



บทที่ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ทรัพยากรบุคคลเป็นทรัพยากรที่มีความสำคัญที่สุดต่อการพัฒนาความเจริญรุ่งเรืองของประเทศ เพราะทรัพยากรบุคคล สามารถจะพัฒนาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงและสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ โดยอาศัยความรู้ ความสามารถที่มีอยู่ในตนเอง ในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลนั้นการศึกษาคือกลไกหลักที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง การให้การศึกษาอบรมแก่บุคคลจะทำให้บุคคลสามารถพัฒนาสังคมและประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าต่อไปได้ การศึกษาคงกล่าวนี้คือ การศึกษาที่มุ่งปลูกฝังลักษณะนิสัยอันพึงประสงค์ทั้งในด้าน คุณธรรม จริยธรรม การดำเนินชีวิต การปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและการดำรงตนเป็นพลเมืองที่ดีในสังคม การศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและเพื่อให้คนเป็นคนดีที่สังคมต้องการนั้น เป็นการศึกษาที่สามารถสนองความต้องการและความจำเป็นที่แท้จริงของบุคคลและสังคมได้โดยการจัดการศึกษาที่สำคัญที่สุดสำหรับสภาวะปัจจุบันคือ การเสริมสร้างให้บุคคลมีคุณลักษณะที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาตนเองและสังคม ได้อย่างมั่นคงถาวร ซึ่ง ได้แก่ การมีค่านิยมที่เชื่อมั่นในความสามารถและความพยายามของตนเอง มีความต้องการพึ่งพาช่วยเหลือตนเองให้ได้มากที่สุด มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่จะมุ่งมั่นทำงานให้ประสบความสำเร็จให้ได้ดีที่สุดเท่าที่จะทำได้โดยไม่ย่อท้อต่อปัญหาและอุปสรรค ลักษณะดังกล่าวนี้คือลักษณะของการมี ความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ควร ได้รับการปลูกฝังและพัฒนาให้มีขึ้นในบุคคล (สุนีย์รัตน์ ฤทธิ์รงค์ชัยเลิศ, 2530 : 1-3) การที่จะทำให้การศึกษามีประสิทธิภาพเพื่อให้ได้ ทรัพยากรที่มีความรู้ความสามารถมีลักษณะดังที่สังคมต้องการนั้น จะต้องมีแนวทางหรือวัตถุประสงค์ ของการศึกษาในการดำเนินการ

นักการศึกษาได้แบ่งวัตถุประสงค์ของการศึกษาออกเป็น 3 ประเภท คือ 1.พุทธิพิสัย หรือ ประชานวิสัย(cognitive domain) 2.เจตคติวิสัย หรือ วิชาวิสัย(affective domain) 3.ทักษะวิสัย หรือ จลนวิสัย(psychomotor domain)

1.พุทธิพิสัย หรือ ประชานวิสัย(cognitive domain) เป็นวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวกับพฤติกรรม ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการทางสมองและสติปัญญา จำแนกได้เป็น 6 ระดับคือ 1. ความรู้ 2.ความเข้าใจ 3.การประยุกต์ 4.การวิเคราะห์ 5.การสังเคราะห์ และ 6.การประเมินผล

2. เจตคติวิสัย หรือ วิชาวิสัย(affective domain) เป็นวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่ สะท้อนให้เห็นถึงความสนใจ ความนิยมและการปรับตัวของผู้เรียน จำแนกได้ 5 ระดับคือ 1.การรับ 2.การตอบสนอง 3.การตีค่า 4.การจัด และ 5.คุณลักษณะอันเกิดจากค่านิยมหรือค่านิยมในระดับสูง

3.ทักษะวิสัย หรือ จลนวิสัย(psychomotor domain) เป็นวัตถุประสงค์ที่เน้นในด้านการทำงาน

ประสานกันของประสาทและกล้ามเนื้อ แบ่งออกเป็น 7 ระดับคือ 1.พฤติกรรมเกี่ยวกับการรับรู้ 2.ความพร้อม 3.การสนองตอบภายใต้การควบคุม 4.สามารถกระทำได้ 5.การสนองตอบขั้นสูงมีทักษะดี 6.การปรับตัว 7.ความคิดริเริ่ม (วรศักดิ์ เพียรชอบ,88-93) จากองค์ประกอบทั้งสามประเภทรู้นั้นหากได้พัฒนาไปพร้อมกันจะทำให้การศึกษาจะทำให้เราสามารถพัฒนาบุคคลได้เป็นอย่างดี

