

การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

DEVELOPMENT OF ACTIVITY PACKAGE BASED ON CHARACTER EDUCATION OF LICKONA TO ENHANCE CYBERBULLYING MANAGEMENT ABILITIES OF SIXTH GRADE STUDENTS

Received: Jul 2, 2020

Revised: Oct 4, 2020

Accepted: Nov 8, 2020

สุรดิษ สุวรรณลา^{1*} สมพงษ์ จิตระดับ²

Suradit Suwanla^{1*} Somphong Chittradb²

¹⁻²สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

¹⁻²Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Chulalongkorn University

*Corresponding Author, E-mail: suradit1991@gmail.com

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยและพัฒนาในครั้งนี้เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 2) ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมฯ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง แบบการวิจัยเป็นการวิจัยแบบการทดลองเบื้องต้น กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดเปรมประชากร จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา และ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content analysis) ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่า t-test ผลการวิจัยพบว่า

1. ชุดกิจกรรมฯ ที่พัฒนาขึ้น จำนวน 12 แผนกิจกรรม แต่ละแผนฯ ประกอบด้วย 9 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ชื่อกิจกรรม 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) แนวคิด 4) เนื้อหา 5) เวลาที่ใช้ 6) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 7) กระบวนการดำเนินกิจกรรม 8) การวัดและประเมินผล และ 9) ภาคผนวก มีกระบวนการดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอน คือ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน 2) ชี้นำรับความรู้และข้อมูล 3) ชี้นำวิเคราะห์และสร้างความรู้สึกร่วม 4) ชี้นำตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ และ 5) ชี้นำสรุปผลการเรียนรู้และประเมินผล

2. ผลการศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมฯ พบว่า นักเรียนที่ได้เข้าร่วมการจัดการกิจกรรมฯ มีความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การพัฒนาชุดกิจกรรม การจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ การศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา

Abstract

The purpose of this research was to 1) develop an activity package based on character education of Lickona to enhance cyberbullying management abilities of sixth grade students and 2) study the effects of using activity package between post-test and pre-test. The research design was pre-experimental design. The sample group was 25 students studying in sixth grade at Watpremprachakorn school. The instruments of research included 1) an activity package based on character education of Lickona, and 2) the cyberbullying management abilities test for sixth grade students. The statistic used in this research were content analysis, mean, standard deviation and t-test. The results of this research were as follows:

1. The developed activity package included 12 activity plans, each activity plan consisted of 9 compositions namely 1) activity name, 2) objectives of learning, 3) concept, 4) content, 5) time to spent, 6) materials and resources, 7) activity process, 8) measurement and evaluation, and 9) appendix. The activity process contained 5 steps including step 1 : leading into the lesson , step 2 : receive knowledge and information, step 3 : analysis and making feelings, step 4 : decision-making and manage the situation, and step 5 : conclusion of learning and evaluation.

2. The effects of using activity package revealed that students who participated in the activity package had higher post-testing cyberbullying management abilities than pre-testing with a statistical significance level of .05

Key words: Development of Activity Package, Cyberbullying Management, Character Education of Lickona

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิถีชีวิตของคนเราในปัจจุบันมีแนวโน้มที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญที่ช่วยให้เรามีความเป็นอยู่ที่สะดวกสบายและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น อินเทอร์เน็ตได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของคนในสังคมที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร สามารถเข้าถึงข้อมูลและองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและไร้ขีดจำกัด การใช้งานอินเทอร์เน็ตถือเป็นสิทธิพื้นฐานและเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในชีวิตประจำวันของเด็กในศตวรรษที่ 21 จากรายงานของสถาบัน DQ Institute ในปี 2018 สํารวจจากเด็กทั่วโลกใน 29 ประเทศ พบว่า เด็กอายุ 8-12 ปี ใช้ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของตนเอง ร้อยละ 50 และเด็กอายุ 8-12 ปี ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร้อยละ 85% ซึ่งแสดงให้เห็นว่า อินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อความเป็นอยู่ในวิถีชีวิตประจำวันของเด็ก อินเทอร์เน็ตถูกใช้ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้ประโยชน์และสิ่งดี ๆ มากมาย ในขณะที่เดียวกันก็เชื่อว่ามีภัยอันตรายและความเสี่ยงหลายอย่างบนอินเทอร์เน็ต (ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์, 2561)

การที่เทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตผู้คน ทำให้เด็กและวัยรุ่นจำนวนมากไม่น้อยมีการใช้ช่องทางผ่านทางอินเทอร์เน็ตเพื่อปลดปล่อยความรุนแรง มาใช้ในการกลั่นแกล้งรังแกบุคคลอื่น นอกเหนือจากการกลั่นแกล้งภายในโรงเรียน เกิดวิวัฒนาการของการกลั่นแกล้งรังแกรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) คือพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร เช่น โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในการกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นซึ่งอาจเป็นบุคคลเดียวหรือเป็นกลุ่มบุคคล โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการให้เป้าหมายเกิดความเสียหายทางสังคมหรือจิตใจ เช่น ความอับอาย ความหวาดกลัว ความวิตกกังวล ซึ่งการกลั่นแกล้งรังแกรูปแบบใหม่นี้มีความแตกต่างกับการกลั่นแกล้งรังแกบนโลกแห่งความเป็นจริง เนื่องจากผู้กระทำสามารถกระทำ ความรุนแรงได้โดยไม่จำกัดทั้งอายุหรือเพศ ทำได้ทุกที่ทุกเวลา กระทำได้ง่ายเพราะไม่ต้องใช้พละกำลัง ใช้แต่เพียงคีย์บอร์ด อีกทั้งช่องทางบางอย่างก็อยู่นอกเหนือการควบคุม ลักษณะความเป็นนิรนามที่ไม่เปิดเผยตัวตน ไม่สามารถตรวจสอบได้ ทำให้การกระทำในลักษณะนี้เกิดขึ้นได้ง่ายและมากกว่าการกลั่นแกล้งรังแกในโลกความเป็นจริง (ปองกมล สุรัตน์, 2553; ญัฐรัชต์ สามาะ, 2556; ปิยพจน์ ตันตะผลิน, 2559) สำหรับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ในประเทศไทย นั้น ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (2561) ได้ทำการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ 2560 โดยการเก็บข้อมูลจากเด็กกลุ่มตัวอย่างอายุระหว่าง 9-18 ปีจำนวน 10,846 คน จากทั่วประเทศไทย พบว่าเด็กและเยาวชนเคยถูกกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ช่วงวัยที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์มากที่สุดคือ ช่วงอายุต่ำกว่า 9 ปี (54.65%) ช่วงอายุ 9-11 ปี (49.70%) ช่วงอายุ 12-14 ปี (48.62%) ช่วงอายุ 15-17 ปี (43.73%) และช่วงอายุ 18 ปีขึ้นไป (40.20%) จะเห็นได้ว่าเด็กที่อายุมากขึ้นการถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์จะน้อยลง และพบว่าช่วงวัยที่ประสบปัญหามากที่สุดก็คือนักเรียนระดับประถมศึกษา

