

การพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อป้องกันการพฤติกรรมช่มเหงรังแกในโรงเรียน Development of learning program to prevent bullying behavior in schools

วาสนา มั่งคั่ง (Wasana Mangkhang)¹
ศรีประไพ อินทร์ชัยเทพ (Sriprapai Inchaihep)^{2*}
รุ่งนภา สูดินันท์โอภาส (Rungnapa Sootinan-ophat)³

Corresponding author E-mail: inchaihep@gmail.com*
(Received: June 30, 2021; Revised: December 13, 2021;
Accepted: December 24, 2021)

บทคัดย่อ

การวิจัยและพัฒนาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการช่มเหงรังแกของเด็กวัยเรียน ในจังหวัดลำปาง 2) พัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อป้องกันการปัญหาพฤติกรรมการช่มเหงรังแกในโรงเรียน 3) ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรม การวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 ขั้นศึกษาพฤติกรรมการช่มเหงรังแกของเด็กวัยเรียน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำปาง จำนวน 370 คน ได้จากสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือวิจัย คือ แบบวัดพฤติกรรมการช่มเหงรังแกในสถานศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการพัฒนาและประเมินคุณภาพโปรแกรมโดยใช้แบบประเมินคุณภาพของโปรแกรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และขั้นตอนที่ 3 ขั้นศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมโดยใช้แบบแผนการทดลองหนึ่งกลุ่มวัดผลก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 42 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินทักษะการป้องกันการช่มเหงรังแกและแบบประเมินความพึงพอใจต่อโปรแกรม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบที่ผลการวิจัยพบว่า

1. การกระทำพฤติกรรมการช่มเหงรังแกผู้อื่นของเด็กวัยเรียนทั้งทางด้านวาจาและด้านร่างกายอยู่ในระดับน้อย ส่วนการถูกรังแกพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางด้านวาจาและด้านร่างกายอยู่ในระดับปานกลาง
2. โปรแกรมการเรียนรู้เพื่อป้องกันการปัญหาพฤติกรรมการช่มเหงรังแกในโรงเรียน ประกอบด้วยคู่มือจัดการเรียนรู้และชุดเกม 4 ชุด ที่ประกอบด้วย เกมส่งเสริมคุณค่าในตนเอง การยอมรับนับถือผู้อื่น การกล้าแสดงออกและการเผชิญปัญหา ผลการตรวจสอบคุณภาพโปรแกรม พบว่า คุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับสูง
3. ประสิทธิภาพของโปรแกรม พบว่า คะแนนเฉลี่ยของทักษะการป้องกันการช่มเหงรังแกผู้อื่นและการป้องกันการถูกช่มเหงรังแก หลังการใช้โปรแกรมสูงกว่าก่อนใช้โปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจในการใช้โปรแกรม อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: โปรแกรมการเรียนรู้, การช่มเหงรังแก, โรงเรียน

ABSTRACT

The research and development, aimed to 1) investigate bullying behaviors among students in Lampang Province, 2) develop learning program to prevent bullying behavior in schools and 3) evaluate the effectiveness of the program. The research procedure consisted of 3 phases. Phase I: investigate bullying behaviors among students. The sample consisted of 370 primary and lower secondary level students in Lampang Province, by using the multi-stage random sampling method. The research instruments included the Bullying Scale for students. Data were analyzed using means and standard deviations. Phase II: developing learning program to prevent bullying behavior in school and assessing program quality using the Program Quality Assessment Scale. Data were analyzed using means and standard deviations. And phase III: Evaluating effectiveness of program by applying the one group pre-posttest experiment design. The sample consisted of 42 secondary level students. The research instruments included the Bullying Prevention Skills Assessment and the Satisfaction Assessment Form. Data were analyzed using means, standard deviation and paired t-test.

The results of the study were as follows:

1. The verbal and physical bullying behaviors of students were at a low level and the verbal and physical victim were at a moderate level.

2. The learning program to prevent bullying behavior in schools consisted of the learning management manual and the game set consists of 4 games: self-esteem games, respect games, assertiveness games and coping games. The results of the quality of the program found that the overall level was at a high level.

3. The evaluation of effectiveness of the program showed that the average scores on the bullying and victim prevention skills after using the program was significantly higher than before using the program at the .05 level and the satisfaction in using the program was at a high level.

Keywords: Learning program, Bullying, School

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พฤติกรรมกร่มเหงรังแก (Bullying) ถือว่าเป็นปัญหาที่พบได้บ่อยในโรงเรียนที่เกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อนักเรียนเป็นอย่างมาก แต่มักจะถูกมองข้ามว่าเป็นพฤติกรรมปกติ แท้จริงแล้วการกร่มเหงรังแกไม่ใช่การหยอกล้อตามปกติ แต่เป็นความรุนแรงที่สร้างบาดแผลทางจิตใจให้กับเด็กจำนวนมาก จากรายงานของ World Health Organization (2015) พบว่า มีเด็กและวัยรุ่นทั่วโลกเสียชีวิตจากความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การฆาตกรรม การทำร้ายร่างกาย การคุกคามด้วยอาวุธ การใช้ความรุนแรง รวมไปถึงการกร่มเหงรังแก เฉลี่ย 200,000 คนต่อปี ข้อมูลการกร่มเหงรังแกใน

