ผลของการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

EFFECTS OF EXPERIENTIAL LEARNING ACTIVITIES ON PREVENTIVE CYBER BULLYING OF MATHAYOMSUKSA 1 STUDENTS

การีมะห์ แลหีม[1]*

Kareemah Laeheem[1]*

Received Date: July 9, 2021

Revised Date: August 17, 2021

Accepted Date: November 22, 2021

[1] โรงเรียนเทศบาล 1 (เอ็งเสียงสามัคคี) อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

* Corresponding author, E-mail: lkareemah@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยกึ่งทดลองนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ และ 2. ประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนเทศบาล 1 (เอ็งเสียงสามัคคี) จำนวน 45 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรม แบบทดสอบวัดความรู้การรังแกบนโลกไซเบอร์ แบบประเมินการรังแกบนโลกไซเบอร์ และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม ซึ่งการจัดกิจกรรมมี 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นจัดประสบการณ์ ขั้นสะท้อนความคิด ขั้นสรุปความคิดรวบยอด และขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าการทดสอบทีแบบไม่อิสระ

ผลวิจัยพบว่า

1. นักเรียนมีความรู้และรับรู้ผลกระทบทางลบจากการรังแกบนโลกไซเบอร์ หลังร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการรังแกบนโลกไซเบอร์และมีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ หลังร่วมกิจกรรมต่ำกว่าก่อนร่วมกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การจัดกิจกรรม, การรังแกบนโลกไซเบอร์, กิจกรรมการเรียนรู้, กิจกรรมเน้นประสบการณ์

Abstract

The purposes of this quasi-experimental research were to: 1. study the effects of experiential learning activities on preventive cyber bullying; and 2. assess the satisfaction toward experiential learning activities on preventive cyber bullying. The samples were 45 Mathayomsuksa 1/2 students in second semester of the academic year 2021, at Thesabal 1 School (Engseangsamakkee). Research instruments consisted of the lesson plans, a cyber bullying - test, a cyber bullying assessment from, and a student's satisfaction questionnaire for learning activities. There were 5 steps in learning activities: introduction stage, experience stage, reflective thinking stage, concepts summarizing stage, and knowledge application stage. The data were analyzed by using means, standard deviation, and a dependent t-test.

The results were as follows:

1. Students' perception of the negative effects of cyber bullying after participating in the activity were statistically significantly higher than before participating in the activity at .05 level. Students had a positive attitude towards cyber bullying and cyber bullying behavior after participating in the activity were statistically significantly lower than before participating in the activity at .05 level

2. Students' satisfaction towards experiential learning activities was at a high level.

Keywords: a activity management, cyber bullying, learning activities, experiential activities

1. บทนำ

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบันส่งผลให้วิถีชีวิตของมนุษย์ต้องเกี่ยวข้องและพึ่งพาเทคโนโลยีต่าง ๆ มากขึ้น ทั้งโทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์ที่สามารถสื่อสารที่ไร้ขีดจำกัดผ่านอุปกรณ์การสื่อสารจนนำไปสู่รูปแบบการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่มีการใช้อุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารที่ทันสมัย รวมถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ภายใต้ระบบอินเทอร์เน็ตด้วยโปรแกรมประยุกต์ ซึ่งจากผลการวิจัยที่ผ่านมาทำให้ทราบถึงผลกระทบต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจากการรังแกบนโลกไซเบอร์ว่ามีผลที่รุนแรงเป็นอย่างมาก เนื่องจากการรังแกบนโลกไซเบอร์สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา อีกทั้งสามารถแพร่กระจายข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว อันเป็นสาเหตุสำคัญนำไปสู่ปัญหาสังคมตามมามากมาย (ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยากร ตุดเกื้อ, 2560) ดังนั้นการรังแกบนโลกไซเบอร์จึงเป็นมิติหนึ่งที่ชี้วัดได้ถึงพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อเยาวชนอย่างรุนแรงซึ่งถือเป็นภัยเงียบที่กำลังคุกคามเยาวชนไทยในยุคปัจจุบัน โดยเป็นสาเหตุที่นำไปสู่การฆ่าตัวตาย การใช้สารเสพติดและพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ นอกจากนี้ยังส่งผลต่อสภาพความเจ็บปวดทางด้านจิตใจจนเป็นความวิตกกังวลในการดำเนินชีวิตประจำวัน (ธันยากร ตุดเกื้อ และมาลี สบายยิ่ง, 2560)

การรังแกบนโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบทางลบต่อกลุ่มนักเรียนที่มีสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตมากเป็นอันดับหนึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มอื่น ๆ ซึ่งนักเรียนอาจขาดการกลั่นกรองในการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย โดยเฉพาะเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กลายเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ทำให้นักเรียนมีอิสระในการเลือกที่จะรังแกกันจนเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาโดยผ่านเครื่องมือสื่อสาร

ประเภทคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือที่ทุกคนในสังคมสามารถเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งเรียกว่า “การรังแกบนโลกไซเบอร์” (Tudkuea & Laeheem, 2014) การรังแกบนโลกไซเบอร์แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น การหมิ่นประมาทผู้อื่น การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ การนำความลับผู้อื่นไปเปิดเผย และการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม โดยกระทำผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการเผยแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็วและทุกคนสามารถร่วมในการรับรู้ แสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ในขณะที่ผู้ถูกกระทำไม่สามารถตอบโต้ได้ โดยพฤติกรรมดังกล่าวจะนำมาซึ่งความรู้สึกเครียด เจ็บปวด อับอายและสูญเสียความมั่นใจในการดำรงชีวิตในสังคม ซึ่งในบางกรณีนำไปสู่ปัญหาอารมณ์รุนแรง (ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553; Tudkuea & Laeheem, 2014)