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence : DQ) (DQ Institute, 2017) เป็นภาพรวมของความสามารถทางสังคม อารมณ์และสติปัญญา ที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล การเจริญเติบโตเป็นสมาชิกที่มีความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ ซึ่งช่วยให้บุคคลต่าง ๆ สามารถเผชิญกับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับชีวิตที่ต้องการในยุคดิจิทัลได้ นับเป็นคุณสมบัติที่บุคคลต้องมี นอกเหนือจากความฉลาดทางปัญญา (IQ) และ ความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ซึ่งสถาบัน DQ Institute ได้ระบุทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็กและการพัฒนาไปสู่พลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ ซึ่งความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) เป็นความสามารถในการตรวจจับ ค้นพบสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ และการจัดการกับสถานการณ์ได้อย่างชาญฉลาด ถือเป็น 1 ใน 8 องค์ประกอบที่สำคัญที่จะช่วยให้บุคคลสามารถใช้ทักษะชีวิตในโลกดิจิทัลได้ (DQ Institute, 2017)

สำหรับแนวทางในการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ในประเทศไทยนั้น กำลังได้รับความสนใจ สถาบันการศึกษา ครูอาจารย์ควรมีส่วนร่วมป้องกันและรับมือในลักษณะต่าง ๆ เช่น ควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จัดอบรมให้ความรู้ การสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและเรื่องการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์สอดแทรกในเนื้อหาวิชาหรือหลักสูตร (ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2560; นภาพรรณ อาษาเพชร, 2560) แต่จากการศึกษาของผู้วิจัย พบว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ไม่ได้ระบุเนื้อหาของการกลั่นแกล้งรังแกทาง

โลกไซเบอร์โดยตรง การที่หลักสูตรไม่ได้กำหนดเนื้อหาหรือรายวิชา ในกิจกรรมการเรียนการสอน ดังกล่าว อาจทำให้นักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจ ขาดความสามารถในการจัดการและรับมือกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ อันจะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนไทย เกิดเป็นปัญหาสังคมตามมาในอนาคต

แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะ (Character Education) ของโทมัส ลิกโคนา (Lickona, 1991) นั้นเป็นการจัดการศึกษาที่จะเสริมสร้างพัฒนาคุณลักษณะที่ดีให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยมีองค์ประกอบของคุณลักษณะที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันสามส่วนคือ การรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing) ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling) และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action) เมื่อนักเรียนมีคุณลักษณะที่ดี มีจริยธรรมในการดำเนินชีวิต ตัดสินใจและเข้าใจได้ว่าอะไรคือความถูกต้อง ก็จะสามารถแสดงออกโดยการกระทำได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวทางการจัดการกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ว่าควรมีการปลูกฝังคุณลักษณะที่รู้จักการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เอาใจเขามาใส่ใจเรา การรู้จักเคารพผู้อื่น ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2560) เมื่อนั้นนักเรียนก็จะสามารถใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม และสามารถรับมือจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม

จากที่มาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการวิจัยและพัฒนา “ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิกโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการศึกษาให้ตอบสนองและเท่าทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคปัจจุบันที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้นักเรียนได้ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ป้องกันภัยคุกคามรูปแบบใหม่ซึ่งถือเป็นปัญหาของสังคมที่ทุกฝ่ายควรช่วยกันลดให้เหลือน้อยลง ก่อนที่ปัญหาจะลุกลามอย่างกว้างขวางในสังคมไทย และเพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการแก้ปัญหาและมีทักษะในการใช้ชีวิตบนโลกดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม สามารถจัดการกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งเมื่อนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมนี้แล้ว สามารถที่จะนำความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ คุณลักษณะที่ได้จากการเรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน สามารถดำเนินชีวิตในสังคมอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ไม่ก่อปัญหาและสร้างภาระให้แก่สังคม เต็มที่เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ เพื่อพัฒนาประเทศชาติให้มีความเจริญรุ่งเรืองสืบไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิกโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิกโคนา โดยเปรียบเทียบความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิกโคนา (Character Education of Lickona) หมายถึง การจัดการศึกษาที่เสริมสร้างและพัฒนาคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยมีการพัฒนาตามองค์ประกอบของคุณลักษณะที่ดี 3 ประการคือ การรู้เชิงจริยธรรม ความรู้สึกเชิงจริยธรรม และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม ที่ต้องมีการปฏิบัติซ้ำ ๆ จนเกิดความเคยชินของคุณลักษณะที่ดี เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักความดี มีความรู้สึกต่อสิ่งที่ดีงาม สามารถตัดสินใจและแสดงออกเป็นการกระทำได้อย่างถูกต้องเหมาะสม จนเกิดเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์

2. ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิกโคนา หมายถึง ชุดของการเรียนรู้ที่มีกิจกรรม สื่อประสม กระบวนการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ โดยใช้แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิกโคนา ในแต่ละกิจกรรม มีองค์ประกอบย่อยได้แก่ ชื่อกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้ แนวคิด เนื้อหา เวลาที่ใช้ สื่อ และแหล่งเรียนรู้ กระบวนการดำเนินกิจกรรม การวัดและประเมินผล และภาคผนวก ชุดกิจกรรมนี้ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาขึ้น โดยได้รับการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ

3. การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) หมายถึง ลักษณะการกระทำของพฤติกรรมระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ต่อบุคคลอื่นในพื้นที่ทางโลกไซเบอร์หรืออินเทอร์เน็ต มีการกลั่นแกล้ง รังแก ใส่ร้าย สร้างความเกลียดชังหรือทำให้อับอาย ผ่านการใช้เทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถกระทำได้ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกทุกข์ใจ เศร้าโศก อับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง เกิดความเสียหายต่อจิตใจและการใช้ชีวิตในสังคมของผู้ที่ถูกกระทำ หรือในบางรายอาจถึงขั้นเสียหายต่อชีวิต

4. ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management Abilities) หมายถึง การที่บุคคลประยุกต์นำเอาความรู้ ประสบการณ์ หรือจริยธรรมมาใช้ในการจัดการ แก้ไข ป้องกัน และรับมือเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ เพื่อตัดสินใจหาทางเลือกหรือทางออกของสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม แบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1. ด้านความรู้ หมายถึง นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะ พฤติกรรม และผลกระทบที่เกิดขึ้นของแต่ละบุคคลจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ สามารถระบุสถานการณ์ที่มีลักษณะของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้

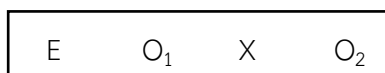
4.2. ด้านกระบวนการ หมายถึง นักเรียนสามารถจัดการ รับมือ แก้ไขปัญหาและตัดสินใจในการหาทางเลือกหรือทางออกเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม มีความสามารถในการแยกแยะพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในการใช้งานบนโลกไซเบอร์

4.3. ด้านเจตคติ หมายถึง นักเรียนมีความตระหนักถึงผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ มีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์ และมีทัศนคติที่ต่อต้านพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

วิธีดำเนินการวิจัย

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบการทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Designs) โดยใช้รูปแบบการทดลองกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (The One-Group Pretest-Posttest Design) แสดงได้ด้วยแผนภาพ ดังนี้



E แทน กลุ่มทดลอง (Experimental Group)

X แทน การสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมฯ

O₁ แทน การวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ก่อนเรียน

O₂ แทน การวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ หลังเรียน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนวัดเปรมประชากร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 จำนวน 25 คน ซึ่งได้จากการสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนและเป็นนักเรียนที่ผู้ปกครองอนุญาตให้เข้าร่วมกิจกรรมการทดลองครั้งนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มี 2 ประเภท คือ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งประกอบด้วย 12 กิจกรรม โดยมีขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

1.1 ศึกษาข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี เอกสาร งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ และนิยามความหมายของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

1.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร รูปแบบการเรียนการสอน งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา (Character Education of Lickona)

1.3 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดกิจกรรม วิเคราะห์องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

1.4 ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จากหนังสือ เอกสาร บทความ ข่าว และแหล่งข้อมูลต่าง ๆ สังเคราะห์และกำหนดองค์ประกอบของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ได้ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านกระบวนการ และด้านเจตคติ จากนั้นคัดเลือกเนื้อหาสาระให้เหมาะสมสอดคล้องกับนิยาม จุดประสงค์ของชุดกิจกรรม โดยคำนึงถึงความยากง่ายของเนื้อหา วัย ความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน

1.5 ดำเนินการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม โดยกำหนดองค์ประกอบในแต่ละกิจกรรม กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและขอบเขตเกี่ยวกับเรื่องการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยการสังเคราะห์เนื้อหาจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วนำมากำหนดเป็นโครงสร้าง และแบ่งเนื้อหากิจกรรมออกเป็น 12 กิจกรรม คัดเลือกเนื้อหาและตัวอย่างสถานการณ์ให้ใกล้เคียงกับนักเรียน คัดเลือกสื่อและแหล่งเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ในแต่ละกิจกรรม ออกแบบรูปแบบกระบวนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา จัดกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมในกระบวนการดำเนินกิจกรรม กำหนดสิ่งที่จะประเมินและวิธีการประเมินผลในแต่ละกิจกรรม

1.6 นำชุดกิจกรรมฯที่ได้พัฒนาขึ้น ไปตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมฯ โดยการให้คำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วยผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 ท่าน ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา จำนวน 1 ท่าน ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จำนวน 1 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยดำเนินการนำค่าดัชนี IOC (Index of Item Objective Congruence) มาคำนวณ และคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 รวมทั้งปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

1.7 นำชุดกิจกรรมฯที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ นำไปทดลองใช้ (Try Out) จำนวน 1 กิจกรรม โดยนำกิจกรรมที่ 4 ไปทดลองกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน จากนั้นสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ และผลที่ได้จากการเรียนรู้ เพื่อเป็นการตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมฯว่าสามารถนำไปใช้กับนักเรียนได้ทุกกลุ่ม จากนั้นนำผลที่ได้จากการทดลองใช้ มาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาชุดกิจกรรมฯ เพื่อนำไปใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

1.8 ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมฯ ไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 แผน กิจกรรม โดยจัดกิจกรรม สัปดาห์ละ 2 วัน ๆ ละ 90 นาที จนเสร็จสิ้นทุกกิจกรรม

1.9 ศึกษาผลที่เกิดขึ้นจากการดำเนินจัดกิจกรรม ปรับปรุงและจัดทำชุดกิจกรรมฯ ฉบับสมบูรณ์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ มีจำนวน 30 ข้อ โดยมีขั้นตอนในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

2.1 ศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์นิยามของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) ของสถาบัน DQ Institute กำหนดจุดมุ่งหมายของการวัดได้ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านกระบวนการ และด้านเจตคติ พร้อมทั้งกำหนดจุดประสงค์การวัดย่อยในแต่ละองค์ประกอบ

2.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการวัดและประเมินผลความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ออกแบบและคัดเลือกเครื่องมือในการวัดที่เหมาะสมกับการวิจัยและลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง

2.3 ดำเนินการสร้างและพัฒนาแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ โดยเขียนข้อคำถามให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การวัดย่อยในแต่ละองค์ประกอบของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่กำหนดไว้ โดยแบบวัดฯ แบ่งออกเป็น 3 ตอน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตอนที่ 1 ด้านความรู้ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ ข้อคำถามมีจำนวน 10 ข้อ คือ ข้อ 1-10 เกณฑ์การให้คะแนน หากตอบถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน หากตอบผิด จะได้ 0 คะแนน

