

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์  
โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

นิพาดา นวนลิน

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

พ.ศ. 2564

**THE DEVELOPMENT OF PROBLEM SOLVING ABILITIES ABOUT  
CYBERBULLYING BY LEARNING ACTIVITIES BASED ON  
PROBLEM-BASED LEARNING OF EIGHTH GRADE STUDENTS**

**NIPADA NAVANALIN**

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirement  
For the Degree of Master of Education  
Department of Curriculum and Instruction  
College of Education Science, Dhurakij Pundit University**

**2021**



## ใบรับรองวิทยานิพนธ์

วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์      การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยใช้  
การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เสนอโดย                      นางสาวนิพาดา นวนลิน

สาขาวิชา                      หลักสูตรและการสอน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์                      รองศาสตราจารย์ ดร.ไสว พักขาว

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว

.....  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีศักดิ์ จินดาบุรุษย์)

.....  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ไสว พักขาว)

.....  
(อาจารย์ ดร.สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล)

.....  
(อาจารย์ ดร.พจมาลย์ สกลเกียรติ)

วิทยาลัยครุศาสตร์รับรองแล้ว

.....  
(อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล)

วันที่ 16 .. เดือน พฤษภาคม .. พ.ศ. 2564 ..

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ชื่อผู้เขียน	นิพาดา นวนลิน
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. ไสว พิภขาว
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา	2564

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง จังหวัดกรุงเทพมหานครที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ และแบบสอบถามพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่

ผลวิจัยพบว่า

1. ความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด



Thesis Title	THE DEVELOPMENT OF PROBLEM SOLVING ABILITIES ABOUT CYBERBULLYING BY LEARNING ACTIVITIES BASED ON PROBLEM-BASED LEARNING OF EIGHTH GRADE STUDENTS
Author	NIPADA NAVANALIN
Thesis Advisor	Assoc. Prof. Dr. Sawai Fakkhao
Department	Curriculum and Instructions
Academic Year	2021

### ABSTRACT

The purposes of this research aimed: 1) to compare the Problem Solving Abilities about cyberbullying of Mathayomsuksa II students before and after learning through Problem-Based Learning activities and 2) to study the students' satisfaction toward in the Problem-Based Learning activities. The samples used for this study were 30 Mathayomsuksa II students in Matthayom Watnairong school, Bangkok metropolis, who were studying in the second semester of the academic year 2020, which were cluster random sampling. The research instruments includes Problem – Based Learning lesson plan, problem solving abilities and about cyberbullying test and the students' satisfaction questionnaire toward the Problem-Based Learning activities. The collected data was analyzed by means, standard deviation, and t – test for dependent samples.

The research findings were summarized as follows:

1. The Problem-solving abilities of Mathayomsuksa II students on cyberbullying after learning through Problem–Based Learning were statistically higher than before at 0.05 level of significance.
2. The Satisfaction of Mathayomsuksa II students toward Problem-Based Learning activities was at a high level.

## กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนร่วมต่อความสำเร็จลุล่วงของวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2” ดังนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์.ดร. ไสว พักขาว อย่างสุดซึ้งสำหรับทุกสิ่งทุกอย่างที่อาจารย์ได้เสียสละทุ่มเท โดยเฉพาะอย่างยิ่งคำสอน คำแนะนำ ของอาจารย์ที่ทำให้ผู้วิจัยก้าวเดินอย่างมีจรรยาบรรณ ยึดมั่นในหลักการ และเหตุผลความถูกต้องดีงามทั้งในเรื่องของการทำวิจัย ซึ่งอาจารย์ทำให้ผู้วิจัยสามารถพัฒนาตนเองได้ดีขึ้น รวมถึงทำให้ผู้วิจัยมีความรับผิดชอบมากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณประธานกรรมการสอบ และคณะกรรมการสอบ สำหรับความอนุเคราะห์ในการสอบวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัย และการให้คำแนะนำเพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ ดร. พงมาลัย สกกลเกียรติ, ดร.สุคคณิง นฤพนธ์จิรกุล และนางสาว สุนิสา วังทอง สำหรับความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือทำวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัยฉบับนี้

ขอขอบคุณ โรงเรียนมัธยมวัดนายโรงและผู้ที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็น ครู บุคลากร และนักเรียนที่มีส่วนช่วยอำนวยความสะดวก และการทำงานกิจกรรมในชั้นเรียนเพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณพ่อ แม่ และพี่ ที่คอยเป็นกำลังใจสนับสนุนทุนทรัพย์ สำหรับการศึกษานี้ให้ผู้วิจัยมาโดยตลอด จนเป็นแรงผลักดันให้ผู้วิจัยตัดสินใจที่จะศึกษาในระดับปริญญาโท ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนในครั้งนี้

นิพาดา นวนลิน

## สารบัญ

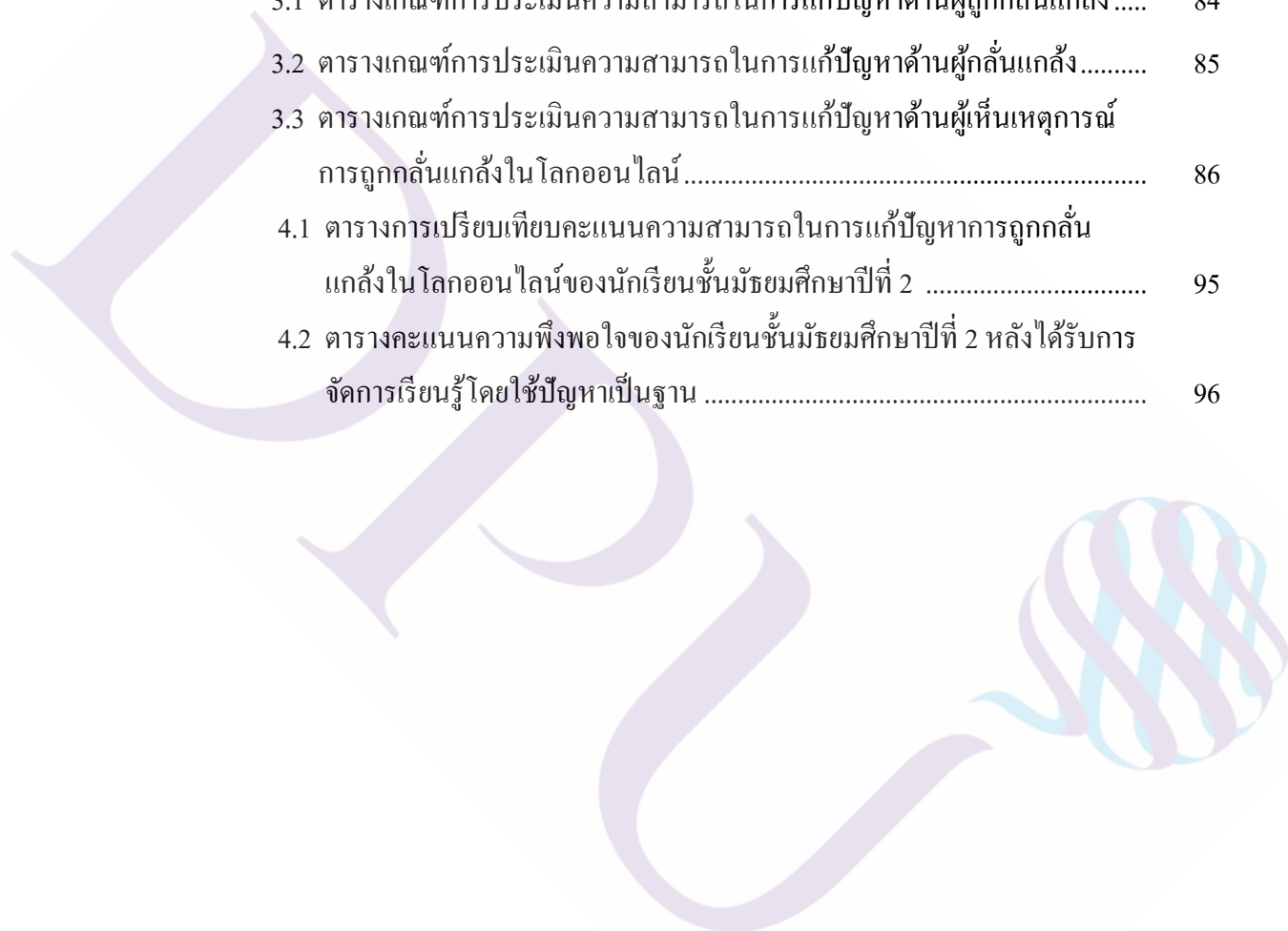
	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ฉ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 คำถามในการวิจัย.....	4
1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	4
1.4 สมมติฐานในการวิจัย.....	4
1.5 ขอบเขตในการวิจัย.....	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
1.7 ประโยชน์ในการวิจัย.....	7
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 กิจกรรมแนะแนวตามหลักสูตรพุทธศักราช 2551.....	10
2.2 แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.....	13
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์.....	29
2.4 การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา.....	62
2.5 ความพึงพอใจในการเรียน.....	68
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	75
2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	80
3. วิธีดำเนินการวิจัย.....	81
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	81
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	82

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3.3 การสร้าง และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	82
3.4 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	90
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	91
3.6 สถิติที่ใช้วิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ.....	91
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	94
4.1 ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหา การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อน และ หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน .....	95
4.2 ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน .....	95
5. สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ .....	99
5.1 วัตถุประสงค์ในการวิจัย .....	99
5.2 สมมติฐานในการวิจัย .....	99
5.3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	99
5.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	100
5.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	100
5.6 สรุปผลการวิจัย .....	101
5.7 อภิปรายผล .....	101
5.8 ข้อเสนอแนะ .....	105
บรรณานุกรม .....	107
ภาคผนวก.....	117
ประวัติผู้วิจัย.....	223

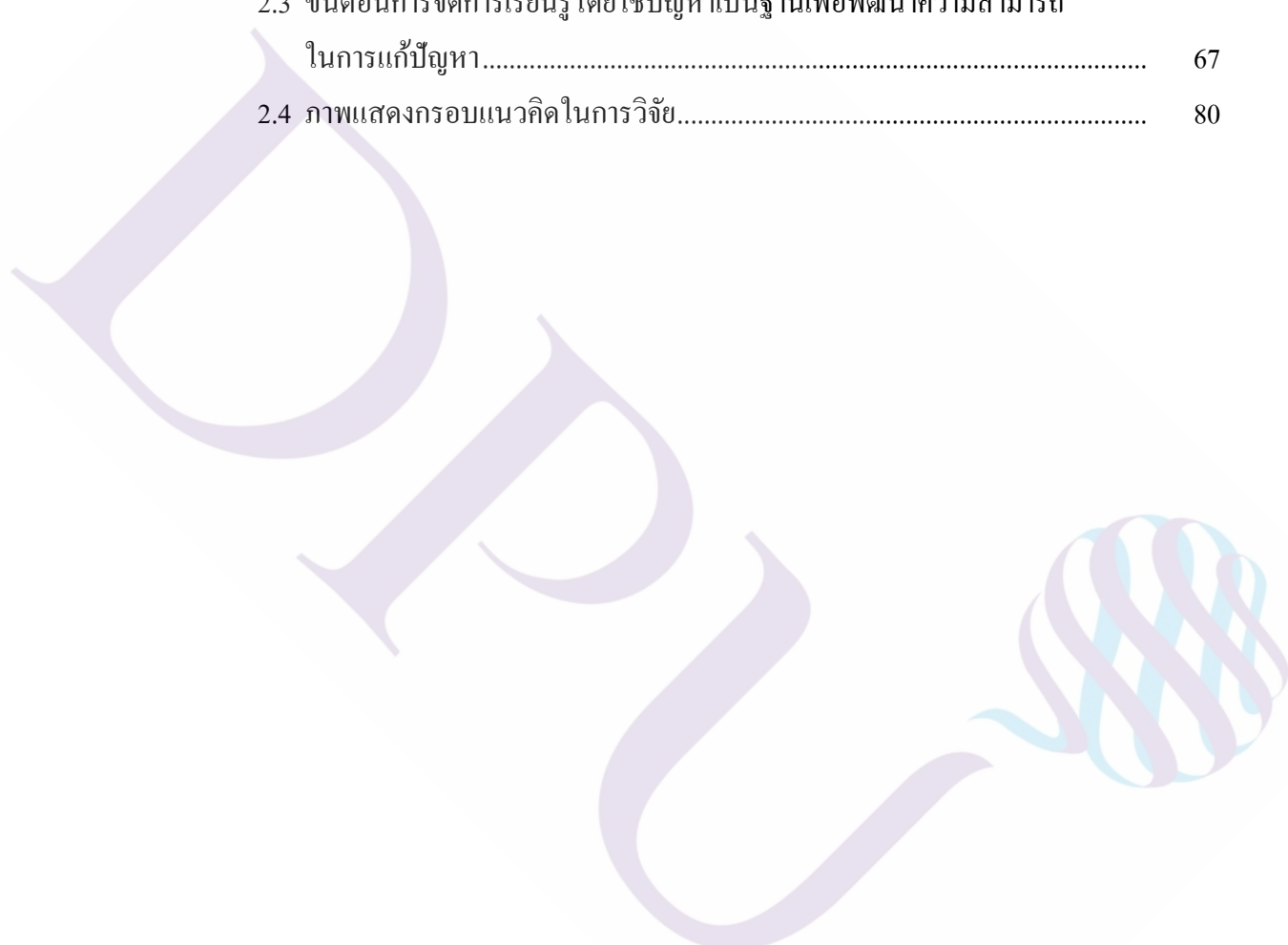
## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 แสดงความสัมพันธ์แนวคิดของนักการศึกษาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน .....	26
2.2 การวิเคราะห์ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์.....	49
3.1 ตารางเกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาด้านผู้ถูกลั่นแกล้ง .....	84
3.2 ตารางเกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาด้านผู้กลั่นแกล้ง.....	85
3.3 ตารางเกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาด้านผู้เห็นเหตุการณ์ การถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์.....	86
4.1 ตารางการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกลั่น แกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 .....	95
4.2 ตารางคะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการ จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน .....	96



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน .....	23
2.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน .....	28
2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถ ในการแก้ปัญหา.....	67
2.4 ภาพแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	80



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

โลกปัจจุบันเทคโนโลยีถือว่าก้าวหน้าและมีการพัฒนาอยู่เสมอทำให้ชีวิตของมนุษย์ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีในการใช้ชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ ระบบเครือข่ายสัญญาณ ซึ่งเทคโนโลยีได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตกับทุกคนในปัจจุบันทุกอย่าง ล้วนก้าวหน้าเป็นสิ่งของเครื่องใช้ที่อำนวยความสะดวกของมนุษย์ ทุกคนต่างต้องพึ่งพาเทคโนโลยี รวมถึงทางด้านการศึกษา และอื่น ๆ ต่างก็ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีในด้านการติดต่อสื่อสารในยุคปัจจุบันมีค่านิยมติดต่อสื่อสารกับสังคมออนไลน์หรือสื่อสังคม (Social Media) คือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้ผู้คนร่วมสร้างและเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านอินเทอร์เน็ต (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) โดยสื่อสังคมออนไลน์ที่นิยมในปัจจุบัน ได้แก่ Youtube, LINE, Facebook, Instagram, Twitter และ WhatsApp ในปัจจุบันได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ส่วนอุปกรณ์ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารในสังคมออนไลน์ รวมถึงในการเข้าถึงข้อมูล การรับรู้ ข่าวสารและการประชาสัมพันธ์ ๆ ได้อย่างรวดเร็ว (ชัยนันท์ กระจ่าง, 2562) อุปกรณ์ที่นิยมใช้เช่น แท็บเล็ต (Tablet) แล็ปท็อป (Laptop) ส่วนที่นิยมมากที่สุดคือ สมาร์ทโฟน (Smartphone) เป็นอุปกรณ์ที่อำนวยความสะดวกได้หลายด้าน รูปทรงมีความกะทัดรัด การใช้งานครอบคลุมหลายด้าน ภายในอุปกรณ์การติดต่อสื่อสารกันง่ายและรวดเร็วทำให้พกติดตัวได้ในชีวิตประจำวันได้ (พินวา แสนใหม่, 2563)

การติดต่อสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในปัจจุบันพบว่าคนไทยนิยมใช้บริการอินเทอร์เน็ตเคลื่อนที่มากผ่านผู้บริการเครือข่ายเพิ่มขึ้น โดยเยาวชนไทยที่อายุต่ำกว่า 20 ปีทั่วประเทศ จำนวน 1,495 คน ให้ความสำคัญกับกิจกรรมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง คือ 8.1 จาก 10 คะแนน (มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2560) แม้ว่าเทคโนโลยีจะมีประโยชน์มาก แต่เหมือนเป็นดาบสองคมหากใช้ให้เกิดประโยชน์ก็จะส่งผลไปทางบวก แต่ถ้าหากนำไปใช้ในทางที่ผิดจะส่งผลในทางลบ ซึ่งมีส่วนส่งผลต่อด้านอารมณ์รวมถึงด้านพฤติกรรมได้หลายอย่าง เช่น ภาวะซึมเศร้า พฤติกรรมการกลั่นแกล้ง (Bullying) เป็นต้น เมื่อเป็นยุคที่คนนิยมใช้อินเทอร์เน็ตมาก ส่งผลให้ปัญหาการถูกลั่นแกล้งได้เปลี่ยนไป โดยจากเดิมเป็นการถูกลั่นแกล้งแบบตัวต่อตัว



ซึ่งเปลี่ยนมาเป็นการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หรือ การกระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) เป็นการกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า ข่มเหงหรือการรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมออนไลน์ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2562) โดยเป็นการกลั่นแกล้งที่เจาะจง และมีแนวโน้มที่จะกลั่นแกล้งต่อเนื่องไม่ได้ครั้งเดียวจบ การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เกิดขึ้นได้มากกว่าการกลั่นแกล้งในรูปแบบธรรมดา (Bullying) ทำให้มีอัตราโดนกลั่นแกล้งสูงกว่าปกติถือว่าเป็นการกลั่นแกล้งในรูปแบบใหม่ การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หรือการกระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) สามารถเกิดขึ้นได้กับคนทุกเพศทุกวัยทุกคนต่างก็มีโอกาสตกเป็นเหยื่อในการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ได้ เช่นเดียวกัน โดยการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นบ่อยเป็นเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี เป็นเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยในประเทศไทย เด็กไทย 80% มีประสบการณ์โดนกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ 66% ถูกกลั่นแกล้งอย่างน้อยสัปดาห์ละครั้ง 12% ถูกกลั่นแกล้งทุกวัน ยังพบอีกว่าเด็กไทย 45% มีประสบการณ์การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์อย่างน้อยหนึ่งครั้ง (สุภาวดี เจริญวานิช, 2560) โดยในแต่ละปีอัตราการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มีสถิติสูงขึ้น การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์จึงเป็นปัญหาที่ควรให้ความสำคัญ ทุกคนต้องมีบทบาทในการช่วยเหลือ โดยให้รู้เท่าทันในการใช้สื่ออย่างถูกต้องและเป็นประโยชน์

จากการสำรวจพบว่าในมุมมองของผู้กลั่นแกล้งนั้น มองว่าเป็นเรื่องสนุกสนาน ส่วนบุคคลอื่นมองว่าเป็นเรื่องปกติ แต่ในมุมมองของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งนั้น ได้รับผลกระทบหลายอย่าง ส่งผลต่อจิตใจ อารมณ์ และคุณภาพชีวิตในโลกจริงทั้งผู้รังแกและผู้ถูกรังแกเป็นความรุนแรงอย่างหนึ่งที่เป็นผลมาจากการขาดความสามารถในการจัดการปัญหา และความเครียดของวัยรุ่นบางรายถึงขั้นพยายามฆ่าตัวตายเพื่อให้หลุดพ้นจากความเครียด และความทรมานที่ได้รับจากการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (Patchin and Hinduja, 2012) นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนในประเทศไทยระดับมัธยมศึกษามีปัญหาเรื่องการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ (มูลนิธิส่งเสริมเด็ก และเยาวชน, 2562) ซึ่งอยู่ในช่วงในมัธยมตอนต้น ม.1-ม.3 อายุระหว่าง 13-15 ปีเป็นช่วงวัยที่พบพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มากที่สุด ตัวอย่างเช่น การนินทา การด่าทอผ่านโลกไซเบอร์ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2560) การคุกคามต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การเผยแพร่ความลับ การขู่ทำร้าย การหลอกลวง และการปลอมตัวเป็นคนอื่น (สรานนท์ อินทนนท์และพลินี เสริมสินศิริ, 2561) ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เพื่อนำมาประกอบในการจัดการเรียนรู้ พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยให้นักเรียนฝึกทักษะในการแก้ปัญหาซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการดำรงชีวิต การฝึกนักเรียนให้มีความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการสอดแทรกกระบวนการแก้ปัญหาพบว่ากระบวนการแก้ปัญหาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานหรือการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning : PBL) คือ การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานว่าเป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องเรียนรู้

จากการเรียน (Learn to Learn) โดยนักเรียนจะทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อค้นหาวิธีการแก้ปัญหา โดยจะบูรณาการความรู้ที่ต้องการให้นักเรียนได้รับกับการแก้ปัญหาเข้าด้วยกันปัญหาที่มีลักษณะเกี่ยวกับชีวิตประจำวันและมีความสัมพันธ์กับนักเรียน การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานจะมุ่งเน้นพัฒนานักเรียนในด้านทักษะการเรียนรู้มากกว่าผลการเรียนรู้ที่นักเรียนจะได้รับเพื่อพัฒนาไปสู่การเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้โดยการชี้นำตนเองได้ (Gallagher, 1997) ซึ่งมีความเหมาะสมที่จะนำมาจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับความสามารถในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์การถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หรือ การกระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียนรู้เป็นรูปแบบกลุ่มใช้ปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ หรือเป็นสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน ปัญหาจะเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นผู้เรียนในด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ ฝึกให้ทำความเข้าใจปัญหาแบบเป็นขั้นตอนจนนำไปสู่แนวทางการแก้ปัญหาในสถานการณ์นั้น แบ่งเป็นขั้นในการเรียนรู้ 5 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจากปัญหา ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา และขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีดังนี้ 1) ช่วยให้ผู้เรียนปรับตัวดียิ่งขึ้นต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในโลกปัจจุบัน 2) เสริมสร้างความสามารถในการใช้ทรัพยากรของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น 3) สะสมการเรียนรู้และการคงรักษาข้อมูลไว้ได้ดีขึ้น 4) เมื่อใช้แก้ปัญหาทำให้สนับสนุนความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน และ 5) ช่วยให้เกิดการตัดสินใจแบบองค์รวม (ไพฑูริย์ สิ้นลารัตน์, 2558)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหการถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นกลุ่มนักเรียนที่พบพฤติกรรมถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มากที่สุด และจากการสำรวจยังพบผลกระทบที่เกิดขึ้นหลังจากการพบกับปัญหาการถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ได้หลายอย่างโดยแบ่งได้ 6 ประเด็น ได้แก่ 1) รู้สึกโมโห โกรธ เบื่อ รำคาญ 2) รู้สึกคับข้องใจ วิตกกังวล 3) รู้สึกเครียด 4) รู้สึกอับอายมีอาการซึมเศร้า 5) มีผลกระทบต่อจิตใจการใช้ชีวิต และ 6) กลายเป็นคนหนีปัญหาแยกตัวจากสังคม (ฉันทนา ปาปีดธา และนภาพร ภูเพ็ชร, 2562) รวมถึงเมื่อพบปัญญานักเรียนยังขาดในเรื่องของการจัดการกับปัญหาเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาการถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ดังนั้นการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหการถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานเพื่อช่วยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้ฝึกการแก้ปัญหา รวมถึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกัน และเป็นการป้องกันและรับมือกับปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุขต่อไป

## 1.2 คำถามในการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสามารถพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในระดับใด

## 1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

## 1.4 สมมติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในระดับมาก

## 1.5 ขอบเขตการวิจัย

### 1.5.1 ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

#### 1.5.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาเขต 1 กลุ่มที่ 3 จำนวน 10,725 คน ประกอบด้วย 1) โรงเรียนทวีธาภิเศก 2,563 คน 2) โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง 1,113 คน 3) โรงเรียนวิมุตยารามพิทยากร 310 คน 4) โรงเรียนมัธยมวัดคูลีตาราม 1027 คน 5) โรงเรียนสตรีวัดระฆัง 1,731 คน 6) โรงเรียนสุวรรณารามพิทยาคม 610 คน 7) โรงเรียนอุบลรัตนราชกัญญาราชวิทยาลัย 508 คน 8) โรงเรียนสวนอนันต์ 224 คน 9) โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน 689 คน 10) โรงเรียนชินอรสวิทยาลัย 1,950 คน มีห้องชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รวมทั้งหมด 60 ห้องเรียน (กลุ่มสารสนเทศ สำนักงานแผนงาน, 2564)

1.5.1.2 กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนมัธยมวัดนายโรงที่กำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

#### 1.5.2 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1.5.2.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

1.5.2.2 ตัวแปรตาม คือ 1. ความสามารถในการแก้ปัญหาการคูณในโลกออนไลน์  
2. ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

#### 1.5.3 ขอบเขตเนื้อหา

1.5.3.1 การฝึกแก้ปัญหาจากสถานการณ์การคูณในแก่งในโลกออนไลน์ในบทบาทต่าง ๆ เกี่ยวกับ 1) ผู้คูณแก่ง 2) ผู้คูณแก่ง 3) ผู้เห็นเหตุการณ์คูณแก่ง และ 4) สถานการณ์ที่หลากหลาย

1.5.3.2 ระยะเวลาในการวิจัยครั้งนี้อยู่ในช่วงภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยใช้เวลา 18 ชั่วโมง โดยทำการทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมง ดำเนินการจัดการเรียนรู้ 16 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง และทดสอบหลังเรียน 1 ชั่วโมง

### 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่มาจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงซึ่งจะช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดทักษะในการแก้ปัญหาที่เกิดจากการคูณในแก่งในโลกออนไลน์สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สังเคราะห์จากนักการศึกษาหลายท่านแล้วสรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานให้เหมาะสมกับบริบทการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนเป็น 5 ขั้นตอน คือขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจากปัญหา ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา ขั้นที่ 4 การสรุปแนวการแก้ปัญหา ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา

ความสามารถในการแก้ปัญหา หมายถึง ความสามารถในการแสวงหาวิธีการแก้ปัญหาและอุปสรรค หรือการเปลี่ยนจากสถานการณ์จากลบและเป็นบวก โดยการประยุกต์ความรู้ต่างมาใช้แก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอนมองปัญหาที่ซับซ้อนหลายด้านหลายวิธีแล้วเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดโดยมีขั้นตอนในการแก้ปัญหาได้ดังนี้ ขั้นที่ 1 การระบุปัญหา ขั้นที่ 2 การหาสาเหตุของปัญหา ขั้นที่ 3 เสนอปัญหาที่ควรแก้ ขั้นที่ 4 การตรวจสอบผล ขั้นที่ 5 เสนอแนวทางแก้ปัญหา

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับขั้นตอนในการแก้ปัญหาซึ่งสามารถสังเคราะห์ออกมาได้

5 ขั้นตอนที่มีความสอดคล้องกัน จนนำไปสู่ความสามารถในการแก้ปัญหาต่อสถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียน ซึ่งผู้วิจัยนำไปใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจากปัญหา คือ การรับข้อมูลจากสถานการณ์ที่เป็นปัญหาซึ่งเป็นปัญหาที่นักเรียนสนใจ โดยครูเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ สอดคล้องกับความสามารถในการแก้ปัญหา คือ ขั้นที่ 1 การระบุปัญหา คือการรับรู้เกี่ยวกับกับปัญหา และสภาพปัญหา

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา คือ การทำความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาผู้สอนจะกระตุ้นนักเรียนด้วยคำถามหรืออาจเป็นการเสริมแรง และร่วมกันแสวงหาข้อมูลความรู้เพื่อตอบในปัญหาที่เกิดขึ้น สอดคล้องกับความสามารถในการแก้ปัญหาคือ ขั้นที่ 2 การหาสาเหตุของปัญหา คือบอกสิ่งที่เกิดขึ้นในสถานการณ์

ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา คือการที่ผู้เรียนร่วมกันคัดกรองปัญหาที่ควรแก้ไขจากสถานการณ์ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นที่ 2 สอดคล้องกับความสามารถในการแก้ปัญหา คือ ขั้นที่ 3 เสนอปัญหาที่ควรแก้ไข คือ การบอกปัญหาที่ควรแก้ไขหลังจากที่ได้ปัญหา และสาเหตุของปัญหา

ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหาคือการที่ผู้เรียนได้ข้อสรุปร่วมกัน เกี่ยวกับการวิธีการในการแก้ปัญหา และเลือกวิธีการแก้ปัญหาสอดคล้องกับความสามารถในการแก้ปัญหา คือ ขั้นที่ 4 การตรวจสอบผล คือ การบอกแนวทางการแก้ปัญหาหรือการเลือกแนวทางแก้ปัญหา

ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหาผู้เรียนบอกแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้จากการร่วมกันพูดคุยหรือแสวงหาข้อมูล และบอกผลที่คาดว่าจะเกิดหลังจากการแก้ปัญหา สอดคล้องกับความสามารถในการแก้ปัญหา คือขั้นที่ 5 ประยุกต์ใช้ คือ เสนอแนวทางการแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้

การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หมายถึง เป็นพฤติกรรมการกลั่นแกล้งที่รุนแรงโดยเจตนาโดยผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตและผ่านเครื่องมือประเภทต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือเครื่องมืออื่น ๆ และสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ มีลักษณะสำคัญ 4 ประการดังนี้ 1) การกลั่นแกล้งเกิดขึ้นมากกว่า 1 ครั้ง 2) ผู้กระทำมีเจตนาโดยมีการกระทำเจาะจง 3) ผู้ถูกกระทำได้รับผลกระทบจากการรังแกมากกว่า 1 ครั้ง 4) การถูกกลั่นแกล้งส่งผลกระทบต่อจิตใจสังคมการดำเนินชีวิต และ5) ผู้ถูกกระทำสามารถเป็นได้ทั้งผู้ถูกรังแก หรือผู้รังแก

กลุ่มคนที่มีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หมายถึง กลุ่มคนที่มีลักษณะพฤติกรรมถูกกระทำที่แตกต่างกันซึ่งประกอบด้วย 3 กลุ่มดังนี้

1) กลุ่มผู้กลั่นแกล้ง เป็นผู้ที่กระทำร้ายจิตใจคนอื่นหรือกระทำการรังแกในรูปแบบต่าง ๆ



2) กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง เป็นกลุ่มที่กระทำการกลั่นในรูปแบบต่าง ๆ หรืออาจเปลี่ยนจากผู้กลั่นแกล้งมาเป็นผู้ถูกกลั่นแกล้งก็ได้

3) กลุ่มผู้เห็นคนอื่นถูกแกล้งเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในเหตุการณ์หรือเป็นกลุ่มคนสำคัญที่สามารถช่วยเหลือผู้ถูกกลั่นแกล้งได้

ลักษณะการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ หมายถึง ลักษณะการกลั่นแกล้งที่สามารถกระทำได้หลายวิธีซึ่งมีการกระทำดังนี้เป็นการกระทำที่เกิดขึ้นบ่อยและเป็นประจำโดยผู้วิจัยได้เลือกศึกษาเกี่ยวกับประเภทในการกลั่นแกล้งไว้ดังนี้ 1) การแสดงความคิดเห็น 2) การก่อกวนคุกคาม 3) การนินทาหรือการติดแซขแท้ก 4) การเผยแพร่ความลับ และ 5) การปลอมตัวเป็นคนอื่น เป็นต้น

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกเป็นชอบ ถูกใจ เห็นด้วย ต่อการจัดเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานซึ่งวัดโดยใช้แบบสอบถามได้แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามแบบของลิเคิร์ต โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้านดังนี้ 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 2) ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ และ 3) ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้

## 1.7 ประโยชน์ในการวิจัย

1. ได้แนวทางสำหรับครูในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

2. เป็นแนวทางสำหรับนักเรียนในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

## บทที่ 2

### เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นต่อไปนี้

#### 2.1 กิจกรรมแนะแนวตามหลักสูตรพุทธศักราช 2551

2.1.1 หลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนกิจกรรมแนะแนว ตามตามหลักสูตรพุทธศักราช 2551

2.1.2 หลักสูตรสถานศึกษากิจกรรมแนะแนว

#### 2.2 แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.

2.2.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.2.3 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.2.4 ลักษณะของปัญหาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.2.5 แนวทางการจัดเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

2.2.6 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

#### 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

2.3.1 ความหมายของพฤติกรรมรังแก

2.3.2 สาเหตุของพฤติกรรมรังแก

2.3.3 ประเภทของพฤติกรรมรังแก

2.3.4 ความเป็นมาของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

2.3.5 ความหมายของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

2.3.6 ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

2.3.7 สาเหตุและผลกระทบของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

2.3.8 ประเภทของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

2.3.9 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

2.3.10 แนวทางการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์



## 2.4 การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา

2.4.1 ความหมายของความสามารถในการแก้ปัญหา

2.4.2 ขั้นตอนการแก้ปัญหา

2.4.3 การวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

2.4.4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา

## 2.5 ความพึงพอใจในการเรียน

2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

2.5.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ

2.5.3 การวัดความพึงพอใจ

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย



## 2.1 กิจกรรมแนะแนวตามหลักสูตรพุทธศักราช 2551

### 2.1.1 หลักสูตรกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนกิจกรรมแนะแนว ตามตามหลักสูตรพุทธศักราช 2551

กระทรวงศึกษาธิการประเทศไทยใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เพื่อให้เขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษานำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งคึ้นร่างกาย ภูมิปัญญา จิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และพลโลกจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ คือ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ภาษาต่างประเทศ สุขศึกษา และพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้นำองค์ความรู้ทักษะจำเป็นการเรียนรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนมาปฏิบัติกิจกรรมพัฒนาตนเองเพื่อเป็นคนดีมีคุณธรรมจริยธรรมมีวินัย และมีจิตสำนึกสาธารณะที่ดีงาม เป็นคนมีปัญญาในการใช้ทักษะชีวิต การคิด การสื่อสาร การแก้ปัญหา และการใช้เทคโนโลยี และเป็นคนมีความสุขในการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง โดยอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ลักษณะ ดังนี้

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ลักษณะ ดังนี้

#### 1 กิจกรรมแนะแนว

#### 2 กิจกรรมนักเรียน

#### 2.1 กิจกรรมลูกเลือกเนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ และนักศึกษาวิชาทหาร

ทหาร

#### 2.2 กิจกรรมชุมนุม ชมรม

#### 3. กิจกรรมเพื่อสังคม และสาธารณประโยชน์

#### 2.2.1 หลักสูตรสถานศึกษา กิจกรรมแนะแนว

##### 2.2.1.1 หลักสูตรรายวิชาแนะแนว

1. วิสัยทัศน์กิจกรรมแนะแนวในชั้นเรียน เป็นหนึ่งในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เป็นกระบวนการพัฒนา และส่งเสริมผู้เรียนด้วยการจัดบริการ และกิจกรรมแนะแนวที่หลากหลายเป็นรายบุคคล และเป็นกลุ่มโดยมุ่งส่งเสริมและเติมเต็มให้ผู้เรียนสามารถจัดการชีวิตของตนได้ตามความสนใจ ความถนัด และความสามารถบนพื้นฐานของความเชื่อว่าทุกคนมีความแตกต่างกัน ทุกคนมีคุณค่า สามารถพัฒนาตนเองให้เจริญ

งอกงาม ได้เต็มตามศักยภาพของแต่ละบุคคล โดยผู้สอนทุกคนจะทำหน้าที่แนะแนวให้คำปรึกษา ด้านชีวิตการศึกษาต่อ และการพัฒนาตนเองสู่โลกอาชีพ และการมีงานทำด้วยการพึ่งตนเอง

2. กิจกรรมแนะแนว มุ่งส่งเสริมพัฒนาผู้เรียนให้พัฒนาตนเองอย่างเต็มตาม ศักยภาพรักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น พึ่งตนเองมีทักษะในการเลือกแนวทางการศึกษา การ งานและอาชีพ ชีวิตและสังคม มีสุขภาพจิตที่ดี มีจิตสำนึกในการทำประโยชน์ต่อครอบครัว สังคม และประเทศชาติ

2.2.1.2 จุดหมาย หลักสูตรรายวิชาแนะแนวพุทธศักราช 2563 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุขมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และ ประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาตามหลักสูตรของ รายวิชา ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง

2. มีความรู้อันเป็นสากล มุ่งสู่สังคมเศรษฐกิจบนฐานการเพิ่มมูลค่า โดยใช้ นวัตกรรมเป็นเครื่องมือ ตรงกับความต้องการของการพัฒนาประเทศ และมีความสามารถในการ สื่อสารทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ มีทักษะและคุณลักษณะที่สำคัญจำเป็นในศตวรรษที่ 21

3. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย พลเมืองดิจิทัลและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

4. มีการอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้าง สิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

2.2.1.3 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสารเป็นความสามารถในการรับ และส่งสาร มี วัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัด และลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูล ข่าวสารด้วยหลักเหตุผล และความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดย คำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเอง และสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิด สังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การ สร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นความสามารถในการแก้ปัญหา และอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหา มีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตเป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหา และความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง และผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

2.2.1.4 คำอธิบายรายวิชา กิจกรรมแนะแนว ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีเนื้อหาวิชาให้นักเรียนได้เรียนรู้ และศึกษาเกี่ยวกับทักษะการตัดสินใจ และการแก้ไขปัญหา การพัฒนาจุดเด่นและความสามารถพิเศษ การปรับปรุงพัฒนาทางการเรียน และบุคลิกภาพ การพัฒนาส่วนดี และแก้ไขข้อบกพร่องของตนเองและชื่นชมในความดีงามของผู้อื่น การแสวงหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ การเลือกสรรข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง การร่วมตัดสินใจและแก้ไขปัญหาของครอบครัว ความแตกแยกระหว่างบุคคล การใช้ภาษาไทยอย่างถูกต้องชัดเจน การใช้ปัญญาแก้ไขปัญหาให้ตนเอง การสร้างสัมพันธ์ภาพหน้าที่สำคัญ และการทำงานเป็นทีม โดยมีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนเกิดความรักเห็นคุณค่าของตนเอง และผู้อื่นสามารถคิดหาแนวทางในการพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ สามารถร่วมตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาครอบครัว รู้จักวิธีการแสวงหาข้อมูล และเลือกสรรข้อมูลที่เป็นประโยชน์ มีความเสียสละเพื่อส่วนรวม และมีความสามารถในการทำงานเป็นทีม

#### 2.2.1.5 วัตถุประสงค์กิจกรรมแนะแนว

1. การรู้จัก และเข้าใจ รักและเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวางแผนด้านการศึกษา อาชีพ รวมทั้งส่วนตัว

และสังคม

3. ให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่าง

มีความสุข

### 2.2.1.6 การประเมิน การประเมินกิจกรรมแนะแนว มี 2 ลักษณะ ดังนี้

ลักษณะที่ 1 ประเมินเพื่อพัฒนาผู้เรียนเป็นการประเมินรายกิจกรรม ครูผู้จัดกิจกรรมต้องวางแผนการประเมิน ดำเนินการประเมินนำผลการประเมินไปพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง โดยผู้เรียนและผู้ปกครองอาจมีส่วนร่วมในการประเมิน

ลักษณะที่ 2 ประเมินเพื่อตัดสินผลการเรียนเป็นการประเมินเมื่อสิ้นปีการศึกษาสำหรับระดับประถมศึกษาและสิ้นภาคเรียนสำหรับระดับมัธยมศึกษา ครูผู้จัดกิจกรรมต้องตรวจสอบเวลาการเข้าร่วมกิจกรรม และประเมินผลการปฏิบัติกิจกรรม ตัดสินผลการประเมิน

เป็น "ผ่าน" และ "ไม่ผ่าน" ดังนี้

ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรม ปฏิบัติกิจกรรมและมีผลงานคุณลักษณะตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

ไม่ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนมีเวลาเข้าร่วมกิจกรรมไม่ครบตามเกณฑ์ ไม่ผ่านการปฏิบัติกิจกรรม ผลงานคุณลักษณะไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่สถานศึกษากำหนด

## 2.2 แนวคิดทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

### 2.2.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ในช่วงแรกของศตวรรษที่ 20 John Dewey นักการศึกษาชาวอเมริกันซึ่งเป็นผู้คิดค้นวิธีสอนแบบแก้ปัญห และเป็นผู้เสนอแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้เกิดจากการปฏิบัติ หรือ ได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง (Learning by doing) จากแนวคิดนี้ได้นำไปสู่แนวคิดของการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ดังที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบันแนวคิดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning: PBL) ก็มีรากฐานมาจากแนวคิดของ Dewey เช่นเดียวกัน (ไพศาล สุวรรณน้อย, 2559) PBL ถูกพัฒนาขึ้นครั้งแรกในช่วงปลาย ค.ศ. 1969 โดยคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ (Faculty of Health Science) ของ Mc Master University ประเทศแคนาดา ซึ่งได้ใช้กับการฝึกทักษะของนักศึกษาแพทย์ฝึกหัด โดยให้วิเคราะห์ถึงปัญหาทางการรักษาต่าง ๆ ก่อนที่ในปี ค.ศ. 1980 จะขยายไปสู่มหาวิทยาลัย และสาขาวิชาอื่น ๆ อีกหลายแห่ง ทำให้แนวการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้เป็นหนึ่งในแนวการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับความนิยมอย่างมาก (นรรักษ์ ผืนเขียว, 2562) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาจากภาษาอังกฤษ Problem-Based Learning (PBL) ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

Barell (1998) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นกระบวนการของการสำรวจ เพื่อจะตอบคำถามสิ่งที่อยากรู้อยากเห็นข้อสงสัยและความมั่นใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติในชีวิตจริงที่มีความซับซ้อน ปัญหาที่ใช้ในกระบวนการเรียนรู้จะเป็นปัญหาที่ไม่ชัดเจนมีความยากหรือมีข้อสงสัยมาก สามารถหาคำตอบได้หลายคำตอบสอดคล้องกับ

Gallagher (1997) ได้ให้ความหมายการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานว่าเป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องเรียนรู้จากการเรียน (Learn to Learn) โดยนักเรียนจะทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อค้นหาวิธีการแก้ปัญหาโดยจะบูรณาการความรู้ที่ต้องการให้นักเรียนได้รับกับการแก้ปัญหาเข้าด้วยกันปัญหาที่ใช้มีลักษณะเกี่ยวกับชีวิตประจำวันและมีความสัมพันธ์กับนักเรียนการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานจะมุ่งเน้นพัฒนานักเรียนในด้านทักษะการเรียนรู้มากกว่าการเรียนรู้ที่นักเรียนจะได้มาและพัฒนาสู่การเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้โดยการชี้นำตนเองได้ขณะที่

Edens (2000) ได้กล่าวถึงความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่าการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นรูปแบบการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะคิดเป็นและแก้ปัญหาโดยใช้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและปัญหามีความซับซ้อนซึ่งเป็นแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหา และเกิดทักษะการแก้ปัญหา

ดุยฎี โยเหลา และคณะ (2557: 19-20) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่มีครูเป็นผู้กระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้ทำกิจกรรมค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองเป็นการเพิ่มความรู้ที่ได้จากการลงมือปฏิบัติ การฟัง และการสังเกตจากผู้เชี่ยวชาญ โดยนักเรียนมีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทำงานเป็นกลุ่มที่จะทำไปสู่การสรุปความรู้ใหม่ มีการเขียนกระบวนการจัดทำ และได้ผลจากจัดกิจกรรมเป็นรูปธรรม

ทศนา เขมมณี (2555) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นหลักเป็นการจัดสภาพการของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ตามเป้าหมาย โดยครูอาจพานักเรียนไปเผชิญสถานการณ์ปัญหาจริง หรือครูอาจจัดสภาพการณ์ให้นักเรียนเผชิญปัญหาหรือฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหา และแก้ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่มซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในปัญหานั้นอย่างชัดเจนได้เห็นทางเลือก และวิธีที่หลากหลายในการแก้ปัญหา รวมทั้งช่วยให้นักเรียนเกิดความใฝ่รู้เกิดทักษะกระบวนการคิด และกระบวนการแก้ปัญหาต่าง ๆ

ประวิต เอราวรรณ์ (2560) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือ Problem-Based Learning : PBL คือการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยปัญหานั้นเป็นเรื่องที่ใกล้ตัว และเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับผู้เรียนอาจเป็นเรื่องที่ผู้เรียนสนใจ หรือมีความหมายกับผู้เรียนที่สามารถนำมาสร้างกระบวนการเรียนรู้ได้โดยปัญหา

ภัทราวดี มากมี (2562) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) หรือ PBL เป็นรูปแบบการสอนที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ดีมากวิธีหนึ่ง คือทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหา และคิดอย่างสร้างสรรค์ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียน และได้ลงมือปฏิบัติมากขึ้นยังมีโอกาสออกไปแสวงหา



ความรู้ด้วยตนเองทั้งภายใน และภายนอกสถานศึกษา ในส่วนของผู้สอนก็ลดบทบาทของการเป็นผู้ควบคุมในชั้นเรียนลง กันผู้เรียนมีอำนาจในการจัดการควบคุมตนเองสามารถหาความรู้ใหม่ได้ตามความประสงค์ผู้เรียนต้องทำงานเป็นกลุ่ม

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หมายถึง กระบวนการเรียนรู้จากปัญหาที่เกี่ยวกับสถานการณ์ในชีวิตจริงที่อาจมีความซับซ้อน โดยเน้นให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ปัญหาที่เกี่ยวกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เข้าใจเกี่ยวกับปัญหา และหากระบวนการแก้ปัญหาแบบต่าง ๆ โดยผ่านกระบวนการกลุ่ม ซึ่งครูมีบทบาทถ่ายทอดความรู้ และช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนสามารถประเมินได้อย่างยืดหยุ่น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการใฝ่รู้ใฝ่เรียนเพื่อให้มีทักษะในการแก้ปัญหาในการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ได้

### 2.2.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีหลายทฤษฎีโดยนักจิตวิทยาหลายท่านสนับสนุน ทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังนี้ (วิชชุดา วงเจริญ, 2560)

2.2.2.1 ทฤษฎีกลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้เชิงพฤติกรรมนิยม (Behaviorist learning theory) ในกลุ่มนี้เชื่อว่าความรู้มีอยู่มากมายในโลก แต่ความรู้ที่สามารถถ่ายโยงมายังผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรมนั้นมีเพียงเล็กน้อยการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองนักจิตวิทยาที่ได้รับการยอมรับกันในกลุ่มนี้ คือ Skinner

2.2.2.2 ทฤษฎีกลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้เชิงพุทธิปัญญานิยม (Cognitive learning theory) มีความเชื่อว่าความรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างที่มีลักษณะเฉพาะ (Particular Structure) กับสิ่งแวดล้อมทางจิตวิทยา (Psychological Environment) ของผู้เรียนแต่ละบุคคลการเรียนรู้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้เรียนได้ปรับเปลี่ยนโลกภายในของตนโดยอาศัยกระบวนการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดจากการรับความรู้ใหม่เข้าไปในสมองหรือจากการปรับเปลี่ยนความรู้เก่าให้เข้ากับความรู้ใหม่นักจิตวิทยาที่ได้รับการยอมรับแนวคิดมากที่สุดในกลุ่มนี้ คือ Piaget

2.2.2.3 แนวคิดของ John Dewey Dewey เป็นผู้คิดค้นวิธีสอนแบบแก้ปัญหา และเป็นผู้เสนอแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้เกิดจากการปฏิบัติ หรือได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง (Learning by doing) จากแนวคิดนี้ได้นำไปสู่แนวคิดของการสอนในรูปแบบต่าง ๆ

2.2.2.4 แนวคิดของ Delisle (1997) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่ามีรากฐานมาจากทฤษฎีทางการศึกษาของ Dewey ซึ่งเชื่อว่า การศึกษาแบบพิพัฒนาการที่เน้นการเตรียมประสบการณ์เพื่อพัฒนาผู้เรียนในทุก ๆ ด้านขึ้นโดยคำนึงถึงความสนใจความถนัด ความ



ต้องการทางคันอารมณ์ และสังคมของผู้เรียนเน้นให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของกิจกรรม และประสบการณ์ผู้เรียนต้องลงมือกระทำด้วยตนเองผู้สอนเป็นเพียงผู้ชี้แนะแนวทางเท่านั้น

2.2.2.5 แนวคิดของ Hmelo and Evenson (2000) ได้สนับสนุนว่าการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม ซึ่งมีรากฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ของ Piaget และ Vygotsky ที่เชื่อว่าการเรียนรู้เป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง กระบวนการสร้างความรู้เกิดจากการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และเกิดการซึมซับหรือดูดซับประสบการณ์ใหม่ และปรับโครงสร้างสติปัญญาให้เข้ากับประสบการณ์ใหม่นอกจากนั้นยังมีทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการค้นพบของ Bruner ซึ่งเชื่อว่าการเรียนรู้ที่แท้จริงมาจากการค้นพบของแต่ละบุคคล โดยผ่านกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ในกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเมื่อผู้เรียนเผชิญกับปัญหาที่ไม่รู้ทำให้ผู้เรียนเกิดความขัดแย้งทางปัญหา และผลักดันให้ผู้เรียนไปแสวงหาความรู้ และนำความรู้ใหม่มาเชื่อมโยงกับความรู้เดิมเพื่อแก้ปัญหา

จากแนวคิดทฤษฎีสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีแนวคิดพื้นฐานมาจากกระบวนการสร้างความรู้ใหม่โดยอาศัยความรู้หรือประสบการณ์เดิมของตนเองจากการที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเรียนรู้ด้วยตนเองจนสามารถค้นพบความรู้ข้อมูลใหม่ ๆ และสามารถนำสิ่งที่ค้นพบมาใช้ในการแก้ปัญหาได้ ซึ่งผู้สอนเป็นเพียงแค่คอยกระตุ้นผู้เรียนเท่านั้น

### 2.2.3 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานได้มีผู้กล่าวไว้ดังนี้

McDonell (2007) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นรูปแบบหนึ่ง Child-Centered Approach ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนทำงานตามระดับทักษะที่ตนเองมีอยู่เป็นเรื่องที่น่าสนใจ และรู้สึกสบายใจที่จะทำให้นักเรียนได้รับสิทธิในการเลือกว่าจะตั้งคำถามอะไร และต้องการผลผลิตอะไรจากการทำงานชิ้นนี้ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนอุปกรณ์และจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน สนับสนุนการแก้ปัญหา และสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนโดยลักษณะของการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีดังนี้ 1) นักเรียนกำหนดการเรียนรู้ของตนเอง 2) เชื่อมโยงกับชีวิตจริง 3) มีฐานจากการวิจัยหรือองค์ความรู้ที่เคยมี 4) ใช้แหล่งข้อมูลหลายแหล่ง 5) ผังตรงด้วยความรู้ และทักษะบางอย่าง (Embedded with Knowledge and skill) 6) ใช้เวลามากพอในการสร้างผลงาน และ 7) มีผลผลิต

ทิตานา เขมมณี (2555) ได้กล่าวถึงลักษณะของปัญหาที่ใช้ในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานว่าปัญหาสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดภาวะงุนงงสงสัย และความต้องการที่จะแสวงหาความรู้เพื่อขจัดความสงสัยดังกล่าว การให้ผู้เรียนได้เผชิญปัญหาจริงหรือสถานการณ์ต่าง ๆ และ

ร่วมกันคิดหาทางแก้ปัญหาที่นั้น ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย และสามารถพัฒนาทักษะกระบวนการต่าง ๆ อันเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

จารุมน หนูคง และพัลลภ พิริยะสุวรรณศ์ (2558) ได้สรุปลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ดังนี้

1. ต้องมีสถานการณ์ที่เป็นปัญหา และเริ่มต้นการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยการใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้
2. ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ควรเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นพบเห็นได้ในชีวิตจริงของผู้เรียน หรือมีโอกาสที่จะเกิดขึ้นจริง
3. ผู้เรียนเรียนรู้โดยการนำตนเองค้นหา และแสวงหาความรู้คำตอบด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อยเพื่อประโยชน์ในการค้นหาความรู้ข้อมูลรวมกันเป็นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุและผลฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะในการรับส่งข้อมูล เรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างบุคคล และฝึกการจัดระบบตนเองเพื่อพัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ความรู้คำตอบที่ได้มีความหลากหลายองค์ความรู้จะผ่านการวิเคราะห์โดยผู้เรียนมีการสังเคราะห์ และตัดสินใจร่วมกันการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นนอกจากจัดการเรียนเป็นกลุ่มแล้วยังสามารถจัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เป็นรายบุคคลได้ แต่อาจทำให้ผู้เรียนขาดทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ประวิต เอรารวรรณ์ (2560) กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วย Problem-based Learning มุ่งสร้างประสบการณ์ตรงจึงเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติฝึกทักษะการคิดเผชิญสถานการณ์ปัญหา วางแผนการเรียนรู้ และตรวจสอบกำกับการเรียนรู้ และนอกจากนี้ PBL ยังช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียนได้อีกด้วยอาจกล่าวได้ว่า “ภาระงานที่ทำทำช่วยสร้างทักษะการคิด และแก้ปัญหาได้ดี ดังนั้นการเรียนรู้ด้วย Problem-based Learning จึงเป็น “การใช้ปัญหา ทำให้เกิดปัญญาโดย แบ่งของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. ปัญหาไม่ซับซ้อนสามารถค้นคว้าและคิดหาคำตอบในระยะสั้น กระบวนการเรียนรู้ด้วย Problem-based Learning ก็จะสามารถหาคำตอบของปัญหาหรือประเด็นที่สนใจ
2. ปัญหาที่ซับซ้อน ต้องศึกษาค้นคว้า พัฒนา ตรวจสอบ โดยใช้ระยะเวลาที่ยาวนานกว่า อาจต้องสร้างชิ้นงานเพื่อนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหา ลักษณะนี้มักจะใช้ Project-based Learning เข้ามาช่วย

จากการศึกษากล่าวโดยสรุปได้ว่าลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมักจะเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นอยู่จริงเป็นปัญหาที่กลุ่มเพื่อนนักเรียนมีโอกาสเลือกปัญหา และร่วมการแก้ปัญหาแบบกลุ่มได้ และสามารถนำไปประยุกต์กับปัญหาอื่น ๆ ได้

#### 2.2.4 ลักษณะของปัญหาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

อนุชา โสมาบุตร (2556) ได้กล่าวถึงลักษณะของปัญหาที่ใช้จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไว้ดังนี้การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานสิ่งสำคัญที่สุดคือปัญหาหรือสถานการณ์ที่จะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ลักษณะสำคัญของปัญหามีดังนี้

1. เกิดขึ้นในชีวิตจริง และเกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียนหรือผู้เรียนอาจมีโอกาสเผชิญกับปัญหานั้น
2. เป็นปัญหาที่พบบ่อย มีความสำคัญมีข้อมูลประกอบเพียงพอสำหรับการค้นคว้า
3. เป็นปัญหาที่ยังไม่มีคำตอบที่ชัดเจนตายตัวเป็นปัญหาที่มีความซับซ้อนคลุมเครือหรือผู้เรียนเกิดความสงสัย
4. ปัญหาที่เป็นประเด็นขัดแย้งข้อถกเถียงในสังคมยังไม่มีข้อยุติ
5. เป็นปัญหาที่อยู่ในความสนใจ เป็นสิ่งที่อยากรู้ แต่ไม่รู้
6. เป็นปัญหาที่สร้างความเดือดร้อนเสียหายเกิดโทษภัย และเป็นสิ่งไม่ดีหากใช้ข้อมูลโดยลำพังเพียงคนเดียวอาจทำให้ตอบปัญหาผิดพลาด
7. เป็นปัญหาที่มีการยอมรับว่าจริง ถูกต้องแต่ผู้เรียนไม่เชื่อว่าจริง ไม่สอดคล้องกับความคิดของผู้เรียน
8. ปัญหาที่อาจมีคำตอบหรือแนวทางในการแสวงหาคำตอบได้หลายทาง ครอบคลุมการเรียนรู้ที่กว้างขวางหลากหลายเนื้อหา
9. เป็นปัญหาที่มีความยากความง่ายเหมาะสมกับพื้นฐานของผู้เรียน
10. เป็นปัญหาที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ทันที ต้องการการสำรวจค้นคว้า และการรวบรวมข้อมูลหรือทดลองดูก่อน จึงจะได้คำตอบไม่สามารถที่จะคาดเดาหรือทำนายได้ง่าย ๆ ว่าต้องใช้ความรู้อะไร ยุทธวิธีในการสืบเสาะหาจะเป็นอย่างไรหรือคำตอบ หรือผลของความรู้เป็นอย่างไร
11. เป็นปัญหาที่ส่งเสริมความรู้ด้านเนื้อหาทักษะ สอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ (2552) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสิ่งสำคัญที่สุดคือปัญหาหรือสถานการณ์ที่จะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ลักษณะสำคัญของปัญหามีดังนี้
  1. เกิดขึ้นในชีวิตจริงและเกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียนหรือผู้เรียนอาจมีโอกาสเผชิญกับปัญหานั้น
  2. เป็นปัญหาที่พบบ่อยมีความสำคัญมีข้อมูลประกอบเพียงพอสำหรับการค้นคว้า

