

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุป

การวิจัยเรื่องการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันติศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์และศึกษาผลการใช้กระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาจำนวน 30 คน

สำหรับการศึกษานี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental) จำนวน 10 สัปดาห์ และใช้เครื่องมือในการวิจัย สามารถสรุปได้ดังนี้

1. กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนมีความสนใจให้ความสนใจร่วมมือในการทำกิจกรรม นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง และการแสดงออกด้วยความกระตือรือร้นและนักเรียนยังมีความสนใจและมีความชื่นชอบในทุกกิจกรรม มีผลทำให้นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมปรับเปลี่ยนจากการสังเกตโดยครูและผู้ปกครอง รวมทั้งการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบต่างๆ ตลอดระยะเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นที่น่าพอใจ

2. ลักษณะทั่วไปและพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ สรุปได้ว่า นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เป็น เพศชาย อายุประมาณ 10 ปี อาศัยอยู่กับบิดามารดาเป็นหลัก

2.1 สำหรับลักษณะทั่วไปของผู้ปกครองของนักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์ สรุปได้ว่า สถานภาพของบิดามารดา ส่วนใหญ่ยังอยู่ด้วยกัน สำเร็จการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า ประกอบอาชีพค้าขาย และเป็นพนักงานบริษัท/ห้างร้าน/เอกชน มีรายได้ประมาณ 10,001 - 15,000 บาท /เดือน และให้เงินบุตรหลานมาโรงเรียนประมาณ 20-30 บาท/วัน ส่วนใหญ่ฐานะทางครอบครัวมีรายได้พอเพียง แต่บิดามารดาไม่มีเวลาว่างให้ ทำให้เวลาที่มียุหนักเรียนได้ไปปรึกษาครู ซึ่งการเลี้ยงดูของครอบครัวเป็นไปในรูปแบบเข้มงวดบางครั้ง

2.2 สำหรับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สรุปได้ว่า สรุปได้ว่า ส่วนใหญ่ที่บ้านของนักเรียนมีคอมพิวเตอร์ในลักษณะเป็นของส่วนรวม จึงทำให้นักเรียนได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยได้เล่นเกมครั้งแรกอายุประมาณ 6 ปี โดยนักเรียนได้เล่นเกมติดต่อกันมาเป็นระยะเวลา 1 ปี 8 เดือน หากนับเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนักเรียนไม่ได้เล่นเกมทุกวัน มากที่สุดไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อวัน และ ไม่เกิน 4 วันต่อสัปดาห์ แต่สำหรับในแต่ละเดือนเล่นเกมมากกว่า 7 ครั้ง



สำหรับการเล่นเกมนักเรียนได้เลือกเล่นเกมเอง นักเรียนมีเพื่อนสนิทมากกว่า 4 คน บริเวณใกล้บ้าน มีร้านเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าครึ่ง และกลุ่มที่เล่นเกมยังพบว่ามีญาติพี่น้องเล่นเกมมากกว่า 4 คน โดยปกตินักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านเป็นหลัก ซึ่งเกมที่นักเรียนได้เลือกเล่นมากที่สุด คือ เกมออนไลน์ที่เสียเงิน ประเภท เกมที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง และส่วนใหญ่ไม่มีค่าใช้จ่าย* ปกตินักเรียนเล่นเกมในวันธรรมดา ตามความชอบส่วนตัว และไม่ได้ศึกษาการเล่นมาก่อน ซึ่งในบางครั้งผู้ปกครองมีส่วนในการพิจารณาเกี่ยวกับการเลือกเล่นเกม และสาเหตุที่เล่นเกมส่วนใหญ่คือ การระบายความเครียด

2.3 ด้านผลกระทบด้านสุขภาพ นักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาสุขภาพ เกี่ยวกับการเป็นโรคกระเพาะ โดยนักเรียนทุกคนทราบว่าการเล่นคอมพิวเตอร์มีผลเสียต่อสุขภาพ และหลังจากการเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์นักเรียนใช้เวลาว่าง โดยการดูโทรทัศน์

3. การเปรียบเทียบคะแนนความรู้เรื่องเกมคอมพิวเตอร์และพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ก่อนและหลังร่วมกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน พบว่า คะแนนก่อนร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 15.13 คะแนนหลังร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 26.57 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. จากการการเปรียบเทียบความตระหนัก ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยภาพรวมพบว่า พบว่า คะแนนก่อนร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.68 คะแนนหลังร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ย 0.87 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 เมื่อพิจารณาจำแนกตามรายข้อคำถามเชิงบวก พบว่า ข้อที่ 6 เพื่อนๆ พอใจที่มีฉันเป็นเพื่อนคนหนึ่ง ข้อที่ 7 คนเราไม่แตกต่างกันเลย ข้อที่ 8 เพื่อนๆ เห็นว่าฉันเป็นคนดีมีความสามารถ ข้อที่ 9 ฉันเป็นบุคคลที่น่าเชื่อถือในสายตาของเพื่อน ๆ และข้อที่ 10 ฉันเป็นบุคคลสำคัญคนหนึ่งในชีวิตฉัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 ข้อที่ 20 ฉันเป็นที่รักใคร่ชื่นชมของอาจารย์ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ข้อที่ 2 ฉันเป็นที่ภาคภูมิใจของพ่อแม่ และข้อที่ 12 คนที่มีอาชีพเป็นนักร้อง คารา คือ คนดี หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาจำแนกตามรายข้อคำถามเชิงลบ พบว่า ข้อที่ 19 เมื่อเพื่อนสอปกเราควรหัวเราะเยาะ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

