

ชื่อเรื่อง IDEA ชวนเด็กติดเกมออกมาเล่น



เด็กติดเกมเป็นปัญหาที่ไม่ควรเพิกเฉย หากปล่อยไว้อาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพ การพัฒนาด้านจิตใจ และสังคมอาจด้อยลง ผลการวิจัยพบเด็ก 32.56% หงุดหงิดไม่พอใจเมื่อถูกห้ามเล่นเกม 8.1% เถียงคนที่ห้าม และ 5.71% เก็บตัวไม่ไปโรงเรียน หรือไม่พูดจากับใครหากถูกห้ามเล่นเกมทางออกที่ดีคือค่อยๆ ลดเวลาเล่นเกม แล้วชักชวนให้เด็กออกมาเล่นแทน



IDEA

ชวนเด็กติดเกมออกมาเล่น

1 ชวนเคลื่อนไหวร่างกายผ่านแอปพลิเคชัน



เช่น ดาวน์โหลดแอปพลิเคชันวัดกำลัง วัดค่าเคลื่อนไหวผ่านมือถือเด็กและคนในครอบครัว เพื่อให้เด็กได้แข่งกับคนในครอบครัวว่าใครเคลื่อนไหวมากกว่า

2 ยกตัวอย่างขำก๊วยเด็กติดเกม



เพื่อให้เด็กเห็นโทษการติดเกม และเสนอให้ลดเวลาเล่นเกมเพื่อออกไปทำกิจกรรมนอกบ้าน หรือออกกำลังกายจะมีรางวัลให้ เป็นต้น

4 มอบหมายภารกิจครอบครัว



เช่นรดน้ำต้นไม้ กวาดบ้าน ให้อาหารสัตว์เลี้ยง แล้วทำการสะสมแต้มเพื่อความสนุก เป็นต้น

3 สร้างกติกาการเล่นให้เหมือนเกม



เช่นการวิ่งไล่จับ แข่งเล่นซูลาฮูป กระโดดเชือก หรือว่ายน้ำ ฯลฯ

5 ให้เด็กเล่นในสภาพแวดล้อมที่แตกต่าง



- เล่นในบ้าน นอกบ้าน เล่นเป็นคู่ หรือเล่นเป็นกลุ่ม
- ยกระดับกิจกรรมทางกายจากเบา-ปานกลาง-หนัก เพื่อสร้างความท้าทายมากขึ้นเหมือนการเล่นเกม

ที่มา : ผลการวิจัยของสมาคมวิทยุและสื่อเพื่อเด็กและเยาวชน จากเสวนาออนไลน์หัวข้อ "Healthy Games, Happy Life : ความรับผิดชอบของสังคม" 29 ม.ค. 2564 | หาเด็กติดเกมออกมาเล่น จัดพิมพ์และเผยแพร่โดย SOOK PUBLISHING

ที่มา : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

ผู้เขียน / ผู้แต่ง / เจ้าของ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

วัน / เดือน / ปี (เผยแพร่ แต่ง) : 10 กุมภาพันธ์ 2566

คำถามที่ 1 แบบเลือกตอบ (อย่างน้อย 1 คำถาม)

คำถาม บุคคลในข้อใดปฏิบัติตนไม่สอดคล้องกับบทอ่านนี้

1. พี่ชวนน้องเล่นเกมออนไลน์
2. น้องแข่งเกมเดินแอโรบิกกับพี่
3. แม่ชวนลูกทำความสะอาดบ้าน
4. พ่อให้รางวัลเมื่อลูกไปออกกำลังกาย

เฉลย/แนวคำตอบ คำตอบที่ : 1. พี่ชวนน้องเล่นเกมออนไลน์

กระบวนการอ่าน: การบูรณาการและตีความ

สถานการณ์: บริบทการอ่านเพื่อการศึกษา

แหล่งที่มา: เนื้อเรื่องเดียว

รูปแบบของเนื้อเรื่อง: แบบผสม

ประเภทของเนื้อเรื่อง: คำแนะนำ

ลักษณะข้อสอบ: แบบเลือกตอบ

ความสอดคล้องตัวชี้วัด: ท 1.1 ป.6/3 อ่านเรื่องสั้น ๆ อย่างหลากหลายโดยจับเวลาแล้วถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

คำถามที่ 2 แบบเลือกตอบเชิงซ้อน (อย่างน้อย 1 คำถาม)

คำถาม จากบทอ่านนี้ ข้อความใดเป็นข้อเท็จจริงหรือข้อคิดเห็น

ข้อความ	ข้อเท็จจริง	ข้อคิดเห็น
เด็กติดเกมเป็นปัญหาที่ไม่ควรเพิกเฉย		
ผลการวิจัยพบว่า เด็ก 32.56% หงุดหงิดไม่พอใจเมื่อถูกห้ามเล่นเกม		
หากปล่อยไว้อาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพ การพัฒนาด้านจิตใจและสังคมด้อยลง		
ชวนเคลื่อนไหวร่างกายผ่านแอปพลิเคชัน เพื่อให้เด็กได้แข่งกับคนในครอบครัว		