3. เป็นปัญหาที่ยังไม่มีคำตอบชัดเจนตายตัวเป็นปัญหาที่มีความซับซ้อน คลุมเครือ หรือผู้เรียนเกิดความสงสัย
4. เป็นปัญหาที่เป็นประเด็นขัดแย้ง ข้อถกเถียงในสังคมยังไม่มีข้อยุติ
5. เป็นปัญหาอยู่ในความสนใจ เป็นสิ่งที่อยากรู้ แต่ไม่รู้
6. เป็นปัญหาที่สร้างความเคียดแค้นเสียหายเกิดโทษภัยและเป็นสิ่งไม่ดีหากใช้ข้อมูลโดยลำพังคนเดียวอาจทำให้ตอบปัญหาผิดพลาด
7. เป็นปัญหาที่มีการยอมรับว่าจริง ถูกต้อง แต่ผู้เรียนไม่เชื่อว่าจริง ไม่สอดคล้องกับความคิดของผู้เรียน
8. เป็นปัญหาที่อาจมีคำตอบหรือมีแนวทางในการแสวงหาคำตอบได้หลายทาง ครอบคลุมการเรียนรู้ที่กว้างขวางหลากหลายเนื้อหา
9. เป็นปัญหาที่มีความยากความง่ายเหมาะสมกับพื้นฐานของผู้เรียน
10. เป็นปัญหาที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ทันที ต้องการการสำรวจค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูลหรือทดลองดูก่อนว่าต้องใช้ความรู้อะไรยุทธวิธีในการสืบเสาะหาความรู้จะเป็นอย่างไร หรือคำตอบหรือผลของความรู้เป็นอย่างไร
11. เป็นปัญหาส่งเสริมความรู้ด้านเนื้อหาทักษะสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา  
(สินีนาด วิกรมประสิทธิ์, 2558)

กล่าวโดยสรุปลักษณะของปัญหาที่ใช้จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีสิ่งสำคัญต้องเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงมีความซับซ้อน อาจจะเป็นปัญหาที่พบบ่อย หรือมีคำตอบที่ไม่ตายตัว และไม่สามารถตอบได้ทันทีรวมถึงเป็นปัญหาที่น่าสนใจสามารถหาได้หลายคำตอบต้องการศึกษาค้นคว้ารวมถึงเป็นการเสริมสร้างทักษะ

#### 2.2.5 แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

อนุชา โสภานบุตร (2556) กล่าวว่า สิ่งสำคัญในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานคือ ปัญหาเพราะปัญหาที่ดีจะเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่แสวงหาความรู้ในการเลือกศึกษาปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงพื้นฐานความรู้ความสามารถของผู้เรียน ประสบการณ์ ความสนใจ และภูมิหลังของผู้เรียนเพราะคนเรามีแนวโน้มที่จะสนใจเรื่องใกล้ตัวมากกว่าเรื่องไกลตัว สนใจสิ่งที่มีความหมาย และมีความสำคัญต่อตนเอง และเป็นเรื่องที่ตนเองใส่ใจใคร่รู้ ดังนั้นการกำหนดปัญหาจึงต้องคำนึงถึงตัวผู้เรียนเป็นหลัก นอกจากนั้นปัญหาที่ดียังต้องคำนึงสภาพแวดล้อมทั้งภายใน และภายนอกโรงเรียนที่เอื้ออำนวยต่อการแสวงหาความรู้ของผู้เรียนอีกด้วย การกำหนดปัญหาจึงต้องคำนึงถึงตัวผู้เรียนเป็นหลัก นอกจากนั้นปัญหาที่ดียังต้องคำนึงสภาพแวดล้อมทั้งภายใน และภายนอกโรงเรียนที่เอื้ออำนวยต่อการแสวงหาความรู้ของผู้เรียนอีก

ด้วยการนำแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้น ผู้สอนควรมีขั้นตอนพิจารณาประเด็นต่าง ๆ เพื่อประกอบการเลือกใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ในแนวทางนี้ ซึ่งมีประเด็นสำคัญที่ควรดำเนินการ ดังนี้

1) พิจารณาหลักสูตรของสถานศึกษา โดยดูจากผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้เหมาะสมกับวิธีการการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทั้งทางด้านทักษะ และกระบวนการเรียนรู้ จากนั้น จึงเลือกเนื้อหาสาระมากำหนดการสอน เช่น พิจารณาว่า ผู้เรียน เรียนรู้ตามที่คาดหวัง ต้องการให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการค้นหา และแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เป็นต้น

2) กำหนดแหล่งข้อมูลเมื่อผู้สอนพิจารณาจากผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและกำหนดเนื้อหาสาระแล้ว ผู้สอนต้องกำหนดแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ให้เพียงพอเพื่อให้ผู้เรียนนำมาแก้ปัญหาหรือค้นหาคำตอบได้ ซึ่งแหล่งข้อมูลเหล่านี้ ได้แก่ ตัวผู้สอน ห้องสมุด อินเทอร์เน็ต วิกิพีเดีย บุคลากรต่าง ๆ และแหล่งการเรียนรู้ทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน

3) กำหนด และเขียนขอบข่ายปัญหาที่เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนต้องศึกษา ค้นหาคำตอบ

4) กำหนดกิจกรรมการจัดการกระบวนการเรียนรู้ กิจกรรมการสอนที่ผู้สอนเลือกหรือสร้างขึ้นจะต้องทำให้ผู้เรียนสามารถเห็นแนวทางในการค้นพบความรู้หรือคำตอบได้ด้วยตนเอง

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2552) กล่าวว่า สิ่งสำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน คือ ปัญหาเพราะปัญหาที่ดีจะเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่แสวงหาความรู้ในการเลือกศึกษาปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ผู้สอนจะต้องคำนึงพื้นฐานความรู้ความสามารถผู้เรียนประสบการณ์ความสนใจและภูมิหลังของผู้เรียน เพราะคนเรามีแนวโน้มที่จะสนใจเรื่องใกล้ตัวมากกว่าเรื่องไกลตัว สนใจสิ่งที่มีความหมาย และมีความสำคัญต่อตนเอง และเป็นเรื่องที่ตนเองสนใจใคร่รู้ โดยแบ่งได้ดังนี้

1. บทบาทผู้สอน คือ ผู้ที่มีบทบาทสำคัญโดยตรงต่อการออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรวมถึงการประเมินผลการเรียนรู้ที่นำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาการศึกษา

1.1 มุ่งมั่น และรู้จักแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

1.2 รู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคลเข้าใจศักยภาพของผู้เรียน

1.3 เข้าใจขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อย่างถ่องแท้

1.4 มีทักษะ และศักยภาพสูงในการจัดการเรียนรู้ และติดตามประเมินผลการพัฒนาของผู้เรียน

พัฒนาของผู้เรียน

1.5 อำนวยความสะดวกในการจัดหา และสนับสนุนสื่อ/อุปกรณ์/แหล่งเรียนรู้ให้เหมาะสม และเพียงพอ



- 1.6 มีจิตใจสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวที่จะเรียนรู้ตลอดเวลา
2. บทบาทผู้เรียนผู้เรียนต้องเป็นผู้จัดการเรียนรู้แบบนำตนเองและสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านปัญหาที่เป็นตัวกระตุ้นสำคัญให้เกิดความงอกงามทางปัญญา
3. ปรับทัศนคติต่อบทบาท และหน้าที่ในการเรียนรู้ของตนเอง
4. ต้องพัฒนาพื้นฐาน และทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้
5. มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน และรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม
6. พัฒนาทักษะการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพอาจกล่าวได้ว่าการเรียนรู้แบบนี้ทั้งผู้สอน และผู้เรียนมีบทบาทที่จะต้องกระทำให้บรรลุตามแนวทางการเรียนการสอนไม่ว่าจะเป็นการกำหนดเนื้อหาสาระการใช้คำถามการเตรียมความพร้อมทางการเรียนการจัดสรรเวลาการพัฒนาทักษะกระบวนการที่จำเป็นสิ่งเหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างศักยภาพให้แก่ผู้เรียนด้วยการลงมือทำเกิดการจดจำสิ่งที่เรียนได้นานเปลี่ยนผ่านการเรียนรู้จากปัญหาสู่ปัญญา

กล่าวโดยสรุป แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผู้สอน และผู้เรียนต้องจัดการเรียนการสอนให้บรรลุตามการเรียนการสอน ตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ ระยะเวลาของการจัดกิจกรรม รวมถึงการพัฒนาทักษะกระบวนการเพื่อให้เสริมสร้างศักยภาพให้ผู้เรียนได้ลงมือทำนำไปสู่การเรียนรู้จากปัญหา

#### 2.2.6 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหาเป็นขั้นที่ผู้สอนจัดสถานการณ์ต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมองเห็นปัญหาสามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียน ได้และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ

ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหา ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจปัญหาที่ต้องการเรียนรู้ซึ่งผู้เรียนจะต้องอธิบายถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้

ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ผู้เรียนกำหนดสิ่งที่จะต้องเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยวิธีที่หลากหลาย

ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนเรียนร่วมกันอภิปรายผล และสังเคราะห์ความรู้ที่ได้มาว่าเหมาะสมหรือไม่เพียงใดเพียงพอกับการตรวจสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่แล้วนำข้อมูลที่ได้ไปตรวจสอบสมมติฐาน และแก้ปัญหาถ้าไม่เพียงพอกลุ่มจะต้องกำหนดสิ่งที่จะต้องเรียนรู้เพิ่มเติมแผนการเรียนรู้ และแหล่งข้อมูลแล้วดำเนินการศึกษาอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ก่อน

ขั้นที่ 5 สรุป และประเมินผลของคำตอบผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของกลุ่มตัวเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

ขั้นที่ 6 นำเสนอ และประเมินผลงานผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้มาจัดระบบองค์ความรู้ และนำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย ผู้เรียนทุกกลุ่มรวมทั้งผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับปัญหาร่วมกันประเมินผลงานสอดคล้องกับ

อนุชา โสมาบุตร (2556) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหาเป็นขั้นที่ผู้สอนจัดสถานการณ์ต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมองเห็นปัญหาสามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนอยากรู้หรืออยากเรียนได้ และเกิดความสนใจที่ค้นหาคำตอบ

ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหาผู้เรียนทำความเข้าใจปัญหาที่ต้องเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องอธิบายสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้

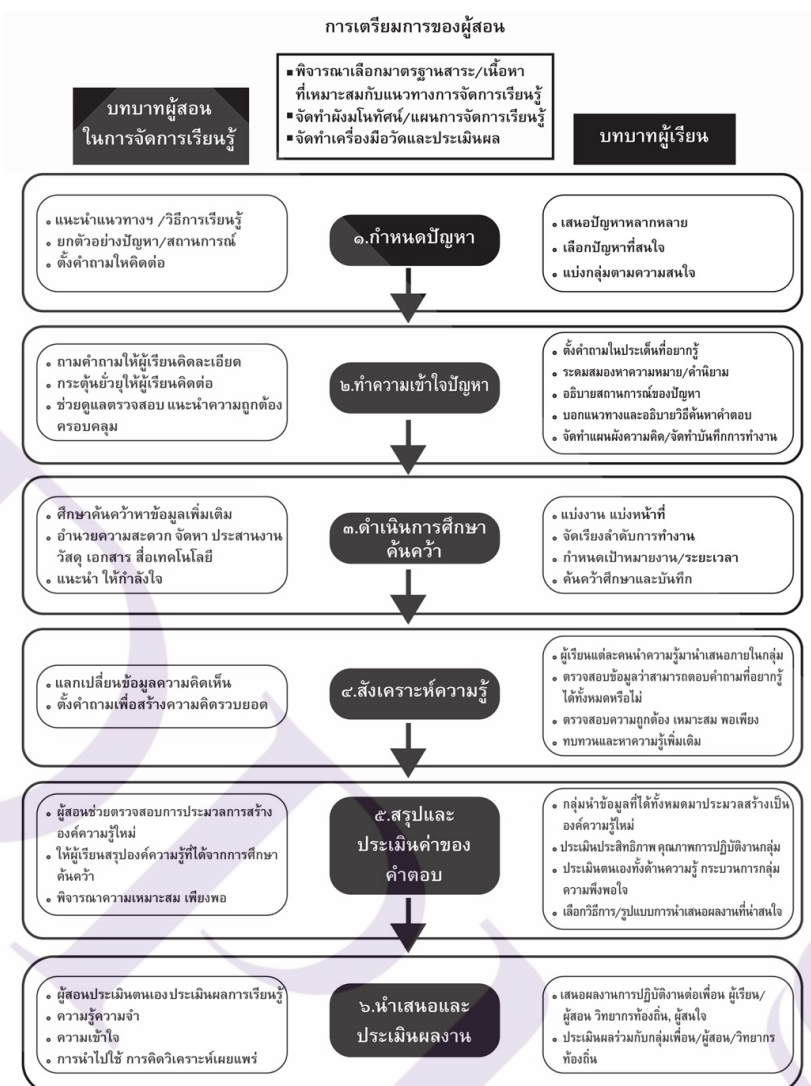
ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ผู้เรียนกำหนดสิ่งที่จะต้องเรียนดำเนินการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย

ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้สรุป และประเมินค่าของคำตอบ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของกลุ่มตนเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด

ขั้นที่ 5 สรุป และประเมินค่าของคำตอบ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของกลุ่มตนเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระ ทุกกลุ่มช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง

ขั้นที่ 6 นำเสนอ และประเมินผลงาน ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้มาจัดระบบองค์ความรู้ และนำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย ผู้เรียนทุกกลุ่มรวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาร่วมกันประเมินผลงาน ดังภาพที่ 2.1 ดังนี้





ภาพที่ 2.1 แผนภาพแสดงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน

ที่มา: <https://teacherweekly.wordpress.com/2013/09/25/problem-based-learning/>

นรรักษ์ต์ ผืนเชียร (2562) กล่าวว่า สำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหาผู้สอนสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นผู้เรียน โดยอาจเป็นการแนะนำแนวทาง ยกตัวอย่างสถานการณ์ หรือถามคำถามที่ให้เกิดข้อ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมองเห็นปัญหามีโอกาสเลือกเฟ้น และเสนอปัญหาที่หลากหลาย และสามารถแบ่งกลุ่มตามความสนใจซึ่งก่อนที่จะกำหนดปัญหานั้น ครูผู้สอนควรทดสอบความรู้พื้นฐานของผู้เรียนเสียก่อน เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการกำหนดปัญหาซึ่งต้องเหมาะสมกับความรู้พื้นฐานที่ผู้เรียนมี

ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจกับปัญหาผู้สอนจะกระตุ้นผู้เรียนด้วยคำถามหรือการเสริมแรง เพื่อให้ผู้เรียนทำความเข้าใจกับปัญหาที่อยากรู้ โดยเน้นให้เกิดการระดมสมอง เพื่อหาแนวทาง และวิธีการในการหาคำตอบ โดยมีครูผู้สอนคอยดูแลตรวจสอบเพื่อให้เกิดความถูกต้อง

ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้าผู้เรียนจะต้องดำเนินการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบ ร่วมกัน โดยมีการกำหนดกติกาว่างเป้าหมาย และดำเนินกิจกรรมตามระยะเวลาที่กำหนด โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำชี้แนะและอำนวยความสะดวก

ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้ผู้เรียนแต่ละคนสังเคราะห์ความรู้ที่ได้จากการค้นคว้า โดยมีการนำเสนออันภายในกลุ่ม เพื่อหาข้อสรุปทบทวน และตรวจสอบความถูกต้อง โดยมีครูผู้สอนถามคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเกิดความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 5 สรุป และประเมินค่าของคำตอบผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำข้อสรุปที่ได้มาสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ และเลือกวิธีที่จะนำเสนอสู่ภายนอก โดยผ่านความเห็นชอบจากครูผู้สอนในการตรวจสอบความถูกต้อง และความเหมาะสมในการนำเสนอ

ขั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงานผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำองค์ความรู้ที่ได้ไปนำเสนอตามวิธีการที่ได้กำหนดไว้ เพื่อเผยแพร่ออกสู่สาธารณะ โดยครูผู้สอนประเมินผลการเรียนรู้จากการดำเนินงานของผู้เรียนตามสภาพจริง

ในขณะที่ Schmidt (1993) ได้กำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ออกเป็น 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เป็นการเรียนกลุ่มย่อยครั้งแรกนักเรียนได้รับโจทย์ปัญหาซึ่งเป็นสถานการณ์จริงที่เกิดในวิชาชีพ นักเรียนในกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์แยกแยะปัญหา แยกปัญหา ออกเป็นประเด็นต่าง ๆ แล้วหยิบยกแต่ละปัญหามาพิจารณาแต่ละข้อว่ามีต้นเหตุความเป็นมาอย่างไรและควรแก้ไขอย่างไร ตั้งสมมติฐาน กำหนดวัตถุประสงค์ การเรียนรู้เพื่อพิสูจน์สมมติฐาน ผู้สอนควรดูแลชี้แนะให้ผู้เรียนกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

ขั้นตอนที่ 2 นักเรียนแยกย้ายด้วย ไปค้นคว้าตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ทุกคนค้นคว้าตามวัตถุประสงค์เมื่อได้ข้อมูลที่ถูกต้องครบถ้วนจึงกลับมารวมกลุ่มอีกครั้ง

ขั้นตอนที่ 3 เป็นการเรียนกลุ่มย่อยครั้งที่ 2 นักเรียนทุกคนจะร่วมกันอภิปราย ถกเถียงถึงหัวข้อ ความรู้ที่ได้ไปค้นคว้า มาว่าตรงประเด็นการแก้ปัญหาหรือไม่สามารถเข้าใจปัญหา เพิ่มขึ้นได้หรือไม่ พร้อมทั้งสรุปเป็นความรู้ที่นำไป ผู้สอนมีหน้าที่ชี้แนะหากนักเรียนมีข้อมูลไม่ครบหรือไม่ถูกต้อง แต่ไม่ได้เป็นผู้สรุปให้นักเรียนซึ่งมีชั้นแตกต่างกัน

ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2558) ได้กำหนดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ร่วมกันกำหนดปัญหา

ขั้นที่ 2 ร่วมกันหาวิธีแก้ไขแล้วแสวงหาความรู้ข้อมูลเพื่อตอบปัญหาที่กำหนดในขั้นที่ 1

ขั้นที่ 3 ให้ผู้เรียนคัดกรองวิธีการแก้ปัญหา

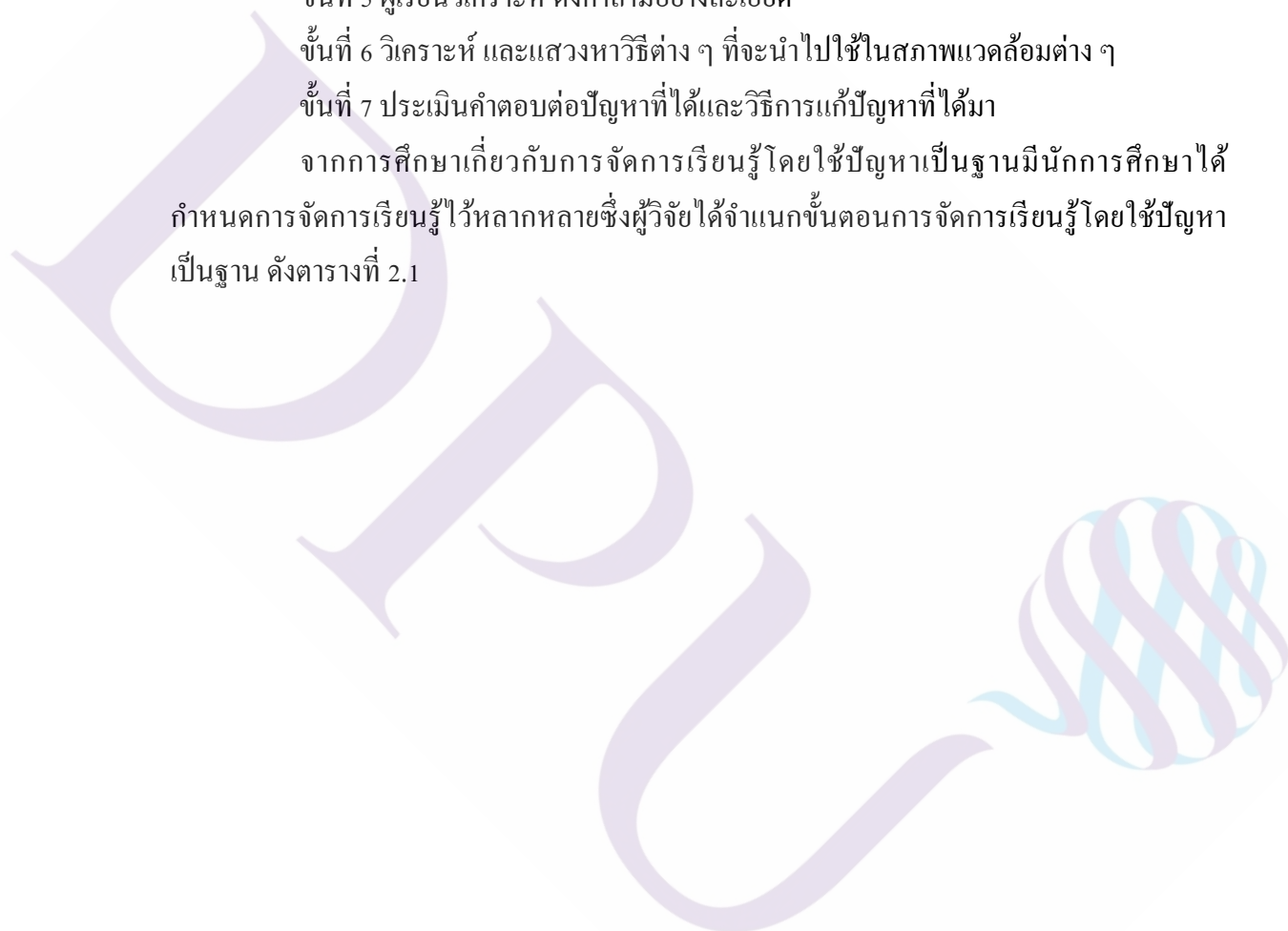
ขั้นที่ 4 สรุปเป็นข้อเสนอในการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 5 ผู้เรียนวิเคราะห์ ตั้งคำถามอย่างละเอียด

ขั้นที่ 6 วิเคราะห์ และแสวงหาวิธีต่าง ๆ ที่จะนำไปใช้ในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ

ขั้นที่ 7 ประเมินคำตอบต่อปัญหาที่ได้และวิธีการแก้ปัญหาที่ได้มา

จากการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีนักการศึกษาได้กำหนดการจัดการเรียนรู้ไว้หลากหลายซึ่งผู้วิจัยได้จำแนกขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังตารางที่ 2.1



ตารางที่ 2.1 แสดงความสัมพันธ์แนวคิดของนักการศึกษาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

แนวคิดของนักการศึกษา					
ขั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ	อนุชา โสมาบุตร	นรรัชต์ ผืนเชียร	Schmidt	ไพฑูรย์ สินลารัตน์
ขั้นที่ 1	กำหนดปัญหา	กำหนดปัญหา	กำหนดปัญหา	รับโจทย์ปัญหา	ร่วมกันกำหนดปัญหา
ขั้นที่ 2	ทำความเข้าใจกับปัญหา	ทำความเข้าใจกับปัญหา	ทำความเข้าใจกับปัญหา	ค้นคว้าตามวัตถุประสงค์	ร่วมกันหาวิธีแก้ไข
ขั้นที่ 3	ดำเนินการศึกษาค้นคว้า	ดำเนินการศึกษาค้นคว้า	ดำเนินการศึกษาค้นคว้า ผู้เรียน	อภิปราย ตกเถียงถึงหัวข้อสรุป	ให้ผู้เรียนคัดกรองวิธีแก้ปัญหา
ขั้นที่ 4	สังเคราะห์ความรู้	สังเคราะห์ความรู้	สังเคราะห์ความรู้	-	สรุปเป็นข้อเสนอในการแก้ปัญห
ขั้นที่ 5	สรุปและประเมินค่าของคำตอบ	สรุปและประเมินค่าของคำตอบ	สรุปและประเมินค่า	-	ผู้เรียนตั้งคำถามอย่างละเอียด
ขั้นที่ 6	นำเสนอและประเมินผลงาน	นำเสนอและประเมินผลงาน	นำเสนอและประเมินผลงาน	-	วิเคราะห์และแสวงหาวิธีต่างๆ
ขั้นที่ 7	-	-	-	-	ประเมินคำตอบต่อปัญหาที่ได้และวิธีการแก้ปัญห

จากตารางที่ 2.1 แสดงความสัมพันธ์ทางแนวคิดของนักการศึกษาในการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่มาจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งจะช่วยให้กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดทักษะในการแก้ปัญหาที่เกิดจากการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สังเคราะห์จากนักการศึกษาหลายท่านแล้วสรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานให้เหมาะสมกับบริบทการจัดการเรียนรู้ใน สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากนักการศึกษาผู้วิจัยได้สรุปความรู้และได้ออกแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานให้เหมาะสมกับบริบทการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนของผู้วิจัย โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

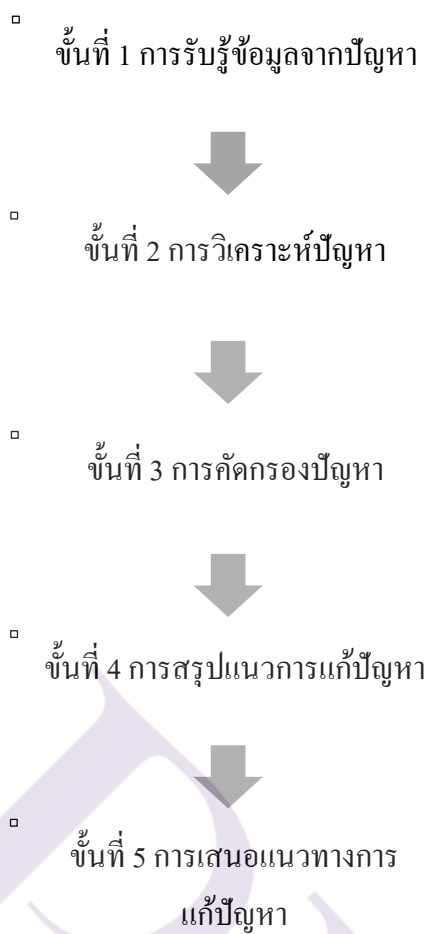
ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจากปัญหา คือ การรับรู้ปัญหาจากสถานการณ์ คือการรับรู้ข้อมูลจากสถานการณ์ที่เป็นปัญหา ซึ่งเป็นปัญหาที่นักเรียนสนใจ โดยครูเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา คือ การทำความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาผู้สอนจะกระตุ้นนักเรียนด้วยคำถามหรืออาจเป็นการเสริมแรง และร่วมกันแสวงหาข้อมูลความรู้เพื่อตอบในปัญหาที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา คือ การที่ผู้เรียนร่วมกันคัดกรองปัญหาที่ควรแก้ไขจากสถานการณ์ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นที่ 2

ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา คือ การที่ผู้เรียนได้ข้อสรุปร่วมกัน เกี่ยวกับวิธีการในการแก้ปัญหา และเลือกวิธีการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหาผู้เรียนบอกแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้จากการร่วมกันพูดคุยหรือแสวงหาข้อมูล และบอกผลที่คาดว่าจะเกิดหลังจากการแก้ปัญหา โดยสรุปเป็นแผนภาพขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้ภาพประกอบที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

## 2.3. แนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

### 2.3.1 ความหมายของพฤติกรรมการรังแก

เกษรชัย และหิม (2554) การรังแกเป็นการแสดงพฤติกรรมของเด็กเกรหรือพฤติกรรมของคนพาลซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมก้าวร้าวที่เริ่มต้นด้วยการเข้าไปควบคุมผู้อื่นอย่างไม่ยุติธรรม ทั้งทางกาย ทางใจ และรวมถึงความรู้สึกโดยเป็นการแสดงพฤติกรรมที่ไปทำร้าย และทำร้ายจิตใจโดยเจตนาจนทำให้ผู้อื่นเกิดความกลัว เกิดความทุกข์ และได้รับบาดเจ็บ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมของผู้ที่มีพลังอำนาจมากกว่าโดยใช้วิธีการบีบบังคับผู้มีอำนาจน้อยกว่า และเป็นเหตุที่เกิดขึ้นระหว่างเด็กคนเดียวกันอย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ ซึ่งเป็นพฤติกรรมของคนส่วนน้อยที่ควรพิจารณาเป็นกรณีพิเศษ และอาจเป็นส่วนหนึ่งของคนที่มีภาวะจิตใจไม่ปกติโดยมักสร้างความรำคาญ ความลำบากรำคาญ ความเดือดร้อนต่อคนรอบข้างทั้งจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก

วินัดดา ปิยะศิลป์ และคณะ (2563) ได้ให้ความหมายการรังแกเป็นความรุนแรงรูปแบบหนึ่งซึ่งผู้รังแก (หนึ่งคนหรือหลายคน) กระทำซ้ำ ๆ โดยมีเจตนาทำให้คนอื่น (ผู้ถูกรังแก) ได้รับบาดเจ็บทางร่างกาย และหรือทางจิตใจ โดยทั่วไปผู้รังแกมักจะมีกำลังหรือมีอำนาจเหนือกว่าทำให้ผู้ถูกรังแกไม่สามารถปกป้องตัวเองจากการกระทำได้

กรมสุขภาพจิต (2562) การกลั่นแกล้ง (Bullying) หมายถึง พฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับในสังคม โดยพฤติกรรมนั้นเป็นความตั้งใจกระทำให้ผู้อื่นได้รับความทุกข์ความเจ็บปวด เพื่อให้ตนเองรู้สึกมีอำนาจ หรือมีพลังเหนือกว่าผู้อื่น อีกทั้งการกระทำดังกล่าวจะเกิดขึ้นซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่อง และมีระยะเวลายาวนาน

มูลนิธิยุวพัฒน์ (2563) การกลั่นแกล้ง หรือ Bullying คือพฤติกรรมหรือการกระทำทั้งทางคำพูด ร่างกาย และสังคมทำให้ผู้อื่นเกิดความเดือดร้อน และเจ็บปวดทั้งทางร่างกาย และจิตใจ โดยการกระทำหรือพฤติกรรมเหล่านี้มักเกิดขึ้นจากความตั้งใจของผู้กระทำที่ต้องการให้ผู้อื่นดูด้อยค่า เพื่อให้ตัวเองจะได้รู้สึกมีพลังอำนาจเหนือกว่า ถือเป็นกระทำที่แสดงออกถึงความรุนแรง และความก้าวร้าว ไม่เป็นที่ยอมรับในสังคม และจะเกิดขึ้นซ้ำไปซ้ำมาอย่างต่อเนื่องจนมีผลทำให้ทั้งผู้ถูกรังแก และตัวผู้กระทำเองต้องเจอกับปัญหาต่าง ๆ ตามมามากมาย

กล่าวโดยสรุป พฤติกรรมการรังแกหมายถึง เป็นพฤติกรรมของบุคคลหนึ่งที่มีเจตนาทำร้ายคนอื่นได้รับความเดือดร้อน เกิดความหวาดกลัวทั้งร่างกาย และวาจา อารมณ์ความรู้สึกจนไปถึงการละเมิดกฎระเบียบบรรทัดฐานทางสังคม และเกิดซ้ำ ๆ ยาวนาน



### 2.3.2 สาเหตุพฤติกรรมการรังแก

มีสาเหตุหลายประการที่กระตุ้นให้บางคนลุกขึ้นมาถ่มถุยน้ำลายใส่ผู้อื่น ซึ่งวิธีที่ดีที่สุดคือไม่ตอบโต้โดยใช้ความรุนแรงกลับไปทำความเข้าใจผู้ที่ชอบถ่มถุยน้ำลายใส่ผู้อื่น ด้วยการมองย้อนกลับไปถึงตัวตนของเขาว่าเขาต้องเคยเผชิญอะไรมาจึงกลายเป็นคนที่ชอบถ่มถุยน้ำลายใส่ผู้อื่น และนี่คือสาเหตุบางประการที่ทำให้เกิดการถ่มถุยน้ำลายใส่กัน (มูลนิธิยุวพัฒน์, 2563)

1. เคยถูกถ่มถุยน้ำลายมาก่อนคนที่ชอบถ่มถุยน้ำลายใส่ผู้อื่น หลายคนเคยถูกรังแกมาก่อน ไม่ว่าจะจากเพื่อนหรือจากครอบครัวก็ตาม และพวกเขาารู้สึกว่าต้องระบายความแค้นโกรธที่ตนเองได้รับออกไปให้ผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากพวกเขาเผชิญกับประสบการณ์ร้ายๆ ในวัยเด็ก เมื่อเขาเติบโตขึ้นเขาจะเป็นผู้ใหญ่ที่คิดนิสัยชอบระบายความโกรธกับผู้อื่น

2. แท้จริงแล้วรู้สึกโดดเดี่ยวความรู้สึกโดดเดี่ยว และไม่มีความสำคัญอาจนำไปสู่การถ่มถุยน้ำลายใส่ผู้อื่นได้ทุก ๆ คนต้องการความสนใจและหากไม่ได้รับความสนใจมากพอ การกลายเป็นคนพาล คือ ทางเลือกที่ได้ผล เพราะนอกจากจะได้รับความสนใจแล้วยังช่วยให้พวกเขารู้สึกมีอำนาจมากขึ้น

3. มีความพึงพอใจในตนเองต่ำหากใครสักคนรู้สึกว่าตนเองไม่ฉลาดพอหน้าตาไม่ดีพอหรือไม่ร่าเริงมากพอคน ๆ นั้นอาจมองหาวิธีการให้ตนเองรู้สึกดีกว่าคนอื่น โดยการกดขี่ผู้อื่นต่ำกว่าตนเอง

4. ถือว่าตนเองสำคัญบางคนที่ชอบถ่มถุยน้ำลายใส่ผู้อื่น มักหยิ่งผยองในตนเอง และรู้สึกว่าสิ่งที่พวกเขาทำหรือสิ่งที่พวกเขาคิดนั้นดีที่สุดในชีวิต และการถือว่าตนเองสำคัญนี้จะแปรเปลี่ยนไปเป็นความโกรธเมื่อใครสักคนท้าทาย หรือพิสูจน์ให้เห็นว่าเขาไม่ได้ถูกต้องไปเสียทุกอย่าง

5. เพราะคุณแตกต่างบางครั้งการถ่มถุยน้ำลายใส่ก็มาจากเหตุผลง่าย ๆ เพียงเพราะเหยื่อแตกต่างจากผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็น เชื้อชาติ เพศ สีผิวหรือแม้แต่ความพิการความแตกต่างนี้จะถูกหยิบยกมาล้อเลียนจนนำไปสู่การปฏิบัติกับเหยื่อแบบที่ไม่เท่าเทียมกับคนอื่น ๆ

กาญจนา เตชารัตนกุล (2562) ได้บอกสาเหตุของการถ่มถุยน้ำลายใส่กันมี 7 ประเด็นดังนี้

1. ความเครียด คนเรามีวิธีการจัดการกับความเครียดได้แตกต่างกัน บางคนเมื่อเครียดจะมีทางออกในการแก้ปัญหาเชิงบวก เช่น นั่งสมาธิ เล่นกีฬา ไปเจอเพื่อน หรือทำกิจกรรมที่ชอบแต่ก็จะมีบางประเภทหาทางออกด้วยพฤติกรรมเชิงลบ คือ การถ่มถุยน้ำลายใส่คนอื่น แสดงความรุนแรงจนถึงฟุ้งแอดกอสอล ซึ่งเป็นการปกปิดปัญหาที่อยู่ในใจของบุคคลนั้น แต่เป็นการแก้ไขปัญหาชั่วคราวแต่จะส่งผลเสียในระยะยาว

2. พฤติกรรมก้าวร้าวมีการวิจัยพบว่าผู้ที่ถ่มถุยน้ำลายใส่ส่วนใหญ่ 66% เป็นผู้ชาย และมักจะมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว หรือถ่มถุยน้ำลายใส่ผู้อื่นเพียงเพราะตัวเองนั้นมีปัญหาแล้วพยายามที่จะทำร้าย



ความรู้สึกของผู้อื่นเพื่อกลบเรื่องราวที่ตัวเองเผชิญมาจึงทำให้เกิดการแสดงออกพฤติกรรมที่ก้าวร้าว แนวนอนของคนที่กลั่นแกล้งคนอื่น ในอนาคตมีความเสี่ยงที่จะเป็น โรคบุคลิกภาพผิดปกติแบบต่อต้านสังคม (Antisocial Personality Disorder) ซึ่งเป็นโรคที่เกิดมาจากความมีอารมณ์ร้าย พฤติกรรมที่ก้าวร้าวตั้งแต่เด็ก ชอบความรุนแรง ส่งผลให้เป็นคน ที่สร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่น ใจร้อน ใจโมโห ไม่มีการยับยั้งชั่งใจ เห็นเรื่องความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ ก่อปัญหาอาชญากรรมได้ การที่จะป้องกันโรคนี้นี้ คือ การปลูกฝังเรื่องที่ดี สร้างความมั่นคงทางอารมณ์ การมองโลกในแง่ดี การเห็นใจผู้อื่น เป็นต้น

3. เพิ่มความมั่นใจให้ตัวเอง บางครั้งคนที่ถูกแกล้ง อาจไม่ได้มีข้อด้อย แต่เป็นคนที่ดี เพียบพร้อม เรียนเก่ง หน้าตาดี ซึ่งเหตุผลที่ผู้กลั่นแกล้งทำก็คือ ต้องการเพิ่มความมั่นใจให้กับตัวเอง พยายามหาข้อเสียของคนคนนั้น เพื่อให้ตัวเองรู้สึกเหนือกว่าคนอื่น กลบความรู้สึกในใจที่รู้สึก ว่าตัวเองด้อยกว่าเขา ยกตัวอย่าง เช่น ไปล้อคนอื่นว่า “อ้วน ๆ” แต่จริง ๆ ตัวเองก็ไม่ได้ผอมขนาดนั้น แต่ที่ล้อเพราะ “เค้าอ้วนกว่าเรา” เพื่อให้ตัวเองรู้สึก ว่า “เราผอมกว่านะ”

4. เคยถูกกลั่นแกล้งหรือถูกรังแกมาก่อน “เพราะเคยถูกแกล้งมาก่อนเราจึงต้องแกล้งคนอื่นต่อ” แนวคิดนี้เป็นเสมือนกลไกในการป้องกันตัวเอง และเป็น การส่งต่อความรุนแรงอย่างไม่ถูกควร อีกกรณีหนึ่ง ก็คือ การแกล้งตามเพื่อนเมื่อเห็นเพื่อนเราแกล้งใคร เราอาจจะแกล้งตาม เพราะมีอารมณ์ร่วมต่อเหตุการณ์หรือกลัวจะไม่ได้รับการยอมรับ

5. มีปัญหาครอบครัว 1 ใน 3 ของผู้ที่แกล้งผู้อื่น บอกว่า “ครอบครัวใช้เวลาไม่เพียงพอต่อพวกเขา” ซึ่งพวกเขามีแนวโน้มมาจากครอบครัวใหญ่ หรือครอบครัวที่ทำงานมากจนพ่อแม่ไม่มีเวลาให้ ทำให้พวกเขา รู้สึกว่า “พวกเขาไม่ได้รับเวลา และความรักที่เพียงพอ” หรือ ที่ร้ายไปกว่านั้น บางคนมาจากครอบครัวที่ใช้ความรุนแรง ส่งผลให้พวกเขาแสดงออก เป็นพฤติกรรมเชิงลบ

6. ความไม่รู้ บางคนอาจกลั่นแกล้งผู้อื่น โดยไม่รู้ว่า คำพูดหรือพฤติกรรมนั้นสามารถสร้างบาดแผล และความเสียหายให้แก่คนอื่น เพราะไม่เคยได้รับการปลูกฝัง ที่ถูกต้องในเรื่องของการใช้คำพูด การเข้าใจผู้อื่น หรือ การควบคุมพฤติกรรมของตนเอง ทำให้พวกเขาไม่สามารถแยกแยะได้ว่า สิ่งที่ทำลงไปเป็นเรื่องที่ไม่ดี

7. รักษาความสัมพันธ์เพื่อที่จะรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนจึงต้องกลั่นแกล้งคนอื่นด้วย เพราะไม่อย่างนั้น อาจจะเข้ากับสังคมส่วนใหญ่หรือกลุ่มเพื่อนไม่ได้ หรือบางครั้งอาจโดนกีดกันและถูกกลั่นแกล้งเสียเอง

กล่าวโดยสรุป การกลั่นแกล้งนั้นเกิดขึ้นได้หลายสาเหตุ อาจจะเป็นผลที่เกิดจากการถูกกระทำมาก่อน หรือความเครียดส่วนตัวรวมไปถึงปัญหาของครอบครัว เช่น ครอบครัวใช้ความรุนแรง ซึ่งอาจส่งผลให้แสดงพฤติกรรมเชิงลบ ส่งผลไปถึงการสร้าง ความมั่นใจในตนเองแบบผิด ๆ

ในบางครั้งการกลั่นแกล้งนั้นอาจจะเกิดด้วยความไม่รู้หรือความไม่ได้ตั้งใจของตนเอง ซึ่งบางคนอาจแยกแยะไม่ได้ว่าอันนี้เป็นสิ่งที่ถูกต้องหรือผิด

### 2.3.3 ประเภทพฤติกรรมรังแก

โดยทั่วไปพฤติกรรมรังแกออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้พฤติกรรมรังแกทางร่างกาย พฤติกรรมรังแกทางวาจา และพฤติกรรมรังแกทางสังคม (เกษตรชัย และหิม, 2554)

1. การรังแกทางร่างกาย (Physical Bullying) เป็นการแสดงพฤติกรรมรังแกด้วยคำพูดที่ไปทำร้ายอารมณ์ความรู้สึก และจิตใจของผู้อื่น ได้รับความบาดเจ็บทางร่างกาย อาทิเช่น การตบตี ชกเตะ ข่วนและขว้างสิ่งของใส่ เป็นต้น

2. การรังแกทางวาจา (Verbal Bullying) เป็นการแสดงพฤติกรรมรังแกด้วยคำพูดที่ไปทำร้ายอารมณ์ความรู้สึกและจิตใจของผู้อื่น อาทิเช่น การด่าทอเหยียดหยามโดยใช้วาจา หยาบคายสบประมาท ล้อเลียนรูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ ศาสนา ความพิการ จุดด้อย ผลการเรียน ฐานะทางสังคม เศรษฐกิจ หรือโทรศัพท์เพื่อรบกวนและส่งอีเมลเพื่อกล่าวด่าหาหรือซุบซิบนินทา

3. การรังแกทางสังคม (Social Bullying) เป็นพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงการรุกรานเกี่ยวกับสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลหรือระหว่างกลุ่มบุคคล ซึ่งเป็นลักษณะของการทำร้ายทางอารมณ์ทำร้ายความรู้สึก ทำร้ายจิตใจเช่นเดียวกับการรังแกทางวาจา อาทิเช่น การแสดงการรังเกียจ กีดกันไม่ให้เข้าร่วมกลุ่มกิจกรรม กีดกันไม่ให้เข้ากลุ่มไม่ให้ความสนใจ เป็นต้น

กรมสุขภาพจิต (2562) แนะนำวิธีป้องกันเด็กจากการถูกรังแก และช่วยให้เด็กหยุดรังแกเพื่อนในโรงเรียน ซึ่งสามารถการกลั่นแกล้งได้เป็น 6 ประเภท ที่พ่อแม่ไม่ควรนิ่งนอนใจ เพราะการกลั่นแกล้งกันในโรงเรียนถือเป็นจุดเริ่มต้นของความรุนแรงที่ส่งกระทบต่อร่างกาย และจิตใจ ในระยะยาวการกลั่นแกล้งที่พบได้บ่อยที่สุดในโรงเรียน และผู้ปกครองควรให้ความใส่ใจ โดยสังเขปมีประมาณ 6 ประเภท คือ

1. การกลั่นทางร่างกาย เป็นการกลั่นแกล้งที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดเกิดขึ้นเมื่อเด็กใช้กำลังทางกายเพื่อให้ได้อำนาจ และการควบคุมเหนือเป้าหมายของพวกเขา ผู้รังแกมักจะมีขนาดใหญ่กว่า แข็งแรงกว่า และก้าวร้าวกว่าผู้ตกเป็นเหยื่อ ตัวอย่างของการกลั่นแกล้งประเภทนี้ได้แก่การเตะ ตี ต่อย ตบ ผลัก และการกระทำทางกายอื่น ๆ การรังแกประเภทนี้ได้รับความสนใจในเชิงประวัติจากทางโรงเรียนมากกว่าการกลั่นแกล้งชนิดอื่น ๆ

2. การคุกคามในเชิงสัมพันธ์ภาพ (relational aggression) เป็นการคุกคามในเชิงสัมพันธ์ภาพ เป็นการกลั่นแกล้งที่ซ่อนเร้นและค่อยเป็นค่อยไป ผู้ปกครองและครูมักไม่ได้สังเกต และบางครั้งอาจเรียกว่าการกลั่นแกล้งทางอารมณ์ ผู้รังแกมักจะแบ่งแยกผู้อื่นออกจากกลุ่ม กระจาย

ข่าวลือ ควบคุมสถานการณ์ และทำลายความมั่นใจ เป้าหมายเบื้องหลังการกลั่นแกล้งประเภทนี้คือการเพิ่มสถานะทางสังคมของตน โดยการควบคุมหรือการแกล้งผู้อื่น

3. การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (cyberbullying) การกลั่นแกล้งประเภทนี้เป็นประเด็นที่กำลังขยายใหญ่ขึ้นในกลุ่มคนอายุน้อย และยังคงขยายวงกว้างมากขึ้นผู้กลั่นแกล้งด้วยวิธีนี้มักพูดว่าพวกเขาไม่กล้าเผชิญหน้าโดยตรงเนื่องจากเทคโนโลยีทำให้พวกเขาารู้สึกไร้ตัวตนมีเกราะกำบัง และห่างเหินจากสถานการณ์จริงผลคือการกลั่นแกล้งทางออนไลน์มักจะโหดร้าย สำหรับเหยื่อแล้วจะรู้สึกเหมือนถูกคุกคามไม่รู้จบสิ้นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หากมีผู้ใหญ่มาเกี่ยวข้องด้วยจะเรียกว่า cyber-harassment หรือ ภาวะแอบเกาะติดชีวิตออนไลน์ตัวอย่างของการกลั่นแกล้งทางออนไลน์มีทั้งการโพสต์รูปที่ทำให้เกิดความเสียหาย การข่มขู่ทางออนไลน์ และการส่งอีเมลหรือข้อความที่ทำให้เกิดความเสียหาย

4. การกลั่นแกล้งทางเพศ ผู้ตกเป็นเหยื่อจะเกิดความอับอาย และความรำคาญ ตัวอย่างเช่น การเรียกชื่อ โดยมีนัยทางเพศ การแสดงความเห็นอย่างหยาบคาย ท่าทางที่หยาบโผน การสัมผัส โดยที่ไม่ได้อนุญาต การยื่นข้อเสนอ โดยมีนัยทางเพศ และสื่อลามก เด็กผู้หญิงมักตกเป็นเป้าหมายของการกลั่นแกล้งชนิดนี้มากกว่าเด็กผู้ชาย

5. การกลั่นแกล้งโดยอคติ (prejudicial bullying) มักเกิดขึ้นกับเด็กก่อนวัยรุ่นและวัยรุ่นมีต่อผู้อื่นที่ต่างเชื้อชาติ ศาสนา หรือรสนิยมทางเพศ การกลั่นแกล้งประเภทนี้อาจรวมกับการกลั่นแกล้งชนิดอื่น ๆ รวมทั้งการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ ทางคำพูด ความสัมพันธ์ ทางกาย และบางครั้งก็เป็นการกลั่นแกล้งทางเพศด้วย เมื่อเกิดการกลั่นแกล้งโดยอคติ เด็กจะพุ่งเป้าไปยังคนอื่นที่แตกต่างจากพวกเขา และแบ่งแยกคนเหล่านั้นออกไป บ่อยครั้งที่การกลั่นแกล้งประเภทนี้รุนแรงและนำไปสู่อาชญากรรมจากความเกลียดชัง (hate crime) ได้ เมื่อใดก็ตามที่เด็กถูกรังแกเนื่องจากเชื้อชาติ ศาสนา หรือรสนิยมทางเพศ การกลั่นแกล้งดังกล่าวควรจะต้องถูกรายงานให้ทราบ

มูลนิธิยูวพัฒน์ (2563) ได้แบ่งลักษณะของการกลั่นแกล้ง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การกลั่นแกล้งทางร่างกาย เป็นลักษณะของการทำร้ายร่างกายการชกต่อย การผลักการตบตีการกลั่นแกล้งทางสังคมหรือด้านอารมณ์ เป็นลักษณะของการใช้กลุ่มเพื่อน หรือสังคมกดดันและทำให้บุคคลแยกออกจากกลุ่ม เป็นผลทำให้เกิดความรู้สึกเจ็บปวดหรือเสียใจจากการกระทำดังกล่าว

2. การกลั่นแกล้งทางคำพูดเป็นลักษณะการพูดที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกหรือทำให้เจ็บปวด จะเกิดขึ้นในสถานการณ์ที่มีการขู่ เย้าเหยียด เยาะเย้ย ข่มขู่ การพูดจาดูถูก เลียดสีกันในกลุ่มเพื่อน หรือการวิจารณ์ด้วยคำพูดในลักษณะข่าวลือ คำนิินทา และการพูดจาโกหกบิดเบือนข้อมูลที่ไม่เป็นจริงโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความเจ็บปวด

3. การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) เป็นประเภทหนึ่งของการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นใหม่ และเป็นประเด็นปัญหาสำคัญในสังคม โดยใช้เครื่องมือสื่อสารเป็นเครื่องมือหลัก เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่ว่าจะเป็น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม หรือเครือข่ายทางสังคม ออนไลน์อื่น ๆ ในการโจมตี ขู่ทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย การคุกคามทางเพศแบบออนไลน์ การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น การนำความลับของอีกฝ่ายมาเปิดเผย การหลอกลวง การสร้างกลุ่มในโซเชียลมีเดียเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ เพื่อให้อีกฝ่ายขายหน้าหรือทนไม่ได้จนกลายเป็นปัญหาบานปลาย

กล่าวโดยสรุป การกลั่นแกล้งนั้นมีอยู่หลายประเภทซึ่งจากการศึกษาแบ่งได้ 4 ประเภท ดังนี้ 1) การกลั่นแกล้งทางร่างกาย (Physical Bullying) เป็นการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้น โดยการใช้กำลังทางร่างกาย โดยการลงมือกระทำ เช่น ชกต่อย ตบตี หรือการขว้างสิ่งของใส่ ทำให้ผู้ถูกลั่นแกล้งรู้สึกหวาดกลัว ได้รับความเจ็บ 2) การกลั่นแกล้งทางคำพูด Verbal Bullying เป็นการกลั่นแกล้งโดยใช้คำพูด หรือวาจา เป็นการพูดข่มขู่ การดูถูก เยาะเย้ย ชูบชิบนิทา รวมไปถึงเรื่องของการปล่อยข่าวลือและให้ร้าย 3) การรังแกทางสังคม (Social Bullying) เป็นการกลั่นแกล้งโดยการทำร้ายความรู้สึก หรือให้เสียความรู้สึก เช่น การกีดกันออกจากกลุ่ม การไม่สนใจ เป็นต้น 4) การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) เป็นการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นใหม่ โดยการกลั่นแกล้งจะกลั่นแกล้งผ่านเครื่องมือสื่อสารสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น โดยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ในการกลั่นแกล้งจะเป็นการใช้ทั้งวาจา การขู่ทำร้ายหรือการคุกคามต่าง ๆ เป็นการกลั่นแกล้งที่ไม่เผชิญหน้าโดยตรงห่างจากสถานการณ์จริงซึ่งมีผลกระทบหลายอย่าง จากการศึกษาเกี่ยวกับประเภทของการกลั่นแกล้ง ผู้วิจัยได้สนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับ แกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ซึ่งเป็นการกลั่นแกล้งรูปแบบใหม่ที่หลายคนต่างก็ให้ความสนใจ และมีประเด็นปัญหาที่น่าศึกษาผู้วิจัยจึงเลือกทำการศึกษา

### 2.3.4. แนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

#### 2.3.4.1 ความเป็นมาของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

ประวัติศาสตร์ที่สะท้อนการพัฒนาของวัฒนธรรมโลกไซเบอร์ในเชิงนวัตกรรมเกิดขึ้นเพราะการพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และการสื่อสารในแต่ละยุคสมัย (Macek, 2014) อธิบายว่ายุคแรกวัฒนธรรมโลกไซเบอร์กำเนิดมาจากวัฒนธรรมกลุ่มย่อยในกลุ่มแฮกเกอร์ชาวประกอบไปด้วยนักศึกษา โปรแกรมเมอร์ นักวิจัย นักวิชาการกลุ่มที่ศึกษาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์โดยมีจุดเริ่มต้นครั้งสำคัญของกลุ่มแฮกเกอร์ที่สถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ในปี 1959 ต่อมาในปี 1960 มีแนวคิดการสร้างจักรกลกึ่งสิ่งมีชีวิตกึ่งหุ่นยนต์ (Cyborg) ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) รวมทั้งยุคเริ่มต้นของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในปี 1963 จนถึงสิ้นสุดปี 1968 ยุคที่สองอยู่ในช่วงปี 1970-

1978 เป็นช่วงที่วัฒนธรรมการพัฒนาโลกไซเบอร์เกิดขึ้นนอกสถาบันการศึกษาหรือมหาวิทยาลัย เหตุการณ์สำคัญในยุคนี้คือการเติบโตครั้งยิ่งใหญ่ของเทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์ที่มีไมโครโพรเซสเซอร์เป็นหน่วยประมวลผลกลาง เริ่มมีกลุ่มคนที่พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่บ้านไม่ได้จำกัดแค่ในองค์กรใหญ่ และต่อมาก็เกิดการใช้คอมพิวเตอร์ที่มีผู้ใช้รายบุคคลขึ้นครั้งแรก ยุคที่สามเป็นการปฏิวัติวัฒนธรรมโลกไซเบอร์ที่กล่าวมาทั้งหมดกลายเป็นการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการทำงานในสำนักงาน และที่บ้านเพื่อการบันเทิงทั่วไป เกิดการพัฒนาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์สาธารณะอย่างแพร่หลาย และยุคที่สี่ เป็นยุคที่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กลายเป็นเครื่องมือจำเป็นพื้นฐานเกิดขึ้นตั้งแต่ปี 1980- 1990 เป็นต้นมา และยังไม่ถึงการสิ้นสุดยุคที่แท้จริงเพราะยังไม่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญในการใช้เทคโนโลยีการกำเนิดขึ้นของเทคโนโลยีดังกล่าวเป็นที่มาของแนวคิดการศึกษาวัฒนธรรมไซเบอร์ ซึ่งเป็นการนำแนวคิดทางมนุษยวิทยาที่นำมาประยุกต์เพื่อศึกษาสังคมในโลกยุคดิจิทัล ถูกนำมาใช้ในแวดวงนักวิชาการที่สนใจศึกษาอิทธิพลของอินเทอร์เน็ตต่อสังคมเป็นการบูรณาการศาสตร์ใหม่ที่มีการ วิเคราะห์ทางวัฒนธรรมในการสื่อสาร และข้อมูลข่าวสารผ่านเทคโนโลยีที่ใดก็ตามที่มนุษย์สร้างชุมชนขึ้นมาที่ย่อมสร้างวัฒนธรรมขึ้นมาด้วยดังเช่นวัฒนธรรมไซเบอร์อันหลากหลายที่ถูกพัฒนาขึ้นในพื้นที่โลกไซเบอร์ซึ่งประกอบไปด้วยพฤติกรรมของบุคคลที่เข้ามาในฐานะสมาชิกของสังคมโลกเสมือน เช่น การแชต เครือข่ายสังคมออนไลน์ การส่งข้อความถึงกัน หรือชุมชนโลกเสมือนจริง (Henderson, 2009) วัฒนธรรมในโลกไซเบอร์จึงหมายถึง แนวคิดที่ศึกษาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์และการอยู่ร่วมกันระหว่างผู้คน และเทคโนโลยีทางดิจิทัลวิถีชีวิตของคนในโลกไซเบอร์อิทธิพลของชีวิตในโลกจริงที่มีผลต่อโลกไซเบอร์ และศึกษาการจำลอง และซ้อนทับของตัวตนของคนในพื้นที่โลกไซเบอร์ (Bell, 2007)

การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เริ่มต้นขึ้นในปี 1990 เมื่อมีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลเริ่มแพร่หลายในกลุ่มผู้บริโภค ทำให้การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เพิ่มขึ้น โดย 92% ของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ในปัจจุบันมีสาเหตุมาจากไซเบอร์บูลลี่ การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตได้ก้าวเข้าสู่ช่วงกลางปี 2000 เมื่อสมาร์ตโฟนกลายเป็นเทคโนโลยีใหม่ โดยวัยรุ่นหรือกลุ่มคนทั่วไปสามารถแชร์ข้อความ และรูปภาพอย่างง่ายดายแบบไม่เคยมีมาก่อน โดยเอกสารที่ยืนยันเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ครั้งแรก มาจากคดีของ Megan Taylor Meier ในปี 2007 ซึ่งเป็นคดีโศกนาฏกรรมโดย Megan Meier ได้เสียชีวิตจากการฆ่าตัวตายหลังจากที่ถูกมิตรกับเพื่อนชายชื่อ Josh Evans ทาง MySpace โดยไม่เคยพบกันมาก่อนซึ่งภายหลังเพื่อนชายคนนี้ได้เปลี่ยนท่าทีจากที่เคยเป็นมิตร ให้กำลังใจ ชมเชย Megan กลับเปลี่ยนเป็นรำคาญ ส่งข้อความมาคำทอ และไล่ให้ไปตาย สุดท้าย Megan ก็ตัดสินใจฆ่าตัวตายจริง ๆ โดยกรณีนี้ถูกเปิดเผยภายหลังว่า Josh Evans เป็นแอคเคาท์ปลอมที่ถูกสร้างขึ้นมาจากแม่ของคนร่วมชั้นกับ Megan โดยมีเจตนา