วิชาพลศึกษาเป็นการศึกษาแขนงหนึ่ง ซึ่งมีวัตถุประสงค์และความมุ่งหมายคือส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีการพัฒนาตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาทั้ง 3 ด้าน ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น อีกทั้งวิชาพลศึกษายังทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมโดยมีความแตกต่างจากวิชาอื่นตรงที่ พลศึกษาใช้กิจกรรม ออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาเป็นสื่อกลางของการเรียน โดยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมพลศึกษาต่างๆ (วรศักดิ์ เพียรชอบ,2527 :1) พลศึกษาเป็นการศึกษาที่มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งในหลักสูตรการเรียนการสอน เนื่องจาก พลศึกษาเป็นวิชาที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา (พงษ์ศักดิ์ พลพงษ์,2527: 41) ทางด้านร่างกาย การกีฬาหรือพลศึกษาสามารถทำให้ร่างกายแข็งแรง มีความสง่างาม และมีสุขภาพดี มีการเจริญเติบโตไปตามวัย ทางด้านอารมณ์ การที่บุคคลได้เข้าร่วมในกิจกรรมทางพลศึกษาจะช่วยให้บุคคลมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้จักการให้อภัย ส่งเสริมให้รู้จักการควบคุมอารมณ์ รู้จักอดกลั้น และเป็นผู้ที่มีอารมณ์ร่าเริงแจ่มใส ทางด้านสังคม การที่บุคคลได้เข้าร่วมกิจกรรมทางพลศึกษาจะทำให้มีระเบียบวินัย รู้จักเคารพในกฎ กติกาของการแข่งขันเป็นพื้นฐานสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมกฎและกติกาในการแข่งขัน เปรียบเทียบได้กับกฎระเบียบของบ้านเมือง ถ้าบุคคลมีความเคารพในกฎ กติกาของการแข่งขันย่อมจะสามารถเคารพ และยอมรับในกฎหมายของบ้านเมืองได้เช่นกัน ส่วนทางด้านสติปัญญา พัฒนาการจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้เข้าร่วมกิจกรรมพลศึกษาซึ่งจะต้องมีการวางแผน ตัดสินใจในเหตุการณ์เฉพาะหน้าและต้องสามารถแก้ไขเหตุการณ์นั้นได้เป็นอย่างดี รวมทั้งสามารถนำประสบการณ์ต่างๆจากการร่วมกิจกรรมพลศึกษาไปใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ (ธนกร ศรีชาพันธ์,2539:1)

ฟิลิป เจ. โนเอล-เบเกอร์ (Philip J. Noel-Baker) ประธานสมาคมพลศึกษาและการกีฬานานาชาติ กล่าวว่า “พลศึกษาเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาของบุคคลที่สมบูรณ์”(Arnold,1976 : x) พลศึกษาเป็นวิชาที่ก่อให้เกิดความสมดุลขึ้นในบุคคล โดยตามความหมายของชาวกรีกโบราณ ความสมดุลนี้หมายถึง การมีพัฒนาการอย่างกลมกลืนทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และวิญญาณ ความสมดุลในชีวิตจะทำให้บุคคลสามารถอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างประสบความสำเร็จ (Arnold,1976 : 3) พลศึกษามีความสำคัญอย่างเด่นชัดต่อการพัฒนาบุคลิกภาพดังที่ อาร์โนลด์ (Arnold,1976) กล่าวไว้ในหนังสือ “ การศึกษา พลศึกษา และการพัฒนาบุคลิกภาพ ” (Education, Physical Education and Personality Development ,1976) ว่า “ โดยความเป็นจริงแล้ว วัตถุประสงค์ของวิชาพลศึกษาก็คือการกระตุ้นและปรับพัฒนาการทางบุคลิกภาพของบุคคลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้กิจกรรมพลศึกษาเป็นสื่อกลาง” (Arnold , 1976 : 1)