5. จากการเปรียบเทียบการปฏิบัติตัวของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยภาพรวมพบว่า คะแนนก่อนร่วมกิจกรรมค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.53 คะแนนหลังร่วมกิจกรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.22 หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 เมื่อเปรียบเทียบเป็นรายข้อ พบว่า หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมทุกข้อมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001

6. แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน สรุปดังนี้

6.1 จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน โดยครูประจำชั้น (ในห้องเรียนและพฤติกรรมในโรงเรียน) สรุปได้ว่า นักเรียนความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนในเรื่องข่าวที่เป็นผลกระทบกับตัวเองและการร่วมกิจกรรมการเล่นเกมส์ สำหรับความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียน สรุปว่า นักเรียนมีความสุขสนุกสนานมีความกระตือรือร้นต้องการทำกิจกรรมเป็นอย่างมาก ตั้งใจเรียนและสนุกสนานในการเรียน เรียบร้อยและไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ไม่เก็บตัวและไม่ก้าวร้าวสามารถเล่นกับเพื่อนได้ทุกกลุ่ม พุดจาไพละกับเพื่อน และช่วยเหลืองานกลุ่มเป็นอย่างดี

6.2 จากการการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยผู้ปกครอง สรุปได้ว่า บุตรหลานได้เล่นเกมคอมพิวเตอร์เพียง 1 - 2 วัน ระยะเวลาในการเล่นเกมส์ ลดเหลือ 1 - 2 ชั่วโมง ส่วนใหญ่ยังคงเล่นเกมประเภทที่สวมบทบาทเป็นตัวละครแสดงไปตามเรื่อง และผู้ปกครองส่วนใหญ่ทราบว่ามีการใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ แต่ครั้งประมาณ 10 - 20 บาท โดยปกติบุตรหลานจะเล่นเกมในวันเสาร์-อาทิตย์ ส่วนความรู้สึกลูกที่มีต่อบุตรหลานในการเล่นเกมส์ คือ รู้สึกกังวลบ้าง แต่ไม่มาก โดยผู้ปกครองจะมีแนวทางในการจัดการเวลาเรื่องการเล่นเกมส์ โดยการให้เล่นได้ แต่ต้องทำการบ้าน/ทำงานก่อน

อภิปรายผล

1. การใช้กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การติดเกมคอมพิวเตอร์ ทำให้นักเรียนมีความสนใจให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง และการแสดงออกด้วยความกระตือรือร้นและนักเรียนยังมีความสนใจและมีความชื่นชอบในทุกกิจกรรม มีผลทำให้นักเรียนที่ติดเกมคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมปรับเปลี่ยนจากการสังเกตโดยครูและผู้ปกครอง รวมทั้งการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบต่างๆ ตลอดระยะเวลาการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นที่น่าพอใจ ซึ่งสอดคล้องตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning Action Learning) ของขงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ และคณะ (2544) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม คือ กระบวนการสร้างความรู้ที่ต้องอาศัยประสบการณ์เดิมของ

นักเรียนเป็นสำคัญ ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง โดยอาศัยการแสดงออกทางภาษา ได้แก่ การพูดและการเขียนเป็นเครื่องมือในการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์และสังเคราะห์ความรู้ ซึ่งมีแนวคิดสำคัญของกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ได้แก่ หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่ม การสร้างแผนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ 3 ด้าน คือ การสอนความรู้ การสอนเจตคติและการสอนทักษะ

นอกจากนี้ หลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ยังประกอบไปด้วย 5 ประการ คือ

1. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของผู้เรียน
2. เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่องและท้าทาย
3. เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน
4. ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนำไปสู่การขยายเครือข่ายความรู้ของทุกคน ทั้งผู้เรียนและผู้สอน
5. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยการสื่อสารทุกรูปแบบ (พูด เขียน วาดภาพ การแสดงบทบาทสมมติ ฯลฯ) ที่นำไปสู่การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การสร้างความรู้ความเข้าใจ การวิเคราะห์สังเคราะห์ที่นำไปสู่ข้อสรุป หรือองค์ความรู้

2. ด้านความรู้เรื่องเกมและพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จากการเปรียบเทียบความรู้ก่อนและหลังร่วมกิจกรรมมีความแตกต่างกันทางสถิติ แสดงให้เห็นว่า จากกิจกรรมที่ 1 ถึงกิจกรรมที่ 5 ทำให้นักเรียนมีความรู้เรื่องเกมและจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนพบว่า นักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้น นักเรียนสามารถเข้าใจความรู้เกี่ยวกับเกม เช่น ความหมาย ประเภทของเกม ปัญหา สาเหตุ ผลดี ผลเสีย ผลกระทบ และวิธีแก้ไขปัญหา รวมถึงการป้องกันปัญหาได้อย่างเหมาะสม ซึ่งเกิดจากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน โดยใช้กิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนแต่ละคนนั้นเกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจ โดยข้อมูลที่ได้จากการระดมพลังสมอง การอภิปรายกลุ่ม ของนักเรียน ทำให้เกิดการคิดวิเคราะห์หาแนวทางร่วมกัน โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจะมีการตั้งเป้าหมายร่วมกันและช่วยกันสร้างสรรค์แนวทางในการป้องกันปัญหาขึ้นใหม่และเป็นแนวทางของตนเองนั้น คือ สังเคราะห์ให้เกิดแนวทางใหม่ขึ้นมา โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจะช่วยกันประเมินค่าของงานด้วยตนเอง และเพื่อนจากกลุ่มอื่น ทำให้นักเรียนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้านความรู้ในทางที่ดีขึ้น สอดคล้องกับ Bloom Taxonomy และคณะ อ่างใน อรรถาธิ เชื้อไทย ได้ให้ความหมาย พฤติกรรมการเรียนรู้กลุ่มพุทธิพิสัย เป็นความสามารถและทักษะทางด้านสมองในการคิดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่เคยได้รับรู้มา มีความเข้าใจใน

การการแปลความ ตีความหมายขยายความในเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ มีการนำไปใช้ เป็นการนำสาระสำคัญต่าง ๆ ไปใช้ในสถานการณ์จริง มีการวิเคราะห์แยกสื่อความหมายเป็นส่วน ๆ เพื่อให้ลำดับขั้นตอนการคิด ความสัมพันธ์ มีการสังเคราะห์ในส่วนต่าง ๆ เข้าเป็นเรื่องเดียวกันจัดเรียบเรียงและรวบรวมเพื่อสร้างแบบแผนหรือโครงสร้างที่ไม่เคยมีมาก่อน และมีการประเมินค่าในการตัดสินใจคุณค่าเนื้อหา วัสดุอุปกรณ์และวิธีการ ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพที่สอดคล้องกับสถานการณ์ ซึ่งอาจจะกำหนดเกณฑ์ขึ้นเองหรือผู้อื่นกำหนด

ซึ่งสอดคล้องกับ ศรีเรือน แก้วกังวาล (2549) ว่า พัฒนาการทางด้านสติปัญญาของวัยเด็กตอนกลาง ที่ว่า สติปัญญาของเด็กวัยนี้มีความเกี่ยวข้องกับความคิด ตั้งอยู่บนรากฐานของการปรับตัวในการเข้ากลุ่ม ถ้าเด็กมีกลุ่มดี เข้ากับกลุ่มเพื่อนร่วมวัยได้ และไม่มีความขัดแย้งกับบิดามารดาและครู เด็กก็มีโอกาสฝึกฝนพัฒนาการทางด้านสติปัญญาโดยปลอดโปร่ง ฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่า พัฒนาการทางด้านสังคมและพัฒนาการทางสติปัญญามีอิทธิพลส่งเสริมซึ่งกันและกัน เด็กคนใดที่มีฐานไม่มั่นคงทางวิชาการด้านต่าง ๆ ตั้งแต่วัยเด็กตอนกลาง จะเป็นเด็กที่มีปัญหาด้านบุคลิกภาพ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านการเรียนรู้ และด้านอื่น ๆ ในอนาคตเป็นอันมาก อนึ่งมีการแข่งขันสูงมากทางวิชาการในสังคมสมัยใหม่ นักจิตวิทยาพัฒนาการสมัยปัจจุบันจึงให้ความสนใจศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการด้านความคิด สติปัญญา ของเด็กวัยนี้ รวมทั้งเด็กที่มีปัญหาการเรียน เด็กพิเศษประเภทต่าง ๆ วิธีการช่วยเหลือเด็กพิเศษ และวิธีช่วยเพิ่มสมรรถภาพในการเรียนรู้อย่างไม่เคยปรากฏมาก่อนปี ค.ศ. 1980 ในระยะวัยเด็กตอนกลาง พัฒนาการทางความคิดสติปัญญาของเด็กจะพัฒนาได้เจริญมากเพราะโดยพื้นฐานทางกาย เด็กสามารถคิดเป็นเหตุเป็นผล เริ่มเข้าใจแนวคิดเชิงนามธรรมพื้นฐานง่าย ๆ เข้าใจแนวคิดเชิงเลขง่าย ๆ ความสามารถทางภาษาพัฒนาเต็มทุกขั้นตอน ตั้งแต่วัยเด็กตอนต้น ฉะนั้นจึงเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมสำหรับเด็กจะเริ่มเล่าเรียนเขียนอ่านอย่างจริงจัง ๆ จัง ๆ ในกระบวนการรู้ความคิดที่จะเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต และที่จะเป็นเสมือนเมล็ดพันธุ์เพื่อเจริญงอกงามต่อไปในภายภาคหน้า เด็กจะเรียนรู้วิชาใด ๆ ได้ดีมาน้อยเพียงใด นอกจากจะขึ้นกับสิ่งแวดล้อมที่บ้าน ที่โรงเรียนเด็ก เพื่อน และครูที่เด็กผูกพันด้วยแล้ว ยังขึ้นกับลักษณะสติปัญญาเฉพาะตัวของเด็ก คำว่าสติปัญญา เป็นคำที่เราท่านมักใช้กันบ่อย ๆ เป็นคำสามัญที่คุ้นหู แต่หากจะตั้งคำถามว่า คำนี้หมายความว่าอย่างไร คงได้รับคำตอบหลายแนวคิด เนื่องจากการพัฒนาความคิดมักควบคู่กันไปกับสติ-ปัญญา คำว่าสติปัญญา แปลมาจากคำว่า “Intelligence” คำนี้มีหลายหมายเชิงนามธรรม บางคนอธิบายว่า สติปัญญาเป็นสิ่งที่ได้รับถ่ายทอดทางพันธุกรรม พัฒนาเป็นความสามารถอันหลากหลายของบุคคล บ้างก็อธิบายว่าเป็นสมรรถภาพเฉพาะตัวที่หลากหลายของแต่ละบุคคล บ้างก็อธิบายว่า สติปัญญา คือ การรู้จักใช้เหตุผล การมีความคิดสร้างสรรค์ และการรู้จักปรับตัว