เฉลย/แนวคำตอบ คำตอบที่ : ข้อคิดเห็น, ข้อเท็จจริง, ข้อคิดเห็น, ข้อเท็จจริง

กระบวนการอ่าน: การบูรณาการและตีความ

สถานการณ์: บริบทการอ่านเพื่อการศึกษา

แหล่งที่มา: เนื้อเรื่องเดียว

รูปแบบของเนื้อเรื่อง: แบบผสม

ประเภทของเนื้อเรื่อง: คำแนะนำ

ลักษณะข้อสอบ: แบบเลือกตอบเชิงซ้อน

ความสอดคล้องตัวชี้วัด: ท 1.1 ป.6/3 อ่านเรื่องสั้น ๆ อย่างหลากหลายโดยจับเวลาแล้วถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

คำถามที่ 3 แบบเติมคำตอบแบบปิด (อย่างน้อย 1 คำถาม)

คำถาม จากบทอ่านนี้ พฤติกรรมใดพบมากที่สุดเมื่อเด็กติดเกม

คำตอบ.....

เฉลย/แนวคำตอบ คำตอบที่ : หงุดหงิดไม่พอใจเมื่อถูกห้ามเล่นเกม

กระบวนการอ่าน: การรู้ตำแหน่งข้อมูลสารสนเทศของบทอ่าน

สถานการณ์: บริบทการอ่านเพื่อการศึกษา

แหล่งที่มา: เนื้อเรื่องเดียว

รูปแบบของเนื้อเรื่อง: แบบผสม

ประเภทของเนื้อเรื่อง: คำแนะนำ

ลักษณะข้อสอบ: เติมคำตอบ

ความสอดคล้องตัวชี้วัด: ท 1.1 ป.6/3 อ่านเรื่องสั้น ๆ อย่างหลากหลายโดยจับเวลาแล้วถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

คำถามที่ 4 แบบเติมคำตอบแบบเปิด (อย่างน้อย 1 คำถาม)

คำถาม ถ้าคนในครอบครัวนักเรียนติดเกม นักเรียนสามารถช่วยเหลือได้อย่างไร

คำตอบ.....

เฉลย/แนวคำตอบ คำตอบที่ :

- ขวนเคลื่อนไหวร่างการผ่านแอปพลิเคชัน
- ยกตัวอย่างข่าวภัยเด็กติดเกม
- ขวนทำกิจกรรมที่มีกติกาการเล่นเหมือนเกม เช่น วิงไล่จับ ฯลฯ
- ขวนทำภารกิจของครอบครัว เช่น กวาดบ้าน ให้อาหารสัตว์
- ขวนเล่นในสภาพแวดล้อมที่แตกต่าง เช่น เล่นนอกบ้าน ฯลฯ

กระบวนการอ่าน: การบูรณาการและตีความ

สถานการณ์: บริบทการอ่านเพื่อการศึกษา

แหล่งที่มา: เนื้อเรื่องเดียว

รูปแบบของเนื้อเรื่อง: แบบผสม

ประเภทของเนื้อเรื่อง: คำแนะนำ

ลักษณะข้อสอบ: เติมคำตอบตอบเชิงซ้อน

ความสอดคล้องตัวชี้วัด: ท 1.1 ป.6/3 อ่านเรื่องสั้น ๆ อย่างหลากหลายโดยจับเวลาแล้วถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

คำถามที่ 5 แบบเติมคำตอบแบบอิสระ (อย่างน้อย 1 คำถาม)

คำถาม นักเรียนเห็นด้วยกับแนวทางชวนเด็กติดเกมออกมาเล่นหรือไม่ เพราะเหตุใด

คำตอบ.....

เฉลย/แนวคำตอบ คำตอบที่ : อธิบายความคิดเห็นของตนเอง โดยการอ้างอิงเนื้อหาของบทอ่าน เช่น

- ฉันเห็นด้วย เพราะ ส่งผลดีต่อสุขภาพ เกิดการพัฒนาด้านจิตใจและสังคม เช่น การชวนเด็กเคลื่อนไหวร่างกายผ่านแอปพลิเคชัน ช่วยให้เด็กมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงขึ้น การชวนเด็กเล่นเป็นกลุ่ม ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นยิ่งขึ้น

กระบวนการอ่าน: การประเมินและสะท้อนความคิดเห็นต่อบทอ่าน

สถานการณ์: บริบทการอ่านเพื่อการศึกษา

แหล่งที่มา: เนื้อเรื่องเดียว

รูปแบบของเนื้อเรื่อง: แบบผสม

ประเภทของเนื้อเรื่อง: คำแนะนำ

ลักษณะข้อสอบ: เติมคำตอบ

ความสอดคล้องตัวชี้วัด: ท 1.1 ป.6/3 อ่านเรื่องสั้น ๆ อย่างหลากหลายโดยจับเวลาแล้วถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน