผิด/ไม่ตอบ แทน 0 คะแนน

**ด้านที่ 3 ทักษะการประเมินค่า** (วัดจากข้อ 17-20) รวม 4 คะแนน ผู้วิจัยกำหนดค่าคะแนน ดังนี้

ให้ค่าคำตอบที่ ตอบถูกต้อง แทน 1 คะแนน

ให้ค่าคำตอบที่ ตอบผิด/ไม่ตอบ แทน 0 คะแนน



## **คู่มือการใช้แบบทดสอบการติดเกม ฉบับเด็กและวัยรุ่น (Game Addiction Screening Test – GAST: Child and Adolescent Version)**

แบบทดสอบการติดเกม (Game Addiction Screening Test – GAST) เป็นแบบทดสอบที่พัฒนาขึ้นโดยสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ร่วมกับ รศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล สาขาวิชาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล เพื่อใช้สำหรับค้นหาเด็กและวัยรุ่นที่อาจมีปัญหาติดเกมคอมพิวเตอร์หรือหมกมุ่นกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากจนก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ

### **ความหมายของคำว่า “เกม”**

คำว่า “เกม” ในแบบทดสอบการติดเกม (GAST) หมายถึง วิดีโอเกม เกมเพลสเดชัน เกมบอย เกมคอมพิวเตอร์ เกมในโทรศัพท์มือถือ และเกมออนไลน์ทุกชนิด

### **โครงสร้างของแบบทดสอบการติดเกม (GAST)**

แบบทดสอบการติดเกม (GAST) มีข้อคำถามทั้งสิ้น 16 ข้อคำถาม ข้อคำถามทั้ง 16 ข้อใช้วัดปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม 3 ด้าน ได้แก่

1. การหมกมุ่นกับเกม (preoccupation with game): ได้แก่ ข้อคำถามที่ 1, 8, 9, 11, 13, 16
2. การสูญเสียความสามารถในการควบคุมการเล่นเกม (loss of control): ได้แก่ ข้อคำถามที่ 2, 4, 5, 6, 12
3. การสูญเสียหน้าที่ ความรับผิดชอบ (function impairment): ได้แก่ ข้อคำถามที่ 3, 7, 10, 14, 15

### **ผู้ตอบแบบทดสอบ**

ผู้ตอบแบบทดสอบการติดเกม (GAST)-ฉบับเด็กและวัยรุ่น (Child and Adolescent Version) ได้แก่ เด็กและวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ 8 ปีขึ้นไปเล่นเกมเป็นประจำในระยะเวลาอย่างน้อย 3 เดือนที่ผ่านมา

### **การตอบแบบทดสอบ**

คำตอบที่สามารถเลือกตอบได้ในแต่ละข้อคำถามมี 4 คำตอบ ได้แก่ “ไม่ใช่เลย” “ไม่น่าใช่” “น่าจะใช่” “ใช่เลย”

การตอบให้ใช้ความรู้สึกของผู้ตอบเป็นหลัก กรณีที่ไม่แน่ใจให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้เป็น  
แนวทางในการตอบ

- **ไม่ใช่เลย** หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ 100% ว่าตนเองไม่เคยมีพฤติกรรมเช่นนั้นเลย
- **ไม่น่าใช่** หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า 50% (แต่ไม่ถึง 100%) ว่าตนเองไม่เคยมี  
พฤติกรรมเช่นนั้น
- **น่าจะใช่** หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจมากกว่า 50% (แต่ไม่ถึง 100%) ว่าตนเองมีหรือเคยมี  
พฤติกรรมเช่นนั้น
- **ใช่เลย** หมายถึง ผู้ตอบมีความมั่นใจ 100% ว่าตนเองมีหรือเคยมีพฤติกรรมเช่นนั้น

#### คำแนะนำก่อนตอบแบบทดสอบ

ข้อความต่อไปนี้เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของท่าน กรุณา  
อ่านโดยละเอียด และพิจารณาเลือกคำตอบที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมของตัวท่านมากที่สุดในช่วง 3  
เดือนที่ผ่านมา โดยทำเครื่องหมาย " / " ลงในช่อง O



ข้อคำถาม	ไม่ใช่เลย (0 คะแนน)	ไม่น่าใช่ (1 คะแนน)	น่าจะใช่ (2 คะแนน)	ใช่เลย (3 คะแนน)
ตั้งแต่ฉันชอบเล่นเกม...				
1. ....ฉันสนใจหรือทำกิจกรรมอย่างอื่นน้อยลงมาก	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. ....ฉันมักเล่นเกมจนลืมเวลา	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. ....ความสัมพันธ์ระหว่างฉันกับคนในครอบครัวแย่ลง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. ....ฉันเคยเล่นเกมตึกมาก จนทำให้ตื่นไปเรียนไม่ไหว	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. ....ฉันมักเล่นเกมเกินเวลาที่ฉันได้รับอนุญาตให้เล่น	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. ....ฉันมักอารมณ์เสียเวลาที่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. ....ฉันเคยโดดเรียนเพื่อไปเล่นเกม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. ....เรื่องที่ฉันคุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. ....ฉันใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. ....การเรียนของฉันแย่ลงกว่าเดิมมาก	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. ....กลุ่มเพื่อนที่ฉันคบด้วย ชอบเล่นเกมเหมือนกับฉัน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. ....เวลาที่ฉันพยายามหักห้ามใจตัวเองไม่ให้เล่นเกมมาก ฉันมักทำไม่สำเร็จ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. ....เงินของฉันส่วนใหญ่หมดไปกับเกม (เช่น ซื้อบัตรชั่วโมง, ซื้อหนังสือเกม, ซื้อไอเท็มในเกม ฯลฯ)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. ....หลายคนบอกว่า อารมณ์ของฉันเปลี่ยนไป (เบื่อง่าย, หงุดหงิดง่าย, ขี้รำคาญ ฯลฯ)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. ....หลายคนบอกว่า พฤติกรรมของฉันเปลี่ยนไป (เกียจเก้ง, ไม่เชื่อฟัง, ไม่รับผิดชอบ ฯลฯ)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. ....หลายคนบอกว่าฉันติดเกม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>รวมคะแนน</b>		A	B	C

คะแนนรวมทั้งหมด  $A+B+C =$

### การให้คะแนน

ให้คะแนนแต่ละข้อคำถามดังนี้

- **ไม่ใช่เลย** ให้ 0 คะแนน
- **ไม่น่าใช่** ให้ 1 คะแนน
- **น่าจะใช่** ให้ 2 คะแนน
- **ใช่เลย** ให้ 3 คะแนน

เมื่อให้คะแนนครบทุกข้อแล้ว ให้รวมคะแนนในแต่ละคอลัมน์ โดยนำคะแนนรวมในคอลัมน์ "ไม่น่าใช่" ใส่ไว้ในช่อง A คะแนนรวมในคอลัมน์ "น่าจะใช่" ใส่ไว้ในช่อง B และคะแนนรวมในคอลัมน์ "ใช่เลย" ใส่ไว้ในช่อง C หลังจากนั้นจึงคิดคะแนนรวมทั้งหมด โดยรวมคะแนนในช่อง A, B และ C เข้าด้วยกัน

### การแปลผล

#### ผู้ชาย

คะแนนรวมของแบบทดสอบ GAST	กลุ่ม	ระดับความรุนแรงของปัญหา
คะแนนต่ำกว่า 24	ปกติ	ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนระหว่าง 24-32	คลั่งไคล้	เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 33	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

#### ผู้หญิง

คะแนนรวมของแบบทดสอบ GAST	กลุ่ม	ระดับความรุนแรงของปัญหา
คะแนนต่ำกว่า 16	ปกติ	ยังไม่มีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนระหว่าง 16-22	คลั่งไคล้	เริ่มมีปัญหาในการเล่นเกม
คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 23	น่าจะติดเกม	มีปัญหาในการเล่นเกมมาก

