

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรีไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา
เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ของนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2562

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

ภาสกร บุตรศรี* เมธิณี วงศ์วานิช รัมภากาภรณ์** และพนิต เข้มทอง**

* สาขาวิชาธุรกิจและคอมพิวเตอร์ศึกษา ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

** ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

Passakorn Butsri* Methinee Wongwanich Rumpagaporn** and Panit Khemtong**

* Major of Business and Computer Educations, Department of Vocational Education, Faculty of Education Kasetsart University

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

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรีไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล เรื่อง การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งหมด 1 ห้องเรียน จำนวน 26 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ 2) แบบสะท้อนการเรียนรู้ของนักเรียนแบบรายบุคคล 3) แบบสะท้อนการเรียนรู้ของนักเรียนแบบรายกลุ่ม 4) แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน และ 5) แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ ผลวิจัยพบว่า

1) ความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่อง การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หลังกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.75 ซึ่งผ่านเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) พฤติกรรมเข้าร่วมกิจกรรม เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เมื่อพิสูจน์สมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ พบว่า ในกิจกรรมที่ 1 “ใครคือ

คนร้าย” และกิจกรรมที่ 3 “รับได้ทุกอย่าง” มีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนในกิจกรรมที่ 2 “เท่าทันความจริง” มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) จากการวิเคราะห์แบบสะท้อนการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนเข้าใจถึงผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ รู้จักตรวจสอบความน่าเชื่อถือ วิเคราะห์และคัดลอกข้อมูลอย่างไม่มีเหตุผล และมีทัศนคติเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ว่าไม่ใช่การกระทำที่ถูกต้อง มองว่าไม่ควรกระทำตนเข้าข่ายลักษณะของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทั้งการระแวงการพูด การตัดสินผู้อื่นอย่างเป็นกลาง และไม่มีอคติ หรือเพียงความคิดและมุมมองของตนเองเท่านั้น

คำสำคัญ: เทคนิคสตอรีไลน์ แนวคิดจิตตปัญญาศึกษา การรู้เท่าทันดิจิทัล การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

Abstract

The purpose of this research was to develop learning activities using storyline techniques according to the concept of contemplation education, to

enhance digital literacy in the topic of cyberbullying for Mathayomsuksa III students in Mathayomprachaniwet School, Bangkok. The research sampling was 26 students on Mathayomsuksa III by using cluster random sampling technique. Research instruments comprised of 1) Learning activity plan, 2) Learning reflection form of student learning (Individual), 3) Learning reflection form of student learning (Group), 4) Student's behavior observation form, and 5) Student's cognizance test form. The research result were summarized as follows;

1) Student's cognizance about Digital literacy in the topic of cyberbullying had an average of 16.75 and passed the criteria of research hypothesis in statistical significance at level 0.05, 2) Students' participation behaviors on learning activities, it was found that the first activity and the third activity had a score higher than the criteria of research hypothesis in statistical significance at level 0.05, except the second activity which had a score lower than the criteria of research hypothesis. 3) According to Learning reflection form of students, it was found that students understood the impact of using social media. They knew how to check and analyze the reliability. Do not judge data without reason. They had an attitude about cyberbullying that it was not a legitimate action and they should not do themselves in the way of cyberbullying. Being careful to speak and judge others objectively without prejudice.

Keywords: Storyline Technique, Contemplative Education Concept, Digital Literacy, Cyberbullying

บทนำ

ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและสารสนเทศในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนเป็นอย่างมาก โดยปัจจุบันมีสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นช่องทางในการเข้าถึงสารสนเทศ การติดต่อสื่อสารที่รวดเร็ว

และทันสมัย สร้างความสะดวกสบายให้กับผู้คนมากขึ้น (Rattanasat, 2018) แต่เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างมากและเป็นอีกส่วนหนึ่งในการใช้ชีวิต ทำให้เกิดปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่ผิดมากมาย โดยหนึ่งในปัญหาเหล่านั้น คือ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) (Sirisomrutai, 2017) หรือการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่นผ่านช่องทางออนไลน์ โดยมีเจตนาให้ผู้ถูกรังแกได้รับความเสียหาย เช่น การส่งข้อความ ทำภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว เพื่อดูถูกผู้อื่น เป็นต้น (Archaphet, 2017)

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) เป็นอีกหนึ่งปัญหาที่ได้รับความสนใจจากทั่วโลก เนื่องจากเป็นสาเหตุของอาการซึมเศร้าและความเครียด อันมีผลให้เกิดการทำร้ายตัวเองและการฆ่าตัวตาย (Surat, 2018) โดยมีผลงานวิจัยทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ระบุว่าเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีปัญหาเรื่องการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มากที่สุด (Archaphet, 2017) โดยข้อมูลจากการสำรวจกลุ่มนักเรียนมัธยมต้น ในช่วงอายุ 12-16 ปี จำนวน 3,667 คน จากโรงเรียน 8 แห่ง ในกรุงเทพมหานคร พบว่า มีนักเรียนกว่า 30% เคยกลั่นแกล้งผู้อื่นและถูกผู้อื่นกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยร้อยละ 37.8 เคยถูกกลั่นแกล้ง และร้อยละ 34.6 เคยกลั่นแกล้งผู้อื่น (Sahatsapas, 2018) แต่ถึงกระนั้นในประเทศไทย เยาวชนหลายคนยังมองเรื่องนี้เป็นเรื่องปกติของสื่อสังคมออนไลน์ มองว่าเป็นการแกล้งแบบเล่น ๆ เพื่อความสนุกสนานและตลกขบขันเท่านั้น อีกทั้งโลกออนไลน์ยังเป็นที่นิยมสำหรับการระบายอารมณ์และถ่ายทอดการกลั่นแกล้งผู้อื่นอีกด้วย (Samoh, 2014) ดังนั้นเพื่อสร้างความเข้าใจและส่งเสริมให้เยาวชนตระหนักถึงความสำคัญในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม การจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นอย่างมาก