ตอนที่ 2 ด้านกระบวนการ เป็นแบบอัตนัย ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์คำถาม และเขียนคำตอบของวิธีการจัดการในสถานการณ์ที่เหมาะสม ข้อคำถามมีจำนวน 10 ข้อ คือ ข้อ 11-20 เกณฑ์การให้คะแนน จะแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 4=เหมาะสมมาก, 3=เหมาะสมปานกลาง, 2=เหมาะสมน้อย และ 1=เหมาะสมน้อยที่สุดหรือไม่เหมาะสม

ตอนที่ 3 ด้านเจตคติ เป็นแบบวัดเจตคติ ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อ แล้วพิจารณาเพื่อตอบคำถาม โดยทำเครื่องหมายลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็น ข้อคำถามมีจำนวน 10 ข้อ คือข้อ 21-30 เกณฑ์การให้คะแนน ข้อคำถามจะแบ่งออกเป็นคำถามเชิงบวกและคำถามเชิงลบ โดยแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 4=มากที่สุด, 3=มาก, 2=ปานกลาง และ 1=น้อย

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการและเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละข้อ โดยอาศัยคำอธิบายคำตอบตามหลักการ แนวคิด ทฤษฎี เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประยุกต์ร่วมกับแนวทางการวัดตามหลักจริยธรรม

2.4 นำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่ได้พัฒนาขึ้น ไปตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดฯ โดยการให้คำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ จำนวน 1 ท่าน ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จำนวน 1 ท่าน และผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลึคโคนา จำนวน 1 ท่าน โดยตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหารายข้อ (Item Content Validity) เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การวัดย่อยในแต่ละข้อ ตามองค์ประกอบของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการนำค่าดัชนี IOC (Index of Item Objective Congruence) มาคำนวณ และคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ซึ่งถือว่า ข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้อง เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการตรวจสอบ

สามารถนำไปใช้ได้ ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการคัดเลือกข้อคำถามที่มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ นำไปจัดทำเป็นแบบทดสอบที่สมบูรณ์ จำนวน 30 ข้อ รวมทั้งปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

2.5 นำแบบวัดฯ ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพ นำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกัน และนำไปใช้เพื่อวัดประเมินผลความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.6 นำผลคะแนนแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ที่ได้จากการทดลองใช้ (Try Out) มาวิเคราะห์หาค่าความเที่ยง (Reliability) เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดฯ ทั้งฉบับ โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient : α) ซึ่งมีเกณฑ์ว่าค่าความเที่ยงต้องมีตั้งแต่ 0.6 ขึ้นไป และเกณฑ์ค่าระดับความยาก (Level of Difficulty) ของข้อสอบแต่ละข้อ อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ทำการปรับปรุงข้อสอบในแต่ละข้อให้มีความเหมาะสม

2.7 นำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่ผ่านเกณฑ์แล้ว จัดทำเป็นเครื่องมือแบบวัดฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ติดต่อสถานที่และขอความร่วมมือในการทำวิจัย แจ้งประชาสัมพันธ์นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สนใจสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม จากนั้นทำหนังสือขออนุญาตผู้ปกครองเพื่อขอให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม และคัดเลือกนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้ จำนวน 25 คน

2. ปฐมนิเทศ แจ้งจุดประสงค์ในการทำกิจกรรม ชี้แจงบทบาทของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน ตามความสมัครใจของนักเรียน และให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) โดยใช้แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ระดับประถมศึกษาปีที่ 6

3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามชุดกิจกรรมฯ ที่พัฒนาขึ้น กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 12 กิจกรรม ช่วงหลังเลิกเรียน เวลา 15.30-17.00 น. ใช้เวลากิจกรรมละ 90 นาที จัดกิจกรรมสัปดาห์ละ 2 ครั้ง รวมระยะเวลาในการทำกิจกรรมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง โดยหลังจากการจัดกิจกรรมเสร็จสิ้นในแต่ละครั้ง ผู้วิจัยจะมีการสุ่มสัมภาษณ์นักเรียนครั้งละ 3 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงและพัฒนากิจกรรม

4. หลังจากเสร็จสิ้นการดำเนินจัดกิจกรรมครบทั้ง 12 กิจกรรม ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบหลังเรียน (Post-Test) โดยใช้แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยเว้นระยะจากการทำกิจกรรมครั้งสุดท้าย 1 สัปดาห์ เพื่อทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ของนักเรียน

5. ผู้วิจัยนำผลการทดสอบแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด มาทำการวิเคราะห์ผลข้อมูลทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน และแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลการดำเนินการวิจัย และนำไปอภิปรายผลการวิจัยต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการวิจัย ประกอบด้วย 2 ลักษณะ คือ

1) ข้อมูลเชิงปริมาณ: วิเคราะห์ข้อมูลความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบค่า t (t-test for dependent samples) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

2) ข้อมูลเชิงคุณภาพ: วิเคราะห์ข้อมูลผลการพัฒนาชุดกิจกรรมชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content analysis)

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ แบ่งได้ 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้พัฒนาชุดกิจกรรมฯ ที่ประกอบด้วยกิจกรรม จำนวน 12 กิจกรรม โดยรายละเอียด ดังนี้

1.1 แนวคิดและลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรม: แนวคิดของชุดกิจกรรมนี้เป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยนำเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) มาดำเนินกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา (Character Education of Lickona) ซึ่งในแต่ละกิจกรรม นักเรียนจะได้ทำกิจกรรมตามองค์ประกอบด้านการรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing) ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling) และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action) ที่มีความสัมพันธ์กัน มาเชื่อมโยงกันเพื่อพัฒนาคุณลักษณะที่ดีให้เกิดขึ้นแก่นักเรียน จนสามารถเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้ ลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรมนี้ คือ (1) เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมในทุกขั้นตอน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้กล้าคิด กล้าปฏิบัติ กล้าแสดงออก กล้าสื่อสาร เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน (2) เป็นกิจกรรมที่เน้นกระบวนการกลุ่ม มีการจัดกลุ่มในการทำกิจกรรมให้กับนักเรียน กำหนดหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม มีการพูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดเห็นระหว่างกัน มีจุดมุ่งหมายในการทำงานกลุ่มร่วมกัน (3) เป็นกิจกรรมที่เน้นทักษะชีวิต โดยการนำเรื่องราว หรือตัวอย่างสถานการณ์ใกล้ตัวที่นักเรียนอาจพบเจอได้จากการใช้งานอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน มาใช้ในการทำกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนสามารถแก้ไขปัญหา คิดตัดสินใจเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม (4) เป็นกิจกรรมที่เน้นคุณธรรมจริยธรรม ด้านการเอาใจเขามาใส่ใจเรา โดยมีกิจกรรมที่นำสถานการณ์ตัวอย่างมาให้นักเรียนได้สะท้อนความรู้สึกในมุมมองต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้ตระหนักถึงผลกระทบของสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น (5) เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างทัศนคติ ค่านิยมที่ดีงาม ให้นักเรียนได้ปฏิบัติและเรียนรู้ในสิ่งที่ดี อย่างสม่ำเสมอ จนเกิดความเคยชินกลายเป็นคุณลักษณะที่ดี สามารถที่จะแสดงออกในการจัดการรับมือกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม

1.2 เนื้อหาสาระและโครงสร้างของชุดกิจกรรม: เนื้อหาสาระในชุดกิจกรรมฯนี้ เป็นการจัดเนื้อหาสาระที่คำนึงถึงความยากง่าย เหมาะสมกับวัย และความสนใจของนักเรียน ประกอบด้วย

การศึกษาเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะพฤติกรรม ประเภท ผลกระทบที่เกิดขึ้น กรณีตัวอย่าง สถานการณ์ ประเภทต่าง ๆ ของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ แนวทางการรับมือจัดการ แนวทางการป้องกันตนเอง การหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ลักษณะการกระทำคามผิดตาม กฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การปฏิบัติตามกฎหมาย มารยาท จริยธรรมในการใช้งาน อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม อย่างปลอดภัยและรับผิดชอบ และการเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางทางดิจิทัล โดยแต่ละกิจกรรมจะมีเนื้อหาสาระตามโครงสร้างของชุดกิจกรรมฯ ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงชื่อกิจกรรมและเนื้อหาสาระของชุดกิจกรรมฯ ที่ใช้ในงานวิจัย

กิจกรรมที่	ชื่อกิจกรรม	เนื้อหาสาระ
1	โลกไซเบอร์ดาบสองคม : พฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีการสื่อสารของเด็ก	-ประโยชน์และโทษจากการใช้งาน พฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต
2	ความสนุกแต่ปลายนิ้ว : การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	-ความหมาย ลักษณะพฤติกรรม ช่องทางและเครื่องมือที่ใช้ บทบาทของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
3	ปลอดภัยหรือจัดการ? : แนวทางการรับมือและการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	-ประเภท กรณีตัวอย่าง ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ทางด้านจิตใจและสังคม -แนวทางการรับมือจัดการ และการป้องกันตนเองจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่เหมาะสม
4	สงครามตัวอักษร : การใช้ความรุนแรงทางภาษาบนโลกไซเบอร์ (Flaming)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการใช้ความรุนแรงทางภาษาบนโลกไซเบอร์ (Flaming)
5	นักเลงคีย์บอร์ด : การข่มขู่คุกคามบนโลกไซเบอร์ (Harassment)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการข่มขู่คุกคามบนโลกไซเบอร์ (Harassment)
6	ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)
7	ความลับไม่มีในโลก : การปล่อยข้อมูลผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Outing)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการปล่อยข้อมูลผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Outing)
8	วัยใส วัยคะนอง : การคุกคามทางเพศบนโลกไซเบอร์ (Sexting)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการคุกคามทางเพศบนโลกไซเบอร์ (Sexting)
9	สวมรอยออนไลน์ : การแอบอ้างผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Impersonation)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการแอบอ้างผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Impersonation)
10	ความมีดบนสังคมออนไลน์ : การขับออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ (Exclusion)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการขับออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ (Exclusion)
11	สิทธิ์เธอ สิทธิ์ฉัน เราไม่ล้ำเส้นกัน : กฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	-ความผิดตามกฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย
12	เราคือพลเมืองแห่งอนาคต : การเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล	-ความหมายของความฉลาดทางดิจิทัล -องค์ประกอบของทักษะความเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Citizenship skills) -แนวทางการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมีมารยาท ปลอดภัย และรับผิดชอบ

1.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม: ชุดกิจกรรมฯ นี้ แบ่งออกเป็น 12 กิจกรรม โดยผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ และกำหนดองค์ประกอบที่จำเป็นต้องมีในแต่ละแผนจัดกิจกรรม ซึ่งประกอบไปด้วย 9 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) ชื่อกิจกรรม (2) จุดประสงค์การเรียนรู้ (3) แนวคิด (4) เนื้อหา (5) เวลาที่ใช้ (6) สื่อและแหล่งเรียนรู้ (7) กระบวนการดำเนินกิจกรรม (8) การวัดและประเมินผล และ (9) ภาคผนวก ทั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาองค์ประกอบในแต่ละกิจกรรมให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหาสาระของชุดกิจกรรมฯ

1.4 จุดประสงค์และผลการเรียนรู้ของชุดกิจกรรม: ชุดกิจกรรมฯ ที่พัฒนาขึ้นนี้ มีจุดประสงค์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

(Cyberbullying Management) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยสถาบัน DQ Institute ได้ให้นิยามความหมายว่า “Ability to detect cyber-bullying situations and handle them wisely.” ซึ่งผู้วิจัยได้นำนิยามความหมายดังกล่าวมาปรับใช้และพัฒนา โดยมีองค์ประกอบและผลการเรียนรู้ของชุดกิจกรรมฯ มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 2 องค์ประกอบและผลการเรียนรู้ของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management Abilities) หมายถึง การที่บุคคลประยุกต์นำเอาความรู้ ประสบการณ์ หรือจริยธรรม มาใช้ในการจัดการ แก้ไข ป้องกัน และรับมือเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ เพื่อตัดสินใจทางเลือกหรือทางออกของสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม มีรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบ	ความหมาย	ผลการเรียนรู้
1) ด้านความรู้	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะพฤติกรรม และผลกระทบที่เกิดขึ้นของแต่ละบุคคลจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ สามารถระบุสถานการณ์ที่มีลักษณะของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้	1. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ 2. ผู้เรียนสามารถระบุประเภทสถานการณ์ที่มีลักษณะของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้
2) ด้านกระบวนการ	นักเรียนสามารถจัดการ รับมือ แก้ไขปัญหาและตัดสินใจในการหาทางเลือกหรือทางออกเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม มีความสามารถในการแยกแยะพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในการใช้งานบนโลกไซเบอร์	3. ผู้เรียนสามารถจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม 4. ผู้เรียนสามารถบอกแนวทางในการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม 5. ผู้เรียนสามารถแยกแยะพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในการใช้งานบนโลกไซเบอร์ได้
3) ด้านเจตคติ	นักเรียนมีความตระหนักถึงผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ มีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์ และมีทัศนคติที่ต่อต้านพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	6. ผู้เรียนตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ 7. ผู้เรียนมีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์ 8. ผู้เรียนมีทัศนคติที่ต่อต้านพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