ความเชื่อมั่นในตนเอง เป็นบุคลิกภาพสำคัญที่จะทำให้บุคคล ประสบความสำเร็จในชีวิต เซอร์ล็อก (Hurlock , 1964: 659) กล่าวว่า การมีความเชื่อมั่นในตนเอง จะทำให้บุคคลไม่ท้อถอยเมื่อพบอุปสรรคในการทำงานโดยบุคคลจะสามารถรับผิชอบและตั้งใจทำงานนั้นต่อไปอย่างเชื่อมั่นว่าตนสามารถกระทำให้สำเร็จลุล่วงได้ ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้บุคคล มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน สามารถต่อสู้กับปัญหาต่างๆ และทำงานได้อย่างประสบผลสำเร็จ ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้บุคคลกล้าแสดงออกทางความคิด ทั้งในเรื่องเกี่ยวกับชีวิตของตนเองและสังคม นอกจากนี้ยังทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพคิมองโลกในแง่ดี มีความรู้สึกปลอดภัย กล้าแสดงออกในทางที่ควร มีความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน สามารถประสบความสำเร็จในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม อีกทั้งยังเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้บุคคลมีความคิดริเริ่มในการทำงาน ส่วนแบลร์ (Blair,1968:138) กล่าวว่า การที่บุคคลมีความเชื่อมั่นในตนเองจะทำให้สามารถยอมรับสถานการณ์ต่างๆที่ตนประสบโดยปราศจากความกลัวความล้มเหลว ซึ่งจะทำให้บุคคลกล้าเผชิญสถานการณ์ต่างๆอย่างเชื่อมั่นในสิ่งที่ตนเองกระทำ ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นคุณสมบัติที่ส่งผลอย่างสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของบุคคลและควรได้รับการส่งเสริมให้มีขึ้นในบุคคลตั้งแต่วัยต้นของอายุ เช่น ในวัยเด็กซึ่งเป็นวัยแห่งการเพิ่มพูนพัฒนาการด้านต่างๆและโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในวัยรุ่นซึ่งเป็นช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ วัยรุ่นเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ วัยนี้เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงหลายด้านทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม วัยรุ่นที่ปรับตัวไม่ได้มักจะเกิดปัญหาสับสนทางจิตใจทำให้เกิดปัญหาอื่นๆตามมา วัยรุ่นบางคนมีอารมณ์ไม่มั่นคง หวั่นไหวง่าย มีความวิตกกังวลไม่กล้าตัดสินใจ ไม่กล้าคิดหรือทำอะไรด้วยตนเอง กลัวผิด กลัวว่าจะไม่ได้รับผลตามที่ต้องการ มีความลังเลไม่แน่ใจ ไม่กล้าแสดงออกหรือไม่สามารถแสดงออกในเรื่องที่ต้องการได้ ไม่กล้าเผชิญหน้ากับสถานการณ์ต่างๆ ไม่ชอบปรึกษาใครรวมทั้งแก้ปัญหาไม่เป็น ซึ่งปัญหาเหล่านี้ล้วนเป็นปัญหาที่ควรได้รับการแก้ไขทั้งสิ้น ปัญหาที่เกิดขึ้นมาจากสาเหตุหลายประการ เช่น การเจริญเติบโตทางร่างกายซึ่งอาจจะช้าหรือเร็วเกินไปทำให้เกิดความวิตกกังวลที่ตนเองไม่เหมือนกับเพื่อนหรือมีความสำเร็จน้อยครั้งล้มเหลวบ่อยๆ ถูกคว่ำอยู่เสมอทำให้ท้อแท้ หมดกำลังใจไม่ยอมทำสิ่งใด การที่ผู้ใหญ่ตั้งความหวังในตัวเด็กไว้สูงเกินไป เช่น ต้องสอบให้ได้คะแนนสูงทุกวิชา อาจทำให้เด็กเกิดความไม่สบายใจเมื่อทำไม่ได้ตามนั้น บางครั้งการเข้มงวดกับเด็กมากเกินไปและตำหนิเด็กมากเกินไป จะทำให้เด็กเกิดความกลัว (ผกา สัตยธรรม, 2535:64-66) สุรางค์ โค้วตระกูล (2537) กล่าวว่า พฤติกรรมที่เป็นปัญหาของเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่มาจากบุคลิกภาพที่ไม่เหมาะสมของเด็ก บุคลิกดังกล่าวนี้พัฒนามาจากความสัมพันธ์ภายในครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ในวัยเด็ก วัยรุ่นเป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อเป็นวัยที่มีความสนใจในตนเอง อยากรู้ว่าตนเองคือใคร เด็กวัยรุ่นจะไม่ค่อยเข้าใจการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ขาดความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ของตนเองในสังคมและขาดความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม มีปัญหาในการปรับตัวกับเพื่อนร่วมวัยทั้งเพศชายและเพศหญิง อาจเป็นเพราะ

มีทัศนคติต่อตนเองในทางลบและขาดความเชื่อมั่นในตนเองซึ่งผลที่อาจตามมาก็คือทำให้เด็กวัยนี้มีปัญหาในทางการเรียน(สุรางค์ โค้วตระกูล, 2537 : 64-67)

