

ผลของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่อ
พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง
ที่ศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น กรุงเทพมหานคร*

THE EFFECTS OF AI-ENHANCED CREATIVE LEARNING MANAGEMENT
ON SELF-PROTECTIVE BEHAVIORS AGAINST SUBSTANCE USE AMONG AT-RISK
MALE LOWER SECONDARY SCHOOL ADOLESCENTS IN BANGKOK

เปรมยุดา มั่นเพียร, พิชชาดา ประสิทธิ์โชค*, ชาริน สุวรรณวงศ์

Premyuda Manpian, Pitchada Prasittichok*, Charin Suwanwong

สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand

*Corresponding author E-mail: pitchada@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดในวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ศึกษาแบบ Randomized Pretest-Posttest Follow up Control Group Design กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายมัธยมศึกษาตอนต้น มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติด ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ที่ 75 ขึ้นไป จำนวน 40 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ที่มีจำนวนเท่ากัน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ และแบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล Repeated Measure ANOVA และ ANCOVA ผลการศึกษา 1) กลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ที่ระยะหลังทดลองและติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน สูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่ด้านพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองมีพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนในระยะหลังการทดลองแตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่พฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยงไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ สามารถพัฒนาพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนได้ผ่านการนำทักษะที่ได้จากกิจกรรมครั้งก่อนมาต่อยอดด้วยการคิดซ้ำ ปฏิบัติซ้ำในกิจกรรมครั้งต่อไป เสมอจนเป็นวัฏจักรของเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในขณะที่เดียวกันพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ยังคงต้องได้รับการสนับสนุนจากสภาพแวดล้อมอื่นด้วย ไม่สามารถพัฒนาได้ด้วยการเรียนรู้ภายในสถานศึกษาเพียงอย่างเดียว

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์, ปัญญาประดิษฐ์, พฤติกรรมป้องกัน, วัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง

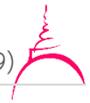
Abstract

The purpose of this study was to examine the effects of creative learning management with artificial intelligence on self-protective behaviors against substance use among at-risk male adolescents. The study employed a randomized pretest-posttest, follow-up, control-group design. The sample consisted of 40 lower secondary school male students whose substance use risk behavior scores were at or above the 75th percentile. Participants were randomly assigned to an experimental group and a control group with equal numbers. The research instruments included creative learning management with artificial intelligence and a self-protective behavior questionnaire against substance use. Data were analyzed using repeated measures ANOVA and ANCOVA. The results revealed that: 1) The experimental group showed a statistically significant improvement in risk situation avoidance behaviors at the posttest and one-month follow-up compared with the pretest at the .05 level, while changes in refusal skills were not statistically significant; and 2) Compared with the control group, the experimental group demonstrated significantly higher refusal skills at the posttest at the .05 level, whereas risk situation avoidance behaviors did not differ significantly between the two groups. The findings suggest that creative learning management with artificial intelligence can enhance refusal skills through continuous application, reflection, and repeated practice of skills across learning activities, forming a creative learning spiral. However, risk-avoidant behaviors require additional support from environmental factors and cannot be sufficiently developed through school-based learning alone.

Keywords: Creative Learning, Artificial Intelligence, Self-Protective Behaviors, At-Risk Adolescents

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 ที่ทั่วโลกถูกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สุขภาพ โดยเฉพาะระบบการศึกษาที่กำลังถูกมองว่าเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์จะเข้ามาปฏิวัติระบบการศึกษาอีกครั้ง Dai, Y. et al. ได้เสนอว่า ระบบการศึกษาควรมีการเสริมสร้างความพร้อมต่อเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ให้แก่ผู้เรียน (Dai, Y. et al. , 2020) เช่นเดียวกับ Nagy, E. et al. กล่าวว่า AI สามารถเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ สร้างประสบการณ์การเรียนรู้แปลกใหม่ให้กับผู้สอนและผู้เรียน (Nagy, E. et al., 2024) เพื่อเป็นการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงใน ศตวรรษที่ 21 ให้บุคคลทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็น โดยเฉพาะช่วงวัยเรียนหรือวัยรุ่น ที่จำเป็นต้องปลูกฝังให้เป็นคนดี มีวินัย และมีทักษะด้านเทคโนโลยีที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 ในระบบการศึกษา วัยรุ่นเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ควรมุ่งเน้นสร้างภูมิคุ้มกันต่อสารเสพติดในทุกมิติ เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงต่อการใช้สารเสพติด จากการรายงานผลทางสถิติที่ผ่านมาทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบจำนวนกลุ่มวัยรุ่น มีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้สารเสพติดมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ข้อมูลการสำรวจของ กองอนามัยวัยรุ่นและโรงเรียน (Division of Adolescent School Health) พบว่า พฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด เป็น 1 ใน 6 ของพฤติกรรมเสี่ยงสำคัญ ถึงแม้พฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดจะไม่ใช่ความสำคัญในลำดับแรก แต่เป็นพฤติกรรมเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อทันทีและเป็นผลกระทบที่ยาวนานต่อพัฒนาการทางกายและความสำเร็จของวัยรุ่นในการดำเนินชีวิต (Division of Adolescent School Health, 2023) อีกทั้ง ในกลุ่มวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยของการอยากรู้อยากลอง และเสี่ยงต่อการเป็นผู้เสพหน้าใหม่ เห็นได้จากการรายงานข้อมูลเด็กและเยาวชนที่ถูกดำเนินคดีโดยสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนทั่วประเทศไทย