1.5 กระบวนการดำเนินกิจกรรม: ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนารูปแบบกระบวนการดำเนินกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา (Character Education of Lickona) โดยแต่ละกิจกรรมจะประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นทบทวนประสบการณ์เดิมของนักเรียน โดยมีคำถามสำรวจทัศนคติของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะเรียน จากนั้นจะมีการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน โดยการใช้คำถาม กิจกรรม หรือสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียนและนำเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียนต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นรับความรู้และข้อมูล เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้รับเนื้อหาในการเรียน ที่จะเป็พื้นฐานในการสร้างความรู้ความเข้าใจในการเรียน ผ่านการใช้เทคนิค วิธีการ หรือสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การใช้คำถาม การทำกิจกรรม การศึกษาใบความรู้และทำใบงาน การศึกษาข้อมูลข่าวสารและกรณีตัวอย่าง การเล่นเกม การใช้สื่อการเรียนรู้ เป็นต้น เพื่อให้ให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดของเนื้อหาที่จะเรียน เกิดความสนใจ ติดตามเรื่องราว และอยากที่จะเรียนรู้ในกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นวิเคราะห์และสร้างความรู้สึก เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับมา มาสะท้อนออกมาเป็นความรู้สึกของตนเอง โดยเน้นคุณธรรมด้านการเอาใจเขามาใส่ใจเรา การสร้างความรู้สึกร่วม ความมีเมตตา มีการใช้เทคนิคการตั้งคำถามแบบ R-C-A (Reflect=สะท้อนความรู้สึก, Connect=เชื่อมโยงประสบการณ์เดิม, Apply = ประยุกต์ใช้) ครูจะมีสถานการณ์ตัวอย่าง แล้วตั้งคำถามเพื่อเป็นตัวนำในการกระตุ้นความรู้สึกของนักเรียนรายบุคคล ซึ่งนักเรียนอาจจะมีความรู้สึกต่อข้อมูลเดียวกันที่แตกต่างกันออกไป จากนั้นครูจะให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้สึกหรือความคิดเห็นร่วมกับเพื่อน เพื่อหาคำตอบที่เหมาะสมร่วมกัน แล้วนำเสนอความรู้สึกหรือเรื่องราวที่ได้ศึกษาต่อสมาชิกในห้องเรียน

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้เผชิญกับสถานการณ์ปัญหา เพื่อที่จะตัดสินใจ แก้ไข รับมือจัดการ กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสมร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยมีการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม มอบหมายสถานการณ์ปัญหาให้แต่ละกลุ่มได้ตัดสินใจและจัดการแก้ไข หากทางออกของสถานการณ์ที่กำหนดให้ ให้นักเรียนได้พูดคุยกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึกระหว่างกัน มีการรวบรวมข้อมูล อภิปรายหาคำตอบ เพื่อให้ได้ออกมาเป็นข้อสรุปของกลุ่ม จากนั้นจะมีการนำเสนอผลการทำกิจกรรมของแต่ละกลุ่มหน้าชั้นเรียน นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ให้ข้อเสนอแนะ อภิปรายผลการศึกษา มีการยกตัวอย่างหรือจัดประสบการณ์เพิ่มเติม เพื่อให้นักเรียนได้แสดงออกทางพฤติกรรมที่เหมาะสมต่อสถานการณ์มากที่สุด จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันหาแนวทางการจัดการต่อสถานการณ์ที่เหมาะสม และลงข้อสรุปเป็นแนวคิดของห้องเรียน

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้และประเมินผล เป็นขั้นตอนที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากบทเรียน สรุปเป็นความคิดรวบยอด สรุปข้อคิดที่ได้จากบทเรียน ความรู้สึกต่อการเรียน แลกเปลี่ยนซักถามอภิปรายสิ่งที่นักเรียนยังเกิดความสงสัยหรืออยากที่จะรู้ ครูใช้คำถามเพื่อให้นักเรียนได้เชื่อมโยงและประยุกต์นำไปใช้กับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันของนักเรียน ครูประเมินผลนักเรียนโดยการใช้คำถามหลังเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ ครูสอบถามทัศนคติของนักเรียนต่อสถานการณ์ในบทเรียนเพิ่มเติม นอกจากนี้ครูอาจจัดแสดงผลงานการทำกิจกรรมของนักเรียนหน้าห้องเรียน ให้นักเรียนจัดทำป้ายความรู้ แผ่นพับให้ความรู้จากเนื้อหาที่เรียน ความรู้สึกของนักเรียน แนวทางการที่เหมาะสมต่อเนื้อหาที่เรียน เผยแพร่แก่ผู้อื่นในโรงเรียน หรือเผยแพร่ลงสู่โลกอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นประโยชน์แก่เพื่อนนักเรียนและผู้สนใจทั่วไป

ตอนที่ 2 ผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา โดยเปรียบเทียบความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบค่า t ของคะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	t	p
1. ผลคะแนนรวม					
ก่อนเรียน	30	23.78	2.44	13.53	0.000*
หลังเรียน	30	28.21	1.31		
2. แยกตามองค์ประกอบ					
1) ด้านความรู้					
ก่อนเรียน	10	6.72	1.40	13.00	0.000*
หลังเรียน	10	9.32	0.75		
2) ด้านกระบวนการ					
ก่อนเรียน	10	8.66	0.82	6.30	0.000*
หลังเรียน	10	9.41	0.50		
3) ด้านเจตคติ					
ก่อนเรียน	10	8.40	0.69	9.30	0.000*
หลังเรียน	10	9.48	0.41		