3. ด้านความตระหนักเรื่องเกม จากการเปรียบเทียบความตระหนักก่อนและหลังร่วมกิจกรรมมีความแตกต่างกันทางสถิติ แสดงให้เห็นว่า จากกิจกรรมที่ 1 ถึงกิจกรรมที่ 5 นักเรียนมีความตระหนักในการเล่นเกมนี้อย่างมากขึ้น นักเรียนเกิดการรับรู้ แสดงออกถึงความสนใจ เต็มใจ และพอใจ กระตือรือร้นและเต็มใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งการแสดงออกอย่างชัดเจน รวมถึงข้อคำถามที่เป็นการวัดความตระหนักพฤติกรรมด้านลบที่นักเรียนเห็นว่าถูกต้อง หลังจากทำกิจกรรมพบว่า นักเรียนมีความเข้าใจในการคิดบวกมากขึ้น สอดคล้องกับ Bloom Taxonomy และคณะอำนวยการใน อนุรักษ์ เชื้อไทย ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมกลุ่มเจตคติว่า เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ ลักษณะนิสัย คุณธรรมจริยธรรม และค่านิยม โดยการรับรู้ความสามารถในสิ่งต่าง ๆ และเกิดการตอบสนอง โดยเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจ เต็มใจ พยายามในสิ่งเร้า อีกทั้งสร้างคุณค่าหรือค่านิยม ที่แสดงออกซึ่งความรู้สึกรัก หรือสำนึกในคุณค่าหรือคุณธรรมของสิ่งต่าง ๆ จนกลายเป็นความนิยมชมชอบและเชื่อถือในสิ่งนั้นและจัดระบบค่านิยมนั้น ๆ จนเกิดเป็นลักษณะที่ได้จากค่านิยม เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาเป็น นิสัยตามธรรมชาติเป็นคุณลักษณะหรือบุคลิกภาพของแต่ละบุคคลและสอดคล้องกับ วิภาวี ใจยะวัง (2551) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น : กรณีศึกษา นักเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างในการค้นคว้าอิสระเพื่อพัฒนาสื่อประสมเพื่อรณรงค์การเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 คน ที่เล่นเกมเกินกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน พบว่าระดับความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อสื่อประสมเพื่อรณรงค์เรื่องการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอยู่ในเกณฑ์ดี ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมมากเกินไปและทัศนคติหลังจากการใช้สื่อประสมรณรงค์ เพื่อการเล่นเกมอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความตระหนัก เรื่องผลกระทบของการเล่นเกมมากเกินไปมากขึ้น ทำให้เปลี่ยนแปลงทัศนคติเกี่ยวกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไปในทางที่ดีขึ้น

สอดคล้องกับพัฒนาการในช่วงวัยนี้ คือ ในระยะวัยเด็กตอนกลางอ้างอิงใน ศรีเรือน แก้วกังวาล กล่าวคือ เด็กรู้จักกลัวสิ่งที่สมเหตุสมผลมากกว่าวัยเด็กตอนต้นเพราะความสามารถใช้เหตุผลของเด็กพัฒนามากขึ้น มีความรู้สึกสงสารและเห็นอกเห็นใจ เข้าใจอารมณ์ ความรู้สึกของบุคคลอื่น รวมทั้งสัตว์เลี้ยงด้วย เพราะขอบเขตชีวิตสังคมของเด็กขยายวงกว้างขวางออกไป สิ่งที่ต้องพัฒนาในด้านอารมณ์ของเด็กในระยะนี้คือ การเข้าใจอารมณ์ของตนเอง อารมณ์ของบุคคลอื่น การรู้จักควบคุมอารมณ์ และการรู้จักแสดงอารมณ์ออกมาอย่างเหมาะสม พัฒนาการเหล่านี้จำเป็นสำหรับสุขภาพจิตที่ดีของเด็ก และเป็นหนทางให้เด็กได้มีโอกาสเข้าร่วมกลุ่มกับเด็กอื่น ๆ