ในการจัดการเรียนรู้เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์นั้น จำเป็นต้องส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) หรือความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ รวมถึงสามารถคิดวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ อย่างมีวิจารณญาณมีความรับผิดชอบและมีจริยธรรมต่อตนเองและผู้อื่นด้วย

(Komcharoen & Polnigongit, 2018) ซึ่งหนึ่งในวิธีการจัดการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมการคิดวิเคราะห์นั้น คือการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรีไลน์ (Storyline Learning Technique) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการสมมติเรื่องราวหรือสถานการณ์ขึ้น โดยอ้างอิงเรื่องราวจากชีวิตประจำวัน ผนวกให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่เรียน เพื่อให้ผู้เรียนใช้ประสบการณ์ ใช้ความรู้ที่ได้รับมาใช้ในการแก้ไขปัญหา สตอรีไลน์จะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดอย่างมีอิสระ ผูกติดสนใจ ซึ่งต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ในการเรียนรู้ (Sintapanont, 2011) ไม่เพียงเท่านั้น การส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยหัวใจ เพื่อให้ตระหนักถึงคุณค่าของตนเองและผู้อื่น ก็ถือเป็นอีกหนึ่งเรื่องที่คุณครูต้องศึกษา เนื่องจากวิธีในการป้องกันการเกิดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ย่อมต้องมีพฤติกรรมคิดก่อนทำ เคารพสิทธิของผู้อื่น ยอมรับในความแตกต่าง เห็นอกเห็นใจผู้อื่นด้วย (Intanont & Sermsinsiri, 2018) ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงต้องผสมผสานแนวคิดจิตตปัญญาศึกษาเข้าไปด้วย โดยแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา คือ กระบวนการพัฒนาจิตใจข้างในและจิตวิญญาณของผู้เรียน ให้รู้จักคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ อย่างไม่มีอคติ มีเหตุผลที่ดีในการตัดสินใจ ทำให้เป็นคนคิดบวก เข้าใจความแตกต่างและอยู่อย่างมีความสุข (Phoemkhuen, 2017; Rumpagaporn, 2015) กล่าวคือ ผู้เรียนจะประสบความสำเร็จในการเรียนรู้เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ได้ จำเป็นต้องมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม รวมถึงมีแนวคิดที่เป็นกลางและมีความเป็นมนุษย์ เพื่อเข้าใจบริบทความเป็นจริงและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล (Rumpagaporn, 2015)

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ เนื่องจากโรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ถือเป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ในสังกัดกรุงเทพมหานคร ที่มีขนาดของโรงเรียนตามจำนวนนักเรียนเป็นไปตามมาตรฐานการแบ่งขนาดโรงเรียนของ สพฐ. และมีนักเรียนในช่วงอายุ 12-16 ปีอยู่จำนวนมาก อีกทั้งนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นช่วงชั้นที่มีความเหมาะสมที่จะเรียนรู้เรื่องคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เนื่องจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.

2551 ได้มีการกำหนดคุณภาพผู้เรียนในเรื่องเทคโนโลยีเมื่อจบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 เอาไว้ว่า “เข้าใจหลักการเบื้องต้นของการสื่อสารข้อมูล เครือข่ายคอมพิวเตอร์ หลักการและวิธีแก้ปัญหา หรือการทำโครงการด้วยกระบวนการทางเทคโนโลยีสารสนเทศ มีทักษะการค้นหาข้อมูล และการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม การใช้คอมพิวเตอร์ในการแก้ปัญหา สร้างชิ้นงานหรือโครงการจากจินตนาการ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนอ” (Bureau of Academic Affairs and Education Standards Office of the Basic Education Commission, Ministry of Education, 2008) กล่าวคือ การจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพที่สอดคล้องกับข้อกำหนดในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานที่กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรีไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม และรับมือกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างถูกต้อง ผ่านการฝึกคิดวิเคราะห์ และตัดสินใจแก้ไขปัญหาอย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรีไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร

สมมติฐานของการวิจัย

1. ผลคะแนนความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่อง การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของกลุ่มตัวอย่างผ่านเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลคะแนนพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง ผ่านเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการสะท้อนการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง บ่งบอกว่า กลุ่มตัวอย่างเข้าใจถึงผลกระทบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ รับรู้ว่าเป็นพฤติกรรมที่ไม่ควรกระทำกับผู้อื่น

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา การรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดยแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. ความเข้าใจในความหมายของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
2. การตัดสินใจในสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ
3. การรับมือกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนที่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ของโรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ชั้น ม.3/4 จำนวน 26 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ขอบเขตด้านระยะเวลา ใช้ระยะเวลาในการสอนทั้งหมด 2 สัปดาห์ จำนวน 3 คาบ คาบละ 50 นาที

ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1. โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร ได้แนวทางการจัดการการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันดิจิทัล
2. ผู้สอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ ได้แนวทางการจัดการการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันดิจิทัล ที่สามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนรู้ในชั้นปีอื่น ๆ ได้

3. ผู้สอนในรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แนวทางการจัดการการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา ที่สามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนรู้ในหัวข้อต่าง ๆ ในรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้

4. ผู้เรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์จากสถานการณ์ที่กำหนดไว้ เพื่อเป็นการเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรม เรื่องการใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสม รับรู้ว่าการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นปัญหาที่จำเป็นต้องการหยุดยั้ง และรับรู้ว่าการกระทำตัวเข้าข่ายการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

