

ประสิทธิผลของโปรแกรมส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลต่อพฤติกรรมการ ป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนนทบุรี

กรกนก นาคประเสริฐ* ภูเบศร์ นภัทรพิทยาร** จักรกฤษณ์ พลราช**

บทคัดย่อ

บทนำ :เยาวชนเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้ง่ายและใช้ในทางที่ไม่ถูกต้อง ซึ่งเป็นสาเหตุในการระรานทางโลกออนไลน์ ที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตและปัญหาการฆ่าตัวตาย การส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์

วัตถุประสงค์การวิจัย : ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลต่อพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนนทบุรี

วิธีการวิจัย : เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนนทบุรี อายุ 13-15 ปี แบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง จำนวน 40 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 38 คน กลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล จำนวน 5 สัปดาห์ ๆ ละ 1 ครั้ง ๆ ละ 50 นาที ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับใบความรู้ในการป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล ได้แก่ แบบประเมินพฤติกรรมการป้องกันการถูกระราน และแบบประเมินพฤติกรรมการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา และสถิติทดสอบค่าที

ผลการวิจัย : หลังได้รับโปรแกรมฯ กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานและพฤติกรรมการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$)

สรุปผล : โปรแกรมฯ สามารถทำให้เกิดพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานและพฤติกรรมการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ได้ บุคลากรด้านการศึกษาหรือสาธารณสุขสามารถประยุกต์กิจกรรมในโปรแกรมฯ ไปใช้เป็นแนวปฏิบัติในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นต่อไป

คำสำคัญ : การระรานทางโลกออนไลน์ ความฉลาดทางดิจิทัล นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

*นิสิตหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการส่งเสริมสุขภาพและสุขศึกษา ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

**ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ผู้พิมพ์และประสานงาน : ภูเบศร์ นภัทรพิทยาร, E-mail: fedupbn@ku.ac.th

Effectiveness of a digital intelligence promotion program on preventive behaviors toward cyberbullying and cyberbullying victimization among junior high school students in Nonthaburi Province

Kornkanok Nakprasert* Phubate Napatpittayatorn** Chakkrit Ponrachom**

Abstract

Background: Most junior high school students have experiences of accessing digital media and using it in inappropriately. This behaviour has had effects on mental health and has resulted in suicide. The digital intelligence promotion program was used to improve preventive behaviors for cyber-bullying and cyber-bullying victimization..

Objectives: To examine the effectiveness of the digital intelligence promotion program on the prevention of cyberbullying and cyberbullying victimization among junior high school students in Nonthaburi province.

Methods: This study was a quasi-experimental study. The subjects were junior high school students aged 13-15 years old in Nonthaburi province. They were divided into two groups: The experimental group (n=40) and the control group (n=38). The experimental group received the digital intelligence promotion program for 5 weeks, 50 minutes at a time. The control group acquired knowledge about how to prevent cyberbullying and cyberbullying victimization. The cyber-bullying and cyber-bullying victimization preventive behavior questionnaires were used to collect data. Data were analyzed by using descriptive statistics, paired t-tests and independent t-tests.

Results: The results showed that the experimental group had significantly better cyberbullying and cyberbullying victimization preventive behavior scores compared to the control group ($p < .05$).

Conclusions: The findings indicated that this program can improve cyberbullying and cyberbullying victimization prevention behaviours. Therefore, teachers and healthcare workers can apply the program activities as a guideline for junior high school students.

Keywords: cyberbullying, digital intelligence, junior high school student

*Master of Science Student Program in Health Promotion and Health Education, Department of Physical Education, Faculty of Education, Kasetsart University

**Department of Physical Education, Faculty of Education, Kasetsart University

Corresponding Author: Phubate Napatpittayatorn, E-mail: fedupbn@ku.ac.th

บทนำ

เด็กเยาวชน 1 ใน 5 ได้รับผลกระทบจากการระรานทางโลกออนไลน์ ซึ่งปัจจุบันเป็นยุคที่สื่ออินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ดิจิทัลมีความสะดวกและรวดเร็วทำให้ความนิยมในการใช้สื่อออนไลน์มีมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กเยาวชน Gen Z (อายุน้อยกว่า 18 ปี) ที่เติบโตมาในโลกยุคออนไลน์ ซึ่งพบว่าใช้เวลาไปกับอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 10.22 ชั่วโมง/วัน¹ จากงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า คนที่ติดสังคมออนไลน์มากจะมีแนวโน้มจะเป็นผู้ระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหงผู้อื่น เป็นต้น และเป็นผู้ถูกระรานทางโลกออนไลน์ ได้แก่ การถูกระรานจากผู้ระรานด้วยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้วยวิธีการต่าง ๆ มากกว่าคนที่ไม่ติดถึง 3.25 และ 2.13 เท่า ตามลำดับ² และข้อมูลการรับมือกับสถานการณ์การระรานทางโลกออนไลน์ของเด็กไทย พบว่า เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาทุกภูมิภาค ร้อยละ 21.60 เคยถูกระรานทางโลกออนไลน์ในรอบปีที่ผ่านมา โดยส่วนใหญ่ ร้อยละ 59.20 เด็กถูกระรานทางโลกออนไลน์อย่างน้อย 1 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 18.00 ถูกระรานหลายครั้งต่อสัปดาห์ และร้อยละ 8.60 ถูกระรานทุกวัน ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการถูกระราน ร้อยละ 44.79 รู้สึกวิตกกังวล ร้อยละ 37.38 รู้สึกเจ็บปวดและเศร้า ร้อยละ 23.11 อายวกว่าคนอื่น ร้ายแรงสุด คือ ร้อยละ 17.26 อยากฆ่าตัวตาย³ อีกทั้งข้อมูลดังกล่าวยังสอดคล้องกับผลการสำรวจความปลอดภัยสำหรับเด็กทางโลกออนไลน์ พบว่า เด็กอายุ 8 - 19 ปี มีโอกาสเผชิญกับอันตรายต่าง ๆ อาทิเช่น การถูกให้ร้าย การล่อลวงจากระบบสังคมออนไลน์จากคอมพิวเตอร์สาธารณะ การเสฟสื่อและเข้าถึงสื่อออนไลน์ที่ไม่พึงประสงค์ การแซทหรือให้ข้อมูลส่วนตัวกับคน