การพัฒนาด้านนี้ ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับตัวเด็กจะต้องช่วยเหลือเด็กด้วย โดยการเปิดโอกาสให้เด็กเข้ากลุ่ม กลุ่มจะบีบบังคับให้เด็กเรียนรู้และปรับปรุงการควบคุมอารมณ์และแสดงออกอารมณ์ในลักษณะที่สังคมยอมรับ (แต่ก็ต้องระวัง เพราะบางกลุ่มอาจมีค่านิยมที่ขัดกับการยอมรับของสังคมก็ได้) ให้ได้เล่นออกกำลังกาย โดยการเล่นที่ใช้พละกำลังแบบต่าง ๆ เช่น ฟุตบอล วอลเลย์บอล ว่ายน้ำ หนักเบา ดึงจับ ภูเขินหาง ลิงซิงหลัก ปิงปอง ฯลฯ ให้มีกิจกรรมสร้างสรรค์ต่าง ๆ เช่น ปั้นรูป วาดรูป เขียนเรื่อง ฯลฯ ในระยะวัยเด็กตอนกลางเด็กมีอารมณ์ต่าง ๆ มากมาย ทั้งอารมณ์ในแง่ดีน่าพึงใจ เช่น ความรัก ความเห็นใจ ความรู้สึกสงสาร ความรู้สึกเบิกบานรื่นรมย์ และอารมณ์ในแง่ไม่น่าพึงใจ เช่น เกลียด โกรธ อิจฉา ริษยา ฯลฯ อารมณ์ไม่ว่าประเภทใดถ้าไม่ได้รับการรับรู้ ไม่มีโอกาสแสดงออกและถูกเก็บกดเอาไว้มากเกินไป เด็กจะเกิดความรู้สึกเครียด อาจนำไปสู่ความเจ็บป่วยทางกายที่เนื่องมาจากทางอารมณ์ได้ หรือรู้สึกผิดจนทำร้ายตนเองและผู้อื่นได้ ในระยะวัยนี้ เด็กมีความพร้อมที่จะรับทราบเรื่องอารมณ์ ควบคุมอารมณ์ และปลดปล่อยอารมณ์ของเขาออกมาอย่างที่ตั้งใจยอมรับตามควรแก่วัย กรณีเหล่านี้เป็นการเรียนรู้ที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการปรับตัวด้านอารมณ์ ถ้าเตรียมอย่างเหมาะสมไปตั้งแต่ระยะวัยนี้ เขาจะเติบโตเป็นเด็กวัยรุ่นที่ค่อนข้างมีความสุข การทะเลาะหรือถ่มถุยถ่มพฤติกรรมนี้ทำให้เขาเป็นเด็กวัยรุ่นที่มีความสับสนทางอารมณ์มากกว่าที่ควรจะเป็น ฉะนั้นการเรียนรู้เรื่องอารมณ์มีความสำคัญติดพันกับการพัฒนาทางความรู้และทักษะอื่น ๆ อันไม่ควรมองข้าม อารมณ์เครียดในวัยเด็ก คนทุก ๆ วัยมีอารมณ์เครียดเป็นการยากที่จะอธิบายลักษณะของอารมณ์เครียดได้อย่างชัดเจนแต่เมื่อพูดถึงอารมณ์เครียด ทั้งเด็กและผู้ใหญ่จะเข้าใจว่าหมายความว่าอย่างไร ปัจจุบันเด็ก ๆ วัยนี้มีสิ่งทำให้เกิดความเครียดต่างจากเมื่อ 20 ปีที่แล้ว อารมณ์เครียดไม่ใช่สิ่งที่ไม่ดีเสมอไป อารมณ์เครียดระดับอ่อน ๆ เป็นตัวกระตุ้นให้มนุษย์มีพฤติกรรมสร้างสรรค์

4. ด้านการปฏิบัติตัวเกี่ยวกับการเล่นเกม จากการเปรียบเทียบด้านการปฏิบัติตัวก่อนและหลังร่วมกิจกรรมมีความแตกต่างกันทางสถิติ แสดงให้เห็นว่า จากกิจกรรมที่ 1 ถึงกิจกรรมที่ 5 นักเรียนมีการปฏิบัติตัวในการเล่นเกมนี้อย่างดีขึ้น ซึ่งก่อนการทำกิจกรรมนักเรียนมีความรู้และพฤติกรรมในการเล่นคอมพิวเตอร์ในทางลบ เนื่องจากมีพฤติกรรมเลียนแบบเพื่อน พี่ และสื่อต่าง ๆ รวมถึงจากเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนได้พบเห็นหรือเรียนรู้โดยการสังเกตจากผู้อื่น แต่หลังจากทำกิจกรรมโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนักเรียนสามารถเลือกเล่นเกมที่มีประโยชน์สำหรับตนเอง มีความถี่ในการเล่นเกมน้อยลง และใช้เวลาในการเล่นน้อยลง รวมถึงลดจำนวนครั้งที่เล่นเกมที่บ้าน นอกจากนี้ ทางด้านผู้ปกครองก็มีการดูแลเอาใจใส่นักเรียนมากขึ้น โดยให้นักเรียนทำงานเสร็จก่อนจึงสามารถเล่นเกมได้ ซึ่งพฤติกรรมนี้เกิดจากการสังเกตของนักเรียน ทำให้มีพฤติกรรมเลียนแบบทำตามแบบที่สนใจ และตัดสินใจเลือกทำตามแบบที่เห็นว่าถูกต้อง และทำอย่างต่อเนื่องจึงเกิด