ประเทศไทย พบว่า เด็กไทยเกือบ 80% มีประสบการณ์ถูกกลั่นแกล้งอย่างน้อย 1 ครั้ง ซึ่งมากกว่าประเทศอย่างสหรัฐอเมริกา ยุโรป และญี่ปุ่นถึง 4 เท่า (Ponnopadol, 2017) และจากการสำรวจปัญหาในสถานศึกษาพบว่า เด็กนักเรียนถูกข่มเหงรังแกในสถานศึกษาปีละประมาณ 6 แสนคน สัดส่วนนักเรียนถูกรังแกจากเพื่อนสูงถึง 40% โดยพบถึง 8.6-45.2 % ในเด็กชาย และ 4.8-35.8 % ในเด็กหญิง เกิดในกลุ่มเด็กนักเรียนอายุระหว่าง 11-15 ปีมากที่สุด (Thongtanongsak, 2017) ผลการวิจัยยังพบว่าผู้ที่ได้ไปปรึกษามากที่สุด คือ เพื่อน พบถึง 89.2% ผู้ปกครอง 59% พี่น้อง 41.2% และส่วนน้อยที่ไปปรึกษาครู จะเห็นได้ว่าเพื่อนเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลมากที่สุดต่อเด็กและวัยรุ่นตอนต้น เมื่อเด็กถูกกลั่นแกล้งและไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อนฝูง เด็กจะมีอาการโดดเดี่ยว แยกตัวออกสังคม บางคนไม่สามารถปรับตัวได้ เกิดความทุกข์ทางจิตใจ การรู้สึกมีคุณค่าในตนเองลดลงและมีพฤติกรรมการฆ่าตัวตายในที่สุด (Pavakul & Sukanich, 2011, Olweus, 2003)

การข่มเหงรังแกเป็นรูปแบบหนึ่งของพฤติกรรมก้าวร้าวซึ่งเป็นการกระทำใด ๆ ในทางลบของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดขึ้นโดยเจตนาต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคลอื่นให้ได้รับบาดเจ็บหรือทุกข์ทรมาน ไม่ว่าจะป็นทั้งทางร่างกายหรือทางจิตใจโดยได้กระทำซ้ำ ๆ หลายครั้งเป็นเวลานาน การข่มเหงรังแกสามารถแบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) การข่มเหงรังแกทางร่างกาย 2) การข่มเหงรังแกทางคำพูด 3) การข่มเหงรังแกทางสังคม และ 4) การข่มเหงรังแกทางอินเทอร์เน็ต (Srisawad, 2018) ทั้งนี้การข่มเหงรังแกเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ 3 ประเภท ได้แก่ 1) ผู้ข่มเหงรังแก ซึ่งเป็นบุคคลหรือกลุ่มคนที่คุกคามและข่มเหงรังแกด้วยรูปแบบวิธีการต่าง ๆ 2) ผู้ถูกข่มเหงรังแกหรือเหยื่อ และ 3) ผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์ เป็นบุคคลหรือกลุ่มคนที่อยู่ในเหตุการณ์การข่มเหงรังแก (Myers & Cowie, 2013) การข่มเหงรังแกจะส่งผลกระทบต่ออย่างรุนแรงหากไม่ได้รับการแก้ไข เช่น นำไปสู่ความทุกข์ใจ กังวลใจ หวาดระแวง ไม่อยากไปโรงเรียน รู้สึกว่าโรงเรียนไม่ปลอดภัย ส่งผลต่อการรู้สึกมีคุณค่าในตนเองลดลงและมีพฤติกรรมการฆ่าตัวตายในที่สุด ในขณะที่บุคคลที่เป็นผู้กระทำจะเคยชินกับการละเมิดกฎ มีพฤติกรรมต่อต้านสังคม พฤติกรรมเหล่านี้อาจเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาความก้าวร้าวไปสู่ความรุนแรงได้อีกหลากหลายรูปแบบในอนาคต (Sakkarinkul & Watcharasindu, 2014; Laeheem, 2014; Pavakul & Sukanich, 2011)

การป้องกันตนเองจากการเป็นผู้กระทำและถูกกระทำในการข่มเหงรังแกเป็นหัวใจสำคัญของการแก้ไขปัญหาดังกล่าว เนื่องจากเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจที่จะเลือกกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมดังกล่าวจากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า วิธีการป้องกันพฤติกรรมข่มเหงรังแกมี 2 วิธี คือ การเฝ้าระวังหรือคัดกรองพฤติกรรมเสี่ยง เพื่อให้การช่วยเหลือ ป้องกัน หรือแก้ไขปัญหา และการใช้โปรแกรมป้องกันหรือลดพฤติกรรมรังแกผู้อื่นที่มีประสิทธิภาพ ในขณะที่ พัชรภรณ์ ศรีสวัสดิ์ (Srisawad, 2018) เสนอว่าแนวทางการป้องกันการใช้ความรุนแรงในโรงเรียนที่ใช้ได้ผล ได้แก่ การให้คำปรึกษากลุ่มเพื่อลดการข่มเหงรังแกผู้อื่น ลดการถูกข่มเหงรังแกและเพื่อหลีกเลี่ยงสถานการณ์การข่มเหงรังแก ส่วน กอรัปบุญ ภาวะกุล และปราโมทย์ สุคนิษฐ์ (Pavakul & Sukanich, 2011) เสนอแนะว่า การส่งเสริมให้เด็กมีคุณค่าในตนเอง การเคารพความเป็นบุคคลของผู้อื่นและการส่งเสริมให้มีทักษะการแสดงออกที่เหมาะสมจะสามารถป้องกันและลดความรุนแรงของพฤติกรรมข่มเหงรังแกได้

ปัจจุบันพบว่าโปรแกรมที่ใช้ในการป้องกันการข่มเหงรังแกจะมุ่งเน้นไปยังกิจกรรมการให้ความรู้ผ่านการเรียนการสอน หรือสื่อให้ความรู้ต่าง ๆ ยังไม่มีวิธีการที่สื่อสารผ่านกิจกรรมการเล่นที่จะนำไปสู่การลดปัญหาการข่มเหงรังแกในเด็กวัยเรียน การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้โดยใช้กรอบแนวคิดของการเรียนรู้ผ่านเกม (Game based learning) เป็นการใช้เนื้อหาการเรียนรู้สอดแทรกในการกิจกรรมการเล่นและสื่อการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้เกิดความเพลิดเพลินและ