ดังที่ ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ศึกษาพบว่าเยาวชนไทยในปัจจุบันเกือบทุกคนสามารถที่จะเข้าถึงอุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัยประเภทอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือได้ง่ายทั้งมีความถี่ในการได้ใช้อุปกรณ์เหล่านี้มากแต่ผลการศึกษาชี้ว่าอุปกรณ์ทันสมัยเหล่านี้ถูกใช้เป็นเครื่องมือการในการสร้างความรุนแรงและการข่มเหงรังแกกันและมีแนวโน้มด้วยว่าพฤติกรรมการข่มเหงรังแกกันนั้นหากยังไม่มีการแก้ไขจะกลับกลายเป็นพฤติกรรมที่เยาวชนมีแนวโน้มที่จะเห็นเป็นเรื่องปกติในขณะที่ประเด็นการข่มเหงรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ยังไม่มีหน่วยงานใดทำหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงทั้งการป้องกันแก้ไขและการออกข้อกำหนดเชิงนโยบายที่รู้เท่าทันต่อปัญหานี้เมื่อเป็นเช่นนี้ภาครัฐควรต้องเข้ามาเป็นหน่วยงานหลักในการจัดการกับปัญหาและควรหาทางแก้ก่อนที่ปัญหาจะลุกลามจนกลายเป็น

วิถีปกติของเยาวชนไทยผลจากการศึกษาให้ข้อค้นพบอย่างสำคัญว่ากลุ่มตัวอย่างเกินกว่าครึ่งหนึ่งเคยเห็นการกระทำความรุนแรงทางกายภาพที่บิดามารดามีต่อกันโดยในจำนวนของเยาวชน ร้อยละ 7 เห็นสมาชิกครอบครัวใช้ความรุนแรงทางวาจาต่อกัน (มากกว่าสัปดาห์ละครั้ง) โดยยังพบว่าเยาวชนไทยมีแนวโน้มของการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำโดยราว 1 ใน 4 ของเยาวชนมีความรู้สึกในทางลบต่อตนเองและมองว่าความสำเร็จเป็นเรื่องที่เป็นไปได้ยาก ซึ่งสิ่งนี้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นที่ต้องสร้างความรู้สึกด้านบวกให้เกิดขึ้นกับเยาวชนเพราะความรู้สึกด้านบวกจะสร้างพลังสร้างสรรค์ที่จำเป็นต่อการพัฒนาตนและพัฒนาชาติต่อไปได้ โดยปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย (2554) ยังศึกษาพบว่าผู้ปกครองส่วนใหญ่มีความคิดว่าจะแก้ปัญหาการรังแกบนโลกไซเบอร์โดยการต่อว่า ตักเตือน ควบคุมการใช้สื่อ ลงโทษและคอยสอดส่องพฤติกรรมในกรณีที่ลูกเป็นฝ่ายกระทำส่วนในกรณีที่ลูกเป็นผู้ที่ถูกกระทำผู้ปกครองโดยส่วนใหญ่คาดว่าจะใช้วิธีการสืบหาตัวผู้กระทำและเจรจาปัญหาให้กำลังใจลูก ให้ลูกหลีกเลี่ยงและระมัดระวังตัวมากขึ้น มีจำนวนน้อยรายที่บรรยายถึงมาตรการเชิงรุกอย่างเป็นรูปธรรม อาทิ การแจ้งความ หรือตรวจสอบประวัติการใช้สื่อ

การถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม ดังเช่นการถูกนินทาด่าทอด้วยถ้อยคำที่มีเนื้อหาหยาบคาย การถูกหมิ่นประมาท การถูกข่มขู่ และการถูกคุกคามทางเพศ ซึ่งส่งผลกระทบทางตรงให้ผู้ถูกรังแกเกิดความรู้สึกที่โมโห โกรธ คับข้องใจ เครียด วิตกกังวล และอับอาย และยังส่งผลกระทบทางอ้อมทำให้สุขภาพจิตเสื่อมเสีย ร่างกายอ่อนแอ และเกิดภาวะซึมเศร้า จนเกิดเป็นปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมตามมา และ

ยังมีสภาวะที่คิดอยากฆ่าตัวตาย (ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2560) กระบวนการซึมซับและการสั่งสมจากประสบการณ์ตั้งแต่ในอดีตซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลทำให้เกิดพฤติกรรมรุนแรง ซึ่งส่วนใหญ่พบว่าความคับข้องใจเป็นอีกหนึ่งคุณสมบัติของความรุนแรงที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นคุณลักษณะภายในทางจิตที่ส่งผลต่อการเกิดการรังแกผู้อื่น ทั้งนี้นักวิชาการส่วนใหญ่ได้ให้ความหมายของความคับข้องใจว่าเป็นส่วนสำคัญอันเกี่ยวข้องกับความรู้สึกของบุคคลที่เกิดขึ้นเนื่องจากบุคคลไม่ได้รับการตอบสนอง ตามความต้องการของตนเอง รวมถึงบุคคลไม่สามารถกระทำหรือแสดงออกได้ตามที่ตนเองปรารถนา อาจมีสาเหตุมาจากอุปสรรคหรือความขาดแคลนจนเกิดเป็นความรู้สึกภายในจิต อาทิ ความอึดอัดใจ ความขุ่นเคืองภายในจิตใจ แปรเปลี่ยนเป็นความคับข้องใจตามมา รวมถึงการทำให้บุคคลต้องประสบกับปัญหาต่าง ๆ อยู่เสมอ อาทิ ปัญหาสภาพจิตใจ รวมถึงเกิดความรู้สึกที่เป็นผลสืบเนื่องจากความหงุดหงิด ความกระวนกระวาย ความกลุ้มใจ ความทุกข์ใจ ความกังวลใจ และความวิตกกังวล ซึ่งบุคคลที่มีความคับข้องใจจะมีแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและการรังแกผู้อื่น เพื่อระบายอารมณ์ความรู้สึกที่มีหรือเกิดขึ้นในขณะนั้น (อรพินทร์ ชูชม สุภาพร ธนะชานันท์ และ ทัศนา ทองภักดี, 2554)

แนวทางหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการป้องกันการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ได้คือ “การส่งเสริมทักษะชีวิต” โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เริ่มจากประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมไปสู่การสะท้อนความคิดจนถึงการสรุปความคิดรวบยอด โดยเน้นการเรียนรู้จากการกระทำที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ โดยเริ่มจากการรับรู้ปัญหา คิดหาแนวทางแก้ไข ลงมือปฏิบัติจนเกิดประสบการณ์ ผู้เรียนจะเป็นผู้สร้างความรู้ของ

ตนเอง เกิดการปรับเปลี่ยนความรู้เดิมให้เป็นความรู้ใหม่ ซึ่งเป็นความรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียน สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในชีวิตประจำวัน (Kolb, 1984) ดังผลการศึกษาที่พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์สามารถส่งเสริมให้นักเรียนมีความซื่อสัตย์เพิ่มมากขึ้น (ขวัญชนก ทองคุ่ย, 2556) มีทักษะชีวิตเพิ่มขึ้น (บุญล้อม ด้วงวิเศษ และมนสิช สิทธิสมบูรณ์, 2560) มีจิตสาธารณะสูงขึ้น (ขจรศิลป์ โคตรหานาม และวิเชียร ธำรงโสตถิสกุล, 2562) และมีวินัย ความรับผิดชอบ และความเชื่อมั่นเพิ่มสูงขึ้น (กันตาภา สุทธิอาจ, 2561)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการรังแกกันบนโลกไซเบอร์เป็นปัญหาที่ต้องให้ความสำคัญ ให้ความสนใจ และให้ความเอาใจใส่เป็นพิเศษจากบุคคลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยตรง เพื่อให้ความช่วยเหลือและปรับปรุงแก้ไขให้เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม และป้องกันไม่ให้นักเรียนมีการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่รุนแรงมากขึ้นต่อไป ดังนั้นผู้ศึกษาจึงศึกษาผลของการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 เนื่องจากประเด็นการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์มีความสอดคล้องกับโครงสร้างรายวิชากิจกรรมแนะแนวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนเทศบาล 1 (เอ็งเสียงสามัคคี) พุทธศักราช 2561 ทั้งนี้ผลการวิจัยนี้ทำให้ได้นวัตกรรมที่สามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างเหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อไป รวมทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อการจัดการกับปัญหาการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนก่อนจะทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นจนเป็นปัญหาของสังคม และหาแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างทันท่วงที

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

3.1 การรังแกบนโลกไซเบอร์

3.1.1 ความหมายของการรังแกบนโลกไซเบอร์

การรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมของบุคคลโดยมุ่งทำร้ายผู้อื่นทั้งทางด้านจิตใจและความสัมพันธ์ทางสังคมผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ จนทำให้เหยื่อจากการถูกรังแกเกิดความรู้สึกด้านลบ (ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553; ฤทัยชนนี สิทธิชัย , 2560) ซึ่งเป็นลักษณะของการนินทาหรือด่าทอ การหมิ่นประมาท การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย และการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ตนไม่ชอบออกจากกลุ่ม โดยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือผ่านซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่มีและได้รับความนิยมในยุคปัจจุบัน (ธันยากร ตุดเกื้อ และมาลี สบายยิ่ง, 2560)

3.1.2 ประเภทการรังแกบนโลกไซเบอร์

การรังแกบนโลกไซเบอร์จำแนกได้ 5 ประเภทคือ 1. การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น เป็นการโพสต์ข้อความเชิงข่มขู่ ดูหมิ่น เสียดสี

และเหยียดหยาม รวมถึงการใช้ข้อความที่หยาบคายต่อผู้อื่นซ้ำ ๆ เพื่อแสดงอารมณ์ไม่พอใจ การใช้ถ้อยคำที่เสื่อมเสีย 2. การหมิ่นประมาทผู้อื่น เป็นการโพสต์สิ่งที่ไม่เป็นความจริงหรือสิ่งที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียเกี่ยวกับบุคคลอื่นทั้งในรูปแบบข้อความ โดยผู้ที่ตกเป็นเหยื่อไม่สามารถลบข้อมูลได้ รวมถึงการตัดต่อภาพวิดีโอที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียโดยไม่ได้รับอนุญาต และมีการโพสต์ แชร์และส่งต่อบนโลกไซเบอร์ 3. การแอบอ้างชื่อผู้อื่น เป็นลักษณะของการระบุว่าตนเองเป็นอีกคนโดยการโพสต์ถึงข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลต่าง ๆ ว่าเป็นบุคคลนั้น ซึ่งเป็นข้อมูลที่ขาดความน่าเชื่อถือ และการปลอมตัวเป็นคนอื่นผ่านทางห้องสนทนารวมถึงโปรแกรมอื่น ๆ 4. การเปิดเผยความลับผู้อื่น เป็นลักษณะของการนำเอาความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย จนทำให้เกิดความเสื่อมเสียและอับอายต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ และถือเป็นการหลอกลวงโดยจงใจ และ 5. การบล็อกผู้อื่น เป็นลักษณะของการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ โดยทำการลบหรือการปิดกั้นบุคคลจากรายชื่อเพื่อนในห้องสนทนากลุ่มผ่านโปรแกรมต่าง ๆ (Tudkuea & Laeheem, 2014)

3.1.3 ผลกระทบของการรังแกบนโลกไซเบอร์

การรังแกบนโลกไซเบอร์ล้วนส่งผลทำให้กลุ่มผู้รังแกผู้อื่น (bully) และกลุ่มผู้ถูกรังแก (victim) ล้วนได้รับผลกระทบจากการรังแกบนโลกไซเบอร์ทั้งสิ้น โดย**กลุ่มที่รังแกผู้อื่น**จะมีปัญหาด้านจิตใจและพฤติกรรม โดยมีอาการวิตกกังวล มีภาวะซึมเศร้า มีความคิดที่จะฆ่าตัวตาย และมีปัญหาสุขภาพจิต จากการศึกษาระยะยาวพบว่าการรังแกผู้อื่นในช่วงเด็กและวัยรุ่นจะส่งผลให้มีพฤติกรรมเกเร พฤติกรรมรุนแรง และพฤติกรรมต่อต้านสังคมใน