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 23.78 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 2.44 ส่วนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 28.21 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.31 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งเมื่อพิจารณาแยกตามองค์ประกอบของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ได้แก่ 1) ด้านความรู้ 2) ด้านกระบวนการ 3) ด้านเจตคติ พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกองค์ประกอบ

การอภิปรายผลการศึกษา

1. ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นชุดกิจกรรมที่มีกระบวนการในการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน 2) ชื่นรับความรู้และข้อมูล 3) ใช้นิเคราะห์และสร้างความรู้สึกรู้จัก 4) ชื่นตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ และ 5) ชื่นสรุปผลการเรียนรู้และประเมินผล ซึ่งเป็นการนำเอาองค์ประกอบตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา (Character Education of Lickona) ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing) ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling) และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action) ที่มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน มาออกแบบและพัฒนาเป็นรูปแบบในกระบวนการจัดกิจกรรมสอดคล้องกับวรรณคดี โมลิเอรี (2550) ที่ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดคุณลักษณะศึกษาของลิคโคนา ได้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสร้างความตระหนักรู้เชิงจริยธรรม 2) การสร้างพลังความเป็นเลิศทางด้านความรับผิดชอบ 3) การฝึกปฏิบัติที่เน้นความรับผิดชอบเป็นฐาน 4) การสะท้อนการรู้คิดทางจรรยาบรรณวิชาชีพ และ 5) การกำหนดคุณลักษณะความรับผิดชอบต่อส่วนตน อันเป็นการนำ

องค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน มาใช้ในการพัฒนากระบวนการเรียนการสอน อีกทั้งชุดกิจกรรมยังเน้นการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ด้านการเอาใจเขามาใส่ใจเรา โดยทุกกิจกรรมจะมีการยกตัวอย่างกรณีศึกษาให้นักเรียนได้สะท้อนคิดถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ในมุมมองต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนสามารถรับรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ซึ่งการเอาใจเขามาใส่ใจเราจะช่วยลดปัญหาของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ สอดคล้องกับฤทัยชนนี สิทธิชัย (2560) ที่ได้รับบุถึงแนวทางป้องกันและจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ว่าควรปลูกฝังให้เยาวชนรู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เอาใจเขามาใส่ใจเรา ซึ่งการเอาใจเขามาใส่ใจเรา จะทำให้มีความเป็นไปได้น้อยที่เยาวชนจะมีบทบาทเกรและเป็นผู้ที่ไม่สามารถทนดูหรือเห็นผู้อื่นถูกกลั่นแกล้งรังแกได้ นอกจากนี้ชุดกิจกรรมฯ นี้ มีกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้เกิดความรู้ทั้งในด้านเนื้อหาสาระของกิจกรรม และความรู้ในด้านคุณธรรมจริยธรรม สามารถใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ในการตัดสินใจแยกแยะได้ว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม พฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่อการปฏิบัติกับผู้อื่น มีกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์โดยการลงมือปฏิบัติ ผ่านการเผชิญกับสถานการณ์ปัญหา ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และหาทางแก้ไขปัญหาจัดการกับสถานการณ์ที่เหมาะสม โดยการปฏิบัติบนพื้นฐานคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม ด้านการเอาใจเขามาใส่ใจเรา ซึ่งเมื่อนักเรียนได้ปฏิบัติและเรียนรู้ในสิ่งที่ตัวอย่างสม่ำเสมอแล้ว ก็จะทำให้เกิดความเคยชินจนกลายเป็นคุณลักษณะที่ดี สามารถที่จะแสดงออกในการจัดการรับมือกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับบุศย์รินทร์ อารยะธนิตกุล (2559) ที่ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างลักษณะนิสัยและแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ซึ่งมีหลักการสำคัญ คือ การปฏิบัติกิจกรรมบนพื้นฐานทางจริยธรรม เกิดจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติโดยคำนึงถึงหลักคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมพื้นฐานของสังคม ผู้เรียนจะพัฒนาคุณลักษณะที่ดีและแสดงออกโดยการปฏิบัติบนพื้นฐานของจริยธรรม มีการสะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนจะช่วยให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และตัดสินใจเลือกปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง จนสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้องบนพื้นฐานทางจริยธรรมจนกลายเป็นนิสัย

2. ผลของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมฯ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนหนึ่งเพราะว่านักเรียนได้เรียนรู้บทเรียนเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์จากชุดกิจกรรม เนื่องจากนักเรียนไม่ได้เรียนเรื่องนี้จากในหลักสูตรฯ ของโรงเรียน โดยปกตินักเรียนก็มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน แต่ในบางครั้งนักเรียนไม่ทราบว่าพฤติกรรมการใช้งานของนักเรียนนั้น เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือไม่ สร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่นหรือไม่ หรือเมื่อเกิดปัญหาจากการใช้งานแล้ว ควรต้องจัดการปัญหาอย่างไร แต่เมื่อนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมแล้ว ก็เกิดการเรียนรู้ว่าสิ่งใดเหมาะสม สิ่งใดไม่เหมาะสม และหลีกเลี่ยงที่จะไม่ทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งสามารถระบุถึงแนวทางวิธีการจัดการกับสถานการณ์ปัญหาได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับเกศินี เพ็ชรรุ่ง (2556) ที่ได้รับบุว่า ชุดกิจกรรมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีการจัดเตรียมกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ มีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ สื่อ อุปกรณ์ กิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผลที่ชัดเจน ทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง อีกทั้งชุดกิจกรรมนี้ยังมีการดำเนินกิจกรรมโดยใช้กระบวนการกลุ่มเป็นหลัก นักเรียนได้เผชิญกับสถานการณ์