จงใจให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ (Malone, 1981) การเรียนรู้วิธีนี้เป็นการนำจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจมาใช้เป็นฐานของเกมโดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อการเรียนรู้ผ่านการเล่นสอดคล้องกับระดับพัฒนาการของเด็กวัยเรียนที่สนใจและมักจะมีพัฒนาการการเรียนรู้ที่ดีจากกิจกรรมที่ได้เคลื่อนไหวร่างกายและทำกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้เล่นร่วมกับเพื่อนในกลุ่ม ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกิดความสนุกสนานจากกิจกรรมการเรียนรู้ มีการเชื่อมโยงการเล่นเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้ (Sutthipittayasak & Robroo, 2020) ถ้าหากโปรแกรมนี้สามารถป้องกันพฤติกรรมการข่มเหงรังแกในเด็กวัยเรียนได้จะสามารถใช้เป็นแนวทางให้กับบุคลากรในโรงเรียน ผู้ปกครองและบุคลากรสาธารณสุขนำไปใช้จัดการเรียนรู้แก่เด็กวัยเรียนเพื่อลดพฤติกรรมความรุนแรงในสถานศึกษาได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการข่มเหงรังแกในโรงเรียนของเด็กวัยเรียน ในจังหวัดลำปาง
2. เพื่อพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาพฤติกรรมการข่มเหงรังแกในโรงเรียน
3. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาพฤติกรรมการข่มเหงรังแกในโรงเรียน

สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะการป้องกันการข่มเหงรังแกผู้อื่นของเด็กวัยเรียนหลังการใช้โปรแกรมสูงกว่าก่อนการใช้โปรแกรม
2. ทักษะการป้องกันการถูกข่มเหงรังแกของเด็กวัยเรียนหลังการใช้โปรแกรมสูงกว่าก่อนการใช้โปรแกรม

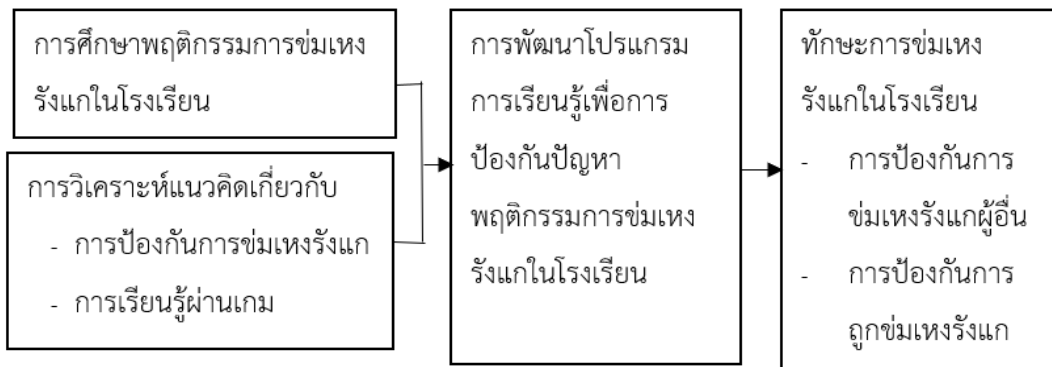
กรอบแนวคิดในการวิจัย

แนวคิดที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1) แนวคิดเกี่ยวกับการข่มเหงรังแก (Bullying) ซึ่งประกอบด้วย พฤติกรรม 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) การข่มเหงรังแกผู้อื่นด้วยรูปแบบวิธีการต่าง ๆ 2) การถูกข่มเหงรังแกหรือเหยื่อในเหตุการณ์การข่มเหงรังแก (Myers & Cowie, 2013) โดยการข่มเหงรังแกแบ่งเป็น 4 ประเภท คือ การข่มเหงรังแกทางร่างกาย การข่มเหงรังแกทางคำพูด การข่มเหงรังแกทางสังคมและการข่มเหงรังแกทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งผลที่เกิดขึ้นจากการข่มเหงรังแกจะทำให้เกิดความทุกข์ใจ กังวลใจ หวาดระแวง (Olweus, 2006)

2) แนวคิดของการป้องกันการข่มเหงรังแก ผู้วิจัยใช้แนวคิดของเมเยอร์ (Meyers, 2013) ที่เสนอรูปแบบป้องกันการถูกข่มเหงรังแก โดยการสร้างเสริมทักษะการเผชิญปัญหาและการช่วยเหลือที่มุ่งเน้นการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนและสร้างบรรยากาศในโรงเรียนที่จะช่วยลดการข่มเหงรังแกผ่านการส่งเสริมให้เด็กมีคุณค่าในตนเอง การเคารพความเป็นบุคคลของผู้อื่นและการส่งเสริมให้มีทักษะการแสดงออกที่เหมาะสม

3) แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเล่นและใช้สื่อการเรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้เกิดความเพลิดเพลินและจงใจให้เกิดการเรียนรู้ (Malone, 1981) มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการเล่น ทำกิจกรรมกลุ่มและเชื่อมโยงการเล่นเข้าสู่เนื้อหาการเรียนรู้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนาแบ่งการดำเนินการเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นศึกษาพฤติกรรมกรรมการชมเชยรังแกในโรงเรียนของเด็กวัยเรียน ในจังหวัดลำปาง
ขั้นตอนนี้ประกอบด้วย การสำรวจพฤติกรรมกรรมการชมเชยรังแกในโรงเรียนของเด็กวัยเรียน เพื่อนำมาประกอบการ
พัฒนาโปรแกรมการป้องกันปัญหาพฤติกรรมกรรมการชมเชยรังแกของเด็กวัยเรียน

ประชากร คือ นักเรียนอายุ 11-15 ปี ที่กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาและชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้น ในจังหวัดลำปาง จำนวน 32,164 คน

กลุ่มตัวอย่าง คำนวณโดยใช้สูตร Taro Yamane ที่ความคลาดเคลื่อน .05 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน
396 คน สุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random sampling) โดยสุ่มรายชื่อโรงเรียนแบบกลุ่ม (Cluster
random sampling) ได้โรงเรียนจำนวน 3 โรงเรียน จากนั้นผู้ประสานงานแต่ละโรงเรียนทำการสุ่มตัวอย่าง
แบบง่าย (Simple random sampling) จากนักเรียนในโรงเรียนเป้าหมาย ได้จำนวน 370 คน คิดเป็นร้อยละ
93.43 ของกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้

เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบวัดพฤติกรรมกรรมการชมเชยรังแกในสถานศึกษา พัฒนาโดยคณะผู้วิจัย
ลักษณะเครื่องมือเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ 39 ข้อ ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง
โดยจัดเข้าองค์ประกอบ 4 ด้าน มีค่าไอเกน (Eigen value) ระหว่าง 1.01- 6.34 สามารถอธิบายความ
แปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมเชยรังแกได้ ร้อยละ 57.47 ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา ได้ค่า CVI
เท่ากับ .92 และตรวจสอบความเที่ยงโดยนำไปทดสอบกับนักเรียนมัธยมต้นจำนวน 40 คน ได้ค่า
สัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค เท่ากับ .91 (Sootinan-ophat, Inchaihep & Mangkhang, 2020)

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยประสานงานขอเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้บริหารของโรงเรียนและขอ
อนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างและผู้ปกครองอย่างเป็นทางการเป็นลายลักษณ์อักษร ตามขั้นตอนของการ
พิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบคำถามด้วยตนเองใช้เวลา 20 นาที หลังจากนั้นผู้วิจัย
ตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์ของคำตอบ ก่อนนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ใช้การหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาพฤติกรรมกำเริบในโรงเรียน

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย อาจารย์พยาบาลสาขาการพยาบาลเด็กและวัยรุ่น 1 คน อาจารย์พยาบาลสาขาการพยาบาลสุขภาพจิต 2 คน และอาจารย์แนะแนวประจำโรงเรียน 2 คน

เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพของโปรแกรม 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้ประโยชน์ ความเป็นไปได้ ความเหมาะสมและความถูกต้องตามหลักการ (The Joint Committee on Standards for Education Evaluation, 1994) เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ ระดับน้อยที่สุด น้อย ปานกลาง มากและมากที่สุด จำนวน 15 ข้อ ได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้างโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (Item Objective Congruence Index: IOC) ได้ค่าอยู่ระหว่าง .8-1.0 ทุกรายการ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. คณะผู้วิจัยร่างโปรแกรมฯ โดยนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากขั้นตอนที่ 1 ร่วมกับการวิเคราะห์เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมากำหนดองค์ประกอบและรายละเอียดของโปรแกรม

2. ตรวจสอบคุณภาพรูปแบบเชิงทฤษฎี โดยส่งร่างโปรแกรมฯ ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ประเมินคุณภาพของโปรแกรมและปรับปรุงแก้ไข ตามข้อเสนอก่อนนำไปทดลองใช้ในขั้นตอนที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูล ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินคุณภาพโปรแกรมฯ ใช้การวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาพฤติกรรมกำเริบในโรงเรียน โดยใช้แบบแผนการทดลองหนึ่งกลุ่มวัดผลก่อนและหลังการทดลอง (One group Pre-test Post-test Design)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่มีอายุ 11-15 ปี ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจงจากโรงเรียนแห่งหนึ่งในเขต อ. เมือง จ.ลำปาง ที่อาสาใช้โปรแกรมฯ จากนั้นใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) มาจำนวน 1 ห้องเรียน เป็นชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 42 คน

เครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย

1. โปรแกรมการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาพฤติกรรมกำเริบในโรงเรียน ประกอบด้วย

1.1 คู่มือการจัดการเรียนรู้ป้องกันพฤติกรรมกำเริบในโรงเรียน

1.2 เกมป้องกันพฤติกรรมกำเริบในโรงเรียน ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริม

ทักษะป้องกันพฤติกรรมกำเริบในโรงเรียน

2. แบบประเมินทักษะการป้องกันการกำเริบ พัฒนาโดยคณะผู้วิจัย มีลักษณะเป็นสถานการณ์ให้ผู้ตอบตัดสินใจเลือกพฤติกรรมที่จะปฏิบัติ จำนวน 20 ข้อ แบ่งพฤติกรรมเป็น 5 ระดับ ได้แก่ ไม่ปฏิบัติ ปฏิบัตินาน ๆ ครั้ง ปฏิบัติบางครั้ง ปฏิบัติบ่อยครั้งและปฏิบัติเป็นประจำ

3. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อโปรแกรมการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ พึงพอใจมากที่สุด มาก ปานกลาง น้อยและน้อยที่สุด จำนวน 10 ข้อ

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ผู้วิจัยส่งเครื่องมือทั้ง 2 ชุด ให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ได้ค่า IOC อยู่ระหว่าง

.6-1.0 ทุรายการ และนำแบบประเมินทักษะการป้องกันการช้มเหงรังแกไปทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมต้นจำนวน 40 คน ได้ค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค เท่ากับ .78

วิธีดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยประสานงานกับโรงเรียน ขออนุญาตผู้ปกครองและชี้แจงรายละเอียดการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างทุกคนเพื่อทดลองใช้โปรแกรม ดังนี้

1. เตรียมคุณครูผู้ที่เป็นผู้ช่วยวิจัยจำนวน 2 คน โดยการแนะนำการใช้โปรแกรมและมอบคู่มือการใช้เกมในการสร้างการเรียนรู้ก่อนทดลองใช้โปรแกรม

2. ประเมินทักษะการป้องกันพฤติกรรมช้มเหงรังแกก่อนใช้โปรแกรม

3. ทดลองใช้โปรแกรม เป็นเวลา 4 สัปดาห์ โดยทดลองใช้ในชั่วโมงวิชาแนะแนวสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 1 เกม ใช้เวลาครั้งละ 30 นาที โดยแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 7 คน ให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นเกม สะท้อนคิดหลังการเล่นเกมและครูสรุปความรู้ในแต่ละเกมตามคู่มือที่กำหนด

4. หลังเสร็จสิ้นการใช้โปรแกรมผู้ช่วยวิจัยประเมินทักษะการป้องกันพฤติกรรมช้มเหงรังแกและประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนต่อโปรแกรม

5. ตรวจสอบข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนด เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะการป้องกันพฤติกรรมช้มเหงรังแกระหว่างก่อนและหลังการใช้โปรแกรม โดยใช้สถิติทดสอบ t (paired t-test)

การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้นำเสนอโครงร่างผ่านคณะกรรมการจริยธรรมวิจัยของวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี นครลำปาง หมายเลขรับรองจริยธรรม 002/2562 หลังจากนั้นได้ทำหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลเป็นลายลักษณ์อักษรแก่ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่าง ชี้แจงขั้นตอนของการวิจัยโดยละเอียด การรักษาความลับและการจัดเก็บข้อมูลอย่างปลอดภัย พร้อมทั้งอธิบายถึงสิทธิในการออกจากกรวิจัยโดยไม่ต้องอธิบายและไม่มืผลกระทบใด ๆ ต่อกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาพฤติกรรมช้มเหงรังแกในโรงเรียนของเด็กวัยเรียน ในจังหวัดลำปาง

1.1 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงร้อยละ 60.8 อาศัยอยู่กับบิดามารดาร้อยละ 59.7 สุขภาพแข็งแรงไม่มีโรคประจำตัวร้อยละ 91.4 อายุเฉลี่ยเท่ากับ 13.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .95

1.2 การกระทำพฤติกรรมช้มเหงรังแกของเด็กวัยเรียนทางด้านวาจาและด้านร่างกาย อยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.48$, $SD = .26$ และ $\bar{X} = 2.44$, $SD = .32$ ตามลำดับ) โดยทุกพฤติกรรมมีการกระทำในระดับน้อย ยกเว้นการพูดหยาบคายและการก่อความรำคาญที่มีการกระทำในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.25$, $SD = .22$ และ $\bar{X} = 3.02$, $SD = .32$)

1.3 การถูกกระทำพฤติกรรมช้มเหงรังแกของเด็กวัยเรียนทางด้านวาจาและด้านร่างกาย อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.95$, $SD = .30$ และ $\bar{X} = 3.05$, $SD = .28$ ตามลำดับ) โดยการถูกพูดหยาบคายและการถูกก่อความรำคาญ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.85$, $SD = .30$ และ $\bar{X} = 3.58$, $SD = .36$ ตามลำดับ)

รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับของการทำพฤติกรรมและการถูกระทำพฤติกรรมข่มเหงรังแกในเด็กวัยเรียน

พฤติกรรม	ระดับการทำพฤติกรรม			ระดับการถูกระทำ		
	\bar{X}	SD	ระดับ	\bar{X}	SD	ระดับ
การข่มเหงรังแกด้านวาจา						
1. การพูดข่มขู่	2.18	.32	น้อย	2.48	.24	น้อย
2. การพูดเยาะเย้ย	2.24	.28	น้อย	3.05	.32	ปานกลาง
3. การพูดหยาบคาย	3.25	.22	ปานกลาง	3.85	.30	มาก
4. การพูดเหยียดหยาม	2.24	.35	น้อย	2.42	.28	น้อย
รวม	2.48	.26	น้อย	2.95	.30	ปานกลาง
การข่มเหงรังแกด้านร่างกาย						
1. การละเมิดความเป็นส่วนตัว	2.20	.22	น้อย	3.12	.26	ปานกลาง
2. การก่อกวนรำคาญ	3.02	.32	ปานกลาง	3.58	.36	มาก
3. การทำให้สูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง	2.28	.34	น้อย	3.26	.28	ปานกลาง
4. การทำให้เกิดความหวาดกลัว อับอาย	2.26	.38	น้อย	2.26	.32	น้อย
รวม	2.44	.32	น้อย	3.05	.28	ปานกลาง

2. ผลการพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาพฤติกรรมข่มเหงรังแกในโรงเรียน

2.1 โปรแกรมการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาพฤติกรรมข่มเหงรังแกในโรงเรียน ประกอบด้วย

2.1.1 คู่มือการจัดการเรียนรู้การป้องกันพฤติกรรมข่มเหงรังแกในโรงเรียน ประกอบด้วย เป้าหมายของโปรแกรม แนวคิดของเกม รายละเอียดของเกม วิธีการเล่น จำนวนผู้เล่น ระยะเวลาในการเล่น วิธีคิดคะแนนและแนวทางการสรุปความรู้

2.1.2 เกมป้องกันพฤติกรรมข่มเหงรังแกในโรงเรียน เป็นชุดเกมที่ประกอบด้วย 4 เกม ใช้เวลาเล่นเกมละ 20-30 นาที โดยเล่นเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 6-10 คน ประกอบด้วย

1) เกมการ์ดพลังฉันเธอเสมอกัน ใช้หลักการสร้างความตระหนักถึงการยอมรับนับถือผู้อื่น และไม่ให้ละเมิดสิทธิผู้อื่น

2) เกมกล้าคิด มั่นใจ ความภาคภูมิใจ ก้าวไกลมหาเศรษฐี ใช้หลักการเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเองเพื่อเป็นการปกป้องตนเอง

3) เกม ต่อติด เต็มกล้า ใช้หลักการส่งเสริมทักษะการกล้าแสดงออก (Assertive) เพื่อปกป้องตนเองไม่ให้ถูกข่มเหงรังแก

4) เกม SNAKE BULLY ใช้หลักการส่งเสริมทักษะเผชิญปัญหาเมื่อถูกข่มเหงรังแก



ภาพที่ 2 ชุดเกมป้องกันพฤติกรรมข่มเหงรังแกในโรงเรียน

2.2 คุณภาพของโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแกในโรงเรียน ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.50, SD = .32$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการใช้ประโยชน์ และด้านความเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนด้านความเป็นไปได้และด้านความถูกต้อง อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.84, SD = .19, \bar{X} = 4.58, SD = .22, \bar{X} = 4.42, SD = .18$ และ ($\bar{X} = 4.17, SD = .24$ ตามลำดับ)

3. ประสิทธิภาพของโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแกในโรงเรียน

3.1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะในการป้องกันการเข้มแข็งแกในภาพรวม ระหว่างก่อนและหลังการใช้โปรแกรม พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้โปรแกรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.58, SD = .25$ และ $\bar{X} = 4.45, SD = .24$ ตามลำดับ)