วัยผู้ใหญ่ ในขณะที่**กลุ่มผู้ถูกรังแก**มีความรู้สึกกลัว รู้สึกไม่ปลอดภัยเมื่ออยู่ในโรงเรียน ผลการเรียนตกต่ำ ไม่อยากไปโรงเรียน มีความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองต่ำ มีภาวะซึมเศร้า มีความคิดที่จะฆ่าตัวตาย มีปัญหาสุขภาพจิต มีอาการสมาธิสั้น และจากการศึกษาระยะยาวพบว่าการที่ถูกรังแกในวัยเด็กจะส่งผลให้มีโอกาสเกิด อาการทางจิตในวัยผู้ใหญ่ได้ นอกจากนี้อาจมีปัญหาด้านพฤติกรรมตามมา เช่น มีปัญหาผลการเรียนตกต่ำ มีพฤติกรรมรุนแรง ใช้สารเสพติด และมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2560)

3.2 กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์

3.2.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นการดำเนินกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่ต้องการ โดยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ในประเด็นเนื้อหาที่ต้องเรียนรู้ก่อน แล้วจึงให้ผู้เรียนย้อนกลับไปสังเกตหรือทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้น และนำสิ่งที่เกิดขึ้นมาคิดพิจารณาไตร่ตรองร่วมกัน จนกระทั่งผู้เรียนสามารถสร้างความคิดรวบยอดหรือสมมติฐานต่าง ๆ ในเรื่องที่เรียนรู้ แล้วจึงไปทดลองหรือประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ ต่อไป นอกจากนี้ยังเป็นกระบวนการขั้นพื้นฐานที่มีความสำคัญยิ่งต่อการแสวงหาความรู้ โดยการเชื่อมโยงกับการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้หรือฝึกฝนทักษะต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง และไม่เกิดความผิดพลาดซ้ำ ๆ ในที่สุดก็สามารถปรับตัวให้ทันกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ การเรียนรู้จากประสบการณ์จึงมีความสำคัญมากที่สุดในบรรดาทักษะการดำรงชีวิต

เนื่องจากทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดจากการกระทำล้วนเป็นผลที่ได้จากประสบการณ์ (นงนุช เสือพูมี, วัลทณี นาคศรีสังข์ และประไพพิศ สิงหเสม, 2560)

3.2.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์มีขั้นตอนที่สำคัญ 4 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นตระหนักประสบการณ์ เป็นขั้นลงมือหรือทำกิจกรรมจากสภาพจริงโดยผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่มไปเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ด้วยการค้นคว้า การทดลอง และการปฏิบัติจริง ขั้นที่ 2 ขั้นร่วมสะท้อนคิด เป็นขั้นของการนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตระหนักประสบการณ์มานำเสนอ โดยผู้สอนให้ผู้เรียนทบทวนข้อมูล สาระที่ได้จากการค้นคว้า รวมทั้งการให้นักศึกษาอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อนด้วยกันในกลุ่ม เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจน ขั้นนี้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนอาจร่วมกันในการตั้งคำถามเพื่อการอภิปรายร่วมกัน และเขียนสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างความคิดรวบยอด เป็นขั้นของการสรุปผล โดยสรุปพาดพิงสู่หลักการหรือสู่มุมมองหรือแบบแผนที่กว้างขวางขึ้น อาจร่วมกันสรุปหรือแต่ละคนสรุปก็ได้ นับเป็นการสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยผ่านประสบการณ์หรือการลงมือกระทำ โดยการให้ผู้เรียนสะท้อนการเรียนรู้ออกมาเป็นแผนผังความคิด และขั้นที่ 4 ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ เป็นขั้นของการนำสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ประยุกต์ใช้จริงในการทำโครงการ การทดลอง การปรับใช้กับชีวิตประจำวัน การแก้ปัญหาหรือการค้นคว้าต่อไป (บุญล้อม ด้วงวิเศษ และมนสิช สิทธิสมบูรณ์, 2560)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 45 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

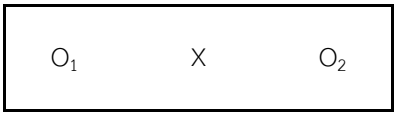
4.2 ตัวแปรที่ต้องการศึกษา

1) ตัวแปรอิสระ คือ แผนการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์

2) ตัวแปรตาม ได้แก่ 2.1 การป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ มี 4 ด้าน คือ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์ การรับรู้ผลกระทบทางลบจากการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทัศนคติเชิงบวกต่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ และพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ และ 2.2 ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์

4.3 รูปแบบที่ใช้ในการศึกษา

ผู้ศึกษาได้ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มตัวอย่างเดี่ยว มีการทดสอบก่อนและหลังเรียน (The One Group Pretest-Posttest Design) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2557) ดังนี้



โดยที่ O_1 หมายถึง การทดสอบก่อนการจัดกิจกรรม
X หมายถึง การจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์
O_2 หมายถึง การทดสอบหลังการจัดกิจกรรม

4.4 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1) แผนการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ จำนวน 10 แผน ใช้เวลา 18 ชั่วโมง

2) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3) แบบประเมินการรังแกบนโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 75 ข้อ โดยแบ่งออก 3 ด้าน ได้แก่ การรับรู้ผลกระทบทางลบจากการรังแกบนโลกไซเบอร์ จำนวน 25 ข้อ ทัศนคติเชิงบวกต่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ จำนวน 25 ข้อ และพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ จำนวน 25 ข้อ

4) แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 23 ข้อ

4.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ปฐมนิเทศนักเรียนเพื่อชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจ

2) ทำการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ และประเมินการรังแกบนโลกไซเบอร์ทั้ง 3 ด้าน ก่อนการจัดกิจกรรม (Pretest) กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งใช้เวลา 1 ชั่วโมง

3) ดำเนินกิจกรรมด้วยแผนการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ จำนวน 10 แผน ใช้เวลา 18 ชั่วโมง

4) ทำการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ ประเมินการรังแกบนโลกไซเบอร์ทั้ง 3 ด้าน และประเมินความพึงพอใจต่อกิจกรรม หลังการจัดกิจกรรม (Post-test) กับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ใช้เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

4.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์ผลการเปรียบเทียบการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์ การรับรู้ผลกระทบทางลบจากการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทัศนคติเชิงบวกต่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ และพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม โดยใช้การวิเคราะห์การทดสอบทีที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Paired sample t-test)

2) วิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ตามแผนการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 นี้ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วนคือ 1. ผลของการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ และ 2. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์

1) ผลของการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์

การศึกษาผลของการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนแบบประเมินก่อนร่วมกิจกรรม (Pretest) และหลังร่วมกิจกรรม (Posttest) ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากคะแนนของแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์ และคะแนนของแบบประเมินการรังแกบนโลกไซเบอร์เกี่ยวกับการรับรู้ผลกระทบทางลบจากการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทัศนคติเชิงบวกต่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ และพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทั้ง 5 ประเภทคือ การนินทาด่าทอผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ การแอบอ้างผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ การเปิดเผยความลับผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ และการกีดกันผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการทดสอบทีที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Paired sample t-test) ดังตารางที่ 1 - 4

1.1) นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์หลังร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์

ความรู้ความเข้าใจ	n	$\overline{X}$	S.D.	t-test	p value
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	11.29	0.84	28.978	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	17.11	0.75		

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

1.2) นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์มีการรับรู้ผลกระทบทางลบจากการรังแกบนโลกไซเบอร์ หลังร่วมกิจกรรมทั้งในภาพรวมและรายด้านสูงกว่าก่อนร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตารางที่ 2

1.3) นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์มีทัศนคติเชิงบวกต่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ หลังร่วมกิจกรรม ทั้งในภาพรวมและรายด้านต่ำกว่าก่อนร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบการรับรู้ผลกระทบทางลบจากการรังแกบนโลกไซเบอร์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์

การรับรู้ผลกระทบทางลบ	n	$\overline{X}$	S.D.	t-test	p value
การนินทาด่าทอ					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	2.24	0.45	14.185	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	3.37	0.54		
การหมิ่นประมาท					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	2.16	0.35	13.924	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	3.58	0.58		
การแอบอ้าง					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	2.14	0.23	15.680	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	3.46	0.46		
การเผยความลับ					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	2.36	0.37	14.627	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	3.33	0.43		
การกีดกัน					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	2.43	0.33	12.149	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	3.45	0.57		
ภาพรวม					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	2.27	0.19	20.379	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	3.44	0.39		

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบทัศนคติเชิงบวกต่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์

ทัศนคติเชิงบวก	n	$\bar{X}$	S.D.	t-test	p value
การนินทาด่าทอ					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	3.57	0.68	9.512	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	2.40	0.42		
การหมิ่นประมาท					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	3.20	0.27	16.510	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	2.49	0.25		
การแอบอ้าง					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	3.28	0.31	22.677	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	2.23	0.17		
การเผยความลับ					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	3.25	0.33	8.345	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	2.50	0.43		
การกีดกัน					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	3.32	0.39	15.365	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	2.34	0.27		
ภาพรวม					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	3.33	0.23	20.274	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	2.39	0.20		

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

1.4) นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์หลังร่วมกิจกรรมทั้งในภาพรวมและรายด้านต่ำกว่าก่อนร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์

พฤติกรรมการรังแก	n	$\overline{X}$	S.D.	t-test	p value
การนินทาด่าทอ					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	3.32	0.32	13.935	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	2.48	0.25		
การหมิ่นประมาท					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	3.24	0.24	20.253	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	2.22	0.23		
การแอบอ้าง					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	3.35	0.34	19.638	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	2.24	0.24		
การเผยความลับ					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	3.27	0.33	18.224	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	2.29	0.27		

พฤติกรรมการรังแก	n	$\bar{X}$	S.D.	t-test	p value
การกีดกัน					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	3.29	0.34	17.251	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	2.28	0.23		
ภาพรวม					
ก่อนร่วมกิจกรรม	45	3.29	0.17	36.603	.000
หลังร่วมกิจกรรม	45	2.30	0.11		

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

2) ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์

การวิเคราะห์ผลความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ประกอบด้วยความพึงพอใจ 5 ด้านตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ ได้แก่ ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นที่ 2 ขั้นจัดประสบการณ์ ขั้นที่ 3 ขั้นสะท้อนความคิดจากประสบการณ์ ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้และความคิดรวบยอด และขั้นที่ 5 ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้ ซึ่งเป็นแบบประเมินความพึงพอใจในรูปแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ทั้งในภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับ

มาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแบบเน้นประการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ในขั้นที่ 5 ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้สูงที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 รองมาลง นักเรียนมีความพึงพอใจต่อขั้นที่ 3 ขั้นสะท้อนความคิดจากประสบการณ์ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 ขั้นที่ 2 ขั้นจัดประสบการณ์ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้และความคิดรวบยอด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 และขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 ตามลำดับ

ตารางที่ 5 ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์

การจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
ขั้นที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน	**4.19**	**0.38**	**มาก**
การแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้	4.16	0.71	มาก
การอธิบายกิจกรรมและเนื้อหา	4.11	0.65	มาก
การเข้าร่วมกิจกรรม	4.29	0.55	มาก
ขั้นที่ 2 ขั้นจัดประสบการณ์	**4.42**	**0.20**	**มาก**
การศึกษาภาพประกอบ	4.27	0.45	มาก
การศึกษาเหตุการณ์ข่าว	4.53	0.50	มากที่สุด
การศึกษาคลิปวิดีโอ	4.62	0.49	มากที่สุด
การศึกษาโปสเตอร์	4.58	0.50	มากที่สุด
การศึกษาจากเพลงประกอบ	4.11	0.44	มาก

การจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
ขั้นที่ 3 ขั้นสะท้อนคิดจากประสบการณ์	**4.44**	**0.30**	**มาก**
การแสวงหาสิ่งที่จะเรียนรู้	4.56	0.50	มากที่สุด
การแลกเปลี่ยนเรียนรู้สิ่งที่จะศึกษา	4.38	0.49	มาก
การทำความเข้าใจสิ่งที่จะศึกษา	4.31	0.47	มาก
การเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม	4.78	0.42	มากที่สุด
การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	4.18	0.72	มาก
ขั้นที่ 4 ขั้นสรุปความรู้และความคิดรวบยอด	**4.36**	**0.21**	**มาก**
การสรุปใบความรู้	4.11	0.65	มาก
การสรุปใบกิจกรรม	4.27	0.54	มาก
การเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์	4.24	0.43	มาก
การคิดวิเคราะห์เนื้อหา	4.53	0.50	มากที่สุด
การคิดพิจารณาจากประสบการณ์	4.64	0.48	มากที่สุด
ขั้นที่ 5 ขั้นประยุกต์ใช้ความรู้	**4.48**	**0.27**	**มาก**
การตระหนักรู้จากการเรียนรู้	4.62	0.49	มากที่สุด
การสะท้อนความคิด	4.16	0.47	มาก
การค้นพบจากการเรียนรู้	4.56	0.50	มากที่สุด
การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้	4.51	0.59	มากที่สุด
การนำเสนอความรู้ให้แก่ผู้อื่น	4.58	0.50	มากที่สุ
รวมโดยเฉลี่ย	**4.40**	**0.17**	**มาก**

ที่มา : ผู้วิจัย (2564)

6. อภิปรายผลการวิจัย

1) นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์และมีการรับรู้ผลกระทบทางลบจากการรังแกบนโลกไซเบอร์ หลังร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนร่วมกิจกรรม รวมทั้งมีทัศนคติเชิงบวกต่อการรังแกบนโลกไซเบอร์และมีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ หลังร่วมกิจกรรมต่ำกว่าก่อนร่วมกิจกรรม ซึ่งส่งผลให้การป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้ดีมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เป็นผลเนื่องมาจากหลักการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะชีวิตทั้งในเรื่องการสร้างความตระหนัก การเรียนรู้จากประสบการณ์ การร่วมสะท้อนคิด การสร้างความคิดรวบยอด และการประยุกต์ใช้ความรู้ โดยเน้นประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการได้รับประสบการณ์ตรงและจากการเรียนรู้จากตัวอย่างกรณีศึกษา แล้วนำมาทบทวนและสะท้อนความคิดจนเกิดความเข้าใจและนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในสถานการณ์ใหม่ ตัวอย่างเช่น การจัดประสบการณ์ให้นักเรียนศึกษาและวิเคราะห์ข่าว “เด็กวัย 14 ฆ่าตัวตายหลังถูกรังแกบนโลกไซเบอร์” แล้วร่วมสะท้อนคิดเกี่ยวลักษณะ สาเหตุ ผลกระทบและแนวทางการป้องกันของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนมีตระหนักและมีความรู้สึกเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมและไม่ควรปฏิบัติกับผู้อื่น ดังผลการศึกษาที่พบว่าการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะชีวิตผ่านกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้น คือ ขั้นตระหนักประสบการณ์ ขั้นร่วมสะท้อนคิด ขั้นสร้างความคิดรวบยอด และขั้นปฏิบัติเรียนรู้ ซึ่งเกิดขึ้นจาก

การได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือกระทำผ่านการทบทวน ไตร่ตรอง และสะท้อนความคิดจนเกิดความเข้าใจและนำความรู้ประยุกต์ใช้ในการเผชิญสถานการณ์ใหม่ เพื่อให้เกิดเป็นความรู้ใหม่จากการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยผสมผสานระหว่างความรู้เดิมกับความเข้าใจในปัจจุบัน (บุญมา เวียงคำ และเสนอ ภิรมจิตรผ่อง, 2560; บุญล้อม ด้วงวิเศษ และมนสิช สิทธิสมบูรณ์, 2560; ขจรศิลป์ โคตรหานาม และวิเชียร ธำรงโสตถิสกุล, 2562)

นอกจากนี้การจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ยังเป็นกระบวนการที่นำมาใช้ในการปรับเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจ การรับรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้เรียน ซึ่งใช้หลักการนำประสบการณ์ไปสู่ความรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จนช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ชัดเจน มีความรู้สึกผูกพัน และมีความรับผิดชอบที่จะเรียนรู้ โดยสร้างเสริมประสบการณ์ที่อยู่กับความถูกต้อง การปลูกฝัง การปฏิบัติ และการเห็นตัวอย่างที่ชวนให้ประทับใจ โดยสิ่งเหล่านี้จะค่อย ๆ โน้มน้าวจิตใจของผู้เรียนให้เกิดจิตสำนึกที่ถูกต้อง เกิดความตระหนัก และการสร้างคุณค่าให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่กล่าวว่าการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์คือกระบวนการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ไปสู่ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ด้วยการกระทำและลงมือปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม และช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ชัดเจน มีความรู้สึกผูกพัน และมีความรับผิดชอบที่จะเรียนรู้ (Johnson & Johnson, 1994; Gordon, 1998; ทิศนา แขมมณี, 2562)

รวมทั้งยังสอดคล้องกับคำกล่าวที่ว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์เป็นการจัดให้ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านประสบการณ์การลงมือฝึกปฏิบัติ ผลการเรียนรู้ที่ได้จึงเกิดจากการสร้างความคิดรวบยอดที่สรุปมาจาก

การอภิปรายสะท้อนความคิด ซึ่งเป็นขั้นตอนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ โดยการสัมผัสสภาพการณ์จริง ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะ เจตคติ หรือวิธีการคิดใหม่ ๆ และการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ ว่าเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการเพื่อพัฒนาทักษะ เจตคติ หรือวิธีการคิดใหม่ ๆ มากกว่าการพัฒนาด้านความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาทฤษฎี และสอดคล้องกับแนวคิดของการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการเรียนเพื่อให้เกิดทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตจากการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ (สมจิต จันทร์ฉาย, 2557; สุวณี อึ่งวรากร, 2558; ดวงแข รักไทย นิตยา ชีพประสพ และ สร้อยสุวรรณ พลสังข์, 2560)