แปลกหน้า การเกิดปัญหาจากการถูกล่อลวงจากบุคคลในสื่อออนไลน์ เป็นต้น ซึ่ง พฤติกรรมดังกล่าว สอดคล้องกับพฤติกรรมของการเผชิญอันตรายทางโลกออนไลน์ 6 ด้าน ได้แก่ การระรานทางโลกออนไลน์ การใช้เทคโนโลยีอย่างไม่มีความรู้ ความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ความเสี่ยงจากการพบคนแปลกหน้า การถูกระรานทางโลกออนไลน์ และความเสี่ยงต่อการเสียชื่อเสียง⁴ และผลการทดสอบความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient; DQ) พบว่า เด็กไทยขาดทักษะในการใช้งานดิจิทัลอย่างชาญฉลาดทำให้เสี่ยงที่จะได้รับภัยอันตรายที่แฝงมากับอินเทอร์เน็ตใน 4 รูปแบบ คือ การถูกระรานทางโลกออนไลน์ การเข้าถึงสื่อลามก การติดเกม และการถูกล่อลวงโดยคนแปลกหน้า⁵

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น การทำให้เด็กไทยสามารถป้องกันถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ได้นั้น จึงจำเป็นต้องเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลให้กับเด็กและเยาวชนรู้จักวิเคราะห์ และเลือกใช้สื่อในทางที่สร้างสรรค์ พร้อมเผชิญหน้ากับโลกยุคดิจิทัล โดยไม่บั่นทอนพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ และสติปัญญา⁶ ซึ่งทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล หรือ "ความฉลาดทางดิจิทัล" ที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 มี 8 ทักษะ⁷ ดังนี้

- 1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง
- 2) ทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอ
- 3) ทักษะการรับมือกับการระรานทางโลกออนไลน์
- 4) ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองทางโลกออนไลน์
- 5) ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว
- 6) ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี
- 7) ทักษะการบริหารจัดการข้อมูลของตนเองทั้งในทางโลกออนไลน์ และ
- 8) ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ทักษะดังกล่าวนี้เป็นทักษะชีวิต

ใหม่ ๆ ที่เด็กและเยาวชนต้องได้รับการเรียนรู้ และฝึกฝนเพื่อที่จะเติบโตมาในยุคที่เต็มไปด้วย ข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ เด็กและเยาวชนจึงต้องรู้เท่าทัน สื่อ สารสนเทศ และมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อที่จะใช้ชีวิตอยู่ในสังคมออนไลน์และในชีวิตจริงได้โดยไม่ทำให้ตัวเองและผู้อื่นเดือดร้อน จึงควรส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเป็น “พลเมืองดิจิทัล” ที่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต^{1,6-7} จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับโปรแกรมการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลในประเทศไทย พบว่า นักวิจัยได้ออกแบบกิจกรรมด้วยกระบวนการต่าง ๆ อาทิ เช่น รูปแบบแอปพลิเคชันและเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการจัดกิจกรรมในรูปแบบเผชิญหน้า เพื่อเป้าหมายสำคัญเพียงการส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ และการตระหนักรู้เพียงเท่านั้น⁸⁻¹⁰ แต่ยังไม่พบการศึกษาในการส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลที่มุ่งเน้นให้เยาวชนมีพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ในระดับบุคคลอย่างจริงจังที่มีประสิทธิภาพ และจากการศึกษานำร่อง (Pilot study) โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นในประเด็นการถูกระรานและการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในจังหวัดนนทบุรี ณ เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565 ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนที่มีประสบการณ์เคยระรานผู้อื่นและถูกระรานทางโลกออนไลน์พบในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มากที่สุด ร้อยละ 30.90 ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลในการป้องกันพฤติกรรมถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเพิ่มปัจจัย

ป้องกันและลดปัจจัยเสี่ยงในการเกิดพฤติกรรมถูกระรานทางโลกออนไลน์ในอนาคต ให้เด็กและเยาวชนสามารถเติบโตโดยใช้ศักยภาพในการเรียนรู้ตามวัยได้อย่างเต็มที่ต่อไป