3.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะในการป้องกันการเข้มแข็งแกผู้อื่น ระหว่างก่อนและหลังการใช้โปรแกรม พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้โปรแกรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.52, SD = .32$ และ $\bar{X} = 4.33, SD = .30$ ตามลำดับ)

3.3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะในการป้องกันการถูกเข้มแข็งแก ระหว่างก่อนและหลังการใช้โปรแกรม พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยกลุ่มตัวอย่างมีคะแนนเฉลี่ยก่อนการใช้โปรแกรม อยู่ในระดับพอใช้ ($\bar{X} = 3.44, SD = .28$ และ $\bar{X} = 4.57, SD = .26$ ตามลำดับ)

รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของทักษะการป้องกันการเข้มแข็งแก ระหว่างก่อนและหลังใช้โปรแกรมการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแกในโรงเรียน

รายการทักษะ	ก่อนใช้โปรแกรม		หลังใช้โปรแกรม		t	p-value
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1. การป้องกันการเข้มแข็งแกผู้อื่น	3.52	.32	4.33	.30	8.09	.001
2. การป้องกันการถูกเข้มแข็งแก	3.44	.28	4.57	.26	6.35	.002
รวม	3.58	.25	4.45	.24	5.51	.001

3.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจในการใช้โปรแกรมการเรียนรู้เพื่อการป้องกันปัญหาพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแกในโรงเรียน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในการใช้โปรแกรม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.23, SD = .28$) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับมาก ยกเว้น 3 ข้อ คือ สื่อการเรียนรู้มีความน่าสนใจ การสื่อสารเนื้อหาในโปรแกรมเข้าใจได้ง่ายและโปรแกรมมีประโยชน์ในการแก้ปัญหาการเข้มแข็งแก มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62, SD = .22, \bar{X} = 4.60, SD = .28$ และ $\bar{X} = 4.55, SD = .32$ ตามลำดับ)

การอภิปราย

ผลการวิจัยครั้งนี้ พบว่า มีประเด็นอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ผลการศึกษาพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแกในเด็กวัยเรียน พบว่า การกระทำพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแกผู้อื่นของเด็กวัยเรียน ทั้งทางด้านวาจาและด้านร่างกายอยู่ในระดับน้อย ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะเด็ก

วัยเรียนมักจะไม่สามารถแยกแยะได้ว่าพฤติกรรมที่ตนเองแสดงออกต่อเพื่อนนั้นจะส่งผล กระทบต่อ ความรู้สึกของผู้อื่น จึงคิดว่าพฤติกรรมของตนเองเป็นการเล่นกันหรือพูดเล่นกันตามปกติ ไม่ใช่ความตั้งใจ ในการข่มเหงรังแกผู้อื่น ดังผลการศึกษาวิจัยของ ศุภรดา ชุมพาลี และ ทศนา ทวีคุณ (Chumpalee & Thaweekoon, 2019) ที่พบว่า รูปแบบของการข่มเหงรังแกที่พบมากที่สุดในเด็กไทยเป็นการข่มเหงรังแก ทางวาจามากที่สุด โดยการใช้คำพูดหยาบคาย ล้อเลียนหรือเหยียดหยาม พบโดยทั่วไปในสังคมไทย ซึ่งเมื่อ สอบถามถึงพฤติกรรมที่บ่งชี้การข่มเหงรังแก เด็กวัยเรียนจึงประเมินว่าตนเองไม่ได้ทำการข่มเหงรังแก ใน ขณะเดียวกันเด็กวัยเรียนกลับรับรู้ที่ตนเองถูกกระทำพฤติกรรมข่มเหงรังแก อยู่ในระดับปานกลาง เป็น เพราะเด็กวัยเรียนประเมินการถูกกระทำได้โดยตรงจากความรู้สึกของตนเอง จึงสามารถให้คะแนนการรับรู้ การถูกกระทำพฤติกรรมได้สูงกว่าการกระทำต่อผู้อื่น ดังผลการวิจัย ของ นันทกฤต โรตมนันทกฤต (Rotemanunthakrit, 2013) ที่พบว่า พฤติกรรมรังแกกันด้วยวาจาทางตรงหรือทำให้เดือนร้อนใจจะ พบได้มากและแนวโน้มเพิ่มขึ้น ซึ่งเกิดจากการปลุกฝังอคติทางความแตกต่างจากตนเอง การรังแกกันโดย การทำร้ายจิตใจด้วยวาจา ล้อเลียนให้อับอายและดูถูกเหยียดหยามเชื้อชาติเผ่าพันธุ์เป็นการแสดงถึงการ กระทำที่ล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทั้งกาย วาจา และจิตใจ ทำให้ผู้อื่นไม่พอใจหรือเจ็บปวดทางกาย อารมณ์ จิตใจ ทั้งที่เจตนาและไม่เจตนา

เมื่อพิจารณาพฤติกรรมที่แสดงออก พบว่า เด็กได้กระทำพฤติกรรมการพูดหยาบคายและการ ก่อความรำคาญให้ผู้อื่นในระดับปานกลาง และถูกกระทำพฤติกรรมเหล่านี้จากผู้อื่นในระดับมาก สอดคล้อง กับการศึกษาในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่พบว่า นักเรียนเคยถูกข่มเหงรังแก ร้อยละ 53 โดยรูปแบบการข่มเหงรังแกที่เกิดขึ้นมากที่สุด ได้แก่ การใช้คำพูดหยาบคายหรือล้อเลียนผู้อื่น (Pavakul & Sukanich, 2011) และการศึกษาของศุภรดา ชุมพาลี และ ทศนา ทวีคุณ (Chumpalee & Thaweekoon, 2019) ที่พบว่า รูปแบบของการข่มเหงรังแกผู้อื่นในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่พบ บ่อยถึงร้อยละ 26.4 ได้แก่ การใช้คำพูดหยาบคายและล้อเลียน ซึ่งเมื่อพิจารณาประเภทของการข่มเหง รังแกจะเห็นว่าการใช้วาจาในสถานการณ์ที่มีการยั่ว เยาะเย้ย ข่มขู่ และดูถูกกัน เพื่อให้ผู้อื่นเกิดความ เจ็บปวด อับอาย หรือประหม่า ถือเป็นพฤติกรรมข่มเหงรังแกที่พบได้บ่อย (Langan, 2011) และเด็ก ที่ทำพฤติกรรมเหล่านี้เป็นเพราะไม่ทราบว่าเป็นการข่มเหงรังแก และเข้าใจว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดเป็นเรื่อง ปกติในสังคม ดังนั้น การสร้างความเข้าใจพฤติกรรมข่มเหงรังแกจะช่วยป้องกันและลดการข่มเหงรังแก ในโรงเรียนได้

