**บทที่ 1**

**บทนำ**

**1.ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา**

ปัจจุบันไทยมีปัญหาการติดเกมมากเกินไปเป็นอันดับที่ 1 ของเอเชียและเป็นอันดับ 1 ของโลกจนทำให้เกิดผลเสียตามมาแก่ร่างกายและจิตใจของคนในสังคม เราจึงต้องหาหนทางการแก้ไขปัญหานี้เพื่อพัฒนาประเทศชาติให้ดียิ่งขึ้นและลดปัญหาการติดเกมให้น้อยลง

**2.วัตถุประสงฆ์ของการวิจัย**

- ต้องการลดปริมารเด็กติดเกมให้น้อยลง

- ลดปัญหาที่ตามมาจากการติดเกม

- สร้างโลกที่เด้กออกจากโลกของตนเองและก้าวเข้าสู่สังคมที่มีการพัฒนา

**3.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

คาดว่าปัญหาเด็กติดเกมจะลดน้อยลงและเด็กใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์มากขึ้น

**4.ขอบเขตการวิจัย**

ระยะเวลาวิจัย 3 เดือน

**5.นิยามศัพท์**

เด็กติดเกม คือ เด็กที่เล่เกมตลอดเวลาและใช้เวลาว่างไม่เกิดประโยชน์

**บทที่ 2**

**วรรณกรรมและผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

ในปัจจุบันมีปัญหาเด็กติดเกมในปริมาณมาก จนเกิดเป็นปัญหาในสังคมและปัญหานี้ก็ส่งผลต่อ

ความเจริญของประเทศเพราะเกิดการหมกมุ่นกับสื่อและไม่สนใจการเรียน

**ปัญหาเด็กติดเกม**

**-เกิดจากการใช้สื่อมากจนเกิดการติด**

**-อาจจะมีปัญหากับครอบครัวจนปิดตังออกจากโลกความเป็นจริง**

**บททที่ 3**

**วิธีดำเนินการวิจัย**

ปัจจุบันประชากรที่เป็นนักเรียนมักมีปัญหาติดสื่อมากเกินไปจนเกิดปัญหาติดเกม

**1.ประชากร**

นักเรียน

**2.กลุ่มตัวอย่างและสุ่มตัวอย่าง**

นักเรียนชายห้อง ม.2/1 โรงเรียนสตรีอ่างทอง ปีการศึกษา 2561

**3.การเก็บรวบรวมข้อมูล**

แบบสำรวจข้อมูล

**4.การวิเคราะห์ข้อมูล**

ประเมิณจาการสอบถาม

**5.ระยะเวลาการวิจัย**

ระยะเวลา 3 เดือน