เอาไว้หาลอกหาข้อมูลของ Megan เพื่อเอาไปใช้รังแกกันภายหลัง คณะลูกขุนใหญ่ของรัฐบาลกลาง พบว่าผู้กระทำความผิดมีความผิดฐานสมรู้ร่วมคิด และใช้คอมพิวเตอร์โดยไม่ได้รับอนุญาตแต่ ภายหลังพวกเขาฟื้นผิดคดีของเมแกน ก่อให้เกิดผลกระทบที่สะเทือนใจเป็นวงกว้าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นที่แม้แต่เจ้าหน้าที่รัฐเองก็ยอมรับว่าไม่มีบทกฎหมายใดที่จะนำมาปรับใช้กับกรณี ของเมแกนได้ จากเหตุการณ์ดังกล่าว ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในเนื้อหาของกฎหมาย อาญาประเทศสหรัฐอเมริกา โดยมีการผลักดันให้มีการเสนอร่างกฎหมาย Megan Meier Cyberbullying Prevention Act ขึ้นในปี 2009 มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการแก้ไขกฎหมายอาญาระดับ สหพันธ์ (federal criminal code) โดยกำหนดให้คุ้มครองการกลั่นแกล้งกันบนพื้นที่ไซเบอร์ (cyberbullying) และเพิ่มลักษณะของการกระทำผิด เช่น การบังคับ (coerce) ขู่เข็ญ (intimidate) คุกคาม (harass) หรือการกระทำที่เป็นสาเหตุในการก่อให้เกิดความหุดหู่ทางอารมณ์แก่บุคคลใด ด้วยการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือ ซึ่งในปัจจุบันการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้น บนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย และแอปพลิเคชันนับไม่ถ้วน การโพสต์ Snapchat 10 วินาที สามารถ ออกจากแพลตฟอร์มในไม่กี่ชั่วโมง และแพร่กระจายผ่าน Facebook, Instagram และ Twitter ใน เวลาไม่กี่ชั่วโมง ทุกคนในโลกสามารถดู และแสดงความคิดเห็นในวิดีโอสาธารณะที่โพสต์บน YouTube ได้ ในปี 2010 นักศึกษามหาวิทยาลัย Rutgers ชื่อ Tyler Clementi กระโดดลงจากสะพาน George Washington หลังจากเพื่อนร่วมห้องของเขาสตรีมวิดีโอของ Clementi จูบชายอีกคนหนึ่ง บน Twitter และในปีเดียวกันก็มีการเกิดเหตุจากหลายประเทศเช่นเดียวกัน ทำให้ในแต่ละประเทศ เริ่มมีการออกกฎหมายเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ (The Bark Team, 2017) รวมถึงมีการ ก่อตั้งองค์กรเพื่อการช่วยเหลือ เช่น Bill Belsey เว็บไซต์ [www.bullying.org](http://www.bullying.org) โดยมีเป้าหมาย 1) เพื่อ ช่วยให้ผู้คน โดยเฉพาะอย่างยิ่งคนหนุ่มสาวเรียนรู้ว่าพวกเขาไม่ได้อยู่คนเดียวในการจัดการกับการ กลั่นแกล้งในชีวิต 2) เพื่อช่วยให้พวกเขาตระหนักว่าการถูกรังแกไม่ใช่ความผิดของพวกเขา และ 3) สามารถทำสิ่งที่ดีเกี่ยวกับเรื่องนี้ได้ ซึ่งได้ผลการตอบรับเป็นอย่างดีต่อมาไม่นานได้มีการก่อตั้ง [www.cyberbullying.ca](http://www.cyberbullying.ca) ซึ่งเป็นปัญหาที่คนทั่วโลกต่างพูดถึงเป็นปัญหาการกลั่นแกล้งในโลก อินเทอร์เน็ตจึงได้มีการก่อตั้งขึ้นมาช่วยเหลือ (Bill Belsey, 2019)

### 2.3.5 ความหมายของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หรือการรังแกไซเบอร์ เป็นการนิยามการรังแกในไซเบอร์ถือว่าเป็นการรังแกในรูปแบบใหม่โดยใช้โทรศัพท์มือถือเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตรวมถึงไม่ได้ เป็นแค่เครื่องมือของวัยรุ่นเท่านั้น ซึ่งมีความแตกต่างกับรูปแบบการรังแกรูปแบบดั้งเดิมที่ผู้ใหญ่เคย รู้จัก โดยมีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้



Strom & Strom (2005) ซึ่งกล่าวว่า “การคุกคามทางไซเบอร์” เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในการปฏิบัติหรือทำร้ายกัน อีเมลล์ แชนดรัม โทรศัพท์มือถือ ข้อความตอบกลับอัตโนมัติ เพจเจอร์ ข้อความตัวอักษรการโหวตทางออนไลน์ หรือเครื่องมือที่ใช้สร้างเพื่ออับอายขายหน้า ความกลัว และความสั่นหว้าง

Smith, Peter K. et. al. (2008) กล่าวว่า การรังแกบนโลกไซเบอร์ หมายถึง พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่เจตนาใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ทำร้ายเหยื่อซึ่งยากที่จะป้องกันตนเอง โดยกระทำอย่างซ้ำ ๆ ซึ่งการรังแกบนโลกไซเบอร์นั้นเพิ่งเกิดขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาโดยเกิดขึ้นอย่างมากมาโดยเฉพาะทางโทรศัพท์มือถือ และอินเทอร์เน็ต

Beuman (2013) โดยให้ความหมายการที่คนหรือกลุ่มคนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทำร้ายผู้อื่นโดยเจตนาหรือสนับสนุนให้เกิดขึ้น โดยอาจมีการกระทำซ้ำ ๆ หลายครั้ง

Patchin and Hinduja (2012) ได้ให้ความหมายของการรังแกผ่านไซเบอร์ว่าเป็นพฤติกรรมใดก็ตามที่มีการข่มขู่ ทำให้เจ็บปวดหรือล้อเลียนผู้อื่นซ้ำ ๆ ผ่านทางช่องทางออนไลน์ มือถือ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ หลายรูปแบบโดยมีอยู่กึ่งกับเงื่อนไข 4 ประการ คือ

1. พฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยเจตนาตั้งใจให้เกิดขึ้น ไม่ใช่เป็นเพียงความบังเอิญหรืออุบัติเหตุ
2. พฤติกรรมเกิดขึ้นซ้ำมากกว่า 1 ครั้ง เงื่อนไขในข้อนี้มาจากการนิยามการรังแกทั่วไป (Bullying) เป็นเงื่อนไขที่นักวิชาการเห็นต่างกว่าควรมีหรือไม่ และสำหรับการกระทำซ้ำ ๆ หลายครั้ง หรือผู้รังแกทำเพียงครั้งเดียวแต่ผู้รังแกเสมือนถูกรังแกซ้ำแบ่งได้ 2 ลักษณะคือ ผู้ลงมือทำซ้ำหลายครั้ง หรือผู้รังแกเพียงครั้งเดียวแต่ผู้รังแกเสมือนถูกรังแกซ้ำหลายครั้ง
3. ผู้ถูกรังแกได้รับความทุกข์ ความเจ็บปวด เกิดผลกระทบต่อจิตใจ อารมณ์สังคมหรือด้านอื่น ๆ
4. เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตหรือเทคโนโลยีการสื่อสารขอเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ แท็บเล็ต เพื่อรังแกคนอื่น

Sittichai and Smith (2013) ได้ให้ความหมายของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์โดยมีเงื่อนไขสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

1. การมีเจตนาทำร้ายผู้อื่น
2. การกระทำผ่านช่องทางการสื่อสาร
3. ผู้ถูกรังแกได้รับความเจ็บปวดทรมานหรือผลกระทบต่ออื่น ๆ จากความรุนแรงนั้น ส่วนในเงื่อนไขอื่น ๆ มักเป็นการพิจารณาว่าเป็นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่มีพฤติกรรมเกิดขึ้นมากกว่า 1 ครั้ง และผู้รังแกมีอำนาจเหนือผู้รังแกจากการพบพบที่เงื่อนไขสองประการนี้เป็น

ประเด็นที่ไม่เห็นพ้องกันอยู่ เช่น การรังแกผ่านโลกโซเชียลอาจเกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว แต่มีผลต่อเนื่องยาวนานต่อผู้ถูกรังแกควรนับเป็นการรังแกผ่านโลกโซเชียล หรือผู้รังแกอาจไม่มีอำนาจเหนือผู้รังแกแต่เป็นใครก็ได้ที่หลบซ่อนตัวเองในโลกโซเชียล และลักลอบทำร้ายผู้อื่น

ณัฐกานต์ จันทศิริพุทธ และทิพย์นภา หวนสุริยา (2560) กล่าวว่า การรังแกบนพื้นที่โซเชียล มีความสอดคล้องกับรูปแบบเดิมซึ่งประกอบด้วย องค์ประกอบ 3 องค์ประกอบคือ 1) ผู้กระทำมีความตั้งใจ 2) การกระทำซ้ำ และ 3) ผู้มีอำนาจกระทำมากกว่าเหยื่อ พบว่าการกลั่นแกล้งบนพื้นที่โซเชียลหมายถึง พฤติกรรมก้าวร้าวมีเจตนามุ่งร้ายหรือให้ผู้อื่นได้รับความเสียหายเป็นการกระทำซ้ำ ๆ และผู้กระทำมีอำนาจเหนือกว่าเหยื่อ ซึ่งอาจเป็นการรับรู้ของฝ่ายใด ฝ่ายหนึ่ง

ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต (2561) ให้ความหมาย การรังแกบนโลกโซเชียล คือการรังแกกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยผู้กระทำจะทำการสื่อสาร ส่งสารข้อมูลคอมพิวเตอร์ไปยังผู้กระทำส่งผลกระทบต่อจิตใจในแง่อารมณ์ความเป็นส่วนตัว (Right to Privacy) ใช้รูปแบบใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อผู้อื่น หรือการส่งข้อมูลลับอย่างต่อเนื่อง เพื่อทำให้ผู้อื่นเสียหายได้รับความรู้สึกเจ็บปวด ส่งผลกระทบต่อจิตใจ จนนำไปสู่การทำร้ายตนเอง หรือการฆ่าตัวตาย ส่วนสาเหตุการรังแกกันบนโซเชียล เกิดขึ้นในไทยและต่างประเทศ

สรานนท์ อินทนนท์ (2561) อธิบายความหมาย การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์หมายถึง การกลั่นแกล้ง รังแก หรือคุกคามโดยเจตนาผ่านสื่อดิจิทัลหรือสื่อออนไลน์ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต ผู้ที่กลั่นแกล้งจะส่งข้อความหรือรูปภาพผ่าน SMS, กล่องข้อความ และแอปพลิเคชัน หรือส่งผ่านออนไลน์ในโซเชียลมีเดีย, กระดานสนทนาหรือเกมออนไลน์ที่ผู้ใช้สามารถเปิดดูมีส่วนร่วมหรือแบ่งปันเนื้อหาได้ การกลั่นแกล้งลักษณะนี้ มักกระทำซ้ำ ๆ ไปยังเหยื่อหรือผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง โดยผู้รังแกจะเปิดเผยหรือปิดบังตัวตนก็ได้

มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (2561) อธิบายความหมาย การกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล คือ การกลั่นแกล้ง รังแก หรือคุกคามโดยเจตนาผ่านสื่อดิจิทัล หรือสื่อออนไลน์ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต ผู้ที่กลั่นแกล้งจะส่งข้อความรูปภาพ ผ่าน SMS, กล่องข้อความ และแอปพลิเคชัน หรือส่งผ่านออนไลน์ในโซเชียลมีเดีย กระดานสนทนา หรือเกมออนไลน์ที่ผู้ใช้สามารถเปิดดูมีส่วนร่วมหรือแบ่งปันเนื้อหาได้ การกลั่นแกล้งมักจะกระทำซ้ำ ๆ ไปยังเหยื่อหรือผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง โดยผู้รังแกจะเปิดเผยหรือปิดบังตัวตนก็ได้ วิธีการคือส่งโพสต์หรือแชร์ข้อมูลด้านลบเป็นเท็จ หยาบคาย และทำร้ายจิตใจผู้อื่น บางกรณีการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลอาจรวมถึงการแชร์ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นโดยไม่เจตนาโดยไม่สุภาพเพียงครั้งเดียวไม่อาจถือว่าเป็นการกลั่นแกล้งได้คุณลักษณะประการสำคัญของการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลคือเป็นการกระทำที่จริงจัง และกระทำต่อผู้ถูกรังแกซ้ำ ๆ หลายครั้ง

สำรวจมณฑล สิทธิสมาน (2563) อธิบายความหมาย การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หมายถึง การรังแกผู้อื่นผ่านทางโลกออนไลน์ โดยการรังแก เป็นได้ทั้ง การด่าทอ, กล่าวหา, ใช้ถ้อยคำเสียดสี ต่อว่าผู้อื่น โดยเป็นการแกล้งที่เจาะจงบุคคลเป้าหมาย และมีแนวโน้มว่าจะเป็นการรังแกที่ต่อเนื่อง ไม่ใช่แค่ครั้งเดียวจบ ซึ่งการกระทำนี้ จะเกิดขึ้นได้บ่อยกว่าการแกล้งกันทั่วไป เพราะในโลกออนไลน์นั้น ผู้รังแกไม่ได้เผชิญหน้ากับเป้าหมายจริง ๆ และสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดทั้ง 24 ชั่วโมง

กล่าวโดยสรุป การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์หมายถึง เป็นพฤติกรรมการกลั่นแกล้งที่รุนแรง โดยเจตนาโดยผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ต และผ่านเครื่องมือประเภทต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือเครื่องมืออื่น ๆ และสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ มีลักษณะสำคัญ 4 ประการ ดังนี้ 1) การกลั่นแกล้งเกินขึ้นมากกว่า 1 ครั้ง 2) ผู้กระทำมีเจตนาโดยมีการกระทำเจาะจง 3) ผู้ถูกกระทำได้รับผลกระทบจากการรังแกมากกว่า 1 ครั้ง 4) การถูกกลั่นแกล้งส่งผลกระทบต่อจิตใจ สังคม และการดำเนินชีวิต 5) ผู้ถูกกระทำสามารถเป็นได้ทั้งผู้ถูกรังแกหรือผู้รังแก

### 2.3.6 ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เกิดขึ้นได้หลายช่องทางไม่ว่าจะโลกอินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์สื่อสารต่าง ๆ ซึ่งจะมีลักษณะที่แตกต่างดังนี้

1. การไร้ตัวตน หรือ ควบคุมด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารในโลกไซเบอร์ที่สามารถหลบซ่อน ปลอมแปลงตัวตนได้ง่าย จึงถูกใช้เป็นเครื่องมือในการรังแกผู้อื่นผู้รังแกอาจรู้สึกเป็นอิสระจากแรงกดดันจากสังคมในโลกจริง จิตสำนึกทางจริยธรรมที่สังคมคาดหวัง และไม่ถูกตรวจสอบพบอัตลักษณ์ได้ง่ายเหมือนการกระทำในโลกจริงอย่างไรก็ตามการไร้ตัวตนในโลกไซเบอร์นั้นไม่อาจปราศจากตัวตนได้โดยสมบูรณ์ เนื่องจากยังมีร่องรอย และหลักฐานส่วนหนึ่งที่สามารถแกะรอยได้ เช่น Interet protocol address (IP address) หรือ Digital footprint (การทิ้งรอยเท้าทางดิจิทัล) ไว้ในโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งก็ต้องใช้การตรวจสอบอย่างละเอียดต่อไป

2. การขาดความยับยั้งชั่งใจเมื่อในโลกไซเบอร์นั้นต่อการหลบซ่อนตัวตนประกอบกับการไม่เห็นผลกระทบต่อที่รุนแรงผู้ถูกกระทำได้อย่างชัดเจนในทันทีทันใดเหมือนการกระทำในโลกจริง จึงทำให้ผู้รังแกขาดความยับยั้งชั่งใจ และความอดกลั้นต่อการควบคุมความต้องการหรือความรู้สึกของตัวเอง

3. การขาดผู้ควบคุมดูแลผู้ควบคุมดูแลในโลกออนไลน์ เช่น ผู้ดูแลเว็บไซต์ หรือบอร์ด ออนไลน์สาธารณะ ไม่สามารถดูแลได้ทั่วถึงและมีโอกาสน้อยที่จะพบเห็นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์โดยตรง หลายครั้งการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เกิดขึ้นผ่านช่องทางการสื่อสารส่วนตัว เช่น

อีเมล ข้อความในมือถือ โปรแกรม หรือ แอปพลิเคชัน แชนทอนไลน์ที่ครอบครัว และคนนอกยากจะเข้าถึง

4. การแพร่กระจายอย่างรวดเร็วประเด็นสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้การรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นปัญหาอย่างมากก็คือ การก่อให้เกิดความเจ็บปวด และอับอายต่อผู้ถูกรังแกจากการแพร่กระจายหลักฐานในวงกว้างให้ลุกลามอย่างรวดเร็ว เช่น การส่งต่อกันไปเรื่อย ๆ การเผยแพร่ให้ผู้คนมากมายได้เห็นทันทีจากการโพสต์เพียงแค่ครั้งเดียว เป็นต้น

5. ความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อในที่ไร้ขีดจำกัด ในยุคที่เยาวชนส่วนใหญ่ใช้มือถือและเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เช่นนี้ทุกคนต่างมีความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ซึ่งเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ไร้ข้อจำกัดด้านสถานที่ และระยะห่างกายภาพ ต่างจากการรังแกแบบดั้งเดิม

สมาคมผู้บริโภคนานาชาติ (2013) ได้กล่าวถึงลักษณะของการรังแกกันบนโลกไซเบอร์โดยสำรวจจากผู้ปกครองของเยาวชนสรุปว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ทราบว่ามีบุตรหลานของตนเกี่ยวข้องกับกับการรังแกผ่านอินเทอร์เน็ตโดยบุตรหลานของผู้ปกครองส่วนใหญ่ และเคยตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านอินเทอร์เน็ต ต่อมาผู้ปกครองรู้เห็นกับการรังแกผ่านอินเทอร์เน็ต และยังทราบถึงพฤติกรรมที่บุตรหลานเป็นผู้รังแกผู้อื่นผ่านอินเทอร์เน็ต โดยส่วนใหญ่ที่ปรากฏว่า เด็กผู้หญิงมีอัตราตกเป็นเหยื่อมากกว่าผู้ชาย และสำหรับช่องทางที่บุตรหลานส่วนใหญ่ถูกรังแก หรือเป็นผู้รังแกผู้อื่นผ่านอินเทอร์เน็ต คือเครือข่ายสังคมต่าง ๆ ที่สามารถพูดคุยตอบโต้กันผ่านระบบออนไลน์ยังมีอีเมล และโทรศัพท์มือถือตามลำดับ

มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (2561) ได้บอกถึงลักษณะการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ไว้ ดังนี้

1. ตัวตนที่ถูกปกปิด ผู้ถูกกลั่นแกล้งผู้ถูกกลั่นแกล้งทำให้ผู้กลั่นแกล้งมักรู้สึกขำใจในการกระทำ เนื่องด้วยลักษณะของสื่อใหม่ที่ทำให้ผู้รังแกสามารถปกปิดตัวตนได้ ดังนั้นผู้กลั่นแกล้งจึงมักไม่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของตนเอง ผ่านการสร้างบัญชีปลอมหรือการสวมรอยเป็นบัญชีผู้อื่น ซึ่งทำให้ผู้กลั่นแกล้งรู้สึกไม่ปลอดภัย และกังวลเนื่องจากเหยื่อไม่รู้ว่าไว้ใจใครได้

2. ขอบเขตการกลั่นแกล้งในขณะที่การกลั่นแกล้งทางกายภาพเกิดขึ้นในสถานที่จำกัดชัดเจน เช่น สนามเด็กเล่น หรือในห้องเรียน ที่ผู้กลั่นแกล้งและเหยื่ออยู่ด้วยกัน หรือบางช่วงเวลาของวัน แต่การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา จึงทำให้ผู้กลั่นแกล้งยากจะหลบเลี่ยงหรือซ่อนตัวได้ ยิ่งไปกว่านั้น การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ก็กระทำโดยผู้กลั่นแกล้งโดยไม่รู้ตัว ผู้กลั่นแกล้งสามารถโพสต์ข้อความหรือรูปภาพสร้างความอับอายให้แก่เหยื่อบนโลกออนไลน์ได้ทุกที่เวลาที่เขาต้องการ

3. ขอบเขตการรับรู้ การกลั่นแกล้งผ่านโลกไซเบอร์นั้นสามารถแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็วจึง อาจมีผู้รับรู้เป็นจำนวนมาก ในขณะที่การกลั่นแกล้งทางกายภาพมีจำนวนผู้รับรู้จำกัด แต่การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มีจำนวนคนรับรู้ในระดับที่มากกว่า ในบางกรณีอาจมีถึงล้านคน การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์จึงสร้างความอับอายให้แก่ผู้ถูกระทำในระดับที่มากกว่า ยิ่งไปกว่านั้น บ่อยครั้งที่ผู้รับรู้ไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่การดู หรือชม แต่อาจจะมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้ง โดยการส่งต่อ หรือแชร์เรื่องที่อับอายนั้นไปสู่วงกว้างยิ่งขึ้นไปอีก

4. การรายงานผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มักจะ ไม่บอกผู้ปกครองหรือครู เพราะกลัวการถูกตำหนิหรือลงโทษ หรือกลัวว่าพ่อแม่จะล่วงรู้ความลับส่วนตัวที่นอ้าบอของตัวตนเอง ที่ถูกส่งต่อทางโลกออนไลน์ ยิ่งไปกว่านั้นในบางครั้ง ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งยังเกรงว่า ถ้าบอกผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องแล้วอุปกรณ์การสื่อสารของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์จะถูกริบไปในช่วงของการรายงานต่อผู้บริการสื่อออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตก็อาจใช้เวลานานในการติดตามผล

#### 2.3.6.1 ลักษณะของกลุ่มคนที่มีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้ง

การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์นั้น หากจะเกิดการกลั่นแกล้งได้นั้นมีบุคคลที่เกี่ยวข้อง การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ในแต่ละครั้งจะประกอบด้วยบุคคล 3 บุคคล ได้แก่ คนโดนแกล้ง คนแกล้ง และคนที่เห็นคนโดนแกล้ง ทำให้เกิดการหมุนเวียนเป็นวงจรของการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ผลกระทบที่ตามมาอาจจะไม่ใช่แค่ทำร้ายจิตใจโดยแบ่งได้ดังนี้ (นรรีชต์ ฟีนเชียร์, 2561)

1) ชอบแกล้งคนอื่น มีลักษณะกำลังทำร้ายจิตใจคนคนหนึ่งอยู่ยั้ง หรืออาจจะรู้จักบุคคลนั้นไม่ดีพอ การกระทำไม่ว่าจะเป็นการโพสต์คอมเมนต์ หรือแชร์

2) เป็นคนโดนแกล้ง ซึ่งเป็นการเปลี่ยนสถานะจากเหยื่อกลายเป็นคู่ต่อสู้ ซึ่งอาจทำให้ถูกตัดสินว่ามีความผิดทั้งคู่ได้ หรือถูกระทำ 3) เห็นคนโดนแกล้ง เป็นกลุ่มคนที่มิบทบาทสำคัญมากที่สุดที่จะหยุดการกลั่นแกล้ง ยิ่งคนโดนแกล้งอายุใกล้เคียงกัน คนที่ถูกกลั่นแกล้งจะมาขอความช่วยเหลือเพราะบางครั้งคนที่โดนแกล้งอาจไม่มีความเข้มแข็งมากพอที่จะช่วยตัวเอง

สุภาวดี เจริญวานิช (2560) ได้บอกลักษณะของกลุ่มคนที่มีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ไว้ดังนี้

1) กลุ่มผู้รังแกผู้อื่น (bully) ในกลุ่มนี้จะมีปัญหา ด้านจิตใจและพฤติกรรม โดยมีอาการวิตกกังวล มีภาวะซึมเศร้า มีความคิดที่จะฆ่าตัวตาย และมีปัญหาสุขภาพจิตจากการศึกษา ระยะยาวพบว่าการที่เป็นผู้รังแกผู้อื่นในช่วงเด็ก และวัยรุ่น

2) กลุ่มผู้ถูกรังแก (victim) พฤติกรรมรังแกกันจะส่งผลให้ผู้ถูกรังแกมีความรู้สึกกลัว รู้สึกไม่ปลอดภัยเมื่ออยู่ในโรงเรียนผลการเรียนตกต่ำ ไม่อยากไปโรงเรียน มีความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองต่ำมีภาวะซึมเศร้า มีความคิดที่จะฆ่าตัวตายมีปัญหาสุขภาพจิต มีอาการ



สมาธิสั้น และจากการศึกษาระยะยาว พบว่าการที่ถูกรังแกในวัยเด็กจะส่งผลให้มีโอกาสเกิดอาการทางจิตในวัยผู้ใหญ่ได้นอกจากปัญหาด้าน จิตใจดังที่กล่าวมาแล้ว ผู้ถูกรังแกอาจมีปัญหาด้านพฤติกรรมตามมา เช่น มีปัญหาผลการเรียนมีพฤติกรรมรุนแรง ใช้สารเสพติด และมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ

3) กลุ่มที่เป็นทั้งผู้รังแกผู้อื่นและถูกรังแก (bully victim) จากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่ากลุ่มนี้จัดเป็น กลุ่มที่มีปัญหาด้านจิตใจ และพฤติกรรมมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ โดยมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาพฤติกรรมได้แก่ oppositional defiant disorder และ conduct disorder เป็นต้น มีอาการเจ็บป่วยทางกายโดยมี สาเหตุมาจากจิตใจ (psychosomatic complaint) เช่น ปวดท้อง ปวดศีรษะ และถูกส่งให้เข้ารับการรักษาทางด้านจิตเวชมากที่สุด ผลการศึกษาระยะยาวในประเทศอังกฤษ พบว่าการที่มีประสบการณ์พฤติกรรมรังแกกัน ไม่ว่าจะเป็นผู้รังแกผู้อื่น ผู้ถูกรังแก หรือเป็นทั้งผู้รังแกผู้อื่น และผู้ถูกรังแกในช่วงประถมศึกษาสามารถทำนายการเกิดอาการทางจิต

กล่าวโดยสรุปเกี่ยวกับกลุ่มคนที่มีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้ง คือ กลุ่มคนที่มีลักษณะพฤติกรรมถูกรังแกที่แตกต่างกันซึ่งประกอบด้วย 3 กลุ่มดังนี้

- 1) กลุ่มผู้กลั่นแกล้ง เป็นผู้ที่กระทำร้ายจิตใจคนอื่นหรือกระทำการรังแกในรูปแบบต่าง ๆ
- 2) กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง เป็นกลุ่มที่กระทำการกลั่นในรูปแบบต่าง ๆ หรืออาจเปลี่ยนจากผู้กลั่นแกล้งมาเป็นผู้ถูกกลั่นแกล้งก็เป็นได้
- 3) กลุ่มผู้เห็นคนอื่นถูกแกล้งเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในเหตุการณ์หรือเป็นกลุ่มคนสำคัญที่สามารถช่วยเหลือผู้ถูกกลั่นแกล้งได้

### 2.3.7 สาเหตุของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

สาเหตุของการเกิด Cyberbullying มีทั้งเริ่มจากความขัดแย้งเล็ก ๆ ความหมั่นไส้กัน หรือ มีกรณีพิพาทเรื่องชู้สาวอันเป็นชนวนของการรังแกกันต่อในโลกออนไลน์ เนื่องจากพื้นที่บนโลกออนไลน์ไม่ต้องเปิดเผยตัวตนด้วยเหตุนี้จึงมีความกล้าที่จะรังแกกันมากขึ้นนอกจากนี้คนส่วนใหญ่ยังเข้าใจว่าโซเชียลมีเดีย คือ พื้นที่ระบายความรู้สึก ถ้อยคำที่ใช้โพสต์ หรือพฤติกรรมในการกลั่นแกล้งกันออกแฉรุนแรง แสดงอารมณ์ออกมาได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งเทคโนโลยียังเอื้อให้การทำร้ายกันผ่านโซเชียลมีเดีย เป็นเรื่องง่ายแค่พิมพ์ข้อความไปไม่ต้องเสียกำลังอะไรก็โพสต์เสียสัหรือสร้างความเสียหายให้อีกฝ่ายได้แล้ว (สำนักงานปลัดบัญชีกองทัพบก, 2561)

มูลนิธิยูวพัฒน์ (2563) กล่าวว่า สาเหตุของการเกิด cyberbullying เกือบทั้งหมดมักเริ่มก่อตัวจากความขัดแย้ง ความเห็นต่าง หรือมีกรณีพิพาทระหว่าง 2 คนลูกหลานจนเป็นชนวนของการกลั่นแกล้งกันในโลกออนไลน์นอกจากนี้ผู้คนยังเข้าใจว่าโซเชียลมีเดีย คือพื้นที่ส่วนตัว สามารถใช้



ระบายความรู้สึกได้ ถ้อยคำที่ใช้โพสต์จึงออกแนวรุนแรง โปสต์เสียคติ หรือสร้างความเสียหายให้อีกฝ่าย และแสดงอารมณ์แง่ลบออกมาได้อย่างเต็มที่โดยไม่ต้องเกรงใจ ในมุมมองของผู้กลั่นแกล้งมักจะมีความคิดที่ว่าทำไปแค่เพราะความสนุกของตัวเอง โดยไม่ได้นึกถึงความรู้สึกหรือผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับอีกฝ่าย และถึงแม้จะทำไปเพราะความสนุก แต่ในความสุขนั้นก็กลับซ่อน “สาเหตุ” อันน่าสลดที่ทำให้ผู้กระทำเกิดความรู้สึกอยากแกล้งคนดังนี้

1. เคยเป็นผู้ถูกกระทำสาเหตุหลัก ๆ ที่มีส่วนสำคัญในการกระตุ้นให้เขาเหล่านั้นคิดแกล้งผู้อื่นก็คือความรุนแรงที่ตนเคยได้รับในอดีตทั้งจากสังคมนอกบ้านเพื่อนหรือคนในครอบครัว ยิ่งถ้าเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่มีแต่ความรุนแรง ครอบครัวมีปัญหา ก็ยิ่งเป็นตัวกระตุ้นให้เขาซึมซับพฤติกรรมความรุนแรงเหล่านั้น และต้องการที่จะระบายความโกรธแค้นออกมาโดยการแกล้งผู้อื่นนั่นเอง

2. ต้องการให้ตัวเองเป็นใหญ่ เป็นศูนย์กลางของจักรวาล คนเหล่านี้มักคิดว่าตัวเองคือผู้ยิ่งใหญ่ คือศูนย์กลางของจักรวาลที่มีอำนาจเหนือคนอื่น คิดว่าตัวเองอยู่เหนือกฎทุกอย่าง จะคิดจะทำอะไรก็ถูกต้องไปหมด และถ้ามีใครคิดมาขวางหรือมาแสดงตัวว่าเหนือกว่าก็จะทำให้เขาเหล่านั้นรู้สึกโกรธ และจะทำให้เกิดการกลั่นแกล้งเพื่อข่มขู่ให้อีกฝ่ายรู้ว่าไม่อาจเทียบเขาได้

3. ต้องการเรียกร้องความสนใจ ใครจะรู้ว่า คนที่ชอบแกล้งคนอื่นแท้จริงแล้วเป็นคนโดดเดี่ยว คิดว่าตัวเองไม่สำคัญ ไม่มีใครสนใจ ทำให้ต้องคอยเรียกร้องความสนใจจากคนอื่นอยู่เสมอ และเมื่อไม่ได้รับความสนใจ จากการเรียกร้องความสนใจธรรมดา ๆ ก็จะกลายเป็นการแสดงออกที่รุนแรง กลั่นแกล้งผู้อื่น ซึ่งนอกจากจะทำให้เป็นที่สนใจแล้วยังทำให้รู้สึกมีอำนาจเหนือผู้อื่นอีกด้วย

4. ไม่เห็นค่าในตัวเอง เป็นธรรมดาที่มนุษย์เราจะรู้สึกไม่พอใจเมื่อเห็นคนอื่นมีข้อดีมากกว่า ไม่ว่าจะเป็นเรื่องหน้าตา ฐานะ หรือความสามารถ ซึ่งการจัดการกับความไม่พอใจของแต่ละคนก็จะไม่เหมือนกัน แต่สำหรับบางคนที่ไม่รู้จักวิธีการจัดการที่ถูกต้อง ก็เลือกที่จะเอาข้อดีของตัวเองไปเปรียบเทียบกับข้อดีของคนอื่นทำให้รู้สึกอิจฉา โกรธแค้น จนถึงกับกลั่นแกล้งเพื่อลดให้อีกฝ่ายต่ำกว่าตัวเอง

5. ต้องการเหยียดคนที่แตกต่างจากตัวเอง นอกเหนือจากสาเหตุทั้งหมดที่กล่าวมาแล้ว อีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดการกลั่นแกล้งก็เพียงแค่เพราะอีกฝ่าย “แตกต่าง” อาจจะเป็นเชื้อชาติ สีผิว ความพิการ หรือเพศ โดยจะเริ่มจากการล้อเลียนไปเรื่อย ๆ จนเปลี่ยนไปเป็นการกลั่นแกล้ง หรือการปฏิบัติที่ไม่เท่าเทียมกับคนอื่น ทำเหมือนกับว่าคนที่มีความแตกต่างไม่ใช่คน เป็นต้น

มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็ก และเยาวชน (2561) ได้กล่าวไว้เกี่ยวกับสาเหตุของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ไว้ดังนี้ 1) ความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ 2) พื้นที่ไซเบอร์เป็นพื้นที่ของการ

ระบายนความรู้สึก ชาวชนใช้พื้นที่ในการระบายนอารมณ์จนก่อให้เกิดการทำร้ายผู้อื่น 3) ความง่ายและสะดวกในการรังแก 4) พื้นที่ไซเบอร์สามารถเรียกร้องความสนใจได้มาก 5) การรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์เป็นผลมาจากการกระทำในชีวิตจริง เช่น การหมั่นไส้ส่วนบุคคล จึงใช้พื้นที่ในแง่แค่นั้น

ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต (2561) ให้เห็นผลของสาเหตุของการกลั่นแกล้งในไซเบอร์ คือเพื่อนไม่ชอบหน้าอิจฉากัน และใช้อุปกรณ์การกลั่นแกล้งผ่านอุปกรณ์มือถือ และคอมพิวเตอร์ด้วยการโพสต์ข้อความหรือการด่าทอ และโพสภาพอนาจารทางเพศ เพื่อให้ผู้กระทำความอับอายความมั่นใจในตัวเองต่ำ

กล่าวโดยสรุป สาเหตุของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์นั้น มีสาเหตุมาจากการไม่ชอบกัน อิจฉากัน รวมไปถึงอาจจะเป็นผู้ที่ถูกกระทำมาก่อน หรืออาจจะเป็นการที่มีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน หรือการนำเอาพื้นที่ในโลกไซเบอร์ใช้เป็นที่ระบายนความรู้สึก หรือใช้เรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นหรือเป็นการกระทำซ้ำ ๆ ตนเคยชินจนนำไปสู่การกลั่นแกล้งขึ้น

#### 2.3.7.1 ผลกระทบของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

ชาวชนต่างก็รับรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ จะส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้งแต่ละคนจะกระทบมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล และวิธีการรับมือของแต่ละบุคคล โดยผลกระทบของด้านของผู้กลั่นแกล้งนั้นอาจทำให้รู้สึกไม่สบายใจ หรือสำนึกผิดในภายหลัง ส่วนผู้ถูกกลั่นแกล้งนั้นได้รับผลกระทบอาจมีได้ระดับตั้งแต่ผลกระทบต่อตนเอง และผลกระทบในระดับสัมพันธ์ทางสังคม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ณัฐรัชต์ สามะ และคณะ (2557) ได้พูดถึงผลกระทบเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ไว้ดังนี้

1. ผลกระทบในระดับตัวบุคคล การถูกกระทำในลักษณะการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบไหนก็ตาม อย่างน้อยที่สุดก็จะส่งผลกระทบต่อตัวชาวชนเองโดยเฉพาะในด้านของอารมณ์จิตใจ เนื่องจากการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะทำให้ชาวชนรู้สึกไร้ค่า ไร้ศักดิ์ และรู้สึกแย่ เพราะการกระทำดังกล่าวถือเป็นการคุกคามพื้นที่ส่วนตัวของพวกเขา ผลกระทบดังกล่าวยังส่งผลในมิติทางสุขภาพอีกด้วย ซึ่งมีตั้งแต่ทำให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวล และร้ายแรงที่สุดคืออาจเสียชีวิตจากการฆ่าตัวตาย

2. ผลกระทบในระดับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ชาวชนมองว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะส่งผลกระทบต่อพวกเขาเป็นอย่างมากโดยเฉพาะในมิติทางสังคม เนื่องจากทำให้พวกเขาเสื่อมเสีย หรือดูไม่ดีในสายตาคนอื่น ในบางกรณีที่เกิดการทะเลาะกันนำไปสู่การมองหน้ากัน ไม่ติด

หรือเกิดการแบ่งกลุ่มกัน และร้ายแรงที่สุดคือการรังแกบางอย่าง อาจทำให้พวกเขาเสียหายถึงขนาดไม่กล้าออกไปเจอผู้คนก็เป็นได้

NDC Security Review (2563) ได้กล่าวเกี่ยวกับผลกระทบของการถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ไว้ดังนี้

1. สำหรับผู้ถูกลั่นแกล้งผลกระทบทางจิตใจ เช่น อับอาย หวาดกลัว หวาดระแวง หงุดหงิด โดดเดี่ยว เศร้าหมอง ท้อแท้ สิ้นหวัง ไร้ผลกระทบต่อร่างกาย เช่น นอนไม่หลับ อ่อนเพลีย เรือร้ง เจ็บปวด เจ็บป่วย ทำร้ายตนเอง และอาจรุนแรงถึงขั้นพยายามฆ่าตัวตาย

2. สำหรับผู้กลั่นแกล้งคนอื่นอาจได้รับผลกระทบในภายหลังได้ เช่น เกิดความรู้สึกผิดกับสิ่งที่เคยกระทำผู้อื่น ลงโทษตัวเองหรืออาจจะเป็นอีกด้านหนึ่ง คือ เสพติดความรุนแรงจนกลายเป็นอาชญากรในอนาคต ซึ่งผลกระทบกับเหยื่อ และผู้กระทำจะมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความรุนแรงของการรราน และทักษะในการรับมือกับการรราน รวมทั้งสนับสนุนด้านกำลังใจและความช่วยเหลือจากคนรอบข้างด้วย

มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็ก และเยาวชน (2561) ได้กล่าวเกี่ยวกับผลกระทบของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์แบ่งได้ 2 ประเภทดังนี้

1. ผลกระทบในระดับตัวบุคคล โดยจะส่งผลกระทบต่อด้านอารมณ์ และจิตใจ ทำให้รู้สึกแค้นเกิดความเครียด และอาจหาทางออกโดยฆ่าตัวตาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 อับอาย และรู้สึกถูกล้วงล้าเกิดจากการถูกกระทำซ้ำแล้วซ้ำอีกผ่านการแชร์ยังเป็นข้อความหรือรูปภาพที่นำมากลั่นแกล้งถูกทำให้เห็นมากเท่าไร ยิ่งเพิ่มความรู้สึกเจ็บปวดอับอาย

1.2 ไม่ปลอดภัย การกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์สามารถถูกล้ำเข้ามาในที่ปลอดภัยที่สุดผ่านคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์ได้ตลอดเวลา ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ยิ่งไม่สามารถระบุตัวตนผู้กระทำยิ่งเพิ่มความหวาดกลัว

1.3 โกรธ และอยากแก้แค้น อาจเริ่มจินตนาการถึงการแก้แค้นคนที่มากลั่นแกล้งและนั่นเป็นสัญญาณอันตรายของวงจรการกลั่นแกล้ง

1.4 กังวล และซึมเศร้าตกอยู่ในสภาวะเครียดกังวล และซึมเศร้า เพราะว่าการกลั่นแกล้งนั้นได้กัดกร่อนความเชื่อมั่น และการนับถือของตัวเอง และอาจทำให้เกิดภาวะเจ็บปวดทางกายตามมา

2. ระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ทำให้เหยื่อคู่มิตรในสายตาคนอื่น และอาจทำให้พวกเขาไม่กล้าออกไปเจอผู้คนดังนี้

2.1 โดคเต็วและแยกตัวออกห่างจากการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ส่งผลทำให้เด็กแยกตัวออกจากเพื่อน และคนที่รู้จักซึ่งผลเสียต่อพัฒนาการในวัยนี้เนื่องจากเพื่อนเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลมากที่สุดต่อวัยรุ่นตอนต้น โดยเฉพาะเด็กชั้นม.ต้น ที่ต้องการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน และเริ่มออกห่างจากพ่อแม่ เมื่อขาดเพื่อนเสียแล้วเด็กมีโอกาสมากขึ้นที่จะโดนคนอื่นกลั่นแกล้งมากขึ้นอีก

2.2 ไม่อยากไปโรงเรียน เด็กที่ถูกกลั่นแกล้งมีแนวโน้มที่จะหยุดเรียนมากกว่าเด็กปกติ การที่เด็กไม่อยากออกไปโรงเรียนอาจมีสาเหตุมาจากพวกเขาในโลกไซเบอร์หรือเด็กรู้สึกอับอายเพราะข้อความ และรูปภาพที่ถูกส่งต่อในโลกออนไลน์

2.3 อยากฆ่าตัวตายการถูกกระทำซ้ำ ๆ และเนื่องจากโพสต์ และแชร์ข้อความหรือรูปภาพในสังคมออนไลน์ทำให้เด็กรู้สึกสิ้นหวัง หากไม่สามารถจัดการกับความรูสึกได้เด็กรู้สึกวุ่นวายหนทางเดียวที่จะหลุดพ้นจากความเจ็บปวดนี้ คือ การฆ่าตัวตาย

ฉันทนา ปาปัดดา และนภาพร ภูเพ็ชร (2562) จากการสำรวจยังพบผลกระทบที่เกิดขึ้นหลังจากการพบกับปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ได้หลายอย่างโดยแบ่งได้ 6 ประเด็น ได้แก่ 1) รู้สึกโมโห โกรธ เบื่อ รำคาญ 2) รู้สึกคับข้องใจ วิตกกังวล 3) รู้สึกเครียด 4) รู้สึกอับอายมีอาการซึมเศร้า 5) มีผลกระทบต่อจิตใจการใช้ชีวิต และ 6) กลายเป็นคนหนีปัญหาแยกตัวจากสังคม กล่าวโดยสรุป ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์นั้นสามารถแบ่งได้ 2) ประเภทดังนี้ 1) ผลกระทบของตัวบุคคล ซึ่งส่งผลทางด้านของอารมณ์ความรู้สึก ทำให้เกิดความหวาดกลัว อับอาย ความท้อแท้ รวมถึงกระทบไปถึงร่างกาย 2) ผลกระทบทางสังคม ทำให้ไม่แยกตัวออกจากสังคมไม่อยากเข้าสังคมซึ่งส่งผลไปสู่การฆ่าตัวตาย

### 2.3.8 ประเภทของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

อมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) อธิบายลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ได้แก่ 1) ละเมิดความเป็นส่วนตัวและคุกคามผู้อื่นในลักษณะส่อไปทางเพศ 2) ทำให้ผู้อื่นรู้สึกขุ่นเคือง อับอาย สูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง และ 3) ปลอมตัวเป็นคนอื่น ปกปิดตัวเอง

ชญายกร ตุดเกื้อ และนันท์นัช สงศิริ (2557) อธิบายลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์โดยเพิ่มลักษณะของพฤติกรรมแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบที่ 1 การนิทาหรือคำทอผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ องค์ประกอบที่ 2 การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ องค์ประกอบที่ 3 การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบบนโลกไซเบอร์องค์ประกอบที่ 4 การที่นำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผยบนโลกไซเบอร์ และองค์ประกอบที่ 5 การลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ข้อมูลผู้อื่น

วรัลญา นิมมวลศรี (2561) กล่าวว่า การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มีหลายรูปแบบที่ทำกันจนเป็นเรื่องปกติคือ โดยสามารถจำแนกได้ดังนี้แสดงความคิดเห็นเกลียดชัง (Hate Speech) การ

แสดงความคิดเห็นที่เต็มไปด้วยความเกลียดชัง คุกคาม เหยียดหยามผู้อื่น ล้อเลียนปมด้อย พูดยาเสียดสี ไปจนถึงการทำให้คนคนหนึ่งกลายเป็นตัวตกในในโลกออนไลน์โดยไม่สนใจว่าเขาจะรู้สึกเสียใจแค่ไหน การตีตราคนอื่น (Public Humiliation) พูดย่อเรื่องอดีตที่น่าอาย พูดย่อเรื่องราวอื่น ๆ ที่ออกไปในทางเพศ หรือทำให้คนอื่น ๆ จดจำเขาในทางที่ไม่ดี ทั้งที่เรื่องเหล่านั้นเกิดขึ้น และจบการกลั่นแกล้ง ลักษณะนี้มักเกิดขึ้นกับคนใกล้ชิดตัว เช่น การแคปข้อความที่คุยกันมาเผยแพร่สร้างความเสียหาย โพสต์ภาพหลุดเพื่อนเพื่อให้นักมาคอมเมนต์ล้อ เป็นต้น แชร์ต่อ (Sharing) แม้เราจะรู้ทั้งรู้ว่ามันเป็น การกลั่นแกล้ง แต่ก็ยังส่งต่อข้อมูลนั้นไปสู่อีกคนอื่น รวมถึงการแชร์เพราะเห็นใจคนในคลิปก็ถือเป็น การรังแกทางอ้อม เพราะหมายความว่าเรากำลังสนับสนุนให้การกลั่นแกล้งนั้นรุนแรงขึ้น กระจาย ออกไปมากขึ้นทุกการแชร์ทำให้คนโดนแกล้งรู้สึกแย่มากขึ้น เพราะการแชร์สามารถปลุกกระดมให้ เกิดความรุนแรงและความเกลียดชังตามมาได้ทางที่ดีควรวางใจที่เราก็คงไม่ต้องแชร์ต่อ การติด แฮชแท็ก (Hashtag) แฮชแท็กเป็นช่องทางอันดับต้น ๆ ที่คนในโซเชียลใช้เพื่อรังแกคนอื่น การติด แฮชแท็ก ครั้งหนึ่งก็เหมือนการเข้าไปร่วมวงทำร้ายคนคนหนึ่งด้วย หรือแม้กระทั่งการรีโพสต์แฮช แท็กนั้นต่อก็ถือเป็น การสนับสนุน ยิ่งนำข้อมูลส่วนตัว รูปภาพ คลิปของผู้อื่นมาติดแฮชแท็กโดย ไม่ได้รับอนุญาตเพื่อชี้หน้าความรุนแรงถือเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายการปล่อยข่าวลือ (Rumor) หรือการ ปล่อยข่าวปลอมเกี่ยวกับคนอื่น แต่งเรื่องราวขึ้นตามความเข้าใจของตัวเองใช้ความรู้สึกเชื่อมโยง เหตุการณ์ต่าง ๆ ส่วนมากมักจะอ้างว่าตัวเองเป็นคนใกล้ชิดเป็นเพื่อน เป็นคนรู้จัก ทั้งที่ไม่ได้รู้ เรื่องราวที่แท้จริงเลยแต่กลับสร้างความเสียหายให้คนอื่นอย่างมหาศาล

สรานนท์ อินทนนท์ และพลินี เสริมสินศิริ (2561) กล่าวว่า การกลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์มีรูปแบบประเภทต่าง ๆ ได้แก่ การแกล้งแหย่ (Trolling) การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่น (Impersonation/Fraping) การใส่ความ (Denigration/Dissing) การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) การแพร่ความลับ (Outing) การล่อลวง (Trickery) การคุกคามข่มขู่ อย่างจริงจัง และ รุนแรง ออนไลน์ ผ่านสื่อดิจิทัล (Cyberstalking) การก่อกวน คุกคาม (Harassment) การขโมยอัต ลักษณ์ดิจิทัล (Catfish) และกาสร้างบัญชีปลอมเพื่อรังแกผู้อื่น (Fake profiles)

มูลนิธิยูวพัฒน์ (2561) กล่าวว่า cyber bullying แบ่งเป็น 7 ประเภท คือ การส่งข้อความ นินทาผู้อื่นให้เขาเสียหายการไล่บางคนออกจากกลุ่มออนไลน์ เช่น กลุ่มไลน์หรือเฟซบุ๊กกรุ๊ปการ แอบเข้าไปในแชทเฟซบุ๊กของคนอื่น และโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเฟซบุ๊กเสียหาย และทำให้ คนรอบตัวเข้าใจผิดคิดว่ากล่าว คำทอ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อยทำให้เสียความมั่นใจส่ง ข้อความ รูป วิดีโอ หรืออะไรก็ตามที่ทำได้ทำให้คนอื่นอับอายบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงข่มขู่หยอกล้อ ยั่ว โมโหจนอีกฝ่ายเผยความลับที่น่าอายของตัวเองบนโลกออนไลน์เห็นการกลั่นแกล้งบนโลก ออนไลน์แล้วเข้าไปร่วมด้วย

จากการศึกษาลักษณะของพฤติกรรมกรรกล้นแก่งในโลกออนไลน์ ทั้งงานวิจัย และบทความในเว็บไซต์ ผู้วิจัยได้จำแนกพฤติกรรมที่มีความคล้ายคลึงกัน ดังนี้





ตารางที่ 2.2 การวิเคราะห์ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

ผู้วิจัย / ปี	ชื่องานวิจัย / แหล่งข้อมูล	ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์							
		การแสดงความคิดเห็น	การปลอมตัวเป็นคนอื่น	การตีตราคนอื่น	การก่อกวนการคุกคาม	การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม	การเผยแพร่ความลับ	การนิทาหรือการตีตแซชแท็ก	อื่นๆที่เกี่ยวข้อง
อมรทิพย์ อมราภิบาล (2559)	เหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลในกลุ่มเยาวชน : ปัจจัยเสี่ยง ผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่ 3	✓	✓	-	-	-	✓	-	✓
รัชฎยากรและตุศเกื้อ (2557)	พฤติกรรมกรรังแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	✓
วัลญา นิ่มนวลศรี (2561)	Stop Cyberbullying, Start Empathizing หยุดแกล้งรังแกกันบนโลกออนไลน์	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ผู้วิจัย / ปี	ชื่องานวิจัย / แหล่งข้อมูล	ลักษณะของพฤติกรรมการณ์ร้ายแรงในโลกออนไลน์							
		การแสดงความ ความคิดเห็น	การปลอม ตัวเป็นคน อื่น	การตีตรา คนอื่น	การก่อกวน การคุกคาม	การกีดกัน ผู้อื่นออก จากกลุ่ม	การ เผยแพร่ ความลับ	การนินทา หรือการติด แซะแท็ก	อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
สรานนท์ อินทนนท์ (2561)	การกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ Cyberbullying	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
มูลนิธิยุวพัฒน์ (2562)	การกลั่นแกล้ง (Bullying) ความ รุนแรงในสังคม	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่า ลักษณะการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์สามารถกระทำได้หลายวิธี ซึ่งมีการกระทำนี้เป็นการกระทำที่เกิดขึ้นบ่อย และเป็นประจำโดยผู้วิจัยได้เลือกศึกษาเกี่ยวกับประเภทในการกลั่นแกล้งไว้ดังนี้ 1) การแสดงความคิดเห็น 2) การก่อกวนคุกคาม 3) การนินทาหรือการติดแซะแท็ก 4) การเผยแพร่ความลับ และ 5) การปลอมตัวเป็นคนอื่น เป็นต้น

### 2.3.9 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

#### 2.3.9.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญหาสังคม (social cognitive theory)

เดิมเชื่อว่าจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) โดยเบนจามินเชื่อว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่มาจากการสังเกต และเลียนแบบให้เกิดพฤติกรรม การเรียนรู้จากการสังเกตเพื่อเลียนแบบ (Observational learning for imitation) เป็นการเรียนรู้เกิดจากการสังเกต หรือเลียนแบบบุคคลที่เป็นตัวแบบ ซึ่งอาจเป็นบุคคลในชีวิตจริง หนังสือ สื่อ โทรทัศน์ ฯลฯ โดยการเรียนรู้นั้นจะเป็น พฤติกรรมถาวร ได้หากได้รับการเสริมแรงให้ทำพฤติกรรมซ้ำอีก กระบวนการสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้มี 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นแรกกระบวนการความเอาใจใส่ (Attention) ผู้สังเกตต้องสนใจที่จะสังเกตตัวแบบก่อนจึงอยากจะทำตาม การสังเกตทำให้เกิดการทำงานในระบบความรู้ ความคิด การจดจำ (cognitive process) ซึ่งตัวแบบจะต้องมีลักษณะเด่น มีชื่อเสียง น่าสนใจหรือมีลักษณะคล้ายกับผู้สังเกตนอกจากนี้ก็ขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของผู้สังเกต และปัจจัยสังคมที่ทำให้เกิดความสนใจ และเมื่อตัวแบบที่ได้รับการเสริมแรงจะทำให้อยากทำตามแต่ถ้าถูกลงโทษ ผู้ที่สังเกตก็จะไม่ยอมทำตาม นอกจากนี้สภาวะของผู้สังเกตก็มีผลต่อการให้ความสนใจด้วย เช่น ผู้สังเกตจะสนใจตัวแบบถ้าอยู่ในภาวะตื่นตัว ไม่ถูกละเลยหรือกระตุ้นความสนใจ

ขั้นที่สอง กระบวนการจดจำ (Retention) พฤติกรรมของตัวแบบได้ในระยะยาวหรือเห็นพฤติกรรมนั้นบ่อย ๆ ก็จะทำให้คุ้นชิน และเลียนแบบได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะหากลองทำพฤติกรรมนั้นทันที

ขั้นที่สาม หลังจากสังเกตและจดจำพฤติกรรมตัวแบบได้ก็จะทำให้เกิดการลองทำตามคือกระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ (Reproduction) และเปรียบเทียบว่าทำถูกต้องหรือไม่ ถ้าไม่ถูกต้องจะแก้ไขอย่างไร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถ และทักษะในการแสดงพฤติกรรมนั้นด้วย

ขั้นที่สี่ กระบวนการการจูงใจ (Motivation) ซึ่งหลังจากลองแสดงพฤติกรรมแล้วหากได้รับแรงเสริมหรือรางวัล มีปฏิริยาโต้ตอบระหว่างคน-สิ่งแวดล้อม แรงจูงใจภายนอก-แรงจูงใจภายใน เช่น คำชม การยอมรับจากสังคม ความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง หรือรางวัลอื่น ๆ ที่พึงพอใจก็ทำให้อยากทำพฤติกรรมนั้นอีก แต่ถ้าถึงโทษก็จะลดพฤติกรรมนั้นลงเยาวชนไม่เพียงแต่เรียนรู้

จากการเสริมแรงหรือการถูกลงโทษเท่านั้น แต่เรียนรู้จากการสังเกต และเลียนแบบร่วมด้วย ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเป็นแนวคิดสำคัญที่มีพลังในการอธิบายอิทธิพลจากสังคมรอบข้างต่อเยาวชน เยาวชนที่ปรับตัวได้ดีทั้งการเรียน และการใช้ชีวิตในโรงเรียนหรือแม้แต่เยาวชนที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ อาจได้รับอิทธิพลจากการเลียนแบบคนในครอบครัว เพื่อน รวมทั้งสื่อต่าง ๆ (Steinberg , 2008)

กล่าวโดยสรุป แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ อาจมาจากการเลียนแบบ จากสื่อรวมถึงการกลั่นแกล้งที่ได้เห็นในทั่วไปในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นตัวกระตุ้น และเป็นที่มาของสาเหตุการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ที่มาจากการจดจำ และการลองทำพฤติกรรม ซึ่งมีความง่าย และรวดเร็วการนำทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้จะช่วยเสริมให้เข้าใจกระบวนการเกิดขึ้นเกี่ยวกับการถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ รวมทั้งสาเหตุ และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง

#### 2.3.9.2 ทูทางจิตวิทยาเชิงบวก (Positive psychological capital)

ทูทางจิตวิทยาเชิงบวก (Positive psychological capital) หรือเรียกโดยย่อว่า PsyCap เป็นแนวคิดที่กล่าวถึงสุขภาพจิตของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา การนำตนเองไปสู่เป้าหมาย ยืนหยัด และเยียวยาตนเองเมื่อประสบเหตุการณ์วิกฤตหรือเป็นทุกข์ องค์ประกอบของทูทางจิตวิทยาเชิงบวกมี 4 องค์ประกอบ (Luthans and Youssef, 2004) ได้แก่

1. Self-efficacy (ความเชื่อมั่นในความสามารถตน) หมายถึงความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองที่จะขับเคลื่อนแรงจูงใจ กระบวนการทางความคิด และการกระทำให้เกิดขึ้นได้ภายใต้บริบทที่มีอยู่ คนที่มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองจะรู้สึกท้าทายเมื่อต้องทำสิ่งที่ใช้ความพยายาม มีแรงจูงใจทำให้สำเร็จตามเป้าหมาย และยึดหยัดเมื่อต้องเจอกับอุปสรรค

2. Hope (ความหวัง) ความหวัง เป็นสภาวะแรงจูงใจที่เกิดจากการเชื่อมโยงกันระหว่างเป้าหมาย หน้าที่ และแนวทาง โดยบุคคลจะมีแรงขับในการบรรลุเป้าหมายได้ด้วยการรับรู้หน้าที่ซึ่งเป็นเจตจำนงภายใน และมีสภาพจิตใจที่แน่วแน่ในการใช้พลัง และทรัพยากรที่จำเป็นในการไปถึงจุดมุ่งหมาย การที่บุคคลมีความหวัง ส่วนหนึ่งเกิดจากการรับรู้ความสามารถตนที่จะพัฒนาวิธีการไปสู่ที่สิ่งต้องการ และมองเห็นทางเลือกอื่น ๆ ที่จะไปสู่จุดหมาย หากเส้นทางเดิมไม่บรรลุผล