2. โปรแกรมการเรียนรู้เพื่อการป้องกันพฤติกรรมข่มเหงรังแกในโรงเรียน เป็นโปรแกรมที่ พัฒนาขึ้นจากการวิเคราะห์สถานการณ์ร่วมกับการศึกษาแนวคิดทฤษฎี ประกอบด้วยเกม 4 เกม ใช้การ สื่อสารผ่านภาพ มีข้อความ อุปกรณ์ในการเล่นและคู่มือการใช้งาน โปรแกรมนี้ได้รับการประเมินคุณภาพ ตามมาตรฐานการประเมินโปรแกรมของ the American National Standards Institute (The Joint Committee on Standards for Education, 1994) ซึ่งประเมิน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความเป็นไปได้ ด้าน การเป็นประโยชน์ ด้านความถูกต้องและด้านความเหมาะสม ซึ่งพบว่าโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ใน ระดับมากถึงมากที่สุดทุกด้าน แสดงให้เห็นว่าโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นครั้งนี้มีความเหมาะสมในเชิงทฤษฎีที่จะ นำไปใช้พัฒนาทักษะการป้องกันการข่มเหงรังแก เนื่องจากถูกพัฒนาขึ้นโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเกม (Game based learning) ที่เป็นการใช้เนื้อหาการเรียนรู้สอดแทรกในการกิจกรรมการเล่นและสื่อการ เรียนรู้ที่สามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้เกิดความเพลิดเพลินและสนใจให้เกิดการเรียนรู้ในการ แก้ไขปัญหาการข่มเหงรังแกอย่างมีประสิทธิภาพ (Malone, 1981) กิจกรรมของโปรแกรมนี้สอดคล้องกับ รูปแบบการส่งเสริมการป้องกันการข่มเหงรังแกที่มีประสิทธิภาพของ Miline (2003) ที่พบว่า การสร้าง

เสริมทักษะการเผชิญปัญหา การจัดกิจกรรมที่สร้างบรรยากาศการเรียนรู้และการให้คำปรึกษากลุ่มในการร่วมกันทำความเข้าใจในปัญหาอย่างชัดเจนและร่วมมือกันค้นหาศักยภาพของบุคคล สามารถป้องกันปัญหาการข่มเหงรังแกได้

3. ประสิทธิภาพของโปรแกรมเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนด คือ ทักษะการป้องกันการข่มเหงรังแกผู้อื่นและการป้องกันการถูกข่มเหงรังแกของเด็กวัยเรียนหลังการใช้โปรแกรมสูงกว่าก่อนการใช้โปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากโปรแกรมถูกพัฒนาขึ้นตามข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษาระดับพฤติกรรมข่มเหงรังแกในเด็กวัยเรียน ที่อธิบายได้ว่า เด็กวัยเรียนไม่สามารถแยกแยะระหว่างพฤติกรรมที่ปฏิบัติกันโดยทั่วไปในสังคมกับพฤติกรรมการบ่งชี้ถึงการข่มเหงรังแกได้ และไม่สามารถป้องกันตนเองจากพฤติกรรมข่มเหงรังแกได้ โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นจึงใช้แนวคิดของการป้องกันการข่มเหงรังแก ของเมเยอร์ (Meyers, 2013) ที่กล่าวถึงการป้องกันการถูกข่มเหงรังแก โดยการสร้างเสริมทักษะการเผชิญปัญหา การส่งเสริมให้เด็กมีคุณค่าในตนเอง การเคารพความเป็นบุคคลของผู้อื่นและการส่งเสริมให้มีทักษะการแสดงออกที่เหมาะสม

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า เด็กที่มีคุณค่าในตนเองต่ำมีแนวโน้มจะกระทำพฤติกรรมข่มเหงรังแกผู้อื่นสูงกว่าเด็กที่รับรู้คุณค่าในตัวเองสูง (OuMoore & Kirkham, 2001) กิจกรรมในโปรแกรมนี้อิงใช้เกม “การ์ดพลังฉันเธอเสมอกัน” และเกม “กล้าคิด มั่นใจ ความภาคภูมิใจ ก้าวไกลมหาเศรษฐี” เป็นสื่อในการส่งเสริมให้เด็กรับรู้คุณค่าในตนเอง นำไปสู่ความเชื่อมั่นในตนเอง การยอมรับนับถือตนเอง ไม่ให้ละเมิดสิทธิผู้อื่นและเกิดการนับถือผู้อื่นจนสามารถลดพฤติกรรมข่มเหงรังแกผู้อื่นได้

แนวคิดที่นำมาใช้ในเกม “ต่อติด เต็มกล้า” คือ ทักษะการกล้าแสดงออก (Assertive) มีเป้าหมายในการส่งเสริมทักษะในการปกป้องตนเองไม่ให้ถูกข่มเหงรังแก เป็นการฝึกเด็กให้สามารถสื่อสารขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น และปลูกฝังให้ตระหนักว่าการขอความช่วยเหลือไม่ใช่เรื่องน่าอาย แต่เป็นวิธีที่เหมาะสมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาคู่ข่มเหงรังแก (Budi, Tinneke, Helena & Erna, 2015) นอกจากนี้เกม “SNAKE BULLY” ได้นำหลักการ “Victim is not a Victim” ที่เสนอแนะโดย Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights (OHCHR) (2020) คือ ต้องทำให้คนที่ถูกข่มเหงรังแกมีความแข็งแกร่งพอที่จะผ่านเหตุการณ์ไปได้ โดยการส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจและทักษะในการจัดการปัญหาเมื่อถูกข่มเหงรังแกเพื่อให้สามารถต่อสู้กับปัญหาที่เกิดขึ้น

