สรุป
โครงการสัมมนาวิชาการเรื่องผู้ปกครองและนักศึกษายุคใหม่ใส่ใจปัญหาเกมคอมพิวเตอร์

วันที่ 23 มิถุนายน 2552

หลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2552

รายงานผลการดำเนินงาน
โครงการสัมมนาวิชาการเรื่องผู้ปกครองและนักศึกษายุคใหม่ใส่ใจปัญหาเกมคอมพิวเตอร์

หน่วยงาน.คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2552

สอดคล้องกับกลยุทธ์ที่.....**แนวทางปฏิบัติที่**.....

1. **การบรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการ**

1.1 ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับความรู้เกี่ยวกับภัยของเกมคอมพิวเตอร์ แก่ นักเรียน นักศึกษา และผู้ปกครองที่สนใจ เพื่อเป็นการบริการความรู้สู่ชุมชน

1.2 ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องตระหนักถึงปัญหาที่เกิดจากเกมคอมพิวเตอร์ และร่วมกันหาทางแก้ไขปัญหา

2. **การบรรลุเป้าหมายของโครงการ (ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ)**

การบรรลุเป้าหมายเชิงปริมาณ

- อาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต จำนวน 30 คน
- นักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต จำนวน 100 คน
- ผู้ปกครองและผู้สนใจ จำนวน 50 คน

การบรรลุเป้าหมายเชิงคุณภาพ

ความพึงพอใจของผู้เข้าอบรมในโครงการการพัฒนาสื่อสารสนเทศอย่างมืออาชีพร้อยละ 70

- นักเรียน นักศึกษา ผู้ปกครอง อาจารย์และผู้ที่สนใจเข้าร่วมอบรม มีความรู้เกี่ยวกับภัยจากเกมคอมพิวเตอร์ มากขึ้น
- นักเรียน นักศึกษา ผู้ปกครอง อาจารย์และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องตระหนักถึงภัยของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อเยาวชนและบุตรหลานมากยิ่งขึ้น

ระดับความสำเร็จและประสิทธิผลของโครงการ (กรณีเป็นโครงการด้านบริการวิชาการและวิชาชีพ)

ระดับ 4 (หมายเหตุ ให้ระบุระดับความสำเร็จและประสิทธิผลของโครงการ ว่าผลการดำเนินงานของโครงการอยู่ในระดับใด ซึ่งการที่จะระบุระดับคะแนน 5 ได้ ต้อง ผ่านระดับคะแนน 1,2,3,4 ตามลำดับก่อน

ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
2	มีแผนหรือโครงการในการให้บริการวิชาการและวิชาชีพอย่างครบถ้วนตามพันธกิจของสถาบัน
4	มีการให้บริการวิชาการและวิชาชีพแก่สังคมตามแผนหรือโครงการในการให้บริการวิชาการและวิชาชีพอย่างครบถ้วนตามพันธกิจของสถาบัน
3	มีการบูรณาการการเรียนการสอน การวิจัย และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม ในการให้บริการวิชาการและวิชาชีพแก่สังคม
0	มีผลงานวิจัยหรือผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการบูรณาการงานบริการวิชาการและวิชาชีพแก่สังคม
2	เกิดเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันอุดมศึกษาและองค์กรในชุมชนในการพัฒนาความเข้มแข็งของชุมชน และพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้