3. Optimism (การมองโลกในแง่ดี) การมองโลกในแง่ดีเป็นสภาวะทางจิตใจในเชิงบวก ประกอบด้วยการน้อมนำแง่มุมเชิงบวก เข้ามาสู่ภายใน มีลักษณะคงทนยาวนาน และเกิดขึ้นได้ในเรื่องราวต่าง ๆ ของชีวิตในขณะที่แง่มุมเชิงลบเกิดขึ้นเพียงชั่วคราว เป็นสิ่งที่ละวางจากภายในได้ และเกิดขึ้นเพียงบางสถานการณ์เท่านั้น การมองโลกในแง่ดีทำให้บุคคลชื่นชมสิ่งดี ๆ ที่เกิดขึ้นใน

ชีวิต เพิ่มพูนความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง นำตนเองออกจากความทุกข์ ปกป้องตนเองจากความเศร้า ความรู้สึกผิด เฟ่งโทษตนเอง หรือความสิ้นหวังได้

4. Resiliency (พลังทางจิตใจ) พลังทางจิตใจเป็นความสามารถในการนำตนเองออกจากความทุกข์ ความไม่มั่นคง ความ ล้มเหลว หรือเหตุการณ์ที่มีทิศทางเชิงบวกแต่เป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างกะทันหันยากที่จะรับมือ การฟื้นฟูตนเองทำให้บุคคลใช้กลไกการปกป้องตนเองตามธรรมชาติเพิ่มสิ่งที่มีคุณค่า หรือลดปัจจัยเสี่ยง การฟื้นคืนจากภาวะวิกฤตไม่ใช่เพียงการกลับมาอยู่ในสภาวะปกติ หากแต่ยังเพิ่มระดับความสามารถของตน และอาจค้นพบความหมายหรืออุดมการณ์ในชีวิต โดยองค์ประกอบที่สำคัญของกระบวนการฟื้นฟูตนเอง ได้แก่ การยอมรับความจริงอย่างเด็ดเดี่ยวกล้าหาญ การมีความเชื่ออย่างลึกซึ้งในความหมายของชีวิต และความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในชีวิต โดยเป็นความสามารถที่ไม่เคยได้ฝึกฝนหรือเตรียมตัวมาก่อน

จากหลักการของทุนทางจิตวิทยาเชิงบวกทั้ง 4 ประการ ที่เน้นความสามารถปรับตัวเพื่อบรรลุปเป้าหมาย แก้ปัญหาอุปสรรคในชีวิต และยืดหยุ่นในการใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุขนั้น ปัจจุบันการกลั่นแกล้งใน โลกออนไลน์เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นได้ทุกเพศทุกวัย และอาจเป็นปัญหาสำคัญ ที่ต้องนำ ต้นทุนทางจิตใจก้าวผ่านปัญหานี้ไปด้วยตนเองก็มีความสอดคล้อง กับองค์ประกอบของทุนทางจิตวิทยาเชิงบวกทั้ง 4 ประการ การมีความหวังสำหรับการแก้ปัญหา การมองโลกในมุมบวก และการฟื้นฟูตนเองเองกลับสู่สภาวะปกติหลังจากต้องเผชิญการถูกกลั่นแกล้งใน โลกออนไลน์

#### 2.3.9.3 แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence or DQ)

ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นแนวคิดที่สหพันธ์ความฉลาดทางดิจิทัล (The DQ Alliance) ซึ่งเป็นหน่วยงานนานาชาติที่ร่วมมือกันระหว่างผู้เชี่ยวชาญสาขาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาสภาพแวดล้อมที่ดีในโลกไซเบอร์โดยขับเคลื่อนในกลุ่มเยาวชนเป็นหลัก และได้นิยามความฉลาดทางดิจิทัลว่าหมายถึงความสามารถทางสังคม อารมณ์ และปัญญาของบุคคล ที่จะเผชิญความท้าทายและปรับตัวกับชีวิตดิจิทัล โดยแบ่งเป็น 8 องค์ประกอบ ที่เชื่อมโยงกัน ดังนี้ (The DQ Alliance, 2016)

1. ตัวตนดิจิทัล (Digital identity) คือ ความสามารถในการสร้างและจัดการตัวตนบนโลกออนไลน์ ความตระหนักในการมีตัวตนของบุคคลในโลกออนไลน์ และการจัดการกับผลกระทบระยะสั้น และระยะยาวของการปรากฏตัวออนไลน์

2. การใช้สื่อดิจิทัล (Digital use) คือ ความสามารถในการใช้สื่อ และเครื่องมือ รวมถึงการควบคุมความสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และออฟไลน์

3. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital safety) คือ ความสามารถในการจัดการ หลีกเลี่ยงความเสี่ยงในโลกออนไลน์ (เช่น การรังแกผ่านโลกไซเบอร์, การสร้างความสัมพันธ์กับเด็กเพื่อ

ละเมิด หรือล่อลวงทางเพศ, การก่อการร้าย) และความเสียหายทางเนื้อหา (เช่น เนื้อหารุนแรง, ลามกอนาจาร)

4. ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital security) คือ ความสามารถในการตรวจจับทักษะการจัดการภัยคุกคามทางไซเบอร์ เช่น การแฮ็ก การหลอกลวง ซอฟต์แวร์ที่เป็นอันตราย เพื่อปกป้องข้อมูลของตนเอง

5. ความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล (Digital emotional intelligence) คือ ความสามารถที่จะเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นในโลกออนไลน์

6. การสื่อสารดิจิทัล (Digital communication) คือ ความสามารถในการติดต่อ ร่วมมือกับผู้อื่นผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

7. ความรู้ทางดิจิทัล (Digital literacy) คือ ความสามารถในการค้นหา ประเมิน ใช้งาน แบ่งปัน และสร้างเนื้อหา รวมทั้งความสามารถในการคิดเชิงประมวลผลทางเทคโนโลยี

8. สิทธิทางดิจิทัล (Digital rights) คือ ความเข้าใจ สิทธิทางกฎหมาย สิทธิส่วนตัว ทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และการปกป้องตนเองจากคำพูดประทุษร้าย กล่าวโดยสรุป ความฉลาดทางดิจิทัลนั้นเกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของสังคมในปัจจุบันในทุกองค์ประกอบ ซึ่งมีความสอดคล้องกับการวิจัยในครั้งนี้ที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ซึ่งในเรื่องการใช้สื่อของเยาวชนในแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน ทำให้เกิดสถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งที่แตกต่างกันไปในแต่ละสถานการณ์ เช่น เยาวชนเมื่อถูกกลั่นแกล้งจะมีวิธีป้องกัน หรือหาแนวทางแก้ปัญหาได้อย่างไร (พินิวา แสนใหม่, 2563)

#### 2.3.9.4 แนวคิดของ George Herbert Mead

George Herbert Mead เป็นนักสังคมวิทยา และนักจิตวิทยาสังคมที่สนใจพฤติกรรมเชิงสังคมของมนุษย์ที่เชื่อว่ามนุษย์เป็นผู้กระทำ และควบคุมพฤติกรรมของตนเองเมื่อระบุนว่ามนุษย์มีกลไกทางความคิดที่แตกต่างจากสัตว์ คือรู้จักวางแผนปรับพฤติกรรมให้เข้ากับสถานการณ์ และเป้าหมายที่วางไว้ และสื่อสารกับผู้อื่นผ่านการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งสัญลักษณ์ที่สำคัญที่สุดก็คือภาษาที่มนุษย์รู้จัก ข้อความ สิ่งที่ผู้อื่นพูด และโต้ตอบรวมทั้งมีสำนึกว่าผู้อื่นย่อมมีความรู้สึกและความคิดเห็นเป็นของตนเอง Mead จึงเชื่อว่าบุคคลมีกระบวนการโต้ตอบกับคนอื่น ๆ ในสังคมที่ต่างคนก็ต่างส่งผ่านความหมาย และตีความซึ่งกัน และกันเป็นความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ และบริบทกลายเป็นการต่อรองความหมายและความสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน หรือกลายเป็นกลทางสังคม (Social world) ที่โต้ตอบกันผ่านสัญลักษณ์ โดยเฉพาะภาษามนุษย์ต้องรับรู้ความหมาย



ของสัญลักษณ์ร่วมกัน และสวมบทบาทต่าง ๆ เพื่อกระทำโต้ตอบกัน กล่าวคือการปฏิสัมพันธ์ซึ่งสัญลักษณ์ คือการกระทำโต้ตอบกันโดยอาศัยกระบวนการทางความคิด ความหมาย และสัญลักษณ์

ส่วนตัวตนที่มนุษย์สร้างขึ้นเกิดขึ้นจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น กล่าวคือ สังคมมีบทบาทในการควบคุมพฤติกรรมของคน ทำให้เกิดตัวตน 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นความคิดของตนเอง หรือฉันเป็นประธาน (I) และส่วนที่เป็นตัวตนตามความคิดของคนอื่น หรือ "ฉันเป็นกรรม" (Me) เป็นตัวตนที่เป็นประธาน (Subject) เป็นการตอบสนองในฐานะเป็นผู้กระทำต่อกรรม (Object) ส่วนตัวตนที่เป็นกรรมเป็นการที่บุคคลคิดถึงตัวตนของตนเองในฐานะเป็นกรรม ในสถานการณ์นั้น (Hewitt) ในโลกไซเบอร์ เมื่อคนมีกิจกรรมต่าง ๆ ในพื้นที่เหล่านั้น ตัวตนในโลกจริงจึงขยายไปในโลกไซเบอร์ด้วย กลายเป็น Cyberself หรือตัวตนในโลกไซเบอร์ซึ่งเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และตัวตนดังกล่าวจะสร้าง I/Me ในโลกเสมือน เช่น เมื่อบุคคลออนไลน์ในเว็บไซด์ก็จะทำหน้าที่แสดงสร้างตัวตนต่อคนอื่นในโลกไซเบอร์ ผ่านการเลือกใช้ข้อความ รูปภาพ ข้อมูลดิจิทัลต่าง ๆ และเมื่อได้รับการตอบสนองจากผู้อื่นในโลกไซเบอร์ ก็จะสะท้อนถึง Me ที่เป็น Cyberme ออกมา กลายเป็นปฏิสัมพันธ์ที่ต่อเนื่อง และแสดงบทบาท Cyber "I" และ Cyber "Me" ต่อกันและกันในโลกไซเบอร์ (Robinson, 2007)

ในโลกไซเบอร์ เมื่อคนมีกิจกรรมต่าง ๆ ในพื้นที่เหล่านั้นตัวตนในโลกจริง จึงขยายไปในโลกไซเบอร์ด้วยกลายเป็น Cyberself หรือตัวตนในโลกไซเบอร์ซึ่งเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และตัวตนดังกล่าวจะสร้าง I/Me ในโลกเสมือน เช่น เมื่อบุคคลออนไลน์ในเว็บไซด์ I ก็จะทำหน้าที่แสดง สร้างตัวตนต่อคนอื่นในโลกไซเบอร์ผ่านการเลือกใช้ข้อความรูปภาพข้อมูลดิจิทัลต่าง ๆ และเมื่อได้รับการตอบสนองจากผู้อื่นในโลกไซเบอร์ก็จะสะท้อนถึง Me ที่เป็น Cyberme ออกมา กลายเป็น ปฏิสัมพันธ์ที่ต่อเนื่อง และแสดงบทบาท Cyber "I" และ Cyber "Me" ต่อกัน และกันในโลกไซเบอร์ (Robinson, 2007)

#### 2.3.9.5 แนวคิดของ Charles Cooley

Charles Cooley เป็นนักสังคมวิทยารุ่นแรกคนหนึ่งที่น่าสนใจเรื่องตัว ตน และได้เสนอแนวคิดสำคัญที่รู้จัก กันดีว่า "ตัวตนที่เห็นจากกระจกเงา" (Looking-glass self) ซึ่งหมายถึง วิธีที่บุคคลสร้าง และดำรงตนผ่านภาพสะท้อนที่เกิดจากการประเมินจากผู้อื่น แนวคิดให้ความสำคัญของอิทธิพลทางสังคมที่กำหนด ตัวตนของบุคคลเพราะภาพสะท้อนจากผู้อื่นส่งผลต่อการรับรู้ตนเองของบุคคลหรือตัวตนเกิดขึ้นเพราะ อาศัยสายตาผู้อื่นที่จ้องมองมาเป็นเกณฑ์แล้วค่อยปรับเป็นตัวตนของบุคคล Cooley ได้กล่าวถึงการสร้างแนวคิดเกี่ยวกับตัวตน (Self-idea) ตามประสบการณ์ของบุคคลนั้น ว่าเป็นการเฝ้าสังเกตมุมมองของผู้อื่นที่มีต่อตนเองอย่างต่อเนื่อง (Self-monitoring)

ซึ่งเป็นกระบวนการทางจิตสังคมที่มีหลักการ 3 ประการ คือ 1) การจินตนาการถึงภาพลักษณ์ของตนใน มุมมองของคนอื่น 2) การจินตนาการว่าผู้อื่นจะตัดสินภาพลักษณ์ดังกล่าวอย่างไร และ 3) การเกิดความรู้สึกเกี่ยวกับตัวตนของตัวเอง (Self-feeling) เช่น ภูมิใจ, อับอาย เป็นต้นซึ่งเป็นความรู้สึกที่ Cooley ให้ความสำคัญเป็นหลัก

บุคคลจะให้ความสำคัญต่อมุมมองของผู้อื่นไม่เหมือนกัน มีแค่คนบางกลุ่มที่สำคัญต่อการอ้างอิงภาพลักษณ์ (Reference groups) เช่น พ่อแม่, เพื่อน, กลุ่มคนที่มีสิ่งสนใจใกล้เคียงกัน, คนต้นแบบที่ใฝ่ฝันอยากจะเป็น อย่างไรก็ตาม Cooley เสนอว่าคนเราไม่ได้เป็นฝ่ายรับรู้ตนจากมุมมองของผู้อื่นอย่างเดียว แต่บางครั้งเป็นฝ่ายควบคุมหรือปรับการรับรู้ของผู้อื่นให้สอดคล้องกับการแสดงออกของตนด้วย (Cushen, 2014) ซึ่งหากเทียบกับตัวตนในโลกไซเบอร์จะ พบว่าการสร้างตัวตนในโลกไซเบอร์สามารถสร้างได้อย่างอิสระ และหลากหลายโดยไม่จำเป็นต้องรู้ตัวตนคนที่ปฏิสัมพันธ์ด้วยมาก่อน ทำให้ไม่ต้องอ้างอิงว่าคนเหล่านั้นแต่ละคนชอบหรือไม่ชอบอะไร แต่เราสามารถควบคุมภาพลักษณ์ในโลกไซเบอร์ให้มีอิทธิพลต่อคนอื่น ๆ ในแบบที่ต้องการได้

หากพิจารณาใช้ตัวตนทั้ง 2 ส่วนในแนวคิดของ Mead มามองตัวตนของเยาวชนที่เกี่ยวข้องกับการรังแกในโลกไซเบอร์จะมีส่วน I ที่เป็นตัวตนตามความคิดของตนเองและ Me ซึ่งเป็นตัวตนที่ถูกผู้อื่น รอบข้างมองมายังตนเอง เมื่อเกิดเหตุการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เยาวชนที่เป็นผู้รังแกอาจมีส่วนของ I ที่แสดงอำนาจเหนือกว่าผู้ถูกรังแก และมีส่วนของ Me ที่รับรู้ผ่านโลกไซเบอร์ผ่านการสนับสนุนหรือลงโทษจากคนในโลกไซเบอร์ส่วนเยาวชนผู้ที่ถูกรังแกที่อาจถูกรังแกในรูปแบบถูกค่าทอประจาน ประณามใส่ร้าย ทำให้อับอาย ฯลฯ ส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์และตัวตนทางสังคมในสายตาผู้อื่นที่อาจถูกตัดสินผ่านข้อความภาพถ่ายคลิปวิดีโอเรื่องราวการถูกรังแกถูกแพร่กระจายผ่านโลกไซเบอร์มากขึ้น เท่าใดก็อาจกระทบต่อตัว Me ของผู้ถูกรังแกได้มากขึ้น เท่านั้นเช่นเดียวกับแนวคิดเรื่อง Looking-glass self ของ Cooley ที่ตัวตนของผู้ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์อาจได้รับผลกระทบจากมุมมอง และการตอบสนองของผู้อื่นที่สะท้อนมายังตนเองไม่ว่าจะเป็นคนรอบข้างหรือคนที่ไม่รู้จักในโลกไซเบอร์แต่เป็นผู้รับรู้เหตุการณ์ และอาจแสดงปฏิกิริยาการตอบสนองบางอย่างในทางลบ เช่น การร่วมประณาม การตีตรา การมองเป็นเรื่องตลก สนุกสนาน หรือในทางบวกเช่น การให้กำลังใจ สนับสนุน อาจนำไปสู่การก่อเกิดตัวตนที่เห็นจากกระแงของสื่อผู้ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (พินวา แสนใหม่, 2563)

จากการแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ สรุปได้ว่า การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์นั้นเกิดขึ้นได้หลายปัจจัยไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมรอบตัว สภาพสังคมจนไปถึงในด้านพฤติกรรมกรรับรู้ต่าง ๆ ของตนเองจนไปถึงคนรอบข้างซึ่งสามารถส่งผลให้เกิดพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ซึ่งมนุษย์ทุกคนต่างก็มีวิธีในการปรับตัวต่อสถานการณ์

นั้น ๆ ซึ่งจากทฤษฎีที่ผู้วิจัยได้ศึกษามีความสอดคล้องเกี่ยวกับปัญหาการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เพื่อเป็นข้อมูลในการประกอบการศึกษาต่อไป

### 2.3.10 แนวทางการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้ง

Fuzion Communication (2013) ได้นำเสนอวิธีการจัดการกับปัญหาดังกล่าวได้แก่ การตั้งค่าความปลอดภัยในการใช้งานอุปกรณ์สื่อสาร เว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ ของตนเอง ไม่บอกรหัสผ่านให้ผู้อื่นรู้ติดต่อกับคนที่เป็นเฉพาะเพื่อนหรือคนรู้จักเท่านั้นคิด และ ทบทวนให้ดี ก่อนโพสต์ปฏิบัติกับคนอื่นอย่างเหมาะสม และถ้าถูกรังแกมาอย่าตอบโต้แต่ให้ใช้วิธีการบล็อกหรือลบผู้รังแกออกจากความเป็นเพื่อน โดยเก็บหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ รายงานผู้ดูแลระบบฯ นอกจากนี้หากเด็กมีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นผ่านโลกไซเบอร์ ผู้ปกครองต้องอธิบายให้เด็กเข้าใจว่าการกระทำดังกล่าวไม่เหมาะสม และยังมีผิดกฎหมาย ส่วนกรณี ถ้าเด็กเป็นผู้ถูกรังแก ผู้ปกครองต้องให้กำลังใจ และให้ความช่วยเหลือในการแก้ไขปัญหา

ณัฐรัชต์ สามะ และคณะ (2557) ได้กล่าววิธีการจัดการปัญหาการรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์เมื่อพบกับเหตุการณ์ในลักษณะของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ โดยมีวิธีการรับมือ ดังนี้

1. การจัดการกับตนเอง เขาชนรับรู้ว่าใช้สื่อออนไลน์ในปัจจุบัน ต้องมีสติ และคุณประโยชน์ในการใช้เป็นอย่างมาก ต้องมีการใช้อย่างระมัดระวังมากขึ้น และต้องพยายามไม่ส่งต่อความรุนแรง เพื่อไม่ให้ตนเองตกเป็นเครื่องมือในการทำร้ายกัน วิธีการรับมือกับปัญหาในการรังแกในโลกไซเบอร์ของบางคนจึงเป็นลักษณะของการทำใจยอมรับ และเฉยเมยไม่ต้องสนใจกับเหตุการณ์ โดยมองว่าเวลาผ่านไปเรื่องราวจะผ่านไปเอง

2. การจัดการกับเทคโนโลยี หากเป็นการรังแกในลักษณะที่ตัวเองสามารถจัดการได้ด้วยตนเองเขาชนเลือกที่จะจัดการกับตนเอง เช่นหากถูกล่าด้วยคำหยาบคายในเครือข่ายสังคมก็ลบข้อความนั้นได้ แล้วก็บล็อกคนเขียนข้อความดังกล่าว หรือไม่ก็เลือกที่จะเอาตัวเองออกจากเครือข่ายสังคมอีก หรือหยุดเล่นไปก่อนแล้ว แล้วค่อยกลับมาเล่นใหม่ในบางกรณีที่เขาชนพบเห็นแล้วรู้สึกว่ามีสติก็จะรายงานไปยังผู้ดูแลระบบ เพื่อผู้ดูแลระบบจัดการให้ด้วยการบล็อกหรือลบบัญชีผู้ใช้

3. การจัดการกับผู้รังแก วิธีการรังแกโต้ตอบกลับก็คือเป็นการจัดการวิธีการหนึ่งที่เขาชนจะเลือกใช้โดยเฉพาะ โดยพวกเขามองว่าเราไม่ควรเป็นฝ่ายถูกกระทำเพียงอย่างเดียว ถ้าเรื่องใดไม่จริงก็ควรจะได้แย้งกลับไป เพราะหากเราเฉยเมยนั้นก็หมายความว่าเรายอมรับว่าเราเป็นแบบนั้น ฉะนั้นเราต้องปกป้องสิทธิของตนเองโดยชี้แจงและอธิบายข้อเท็จจริง ในหลายกรณีจะเลือกการแก้แค้นกลับไป เช่นถ้ามีคนตัดต่อรูปของตนเองมีลักษณะที่ไม่ดี ถ้ารู้ว่าเป็นใครเป็นคนทำ

ก็จะแก้แค้นกลับ ถึงแม้ว่าพวกเขาจะรู้ดีกว่าการทำแบบนั้นจะนำไปสู่การรังแกกลับไป กลับมา อย่างไม่สิ้นสุด แต่ก็ไม่สนใจเพราะมองว่าคนอื่นทำได้ เราต้องทำได้ เช่นเดียวกัน

4. การจัดการโดยการปรึกษาเพื่อนเมื่อต้องประสบกับการกระทำในลักษณะของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ กลุ่มเยาวชนมักเลือกที่จะปรึกษาเพื่อน ๆ ในวัยเดียวกัน เนื่องจากมองว่าเพื่อน ๆ ที่อยู่ในช่วงวัยเดียวกัน สามารถให้คำปรึกษาได้ คุยภาษาเดียวกัน เพื่อน ๆ เหล่านี้สามารถให้กำลังใจพวกเขาได้ ทำให้เขารู้สึกสบายใจมากกว่าการปรึกษาผู้ปกครองทำให้เยาวชนส่วนใหญ่ไม่ค่อยปรึกษาเรื่องราวเหล่านี้กับผู้ใหญ่ เพราะมองว่าผู้ใหญ่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาเหล่านี้ให้พวกเขาได้ อย่างไรก็ตามในกรณีที่เป็นเรื่องที่ร้ายแรงมาก เยาวชนก็อาจปรึกษาผู้ปกครองบ้าง แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ภายในครอบครัวด้วย ว่าคนในครอบครัวจะเข้าใจได้มากน้อยแค่ไหน

สุภาวดี เจริญวานิช (2560) ได้อธิบายวิธีการจัดการกับการแก้ปัญหาการป้องกันการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์สำหรับวัยรุ่น ปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่จะช่วยป้องกันปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นได้นั้น คือ ตัวของวัยรุ่นเอง วัยรุ่นควรที่จะมีการเรียนรู้มารยาทของการใช้การสื่อสารผ่านทางพื้นที่ไซเบอร์ ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ ยูทูป อีเมลล์ หรือพื้นที่ออนไลน์อื่น ๆ เพื่อป้องกันปัญหา และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับทั้งตัวผู้กระทำเองหรือผู้ถูกระทำเองหลังการลงรูป วิดีโอ หรือข้อความที่อาจไม่เหมาะสมที่ตั้งใจ และไม่ตั้งใจก็ตามโดยวัยรุ่นควรปฏิบัติดังนี้

1) สร้างความตระหนัก วัยรุ่นต้องตระหนักถึงมารยาทในการสื่อสารกับบุคคลอื่น ถึงแม้ว่าจะเป็น การสื่อสารผ่านกลุ่มที่เป็นกลุ่มเฉพาะบุคคล พึงตระหนักเสมอว่าอาจปฏิบัติต่อบุคคลอื่น ให้เหมือนกับที่เราอยากให้คนอื่นปฏิบัติกับเราทั้งการสื่อสารในโลกของความเป็นจริง และการสื่อสารผ่านโลกไซเบอร์

2) คิดก่อนโพสต์ไม่ว่าจะโพสต์ข้อความใด ๆ ก็ตาม เช่น รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อความต่าง ๆ ให้คิดถึงผลกระทบทั้งผลดี และผลเสียที่อาจจะเกิดขึ้นตามมาทุกครั้ง เพราะเมื่อโพสต์ลงไปในพื้นที่ไซเบอร์แล้ว ข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอดังกล่าวอาจย้อนกลับมาทำร้ายทั้งตัวผู้โพสต์เองและผู้ที่ถูกโพสต์ถึงซ้ำแล้วซ้ำอีกจนอาจก่อให้เกิดบาดแผลลึกทางจิตใจของทั้งตัวผู้โพสต์เอง และผู้ที่ถูกโพสต์ถึงเอง แผลทางกายเมื่อเกิดขึ้นอาจจะง่ายที่จะรักษาให้เหมือนเดิม แต่แผลทางใจเมื่อเกิดขึ้นแล้วมันยากนักที่จะรักษา และยังถ้ามีผู้นำโพสต์ดังกล่าวที่เคยทำร้ายจิตใจผู้อื่นมาโพสต์ซ้ำแล้วซ้ำอีกก็ยิ่ง เป็นการกรีดข้ำไปที่แผลทางใจของผู้นั้นอย่างไม่มีวันจบสิ้น

3) ให้ความสำคัญกับภาษาที่ใช้การติดต่อสื่อสารกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์นั้นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารจะได้เห็นเพียงแต่ข้อความ หรือรูปภาพที่ใช้ในการสื่อสารกัน แต่ขาดความเข้าใจถึงอารมณ์ และความรู้สึกของผู้ส่งสารว่าในข้อความหนึ่ง ๆ ผู้ส่งสารต้องการสื่อสารให้ผู้รับสาร

ทราบนั้น จริง ๆ แล้วผู้ส่งสารต้องการสื่อสารอะไรบ่อยครั้งที่เราต้องทะเลาะกันเพราะการสื่อสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นก่อนที่จะโพสต์สิ่งใดก็ตาม หรือต้องการจะสื่อสารสิ่งใดก็ตาม ควรให้ความสำคัญถึงภาษาที่จะใช้ เพื่อป้องกันความเข้าใจผิดที่อาจเกิดขึ้นจากการสื่อสารที่ไม่สามารถเห็นหน้า หรือเห็นความรู้สึกของกัน และกันได้

4) ข้อมูลส่วนตัวควรเป็นเรื่องส่วนตัว การโพสต์ข้อมูลที่มีความเป็นส่วนตัวผิดที่ผิดเวลา สามารถนำมาซึ่งปัญหาที่ร้ายแรงต่อตัวผู้โพสต์เองได้ จะเห็นได้จากข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ หรือข่าว ตามสังคมออนไลน์หลายครั้งที่การโพสต์ข้อมูลส่วนตัวของวัยรุ่นนำมาซึ่งปัญหาที่ร้ายแรงกับตัว วัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็นการถูกนำข้อมูลไปแอบอ้างในการกระทำความผิดต่าง ๆ เพราะฉะนั้นวัยรุ่นต้องพึงตระหนักไว้ว่าเมื่อไรก็ตามที่โพสต์ข้อมูลบางอย่างที่มีความเป็นส่วนตัวในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ และอื่น ๆ เป็นการจำกัดความเป็นส่วนตัวของตัวเองวัยรุ่นมากขึ้น เท่านั้น

5) จำกัดเวลา สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่วัยรุ่นควรทำคือ การจำกัดเวลาในการใช้พื้นที่โซเชียล หรือการสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ วัยรุ่นควรพยายามจำกัดเวลาหรือลดเวลาในการเล่นสื่อสังคมออนไลน์ และเพิ่มเวลาในการสื่อสารซึ่งกันและกันในโลกของความเป็นจริง เช่น การทำกิจกรรมกลางแจ้งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการออกกำลังกาย หรือการไปทำกิจกรรมต่าง ๆ กับเพื่อนหรือครอบครัวแทนการใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเกิดอารมณ์โกรธหรือ กำลังรู้สึกไม่พอใจกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง วัยรุ่นไม่ควรระบายอารมณ์ของตนเองผ่าน ทางพื้นที่โซเชียลในทันที แต่ควรหากิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคมออนไลน์ ทำเพื่อช่วยเพิ่มเวลาในการคิด และไตร่ตรองก่อนที่จะโพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อมูลอะไรต่าง ๆ ที่อาจ ย้อนกลับมาทำร้ายทั้งตนเองและคนอื่นได้ในภายหลัง

การป้องกันการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นสำหรับพ่อแม่ นอกจากตัววัยรุ่นเองแล้วบุคคลที่สำคัญอีกบุคคลหนึ่งที่สามารถช่วยป้องกันวัยรุ่นจาก ปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล คือ พ่อแม่ ดังนั้น พ่อแม่ต้องรู้เท่าทันปัญหาที่กำลังเกิดขึ้น และทราบถึงวิธีการป้องกันปัญหาดังกล่าว โดยพ่อแม่ควรปฏิบัติดังนี้

1) เปิดโลกกว้างและรู้เท่าทันโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะปัญหาอะไรก็ตามที่เกิดขึ้นในชีวิตสิ่งสำคัญที่สุดที่จะช่วยให้เราสามารถแก้ไขปัญหาและสามารถป้องกันปัญหานั้นไม่ให้เกิดขึ้น คือ การที่เรา รู้เท่าทันปัญหานั้น ๆ ปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียลก็เช่นกัน หากพ่อแม่ต้องการเป็นบุคคลที่จะ ช่วยเหลือๆ สามารถรอดพ้นจากปัญหาดังกล่าวซึ่งมีมากในปัจจุบันพ่อแม่ก็ต้องทำความเข้าใจและ ทำความรู้จักกับรูปแบบและช่องทางต่าง ๆ ที่กำลังเป็นที่นิยมในสังคมออนไลน์ที่สามารถใช้ในการรังแกกันผ่านพื้นที่ โซเชียล ไม่ว่าจะเฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ ยูทูป อีเมล หรือ



พื้นที่ออนไลน์อื่น ๆ เพราะช่องทางต่าง ๆ เหล่านี้สามารถเป็นช่องทางที่ลูกของเราถูกทำร้าย หรือใช้ในการทำร้ายผู้อื่นได้ทั้งสิ้น และสิ่งสำคัญพ่อแม่ตระหนักว่าปัญหาดังกล่าวอยู่ใกล้ตัวมาก และมันสามารถเกิดขึ้นกับลูกของเราเมื่อไรก็ได้จึงต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิด และสม่ำเสมอ

2) หนักแน่นและเป็นตัวอย่างที่ดี ต้นเหตุของการใช้สื่อสังคมออนไลน์แบบไม่มีข้อจำกัด ก็มักจะมาจากครอบครัว ผลจากการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก และวัยรุ่นทั้งใน และต่างประเทศยืนยันได้ว่าพ่อแม่เป็นบุคคลกลุ่มหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของลูก ดังนั้นสิ่งที่สำคัญสำหรับพ่อแม่อีกอย่างหนึ่งนอกจากการหารายได้เพื่อเลี้ยงดูบุตร คือ การเป็นตัวอย่างที่ดีในการใช้เครื่องมือสื่อสารออนไลน์ต่าง ๆ ควรมีการตั้งกฎกติกาการใช้อินเทอร์เน็ตหรือ เครื่องมือสื่อสารออนไลน์ภายในบ้านให้เป็นเวลา ที่สำคัญเมื่อพ่อแม่เป็นผู้สร้างกฎขึ้นมาแล้วก็ต้อง รักษากฎกติกาให้เป็นอย่างดี และการสอนทั้งของพ่อและแม่ต้องเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อป้องกันไม่ให้เด็ก และวัยรุ่นเกิดความสับสนในกฎกติกาที่สร้างขึ้นในบ้าน

3) เพิ่มการสื่อสารเพื่อป้องกันปัญหาเมื่อ ไรก็ตามที่พ่อแม่เห็นลูกกำลังท่องโลกอินเทอร์เน็ตหรือมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ให้ถือว่าช่วงเวลานี้เป็นเวลาทองของพ่อแม่ที่จะใช้ในการสอน และฟังความคิดเห็นของลูกถึงเรื่องเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตในช่องทางต่าง ๆ ตั้งแต่เหตุผลของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง หรือใช้เพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคนพ่อแม่ต้องเปิดใจรับฟัง และสนุกไปกับการแลกเปลี่ยนข้อมูลกับลูก ขณะเดียวกันก็ควรพูดคุยถึงอันตรายต่าง ๆ ที่แอบแฝงมากับสื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ด้วย คำพูดง่าย ๆ ให้เหมาะสมกับช่วงวัย และลักษณะนิสัยของลูก

ฉันทนา ปาปัดถาและนภาพร ภูเพ็ชร (2562) กล่าวว่า การป้องกัน และการแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบ่งเป็น 10 ประเด็น ได้แก่ 1) ปรึกษาเพื่อนสนิท 2) การบล็อก และกีดกันออกจากรายชื่อผู้ติดต่อ 3) สื่อสารให้ผู้ปกครองทราบ 4) การโต้กลับทันที 5) ให้ความรู้ไม่ให้สร้างความเสียหายแก่ผู้อื่น 6) ต้องมีสติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 7) การเจรจาต่อรองให้หยุดพฤติกรรม 8) อุดหนุนไม่ได้ตอบ 9) ป้องกันปัญหาก่อนจะลุกลามใหญ่โต และ 10) รายงานไปยังผู้ดูแลระบบ

กรมสุขภาพจิต (2562) ได้กล่าวถึงเกี่ยวกับข้อเสนอแนะวิธีการกับการถูกระรานหรือกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยเริ่มต้นด้วยการประเมินการใช้งานในโซเชียลมีเดียของตนเอง ปรับเวลาการใช้งานให้เหมาะสม ใช้เวลากับผู้อื่นในชีวิตจริงมากขึ้นหากเมื่อเกิดการระรานขึ้นกับตัวเอง สามารถปฏิบัติได้ดังนี้

1. อย่าตอบสนองข้อความการกลั่นแกล้งไม่ว่าข้อความนั้นจะรุนแรงต่อเราขนาดไหนก็อย่าเขียนตอบโต้ เพราะอาจทำให้สถานการณ์แย่ลง และนั่นเป็นสิ่งผู้ระรานต้องการให้เกิดขึ้น



2. ไม่เอาคืนการแกล้งหรือตอบโต้วิธีเดียวกันจะทำให้ไม่ต่างจากคนที่กลั่นแกล้งเรา อาจทำให้เรากระทำความผิด และเป็นจำเลยของสังคมแทน

3. เก็บหลักฐานบันทึกภาพ และข้อความที่ทำร้ายคุณ เพื่อรายงานต่อผู้ปกครองหรือผู้บังคับใช้กฎหมาย

4. รายงานความรุนแรง ส่งข้อมูลรายงาน ความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับโซเชียลมีเดีย

5. ตัดช่องทางการติดต่อ โดยลบ แบน บล็อก ทุกช่องทางการเชื่อมต่อกับคนที่มาระราน ระมัดระวังการติดต่อกับคนกลุ่มนี้ในอนาคต

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพหรือ สสส. (2563) ได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการรับมือการ Cyberbully ไว้ด้วยหลักการดังนี้

1. STOP หยุดระรานกลับด้วยวิธีการเดียวกันหยุดตอบโต้เพื่อไม่ให้เกิดการกระทำซ้ำหรือเพิ่มความรุนแรงของเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น

2. BLOCK ปิดกั้นผู้ที่ระราน ไม่ให้เขาสามารถติดต่อ โพสต์ หรือระรานเราได้อีก

3. TELL บอกพ่อแม่ ครู หรือบุคคลที่ไว้ใจ เพื่อขอความช่วยเหลือ หากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายหรือถูกข่มขู่คุกคาม ให้เก็บรวบรวมข้อมูลของผู้กระทำและเหตุการณ์ระรานรั้งแกลไปแจ้งเจ้าหน้าที่

4. REMOVE ลบภาพหรือข้อความระรานรั้งแกลออกทันที โดยอาจติดต่อผู้ดูแลระบบหากเป็นพื้นที่สาธารณะบนโลกออนไลน์

5. BE STRONG เข้มแข็ง อดทน ยึดมั่น อย่าไปให้คุณค่ากับคนหรือคำพูดที่ทำร้ายเรา ควรใช้เป็นแรงผลักดันให้เราดีขึ้น ก้าวข้ามปัญหา และอุปสรรคต่าง ๆ

จากการศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์สรุปได้ว่าเป็นการแสวงหาวิธีการแก้ปัญหาหรือหาวิธีการป้องกันพฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของผู้เรียนโดยการแสวงหาความรู้ และการทำความเข้าใจในการเผชิญปัญหาอุปสรรคในสถานการณ์ต่าง ๆ สามารถพิจารณาระบุประเด็นปัญหาการรวบรวมข้อมูลการดำเนินการแก้ไข และการประเมินผลการแก้ไข บนพื้นฐานของ หลักเหตุ และผลเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจในการป้องกัน และแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสมโดยเริ่มจากการสร้างจิตสำนึกให้วัยรุ่นตระหนักถึงพฤติกรรมในโลกออนไลน์การกระทำต่าง ๆ ทั้งตัวเอง และผู้อื่นให้รู้จักสิ่งไหนพึงปฏิบัติ สิ่งไหนไม่ควรปฏิบัติ เพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ และสร้างสังคมออนไลน์ให้น่าอยู่มากยิ่งขึ้น

## 2.4. การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา

### 2.4.1 ความหมายของความสามารถในการแก้ปัญหา

เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศเข้าใจความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม (สุภามาศ เทียนทอง, 2553)

แคทรียา มุขมาลี และวิมล สำราญวานิช (2554) ให้ความหมายความสามารถในการแก้ปัญหา (Problem Solving Ability) คือ เป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการดำรงชีวิตการฝึกนักเรียนให้มีความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการสอดแทรกกระบวนการฝึกเข้าไปในเนื้อหาเน้นการฝึกทักษะกระบวนการมากกว่าเนื้อหา

สิทธิชัย ชมพูพาทย์ (2554) การแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการเปลี่ยนด้านลบให้เป็นด้านบวก กล่าวคือ เป็นการใช้สมองในการ คิด เรียนรู้และยังเป็นกระบวนการลดความเบี่ยงเบน (ด้านลบ) ของปัญหาให้เป็นวัตถุประสงค์ (ด้านบวก) และลด ความเบี่ยงเบน (ด้านลบ) ของสาเหตุ ให้เป็นเป้าหมาย (ด้านบวก) โดยประกอบด้วยกิจกรรมหลายอย่างต่อเนื่องกัน ผู้แก้ปัญหาต้องพยายามปรับปรุงตัวเองและสิ่งแวดล้อมให้ผสมกลมกลืนกลับเข้าสู่ภาวะสมดุลหรือสถานะที่เราคาดหวังเพื่อให้สามารถบรรลุถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556) ได้กล่าวว่า “การคิดแก้ปัญหาเป็นกระบวนการคิดพิจารณา ไตร่ตรองอย่างพินิจพิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นประเด็นสำคัญของเรื่องหรือสิ่งต่าง ๆ ที่คอยก่อกวน และสร้างความรำคาญ สร้างความยุ่งยากสับสน และความวิตกกังวล และพยายามหาหนทาง คลี่คลายสิ่งเหล่านั้นให้ปรากฏ และหาหนทางขจัดปัดเป่าสิ่งที่เป็นปัญหาต่อความรำคาญ ความวิตกกังวล ความยุ่งยากสับสนให้ หหมดไป”

กระทรวงศึกษาธิการ (2552) เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผลคุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

กล่าวโดยสรุป ความสามารถในการแสวงหาวิธีการแก้ปัญหาและอุปสรรค หรือการเปลี่ยนจากสถานการณ์จากรวม และเป็นบวกโดยการประยุกต์ความรู้ต่างมาใช้ แก้ปัญหาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน มองปัญหาที่ซับซ้อนหลายด้านหลายวิธีแล้ว แล้วเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด

#### 2.4.2 ขั้นตอนในการแก้ปัญหา

ในการแก้ปัญหามีผู้เสนอขั้นตอนในการแก้ปัญหาไว้ดังนี้

สมจิต สวชนไพบุลย์ (2551) ได้เสนอ การแก้ปัญหามีวิธีการที่ใช้ในการค้นหาคำตอบมากมายหลายวิธี เช่น การลองผิด-ลองถูก วิธีคิดกลับไปกลับมาแต่นิยมนำมาใช้ ในการฝึกฝนนักเรียนให้เป็นคนแสวงหาความรู้เยี่ยงนักวิทยาศาสตร์ ได้แก่ วิธีการทางวิทยาศาสตร์มีลำดับขั้นตอนใหญ่ ๆ ด้วยกันดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการระบุปัญหา

ขั้นที่ 2 ขั้นตั้งสมมติฐาน

ขั้นที่ 3 ขั้นพิสูจน์หรือการทดลอง

ขั้นที่ 4 ขั้นฝึกฝนและการนำไปใช้

กรมวิชาการ (2551) ได้เสนอกระบวนการแก้ปัญหาไว้ 4 ขั้นตอนดังนี้

1. ทำความเข้าใจปัญหา
2. วางแผนแก้ปัญหา
3. ดำเนินการแก้ปัญหาและประเมินผล
4. ตรวจสอบการแก้ปัญหา

Weir (1974 อ้างถึงใน กนก จันทรา, 2556) ได้เสนอกระบวนการดังนี้

1. การระบุปัญหา และการวิเคราะห์สิ่งที่เป็นปัญหา เป็นการบอกหรืออธิบายสภาพปัญหาจากสถานการณ์
2. การวิเคราะห์ปัญหาหรือระบุสาเหตุของปัญหา โดยแยกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสาเหตุของปัญหาได้
3. การเสนอแนวทางหรือวิธีการแก้ปัญหา การบอกวิธีการที่เหมาะสมสำหรับการนำมาใช้แก้ปัญหา
4. พิสูจน์คำตอบหรือผลลัพธ์ที่ได้จากการแก้ปัญหา เป็นการบอกหรืออธิบายผลที่จะเกิดขึ้นที่มาจากวิเคราะห์

Guilford (1967 อ้างถึงใน กนก จันทรา, 2556) อธิบายกระบวนการแก้ปัญหาได้ 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ เป็นขั้นตอนในการแก้ปัญหา และค้นว่าปัญหานั้นคืออะไร
2. ขั้นวิเคราะห์ปัญหา เป็นขั้นตอนในการพิจารณาสาเหตุที่สำคัญของปัญหา และอะไรที่ไม่ใช่สาเหตุของปัญหา

3. ข้อเสนอแนะทางแก้ปัญหา เป็นขั้นตอนในการหาวิธีในการแก้ปัญหาให้ตรงกับสาเหตุที่ค้นพบมาแก้ปัญหา
4. ขั้นตอนตรวจสอบผล เป็นขั้นตอนเสนอเกณฑ์เพื่อตรวจสอบผลลัพธ์ที่ได้จากการนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาโดยพิจารณาจากผลลัพธ์กับสิ่งที่ต้องการหรือไม่ ถ้าไม่ตรงก็ต้องหาวิธีใหม่จนกว่าจะประสบความสำเร็จ
5. ขี่นำไปประยุกต์ใช้เป็นขั้นตอนในการนำวิธีแก้ปัญหาไปใช้กับปัญหาที่คล้ายคลึงกัน  
กล่าวโดยสรุป กระบวนการแก้ปัญหาคือการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เป็นกระบวนการในการแก้ปัญหาเป็นลำดับขั้นโดยฝึกให้ผู้เรียนได้ฝึกการแก้ปัญหาเป็นลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาที่ดี มีระเบียบแบบแผนมองปัญหาที่ซับซ้อนหลายด้านหลายวิธีแล้ว และเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด โดยในแต่ละขั้นตอนการแก้ปัญหานั้นจะมีความสำคัญที่แตกต่างกันออกไป โดยผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอนในการแก้ปัญหาได้ดังนี้ ขั้นที่ 1 การระบุปัญหา ขั้นที่ 2 การหาสาเหตุของปัญหา ขั้นที่ 3 เสนอปัญหาที่ควรแก้ ขั้นที่ 4 การตรวจสอบผล ขั้นที่ 5 เสนอแนะทางแก้ปัญหา ผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอนในการแก้ปัญหา ดังตารางที่ 2.3

ตารางที่ 2.3 การวิเคราะห์ขั้นตอนความสามารถในการแก้ปัญหา

ขั้นที่	ความสามารถในการแก้ปัญหาคือการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์	รายละเอียด
1	การระบุปัญหา	การรับรู้เกี่ยวกับปัญหา และสภาพปัญหา
2	การหาสาเหตุของปัญหา	บอกสิ่งที่เกิดขึ้นในสถานการณ์
3	เสนอปัญหาที่ควรแก้	การบอกปัญหาที่ควรแก้ไขหลังจากที่บอกปัญหาและ สาเหตุของปัญหา
4	การตรวจสอบผล	การบอกแนวทางการแก้ปัญหา หรือการเลือกแนวทางการแก้ปัญหา
5	การประยุกต์	เสนอแนวทางการแก้ปัญหาและการประยุกต์ใช้

### 2.4.3 การวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

#### 2.4.3.1 ความหมายการวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

การวัดความสามารถในการแก้ปัญหาคารก้นแก้งในโลกลงออนไลน์ เป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาคำถามการก้นแก้งในโลกลงออนไลน์มากน้อยเพียงใด จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารรูปแบบการประวัดเกี่ยวกับการแก้ปัญหาไว้ ดังนี้

ส.วาสนา ประวาลพฤษ์ (2558 : 48) กล่าวว่า การแก้ปัญหาเป็นกระบวนการทางความคิดที่สำคัญมากกระบวนการหนึ่ง ซึ่งหลักสูตรในระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษาในปัจจุบันจะเน้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนแก้ปัญหาย่อยเสมอ อย่างไรก็ตามในการจัดการเรียนการสอนอาจจะยังไม่เน้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดแก้ปัญหามากนักมีวิธีอย่างหนึ่งกระตุ้นให้นักเรียนได้ค้นคว้าการใช้แบบทดสอบกระตุ้น โดยใช้ข้อสอบประกอบด้วยข้อคำถามที่ผู้สอบพิจารณาคำตอบเองโดยจะต้องประยุกต์ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาวางแผนการแก้ปัญหา ลักษณะของปัญหาจะเป็นปัญหาที่เลียนแบบปัญหาที่พบในชีวิตประจำวัน กล่าวคือจะต้องมีความสมจริง และเป็นไปได้ เพื่อให้การฝึกฝนนั้นมีสภาพคล้ายชีวิตจริงอันเป็นแนวทางการวัดที่เรียกว่าการวัดจากสภาพจริง (Authentic Performance Measurement) การสร้างข้อคำถามอาจได้โดยเสนอสถานการณ์ที่ประกอบด้วยข้อมูล และข้อจำกัดต่าง ๆ ให้นักเรียนพิจารณาแก้ปัญหาโดยพิจารณาตามความสมบูรณ์ของคำตอบประเด็นนั้น ๆ ในแบบสอบถามวัดการคิดแก้ปัญหานั้นจะเน้นความสามารถของนักเรียนในหัวข้อ

1. ความเข้าใจปัญหา
2. กระบวนการ และกลยุทธ์ในการแก้ปัญหา
3. การสื่อสารอย่างมีเหตุผลในการแก้ปัญหา
4. ความสามารถในการแก้ปัญหา

กล่าวโดยสรุป การวัดความสามารถในการแก้ปัญหานั้นต้องเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนให้แก้ปัญหาด้วยตนเองโดยการวัดจากสภาพจริง ลักษณะปัญหาอาจจะเป็นเลียนแบบหรือการนำสถานการณ์จริงมาประยุกต์ โดยผู้วิจัยจะเน้นในการวัดความสามารถในการแก้ปัญหา โดยใช้เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์

#### 2.4.3.2 แบบวัดเชิงสถานการณ์

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2557) ได้กล่าวว่า แบบวัดเชิงสถานการณ์ เป็นการยกเหตุการณ์หรือเรื่องราว ที่คล้ายคลึง หรือเลียนแบบสถานการณ์จริง และมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมแสดงออกหรือบ่งชี้คุณลักษณะเจตคติที่ต้องการประเมิน โดยให้ผู้เรียนพิจารณา และตอบคำถามในลักษณะการแสดงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดเห็น เพื่อสะท้อน

ให้เห็นถึงพัฒนาการทางด้านเจตคติของผู้เรียนโดยแบบวัดเชิงสถานการณ์ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน คือสถานการณ์ และคำถามซึ่งขั้นตอนการสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์ เป็นดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์และเลือกพฤติกรรมบ่งชี้: เป็นการวิเคราะห์นิยามของคุณลักษณะเจตคติที่ต้องการวัดว่าจะแสดงออกให้เห็นในลักษณะใดบ้าง เพื่อกำหนดเป็นพฤติกรรมบ่งชี้ของคุณลักษณะเจตคตินั้น ๆ และเลือกพฤติกรรมบ่งชี้ที่มีความสำคัญหรือจะเป็นตัวแทนที่ดีของคุณลักษณะของเจตคติที่ต้องการวัด

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์ : เป็นการนำพฤติกรรมบ่งชี้ที่เลือกไว้มารสร้างเป็นสถานการณ์และคำถาม

อนุวัติ ฤกษ์แก้ว (2558) กล่าวว่า ข้อดีของแบบวัดเชิงสถานการณ์ คือ กระตุ้นความรู้สึกหรือเข้าใจผู้ตอบ เพราะได้อ่านเรื่องราวที่น่าสนใจ ได้มีโอกาสสร้างจินตนาการ ส่วนข้อจำกัดของแบบวัดสถานการณ์ คือสร้างสถานการณ์ และตัวเลือกได้ยาก รวมทั้งการกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน ทำได้ยากด้วย

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2552) แบบวัดเชิงสถานการณ์เป็นการจำลอง หรือสร้างเหตุการณ์เรื่องราวต่าง ๆ ขึ้น แล้วให้บุคคลแสดงความรู้สึกว่าตนเองกระทำ หรือมีความเห็นอย่างไรต่อสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น โดยปกติแล้วการตอบสนองต่อสถานการณ์นั้นอาจได้ตอบสนองว่าตัวเองจะอย่างไร หรือให้เข้าแสดงความคิดเห็นว่าตัวบุคคลในสถานการณ์นั้น ๆ จะอย่างไร การตอบอาจจะให้ผู้ตอบเขียน หรือบอกข้อความคิดเห็นของตนเองหรืออาจจะเลือกตัวเลือกที่กำหนดให้ตอบก็ได้

กล่าวโดยสรุป แบบวัดเชิงสถานการณ์ เป็นแบบวัดที่สามารถนำมาใช้ประเมินผลการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ได้ โดยการสร้างแบบวัดนั้นได้มาจากพฤติกรรมที่บ่งชี้และนำมาสร้างเป็นสถานการณ์ซึ่งพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจริง มาสร้างเป็นรูปแบบสถานการณ์ และคำถามโดยผู้วิจัยได้นำแบบวัดเชิงสถานการณ์มาใช้ในการวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

2.4.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นการนำเอาวิธีการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับกระบวนการในการแก้ปัญหามารวมเข้าด้วยกันเพื่อใช้ในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ ดังภาพที่ 2.3



- **การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน**
  - ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจากปัญหา
  - ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา
  - ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา
  - ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางแก้ปัญหา
  - ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา



- **กระบวนการในการแก้ปัญหา**
  - ขั้นที่ 1 การระบุปัญหา
  - ขั้นที่ 2 การหาสาเหตุของปัญหา
  - ขั้นที่ 3 เสนอปัญหาที่ควรแก้
  - ขั้นที่ 4 การตรวจสอบ
  - ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้

### ภาพที่ 2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและขั้นตอนในการแก้ปัญหา

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา เป็น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับขั้นตอนในการแก้ปัญหาซึ่งสามารถสังเคราะห์ออกมาได้ 5 ขั้นตอนที่มีความสอดคล้องกัน จนนำไปสู่ความสามารถในการแก้ปัญหาคือ สถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียน ซึ่งผู้วิจัยนำไปใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจากปัญหา คือ การรับข้อมูลจากสถานการณ์ที่เป็นปัญหา ซึ่งเป็น ปัญหาที่นักเรียนสนใจ โดยครูเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ สอดคล้องกับความสามารถ ในการแก้ปัญหา คือ ขั้นที่ 1 การระบุปัญหา คือการรับรู้เกี่ยวกับปัญหา และสภาพปัญหา

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา คือการทำความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาผู้สอนจะกระตุ้น นักเรียนด้วยคำถามหรืออาจเป็นการเสริมแรง และร่วมกันแสวงหาข้อมูลความรู้เพื่อตอบในปัญหาที่ เกิดขึ้น สอดคล้องกับความสามารถในการแก้ปัญหา คือ ขั้นที่ 2 การหาสาเหตุของปัญหา คือบอกลีง ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์

ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา คือ การที่ผู้เรียนร่วมกันคัดกรองปัญหาที่ควรแก้ไขจากสถานการณ์ที่ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นที่ 2 สอดคล้องกับความสามารถในการแก้ปัญหา คือ ขั้นที่ 3 เสนอปัญหาที่ควรแก้ คือ การบอกปัญหาที่ควรแก้ไขหลังจากที่ได้ปัญหา และสาเหตุของปัญหา

ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา คือการที่ผู้เรียนได้ข้อสรุปร่วมกัน เกี่ยวกับวิธีการในการแก้ปัญหา และเลือกวิธีการแก้ปัญหาสอดคล้องกับความสามารถในการแก้ปัญหา คือ ขั้นที่ 4 การตรวจสอบผล คือ การบอกแนวทางการแก้ปัญหาหรือการเลือกแนวทางแก้ปัญหา

ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหาผู้เรียนบอกแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้จากการร่วมกันพูดคุยหรือแสวงหาข้อมูล และบอกผลที่คาดว่าจะเกิดหลังจากการแก้ปัญหา สอดคล้องกับความสามารถในการแก้ปัญหา คือขั้นที่ 5 ประยุกต์ใช้ คือ เสนอแนวทางการแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้

## 2.5 ความพึงพอใจในการเรียน

### 2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

จิราภรณ์ อุปภา (2554) อธิบายความหมายของความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิด หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อการทำงานหรือการปฏิบัติกิจกรรมในเชิงบวก ดังนั้น ความพึงพอใจในการเรียนจึงหมายถึง ความรู้สึกพอใจ ชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียน การสอน และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้น ๆ จนบรรลุผลสำเร็จ ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายหรือต้องการปฏิบัติให้บรรลุตามวัตถุประสงค์

ลิขิต พวงประโคน (2552) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึก เห็นด้วย ยินดีของบุคคลที่มีต่อการทำงานในทางบวกเป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติงาน และได้รับผลตอบแทนซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่ง ที่ช่วยให้การเรียนรู้ประสบผลสำเร็จสอดคล้องกับ

รดาณัฐ เด่นศักดิ์ตระกูล (2553) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่ทำให้เกิดการแสดงออกของบุคคล ซึ่งมีสาเหตุมาจากความคาดหวังในผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ต้องการจะได้รับ โดยบุคคลจะประเมินจากที่ได้รับผลิตภัณฑ์หรือบริการจริงกับผลิตภัณฑ์หรือบริการที่คาดหวังไว้

อานนท์ จรวิเศษ (2554) กล่าวว่า ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นกับประสบการณ์ที่ผ่านมาในอดีต เป็นความรู้สึกหรือทัศนคติในทางบวก ซึ่งความรู้สึกหรือทัศนคติด้านบวกจะแสดงให้เห็นสภาพความพึงพอใจในสิ่งนั้น

สุวิมล คำย่อย (2555) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลซึ่งแสดงออกในด้านบวกที่มีความสัมพันธ์กับการได้รับการตอบสนองต่อสิ่งที่ต้องการ ซึ่งความรู้สึก

พึงพอใจจะเกิดขึ้น เมื่อบุคคลได้รับหรือบรรลุจุดหมายในสิ่งที่ต้องการในระดับหนึ่งและความรู้สึกดังกล่าวจะลดลงหรือไม่เกิดขึ้นหากความต้องการหรือจุดหมายนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง

กล่าวโดยสรุป ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ ถูกใจ เห็นด้วย ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับหรือได้ปฏิบัติในกิจกรรมนั้น ๆ

## 2.5.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพึงพอใจ

ออร์พิน คำพันธ์ (2555) ได้กล่าวถึง กฎการเรียนรู้ของ Thorndike ไว้ดังนี้

### 1. กฎการเรียนรู้หลักมี 3 ข้อ

1.1 กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) กล่าวว่าเมื่อบุคคลมีความพร้อมหรือไม่พร้อมที่จะเรียนหรือกระทำสิ่งใด ๆ จะมีพฤติกรรมหรือความรู้สึกดังนี้

- ถ้าไม่ได้เรียนหรือไม่ได้กระทำจะเกิดความรู้สึกไม่พอใจ ไม่สบายใจ
- ถ้าได้เรียนหรือได้กระทำจะเกิดความรู้สึกพอใจ สบายใจ
- เมื่อบุคคล ไม่มีความพร้อม แล้วถูกบังคับให้เรียนหรือให้กระทำจะเกิดความรู้สึก