ในปี พ.ศ. 2566 มีเด็กและเยาวชนถูกดำเนินคดีในฐานความผิดเกี่ยวกับยาเสพติดให้โทษ จำนวน 3,060 คดี พบว่า ผู้กระทำความผิดเป็นเพศชายสูงกว่าเพศหญิง จำนวน 2,847 คดี และเป็นเพศหญิง จำนวน 213 คดี (กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน, 2566) เมื่อจำแนกคดีเด็กและเยาวชนตามระดับการศึกษาแล้วนั้น พบว่า มัธยมศึกษาตอนต้นเป็นระดับการศึกษาที่มีจำนวนการกระทำความผิดสูงสุด คือ 2,263 ราย (ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน, 2567) เป็นเหตุให้ในระบบการศึกษามีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นส่งเสริมพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่น โดยการให้ความรู้แก่วัยรุ่นเกี่ยวกับอันตรายของการใช้สารเสพติดที่ผิดกฎหมาย ปรับปรุงทักษะการตัดสินใจ ให้สามารถจัดการกับสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดได้ จากการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบของ Tremblay, M. et al. พบว่า ลักษณะของโปรแกรมที่ได้รับความนิยมและนำมาพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่น นั้นคือการอบรมทักษะชีวิต (Life Skills Training) ซึ่งมุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาให้เด็กและเยาวชนในวัยเรียนมีองค์ความรู้ มีทักษะการตัดสินใจ มีวิถีจัดการ หลีกเลียงสารเสพติด รู้จักการปฏิเสธยาเสพติดได้ด้วยตนเองอย่างประนีประนอม (Tremblay, M. et al., 2020) จะเห็นได้ว่ามีนักวิชาการหลายคนได้ศึกษาผลของการพัฒนาทักษะชีวิตที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด แต่ยังคงขาดการบูรณาการกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ ที่ส่งผลให้วัยรุ่นได้คิดและออกแบบสร้างสรรค์วิธีการป้องกันและเผชิญกับปัญหาสารเสพติดด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้วัยรุ่นนำองค์ความรู้ที่มีอยู่มาพัฒนาพฤติกรรม การป้องกันตนเองได้อย่างยั่งยืน ที่ไม่ได้เกิดจากความรู้ ความจำ เพียงอย่างเดียว

ระบบการศึกษายุคปัจจุบัน มีการสนับสนุนอย่างมากให้สถานศึกษาพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ที่เหมาะสมกับโลกยุค Digital Disruption (Hutmacher, F. & Appel, M., 2023) ซึ่งการจัดการเรียนรู้ ที่เหมาะสมกับยุค Digital Disruption และได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลาย คือ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาความสามารถของผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของภาครัฐ อีกทั้งยังเป็นหนึ่งในรูปแบบของการศึกษาเชิงบวกที่มุ่งเน้นการพัฒนาความรู้ของผู้เรียน การมีส่วนร่วมทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และการสร้างจุดแข็งที่มีอยู่แล้วในตัวผู้เรียนให้เข้มแข็งขึ้น ซึ่งหนึ่งในรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่สำคัญ คือ รูปแบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning spiral) ของ Resnick, M. มีองค์ประกอบในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน คือ การจินตนาการ (Imagine) เพื่อระดมความคิดในสิ่งที่ตนสนใจจากประสบการณ์ที่ผ่านมาหรือการคิดค้นหาสิ่งใหม่ การสร้าง (Create) นำความคิดจากขั้นจินตนาการมาสู่การสร้างผลงาน การเล่น (Play) พื้นที่สำหรับการทดลองผลงานเพื่อเรียนรู้ผลลัพธ์จากผลงานนั้น การแบ่งปัน (Share) พื้นที่แห่งการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของกันและกัน และการคิดทบทวน (Reflect) การให้ผู้เรียนได้ทบทวนองค์ความรู้จากการเรียนรู้และนำไปสู่วัฏจักรเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ต่อไป (Resnick, M., 2017) รูปแบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning spiral) เป็นการเรียนรู้แบบยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวในการสืบค้น หากตอบแทนการรอฟังผู้สอนบรรยายแบบดั้งเดิม ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการคิด วิเคราะห์และลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมกลุ่ม นำไปสู่การทบทวนองค์ความรู้ และยังสามารถพัฒนาทักษะชีวิตได้นั่นเอง ในแวดวงการศึกษาจึงผลักดันให้มีการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อให้วัยรุ่นได้พัฒนาองค์ความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในยุคที่โลกถูกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัย ได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning spiral) มาพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับการป้องกันตนเองจากสารเสพติดอย่างเป็นวัฏจักรเกลียวการเรียนรู้ ผสมผสานกับการนำเทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เข้ามามีบทบาทในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้น เช่น การนำปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์เป็นสื่อในการเรียนรู้บนสมาร์ตโฟน