พฤติกรรมดังที่กล่าวมา จากการสังเกตพฤติกรรมในชั้นเรียนโดยครูประจำชั้น พบว่า นักเรียนความสนใจต่อกิจกรรมการเรียนการสอนและการร่วมกิจกรรม อย่างสนุกสนาน มีความกระตือรือร้น ต้องการทำกิจกรรมเป็นอย่างมาก ตั้งใจเรียน เรียบร้อยและไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ไม่เก็บตัว และไม่ก้าวร้าวสามารถเล่นกับเพื่อนได้ทุกกลุ่ม พุดจาไพเราะกับเพื่อน และช่วยเหลืองานกลุ่มเป็นอย่างดี สอดคล้องกับ ยูพิน ชัยราชา (2541) ศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมการสอนความรู้ ความตระหนัก และทักษะชีวิตเพื่อการป้องกันโรคเอดส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2540 โรงเรียนวัดล้านตอง อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน โดยใช้ชุดกิจกรรมการสอนความรู้ ความตระหนัก และทักษะชีวิตเพื่อการป้องกันโรคเอดส์ที่สร้างขึ้นแบบทดสอบวัดความรู้เรื่องโรคเอดส์ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีคะแนนความรู้เรื่องโรคเอดส์ และมีทักษะชีวิตในการป้องกันโรคเอดส์สูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมและ สอดคล้องกับเบนดูรา (1987) อ้างใน สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเรานั้นเกิดขึ้นจากการสังเกตตัวแบบ ในการเรียนผ่านจากตัวแบบนั้น ตัวแบบเพียงคนเดียวสามารถที่จะถ่ายทอดทั้งความคิด และการแสดงออกได้พร้อม ๆ กัน และเนื่องจากคนเรานั้นใช้ชีวิตในแต่ละวันในสภาพแวดล้อมแบบ ๆ ดังนั้นการรับรู้เกี่ยวกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ของสังคมจึงผ่านมาจากประสบการณ์ของผู้อื่น โดยการได้ยินและได้เห็นโดยไม่มีประสบการณ์ตรงมาเกี่ยวข้องคนส่วนมากรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ของสังคมโดยการผ่านทางสื่อแทบทั้งสิ้น และสอดคล้องกับสอดคล้องกับ Bloom Taxonomy และคณะ อ้างใน อรญาณี เชื้อไทย ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการเรียนรู้กลุ่มทักษะพิสัย ว่าเป็นความสามารถในด้านการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ ที่เกี่ยวข้องกับการระบบการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ภายในร่างกาย คือ การเลียนแบบ การทำตามแบบ และตัดสินใจเลือกทำตามแบบที่เห็นว่าถูกต้อง โดยกระทำที่เห็นว่าถูกต้องนั้น อย่างเป็นเรื่องเป็นราวต่อเนื่อง และเกิดเป็นทักษะสามารถปฏิบัติได้โดยอัตโนมัติเป็นธรรมชาติ

3. การมีความถูกต้อง (Precision) เป็นการตัดสินใจเลือกทำตามแบบที่เห็นว่าถูกต้อง

4. การกระทำอย่างต่อเนื่อง (Articulation) เป็นการกระทำที่เห็นว่าถูกต้องนั้น อย่างเป็นเรื่องเป็นราวต่อเนื่อง

5. การกระทำโดยธรรมชาติ (Naturelization) เป็นการกระทำโดยเกิดเป็นทักษะสามารถปฏิบัติได้โดยอัตโนมัติเป็นธรรมชาติ

สอดคล้องกับพัฒนาการวัยเด็กตอนกลางอ้างใน ศรีเรือน แก้วกังวาล กล่าวคือ เด็กในวัยนี้จะมีกลุ่มเพื่อน มีบทบาทอย่างมากต่อชีวิต ต่อความเจริญของเด็กๆ และจะเพิ่มพูนความสำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงขีดสูงสุดในระยะวัยรุ่น แล้วจึงค่อยลดความสำคัญลงเมื่อบุคคลผู้นั้นมีคู่ครองและสร้างสัมพันธภาพกับคู่ครองได้ เมื่อเด็กเริ่มเปลี่ยนสังคมบ้านมาสู่สังคมที่โรงเรียน เด็กรู้สึกหวาด

ขาดที่พึ่งทางความคิดและอารมณ์ ตอนแรกจะยังคงสร้างสัมพันธภาพกับครูและผู้ใหญ่นอกบ้านที่ต้องมีความสัมพันธ์กัน แต่ต่อมาเด็กเริ่มตีตัวจาก เพราะพบว่าการรวมกลุ่มกับเพื่อนร่วมวัยหลาย ๆ คน ให้ความรู้สึกอบอุ่นใจ สนุกสนาน มีความเข้าใจ เข้าใจ ความเห็นใจ และเป็นเจ้าของซึ่งกันและกัน ได้ยิ่งยไปกว่า แน่นแฟ้นกว่า ถ้าหากเด็กสามารถแสวงหากลุ่มเช่นนี้ได้เด็กจะเห็นความสำคัญของสังคมในบ้านและผู้ใหญ่นอกบ้านน้อยลง (ปลายวัยเด็กตอนกลาง) กลุ่มเริ่มมีอิทธิพลต่อเด็กในด้านอารมณ์ ความคิดนึก ทักษะคิด ความมุ่งหวัง ความปรารถนา การประพฤติตนตามบทบาททางเพศ ค่านิยม อะไรเหมาะสม ดี ควร ไม่ควร ฯลฯ ถ้าบรรดาสิ่งที่มีอิทธิพลต่อเด็กเหล่านี้มีลักษณะใกล้เคียงกันกับลักษณะที่เด็กได้รับการอบรมจากทางบ้านความขัดแย้งระหว่างเด็กกับบิดามารดา ผู้ปกครองก็มีไม่สู้มากนัก ถ้าต่างกันก็จะเกิดขัดแย้งระหว่างผู้ปกครองกับเด็กไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