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับความเชื่อมั่นในตนเอง เดซินา (Desena ,1964 : 145 อ้างถึงใน สุณีย์รัตน์ ฤทธิ์รัชชัยเลิศ , 2530 : 25) ได้ศึกษาเปรียบเทียบระดับการปรับตัวของนักศึกษาที่เรียนดี ปานกลาง และนักศึกษาที่เรียนอ่อน โดยทำการศึกษากับนักศึกษามหาวิทยาลัยเพนซิลเวเนียชั้นปีที่ 1 จำนวน 1,061 คน ผลปรากฏว่า นักศึกษาที่มีผลการเรียนสูงจะมีความสามารถในการปรับตัวได้ดีและรวดเร็วกว่านักศึกษาที่เรียนอยู่ในระดับปานกลางและระดับต่ำ นักศึกษาที่เรียนดีจะมีความสามารถในการปรับตัวได้ดี ซึ่งการปรับตัวทางสังคมที่คตินั้นเป็นลักษณะของผู้ที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง เพอร์คีย์(Perkey) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมโนภาพแห่งตนกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่มีมโนภาพแห่งตนสูงและต่ำปรากฏว่า นักเรียนที่มีมโนภาพแห่งตนสูงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและในทำนองเดียวกัน ผู้ที่มีมโนภาพแห่งตนต่ำมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำนักเรียนเป็นจำนวนมากที่ประสบปัญหายุ่งยากในโรงเรียนมีสาเหตุมาจากการรับรู้ความสามารถในการเรียนหรือการทำงานของตนเองผิดไป มโนภาพแห่งตนของเด็กเป็นแรงผลักดันเบื้องต้นที่ทำให้เด็กพยายามทำงานให้บรรลุเป้าหมาย อันมีผลต่อสัมฤทธิ์ผลการเรียนของเด็ก (Perkey,1970:15 อ้างถึงใน สุริน คล้ายรามัญ , 2528) งานวิจัยดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กับความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับวัยรุ่น ความเชื่อมั่นในตนเองมีความสำคัญต่อการพัฒนาและการปรับตัวของวัยรุ่น โดยเฉพาะวัยรุ่นตอนต้นซึ่งเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจ

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นวัยที่ค่อนข้างมีความอ่อนไหวในความพึงพอใจในตนเอง (self-esteem) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญประการหนึ่งของความเชื่อมั่นในตนเอง การที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในสถานะที่ต่ำกว่าทั้งในความสัมพันธ์กับผู้ใหญ่และกับเด็กนักเรียนที่โตกว่า ทั้งทฤษฎีสัญปฏิสัมพันธ์ (Symbolic-interaction) ของมีด (Mead,1934) และทฤษฎีความสำเร็จทางจิตวิทยา (Psychological Success) ของคูเปอร์สมิท (Coopersmith,1967) ต่างเห็นตรงกันว่า สถานะที่ต่ำกว่าของนักเรียนอาจมีผลให้ความพึงพอใจในตนเองของนักเรียนลดน้อยลง นอกจากนั้นโอกาสในการประสบความสำเร็จทางจิตวิทยาที่น้อยครั้งและความล้มเหลวบ่อยๆยังเป็นสาเหตุอีกประการหนึ่งที่ทำให้เด็กกลุ่มนี้มีระดับความพึงพอใจในตนเองต่ำ (Schmuck,1992:34)

จอห์นสัน (Johnson) กล่าวถึงระดับความพึงพอใจในตนเองที่ต่ำกว่าของเด็กว่า ส่งผลต่อระดับผลการเรียน รวมทั้งการมีสุขภาพจิตที่ค่อนข้างน้อยที่สุด 3 ประการ ประการแรก การหวาดกลัวต่อความล้มเหลว อาจทำให้นักเรียนหลีกเลี่ยงความท้าทายทางการศึกษาและรู้สึกต่อต้านระดับผลการเรียน ประการที่สอง ความรู้สึกที่ว่าตนเองด้อยค่าเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มอาจทำให้เด็กเกิดความท้อถอย

อันจะมีผลให้นักเรียนสูญเสียแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการเรียน ประการสุดท้ายการประสบความล้มเหลวทางการศึกษาอย่างต่อเนื่องย่อมจะทำให้เด็กหมดกำลังใจและไม่อยากเรียน (Johnson, 1970 cited in Schmuck, 1992:34-35)

ซมึค (Schmuck ,1992:35) กล่าวถึงผลกระทบ 2 ประการ จากการที่เด็กมีอัตมโนทัศน์ในแง่ลบ อันเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กกลุ่มนี้เป็นเป้าหมายหลักที่ครูผู้สอนควรให้ความสนใจปรับปรุงแก้ไข ผลกระทบดังกล่าวในประการแรกได้แก่ การที่อัตมโนทัศน์เป็นเครื่องกำหนดพฤติกรรม เด็กที่มีความรู้สึกต่อตนเองในทางลบจึงมีแนวโน้มที่จะมีความรู้สึกในทางลบต่อผู้อื่นและพฤติกรรมก้าวร้าวที่เด็กแสดงต่อผู้อื่นจะเป็นเครื่องส่งเสริมให้ผู้อื่นแสดงปฏิกิริยาในทางลบต่อเด็กมากยิ่งขึ้น ในประการที่สอง เด็กนักเรียนที่มีความพึงพอใจในตนเองค้ำมีแนวโน้มที่จะเหม่อลอยและมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่างๆ ในโรงเรียน รวมทั้งยังมีแนวโน้มที่จะหนีโรงเรียนเมื่อมีโอกาส จะเห็นได้ว่าความเชื่อมั่นในตนเอง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันและความเชื่อมั่นในตนเองนั้นควรได้รับการพัฒนาให้มีขึ้นในนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำซึ่งเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มจะมีความเชื่อมั่นในตนเองต่ำและมีแนวโน้มที่จะได้รับผลกระทบในทางลบดังที่กล่าวมา

ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นบุคลิกภาพที่สามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นได้ โดยหลักและวิธีการที่จะใช้พัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองมีอยู่ด้วยกันหลายวิธี กลุ่มสัมพันธ์ เป็นวิธีการหนึ่งซึ่งได้รับความสนใจและมีผู้ทำการศึกษาในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองอยู่เป็นจำนวนมากไม่น้อย (สุณีย์รัตน์ ฤทธิ์รัชชัยเลิศ , 2530)

โดยทั่วไปแล้วกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์หมายถึง การที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำกิจกรรมที่จัดขึ้นร่วมกัน โดยใช้กลุ่มแก้ปัญหาหรือกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องต่างๆ ซึ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับการฝึกทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการมีปฏิสัมพันธ์ผู้อื่น (ทิศนา เทียนเสมอ , 2515 : 31) ซมึค (Schmuck, 1992) กล่าวว่า บทบาทอีกแง่มุมหนึ่งที่สำคัญของกลุ่มสัมพันธ์ในส่วนของพัฒนาบุคลิกภาพก็คือ บทบาทในการพัฒนา มโนทัศน์เกี่ยวกับตนเองของบุคคลแต่ละคน ความพึงพอใจในตนเองในทางสร้างสรรค์ของบุคคลจะเกิดขึ้นเมื่อคนสำคัญ (key person) ในสภาพแวดล้อมของบุคคลนั้นตอบสนองต่อบุคคลในทางที่เกื้อหนุนหรือในทางที่ดี ข้อความนี้เป็นจริงต่อบุคคลทุกวัยนับตั้งแต่ ทารก วัยรุ่น ไปจนถึงผู้ใหญ่ทุกช่วงอายุ ความรู้สึกมีค่าและพึงพอใจในตนเองรวมทั้งความรู้สึกไม่พึงพอใจและค้อยค่าของบุคคล ล้วนเป็นผลมาจากการตอบสนองของบุคคลอื่น โดยขึ้นอยู่กับว่าจะเป็นการตอบสนองในทางบวกหรือทางลบ บุคคลอื่นมีความสำคัญเป็นอันดับแรกในการที่จะทำให้นักคนรู้สึกปลอดภัยและมีความสุขหรือรู้สึกโดดเดี่ยวและเป็นทุกข์(Schmuck,1992:17)

โรเจอร์ส (Rogers) และ มาสโลว์ (Maslow) มีความเห็นตรงกันว่า ความเชื่อมั่นในตนเองของบุคคลนั้น เกิดจากการมีความรู้สึกนึกคิดและการรับรู้เกี่ยวกับตนในทางที่ดี หากบุคคลได้รับรู้ว่าประสบการณ์ที่ได้รับนั้น ทำให้ตนเองมีค่ามีความสำคัญ เป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่นและบุคคลอื่นมี

ความรู้สึกที่ดีต่อคนบุคคลนั้นก็จะมีความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับคนในทางที่ดี ความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับคนในทางที่ดีนี้จะเป็นตัวกำหนดให้บุคคลแสดงลักษณะและพฤติกรรมที่เรียกว่าเป็น “ผู้ที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง” (ประดิษฐ์ อุปรมัย, 2524 : 37-38) ในทำนองเดียวกัน เลขา ปิยะอังฉริยะกล่าวถึงความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับตนเองทั้งในแง่บวกและแง่ลบว่า เป็นความคิดพื้นฐาน หรือความเชื่อเบื้องต้นที่จะทำให้บุคคลมีหรือขาดความเชื่อมั่นในตนเอง โดยบุคคลที่มีความภาคภูมิใจในตนเอง เชื่อว่าตนเองมีความสามารถ มีคุณค่า มีความสำคัญ ยอมรับและพึงพอใจในความเป็นตัวของตัวเอง จะสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้เกิดขึ้นได้ในระดับที่สูงกว่าบุคคลที่ขาดความภาคภูมิใจ ไม่แน่ใจในความสามารถ และคุณค่าของตน สรุปได้ว่าบุคคลที่มีความเชื่อมั่นในตนเองนั้น หมายถึง บุคคลที่มีความรู้สึกนึกคิดในแง่ดีต่อตนเอง (เลขา ปิยะอังฉริยะ , 2523 : 245) กลุ่มสัมพันธ์ มีความสำคัญต่อการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง การอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มจะทำให้บุคคลได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและได้รับปฏิกิริยาตอบสนองจากผู้อื่น อันเป็นส่วนสำคัญในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติของบุคคล ทัศนคติที่มีความเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับความเชื่อมั่นในตนเอง กล่าวคือ การมีทัศนคติในแง่ดีเป็นส่วนสำคัญของการที่บุคคลจะมีความเชื่อมั่นในตนเอง นอกจากนี้ที่กล่าวมานี้กลุ่มสัมพันธ์ยังทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดการเรียนรู้และเข้าใจตนเอง โดยได้รับประสบการณ์จริงจากการเข้าร่วมกิจกรรมกับผู้อื่นอีกทางหนึ่งด้วย