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

เพื่อศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลต่อพฤติกรรม การป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดนนทบุรี

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่ได้รับโปรแกรมส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลต่อพฤติกรรม การป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจะมีพฤติกรรม การป้องกันการถูกระรานทางโลกออนไลน์และพฤติกรรม การป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับโปรแกรมฯ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ชนิดศึกษาสองกลุ่ม วัดผลก่อนและหลังได้รับโปรแกรม (Two Group Pretest-Posttest Design) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรม การป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ก่อนและหลังได้รับโปรแกรม และระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลองได้รับโปรแกรม จำนวน 5 สัปดาห์ ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับเอกสาร ใบองค์ความรู้จากผู้วิจัย

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ประจำปี การศึกษา 2565 มีอายุระหว่าง 13 – 15 ปี จากโรงเรียนเทพศิรินทร์ จังหวัดนนทบุรี

ตัวอย่าง คือ ขนาดตัวอย่างคำนวณขนาดตัวอย่างโดยใช้โปรแกรม G*power¹¹ ประเมินค่าเฉลี่ยกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม คำนวณค่าอิทธิพล (effect size) โดยนำผลการศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและคล้ายกับการศึกษาครั้งนี้¹⁰ โดยกำหนดค่าความเชื่อมั่นที่ (alpha error probability) 95% หรือระดับนัยสำคัญที่ 0.05 ใช้อำนาจการทดสอบ (power) 0.8 ใช้ค่าขนาดอิทธิพล (effect size) 0.6 ได้ขนาดตัวอย่างจากการคำนวณกลุ่มละ 36 คน และเพื่อป้องกันการสูญหายของตัวอย่างจึงเพิ่มกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10% เท่ากับ $36 \times 0.1 = 3.6$ ดังนั้นจึงเพิ่มจำนวนตัวอย่างอีกจำนวน 4 คน จึงได้ตัวอย่างกลุ่มละ 40 คน รวมตัวอย่างทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม รวมทั้งหมด 80 คน จากนั้นดำเนินการคัดเลือกตัวอย่างสุ่มแบบหลายขั้นตอน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เพื่อคัดเลือกระดับชั้น ได้ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และสุ่มอย่างง่ายเพื่อคัดเลือกห้องเรียน จำนวน 2 ห้อง โดยให้ห้อง ก เป็นห้องกลุ่มทดลอง และห้อง ข เป็นห้องกลุ่มควบคุม และนำรายชื่อนักเรียนแต่ละห้องมาจับฉลากแบบไม่ใส่คืน ตรวจสอบคุณสมบัติอีกครั้งจนได้ตัวอย่างครบ กลุ่มละ 40 คน

โดยมีคุณสมบัติตามเกณฑ์คัดเข้า คือ

1. เป็นนักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน และมีบัญชีของตนเองทางโลกออนไลน์ จากการคัดกรองด้วยวาจา
2. มีเครื่องมือสื่อสาร เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ คอมพิวเตอร์พกพา แท็บเล็ต เป็นต้นที่สามารถเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต

3. ยินยอมที่จะเข้าร่วมการศึกษาวิจัย และสามารถเข้าร่วมกิจกรรมตามโปรแกรมได้ครบทุกครั้ง

เกณฑ์ในการคัดออก คือ นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมฯ น้อยกว่า 5 ครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ได้แก่ แบบสอบถามที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามองค์ประกอบของความฉลาดทางดิจิทัล จากการทบทวนวรรณกรรมของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชนที่มีมาจากสภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum: WEF)³ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง¹²⁻¹³ จำนวน 27 ข้อ ประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป จำนวน 7 ข้อ ประกอบด้วย เพศ อายุ ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต/วัน เกรดเฉลี่ย รายรับจากผู้ปกครอง/วัน สถานะของครอบครัว การถูกจำกัดการใช้อินเทอร์เน็ตโดยผู้ปกครอง มีลักษณะเป็นคำถามปลายปิด แบบให้เลือกตอบ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานทางโลกออนไลน์ จำนวน 11 ข้อ ครอบคลุมถึงพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานทางโลกออนไลน์ คือ การรักษาความปลอดภัยของตนเองทางโลกออนไลน์ การรักษาข้อมูลส่วนตัว การรับมือกับการระรานทางโลกออนไลน์ การบริหารจัดการข้อมูลของตนเองทั้งในโลกออนไลน์ และการจัดสรรเวลาหน้าจอ

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ จำนวน

9 ข้อ ครอบคลุมถึงพฤติกรรมกำบังกำบังการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ คือ การคิดวิเคราะห์มีวิจักษณ์ญาณที่ดี การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลต่อพฤติกรรมกำบังกำบังการถูกระรานและการกำบังกำบังการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้ระยะเวลาดำเนินการจำนวน 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ๆ ละ 50 นาที และระยะเวลาในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนและหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ๆ ละ 15 นาที