(Ahmed, M. T., 2023) ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบเปิดด้วยตนเอง เข้าถึงแหล่งสื่อการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา และสามารถอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ร่วมกันโดยช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนในการแก้ปัญหาพร้อมกัน

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ที่มีบทบาทเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นตัวช่วยเสริมของผู้วิจัยในการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิด ได้เข้าถึงข้อมูลขนาดใหญ่ และสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นผลลัพธ์จากความคิดของตนได้ ซึ่งเป็นทักษะขั้นสูงที่มีความสำคัญต่อการเผชิญปัญหาในชีวิตอย่างสร้างสรรค์ของวัยรุ่นได้ดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดในวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง เป็นแบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research design) ศึกษาแบบ Randomized Pretest-Posttest Follow up Control Group Design ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร กลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 3 ศึกษาในสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร 39 แห่ง จำนวน 29,610 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1, 2567); (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2, 2567)

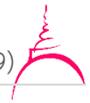
กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เป็นนักเรียนชายมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป โดยได้จากการสุ่มแบบกลุ่มที่ใช้สถานศึกษาเป็นตัวแบ่งกลุ่ม และเลือกอย่างสุ่มด้วยการจับสลาก จากนั้นใช้การสุ่มจำแนกกลุ่ม ได้กลุ่มทดลอง 20 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ดังนี้

2.1 การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์มีการดำเนินการในรูปแบบเกลิวยการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 5 ชั้น ได้แก่ การจินตนาการ (Imagine), การสร้าง (Create), การเล่น (Play), การแบ่งปัน (Share) และการคิดทบทวน (Reflect) ร่วมกับการนำปัญญาประดิษฐ์ เข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ 2 บทบาท ได้แก่ 1) ตัวช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ให้แก่วัยรุ่น ได้เข้าถึงแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ ที่นำไปประยุกต์ใช้ในการค้นหาแนวทางหรือสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละกิจกรรม และ 2) ตัวช่วยเสริมของผู้จัดการเรียนรู้ ในการลดภาระงานสำหรับการพัฒนาสื่อประกอบการสอนต่าง ๆ ในแต่ละกิจกรรม รวมถึงช่วยสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้ที่ดึงดูดให้วัยรุ่นเกิดความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้น ประกอบด้วย 6 กิจกรรม ครั้งละ 60 นาที ใช้ระยะเวลา 4 สัปดาห์ ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ และด้านสารเสพติด โดยมีรายละเอียดของกิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 I am proud of myself กิจกรรมทบทวนความภาคภูมิใจ จุดแข็ง-จุดอ่อน และการสะท้อนตัวตนของผู้เรียน ผ่านการสร้างภาพพร้อมเสียงบรรยายด้วย AI Text to Image Generator บน Canva Pro และเรียนรู้ทักษะการปฏิเสธผ่านสภาพแวดล้อมเสมือนจริงใน Spatial เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่กิจกรรมถัดไป



กิจกรรมที่ 2 That sounds great, but ... กิจกรรมเสริมสร้างทักษะชีวิตด้านการปฏิเสธและการต่อรองในสถานการณ์เสี่ยงต่อสารเสพติด ผ่านการแสดงบทบาทสมมติและการสื่อสารอย่างเหมาะสม โดยใช้สื่อวีดิทัศน์ ภาพสถานการณ์จาก AI, Metaverse, ChatGPT 4.0 และภาพ AR ผ่านแอปพลิเคชัน Artivive