1.1 แผนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวนทั้งหมด 3 แผน แผนละ 1 บทเรียน ได้แก่

- 1.1.1 กิจกรรมใครคือคนร้าย
- 1.1.2 กิจกรรมรับได้ทุกอย่าง
- 1.1.3 กิจกรรมเท่าทันความจริง

2. เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่

2.1 แบบสะท้อนการเรียนรู้ของนักเรียนหลังกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบรายบุคคล

2.2 แบบสะท้อนการเรียนรู้ของนักเรียนหลังกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบกลุ่ม

2.3 แบบทดสอบความรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบอัตนัย จำนวน 10 ข้อ หลังกิจกรรม

2.4 แบบสังเกตผู้เรียนระหว่างดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กรอบแนวคิด

กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรีไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ แบ่งเป็น 3 กิจกรรม ได้แก่

1. กิจกรรม : ใครคือคนร้าย
2. กิจกรรม : เท่าทันความจริง
3. กิจกรรม : รับผิดชอบต่ออย่าง



1. คະแนนความรู้ความเข้าใจการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
2. คະแนนพฤติกรรมระหว่างการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรีไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา จำนวน 1 ห้องเรียน คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 จำนวน 26 คน โดยเลือกกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นจำนวน 3 ครั้ง ซึ่งใช้ขั้นตอนการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action

Research) ตามแนวทางของ Wongwanich (2017) ในรูปแบบของ One Shot Case Study โดยมีแนวทางการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย การวางแผน (Planning) การปฏิบัติ (Action) การสังเกต (Observation) และการสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection) ซึ่งภายหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 3 ครั้ง ผู้วิจัยจะนำข้อมูลไปวิเคราะห์หาผลการศึกษาและแนวทางในการพัฒนากิจกรรมเพื่อนำไปใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 แสดงสรุปผลการศึกษาความรู้ความเข้าใจการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัล

$\bar{x}$	S.D.	Sig. (2-tailed)	t	การแปลความหมาย
16.75	2.85	.00	11.61	ดีเยี่ยม

หมายเหตุ : กลุ่มตัวอย่างลดลงจาก 26 คน เป็น 24 คน เนื่องจากนักเรียนขาดเรียน

สรุปผลการศึกษาความรู้ความเข้าใจการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรีไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ พบว่า ความรู้ความเข้าใจเรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษามีค่าเฉลี่ยคะแนน

เท่ากับ 16.75 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.85 อยู่ในระดับดีเยี่ยม ซึ่งเมื่อพิสูจน์สมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้พบว่า คະแนนความรู้ความเข้าใจการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัลสูงกว่าเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ คະแนนของนักเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาการสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม แจกแจงเป็นรายด้าน

กิจกรรม การจัดการเรียนรู้	รายด้าน	n	$\bar{X}$ (S.D.)	Sig. (2-tailed) [t]	การแปล ความหมาย
1. ใครคือคนร้าย	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	26	3.00 (0.00)	.00 [+∞]	ดีมาก
	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น		3.00 (0.00)	.00 [+∞]	ดีมาก
	ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม		2.62 (0.50)	.00 [6.32]	ปานกลาง
	มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม		2.46 (0.51)	.00 [4.63]	ปานกลาง
	ให้ความสนใจในการอภิปรายร่วมกัน		2.46 (0.51)	.00 [4.63]	ปานกลาง
2. เท่าทันความจริง	มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น	26	2.27 (0.87)	.13 [1.57]	ปานกลาง
	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น		2.12 (0.91)	.52 [0.65]	ปานกลาง
	ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม		2.38 (0.75)	.02 [2.61]	ปานกลาง
	มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม		2.19 (0.90)	.28 [1.10]	ปานกลาง
	ให้ความสนใจในการอภิปรายร่วมกัน		2.04 (0.72)	.79 [0.27]	ปานกลาง
3. รับผิดชอบอย่าง*	ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม	24	2.83 (0.38)	.00 [10.72]	ดีมาก
	มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม		2.67 (0.48)	.00 [6.78]	ดีมาก
	ให้ความสนใจในการอภิปรายร่วมกัน		2.42 (0.50)	.00 [4.05]	ปานกลาง

หมายเหตุ: * นักเรียนขาดเรียน เหลือ 24 คน และรูปแบบกิจกรรมไม่มีในส่วนของการแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็น

ผลการสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม เรื่อง การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรี่ไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ แจกแจงเป็นรายด้าน แยกตามกิจกรรมที่จัดการเรียนรู้ พบว่า

กิจกรรมที่ 1 ใครคือคนร้าย ด้านการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 3.00 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.00 อยู่ในระดับดีมาก ด้านให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.62 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 อยู่ในระดับ

ปานกลาง และด้านการมีความตั้งใจในการทำกิจกรรมกับการให้ความสนใจในการอภิปรายร่วมกัน มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.46 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.51 อยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งเมื่อพิสูจน์สมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ พบว่า ทุกด้านในกิจกรรมนี้ มีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กิจกรรมที่ 2 เท่าทันความจริง ด้านการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.27 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.87 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.12 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.91 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.38 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.75 อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการมีความตั้งใจในการทำกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.19 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.90 อยู่ในระดับปานกลาง และด้านการให้ความสนใจในการอภิปราย