ขั้นตอนการดำเนินการทดลอง

ขั้นก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยแนะนำตนเองกับกลุ่มตัวอย่างชี้แจงวัตถุประสงค์ ระยะเวลาและรายละเอียดการดำเนินการ และทำแบบสอบถามประเมินพฤติกรรมกำบังกำบังการถูกระรานและการกำบังกำบังการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ก่อนการทดลอง (Pre-test)

ขั้นการทดลอง

สัปดาห์ที่ 1 กิจกรรมที่ 1 “ภัยมืดที่ปลายนิ้ว” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้เด็กนักเรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจักษณ์ญาณที่ดี โดยบรรยายประกอบสื่อเกี่ยวกับการระรานทางโลกออนไลน์ ผลกระทบของการระรานทางโลกออนไลน์ ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจักษณ์ญาณที่ดี ทักษะการสื่อสารในการกำบังกำบังการระรานผู้อื่นและถูกผู้อื่นระรานทางโลกออนไลน์ด้วยการใช้กิจกรรมกลุ่ม กรณีศึกษา และการสะท้อนการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 2 กิจกรรมที่ 2 “วัยรุ่นท่องโซเชียล” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้เด็กนักเรียนมีทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง โดยมีกิจกรรมเกมสื่อออนไลน์ บรรยายประกอบสื่อเกี่ยวกับทักษะการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์ และกิจกรรมกลุ่มโดยการสร้างสื่อออนไลน์ที่สร้างสรรค์เพื่อรักษาอัตลักษณ์ที่ดีบนโลกออนไลน์ พร้อมทั้งกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกลุ่ม

สัปดาห์ที่ 3 กิจกรรมที่ 3 “โซเชียลมีเดีย” เล่นอย่างไรให้ปลอดภัย มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้เด็กนักเรียนมีทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองทางโลกออนไลน์ และทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว โดยมีกิจกรรมเกมภัยโซเชียลมีเดีย บรรยายประกอบสื่อเกี่ยวกับทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว การใช้เกมการศึกษา การฝึกปฏิบัติจริง และกิจกรรมวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้งานโซเชียลมีเดียและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของตนเองที่เสี่ยงต่อการถูกระรานทางโลกออนไลน์ และแลกเปลี่ยนวิธีการสร้างความปลอดภัยและรักษาข้อมูลส่วนตัวของตนเองในโลกออนไลน์ พร้อมทั้งการใช้กรณีศึกษา และการสะท้อนการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 4 กิจกรรมที่ 4 “รับมือสร้างสรรค์ลดการรังแก” มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อให้เด็กนักเรียนมีทักษะการรับมือกับการระรานทางโลกออนไลน์ และทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอ โดยมีกิจกรรมเกมตอบคำถามเกี่ยวกับการกำบังกำบังการระรานทางโลกออนไลน์ บรรยายประกอบสื่อเกี่ยวกับทักษะการรับมือกับการระรานทางโลกออนไลน์ ทักษะการจัดสรรเวลา

หน้าจอ และกิจกรรมกลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับสถานการณ์การระรานทางโลกออนไลน์ และสะท้อนถึงวิธีการป้องกันและรับมือกับการถูกระรานทางโลกออนไลน์ ด้วยการแสดงบทบาทสมมติ พร้อมทั้งการสะท้อนการเรียนรู้

สัปดาห์ที่ 5 กิจกรรมที่ 5 “Cyberbully # ให้นักเรียนมีทักษะการบริหารจัดการข้อมูลของตนเองทั้งไบนโลกออนไลน์ โดยบรรยายประกอบสื่อเกี่ยวกับทักษะการบริหารจัดการข้อมูลของตนเองทั้งไบนโลกออนไลน์ พ.ร.บ คอมพิวเตอร์ ด้วยกรณีศึกษา กิจกรรมกลุ่มวิเคราะห์สถานการณ์สมมติในการหาวิธีการจัดการข้อมูล การฝึกปฏิบัติจริงและวิเคราะห์ข้อมูลที่ควรเผยแพร่บนโลกออนไลน์

ขั้นหลังการทดลอง

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากตัวอย่าง โดยให้ตัวอย่างตอบแบบสอบถามประเมินพฤติกรรมป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์หลังการทดลอง (Post-test) หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมทันที

ผู้วิจัยดำเนินการกับกลุ่มควบคุม ดังนี้

ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยแนะนำตนเองกับตัวอย่าง ซึ่งแจ้งวัตถุประสงค์ ระยะเวลาและรายละเอียดการดำเนินการ และทำแบบสอบถามประเมินพฤติกรรมป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ก่อนการทดลอง (Pre-test)

สัปดาห์ที่ 1 – 5 ตัวอย่างทำกิจกรรมตามปกติตามคาบว่าง และได้รับใบความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์เป็นชุดองค์ความรู้ขนาด A4 จำนวน 1 หน้า ที่มี

เนื้อหาคล้ายคลึงการกลุ่มทดลอง สัปดาห์ละ 1 ครั้ง รวม 5 ครั้ง

หลังการทดลอง ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากตัวอย่าง โดยให้ตัวอย่างตอบแบบสอบถามประเมินพฤติกรรมป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์หลังการทดลอง (Post-test)