### ค่าความไว (sensitivity) และความจำเพาะ (specificity) ของแบบทดสอบการติดเกมฉบับเด็กและวัยรุ่น

แบบทดสอบ GAST	จุดตัดคะแนน (cut-off point)	ค่าความไว (sensitivity)	ค่าความจำเพาะ (specificity)	Likelihood Ratio
ฉบับเด็กและวัยรุ่น (ผู้ชาย)	$\geq 24$	68.5	89.3	6.4
ฉบับเด็กและวัยรุ่น (ผู้หญิง)	$\geq 16$	88.2	88.3	7.6

### ข้อควรปฏิบัติสำหรับผู้ปกครอง

1. หากระดับการเล่นเกมของลูกท่านยังอยู่ในเกณฑ์ปกติ ท่านควรมีมาตรการป้องกันไม่ให้ลูกของท่านติดเกม โดยการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีและให้เวลาที่มีคุณภาพกับลูก ผูกวินัยสอนให้เด็กรู้จักแบ่งเวลาและใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ กำหนดกติกาและจำกัดเวลาในการเล่น เกม ส่งเสริมให้เด็กมีงานอดิเรกที่เด็กชอบทำนอกเหนือจากการเล่นเกม
2. หากระดับการเล่นเกมของลูกท่านอยู่ในระดับ**คลังโคล์หรือเริ่มมีปัญหา** ท่านควรพูดคุยกับลูกถึงพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในการเล่นของลูกอย่างจริงจัง มีการกำหนดกติกาและจำกัดเวลาในการเล่นอย่างเข้มงวด ใส่ใจและให้เวลาที่มีคุณภาพกับลูก ส่งเสริมให้เด็กมีงานอดิเรก หรือทำกิจกรรมที่ผ่อนคลายอื่นๆนอกเหนือจากการเล่นเกม
3. หากระดับการเล่นเกมของลูกท่านอยู่ในระดับ**น่าจะติดเกมหรือมีปัญหา**มาก และท่านได้พยายามปรับลดเวลาการเล่นเกมของลูกท่านแล้วตามคำแนะนำในข้อ 2 แต่ยังไม่ได้ผล ท่านควรรับปรึกษาจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นเพื่อรับการช่วยเหลือโดยรีบด่วน

### ข้อควรทราบสำหรับผู้ที่ใช้แบบทดสอบการติดเกม GAST

แบบทดสอบการติดเกม (GAST) เป็นเพียงเครื่องมือที่ใช้ในการ "คัดกรอง (screening)" เพื่อค้นหาเด็กและวัยรุ่นที่อาจมีปัญหาในการเล่นเกม มิใช่เป็นเครื่องมือในการใช้ "วินิจฉัย (diagnosis)" เด็กที่ติดเกม ดังนั้นก่อนที่ผู้ใดจะนำแบบทดสอบการติดเกม (GAST) ไปใช้ จำเป็นต้องทราบวัตถุประสงค์ในการใช้แบบทดสอบการติดเกม (GAST) นี้เป็นอย่างดีเสียก่อน การจะวินิจฉัยว่าเด็กรายใดมีภาวะติดเกมจำเป็นต้องผ่านกระบวนการตรวจประเมินอย่างละเอียดจากจิตแพทย์หรือนักจิตวิทยา ผู้ซึ่งจะลงความเห็นว่าเป็นเด็กรายใดติดเกมหลังจากได้ข้อมูลอย่างละเอียดและพบกับเด็กและครอบครัวแล้วเท่านั้น

แบบทดสอบการติดเกม GAST เป็นลิขสิทธิ์ของสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต ผู้ที่ต้องการนำแบบทดสอบการติดเกม GAST ไปใช้ กรุณาติดต่อขออนุญาตได้ที่

ผู้อำนวยการสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์  
สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์  
กรมสุขภาพจิต  
พญาไท  
กรุงเทพฯ 10400

## แผนกิจกรรมที่ 1

เวลา 60 นาที

### ชื่อกิจกรรม “ก๊ับดักเกมมாயา”

#### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดี ส่งเสริมให้เกิดสัมพันธภาพ ความคุ้นเคยและความไว้วางใจใน

การเข้าร่วมกิจกรรมและทำข้อตกลง คำชี้แจงเรื่องการตรงต่อเวลา การรักษาความลับ การให้ความ

ร่วมมือในการทำกิจกรรม

2. เพื่อให้นักเรียนสามารถรู้และเข้าใจการเล่นเกมที่ปลอดภัยเหมาะสมกับวัย และจัดการป้องกันตัวเองจากความเสี่ยงของมิชชันซีพีที่แฝงตัวอยู่ในเกมและการกลั่นแกล้งรังแกกันบนโลกของเกมออนไลน์

#### แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

กระบวนการละครสร้างสรรค์ ( Creative Drama ) ในการสร้างจินตนาการ การทำท่าทางอย่างสร้างสรรค์และการไวต่อการรับรู้ให้เกิดทักษะการเข้าถึงการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ที่มาในรูปแบบต่างๆ

#### กิจกรรมการเรียนรู้

##### กิจกรรมละลายพฤติกรรม “ใครซ่า...โดน!!” ( 10 นาที )

1. ครูแนะนำตัวและบอกวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม  
2. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม แนะนำตัวโดยบอกชื่อตัวเองพร้อมทำท่าที่เป็นลักษณะของตัวเองละครในเกมที่นักเรียนชอบที่สุด

3. นักเรียนยังนั่งเป็นวงกลมอยู่ ครูอธิบายการทำกิจกรรมถ้าพูดชื่อเกมว่า ROV ให้ทำมือบิดสไลด์ไปทางขวา ถ้าพูดชื่อเกมว่า PUB G ให้ทำมือบิดสไลด์ไปทางซ้าย ถ้าพูดคำว่าโป้งให้ทำต่ายโป้งไปที่ยังไปที่ใครก็ได้ ในการส่งสาร ผู้ส่งสารจะเป็นคนกำหนดทิศทาง ผู้รับจะต้องมีสติและคอยฟังว่าใครเป็นคนส่งสารไปทางทิศไหน ใครที่ส่งสารซ้ำ จะถูกคัดออก

4. เมื่อจบกิจกรรมละลายพฤติกรรมก็เข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้

##### ขั้นที่ 1 พื้นฐานความรู้ ( 5 นาที )

1. ครูตั้งคำถามนักเรียนโดยให้บอกชื่อเกม มาคนละ 1 ชื่อ (เช่น ครูถามว่าเกมกีฬา (Sport Game) มีอะไรบ้าง // หรือเกมต่อสู้ ต่อสู้ (Fighting Game) มีอะไรบ้าง // เกมปริศนา (Puzzle Game) มีอะไรบ้าง

## ขั้นที่ 2 ทดสอบความรู้พื้นฐาน ( 15 นาที )

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21
2. ครูแจกกระดาษให้กับนักเรียนคนละ 1 แผ่น โดยในกระดาษจะมีคำถามที่สอบถามนักเรียนดังนี้
  - เกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบเล่น
  - วิธีการเล่นเกมออนไลน์ที่นักเรียนเลือกมา
  - การแต่งกายและฉากประกอบในเกม (วาดภาพประกอบ)
  - ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์
  - ใช้อะไรในการเล่นเกมออนไลน์ ( โทรศัพท์มือถือ , คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ , แท็บเล็ต , โน้ตบุค )
  - ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ // การเติมเงิน // การซื้อของในเกม