โดยต้องแนบเอกสารตามระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน	เอกสารหลักฐาน
1	▶ มีแผนหรือโครงการที่ได้อนุมัติ
2	▶ มีการแต่งตั้งคณะทำงาน หรือมอบหมายผู้รับผิดชอบ การดำเนินงานตามแผนหรือโครงการ ▶ มีการรายงานผลการดำเนินงาน ตามแผนหรือโครงการ
3	▶ มีเอกสาร หลักฐานที่แสดงให้เห็นการให้บริการวิชาการและวิชาชีพ นำไปใช้ในการเรียนการสอน การวิจัย และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม ▶ มีเอกสาร หลักฐานที่แสดงให้เห็นว่าได้มีการนำกิจกรรมการเรียนการสอน การวิจัย และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม ไปให้บริการวิชาการและวิชาชีพแก่สังคม
4	▶ มีเอกสาร หลักฐานที่แสดงให้เห็นว่ามีผลงานวิจัยผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการบูรณาการงานบริการวิชาการและวิชาชีพแก่สังคม ▶ มีรายชื่อผลงานวิจัยผลงานสร้างสรรค์เกิดจากการบูรณาการงานบริการวิชาการและวิชาชีพแก่สังคม ระบุผู้ทำผลงาน สถานที่ และองค์ความรู้ที่เชื่อมโยงจากงานบริการวิชาการและวิชาชีพแก่สังคม
5	▶ มีเอกสาร หลักฐานที่แสดงถึง เครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันอุดมศึกษาและองค์กรในชุมชน ในการพัฒนาความเข้มแข็งของชุมชน และพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้ ▶ มีรายชื่อเครือข่ายความร่วมมือระหว่างองค์กรในชุมชนในการพัฒนาความเข้มแข็งของชุมชน และพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้

3. **การดำเนินการและกิจกรรม**

3.1 เรียนเชิญวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิที่ติดตามปัญหาเรื่องเกมกับเยาวชน

3.2 ประชาสัมพันธ์โครงการในสื่อต่างๆ เช่น ป้ายโฆษณา เว็บไซต์

3.3 จัดสัมมนาวิชาการและจัดแสดงนิทรรศเกี่ยวกับเกม และความรุนแรงของเกมคอมพิวเตอร์

3.4 ประเมินผลและสรุปโครงการ

ภาพกิจกรรม (หมายเหตุไม่เกิน 6 รูป พร้อมแนบไฟล์ JPEG Image ด้วย)

[redacted]

5. ระยะเวลาดำเนินการ

-วันที่ 23 มิถุนายน 2552 เวลา 9.00-16.00 น.

ณ ห้องประชุม 301 อาคาร ดร.ศิโรจน์ ผลพันธิน

6. งบประมาณดำเนินการ

ใช้เงินงบประมาณแผ่นดิน วงเงิน 60,000.บาท แบ่งเป็น

-ค่าตอบแทนวิทยากร	21,600 บาท
-ค่าอาหาร	18,000 บาท
-ค่าเอกสาร	12,600 บาท
-ค่าวัสดุประกอบการสัมมนา	5,800 บาท
-ค่าตกแต่งสถานที่	2,000 บาท

7.ผลผลิตของโครงการ

7.1 จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ 100 %

7.2 ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการในระดับมาก

7.2 ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้และตระหนักถึงภัยจากเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น

8. ประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินการโครงการ

8.1 นักศึกษาและเยาวชนตระหนักถึงความรุนแรงและปัญหาจากการเล่นเกมมากยิ่งขึ้น

8.2 ผู้ปกครองและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่นเกมของเยาวชนได้ความรู้เกี่ยวกับภัยของเกมคอมพิวเตอร์มากขึ้น

8.3 ผู้ปกครองได้แนวทางในการป้องกันและเฝ้าระวังบุตรหลานของตนเอง จากปัญหาเกมคอมพิวเตอร์

9. ปัญหาในการคำเนินโครงการ

-

10. ข้อเสนอแนะในการคำเนินโครงการ

10.1 ควรจะมีการนำ VCD หรือเทปไปแจกจ่ายตามสถานศึกษา

10.2 ควรเผยแพราหลักข้อปฏิบัติ 10 ข้อของ น.พ.บัณฑิตในการดูแลช่วยเหลือเด็กติดเกม

ตารางสรุปผลการประเมิน

โครงการสัมมนาวิชาการเรื่องผู้ปกครองและนักศึกษายุคใหม่ใส่ใจ

ปัญหาเกมคอมพิวเตอร์

วันที่ 23 มิถุนายน 2552 เวลา 9.00-16.00 น.