เนื่องจากกลุ่มมีความสำคัญสำหรับเด็ก เด็กต้องการเข้าร่วมกลุ่ม เด็กจึงพยายามหาวิธีปฏิบัติเพื่อให้เพื่อนรับเข้าร่วมกลุ่ม เด็กจะใช้วิธีการเช่นไรนั้นแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเพศ ลำดับที่พี่น้อง (คนโต คนกลาง คนสุดท้อง ลูกคนเดียว) ประสบการณ์ในวัยที่ผ่านมา ฐานะครอบครัว เศรษฐกิจ ฯลฯ อาทิ เด็กชาย ก. เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพราะเล่นเก่ง เด็กชาย ข. เป็นผู้ที่เพื่อนนับถือเพราะมีนิสัยเป็นผู้นำ เด็กชาย ค. เพื่อนชอบเพราะเป็นผู้ตามและผู้ฟังที่ดี เด็กชาย ง. ได้รับความนิยมนจากเพื่อนในบางครั้ง และอยากก็คิดกันไม่ให้เข้ากลุ่มในบางโอกาสเพราะชอบวางอำนาจ แต่มีประโยชน์ต่อกลุ่ม เพราะสามารถต่อสู้กับกลุ่มอื่นที่มาทำอวดดีกับกลุ่มของเขาได้สำเร็จ เป็นต้น

การรวมกลุ่มเป็นการรวมอย่างไม่มียุรูปแบบกฎเกณฑ์ (Unstructure) แต่ละกลุ่มมีผู้นำ มีผู้ตามกลุ่มวัยเด็กตอนกลางมักมีสมาชิกมากกว่ากลุ่มวัยเด็กตอนต้น (ซึ่งมักเป็นเพศเดียวกัน) ผู้นำและสมาชิกของกลุ่มเปลี่ยนแปลงได้ การรวมกลุ่มในระยะวัยเด็กตอนกลางค่อนข้างจะยิ่งยกว่าระยะวัยเด็กตอนต้น กลุ่มแต่ละกลุ่มมีแนวคิด ทักษะคิด ค่านิยม ภาษา กฎระเบียบ ฯลฯ เฉพาะกลุ่ม ซึ่งเหมือนบ้างต่างบ้างจากกลุ่มอื่น ๆ ลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้เรียกว่าวัฒนธรรมกลุ่ม (Peer Culture) เด็กที่เข้าร่วมกลุ่มจะพยายามประพฤติปฏิบัติตามวัฒนธรรมกลุ่ม เพื่อเป็นสมาชิกของกลุ่ม เพื่อให้เพื่อนยอมรับเข้ากลุ่มความประพฤติเช่นนี้บางครั้งก็ขัดกับกฎระเบียบของโรงเรียน หรือของสังคม หรือการอบรมที่เด็กได้รับมาที่บ้าน

ความอยากเป็นสมาชิกของกลุ่มและให้กลุ่มยอมรับ มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กด้วย เด็กเรียนรู้ว่าการแสดงออกของอารมณ์ทุกอย่างที่บังเกิดขึ้นกับตน โดยไม่เลือกสถานที่ เวลา บุคคล เหมือนวัยที่ผ่านมาเมื่ออยู่ที่บ้านนั้น ไม่เป็นที่ยอมรับจากผู้ใหญ่นอกบ้าน จากเพื่อนทั้งในกลุ่มและนอกกลุ่ม ดังนั้นเหตุการณ์จะบังคับให้เด็กรู้จักควบคุมอารมณ์ และเลือกแสดงอารมณ์ออกมาอย่างเหมาะสม ในแบบที่สังคมและเพื่อนยอมรับ เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ได้มากขึ้น

เพียงไร แสดงอารมณ์ออกมาอย่างไรนั้นอยู่ได้อิทธิพลของสิ่งบันดาลหลายประการ เช่น อิทธิพลของกลุ่มหรือวัฒนธรรมกลุ่ม ความรู้สึกผูกพันกับกลุ่ม ความรู้สึกอยากเป็นสมาชิกของกลุ่ม สังคม วัฒนธรรมของโรงเรียนและครอบครัว

การรวมกลุ่มของเด็กสร้างนิสัยแข่งขันและร่วมมือซึ่งติดตัวสืบไปภายหน้าทั้งอย่างรู้ตัวและอย่างไม่รู้ตัว เมื่ออยู่ในกลุ่มเด็กจะแข่งขันกันในทุก ๆ ด้านของชีวิต เช่น ความร่ำรวย ความฉลาด ความสามารถ การเรียน การเล่น ฐานะทางสังคมของครอบครัว ความมีหน้ามีตา มีเกียรติ การได้รับความสนใจจากผู้อื่น คู่แข่งมีทั้งระหว่างเพื่อนในกลุ่มและเพื่อนนอกกลุ่ม การแข่งขันอาจนำไปสู่ความอิจฉาริษยา การทะเลาะเบาะแว้ง การกลั่นแกล้ง การแตกกลุ่ม ฯลฯ เด็กชายมีนิสัยชอบแข่งขันมากกว่าเด็กหญิงซึ่งเชื่อกันว่าเพราะได้รับการเรียนรู้จากค่านิยมของสังคม เด็กหญิงให้ความร่วมมือและออมชอมซึ่งกันและกันในกลุ่มมากกว่าเด็กชาย

