

Chulalongkorn University

Chula Digital Collections

Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)

2020

การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของศิษย์
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการเปลี่ยนแปลงทางโลกไซเบอร์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สุรดิษ สุวรรณลา
คณะครุศาสตร์

Follow this and additional works at: <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd>



Part of the [Curriculum and Instruction Commons](#)

Recommended Citation

สุรดิษ, สุรดิษ, "การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของศิษย์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการเปลี่ยนแปลงทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6" (2020). *Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)*. 3943.
<https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/3943>

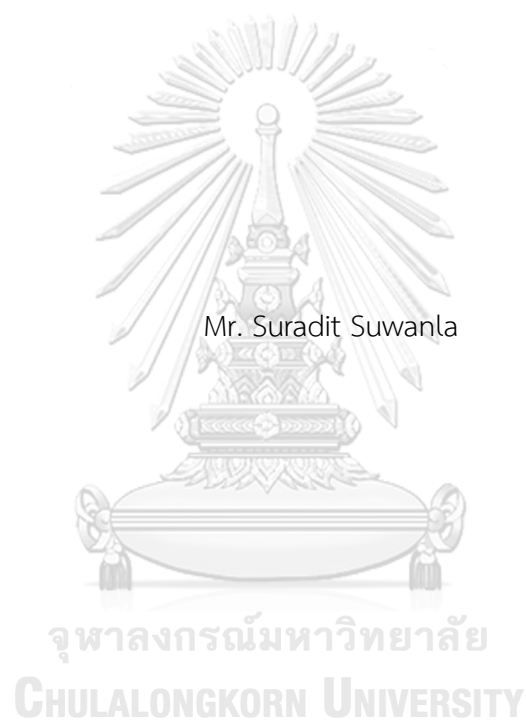
This Thesis is brought to you for free and open access by Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD) by an authorized administrator of Chula Digital Collections. For more information, please contact ChulaDC@car.chula.ac.th.

การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

Department of Curriculum and Instruction

FACULTY OF EDUCATION

Chulalongkorn University

Academic Year 2020

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้าง
คุณลักษณะของลิคโคนาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการ
จัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6

โดย

นายสุรดิษ สุวรรณลา

สาขาวิชา

หลักสูตรและการสอน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ จิตระดับ

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยศวีร์ สายฟ้า)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ จิตระดับ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง)

สุรดิษ สุวรรณลา : การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้าง
 คุณลักษณะของลิคโคนาเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแก
 ทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (DEVELOPMENT OF ACTIVITY
 PACKAGE BASED ON CHARACTER EDUCATION OF LICKONATO ENHANCE
 CYBERBULLYING MANAGEMENT ABILITIES OF SIXTH GRADE STUDENTS) อ.ที่
 ปริญญาหลัก : ศ. ดร.สมพงษ์ จิตระดับ

วัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อ
 เสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแก
 ทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง แบบการวิจัย
 เป็นการวิจัยแบบการทดลองเบื้องต้น กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียน
 ประถมศึกษาแห่งหนึ่ง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 25 คน ซึ่งได้มา
 จากการคัดเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่
 ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา และ 2) เครื่องมือที่ใช้ใน
 การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ
 เบอร์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 และสถิติทดสอบค่า t-test

ผลการวิจัยพบว่า

ผลการศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมฯ พบว่า นักเรียนที่ได้เข้าร่วมการจัดกิจกรรมฯ มี
 ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี
 นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทาง
 โลกไซเบอร์ ได้แก่ 1) ด้านการจัดการกับตัวเอง 2) ด้านการจัดการกับผู้กระทำ 3) ด้านการจัดการ
 กับเทคโนโลยี และ 4) ด้านการจัดการโดยการปรึกษาผู้อื่น

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน
 ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนิสิต
 ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5983901327 : MAJOR CURRICULUM AND INSTRUCTION

KEYWORD: Development of Activity Package, Cyberbullying Management,
Character Education of Lickona

Suradit Suwanla : DEVELOPMENT OF ACTIVITY PACKAGE BASED ON
CHARACTER EDUCATION OF LICKONATO ENHANCE CYBERBULLYING
MANAGEMENT ABILITIES OF SIXTH GRADE STUDENTS. Advisor: Prof.
SOMPHONG CHITRADUB, Ph.D.

The purpose of this research was to study the effects of using an activity package based on character education of Lickona to enhance cyberbullying management abilities of sixth grade students between post-test and pre-test. The research design was pre-experimental design. The sample group was 25 students studying in sixth grade at one primary school under the Office of the Basic Education Commission were selected through a purposive sampling method. 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:

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 and had cyberbullying management abilities included 1) Self-management, 2) Reaction with other management, 3) Using technology management, and 4) Counseling with other management

Field of Study: Curriculum and Instruction Student's Signature

Academic Year: 2020

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งของบุคคลหลายฝ่าย ซึ่งผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงดังนี้

ขอขอบพระคุณศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ จิตระดับ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำปรึกษา ช่วยเสริมกำลังใจ และดูแลช่วยเหลือจนกระทั่งวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยศวรี สายฟ้า ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.อรจริย ญ ตะกั่วทุ่ง กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย ที่ได้ช่วยเหลือสนับสนุนในการทำวิทยานิพนธ์ ช่วยสละเวลาในการตรวจพิจารณาและให้คำแนะนำในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ด้วยความเมตตา

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือทุกท่านที่กรุณาสละเวลาและให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาเครื่องมือให้มีคุณภาพสำหรับการวิจัย

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนทุกท่าน ที่กรุณาให้ทั้งความรู้ คำแนะนำ ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ และกำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดระยะเวลาการศึกษา รวมทั้งครูบาอาจารย์ คณาจารย์ทุกท่านที่เคยได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ให้ความเจริญงอกงามแก่ชีวิต และให้คำแนะนำในทุก ๆ เรื่องแก่ข้าพเจ้ามาโดยตลอด

ขอขอบคุณโรงเรียนวัดเปรมประชากรที่เป็นสถานที่ในการจัดกิจกรรม ผู้บริหารที่อนุญาตและอำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูล คณะครูที่คอยให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลืออย่าง เป็นกัลยาณมิตร และนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่สมัครใจ เต็มใจ ตั้งใจเข้าร่วมกิจกรรม และให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณกัลยาณมิตรสาขาวิชาหลักสูตรและการสอนทุกท่าน รวมทั้งกัลยาณมิตรของผู้วิจัยทุกท่าน ที่ได้ให้ความช่วยเหลือ คำแนะนำ และกำลังใจด้วยความยินดีเสมอมา

และสุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณครอบครัวของผู้วิจัยและบุคคลรอบข้างที่ได้ให้ความรัก ความห่วงใย ให้การสนับสนุนในการศึกษามาโดยตลอด และเป็นกำลังใจสำคัญของผู้วิจัยในการทำวิจัยให้สำเร็จ รวมทั้งผู้ที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จนี้ทุกท่าน ประโยชน์อันใดที่เกิดขึ้นจากงานวิจัยนี้ ขอมอบให้เป็นคุณงามความดีแด่ผู้มีพระคุณทั้งหลายที่ได้มีส่วนสำคัญให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุรดิษ สุวรรณลา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย	7
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
สมมติฐานการวิจัย	8
ขอบเขตของการวิจัย	9
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	10
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	13
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	14
ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับชุดกิจกรรม	15
1.1 ความหมายของชุดกิจกรรม	15
1.2 ประเภทของชุดกิจกรรม	17
1.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม.....	19
1.4 การสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม	22
1.5 ประโยชน์ของชุดกิจกรรม.....	27

ตอนที่ 2 แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของโทมัส ลิคโคนา (Character Education of Thomas Lickona).....	31
2.1 แนวคิดสำคัญ	31
2.2 องค์ประกอบของคุณลักษณะ	31
2.3 การสังเคราะห์แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนาร่วมกับเนื้อหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	37
ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying).....	42
3.1 ความหมายของการรังแกกันทางโลกไซเบอร์.....	42
3.2 รูปแบบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์.....	45
3.3 ผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	52
3.4 แนวทางการแก้ไขป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	54
3.5 แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient : DQ).....	57
3.6 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management)	62
3.7 แนวทางการวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	78
ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	82
4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม.....	82
4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา	84
4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	85
กรอบแนวคิดในการวิจัย	90
บทที่ 3 การดำเนินการวิจัย.....	91
1. การกำหนดแบบแผนการวิจัย.....	91
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	92
3. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	92
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	93

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล	135
6. การวิเคราะห์ข้อมูล	136
7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย	137
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	139
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ ลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เจริญปริมาณ	140
1.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ทุก องค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	140
1.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จำแนกตามองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	141
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ ลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เจริญคุณภาพ	144
2.1 ผลการเข้าร่วมชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.....	144
2.2 ผลการวิเคราะห์ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้เข้าร่วมชุดกิจกรรมฯ ที่พัฒนาขึ้น.....	163
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ	167
สรุปผลการวิจัย.....	167
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ ลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เจริญปริมาณ	167

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ ลีคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เชิงคุณภาพ	168
อภิปรายผลการวิจัย.....	168
ประเด็นที่ 1 ด้านกระบวนการดำเนินกิจกรรม	168
ประเด็นที่ 2 ด้านรูปแบบกิจกรรม.....	176
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	179
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้.....	179
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	179
บรรณานุกรม.....	180
ภาคผนวก.....	186
ประวัติผู้เขียน	262

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 แสดงการสังเคราะห์แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลัทธิคณาภิบาลกับการบูรณาการแนวคิดร่วมกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์.....	37
ตารางที่ 2 แสดงประเภทของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์สังเคราะห์โดยผู้วิจัย	49
ตารางที่ 3 แสดงหลักสูตรความเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล	63
ตารางที่ 4 แสดงสมรรถนะของความเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล.....	65
ตารางที่ 5 แสดงองค์ประกอบทักษะที่จำเป็นสำหรับการเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล	68
ตารางที่ 6 แสดงหลักสูตรการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา 70	
ตารางที่ 7 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560)	73
ตารางที่ 8 แสดงแนวทางในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์โดยผู้วิจัย	76
ตารางที่ 9 แสดงแหล่งข้อมูลที่ใช้จัดทำหนดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ในชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น.....	94
ตารางที่ 10 แสดงเนื้อหาสาระการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	99
ตารางที่ 11 แสดงรายละเอียดชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลัทธิคณาภิบาล เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (คำอธิบายคำย่อ K=Moral Knowing=การรู้เชิงจริยธรรม, F=Moral Feeling=ความรู้สึกเชิงจริยธรรม, A=Moral Action=พฤติกรรมเชิงจริยธรรม).....	101
ตารางที่ 12 แสดงรายละเอียดชื่อกิจกรรมในชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น.....	108
ตารางที่ 13 แสดงข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิและการดำเนินการของผู้วิจัยต่อชุดกิจกรรมฯ	109
ตารางที่ 14 แสดงประเด็นการปรับปรุงชุดกิจกรรมภายหลังการนำแผนการจัดการกิจกรรมไปทดลองใช้	111
ตารางที่ 15 องค์ประกอบและผลการเรียนรู้ของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์.....	114

ตารางที่ 16 แสดงองค์ประกอบในแต่ละแผนจัดกิจกรรมของชุดกิจกรรมฯ.....	118
ตารางที่ 17 แสดงชื่อกิจกรรมและเนื้อหาสาระของชุดกิจกรรมฯ ที่พัฒนาขึ้น	120
ตารางที่ 18 แสดงองค์ประกอบและผลการเรียนรู้ของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์โดยผู้วิจัย	126
ตารางที่ 19 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบค่า t ของคะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ทุกองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (n=25).....	140
ตารางที่ 20 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบค่า t ของคะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จำแนกตามองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (n=25).....	142
ตารางที่ 21 แสดงการสรุปความคิดเห็นของนักเรียนจากการเข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม	145
ตารางที่ 22 แสดงการสรุปการตรวจใบกิจกรรมของนักเรียนจากการเข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม	149
ตารางที่ 23 แสดงการสรุปความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนจากการตรวจสอบแบบวัดฯ ด้านกระบวนการ	162
ตารางที่ 24 แสดงผลการวิเคราะห์ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์จำแนกรายด้าน	163

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบคุณลักษณะที่ดีตามแนวทางการศึกษาของลคโคนา	32
ภาพที่ 2 แสดงกระบวนการดำเนินกิจกรรมของชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น	41
ภาพที่ 3 แสดงองค์ประกอบความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence : DQ).....	60
ภาพที่ 4 แสดงทักษะความเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Citizenship)	62
ภาพที่ 5 แสดงกรอบแนวทางในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้ง รังแกทางโลกไซเบอร์.....	77
ภาพที่ 6 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย	90
ภาพที่ 7 แสดงกระบวนการดำเนินกิจกรรมของชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น	107
ภาพที่ 8 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลก ไซ เบอร์ ทุกองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง.....	141
ภาพที่ 9 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์ จำแนกตามองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง	144

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิถีชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบันมีแนวโน้มที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญที่ช่วยให้ผู้คนมีความเป็นอยู่ที่สะดวกสบายและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น อินเทอร์เน็ตได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของคนในสังคมที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร สามารถเข้าถึงข้อมูลและองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและไร้ขีดจำกัด เกิดยุคแห่งการสื่อสารที่ไร้พรมแดน ผลจากความก้าวหน้าของอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่จะนำสังคมไทยไปสู่สังคมดิจิทัลมากขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎามนตรี, 2560) การพัฒนากำลังคนจึงมุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ได้ความรู้และทักษะที่จำเป็นต้องใช้ในการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ และการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศท่ามกลางกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลง เทคโนโลยีดิจิทัลส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตมากมายและเกี่ยวข้องกับทุกเรื่องในชีวิตประจำวัน เด็กและเยาวชนรุ่นใหม่จึงควรเรียนรู้และเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้รู้เท่าทันและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) โดยการเป็นพลเมืองในสังคมดิจิทัลที่จะต้องเป็นผู้ที่มีคุณลักษณะในการเข้าถึง วิเคราะห์ ตรวจสอบ คิดอย่างมีวิจารณญาณ เลือกรับและใช้สร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศและดิจิทัล เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสร้างการเปลี่ยนแปลงในฐานะพลเมืองประชาธิปไตยยุคดิจิทัล นับเป็นความท้าทายที่สำคัญต่อการจัดการเรียนการสอนและกระบวนการเรียนรู้ของคนในสังคมที่จะต้องอยู่บนฐานของนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัล (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2559)

พฤติกรรมกรกลั่นแกล้งรังแกเป็นพฤติกรรมของความก้าวร้าว ที่ทำให้ผู้อื่นเกิดความไม่พอใจ เป็นลักษณะการแสดงออกที่รุนแรง มีเจตนาที่จะให้ได้รับความเจ็บปวดทางร่างกายและจิตใจ เป็นปัญหาพื้นฐานที่เกิดขึ้นมาอย่างยาวนานและยังพบเห็นได้เสมอในปัจจุบันโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานศึกษา จากรายงานการศึกษาเกี่ยวกับความรุนแรงต่อเด็ก ระดับประถมศึกษาตอนปลาย ของสำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส และผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนา

สังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (2555) พบว่า มีเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลายได้รับความรุนแรงจากการกระทำโดยเพื่อน ในรูปแบบต่าง ๆ ตั้งแต่การกระทำความรุนแรงทางกาย ได้แก่ การผลัก การตบหัว การขีดข่วนให้ลึ้ม การทุบหรือตีด้วยมือ การดึงผม เป็นต้น การกระทำทางวาจา ได้แก่ การปล่อยข่าวลือให้เสียหาย การเรียกชื่อหรือใช้สรรพนามด้วยคำที่หยาบคายหรือสร้างปมด้อย การด่าว่าด้วยคำหยาบ การใส่ร้ายหรือกล่าวหา การพูดประจานหรือประณาม เป็นต้น แต่ที่น่าตกใจก็คือ พบความรุนแรงรูปแบบใหม่ที่เป็นกระทำความรุนแรงทางเพศในเด็กประถมศึกษาที่มีการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ อันได้แก่ การบังคับให้ถ่ายรูป ภาพ วิดีโอหรือคลิปวี (1.0%) การถ่ายรูป ภาพ วิดีโอ หรือคลิปขณะถูกบังคับให้ร่วมเพศ แล้วนำมาข่มขู่เอาเงินหรือสิ่งของหรือบังคับให้ร่วมเพศอีก (0.5%) และการถ่ายรูป ภาพ วิดีโอหรือคลิปขณะร่วมเพศแล้วนำไปเผยแพร่เพื่อให้เสียชื่อเสียงหรือเพื่อไปขาย (0.4%) จากความรุนแรงดังกล่าวส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของเด็กเมื่อถูกกระทำ ตั้งแต่ความรู้สึกโกรธ เจ็บใจ เสียใจ อายวกังแค้น วิตกกังวล อับอาย บางรายเกิดความรู้สึกว่าตนเองไร้ค่า และรู้สึกรุนแรงถึงขั้นอยากฆ่าตัวตาย ถึงแม้ว่าอาจจะมีสัดส่วนที่น้อยเมื่อเทียบกับจำนวนของเด็กที่ได้ตอบแบบสอบถาม แต่ล้วนเป็นสิ่งที่ไม่มีใครอยากให้เกิดขึ้น

พัฒนาการทางเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้คนใช้บริการอินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มที่สูงขึ้นทุกปี สามารถเข้าถึงบริการได้ทุกเพศทุกวัย และทุกที่ทุกเวลา เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ในช่วงอายุที่น้อยลงมากยิ่งขึ้น การใช้เทคโนโลยีเป็นสิทธิพื้นฐานและเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในชีวิตประจำวันของเด็กในโลกศตวรรษที่ 21 จากรายงานของ DQ Institute (2017) สํารวจจากเด็กทั่วโลกใน 29 ประเทศพบว่า เด็กอายุ 8-12 ปี เข้าใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือของตนเอง ร้อยละ 50 และเด็กอายุ 8-12 ปี ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร้อยละ 85% ซึ่งแสดงให้เห็นว่าอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อความเป็นอยู่วิถีชีวิตประจำวันของเด็ก อินเทอร์เน็ตถูกใช้ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้ประโยชน์และให้สิ่งดี ๆ มากมาย ในขณะเดียวกันก็เชื่อว่ามีภัยอันตรายและความเสี่ยงหลายแบบบนอินเทอร์เน็ต (ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์, 2561) การที่เทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตผู้คน ทำให้เด็กและวัยรุ่นจำนวนไม่น้อยมีการใช้ช่องทางผ่านทางอินเทอร์เน็ตเพื่อปลดปล่อยความรุนแรง มาใช้ในการกลั่นแกล้งรังแกบุคคลอื่นนอกเหนือจากการกลั่นแกล้งภายในโรงเรียน เกิดวิวัฒนาการของการกลั่นแกล้งรังแกรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) คือ พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร เช่น โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคม

ออนไลน์ ในการกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นซึ่งอาจเป็นบุคคลเดียวหรือเป็นกลุ่มบุคคล โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการให้เป้าหมายเกิดความเสียหายทางสังคมหรือจิตใจ เช่น ความอับอาย ความหวาดกลัว ความวิตกกังวล ซึ่งการกลั่นแกล้งรังแกรูปแบบใหม่นี้มีความแตกต่างกับการกลั่นแกล้งรังแกบนโลกแห่งความเป็นจริง เนื่องจากผู้กระทำสามารถกระทำความรุนแรงได้โดยไม่จำกัดทั้งอายุหรือเพศ ทำได้ทุกที่ทุกเวลา กระทำได้ง่ายเพราะไม่ต้องใช้พลังกำลัง ใช้แต่เพียงแป้นพิมพ์ อีกทั้งช่องทางบางอย่างก็อยู่นอกเหนือการควบคุม ลักษณะความเป็นนิรนามที่ไม่เปิดเผยตัวตน ไม่สามารถตรวจสอบได้ ทำให้การกระทำในลักษณะนี้เกิดขึ้นได้ง่ายและมากกว่าการกลั่นแกล้งรังแกในโลกแห่งความเป็นจริง (ณัฐรัชต์ สาเมาะ, 2556; ปองกมล สุรัตน์, 2553; ปิยพจน์ ตันตะพลิน, 2559) ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์นั้นมักจะมีผลคล้ายคลึงกันกับการกลั่นแกล้งรังแกรูปแบบทั่ว ๆ ไป คือผู้ถูกรังแกมีแนวโน้มซึมเศร้า เห็นคุณค่าในตนเองต่ำ สิ้นหวัง หวาดวิตก มีสมาธิต่ำ แยกตัวออกจากสังคม อีกทั้งผู้ถูกรังแกอาจได้รับผลกระทบต่อการเรียน เช่น ขาดเรียน ผลการเรียนตกต่ำ และมีแนวโน้มที่จะใช้ความรุนแรงกับผู้อื่นมากขึ้น บางรายอาจมีพฤติกรรมการฆ่าตัวตายที่เกิดขึ้นหลายรายในต่างประเทศ (Hinduja & Patchin, 2014) ดังเช่น การเสียชีวิตของ Ryan Halligan (2003) ที่ถูกเพื่อนข่มขู่ล้อเลียนว่าเป็นเกย์ทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงและโลกไซเบอร์ จนฆ่าตัวตายด้วยการแขวนคอในห้องน้ำ อีกกรณีคือการเสียชีวิตของ Amanda Todd (2012) ที่ถูกคนแปลกหน้าล่อลวงให้เปลือยหน้าอก จากนั้นก็เผยแพร่ภาพของเธอตามอินเทอร์เน็ต สุดท้ายเธอได้เสียชีวิตโดยการแขวนคอที่บ้านของเธอ เป็นต้น จากตัวอย่างดังกล่าวทำให้เห็นถึงผลกระทบอย่างรุนแรงของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ต่อทั้งทางกายและจิตใจของเด็กและเยาวชน

สถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ในประเทศไทยนั้น ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (2561) ได้ทำการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ 2560 โดยการเก็บข้อมูลจากเด็กกลุ่มตัวอย่างอายุระหว่าง 9-18 ปีจำนวน 10,846 คน จากทั่วประเทศไทย พบว่าเด็กและเยาวชนเคยถูกกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ ช่วงวัยที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์มากที่สุดคือ 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 แต่ในช่วงวัยที่ประสบปัญหามากที่สุดก็คือนักเรียนระดับประถมศึกษา สอดคล้องกับสถาบัน DQ Institute (2018) ที่ได้ระบุว่า เด็กในวัยอายุระหว่าง 8-12 ปี เป็นวัยที่ต้องเร่งเตรียมความพร้อมสำหรับโลกยุค

ดิจิทัล เป็นช่วงวัยที่เริ่มมีส่วนในการใช้งานสื่อและอุปกรณ์ทางดิจิทัล ซึ่งมักใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ และมีความเสี่ยงต่อการใช้งานในโลกไซเบอร์ เด็กในวัยนี้ยังมีความอ่อนแอในโลกไซเบอร์ ความเข้าใจ ที่ถูกและผิดจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการใช้งานในโลกดิจิทัลไปตลอดชีวิต อีกทั้ง กรมสุขภาพจิต กระทรวง สาธารณสุข (2561) ได้เปิดเผยว่าสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกกันในโรงเรียนของไทยมีแนวโน้มทวี ความรุนแรงขึ้น โดยอยู่ในอันดับ 2 ของโลกรองจากประเทศญี่ปุ่น สิ่งที่น่าเป็นห่วงคือเกิดการกลั่น แกล้งรังแกกันรูปแบบใหม่ผ่านทางสื่อออนไลน์ เนื่องจากเด็กสามารถเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้ง่าย เด็ก เรียนรู้ความรุนแรงจากเกม สื่อต่าง ๆ และไปใช้กับเพื่อน เด็กที่ถูกกระทำกำลังจะเกิดความเครียด ซึมเศร้า วิตกกังวล ไม่อยากไปโรงเรียนมากขึ้น หากถูกกดดันรุนแรงหรือเรื้อรัง จะนำไปสู่การทำร้าย คนอื่นเพื่อแก้แค้น หรือทำร้ายตนเอง รุนแรงถึงขั้นฆ่าตัวตาย ส่วนเด็กผู้กระทำจะเป็นจุดเริ่มต้นของ การปลูกฝังความรุนแรงของการทำร้ายกัน เมื่อกระทำบ่อย ๆ จะเกิดนิสัยเคยชิน เมื่อโตขึ้นอาจเป็น ผู้ใหญ่ที่ชอบใช้ความรุนแรงแก้ปัญหา เป็นอันธพาลและอาชญากรได้ เกิดเป็นสถานการณ์ที่น่าเป็นห่วง อย่างยิ่งในสังคมไทย ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้คนในสังคม ภาครัฐ ผู้ปกครอง สถานศึกษา ครูและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ทุกภาคส่วน จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาวิธีการในการจัดการและป้องกันปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้น ซึ่งหากปล่อยไว้อาจส่งผลกระทบต่อสภาพร่างกายและจิตใจ คุณภาพชีวิตของเด็กต่อไปในอนาคต

สำหรับแนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ในประเทศไทยนั้น กำลังได้รับความสนใจ เริ่มมีลักษณะแนวทางการป้องกันภัยคุกคามที่เกิดขึ้น (ปิยพจน์ ตันตะพลิน, 2559) ใน ด้านของกฎหมาย คือ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ.2560 ที่สามารถใช้ในการดำเนินคดีต่อผู้กระทำความผิดในลักษณะของการกลั่น แกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้ แต่อย่างไรก็ดียังไม่ได้รับความสนใจในด้านการจัดการศึกษาของชาติ เท่าที่ควร ซึ่งเมื่อเด็กและเยาวชนต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาการกลั่นแกล้งรังแก มักจะมองว่า เป็นเรื่องปกติธรรมดา บางส่วนเลือกที่จัดการกับปัญหาด้วยตนเอง โดยการไม่บอกใคร บางส่วนเลือก ที่จะโต้ตอบกลับทันที หรือบางส่วนพยายามหลีกเลี่ยงปัญหา มากกว่าจะแก้ไขปัญหาโดยตรง ผู้ปกครอง และครูเมื่อรู้ปัญหาก็มักพบว่าเรื่องบานปลายร้ายแรงขึ้นแล้ว อีกทั้งการที่ไม่มีลักษณะของการ ดำเนินคดีต่อผู้กระทำผิดอย่างจริงจัง ส่งผลทำให้มักเกิดปัญหาอยู่เสมอ (ณัฐริชต์ สาเมาะ, 2556; ศูนย์ ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์, 2561; สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส และผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนา สังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2555) ทั้งนี้สถาบันการศึกษา ครูอาจารย์ ควรมีส่วนร่วมป้องกันและ

รับมือในลักษณะต่าง ๆ เช่น ควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จัดอบรมให้ความรู้ การส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกบนโลกไซเบอร์แก่เด็กและเยาวชน สอนเรื่องความรู้เท่าทันสื่อ และการกลั่นแกล้งรังแกผ่านโลกไซเบอร์สอดแทรกในเนื้อหาของรายวิชาหรือหลักสูตร ชี้ให้เห็นว่าการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ไม่ใช่เรื่องปกติ แต่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยง และยังทำให้เกิดผลกระทบด้านต่าง ๆ สถานศึกษาควรกำหนดนโยบายในการควบคุมดูแล กำหนดบทลงโทษที่ชัดเจนและนำมาใช้อย่างเป็นรูปธรรม สร้างบรรยากาศในโรงเรียนให้เป็นเขตปลอดการกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์ (นภาพรณ อาษาเพชร, 2560; ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธัญยากร ตุดเกื้อ, 2559)

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence : DQ) (DQ Institute, 2017) เป็นภาพรวมของความสามารถทางสังคม อารมณ์และสติปัญญา ที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล การเจริญเติบโตเป็นสมาชิกที่มีความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ ซึ่งช่วยให้บุคคลต่าง ๆ สามารถเผชิญกับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับชีวิตที่ต้องการในยุคดิจิทัลได้ นับเป็นคุณสมบัติที่บุคคลต้องมียกเหนือจากความฉลาดทางปัญญา (IQ) และ ความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) ซึ่งสถาบัน DQ Institute ได้ระบุทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็กและการพัฒนาไปสู่พลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัลประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ ซึ่งความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) ถือเป็น 1 ใน 8 องค์ประกอบที่สำคัญที่จะช่วยให้บุคคลสามารถรับมือกับความท้าทาย เจริญเติบโตและใช้ทักษะชีวิตในโลกดิจิทัลได้ คุณลักษณะดังกล่าวมีความสอดคล้องกับสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 ในด้านความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ที่ระบุถึงการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้เข้ากับ การเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) แต่จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและสำรวจหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ก็พบว่า มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาระที่ 4 เทคโนโลยี ในมาตรฐานการเรียนรู้ ว 4.2 ที่ระบุให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงานและการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทันและมีจริยธรรม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) แต่ก็ยังไม่ได้มีการระบุเนื้อหาสาระการเรียนรู้ของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์โดยตรง การที่หลักสูตรไม่ได้กำหนดเนื้อหาหรือรายวิชา กิจกรรม

การเรียนการสอนดังกล่าว อาจทำให้นักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจ ขาดความสามารถในการจัดการรับมือและแก้ไขปัญหา กับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ อันจะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนไทย ซึ่งหากปล่อยเอาไว้ อาจเกิดปัญหาสังคมตามมาในอนาคต

แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะ (Character Education) ของโทมัส ลิกโคนา (Lickona, 2002) เป็นการจัดการศึกษาที่จะเสริมสร้างพัฒนาคุณลักษณะที่ดีให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยมีการพัฒนาตามองค์ประกอบของคุณลักษณะที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันสามส่วนคือ การรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing) ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling) และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action) กล่าวคือผู้เรียนรับรู้และเข้าใจว่าสิ่งใดคือความดีงามความถูกต้อง ตัดสินใจได้ว่าสิ่งใดเป็นสิ่งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม มีการสร้างความรู้สึกรู้สึกต่อตนเองและผู้อื่นในสิ่งที่ดีงาม เกิดเป็นทัศนคติที่เหมาะสม นำมาสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมทางจริยธรรมที่เหมาะสม มีการปฏิบัติในสิ่งที่ดีซ้ำ ๆ เป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ จนเกิดความเคยชินเป็นคุณลักษณะที่ดี เมื่อผู้เรียนมีคุณลักษณะที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิต ก็จะสามารถแสดงออกโดยการกระทำในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์นั้นมีสาเหตุเกิดจากการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของบุคคล ขาดคุณธรรมจริยธรรมที่ดีงาม อันเกิดจากหลายปัจจัยทั้งการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวและสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยความรุนแรง เกิดเป็นพฤติกรรมความก้าวร้าวและการมองเห็นความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ นำมาสู่การกระทำพฤติกรรมที่สร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น (ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2560) ซึ่งแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิกโคนานั้น จะช่วยให้บุคคลมีคุณธรรมจริยธรรมที่ดีงาม มีคุณลักษณะที่ดี สามารถแสดงออกทางพฤติกรรมโดยการจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการเรียนรู้ ชุดการสอน หรือชุดกิจกรรม เป็นการใช้สื่อตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปร่วมกันเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่ต้องการ โดยอาจจัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อเนื้อหาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ซึ่งเนื้อเรื่องอาจกำหนดตามในหลักสูตรหรือกำหนดเรื่องใหม่ขึ้นมาก็ได้ (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2550) สอดคล้องกับสมศักดิ์ อภิบาลศรี (2544) ที่ได้ระบุว่าสภาพการสอนทั่วไปผู้สอนมักจะสอนตามหลักสูตรหรือตำราเรียน ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องศึกษาและกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้เอง เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปในทิศทางเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ ชุดกิจกรรมช่วยสร้างความสนใจ อธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหา อันนำไปสู่ความเข้าใจอันลึกซึ้งและป้องกันการเข้าใจความหมายผิด และช่วยให้ผู้เรียนมีการ

เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมาก (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2525) ดังนั้น การสร้างชุดกิจกรรมจึงมีประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการนำมาใช้เป็นสื่อจัดการเรียนการสอนแก่นักเรียน ที่นอกเหนือจากในหลักสูตร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ประสบการณ์ ไปประยุกต์ใช้จัดการ ปัญหา ตัดสินในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเท่าทันต่อโลกแห่งการเปลี่ยนแปลง สามารถอยู่ร่วมกับ ผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

จากที่มาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรมตาม แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลัทธิคณา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการ การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเป็นแนวทางในการจัด การศึกษาให้ตอบสนองและเท่าทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคปัจจุบันที่เป็นไปอย่าง รวดเร็ว ให้นักเรียนระดับประถมศึกษาได้ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทาง โลกไซเบอร์ ป้องกันภัยคุกคามรูปแบบใหม่ซึ่งถือเป็นปัญหาของสังคมที่ทุกฝ่ายควรช่วยกันลดให้เหลือน ้อยลง ก่อนที่ปัญหาจะลุกลามอย่างกว้างขวางในสังคมไทย และเพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการ แก้ปัญหาและมีทักษะในการใช้ชีวิตบนโลกดิจิทัลอย่างมีจริยธรรม สามารถจัดการกับการกลั่นแกล้ง รังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งเมื่อนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมนี้แล้ว สามารถที่ จะนำความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ คุณลักษณะที่ได้จากการเรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน สามารถดำเนินชีวิตในสังคมอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีสุขสบาย ไม่ก่อปัญหาและสร้างภาระให้แก่สังคม เติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพเพื่อพัฒนาประเทศชาติให้มีความเจริญรุ่งเรืองสืบไป

คำถามการวิจัย

ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลัทธิคณา จะมีลักษณะเป็น อย่างไร และจะสามารถเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มทดลอง ได้หรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลัทธิคณา โดยเปรียบเทียบความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

สมมติฐานการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิกโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ มีรายละเอียดที่สรุปได้ดังนี้

การศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิกโคนา (Character Education of Lickona) เป็นการจัดการศึกษาที่จะเสริมสร้างพัฒนาคุณลักษณะที่ดีให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยมีความสัมพันธ์ระหว่างกันสามส่วนคือ การรู้เชิงจริยธรรม ความรู้สึกเชิงจริยธรรม และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตเชิงจริยธรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่ดี มีจริยธรรมในการดำเนินชีวิต ตัดสินใจและเข้าใจได้อย่างลึกซึ้งว่าอะไรคือความถูกต้อง สามารถแสดงออกโดยการกระทำได้อย่างเหมาะสม จากการวิจัยของ วรณารถ โมลิเอรี (2550) ที่ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดคุณลักษณะศึกษาของลิกโคนาเพื่อเสริมสร้างจรรยาบรรณวิชาชีพด้านความรับผิดชอบของนักศึกษาสายอาชีพและเทคโนโลยี พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยของการรู้ ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมเกี่ยวกับจรรยาบรรณวิชาชีพ หลังการทดลองแตกต่างจากก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับการวิจัยของ บุศย์รินทร์ อารยะธนิตกุล (2559) ที่ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างลักษณะนิสัยและแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะทางวัฒนธรรมในการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนสมรรถนะทางวัฒนธรรมในการพยาบาล หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ฤทัยชนนี สิทธิชัย (2560) ได้ระบุว่า การป้องกันและจัดการพฤติกรรมการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ควรปลูกฝังคุณลักษณะที่ช่วยให้วัยรุ่นรู้จักการเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เอาใจเขามาใส่ใจเรา การปลูกฝังให้รู้จักและเห็นความยากลำบากของผู้อื่น และปิยพจน์ ดัณฑะผลิน (2559) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษา เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู พบว่า กลุ่มทดลองมีทัศนคติต่อพฤติกรรมที่มีแนวโน้มเป็นการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต หลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครูที่ทำ

กิจกรรมสะท้อนคิดร่วมกันแบบเปิดเผยตัวตนและไม่เปิดเผยตัวตน ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ มีลักษณะแนวคิดที่มีความสัมพันธ์กับความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต การจัดการกับวิถีชีวิตของเด็กในโลกยุคดิจิทัล โดยการเสริมสร้างให้เด็กมีคุณลักษณะที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรมในการใช้ชีวิตที่จะไม่กระทำพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์หรือก่อปัญหาที่สร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น เกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่น มีจริยธรรมในการใช้สื่อทางอินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม เกิดความตระหนักถึงผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในการรับมือและจัดการกับปัญหาสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติในสถานการณ์ต่าง ๆ การได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางความคิด การอภิปรายและการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับบุคคลอื่น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการรู้เชิงจริยธรรม มีความรู้สึกเชิงจริยธรรม และแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมเชิงจริยธรรมที่ดี จนมีความสามารถในการจัดการและตัดสินใจแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม จากแนวคิดและผลวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานในการวิจัยครั้งนี้ไว้ว่า นักเรียนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลูกโคนา จะมีความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ หลังการทดลองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนระดับประถมศึกษาแห่งหนึ่ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี

เขต 1 เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 25 คน โดยวิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์กำหนดว่า โรงเรียนให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล นักเรียนมีความสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม และผู้ปกครองอนุญาตให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ ชุมติกิจกรรมตามแนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิโคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management Abilities)

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 8 สัปดาห์ แบ่งเป็นการจัดกิจกรรม 12 ครั้ง จำนวน 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 90 นาที เป็นเวลาในการดำเนินกิจกรรมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง และการทดสอบแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ก่อนการจัดกิจกรรม 1 สัปดาห์ และหลังการจัดกิจกรรม 1 สัปดาห์ รวมเป็นเวลาในการดำเนินกิจกรรมทั้งสิ้น 14 ครั้ง

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) หมายถึง ลักษณะพฤติกรรมระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่กระทำต่อบุคคลอื่นในพื้นที่ทางโลกไซเบอร์หรืออินเทอร์เน็ต มีการกลั่นแกล้ง รังแก ใส่ร้าย สร้างความเกลียดชังหรือทำให้อับอาย ผ่านการใช้เทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถกระทำได้ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ เป็นการสร้างความเดือดร้อนแก่ผู้ถูกกระทำ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกทุกข์ใจ เศร้าโศก อับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง เกิดความเสียหายต่อจิตใจและการใช้ชีวิตในสังคมของผู้ที่ถูกกระทำ หรือในบางรายอาจถึงขั้นเสียหายต่อชีวิต

2. ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management Abilities) หมายถึง การที่บุคคลประยุกต์นำเอาความรู้ ประสบการณ์ หรือจริยธรรมมาใช้ในการจัดการ แก้ไข ป้องกัน และรับมือเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ เพื่อตัดสินใจหาทางเลือกหรือทางออกของสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งปรับจาก DQ

Digital Citizenship Competency ของสถาบัน DQ Institute (2017) โดยวัดได้จากแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

1) ด้านความรู้ หมายถึง นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะ พฤติกรรม และผลกระทบที่เกิดขึ้นของแต่ละบุคคลจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ สามารถระบุสถานการณ์ที่มีลักษณะของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้

2) ด้านกระบวนการ หมายถึง นักเรียนสามารถจัดการ รับมือ แก้ไขปัญหาและตัดสินใจในการหาทางเลือกหรือทางออกเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม มีความสามารถในการแยกแยะพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในการใช้งานบนโลกไซเบอร์

3) ด้านเจตคติ หมายถึง นักเรียนมีความตระหนักถึงผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ มีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์ และมีทัศนคติที่ต่อต้านพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

3. แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา (Character Education of Lickona) หมายถึง การจัดการศึกษาที่เสริมสร้างและพัฒนาคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยมีการพัฒนาตามองค์ประกอบของคุณลักษณะที่ดี 3 ประการคือ การรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing) ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling) และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action) ที่ต้องมีการปฏิบัติซ้ำ ๆ จนเกิดความเคยชินของคุณลักษณะที่ดี เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักความดี มีความรู้สึกต่อสิ่งที่ดีงาม สามารถตัดสินใจและแสดงออกเป็นการกระทำได้อย่างถูกต้องเหมาะสม จนเกิดเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์

4. ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา หมายถึง ชุดของการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยกิจกรรม สื่อประสม กระบวนการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ โดยใช้แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา ซึ่งแบ่งเนื้อหาแยกย่อยออกเป็น 12 กิจกรรม ในแต่ละกิจกรรมมีองค์ประกอบย่อย ได้แก่

1) ชื่อกิจกรรม 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) แนวคิด 4) เนื้อหา 5) เวลาที่ใช้ 6) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 7) กระบวนการดำเนินกิจกรรม 8) การวัดและประเมินผล และ 9) ภาคผนวก มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นทบทวนประสบการณ์เดิมของนักเรียน โดยมีการถามสำรวจทัศนคติของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะเรียน จากนั้นจะมีการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน โดยใช้คำถาม กิจกรรม หรือสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียนและนำเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียนต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นรับความรู้และข้อมูล เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้รับเนื้อหาในการเรียน ที่จะเป็นพื้นฐานในการสร้างความรู้ความเข้าใจในการเรียน ผ่านการใช้เทคนิค วิธีการ หรือสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดของเนื้อหาที่จะเรียน เกิดความสนใจติดตามเรื่องราว และอยากที่จะเรียนรู้ในกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นวิเคราะห์และสร้างความรู้สึกร่วม เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้วิเคราะห์ข้อมูลที่รับมา สะท้อนออกมาเป็นความรู้สึกของตนเอง โดยเน้นคุณธรรมด้านการเอาใจเขามาใส่ใจเรา ครูจะมีสถานการณ์ตัวอย่าง แล้วตั้งคำถามเพื่อเป็นตัวกระตุ้นความรู้สึกของนักเรียนรายบุคคล จากนั้นจะให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้สึกหรือความคิดเห็นร่วมกับเพื่อน สร้างคำตอบที่เหมาะสมร่วมกัน

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

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้และประเมินผล เป็นขั้นตอนที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากบทเรียน สรุปเป็นความคิดรวบยอด สรุปข้อคิดที่ได้จากบทเรียน ความรู้สู่ต่อการเรียน แลกเปลี่ยนซักถามอภิปรายสิ่งที่นักเรียนยังเกิดความสงสัยหรืออยากที่จะรู้ ครูใช้คำถามเพื่อให้นักเรียนได้เชื่อมโยงและประยุกต์นำไปใช้กับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันของนักเรียน ครูประเมินผลนักเรียนโดยใช้คำถามหลังเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ ครูสอบถามทัศนคติของนักเรียนต่อสถานการณ์ในบทเรียนเพิ่มเติม นอกจากนี้ครูอาจจัดแสดงผลงานการทำกิจกรรมของนักเรียนหน้าห้องเรียน ให้นักเรียนจัดทำป้ายความรู้ แผ่นพับให้ความรู้จากเนื้อหาที่เรียน ความรู้สึกของนักเรียน แนวทางจัดการที่เหมาะสมต่อเนื้อหาที่เรียน เผยแพร่แก่ผู้อื่นในโรงเรียน หรือเผยแพร่ลงสู่โลกอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นประโยชน์แก่เพื่อนนักเรียนและผู้ที่สนใจทั่วไป

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สำหรับเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ แก่ครูผู้สอน นักการศึกษา และผู้เกี่ยวข้อง
2. นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนาฯ สามารถนำความรู้ ทักษะ คุณลักษณะที่ได้จากการเรียนไปใช้จัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่อาจจะพบเจอ รวมทั้งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและการดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างเหมาะสม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ ลีคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับชุดกิจกรรม

- 1.1 ความหมายของชุดกิจกรรม
- 1.2 ประเภทของชุดกิจกรรม
- 1.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม
- 1.4 การสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม
- 1.5 ประโยชน์ของชุดกิจกรรม

ตอนที่ 2 แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของโทมัส ลีคโคนา (Character Education of Thomas Lickona)

- 2.1 แนวคิดสำคัญ
- 2.2 องค์ประกอบของคุณลักษณะ
- 2.3 การสังเคราะห์แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลีคโคนาร่วมกับ เนื้อหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

- 3.1 ความหมายของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
- 3.2 รูปแบบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
- 3.3 ผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
- 3.4 แนวทางการแก้ไขป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
- 3.5 แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล
- 3.6 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
- 3.7 แนวทางการวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม
- 4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา
- 4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับชุดกิจกรรม

1.1 ความหมายของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรมการศึกษาประเภทหนึ่ง จากการศึกษาของผู้วิจัยพบว่านักวิชาการได้ใช้คำและให้ความหมายที่หลากหลายที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน ได้แก่ “ชุดกิจกรรม” “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้” “ชุดการสอน” “ชุดการเรียนรู้” และ “ชุดกิจกรรมการเรียนการสอน” โดยสามารถสรุปนิยามความหมาย ได้ดังนี้

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525) ได้ให้ความหมายของ ชุดกิจกรรม ไว้ว่าเป็นระบบการผลิตและการนำสื่อการเรียนหลายอย่างมาสัมพันธ์กันและมีคุณค่าส่งเสริมซึ่งกันและกัน สื่ออย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อสร้างความสนใจ สื่ออีกอย่างหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหาและสื่ออีกอย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อก่อให้เกิดการเสาะแสวงหา อันนำไปสู่ความเข้าใจอันลึกซึ้งและป้องกันการเข้าใจความหมายผิดสื่อการเรียนเหล่านี้เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สื่อประสม นำมาใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมาก

วีระ ไทยพานิช (2529) กล่าวว่า ชุดการเรียน มีชื่อเรียกต่างกัน เช่น ชุดการสอน (Instruction Package) ชุดการเรียนเบ็ดเสร็จ (Self – Instruction Package) ชุดการเรียนรายบุคคล (Individualized Learning Package) ซึ่งเป็นชุดของสื่อประสม (Multi - Media) ที่จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ หัวข้อเนื้อหา และอุปกรณ์ของแต่ละหน่วยที่จัดไว้เป็นชุดกล่องหรือซอง ชุดการเรียนอาจมีรูปแบบ (Formats) ที่แตกต่างกันออกไป ส่วนมากจะประกอบด้วยคำชี้แจง หัวข้อ จุดมุ่งหมายการประเมินผล การกำหนดกิจกรรมและการประเมินผลขั้นสุดท้าย จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการสอนนักเรียนเป็นรายบุคคลคือให้นักเรียนมีความรับผิดชอบในการเรียนของตนเอง

บุญเกื้อ ครอบหาเวช (2543) ได้อธิบายว่า ชุดการสอน (Instructional Package) หรือ ชุดการเรียนรู้ (Learning Package) บางครั้งอาจเรียกรวมกันไปเลยว่า ชุดการเรียนรู้การสอน หมายถึง สื่อการสอนชนิดหนึ่งซึ่งเป็นชุดของสื่อประสม (Multi-Media) ที่จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อเนื้อหาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับ โดยจัดเอาไว้เป็นชุด ๆ บรรจุอยู่ในซอง กล่อง หรือกระเป๋าแล้วแต่ผู้สร้างจะทำขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยให้ผู้สอนเกิดความมั่นใจพร้อมที่จะสอน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550) ได้ให้ความหมายว่า ชุดการสอน เป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งที่เป็นลักษณะของสื่อประสม (Multi-Media) เป็นการนำสื่อตั้งแต่สองชนิดขึ้นไปรวมกันเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่ต้องการ โดยอาจจัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อเนื้อหาและประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ อาจจัดเอาไว้เป็นชุด ๆ บรรจุในกล่องซองหรือกระเป๋า ชุดการสอนแต่ละชุดประกอบด้วยเนื้อหาสาระ บัตรคำสั่ง/ใบงานในการทำกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ เอกสาร/ใบความรู้ เครื่องมือหรือสื่อที่จำเป็นสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งแบบวัดประเมินผลการเรียนรู้

เกศินี เพ็ชรรุ่ง (2556) ได้สรุปความหมายไว้ว่า ชุดการสอน ชุดการเรียนรู้ ชุดการเรียนรู้การสอน หรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่เป็นรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน ซึ่งมีการจัดเตรียมกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ มีการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ สื่อ อุปกรณ์ กิจกรรมการเรียนรู้และการประเมินผลที่ชัดเจน ทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

สุนัชา ศุภธรรมวิทย์ (2556) ได้สรุปความหมายของชุดกิจกรรมไว้ว่า ชุดกิจกรรมคือสื่อประสมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับวิชา วัตถุประสงค์ และเรื่องที่สอนมารวบรวมไว้เป็นชุด เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของการเรียนของจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ทำให้การสอนของครูดำเนินไปโดยสะดวกและมีประสิทธิภาพ

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปความหมายได้ว่า ชุดกิจกรรมเป็นชุดของการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยกิจกรรม สื่อประสม กระบวนการเรียนรู้ ที่มีการจัดเนื้อหา ประสบการณ์ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีลักษณะเดียวกัน รวบรวมไว้เป็นชุด ๆ มีเนื้อหาแยกย่อยแบ่งออกเป็นส่วน ๆ ซึ่งแต่ละกิจกรรมจะมีองค์ประกอบย่อย ได้แก่ ชื่อกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้ แนวคิด เนื้อหา เวลาที่ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ กระบวนการดำเนินกิจกรรม การวัดและประเมินผล และภาคผนวก เพื่อให้ผู้เรียนได้บรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ตามที่ตั้งเป้าหมายเอาไว้

1.2 ประเภทของชุดกิจกรรม

คณะกรรมการพัฒนาการสอนและผลิตสื่อวัสดุอุปกรณ์การสอนคณิตศาสตร์ (2524) ได้แบ่งประเภทของชุดการเรียนรู้ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1) ชุดการเรียนรู้สำหรับครู เป็นชุดสำหรับจัดให้ครูโดยเฉพาะ มีคู่มือและเครื่องมือสำหรับครูซึ่งพร้อมที่จะนำไปใช้สอนให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่คาดหวัง ครูเป็นผู้ดำเนินการ และควบคุมกิจกรรมทั้งหมด นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมภายใต้การดูแลของครู

2) ชุดการเรียนรู้สำหรับนักเรียน เป็นชุดการเรียนรู้สำหรับจัดให้นักเรียนเรียนด้วยตนเอง ครูมีหน้าที่เพียงจัดอุปกรณ์และมอบชุดการเรียนรู้ให้ แล้วคอยรับรายงานผลเป็นระยะ ๆ ให้คำแนะนำเมื่อมีปัญหาและประเมินผล ชุดการเรียนรู้นี้จะฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเอง เมื่อนักเรียนจบการศึกษาจากโรงเรียนไปแล้วก็สามารถเรียนรู้หรือศึกษาสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง

3) ชุดการเรียนรู้ที่ครูและนักเรียนใช้ร่วมกัน ชุดนี้มีลักษณะผสมระหว่างชุดแบบที่ 1 และชุดแบบที่ 2 ครูเป็นผู้คอยดูแล และกิจกรรมบางอย่างครูต้องเป็นผู้แสดงนำให้นักเรียนดู และกิจกรรมบางอย่างนักเรียนต้องทำด้วยตนเอง ชุดการเรียนรู้แบบนี้เหมาะอย่างยิ่งที่จะใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาซึ่งจะเริ่มฝึกให้รู้จักการเรียนรู้ด้วยตนเองภายใต้การดูแลของครู

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525) ได้แบ่งชุดกิจกรรมตามลักษณะของการใช้ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1) ชุดกิจกรรมสำหรับบรรยาย หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าชุดการเรียนการสอนสำหรับครูใช้ คือเป็นชุดการเรียนการสอนสำหรับกำหนดกิจกรรมและสื่อการสอนให้ครูใช้ประกอบคำบรรยายเพื่อเปลี่ยนบทบาทการพูดของครูให้ลดน้อยลงและเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น ชุดการเรียนการสอนนี้จะมีเนื้อหาเพียงหน่วยเดียวและใช้กับนักเรียนทั้งชั้น

2) ชุดกิจกรรมแบบกลุ่ม ชุดการเรียนการสอนนี้มุ่งเน้นที่ตัวผู้เรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกัน และอาจจัดการเรียนการสอนในรูปศูนย์การเรียนรู้ ชุดการเรียนการสอนแบบกลุ่ม จะประกอบด้วยชุดการเรียนการสอนย่อยที่มีจำนวนเท่ากับศูนย์ที่แบ่งไว้ในแต่ละหน่วย ในแต่ละศูนย์มีสื่อการเรียนรู้หรือบทเรียนครบชุด ตามจำนวนผู้เรียนในศูนย์กิจกรรมนั้น สื่อการเรียนอาจจัดอยู่ในรูปของการเรียนการสอนบุคคล หรือผู้เรียนทั้งศูนย์ร่วมกันก็ได้ ผู้เรียนที่เรียนจากชุดการเรียนการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม กลุ่มอาจจะต้องขอความช่วยเหลือจากครูเพียงเล็กน้อยในระยะเริ่มต้นเท่านั้น หลังจากเคยชินต่อวิธีการใช้แล้ว ผู้เรียนสามารถซักถามครูได้เสมอ เมื่อจบการเรียนรู้แต่ละศูนย์แล้ว ผู้เรียนอาจจะสนใจการเรียนรู้เสริม เพื่อเจาะลึกถึงสิ่งที่เรียนรู้ได้อีก จากศูนย์สำรองที่ครูจัดเตรียมไว้เพื่อเป็นการไม่เสียเวลาที่จะต้องรอคอยผู้อื่น

3) ชุดกิจกรรมรายบุคคล เป็นชุดกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดระบบขั้นตอนเพื่อให้ผู้เรียนใช้เรียนด้วยตนเอง ตามลำดับขั้นความสามารถของแต่ละบุคคล เมื่อศึกษาครบถ้วนแล้วทำการทดสอบประเมินผลความก้าวหน้า และศึกษาชุดการเรียนการสอนชุดอื่นต่อไปตามลำดับ เมื่อมีปัญหาผู้เรียนจะปรึกษากันได้ในระหว่างเรียน และผู้สอนพร้อมที่จะให้ความช่วยเหลือทันทีในฐานะผู้ประสานงาน หรือผู้ชี้แนะแนวทางการเรียนด้วย ชุดการเรียนการสอนแบบนี้จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลให้พัฒนาการเรียนรู้ของตนเองไปจนเต็ม สอดคล้องความสามารถโดยไม่ต้องเสียเวลารอคอยผู้อื่น ชุดการเรียนการสอนแบบนี้บางครั้งเรียกว่าบทเรียนโมดูล

บุญเกื้อ ครอบหาเวช (2543) ได้แบ่งประเภทของชุดการสอนเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1) ชุดการสอนประกอบคำบรรยาย เป็นชุดการสอนสำหรับผู้สอน จะใช้สอนผู้เรียนเป็นกลุ่มใหญ่หรือเป็นการสอนที่ต้องการปูพื้นฐานให้ผู้เรียนส่วนใหญ่รู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ชุดการสอนแบบนี้จะช่วยให้ผู้สอนลดการพูดให้น้อยลง และใช้สื่อการสอนที่มีพร้อมอยู่ในชุดการสอน ในการเสนอเนื้อหามากขึ้น สื่อที่ใช้ อาจ ได้แก่ รูปภาพ แผนภูมิ สไลด์ फिल्मสตริป ภาพยนตร์ เทปบันทึกเสียงหรือกิจกรรมที่กำหนดไว้ เป็นต้น ข้อสำคัญก็คือสื่อที่จะนำมาใช้นี้ต้องให้ผู้เรียนได้เห็นอย่างชัดเจนทุกคน ชุดการสอนชนิดนี้บางคนอาจจะเรียกว่า ชุดการสอนสำหรับครู

2) ชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดการสอนสำหรับผู้เรียนเรียนร่วมกันเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ประมาณ 5 - 7 คน โดยใช้สื่อการสอนที่บรรจุไว้ในชุดการสอนแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียนและให้นักเรียนมีโอกาสดำเนินงานร่วมกัน ชุดการสอนชนิดนี้มักจะใช้ในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ การสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ เป็นต้น

3) ชุดการสอนแบบรายบุคคลหรือชุดการสอนตามเอกัตภาพ เป็นชุดการสอนสำหรับผู้เรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือ ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความสามารถและความสนใจของตนเอง อาจจะเรียนที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ ส่วนมากมักจะมุ่งให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนเพิ่มเติม ผู้เรียนสามารถจะประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้ด้วย ชุดการสอนชนิดนี้อาจจะจัดในลักษณะของหน่วยการสอนย่อยหรือโมดูลก็ได้

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550) ได้แบ่งชุดการสอน ออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1) ชุดการสอนประกอบคำบรรยายของครู เป็นชุดการสอนสำหรับผู้เรียนกลุ่มใหญ่ หรือเป็นการสอนที่มุ่งเน้นการปูพื้นฐานให้ทุกคนรับรู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ชุดการสอนแบบนี้ลดเวลาในการอธิบายของผู้สอนให้พุดน้อยลง เพิ่มเวลาให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติมากขึ้น โดยใช้สื่อที่มีอยู่พร้อมในชุดการสอน ในการนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ สิ่งสำคัญคือสื่อที่นำมาใช้จะต้องให้ผู้เรียนได้เห็นชัดเจนทุกคนได้มีโอกาสได้ใช้ครบทุกคนหรือทุกกลุ่ม

2) ชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม หรือชุดการสอนสำหรับการเรียนเป็นกลุ่มย่อย เป็นชุดการสอนสำหรับให้ผู้เรียนเรียนร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย ประมาณกลุ่มละ 4-8 คนโดยใช้สื่อการสอนต่าง ๆ ที่บรรจุไว้ในชุดการสอนแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียน โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน ชุดการสอนชนิดนี้มักใช้ในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียน การสอนแบบกลุ่มสัมพันธ์ เป็นต้น

3) ชุดการสอนรายบุคคล หรือชุดการสอนตามเอกัตภาพ เป็นชุดการสอนสำหรับเรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความต้องการและความสนใจของตนเองอาจจะเรียนที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ จุดประสงค์หลัก คือมุ่งให้ทำความเข้าใจกับเนื้อหาวิชาเพิ่มเติม ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้ ชุดการสอนชนิดนี้ส่วนใหญ่จัดในลักษณะของหน่วยการสอนย่อยหรือโมดูลตัวอย่างเช่น ชุดวิชาต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

1.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

ทิตินา แหมมณี และคณะ (2530) ได้จัดส่วนประกอบของชุดกิจกรรมไว้ 2 ส่วน ได้แก่

1) กิจกรรมสอน ประกอบด้วยหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

1.1) ชื่อกิจกรรม ระบุหมายเลขกิจกรรม ชื่อของกิจกรรมและเนื้อหาของกิจกรรม

1.2) รหัสของกิจกรรม ระบุประเภทของกิจกรรม หมายเลขกิจกรรม และข้อความประกอบกิจกรรม

1.3) คำชี้แจง เป็นส่วนอธิบายความมุ่งหมายหลักของกิจกรรม และลักษณะของการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้น

1.4) จุดมุ่งหมาย ส่วนระบุจุดมุ่งหมายที่สำคัญของกิจกรรมนั้น ประกอบด้วย จุดมุ่งหมายทั่วไป และจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม

1.5) แนวคิด เป็นส่วนระบุเนื้อหาหรือโน้ตส่นของกิจกรรมนั้น

1.6) สื่อ เป็นส่วนระบุถึงวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการดำเนินกิจกรรม

1.7) เวลาที่ใช้ เป็นส่วนที่ระบุจำนวนเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม

1.8) ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม เป็นส่วนระบุวิธีการจัดกิจกรรมเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ประกอบด้วย ขั้นนำ ขั้นกิจกรรม ขั้นอภิปราย และขั้นสรุป

1.9) การประเมินผล เป็นการทดสอบผู้เรียนหลังจากเรียนจบบทเรียน

1.10) ภาคผนวก เป็นส่วนให้ตัวอย่างวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรม และข้อมูลอื่น ๆ รวมทั้งคำเฉลยแบบทดสอบด้วย

2) กิจกรรมฝึก ประกอบด้วยหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

2.1) คำชี้แจง เป็นคำอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของสิ่งที่ควรฝึก

2.2) กิจกรรมเสนอแนะสำหรับการฝึก เป็นส่วนที่เสนอแนะวิธีการที่สามารถนำไปใช้ฝึกทักษะนั้น ๆ ได้

บุญชม ศรีสะอาด (2537, อ้างถึงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558) ได้เสนอแนะว่า ชุดการสอน ควรมีองค์ประกอบ 4 ประการ ดังนี้

1) คู่มือการใช้ชุดการสอน เป็นคู่มือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้ชุดการสอนศึกษาและปฏิบัติตามข้อเสนอแนะการนำไปใช้เพื่อให้บรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเป็นคู่มืออาจประกอบด้วยแผนการสอน สิ่งที่ต้องเตรียมก่อนสอน บทบาทครู บทบาทของผู้เรียน การจัดชั้นเรียน (ในกรณีของชุดการสอนที่มุ่งใช้กับกลุ่มย่อย ๆ เช่น ในศูนย์การเรียนรู้)

2) บัตรงาน เป็นบัตรที่มีคำชี้แจงว่าจะให้ผู้เรียนปฏิบัติอะไรบ้าง โดยระบุกิจกรรมตามลำดับขั้นตอนของการเรียน

3) แบบทดสอบวัดความก้าวหน้าของผู้เรียน เป็นแบบทดสอบที่ใช้สำหรับตรวจสอบว่าหลังจากการเรียนชุดการสอนจบแล้ว ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่

4) สื่อการเรียนต่าง ๆ เป็นสื่อสำหรับผู้เรียนได้ศึกษา มีสื่อประสมหลายชนิด ประกอบกัน อาจเป็นประเภทสิ่งพิมพ์ เช่น บทความ เนื้อหาเฉพาะเรื่อง จุลสาร บทเรียนโปรแกรม

สื่อโสตทัศนูปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภูมิต่าง ๆ แถบบันทึกเสียง วิดีทัศน์ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ บทเรียนออนไลน์ และของจริง เป็นต้น

บุญเกื้อ ครอบหาเวช (2543) ได้จัดองค์ประกอบที่สำคัญภายในชุดการสอน จำแนกออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

1) คู่มือครู เป็นคู่มือและแผนการสอนสำหรับผู้สอนหรือผู้เรียนตามแต่ละชนิดของชุดการสอน ภายในคู่มือจะชี้แจงถึงวิธีการใช้ชุดการสอนเอาไว้อย่างละเอียด อาจทำเป็นเล่มหรือแผ่นพับก็ได้

2) บัตรคำสั่งหรือคำแนะนำ จะเป็นส่วนที่บอกให้ผู้เรียนดำเนินการเรียนหรือประกอบกิจกรรมแต่ละอย่าง ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บัตรคำสั่งจะมีอยู่ในชุดการสอนแบบกลุ่มและรายบุคคล ซึ่งประกอบด้วย คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งให้ผู้เรียนดำเนินการกิจกรรม และการสรุปบทเรียน

3) เนื้อหาสาระและสื่อ จะบรรจุไว้ในรูปของสื่อการสอนต่าง ๆ อาจประกอบด้วย บทเรียนโปรแกรม สไลด์ เทปบันทึกเสียง फिल्मสตริป แผ่นภาพโปร่งใส วัสดุกราฟิก หุ่นจำลอง ของตัวอย่าง รูปภาพ เป็นต้น ผู้เรียนจะศึกษาจากสื่อการสอนต่าง ๆ ที่บรรจุอยู่ในชุดการสอน ตามบัตรคำสั่งที่กำหนดไว้ให้

4) แบบประเมินผล ผู้เรียนจะทำการประเมินผลความรู้ด้วยตนเองก่อนและหลังเรียน แบบประเมินผลที่อยู่ในชุดการสอนอาจเป็นแบบฝึกหัดให้เติมคำลงในช่องว่างเลือกคำตอบที่ถูกต้อง จับคู่ คูณผลจากการทดลอง หรือทำกิจกรรม เป็นต้น

ส่วนประกอบข้างต้นจะบรรจุในกล่องหรือซอง จัดเอาไว้เป็นหมวดหมู่ เพื่อสะดวกแก่การใช้ นิยมแยกออกเป็นส่วนต่าง ๆ ได้แก่ กล่อง สื่อการสอนและบัตรบอกชนิดของสื่อการสอนเรียงตามการใช้ บันทึกการสอน และอุปกรณ์ประกอบอื่น ๆ

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550) ได้จัดองค์ประกอบสำคัญของชุดการสอนออกเป็น 4 ประการ ได้แก่

1) คู่มือการใช้ชุดการสอน เป็นคู่มือหรือแผนการสอนสำหรับผู้สอนใช้ศึกษาและปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดที่แจ้งไว้อย่างชัดเจน เช่น การนำเข้าสู่บทเรียน การจัดชั้นเรียน บทบาทผู้เรียน เป็นต้น ลักษณะของคู่มืออาจจะทำเป็นเล่มหรือแผ่นพับก็ได้

2) บัตรคำสั่งหรือบัตรงาน เป็นเอกสารที่บอกให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมแต่ละอย่างตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บรรจุอยู่ในชุดการสอน บัตรคำสั่งหรือบัตรงานจะมีครบตามจำนวนกลุ่มหรือจำนวนผู้เรียน ซึ่งจะประกอบด้วย คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา คำสั่งให้ผู้เรียนประกอบกิจกรรมและการสรุปบทเรียน การจัดทำบัตรคำสั่งหรือบัตรงานส่วนใหญ่นิยมใช้กระดาษแข็งขนาด 6×8 นิ้ว

3) เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนประเภทต่าง ๆ จะเอาไว้ในรูปของสื่อการสอนที่หลากหลาย อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1) ประเภทเอกสารสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ วารสาร บทความ ใบความรู้ของเนื้อหาเฉพาะเรื่อง บทเรียนโปรแกรม เป็นต้น 2) ประเภทโสตทัศนูปกรณ์ เช่น รูปภาพ แผนภาพ แผนภูมิ สมุดภาพ เทปบันทึกเสียง เทปโทรทัศน์ สไลด์ วีดิทัศน์ ซีดีรอม โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นต้น

4) แบบประเมินผล เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดและประเมินความรู้ด้วยตนเองทั้งก่อนและหลังเรียน อาจจะเป็นแบบทดสอบชนิดจับคู่เลือกตอบหรือกาเครื่องหมายถูกผิดก็ได้

1.4 การสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525) ได้เสนอขั้นตอนการสร้างชุดการสอนหรือชุดกิจกรรมไว้ 10 ขั้นตอน ได้แก่

1) ศึกษาเนื้อหาสาระของวิชาทั้งหมดอย่างละเอียดว่า สิ่งที่เราจะนำมาสร้างชุดการเรียน ความสัมพันธ์กับผู้เรียน ผู้วิจัยจะต้องทำการศึกษาวิเคราะห์แล้วแบ่งหน่วยการเรียนการสอนในแต่ละหน่วยนั้นให้มีความละเอียด ย่อย ๆ และควรเรียงลำดับขั้นตอนของเนื้อหาสาระให้ถูกต้องว่าอะไรเป็นสิ่งที่จำเป็นที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ก่อน อันเป็นพื้นฐานตามลำดับขั้นตอนของความรู้และลักษณะธรรมชาติในวิชานั้น

2) ผู้สร้างจะต้องพิจารณาตัดสินใจว่า จะสร้างชุดการเรียนการสอนแบบใด โดยคำนึงถึงข้อกำหนดว่าผู้เรียนคือใคร จะทำอะไรแก่ผู้เรียน จะทำกิจกรรมอย่างไร และจะทำได้ได้อย่างไร ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นเกณฑ์ในการกำหนดการเรียน

3) กำหนดหน่วยการเรียนการสอนโดยประมาณเนื้อหาสาระที่เราจะสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียน หาสื่อการเรียน พยายามศึกษา วิเคราะห์อีกครั้งหนึ่งว่าหน่วยการเรียนนี้มีหลักการ หลักความคิดรวบยอดอะไร แต่ละหัวเรื่องย่อยมีความคิดรวบยอดหรือหลักการย่อย ใดอะไรอีกบ้างที่จะต้องศึกษา พยายามดึงเอาแก่นของหลักการเรียนรู้ออกมาให้ได้

4) กำหนดความคิดรวบยอดจะต้องสอดคล้องกับหน่วยและหัวเรื่องโดยสรุปแนวคิดสาระและหลักเกณฑ์ที่สำคัญเพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกันเพราะความคิดรวบยอดเป็นเรื่องของความเข้าใจกัน เกิดจากประสาทสัมผัสกับสิ่งแวดล้อมเพื่อตีความหมายออกมาเป็นพฤติกรรมทางสมอง แล้วนำสิ่งใหม่ไปเชื่อมโยงกันกับประสบการณ์เดิมเกิดเป็นความคิดรวบยอด

5) การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้จะต้องให้สอดคล้องกับความคิดรวบยอด โดยกำหนดเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งหมายถึงความสามารถของผู้เรียนที่แสดงออกมาให้เห็นได้ ภายหลังการเรียนการสอนบทเรียนแต่ละเรื่องจบไปแล้ว โดยผู้สอนสามารถวัดได้ ถ้าผู้เรียนกำหนดหรือระบุให้ชัดเจนมากเท่าใด ก็ยิ่งมีทางประสบความสำเร็จในการสอนมากเท่านั้น ดังนั้นจึงควรใช้เวลาตรวจสอบจุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละข้อให้ถูกต้องและครอบคลุมเนื้อหาสาระของการเรียนรู้

6) การวิเคราะห์งาน คือ การนำเอาจุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละข้อมาทำการวิเคราะห์งานเพื่อหากิจกรรมการเรียนการสอน แล้วจัดลำดับกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมถูกต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้แต่ละข้อ

7) เรียงลำดับกิจกรรมการเรียนการสอนหลังจากที่นำจุดประสงค์การเรียนรู้แต่ละข้อมาวิเคราะห์งานแล้วเรียงลำดับกิจกรรมของแต่ละข้อ เพื่อให้เกิดการประสานกลมกลืนของการเรียนการสอน และไม่เกิดความซ้ำซ้อนในการเรียน โดยคำนึงถึงพฤติกรรมพื้นฐานของผู้เรียนตลอดจนการติดตามผลและการประเมินผล

8) สื่อการเรียนรู้ คือ วัสดุอุปกรณ์และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูและนักเรียนจะต้องทำเพื่อเป็นแนวทางในการเรียนรู้ ซึ่งครูจะต้องจัดทำขึ้นและจัดหาไว้ให้เรียบร้อย ถ้าสื่อการเรียนรู้เป็นของที่ใหญ่โต หรือมีคุณค่าที่จะต้องจัดเตรียมมาก่อน ต้องเขียนบอกไว้ให้ชัดเจนในคู่มือครูเกี่ยวกับการใช้ชุดการเรียนการสอนว่าจะให้จัดหาได้ ณ ที่ใด เช่น เครื่องฉายสไลด์ เครื่องบันทึกเสียงและพวกสิ่งของที่เก็บไว้ไม่ได้ทนทานเพราะเกิดการเน่าเสีย เช่น ใบไม้ พืช สัตว์ เป็นต้น

9) การประเมินผล คือ การตรวจสอบดูว่า ภายหลังการเรียนการสอนแล้วได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามที่จุดประสงค์การเรียนรู้กำหนดไว้หรือการประเมินผลนี้จะใช้วิธีใดก็ตามแต่จะต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่เราตั้งไว้ ถ้าการประเมินผลไม่ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้เมื่อใด ความยุติธรรมก็จะไม่เกิดขึ้นกับผู้เรียนและไม่ตรงเป้าหมายที่กำหนดไว้ด้วย การเรียนรู้ในสิ่งนั้นจะไม่เกิด ชุดการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นมาก็เป็นการเสียเวลาและไม่มีคุณค่า

10) การทดลองใช้ชุดการเรียนรู้เพื่อหาประสิทธิภาพ เมื่อพิจารณาถึงรูปแบบของชุดการเรียนการสอน และออกมาเป็นแฟ้มหรือกล่องชุดแล้วแต่ความสะดวกในการใช้ การเก็บรักษาและความสวยงาม การหาประสิทธิภาพของชุดการเรียนรู้เพื่อปรับปรุงให้เหมาะสมควรนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเล็ก ๆ ดูก่อน เพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่องและแก้ไขปรับปรุงให้ดีแล้วจึงนำไปทดลองกับเด็กทั้งชั้นหรือกลุ่มใหญ่ โดยกำหนดขั้นตอนไว้ ดังนี้

10.1) ชุดการเรียนรู้นี้ต้องการความรู้เดิมของผู้เรียนจริงหรือไม่

10.2) การนำเข้าสู่บทเรียนของชุดการเรียนรู้ของชุดการเรียนรู้นี้เหมาะสมหรือไม่

10.3) การประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนมีความสับสนวุ่นวายกับผู้เรียนและดำเนินไปตามขั้นตอนที่กำหนดหรือไม่

10.4) การสรุปผลการเรียนการสอนเพื่อเป็นแนวทางไปสู่ความคิดรวบยอดหรือหลักสำคัญของการเรียนรู้ในหน่วยนั้น ๆ ดีหรือไม่ จะต้องตรวจปรับเพิ่มเติมอย่างไร

10.5) การประเมินผลหลังการเรียนเพื่อตรวจสอบว่าพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นนั้นให้ความเชื่อมั่นได้มากน้อยแค่ไหนกับผู้เรียน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (อ้างถึงใน บุญเกื้อ ควรหาเวช, 2543) ได้เสนอขั้นตอนการผลิตชุดการสอนไว้ 10 ขั้นตอน ดังนี้

1) กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ อาจจะเป็นหมวดวิชาหรือบูรณาการเป็นแบบสหวิทยาการ ตามที่เห็นเหมาะสม

2) กำหนดหน่วยการสอน แบ่งเนื้อหาวิชาออกเป็นหน่วยการสอนโดยประมาณ เนื้อหาวิชาที่จะให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้แก่นักเรียนได้ในหนึ่งสัปดาห์หรือหนึ่งครั้ง

3) กำหนดหัวข้อเรื่อง ผู้สอนจะต้องถามตนเองว่าในการสอนแต่ละหน่วยควรให้ประสบการณ์ออกมาเป็น 4-6 หัวเรื่อง

4) กำหนดความคิดรวบยอดและหลักการ จะต้องให้สอดคล้องกับหน่วยและหัวเรื่อง โดยสรุปรวมนแนวคิด สาระ และหลักเกณฑ์สำคัญไว้ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดเนื้อหาที่สอนให้สอดคล้องกัน

5) กำหนดวัตถุประสงค์ ให้สอดคล้องกับหัวเรื่อง เป็นจุดประสงค์ทั่วไปก่อนแล้วเปลี่ยนเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่ต้องมีเงื่อนไขและเกณฑ์พฤติกรรมไว้ทุกครั้ง

6) กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งจะเป็นแนวทางในการเลือกและการผลิตสื่อการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กิจกรรมทุกอย่างที่ผู้เรียนปฏิบัติ เช่น การอ่าน บัตรคำสั่ง ตอบคำถาม เขียนภาพทำการทดลองทางวิทยาศาสตร์ เล่นเกม ฯลฯ

7) กำหนดแบบประเมินผล ต้องออกแบบการประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้การสอบแบบอิงเกณฑ์ (การวัดผลที่ยึดเกณฑ์หรือเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ โดยไม่มีการนำไปเปรียบเทียบกับคนอื่น) เพื่อให้ผู้สอนทราบว่า หลังจากผ่านกิจกรรมมาเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่

8) เลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่ครูใช้ถือเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น เมื่อผลิตสื่อการสอนของแต่ละหัวเรื่องแล้วก็จัดสื่อการสอนเหล่านั้นไว้เป็นหมวดหมู่ในกล่องเตรียมไว้ ก่อนนำไปทดลองหาประสิทธิภาพ เรียกว่า ชุดการสอน

9) หาประสิทธิภาพของชุดการสอน เพื่อเป็นการประกันว่า ชุดการสอนที่สร้างขึ้นมามีประสิทธิภาพในการสอน ผู้สร้างจำต้องกำหนดเกณฑ์ขึ้นล่วงหน้า โดยคำนึงถึงหลักการที่ว่า การเรียนรู้เป็นการเพื่อช่วยให้การเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนบรรลุผล

10) การใช้ชุดการสอน ชุดการสอนที่ได้ปรับปรุงและมีประสิทธิภาพตามที่เกณฑ์ตั้งไว้แล้ว สามารถนำไปสอนผู้เรียนได้ตามประเภทของชุดการสอนและระดับการศึกษา โดยกำหนดขั้นตอนการใช้งาน ดังนี้

10.1) ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อพิจารณาพื้นความรู้เดิมของผู้เรียน

10.2) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

10.3) ชั้นประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ (ชั้นสอน) ผู้สอนบรรยายหรือแบ่งกลุ่มประกอบกิจกรรมการเรียนรู้

10.4) ชั้นสรุปผลการสอน เพื่อสรุปความคิดรวบยอดและหลักการที่สำคัญ

10.5) ทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อดูพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนไปแล้ว

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550) ได้เสนอขั้นตอนการผลิตชุดการสอน ดังนี้

1) กำหนดเรื่องเพื่อทำชุดการสอน อาจกำหนดตามเรื่องในหลักสูตรหรือกำหนดเรื่องใหม่ขึ้นมาก็ได้ การจัดแบ่งเรื่องย่อยจะขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาและลักษณะการใช้ชุดการสอนนั้นๆ การแบ่งเนื้อเรื่องเพื่อทำชุดการสอนในแต่ละระดับย่อมไม่เหมือนกัน

2) กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชาหรือบูรณาการแบบสหวิทยาการได้ตามความเหมาะสม

3) จัดเป็นหน่วยการสอน จะแบ่งเป็นกี่หน่วย หน่วยหนึ่ง ๆ จะใช้เวลานานเท่าใดนั้น ควรพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นผู้เรียน

4) กำหนดหัวเรื่อง จัดแบ่งหน่วยการสอนเป็นหัวข้อย่อย ๆ เพื่อสะดวกแก่การเรียนรู้ แต่ละหน่วยควรประกอบด้วยหัวข้อย่อย หรือประสบการณ์ในการเรียนรู้ ประมาณ 4-6 หัวข้อ

5) กำหนดความคิดรวบยอดหรือหลักการ ต้องกำหนดให้ชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดหรือสามารถสรุปหลักการ แนวคิดอะไร ถ้าผู้สอนเองยังไม่ชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อะไรบ้าง การกำหนดกรอบความคิด หรือหลักการก็จะไม่ชัดเจน ซึ่งจะรวมไปถึงการจัดกิจกรรม เนื้อหาสาระ สื่อและส่วนประกอบอื่น ๆ ก็จะไม่ชัดเจนตามไปด้วย

6) กำหนดจุดประสงค์การสอน หมายถึงจุดประสงค์ทั่วไปและจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม รวมทั้งการกำหนดเกณฑ์การตัดสินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ไว้ให้ชัดเจน

7) กำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ ต้องกำหนดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ซึ่งจะเป็นแนวทางในการเลือกและผลิตสื่อการสอน กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กิจกรรมทุกอย่างที่ผู้เรียนปฏิบัติ เช่น การอ่าน การทำกิจกรรมตามบัตร คำสั่ง การตอบคำถาม การเขียนภาพการทดลอง การเล่นเกม การแสดงความคิดเห็น การทดสอบ เป็นต้น

8) กำหนดแบบประเมินผล ต้องออกแบบประเมินผลให้ตรงกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยใช้การสอบแบบอิงเกณฑ์ (การวัดผลที่ยึดเกณฑ์หรือเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ โดยไม่มีการนำไปเปรียบเทียบกับคนอื่น) เพื่อให้ผู้สอนทราบว่าหลังจากผ่านกิจกรรมมาเรียบร้อยแล้ว ผู้เรียนได้เปลี่ยนพฤติกรรมการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด

9) เลือกและผลิตสื่อการสอน วัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่ผู้สอนใช้ ถือเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น เมื่อผลิตสื่อการสอนในแต่ละหัวเรื่องเรียบร้อยแล้ว ควรจัดสื่อการสอนเหล่านั้นแยกออกเป็นหมวดหมู่ในกล่อง/แฟ้มที่เตรียมไว้ ก่อนนำไปหาประสิทธิภาพ เพื่อหาความตรง ความเที่ยงก่อนนำไปใช้ เราเรียกสื่อการสอนแบบนี้ว่า ชุดการสอน โดยปกติรูปแบบของชุดการสอนที่ดีควรมีขนาดมาตรฐานเพื่อความสะดวกในการใช้และความเป็นระเบียบเรียบร้อยในการเก็บรักษา โดยพิจารณาในด้านต่าง ๆ เช่น การใช้ประโยชน์ ความประหยัด ความคงทนถาวร ความน่าสนใจ ความทันสมัยทันเหตุการณ์ ความสวยงาม เป็นต้น

10) สร้างข้อทดสอบก่อนและหลังเรียนพร้อมทั้งเฉลย การสร้างข้อสอบเพื่อทดสอบก่อนและหลังเรียนควรสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาและกิจกรรมที่กำหนดให้เกิดการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นสำคัญ ข้อสอบไม่ควรมากเกินไปแต่ควรเน้นกรอบความรู้สำคัญในประเด็นหลักมากกว่ารายละเอียดปลีกย่อย หรือถามเพื่อความจำเพียงอย่างเดียว และเมื่อสร้างเสร็จแล้วควรทำเฉลยไว้ให้พร้อมก่อนส่งไปหาประสิทธิภาพชุดการสอน

11) หาประสิทธิภาพของชุดการสอน เมื่อสร้างชุดการสอนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ต้องนำชุดการสอนนั้น ๆ ไปทดสอบโดยวิธีการต่าง ๆ ก่อนนำไปใช้จริง เช่น ทดลองใช้เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ครอบคลุมและความตรงของเนื้อหา เป็นต้น

1.5 ประโยชน์ของชุดกิจกรรม

วีระ ไทยพานิช (2529) ได้ระบุว่า เมื่อนำชุดการเรียนมาใช้จะทำให้

- 1) เป็นการฝึกให้ผู้เรียน มีความรับผิดชอบในการเรียนรู้ รู้จักทำงานร่วมกัน
- 2) เปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกวัสดุการเรียนและกิจกรรมที่เขาชอบ
- 3) เปิดโอกาสให้นักเรียนก้าวหน้าไปตามอัตราศักยภาพความสามารถของแต่ละคน
- 4) เป็นการเรียนที่สนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล
- 5) มีการวัดผลตนเองบ่อย ๆ ทำให้นักเรียนรู้การกระทำของตนเอง และสร้าง

แรงจูงใจ

- 6) ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง และมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างแท้จริง
- 7) เป็นการเรียนรู้ชนิด Active ไม่ใช่ Passive
- 8) ผู้เรียนจะเรียนที่ไหน เมื่อไรก็ได้ตามความพอใจของผู้เรียน
- 9) สามารถปรับปรุงการสื่อความหมายระหว่างนักเรียนกับครู

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2543) ได้ระบุถึงประโยชน์ของชุดการสอน ไว้ว่า

1) ส่งเสริมการเรียนแบบรายบุคคล ผู้เรียนเรียนได้ตามความสามารถ ความสนใจตามเวลาและโอกาสที่เหมาะสมของแต่ละคน

2) ช่วยขจัดปัญหาการขาดแคลนครู เพราะชุดการสอนช่วยให้ผู้เรียนเรียนได้ด้วยตนเองหรือต้องการความช่วยเหลือจากผู้สอนเพียงเล็กน้อย

3) ช่วยในการศึกษานอกระบบโรงเรียน เพราะผู้เรียนสามารถนำเอาชุดการสอนไปใช้ได้ทุกสถานที่และทุกเวลา

4) ช่วยลดภาระและช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจให้แก่ครู เพราะชุดการสอนผลิตไว้เป็นหมวดหมู่สามารถนำไปใช้ได้ทันที

5) เป็นประโยชน์ในการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้

6) ช่วยให้ผู้รู้วัดผลผู้เรียนได้ตรงตามความมุ่งหมาย

7) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

8) ช่วยให้ผู้เรียนจำนวนมากได้รับความรู้แนวเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ

9) ช่วยฝึกให้ผู้เรียนรู้จักเคารพ นับถือความคิดเห็นของผู้อื่น

สมศักดิ์ อภิบาลศรี (2544) ได้อธิบายคุณค่าของชุดกิจกรรมไว้ว่า

1) ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจให้แก่ผู้สอน เนื่องจากชุดกิจกรรมผลิตมาเป็นหมวดหมู่ กำหนดเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน การวัดและประเมินผลไว้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้สอนเกิดความสะดวกในการนำไปใช้

2) ช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียนได้ดี เนื่องจากชุดกิจกรรมทั่วไปจะเน้นการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสนใจเนื้อหามากขึ้น

3) ลดปัญหาการใช้สื่อการสอนที่มีราคาแพง ในเนื้อหาที่จำเป็นให้ผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ชุดกิจกรรมแบบศูนย์การเรียนรู้และชุดกิจกรรมแบบรายบุคคลจะช่วยแก้ปัญหาที่จะต้องจัดหาสื่อการสอนที่มีราคาแพงหลายชุดลงได้ ผู้เรียนก็สามารถมีโอกาสดำเนินการปฏิบัติด้วยตนเองมากขึ้น

4) มีเนื้อหาในทางเดียวกัน โดยสภาพการสอนทั่วไปผู้สอนมักจะสอนตามหลักสูตรหรือตำราเรียน ซึ่งกำหนดรายละเอียดกิจกรรมการสอนไว้เพียงคร่าว ๆ เนื้อหาอาจมีเพียงหัวข้อและคำอธิบายสั้น ๆ ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องศึกษาและกำหนดกิจกรรมการเรียนเอง ทำให้การเรียนการสอนในแต่ละท้องถิ่นที่ไม่เป็นไปในแนวทางเดียวกัน การใช้ชุดกิจกรรมจะช่วยให้การเรียนการสอนดำเนินไปในทิศทางเดียวกัน อย่างมีประสิทธิภาพเนื่องจากชุดกิจกรรมได้ผ่านการทดลองหาประสิทธิภาพมาแล้ว

5) ทำให้การเรียนของผู้เรียนเป็นอิสระจากบุคลิกภาพและอารมณ์ของผู้สอน ดังได้กล่าวมาแล้วว่า ชุดกิจกรรมแต่ละประเภทจะกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้อย่างชัดเจน ผู้สอนดำเนินกิจกรรมไปตามกำหนด จึงเป็นผลให้บุคลิกภาพ อารมณ์ของผู้สอนมีอิทธิพลต่อการเรียนการสอนน้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งชุดกิจกรรมแบบศูนย์การเรียนรู้และชุดกิจกรรมแบบรายบุคคลผู้สอนมีบทบาทในชั้นเรียนน้อยมาก ในขณะที่บทบาทในการเรียนเกือบทั้งหมดเป็นของผู้เรียน

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2547) ได้สรุปคุณค่าของชุดการสอนไว้ว่า

1) ช่วยให้ผู้สอนถ่ายทอดเนื้อหาประสบการณ์ที่สลับซับซ้อน และเป็นลักษณะนามธรรมสูง ซึ่งผู้สอนไม่สามารถถ่ายทอดด้วยการบรรยายได้ดี

2) ช่วยสร้างความสนใจของนักเรียนต่อสิ่งที่กำลังศึกษา เพราะชุดการสอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนของตนเองและสังคม

3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น ฝึกการตัดสินใจ รู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และฝึกกระบวนการกลุ่ม มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

4) ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจแก่ผู้สอน เพราะชุดการสอนผลิตไว้เป็นหมวดหมู่ สามารถหยิบไปใช้ได้ทันที โดยเฉพาะผู้ที่ไม่มีเวลาในการเตรียมการสอนล่วงหน้า

5) ทำให้การเรียนการสอนของผู้เรียนเป็นอิสระจากอารมณ์ของผู้สอน ชุดการสอนสามารถทำให้ผู้เรียนเรียนได้ตลอดเวลา ไม่ว่าผู้สอนจะมีสภาพหรือความขัดข้องทางอารมณ์มากน้อยเพียงใด

6) ช่วยให้การเรียนเป็นอิสระจากบุคลิกภาพของผู้สอน เนื่องจากชุดการสอนทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้แทนครู แม้ครูจะพูดหรือสอนไม่เก่ง ผู้เรียนก็สามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพจากชุดการสอนที่ได้ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพมาแล้ว

7) ในกรณีที่ครูขาด ครูคนอื่นก็สามารถสอนแทนได้ โดยใช้ชุดการสอนไม่ต้องเตรียมตัวอะไรมากนัก เพราะมีเนื้อหาวิชาอยู่อย่างครบถ้วนและพร้อมมูลแล้วเพียงแต่ครูผู้สอนแทนช่วยเป็นที่เลี้ยงดูอยู่เท่านั้น ดีกว่าการที่เข้าไปนั่งคุมชั้นเฉย ๆ บังคับไม่ให้นักเรียนส่งเสียงดังอย่างเดียว

8) สำหรับชุดการสอนรายบุคคลและชุดการสอนทางไกล ก็จะช่วยให้นักศึกษามวลชนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ เพราะผู้เรียนสามารถเรียนได้เองที่บ้าน เป็นการประหยัดเวลาและเงินทอง

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2550) ได้กล่าวถึงข้อดีชุดการสอน ไว้ว่า

- 1) ส่งเสริมการเรียนรู้เป็นรายบุคคล โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามความสามารถ ความสนใจ ตามเวลาและโอกาสที่เหมาะสมของแต่ละบุคคล
- 2) แก้ปัญหาการขาดแคลนครูผู้สอน เพราะชุดการสอนช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และต้องการความช่วยเหลือของครูผู้สอนไม่มากนัก
- 3) ส่งเสริมการจัดการศึกษาออกโรงเรียนและการจัดการศึกษาตลอดชีวิต เพราะผู้เรียนสามารถนำชุดการสอนไปเรียนรู้ได้ในทุกสถานที่และทุกเวลาไม่จำกัดชั้นเรียน
- 4) สร้างความมั่นใจและลดภาระของผู้สอน เพราะการผลิตชุดการสอนเตรียมไว้ครบจำนวนหน่วยการเรียนรู้ และจัดไว้เป็นหมวดหมู่ทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ได้ทันที
- 5) ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง มีโอกาสฝึกการตัดสินใจและการทำงานร่วมกับกลุ่ม
- 6) ช่วยให้ผู้เรียนจำนวนมากได้รับความรู้แนวเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ

จากประโยชน์ของชุดกิจกรรมข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมช่วยในการตอบสนองการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เรียนรู้ตามความสนใจของนักเรียน ตามเวลาและโอกาสที่เหมาะสม เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ฝึกกระบวนการคิด กระบวนการศึกษาค้นคว้า แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ฝึกการวางแผนและตัดสินใจ กระบวนการแก้ไขปัญหา การแสดงความคิดเห็น การสื่อสาร กระบวนการกลุ่ม การทำงานร่วมกัน ฝึกความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ช่วยสร้างความสนใจในการเรียนรู้ได้ดี เพราะนักเรียนได้มีบทบาทในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมาก มีการวัดและประเมินผล เพื่อเป็นการตรวจสอบความก้าวหน้าตามศักยภาพของแต่ละบุคคลตามวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม อีกทั้งยังช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้สอนในการเรียนรู้นอกห้องเรียน เพราะผู้สอนสามารถนำไปใช้ได้ทุกสถานที่และทุกเวลา ช่วยสร้างความพร้อมและความมั่นใจในการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนของผู้สอน ช่วยให้การเรียนการสอนดำเนินการไปในทิศทางเดียวกัน ช่วยทดแทนในกรณีที่ขาดครู เพราะครูคนอื่นสามารถสอนทดแทนได้ เนื่องจากการจัดเตรียมเนื้อหาวิชาและกระบวนการจัดกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพเอาไว้แล้ว

ตอนที่ 2 แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของโทมัส ลิคโคนา (Character Education of Thomas Lickona)

2.1 แนวคิดสำคัญ

การศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของโทมัส ลิคโคนา (Character Education of Lickona) (โทมัส ลิคโคนา, 2545) เป็นการจัดการศึกษาที่จะเสริมสร้างพัฒนาคุณลักษณะที่ดีให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน องค์ประกอบของคุณลักษณะจะประกอบด้วยส่วนที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันสามส่วนคือ การรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing) ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling) และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action) โดยคุณลักษณะที่ดี (Good Character) ประกอบด้วย การรู้จักความดี (Knowing The Good) ความปรารถนาในสิ่งดี (Desiring The Good) และการกระทำความดี (Doing The Good) ต้องมีการปฏิบัติซ้ำ ๆ จนเกิดเป็นลักษณะนิสัยของความคิด (Habits of the Mind) ลักษณะนิสัยของจิตใจ (Habits of the Heart) และลักษณะนิสัยของการกระทำ (Habits of Action) ทั้งสามสิ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตเชิงจริยธรรมเพื่อทำให้เกิดวุฒิภาวะทางจริยธรรม เมื่อต้องการให้เกิดคุณลักษณะที่ดีในตัวเด็ก ย่อมเป็นสิ่งที่ทำให้เราเห็นได้ชัดเจนว่า เราต้องการให้พวกเขาตัดสินใจได้ว่าอะไรคือความถูกต้อง เข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับสิ่งที่ถูกต้อง และแสดงออกโดยการกระทำในสิ่งที่เขาเชื่อว่าถูกต้องไม่ว่าจะต้องเผชิญกับความกดดันจากภายนอก และความเย้ายวนที่เกิดจากภายในจิตใจ ในการพัฒนาคุณลักษณะที่ดีนั้นจะต้องอาศัยคุณธรรมพื้นฐานของมนุษย์อันได้แก่ ความเคารพนับถือ ความรับผิดชอบ ถือเป็นสิ่งที่จำเป็นในการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะที่ดีแก่นักเรียน

2.2 องค์ประกอบของคุณลักษณะ

องค์ประกอบของคุณลักษณะประกอบด้วย การรู้เชิงจริยธรรม ความรู้สึกเชิงจริยธรรม และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม อันเป็นคุณสมบัติเชิงจริยธรรมในการพัฒนาคุณลักษณะโดยเฉพาะ ซึ่งมีความสัมพันธ์ระหว่างกันอย่างไม่ได้แบ่งแยกกัน และทำหน้าที่ล้ำเข้าไปภายในระหว่างกันและมีอิทธิพลซึ่งกันและกันในทุกทาง การรู้เชิงจริยธรรมและความรู้สึกเชิงจริยธรรม จะมีผลต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรมอย่างชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อสิ่งเหล่านี้ได้ทำงานร่วมกัน อีกทั้งก็ยังมีอิทธิพลในการสนับสนุนซึ่งกันและกัน องค์ประกอบเหล่านี้ถือเป็นคุณสมบัติเฉพาะที่เราควรพยายามช่วยให้เด็กของเราได้พัฒนา เพื่อประโยชน์ของตัวเราและเพื่อสังคม



ภาพที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบคุณลักษณะที่ดีตามแนวคิดการศึกษาของลิคโคนา

1) การรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing) ได้แก่

1.1) การตระหนักเชิงจริยธรรม (Moral Awareness) เป็นการศึกษาที่บุคคลจะต้องมีความรับผิดชอบเชิงจริยธรรมอย่างแรกสุดคือการใช้สติปัญญาพิจารณาว่า สถานการณ์เช่นใดที่ต้องตัดสินใจเชิงจริยธรรม และจึงคิดอย่างรอบคอบว่าจะต้องทำอะไรจึงจะถูกต้อง อย่างที่สองคือ ต้องมีการรับรู้ถึงปัญหาในการตัดสินใจเชิงจริยธรรม เรามักจะไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าอะไรถูกต้องจนกว่าเราจะทราบว่าจะอะไรที่เป็นจริง ความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบคือ ความพยายามที่ทราบเรื่องราวต่าง ๆ การศึกษาคุณค่าจะสามารถสอนบทเรียนแก่นักเรียนในการแสวงหาข้อเท็จจริงก่อนที่จะตัดสินใจเชิงจริยธรรม

1.2) การรู้คุณค่าเชิงจริยธรรม (Knowing Moral Values) เป็นการรู้ว่าคุณค่าของคุณธรรมต่าง ๆ เป็นทางของการเป็นคนดี รวมทั้งเป็นมรดกทางจริยธรรมที่คนรุ่นหนึ่งจะต้องถ่ายทอดไปสู่คนอีกรุ่นต่อไป ความเป็นผู้รู้ทางจริยศาสตร์ บังคับให้ต้องรู้คุณธรรมเหล่านี้ อีกทั้งการรู้คุณค่าเชิงจริยธรรมยังหมายถึง ความเข้าใจถึงวิธีที่จะประยุกต์ใช้จริยธรรมในสถานการณ์ที่ต่างกัน

1.3) การเอาใจเขามาใส่ใจเรา (Perspective-Taking) เป็นความสามารถที่จะทราบความคิดเห็นของผู้อื่น มองสถานการณ์ที่พวกเขาเห็น มีจินตนาการว่าผู้อื่นมีปฏิกิริยาและความรู้สึกอย่างไร สิ่งนี้เป็นสิ่งที่ต้องมีมาก่อนการตัดสินใจเชิงจริยธรรม เราจะไม่สามารถปฏิบัติต่อผู้อื่นได้อย่างถูกต้องได้ถ้าหากเรายังไม่เข้าใจผู้อื่น

1.4) เหตุผลเชิงจริยธรรม (Moral Reasoning) เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจในความหมายของจริยธรรม และเหตุผลที่ว่าทำไมเราจึงต้องมีจริยธรรม ทำไมการรักษาคำสั่งญาจึงสำคัญ ทำไมต้องทำงานของตนให้ดีที่สุด ทำไมต้องแบ่งปันสิ่งที่เรามีให้แก่ผู้ที่ต้องการ ในขณะที่เด็กพัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรม เขาเรียนรู้ว่าอะไรเป็นเหตุให้เกิดจริยธรรมที่ดีในการทำสิ่งใด สิ่งใดสิ่งหนึ่งและอะไรไม่ได้เป็นเหตุให้เกิดผลเชิงจริยธรรมที่ไม่ดี และเมื่อถึงระดับสูงขึ้น เหตุผลเชิงจริยธรรมยังรวมไปถึงความเข้าใจในหลักการจริยธรรมที่สำคัญ หลักการเช่นนี้นำไปสู่พฤติกรรมเชิงจริยธรรมในสถานการณ์ที่แตกต่างกันมากมาย

1.5) การตัดสินใจ (Thoughtful Decision-Making) เป็นการตัดสินใจต่อสถานการณ์ โดยการคิดอย่างรอบด้านว่า ทางเลือกของฉันคืออะไร ผลที่เกิดจากการกระทำตามทางเลือก ซึ่งแตกต่างกันจะกระทบต่อคนอื่นอย่างไร การกระทำอย่างไหนจึงจะเกิดผลดีมากที่สุดและข้อเสียที่น้อยที่สุดต่อคุณค่าที่สำคัญในสถานการณ์เช่นนั้น ความสามารถในการคิดหาวิธีแก้ปัญหาเชิงจริยธรรมในทำนองนี้ เป็นทักษะการตัดสินใจแบบไตร่ตรอง วิธีการที่ว่าทางเลือกของฉันคืออะไร จะเกิดผลอย่างไรในการตัดสินใจเชิงจริยธรรมเช่นนี้เป็นสิ่งที่มีการสอนกันตั้งแต่วัยก่อนเข้าเรียน

1.6) การรู้จักตนเอง (Moral Self-Knowledge) เป็นความรู้เชิงจริยธรรมที่ยากที่สุดที่จะเกิดขึ้น แต่ก็เป็นเรื่องจำเป็นในการพัฒนาคุณลักษณะ การเป็นบุคคลที่มีจริยธรรมจะต้องมีความสามารถในการทบทวนพฤติกรรมของตนเอง และสามารถประเมินวิพากษ์วิจารณ์ตนเอง รวมถึงการตระหนักในจุดเด่นจุดด้อยของคุณลักษณะส่วนตน และจะชดเชยจุดด้อยได้อย่างไร

การตระหนักเชิงจริยธรรม การรู้คุณค่าเชิงจริยธรรม การเอาใจเขามาใส่ใจเรา เหตุผลเชิงจริยธรรม การตัดสินใจ และการรู้จักตนเอง สิ่งเหล่านี้เป็นคุณสมบัติของจิตที่ทำให้เกิดการรู้เชิงจริยธรรม ทั้งหมดนี้มีส่วนอย่างสำคัญต่อคุณลักษณะด้านพุทธิพิสัยหรือการรู้คิด

2) ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling) ได้แก่

2.1) มโนธรรม (Conscience) มโนธรรมมี 2 ด้าน ด้านการรู้คิด คือรู้ว่าอะไรถูกต้อง และด้านอารมณ์คือความรู้สึกในภาระหน้าที่ที่จะทำสิ่งที่ถูกต้อง คนจำนวนมากรู้ว่าอะไรถูกต้อง แต่มีความรู้สึกถึงหน้าที่ที่จะทำตามความรู้นั้นเพียงเล็กน้อย ผู้ที่บรรลุลักษณะทางมโนธรรมนอกจากจะสำนึกในหน้าที่ทางจริยธรรมแล้ว ยังต้องมีความสามารถที่จะสำนึกผิดในเชิงสร้างสรรค์ด้วย หากคุณรู้สึกว่ามีหน้าที่ทางมโนธรรมที่จะต้องประพฤติในทางใด คุณจะรู้สำนึกว่าผิดหากคุณไม่ทำตามนั้นเพราะเป็นเรื่องที่ขัดกับความรู้สึกผิด สำหรับผู้ที่ยึดมโนธรรมในเรื่องศีลธรรมจริยธรรมเป็นเรื่องสำคัญ บุคคลเหล่านี้ถูกผูกพันให้ดำเนินชีวิตด้วยคุณค่าเชิงจริยธรรม เพราะว่าคุณธรรมเหล่านั้นได้ฝังรากลึกลงในจริยธรรมของตนเองแล้ว พวกเขาจะไม่กระทำในสิ่งที่ขัดต่อจริยธรรมที่ดีของเขา เพราะรู้สึกว่าจะไม่ใช่อุปนิสัยใจคอของตน

2.2) การนับถือตนเอง (Self-Esteem) เมื่อเราเห็นคุณค่าในตัวเอง เราก็จะมีการนับถือตัวเอง แล้วเราก็จะไม่ทำผิดต่อร่างกายหรือจิตใจของเราเอง หรือไม่ยอมให้ผู้อื่นมาทำผิดต่อเรา อีกทั้งเมื่อเราเห็นคุณค่าของตัวเองในเชิงบวก เราก็จะปฏิบัติต่อผู้อื่นในเชิงบวกเช่นกัน ถ้าเราไม่เห็นคุณค่าของตนเองหรือนับถือตนเองน้อย เป็นการยากที่เราจะเห็นคุณค่าและเคารพผู้อื่น การเห็นคุณค่าหรือเคารพนับถือตนเองสูง ไม่ได้เป็นเครื่องยืนยันถึงการมีคุณลักษณะที่ดี ซึ่งในบางครั้งการเห็นค่าในตนเองก็เกิดมาจาก ทรัพย์สินสมบัติ รูปร่างหน้าตาที่ดี ความมีอำนาจ ซึ่งเป็นความท้าทายของนักศึกษาที่จะต้องพัฒนาให้เด็กเห็นคุณค่าในตนเองจากคุณธรรมพื้นฐาน เช่น ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ ความเมตตากรุณาและความเชื่อมั่นในความสามารถของตนที่จะทำดี

2.3) ความรู้สึกร่วม (Empathy) เป็นการทำให้ตัวรับรู้และเข้าใจผู้อื่น โดยการเทียบเคียงหรือมีประสบการณ์ทางอารมณ์กับสภาพของบุคคลอื่น ความรู้สึกร่วมสามารถทำให้เราออกจากตัวเราเองและเข้าไปอยู่ในจิตใจของผู้อื่น ซึ่งเป็นการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางด้านอารมณ์ ความรู้สึกร่วมจะมีความแตกต่างกันตั้งแต่อายุน้อย และแต่ละคนมีความรู้สึกร่วมที่ต่างกัน สังคมในทุกวันนี้แสดงให้เห็นถึงการมีความรู้สึกร่วมที่ลดลง เกิดอาชญากรรมที่แสดงถึงความรุนแรง ความโหดร้าย การแสดงให้เห็นถึงความไม่คำนึงถึงความทุกข์ทรมานของผู้อื่น นักการศึกษาทาง

จริยธรรมควรที่ร่วมกันพัฒนาความรู้สึกร่วมอันเป็นความเข้าใจถึงความแตกต่างของต่อมนุษยชาติ
ทั่วไป

2.4) การรักความดี (Loving The Good) เป็นรูปแบบคุณลักษณะที่สูงที่สุด จะ
รวมถึงการสนใจอย่างแท้จริงต่อการเข้าสู่ความดี คนที่มีคุณธรรมไม่เพียงแต่เป็นผู้ที่จะแยกแยะความดี
กับความชั่วได้เท่านั้น แต่จะต้องเป็นผู้ที่รักความดีและเกลียดความชั่วด้วย เมื่อคนรักความดี เขาจะชื่น
ชมในการทำความดีด้วยใจปรารถนาของตน เกิดความรู้สึกว่าได้ให้บริการอย่างเต็มที่แล้ว ไม่ใช่เป็นการทำ
ความดีเพียงแค่การทำหน้าที่ตามศีลธรรมเท่านั้น

2.5) การควบคุมตนเอง (Self-Control) เป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องมีความควบคุม
ความปรารถนาหรืออารมณ์ส่วนตนซึ่งในบางครั้งมีอำนาจเหนือกว่าจริยธรรม ในปัจจุบันพบว่าสาเหตุ
แห่งการขาดจริยธรรมของคนคือการมุ่งแสวงหาความสุขสบายส่วนตน ทำให้ละเลยคุณธรรมจริยธรรม
อันดีงาม

2.6) ความอ่อนน้อมถ่อมตน (Humility) เป็นคุณธรรมเชิงจริยธรรมที่ถูกกล่
แต่จัดเป็นส่วนสำคัญของคุณลักษณะที่ดี ความอ่อนน้อมถ่อมตนเป็นการความรู้สึกในการรู้จักตนเอง
โดยเป็นทั้งการเปิดเผยต่อผู้อื่นอย่างแท้จริง และเป็นการตั้งใจที่จะกระทำเพื่อแก้ไขความล้มเหลวของ
เรา ความอ่อนน้อมถ่อมตนช่วยให้เราลดความเย่อหยิ่งในตน ลดการดูหมิ่นผู้อื่น คนที่คิดว่าตัวเองทำ
ถูกต้องมักจะสามารรถทำสิ่งชั่วร้ายได้อย่างใหญ่หลวง

มโนธรรม การนับถือตนเอง ความรู้สึกร่วม การรักความดี การควบคุมตนเองและ
ความอ่อนน้อมถ่อมตน สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดตัวตนเชิงจริยธรรมด้านอารมณ์ของบุคคล เกิดความรู้สึกใน
ตนเองและผู้อื่น สิ่งเหล่านี้ช่วยให้เราเกิดความรู้สึกว่าอะไรถูกต้องนำไปสู่การกระทำที่ถูกต้อง การมี
หรือไม่มีความรู้สึกเชิงจริยธรรมช่วยสามารถอธิบายถึงเหตุผลที่ประชาชนปฏิบัติตามหลักทาง
จริยธรรม ด้วยเหตุผลนี้เองที่ทำให้การพัฒนาคุณลักษณะที่ดี มิได้เป็นเพียงแค่การรู้เชิงจริยธรรม
เท่านั้น แต่ต้องอาศัยความรู้สึกเชิงจริยธรรมด้วย

3) พฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action) พฤติกรรมเชิงจริยธรรมเป็นผลของที่
เกิดจากคุณลักษณะอีกสองด้าน หากคนมีคุณสมบัติด้านการรู้เชิงจริยธรรมและความรู้สึกเชิงจริยธรรม
แล้ว ย่อมที่จะกระทำในสิ่งที่เขาู้และรู้สึกว่าจะถูกต้อง แต่ในบางครั้งเรารู้ว่าควรทำอะไรและรู้สึกว่าจะ
ควรทำอะไร แต่ยังคงไม่สามารถแปลงความคิดและความรู้สึกให้เป็นการกระทำได้ ดังนั้นเราจึงจำเป็น
ที่จะต้องศึกษาอีก 3 คุณลักษณะต่อไปนี้

3.1) ความสามารถ (Competence) เป็นความสามารถที่จะกระทำให้การตัดสินใจเชิงจริยธรรมและความรู้สึกเป็นการกระทำที่มีประสิทธิผล ตัวอย่างเช่น การแก้ปัญหาความขัดแย้งอย่างเป็นธรรม จะต้องมียุทธศาสตร์เชิงปฏิบัติ ได้แก่ การฟัง การสื่อสาร มุมมองของเราโดยไม่ทำให้ผู้อื่นเสียหน้า และแก้ปัญหาที่ทุกฝ่ายยอมรับได้ ความสามารถเชิงจริยธรรมเข้ามามีบทบาทสำคัญในสถานการณ์เชิงจริยธรรมด้านอื่นอีก เช่น การช่วยเหลือผู้ที่อยู่ในความทุกข์เราต้องมีความสามารถที่จะเข้าใจและดำเนินการตามแผนการกระทำ หากเรามีประสบการณ์ในการช่วยคนภายใต้สภาพการณ์ที่ไม่เป็นปกติมาก่อน เราก็จะสามารถช่วยเหลือได้ง่ายขึ้น

3.2) เจตจำนง (Will) ในสถานการณ์เชิงจริยธรรมการเลือกที่ถูกต้องมักจะเป็นเรื่องที่ยาก การเป็นคนดีจะต้องเป็นการกระทำตามเจตจำนง เป็นความพร้อมในเชิงจริยธรรมที่จะกระทำในสิ่งที่เราคิดว่าควรจะทำ จะต้องทำให้อารมณ์อยู่ภายใต้การควบคุมของเหตุผล คำนึงถึงหน้าที่ก่อนความพึงพอใจ มีเจตจำนงในการต่อต้านการเฝ้าระวังและยับยั้งต่อความกดดันของกระแสสังคม ใช้ความถูกต้องมากกว่าความถูกต้อง อันเป็นการแสดงออกถึงความกล้าหาญเชิงจริยธรรม

3.3) ความเคยชิน (Habit) ในสถานการณ์หลายอย่างที่พฤติกรรมเชิงจริยธรรมเกิดจากนิสัยความเคยชิน เราควรฝึกพัฒนาให้เด็กได้รับการฝึกให้กระทำสิ่งที่ถูกต้องจนเกิดความเคยชิน โดยการปฏิบัติเป็นคนดีอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งหมายความว่าให้มีประสบการณ์ซ้ำแล้วซ้ำอีกในการกระทำสิ่งที่เป็ประโยชน์ ซื่อสัตย์ อ่อนน้อมและเป็นธรรม อันเป็นการสร้างความเคยชินที่ดี ที่เป็นประโยชน์ต่อพวกเขาแม้การดำเนินชีวิตจะมีอุปสรรคก็ตาม

จากความหมายของ แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของโทมัส ลิกโคนา (Character Education of Thomas Lickona) ข้างต้นสรุปได้ว่า เป็นการจัดการศึกษาที่เสริมสร้างและพัฒนาคุณลักษณะที่ต้องการให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยมีการพัฒนาตามองค์ประกอบของคุณลักษณะที่ดี 3 ประการคือ การรู้เชิงจริยธรรม ความรู้สึกเชิงจริยธรรม และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม ที่ต้องมีการปฏิบัติซ้ำ ๆ จนเกิดความเคยชินของคุณลักษณะที่ดี เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัดสินใจและรู้สึกได้ว่าอะไรคือความถูกต้อง และแสดงออกเป็นการกระทำที่ถูกต้องเหมาะสม

2.3 การสังเคราะห์แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนาพร้อมกับ เนื้อหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบย่อยของแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา ซึ่งประกอบด้วย 1) การรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing) ได้แก่ การตระหนักเชิงจริยธรรม (Moral Awareness), การรู้คุณค่าเชิงจริยธรรม (Knowing Moral Values), การเอาใจเขามาใส่ใจเรา (Perspective-Taking), เหตุผลเชิงจริยธรรม (Moral Reasoning), การตัดสินใจ (Thoughtful Decision-Making), การรู้จักตนเอง (Moral Self-Knowledge) 2) ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling) ได้แก่ มโนธรรม (Conscience), การนับถือตนเอง (Self-Esteem), ความรู้สึกร่วม (Empathy), การรักความดี (Loving The Good), การควบคุมตนเอง (Self-Control), ความอ่อนน้อมถ่อมตน (Humility) และ 3) พฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action) ได้แก่ ความสามารถ (Competence), เจตจำนง (Will), ความเคยชิน (Habit) มาออกแบบบูรณาการร่วมกับเนื้อหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ เพื่อผสมผสานแนวคิดในการกำหนดเนื้อหาและกระบวนการในการจัดกิจกรรมในชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงการสังเคราะห์แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนากับการบูรณาการแนวคิดร่วมกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

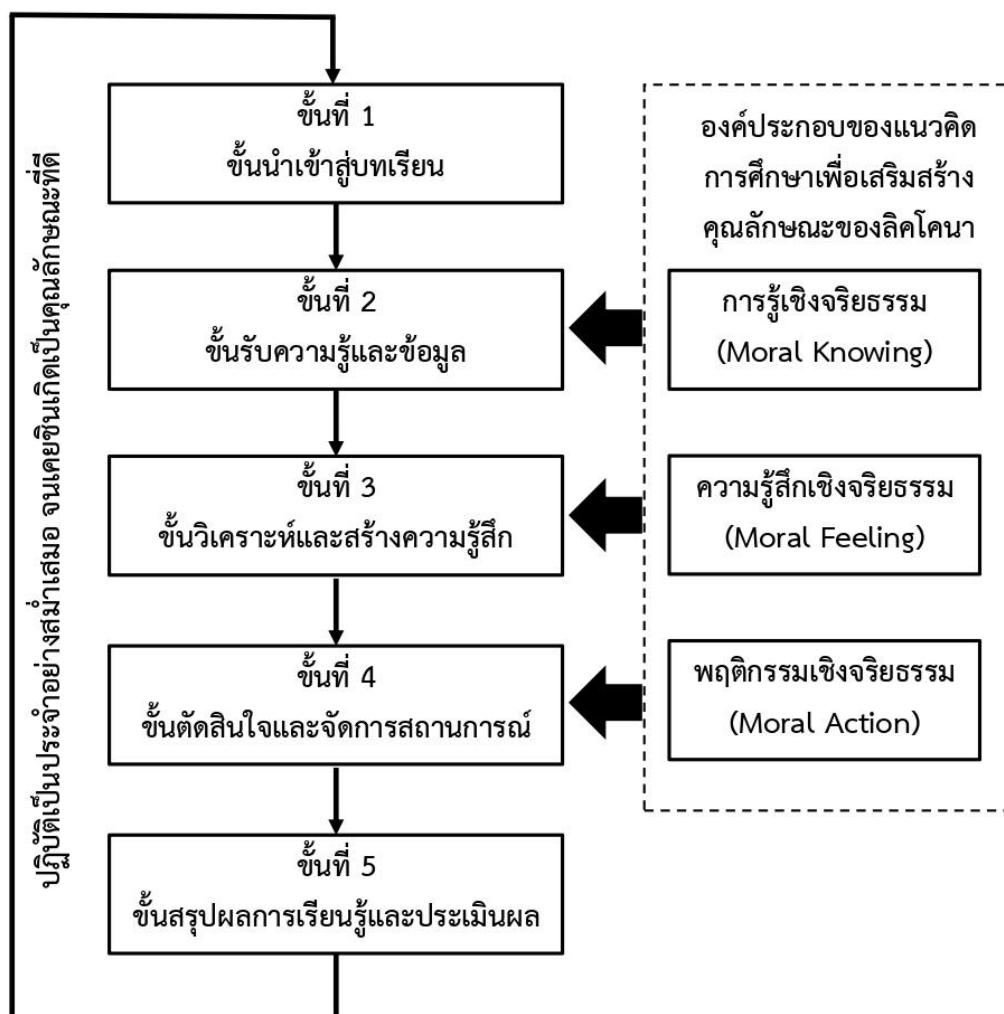
องค์ประกอบของคุณลักษณะตามแนวคิดการศึกษาเพื่อ เสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา	การบูรณาการแนวคิดร่วมกับการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
1.การรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing)	1.การตระหนักเชิงจริยธรรม (Moral Awareness) นักเรียนรับรู้ถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
2.การรู้คุณค่าเชิงจริยธรรม (Knowing Moral Values)	นักเรียนรู้ว่าคุณธรรมมีคุณค่าอย่างไร ต่อการเป็นคนดี รู้ว่าต้องมีคุณธรรมใดในการที่จะไม่สร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น
3.การเอาใจเขามาใส่ใจเรา (Perspective-Taking)	นักเรียนมีความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจบุคคลที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ รู้ว่าบุคคลนั้นรู้สึกอย่างไรเมื่อถูกกระทำ

องค์ประกอบของคุณลักษณะตามแนวคิดการศึกษาเพื่อ เสริมสร้างคุณลักษณะของลัทธิคณา	การบูรณาการแนวคิดร่วมกับการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
4.เหตุผลเชิงจริยธรรม (Moral Reasoning)	นักเรียนมีเหตุผลว่า ทำไมเราต้องไม่ กลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น ทำไมเราต้องรัก ผู้อื่น พัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรมที่ไม่ สร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น
5.การตัดสินใจ (Thoughtful Decision- Making)	นักเรียนรู้ว่า ต้องตัดสินใจต่อ สถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทาง โลกไซเบอร์อย่างไร ทางเลือกของ นักเรียนคืออะไร ผลที่เกิดจากการ ตัดสินใจของนักเรียนจะเป็นอย่างไร
6.การรู้จักตนเอง (Moral Self-Knowledge)	นักเรียนรู้ตนเองว่า เป็นบุคคลที่มี คุณลักษณะอย่างไร ต้องมีการพัฒนา คุณลักษณะอะไรบ้าง รู้จักวิเคราะห์ ตนเอง ประเมินจุดเด่นจุดด้อยของตน
2.ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling)	นักเรียนรู้ว่าการกระทำใดเป็นสิ่งที่ ถูกต้องในสถานการณ์ต่าง ๆ และรู้สึก มีอยากที่จะกระทำสิ่งที่ถูกต้องใน สถานการณ์นั้นด้วย
2.การนับถือตนเอง (Self-Esteem)	นักเรียนมีความรู้สึกเคารพต่อตนเอง เห็นคุณค่าในชีวิตของตนเอง และเห็น คุณค่าในชีวิตของบุคคลอื่น หาก นักเรียนไม่เคารพตนเองก่อนแล้ว ก็ ยากที่จะเคารพผู้อื่น ซึ่งอาจจะนำมา ซึ่งการกระทำกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นได้ ง่าย

องค์ประกอบของคุณลักษณะตามแนวคิดการศึกษาเพื่อ เสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา		การบูรณาการแนวคิดร่วมกับการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
3.ความรู้สึกร่วม (Empathy)		นักเรียนมีความรู้สึกรับรู้ มีอารมณ์ร่วม ต่อบุคคลที่ถูกกลั่นแกล้งรังแก ผ่าน การทำกิจกรรม เช่น บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง กรณีตัวอย่าง หรือ มุมมองของบุคคลต่าง ๆ จาก สถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทาง โลกไซเบอร์
4.การรักความดี (Loving The Good)		นักเรียนมีความรู้สึกถึงการมีจริยธรรม ในการใช้งานและปฏิบัติตนต่อผู้อื่นใน โลกไซเบอร์ รักในการทำความดีต่อ ผู้อื่นและเกลียดชังการกระทำที่สร้าง ความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น
5.การควบคุมตนเอง (Self-Control)		นักเรียนมีความรู้สึกมีจริยธรรมในการ ปฏิบัติต่อผู้อื่น มากกว่าการใช้อารมณ์ หรือเพียงเพราะความสนุกส่วนตน
6.ความอ่อนน้อมถ่อมตน (Humility)		นักเรียนมีความอ่อนน้อมถ่อมตน รู้จัก ตนเอง มีความตั้งใจที่จะแก้ไขความ ผิดพลาดของตน ความอ่อนน้อมถ่อม ตนช่วยให้ลดการดูหมิ่นผู้อื่น ลด ความคิดที่อยากจะกลั่นแกล้งรังแก ผู้อื่น
3.พฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action)	1.ความสามารถ (Competence)	เมื่อนักเรียนมีการรู้เชิงจริยธรรมแล้ว ว่าอะไรคือสิ่งที่ดี สิ่งที่เหมาะสม นักเรียนรับรู้ความรู้สึกของการเป็นคน

องค์ประกอบของคุณลักษณะตามแนวคิดการศึกษาเพื่อ เสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา	การบูรณาการแนวคิดร่วมกับการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
	<p>ดีและคนไม่ดีแล้วว่าเป็นอย่างไร เมื่อนั้นนักเรียนก็จะสามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนออกมาเป็นพฤติกรรมเชิงจริยธรรมที่เหมาะสมสามารถตัดสินใจ แก้ปัญหาต่อสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้</p>
<p>2.เจตจำนง (Will)</p>	<p>ในการตัดสินใจกระทำสิ่งที่ถูกต้องทางจริยธรรมในสถานการณ์ต่าง ๆ บางครั้งอาจเป็นเรื่องยาก แต่หากนักเรียนมีเจตจำนงในการเป็นคนดีแล้ว ก็จะสามารถแสดงสิ่งที่ดีงามออกมาได้</p>
<p>3.ความเคยชิน (Habit)</p>	<p>การพัฒนาคุณลักษณะที่ดีงามไม่อาจสามารถเกิดขึ้นได้ทันทีทันใด แต่เกิดจากการปฏิบัติดีซ้ำ ๆ อยู่เป็นประจำจนเกิดเป็นนิสัยความเคยชิน ดังนั้นครูจึงต้องมีการพัฒนานักเรียนให้มีจริยธรรมที่เหมาะสมอย่างสม่ำเสมอ</p>

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาออกแบบและพัฒนาเป็นกระบวนการในการจัดกิจกรรมในชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 แสดงกระบวนการดำเนินกิจกรรมของชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น

จากภาพกระบวนการดำเนินกิจกรรมของชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยสามารถออกแบบและได้กำหนดกระบวนการดำเนินกิจกรรมออกเป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นรับความรู้และข้อมูล 3) ขั้นวิเคราะห์และสร้างความรู้สึกรู้สึก 4) ขั้นตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ และ 5) ขั้นสรุปผลการเรียนรู้และประเมินผล และมีการดำเนินกิจกรรมที่มีการปฏิบัติเป็นประจําอย่างสม่ำเสมอ จนเคยชินเกิดเป็นคุณลักษณะที่ดีในตัวนักเรียน

ตอนที่ 3 แนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying)

3.1 ความหมายของการรังแกกันทางโลกไซเบอร์

คำว่า Cyberbullying มีชื่อที่นักวิชาการได้นำมาใช้ในภาษาไทยหลายคำ ได้แก่ “การรังแกผ่านโลกไซเบอร์” “การรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์” “การรังแกบนโลกไซเบอร์” “การถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์” “การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์” “การข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์” “การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์” และ “การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต” สำหรับการใช้คำในภาษาไทยของ Cyberbullying ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พิจารณาความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 คำว่า “กลั่นแกล้ง” หมายถึง หาความไม่ดีใส่ให้, หาอุบายให้ร้ายโดยวิธีต่าง ๆ , แกล้งใส่ความ และคำว่า “รังแก” หมายถึง แกล้งทำความเดือดร้อนให้ผู้อื่น (มักใช้แก่ผู้มีอำนาจมากกว่า) เช่น ผู้ใหญ่รังแกเด็ก ดังนั้น เพื่อให้มีความครอบคลุมความหมายลักษณะของ Cyberbullying ในที่นี้ผู้วิจัยจึงขอใช้คำว่า “การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์”

Shariff (2008) กล่าวว่า การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyber bullying) คือ การใช้เครื่องมือติดต่อสื่อสารและสื่อในการเข้าไปกลั่นแกล้งผู้อื่นออนไลน์ เช่นเดียวกับการกลั่นแกล้งทั่วไปจะต้องมีการไตร่ตรองและแรงจูงใจมาก่อน และมีการกระทำเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องที่ปรากฏได้ชัด

Kowalski, Limber, and Agatston (2012) กล่าวว่า การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) คือ การกระทำที่รุนแรงจากกลุ่มบุคคลหรือส่วนบุคคลผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบต่าง ๆ ซ้ำ ๆ และสม่ำเสมอตลอดเวลาต่อเนื่องที่ไม่สามารถป้องกันตนเองได้

Moreno (2014) ได้สรุปคำจำกัดความโดยทั่วไปของ การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ว่า เป็นการกระทำหรือพฤติกรรมที่ตั้งใจกระทำโดยกลุ่มหรือบุคคล ผ่านการใช้เครื่องมืออุปกรณ์สื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ซ้ำ ๆ และเมื่อเวลาผ่านไปผู้ถูกรังแกจะไม่สามารถปกป้องตนเองได้ง่ายโดยที่ผู้ตกเป็นเหยื่อมักไม่ทราบว่าใครเป็นผู้กระทำและทำไมเขาจึงตกเป็นเป้าหมายของการกระทำ ซึ่งการกระทำนี้เป็นอันตรายที่วัยรุ่นสามารถทำได้ตลอดทุกที่ทุกเวลาที่ใช้โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ อีกทั้งการกลั่นแกล้งรังแกรูปแบบนี้ทำให้เกิดความรู้สึกรังเกียจอย่างยาวนาน

Hinduja and Patchin (2014) ได้ให้ความหมายของ Cyberbullying ว่าหมายถึง ความเสียหายจากกระทำที่เกิดขึ้นโดยเจตนาและทำซ้ำ ๆ โดยใช้คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ รวมทั้งอุปกรณ์สื่อสารอื่น ๆ ทั้งนี้ขยายความเพิ่มเติมได้ว่าเป็นการกระทำที่มีเจตนาจงใจต่อเหยื่อแต่ไม่ได้คำนึงถึงผลข้างเคียงที่จะเกิดขึ้น ซึ่งเป็นการกระทำอย่างต่อเนื่องซ้ำแล้วซ้ำอีก ผู้ถูกกระทำต้องรู้ถึงอันตรายที่เกิดขึ้น และเป็นการใช้คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และอุปกรณ์สื่อสารอื่น ๆ ในการกลั่นแกล้งรังแก อันเป็นรูปแบบใหม่ที่มีความแตกต่างจากการกลั่นแกล้งรังแกแบบดั้งเดิม

เว็บไซต์ stopbullying.gov อันเป็นเว็บไซต์ที่ดูแลโดยกระทรวงสาธารณสุขและบริการมนุษย์ (Department of Health and Human Services) ของประเทศสหรัฐอเมริกา (2018) ได้ให้ความหมายของ Cyberbullying ว่า เป็นการกลั่นแกล้งรังแกที่เกิดขึ้นโดยใช้อุปกรณ์ดิจิทัล เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต อาจเป็นการส่งข้อความ SMS โปรแกรมประยุกต์ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ หรือการเล่นเกมนออนไลน์ ที่ผู้คนสามารถแบ่งปันหรือเข้าถึงเนื้อหาได้ ซึ่งการกลั่นแกล้งรังแกทางไซเบอร์เป็นลักษณะของการส่ง โพสต์ หรือแบ่งปันข้อมูลเชิงลบ ที่เป็นเท็จหรือเป็นการละเมิดต่อบุคคลอื่น และการส่งต่อข้อมูลส่วนบุคคลที่ทำให้เกิดความเสียหายอับอาย ความลำบากในการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้ถูกกระทำ ในบางกรณีอาจเป็นการกระทำที่ล่วงละเมิดกฎหมายและมีความผิดทางกฎหมายอาญา พื้นที่ที่พบในการกระทำความผิด ได้แก่ สื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Instagram, Snapchat และ Twitter การส่งข้อความสั้น (SMS) การโต้ตอบแบบทันที (Instant Message) และการส่ง E-Mail

เว็บไซต์ bullying.co.uk ซึ่งเป็นเว็บไซต์ขององค์กรการกุศล Family Lives ของสหราชอาณาจักร (UK) ได้ให้ความหมายของ การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ไว้ว่าเป็นรูปแบบของการกลั่นแกล้งรังแกซึ่งเกิดขึ้นบนโลกออนไลน์หรือทางโทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต ทั้งทางสื่อสังคมออนไลน์ การส่งข้อความ การเล่นเกม และห้องสนทนา เช่น Facebook, Xbox Live, Instagram, Youtube, Snapchat, และ ห้องสนทนาอื่น ๆ

ปิยพจน์ ตันตะผลิน (2559) ได้ให้ความหมายของ การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyber bullying) คือ การใช้เทคโนโลยีการติดต่อสื่อสาร เช่น โทรศัพท์มือถือหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในการกลั่นแกล้งผู้อื่นซึ่งอาจเป็นบุคคลเดียวหรือเป็นกลุ่มบุคคล โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการให้เป้าหมายเกิดความเสียหายทางสังคมหรือจิตใจ เช่น ความอับอาย ความหวาดกลัว ความวิตกกังวล เป็นต้น

ฤทัยชนนี สิทธิชัย (2560) ได้สรุปความหมายของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ว่าเป็นลักษณะของการข่มขู่และการล่วงละเมิดผู้อื่น โดยการนินทาหรือด่าทอ การหมิ่นประมาท การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด่าลบ การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย และการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มโดยการนำเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์การสื่อสารที่ทันสมัย เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ โดยผ่านการใช้อินเทอร์เน็ตหรือผ่านโปรแกรมประยุกต์หรือซอฟต์แวร์แอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบันมาเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์

สุภาวดี เจริญวานิช (2560) ได้ให้ความหมายของ การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying) ว่าหมายถึง การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคน โดย รูปแบบการรังแกกันมีทั้งการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าผู้อื่น หรือการส่งต่อข้อมูลลับ เพื่อทำให้ผู้อื่นเสียหายผ่านทางอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการส่งข้อความ (text message) คลิปวิดีโอ (video-clip) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Email) ทาง website หรือทาง application ต่าง ๆ และทำให้ฝ่ายที่ถูกกระทำรู้สึกเจ็บปวดหรือได้รับผลกระทบทางจิตใจ การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์เป็นความรุนแรงที่อาจจะทราบหรือไม่ทราบว่าใครเป็นผู้กระทำ ซึ่งผู้กระทำสามารถทำความรุนแรงกับใคร ที่ไหน เมื่อไรก็ได้ และผู้กระทำก็สามารถจะตอกย้ำความรุนแรงนั้นได้อย่างต่อเนื่องผ่านระบบสื่อออนไลน์ในปัจจุบัน

จากความหมายของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ข้างต้นสรุปได้ว่า ลักษณะการกระทำของพฤติกรรมระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ต่อบุคคลอื่นในพื้นที่ทางโลกไซเบอร์หรืออินเทอร์เน็ต มีการกลั่นแกล้ง รังแก ใส่ร้าย สร้างความเกลียดชังหรือทำให้อับอาย ผ่านการใช้เทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ ที่สามารถกระทำได้ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกทุกขใจ เศร้าโศก อับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง เกิดความเสียหายต่อจิตใจและการใช้ชีวิตในสังคมของผู้ที่ถูกกระทำ หรือในบางรายอาจถึงขั้นเสียหายต่อชีวิต

3.2 รูปแบบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

Kowalski et al. (2012) ได้มีการจำแนกลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตไว้ดังต่อไปนี้

1) การยั่วยุให้โมโห (Flaming) คือ การเพิ่มความรุนแรงของการสนทนาระหว่างบุคคล 2 คนไปจนถึงมากกว่านั้นโดยปกติมักเกิดในพื้นที่สาธารณะ เช่น กระดานเสวนาหรือห้องสนทนา การกระทำมักเริ่มต้นจากการหยอกล้อกันระหว่างกัน อย่างไรก็ตามเมื่อมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งแสดงการกระทำที่รุนแรงออกมาเกินขอบเขตจนทำให้สมดุลของการหยอกล้อเสียไป และเกิดเป็นสงครามโต้ตอบที่รุนแรงแทน ซึ่งอาจจะมีผู้สังเกตการณ์เข้ามาสนับสนุนแต่ละฝ่ายให้เชื่อใจในความรุนแรงขึ้นได้อีกด้วย

2) การข่มขู่คุกคาม (Harassment) คือ การใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ และติดต่อกันไม่ลดละ เพื่อให้บุคคลรำคาญ ตื่นตระหนก หรือเกิดความรู้สึกที่ไม่ดี พฤติกรรมมักเกิดในลักษณะการโจมตีผ่านช่องทางการสื่อสารส่วนบุคคล เช่น การส่งข้อความ หรืออีเมล เป็นต้น แต่ก็สามารถเกิดในพื้นที่สาธารณะได้เช่นเดียวกัน นอกจากนี้อาจจะถูกกลั่นแกล้งในลักษณะของการส่งข้อความจำนวนมากไปยังเป้าหมายได้เช่นกัน

3) การหมิ่นประมาท (Denigration) คือ การให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้อื่นที่ไม่เป็นความจริงซึ่งอาจถูกเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์หรือกระจายไปยังอีเมลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งรวมถึงการส่งสื่อดิจิทัลที่บิดเบือนความจริง เช่น ภาพตัดต่อต่าง ๆ ที่มีความหมายทางเพศหรือไม่สุภาพ การเผยแพร่เพลงที่แต่งและร้องเพื่อล้อเลียนผู้อื่น เป็นต้น

4) การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation) คือ ผู้กลั่นแกล้งจะปลอมตัวเองเป็นเหยื่อซึ่งอาจใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านของเหยื่อในการเข้าถึงบัญชีของเหยื่อ และทำการสื่อสารออกไปในเชิงลบหยาดคาย หรือส่งข้อมูลที่ไม่น่าประทับใจไปยังผู้อื่น เพื่อให้เหมือนเหยื่อเป็นผู้แสดงความคิดเห็น นอกจากนี้อาจมีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลส่วนตัวของเหยื่อ เพื่อให้กลายเป็นเป้าหมายของผู้อื่นที่รู้ไม่เกี่ยวกับเหยื่อ รวมถึงสามารถติดตามเหยื่อได้จากข้อมูลส่วนตัวที่เผยแพร่ออกไป ทำให้ชีวิตเหยื่อเกิดอันตรายจากการถูกติดตามโดยคนแปลกหน้าได้

5) การล่อลวงและต้มตุ๋น (Outing and trickery) คือ การล่อลวงหลอกล่อให้เหยื่อกรอกข้อมูลลงในแบบฟอร์มที่ส่งมาทางอีเมลหรือช่องส่งข้อความส่วนบุคคลและนำข้อมูลส่วนบุคคลนั้นไปเผยแพร่ต่อแก่ผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

6) การขับไล่และการคว่ำบาตร (Exclusion/Ostracism) คือ การที่ผู้ถูกระทำถูกกลุ่มคนขับออกจากกลุ่มและไม่สามารถเข้าร่วมกลุ่มอื่น ๆ ได้อีก ไม่มีพื้นที่ออนไลน์สำหรับผู้ถูกระทำในสังคมนั้น ๆ เมื่อย้ายไปอยู่ที่ใหม่ก็จะถูกติดตามและขับไล่ไปเรื่อย ๆ แม้ว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงตัวตนแล้ว เกิดสภาวะที่เรียกว่า “การตายทางสังคม” (Social Death) ผลร้ายแรงที่สุดคือการทำลายจิตใจของผู้ที่ถูกระทำอย่างรุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการถูกขับไล่จากผู้ที่เคยมีความสนิทสนมกันมาก่อน

7) การเฝ้าติดตามผ่านทางเครือข่าย (Cyberstalking) คือ การใช้เครื่องมือติดต่อสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อติดตามบุคคลโดยมีจุดประสงค์เพื่อคุกคามหรือข่มขู่อย่างต่อเนื่อง ทำให้เป้าหมายเกิดความรำคาญไปจนถึงการวิตกกังวล ผ่านการส่งข้อความทางอีเมล การโทรศัพท์ หรือสื่ออื่น ๆ บนอินเทอร์เน็ตซ้ำ ๆ ในลักษณะที่ทำให้เป้าหมายรู้สึกหวาดกลัวหรือเป็นอันตรายต่อตนเองและคนใกล้ชิด เช่น อดีตแฟนหนุ่มส่งข้อความซ้ำ ๆ ผ่านทางอีเมลว่าจะมาฆ่าเป้าหมาย รวมถึงทำร้ายคนในครอบครัว การส่งข้อความให้เป้าหมายรับรู้ที่กำลังถูกเฝ้ามองอยู่ตลอดเวลาและรู้การกระทำทุกอย่างของเป้าหมาย เป็นต้น

8) การบันทึกวิดีโอที่มีความรุนแรงหรือแสดงว่ามีความสนุกกับการตบตีทำร้ายร่างกายผู้อื่น (Video recording of assault/happy slapping and hopping) เป็นการบันทึกภาพการทำร้ายร่างกายที่เกิดขึ้นจริงและนำไปเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้รับชมและแสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน เมื่อวิดีโอถูกนำขึ้นเว็บแล้วก็ยากที่จะทำให้มันหายไปจากอินเทอร์เน็ตได้ ทำให้เหยื่อนอกจากถูกทำร้ายร่างกายแล้ว ยังต้องถูกทำร้ายจิตใจจากคนแปลกหน้าที่ไม่รู้จกกัน ซึ่งสามารถนำไปสู่การฆ่าตัวตายได้

9) การยั่วเย้าทางเพศ (Sexting) คือการส่งหรือโพสต์ภาพหรือวิดีโอเปลือยหรือกึ่งเปลือยผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ โดยที่เหยื่อไม่ได้รับทราบหรือไม่ได้ตั้งใจเห็นกันโดยเฉพาะกลุ่ม เมื่อภาพเหล่านั้นถูกส่งไปแล้วก็จะถูกผู้อื่นนำไปเผยแพร่ต่อยังแหล่งอื่นและถูกแสดงความคิดเห็นเชิงลบ ซึ่งเมื่อเหยื่อมาพบเจอก็จะเกิดความรู้สึกอับอายและเสียความมั่นใจได้

นถาวรณ อาษาเพ็ชร (2560) ได้สรุปรูปแบบของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ แบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ได้แก่

- 1) การทะเลาะกันผ่านโทรศัพท์มือถือ อีเมล ข้อความ หรือห้องสนทนา โดยใช้ภาษาที่รุนแรง หรือหยาบคาย (flaming)
- 2) การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย อับอาย หรือกลายเป็นตัวตลก (denigration)
- 3) การลบ บล็อก หรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม โดยสร้างความเกลียดชัง อคติผ่านข้อความ หรือกิจกรรมกลุ่มออนไลน์ (exclusion)
- 4) การนำข้อมูลส่วนตัว หรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ (outing)
- 5) การใช้อุบายให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวแล้วนำไปแพร่กระจายต่อ (trickery)
- 6) การแอบอ้างชื่อ หรือตัวตนของผู้อื่น (impersonation)
- 7) การสร้างบัญชีใช้งานปลอมเพื่อรังแกผู้อื่น (fake profiles)
- 8) การขโมยอัตลักษณ์ออนไลน์ของผู้อื่นแล้วนำมาสร้างบัญชีการใช้งานเพื่อหลอกลวง หรือทำลายชื่อเสียง (catfishing)
- 9) การก่อกวน คุกคาม ข่มขู่ผู้อื่นซ้ำ ๆ หลายครั้ง (harassment)
- 10) การคุกคามข่มขู่อย่างจริงจัง และรุนแรงจะทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง หรือจะทำร้ายร่างกาย (cyberstalking)

องค์กรการกุศล Family Lives ของสหราชอาณาจักร (UK) ได้ระบุว่ามีหลายวิธีการในการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ และบางคนสามารถกระทำการได้หลายรูปแบบ โดยแบ่งออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่

- 1) การล่วงละเมิด (Harassment) เป็นการส่งข้อความที่ไม่เหมาะสม หยาบคาย ดูถูกและน่ารังเกียจ ในการแสดงความคิดเห็น โพสต์รูปภาพในห้องสนทนาหรือเว็บไซต์เกม
- 2) การหมิ่นประมาท (Denigration) เป็นการที่บุคคลอื่นส่งข้อมูลส่วนตัวที่หลอกลวง สร้างความเสื่อมเสียและไม่จริงออกไป มีการแบ่งปัน ส่งต่อรูปถ่ายเพื่อจุดประสงค์ในการเยาะเย้ย ขำล้อและการนินทา ซึ่งพบได้ในเว็บไซต์ออนไลน์ต่าง ๆ นอกจากนี้ยังพบการกลั่นแกล้งรังแกโดยการเปลี่ยนรูปภาพของผู้อื่นและโพสต์บนโลกออนไลน์

3) การทะเลาะกันด้วยถ้อยคำที่ร้อนแรง (Flaming) เป็นการที่บุคคลใช้ภาษาที่มีถ้อยคำรุนแรงอย่างสุดขีด และเป็นที่น่ารังเกียจ ในการทะเลาะเบาะทางโลกออนไลน์ ผู้ที่กระทำจะเกิดความสุข แต่ความจริงคือผู้ที่ถูกกระทำกลับได้รับความเดือดร้อน

4) การแอบอ้างบุคคลอื่น (Impersonation) เป็นการที่บุคคลอื่นทำการเจาะข้อมูล (Hack) ทางอีเมลหรือบัญชีเครือข่ายสังคมออนไลน์ แล้วใช้บัญชีส่วนตัวออนไลน์นั้นโพสต์ส่งเนื้อหาที่เลวร้าย หรือนำอับอายไปยังบุคคลอื่น และยังไปถึงการสร้างโปรไฟล์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ปลอมด้วย

5) การส่งออกและหลอกหลวง (Outing and Trickery) เป็นการที่บุคคลอื่นทำการเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคลออกไป และการที่หลอกหลวงให้เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวส่งต่อแก่ผู้อื่น ทั้งภาพหรือวิดีโอส่วนตัวด้วย

6) การคุกคามทางไซเบอร์ (Cyber Stalking) เป็นการกระทำของการส่งข้อความซ้ำ ๆ รวมถึงการคุกคามที่เป็นอันตราย ล่วงละเมิด ช่มชู้ในกิจกรรมต่าง ๆ ทางสื่อออนไลน์ ทำให้บุคคลเกิดความกลัว และรู้สึกไม่ปลอดภัย การกระทำเช่นนี้อาจเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย

7) การขับไล่ (Exclusion) เป็นการจงใจปล่อยให้ผู้อื่นออกจากกลุ่มทางโลกไซเบอร์ เช่น กลุ่มข้อความ กลุ่มออนไลน์ กลุ่มเว็บไซต์เกม หรือกลุ่มที่มีส่วนร่วมทางออนไลน์อื่น ๆ นี่เป็นรูปแบบหนึ่งของการกลั่นแกล้งรังแกทางสังคมซึ่งเป็นเรื่องปกติธรรมดา

ฤทัยชนนี สิทธิชัย (2560) ได้ระบุว่า พฤติกรรมการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ถือเป็นรูปแบบของการกลั่นแกล้งรังแกแบบดั้งเดิม เป็นรูปแบบที่เกิดขึ้นพร้อมกับความทันสมัยของเทคโนโลยีท่ามกลางยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดยแบ่งรูปแบบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ได้แก่

1) การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น เป็นการกระทำระหว่างคนสองคนหรือมากกว่านั้น ที่เริ่มต้นด้วยการแลกเปลี่ยนอีเมลหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ที่สามารถใช้ติดต่อสื่อสารกันได้ โดยมีเป็นลักษณะของการนินทาหรือด่าทอเป็นข้อความที่มีรูปแบบของความเป็นศัตรูรุกราน ช่มชู้ ดูหมิ่น เสียดสี และการเหยียดผิวผู้อื่น รวมไปถึงการใช้ข้อความที่หยาบคายต่อผู้อื่นซ้ำ ๆ เพื่อแสดงอารมณ์ที่ไม่พอใจ การใช้ถ้อยคำที่เสื่อมเสีย โดยลักษณะทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้นเป็นลักษณะของการช่มชู้กันบนโลกไซเบอร์

2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น เป็นการกระทำที่บุคคลไปโพสต์หรือแชร์สิ่งที่ไม่เป็นความจริง หรือสิ่งที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียเกี่ยวกับบุคคลอื่นผ่านโลกโซเชียล โดยมักจะกระทำผู้อื่นผ่านเว็บไซต์หรือโปรแกรมต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน และผู้ที่ตกเป็นเหยื่อไม่สามารถลบข้อมูลนั้น ๆ ได้อีกทั้งการหมิ่นประมาทผู้อื่นยังรวมถึงการตัดต่อภาพ คลิปวิดีโอ ซึ่งส่งผลให้ผู้อื่นเสื่อมเสียโดยไม่ได้รับอนุญาตอีกด้วย

3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่น เป็นลักษณะการระบุว่าตนเองเป็นคนอีกคนหนึ่งบนโลกโซเชียล โดยธรรมชาติของอินเทอร์เน็ตจะสามารถที่จะเลียนแบบหรือง่ายต่อการปลอมแปลงข้อมูลอยู่ค่อนข้างสูงและข้อมูลส่วนใหญ่ค่อนข้างที่จะขาดความน่าเชื่อถืออยู่แล้ว และนอกจากนี้ยังเป็นไปได้ที่จะปลอมตัวเป็นคนอื่นผ่านทางห้องสนทนา

4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อ โดยการนำเอาความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกโซเชียลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ได้รับความนิยมโดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งเป็นข้อมูลที่สามารถทำให้เกิดความเสื่อมเสีย ความอับอายต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ และยิ่งถือเป็นการหลอกลวงโดยจงใจอาจส่งผลเสียต่อผู้ที่เกี่ยวข้องอีกด้วย

5) การลบหรือการบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียล โดยเป็นพฤติกรรมที่บุคคลสามารถใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อทำการลบหรือปิดกั้นบุคคลจากรายชื่อเพื่อน ห้องสนทนา กลุ่มต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต กลุ่มเครือข่ายหรือเว็บไซต์ หรือแม้แต่เกมออนไลน์ ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อหรือโดนกีดกัน ลบหรือบล็อกออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียล มีการกระทำที่มีประสิทธิภาพในความหมายของการข่มขู่

จากการศึกษาประเภทของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกโซเชียลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นประเภท ความหมายและลักษณะของพฤติกรรมได้ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงประเภทของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกโซเชียลสังเคราะห์โดยผู้วิจัย

ประเภท	ความหมาย	ลักษณะพฤติกรรม
1. การใช้ความรุนแรงทางภาษา (Flaming)	การกระทำที่เป็นลักษณะของการใช้ภาษาระหว่างบุคคลในรูปแบบของการส่งข้อความที่เป็นการด่าทอ นินทา ทะเลาะเบาะแว้ง การ	การนินทา ตำหนิ ด่าทอ ดูหมิ่น เสียดสี พุดคำหยาบ พุดโกหก พุดยั่วยุ สร้างความเกลียดชัง พุดเพ้อเจ้อ การใช้ภาษาที่รุนแรง ใน

ประเภท	ความหมาย	ลักษณะพฤติกรรม
	ใช้ถ้อยคำหยาบคายซึ่งแสดงออกถึงความเป็นศัตรูระหว่างกัน การใช้ความรุนแรงทางภาษาซึ่งมีผลกระทบต่อความรู้สึกของบุคคลที่ถูกกระทำ	รูปแบบของข้อความ คลิปเสียง หรือวิดีโอ ผ่านทางกระดานสนทนา สื่อสังคมออนไลน์ การส่งข้อความโต้ตอบระหว่างกัน
2. การหมิ่นประมาท (Denigration)	การกระทำที่เป็นลักษณะของการให้ร้ายบุคคลอื่น ในสิ่งที่ไม่เป็นความจริง สร้างความเสื่อมเสียแก่ชื่อเสียงของผู้ที่ถูกกระทำ	การส่งข้อความที่เป็นเท็จ การให้ร้าย การล้อเลียน การกล่าวหาทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียชื่อเสียงในโลกออนไลน์ การตัดต่อภาพ ตัดต่อคลิปเสียง วิดีโอ โดยที่ผู้ถูกกระทำไม่ได้อนุญาต
3. การข่มขู่คุกคาม (Harassment)	การกระทำที่เป็นลักษณะของการส่งข้อความ ภาพ เสียง วิดีโอ ที่สร้างความหวาดกลัว ข่มขู่คุกคาม เกิดความรู้สึกไม่ดี และความไม่ปลอดภัยแก่ผู้ถูกกระทำ	การส่งข้อความ การโพสต์ข้อความ ภาพ คลิปเสียงและวิดีโอ ในลักษณะข่มขู่คุกคามว่าจะทำร้ายทำให้เกิดความไม่ปลอดภัยในชีวิตจริงของผู้ถูกกระทำ
4. การเผยแพร่ข้อมูล (Outing)	การกระทำที่เป็นลักษณะของการนำข้อมูลส่วนตัวทั้งที่เป็นความลับและไม่ใช่ความลับ ไปเปิดเผยหรือส่งต่อแก่ผู้อื่นทางโลกออนไลน์ โดยไม่ได้รับอนุญาต ทำให้ผู้ถูกกระทำเกิดความรู้สึกว่าถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว เกิดความอับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียงหรืออาจถูกนำข้อมูลไปกระทำในสิ่งที่ไม่เหมาะสม	การเผยแพร่ ข้อมูลส่วนตัว เรื่องราวความลับส่วนตัว สถานที่อยู่ สถานที่ทำงาน บัตรประชาชน และข้อมูลต่าง ๆ ด้วยการส่งข้อความ ถ่ายภาพหรือวิดีโอ เผยแพร่หรือประจานทำให้ผู้ถูกกระทำเกิดความอับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง หรืออาจทำให้ผู้ถูกกระทำต้องตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพ

ประเภท	ความหมาย	ลักษณะพฤติกรรม
5. การแอบอ้างผู้อื่น (Impersonation)	การกระทำที่เป็นลักษณะของการสร้างบัญชีผู้ใช้งานปลอมหรือสร้างบัญชีผู้ใช้งานโดยการปลอมแปลงเลียนแบบลักษณะส่วนตัวของบุคคลอื่น ซึ่งอาจจะนำไปสร้างความเสียหายในโลกไซเบอร์และเกิดผลเสียหายต่อบุคคลที่ถูกปลอมแปลงในชีวิตจริงได้	การสร้างบัญชีผู้ใช้งานปลอมทางสื่อสังคมออนไลน์ และนำไปสร้างสถานการณ์บนโลกไซเบอร์ให้คนอื่นเกลียดชัง หรือการขโมยรหัสผ่านบัญชีผู้ใช้งานเพื่อเข้าสู่ระบบในการไปกระทำความผิดหรือสร้างความเสียหายแก่บุคคลจริงได้
6. การขับออกจากกลุ่ม (Exclusion)	การกระทำที่เป็นลักษณะของการลบ การกีดกัน การปิดกั้นการบล็อกการติดต่อสื่อสารทางช่องทางต่าง ๆ ในโลกไซเบอร์ เพื่อไม่ให้บุคคลที่ถูกกระทำได้มีส่วนร่วมในสังคมออนไลน์ เป็นการกระทำในลักษณะของการข่มขู่	การลบเพื่อน การลบเพื่อนออกจากกลุ่มในสื่อสังคมออนไลน์ การบล็อกไม่ให้ผู้ถูกกระทำไม่สามารถติดต่อสื่อสารทางโลกไซเบอร์กับบุคคลอื่นได้
7. การคุกคามทางเพศ (Sexting)	การกระทำที่เป็นลักษณะของการส่งข้อความทางภาษา การส่งข้อความเสียง การส่งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่มีลักษณะคุกคามทางเพศหรือลามกอนาจาร เผยแพร่แก่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลทางโลกไซเบอร์ ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ดี อับอาย ขาดความมั่นใจ รู้สึกไม่ปลอดภัยทางเพศ	การส่งภาพโป๊เปลือยลามกอนาจารของเหยื่อผู้ถูกกระทำเผยแพร่แก่บุคคลอื่นทางโลกออนไลน์ การแสดงความคิดเห็นในเชิงลามกอนาจารคุกคามทางเพศแก่ผู้อื่นทางสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงการข่มขู่ว่าจะเปิดเผยภาพโป๊เปลือยแก่บุคคลอื่นทางโลกไซเบอร์