2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ต่อการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ในภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เป็นเพราะว่าการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงจากการคิดวิเคราะห์และสรุปมาเป็นแนวคิดหลักการที่ผู้เรียนสามารถนำไปปฏิบัติจริงในอนาคตต่อไป โดยมุ่งเน้นการวัดความรู้ความสามารถในการลงมือปฏิบัติของผู้เรียนและการใช้เทคนิคการเรียนแบบประสบการณ์ ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เพิ่มความยืดหยุ่นและศักยภาพในการผสมผสานความรู้เดิมกับประสบการณ์ในรูปแบบใหม่และแตกต่างกันออกไปจนทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตามแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จนส่งผลให้ผู้เรียนมีความสุขและสนุกกับการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้และมีความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนรู้มากขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษา

ของนงนุช เสือพูมี, วัลทณี นาคศรีสังข์ และประไพพิศ สิงหเสม (2560) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์ถือว่าเป็นเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่มุ่งเน้นการส่งเสริมความยืดหยุ่นและศักยภาพในการผสมผสานความรู้เดิมกับประสบการณ์ในรูปแบบใหม่และแตกต่างกันออกไปจนเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยใช้กระบวนการออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นการวัดความรู้ความสามารถในการปฏิบัติของผู้เรียน รวมทั้งใช้เทคนิคการเรียนแบบประสบการณ์ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของทิศนา แขมมณี (2562) และปรียา เปจะยัง (2562) ที่กล่าวว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการลงมือปฏิบัติ แล้วมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีการช่วยเหลือกัน พึ่งพาอาศัยกันเชิงบวก มีปฏิสัมพันธ์กันโดยตรง และมีความรับผิดชอบงานของกลุ่ม ส่งผลทำให้นักเรียนเกิดทักษะการสร้างความสัมพันธ์ผู้อื่น เรียนรู้ทักษะทางสังคม และมีความตื่นเต้นสนุกกับการเรียนรู้ และสอดคล้องกับจันทิมา หิรัญอ่อน (2560) ที่กล่าวว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อมุ่งให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถและมีส่วนร่วมในกิจกรรมเรียนรู้ตลอดเวลา โดยมีการยืดหยุ่นตามความเหมาะสม ส่งผลทำให้นักเรียนรู้สึกไม่เครียดและมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม

รวมทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดที่ว่าความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่ได้รับความสำเร็จตามความมุ่งหวังและความต้องการ ซึ่งเป็นความรู้สึกภายในจิตใจที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าจะคาดหวังกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดอย่างไร ถ้าคาดหวังหรือมีความตั้งใจมากและได้รับการตอบสนองด้วยดีจะมีความพึงพอใจมาก แต่ในทางตรงกันข้ามอาจผิดหวังหรือไม่พึงพอใจเป็นอย่าง

ยิ่ง เมื่อไม่ได้รับการตอบสนองตามที่คาดหวังไว้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่ตั้งใจไว้ว่ามีมากหรือน้อยเพียงใด (ประวิทย์ ต้นสมบูรณ์, 2550) ความรู้สึกชอบของบุคคลที่มีต่อการทำงานที่ตอบสนองความต้องการของบุคคลได้ เมื่อบุคคลเกิดความพึงพอใจในงานขึ้นเขาก็จะอุทิศเวลา แรงกาย แรงใจ รวมทั้งสติปัญญาให้แก่งานของตนให้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างมีคุณภาพ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองส่งผลทำให้นักเรียนเป็นอิสระในการค้นคว้าความรู้ ฝึกนักเรียนให้เป็นผู้มีความรับผิดชอบ มีความมั่นใจ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกิดความคิดสร้างสรรค์ มีการคิดวิเคราะห์ เปิดกว้างในการรับรู้สิ่งใหม่ ๆ และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (Williams, 2004) และนักเรียนมีความเข้าใจ มีการพัฒนามโนมติ มีการปรับขยายแนวความคิด และการจัดความรู้ใหม่เข้ากับกรอบความรู้เดิม โดยนักเรียนมีความสนใจ มีความสนุกกับการเรียน และส่งเสริมการเรียนรู้จนทำให้นักเรียนมีความพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ (McWhiter, 1999; Billings, 2002)

7. ข้อเสนอแนะและการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

7.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) โรงเรียนควรมีการจัดกิจกรรมหรือนำรายละเอียดเนื้อหาเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นรายวิชาในหลักสูตร เพื่อให้เห็นภาพการใช้ประโยชน์ในวงกว้างกว่ากิจกรรมในชั้นเรียน

2) ครูควรศึกษาขั้นตอนอย่างละเอียด เตรียมความพร้อมและยืดหยุ่นเวลาเรียนให้เหมาะสมกับความสามารถและสภาพแวดล้อมของนักเรียน ก่อนนำแผนการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์นี้ไปใช้

3) ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นระหว่างกิจกรรมและระหว่างการอภิปรายกลุ่ม รวมทั้งเน้นย้ำให้นักเรียนทำงานอย่างรอบคอบ ประณีต สะอาด เรียบร้อย ตรงต่อเวลา รับผิดชอบ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

4) ครูสามารถปรับกิจกรรมและเวลาเรียนในแต่ละแผนการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและความแตกต่างระหว่างบุคคล

5) การรังแกบนโลกไซเบอร์สะท้อนให้เห็นสังคมที่อ่อนแอ ดังนั้น ครูควรให้ความสำคัญประเด็นนี้โดยส่งเสริมให้นักเรียน ครู และผู้ปกครองได้มีการรับรู้ร่วมกันและนำกิจกรรมที่พัฒนาไปประยุกต์ใช้อย่างเป็นรูปธรรม เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความตระหนักและมีความรู้สึกเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมและไม่ควรปฏิบัติกับผู้อื่น ซึ่ง น่าจะช่วยลดปัญหาสังคมและสร้างสังคมได้เข้มแข็งได้มากขึ้น