การรวมกลุ่มทำให้เด็กรับการสนองตอบด้านความต้องการทางสังคมขั้นพื้นฐาน เช่น ค่ายก่อกองการได้เป็นคนสำคัญ ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ ความรู้สึกอยากให้มีผู้สนใจร่วมกิจกรรมกับตน ตนได้มีโอกาสร่วมและรับรู้ในกิจกรรมของผู้อื่น ความมั่นคงทางจิตใจ ความรู้สึกว่าคุณนั้นเป็นเจ้าของและเป็นเจ้าของ ความรู้สึกว่ามีเพื่อนร่วมทุกข์และร่วมสุขกับเรา ฯลฯ

เนื่องจากกลุ่มมีความสำคัญต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กในวัยนี้ดังกล่าว การสนับสนุนให้เด็กได้เข้ากลุ่มที่เหมาะสมกับตนจึงเป็นสิ่งที่พึงกระทำ มิฉะนั้นแล้วเด็กอาจไม่มีพัฒนาการสมวัย อาจสูญเสียประสบการณ์หลาย ๆ อย่างในชีวิตที่เด็กพึงได้รับไปอย่างน่าเสียดาย ผู้ที่มีหน้าที่ดูแลปกครองเด็ก นอกจากควรสนับสนุนเขาแล้วยังควรแนะนำช่วยเหลือให้โอกาสเด็กสร้างกลุ่ม ที่เป็นช่องทางให้เด็กได้เรียนรู้จักโลก สังคม และชีวิตด้วย

โดยสรุป กลุ่มมีอิทธิพลต่อพัฒนาการด้านบุคลิกภาพของเด็กโดยประการต่าง ๆ เหมือนดังที่ มีนักวิจัยได้แสดงทัศนะว่ากลุ่มมีอิทธิพลต่อกระบวนการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กในทุกทาง อาทิ อารมณ์ แนวคิด ทัศนคติ ค่านิยม ฯลฯ แต่อิทธิพลของกลุ่มจะลึกซึ้งเพียงไรนั้น ยังขึ้นอยู่กับ การเรียนและประสบการณ์ที่เด็กได้รับมาจากทางบ้านในวัยที่ผ่านมา ซึ่งจากพัฒนาการดังกล่าวทำให้เกิดข้อค้นพบว่า การที่เด็กจะปรับพฤติกรรมได้นั้นขึ้นอยู่กับกลุ่มซึ่งจากการทำกิจกรรมด้านการปฏิบัติตัวนักเรียนก็มีการเปลี่ยนแปลงจากที่เคยเล่นเกมเพื่อให้เป็นกลุ่มหนึ่งของเพื่อน เมื่อได้ทำกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนักเรียนก็มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางกลุ่มในการร่วมกันเลือกเล่นเกมที่มีประโยชน์ รู้จักแบ่งเวลาในการเล่น และทำประโยชน์ให้กับผู้อื่น เช่น เพื่อนร่วมห้อง ครูผู้สอน ผู้ปกครองที่บ้าน (จากการสังเกตของเพื่อนร่วมห้อง ครูประจำชั้นและผู้ปกครอง)

ทั้งนี้ยังเกิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์และการเรียนรู้จากกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญให้กลุ่มตัวอย่างได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้น โดยกลุ่มตัวอย่างอยู่ในวัยที่เรียนรู้ได้เร็วมีพัฒนาการความคิด และสามารถเข้ากับกลุ่มเพื่อนได้เป็นอย่างดี และกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีอิทธิพลต่อการทำกิจกรรมต่าง ๆ ความสัมพันธ์และความคิด และมีอิทธิพลในการกระทำแรงจูงใจในการกระทำต่าง ๆ พฤติกรรมภายในกลุ่มมีทั้งลักษณะที่มีการแข่งขันและลักษณะให้ความร่วมมือ เพราะฉะนั้นในการวางแผนหรือการจูงใจนั้น เราควรคำนึงถึงการมีส่วนร่วมของกลุ่มใหญ่ เมื่อเด็กเข้ามาอยู่ในกลุ่มก็พยายามปรับปรุงตัวเอง เพื่อยอมรับมาตรฐานของกลุ่มให้รู้สึกเป็นพวกเดียวกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การจัดกิจกรรม ควรให้ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกับนักเรียน
2. มีการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างเดิม เพื่อติดตามผลที่เกิดขึ้นตลอดจนกระทั่งสำเร็จ

การศึกษา

3. เพิ่มความถี่ในการทดลองกิจกรรมกับกลุ่มที่มีปัญหารุนแรง และกลุ่มเสี่ยงให้มากขึ้น
4. ศึกษาเปรียบเทียบ จำแนกพื้นที่ และกลุ่มตัวอย่าง เพื่อสร้างองค์ความรู้ให้กว้างขึ้น

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. เพิ่มเติมกิจกรรมให้ครบเทอม ในกลุ่มวิชาแนะแนว โดยให้นักเรียนทุกคนทุกกลุ่มเพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ ในการปฏิบัติตนมากขึ้น

2. เผยแพร่ข้อมูลสู่สาธารณะชน โดยการจัดกิจกรรมรณรงค์ ประชาสัมพันธ์ เพื่อให้เกิดความตระหนักกับปัญหาดังกล่าว

3. เปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีบทบาทในการจัดการปัญหา และสร้างแนวทางปฏิบัติ การแก้ไขอย่างถูกต้องร่วมกัน