กิจกรรมที่ 3 Navigating triggers without substances กิจกรรมฝึกการรู้เท่าทันอารมณ์และการปรับตัวต่อสิ่งกระตุ้นอย่างเหมาะสม เพื่อป้องกันการใช้สารเสพติด โดยใช้สื่อสนับสนุนการเรียนรู้ ได้แก่ ClassPoint App, Metaverse และ ChatGPT 4.0

กิจกรรมที่ 4 On second thought กิจกรรมทบทวนและสังเคราะห์ความรู้จากกิจกรรมก่อนหน้าผ่านเกมตอบคำถามบนแพลตฟอร์ม Quizizz และการตอบคำถามแบบโต้ตอบด้วย ClassPoint App เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการเชื่อมโยงสู่การปฏิบัติจริง

กิจกรรมที่ 5 On a Roll กิจกรรมพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาในสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด ผ่านเกมบันไดงูที่มีกับดักปัญหา บน ClassPoint App โดยสามารถใช้ ChatGPT 4.0 เป็นแหล่งข้อมูลประกอบการตัดสินใจ

กิจกรรมที่ 6 Creative Excellence Awards กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบแนวทางหรือนวัตกรรมแก้ไขปัญหายาเสพติด ผ่านการระดมความคิด การใช้ ChatGPT 4.0 และ Canva Pro เพื่อสร้างและนำเสนอผลงานในรูปแบบการประกวดและการโหวต

2.2 แบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ประกอบด้วย คำถาม 17 ข้อ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง จำนวน 8 ข้อและพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน จำนวน 9 ข้อ ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนเพศชาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 จำนวน 30 คน และคัดเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of item objective congruence: IOC) รายข้ออยู่ที่ 0.67 - 1.00 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Corrected Item-total Correlation: CITC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.625 - 0.891 ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคของแบบวัดทั้งฉบับ อยู่ในเกณฑ์ระดับดี มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง ($\alpha = .967$) แบบวัดเป็นประเภทมาตรประมาณค่า (Rating scale) 6 ระดับ ตั้งแต่ จริงที่สุด (6) ถึง ไม่จริงเลย (1) โดยบุคคลที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่า เป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดสูงกว่าบุคคลที่ได้คะแนนต่ำกว่า

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในขั้นตอนการดำเนินการศึกษาเพื่อนำการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ไปใช้กับนักเรียนเพศชาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 และการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นแบบสอบถาม แบ่งเป็น 4 ระยะ มีขั้นตอน ดังนี้

3.1 ระยะก่อนการทดลอง ในการวิจัยครั้งนี้ได้ผ่านการรับรองการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ตามหนังสือรับรองเลขที่ SWUEC-672367 หลังจากนั้นผู้วิจัยดำเนินการคัดกรองนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป และสมัครใจเข้าร่วมการวิจัย จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดเป็นการวัดก่อนการทดลอง (Pretest) แล้วสุ่มจำแนกกลุ่มด้วยวิธีจับสลากแบบไม่คืนสลาก เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน

3.2 ระยะการทดลอง กลุ่มทดลองเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จำนวน 6 กิจกรรม กิจกรรมละ 60 นาที ภายในระยะเวลา 4 สัปดาห์ ขณะที่กลุ่มควบคุมไม่ได้รับการจัดโปรแกรมใด ๆ เพื่อใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบ

3.3 ระยะเวลาหลังการทดลองครั้งที่ 1 หลังสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ทั้ง 2 กลุ่ม และใช้คะแนนดังกล่าวเป็นคะแนนภายหลังการทดลองครั้งที่ 1 (Posttest1)

3.4 ระยะเวลาหลังการทดลองครั้งที่ 2 ภายหลังการทดลอง 4 สัปดาห์ ผู้วิจัยดำเนินการวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ทั้ง 2 กลุ่ม และใช้คะแนนดังกล่าวเป็นคะแนนภายหลังการทดลองครั้งที่ 2 (Posttest2)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

4.1 การวิเคราะห์ Repeated Measure ANOVA เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ 1 ทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ก่อนและหลังการทดลองในกลุ่มทดลองเมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้ว 4 สัปดาห์

4.2 การวิเคราะห์ One-Way ANCOVA เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ 2 ทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ผลการวิจัย

จากการทดสอบผลของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ประกอบด้วย 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ผู้วิจัยได้ทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดที่ระยะก่อนทดลอง หลังทดลอง และระยะติดตามผล ของกลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติ Repeated Measure ANOVA รายละเอียด ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงจำแนกตามช่วงเวลาที่ยัด