7.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1) ควรมีการพัฒนาการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะด้านอื่น ๆ เช่น ความฉลาดทางดิจิทัล การคิดเชิงระบบ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การคิดเป็นเหตุเป็นผล และทักษะการแก้ปัญหา เป็นต้น

2) ควรนำแผนการจัดกิจกรรมแบบเน้นประสบการณ์เพื่อป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ไปขยายผลกับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ

3) ควรมีการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนทั้งที่เป็นปัจจัยทางตรงและทางอ้อม เพื่อวิเคราะห์แนวทางในการป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

4) ควรมีการศึกษาวิจัยคุณภาพ โดยเฉพาะการศึกษาจากการแสดงออกด้วยการโพสต์ข้อความ หรือการติดตามนักเรียนเป็นรายบุคคล หรือการสะท้อนคิดจากการโพสต์ การแชร์ และลักษณะการรังแกบนโลกไซเบอร์

8. เอกสารอ้างอิง

กันตาภา สุทธิอาจ. (2561). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์ตามสภาพจริงเพื่อส่งเสริมคุณลักษณะการเรียนด้วยการนำตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, กรุงเทพฯ.

ขจรศิลป์ โคตรหานาม และวิเชียร ธำรงโสตถิสกุล. (2562). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ผ่านตัวแบบที่ดีด้านจิตสาธารณะที่มีต่อระดับพฤติกรรมการมีจิตสาธารณะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-65 โรงเรียนวัดยาง (มีมานะวิทยา) จังหวัดพิษณุโลก. *สักทอง : วารสารมนุษยศาสตรและสังคมศาสตร์*. 25(3), 173-189.

ขวัญชนก ทองคุ่ย. (2556). *การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์แบบเน้นประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความซื่อสัตย์สำหรับเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.

จันทิมา หิรัญอ่อน. (2560). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาหลักสูตรช่างอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์*. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.

ดวงแข รักไทย, นิตยา ชีพประสพ และสร้อยสุวรรณ พลสังข์. (2560). ผลของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ในการฝึกปฏิบัติวิชาปฏิบัติการสร้างเสริมสุขภาพและป้องกันการเจ็บป่วยเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาพยาบาลศาสตร์ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี ตรัง. *วารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและการสาธารณสุขภาคใต้*. *4*(2), 63–76.

ทิศนา แขมมณี. (2562). *ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธันยากร ตุดเกื้อ และมาลี สบายยิ่ง. (2560). รูปแบบ ผลกระทบ และวิธีการจัดการเมื่อถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*. 9(2), 220-236.

นงนุช เสือพูมี, วัลทณี นาคศรีสังข์ และประไพพิศ สิงหเสม. (2560). การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ทางการพยาบาล. *วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข*. 27(1), 12–21.

บุญมา เวียงคำ และเสนอ ภิรมจิตรผ่อง. (2560). การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อ เสริมสร้างจิตสาธารณะ

ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี. 8*(2), 13-26.

บุญล้อม ด้วงวิเศษ และมนสิช สิทธิสมบูรณ์. (2560). การพัฒนารูปแบบการสอนแบบเน้นประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับนักศึกษาครูมหาวิทยาลัยราชภัฏ. *สักทอง: วารสารมนุษยศาสตรและสังคมศาสตร์.* 23(1), 67-84.

ประวิทย์ ต้นสมบูรณ์. (2550). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของข้าราชการพลเรือนสามัญในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลพบุรี.* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, กรุงเทพฯ.

ปรียา เปจะยัง. (2562). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบร่วมมือกันเรียนรู้แบบ STAD ที่เน้นทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ เรื่องสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.

ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย. (2554). *โครงการศึกษาการจัดการพฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วยการมีส่วนร่วมของครอบครัว.* กรุงเทพฯ: สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล.

มาเรียม นิลพันธุ์. (2557). *วิธีวิจัยทางการศึกษา.* (พิมพ์ครั้งที่ 8). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.

ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยากร ตุดเกื้อ. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*. 28(1), 86-99.

ฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2560). *พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น*. สงขลา: ชานเมืองการพิมพ์.

ศิวพร ปกป้อง และวิมลมลทิพย์ มุสิกพันธ์. (2553). *ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.

สมจิต จันทร์ฉาย. (2557). *การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอน*. นครปฐม: เพชรเกษม พริ้นติ้ง กรุ๊ป.

สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ : ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*. 25(4), 639-648.

สุวณี อึ่งวรากร. (2558). ครู : อภิวัฒน์การเรียนรู้สู่คุณภาพการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและการสาธารณสุขภาคใต้*. 2(1), 65-78.

อรพินทร์ ชูชม, สุภาพร ธนะชานันท์ และทัศนา ทองภักดี. (2554). *ปัจจัยเชิงเหตุและผลของภูมิคุ้มกันทางจิตของเยาวชน*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Billings, R. L. (2002). Assessment of the learning cycle and inquiry–based learning in high school physics education. *Masters Abstracts International*. 40(4), 840.

Gordon, R. (1998). A curriculum for authentic learning. *The Education Digest*. 63(7), 4-8.

Johnson, R. T. & Johnson, D. W. (1994). *An overview of cooperative learning*. In J.S. Thousand, R.A. Villa & A.I. Nevin (Eds.), Creativity and collaborative learning. pp. 31-34. Baltimore, Maryland: Paul H. Brookes Publishing.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliff, N.J.: Pretce-Hall.

McWhiter, L. J. (1999). Conceptual development and retention with in the learning cycle. *Dissertation Abstracts International.* 59(09), 3395-A.

Tudkuea, T. & Laeheem, K. (2014). Development of indicators of Cyberbullying among youths in Songkhla Province. *Asian Social Science*. 10(14), 74–79.

Williams, B. (2004). Self-direction in a problem based learning program. *Nurse Education Today.* 24(4), 277–285.