3.3 ผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

Kowalski et.al (2008) ได้สรุปถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ว่า ผู้ถูกระทำจะมีความรู้สึกคล้ายกับการกลั่นแกล้งรังแกโดยทั่วไป แต่จะมีความแตกต่างในเรื่องของลักษณะของการกระทำ ที่มีความถี่และสามารถทำได้ง่ายกว่า เนื่องจากลักษณะของความเป็นพื้นที่ไซเบอร์ เด็กเป็นเหยื่อของการกระทำจะเกิดความรู้สึกหวาดกลัวมากกว่า เพราะในบางครั้งไม่ทราบว่าใครคือผู้กระทำ เกิดความหวาดระแวง อีกทั้งยังเกิดความรู้สึกถูกคุกคามได้ตลอดเวลา เพราะการกระทำนี้ไม่ได้เกิดเพียงครั้งสองครั้ง แต่มีลักษณะของการกระทำซ้ำ ๆ ต่อย้าความรู้สึกของผู้ที่ถูกกระทำตลอดเวลา

Chadwick (2014) ได้กล่าวถึง ผลกระทบที่ร้ายแรงในระยะยาวของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์คือการเกิดภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล การลดความนับถือตนเอง เกิดสุขภาพจิตที่ไม่ดี นักเรียนที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกบางคน เกิดความรู้สึกโดดเดี่ยว รู้สึกปฏิเสธเพื่อน ไม่อยากที่จะมาโรงเรียน แยกตัวออกจากสังคม นอกจากนี้ยังมีการเชื่อมโยงสาเหตุระหว่างการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ต่อสภาวะซึมเศร้าและการฆ่าตัวตาย เด็กอาจมีความคิดและความพยายามที่จะฆ่าตัวตายเมื่อได้ถูกข่มขู่และถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ นอกจากนี้ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการกระทำอาจเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว มีการสูบบุหรี่หรือดื่มสุรา มีอาการทางจิตเช่นปวดศีรษะ ปวดท้องกระเพาะอาหาร ปวดเมื่อย รู้สึกไม่ปลอดภัยเมื่ออยู่โรงเรียน อีกทั้งยังมีแนวโน้มที่อาจมีส่วนร่วมในการก่ออาชญากรรมในการใช้อาวุธและความรุนแรงนอกโรงเรียน

ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) ได้สรุปถึงการรับรู้ของเยาวชนต่อผลกระทบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่า มีผลกระทบทั้งต่อตัวผู้รังแก และผู้ถูกรังแก แต่จะกระทบมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับบุคลิกลักษณะ และวิธีการรับมือของแต่ละบุคคล โดยผลกระทบต่อผู้รังแก อาจจะทำให้ผู้รังแกรู้สึกไม่สบายใจ หรือรู้สึกผิดในภายหลังได้ แต่สำหรับผู้ที่ถูกรังแกนั้นมีผลกระทบหลายระดับ อย่างน้อยที่สุดก็ด้านของอารมณ์และจิตใจ ผู้ที่ถูกกระทำจะเกิดความรู้สึกรำคาญ รู้สึกเบื่อ และรู้สึกแยะ เพราะการกระทำดังกล่าวถือว่าการคุกคามพื้นที่ส่วนตัวของพวกเขา อีกทั้งยังส่งผลต่อด้านสุขภาพตั้งแต่การเกิดความเครียด ความวิตกกังวล และที่ร้ายแรงที่สุดก็คืออาจถึงขั้นเสียชีวิตจากการฆ่าตัวตาย นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบทางด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ที่ทำให้รู้สึกเสื่อมเสีย หรือดูไม่ดีในสายตาของคนอื่น ในบางกรณีอาจเกิดการทะเลาะกันจนมองหน้ากันไม่ติด และที่ร้ายแรงที่สุดก็คือการรังแก

บางอย่าง ซึ่งอาจทำให้เกิดความเสียหายจนไม่กล้าออกไปเจอกับผู้คนก็เป็นได้ แต่อย่างไรก็ดีก็พบว่ามียาวชนจำนวนไม่น้อย เห็นว่าไม่น่าจะส่งผลกระทบต่อพวกเขา และยังคงว่าเป็นเรื่องที่สนุกสนาน เป็นเรื่องที่ไม่ควรที่จะต้องคิดอะไรมาก เพราะในโลกไซเบอร์ไม่มีใครรู้จักเรา ขอแค่คนรอบข้างเข้าใจว่าเราเป็นอย่างไรก็เพียงพอแล้ว อีกทั้งเยาวชนยังมองปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่าไม่ใช่ปัญหาของพวกเขา

ฤทัยชนนี สิทธิชัย (2560) ได้กล่าวถึงผลกระทบของของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ว่า เป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหาความรุนแรงของวัยรุ่นไทยและเกือบทั่วทั้งโลก ที่นับวันยิ่งทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น เป็นปัญหาภัยเงียบที่มีผลกระทบต่อวัยรุ่นเอง ครอบครัว ชุมชน สังคมและประเทศชาติ หากไม่มีหน่วยงานหรือองค์กรใดเข้ามาดูแลหรือแก้ปัญหาอย่างจริงจัง วัยรุ่นซึ่งเป็นอนาคตของชาติอาจมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปในทางก้าวร้าว รุนแรง หยาดบคาย ปาเถื่อน และอาจกลายเป็นภัยคุกคามต่อสังคมและก่อคดีอาชญากรรมได้ในที่สุด ขณะที่วัยรุ่นผู้ที่ตกเป็นเหยื่ออาจเกิดความคับข้องใจ ดำเนินชีวิตอย่างไม่มีความสุข กลายเป็นคนวิตกกังวล เกิดภาวะทางจิตที่ไม่ปกติได้

สุภาวดี เจริญวานิช (2560) กล่าวถึงผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นว่า ส่งผลให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมามากมาย ไม่ว่าจะเป็นปัญหาด้านสุขภาพ การเรียน และจิตใจ อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อปัญหาทางพฤติกรรมของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นผู้รังแกผู้อื่น (Bully) จะมีปัญหาด้านจิตใจและสุขภาพจิต จากการศึกษาในระยะยาวพบว่าผู้ที่รังแกผู้อื่นในช่วงเด็ก และวัยรุ่น จะส่งผลให้มีพฤติกรรมเกรี้ยว พฤติกรรมรุนแรงและพฤติกรรมต่อต้านสังคมในวัยผู้ใหญ่ ส่วนกลุ่มผู้ถูกรังแก (Victim) จะมีความรู้สึกหวาดกลัว รู้สึกไม่ปลอดภัยเมื่ออยู่โรงเรียน มีผลการเรียนต่ำ มีความคิดอยากฆ่าตัวตาย มีสมาธิสั้น อาจมีพฤติกรรมรุนแรง ใช้สารเสพติด พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ และจากการศึกษาในระยะยาวพบว่าผู้ที่ถูกรังแกในวัยเด็กจะส่งผลให้มีอาการทางจิตในวัยผู้ใหญ่ได้ ซึ่งจะเห็นได้ว่าพฤติกรรมของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อทุกคน จากปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นคงถึงเวลาแล้วที่ทุกภาคส่วนในสังคมควรที่จะตระหนักและให้ความสำคัญกับปัญหาดังกล่าว ร่วมมือกันแก้ไขไม่ให้เป็นปัญหาทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

3.4 แนวทางการแก้ไขป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

เว็บไซต์ stopbullying.gov ของรัฐบาลกลางประเทศสหรัฐอเมริกา (2017) ได้เสนอแนะแนวทางสำหรับครูในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งรังแกทางไซเบอร์ ว่าครูควรสังเกตพฤติกรรมที่อาจเป็นสัญญาณเตือนของการกลั่นแกล้งรังแกทางไซเบอร์ของเด็ก ทั้งในฐานะของผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำและผู้ที่มีส่วนร่วมรู้เห็นในการกระทำความผิด อันได้แก่ การใช้งานของอุปกรณ์ดิจิทัลที่เพิ่มขึ้นหรือลดลงของเด็ก การที่เด็กแสดงออกทางอารมณ์ทั้งหัวเราะ โกรธและอารมณ์เสียกับอุปกรณ์ที่พวกเขาใช้งานอยู่ การที่เด็กมักจะซ่อนหน้าจอหรือหลีกเลี่ยงการใช้งานดิจิทัลเมื่อมีผู้อื่นอยู่ใกล้ การปิดและสร้างบัญชีใหม่ทางสื่อสังคมออนไลน์ และการที่เด็กรู้สึก หดหู่ เศร้าโศก เสียใจต่อบุคคลและกิจกรรมต่าง ๆ ในสถานการณ์ทางสังคม ทั้งนี้เมื่อเกิดปัญหาขึ้น ครูควรมีแนวทางในการปฏิบัติดังนี้

- 1) ผู้บริหาร โรงเรียน ครูและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ควรสร้างสภาพแวดล้อมที่มีความปลอดภัย มีบรรทัดฐานทางสังคม สร้างสิ่งแวดล้อมเชิงบวก เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมของเด็ก
- 2) หากสงสัยว่าเด็กกำลังถูกกลั่นแกล้งรังแกทางไซเบอร์ ให้พูดคุยและซักถามกับเขา ซึ่งเด็กอาจมีข้อมูลหลักฐานเกี่ยวกับการใช้งานที่เกิดขึ้น
- 3) หากเชื่อว่าเด็กกำลังถูกกระทำ ให้พูดคุยกับผู้ปกครองเกี่ยวกับเรื่องนี้ และทำหน้าที่ประสานงาน คอยช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกระหว่างเด็ก ผู้ปกครองและโรงเรียน
- 4) สร้างความเข้าใจ ความตระหนักเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้งานทางดิจิทัล รวมถึงการกลั่นแกล้งรังแกทางไซเบอร์แก่เด็กให้เพิ่มมากขึ้น
- 5) พัฒนากิจกรรมที่ส่งเสริมการสะท้อนความรู้สึกของตนเองในเด็ก เพื่อให้เด็กสามารถระบุและแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของตนเองและผู้อื่น เป็นการช่วยให้เด็กได้พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์และสามารถเรียนรู้ทักษะในการรับรู้ความสามารถของตนเองและการควบคุมตนเอง และเรียนรู้วิธีการเอาใจใส่คนอื่น
- 6) เป็นแบบอย่าง เสริมแรงและให้รางวัลแก่พฤติกรรมเชิงบวกแก่เด็ก ๆ
- 7) กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในกระบวนการป้องกันปัญหา

สุภาวดี เจริญวานิช (2560) ได้เสนอ การป้องกันการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์สำหรับวัยรุ่นได้แก่

1) สร้างความตระหนัก วัยรุ่นต้องตระหนักถึงมารยาทในการสื่อสารกับบุคคลอื่น ถึงแม้ว่าจะเป็น การสื่อสารผ่านกลุ่มที่เป็นกลุ่มเฉพาะบุคคล พึงตระหนักเสมอว่าจงปฏิบัติต่อบุคคลอื่นให้เหมือนกับที่เราอยากให้คนอื่นปฏิบัติกับเราทั้งการสื่อสารในโลกของความเป็นจริงและการสื่อสารผ่านโลกไซเบอร์

2) คิดก่อนโพสต์ ไม่ว่าจะโพสต์ข้อความใด ๆ ก็ตาม เช่น รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อความต่าง ๆ ให้คิดถึงผลกระทบทั้งผลดี และผลเสียที่อาจจะเกิดขึ้นตามมาครั้งเพราะเมื่อโพสต์ลงไปในพื้นที่ไซเบอร์แล้ว ข้อความรูปภาพ หรือวิดีโอตั้งกล่าวอาจย้อนกลับมาทำร้ายทั้งตัวผู้โพสต์เองและผู้ที่ถูกโพสต์ถึงซ้ำแล้วซ้ำอีก จนอาจก่อให้เกิดบาดแผลลึกทางจิตใจของทั้งตัวผู้โพสต์เองและผู้ที่ถูกโพสต์ถึงเอง แผลทางกายเมื่อเกิดขึ้นอาจจะง่ายที่จะรักษาให้เหมือนเดิม แต่แผลทางใจเมื่อเกิดขึ้นแล้วมันยากนักที่จะรักษา และยังถ้ามีผู้นำโพสต์ดังกล่าวที่เคยทำร้ายจิตใจผู้อื่นมาโพสต์ซ้ำแล้วซ้ำอีกก็ยิ่งเป็นการกรีดขย้ำไปที่แผลทางใจของผู้นั้นอย่างไม่มีวันจบสิ้น

3) ให้ความสำคัญกับภาษาที่ใช้ การติดต่อสื่อสารกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์นั้นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารจะได้เห็นเพียงแต่ข้อความหรือรูปภาพที่ใช้ในการสื่อสารกัน แต่ขาดความเข้าใจถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ส่งสารว่าในข้อความหนึ่ง ๆ ผู้ส่งสารต้องการสื่อสารให้ผู้รับสารทราบนั้นจริง ๆ แล้วผู้ส่งสารต้องการสื่อสารอะไร บ่อยครั้งที่เราต้องทะเลาะกันเพราะการสื่อสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นก่อนที่จะโพสต์สิ่งใดก็ตาม หรือต้องการจะสื่อสารสิ่งใดก็ตามควรให้ความสำคัญถึงภาษาที่จะใช้เพื่อป้องกันความเข้าใจผิดที่อาจเกิดขึ้นจากการสื่อสารที่ไม่สามารถเห็นหน้า หรือเห็นความรู้สึกของกันและกันได้

4) ข้อมูลส่วนตัวควรเป็นเรื่องส่วนตัว การโพสต์ข้อมูลที่มีความเป็นส่วนตัวผิดที่ผิดเวลาสามารถนำมาซึ่งปัญหาที่ร้ายแรงต่อตัวผู้โพสต์เองได้ จะเห็นได้จากข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์หรือข่าวตามสังคมออนไลน์หลายครั้งที่การโพสต์ข้อมูลส่วนตัวของวัยรุ่นเองนำมาซึ่งปัญหาที่ร้ายแรงกับตัววัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็นการถูกนำข้อมูลไปแอบอ้างในการกระทำความผิดต่าง ๆ เพราะฉะนั้นวัยรุ่นต้องพึงตระหนักไว้ว่าเมื่อไรก็ตามที่โพสต์ข้อมูลบางอย่างที่มีความเป็นส่วนตัวในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter, Line และอื่น ๆ เป็นการจำกัดความเป็นส่วนตัวของตัวเองวัยรุ่นเองมากขึ้นเท่านั้น

5) จำกัดเวลา สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่วัยรุ่นควรทำ คือ การจำกัดเวลาในการใช้พื้นที่โซเชียล หรือการสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ วัยรุ่นควรพยายามจำกัดเวลาหรือลดเวลาในการเล่นสื่อสังคมออนไลน์ และเพิ่มเวลาในการสื่อสารซึ่งกันและกันในโลกของความเป็นจริง เช่นการทำกิจกรรมกลางแจ้งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การออกกำลังกาย หรือการไปทำกิจกรรมต่าง ๆ กับเพื่อนหรือครอบครัว แทนการใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเกิดอารมณ์โกรธ หรือกำลังรู้สึกไม่พอใจกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือบุคคลใดบุคคลหนึ่งวัยรุ่นไม่ควรระบายอารมณ์ของตนเองผ่านทางพื้นที่โซเชียลในทันที แต่ควรหากิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคมออนไลน์ทำ เพื่อช่วยเพิ่มเวลาในการคิดและไตร่ตรองก่อนที่จะโพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอหรือข้อมูลอะไรต่าง ๆ ที่อาจย้อนกลับมาทำร้ายทั้งตนเองและคนอื่นได้ในภายหลัง

อมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) ได้เสนอแนะการป้องกันการรังแกผ่านโลกโซเชียลในกลุ่มเด็กและเยาวชน ได้แก่

1) สร้างความตระหนักว่าภัยทางโซเชียลเป็นภัยคุกคามได้ทั้งกับเพศชายและเพศหญิง แนะนำกลุ่มเป้าหมายใช้ออนไลน์อย่างเหมาะสม รู้จักป้องกันข้อมูลและความเป็นส่วนตัวของตัวเอง การป้องกันตัวเองเป็นวิธีการที่ดีที่สุด

2) รมณรงค์สร้างความเข้าใจแก่กลุ่มเป้าหมายว่า พฤติกรรมเกรทางโซเชียลคืออะไร ส่งผลกระทบต่อความทุกข์ของเหยื่ออย่างไร และผู้กระทำอาจจะถูกโต้ตอบอย่างไร

3) สถาบันการศึกษาควรมีระเบียบและบทลงโทษชัดเจนเช่นเดียวกับการทำร้ายร่างกายหรือการทะเลาะวิวาท โดยมีการรณรงค์ผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ภายในสถาบัน

4) สร้างระบบการเยียวยาและให้คำปรึกษาในสถาบันการศึกษา โดยอาจขอความร่วมมือจากกรมสุขภาพจิต จัดตั้งคลินิกโซเชียล (Cyber clinic) รับให้คำปรึกษาและรับแจ้งเหตุ ให้ความรู้และเพิ่มบทบาทอาจารย์ที่ปรึกษา ให้นิสิตเข้าถึงและมั่นใจในระบบช่วยเหลือมากกว่าจะปรึกษากันเอง

5) สถาบันการศึกษาควรมีหน่วยช่วยเหลือฉุกเฉิน (Emergency unit) ทำหน้าที่ให้ความช่วยเหลือทันทีหากมีกรณีฉุกเฉิน เช่น เมื่อมีผู้กำลังตกเป็นเหยื่อถูกสังคมออนไลน์รุมโจมตีอย่างรุนแรง ทั้งนี้เพื่อป้องกันการเกิดความรุนแรงซ้ำ ด้วยการไปทำร้ายผู้อื่นเพื่อแก้แค้นหรือทำร้ายตัวเอง และหน่วยฉุกเฉินทำหน้าที่เฝ้าระวังเพื่อจะได้ค้นหาปัญหาก่อนที่จะกลายเป็นปัญหารุนแรง (Early detection)

ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธัญยากร ตุดแก้ว (2559) ได้เสนอแนะว่า พ่อแม่ ผู้ปกครอง ควรสังเกต พฤติกรรมของวัยรุ่นว่ามีความเปลี่ยนแปลงหรือไม่ เช่น พูดน้อยลง ไม่ค่อยเข้าสังคม เก็บตัว ควรหาทางประสานกับโรงเรียน ครู อาจารย์ ให้ช่วยสอดส่องดูแลพฤติกรรมของวัยรุ่นเพื่อให้การช่วยเหลือ ทันท่วงที โรงเรียนหรือสถานศึกษา สามารถนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายในการควบคุมดูแล ป้องกัน ให้ความช่วยเหลือหรือเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาของเยาวชนที่มี พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยการให้ความรู้ส่งเสริมการใช้เชิงบวก ปฐมนิเทศ และกำหนด เป็นนโยบายของโรงเรียน หรือสถานศึกษาว่าเป็นเขตปลอดการรังแกบนโลกไซเบอร์

3.5 แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient : DQ)

3.5.1 ความหมายและความสำคัญของความฉลาดทางดิจิทัล

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence : DQ) ถูกพัฒนาโดยสถาบัน DQ Institute ร่วมกับ World Economic Forum หมายถึง ภาพรวมของความสามารถทางสังคม อารมณ์และสติปัญญา ที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล การเจริญเติบโตเป็นสมาชิกที่มีความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ ซึ่งช่วยให้บุคคลต่าง ๆ สามารถเผชิญกับความท้าทายและปรับตัวให้เข้ากับชีวิตที่ต้องการในยุคดิจิทัลได้ ความสามารถเหล่านี้มาจากค่านิยมพื้นฐานของมนุษย์ในเรื่องของความเคารพ และการเอาใจใส่ผู้อื่น ค่านิยมเหล่านี้ช่วยให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างชาญฉลาดและมีความรับผิดชอบ อันเป็นคุณลักษณะของผู้นำในอนาคต การสร้างความเป็นพลเมืองด้วยความฉลาดทางอารมณ์ (DQ) มีความสำคัญต่อความเจริญก้าวหน้าทางดิจิทัลของประเทศ และถือเป็นวาระสำคัญของการพัฒนาในหลาย ๆ ประเทศ

ความเจริญทางด้านเทคโนโลยีส่งผลกระทบทางสังคมและเศรษฐกิจของโลกในวงกว้างและรวดเร็ว มีถ่ายโอนข้อมูลทางดิจิทัลเพิ่มขึ้นอย่างมาก ผู้เชี่ยวชาญคาดการณ์ว่า 90% ของประชากรทั่วโลกจะเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตภายใน 10 ปี สิ่งต่าง ๆ ทางอินเทอร์เน็ต ทั้งปัญหาประติษฐ์ โลกดิจิทัล และโลกแห่งความเป็นจริงจะถูกหลอมหลวมเข้าด้วยกัน การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้เป็นสิ่งที่น่าตื่นเต้น แต่ก็มีความไม่แน่นอนที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่จะเป็นศูนย์กลางของการเปลี่ยนแปลงนี้ นอกเหนือจาก ความฉลาดทางปัญญา (IQ) และ ความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) แล้ว ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient : DQ) ยังเป็นชุดทักษะชีวิตที่สำคัญในยุคดิจิทัลนี้ ความฉลาดทางดิจิทัล

(DQ) ถือเป็นภาพรวมของทักษะทางเทคนิค จิตใจและสังคม ที่ช่วยให้บุคคลสามารถรับมือกับความท้าทาย เจริญเติบโต และใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลได้

3.5.2 ระดับความฉลาดทางดิจิทัล

ผู้นำในระบบดิจิทัลจะต้องเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี ไม่ใช่เป็นเพียงผู้รับภาระเท่านั้น จะต้องเป็นผู้ที่สร้างสรรค์โอกาสใหม่ ๆ ในอนาคตได้ดีขึ้น โดยได้แบ่งระดับของความฉลาดทางดิจิทัลออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) หมายถึง ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ และมีประสิทธิภาพ

ระดับที่ 2 ผู้สร้างสรรค์ทางดิจิทัล (Digital Creativity) หมายถึง ความสามารถในการเป็นส่วนหนึ่งของระบบดิจิทัล โดยการสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่ ๆ และเปลี่ยนแนวคิดให้เป็นจริงโดยใช้เครื่องมือดิจิทัล

ระดับที่ 3 ผู้ประกอบการดิจิทัล (Digital Entrepreneurship) หมายถึง ความสามารถในการใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลในการแก้ปัญหาในระดับโลกหรือเพื่อสร้างโอกาสใหม่

3.5.3 องค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล

องค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล ประกอบด้วยทักษะ 8 ด้าน ดังนี้ (ปณิศา วรรณพิรุณ และนาโซค วัฒนานัน, 2560)

1) *เอกลักษณ์ทางดิจิทัล (Digital Citizen Identity)* หมายถึง ความสามารถในการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ เอกลักษณ์รวมถึงชื่อเสียงบนโลกออนไลน์ ความตระหนักในเรื่องของบุคลิกภาพ การแสดงออกและการจัดการผลกระทบที่เกิดจากการแสดงตัวตนบนโลกออนไลน์ทั้งในระยะสั้นและระยะยาว แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบคือ ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ความเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ทางดิจิทัล (Digital Co-Creator) และความเป็นผู้ประกอบการทางดิจิทัล (Digital Entrepreneur)

2) *การใช้เครื่องมือและสื่อดิจิทัล (Digital Use)* หมายถึง ความสามารถในการใช้งาน การควบคุมและการจัดการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อดิจิทัล เพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างชีวิตออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ การจัดการเวลาหน้าจอ (Screen Time) สุขภาพทางดิจิทัล (Digital Health) และการมีส่วนร่วมในชุมชนดิจิทัล (Community Participation)

3) *ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety)* หมายถึง ความสามารถในการจัดการ ความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์ การล่อลวง การคุกคามการเข้าถึง เนื้อหาที่ผิดกฎหมาย หรือเป็นอันตราย เช่น เนื้อหาที่มีความรุนแรงและเหยียดหยาม สื่อลามกอนาจาร รวมถึงการหลอกลวง การจำกัดและจัดการความเสี่ยงต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ ความเสี่ยงจากพฤติกรรมการใช้งาน (Behavioral Risks) ความเสี่ยงจากเนื้อหา (Content Risks) และความเสี่ยงจากการติดต่อกับคน (Contact Risks)

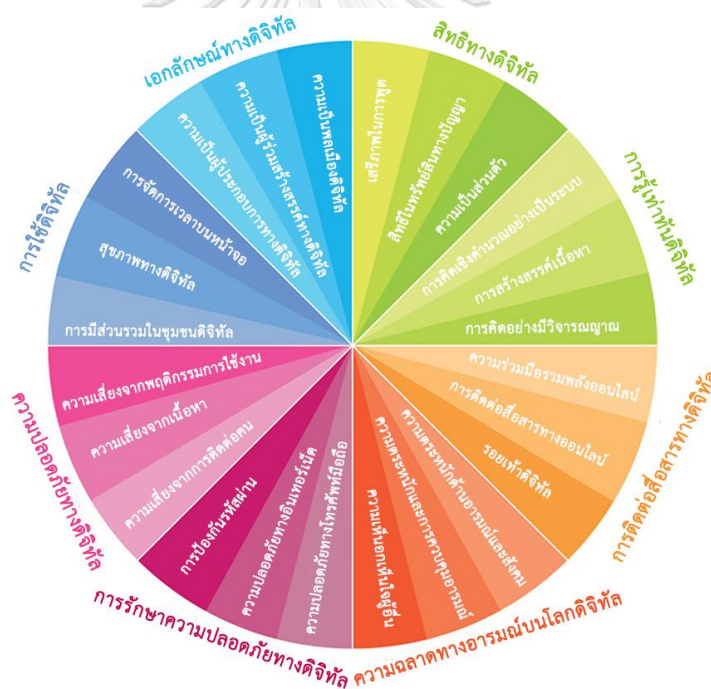
4) *การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security)* หมายถึง ความสามารถในการตรวจจับภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ เช่น การแฮ็ก การหลอกลวง และมัลแวร์ เพื่อทำความเข้าใจ เลือกแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุด และเลือกใช้เครื่องมือในการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสมสำหรับการ ปกป้องข้อมูล นอกจากนี้ความมั่นคงปลอดภัยทางโลกดิจิทัล ยังครอบคลุมถึงความมั่นคงปลอดภัยที่ เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เช่น การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ การป้องกัน ภัยและควบคุมการทำรายการผ่านระบบออนไลน์ การป้องกันการละเมิดข้อมูล มาตรฐานที่เกี่ยวข้อง และวิธีการจัดการความปลอดภัยและความเชื่อมั่นของผู้ใช้ แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ การป้องกัน รหัสผ่าน (Password Protection) ความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ต (Internet Security) และ ความปลอดภัยทางโทรศัพท์มือถือ (Mobile Security)

5) *ความฉลาดทางอารมณ์บนโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence)* หมายถึง ความสามารถในการเข้าถึงคนบนโลกออนไลน์ ได้แก่ การเอาใจใส่การเข้าใจความรู้สึกของ คนอื่น การเห็นใจ การแสดงน้ำใจ การช่วยเหลือและการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น ๆ ในโลก ออนไลน์ แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy) ความตระหนักและการ ควบคุมอารมณ์ (Emotional Awareness) และความตระหนักด้านอารมณ์และสังคม (Social and Emotional Awareness)

6) *การติดต่อสื่อสารทางดิจิทัล (Digital Communication)* หมายถึง ความสามารถในการสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์ และทำงานร่วมกันกับผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ ร่องรอยเท้าทางดิจิทัล (Digital Footprint) การติดต่อสื่อสารออนไลน์ (Online) และความร่วมมือออนไลน์ (Online Collaboration)

7) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) หมายถึง ความสามารถในการค้นหา การประเมินผล การใช้ประโยชน์ การแบ่งปัน และสร้างสรรค์เนื้อหา รวมทั้งความสามารถในการประมวลผล การคิดคำนวณอย่างเป็นระบบ แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การสร้างสรรค์เนื้อหา (Content Creation) และการคิดเชิงคำนวณอย่างเป็นระบบ (Computational Thinking)

8) สิทธิทางดิจิทัล (Digital Rights) หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจและรักษาสิทธิตามกฎหมาย รวมถึงสิทธิในความเป็นส่วนตัว ทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการพูด การแสดงความคิดเห็นและการป้องกันตนเอง จากคำพูดที่แสดงถึงความเกลียดชัง แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ คือ เสรีภาพในการพูด (Freedom of Speech) สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Rights) และความเป็นส่วนตัว (Privacy)



8 องค์ประกอบความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Institute)

ภาพที่ 3 แสดงองค์ประกอบความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence : DQ)

3.5.4 ความเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Citizenship)

สถาบัน DQ Institute (2017) ได้ศึกษาและวิจัยโดยเน้นที่การพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในเด็กอายุระหว่าง 8-12 ปี เนื่องจากเป็นวัยที่ต้องเร่งเตรียมความพร้อมสำหรับโลกยุคดิจิทัล เป็นช่วงวัยที่ได้เริ่มมีส่วนในการใช้งานสื่อและอุปกรณ์ทางดิจิทัล ซึ่งมักใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ และมีความเสี่ยงต่อการใช้งานในโลกไซเบอร์ เด็กในวัยนี้ยังมีความอ่อนแอในโลกไซเบอร์ เนื่องจากเด็กเริ่มที่จะแสวงหาการเข้าร่วมสังคม ความเข้าใจที่ถูกต้องและผิดจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการใช้งานในโลกดิจิทัล ไปตลอดชีวิต สถาบัน DQ Institute จึงได้ระบุ 8 ทักษะของความเป็นพลเมืองทางดิจิทัล (8 Digital Citizenship Skills) ที่จำเป็นสำหรับเด็กและพัฒนาไปสู่พลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล ประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ ดังนี้

1) *เอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen Identity)* เป็นความสามารถในการสร้างและจัดการข้อมูลประจำตัวที่มีคุณภาพแบบออนไลน์และออฟไลน์ด้วยความซื่อสัตย์

2) *การบริหารจัดการเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)* เป็นความสามารถควบคุมตนเองในการบริหารจัดการเวลาหน้าจอ การใช้งานเครื่องมือดิจิทัลที่หลากหลาย และการมีส่วนร่วมทางออนไลน์

3) *การจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management)* เป็นความสามารถในการตรวจจับ ค้นพบสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ และการจัดการกับสถานการณ์ได้อย่างชาญฉลาด

4) *การจัดการความปลอดภัยทางโลกไซเบอร์ (Cyber Security Management)* เป็นความสามารถในการปกป้องข้อมูลโดยการสร้างรหัสผ่านที่รัดกุมและจัดการกับภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ต่าง ๆ

5) *การจัดการความเป็นส่วนตัว (Privacy Management)* เป็นความสามารถในการใช้ดุลยพินิจในการจัดการข้อมูลส่วนตัวทั้งหมดที่ใช้ร่วมกันทางออนไลน์ เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น

6) *การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)* เป็นความสามารถในการตัดสินใจ แยกแยะระหว่างข้อมูลที่เป็นจริงกับเป็นเท็จ เนื้อหาที่ดีกับเนื้อหาอันตราย และการติดต่อทางออนไลน์ที่น่าเชื่อถือกับน่าสงสัย

7) ร่องรอยเท้าทางดิจิทัล (Digital Footprint) เป็นความสามารถในการทำ ความเข้าใจธรรมชาติของร่องรอยเท้าทางดิจิทัลและผลกระทบในชีวิตจริง เพื่อจัดการกับชีวิตบนโลกดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ

8) ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล (Digital Empathy) เป็นความสามารถในการเห็นอกเห็นใจ ตอบสนองความต้องการและความรู้สึกของผู้อื่นทางโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 4 แสดงทักษะความเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Citizenship)

3.6 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management)

สถาบัน DQ Institute (2017) ได้ระบุว่า การจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) เป็น 1 ใน 8 ของทักษะการเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล ซึ่งหมายถึง ความสามารถในการตรวจจับ ค้นพบสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ และการกับสถานการณ์ได้อย่างชาญฉลาด ทั้งนี้ได้กำหนดหลักสูตรเนื้อหา สมรรถนะที่สำคัญในการพัฒนา เป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล ดังนี้

3.6.1 หลักสูตรความเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Citizenship Curriculum) (DQ Institute, 2017)

ตารางที่ 3 แสดงหลักสูตรความเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล

ทักษะ	เนื้อหา
1.เอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen Identity)	<ul style="list-style-type: none"> - อินเทอร์เน็ตทำงานได้อย่างไร? - หลักการเป็นผู้นำทางดิจิทัล - ความเป็นพลเมืองโลก - ความฝันของฉันคืออะไร - ตัวตนทางออนไลน์และออฟไลน์ที่สอดคล้องกัน - ความสมบูรณ์ของบุคคลทางออนไลน์
2. การบริหารจัดการเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)	<ul style="list-style-type: none"> - การควบคุมอุปกรณ์ใช้งานทางดิจิทัลที่หลากหลาย - การป้องกันการติดเกม - ผลกระทบที่เป็นอันตรายของการอยู่หน้าจอมากเกินไป - การควบคุมตนเองในการใช้งานทางดิจิทัล - การใช้งานหน้าจอที่พอดีสมดุล - กฎการใช้งานสื่อในครอบครัว - การบริหารจัดการเวลาและการลำดับความสำคัญ
3. การจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management)	<ul style="list-style-type: none"> - การตรวจจับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์คืออะไร - ระบุประเภทของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ - การมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งไซเบอร์โดยไม่รู้ตัว - การแพร่กระจายสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ - การจัดการกับการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ - การขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ - เมื่อไหร่ที่เราต้องการขอความช่วยเหลือ

ทักษะ	เนื้อหา
4. การจัดการความปลอดภัยทาง โลกไซเบอร์ (Cyber Security Management)	<ul style="list-style-type: none"> - การสร้างรหัสผ่านที่รัดกุม - การเก็บรักษารหัสผ่านให้ปลอดภัย - การจัดการกับการ SPAM และ SCAM - การจัดการกับการ Phishing - การรักษาความปลอดภัยบนโทรศัพท์มือถือ
5.การจัดการความเป็นส่วนตัว (Privacy Management)	<ul style="list-style-type: none"> - ข้อมูลส่วนตัว - การเก็บรักษาความเป็นส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์ - การปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลของผู้อื่น - สิทธิความเป็นส่วนตัวทางอินเทอร์เน็ต
6. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)	<ul style="list-style-type: none"> - ค้นหาใครบนโลกออนไลน์ - ใครคือเพื่อนของคุณบนโลกออนไลน์ - 12 สัญญาณเตือนของคนแปลกหน้า - วิธีการหลีกเลี่ยงเนื้อหาที่มีความรุนแรง - เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมคืออะไร - วิธีการวิพากษ์วิจารณ์เนื้อหา - ข้อมูลที่เป็นจริงและเท็จ
7. ร่องรอยเท้าทางดิจิทัล (Digital Footprint)	<ul style="list-style-type: none"> - ร่องรอยเท้าทางดิจิทัลคืออะไร - ร่องรอยเท้าทางดิจิทัลกับการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล - ร่องรอยเท้าทางดิจิทัลแบบต่อเนื่อง - ร่องรอยเท้าทางดิจิทัลมีผลต่อชื่อเสียงทางดิจิทัล - ผลกระทบในชีวิตจริงของร่องรอยเท้าทางดิจิทัล - หยุด คิด เชื่อมต่อ
8. ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล (Digital Empathy)	<ul style="list-style-type: none"> - ความกล้าที่จะพูด - ผู้ชมและผู้อยู่เบื้องหลัง

ทักษะ	เนื้อหา
	<ul style="list-style-type: none"> - ฟังโดยใช้ความเห็นอกเห็นใจทางออนไลน์ - พูดด้วยความเห็นอกเห็นใจ - ความเห็นอกเห็นใจต่อเหยื่อทางโลกไซเบอร์ - อย่าตัดสินผู้อื่นทางออนไลน์

3.6.2 สมรรถนะของความเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Citizenship Competency) (DQ Institute, 2017)

ตารางที่ 4 แสดงสมรรถนะของความเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล

สมรรถนะ	ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้านเจตคติ
1.เอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen Identity)	<ul style="list-style-type: none"> - ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้งานสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล 	<ul style="list-style-type: none"> - ทักษะในการสร้างเอกลักษณ์ทางดิจิทัลของตนเองเพื่อให้มีความสอดคล้องกับเอกลักษณ์ในโลกความเป็นจริง - มีความเป็นพลเมืองโลกทางดิจิทัล 	<ul style="list-style-type: none"> - มีพฤติกรรมที่สอดคล้องระหว่างโลกออนไลน์และโลกแห่งความเป็นจริง - มีความซื่อสัตย์ - มีประสิทธิภาพในตนเอง
2. การบริหารจัดการเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)	<ul style="list-style-type: none"> - มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาหน้าจอ การใช้งานอุปกรณ์ที่หลากหลาย และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อพัฒนาการของตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - มีทักษะในการบริหารจัดการเวลาหน้าจอ 	<ul style="list-style-type: none"> - มีนิสัยที่ดีในใช้เวลาหน้าจอและใช้สื่อดิจิทัล - รู้จักควบคุมตนเอง

สมรรถนะ	ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้านเจตคติ
3. การจัดการการกลั่น แกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management)	- มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการกลั่น แกล้งรังแกทางไซ เบอร์และอธิบาย ความสัมพันธ์ของ ผลกระทบที่เกิดขึ้น	- มีทักษะในการ ควบคุมอารมณ์ ตนเอง - มีทักษะในการ จัดการกับ สถานการณ์การกลั่น แกล้งรังแกทางไซ เบอร์	- ตระหนักว่าการกลั่น แกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์ว่าเป็น พฤติกรรมที่สร้าง ความเดือดร้อน - มีทัศนคติต่อการ ผ่านกฎหมายเกี่ยวกับ การกลั่นแกล้งรังแก ทางโลกไซเบอร์ - มีความเมตตากรุณา ต่อผู้อื่น
4. การจัดการความ ปลอดภัยทางโลกไซเบอร์ (Cyber Security Management)	- มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการรักษา ความปลอดภัยทาง โลกไซเบอร์	- มีทักษะในการสร้าง รหัสผ่านที่รัดกุมและ เก็บรักษาอย่าง ปลอดภัย - มีทักษะในการ ตรวจจับและจัดการ กับภัยคุกคามทางโลก ไซเบอร์ (เช่น SCAM, SPAM, Phishing)	- มีพฤติกรรมในการ รักษาความปลอดภัย ทางโลกไซเบอร์ - มีทัศนคติต่อการ รักษาความปลอดภัย ทางโลกไซเบอร์
5.การจัดการความเป็น ส่วนตัว (Privacy Management)	- มีความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการรักษา ข้อมูลส่วนตัวและการ รักษาความเป็น ส่วนตัว	- มีทักษะในการ ป้องกันข้อมูลส่วน บุคคลของตนเองและ ผู้อื่น	- มีพฤติกรรมในการ แบ่งปันข้อมูลส่วน บุคคล

สมรรถนะ	ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้านเจตคติ
		- มีทักษะในการจัดการรักษาและตั้งค่าความเป็นส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์	- มีทัศนคติต่อการแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคล - มีความเคารพ
6. การคิดอย่างมี วิจาร์ณญาณ (Critical Thinking)	- มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันการใช้สื่อและสารสนเทศ	- มีทักษะในการตรวจสอบข้อมูลและข่าวสารที่เป็นเท็จ - มีทักษะในการปิดกั้นติดต่อที่ไม่พึงประสงค์ - มีทักษะในการปิดกั้นเนื้อหาที่มีความรุนแรงและไม่เหมาะสม	- มีพฤติกรรมและทัศนคติที่ดีในการใช้สื่อ - รู้จักประเมินข้อมูลสารสนเทศทางออนไลน์ - หลีกเลี่ยงการใช้เนื้อหาออนไลน์ทางเพศหรือที่มีความรุนแรง - รู้จักการพูดคุยและพบปะกับคนแปลกหน้าทางโลกออนไลน์
7. ร่องรอยเท้าทางดิจิทัล (Digital Footprint)	- มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับร่องรอยเท้าทางดิจิทัลและการรักษาชื่อเสียงทางดิจิทัล	- มีทักษะในการควบคุมร่องรอยเท้าทางดิจิทัลและการรักษาชื่อเสียง	- พฤติกรรมต่อร่องรอยเท้าทางดิจิทัล - ทัศนคติต่อร่องรอยเท้าทางดิจิทัล
8. ความเห็นอกเห็นใจทาง ดิจิทัล (Digital Empathy)	- มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเห็นอก	- มีทักษะในการติดต่อสื่อสารทางออนไลน์ในการไม่	- มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

สมรรถนะ	ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้านเจตคติ
	เห็นใจผู้อื่นในทางออนไลน์	ด่วนตัดสินใจผู้อื่น และรู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	

3.6.3 องค์ประกอบทักษะที่จำเป็นสำหรับการเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล (The 8 core DQ Citizenship Skills Children Need) (DQ Institute, 2017)

ตารางที่ 5 แสดงองค์ประกอบทักษะที่จำเป็นสำหรับการเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล

ทักษะ	ทักษะที่จำเป็น
1.เอกลักษณ์พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen Identity)	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าใจธรรมชาติของโลกดิจิทัล ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลอย่างเต็มความสามารถ - มีความรู้และทักษะในการสร้างและจัดการอัตลักษณ์ที่สอดคล้องกับสุขภาพทั้งแบบออนไลน์และออฟไลน์ด้วยความสามารถของตนเอง - ตระหนักถึงการเป็นพลเมืองโลกในด้านดิจิทัล (โลกดิจิทัลมีลักษณะเป็นสากล)
2. การบริหารจัดการเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถปรับการใช้เวลาในชีวิตจริงและชีวิตบนหน้าจอได้อย่างสมดุล - ความสามารถควบคุมตนเองในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเข้าใจผลข้างเคียงต่าง ๆ ของการใช้เวลาหน้าจอที่มากเกินไป การใช้เครื่องมืออุปกรณ์ใช้งานที่หลากหลาย และการเสพติดการใช้สื่อดิจิทัล - สามารถบริหารจัดการเวลาและกำหนดข้อจำกัดในการใช้ระบบดิจิทัลส่วนตัว และไม่อนุญาตให้ผู้อื่นมาใช้งานในชีวิตดิจิทัลของตน
3. การจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	<ul style="list-style-type: none"> - มีวินัยในตนเองในการใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างปลอดภัยและมี <p>ความรับผิดชอบ</p>

ทักษะ	ทักษะที่จำเป็น
(Cyberbullying Management)	<ul style="list-style-type: none"> - รู้วิธีการในการตรวจจับสถานการณ์ที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางไซเบอร์และรู้วิธีการจัดการกับสถานการณ์อย่างสงบ - รู้วิธีการจัดการกับปัญหาด้านสติปัญญาและค้นหาความช่วยเหลืออย่างปลอดภัยก่อนที่จะไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ได้
4. การจัดการความปลอดภัยทางโลกไซเบอร์ (Cyber Security Management)	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถตรวจจับและป้องกันตัวเองและคนอื่น ๆ จากการโจมตีทางไซเบอร์ เช่น การสแปม การหลอกลวง และการฟิชชิง - มีทักษะในการปฏิบัติ เช่น การสร้างรหัสผ่านที่รัดกุมและการรักษาความลับ
5.การจัดการความเป็นส่วนตัว (Privacy Management)	<ul style="list-style-type: none"> - มีความรู้และทักษะในการจัดการข้อมูลส่วนตัวที่ใช้ร่วมกับผู้อื่นทางออนไลน์อย่างมีดุลยพินิจ - มีความมั่นใจและปกป้องความเป็นส่วนตัวส่วนตัวของตนเองและผู้ติดต่อ - ตระหนักถึงความเป็นส่วนตัวว่าเป็นสิทธิพื้นฐานของมนุษย์
6. การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)	<ul style="list-style-type: none"> - มีความรู้และทักษะในการประเมินข้อมูล เนื้อหา และการติดต่อทางอินเทอร์เน็ตด้วยความรอบคอบ - เข้าใจถึงผลกระทบของอันตรายต่อข้อมูลที่เป็นเท็จ รุนแรง เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับแปลกหน้า - ใช้ความคิดอย่างมีวิจารณญาณในการแยกแยะข้อมูลที่เป็นจริงกับเป็นเท็จ เนื้อหาที่ดีกับเนื้อหาอันตราย และการติดต่อทางออนไลน์ที่น่าเชื่อถือกับน่าสงสัย
7. ร่องรอยเท้าทางดิจิทัล (Digital Footprint)	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าใจธรรมชาติของการติดต่อสื่อสารแบบออนไลน์ - รู้ว่าทุกสิ่งทุกอย่างไม่ใช่ทางแบบออนไลน์ที่เรียกว่าร่องรอยเท้าทางดิจิทัล

ทักษะ	ทักษะที่จำเป็น
	<ul style="list-style-type: none"> - ตระหนักถึงลักษณะถาวรของร่องรอยเท้าทางดิจิทัลและผลกระทบในชีวิตจริงรวมถึงการสร้างชื่อเสียงทางออนไลน์ที่ไม่ได้ตั้งใจ - มีทักษะในการจัดการร่องรอยเท้าทางดิจิทัลด้วยความรับผิดชอบ ตระหนักถึงผลกระทบระยะสั้นและระยะยาวของร่องรอยเท้าทางดิจิทัลของตน
8. ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล (Digital Empathy)	<ul style="list-style-type: none"> - มีความอ่อนไหวต่อความต้องการและความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นเมื่ออยู่ในโลกออนไลน์ แม้ไม่ได้เคยเจอหน้ากัน - ยินดีที่จะช่วยเหลือผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือ - ไม่ตัดสินผู้อื่นทางออนไลน์โดยง่ายและไม่คล้อยตามต่อความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่ในโลกออนไลน์ - ช่วยให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปอย่างเที่ยงธรรมและเปิดกว้างกับผู้ปกครอง ครูและเพื่อน ๆ เกี่ยวกับชีวิตในโลกดิจิทัลของตน

3.6.4 หลักสูตรการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา (Cyber Bullying: A Prevention Curriculum for Grades 6-12) (Hazelden Foundation, 2014)

ตารางที่ 6 แสดงหลักสูตรการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา

บทเรียนที่	รายละเอียดบทเรียน
บทที่ 1 การกลั่นแกล้งรังแกคืออะไร?	<ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของการกลั่นแกล้งรังแก - ยกตัวอย่างพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแก - ระบุบทบาทของผู้ที่อยู่ใน “วงจรการรังแก” ได้ - ระบุกฎระเบียบที่เป็นการต่อต้านการรังแก
บทที่ 2	<ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

บทเรียนที่	รายละเอียดบทเรียน
การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ คืออะไร?	<ul style="list-style-type: none"> - ระบุเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่ใช้ในการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ระบุสถานการณ์ที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
บทที่ 3 ผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	<ul style="list-style-type: none"> - บอกผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ต่อเด็กที่กระทำ และผู้กระทำ - ระบุวิธีการใช้เทคโนโลยีในทางที่พึงประสงค์
บทที่ 4 ทำไมผู้คนต่างกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นทางโลกไซเบอร์?	<ul style="list-style-type: none"> - ระบุเหตุผลที่ทำให้ผู้คนคิดว่าพวกเขาควรออกห่างจากการกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นทางโลกไซเบอร์ - ระบุเหตุผลที่ว่า ทำไมผู้คนจึงคิดว่าการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์เป็นสิ่งที่ยอมรับไม่ได้
บทที่ 5 เราควรมีปฏิกิริยาตอบสนองการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างไร?	<ul style="list-style-type: none"> - ระบุขั้นตอนที่ควรปฏิบัติ ถ้าหากว่าถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ระบุขั้นตอนที่ควรปฏิบัติ ถ้าหากเราทราบว่า มีผู้อื่นที่อาจถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
บทที่ 6 การสร้างเว็บไซต์เชิงบวกในโลกไซเบอร์ ตอนที่ 1	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายว่า เว็บไซต์เครือข่ายสังคมเริ่มขึ้นอย่างไรบ้าง - อธิบายว่าเว็บไซต์เครือข่ายสังคมสามารถทำอะไรได้ เพื่อยับยั้งการกระทำผิด - อธิบายขั้นตอนในการวางแผนเว็บไซต์เครือข่ายสังคม
บทที่ 7 การสร้างเว็บไซต์เชิงบวกในโลกไซเบอร์ ตอนที่ 2	<ul style="list-style-type: none"> - อธิบายส่วนประกอบของงานนำเสนอที่มีประสิทธิภาพ - ระบุว่าบุคคลเหล่านี้จะกระทำตนเพื่อหยุดหรือป้องกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างไร
บทที่ 8 การสร้างเว็บไซต์เชิงบวกในโลกไซเบอร์ ตอนที่ 3	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างความมุ่งมั่นสาธารณะเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางไซเบอร์ - ระบุวิธีการในการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมที่พึงประสงค์



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3.6.5 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาระที่ 4 เทคโนโลยี (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560)

ตารางที่ 7 แสดงตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560)

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มาตรฐานการเรียนรู้ : มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.1	ว 4.2 ป.1/5 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกัน ดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้น ใช้งานอย่างเหมาะสม	- การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เช่น รู้จักข้อมูลส่วนตัว อันตรายจากการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว และไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับบุคคลอื่น ยกเว้นผู้ปกครองหรือครู แจ้งผู้เกี่ยวข้องเมื่อต้องการความช่วยเหลือเกี่ยวกับการใช้งาน
ป.2	ว 4.2 ป.2/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกัน ดูแลรักษาอุปกรณ์เบื้องต้น ใช้งานอย่างเหมาะสม	- การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เช่น รู้จักข้อมูลส่วนตัว อันตรายจากการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว และไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับบุคคลอื่น ยกเว้นผู้ปกครองหรือครู แจ้งผู้เกี่ยวข้องเมื่อต้องการความช่วยเหลือเกี่ยวกับการใช้งาน
ป.3	ว 4.2 ป.3/5 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ต	- การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เช่น ปกป้องข้อมูลส่วนตัว - ขอความช่วยเหลือจากครูหรือผู้ปกครอง เมื่อเกิดปัญหาจากการใช้งาน เมื่อพบข้อมูลหรือบุคคลที่ทำให้ไม่สบายใจ - การปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ตจะทำให้ไม่เกิดความเสียหายต่อตนเองและผู้อื่น เช่น

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		<p>ไม่ใช่คำหยาบ ล้อเลียน ด่าทอ ทำให้ผู้อื่นเสียหายหรือเสียใจ</p> <p>- ข้อดีและข้อเสียในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร</p>
ป.4	ว 4.2 ป.4/5 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตน เคารพในสิทธิของผู้อื่น แฉงผู้เกี่ยวข้องเมื่อพบข้อมูลหรือบุคคลที่ไม่เหมาะสม	<p>- การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตน เคารพในสิทธิของผู้อื่น เช่น ไม่สร้างข้อความเท็จและส่งให้ผู้อื่น ไม่สร้าง ความเดือดร้อนต่อผู้อื่นโดยการส่งสแปมข้อความลูกโซ่ ส่งต่อโพสต์ที่มีข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ส่งคำเชิญเล่นเกม ไม่เข้าถึงข้อมูลส่วนตัวหรือการบ้านของบุคคลอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ไม่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์/ชื่อบัญชีของผู้อื่น</p> <p>- การสื่อสารอย่างมีมารยาทและรู้กาลเทศะ</p> <p>- การปกป้องข้อมูลส่วนตัว เช่น การออกจากระบบเมื่อเลิกใช้งาน ไม่บอกรหัสผ่าน ไม่บอกเลขประจำตัวประชาชน</p>
ป.5	ว 4.2 ป.5/5 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย มีมารยาท เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตน เคารพในสิทธิของผู้อื่น แฉงผู้เกี่ยวข้องเมื่อพบข้อมูลหรือบุคคลที่ไม่เหมาะสม	<p>- อันตรายจากการใช้งานและอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต</p> <p>- มารยาทในการติดต่อสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต (บูรณาการกับวิชาที่เกี่ยวข้อง)</p>
ป.6	ว 4.2 ป.6/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทำงานร่วมกันอย่างปลอดภัย เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตน เคารพในสิทธิของผู้อื่น แฉงผู้เกี่ยวข้องเมื่อพบข้อมูลหรือบุคคลที่ไม่เหมาะสม	<p>- อันตรายจากการใช้งานและอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต แนวทางในการป้องกัน</p> <p>- วิธีกำหนดรหัสผ่าน</p> <p>- การกำหนดสิทธิ์การใช้งาน (สิทธิ์ในการเข้าถึง)</p>
ม.1	ว 4.2 ม.1/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย ใช้สื่อและแหล่งข้อมูลตามข้อกำหนดและข้อตกลง	<p>- ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เช่น การปกป้องความเป็นส่วนตัวและอัตลักษณ์</p>

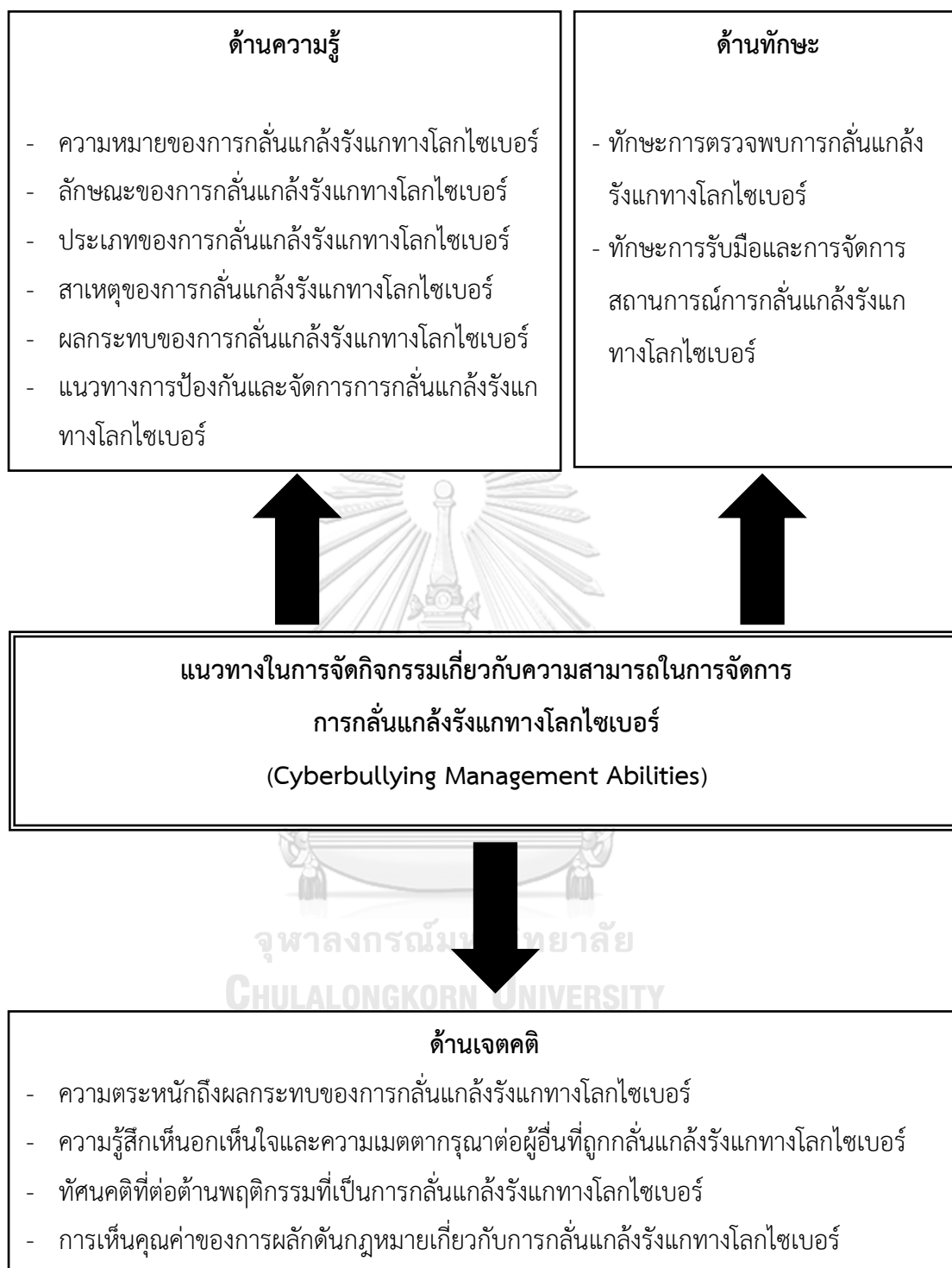
ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		<ul style="list-style-type: none"> - การจัดการอัตลักษณ์ เช่น การตั้งรหัสผ่าน การปกป้องข้อมูลส่วนตัว - การพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา เช่น ละเมิดความเป็นส่วนตัวผู้อื่น อนาคต วิจารณ์ผู้อื่นอย่างหยาบคาย
ม.2	ว 4.2 ม.2/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ สร้างและแสดงสิทธิในการเผยแพร่ผลงาน	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย โดยเลือกแนวทางปฏิบัติเมื่อพบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เช่น แจ้งรายงานผู้เกี่ยวข้อง ป้องกันการเข้ามาของข้อมูลที่ไม่เหมาะสม ไม่ตอบโต้ ไม่เผยแพร่ - การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบ เช่น ตระหนักถึงผลกระทบในการเผยแพร่ข้อมูล - การสร้างและแสดงสิทธิความเป็นเจ้าของผลงาน - การกำหนดสิทธิการใช้ข้อมูล
ม.3	ว 4.2 ม.3/4 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย และมีความรับผิดชอบต่อสังคม ปฏิบัติตามกฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ใช้ลิขสิทธิ์ของผู้อื่นโดยชอบธรรม	<ul style="list-style-type: none"> - การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบ เช่น ไม่สร้างข่าวลวง ไม่แชร์ข้อมูลโดยไม่ตรวจสอบข้อเท็จจริง - กฎหมายเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
ม.4-6	ว 4.2 ม.4-6/1 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการนำเสนอ และแบ่งปันข้อมูลอย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต อาชีพ สังคม และวัฒนธรรม	<ul style="list-style-type: none"> - การนำเสนอและแบ่งปันข้อมูลอย่างปลอดภัย เช่น ระมัดระวังผลกระทบที่ตามมา เมื่อมีการแบ่งปันข้อมูลหรือเผยแพร่ข้อมูล ไม่สร้างความเดือดร้อนต่อตนเองและผู้อื่น - จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ - ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศต่อการดำเนินชีวิต อาชีพ สังคม และวัฒนธรรม

3.6.6 กรอบแนวทางในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้ง รังแกทางโลกไซเบอร์

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่ สถาบัน DQ Institute (2017) มูลนิธิ Hazelden Foundation (2014) และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) และได้ทำการสังเคราะห์หลักสูตรสมรรถนะ องค์ประกอบทักษะที่จำเป็น เนื้อหาสาระการเรียนรู้ บทเรียนที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ เฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถกำหนดแนวทางในการจัดกิจกรรมได้ดังนี้

ตารางที่ 8 แสดงแนวทางในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์โดยผู้วิจัย

ด้านความรู้	ด้านทักษะ	ด้านเจตคติ
<ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ลักษณะของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ประเภทของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - สาเหตุของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - แนวทางการป้องกันและจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ทักษะการตรวจพบการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ทักษะการรับมือและการจัดการสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ 	<ul style="list-style-type: none"> - ความตระหนักถึงผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจและความเมตตา กรุณาต่อผู้อื่นที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ทศนคติที่ต่อต้านพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - การเห็นคุณค่าของการผลักดันกฎหมายเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์



ภาพที่ 5 แสดงกรอบแนวทางในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

3.7 แนวทางการวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

จากการศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของผู้วิจัย พบว่ามีความสอดคล้องกับลักษณะของการวัดเชิงสถานการณ์และการวัดทางจริยธรรม จึงได้นำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดฯ ได้ดังนี้

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ (2542) ได้กล่าวถึงการวัดด้านจริยธรรมว่า จริยธรรมประกอบไปด้วย 3 ส่วนคือ 1) ความรู้ในเนื้อหาทางจริยธรรม 2) ความรู้สึกทางจริยธรรม และ 3) พฤติกรรมทางจริยธรรม แต่สิ่งที่ต้องการวัดมากที่สุดคือ ด้านพฤติกรรมทางจริยธรรม เพราะเป็นการแสดงการกระทำเมื่อคนพบปัญหาความขัดแย้งทางจริยธรรมขึ้น การแสดงการกระทำพร้อมเหตุผลจึงน่าสนใจ จึงต้องมีเกณฑ์ในการตรวจให้คะแนนว่าให้คะแนนเท่าไร อาศัยเหตุผลใดในการให้คะแนน ต้องมีการยึดหลักศาสนา ปรัชญาหรือทฤษฎีทางจริยธรรมต่าง ๆ ในการให้คะแนน โดยมีรูปแบบการดำเนินการวัดทางจริยธรรม ดังนี้

1) กำหนดจริยธรรมที่ต้องการวัด ในขั้นนี้เป็นเหมือนจุดประสงค์ว่าต้องการวัดจริยธรรมอะไร เป็นแบบรวม ๆ หรือแบบเดี่ยว ๆ เฉพาะอย่าง

2) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เข้าใจจริยธรรมนั้น ๆ ดีขึ้น สามารถนิยามได้อย่างแจ่มชัด เพราะการวัดผลอะไรจะต้องรู้ว่าสิ่งที่ต้องการมีหน้าตาเป็นอย่างไร ถ้ารู้ไม่ดีจะวัดถูกต้องได้อย่างไร การศึกษาทฤษฎี เอกสารงานวิจัยหรือผลการศึกษารายละเอียดทั้งหลายเกี่ยวกับจริยธรรมนั้น ๆ จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง

3) เลือกรูปแบบของเครื่องมือ เครื่องมือการวัดจริยธรรมมีรูปแบบหลายอย่างแล้วแต่ผู้สอนจะเลือกตามความเหมาะสมของจุดมุ่งหมาย เช่น แบบการสัมภาษณ์ แบบการสังเกต แบบการเขียนตอบ และแบบสร้างจินตนาการ เป็นต้น

4) เขียนข้อความ ภาพหรือสถานการณ์และข้อคำถาม เป็นการนำความรู้ที่ได้ศึกษามาใช้ประโยชน์ เพื่อเขียนข้อคำถามให้สามารถวัดจริยธรรมตามที่ต้องการได้ ถ้าแบบสัมภาษณ์ต้องเขียนข้อความอย่างหนึ่ง ถ้าการสังเกตก็ต้องทำเป็นรายการ ถ้าแบบเขียนตอบก็ต้องมีสถานการณ์เป็นภาษาหรือภาพก็ได้แล้วมีคำถาม อาจมีทั้งตอบแบบอิสระหรือกำหนดคำตอบไว้ และต้องมีคำนึ่งถึงวิธีการกำหนดคะแนนด้วย เพื่อเป็นแนวทางในการให้คะแนนจากการตอบคำถาม

5) ตรวจสอบเครื่องมือ เป็นการตรวจสอบเบื้องต้น โดยผู้ชำนาญด้านจริยธรรมนั้น และผู้ชำนาญด้านการวัดผล ทั้งนี้เพื่อให้เครื่องมือที่สร้างขึ้นใหม่มีความมั่นใจในขั้นแรกก่อนการทดลอง

6) ตรวจสอบคุณสมบัติรายข้อ หลังการทดลองแล้ว ผู้สร้างเครื่องมือตรวจให้คะแนน นำมาวิเคราะห์หาคุณภาพเบื้องต้น ว่าแต่ละข้อวัดจริยธรรมนั้นได้จริงหรือไม่ ข้อใดมีคุณภาพดีเก็บเอาไว้ ข้อใดไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนด เอาไปปรับปรุงแก้ไขทดลองใหม่ แต่ถ้าสร้างข้อสอบไว้มาก ๆ แล้ว ก็สามารถเลือกเอาแต่ข้อดี ๆ ไปจัดทำเป็นข้อสอบวัดจริยธรรมนั้นได้เลย

7) จัดข้อสอบเป็นชุด จัดกลุ่มข้อสอบดีทุก ๆ ข้อไว้เป็นกลุ่มตรงตามจุดมุ่งหมายและ สัดส่วนของการวัดจริยธรรม สร้างคำชี้แจงการสอบ จัดวางแบบของข้อสอบ พร้อมกำหนดเวลาในการ ดำเนินการสอบ

8) ศึกษาคุณภาพ ได้แก่ ความเที่ยงตรง (Validity) คือดูว่าข้อสอบสามารถวัด จริยธรรมที่ต้องการวัดได้จริงหรือไม่ อีกอย่างหนึ่งดูความเชื่อมั่น (Reliability) คือดูว่าข้อสอบมีความ คงเส้นคงวาของคะแนนการสอบหรือไม่ ซึ่งคุณภาพกล่าวมานี้จะต้องถึงเกณฑ์ที่ดีของข้อสอบตาม ทฤษฎีทางการวัดผลที่กำหนดไว้ หากคุณภาพไม่ถึงเกณฑ์จำเป็นต้องศึกษาปรับปรุงใหม่ให้ดีขึ้น

9) สร้างเกณฑ์ปกติ เกณฑ์ปกติ (Norms) หมายถึง ข้อเท็จจริงทางสถิติที่บรรยาย การแจกแจงของคะแนนจากประชากรที่นิยามไว้ชัดเจนแล้ว และเป็นคะแนนตัวที่จะบอกระดับ จริยธรรมของผู้สอบว่า อยู่ในระดับใดเมื่อเทียบกับคนส่วนใหญ่

นีออน พินประดิษฐ์ (2555) ได้กล่าวถึงการวัดจริยธรรมว่า เป็นการวัดลักษณะภายในบุคคล ที่มีความเป็นนามธรรม โดยมีจุดประสงค์ว่าบุคคลจะเลือกหรือไม่กระทำพฤติกรรมใดที่บุคคล เห็นสมควรหรือไม่สมควร ขึ้นอยู่กับความรู้และประสบการณ์ ความรู้สึกและระดับของจริยธรรมของ บุคคลนั้น ๆ วิธีการวัดคุณลักษณะของจริยธรรม มี 4 ประการ ได้แก่ 1) ความรู้เชิงจริยธรรม 2) เจตคติเชิงจริยธรรม 3) เหตุผลเชิงจริยธรรม และ 4) พฤติกรรมเชิงจริยธรรม ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างและ เลือกเครื่องมือวัดจริยธรรม ดังนี้

1) กำหนดคุณลักษณะที่ต้องการวัดให้ชัดเจนว่าต้องการวัดจริยธรรมในองค์ประกอบใดและองค์ประกอบนั้นมีคุณสมบัติและธรรมชาติอย่างไร

2) วิเคราะห์เนื้อหาหรือพฤติกรรมของลักษณะที่ต้องการวัดให้ละเอียดว่าลักษณะนั้น ๆ ประกอบด้วยเนื้อหาย่อยหรือจำแนกเป็นพฤติกรรมย่อยอะไรบ้าง

3) เลือกเครื่องมือหรือเทคนิคที่เหมาะสม ถ้าต้องการวัดความรู้เชิงจริยธรรม อาจใช้แบบทดสอบ การสัมภาษณ์ แต่ถ้าต้องการวัดเจตคติเชิงจริยธรรม อาจใช้การสังเกตหรือมาตรวัดเจตคติ

4) สร้างข้อความปัญหา หรือสถานการณ์อันเป็นส่วนประกอบของเครื่องมือที่เหมาะสมตามหลักทฤษฎีที่เป็นกรอบในการศึกษาและวิธีการสร้างมาตรวัดเจตคติที่เลือกสรรแล้วว่าเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา

5) ทำฉบับร่าง จัดรูปแบบให้เหมาะสม ตรวจสอบภาษาโดยคณะผู้เชี่ยวชาญหรือคณะผู้วิจัยเอง ตรวจสอบความตรงของเนื้อหาที่ต้องการวัด

6) นำไปทดลองใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการศึกษา ตรวจสอบคุณภาพโดยการหาค่าอำนาจจำแนกโดยค่าที่หรือหาค่า Item-Total Correlation รายข้อ และค่าความเที่ยงของแบบวัดทั้งฉบับโดยการหาค่าคงที่ภายใน

7) จัดพิมพ์ฉบับจริง คู่มือการใช้งาน เช่น คำเฉลย วิธีการตรวจให้คะแนนและการแปลความหมายของคะแนน

อนุนัติ คุณแก้ว (2558) ได้ระบุถึง การสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์ ว่าเป็นแบบทดสอบวัดที่ กำหนดเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติ ให้นักเรียนได้อ่านแล้วแสดงความรู้สึก ความคิด เหตุผล โดยการเขียนตอบหรือเลือกคำตอบจากตัวเลือกที่กำหนด ข้อดีของแบบวัดเชิงสถานการณ์ คือ กระตุ้น ความรู้สึก หรือเร้าใจผู้ตอบ เพราะได้อ่านเรื่องราวที่น่าสนใจ และได้มีโอกาสสร้างจินตนาการ ส่วน ข้อจำกัดคือ การสร้างสถานการณ์ และตัวเลือกได้ยาก รวมทั้งการกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน ทำได้ยากด้วย ทั้งนี้มีหลักในการสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์ดังนี้

1) กำหนดคุณลักษณะที่ต้องการจะวัด

2) สร้างสถานการณ์ สถานการณ์ที่เกิดขึ้นควรเป็นสถานการณ์ที่เป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้น มีความเข้มของเรื่องอยู่ในระดับปานกลาง ไม่เข้มข้นเกินไป เพราะจะทำให้ผู้ตอบอึดอัดใจและ ไขว้เขวได้ และเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน

3) เขียนคำถามไม่ควรถามตรง ๆ แต่ควรถามให้เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่กำหนดให้การถามอาจถามให้ตัดสินใจ หรือให้ระบุแนวทางที่จะปฏิบัติ

4) เขียนตัวเลือก ซึ่งตัวเลือกควรมีความเป็นไปได้ และสามารถเกิดขึ้นได้ ตัวเลือกควรมีจำนวนมากพอที่จะใช้ในการตัดสินใจ

5) นำไปทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไข

โชติกา ภาษีผล (2559) ได้เสนอแนวทางการสร้างแบบวัดสถานการณ์ ว่าเป็นการสร้างหรือจำลองสถานการณ์เรื่องราวต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลแสดงความรู้สึกว่าตนเองจะกระทำ หรือมีความคิดเห็นอย่างไรต่อสถานการณ์ที่กำหนด โดยมีขั้นตอนในการสร้างแบบวัดสถานการณ์ ดังนี้

- 1) กำหนดคุณลักษณะ ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม และเจตคติที่ต้องการตรวจสอบ
- 2) เลือกข้อความหรือสถานการณ์ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน
- 3) เขียนสถานการณ์และคำถาม โดยมีหลักการที่สำคัญ ได้แก่ เลือกสถานการณ์ที่มีความเป็นไปได้และเกิดขึ้นจริงกับกลุ่มคนที่จะวัด เขียนสถานการณ์ที่ไม่รุนแรงจนเกิดไปหรือสร้างความเครียดให้แก่ผู้ตอบ และมีสาระสำคัญในสถานการณ์ที่เพียงพอให้ผู้ตอบตัดสินใจเลือกแนวทางที่เหมาะสม

การเขียนคำถาม

1) ไม่ควรถามตรง ๆ แต่ควรถามเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ และไม่สามารถตอบได้ถ้าไม่มีสถานการณ์ที่กำหนด

2) ควรเลือกคำถามที่เป็นตัวแทนที่ดีของเนื้อหาที่ต้องการถาม ไม่ควรถามเรื่องปลีกย่อยที่ไม่มีความสำคัญ

3) คำถามที่ใช้มี 2 ลักษณะ คือ ถามให้ประเมินสถานการณ์เพื่อตัดสินใจว่า ควร-ไม่ควร ดี-ไม่ดี และถามให้ระบุแนวทางที่ตนเองเลือกจะตอบ ถ้าตนเองเป็นบุคคลในสถานการณ์นั้น

4) ทบทวนสถานการณ์ว่ามีความเพียงพอ และข้อความคำถามเหมาะสม

5) นำไปทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไขหลังจากการทดลองใช้

ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม

เกศินี เพ็ชรรุ่ง (2556) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการศึกษาคณิตศาสตร์ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง เพื่อส่งเสริมโน้ตชนและความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 80 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 40 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 40 คน ใช้การทดลอง จำนวน 13 กิจกรรม ระยะเวลา จำนวน 16 คาบเรียน ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ประกอบไปด้วยเอกสาร 3 ส่วน คือ คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม แผนการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรม โดยเนื้อหาในแต่ละกิจกรรมจะเกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่หลากหลายและปัญหาในบริบทชีวิตจริงการปฏิบัติกิจกรรมจะเน้นให้นักเรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์โดยสร้างแบบจำลองเพื่อสร้างมโนทัศน์ หาวิธีการแก้ปัญหา และสร้างปัญหาใหม่ และเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียนและนักเรียนกับครู และนักเรียนกลุ่มทดลองมีมโนทัศน์และความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้ทางคณิตศาสตร์ หลังการทดลองมากกว่าก่อนทดลอง และสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมริกา ธรรมกวาทการ (2556) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 33 คน ใช้การทดลอง จำนวน 12 กิจกรรม ระยะเวลา จำนวน 14 สัปดาห์ ๆ ละ 1 คาบเรียน ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 6 ด้าน คือ 1) วัตถุประสงค์ 2) แนวคิดหลัก 3) ทักษะการเรียนรู้ 4) กิจกรรมการเรียนรู้และการให้ผลป้อนกลับ 5) สื่อการเรียนรู้ และ 6) การวัดประเมินผล มีขั้นตอนหลัก 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นจัดกิจกรรม และขั้นสรุป ผลการใช้ชุดกิจกรรมฯพบว่า นักเรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจโดยรวมในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับมากที่สุด

สุนัชชา ศุภธรรมวิทย์ (2556) ได้พัฒนารูปแบบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแท็บเล็ตตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบฯ ที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) สื่อการสอน 2) ผู้สอน 3) ผู้เรียน 4) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ 5) การวัดและประเมินผล มีขั้นตอนการจัดกิจกรรม 5 ขั้นตอน

ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียนด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย 2) ชี้นำกำหนดกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ 3) ชี้นำสร้างความรู้ที่แปลกใหม่ผ่านกิจกรรมกลุ่ม 4) ชี้นำแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์ และ 5) ชี้นำสรุปความรู้ ผลการทดลองพบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พรณิสรา จันแยม (2558) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมด้วยกลยุทธ์เกมมิฟิเคชันและผังความคิด กราฟิกแบบร่วมมือออนไลน์ในการเรียนโดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจและจริยธรรมของนักศึกษาปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ จำนวน 61 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 27 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 34 คน ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนบริหารธุรกิจและผู้เชี่ยวชาญสรุปได้ว่า การใช้ตัวอย่างจากสถานการณ์ที่ท้าทายเป็นวิธีการสอนจริยธรรมธุรกิจที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ทั้งนี้ควรเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานผ่านระบบออนไลน์โดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อให้เกิดการแข่งขันร่วมกับการได้รับผลสะท้อนกลับและการให้รางวัลอย่างมีความหมาย กลุ่มทดลองมีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจและจริยธรรมหลังเรียน แตกต่างจากกลุ่มควบคุมที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และชุดกิจกรรมที่พัฒนามี 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ระบบจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายออนไลน์ 2) เครื่องมือสร้างผังความคิดกราฟิกแบบร่วมมือออนไลน์ 3) เกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย กติกา การแข่งขัน ความท้าทาย ความร่วมมือ รางวัลเหรียญตรา ผลสะท้อนกลับ เวลา 4) สถานการณ์ปัญหา และ 5) การประเมินผล และการใช้ชุดกิจกรรมมีทั้งหมด 3 ขั้นตอน คือ 1) ชี้นำเสนอสถานการณ์ 2) ชี้นำวิเคราะห์และแก้ปัญหา (ค้นพบและระบุปัญหา ค้นหาวิธีแก้ที่หลากหลาย เลือกวิธีแก้ที่เหมาะสมและเป็นไปได้ที่สุด วางแผนการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน) และ 3) ชี้นำสรุปและประเมินผล มีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก (Mean= 4.38, S.D.= 0.46)

อิทธิณณัฐ นันแก้ว (2558) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน เรื่อง สิ่งแวดล้อมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 16 คน ใช้เวลาในการทดลอง จำนวน 20 ชั่วโมง ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.57/76.11 ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 75/75 นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะวิทยาศาสตร์และทักษะกระบวนการวิจัย หลังการทดลองเป็นไปตามเกณฑ์ร้อยละ 75 ที่ตั้งไว้ และมีความพึงพอใจในการเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก เพราะว่ามีกิจกรรมที่หลากหลาย ได้ทำ

กิจกรรมนอกห้องเรียน ได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่ได้ปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ทักษะและประสบการณ์ที่ได้ฝึกคือ ได้ฝึกอุปกรณ์ในการสำรวจและการทดลองจริง ๆ การทำงานตามขั้นตอน ความรับผิดชอบ การนำเสนอผลงาน

สกล ตั้งเก้าสกุล (2560) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมทางคณิตศาสตร์ตามแนวคิดการใช้บริบทเป็นฐานร่วมกับการสร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์ และเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน ใช้เวลาในการทดลอง 6 กิจกรรม กิจกรรมครั้งละ 1 ชั่วโมง 30 นาที ผลการวิจัยพบว่า ชุดกิจกรรมฯ ที่พัฒนาขึ้นเน้นการนำสถานการณ์หรือประเด็นปัญหาในชีวิตจริงมาเป็นสถานการณ์ปัญหาให้นักเรียนได้คิดและสร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ เพื่อทำความเข้าใจสถานการณ์ปัญหาและนำไปสู่การแก้ปัญหาความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์และเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีพัฒนาการของความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นตามลำดับ

4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา

วรณารณ โมลีเอรี (2550) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดคุณลักษณะศึกษาของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างจรรยาบรรณวิชาชีพด้านความรับผิดชอบต่อของนักศึกษาสายอาชีพและเทคโนโลยี กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี จำนวน 1 กลุ่ม 35 คน ระยะเวลาในการทดลอง 14 สัปดาห์ รวม 42 ชั่วโมง ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยของการรู้ ความรู้สึนึกคิด และพฤติกรรมที่เกี่ยวกับจรรยาบรรณวิชาชีพด้านความรับผิดชอบต่อ หลังการทดลองแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บุศย์รินทร์ อารยะธนิตกุล (2559) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้างลักษณะนิสัยและแนวทางการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะทางวัฒนธรรมในการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล หลักสูตรพยาบาลบัณฑิต ชั้นปีที่ 3 จำนวน 21 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนสมรรถนะทางวัฒนธรรมในการพยาบาล ทั้งโดยรวมและรายด้าน ซึ่งประกอบด้วยด้านความตระหนักทางวัฒนธรรม ด้านความสามารถในการศึกษาหาความรู้

เกี่ยวกับวัฒนธรรมและทักษะการดูแลผู้รับบริการที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

นันทนัช สงศิริ (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ลักษณะส่วนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลบริบทของครอบครัวและพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร” พบว่า 1) พฤติกรรมการนินทา หรือด่าทอผู้อื่น และการส่งข้อความก่อกวนผู้อื่นผ่านมือถือ ห้องสนทนา อีเมล หรือเว็บไซต์ซ้ำ ๆ อยู่ในระดับปานกลาง 2) พบความชุกของพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ ร้อยละ 52.4 และความถี่ของพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ที่พบมากที่สุด ร้อยละ 12.0 คือ ประเภทรังแกการนินทา หรือด่าทอผู้อื่นผ่านมือถือ ห้องสนทนา หรือเว็บไซต์ที่นักเรียนเคยกระทำ เคยเห็น เคยรับรู้ หรือเคยได้มากกว่า 6 ครั้งต่อเดือน 3) พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติตามตัวแปรเพศ ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตสัมพันธ์ภาพภายในครอบครัว และประสบการณ์การได้รับความรุนแรงภายในครอบครัว และฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว และ 4) ทักษะคิดและการรับรู้ที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

บุษยรัต รุ่งสาคร (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตกรุงเทพมหานคร" พบว่า 1) นักเรียนหญิงกลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ถูกต้อง ร้อยละ 72.8 โดยร้อยละ 21 มีประสบการณ์การถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ การเผยแพร่ข้อมูลที่ทำให้เสื่อมเสีย และการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือการเปิดเผยความลับเป็นพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ร้ายแรงที่สุด และสาเหตุหลักของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์คือ ความไม่ชอบหน้า 2) ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า ความสัมพันธ์ในครอบครัวมีผลต่อทัศนคติเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ กล่าวคือ ประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัว และการขาดการเอาใจใส่จากผู้ปกครอง จะส่งผลให้นักเรียนหญิงมีทัศนคติต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ไม่ถูกต้อง 3) นักเรียนหญิงที่มีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองสูงจะมีทัศนคติการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ไม่ถูกต้อง และ 4) หากนักเรียนหญิงต้องถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ส่วนใหญ่ร้อยละ 63 จะแก้ปัญหาโดย

การบอกชื่อให้ผู้อื่นทราบ และบุคคลที่สามารถให้ความช่วยเหลือได้ดีที่สุด คือบิดามารดา และการบล็อกบุคคลหรือการปฏิเสธการรับส่งข้อความจะสามารถป้องกันการคุกคามดังกล่าวได้

ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) ได้วิจัยเรื่อง “การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์” พบว่า เยาวชนให้ความหมายต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่า หมายถึงการใช้โทรศัพท์มือถือหรืออินเทอร์เน็ตในการทำร้ายกัน ซึ่งการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะมีมิติที่สำคัญคือจะต้องสร้างความเสียหาย และสร้างความรำคาญต่อผู้ถูกระทำ ซึ่งการที่เยาวชนจะถือว่าเป็นการรังแกหรือไม่ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้กระทำ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำกับผู้ถูกระทำด้วย รูปแบบของการรังแกที่รับรู้ ประกอบด้วย การโจมตีหรือด่าทอผู้อื่นผ่านโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ต การคุกคามทางเพศออนไลน์ การสวมรอยหรือแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น การแบล็กเมลกัน การหลอกลวงในพื้นที่ออนไลน์ รวมไปถึงการสร้างกลุ่มขึ้นมาเพื่อโจมตีบุคคลอื่น ส่วนสาเหตุของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้น เยาวชนรับรู้ว่าจะเกิดจากความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ และเป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากความรุนแรงที่เกิดขึ้นในพื้นที่จริง ผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ก็จะส่งผลกระทบต่อทั้งในระดับบุคคล และระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในแง่ของการจัดการปัญหาดังกล่าวเยาวชนมีการรับรู้ว่าจะจัดการปัญหานี้ด้วยตนเอง หรืออาจมีการปรึกษาเพื่อน ๆ บ้าง แต่จะไม่ปรึกษาผู้ปกครอง ซึ่งบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการรับรู้ประกอบด้วย กลุ่มเพื่อน การเข้าถึงสื่อออนไลน์ และประสบการณ์เกี่ยวกับความรุนแรงในอดีต ซึ่งประเด็น ที่น่าเป็นห่วงก็คือปัญหาเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดาในสายตาของเยาวชน ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้ามามีบทบาทในการประชาสัมพันธ์ หรือสร้างสื่อรณรงค์เพื่อให้เยาวชนเห็นว่า การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ถือเป็นปัญหาของสังคมที่ควรช่วยกันลดให้เหลือน้อยลง ก่อนที่ปัญหานี้จะลุกลามอย่างกว้างขวางในสังคมไทย”

ฉันทกร ตุดเกื้อ (2557) ได้พัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา เพื่อใช้เป็นคุณลักษณะและเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินหรือตัดสินถึงพฤติกรรมของเยาวชนในการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งบนโลกไซเบอร์ โดยมี 5 องค์ประกอบ 24 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 การนิทาหรือด่าทอผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การที่ไปกล่าวร้ายหรือให้ร้ายลับหลังเพื่อให้เกิดความเสียหายอับอาย เสื่อมเสีย เสียชื่อเสียง เสื่อมความเคารพนับถือบนโลกไซเบอร์หรือเป็นลักษณะการใช้คำพูดที่หยาบคายด่าทอผู้อื่น การล้อชื่อผู้อื่น กล่าวถึงผู้อื่นว่า เตี้ยบ้าง สูงบ้าง ตัวดำบ้าง ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์ องค์ประกอบที่ 2 การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การที่ได้ไปใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สามอันจะทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียง

หรือน่าจะทำให้ผู้อื่นถูกเกลียดชังอีกทั้งการตัดต่อภาพ วิดีโอผู้อื่นหรือนำภาพ วิดีโอของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตไปเผยแพร่และการปล่อยข่าวลือที่เกี่ยวกับผู้อื่นในทางที่ไม่ดีผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์ องค์ประกอบที่ 3 การแอบอ้างชื่อผู้อื่น ในด้านลบบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การไปแอบอ้างชื่อผู้อื่นในการสนทนาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์หรือเพื่อไปว่าร้ายบุคคลที่สาม อีกทั้งนำชื่อผู้อื่นไปแอบอ้างในทางที่เสื่อมเสียหรือเพื่อหาผลประโยชน์ให้แก่ตนเอง รวมไปถึงการแอบอ้างและนำภาพผู้อื่นมาปลอมแปลงผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์ องค์ประกอบที่ 4 การที่นำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่น ไปเปิดเผยบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การแลกเปลี่ยนความลับของผู้อื่นกับบุคคลที่สาม อาจจะเป็นการที่นำข้อมูลส่วนตัวชื่อพ่อ แม่ของผู้อื่น หรือนำปมด้อยของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์หรืออาจจะเป็นความลับของผู้อื่นที่ทำให้ผู้อื่นอับอาย เสื่อมเสีย เมื่อเปิดเผย ส่งต่อผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์ และองค์ประกอบที่ 5 การลบหรือบล็อกผู้อื่น ที่ไม่ชอบบอกรู้ออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การที่ไปลบผู้อื่นที่ไม่ชอบบอกรู้ออกจากความเป็นเพื่อนหรือลบออกจากรู้อีกทั้งการที่ไปกีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบบอกรู้ออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากรู้อีก รวมไปถึงการที่บังคับให้เพื่อนบางคนลบ กีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบบอกรู้ออกจากความเป็นเพื่อนหรือออกจากรู้อีกผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

ปิยพจน์ ตันตะผลิน (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู พบว่า 1) รูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู ประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 ด้าน คือ 1) ระบบการจัดการเนื้อหาสำหรับจัดกิจกรรมออนไลน์ 2) กรณีศึกษาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต 3) ผู้สอนและผู้ช่วยสอน 4) ทรัพยากรการเรียนรู้ และ 5) การประเมินความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ขั้นตอนการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษา มีด้วยกัน 4 ขั้นตอนคือ 1) ทบทวนประสบการณ์และแสดงความรู้สึก 2) วิเคราะห์กรณีศึกษา 3) สรุปสิ่งที่ได้จากการศึกษา และ 4) เสนอแนวทางจัดการสถานการณ์ในอนาคต 2) ผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาพบว่า 1) ผู้เรียนมีทัศนคติต่อพฤติกรรมที่มีแนวโน้มเป็นการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตหลังการทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการเปรียบเทียบความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครูที่ทำ

กิจกรรมสะท้อนคิดร่วมกันแบบเปิดเผยตัวตนและไม่เปิดเผยตัวตนพบว่าไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการวิเคราะห์ลักษณะการแสดงความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงความตระหนักรู้สามารถจำแนกภาพรวมได้ 2 ลักษณะ และความคิดเห็นเกี่ยวกับความพร้อมเมื่อต้องไปเผชิญการกักกันแกล้งทางอินเทอร์เน็ตสามารถจำแนกภาพรวมได้ 4 ลักษณะ และ 3) ผลการศึกษาตัวแปรที่ส่งผลต่อความแตกต่างของความตระหนักรู้การกักกันแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู พบว่า 1) ผู้เรียนที่มีระดับการพบเจอพฤติกรรมที่มีแนวโน้มเป็นการกักกันแกล้งทางอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันจะมีระดับทัศนคติต่อพฤติกรรมที่มีแนวโน้มเป็นการกักกันแกล้งทางอินเทอร์เน็ตทั้งก่อนและหลังทำกิจกรรมความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผู้เรียนที่มีระดับทัศนคติหลังทำกิจกรรมแตกต่างกันจะมีความเชื่อมั่นในตนเองต่อการรับมือการกักกันแกล้งทางอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธัญยากร ตุดเกื้อ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้” พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่รู้จักและเข้าใจพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ในระดับดีมาก ทั้งการประสบกับตนเองและเห็นบุคคลอื่นปฏิบัติจนเป็นเรื่องปกติ โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1) การนิทาหรือคำทอผู้อื่น 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ 4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย และ 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ เยาวชนส่วนใหญ่เลือกกระทำกับบุคคลอ่อนแอกว่าเครื่องมือที่เลือกใช้ในการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ Facebook และ Line มากที่สุด รองลงมาได้แก่ Messenger, Instagram, Twitter, BeeTalk WeChat, SocialCam, and YouTube รวมทั้งการรับส่งข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือ สาเหตุส่วนใหญ่พบว่า มาจากปัญหาด้านครอบครัว ด้านเกมและภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ ด้านเทคโนโลยีที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลาทุกที่ ด้านความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ ด้านความคับข้องใจ และด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน วิธีการจัดการเมื่อเยาวชนตกเป็นเหยื่อของการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ ส่วนใหญ่จะเงียบเก็บไว้คนเดียว ต่อมาใช้วิธีการลบหรือบล็อก ตอบโต้หรือรังแกกลับทันทีในแบบที่โดนรังแก วิธีการพูดคุย เพื่อเจรจาต่อรอง วิธีการอดทน วิธีการหยุดหรือเลิกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น วิธีการที่เยาวชนไม่เลือกใช้ คือ การปรึกษาพ่อแม่ หรือญาติพี่น้อง มีแต่บางคนปรึกษาเพียงเพื่อนสนิทเท่านั้น

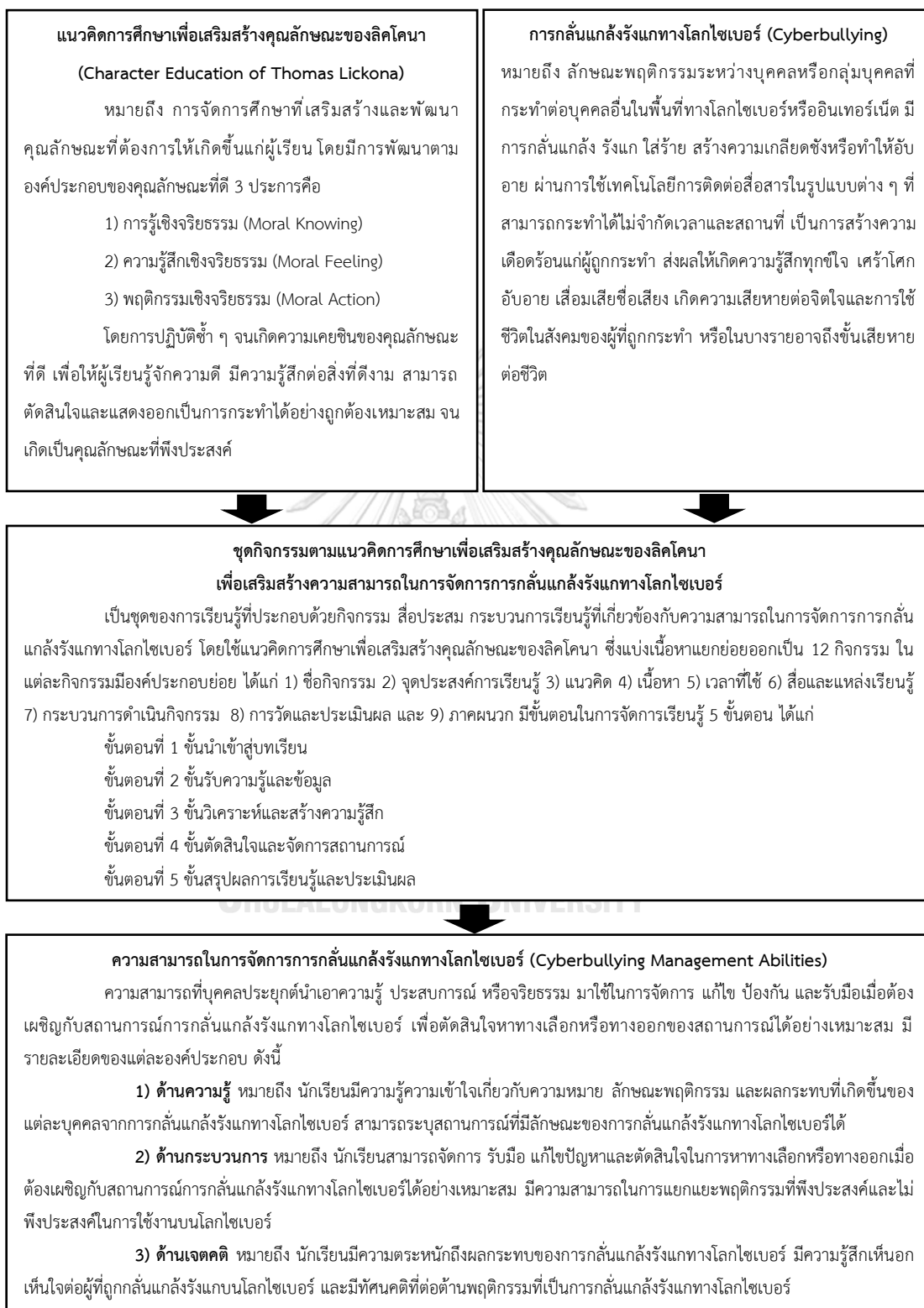
อมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน : ปัจจัยเสี่ยงผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม” พบว่า นิสิตตกเป็นเหยื่อ

และมีพฤติกรรมรังแกผู้อื่น ในระดับต่ำถึงปานกลาง พบรูปแบบของการตกเป็นเหยื่อฯ และพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ หลากหลาย โดยข้อมูลเพศชายและหญิงแตกต่างกันเล็กน้อย ผลการวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ พบว่าโมเดลที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับพอใช้ ปัจจัยการมีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ ส่งผลต่อการตกเป็นเหยื่อฯ มากที่สุด เป็นผลทางตรงเชิงบวก รองลงมาคือพฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ เป็นผลทางอ้อมผ่านทางพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ ส่วนปัจจัยที่ไม่ส่งผลคือภาวะขาดการปกป้อง และปัจจัยแรงจูงใจผู้กระทำ ในด้านผลของตกเป็นเหยื่อฯ พบว่าส่งผลทางบวกต่อสุขภาพจิตเชิงลบ และต่อการปรึกษาบุคคลที่สาม การปรึกษาบุคคลที่สามส่งผลทางตรงเชิงบวกต่อสุขภาพจิตเชิงลบ ผลการเปรียบเทียบโมเดลเพศชายและหญิง พบว่าแตกต่างกันเล็กน้อย

จิตติพันธ์ ความคณิง และมณญ์ แก้วจินดา (2559) ได้วิจัยเรื่อง “การศึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้าง ความมั่นใจทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล” พบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 70.1 เคยถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลด้วยรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ การถูกนินทา ตำหนิ ล้อเลียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การได้รับโทรศัพท์กลั่นแกล้ง และ/หรือได้รับข้อความข่มขู่หรือก่อกวน เป็นต้น ซึ่งส่งผลกระทบต่ออารมณ์และความรู้สึกของเหยื่อแตกต่างกันไป ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมีวิธีรับมือด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน และ 2) การศึกษาแบบกลุ่มนี้ช่วยเพิ่มพูนทักษะการเผชิญปัญหาจากการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลให้แก่ นักเรียน และยังช่วยลดความวิตกกังวลและความซึมเศร้าที่เป็นผลกระทบจากการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลได้

พิมพ์พลอย รุ่งแสง (2560) ได้ศึกษาผลของกลุ่มการปรึกษาเชิงจิตวิทยาต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ถูกข่มเหงรังแกทางโลกโซเชียล กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีประสบการณ์การถูกรังแกทางโลกโซเชียล อายุระหว่าง 12-15 ปี จำนวน 30 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองในช่วงก่อน หลังการทดลองและช่วงติดตามผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 กลุ่มทดลองมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเองช่วงหลังการทดลองและช่วงติดตามผลแตกต่างจากกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ดังนั้น โปรแกรมกลุ่มการปรึกษาเชิงจิตวิทยาสามารถใช้เพื่อเพิ่มระดับการเห็นคุณค่าในตนเองในเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ตกเป็นเหยื่อการถูกรังแกทางโลกโซเชียลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 6 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

การดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ
 ลีคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย โดยมีรายละเอียดขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

1. การกำหนดแบบแผนการวิจัย
2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย
3. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. การกำหนดแบบแผนการวิจัย

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



E แทน กลุ่มทดลอง (Experimental Group)

X แทน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษา

เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลีคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการ

จัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

O₁ แทน การวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ก่อนเรียน

O₂ แทน การวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ หลังเรียน

2. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

3. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ โดยมีเหตุผลของการเลือกประชากรกลุ่มนี้ คือ จากผลสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.2562 สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2563) พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไปในเขตปริมณฑลและภาคกลาง มีจำนวนร้อยละ 72.0 มากเป็นอันดับที่สองของประเทศ รองจากกรุงเทพมหานคร ซึ่งเมื่อพิจารณาตามกลุ่มอายุ พบว่า กลุ่มอายุที่ใช้งานคอมพิวเตอร์สูงที่สุด คือ กลุ่มอายุ 6-14 ปี มีจำนวนร้อยละ 61.9 และจากผลสำรวจความคิดเห็น เรื่อง ทักษะคิดของเด็กและเยาวชนไทยต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ พ.ศ.2560 ของ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (2560) พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามอยู่ในเขตปริมณฑลและภาคกลาง มีจำนวนร้อยละ 32.08 มากที่สุดเป็นอันดับแรกของกลุ่มตัวอย่างจากการสำรวจ ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกประชากรกลุ่มนี้โดยใช้โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ เนื่องจากว่าเป็นบริเวณเขตพื้นที่การศึกษาที่ตั้งอยู่ในเขตปริมณฑลและภาคกลางที่มีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับสูงของประเทศ อยู่ใกล้กับศูนย์กลางการปกครองของประเทศคือกรุงเทพมหานคร มีความเจริญทางเทคโนโลยีและการสื่อสาร ประชาชนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงการใช้อินเทอร์เน็ต จึงเป็นกลุ่มประชากรที่เหมาะสมที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่ง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1 จำนวน 25 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างการวิจัยโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งมีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้

1. เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่กำลังศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1
2. เป็นนักเรียนในโรงเรียนที่ผู้บริหารสถานศึกษา ครู และผู้ปกครอง ให้ความร่วมมือและอนุญาตให้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย และผู้วิจัยสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สนใจและสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม และผู้ปกครองอนุญาตให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

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

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

1.1 ศึกษาข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี เอกสาร งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ และนิยามความหมายของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management)

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

1.3 ศึกษาทบทวนแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรม ประเภทของชุดกิจกรรม วิเคราะห์องค์ประกอบของชุดกิจกรรม การสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม การตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรม และประโยชน์ของชุดกิจกรรม

1.4 ศึกษา วิเคราะห์ ค้นหาข้อมูล และจัดทำเนื้อหาของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จากหนังสือ เอกสาร บทความ ข่าว และแหล่งข้อมูลต่าง ๆ สังเคราะห์และกำหนดองค์ประกอบของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ได้ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านกระบวนการ และด้านเจตคติ จากนั้นคัดเลือกเนื้อหาสาระให้เหมาะสมสอดคล้องกับนิยาม จุดประสงค์ของชุดกิจกรรม โดยคำนึงถึงความยากง่ายของเนื้อหา วิทยความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยได้อาศัยแหล่งข้อมูล 3 แหล่ง ได้แก่ DQ Institute (2017), Hazelden Foundation (2014), และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) มาประกอบการกำหนดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ในชุดกิจกรรม ดังนี้

ตารางที่ 9 แสดงแหล่งข้อมูลที่ใช้จัดกำหนดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ในชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น

แหล่งข้อมูล	รายละเอียดกรอบแนวคิด/สาระการเรียนรู้
DQ Institute (2017)	กำหนดกรอบแนวคิดและหลักสูตรในการพัฒนาพลเมืองในโลกยุคดิจิทัล สำหรับเด็กอายุระหว่าง 8-12 ปี (DQ Digital Citizenship Curriculum) ในส่วนของการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) มีรายละเอียดดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - การตรวจจับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์คืออะไร - ระบุประเภทของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ - การมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งไซเบอร์โดยไม่รู้ตัว

แหล่งข้อมูล	รายละเอียดกรอบแนวคิด/สาระการเรียนรู้
	<ul style="list-style-type: none"> - การแพร่กระจายสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ - การจัดการกับการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ - การขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ - เมื่อไหร่ที่เราต้องการขอความช่วยเหลือ
Hazelden Foundation (2014)	<p>กำหนดกรอบหลักสูตรการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Scope and Sequence : A Prevention Cyberbullying Curriculum for Grades 6-12) โดยมีรายละเอียดบทเรียน ดังนี้</p> <p><u>บทที่ 1 การกลั่นแกล้งรังแกคืออะไร</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของการกลั่นแกล้งรังแก - ยกตัวอย่างพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแก - ระบุบทบาทของผู้ที่อยู่ใน “วงจรการรังแก” ได้ - ระบุกฎระเบียบที่เป็นการต่อต้านการรังแก <p><u>บทที่ 2 การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์คืออะไร?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ความหมายของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ระบุเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่ใช้ในการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ระบุสถานการณ์ที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ <p><u>บทที่ 3 ผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - บอกผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ต่อเด็กที่กระทำ และผู้กระทำ - ระบุวิธีการใช้เทคโนโลยีในทางที่พึงประสงค์

แหล่งข้อมูล	รายละเอียดกรอบแนวคิด/สาระการเรียนรู้
	<p><u>บทที่ 4 ทำไมผู้คนต่างกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นทางโลกไซเบอร์?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ระบุเหตุผลที่ทำให้ผู้คนคิดว่าพวกเขาควรออกห่างจากการกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นทางโลกไซเบอร์ - ระบุเหตุผลที่ว่า ทำไมผู้คนจึงคิดว่าการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์เป็นสิ่งที่ยอมรับไม่ได้
	<p><u>บทที่ 5 เราควรมีการตอบสนองต่อการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างไร?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ระบุขั้นตอนที่ควรปฏิบัติ ถ้าหากว่าถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ระบุขั้นตอนที่ควรปฏิบัติ ถ้าหากเราทราบว่า มีผู้อื่นที่อาจถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
	<p><u>บทที่ 6 การใช้งานเชิงบวกในโลกไซเบอร์ที่สร้างสรรค์ 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - อธิบายว่า เว็บไซต์เครือข่ายสังคมเริ่มขึ้นอย่างไรบ้าง - อธิบายว่าเว็บไซต์เครือข่ายสังคมสามารถทำอะไรได้ เพื่อยับยั้งการกระทำผิด - อธิบายขั้นตอนในการวางแผนเว็บไซต์เครือข่ายสังคม
	<p><u>บทที่ 7 การใช้งานเชิงบวกในโลกไซเบอร์ที่สร้างสรรค์ 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - อธิบายส่วนประกอบของงานนำเสนอที่มีประสิทธิภาพ - ระบุว่าบุคคลเหล่านี้จะกระทำตนเพื่อหยุดหรือป้องกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างไร
	<p><u>บทที่ 8 การใช้งานเชิงบวกในโลกไซเบอร์ที่สร้างสรรค์ 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - สร้างความมุ่งมั่นสาธารณะเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางไซเบอร์ - ระบุวิธีการในการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมที่พึงประสงค์

แหล่งข้อมูล	รายละเอียดกรอบแนวคิด/สาระการเรียนรู้
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560)	<p>กำหนดสาระการเรียนรู้แกนกลางที่มีลักษณะใกล้เคียงกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาระที่ 4 เทคโนโลยี สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ดังนี้</p> <p><u>ระดับชั้น ป.1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เช่น รู้จักข้อมูลส่วนตัว อันตรายจากการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว และไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับบุคคลอื่นยกเว้นผู้ปกครองหรือครู แจ้งผู้เกี่ยวข้องเมื่อต้องการความช่วยเหลือเกี่ยวกับการใช้งาน <p><u>ระดับชั้น ป.2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เช่น รู้จักข้อมูลส่วนตัว อันตรายจากการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว และไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับบุคคลอื่นยกเว้นผู้ปกครองหรือครู แจ้งผู้เกี่ยวข้องเมื่อต้องการความช่วยเหลือเกี่ยวกับการใช้งาน <p><u>ระดับชั้น ป.3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เช่น ปกป้องข้อมูลส่วนตัว - ขอความช่วยเหลือจากครูหรือผู้ปกครอง เมื่อเกิดปัญหาจากการใช้งาน เมื่อพบข้อมูลหรือบุคคลที่ทำให้ไม่สบายใจ

แหล่งข้อมูล	รายละเอียดกรอบแนวคิด/สาระการเรียนรู้
	<ul style="list-style-type: none"> - การปฏิบัติตามข้อตกลงในการใช้อินเทอร์เน็ตจะทำให้ไม่เกิดความเสียหายต่อตนเองและผู้อื่น เช่น ไม่ใช้คำหยาบ ล้อเลียน ด่าทอ ทำให้ผู้อื่นเสียหายหรือเสียใจ - ข้อดีและข้อเสียในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร <p><u>ระดับชั้น ป.4</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย เข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตน เคารพในสิทธิของผู้อื่น เช่น ไม่สร้างข้อความเท็จและส่งให้ผู้อื่น ไม่สร้าง ความเดือดร้อนต่อผู้อื่นโดยการส่งสแปมข้อความลูกโซ่ ส่งต่อโพสต์ที่มีข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ส่งคำเชิญเล่นเกม ไม่เข้าถึงข้อมูลส่วนตัวหรือการบ้านของบุคคลอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ไม่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์/ชื่อบัญชีของผู้อื่น - การสื่อสารอย่างมีมารยาทและรู้กาลเทศะ - การปกป้องข้อมูลส่วนตัว เช่น การออกจากระบบเมื่อเลิกใช้งาน ไม่บอกรหัสผ่าน ไม่บอกเลขประจำตัวประชาชน <p><u>ระดับชั้น ป.5</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - อันตรายจากการใช้งานและอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต - มารยาทในการติดต่อสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต (บูรณาการกับวิชาที่เกี่ยวข้อง) <p><u>ระดับชั้น ป.6</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - อันตรายจากการใช้งานและอาชญากรรมทางอินเทอร์เน็ต แนวทางในการป้องกัน - วิธีกำหนดรหัสผ่าน - การกำหนดสิทธิ์การใช้งาน (สิทธิ์ในการเข้าถึง)

จากนั้นผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลข้างต้น และได้กำหนดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

ตารางที่ 10 แสดงเนื้อหาสาระการเรียนรู้เกี่ยวกับเนื้อหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

องค์ประกอบ	เนื้อหาสาระการเรียนรู้
1) ด้านความรู้	<ul style="list-style-type: none"> - รู้และเข้าใจความหมายของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - สำรวจลักษณะพฤติกรรมที่อาจก่อให้เกิดการกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์ - ระบุช่องทางและเครื่องมือที่ใช้ในการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการกลั่นแกล้งรังแกแบบดั้งเดิมกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ระบุและจำแนกบทบาทของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในวงจรการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - บอกผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ทางด้านจิตใจและสังคมของผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ - ยกตัวอย่างกรณีศึกษาของผลกระทบที่เกิดจากการถูกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - รู้และเข้าใจความหมายและลักษณะประเภทของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์รูปแบบต่าง ๆ - ระบุและยกตัวอย่างประเภทของสถานการณ์ของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - บอกแนวทางในการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
2) ด้านกระบวนการ	<ul style="list-style-type: none"> - บอกแนวทางและปฏิบัติตามวิธีการที่หลากหลายในการจัดการ รับมือและแก้ไขปัญหาสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์อย่างเหมาะสม

องค์ประกอบ	เนื้อหาสาระการเรียนรู้
	<ul style="list-style-type: none"> - ค้นหาวิธีการและขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจเมื่อเกิดสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - รู้เข้าใจ สามารถระบุความผิดและดำเนินการแจ้งเรื่องร้องเรียนตามกฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ - หลีกเลี่ยงการมีส่วนร่วมหรือสนับสนุนการกระทำที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - รู้วิธีการและสามารถป้องกันตนเองให้ปลอดภัย เพื่อลดความเสี่ยงจากการถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - เข้าใจและปฏิบัติตามกฎกติกา มารยาท จริยธรรม การปฏิบัติตนในการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม - มีวินัยในตนเองในการใช้งานสื่อดิจิทัลอย่างมีมารยาท ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบ ต่อผลของการกระทำของตนเองบนโลกอินเทอร์เน็ต - แยกแยะพฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีบนโลกอินเทอร์เน็ตที่พึงประสงค์ และพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ - รู้เข้าใจและเสนอแนะแนวทางการเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัลที่จะสามารถดำเนินชีวิตในโลกยุคดิจิทัลอย่างเท่าทันการเปลี่ยนแปลง
3) ด้านเจตคติ	<ul style="list-style-type: none"> - ตระหนักถึงผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่ส่งผลเสียต่อผู้อื่น - มีคุณลักษณะที่เห็นอกเห็นใจ เข้าใจความรู้สึก มีความเมตตา และไม่รู้สึกละอายต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ตระหนักถึงการหลีกเลี่ยงการกระทำที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ตระหนักถึงการช่วยเหลือ ไม่ปล่อยปละละเลย เมื่อผู้อื่นถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - มีค่านิยมที่ต่อต้าน ไม่เห็นด้วย ไม่ร่วมมือต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

องค์ประกอบ	เนื้อหาสาระการเรียนรู้
	<ul style="list-style-type: none"> - ตระหนักได้ว่าการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์เป็นสิ่งที่ไม่ดี ไม่ควรกระทำและไม่สามารถยอมรับได้ - สนับสนุนการผลักดันกฎหมายที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

1.5 ดำเนินการสร้างและพัฒนาชุดกิจกรรม โดยกำหนดองค์ประกอบในแต่ละกิจกรรม กำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและขอบเขตเกี่ยวกับเรื่องการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยการสังเคราะห์เนื้อหาจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ แล้วนำมากำหนดเป็นโครงสร้าง และแบ่งเนื้อหากิจกรรมออกเป็น 12 กิจกรรม กำหนดผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้ของกิจกรรม คัดเลือกเนื้อหา สาระการเรียนรู้ และประสบการณ์การเรียนรู้ให้ใกล้ตัวกับนักเรียน คัดเลือกสื่อและแหล่งเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ในแต่ละกิจกรรม ออกแบบรูปแบบกระบวนการจัดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา จัดกิจกรรมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมในกระบวนการดำเนินกิจกรรม กำหนดสิ่งที่ประเมินและวิธีการประเมินผลในแต่ละกิจกรรม ทั้งนี้ชุดกิจกรรมซึ่งในแต่ละกิจกรรมมีองค์ประกอบย่อย ประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม คำชี้แจง วัตถุประสงค์ แนวคิด เนื้อหา เวลาที่ใช้ สื่อการเรียนรู้ กระบวนการดำเนินกิจกรรม การประเมินผล และภาคผนวก ทั้งนี้ชุดกิจกรรมประกอบไปด้วย 12 กิจกรรม ใช้เวลา กิจกรรมละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 24 ชั่วโมง โดยมีชื่อกิจกรรมและรายละเอียดเนื้อหา ดังตารางต่อไปนี้ ตารางที่ 11 แสดงรายละเอียดชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (คำอธิบายคำย่อ K=Moral Knowing=การรู้เชิงจริยธรรม, F=Moral Feeling=ความรู้สึกเชิงจริยธรรม, A=Moral Action=พฤติกรรมเชิงจริยธรรม)

ที่	ชื่อกิจกรรม	เนื้อหา	แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะ
1	โลกไซเบอร์ : ดาบสองคม	เกี่ยวข้องกับการใช้งานทางโลกไซเบอร์ของเด็ก ที่มีส่วนกับการกลั่นแกล้งรังแกทาง	K.นักเรียนระบุได้ว่าพฤติกรรมการใช้งานทางโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นเป็นการกระทำที่เหมาะสมหรือไม่

ที่	ชื่อกิจกรรม	เนื้อหา	แนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้าง คุณลักษณะ
		โลกไซเบอร์โดยไม่รู้ตัวว่ากำลังทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน	F.นักเรียนเกิดความรู้สึกว่า พฤติกรรมการใช้งานทางโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นนั้นทำให้เกิดผลกระทบต่อบุคคลอย่างไร A.นักเรียนแสดงออกทางจริยธรรมโดยการตอบคำถามได้ว่า การใช้งานทางโลกไซเบอร์ มีคุณและโทษอย่างไร บอกแนวทางการใช้งานที่เหมาะสม
2	กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ : ใครๆ เขาก็ทำกัน?	เกี่ยวข้องกับความหมายของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ลักษณะของการกระทำ ผลกระทบที่เกิดขึ้น และกรณีศึกษาการฆ่าตัวตายของเยาวชนจากการถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	K.นักเรียนระบุความหมายของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์เป็น และบอกได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่ควรหรือไม่ควรกระทำ F.นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์จากกรณีศึกษา และเข้าใจความรู้สึกว่าการกระทำดังกล่าวไม่ใช่เรื่องสนุก A.นักเรียนสามารถแสดงออกทางความคิดเห็นในการหาทางออกของการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากกรณีศึกษา
3	ด่าออนไลน์ : ความรุนแรงทางตัวอักษร	เกี่ยวข้องกับประเภทของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ โดยใช้ความรุนแรงทางภาษา (Flaming) ในการด่าทอผู้อื่น พูดเสียดสี ยั่วยุ ด่าทอให้เกิดความรู้สึกเจ็บปวดทางจิตใจแก่ผู้อื่น	K.นักเรียนเกิดการรับรู้ว่าพฤติกรรมการใช้ภาษาที่รุนแรงทางโลกไซเบอร์นั้น เป็นพฤติกรรมที่สร้างความเดือดร้อน F.นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของผู้ที่ถูกกระทำโดยการใช้ภาษาที่รุนแรงทางโลกไซเบอร์

ที่	ชื่อกิจกรรม	เนื้อหา	แนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้าง คุณลักษณะ
			A.นักเรียนเสนอแนะแนวทางในการจัดการป้องกันหากเกิดสถานการณ์ขึ้นกับตนเอง บอกแนวทางการใช้ภาษาทางโลกโซเชียลที่เหมาะสม
4	ล้อเลียนให้อาย : การหมิ่นประมาท ทางโซเชียล	เกี่ยวข้องกับประเภทของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกโซเชียล โดยการหมิ่นประมาท (Denigration) ทั้งการให้ร้ายผู้อื่นในสิ่งที่ไม่เป็นความจริง การตัดต่อภาพ สร้างคลิปเสียง วิดีโอ การเผยแพร่ภาพที่สร้างความเสื่อมเสีย ชื่อเสียงแก่ผู้ถูกกระทำ	K.นักเรียนเกิดการรับรู้ว่าการล้อเลียนผู้อื่นทางโลกออนไลน์เป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม F.นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของผู้ที่ถูกกระทำโดยการหมิ่นประมาททางโลกโซเชียล A.นักเรียนเสนอแนะแนวทางในการจัดการป้องกันหากเกิดสถานการณ์ขึ้นกับตนเอง บอกแนวทางการหลีกเลี่ยงการแสดงพฤติกรรมของการหมิ่นประมาททางโลกโซเชียล
5	สวมรอยผู้อื่นทาง ออนไลน์	เกี่ยวข้องกับประเภทของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกโซเชียล โดยการแอบอ้างผู้อื่น (Impersonation) ในการปลอมแปลงบัญชีผู้ใช้บุคคลอื่นหรือสร้างบัญชีผู้ใช้เลียนแบบบุคคลอื่น ซึ่งอาจนำไปสู่การที่ไม่เหมาะสม และสร้างความเสียหายแก่บุคคลตัวจริง	K.นักเรียนเกิดการรับรู้ว่าการปลอมแปลงหรือแอบอ้างผู้อื่นเป็นการกระทำที่ไม่สมควรและมีความผิดตามกฎหมาย F.นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของผู้ที่ถูกกระทำว่าหากถูกผู้อื่นปลอมแปลงข้อมูลของตนแล้วไปทำสิ่งที่ไม่ดีจะเกิดความรู้สึกอย่างไร A.นักเรียนเสนอแนะแนวทางในการจัดการป้องกันหากเกิดสถานการณ์

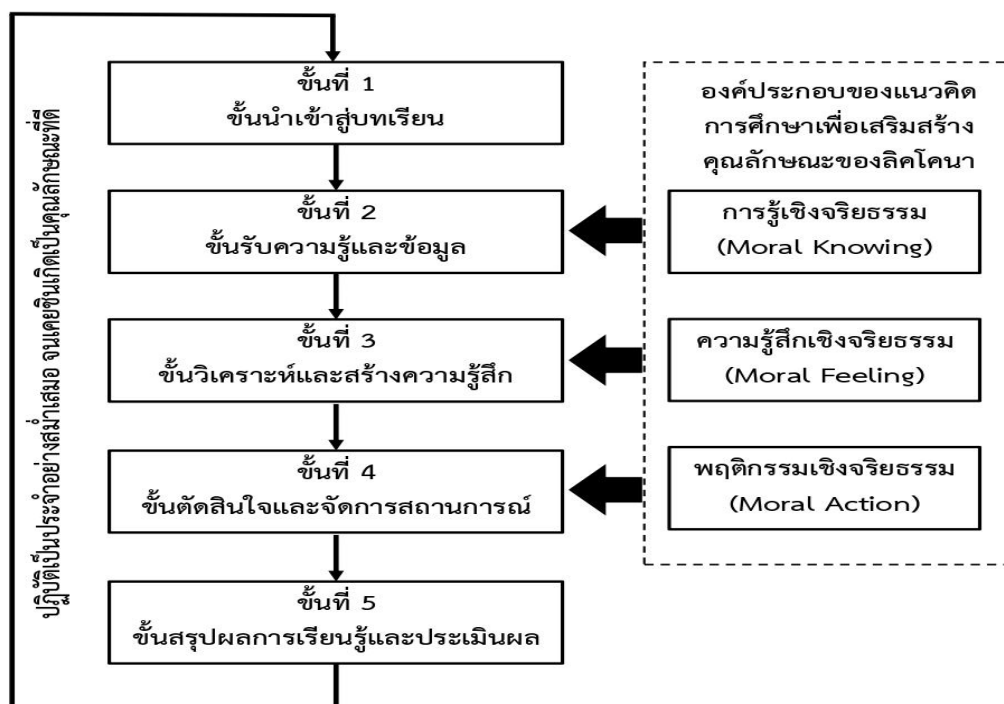
ที่	ชื่อกิจกรรม	เนื้อหา	แนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้าง คุณลักษณะ
			ขึ้นกับตนเอง บอกแนวทางรักษา ความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตน
6	บล็อกเพื่อน : การ ตายทางสังคม ออนไลน์	เกี่ยวข้องกับประเพณีของการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์ โดยการขับออกจาก กลุ่ม (Exclusion) โดยการ กระทำที่ลบหรือปิดกั้นผู้อื่น ในการไม่ให้ติดต่อสื่อสารทาง โลกไซเบอร์กับผู้อื่นในสังคม ออนไลน์ เป็นการกระทำใน ลักษณะการปฏิเสธไม่ให้เข้า ร่วมกลุ่ม	K.นักเรียนรับรู้ว่าการลบเพื่อนหรือปิด กั้นผู้อื่นไม่ให้ติดต่อ สื่อสารทางโลกไซ เบอร์เป็นพฤติกรรมที่อาจทำให้ บุคคลอื่นเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยว F.นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของผู้ที่ถูก ลบออกจากกลุ่มเพื่อนหรือถูกปิดกั้น ไม่ให้เข้าร่วมกลุ่มทางสื่อสังคม ออนไลน์ A.นักเรียนเสนอแนะแนวทางในการ จัดการป้องกันหากเกิดสถานการณ์ ขึ้นกับตนเอง บอกผลกระทบที่เกิดขึ้น หากนักเรียนเป็นผู้ขับเพื่อนออกจาก กลุ่ม
7	มาเฟียแห่งโลก ออนไลน์	เกี่ยวข้องกับประเพณีของการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์โดยการข่มขู่คุกคาม (Harassment) ผู้อื่นให้เกิด ความหวาดกลัว ความรู้สึกไม่ ดี ความไม่ปลอดภัยในชีวิต จากการส่งข้อความ โพสต์ ข้อความข่มขู่ทำร้าย เผยแพร่ ข้อมูลส่วนตัวที่อาจทำให้ เกิดผลกระทบในชีวิตจริง ของผู้ถูกรักรำ	K.นักเรียนรับรู้ว่าพฤติกรรมการข่มขู่ ผู้อื่นทางโลกไซเบอร์เป็นพฤติกรรมที่ ไม่เหมาะสมและสร้างความหวาดกลัว แก่ผู้อื่น F.นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของผู้ที่ถูก ข่มขู่คุกคาม รู้สึกถึงความไม่ปลอดภัย ความหวาดระแวงเมื่อถูกคุกคามทาง โลกไซเบอร์ A.นักเรียนเสนอแนะแนวทางในการ จัดการป้องกันหากเกิดสถานการณ์ ขึ้นกับตนเอง บอกการลดระดับความ รุนแรงของการใช้ภาษาที่อาจสร้าง ความหวาดกลัวแก่ผู้อื่น

ที่	ชื่อกิจกรรม	เนื้อหา	แนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้าง คุณลักษณะ
8	การคุกคามทางเพศ ทางออนไลน์	เกี่ยวข้องกับประเภทของการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์ โดยการคุกคามทางเพศ (Sexting) ที่เป็นการใช้ภาษา ส่งข้อความเสียง เผยแพร่ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ที่ ส่อไปในทางลามกอนาจาร หรือความไม่เหมาะสมต่อ เพศตรงข้าม	K.นักเรียนรับรู้ว่าการแสดงออกทาง เพศในเชิงลามกอนาจารทางโลก ออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ F.นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของผู้ที่ถูก คุกคามทางเพศหรือได้รับภาพลามก อนาจาร A.นักเรียนเสนอแนะแนวทางในการ จัดการป้องกันหากเกิดสถานการณ์ ขึ้นกับตนเอง บอกแนวทางการใช้ คำพูดที่เหมาะสมในการให้เกียรติแก่ เพศตรงข้าม
9	ประจานออนไลน์ : สนุกหรือทุกข์	เกี่ยวข้องกับประเภทของการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์ โดยการเผยแพร่ข้อมูล ที่สร้างความอับอายแก่ผู้อื่น (Outing & Shaming) โดย การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล การส่งข้อความ ถ่ายภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือการ กระทำ ที่ทำให้ผู้ได้รับความ เดือดร้อนจากการถูก ประจานหรือเปิดเผยข้อมูล ทางสังคมออนไลน์	K.นักเรียนรับรู้ถึงพฤติกรรมการ กระทำการประจานให้ผู้อื่นอับอายว่า เป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ F.นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของผู้ที่ถูก ประจานให้อับอายทางโลกไซเบอร์ ถึงแม้ว่าการกระทำนั้นอาจจะ เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม A.นักเรียนเสนอแนะแนวทางในการ จัดการป้องกันหากเกิดสถานการณ์ ขึ้นกับตนเอง บอกความสำคัญของ การให้เกียรติบุคคลอื่น
10	ปล่อยผ่านหรือ จัดการ?	เกี่ยวข้องกับการตรวจจับการ กระทำที่จะเป็นในลักษณะ การกลั่นแกล้งรังแกทางโลก ไซเบอร์ ระบุลักษณะรูปแบบ	K.นักเรียนรับรู้ถึงพฤติกรรมที่อาจเกิด การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ระบุรูปแบบและเหตุผลในการขอ ความช่วยเหลือจากบุคคลใกล้ชิด

ที่	ชื่อกิจกรรม	เนื้อหา	แนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้าง คุณลักษณะ
		ของการกระทำ การขอความช่วยเหลือจากบุคคลที่สามารถให้การช่วยเหลือเราเพื่อควบคุมสถานการณ์ก่อนที่สายเกินแก้ บทบาทของบุคคลต่างๆในการช่วยเหลือป้องกัน การรับมือเมื่อเกิดสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างชาญฉลาด	F.นักเรียนเข้าใจถึงความรู้สึกของความจำเป็นในการดำเนินการอย่างจริงจังต่อการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ รวมไปถึงความจำเป็นของการแจ้งบุคคลใกล้ชิดเมื่อเกิดเหตุการณ์ขึ้นกับตนเอง A.นักเรียนสามารถเสนอแนวทางในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ระบากลุ่มบุคคลที่สามารถให้การช่วยเหลือนักเรียนได้
11	สิทธิเธอ สิทธิฉัน เราไม่ล้ำเส้นกัน	เกี่ยวข้องกับการรู้จักสิทธิทางกฎหมายบนโลกดิจิทัล การปกป้องสิทธิของตนเมื่อถูกละเมิดทางโลกดิจิทัล การดำเนินการตามกฎหมายเกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ หากถูกกระทำในลักษณะของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	K.นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจถึงสิทธิทางดิจิทัลของตนเองบนโลกแห่งการใช้งานทางไซเบอร์ ตระหนักถึงความสำคัญของกฎหมายทางดิจิทัล F.นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของความจำเป็นในการเคารพสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่นทางโลกออนไลน์ A.นักเรียนบอกแนวทางในการดำเนินการทางกฎหมายหากถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
12	เราคือพลเมืองแห่ง โลกดิจิทัล	เกี่ยวข้องกับการเสนอแนะแนวทางการเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัลที่ต้องมีทักษะที่จำเป็น 8 องค์ประกอบ เพื่อที่จะสามารถดำเนินชีวิตในโลกยุค	K.นักเรียนรับรู้ถึงความจำเป็นของความเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล F.นักเรียนเข้าใจความรู้สึกถึงการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่จะช่วยสร้างพฤติกรรมที่เหมาะสมในโลกไซเบอร์

ที่	ชื่อกิจกรรม	เนื้อหา	แนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้าง คุณลักษณะ
		ดิจิทัลได้อย่างเท่าทันการ เปลี่ยนแปลง	A.นักเรียนเสนอแนะความสำคัญและ แนวทางของการเป็นพลเมืองยุค ดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

จากการนำแนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา มาใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้พัฒนากระบวนการดำเนินกิจกรรมในชุดกิจกรรมฯ แสดงดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 7 แสดงกระบวนการดำเนินกิจกรรมของชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น

1.6 นำชุดกิจกรรมฯ ที่สร้างขึ้น เสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบพิจารณาความเหมาะสม แก้ไข ปรับปรุงและให้ข้อเสนอแนะ จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อให้ชุดกิจกรรมฯ มีความถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยเมื่อพิจารณาแล้ว อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ได้ให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

1) ด้านเนื้อหา ว่าควรมีการจัดเนื้อหาให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน เนื้อหาบางส่วนอาจจะมีความยากเกินไป หรืออาจจะมากเกินไป ควรมีการจัดลำดับเนื้อหาให้เหมาะสม

2) ด้านกิจกรรม กิจกรรมมีความเหมาะสมกับเนื้อหา แต่เสนอแนะว่าเมื่อนำไปปฏิบัติจริงจะมีความเพียงพอต่อระยะเวลาที่ได้ใช้ในการทำกิจกรรมหรือไม่ เนื่องจากมีกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนค่อนข้างเยอะ อาจปรับให้มีความกระชับเหมาะสม หากนำไปใช้ได้จริงจะดีมาก

3) ด้านภาษา การใช้ภาษาในชุดกิจกรรมอาจจะเป็นทางการมากเกินไป หากผู้อื่นจะนำชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นไปใช้ จะสามารถเข้าใจได้หรือไม่ และควรปรับภาษาที่ใช้ในใบกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

1.7 ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ มาปรับเปลี่ยนปรับปรุงแก้ไข ชุดกิจกรรมฯ ให้มีความสมบูรณ์เหมาะสม โดยมีปรับเปลี่ยนกิจกรรม ดังนี้

ตารางที่ 12 แสดงรายละเอียดชื่อกิจกรรมในชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น

กิจกรรมที่	ชื่อกิจกรรม
1	โลกไซเบอร์ดาบสองคม : พฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีการสื่อสารของเด็ก
2	ความสนุกแค่ปลายนิ้ว : การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
3	ปล่อยผ่านหรือจัดการ? : แนวทางการรับมือและการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
4	สงครามตัวอักษร : การใช้ความรุนแรงทางภาษาบนโลกไซเบอร์ (Flaming)
5	นักเลงคีย์บอร์ด : การข่มขู่คุกคามบนโลกไซเบอร์ (Harassment)
6	ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)
7	ความลับไม่มีในโลก : การปล่อยข้อมูลผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Outing)
8	วัยใส วัยคะนอง : การคุกคามทางเพศบนโลกไซเบอร์ (Sexting)
9	สวมรอยออนไลน์ : การแอบอ้างผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Impersonation)
10	ความมีดบนสังคมออนไลน์ : การขับออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ (Exclusion)
11	สิทธิ์เธอ สิทธิ์ฉัน เราไม่ล้ำเส้นกัน : กฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์
12	เราคือพลเมืองแห่งอนาคต : การเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล

1.8 ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมฯที่ได้ปรับปรุงและพัฒนาขึ้น ไปตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมฯ โดยการให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนระดับประถมศึกษา จำนวน 1 ท่าน ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จำนวน 1 ท่าน และผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลัทธิศาสนา จำนวน 1 ท่าน (รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิแสดงในภาคผนวก ก.) ได้พิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ในประเด็นต่าง ๆ ของแต่ละกิจกรรม และประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมทั้งฉบับ ว่าเนื้อหาสาระมีความครอบคลุมถูกต้องเหมาะสม สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และมีความเป็นไปได้ในการไปใช้จัดกิจกรรมได้จริง จากนั้นผู้วิจัยนำค่าดัชนี IOC (Index of Item Objective Congruence) มาคำนวณ คัดเลือกประเด็นพิจารณาที่มีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 (ผลการประเมินแสดงในภาคผนวก ค.) รวมทั้งปรับปรุง แก้ไขความเหมาะสมของชุดกิจกรรมฯ ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ โดยเมื่อพิจารณาแล้ว ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะ โดยสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 13 แสดงข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิและการดำเนินการของผู้วิจัยต่อชุดกิจกรรมฯ

ประเด็น	การดำเนินการของผู้วิจัย
1) สื่อที่ใช้ในบางกิจกรรม อาจมีความล่อแหลมหรือไม่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ควรยกตัวอย่างให้เหมาะสม ในบางกิจกรรมควรมีสื่อให้หลากหลายมากยิ่งขึ้น ควรมีสื่อการสอน เช่น ภาพ กราฟิก วิดีโอ แอนิเมชัน หรือเกมส์ต่าง ๆ มาใช้ประกอบการสอนในชุดกิจกรรม	มีการเพิ่มเติมสื่อในแต่ละกิจกรรม ให้มากยิ่งขึ้น มีการจัดทำ PowerPoint เพื่อใช้ประกอบการสอน จัดทำคลิปวิดีโอเพิ่มเติม และใช้สื่อโทรทัศน์ประกอบการจัดกิจกรรม
2) เนื้อหาบางส่วนอาจจะยากหรือมากเกินไป สามารถลดทอนได้ เป็นความท้าทายสำหรับผู้สอนในการจัดกิจกรรม ควรมีการยกตัวอย่างเนื้อหาหรือกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน	ปรับปรุงเนื้อหากิจกรรมให้กระชับ เหมาะสมกับวัยของนักเรียน พยายามทำความเข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น เพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดและจัดกิจกรรมแก่นักเรียนได้เหมาะสม

ประเด็น	การดำเนินการของผู้วิจัย
3) ใบงานมีความเหมาะสม ใบงานบางกิจกรรมมีการใช้ภาษาอังกฤษซึ่งอาจไม่จำเป็น ในบางกิจกรรมควรมีการเพิ่มเติมแบบฝึกหัดให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ ควรเพิ่มใบงานให้หลากหลาย ใช้ภาพ สัญลักษณ์ให้มากขึ้น	ตัดทอนเนื้อหาของใบงานบางส่วนออก เพิ่มเติมกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ตามข้อเสนอแนะ
4) จุดประสงค์การเรียนรู้ในบางกิจกรรมไม่ชัดเจน ไม่สอดคล้องกับเกณฑ์การวัดและประเมินที่กำหนดขึ้น ไม่แน่ใจว่าจะสามารถวัดได้ตามจุดประสงค์หรือไม่ ควรปรับจุดประสงค์ให้วัดได้ง่ายชัดเจน ในบางกิจกรรมยังขาดใบงานหรือสิ่งที่ต้องใช้ในการตอบตามวัตถุประสงค์ และใบงานบางกิจกรรมอาจไม่จำเป็นต้องใช้ เพราะไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกิจกรรม	ปรับปรุงจุดประสงค์การเรียนรู้ในบางกิจกรรม จัดทำเครื่องมือวัดและปรับเกณฑ์การวัดในแต่ละกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ให้มากที่สุด
5) ลักษณะกิจกรรมบางส่วนมีความคล้ายคลึงกัน หากเป็นไปได้ควรออกแบบกิจกรรมให้แตกต่างกัน และมีความหลากหลาย	ตัดทอนกิจกรรมบางส่วนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันออกบ้าง แต่ไม่กระทบต่อแนวคิดของการจัดกิจกรรม ที่ใช้ในการพัฒนากิจกรรมฯ
6) การยกตัวอย่างสถานการณ์ บางส่วนอาจไม่เหมาะสมกับวัยของนักเรียน ควรระมัดระวังเรื่องการใช้สื่อที่สร้างความกระตือรือร้น จิตใจ เพราะอาจเป็นการชี้นำแนวทางให้นักเรียนทำในสิ่งที่ไม่เหมาะสมได้	เปลี่ยนกรณีตัวอย่างในกิจกรรมที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้เสนอแนะ ให้ใกล้เคียงกับนักเรียนมากยิ่งขึ้น ตัดทอนสื่อบางกิจกรรมออก เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบต่อความรู้สึกนักเรียน
7) ควรมีการปรับปรุงเรื่องการใช้ภาษา เพราะนักเรียนอาจจะเข้าใจยากในบางกิจกรรม โดยเฉพาะในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกฎหมาย นักเรียนอาจจะไม่เข้าใจภาษาที่ใช้ ครูอาจจะต้องมีการอธิบายเพิ่มเติม	ปรับปรุงภาษาที่ใช้ในใบความรู้และใบงาน ในบางกิจกรรมอาจต้องใช้ภาษาเช่นเดิม เพื่อให้ตรงกับความหมาย แต่ในการดำเนินกิจกรรมก็มีการอธิบายความหมายเพิ่มเติม ส่วนใหญ่หากคำไหนนักเรียนไม่รู้จัก นักเรียนจะยกมือถามทันที

1.8 นำชุดกิจกรรมฯที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพและปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองใช้ (Try Out) จำนวน 1 กิจกรรม โดยนำกิจกรรมที่ 4 ไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้และผลที่ได้จากการทำกิจกรรม เพื่อเป็นการตรวจสอบคุณภาพของชุดกิจกรรมฯว่าสามารถนำไปใช้กับนักเรียนได้ทุกกลุ่ม จากนั้นนำผลที่ได้จากการทดลองใช้ มาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาชุดกิจกรรมฯ เพื่อนำไปใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป โดยมีรายละเอียดผลการปรับปรุงแก้ไขจากการนำไปทดลองใช้ ดังนี้

ตารางที่ 14 แสดงประเด็นการปรับปรุงชุดกิจกรรมฯภายหลังการนำแผนการจัดกิจกรรมไปทดลองใช้

ประเด็น	การดำเนินการของผู้วิจัย
1) นักเรียนอาจยังไม่เข้าใจกระบวนการทำกิจกรรม ว่าต้องมีวิธีการอย่างไร ครูต้องช่วยอธิบายขั้นตอนกระบวนการในแต่ละข้อ	ในการดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มทดลองจริง ครูผู้สอนต้องมีการเตรียมความพร้อมในการอธิบายกระบวนการให้มากขึ้นเพื่อให้การดำเนินกิจกรรมมีความราบรื่น
2) บางขั้นตอนมีกิจกรรมที่มากเกินไป และมีความซ้ำซ้อนอยู่บ้าง	มีการปรับลดกิจกรรมบางอย่าง ที่อาจไม่จำเป็นมากออกไป
3) นักเรียนยังไม่เข้าใจการเรียนรู้ในรูปแบบกลุ่ม มีการให้ความร่วมมือหรือช่วยเหลือกันยังไม่มากเท่าไร	วิธีการแก้ไขปัญหาคือการสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมกลุ่ม โดยมีการกำหนดให้มีคะแนนกลุ่มในการดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง
4) ในช่วงกิจกรรมที่ให้นักเรียนนำเสนอ พบว่านักเรียนมีการนำเสนอที่รวดเร็ว และมีประเด็นคำตอบในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน อีกทั้งการจัดกิจกรรม 2 ชั่วโมงต่อเนื่องกัน ทำให้นักเรียน	มีการปรับเปลี่ยนเวลาการทำกิจกรรม ในแต่ละกิจกรรมให้กระชับลง จาก 2 ชั่วโมง หรือ 1 ชั่วโมง 30 นาที

2) เป็นกิจกรรมที่เน้นกระบวนการกลุ่ม มีการจัดกลุ่มในการทำกิจกรรมให้กับนักเรียนโดยความสมัครใจ เพื่อให้เกิดบรรยากาศในการเรียนที่นักเรียนกล้าคิด กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน มีการกำหนดหน้าที่ของสมาชิกในกลุ่ม มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดเห็นระหว่างกัน ช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม มีจุดมุ่งหมายในการทำงานกลุ่มร่วมกัน มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่มภายในห้องเรียน เพื่อให้เกิดการหลอมรวมเป็นแนวคิดค่านิยมที่พึงงามของห้องเรียน

3) เป็นกิจกรรมที่เน้นทักษะชีวิต โดยการนำเรื่องราว หรือตัวอย่างสถานการณ์ใกล้ตัวที่นักเรียนอาจพบเจอได้จากการใช้งานอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน มาประกอบในการทำกิจกรรมทำให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ แก้ไขปัญหา คิดตัดสินใจ ค้นหาทางเลือก เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งเมื่อนักเรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์กรณีตัวอย่างของผู้อื่นแล้ว เมื่อเกิดสถานการณ์ในลักษณะคล้ายกัน นักเรียนก็จะสามารถเรียนรู้และตัดสินใจได้ว่าควรทำอย่างไรจึงจะเหมาะสม สามารถปรับตัวและอยู่ร่วมกับสภาพแวดล้อมของสังคมในโลกยุคปัจจุบันได้อย่างมีความสุข

4) เป็นกิจกรรมที่เน้นคุณธรรมจริยธรรม ด้านการเอาใจเขามาใส่ใจเรา โดยในแต่ละกิจกรรมจะมีการนำสถานการณ์ตัวอย่าง มาให้นักเรียนได้สะท้อนความรู้สึกในมุมมองต่าง ๆ ได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดเห็นและความรู้สึกกับเพื่อน ว่าสิ่งที่นักเรียนสะท้อนมานั้นมีความเหมาะสมหรือไม่ มีความคิดเห็นและความรู้สึกตรงกับคนส่วนใหญ่หรือไม่ อย่างไร เพื่อให้นักเรียนได้ตระหนักถึงผลกระทบของสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น มีความเข้าอกเข้าใจผู้อื่น และไม่อยากที่จะกระทำพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์หรือสร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น

5) เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างทัศนคติ ค่านิยมที่พึงงามแก่นักเรียน โดยในแต่ละแผนจะมีกิจกรรม ที่ให้นักเรียนได้สะท้อนความดี มีการปฏิบัติและเรียนรู้ในสิ่งที่ดีต่อผู้อื่นเป็นประจำ อย่างสม่ำเสมอ จนเกิดความเคยชินกลายเป็นคุณลักษณะที่ดี โดยเมื่อนักเรียนมีคุณธรรมจริยธรรมที่พึงงามแล้ว ก็จะสามารถแสดงออกในการจัดการรับมือกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม

6) เป็นกิจกรรมที่สามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาสาระหรือสถานการณ์ตัวอย่างได้ตลอดเวลา เนื่องจากในปัจจุบัน สภาพบริบททางสังคมและเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

เป็นผลให้พฤติกรรมการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) อาจมีการเปลี่ยนแปลง หรือมีความซับซ้อนขึ้นไปเรื่อย ๆ ตามการเจริญเติบโตของเทคโนโลยี ครูผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยน หรือออกแบบเนื้อหาสาระ ประสบการณ์การเรียนรู้ หรือยกตัวอย่างสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ใหม่ ๆ ได้ตามความเหมาะสม เพื่อให้เกิดความเท่าทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน โดยยึด กระบวนการจัดกิจกรรมของชุดกิจกรรมฯ เป็นหลัก

1.10.2 วัตถุประสงค์และผลการเรียนรู้ของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมฯ นี้มีวัตถุประสงค์หลัก คือ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการ การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยสถาบัน DQ Institute ได้ให้นิยามความหมายว่า “Ability to detect cyber-bullying situations and handle them wisely.” ซึ่งผู้วิจัยได้นำนิยามความหมายดังกล่าวมาปรับใช้และ พัฒนา โดยมีองค์ประกอบและผลการเรียนรู้ของชุดกิจกรรมฯ มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 15 องค์ประกอบและผลการเรียนรู้ของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

นิยามศัพท์ของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management Abilities)		
หมายถึง การที่บุคคลประยุกต์นำเอาความรู้ ประสบการณ์ หรือจริยธรรม มาใช้ในการจัดการ แก้ไข ป้องกัน และรับมือเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ เพื่อตัดสินใจหาทางเลือกหรือทางออกของสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม มีรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้		
องค์ประกอบ	ความหมาย	ผลการเรียนรู้
1) ด้านความรู้	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะ พฤติกรรม และผลกระทบที่เกิดขึ้นของแต่ละบุคคลจากการ	1. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายลักษณะพฤติกรรม การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

องค์ประกอบ	ความหมาย	ผลการเรียนรู้
	กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ สามารถระบุสถานการณ์ที่มี ลักษณะของการกลั่นแกล้งรังแก ทางโลกไซเบอร์ได้	2. ผู้เรียนสามารถระบุประเภท สถานการณ์ที่มีลักษณะของการกลั่น แกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้
2) ด้านกระบวนการ	นักเรียนสามารถจัดการ รับมือ แก้ไขปัญหาและตัดสินใจในการหา ทางเลือกหรือทางออกเมื่อต้อง เผชิญกับสถานการณ์การกลั่น แกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้ อย่างเหมาะสม มีความสามารถในการ แยกแยะพฤติกรรมที่พึง ประสงค์และไม่พึงประสงค์ในการ ใช้งานบนโลกไซเบอร์	3. ผู้เรียนสามารถจัดการกับ สถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทาง โลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม 4. ผู้เรียนสามารถบอกแนวทางในการ ป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์ได้อย่างเหมาะสม 5. ผู้เรียนสามารถแยกแยะพฤติกรรม ที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในการ ใช้งานบนโลกไซเบอร์ได้
3) ด้านเจตคติ	นักเรียนมีความตระหนักถึง ผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแก ทางโลกไซเบอร์ มีความรู้สึกเห็น อกเห็นใจต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแก บนโลกไซเบอร์ และมีทัศนคติที่ ต่อต้านพฤติกรรมที่เป็นการกลั่น แกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	6. ผู้เรียนตระหนักถึงผลกระทบที่ เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทาง โลกไซเบอร์ 7. ผู้เรียนมีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อ ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์ 8. ผู้เรียนมีทัศนคติที่ต่อต้าน พฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแก ทางโลกไซเบอร์

1.10.3 คู่มือการใช้งานชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมฯ ที่พัฒนาขึ้น มีคู่มือประกอบการใช้งานชุดกิจกรรมฯ ประกอบด้วย คำ
ชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม คำแนะนำสำหรับครู และคำแนะนำสำหรับนักเรียน ในการนำชุดกิจกรรมฯ
ไปใช้ ครูผู้สอน จะต้องศึกษาคู่มือการใช้งานชุดกิจกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.10.3.1 คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม ครูผู้สอนต้องศึกษาคำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม เนื้อหาประกอบการใช้ชุดกิจกรรมให้เข้าใจ เพราะจะทำให้ทราบแนวคิดกระบวนการดำเนินกิจกรรม แต่ละกิจกรรม บทบาทหน้าที่ของครูผู้สอน บทบาทหน้าที่ของนักเรียน การจัดเตรียมสื่อการจัด กิจกรรม แผนการดำเนินจัดกิจกรรม แนวทางการวัดและประเมินผล เพื่อให้สามารถบรรลุ วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมตามที่ตั้งไว้ โดยมีรายละเอียดและขั้นตอนในการนำไปใช้ ดังต่อไปนี้

1) ก่อนการดำเนินกิจกรรม ครูผู้สอนควรศึกษาคำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม คำแนะนำสำหรับครู คำแนะนำสำหรับนักเรียน คำอธิบายชุดกิจกรรม โครงสร้างชุดกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละกิจกรรม รูปแบบกระบวนการดำเนินกิจกรรม เนื้อหาสาระการเรียนรู้ ของแต่ละกิจกรรมให้เข้าใจ

2) ครูผู้สอน ให้นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่น แกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ก่อนการทำกิจกรรม จากนั้นจัดกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มบ้านของเรา (Home Group) กลุ่มละ 4-5 คน ตามความสมัครใจของนักเรียน จากนั้นดำเนินการจัดกิจกรรมตาม แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 12 กิจกรรมที่กำหนดไว้ ใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรมละ 90 นาที รวมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง ทั้งนี้ในการปฏิบัติแต่ละกิจกรรม อาจมีการปรับเวลาในแต่ละขั้นตอนให้ยืดหยุ่น ได้ตามความเหมาะสม โดยคำนึงถึงความสามารถและการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนเป็นหลัก

3) หลังจากดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นทุกกิจกรรม ครูผู้สอนให้ นักเรียนได้ทำการทดสอบแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ เป็น การวัดและประเมินผลหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมตามชุดกิจกรรมที่จัดทำขึ้น พร้อมทั้งแจ้งผล คะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียน ทราบพัฒนาการในการทำกิจกรรม

1.10.3.2 คำแนะนำสำหรับครู เป็นบทบาทหน้าที่ของครูผู้สอนในการนำชุดกิจกรรม ไปได้ โดยใช้ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1) ครูควรศึกษาและทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทาง โลกไซเบอร์ คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรมฯ รูปแบบกระบวนการในการทำกิจกรรม รวมทั้งวิธีการวัดและ ประเมินผล

2) ก่อนการทำแต่ละกิจกรรม ครูควรมีการจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมให้พร้อม และอธิบายชี้แจงจุดประสงค์ของการทำกิจกรรม รวมทั้งขั้นตอนในการกระบวนการดำเนินกิจกรรม

3) ให้นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ก่อนที่จะทำกิจกรรม

4) ในการดำเนินกิจกรรมแต่ละครั้ง ครูมีหน้าที่ในการจัดกิจกรรม อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม คอยให้คำแนะนำและคำปรึกษาแก่นักเรียน ดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปตามขั้นตอนของกระบวนการทำกิจกรรม เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์

5) ครูควรมีการเสริมแรงในการทำกิจกรรมแก่นักเรียน โดยอาจมีการให้คะแนนหรือรางวัล แก่นักเรียนที่มีส่วนร่วมในการเรียน ทั้งการตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น และการทำงานได้ตามเป้าหมาย ทั้งรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม เพื่อเป็นการช่วยให้การดำเนินกิจกรรมได้บรรลุวัตถุประสงค์มากยิ่งขึ้น

6) ในการจัดกิจกรรมทุกครั้ง ครูควรมีการสังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมของนักเรียนและบันทึกผลหลังการทำกิจกรรม เพื่อดูพัฒนาการของนักเรียน

7) เมื่อดำเนินกิจกรรมครบทุกกิจกรรมแล้ว ครูให้นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ หลังทำกิจกรรม ครูสรุปผลการประเมินและพัฒนาการในการทำกิจกรรมของนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

8) หากมีนักเรียนคนใดไม่ผ่านเกณฑ์ตามแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ ครูควรมีการจัดเนื้อหาให้นักเรียนได้ศึกษาทบทวนให้เข้าใจ เมื่อนักเรียนคนใดศึกษาเนื้อหาพร้อมแล้ว ก็ให้นักเรียนทำแบบวัดฯ จนกว่านักเรียนจะผ่านเกณฑ์ เป็นการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ อันจะเป็นการเสริมสร้างให้เกิดทักษะชีวิตในการดำเนินชีวิตยุคปัจจุบัน

1.10.3.3 คำแนะนำสำหรับนักเรียน เป็นบทบาทหน้าที่ของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมตามชุดกิจกรรมฯ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1) นักเรียนควรเข้าเรียนให้ตรงต่อเวลา และปฏิบัติตามกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนตามเวลาที่กำหนดในการทำกิจกรรม

2) ในการดำเนินกิจกรรม นักเรียนควรอ่านคำชี้แจงหรือคำสั่งให้เข้าใจ มีการศึกษาใบความรู้หรือสื่อการเรียนรู้ตามที่กำหนด นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองให้มากที่สุด ปฏิบัติกิจกรรมด้วยความตั้งใจ กระตือรือร้น กล้าคิด กล้าแสดงออก สรุปลองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

3) ในการทำกิจกรรมทั้งห้องเรียน นักเรียนควรมีความกล้าแสดงออกในการตอบคำถาม เสนอความคิดเห็น หรือบอกเล่าประสบการณ์ มีส่วนร่วมกับการทำกิจกรรมในห้องเรียนให้มากที่สุด

4) ในการทำกิจกรรมคู่หรือกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการทำงาน ช่วยเหลือ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนให้มากที่สุด มีความกล้าแสดงออกในสื่อสาร ชักถาม และให้ข้อเสนอแนะแก่เพื่อน

5) หลังการปฏิบัติแต่ละกิจกรรม ให้นักเรียนได้ตอบคำถามท้ายกิจกรรม และบันทึกผลสิ่งที่ได้เรียนรู้

6) เมื่อนักเรียนปฏิบัติจนครบทุกกิจกรรมแล้ว ให้นักเรียนได้ทำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ หลังทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจ

7) นักเรียนพึงตระหนักว่าการเข้าร่วมกิจกรรมนี้เป็นการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองในการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มิใช่การเรียนรู้เพื่อนำไปวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.10.4 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมฯ นี้ แบ่งออกเป็น 12 กิจกรรม โดยผู้วิจัยได้ศึกษา วิเคราะห์ และกำหนดองค์ประกอบที่จำเป็นต้องมีในแต่ละแผนจัดกิจกรรม ซึ่งประกอบไปด้วย 9 องค์ประกอบ ผู้วิจัยได้พัฒนาองค์ประกอบในแต่ละกิจกรรมให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับเนื้อหาสาระของชุดกิจกรรมฯ โดยมีรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

ตารางที่ 16 แสดงองค์ประกอบในแต่ละแผนจัดกิจกรรมของชุดกิจกรรมฯ

องค์ประกอบ	คำอธิบาย
1. ชื่อกิจกรรม	เป็นส่วนที่แสดงชื่อกิจกรรมให้มีความน่าสนใจ สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของกิจกรรม

องค์ประกอบ	คำอธิบาย
2. จุดประสงค์การเรียนรู้	เป็นส่วนที่ระบุสิ่งที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียนหลังจากการทำกิจกรรม
3. แนวคิด	เป็นส่วนที่อธิบายสาระสำคัญของกิจกรรม
4. เนื้อหา	เป็นส่วนที่เป็นสาระการเรียนรู้ที่ใช้ในการทำกิจกรรม
5. เวลาที่ใช้	เป็นส่วนที่บอกระยะเวลาในการทำกิจกรรม
6. สื่อและแหล่งเรียนรู้	เป็นส่วนที่บอกรายละเอียดของสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการทำกิจกรรมและแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ศึกษาเพิ่มเติมในการทำกิจกรรม
7. กระบวนการดำเนินกิจกรรม	เป็นส่วนที่อธิบายขั้นตอน วิธีการ กระบวนการในการดำเนินกิจกรรม
8. การวัดและประเมินผล	เป็นส่วนที่ระบุวิธีการวัด เครื่องมือที่ใช้วัด และเกณฑ์ในการประเมินผลหลังจากดำเนินกิจกรรม
9. ภาคผนวก	เป็นส่วนเพิ่มเติมที่นอกเหนือจากเนื้อหาที่ใช้ในการทำกิจกรรม ตัวอย่างเช่น ใบความรู้ ใบงาน ใบกิจกรรม แบบฝึกหัด สื่อที่ใช้ประกอบในการทำกิจกรรม

1.10.5 เนื้อหาสาระและโครงสร้างของชุดกิจกรรม

เนื้อหาสาระในชุดกิจกรรมนี้ เป็นการจัดเนื้อหาสาระที่คำนึงถึงความยากง่ายเหมาะสมกับวัย และความสนใจของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยเนื้อหาสาระประกอบด้วย การศึกษาเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะพฤติกรรม ประเภทของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์และสถานการณ์ตัวอย่าง วิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ แนวทางการรับมือจัดการ แนวทางป้องกันตนเอง การหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ลักษณะการกระทำความผิด บทลงโทษ วิธีการดำเนินการตามกฎหมายการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การปฏิบัติตามกฎหมายติกา มารยาท จริยธรรมในการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม อย่างปลอดภัยและรับผิดชอบ และการเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางทางดิจิทัล เพื่อให้นักเรียนสามารถ

แยกแยะพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต มีความตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น มีทัศนคติที่ต่อต้านการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จนเกิดเป็นความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ เกิดคุณลักษณะที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรมในการดำเนินชีวิตประจำวัน สามารถตัดสินใจ จัดการแก้ไขปัญหา เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม เสริมสร้างให้มีทักษะชีวิต สามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตในโลกดิจิทัลได้อย่างมีความสุข โดยแต่ละกิจกรรมจะมีเนื้อหาสาระตามโครงสร้างของชุดกิจกรรมฯ ดังนี้

ตารางที่ 17 แสดงชื่อกิจกรรมและเนื้อหาสาระของชุดกิจกรรมฯ ที่พัฒนาขึ้น

กิจกรรม ที่	ชื่อกิจกรรม	เนื้อหาสาระ
1	โลกไซเบอร์ดาบสองคม : พฤติกรรม การใช้งานเทคโนโลยีการสื่อสารของ เด็ก	-ประโยชน์และโทษจากการใช้งาน พฤติกรรมที่ พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในการใช้งาน อินเทอร์เน็ต
2	ความสนุกแค่ปลายนิ้ว : การกลั่น แกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	-ความหมาย ลักษณะพฤติกรรม ช่องทางและ เครื่องมือที่ใช้ บทบาทของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับ การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
3	ปล่อยผ่านหรือจัดการ? : แนว ทางการรับมือและการป้องกันการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	-ประเภท กรณีตัวอย่าง ผลกระทบที่เกิดขึ้น จากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ทางด้านจิตใจและสังคม -แนวทางการรับมือจัดการ และการป้องกัน ตนเองจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ที่เหมาะสม
4	สงครามตัวอักษร : การใช้ความ รุนแรงทางภาษาบนโลกไซเบอร์ (Flaming)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแก ทางโลกไซเบอร์ ประเภทการใช้ความรุนแรง ทางภาษาบนโลกไซเบอร์ (Flaming)

กิจกรรม ที่	ชื่อกิจกรรม	เนื้อหาสาระ
5	นักเลงคีย์บอร์ด : การข่มขู่คุกคามบนโลกโซเชียล (Harassment)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกโซเชียล ประเภทการข่มขู่คุกคามบนโลกโซเชียล (Harassment)
6	ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกโซเชียล ประเภทการหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration)
7	ความลับไม่มีในโลก : การปล่อยข้อมูลผู้อื่นบนโลกโซเชียล (Outing)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกโซเชียล ประเภทการปล่อยข้อมูลผู้อื่นบนโลกโซเชียล (Outing)
8	วัยใส วัยคะนอง : การคุกคามทางเพศบนโลกโซเชียล (Sexting)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกโซเชียล ประเภทการคุกคามทางเพศบนโลกโซเชียล (Sexting)
9	สวมรอยออนไลน์ : การแอบอ้างผู้อื่นบนโลกโซเชียล (Impersonation)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกโซเชียล ประเภทการแอบอ้างผู้อื่นบนโลกโซเชียล (Impersonation)
10	ความมีดบนสังคมออนไลน์ : การขับออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียล (Exclusion)	-ความหมาย ลักษณะ ตัวอย่างสถานการณ์ และแนวทางการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกโซเชียล ประเภทการขับออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียล (Exclusion)

กิจกรรม ที่	ชื่อกิจกรรม	เนื้อหาสาระ
11	สิทธิ์เธอ สิทธิ์ฉัน เราไม่ล้ำเส้นกัน : กฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์	- ความผิดตามกฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ในประเทศไทย - การดำเนินการทางกฎหมายการกระทำผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ - การหลีกเลี่ยงเข้าไปมีส่วนร่วมกับการกลั่น แกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - แนวทางการปฏิบัติเมื่อพบเห็นการกลั่นแกล้ง รังแกทางโลกไซเบอร์
12	เราคือพลเมืองแห่งอนาคต : การเป็น พลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล	- ความหมายของความฉลาดทางดิจิทัล - องค์ประกอบของทักษะความเป็นพลเมืองที่มี ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Citizenship skills) - กฎกติกา มารยาท จริยธรรม การปฏิบัติตนใน การใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม - แนวทางการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมี มารยาท ปลอดภัย และรับผิดชอบ

1.10.6 กระบวนการดำเนินกิจกรรม

ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนารูปแบบกระบวนการดำเนินกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา (Character Education of Lickona) ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบของคุณลักษณะที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันสามส่วน ได้แก่ การรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing) ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling) และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action) มาเชื่อมโยงกัน โดยการนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วยกระบวนการดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นรับความรู้และข้อมูล

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์และสร้างความรู้

ขั้นที่ 4 ขั้นตัดสินใจและจัดการสถานการณ์

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้และประเมินผล

ซึ่งแต่ละขั้นตอนมีแนวคิดและกระบวนการในการดำเนินกิจกรรม ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้อยู่โดยแต่ละกิจกรรมจะประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นทบทวนประสบการณ์เดิมของนักเรียน โดยมีคำถามทบทวนความรู้และประสบการณ์พื้นฐานเดิมของนักเรียน เพื่อเป็นการสำรวจทัศนคติของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องที่จะทำกิจกรรม จากนั้นจะมีการกระตุ้นความรู้สึกรักความสนใจของนักเรียน โดยใช้คำถาม กิจกรรม หรือสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียนและนำเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียนต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นรับความรู้และข้อมูล เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้รับเนื้อหาในการเรียน ที่จะเป็นพื้นฐานในการสร้างความรู้ความเข้าใจในการเรียน ผ่านการใช้เทคนิค วิธีการ หรือสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การใช้คำถาม การบรรยาย การอธิบาย การทำกิจกรรม การศึกษาใบความรู้ ทำใบงานหรือแบบฝึกหัด การศึกษาข้อมูลข่าวสาร กรณีตัวอย่าง การเล่นเกม การใช้แผนภาพ แผนภูมิ เสียง ภาพนิ่ง สื่อวีดิทัศน์ หรือสื่อการเรียนรู้อื่น ๆ เป็นต้น มีการสรุปแนวคิดของเรื่องในแต่ละกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดของเนื้อหาที่จะเรียน เกิดความสนใจ ติดตามเรื่องราว และอยากที่จะเรียนรู้ในกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นวิเคราะห์และสร้างความรู้ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้วิเคราะห์ข้อมูลที่รับมา มาสะท้อนออกมาเป็นความรู้สึกของตนเอง โดยเน้นคุณธรรมด้านการเอาใจเขามาใส่ใจเรา การสร้างรู้สึกร่วม ความมีเมตตา มีการใช้เทคนิคการตั้งคำถามแบบ R-C-A (Reflect= สะท้อนความรู้สึก, Connect=เชื่อมโยงประสบการณ์เดิม, Apply = ประยุกต์ใช้) ครูจะมีสถานการณ์ตัวอย่างหรือข้อมูลเพิ่มเติม แล้วตั้งคำถามเพื่อเป็นตัวนำในการกระตุ้นความรู้สึกของนักเรียนรายบุคคล ซึ่งนักเรียนแต่ละคนอาจจะมีความรู้สึกต่อสถานการณ์หรือข้อมูลชุดเดียวกันที่แตกต่างกันออกไป จากนั้นครูจะมีการแบ่งกลุ่มย่อยของนักเรียนภายในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ความรู้สึกนึกคิดหรือความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนคนอื่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อหาคำตอบที่

เหมาะสมร่วมกัน แล้วนำเสนอความรู้สึกหรือเรื่องราวที่ได้ศึกษาต่อสมาชิกในห้องเรียน เพื่อให้ นักเรียนเกิดคุณลักษณะในการเอาใจเขามาใส่ใจเรา รู้จักสิ่งที่ดีงาม เคารพนับถือเห็นคุณค่าในตนเอง มีความอ่อนน้อมถ่อมตน มีความเมตตาและไม่ดูหมิ่นเหยียดหยามผู้อื่น

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้เผชิญ กับสถานการณ์ปัญหา เพื่อที่จะตัดสินใจ แก้ไข รับมือจัดการ กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่าง เหมาะสมร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยมีการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มตามความสมัครใจ มีการมอบหมาย ประเด็นหัวข้อหรือสถานการณ์ปัญหาให้แต่ละกลุ่มได้ตัดสินใจและจัดการแก้ไข หากทางออกของ สถานการณ์ที่กำหนดให้ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พูดคุยกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึกระหว่างกัน มีการรวบรวมข้อมูล อภิปรายหาคำตอบ เพื่อให้ได้ออกมาเป็นข้อสรุปของกลุ่ม จากนั้นจะมีการนำเสนอผลการทำกิจกรรมของแต่ละกลุ่มหน้าชั้นเรียน นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ชักถาม ให้ข้อเสนอแนะ อภิปรายผลการศึกษา เพื่อตัดสินใจหาวิธีการหรือ ทางเลือกที่หลากหลายต่อการจัดการสถานการณ์ร่วมกัน มีการยกตัวอย่างหรือจัดประสบการณ์ เพิ่มเติม เพื่อให้ นักเรียนได้แสดงออกทางพฤติกรรมที่เหมาะสมต่อสถานการณ์มากที่สุด จากนั้นครู และนักเรียนร่วมกันหาแนวทางการจัดการต่อสถานการณ์ที่เหมาะสม และลงข้อสรุปเป็นแนวคิดของ ห้องเรียน

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้และประเมินผล เป็นขั้นตอนที่ครูและนักเรียน ร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้จากบทเรียน สรุปเป็นความคิดรวบยอด สรุปข้อคิดที่ได้จากบทเรียน ความรู้สึกต่อการเรียน แลกเปลี่ยนชักถามอภิปรายสิ่งที่นักเรียนยังเกิดความสงสัยหรืออยากที่จะรู้ ครู ใช้คำถามเพื่อให้ นักเรียนได้เชื่อมโยงและประยุกต์นำไปใช้กับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันของ นักเรียน ครูประเมินผลนักเรียนโดยการใช้คำถามหลังเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจ ครู สอบถามทัศนคติของนักเรียนต่อสถานการณ์ในบทเรียนเพิ่มเติม นอกจากนี้ครูอาจจัดแสดงผลงานการ ทำกิจกรรมของนักเรียนหน้าห้องเรียน ให้นักเรียนจัดทำป้ายความรู้ แผ่นพับให้ความรู้จากเนื้อหาที่ เรียน ความรู้สึกของนักเรียน แนวทางจัดการที่เหมาะสมต่อเนื้อหาที่เรียน เผยแพร่แก่ผู้อื่นในโรงเรียน หรือเผยแพร่ลงสู่โลกอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นประโยชน์แก่เพื่อนนักเรียนและผู้สนใจทั่วไปต่อไป

1.10.7 การวัดและประเมินผลของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมฯ ที่พัฒนาขึ้นนี้ มีการวัดและประเมินผลของชุดกิจกรรม 2 ลักษณะ ดังนี้

1.10.7.1 การวัดและประเมินผลระหว่างเรียน เมื่อนักเรียนเข้าร่วมในแต่ละกิจกรรม จะมีการวัดและประเมินตามจุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละกิจกรรม โดยมีการกำหนดเครื่องมือวัด วิธีการวัด และเกณฑ์การประเมินผล ระบุเอาไว้ในองค์ประกอบ ด้านการวัดและประเมินผล ของแต่ละกิจกรรม

1.10.7.2 การวัดและประเมินผลสรุปทั้งกิจกรรม เครื่องมือที่ใช้คือ แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งประกอบด้วย องค์ประกอบ 3 ด้าน คือ 1) ด้านความรู้ 2) ด้านกระบวนการ และ 3) ด้านเจตคติ ก่อนที่นักเรียนจะเข้าร่วมกิจกรรมนั้น จะมีการทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ และหลังจากที่นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมเสร็จสิ้นครบทุกกิจกรรมแล้ว จะมีการทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเมินผลแบบวัดฯ โดยใช้เกณฑ์การประเมินที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น นำผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน มาเปรียบเทียบคะแนน เพื่อศึกษาพัฒนาการในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน และนำผลคะแนนหลังเรียนของนักเรียนมาเทียบกับเกณฑ์ของแบบวัดฯ คือ นักเรียนต้องได้คะแนน ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของคะแนนเต็ม จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์ ในกรณีที่นักเรียนได้คะแนนไม่ผ่าน เกณฑ์ของแบบวัดนั้น ครูผู้สอนควรมีการให้ความรู้และข้อเสนอแนะเพิ่มเติมแก่นักเรียนที่ไม่ผ่าน เกณฑ์ และให้นักเรียนทำแบบทดสอบจนกว่าจะผ่านเกณฑ์ เพราะถือว่าการเข้าร่วมกิจกรรมนี้เป็นการ วัดและประเมินผลเพื่อการเรียนรู้ มิใช่การวัดและประเมินผลเพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีจำนวน 30 ข้อ ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบในการวัด 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ 2) ด้านกระบวนการ และ 3) ด้านเจตคติ โดยมีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนาตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

2.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ วิเคราะห์นิยามของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management)

ของสถาบัน DQ Institute กำหนดจุดมุ่งหมายของการวัดได้ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านกระบวนการ และด้านเจตคติ พร้อมทั้งกำหนดผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การวัดย่อยในแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

ตารางที่ 18 แสดงองค์ประกอบและผลการเรียนรู้ของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์โดยผู้วิจัย

องค์ประกอบ	ผลการเรียนรู้
1) ด้านความรู้	1. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ 2. ผู้เรียนสามารถระบุประเภทสถานการณ์ที่มีลักษณะของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้
2) ด้านกระบวนการ	3. ผู้เรียนสามารถจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม 4. ผู้เรียนสามารถบอกแนวทางในการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม 5. ผู้เรียนสามารถแยกแยะพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในการใช้งานบนโลกไซเบอร์ได้
3) ด้านเจตคติ	6. ผู้เรียนตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ 7. ผู้เรียนมีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์ 8. ผู้เรียนมีทัศนคติที่ต่อต้านพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

2.2 ศึกษาทบทวนเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการวัดและประเมินผลความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ตัวอย่างข้อคำถามที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ แนวทางการสร้างและพัฒนาแบบวัดความสามารถ การออกแบบและคัดเลือกประเภทของเครื่องมือในการวัดที่เหมาะสมกับการวิจัยและลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง การกำหนดรูปแบบของข้อคำถามคำตอบ การกำหนดเกณฑ์การวัดและประเมินผล การพัฒนาและการตรวจสอบคุณภาพของแบบวัด

2.3 ดำเนินการสร้างและพัฒนาแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ โดยกำหนดจุดมุ่งหมายของการสร้างแบบวัด กำหนดนิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการของคุณลักษณะที่ต้องการวัด กำหนดจุดประสงค์การวัดย่อยของคุณลักษณะที่ต้องการวัด กำหนดเครื่องมือในการวัดเป็นแบบทดสอบ ออกแบบรูปแบบของข้อคำถามคำตอบเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก แบบตอบเชิงซ้อน และแบบเขียนตอบ เขียนข้อคำถามเป็นข้อความสถานการณ์ หรือแผนภาพ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การวัดย่อยในแต่ละองค์ประกอบของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่กำหนดไว้ กำหนดสัดส่วนของคะแนนในแต่ละองค์ประกอบของแบบวัด กำหนดวิธีการและเกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละข้อ โดยจัดลำดับความเหมาะสมของคำตอบเป็น 4 ระดับคุณภาพ อาศัยการอธิบายคำตอบตามเนื้อหาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประยุกต์ร่วมกับแนวทางการวัดด้านจริยธรรม โดยแบบวัดฯ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ประกอบด้วยข้อคำถาม 32 ข้อ คะแนนเต็ม 96 คะแนน เวลาในการทำข้อสอบ 60 นาที มีรายละเอียดดังนี้

รูปแบบที่ 1 แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่เหมาะสมที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ ข้อคำถามมีจำนวน 7 ข้อ คือข้อ 1-7

รูปแบบที่ 2 แบบเลือกตอบเชิงซ้อน ให้นักเรียนพิจารณาข้อความที่กำหนดให้ว่าเหมาะสม หรือไม่เหมาะสม หากเหมาะสม ให้ทำเครื่องหมาย X ลงใน ☐ ช่อง “ใช่” หากไม่เหมาะสม ให้ทำเครื่องหมาย X ลงใน ☐ ช่อง “ไม่ใช่” ข้อคำถามมีจำนวน 20 ข้อ คือ ข้อ 8-27 โดยแต่ละข้อ จะมีข้อย่อย 4 ข้อ

รูปแบบที่ 3 แบบเขียนตอบ ให้นักเรียนพิจารณาคำถาม และเขียนคำตอบที่ถูกต้องลงไปกระดาษคำตอบ ข้อคำถามมีจำนวน 5 ข้อ คือข้อ 28-32

เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละข้อ จะแบ่งออกเป็น 4 ระดับคะแนน (ได้แก่ 3=เหมาะสมที่สุด, 2=เหมาะสมมาก, 1=เหมาะสมน้อย และ 0=ไม่เหมาะสม)

ตอบได้เหมาะสมที่สุด	ได้ 3 คะแนน
ตอบได้เหมาะสมมาก	ได้ 2 คะแนน
ตอบได้เหมาะสมน้อย	ได้ 1 คะแนน
ไม่ตอบหรือตอบได้ไม่เหมาะสม	ได้ 0 คะแนน

2.4 นำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่สร้างขึ้น เสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องตรงตามเนื้อหาของข้อคำถามกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด ความเหมาะสมของข้อคำถามและการใช้ภาษา แก้ไข ปรับปรุง และให้ข้อเสนอแนะ จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการแก้ไข ปรับปรุง ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อให้แบบวัดมีความถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยเมื่อพิจารณาแล้ว อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ได้ให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

1) ในการออกแบบด้านการวัด ในการวัดแต่ละด้านควรมีมาตรการวัดที่แตกต่างกัน การวัดด้านความรู้ ควรระบุเป็น ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิด ได้ 0 คะแนน ด้านการวัดด้านกระบวนการ การออกแบบเป็นสถานการณ์เหมาะสมแล้ว แต่ควรแบ่งเกณฑ์การให้คำตอบเป็นระดับคะแนนตามความเหมาะสมของพฤติกรรม โดยออกแบบเกณฑ์ในการให้คะแนนที่มีบรรทัดฐาน

2) การออกข้อสอบแบบวัด มีความยาวของข้อความและจำนวนหน้าที่มากเกินไป อาจจะไม่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ต้องอ่านข้อความจำนวนมาก ควรมีการปรับข้อความ หรือปรับรูปแบบของข้อสอบ

3) ข้อความตัวเลือกในบางข้อ มีลักษณะที่ขึ้นคำตอบเกินไป ซึ่งนักเรียนอาจสามารถเดาคำตอบได้ จึงควรปรับข้อความของตัวเลือกให้มีลักษณะที่เดาคำตอบยากยิ่งขึ้น

2.5 ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ มาปรับเปลี่ยน ปรับปรุงแก้ไข รูปแบบของแบบวัดฯ ใหม่ โดยมีลักษณะและเกณฑ์การให้คะแนนของแบบวัดฯ ดังนี้

รูปแบบที่ 1 ด้านความรู้ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

เกณฑ์การให้คะแนน หากตอบถูกต้อง จะได้ 1 คะแนน หากตอบผิด จะได้ 0 คะแนน

รูปแบบที่ 2 ด้านกระบวนการ เป็นแบบอัตนัย ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์คำถาม และเขียนคำตอบของวิธีการจัดการในสถานการณ์ที่เหมาะสม

เกณฑ์การให้คะแนน จะแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 4=เหมาะสมมาก, 3=เหมาะสมปานกลาง, 2=เหมาะสมน้อย และ 1=เหมาะสมน้อยที่สุดหรือไม่เหมาะสม

ระดับ 4 คะแนน หมายถึง วิธีการจัดการมีความเหมาะสม “มาก”

ระดับ 3 คะแนน หมายถึง วิธีการจัดการมีความเหมาะสม “ปานกลาง”

ระดับ 2 คะแนน หมายถึง วิธีการจัดการมีความเหมาะสม “น้อย”

ระดับ 1 คะแนน หมายถึง วิธีการจัดการมีความเหมาะสม “น้อยที่สุดหรือไม่เหมาะสม”

เกณฑ์ระดับคุณภาพ เป็นข้อคำถามเชิงสถานการณ์ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
4 เหมาะสม “มาก”	ผู้ถูกระทำไม่นิ่งเฉยต่อการกระทำ กล้าเผชิญต่อสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น มีการจัดการกับสถานการณ์อย่างเหมาะสม ตัวอย่างเช่น การควบคุมอารมณ์จิตใจไม่ให้ได้ตอบผู้กระทำ, การเก็บบันทึกข้อมูลหลักฐานที่ถูกกระทำเอาไว้, การขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจได้, การใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีในการจัดการปัญหา, และการดำเนินคดีทางกฎหมายต่อผู้กระทำ
3 เหมาะสม “ปานกลาง”	ผู้ถูกระทำนิ่งเฉยต่อการกระทำ ไม่ได้ตอบผู้กระทำ ปล่อยผ่าน หลีกหนี ไม่แก้ไขจัดการต่อสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเช่น การนิ่งเฉยอดทนต่อการกระทำ เพราะคิดว่าเดี๋ยวก็ผ่านไป, การไม่ได้ตอบผู้กระทำ เพราะเกรงกลัวว่าจะถูกระทำเพิ่มมากขึ้น, การเก็บปัญหาที่เกิดขึ้นไว้คนเดียว ไม่ปรึกษาผู้อื่น, และการใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีในการจัดการกับปัญหาเพียงชั่วคราว
2 เหมาะสม “น้อย”	ผู้ถูกระทำนิ่งเฉยต่อการกระทำ แก้ไขปัญหาโดยสร้างความทุกข์ใจแก่ตนเองมากขึ้น หรือผู้ถูกระทำไม่นิ่งเฉยต่อการกระทำ แก้ไขปัญหาโดยการโต้ตอบเอาคืนผู้กระทำตามที่ตนเองถูกระทำ ตัวอย่างเช่น การเก็บปัญหาที่เกิดขึ้นไว้คนเดียว ไม่ปรึกษาผู้อื่น และเข้าไปเผชิญกับสิ่งที่สร้างความทุกข์ใจให้ตอกย้ำซ้ำ ๆ, การโต้ตอบผู้กระทำโดยการตำหนิด้วยอารมณ์โกรธ, และการโต้ตอบเอาคืนผู้กระทำด้วยวิธีการเดียวกันหรือวิธีการต่าง ๆ
1 เหมาะสม “น้อยที่สุด”	ผู้ถูกระทำไม่นิ่งเฉยต่อการกระทำ แก้ไขปัญหาโดยการโต้ตอบผู้กระทำอย่างรุนแรงที่อาจทำให้เกิดสถานการณ์ลุกลามบานปลายมากยิ่งขึ้น หรือ

ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
หรือ “ไม่เหมาะสม”	การจัดการกับสถานการณ์ที่ไม่เหมาะสม ตัวอย่างเช่น การโต้ตอบผู้กระทำโดยการตำหนิด้วยอารมณ์โกรธอย่างไม่สุภาพ, การใช้กำลังหรือความรุนแรงเผชิญหน้าต่อผู้กระทำ, การชักชวนให้มีผู้อื่นเข้าร่วมในสถานการณ์ปัญหามากขึ้น การหาทางออกที่ไม่เหมาะสม เช่น การใช้สารเสพติด การทำร้ายตัวเอง

ตอนที่ 3 ด้านเจตคติ เป็นแบบวัดเจตคติ ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อ แล้วพิจารณาเพื่อตอบคำถาม โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็น

เกณฑ์การให้คะแนน ข้อคำถามจะแบ่งออกเป็นคำถามเชิงบวก 5 ข้อ และคำถามเชิงลบ 5 ข้อ โดยแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 4=มากที่สุด, 3=มาก, 2=ปานกลาง และ 1=น้อย มีมาตรวัดประมาณค่าแต่ละข้อ ดังนี้

- ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนเห็นด้วยกับข้อความดังกล่าว
- ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนค่อนข้างเห็นด้วยกับข้อความดังกล่าว
- ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนค่อนข้างไม่เห็นด้วยกับข้อความดังกล่าว
- ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนไม่เห็นด้วยกับข้อความดังกล่าว

ข้อคำถาม	การประเมินคะแนน				
เชิงบวก	มาตรวัด	เห็นด้วย	ค่อนข้างเห็นด้วย	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
	คะแนน	4	3	2	1
เชิงลบ	มาตรวัด	เห็นด้วย	ค่อนข้างเห็นด้วย	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
	คะแนน	1	2	3	4

2.6 นำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่ได้พัฒนาขึ้น ไปตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดฯ โดยการให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ จำนวน 1 ท่าน ผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จำนวน 1 ท่าน และผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา จำนวน 1 ท่าน (รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิแสดงในภาคผนวก ก.) ได้พิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Item Content Validity) ของข้อคำถามรายข้อ ว่ามีความ

สอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์การวัดย่อยในแต่ละข้อ ตามองค์ประกอบของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ และประเมินความเหมาะสมของแบบวัดฯ ทั้งฉบับ ว่ามีความตรงกับคุณลักษณะที่ต้องการวัด การกำหนดสัดส่วนน้ำหนักคะแนนและเกณฑ์การให้คะแนนการใช้ภาษาและความเป็นไปได้ในการนำไปทดสอบกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นผู้วิจัยนำค่าดัชนี IOC (Index of Item Objective Congruence) มาคำนวณ คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.50 ซึ่งถือว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องเหมาะสมกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด สามารถนำไปใช้ได้ คัดเลือกข้อคำถามที่มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ นำไปจัดทำเป็นแบบทดสอบที่สมบูรณ์ จำนวน 30 ข้อ (ผลการประเมินแสดงในภาคผนวก ค.) รวมทั้งปรับปรุง แก้ไขความเหมาะสมของแบบวัดฯ ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ โดยเมื่อพิจารณาแล้ว ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

1) ด้านภาษา ในบางข้อมีการใช้ภาษาที่ทางการเกินไป ควรมีการปรับปรุงเรื่องภาษาที่ใช้ในแบบวัดให้มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน เข้าใจได้ง่าย รวมทั้งปรับข้อความตัวเลือกให้มีลักษณะให้ยากต่อการคาดเดาให้เพิ่มมากขึ้น

2) ด้านสัดส่วนน้ำหนักคะแนน ควรมีการกำหนดน้ำหนักคะแนนในแต่ละองค์ประกอบให้มีสัดส่วนของคะแนนที่เท่ากัน ไม่ควรมีส่วนใดส่วนหนึ่งมากเกินไป

2.7 ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ มาปรับปรุงและกำหนดสัดส่วนของ
น้ำหนักคะแนนในแต่ละองค์ประกอบ มีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่	จำนวน ข้อ	ระดับคะแนน	คะแนน เต็ม	สัดส่วน คะแนน	รวมคะแนน แต่ละตอน
ตอนที่ 1 ด้านความรู้	10	ตอบถูก ได้ 1 คะแนน ตอบไม่ถูก ได้ 0 คะแนน	10	-	10
ตอนที่ 2 ด้านกระบวนการ	10	“มาก” = 4 คะแนน “ปานกลาง” = 3 คะแนน	40	หาร 4	10
ตอนที่ 3 ด้านเจตคติ	10	“น้อย” = 2 คะแนน “น้อยที่สุด” = 1 คะแนน	40	หาร 4	10
รวมทั้งหมด	30				30

และผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC มาก 0.50 ได้จำนวน 30 ข้อ มีรายละเอียด
จุดประสงค์การวัดในแต่ละข้อ ดังนี้

ข้อที่	องค์ประกอบ	จุดประสงค์การวัดในแต่ละข้อ
1	ด้านความรู้	บอกความหมายของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้
2		บอกลักษณะพฤติกรรมของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้
3		เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างระหว่างการกลั่นแกล้ง รังแกแบบดั้งเดิมกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้
4		ระบุช่องทางและเครื่องมือที่ใช้ในการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ได้
5		ระบุบทบาทของผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในวงจรการกลั่นแกล้งรังแกทางโลก ไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม
6		บอกผลกระทบทางจิตใจที่เกิดขึ้นกับผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์
7		บอกผลกระทบทางสังคมที่เกิดขึ้นกับผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์

ข้อที่	องค์ประกอบ	จุดประสงค์การวัดในแต่ละข้อ
8		ระบุสถานการณ์ที่มีลักษณะของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้
9		ระบุวิธีการที่เหมาะสมในการรับมือจัดการแก้ไขกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
10		ขอความช่วยเหลือจากบุคคลต่าง ๆ เมื่อเกิดสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม
11	ด้านกระบวนการ	จัดการรับมือแก้ไขและตัดสินใจอย่างเหมาะสมในสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการใช้ความรุนแรงทางภาษา (Flaming)
12		จัดการรับมือแก้ไขและตัดสินใจอย่างเหมาะสมในสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการข่มขู่คุกคาม (Harassment)
13		จัดการรับมือแก้ไขและตัดสินใจอย่างเหมาะสมในสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการหมิ่นประมาท (Denigration)
14		จัดการรับมือแก้ไขและตัดสินใจอย่างเหมาะสมในสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทปล่อยข้อมูล (Outing)
15		จัดการรับมือแก้ไขและตัดสินใจอย่างเหมาะสมในสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการคุกคามทางเพศ (Sexting)
16		จัดการรับมือแก้ไขและตัดสินใจอย่างเหมาะสมในสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการแอบอ้างผู้อื่น (Impersonation)
17		จัดการรับมือแก้ไขและตัดสินใจอย่างเหมาะสมในสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการขับออกจากกลุ่ม (Exclusion)
18		การปฏิบัติตนในการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมีมารยาท
19		การปฏิบัติตนในการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย
20		การปฏิบัติตนในการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมีความรับผิดชอบ
21	ด้านเจตคติ	

ข้อที่	องค์ประกอบ	จุดประสงค์การวัดในแต่ละข้อ
22		ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
23		
24		มีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
25		
26		
27		
28		มีทัศนคติที่ต่อต้านพฤติกรรมการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
29		
30		

2.8 นำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ที่ได้ผ่านการปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว นำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน สังเกตพฤติกรรมการทำแบบวัดฯ และผลที่ได้จากการทำแบบวัดฯ เพื่อเป็นการนำไปประกอบการปรับปรุงและพัฒนาแบบวัดฯ โดยมีรายละเอียดผลการปรับปรุงแก้ไขจากการนำไปทดลองใช้ ดังนี้

1) เวลาที่ใช้ในการทดสอบ มีการกำหนดเวลาในการทำข้อสอบ 30 ข้อ 60 นาที แต่มีนักเรียนที่ทำข้อสอบเสร็จคนแรกประมาณ 20 นาที และส่งคนสุดท้ายประมาณ 35 นาที จึงปรับเปลี่ยนเวลาในการทำแบบวัดฯ จากเดิม 60 นาที ปรับเหลือเวลา 45 นาที

2) นักเรียนบางคนอาจจะยังไม่เข้าใจคำสั่ง และรูปแบบการตอบที่เป็นแบบอัตนัยในด้านการบอกราย ครูจึงต้องมีการอธิบายแนวทางการตอบเพิ่มเติมให้แก่ นักเรียน

3) มีบางคำหรือบางข้อความที่ครูต้องอธิบายให้นักเรียนเข้าใจความหมาย

2.9 นำผลคะแนนแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ที่ได้จากการทดลองใช้ (Try Out) มาวิเคราะห์หาค่าความเที่ยง (Reliability) เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดฯ ทั้งฉบับ โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient : α) ซึ่งมีเกณฑ์ว่าค่าความเที่ยงจะต้องมีตั้งแต่ 0.6 ขึ้นไป และเกณฑ์ค่าระดับความยาก

(Level of Difficulty) ของข้อสอบแต่ละข้อ อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ทำการปรับปรุงข้อคำถามและตัวเลือกในแต่ละข้อให้มีความเหมาะสม

ผลการหาค่าความเที่ยง (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับ มีค่า 0.62

ผลการหาค่าระดับความยากของข้อสอบแต่ละข้อ มีค่าอยู่ระหว่าง 0.23-0.77

2.10 นำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่ผ่านเกณฑ์แล้ว จัดทำเป็นเครื่องมือแบบวัดฉบับสมบูรณ์ โดยมีข้อคำถาม จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน เวลาทำแบบทดสอบ 45 นาที จากนั้นมีการนำไปทดลองใช้ทดสอบกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย เพื่อวัดและประเมินผลความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มเป้าหมายต่อไป

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้มีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะเตรียมการทดลอง ระยะดำเนินการทดลอง และระยะหลังการทดลอง โดยมีรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

ระยะเตรียมการทดลอง

1. ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์จากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อทำจดหมายขอความร่วมมือในการทำวิจัยถึงโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียน

2. ติดต่อสถานที่และขอความร่วมมือในการทำวิจัย แจ้งประชาสัมพันธ์นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สนใจสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม จากนั้นทำหนังสือขออนุญาตผู้ปกครองเพื่อขอให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรม และคัดเลือกนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้จำนวน 25 คน

ระยะดำเนินการทดลอง

3. ปฐมนิเทศนักเรียน แจ้งจุดประสงค์ในการทำกิจกรรม ชี้แจงข้อตกลงในการทำกิจกรรม ชี้แจงบทบาทของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรม แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม ๆ ละ 5 คน ตามความสมัครใจของนักเรียน และให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม 1 สัปดาห์ โดยใช้แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น นำผลที่ได้มาวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียน

4. ดำเนินการทดลอง โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลูกโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง 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 เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงและพัฒนาชุดกิจกรรม

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

ระยะหลังการทดลอง

6. ผู้วิจัยนำผลคะแนนการทดสอบโดยใช้แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด มาทำการวิเคราะห์ผลข้อมูลทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐาน และแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปผลการดำเนินการวิจัย และนำไปอภิปรายผลการวิจัยต่อไป

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลูกโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และคะแนนที่ได้จากการทดสอบแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง มาวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย 2 ลักษณะ ดังนี้

1) ข้อมูลเชิงปริมาณ : วิเคราะห์ข้อมูลความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X})

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) และสถิติทดสอบค่า t (t-test for dependent samples) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (Statistical Package for the Social Science : SPSS for Windows)

2) ข้อมูลเชิงคุณภาพ : วิเคราะห์ข้อมูลผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลูกโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content analysis)

7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติที่ใช้หาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ได้แก่

1.1 ค่าดัชนี IOC (Index of Item Objective Congruence) เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ระหว่างประเด็นพิจารณารายกิจกรรมของชุดกิจกรรม และระหว่างข้อคำถามรายข้อกับจุดประสงค์การวัดของแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ โดยมีสูตรการคำนวณ ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC คือ ดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับประเด็นพิจารณา

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนผลการตัดสินประเด็นพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ

N คือ จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

1.2 ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient : α) เพื่อหาความเที่ยง (Reliability) เป็นการตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ทั้งฉบับ โดยมีสูตรการคำนวณ ดังนี้

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ k คือ จำนวนข้อสอบ

S_i^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนรายข้อ

S_t^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนจากแบบทดสอบทั้งฉบับ

1.3 ค่าระดับความยาก (Level of Difficulty : P) เพื่อหาค่าความยาก (P) ของข้อคำถาม เป็นการตรวจสอบคุณภาพของข้อคำถามแต่ละข้อ ในแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ โดยมีสูตรการคำนวณ ดังนี้

$$\text{ค่าความยาก (P)} = \frac{\text{จำนวนคนที่ตอบข้อนั้นถูก}}{\text{จำนวนคนที่ตอบทั้งหมด}}$$

2. สถิติที่ใช้วิเคราะห์ผลการทดลอง ได้แก่

2.1 สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) เพื่อวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ เปรียบเทียบระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2.2 สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน คือ สถิติทดสอบค่า t-test สูตรที่กลุ่มตัวอย่างสองกลุ่มไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for dependent samples) เพื่อเปรียบเทียบผลการทดสอบของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พิจารณาความแตกต่างกันจากค่า Significant (Sig.) ที่นัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ
 ลีโคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะ
 ของลีโคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของ
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เจริญปริมาณ

1.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลก
 ไซเบอร์ทุกองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

1.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลก
 ไซเบอร์ จำแนกตามองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะ
 ของลีโคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของ
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เจริญคุณภาพ

2.1 ผลการเข้าร่วมชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ
 ลีโคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.2 ผลการวิเคราะห์ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้เข้าร่วมชุดกิจกรรมฯ ที่พัฒนาขึ้น

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ
 ลีโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของ
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เจริญพร

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ
 ลีโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียน
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เจริญพร โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 (Standard Deviation : S.D.) และสถิติทดสอบค่า t-test แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังมีรายละเอียด
 ต่อไปนี้

1.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ทุกองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

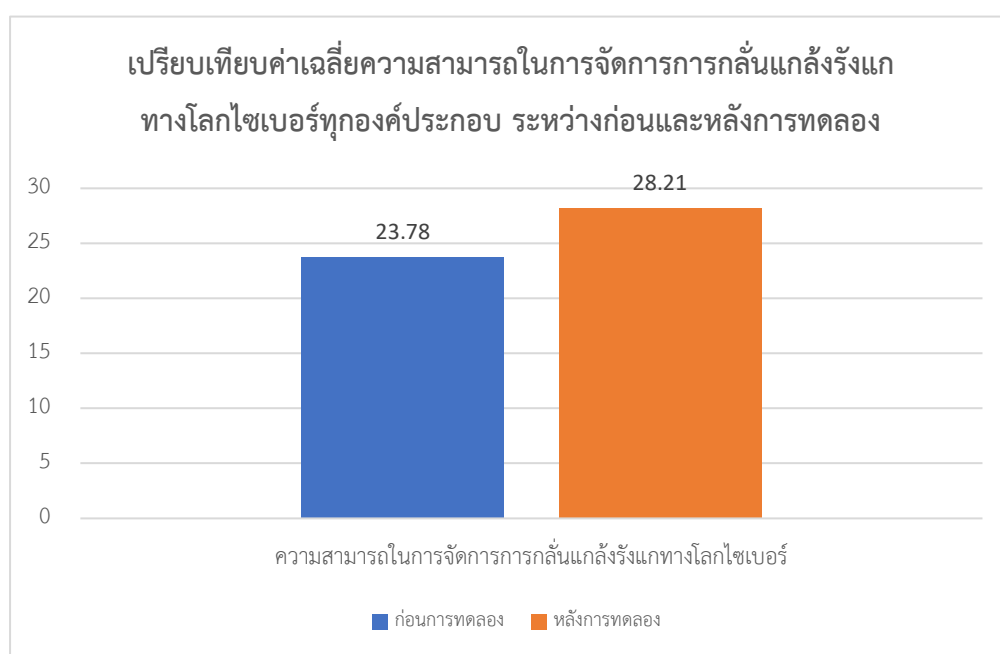
ผู้วิจัยได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทาง
 โลกไซเบอร์ทุกองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง แสดง
 รายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 19 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบค่า t ของคะแนน
 ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ทุกองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลัง
 การทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (n=25)

ความสามารถในการ จัดการการกลั่นแกล้ง รังแกทางโลกไซเบอร์	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	t	p
ก่อนการทดลอง	30	23.78	2.44	13.53	0.000*
หลังการทดลอง	30	28.21	1.31		

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 19 พบว่า ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ รวมทุกองค์ประกอบของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนการทดลอง มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 23.78 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 2.44 ส่วนหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 28.21 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.31 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาพที่ 8 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ทุกองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

1.2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จำแนกตามองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์จำแนกตามองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง แสดงรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 20 แสดงค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และสถิติทดสอบค่า t ของคะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จำแนกตามองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง (n=25)

ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จำแนกตามองค์ประกอบ	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	t	p
1) ด้านความรู้					
ก่อนการทดลอง	10	6.72	1.40	13.00	0.000*
หลังการทดลอง	10	9.32	0.75		
2) ด้านกระบวนการ					
ก่อนการทดลอง	10	8.66	0.82	6.30	0.000*
หลังการทดลอง	10	9.41	0.50		
3) ด้านเจตคติ					
ก่อนการทดลอง	10	8.40	0.69	9.30	0.000*
หลังการทดลอง	10	9.48	0.41		

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

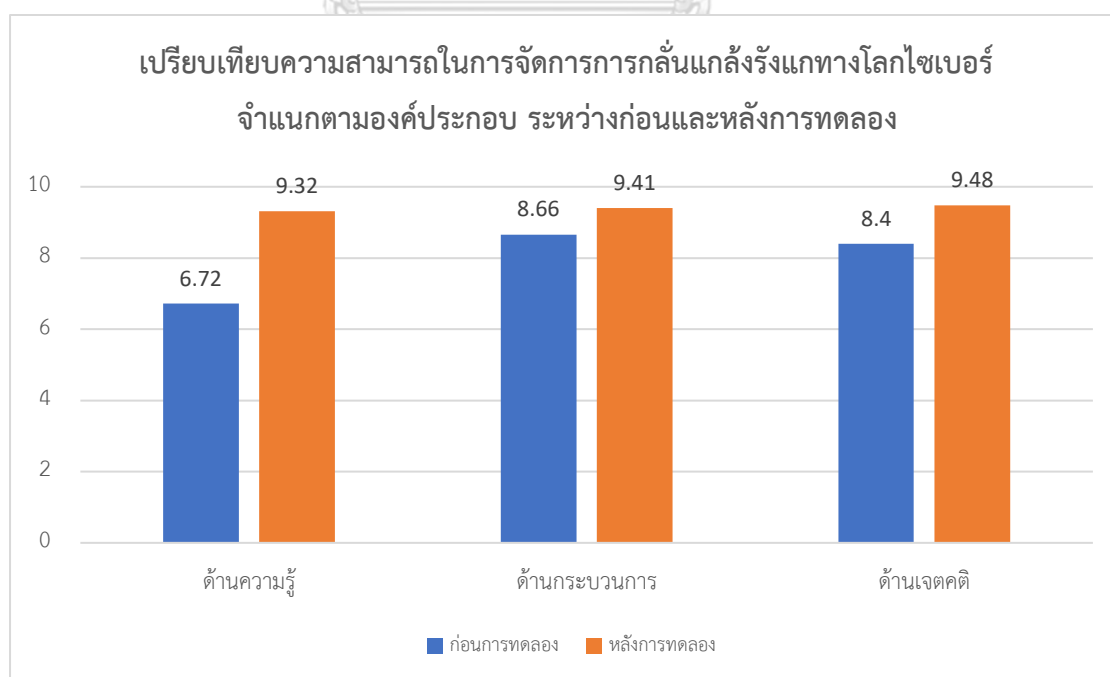
จากตารางที่ 20 พบว่า ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จำแนกแต่ละองค์ประกอบ มีรายละเอียดดังนี้

1) ด้านความรู้ ก่อนการทดลองเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 6.72 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.40 ส่วนหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 9.32 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.75 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ด้านความรู้ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ด้านกระบวนการ ก่อนการทดลองเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 8.66 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.82 ส่วนหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 9.41 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.50 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ด้านกระบวนการ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) ด้านเจตคติ ก่อนการทดลองเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 8.40 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.69 ส่วนหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 9.48 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.41 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ด้านเจตคติ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า เมื่อพิจารณาผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จำแนกตามองค์ประกอบ ได้แก่ 1) ด้านความรู้ 2) ด้านกระบวนการ และ 3) ด้านเจตคติ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง พบว่า หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกองค์ประกอบ



ภาพที่ 9 แสดงผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จำแนกตามองค์ประกอบ ระหว่างก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ ลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ
ลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เชิงคุณภาพ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แบ่งออกเป็น 2
ตอน ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 ผลการเข้าร่วมชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโค นา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยได้สรุปผลของการเข้าร่วมชุดกิจกรรมฯ โดยการนำผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมของ
นักเรียนทั้งหมด ที่ได้จากเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างการดำเนินกิจกรรม 3 รูปแบบ
ได้แก่ การสัมภาษณ์นักเรียนภายหลังการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรม การตรวจใบกิจกรรมของนักเรียน
ในแต่ละกิจกรรม และการตรวจแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลก
ไซเบอร์ของนักเรียน มานำเสนอผลการเข้าร่วมชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้าง
คุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ
เบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1.1 การสัมภาษณ์ เป็นการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนเป็นรายบุคคล โดย
การสุ่มสัมภาษณ์นักเรียน จำนวน 3 คน หลังการเข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละครั้ง รวมทั้งสิ้น 12 ครั้ง เพื่อ
เป็นการตรวจสอบผลการเข้าร่วมกิจกรรม ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม นำผลที่ได้จากการ
สัมภาษณ์ไปปรับปรุงพัฒนาชุดกิจกรรม และศึกษาพัฒนาการในการเรียนรู้ของนักเรียน เป็นการ
สัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structed Interview) มีข้อคำถามที่ชัดเจน ประเด็นคำถามในการ
สัมภาษณ์ ได้แก่ 1) นักเรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้หรือไม่อย่างไร และ
ได้รับความรู้อะไรบ้าง 2) นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้างต่อกระบวนการจัดกิจกรรม ประทับใจกิจกรรมใด

มากที่สุด เพราะเหตุใด 3) กิจกรรมที่จัดขึ้นมีประโยชน์ต่อนักเรียนอย่างไรบ้าง และนักเรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร ผู้วิจัยได้สรุปความคิดเห็นของนักเรียนดังนี้

ตารางที่ 21 แสดงการสรุปความคิดเห็นของนักเรียนจากการเข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม

กิจกรรมที่	สรุปความคิดเห็นของนักเรียนจากการร่วมกิจกรรม
1	นักเรียนรับรู้ว่ามีเครื่องมือเทคโนโลยีที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารมีอะไรบ้าง อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์อย่างไรบ้าง ทั้งการใช้ค้นคว้าหาความรู้ คลายเครียดบันเทิง ดูวิดีโอ ดูสิ่งที่มีประโยชน์ เล่นเกม ใช้เรียนออนไลน์ สั่งอาหาร ติดต่อสื่อสาร ค้นหาสถานที่ บ้านที่กินข้อมูลทำรายงานต่าง ๆ เป็นต้น แต่ก็พบว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตก็มีอันตรายและมีภัยต่าง ๆ รอบตัว และส่งผลกระทบต่อตัวเรา รู้สึกสนุกที่ได้ทำกิจกรรม กิจกรรมมีความน่าสนใจ แปลกใหม่ สนุกที่ได้ทำกิจกรรมแข่งขันกับเพื่อนกลุ่มอื่น แต่อาจยังไม่เข้าใจขั้นตอนการทำกิจกรรมบ้าง การทำงานกลุ่มจะต้องมีการแบ่งหน้าที่กันอย่างไร สามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน ว่าอินเทอร์เน็ตมีประโยชน์อย่างไร และระมัดระวังถึงการใช้งานที่ไม่เหมาะสม หรืออันตรายที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต
2	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจว่าการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์คืออะไร มีลักษณะอย่างไร มีความแตกต่างจากการกลั่นแกล้งรังแกทั่วไปอย่างไร รู้ว่ามีเครื่องมือและช่องทางในการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์อะไรบ้าง รู้บทบาทของบุคคลต่าง ๆ ในการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ รู้สึกสนุกที่ได้ทำกิจกรรม กิจกรรมมีความแปลกใหม่และหลากหลาย รู้สึกดีที่ได้ได้รับความรู้เพิ่มขึ้น และไม่รู้มาก่อนว่าพฤติกรรมบางอย่างเป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน มีความสนุกที่ได้ทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อน ได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ได้ช่วยกันคิดสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน คือการระมัดระวังตัวเองไม่ให้ไปกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น ไม่ไปสนับสนุนการกระทำที่ไม่ดี และต้องบอกหรือช่วยเหลือผู้อื่น หากตกอยู่ในสถานการณ์อันตราย
3	นักเรียนทราบว่าประเทศไทยมีการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ รู้จักประเภทของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ในรูปแบบต่าง ๆ ลักษณะของพฤติกรรมในแต่ละประเภท รู้จักผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ รู้ว่าหากเราได้รับหรือได้พบเห็นสิ่งที่ไม่สบายใจจากการใช้งานบนโลกอินเทอร์เน็ต นั้นอาจทำให้เราตกอยู่ในสถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งรังแกทาง

กิจกรรมที่	สรุปความคิดเห็นของนักเรียนจากการร่วมกิจกรรม
	<p>โลกไซเบอร์ได้ รู้สึกสงสาร เห็นใจ เด็กผู้หญิงที่ถูกกระทำ ที่ถูกหลอกจากคนแปลกหน้าในโลกไซเบอร์จากกรณีตัวอย่าง รู้สึกสนุกที่ได้ทำกิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมมีความหลากหลาย มีความแปลกใหม่ รู้สึกเพลิดเพลินจากการทำกิจกรรม สามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ว่าหากเกิดสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์กับเรา ไม่ควรเก็บไว้คนเดียว ต้องหาทางช่วยเหลือ รู้จักแนวทางและวิธีการในการจัดการหากตกอยู่ในสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์อย่างเหมาะสม</p>
4	<p>นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงทางภาษา ยกตัวอย่างได้ว่าเป็นอะไร จะพิมพ์อะไรต้องคิดก่อนโพสต์เพราะอาจส่งผลเสียต่อผู้อื่น บางอย่างไม่รู้ว่าสิ่งที่ทำไปลงไปนั้นมีผลเสียต่อเพื่อน คิดว่าเพื่อนไม่รู้สึกอะไร มีความสนุกที่ได้ทำกิจกรรมกลุ่ม ได้ทำงานวางแผนร่วมกัน จะนำความรู้ที่ได้ไปปรับปรุงในการใช้งานอินเทอร์เน็ต หลีกเลี่ยงไม่ไปทำผู้อื่น หรืออาจแนะนำเพื่อนได้</p>
5	<p>นักเรียนเข้าใจความหมายของการข่มขู่คุกคามทางโลกไซเบอร์ เรียนรู้ในเรื่องที่ไม่เคยได้เรียนรู้มาก่อน เรียนรู้วิธีป้องกันรับมือเมื่อต้องเจอกับสถานการณ์ มีความรู้สึกต่อการทำกิจกรรมกลุ่ม เพราะได้พูดคุยแสดงความคิดเห็นกับเพื่อน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องที่มีประโยชน์ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน หลีกเลี่ยงระมัดระวังไม่ให้ไม่กระทำคนอื่น สามารถบอกแนวทางการรับมือได้</p>
6	<p>นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจความหมายเกี่ยวกับลักษณะการหมิ่นประมาท การดูหมิ่นผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ เข้าใจว่าลักษณะไหนคือการหมิ่นประมาท และทำให้ผู้อื่นเสียหาย มีความรู้สึกสนุก ได้รับความรู้เพิ่มขึ้น บรรยายการเรียนไม่เคร่งเครียด มีความผ่อนคลาย สนุกที่ได้คิด มีกิจกรรมแปลกใหม่ สถานการณ์ใหม่ ๆ ทำให้ไม่น่าเบื่อ ชอบการทำกิจกรรมกลุ่ม เพราะทำให้ได้คิด สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ไปปรับปรุงตัวเอง ระมัดระวังในการโพสต์ คิดก่อนโพสต์ ไม่ไปสร้างปัญหาให้กับผู้อื่น</p>
7	<p>นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในความหมายของการปล่อยข้อมูล เผยแพร่ความลับในโลกไซเบอร์ ว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร รับรู้ว่าเราไม่ควรนำความลับไปเผยแพร่แก่ผู้อื่น และไม่ควรไปเผยแพร่ความลับแก่ผู้อื่น เพราะสำหรับเราแล้วอาจเป็นเรื่องราวสนุก แต่ผู้อื่นอาจไม่สนุกด้วย กิจกรรมมีความสนุกสนาน ช่วยให้มีความสนุกสนาน ช่วยให้มีจิตสำนึกที่ดีในการไม่ไปกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น ชอบเรื่องราวกรณีตัวอย่าง ชอบการทำกิจกรรมกลุ่มที่ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ได้พูดคุยปรึกษากัน จะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปป้องกันเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นกับเราในอนาคต โดยการไม่เผยแพร่ความลับ ไม่ลงรูปที่ไม่</p>

กิจกรรมที่	สรุปความคิดเห็นของนักเรียนจากการร่วมกิจกรรม
	เหมาะสม เพราะอาจถูกนำไปเผยแพร่ทำให้รู้สึกอับอาย ระมัดระวังไม่ให้ตัวเองถูกผู้อื่นกลั่นแกล้ง สามารถบอกผู้อื่นได้ว่า สิ่งไหนคือสิ่งดี สิ่งไหนคือสิ่งไม่ดี หากเกิดขึ้นกับตัวเราควรบอกผู้ปกครองให้ช่วยเหลือ
8	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจว่าการคุกคามทางเพศบนโลกโซเชียลคืออะไร มีลักษณะอย่างไร การส่งภาพลามกอาจทำให้ผู้อื่นรู้สึกไม่ดี หรือหากเป็นภาพของเราอาจทำให้เรารู้สึกอับอาย ไม่ควรที่จะถ่ายภาพตัวเองในลักษณะโป๊เปลือยเอาลงสื่อโลกออนไลน์ เกิดความรู้สึกสงสาร เห็นใจ รู้สึกว่าผู้ถูกกระทำจากกรณีตัวอย่างไม่ควรถูกละเลย รู้ว่าโลกออนไลน์มีอันตราย หากใช้อย่างไม่ระมัดระวังอาจถูกนำภาพไม่ดีไปเผยแพร่ลงสู่โลกออนไลน์ ทำให้รู้สึกอับอายได้ ประโยชน์ที่ได้รับคือทำให้รู้จักการระมัดระวังตัว รู้วิธีป้องกันตัว ไม่ให้ตัวเองถูกละเลย ไม่ควรทำตามคนแปลกหน้าที่รู้จักกันทางโลกออนไลน์ รู้จักห้ามใจตัวเองไม่ให้ไปกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น หากเกิดปัญหาขึ้นกับเราควรบอกให้คนทำลบโพสต์ หรือแจ้งผู้ใหญ่ เช่น พ่อแม่หรือตำรวจ
9	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจว่าการแอบอ้างตัวตนของผู้อื่นบนโลกโซเชียลคืออะไร เป็นการปลอมแปลงเป็นผู้อื่น ทำให้เกิดการเข้าใจผิด มีความสนุกที่ได้ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันกับเพื่อน ได้ปรึกษากับเพื่อน ได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน รู้สึกเห็นใจผู้ถูกกระทำจากกรณีตัวอย่าง ประโยชน์ที่ได้รับคือเราไม่ควรบอกข้อมูลส่วนตัวของเราแก่ผู้อื่น เพราะเขาอาจนำข้อมูลส่วนตัวของเราไปเผยแพร่ ทำให้เราเดือดร้อนได้ ต้องรู้จักระมัดระวังตัวเองมากขึ้น ป้องกันตัวเอง ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวแก่คนแปลกหน้าหรือโพสต์ลงสู่โลกออนไลน์ ออกจากระบบทุกครั้งที่ใช้งาน หากเกิดปัญหาให้บอกพ่อแม่ให้ช่วยเหลือ สามารถให้คำแนะนำผู้อื่นได้ว่าต้องมีการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว
10	นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจการลบเพื่อนหรือกีดกันเพื่อนในโลกโซเชียลคืออะไร มีลักษณะอย่างไร มีความรู้สึกดี สนุกจากการทำกิจกรรม บรรยากาศผ่อนคลาย ไม่เคร่งเครียด ครูไม่ดุไม่กดดัน รู้สึกดีที่ได้คิด พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน รู้สึกดีที่ได้รับความรู้เพิ่มขึ้น รู้สึกเห็นใจผู้ถูกกระทำจากกรณีตัวอย่าง สามารถนำ

กิจกรรมที่	สรุปความคิดเห็นของนักเรียนจากการร่วมกิจกรรม
	<p>ความรู้ที่ได้คือ ไม่ควรลบหรือบล็อกเพื่อนโดยไม่มีเหตุผล หากเกิดความไม่พอใจกัน ทะเลาะกันควรพูดคุยกันดี ๆ ปรับความเข้าใจกัน</p>
11	<p>นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจว่าสิ่งใดเป็นความผิดตามกฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย มีบทลงโทษอย่างไร แบบไหนที่เรียกว่าความผิด รู้ว่าการกระทำหลายอย่างเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายไม่สามารถทำได้ เมื่อรู้ว่าสิ่งใดผิดกฎหมายก็จะระมัดระวังไม่ให้ตัวเองกระทำความผิด ความรู้สึกที่ได้จากการทำกิจกรรมคือ รู้สึกดีที่ได้รับความรู้ใหม่ เป็นเรื่องแปลกใหม่ มีความสนุกที่ได้ทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อน ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ความคิดเห็น กิจกรรมมีความเหมาะสม แต่อาจไม่เข้าใจภาษาทางกฎหมายบ้าง สามารถนำความรู้ที่ได้คือการระมัดระวังตัวเองไม่ให้ทำผิดกฎหมายสามารถไปแนะนำบอกเพื่อนได้ว่าการกระทำบางอย่างนอกจากจะทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนแล้ว ยังผิดกฎหมายด้วย หากเกิดปัญหากับตัวเรา ให้บันทึกหลักฐานการถูกกระทำ ปรีक्षाพ่อแม่และดำเนินคดีตามกฎหมายได้</p>
12	<p>นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจว่าความฉลาดทางดิจิทัลคืออะไร บนโลกดิจิทัล มีอันตรายหลายอย่าง ต้องรู้จักปฏิบัติตัวให้เหมาะสม มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ต้องรู้จักการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย มีความระมัดระวังในการใช้งาน ต้องสร้างรหัสผ่านที่รัดกุม คาดเดาได้ไม่ง่าย การพิมพ์คำหยาบคายหรือสิ่งที่ไม่ดีโพสต์ลงไปในโลกออนไลน์ อาจถูกผู้อื่นนำกลับมา และส่งผลเสียต่อเราในอนาคตได้ กิจกรรมมีความสนุก ทำให้ได้รับความรู้เกี่ยวกับการใช้งานทางอินเทอร์เน็ต มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันกับเพื่อน สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ว่า เราไม่ควรกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น เพราะจะทำให้ผู้อื่นรู้สึกไม่ดี ไม่สบายใจ เราควรระมัดระวังตัวในการใช้งานอินเทอร์เน็ต แยกแยะได้ว่าสิ่งใดที่ควรทำ สิ่งใดที่ไม่ควรทำ และรู้จักการใช้งานบนโลกอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย</p>

2.1.2 การตรวจใบกิจกรรมของนักเรียนรายกิจกรรม เป็นการตรวจสอบผลการทำกิจกรรมของนักเรียนจากใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม ทั้ง 12 กิจกรรม ในด้านความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียน เพื่อศึกษาแนวคิดของนักเรียน ในการแก้ไขปัญหา การรับมือจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ศึกษาผลการจัดกิจกรรม ว่านักเรียนมีผลการเรียนรู้เป็นอย่างไร และเป็นการศึกษาพัฒนาการในการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละกิจกรรม ผู้วิจัยได้สรุปผลการตรวจใบกิจกรรม ดังนี้

ตารางที่ 22 แสดงการสรุปการตรวจใบกิจกรรมของนักเรียนจากการเข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม

กิจกรรมที่	สรุปแนวความคิดของนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม
1	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนบอกได้ว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตมีประโยชน์ ได้แก่ การใช้งานต่าง ๆ ใช้ในการเรียน ศึกษาค้นหาข้อมูล ใช้เพื่อความบันเทิงผ่อนคลาย ใช้ดูข่าวสาร ดูสถานที่ ดูสภาพดินฟ้าอากาศ ใช้ติดต่อสื่อสาร สอบถามการบ้านเพื่อน ใช้สั่งอาหาร ซื้อของออนไลน์ เป็นต้น - นักเรียนบอกได้ว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตมีโทษ ได้แก่ การด่าทอกันด้วยถ้อยคำ หยาบคายและรุนแรง การถูกตัดต่อรูปภาพ การโดนแอบถ่ายให้อับอาย การดูหมิ่นเหยียดหยาม การถูกข่มขู่จากคนแปลกหน้าทำให้หวาดกลัว การถูกหลอกลวงให้โอนเงิน การล่อลวงทางเพศ ทำให้เกิดความรู้สึกโกรธ เจ็บใจ อับอาย หวาดกลัว ที่ถูกรังแก การเล่นเกมที่มากเกินไป ทำให้ไม่ทำการบ้าน นอนดึก พักผ่อนไม่เพียงพอ ตื่นมาง่วงเจียไม่สนใจเรียน การดูภาพลามกหรือวิดีโอที่มีความรุนแรงเป็นสิ่งไม่เหมาะสม - คำถามท้ายกิจกรรม นักเรียนได้รับความรู้เกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากขึ้น อินเทอร์เน็ตทั้งคุณและโทษ การใช้งานอินเทอร์เน็ตมีอันตรายมากกว่าที่คิด ควรระมัดระวังในการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้ถูกต้อง การใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ไม่พึงประสงค์เป็นการใช้งานที่สร้างความเดือดร้อนให้กับตนเองและผู้อื่น หากนักเรียนบอกได้ว่าหากเกิดปัญหาจากการใช้งาน ควรตั้งสติควบคุมอารมณ์ตัวเอง ลบทิ้งหรือบล็อกสิ่งที่สร้างความรำคาญใจ ปรึกษาพ่อแม่ ครู หรือผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจได้ แจ้งตำรวจลงบันทึกประจำวัน

กิจกรรมที่	สรุปแนวความคิดของนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม
2	<p>- นักเรียนส่วนใหญ่สามารถบอกความหมายของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ว่าเป็นการกลั่นแกล้งรังแกกันโดยใช้อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์หรือเครื่องมือทางเทคโนโลยี ทำให้ผู้ถูกระทำได้รับความเดือดร้อน นักเรียนสามารถจำแนกเครื่องมือและช่องทางที่ใช้ในการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้ บอกได้ว่าการกลั่นแกล้งรังแกแบบดั้งเดิมกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ทำให้ผู้ถูกระทำเดือดร้อน อับอาย และเสียใจเหมือนกัน แต่มีความแตกต่างกันคือ การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์สามารถทำได้ง่าย ทำได้ทุกที่ทุกเวลาที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ต มีความอันตรายและรุนแรงกว่า ส่งผลกระทบได้มากกว่า และสามารถแพร่กระจายได้รวดเร็ว</p> <p>- จากกรณีตัวอย่างนักเรียนได้สะท้อนความรู้สึกมุมมองของบุคคลต่าง ๆ ในวงจรการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ในด้านผู้กระทำ มีความสุข สะใจ สนุกที่ได้กระทำ ในด้านผู้ถูกระทำ รู้สึกอับอาย เศร้า เสียใจ และโกรธ นักเรียนมีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้ถูกระทำ รู้สึกว่าเป็นการกระทำที่ไม่ดี ผู้ถูกระทำต้องรู้สึกเจ็บปวด</p> <p>- คำถามท้ายกิจกรรม “หากนักเรียนถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ หากมีโอกาสจะเอาคืนหรือไม่ เพราะอะไร” นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่า ไม่เอาคืน เพราะสามารถพูดคุยกันดี ๆ กับผู้กระทำได้ หากเอาคืนก็จะทำให้เรื่องราวทะเลาะเบาะแว้งไม่รู้จบ เกิดปัญหามานานปลาย ส่งผลให้เกิดปัญหามากยิ่งขึ้น การเอาคืนเป็นสิ่งที่ไม่ดี ไม่ช่วยให้อะไรดีขึ้น ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน หรือปล่อยเอาไว้เรื่องราวก็จบสิ้นไปเอง แต่บางส่วนตอบว่า ควรเอาคืน เพราะโกรธแค้นที่มากกระทำกับเรา และคนกระทำจะได้เข้าใจความรู้สึกเราบ้าง</p>
3	<p>- ผลจากกิจกรรมการสำรวจพฤติกรรมการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เคยมีประสบการณ์ในฐานะของผู้กระทำ และผู้ถูกระทำ แต่ไม่บ่อยครั้งนัก มีนักเรียนบางคนเคยไม่เคยประสบเหตุการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์มาก่อน</p> <p>- ผลการทำกิจกรรมจับคู่ประเภทของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ได้ศึกษาใบความรู้และจับคู่ได้ถูกต้อง แต่มีบางส่วนที่ยังจับคู่ได้ไม่</p>

กิจกรรมที่	สรุปแนวความคิดของนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม
	<p>ถูกต้องทั้งหมด อาจเนื่องจากเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมที่ไม่เพียงพอ หรืออาจยังไม่เข้าใจความหมายของแต่ละประเภท ทำให้ไม่สามารถจำแนกลักษณะได้</p> <ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมเรื่องราวของอะแมนด้า ทอดด์ นักเรียนสามารถบอกเรื่องราวที่เกิดขึ้นและสาเหตุของเรื่องราวได้ บอกผลกระทบได้ว่าผู้ถูกระทำ เกิดความรู้สึกอับอาย เศร้า เสียใจ เครียด วิตกกังวล หวาดกลัว ถูกล้อเลียน ไม่มีคนคบ ไม่มีใครเคารพ ไม่อยากพบปะผู้คน โดดเดี่ยวจากสังคม จนต้องย้ายโรงเรียน เป็นโรคซึมเศร้า เสียสุขภาพจิต ใช้จ่ายเสพติดในการแก้ปัญหา มีความคิดรุนแรงที่อาจฆ่าตัวตายได้ นักเรียนรู้สึกสงสาร เห็นใจผู้ถูกระทำ - กิจกรรมแนวทางในรับมือจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ นักเรียนส่วนใหญ่สามารถจำแนกแนวทางที่เหมาะสมได้อย่างถูกต้อง แต่มีบางส่วนที่จำแนกแนวทางที่ไม่ถูกต้อง ในด้านความไม่เหมาะสม คือ ควรเผชิญหน้าในการแก้ไขปัญหา ควรโต้ตอบเอาคืนผู้กระทำ ไม่ควรทำอะไรเลย ปล่อยให้ถูกระทำ นั่งเฉยเก็บปัญหาไว้คนเดียว เพราะไม่ใช่เรื่องใหญ่ - คำถามท้ายกิจกรรม “หากนักเรียนถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์นักเรียนจะจัดการหรือปล่อยปัญหาทิ้งเอาไว้” นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่า ควรจัดการกับปัญหา เพราะหากไม่จัดการอาจเกิดผลกระทบต่อตัวเรา เช่น ทำให้เราอับอาย เสียใจ ไม่สบายใจ เครียด หวาดกลัว เป็นโรคซึมเศร้า เสื่อมเสียชื่อเสียง และอาจถึงแก่ชีวิต เป็นต้น หากไม่จัดการเรื่องราวอาจจะบานปลาย หากปล่อยไว้ เราอาจได้รับผลกระทบในทางเสียหายมากกว่าเดิม ต้องรีบจัดการกับปัญหาก่อนที่จะสายเกินแก้ อีกทั้งยังเพื่อเป็นการป้องกันตนเอง และเพื่อที่ผู้กระทำ จะได้ไม่มากระทำเราอีก ทำให้เรามีความสบายใจมากขึ้น แต่มีนักเรียนบางคน ระบุว่าไม่ต้องจัดการกับปัญหา ไม่ต้องทำอะไร
4	<ul style="list-style-type: none"> - กิจกรรมวิเคราะห์และสร้างความรู้สึกจากกรณีตัวอย่าง นักเรียนบอกได้ว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ถูกระทำ คือ เศร้าเสียใจ ไม่สบายใจ อับอาย ถูกล้อเลียนเหยียดหยาม วิตกกังวล ไม่มีความสุข นักเรียนรู้สึกสงสาร เห็นใจ โกรธแทน

กิจกรรมที่	สรุปแนวความคิดของนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม
	<p>ผู้ถูกระทำ บางส่วนบอกว่ารู้สึกเฉย ๆ หากนักเรียนถูกระทำจะรู้สึกเสียใจ เศร้า อับอาย ไม่อยากทำอะไร วิตกกังวล ขาดความมั่นใจในตัวเอง นักเรียนจะจัดการกับปัญหาด้วยหลายวิธีการ ได้แก่ บอกผู้กระทำให้หยุดกระทำ ให้ทบทวนการกระทำของตัวเอง ไม่เก็บปัญหาไว้คนเดียวปรึกษาพ่อแม่ผู้ใหญ่ แจ้งความ เลิกใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ชั่วคราว อยู่เฉย ๆ ไม่สนใจข้อความของผู้กระทำ ถ้าอยู่ร่วมเหตุการณ์นักเรียนจะต่อว่าผู้กระทำ บอกให้ผู้กระทำหยุดการกระทำ ช่วยให้คำแนะนำต่อผู้ถูกระทำ อยู่เฉย ๆ ไม่ยุ่งเกี่ยว นักเรียนจะป้องกันตนเอง โดยการระมัดระวังตัวเอง ไม่ทำตัวให้คนอื่นมาตำหนิ ไม่โพสต์ภาพหรือวิดีโอที่อาจถูกผู้อื่นตำหนิ พยายามไม่หาเรื่องทะเลาะกับผู้อื่น ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว</p> <p>- จากกิจกรรมตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ นักเรียนมีวิธีการจัดการกับสถานการณ์ปัญหา ได้แก่ ยอมรับคำที่ถูกต่อว่า นิ่งเฉย ปลอบเรื่องราวให้ผ่านไปเดี๋ยวก็หาย ไม่ตอบโต้ผู้ถูกระทำ เพราะอาจโดนกระทำเพิ่มเติม ไม่ลงรูปภาพที่ไม่เหมาะสม เพราะอาจทำให้ถูกตำหนิ บอกให้ผู้กระทำหยุดการกระทำ ปรับความเข้าใจกัน ปรึกษาพ่อแม่ ครู นักเรียนจะไม่กระทำผู้อื่นโดยการไม่แสดงความคิดเห็นต่อว่า ตำหนิ ล้อเลียน ดูหมิ่นผู้อื่นก่อน ไม่นึกสนุกที่จะกลั่นแกล้งรังแกเพื่อน นักเรียนจะป้องกันตนเองไม่ให้ถูกระทำ โดยการไม่ทำตัวให้คนอื่นสนใจ ไม่สนใจข้อความที่มาตำหนิด่าว่า ไม่ไปทะเลาะกับผู้อื่น ระมัดระวังในการใช้รูปส่วนตัว นักเรียนจะไม่สนับสนุนการกระทำโดยการไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการกระทำ ไม่ยุ่งเกี่ยวกับเรื่องของผู้อื่น หากพบเห็นการกระทำนักเรียนจะบอกให้ผู้กระทำหยุด เพราะการกระทำไม่ใช่เรื่องสนุก ให้กำลังใจแก่ผู้ถูกระทำ โทรไปบอกให้คำแนะนำและให้ปรึกษาครอบครัว</p> <p>- คำถามท้ายกิจกรรม “เราจะคิดทุกครั้งที่มีพิมพ์ หรือพิมพ์ทุกอย่างที่คิด นักเรียนจะสื่อสารแบบใด” นักเรียนตอบว่าควรคิดทุกครั้งที่มีพิมพ์ ควรใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างสุภาพ เพราะอาจทำให้เกิดการเข้าใจผิดในการสื่อสาร ทำให้เกิดการทะเลาะกับเพื่อน บางคำอาจทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน เสียใจ กระทบกระเทือนต่อจิตใจ อาจทำให้ผู้อื่นเสียหาย มีปัญหาในชีวิต ควรระมัดระวังการใช้ภาษาไม่ให้ตัวเองทำผิด</p>

กิจกรรมที่	สรุปแนวความคิดของนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม
5	<p>- กิจกรรมวิเคราะห์และสร้างความรู้สึกร่วมจากกรณีตัวอย่าง นักเรียนบอกว่า ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ถูกรกระทำ ได้แก่ เศร้าเสียใจ อับอาย เจ็บปวด วิตกกังวล หวาดกลัว รู้สึกไม่ปลอดภัย เสื่อมเสียชื่อเสียง ไม่มีใครคบ ไม่กล้าออกไปข้างนอกใช้ชีวิตไม่ปกติ นักเรียนรู้สึกสงสาร เห็นใจ เจ็บปวดและเสียใจแทนผู้ถูกรกระทำ อยากช่วยเหลือ หากนักเรียนถูกรกระทำจะรู้สึกเสียใจ เศร้า อับอาย เจ็บปวด โหม โกรธ ผู้กระทำ ไม่อยากคุยกับใคร ไม่อยากไปออกไปไหน นักเรียนจะจัดการกับปัญหา ได้แก่ ปรึกษาพ่อแม่ผู้ปกครอง แจ้งตำรวจ โพสต์อธิบายความจริง ตักเตือนตำหนิ ผู้กระทำ ไม่ยุ่งกับใคร ไม่ออกจากบ้าน ถ้านักเรียนอยู่ร่วมเหตุการณ์จะตักเตือนผู้กระทำ บอกให้หยุดการกระทำ เพราะสงสารผู้ถูกรกระทำ บอกให้ลบสิ่งที่เป็นปัญหา ออก อยู่เฉย ๆ ไม่ไปยุ่งเกี่ยว เพราะอาจเดือดร้อนตามไปด้วย ไม่สนับสนุนการกระทำ นักเรียนจะป้องกันตนเอง โดยการทำตัวไม่ให้โดดเด่น ทำตัวตามปกติ ระมัดระวังตัวเองในการใช้งาน</p> <p>- จากกิจกรรมตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ นักเรียนมีวิธีการจัดการกับสถานการณ์ปัญหา ได้แก่ การปรึกษาพ่อแม่ แจ้งตำรวจ บอกให้ผู้กระทำหยุดกระทำ หากทางพูดคุยปรับความเข้าใจกัน โพสต์ชี้แจงอธิบายให้ทุกคนเข้าใจความจริง นักเรียนจะไม่กระทำผู้อื่นโดยการห้ามใจตัวเองไม่ให้กลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น อยู่เฉย ๆ ไม่ยุ่งเกี่ยวกับผู้อื่น ไม่แชร์ไม่ส่งต่อเรื่องราวของผู้อื่น นักเรียนจะป้องกันตนเองไม่ให้ถูกรกระทำ โดยการระมัดระวังในการใช้งานอินเทอร์เน็ต หลีกเลี่ยงการมีปัญหาทะเลาะเบาะแว้งกับผู้อื่น นักเรียนจะไม่สนับสนุนการกระทำโดยการไม่ยุ่งเกี่ยวกับการทะเลาะเบาะแว้ง ไม่คิดสนุก หากพบเห็นการกระทำนักเรียนจะบอกให้ผู้กระทำหยุดการกระทำ เพราะไม่ใช่เรื่องสนุก อาจทำให้ผู้อื่นเสียใจ ตักเตือนผู้กระทำ ให้กำลังใจและคำแนะนำผู้ถูกรกระทำ</p> <p>- คำถามท้ายกิจกรรม “การประจานผู้อื่นที่ทำผิดทางโลกออนไลน์ เป็นการลงโทษที่เหมาะสมหรือไม่อย่างไร” นักเรียนส่วนใหญ่ตอบว่าไม่เห็นด้วย เพราะอาจทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน เกิดความเสียหายต่อผู้ถูกรกระทำหรือผู้อื่น อาจเกิดการทะเลาะเบาะแว้ง</p>

กิจกรรมที่	สรุปแนวความคิดของนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม
	หรือเกิดปัญหาลูกกลามบานปลายมากกว่าเดิม เป็นการไม่เหมาะสมที่เราจะไปตำหนิผู้อื่น ควรตรวจสอบข้อเท็จจริงก่อนการแสดงความคิดเห็น
6	<p>- กิจกรรมวิเคราะห์และสร้างความรู้สึกจากกรณีตัวอย่าง นักเรียนบอกได้ว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ถูกรกระทำ ได้แก่ เศร้าเสียใจ อับอายไม่กล้าสู้หน้าใคร โดนดูหมิ่นเหยียดหยาม ล้อเลียน ไม่กล้าสู้หน้าใคร ได้รับความเดือดร้อน นักเรียนรู้สึกสงสาร เห็นใจ เสียแทน รู้สึกเฉย ๆ ต่อผู้ถูกรกระทำ หากนักเรียนถูกรกระทำจะรู้สึกเศร้าเสียใจ อับอายเสื่อมเสีย ไม่พอใจโมโหต่อผู้กระทำ ไม่กล้าสู้หน้าใคร ไม่อยากออกไปข้างนอก รู้สึกเฉย ๆ นักเรียนจะจัดการกับปัญหา ได้แก่ เก็บความรู้สึกเอาไว้ ไม่บอกใคร เศร้าเสียใจไม่ทำอะไรเลย โมโหและตอบโต้ผู้กระทำ ตำหนิคนที่กระทำ บอกให้ผู้กระทำหยุดการกระทำ บอกให้ลบข้อความที่เป็นต้นเหตุ มีสติ ควบคุมอารมณ์ให้ใจเย็น ปรึกษาพ่อแม่ครู แจ้งความ ถ้านักเรียนอยู่ร่วมเหตุการณ์จะตักเตือนผู้กระทำว่าอย่ากระทำ บอกให้หยุดการกระทำ บอกว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี อยู่เฉย ๆ ปล่อยเอาไว้ เพราะไม่ใช่เรื่องของเรา ไม่ร่วมแสดงความคิดเห็น ไม่ยุ่งเกี่ยว นักเรียนจะป้องกันตนเอง โดยดูแลตัวเอง ระมัดระวังตัวเองในการใช้ชีวิต สังเกตว่าใครกำลังจะกลั่นแกล้งรังแกเรา ไม่ทำตัวโดดเด่นให้เป็นเป้าหมายของการถูกกลั่นแกล้ง</p> <p>- จากกิจกรรมตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ นักเรียนมีวิธีการจัดการกับสถานการณ์ปัญหา ได้แก่ โพสต์อธิบายชี้แจงเรื่องราวที่เป็นจริง บอกให้ผู้กระทำหยุดการกระทำ ให้ลบโพสต์ ปรึกษาพ่อแม่ครู นักเรียนจะไม่กระทำผู้อื่นโดยการไม่ไปยุ่งเกี่ยวกับผู้อื่น ไม่นำภาพผู้อื่นไปตัดต่อ ห้ามใจตัวเองไม่ให้กลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นก่อน ไม่นึกสนุก นักเรียนจะป้องกันตนเองไม่ให้ถูกรกระทำ โดยการดูแลและระมัดระวังตัวเอง ไม่ไปยุ่งเกี่ยวกับผู้อื่น หลีกเลี่ยงการมีปัญหากับผู้อื่น นักเรียนจะไม่สนับสนุนการกระทำโดยการอยู่เฉย ๆ ไม่ไปแสดงความคิดเห็นต่อภาพตัดต่อของผู้อื่นอย่างสนุกสนาน หากพบเห็นการกระทำนักเรียนจะบอกให้หยุดการกระทำ ตักเตือนว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี ไม่ควรทำ เพราะเพื่อนอาจไม่ชอบที่ถูกกระทำแบบนี้ ให้คำแนะนำปรึกษาผู้ถูกรกระทำ</p>

กิจกรรมที่	สรุปแนวความคิดของนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม
	<p>- คำถามท้ายกิจกรรม “ทำไมการล้อเลียนนินทาผู้อื่น จึงสามารถพบได้ในโลกอินเทอร์เน็ต” นักเรียนตอบว่า เพราะโลกอินเทอร์เน็ตมีช่องทางที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย หลากหลายช่องทาง บางคนคิดแต่สนุก ไม่คิดให้รอบคอบก่อนจะทำ ไม่นึกถึงความรู้สึกของผู้อื่น จึงทำให้เกิดการกระทำได้ง่ายและรวดเร็ว</p>
7	<p>- กิจกรรมวิเคราะห์และสร้างความรู้สึกจากกรณีตัวอย่าง นักเรียนบอกได้ว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ถูกรกระทำ ได้แก่ อับอาย เศร้าเสียใจ ถูกล้อเลียน ถูกมองว่าเป็นคนไม่ดี เสื่อมเสียชื่อเสียง ไม่อยากเจอเพื่อน นักเรียนรู้สึกสงสาร เห็นใจ เป็นห่วง รู้สึกตลก สนุกสนาน หากนักเรียนถูกรกระทำจะรู้สึกอับอาย เศร้าเสียใจ เสียหน้า ร้องไห้ วิตกกังวล ไม่พอใจ ไม่อยากเจอใคร นักเรียนจะจัดการกับปัญหา ได้แก่ อยู่เฉย ๆ เดี่ยวเพื่อนก็หยุดล้อเลียน ไม่โต้ตอบ ยอมรับความจริง บอกให้ลบภาพนั้น เก็บภาพเอาไว้ให้พ่อแม่ดู ปรึกษาพ่อแม่ หยุดการใช้งานอินเทอร์เน็ต ตั้งสติ ไม่ไปต่อว่าเพื่อน ถ้านักเรียนอยู่ร่วมเหตุการณ์จะตักเตือนเพื่อนที่กระทำ บอกให้หยุดการกระทำ บอกผู้กระทำว่าไม่ใช่เรื่องตลก ให้กำลังใจเพื่อนที่ถูกกระทำ อยู่เฉย ๆ ไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยว ทำเป็นไม่เห็นปล่อยเรื่องราวผ่านไป นักเรียนจะป้องกันตนเอง โดยดูแลตัวเอง ระมัดระวังการใช้ชีวิต อยู่ห่างจากเพื่อนคนที่มีนิสัยไม่ดี</p> <p>- จากกิจกรรมตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ นักเรียนมีวิธีการจัดการกับสถานการณ์ปัญหา ได้แก่ บอกให้เพื่อนหยุดการกระทำ บอกให้เพื่อนลบโพสต์ ขอโทษเพื่อนปรับความเข้าใจกัน โพสต์อธิบายบอกความจริง ปรึกษาพ่อแม่คุณครู นักเรียนจะไม่กระทำผู้อื่นโดยการห้ามใจไม่ให้กลั่นแกล้งรังแกเพื่อน ระมัดระวังในการถ่ายภาพของเพื่อน นักเรียนจะป้องกันตนเองไม่ให้ถูกรกระทำ โดยการไม่ถ่ายภาพที่น่าอายของตัวเอง หลีกเลี่ยงการมีปัญหากับเพื่อน ระมัดระวังการใช้ชีวิต นักเรียนจะไม่สนับสนุนการกระทำโดยการไม่เข้าไปร่วมแสดงความคิดเห็น ไม่ส่งต่อภาพที่น่าอาย หากพบเห็นการกระทำนักเรียนจะบอกให้หยุดการกระทำ ให้กำลังใจและให้คำปรึกษาแก่ผู้ถูกรกระทำ</p>

กิจกรรมที่	สรุปแนวความคิดของนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม
	<p>- คำถามท้ายกิจกรรม “ไม่มีความเป็นส่วนตัว บนพื้นที่ส่วนตัวในโลกอินเทอร์เน็ต” คำตอบของนักเรียนส่วนใหญ่ เห็นด้วย เพราะข้อมูลส่วนตัวเราบนโลกอินเทอร์เน็ตสามารถเผยแพร่ไปได้อย่างรวดเร็ว อาจมีผู้ที่ไม่หวังดี นำข้อมูลส่วนตัวของเราไปใช้มาข่มขู่เรา อาจมีคนมาแอบดูข้อมูลส่วนตัวความลับของเราส่งต่อข้อมูลไปเรื่อย ๆ ทำให้เราอับอายเพิ่มมากขึ้น เราควรมีการรักษาความลับ ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ระวังการใช้งาน เพราะหากโพสต์ข้อมูลส่วนตัวลงแล้วไม่อาจลบทิ้งได้ทั้งหมด</p>
8	<p>- กิจกรรมวิเคราะห์และสร้างความรู้สึกร่วมจากกรณีตัวอย่าง นักเรียนบอกได้ว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ถูกกระทำ ได้แก่ อับอาย เศร้าเสียใจ เครียด เสื่อมเสียชื่อเสียง ส่งผลกระทบต่อการเรียน นักเรียนรู้สึกสงสาร เห็นใจ โกรธแทนผู้ถูกกระทำ หากนักเรียนถูกกระทำจะรู้สึกเศร้าเสียใจ เครียด หวาดกลัว โกรธแค้น อับอายเสื่อมเสียชื่อเสียง ไม่อยากเจอผู้คน นักเรียนจะจัดการกับปัญหา ได้แก่ บอกให้หยุดการกระทำและให้ลบโพสต์ออก ไม่ทำตามที่ถูก บล็อกคนแปลกหน้าที่มากระทำ เก็บหลักฐานที่ถูกกระทำ บอกพ่อแม่ แจ้งตำรวจ ถ้านักเรียนอยู่ร่วมเหตุการณ์จะดักเตือนผู้กระทำ บอกให้หยุดกระทำ ห้ามไม่ให้กระทำ บอกให้ลบคลิป นักเรียนจะป้องกันตนเอง โดยไม่รับคนแปลกหน้าที่ไม่รู้จักเป็นเพื่อน ไม่ไปยุ่งเกี่ยวว่ลลิกเลื่องการสนทนากับคนที่ไม่รู้จัก ไม่หลงเชื่อ ไม่หลงเชื่อคำพูดอะไรง่าย ๆ ไม่ทำอะไรแปลกๆ ไม่ส่งรูปส่วนตัวให้คนที่ไม่รู้จัก ไม่ไว้ใจคนแปลกหน้า จะทำอะไรให้บอกพ่อแม่ก่อน</p> <p>- จากกิจกรรมตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ นักเรียนมีวิธีการจัดการกับสถานการณ์ปัญหา ได้แก่ ไม่รับคนแปลกหน้าที่ไม่รู้จักเป็นเพื่อน บล็อกผู้กระทำ เก็บหลักฐานที่ถูกกระทำ ปกป้องพ่อแม่ผู้ใหญ่ นักเรียนจะไม่กระทำผู้อื่นโดยการไม่ไปยุ่งเกี่ยวกับคนอื่น ไม่แสดงความคิดเห็นตัวเองต่อข้อมูลส่วนตัวหรือร่างกายของผู้อื่น ไม่โพสต์และไม่แชร์ภาพลามกอนาจาร ควบคุมความรู้สึกของตัวเอง นักเรียนจะป้องกันตนเองไม่ให้ถูกกระทำ โดยการไม่รับคนแปลกหน้าที่ไม่รู้จัก ไม่หลงเชื่อใครง่าย ๆ ไม่โพสต์รูปของตัวเองในลักษณะวาบหวิว บล็อกผู้ที่มีลักษณะไม่หวังดีหรือคนแปลกหน้า นักเรียนจะไม่สนับสนุนการกระทำโดยการไม่ร่วมแสดงความคิดเห็น ไม่ส่งต่อไม่แชร์</p>

กิจกรรมที่	สรุปแนวความคิดของนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม
	<p>ไม่ยุ่งเกี่ยวกับการกระทำที่ไม่ดี ให้คำปรึกษาผู้ที่ถูกระทำ แนะนำเพื่อนว่าไม่ควรโพสต์ข้อมูลส่วนตัว หากพบเห็นการกระทำนักเรียนจะบอกผู้กระทำว่าอย่ากระทำ บอกผู้อื่นว่าอย่าส่งต่อ บอกผู้อื่นว่าอย่าโพสต์ เพราะอาจทำให้ผู้ถูกระทำไม่สบายใจ</p> <p>- คำถามท้ายกิจกรรม “เมื่อนำข้อมูลลงสู่โลกอินเทอร์เน็ตแล้วเป็นการยากที่จะลบออก นักเรียนเห็นด้วยหรือไม่อย่างไร” คำตอบของนักเรียนส่วนใหญ่ คือ เห็นด้วย เพราะข้อมูลที่ลงจะมีการแพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว มีการแชร์หรือส่งต่อไปเรื่อย ๆ อาจจะมีคนบันทึกภาพหรือวิดีโอเก็บเอาไว้ ยากที่จะลบออกได้ทันทีหรือลบออกได้ทั้งหมด อาจมีผู้ไม่หวังดีนำข้อมูลส่วนตัวของเราไปทำงานข่มขู่แบล็กเมล ทำให้เราถูกข่มขู่ จนได้รับความเดือดร้อนเสียหายได้ ดังนั้นเราควรระมัดระวังการนำข้อมูลลงสู่โลกอินเทอร์เน็ต</p>
9	<p>- กิจกรรมวิเคราะห์และสร้างความรู้สึจากกรณีตัวอย่าง นักเรียนบอกได้ว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ถูกระทำ ได้แก่ ร้องไห้ เศร้าเสียใจ อับอาย โดนล้อเลียน ถูกเข้าใจผิด เสื่อมเสียชื่อเสียง ไม่กล้าออกจากบ้าน เข้ากับสังคมยาก นักเรียนรู้สึกสงสาร เห็นใจ ไม่อยากให้ถูกระทำ หากนักเรียนถูกระทำจะรู้สึกเศร้าเสียใจ อับอาย ร้องไห้ หวาดระแวง เครียด โมโห โกรธผู้กระทำ ไม่อยากใช้งานอินเทอร์เน็ต ไม่อยากออกไปไหน อยากอยู่คนเดียว นักเรียนจะจัดการกับปัญหา ได้แก่ บอกผู้กระทำว่าไม่ใช่ความจริง โพสต์ชี้แจงความจริง บอกให้ผู้กระทำลบโพสต์ออก เก็บหลักฐานที่ถูกกระทำเอาไว้ ปกป้องพ่อแม่ แจ้งตำรวจ ถ้านักเรียนอยู่ร่วมเหตุการณ์จะเข้าไปห้าม ตักเตือนผู้กระทำ บอกให้หยุดการกระทำ แจ้งผู้ดูแลระบบให้ลบโพสต์ออก ช่วยเหลือผู้กระทำโดยการเก็บบันทึกหลักฐานที่ถูกกระทำ นักเรียนจะป้องกันตนเอง โดยไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว ไม่โพสต์รูปที่ไม่เหมาะสมของตนเอง ไม่โพสต์โดยไม่คิด ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวให้เพื่อนเห็นเท่านั้น ไม่ยุ่งเกี่ยวกับคนแปลกหน้า ไม่รับคนที่ไม่รู้จักเป็นเพื่อนทางโลกออนไลน์</p> <p>- จากกิจกรรมตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ นักเรียนมีวิธีการจัดการกับสถานการณ์ปัญหา ได้แก่ บันทึกหลักฐานที่ถูกกระทำ ปกป้องพ่อแม่ผู้ใหญ่ แจ้งความ</p>

กิจกรรมที่	สรุปแนวความคิดของนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม
	<p>ต่อต้านการไม่บอกข้อมูลส่วนตัวแก่ผู้อื่น บอกให้ผู้กระทำลบบภาพทั้ง โปสท์ชี้แจงลงบนสื่อสังคมออนไลน์ นักเรียนจะไม่กระทำผู้อื่นโดยการไม่ยุ่งเกี่ยวกับบัญชีผู้ใช้งานของคนอื่น ไม่นึกสนุก หักห้ามใจตัวเองไม่ให้เกิดการกระทำผู้อื่น นักเรียนจะป้องกันตนเองไม่ให้ถูกกระทำ โดยการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว ไม่ลงข้อมูลส่วนตัวที่ไม่เหมาะสม ออกจากระบบหลังการใช้งานทุกครั้ง นักเรียนจะไม่สนับสนุนการกระทำโดยการอยู่เฉย ๆ ไม่แสดงความคิดเห็น ไม่โพสต์ ไม่ส่งต่อ หากพบเห็นการกระทำนักเรียนจะตักเตือนผู้กระทำ ไม่เข้าไปแสดงความคิดเห็นที่สนุกสนาน บอกให้เพื่อนคุยกันดี ๆ ปรบความเข้าใจกัน ให้กำลังใจ ให้คำปรึกษาแนะนำให้ลบข้อมูลทิ้ง</p> <p>- คำถามท้ายกิจกรรม “ทำไมเราจึงต้องให้การช่วยเหลือผู้ที่ถูกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์” คำตอบของนักเรียนคือ เพราะรู้สึกสงสาร เห็นใจผู้ถูกกระทำ ที่อาจได้รับผลกระทบทางด้านชีวิตและจิตใจ ผู้ถูกกระทำอาจไม่สนุก ต้องการความช่วยเหลือ ถ้าหากว่าปล่อยเอาไว้ อาจเกิดปัญหาหรือได้รับผลกระทบมากยิ่งขึ้น หรือหากเก็บไว้คนเดียวอาจจะได้รับอันตรายถึงชีวิตได้ การช่วยเหลือให้คำปรึกษาจะทำให้ผู้ถูกกระทำรู้ว่าจะไม่ป้องกันตัวเองหรือจัดการกับปัญหาอย่างไร เพราะรู้สึกเห็นใจผู้กระทำ นึกถึงว่าเวลาที่เราเป็นเหมือนเขา เราก็ต้องการความช่วยเหลือเช่นกัน</p>
10	<p>- กิจกรรมวิเคราะห์และสร้างความรู้สึกจากกรณีตัวอย่าง นักเรียนบอกได้ว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ถูกกระทำ ได้แก่ ถูกตำหนิ ล้อเลียน ด่าทอ ไม่มีใครเคารพ ถูกรุมต่อว่า อับอาย ควบคุมอารมณ์ตัวเองไม่อยู่ เพื่อนไม่อยากคบ นักเรียนรู้สึกสงสาร เห็นใจ เสียใจแทน หากนักเรียนถูกกระทำจะรู้สึกโกรธ โมโห เสียใจ เศร้า เครียด อับอาย ไม่อยากพบเจอใคร นักเรียนจะจัดการกับปัญหา ได้แก่ มีสติ ควบคุมให้ใจเย็น เล่นเกมบอกให้เพื่อนหยุดการกระทำ ออกไปเล่นข้างนอก ขอโทษต่อสิ่งที่ทำไม่ได้ ถ้านักเรียนอยู่ร่วมเหตุการณ์จะห้ามผู้กระทำผิด บอกผู้ถูกกระทำให้ใจเย็น มีสติ บอกให้ผู้ใหญ่มาช่วยเหลือ นักเรียนจะป้องกันตนเอง โดยเล่นเกมอย่างมีสติ เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ไม่เสียเงินไปกับการเล่นเกม แบ่งเวลาให้เหมาะสม ออกไปทำกิจกรรมข้างนอกบ้าง คิดว่าเล่นเกมเพื่อผ่อนคลาย</p>

กิจกรรมที่	สรุปแนวความคิดของนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม
	<p>- จากกิจกรรมตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ นักเรียนมีวิธีการจัดการกับสถานการณ์ปัญหา ได้แก่ บอกให้เพื่อนหยุดการกระทำ พูดคุยปรับความเข้าใจกัน จะได้ไม่ทะเลาะกัน เก็บหลักฐานที่ถูกกระทำ ปรีक्षाพ่อแม่ แจ้งความ หลีกเลี่ยงการส่งข้อความที่เป็นการทะเลาะหรือขัดแย้งกัน ทำกิจกรรมอื่นที่มีประโยชน์ เช่น ออกกำลังกาย อ่านหนังสือ เล่นกีฬา เป็นต้น นักเรียนจะไม่กระทำผู้อื่นโดยการอยู่เฉยๆ ไม่สนใจไม่ยุ่งเกี่ยวกับคนอื่น ไม่แสดงความคิดเห็นให้เกิดปัญหา ไม่กีดกันผู้อื่นไม่ให้เข้าร่วมกลุ่ม นักเรียนจะป้องกันตนเองไม่ให้ถูกกระทำ โดยการไม่ต่อว่าผู้อื่นก่อน ไม่ทำให้เพื่อนไม่พอใจ ไม่ทะเลาะกับเพื่อน ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน อยู่กับเพื่อนที่ดี นักเรียนจะไม่สนับสนุนการกระทำโดยการอยู่เฉยๆ ไม่ยุ่งเกี่ยวกับการกระทำที่ไม่ดี ดักเตือนเพื่อนในทางที่ดี บอกข้อมูลที่เป็นความจริงแก่ผู้กระทำ หากพบเห็นการกระทำนักเรียนจะให้เพื่อนปรับความเข้าใจกัน ไม่ทะเลาะไม่ตำหนิกัน บอกให้หยุดการกระทำที่ไม่ดี ช่วยกันตรวจสอบความจริง ช่วยเก็บหลักฐาน</p> <p>- คำถามท้ายกิจกรรม “ยกตัวอย่างกฎกติกา มารยาทในการใช้งานกลุ่มสนทนาทางสื่อสังคมออนไลน์” คำตอบของนักเรียน คือ ไม่พูดหยาบคายไม่ด่าทอกัน ใช้คำสุภาพในการสนทนา อยู่เฉยๆ ไม่แสดงความคิดเห็น สนทนาในสิ่งที่มีสาระ ไม่นินทาเพื่อน ไม่ล้อเลียน หากไม่พอใจกันก็ให้ปรับความเข้าใจกัน ไม่ส่งสิ่งไม่ดี เช่น ภาพที่น่ากลัว สื่อลามกอนาจาร สิ่งที่มีความรุนแรง หรือจดหมายลูกโซ่ที่สร้างความน่ารำคาญ ไม่บล็อกเพื่อนออกจากกลุ่ม ไม่ตั้งกลุ่มนินทาเพื่อน แครพข้อตกลงของกลุ่ม</p>
11	<p>- กิจกรรมเรื่อง กฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ นักเรียนส่วนใหญ่สามารถแยกแยะได้ถูกต้องว่าสิ่งใดเป็นการกระทำความผิดตามกฎหมาย แต่กิจกรรมที่ให้นักเรียนระบุว่าพฤติกรรมที่เป็นความผิดนั้น ผิดตามกฎหมายมาตราใด นักเรียนบางส่วนสามารถทำได้ถูกต้อง แต่บางส่วนยังตอบไม่ถูกต้องทั้งหมด เพราะอาจมีเวลาในการพิจารณาน้อย แต่นักเรียนบางส่วนสามารถทำได้ถูกต้อง เกินครึ่งหนึ่งของคะแนนเต็ม</p>

กิจกรรมที่	สรุปแนวความคิดของนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม
	<p>- กิจกรรมกลุ่มการดำเนินการตามกฎหมาย พรบ.คอมพิวเตอร์ นักเรียนทุกกลุ่มสามารถระบุความผิด บทลงโทษตามกฎหมายได้ถูกต้อง จากการศึกษาใบความรู้ นักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถบอกวิธีการจัดการกับสถานการณ์ตัวอย่าง ว่าต้องมีการบอกผู้กระทำผิดให้หยุดการกระทำ แจ้งว่าการกระทำนั้นเป็นความผิดตามกฎหมาย ปรับความเข้าใจกัน หากไม่หยุดการกระทำก็ให้ดำเนินการในการเก็บหลักฐานที่กระทำความผิด โพสต์ชี้แจงสิ่งที่ป็นจริง ขอคำปรึกษาจากพ่อแม่ผู้ปกครอง แจ้งความร้องเรียนต่อหน่วยงานที่รับผิดชอบคือ ปอท.</p> <p>- คำถามท้ายกิจกรรม “หากไม่มีกฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ จะเป็นอย่างไร” คำตอบของนักเรียนคือ มีคนจำนวนมากโพสต์ด่ากัน สร้างข่าวปลอม ทำสื่อลามก หรือทำให้คนเดือดร้อนจำนวนมาก ส่งผลทำให้ประชาชนรู้สึกไม่ดี เสียหาย อับอาย เจ็บปวด เศร้าโศก ตื่นตระหนก เกิดความหวาดกลัว ไม่ได้ได้รับความปลอดภัย หากมีการปล่อยปละละเลยให้ผู้กระทำผิดไม่ได้รับบทลงโทษ จะทำให้ผู้กระทำผิดในการใช้งานอินเทอร์เน็ตมีจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้คนเกิดความรู้สึกว่า ทำอะไรก็ได้ไม่ผิด จะทำให้ไม่มีการสำนึกทำผิดไปตลอด มีการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์มากขึ้น บ้านเมืองวุ่นวายไม่สงบ</p>
12	<p>- กิจกรรมพฤติกรรมเสี่ยงบนโลกออนไลน์ คำตอบของนักเรียน ได้แก่ ปัญหาการติดเกมส์ ปัญหาการรับเนื้อหาที่มีความรุนแรงหรือลามกอนาจาร การถูกเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว การถูกหลอกลวงจากคนแปลกหน้าหรือการซื้อขายของ ปัญหาการทะเลาะด่าทอล้อเลียนกัน การขาดมารยาทในการสื่อสารที่เหมาะสม</p> <p>- กิจกรรมความฉลาดทางดิจิทัล นักเรียนได้ทำการศึกษาใบความรู้ เรื่อง ความเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล และส่วนใหญ่สามารถจับคู่องค์ประกอบของทักษะความเป็นพลเมืองได้ถูกต้อง นักเรียนสามารถระบุได้ว่าสถานการณ์ในโลกดิจิทัลที่พบนั้นตรงกับทักษะความเป็นพลเมืองทางดิจิทัลด้านใดบ้าง</p> <p>- กิจกรรมทักษะความเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล นักเรียนระบุการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมีมารยาท ได้แก่ การใช้คำสุภาพกับคนบนโลกอินเทอร์เน็ต การไม่ทะเลาะเบาะแว้งกับคนในโลกออนไลน์ ไม่แสดงความคิดเห็นหยาบคาย ไม่ตำหนิผู้อื่นก่อน ไม่ดูหมิ่นล้อเลียนผู้อื่น คิดก่อนจะพิมพ์ทุกครั้ง แสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์</p>

กิจกรรมที่	สรุปแนวความคิดของนักเรียนจากการทำใบกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม
	<p>ไม่โพสต์ภาพที่ไม่เหมาะสม ไม่นำภาพหรือวิดีโอที่น่าอายของผู้อื่นไปโพสต์ ไม่ส่งจดหมายลูกโซ่ หรือข้อความที่กวนใจผู้อื่น เป็นต้น นักเรียนระบุการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างรับผิดชอบ ได้แก่ ไม่แชร์รูปภาพที่ไม่เหมาะสม ไม่ส่งต่อข้อความหรือความลับส่วนตัวของผู้อื่น รับผิดชอบทุกการแสดงความคิดเห็น ขอโทษเมื่อแสดงความคิดเห็นที่ไม่เหมาะสม ลบสิ่งทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนอับอาย ยอมรับการกระทำจากการใช้งานบนโลกออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น นักเรียนระบุการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ได้แก่ ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ตั้งการห้ามผ่านให้คาดเดาได้ยาก ไม่บอกรหัสผ่านให้ใครรู้ ออกจากระบบทุกครั้งหลังการใช้งาน ระมัดระวังการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว ไม่ถ่ายภาพหรือวิดีโอที่น่าอายของตัวเอง ไม่เปิดเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม ไม่รับคนแปลกหน้าที่ไม่รู้จักทางโลกออนไลน์เป็นเพื่อน ไม่หลงเชื่อคนแปลกหน้าทางอินเทอร์เน็ตเพราะอาจถูกหลอกหลวง บล็อกการติดต่อจากคนที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจบนโลกอินเทอร์เน็ต หากมีสิ่งที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจ ควรปรึกษาพ่อแม่ผู้ปกครอง</p> <p>- คำถามท้ายกิจกรรม “ให้บอกพฤติกรรมที่สัญญาว่าจะไม่กลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นทางโลกไซเบอร์” คำตอบของนักเรียน ได้แก่ ไม่ใช่ถ้อยคำหยาบคาย ไม่ส่งข้อความตำหนิต่อว่าผู้อื่นโดยไม่คิด ไม่นินทาให้ร้ายล้อเลียนคนอื่น ไม่สร้างกลุ่มนินทาผู้อื่น ไม่ส่งข้อความซ้ำ ๆ หรือ จดหมายลูกโซ่ที่เป็นการรบกวนผู้อื่น หากมีผู้อื่นมาแกล้งเราแต่เราจะไม่เอาคืน ไม่เผยแพร่ ส่งต่อความลับส่วนตัวของเพื่อน ไม่ลงรูปน่าอายหรือติดต่อภาพของเพื่อน ถ้าเพื่อนลืมออกจากระบบควรออกจากระบบให้เพื่อน ไม่แสดงความคิดเห็นตำหนิ ล้อเลียนรูปลักษณ์ของผู้อื่น หักห้ามใจตนเองไม่ให้กระทำผู้อื่น</p>

2.1.3 การตรวจแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลก

ไซเบอร์ เป็นการตรวจสอบผลของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นกลุ่มทดลอง หลังการเข้าร่วมกิจกรรมเสร็จสิ้น ครบถ้วนทั้ง 12 กิจกรรม โดยการตรวจแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ด้านกระบวนการ หลังการทดลอง ซึ่งจะมีสถานการณ์ปัญหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ให้นักเรียนได้เสนอแนะการจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้น จำนวน 10 สถานการณ์ เพื่อเป็นการตรวจสอบผลจากการเข้าร่วมของชุดกิจกรรมฯ ศึกษาพัฒนาการความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียน ผู้วิจัยได้สรุปผลของความสามารถฯ ได้ดังนี้

ตารางที่ 23 แสดงการสรุปความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนจากการตรวจสอบแบบวัดฯ ด้านกระบวนการ

วิธีการจัดการ	สรุปคำตอบของนักเรียน
วิธีการจัดการที่ “เหมาะสม”	<p>ระมัดระวังตนเองในการใช้งาน ไม่โพสต์ภาพที่ไม่เหมาะสม ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวเราแก่ผู้อื่น ไม่เก็บเรื่องราวไว้คนเดียว ไม่สติควบคุมอารมณ์ให้ใจเย็น ไม่แสดงความคิดเห็นที่ไม่เหมาะสม ลบโพสต์ ภาพหรือวิดีโอที่ไม่เหมาะสม ไม่เผยแพร่ ไม่ส่งต่อ ไม่แชร์ ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ไม่ตั้งค่าเป็นสาธารณะ เปลี่ยนรหัสผ่าน ออกจากระบบหยุดการใช้งานอินเทอร์เน็ตชั่วคราว ไม่รับคนแปลกหน้าที่รู้จักเป็นเพื่อนทางโลกออนไลน์ ไม่หลงเชื่อคำลลอก แจ้งรายงานบอกผู้ดูแลระบบให้ช่วยลบโพสต์ บันทึกภาพหลักฐานที่ถูกกระทำ ปกป้องเพื่อนให้ช่วยเหลือ ปกป้องพ่อแม่ ผู้ปกครองหรือครู ไปแจ้งความ บอกผู้กระทำให้หยุดการกระทำ บอกว่าผลเสียของการกระทำเป็นอย่างนี้ พุดคุยปรับความเข้าใจกับผู้กระทำอย่างสุภาพ โพสต์ชี้แจงข้อเท็จจริง ไม่ตอบโต้ผู้กระทำเพราะอาจทำเรื่องราวบานปลายมากยิ่งขึ้น</p>
วิธีการจัดการที่ “ไม่เหมาะสม”	-ไม่พบคำตอบของนักเรียนถึงวิธีการที่ไม่เหมาะสมในแบบวัดฯ

2.2 ผลการวิเคราะห์ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้เข้าร่วมชุดกิจกรรมฯ ที่พัฒนาขึ้น

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลผลการเข้าร่วมชุดกิจกรรมตามแนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล พบว่า นักเรียนมีแนวความคิดที่แสดงออกถึงความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ โดยสามารถจำแนกออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการจัดการกับตัวเอง 2) ด้านการจัดการกับผู้กระทำ 3) ด้านการจัดการกับเทคโนโลยี และ 4) ด้านการจัดการโดยการปรึกษาผู้อื่น เพื่อนำเสนอข้อมูลผลที่เกิดจากการที่นักเรียนได้เข้าร่วมชุดกิจกรรมฯ ได้ดังนี้

ตารางที่ 24 แสดงผลการวิเคราะห์ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จำแนกรายด้าน

วิธีการจัดการ	สรุปคำตอบของนักเรียน
1) ด้านการจัดการกับตัวเอง	ควรตั้งสติ ควบคุมอารมณ์ตัวเอง ให้ใจเย็น ไม่อารมณ์ร้อน ไม่เผยแพร่รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อมูลส่วนตัวของตนเอง ระวังการกระทำความผิดในอินเทอร์เน็ตให้ถูกต้อง ทบทวนการกระทำของตัวเองว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ ขอโทษยอมรับผิดหากตนเองกระทำความผิด ไม่ได้ตอบผู้กระทำด้วยความโกรธ ไม่เก็บปัญหาไว้คนเดียว ไม่ควรนิ่งเฉยต่อการถูกกระทำ เพราะอาจถูกกระทำเรื่อยไป ต้องรีบจัดการกับปัญหาก่อนที่จะสายเกินแก้ หรือได้รับผลกระทบเสียหายมากกว่าเดิม เพื่อเป็นการป้องกันตนเอง จะได้มีความสบายใจมากขึ้น ตระหนักว่าผู้อื่นในโลกออนไลน์ก็มีชีวิตจิตใจเหมือนเรา หักห้ามใจที่จะไม่กระทำความผิดก่อน ไม่รู้สึกสนุกเมื่อพบเห็นการกระทำ
2) ด้านการจัดการกับผู้กระทำ	บอกให้ผู้กระทำหยุดการกระทำอย่างสุภาพ ตักเตือนห้ามผู้กระทำไม่ให้กระทำ บอกผู้กระทำว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีสร้างความเดือดร้อน บอกว่าการกระทำบางอย่างเป็นความผิด บอกผู้กระทำให้ลบข้อความ รูปภาพ วิดีโอ หรือสิ่งที่สร้างปัญหา หลีกเลี่ยงการทะเลาะเบาะแว้งระหว่างกัน พุดคุยปรับความเข้าใจระหว่างกัน ขอโทษซึ่งกันและกัน อยู่กับเพื่อนที่นิสัยดี

วิธีการจัดการ	สรุปคำตอบของนักเรียน
3) ด้านการจัดการกับเทคโนโลยี	ไม่ไปแสดงความคิดเห็นที่ไม่เหมาะสม ไปต่อว่า ตำหนิ ตำทอ ล้อเลียน ดูหมิ่น เหยียดหยามผู้อื่นก่อน แสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองทุกครั้งก่อนที่จะนำข้อมูลเข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ต ลบทิ้งหรือบล็อกสิ่งที่สร้างความรำคาญใจ ไม่โพสต์ ไม่แชร์ ไม่ส่งต่อสิ่งที่ไม่เหมาะสม โพสต์ชี้แจงอธิบายความจริงลงในโลกออนไลน์ ตั้งคำรหัสผ่านที่คาดเดาได้ยาก ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ไม่ตั้งค่าเป็นสาธารณะ ไม่รับคนแปลกหน้าที่ไม่รู้จัก เป็นเพื่อนทางโลกออนไลน์ บล็อกคนแปลกหน้าที่ไม่รู้จักกันทางโลกออนไลน์ ออกจากระบบทุกครั้งหลังการใช้งาน เลิกใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ชั่วคราว ไม่ยุ่งเกี่ยวกับบัญชีการใช้งานของผู้อื่นที่ไม่รู้จัก แจ้งรายงานปัญหาแก่ผู้ดูแลระบบในโลกออนไลน์
4) ด้านการจัดการโดยการปรึกษาผู้อื่น	ปรึกษาเพื่อน บอกให้เพื่อนช่วยเหลือ ปรึกษาพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู หรือผู้ใหญ่ที่ช่วยเหลือได้ เก็บบันทึกหลักฐานการกระทำความผิด แจ้งความดำเนินคดีตามกฎหมาย บอกให้ครูไปตักเตือนเพื่อน

จากการนำเสนอข้อมูลผลของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้เข้าร่วมชุดกิจกรรมฯ ที่พัฒนาขึ้น ในลักษณะข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยสามารถสรุปพัฒนาการความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ตามชุดกิจกรรม ได้ดังนี้

2.2.1 การเข้าร่วมชุดกิจกรรมช่วงระยะต้น (กิจกรรมที่ 1-4) นักเรียนมีแนวความคิดที่แสดงออกถึงความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่หลากหลาย มีทั้งเหมาะสม และไม่เหมาะสม ที่มีการแสดงออกถึงการจัดการกับสถานการณ์ปัญหาที่นิ่งเฉยต่อการถูกรังแก และการไม่นิ่งเฉยต่อผู้กระทำโดยการตอบโต้ผู้กระทำที่อาจนำมาซึ่งสถานการณ์ที่ลุกลามบานปลายมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างแนวความคิดที่ไม่เหมาะสม เช่น “รู้สึกเฉย ๆ ต่อการกระทำ” “หากถูกรังแกก็จะตอบโต้ในรูปแบบเดียวกัน” “หากถูกรังแกควรเอาคืน เพราะโกรธแค้นที่มากระทำเรา” “ควรตอบโต้ผู้กระทำ เพราะจะได้เข้าใจความรู้สึกของเราบ้าง” “ควรเผชิญหน้ากับผู้กระทำ และถามว่า ทำเราไปเพื่ออะไร” “ไม่ควรทำอะไรเลย ควรอยู่นิ่งเฉย ๆ ไม่สนใจ ปล่อยให้

กระทำไป เดียวก็เลิกทำไปเอง” “ควรเก็บเรื่องราวเอาไว้คนเดียว ไม่ต้องบอกใคร เพราะไม่ใช่เรื่องใหญ่อะไร” “ยอมรับผลของการถูกกระทำ ไม่ตอบโต้ผู้กระทำ เพราะอาจถูกกระทำเพิ่มมากขึ้น”

2.2.2 การเข้าร่วมชุดกิจกรรมช่วงระยะกลาง (กิจกรรมที่ 5-8) นักเรียนมีแนวความคิดที่แสดงออกถึงความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่หลากหลาย ส่วนใหญ่เป็นสิ่งที่เหมาะสม แต่ยังมีสิ่งไม่เหมาะสมบ้าง ตัวอย่างแนวความคิดที่ไม่เหมาะสม เช่น “อยู่นิ่งเฉย ๆ เพราะเดียวเพื่อนก็หยุดล้อเลียน” “เก็บความรู้สึกเอาไว้ไม่ต้องบอกใคร” “ตักเตือนผู้กระทำด้วยการดำหนิว่าเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม” “โมโหและตอบโต้ผู้กระทำ” “หากพบเห็นผู้อื่นถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ควรหลีกเลี่ยง ไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยว เพราะไม่ใช่เรื่องของเรา และเราอาจจะเดือดร้อนตามไปด้วย”

2.2.3 การเข้าร่วมชุดกิจกรรมช่วงระยะสุดท้าย (กิจกรรมที่ 9-12 และหลังสิ้นสุดกิจกรรม) นักเรียนมีแนวความคิดที่แสดงออกถึงความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่หลากหลาย ส่วนใหญ่เป็นสิ่งที่เหมาะสม อีกทั้งยังมีแนวความคิดที่แสดงออกถึงการไม่เป็นผู้เพิกเฉยต่อการกระทำ เห็นอกเห็นใจผู้ถูกกระทำ ตัวอย่างแนวความคิด เช่น “รู้สึกสงสารเห็นใจผู้ถูกกระทำ เพราะอาจได้รับผลกระทบทางชีวิตและจิตใจ” “ต้องการให้ความช่วยเหลือ เพราะถ้าหากปล่อยเอาไว้ ผู้ถูกกระทำอาจเกิดปัญหาหรือได้รับผลกระทบมากยิ่งขึ้น” “เพราะรู้สึกเห็นใจผู้กระทำ นึกถึงว่าเวลาที่เราเป็นเหมือนเขา เราก็ต้องการความช่วยเหลือเช่นกัน” “บอกตักเตือนผู้กระทำให้หยุดการกระทำ เพราะทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนและมีความผิด” “อยากที่จะช่วยเหลือให้กำลังใจและให้คำปรึกษาแก่ผู้ถูกกระทำ” “บอกให้เพื่อนพูดคุยกันดี ๆ ปรับความเข้าใจกัน ไม่อยากให้ทะเลาะกัน” “ช่วยผู้ถูกกระทำ โดยการเก็บบันทึกหลักฐานที่ถูกกระทำ” “ไม่รู้รู้สึกสนุกที่เห็นผู้อื่นถูกกระทำ หักห้ามใจตัวเองไม่ให้กระทำผู้อื่น” “ทำกิจกรรมอื่นที่มีประโยชน์นอกเหนือจากการใช้งานบนโลกออนไลน์ เช่น อ่านหนังสือ เล่นกีฬา” และภายหลังที่นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมสิ้นสุดลงครบทุกกิจกรรม ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ หลังการทดลอง ได้ตรวจคำตอบด้านกระบวนการ โดยให้นักเรียนบอกแนวทางในการจัดการต่อสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่กำหนด พบว่า นักเรียนมีแนวคำตอบที่แสดงถึงความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่เหมาะสม โดยไม่มีคำตอบของนักเรียนที่แสดงออกถึงความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่ไม่เหมาะสมเลย

จากการที่ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามการวิจัยไว้ว่า ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา จะมีลักษณะเป็นอย่างไร? และจะสามารถเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มทดลอง ได้หรือไม่อย่างไร? จากการนำเสนอข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การที่นักเรียนได้เข้าร่วมชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนมีความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่สูงขึ้น มีพัฒนาการในการเรียนรู้ที่ดีขึ้นในแต่ละกิจกรรม มีแนวความคิดที่แสดงออกถึงความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่หลากหลายวิธีการและเหมาะสมมากยิ่งขึ้นตามลำดับ จนสิ้นสุดการเข้าร่วมกิจกรรม



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ ลีโคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิด การศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลีโคโคนา โดยเปรียบเทียบความสามารถในการจัดการการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนการทดลองและหลัง การทดลอง

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปผลการศึกษาคำใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อ เสริมสร้างคุณลักษณะของลีโคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทาง โลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ตามลักษณะการวิเคราะห์ ข้อมูล ได้แก่ ตอนที่ 1 เชิงปริมาณ และตอนที่ 2 เชิงคุณภาพ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาคำใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะ ของ ลีโคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เชิงปริมาณ

ผลการวิจัยเชิงปริมาณ พบว่า ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลก ไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 23.78 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 2.44 ส่วนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) = 28.21 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 1.31 ผล การเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียน กลุ่มตัวอย่าง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อีกทั้งเมื่อพิจารณาแยก ตามองค์ประกอบของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ได้แก่ 1) ด้าน ความรู้ 2) ด้านกระบวนการ 3) ด้านเจตคติ พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกองค์ประกอบ

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ ลีโคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เชียงคุณภาพ

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า การที่นักเรียนได้เข้าร่วมชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลีโคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนมีความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่สูงขึ้น มีแนวความคิดที่แสดงออกถึงความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่หลากหลายวิธีการ ได้แก่ 1) ด้านการจัดการกับตัวเอง 2) ด้านการจัดการกับผู้กระทำ 3) ด้านการจัดการกับเทคโนโลยี และ 4) ด้านการจัดการโดยการปรึกษาผู้อื่น และมีพัฒนาการในการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรมดีขึ้นและเหมาะสมตามลำดับจนสิ้นสุดการเข้าร่วมกิจกรรม

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ ลีโคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ 2 ประเด็นดังนี้

ประเด็นที่ 1 ด้านกระบวนการดำเนินกิจกรรม

ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลีโคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีกระบวนการในการดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน, ขั้นที่ 2 ขั้นรับความรู้และข้อมูล, ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์และสร้างความรู้สึกรู้, ขั้นที่ 4 ขั้นตัดสินใจและจัดการสถานการณ์, และขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้และประเมินผล ซึ่งกระบวนการดำเนินกิจกรรมที่สำคัญที่ส่งผลต่อความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1.1 **ขั้นรับความรู้และข้อมูล** เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้รับเนื้อหาในการเรียน เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในการเรียน ผ่านการใช้เทคนิค วิธีการ หรือสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดของเนื้อหาที่จะเรียน เกิดความสนใจ ติดตามเรื่องราว และอยากที่จะเรียนรู้ในกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไป

ในขั้นตอนนี้ นักเรียนจะได้รับเนื้อหาและข้อมูลเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ทั้งด้านความหมาย ลักษณะพฤติกรรม ช่องทางและเครื่องมือที่ใช้ในการกระทำ ผลกระทบที่เกิดขึ้น ความหมายและลักษณะพฤติกรรมของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ วิธีการจัดการกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ผ่านการใช้เทคนิค วิธีการ หรือสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การใช้คำถาม การบรรยาย การอธิบาย การทำกิจกรรม การศึกษาใบความรู้ ทำใบงานหรือแบบฝึกหัด การศึกษาข้อมูลข่าวสาร กรณีตัวอย่าง การเล่นเกม การใช้แผนภาพ แผนภูมิ เสียง ภาพนิ่ง สื่อวิทัศน์ หรือสื่อการเรียนรู้อื่น ๆ เป็นต้น มีการสรุปแนวคิดของเรื่องในแต่ละกิจกรรม เพื่อให้ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิดของเนื้อหาที่จะเรียน เกิดความสนใจ ติดตามเรื่องราว อยากที่จะนำความรู้ไปใช้ในการเรียนในกิจกรรมการเรียนการสอนขั้นต่อไป การเรียนรู้ในขั้นตอนนี้ผู้สอนจะทำหน้าที่ในการนำเสนอข้อมูลเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ และให้ผู้เรียนได้มีการทำกิจกรรม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความรู้ และประสบการณ์กับเพื่อนในห้องเรียน ซึ่งการที่นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จะช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ในด้านความรู้ กล่าวคือนักเรียนมีพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ ทั้งในด้านการใช้งานที่เกิดประโยชน์ แต่ในบางครั้งนักเรียนไม่รู้ว่าพฤติกรรมการใช้งานของนักเรียนนั้น เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ โดยที่นักเรียนไม่รู้ตัว ทำให้ด้วยความสนุก และสร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น เพราะนักเรียนขาดความรู้ความเข้าใจ ไม่เคยทราบถึงผลกระทบของการกระทำมาก่อน ตัวอย่างความเห็น เช่น

“...หนูไม่เคยรู้จักการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์มาก่อน บางครั้งหนูก็สนุกที่ได้แกล้งเพื่อน และคิดว่าเพื่อนไม่น่าจะรู้สึกอะไร...”

“...หนูไม่เคยรู้ว่าการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์มันจะส่งผลกระทบต่อเพื่อน และตัวเรามากมาย ต่อไปหนูจะไม่ทำสิ่งที่ไม่ดีกับเพื่อน และจะระมัดระวังตัวในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ไม่ให้เกิดการกระทำเหมือนเรื่องตัวอย่างที่ได้เรียน...”

ดังนั้นในขั้นตอนนี้จึงเป็นการจัดกิจกรรมเพื่อให้ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน เพื่อให้ทราบว่า มีพฤติกรรมลักษณะใดบ้างที่ไม่ดี ไม่สมควรทำ จะมีวิธีการในการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างไรที่เหมาะสม และหากเกิดปัญหากับตัวเองจะมีวิธีการในการจัดการรับมืออย่างไร อีกทั้งยังมีการสอดแทรกความรู้เนื้อหาทางด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ในประเทศไทย ที่อาจช่วยเพิ่มความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ขึ้นด้วย

เมื่อนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมในขั้นตอนนี้ ทำให้นักเรียนมีความรู้ด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต เกิดความระมัดระวังในการใช้งานอินเทอร์เน็ต สามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน อีกทั้งนักเรียนยังได้เกิดการเรียนรู้เชิงจริยธรรมที่เหมาะสม นักเรียนรับรู้และเข้าใจผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ รู้ว่าคุณค่าของการเป็นคนดีที่เป็นผู้ไม่กระทำคนอื่นเป็นอย่างไร รู้ว่าการทราบความรู้สึกของของผู้ที่ถูกกระทำเป็นอย่างไรเพื่อที่จะไม่มีความคิดที่อยากจะกระทำผู้อื่น ให้เหตุผลเชิงจริยธรรมได้ว่าเหตุใดเราจึงไม่ควรกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น เมื่อนักเรียนรู้ว่าคุณธรรมจริยธรรมที่ดีคืออะไร รับรู้ว่าสิ่งใดดี-ไม่ดี แยกแยะได้ว่าสิ่งใดควรทำ-ไม่ควรทำ ก็จะนำไปสู่การแสดงออกในการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับ Lickona (2002) ที่ได้ระบุว่า การตระหนักเชิงจริยธรรม การรู้คุณค่าเชิงจริยธรรม การเอาใจเขามาใส่ใจเรา เหตุผลเชิงจริยธรรม การตัดสินใจ และการรู้จักตนเอง สิ่งเหล่านี้เป็นคุณสมบัติของจิตใจที่ทำให้เกิดการรู้เชิงจริยธรรม ทั้งหมดนี้มีส่วนอย่างสำคัญต่อการรู้คิดทางจริยธรรม เข้าใจว่าสิ่งใดคือสิ่งที่ดี ทำให้สามารถตัดสินใจต่อการกระทำได้ว่าอะไรคือความถูกต้อง อะไรคือสิ่งที่ควรทำ ตัวอย่างความเห็น เช่น

“...การใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมสำหรับหนู คือการใช้งานที่ทำไปแล้วไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับใคร หากทำแล้วมีคนเดือดร้อน เราก็ไม่ควรทำ...”

“...เมื่อผมรู้ว่าสิ่งที่ผมเคยทำเป็นสิ่งที่ไม่ดี สร้างผลกระทบที่ทำให้คนอื่นเดือดร้อนเสียหาย หรือทำให้เพื่อนรู้สึกไม่ดี ผมก็จะไม่ทำอีก เพราะรู้ว่ามันไม่ดี ไม่ควรทำ...”

“...พอได้เรียนได้ทำกิจกรรม ทำให้ผมได้ระมัดระวังในการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ต่อไปจะต้องคิดก่อนที่จะโพสต์ หรือจะทำอะไร ต้องคิดว่ามันจะไม่ดี หรือมีความผิดหรือเปล่า...”

นอกจากนี้กระบวนการจัดกิจกรรมที่ผู้เรียนจะต้องได้รับความรู้หรือข้อมูลเนื้อหาการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ก่อน มีความสอดคล้องกับหทัยภัทร โอสุวรรณ (2562) ที่ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศไทย พบว่า การให้ความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) เป็นหนึ่งในแนวทางการป้องกันปัญหาที่ดี เพราะการที่นักเรียนมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตนั้น บางครั้งนักเรียนไม่รู้ว่่าสิ่งที่กำลังทำเป็นสิ่งที่มีความผิดและมีผลกระทบต่อตนเองและคนรอบข้าง ต้องมีการสอนให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ถึงผลกระทบต่าง ๆ อาจทำเป็นกิจกรรมกลุ่มหรือชุดกิจกรรม จะช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจว่าการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่ไม่ดีและไม่ควรทำ

1.2 *ขั้นวิเคราะห์และสร้างความรู้สึกรู้สึก* เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับมา สะท้อนออกมาเป็นความรู้สึกของตนเอง โดยเน้นคุณธรรมด้านการเอาใจเขามาใส่ใจเรา ครูจะมีสถานการณ์ตัวอย่าง แล้วตั้งคำถามเพื่อเป็นตัวกระตุ้นความรู้สึกของนักเรียนรายบุคคล มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้สึกนึกคิดหรือความคิดเห็นร่วมกับเพื่อน สร้างคำตอบที่เหมาะสมร่วมกัน

การแสดงออกถึงความรู้สึกต่อผู้ถูกกระทำในสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนแต่ละคนนั้นมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับพื้นฐานทางจิตใจ คุณธรรมจริยธรรม ประสพการณ์ และความรู้สึกเห็นอกเห็นใจของนักเรียน นักเรียนส่วนใหญ่สามารถแสดงออกถึงความรู้สึกต่อผู้ถูกกระทำว่ารู้สึกสงสาร เห็นใจ แต่ก็จะมีบางคำตอบของนักเรียนที่แสดงความรู้สึกที่เพิกเฉยต่อการกระทำที่ไม่ดี ขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ซึ่งเมื่อนักเรียนขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นแล้วนั้น ก็จะขาดความเคารพผู้อื่น มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้ที่กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ต่อผู้อื่นในอนาคต ตัวอย่างการแสดงความรู้สึกที่ขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เช่น

“...รู้สึกเฉย ๆ เพราะเราไม่ควรคิดอะไรมาก ไม่ต้องไปสนใจ...”

“...รู้สึกเฉยๆ เพราะพบเห็นการด่าทอกันในสื่อสังคมออนไลน์เป็นเรื่องปกติ...”

“...รู้สึกสนุก เพราะเพื่อนหลาย ๆ คนต่างก็ชอบและหัวเราะกับภาพที่ตลก...”

ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้สอนจะกระตุ้นความรู้สึกเห็นอกเห็นใจของนักเรียนโดยการนำข้อมูลหรือกรณีตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ มาให้วิเคราะห์โดยใช้คำถามเทคนิค R-C-A (Reflect=สะท้อนความรู้สึก, Connect=เชื่อมโยงประสพการณ์เดิม, Apply = ประยุกต์ใช้) โดยการวิเคราะห์ว่าผู้ถูกกระทำได้รับผลกระทบอะไร จากนั้นสะท้อนออกมาเป็นความรู้สึกว่านักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อผู้ถูกกระทำ จากนั้นจะใช้คำถามเชื่อมโยงกับประสพการณ์ของนักเรียนว่าหากถูกกระทำจะรู้สึกอย่างไร จะจัดการกับปัญหาอย่างไร นำมาสู่คำถามเพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันว่าถ้าหากนักเรียนอยู่ร่วมเหตุการณ์จะอย่างไร และนักเรียนจะมีวิธีการในการป้องกันตนเองอย่างไร จากนั้นนักเรียนแต่ละคนจะมีการนำคำตอบของตนเองไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน ว่ามีการวิเคราะห์คำตอบและการสร้างความรู้สึกรู้สึกเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร แนวคำตอบนั้นมีความเหมาะสมหรือไม่ เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกนึกคิดระหว่างกัน จากนั้นก็จะมีการนำเสนอผลการวิเคราะห์และสร้างความรู้สึกรู้สึก มีการสรุปคำตอบที่เหมาะสมเป็นแนวคิดของห้องเรียน ก่อให้เกิดเป็นทัศนคติที่ดี ค่านิยม คุณธรรมจริยธรรมที่เหมาะสม การตั้งคำถามเทคนิค R-C-A เป็นการทำให้นักเรียนเกิดคุณธรรมที่สำคัญต่อการป้องกันและจัดการกับการกลั่นแกล้ง

รังแกทางโลกไซเบอร์ ซึ่งก็คือ การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การเอาใจเขามาใส่ใจเรา เนื่องจากเป็นเทคนิคการใช้คำถามที่ให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์สถานการณ์ที่เกิดขึ้น วิเคราะห์ความรู้สึกของผู้อื่น รับรู้มุมมองในด้านต่าง ๆ ของผู้อื่น มีความเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น เกิดความตระหนักรู้ว่าหากตนเองตกอยู่ในสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์เช่นกรณีตัวอย่าง จะรู้สึกอย่างไร และจะสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับเพชรรัตน์ จงนิมิตรสถาพร และนภาพร วรเนตรสุตาทิพย์ (2556) ที่ได้นำเทคนิคการใช้คำถาม RCA มาใช้ในการสนทนาหรืออภิปรายเพื่อการเผชิญสถานการณ์ในชีวิต โดยวิธีการสะท้อนความรู้สึก (Reflect) และความคิดที่ได้รับจากการปฏิบัติกิจกรรมมาเชื่อมโยง (Connect) กับประสบการณ์ในชีวิตที่ผ่านมาหรือที่ตนเองได้เรียนรู้มาแล้ว เป็นองค์ความรู้ใหม่ แล้วนำมาปรับใช้ (Apply) ในชีวิตประจำวันของตนเองทั้งในปัจจุบันและอนาคต พบว่า ทำให้นักเรียนได้มองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้และพฤติกรรมการเรียนรู้กับประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ได้แบ่งปันความคิดเห็น ความรู้สึก ประสบการณ์ร่วมกันกับเพื่อน ได้ตระหนักรู้ เห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น รู้จักจัดการกับอารมณ์และความเครียดอย่างเหมาะสมและรู้จักสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น สามารถคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

คุณลักษณะด้านความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เป็นการแสดงออกทางความรู้สึกทางจริยธรรมต่อสถานการณ์ที่เหมาะสม นักเรียนหลายคนอาจจะรับรู้ว่ามีสิ่งใดดี-สิ่งใดไม่ดี สิ่งใดควรทำ-สิ่งใดไม่ควรทำ แต่การแสดงออกทางความรู้สึกที่ถูกต้องเหมาะสมจะช่วยให้เกิดคุณธรรมจริยธรรมที่ดีในจิตใจ อันจะนำมาสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมที่เหมาะสม อีกทั้งการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น เห็นอกเห็นใจผู้อื่น จะช่วยลดความรู้สึกที่อยากจะกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นลง เพราะมีความรู้สึกสงสาร เห็นใจผู้อื่น ไม่อยากให้ผู้อื่นถูกกระทำหรือได้รับความเดือดร้อน ซึ่งหากมีการพัฒนาความรู้สึกเห็นอกเห็นใจอย่างเป็นประจำต่อเนื่อง จะทำให้นักเรียนเกิดเป็นคุณลักษณะที่ดีงาม สอดคล้องกับ Lickona (2002) ที่ได้ระบุว่า คนเรามีการรู้คิดว่าจะอะไรคือความถูกต้อง และรู้สึกว่าจะอะไรคือสิ่งที่จะต้องทำในสิ่งที่ถูกต้อง หากรู้สึกว่าจะทำนั้นเป็นสิ่งที่ผิด ก็จะลดความรู้สึกที่อยากจะกระทำการนั้นลง เพราะจะเกิดการสำนึกผิดว่าทำผิดต่อความรู้สึก การเข้าอกเข้าใจผู้อื่นเป็นการเห็นคุณค่าของผู้อื่น คำนึงถึงผลกระทบที่ผู้อื่นได้รับ เกิดความรู้สึกไม่ทนต่อการกระทำไม่ดีต่อผู้อื่น รักความยุติธรรมไม่ชอบให้ใครถูกกลั่นแกล้งรังแก เป็นการรักความดีงามต่อต้านความชั่วร้าย อีกทั้งการควบคุมตนเองให้มีคุณธรรมจริยธรรมที่ดีงามจะช่วยให้เกิดความรู้สึกไม่อยากจะกระทำการกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น อีกทั้งยังสอดคล้อง

กับภัยชนนี้ สิทธิชัย (2560) ที่ได้ระบุถึงแนวทางป้องกันและการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ว่าควรปลูกฝังให้เยาวชนรู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การเอาใจเขามาใส่ใจเรา ซึ่งการเอาใจเขามาใส่ใจเรา จะทำให้มีความเป็นไปได้น้อยที่เยาวชนจะมีบทบาทเกร และเป็นผู้ที่ไม่สามารถทนดูหรือเห็นผู้อื่นถูกกลั่นแกล้งรังแกได้ ดังนั้น กระบวนการดำเนินกิจกรรมในขั้นตอนนี้ จึงเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์สถานการณ์และผลกระทบที่เกิดขึ้น สร้างความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อผู้ถูกรกระทำ เมื่อนักเรียนเกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เข้าใจในมุมมองต่าง ๆ แล้ว นักเรียนก็จะเกิดความรู้สึกที่อยากจะช่วยเหลือผู้ถูกรกระทำ อยากจะช่วยเหลือผู้อื่นแก้ปัญหา โดยการให้คำแนะนำในการจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่เหมาะสม ส่งผลให้เกิดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ขึ้นกับตัวเองด้วย ตัวอย่างการแสดงความรู้สึกเห็นอกเห็นใจที่เหมาะสม เช่น

“...รู้สึกสงสาร เห็นใจคนที่ถูกรกระทำ คนอื่นอาจจะรู้สึกสนุก แต่ผู้ที่ถูกรกระทำอาจไม่ได้สนุกด้วย...”

“...รู้สึกเห็นใจ และอยากที่จะช่วยเหลือ เพราะหากว่าเป็นเราที่ถูกรกระทำเหมือนเขาบ้าง เราก็ต้องการความช่วยเหลือเช่นกัน...”

“...หากเราอยู่ร่วมในเหตุการณ์ เราควรให้การช่วยเหลือ เพราะผู้ที่ถูกรกระทำเป็นคนที่น่าสงสาร หากปล่อยเอาไว้ เขาอาจได้รับผลกระทบมากขึ้นกว่าเดิม...”

1.3 ขั้นตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้เผชิญกับสถานการณ์ปัญหา เพื่อที่จะตัดสินใจ แก้ไข รับมือจัดการ กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม ร่วมกันเป็นกลุ่ม มีการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน เพื่อหาคำตอบให้ได้ออกมาเป็นข้อสรุปของกลุ่ม นำเสนอผลการทำกิจกรรมกลุ่ม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน ครูและนักเรียนร่วมกันหาแนวทางการจัดการต่อสถานการณ์ที่เหมาะสม และลงข้อสรุปเป็นแนวคิดของห้องเรียน

การแสดงออกถึงความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนแต่ละคนนั้น จะมีวิธีการที่หลากหลาย ทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ส่วนตัวของนักเรียนในการใช้งานอินเทอร์เน็ต การรับรู้วิธีการในการจัดการกับสถานการณ์จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และพื้นฐานความรู้สึกนึกคิดทางจิตใจของนักเรียนที่มีผลต่อการ

แสดงออกในการแก้ไขจัดการกับปัญหา การจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่ไม่เหมาะสมมีแต่จะสร้างปัญหาและผลกระทบที่มากยิ่งขึ้น ตัวอย่างความเห็นที่ไม่เหมาะสม เช่น

“...หากเกิดปัญหขึ้นกับตัวเรา ก็ไม่รู้จะต้องทำยังไง ถึงจะเหมาะสม อาจแค่รับรู้เรื่องราว แล้วก็ปล่อยให้เรื่องผ่านเจ็บหายไปเอง...”

“...ถ้ามีคนมาพิมพ์ด่า ต่อว่าเราด้วยคำหยาบคาย เราก็ต้องพิมพ์โต้ตอบกลับไปแบบเดียวกัน เขาทำได้เราก็ทำได้เช่นกัน...”

ซึ่งกระบวนการดำเนินกิจกรรมในขั้นตอนนี้ ผู้สอนจะให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยมีการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มตามความสนใจ เพื่อปรึกษาหารือวิธีการในการจัดการกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ร่วมกัน ผู้สอนจะนำเสนอตัวอย่างสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่มีความใกล้เคียงกับวัยของนักเรียน เป็นเรื่องราวที่นักเรียนอาจพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน และเป็นลักษณะพฤติกรรมที่พบว่ามีเด็กและเยาวชนถูกระงับบ่อยครั้ง ซึ่งได้มาจากการสำรวจของแหล่งข้อมูลต่าง ๆ นักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้เผชิญกับสถานการณ์ปัญหาที่ต้องมีการคิด วางแผนตัดสินใจ แก้ไข รับมือ จัดการ แก้ไข หาทงออกกับสถานการณ์ที่เหมาะสม โดยเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พูดคุยกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึกระหว่างกัน มีการรวบรวมข้อมูลอภิปรายหาคำตอบ เพื่อให้ได้ออกมาเป็นข้อสรุปของกลุ่ม จากนั้นจะมีการนำเสนอผลการทำกิจกรรมของแต่ละกลุ่มหน้าชั้นเรียน นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ชักถาม ให้ข้อเสนอแนะ อภิปรายผลการศึกษา เพื่อตัดสินใจหาวิธีการหรือทางเลือกที่หลากหลายต่อการจัดการสถานการณ์ร่วมกัน มีการยกตัวอย่างหรือจัดประสบการณ์เพิ่มเติม เพื่อให้นักเรียนได้แสดงออกทางพฤติกรรมที่เหมาะสมต่อสถานการณ์มากที่สุด จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันหาแนวทางการจัดการต่อสถานการณ์ที่เหมาะสม และลงข้อสรุปเป็นแนวคิดของห้องเรียน ซึ่งการยกตัวอย่างนำเสนอสถานการณ์ปัญหาที่มีลักษณะใกล้เคียงกับชีวิตจริงหรือสอดคล้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียน มาฝึกให้นักเรียนได้จัดการแก้ไขปัญหา ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึ้อยากที่จะเรียนรู้ เกิดความสงสัยอยากรที่จะหาคำตอบ และแก้ไขปัญหา ซึ่งปัญหานั้นนักเรียนแต่ละคนในกลุ่มอาจมีประสบการณ์ที่เคยพบเจอแตกต่างกันออกไป ทำให้มีแนวคิดวิธีการที่หลากหลายในการจัดการปัญหา เกิดการแสวงหาความรู้ แลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็น และประสบการณ์ระหว่างกัน นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้ฝึกคิดตัดสินใจ จนสามารถหาข้อสรุปในการจัดการปัญหาได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการได้ฝึกเผชิญสถานการณ์ปัญหาอยู่เป็นประจำ จะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหา เป็นภูมิคุ้มกัน

ด้านการจัดการแก้ไขปัญหในตัวนักเรียน หากในอนาคตตัวนักเรียนได้เผชิญกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่เคยฝึกจัดการแก้ไขปัญหามาแล้วหรือมีลักษณะใกล้เคียงกัน จะทำให้นักเรียนสามารถหาวิธีการจัดการกับปัญหาได้อย่างเหมาะสมรวดเร็ว เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตจริง สอดคล้องกับผลการศึกษาของพัชราภรณ์ พิลาสมบัติ (2559) ที่ได้นำแนวความคิดการสืบสอบและการเรียนรู้เชิงสถานการณ์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการทำวิจัยของนักศึกษาครู พบว่า เมื่อผู้เรียนได้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากบริบทสถานการณ์ต่าง ๆ จะช่วยให้เกิดผลดีต่อผู้เรียนในบริบทการเรียนรู้ที่เป็นจริง สามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้มาใช้ให้เกิดประโยชน์

แต่อย่างไรก็ดีการจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์นั้น นอกจากนักเรียนจะต้องมีความสามารถในการแก้ไขปัญหามาแล้ว หลักสำคัญคือการแก้ไขปัญหามีคุณธรรมจริยธรรม บ่อยครั้งที่เราได้พบเห็นคนในสังคมเกิดปัญหา มีการใช้วิธีการแก้ไขปัญหามาที่ขาดคุณธรรมจริยธรรมและสร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น การพิจารณาว่าการกระทำใดเป็นการแสดงพฤติกรรมในการแก้ไขปัญหอย่างเหมาะสม นักเรียนต้องยึดคุณธรรมจริยธรรมคุณลักษณะที่ดีเป็นพื้นฐาน เริ่มจากการรับรู้ว่าการกระทำใด อะไรคือสิ่งที่ดี เป็นสิ่งที่เหมาะสม นักเรียนมีความรู้สึกว่าการกระทำใดเป็นสิ่งที่ดีสิ่งที่ควรทำ เมื่อนั้นนักเรียนก็จะสามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนออกมาเป็นพฤติกรรมเชิงจริยธรรมที่เหมาะสม สามารถตัดสินใจแก้ปัญหาต่อสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้ สอดคล้องกับ Lickona (2002) ที่ได้ระบุว่า พฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action) เป็นการแสดงออกถึงการกระทำที่เกิดจากคุณลักษณะด้านการรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing) กับความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling) เมื่อคนเรารู้ว่าอะไรคือการกระทำในสิ่งที่ดีงาม และรู้สึกว่าการกระทำนั้นถูกต้องเหมาะสม ภายใต้คุณธรรมจริยธรรมที่ดีงาม ย่อมส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ถูกต้องเหมาะสม และควรมีการปฏิบัติในการทำควมดีอย่างสม่ำเสมอซ้ำแล้วซ้ำอีก จนเกิดความเคยชินซึ่งจะพัฒนาเป็นคุณลักษณะที่ดีงามในตัวบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของบุศย์รินทร์ อารยะธนิตกุล (2559) ที่ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวความคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างลักษณะนิสัยและแนวความคิดเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ ซึ่งมีหลักการสำคัญ คือ การปฏิบัติกิจกรรมบนพื้นฐานทางจริยธรรม เกิดจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติโดยคำนึงถึงหลักคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมพื้นฐานของสังคม ผู้เรียนจะพัฒนาคุณลักษณะที่ดีและแสดงออกโดยการปฏิบัติบนพื้นฐานของจริยธรรม มีการสะท้อนคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนจะช่วยให้ผู้เรียนคิด

วิเคราะห์และตัดสินใจเลือกปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง จนสามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้องบนพื้นฐานทางจริยธรรมจนกลายเป็นนิสัย ดังนั้น สรุปได้ว่ากระบวนการดำเนินกิจกรรมในขั้นตอนนี้ จะมีการนำสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน มาฝึกให้นักเรียนได้จัดการแก้ไขปัญหาโดยอาศัยคุณธรรมจริยธรรมที่ติดอยู่เป็นประจำ เมื่อนักเรียนได้ฝึกจัดการกับสถานการณ์ปัญหาอยู่เป็นประจำ จะทำให้เกิดแนวคิดวิธีการในการจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่หลากหลาย สามารถนำประสบการณ์ในการจัดการแก้ไขปัญหาที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการสถานการณ์ปัญหาที่เคยพบเจอ หรือสถานการณ์ใหม่ ๆ ได้อย่างเหมาะสมในอนาคต

ประเด็นที่ 2 ด้านรูปแบบกิจกรรม

ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีการนำแนวคิด รูปแบบ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายมาใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรม ที่ส่งผลต่อความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของผู้เรียนที่สูงขึ้น โดยมีแนวคิดสำคัญที่ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผลดังนี้

2.1 ด้านชุดกิจกรรม เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่มีการรวบรวมกิจกรรมประสบการณ์เรียนรู้ สื่อประสม เทคนิควิธีการสอนแบบต่าง ๆ ที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาตามจุดประสงค์ที่ตั้งเอาไว้ เพื่อช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นการพัฒนาชุดกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ซึ่งการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์เป็นภัยสังคมรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ซึ่งจากการวิจัยและสำรวจในปัจจุบันพบว่ามีเด็กและเยาวชนไทยส่วนหนึ่งกำลังประสบปัญหานี้ จึงเป็นสิ่งที่ต้องมีการให้การศึกษาเพื่อที่เด็กและเยาวชนจะสามารถป้องกันและจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสมและทันทั่วทั้งที่ แต่จากการศึกษาของผู้วิจัยพบว่า การจัดการเรียนสอนในปัจจุบัน โดยเฉพาะหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) อันเป็นหลักสูตรการศึกษาของชาติ ยังไม่มีการจัดการศึกษาในเรื่องการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์โดยตรง ซึ่งยังไม่เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน ซึ่งหากเมื่อเกิดปัญหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์กับเด็กและเยาวชนแล้ว เด็กอาจขาดภูมิคุ้มกันในการจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่เหมาะสม และอาจจะ

ส่งผลกระทบในด้านต่าง ๆ ต่อเด็กและเยาวชนมากขึ้น จนกลายเป็นปัญหาสังคมที่ยากต่อการแก้ไข ดังนั้น ชุดกิจกรรมฯ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จะช่วยให้เด็กและเยาวชนโดยเฉพาะนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่เหมาะสม โดยปกตินักเรียนก็มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน แต่ในบางครั้งนักเรียนไม่ทราบว่าพฤติกรรมการใช้งานของนักเรียนนั้น เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือไม่ สร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่นหรือไม่ หรือเมื่อเกิดปัญหาจากการใช้งานแล้ว ควรจัดการปัญหาอย่างไร แต่เมื่อนักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมแล้ว ก็เกิดการเรียนรู้ว่าสิ่งใดเหมาะสม สิ่งใดไม่เหมาะสม และหลีกเลี่ยงที่จะไม่ทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และสามารถระบุถึงแนวทางวิธีการจัดการกับสถานการณ์ปัญหาได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นนี้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในการนำชุดกิจกรรมไปใช้จัดการเรียนการสอนในเรื่องที่นอกเหนือจากหลักสูตร การพัฒนาชุดกิจกรรมในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างมีประสิทธิภาพ และได้นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จะช่วยให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมตามที่คาดหวังเอาไว้ สอดคล้องกับชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2559) ที่ได้สรุปว่าชุดการสอนมีประโยชน์อย่างมากในการพัฒนานักเรียน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีความคิดสร้างสรรค์ มีการปรับตัวทางสังคมที่ดี มีทัศนคติที่ดีต่อวิชาเรียน รวมทั้งมีความสามารถในการเขียนและแก้ปัญหาที่สูงขึ้น ซึ่งมีความสอดคล้องกับผลการวิจัยของเมริกา ตรรกาวาทการ (2556) ที่ได้พัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา พบว่า นักเรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความพึงพอใจโดยรวมในการเข้าร่วมกิจกรรมในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับผลการวิจัยของสุนัชา ศุภธรรมวิทย์ (2556) ที่ได้พัฒนารูปแบบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแท็บเล็ตตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ด้านกระบวนการกลุ่ม ชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นชุดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้มีบทบาทสำคัญมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างมาก นอกเหนือจากการปฏิบัติกิจกรรมรายบุคคลแล้ว ยังได้มีการเน้นการทำกิจกรรมโดยใช้กระบวนการกลุ่มเป็นหลัก ซึ่งเป็นกระบวนการในการทำงานร่วมกันของนักเรียนในกลุ่ม 4-5 คน มีการดำเนินงานร่วมกันเพื่อนำไปสู่วัตถุประสงค์ของกลุ่ม โดยนักเรียนจะมีกลุ่มเป็นหลักในการทำกิจกรรมทุกครั้ง นักเรียนแต่ละคนจะมีพื้นฐานความรู้และประสบการณ์ที่แตกต่างกันด้วยปัจจัยหลายอย่าง จึงมีความรู้สึกและความสามารถในการจัดการกับปัญหาที่แตกต่างกัน เมื่อผู้สอนได้นำเสนอ

ตัวอย่างสถานการณ์ปัญหาของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่นักเรียนอาจพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน นักเรียนในกลุ่มแต่ละคนก็จะได้ร่วมกันคิดแก้ไขปัญหาและจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน การเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนในกลุ่มจะทำให้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันในกลุ่มอย่างสม่ำเสมอ ทั้งในด้านวิธีในการจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ เพราะแต่ละคนอาจมีวิธีการในการจัดการที่เหมือนและแตกต่างกัน และการแลกเปลี่ยนความรู้สึกต่อสถานการณ์ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งแต่ละคนอาจมีความรู้สึกที่เหมือนและแตกต่างกัน แต่ก็สามารถหลอมรวมความคิดเห็นและความรู้สึกระหว่างกันให้กลายเป็นแนวคิดที่เหมาะสม ในการจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่กำลังเผชิญ กระบวนการกลุ่มจะทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ทั้งความรู้และประสบการณ์ร่วมกัน นักเรียนแต่ละคนได้เห็นแนวคิดที่หลากหลายและเกิดแนวคิดใหม่ ๆ ต่อตนเอง เกิดการเรียนรู้ระหว่างกันและช่วยกันเรียนรู้ทั้งภายในกลุ่มและทั้งชั้นเรียน ซึ่งเป็นผลทำให้นักเรียนมีความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่หลากหลายและเหมาะสม สอดคล้องกับทฤษฎีของ ทิสนา แคมมณี (2551) ที่ได้ระบุถึงการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่มว่า เป็นการทำงานร่วมกันของบุคคลตั้งแต่ 2 ขึ้นไป โดยมีวัตถุประสงค์ร่วมกัน มีการดำเนินงานร่วมกัน มีการแบ่งหน้าที่ในการรับผิดชอบร่วมกัน มีการปฏิสัมพันธ์กัน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน ทำให้เกิดขอบเขตของแนวคิดและการขยายขอบเขตของการเรียนรู้ที่กว้างขวางมากยิ่งขึ้น อีกทั้งกระบวนการกลุ่มยังช่วยในการเผชิญกับปัญหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของจิตติพันธ์ ความคณี และมณูญ์ แก้วจินดา (2559) ที่ได้ใช้การปรึกษาแบบกลุ่มทางจิตวิทยาด้วยเทคนิคการสร้างคามั่นคงทางจิตใจ พบว่า การปรึกษาแบบกลุ่มช่วยเพิ่มพูนทักษะการเผชิญปัญหาจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ให้แก่ นักเรียน และยังช่วยลดความวิตกกังวล และความซึมเศร้าที่เป็นผลกระทบจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์

กล่าวโดยสรุปได้ว่า จากกระบวนการดำเนินกิจกรรมและรูปแบบของกิจกรรมในชุดกิจกรรมชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีผลให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถประยุกต์นำเอาความรู้ ประสบการณ์ คุณธรรมจริยธรรม คุณลักษณะที่ดีมาใช้ในการจัดการ แก้ไข ป้องกัน และรับมือเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จนสามารถตัดสินใจจัดการและแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรมีการศึกษาเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ให้เข้าใจ เพื่อที่จะสามารถจัดกิจกรรมถ่ายทอดให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของ ชุดกิจกรรม อีกทั้งควรศึกษากระบวนการจัดกิจกรรมให้เป็นไปตามลำดับขั้นตอน เพื่อให้การจัด กิจกรรมเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

2. การดำเนินจัดกิจกรรมควรยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้มากที่สุด ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมใน การทำกิจกรรม ได้ฝึกปฏิบัติ ได้กล้าที่จะคิด กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าที่จะสื่อสาร สร้างบรรยากาศ ในชั้นเรียนที่พร้อมจะรับฟังนักเรียน มีความเคารพซึ่งกันและกัน ความเข้าอกเข้าใจกัน ยกตัวอย่าง สถานการณ์ปัญหาที่ใกล้ตัวนักเรียน ให้เท่าทันต่อยุคสมัย และนักเรียนสามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้สามารถจัดการกับสถานการณ์ปัญหาได้ดี

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาชุดกิจกรรมที่เสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแก ทางโลกไซเบอร์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยจัดทำเนื้อหาสาระ สถานการณ์ตัวอย่างที่เหมาะสมกับนักเรียนในแต่ละช่วงวัย เพื่อเป็นการต่อยอด พัฒนาองค์ความรู้ กระบวนการ และเจตคติที่เหมาะสม ในการป้องกันและจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทาง โลกไซเบอร์ต่อไป

2. ควรมีการจัดทำชุดกิจกรรมที่เสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแก ทางโลกไซเบอร์ ในรูปแบบของบทเรียนออนไลน์ โปรแกรมประยุกต์หรือแอปพลิเคชัน (Application) เพื่อที่เด็กและเยาวชนจะสามารถเข้าถึงได้ง่าย สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง อันจะเป็นการส่งเสริมการ เรียนรู้และสร้างภูมิคุ้มกันในโลกดิจิทัลต่อไป

บรรณานุกรม

- Chadwick, S. (2014). *Impacts of cyberbullying, building social and emotional resilience in schools*: Springer Science & Business Media.
- Department of Health and Human Services. Cyberbullying. Retrieved from www.stopbullying.gov/cyberbullying/what-is-it/index.html
- Family Lives. What is cyber bullying? : Being bullied online and advice on what to do. Retrieved from www.bullying.co.uk/cyberbullying/effects-of-cyberbullying/
- Hazelden Foundation. (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, S., & Patchin, J. W. (2014). *Bullying beyond the schoolyard: Preventing and responding to cyberbullying*: Corwin Press.
- Institute, D. (2017). White Paper Digital Intelligence (DQ) : A Conceptual Framework & Methodologyfor Teaching and Measuring Digital Citizenship. Retrieved from www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2017/08/DO-Framework-White-Paper-Ver1-31Aug17.pdf
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2012). *Cyberbullying: Bullying in the digital age*: John Wiley & Sons.
- Lickona, T. (2002). การให้การศึกษาเพื่อสร้างอัตลักษณ์. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- Moreno, M. A. (2014). Cyberbullying. Retrieved from jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/fullarticle/1866047
- Shariff, S. (2008). *Cyber-bullying: Issues and solutions for the school, the classroom and the home*: Routledge.
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2561). ปัญหา “เด็กรังแกกันในร.ร.ของไทย” ติดอันดับ 2 ของโลก ชี้สังคมควรเร่งใส่ใจ แก้ไขปัญหา. Retrieved from www.fm91bkk.com/ ปัญหา-เด็ก-รังแกกันในร-รของไทย

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

เกศินี เพ็ชรรุ่ง. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการศึกษาคณิตศาสตร์ที่สอดคล้องกับชีวิตจริง เพื่อส่งเสริมโน้ตบุ๊กและความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้ทางคณิตศาสตร์.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาการศึกษาคณิตศาสตร์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์.

คณะกรรมการพัฒนาการสอนและผลิตสื่อวัสดุอุปกรณ์การสอนคณิตศาสตร์. (2524). ชุดการเรียนรู้การสอนสำหรับครูคณิตศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: ทบวงมหาวิทยาลัย.

จิตติพันธ์ ความคิน และมฤฎ์ แก้วจินดา. (2559). การศึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความรู้ความเข้าใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล. (ปริญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว).

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (6 ed.). นนทบุรี: พินิต บาลานซ์ดีไซด์แอนปริ้นติ้ง.

โชติกา ภาชีพล. (2559). การวัดและประเมินผลการเรียนรู้. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐรัชต์ สามะ. (2556). การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่โซเชียล. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข) บัณฑิตวิทยาลัย). มหาวิทยาลัยมหิดล,

ทิตินา แคมมณี. (2551). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (7 ed.). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิตินา แคมมณี และคณะ. (2530). ชุดกิจกรรมการฝึกทักษะการทำงานกลุ่มสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. กรุงเทพมหานคร: กองวิชาการ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ.

ธันยากร ตุดเกื้อ. (2557). การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในจังหวัดสงขลา. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม).

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์,

นภาพรณ อาษาเพชร. (2560). การรังแกบนโลกโซเชียล ความรุนแรงที่ต้องแก้ไข และนวัตกรรมจัดการปัญหา. วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม, 5(1), 100-106.

นันทนัช สงศิริ. (2553). ลักษณะส่วนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลบริบทของครอบครัวและพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร.

(วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนการมนุษย์) บัณฑิตวิทยาลัย). มหาวิทยาลัยมหิดล,

- นืออน พินประดิษฐ์. (2555). จริยธรรม : ทฤษฎีและรูปแบบการพัฒนา. ขอนแก่น: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- บุญเกื้อ ควรหาเวช. (2543). นวัตกรรมการศึกษา (5 ed.). กรุงเทพมหานคร: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุษยรินทร์ อารยะธนิติกุล. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างลักษณะนิสัยและแนวคิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมสมรรถนะทางวัฒนธรรมในการพยาบาลของนักศึกษาพยาบาล. (ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.,
- บุษยรัต รุ่งสาคร. (2553). การศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการชมเชยรั้งแผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาการมนุษย์) บัณฑิตวิทยาลัย). มหาวิทยาลัยมหิดล,
- ปณิตา วรรณพิรุณ และนำโชค วัฒนานัน. (2560). ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence). Retrieved from www.ited.kmutnb.ac.th/ejournal/view_content.php?contentID=67
- ปองกมล สุรัตน์. (2553). พฤติกรรมการรั้งแผ่านโลกไซเบอร์ระหว่างวัยรุ่น : กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนาการมนุษย์). มหาวิทยาลัยมหิดล,
- ปิยพจน์ ต้นตะพลิน. (2559). รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู. (ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- พรณิสรา จันแยม. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมด้วยกลยุทธ์เกมมิฟิเคชันและผังความคิดกราฟิกแบบร่วมมือออนไลน์ในการเรียนโดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจและจริยธรรมของนักศึกษาปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- พัชรภรณ์ พิลาสมบัติ. (2559). การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนตามแนวคิดการสืบสอบและการเรียนรู้เชิงสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการทำวิจัยของนักศึกษาครู. (ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

- พิมพ์พลอย รุ่งแสง. (2560). ผลของกลุ่มการปรึกษาเชิงจิตวิทยาต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ถูกข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา คณะจิตวิทยา). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- เพชรรัตน์ จงนิมิตรสถาพร และนภาพร วรเนตรสุดาทิพย์. (2556). เทคนิคคำถาม R-C-A กับการพัฒนาทักษะชีวิต. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 36(2), 1-5.
- เมริกา ตรรกวาทการ. (2556). การพัฒนาชุดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา. (ครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาประถมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น. ปัตตานี: คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธัญยากร ตุดเกื้อ. (2559). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 28(1), 86-99.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2542). การวัดด้านจิตพิสัย. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- วรณารถ โมลีเอรี. (2550). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดคุณลักษณะศึกษาของลัทธิคอนสตรัคติวิสต์เพื่อเสริมสร้างจรรยาบรรณวิชาชีพด้านความรับผิดชอบต่อของนักศึกษาสายอาชีพและเทคโนโลยี. (ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตร การสอน และเทคโนโลยี คณะครุศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2525). พัฒนาหลักสูตรและการสอน-มิติใหม่ (3 ed.). กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- วีระ ไทยพานิช. (2529). 57 วิธีสอน. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์. (2561). ผลสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ 2560. Retrieved from www.facebook.com/copatcenter/posts/211766852724988
- สกล ตั้งเก้าสกล. (2560). การพัฒนาชุดกิจกรรมทางคณิตศาสตร์ตามแนวคิดการใช้บริบทเป็นฐานร่วมกับการสร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้คณิตศาสตร์ และเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาคณิตศาสตร์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. (2560). ผลสำรวจความคิดเห็นของประชาชน เรื่อง ทักษะคิดของเด็กและเยาวชนไทยต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์. Retrieved from nidapoll.nida.ac.th/data/survey/uploads/FILE-1603871940213.pdf

- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2559). กรอบแนวคิด พลเมืองประชาธิปไตย เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัล (MIDL). Retrieved from www.childmedia.net/mediainventive/flap/597-กรอบแนวคิด-พลเมืองประชาธิปไตย-เท่าทันสื่อ-สารสนเทศ-และดิจิทัล-midl.html
- สมศักดิ์ อภิบาลศรี. (2544). การผลิตชุดการสอน. กรุงเทพมหานคร คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานয়รัฐมนตรี. (2560). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564).
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579. Retrieved from backoffice.onec.go.th/uploads/Book/1540-file.pdf
- สำนักงานส่งเสริมสวัสดิภาพและพิทักษ์เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส และผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2555). รายงานการศึกษาเกี่ยวกับความรุนแรงต่อเด็ก เด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2563). การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.2562. Retrieved from www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านICT/เทคโนโลยีในครัวเรือน/2562/full_report62.pdf
- สุนัชชา ศุภธรรมวิทย์. (2556). การพัฒนารูปแบบการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแท็บเล็ตตามหลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา. (ครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2547). แนวทางการผลิตนวัตกรรมการเรียนการสอน : การผลิตชุดการสอน. ราชบุรี: บริษัท ธรรมรักษ์การพิมพ์ จำกัด.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ : ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 25(4), 639-648.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2550). 20 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมค่านิยม และการเรียนรู้โดยการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (6 ed.). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์.

- หทัยภัทร โอสุวรรณ. (2562). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศไทย. (ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- อนุวัติ คุณแก้ว. (2558). การวัดผลและประเมินผลการศึกษาแนวใหม่. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อมรทิพย์ อมราภิบาล. (2559). เหตุการณ์รึงแค้นผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน : ปัจจัยเสี่ยงผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม. วารสารวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา, 14(1), 59-73.
- อิทธิณัฐ นันแก้ว. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน เรื่อง สิ่งแวดล้อมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา). มหาวิทยาลัยนเรศวร,





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือวิจัย

**1.ผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของ
 ลีคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของ
 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิริติ คุวานนน์

สาขาวิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. พันเอกหญิง ดร.บุศย์รินทร์ อารยะธนิตกุล

ภาควิชาภูมิมาตรศาสตร์ วิทยาลัยพยาบาลกองทัพบก

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพล แสนบุญส่ง

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

**2.ผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจคุณภาพแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทาง
 โลกไซเบอร์**

1. อาจารย์ ดร.สุรศักดิ์ เก้าเอี้ยน

สาขาวิชาสถิติการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. พันเอกหญิง ดร.บุศย์รินทร์ อารยะธนิตกุล

ภาควิชาภูมิมาตรศาสตร์ วิทยาลัยพยาบาลกองทัพบก

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพล แสนบุญส่ง

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ที่ อว 64.6(2791.04)/0436



คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพญาไท กรุงเทพมหานคร 10330

16 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน พันเอกหญิง ดร.บุศย์รินทร์ อารยะธนิตกุล

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วย นายสุรดิษ สุวรรณลา นิสิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนภาควิชาหลักสูตรและการสอน อยู่ระหว่างการดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลูกโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” โดยมี ศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ จิตระดับ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย ทั้งนี้ นิสิตผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวเพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชินกุล)

รองคณบดี

ปฏิบัติการแทนคณบดี

กลุ่มภารกิจบริการการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาและวิชาชีพ ฝ่ายวิชาการ

โทร. 0-2218-2565 ต่อ 6734

เบอร์โทรศัพท์ผู้วิจัย: 091 – 050 – 1112 email: suradit1991@gmail.com

ที่ อว 64.6/4913



คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพญาไท กรุงเทพมหานคร 10330

16 ธันวาคม 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพล แสนบุญส่ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วย นายสุรดิษ สุวรรณลา นิสิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน อยู่ระหว่างการดำเนินงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” โดยมี ศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ จิตระดับ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย ทั้งนี้ นิสิตผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวเพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชัย เสวกงาม)

รองคณบดี

ปฏิบัติการแทนคณบดี

กลุ่มภารกิจบริการการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาและวิชาชีพ ฝ่ายวิชาการ

โทร. 0-2218-2565 ต่อ 6734

เบอร์โทรศัพท์ผู้วิจัย: 091 – 050 – 1112 email: suradit1991@gmail.com



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน กลุ่มภารกิจบริการการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาและวิชาชีพ ฝ่ายวิชาการ คณะครุศาสตร์ โท.ร. 82565 ต่อ 6734

ที่ อว 64.6(2791.04)/0434

วันที่ 16 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิริติ คุวานนัง

ด้วย นายสุรดิษ สุวรรณลา นิสิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน อยู่ระหว่างการดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” โดยมี ศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ จิตระดับ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย ทั้งนี้ นิสิตผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวเพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้


 (รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชีโนกุล)
 รองคณบดี



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน กลุ่มภารกิจบริหารการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาและวิชาชีพ ฝ่ายวิชาการ คณะครุศาสตร์ โท.ร. 82565 ต่อ 6734

ที่ อว 64.6(2791.04)/0437

วันที่ 16 เมษายน 2563

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.สุรศักดิ์ เก้าเอี้ยน

ด้วย นายสุรดิษ สุวรรณลา นิสิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน อยู่ระหว่างการดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลูกโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” โดยมี ศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ จิตระดับ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย ทั้งนี้ นิสิตผู้วิจัยจะได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดเป็นผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวเพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชีโนกุล)

รองคณบดี

ที่ อว 64.6(2791.04)/0428



คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพญาไท กรุงเทพมหานคร 10330

16 เมษายน 2563

เรื่อง ขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลวิจัยและทดลองใช้เครื่องมือ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดเปรมประชากร

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ด้วย นายสุรดิษ สุวรรณลา นิสิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน อยู่ระหว่างการดำเนินงานวิจัยวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาชุดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” โดยมี ศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ จิตระดับ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บรวบรวมข้อมูลและทดลองใช้เครื่องมือ คือ ชุดกิจกรรมฯ และแบบวัดความสามารถฯ กับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทั้งนิสิตผู้วิจัยได้ประสานงานในรายละเอียดต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตได้เก็บข้อมูลวิจัยและทดลองใช้เครื่องมือดังกล่าว เพื่อประโยชน์ทางวิชาการต่อไป และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุมาลี ชินกุล)

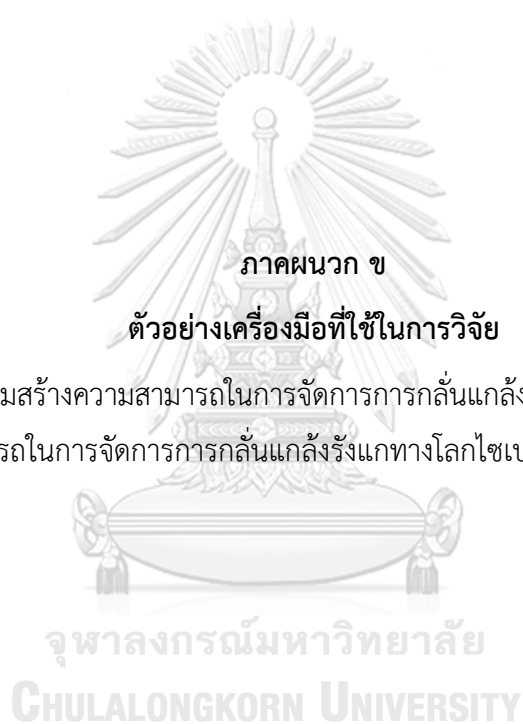
รองคณบดี

ปฏิบัติการแทนคณบดี

กลุ่มภารกิจบริการการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาและวิชาชีพ ฝ่ายวิชาการ

โทร. 0-2218-2565 ต่อ 6734

เบอร์โทรศัพท์ผู้วิจัย: 091 – 050 – 1112 email: suradit1991@gmail.com



ภาคผนวก ข

ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
2. แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

ตัวอย่างส่วนหน้าของชุดกิจกรรมฯ



คำนำ

ชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) ระดับประถมศึกษาปีที่ 6 จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างให้นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ได้มีความรู้ความเข้าใจ มีความสามารถในการจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) มีความตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นและมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เป็นการเสริมสร้างให้นักเรียนมีทักษะชีวิต สามารถเผชิญหน้าและปรับตัวให้เข้ากับชีวิตในโลกยุคดิจิทัลได้ ชุดกิจกรรมนี้พัฒนาขึ้นตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา (Character Education of Lickona) ซึ่งประกอบด้วยคุณลักษณะที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันสามส่วนคือ การรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing) ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling) และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action) เป็นแนวคิดที่ให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะที่ดี มีจริยธรรมในการดำเนินชีวิต สามารถตัดสินใจและแสดงออกทางจริยธรรมในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม อันจะส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการจัดการและตัดสินใจแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นได้

ชุดกิจกรรมนี้ ประกอบด้วย 12 กิจกรรม และแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ที่ผู้สอนสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมแก่นักเรียนในระดับประถมศึกษา ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าชุดกิจกรรมนี้จะสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์และบรรลุตามวัตถุประสงค์แก่ผู้เรียนและสังคมให้มากที่สุด สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณครอบครัว คณะอาจารย์ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง และแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่มีส่วนทำให้การจัดทำชุดกิจกรรมนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี หากขาดตกบกพร่องประการใด ก็ต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ และจะพัฒนาชุดกิจกรรมนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นไป

สุรดิษ สุวรรณลา
ผู้จัดทำ



สารบัญ

คำนำ	ก
สารบัญ	ข
คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม	ค
คำแนะนำสำหรับครู	ง
คำแนะนำสำหรับนักเรียน	จ
องค์ประกอบของชุดกิจกรรม	ฉ
ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	ณ
ผังมโนทัศน์การศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา	ช
แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนาเกี่ยวกับเนื้อหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	ซ
รูปแบบการจัดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา	ญ
คำอธิบายชุดกิจกรรม	ฎ
โครงสร้างชุดกิจกรรม	ฐ
กิจกรรมที่ 1 เรื่อง โลกไซเบอร์ดาบสองคม : พฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีการสื่อสารของเด็ก	1
กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ความสนุกแต่ปลายนิ้ว : การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	9
กิจกรรมที่ 3 เรื่อง ปลอ่ยผ่านหรือจัดการ? : แนวทางการรับมือและการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	26
กิจกรรมที่ 4 เรื่อง สงครามตัวอักษร : การใช้ความรุนแรงทางภาษาบนโลกไซเบอร์ (Flaming)	50
กิจกรรมที่ 5 เรื่อง นักเลงคีย์บอร์ด : การข่มขู่คุกคามบนโลกไซเบอร์ (Harassment)	65
กิจกรรมที่ 6 เรื่อง ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)	80
กิจกรรมที่ 7 เรื่อง ความลับไม่มีในโลก : การปลอ่ยข้อมูลผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Outing)	97
กิจกรรมที่ 8 เรื่อง วัยใส วัยคะนอง : การคุกคามทางเพศบนโลกไซเบอร์ (Sexting)	111
กิจกรรมที่ 9 เรื่อง สวมรอยออนไลน์ : การแอบอ้างผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Impersonation)	127
กิจกรรมที่ 10 เรื่อง ความมีดบนสังคมออนไลน์ : การขับออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ (Exclusion)	142
กิจกรรมที่ 11 เรื่อง สิทธิเธอ สิทธิฉัน เราไม่ล้ำเส้นกัน : กฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	156
กิจกรรมที่ 12 เรื่อง เราคือพลเมืองแห่งอนาคต : การเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล	180
แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	202
เฉลยและเกณฑ์การให้คะแนนความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	216



คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม

การนำชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) ระดับประถมศึกษาไปใช้ ครูผู้สอนต้องศึกษาคำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม เนื้อหาประกอบการใช้ชุดกิจกรรมให้เข้าใจ เพราะจะทำให้ทราบแนวคิดกระบวนการดำเนินกิจกรรมแต่ละกิจกรรม บทบาทหน้าที่ของครูผู้สอน การจัดเตรียมสื่อการจัดการกิจกรรม บทบาทหน้าที่ของนักเรียน แผนการดำเนินจัดกิจกรรม แนวทางการวัดและประเมินผล เพื่อให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรมตามที่ตั้งไว้ โดยมีรายละเอียดและขั้นตอนในการนำไปใช้ ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ก่อนการดำเนินกิจกรรม ครูผู้สอนควรศึกษาคำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรม คำแนะนำสำหรับครู คำแนะนำสำหรับนักเรียน คำอธิบายชุดกิจกรรม โครงสร้างชุดกิจกรรม จุดประสงค์การเรียนรู้ของแต่ละกิจกรรม รูปแบบกระบวนการดำเนินกิจกรรม เนื้อหาสาระการเรียนรู้ของแต่ละกิจกรรมให้เข้าใจ

ขั้นตอนที่ 2 ครูให้นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ก่อนการทำกิจกรรม นำผลที่ได้มาจัดกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มบ้านของเรา (Home Group) กลุ่มละ 4-5 คน คละความสามารถ เก่ง ปานกลาง อ่อน จากนั้นดำเนินการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 12 กิจกรรมที่กำหนดไว้ ใช้เวลาในการดำเนินกิจกรรมทั้งสิ้น 18 ชั่วโมง ทั้งนี้ในการปฏิบัติแต่ละกิจกรรม อาจมีการปรับเวลาในแต่ละขั้นตอนให้ยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม โดยคำนึงถึงความสามารถและการปฏิบัติกิจกรรมของนักเรียนเป็นหลัก

ขั้นตอนที่ 3 หลังจากดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้นทุกกิจกรรม ครูให้นักเรียนได้ทำการทดสอบแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ เพื่อเป็นการวัดและประเมินผลหลังจากการทำกิจกรรมตามชุดกิจกรรมที่จัดทำขึ้น

คำแนะนำเพิ่มเติม สืบเนื่องจากในปัจจุบัน สภาพบริบททางสังคมและและเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วอยู่ตลอดเวลา พฤติกรรมการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) อาจมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบหรือมีความซับซ้อนไปเรื่อยๆตามการเจริญเติบโตของเทคโนโลยี ครูผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนและออกแบบสถานการณ์หรือยกตัวอย่างกรณีศึกษาได้ตามความเท่าทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบัน โดยใช้รูปแบบของชุดกิจกรรมเป็นองค์ประกอบหลัก



คำแนะนำสำหรับครู

1. ครูควรศึกษาและทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ คำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรมฯ รูปแบบกระบวนการในการทำกิจกรรม รวมทั้งวิธีการวัดและประเมินผล
2. ก่อนการทำแต่ละกิจกรรม ครูควรมีการจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมให้พร้อม และอธิบายชี้แจงจุดประสงค์ของการทำกิจกรรม รวมทั้งขั้นตอนในการกระบวนการดำเนินการกิจกรรม
3. ให้นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ก่อนที่จะทำกิจกรรม
4. ในการดำเนินกิจกรรมแต่ละครั้ง ครูมีหน้าที่ในการจัดกิจกรรม อำนวยความสะดวกแก่นักเรียนในการทำกิจกรรม คอยให้คำแนะนำและคำปรึกษาแก่นักเรียน ดำเนินกิจกรรมให้เป็นไปตามขั้นตอนของกระบวนการทำกิจกรรม เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์
5. ครูควรมีการเสริมแรงในการทำกิจกรรมแก่นักเรียน โดยอาจมีการให้คะแนนหรือรางวัล แก่นักเรียนที่มีส่วนร่วมในการเรียน ทั้งการตอบคำถาม แสดงความคิดเห็น และการทำงานได้ตามเป้าหมาย ทั้งรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม เพื่อเป็นการช่วยให้การดำเนินกิจกรรมได้บรรลุวัตถุประสงค์มากยิ่งขึ้น
6. ในการจัดกิจกรรมทุกครั้ง ครูควรมีการสังเกตพฤติกรรมการทำกิจกรรมของนักเรียนและบันทึกผลหลังการทำกิจกรรม เพื่อดูพัฒนาการของนักเรียน
7. เมื่อดำเนินกิจกรรมครบทุกกิจกรรมแล้ว ครูให้นักเรียนทำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ หลังทำกิจกรรม ครูสรุปผลการประเมินและพัฒนาการในการทำกิจกรรมของนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้
8. หากมีนักเรียนคนใดไม่ผ่านเกณฑ์ตามแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ ครูควรมีการจัดเนื้อหาให้นักเรียนได้ศึกษาทบทวนให้เข้าใจ เมื่อนักเรียนคนใดศึกษาเนื้อหาพร้อมแล้ว ก็ให้นักเรียนทำแบบวัดฯ จนกว่านักเรียนจะผ่านเกณฑ์ เป็นการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ อันจะเป็นการเสริมสร้างให้เกิดทักษะชีวิตในการดำเนินชีวิตยุคปัจจุบัน



คำแนะนำสำหรับนักเรียน

1. นักเรียนควรเข้าเรียนตรงต่อเวลาและตามเวลาที่กำหนดในการทำกิจกรรม
2. ในการดำเนินกิจกรรม นักเรียนควรอ่านคำชี้แจงหรือคำสั่งให้เข้าใจ มีการศึกษาใบความรู้หรือสื่อการเรียนรู้ตามที่กำหนด นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองให้มากที่สุด ปฏิบัติกิจกรรมด้วยความตั้งใจ กระตือรือร้น กล้าคิด กล้าแสดงออก สรุปลงความรู้อย่างถูกต้องด้วยตนเอง
3. ในการทำกิจกรรมทั้งห้องเรียน นักเรียนควรมีความกล้าแสดงออกในการตอบคำถาม เสนอความคิดเห็น หรือบอกเล่าประสบการณ์ มีส่วนร่วมกับการทำกิจกรรมในห้องเรียนให้มากที่สุด
4. ในการทำกิจกรรมคู่หรือกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการทำงาน ช่วยเหลือ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ อภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนให้มากที่สุด
5. หลังการปฏิบัติแต่ละกิจกรรม ให้นักเรียนได้ตอบคำถามท้ายกิจกรรม และบันทึกผลสิ่งที่ได้เรียนรู้
6. เมื่อนักเรียนปฏิบัติจนครบทุกกิจกรรมแล้ว ให้นักเรียนได้ทำแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ หลังทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจ

องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

1. ชื่อกิจกรรม : เป็นส่วนที่แสดงชื่อกิจกรรมให้มีความน่าสนใจ สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของกิจกรรม
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ : เป็นส่วนที่ระบุสิ่งที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียนหลังจากการทำกิจกรรม
3. แนวคิด : เป็นส่วนที่อธิบายสาระสำคัญของกิจกรรม
4. เนื้อหา : เป็นส่วนที่เป็นสาระการเรียนรู้ที่ใช้ในการทำกิจกรรม
5. เวลาที่ใช้ : เป็นส่วนที่บอกระยะเวลาในการทำกิจกรรม
6. สื่อและแหล่งเรียนรู้ : เป็นส่วนที่บอกรายละเอียดของสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการทำกิจกรรมและแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ศึกษาเพิ่มเติมในการทำกิจกรรม
7. กระบวนการดำเนินกิจกรรม : เป็นส่วนที่อธิบายขั้นตอน วิธีการ กระบวนการในการดำเนินกิจกรรม
8. การวัดและประเมินผล : เป็นส่วนที่ระบุวิธีการวัด เครื่องมือที่ใช้วัด และเกณฑ์ในการประเมินผลหลังจากดำเนินกิจกรรม
9. ภาคผนวก : เป็นส่วนเพิ่มเติมที่นอกเหนือจากเนื้อหาที่ใช้ในการทำกิจกรรม ตัวอย่างเช่น ใบความรู้ ใบงาน ใบกิจกรรม แบบฝึกหัด สื่อที่ใช้ประกอบในการทำกิจกรรม



ความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management)

สถาบัน DQ Institute (2017) ร่วมกับ World Economic Forum ได้พัฒนา DQ Digital Citizenship Competency โดยให้ความหมายของ Cyberbullying Management ว่า “Ability to detect cyber-bullying situations and handle them wisely.” ผู้วิจัยได้นำมาปรับและให้ความหมายดังนี้

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

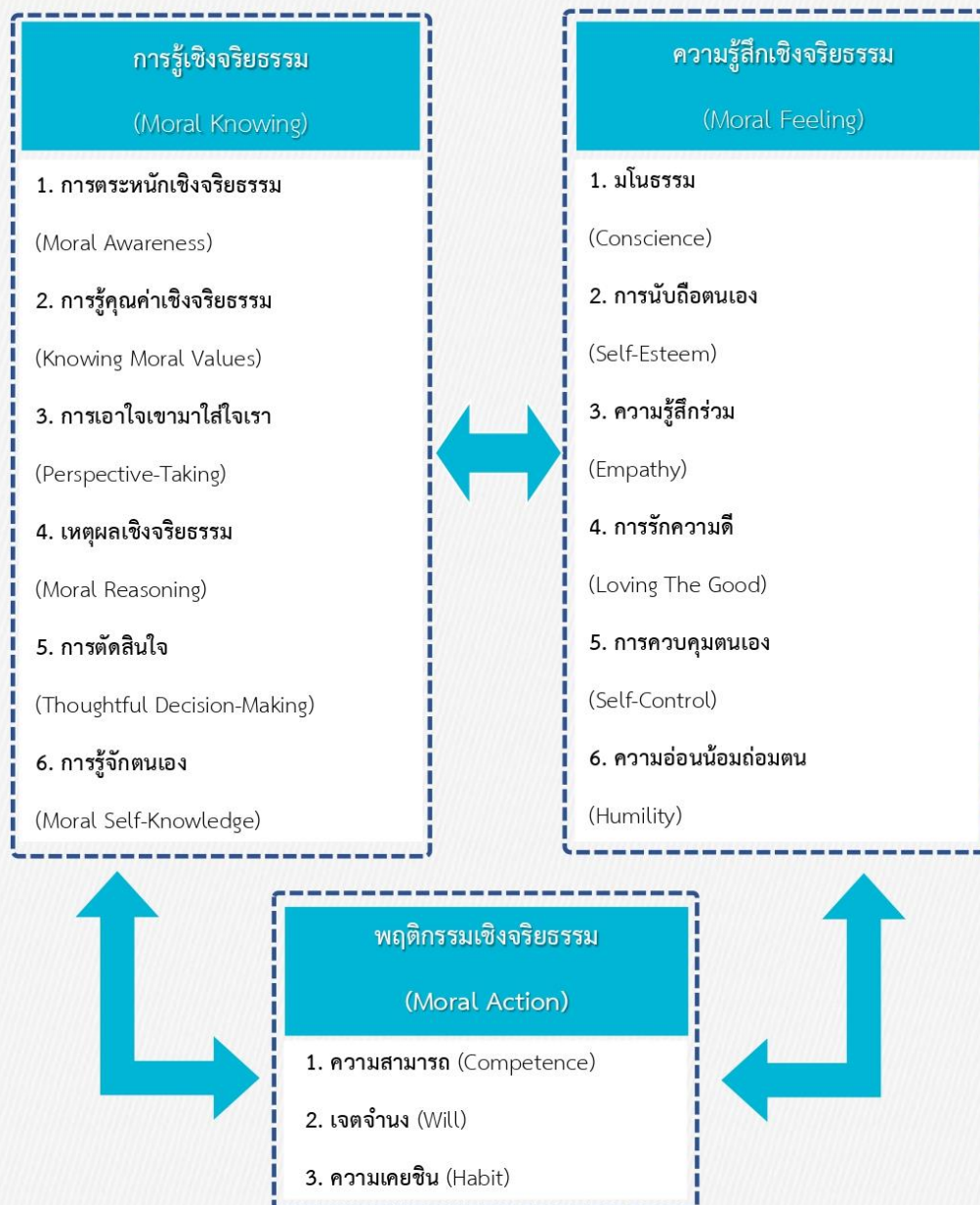
1) ด้านความรู้ หมายถึง นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะพฤติกรรม และผลกระทบที่เกิดขึ้นของแต่ละบุคคลจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ สามารถระบุสถานการณ์ที่มีลักษณะของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้

2) ด้านกระบวนการ หมายถึง นักเรียนสามารถจัดการ รับมือ แก้ไขปัญหาและตัดสินใจในการหาทางเลือกหรือทางออกเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม มีความสามารถในการแยกแยะพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในการใช้งานบนโลกไซเบอร์

3) ด้านเจตคติ หมายถึง นักเรียนมีความตระหนักถึงผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ มีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์ และมีทัศนคติที่ต่อต้านพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์



ผังมโนทัศน์การศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคน่า



ที่มา ลิคโคน่า, โทมัส. (2545). การให้การศึกษาเพื่อสร้างอัตลักษณ์. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

**การสังเคราะห์แนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลูกโคนา
ร่วมกับเนื้อหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์**

องค์ประกอบหลัก	องค์ประกอบย่อย	เนื้อหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
1. การรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing)	1.1 การตระหนักเชิงจริยธรรม (Moral Awareness)	นักเรียนมีความตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
	1.2 การรู้คุณค่าเชิงจริยธรรม (Knowing Moral Values)	นักเรียนรู้ว่าคุณธรรมมีคุณค่าอย่างไรต่อการเป็นคนดี รู้ว่าต้องมีคุณธรรมใดในการที่จะไม่สร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น
	1.3 การเอาใจเขามาใส่ใจเรา (Perspective-Taking)	นักเรียนมีความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจบุคคลที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ รู้ว่าบุคคลนั้นรู้สึกอย่างไรเมื่อถูกกระทำ
	1.4 เหตุผลเชิงจริยธรรม (Moral Reasoning)	นักเรียนมีเหตุผลว่า ทำไมเราต้องไม่กลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น ทำไมเราต้องรักผู้อื่น พัฒนาเหตุผลเชิงจริยธรรมที่ไม่สร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น
	1.5 การตัดสินใจ (Thoughtful Decision-Making)	นักเรียนรู้ว่าต้องตัดสินใจต่อสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์อย่างไร ทางเลือกของนักเรียนคืออะไร ผลที่เกิดจากการตัดสินใจของนักเรียนจะเป็นอย่างไร
	1.6 การรู้จักตนเอง (Moral Self-Knowledge)	นักเรียนรู้ตนเองว่า เป็นบุคคลที่มีคุณลักษณะอย่างไร ต้องมีการพัฒนาคุณลักษณะอะไรบ้าง รู้จักวิเคราะห์ตนเอง ประเมินจุดเด่นจุดด้อยของตน
2. ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling)	2.1 มโนธรรม (Conscience)	นักเรียนรู้ว่าการกระทำใดเป็นสิ่งที่ถูกต้องในสถานการณ์ต่างๆ และรู้สึกมีอยากที่จะกระทำสิ่งที่ถูกต้องในสถานการณ์นั้นด้วย
	2.2 การนับถือตนเอง (Self-Esteem)	นักเรียนมีความรู้สึกเคารพต่อตนเอง เห็นคุณค่าในชีวิตของตนเอง และเห็นคุณค่าในชีวิตของบุคคลอื่น หากนักเรียนไม่เคารพตนเองก่อนแล้ว ก็ยากที่จะเคารพผู้อื่น ซึ่งอาจจะนำมาซึ่งการกระทำกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นได้ง่าย
	2.3 ความรู้สึกร่วม (Empathy)	นักเรียนมีความรู้สึกรับรู้ มีอารมณ์ร่วมต่อบุคคลที่ถูกกลั่นแกล้งรังแก ผ่านการทำกิจกรรม เช่น บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง กรณีตัวอย่าง หรือมุมมองของบุคคลต่างๆ จากสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์



การสังเคราะห์แนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลูกโคนา
ร่วมกับเนื้อหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

องค์ประกอบหลัก	องค์ประกอบย่อย	เนื้อหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
	2.4 การรักความดี (Loving The Good)	นักเรียนมีความรู้สึกถึงการมีจริยธรรมในการใช้งานและปฏิบัติตนต่อผู้อื่นในโลกไซเบอร์ รักในการทำความดีต่อผู้อื่นและเกลียดชังการกระทำที่สร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น
	2.5 การควบคุมตนเอง (Self-Control)	นักเรียนมีความรู้สึกมีจริยธรรมในการปฏิบัติต่อผู้อื่นมากกว่าการใช้อารมณ์หรือเพียงเพราะความสนุกส่วนตัว
	2.6 ความอ่อนน้อมถ่อมตน (Humility)	นักเรียนมีความอ่อนน้อมถ่อมตน รู้จักตนเอง มีความตั้งใจที่จะแก้ไขความผิดพลาดของตน ความอ่อนน้อมถ่อมตนช่วยให้ลดการดูหมิ่นผู้อื่น ลดความคิดที่อยากจะกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น
3.พฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action)	3.1 ความสามารถ (Humility)	เมื่อนักเรียนมีการรู้เชิงจริยธรรมแล้วว่าอะไรคือสิ่งที่ดี สิ่งที่เหมาะสม นักเรียนรับรู้ความรู้สึกของการเป็นคนดีและคนไม่ดีแล้วว่าเป็นอย่างไร เมื่อนั้นนักเรียนก็จะสามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนออกมาเป็นพฤติกรรมเชิงจริยธรรมที่เหมาะสม สามารถตัดสินใจแก้ปัญหาต่อสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้
	3.2 เจตจำนง (Humility)	ในการตัดสินใจกระทำสิ่งที่ถูกต้องทางจริยธรรมในสถานการณ์ต่างๆบางครั้งอาจเป็นเรื่องยาก แต่หากนักเรียนมีเจตจำนงในการเป็นคนดีแล้ว ก็จะสามารถแสดงสิ่งที่ดีงามออกมาได้
	3.3 ความเคยชิน (Humility)	การพัฒนาคุณลักษณะที่ดีงามไม่อาจสามารถเกิดขึ้นได้ทันทีทันใด แต่เกิดจากการปฏิบัติซ้ำๆอยู่เป็นประจำจนเกิดเป็นนิสัยความเคยชิน ดังนั้นครูจึงต้องมีการพัฒนานักเรียนให้มีจริยธรรมที่เหมาะสมอย่างสม่ำเสมอ

(ที่มา : สังเคราะห์โดยผู้จัดทำ)



รูปแบบการจัดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา (Character Education of Thomas Lickona) ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบของคุณลักษณะที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันสามส่วน ได้แก่ การรู้เชิงจริยธรรม (Moral Knowing) ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling) และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action) มาเชื่อมโยงกันเพื่อเสริมสร้างพัฒนาคุณลักษณะที่ดีให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน โดยการนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ลักษณะการจัดกิจกรรมจะเน้นทักษะชีวิตของนักเรียน มีการจัดประสบการณ์สร้างสถานการณ์ให้นักเรียนได้เผชิญปัญหา วิเคราะห์สถานการณ์ เรียนรู้การแก้ไข จัดการสถานการณ์จนเกิดความเคยชิน และสามารถรับมือกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้ ประกอบด้วย การดำเนินกิจกรรม 5 ขั้นตอน ได้แก่

- ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
- ขั้นที่ 2 ขั้นรับความรู้และข้อมูล
- ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์และสร้างความรู้
- ขั้นที่ 4 ขั้นตัดสินใจและจัดการสถานการณ์
- ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้และประเมินผล

ซึ่งแต่ละขั้นตอนมีแนวคิดและกระบวนการในการดำเนินกิจกรรม ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นตอนที่กระตุ้นความรู้สึกรู้สึก กระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน โดยใช้คำถาม หรือสื่อการเรียนรู้ต่างๆ เป็นการนำเข้าสู่เนื้อหาที่จะเรียน มีการใช้คำถามเพื่อทบทวนความรู้และประสบการณ์พื้นฐานเดิมของนักเรียน และมีคำถามก่อนเรียน เพื่อสำรวจถึงทัศนคติของนักเรียนว่าเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมต่อพฤติกรรมตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นรับความรู้และข้อมูล เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้รับเนื้อหาในการเรียน ที่จะพื้นฐาน ในการสร้างความรู้ความเข้าใจในการเรียน ผ่านการใช้เทคนิควิธีการหรือสื่อการเรียนรู้ต่างๆ ตัวอย่างเช่น การใช้ คำถาม การบรรยาย การอธิบาย ใบความรู้ ใบงาน ข้อมูลข่าวสาร กรณีตัวอย่าง เกม กิจกรรม แผนภาพ แผนภูมิ เสียง ภาพนิ่ง หรือวิดีโอ เป็นต้น เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจ ติดตามเรื่องราว และอยากที่จะเรียนรู้ในกิจกรรม การเรียนการสอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นวิเคราะห์และสร้างความรู้ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนจะได้วิเคราะห์ข้อมูลที่รับมา มา สะท้อนออกมาเป็นความรู้สึกของตนเอง โดยเน้นคุณธรรมด้านการเอาใจเขามาใส่ใจเรา การสร้างความรู้ร่วมกัน ความมีเมตตา มีการใช้เทคนิคการตั้งคำถามแบบ R-C-A (Reflect=สะท้อนความรู้สึก, Connect=เชื่อมโยง ประสบการณ์เดิม, Apply = ประยุกต์ใช้) ครูจะมีสถานการณ์ตัวอย่างหรือข้อมูลเพิ่มเติม แล้วตั้งคำถาม เพื่อเป็น ตัวนำในการกระตุ้นความรู้สึกของนักเรียนรายบุคคล ซึ่งนักเรียนแต่ละคนอาจจะมีความรู้สึกต่อสถานการณ์หรือ ข้อมูลเดียวกันที่ต่างออกไป จากนั้นครูจะมีการแบ่งกลุ่มย่อยของนักเรียนภายในชั้นเรียน เพื่อให้ นักเรียนได้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้สึกหรือความคิดเห็นของผู้อื่น เรียนรู้การเอาใจเขามาใส่ใจเรา รู้จักสิ่งที่ติงาม เคารพนับถือ เห็นคุณค่าในตนเอง มีความอ่อนน้อมถ่อมตน มีความเมตตาและไม่ดูหมิ่นเหยียดหยามผู้อื่น



รูปแบบการจัดกิจกรรมตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิคโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ เป็นขั้นตอนที่เมื่อนักเรียนได้แลกเปลี่ยนความเห็น ความรู้สึกร่วมกับเพื่อนคนอื่นๆแล้ว ขั้นตอนนี้ นักเรียนจะได้จัดการสถานการณ์ปัญหาจากกรณีตัวอย่างร่วมกัน เป็นกลุ่ม โดยมีการแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่มละตามความสามารถ มีการมอบหมายประเด็นหัวข้อหรือ สถานการณ์ปัญหาให้แต่ละกลุ่มได้ตัดสินใจและจัดการแก้ไข หากทางออกของสถานการณ์ที่กำหนดให้ เป็นการเปิด โอกาสให้นักเรียนได้พูดคุยกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึกระหว่างกัน มีการรวบรวมข้อมูล อภิปราย ภายในกลุ่ม หากคำตอบออกมาเป็นข้อสรุปของกลุ่ม เพื่อเตรียมที่จะแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มอื่นๆในชั้นเรียน มี การออกมานำเสนอผลการอภิปราย ข้อสรุปของแต่ละกลุ่มหน้าชั้นเรียน ครูอาจเขียนคำตอบหรือทางเลือกที่ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอไว้ที่กระดานหน้าชั้นเรียน นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันอภิปราย ให้เหตุผล เสนอความ คิดเห็น เพื่อตัดสินใจหาวิธีการหรือทางเลือกที่หลากหลายต่อการจัดการสถานการณ์ร่วมกัน หรือครูอาจจัด ประสิทธิภาพการเรียนรู้แก่นักเรียน โดยการสร้างสถานการณ์จำลอง บทบาทสมมติ หรือการแสดงละคร เพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติ และแสดงออกทางพฤติกรรมที่เหมาะสมต่อสถานการณ์ที่ใกล้เคียงความ เป็นจริงมากที่สุด ครูและนักเรียนร่วมกันหาแนวทางการจัดการต่อสถานการณ์ที่เหมาะสม และลงข้อสรุปเป็น แนวคิดของห้องเรียน

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้และประเมินผล เป็นขั้นตอนที่ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการ เรียนรู้ที่ได้จากบทเรียน สรุปเป็นความคิดรวบยอด สรุปข้อคิดที่ได้จากบทเรียน แลกเปลี่ยนซักถามอภิปรายสิ่งที่ นักเรียนยังเกิดความสงสัยหรืออยากที่จะรู้ ครูอาจใช้คำถามเพื่อให้นักเรียนได้เชื่อมโยงและประยุกต์ใช้กับ สถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันของนักเรียน ครูประเมินผลนักเรียนโดยการใช้คำถามหลังเรียนเพื่อตรวจสอบ ความรู้ความเข้าใจ หรือทัศนคติของนักเรียนต่อพฤติกรรมตัวอย่างว่าเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม ครูสอบถาม ทัศนคติของนักเรียนต่อสถานการณ์ในบทเรียนเพิ่มเติม หรืออาจให้นักเรียนได้เขียนสะท้อนการเรียนรู้ โดยการใช้ แบบบันทึกการเรียนรู้ หรือแบบสะท้อนการเรียนรู้ นอกจากนี้ครูอาจให้นักเรียนได้จัดบอร์ดนิทรรศการหน้าชั้น เรียน จัดทำแผ่นพับให้ข้อมูลความรู้ สรุปความรู้ที่ได้ ความรู้สึกของนักเรียน แนวทางจัดการที่เหมาะสมต่อเนื้อหา ที่เรียน หรือเผยแพร่ลงสู่โลกอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นประโยชน์แก่นักเรียนและผู้ที่เกี่ยวข้องต่อไป



คำอธิบายชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการ
การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จำนวน 12 กิจกรรม

เวลา 18 ชั่วโมง

ศึกษาเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะพฤติกรรม ประเภท ผลกระทบที่เกิดขึ้น แนวทางการป้องกัน
กรณีศึกษา ตัวอย่างสถานการณ์ประเภทต่างๆ ของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ สถานการณ์การจัดการ
แนวทางการรับมือจัดการ แนวทางการป้องกันตนเอง การหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลก
ไซเบอร์ ลักษณะการกระทำความผิด บทลงโทษ วิธีการดำเนินการตามกฎหมายการกระทำความผิดเกี่ยวกับ
คอมพิวเตอร์ การปฏิบัติตามกฎกติกา มารยาท จริยธรรมในการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม อย่างปลอดภัย
และรับผิดชอบ และการเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางทางดิจิทัล

โดยใช้แนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลิกโคนา (Character Education of Lickona) ที่ประกอบด้วยคุณลักษณะที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันสามส่วนคือ การรู้แจ้งจริยธรรม (Moral Knowing) ความรู้สึกเชิงจริยธรรม (Moral Feeling) และพฤติกรรมเชิงจริยธรรม (Moral Action) มีการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งกระบวนการคิด กระบวนการสืบค้นข้อมูล กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการกลุ่ม กระบวนการทางสังคม

เพื่อเสริมสร้างให้เกิดความรู้ความเข้าใจ มีความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) มีคุณลักษณะที่ดี มีจริยธรรมในการดำเนินชีวิต สามารถตัดสินใจและแสดงออกทางจริยธรรมในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม เสริมสร้างให้มีทักษะชีวิต สามารถเผชิญหน้าและปรับตัวให้เข้ากับชีวิตในโลกยุคดิจิทัล

ผลการเรียนรู้

1. ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
2. ผู้เรียนสามารถระบุประเภทสถานการณ์ที่มีลักษณะของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้
3. ผู้เรียนสามารถจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม
4. ผู้เรียนสามารถบอกแนวทางในการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม
5. ผู้เรียนสามารถแยกแยะพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในการใช้งานบนโลกไซเบอร์ได้
6. ผู้เรียนตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
7. ผู้เรียนมีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์
8. ผู้เรียนมีทัศนคติที่ต่อต้านพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

รวมทั้งหมด 8 ผลการเรียนรู้



โครงสร้างชุดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการจัดการ
การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จำนวน 12 กิจกรรม

เวลา 18 ชั่วโมง

ที่	ชื่อกิจกรรม	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา
1	โลกไซเบอร์ดาบสองคม : พฤติกรรมการใช้งาน เทคโนโลยีการสื่อสารของเด็ก	1) บอกประโยชน์ของการใช้ งานอินเทอร์เน็ต 2) ยกตัวอย่างพฤติกรรมที่ไม่พึง ประสงค์จากการใช้งาน อินเทอร์เน็ต 3) หาแนวทางจัดการพฤติกรรม ที่อาจก่อให้เกิดการกลั่นแกล้ง รังแกบนโลกไซเบอร์	- พฤติกรรมการใช้งาน อินเทอร์เน็ตของเด็ก - ประโยชน์และโทษจากการใช้ งานอินเทอร์เน็ต - พฤติกรรมที่พึงประสงค์และ ไม่พึงประสงค์ในการใช้งาน อินเทอร์เน็ต - ลักษณะของการเกิด พฤติกรรมกรกลั่นแกล้งรังแก ทางโลกไซเบอร์	90 นาที
2	ความสนุกแค่ปลายนิ้ว : การกลั่นแกล้งรังแกทางโลก ไซเบอร์ (Cyberbullying)	1) รู้และเข้าใจความหมายของ การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์ 2) ระบุเครื่องมือและช่องทางที่ ใช้ในการกลั่นแกล้งรังแกทาง โลกไซเบอร์ 3) เปรียบเทียบความเหมือน และความแตกต่างระหว่างการ กลั่นแกล้งรังแกแบบดั้งเดิมกับ การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์ 4) ระบุและจำแนกบทบาทของ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในวงจรการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	- ความหมายของการกลั่นแกล้ง รังแกทางโลกไซเบอร์ - ช่องทางและเครื่องมือที่ใช้ใน การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์ - ความเหมือนและความ แตกต่างระหว่างการกลั่นแกล้ง รังแกแบบดั้งเดิมกับการกลั่น แกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในวงจรการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	90 นาที



ที่	ชื่อกิจกรรม	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา
3	ปล่อยผ่านหรือจัดการ? : แนวทางการรับมือและการ ป้องกันการกลั่นแกล้งรังแก ทางโลกไซเบอร์	1) รู้จักประเภทของการกลั่น แกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ 2) บอกผลกระทบที่เกิดขึ้นจาก การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์ทางด้านจิตใจและสังคม ของผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ 3) บอกแนวทางการรับมือ จัดการการกลั่นแกล้งรังแกทาง โลกไซเบอร์ที่เหมาะสม 4) บอกแนวทางการป้องกัน ตนเองจากการกลั่นแกล้งรังแก ทางโลกไซเบอร์ได้เหมาะสม	- ตัวอย่างกรณีศึกษาของ ผลกระทบที่เกิดจากการถูกกลั่น แกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ - สถานการณ์การกลั่นแกล้ง รังแกทางโลกไซเบอร์ใน ประเทศไทย - ประเภทของการกลั่นแกล้ง รังแกทางโลกไซเบอร์ - ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ทางด้านจิตใจและสังคมของ ผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ - แนวทางการรับมือจัดการการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ที่เหมาะสม - แนวทางการป้องกันตนเองจาก การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์	90 นาที
4	สงครามตัวอักษร : การใช้ความรุนแรงทางภาษา บนโลกไซเบอร์ (Flaming)	1) รู้เข้าใจความหมายและ ลักษณะของการใช้ความรุนแรง ทางภาษาบนโลกไซเบอร์ (Flaming) 2) ระบุและยกตัวอย่างการใช้ ความรุนแรงทางภาษาบนโลกไซ เบอร์ (Flaming) 3) จัดการกับตัวอย่าง สถานการณ์การใช้ความรุนแรง ทางภาษาบนโลกไซเบอร์ (Flaming)	- ความหมายและลักษณะของ การใช้ความรุนแรงทางภาษา บนโลกไซเบอร์ (Flaming) - ตัวอย่างสถานการณ์การใช้ ความรุนแรงทางภาษาบนโลกไซ เบอร์ (Flaming) - แนวทางการจัดการกับ สถานการณ์การใช้ความรุนแรง ทางภาษาบนโลกไซเบอร์ (Flaming)	90 นาที



ที่	ชื่อกิจกรรม	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา
5	นักเลกคีย์บอร์ด : การข่มขู่คุกคามบนโลก ไซเบอร์ (Harassment)	1) รู้เข้าใจความหมายและ ลักษณะของการข่มขู่คุกคามบน โลกไซเบอร์ (Harassment) 2) ระบุและยกตัวอย่างการข่มขู่ คุกคามบนโลกไซเบอร์ (Harassment) 3) จัดการกับตัวอย่าง สถานการณ์การข่มขู่คุกคามบน โลกไซเบอร์ (Harassment)	- ความหมายและลักษณะของ การข่มขู่คุกคามบนโลกไซเบอร์ (Harassment) - ตัวอย่างสถานการณ์การข่มขู่ คุกคามบนโลกไซเบอร์ (Harassment) - แนวทางการจัดการกับ สถานการณ์การข่มขู่คุกคามบน โลกไซเบอร์ (Harassment)	90 นาที
6	ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลก ไซเบอร์ (Denigration)	1) รู้เข้าใจความหมายและ ลักษณะของการหมิ่นประมาท บนโลกไซเบอร์ (Denigration) 2) ระบุและยกตัวอย่างการหมิ่น ประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration) 3) จัดการกับตัวอย่าง สถานการณ์การหมิ่นประมาท บนโลกไซเบอร์ (Denigration)	- ความหมายและลักษณะของ การหมิ่นประมาทบนโลกไซ เบอร์ (Denigration) - ตัวอย่างสถานการณ์การหมิ่น ประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration) - แนวทางการจัดการกับ สถานการณ์การหมิ่นประมาท บนโลกไซเบอร์ (Denigration)	90 นาที
7	ความลับไม่มีในโลก : การปล่อยข้อมูลผู้อื่นบนโลก ไซเบอร์ (Outing)	1) รู้เข้าใจความหมายและ ลักษณะของการปล่อยข้อมูล ผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Outing) 2) ระบุและยกตัวอย่างการ ปล่อยข้อมูลผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Outing) 3) จัดการกับตัวอย่าง สถานการณ์การปล่อยข้อมูล ผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Outing)	- ความหมายและลักษณะของ การปล่อยข้อมูลผู้อื่นบนโลก ไซเบอร์ (Outing) - ตัวอย่างสถานการณ์การ ปล่อยข้อมูลผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Outing) - แนวทางการจัดการกับ สถานการณ์การปล่อยข้อมูล ผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Outing)	90 นาที



ที่	ชื่อกิจกรรม	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา
8	วัยใส วัยคนอง : การคุกคามทางเพศบนโลก ไซเบอร์ (Sexting)	1) รู้เข้าใจความหมายและ ลักษณะของการคุกคามทางเพศ บนโลกไซเบอร์ (Sexting) 2) ระบุและยกตัวอย่างการ คุกคามทางเพศบนโลกไซเบอร์ (Sexting) 3) จัดการกับตัวอย่าง สถานการณ์การคุกคามทางเพศ บนโลกไซเบอร์ (Sexting)	- ความหมายและลักษณะของ การคุกคามทางเพศบนโลกไซ เบอร์ (Sexting) - ตัวอย่างสถานการณ์การ คุกคามทางเพศบนโลกไซเบอร์ (Sexting) - แนวทางการจัดการกับ สถานการณ์การคุกคามทางเพศ บนโลกไซเบอร์ (Sexting)	90 นาที
9	สวมรอยออนไลน์ : การแอบอ้างผู้อื่นบนโลก ไซเบอร์ (Impersonation)	1) รู้เข้าใจความหมายและ ลักษณะของการแอบอ้างผู้อื่น บนโลกไซเบอร์ (Impersonation) 2) ระบุและยกตัวอย่างการแอบ อ้างผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Impersonation) 3) จัดการกับตัวอย่าง สถานการณ์การแอบอ้างผู้อื่น บนโลกไซเบอร์ (Impersonation)	- ความหมายและลักษณะของ การแอบอ้างผู้อื่นบนโลกไซ เบอร์ (Impersonation) - ตัวอย่างสถานการณ์การแอบ อ้างผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Impersonation) - แนวทางการจัดการกับ สถานการณ์การแอบอ้างผู้อื่น บนโลกไซเบอร์ (Impersonation)	90 นาที
10	ความมีตนสังคมออนไลน์ : การขับออกจากกลุ่มบนโลก ไซเบอร์ (Exclusion)	1) รู้เข้าใจความหมายและ ลักษณะของการขับออกจาก กลุ่มบนโลกไซเบอร์ (Exclusion) 2) ระบุและยกตัวอย่างการขับ ออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ (Exclusion) 3) จัดการกับตัวอย่าง สถานการณ์การขับออกจาก กลุ่มบนโลกไซเบอร์ (Exclusion)	- ความหมายและลักษณะของ การขับออกจากกลุ่มบนโลกไซ เบอร์ (Exclusion) - ตัวอย่างสถานการณ์การขับ ออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ (Exclusion) - แนวทางการจัดการกับ สถานการณ์การขับออกจาก กลุ่มบนโลกไซเบอร์ (Exclusion)	90 นาที



ที่	ชื่อกิจกรรม	จุดประสงค์การเรียนรู้	สาระการเรียนรู้	เวลา
11	สิทธิเธอ สิทธิฉัน เราไม่ล้ำเส้นกัน : กฎหมายการกระทำผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	1) รู้จักกฎหมายการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในประเทศไทย 2) ระบุความผิดตามกฎหมาย การกระทำความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ 3) ดำเนินการทางกฎหมายการ กระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 4) บอกแนวทางในการ หลีกเลี่ยงเข้าไปมีส่วนร่วมกับ การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซ เบอร์ 5) บอกแนวทางการปฏิบัติเมื่อ พบเห็นการกลั่นแกล้งรังแกทาง โลกไซเบอร์	- กฎหมายการกระทำผิด เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในประเทศ ไทย - การกระทำผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ - การดำเนินการทางกฎหมาย การกระทำผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ - การหลีกเลี่ยงเข้าไปมีส่วน ร่วมกับการกลั่นแกล้งรังแกทาง โลกไซเบอร์ - แนวทางการปฏิบัติเมื่อพบ เห็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลก ไซเบอร์	90 นาที
12	เราคือพลเมืองแห่งอนาคต : การเป็นพลเมืองที่มีความ ฉลาดทางดิจิทัล (DQ Citizenship)	1) เข้าใจความหมายของความ ฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence : DQ) 2) รู้จักองค์ประกอบของทักษะ ความเป็นพลเมืองที่มีความ ฉลาดทางดิจิทัล (Digital Citizenship Skills) 3) ระบุสถานการณ์ที่มีความ เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของ ทักษะความเป็นพลเมืองที่มี ความฉลาดทางดิจิทัล(Digital Citizenship Skills) 4) เสนอแนะแนวทางการใช้งาน อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม	- ความหมายของความฉลาด ทางดิจิทัล (Digital Intelligence : DQ) - องค์ประกอบของทักษะความ เป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทาง ดิจิทัล (Digital Citizenship Skills) - กฎกติกา มารยาท จริยธรรม การปฏิบัติตนในการใช้งาน อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสม - แนวทางการใช้งาน อินเทอร์เน็ตอย่างมีมารยาท ปลอดภัย และรับผิดชอบ	90 นาที



(ตัวอย่าง) แผนการจัดกิจกรรม

กิจกรรมที่ 6 เรื่อง ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

80

กิจกรรมที่ 6	ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)
-----------------	---

1. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) เข้าใจความหมายและลักษณะของการหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)
- 2) ระบุและยกตัวอย่างการหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)
- 3) จัดการกับตัวอย่างสถานการณ์การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

2. แนวคิด

การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Denigration) เป็นการกระทำที่บุคคลไปโพสต์หรือแชร์สิ่งที่ไม่เป็นความจริงหรือสิ่งที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียเกี่ยวกับบุคคลอื่นทางโลกไซเบอร์ โดยมักจะกระทำผู้อื่นผ่านเว็บไซต์หรือโปรแกรมต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันและผู้ตกเป็นเหยื่อไม่สามารถลบข้อมูลนั้น ๆ ได้ อีกทั้งการหมิ่นประมาทผู้อื่น ยังรวมถึงการตัดต่อภาพ คลิปวิดีโอ ซึ่งส่งผลให้ผู้อื่นเสื่อมเสียโดยไม่ได้รับอนุญาตด้วย

3. เนื้อหา

➤ ความหมายของการหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

การกระทำที่เป็นลักษณะของการให้ร้ายบุคคลอื่นในสิ่งที่ไม่เป็นความจริง หรือสร้างความเสื่อมเสียแก่ชื่อเสียงของผู้ที่ถูกกระทำ หรือประจานทำให้ผู้อื่นอับอาย ถูกดูหมิ่น เกลียดชัง เผยแพร่ผ่านช่องทางต่าง ๆ ในโลกอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้ผู้ถูกกระทำได้รับความเสียหายทางจิตใจ เสื่อมเสียชื่อเสียง และการดำเนินชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง

➤ ลักษณะการกระทำของการหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

การโพสต์ ส่งต่อ เผยแพร่ข้อความ ภาพ คลิปเสียง คลิปวิดีโอ ที่เป็นเท็จ การกล่าวหา การให้ร้าย การล้อเลียน ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียชื่อเสียงในโลกออนไลน์ การตัดต่อภาพ คลิปเสียง คลิปวิดีโอ ที่ไม่เป็นความจริงหรือไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ถูกกระทำ การสร้างข่าว ข้อมูลหรือเรื่องราวอันเป็นเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย การแสดงความคิดเห็น วิวาทขวิจารย์ผู้อื่นในสิ่งที่ไม่เป็นความจริง การประจานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดการเสื่อมเสียชื่อเสียง

➤ ตัวอย่างสถานการณ์การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกโซเชียล (Denigration)

- 1) การโพสต์ข้อความหรือแสดงความคิดเห็น กล่าวหาให้ร้ายผู้อื่น จนทำให้ผู้ถูกกระทำเสื่อมเสียชื่อเสียง
- 2) การตัดต่อภาพ คลิปเสียง คลิปวิดีโอที่เป็นเท็จหรือล้อเลียนให้ผู้อื่นได้รับความอับอาย
- 3) การบันทึกข้อมูล ข้อความ ภาพ เสียง หรือคลิปวิดีโอของผู้อื่น แล้วนำไปเผยแพร่หรือประจาน วิกิพีเดีย สารานุกรม แสดงความคิดเห็นจนทำให้ผู้ถูกกระทำเสื่อมเสียชื่อเสียงหรือได้รับความอับอาย โดยไม่ตรวจสอบข้อเท็จจริง
- 4) การสร้างข้อมูลหรือข่าวอันเป็นเท็จ (Fake News) ที่ทำให้ผู้อื่นเสียหายหรือทำให้ถูกเกลียดชัง รวมทั้งการเผยแพร่ข้อมูลต่อผู้อื่น โดยขาดการตรวจสอบข้อมูลที่เป็นจริง
- 5) การส่งต่อแบ่งปันข้อมูล (Share) อันเป็นเท็จหรือที่น่าอับอายของผู้อื่น

4. เวลาที่ใช้

เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที (90 นาที)

5. สื่อและแหล่งเรียนรู้


- บัตรภาพตัดต่อและภาพต้นฉบับ ที่มา www.boredpanda.com/korean-photoshop-trolls/
- ภาพข่าว “ข่าวมันโก่งกะโหลกสุนัข”
- ใบกิจกรรมที่ 6 ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration)
- กรณีตัวอย่าง เรื่อง “ด้ายับ ข้าราชการหนุ่มแอบถ่ายเด็กบีม บอกเป็นของแปลก-สัตว์หายาก”
- ใบกิจกรรมกลุ่มที่ 6 ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration)
- สถานการณ์ปัญหา การหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration)
- แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม วิดีโอข่าว เรื่อง “งามหน้า! ขรก.โพสต์เหยียดเด็กบีมเป็นของแปลก-สัตว์หายาก” สืบค้นได้จาก www.youtube.com/watch?v=7_LoMH6pZZI
- แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม วิดีโอ เรื่อง “ดูหมิ่น หมิ่นประมาททางโซเชียล - ศาลแขวงพัทยา” สืบค้นได้จาก www.youtube.com/watch?v=CLJukpT33I4
- แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม วิดีโอ เรื่อง ข่าววันศุกร์ : เว็บไซต์ข่าวปลอมก๊วปดารามั่ว ขยายยอดคลิกทำเงิน อื้อ | ข่าวช่องวัน | one31 สืบค้นได้จาก www.youtube.com/watch?v=lkdmpIRCa7w
- แหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม วิดีโอ เรื่อง “ตั้งสติ” ก่อนตกเป็นเหยื่อของข่าวปลอม” สืบค้นได้จาก www.youtube.com/watch?v=VdGncKvT3KE



6. กระบวนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)

1. ครูถามคำถามก่อนเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 5 ข้อ โดยให้นักเรียนตอบตามความคิดเห็น
ของนักเรียนว่า “เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย” บันทึกคำตอบลงในใบกิจกรรมที่ 6 เพื่อที่จะให้
ตรวจสอบความเข้าใจหลังจากการทำกิจกรรม (ครูเจ้งนักเรียนด้วยว่าเป็นการสอบถามตามความ
คิดเห็นของนักเรียน ไม่มีผิดไม่มีถูกและไม่มีการเก็บคะแนน) (5 นาที)
 - 1) การตัดต่อภาพเพื่อล้อเลียนเพื่อน เป็นการทำเพื่อความสนุกสนาน
 - 2) เงินในห่องเรียนมักหายเป็นประจำ นักเรียนสงสัยเพื่อนคนหนึ่งที่มีฐานะยากจน จึงไป
โพสต์บอกว่าเพื่อนคนนั้นเป็นขี้ขโมยลงในสื่อสังคมออนไลน์
 - 3) การแชร์ข่าวที่ไม่เป็นความจริง ถือเป็นการสนับสนุนการกระทำความผิด
 - 4) หากเราไม่ชอบหน้าใคร ก็สามารถเซฟบันทึกภาพบุคคลนั้น เพื่อไปนินทาให้เสียหายหรืออับ
อายกับเพื่อนบนโลกออนไลน์
 - 5) การติดตามข่าวสารทางอินเทอร์เน็ตควรมีการตรวจสอบแหล่งที่มาว่าเป็นความจริงหรือไม่
2. ครูนำภาพมาให้ให้นักเรียนดู จำนวน 10 ภาพ และให้นักเรียนบอกว่าภาพใดเป็นภาพจริง และภาพใด
เป็นภาพตัดต่อ และนักเรียนรู้สึกละอายใจอย่างไร? (3 นาที)

- ตัวอย่างภาพตัดต่อ -

ภาพตัดต่อ	ภาพจริง
	
	
	
	

ภาพตัดต่อ	ภาพจริง
	

ที่มา www.boredpanda.com/korean-photoshop-trolls/

3. ครูอธิบายว่า “นักเรียนอาจมีความสุขที่ได้ดูภาพที่เกิดจากการตัดต่อ เพราะในปัจจุบันมีการตัดต่อภาพเพื่อการค้าหรือความบันเทิงมากมาย แต่การตัดต่อภาพบุคคลอื่นและเผยแพร่สู่ระบบอินเทอร์เน็ต ควรมีความระมัดระวัง เพราะอาจส่งผลเสียต่อความรู้สึกอับอายและความเสียหายต่อบุคคลนั้นได้” (2 นาที)

ขั้นที่ 2 ขั้นรับความรู้และข้อมูล (20 นาที)

4. ครูให้นักเรียนดูภาพ “ข้าวมันไก่กะโหลกสุนัข” ที่ผู้ใช้ Facebook ยาวชนสาวรายหนึ่งได้โพสต์เอาไว้ จากนั้นครูให้นักเรียนยกมือว่า ใครคิดว่าเป็นเรื่องจริง? ใครคิดว่าไม่ใช่เรื่องจริง? พร้อมทั้งถามเหตุผลของแต่ละความคิดเห็น (3 นาที)



ที่มา www.khaosod.co.th/monitor-news/news_138819

5. จากนั้นครูนำภาพเหตุการณ์ต่อเนื่องมาให้ให้นักเรียนดู และครูสรุปเหตุการณ์ว่า “แท้จริงแล้วไม่ใช่กะโหลกของสุนัข แต่เป็นกระดูกของไก่ เจ้าของร้านข้าวมันไก่ได้เข้าไปบันทึกประจำวันกับทางตำรวจ เด็กสาวรายนี้ได้ขอโทษเจ้าของร้านที่ทำให้เสียหาย รวมทั้งโพสต์ขอโทษลงใน Facebook” ครูให้ข้อคิดกับนักเรียนว่า “การจะโพสต์อะไรลงในโลกออนไลน์หากไม่เป็นความจริง อาจนำมาซึ่งความเสียหายต่อตนเองและผู้อื่นได้ รวมถึงไม่ควรหลงเชื่ออะไรง่ายๆโดยไม่ตรวจสอบข้อเท็จจริง” (2 นาที)



6. คุรบอกลักษณะพฤติกรรมสำคัญของ “การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Denigration)” โดยให้คำสำคัญเพื่อใช้ในการสังเกตและจำแนกลักษณะ ซึ่งคำสำคัญคือคำว่า (2 นาที)

“ล้อเลียน ใส่ร้าย ใส่ความเท็จ ทำให้อับอาย เสียชื่อเสียง”

7. เมื่อนักเรียนทราบคำสำคัญที่ครูกำหนดให้แล้ว ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด เรื่อง “พฤติกรรมการณ์ประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Denigration)” โดยให้นักเรียนระบุว่าข้อใดเป็นลักษณะพฤติกรรมการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ประเภทการหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Denigration) ให้ตอบคำถามลงไปใบกิจกรรมที่ 6 ว่า “ใช่หรือไม่ใช่” ให้ถูกต้อง (5 นาที)

8. เมื่อนักเรียนทำแบบฝึกหัดเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจคำตอบ โดยครูนำข้อมูลจากแบบฝึกหัดที่ละข้อมาให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามพร้อมกันทั้งห้องเรียนจนครบทุกข้อ พร้อมทั้งตรวจคำตอบที่ได้ทำลงในใบกิจกรรมที่ 6 ด้วย ระหว่างตรวจคำตอบครูอาจมีการอธิบายเพิ่มเติมให้ความรู้แก่นักเรียน ซึ่งมีคำตอบดังนี้ (5 นาที)

- 1) ตัดต่อภาพของคนอื่นที่ไม่ชอบหน้าให้ดูน่าอับอาย (คำตอบ : ใช่)
- 2) ตัดต่อภาพและข้อความชื่นชมยินดีบุคคลที่ทำความดีในสังคม (คำตอบ : ไม่ใช่)
- 3) ร่วมกันแสดงความคิดเห็นล้อเลียนผู้อื่น ให้เกิดความรู้สึกอับอายเสียใจ (คำตอบ : ใช่)
- 4) มีการสร้างข่าวปลอม เผยแพร่เรื่องราวที่ไม่จริงของผู้อื่น (คำตอบ : ใช่)
- 5) ด่าหว่านใส่ร้ายต่อผู้อื่นทั้งที่ไม่เป็นความจริง (คำตอบ : ใช่)
- 6) ถ่ายคลิปวิดีโอการแสดงนาฏศิลป์ของเพื่อนในงานโรงเรียน แล้วเผยแพร่ลงสู่โลกออนไลน์ (คำตอบ : ไม่ใช่)
- 7) ทำคลิปวิดีโอล้อเลียนผู้อื่นให้ดูเสียหาย แล้วเผยแพร่ลงสู่โลกออนไลน์ (คำตอบ : ใช่)
- 8) ประจานการกระทำของผู้อื่นลงสู่โลกออนไลน์ ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสีย (คำตอบ : ใช่)

9. จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความหมายของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ “การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Denigration)” โดยการบันทึกความหมายลงในใบกิจกรรมที่ 6 (3 นาที)

(แนวคำตอบ : การกระทำที่เป็นลักษณะของการให้ร้ายบุคคลอื่นในสิ่งที่ไม่เป็นความจริง หรือสร้างความเสื่อมเสียแก่ชื่อเสียงของผู้อื่นที่ถูกกระทำ หรือประจานทำให้ผู้อื่นอับอาย ถูกดูหมิ่น เกลียดชัง เผยแพร่ผ่านช่องทางต่างๆในโลกอินเทอร์เน็ต)

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์และสร้างความรู้ (20 นาที)

10. จากนั้นครูนำกรณีตัวอย่าง “ดาวยับ ข้าราชการหนุ่มแอบถ่ายเด็กบ๊ม บอกเป็นของแปลก-สัตว์หายาก” มาให้นักเรียนแต่ละคนได้ศึกษา ดังนี้ (5 นาที)

11. เมื่อนักเรียนได้ศึกษากรณีตัวอย่าง “ดาวยับ ข้าราชการหนุ่มแอบถ่ายเด็กบ๊ม บอกเป็นของแปลก-สัตว์หายาก” แล้ว ให้บันทึกผลการศึกษาลงในใบกิจกรรมที่ 6 โดยมีประเด็นคำถามในการพิจารณาดังนี้ (5 นาที)

- เกิดเรื่องราวอะไรขึ้นจากเรื่องที่ศึกษา?
- สาเหตุเกิดจากอะไร?
- ผลกระทบที่เกิดขึ้นคืออะไรบ้าง?
- นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อผู้ถูกกระทำ?
- ถ้านักเรียนเป็นผู้ถูกกระทำ นักเรียนจะเกิดความรู้สึกอย่างไร?
- ถ้านักเรียนเป็นผู้ถูกกระทำ นักเรียนจะอย่างไร?
- ถ้านักเรียนอยู่ร่วมในเหตุการณ์ นักเรียนจะอย่างไร?
- นักเรียนจะมีวิธีการป้องกันไม่ให้เกิดสถานการณ์เช่นนี้กับนักเรียนได้อย่างไร?