1.2 กฎแห่งการใช้และไม่ใช้ (Law of Use and Disuse) หรือกฎแห่งการฝึกฝน (Law of Practice) กล่าวว่าการกระทำใด ๆ หรือพฤติกรรมใด ๆ ถ้าได้ทำอยู่เสมอสม่ำเสมอจะทำให้เกิดความชำนาญ คล่องแคล่ว และมีทักษะมากยิ่งขึ้นย่อมจะทำงานนั้นได้ดี ส่วนการกระทำใด ๆ ถ้าทิ้งช่วงห่างนานเกินไปหรือไม่ได้กระทำเลยการกระทำนั้นมักไม่ได้ผลดีเหมือนเดิม

1.3 กฎแห่งผลที่ได้รับหรือกฎแห่งผลตอบสนอง (Law of Effect) กล่าวว่า พฤติกรรมใดที่ก่อให้เกิดความสุข ความสำเร็จ จะได้รับความพึงพอใจ และย่อมจะเกิดพฤติกรรมนั้นอีกต่อไป ส่วนพฤติกรรมใดที่ทำให้เกิดความผิดหวัง ไม่สบายใจ พฤติกรรมนั้นก็จะถูกขจัดไป

2. กฎแห่งการเรียนรู้ย่อยของ Thorndike (Subordinate Law) เช่น กฎแห่งเจตคติความโน้มเอียง ความเชื่อ (Law of Attitude) กล่าวว่าเจตคติ และความเชื่อเป็นเครื่องมือในการช่วยตั้งจุดหมายว่าจะอะไรเป็นที่ พอใจ หรือไม่พอใจ ประสบการณ์เดิมมีส่วนทำให้เกิดความพร้อมในการกระทำสิ่งใด ๆ ซึ่งเป็นเครื่องชี้บอกถึงความพึงพอใจ

Kotler and Armstrong (2002) รายงานว่าพฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (motive) หรือแรงขับเคลื่อน (drive) เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งความต้องการของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยา (biological) เกิดขึ้นจากสภาวะตั้งเครียด เช่น ความหิวกระหายหรือความลำบากบางอย่าง เป็นความต้องการทางจิตวิทยา (psychological) เกิดจากความต้องการการยอมรับ (recognition) การยกย่อง (esteem) หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน (belonging) ความต้องการส่วนใหญ่อาจไม่มากพอที่จะจูงใจให้บุคคลกระทำใน

ช่วงเวลานั้น ความต้องการกลายเป็นสิ่งจูงใจ เมื่อได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดความตึงเครียด โดยทฤษฎีที่ได้รับความนิยมมากที่สุด มี 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของ Maslow และทฤษฎีของ Freud (ประเสริฐ, 2012)

### 1. ทฤษฎีแรงจูงใจของ Maslow (Maslow's theory motivation)

Maslow ค้นหาวิธีที่จะอธิบายว่าทำไมคนจึงถูกผลักดันโดยความต้องการบางอย่าง ณ เวลานั้นทำไมคนหนึ่งจึงทุ่มเทเวลาและพลังงานอย่างมากเพื่อให้ได้มาซึ่งความปลอดภัยของตนเอง แต่อีกคนหนึ่งกลับทำสิ่งเหล่านั้น เพื่อให้ได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น คำตอบของ Maslow คือ ความต้องการของมนุษย์จะถูกเรียงตามลำดับจากสิ่งที่กดดันมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ทฤษฎีของ Maslow ได้จัดลำดับความต้องการตามความสำคัญ คือ

1.1. ความต้องการทางกาย (physiological needs) เป็นความต้องการพื้นฐาน คือ อาหาร ที่พัก อากาศ ยารักษาโรค

1.2. ความต้องการความปลอดภัย (safety needs) เป็นความต้องการที่เหนือกว่า ความต้องการเพื่อความอยู่รอด เป็นความต้องการในด้านความปลอดภัยจากอันตราย

1.3. ความต้องการทางสังคม (social needs) เป็นการต้องการการยอมรับจากเพื่อน

1.4. ความต้องการการยกย่อง (esteem needs) เป็นความต้องการการยกย่องส่วนตัว ความนับถือ และสถานะทางสังคม

1.5. ความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ (self-actualization needs) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล ความต้องการทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ

บุคคลพยายามที่สร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรก ก่อนเมื่อความต้องการนั้นได้รับความพึงพอใจ ความต้องการนั้นก็หมดลงและเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลพยายามสร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดลำดับต่อไป ตัวอย่าง เช่น คนที่อดอยาก (ความต้องการทางกาย) จะไม่สนใจต่องานศิลปะชั้นล่าสุด (ความต้องการสูงสุด) หรือไม่ต้องการยกย่องจากผู้อื่น หรือไม่ต้องการแม่แต่อากาศที่บริสุทธิ์ (ความปลอดภัย) แต่เมื่อความต้องการแต่ละขั้นได้รับความพึงพอใจแล้วก็จะมีความต้องการในขั้นลำดับต่อไป

### 2. ทฤษฎีแรงจูงใจของ Freud

Freud ตั้งสมมุติฐานว่าบุคคลมักไม่รู้ตัวมากนักว่าพลังทางจิตวิทยามีส่วนช่วยสร้างให้เกิดพฤติกรรม Freud พบว่าบุคคลเพิ่ม และควบคุมสิ่งเร้าหลายอย่าง สิ่งเร้าเหล่านี้อยู่นอกเหนือการควบคุมอย่างสิ้นเชิงบุคคลจึงมีความฝัน พูดคำที่ไม่ตั้งใจพูด มีอารมณ์อยู่เหนือเหตุผลและมีพฤติกรรมหลอกหลอนหรือเกิดอาการวิตกกังวลอย่างมาก

กล่าวโดยสรุป ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจของผู้เรียนนั้นเกี่ยวกับการแสดงออก จากสิ่งที่ได้รับซึ่งอาจเป็นได้ทั้งทางบวก และลบ โดยมาจากสิ่งรอบตัวของนักเรียน และส่งผลต่อใน ด้านความรู้สึกรักของผู้เรียนโดยตรง

### 2.5.3 การวัดความพึงพอใจ

จรรยา เมฆะสุวรรณ (2555) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจกระทำได้หลายวิธีได้แก่ 1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้สอบถามจะออกแบบสอบถามเพื่อต้องการทราบความคิดเห็น สามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ โดยทั่วไปนิยมใช้วิธีจัดอันดับคุณภาพ 5 ระดับและประเด็นวัดความพึงพอใจ เป็นทั้งทางบวกคะแนนจะเป็นดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
ระดับ 4 หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
ระดับ 3 หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
ระดับ 2 หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
ระดับ 1 หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

2. การสัมภาษณ์เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่งซึ่งต้องอาศัยเทคนิค และวิธีการ ที่ดีจึงจะทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริง

3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยอาศัยสังเกตพฤติกรรมของบุคคล ไม่ว่าจะ เป็นการแสดงออกทางการพูดกริยาท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและสังเกตอย่าง มีระเบียบแบบแผน

การกำหนดเกณฑ์ที่ใช้วัดความพึงพอใจอาจมีความคลาดเคลื่อนเกิดขึ้นได้ถ้าบุคคล เป้าหมายแสดงความคิดเห็นไม่ตรงกับความรู้สึกรักที่แท้จริง ดังนั้นการใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ Likert scale เป็นการวัดแบบหนึ่งที่สามารถใช้กับสถานการณ์ได้อย่างกว้างขวางด้วยการให้ คะแนนความพึงพอใจแต่ละปัจจัยจากคะแนน 1 ถึง 5 โดย คือ พึงพอใจมากที่สุด 4 คือ พึงพอใจมาก 3 คือ พึงพอใจปานกลาง 2 คือ พึงพอใจน้อย และ 1 คือ พึงพอใจน้อยที่สุด นอกจากนี้ยังมีการใช้ มาตราส่วนประมาณค่าแบบ 1 ถึง 3 โดย 3 คือ พึงพอใจมาก 2 คือ พึงพอใจปานกลาง 1 คือ พึงพอใจ น้อย แต่ปัญหาของการเลือกใช้มาตราส่วนประมาณค่าแบบ 1 ถึง 3 นั้น ถ้าผู้ประเมินให้คะแนนแบบ เป็นกลางอยู่ในช่วง 2เกินร้อยละ 70 ค่าเฉลี่ยของแต่ละปัจจัยจะไม่มี ความแตกต่างกันมาก แต่ถ้าใช้ มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับช่วงห่างของคะแนน 5 ระดับเพียงพอในการแสดงค่าความพึงพอใจ ที่แตกต่างกันได้และไม่ทำให้คะแนนสูงหรือต่ำเกินไปที่จะมีผลต่อค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติ หลังจากนั้นจึงกำหนดวิธีการวัดความพึงพอใจรวมถึงการกำหนดขนาดของ



ตัวอย่างซึ่งวิธีวัดความพึงพอใจของผู้บริโภคสามารถทำได้หลายวิธีทั้งการใช้แบบสอบถามสามารถทำได้โดยการกำหนดคำตอบแบบให้เลือกตอบหรือตอบคำถามอิสระ ส่วนการสัมภาษณ์เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรงต้องอาศัยเทคนิค และวิธีการที่ดีจึงจะได้ข้อมูลที่เป็นจริงส่วนการสังเกตเป็นวิธีวัดความพึงพอใจ โดยการสังเกตจากพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายการแสดงออกทางการพูดกริยาท่าทาง ซึ่งวิธีนี้ต้องอาศัยการสังเกตอย่างจริงจัง และมีระเบียบแบบแผน

2.1.4 วิธีการประมาณค่ารวมตามวิธีการของลิเคิร์ต (สมชาย, 2554)วิธีการประมาณค่ารวม (The method of summated rating) ตามแนวคิดของลิเคิร์ตที่มีความเชื่อพื้นฐานว่า "เราว่าปัญญาของมนุษย์จะมีการแจกแจงแบบโค้งปกติ" โดยใช้นิหน่วยความเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็นเกณฑ์ในการวัดประมาณความเข้มของความคิดเห็นที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ สรุปได้ว่า การใช้นิหน่วยเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็นเกณฑ์ในการวัดที่มีความสัมพันธ์กับการวัดที่ใช้ 0 1 2 3 4 (หรือ 1 2 3 4 5) เป็นเกณฑ์ เท่ากับ 0.99 (Neuman, 1997) จึงสรุปว่าวิธีการประมาณค่ารวมที่กำหนดสเกลเป็น 0 1 2 3 4 จะดีกว่าการใช้วิธีการวิเคราะห์หาค่าประจำข้อที่ซับซ้อนของThurstone ดังนี้

- 1.1) ไม่ต้องหากลุ่มที่พิจารณาตัดสินเพื่อกำหนดค่าประจำข้อ
- 1.2) ไม่ต้องคำนวณค่าประจำข้อ
- 1.3) มีความเชื่อมั่นสูงกว่าในจำนวนข้อที่เท่ากันกับการใช้วิธีการอื่น ๆ
- 1.4) ผลที่ได้มีความเท่าเทียมกับผลที่ได้จากวิธีการวัดค่าประจำข้อของThurstone
- 2) ขั้นตอนการสร้างแบบวัดมาตรการวัดเจตคติของลิเคิร์ต ในการสร้างแบบวัดมาตรการวัดเจตคติของลิเคิร์ต มีขั้นตอนการสร้างดังนี้
  - 2.1) กำหนดข้อความเกี่ยวกับเจตคติที่ต้องการให้มากที่สุดจากเอกสารผู้ร่วมงาน ผู้ทรงคุณวุฒิ หรือจากปรากฏการณ์ ทั้งเชิงบวก และเชิงลบที่มีลักษณะชัดเจน หรือไม่แปลความหมายที่กำกวม และหนึ่งข้อความควรมีเจตคติเดียว เป็นต้น
  - 2.2) การตรวจสอบข้อความที่กำหนดขึ้นที่ว่าสอดคล้องกับ เกณฑ์การพิจารณาหรือไม่
  - 2.3) การทดสอบข้อความโดยการนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาเพื่อแก้ไขปรับปรุง แล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการนำมาวัดไปใช้ แล้วนำข้อมูลมาคำนวณหาค่าสถิติเพื่อใช้เป็นดัชนีบ่งชี้คุณภาพของข้อความ ดังนี้
    - 2.3.1) กำหนดหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) ของข้อความแต่ละข้อกับคะแนนรวม แล้วนำมาพิจารณาว่าถ้าข้อความใดมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงแสดงว่าข้อความนั้นเป็นข้อความที่ดี มีความเชื่อมั่น



2.3.2) คำนวณหาค่าอำนาจจำแนกของข้อความแต่ละข้อ โดยการทดสอบค่าที่ และคัดเลือกข้อความที่มีค่าที่ ตั้งแต่ 1.75 ขึ้นไปที่เป็นค่าที่มีอำนาจจำแนกอยู่ในเกณฑ์ดี (Edward, 1987) เกณฑ์การพิจารณาคะแนนเฉลี่ยของมาตราการวัดของลิเคิร์ต ในการพิจารณาตัดสินคะแนนเฉลี่ยที่ได้รับจากการให้ข้อมูลมีดังนี้ (Best, 1977)

ช่วงคะแนนเฉลี่ยความหมาย

4.20-5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
3.40-4.19	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับมาก
2.60-3.39	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
1.80-2.59	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับน้อย
1.00-1.79	หมายถึง	มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

บุญชม ศรีสะอาด (2553) ได้กล่าวถึงเครื่องมือที่ใช้วัดความพึงพอใจว่าการใช้แบบ (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ซึ่งจะประกอบด้วยชุดข้อคำถามที่ต้องการให้กลุ่มตัวอย่างตอบโดยให้กาเครื่องหมายหรือเขียนตอบ ส่วนในกรณีที่กลุ่มตัวอย่างอ่านหนังสือไม่ได้หรือมีความลำบากในการอ่าน อาจใช้วิธีการสัมภาษณ์จากแบบสอบถาม นิยามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง และความคิดเห็นของบุคคล สรุปได้ดังนี้

1. โครงสร้างแบบสอบถาม มีส่วนประกอบโครงสร้างของแบบสอบถาม 3 ส่วน คือ

1.1 คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถามเป็นส่วนแรกของการสอบถาม โดยระบุจุดมุ่งหมายและความสำคัญเกี่ยวกับการตอบแบบสอบถามมีคำอธิบายลักษณะของแบบสอบถามและวิธีตอบ พร้อมยกตัวอย่างประกอบให้เข้าใจได้ง่ายและตอนสุดท้ายจะกล่าวขอบคุณ แล้วระบุชื่อเจ้าของแบบสอบถาม

1.2 สถานภาพทั่วไป เป็นรายละเอียดข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น อายุ เพศ การศึกษา เป็นต้น

1.3 ข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมที่จะวัด ซึ่งสามารถแยกเป็นพฤติกรรมย่อย ๆ แล้วสร้างข้อคำถามที่ต้องการวัดพฤติกรรมย่อย ๆ นั้น

2. รูปแบบของแบบสอบถาม ข้อคำถามในแบบสอบถามอาจมีลักษณะเป็นปลายเปิดหรือแบบปลายปิด แบบสอบถามหนึ่งฉบับอาจเป็นแบบปลายเปิดทั้งหมดหรือแบบผสมก็ได้ ดังนี้

2.1 ข้อคำถามปลายเปิด (Open-ended form or unstructured questionnaire) เป็นคำถามที่ไม่ได้ระบุคำตอบไว้ให้เลือกตอบ แต่เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบโดยใช้คำพูดของตนเอง

2.2 ข้อคำถามปลายปิด (Closed form or unstructured questionnaire) เป็นคำถามที่มีการระบุคำตอบให้ผู้เขียนเขียนเครื่องหมายลงหน้าข้อความ หรือตรงกับช่องที่เป็นความจริงหรือความเห็นของตนมีหลายแบบ ประกอบด้วย แบบให้เลือกตอบคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของตนเพียงคำตอบเดียวจาก 2 คำตอบ แบบให้เลือกตอบคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของตน เพียงคำตอบเดียวจากหลายคำตอบ แบบให้เลือกตอบคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของตนได้หลายคำตอบ แบบมาตราส่วนประมาณค่า โดยให้ผู้ตอบตอบตามระดับความคิดเห็นของตนอาจอยู่ในรูปแบบของตารางแบบผสม หมายถึง เป็นแบบสอบถามที่มีหลายรูปแบบอยู่ในชุดเดียวกันแบบให้เรียงลำดับความสำคัญ โดยเขียนเรียงลำดับความชอบต่อสิ่งนั้น ๆ และแบบเติมคำสั้น ๆ ลงในช่องว่างซึ่งสิ่งที่เติมจะมีความเฉพาะเจาะจง

บุญชม ศรีสะอาด (2553) กล่าวว่าแบบสอบถามควรมีลักษณะ ที่มีภาษาชัดเจน เข้าใจง่ายไม่ไม่กำกวม ไม่มีความซับซ้อน ใช้ข้อความที่สั้น กระชับ เป็นข้อคำถามที่เหมาะสมกับผู้ตอบ โดยคำนึงถึงวัย ระดับสติปัญญา ระดับทางการศึกษา และความซับซ้อนของผู้ตอบ แต่ละข้อคำถามควรรวมเพียงปัญหาหรือประเด็นคำถามเดียว และไม่ถามในเรื่องที่เป็นความลับ หรือเรื่องราว 4 มาตราส่วนประมาณค่า เป็นมาตราวัดชนิดหนึ่งที่ใช้เป็นเครื่องมือในการประเมิน การปฏิบัติกิจกรรม ทักษะต่าง ๆ และพฤติกรรมด้านเจตพิสัย เช่น เจตคติ แรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ ความพึงพอใจ มีลักษณะสำคัญ คือ มีระดับความเข้มข้นให้ผู้ตอบเลือกตอบตามความคิดเห็น สภาพความเป็นจริง และเหตุผล ตั้งแต่ 3 ระดับขึ้นไป ระดับที่เลือกตอบอาจเป็นชนิดที่มีด้านบวกและด้านลบในข้อเดียวกัน หรือมี เฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง โดยที่อีกด้านหนึ่งจะเป็นศูนย์หรือระดับน้อยมาก และสามารถแปลงผลตอบเป็นคะแนนได้

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับความพึงพอใจการสร้างแบบวัดความพึงพอใจเป็นการประเมิน ความรู้สึกชอบ ความต้องการ ความพอใจ ความสุขเนื่องจากผลงานที่ได้รับผลสำเร็จตามมุ่งหมายโดยแบบวัดความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งกำหนดค่าออกเป็น 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) โดยพิจารณาเนื้อหา 3 ด้านดังนี้

1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ได้แก่ นักเรียนมีความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน รวมถึงกิจกรรมมีความน่าสนใจ ส่งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหา รวมถึงส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติ กระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ทำให้นักเรียนได้ค้นหาปัญหา และสาเหตุของปัญหาฝึกการหาแนวทางในการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม

2. ด้านพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ หลังจากนักเรียนได้เรียนรู้ นักเรียนทราบดีว่าการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ไม่ใช่เรื่องล้อเล่นรวมถึงผู้เรียนได้ทราบว่า การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ถือเป็นเรื่องที่ต้องผลเสียต่อผู้อื่น และหากนักเรียนเป็นคนแกล้งผู้อื่นนักเรียนพร้อมที่จะปรับปรุงตนเอง รวมทั้งหากนักเรียนโดนกลั่นแกล้งนักเรียนมีแนวทางการแก้ปัญหาได้ในเบื้องต้น

3. ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานช่วยทำให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถในการแก้ปัญหา และนักเรียนสามารถหาแนวทางในการแก้ปัญหาได้หลากหลาย นักเรียนสามารถนำขั้นตอนจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

กล่าวโดยสรุป ความพึงพอใจคือ ความรู้สึกเป็นชอบ ถูกใจ เห็นด้วย ต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งวัดโดยใช้แบบสอบถามได้แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามแบบของลิเคิร์ต โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้านดังนี้ 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 2) ด้านพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ และ 3) ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

#### 2.6.1.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

วลัยพร เฟื่องอรุณ (2554) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้เทคโนโลยีเพื่อชีวิตพฤติกรรมความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้อยู่ปัญหาเป็นฐาน (PBL) ผลการวิจัยพบว่า 1.ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้เทคโนโลยีเพื่อชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มณฑนา บรรรสุทธิ์ (2554) ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1. ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลัง การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนน การคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ 2. ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่จัดการเรียนรู้ แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน มีค่าเฉลี่ยของคะแนนอยู่ในระดับ

ปานกลาง และพัฒนาการของความสามารถในการคิด แก้ปัญหาทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้นในแต่ละแผนกิจกรรมแนะแนวโดยนักเรียนมีพัฒนาการอยู่ในระดับปานกลาง คือ พิจารณาแนวทางแก้ไขปัญหาโดยกำหนดเกณฑ์เพื่อประเมินแนวทางแก้ปัญหา และเสนอแนวทางแก้ปัญหาและพัฒนาแผนปฏิบัติงานอยู่ในระดับต่ำเป็น อันดับสุดท้าย

3. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด 3 ด้าน โดยนักเรียนเห็นด้วยมากเป็นอันดับที่ 1 คือ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ รองลงมาคือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับตามลำดับ

วาสนา ภูมิ (2555) ได้ศึกษา ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem – Based Learning) เรื่อง อัตราส่วน และร้อยละที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสตรีวิทยาเขตพระนคร กรุงเทพมหานคร ที่เรียนวิชาคณิตศาสตร์ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่องอัตราส่วน และร้อยละสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) ความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่องอัตราส่วน และร้อยละสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 4) ความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง อัตราส่วน และร้อยละสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

โสภา ช้อยชด (2560) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการ

เรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่ม ควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### 2.6.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งใน โลกออนไลน์

บุษยรัต รุ่งสาคร (2554) ได้ศึกษารังแกผ่านโลกโซเชียลเยาวชนหญิงในด้านทัศนคติต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล และแนวแก้ไขปัญหาโดยศึกษาในเยาวชนหญิงที่ศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร อายุ 14-20 ปี จำนวน 400 คน พบว่าเยาวชนเห็นว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่ร้ายแรงที่สุดคือ การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือการเปิดเผยความลับ โดยประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัว และการขาดการเอาใจใส่ส่งผลต่อการมีทัศนคติที่ไม่ถูกต้องต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล นอกจากนี้ยังพบว่าเยาวชนที่เห็นคุณค่าในตนเองสูงจะมีทัศนคติที่ถูกต้อง ส่วนการแก้ปัญหาเยาวชนส่วนใหญ่ร้อยละ 63 จะบอกให้ผู้อื่นทราบหากต้องถูกรังแกโดยเห็นว่าพ่อแม่จะช่วยเหลือได้ดีที่สุด และการบดบังจะสามารถป้องกันการคุกคามได้

ชินคนัย สิริสมฤทัย (2560) ได้ศึกษาในการรับรู้ ทัศนคติ และความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล ในระดับมาก (Mean = 3.99) โดยใน ส่วนการรับรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยมากที่สุดว่า การกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลเป็นเรื่องที่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล (M = 4.63) ในส่วนทัศนคติต่อ การกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยมากที่สุดว่า พฤติกรรมการกลั่นแกล้ง บนโลกโซเชียลเป็นสิ่งที่ไม่สมควรกระทำ (Mean = 4.37) และใน ส่วน ของความตั้งใจในการเกิด พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มที่จะไม่ แสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลอย่างแน่นอนมากที่สุด (Mean = 4.45) ซึ่งจากผลการวิจัยในข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าการรับรู้ และทัศนคติมักจะมี ความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรม

วรพงษ์ วิไล และเสริมศิริ นิลคำ (2561) ได้ศึกษาพฤติกรรมมารังแกกันผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงราย:กรณีศึกษาโรงเรียนเทศบาล 6 นครเชียงราย ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันของนักเรียนจะมีระดับพฤติกรรมมารังแกกันผ่านโลกโซเชียลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นอกจากนี้ทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตกับพฤติกรรมมารังแกกัน ผ่านโลกโซเชียลกับระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01



ฉันทนา ปาปัดดา และนภาพร กุ้เพ็ชร (2562) ได้ศึกษาการสังเคราะห์สาเหตุผลกระทบ การป้องกัน และการแก้ไขปัญหา การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มวัยรุ่นไทย ผลการวิจัยพบว่า สาเหตุของการกลั่นแกล้ง ทางไซเบอร์เกิดจาก 6 สาเหตุ ได้แก่ 1) พื้นที่ทางไซเบอร์มีลักษณะเป็น. นิรนาม 2) มีจุดเริ่มต้นมาจากการกระทำในโลก จริง 3) ได้รับการเลี้ยงดูแบบตามใจ และปล่อยปละ ละเลย 4) ความสะดวกจากการใช้เทคโนโลยี 5) อารมณ์ชั่ววูบ อยากเอาคืน และ 6) ความสนุก ตีก ะนองระหว่างเพื่อน ไม่คิดว่าจะส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกระทำส่วนผลกระทบจาก การกลั่นแกล้งกัน ทางไซเบอร์แบ่งเป็น 6 ประเด็น ได้แก่ 1) รู้สึกโมโห โกรธ เบื่อและรำคาญ 2) รู้สึกคับข้องใจ และ วิตกกังวล 3) รู้สึกเครียด 4) รู้สึกอับอาย และมีอาการซึมเศร้า 5) มีผลกระทบต่อจิตใจและการใช้ ชีวิต และ 6) กลายเป็นคนหนีปัญหา และแยกตัวจากสังคม และการป้องกัน และการแก้ไขปัญหา การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ แบ่งเป็น 10 ประเด็น ได้แก่ 1) ปรึกษาเพื่อนสนิท 2) การบล็อก และกีด กันออกจากรายชื่อผู้ติดต่อ 3) สื่อสารให้ผู้ปกครองทราบ 4) การโต้กลับทันที 5) ให้ความรู้ไม่ให้ สร้างความเสียหายแก่ผู้อื่น 6) ต้องมีสติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 7) การเจรจา ต่อรองให้หยุด พฤติกรรม 8) ออดทนไม่ได้ตอบ 9) ป้องกันปัญหาก่อนจะลุกลามใหญ่โต และ 10) รายงานไปยังผู้ดูแล ระบบ

#### 2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

William (2003) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเขียนตามขั้นตอนกระบวนการแก้ปัญหาเพื่อ ปรับปรุงประสิทธิภาพการแก้ปัญหาของ ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่กำลังเริ่มต้นเรียน พิษคณิต จำนวน 42 คนในประเทศสหรัฐอเมริกา แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 22 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน กลุ่มทดลองเรียนโดยใช้การเขียนตามขั้นตอนของกระบวนการแก้ปัญหาส่วนกลุ่มควบคุมเรียน โดยใช้การแก้ปัญหาตามขั้นตอนแต่ไม่ต้องฝึกเขียน มีการทดสอบทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองสามารถทำงานแก้ปัญหาได้ดีกว่ากลุ่มควบคุม และนักเรียนกลุ่ม ทดลองมีการเขียนตามขั้นตอนกระบวนการแก้ปัญหาได้เร็วกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม

Guo (2016) ได้สังเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกหรือถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ด้วยการใช้การวิเคราะห์ห่อภิมาณ (Meta-analysis) จากงานวิจัยจำนวน 77 เรื่อง ตั้งแต่ปี 2004-2013 รวม จำนวนเยาวชนวัย 9-24 ปีที่ถูกศึกษาจากงานวิจัยเหล่านั้น 129,278 คน พบว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับ เป็นผู้รังแกผ่านโลกไซเบอร์มากที่สุดคือเคยเป็นผู้รังแกในโลกจริง และเป็นผู้ที่มีปัญหาพฤติกรรม ส่วนปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์มากที่สุดคือการเป็นผู้ถูกรังแกในโลก จริง และการมีปัญหาสุขภาพจิตเรื้อรังแสดงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีความเกี่ยวข้องกับ ประสบการณ์การรังแกในโลกจริงอย่างมากและทั้งรังแกและถูกรังแกมักเป็นคนที่มีปัญหา พฤติกรรมหรือสุขภาพจิตไม่ดี



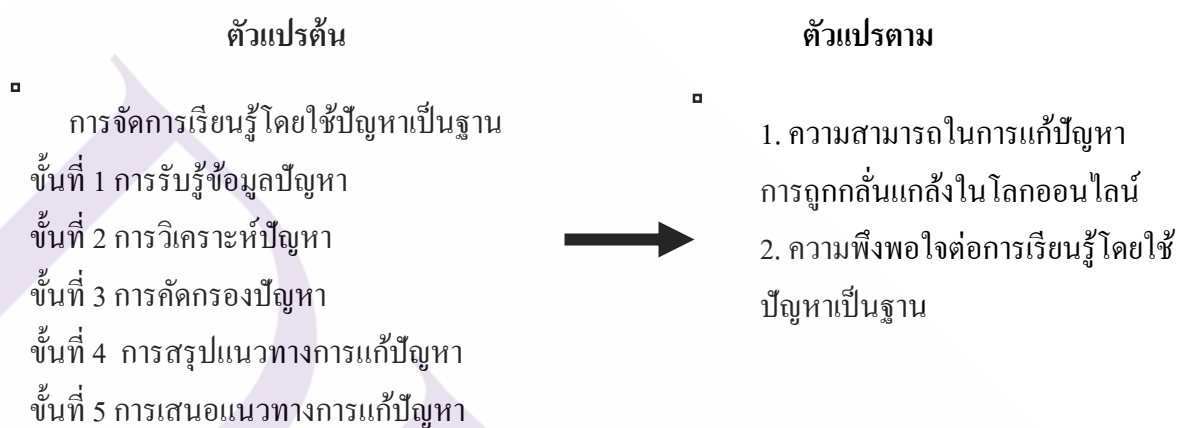
Catacutan and Marie (2017) ศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในการสอนรายวิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จังหวัดแซมบาลีส ประเทศฟิลิปปินส์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ ครูในรายวิชาสังคมศึกษา 132 คน ผลวิจัยพบว่า การศึกษาสรุปว่าการใช้แนวทาง PBL ในการสอนสังคมศึกษาช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะ และความสามารถ เช่น การทำงานเป็นทีม การทำงานร่วมกัน แรงจูงใจที่เพิ่มขึ้น ความนับถือตนเอง และวินัยในตนเอง ส่วนปัญหาในการใช้แนวทาง PBL คือด้านความสามารถของครู โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปรับมุมมองการเรียนรู้ที่ไม่คุ้นเคยโดยสิ้นเชิงซึ่งมุ่งเน้นไปที่กระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญและรับรู้ถึงความพึงพอใจต่อกลยุทธ์ที่เน้นครูเป็นหลัก ผลการวิเคราะห์พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในการรับรู้ถึงความท้าทายในความสามารถของครูในการใช้ PBL ในด้านความเชี่ยวชาญเฉพาะทางของครู และระยะเวลาในการให้บริการ มีความสำคัญต่อความท้าทายในการจัดการห้องเรียน

Quoc Tien Le (2020) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ และการเผชิญปัญหาของนักเรียนมัธยมในเวียดนาม ประชากรนักเรียนทั้งหมด 763 ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และตอนปลาย ช่วงอายุระหว่าง 13-15 ปี ในโรงเรียนในฮานอย ไฮฟอง และไฮเดือง ประเทศเวียดนาม ผลวิจัยพบว่า การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ นักเรียนที่ตกเป็นเหยื่อการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์สูงโดยเหยื่อมักจะกระทำการกลั่นแกล้งเพียงเล็กน้อยแต่จะตระหนักถึงความร้ายแรงของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ซึ่งส่งผลต่อสุขภาพ และรวมไปถึงชีวิตประจำวัน ผู้ถูกกลั่นแกล้งจะมีวิธีการป้องกันการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่แตกต่างกัน เช่น การรับคำแนะนำจากเพื่อน คำแนะนำจากผู้ใหญ่ เป็นต้น ซึ่งถือว่ามีประสิทธิภาพในการจัดการเมื่อถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ รวมไปถึงในเรื่องของปัจจัยต่าง ๆ เช่น ความถี่ของการกลั่นแกล้งภูมิภาคที่พำนัก ระดับการศึกษา ปีเกิด เพศ การใช้อินเทอร์เน็ต เป็นปัจจัยอิสระที่คาดการณ์ความถี่ของกลุ่มผู้กลั่นแกล้ง

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศและต่างประเทศ กล่าวโดยสรุปการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น สามารถนำมมาใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ หรือประกอบ การจัดการเรียนรู้ตามความสนใจของแต่ละรายวิชา ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียน มีแรงจูงใจในการแสวงหาความรู้จากกิจกรรมหรือปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่ได้เรียนรู้ ซึ่งในเรื่องของปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์สามารถเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริง หรืออยู่รอบตัว รวมถึงการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังเป็นการส่งเสริมให้จัดกระบวนการกลุ่ม ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม รวมถึงเป็นตัวช่วยในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับยุคศตวรรษที่ 21

## 2.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการถกเถียงแก่งในโลออนไลน์ จึงได้สรุปเขียนเป็นแผนภาพแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังภาพที่ 2.4



ภาพที่ 2.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง เรื่องการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วัตถุประสงค์ในการศึกษา คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างเครื่องมือ และหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 3.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาเขต 1 กลุ่มที่ 3 10 โรงเรียน จำนวน 10,725 คน ประกอบด้วย 1) โรงเรียนทวีธาภิเศก 2,563 คน 2) โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง 1,113 คน 3) โรงเรียนวิมุตยารามพิทยากร 310 คน 4) โรงเรียนมัธยมวัดคูสิดาราม 1,027 คน 5) โรงเรียนสตรีวัดระฆัง 1,731 คน 6) โรงเรียนสุวรรณารามพิทยาคม 610 คน 7) โรงเรียนอุบลรัตน์ราชกัญญาราชวิทยาลัย 508 คน 8) โรงเรียนสวนอนันต์ 224 คน 9) โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน 689 คน 10) โรงเรียนชินอรสวิทยาลัย 1,950 คน มีห้องชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รวมทั้งหมด 60 ห้องเรียน (กลุ่มสารสนเทศ สำนักงานแผนงาน, 2564)

### 3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนมัธยมวัดนายโรงที่กำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยแบ่งขั้นตอนการสุ่ม ดังต่อไปนี้

3.1.2.1 สุ่มโรงเรียนในสังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาเขต 1 กลุ่มที่ 3 มีจำนวนโรงเรียนทั้งหมด 10 โรงเรียน มา 1 โรงเรียน ผลการสุ่มได้โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง

3.1.2.2 สุ่มห้องเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง จำนวน 6 ห้องเรียน มา 1 ห้องเรียน ผลการสุ่มได้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 จำนวน 30 คน

### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในรายวิชาแนะแนว จำนวน 4 แผน

3.2.2 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

3.2.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

### 3.3 การสร้าง และการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ในรายวิชาแนะแนว จำนวน 4 แผน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

3.3.1.1 ศึกษาหลักการ และวิธีการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานจากเอกสารตำราและวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานร่วมกับกิจกรรมแนะแนว หลังจากนั้น

3.3.1.2 ผู้วิจัยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจำนวน 4 แผน ระยะเวลา 16 ชั่วโมง แบ่งตามแผนการจัดการเรียนรู้ได้ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Cyberbullying 1 ผู้ถูกกลั่นแกล้ง	4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Cyberbullying 2 ผู้กลั่นแกล้ง	4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Cyberbullying 3 ผู้เห็นเหตุการณ์การกลั่นแกล้ง	4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Cyberbullying 4 สถานการณ์ที่หลากหลาย	4 ชั่วโมง

โดยแต่ละแผนจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยขั้นตอนจัดการเรียนแบบปัญหาเป็นฐาน 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจากปัญหา คือการรับรู้ข้อมูลโดยใช้ปัญหาจากสถานการณ์ คือการรับรู้ข้อมูลจากสถานการณ์ที่เป็นปัญหาซึ่งเป็นปัญหาที่นักเรียนสนใจ โดยครูเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา คือการวิเคราะห์ปัญหาการทำความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาผู้สอนจะกระตุ้นนักเรียนด้วยคำถามหรืออาจเป็นการเสริมแรง และร่วมกันแสวงหาข้อมูลความรู้เพื่อตอบในปัญหาที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา คือ การที่ผู้เรียนร่วมกันคัดกรองปัญหาที่ควรแก้ไขจากสถานการณ์ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นที่ 2

ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา คือการที่ผู้เรียนได้ข้อสรุปร่วมกัน เกี่ยวกับการดำเนินการแก้ปัญหา และเลือกวิธีการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหาผู้เรียนเสนอแนวทางการแก้ปัญหาที่ได้จากการร่วมกันพูดคุยหรือแสวงหาข้อมูล และบอกผลที่คาดว่าจะเกิดหลังจากการแก้ปัญหา

3.3.1.3 โดยแต่ละแผนจัดการเรียนรู้ใช้เวลา 1 คาบเรียน ต่อสัปดาห์ซึ่งประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้

3.3.1.4 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวโดยใช้ปัญหาเป็นฐานทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาความเหมาะสม และให้ข้อเสนอแนะ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.1.5 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมแนะแนวโดยใช้ปัญหาเป็นฐานทั้ง 4 แผนการจัดการเรียนรู้ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อให้ประเมินตรวจสอบความสอดคล้องขององค์ประกอบต่าง ๆ ในแผนการจัดการเรียนรู้ (Index of Congruence หรือ IOC) พิจารณาข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ถือว่ามีค่าความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ จึงได้แผนจัดการเรียนรู้ที่จะนำไปทดลองใช้จำนวน 4 แผน

3.3.1.6 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

3.3.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยนำไปทดลองใช้ในกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.3.2 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

ในการสร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

3.3.2.1 ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

3.3.2.2 สร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ โดยกำหนดสถานการณ์ จำนวน 3 สถานการณ์เป็นแบบอัตนัยรวมทั้งหมด 15 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน โดยมีเกณฑ์การวัดความสามารถในการแก้ปัญหา 3 ด้านดังนี้ 1.ด้านผู้ถูกกลั่นแกล้ง 2.ผู้กลั่นแกล้ง 3.ผู้เห็นเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้ง โดยใช้เกณฑ์การประเมินแบบรูบริก (Rubric) แบ่งเกณฑ์คะแนนได้ดังนี้ 2 หมายถึง สามารถบอกขั้นตอนการแก้ปัญหาได้

1 หมายถึง สามารถบอกขั้นตอนในการแก้ปัญหาได้เมื่อได้รับคำแนะนำ

0 หมายถึง ไม่สามารถบอกขั้นตอนแก้ปัญหาได้ หรือไม่ตอบ

โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 3.1-3.3 ดังนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางเกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ไขปัญหา ด้านผู้ถูกกลั่นแกล้ง

ความสามารถในการ แก้ปัญหาโดยการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจาก ปัญหา (การระบุปัญหา)	สามารถระบุปัญหาจาก 2 ประเด็นสอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้ถูกกลั่น แกล้ง	สามารถระบุปัญหาจาก สถานการณ์ได้ 1 ประเด็น สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้ถูกกลั่นแกล้ง	ไม่สามารถระบุปัญหา จากสถานการณ์ได้ หรือ ปัญหาไม่สอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้ถูกกลั่น แกล้ง หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)	สามารถบอกสาเหตุของ ปัญหาพร้อมอธิบาย เหตุผลประกอบได้ สอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้ถูกกลั่น แกล้ง ขั้นที่ 1	สามารถบอกสาเหตุของ ปัญหาได้ สอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้ถูกกลั่น แกล้งขั้นที่ 1	ไม่สามารถบอกสาเหตุ ของปัญหาและไม่ สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้ถูกกลั่นแกล้งขั้นที่ 1 หรือไม่ตอบ



ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ความสามารถในการ แก้ปัญหาโดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้)	สามารถบอกแนวทาง แก้ปัญหาได้ 3 แนวทาง สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้ถูกกลั่นแกล้งในขั้นที่ 1 และ 2	สามารถบอกแนวทางการ แก้ปัญหาได้ 1 แนวทาง สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้ถูกกลั่นแกล้ง ในขั้นที่ 1 และ 2	แนวทางการแก้ปัญหาไม่ สอดคล้องกับผู้ถูกกลั่นแกล้ง ขั้นที่ 1 และ 2 หรือไม่ ตอบ
ขั้นที่ 4 การสรุปแนวการ แก้ปัญหา (การตรวจสอบ ผล)	สามารถเลือกแนวทางใน การแก้ปัญหา และอธิบาย เหตุผลประกอบได้ สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้ถูกกลั่นแกล้ง ขั้นที่ 3	สามารถเลือกแนวทางใน การแก้ปัญหาได้ สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้ถูกกลั่นแกล้ง ขั้นที่ 3	แนวทางไม่สอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้ถูกกลั่น แกล้ง ขั้นที่ 3 หรือไม่ ตอบ
ขั้นที่ 5 การเสนอแนว ทางการแก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)	สามารถอธิบายการ ประยุกต์ใช้แนวทางการ แก้ปัญหาสอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้ถูกกลั่น แกล้งในขั้นที่ 4 ได้ 2 ประเด็น	สามารถอธิบายการ ประยุกต์ใช้แนวทางการ แก้ปัญหาสอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้ถูกกลั่น แกล้งในขั้นที่ 4 ได้ 1 ประเด็น	ไม่สามารถอธิบายการ ประยุกต์ใช้แนวทางการ แก้ปัญหาหรือไม่ สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้ถูกกลั่นแกล้ง ขั้นที่ 4 และ ไม่ตอบ

ตารางที่ 3.2 ตารางเกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ไขปัญหา ด้านผู้กลั่นแกล้ง

ความสามารถในการ แก้ปัญหาโดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจาก ปัญหา (การระบุปัญหา)	สามารถระบุปัญหาจาก 2 ประเด็นสอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้กลั่นแกล้ง	สามารถระบุปัญหาจาก สถานการณ์ได้ 1 ประเด็น สอดคล้องกับสถานการณ์ผู้ กลั่นแกล้ง	ไม่สามารถระบุปัญหาจาก สถานการณ์ได้ หรือปัญหาไม่ สอดคล้องกับสถานการณ์ผู้ กลั่นแกล้ง หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)	สามารถบอกสาเหตุของ ปัญหาพร้อมอธิบายเหตุผล ประกอบได้ สอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้กลั่นแกล้งขั้น ที่ 1	สามารถบอกสาเหตุของ ปัญหาได้ สอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้กลั่นแกล้งขั้น ที่ 1	ไม่สามารถบอกสาเหตุของ ปัญหาและไม่สอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้กลั่นแกล้งขั้นที่ 1 หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้)	สามารถบอกแนวทาง แก้ปัญหาได้ 3 แนวทาง สอดคล้องกับสถานการณ์ผู้ กลั่นแกล้งในขั้นที่ 1 และ 2	สามารถบอกแนวทางการ แก้ปัญหาได้ 1 แนวทาง สอดคล้องกับสถานการณ์ผู้ กลั่นแกล้งในขั้นที่ 1 และ 2	แนวทางการแก้ปัญหาไม่ สอดคล้องกับสถานการณ์ผู้ กลั่นแกล้งในขั้นที่ 2 หรือไม่ ตอบ
ขั้นที่ 4 การสรุปแนวการ แก้ปัญหา (การตรวจสอบ ผล)	สามารถเลือกแนวทางใน การแก้ปัญหา และอธิบาย เหตุผลประกอบได้ สอดคล้องกับสถานการณ์ผู้ กลั่นแกล้ง ขั้นที่ 3	สามารถเลือกแนวทางใน การแก้ปัญหาได้ สอดคล้อง กับสถานการณ์ผู้กลั่นแกล้ง ขั้นที่ 3	แนวทางไม่สอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้กลั่นแกล้ง ขั้นที่ 3 หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 5 การเสนอแนว ทางการแก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)	สามารถอธิบายการ ประยุกต์ใช้แนวทางการ แก้ปัญหาสอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้กลั่นแกล้ง ใน ขั้นที่ 4 ได้ 2 ประเด็น	สามารถอธิบายการ ประยุกต์ใช้แนวทางการ แก้ปัญหาสอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้กลั่นแกล้ง ใน ขั้นที่ 4 ได้ 1 ประเด็น	ไม่สามารถอธิบายการ ประยุกต์ใช้แนวทางการ แก้ปัญหาหรือไม่สอดคล้อง กับสถานการณ์ผู้กลั่นแกล้ง ขั้นที่ 4 และไม่ตอบ

ตารางที่ 3.3 ตารางเกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ไขปัญหา ด้านผู้เห็นเหตุการณ์การถูกลั่น  
แกล้งในโลกออนไลน์

ความสามารถในการ แก้ปัญหาโดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจาก ปัญหา (การระบุปัญหา)	สามารถระบุปัญหาจาก 2 ประเด็นสอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้เห็นเหตุการณ์ การถูกลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์	สามารถระบุปัญหาจาก สถานการณ์ได้ 1 ประเด็น สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้เห็นเหตุการณ์ การถูกลั่น แกล้งในโลกออนไลน์	ไม่สามารถระบุปัญหาจาก สถานการณ์ได้ หรือปัญหา ไม่สอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้เห็นเหตุการณ์ การถูกลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์ หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)	สามารถบอกสาเหตุของ ปัญหาพร้อมอธิบายเหตุผล ประกอบได้ สอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้เห็นเหตุการณ์ การถูกลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์ ขั้นที่ 1	สามารถบอกสาเหตุของ ปัญหาได้สอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้เห็นเหตุการณ์ การถูกลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์ขั้นที่ 1	ไม่สามารถบอกสาเหตุของ ปัญหาและไม่สอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้เห็นเหตุการณ์ การถูกลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์ขั้นที่ 1 หรือไม่ ตอบ
ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้)	สามารถบอกแนวทาง แก้ปัญหาได้ 3 แนวทาง สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้เห็นเหตุการณ์การถูกลั่น แกล้งในโลกออนไลน์ใน ขั้นที่ 1 และ 2	สามารถบอกแนวทางการ แก้ปัญหาได้ 1 แนวทาง สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้เห็นเหตุการณ์การถูกลั่น แกล้งในโลกออนไลน์ใน ขั้นที่ 1 และ 2	แนวทางการแก้ปัญหาไม่ สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้เห็นเหตุการณ์การถูกลั่น แกล้งในโลกออนไลน์ขั้นที่ 2หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 4 การสรุปแนวการ แก้ปัญหา (การตรวจสอบ ผล)	สามารถเลือกแนวทางใน การแก้ปัญหา และอธิบาย เหตุผลประกอบได้ สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้เห็นเหตุการณ์การถูกลั่น แกล้งในโลกออนไลน์ ขั้นที่ 3	สามารถเลือกแนวทางใน การแก้ปัญหาได้ สอดคล้อง กับสถานการณ์ ผู้เห็นเหตุการณ์การถูกลั่น แกล้งในโลกออนไลน์ขั้นที่ 3	แนวทางไม่สอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้เห็นเหตุการณ์ การถูกลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์ขั้นที่ 3 หรือไม่ ตอบ

## ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

ความสามารถในการ แก้ปัญหาโดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
ขั้นที่ 5 การเสนอแนว ทางการแก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)	สามารถอธิบายการ ประยุกต์ใช้แนวทางการ แก้ปัญหาสอดคล้องกับ สถานการณ์ ผู้เห็นเหตุการณ์การถูก กลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์ในขั้นที่ 4 ได้ 2 ประเด็น	สามารถอธิบายการ ประยุกต์ใช้แนวทางการ แก้ปัญหาสอดคล้องกับ สถานการณ์ผู้เห็นเหตุการณ์ การถูกกลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์ในขั้นที่ 4 ได้ 1 ประเด็น	ไม่สามารถอธิบายการ ประยุกต์ใช้แนวทางการ แก้ปัญหา หรือ ไม่ สอดคล้องกับสถานการณ์ ผู้เห็นเหตุการณ์การถูก กลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์ขั้นที่ 4 และ ไม่ ตอบ

## เกณฑ์ในการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา

คะแนนเฉลี่ย	ระดับความสามารถในการแก้ปัญหา
25-30	ความสามารถในการแก้ปัญหาดีมาก
16-20	ความสามารถในการแก้ปัญหาดี
10-15	ความสามารถในการแก้ปัญหาพอใช้
ต่ำกว่า 10 คะแนน	ไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้

3.3.2.3 นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะ

3.3.2.4 นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item- Objective Congruence: IOC) (Rovinelli & Hambleton, 1977: 49-60) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนความคิดเห็น ในการพิจารณา ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจคำถามมีความสอดคล้อง

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามมีความสอดคล้อง

ให้คะแนน -1 หมายถึง คำถามไม่มีความสอดคล้อง

3.3.2.5 นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.3.2.6 ปรับปรุงแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.2.7 เมื่อปรับปรุงแก้ไขนำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์นำไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

3.3.2.8 นำผลจากการทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน มาหาค่าความยากง่าย ( $p$ ) ได้ 0.20-0.80 และค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) ได้ 0.20-0.78 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 จึงได้แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์จำนวน 15 ข้อ

3.3.2.9 นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงต่อไป

3.3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาฐาน

โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.3.3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.3.3.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีลักษณะของรูปแบบการวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) จำนวน 20 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน 2) ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ และ 3) ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้ โดยมีระดับคะแนน ดังนี้

5	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับมาก
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับน้อย
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

สำหรับการแปลความหมายใช้เกณฑ์ตามแนวของบุญชม ศรีสะอาด (2553) ดังนี้  
เกณฑ์แบบสอบถามความพึงพอใจ

คะแนนเฉลี่ย	ความหมาย
4.51-5.00	มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
3.51-4.50	มีความพึงพอใจระดับมาก
2.51-3.50	มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
1.51-2.50	มีความพึงพอใจระดับน้อย
1.00-1.50	มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

3.3.3.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน  
ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะ

3.3.3.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาที่  
ปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content  
Validity) ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้และนำข้อมูลที่รวบรวมจากความคิดเห็นของ  
ผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (Rovinelli and Hambleton, 1977: 49-60)  
โดยให้ผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนความคิดเห็น ในการพิจารณา ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 หมายถึง คำถามไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ซึ่งดัชนีความสอดคล้องที่ วัดได้ต้องมีค่ามากกว่า 0.50 ขึ้นไป

ผลการประเมินมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ถือว่ามีความสอดคล้องอยู่ในเกณฑ์ที่  
ยอมรับได้ จึงได้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จำนวน 17 ข้อ

3.3.3.5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้  
ปัญหาเป็นฐานแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.3.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาไป  
ทดลอง (Try-Out) ใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แล้วนำผล  
ที่ได้มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค  
(Cronbach's Alpha Coefficient) พบว่าแบบสอบถามมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87

3.3.3.8 นำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน  
ที่พัฒนาคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จำนวน 17 ข้อ ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป



### 3.4 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

#### 3.4.1 กำหนดแบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยใช้แบบแผนวิจัยแบบ One group pretest-posttest design (ล้วน ทยยศและอังคณา , 2558 : 200-201) แสดงผังรูปแบบวิจัยดังนี้

$O_1$		X	$O_2$
สัญลักษณ์ที่ใช้รูปแบบวิจัย			
$O_1$	หมายถึง		การสอบก่อนเรียน
X	หมายถึง		การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
$O_2$	หมายถึง		การสอบหลังเรียน

#### 3.4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 มีนักเรียนจำนวน 30 คน ปีการศึกษา 2563 มีขั้นตอนดังนี้

3.4.2.1 ผู้วิจัยอธิบายกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และชี้แจงวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผนจัดการเรียนรู้

3.4.2.2 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียน โดยใช้แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งซึ่งเป็นแบบ อัตนัย 15 ข้อ

3.4.2.3 ผู้ดำเนินการสอนตามแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 16 ชั่วโมง

3.4.2.4 เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจำนวน 4 แผน ผู้วิจัยได้ทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็น โดยใช้แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ซึ่งเป็นแบบ อัตนัย 15 ข้อ ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับก่อนเรียน

3.4.2.5 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจำนวน 17 ข้อ

3.4.2.6 นำข้อมูลได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติต่อไป

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการดำเนินการรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

3.5.1.1 เปรียบเทียบความสามารถการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียน (pretest) และหลังเรียน (posttest) โดยหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และทดสอบค่า (t-test for Dependent samples)

3.5.1.2 วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

### 3.6 สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ

#### 3.6.1 สถิติพื้นฐาน

3.6.1.1 หาค่าเฉลี่ย (Mean) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน คะแนนเฉลี่ย  
 $\sum X$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด  
 $N$  แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

3.6.1.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) โดยใช้สูตร หาค่าเฉลี่ย (Mean) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน  
 $\sum x^2$  แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง  
 $\sum x$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง  
 $N$  แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

### 3.6.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ

#### 3.6.2.1 ค่าความยากง่าย (บุญชม ศรีสะอาด, 2556)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ความยากง่ายของคำถาม
	R	แทน	จำนวนคนที่ตอบถูก
	N	แทน	จำนวนคนทั้งหมด

เมื่อพิจารณาการหาค่าความยาก (Difficulty) แบบวัดความสามารถ แก้ปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ระดับความยากของข้อสอบแต่ละข้อที่ได้จากการคำนวณจากสูตรที่มีค่าอยู่ระหว่าง 0.00 ถึง 1.00 ที่มีรายละเอียดเกณฑ์ของเกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

ได้ 0.80 -1.00	เป็นข้อสอบที่ง่ายมาก ควรตัดทิ้ง หรือนำไปปรับปรุง
0.60-0.79	เป็นข้อสอบที่ค่อนข้างง่ายใช้ได้ดี
0.40-0.59	เป็นข้อสอบที่มีความง่ายปานกลาง ดีมาก
$P < 0.20$ .	เป็นข้อสอบที่ยากมาก ควรตัดทิ้งหรือนำไปปรับปรุง

โดยข้อสอบที่สามารถนำไปใช้ในการวัดผลมีประสิทธิภาพจะมีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.80

#### 3.6.2.2 ค่าอำนาจจำแนก (บุญชม ศรีสะอาด 2556)

$$r = \frac{H - L}{N}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนกข้อสอบ
	H	แทน	จำแนกคนในกลุ่มสูงตอบถูก
	L	แทน	จำนวนคนในกลุ่มต่ำตอบถูก

## 3.6.2.4 สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)

(Cronbach, 1984)

$$\alpha = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ	$\alpha$	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา
	$k$	แทน	จำนวนข้อคำถาม
	$S_i^2$	แทน	$i$ ความแปรปรวนของคะแนนข้อที่
	$S_t^2$	แทน	$t$ ความแปรปรวนของคะแนนข้อที่

3.6.2.5 ค่าความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบวัดความสามารถแก้ปัญหา การถูกกั้นแก้งในโลกลงนไลน์และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้อยู่โดยใช่ ปัญหาเป็นฐานโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (IOC: index of item - objective congruence) พิจารณา ค่าความตรงเชิงเนื้อหา

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

## 3.6.3 สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

การเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยคะแนนแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา การถูกกั้นแก้งในโลกลงนไลน์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้อยู่โดยใช่ปัญหาเป็นฐาน โดยใช้สูตร การทดสอบค่าที (t - test for dependent samples) (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2553) ดังนี้

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติ
	D	แทน	ความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
	N	แทน	จำนวนคู่
	df	แทน	ความเป็นอิสระเท่ากับ N-1

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้มาวิเคราะห์ และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	จำนวนนักเรียน
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยคะแนน
S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
df	แทน	ชั้นความเป็นอิสระ
t	แทน	ค่าสถิติทดสอบสมมติฐานที่มีการแจกแจงแบบ t-distribution
p	แทน	ค่าความน่าจะเป็นของผลการทดสอบสมมติฐาน
*	แทน	ค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตอนที่ 1** ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ผู้วิจัยวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยข้อสอบอัตนัย แบบเขียนตอบ จำนวน 15 ข้อ โดยการวัดก่อนและหลังเรียน จากนั้นนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทำการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 โดยใช้ (t – test for dependent sample) ได้ผลดังตารางที่ 4.1

**ตารางที่ 4.1** แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

คะแนน	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t	p
ก่อนเรียน	30	30	11.86	6.90	29	13.74*	.000
หลังเรียน	30	30	25.36	1.99			

\*p<.05

จากตารางที่ 4.1 พบว่า คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

**ตอนที่ 2** ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ผู้วิจัยวัดความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจโดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จำนวน 17 ข้อ โดยทำการทดสอบหลังเรียนจากนั้นนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทำการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 ได้ผลดังตารางที่ 4.2



ตารางที่ 4.2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้  
ปัญหาเป็นฐาน (n=30)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเห็น
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน</b>			
1. นักเรียนเข้าใจขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	4.53	0.62	มากที่สุด
2. กระบวนการสอนส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหาแบบกลุ่ม	4.73	0.44	มากที่สุด
3. กิจกรรมทำให้นักเรียนได้ใช้ความคิดในการแก้ปัญหาและค้นหาสาเหตุของปัญหา	4.66	0.47	มากที่สุด
4. นักเรียนฝึกหาวิธีในการเลือกแนวทางในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง	4.63	0.49	มากที่สุด
5. นักเรียนสามารถประเมินและเลือกแนวทางการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดได้	4.53	0.50	มากที่สุด
6. นักเรียนวางแผนการทำงานเป็นกลุ่ม	4.70	0.46	มากที่สุด
7. กิจกรรมในการเรียนรู้มีความน่าสนใจ	4.76	0.43	มากที่สุด
<b>รวมด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน</b>	<b>4.65</b>	<b>0.49</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้</b>			
8. เมื่อนักเรียนถูกกลั่นแกล้ง นักเรียนมีสามารถบอกแนวทางในการแก้ปัญหาได้เบื้องต้น	4.93	0.25	มากที่สุด
9. การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เรื่องี่ทุกคนต้องตระหนัก	4.96	0.18	มากที่สุด
10. หากฉันเหตุการณ์การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ฉันสามารถบอกแนวทางในการช่วยคนที่ถูกกลั่นแกล้งได้	4.96	0.18	มากที่สุด

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความเห็น
11. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ควรใช้อย่างมีสติ และ รอบคอบ	4.96	0.18	มากที่สุด
<b>รวมด้านพฤติกรรมการเรียนรู้</b>	<b>4.95</b>	<b>0.19</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้</b>			
12. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา	4.83	0.37	มากที่สุด
13. นักเรียนสามารถคิดหาแนวทางสำหรับการแก้ปัญหา ได้หลายแนวทาง	4.80	0.40	มากที่สุด
14. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปปรับ ใช้ในชีวิตประจำวันได้	4.76	0.43	มากที่สุด
15. นักเรียนได้รับความรู้มากกว่าเรียนแบบปกติ	4.90	0.30	มากที่สุด
16. นักเรียนมีเหตุผล มีสติมากยิ่งขึ้นในการใช้สื่อสังคม ออนไลน์	4.83	0.37	มากที่สุด
17. ทำให้นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างระมัดระวัง ยิ่งขึ้น	4.93	0.25	มากที่สุด
<b>รวมด้านประโยชน์ในการเรียนรู้</b>	<b>4.84</b>	<b>0.35</b>	<b>มากที่สุด</b>
<b>รวมทั้ง 3 ด้าน</b>	<b>4.81</b>	<b>0.34</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 4.2 พบว่า หลังจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.81$ , S.D. = 0.34) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ในสมมติฐานในข้อที่ 2

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในแต่ละด้านในระดับมากที่สุด เรียงลำดับตามค่าเฉลี่ยได้ดังนี้ ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.95$ , S.D. = 0.19) รองลงมาคือ

ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.81, S.D. = 0.05$ ) และ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ( $\bar{X} = 4.65, S.D. = 0.49$ ) ตามลำดับ



## บทที่ 5

### สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อสรุปจากการทำการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะตามลำดับ ดังนี้

#### 5.1 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

#### 5.2 สมมุติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในระดับมาก

#### 5.3 วิธีดำเนินการวิจัย

5.3.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาเขต 1 กลุ่มที่ 3 10 โรงเรียน จำนวน 10,725 คน ประกอบด้วย 1) โรงเรียนทวีธาภิเศก 2,563 คน 2) โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง 1,113 คน 3) โรงเรียนวิมุตยารามพิทยากร 310 คน 4) โรงเรียนมัธยมวัดคูสุตาราม 1027 คน 5) โรงเรียนสตรีวัดระฆัง 1,731 คน 6) โรงเรียนสุวรรณารามพิทยาคม 610 คน 7) โรงเรียนอุบลรัตน์ราชกัญญาราชวิทยาลัย 508 คน 8) โรงเรียนสวนอนันต์ 224 คน 9) โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน 689 คน 10) โรงเรียนชินอรสวิทยาลัย 1,950 คน มีห้องชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รวมทั้งหมด 60 ห้องเรียน (กลุ่มสารสนเทศ สำนักงานแผนงาน, 2564)

5.3.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 โรงเรียนมัธยมวัดนายโรงที่กำลังศึกษาอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยมีขั้นตอนการสุ่ม ดังต่อไปนี้

5.3.2.1 สุ่มโรงเรียนในสังกัดสำนักเขตพื้นที่การศึกษาเขต 1 กลุ่มที่ 3 มีจำนวนโรงเรียนทั้งหมด 10 โรงเรียน มา 1 โรงเรียน ผลการสุ่มได้โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง

5.3.2.2 สุ่มห้องเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง จำนวน 6 ห้องเรียนมา 1 ห้องเรียนผลการสุ่มได้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### 5.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

5.4.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบหาเป็นฐานในรายวิชาแนะแนว จำนวน 4 แผน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.67 – 1.00 ขึ้นไป

5.4.2 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.67 – 1.00 ขึ้นไป ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 มีค่าความยากง่ายอยู่ในช่วง 0.20 – 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.20 – 0.78

5.4.3 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.67 – 1.00 ขึ้นไป และมีค่าความเชื่อมั่น 0.87

#### 5.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5 มีนักเรียนจำนวน 30 คน ปีการศึกษา 2563 มีขั้นตอนดังนี้

5.5.1 ผู้วิจัยอธิบายกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และชี้แจงวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผนจัดการเรียนรู้

5.5.2 ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนเรียน โดยใช้แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ซึ่งเป็นแบบ อัตนัย 15 ข้อ

5.5.3 ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลา 16 ชั่วโมง

5.5.4 เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจำนวน 4 แผน ผู้วิจัยได้ทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็น โดยใช้แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งซึ่งเป็นแบบ อัตนัย 15 ข้อ ซึ่งเป็นฉบับเดียวกับก่อนเรียน

5.5.5 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจำนวน 17 ข้อ

5.5.6 นำข้อมูลได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติต่อไป

## 5.6 สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สรุปได้ดังนี้

5.6.1 ความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

5.6.2 ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุดซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2

## 5.7 อภิปรายผล

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยมีประเด็นที่จะอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

5.7.1 ความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 เนื่องจากจากการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานสามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในประเด็นปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันหรือเป็นประเด็นปัญหาที่นักเรียนได้เผชิญอยู่ ซึ่งจะเป็นประเด็นอยู่ในขั้นของการสอนรวมถึงพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียน ซึ่งพฤติกรรมถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นบ่อย และนักเรียนมักจะพบเห็นหรือต้องเผชิญ



ประกอบไปด้วย 1) การแสดงความคิดเห็น 2) การนิยามหรือการตีความ 3) การเผยแพร่  
 ความลับ 4) การปลอมตัวเป็นคนอื่น และ 5) การขู่ และการคุกคาม และแบ่งประเภทของกลุ่มคนได้  
 ดังนี้ 1) ผู้ถูกกลั่นแกล้ง 2) ผู้กลั่นแกล้ง และ 3) ผู้เห็นเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้ง โดยผู้วิจัยได้นำมา  
 ปรับเข้ากับเนื้อหาในการสอนรวมถึงขั้นกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสอดคล้อง  
 ในเรื่องของการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา โดยในก่อนเรียนรู้ได้มีการทดสอบก่อนเรียน  
 พบว่าคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหของนักเรียนในก่อนเรียนนั้นอยู่ในระดับพอใช้ และ  
 ไม่สามารถแก้ปัญหในสถานการณ์ได้ หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงดำเนินการสอนขั้นตอนสำคัญในการ  
 จัดการเรียนรู้ คือ การทำงานเป็นกลุ่ม โดยในแต่ละกลุ่มจะได้รับหัวข้อ หรือประเด็นปัญหาจาก  
 สถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่น่าสนใจ โดยประเด็นปัญหาการถูกกลั่นแกล้งใน  
 โลกออนไลน์ที่สำคัญคือ 1) ปัญหาของคนที่ถูกกลั่นแกล้ง 2) ปัญหาของคนที่กลั่นแกล้ง และ  
 3) คนที่เห็นเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้ง ซึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนแต่ละกลุ่มจะร่วมกัน  
 วิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็นปัญหาสาเหตุ และกระทบต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นจนนำไปสู่การหาแนวทาง  
 ในการแก้ปัญหตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และเป็นไปตามลำดับขั้นตอน  
 การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนนี้ 1) ขั้นการรับรู้จากปัญหา (การ  
 ระบุปัญหา) นักเรียนรับรู้ข้อมูลปัญหาจากสถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็น  
 ปัญหาที่มีความน่าสนใจ และเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน โดยครูจะเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนเกิด  
 ความสนใจ เพื่อให้ให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจนนำไปสู่การ  
 ระบุปัญหาสำคัญจากสถานการณ์ได้ 2) การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)  
 เมื่อกำหนดปัญหาสำคัญจากสถานการณ์แล้ว นักเรียนในแต่ละกลุ่มร่วมกันระดมความคิด และทำ  
 ความเข้าใจปัญหา โดยผู้สอนจะใช้คำถามหรือหรือกิจกรรมเสริมกระตุ้นให้นักเรียนร่วมกัน  
 แสวงหาข้อมูลเพื่อบอกสาเหตุปัญหาของสถานการณ์ได้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับปัญหาที่ระบุใน  
 ขั้นที่ 1 3) การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้) เมื่อนักเรียนสามารถบอกสาเหตุของปัญหา  
 ได้จากขั้นที่ 2 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเสนอแนวทางการแก้ปัญหจากสถานการณ์ 3 แนวทาง  
 โดยการร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในความเหมาะสมของแนวทางการแก้ปัญห ซึ่งมีความ  
 สอดคล้องกับขั้นที่ 1 และ 2 4) การสรุปแนวการแก้ปัญห (การตรวจสอบผล) เมื่อนักเรียนแต่ละ  
 กลุ่มสามารถเสนอแนวทางในการแก้ปัญหได้ 3 แนวทางแล้ว หลังจากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่ม  
 ร่วมกันปรึกษาพูดคุยเกี่ยวกับแนวทางการแก้ปัญหโดยร่วมกันประเมินแนวทางที่ดีที่สุด 1 แนวทาง  
 พร้อมสามารถอธิบายเหตุผลประกอบในการตัดสินใจเลือกได้อย่างสมเหตุ สมผล และ 5) การเสนอ  
 แนวทางการแก้ปัญห (ประยุกต์ใช้) นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหที่ได้จากการ

ร่วมปรึกษาพูดคุย แสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม พร้อมนำเสนอวิธีการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ปัญหา การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันอย่างสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์

จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้พบว่าความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนดีขึ้นตามลำดับ จากนักเรียนที่ไม่สามารถแก้ปัญหาได้เลย นักเรียนสามารถแก้ปัญหาได้ดีขึ้น ส่วนนักเรียนที่พอจะแก้ปัญหาได้หลังจากการเรียนรู้ได้พัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมาเกิดจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยในกิจกรรมจะมีการอธิบายสอดแทรกความรู้เข้าไปด้วยในแต่ละขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งในสถานการณ์ปัญหาจะเริ่มจากสถานการณ์ 1) ปัญหาคนที่ถูกกลั่นแกล้ง 2) ปัญหาคนที่กลั่นแกล้ง และ 3) ปัญหาคนที่เห็นเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้งจนไปถึงสถานการณ์ที่หลากหลาย พร้อมให้นักเรียนนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาของแต่ละสถานการณ์ นักเรียนสามารถระบุปัญหาของแต่ละสถานการณ์ได้ รวมถึงสาเหตุจนนำไปสู่แนวทางในการแก้ปัญหาพร้อมอธิบายเหตุผลประกอบได้ และสามารถบอกวิธีการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างสร้างสรรค์ และเป็นไปในทางบวก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้นจึงส่งผลให้ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหากลั่นแกล้งในโลกออนไลน์หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนเรียน เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ในข้อที่ 1 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎี ทูนาทางจิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychological Capital) สุขภาพจิตของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา การนำตนเองไปสู่เป้าหมาย ยืนหยัดและยืดหยัดตนเองเมื่อประสบเหตุการณ์วิกฤตหรือเป็นทุกข์ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ (Luthans and Youssef, 2004) 1) ความเชื่อมั่นในความสามารถตน (Self-efficacy) 2) ความหวัง (Hope) 3) การมองโลกในแง่ดี (Optimism) 4) พลังทางจิตใจ (Resiliency) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Gallagher (1997) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานว่าเป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องเรียนรู้จากการเรียน (Learn to Learn) โดยนักเรียนจะทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อค้นหาวิธีการแก้ปัญหาโดยจะบูรณาการความรู้ที่ต้องการให้นักเรียนได้รับกับการแก้ปัญหาเข้าด้วยกันปัญหาที่ใช่มิลักษณะเกี่ยวกับชีวิตประจำวันและมีความสัมพันธ์กับนักเรียน การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานจะมุ่งเน้นพัฒนานักเรียนในด้านทักษะการเรียนรู้มากกว่าการเรียนรู้ที่นักเรียนจะได้มา และพัฒนาสู่การเป็นผู้ที่สามารถเรียนรู้โดยการชี้นำตนเองได้ รวมถึงแนวคิดของกระทรวงศึกษาธิการ (2552) ที่กล่าวว่าความสามารถในการแก้ปัญหา และอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศเข้าใจความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคม และสิ่งแวดล้อม และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ โสภางค์ (2560) ที่ได้ศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้

วิชาสุศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า 1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของ ฉันทนา ปาปัดดา และนภาพร ภูเพ็ชร (2562) ได้ศึกษาการสังเคราะห์สาเหตุผลกระทบการป้องกันและการแก้ไขปัญหาคารกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มวัยรุ่นไทย ผลการวิจัยพบว่าสาเหตุของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เกิดจาก 6 สาเหตุ ได้แก่ 1) พื้นที่ทางไซเบอร์มีลักษณะเป็นนิรนาม 2) มีจุดเริ่มต้นมาจากการกระทำในโลกจริง 3) ได้รับความเลียดูแบบตามใจ และปล่อยปละละเลย 4) ความสะดวกจากการใช้เทคโนโลยี 5) อารมณ์ชั่ววูบอยากเอาคืน และ 6) ความสนุกก็กระหน่ำระหว่างเพื่อนไม่คิดว่าจะส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกระทำส่วนผลกระทบจากการกลั่นแกล้งกันทางไซเบอร์ แบ่งเป็น 6 ประเด็น ได้แก่ 1) รู้สึกโมโห โกรธ เบื่อ และรำคาญ 2) รู้สึกคับข้องใจ วิตกกังวล 3) รู้สึกเครียด 4) รู้สึกอับอาย มีอาการซึมเศร้า 5) มีผลกระทบต่อจิตใจ การใช้ชีวิต และ 6) กลายเป็นคนหนีปัญหาแยกตัวจากสังคม ส่วนการป้องกันและการแก้ไขปัญหาคารกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ แบ่งเป็น 10 ประเด็น ได้แก่ 1) ปรึกษาเพื่อนสนิท 2) การบล็อกและกีดกันออกจากรายชื่อผู้ติดต่อ 3) สื่อสารให้ผู้ปกครองทราบ 4) การโต้กลับทันที 5) ให้ความรู้ไม่ให้สร้างความเสียหายแก่ผู้อื่น 6) ต้องมีสติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 7) การเจรจาต่อรองให้หยุดพฤติกรรม 8) อัดทนไม่ได้ตอบ 9) ป้องกันปัญหา ก่อนจะลุกลามใหญ่โต และ 10) รายงานไปยังผู้ดูแลระบบ

5.7.2 ความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุดซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ในสมมติฐาน ซึ่งถือว่าผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 2 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม รวมถึงการเรียนรู้จากสถานการณ์ปัญหาที่หลากหลาย มีการนำเอาเทคโนโลยี และแอปพลิเคชันหรือสื่อต่าง ๆ เช่น วิดีโอที่ใช้เป็นสถานการณ์ให้นักเรียนได้ฝึก

แก้ปัญหา และน่าสนใจที่ทัน โลกในปัจจุบันมาเป็นตัวช่วยในการทำกิจกรรม โดยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นการร่วมกันทำกิจกรรมกลุ่มที่สามารถให้นักเรียนสมาชิกกลุ่มได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม หรือแสดงความคิดเห็นมากยิ่งขึ้น โดยยังอยู่ในขั้นการจัดการเรียนรู้โดยปัญหาเป็นฐาน จึงทำให้นักเรียนสนใจที่จะทำกิจกรรมรวมถึงเนื้อหาของการสอน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น ส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ และเล็งเห็นถึงความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น โดยนักเรียนมีข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้ในแต่ละด้าน ดังนี้ 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ “...กระบวนการสอนมีความน่าสนใจ...” 2) ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ “...เมื่อเราโดนกลั่นแกล้งเราก็ไม่ควรกลั่นแกล้งคืน ควรหาวิธีการแก้ปัญหา...” และ “...ได้สำรวจตนเอง ว่าตนเองเคยกลั่นแกล้งใครหรือไม่ ...” 3) ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้ “...เข้าใจเกี่ยวกับประเด็นในเรื่องการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น...” และ “...ทำให้มีสติมากขึ้น กับการเล่นโซเชียล...” จึงส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับแนวคิดของ ดุลยวิทย์ ภูมิมา (2551) ที่กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบ ดีใจ พอใจ มีความรู้สึกดี และมีความสุขที่ได้ปฏิบัติกิจกรรมนั้น ๆ และสง่า ภูธรรงค์ (2551) ที่ได้ให้ความหมายความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้ผลสำเร็จตามความมุ่งหมายหรือความรู้สึกขั้นสุดท้ายที่ได้รับผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ รวมถึง วิชิตา วงศ์เจริญ (2560) ที่กล่าวว่าความพึงพอใจไม่สามารถมองเห็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตได้โดยการแสดงออกที่ค่อนข้างสลับซับซ้อนจึงเป็นการยากที่จะวัดความพึงพอใจโดยตรง แต่สามารถวัดได้ทางอ้อมโดยการวัดความคิดเห็นส่วนบุคคลเหล่านั้น และการแสดงความคิดเห็นนั้นจะต้องตรงกับความรู้สึกที่แท้จริงจึงสามารถวัดความพึงพอใจได้ และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของสุภามาส เทียนทอง (2553) ที่ได้ทำการวิจัยพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผลวิจัยพบว่านักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหายู่ในระดับสูง มีผลการเรียนดีขึ้น และมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมาก

## 5.8 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับนำผลวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะสำหรับทำวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

### 5.8.1 ข้อเสนอแนะสำหรับนำผลวิจัยไปใช้

การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยการจัดการเรียนรู้ใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพแก่นักเรียน ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

1) สถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ต้องมีส่วนที่ใกล้เคียงกับสภาพปัญหาจริง ต้องมีการเชื่อมโยงโดยต้องพูดถึง ผู้ถูกกลั่นแกล้ง ผู้กลั่นแกล้ง และผู้เห็นเหตุการณ์ จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนสามารถบอกแนวทางการแก้ปัญหาแต่ละสถานการณ์ได้สมเหตุ สมผล มีความสอดคล้องกันตามลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหาได้ดี

2) การนำแอปพลิเคชันมาใช้ร่วมในการจัดการเรียนรู้ หากไม่เคยใช้ ควรทำการศึกษาหาข้อมูล วิธีการใช้เพิ่มเติม และนำไปทดลองใช้ก่อนเพื่อตรวจสอบให้แน่ใจว่าแอปพลิเคชันนั้นเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ หรือ สภาพแวดล้อมนั้น ๆ หรือไม่

3) การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้หลายรูปแบบ หากมีสิ่งกระตุ้น เช่น คลิปวิดีโอ แอปพลิเคชัน หรือ การเล่นเกม มีส่วนช่วยในการพัฒนาความสามารถของนักเรียนดีมากยิ่งขึ้น

4) เนื่องจากมีสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อ Covid – 19 ผู้สอนควรปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ยังคงตามลำดับขั้นตอนในเทคนิคการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเหมือนเดิม เช่นการจัดกิจกรรมกลุ่ม ต้องมีการเข้ากลุ่มเหมือนเดิมและต้องมีกระตุ้นให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมกลุ่ม ร่วมกันแสดงความคิดเห็น

### 5.8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการสำรวจข้อมูลในเบื้องต้น เกี่ยวกับปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ควรเน้นปัญหาที่นักเรียนกำลังประสบปัญหา หรือพบเจออยู่ในขณะนั้น อาจเป็นปัญหาที่นักเรียนให้ความสนใจในวงกว้าง หรือ เกิดขึ้นในสังคมในช่วงเวลานั้น ๆ เพื่อสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม และพัฒนาความสามารถนักเรียน รวมถึงควรมีการศึกษาปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ของนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพิ่มเติม

2) ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถด้านอื่น ๆ ของผู้เรียน เช่น ความสามารถในการนำตนเองความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ความสามารถในการรู้คิด (metacognition) และความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นต้น





บรรณานุกรม



## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- กนก จันทร์. (2556). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความรับผิดชอบต่องานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). แนวทางการพัฒนาการวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ พุทธศักราช 2551. ศูนย์พัฒนาหนังสือกรมวิชาการ.
- กรมสุขภาพจิต. (2562). *Stop Bullying* หยุดการกลั่นแกล้งยุติความรุนแรงในสังคม. สืบค้น 10 ธันวาคม 2563, จาก <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30024>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว
- กลุ่มสารสนเทศ สนศ. (2564). ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง. สืบค้น 20 มิถุนายน 2564, จาก <https://data.boppobec.info/emis/schooldata-view.php?School>.
- เกษตรชัย และหิม. (2554). พฤติกรรมการรังแกกันของนักเรียน: บทความปริทรรศน์. *วารสารวิทยาศาสตร์สาขาสังคมศาสตร์*. 32(1), 158-166.
- แคทริยา มุขมาลี และวิมล ตำราญวานิช. (2554). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องอาหารกับการดำรงชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน. *การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 15* (น. 2594-2602). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จรรยา เมฆะสุวรรณ. (2555). ผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านวิชาภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือกันเรียนรู้เทคนิค STAD สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. (การศึกษาค้นคว้าอิสระ). มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- จรัมมน หนูคง และพัลลภ พิริยะสุวรรณ. (2558). การเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้ปัญหาเป็นหลักเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา. *วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรมพระจอมเกล้าพระนครเหนือ*. 5(2), 185-189.
- จิราภรณ์ อุปภา. (2554). ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค KWL ในการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ เรื่องอัตราส่วน และร้อยละของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

- ฉันทนา ปาปัดดา และนภาพร ภู่อึ้ง. (2562). การสังเคราะห์สาเหตุผลกระทบการป้องกันและการแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มวัยรุ่นไทย. *การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ครั้งที่ 11*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล สุพรรณบุรี.
- ชาญชัย ดาศรี. (2550). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) กับการเรียนแบบปกติวิชางานปรับอากาศยานยนต์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2553). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย*. เทพเนรมิตการพิมพ์.
- ชินดนัย สิริสมฤทัย. (2560). *การรับรู้ทัศนคติและความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์* (รายงานการค้นคว้าอิสระ). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ศรีวงศ์รัตน์. (2553). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย*. เทพเนรมิตการพิมพ์.
- ณัฐกานต์ จันทศิริพิทักษ์ และทิพย์นภา หวนสุริยา. (2560). *ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการเผชิญปัญหาของเหยื่อ: อิทธิพลส่งผ่านของการประเมินทางปัญญา โดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ. (2557). *การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ศุภฎี โยเหลา และคณะ. (2557). *การจัดการเรียนรู้ PBL ที่ได้จากโครงการสร้างชุดความรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ของเด็กและเยาวชน: จากประสบการณ์ความสำเร็จของโรงเรียนไทย*. หจก. ทิพย์วิสุทธิ
- ทรงเกียรติ จรัส สันตจิต. (2561). Cyberbullying: ถ้ารักกัน อย่ารังแกกัน. *วารสารอาศรมวัฒนธรรม วลัยลักษณ์*. 17(1), 117-137.
- ทิสนา เขมมณี. (2555). *14 วิธีการสอนสำหรับครูมืออาชีพ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ธัญนันท์ กระจดา. (2562). *การศึกษาพฤติกรรมและแนวทางการใช้สื่อสังคมคลาวด์ และโมบายแอปพลิเคชันเพื่อการประชาสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระเจ้าเกล้าพระนครเหนือ*. (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ธัญญากร ดุคเกื้อ. (2557). *การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- นรรัชต์ ผืนเขียว. (2563). *Why Bullying? ทำไมถึงต้องกลั่นแกล้งอะไรคือสาเหตุพฤติกรรมเหล่านี้*. สืบค้น 12 ธันวาคม 2563, จาก <https://bookplus.co.th/why-bullying-%>

- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). สุวีริยาสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). *วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). สุวีริยาสาส์น
- บุษยรัต รุ่งสาคร. (2554). *การศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). *การพัฒนาการคิด* (พิมพ์ครั้งที่ 5). เทคนิคพรินติ้ง.
- ประวิต เอราวรรณ์. (2560). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning : PBL)*. สืบค้น 12 ธันวาคม 2563, จาก <http://www.ires.or.th/?p=80>
- พิชิต ฤทธิจรรยา. (2552). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 5). แฮ้าส์ออฟเคอร์มิสท์.
- พินวา แสนใหม่. (2563). *การรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์สาเหตุและแนวทางการจัดการปัญหา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2558). *ปฏิรูปการเรียนรู้: ปฏิรูปการศึกษากลับทางจากล่างขึ้นบน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). พี.เอ. ลีฟวิ่ง.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2558). *ปรัชญาการศึกษาเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพศาล สุวรรณน้อย. (2559). *การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL)*. เอกสารประกอบการบรรยายโครงการพัฒนาการเรียนการสอน. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ภัทรชาติ มากมี. (2562). *การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน*. วารสารมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย, 1(1), 7-13
- มณฑนา บรรพสุทธิ. (2554). *การพัฒนาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน*. (ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2560). *รายงานผลการศึกษาระดับสมบูรณณ์: รายงานหลัก (Final Report)*. โครงการสำรวจพฤติกรรมการใช้บริการโทรคมนาคมของไทย พ.ศ.2559. สำนักงาน กสทช.
- มูลนิธิยูวพัฒน์. (2563). *การกลั่นแกล้ง (Bullying) ความรุนแรงในสังคม*. สืบค้น 27 พฤศจิกายน 2563, จาก <https://www.yuvabadhanafoundation.org/th>
- มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็ก และเยาวชน. (2561). *การกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ Cyberbullying*. นัชชาวัฒน์.

- รดาณัฐ เค้นศักดิ์ตระกูล. (2553). ความพึงพอใจของลูกค้าด้านคุณภาพการบริการในการซ่อมบำรุงอากาศยานและชิ้นส่วนอากาศยานของบริษัทอุตสาหกรรมการบินจำกัด. (วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเซนต์จอห์น.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554. ราชบัณฑิตยสถาน.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2562). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. สืบค้น 7 มิถุนายน 2563, จาก <https://dictionary.orst.go.th>
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2558). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 11). สุวีริยาสาส์น.
- ลิขิต พวงประโคน (2552). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องชีวิตกับสิ่งแวดล้อมความสามารถในการแก้ปัญหา และความพึงพอใจในการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการแบบสอดแทรก. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- วรรัลญา นิ่มนวลศรี. (2561). *Stop Cyberbullying, Start Empathizing* หยุดแก๊งรังแกกันบนโลกออนไลน์. สืบค้น 31 มีนาคม 2563, จาก <http://www.trueplookpanya.com/plook>
- วลัยพร เฟ็งกรูด. (2554). ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้เทคโนโลยีเพื่อชีวิต พฤติกรรมความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL). (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏ
- วาสนา ประवालพฤกษ์. (2558). การปฏิบัติงาน. สืบค้น 1 มิถุนายน 2563, จาก <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/spurst/article/view/122096>
- วาสนา ภูมิ. (2555). ผลของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem – based Learning) เรื่อง อัตราส่วน และร้อยละที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิหุตา วงศ์เจริญ. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะการคิดแก้ปัญหาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- วินัดดา ปิยะศิลป์ และคณะ. (2563). การรังแกในเด็กและวัยรุ่น. สืบค้น 29 กันยายน 2563, จาก <https://drpanom.wordpress.com/>

- วรพงษ์ วิไล และเสริมศิริ นิลดา. (2562). พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของนัก เรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงราย: กรณีศึกษา โรงเรียนเทศบาล 6 นครเชียงราย. *วารสารการสื่อสาร*, 1(2), 1-24.
- สมชาย วรกิจเกษมสกุล. (2554). การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยระเบียบวิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. มหาวิทยาลัยหอการค้า.
- สำนักงานปลัดบัญชีกองทัพบก. (2563). Cyberbullying การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์. *วารสาร มัชวาน สปช.ท.บ.*, 58, 11-20.
- สง่า ภูธรรงค์. (2551). ความสัมพันธ์ระหว่างประสิทธิผลในการปฏิบัติงานของศึกษานิเทศก์ตามอำนาจหน้าที่ของสำนักงานศึกษานิเทศก์อำเภอและความพึงพอใจของข้าราชการสำนักงานศึกษานิเทศก์ในเขตการศึกษา 7. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2557). *ความรู้เบื้องต้นสะเต็ม (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- สมจิต สวชนไพบูลย์. (2551). เอกสารการสอนวิชา กว.571. เอกสารประกอบการประชุมปฏิบัติการสอนวิทยาศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- สมาคมผู้บริโภครองชงขลา. (2554). การรังแกผ่านอินเทอร์เน็ตกับวัยรุ่นในโลกไซเบอร์ศูนย์ควบคุมผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคมจังหวัดสงขลา. สืบค้น 31 มีนาคม 2563, จาก <http://bsris.swu.ac.th/thesis>
- สรวมณัท สิทธิสมาน. (2563). เมื่อลูกถูก Cyberbullying. สืบค้น 28 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.thipbskids.com>
- สรานนท์ อินทนนท์ และพลินี เสริมศิริ. (2561). การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ (Cyberbullying). นัชชสวัสดิ์.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2563). Cyberbully คืออะไร? ส่งผลอย่างไร และการรับมือกับมันอย่างไรดี. สืบค้น 18 สิงหาคม 2563, จาก <https://resourcecenter.thaihealth.or.th>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ. (2551). การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน. สกศ.
- สิทธิชัย ชมพูปาทย์. (2554). การพัฒนาพฤติกรรมการเรียนการสอนเพื่อการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของครูและนักเรียนในโรงเรียนส่งเสริมนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทาง



คณิตศาสตร์โดยใช้การวิจัยปฏิบัติการเชิงวิพากษ์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต).  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สินีนาด วิกรมประสิทธิ์. (2558). การพัฒนารูปแบบการเรียนสอน โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน  
(*Problem Based Learning*) ของนักศึกษาารายวิชาการวางแผนการตลาด สาขาวิชา  
การตลาดภาควิชาบริหารธุรกิจ (รายงานผลการวิจัย). สถาบันวิจัยและพัฒนา  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

สุวิมล คำข่อย. (2555). ความพึงพอใจของผู้มารับบริการในโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลบ้าน  
หยกอำเภอน้ำโสมจังหวัดอุดรธานี. โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลบ้านหยก.

อนุชา โสมาบุตร. (2556). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน. สืบค้น 25 กันยายน 2563, จาก  
<https://teacherweekly.wordpress.com/2013/09/25/problem-based-learning/>

สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์: ผลกระทบ และการป้องกันของใน  
วัยรุ่น. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 25(4), 640-648.

อนุวัติ คุณแก้ว (2558). การวัดผลและประเมินผลการศึกษาแนวใหม่. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.

อมรทิพย์ อมราภิบาล. (2559). เหตุการณ์รังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยง  
ผลกระทบต่อสุขภาพจิต และการปรึกษาบุคคลที่สาม. วารสารวิทยาการวิจัย และวิทยาการ  
ปัญหา, 14(1), 59-73.

อรพิน คำพันธ์. (2555). การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษโดยใช้หนังสือภาพนิทาน  
อีสปประกอบเทคนิค SQ4R สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (การศึกษาค้นคว้า  
อิสระ). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

อานนท์ จรวิเศษ. (2554). ความพึงพอใจของลูกค้าต่อการให้บริการของการประปาส่วนภูมิภาค  
สาขาทาก. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

ประเสริฐ. (2012). ทฤษฎีความพึงพอใจ. สืบค้น 12 มิถุนายน 2563, จาก <https://www.gotoknow.org>

## ภาษาต่างประเทศ

Barell, John. (1998). PBL an inquiry approach. skylight training and publishing Inc.

Bauman, Sheri. (2013). Why it matter. In Principles of Cyberbullying Research.

Definitions, Measures and methodology. Beuman , sheri ; Cross, Donna & Walker, Jenny.  
(Editors).pp. 26-40, Routledge.

Bell, David. (2007). *Cyberculture theorists: manuel castells and donna haraway*. Routledge.



- Best, J. W. (1997). *Research in education*. (3rd ed.). Prentice-Hall.
- Bill Belsey. (2019, December 12). *Category: Cyberbullying*. <http://www.billbelsey.com/?cat=13>
- Cronbach, L. J. (1984). *Essential of psychology testing*. Harper.
- Cushen, Sonia. (2014). *A critical analysis of cooley's looking glass self in modern times*. Retrieved October 23, 2020, from <http://www.undergraduatelibrary.org/>
- Delisle, Robert. (1997). *How to use problem –based learning in the classroom*. Alexandria, Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Edens, Kellah M. (2000). *Preparing problem solvers for the 21st Century through problem based learning*. Retrieved April 10, 2021, from <http://www.highbeam.com/doc/G1-62924843>.
- Fuzion, Communication. (2013). *Cyber bullying awareness campaign shortlisted for prestigious national PRII award*. Retrieved December 1, 2020, from <http://www.fuzionie/news/id/7>
- Gallagher, A. (1997). Problem-based learning: where did it come from What does it do and Where is it going?. *Journal for the Education of the Gifted*, 20(4), 332-362.
- Guilford J.P. (1976). *The nature of man intelligence*. McGrew-Hill Book Company.
- Guo, Siying. (2016). A meta-analysis of the predictors of cyberbullying perpetration and victimization. *Psychology in the Schools*, 53(4), 432-453.
- Henderson, Harry. (2009). *Encyclopedia of computer science and technology*. Facts on File.
- Hinduja Sameer, and Justin W. Patchin. (2008). "Cyberbullying: an exploratory analysis of factors related to offending and victimization." *Deviant Behavior*, 29(2), 129-156.
- Hmelo, C.E & Evensen, D.H. (2000). Introduction problem –based learning: gaining insights on learning interactions through multiple methods of inquiry. In D.H. Evensen and C.E. Hmelo (eds.), *Problem –Based Learning A Research Perspective on Learning Interactions*, pp. 1-16. Mahwah. Lawrence Erlbaum Associates.
- Kotler, Philip and Gary. (2001). *Armstrong, Principles of Marketing*. (9th ed.). PrenticeHall.
- Luthans, F & Youssef, M. (2004). Human, social and now positive psychological capital management: investing in people for competitive advantage. *Journal for Organizational Dynamics*, 33(2), 143-160.

- Macek, Jakub. (2003). *Defining cyberculture*. Retrieved April 5, 2020, from [http://maceck.czechin.net/defining\\_cyberculture.htm](http://maceck.czechin.net/defining_cyberculture.htm)
- McDonnell, K. (2007). Can 40 seconds of compassion reduce patient anxiety. *Journal of Clinical Oncology*, 17(1), 371.
- Neuman, W.L. (1997). *Social research method: qualitative and quantitative approaches*. (3rd ed). Allyn and Bacon.
- Patchin, W. and Hinduja. (2012). *Cyberbullying prevention and response: expert perspectives*. Routledge.
- Quoc Tien Le. (2017). A study of the core relationship between cyber-bullying and coping of high-school pupils in Vietnam. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*. (11)3, 483-500.
- Ritz A. Catacutan and Marie Fe D. de Guzman. (2017). The Project-Based Learning (PBL) Approach in Secondary Social Studies Instruction at Zone 2, Division of Zambales, Philippines. *International Journal of Scientific & Engineering*, 8(11), 706-714.
- Robinson, Laura. (2007). The cyberself: the self-ing project goes online, symbolic interaction in the digital age. *New Media & Society*, 9(1), 93-100.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Dutch Journal of Educational Research*, 2, 49-60.
- Sittichai, R., & Smith, P. K. (2013). "Bullying and cyberbullying in Thailand: a review." *International Journal of Cyber Society and Education*. 6(1), 31-44.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., and Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49, 376-385.
- Strom, Paris S., & Robert D. Strom. (2005). "Cyberbullying by adolescents: a preliminary assessment." *The Educational Forum*, 70(1), 21-31.
- The Bark Team. (2017). *The History of Cyberbullying*. Retrieved Mar 22, 2020, from <https://www.bark.us/blog/the-history-of-cyberbullying/>.
- The DQ Alliance. (2016). *What is DQ?*. Retrieved Jul 1, 2020, from <http://www.dqproject.org/what-is-dq/>

Weir, J. J. (1974). Problem solving is everybody's problem. *The Science Teacher*, (4),16

Williams, K. M. (2003). Writing about the problem-solving process to improve problem solving performance. *The Mathematics Teacher*, 96(3), 185-187.



ภาคผนวก ก  
ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ



## รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

### 1. ดร. พงมालย์ สกสเกียรติ

วุฒิการศึกษา

ศษ.บ. (การศึกษาประถม)

ศษ.ม (การแนะแนวและการให้คำปรึกษา)

ศษ.ด (หลักสูตรและการสอน)

สถาบันการศึกษา

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ตำแหน่งวิชาการ

อาจารย์

สถานที่ทำงาน

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

### 2. ดร.สุดคนึง นฤพนธ์จิรกุล

วุฒิการศึกษา

ศศ.บ. (ภาษาอังกฤษ)

ศษ.ม (ภาษาศาสตร์ประยุกต์)

ศษ.ด (หลักสูตรและการสอน)

สถาบันการศึกษา

มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

มหาวิทยาลัยมหิดล

ตำแหน่งวิชาการ

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

สถานที่ทำงาน

อาจารย์

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

### 3. นางสาวสุนิสา วังทอง

วุฒิการศึกษา

กศ.บ. (จิตวิทยาและการแนะแนว)

สถาบันการศึกษา

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตำแหน่งวิชาการ

ครู

สถานที่ทำงาน

โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง

## รายการเครื่องมือที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

### 1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาแบบปัญหาเป็นฐาน

- ดร. พจมาลย์ สกลเกียรติ
- ดร.สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล
- นางสาวสุนิสา วังทอง

### 2. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

- ดร. พจมาลย์ สกลเกียรติ
- ดร.สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล
- นางสาวสุนิสา วังทอง

### 3. แบบสอบถามพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน

- ดร. พจมาลย์ สกลเกียรติ
- ดร.สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล
- นางสาวสุนิสา วังทอง





ภาคผนวก ข  
ตัวอย่างเครื่องมือ



**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1**  
**แผนจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหา**  
**การถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์**

กลุ่มสาระการเรียนรู้	กิจกรรมแนะแนว	รายวิชาแนะแนว	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ภาคเรียนที่ 2		ปีการศึกษา 2563	
หน่วยการเรียนรู้	ด้านส่วนตัวและสังคม	เรื่อง Cyberbullying 1 (ผู้ถูกลั่นแกล้ง)	
เวลา 4 ชั่วโมง		ผู้สอน นางสาวนิพาดา นวนลิน	

### 1.สาระสำคัญ

ในยุคสมัยเทคโนโลยีมีบทบาทในชีวิต การสื่อสารบนโลกออนไลน์เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการปฏิสัมพันธ์ของผู้คน และโลกออนไลน์เป็นอีกพื้นที่หนึ่งซึ่งเกิด “การรังแกกัน” ขึ้น จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องเรียนรู้ความสัมพันธ์บนโลกออนไลน์ให้รู้เท่าทันพฤติกรรมที่เป็นการรังแก รวมถึงการสื่อสารที่สะท้อนการเคารพให้เกียรติกันบนโลกออนไลน์

2.สมรรถนะการแนะแนว : ด้านส่วนตัวและสังคม

### 3.จุดประสงค์การเรียนรู้

#### ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนสามารถระบุพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง พฤติกรรมที่เหมาะสม หรือไม่เหมาะสม ความเสี่ยงของสถานการณ์ในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกปัญหา สาเหตุของปัญหาและคนที่เกี่ยวข้องในสถานการณ์ในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ได้
3. นักเรียนเสนอแนวทางการแก้ปัญหา เลือกแนวทางในการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดและบอกแนวทางการประยุกต์ใช้ในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ได้

#### ด้านทักษะ (P)

4. นักเรียนมีทักษะการสืบค้นและการนำเสนอ

#### ด้านเจตคติ (A)

5. นักเรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์อย่างกระตือรือร้น

#### 4. สาระการเรียนรู้

1. ประเภทของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์
2. กลุ่มคนที่เกี่ยวข้องในการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์
3. สถานการณ์การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ (ผู้ถูกกลั่นแกล้ง)  
(ข้อมูลจาก <http://www.trueplookpanya.com>)

#### 5. ชั้นการสอน

##### ชั่วโมงที่ 1

##### ขั้นที่ 1 รับรู้ข้อมูลปัญหา/การระบุปัญหา (20 นาที)

- 1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนรู้ในนักเรียนทราบและให้นักเรียนศึกษาระบบการแก้ปัญหา
- 1.2 นักเรียนตอบคำถามว่านักเรียนแต่ละคนใช้อะไรในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนๆ ในโลกออนไลน์ รวมถึงคนอื่นผ่าน โปรแกรม Mentimeter
- 1.3 นักเรียนช่วยกันตอบคำถามเกี่ยวกับประเภทของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่เคยเห็นผ่าน โปรแกรม Mentimeter
- 1.3 นักเรียนร่วมกันทำแบบประเมิน “คุณเคยทำแบบนี้กับใครหรือเปล่า”
- 1.5 นักเรียนศึกษาเกี่ยวกับประเภทของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์และกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องในการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ผ่าน Mentimeter (ข้อมูลจาก <http://www.trueplookpanya.com>)
- 1.6 นักเรียนคูสติติประเภทของการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นบ่อยในโรงเรียน
- 1.7 ครูจัดกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 5 คน โดยใช้โปรแกรมสุ่ม
- 1.8 นักเรียนคูสติติ “เคยถูกเกลียดเพราะติดโซเชียลไหม” แล้วให้นักเรียนแยกกันเข้ากลุ่ม ตอบคำถามต่อไปนี้
  - จากสถานการณ์เป็นการกลั่นแกล้งประเภทใด
  - เป็นพฤติกรรมเหมาะสม หรือไม่เหมาะสม
  - ก่อให้เกิดความเสียหายมากน้อยเพียงใด (น้อย/ปานกลาง/มาก)
- 1.9 นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษาภายในกลุ่มลงใบงานที่ 1 เรื่อง Cyberbullying 1 ในขั้นที่ 1

## ชั่วโมงที่ 2

### ขั้น 2 การวิเคราะห์ปัญหา/การหาสาเหตุของปัญหา

2.1 นักเรียนเข้าห้องประชุมใน Google Meet และทบทวนเกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหาที่ชั่วโมงที่ 1 “เคยถูกเกลียดเพราะติดโซเชียลไหม” (15 นาที)

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มแยกกันเข้าห้องประชุมใน Google Meet แล้วร่วมกันวิเคราะห์เกี่ยวกับคลิปวิดีโอ “เคยถูกเกลียดเพราะติดโซเชียลไหม” โดยมีหัวข้อดังนี้ (20 นาที)

- ปัญหาคืออะไร
- สาเหตุของปัญหาคืออะไร

2.3 หลังจากนักเรียนร่วมกันวิเคราะห์เกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหานักเรียน นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษากายในกลุ่มลงใบงานที่ 1 เรื่อง Cyberbullying 1 ในขั้นที่ 2 (15 นาที)

## ชั่วโมงที่ 3

### ขั้นที่ 3 ขั้นการคัดกรองปัญหา/การเสนอปัญหาที่ควรแก้ (20 นาที)

3.1 นักเรียนทบทวนกิจกรรมที่ได้ทำไปในชั่วโมงที่ 2 เกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหาและสาเหตุของปัญหา

3.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปเกี่ยวกับปัญหาจากสถานการณ์และสิ่งที่ควรแก้ โดยมีหัวข้อดังนี้

- ใครเกี่ยวข้องในเหตุการณ์บ้าง
- ปัญหาสำคัญที่ต้องต้องแก้ไขคืออะไร

3.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันปรึกษาเกี่ยวกับปัญหาจากสถานการณ์ที่ได้จากการวิเคราะห์และวิธีการช่วยเหลืออย่างไร โดยเสนอแนวทางการช่วยเหลือ ผู้ถูกกลั่นแกล้ง 3 แนวทาง นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษากายในกลุ่มลงใบงานที่ 1 เรื่อง Cyberbullying 1 ในขั้นที่ 3

### ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา/การตรวจสอบผล (25 นาที)

4.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปแนวทางการแก้ปัญหา โดยให้แต่ละกลุ่มประเมินและเลือกแนวทางที่ดีที่สุดอย่างละ 1 แนวทาง พร้อมอธิบายเหตุผลให้สอดคล้องกับสถานการณ์

4.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษาภายในกลุ่มลงใบงานที่ 1 เรื่อง Cyberbullying 1 (ผู้ถูกกลั่นแกล้ง) ในขั้นที่ 4 เพื่อใช้ในการนำเสนอใน Padlet.com ในต่อไป

#### ชั่วโมงที่ 4

##### ขั้นที่ 5 นำเสนอแนวทางในการแก้ปัญหา/การประยุกต์ใช้

5.1 นักเรียนทบทวนกิจกรรมที่ได้ทำไปในชั่วโมงที่ 3 ในเรื่องของการเสนอแนวทางในการแก้ปัญหา โดยสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษาภายในกลุ่มลงใบงานที่ 1 เรื่อง Cyberbullying 1 (ผู้ถูกกลั่นแกล้ง) ในขั้นที่ 5 (5 นาที)

5.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลจากใบงานที่ 1 ใบงานที่ 1 เรื่อง Cyberbullying 1 (ผู้ถูกกลั่นแกล้ง) ผ่านโปรแกรม Padlet.com (10 นาที)

5.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหารวมถึงการประยุกต์ใช้จากใบงานที่ 1 เรื่อง Cyberbullying 1 (ผู้ถูกกลั่นแกล้ง) ผ่านโปรแกรม Padlet.com และนักเรียนกลุ่มอื่นร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางและการประยุกต์ใช้หลังจากแต่ละกลุ่มนำเสนอเสร็จ (30 นาที)

5.2 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาสถานการณ์ในการกลั่นแกล้ง (ผู้ถูกกลั่นแกล้ง) (5 นาที)

#### 6. สื่อ/วัสดุ/อุปกรณ์

1. คลิปวิดีโอ เรื่อง เคยถูกเกลียดเพราะติดโซเชียลไหม
2. แอปพลิเคชัน Mentimeter
3. แอปพลิเคชัน Padlet
4. แอปพลิเคชัน Google Meet
5. ใบงานที่ 1 เรื่อง Cyberbullying 1 (ผู้ถูกกลั่นแกล้ง)

## 7. การวัดผลประเมินการเรียนรู้

สิ่งที่วัดผล	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1. ด้านความรู้ (K)	1. นักเรียนทำใบงานที่ 1 เรื่องการแก้ปัญหาการกลั่นแก๊สในโลกออนไลน์สถานการณ์ที่ 1	1. แบบประเมินใบงานที่ 1 เรื่อง การแก้ปัญหาการกลั่นแก๊สในโลกออนไลน์สถานการณ์ที่ 1	นักเรียนร้อยละ 75 ทำใบงานได้ถูกต้องในระดับดี
2. ด้านทักษะ (P)	ประเมินการนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ใน Padlet.com	แบบประเมินการนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ใน Padlet.com	นักเรียนร้อยละ 75 นำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ได้ใน Padlet.com ในระดับดี
3. ด้านเจตคติ (A)	สังเกตความสนใจในเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการการแก้ปัญหาอย่างกระตือรือร้น	แบบสังเกตความสนใจในเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการการแก้ปัญหา	นักเรียนร้อยละ 80 มีความสนใจและกระตือรือร้นในเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการการแก้ปัญหาในระดับดี

หมายเหตุ : แผนจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นเพื่อจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์และในรูปแบบปกติ เพื่อรับมือกับสถานการณ์ Covid – 19 กรณีโรงเรียนสามารถมาเปิดได้ตามปกติขึ้นงานจะปรับเป็นใบงานหรือกิจกรรมในชั้นเรียนทันที





## ใบงานที่ 1

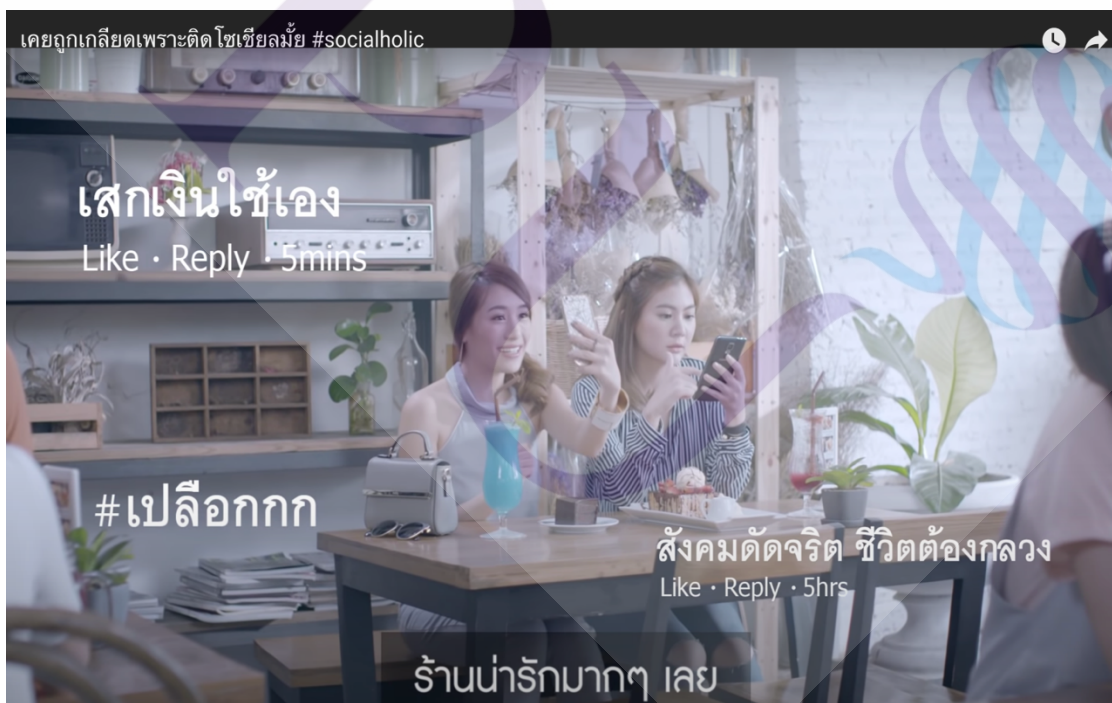
### หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม เรื่อง Cyberbullying 1 (ผู้ถูกกลั่นแกล้ง)

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอต่อไปนี้ และตอบคำถามดังต่อไปนี้

#### เคยถูกเกลียดเพราะติชโซเชียลไหม



ขั้นที่ 1 รับรู้ข้อมูลปัญหา/การระบุปัญหา

1. จากในสถานการณ์พบว่าเป็นการกลั่นแกล้งประเภท

ใด.....  
 .....  
 .....

2. เป็นพฤติกรรมเหมาะสม หรือไม่ เพราะเหตุใด

.....  
 .....  
 .....

3. ก่อให้เกิดความเสียหายมากน้อยเพียงใด (น้อย/ปานกลาง/มาก) พร้อมอธิบายเหตุผล

.....  
 .....  
 .....

## ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/การหาสาเหตุของปัญหา

1. ปัญหาคืออะไร

.....  
 .....  
 .....  
 .....

2. สาเหตุของปัญหาคืออะไร

.....  
 .....  
 .....

## ขั้นที่ 3 ขั้นการตัดกรองปัญหา/การเสนอปัญหาที่ควรแก้

1. ใครเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์บ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหาสำคัญที่ควรต้องแก้ไขคืออะไร เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

3. แนวทางการแก้ปัญหาหากเราเป็นผู้ถูกกลั่นแกล้งคนอื่น 3 แนวทาง  
ตารางประเมินผลวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด

1. ....
2. ....
3. ....

เกณฑ์ในการประเมินแนวทางการแก้ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา		
	แนวทางที่ 1	แนวทางที่ 2	แนวทางที่ 3
1.แนวทางการแก้ปัญหาเหมาะสมต่อสถานการณ์			
2.เป็นแนวทางการแก้ปัญหาส่งเสริมทำให้สถานการณ์เป็นไปทางที่ดีมากยิ่งขึ้น			
3.สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ที่ใกล้เคียงได้			
รวม			

#### ขั้นที่ 4 สรุปแนวทางการแก้ปัญหา

9.วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดคือ .....

.....

.....

#### ขั้นที่ 5 นำเสนอแนวทางในการแก้ปัญหา/การประยุกต์ใช้

10. เสนอแนวทางการแก้ปัญหา

1.แนวทางการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

2.อธิบายเหตุผล

.....

.....

.....

3.การประยุกต์ใช้

.....

.....

.....

**แบบประเมินในงานความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน**  
**หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัว และสังคม**  
**เรื่อง Cyberbullying 1 (ผู้ถูกกลั่นแกล้ง)**

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

ตารางการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยมี  
 คำถาม 10 ข้อรวม 20 คะแนน ดังตารางดังนี้

รายการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	2	1	0
<b>ขั้นที่ 1 การรับรู้จากปัญหา (การระบุปัญหา)</b>			
1. จากในสถานการณ์พบว่าเป็นการกลั่นแกล้งประเภทใด			
2. เป็นพฤติกรรมเหมาะสม หรือไม่ เพราะเหตุใด			
3. ก่อให้เกิดความเสี่ยงมากน้อยเพียงใด (น้อย/ปานกลาง/มาก) พร้อมอธิบายเหตุผล			
<b>ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)</b>			
4. ปัญหาคืออะไร			
5. สาเหตุของปัญหาคืออะไร			
<b>ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้)</b>			
6. ใครเกี่ยวข้องในเหตุการณ์บ้าง			
7. ปัญหาสำคัญที่ควรต้องแก้ไขคืออะไร			
8. แนวทางการแก้ปัญหาหากเราเป็นผู้กลั่นแกล้งคนอื่น 3 แนวทาง			

ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา (การตรวจสอบผล)			
9.วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด			
ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)			
10.เสนอแนวทางการแก้ปัญหา			
รวม			

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหากลุ่มนักเรียนแกล้งในโลกออนไลน์แบบกลุ่มด้านผู้  
กลั่นแกล้ง

ความสามารถในการ แก้ปัญหาโดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจาก ปัญหา (การระบุปัญหา)	สามารถบอกปัญหาของ ผู้กลั่นแกล้งสอดคล้อง กับสถานการณ์ปัญหา	สามารถบอกปัญหาของ ผู้กลั่นแกล้งได้	ไม่สามารถบอกปัญหา ได้ หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)	สามารถบอกสาเหตุที่ผู้ กลั่นแกล้งได้ กระทำ การกลั่นแกล้งคนอื่น สอดคล้องกับ สถานการณ์ปัญหา	สามารถบอกสาเหตุที่ผู้ กลั่นแกล้งได้ กระทำ การกลั่นแกล้งคนอื่น	ไม่สามารถบอกสาเหตุ ที่ผู้กลั่นแกล้งได้ กระทำการกลั่นแกล้ง คนอื่นหรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้)	สามารถบอกแนว ทางการแก้ปัญหาของผู้ กลั่นแกล้งได้มากกว่า 3 แนวทาง สอดคล้องกับ สถานการณ์ปัญหา	สามารถบอกแนว ทางการแก้ปัญหาพหุ ของผู้กลั่นแกล้งได้ 1 แนวทางขึ้นไป	ไม่สามารถเสนอแนว ทางการแก้ปัญหาพหุ ของผู้กลั่นแกล้งได้ หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 4 การสรุปแนวการ แก้ปัญหา (การตรวจสอบผล)	สรุปแนวทางในการ แก้ปัญหาทางเลือกดี ที่สุด 1 แนวทาง	สรุปแนวทางในการ แก้ปัญหาทางเลือกดี ที่สุด 1 แนวทาง	ไม่สามารถสรุปแนว ทางการแก้ปัญหาได้ หรือไม่ตอบ



	สอดคล้องกับ สถานการณ์		
ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการ แก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)	สามารถเสนอแนวทาง ในการแก้ปัญหาพร้อม อธิบายเหตุผลสอดคล้อง กับสถานการณ์สามารถ วิธีการประยุกต์ใช้ใน สถานการณ์ใกล้เคียงได้	สามารถเสนอแนวทาง ในการแก้ปัญหาได้ พร้อมอธิบายเหตุผล ประกอบได้	ไม่สามารถเสนอแนว ทางการแก้ปัญหาได้ หรือไม่ตอบ

#### เกณฑ์ในการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา

คะแนนเฉลี่ย	ระดับความสามารถในการแก้ปัญหา	ผ่าน/ไม่ผ่าน
16-20	ความสามารถในการแก้ปัญหามาก	ผ่าน หมายถึง นักเรียนแต่ละกลุ่ม สามารถบอกแนวทางการแก้ปัญหาได้
11-15	ความสามารถในการแก้ปัญหาคือ	
6-10	ความสามารถในการแก้ปัญหาลด	ไม่ผ่าน หมายถึง นักเรียนแต่ละกลุ่ม บอกแนวทางการแก้ปัญหายังอยู่ใน ระดับพอใช้

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แบบประเมินการนำเสนอในแอปพลิเคชัน Padlet.com

หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม  
เรื่อง Cyberbullying 1 (ผู้ถูกกลั่นแกล้ง)

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน ประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้ว ✓ ในช่องว่างที่กำหนดให้

รายการประเมิน	ระดับการปฏิบัติ			
	4	3	2	1
1. เนื้อหาละเอียดชัดเจน				
2. ความถูกต้องของเนื้อหา				
3. ความน่าสนใจในการนำเสนอ				
4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5. ประโยชน์และความถูกต้องของงานนำเสนอ				
<b>รวมคะแนน</b>				

เกณฑ์การประเมิน

4	3	2	1
นักเรียนเรียนนำเสนอผลงานสมบูรณ์ชัดเจนตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนนำเสนอผลงานมีข้อบกพร่องในบางส่วน ตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนนำเสนอผลงานมีข้อบกพร่องเป็นส่วนใหญ่ตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนนำเสนอผลงานมีความบกพร่องมากตามรายการประเมิน

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
18-20	ดีมาก
14-17	ดี
10-13	พอใช้
ต่ำกว่า 10	ปรับปรุง

ผ่าน

ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน



แบบสังเกตความสนใจในเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการการแก้ปัญหา

หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม  
เรื่อง Cyberbullying 1 (ผู้ถูกกลั่นแกล้ง)

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

ชี้แจง : ให้ผู้สอน ประเมินความสนใจในเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการการแก้ปัญหานักเรียนตาม  
รายการที่กำหนด แล้ว ✓ ในช่องว่างที่กำหนดให้

รายการประเมิน	ระดับการปฏิบัติ			
	4	3	2	1
1. มีการวางแผนการทำงาน				
2. การปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่				
3. การให้ความร่วมมือในการทำงาน				
4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่มในด้านการ แสดงความคิดเห็น				
5.การแก้ไขปัญหาหรือปรับปรุงผลงานกลุ่ม				
<b>รวมคะแนน</b>				

เกณฑ์การประเมิน

4	3	2	1
นักเรียนแต่ละกลุ่ม ปฏิบัติหรือแสดง พฤติกรรมสม่ำเสมอ ตามรายการประเมิน	นักเรียนแต่ละกลุ่ม ปฏิบัติหรือแสดง พฤติกรรมบ่อยครั้ง ตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนเข้าร่วม กิจกรรมกลุ่มและ ปฏิบัติตาม 2 รายการ ในระดับน้อย	นักเรียนเรียนเข้าร่วม กิจกรรมกลุ่มและ ปฏิบัติตาม 1 รายการ ในระดับพอใช้

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
18-20	ดีมาก
14-17	ดี
10-13	พอใช้
ต่ำกว่า 10	ปรับปรุง

ผ่าน

ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน



### บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ.....

( )

วันที่.....



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

### แผนการจัดการเรียนรู้โดยปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหา การถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมแนะแนว	รายวิชาแนะแนว	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2563	
หน่วยการเรียนรู้ ด้านส่วนตัวและสังคม	เรื่อง Cyberbullying 2 (ผู้กลั่นแกล้ง)	
เวลา 4 ชั่วโมง	ผู้สอน นางสาวนิพาดา นวนลิน	

#### 1.สาระสำคัญ

การกลั่นแกล้งกันไม่ว่าจะเป็นทางร่างกาย วาจา หรือโลกออนไลน์ ล้วนเป็นพฤติกรรมที่สร้างประสบการณ์ไม่ดีต่อผู้กระทำ บางครั้งอาจส่งผลกระทบรุนแรงเกินกว่าที่คาดคิด และอาจทำให้เกิดการตอบโต้กลับรุนแรงด้วย สาเหตุพื้นฐานของการกลั่นแกล้งคือ ความแตกต่างที่หลากหลายทั้งด้านบุคลิกนิสัย การพูดจา การแต่งตัว ตัวตน หรือการแสดงออกทางเพศโดยเฉพาะเมื่อรู้สึกว่าคุณมีอำนาจ เหนือกว่าคนที่มีลักษณะที่แตกต่างกว่า เราอาจเคยเป็นผู้กระทำ หรือผู้ถูกระทำ โดยเจตนา และไม่ได้เจตนา การทบทวนถึงประสบการณ์และความรู้สึกของตนเองในการถูกลั่นแกล้ง จะทำให้เราเรียนรู้เอาใจเขามาใส่ใจเรา และไม่ทำสิ่งที่เราเองก็รู้สึกไม่ดีเมื่อถูกระทำ

#### 2.สมรรถนะการแนะแนว : ด้านส่วนตัวและสังคม

#### 3.จุดประสงค์การเรียนรู้

##### ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนสามารถระบุพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง พฤติกรรมที่เหมาะสม หรือไม่เหมาะสม ในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ ความเสี่ยง ของสถานการณ์การถูกลั่นแกล้งด้านผู้กลั่นแกล้ง
2. นักเรียนสามารถบอกปัญหา สาเหตุของปัญหาและคนที่เกี่ยวข้องในสถานการณ์ ในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ ด้านผู้กลั่นแกล้งได้
3. นักเรียนเสนอแนวทางการแก้ปัญหา เลือกแนวทางในการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดและบอกแนวทางการประยุกต์ใช้ในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ได้ ด้านผู้กลั่นแกล้ง ได้

##### ด้านทักษะ (P)

4. นักเรียนมีทักษะการสืบค้นและการนำเสนอ

## ด้านเจตคติ (A)

5. นักเรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ของผู้กลั่นแกล้งอย่างกระตือรือร้น

### 4. สาระการเรียนรู้

1. กลุ่มคนที่ผู้กลั่นแกล้งมีลักษณะที่แตกต่าง หรือเป็นกลุ่มที่ถูกอคติ ส่วนมากคนที่รังแกคนอื่น มักต้องการแสดงอำนาจเพื่อให้เกิดการยอมรับ และมักใช้ความรุนแรงกับผู้ที่อ่อนแอกว่า หรืออาจมีประสบการณ์ของการถูกระงับมาก่อนการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ไม่ใช่เรื่องปกติ แต่เป็นพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงที่ไม่ควรเกิดขึ้นกับใคร เราแต่ละคนอาจเป็นผู้กระทำ หรือเป็นฝ่ายกระทำเช่นกัน ดังนั้น หากตระหนักถึงอคติที่มีต่อผู้อื่น เข้าใจถึงผลที่เกิดขึ้นเมื่อถูกรังแก และไม่ยอมให้ใครมากลั่นแกล้งเราไม่ควรกระทำกับผู้อื่นเช่นกัน

2. กลุ่มคนที่มักจะถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หรือกลุ่มคนที่ผู้กลั่นแกล้งมักจะเรียก

- Nerd พวกเด็กเรียนหรือบ้าเรียน
- Airhead พวกไร้สมอง
- Weird พวกเพี้ยน พวกแปลก
- Dark พวกเอ้อ พวกเบ้อ๊ยะ เป็น

### 5. ขั้นตอน

#### ชั่วโมงที่ 1

#### ขั้นที่ 1 รับรู้ข้อมูลปัญหา/การระบุปัญหา (20 นาที)

1.1 ครูกล่าวทักทายนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเตรียมความพร้อมในการเรียน  
1.2 ครูและนักเรียนร่วมทบทวนเนื้อหาและกิจกรรมที่ได้ทำในคาบที่ผ่านมาโดยใช้การถาม ตอบเกี่ยวกับประเด็นปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหาผ่าน Canva.com

1.3 ครูให้นักเรียนแต่ละคนทบทวนประสบการณ์โดยตอบคำถามผ่าน Padlet โดยมีหัวข้อดังนี้

- ลักษณะของคนที่ทำให้เราอยากแกล้งหรือเคยแกล้งเป็นอย่างไร
- หากเราเคยถูกลั่นแกล้งคิดว่าเป็นเพราะเหตุใด
- เราเคยใช้วิธีใดบ้างในการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์กับผู้อื่น
- เราเคยถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หรือไม่อย่างไร

- นักเรียนคิดว่าพฤติกรรมการกลั่นแกล้งมีความเหมาะสมหรือไม่ และส่งผลกระทบต่ออย่างไร

1.4 แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 5 คน ทั้งหมด 5 กลุ่ม

1.3 นักเรียนดูคลิปวิดีโอ Thank you for sharing ครูตั้งคำถามและนักเรียนร่วมกันอภิปรายใน Padlet.com ประเด็นดังต่อไปนี้

- จากในสถานการณ์พบว่าเป็นการกลั่นแกล้งประเภทอะไรบ้าง

- เป็นพฤติกรรมเหมาะสม หรือไม่ เพราะเหตุใด

- ก่อให้เกิดความเสียหายมากน้อยเพียงใด (น้อย/ปานกลาง/มาก) และอธิบายเหตุผล

## ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/การหาสาเหตุของปัญหา (25 นาที)

2.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มแยกกันเข้าห้องประชุม Google Meet ร่วมกันวิเคราะห์เกี่ยวกับคลิปวิดีโอ โดยมีหัวข้อดังนี้

- ปัญหาคืออะไร

- สาเหตุของปัญหาคืออะไร

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษาภายในกลุ่มลงใบงานที่ 2 เรื่อง Cyberbullying 2 (ผู้กลั่นแกล้ง) ในขั้นที่ 1-2

## ชั่วโมงที่ 2

### ขั้นที่ 3 ขั้นการคัดกรองปัญหา/การเสนอปัญหาที่ควรแก้ (50 นาที)

3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันทบทวนเกี่ยวเนื้อหาในชั่วโมงที่ 1 ในเรื่องของสถานการณ์(การกลั่นแกล้ง) Thank you for sharing

3.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์เกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหา ดังนี้

- ใครเกี่ยวข้องในเหตุการณ์บ้าง

- ปัญหาที่ต้องแก้ไขคืออะไร

3.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันปรึกษาเกี่ยวกับปัญหาจากสถานการณ์ที่ได้จากการวิเคราะห์และวิธีการช่วยเหลืออย่างไร โดยเสนอแนวทางการช่วยเหลือ 3 แนวทาง โดยมีดังนี้

- แนวทางการแก้ปัญหาหากเราเป็นผู้กลั่นแกล้งคนอื่น 3 แนวทาง

### 3.4 นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษาภายในกลุ่มลง

#### ชั่วโมงที่ 3-4

##### ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา/การตรวจสอบผล (5 นาที)

4.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปแนวทางการแก้ปัญหา โดยให้แต่ละกลุ่มประเมินและเลือกแนวทางที่ดีที่สุดอย่างละ 1 แนวทาง พร้อมอธิบายเหตุผลให้สอดคล้องกับสถานการณ์

4.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษาภายในกลุ่มลงใบงานที่ 2 เรื่อง Cyberbullying 2 (ผู้กลั่นแกล้ง) ขั้นที่ 4 – 5 เพื่อใช้ในการนำเสนอใน Padlet.com ในต่อไป

##### ขั้นที่ 5 นำเสนอแนวทางในการแก้ปัญหา/การประยุกต์ใช้ (45 นาที)

5.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผ่านโปรแกรม Padlet.com จากการร่วมกันวิเคราะห์โดยอธิบายเหตุผลประกอบ

5.2 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการแก้ปัญหา รวมถึงดูคลิปสรุปจาก Thank you for sharing หากเราเป็นคนที่ถูกกลั่นแกล้งคนอื่นเราสามารถหยุดจากตัวเราได้เพื่อลดการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

#### 6. สื่อ/วัสดุ/อุปกรณ์

1. คลิปวิดีโอ เรื่อง Thank you for sharing
2. แอปพลิเคชัน Canva
3. แอปพลิเคชัน Padlet
4. แอปพลิเคชัน Google Meet
5. ใบงานที่ 2 เรื่อง Cyberbullying 2 (ผู้กลั่นแกล้ง)

## 7. การวัดผลประเมินการเรียนรู้

สิ่งที่วัดผล	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
1. ด้านความรู้ (K)	1. นักเรียนทำใบงานที่ 2 เรื่องการแก้ปัญหา การกลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์สถานการณ์ที่ 2	1. แบบประเมินใบงานที่ 2 เรื่อง การแก้ปัญหาการ กลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์สถานการณ์ที่ 2	นักเรียนร้อยละ 75 ทำใบ งานได้ถูกต้องในระดับดี
2. ด้านทักษะ (P)	ประเมินการนำเสนอ กิจกรรมการเรียนรู้ใน Padlet.com	แบบประเมินการ นำเสนอ กิจกรรมการเรียนรู้ใน Padlet.com	นักเรียนร้อยละ 75 นำเสนอ กิจกรรมการเรียนรู้ได้ใน Padlet.com ในระดับดี
3. ด้านเจตคติ (A)	สังเกตความสนใจใน เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ในการการแก้ปัญหา อย่างกระตือรือร้น	แบบสังเกตความสนใจ ในเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ในการการแก้ปัญหา	นักเรียนร้อยละ 75 มีความ สนใจและกระตือรือร้นใน เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการ การแก้ปัญหาในระดับดี

หมายเหตุ : แผนจัดการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นเพื่อจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์และในรูปแบบปกติ เพื่อรับมือกับสถานการณ์ Covid – 19 กรณีโรงเรียนสามารถมาเปิดได้ตามปกติซึ่งงานจะปรับเป็นใบงานหรือกิจกรรมในชั้นเรียนทันที

แบบประเมินในงานความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน  
หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม  
เรื่อง Cyberbullying 2 (ผู้กลั่นแกล้ง)

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

ตารางการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานโดยมี  
คำถาม 10 ข้อรวม 20 คะแนน ดังตารางดังนี้

รายการประเมิน	ระดับความสามารถ		
	2	1	0
<b>ขั้นที่ 1 การรับรู้จากปัญหา (การระบุปัญหา)</b>			
1.จากในสถานการณ์พบว่าเป็นการกลั่นแกล้งประเภทใด			
2.เป็นพฤติกรรมเหมาะสม หรือไม่ เพราะเหตุใด			
3.ก่อให้เกิดความเสี่ยงมากน้อยเพียงใด (น้อย/ปานกลาง/ มาก) พร้อมอธิบายเหตุผล			
<b>ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)</b>			
4. ปัญหาคืออะไร			
5. สาเหตุของปัญหาคืออะไร			
<b>ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้)</b>			
6. ใครเกี่ยวข้องในเหตุการณ์บ้าง			
7. ปัญหาสำคัญที่ควรต้องแก้ไขคืออะไร			
8. แนวทางการแก้ปัญหาหากเราเป็นผู้กลั่นแกล้งคนอื่น 3 แนวทาง			



ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา (การตรวจสอบผล)			
9.วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด			
ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)			
10.เสนอแนวทางการแก้ปัญหา			
รวม			

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหากลุ่มนักเรียนแกล้งในโลกออนไลน์แบบกลุ่มด้านผู้  
กลั่นแกล้ง

ความสามารถในการ แก้ปัญหาโดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจาก ปัญหา (การระบุปัญหา)	สามารถบอกปัญหาของ ผู้กลั่นแกล้งสอดคล้อง กับสถานการณ์ปัญหา	สามารถบอกปัญหาของ ผู้กลั่นแกล้งได้	ไม่สามารถบอกปัญหา ได้ หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)	สามารถบอกสาเหตุที่ผู้ กลั่นแกล้งได้ กระทำ การกลั่นแกล้งคนอื่น สอดคล้องกับ สถานการณ์ปัญหา	สามารถบอกสาเหตุที่ผู้ กลั่นแกล้งได้ กระทำ การกลั่นแกล้งคนอื่น	ไม่สามารถบอกสาเหตุ ที่ผู้กลั่นแกล้งได้ กระทำการกลั่นแกล้ง คนอื่นหรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้)	สามารถบอกแนว ทางการแก้ปัญหาของผู้ กลั่นแกล้งได้มากกว่า 3 แนวทาง สอดคล้องกับ สถานการณ์ปัญหา	สามารถบอกแนว ทางการแก้ปัญหาพหุ ของผู้กลั่นแกล้งได้ 1 แนวทางขึ้นไป	ไม่สามารถเสนอแนว ทางการแก้ปัญหาพหุ ของผู้กลั่นแกล้งได้ หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 4 การสรุปแนวการ แก้ปัญหา (การตรวจสอบผล)	สรุปแนวทางในการ แก้ปัญหาทางเลือกดี ที่สุด 1 แนวทาง สอดคล้องกับ สถานการณ์	สรุปแนวทางในการ แก้ปัญหาทางเลือกดี ที่สุด 1 แนวทาง	ไม่สามารถสรุปแนว ทางการแก้ปัญหาได้ หรือไม่ตอบ

ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)	สามารถเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาพร้อมอธิบายเหตุผลสอดคล้องกับสถานการณ์สามารถวิธีการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใกล้เคียงได้	สามารถเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาได้พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบได้	ไม่สามารถเสนอแนวทางการแก้ปัญหาได้หรือไม่ตอบ
--	---	--	---

### เกณฑ์ในการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา

คะแนนเฉลี่ย	ระดับความสามารถในการแก้ปัญหา	ผ่าน/ไม่ผ่าน
16-20	ความสามารถในการแก้ปัญหามาก	ผ่าน หมายถึง นักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถบอกแนวทางการแก้ปัญหาได้
11-15	ความสามารถในการแก้ปัญหาคือ	
6-10	ความสามารถในการแก้ปัญหาพอใช้	ไม่ผ่าน หมายถึง นักเรียนแต่ละกลุ่มบอกแนวทางการแก้ปัญหาอยู่ในระดับพอใช้

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

แบบประเมินการนำเสนอในแอปพลิเคชัน Padlet.com

หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม

เรื่อง Cyberbullying 2 (ผู้กลั่นแกล้ง)

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน ประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้ว ✓ ใน ช่องว่างที่กำหนดให้

รายการประเมิน	ระดับการปฏิบัติ			
	4	3	2	1
1. เนื้อหาละเอียดชัดเจน				
2. ความถูกต้องของเนื้อหา				
3. ความน่าสนใจในการนำเสนอ				
4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5. ประโยชน์และความถูกต้องของงานนำเสนอ				
รวมคะแนน				

เกณฑ์การประเมิน

4	3	2	1
นักเรียนเรียนนำเสนอ ผลงานสมบูรณ์ชัดเจน ตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนนำเสนอ ผลงานมีข้อบกพร่อง ในบางส่วน ตาม รายการประเมิน	นักเรียนเรียนนำเสนอ ผลงานมีข้อบกพร่อง เป็นส่วนใหญ่ตาม รายการประเมิน	นักเรียนเรียนนำเสนอ ผลงานมีความ บกพร่องมากตาม รายการประเมิน

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
18-20	ดีมาก
14-17	ดี
10-13	พอใช้
ต่ำกว่า 10	ปรับปรุง

ผ่าน

ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน



**แบบสังเกตความสนใจในเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการการแก้ปัญหา**  
**หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม**  
**เรื่อง Cyberbullying 2 (ผู้กลั่นแกล้ง)**

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

**ชี้แจง :** ให้ผู้สอน ประเมินความสนใจในเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการการแก้ปัญหานักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้ว ✓ ในช่องว่างที่กำหนดให้

รายการประเมิน	ระดับการปฏิบัติ			
	4	3	2	1
1. มีการวางแผนการทำงาน				
2. การปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่				
3. การให้ความร่วมมือในการทำงาน				
4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่มในด้านการแสดงความคิดเห็น				
5. การแก้ไขปัญหาหรือปรับปรุงผลงานกลุ่ม				
<b>รวมคะแนน</b>				

**เกณฑ์การประเมิน**

4	3	2	1
นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมสม่ำเสมอตามรายการประเมิน	นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้งตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มและปฏิบัติตาม 2 รายการในระดับน้อย	นักเรียนเรียนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มและปฏิบัติตาม 1 รายการในระดับพอใช้

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
18-20	ดีมาก
14-17	ดี
10-13	พอใช้
ต่ำกว่า 10	ปรับปรุง

ผ่าน

ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน







### ใบงานที่ 2

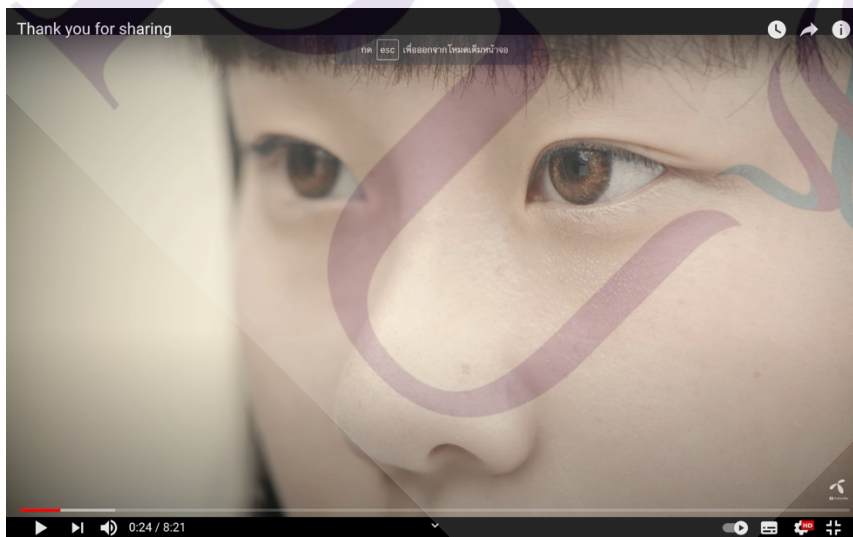
หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม  
เรื่อง Cyberbullying 2 (ผู้กลั่นแกล้ง)

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอต่อไปนี้ และตอบคำถามดังต่อไปนี้

#### Thank you for sharing (1)



#### ขั้นที่ 1 รับรู้ข้อมูลปัญหา/การระบุปัญหา

- 1. จากในสถานการณ์พบว่าเป็นการกลั่นแกล้งประเภท (2 คะแนน)  
อะไรบ้าง.....

- .....
- .....
- .....
- 2. เป็นพฤติกรรมเหมาะสม หรือไม่ เพราะเหตุใด (2 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

- 3. ก่อให้เกิดความเสี่ยงมากน้อยเพียงใด (น้อย/ปานกลาง/มาก) พร้อมอธิบายเหตุผล (2 คะแนน)

.....

.....

.....

**ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/การหาสาเหตุของปัญหา**

- 1. ปัญหาคืออะไร (2 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

- 2. สาเหตุของปัญหาคืออะไร (2 คะแนน)

.....

.....

.....



### ขั้นที่ 3 ขั้นการคัดกรองปัญหา/การเสนอปัญหาที่ควรแก้

1. ใครเกี่ยวข้องในเหตุการณ์บ้าง (2 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหาสำคัญที่ควรต้องแก้ไขคืออะไร เพราะเหตุใด (2 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

3. แนวทางการแก้ปัญหาหากเราเป็นผู้กลั่นแกล้งคนอื่น 3 แนวทาง. (2 คะแนน)

ตารางประเมินผลวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด

1. ....
2. ....
3. ....

เกณฑ์ในการประเมินแนวทางการแก้ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา		
	แนวทางที่ 1	แนวทางที่ 2	แนวทางที่ 3
1.แนวทางการแก้ปัญหาเหมาะสมต่อสถานการณ์			
2.เป็นแนวทางการแก้ปัญหาส่งเสริมทำให้สถานการณ์เป็นไปทางที่ดีมากยิ่งขึ้น			
3.สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ที่ใกล้เคียงได้			
<b>รวม</b>			

#### ขั้นที่ 4 สรุปแนวทางการแก้ปัญหา (2 คะแนน)

9.วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดคือ .....

.....

.....

#### ขั้นที่ 5 นำเสนอแนวทางในการแก้ปัญหา/การประยุกต์ใช้

10. เสนอแนวทางการแก้ปัญหา (2 คะแนน)

1. แนวทางการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

2. อธิบายเหตุผล

.....

.....

.....

.....

3. การประยุกต์ใช้

.....

.....

.....

## บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

( )

วันที่.....

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

## แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหา การถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมแนะแนว	รายวิชาแนะแนว	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2563	
หน่วยการเรียนรู้ ด้านส่วนตัวและสังคม แกล้ง)	เรื่อง Cyberbullying 3 (ผู้เห็นเหตุการณ์การกลั่น แกล้ง)	
เวลา 4 ชั่วโมง	ผู้สอน นางสาวนิพาดา นวนลิน	

#### 1.สาระสำคัญ

คนเห็นเหตุการณ์ในการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ มีบทบาทสำคัญในการช่วยยุติการกลั่นแกล้ง และช่วยเหลือผู้ถูกลั่นแกล้งได้ ด้วยวิธีที่ไม่ทำให้ตัวเองเดือดร้อน และไม่เลิกใช้ความรุนแรงในการจัดการตอบโต้กลับ จึงเป็นเรื่องสำคัญที่แต่ละคนตระหนักถึงบทบาทสำคัญ และการเตรียมช่วยเหลือ หากพบเห็นการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ตลอดจนแนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

#### 2.สมรรถนะการแนะแนว : ด้านส่วนตัวและสังคม

#### 3.จุดประสงค์การเรียนรู้

##### ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนสามารถระบุพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง พฤติกรรมที่เหมาะสม หรือไม่เหมาะสม ความเสี่ยงของสถานการณ์ในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ ด้านผู้เห็นเหตุการณ์การถูกลั่นแกล้งได้

2. นักเรียนสามารถบอกปัญหา สาเหตุของปัญหาและคนที่เกี่ยวข้องในสถานการณ์ในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ ด้านผู้เห็นเหตุการณ์การถูกลั่นแกล้งได้

3. นักเรียนเสนอแนวทางการแก้ปัญหา เลือคนแนวทางในการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดและบอกแนวทางการประยุกต์ใช้ในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ด้านผู้เห็นเหตุการณ์การถูกลั่นแกล้งได้

##### ด้านทักษะ (P)

4. นักเรียนมีทักษะการสืบค้นและการนำเสนอ



## ด้านเจตคติ (A)

5. นักเรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์อย่าง กระจือรีอรั้น

### 4. สารการเรียนรู้

บทบาทของคนเห็นเหตุการณ์การก่อกวนในในโลกออนไลน์ในสถานการณ์การก่อกวน คนเห็นเหตุการณ์ คือคนที่อยู่ร่วมในเหตุการณ์การรังแกกัน อาจเป็นคนที่เชียร์คนที่กำลัง ก่อกวนคนอื่นอยู่ หรือคนที่ดูอย่างเฉยๆ หรือคนที่เดินหนีไปจากสถานการณ์นั้น ซึ่งไม่ได้ ช่วยเหลือคนที่คนที่ถูกก่อกวน หรือช่วยหยุดพฤติกรรมไม่ให้เกิดขึ้น จากการวิจัยพบว่า

- ส่วนมาก 85% จะมีคนเห็นเหตุการณ์อยู่ด้วย และแทบจะไม่มีผู้ใหญ่
- เด็กส่วนใหญ่รู้สึกไม่ค่อยสบายใจที่เห็นเหตุการณ์การก่อกวนกัน แต่จะมีเด็ก น้อยคนที่จะรู้ว่าต้องทำอะไรที่จะไม่ให้เกิดการก่อกวนขึ้น
- พฤติกรรมการก่อกวน จะเกิดมากยิ่งขึ้นเมื่อมีคนเห็นเหตุการณ์/มุงดู แต่ไม่มีใคร ทำอะไร
- เมื่อมีคนเห็นเหตุการณ์เข้ามาขัดขวางการรังแก ส่วนใหญ่การรังแกจะหยุดอย่าง รวดเร็วเหตุผลของคนที่ไม่ทำอะไรเลย เมื่ออยู่ในสถานการณ์การ ก่อกวน
- รู้สึกสนุกไปกับการก่อกวน
- มีเพียงคนเดียวที่อยากช่วย ทำให้กังวลเรื่องความปลอดภัย
- กลัวว่าตนเองจะเป็นเป้าหมายคนต่อไป หรือกลัวถูกกลั่นแกล้ง
- หากช่วยคนที่ถูกก่อกวน อาจถูกมองว่าเป็นคนที่อ่อนแอไปด้วย
- คิดว่าไม่ใช่เรื่องของตนเอง

อย่างไรก็ดี การไม่ทำอะไรเลย ทำให้สถานการณ์การก่อกวนยังคงดำเนินต่อไป แต่หาก คนที่เห็นเหตุการณ์พูดคำว่า “หยุด” หรือหาวิธีการหยุดการก่อกวนนั้น ๆ หรือช่วยเหลือ จะทำให้สถานการณ์การก่อกวนนั้นค่อยหยุดลง

### บทบาทของคนเห็นเหตุการณ์

การช่วยเหลือวิธีการที่คนเห็นเหตุการณ์จะสามารถช่วยคนที่ถูกรังแกให้ปลอดภัยทั้งตนเอง และคนที่ถูกรังแกสามารถทำได้ดังนี้

- ชวนเพื่อนๆ เข้าไปช่วยคนที่ถูกรังแก (ใช้พลังกลุ่ม)
  - พาคนที่ถูกรังแก ออกจากสถานการณ์ให้เร็วที่สุด
  - พูดกับคนที่รังแกว่า "หยุด" การกระทำ หรือหากเป็นไปได้ควรพูดก่อนที่การรังแกจะเกิดขึ้น หรือพูดเสียงดังว่า "ครุมาแล้ว"
  - ไม่สนใจ หรือเพิกเฉยคนที่รังแกคนอื่น และให้ความสำคัญกับคนที่ถูกรังแก
  - บอกผู้ใหญ่ที่อยู่ใกล้สถานการณ์มากที่สุด เพื่อให้รับมาช่วยยุติการรังแก
  - หากโรงเรียนมีจุดแจ้งเหตุ ให้รีบแจ้งเหตุตามช่องทางนั้น ๆ โดยด่วนที่สุด
- การป้องกัน: นอกจากคนเห็นเหตุการณ์จะสามารถช่วยยุติการรังแกได้แล้วยังมีส่วนช่วย

ป้องกันการรังแกได้ด้วย เช่น

- ไม่รวมหัวเราะ หรือยิ้ม เมื่อเห็นคนถูกรังแก
- เป็นเพื่อนกับคนที่ถูกรังแก เพื่อไม่ให้เขาอยู่คนเดียว หรือทำให้มีโอกาสถูกรังแกได้อีก
- คอยสังเกตเพื่อนๆ ว่ามีใครบางคนกำลังถูกทอดทิ้งให้อยู่คนเดียวหรือไม่ และให้กำลังใจเพื่อน
- ที่ถูกรังแก
- ไม่ควรนิ่งดูค้ายกับเหตุการณ์รังแก ไม่ว่าจะคนที่ถูกรังแกจะเป็นใครก็ตาม และรู้ว่าจะสามารถ
- ขอความช่วยเหลือจากใครหรือที่ไหนได้บ้างในโรงเรียน

## 5. ชั้นการสอน

### ชั่วโมงที่ 1

#### ขั้นที่ 1 รับรู้ข้อมูลปัญหา/การระบุปัญหา (20 นาที)

1.1 ครูกล่าวทักทายนักเรียน นักเรียนเตรียมความพร้อมในการเรียน

1.2 นักเรียนร่วมทบทวนเนื้อหาและกิจกรรมที่ได้ทำในคาบที่ผ่านมาโดยการใช้การ

ถาม ตอบเกี่ยวกับประเด็นปัญหาของผู้ก่ลั่นแกล้ง

1.3 นักเรียนร่วมกันศึกษาเกี่ยวกับผู้เห็นเหตุการณ์ในการถูกก่ลั่นแกล้งในโลก

ออนไลน์ผ่าน Canva.com

1.4 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน

1.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มดูตัวอย่างสถานการณ์ถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ เรื่อง Cyberbullying เป็นเรื่องปกติ และร่วมกันตอบคำถามในหัวข้อดังต่อไปนี้

- ปัญหาของสถานการณ์การกลั่นแกล้งนี้คืออะไร
- มีการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ประเภทใด
- ก่อให้เกิดความเสียหายมากน้อยเพียงใด (น้อย/ปานกลาง/มาก) พร้อม

อธิบายเหตุผล

## ขั้น 2 การวิเคราะห์ปัญหา/การหาสาเหตุของปัญหา (25 นาที)

2.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มแยกกันเข้าห้องประชุม Google Meet ร่วมกันวิเคราะห์เกี่ยวกับคลิปวิดีโอโดยพิมพ์สรุปเนื้อหาลงใน Padlet โดยมีหัวข้อดังนี้

- เหตุการณ์นี้มีสาเหตุมาจากอะไร
- ใครเกี่ยวข้องในเหตุการณ์บ้าง
- การกระทำของเพื่อนสนิทของจูนมีผลกระทบอะไรกับจูน

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษาภายในกลุ่มลงใบงานที่ 3 เรื่อง Cyberbullying 3 (ผู้เห็นเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้ง) ในขั้นที่ 1-2

## ชั่วโมงที่ 2

### ขั้นที่ 3 ขั้นการคัดกรองปัญหา/การเสนอปัญหาที่ควรแก้ (50 นาที)

3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปเกี่ยวกับปัญหาจากสถานการณ์ เกี่ยวกับปัญหาที่ควรแก้ โดยมีหัวข้อดังนี้

- หากนักเรียนเป็นผู้เห็นเหตุการณ์สิ่งที่ทำให้อยากช่วยเหลือ เหตุผลอะไรที่นักเรียนอยากช่วยเหลือจูน

3.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันปรึกษาเกี่ยวกับปัญหาจากสถานการณ์ที่ได้จากการวิเคราะห์และวิธีการช่วยเหลืออย่างไร โดยเสนอแนวทางการช่วยเหลือเพื่อนในมุมมองของผู้เห็นเหตุการณ์ 3 แนวทาง โดยมีดังนี้

- แนวทางการช่วยเหลือของผู้เห็นเหตุการณ์การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ 3

แนวทาง

3.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษาภายในกลุ่มลงใบงานที่ 3 เรื่อง Cyberbullying 3 (ผู้เห็นเหตุการณ์การกลั่นแกล้ง) ในขั้นที่ 3

### ชั่วโมงที่ 3

#### ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา/การตรวจสอบผล (50 นาที)

4.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปแนวทางการแก้ปัญหา โดยให้แต่ละกลุ่ม ประเมินและเลือกแนวทางที่ดีที่สุดอย่างละ 1 แนวทาง พร้อมอธิบายเหตุผลให้สอดคล้องกับสถานการณ์

4.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษาภายในกลุ่มลงใบงานที่ 3 เรื่อง Cyberbullying 3 (ผู้เห็นเหตุการณ์การกลั่นแกล้ง) เพื่อใช้ในการนำเสนอใน Padlet.com ในต่อไป

### 6. สื่อ/วัสดุ/อุปกรณ์

1. วีดีโอ Cyberbullying เป็นเรื่องปกติหรือ
2. Padlet.com
3. Google Meet
4. ใบงานที่ 3 Cyberbullying 3 (ผู้เห็นเหตุการณ์การกลั่นแกล้ง)



## 7. การวัดผลประเมินการเรียนรู้

สิ่งที่วัดผล	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
1. ด้านความรู้ (K)	1. นักเรียนทำใบงานที่ 3 เรื่องการแก้ปัญหา การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์สถานการณ์ที่ 3	1. แบบประเมินใบงานที่ 3 เรื่อง การแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์สถานการณ์ที่ 3	นักเรียนร้อยละ 75 ทำใบงานได้ถูกต้องในระดับดี
2. ด้านทักษะ (P)	ประเมินการนำเสนอ กิจกรรมการเรียนรู้ใน Padlet.com	แบบประเมินการนำเสนอ กิจกรรมการเรียนรู้ใน Padlet.com	นักเรียนร้อยละ 75 นำเสนอ กิจกรรมการเรียนรู้ได้ใน Padlet.com ในระดับดี
3. ด้านเจตคติ (A)	สังเกตความสนใจใน เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ในการการแก้ปัญหา อย่างกระตือรือร้น	แบบสังเกตความสนใจ ในเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ในการการแก้ปัญหา	นักเรียนร้อยละ 75 มีความสนใจและกระตือรือร้นใน เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการ การแก้ปัญหาในระดับดี

หมายเหตุ : แผนจัดการเรียนรู้จัดทำขึ้นเพื่อจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์และในรูปแบบปกติ เพื่อรับมือกับสถานการณ์ Covid – 19 กรณีโรงเรียนสามารถมาเปิดได้ตามปกติซึ่งงานจะปรับเป็นใบงานหรือกิจกรรมในชั้นเรียนทันที

แบบประเมินในงานความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน  
หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม  
เรื่อง Cyberbullying 3 (ผู้เห็นเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้ง)

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

ตารางการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยมี  
คำถาม 10 ข้อรวม 20 คะแนน ดังตารางดังนี้

รายการประเมิน	พฤติกรรมบ่งชี้		
	2	1	0
<b>ขั้นที่ 1 การรับรู้จากปัญหา (การระบุปัญหา)</b>			
1.ปัญหาของสถานการณ์การกลั่นแกล้งนี้คืออะไร			
2.เป็นพฤติกรรมเหมาะสม หรือไม่ เพราะเหตุใด			
3.มีการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ประเภทอะไรบ้าง			
4.ก่อให้เกิดความเสียหายมากน้อยเพียงใด(น้อย/ปานกลาง/ มาก) พร้อมอธิบายเหตุผล			
<b>ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)</b>			
5. เหตุการณ์นี้มีสาเหตุมาจากอะไร			
6. ใครเกี่ยวข้องในเหตุการณ์บ้าง			
<b>ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้)</b>			
7.หากนักเรียนเป็นผู้เห็นเหตุการณ์สิ่งที่ทำให้อยาก ช่วยเหลือ เหตุผลอะไรที่นักเรียนอยากช่วยเหลือจน			
8.แนวทางการแก้ปัญหาหากเราเป็นผู้กลั่นแกล้งคนอื่น 3 แนวทาง			

ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา (การตรวจสอบผล)			
9.วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด			
ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)			
10.เสนอแนวทางการแก้ปัญหา			
	รวม		

เกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาคือการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์แบบกลุ่มด้านผู้เห็นเหตุการณ์กลั่นแกล้ง

ความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจากปัญหา (การระบุปัญหา)	สามารถบอกปัญหาของเหตุการณ์การกลั่นแกล้งได้ถูกต้อง สอดคล้องกับสถานการณ์	สามารถบอกปัญหาของเหตุการณ์การกลั่นแกล้งได้	ไม่สามารถบอกปัญหาของเหตุการณ์การกลั่นแกล้งได้ หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)	สามารถบอกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น สอดคล้องกับสถานการณ์	สามารถบอกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ได้	ไม่สามารถบอกสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ได้ หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้)	สามารถบอกแนวทางการช่วยแก้ปัญหา มากกว่า 3 วิธี สอดคล้องกับสถานการณ์ปัญหา	สามารถบอกแนวทางการช่วยแก้ปัญหา ได้ 1 แนวทางขึ้นไป	สามารถบอกแนวทางการช่วยแก้ปัญหา ได้หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา (การตรวจสอบผล)	สรุปแนวทางในการแก้ปัญหาทางเลือกที่ดีที่สุด 1 แนวทาง สอดคล้องกับสถานการณ์	สรุปแนวทางในการแก้ปัญหาทางเลือกที่ดีที่สุด 1 แนวทาง	ไม่สามารถสรุปแนวทางการแก้ปัญหาได้ หรือไม่ตอบ



ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)	สามารถเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาพร้อมอธิบายเหตุผลสอดคล้องกับสถานการณ์สามารถใช้วิธีการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใกล้เคียงได้	สามารถเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาได้พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบได้	ไม่สามารถเสนอแนวทางการแก้ปัญหาได้หรือไม่ตอบ
--	--	--	---

### เกณฑ์ในการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา

คะแนนเฉลี่ย	ระดับความสามารถในการแก้ปัญหา	ผ่าน/ไม่ผ่าน
16-20	ความสามารถในการแก้ปัญหาค่อนข้างมาก	ผ่าน หมายถึง นักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถบอกแนวทางการแก้ปัญหาได้
11-15	ความสามารถในการแก้ปัญหาคดี	
6-10	ความสามารถในการแก้ปัญหาพอใช้	ไม่ผ่าน หมายถึง นักเรียนแต่ละกลุ่มบอกแนวทางการแก้ปัญหาอยู่ในระดับพอใช้
0-5	ไม่สามารถแก้ไขปัญหาคดี	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

**แบบประเมินการนำเสนอในแอปพลิเคชัน Padlet.com**  
**หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม**  
**เรื่อง Cyberbullying 3 (ผู้เห็นเหตุการณ์การกลั่นแกล้ง)**

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

**คำชี้แจง :** ให้ผู้สอน ประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้ว ✓ ในช่องว่างที่กำหนดให้

รายการประเมิน	ระดับการปฏิบัติ			
	4	3	2	1
1. เนื้อหาละเอียดชัดเจน				
2. ความถูกต้องของเนื้อหา				
3. ความน่าสนใจในการนำเสนอ				
4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5. ประโยชน์และความถูกต้องของงานนำเสนอ				
<b>รวมคะแนน</b>				

**เกณฑ์การประเมิน**

4	3	2	1
นักเรียนเรียนนำเสนอผลงานสมบูรณ์ชัดเจนตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนนำเสนอผลงานมีข้อบกพร่องในบางส่วน ตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนนำเสนอผลงานมีข้อบกพร่องเป็นส่วนใหญ่ตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนนำเสนอผลงานมีความบกพร่องมากตามรายการประเมิน

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
18-20	ดีมาก
14-17	ดี
10-13	พอใช้
ต่ำกว่า 10	ปรับปรุง

ผ่าน

ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน



**แบบสังเกตความสนใจในเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการการแก้ปัญหา**  
**หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม**  
**เรื่อง Cyberbullying 3 (ผู้เห็นเหตุการณ์การถูกลั่นแกล้ง)**

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

**ชี้แจง :** ให้ผู้สอน ประเมินความสนใจในเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการการแก้ปัญหานักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้ว ✓ ในช่องว่างที่กำหนดให้

รายการประเมิน	ระดับการปฏิบัติ			
	4	3	2	1
1. มีการวางแผนการทำงาน				
2. การปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่				
3. การให้ความร่วมมือในการทำงาน				
4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่มในด้านการแสดงความคิดเห็น				
5. การแก้ไขปัญหาหรือปรับปรุงผลงานกลุ่ม				
<b>รวมคะแนน</b>				

**เกณฑ์การประเมิน**

4	3	2	1
นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมสม่ำเสมอตามรายการประเมิน	นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้งตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มและปฏิบัติตาม 2 รายการในระดับน้อย	นักเรียนเรียนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มและปฏิบัติตาม 1 รายการในระดับพอใช้

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
18-20	ดีมาก
14-17	ดี
10-13	พอใช้
ต่ำกว่า 10	ปรับปรุง

ผ่าน

ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน





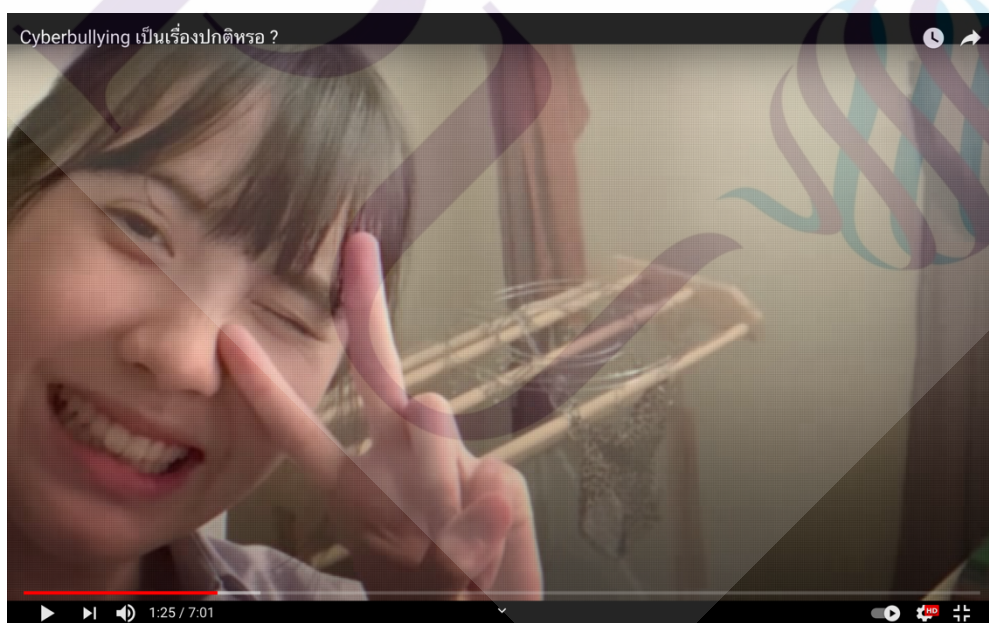
### ใบงานที่ 3

#### หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม เรื่อง Cyberbullying 3 (ผู้เห็นเหตุการณ์การกลั่นแกล้ง)

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนดูคลิปวิดีโอต่อไปนี้ และตอบคำถามดังต่อไปนี้



#### ขั้นที่ 1 รับรู้ข้อมูลปัญหา/การระบุปัญหา

1. ปัญหาของสถานการณ์การกลั่นแกล้งนี้คืออะไร

.....

.....

.....

.....

.....

4. เป็นพฤติกรรมเหมาะสม หรือไม่ เพราะเหตุใด (2 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

5. มีการก่อกวนแก่งในโลกลงออนไลน์ประเภทใด

.....

.....

.....

.....

.....

6. ก่อให้เกิดความเสี่ยงมากน้อยเพียงใด (น้อย/ปานกลาง/มาก) พร้อมอธิบายเหตุผล

.....

.....

.....

.....

.....

## ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/การหาสาเหตุของปัญหา

1. เหตุการณ์นี้มีสาเหตุมาจากอะไร

.....

.....



2. ใครเกี่ยวข้องในเหตุการณ์บ้าง

**ขั้นที่ 3 ขั้นการคัดกรองปัญหา/การเสนอปัญหาที่ควรแก้**

1. หากนักเรียนเป็นผู้เห็นเหตุการณ์สิ่งที่ทำให้อยากช่วยเหลือ เหตุผลอะไรที่นักเรียนอยากช่วยเหลือจน

2. แนวทางการแก้ปัญหาหากเราเป็นผู้เห็นเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์  
3 แนวทาง

ตารางประเมินผลวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด (2 คะแนน)

1. ....
2. ....
3. ....

เกณฑ์ในการประเมินแนวทางการแก้ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา		
	แนวทางที่ 1	แนวทางที่ 2	แนวทางที่ 3
1.แนวทางการแก้ปัญหาเหมาะสมต่อสถานการณ์			
2.เป็นแนวทางการแก้ปัญหาส่งเสริมทำให้สถานการณ์เป็นไปทางที่ดีมากยิ่งขึ้น			
3.สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ที่ใกล้เคียงได้			
รวม			

#### ขั้นที่ 4 สรุปแนวทางการแก้ปัญหา (2 คะแนน)

9. วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดคือ .....

.....

.....

#### ขั้นที่ 5 นำเสนอแนวทางในการแก้ปัญหา/การประยุกต์ใช้ (2 คะแนน)

10. เสนอแนวทางการแก้ปัญหา

1.แนวทางการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

2.อธิบายเหตุผล

.....

.....

.....

.....

.....

3.การประยุกต์ใช้

.....

.....

.....

.....



### บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ.....

( )

วันที่.....

**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4**  
**แผนจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหา**  
**การถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ กิจกรรมแนะแนว	รายวิชาแนะแนว	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ภาคเรียนที่ 2	ปีการศึกษา 2563	
หน่วยการเรียนรู้ ด้านส่วนตัวและสังคม หลากหลาย	เรื่อง Cyberbullying 4 (สถานการณ์ที่	
เวลา 4 ชั่วโมง	ผู้สอน นางสาวนิพาดา นวนลิน	

### 1.สาระสำคัญ

ในยุคสมัยเทคโนโลยีมีบทบาทในชีวิต การสื่อสารบนโลกออนไลน์เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการปฏิสัมพันธ์ของผู้คน และโลกออนไลน์เป็นอีกพื้นที่หนึ่งซึ่งเกิด “การรังแกกัน” ขึ้น จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องเรียนรู้ความสัมพันธ์บนโลกออนไลน์ ให้รู้เท่าทันพฤติกรรมที่เป็นการรังแก รวมถึงการสื่อสารที่สะท้อนการเคารพให้เกียรติกันบนโลกออนไลน์

### 2.สมรรถนะการแนะแนว : ด้านส่วนตัวและสังคม

### 3.จุดประสงค์การเรียนรู้

#### ด้านความรู้ (K)

1. นักเรียนสามารถระบุพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง พฤติกรรมที่เหมาะสม หรือไม่เหมาะสม ความเสี่ยงของสถานการณ์ในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ได้
2. นักเรียนสามารถบอกปัญหา สาเหตุของปัญหาและคนที่เกี่ยวข้องในสถานการณ์ในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ได้
3. นักเรียนเสนอแนวทางการแก้ปัญหา เลือกแนวทางในการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดและบอกแนวทางการประยุกต์ใช้ในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ได้

#### ด้านทักษะ (P)

4. นักเรียนมีทักษะการสืบค้นและการนำเสนอ

#### ด้านเจตคติ (A)

5. นักเรียนสนใจเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการแก้ปัญหาจากสถานการณ์อย่างกระตือรือร้น

#### 4. สาระการเรียนรู้

1. ปัจจุบันการกลั่นแกล้งกันใน โลกออนไลน์เกิดขึ้นบ่อย และถี่มาก สามารถเกิดขึ้นได้ทุกเวลา ซึ่งทุกคนสามารถตกเป็นเหยื่อในการถูกกลั่นแกล้งได้หรือกลายเป็นผู้กลั่นแกล้งคนอื่นโดยเจตนาและไม่เจตนาหรือมีส่วนเห็นในการกลั่นแกล้ง ซึ่งในแต่ละสถานการณ์นั้นจะแตกต่างกันไป สิ่งที่คุณต้องตระหนักไว้เราต้องมีจิตสำนึก คิดเป็นและเข้าใจถึงสิ่งที่เกิดขึ้น รวมถึงหากเราเป็นผู้ถูกกลั่นแกล้งเราจะทำอย่างไรกับสิ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งทักษะที่ควรจะมีคือการคิด การแก้ปัญหา เพื่อให้สามารถป้องกันตนเองเบื้องต้นโดยไม่นำไปสู่การฆ่าตัวตาย หรือปัญหาอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นตามมาในสังคม

#### 5. ขั้นตอนการสอน

##### ชั่วโมงที่ 1

##### ขั้นที่ 1 รับรู้ข้อมูลปัญหา/การระบุปัญหา (20 นาที)

- 1.1 นักเรียนร่วมกันทบทวนเกี่ยวกับเรื่องการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์
  - ประเภทของการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นในโรงเรียน
  - กลุ่มคนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และช่วยเหลือ
- 1.2 นักเรียนเล่นเกม “คำพูดที่ทำให้ใจดี” ผ่านโปรแกรม Jam Board
  - ให้นักเรียนแต่ละคนนึกถึงประโยค ที่มีคนมาพูดมาใส่แล้วทำให้เรารู้สึกเสียใจหรือ ไม่พอใจ ให้เขียนลงไปบนกระดาษ คนละ 1 คำ หรือ 1 ประโยค เช่น “เธอมันจี้แม่” “อ้วน”
    - เปิดอ่าน พร้อมสำรวจความรู้สึกของตัวเองว่ารู้สึกอย่างไรแล้วเขียนลงไปบน Jam Board อีกหน้า ถ้าโดนกระทำแบบนี้บ้าง จะบอกตัวเองว่าอย่างไร หรือจะให้กำลังใจเพื่อนที่โดนคำพูดว่าอะไร
      - ครูสุ่มถาม มีใครต้องการเล่า ให้คิดคำพูดที่ตนเองรับทำให้ใจดีที่สุด เมื่อนักเรียนพูดออกมา ครูถามนักเรียน หากเราบอกตนเองอย่างไร หรือจะให้กำลังใจเพื่อนอย่างไร
- 1.3 นักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับกิจกรรมที่ได้ทำไป โดยมีคำถามดังนี้
  - รู้สึกอย่างไร
  - สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรม

1.5 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน

1.6 ตัวแทนกลุ่มออกมาสุ่มตัวเลข เพื่อสุ่มสถานการณ์การถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยเป็นการ์สถานการณ์ 5 สถานการณ์ โดยมีข้อคำถามดังนี้

- ปัญหาของสถานการณ์การกลั่นแกล้งนี้คืออะไร
- มีการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ประเภทใดบ้าง
- ก่อให้เกิดความเสียหายมากน้อยเพียงใด (น้อย/ปานกลาง/มาก) พร้อมอธิบาย

เหตุผล

## 2.ขั้นการวิเคราะห์ปัญหา/การหาสาเหตุของปัญหา (25 นาที)

2.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มแยกกันเข้าห้องประชุม Google Meet ร่วมกันวิเคราะห์เกี่ยวกับคลิปวิดีโอ โดยมีหัวข้อดังนี้

- ใครเกี่ยวข้องในเหตุการณ์บ้าง
- เหตุการณ์นี้มีสาเหตุมาจากอะไร

2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษาภายในกลุ่มลงใบงานที่ 4 เรื่องCyberbullying 4 (สถานการณ์ที่หลากหลาย) ในขั้นที่ 1-2

## ชั่วโมงที่ 2

### ขั้นที่ 3 ขั้นการคัดกรองปัญหา/การเสนอปัญหาที่ควรแก้ (50 นาที)

3.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปเกี่ยวกับปัญหาจากสถานการณ์ เกี่ยวกับปัญหาที่ควรแก้

3.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันปรึกษาเกี่ยวกับปัญหาจากสถานการณ์ที่ได้จากการวิเคราะห์และวิธีการช่วยเหลืออย่างไร โดยเสนอแนวทางการช่วยเหลือ โดยมีดังนี้

- แนวทางการช่วยเหลือ (คนกลั่นแกล้งใน/คนถูกลั่นแกล้ง/คนเห็น

เหตุการณ์)

3.3 นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษาภายในกลุ่มลงใบงานที่ 4 เรื่องCyberbullying 4 (สถานการณ์ที่หลากหลาย) ในขั้นที่ 3



### ชั่วโมงที่ 3

#### ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา/การตรวจสอบผล (50 นาที)

4.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสรุปแนวทางการแก้ปัญหา โดยให้แต่ละกลุ่ม ประเมินและเลือกแนวทางที่ดีที่สุดอย่างละ 1 แนวทาง พร้อมอธิบายเหตุผลให้สอดคล้องกับ สถานการณ์

4.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปข้อมูลที่ได้จากการปรึกษาภายในกลุ่มลงใบงานที่ 4 เรื่อง Cyberbullying 4 (สถานการณ์ที่หลากหลาย) ในขั้นที่ 4 เพื่อใช้ในการนำเสนอใน Padlet.com ในต่อไป

### ชั่วโมงที่ 4

#### ขั้นที่ 5 นำเสนอแนวทางในการแก้ปัญหา/การประยุกต์ใช้ (45 นาที)

5.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผ่าน Padlet.com และร่วมกันแลกเปลี่ยน ความเห็น รวมถึงฟังข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มอื่น ๆ ผ่าน Padlet.com

5.2 นักเรียนและครูร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อหาสถานการณ์ในการกลั่นแกล้งใน โลกออนไลน์ในแต่ละกลุ่ม

### 6. สื่อ/วัสดุอุปกรณ์

1. การ์ดสถานการณ์การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์
2. Jam Board
3. Padlet.com
4. Google Meet
5. ใบงานที่ 4 เรื่อง Cyberbullying 4 (สถานการณ์ที่หลากหลาย)

## 7. การวัดผลประเมินการเรียนรู้

สิ่งที่วัดผล	วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
1. ด้านความรู้ (K)	1. นักเรียนทำใบงานที่ 4 เรื่องการแก้ปัญหา การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์สถานการณ์ที่ 4	1. แบบประเมินใบงานที่ 4 เรื่อง การแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์สถานการณ์ที่ 4	นักเรียนร้อยละ 75 ทำใบงานได้ถูกต้องในระดับดี
2. ด้านทักษะ (P)	ประเมินการนำเสนอ กิจกรรมการเรียนรู้ใน Padlet.com	แบบประเมินการนำเสนอ กิจกรรมการเรียนรู้ใน Padlet.com	นักเรียนร้อยละ 75 นำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ได้ใน Padlet.com ในระดับดี
3. ด้านเจตคติ (A)	สังเกตความสนใจใน เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ในการการแก้ปัญหา อย่างกระตือรือร้น	แบบสังเกตความสนใจใน เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการการแก้ปัญหา	นักเรียนร้อยละ 75 มีความสนใจและกระตือรือร้นในเข้าร่วม กิจกรรมกลุ่มในการการแก้ปัญหาในระดับดี

หมายเหตุ : แผนจัดการเรียนรู้จัดทำขึ้นเพื่อจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์และในรูปแบบปกติ เพื่อรับมือกับสถานการณ์ Covid – 19 กรณี โรงเรียนสามารถมาเปิดได้ตามปกติซึ่งงานจะปรับเป็น ใบงานหรือกิจกรรมในชั้นเรียนทันที

**แบบประเมินในงานความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน**  
**หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม**  
**เรื่อง Cyberbullying 4 (สถานการณ์ที่หลากหลาย)**

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

รายการประเมิน	พฤติกรรมบ่งชี้		
	2	1	0
<b>ขั้นที่ 1 การรับรู้จากปัญหา (การระบุปัญหา)</b>			
1. ปัญหาของสถานการณ์การกลั่นแกล้งนี้คืออะไร			
2. มีการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ประเภทอะไรบ้าง			
3. ก่อให้เกิดความเสียหายมากน้อยเพียงใด (น้อย/ปานกลาง/มาก) พร้อมอธิบายเหตุผล			
<b>ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)</b>			
4. ใครเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์บ้าง			
5. เหตุการณ์นี้มีสาเหตุมาจากอะไร			
<b>ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้)</b>			
6. แนวทางการช่วยเหลือคนกลั่นแกล้ง			
7. แนวทางการช่วยเหลือคนถูกกลั่นแกล้ง			
8. แนวทางการช่วยเหลือของผู้เห็นเหตุการณ์การกลั่นแกล้ง			
<b>ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา (การตรวจสอบผล)</b>			
9. วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด			
<b>ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)</b>			
10. เสนอแนวทางการแก้ปัญหา			
<b>รวม</b>			

## เกณฑ์การประเมินความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

ความสามารถในการ แก้ปัญหาโดยการใช้ปัญหาเป็นฐาน เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูลจาก ปัญหา (การระบุปัญหา)	สามารถระบุปัญหาจาก สถานการณ์ได้ตรง ประเด็นถูกต้องชัดเจน	สามารถระบุปัญหา จากสถานการณ์ได้	ไม่สามารถระบุปัญหา จากสถานการณ์ได้ หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)	สามารถบอกสาเหตุของ ปัญหาได้ ตรงประเด็น สอดคล้องกับ สถานการณ์ปัญหา	สามารถบอกสาเหตุ ของปัญหาได้	ไม่สามารถบอกสาเหตุ ของปัญหาได้ หรือไม่ ตอบ
ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้)	สามารถบอกวิธีการ แก้ปัญหาได้ 3แนวทาง สอดคล้องกับสถาน การณ์ปัญหา	สามารถบอกวิธีการ แก้ปัญหาได้ 1 แนวทางขึ้นไป	ไม่สามารถบอกวิธีการ แก้ปัญหาได้ หรือไม่ ตอบ
ขั้นที่ 4 การสรุปแนวการ แก้ปัญหา (การตรวจสอบผล)	สรุปแนวทางในการ แก้ปัญหาทางเลือกดี ที่สุด 1 แนวทาง สอดคล้องกับ สถานการณ์	สรุปแนวทางในการ แก้ปัญหาทางเลือกดี ที่สุด 1 แนวทาง	ไม่สามารถสรุปแนว ทางการแก้ปัญหาได้ หรือไม่ตอบ
ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการ แก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)	สามารถเสนอแนวทาง ในการแก้ปัญหา พร้อมอธิบายเหตุผล สอดคล้องกับ สถานการณ์สามารถ วิธีการประยุกต์ใช้ใน สถานการณ์ใกล้เคียงได้	สามารถเสนอแนวทาง ในการแก้ปัญหาได้ พร้อมอธิบายเหตุผล ประกอบได้	ไม่สามารถเสนอแนว ทางการแก้ปัญหาได้ หรือไม่ตอบ

## เกณฑ์ในการประเมินความสามารถในการแก้ปัญหา

คะแนนเฉลี่ย	ระดับความสามารถในการแก้ปัญหา	ผ่าน/ไม่ผ่าน
16-20	ความสามารถในการแก้ปัญหามาก	ผ่าน หมายถึง นักเรียนแต่ละกลุ่ม สามารถบอกแนวทางการแก้ปัญหาได้
11-15	ความสามารถในการแก้ปัญหาค่อนข้างดี	
6-10	ความสามารถในการแก้ปัญหาค่อนข้างพอใช้	ไม่ผ่าน หมายถึง นักเรียนแต่ละกลุ่ม บอกแนวทางการแก้ปัญหายังอยู่ใน ระดับพอใช้
0-5	ไม่สามารถแก้ไขปัญหาคิด	

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน



## แบบประเมินการนำเสนอในแอปพลิเคชัน Padlet.com

หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม

เรื่อง Cyberbullying 4 (สถานการณ์ที่หลากหลาย)

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

คำชี้แจง : ให้ผู้สอน ประเมินการนำเสนอผลงานของนักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้ว ✓ ในช่องว่างที่กำหนดให้

รายการประเมิน	ระดับการปฏิบัติ			
	4	3	2	1
1. เนื้อหาละเอียดชัดเจน				
2. ความถูกต้องของเนื้อหา				
3. ความน่าสนใจในการนำเสนอ				
4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม				
5. ประโยชน์และความถูกต้องของงานนำเสนอ				
รวมคะแนน				

## เกณฑ์การประเมิน

4	3	2	1
นักเรียนเรียนนำเสนอผลงานสมบูรณ์ชัดเจนตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนนำเสนอผลงานมีข้อบกพร่องในบางส่วน ตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนนำเสนอผลงานมีข้อบกพร่องเป็นส่วนใหญ่ตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนนำเสนอผลงานมีความบกพร่องมากตามรายการประเมิน

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
18-20	ดีมาก
14-17	ดี
10-13	พอใช้
ต่ำกว่า 10	ปรับปรุง

ผ่าน

ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน





**แบบสังเกตความสนใจในเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการการแก้ปัญหา**  
**หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม**  
**เรื่อง Cyberbullying 4 (สถานการณ์ที่หลากหลาย)**

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

**ชี้แจง :** ให้ผู้สอน ประเมินความสนใจในเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในการการแก้ปัญหานักเรียนตามรายการที่กำหนด แล้ว ✓ ในช่องว่างที่กำหนดให้

รายการประเมิน	ระดับการปฏิบัติ			
	4	3	2	1
1. มีการวางแผนการทำงาน				
2. การปฏิบัติงานตามบทบาทหน้าที่				
3. การให้ความร่วมมือในการทำงาน				
4. การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่มในด้านการแสดงความคิดเห็น				
5. การแก้ไขปัญหาหรือปรับปรุงผลงานกลุ่ม				
<b>รวมคะแนน</b>				

**เกณฑ์การประเมิน**

4	3	2	1
นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมสม่ำเสมอตามรายการประเมิน	นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้งตามรายการประเมิน	นักเรียนเรียนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มและปฏิบัติตาม 2 รายการในระดับน้อย	นักเรียนเรียนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มและปฏิบัติตาม 1 รายการในระดับพอใช้

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

คะแนนเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
18-20	ดีมาก
14-17	ดี
10-13	พอใช้
ต่ำกว่า 10	ปรับปรุง

ผ่าน

ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน





## ใบงานที่ 4

### หน่วยการเรียนรู้ที่ ส่วนตัวและสังคม เรื่อง Cyberbullying 4 (สถานการณ์ที่หลากหลาย)

สมาชิกกลุ่ม..... ห้อง.....