หลังเสร็จสิ้นการดำเนินการวิจัย กลุ่มควบคุมได้รับโปรแกรมฯ เช่นเดียวกับกลุ่มทดลอง เพื่อหลักทางจริยธรรมด้านการรักษาผลประโยชน์ที่จะเกิดจากตัวอย่างด้วยความเท่าเทียมกัน

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

แบบสอบถามผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ และหาค่าความสอดคล้อง ระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Concordance; IOC) ของแบบสอบถาม โดยแต่ละข้อคำถามได้ค่าคะแนน IOC มากกว่า 0.5 หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีลักษณะใกล้เคียงกับตัวอย่าง จำนวน 30 คน วิเคราะห์หาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามด้วยค่าคูเตอร์-ริชาร์ดสัน 20 (Kuder-Richardson 20) ได้เท่ากับ 0.57 ซึ่งอยู่ในความเชื่อมั่นระดับปานกลาง¹⁴

ข้อพิจารณาด้านจริยธรรม

การวิจัยครั้งนี้ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมวิจัยในคนด้านสุขภาพจิตและจิตเวช กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข รหัสจริยธรรมเลขที่ DMH.IRB.CO.A 038/2565 วันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2565

วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากได้รับอนุมัติให้สามารถดำเนินการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมวิจัยในคน ของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1. ทำหนังสือผ่านคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ รายละเอียดของการทำวิจัย และขออนุญาตการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

2. เมื่อโรงเรียนตอบรับและยินดีให้ความร่วมมือในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยเข้าพบกับครูประจำชั้นของห้องเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เพื่อชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมทั้งชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และนัดหมายวันและเวลาในการดำเนินการ

3. ผู้วิจัยส่งหนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย (สำหรับบิดามารดา ผู้ปกครอง และผู้อยู่ในปกครอง) และใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form) (ตัวอย่าง) และจดหมายชี้แจงการเข้าร่วมการวิจัยของตัวอย่างโดยการแจ้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประโยชน์ และขั้นตอนการดำเนินการวิจัย พร้อมทั้งตอบข้อสงสัยหากมีข้อสงสัยโดยสามารถติดต่อผู้วิจัยจากที่อยู่และเบอร์โทรศัพท์ที่ให้ไว้ในจดหมาย หากผู้ปกครองมีความประสงค์ให้ตัวอย่างเข้าร่วมการวิจัย จึงให้ลงนามในหนังสือยินยอมเข้าร่วมการวิจัยและส่งคืนให้กับผู้วิจัย

4. ผู้วิจัยเข้าพบตัวอย่างที่ได้รับคำยินยอมจากผู้ปกครองก่อนการดำเนินการเพื่อนำตนเอง ชี้แจงวัตถุประสงค์และประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นจากการทำวิจัย ขั้นตอนการทำวิจัย ระยะเวลาในการทำวิจัย ชี้แจงการพิทักษ์สิทธิ

ให้แก่ตัวอย่างและลงนามในการตอบรับหรือการปฏิเสธการเข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้

4. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อนและหลังได้รับโปรแกรม โดยดำเนินการกิจกรรมตามโปรแกรม จำนวน 5 สัปดาห์ ใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรม จำนวน 5 ครั้ง ๆ ละ 50 นาที

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลทั่วไป วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา โดยการแจกแจงความถี่ และร้อยละ

2. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรม การป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการถูกระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังการทดลองด้วยสถิติ Paired t-test และเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการถูกระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยสถิติ Independent t-test

ผลการวิจัย

1. ลักษณะทั่วไปของตัวอย่าง

จากการศึกษา กลุ่มทดลองสามารถดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลได้สมบูรณ์ 40 คน สำหรับกลุ่มควบคุมสามารถดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลได้สมบูรณ์ 38 คน เนื่องจากกลุ่มควบคุมมีการติดตามไม่ได้ จำนวน 2 คน ในระหว่างการศึกษาวิจัย กลุ่มทดลองส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 52.50) อายุ คือ 13 ปี (ร้อยละ 55.00) ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต 6-8 ชั่วโมง/วัน (ร้อยละ 32.50) มีเกรดเฉลี่ย 3.01-4.00 (ร้อยละ 70.00) ได้รายรับจากผู้ปกครองเฉลี่ย 100 บาทขึ้นไป/วัน (ร้อยละ 55.00) สถานะของครอบครัว อยู่กับบิดาและ

มารดา (ร้อยละ 67.50) และการใช้อินเตอร์เน็ต ไม่ถูกจำกัดการใช้อินเตอร์เน็ตโดยผู้ปกครอง (ร้อยละ 77.50) ส่วนกลุ่มควบคุมส่วนใหญ่เป็น เพศหญิง (ร้อยละ 71.10) อายุ 13 ปี (ร้อยละ 60.00) ระยะเวลาการใช้อินเตอร์เน็ต/วัน 3-5 ชั่วโมง/วัน (ร้อยละ 40.00) มีเกรดเฉลี่ย 3.01-4.00 (ร้อยละ 87.00) ได้รายรับจากผู้ปกครอง 100 บาทขึ้นไป/วัน (ร้อยละ 52.60) สถานะของ ครอบครัว อยู่กับบิดาและมารดา (ร้อยละ 55.30) และการใช้อินเตอร์เน็ต ไม่ถูกจำกัดการใช้อินเตอร์เน็ตโดยผู้ปกครอง (ร้อยละ 81.60) โดยพบว่าตัวอย่างมีลักษณะใกล้เคียงกัน

2. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย พฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานและ การป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังได้รับโปรแกรม และระหว่าง กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

จากผลการศึกษาเมื่อเปรียบเทียบ คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานทางโลกออนไลน์ พบว่า ก่อนได้รับ โปรแกรมกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 6.43 (SD=1.65) ภายหลังได้รับโปรแกรม กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 7.28 (SD=1.50) เมื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนหลังได้รับ โปรแกรม พบว่า หลังได้รับโปรแกรม กลุ่ม

ทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานทางโลกออนไลน์สูงกว่าก่อนได้รับ โปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p<.001$) และคะแนนเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่ม ควบคุม พบว่า ก่อนได้รับโปรแกรม กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน แต่ภายหลังได้รับโปรแกรม กลุ่มทดลองมี คะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติ ($p<.05$)

เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการ ป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ พบว่า ก่อนได้รับโปรแกรมกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 8.15 (SD=1.53) ภายหลังได้รับโปรแกรม กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย 8.98 (SD=1.49) เมื่อ เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนหลังได้รับ โปรแกรม พบว่า หลังได้รับโปรแกรม กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการป้องกันการ ระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์สูงกว่าก่อนได้รับ โปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p<.05$) และคะแนนเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่ม ควบคุม พบว่า ก่อนได้รับโปรแกรม กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกัน แต่ภายหลังได้รับโปรแกรม กลุ่มทดลองมี คะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติ ($p<.05$) ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการระรานผู้อื่น ทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังได้รับโปรแกรม และระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

	ก่อนได้รับโปรแกรม				หลังได้รับโปรแกรม				t	p ^B
	M	SD	t	p ^A	M	SD	t	p ^A		
พฤติกรรมกำรป้องกันกำรถูกระรำนทงโลกออนไลน์										
กลุ่มทดลอง (n=40)	6.43	1.65	0.14	.890	7.28	1.50	-2.04	.044*	-3.48	.001*
กลุ่มควบคุม (n=38)	6.47	1.45			6.61	1.39			-0.38	.708

	ก่อนได้รับโปรแกรม				หลังได้รับโปรแกรม				t	p ^B
	M	SD	t	p ^A	M	SD	t	p ^A		
พฤติกรรมกำรป้องกันกำรระรำนผู้อื่นทงโลกออนไลน์										
กลุ่มทดลอง (n=40)	8.15	1.53	1.38	.173	8.98	1.49	-2.09	.040*	-4.44	.001*
กลุ่มควบคุม (n=38)	8.61	1.39			8.32	1.28			0.95	.347

*p < .05

p^A ทดสอบคะแนนเฉลี่ยระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยสถิติ Independent t-testp^B ทดสอบคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนและหลังได้รับโปรแกรมภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยสถิติ Paired t-test

อภิปรายผล

จากการศึกษา พบว่า หลังได้รับโปรแกรม กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานทางโลกออนไลน์ ได้แก่ การรักษาความปลอดภัยของตนเองทางโลกออนไลน์ การรักษาข้อมูลส่วนตัว การรับมือกับการระรานทางโลกออนไลน์ การบริหารจัดการข้อมูลที่ตนเองทิ้งไว้ทางโลกออนไลน์ และการจัดสรรเวลาหน้าจอ พร้อมทั้งพฤติกรรมการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์สูงขึ้น ได้แก่ การคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม และการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองสูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) และสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) อธิบายได้ว่า การที่กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานทางโลกออนไลน์ และพฤติกรรมการป้องกันการระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์สูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรมและสูงกว่ากลุ่มควบคุม เป็นผลมาจากการที่กลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นโปรแกรมที่พัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลทำให้นักเรียนใช้โซเชียลมีเดียได้อย่างมีสติ¹⁰ โดยมีการประเมินการใช้โซเชียลมีเดียของตนเอง รักษาข้อมูลส่วนตัวในโลกออนไลน์ รับมือกับการระรานทางโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม เข้าใจว่าสิ่งที่โพสต์

ไว้ในโลกออนไลน์อาจมีผลกระทบตามมาสามารถแบ่งเวลาระหว่างโลกออนไลน์กับโลกในชีวิตจริง ประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลข่าวสาร รวมถึงสร้างภาพลักษณ์ในโลกความเป็นจริงและโลกออนไลน์ในแง่บวกและใช้ภาษาที่สุภาพในการสื่อสาร