เกมกลุ่มสัมพันธ์เป็นลักษณะกิจกรรมที่มีความเหมาะสมแก่การนำมาใช้ พัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของวัยรุ่นดังที่ ผกา สัตยธรรม กล่าวไว้ว่า วิธีที่จะสร้างความเชื่อมั่นให้เกิดขึ้นในหมู่วัยรุ่นก็คือการให้วัยรุ่น ได้ทำกิจกรรมหลายๆอย่างร่วมกับกลุ่มเพื่อน (ผกา สัตยธรรม, 2535:67) เกม เป็นลักษณะหนึ่งของกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ที่มีความพิเศษในตนเองและได้มีผู้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในด้านต่างๆ หลายต่อหลายด้าน เช่น ด้านการผ่อนคลาย ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ด้านการเป็นเครื่องมือทางการศึกษา ด้านการสอนและฝึกทักษะทางการกีฬา การฝึกมนุษยสัมพันธ์ รวมทั้งการพัฒนบุคลิกภาพต่างๆ เช่น การกล้าแสดงออก ความเป็นผู้นำและความเชื่อมั่นในตนเอง เป็นต้น สารานุกรมการศึกษา (Encyclopedic Dictionary of Education, 1971:69)ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม เป็นกิจกรรมการเล่นที่ประกอบด้วย กฎ กติกาและผู้เล่น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสามัคคีรู้จักควบคุมตนเองและช่วยให้เกิดทักษะบางประการแก่ผู้เล่น ส่วนทิสนา แจมมณี กล่าวถึงความหมายของเกมว่า เกม คือ สถานการณ์สมมติที่ผู้เข้าร่วมจะได้เล่นด้วยตนเองภายใต้ข้อตกลงหรือกติกาบางอย่างที่กำหนดไว้โดยผู้เล่นจะต้องตัดสินใจกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งจะทำให้เกิดเป็นผลของการเล่นนั้นๆ (ทิสนา แจมมณี 2522 : 201) นอกจากนี้ วิมลศิริ ร่วมสุข ได้ให้ความหมายของเกมไว้ว่า เกม เป็นการเล่นที่มีผู้เล่นตั้งแต่ สองคนขึ้นไปโดยที่ผู้เล่นต้องเล่นตามกฎกติกาที่กำหนด โดยผลของการเล่นจะเกิดขึ้นเมื่อการเล่นนั้นสิ้นสุดลง (วิมลศิริ ร่วมสุข 2522:68)

เกม มีคุณค่าอย่างมากในทางการศึกษา โคลแมน (Coleman, 1971) กล่าวถึงคุณค่าของการเรียนรู้โดยใช้เกมว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมมีคุณค่าภายในหลายอย่าง กล่าวคือสามารถดึงดูดความสนใจ

ของผู้เรียนได้ดีเพราะผู้เรียนได้มีส่วนร่วม โดยตรง เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันสามารถเล่นด้วยกันได้เพราะผลของการเล่นเกิดจากความสามารถผสมกับโชคและยังทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่าสามารถกำหนดขนาดของตนเองได้ ซึ่งเป็นความรู้สึกที่สัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมาก กิบส์ (Gibbs, 1974) กล่าวถึงคุณค่าของเกมว่า ในส่วนของการสอนนั้นเกมจะช่วยให้เด็กเกิดความมั่นใจในตนเองได้เป็นอย่างมาก กล่าวโดยสรุป ในแง่ของการเรียนการสอน เกมเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนา เพราะผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและเกิดการเรียนรู้ร่วมกัน เกม เป็นกิจกรรมที่สร้างเสริมประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น ทำให้ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ช่วยให้สามารถปรับตัวให้เข้ากับหมู่คณะและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเจริญทางจิตใจและมีคุณธรรมที่ดีงาม

