

ใบงานกิจกรรม: วิเคราะห์พฤติกรรมเกมเมอร์

"เด็กติดเกม" VS "นักกีฬาอีสปอร์ต"

หน่วยการเรียนรู้: การรู้เท่าทันเทคโนโลยีและดิจิทัล | รายวิชา สุขศึกษา/วิทยาการคำนวณ



ชื่อ-
สกุล:

ชั้น:

เลขที่:



เด็กติดเกม (Game Addict)

เล่นไม่มีเป้าหมาย ขาดวินัย ส่งผลเสียต่อสุขภาพและการเรียน

VS



นักกีฬาอีสปอร์ต (eSports Athlete)

ฝึกซ้อมมีตารางเวลา มีเป้าหมาย เคารพกติกา และดูแลร่างกาย

คำชี้แจง:ให้อ่านพฤติกรรมในแต่ละข้ออย่างละเอียด แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับลักษณะของบุคคลนั้น

ข้อ	สถานการณ์ / พฤติกรรมการเล่นเกม	เด็กติดเกม	นักกีฬาอีสปอร์ต
1	เล่นเกมข้ามวันข้ามคืนจนละทิ้งการเรียน การทำงาน และพักผ่อนไม่เพียงพอ		
2	มีตารางเวลาฝึกซ้อมที่ชัดเจน และแบ่งเวลาออกกำลังกายเพื่อดูแลสุขภาพตนเอง		
3	เมื่อพ่ายแพ้ในเกม มักจะเกิดอารมณ์โมโห หงุดหงิด โวยวาย และโทษเพื่อนร่วมทีม		
4	ย้อนดูวิดีโอการเล่น (Replay) เพื่อนำข้อผิดพลาดมาวิเคราะห์และพัฒนาทักษะตนเอง		
5	เติมเงินซื้อไอเทมในเกมเกินตัว จนส่งผลกระทบต่อภาระทางการเงินของตนเองหรือครอบครัว		
6	เคารพกฎกติกา ให้เกียรติคู่แข่ง มีน้ำใจนักกีฬา และยอมรับผลการแข่งขัน		
7	เล่นเกมเพื่อความบันเทิงชั่วคราวอย่างไร้เป้าหมาย และไม่สามารถควบคุมเวลาเล่นของตนเองได้		
8	รับฟังคำแนะนำจากโค้ช/เพื่อนร่วมทีม และเน้นการทำงานเป็นทีม (Teamwork) เพื่อชัยชนะ		



สรุปความเข้าใจและการประเมินตนเอง

จากพฤติกรรมข้างต้น หากนักเรียนต้องการก้าวไปสู่การเป็น "นักกีฬาอีสปอร์ต" คุณสมบัติที่สำคัญที่สุดที่นักเรียนต้องปรับปรุงหรือฝึกฝนคืออะไร?

.....

.....



ผลการประเมินของผู้สอน

- ☐ ผ่าน (ตอบถูกต้อง 6 ข้อขึ้นไป)
- ☐ ไม่ผ่าน (ควรปรับปรุงความเข้าใจ)

ลายเซ็นครูผู้สอน:

วันที่: / /