โปรแกรมที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นและดำเนินกิจกรรมอย่างมีแบบแผน โดยมุ่งเน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยและกลุ่มทดลองให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงรุกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning)¹⁵ โดยมุ่งเน้นการดำเนินกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ คือ การจัดการให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ใหม่โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยตนเองทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติเกิดความเข้าใจและสามารถนำความรู้ไปบูรณาการใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม¹⁶ กลมกลืนและมีคุณสมบัติตามเป้าหมายของการเป็นพลเมืองดิจิทัล ด้วยการใช้กิจกรรมที่มีความหลากหลายรวมถึงเป็นกิจกรรมสั้นๆ กระชับทำให้นักเรียนสนใจมากขึ้น และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายคือการบรรยายประกอบสื่อเพื่อเป็นปัจจัยนำเข้าในการดำเนินกิจกรรม ได้แก่ การระดมสมอง กิจกรรมกลุ่ม การแสดงบทบาทสมมติ เกมตอบคำถามออนไลน์ การสะท้อนการเรียนรู้ การนำเสนอ และการฝึกปฏิบัติจริงในทั้ง 5 กิจกรรม ที่มุ่งเน้นการปฏิสัมพันธ์และการสื่อสาร

สองทาง ที่ไม่ใช่เป็นเพียงการนั่งฟังการบรรยาย หรือการรับข้อมูลเพียงทางเดียว อีกทั้งกิจกรรม เป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่องเป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ ทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองได้เกิดการเรียนรู้จาก กิจกรรมตามโปรแกรม¹⁰ และนำไปสู่การใช้ ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างทันทีและ ต่อเนื่อง ทำให้กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ย พฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานทางโลก ออนไลน์ และพฤติกรรมการป้องกันการถูกระราน ผู้อื่นทางโลกออนไลน์สูงขึ้น

ซึ่งโปรแกรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนั้น สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ ธันยากร ตุดเกื้อ เกษตรชัย และหิเม และฤทัยชนนี สิทธิชัย¹⁷ ที่ได้ ให้ข้อเสนอแนะว่า แนวทางสำหรับการพัฒนา โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมมารังแกบน โลกโซเชียล ควรประกอบไปด้วย กิจกรรมการ ส่งเสริมทักษะด้านการรับรู้ ด้านการคิด วิเคราะห์และด้านการตระหนักรู้ภายใต้การจัด กิจกรรมกลุ่ม เกมกิจกรรม กิจกรรมการโต้วาที และกิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์ ที่ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ และฝึกปฏิบัติ ได้อย่างสร้างสรรค์ โดยผลการศึกษาในการวิจัย ครั้งนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาในประเทศของ ภาสกร บุตรศรี เมธินี วงศ์วานิช รัชมภาภรณ์ และพนิต เข้มทอง⁹ ที่พบว่า การเสริมสร้าง ความฉลาดทางดิจิทัล เรื่องการถูกระรานทางโลก ออนไลน์ โดยใช้แผนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เทคนิคสตอรี่ไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญา ศึกษา จำนวนทั้งหมด 3 แผนกิจกรรมการ เรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการ ดำเนินกิจกรรมในทุกขั้นตอนด้วยกิจกรรมที่มี ความหลากหลาย เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ทำให้นักเรียนตัวอย่าง รู้จักการตรวจสอบความ น่าเชื่อถือ การวิเคราะห์และไม่ตัดสินข้อมูลอย่าง

ไม่มีเหตุผล และมีมุมมองเกี่ยวกับการถูกระราน ทางโลกออนไลน์ว่าไม่ใช่การกระทำที่ถูกต้อง มองว่าไม่ควรกระทำตนเข้าข่ายลักษณะของการถูกระรานทางโลกออนไลน์ ทั้งการระวังการพูด การตัดสินผู้อื่นอย่างเป็นกลางและไม่มีอคติ หรือ เพียงความคิดและมุมมองของตนเองเท่านั้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของวีระชัย เชื้อนแก้ว นฤพร พงษ์คุณากร และวินัย รอบคอบ¹⁰ พบว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ในการป้องกันพฤติกรรม การถูกระรานและการถูกระรานทางโลกออนไลน์ที่ ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้ด้วยโดยการเสริมสร้าง ความรู้ความเข้าใจ และมีการฝึกหัดจาก สถานการณ์จำลองของแต่ละบุคคลที่มีความ เฉพาะเจาะจงกับปัญหาของบุคคล ทำให้กลุ่ม ทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการถูกระรานและ การถูกระรานทางโลกออนไลน์ต่ำกว่าก่อนการ ใช้ นวัตกรรมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติ ($p<.05$) และต่ำกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติ ($p<.05$) ในระยะเวลา 2 สัปดาห์¹⁰ และสอดคล้องกับผลการศึกษาของสุภา ขาววัลย์ ชนะศักดิ์ วีรพล แสงปัญญา¹⁸ ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อ พัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการถูกระรานบนโลก ออนไลน์ ทำให้หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมี ค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการ ถูกระรานบนโลกออนไลน์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในระยะเวลา 5 สัปดาห์¹⁸

สำหรับในกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับ โปรแกรม แต่ได้รับเอกสารองค์ความรู้เกี่ยวกับ พฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานทางโลก ออนไลน์ และพฤติกรรมการป้องกันการถูกระราน ผู้อื่นทางโลกออนไลน์ ซึ่งมุ่งเน้นการสื่อสารทาง เดียวอาจทำให้นักเรียนกลุ่มควบคุมไม่สามารถ