## ขั้นที่ 3 อภิปรายความรู้ ( 15 นาที )

1. ครูให้นักเรียนทุกคนเดินไปทั่วห้อง เดินไปเรื่อย ๆ รอฟังคำสั่งสถานการณ์ของเกมต่างๆที่ครูกำหนด และให้นักเรียนช่วยกันทำท่าทางที่ครูกำหนด หรือช่วยกันประกอบช่วยกันต่อตัวกันตามสิ่งของที่ครูกำหนด(ครูจะสุ่มนำสิ่งที่นักเรียนได้เขียนตอบคำถามในกระดาษมาตั้งเป็นโจทย์) โดยที่ครูจะหันหลัง และให้เวลาคิด 30 วินาที พอครูหันมาเป่านกหวีด (แสดงว่านักเรียนต้องหยุด) สถานการณ์นั้น จะต้องเสร็จสมบูรณ์ เช่น เกมซอมบี้ที่กำลังจะทำร้ายคน หรือเป็นสิ่งของ เช่น คอมพิวเตอร์ หรือลักษณะการแต่งกายลักษณะท่าทางของตัวละครในเกม เป็นต้น
2. ครูให้นักเรียนดูภาพหรือตัวอย่างเกี่ยวกับภัยที่แฝงมากับเกมออนไลน์ เช่น การพนันที่ต้องใช้จ่ายซื้อขายในเกม ภาพที่ล่อแหลมและลามก หรือเกมที่มีความรุนแรง
3. ครูอธิบายความหมายของเกม ประเภทของเกม และข้อจำกัดในการรับรู้เกี่ยวกับความรู้สึกหรืออารมณ์ที่มีต่อเกมออนไลน์ ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดการเข้าใจคลาดเคลื่อน หรือความขัดแย้ง
4. ครูและนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ข่าวและเหตุการณ์ที่ครูได้ยกตัวอย่างมา เพื่อไม่ให้นักเรียนตกเป็นเหยื่อและจะได้รู้ทันสิ่งที่แอบแฝงเข้ามาโดยที่นักเรียนไม่รู้ตัว

## ขั้นที่ 4 สรุปแนวความคิด ( 10 นาที )

1. ครูให้นักเรียนสรุปและรวบรวมองค์ความรู้ที่เข้าถึงเกมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสมและปลอดภัย ข้อควรที่ต้องหลีกเลี่ยงและระวังภัยที่แอบแฝงเข้ามา โดยเขียนลงในกระดาษใบเดิม ให้นักเรียนทำด้านหลังแทน

**ขั้นที่ 5 เสนอแนะ ( 5 นาที )**

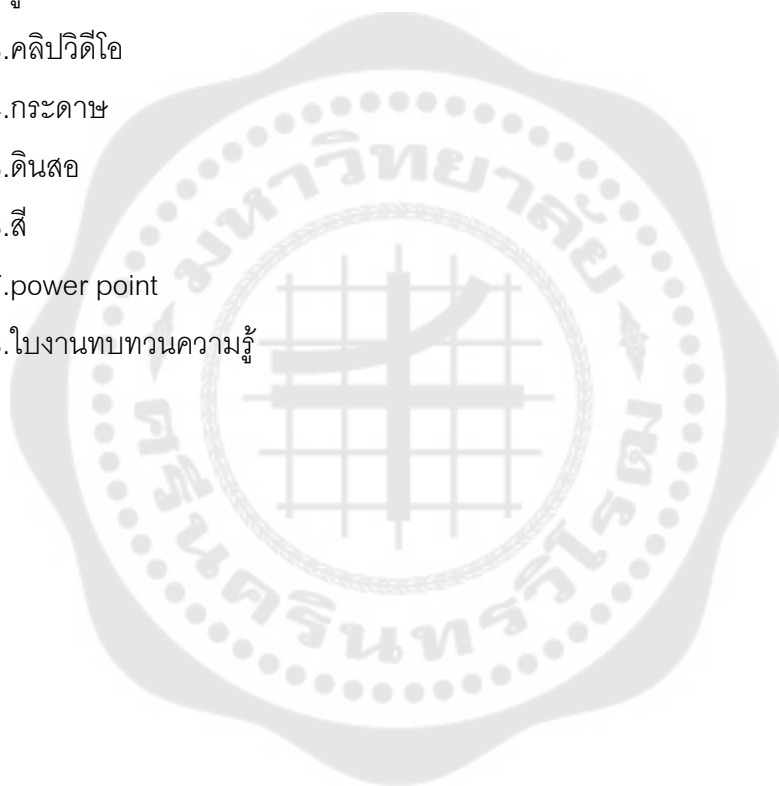
1.ครูสรุปผลและทบทวนการทำกิจกรรมอีกครั้ง พร้อมตอบคำถามหากนักเรียนมีข้อสงสัย และ เสนอแนะในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

**การวัดผลและเครื่องมือ**

แบบทดสอบการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

**อุปกรณ์ / สื่อการเรียนรู้**

- 1.นกหวีด
- 2.รูปภาพ
- 3.คลิปวิดีโอ
- 4.กระดาษ
- 5.ดินสอ
- 6.สี
- 7.power point
- 8.ใบงานทบทวนความรู้





**กิจกรรมทบทวนความรู้**  
(ใบงานกิจกรรม “กับดักเกมมாயา”)

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. เกมออนไลน์ที่นักเรียนชอบเล่นมากที่สุด (ตอบมา 1 เกม)

.....

.....

2. วิธีการเล่นเกมออนไลน์ที่นักเรียนเลือกมา

.....

.....

3. การแต่งกายและฉากประกอบในเกม (วาดภาพประกอบพอสังเขป ไม่ต้องระบายสี)



4. ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนในแต่ละวัน

.....

.....

5. ใช้อะไรในการเล่นเกมออนไลน์

โทรศัพท์มือถือ       คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ       แท็บเล็ต       ไม้ตบูก

6. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ // การเติมเงิน // การซื้อของในเกม มากที่สุดกี่บาท

.....

.....

## (ใบงานกิจกรรม “กัณฑ์เกมมายา”) ด้านหลัง

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. ความหมายของเกม คือ

.....

.....

2. เกมมีกี่ประเภท อะไรบ้าง

.....

.....

3. นักเรียนคิดว่า เกมต่อไปนี้ เป็นเกมประเภทใด (โดยทำเครื่องหมาย ☺ ลงในช่องว่าง)

ชื่อเกม	เกมออนไลน์ (online)	เกม ออฟไลน์ (offline)
1. ROV		
2. Mario		
3. Free-Fire		
4. puzzle		
5. plants vs. Zombies		
6. Among Us		
7. Audition		
8. Pug G		
9. Grand mountain adventure : snowboard premiere		
10. Ragnarök		

4. ภัยแฝงที่เข้ามาในเกมออนไลน์ มีอะไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

ตัวอย่าง ภาพหรือข้อความของภัยที่แอบแฝงมากับเกมออนไลน์



## แผนกิจกรรมที่ 2

เวลา 60 นาที

### ชื่อกิจกรรม “กต play รู้ภัย”

#### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข้อเสีย ข้อดีของการเล่นเกมออนไลน์ได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถบอกความสัมพันธ์และความเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมการเล่น เกมกับผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อสุขภาพและผลกระทบต่อผู้อื่น

#### แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

กระบวนการละครสร้างสรรค์ ( Creative Drama ) ในการมีจินตนาการ การทำท่าทาง อย่างสร้างสรรค์ การไวต่อการรับรู้ ความรู้สึกทางอารมณ์และการแสดงออกให้เกิดทักษะการ วิเคราะห์ข้อดี ข้อเสีย และผลกระทบที่ตามมาจากเกมออนไลน์

#### กิจกรรมการเรียนรู้

##### กิจกรรมละลายพฤติกรรม “จำให้หมด” ( 10 นาที )

1. ครูแนะนำตัวและบอกวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม
2. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม จากนั้นให้นักเรียนคนแรกพูดชื่อเกมอะไรก็ได้ คนที่ 2 พูด ทวนชื่อที่เพื่อนบอกและบอกของตนเองด้วย เช่น

A : ROV

B : ROV - Free Fire

C : ROV - Free Fire – Pub G เป็นต้น

3. พูดวนไปจนครบจำนวนสมาชิกในวงกลม
4. เมื่อจบกิจกรรมละลายพฤติกรรมก็เข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นที่ 1 พื้นฐานความรู้ ( 5 นาที )

1. ครูถามนักเรียนว่าการเล่นเกมออนไลน์มีข้อดี ข้อเสีย อะไรบ้าง ให้ยกมือตอบตามความ สัมผัสใจ