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
ช่วงเวลา	1057.03	2	528.52	25.41*	.000
ความคลาดเคลื่อน (ช่วงเวลา)	790.30	36	20.80		

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบ Repeated Measure ANOVA พบว่า Sphericity Assumed มีค่า F เท่ากับ 25.41 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่น คือ การวัดพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ในแต่ละช่วงเวลามีความแตกต่างไปตามครั้งของการวัดผล จึงได้ทำการวิเคราะห์อิทธิพลย่อย (Simple main effect) ของระยะเวลาของตัวแปรคะแนนพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของคะแนนเฉลี่ยตัวแปรพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง จำแนกตามช่วงเวลาที่ยัด

ครั้งของการวัด	Mean Difference	SE	p-value	95% Confidence Interval for Difference	
				Lower	Upper
ก่อนทดลอง	-8.75*	1.516	.000	-12.731	-4.769
หลังทดลอง					
ก่อนทดลอง	-9.050*	1.55	.000	-13.132	-4.968
ติดตาม					
หลังทดลอง	-0.300	1.234	1.000	-3.538	2.938
ติดตาม					

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



จากตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์อิทธิพลของคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยงในกลุ่มทดลองในแต่ละครั้ง ซึ่งให้เห็นว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยงในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และติดตามอย่างน้อย 1 คู่ ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อเปรียบเทียบคะแนนในระยะก่อนทดลองกับหลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยงในระยะหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Mean Difference = -8.75; $p < .05$) และผลการเปรียบเทียบคะแนนของกลุ่มทดลองในระยะก่อนทดลองกับติดตาม พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยงในระยะติดตามสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Mean Difference = -9.050; $p < .05$) ในขณะที่ผลการเปรียบเทียบคะแนนของกลุ่มทดลองในระยะหลังการทดลองกับติดตาม พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยงในระยะติดตามไม่แตกต่างกับหลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Mean Difference = -0.300; $p > .05$)

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน จำแนกตามช่วงเวลาที่ยึด

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
ช่วงเวลา	120.90	2	60.45	2.68	.082
ความคลาดเคลื่อน (ช่วงเวลา)	857.10	38	22.55		

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า Sphericity Assumed มีค่า F เท่ากับ 2.68 ซึ่งไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือ การวัดพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนในแต่ละช่วงเวลาไม่แตกต่างกันไปตามครั้งของการวัดผล จึงไม่ได้ทำการวิเคราะห์อิทธิพลย่อย (Simple main effect) ของระยะเวลาของตัวแปรคะแนนพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน

การทดสอบ One-Way ANCOVA ในการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในการพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ตัวแปรอิสระในการวิเคราะห์นี้ คือ การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ และตัวแปรตามในการวิเคราะห์นี้ คือ คะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ด้านพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และด้านพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ในระยะก่อนการทดลอง ถูกใช้เป็นตัวแปรร่วมในการวิเคราะห์เพื่อคำนวณความแตกต่าง

จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมคะแนนพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ที่ได้นำเสนอไว้ในตารางที่ 4 พบว่า คะแนนหลังการทดลองของพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยงของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยมีค่า $F = 2.911$, $p = .096$

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมคะแนนพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ภายหลังจากควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในระยะหลังการทดลอง

กลุ่มในการศึกษา	n	M	S.D.	F	p
กลุ่มทดลอง	20	33.55	7.10	2.911	.096
กลุ่มควบคุม	20	30.45	7.04		

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมคะแนนพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ที่ได้นำเสนอไว้ในตารางที่ 5 พบว่า คะแนนหลังการทดลองของพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนของทั้งสองกลุ่มแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยมีค่า $F = 6.401$, $p = .016$

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมคะแนนพฤติกรรมปฏิบัติเชิงการชักชวน ภายหลังจากควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในระยะหลังการทดลอง

กลุ่มในการศึกษา	n	M	S.D.	F	p
กลุ่มทดลอง	20	40.19	1.209	6.401*	.016
กลุ่มควบคุม	20	35.81	1.209		