นำข้อมูลดังกล่าวไปสู่การปฏิบัติพฤติกรรมได้อย่างพึงประสงค์ จึงทำให้คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานทางโลกออนไลน์ และพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ระหว่างกลุ่มแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สรุปและข้อเสนอแนะ

สรุป

โปรแกรมส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัลต่อพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการถูกระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยประยุกต์ใช้แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัลมีประสิทธิภาพผลสามารถทำให้นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมฯ มีพฤติกรรมการป้องกันการถูกระรานและการป้องกันการถูกระรานผู้อื่นทางโลกออนไลน์สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง และสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับโปรแกรมฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ข้อเสนอแนะ

ควรเพิ่มระยะเวลาในการติดตามผลของโปรแกรมฯ ในระยะยาว เป็น 3 เดือน 6 เดือน และ 1 ปี เพื่อศึกษาความคงทนของพฤติกรรมฯ ในระยะยาว อันจะนำไปสู่การออกแบบโปรแกรมฯ หรือชุดกิจกรรมพัฒนาความคงทนของพฤติกรรม และเสนอเป็นนโยบายในการดูแลช่วยเหลือนักเรียน รวมถึงพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันเพื่อให้ทันต่อยุคสมัยและกลุ่มวัยของนักเรียนมากยิ่งขึ้น

References

1. Inthanon S. Cyberbullying. (3rd ed.). Pathumthani: Walk on Cloud Company Limited; 2020. (in Thai).

2. Thai Health Promotion Foundation. Thai Health Watch 2020. Bangkok: Wisersight (Thailand) Company Limited; 2019. (in Thai).
3. Matichon online. Because it is 'the child is (not) in pain' opens the door to understanding, and dealing with 'cyberbullying'. 31 Mar 2021. [internet]. 2021 [cited 2022 Nov 1]; Available from: https://www.matichon.co.th/lifestyle/social-women/news_2650636. (in Thai).
4. Pornnoppadon C. Open research on cyberbullying thai youth and risks in the 4.0. [internet]. 2018 [cited 2022 Nov 25]; Available from: <https://www.prachachat.net/ict/news-146408>. (in Thai).
5. Digital Economy Promotion Agency. Online behavior survey Thai children are at risk of 4 types of threats. [internet]. 2018 [cited 2022 Nov 1]; Available from: <https://www.depa.or.th/th/article-view/4>. (in Thai).
6. Department of Mental Health. Thailand's children bully each other, ranking second in the world. [internet]. 2018 [cited 2022 Nov 1]; Available from: <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=27488>. (in Thai).
7. Inthanon S. DQ: digital intelligence. (1st st.). Pathumthani: Child and Youth Media Institute; 2020. (in Thai).
8. Jantapaso S, Sirawong N, Sriarunrasmee J. An application development for the cyberbullying awareness of Mattayomsuksa 1 students. Journal of Industrial Education. 2020;14(1):56-69. (in Thai).
9. Butsri P, Wongwanich Rumpagaporn M, Khemtong P. Learning activities with storyline

- technique on contemplative education concept to enhance digital literacy in topic “cyberbullying” in mathayomsuksa III students in mathayomprachaniwet school, bangkok, in academic year 2019. Kasetsart Education Review. 2020;35(3):154-66. (in Thai).
10. Kuankaew W, Phongkhunakorn N, Robkob W. The development of learning innovation for cyberbullying prevention and cyberbullying victimization among Thai Youth. Journal of Nursing and Health Research. 2021;22(2):28-40. (in Thai).
 11. Faul F, Erdfelder E, Lang AG, Buchner A. G*Power 3: A flexible statistical power analysis program for the social, behavioral, and biomedical sciences. Behav Res Methods. 2007;39(2):175-91. doi: 10.3758/bf03193146.
 12. Anuroj K, Pityaratstian N. Validity and reliability of cyber-aggression perpetration and victimization scale: Thai Version. Journal of the Psychiatric Association of Thailand. 2019;64(1):45-60. (in Thai).
 13. Roopleam T. Development of digital intelligence quotient program for elementary school students. [internet]. 2017 [cited 2022 Nov 25]; Available from: <http://202.28.34.124/dspace/bitstream/123456789/353/1/59010584003.pdf>. (in Thai).
 14. Pasunon P. Reliability of questionnaire in quantitative research. Parichart Journal. 2014;27(1):144-63. (in Thai).
 15. Bonwell C. Active learning: Creating excitement in the classroom. Washington DC: School of Education and Human Development, George Washington University; 1991.
 16. Pruetthikun S. Teaching and learning through active learning. [internet]. 2016 [cited 2022 Nov 25]; Available from: https://km.buu.ac.th/article/frontend/article_detail/141. (in Thai).
 17. Tudkuea T, Laeheem K, Sittichai R. Guidelines for preventive cyber bullying behaviors among secondary school students in the three southern border provinces. Journal of Behavioral Science for Development. 2019;11(1):91-106. (in Thai).
 18. Chanasak S, Saengpanya W. Problem-based learning to develop empathy in cyberbullying of sixth grade students. An Online Journal of Education. 2019;14(2):1-11. (in Thai).