ปัญหาตัวอย่าง ที่อาจสามารถพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน มาฝึกให้นักเรียนได้แก้ไขจัดการสถานการณ์ อยู่เป็นประจำ การเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม ทำให้เกิดการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันในกลุ่มอย่างสม่ำเสมอ ทั้งในด้านวิธีในการจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ซึ่งแต่ละคนอาจมีวิธีการในการจัดการที่เหมือนและแตกต่างกัน และการแลกเปลี่ยนความรู้สึกต่อสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งแต่ละคนอาจมีความรู้สึกที่เหมือนและแตกต่างกัน แต่ก็สามารถหลอมรวมความคิดเห็นและความรู้สึกระหว่างกันให้กลายเป็นแนวคิดที่เหมาะสม นักเรียนมีความสุขสนุกสนานที่ได้ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดการเรียนรู้ระหว่างกันและช่วยกันเรียนรู้ทั้งภายในกลุ่มและทั้งชั้นเรียน สอดคล้องกับทฤษฎีของ แคมมณี (2551) ที่ได้ระบุถึงการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มว่า เป็นการดำเนินงานร่วมกันของบุคคลตั้งแต่ 2 ขึ้นไป โดยมีวัตถุประสงค์ร่วมกัน มีการดำเนินงานร่วมกัน มีการแบ่งหน้าที่ในการรับผิดชอบร่วมกัน มีการปฏิสัมพันธ์กัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน ทำให้เกิดขอบเขตของแนวคิดและการขยายขอบเขตของการเรียนรู้ที่กว้างขวางมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การที่นักเรียนได้ศึกษากรณีตัวอย่างจากสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ นักเรียนจะได้เรียนรู้ประสบการณ์ของผู้อื่น ได้มีการสะท้อนความรู้สึก สะท้อนความรู้สึกนึกคิดของตนเอง ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดเห็นกับเพื่อน ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจความรู้สึกของบุคคลในมุมมองต่าง ๆ เกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ ตระหนักถึงผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ทำให้นักเรียนไม่เอียงที่จะกระทำการกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น และสามารถที่จะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่เคยพบเจอ หรือสถานการณ์ใหม่ ๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันได้ อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับปิยพจน์ ตันพะผลิน (2559) ที่ได้พัฒนารูปแบบการเรียนออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษา เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิต นักศึกษาครู พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีระดับทัศนคติต่อพฤติกรรมที่มีแนวโน้มเป็นการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ก่อนและหลังการทำกิจกรรมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น สรุปได้ว่าชุดกิจกรรมนี้ ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์แก่นักเรียน โดยใช้กระบวนการกลุ่มร่วมกับการมีคุณธรรมจริยธรรมที่ดีงามสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรมีการศึกษาเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ให้เข้าใจ เพื่อที่จะสามารถจัดกิจกรรมถ่ายทอดให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม อีกทั้งควรศึกษากระบวนการจัดกิจกรรมให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน เพื่อให้การจัดกิจกรรมเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

2. การดำเนินจัดกิจกรรมควรมีผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้มากที่สุด ทำให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้ฝึกปฏิบัติ ได้กล้าที่จะคิด กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าที่จะสื่อสาร สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนที่พร้อมจะรับฟังนักเรียน มีความเคารพซึ่งกันและกัน ความเข้าใจกัน ยกตัวอย่างสถานการณ์ปัญหาที่ใกล้ตัวนักเรียน ให้เท่าทันต่อยุคสมัย และนักเรียนสามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้สามารถจัดการกับสถานการณ์ปัญหาได้ดี

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาชุดกิจกรรมที่เสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยจัดทำเนื้อหาสาระสถานการณ์ตัวอย่างที่เหมาะสมกับนักเรียนในแต่ละช่วงวัย เพื่อเป็นการต่อยอด พัฒนาองค์ความรู้ กระบวนการ และเจตคติที่เหมาะสม ในการป้องกันและจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ต่อไป

2. ควรมีการจัดทำชุดกิจกรรมที่เสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ในรูปแบบของบทเรียนออนไลน์ โปรแกรมประยุกต์หรือแอปพลิเคชัน (Application) เพื่อที่เด็กและเยาวชนจะสามารถเข้าถึงได้ง่าย สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง อันจะเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างภูมิคุ้มกันในโลกดิจิทัลต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- เกศินี เพ็ชรรุ่ง. (2556). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการศึกษาคณิตศาสตร์ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง เพื่อส่งเสริมโน้ตศน์และความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้ทางคณิตศาสตร์.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต) สาขาวิชาการศึกษาคณิตศาสตร์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย.
- ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556). *การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต) สาขาสังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย.
- ทิตินา แคมมณี. (2551). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภาพรรณ อาษาเพชร. (2560). *การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ความรุนแรงที่ต้องแก้ไขและนวัตกรรมการวัดการปัญหา. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 5, 100-106.*
- บุศย์รินทร์ อารยะธนิตกุล. (2559). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างลักษณะนิสัยและแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะทางวัฒนธรรมในการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย.
- ปองกมล สุรัตน์. (2561). *การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในมิติสังคมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเยาวชนไทยเจเนอเรชั่น Z.* (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต) สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย.
- ปิยพจน์ ตันตะผลิน. (2559). *รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต) สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย.

- ฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2560). *พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น*. สงขลา: คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- วรรณารถ โมลีเอรี. (2550). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดคุณลักษณะคึกษาของลิโคไคนาเพื่อเสริมสร้างจรรยาบรรณวิชาชีพด้านความรับผิดชอบต่อของนักศึกษาสายอาชีพและเทคโนโลยี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรการสอน และเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย.
- ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์. (2561). *ผลสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ 2560*. สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/copatcenter/posts/211766852724988>
- Chadwick, S. (2014). *Impacts of cyberbullying, building social and emotional resilience in schools*. Sydney: Springer.
- DQ Institute. (2017). *White Paper Digital Intelligence (DQ): A Conceptual Framework & Methodology for Teaching and Measuring Digital Citizenship*. Retrieved from <https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2017/08/DQ-Framework-White-Paper-Ver1-31Aug17.pdf>
- Hazelden. (2014). *Cyber bullying: A prevention curriculum for grades 9-12 scope and sequence*. Retrieved from www.violencepreventionworks.org/public/document/cyber_bullying_6-12_scope.pdf
- Hinduja, Sameer and Patchin, Justin W. (2015). *Bullying beyond the schoolyard: preventing and responding to cyberbullying*. California: Corwin.
- Kowalski, R. M., Limber, S.P., & Agatston, P. W. (2008). *Cyberbullying: bullying in the digital age*. Chichester: Blackwell-Publishing.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Shariff, S. (2008). *Cyber-bullying: issues and solutions for the school, the classroom and the home*. London: Routledge.
-