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับการวิจัยของ วีระชัย เชื้อนแก้ว, นฤพร พงษ์คุณากร และ วินัย ครอบคอบ (Kuankaew, Phongkhunakorn & Robkob, 2021) ที่ผลการศึกษา พบว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ในการป้องกันพฤติกรรมกลั่นแกล้งและการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สามารถลดพฤติกรรมกลั่นแกล้งและถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ได้ และการวิจัยของ พัชรภรณ์ ศรีสวัสดิ์ (Srisawad, 2018) ที่พบว่ารูปแบบการป้องกันการข่มเหงรังแกในโรงเรียนที่ใช้กระบวนการให้คำปรึกษากลุ่ม สามารถลดการข่มเหงรังแกของนักเรียนได้ ช่วยให้นักเรียนมีการป้องกันตนเองจากการถูกข่มเหงรังแก และช่วยให้นักเรียนหลีกเลี่ยงสถานการณ์การข่มเหงรังแกได้ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. บุคลากรด้านการศึกษาควรนำโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อการป้องกันพฤติกรรมข่มเหงรังแกในโรงเรียนไปประยุกต์ใช้ร่วมกับการเรียนการสอนและกิจกรรมเสริมหลักสูตร โดยโปรแกรมนี้นี้เหมาะสมกับ

นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น เนื้อหาในโปรแกรมและวิธีการเล่นจะไม่เหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้นที่ต่ำกว่า

2. การใช้โปรแกรมการเรียนรู้เพื่อป้องกันพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรังแกในโรงเรียนจะต้องใช้ควบคู่กันทั้งชุดเกมและคู่มือการใช้ ทั้งนี้ ควรทำความเข้าใจวิธีการเล่นและแนวทางการเชื่อมโยงการเล่นไปสู่เนื้อหาของการเรียนรู้ก่อนการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรพัฒนาโปรแกรมหรือรูปแบบอื่น ๆ ที่สามารถนำมาใช้ป้องกันพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรังแกในโรงเรียนสำหรับกลุ่มเด็กปฐมวัยหรือเด็กก่อนวัยเรียน เนื่องจากปัจจุบันมีแนวโน้มพบพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรังแกในเด็กกลุ่มที่มีอายุน้อยลง

References

- Budi, A. K. , Tinneke, A.T., Helena, C. D. & Erna, E. (2015). Effectiveness assertive training of bullying prevention among adolescents in West Java Indonesia. *International Journal of Nursing*, 2(1), 128-34.
- Chumpalee, S. & Thaweekoon, T. (2019). Bullying among middle school students in a province of Central Thailand. *The journal of psychiatric nursing and mental health*, 33(3), 128-145. (in Thai).
- Kuankaew, W., Phongkhunakorn, N. & Robkob, W. (2021). The development of learning innovation for cyberbullying prevention and cyberbullying victimization among Thai Youth. *Journal of Nursing and Health Research*, 22(2), 28-40. (in Thai).
- Laeheem, K. (2014). Factors related to students' bullying behaviors in Islamic private schools, Songkhla provinces. *Srinakharinwirot Research and Development Journal*, 6(12), 14-30. (in Thai).
- Malone, T.W. (1981). What Makes Computer Games fun. *BYTE*, 6(12), 258-277
- Miline, A. (2003). *Teach yourself counselling*. U.S.A.: McGraw-Hill
- Myers, C-A., & Cowie, H. (2013). University students' views on bullying from the perspective of different participant roles. *Pastoral Care in Education*, 31(3), 251-67
- Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights (OHCHR). (2020). Declaration of basic principles of justice for victims of crime and abuse of power. Retrieved (2020, March 8). from <https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/victimsofcrimeandabuseofpower.aspx>
- OuMoore, M. & Kirkham, C. (2001). Self-esteem and its relationship to bullying behavior. *Aggressive Behavior*, 27, 269-83.
- Pavakul, K. & Sukanich, P. (2011). A study of bullying behavior and the level of self-esteem in a Bangkok Secondary School. *Journal of the Psychiatric Association of Thailand*, 56 (1), 35-44. (in Thai).

- Ponnopadol, C. (2017). Cyber-bullying among junior high school students. Retrieved (2020, March 22). from <https://www.prachachat.net/ict/news-146408>. (in Thai).
- Rotemanunthakrit, N. (2013). Cross-cultural communication behaviors and school-bullying. Master of Communication Arts Department of Communication Arts, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University. (in Thai).
- Sakkarinkul, C. & Watcharasindu, A. (2014). Prevalence of bullying and associated psychosocial factors among lower secondary school students in Muang, Chiangmai. *Journal of the Psychiatric Association of Thailand*, 59(3), 221-30. (in Thai).
- Sootinan-ophat, R., Inchaithep, S. & Mangkhang, W. (2020). The factors analysis of bullying scale for students in secondary school. *Journal of Nurses Association of Thailand Northern Office*, 26(1), 13-26. (in Thai).
- Srisawad, P. (2018). A development of bullying prevention in school model. *Silpakorn University (Humanities field Social Studies and Arts)*, 11(1), 3553-67. (in Thai).
- Sutthipittayasak, T. & Robroo, I. (2020). Designing a module of game based learning activities for enhancing conceptual thinking skills of the 6th grade students in the Schools under the Uthaithani Primary Educational Service Area Office 1. *SSRU Graduate Studies Journal*, 13 (1), 127-143. (in Thai).
- Thongtanongsak ,P. (2017). A study of bullying behavior among junior high school students at Nong Khaem School under the Office of Education. *Graduate Studies Journal Faculty of Education, Ramkhamhaeng University*. Retrieved (2020, March 22). from <http://www.edu-journal.ru.ac.th/index.php/abstractData/viewIndex/1693.ru>. (in Thai)
- World health Organization. (2015). Youth violence: the health sector role in prevention and response. Retrieved (2020, September, 6). from http://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/youth-violence-infographic-2015.pdf.