#### ขั้นที่ 2 การเรียนรู้ ( 20 นาที )

1. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 2 แผ่นและให้นักเรียนเขียนข้อดีคนละ 1 ข้อ และข้อเสีย ของการเล่นเกมออนไลน์คนละ 1 ข้อ ลงในกระดาษ ภายในเวลา 1 นาที จากนั้นให้ม้วนกระดาษ แล้วนำมาใส่ไว้ในกล่องที่ครูกำหนดให้
2. ครูให้นักเรียนออกมาจับฉลากแผ่นที่นักเรียนได้ใส่ไปในกล่อง แล้วทำท่าทางตาม ข้อความที่จับได้ในกระดาษ

3. ส่วนนักเรียนที่เหลือให้ทายว่าเพื่อนทำท่าเลียนแบบนั้นคืออะไร เช่น ฉับรู้สึกง่วงนอนในเวลาเรียนเพราะฉับเล่นเกมจนตึกตื่น(ข้อเสีย) หรือรู้สึกสนุกผ่อนคลายเวลาได้เล่นเกม(ข้อดี) เป็นต้น

### ขั้นที่ 3 อภิปรายความรู้ ( 10 นาที )

1. นักเรียนร่วมกันอภิปรายและร่วมกันวิเคราะห์จากที่เพื่อนๆ ได้แสดงบทบาทสมมติไปข้างต้น โดยแบ่งแยกออกเป็นหัวข้อ ดังนี้

- ข้อดีจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อตนเองและผู้อื่น
- ข้อเสียจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อตนเองและผู้อื่น

### ขั้นที่ 3 สรุปแนวความคิด ( 10 นาที )

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มช่วยกันสรุปผลดีและผลเสียที่มีต่อตนเองและผู้อื่น
2. ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

### ขั้นที่ 4 เสนอแนะ ( 5 นาที )

1. ครูสรุปผลและทบทวนการทำกิจกรรมอีกครั้ง พร้อมตอบคำถามหากนักเรียนมีข้อสงสัย และเสนอแนะในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

### อุปกรณ์ / สื่อการเรียนรู้

1. กระดาษ
2. ดินสอ
3. สี
4. ใบงานทบทวนความรู้

**กิจกรรมทบทวนความรู้**  
(ใบงานกิจกรรม “กต play รู้ภัย”)

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์มี (ข้อดี) ต่อตนเองและต่อผู้อื่นอย่างไร

ต่อตนเอง	ต่อผู้อื่น
1.	1.
2.	2.
3.	3.

2. นักเรียนคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์มี (ข้อเสีย) ต่อตนเองและต่อผู้อื่นอย่างไร

ต่อตนเอง	ต่อผู้อื่น
1.	1.
2.	2.
3.	3.

3. ให้นักเรียนพิจารณาพฤติกรรมต่อไปนี้ว่าเหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใด

พฤติกรรม	เหมาะสม	ไม่เหมาะสม	เหตุผลประกอบ
นั่งเล่นเกมติดต่อกันจนถึงเช้า			
จัดเวลาการเล่นเกมและทำสิ่ง ต่างๆ			
ชวนเพื่อนเล่นเกมขณะเรียน หนังสือ			
ในขณะที่เล่นเกมพูดจาเสียงดัง โวยวาย			
ด่าทอเพื่อนในเกมด้วยคำหยาบ คาย			

### แผนกิจกรรมที่ 3

เวลา 60 นาที

#### ชื่อกิจกรรม “เข้าใจเกม รู้เท่าทัน”

##### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถตัดสินใจแยกแยะข้อเท็จจริงและความจริงของเกมออนไลน์ได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถคิดประเมินคุณค่าอย่างมีเหตุผล และเลือกรับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อตนเองและผู้อื่น

##### แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

กระบวนการละครสร้างสรรค์ ( Creative Drama ) ในการมีจินตนาการ การทำท่าทางอย่างสร้างสรรค์ การไวต่อการรับรู้ ความรู้สึกทางอารมณ์และการแสดงออก รวมถึงการใช้ถ้อยคำในการสนทนา ทำให้เกิดทักษะการประเมินและตัดสินใจผลดี ผลเสียของเกมออนไลน์ได้อย่างมีเหตุผลและสามารถเลือกรับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อตนเองและผู้อื่นได้

##### กิจกรรมการเรียนรู้

#### กิจกรรมละลายพฤติกรรม “ภูเขาไฟระเบิด” ( 10 นาที )

1. ครูแนะนำตัวและบอกวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรม
2. ครูให้นักเรียนยืนเป็นวงกลมใหญ่ กติกามีอยู่ว่า ใครที่ “ เป็น ” จะต้องมายืนตรงกลางเพื่อตะโกนว่า “ ภูเขาไฟระเบิด ” คนที่อยู่รอบวงจะถามว่า “ ระเบิดอะไร ” ผู้ที่เป็นจะตอบว่า “ ระเบิด..... ” (ตัวอย่าง ระเบิดคนที่เล่นเกมมาริโอ้) ซึ่งคนที่(เล่นเกมมาริโอ้) จะต้องวิ่งกลับที่ไม่ให้อยู่ที่เดิม คนที่หาที่ซ่าสุดจะต้อง “ เป็น ” คนต่อไป

#### ขั้นที่ 1 พื้นฐานความรู้ ( 5 นาที )

1. ครูถามนักเรียนว่าการเล่นเกมออนไลน์มีข้อดี ข้อเสีย อะไรบ้าง ให้ยกมือตอบตามความสมัครใจ

#### ขั้นที่ 2 การเรียนรู้ ( 20 นาที )

1. ครูให้นักเรียนชมคลิปวิดีโอที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ข่าวที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันที่เด็กเลียนแบบพฤติกรรมในเกม และตกเป็นเหยื่อของการพนัน จากความเครียดในเกมจนสามารถทำร้ายตัวเองและคนรอบข้างที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และคลิปสั้นหรือตัวอย่างที่เป็นด้านดีของการเล่นเกม
2. ครูทำป้ายภาพอิมจิ อารมณ์ 9 อารมณ์ ( ดีใจ เสียใจ เหนื่อย ขำขัน เศร้า ตื่นเต้นตกใจ โกรธ กลัว และเบื่อหน่าย ) ในระหว่างที่ครูให้ดูคลิปจากข่าวหรือข้อความพาดหัวข้างต่าง ๆ หลังจบคลิป ครูจะให้นักเรียนชูบัตรภาพตามอารมณ์ที่นักเรียนรู้สึก และสอบถามเหตุผลว่าเพราะอะไร

3. จากนั้นครูให้นักเรียนแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ โดยมีทั้งกลุ่มที่เป็นผลดีกลุ่มหนึ่งและผลเสียกลุ่มหนึ่ง

4. ครูให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มช่วยกันแสดงละครสถานการณ์สั้น ๆ ที่เป็นผลดีและผลเสียที่มีผลกระทบต่อตนเอง และต่อคนอื่น รวมถึงผลกระทบต่อสังคม

### ขั้นที่ 3 อภิปรายความรู้ ( 10 นาที )

1. นักเรียนร่วมกันอภิปรายและร่วมกันประเมินตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และเลือกรับข้อมูลได้อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์ โดยแบ่งแยกออกเป็นหัวข้อ ดังนี้

- จากการเล่นเกมออนไลน์นักเรียนสามารถประเมินได้ว่ามีผลดีและผลเสียที่มีต่อตนเองและผู้อื่นได้อย่างไร

- เราสามารถเลือกรับข้อมูลได้อย่างเหมาะสมอย่างไร

### ขั้นที่ 3 สรุปแนวความคิด ( 10 นาที )

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มช่วยกันสรุปการตัดสินใจและการเลือกรับข้อมูลได้อย่างเหมาะสมที่มีต่อ

ตนเองและผู้อื่นลงในกระดาษที่ครูกำหนดให้

2. ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

### ขั้นที่ 4 เสนอแนะ ( 5 นาที )

1. ครูสรุปผลและทบทวนการทำกิจกรรมอีกครั้ง พร้อมตอบคำถามหากนักเรียนมีข้อสงสัย และ เสนอแนะในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

### อุปกรณ์ / สื่อการเรียนรู้

1. กระดาษ
2. ดินสอ
3. สี
4. วิดีโอ/ข่าว
5. บัตรภาพอิโมจิตามความรู้สึก



## กิจกรรมทบทวนความรู้ (ใบงานกิจกรรม “เข้าใจ รู้ทัน”)

### กรณีที่ 1



#### เด็กติดเกม เลียนแบบหนัง ทุบตู้ ATM ก่อเหตุฆ่า เงิน มอมตัว อยากรไปอยู่คุก

ไทยรัฐออนไลน์

ข่าว > ในประเทศ

11 เม.ย. 2563 10:30 น.