ร่วมกัน มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.04 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.72 อยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งเมื่อพิสูจน์สมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ พบว่า ทุกด้านในกิจกรรมนี้ ยกเว้นด้านการให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กิจกรรมที่ 3 รับผิดชอบอย่าง ด้านให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.83 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.38 อยู่ในระดับดีมาก ด้านการมีความตั้งใจในการทำกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.67 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.48 อยู่ในระดับดีมาก ด้านการให้ความสนใจในการอภิปรายร่วมกัน มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 2.42 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 ซึ่งเมื่อพิสูจน์สมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ พบว่า ในทุกด้านมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 ผลการศึกษาการสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมในภาพรวม

กิจกรรม	n	$\bar{X}$	S.D.	Sig.(2-tailed)	t	การแปลความหมาย
1. ใครคือคนร้าย	26	13.54	1.21	.00	14.94	ดีมาก
2. เท่าทันความจริง	26	10.96	3.83	.21	1.28	ปานกลาง
3. รับผิดชอบอย่าง*	24	7.92	1.10	.00	8.54	ดีมาก

หมายเหตุ: * นักเรียนขาดเรียน เหลือ 24 คน และรูปแบบกิจกรรมไม่มีในส่วนของการแสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็น

ผลการศึกษาการสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรีไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดยแบ่งตามกิจกรรมที่จัดการเรียนรู้ทั้งหมด 3 ครั้ง เมื่อศึกษาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยภาพรวม พบว่า พฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา มีค่าเฉลี่ยในกิจกรรมที่ 1 โดยรวมเท่ากับ 13.54 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.21 อยู่ในระดับดีมาก ส่วนในกิจกรรมที่ 2 มีค่าเฉลี่ยโดยรวม เท่ากับ 10.96 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.83 อยู่ในระดับ

ปานกลาง และกิจกรรมที่ 3 มีค่าเฉลี่ยโดยรวม เท่ากับ 7.92 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.10 อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งเมื่อพิสูจน์สมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ พบว่า ในทุกกิจกรรมมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นกิจกรรมที่ 2 “เท่าทันความจริง” ที่มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรมและการสะท้อนการเรียนรู้จากกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรีไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เพื่อเสริมสร้างการรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 พบว่า

ความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันดิจิทัลผ่านการสะท้อนการเรียนรู้ทั้งรายบุคคลและแบบกลุ่ม มีดังนี้

กิจกรรมที่ 1 “ใครคือคนร้าย” และกิจกรรมที่ 2 “เท่าทันความจริง”

ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่มเพื่อให้พูดคุยและทำกิจกรรมร่วมกัน โดยนักเรียนทุกคนให้ความสนใจในเรื่องการสืบหาข้อมูลจากฉากที่จัดเตรียมไว้ในกิจกรรมที่ 1 โดยมีการพูดคุย วิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น และถกเถียงอยู่ตลอดเวลาที่ยังอยู่ในฉาก อาจพูดคุยในเรื่องอื่นซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นตรงหน้า แต่โดยรวมแล้ว มีความตั้งใจและให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมอย่างดี และสามารถวิเคราะห์ประเด็นได้ถูกต้อง คือ รู้ว่าสาเหตุที่ทำให้น้องหมีมีอาการซึม ไม่ร่าเริง มาจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ทำกิจกรรมที่ 1 ที่ผู้วิจัยได้สอนเนื้อหาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยนำเสนอผ่าน Powerpoint มีการสอบถาม พูดคุยกับนักเรียนตลอดการสอน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีประสบการณ์ถูกกลั่นแกล้งมาก่อน และนักเรียนบางคนยอมรับว่า เคยได้กลั่นแกล้งเพื่อนทางโซเชียลมาบ้าง ยกตัวอย่าง ดังนี้

“ผมเคยกดไลค์เพื่อนออกจากกลุ่มไลน์ (Line) เพราะผมอยู่หลายกลุ่มมากเกินไป เลยรู้สึกรำคาญ จึงกดไลค์เพื่อนออกจากกลุ่มด้วย เพื่อให้กลุ่มปิดถาวร”

“ช่วงหลังจากแข่งเตะบอลก็มีทะเลาะกับเพื่อนบ้าง โพสต์ด่ากันไปมาในเฟซบุ๊ก (Facebook) ครับ”

และมีนักเรียนหนึ่งคนที่ได้รับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากการแสดงความคิดเห็นบนโลกโซเชียล ในประเด็นที่เป็นกระแสของสังคมในช่วงเวลาหนึ่ง ยกตัวอย่าง ดังนี้

“ช่วงที่มีดราม่าของไอดอลคนหนึ่ง ผมเคยไปคอมเมนต์ปกป้องไอดอลคนนั้น แล้วโดนคนไม่รู้จักกรูมคอมเมนต์ด่าทออย่างหนักด้วยคำที่ไม่สุภาพ”

ในกิจกรรมที่ 2 มีนักเรียน 2 กลุ่มเริ่มมีความสนใจในกิจกรรมน้อยลง เนื่องจากจัดกิจกรรมในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ทำให้นักเรียนบางคนให้ความสนใจกับ

คอมพิวเตอร์ บางคนคุยกับเพื่อนในเรื่องอื่น มีเพียงนักเรียนไม่กี่คนที่ยังให้ความร่วมมืออย่างดี ส่วนอีก 2 กลุ่ม ยังให้ความสนใจเหมือนเดิม โดยในระหว่างกิจกรรมที่ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและทายว่า “ใครคือคนร้ายตัวจริง” นักเรียนได้พูดคุย ถกเถียง และแยกประเด็นความเป็นไปได้ของคำตอบ โดยนักเรียนแต่ละกลุ่ม มีความเห็นทั้งที่คล้ายกันและแตกต่างกัน ยกตัวอย่างได้ ดังนี้

“คนร้ายน่าจะเป็นน้องนก เพราะชอบพูดใส่ร้ายน้องหมี โดยไม่ได้มีหลักฐานใด ๆ”