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงในกลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดในด้านพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ไม่แตกต่างจากวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงในกลุ่มควบคุม ขณะที่ด้านพฤติกรรมปฏิบัติเชิงการชักชวน วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงในกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมสูงกว่าวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงในกลุ่มควบคุม ดังนั้นจากข้อมูลจึงสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์สามารถพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ด้านพฤติกรรมปฏิบัติเชิงการชักชวนได้ อย่างมีนัยสำคัญ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ระดับชั้นมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 1 - 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ในเชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดด้านพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันทีและระยะติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือนสูงกว่าก่อนทดลอง เป็นผลมาจากการมุ่งเน้นพัฒนาพฤติกรรมสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ 1) การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น 2) การสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่นเพื่อสื่อสารความต้องการของตน 3) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และ 4) การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ผ่านรูปแบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning spiral) ที่ทำให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงได้พัฒนาพฤติกรรมสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ทั้ง 4 ทักษะ ผ่านกิจกรรมทั้ง 6 ครั้ง ในลักษณะกิจกรรมกลุ่มที่มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ส่งผลให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงสามารถประเมินสถานการณ์เสี่ยงได้ดีขึ้น และเลือกหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงนั้นได้อย่างมีเหตุผล สอดคล้องกับ อับดุลคอลิก อรรอฮีมีย และคณะ ได้นำทักษะชีวิต เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาพฤติกรรมป้องกันการใช้อาหารเสพยาเสพติดด้วยตนเองในเด็กและเยาวชนที่ผ่านการบำบัดรักษาอาการติดสารเสพติด พบว่า การส่งเสริมทักษะชีวิตสามารถกระตุ้นความคิดและเพิ่มความเชื่อมั่นให้กับเด็กและเยาวชน ว่าตนสามารถประเมินสถานการณ์เสี่ยงและหลีกเลี่ยงการกลับเข้าสู่วงจรการเสพยาเสพติดซ้ำได้ (อับดุลคอลิก อรรอฮีมีย และคณะ, 2565) ขณะเดียวกันด้านพฤติกรรมปฏิบัติเชิงการชักชวนไม่เกิดการเปลี่ยนแปลง อาจเป็นผลมาจากสภาพแวดล้อมและบริบททางสังคมที่มีการส่งเสริมการใช้ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองจากสารเสพติด เห็นได้จากการศึกษาของ Sullivan, H. ในสถานศึกษาภาครัฐ หลักสูตรการศึกษามีผลทำให้นักเรียนมีความรู้และพร้อมรับมือต่อสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการใช้อาหารเสพยาเสพติด (Sullivan, H., 2022)

วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงในกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ด้านพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ไม่แตกต่างจากวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงในกลุ่มควบคุม ตามที่ Mennis, J. et al. กล่าวไว้ว่า สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเข้าถึงสารเสพติด มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สารเสพติดอย่างมีนัยสำคัญ และได้เสนอว่าการมีนโยบายยาสูบ แอลกอฮอล์ และยาเสพติด เป็นสิ่งที่จำเป็นในการป้องกันปัญหาการใช้สารเสพติด (Mennis, J. et al., 2016) นอกจากนี้ สถานภาพครอบครัวของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ก็มีผลต่อพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง เช่นเดียวกับ Saladino, V. et al. พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงในกลุ่มวัยรุ่น ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ในครอบครัว โดยในวัยรุ่นที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ดีจะสามารถลดโอกาสการยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติดได้ ขณะที่วัยรุ่นที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวเชิงลบ เช่น การสื่อสารที่ไม่ดี การหย่าร้าง มีส่วนในการเพิ่มพฤติกรรมการใช้สารเสพติด



ที่สูงขึ้นในวัยรุ่น อีกทั้งยังเสนอว่า ควรมุ่งเน้นการใช้แรงบันดาลใจจากครอบครัว (Saladino, V. et al., 2021) เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมหลักเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงในกลุ่มวัยรุ่น ในขณะที่ด้านพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน แตกต่างจากวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงในกลุ่มควบคุม เป็นผลมาจากวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงได้รับการพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ผ่านการนำความรู้ ทักษะจากกิจกรรมครั้งก่อนมาต่อยอดด้วยการคิดซ้ำปฏิบัติซ้ำ สร้างสรรค์ ทดลอง แบ่งปันและรับคำแนะนำจากสมาชิกภายในกิจกรรมกลุ่ม แนวทางนี้ช่วยให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด นำไปสู่พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนของตนได้ อีกทั้งในกิจกรรม That sounds great, but ... เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ฝึกฝนการปฏิเสธและต่อรอง เพื่อป้องกันตนเองจากสารเสพติด ผ่านการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การแสดงบทบาทสมมติ สอดคล้องกับการศึกษาของ Korochentseva, A. et al. ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการแสดงบทบาทสมมติช่วยพัฒนาทักษะการปฏิเสธ โดยสามารถส่งเสริมแนวทางการปฏิเสธในแบบของตนเอง และทำให้นักเรียนมีความพร้อมรับมือต่อสถานการณ์ที่ยากลำบากได้ (Korochentseva, A. et al., 2020) รวมไปถึงในกิจกรรม On a Roll และกิจกรรม Creative Excellence Awards ช่วยส่งเสริมให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงได้คิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เมื่อต้องเผชิญกับปัญหาการใช้สารเสพติด สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Obialo, F. K. ซึ่งชี้ให้เห็นว่า การประยุกต์นำเทคนิคการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ร่วมกับการเสริมสร้างทักษะทางพฤติกรรม มีผลต่อการตัดสินใจของเยาวชนในการไม่ใช้สารเสพติด และสามารถลดอัตราการใช้สารเสพติดในกลุ่มเยาวชนได้ (Obialo, F. K., 2022)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามามีบทบาทในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงและเป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ ซึ่งกิจกรรมทั้ง 6 กิจกรรม ผู้วิจัยได้นำแพลตฟอร์ม ClassPoint App เข้ามาเป็นตัวช่วยในการสะสมแต้มการเข้าร่วมกิจกรรม เพิ่มการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และการมอบหมายภารกิจให้แก่วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง เช่นเดียวกับ Indraswati, D. et al. ที่นำแพลตฟอร์ม ClassPoint App มาเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียนและการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ได้ (Indraswati, D. et al., 2024) รวมไปถึงการนำ Chat GPT 4.0 เข้ามาช่วยให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงได้เข้าถึงแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ และเสนอชุดความคิดที่หลากหลายให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงประกอบการตัดสินใจในการปฏิบัติตามภารกิจที่ผู้วิจัยได้มอบหมายให้ในแต่ละกิจกรรม สอดคล้องกับ Balasubramanian, K. กล่าวว่า Chat GPT 4.0 ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ด้วยการให้ความช่วยเหลือและให้ข้อเสนอแนะแบบโต้ตอบอัตโนมัติ สนับสนุนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนนำชุดความคิดที่ได้จากโต้ตอบของ Chat GPT 4.0 มาปรับเข้ากับความต้องการของแต่ละบุคคล (Balasubramanian, K., 2023) อีกทั้ง การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ ช่วยดึงดูดความสนใจ สร้างการมีส่วนร่วม และเพิ่มทักษะทางเทคโนโลยีของผู้เรียนตอบสนองต่อบริบททางการศึกษาในยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรม 4.0 อีกด้วย (Ginggar, B. S. & Kefi, Y., 2024)

องค์ความรู้ใหม่

ผลจากการนำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในรูปแบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Spiral) ร่วมกับการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนและเป็นตัวช่วยเสริมของผู้สอนในการสร้างสื่อประกอบการเรียนรู้ สามารถพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ในด้านพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนได้ ด้วยการนำความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ 1) การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น 2) การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นเพื่อสื่อสารความต้องการของตน 3) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และ 4) การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ที่สอดแทรกอยู่ในกิจกรรมแต่ละครั้ง ซึ่งผู้เรียนจะได้นำองค์ความรู้และทักษะที่ได้จากกิจกรรมครั้งก่อนมาต่อยอดด้วยการคิดซ้ำปฏิบัติซ้ำในกิจกรรมครั้งต่อไปเสมอ จนเกิดเป็นวัฏจักรของการจินตนาการ (Imagine) การสร้าง (Create)

การเล่น (Play) การแบ่งปัน (share) และการคิดทบทวน (Reflect) ทั้งหมด 5 รอบ อีกทั้งเทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่มีบทบาทเป็นตัวช่วยเสริมของผู้สอนในการสร้างสื่อประกอบการเรียนรู้ ยังช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในแต่ละกิจกรรมได้อีกด้วย ดังภาพที่ 1



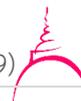
ภาพที่ 1 การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์

สรุปและข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ สามารถพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ในด้านพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนได้ ในขณะที่ด้านพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงยังไม่เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน เนื่องจากเป็นพฤติกรรมที่ไม่สามารถอาศัยการจัดการเรียนรู้ภายในสถานศึกษาได้เพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น ครอบครัว กลุ่มเพื่อน ชุมชน และบริบททางสังคมที่เอื้อต่อการตัดสินใจหลีกเลี่ยงสารเสพติด สำหรับข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่บูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ควรคำนึงถึงความพร้อมด้านอุปกรณ์และทักษะของผู้สอนในการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ส่วนข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป ควรขยายการมีส่วนร่วมของครอบครัว ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศึกษาผลลัพธ์ของการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ในกลุ่มตัวอย่างที่มีบริบทแตกต่างกัน เช่น พื้นที่เมืองและชนบท เพศ และความสัมพันธ์ในครอบครัว เพื่อพัฒนาแนวทางการประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ในการส่งเสริมพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดให้เหมาะสมกับบริบทและทรัพยากรของแต่ละพื้นที่