← แล

👍 0

เด็กวัย 12 ติดเกม ติดเน็ต ก่อเหตุเลียนแบบหนังในโซเซียลร่วมกับสาวรุ่นพี่ ทุบตู้ ATM ผู้เดิมเงินบุญเดิม แต่ไม่ได้เงิน เดินเชิงอยู่หน้าค่ายทหารวชิราวุธ พร้อมแฉเงิ๊งราวไฟ สห. ทราบ ก่อนฆอมอมตัว อ้างอยากไปอยู่ในคุกสบาย ไม่มีใครไปทำอะไรได้ โดย คร.ได้ตรวจสอบพบว่าเด็กคนดังกล่าวครอบครัวมีปัญหา และเพิ่งเรียนจบ ป.6

เมื่อเวลา 05.30 น. วันที่ 11 เม.ย.63 พ.ต.ท.ก่อเกียรติ ทองนุ่น รองผกก.ป.สภ.เมืองนครศรีธรรมราช นำกำลังไปที่ตู้เอทีเอ็ม ของธนาคารไทย ซึ่งติดตั้งอยู่ที่ตลาดท่าแพ หมู่ 1 ต.ปากพูน อ.เมืองนครศรีธรรมราช หลังได้รับแจ้งจากสภ.วชิราวุธ ที่เข้าเวรอยู่ที่ประตูกองรักษาการณ์ ค่ายวชิราวุธ ว่า ได้ควบคุมตัวคนร้าย ก่อเหตุจี้ตู้เอทีเอ็มเอาไว้

### กรณีที่ 2



#### ย่าเผย หลานวัย 17 ถูกพ่อยึดมือถือ ห้ามเล่นเกม คว่ำ .38 จ่อหน้าผาก

ไทยรัฐออนไลน์

ข่าว > ในประเทศ

20 ก.ย. 2564 21:40 น.

← แล

👍 0

ย่าใจสลาย รู้ข่าวจากลูกชาย หลานชายวัย 17 ปี วิ่งไปโต้วาที .38 จ่อยิงกลางหน้าผาก น้อยใจถูกพ่อยึดโทรศัพท์ หลังจกกลับมาเจอกำลังเล่นเกม บอกลหลานติดเกมจะเล่นตลอด แม้อ่อนล้างจาน ส่วนเงินไม่มี...

วันที่ 20 ก.พ. หลังเกิดเหตุสุด ตีขุ่นชวย 17 ปี วิ่งหนี ขนาด .38 จ่อยิงกลางหน้าผากตัวเอง เสียชีวิตคาบ้าน ที่หมู่ 10 บ้านโคกสว่าง ต.ศรีสองรัก อ.เมืองเลย โดยย่าเล่าว่า หลานชายเป็นคนความจำดี และติดเกมมือถือ ก่อนเกิดเหตุพ่อของเด็กเห็นหลานชายเล่นเกม จึงสั่งให้หยุดเล่นและยึดมือถือไป ทำให้หลานไม่พอใจ เดินเข้าไปในท้องของคร้าป็นสิ้นขนาด .38 ไม่ทราบว่าเป็นมาจากที่ไหน จ่อยิงหน้าผาก 1 นัดจนเสียชีวิต

### กรณีที่ 3

#### สลด เด็ก 17 เรียนดี ติดเกมหนัก ช็อกดับคาโต๊ะคอมฯ

ไทยรัฐออนไลน์

ข่าว &gt; ในกระแส

4 พ.ย. 2562 19:24 น.

← แอร์

❤️ บันทึก

พ่อเศร้า สูญเสียลูกชายเรียนดี วัย 17 ปี หลังติดเกมหนัก จนช็อก หัวใจล้มเหลว เสียชีวิตข้างโต๊ะคอมพิวเตอร์ เผยเคยเตือนแล้ว ซึ่งลูกก็รับปาก ก่อนมาจบชีวิต

วันที่ 4 พฤศจิกายน ร.ต.อ.เปรม เจริญดี รอง สว.สอบสวน สภ.เมืองอุดรธานี พร้อมด้วยแพทย์เวร รพ.ศูนย์อุดรธานี อาสากู้ภัยมูลนิธิส่งเสริมธรรมแห่งอุดรธานี ร่วมกันตรวจสภาพศพ นายเอก (นามสมมติ) อายุ 17 ปี ชาว ต.หมากแข้ง อ.เมืองอุดรธานี นักศึกษาชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยเอกชนมีชื่อแห่งหนึ่งในตัวเมืองอุดรธานี ภายในบ้านพัก

เบื้องต้น เสียชีวิตอยู่ในท่านั่งคุกเข่า ช้างเก้าอี้นั่งเล่นคอมพิวเตอร์ ใบน้าพุบลมทางเตียงนอน ไม่พบร่องรอยการต่อสู้และถูกทำร้าย แพทย์ระบุเสียชีวิตมาแล้วประมาณ 8-10 ชั่วโมง จากอาการหัวใจล้มเหลว ญาติไม่ติดใจในสาเหตุจึงมอบศพให้ไปผ่าเพื่อพิสูจน์ตามประเด็นต่อไป

ต่อมาผู้สื่อข่าวได้เดินทางไปศาลาพักศพ วัดโยธานิมิตร ต.หมากแข้ง เขตเทศบาลนครอุดรธานี เพื่อสอบถามสาเหตุที่แท้จริงกับ พันจ่าอากาศเอก รัชราชการทหารอากาศที่ บ.น.23 อุดรธานี พ่อของนายเอกทราบว่า ตนมีลูกชายหญิง รวม 2 คน นายเอกเป็นลูกชายคนโต เรียนหนังสือเก่งมาตั้งแต่เด็ก และติดเกมมาตั้งแต่ยังเด็กเช่นกัน

หลังจากครอบครัวหย่าร้างมาราว 6 ปี นายเอกเรียนจบมัธยมต้นที่โรงเรียนชื่อดังประจำจังหวัดอุดรธานี และมาเรียนต่อระดับ ปวช. ที่วิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่งเกรดเฉลี่ยอยู่ที่ 3.7 ที่ผ่านมากเคยเตือนลูกชายว่าอย่าเล่นเกมมาก และให้พักผ่อนบ้าง เนื่องจากกลัวจะเสียการเรียน ซึ่งลูกชายก็รับปากว่าจะพยายาม แต่ก็ทำให้เกิดเรื่องจนได้

"จึงอยากฝากเตือนผู้ปกครองที่มีบุตรหลานติดเกมเหมือนกับน้อง ให้สอดส่องดูแลบุตรหลานของท่านให้ดีไม่ให้หมกมุ่นอยู่กับเกมจนเกินไป ควรพาบุตรหลานไปเที่ยว เช่น ดูหนัง เทียวตามแหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติ สวนสาธารณะ หรือร่วมกันทำกิจกรรมบางอย่างร่วมกับครอบครัว ไม่ควรปล่อยให้ลูกอยู่ตามลำพัง และขาดความอบอุ่น ควรชี้แนะสอนให้มีระเบียบวินัย รู้จักการใช้เวลาให้เป็นประโยชน์ หรือแบ่งเวลาให้เป็นและทำกิจกรรมไปในทางที่ถูกต้อง ไม่เช่นนั้นอาจจะสูญเสียลูกไปอย่างไม่มีวันหวนกลับ"