“คิดว่าน่าจะเป็นน้องแมวเหมียว เพราะชอบมาพูดแบบมีเลศนัยตลอด เหมือนรู้อยู่แล้วว่าใครเป็นคนร้าย”

“ทั้งน้องนกทั้งน้องผึ้งน่าจะเป็นคนร้าย เพราะดูยึดเยียดให้หมีเป็นคนร้ายให้ได้อยู่แค่ 2 คน”

“อาจเป็นน้องงูก็ได้ เพราะขณะที่ทุกคนรุมด่าน้องหมีอยู่ งูดูทำตัวเป็นคนดี เหมือนปกปิดอะไรอยู่”

“ไม่มีใครเป็นคนร้ายเลย น่าจะเป็นน้องหมาที่ชักกระเป๋ตัวเองแล้วลืมนำเงินห้อยเก็บใส่กระเป๋”

กล่าวคือ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อที่ผู้วิจัยให้ โดยมองความเป็นไปได้จากสื่อและแยกประเด็นออกมาได้หลากหลาย โดยไม่คิดแค่เพียงมุม ๆ เดียว โดยภายหลังกิจกรรม ผู้วิจัยมอบหมายให้นักเรียนทำแบบสะท้อนการเรียนรู้แบบรายบุคคล มีสภาพความคิดเห็นจากการสะท้อนการเรียนรู้ โดยสรุปได้ ดังนี้

“ไม่ควรทำลักษณะของ Cyberbully ทั้งการพูดการส่งข้อความต่าง ๆ ในทางที่ไม่ดี”

“ระวังการพูด การกระทำของตน เพื่อไม่ให้เกิดการ Cyberbully โดยที่ตนเองไม่รู้ตัว และสามารถปกป้องผู้อื่นจากการ Cyberbully ได้”

“ไม่ควรโทษ หรือกล่าวหาใคร จากการที่ตัดสินใจเพียงความคิดของตน โดยไม่ได้สังเกตอะไร”

“เราควรวิเคราะห์เหตุการณ์ ไม่ใช่จะไปตัดสินว่าเขาผิดฝ่ายเดียว จริง ๆ เขาอาจถูกใส่ร้าย และสามารถวิจารณ์ได้ แต่อย่าใช้คำรุนแรง”

“ไม่ก่อกวนผู้อื่น ไม่ประจานผู้อื่น ไม่สร้างความเสียหายให้แก่ผู้อื่นผ่านทางเทคโนโลยีสารสนเทศ”

“ทำตัวให้มีประโยชน์ ไม่กลั่นแกล้ง ไม่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย ใช้สื่อในทางที่ดี”

หลังจากทำแบบสะท้อนการเรียนรู้แบบรายบุคคล แล้ว ผู้วิจัยได้มอบหมายให้นักเรียนทำแบบสะท้อนการเรียนรู้แบบรายกลุ่ม โดยตั้งโจทย์ให้นักเรียนสรุปเนื้อหาทั้งหมดตามความเข้าใจที่ละคน สรุปให้เพื่อน ๆ ในกลุ่มฟัง โดยเพื่อนคนอื่น ๆ ในกลุ่มต้องรับฟังเท่านั้น ไม่สามารถพูดแทรก แสดงความคิดเห็นระหว่างที่กำลังสรุป เมื่อสรุปเสร็จแล้วให้เขียนความคิดของตนเองลงในแบบสะท้อนการเรียนรู้จากกิจกรรมแบบกลุ่ม ก่อนเปลี่ยนให้คนถัดไปตามลำดับเมื่อครบทุกคนแล้ว ให้นำความคิดทั้งหมดมาสรุปรวบยอดอีกครั้ง ซึ่งมีสภาพความคิดเห็นจากการสะท้อนการเรียนรู้แบบรายกลุ่ม โดยสรุปได้ ดังนี้

“การ Bully คือการกลั่นแกล้ง ซึ่งมีจากหลายปัจจัยและมีหลายกรณี เช่น การ Bully ทางไซเบอร์ ซึ่งผู้ถูกรังแกโดน Bully จากสื่อโซเชียล เช่น การปล่อยข้อมูลส่วนตัว, การถูกแฉออกจากกลุ่ม โดยแต่ละกรณีจะมีการแก้ปัญหาที่แตกต่างกันออกไป แล้วแต่กรณีที่เกิดขึ้น เช่น ยอมรับความเป็นจริง, พูดคุยด้วยเหตุผล”

“ใช้อินเทอร์เน็ตให้ถูกวิธีและไม่กระทำการหลอกลวง”

“Cyberbully คือการกลั่นแกล้งในโลกโซเชียลทุกรูปแบบ เราจึงไม่ควรทำ เพราะเป็นการกระทำที่ผู้อื่นเสียใจ และอับอาย

กิจกรรมที่ 3 “รับได้ทุกอย่าง”

นักเรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมอย่างมาก และให้ความสนใจกับสื่อการสอน (การ์ดเกม) เป็นอย่างดี อาจมีความสับสนในช่วงที่อธิบายกติกาในการเล่นการ์ดเกม ส่งผลต่อระยะเวลาในการทำกิจกรรม อีกทั้งยังมีนักเรียนส่วนหนึ่งที่ไม่มีความต้องการจะเล่นการ์ดเกมต่อหลังจากออกจากการแข่งขันด้วย แต่นักเรียนส่วนใหญ่ก็ยังกระตือรือร้นที่จะทำกิจกรรม บางคนแม้จะแพ้จากกิจกรรมแล้ว ก็ยังนำการ์ดเกมชุดที่ไม่ได้ใช้แข่งขัน ไปเล่นกันเอง

อย่างสนุกสนาน โดยมีความเห็นกับกิจกรรมนี้ ยกตัวอย่างดังนี้

“ครูครับ เกมนี้สนุกมากเลยครับครู”

“ครูครับ ผมขอการ์ดเกมนี้ไปเล่นกันหลังกิจกรรมได้ไหม”

อย่างไรก็ตาม หลังกิจกรรมทั้งหมด ผู้สอนได้เข้ามาสรุปเนื้อหาทั้งหมดและสอบถามนักเรียนเพื่อทบทวนความรู้ที่ได้รับ พบว่า นักเรียนไม่สามารถตอบบางคำถามได้อีกทั้งบางส่วนยังยอมรับว่า ไม่มีอ่านเนื้อหาในการ์ดเลย ดูแต่ดาวซึ่งเป็นเงื่อนไขตามกติกาของเกมเท่านั้น กล่าวคือ นักเรียนให้ความสนใจกับการเล่นเกมมากเกินไป เล่นเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว โดยไม่ได้สนใจเนื้อหาที่อยู่ในการ์ดเกมเท่าที่ควร ส่งผลต่อการสรุปเนื้อหาตอนท้ายกิจกรรมซึ่งต้องใช้ระยะเวลามากขึ้น อีกทั้งนักเรียนอาจไม่ได้รับความรู้เท่าที่ควร

อภิปรายผล

1. ผลการศึกษาความรู้ความเข้าใจการรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หลังจัดกิจกรรมพบว่า นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยเฉลี่ยภาพรวม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.75 อยู่ในระดับดีเยี่ยม ซึ่งผ่านเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ โดยรวมนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างเหมาะสม เข้าใจถึงความหมาย การรับมือ รวมทั้งสามารถแยกแยะได้ว่า สิ่งไหนเป็นหรือไม่เป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Intanont & Sermsinsiri (2018) กล่าวคือ เข้าใจว่าการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หมายถึง การใช้สื่อออนไลน์ในการทำร้ายผู้อื่น โดยอาจเป็นผลมาจากความบาดหมางและการรังแกกันในชีวิตจริง โดยมีรูปแบบที่หลากหลาย และส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกลั่นแกล้งอย่างมาก ซึ่งวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสมคือต้องทำตัวเองเป็นเป็นพลเมืองที่ดีบนโลกดิจิทัล มีมารยาทในการใช้สื่อออนไลน์ เช่น คิดก่อนทำ เคารพสิทธิของผู้อื่น เป็นต้น

2. ผลการศึกษาการสังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ระหว่างการจัด

การเรียนรู้ โดยแบ่งตามการจัดกิจกรรม 3 ครั้ง เมื่อศึกษาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า พฤติกรรมการเข้าร่วมกิจกรรม เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา มีค่าเฉลี่ยในกิจกรรมที่ 1 โดยรวมเท่ากับ 13.54 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.21 อยู่ในระดับดีมาก ส่วนในกิจกรรมที่ 2 มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 10.96 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.83 อยู่ในระดับปานกลาง และกิจกรรมที่ 3 มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 7.92 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.10 อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งเมื่อพิสูจน์สมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้พบว่า ในทุกกิจกรรมมีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นกิจกรรมที่ 2 “เท่าทันความจริง” ที่มีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์สมมติฐานที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรี่ไลน์สามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ได้เพียงบางกิจกรรมเท่านั้น โดยกิจกรรมที่ 1 “ใครคือคนร้าย” นักเรียนมีพฤติกรรมที่กระตือรือร้นที่จะแสดงความคิดเห็นของตน รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น มีการแบ่งหน้าที่ในการทำงานเป็นกลุ่ม มีการถกเถียงวิเคราะห์รายละเอียดและมุ่งทำกิจกรรมที่ผู้สอนจัดการเรียนรู้ด้วยความสุข และกิจกรรมที่ 3 “รับได้ทุกอย่าง” นักเรียนส่วนใหญ่สนุกสนานกับการทำกิจกรรม มีความตั้งใจในการทำกิจกรรม และให้ความร่วมมืออย่างดีตลอดกิจกรรม สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Pinnate (2013) ซึ่งพบว่า วิธีสอนแบบสตอรี่ไลน์นั้น ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา พัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา กระตุ้นส่งเสริมให้ติดตามบทเรียนอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนรู้สึกมีอิสระในการเรียนรู้ด้วยความสุข และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Rumpagaporn (2010 as cited in Rumpagaporn, 2015) ซึ่งพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่เกิดการเรียนรู้จากพฤติกรรมกลุ่มในการทำงานอย่างเป็นระบบ มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำงานร่วมกันอย่างมีระบบ และใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์การประสานงาน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แก้ไขปัญหาและการตัดสินใจร่วมกัน โดยในกิจกรรมที่ 2 “เท่าทันความจริง” สามารถสร้างความสนใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้ไม่ต่ำกว่าที่ควร อาจเกิดจากรายละเอียดกติกาของกิจกรรมที่สร้างความสับสนได้ง่าย

ทำให้นักเรียนหลายคนไม่เข้าใจรูปแบบกิจกรรมและหมดความสนใจไปก่อน อีกทั้งนักเรียนบางส่วนยังให้ความสนใจกับสิ่งอื่นในระหว่างจัดกิจกรรม ไม่ช่วยเพื่อนทำกิจกรรมร่วมกัน สอดคล้องกับการอภิปรายผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการของ Duangjai & Art-in (2011) ซึ่งพบว่าการวิจัยวงจรที่ 1 นักเรียนยังไม่ทราบขั้นตอนและวิธีการในการทำกิจกรรมอย่างชัดเจน และสมาชิกกลุ่มขาดความสามัคคีไม่ช่วยเหลือนอกกลุ่ม ไม่ช่วยทำงาน แต่ทำกิจกรรมอย่างอื่นแทน ดังนั้น ต้องแก้ไขปรับรูปแบบกิจกรรมให้มีความเข้าใจง่าย เหมาะสมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จึงจะทำให้แผนกิจกรรมนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3. จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสะท้อนการเรียนรู้ของนักเรียนหลังกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ แบบรายบุคคลและรายกลุ่ม พบว่า นักเรียนเข้าใจถึงผลกระทบในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ รู้จักตรวจสอบความน่าเชื่อถือวิเคราะห์และไม่ตัดสินใจซื้อขายอย่างไม่มีเหตุผล จากการถามคำถามเพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในชั้นเรียนและข้อมูลจากแบบสะท้อนการเรียนรู้ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มในกิจกรรมที่ 2 “เท่าทันความจริง” เกี่ยวกับประเด็นที่ว่า “คนร้ายตัวจริงคือใคร” พบว่า นักเรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากสื่อที่ผู้วิจัยให้ โดยมองความเป็นไปได้จากสื่อและแยกประเด็นออกมาได้หลากหลาย โดยไม่คิดแค่เพียงมุม ๆ เดียว ไม่ว่าจะเป็นด้านการมองหาแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ (กรณีพูดใส่ร้ายโดยไม่ได้มีหลักฐาน) ด้านการวิเคราะห์ความเป็นไปได้และไม่ปักใจเชื่อไปก่อน (กรณีที่ตรวจสอบจากแหล่งข้อมูลแล้วพบว่า มีความเป็นไปได้ที่อาจเป็นความเข้าใจผิดเท่านั้น) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงการมีทักษะการวิเคราะห์และทักษะการประเมินเนื้อหา อันเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของการรู้เท่าทันดิจิทัล Techataweewan & Prasertsin (2017) สอดคล้องกับผลวิจัยของ Pansuwan (2012) ซึ่งพบว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้เทคนิคสตอรี่ไลน์ทำให้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์สูงขึ้น เนื่องจากกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแนวคิดและความต้องการที่จะแก้ปัญหา ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดอย่างรอบคอบ รู้จักการสังเกต การคาดคะเนและการลองผิดลองถูกในบางครั้งได้ และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Rumpagaporn (2014

as cited in Rumpagaporn, 2015) ซึ่งพบว่า นิสิตส่วนใหญ่เกิดการเรียนรู้ในการพัฒนาตนเองในการพัฒนาการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ สามารถจัดลำดับ และจัดกลุ่มข้อมูลเนื้อหาเชื่อมโยงเนื้อหาของความสัมพันธ์ตามหลักการและการใช้เหตุผลตามกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบได้ แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้เทคนิคสตอรี่ไลน์ครั้งนี้ เมื่อผนวกกับแนวคิดจิตตปัญญาศึกษาด้วยแล้ว สามารถพัฒนานักเรียนในด้านการวิเคราะห์เนื้อหาสาระได้ในมุมกว้าง อันเป็นผลให้เกิดการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัลได้ อีกทั้งนักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ว่าไม่ใช่การกระทำที่ถูกต้อง มองว่าไม่ควรกระทำ ตนเข้าข่ายลักษณะของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทั้งการระแวงการพูด การตัดสินผู้อื่นอย่างเป็นกลางและไม่มีอคติ หรือเพียงความคิดและมุมมองของตนเท่านั้น กล่าวคือ การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษาช่วยส่งเสริมให้นักเรียน ให้ความคิดที่เป็นกลางและเข้าใจความจริง เห็นอกเห็นใจผู้อื่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Phoemkhuen et al. (2017) ที่พบว่า การใช้กระบวนการจิตตปัญญาศึกษา ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดอย่างมีเหตุผล เกิดความรักและความเมตตาต่อสรรพสิ่ง และมีความรับผิดชอบต่อกันและกันและส่วนรวมด้วย

สรุปได้ว่า กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสตอรี่ไลน์ ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมประชานิเวศน์ กรุงเทพมหานคร มีประสิทธิภาพในการสร้างความสนใจและความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม การแลกเปลี่ยนความคิดและวิเคราะห์เนื้อหาให้เป็นไปในทิศทางของกิจกรรมที่หลากหลายของนักเรียนส่วนใหญ่ได้เป็นอย่างดี ส่งเสริมให้คิดวิเคราะห์ในมุมมองที่หลากหลาย อีกทั้งยังทำให้นักเรียนมองความเป็นไปได้จากสื่อและแยกประเด็นออกมาได้หลากหลาย โดยไม่ตัดสินแค่เพียงมุม ๆ เดียว ด้วยความคิดที่เป็นกลางและมองตามความเป็นจริงอย่างมีเหตุผล รับรู้ว่าควรปฏิบัติตนอย่างไร เพื่อไม่ให้ตนเองเป็นต้นเหตุของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และเข้าใจวิธีรับมือกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตาม หากรายละเอียดกติกาและรูปแบบของกิจกรรมไม่ชัดเจน

เพียงพอ จะทำให้นักเรียนไม่เข้าใจรูปแบบกิจกรรมและหมดความสนใจไปก่อน อาจเป็นผลให้นักเรียนบางส่วนไม่ได้รับการพัฒนาการเรียนรู้เท่าทันดิจิทัล เรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์

ข้อเสนอแนะที่ได้จากข้อค้นพบการวิจัย

1. ผู้สอนควรจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ไม่ตัดสินความคิดของผู้เรียนว่าถูกหรือผิด แต่ให้เก็บมาเป็นประเด็นถกเถียงเพื่อหาคำตอบที่เหมาะสม เมื่อผู้เรียนหลายคนได้แสดงมุมมองของตนเองแล้วได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน จะทำให้นักเรียนเห็นภาพความจริงและมีมุมมองที่เป็นกลางไร้อคติได้
2. ผู้สอนควรให้ความสำคัญกับรายละเอียดของสื่อการสอน เพราะหากรายละเอียดไม่ชัดเจนเพียงพอ อาจส่งผลต่อคำตอบและการเรียนรู้ของผู้เรียนได้
3. ผู้สอนควรจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง และนำประเด็นที่ทันต่อเหตุการณ์ปัจจุบันมาใช้ในการสอนเสมอ
4. ควรเพิ่มรายละเอียดของสื่อการสอนให้คล้ายคลึงกับของจริงมากที่สุด เพื่อทำให้นักเรียนเห็นภาพกิจกรรมที่ชัดเจนและไม่หลงประเด็น
5. ควรนำแผนกิจกรรมนี้ไปปรับปรุงและบูรณาการกับเนื้อหาอื่น ๆ เพื่อสร้างความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน และได้รับความรู้อย่างมีความสุขที่มากขึ้น
6. ควรมีผู้ดำเนินกิจกรรมมากกว่า 1 คน หรือจัดเพิ่มระยะเวลาของกิจกรรมให้มากขึ้น เพื่อให้ดำเนินกิจกรรมได้รวดเร็วและต่อเนื่องยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยโดยใช้แบบแผนการทดลองรูปแบบอื่น อาทิ แผนการทดลองแบบ One Group Pretest–Posttest Designs
2. ควรทำการวิจัยโดยนำไปทดลองทำกับกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดต่างจากการวิจัยครั้งนี้

3. ควรศึกษาเทคนิคในการจัดกิจกรรมในรูปแบบอื่น ๆ นอกเหนือจากสตอรีไลน์ เพื่อปรับใช้ให้เหมาะสมกับศักยภาพและความสามารถของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น อาทิ Research-Based Learning, Project-Based Learning หรือ Activity-Based Learning เป็นต้น

References

- Archaphet, N. (2017). Cyberbullying: Aggressive Misbehavior and Innovation for Solution. *The Journal of Social Communication Innovation*, 5(1), 100-106. [In Thai]
- Bureau of Academic Affairs and Education Standards Office of the Basic Education Commission, Ministry of Education. (2008). *Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 (A.D. 2008)*. Bangkok: Press of The Agricultural Co-operative Federation Of Thailand.,LTD. [In Thai]
- Duangjai, W. & Art-in, S. (2011). The Development of Learning Activities of Buddhism Subject in Social Study, Religion and Culture Learning Area for Mathayom Suksa II Students By Using A Storyline Method. *Journal of Education Khon Kaen University (Graduate Studies Research)*, 5 (2), 93-99. [In Thai]
- Intanont, S. & Sermsinsiri, P. (2018). *The Study of How Youth Can Protect Themselves From Cyberbullying*. UTCC Academic Day No.2, Bangkok: University of the Thai Chamber of Commerce. [In Thai]
- Komcharoen, P. & Polnigongit W. (2018). Children and Digital Literacy. *The Journal of Social Communication Innovation*, 6(2), 22-31 [In Thai]
- Pansuwan, N. (2012). The effects of learning by Using Role-Playing Computer Games and Storyline Teaching Method of MathayomSuksa 3 Students towards Learning Achievement and Analytical Thinking Ability. *Veridian E-Journal*, 5(2), 538-553 [In Thai]
- Pinnate, U. (2013). The development learning achievement and problem solving ability of buddhist doctrines by storyline method for Mathayomsuksa three student. *Veridian E-Journal*, 6(1), 361-372. [In Thai]
- Phoemkhuen, A. (2017). Applying Contemplative Education to Develop Student Quality in Civid Duty Courses at Darapittayakom School, Uttaradit Province. *Journal of Education Naresuan University*, 19(4), 265-275. [In Thai]
- Rattanasat, N. (2018). *Guidelines on protecting victims of Cyberbullying*. Local & Global Sustainability: Meeting the Challenges & Sharing the Solutions No. 9, Bangkok: Suan Sunandha Rajabhat University. [In Thai]
- Rumpagaporn, M. (2015). *Contemplative Education Concept to Practice*. Bangkok: Prikwan Graphic. [In Thai]
- Sahatsapas, T. (2018). *Thai children being school bullied as the 2nd of the world*. Retrieved from <https://news.thaipbs.or.th/content/275069> [In Thai]
- Samoh, N. (2014). Youth Perceptions on Cyberbullying. *Journal of Behavioral Science for Development*, 6(1), 351-364. [In Thai]

- Sintapanont, S. (2011). *Teaching methods on Education reform for develop youth's quality*. Bangkok: Technique Printing. [In Thai]
- Sirisomrutai, C. (2017). *Perception Attitude and Behavioral Intension*. Master of Communication Arts (Strategic Communications). Bangkok: Bangkok University. [In Thai]
- Surat, P. (2018). Causes and effects related with Cyberbullying: A case study of Cybervictim Thai Youths. *Journal of Suvarnabhumi Institute of Technology (Humanities and Social Sciences)*, 4(1), 260-273. [In Thai]
- Techataweewan, W. & Prasertsin, U. (2017). Digital Literacy Assessment of the Undergraduate Students of the Universities in Bangkok and Its Vicinity. *Journal of Information Science*, 34(4), 1-28. [In Thai]
- Wongwanich, S. (2017). *Classroom Action Research*. (19th Edition) Bangkok: Publisher of Chulalongkorn University. [In Thai]