12. จากนั้นให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อน ผลัดกันเล่าคำตอบของนักเรียนให้เพื่อนฟัง แล้วร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น สรุปเป็นคำตอบร่วมกับเพื่อน บันทึกผลการแลกเปลี่ยนลงในใบกิจกรรมที่ 6 (5 นาที)

13. เมื่อนักเรียนหาคำตอบร่วมกับเพื่อนเสร็จสิ้นแล้ว ครูให้นักเรียนอาสาหรือสุ่มนักเรียนให้ออกมานำเสนอผลการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน จำนวน 3-4 คู่ โดยครูบันทึกคำตอบของนักเรียนไว้ที่กระดานหน้าห้องเรียน นักเรียนเสนอแนะคำตอบเพิ่มเติมนอกเหนือจากผู้ที่นำเสนอ ครูและนักเรียนสรุปคำตอบร่วมกันให้ครบถ้วนสมบูรณ์ (5 นาที)

ขั้นที่ 4 ขั้นตัดสินใจและจัดการสถานการณ์ (30 นาที)

14. ครูให้นักเรียนเข้ากลุ่มบ้านของเรา (Home Group) เมื่อนักเรียนเข้ากลุ่มเรียบร้อยแล้ว ครูให้นักเรียนตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารับใบกิจกรรมกลุ่มและกระดาษปฎิเพื่อใช้ในการทำกิจกรรมกลุ่ม และจับสลากเลือก “สถานการณ์ปัญหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์” ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้สถานการณ์ปัญหาที่ไม่เหมือนกัน โดยมีสถานการณ์ปัญหาดังนี้ (5 นาที)

- **สถานการณ์ที่ 1 :** ในช่วงเวลาพักคอมพิวเตอร์ ครูประจำวิชาได้สอนนักเรียนเรื่องของการติดต่อภาพโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เมื่อครูสอนเสร็จได้มอบหมายให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ โดยมีโจทย์ว่าให้นักเรียนติดต่อภาพอะไรก็ได้โดยใจชอบ ดิฉันนึกสนุกจึงได้นำภาพของเคนซึ่งเป็นเพื่อนสนิท ไปติดต่อใบหน้าเข้ากับสุนัข พร้อมทั้งพิมพ์ข้อความลงไปในภาพว่า “รับจ้างเฝ้าบ้านตลอด 24 ชั่วโมง” จากนั้นจึงได้นำภาพที่ติดต่อแล้วไปโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อนๆ ที่พบเห็นต่างหัวเราะชอบใจ และแชร์ภาพกันต่อไป
- **สถานการณ์ที่ 2 :** เดียร์และดริมเป็นเพื่อนห้องเดียวกัน เดียร์แอบชอบเอนซึ่งเป็นเพื่อนห้องเดียวกัน ต่อมาเอนได้เข้ามาจีบดริม ทั้งสองคนก็อยู่ระหว่างพูดคุยทำความรู้จักกัน เดียร์รู้สึกเสียใจมาก และไม่พอใจดริม จึงได้โพสต์ข้อความใส่ความดริมลงในสื่อสังคมออนไลน์หลายสถานะว่า “เก่งจังเลย มีแฟนแล้วยังมาคุยกับผู้ชายเพิ่มอีก” “คนอะไร ทั้งคนเก่า แล้วมาคุยกับคนใหม่ทันที” “ทำไมผู้หญิงคนนี้ชอบคุยกับผู้ชายทีละหลายคน” ทำให้เอนเข้าใจดริมผิด รวมทั้งเพื่อนคนอื่นๆ ก็เข้าใจผิดดริม ต่างจับกลุ่มนินทาถึงพฤติกรรมของดริม

- **สถานการณ์ที่ 3 :** แดนเป็นเด็กนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เขาเป็นคนที่มีเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์จำนวนมาก เวลาที่เขาโพสต์อะไรลงในสื่อสังคมออนไลน์ก็มักจะมีคนมาคอมเมนต์หรือแสดงความคิดเห็นจำนวนมาก วันหนึ่งในขณะที่เขาเข้าแถวซื้ออาหารกลางวัน เขาได้ต่อแถวจากนักเรียนหญิงคนหนึ่งชื่อ ดาว เขาได้ยื่นใกล้ๆ ดาวและได้กลืนตัวดาว เขาจึงถ่ายรูปดาว แล้วนำไปโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ พร้อมข้อความประกอบว่า “ผู้หญิงคนนี้กลืนตัวแรงมาก ไม่รู้อาบน้ำมาโรงเรียนหรือเปล่า?” มีเพื่อนๆ ของเขาได้มาแสดงความเห็นต่อโพสต์ดังกล่าวอย่างสนุกสนาน วันต่อมาคนที่โรงเรียนต่างตั้งฉายาให้ดาวว่า “ดาวเหม็นเปรี้ยว”

- **สถานการณ์ที่ 4 :** โฉนัทเป็นดาราวัยรุ่นสาวชื่อดัง เป็นดาราที่มีชื่อเสียง เพราะมีหน้าตาดีและมีความสามารถหลายอย่าง ทำให้มีผู้ชื่นชอบจำนวนมาก แต่เธอมีบุคลิกที่มีความมั่นใจกล้าแสดงออก ทำให้มีกลุ่มหนึ่งที่ไม่ชอบเธอ คนกลุ่มนี้ได้สร้างข่าวปลอมทางสื่อสังคมออนไลน์ โดยสร้างข่าวว่า “เพื่อนสนิทโฉนัทสมัยเรียนแฉ เคยเป็นเด็กสาวใจแตก-แต่งงานตั้งแต่เรียนไม่จบ-ตั้งครรภ์-ทำแท้งก่อนเข้าวงการ” มีคนที่อ่านข่าวหัวข่าวและหลงเชื่อ มีการส่งต่อข่าวนี้ไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เธอได้รับความเสียหายจากข่าวปลอมอย่างมาก ก่อนที่เธอจะโพสต์ชี้แจงภายหลังว่าไม่เป็นความจริง

- **สถานการณ์ที่ 5 :** นายโตเปิดร้านขายก๋วยเตี๋ยวไก่ที่ตลาดเป็นสุข ต่อมานายตะได้มาเปิดร้านขายก๋วยเตี๋ยวไก่ขายที่ตลาดเป็นสุขเช่นกัน ลูกค้าส่วนใหญ่เมื่อมาที่ตลาดเป็นสุข มักจะไปทานที่ร้านของนายตะ เนื่องจากมีรสชาติอร่อย ให้ปริมาณมาก พ่อค้าพุดจาและมีการที่ดี ซึ่งแตกต่างจากร้านของนายโต ทำให้ร้านของนายโตเริ่มมีลูกค้าน้อย เขาได้แอบจ้างให้นายเด่นไปทานก๋วยเตี๋ยวที่ร้านนายตะ โดยนายเด่นได้โพสต์ภาพและข้อความลงในสื่อสังคมออนไลน์ใส่ความว่า “ร้านก๋วยเตี๋ยวนายตะที่อร่อยเพราะใส่พิษที่เป็นสารเสพติด ทำให้คนติดใจมากินตลอด” เมื่อข่าวแพร่ออกไป มีการแชร์ข้อมูลและบอกเล่ากันต่อๆ ไป ทำให้ลูกค้าเกิดความหวาดระแวง ไม่ไปทานที่ร้านนายตะอีก ร้านมีรายได้ลดลงจนเกือบปิดกิจการ

15. เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มได้สถานการณ์ปัญหาแล้วให้อ่านคำชี้แจงในใบกิจกรรมกลุ่มให้เข้าใจ อ่านสถานการณ์ปัญหา ร่วมกันคิดวิเคราะห์ ให้เหตุผล อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็นระหว่างกัน ให้สมาชิกในกลุ่มได้มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาตัดสินใจเพื่อหาข้อสรุปของกลุ่มร่วมกัน และเตรียมการนำเสนอหน้าห้องเรียน โดยการทำเป็นแผนผังความคิดเขียนลงในกระดาษปรู๊ฟ มีการตกแต่งให้สวยงาม ซึ่งมีประเด็นในการพิจารณาคำถามดังนี้ (10 นาที)

- นักเรียนจะมีวิธีการจัดการรับมือแก้ไขสถานการณ์นี้ได้อย่างไรบ้าง?
- นักเรียนจะมีวิธีการอย่างไร ที่จะไม่ให้ตัวเองเป็น “ฝ่ายกระทำผู้อื่น” เหมือนอย่างในสถานการณ์?
- นักเรียนจะมีวิธีการอย่างไร ที่จะไม่ให้ตัวเองเป็น “ฝ่ายถูกกระทำ” เหมือนอย่างในสถานการณ์?

- นักเรียนจะมีวิธีการอย่างไร ที่จะไม่เป็นฝ่ายสนับสนุนการกระทำ เหมือนอย่างในสถานการณ์?

- นักเรียนจะมีวิธีการอย่างไร เมื่อพบเห็นผู้อื่นถูกกระทำ เหมือนอย่างในสถานการณ์?

16. เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มดำเนินการอภิปรายภายในกลุ่มเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลการอภิปรายด้วยวิธีการที่หลากหลายตามสถานการณ์ที่ได้รับให้ครบทุกกลุ่ม ครูและเพื่อนนักเรียนที่เหลือคอยให้ข้อเสนอแนะแก่แต่ละกลุ่มหลังจากการนำเสนอ (10 นาที)

17. เมื่อนักเรียนนำเสนอผลการจัดการสถานการณ์เสร็จสิ้นครบทุกกลุ่มแล้ว ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปแนวทางการจัดการสถานการณ์ที่เหมาะสมเป็นข้อสรุปของห้องเรียนให้สมบูรณ์ โดยครูบันทึกคำตอบไว้ที่กระดานหน้าห้องเรียน (5 นาที)

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปผลการเรียนรู้และประเมินผล (10 นาที)

18. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนซักถามข้อสงสัยเพิ่มเติมจากการทำกิจกรรม ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้ของกิจกรรม ด้วยคำถามดังนี้ (3 นาที)

- นักเรียนได้เรียนรู้อะไร ได้รับความรู้อะไรเพิ่มขึ้นบ้าง?

- นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร?

19. ครูให้นักเรียนตอบคำถามตรวจสอบความเข้าใจหลังเรียนลงในใบกิจกรรม ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยคำตอบ ว่าถูกต้องหรือไม่ถูกต้อง พร้อมทั้งให้ครูอธิบายคำตอบเพิ่มเติม (3 นาที)

1) การติดต่อภาพเพื่อล้อเลียนเพื่อน เป็นการทำเพื่อความสนุกสนาน (คำตอบ : ไม่ถูกต้อง)

2) เงินในห้องเรียนมักหายเป็นประจำ นักเรียนสงสัยเพื่อนคนหนึ่งที่มีฐานะยากจน จึงไปโพสต์บอกว่าเพื่อนคนนั้นเป็นขี้ขโมยลงในสื่อสังคมออนไลน์ (คำตอบ : ไม่ถูกต้อง)

3) การแชร์ข่าวที่ไม่เป็นความจริง ถือเป็นการสนับสนุนการกระทำผิด (คำตอบ : ถูกต้อง)

4) หากเราไม่ชอบหน้าใคร ก็สามารถเซฟบันทึกภาพบุคคลนั้น เพื่อไปนินทาให้เสียหายหรืออับอายกับเพื่อนบนโลกออนไลน์ (คำตอบ : ไม่ถูกต้อง)

5) การติดตามข่าวสารทางอินเทอร์เน็ตควรมีการตรวจสอบแหล่งที่มาว่าเป็นความจริงหรือไม่ (คำตอบ : ถูกต้อง)

20. ครูสรุปความรู้ว่า “ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ จำเป็นอย่างยิ่งที่เราจะต้องมีวิจารณญาณในการเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ควรคิดวิเคราะห์ พิจารณาข้อมูลหรือข้อเท็จจริง ไม่หลงเชื่ออะไรง่าย ๆ รู้จักตรวจสอบแหล่งที่มาที่ถูกต้อง อีกทั้งไม่ควรที่จะบิดเบือนข้อมูลข่าวสาร หรือนำสิ่งที่ไม่เป็นความจริงเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้งานไม่ควรคำนึงถึงความสุข เพราะบางครั้งอาจตั้งอยู่บนความทุกข์ของผู้อื่นได้”(2 นาที)

21. ครูให้นักเรียนแต่ละคนตอบคำถามชวนคิดท้ายกิจกรรมว่า “ทำไมการล้อเลียน นินทา กล่าวหาผู้อื่นโดยที่ไม่เป็นความจริง จึงสามารถพบเห็นได้ง่ายบนโลกอินเทอร์เน็ต?” โดยบันทึกคำตอบลงในใบกิจกรรมที่ 6 (2 นาที)

7. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมินผล
1) เข้าใจความหมาย และลักษณะของการหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration)	การตรวจสอบสรุปความหมายของการหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration) ในใบกิจกรรมที่ 6	การสรุปความหมายของการหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration) ในใบกิจกรรมที่ 6	นักเรียนแต่ละคนสรุปความหมายของการหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration) ลงในใบกิจกรรมที่ 6 ได้ตามคำสำคัญที่กำหนดให้
2) ระบุและยกตัวอย่างการหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration)	<ul style="list-style-type: none"> - การตรวจแบบฝึกหัดพฤติกรรมหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration) ในใบกิจกรรมที่ 6 - การตรวจการยกตัวอย่างพฤติกรรมหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration) ในชั้นเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - แบบฝึกหัดพฤติกรรมหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration) ในใบกิจกรรมที่ 6 - การยกตัวอย่างพฤติกรรมหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration) ในชั้นเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนแต่ละคนทำแบบฝึกหัดการหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration) ในใบกิจกรรมที่ 6 ได้ถูกต้องอย่างน้อย 5 ข้อ - นักเรียนทั้งชั้นเรียนยกตัวอย่างพฤติกรรมหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration) ได้ไม่น้อยกว่า 5 ข้อ
3) จัดการกับตัวอย่างสถานการณ์การหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration)	การเสนอแนวทางการจัดการกับตัวอย่างสถานการณ์การหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration) ที่กำหนดให้	การทำกิจกรรมกลุ่มในการเสนอแนวทางการจัดการกับตัวอย่างสถานการณ์การหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration) ที่กำหนดให้	นักเรียนแต่ละกลุ่มมีผลงานการนำเสนอแนวทางการจัดการกับตัวอย่างสถานการณ์การหมิ่นประมาทบนโลกโซเชียล (Denigration) ที่กำหนดให้

8. ภาคผนวก

- บัตรภาพตัดต่อและภาพต้นฉบับ
- ภาพข่าว “ข้าวมันไก่กะโหลกสุนัข”
- ใบกิจกรรมที่ 6 ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)
- กรณีตัวอย่าง เรื่อง “ด้ายับ ข้าราชการหนุ่มแอบถ่ายเด็กบีม บอกเป็นของแปลก-สัตว์หายาก”
- ใบกิจกรรมกลุ่มที่ 6 ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)
- สถานการณ์ปัญหา การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)
- สไลด์ PowerPoint นำเสนอประกอบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

บัตรภาพตัดต่อและภาพต้นฉบับ

ภาพตัดต่อ	ภาพต้นฉบับ
	
	
	
	
	

ที่มา www.boredpanda.com/korean-photoshop-trolls/

ภาพข่าว “ข้าวมันไก่กะโหลกสุนัข”



ที่มา www.kaosod.co.th/monitor-news/news_138819

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบกิจกรรมที่ 6

ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

คำชี้แจง ให้นักเรียนบันทึกข้อความที่ได้ปฏิบัติจากกิจกรรมการเรียนรู้ลงในช่องว่างที่กำหนดให้

1. คำถามตรวจสอบความเข้าใจก่อนเรียน-หลังเรียน

ข้อ	คำถาม	ก่อนเรียน	หลังเรียน
1	การติดต่อภาพเพื่อล้อเลียนเพื่อน เป็นการทำให้ความสนุกสนาน		
2	เงินในห้องเรียนมักหายเป็นประจำ นักเรียนสงสัยเพื่อนคนหนึ่งที่มีฐานะยากจน จึงไปโพสต์บอกว่าเพื่อนคนนั้นเป็นขี้ขโมยลงในสื่อสังคมออนไลน์		
3	การแชร์ข่าวที่ไม่เป็นความจริง ถือเป็นการสนับสนุนการกระทำความผิด		
4	หากเราไม่ชอบหน้าใคร ก็สามารถเซฟบันทึกภาพบุคคลนั้น เพื่อไปนินทาให้เสียหายหรืออับอายกับเพื่อนบนโลกออนไลน์		
5	การติดตามข่าวสารทางอินเทอร์เน็ตควรมีการตรวจสอบแหล่งที่มาว่าเป็นความจริงหรือไม่		

2. แบบฝึกหัดเรื่อง “พฤติกรรมหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)”

ข้อ	ข้อความ	✓	✗	ข้อ	ข้อความ	✓	✗
1	ติดต่อภาพของคนอื่นที่ไม่ชอบหน้าให้ดูน่าอับอาย			5	คำหยาบคายต่อผู้อื่นทั้งที่ไม่เป็นความจริง		
2	ติดต่อภาพและข้อความชื่นชมยินดีบุคคลที่ทำความดีในสังคม			6	ถ่ายคลิปวิดีโอการแสดงนาฏศิลป์ของเพื่อนในงานโรงเรียน แล้วเผยแพร่ลงสู่โลกออนไลน์		
3	ร่วมกันแสดงความคิดเห็นล้อเลียนผู้อื่น ให้เกิดความรู้สึกอับอายเสียใจ			7	ทำคลิปวิดีโอล้อเลียนผู้อื่นให้ดูเสียหาย แล้วเผยแพร่ต่อโลกออนไลน์		
4	มีการสร้างข่าวปลอม เผยแพร่เรื่องราวที่ไม่จริงของผู้อื่น			8	ประจานการกระทำของผู้อื่นลงสู่โลกออนไลน์ ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสีย		

3. สรุปความหมายของ “การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)”

หมายถึง.....

4.กรณีตัวอย่าง “ค่ายับ ข้าราชการหนุ่มแอบถ่ายเด็กบีม บอกเป็นของแปลก-สัตว์หายาก”

คำถาม	คำตอบของฉัน	คำตอบร่วมกับเพื่อน
- เกิดเรื่องราวอะไรขึ้นจากเรื่องที่ศึกษา?
- สาเหตุเกิดจากอะไร?
- นักเรียนคิดว่าเกิดผลกระทบอย่างไรบ้าง?
- นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อผู้ถูกรกระทำ
- ถ้านักเรียนเป็นผู้ที่ถูกกระทำ นักเรียนจะเกิดความรู้สึกอย่างไร?
- ถ้านักเรียนเป็นผู้ถูกรกระทำ นักเรียนจะอย่างไร?
- ถ้านักเรียนอยู่ร่วมในเหตุการณ์ นักเรียนจะอย่างไร?
- นักเรียนจะมีวิธีการป้องกันไม่ให้เกิดสถานการณ์เช่นนี้กับตนเองได้อย่างไร?

5. คำถามชวนคิดท้ายกิจกรรม

“ทำไมการล้อเลียน นินทา กล่าวหาผู้อื่นโดยที่ไม่เป็นความจริง จึงสามารถพบเห็นได้ง่ายบนโลกอินเทอร์เน็ต?”

คำตอบ

.....

.....

.....

กรณีตัวอย่าง

“ด้ายบี ข้าราชการหนุ่มแอบถ่ายเด็กบี้ม บอกเป็นของแปลก-สัตว์หายาก”



อุทาหรณ์สำหรับคนชอบแชร์ ข้าราชการปากไวเกือบ ถูกไล่ออกเพราะแชร์ไม่คิดโดยเหตุการณ์นี้เกิดขึ้น ณ บีมน้ำมันแห่งหนึ่งใน จ.ยโสธร เมื่อข้าราชการนายหนึ่ง ได้แอบถ่ายภาพพนักงานสาวบีมน้ำมันดังกล่าว แล้ว โพสต์ดูถูกว่าเป็นของแปลก-สัตว์หายาก ทำชาวโซเชียลเดือด ต่างกันกระหน้า !!

เมื่อวันที่ 2 สิงหาคม 2559 เฟซบุ๊ก ปตท. มหาชนะชัย จ.ยโสธร ได้โพสต์ภาพแคปจากเฟซบุ๊ก ของชายคนหนึ่ง ที่สวมชุดคล้ายเครื่องแบบข้าราชการ เป็นภาพแอบถ่ายพนักงานบีมน้ำมันหญิงรายหนึ่ง พร้อมแคปชั่นในเชิงดูถูกเหยียดหยามว่า "เก็บตchutz ดาร์ ..พี่ไปเจอของแปลก สัตว์หายาก ..เพราะทำงาน เป็นกะ ..คนยังมาซื้อหลายแท้มะช่างกล้าเกิด .." (คนอะไรเกิดมาซื้อเหรังจ้ง ทำไมช่างกล้าเกิด)

ทั้งนี้ทาง Facebook ของบี้ม ได้ฝากถึงชายคนดังกล่าวว่า "ขอบคุณสำหรับคำดูถูกพนักงานของเรา สำหรับข้าราชการคนนี้ เราสามารถแจ้งความคุณได้นะคะ" ซึ่งก็มีชาวเน็ตแชร์ภาพดังกล่าวออกไปเป็นจำนวนมาก และมีคนเข้ามาแสดงความคิดเห็นกันอย่างล้นหลาม โดยส่วนใหญ่ตำหนิติเตียน และด่าชายคนดังกล่าว ที่ดูถูกศักดิ์ศรีของเพื่อนมนุษย์ บ้างก็ให้กำลังใจน้องพนักงานคนในภาพ และแนะนำให้ฟ้องร้อง บ้างก็เรียกร้องให้ต้นสังกัดออกมาดำเนินการกับข้าราชการรายนี้ด้วย



ข้าราชการชายคนดังกล่าวหลังจากโดนชาวเน็ตตำหนิติเตียนและประณามการกระทำอย่างมาก ได้เข้ามาขอโทษและปรับความเข้าใจกับน้องพนักงานบี้มเรียบร้อย และน้องพนักงานบี้ม ก็ได้ให้อภัยและถอนแจ้งความ แต่ผลกระทบที่ตามมาคือข้าราชการท่านนี้เกือบจะต้องหมดอนาคตกันเลยทีเดียว หลังจากถูกผู้ว่าฯตั้งคณะกรรมการสอบสวนวินัย กลายเป็นบทเรียนที่ต้องจำขึ้นใจหากแชร์โดยไม่คิดชีวิตอาจพัง

เรียบเรียงจาก : highlight.kapook.com/view/140286 , www.liekr.com/post_154789.html

กลุ่มที่.....ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....

ใบกิจกรรมกลุ่มที่ 6

ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านสถานการณ์ปัญหาที่ได้รับ แล้วตอบคำถามตามประเด็นที่กำหนดให้ โดยร่วมกันคิดวิเคราะห์ ให้เหตุผล อภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แสดงความคิดเห็นระหว่างกันภายในกลุ่ม จัดทำเป็นแผนผังความคิดเขียนลงในกระดาษปาร์ฟ ตกแต่งให้สวยงาม และนำเสนอหน้า (10 นาที)

➤ สถานการณ์ปัญหาคือ :

.....

.....

➤ ประเด็นในการจัดการสถานการณ์ปัญหาคือ :

- นักเรียนจะมีวิธีการจัดการรับมือแก้ไขสถานการณ์นี้ได้อย่างไรบ้าง?

.....

- นักเรียนจะมีวิธีการอย่างไร ที่จะไม่ให้ตัวเองเป็น “ฝ่ายกระทำผู้อื่น” เหมือนอย่างในสถานการณ์?

.....

- นักเรียนจะมีวิธีการอย่างไร ที่จะไม่ให้ตัวเองเป็น “ฝ่ายถูกกระทำ” เหมือนอย่างในสถานการณ์?

.....

- นักเรียนจะมีวิธีการอย่างไร ที่จะไม่เป็นฝ่ายสนับสนุนการกระทำ เหมือนอย่างในสถานการณ์?

.....

- นักเรียนจะมีวิธีการอย่างไร เมื่อพบเห็นผู้อื่นถูกกระทำ เหมือนอย่างในสถานการณ์?

.....

➤ ข้อสรุปประเด็นในการจัดการสถานการณ์ปัญหาของห้องเรียน :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

สถานการณ์ปัญหา การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

<p>สถานการณ์ที่ 1 : ในช่วงเวลาพักคอมพิวเตอร์ ครูประจำวิชาได้สอนนักเรียนเรื่องของการตัดต่อภาพโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เมื่อครูสอนเสร็จได้มอบหมายให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ โดยมีโจทย์ว่าให้นักเรียนตัดต่อภาพอะไรก็ได้โดยใจชอบ ดิวนิกสนุกจึงได้นำภาพของเคนซึ่งเป็นเพื่อนสนิท ไปตัดต่อใบหน้าเข้ากับสุนัข พร้อมทั้งพิมพ์ข้อความลงไปในภาพว่า “รับจ้างเฝ้าบ้านตลอด 24 ชั่วโมง” จากนั้นจึงได้นำภาพที่ตัดต่อแล้วไปโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อนๆที่พบเห็นต่างหัวเราะชอบใจ และแชร์ภาพกันต่อไป</p>
<p>สถานการณ์ที่ 2 : เดียร์และดริมเป็นเพื่อนห้องเดียวกัน เดียร์แอบชอบเอกซึ่งเป็นเพื่อนห้องเดียวกัน ต่อมาเอกได้เข้ามาจีบดริม ทั้งสองคนก็อยู่ระหว่างพูดคุยทำความรู้จักกัน เดียร์รู้สึกเสียใจมาก และไม่พอใจดริม จึงได้โพสต์ข้อความใส่ความดริมลงในสื่อสังคมออนไลน์หลายสถานะว่า “เก่งจังเลย มีแฟนแล้วยังมาคุยกับผู้ชายเพิ่มอีก” “คนอะไร ทั้งคนเก่า แล้วมาคุยกับคนใหม่ทันที” “ทำไมผู้หญิงคนนี้ชอบคุยกับผู้ชายที่ละหลายคน” ทำให้เอกเข้าใจดริมผิด รวมทั้งเพื่อนคนอื่นๆก็เข้าใจผิดดริม ต่างจับกลุ่มนินทาถึงพฤติกรรมของดริม</p>
<p>สถานการณ์ที่ 3 : แดนเป็นเด็กนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เขาเป็นคนที่มีเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์จำนวนมาก เวลาที่เขาโพสต์อะไรลงในสื่อสังคมออนไลน์ก็มักจะมีคนมาดดูถูกใจหรือแสดงความคิดเห็นจำนวนมาก วันหนึ่งในขณะที่เขาเข้าแถวซื้ออาหารกลางวัน เขาได้ต่อแถวจากนักเรียนหญิงคนหนึ่งชื่อ ดาว เขาได้ยื่นใก้ดาวและได้กลิ่นตัวดาว เขาจึงถ่ายรูปดาว แล้วนำไปโพสต์บนสื่อสังคมออนไลน์ พร้อมข้อความประกอบว่า “ผู้หญิงคนนี้กลิ่นตัวแรงมาก ไม่รู้แอบเข้ามาโรงเรียนหรือเปล่า?” มีเพื่อนๆของเขาได้มาแสดงความเห็นต่อโพสต์ดังกล่าวอย่างสนุกสนาน วันต่อมาคนที่โรงเรียนต่างตั้งฉายาให้ดาวว่า “ดาวเหม็นเปรี้ยว”</p>
<p>สถานการณ์ที่ 4 : โดนัทเป็นดาราวัยรุ่นสาวชื่อดัง เป็นดาราที่มีชื่อเสียง เพราะมีหน้าตาดีและมีความสามารถหลายอย่าง ทำให้มีผู้ชื่นชอบจำนวนมาก แต่เธอมีบุคลิกที่มีความมั่นใจกล้าแสดงออก ทำให้มีกลุ่มหนึ่งที่ไม่นับชอบเธอ กลุ่มนี้ได้สร้างข่าวปลอมทางสื่อสังคมออนไลน์ โดยสร้างข่าวว่า “เพื่อนสนิทโดนัทสมัยเรียนแฉ เคยเป็นเด็กสาวใจแตก-แต่งานตั้งแต่เรียนไม่จบ-ตั้งครรภ์-ทำแท้งก่อนเข้าวงการ” มีคนที่อ่านข่าวหัวข่าวและหลงเชื่อ มีการส่งต่อข่าวนี้ไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เธอได้รับความเสียหายจากข่าวปลอมอย่างมาก ก่อนที่เธอจะโพสต์ชี้แจงภายหลังว่าไม่เป็นความจริง</p>
<p>สถานการณ์ที่ 5 : นายได้เปิดร้านขายก๋วยเตี๋ยวไก่ที่ตลาดเป็นสุข ต่อมานายได้มาเปิดร้านขายก๋วยเตี๋ยวไก่ขายที่ตลาดเป็นสุขเช่นกัน ลูกค้าส่วนใหญ่เมื่อมาที่ตลาดเป็นสุข มักจะไปทานที่ร้านของนายได้ เนื่องจากมีรสชาติอร่อย ให้ปริมาณมาก พ่อค้าพุดจาและมิบริการที่ดี ซึ่งแตกต่างจากร้านของนายได้ ทำให้ร้านของนายได้เริ่มมีลูกค้าน้อย เขาได้แอบจ้างให้นายเด่นไปทานก๋วยเตี๋ยวที่ร้านนายได้ โดยนายเด่นได้โพสต์ภาพและข้อความลงในสื่อสังคมออนไลน์ใส่ความว่า “ร้านก๋วยเตี๋ยวนายได้ที่อร่อยเพราะใส่พืชที่เป็นสารเสพติด ทำให้คนติดใจมากินตลอด” เมื่อข่าวแพร่ออกไป มีการแชร์ข้อมูลและบอกเล่ากันต่อไป ทำให้ลูกค้าเกิดความหวาดระแวง ไม่ไปทานที่ร้านนายได้อีก ร้านมีรายได้ลดลงจนเกือบปิดกิจการ</p>

PowerPoint นำเสนอประกอบกิจกรรมที่ 6
เรื่อง ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

ความสามารถในการจัดการ การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

กิจกรรมที่ 6

ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

แนวคิด

การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (denigration) เป็นการกระทำที่บุคคลไปโพสต์หรือแชร์สิ่งที่ไม่เป็นความจริงหรือสิ่งที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียเกี่ยวกับบุคคลอื่นทางโลกไซเบอร์ โดยมักจะกระทำผ่านเว็บไซต์หรือโปรแกรมต่างๆ ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันและผู้ที่ถูกเป็นเหยื่อไม่สามารถลบข้อมูลต่างๆ ได้ อีกทั้งการหมิ่นประมาทผู้อื่น ยังรวมถึงการตัดต่อภาพ คลิปวิดีโอ ซึ่งส่งผลให้ผู้อื่นเสื่อมเสียโดยไม่ได้รับอนุญาตด้วย

เห็นด้วยหรือไม่

ให้นักเรียนอ่านข้อความ หากเห็นด้วย ☒ ไม่เห็นด้วย ☐

- การตัดต่อภาพเพื่อล้อเลียนเพื่อน เป็นการทำให้เพื่อนเสียชื่อเสียง
- เป็นกิจกรรมที่สนุกสนานเป็นประจำ เป็นการล้อเล่นเพื่อนที่เห็นได้ว่าเป็นเรื่องตลก จึงไม่ถือว่าเป็นการล้อเล่นเพื่อน
- การเผยแพร่ภาพที่ไม่เป็นความจริง เป็นการหมิ่นประมาทผู้อื่น
- การแชร์ภาพเพื่อนที่คนอื่นโพสต์ เป็นการล้อเล่นเพื่อน
- การตัดต่อภาพเพื่อนเพื่อนคนอื่น เป็นการล้อเล่นเพื่อน

ข้อตกลงการเข้าร่วมกิจกรรม

เป็นการทำกิจกรรมกลุ่ม กลุ่ม 5 คน

คะแนนเข้าร่วมกิจกรรม

รายบุคคล	รายกลุ่ม	จัดอันดับ
เข้าเรียนตรงเวลา (5)	เข้าเรียนตรงเวลา (5)	อันดับ 1 (10)
ตอบทุกคำถาม (5)	ส่งงานตรงเวลา (10)	อันดับ 2 (8)
แสดงความคิดเห็น (5)	สมาชิกมีส่วนร่วม (10)	อันดับ 3 (7)
ถามคำถาม (5)	คะแนนนำเสนอ (10)	อันดับ 4 (6)
ส่งงานตรงเวลา (5)		อันดับ 5 (5)

จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) เข้าใจความหมายและลักษณะของการหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)
- 2) ระบุและยกตัวอย่างการหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)
- 3) จัดการกับตัวอย่างสถานการณ์การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

สื่อและแหล่งเรียนรู้

- วิดีโอข่าว เรื่อง "งานหน้า ชน.โพสดีเหยียดเด็กเป็นของแปลก-สัตว์หายาก" สืบค้นได้จาก www.youtube.com/watch?v=7_LoMH6_pZ1

- วิดีโอเรื่อง "ดูหมิ่น หมิ่นประมาททางโซเชียล - ภาาของพิกษา" สืบค้นได้จาก www.youtube.com/watch?v=CLJukPT_33I4

- วิดีโอเรื่อง ข่าววันศุกร์ : เป็นเน็ตข่าว ปออบข่าวกราฟว่า ขยายออกคลิกทำกินเนื้อ | ข่าววันจันทร์ | one31 สืบค้นได้จาก www.youtube.com/watch?v=JkdnvdiCa_7w

- วิดีโอเรื่อง "ล้อล้อ" ก่อนตกเป็นเหยื่อของข่าวปลอม " สืบค้นได้จาก www.youtube.com/watch?v=VdGncKVT3KE

"ภาพจริง vs ภาพตัดต่อ"




"ภาพจริง vs ภาพตัดต่อ"




"ภาพจริง vs ภาพตัดต่อ"

ที่มา www.boredpanda.com/korean-photoshop-trail/

"ภาพจริง vs ภาพตัดต่อ"

ที่มา www.boredpanda.com/korean-photoshop-trail/

กรณีตัวอย่าง : อ้วนขึ้นกะโหลกยุบ

จากซ้ายคือ
ไม่มีกินข้าวนี้แล้ว

จากขวาคือ
กินข้าวเยอะแล้ว

"อธิบายเพิ่มเติม"

การจะโพสต์อะไรลงในโลกออนไลน์ หากไม่เป็นความจริง อาจนำมาซึ่ง ความเสียหายต่อตนเองและผู้อื่นได้ รวนถึงไม่ควรหลงเชื่ออะไรง่าย ๆ โดยไม่ ตรวจสอบข้อเท็จจริง

ให้นักเรียนบอกว่าพฤติกรรมต่อไปนี้ ข้อใดเป็นการหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

✓ ใจ หรือ ✗ ใจ

"ภาพจริง vs ภาพตัดต่อ"

ที่มา www.boredpanda.com/korean-photoshop-trail/

"อธิบายเพิ่มเติม"

มักจะมีภาพที่ดูน่าสนใจและน่าทึ่ง เกิดจากการตัดต่อ เพราะในปัจจุบันมีการตัดต่อภาพเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือมากขึ้น แต่การตัดต่อภาพบุคคลอื่นและเผยแพร่สู่สาธารณะ ถือเป็นเรื่องผิดกฎหมาย เพราะอาจส่งผลเสียต่อตัวบุคคลและครอบครัวได้

กรณีตัวอย่าง : อ้วนขึ้นกะหลกยุบ

จากซ้ายคือ
ไม่มีกินข้าวนี้แล้ว

จากขวาคือ
กินข้าวเยอะแล้ว

การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

คืออะไร?

คำสำคัญ (Key Words)

"ล้อเลียน ใส่ร้าย ใส่ความ ก่อกวน ทำให้อับอาย เสียชื่อเสียง"

แบบฝึกหัด เรื่อง การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Denigration)

- 1) ตัดต่อภาพของผู้อื่นที่ไม่ชอบมาใส่ตัวผู้อื่น
- 2) ตัดต่อภาพและข้อความอื่นของผู้อื่นบุคคลที่ทำความดีในสังคม
- 3) ร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผู้อื่น ในทางที่ดีและไม่ดี
- 4) มีการล้อเลียนผู้อื่น พยายามทำให้ผู้อื่นอับอาย
- 5) ตัดต่อภาพของผู้อื่นที่ไม่เป็นความจริง
- 6) ถ่ายคลิปวิดีโอการล้อเลียนผู้อื่นของเพื่อนในทางโรงเรียน แล้วเผยแพร่สู่โลกออนไลน์
- 7) ทำคลิปวิดีโอล้อเลียนผู้อื่นให้ดูตลก แล้วเผยแพร่สู่โลกออนไลน์
- 8) ประสานการกระทำของผู้อื่นบนโลกออนไลน์ ทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง

[illegible]

สถานการณ์ที่ 1: เมื่อมีเพื่อนในวัยเดียวกันมาชวนเราไปเล่นกีฬา เราควรตอบว่าอย่างไร? (เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด)

เราควรตอบว่า: ...

เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

สถานการณ์ที่ 2: เมื่อมีเพื่อนในวัยเดียวกันมาชวนเราไปเล่นกีฬา เราควรตอบว่าอย่างไร? (เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด)

เราควรตอบว่า: ...

เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

สถานการณ์ที่ 3: เมื่อมีเพื่อนในวัยเดียวกันมาชวนเราไปเล่นกีฬา เราควรตอบว่าอย่างไร? (เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด)

เราควรตอบว่า: ...

เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

สถานการณ์ที่ 4: เมื่อมีเพื่อนในวัยเดียวกันมาชวนเราไปเล่นกีฬา เราควรตอบว่าอย่างไร? (เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด)

เราควรตอบว่า: ...

เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด	เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างครับในวันนี้?

นักเรียนจะนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร?

นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างครับในวันนี้?

นักเรียนจะนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร?

เห็นด้วยหรือไม่

ให้นักเรียนอ่านข้อความ หากเห็นด้วย ให้ทำเครื่องหมาย ✓ หากไม่เห็นด้วย ให้ทำเครื่องหมาย ✗

- 1) การคัดลอกภาพเพื่อส่งเพื่อน เป็นการทำให้เพื่อนเสียใจ
- 2) การไม่ช่วยเพื่อนที่ตกน้ำ เป็นการไม่ช่วยเหลือเพื่อน
- 3) การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น เป็นการละเมิดสิทธิ
- 4) การไม่บอกเพื่อนที่ตกน้ำ เป็นการไม่ช่วยเหลือเพื่อน
- 5) การคัดลอกข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น เป็นการละเมิดสิทธิ

คำถามชวนคิดท้ายกิจกรรม

“ทำไมการล้อเลียน นินทา กลั้วหาผู้อื่นโดยที่ไม่เป็นความจริง จึงสามารถพบเห็นได้ง่ายบนโลกอินเทอร์เน็ต?”

ในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ จำเป็นอย่างไรที่เราจะต้องมีวิจารณญาณในการเลือกข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ

ควรคิดวิเคราะห์ พิจารณาข้อมูลหรือข้อเท็จจริง ไม่หลงเชื่ออะไรง่ายๆ รู้จักตรวจสอบแหล่งที่มาที่ถูกต้อง อีกทั้งไม่ควรที่จะเปิดเผยข้อมูลข่าวสาร หรือข้อมูลที่ไม่เป็นความจริงเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้งานไม่ควรนำข้อมูลมาเผยแพร่ เพราะบางครั้งอาจถึงขั้นความเสียหายของผู้ใช้เองได้

แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

1

แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
(Cyberbullying Management) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
(ฉบับนักเรียน)

แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

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

1) ด้านความรู้ หมายถึง นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะพฤติกรรม และผลกระทบที่เกิดขึ้นของแต่ละบุคคลจากการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ สามารถระบุสถานการณ์ที่มีลักษณะของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้

2) ด้านกระบวนการ หมายถึง นักเรียนสามารถจัดการ รับมือ แก้ไขปัญหาและตัดสินใจในการหาทางเลือกหรือทางออกเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม มีความสามารถในการแยกแยะพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ในการใช้งานบนโลกไซเบอร์

3) ด้านเจตคติ หมายถึง นักเรียนมีความตระหนักถึงผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ มีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์ และมีทัศนคติที่ต่อต้านพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์

คำชี้แจง

1. แบบวัดนี้มีทั้งหมด 30 ข้อ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบเวลา 45 นาที โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน 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 โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็น ข้อคำถามมีจำนวน 10 ข้อ คือ ข้อ 21-30

เกณฑ์การให้คะแนน ข้อคำถามจะแบ่งออกเป็นคำถามเชิงบวกและคำถามเชิงลบ โดยแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 4=มากที่สุด, 3=มาก, 2=ปานกลาง และ 1=น้อย

การทำแบบวัดนี้จะไม่มีการนำไปคิดเป็นผลการเรียนแต่อย่างใด ขอให้นักเรียนทำแบบวัดอย่างเต็มความสามารถ คำตอบของนักเรียนจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพแบบวัดนี้

ตอนที่ 1 ด้านความรู้

คำชี้แจง เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว โดยทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1.ข้อใดตรงกับความหมายของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์?

- ก. การแอบเข้าไปลบไฟล์ข้อมูลงานในเครื่องคอมพิวเตอร์ของเพื่อน
- ข. การใช้เครื่องมือเทคโนโลยีทำให้เพื่อนรู้สึกอับอาย ไม่สบายใจ
- ค. การนำร่องเท้าเพื่อนร่วมชั้นเรียนไปซ่อนขณะที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์
- ง. การดัดแปลงอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ของเพื่อน ทำให้ไม่สามารถใช้งานได้

2.การกระทำของใครเป็นลักษณะพฤติกรรมของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์?

- ก. ดาวถ่ายภาพกองขยะในหมู่บ้านเพื่อร้องเรียนต่อเทศบาล
- ข. แจนถ่ายวิดีโอผู้ขับซึ่จักรยานยนต์รับจ้างบนทางเท้า
- ค. เคยเขียนบอกเล่าเรื่องราวตลกของเพื่อนลงในสื่อสังคมออนไลน์
- ง. อุ่มโทรศัพท์แจ้งตำรวจถึงบ้านที่สงสัยว่ามีการเล่นการพนัน

3.ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์?

- ก. การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์สามารถกระทำได้ง่าย ทุกที่ทุกเวลา
- ข. การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์สามารถกระทำได้บางพื้นที่และหลีกเลี่ยงได้
- ค. การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์เกิดขึ้นเฉพาะหน้าและมีผู้รู้เห็นจำนวนไม่มาก
- ง. การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์มีผลกระทบไม่ร้ายแรงเท่ากับการกลั่นแกล้งรังแกแบบดั้งเดิม

4.ข้อใดระบุช่องทางและเครื่องมือที่ใช้ในการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้ถูกต้องทั้งหมด?

- ก. เกมออนไลน์, ปริ้นเตอร์, Facebook
- ข. โทรศัพท์มือถือ, โทรศัพท์, Twitter
- ค. อินเทอร์เน็ต, คอมพิวเตอร์, E-Mail
- ง. โน้ตบุ๊กคอมพิวเตอร์, ฮาร์ดดิสก์, Line

5.ข้อใดเป็นการแสดงออกที่เหมาะสมของบุคคลที่อยู่ในวงจรการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์?

- ก. ผู้ถูกระทำ ควรทำใจยอมรับกับการถูกระทำ
- ข. ผู้กระทำ ควรรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้ถูกระทำ
- ค. ผู้สนับสนุน ควรแบ่งปันเรื่องราวที่เกิดขึ้นแก่คนอื่น ๆ
- ง. ผู้รู้เห็น ควรอยู่เฉย ๆ ไม่เช่นนั้นอาจเป็นเหยื่อรายต่อไป

6.นักเรียนคิดว่าการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ก่อให้เกิดผลกระทบทางจิตใจที่ร้ายแรงที่สุดคือข้อใด?

- ก. อาจทำให้เกิดความรู้สึกอับอาย เสียใจบ้างเล็กน้อย
- ข. คนที่ถูกกระทำเป็นประจำ อาจถึงขั้นทำร้ายตัวเอง
- ค. การถูกกระทำบ่อย ๆ จะช่วยให้มีภูมิคุ้มกันจิตใจที่เข้มแข็ง
- ง. ไม่คิดว่าเป็นเรื่องร้ายแรง เพราะเป็นเรื่องทั่วไปที่เห็นได้เป็นประจำ

7.การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบทางด้านสังคมของผู้ถูกกระทำอย่างไร?

- ก. ชอบแยกตัวออกห่าง ไม่อยากพบเจอผู้คน ไม่อยากไปโรงเรียน
- ข. ชอบอยู่โดดเดี่ยว ทำให้มีสมาธิในการเรียน มีผลการเรียนดีขึ้น
- ค. ถึงแม้จะถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ แต่ก็จะมีเพื่อนสนิทในชีวิตจริงมากกว่า
- ง. อาจส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในวัยเด็ก แต่เมื่อโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ก็จะใช้ชีวิตตามปกติ

8.ใครที่กำลังตกอยู่ในสถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ และควรได้รับการช่วยเหลือ?

- ก. มาร์ถูกเพื่อนชักชวนให้ทำรายงานเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
- ข. มิคถูกเพื่อนเขียนบอกเล่าเรื่องราวที่เขาช่วยแบ่งเบาภาระพ่อแม่ลงในโลกออนไลน์
- ค. มดแดงถูกเพื่อนนำวิดีโอที่เธอแสดงรำไทยในวันเด็กไปโพสต์ลงในสื่อสังคมออนไลน์
- ง. แมนได้รับข้อความที่ทำให้ไม่สบายใจจากคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์

9.ข้อใดเป็นวิธีการจัดการที่เหมาะสมที่สุด หากเรากำลังถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์?

- ก. ไม่ได้ตอบผู้กระทำ ปล่อยไว้เดี๋ยวก็เลิกทำไปเอง
- ข. ตอบโต้ผู้กระทำด้วยวิธีการแบบเดียวกัน
- ค. ขอความช่วยเหลือจากเพื่อนให้มาช่วยได้ตอบ
- ง. บอกให้ผู้กระทำหยุด เก็บหลักฐาน ขอความช่วยเหลือ

10.เมื่อถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ บุคคลใดที่นักเรียนควรขอรับการช่วยเหลือมากที่สุดเป็นอันดับแรก?

- ก. เพื่อนหรือแฟน
- ข. ครู
- ค. พ่อแม่ หรือผู้ปกครอง
- ง. ไม่ต้องบอกใครเก็บไว้คนเดียว

ตอนที่ 2 ด้านกระบวนการ

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ตัวอย่างที่กำหนดให้ แล้วบอกแนวทางในการจัดการกับสถานการณ์ให้เหมาะสมที่สุดตามความคิดเห็นของนักเรียน โดยเขียนคำตอบลงในช่องว่างที่กำหนดให้

11. ปอยทะเลาะคำทอกับปลายที่โรงเรียน ปลายจึงได้นำภาพของปอย ไปโพสต์ลงในสื่อสังคมออนไลน์ พร้อมข้อความประกอบว่า “นี่คนหรือผีเสื้อสมุทร” มีคนมาแสดงความคิดเห็นล้อเลียน คำทอรู้สึกของปอยอย่างสนุกสนาน ปอยควรทำอะไร?

ตอบ.....

12. ชิมได้แสดงความคิดเห็นถึงคาราวัยรุ่นคนหนึ่งประพฤติตัวไม่เหมาะสมในสื่อสังคมออนไลน์ ต่อมามีคนนำภาพของเธอไปโพสต์ในกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบคารานั้น เธอถูกกลุ่มแฟนคลับส่งข้อความมาต่อว่าคำทอและข่มขู่ว่าจะทำร้ายเธอจำนวนมาก ชิมควรทำอะไร?

ตอบ.....

13. แดนถูกตีถ่ายภาพขณะที่เขากำลังนั่งหลับในห้องเรียน ต่อมาตีได้นำภาพไปโพสต์ลงในสื่อสังคมออนไลน์ พร้อมกับข้อความว่า “รบกวนตัดต่อภาพนี้ให้หน่อย” จากนั้นมีเพื่อนหลายคนได้นำภาพของแดนไปตัดต่อล้อเลียน และโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์อย่างสนุกสนาน แดนควรทำอะไร?

ตอบ.....

14. ออยและอีฟเป็นเพื่อนสนิทกัน วันหนึ่งออยได้ซื้อชุดว่ายน้ำมาเพื่อที่จะใส่ไปเที่ยวในช่วงวันหยุด อีฟได้ถ่ายภาพขณะที่ออยกำลังสวมชุดว่ายน้ำ อีฟก็สนุกจึงได้ส่งภาพลงในกลุ่มสนทนาของห้องเรียน มีการส่งต่อภาพของออยไปในสื่อสังคมออนไลน์จำนวนมาก ออยรู้สึกอายมาก ออยควรทำอะไร?

ตอบ.....

15. น้ำหวานเป็นเด็กสาวหน้าตาดี วันหนึ่งเธอพบว่ามีคนตัดต่อภาพของเธอเข้ากับภาพโป๊เปลือย แล้วนำไปโพสต์ในสื่อสังคมออนไลน์ว่าเธอขายบริการทางเพศ พร้อมระบุบัญชีผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของเธอ ทำให้มีคนแปลกหน้าติดต่อและส่งข้อความมาหาเธอจำนวนมาก น้ำหวานควรทำอะไร?

ตอบ.....

16.เคยรู้ถูกว่าซึ่งเป็นเพื่อนของเขา ที่แอบรู้รหัสผ่านและเข้าใช้งานบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ของเขา ไปโพสต์คำทอบุคคลต่าง ๆ ในโรงเรียน และส่งภาพโป๊ลามกแก่เพื่อนผู้หญิง เมื่อเวียรู้ตัว ควรทำอะไร?

ตอบ.....

17.มีนาและมินท์เป็นเพื่อนห้องเดียวกัน วันหนึ่งทั้งสองคนทะเลาะกัน มินท์ได้ทำการบล็อกมีนาออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์ของห้องเรียน เพื่อกีดกันไม่ให้มีนาสนทนากลุ่มร่วมกับเพื่อน ๆ หากนักเรียนเป็นเพื่อนของทั้งสองคนควรทำอะไร?

ตอบ.....

18.มีเพื่อนสนิทของนักเรียนถูกตัดต่อภาพและนำไปล้อเลียนในสื่อสังคมออนไลน์ด้วยถ้อยคำดูหมิ่นเหยียดหยาม ตำทอด้วยถ้อยคำหยาบคาย เมื่อนักเรียนพบเห็นควรทำอะไร?

ตอบ.....

19.เพื่อนของนักเรียนตั้งคำสื่อสังคมออนไลน์เป็นแบบสาธารณะ ที่ใคร ๆ ก็สามารถเข้าดูได้ และเพื่อนนักเรียนก็มักจะโพสต์ภาพส่วนตัวลงในโลกออนไลน์เป็นประจำ นักเรียนจะอย่างไรต่อสถานการณ์ดังกล่าว ?

ตอบ.....

20.เพื่อนของนักเรียนถูกเพื่อนแอบถ่ายวิดีโอที่น่ายาย มีการเผยแพร่ส่งต่อไปในโลกออนไลน์ เมื่อเพื่อนส่งต่อมาถึงนักเรียน นักเรียนควรทำอะไร?

ตอบ.....

ตอนที่ 3 ด้านเจตคติ

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านข้อความในแต่ละข้อ แล้วพิจารณาเพื่อตอบคำถาม โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึกและความคิดเห็นของนักเรียน

ข้อ	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น			
		เห็นด้วย	ค่อนข้างเห็นด้วย	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
21	การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ อาจส่งผลต่อสุขภาพจิตที่ไม่ดีของผู้ถูกระทำ				
22	ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ จะช่วยให้มีภูมิคุ้มกันทางจิตใจที่เข้มแข็ง				
23	การถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์อาจส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตที่ไม่มีความสุข แยกตัวออกจากสังคม				
24	การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ของเด็กเป็นเรื่องปกติ พบเห็นได้ทั่วไป ป่วยได้เดี๋ยวก็หาย				
25	ไม่ว่าจะกลั่นแกล้งกันทางโลกไซเบอร์ในรูปแบบไหน คนที่ถูกกระทำก็รู้สึกเจ็บปวดอยู่ดี				
26	แต่ละคนมีวิธีการรับมือกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่แตกต่างกัน แต่ไม่ว่าใครก็ไม่ควรถูกระทำทั้งนั้น				
27	หากพบเห็นผู้อื่นถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ควรบอกให้เขาทำใจยอมรับ เพราะว่าใคร ๆ ก็โดนกระทำกันทั้งนั้น				
28	หากมีผู้มากลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์กับเรา เราควรโต้ตอบกลับคืนแบบเดียวกัน เพื่อให้เข้าใจความรู้สึกเราบ้าง				
29	การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์เป็นความรุนแรงรูปแบบหนึ่ง ที่ควรยุติการกระทำในทุกรูปแบบ				
30	หากมีเพื่อนถูกกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ เราควรนิ่งเฉย ไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยว เพราะอาจจะถูกระทำเป็นรายต่อไป				

(ขอให้นักเรียนทุกคนที่ช่วยตอบคำถามอย่างตั้งใจ ขอให้นักเรียนทุกคนโชคดี)

เกณฑ์การให้คะแนนแบบวัด

แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ด้านกระบวนการ

เกณฑ์ระดับคะแนน

ระดับ 4 คะแนน หมายถึง วิธีการจัดการมีความเหมาะสม “มาก”

ระดับ 3 คะแนน หมายถึง วิธีการจัดการมีความเหมาะสม “ปานกลาง”

ระดับ 2 คะแนน หมายถึง วิธีการจัดการมีความเหมาะสม “น้อย”

ระดับ 1 คะแนน หมายถึง วิธีการจัดการมีความเหมาะสม “น้อยที่สุดหรือไม่เหมาะสม”

เกณฑ์ระดับคุณภาพ เป็นข้อคำถามเชิงสถานการณ์ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
4 เหมาะสม “มาก”	ผู้ถูกระทำไม่นิ่งเฉยต่อการกระทำ กล้าเผชิญต่อสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น มีการจัดการกับสถานการณ์อย่างเหมาะสม ตัวอย่างเช่น การควบคุมอารมณ์จิตใจไม่ให้โต้ตอบผู้กระทำ, การเก็บบันทึกข้อมูลหลักฐานที่ถูกกระทำเอาไว้, การขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ที่ไว้วางใจได้, การใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีในการจัดการปัญหา, และการดำเนินคดีทางกฎหมายต่อผู้กระทำ
3 เหมาะสม “ปานกลาง”	ผู้ถูกระทำนิ่งเฉยต่อการกระทำ ไม่ได้ตอบผู้กระทำ ปล่อยผ่าน หลีกหนี ไม่แก้ไขจัดการต่อสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเช่น การนิ่งเฉยอดทนต่อการกระทำ เพราะคิดว่าเดี๋ยวก็ผ่านไป, การไม่ได้ตอบผู้กระทำ เพราะเกรงกลัวว่าจะถูกระทำเพิ่มมากขึ้น, การเก็บปัญหาที่เกิดขึ้นไว้คนเดียว ไม่ปรึกษาผู้อื่น, และการใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีในการจัดการกับปัญหาเพียงชั่วคราว
2 เหมาะสม “น้อย”	ผู้ถูกระทำนิ่งเฉยต่อการกระทำ แก้ไขปัญหาโดยสร้างความทุกข์ใจแก่ตนเองมากขึ้น หรือผู้ถูกระทำไม่นิ่งเฉยต่อการกระทำ แก้ไขปัญหาโดยการโต้ตอบเอาคืนผู้กระทำตามที่ตนเองถูกระทำ ตัวอย่างเช่น การเก็บปัญหาที่เกิดขึ้นไว้คนเดียว ไม่ปรึกษาผู้อื่น และเข้าไปเผชิญกับสิ่งที่สร้างความทุกข์ใจให้ตอกย้ำซ้ำ ๆ, การโต้ตอบผู้กระทำโดยการตำหนิด้วย

ระดับคะแนน	เกณฑ์การให้คะแนน
	อารมณ์โกรธ, และการโต้ตอบเอาคืนผู้กระทำด้วยวิธีการเดียวกันหรือวิธีการต่าง ๆ
1 เหมาะสม “น้อยที่สุด” หรือ “ไม่เหมาะสม”	ผู้ถูกกระทำไม่จำเป็นต้องต่อการกระทำ แก้ไขปัญหาโดยการโต้ตอบผู้กระทำอย่างรุนแรงที่อาจทำให้เกิดสถานการณ์ลุกลามบานปลายมากยิ่งขึ้น หรือการจัดการกับสถานการณ์ที่ไม่เหมาะสม ตัวอย่างเช่น การโต้ตอบผู้กระทำโดยการด่าทอด้วยอารมณ์โกรธอย่างไม่สุภาพ, การใช้กำลังหรือความรุนแรงเผชิญหน้าต่อผู้กระทำ, การชักชวนให้มีผู้อื่นเข้าร่วมในสถานการณ์ปัญหามากขึ้น การหาทางออกที่ไม่เหมาะสม เช่น การใช้สารเสพติด การทำร้ายตัวเอง



ผลการประเมินคุณภาพค่าความสอดคล้อง (IOC) ของชุดกิจกรรม (รายกิจกรรม)

ตามแนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลัทธิคณา เพื่อเสริมสร้างความสามารถ

ในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง ให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น มีความสอดคล้องตามรายการประเมินที่กำหนดหรือไม่ โดยมีระดับความเหมาะสม ดังนี้

ให้ +1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าประเด็นนั้นมีความเหมาะสมและเป็นไปได้

ให้ 0 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจว่าประเด็นนั้นมีความเหมาะสมและเป็นไปได้

ให้ -1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าประเด็นนั้นไม่มีความเหมาะสมและเป็นไปได้

ประเด็นพิจารณา	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
กิจกรรมที่ 1 เรื่อง โลกไซเบอร์ตาบสองคม : พฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีการสื่อสารของเด็ก					
1.1 เนื้อหาสาระมีความสอดคล้องกับการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
2.1 กระบวนการจัดกิจกรรมมีความ เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมี ความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.3 สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมมี ความเหมาะสม	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
2.4 การออกแบบกิจกรรมมีความเหมาะสม กับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ใน การนำไปใช้จัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3.1 การวัดและประเมินผลมีความ เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้

ประเด็นพิจารณา	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ความสนุกแค่ปลายนิ้ว : การกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์					
1.1 เนื้อหาสาระมีความสอดคล้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.1 กระบวนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.3 สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
2.4 การออกแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3.1 การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
กิจกรรมที่ 3 เรื่อง ปลอ่ยผ่านหรือจัดการ? : แนวทางการรับมือและการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์					
1.1 เนื้อหาสาระมีความสอดคล้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.1 กระบวนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้

ประเด็นพิจารณา	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
2.3 สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
2.4 การออกแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จัดกิจกรรม	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
3.1 การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
กิจกรรมที่ 4 เรื่อง สงครามตัวอักษร : การใช้ความรุนแรงทางภาษาบนโลกไซเบอร์ (Flaming)					
1.1 เนื้อหาสาระมีความสอดคล้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
2.1 กระบวนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.3 สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.4 การออกแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จัดกิจกรรม	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
3.1 การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
กิจกรรมที่ 5 เรื่อง นักเลงคีย์บอร์ด : การข่มขู่คุกคามบนโลกไซเบอร์ (Harassment)					
1.1 เนื้อหาสาระมีความสอดคล้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ประเด็นพิจารณา	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
2.1 กระบวนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.3 สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
2.4 การออกแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จัดกิจกรรม	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
3.1 การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
กิจกรรมที่ 6 เรื่อง ความสนุกที่ปลายนิ้ว : การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ (Denigration)					
1.1 เนื้อหาสาระมีความสอดคล้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
2.1 กระบวนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.3 สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
2.4 การออกแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จัดกิจกรรม	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้

ประเด็นพิจารณา	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
3.1 การวัดและประเมินผลมีความ เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
กิจกรรมที่ 7 เรื่อง ความลับไม่มีในโลก : การปล่อยข้อมูลผู้อื่นบนโลกโซเชียลเบอร์ (Outing)					
1.1 เนื้อหาสาระมีความสอดคล้องกับการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกโซเชียลเบอร์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
2.1 กระบวนการจัดกิจกรรมมีความ เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมี ความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.3 สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมมี ความเหมาะสม	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
2.4 การออกแบบกิจกรรมมีความเหมาะสม กับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ใน การนำไปใช้จัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3.1 การวัดและประเมินผลมีความ เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
กิจกรรมที่ 8 เรื่อง ภัยไซเบอร์ ภัยคั่นอง : การคุกคามทางเพศบนโลกโซเชียลเบอร์ (Sexting)					
1.1 เนื้อหาสาระมีความสอดคล้องกับการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกโซเชียลเบอร์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
2.1 กระบวนการจัดกิจกรรมมีความ เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ประเด็นพิจารณา	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.3 สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.4 การออกแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จัดกิจกรรม	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
3.1 การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
กิจกรรมที่ 9 เรื่อง สวมรอยออนไลน์ : การแอบอ้างผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (Impersonation)					
1.1 เนื้อหาสาระมีความสอดคล้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
2.1 กระบวนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.3 สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.4 การออกแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3.1 การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
กิจกรรมที่ 10 เรื่อง ความมืดบนสังคมออนไลน์ : การขับออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ (Exclusion)					
1.1 เนื้อหาสาระมีความสอดคล้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ประเด็นพิจารณา	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
2.1 กระบวนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.3 สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.4 การออกแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
3.1 การวัดและประเมินผลมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
กิจกรรมที่ 11 เรื่อง สิทธิเธอ สิทธิฉัน เราไม่ล่าเส้นกัน : กฎหมายการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์					
1.1 เนื้อหาสาระมีความสอดคล้องกับการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.1 กระบวนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.3 สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
2.4 การออกแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

ประเด็นพิจารณา	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
3.1 การวัดและประเมินผลมีความ เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
กิจกรรมที่ 12 เรื่อง เราคือพลเมืองแห่งอนาคต : การเป็นพลเมืองที่มีความฉลาดทางดิจิทัล					
1.1 เนื้อหาสาระมีความสอดคล้องกับการ กลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
1.2 เนื้อหาสาระมีความเหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
2.1 กระบวนการจัดกิจกรรมมีความ เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
2.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมมี ความเหมาะสม	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
2.3 สื่อและแหล่งเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมมี ความเหมาะสม	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
2.4 การออกแบบกิจกรรมมีความเหมาะสม กับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ใน การนำไปใช้จัดกิจกรรม	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
3.1 การวัดและประเมินผลมีความ เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
สรุปค่า IOC	0.94	0.82	0.83	0.87	ใช้ได้

กำหนดเกณฑ์การประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC)

ค่า IOC > 0.50 หมายถึง ประเด็นพิจารณานั้นสามารถนำไปใช้ได้

ค่า IOC < 0.50 หมายถึง ประเด็นพิจารณานั้นไม่สามารถนำไปใช้ได้ ควรมีการปรับปรุง
ก่อนการนำไปใช้

สรุปผลการประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC) ของชุดกิจกรรมฯ (รายกิจกรรม) ทั้งฉบับ

พบว่า ในทุกประเด็นพิจารณาทุกกิจกรรมมีค่า $IOC > 0.50$ สามารถนำไปใช้ได้ทุกกิจกรรม
อีกทั้งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมทุกกิจกรรม ค่า IOC อยู่ที่ $0.87 > 0.50$ สามารถนำชุดกิจกรรมที่
พัฒนาขึ้นไปใช้ได้



ผลการประเมินคุณภาพความเหมาะสมของชุดกิจกรรม (ทั้งฉบับ)
ตามแนวทางการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของลัทธิโคนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถ
ในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
คำชี้แจง ให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาว่าชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมตามรายการประเมินที่
กำหนดหรือไม่ โดยมีเกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้

ให้ระดับ 5	หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด	(ช่วงคะแนน 4.20-5.00)
ให้ระดับ 4	หมายถึง เหมาะสมมาก	(ช่วงคะแนน 3.40-4.19)
ให้ระดับ 3	หมายถึง เหมาะสมปานกลาง	(ช่วงคะแนน 2.60-3.39)
ให้ระดับ 2	หมายถึง เหมาะสมพอใช้	(ช่วงคะแนน 1.80-2.59)
ให้ระดับ 1	หมายถึง ไม่เหมาะสม	(ช่วงคะแนน 1.00-1.79)

ประเด็นพิจารณา	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านที่ 1 เนื้อหา : ความเหมาะสมของทั้งชุดกิจกรรมกับเนื้อหาการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์					
1.1 ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหาของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.2 ชุดกิจกรรมมีเนื้อหาที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ได้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4	5	5	4.67	มากที่สุด
ด้านที่ 2 กิจกรรม : ความเหมาะสมของกิจกรรมทั้งชุดกิจกรรม					
2.1 ชุดกิจกรรมมีการออกแบบกิจกรรมได้ตรงตามจุดประสงค์ของความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์	4	4	4	4.00	มาก
2.2 ชุดกิจกรรมมีการออกแบบขั้นตอนของกระบวนการดำเนินกิจกรรมได้ตรงตามแนวคิดการศึกษาเพื่อเสริมสร้าง	4	4	4	4.00	มาก

คุณลักษณะของลิโคไคโน มีกิจกรรมที่หลากหลาย น่าสนใจ และชัดเจน					
ประเด็นพิจารณา	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
2.3 ชุดกิจกรรมมีจำนวนกิจกรรมและระยะเวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมที่เหมาะสม	4	5	4	4.33	มากที่สุด
2.4 ชุดกิจกรรมมีกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จัดกิจกรรม	4	4	3	3.67	มาก
2.5 ชุดกิจกรรมสามารถเสริมสร้างความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6 ได้	4	4	4	4.00	มาก
ด้านที่ 3 ภาษา : ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในชุดกิจกรรม					
3.1 ชุดกิจกรรมมีการใช้ภาษาที่อธิบายได้ครบถ้วน ชัดเจน เข้าใจง่าย และเหมาะสม	4	5	4	4.33	มากที่สุด
สรุปค่าเฉลี่ยคะแนนความเหมาะสม	4.13	4.50	4.13	4.25	มากที่สุด

กำหนดช่วงคะแนนระดับความเหมาะสม

ช่วงคะแนน 4.20-5.00	หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
ช่วงคะแนน 3.40-4.19	หมายถึง เหมาะสมมาก
ช่วงคะแนน 2.60-3.39	หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
ช่วงคะแนน 1.80-2.59	หมายถึง เหมาะสมพอใช้
ช่วงคะแนน 1.00-1.79	หมายถึง ไม่เหมาะสม

สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมฯ ทั้งฉบับ

พบว่า ความเหมาะสมตามประเด็นพิจารณาของชุดกิจกรรมทั้งฉบับมีค่าเฉลี่ย 4.25 อยู่ในระดับ มากที่สุด ส่วนประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ข้อ 1.1 ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหาของการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ มีค่า 5.00 อยู่ในระดับ มากที่สุด ส่วนประเด็นที่มีค่าน้อยที่สุด

คือ ข้อ 2.4 ชุดกิจกรรมมีกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและมีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จัดกิจกรรม มีค่า 3.67 อยู่ในระดับมาก



ผลการประเมินคุณภาพค่าความสอดคล้อง (IOC) รายข้อ
ของแบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง ให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาว่าแบบวัดฯที่พัฒนาขึ้น มีความสอดคล้องตามจุดประสงค์ของการวัดที่กำหนดขึ้นในแต่ละข้อหรือไม่ โดยมีระดับความเหมาะสม ดังนี้

ให้ +1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าประเด็นนั้นมีความเหมาะสมและเป็นไปได้

ให้ 0 คะแนน เมื่อไม่แน่ใจว่าประเด็นนั้นมีความเหมาะสมและเป็นไปได้

ให้ -1 คะแนน เมื่อแน่ใจว่าประเด็นนั้นไม่มีความเหมาะสมและเป็นไปได้

องค์ประกอบการวัด	ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านความรู้	1	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	2	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	3	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
	4	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	5	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	6	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
	7	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
	8	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	9	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	10	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
ด้านกระบวนการ	11	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	12	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	13	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	14	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	15	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	16	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	17	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	18	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	19	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
	20	+1	+1	+1	1	ใช้ได้

องค์ประกอบการวัด	ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่า IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
ด้านเจตคติ	21	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	22	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	23	+1	+1	0	0.67	ใช้ได้
	24	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	25	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	26	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	27	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	28	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	29	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
	30	+1	+1	+1	1	ใช้ได้
สรุปค่า IOC		0.97	0.93	0.93	0.94	ใช้ได้

กำหนดเกณฑ์การประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC)

ค่า IOC > 0.50 หมายถึง ข้อคำถามที่พิจารณานั้นสามารถนำไปใช้ได้

ค่า IOC < 0.50 หมายถึง ข้อคำถามพิจารณานั้นไม่สามารถนำไปใช้ได้ ควรมีการปรับปรุง
ก่อนการนำไปใช้

สรุปผลการประเมินค่าความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดฯ (รายข้อ) ทั้งฉบับ

พบว่า ในทุกข้อคำถามมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัดทุกข้อ โดยมีค่า IOC > 0.50 สามารถนำข้อสอบไปใช้ได้ข้อ อีกทั้งเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยรวมทุกกิจกรรม ค่า IOC อยู่ที่ 0.94 > 0.50 สามารถนำแบบวัดฯ ที่พัฒนาขึ้นไปใช้ได้

ผลการประเมินคุณภาพความเหมาะสมของแบบวัดฯ ทั้งฉบับ
แบบวัดความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

คำชี้แจง ให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาว่าแบบวัดฯ ที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมตามรายการประเมินที่กำหนดหรือไม่ โดยมีเกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้

ให้ระดับ 5	หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด	(ช่วงคะแนน 4.20-5.00)
ให้ระดับ 4	หมายถึง เหมาะสมมาก	(ช่วงคะแนน 3.40-4.19)
ให้ระดับ 3	หมายถึง เหมาะสมปานกลาง	(ช่วงคะแนน 2.60-3.39)
ให้ระดับ 2	หมายถึง เหมาะสมพอใช้	(ช่วงคะแนน 1.80-2.59)
ให้ระดับ 1	หมายถึง ไม่เหมาะสม	(ช่วงคะแนน 1.00-1.79)

ประเด็นพิจารณา	ความคิดเห็นของ ผู้ทรงคุณวุฒิ			ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1. ข้อคำถามมีความตรงกับความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่กำหนดในงานวิจัย	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2. จำนวนข้อคำถามมีความเหมาะสมกับเวลาในการทำแบบวัดฯ	4	4	4	4.00	มาก
3. จำนวนข้อคำถามมีความเหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6	4	5	4	4.33	มากที่สุด
4. ข้อคำถามมีความเหมาะสมกับศักยภาพของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6	4	5	4	4.33	มากที่สุด
5. การกำหนดน้ำหนักคะแนนและเกณฑ์การให้คะแนนมีความเหมาะสม	4	4	3	3.67	มาก
6. การใช้ภาษาในแบบวัดมีความเหมาะสม	4	5	4	4.33	มากที่สุด
สรุปค่าเฉลี่ยคะแนนความเหมาะสม	4.17	4.67	4.00	4.28	มากที่สุด

กำหนดช่วงคะแนนระดับความเหมาะสม

ช่วงคะแนน 4.20-5.00	หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
ช่วงคะแนน 3.40-4.19	หมายถึง เหมาะสมมาก
ช่วงคะแนน 2.60-3.39	หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
ช่วงคะแนน 1.80-2.59	หมายถึง เหมาะสมพอใช้
ช่วงคะแนน 1.00-1.79	หมายถึง ไม่เหมาะสม

สรุปผลการประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมฯ ทั้งฉบับ

พบว่า ความเหมาะสมตามประเด็นพิจารณาของแบบวัดฯ ทั้งฉบับมีค่าเฉลี่ย 4.28 อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ข้อ 1 ข้อคำถามมีความตรงกับความสามารถในการจัดการการกลั่นแกล้งรังแกทางโลกไซเบอร์ที่กำหนดในงานวิจัย มีค่า 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนประเด็นที่มีค่าน้อยที่สุดคือ ข้อ 5 การกำหนดน้ำหนักคะแนนและเกณฑ์การให้คะแนนมีความเหมาะสม มีค่า 3.67 อยู่ในระดับมาก



ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายสุรดิษ สุวรรณลา
วัน เดือน ปี เกิด	17 ธันวาคม พ.ศ.2534
สถานที่เกิด	อำเภอท่าตูม จังหวัดสุรินทร์
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนสุรวิทยาคาร จังหวัดสุรินทร์ เมื่อปีการศึกษา 2552 สำเร็จการศึกษาปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศษ.บ.) สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เมื่อปีการศึกษา 2557 จากนั้นเข้าศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต (ค.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2559
ที่อยู่ปัจจุบัน	148 หมู่ที่ 8 ตำบลเมืองแก อำเภอท่าตูม จังหวัดสุรินทร์ 32120 ปัจจุบันรับราชการครูอยู่ที่โรงเรียนวัดเปรมประชากร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต 1