เกม ในลักษณะของกลุ่มสัมพันธ์หรือที่เรียกว่า *เกมกลุ่มสัมพันธ์* มีความหมายในทำนองเดียวกันกับกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ กล่าวคือ กิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของการเล่นที่จัดให้กลุ่มได้กระทำร่วมกัน โดยมีเป้าหมายที่จะช่วยให้สมาชิกในกลุ่มมีความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองและผู้อื่น สามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน สามารถอยู่ร่วมกันหรือทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุนีย์รัตน์ ฤทธิ์รุ่งชัยเลิศ, 2530 : 12) ในทางพลศึกษานั้น เกมกลุ่มสัมพันธ์คือ กิจกรรมการเล่นในลักษณะของกลุ่มสัมพันธ์ที่มีการเคลื่อนไหวของร่างกายเป็นส่วนสำคัญ เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา เกี่ยวเนื่องกับการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองในสองลักษณะคือ ลักษณะที่เป็นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ และที่เป็นกิจกรรมการเล่น ในกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้และทำความเข้าใจตนเองและผู้อื่นจากการได้มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ได้เรียนรู้และเข้าใจตนเองจากการมองหรือการปฏิบัติของผู้ที่อยู่รอบๆตนเอง โดยได้รับประสบการณ์ตรงจากการทำกิจกรรม เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษามีลักษณะที่สำคัญคือ เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะของการเล่น ได้มีผู้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นที่มีต่อมนุษย์ไว้มากมาย ดังเช่น ชาลส์ แมนด์ (Charles Mand) กล่าวว่า “ การเล่นมีคุณค่าในด้านการส่งเสริมสัมพันธภาพ การเล่นไม่ได้เป็นการปูพื้นฐานไปสู่การเรียนรู้ทางสังคม แต่เป็นการเรียนรู้ทางสังคม การเล่นยังมีคุณค่าในด้านของการพัฒนาทักษะ ในแง่ของการแข่งขัน ความสนุกสนาน สนุกทริยะในการเคลื่อนไหวร่างกายและแง่มุมอื่นๆในทำนองเดียวกันแต่จะมีความพิเศษที่สุดเมื่อเราเข้าใจการเล่นในฐานะประสบการณ์ทางสังคม ” (Mand quoted in Siedentop, 1977 : 108) ไบรอัน ซัตตัน-สมิธ (Brian Sutton-Smith) กล่าวว่า “ วัตถุประสงค์หลักของการเล่นมีความสำคัญมากต่อคนทุกคน เด็กที่เล่นจะได้รับแรงจูงใจหลักให้มีความสุขกับการมีชีวิต ซึ่งสิ่งนี้เป็นคุณค่าสำคัญในด้านการเตรียมความพร้อมของการเล่นและเกมต่างๆ เพราะหากปราศจากความสามารถที่จะมีความสุขกับชีวิตแล้ว ช่วงเวลาอันยาวนานของวัยผู้ใหญ่อาจกลายเป็นเพียงความอ่อนล้าและน่าเบื่อหน่าย ” (Sutton-Smith, 1971 quoted in Siedentop, 1977 : 262) ส่วนยูจีน ฟิงค์ (Eugene Fink) กล่าวว่า “ การเล่น คือ ความเป็นไปได้พื้นฐานของชีวิตทางสังคม เมื่อเล่นก็คือเล่นด้วยกันกับผู้อื่นซึ่งนับเป็นการแสดงออกอย่างลึกซึ้งถึงสังคมของมนุษย์ ” (Fink quoted in Siedentop, 1977 : 158)

ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นได้รับการพัฒนาขึ้นหลายกลุ่มทฤษฎี ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองนั้น ทฤษฎีการฝึกหัดโดยสัญชาตญาณ(Instinct Practice Theory) ซึ่งอยู่ในกลุ่มทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of Play) กล่าวว่า การเล่นเป็นการฝึกฝนทักษะต่างๆที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตเพื่อเตรียมตัวสำหรับอนาคต การเล่นเกิดจากการรับช่วงของสมรรถวิสัยที่ไม่มีการเรียน(Unlearned capacities) อันเป็นผลทำให้เกิดการกระทำในรูปของการเล่น ถ้าเด็กได้เล่นมากก็จะทำให้มีโอกาสฝึกทักษะและเกิดประสบการณ์มากตามไปด้วย การเล่นจะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดพัฒนาการด้านการรู้จักควบคุมตนเอง ช่วยพัฒนาบุคลิกภาพและสติปัญญา ทำให้มนุษย์พัฒนาไปตามธรรมชาติ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical Theory) ซึ่งอยู่ในกลุ่มทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) กล่าวถึงการเล่นของเด็กว่ามีกระบวนการคล้ายกับจินตนาการของผู้ใหญ่และมองการเล่นว่า มีคุณค่าในแง่ของการบำบัด โดยการเล่นจะช่วยให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้ ซึ่งจะให้ความวิตกกังวลค่อยๆลดลง วอลเดอร์ (Walder, 1933:209 cited in Frost and Klein, 1979: 4) ได้เสนอแนวคิดที่เรียกว่า “ การถูกบังคับให้ทำซ้ำๆ ” (repetition compulsion) โดยอธิบายว่า “เมื่อเด็กมีประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจจะไม่สามารถลดความไม่พึงพอใจนั้นได้ในทันที แต่จะต้องสร้างประสบการณ์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยการเล่นเพื่อลดระดับความเข้มของความรู้สึกที่ไม่พึงพอใจนั้นๆ” โดยทั่วไปแล้ว นักจิตวิทยาในกลุ่มทฤษฎีจิตวิเคราะห์จะมุ่งความสนใจไปที่พัฒนาการด้านบุคลิกภาพ และจะมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมและความรู้สึก ในส่วนของทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Intellectual Development Theory) สมิแลนสกี (Smilansky อ้างถึงใน จิรกรณ์ศิริประเสริฐ, 2540:7-10) ได้อธิบายว่า การเล่นไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความสามารถของระดับสติปัญญาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่านั้น แต่ยังช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ การจินตนาการ รู้จักแก้ปัญหา พัฒนาความรู้และทักษะต่างๆ และยังช่วยพัฒนาด้าน อารมณ์ และสังคมควบคู่ไปด้วย