ณ ห้องประชุม 301 อาคาร ดร.ศิโรจน์ ผลพันธิน มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

ลำดับที่	รายการประเมิน	ความพึงพอใจ			
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับที่
1	สถานที่จัดอบรม	3.60	0.74	มาก	4
2	เอกสารประกอบการอบรม	3.35	0.73.	ปานกลาง	8
3	การบรรยายของวิทยากร	3.75	0.64	มาก	2
4	ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดอบรม	3.06	0.73	ปานกลาง	9
5	หัวข้อในการจัดอบรมน่าสนใจ	3.69	0.53	มาก	3
6	เนื้อหาที่จัดอบรมมีความเหมาะสม	3.52	0.60	มาก	5
7	อุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ต่างๆ	3.50	0.61	มาก	7
8	การอำนวยความสะดวกความช่วยเหลือระหว่างการอบรม	3.51	0.65	มาก	6
9	การประชาสัมพันธ์	2.71	0.84	ปานกลาง	10
10	ประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดอบรม	**3.81**	**0.69**	มาก	**1**
รวม		**3.50**	**0.65**	**มาก**	

จากตารางสรุปได้ว่าระดับความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยข้อที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ยเรียงจากมากไปหาน้อยคือ ประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดอบรม การบรรยายของวิทยากร หัวข้อในการจัดอบรมน่าสนใจ สถาน ที่จัดอบรม เนื้อหาที่จัดอบรมมีความเหมาะสม การอำนวยความสะดวกความช่วยเหลือระหว่างการอบรม และอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์ต่างๆ ส่วนหัวข้อที่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเรียงจากมากไปหาน้อยคือ เอกสารประกอบการอบรม ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดอบรมและการประชาสัมพันธ์

แนวทางในการป้องกัน

1. ควรจะมีการนำ VCD หรือเทปไปแจกจ่ายตามสถานศึกษาเพื่อจะได้รับความรู้และประโยชน์กับสังคมโดยรวมเพื่อคุณพ่อคุณแม่จะได้ใช้เป็นแนวทางในการอบรมสั่งสอนบุตรหลาน
2. ใช้หลักข้อปฏิบัติ 10 ข้อของ น.พ.บัณฑิตในการดูแลช่วยเหลือเด็กติดเกม
3. ต้องตักเตือนเด็กและเยาวชนทั้งหลายให้มีจิตสำนึกในการเล่นเกมดีและไม่ดีและรวมถึงประโยชน์ที่จะได้รับจากเกม
4. แบ่งเวลาระหว่างเกมกับภาคเรียน
5. ให้ความรู้กับผู้ติดเกมส์
6. ต้องมีการจัดกฎระเบียบต่อลูกหลายของท่านเพื่ออนาตจของเด็กๆ
7. ใช้สติควบคุมอารมณ์

ข้อเสนอแนะ/ความคิดเห็นอื่น ๆ

1. ควรเชิญผู้ปกครองมาร่วมงานให้มากขึ้นโดยให้นักศึกษา ปี 1 ทุกคน ถือหนังสือเชิญไปให้ผู้ปกครอง
2. ควรชักจูงผู้ปกครองและเด็กๆ มาเข้าร่วมสัมมนาให้มากกว่านี้
3. เนื้อหาเหมาะสำหรับผู้ปกครองและผูที่รับผิดชอบเกี่ยวกับด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ รวมทั้งนักศึกษาแต่ไม่เหมาะสมกับผู้ที่มีอายุประมาณ 10-12 ปี เพราะใช้เวลานาน ความสนใจของนักเรียนเป็นช่วงสั้นๆ เท่านั้น
4. ควรจะจัดอบรมให้เด็กมัธยมต้นเพราะเป็นช่วงวัยที่เล่นเกมส์มากที่สุด

ภาคผนวก