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนสนับสนุนการวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ปีงบประมาณ 2568 ภายใต้ทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรม ทุนมหาบัณฑิต วช. ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์



เอกสารอ้างอิง

- กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน. (2566). รายงานสถิติคดี ประจำปี พ.ศ. 2565. เรียกใช้เมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2567 จาก <https://shorturl.asia/h6Ram>
- ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน. (2567). ข้อมูลสถิติคดีเด็กและเยาวชน จำแนกรายไตรมาส ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567. เรียกใช้เมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2567 จาก <https://shorturl.asia/QeFTL>
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1. (2567). สารสนเทศแสดงจำนวนนักเรียนแผนที่โรงเรียน. เรียกใช้เมื่อ 14 พฤษภาคม 2567 จาก <https://eoffice.sesao1.go.th/info/maps/student>
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2. (2567). ระบบ BIG DATA สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานครเขต 2. เรียกใช้เมื่อ 14 พฤษภาคม 2567 จาก <https://shorturl.asia/mDw3l>
- อับดุลคอลิก อรรอฮีมีย์ และคณะ. (2565). การป้องกันการเสพติดซ้ำด้วยตนเอง: กรณีศึกษา ผู้ผ่านการบำบัดรักษาอาการติดยาเสพติดในพื้นที่จังหวัดปัตตานี. วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต, 10(3), 345-357.
- Ahmed, M. T. (2023). The application of Artificial Intelligence (AI) in Mobile Learning (M-learning). *Journal of Science and Technology*, 28(1), 12-23.
- Balasubramanian, K. (2023). Transforming Autodidactic Experiences with ChatGPT - New Challenges in Teaching-Learning. *Thiagarajar College of Preceptors Edu Spectra*, 5, 62-66. <https://doi.org/10.34293/eduspectra.v5is1-may23.011>
- Dai, Y. et al. (2020). Promoting Students' Well-Being by Developing Their Readiness for the Artificial Intelligence Age. *Sustainability*, 12(16), 6597. <https://doi.org/10.3390/su12166597>
- Division of Adolescent School Health. (2023). DASH-Youth Risk Behavior Surveillance System (YRBSS): Middle School. Retrieved February 17, 2024, from <https://shorturl.asia/3RmDb>
- Ginggar, B. S. & Kefi, Y. (2024). Technology Education and Innovation of ChatGPT and AI at SMPS RK Deli Murni Bandar Baru Middle School Students. *Proceeding of International Conference on Education (PICE)*, 2(1), 293-296.
- Hutmacher, F. & Appel, M. (2023). The psychology of personalization in digital environments: From motivation to well-being-A theoretical integration. *Review of General Psychology*, 27(1), 26-40.
- Indraswati, D. et al. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pelatihan Pembuatan Media Classpoint bagi Guru Sekolah Dasar. *DEDIKASI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 10-15. <https://doi.org/https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i01.81>
- Korochentseva, A. et al. (2020). Simulation role play as a contact work with students and its role in their communicative skills development. *E3S Web of Conferences*, 210, 18087. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021018087>
- Mennis, J. et al. (2016). Risky Substance Use Environments and Addiction: A New Frontier for Environmental Justice Research. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 13(6), 607. <https://doi.org/10.3390/IJERPH13060607>

- Nagy, E. et al. (2024). Advanced Digital and Artificial Intelligence-Based Solutions for Interactive, Collaborative Learning Support. 2024 5th International Conference on Advances in Electrical Engineering and Power (CANDO-EPE), 103-108. <https://doi.org/10.1109/cando-epe65072.2024.10772869>
- Obialo, F. K. (2022). Preventing Youth Substance Use Using Creative Problem Solving-Cognitive-Behavioural Skills Enhancement Approach. *SAS Journal of Medicine*, 8(3), 161-166.
- Resnick, M. (2017). *Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Saladino, V. et al. (2021). The Vicious Cycle: Problematic Family Relations, Substance Abuse, and Crime in Adolescence: A Narrative Review. *Frontiers in Psychology*, 12, 673954. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2021.673954>
- Sullivan, H. (2022). *Drug Education*. In Doctor of Education. Northeastern University.
- Tremblay, M. et al. (2020). Primary Substance Use Prevention Programs for Children and Youth: A Systematic Review. *Pediatrics*, 146(3). <https://doi.org/10.1542/peds.2019-2747>