### กรณีที่ 4



กรณีที่ 5



กรณีที่ 6



กรณีที่ 7



กรณีที่ 8



กรณีที่ 9



กรณีที่ 10



กรณีที่ 11

**ในเกม คุณจะเก่งได้  
คุณจะต้องฆ่าผู้อื่น  
สมมุติผมจะถามพระ  
การมีจิตคิดสังหารบาปมัย ?**





**อาตมากล้าตอบวันนี้เลย  
จากคำสอนของพระพุทธเจ้า  
การฆ่าคนในเกมนี้แหละ  
มันก็มีเศษส่วนของบาปอยู่  
เมื่อเราทำมันบ่อยๆ**

**พระศักดา สุนทรโร**

กรณีที่ 12



กรณีที่ 13



กรณีที่ 14



กรณีที่ 15



กรณีที่ 16



กรณีที่ 17





กรณีที่ 18



กรณีที่ 19

กรณีที่ 20



## แผนกิจกรรมที่ 4

เวลา 60 นาที

### ชื่อกิจกรรม “มารู้จักละครกัน”

#### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความรู้และเข้าใจเรื่องขององค์ประกอบของละครเพื่อสร้างบทละครสำหรับการแสดงละครเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

#### แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

กระบวนการละครเพื่อการศึกษา (Theater in education) เพื่อนำการระดมสมองรวมความคิดและลงมือทำในการสร้างบทละคร เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบของละคร

#### กิจกรรมการเรียนรู้

##### กิจกรรมละลายพฤติกรรม “ซ้อบซ้อบละคร” ( 10 นาที )

1. ให้ผู้เรียนนั่งล้อมเป็นวงกลม
2. ให้ผู้เรียนตบมือพร้อมนับเลข 1-5 พอถึงคนที่ 5 ให้พูดชื่อละครหรือภาพยนตร์ที่ตัวเองชื่นชอบ
3. จากนั้นคนถัดไปเริ่มนับ 1 ใหม่และทำซ้ำไปเรื่อย ๆ วนไป จนครบรอบ

##### ขั้นที่ 1 พื้นฐานความรู้ ( 5 นาที )

1. ครูอธิบายวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
2. ให้ผู้เรียนบอกองค์ประกอบของละคร และหลักของการสร้างบทละคร โดยให้ยกมือตอบตามความสมัครใจ

##### ขั้นที่ 2 การเรียนรู้ ( 20 นาที )

1. ครูผู้สอนอธิบายองค์ประกอบของละคร หลักการสร้างบทละคร โดยเน้นเรื่องของโครงเรื่อง ตัวละคร ความคิด การใช้ภาษา เพลงและภาพ
2. ครูผู้สอนแนะนำตัวอย่างลักษณะการเขียนบทละครที่ดีและครบองค์ประกอบของการแสดงละครให้ผู้เรียนได้เห็นความสมบูรณ์ของการสร้างบทละคร
3. ครูผู้สอนให้นักเรียนชมตัวอย่างบทละครที่ดีผ่านจอโปรเจคเตอร์และอธิบายเพิ่มเติม

##### ขั้นที่ 3 อภิปรายความรู้ ( 10 นาที )

1. นักเรียนร่วมกันอภิปรายความรู้โดยแบ่งแยกออกเป็นหัวข้อ ดังนี้
  - องค์ประกอบของการสร้างบทละคร
  - หลักการสร้างบทละคร

- ลักษณะบทละครที่ดี

### ขั้นที่ 3 สรุปแนวความคิด ( 10 นาที )

1.นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ละ5 คน เพื่ออธิบายสรุปองค์ประกอบของการแสดงละครหน้าชั้นเรียน โดยมี

หัวข้อดังนี้ โครงเรื่อง ตัวละคร ความคิด การใช้ภาษา เพลง และภาพ(ฉาก)

### ขั้นที่ 4 เสนอแนะ ( 5 นาที )

1.ครูผู้สอนมอบคำแนะนำ เรื่ององค์ประกอบละคร เพื่อนำไปสร้างบทละครที่มีเนื้อหา “เรื่อง การรู้เท่า

ทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21”

2.ครูสรุปผลและทบทวนการทำกิจกรรมอีกครั้ง พร้อมตอบคำถามหากนักเรียนมีข้อสงสัย และเสนอแนะในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป

### อุปกรณ์ / สื่อการเรียนรู้

- 1.กระดาษ
- 2.ดินสอ
- 3.สี
- 4.วิดีโอ
- 5.จอโปรเจคเตอร์
6. power point

## แผนกิจกรรมที่ 5

เวลา 60 นาที

### ชื่อกิจกรรม “ภัยจากเกม มาสร้างเรื่อง”

#### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถร่วมกันสร้างบทละครโดยมีเนื้อหาเรื่องการเรียนรู้เท่าทันเกมออนไลน์ ในศตวรรษที่

21

#### แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

กระบวนการละครเพื่อการศึกษา (Theater in education) เพื่อนำการระดมสมอง รวมความคิดและลงมือทำในการสร้างบทละคร เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบของละครและการสร้างบทละคร

#### กิจกรรมการเรียนรู้

##### กิจกรรมละลายพฤติกรรม “กระจกหรรษา” ( 10 นาที )

1. ให้ผู้เรียนจับคู่ หันหน้าเข้าหากัน
2. ให้ผู้เรียนเป่า ยิง ดูป ว่าใครจะเป็นคนเริ่มก่อน
3. จากนั้นครูจะกำหนดอารมณ์ให้เด็ก ๆ จากนั้นผู้ที่จะได้ทำท่าทางหรืออารมณ์นั้นก่อน แล้วให้เพื่อนฝั่งตรงข้ามทำท่าทางให้เหมือนเพื่อนคนที่สั่ง แล้วทำท่าค้างไว้
4. ครูจะให้สัญญาณโดยการเป่านกหวีด เพื่อให้ผู้เรียนวิ่งสลับคู่กัน

##### ขั้นที่ 1 พื้นฐานความรู้ ( 5 นาที )

1. ครูผู้สอนทบทวนบทเรียนเมื่อสัปดาห์ก่อนเกี่ยวกับองค์ประกอบของละคร
2. ให้ผู้เรียนบอกองค์ประกอบของละคร ในเรื่องของโครงเรื่อง ตัวละคร ความคิด การใช้ภาษา เพลงและภาพ และหลักของการสร้างบทละคร โดยให้ยกมือตอบตามความสมัครใจ

##### ขั้นที่ 2 การเรียนรู้ ( 10 นาที )

1. ครูผู้สอนแนะนำตัวอย่างลักษณะการเขียนบทละครที่ดีและครบองค์ประกอบของการแสดงละครเพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นความสมบูรณ์ของการสร้างบทละครและเพื่อนำไปปรับในการสร้างบทละครของตนเอง

##### ขั้นที่ 3 อภิปรายความรู้ ( 20 นาที )

1. ครูให้นักเรียนสร้างละคร เรื่อง โดยที่ให้นักเรียนช่วยกันคิดหาเนื้อหาที่เป็นปัญหาของการเล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบัน และช่วยกันวางแผน แบ่งหน้าที่กัน

2.ครูและนักเรียนช่วยกันคิดบทละคร และข้อคิดของละครรู้เท่าทันเกมออนไลน์เพื่อเป็นประโยชน์ให้กับ ผู้ชม

### ขั้นที่ 3 สรุปแนวความคิด ( 10 นาที )

1.นักเรียนนำบทละครที่ร่วมกันสร้างมาสรุปผล พร้อมช่วยกัน ปรับปรุงแก้ไข

### ขั้นที่ 4 เสนอแนะ ( 5 นาที )

1.ครูผู้สอนให้คำแนะนำในการสร้างบทละครและช่วยปรับปรุงแก้ไขให้บทละครสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น

### อุปกรณ์ / สื่อการเรียนรู้

- 1.กระดาษ
- 2.ดินสอ
- 3.สี
- 4.ยางลบ
- 5.นกหวีด



## แผนกิจกรรมที่ 6

เวลา 60 นาที

### ชื่อกิจกรรม “สินนี้ของใคร”

#### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะทางการแสดงละครและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์

#### แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

กระบวนการละครเพื่อการศึกษา (Theater in education) เพื่อให้ผู้เรียนรู้หลักการแสดง และรู้จักการลงมือทำการนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้

#### กิจกรรมการเรียนรู้

##### กิจกรรมละลายพฤติกรรม “เก้าอี้สั่งได้” ( 10 นาที )

1. ครูผู้สอนจะตั้งเก้าอี้ไว้หน้าห้อง และครูจะยืนอยู่บนเก้าอี้ (คนที่ยืนบนเก้าอี้ได้จะเป็นคนออกคำสั่ง) 2. ครูจะกำหนดคำสั่งโดยใช้สัญญาณนกหวีด ดังนี้

- เป่านกหวีด 1 ครั้ง ให้นักเรียนเดิน
- เป่านกหวีด 2 ครั้ง ให้นักเรียนกระโดด 2 ที
- เป่านกหวีด 3 ครั้ง ให้นักเรียนวิ่งเข้ามาแย่งเก้าอี้ เพื่อสั่งให้ที่เหลือทำท่าทางหรือ อารมณ์อะไรก็ได้
- เป่านกหวีดยาว 1 ครั้ง ให้นักเรียน หยุดแล้วนั่ง เพื่อเริ่มเกมใหม่

##### ขั้นที่ 1 พื้นฐานความรู้ ( 5 นาที )

1. ครูให้นักเรียนช่วยกันสังเกตและหาคนที่เหมาะสมเป็นนักแสดง วางตัวว่าใครจะแสดง เป็นอะไร มี

บทบาทอย่างไร

##### ขั้นที่ 2 การเรียนรู้ ( 20 นาที )

1. นักเรียนร่วมกันระดมสมองในการวางแผนการทำงาน โดยมีการแบ่งกลุ่ม แบ่งหน้าที่การทำงาน

2. นำบทละคร “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย” มาแยกบทบาทตัวละคร และหน้าที่การทำงาน

3. แต่ละคนศึกษาบทบาทของตัวละครในบทบาทที่ตนเองได้รับในละครเรื่องการเสริมสร้าง การรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

4. ผู้เรียนลงมือฝึกซ้อมการแสดงละคร “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉ้นปลอดภัย” โดยนำบทละคร เรื่องการเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 มาเป็นหลักในการแสดงและนำเสนอ ในรูปแบบละครเพื่อการศึกษา

### ขั้นที่ 3 อภิปรายความรู้ (10 นาที )

1. นักเรียนร่วมกันอภิปรายการทำงานและร่วมแสดงความคิดเห็นในการทำงาน

### ขั้นที่ 3 สรุปแนวความคิด ( 10 นาที )

1. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรมที่ได้ทำ ว่าใครมีหน้าที่อะไร ทำอะไรไปแล้วบ้าง และ ครั้งต่อไปจะ ทำอะไร

### ขั้นที่ 4 เสนอแนะ ( 5 นาที )

1. ครูผู้สอนมอบคำแนะนำในการฝึกซ้อมการแสดงและสรุปผลการเรียนรู้

### อุปกรณ์ / สื่อการเรียนรู้

1. กระดาษ
2. ดินสอ
3. สี
4. ยางลบ
5. นกหวีด
6. เก้าอี้

## แผนกิจกรรมที่ 7

เวลา 60 นาที

### ชื่อกิจกรรม “ร่วมด้วย ช่วยกันสร้าง”

#### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถร่วมกันทำงานและเข้าใจการลงมือปฏิบัติตามหน้าที่

#### แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

กระบวนการละครเพื่อการศึกษา (Theater in education) เพื่อให้ผู้เรียนรู้หลักการ แสดง และรู้จักการลงมือทำในการนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้

#### กิจกรรมการเรียนรู้

##### กิจกรรมละลายพฤติกรรม “เขาเป็นใคร” ( 10 นาที )

1. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่มเท่า ๆ กัน
2. จากนั้นให้นักเรียนคนแรกของแต่ละแถวมาดูบัตรคำที่ครู เช่น พ่อ แม่ นักเลง ใจร ครู แม่ค้า เป็นต้น และให้นักเรียนนำกลับไปไว้คำให้เพื่อนๆ ทายคำ โดยผู้ที่ดูบัตรคำมีหน้าที่ถ่ายทอดท่าทางและคำ ที่ ไม่เกี่ยวกับรูปประโยค

##### ขั้นที่ 1 พื้นฐานความรู้ ( 5 นาที )

1. ครูสอบถามนักเรียนว่านอกจากบทละครและบทบาทการแสดงแล้ว องค์ประกอบของการแสดงละครควรมีอะไรอีกเพื่อเพิ่มสุนทรีย์ในการรับชมของคนดู

##### ขั้นที่ 2 การเรียนรู้ ( 20 นาที )

1. ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดและวางแผนว่าจะมีฉาก เสียงประกอบ หรืออุปกรณ์ในการแสดงอะไรบ้าง
2. ครูให้นักเรียนแบ่งหน้าที่กัน และรับผิดชอบในส่วนงานของตัวเอง

##### ขั้นที่ 3 อภิปรายความรู้ (10 นาที )

1. ครูให้นักเรียนร่วมกันวางโครงที่จะทำในแต่ละช่วง ว่าใครทำอะไรบ้าง รับผิดชอบส่วนไหน พร้อมเขียนสรุปลงแผ่นกระดาษสีเทาขาวเป็น Mind mapping

##### ขั้นที่ 3 สรุปแนวความคิด ( 10 นาที )

1. ครูผู้สอนให้นักเรียนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนและร่วมกันสรุปกิจกรรมในครั้งนี้

##### ขั้นที่ 4 เสนอแนะ ( 5 นาที )

1. ครูมอบคำแนะนำจุดที่ต้องแก้ไข และรีบจัดเตรียมความพร้อมเพื่อซ้อมการแสดงให้กับนักเรียน



**อุปกรณ์ / สื่อการเรียนรู้**

- 1.กระดาษ
- 2.ดินสอ
- 3.สี
- 4.ยางลบ
- 5.กระดาษขาวเทา
- 6.กรรไกร
- 7.กาว



## แผนกิจกรรมที่ 8

เวลา 60 นาที

### ชื่อกิจกรรม “มาซ้อมละครกัน”

#### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

เพื่อให้นักเรียนสามารถร่วมกันฝึกซ้อมในการแสดงละครเพื่อเสริมสร้างรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

#### แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

กระบวนการละครเพื่อการศึกษา (Theater in education) เพื่อให้ผู้เรียนรู้หลักการแสดง และรู้จักการลงมือทำในการทำงาน และนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ผู้เรียนรู้จักการระดมสมองเพื่อหาทางแก้ปัญหาและรับผิดชอบร่วมกัน

#### กิจกรรมการเรียนรู้

##### กิจกรรมละลายพฤติกรรม “บทนี้ของฉัน” ( 10 นาที )

1. ครูผู้สอนสั่งให้นักเรียนเดิน (นักเรียนก็ทำตามที่ครูสั่ง)
2. ครูผู้สอนเป่านกหวีด 1 ครั้ง (ให้นักเรียนวิ่งรอบห้อง)
3. ครูผู้สอนเป่านกหวีดยาว 1 ครั้ง และครูเรียกหาคนที่รับหน้าที่ หรือที่ได้รับหน้าที่เป็นนักแสดง (ครูเรียกหาคนที่รับบทเป็นแม่ นักเรียนที่ได้รับบทแม่จะตอบกลับว่า “อยู่นี่ค่ะ” แล้วกระโดด 1 ที ส่วนคนที่ไม่ได้รับหน้าที่ตามที่ครูเรียกให้นั่งลง)
4. ครูผู้สอนจะเรียกหาหน้าที่ต่าง ๆ ไปเรื่อย ๆ สลับกับการวิ่งและการเดิน

##### ขั้นที่ 1 พื้นฐานความรู้ ( 5 นาที )

1. ครูอธิบายวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและอธิบายบทละครให้นักเรียนทุกคนฟังว่าเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร ใครรับบทอะไรบ้าง และใครมีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบในแต่ละฝ่ายบ้าง

##### ขั้นที่ 2 การเรียนรู้ ( 20 นาที )

1. ผู้เรียนร่วมกันระดมสมองในการวางแผนการทำงาน โดยมีการแบ่งกลุ่ม แบ่งหน้าที่การทำงาน
2. นำบทละครมาแยกบทบาทตัวละคร และหน้าที่การทำงานในแต่ละฝ่าย
3. แต่ละคนศึกษาบทบาทของตัวละครในบทบาทที่ตนเองได้รับในละครเรื่อง “ละครรู้เท่าทันกันไว้ก่อน ฉันทพลอดภัย”
4. ผู้เรียนลงมือฝึกซ้อมการแสดงละคร และแยกย้ายไปทำงานในส่วนที่ตัวเองได้รับ ไม่ว่าจะฝ่ายฉาก ฝ่ายอุปกรณ์การแสดง

**ขั้นที่ 3 อภิปรายความรู้ (10 นาที )**

- 1.นักเรียนร่วมกันอภิปรายการทำงานและร่วมแสดงความคิดเห็นในการทำงาน

**ขั้นที่ 3 สรุปแนวความคิด ( 10 นาที )**

ครูและนักเรียนร่วมสรุปความคิดในด้านการทำงาน การวางแผนงาน การแบ่งงาน และการฝึกซ้อมการแสดง

**ขั้นที่ 4 เสนอแนะ ( 5 นาที )**

- 1.ผู้สอนมอบคำแนะนำในการฝึกซ้อมการแสดงและสรุปผลการเรียนรู้ เพื่อเตรียมความพร้อมไว้ครั้งต่อไปจะได้มีการซักซ้อมใหญ่บนเวทีและเรียงลำดับการแสดงในแต่ละช่วง

**อุปกรณ์ / สื่อการเรียนรู้**

- 1.กระดาษ
- 2.ดินสอ
- 3.สี
- 4.ยางลบ
- 5.นกหวีด
- 6.อุปกรณ์การแสดง



## แผนกิจกรรมที่ 9

เวลา 60 นาที

### ชื่อกิจกรรม “ยั้งอึ้งฮึงฮุก ให้มันหยุดไม่ได้เหมือนเล่นเกม”

#### วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

เพื่อให้นักเรียนสามารถร่วมกันฝึกซ้อมในการแสดงละครเพื่อเสริมสร้างรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

#### แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

กระบวนการละครเพื่อการศึกษา (Theater in education) เพื่อให้ผู้เรียนรู้หลักการแสดง และรู้จักการลงมือทำในการทำงาน และนำทักษะการแสดงที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้ ผู้เรียนรู้จักการระดมสมองเพื่อหาทางแก้ปัญหาและรับผิดชอบร่วมกัน

#### กิจกรรมการเรียนรู้

##### กิจกรรมละลายพฤติกรรม “บทนี้ของฉัน” ( 10 นาที )

1. ครูผู้สอนสั่งให้นักเรียนเดิน (นักเรียนก็ทำตามที่ครูสั่ง)
2. ครูผู้สอนเป่านกหวีด 1 ครั้ง (ให้นักเรียนวิ่งรอบห้อง)
3. ครูผู้สอนเป่านกหวีดยาว 1 ครั้ง และครูเรียกหาคนที่รับหน้าที่ หรือที่ได้รับหน้าที่เป็นนักแสดง (ครูเรียกหาคนที่รับบทเป็นแม่ นักเรียนที่ได้รับบทแม่จะตอบกลับว่า “อยู่นี่ค่ะ” แล้วกระโดด 1 ที ส่วนคนที่ไม่ได้รับหน้าที่ตามที่ครูเรียกให้นั่งลง)
4. ครูผู้สอนจะเรียกหาหน้าที่ต่าง ๆ ไปเรื่อย ๆ สลับกับการวิ่งและการเดิน

##### ขั้นที่ 1 พื้นฐานความรู้ ( 5 นาที )

1. ครูอธิบายวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและอธิบายบทละครให้นักเรียนทุกคนฟังว่าเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร ใครรับบทอะไรบ้าง และใครมีหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบในแต่ละฝ่ายบ้าง

##### ขั้นที่ 2 การเรียนรู้ ( 20 นาที )

1. ผู้เรียนร่วมกันระดมสมองในการวางแผนการทำงาน โดยมีการแบ่งกลุ่ม แบ่งหน้าที่การทำงาน
2. นำบทละครมาแยกบทบาทตัวละคร และหน้าที่การทำงานในแต่ละฝ่าย
3. แต่ละคนศึกษาบทบาทของตัวละครในบทบาทที่ตนเองได้รับในละครเรื่อง “ละครรู้เท่าทันกันไว้ก่อน ฉันทลอดภัย”
4. ผู้เรียนลงมือฝึกซ้อมการแสดงละคร และแยกย้ายไปทำงานในส่วนที่ตัวเองได้รับ ไม่ว่าจะฝ่ายฉาก ฝ่ายอุปกรณ์การแสดง

**ขั้นที่ 3 อภิปรายความรู้ (10 นาที )**

- 1.นักเรียนร่วมกันอภิปรายการทำงานและร่วมแสดงความคิดเห็นในการทำงาน

**ขั้นที่ 3 สรุปแนวความคิด ( 10 นาที )**

ครูและนักเรียนร่วมสรุปความคิดในด้านการทำงาน การวางแผนงาน การแบ่งงาน และการฝึกซ้อมการแสดง

**ขั้นที่ 4 เสนอแนะ ( 5 นาที )**

- 1.ผู้สอนมอบคำแนะนำในการฝึกซ้อมการแสดงและสรุปผลการเรียนรู้ เพื่อเตรียมความพร้อมไว้ครั้งต่อไปจะได้มีการซักซ้อมใหญ่บนเวทีและเรียงลำดับการแสดงในแต่ละช่วง

**อุปกรณ์ / สื่อการเรียนรู้**

- 1.กระดาษ
- 2.ดินสอ
- 3.สี
- 4.ยางลบ
- 5.นกหวีด
- 6.อุปกรณ์การแสดง



## แผนกิจกรรมที่ 10

เวลา 60 นาที

ชื่อกิจกรรม “ละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21 “รู้เท่าทันกันไว้ก่อน ฉันทปลอดภัย” ”

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

- 1.นักเรียนสามารถร่วมกันนำเสนอละครรู้เท่าทันเกมออนไลน์ได้

แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

กระบวนการละครเพื่อการศึกษา (Theater in education) เพื่อให้ผู้เรียนรู้หลักการแสดง และรู้จักการลงมือทำ เรื่องการแสดงละครเพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การทำงาน (30 นาที)

- 1.ผู้เรียนเตรียมพร้อมงานการแสดง
- 2.นักเรียนร่วมกันแสดงละคร “รู้เท่าทัน กันไว้ก่อน ฉันทปลอดภัย” เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21
- 3.เมื่อจบการแสดง นักแสดงรวมตัวกันหน้าเวที

ขั้นที่ 2 อภิปรายความรู้ (10 นาที )

นักแสดงและผู้ชมอีกทั้งผู้ปกครองร่วมกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหาและวิจารณ์การแสดงร่วมกัน

ขั้นที่ 3 สรุปแนวความคิด ( 10 นาที )

- 1.นักเรียนสรุปแนวความคิดที่ได้รับจากการร่วมโครงการกิจกรรมการพัฒนากิจกรรมละคร เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

ขั้นที่ 4 เสนอแนะ ( 10 นาที )

- 1.ครูผู้สอนมอบคำแนะนำ และกล่าวปิดโครงการกิจกรรม

การวัดผลและเครื่องมือ

แบบทดสอบการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในศตวรรษที่ 21

อุปกรณ์ / สื่อการเรียนรู้

- 1.ฉาก
- 2.เครื่องเสียง
- 3.อุปกรณ์การแสดง

ประวัติผู้เขียน