จากที่กล่าวมานั้นจะเห็นว่า การเล่นเป็นอีกแง่มุมหนึ่งของเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาที่มีความเกี่ยวเนื่องอย่างสำคัญต่อการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง และดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่าการเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้แก่วัยรุ่น ทำได้โดยการจัดให้เด็กได้ทำกิจกรรมร่วมกัน เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมจะได้ลงมือปฏิบัติร่วมกัน ได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน จึงน่าจะเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมแก่การนำมาใช้กับเด็กในวัยนี้ เนื่องจาก พลศึกษามีได้เป็นเพียงวิชาที่สอนเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของร่างกายเท่านั้นแต่เป็นวิชาที่สอนแง่มุมต่างๆของการเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ให้แก่ผู้เรียน โดยใช้กิจกรรมพลศึกษาเป็นสื่อ ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีศักยภาพ และมีความน่าสนใจที่จะได้รับการศึกษาในฐานะของกิจกรรมที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองให้กับเยาวชน และ ด้วยเหตุที่ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นบุคลิกภาพสำคัญที่จะทำให้บุคคลใช้ศักยภาพของตนสร้างประโยชน์แก่ทั้งตนเองและสังคมได้อย่างเต็มที่ ผู้วิจัย จึงตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาบุคลิกภาพดังกล่าวให้มีขึ้นในหมู่เยาวชนที่จะเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติต่อไปในวันข้างหน้า จาก

การตระหนักถึงความสำคัญนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้แก่วัยรุ่น ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ โดยนักเรียนที่เข้าร่วมในการทำกิจกรรมของการวิจัยครั้งนี้ จะได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวและผลของการศึกษาค้นคว้าจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนวิชาพลศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา ในการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

สมมติฐานการวิจัย

1. หลังการทดลองนักเรียนที่เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา มีคะแนนความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. หลังการทดลอง นักเรียนที่เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษามีคะแนนเฉลี่ยความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วมเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา

ขอบเขตของการวิจัย

1. ตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2543 ของโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ที่มีผลคะแนนเฉลี่ยสะสมการเรียนในภาคการศึกษาแรกอยู่ในระดับต่ำ ในช่วง 1-2 จากระดับคะแนน 4
2. การวิจัยนี้มุ่งศึกษาผลรวมของการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง
3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ตัวแปรต้นคือ การใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา ตัวแปรตามคือ ความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ระยะเวลา ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ โดยใช้เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษารวมทั้งสิ้น 24 เกม
5. งานวิจัยครั้งนี้ไม่ได้ศึกษาสาเหตุที่ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ
6. งานวิจัยนี้ไม่ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำโดยพิจารณาจากระดับผลการเรียนเฉลี่ยทุกกลุ่มวิชาในภาคการศึกษาด้าน ปีการศึกษา 2543 ซึ่งมีระดับผลการเรียน 1-2 จากผลการเรียนสะสม 4 ระดับ

2. เครื่องมือที่ใช้ทั้งแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเอง แบบประเมินพฤติกรรมความเชื่อมั่นในตนเองและเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา สามารถนำมาใช้ในการทดลองครั้งนี้ได้เพราะได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

เกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษา หมายถึง เกมพลศึกษาที่มีกระบวนการกลุ่มเน้นให้ทุกคนมีส่วนร่วมแต่ละเกมจะมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน โดยมีผู้นำกิจกรรมเป็นผู้แนะนำขั้นตอนต่างๆเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้เสนอความคิดแสดงความรู้สึกให้ข้อเสนอแนะและช่วยกันสรุปถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรม

ความเชื่อมั่นในตนเอง หมายถึง คะแนนที่ได้จากการตอบแบบวัดความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนและจากการตอบแบบประเมินความเชื่อมั่นในตนเองของอาจารย์

นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ หมายถึง นักเรียนของโรงเรียนอยุธยาวิทยาลัย ที่มีผลการเรียนเฉลี่ยทุกกลุ่มวิชาในภาคการศึกษาด้าน ปีการศึกษา 2543 อยู่ในระดับ 1-2 จากการประเมินผล 4 ระดับ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. สามารถนำเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาไปปรับใช้ประกอบการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา เพื่อพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียน

2. สามารถนำเกมกลุ่มสัมพันธ์ทางพลศึกษาไปปรับใช้ในการศึกษาวิจัยด้านอื่นๆต่อไป