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

คำชี้แจง : ให้นักเรียนอ่านการ์ดสถานการณ์ต่อไปนี้ และตอบคำถามดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 รับรู้ข้อมูลปัญหา/การระบุปัญหา

1. ปัญหาของสถานการณ์การกลั่นแกล้งนี่คืออะไร

.....

.....

.....

.....

2. มีการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ประเภทใด

.....

.....

.....

.....

3. ก่อให้เกิดความเสียหายมากน้อยเพียงใด (น้อย/ปานกลาง/มาก) พร้อมอธิบายเหตุผล

.....

.....

.....

## ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)

4. ใครเกี่ยวข้องในเหตุการณ์บ้าง (อธิบายบทบาท คนกลั่นแกล้ง / คนถูกกลั่นแกล้ง / คนเห็นเหตุการณ์)

.....

.....

.....

5. เหตุการณ์นี้มีสาเหตุมาจากอะไรจงอธิบาย.

.....

.....

.....

## ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้)

7. แนวทางการช่วยเหลือผู้กลั่นแกล้ง

ตารางประเมินผลวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด

1. ....
2. ....
3. ....

เกณฑ์ในการประเมินแนวทางการแก้ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา		
	แนวทางที่ 1	แนวทางที่ 2	แนวทางที่ 3
1. แนวทางการแก้ปัญหาเหมาะสมต่อสถานการณ์			
2. เป็นแนวทางการแก้ปัญหาส่งเสริมทำให้สถานการณ์เป็นไปทางที่ดีมากยิ่งขึ้น			
3. สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ที่ใกล้เคียงได้			
<b>รวม</b>			

## 7.แนวทางการช่วยเหลือคนถูกกลั่นแกล้ง

ตารางประเมินผลวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด

- 1.....
- 2.....
- 3.....

เกณฑ์ในการประเมินแนวทางการแก้ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา		
	แนวทางที่ 1	แนวทางที่ 2	แนวทางที่ 3
1.แนวทางการแก้ปัญหาเหมาะสมต่อสถานการณ์			
2.เป็นแนวทางการแก้ปัญหาส่งเสริมทำให้สถานการณ์เป็นไปทางที่ดีมากยิ่งขึ้น			
3.สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ที่ใกล้เคียงได้			
รวม			

## 8.แนวทางการช่วยเหลือของผู้เห็นเหตุการณ์การถูกกลั่นแกล้ง

ตารางประเมินผลวิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด

- 1.....
- 2.....
- 3.....

เกณฑ์ในการประเมินแนวทางการแก้ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา		
	แนวทางที่ 1	แนวทางที่ 2	แนวทางที่ 3
1.แนวทางการแก้ปัญหาเหมาะสมต่อสถานการณ์			
2.เป็นแนวทางการแก้ปัญหาส่งเสริมทำให้สถานการณ์เป็นไปทางที่ดีมากยิ่งขึ้น			
3.สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ที่ใกล้เคียงได้			
รวม			

#### ขั้นที่ 4 สรุปแนวทางการแก้ปัญหา (2 คะแนน)

##### 9. วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดคือ

- 9.1 ผู้กลั่นแกล้ง คือ .....
- 9.2 ผู้ถูกกลั่นแกล้งคือ. ....
- 9.3 ผู้เห็นเหตุการณ์การกลั่นแกล้ง. ....

#### ขั้นที่ 5 นำเสนอแนวทางในการแก้ปัญหา/การประยุกต์ใช้ (2 คะแนน)

##### 10. เสนอแนวทางการแก้ปัญหา

- 10.1 ผู้กลั่นแกล้งคือ .....
- อธิบายเหตุผล.....
- การประยุกต์ใช้.....
- 10.2 ผู้ถูกกลั่นแกล้งคือ. ....
- อธิบายเหตุผล.....
- การประยุกต์ใช้.....
- 10.3 ผู้เห็นเหตุการณ์การกลั่นแกล้ง. ....
- อธิบายเหตุผล.....
- การประยุกต์ใช้.....

### บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

ข้อเสนอแนะแนวทางแก้ไข

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

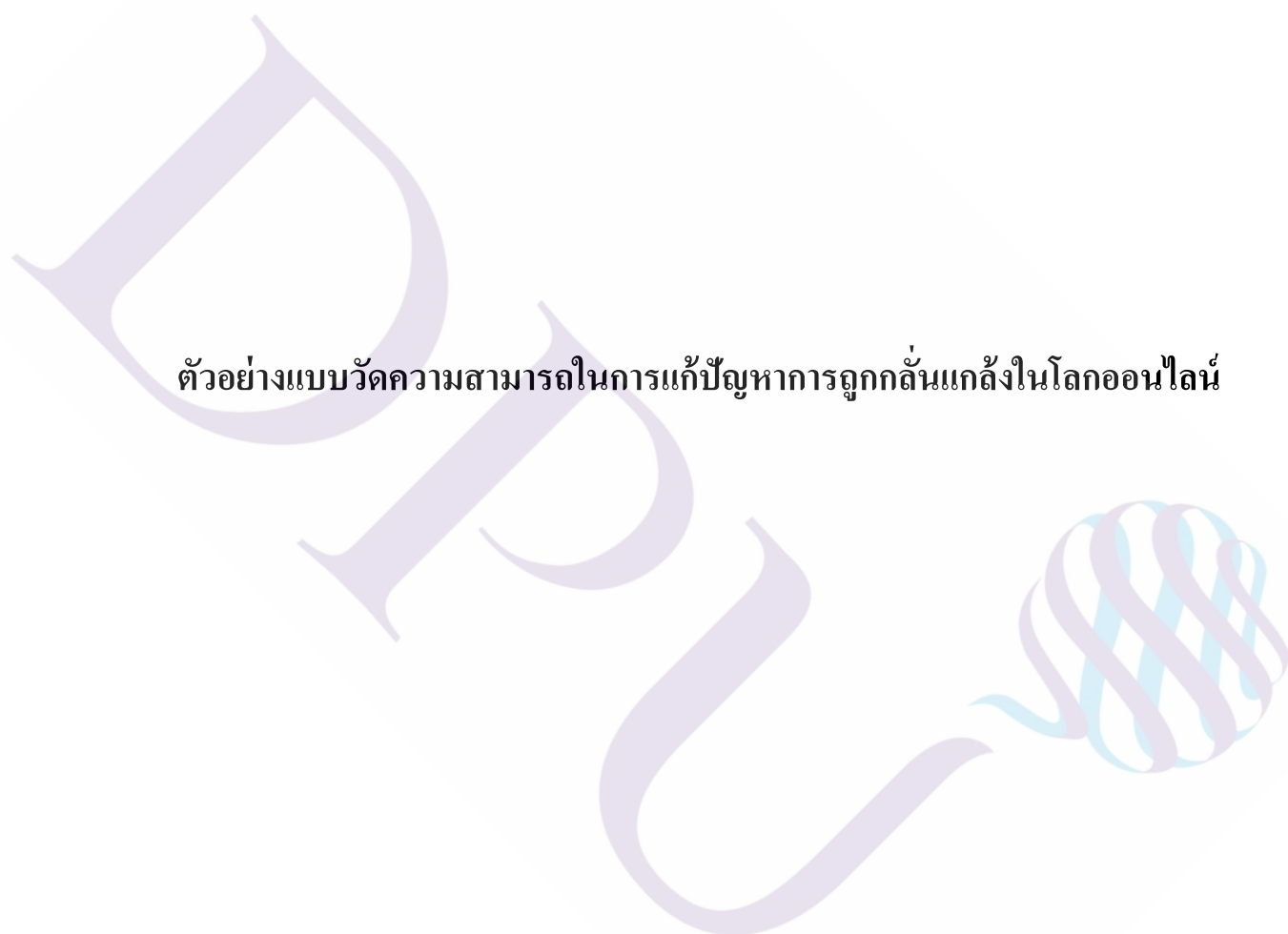
ลงชื่อ.....

( )

วันที่.....



ตัวอย่างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกีดกันแก๊งในโลกออนไลน์



## แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

- คำชี้แจง 1. แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นข้อสอบ อัตนัยจำนวน 15 ข้อ
2. เวลาการทำแบบวัดความสามารถ 50 นาที
3. ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ 3 สถานการณ์ พร้อมตอบคำถามที่กำหนดให้ดังต่อไปนี้

### สถานการณ์ที่ 1 เมล่อน (ผู้ถูกกลั่นแกล้ง)

เมล่อนเป็นเด็กนักเรียนที่น่ารัก มีเพื่อนสนิท 2 คน คือน้ำหวาน และอีฟ ทั้ง 3 คนนี้เป็นเพื่อนรักรวมถึงสนิทกันมาก ทั้ง 3 คนไม่มีความลับต่อกัน เวลาเป็นเรื่องอะไรก็จะคอยบอกกันเสมอ หากพูดถึงเมล่อนแล้ว เมล่อนเป็นผู้หญิงที่บุคลิกภาพน่ารัก เรียนเก่ง เป็นที่ชื่นชอบของบรรดานักเรียนชายในโรงเรียน เพราะเมล่อนเป็นผู้หญิงน่ารัก ในต่อมาได้เกิดเรื่องกับเมล่อน เมล่อนได้ถูกแฉกเฟซบุ๊ก ในส่วนของผู้ที่แฉกข้อมูลนั้น ได้สวมรอยเป็นเมล่อน และได้เปิดเผยเรื่องส่วนตัวของเมล่อน รวมถึงได้ทำการทักเฟซบุ๊ก ไปพูดคุยกับแฟนของนักเรียนในโรงเรียน จึงทำให้ทั้งรุ่นพี่ รุ่นน้องหลาย ๆ คน ต่างไม่พอใจกับการกระทำของเมล่อน ซึ่งหลังจากเกิดเรื่องนี้เมล่อนได้ถูกกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นการคุกคามโดยการ การคอมเมนต์ในทางเสียหาย การติดแซะแท็ก การนินทาในทางเสียหาย , การ โดนขู่ทำร้ายร่างกาย การถูกตัดต่อรูป ฟ้ายที่สุดคือการที่เมล่อนโดนแฉกเฟซบุ๊ก

เวลาผ่านไปเหตุการณ์เริ่มร้ายแรง มีรุ่นพี่คนหนึ่งได้เข้ามาหาเรื่องเมล่อนในห้องน้ำหญิง และให้เพื่อนในกลุ่มของรุ่นพี่คนดังกล่าวได้ถ่ายคลิปวิดีโอในการกลั่นแกล้งเมล่อนลงในเฟซบุ๊ก โดยการเอาน้ำมาราดใส่รวมถึงรุมว่าด้วยคำหยาบคาย เหตุการณ์ในครั้งนี้ยุติลงเพราะ น้ำหวานและอีฟ มาช่วย ทำให้เหตุการณ์ยุติลง ชาวสื่อได้แพร่กระจาย เมล่อนได้พยายามอธิบายกับทุกคน เมล่อนนั้นโดนแฉกเฟซบุ๊ก แต่ก็ไม่มีใครเชื่อ และน่าเชื่อเลยในโรงเรียนจะมีนักเรียนบางส่วนไม่ชอบเมล่อน อาจจะเป็นเพราะเมล่อนเป็นบุคคลที่นักเรียนในโรงเรียนให้ความสนใจ จึงกลายเป็นว่าทุกคนพากันเชื่อสิ่งก๊อปที่เกิดขึ้นทั้งหมด เป็นฝีมือของเมล่อน ส่วนคนที่กลั่นแกล้งเมล่อนก็ไม่ยอมหยุดแกล้งเมล่อนกังวลมากขึ้น เพราะการกลั่นแกล้งเริ่มทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

จากเหตุการณ์ดังกล่าวจะมีแนวทางการแก้ปัญหาในเบื้องต้นอย่างไรในมุมมองของนักเรียน

### ขั้นที่ 1 การรับรู้จากปัญหา (การระบุปัญหา)

1. ปัญหาคืออะไร จงอธิบายดังต่อไปนี้ (2 คะแนน)

1.1 มีรูปแบบการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ประเภทใด จงอธิบาย

.....

.....

.....

1.2 ปัญหาสำคัญของสถานการณ์นี้คืออะไร เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

### ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)

2. สาเหตุของการถูกกลั่นแกล้งมาจากอะไร พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ (2 คะแนน)

.....

.....

.....

### ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้) (สำหรับนักเรียนประเมิน)

3. แนวทางการแก้ปัญหา 3 แนวทาง (2 คะแนน)

1. ....

2. ....

3. ....

เกณฑ์ในการประเมินแนวทางการแก้ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา		
	การให้คะแนน		
	แนวทางที่ 1	แนวทางที่ 2	แนวทางที่ 3
1.แนวทางการแก้ปัญหาเหมาะสมต่อสถานการณ์			
2.เป็นแนวทางการแก้ปัญหาส่งเสริมทำให้สถานการณ์เป็นไปทางที่ดีมากยิ่งขึ้น			
3.สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ที่ใกล้เคียงได้			
รวม			

#### ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา (การตรวจสอบผล)

4.วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด จาก 3 แนวทางในขั้นที่ 3 พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ (2 คะแนน)

4.1 วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด.....

4.2 เหตุผลในการเลือกแนวทางการแก้ปัญหา.....

#### ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)

5. แนวทางการแก้ปัญหาจากขั้นที่ 4 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ ในสถานการณ์ในการถูกคลื่นแก๊สในโลกออนไลน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร ยกตัวอย่างมา 2 ข้อ พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ

5.1.....

5.2.....

## สถานการณ์ที่ 2 น้ำหวาน ผู้เห็นเหตุการณ์ในการกลั่นแกล้ง (ต่อจากสถานการณ์ที่ 1)

เมลอนหายไปที่ห้องเรียน น้ำหวานจึงได้โทรหาเมลอน ซึ่งเมลอนไม่ได้รับสาย น้ำหวานจึงได้เปิดไลน์กลุ่มโรงเรียนเพราะมีแจ้งเตือนข้อความเข้า หัวข้อมีข่าวเด็ดให้ทุกคนดู ซึ่งเป็นถ่ายคลิปวิดีโอผ่านเฟซบุ๊ก เป็นคลิปวิดีโอของเมลอนที่กำลังโดนกลุ่มรุ่นพี่รุมกลั่นแกล้งและทำร้ายในห้องน้ำในห้องน้ำก็มีคนเข้ามาเชียร์รุมว่าเมลอนด้วยคำหยาบคาย น้ำหวานจึงรีบไปช่วยยุติเหตุการณ์ในห้องน้ำ จึงได้ชวนอีฟไปด้วย แต่อีฟไม่ได้อยู่ในห้องเรียน น้ำหวานจึงรีบไปที่ห้องน้ำเพื่อไปช่วยเมลอน เมื่อถึงห้องน้ำ น้ำหวานเห็นอีฟที่ยืนอยู่ในเหตุการณ์และเพื่อนนักเรียนคนอื่น ๆ น้ำหวานรู้สึกประหลาดใจ เพราะได้เห็นแวตาของอีฟ เป็นแวตาที่น้ำหวานไม่เคยเห็นมาก่อน เป็นแวตาที่อีฟไม่ควรจะมอง (การมองแบบเหยียดหยาม และสะใจ) ในขณะนั้นน้ำหวานยังคงคิดในแง่ที่ว่าอาจไม่เป็นอย่างที่ตนเองคิด เพราะทั้งอีฟ น้ำหวาน และเมลอนทั้งสามคนสนิทกันมาก เป็นเพื่อนที่ไม่มีความลับต่อกันสนิทกันขนาดที่ทุกคนรู้ว่าทุกคนรู้รหัสเฟซบุ๊ก น้ำหวานจึงคิดไม่มีเหตุผลอะไรที่อีฟจะกลั่นแกล้งเมลอนได้

ในต่อมาน้ำหวานเริ่มสงสัยในตัวของอีฟ ซึ่งในความรู้สึกลึก ๆ คิดว่าต้องเป็นอีฟ แต่ยังไม่มีความไม่แน่ใจ ข้อสังเกตที่สำคัญ อีฟไม่มีท่าทีที่หวังเพื่อนและอีฟอยู่ในทุก ๆ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับเมลอน แต่อีฟได้แต่นิ่งเฉย สิ่งที่ยืนยันเพิ่มเติมว่าเป็นอีฟที่กลั่นแกล้งเมลอน เมื่อน้ำหวานได้เจอไมล์แฟนของอีฟ ไมล์บอกกับน้ำหวาน ว่าอีฟไม่ยอมคุยกับไมล์มาซักรี่แล้ว โดยอีฟไม่ยอมบอกเหตุผลได้ แต่เจียบหายไป ในต่อมาน้ำหวานได้มาพูดคุยกับไมล์เกี่ยวกับอีฟ ไมล์จึงได้อธิบายอย่างละเอียด “เหตุเกิดจากในเมื่อวันก่อนที่ฉันไปซ้อมฟุตบอล โดยปกติอีฟจะมานั่งรอกลับบ้านพร้อมไมล์ แต่ในวันนั้นไมล์หันมากลับมาอีกที่อีฟก็หายไปแล้ว” น้ำหวานจึงสัญนิตรฐานความเป็นไปได้ อีฟอาจจะแอบดูโทรศัพท์ของไมล์ เพราะไมล์มักจะฝากโทรศัพท์ไว้ที่อีฟ เรื่องนี้เกิดขึ้นก่อนที่เมลอนจะโดนกลั่นแกล้ง โดยอีฟอาจจะเข้าใจว่าไมล์แอบคบหากับเมลอน ซึ่งเป็นการคบซ้อนกับอีฟอีกที ซึ่งน้ำหวานคิดว่า อีฟต้องเข้าใจแบบนั้น “ความเป็นจริงไมล์มาขอคำปรึกษาเรื่องจะซื้อของขวัญให้อีฟ แต่ไมล์ไม่ทราบว่าจะซื้ออะไรให้กับอีฟ จึงได้มาขอคำปรึกษาจากเมลอน และน้ำหวาน” ความเป็นไปได้ คือ อีฟเป็นตัวตั้งตัวตีในการกลั่นแกล้งเมลอน

น้ำหวานจึงเริ่มทำการสืบโดยสร้างข้อมูลปลอมขึ้นมาเกี่ยวกับเบาะแสของคนที่แกล้งเมลอน หลังจากนั้นน้ำหวานได้นัดเจอเมลอนและอีฟที่บ้านของเมลอน เพื่อจะให้ช่วยดูเบาะแส รวมถึงข้อมูลของบุคคลคนที่อาจจะเป็นคนเริ่มการกลั่นแกล้งเมลอน น้ำหวานได้ตั้งแกล้งอีฟในกและตั้งคำถามทำไมอีฟถึงยังทำดีและยังเป็นเพื่อนกับเมลอนอยู่ ควรจะจัดการอย่างไรกับอิขณะที่พูดคุย ปรึกษา อีฟพฤติกรรมไม่สบตามेลอนและมีอาการรณาน อีฟจึงได้ขอกลับก่อน ภายหลังกน้ำหวาน

ได้ปลอมตัวเป็นคนอื่นเพื่อที่จะได้พูดคุยกับอีฟ โดยให้อีฟใช้เฟซบุ๊กของเมล่อนคุยกับน้ำหวานที่ปลอมตัวเป็นคนอื่น ในท้ายที่สุด สรุปลงเป็นฝีมือของอีฟที่ทำการกลั่นแกล้งเมล่อนในโลกออนไลน์จนบานปลายมาในชีวิตจริง เกิดจากความเข้าใจผิดเรื่องที่ไม่ได้คุยกับเมล่อนในเฟซบุ๊ก สิ่งที่น่าหวนรู้สี่ฟ

จากเหตุการณ์ดังกล่าวจะมีแนวทางการแก้ปัญหาในเบื้องต้นอย่างไรในมุมมองของนักเรียน

### ขั้นที่ 1 การรับรู้จากปัญหา (การระบุปัญหา)

1. ปัญหาคืออะไร จงตอบคำถามต่อไปนี้ (2 คะแนน)

1.1 ปัญหาสำคัญของสถานการณ์นี้คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

1.2 ใครเกี่ยวข้องในสถานการณ์นี้บ้าง เพราะอะไร

.....

.....

### ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)

2. สาเหตุของปัญหา จงอธิบายดังต่อไปนี้ (2 คะแนน)

2.1 หากนักเรียนเป็นน้ำหวาน นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการกระทำของอีฟ

.....

.....

.....

2.2 สาเหตุของเหตุการณ์ครั้งเกิดขึ้นจากอะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

### ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้) (นักเรียนประเมิน)

3. แนวทางการแก้ปัญหา 3 แนวทาง (2 คะแนน)

1. ....

2. ....

3. ....

เกณฑ์ในการประเมินแนวทางการแก้ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา		
	การให้คะแนน		
	แนวทางที่ 1	แนวทางที่ 2	แนวทางที่ 3
1.แนวทางการแก้ปัญหาเหมาะสมต่อสถานการณ์			
2.เป็นแนวทางการแก้ปัญหาส่งเสริมทำให้สถานการณ์เป็นไปทางที่ดีมากยิ่งขึ้น			
3.สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ที่ใกล้เคียงได้			
รวม			

#### ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา (การตรวจสอบผล)

4.วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด จาก 3 แนวทางในขั้นที่ 3 พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ (2 คะแนน)

4.1 วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด.....

4.2 เหตุผลในการเลือกแนวทางการแก้ปัญหา.....

#### ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)

5. แนวทางการแก้ปัญหากจากขั้นที่ 4 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ ในสถานการณ์ในการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร ยกตัวอย่างมา 2 ข้อ พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ (2 คะแนน)

5.1.....

.....

.....

.....

5.2.....

.....

.....



### สถานการณ์ที่ 3 อีฟ ผู้กลั่นแกล้ง (ต่อจากสถานการณ์ที่ 2)

หลังจากที่น้ำหวานจับได้ว่าอีฟเป็นคนกลั่นแกล้งเมล่อน น้ำหวานได้มาพูดคุยกับอีฟ โดยน้ำหวานได้พูดกับอีฟ “น้ำหวานพอจะรู้ตั้งแต่แรกแล้วว่า อีฟเป็นคนกลั่นแกล้งเมล่อน ทำให้บานปลาย” สิ่งที่น้ำหวานรู้สึกดีใจและได้ตั้งคำถามกับอีฟว่า “ทำไมอีฟยังทำตัวเป็นปกติทำดีกับเมล่อน ทั้ง ๆ ที่ตนเองต่างก็รู้ดีอยู่แก่ใจตั้งแต่แรก ว่าเป็นคนแสบเฟซบุ๊ก รวมถึงเป็นตัวตั้งตัวตีในการกลั่นแกล้งไม่ว่าจะเป็น การคุกคาม การคิดแสบแท็ก การนินทาในทางเสียหาย การคอมเมนต์ในทางเสียหาย , การขู่ทำร้ายร่างกาย การตัดต่อรูป” อีฟจึงได้อธิบายเหตุผลกับน้ำหวานว่า ต้นเหตุของเรื่องทุกอย่างนั้นก็คือ ตัวเมล่อนเป็นคนเริ่มก่อน เมล่อนแอบคุยกับไมล์ น้ำหวานได้ถามอีฟต่อ เหตุผลเพียงเท่านี้เองหรือที่ทำให้ถึงกับต้องกลั่นแกล้งเมล่อนได้ รวมถึงน้ำหวานยังถามอีฟต่ออีก อีฟไปเอาข่าวนี้มาจากใคร อีฟได้ตอบน้ำหวานว่า ตนเองดูมาจากโทรศัพท์ของไมล์ ถ้าตนเองไม่ดู ก็จำไม่รู้เลยว่าเมล่อนและไมล์คุยถึงขั้นไหนแล้ว รวมถึงใน โรงเรียนต่างก็พูดคุยกันเกี่ยวกับพฤติกรรมของเมล่อน น้ำหวานจึงพูดกับอีฟต่ออีกว่า “ทำไมอีฟถึงไม่ถามสาเหตุ” น้ำหวานได้อธิบายความจริงให้อีฟฟัง แท้จริงแล้ว “ไมล์ต้องการจะซื้อของขวัญให้อีฟ แต่ไม่รู้จะซื้ออะไรให้ เลยมาขอคำปรึกษากับเมล่อนและน้ำหวานรวมถึงขอรับกวนให้ช่วยพาไปซื้อ แต่เรื่องได้เกิดขึ้นก่อน ไมล์เลยไม่ได้เอาของขวัญมาให้อีฟ รวมถึงอีฟก็ไม่ยอมรับ โทรศัพท์และไม่ยอมคุยกับไมล์เพราะความเข้าใจผิด” เรื่องทั้งหมดมีเพียงเท่านี้ น้ำหวานยังบอกอีฟอีกว่า ถ้าเมล่อนรู้คงเสียใจ ถ้าหากรู้ว่าคนที่กลั่นแกล้งทุกอย่าง กลายเป็นเพื่อนสนิทที่ไว้วางใจมาก ไว้วางใจขนาดให้รหัสเฟซบุ๊ก แต่อีฟกับเอาความไว้วางใจมาทำแบบนี้

หลังจากที่อีฟได้ฟังน้ำหวานอธิบาย อีฟจึงพูดไปทั้งน้ำตา ว่า ตนเองเข้าใจมาตลอดว่าเมล่อนทำหน้าตาใสซื่อ มองว่าอีฟเป็นไมล์เรื่องอะไร แลพจะเอาทุกอย่างไปจากตนเอง เพราะเมล่อนเป็นค่อนข้างเป็นที่ชื่นชอบของนักเรียนในโรงเรียน แม้ว่าจะมีคนไม่ชอบเป็นบางส่วนหนึ่งก็ตาม อีฟจึงคิดอยากจะเอาคืนเมล่อน น้ำหวานจึงบอกอีฟ ว่าอีฟควรจะสำนึกผิดต่อการกระทำของตนเอง และหาวิธีที่ทำให้ทุกคนเลิกเข้าใจเมล่อนแบบผิด ๆ เสียที รวมถึงควรไปขอโทษเมล่อน

จากเหตุการณ์ดังกล่าวจะมีแนวทางการแก้ปัญหาในเบื้องต้นอย่างไรในมุมมองของนักเรียน

### ขั้นที่ 1 การรับรู้จากปัญหา (การระบุปัญหา)

1. ปัญหาคืออะไร จงอธิบายดังต่อไปนี้ (2 คะแนน)

1.1 ปัญหาสำคัญของสถานการณ์นี้คืออะไร จงอธิบาย

.....

.....

.....

1.2 พฤติกรรมของอีฟส่งผลกระทบต่อเมล่อน อย่างไร

.....

.....

.....

### ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา (การบอกสาเหตุของปัญหา)

2. สาเหตุปัญหามาจากอะไร จงอธิบาย (2 คะแนน)

.....

.....

.....

### ขั้นที่ 3 การคัดกรองปัญหา (เสนอปัญหาที่ควรแก้) (นักเรียนประเมิน)

3. แนวทางการแก้ปัญหา 3 แนวทาง (2 คะแนน)

1. ....
2. ....
3. ....

เกณฑ์ในการประเมินแนวทางการแก้ปัญหา	แนวทางการแก้ปัญหา		
	การให้คะแนน		
	แนวทางที่ 1	แนวทางที่ 2	แนวทางที่ 3
1.แนวทางการแก้ปัญหาเหมาะสมต่อสถานการณ์			
2.เป็นแนวทางการแก้ปัญหาส่งเสริมทำให้สถานการณ์เป็นไปทางที่ดีมากยิ่งขึ้น			
3.สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ที่ใกล้เคียงได้			
<b>รวม</b>			

#### ขั้นที่ 4 การสรุปแนวทางการแก้ปัญหา (การตรวจสอบผล)

4. วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด จาก 3 แนวทางในขั้นที่ 3 พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ (2 คะแนน)

4.1 วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุด.....

4.2 เหตุผลในการเลือกแนวทางการแก้ปัญหา.....

#### ขั้นที่ 5 การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา (ประยุกต์ใช้)

5. แนวทางการแก้ปัญหาจากขั้นที่ 4 สามารถนำไปประยุกต์ใช้ ในสถานการณ์ในการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร ยกตัวอย่างมา 2 ข้อ พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบ (2 คะแนน)

5.1.....

.....

.....

.....

5.2.....

.....

.....

.....

ตัวอย่างแบบสอบถามพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน



**แบบสอบถามพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อการพัฒนา  
ความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์**

**คำชี้แจง** โปรดแสดงความเห็นของนักเรียน โดยใช้เครื่องหมายถูก ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็น  
ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งใน  
โลกออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตัวเลขในระดับความคิดเห็นในแบบสอบถาม มีความหมายดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนมีความพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน</b>					
1.นักเรียนเข้าใจขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน					
2.กระบวนการสอนส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกทักษะ การคิดแก้ปัญหาแบบกลุ่ม					
3.ทำให้นักเรียนได้ใช้ความคิดในการแก้ปัญหา และค้นหาสาเหตุของปัญหา					
4.นักเรียนฝึกหาวิธีการในเลือกแนวทางในการ แก้ปัญหาด้วยตนเอง					
5.ทำให้นักเรียนประเมินเลือกวิธีการในการ แก้ปัญหา					
6.นักเรียนได้วางแผน การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม					
7. กิจกรรมในการเรียนรู้มีความน่าสนใจ					

ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้					
8. เมื่อนักเรียนถูกกลั่นแกล้ง นักเรียนมีสามารถบอกแนวทางในการแก้ปัญหาได้เบื้องต้น					
9.การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เรื่องที่ทุกคนต้องตระหนักรู้					
10.หากฉันทุการณ์การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ฉันสามารถบอกแนวทางในการช่วยคนที่ถูกกลั่นแกล้งได้					
11. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ควรใช้อย่างมีสติและรอบคอบ					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้					
12. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา					
13. นักเรียนสามารถคิดหาแนวทางสำหรับการแก้ปัญหาได้หลายแนวทาง					
14.นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้					
15. นักเรียนได้รับความรู้มากกว่าเรียนแบบปกติ					
16. ทำให้นักเรียนมีเหตุผล มีสติมากยิ่งขึ้นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์					
17. ทำให้นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างระวังมากยิ่งขึ้น					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค  
ภาพกิจกรรมการเรียนรู้





## ภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน

การแบ่งกลุ่ม และให้นักเรียนเข้ากลุ่มเพื่อฝึกการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา

งานที่ต้องส่ง 1. ตัวอย่าง Padlet.com แต่ละกลุ่ม  
2. รูปภาพหลักฐานการเข้าร่วมประชุมใน Meet ของแต่ละกลุ่ม (โดยให้นักภาพหน้าจอ Padlet.com) ให้ตัวแทนกลุ่มส่งใน Classroom  
\*กำหนดส่งตั้งแต่วันศุกร์ที่ 19 - วันอาทิตย์ที่ 21 มีนาคม 2564\*  
เข้า Meet ได้เลยจ้า

กลุ่มที่	สมาชิกกลุ่ม	ใบงาน	Padlet	Meet
1	6 , 2 , 29 , 21 , 24 , 23	ใบงานที่ 1	<a href="https://padlet.com/nipadan/gmsy43zf1pshvhek">https://padlet.com/nipadan/gmsy43zf1pshvhek</a>	<a href="https://meet.google.com/lookup/d54khhpbqt">https://meet.google.com/lookup/d54khhpbqt</a>
2	17 , 5 , 28 , 1 , 22 , 19	ใบงานที่ 1	<a href="https://padlet.com/nipadan/26boy4x1r026z0">https://padlet.com/nipadan/26boy4x1r026z0</a>	<a href="https://meet.google.com/lookup/fnjeseprj">https://meet.google.com/lookup/fnjeseprj</a>
3	26 , 3 , 7 , 25 , 27 , 15	ใบงานที่ 1	<a href="https://padlet.com/nipadan/1hm990c9bkg7prq">https://padlet.com/nipadan/1hm990c9bkg7prq</a>	<a href="https://meet.google.com/lookup/ta7u7d3om3">https://meet.google.com/lookup/ta7u7d3om3</a>
4	4 , 8 , 18 , 11 , 13 , 16	ใบงานที่ 1	<a href="https://padlet.com/nipadan/2wnqsta4nlggicd">https://padlet.com/nipadan/2wnqsta4nlggicd</a>	<a href="https://meet.google.com/lookup/afdo27vqn">https://meet.google.com/lookup/afdo27vqn</a>

การร่วมสรุปเกี่ยวกับปัญหา ในแต่ละชั้นของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม

28. Jarucha Wisesjung (Pancake) is presenting

Participants:

- 07. Sukit Maisuwan (Tonkla)
- 28. Jarucha Wisesjung (Pancake)
- 01. Natthawat Jitmangkontham (Ohm)

**กิจกรรมการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ 3 (ผู้เห็นเหตุการณ์กลั่นแกล้ง) กลุ่มที่ 4**  
 ให้นักเรียนและกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์กรณีศึกษาที่มอบให้โดยคำนึงถึงเพื่อนสมาชิกฐานในบางกิจกรรม

**สถานการณ์ที่ 2**  
Cyberbullying เป็นเรื่องผิดปกติ? by nstvt / NECT Thailand

**ใบงานที่ 1**  
สถานการณ์ของปัญหากลั่นแกล้ง

**ขั้นที่ 1 ระบุปัญหา**  
 1. ปัญหาของสถานการณ์การถูกลั่นแกล้งคืออะไร  
 2. เป็นพฤติกรรมประเภทอะไร หรือไม่ใช่ เพราะเหตุใด (2 คะแนน)  
 3. มีการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ประเภทอะไรบ้าง การส่งข้อความ การโพสต์ และการเผยแพร่ความลับไปให้คนอื่นเห็น  
 4. ก่อให้เกิดความเสียหายมากน้อยเพียงใด (น้อย/ปานกลาง/มาก) พร้อมอธิบายเหตุผลก่อให้เกิดความเสียหาย เพราะอาจทำให้นักเรียนที่โดนกลั่นแกล้งคิดฆ่าตัวตาย

**ขั้นที่ 2 ระบุสาเหตุของปัญหา**  
 1. เหตุการณ์นี้สามารถมาจากอะไร  
 2. ใครเกี่ยวข้องในโลกออนไลน์บ้าง  
 3. ระบุกับเพื่อนของคุณ

**สมาชิกรายชื่อ**  
 1. อ.ศ. นวรา สุขมงคล เลขที่ 4  
 2. อ.ศ.ศศุภ ภัทรภูมิโกวิท เลขที่ 8  
 3. อ.ศ.อริยมณี เวชช เลขที่ 11  
 4. อ.ศ.พิชญกฤษฎ์ กิมพิระฉัตร เลขที่ 13  
 5. อ.ศ.ศุภรดา สุวรรณ เลขที่ 16  
 6. อ.ศ.ศุภรดา นามชัย เลขที่ 18

**ขั้นที่ 5 นำเสนอแนวทางในการแก้ปัญหา/การประคับประคอง**  
 1. อธิบายเหตุผลก่อนมีปัญหาที่คิดต่ออย่างแรก คือการส่งอีเมลล์ และปรึกษาคนที่เขาใจใจได้บ้างหากรู้ว่ามีบ้างแจ้งครูไปแจ้งความ  
 2. หากจะพูดใช้ใช้กับเหตุการณ์ที่มีภาษาที่รุนแรงทางโลกออนไลน์ก็ให้แจ้งครูในวัน เช่น การโดนกลั่นแกล้งใน Facebook

**ขั้นที่ 4 สรุปแนวทางการแก้ปัญหา**  
 1. วิธีการแก้ปัญหาที่ดีที่สุดคือส่งอีเมลล์ ปรึกษาคนในครอบครัว และไปแจ้งความ

**ขั้นที่ 3 ขั้นตอนการคัดกรองปัญหา/การเสนอปัญหาให้ครูแนะแนว**  
 1. หากนักเรียนเป็นผู้ที่เหตุการณ์นี้ทำให้อายช่วยเหลือ เหตุผลอะไรที่นักเรียนอยากช่วยเหลือ  
 2. ปัญหาสำคัญที่ควรต้องแก้ไขคืออะไร เพราะเหตุใด (2 คะแนน)  
 3. ความคิดของเพื่อน ที่อยากให้อ่าน โดยที่การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ เพราะถ้าเพื่อน คิดได้ว่าสิ่งที่ทำนั้นผิด เพื่อนช่วยแจ้งครูไปขอโทษและเปิดใจคุยกับครู เพื่อไม่ให้ผู้อื่นคิดผิด  
 3. แนวทางการแก้ปัญหาที่เราเป็นผู้ที่กลั่นแกล้งคนอื่น 3 แนวทาง  
 3.1 ขอโทษคนที่เรากลั่นแกล้ง  
 3.2 เปิดใจคุยกับ  
 3.3 สบภาพหลุดที่ไปต่อ

### การทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

Classroom 14:15 น. จ. 15 ก.พ.

djipmwumwr

**สถานการณ์ที่ 1 เมล่อน**

เมล่อนเป็นเด็กนักเรียนที่น่ารัก มีเพื่อนสนิท 2 คน คือ น้าหวน และ อีฟ ทั้ง 3 คนนี้เป็นเพื่อนสนิทกันมาก รักกันมาก และไม่มีความลับต่อกันคืออะไรก็จะคุยกันเปิดเผย หากพูดถึงเมล่อนแล้วเมล่อนเป็นผู้หญิงที่ซุกซนรักการรัก เรียนเก่ง เป็นที่ชื่นชอบของเพื่อนๆหลายคนในโรงเรียน เพราะเป็นผู้หญิงที่น่ารัก ต่อมาได้เกิดเรื่องขึ้นเมล่อนได้ถูกแกล้งเพื่อน แล้วผู้แกล้งกลายเป็นเมสเสจและได้เปิดเผยเรื่องส่วนตัวรวมทั้งได้ถูกเพื่อนไปหาเพื่อนของนักเรียนคนอื่นในโรงเรียน ทำให้ทั้งรุ่นพี่และรุ่นน้องหลายคนต่างไม่พอใจกับเมล่อน ซึ่งหลังจากเกิดเรื่องเมล่อนได้ถูกกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นการคุกคาม การดัดจริต การรบกวนในทางเสียหาย การคอมเมนต์ในทางเสียหาย การโพสต์ทำร้ายร่างกาย การถูกตัดต่อรูป ส่วนสุดท้ายคือการที่น้าหวนโดนแกล้งเพื่อน

เหตุการณ์ที่น้าหวนเล่าเรื่องที่คุณฟังได้เข้าหาเรื่องเมล่อนในเชิงน้าหวนและให้เพื่อนในกลุ่มได้ถ่ายทอดในการกลั่นแกล้งเมล่อนในเชิง เพื่อดู โดยการเอาบ้านเราใส่รวมกันดูว่า เหตุการณ์ครั้งนี้เมล่อนได้เพื่อนสนิททั้งสองคนมาช่วยไว้ดี น้าหวนและอีฟไว้จริงสุดใจ ขำสุดใจได้เพราะเอาไปหมด เมล่อนจึงได้พยายามบอกทุกคนว่าเมล่อนโดนแกล้งเพื่อน แต่ไม่มีใครเชื่อ และไปคิดว่าคนในโรงเรียนจะไม่ยอมเมล่อนอยู่หลายคนอาจจะเป็นเพราะความแค้นที่เมล่อน กลายเป็นว่าทุกคนที่พาดพิงถึงสิ่งที่เกิดขึ้นไปถึงน้าหวนว่าเป็นเมล่อน ส่วนคนที่กลั่นแกล้งเมล่อนก็ไม่ยอมหยุดแกล้ง เมล่อนจึงอยากการกลั่นแกล้งเมล่อนเรียนจบเรียนจบ

จากสถานการณ์นี้จงตอบคำถามต่อไปนี้

Save and Exit

Enable Sharing 9004-3302903

26. Donlaporn

10. Katakoot

16. Amrin

อีก 29 คน

... Nipadan Navanalin กำลังนำเสนอ

Classroom 14:20 น. อ. 15 ก.พ.

djipmwumwr ▾

NAVANALIN4211 Nipada ▾

LAUNCH QUIZZES ROOMS REPORTS RESULTS ๕๓

### สถานการณ์ฝึกการแก้ปัญหา Pretest ('Copy')

Finish

Show Names  Show Responses  Show Results

NAME	SCORE %	1	2	3	4	5	6
Dream	0%						
Jinatta	0%						
Kanyapak	0%						
MIGHTY	0%						
Monchanok	0%						
Natthawat	0%						
peak	0%						
pear	0%						
Peerawut3	0%						
Siraphat	0%						
Sun	0%						
Thanakrit	0%						

... Nipadan Navanalin กำลังนำเสนอ

d54khpbqt ×

People (6) Chat

IN CALL

- 24. Pareena Tansir... (You)
- 02. Thanaburdee Phunchub...
- 06. Napawat Rujisat (Bo...)
- 21. Onnicha Chunporm ...
- 23. Virulvee Thanavirod...
- 29. Chalida Turnkrua (Po...

d54khpbqt ▾

Raise hand Present now

หมายเหตุ เนื่องจากเกิดสถานการณ์โรคระบาด Covid – 19 จึงทำให้ต้องจัดการเรียนการสอน  
รูปแบบออนไลน์

ภาคผนวก ง  
ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ



ง-1: ตารางที่ 1 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Cyberbullying 1 (ผู้ถูกกลั่นแกล้ง) โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็น			IOC	แปลผล
		1	2	3		
1.	แผนการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วนเหมาะสมและสอดคล้องสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.	เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.	กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
5.	กิจกรรมการสอนเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6.	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7.	สื่อการสอนเหมาะสมกับกิจกรรม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8.	การวัดผลและประเมินผลครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ค่าเฉลี่ยทั้งหมด					0.83	ใช้ได้

ง-1: ตารางที่ 2 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Cyberbullying 2 (ผู้ก่อกวน) โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็น			IOC	แปลผล
		1	2	3		
1.	แผนการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วนเหมาะสมและสอดคล้องสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.	เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.	กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกก่อกวนในในโลกออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
5.	กิจกรรมการสอนเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6.	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7.	สื่อการสอนเหมาะสมกับกิจกรรม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8.	การวัดผลและประเมินผลครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ค่าเฉลี่ยทั้งฉบับ					0.83	ใช้ได้

-1: ตารางที่ 4 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Cyberbullying 4  
(สถานการณ์การกลั่นแกล้งที่หลากหลาย) โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็น			IOC	แปลผล
		1	2	3		
1.	แผนการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วนเหมาะสมและสอดคล้องสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.	เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.	กิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
5.	กิจกรรมการสอนเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
6.	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7.	สื่อการสอนเหมาะสมกับกิจกรรม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
8.	การวัดผลและประเมินผลครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ค่าเฉลี่ยทั้งฉบับ					0.83	ใช้ได้



ง-2: ตารางที่ 5 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ เป็นข้อสอบอัตนัย โดยผู้เชี่ยวชาญ

สถานการณ์ ปัญหา	ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
1	1.1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	1.2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	3	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
	4	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	5.1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	5.2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	5.3	+1	0	+1	1.00	ใช้ได้
	2	1.1	+1	+1	+1	1.00
1.2		+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.1		+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.2		+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
3		+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4		+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
5.1		+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5.2		+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
5.3		+1	0	+1	0.67	ใช้ได้

ง-2: ตารางที่ 5 (ต่อ)

สถานการณ์ ปัญหา	ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC	แปลผล
		1	2	3		
3	1.1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	1.2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	3	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
	4	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	5.1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	5.2	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
	5.3	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
รวม					0.95	ใช้ได้

ง-3: ตารางที่ 6 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องเกณฑ์แบบสอบถามพึงพอใจในการการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	1	2	3		
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน</b>					
1.นักเรียนเข้าใจขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2.กระบวนการสอนส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหาแบบกลุ่ม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3.ทำให้นักเรียนได้ใช้ความคิดในการแก้ปัญหา และค้นหาสาเหตุของปัญหา	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4. นักเรียนได้ใช้ความคิดในการหาแนวทางการแก้ปัญหาด้วยตนเอง	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
5.ทำให้นักเรียนประเมินเลือกวิธีการในการแก้ปัญหาได้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
6.นักเรียนได้วางแผน การทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
7. กิจกรรมในการเรียนรู้มีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
<b>ด้านพฤติกรรมกรการเรียนรู้</b>					
8. นักเรียนทราบว่า การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ไม่ใช่เรื่องล้อเล่น	-1	0	+1	0	ตัดทิ้ง
9. การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ถือเป็นเรื่องส่งเสียดต่อผู้อื่น	-1	0	+1	0	ตัดทิ้ง
10.นักเรียนพร้อมจะปรับปรุงตนเอง ถ้านักเรียนต้องตกไปอยู่ในกลุ่มคนที่เป็นผู้กลั่นแกล้งคนอื่น	0	0	0	0	ตัดทิ้ง
11. เมื่อนักเรียนถูกกลั่นแกล้ง นักเรียนสามารถบอกแนวทางในการแก้ปัญหาได้เบื้องต้น	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
12.การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เรื่องี่ทุกคนต้องตระหนักู้	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้

ง-3: ตารางที่ 6 (ต่อ)

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
	1	2	3		
13. หากฉันทศุการณ์การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์นั้นสามารถบอกแนวทางในการช่วยคนที่ถูกกลั่นแกล้งได้	0	+1	+1	0.67	ใช้ได้
14. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ ควรใช้อย่างมีสติ และรอบคอบ	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้</b>					
15. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16. นักเรียนสามารถคิดหาแนวทางสำหรับการแก้ปัญหาได้หลายแนวทาง	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17. นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18. นักเรียนได้รับความรู้มากกว่าเรียนแบบปกติ	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19. นักเรียนมีเหตุผล มีสติมากยิ่งขึ้น	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
20. นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างระวังมากยิ่งขึ้น	+1	0	+1	0.67	ใช้ได้
รวม				0.78	ใช้ได้

ง-4: ตารางที่ 7 แสดงค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด  
ความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ (n = 30)

1. ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลก  
ออนไลน์ทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ 0.89

2. ค่า P (ความยากง่าย) อยู่ในช่วง 0.20 – 0.80

3. ค่า r (ค่าอำนาจจำแนก) อยู่ในช่วง 0.20 – 0.78

สถานการณ์ที่	ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	แปลผล
1	1	0.70	0.33	คัดเลือกไว้
	2	0.63	0.25	คัดเลือกไว้
	3	0.80	0.27	คัดเลือกไว้
	4	0.80	0.48	คัดเลือกไว้
	5	0.67	0.40	คัดเลือกไว้
2	1	0.63	0.74	คัดเลือกไว้
	2	0.53	0.55	คัดเลือกไว้
	3	0.43	0.77	คัดเลือกไว้
	4	0.53	0.69	คัดเลือกไว้
	5	0.40	0.70	คัดเลือกไว้
3	1	0.63	0.68	คัดเลือกไว้
	2	0.67	0.62	คัดเลือกไว้
	3	0.63	0.78	คัดเลือกไว้
	4	0.63	0.78	คัดเลือกไว้
	5	0.20	0.27	คัดเลือกไว้

ง-5: ตารางที่ 8 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เพื่อหาผลต่าง (D) และผลต่างกำลังสอง ( $D^2$ )

นักเรียนคนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	D	$D^2$
1	0	24	24	576
2	7	23	16	256
3	17	24	7	49
4	14	25	21	441
5	11	24	13	169
6	11	25	14	196
7	5	25	20	400
8	4	25	21	441
9	9	23	14	196
10	5	25	20	400
11	12	24	12	144
12	9	24	15	255
13	4	24	20	400
14	10	24	14	196
15	2	23	21	441
16	20	27	7	49
17	8	25	17	289
18	1	23	22	484
19	10	24	14	196
20	18	27	9	81
21	17	30	13	169
22	21	27	6	36
23	19	28	9	81
24	20	27	7	49

ง-5: ตารางที่ 8 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	D	D <sup>2</sup>
25	19	27	8	64
26	22	28	6	36
27	4	23	19	361
28	18	27	9	81
29	22	29	7	49
30	17	27	10	100
รวม	356	761	415	6685
$\bar{X}$	11.86	25.36	13.33	222.22
S.D.	6.90	1.99	5.66	162.07

ง-6: การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1

## Paired Samples Test

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	ก่อนเรียน	30	13.50000	5.38036	.98231	13.743	29	.000
	หลังเรียน							

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 หลังเรียน	25.3667	30	1.99107	.36352
ก่อนเรียน	11.8667	30	6.90194	1.26012

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$



เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤติ
	D	แทน	ความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
	N	แทน	จำนวนคู่
	df	แทน	ความเป็นอิสระเท่ากับ N-1

ง-6: ตารางที่ 9 แสดงคะแนนพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ในแต่ละแผนจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน เพื่อยืนยันในสมมติฐานในข้อที่ 1

กลุ่ม	แผนการจัดการเรียนรู้/ คะแนน				$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความสามารถ	การ ประเมินผล
	1	2	3	4				
กลุ่มที่ 1	12	18	18	19	16.75	3.20	ดีมาก	ผ่าน
กลุ่มที่ 2	12	15	18	20	16.25	3.50	ดีมาก	ผ่าน
กลุ่มที่ 3	14	15	19	19	16.75	2.62	ดีมาก	ผ่าน
กลุ่มที่ 4	16	17	19	20	17.75	1.70	ดีมาก	ผ่าน
กลุ่มที่ 5	15	17	19	20	17.75	2.00	ดีมาก	ผ่าน

ง-6: ตารางที่ 9 (ต่อ) แสดงคะแนนรวมพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ในแต่ละแผนจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน เพื่อยืนยันในสมมติฐานในข้อที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้	1	2	3	4
คะแนน (100)	69	82	91	98

### ง-7: การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	30	3.00	5.00	136.00	4.5333	.62881
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	30	4.00	5.00	142.00	4.7333	.44978
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	30	4.00	5.00	140.00	4.6667	.47946
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	30	4.00	5.00	139.00	4.6333	.49013
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	30	4.00	5.00	136.00	4.5333	.50742
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	30	4.00	5.00	141.00	4.7000	.46609
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	30	4.00	5.00	143.00	4.7667	.43018
Valid N (listwise)	30					

ระดับความพึงพอใจ

		x-bar	sd
N	Valid	7	7
	Missing	0	0
Mean		4.6524	.4919
Std. Deviation		.09203	.06199

ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้	30	4.00	5.00	4.9333	.25371
ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้	30	4.00	5.00	4.9667	.18257
ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้	30	4.00	5.00	4.9667	.18257
ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้	30	4.00	5.00	4.9667	.18257
Valid N (listwise)	30				

## ระดับความพึงพอใจ

		x-bar	SD
N	Valid	4	4
	Missing	0	0
Mean		4.9525	.1975
Std. Deviation		.01500	.03500

## ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้	30	4.00	5.00	145.00	4.8333	.37905
ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้	30	4.00	5.00	144.00	4.8000	.40684
ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้	30	4.00	5.00	143.00	4.7667	.43018
ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้	30	4.00	5.00	147.00	4.9000	.30513
ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้	30	4.00	5.00	145.00	4.8333	.37905
ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้	30	4.00	5.00	148.00	4.9333	.25371
Valid N (listwise)	30					

## ระดับความพึงพอใจ

		X-bar	SD
N	Valid	6	6
	Missing	0	0
Mean		4.8417	.3533
Std. Deviation		.06306	.06653

### ผลการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกหลังเรียนรู้ ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานทั้ง 4 แผนจัดการเรียนรู้ โดยพิจารณาจาก ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ และ ประโยชน์ในที่ได้จากการเรียนรู้

จากความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ผู้วิจัยได้แยกความคิดเห็น ดังนี้

#### 1. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้

- “...กระบวนการสอนมีความน่าสนใจ...”
- “...ได้ฝึกพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหามากขึ้น...”
- “...แอปพลิเคชันที่มาใช้ช่วยสอนน่าสนใจมาก ทำให้ตื่นเต้น...”

#### 2. ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้

- “...การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์เป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญ...”
- “...เมื่อเราโดนกลั่นแกล้ง เราก็ไม่ควรกลั่นแกล้งคืน ควรหาวิธีการแก้ปัญหา...”
- “...ได้สำรวจตนเอง ว่าตนเองเคยกลั่นแกล้งใครหรือไม่ ...”

#### 3. ด้านประโยชน์ในการเรียนรู้

- “...เข้าใจเกี่ยวกับประเด็นในเรื่องการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น...”
- “...ทำให้มีสติมากขึ้น กับการเล่นโซเชียล...”
- “...ทำให้เล่นสื่อสังคมออนไลน์ ได้อย่างระมัดระวังมากยิ่งขึ้น...”

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล	นางสาวนิพัดา นวนลิน
ประวัติการศึกษา	ปีพ.ศ. 2561 ครุศาสตร์บัณฑิต (คบ.) สาขา จิตวิทยา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
สถานที่ทำงาน	ครูวิชาแนะแนว โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง

