



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการ  
สะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



ญาณธิป วงศ์สุภา

การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการ  
สะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



การค้นคว้าอิสระเสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร  
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน  
ร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6"

ของ ญาณธิป วงศ์สุภา

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อังรังโสติสกุล)

อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ

.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา อ่อนธานี)

หัวหน้าภาควิชาการศึกษา



<b>ชื่อเรื่อง</b>	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
<b>ผู้วิจัย</b>	ญาณธิป วงศ์สุภา
<b>ประธานที่ปรึกษา</b>	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อ่างรังโสตติสกุล
<b>ประเภทสารนิพนธ์</b>	การค้นคว้าอิสระ กศ.ม. หลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2565
<b>คำสำคัญ</b>	กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์, ปรากฏการณ์เป็นฐาน, การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์, การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก, การสะท้อนคิด

### บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75 2) ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยเปรียบเทียบการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนนครบางยางพิทยาคม จำนวน 21 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด แบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบค่าที (t-test dependent)

### ผลการวิจัยพบว่า

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.44/75.41

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด มีการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



<b>Title</b>	ONLINE LEARNING DEVELOPMENT OF PHENOMENON-BASED LEARNING AND REFLECTIVE THINKING TO DEVELOP EMPATHY IN CYBERBULLYING FOR GRADE 12 STUDENTS
<b>Author</b>	Yanatip Wongsupa
<b>Advisor</b>	Assistant Professor Wichian Thamrongsotthisakul, Ph.D.
<b>Academic Paper</b>	M.Ed. Independent Study in Curriculum and Instruction - (Plan B), Naresuan University, 2022
<b>Keywords</b>	Online Learning Activities, Phenomenon Based Learning, Reflective Thinking, Empathy, Cyberbullying

### ABSTRACT

The purpose of this study aims to 1) create and verify the efficiency of the development online learning of phenomenon based learning and reflective thinking to develop empathy in cyberbullying for grade 12 students based on the criterion of 75/75 and 2) to compare empathy in cyberbullying of students before and after using activities by using online learning of phenomenon based learning and reflective thinking to develop empathy in cyberbullying for grade 12 students. The process of research was research and development. A sample group was twenty-one twelfth grade students who were studying during semester 2 academic year 2021 at Nakhonbangyang Pittayakom School that were chosen by Cluster Random Sampling. The random unit was classroom. The research instruments were the learning activities by using online learning of phenomenon based learning and reflective thinking and the empathy questionnaires. The data of this research were analyzed by mean, standard deviation, and t-test for dependent. The research results were as follow:

1. The online learning of phenomenon based learning and reflective thinking to develop empathy in cyberbullying for grade 12 students has the efficiency at 74.44/75.41

2. The twelfth grade students who were learned through online learning of phenomenon based learning and reflective thinking have comparison of empathy in cyberbullying after learning higher than before learning with statistical significance at the level of .05.



## ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ในความกรุณาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิเชียร อังรังโสสถิตสกุล อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษา ค้นคว้าอิสระ ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำการศึกษา ค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ตลอดจนการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ และอาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ทุกท่านที่ได้มอบความรู้ต่าง ๆ ประสบการณ์ และดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดี จนการศึกษา ค้นคว้าอิสระด้วยตนเองสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่ง

กราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จักรกฤษณ์ จันทะคุณ ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษา สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กฤษยาภาณุจันต์ โดพิทักษ์ ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำภาควิชาบริหารและพัฒนการศึกษา สาขาการวัดและประเมินผล มหาวิทยาลัยนเรศวร รองศาสตราจารย์ ดร. ทิพรรัตน์ สิทธิวงศ์ ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยี และสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร ดร. วิจิตา สุขท้วญาติ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนร้องกวางอนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่ และนางปริยานาฏ วงศ์วรพันธ์ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนร้องกวางอนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยด้วย ความเอาใจใส่ จนทำให้การศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการ คณะครู และนักเรียน โรงเรียนนครบางยางพิทยาคม อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บข้อมูล

เหนือสิ่งอื่นใดขอขอบพระคุณคนในครอบครัวของผู้วิจัยที่ได้ให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนในทุกด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษา ค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป

ญาณธิป วงศ์สุภา



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	๗
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่จะได้รับ.....	6
สมมติฐานของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
กิจกรรมการเรียนรู้.....	12
1. ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้.....	12
2. องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้.....	12
3. การสร้างและพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้.....	13
4. การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้.....	14

การเรียนรู้แบบออนไลน์.....	17
1. ความหมายของการเรียนรู้แบบออนไลน์.....	17
2. รูปแบบของการเรียนรู้แบบออนไลน์.....	18
3. ประโยชน์ของการการเรียนรู้แบบออนไลน์.....	18
การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน.....	19
1. ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน.....	19
2. องค์ประกอบของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน.....	20
3. แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน.....	20
การสะท้อนคิด.....	21
1. ความหมายของการสะท้อนคิด.....	21
2. องค์ประกอบของการสะท้อนคิด.....	22
3. กระบวนการพัฒนาการสะท้อนคิด.....	22
การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์.....	23
1. ความหมายของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์.....	23
2. รูปแบบของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์.....	24
3. แนวทางป้องกันการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์.....	27
การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก.....	28
1. ความหมายของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก.....	28
2. องค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก.....	29
3. แนวทางการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก.....	31
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	33
1. งานวิจัยในประเทศ.....	33

2. งานวิจัยต่างประเทศ.....	36
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	40
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกใน การ กลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6.....	40
ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบน โลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 .....	51
บทที่ 4 ผลการวิจัย .....	55
ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกใน การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ตามเกณฑ์ 75/75.....	55
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด.....	65
บทที่ 5 บทสรุป.....	67
สรุปผลการวิจัย.....	67
อภิปรายผล .....	67
ข้อเสนอแนะ .....	77
บรรณานุกรม.....	79
ภาคผนวก.....	87
ประวัติผู้วิจัย .....	172

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 การสังเคราะห์รูปแบบของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์.....	27
ตาราง 2 การสังเคราะห์ความสอดคล้ององค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก.....	31
ตาราง 3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับ การสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซ เบอร์ มีขั้นตอนดังนี้.....	42
ตาราง 4 ข้อความของแบบวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นแสดงตามองค์ประกอบการรู้ซึ่งถึง ความรู้สึก.....	52
ตาราง 5 แบบแผนการวิจัย.....	54
ตาราง 6 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับ การสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซ เบอร์ มีขั้นตอนดังนี้.....	56
ตาราง 7 ระดับความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบน โลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน.....	58
ตาราง 8 ความเหมาะสมของแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อส่งเสริมการรู้ซึ่งถึง ความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดย ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน.....	61
ตาราง 9 ข้อเสนอแนะของนักเรียนและการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของนักเรียนด้าน ความเหมาะสมของแบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์.....	64
ตาราง 10 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการ	

กลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กับนักเรียน 9 คนที่ไม่ใช่  
กลุ่มตัวอย่าง .....64

ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ระหว่าง  
ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการ  
การสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 .....65

ตาราง 12 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน  
ร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์  
มีขั้นตอนดังนี้ .....91

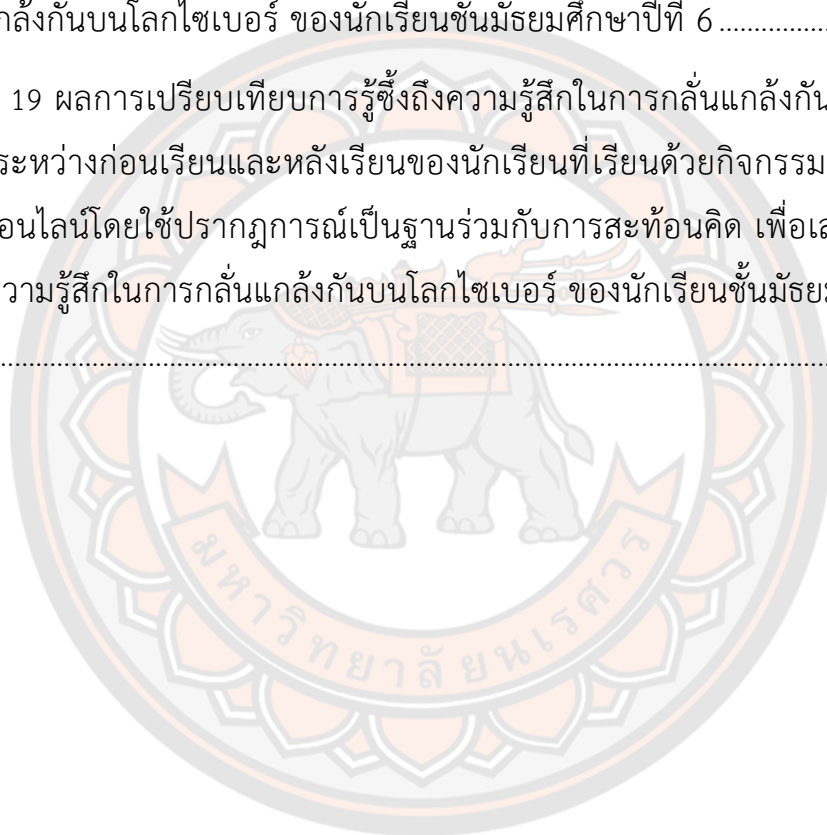
ตาราง 13 ระดับความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้  
ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการ  
กลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน  
..... 149

ตาราง 14 ความเหมาะสมของแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ประกอบกิจกรรมการ  
เรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้าง  
การเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี  
ที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน..... 151

ตาราง 15 ความสอดคล้องระหว่างข้อความคำถามกับองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึง  
ความรู้สึก ในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการ  
เรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อ  
เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 6 ..... 153

ตาราง 16 ผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน  
ร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ..... 155

ตาราง 17 ผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 คน .....	156
ตาราง 18 ผลคะแนนการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ระหว่าง ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการ กลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 .....	157
ตาราง 19 ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซ เบอร์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 .....	158



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย .....	39
ภาพ 2 คลิปวิดีโอ เรื่อง Cyberbullying เป็นเรื่องปกติหรือ ? .....	121
ภาพ 3 คลิปวิดีโอ เรื่อง "Cyberbullying" ภัยคุกคามยุคสังคมออนไลน์.....	121
ภาพ 4 ภาพข่าว 'Cyberbully' พฤติกรรมที่ดูเหมือนเป็นเรื่องตลก แต่ไม่ตลก.....	122
ภาพ 5 Power Point เรื่อง ลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ .....	123
ภาพ 6 กระดานสนทนาออนไลน์ในเพจเฟซบุ๊ก (Page Facebook) @Society.Bykrubat..	131
ภาพ 7 กิจกรรมขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ .....	161
ภาพ 8 ตัวอย่างผลงานนักเรียนที่นำเสนอปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ลงในกระดานสนทนาออนไลน์ เพจเฟซบุ๊ก (Page Facebook).....	161
ภาพ 9 กิจกรรมการนำเสนอการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ .....	162
ภาพ 10 ภาพตัวอย่างผลงานนักเรียนที่วิเคราะห์ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ใบงานที่ 1 เรื่อง ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์.....	162
ภาพ 11 กิจกรรมขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์ การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ .....	163
ภาพ 12 ตัวอย่างผลงานการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่ตนเลือกเพิ่มเติม .....	163
ภาพ 13 ตัวอย่างคำตอบจากการสะท้อนคิดผ่านคำถาม .....	164
ภาพ 14 กิจกรรมขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์ การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ .....	165

ภาพ 15 กิจกรรมการวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน..... 165

ภาพ 16 กิจกรรมขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 4 การตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ..... 166

ภาพ 17 ตัวอย่างผลงานจากการเรียนรู้ของนักเรียน..... 166





# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีเป็นไปอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคม มนุษย์จึงปรับตัวและพัฒนาความสามารถของตน โดยอาศัยเทคโนโลยีภายใต้ระบบอินเทอร์เน็ตที่ใช้ควบคุมสิ่งต่าง ๆ ด้วยปลายนิ้วสัมผัสเป็นเครื่องมือ ในการอำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพรวมถึงการสร้างโอกาสทางการเรียนรู้ จากรายงานการสำรวจของ We Are Social (2021) ที่ได้สำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วโลก ในปี 2021 พบว่ามีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกมากกว่า 4.80 พันล้านคน โดยเพิ่มขึ้นจากปี 2020 ที่มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 4.66 พันล้านคน สะท้อนให้เห็นการขยายตัวของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มสูงขึ้นเรื่อย ๆ แต่ในขณะเดียวกันจากการเพิ่มขึ้นของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ยังส่งผลให้เกิดปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นตามมาด้วยสะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของเทคโนโลยีที่มีทั้งประโยชน์และโทษต่อ ผู้คนทุกช่วงวัย Peter K. Smith (2008) ได้ศึกษาปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้งาน อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงลอนดอนประเทศอังกฤษ ที่มีปัญหาที่เกิดจากการ ใช้อินเทอร์เน็ตกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยพบว่า การกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์จึงถือเป็นภัยที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีรูปแบบใหม่ที่ควรได้รับการแก้ไขเนื่องจาก ปัญหาดังกล่าวทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ จากการใช้อินเทอร์เน็ต นอกจากนั้นจากผล การวิจัยของ Ji Kang Chen (2018) พบว่า จากผลการสำรวจนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในฮ่องกง นักเรียน 600 คน จาก 1,855 คน หรือประมาณ 1 คนใน 3 คน เคยตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้ง กันบนโลกไซเบอร์จากการใช้อินเทอร์เน็ต สอดคล้องกับรายงานการพัฒนาเด็กและเยาวชน ประจำปี 2563 พบว่าเด็กไทยมีความเชื่อและพฤติกรรมออนไลน์ที่สุ่มเสี่ยงหรืออาจนำภัยมาถึงตัว ซึ่งเด็กบางส่วนตกเป็นเหยื่อและได้รับผลกระทบจากภัยดังกล่าวมาแล้ว เช่น การกลั่นแกล้งรังแกกัน ทางออนไลน์หรือการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) การล่วงละเมิดทางเพศออนไลน์ การถูกเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว จากรายงานการสำรวจดังกล่าวสะท้อนให้เห็นอีกด้วยว่าภาครัฐ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องยังไม่สามารถเข้าถึงปัญหาและช่วยเหลือเด็กได้ทันทั่วถึงที่ส่งผลให้เกิดปัญหา ทางสังคม ที่มีต้นเหตุและปัจจัยอันเกิดมาจากการใช้งานโลกไซเบอร์ในด้านที่ไม่ถูกต้อง ก่อให้เกิด ความเสียหายหรือคุกคามผ่านโลกไซเบอร์ โดยเฉพาะพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2564) จากงานวิจัยของศุภากร หวังและสมชาย เตียวกุล (2562)

ได้สำรวจความชุกของอัตราการเกิดการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์จากนักศึกษาที่มีอายุระหว่าง 17-22 ปี จำนวน 130 คน พบว่าเกิดการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ร้อยละ 18.5 ซึ่งจัดเป็นระดับความชุกที่สูง อีกทั้งยังพบว่าเด็กที่ได้รับผลกระทบจากการถูกรังแก ถูกกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์จนทำให้เกิดอาการซึมเศร้า ส่งผลกระทบต่อระดับจิตใจ เช่น ความเครียด หวาดระแวง ไม่มีความสุข รวมถึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่น่าไปสู่การฆ่าตัวตาย ผลกระทบทางสังคม เช่น เกิดความอับอายจากการถูกเปิดเผยข้อมูลความลับที่น่าอับอายของผู้ที่ถูกรังแกหรือเกิดการใส่ร้ายป้ายสี สร้างข่าวลือ ส่งผลให้ผู้ถูกรังแกเสื่อมเสียชื่อเสียง ภาพลักษณ์เสียหาย ถูกคนรอบข้างหรือคนในวงสังคมเกลียดชัง ถูกดูแคลนผลกระทบต่อตัวตนและบุคลิกภาพ ทำให้ผู้ถูกรังแกแยกตัวออกจากสังคมและใช้การหนีปัญหาเป็นทางออกและผลกระทบต่อการเรียนรู้ที่ตกต่ำ (ปองกมล สุรัตน์, 2561)

การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์สร้างผลกระทบในกลุ่มวัยรุ่นในหลากหลายประเทศ เหตุการณ์ที่รุนแรง เช่น การฆ่าตัวตายเพราะตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ก็เคยเกิดขึ้นมาแล้วในสหรัฐอเมริกา อังกฤษ จีน และญี่ปุ่น (Promnork C., 2016) การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์จึงถือเป็นความรุนแรงรูปแบบหนึ่งที่ไม่ควรถูกปล่อยปะละเลยและไม่ควรถูกมองว่าเป็นเรื่องเล็กน้อย เนื่องจากพื้นที่โลกไซเบอร์เป็นพื้นที่นิรนามที่ไม่สามารถระบุหรือชี้ชัดตัวบุคคลได้ ทำให้การตรวจสอบข้อมูล ข้อเท็จจริง รวมถึงการเอาผิดทางกฎหมายกับผู้กระทำความผิดเป็นไปได้ยาก การกระทำผิดกรรมกรการกลั่นแกล้งรังแกกันจึงสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา สร้างความเสียหายให้กับผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเป็นอย่างมาก สามารถส่งผลกระทบเป็นวงกว้างภายในระยะเวลาอันรวดเร็ว (Suler, 2005) เมื่อทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับพฤติกรรมกรการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ในประเทศไทย พบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่ยังมุ่งเน้นที่การสำรวจความคิดเห็นจากมุมมองของผู้ปกครองเป็นหลัก แต่ยังขาดการหาแนวทางการแก้ไขที่รากฐานของปัญหา โดยเฉพาะมุมมองของกลุ่มเยาวชนที่ถือเป็นผู้ได้รับผลกระทบโดยตรงจากปรากฏการณ์ดังกล่าว ผลจากการสำรวจพฤติกรรมกรการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2559 พบว่าพฤติกรรมกรการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์เกิดในช่วงอายุ 13 - 16 ปี มากที่สุด (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2559) ซึ่งหากละเลยต่อข้อมูลที่สำคัญจากกลุ่มดังกล่าว อาจทำให้ขาดความเข้าใจต่อพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างลึกซึ้งและไม่ก่อให้เกิดการแก้ไขหรือการหาแนวทางป้องกันที่มีประสิทธิภาพ ประเทศญี่ปุ่นถือเป็นประเทศหนึ่งที่พยายามแก้ไขปัญหากรการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ เพื่อลดอัตราการสูญเสียที่อาจเกิดขึ้นจากปัญหาดังกล่าวในอนาคต โดยมีการพัฒนาความเข้มแข็งทางใจ (Mind Strengthening) ในการรักษาและปกป้องผู้ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก (Empathy) ในตัวผู้กระทำการกลั่นแกล้งผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ เพื่อรักษาและใช้เป็นแนวทางในการปรับพฤติกรรมกรการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ โดยมองว่าผู้กระทำถือเป็นจุดเริ่มต้นของปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ดังนั้นจึงควรพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกให้เกิดขึ้นกับบุคคลก่อน (Udris, 2015)

ซึ่งวิธีป้องกันไม่ให้เกิดผู้กระทำ ควรส่งเสริมผ่านการเรียนรู้มารยาทการสื่อสารบนโลกไซเบอร์ เพื่อป้องกันปัญหาและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับตัวผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2560) จากการศึกษางานวิจัยพบว่าการสนับสนุนว่าการป้องกันการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่ดี ต้องพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น เนื่องจากการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นเป็นทักษะที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิดเพียงแค่ว่าต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้หรือใช้กิจกรรมฝึกฝนเพื่อพัฒนาให้เพิ่มมากขึ้น (Brewer, & Kerlake, 2015) และเมื่อทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวกับพฤติกรรม การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์พบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่ในประเทศไทยยังมุ่งเน้นที่การสำรวจความคิดเห็นจากมุมมองของผู้ปกครองเป็นหลัก แต่ยังขาดการหาแนวทางการแก้ไขที่รากฐานของปัญหา โดยเฉพาะมุมมองของกลุ่มเยาวชนที่ถือเป็นผู้ได้รับผลกระทบโดยตรงจากปรากฏการณ์ดังกล่าว จากผลการสำรวจพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขต กรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2559 พบว่าพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์เกิดในช่วงอายุ 13 - 16 ปี มากที่สุด (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2559) ซึ่งหากละเอียดต่อข้อมูลเชิงลึกจากกลุ่มดังกล่าว อาจทำให้เกิดความเข้าใจที่ไม่ตรงกับสภาพปัญหาที่แท้จริงและไม่ก่อให้เกิดแนวทางการรับมือ การแก้ไขและป้องกันปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่มีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึก พบว่าแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกสามารถทำได้โดยการใช้กิจกรรมกระบวนการ กลุ่มสัมพันธ์ (Group Processing) เนื่องจากเป็นกระบวนการที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เรียน มีการแลกเปลี่ยนปรายแลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก ได้รับรู้รับฟัง รวมทั้งได้สื่อสารผ่านประเด็นสำคัญของสมาชิกในกลุ่มแต่ละบุคคล (จิตรราภรณ์ ทองกวอด, 2554) กระตุ้นให้เกิดการเข้าใจมุมมองของผู้อื่น รับรู้ว่ามีผู้อื่นมีความคิดมีอารมณ์ มีความรู้สึก เกิดการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง เปิดรับมุมมองใหม่ เกิดการควบคุมอารมณ์ตนเอง ผ่านการคิดทบทวนถึงเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยความเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งช่วยให้เกิดการตอบสนองต่อความรู้สึกของผู้อื่น เข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของคนอื่น มีความเมตตาสงสารเมื่อเห็นผู้อื่นได้รับความลำบากก่อให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกขึ้น (กันยกันต์ โสภา, 2559 และโชคชัย ทัพพี, 2559) นอกจากนี้ยังมีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ในพัฒนาการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึก (Rosol, 2011) เนื่องจากการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) มีหลักการเรียนรู้โดยนำปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและใกล้ตัวผู้เรียน เป็นเครื่องมือและสื่อการเรียนการสอน มีการสร้างองค์ความรู้ผ่านกระบวนการคิดด้วยการแก้ปัญหาอย่างมีความหมาย เกิดกระบวนการตลอดชีวิต (Lifelong Process) เพราะความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่ผู้เรียนมีอยู่แล้วจะถูกนำมาเชื่อมโยงเข้ากับความรู้ใหม่ตลอดเวลา กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีการนำสถานการณ์และตัวอย่างของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาเป็นประเด็นกระตุ้น

ให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์หรือตั้งคำถามจากปัญหาผ่านกระบวนการคิดและการสะท้อนกลับ เน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยน ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง รวบรวม ข้อมูล และสังเคราะห์ข้อมูลนำไปสู่การสรุปคำตอบอย่างสมเหตุสมผล (เยาวเรศ ภัคติจิตร, 2557) ทั้งนี้การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในปัจจุบันได้ถูกสอดแทรกและบูรณาการอยู่กับการเรียนรู้ สมัยใหม่หลากหลายวิธีสอน หนึ่งในนั้นคือการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่นำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ นำไปสู่การสำรวจด้วยมุมมองที่หลากหลายในเชิงสหวิทยาการของปรากฏการณ์ ที่ศึกษาโดยใช้เทคนิควิธีการและเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และพัฒนาทักษะของผู้เรียน จากการศึกษาข้ามพรมแดนระหว่างวิชาภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกัน เพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง (อรพรรณ บุตรกตัญญู, 2561) โดยลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ ปรากฏการณ์เป็นฐานนั้นมียุทธศาสตร์ประกอบที่เกี่ยวเนื่องกัน 5 ประการ ประกอบด้วย 1) ความเป็นองค์รวม (Holisticity) การเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Multi Disciplinary) ที่มีการให้ความสำคัญกับการ สำรวจปรากฏการณ์ที่เป็นระบบด้วยความเข้าใจในสถานการณ์ปัจจุบันที่เกิดขึ้นในโลก 2) สภาพจริง (Authenticity) การใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุที่จำเป็นในสถานการณ์ในโลกเพื่อแก้ปัญหา ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริง 3) บริบท (Contextuality) การเรียนรู้จากปรากฏการณ์ ผ่านมุมมองการ สังเกตปรากฏการณ์จริงตามบริบทที่กว้างขึ้นกว่าบริบทของตนเอง 4) การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Inquiry Learning) ผ่านกระบวนการตั้งคำถามด้วยตนเองและร่วมกัน สร้างความรู้ระหว่างกระบวนการเรียนรู้กับผู้อื่น 5) กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) เป็น กระบวนการที่มุ่งพัฒนาสมมติฐานและทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการวางแผนกระบวนการเรียนรู้ด้วย ตนเอง (Silander, 2015) โดยเฉพาะในองค์ประกอบที่ 4 การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Inquiry Learning) ที่แสดงให้เห็นถึงการนำกระบวนการของการใช้ปัญหาเป็นฐานมา เป็นแนวทางในการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้

นอกจากนี้ การจะพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกให้เกิดอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนต้องตระหนัก ถึงผลของการกระทำของตนเอง โดยอาศัยการวิพากษ์และการสะท้อนคิด (Reflection) อย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนคิดทบทวนการกระทำของตนด้วยกระบวนการทำความเข้าใจในตนเองในระดับที่ลึกซึ้ง สามารถอธิบายให้ตนเองและผู้อื่นยอมรับถึงผลของการกระทำได้อย่างสมเหตุสมผลและเชิงประจักษ์ ภายใต้การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเพื่อกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาความรู้ใหม่และปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ที่ดีขึ้น (ลำพอง กลมกุล, 2554) การสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นรูปแบบการสะท้อนคิดรูปแบบ หนึ่ง ที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์ถึงเหตุและผล ผลกระทบที่จะเกิดขึ้น คุณค่าและประโยชน์ที่จะได้รับ ในอนาคตอย่างลึกซึ้ง (ชนิกานต์ ดุลนิกิจ, 2556) การสะท้อนคิดจึงเป็นกระบวนการในการตัดสินใจ อย่างมีเหตุมีผลผ่านความเข้าใจจากการเรียนรู้ที่มีความหมาย (สาวิตรี สีบุศศิริ, 2563) การทบทวน

ความรู้และประสบการณ์ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ถาวร และยังเป็นเครื่องมือในการสะท้อนผลลัพธ์ของผู้เรียนว่าเกิดการเรียนรู้หรือการพัฒนาตนตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้หรือไม่ (กัญชลิภา แวงวรรณ, 2562)

ด้วยเหตุผลดังที่กล่าวไปข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยการนำปรากฏการณ์มาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของผู้เรียนให้สัมพันธ์กับชีวิตจริง ร่วมกับการสอดแทรกรูปแบบของการสะท้อนคิดเพื่อกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาความรู้ใหม่และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ดีขึ้นของผู้เรียน แต่เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ได้ส่งผลกระทบต่อประชากรโลกอย่างกว้างขวางทำให้มนุษย์ต้องปรับพฤติกรรมในการดำรงชีวิตในหลากหลายด้าน รวมถึงด้านการศึกษาที่สถานศึกษาทุกระดับไม่สามารถจัดการเรียนการสอนได้ตามปกติ องค์กรอนามัยโลกจึงได้เสนอแนวทางในการป้องกันและควบคุมโรคระบาดในสถานศึกษา โดยให้ตระหนักถึงการป้องกันด้านสภาวะแวดล้อมในสถานศึกษา สุขอนามัยของผู้เรียนและบุคลากรทางการศึกษา โดยส่งเสริมให้สถานศึกษาจัดการเรียนการสอนออนไลน์ นอกจากนี้สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) จึงได้จัดทำแนวทางการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนในสังกัดให้สามารถดำเนินการจัดการเรียนการสอนภายใต้สถานการณ์ดังกล่าวอย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2564) การใช้สื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา จึงถือเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการเชื่อมต่อช่องว่างระหว่างครูผู้สอนและนักเรียนในการจัดการเรียนรู้ภายใต้สถานการณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่ทวีความรุนแรงมากขึ้นอีกทั้งยังมีความตระหนักถึงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ที่ต้องจำกัดการแพร่ระบาดและต้องปฏิบัติตามมาตรการการเว้นระยะห่างทางสังคมร่วมด้วยจึงสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 อีกทั้งเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างลึกซึ้งก่อให้เกิดการแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมให้ดีขึ้นและเตรียมพร้อมเข้าสู่การเป็นพลโลกที่อาศัยอยู่ในสังคมที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีอย่างเต็มภาคภูมิ

### จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยเปรียบเทียบการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้

### ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. ได้กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์เพิ่มขึ้น

3. ได้แนวทางกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

### สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด มีการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

## ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอน โดยกำหนดขอบเขตแต่ละขั้นตอนออกเป็น 3 ด้าน คือ ขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูลและขอบเขตด้านตัวแปร ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1 เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75**

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในการวิจัย คือ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ที่ได้จากการสังเคราะห์รูปแบบการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปได้ว่ารูปแบบของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์มี 7 รูปแบบ ได้แก่ 1) การนิทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น 2) การส่งข้อความคุกคามหรือก่อกวนผู้อื่น 3) การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น 4) การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย 5) การแอบอ้างตัวบุคคลอื่น 6) การข่มขู่ และ 7) การกีดกันออกจากกลุ่ม มาใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างปรากฏการณ์เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ จากนั้นนำมาออกแบบเป็นหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 4 หน่วย แผนการจัดการเรียนรู้ 4 แผน รวม 12 ชั่วโมง

### ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน โดยแบ่งเป็น

1.1 ด้านหลักสูตรและการสอน โดยเป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 1 คน

1.2 ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 1 คน

1.3 ด้านการวัดและประเมินผล โดยเป็นอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 1 คน

1.4 ด้านสังคมศึกษา โดยเป็นครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษสาขาสังคมศึกษา

จำนวน 2 คน

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนนครบางยางพิทยาคม โดยจำแนกนักเรียนจำนวน 3 คน ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสังคมศึกษาสูงกว่าปานกลาง ปานกลาง ต่ำกว่าปานกลาง อย่างละ 1 คน เพื่อหาประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนนครบางยางพิทยาคม โดยจำแนกนักเรียนจำนวน 9 คน ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสังคมศึกษาสูงกว่าปานกลาง ปานกลาง ต่ำกว่าปานกลาง อย่างละ 3 คน จำแนกเพื่อหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม

### ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด

- ตัวแปรตาม คือ 1. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้  
2. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 75/75

**ขั้นตอนที่ 2 เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

**ขอบเขตด้านเนื้อหา** กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีหน่วยการเรียนรู้จำนวน 4 หน่วย แผนการจัดการเรียนรู้ 4 แผนรวม 12 ชั่วโมง ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์คืออะไร

แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ (3 ชั่วโมง)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ (3 ชั่วโมง)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรียนรู้และเข้าใจผู้อื่น

แผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ (4 ชั่วโมง)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 หุตุการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

แผนการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน (2 ชั่วโมง)

### ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

**ประชากร** ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนนครบางยางพิทยาคม จำนวน 2 ห้อง นักเรียนทั้งหมด 56 คน

**กลุ่มตัวอย่าง** ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนนครบางยางพิทยาคม จำนวน 21 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม



## ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด

ตัวแปรตาม ได้แก่ การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด** หมายถึง กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ โดยพัฒนาจากแนวคิดขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานของ Daehler and Folsom (2016) ร่วมกับการพัฒนาความสามารถในการสะท้อนคิดโดยใช้คำถามแบบโสเครติส (Socratic Questions) ของมัทธา ธรรมบุศย์ (2550) ซึ่งมีขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด ดังนี้

ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 4 วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน

2. **การเรียนรู้แบบออนไลน์** หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนในลักษณะซิงโครนัส (Synchronous Learning Methods) คือ การนำเสนอองค์ความรู้รวมถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนหรือผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกัน ซึ่งเกิดขึ้น ณ เวลาที่พร้อมกันหรือเกิดขึ้น ณ เวลาจริง ลักษณะการนำเสนอของการเรียนการสอนลักษณะดังกล่าวคือ การใช้วิดีโอคอนเฟอเรนซ์หรือการสนทนาออนไลน์ ในการวิจัยครั้งนี้ใช้โปรแกรม Google Meet และใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 12 ชั่วโมง

3. **การสะท้อนคิด** หมายถึง กระบวนการใช้คำถามแบบโสเครติส (Socratic Questions) ในการสำรวจตรวจสอบ หรือเจาะหาความคิดและคุณค่าพื้นฐานในการตัดสินใจอย่างตระหนักรู้หรือไม่ตระหนักรู้โดยมุ่งค้นหาเบื้องลึกของการกระทำเพื่อส่งเสริมการค้นคว้าด้วยตนเอง

4. **การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์** หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการเข้าใจความรู้สึกนึกคิดและการรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นที่ถูกรังแกหรือถูกกระทำ พฤติกรรมก้าวร้าวผ่านเครื่องมือสื่อสารที่สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ ซึ่งมีเจตนา

คุกคามหรือสร้างปัญหาให้เกิดผลกระทบทั้งร่างกาย จิตใจ และสังคม โดยอาศัยจินตนาการ การสวมบทบาททางการนึกคิดเสมือนว่าตนคือผู้ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น และสามารถสื่อถึง สิ่งที่รับรู้กลับออกมาได้อย่างเหมาะสม โดยองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของ Goleman (1998 อ้างถึงใน ทศพร ประเสริฐสุข, 2542) ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ด้านการรู้คิด (Cognitive) คือ การที่นักเรียนเข้าใจในความคิด ความรู้สึกของบุคคลอื่น ได้อย่างถูกต้อง

2. ด้านอารมณ์ (Emotional) คือ การที่นักเรียนรับเอาอารมณ์และความรู้สึกของบุคคลอื่น มาเป็นอารมณ์ของตนเอง

3. ด้านพฤติกรรม (Behavioral) คือ การที่นักเรียนสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตน ให้บุคคลอื่นได้รับรู้ เพื่อแสดงออกถึงความเข้าใจและความรู้สึกเช่นเดียวกับบุคคลอื่น

วัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกได้โดยใช้แบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นแบบวัดเจตคติแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ซึ่งมีข้อคำถามครอบคลุมองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของ Goleman ทั้ง 3 องค์ประกอบ

**5. ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75** หมายถึง คุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดที่พิจารณาได้จากสัดส่วนของคะแนนเฉลี่ยร้อยละ ที่ได้จากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนและคะแนนที่ได้จากแบบประเมินการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก ในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ โดยกำหนดไว้ 75/75 โดยมีความหมาย ดังนี้

75 ตัวแรก คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการเป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด ระหว่างใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยโดยใช้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด คิดเป็นร้อยละ 75

75 ตัวหลัง คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์เป็นคะแนนเฉลี่ยร้อยละของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำแบบประเมินการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ หลังใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด คิดเป็นร้อยละ 75

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกลงในกรกลั่นแก่งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการดำเนินการ ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้
  - 1.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้
  - 1.2 องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้
  - 1.3 การสร้างและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้
  - 1.4 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้
2. การเรียนรู้แบบออนไลน์
  - 2.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบออนไลน์
  - 2.2 รูปแบบของการเรียนรู้แบบออนไลน์
  - 2.3 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบออนไลน์
3. การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
  - 3.1 ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
  - 3.2 องค์ประกอบของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
  - 3.3 แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
4. การสะท้อนคิด
  - 4.1 ความหมายของการสะท้อนคิด
  - 4.2 องค์ประกอบของการสะท้อนคิด
  - 4.3 กระบวนการพัฒนาการสะท้อนคิด
5. การกลั่นแก่งกันบนโลกไซเบอร์
  - 5.1 ความหมายของการกลั่นแก่งกันบนโลกไซเบอร์
  - 5.2 รูปแบบของการการกลั่นแก่งกันบนโลกไซเบอร์
  - 5.3 แนวทางป้องกันการกลั่นแก่งกันบนโลกไซเบอร์

6. การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก
  - 6.1 ความหมายของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก
  - 6.2 องค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก
  - 6.3 แนวทางการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 7.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## กิจกรรมการเรียนรู้

### 1. ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้

ราชบัณฑิตยสถาน (2555, น. 11) กล่าวว่า กิจกรรม (Activity) หมายถึง ภารกิจที่ผู้สอนหรือผู้เรียนปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาทั้งในและนอกชั้นเรียน

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553, น. 72) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนให้สามารถดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและการเรียนรู้ของผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

ชนาธิป พรกุล (2552, น. 7) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ คือ งานที่ผู้เรียนปฏิบัติแล้วเกิดการเรียนรู้ โดยแสดงพฤติกรรมที่ผู้สอนกำหนดไว้ในจุดประสงค์การเรียนรู้

พจนีย์ บุญสว่าง (2558, น. 18) กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การดำเนินการต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ภารกิจที่ผู้เรียนจะต้องปฏิบัติให้เกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่ได้กำหนดไว้

### 2. องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้

จิราภรณ์ บุญประเสริฐ และคณะ (2550, น. 55) กล่าวว่าองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้มี 3 องค์ประกอบหลัก คือ

1. จุดประสงค์การเรียนรู้ (Objective) คือ สิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน
2. การเรียนการสอน (Learning) คือ กระบวนการที่จะทำให้บรรลุจุดประสงค์ของการเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้
3. การวัดและประเมินผล (Evaluation) คือ สิ่งที่ต้องตรวจสอบผู้เรียนว่าเกิดการเรียนรู้และมีพฤติกรรมหรือคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ มากน้อยเพียงใด

### 3. การสร้างและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

กรมวิชาการ (2545 อ้างถึงใน อมรรัตน์ สมสาย, 2563) ได้สรุปขั้นตอนการสร้างและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ทำความเข้าใจกับหลักสูตร ทั้งหลักการ จุดมุ่งหมาย สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางและหลักสูตรสถานศึกษา เพื่อนำมาใช้ในวางแผนและการจัดการเรียนการสอน

2. เขียนจุดประสงค์การเรียนรู้สำหรับเนื้อหาวิชานั้น ๆ ในลักษณะจุดประสงค์ที่ควรเกิดขึ้นกับผู้เรียน เมื่อเรียนรู้วิชานั้นจบครบถ้วนแล้ว

3. เขียนโครงสร้างวิชา โดยกำหนดส่วนประกอบ คือ

3.1 หัวข้อเรื่อง โดยอาศัยเนื้อหาวิชาที่มาจากคำอธิบายรายวิชาและหนังสืออ้างอิงอื่น ๆ

3.2 จำนวนคาบเรียน โดยอาศัยการคำนวณจากจำนวนคาบเรียนที่มีอยู่จริงตลอดภาคเรียนตามกำหนดของหลักสูตร และพิจารณาน้ำหนักของปริมาณเรื่องราวที่กล่าวถึง

3.3 สาระสำคัญ ควรเน้นความคิดรวบยอดหรือหลักการ ทักษะ หรือลักษณะนิสัยที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดกับผู้เรียน

3.4 จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อเป็นจุดประสงค์นำทางประกอบเรื่องราว

3.5 สร้างกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนำหัวข้อเรื่อง จำนวนคาบเรียน สาระสำคัญและจุดประสงค์การเรียนรู้มาทำแผนการสอน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2551, อ้างถึงใน อมรรัตน์ สมสาย, 2563) ได้เสนอขั้นตอนในการสร้างและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ที่จะจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1.1 จุดประสงค์ประจำวิชา

1.2 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1.3 คำอธิบายรายวิชา

1.4 โครงสร้างของหลักสูตรสถานศึกษา

1.5 วิเคราะห์หน่วยการเรียนรู้

1.6 แผนการเรียนรู้

2. ศึกษาแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1 ศึกษารายละเอียดสาระการเรียนรู้กับผลการเรียนรู้ในแต่ละช่วงชั้นและแต่ละระดับชั้นว่ามีความสัมพันธ์กันหรือไม่ เพื่อเพิ่มเติมให้เกิดความสมบูรณ์

2.2 วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ กลุ่มสาระ หรือ  
 ควรปรับให้เกิดความชัดเจน

2.3 นำแนวการเรียนรู้มาพิจารณาประกอบการจัดกิจกรรมว่าสามารถจัดเป็น  
 กิจกรรมการเรียนรู้ได้หรือไม่

### 3. ชั้นเขียนกิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นเขียนกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เขียนต้องวางแผนโดยกำหนดจุดประสงค์เชิง  
 พฤติกรรม กำหนดเนื้อหาให้เหมาะสมกับเวลา กำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้เกิด  
 การเรียนรู้ได้จริง กำหนดสื่อการจัดการเรียนรู้และการวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับจุดประสงค์  
 การจัดการเรียนรู้ และควรเขียนกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักสูตร เน้นการจัดกิจกรรม  
 การเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการ และใช้กระบวนการที่ส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น กระบวนการกลุ่ม  
 กระบวนการแก้ปัญหา เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้  
 ในชีวิตประจำวันได้

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการสร้างและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้  
 มีขั้นตอนดังนี้ 1) ทำความเข้าใจหลักสูตร 2) ศึกษาโครงสร้างของหลักสูตรสถานศึกษา 3) วิเคราะห์  
 หน่วยการเรียนรู้ 4) ศึกษาแนวการจัดการเรียนรู้ 5) ศึกษารายละเอียดสาระการเรียนรู้และ  
 ผลการเรียนรู้ 6) วิเคราะห์ผลการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และ 7) เขียนกิจกรรม  
 การเรียนรู้

### 4. การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

#### 4.1 ความหมายของเกณฑ์ประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556, น. 9) ให้ความหมายของเกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง  
 ระดับประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยเป็น  
 ระดับที่ผลิตสื่อหรือชุดการสอนจะพึงพอใจว่าสื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว  
 สื่อหรือชุดการสอนนั้นก็มีความคุ้มค่าที่จะนำไปสอนนักเรียนและคุ้มค่าแก่การลงทุนผลิตเป็นจำนวนมาก

#### 4.2 การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน  
 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E_1 = \text{Efficiency}$   
 Of Process (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนด  
 ค่าประสิทธิภาพเป็น  $E_2 = \text{Efficiency Of Product}$  (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์)

ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transitional Behavior) คือ ประเมินผลต่อเนื่องด้วยพฤติกรรมหลาย ๆ พฤติกรรมของผู้เรียน เรียกว่า “กระบวนการ” (Process) ที่ได้จากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม ได้แก่ การทำโครงการ ทำรายงานเป็นกลุ่ม และงานบุคคล ได้แก่ งานที่มอบหมายและกิจกรรมอื่นใดที่ผู้สอนกำหนดไว้

ประเมินพฤติกรรมสุดท้าย (Terminal Behavior) คือ ประเมินผลลัพธ์ (Product) ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียนและการสอบไล่

ประสิทธิภาพของสื่อหรือชุดการสอนจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจ โดยกำหนดให้ผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงานและการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อร้อยละของผลการประเมินหลังเรียนทั้งหมด นั่นคือ  $E_1/E_2$  = ประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ โดยการกำหนดเกณฑ์  $E_1/E_2$  นั้น ผู้สอนเป็นผู้พิจารณาตามความพอใจ โดยพิจารณาจากการจำแนกวิทย์พิสัยหรือพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) จิตพิสัย (Affective Domain) และทักษะพิสัย (Skill Domain) ซึ่งเนื้อหาที่เป็นความรู้ ความจำในขอบข่ายของวิทย์พิสัยมักจะตั้งไว้ คือ 90/90, 85/85, 80/80 ส่วนเนื้อหาที่เป็นจิตพิสัยที่ต้องใช้เวลาฝึกฝนและพัฒนา ไม่สามารถทำให้ถึงเกณฑ์ระดับสูงได้ในห้องเรียนหรือในขณะที่เรียนมักจะตั้งไว้ คือ 80/80, 75/75 ซึ่งถือเป็นระดับความพอใจต่ำสุด

#### 4.3 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556, น. 11-12) ได้กำหนดเกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อย 3 ท่านตรวจสอบเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนรู้และค่าดัชนีความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยมากกว่า 0.5 จึงจะถือว่ากิจกรรมการเรียนรู้นั้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้เรียน 1-3 คน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง ระหว่างการทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่ามีพฤติกรรมอย่างไร และประเมินการเรียนจากกระบวนการคือ กิจกรรม ภารกิจและงานที่มอบหมายให้ทำจากนั้นทดสอบหลังเรียน นำคะแนนที่ได้มาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระ กิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น

2. การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้เรียน 6-10 คน โดยการคละผู้เรียนที่เก่ง ปานกลาง อ่อน ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน หลังจากนั้นให้ประเมินการเรียนจากกระบวนการ คือ กิจกรรม ภารกิจและงานที่มอบหมายให้ทำจากนั้นประเมินผลลัพธ์ คือการทดสอบหลังเรียนและงานสุดท้ายที่มอบหมาย

โดยนำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพหากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระ กิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น

3. การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้เรียนทั้งชั้น โดยปกติใช้กับผู้เรียน 30 คน ทำการหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงแก้ไข ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.5 ก็สามารถยอมรับผลลัพธ์ที่ได้ แต่หากแตกต่างกันมากผู้สอนต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่ โดยยึดตามสภาพความเป็นจริงตามเกณฑ์

รัตน์ บัวสนธ์ (2552, น. 50 – 51) ได้กำหนดการประเมินประสิทธิภาพของนวัตกรรม การประเมินนี้เป็นการพิจารณาว่าเมื่อนำนวัตกรรมการศึกษาที่ได้หลังจากการประเมินความสอดคล้องและความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้กับกลุ่มบุคคลที่มีลักษณะภูมิหลังที่คล้ายคลึงกันกับกลุ่มเป้าหมายแล้วผลที่ได้จะเป็นอย่างไร โดยการประเมินประสิทธิภาพนวัตกรรมมีลำดับขั้นตอนการประเมิน ดังนี้

1. การประเมินแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) คือ การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้กับบุคคลที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยบุคคลดังกล่าวจะคัดเลือกมาจากผู้ที่มีลักษณะเป็นตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย 3 คน ได้แก่ ผู้ที่มีคุณลักษณะสูง ปานกลาง และต่ำกว่าปานกลาง การทดลองใช้นวัตกรรมที่เรียกว่าการประเมินหนึ่งต่อหนึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบว่านวัตกรรมดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องสร้างแรงจูงใจให้บุคคลที่มีลักษณะเป็นตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายเพียงใด คำสั่ง คำชี้แจง และรายละเอียดของนวัตกรรมนั้นบุคคลเหล่านี้มีความรู้ ความเข้าใจหรือไม่ ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงนวัตกรรม

2. การประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก คือ การนำนวัตกรรมที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขจากการประเมินประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่งมาทดลองใช้กับกลุ่มบุคคลที่มีคุณลักษณะคล้ายกับกลุ่มเป้าหมายที่มีจำนวนมากขึ้น เช่น การประเมินแบบหนึ่งต่อสาม (1:3) หรือการประเมินแบบหนึ่งต่อสี่ (1:4) ก็ได้ ซึ่งหมายถึงในกรณีการประเมินแบบหนึ่งต่อสามจะใช้กลุ่มบุคคล จำนวน 9 คน แบ่งเป็นกลุ่มที่มีคุณลักษณะสูงกว่าปานกลาง 3 คน ปานกลาง 3 คน ต่ำกว่าปานกลาง 3 คน แต่ถ้าในกรณีแบบหนึ่งต่อสี่ต้องใช้กลุ่มบุคคลจำนวน 12 คน การประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็กนี้ จะมีการวิเคราะห์หาค่าบ่งบอกดัชนีหรือเกณฑ์ประสิทธิภาพของนวัตกรรมที่เรียกว่าค่า  $E_1/E_2$  โดยที่เกณฑ์ประสิทธิภาพของนวัตกรรมการศึกษาที่นิยมใช้มีอยู่ 3 เกณฑ์ ได้แก่ 75/75, 80/80 และ 90/90 การใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพนวัตกรรมศึกษามีหลักพิจารณาว่าถ้านวัตกรรมศึกษานั้น มุ่งแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่มีลักษณะซับซ้อน มีเนื้อหาที่ค่อนข้างยากจะใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 75/75 หากเนื้อหาสาระไม่ยากนัก มุ่งแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่มีลักษณะปานกลางจะนิยมใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 แต่ถ้านวัตกรรมที่มีเนื้อหา



ปฏิบัติหรือมุ่งพัฒนาการเรียนรู้ด้านทักษะปฏิบัติจะใช้เกณฑ์ 90/90 นอกจากนั้นเกณฑ์ที่จะนำมาพิจารณาประกอบการเลือกใช้อีกอย่างหนึ่งคือ พื้นฐานความรู้เดิมหรือความสามารถทางการเรียนรู้ของกลุ่มผู้ที่ได้รับการทดลองใช้และกลุ่มเป้าหมายด้วยเช่นกัน เมื่อนวัตกรรมการศึกษาผ่านการหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดแล้วก็สามารถนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายในขั้นต่อไป

จากการศึกษาการหาประสิทธิภาพของชัยยงค์ พรหมวงศ์ และรัตนะ บัวสนธ์ ในข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การหาประสิทธิภาพของชัยยงค์ พรหมวงศ์เหมาะสำหรับการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมประเภทสื่อ โดยเฉพาะสื่อเทคโนโลยี สื่อวัสดุอุปกรณ์ ในขณะที่การหาประสิทธิภาพของรัตนะ บัวสนธ์ เหมาะสำหรับการหาประสิทธิภาพของนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอน ผู้วิจัยจึงได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกลงในกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้วิธีการหาประสิทธิภาพตามแบบของรัตนะ บัวสนธ์

## การเรียนรู้แบบออนไลน์

### 1. ความหมายของการเรียนรู้แบบออนไลน์

ราชบัณฑิตยสถาน (2558, น. 372-374) ได้อธิบายความหมายของการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online Learning) ไว้ว่า คือการเรียนการสอนที่ผู้เรียนและผู้สอนไม่ได้อยู่ที่เดียวกัน แต่เป็นการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือระบบการติดต่อสื่อสารอื่น ที่สามารถส่งข้อมูลสารสนเทศให้ผู้เรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน โดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ คอมพิวเตอร์

ถิราญ แยมจรรยา (2559, น. 8) กล่าวถึงการเรียนออนไลน์ ไว้ว่า คือการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติมให้แก่ผู้เรียน รวมถึงเป็นแหล่งเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถติดต่อกับผู้สอน หรือผู้เรียนด้วยกันได้ทั้งชนิดประสานเวลาและไม่ประสานเวลา เพื่อเอื้อประโยชน์ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

จิรภา อรรถพร (2556, น. 50) ให้ความหมายของการเรียนการสอนออนไลน์ไว้ว่า การเรียนการสอนออนไลน์ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่อาศัยคุณสมบัติของเว็บมาเป็นสิ่งแวดล้อมในการจัดการเรียนการสอน โดยอาจเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนปกติ หรืออาจเป็นการเรียนการสอนทั้งกระบวนการบนเว็บก็ได้

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบออนไลน์ หมายถึง การเรียนการสอนผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดยมีการนำเสนอข้อมูลสารสนเทศและมีการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนหรือระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันได้ ทั้งแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลา

## 2. รูปแบบของการเรียนรู้แบบออนไลน์

กมลลา พาณิชวิบูลย์ (2564, น. 14-15) ได้อธิบายลักษณะและประเภทของการเรียนการสอนออนไลน์ ไว้ดังนี้

1. วิธีการสอนแบบซิงโครนัส (Synchronous Learning methods) คือ รูปแบบการเรียนที่เป็นเรียลไทม์ โดยการเชื่อมต่อวิดีโอและเสียงของทุกคนโดยใช้ระบบการประชุมวิดีโอ ซึ่งข้อดีคือสามารถสื่อสารกันอย่างเรียลไทม์ทำให้บรรยากาศเสมือนกับการเรียนในห้องเรียนปกติ

2. วิธีการสอนแบบอะซิงโครนัส (Asynchronous Learning Networks: ALN) คือ การจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนอัปโหลดไฟล์หรือสื่อการเรียนการสอน รวมถึงงานที่มอบหมายเข้าไปในระบบจัดการเรียนรู้ และให้ผู้เรียนเข้าถึงได้ด้วยตนเอง เป็นชั้นเรียนเพื่อเรียนรู้จากสื่อการสอนและงานที่มอบหมาย

3. วิธีการสอนแบบผสม (Hybrid) คือ การเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างออนไลน์และในชั้นเรียน โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้นอกเหนือจากเวลาเรียนปกติและสามารถเตรียมตัวทางออนไลน์ล่วงหน้าได้ โดยในกรณีที่จัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์สลับกับห้องเรียนที่เรียกว่า “การพลิกห้องเรียน” (Flipped Classroom) ผู้เรียนจะทราบเนื้อหาของการบรรยายล่วงหน้าผ่านทางออนไลน์ จากนั้นจะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากบทเรียนออนไลน์มาอภิปราย ฝึกปฏิบัติและมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

## 3. ประโยชน์ของการการเรียนรู้แบบออนไลน์

ราชบัณฑิตยสถาน (2558, น. 374-375) กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ไว้ดังนี้

1. สถานศึกษาได้ขยายโอกาสทางการศึกษา ไปยังผู้ที่อยู่ห่างไกล ผู้ที่พัววัยเรียน หรือผู้ที่ด้อยโอกาส ให้สามารถเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพ

2. ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามเวลาและสถานที่ที่สะดวก

3. ผู้เรียนสามารถเรียนได้ตามศักยภาพของตน สามารถเรียนย้อนหลังบทเรียนที่ผ่านมาได้ตามต้องการ

4. ประหยัดค่าใช้จ่ายและเวลาในการเดินทาง

5. ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนได้ตามที่ต้องการผ่านช่องทางโทรคมนาคมต่าง ๆ

6. ช่วยพัฒนาประชากรของประเทศให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น
7. ผู้ที่ผ่านการวัดและการประเมินผลตามเกณฑ์มาตรฐานของหลักสูตรที่มีการรองรับ มีศักดิ์และสิทธิ์เหมือนกับผู้ที่จบการศึกษาในระบบ

## การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

### 1. ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

Silander (2015) ให้ความหมายว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) คือ การนำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงแบบองค์รวมมาเป็นจุดเริ่มต้นการเรียนรู้ โดยปรากฏการณ์ที่นำมาเรียนรู้นั้นต้องเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับบริบทที่แท้จริงของผู้เรียน ซึ่งข้อมูลและทักษะที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนจะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการข้ามพรมแดนระหว่างวิชาต่าง ๆ ภายใต้อุปสรรคที่มีความเชื่อมโยงกัน

พงศธร มหาวิทยาลัย (2560) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) คือ การเรียนรู้ในกลุ่มพหุวิทยาแบบ Topical Learning (Topic-based Learning) และ Thematic Learning (Theme-based Learning) ที่เน้นให้ผู้เรียนศึกษาหัวข้อหรือหัวเรื่องแบบองค์รวมมากกว่าแบ่งแยกเป็นรายวิชาเพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงและสร้างทักษะการเรียนรู้แก่ผู้เรียน

อรพรรณ บุตรกตัญญู (2561) ให้ความหมายว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) คือ การนำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ ที่นำไปสู่การสำรวจด้วยมุมมองที่หลากหลายในเชิงสหวิทยาการของปรากฏการณ์ที่ศึกษา โดยเทคนิค วิธีการ และเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และพัฒนาทักษะของผู้เรียนจากการศึกษาข้ามพรมแดนระหว่างวิชาภายใต้อุปสรรคที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง

ภูวดล วิริยะ (2561) ให้ความหมายว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน คือการนำเอาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงบนโลกเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้ ในลักษณะที่เป็น Topical Learning และ Thematic Learning เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในลักษณะบูรณาการสหวิทยาการ และเกิดการสร้างความรู้และทักษะที่มีความหมายต่อตนเอง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562) ให้ความหมายว่า ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) คือ การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เองผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เช่น การการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการบูรณาการความรู้ในรูปแบบสหวิทยาการ

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) คือ รูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นประเด็นเริ่มต้นในกระบวนการเรียนรู้โดยกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามที่นำไปสู่การบูรณาการความรู้ด้วยเทคนิคและเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสร้างองค์ความรู้และเชื่อมโยงเข้ากับชีวิตจริงของผู้เรียน

## 2. องค์ประกอบของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

Silandar (2015) กล่าวว่าลักษณะสำคัญของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานประกอบด้วย

1. ความเป็นองค์รวม (Holisticity) การเรียนรู้แบบสหวิทยาการที่มีการให้ความสำคัญกับการสำรวจผ่านปรากฏการณ์ที่เป็นระบบด้วยความเข้าใจในสถานการณ์ปัจจุบันและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง
2. สภาพจริง (Authenticity) การใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุที่จำเป็นในสถานการณ์ที่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่จริง
3. บริบท (Contextuality) การเรียนรู้จากปรากฏการณ์ผ่านมุมมองการสังเกตปรากฏการณ์จริงตามบริบทที่กว้างขึ้นกว่าบริบทของตนเอง
4. การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Inquiry Learning) ผ่านกระบวนการตั้งคำถามด้วยตนเองและร่วมกันสร้างความรู้ระหว่างกระบวนการเรียนรู้กับผู้อื่น
5. กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) เป็นกระบวนการที่มุ่งพัฒนาสมมติฐานและทฤษฎีที่ใช้ในการเรียนรู้ ผ่านการวางแผนกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง

## 3. แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

Daehler, & Folsom (2016, อ้างถึงใน พงศธร มหาวิจิตร, 2560) ได้เสนอแนะขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. เลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ (Select an Interesting Phenomenon) โดยปรากฏการณ์ที่เลือกมา ควรสอดคล้องกับประสบการณ์และระดับชั้นของผู้เรียน มีความน่าสนใจทั้งต่อตัวครูและนักเรียน
2. วิเคราะห์คุณค่าของบทเรียนที่มีอยู่ (Analyze the Utility of Your Existing Lessons) ครูควรพิจารณานักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรม และจะประยุกต์สิ่งเหล่านั้นไปสู่ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร หากบางปรากฏการณ์มีประเด็นที่ไม่สามารถตอบโจทย์ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของบทเรียนได้ ครูควรหากิจกรรมหรือวิธีการอื่นที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนเนื้อหาสาระ

ที่จำเป็น เช่น ใช้วิดีโอหรือสไลด์ในการนำเสนอ การบรรยาย มอบหมายเรื่องให้ไปอ่าน หรือใช้ผู้เชี่ยวชาญภายนอกเพราะเชื่อว่าเนื้อหาทุกเรื่องจะสามารถเรียนรู้ได้ผ่านการลงมือสืบเสาะร่วมกัน เฉพาะในห้องได้

3. วางลำดับกิจกรรม (Plan a Sequence of Activities) เริ่มต้นด้วยการสังเกต ปรากฏการณ์ และสนทนาอภิปรายกับนักเรียนเพื่อสำรวจแนวคิดและตั้งคำถาม กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจความเป็นไปได้ ส่งเสริมให้นักเรียนระบุสิ่งที่อยากเรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์ สนับสนุนให้ผู้เรียนร่วมวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้และเพิ่มขึ้นตอนการสรุปสิ่งที่พวกเขาได้เรียนรู้จากกิจกรรม

4. วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน (Make a Plan For How You Will Know Students Have Made Sense of the Phenomenon) โดยให้นักเรียนเขียนคำอธิบาย ออกแบบสไลด์นำเสนอ สรุปรูปของโปสเตอร์ นำเสนอปากเปล่า หรือแสดงออกในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพื่อสะท้อนว่าพวกเขามีความคิดรวบยอดและสามารถประยุกต์ใช้สิ่งที่ได้เรียนรู้ได้

## การสะท้อนคิด

### 1. ความหมายของการสะท้อนคิด

ราชบัณฑิตยสถาน (2555) ให้ความหมายของคำว่า การไตร่ตรอง (Reflect) คือ คิด พิจารณา ทบทวนอย่างรอบคอบ เป็นกระบวนการคิดเกี่ยวกับความคิด ความรู้สึก พฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์และการกระทำของตนและผู้อื่นในสถานการณ์และบริบทต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้น อันจะส่งผลถึงการตัดสินใจกระทำต่าง ๆ ในอนาคต

การคิดไตร่ตรอง (Reflective Thinking) คือ การคิดเกี่ยวกับความคิด ความรู้สึก พฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์และการกระทำของตนและผู้อื่นในสถานการณ์และบริบทต่าง ๆ โดยมีการย้อนคิด วิเคราะห์ พิจารณาถึงเหตุผล ความรู้ ความเชื่อ หลักฐาน ผลที่เกิดขึ้นและความเหมาะสมของบริบท การคิดไตร่ตรองเกิดขึ้นได้ในขณะที่บุคคลกำลังเผชิญสถานการณ์ (Reflection In Action) หรือเป็นการพิจารณาถึงเหตุการณ์ที่ได้เกิดขึ้นแล้ว (Reflection On Action) หรือเป็นการคิดเพื่อปฏิบัติงานในอนาคต (Reflection For Action)

ลำพอง กลมกุล (2554, น. 10) ให้ความหมายของการสะท้อนคิด คือ กระบวนการคิด พิจารณาอย่างใคร่ครวญจากประสบการณ์ในการปฏิบัติงานที่ผ่านมา และสามารถอธิบายให้ตนเอง และผู้อื่นยอมรับได้อย่างสมเหตุสมผลทั้งในเชิงเหตุผลและเชิงประจักษ์ ภายใต้การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเพื่อกระตุ้นให้มีการพัฒนาความรู้ใหม่และนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการปฏิบัติงานแนวใหม่ที่ดีขึ้น

เอกชัย วิเศษศรี (2557, น. 9) ให้ความหมายของการสะท้อนคิด คือ การที่บุคคลคิดพิจารณาเพื่อทบทวนประสบการณ์ที่ผ่านมาของตนเองหรือของคนอื่นและนำมาเชื่อมโยงกับความรู้เดิมของตนแล้วประมวลออกมาเป็นความรู้ใหม่เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเมื่อพบกับปัญหาหรือสถานการณ์เดิม

ยอดแก้ว แก้วมิ่งสา (2562, น. 51) ให้ความหมายการสะท้อนคิด คือ การที่ผู้เรียนได้รับหรือรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นจากการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน และนำมาพินิจพิจารณาอย่างใคร่ครวญจนเกิดความเข้าใจในการคิดของตนเองอย่างถ่องแท้ก่อนที่จะสื่อสารกับผู้อื่น ซึ่งเป็นวิธีการสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้คิดเกี่ยวกับพัฒนาการการเรียนรู้ของตนเอง การตัดสินใจขณะดำเนินกิจกรรม หรือตัดสินใจในผลงานของตนเองที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมา

ปิยาณี ณ นคร (2556, น. 3) ให้ความหมายของ การสะท้อนคิด (Reflective Thinking) หมายถึง การคิดใคร่ครวญอย่างถี่ถ้วน โดยการย้อนในประเด็นที่กำลังคิดเพื่อเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องที่เกิดขึ้นเป็นความรู้และการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า การสะท้อนคิด หมายถึง กระบวนการคิดใคร่ครวญอย่างถี่ถ้วนแล้วนำมาเชื่อมโยงกับความรู้เดิมจากนั้นประมวลออกมาเป็นความรู้ใหม่ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเมื่อประสบปัญหาหรือสถานการณ์เดิมและนำไปสู่การปฏิบัติที่ดีขึ้นในอนาคต

## 2. องค์ประกอบของการสะท้อนคิด

Edwards, Hanson, & Raggatt (1996 อ้างถึงใน ปิยาณี ณ นคร, 2556, น. 6) โดยได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการสะท้อนคิดว่าประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ

1. ประสบการณ์ ซึ่งเป็นความรู้สึกรู้สึกนึกคิดที่มีต่อพฤติกรรมหรือการกระทำจากประสบการณ์
2. กระบวนการสะท้อนประสบการณ์ คือการคิดย้อนกลับไปสู่ประสบการณ์ ตระหนักถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นและประเมินสถานการณ์ซ้ำ
3. ผลลัพธ์ของการสะท้อนคิด คือมุมมองต่อสถานการณ์นั้นในแง่อื่นในมิติที่กว้างมากขึ้น เข้าใจต่อสถานการณ์ชัดเจนขึ้นหรือเกิดการเรียนรู้ทั้งในด้านความรู้ (Cognitive) และด้านเจตคติ (Affective)

## 3. กระบวนการพัฒนาการสะท้อนคิด

ชนิกานต์ ดุลนกิจ (2556, น. 42-43) ได้ศึกษาและสรุปการสะท้อนคิดออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1. การสะท้อนคิดแบบเล่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นองค์รวม (Narrative Reflection) โดย Kurt M. Denk (2006 อ้างถึงใน ชนิกานต์ ดุลนกิจ, 2556, น. 42-43) ที่อธิบายว่า การสะท้อนคิด

รูปแบบนี้จะทำให้ผู้เล่าย้อนกลับคิดถึงเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อเรียบเรียงเขียนสรุปออกมาซึ่งการย้อนกลับไปสะท้อนคิดจะช่วยพิจารณาถึงรายละเอียดต่าง ๆ ของเรื่องราวได้อย่างลึกซึ้งและถ่องแท้มากยิ่งขึ้น

2. การสะท้อนคิดแบบวิเคราะห์เหตุผล โดย Taylor (2006 อ้างถึงใน ชนิกันต์ ดุลนกิจ, 2556, น. 42-43) ที่อธิบายว่า การสะท้อนคิดรูปแบบนี้มีพื้นฐานมาจากระเบียบวิธีทางวิทยาศาสตร์ การให้เหตุผล และการคิดแบบนิรนัย ทำให้ผู้คิดได้วิเคราะห์ถึงเหตุและผลของสิ่งนั้น และสรุปเหตุผลเป็นความคิดรวบยอดให้ได้ ซึ่งจะเป็นการสะท้อนคิดขั้นที่สูงกว่าการสะท้อนคิดแบบเล่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นองค์รวม

3. การสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Reflection) โดย Cottrell (2011 อ้างถึงใน ชนิกันต์ ดุลนกิจ, 2556, น. 42-43) ที่อธิบายว่าการสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นการสะท้อนคิดที่ลึกซึ้งกว่าการสะท้อนคิดในขั้นอื่นโดยการสะท้อนคิดรูปแบบนี้จะทำให้วิเคราะห์เหตุผลผลกระทบที่จะเกิดขึ้น คุณค่า และประโยชน์ที่จะได้รับในอนาคต

ปิยาณี ณ นคร (2556, น. 12) เสนอวิธีในการพัฒนาความสามารถในการสะท้อนคิด 3 รูปแบบ ดังนี้

1. การเขียนบันทึกเหตุการณ์ (Journal Writing) คือการเขียนบันทึกความคิด ความรู้ หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นของผู้เขียน จากนั้นนำมาวิเคราะห์หาเหตุผลหรือหามุมมองต่อเหตุการณ์เพื่อหาข้อสรุป โดยการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

2. การใช้คำถามสืบสาวหาเหตุปัจจัย (Socratic Question) เป็นกระบวนการใช้คำถามในการสำรวจ ตรวจสอบ หรือเจาะหาความคิดและคุณค่าพื้นฐานในการตัดสินใจ โดยคำถามเป็นตัวขับเคลื่อนความคิด

3. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในกลุ่ม (Group Sharing) เป็นการแลกเปลี่ยนทัศนคติพูดคุยสะท้อนความคิดเห็นกันระหว่างคนในกลุ่ม ในเรื่องหรือประเด็นเดียวกันกับประเด็นที่ต้องการสะท้อน เป็นการรับฟังเสียงสะท้อนจากภายนอก

## การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

### 1. ความหมายของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

ปองกมล สุรัตน์ (2553) ได้ให้ความหมายของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ คือ การที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลในนามผู้รังแกใช้การติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต เช่น โทรศัพท์มือถือ อีเมล หรือเว็บไซต์ ในการลงข้อความหรือรูปภาพที่มีเนื้อหารุนแรง หยาดคายล้อเลียนที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่นหรือกลุ่มบุคคลในนามของผู้ถูกรังแก ให้ปรากฏแก่สาธารณะหรือส่งไปยังผู้ที่ถูกรังแกโดยตรง

ณัฐริชต์ สาเมาะ (2557) ได้ให้ความหมายของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ คือ การรังแกหรือคุกคามผู้อื่นของกลุ่มเด็กผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น เว็บไซต์ อีเมล โทรศัพท์มือถือ ข้อความสั้นรวมถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นการกระทำโดยเจตนาและนำไปสู่ความตึงเครียดทางอารมณ์ทำให้เกิดความทุกข์ซ้ำ ๆ เช่น การใช้คำพูดที่รุนแรง การดูถูกดูแคลน การส่งอีเมลล์หรือโทรศัพท์เพื่อรบกวนผู้อื่นซึ่งการกระทำนี้สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกที่และทุกเวลา

สุภาวดี เจริญวานิช (2560) ได้ให้ความหมายของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ คือ การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคน โดยรูปแบบการรังแกมีทั้งการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าผู้อื่น หรือการส่งต่อข้อมูลลับเพื่อทำให้ผู้อื่นเสียหายผ่านทางอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการส่งข้อความ (Text Message) คลิปวิดีโอ (Video Clip) อีเมล (E-Mail) เว็บไซต์ หรือ Application ทำให้ฝ่ายที่ถูกกระทำรู้สึกเจ็บปวดหรือได้รับผลกระทบทางจิตใจ ซึ่งผู้กระทำสามารถทำความรุนแรงกับใคร ที่ไหน เมื่อไหร่ก็ได้ และผู้กระทำสามารถจะต่อยก้าความรุนแรงนั้นได้อย่างต่อเนื่องผ่านระบบสื่อออนไลน์ได้ตลอดเวลา

พรชนก ดาวประดับ (2560) ได้ให้ความหมายของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ คือ พฤติกรรมการรังแกที่สังคมไม่ยอมรับ เป็นพฤติกรรมการมุ่งทำร้ายหรือทำลายผู้อื่นให้อับอาย และเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่องและระยะยาว ซึ่งกระทำผ่านทางการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์

สรานนท์ อินทนนท์และพลินี เสริมสินสิริ (2018) ได้ให้ความหมายของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ คือ การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการกลั่นแกล้ง การคุกคาม และล่อลวงบนโลกไซเบอร์เพียงอย่างเดียว

จากความหมายข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การรังแกหรือกระทำพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านเครื่องมือสื่อสาร โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ โดยมีเจตนาคุกคามหรือสร้างปัญหาให้เกิดผลกระทบทั้งร่างกาย จิตใจ และสังคม เป็นการกระทำซ้ำ ๆ มากกว่าหนึ่งครั้ง

## 2. รูปแบบของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

Bhat, & Christine Suniti (2008 อ้างถึงใน ณัฐริชต์ สาเมาะ, 2556) ได้แบ่งลักษณะการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ไว้ 3 รูปแบบ ดังนี้

1. การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลทั้งที่เป็นจริงและไม่จริง อันส่งผลให้บุคคลที่โดยกระทำเกิดความอับอายและเสื่อมเสียชื่อเสียง
2. การเผยแพร่รูปภาพ คลิปวิดีโอของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต
3. การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคม โดยการบล็อกหรือลบรายชื่อ



Musikapan (2010) ได้แบ่งลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ตามการกระทำออกเป็น 7 รูปแบบ ดังนี้

1. การนินทาหรือด่าทอผู้อื่นด้วยถ้อยคำที่รุนแรงและหยาบคายผ่านเว็บไซต์หรือโทรศัพท์มือถือ (Flaming)
2. การส่งข้อความคุกคามหรือก่อกวนผู้อื่นผ่านเว็บไซต์หรือโทรศัพท์มือถือซ้ำ ๆ (Harassment)
3. การนำข้อมูลส่วนตัวหรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์หรือโทรศัพท์มือถือ (Outing and Trickery)
4. การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นเท็จหรือข้อมูลที่สร้างความเสื่อมเสียให้แก่ผู้อื่นผ่านเว็บไซต์หรือโทรศัพท์มือถือ (Denigration)
5. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่นเพื่อทำการประสังครายผ่านเว็บไซต์หรือโทรศัพท์มือถือ (Impersonation)
6. การข่มขู่ผู้อื่นผ่านเว็บไซต์หรือโทรศัพท์มือถือ (Cyber Stalking)
7. การลบหรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์ (Exclusion or Ostracism)

พรชนก ดาวประดับ (2560) ได้จำแนกรูปแบบพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ 8 รูปแบบ ดังนี้

1. การกีดกัน (Exclusion) หมายถึง การตั้งใจกีดกันหรือไล่บางคนออกจากกลุ่มออนไลน์
2. การเกาะติดชีวิตออนไลน์ของผู้อื่น (Cyber Stalking) หมายถึง การคุกคามด้วยการส่งอีเมลล์ซ้ำ ๆ รวมถึงการส่งข้อความส่วนตัว การส่งรูปภาพ วีดีโอ หรือแท็กเหยื่อลงในโพสต์ที่เหยื่อไม่ต้องการเพื่อทำให้เกิดความอับอาย
3. การนินทา (Gossip) หมายถึง การโพสต์หรือส่งข้อความนินทา เพื่อทำลายชื่อเสียงของผู้อื่น ทายความสัมพันธ์ หรือทำลายความมั่นใจ
4. การล่อลวง (Outing and Trickery) หมายถึง การแสดงพฤติกรรมในรูปแบบของการแชร์ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปในพื้นที่สาธารณะ การแชร์ต่อเพื่อให้ผู้อื่นรู้ หรือช่วยุให้เหยื่อเปิดเผยข้อมูลบางอย่าง เพื่อที่จะนำข้อมูลของเหยื่อมาเผยแพร่ต่อพื้นที่สาธารณะ รวมไปถึงการโจมตีด้วยคำพูด ด่าทอ ส่อเสียด และแสดงถึงการเหยียดหยาม
5. การละเมิดทางเพศ (Sexual Harassment) หมายถึง พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อละเมิดศักดิ์ศรีและสิทธิความเป็นส่วนตัวโดยการโพสต์หรือส่งข้อความ

6. การปลอมตัวเป็นคนอื่น (Impersonation) หมายถึงการสร้างแอคคเค้าน์ปลอมขึ้นมา ด้วยจุดประสงค์ในการกลั่นแกล้ง หรือการเข้าไปในบัญชีข้อมูลส่วนตัวของเหยื่อเพื่อโพสต์ ส่งข้อความที่ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียงหรือเพื่อทำลายความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง

7. การคุกคามบนโลกออนไลน์ (Cyber Threats) หมายถึง เป็นการละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัวออนไลน์ของผู้อื่น โดยทำการเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล เช่น การเปิดเผยใบหน้า ที่อยู่ ชื่อจริงของผู้เสียหายหรือผู้ต้องหา อีกทั้งยังรวมไปถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมหรือร่วมวงในการกลั่นแกล้ง เพื่อให้เหยื่อรู้สึกไม่สบายใจและไม่ปลอดภัย

8. การต่อสู้อันตรายบนโลกออนไลน์ (Flaming) หมายถึง การต่อสู้อันตรายบนโลกออนไลน์ ด้วยข้อความที่สร้างความเกลียดชัง ด้วยการโพสต์ลงในหลาย ๆ เว็บไซต์ เว็บบอร์ด หรือ บล็อก ฤทัยชนนี สิทธิชัย (2560) ได้จำแนกพฤติกรรมการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ 5 รูปแบบ ดังนี้

1. การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น เป็นการกระทำระหว่างคนสองคนหรือมากกว่านั้น ที่เริ่มต้นด้วยการแลกเปลี่ยนอีเมลหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ที่สามารถใช้ติดต่อสื่อสารกันได้

2. การหมิ่นประมาทผู้อื่น เป็นการกระทำที่บุคคลโพสต์หรือแชร์สิ่งที่ไม่เป็นความจริง หรือสิ่งที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียผ่านโลกไซเบอร์หรือโปรแกรมต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยมและผู้ที่ถูกเป็นเหยื่อไม่สามารถลบข้อมูลนั้นได้ อีกทั้งการหมิ่นประมาทยังรวมไปถึงการตัดต่อภาพ คลิปวิดีโอ และนำไปเผยแพร่โดยที่เหยื่อไม่ได้อนุญาต

3. การแอบอ้างชื่อผู้อื่น เป็นลักษณะการระบุตนเองเป็นอีกคนหนึ่งบนโลกไซเบอร์

4. การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย หรือส่งต่อบนโลกไซเบอร์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยม ก่อให้เกิดความเสียหาย ความอับอายต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อและยังถือเป็นการหลอกลวงโดยจงใจอีกด้วย

5. การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ โดยเป็นพฤติกรรมของผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อทำการลบหรือปิดกั้นบุคคลออกจากการสนทนา หรือกลุ่มสังคมบนโลกไซเบอร์ เป็นการกระทำที่มีประสิทธิภาพมากในการข่มขู่

ตาราง 1 การสังเคราะห์รูปแบบของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

	รูปแบบของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์						
	การนิทาหรือด่าทอผู้อื่นด้วยถ้อยคำที่รุนแรงและหยาบคาย	การส่งข้อความคุกคาม ก่อทวนหรือส่งข้อความเพื่อสร้างความเกลียดชัง	การนำข้อมูลส่วนตัวหรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่	การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นเท็จหรือข้อมูลที่สร้างความเสียหายต่อผู้อื่น	การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น	การข่มขู่ผู้อื่น	การลบหรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม
ผู้วิจัย							
Bhat & Suniti (2008)			/	/			/
Musikapan (2010)	/	/	/	/	/	/	/
พรชนก ดาวประดับ (2560)	/	/	/	/	/	/	/
ฤทัยชนนี สิทธิชัย (2560)	/		/	/	/		/

จากตาราง 1 สรุปได้ว่า รูปแบบของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์มี 7 รูปแบบ ได้แก่ 1) การนิทาหรือด่าทอผู้อื่นด้วยถ้อยคำที่รุนแรงและหยาบคาย 2) การส่งข้อความคุกคาม ก่อทวนหรือส่งข้อความเพื่อสร้างความเกลียดชัง 3) การนำข้อมูลส่วนตัวหรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ 4) การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นเท็จหรือข้อมูลที่สร้างความเสียหายต่อผู้อื่น 5) การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น 6) การข่มขู่ผู้อื่น 7) การลบหรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม ซึ่งผู้วิจัยได้นำรูปแบบของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์จากการสังเคราะห์ดังกล่าว ไปใช้เป็นเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

### 3. แนวทางป้องกันการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

Udris (2015) ได้ศึกษาแนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ในประเทศญี่ปุ่น โดยกล่าวว่าแนวทางที่จะป้องกันการถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่รัฐบาลญี่ปุ่นได้นำมาปรับใช้กับสถานศึกษาทั่วประเทศและได้ผลดี ต้องอาศัยหลักการภายใต้แนวคิดที่ว่า “Victim Is Not Victim” มีการเสนอให้เสริมสร้างความเข้มแข็งทางใจ (Mind Strengthening) ให้กับผู้ถูกรุ้ทำและส่งเสริมการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก (Empathy) ให้กับผู้กระทำ เนื่องจากการส่งเสริมความเข้มแข็งทางใจให้กับผู้ถูกรุ้ทำเพื่อต้องการให้ผู้ถูกรุ้ทำเพิกเฉยต่อการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์หรือไม่แสดงออกถึงความไม่พอใจหรือตอบโต้กลับ ผู้กระทำก็จะเลิกกลั่นแกล้งไปเอง แต่ทางตรงกันข้ามหากผู้ถูกรุ้ทำแสดงอาการโต้กลับจะยิ่งเป็นการกระตุ้นให้เกิดการกลั่นแกล้งมากขึ้นเพราะผู้กระทำจะรู้สึกถึงความสนุก และรู้สึกประสบความสำเร็จในการกลั่นแกล้งของตนและจะก่อเหตุซ้ำไปเรื่อย ๆ

ในส่วนของผู้กระทำสามารถจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ผู้กระทำโดยตรง (Direct Perpetrator) คือผู้ริเริ่มในกระบวนการกลั่นแกล้งผู้อื่นเป็นคนแรก และผู้ส่งต่อ (Sharing) คือคนที่มีส่วนร่วมกับผู้ริเริ่มในกระบวนการกลั่นแกล้ง หรือคนที่ส่งต่อการกระทำการกลั่นแกล้งจากผู้กระทำโดยตรง ซึ่งมักไม่ได้เป็นคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้ถูกระทำแต่ทำไปเพราะขาดความตระหนักและอยากมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์นั้น จึงได้มีการเสนอให้ส่งเสริมการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก (Empathy) ให้กับผู้กระทำ เพื่อให้ผู้กระทำจะได้มีความยับยั้งชั่งใจและคิดก่อนทำมากขึ้น ผ่านการตระหนักและรับรู้ผ่านมุมมองของผู้ถูกระทำว่าจะมีความคิดและความรู้สึกอย่างไรจากการถูกกลั่นแกล้ง ซึ่งแนวทางดังกล่าวสามารถช่วยลดปัญหาการกลั่นแกล้งในประเทศญี่ปุ่นได้

จากเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยมีความสนใจในประเด็นของผู้กระทำ เนื่องจากงานวิจัยดังกล่าวผู้วิจัยเสนอแนวทางว่าผู้กระทำถือเป็นผู้ริเริ่มในกระบวนการกลั่นแกล้งผู้อื่น ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกให้เกิดขึ้นในตัวผู้ที่จะกระทำหรือผู้ที่เคยเป็นผู้กระทำก่อน

## การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก

### 1. ความหมายของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยในประเทศไทยพบว่า คำว่า Empathy มีการใช้คำแปลที่แตกต่างอย่างหลากหลาย เช่น ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (จิตรภรณ์ ทองกวอด, 2554) การเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น (โชคชัย ทัพทวิ, 2558) และการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก (ราชบัณฑิตยสถาน, 2555; กัญยานต์ โสภา, 2559; พจนี วัฒนมงคล, 2553; สรียา โชติธรรม, 2553) เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้คำว่า “การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก” ตามพจนานุกรม ศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2555) ในการศึกษางานวิจัยครั้งนี้

Shamay - Tsoory (2011) ให้ความหมายการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก (Empathy) คือ การเข้าใจมุมมองของผู้อื่น ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสามารถในการมองโลกจากมุมมองของผู้อื่นและความสามารถในการรับรู้และไวต่อความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้อื่นรวมถึงปฏิบัติการตอบสนองทางอารมณ์ตามความรู้สึกหรืออารมณ์

ราชบัณฑิตยสถาน (2555) ให้ความหมายการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก (Empathy) คือ ความสามารถที่จะเข้าใจความรู้สึก ความคิด และการรับรู้ของผู้อื่นตามที่เป็นจริง

กรรณิการ์ พันทอง (2550) ให้ความหมายการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก คือ เป็นการเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น สามารถรับรู้อารมณ์และทราบความต้องการของผู้อื่นที่กำลังประสบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ และมีความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกของผู้อื่นจากการสังเกตภาษาากาย และลักษณะการพูดได้อย่างถูกต้อง

ปรียานุช มาตยารักษ์ (2556) ให้ความหมายการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก คือ ความสามารถในการรับรู้ เข้าใจและยอมรับความรู้สึกนึกคิดและสภาวะจิตใจของผู้อื่นในสถานการณ์ที่บุคคลนั้น ประสบอยู่โดยการสังเกตจากสีหน้า แววตา ท่าทาง รวมถึงความเห็นอกเห็นใจบุคคลที่แตกต่างจากเรา ในด้านต่าง ๆ และสามารถแสดงการรับรู้และเข้าใจได้สอดคล้องกับความต้องการ

นพรุจน์ อุทัยทวีป (2560) ให้ความหมายการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก คือ การรับรู้เข้าใจ อารมณ์และรู้สึกของผู้อื่นเสมือนเป็นโลกของตนเอง สัมผัสถึงความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่นโดยไม่นำ ตัวเองเข้าไปตัดสินและไม่สูญเสียความเป็นตัวเอง และสามารถสื่อถึงสิ่งที่รับรู้ออกมาได้อย่าง สอดคล้องกันนำมา อันเป็นผลให้ผู้อื่นเข้าใจทางอารมณ์ ความรู้สึก และความต้องการของตนเอง ชัดเจนมากขึ้น

สุภาววัลย์ ชนะศักดิ์ (2561) ให้ความหมายการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก คือ ความสามารถในการเข้าถึงความรู้สึกส่วนตัว และความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น โดยการใช้ สัญชาตญาณ จินตนาการ และสวมบทบาททางความคิดและความรู้สึกของผู้อื่นเสมือนว่าตนเองอยู่ใน สถานการณ์นั้นและสามารถตอบสนองกลับไปได้อย่างเหมาะสม

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของและการรับรู้ของผู้อื่น โดยอาศัยจินตนาการและการสวมบทบาท ทางการนึกคิดเสมือนว่าตนคือผู้ที่อยู่ในสถานการณ์นั้นและสามารถสื่อถึงสิ่งที่รับรู้กลับออกมาได้อย่าง เหมาะสม

## 2. องค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก

Barrett - Lennard (1981 อ้างถึงใน กัญยานต์ โสภกา, 2559) กล่าวว่า การรู้ซึ่งถึง ความรู้สึกของผู้อื่น ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1. ด้านการรู้คิด (Cognitive Empathy) คือการที่บุคคลแรกเข้าใจในความคิดและ ความรู้สึกของบุคคลที่สอง

2. ด้านความรู้สึก (Emotional Empathy) คือการที่บุคคลแรกรับรู้ความรู้สึก ของบุคคลที่สอง เป็นช่วงความรู้สึกที่เกิดขึ้นก่อนที่บุคคลแรกจะสามารถสื่อสารถึงความเข้าใจ ในความรู้สึกกลับไปให้บุคคลที่สองรับรู้ได้

3. ด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy) คือการที่บุคคลแรกสื่อสารถึงความเข้าใจใน ความรู้สึกที่มีต่อบุคคลที่สองและบุคคลที่สองสามารถรับรู้ได้

David (1980 อ้างถึงใน สรียา โชติธรรม, 2553) กล่าวว่า การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1. ด้านการคำนึงถึงการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น (Empathic Concern) หมายถึง การมีความรู้สึกร่วมและมีความกังวลใจหมกมุ่นในการเห็นใจผู้อื่น

2. ด้านการมีจินตนาการ (Fantasy) หมายถึง การมีความคิดเกี่ยวกับจินตนาการถึงความรู้สึกหรือการกระทำของตัวละครในภาพยนตร์หรือนิยาย

3. ด้านความกังวลส่วนบุคคล (Personal Distress) หมายถึง การรู้สึกถึงความไม่พอใจเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ผู้อื่นมีความตึงเครียดทางอารมณ์

4. ด้านความสามารถในการเข้าใจทัศนะของผู้อื่น (Perspective Taking) หมายถึง ความสามารถในการเปิดรับความคิดของผู้อื่นหรือการสวมบทบาทผู้อื่น

Goleman (1995 อ้างถึงใน กัญยกานต์ โสภา, 2559) กล่าวว่าความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ

1. ด้านการรู้คิด (Cognitive empathy) เป็นการเข้าใจในความคิด ความรู้สึกของบุคคลอื่นได้อย่างถูกต้อง

2. ด้านอารมณ์ (Emotional Empathy) เป็นการรับเอาอารมณ์ ความรู้สึกของบุคคลอื่นมาเป็นของตน

3. ด้านพฤติกรรมการให้ความช่วยเหลือ (Compassionate Empathy) เป็นความต้องการให้ความช่วยเหลือเมื่อได้เข้าใจและรู้สึกเช่นเดียวกับบุคคลนั้น

โดยองค์ประกอบด้านพฤติกรรมการให้ความช่วยเหลือ (Compassionate Empathy) ของ Goleman นั้น กล่าวถึงความต้องการให้ความช่วยเหลือผู้อื่นและสื่อสารความต้องการออกมาหลังจากเกิดความเข้าใจในความคิดของบุคคลอื่นไปแล้ว ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเป็นกระบวนการที่สะท้อนความต้องการและแสดงออกให้ผู้อื่นได้รับรู้ผ่านพฤติกรรมการสื่อสาร จึงสามารถจัดอยู่ในองค์ประกอบด้านพฤติกรรมได้

ตาราง 2 การสังเคราะห์ความสอดคล้ององค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก

ผู้วิจัย	องค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก		
David (1980)	ด้านการมีจินตนาการ (Fantasy)	ด้านการคำนึงถึงการรู้ซึ่ง ถึงความรู้สึกของผู้อื่น (Empathic Concern)	ด้านความกังวลส่วนบุคคล (Personal Distress) ด้านความสามารถ ในการเข้าใจทัศนะของผู้อื่น (Perspective Taking)
Barrett-Lennard (1981)	การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก ด้านการคิด (Cognitive Empathy)	การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก ด้านอารมณ์ (Emotional Empathy)	การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก ด้านพฤติกรรม (Behavioral Empathy)
Goleman (1995)	ด้านการรู้คิด (Cognitive Empathy)	ด้านอารมณ์ (Emotional Empathy)	ด้านพฤติกรรม การให้ความช่วยเหลือ (Compassionate Empathy)

จากตาราง 2 สรุปได้ว่าองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของ Goleman ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ 1) ด้านการรู้คิด (Cognitive) 2) ด้านอารมณ์ (Emotional) และ 3) ด้านพฤติกรรม (Behavioral)

ผู้วิจัยพิจารณาเห็นว่า องค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกทั้ง 3 องค์ประกอบ เป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยพัฒนาสัมพันธภาพที่ดีที่ช่วยทำให้เกิดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์และช่วยให้บุคคลสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ จึงได้นำองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของ Goleman ทั้ง 3 องค์ประกอบ มาใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้

### 3. แนวทางการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก

Rosol (2011) ได้ศึกษาผลการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในนักศึกษาวิศวกรรมศาสตร์ ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Learning) ที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ซึ่งส่งผลให้การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ รวมทั้งส่งผลให้นักศึกษาทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จิตราภรณ์ ทองกวอด (2554) ได้พัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นด้วยกิจกรรมแบบกลุ่มสัมพันธ์ โดยพบว่าสามารถพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นได้ เนื่องจากกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ช่วยให้เกิดการเรียนรู้โดยการมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิด ความรู้สึก ได้รับรู้รับฟัง รวมทั้งได้สื่อสารผ่านประเด็นสำคัญของสมาชิกในกลุ่มแต่ละคน ซึ่งกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์จะทำให้เกิดการรู้จักการเข้าใจบุคคลอื่น รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเราซึ่งถือเป็นแนวทางในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นให้สูงได้

โชคชัย ทัพทวี (2558) ได้เสริมสร้างความเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น (Empathy) โดยใช้ทักษะพื้นฐานทางจิตวิทยาการปรึกษากลุ่มโดยยึดบุคคลเป็นศูนย์กลางของเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลผู้ติดยาเสพติดในศูนย์ฟื้นฟูสมรรถภาพผู้ติดยาเสพติด โดยมีรูปแบบของกิจกรรมกระบวนการกลุ่ม (Group Processing) พบว่าการทำกิจกรรมการปรึกษากลุ่มโดยยึดบุคคลเป็นสำคัญช่วยให้เกิดการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง เปิดรับมุมมองใหม่ เกิดการควบคุมอารมณ์ตนเองผ่านการคิดทบทวนถึงเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยความเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งช่วยให้เกิดความสามารถที่ก่อให้เกิดการตอบสนองต่อความรู้สึกของผู้อื่น เข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของคนอื่น มีความเมตตา สงสารเมื่อเห็นผู้อื่นได้รับความลำบาก กระบวนการดังกล่าวจึงสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กัญญกานต์ โสภา (2559) ได้ศึกษาผลการพัฒนาความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผ่านโปรแกรมพัฒนาความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกที่มีลักษณะเป็นกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ พบว่า กิจกรรมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้สึก ได้ทำกิจกรรมร่วมกันทั้งกิจกรรมคู่และกิจกรรมกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สร้างสัมพันธ์ภาพร่วมกัน ภายใต้บรรยากาศที่มีความเป็นกันเอง ก่อให้เกิดการไว้วางใจ ให้เกียรติ ยอมรับความแตกต่างของแต่ละคน จะช่วยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกระหว่างกันได้

จากการศึกษางานวิจัยข้างต้นพบว่าแนวทางการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกนิยมใช้กระบวนการกลุ่ม (Group Processing) ในการเสริมสร้างและพัฒนาความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกและมีการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ในพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก โดยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) มีหลักการเรียนรู้โดยนำปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและใกล้ตัวผู้เรียนที่เกิดขึ้นมาเป็นประเด็นกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์หรือตั้งคำถามจากปัญหา เน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนในกลุ่ม ซึ่งทำให้เกิดการแลกเปลี่ยน ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง รวบรวมข้อมูล และสังเคราะห์ข้อมูลนำไปสู่การสรุปอย่างสมเหตุสมผล (เขาวเรศ ภัคติจิตร, 2557) ทั้งนี้การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในปัจจุบันได้ถูกสอดแทรกและบูรณาอยู่กับการเรียนรู้สมัยใหม่หลากหลายวิธีสอน หนึ่งในนั้นคือการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่นำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้คล้ายกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หากแต่ว่าการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานนั้นจะมีการสำรวจด้วยมุมมองที่หลากหลายในเชิงสหวิทยาการของปรากฏการณ์ที่ศึกษาโดยใช้เทคนิควิธีการและเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และพัฒนาทักษะของผู้เรียนจากการศึกษาข้ามพรมแดนระหว่างวิชา ภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง (อรพรรณ บุตรกัตถุญ, 2561)



ซึ่งผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งจะกล่าวถึงในลำดับถัดไป

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. งานวิจัยในประเทศ

#### 1.1 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

ปองกมล สุรัตน์ (2561) ได้ศึกษาเรื่องการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในมิติสังคม วัฒนธรรม กรณีศึกษาเยาวชนไทยเจนเนอเรชั่น Z พบว่า การรับรู้คุณค่าของประสบการณ์ที่เกิดขึ้นของเยาวชนต่อกรณีศึกษาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เยาวชนมีการรับรู้ผ่านมุมมองทั้งในมิติตัวบุคคล มิติด้านสังคม มิติเชิงนามธรรม โดยพบกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ 3 ช่วงระยะ ได้แก่ 1) ช่วงก่อนรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เป็นช่วงของความขัดแย้งหรือเหตุการณ์ที่ทำให้เห็นถึงความไม่พอใจ 2) ช่วงระหว่างรังแก ซึ่งเป็นช่วงที่ทำให้ทราบถึงลักษณะของการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ในลักษณะต่าง ๆ โดยมีเงื่อนไขทางสังคมที่สำคัญคือการใช้สื่อออนไลน์เป็นเงื่อนไขในการจัดการปัญหา รวมถึงเป็นสื่อกลางที่สร้างร่องรอยหลักฐาน ช่วงดังกล่าวเป็นช่วงที่ผู้ถูกรังแกจะเกิดการปรับตัว รับมือ หรือเพิกเฉยต่อเหตุการณ์ 3) ช่วงหลังผ่านพ้นการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นช่วงที่เยาวชนรับรู้ว่าเป็นปัญหาได้สิ้นสุดลง แต่ในบางกรณีก็อาจกลับไปเจอเหตุการณ์การถูกรังแกครั้งใหม่โดยอาศัยเงื่อนไขคือการปรับตัว การเยียวยา การมีพลังใจที่เข้มแข็ง

พรชนก ดาวประดับ (2560) ได้ศึกษารูปแบบและลักษณะการมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์ พบว่า ลักษณะของการกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็นรูปแบบของการล่อลวง (Outing and Trickery) ที่ส่วนใหญ่เป็นข้อมูลที่ก่อให้เกิดความอับอาย รวมไปถึงการโจมตีด้วยการใช้วาจาก้าวร้าว หยาบคาย ด่าทอ พุดจาส่อเสียด แสดงถึงการถูกเหยียดหยามที่ปรากฏผ่านเนื้อหา (Content) บนพื้นที่สาธารณะ

เมธินี สุวรรณกิจ (2560) ได้ศึกษาเรื่องมาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการถูกกลั่นแกล้งในสังคมออนไลน์ พบว่า ปัญหาเด็กและเยาวชนถูกกลั่นแกล้งในสังคมออนไลน์เป็นปัญหาที่สำคัญของสังคมไทย แต่พบปัญหาว่ามีข้อจำกัดในการปรับใช้กฎหมายของไทยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องดังกล่าว และเมื่อศึกษาเปรียบเทียบกับกฎหมายในประเทศสหรัฐอเมริกาพบว่าสหรัฐอเมริกามีกฎหมายที่ออกแบบมาเพื่อแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งออนไลน์โดยเฉพาะ งานวิจัยจึงได้เสนอให้เกิดการปรับใช้โดยให้มีการกำหนดมาตรการเรื่องของการแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งออนไลน์ไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติอีกทั้งยังเสนอให้สถานศึกษา ครอบครัวยุวมชน และสถาบันทางสังคมอื่น ส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องการกลั่นแกล้งออนไลน์ ตลอดจน

การแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น ประสบการณ์เพื่อให้เกิดความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของปัญหา รวมถึงแนวทางแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งออนไลน์ที่ถูกวิธี

สุภากร หวัง, และสมชาย เตียวกุล (2562) ได้สำรวจความชุกของอัตราการเกิดการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลจากนักศึกษาที่มีอายุระหว่าง 17-22 ปี จำนวน 130 คน พบว่าเกิดการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลร้อยละ 18.5 ซึ่งจัดเป็นระดับความชุกที่สูง

### 1.2 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก

กัญยกานต์ โสภา (2559) ได้พัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่าการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกเป็นความสามารถที่ไม่สามารถพัฒนาได้โดยตรงแต่สามารถพัฒนาได้ผ่านการพัฒนาทักษะสำคัญคือการสะท้อนคิด

ลำพอง กลมกุล (2554) ได้ศึกษาอิทธิพลของกระบวนการสะท้อนคิดต่อประสิทธิผลของการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน พบว่าการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก จะต้องพัฒนาให้ผู้เรียนตระหนักถึงผลการกระทำของตนเอง โดยวิธีที่จะทำให้เกิดการตระหนักได้นั้นต้องมีการวิพากษ์และสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนการกระทำของตนด้วยกระบวนการทำความเข้าใจในตนเองในระดับที่ลึกซึ้ง

จิตรภรณ์ ทองกวอด (2554) ได้ศึกษาและพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนหล่มเก่าพิทยาคม จังหวัดเพชรบูรณ์ ด้วยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ พบว่าความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนโดยรวมและรายด้านก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพบว่ากิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้เกิดความเข้าใจผู้อื่นได้

### 1.3 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

พงษ์สิทธิ์ สิงห์อินทร์ (2563) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางสุขภาวะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยเสริมสร้างความฉลาดทางสุขภาวะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภูวดล วิริยะ (2561) ได้นำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ได้นำเสนอว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานหรือ Phenomenon-based Learning นั้น มีรูปแบบและกระบวนการสอดคล้องกับกระบวนการเรียนการสอนแดคิรั (DACIR) ซึ่งอยู่บนรากฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ในกลุ่มเดียวกัน คือ กลุ่มทฤษฎีสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist Theory) ที่มุ่งเน้นการประเมินเชิงวิพากษ์ ผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพบว่ารูปแบบการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวเหมาะสมสำหรับ

เด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และพบว่าผลจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่ากิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าวสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาได้

#### 1.4 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการสะท้อนคิด

สาวิตรี สีบุตศรี (2563) ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมการสะท้อนคิด ที่มีต่อความสามารถในการนำเสนอภาษาอังกฤษ ของนักเรียนไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า กิจกรรมการสะท้อนคิดช่วยให้เกิดกระบวนการคิดที่ลึกซึ้ง เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้สะท้อนผลจากการปฏิบัติผ่านการปฏิสัมพันธ์กลุ่ม การพูดคุยกับสมาชิกในกลุ่มเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมอง เกิดการรับรู้ข้อดี ข้อเสียต่อการนำเสนออย่างรอบด้าน สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการนำเสนอภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กัญชลิภา แวงวรรณ (2562) ได้ศึกษาระดับการสะท้อนคิดกับการแก้ไขปัญหาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า การสะท้อนคิดเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ในแต่ละครั้งที่ผ่านมา เมื่อผู้เรียนได้ทบทวนความรู้เข้าไปทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ถาวร สามารถพิจารณาปัญหาในทุกด้านและสามารถที่จะเชื่อมโยงความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมมาช่วยในการแก้ไขปัญหา ส่งผลให้ระดับการสะท้อนคิดสูงขึ้น

ยอดแก้ว แก้วมหิงสา (2562) ได้ศึกษาและพัฒนาการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาตามแนวคิดการรับใช้สังคมและการสะท้อนคิดเพื่อพัฒนาความฉลาดทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า การสะท้อนคิดจากการปฏิบัติกิจกรรมเป็นการให้ผู้เรียนได้ทบทวน ไตร่ตรอง เห็นคุณค่าจนเกิดความตระหนักรู้ทางสังคม ซึ่งเกิดจากการแสดงความรู้สึกหลังจากการทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สรุปความคิดรวบยอด และนำประสบการณ์ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้ความฉลาดทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### 1.5 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้คำถามแบบโสเครติส

กฤษฎิ์ ปะทานัง (2561) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามแบบโสเครติสเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามแบบโสเครติส มีคะแนนความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณโดยรวมทุกด้านสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุนิสา บุญมา (2563) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสอนแนะให้รู้คิดร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามแบบโสเครติส เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสอนแนะให้รู้คิดร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามแบบโสเครติส มีผลคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบหลังเรียนกับเกณฑ์ พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### 1.6 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์

ฐิติยา เนตรวงษ์ (2553) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้ร่วมเพื่อสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิต พบว่า การใช้เทคโนโลยีเพื่อการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนนับเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ สถานศึกษาที่น่ารูปแบบไปใช้ต้องมีความพร้อมด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพราะการสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ต้องมีปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันอย่างสม่ำเสมอ ทั้งการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน จึงจะเกิดชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์

ฉิรายุ แยมจรรยา (2559) ได้ศึกษาการกระตุ้นปัญญาด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบปฏิสัมพันธ์ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อช่วยเสริมประสิทธิผลในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน พบว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียนที่เรียนออนไลน์ด้วยการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความต่างกับผลการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ไม่ได้เรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อย่างมีนัยสำคัญ

จิรภา อรรถพร (2556) ที่ได้พัฒนารูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนิสิตปริญญาบัณฑิต พบว่ารูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นในแต่ละสัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเฉพาะในขั้นตอนการสะท้อนคิดที่พบว่ากระบวนการในกิจกรรมในขั้นตอนสะท้อนคิดช่วยปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและการส่งงานตามที่ได้รับมอบหมายได้

อภิรดี มณีนิล (2564) ที่ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบสอบทางภูมิศาสตร์แบบออนไลน์ที่มีต่อความสามารถวิเคราะห์และความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความสามารถวิเคราะห์และความสามารถทางภูมิศาสตร์ของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบสอบทางภูมิศาสตร์แบบออนไลน์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 2. งานวิจัยต่างประเทศ

Udris (2015) ได้ศึกษาแนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ในประเทศญี่ปุ่น โดยกล่าวว่าแนวทางที่จะป้องกันการถูกกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่รัฐบาลญี่ปุ่นได้นำมาปรับใช้กับสถานศึกษาทั่วประเทศและได้ผลดี ต้องอาศัยหลักการภายใต้แนวคิดที่ว่า “Victim Is Not Victim” โดยได้มีการเสนอให้เสริมสร้างความเข้มแข็งทางใจ (Mind Strengthening) ให้กับผู้ถูกระทำและส่งเสริมการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก (Empathy) ให้กับผู้กระทำ

Heather M. Schwartz (2017) ได้ศึกษาปัญหาเรื่องการกลั่นแกล้งในกลุ่มเด็กวัยรุ่นผ่านการประเมินการวาดภาพเพื่อเข้าถึงอารมณ์ โดยพบว่าปัจจัยที่ทำให้เกิดการกลั่นแกล้งเกิดจากการที่เด็กที่กระทำการกลั่นแกล้งขาดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) โดยงานวิจัยได้ชี้ให้เห็นว่าเด็กที่กระทำการกลั่นแกล้งผู้อื่นจะมีการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นต่ำ

Maite, & Vanesa (2015) ได้ศึกษาผลที่เกิดจากการใช้โปรแกรม Cyberprogram 2.0 ต่อการกลั่นแกล้งแบบต่อหน้า (Face-to-Face) การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) ของกลุ่มวัยรุ่นในประเทศสเปน พบว่า รูปแบบของโปรแกรมดังกล่าวมีลักษณะของกิจกรรมในโปรแกรมจะเน้นการทำความเข้าใจ ประสบการณ์ทางอารมณ์ของเหยื่อที่ถูกกลั่นแกล้ง ความรู้สึกของผู้เกี่ยวข้องในแง่ลบ รวมถึงผลที่ตามมาจากการถูกกลั่นแกล้งแบบตัวต่อตัวและการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะมุมมองของเหยื่อ (ผู้ถูกกระทำ) รวมถึงการแสดงให้เห็นถึงความผิดของผู้กระทำและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ความรับผิดชอบของผู้เกี่ยวข้อง และฝ่ายวิพากษ์วิจารณ์เหตุการณ์ จากผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมในโปรแกรม Cyberprogram 2.0 ช่วยให้มีปริมาณการกลั่นแกล้งแบบตัวต่อตัวและการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตลดลงและสามารถช่วยเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นได้

Amy Zelidman (2014) ได้ศึกษาความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับประสบการณ์ พฤติกรรม และการตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งผ่านการวิเคราะห์ด้านคุณธรรม (Moral) และการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) พบว่า การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นส่งผลต่อระดับคุณธรรมและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งโดยพบว่าหากระดับการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นในตัวบุคคลเพิ่มขึ้นจะส่งผลให้พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในตัวบุคคลลดลง

Cigdem Topcu (2008) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ต่อการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) เพศ การกลั่นแกล้งแบบเดิมและการใช้งานอินเทอร์เน็ต พบว่า ร้อยละ 55.2 ของกลุ่มวัยรุ่นตัวอย่างมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งแบบเดิม (Traditional Bullying) และพบว่าร้อยละ 47.6 ของกลุ่มวัยรุ่นตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งแบบเดิมมีความสัมพันธ์หรือเชื่อมโยงกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์และความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น ซึ่งพฤติกรรมการกลั่นแกล้งแบบเดิมสามารถนำมาประกอบกับปัจจัยเรื่องของการใช้อินเทอร์เน็ตจะทำให้สามารถพยากรณ์ถึงการเกิดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้ โดยผลการวิจัยนี้ยังชี้ให้เห็นว่าบุคคลที่มีความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นในตัวสูงจะมีพฤติกรรมในการกลั่นแกล้งแบบเดิมและการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ต่ำ ในทางตรงกันข้ามบุคคลที่มีความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นต่ำจะมีพฤติกรรมในการกลั่นแกล้งแบบเดิมและการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สูง

สรุปการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่างานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้นชี้ชัดให้เห็นถึงปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์นับเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันที่ควรมีรับมือกับปัญหาและป้องกันความรุนแรงที่จะเกิดขึ้นจากปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ จะเห็นได้จากข้อค้นพบจากงานวิจัยข้างต้นชี้ชัดว่าปัญหาการกลั่นแกล้งทั้งในรูปแบบของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งแบบดั้งเดิมและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์นั้นมีสาเหตุมาจากการที่บุคคลมีการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) ในตัวเองต่ำ จึงควรมีการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและตระหนักถึงผลของปัญหารวมถึงแนวทางแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งออนไลน์ที่ถูกต้องและจำเป็นที่จะต้องส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกผู้อื่น (Empathy) ขึ้นกับบุคคล โดยอาศัยการทำความเข้าใจในตนเองในระดับที่ลึกซึ้ง ผู้วิจัยเห็นว่ากระบวนการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกผู้อื่นต้องอาศัยการเสริมสร้างที่จะทำให้ตัวบุคคลเกิดความตระหนักถึงผลการกระทำของตนเอง จึงต้องมีการวิพากษ์และสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบ ผู้วิจัยจึงได้เลือกกระบวนการสะท้อนคิดโดยใช้คำถามแบบโสเครติส เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนการกระทำของตนด้วยกระบวนการทำความเข้าใจในตนเองอย่างลึกซึ้ง มีการทบทวนเรื่องราวปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกลับไปมาอย่างสมเหตุสมผล จึงได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำปรากฏการณ์เรื่องของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์มาเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ขึ้น

### กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6” ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งมีขั้นตอนและรายละเอียดการดำเนินการดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

#### แหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ ในด้านความตรงของเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ จันทะคุณ อาจารย์ผู้สอนประจำภาควิชา การศึกษา สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

1.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษยาภาณุจัน โดพิทักษ์ อาจารย์ประจำภาควิชาบริหาร และพัฒนาการศึกษา สาขาการวัดและประเมินผล คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

1.3 รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

1.4 ดร.วิจิตา สุขทั่วญาติ ครูชำนาญการพิเศษ สาขาวิชาสังคมศึกษา โรงเรียนรุ่งกวาง อนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่

1.5 นางปริญานาฏ วงศ์วรพันธ์ ครูชำนาญการพิเศษ สาขาวิชาสังคมศึกษา โรงเรียน รุ่งกวางอนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่



2. การหาประสิทธิภาพของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มประชากรไว้ ดังนี้

2.1 ชั้นทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนนครบางยางพิทยาคม ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสังคมศึกษาสูงกว่าปานกลาง ปานกลาง ต่ำกว่าปานกลาง อย่างละ 1 คน

2.2 ชั้นทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนนครบางยางพิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนนครบางยางพิทยาคม ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสังคมศึกษา สูงกว่าปานกลาง ปานกลาง ต่ำกว่าปานกลาง อย่างละ 3 คน

เกณฑ์ในการพิจารณาเลือกนักเรียนที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ระดับผลการเรียนตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2551, น. 22) กำหนดไว้ ดังนี้

ระดับผลการเรียน 3.00 – 4.00 อยู่ในระดับ ดีเยี่ยม อยู่ในกลุ่ม สูงกว่าปานกลาง

ระดับผลการเรียน 2.00 – 2.50 อยู่ในระดับ ค่อนข้างดี อยู่ในกลุ่ม ปานกลาง

ระดับผลการเรียน 0.00 – 1.50 อยู่ในระดับ พอใช้ อยู่ในกลุ่ม ต่ำกว่าปานกลาง

#### **เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย**

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

#### **ขั้นตอนในการพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย**

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาสภาพปัญหาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบัน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ รวมถึงศึกษาผลกระทบและแนวทางการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ โดยผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1.2 ศึกษาหลักการวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ จากวารสาร บทความและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 ศึกษาหลักการวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ จากหนังสือ วารสาร บทความและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4 ศึกษาลักษณะของพฤติกรรมการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์และองค์ประกอบของการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึก เพื่อนำไปกำหนดขอบเขตของจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา เวลา และนำไปพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

1.5 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีรายละเอียดของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานและการพัฒนาความสามารถในการสะท้อนคิดโดยใช้คำถามแบบโสเครติส และนำเสนอในตาราง 3 ดังนี้

ตาราง 3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Daehler & Folsom (2016)	การพัฒนาความสามารถในการสะท้อนคิดโดยใช้คำถามแบบโสเครติส มัณฑรา ธรรมบุศย์ (2550)	กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์
ขั้นตอนที่ 1 เลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ (Select an Interesting Phenomenon)	คำถามประเภทที่ 1 Conceptual Clarification Questions เป็นคำถามที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียน	ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์
ปรากฏการณ์ที่เลือกควรสอดคล้องกับประสบการณ์และระดับชั้นของผู้เรียน มีความน่าสนใจ	กระจ่างกับคำตอบของตนเอง โดยให้ผู้เรียนทบทวนจุดประสงค์ที่แท้จริงของคำถามอีกครั้ง	1.1 นักเรียนเลือกปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่น่าสนใจ ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในกลุ่ม (Group Sharing)
ต่อตัวนักเรียนและครูและ		1.2 ครูใช้คำถามแบบโสเครติสประเภท Conceptual

<p>ขั้นตอนการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐาน Daehler &amp; Folsom (2016)</p>	<p>การพัฒนาความสามารถ ในการสะท้อนคิด โดยใช้คำถามแบบโสเครติส มันฆรา ธรรมบุศย์ (2550)</p>	<p>กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่ง ถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์</p>
<p>ควรมองปรากฏการณ์ เป็นเซต (Think About the Phenomenon as a Set)</p>		<p>Clarification Questions โดยใช้ คำถามดังนี้ “ทำไม นักเรียนถึงเลือก ปรากฏการณ์นี้ “ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือก เกี่ยวข้องกับการการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์อย่างไร” “นักเรียนคิดว่าบุคคลที่ถูกกระทำ ในปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกนั้น เค้าจะมีความรู้สึกอย่างไร”</p>
<p>ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ ได้เรียนรู้จากบทเรียน ที่มีอยู่ (Analyze the Utility Of Your Existing Lessons) ครูควรพิจารณาว่านักเรียน ได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรม และจะประยุกต์สิ่งเหล่านั้น ไปสู่ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร</p>	<p>คำถามประเภทที่ 2 Probing Assumption เป็นคำถามที่ต้องการ ให้ผู้เรียนคิดสันนิษฐาน หาข้อเท็จจริงในประเด็น ที่ยังไม่แน่นอน คำถามประเภทที่ 3 Probing Rationale, Reasons and Evidence เป็นคำถามที่ ผู้เรียนคิดหาเหตุผลเพิ่มเติม เพื่อสนับสนุนคำตอบที่ได้ อย่างสมเหตุสมผล มีหลักฐาน ยืนยัน</p>	<p>ขั้นที่ 2 กิจกรรมวิเคราะห์สิ่งที่ได้ เรียนรู้จากปรากฏการณ์ การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ 2.1 นักเรียนแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ จากปรากฏการณ์ที่ตนเองเลือก 2.2 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Probing Assumption โดยใช้คำถาม ดังนี้ “ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือก มันคือการกลั่นแกล้งกันบนโลก ไซเบอร์ ใช่ไหม” “อะไรคือสิ่งที่ทำให้นักเรียนเชื่อว่า ปรากฏการณ์ที่เลือกคือการกลั่น แกล้งกันบนโลกไซเบอร์”</p>

<p>ขั้นตอนการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐาน Daehler &amp; Folsom (2016)</p>	<p>การพัฒนาความสามารถ ในการสะท้อนคิด โดยใช้คำถามแบบโสเครติส มัณฑรา ธรรมบุศย์ (2550)</p>	<p>กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่ง ถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์</p>
		<p>“ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกมัน น่าสนใจกว่าปรากฏการณ์อื่น ๆ อย่างไร”</p>
<p>ขั้นตอนที่ 3 วางแผน กิจกรรม (Plan a Sequence Of Activities) ครูสังเกตปรากฏการณ์และ สนทนาอภิปรายกับนักเรียน เพื่อสำรวจแนวคิดและการ ตั้งคำถาม กระตุ้นให้เกิด การมีส่วนร่วมในกิจกรรม การเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจ ความเป็นไปได้ ส่งเสริมให้ ระบุสิ่งที่อยากเรียนรู้ เกี่ยวกับปรากฏการณ์ สนับสนุนให้ผู้เรียนวางแผน</p>	<p>คำถามประเภทที่ 4 Questioning Viewpoints and Perspectives เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้เรียน แสดงความคิดเห็นหรือเสนอ มุมมองอื่น ๆ ที่เชื่อถือได้ คำถามประเภทที่ 5 Probe Implications and Consequences เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้เรียน คาดคะเนเกี่ยวกับการนำไปใช้ และผลที่อาจเกิดตามมา ภายหลัง</p>	<p>2.3 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Probing Rationale, Reasons and Evidence “นักเรียนสามารถอธิบาย ปรากฏการณ์ให้เข้าใจเป็นลำดับได้ หรือไม่” “นักเรียนคิดว่าสาเหตุของ การเกิดปรากฏการณ์นี้มีสาเหตุ มาจากอะไร” ขั้นที่ 3 วางแผนกิจกรรม การเรียนรู้จากปรากฏการณ์ การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ 3.1 นักเรียนนำประเด็นที่ได้จาก คำถามจาก คำถามแบบโสเครติส ประเภท Questioning Viewpoints and Perspectives มาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ 3.2 นักเรียนร่วมกันออกแบบ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ ปรากฏการณ์ที่เลือก ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กันในกลุ่ม (Group Sharing)</p>

<p>ขั้นตอนการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐาน Daehler &amp; Folsom (2016)</p>	<p>การพัฒนาความสามารถ ในการสะท้อนคิด โดยใช้คำถามแบบโสเครติส มัณฑรา ธรรมบุศย์ (2550)</p>	<p>กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่ง ถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์</p>
<p>กิจกรรมการเรียนรู้และเพิ่ม ขั้นตอนของการสรุปสิ่งที่ได้ เรียนรู้จากกิจกรรม</p>		
<p>ขั้นตอนที่ 4 วางแผน การตรวจสอบความเข้าใจ ของผู้เรียน (Make a Plan For How You Will Know Students Have Made Sense Of the Phenomenon) ให้นักเรียนเขียนอธิบาย ออกแบบนำเสนอ สรุปใน รูปของโปสเตอร์ นำเสนอ ปากเปล่า หรือแสดงออก</p>	<p>คำถามประเภทที่ 6 Questions About the Question เป็นคำถามที่ ต้องการให้ผู้เรียนคิดทบทวน เกี่ยวกับคำถามที่ถามไปแล้ว และสะท้อนกลับไปยัง ครูผู้สอนอีกครั้ง</p>	<p>3.3 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Probe Implications and Consequences “ผลที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ นักเรียนออกแบบคืออะไร” “ถ้าคนอื่นเข้าใจและเห็น ความสำคัญของปรากฏการณ์ ที่นักเรียนเลือกจะเกิดอะไรขึ้น ในสังคม” 3.4 นักเรียนเรียนรู้ตามกิจกรรม ที่ตนเองได้ออกแบบไว้ ขั้นที่ 4 วางแผนการตรวจสอบ ความเข้าใจของผู้เรียน 4.1 นักเรียนนำเสนอผลที่ได้จาก การเรียนรู้ของตนเอง ผ่านการสวม บทบาทเสมือนว่าตนคือผู้ถูก กลั่นแกล้งจากปรากฏการณ์นั้น 4.2 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Questions About The Question “นักเรียนคิดว่าทำไมเราถึงต้อง เรียนรู้ในประเด็นเรื่องการกลั่น แกล้งกันบนโลกไซเบอร์”</p>

ขั้นตอนการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐาน Daehler & Folsom (2016)	การพัฒนาความสามารถ ในการสะท้อนคิด โดยใช้คำถามแบบโสเครติส มันทรา ธรรมบุศย์ (2550)	กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่ง ถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์
รูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพื่อสะท้อนว่านักเรียนมี ความคิดรวบยอดและ สามารถประยุกต์ใช้ สิ่งที่เรียนรู้ได้		“กิจกรรมของนักเรียนตรงกับ ประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์อย่างไร” “นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง จากกิจกรรมที่นักเรียนได้ออกแบบ ไว้”

1.6 กำหนดองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งสามารถกำหนดองค์ประกอบต่าง ๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ดังนี้

1.6.1 ชื่อกิจกรรม

1.6.2 คำชี้แจงสำหรับครู

1.6.3 แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วย

แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

แผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

แผนการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน

ดำเนินการเขียนแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ใช้เวลา 12 ชั่วโมง

1.7 นำร่างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบแก้ไขส่วนที่บกพร่องแล้วนำไปปรับปรุง

1.8 นำแบบประเมินความเหมาะสมแบบมาตรฐานประมาณค่าพร้อมทั้งกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่ง

ถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้

1.9 นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มาวิเคราะห์ผลเพื่อหาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนำผลการประเมินความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญ มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำไปเทียบกับเกณฑ์ โดยเกณฑ์พิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2549, น. 103)

5 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

1.10 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มาปรับปรุงในส่วนที่บกพร่อง

1.11 นำกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ไปทดลองหาประสิทธิภาพกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนนครบางยางพิทยาคม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งไม่ใช่ในกลุ่มตัวอย่าง

1.12 วิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75 จากสูตร E1/E2 โดยพิจารณา ดังนี้

1.12.1 วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากทุกกิจกรรม (E1)

1.12.2 หาค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดหลังเรียนเมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทุกกิจกรรมแล้ว (E2)

1.13 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มาจัดทำเป็นฉบับที่สมบูรณ์

2. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 กำหนดกรอบเนื้อหาและหัวข้อที่ต้องการประเมิน ดังนี้

2.2.1 การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด ประกอบด้วยขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 4 วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน

2.2.2 ดำเนินการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น. 103) ซึ่งกำหนดความหมายของความเหมาะสม ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

2.2.3 นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอคำแนะนำ ตรวจสอบความชัดเจนของภาษาและความถูกต้อง เหมาะสมของเนื้อหา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2.2.4 นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อตรวจสอบระดับความเหมาะสม

2.2.5 นำรายการประเมินที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญแล้วมาจัดพิมพ์แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



## การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวิธีดำเนินการ ดังนี้

1.1 ติดต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.2 ดำเนินการยื่นคำร้องขอความอนุเคราะห์การออกหนังสือเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.3 นำหนังสือขอความอนุเคราะห์พร้อมกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พร้อมแบบประเมินความเหมาะสมให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

1.4 นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 คืนจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

2. การหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ไปหาประสิทธิภาพ ดังนี้

2.1 นำกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ไปหาประสิทธิภาพกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งไม่ใช่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและเวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรม

2.2 นำกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปหาประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็กโดยใช้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งไม่ใช่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 คน

2.3 จัดพิมพ์กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ฉบับสมบูรณ์

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

1. นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 5 คน มาตรวจให้คะแนนโดยกำหนดความหมายของระดับตามความเหมาะสม ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

1.1 หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในแต่ละรายการแล้วแปลความหมายของค่าเฉลี่ยให้เป็นระดับความเหมาะสม โดยใช้เกณฑ์จากการคำนวณอันตรภาคชั้น ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

2 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

1.2 การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เกณฑ์ 75/75 ผู้วิจัยวิเคราะห์ E1/E2 ดังนี้

1.2.1 หาค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียนในแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (E1)

1.2.2 หาค่าร้อยละ ของคะแนนเฉลี่ยที่นักเรียนได้จากการทำแบบวัดการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 (E2)

**ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

#### **แหล่งข้อมูล**

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 2 ห้อง นักเรียนทั้งหมด 56 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนนครบางยางพิทยาคม จำนวน 21 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่ม

#### **ตัวแปรที่ศึกษา**

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด

ตัวแปรตาม คือ การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

#### **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

1. กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. แบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

#### **การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

1. แบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก จากเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล

1.2 สร้างแบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยแบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกประกอบด้วยข้อคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก 3 องค์ประกอบ คือ 1) ด้านการรู้คิด (Cognitive) 2) ด้านอารมณ์ (Emotional) และ 3) ด้านพฤติกรรม (Behavioral) จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นข้อคำถามที่ใช้ถ้อยความที่มีลักษณะเป็นคำถามเชิงบวกและคำถามเชิงลบ ลักษณะการตอบเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Scale) มีระดับคำตอบให้เลือก 5 ระดับ แบ่งเป็น

ไม่ใช่	หมายถึง ข้อความดังกล่าวไม่ตรงกับตนเองมากที่สุด
ค่อนข้างไม่ใช่	หมายถึง ข้อความดังกล่าวค่อนข้างไม่ตรงกับตนเอง
ค่อนข้างใช่	หมายถึง ข้อความดังกล่าวค่อนข้างตรงกับตนเอง
ใช่	หมายถึง ข้อความดังกล่าวตรงกับตนเอง
ใช่ที่สุด	หมายถึง ข้อความดังกล่าวตรงกับตนเองมากที่สุด

โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนไว้ดังนี้

	ข้อความทางบวก	ข้อความทางลบ
ไม่ใช่	1	5
ค่อนข้างไม่ใช่	2	4
ค่อนข้างใช่	3	3
ใช่	4	2
ใช่ที่สุด	5	1

ตาราง 4 ข้อความของแบบวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นแสดงตามองค์ประกอบการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก

องค์ประกอบการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก	ข้อที่ (ลักษณะข้อความ)	รวม (ข้อ)
ด้านการรู้คิด (Cognitive)	1(+), 2(+), 3(+), 4(+), 5(+), 6(-), 7(-), 8(-), 9(-), 10(-)	10
ด้านอารมณ์ (Emotional)	11(+), 12(+), 13(+), 14(+), 15(+), 16(-), 17(-), 18(-), 19(-), 20(-)	10
ด้านพฤติกรรม (Behavioral)	21(+), 22(+), 23(+), 24(+), 25(+), 26(-), 27(-), 28(-), 29(-), 30(-)	10
		30

จากตาราง 4 แสดงรายละเอียดของข้อความของแบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น โดยข้อความเหล่านี้ใช้ประเมินองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกที่มีองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการรู้คิด (Cognitive) จำนวน 10 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1-10 2) ด้านอารมณ์ (Emotional) จำนวน 10 ข้อ ได้แก่ ข้อ 11-20 และ 3) ด้านพฤติกรรม (Behavioral) จำนวน 10 ข้อ ได้แก่ ข้อ 21-30 รวมทั้งสิ้นจำนวน 30 ข้อ

1.3 นำแบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้ข้อเสนอแนะในส่วนที่บกพร่องและนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยแบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ควรกำหนดให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้และสื่อความหมายได้ง่าย

1.4 นำแบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ให้คะแนน +1 แน่ใจว่าแบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์สอดคล้องกับจุดประสงค์

ให้คะแนน 0 ไม่แน่ใจว่าแบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์สอดคล้องกับจุดประสงค์

ให้คะแนน -1 แน่ใจว่าแบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

1.5 นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากนั้นคัดเลือกข้อความ โดยคำนึงถึงโครงสร้างของแบบวัด ประกอบด้วย 1) ข้อความด้านการรู้คิด จำนวน 5 ข้อ 2) ข้อความด้านอารมณ์ จำนวน 5 ข้อ และ 3) ข้อความด้านพฤติกรรม จำนวน 5 ข้อ รวมทั้งสิ้น 15 ข้อ

1.6 นำแบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่ไม่ใช่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

1.7 จัดพิมพ์แบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อใช้ในการทดลองจริงต่อไป

#### **แบบแผนการวิจัย**

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest-Posttest Design) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538) ลักษณะของแบบแผนการทดลองแสดงสัญลักษณ์ได้ ดังนี้

ตาราง 5 แบบแผนการวิจัย

กลุ่ม	ทดสอบก่อนเรียน	ทำการทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
กลุ่มตัวอย่าง	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

### สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

T1 คือ การทดสอบก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด

X คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด

T2 คือ การทดสอบหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ดำเนินการ ดังนี้

เปรียบเทียบการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test dependent)

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลนำเสนอผลการวิเคราะห์ ตามขั้นตอนการดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ตามเกณฑ์ 75/75

1. ผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

3. ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ตามเกณฑ์ 75/75

ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้กิจกรรมการเรียนรู้ ได้พัฒนาจากแนวคิดขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานของ Daehler & Folsom (2016) ร่วมกับการพัฒนาความสามารถในการสะท้อนคิดโดยใช้คำถามแบบโสเครติส (Socratic Questions) ของมัณฑรา ธรรมบุศย์ (2550)

**ตาราง 6 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ มีขั้นตอนดังนี้**

กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์	
<b>ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์</b>	1.1 นักเรียนเลือกปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ที่น่าสนใจ ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในกลุ่ม (Group Sharing) 1.2 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Conceptual Clarification Questions โดยใช้คำถามดังนี้ “ทำไม นักเรียนถึงเลือกปรากฏการณ์นี้” “ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกเกี่ยวข้องกับการรังแกกันบนโลกไซเบอร์อย่างไร” “นักเรียนคิดว่า บุคคลที่ถูกกระทำในปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกนั้น เค่าจะมีความรู้สึกอย่างไร”
<b>ขั้นที่ 2 กิจกรรมวิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์</b>	2.1 นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์ที่ตนเองเลือก 2.2 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Probing Assumption โดยใช้คำถาม ดังนี้ “ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือก มันคือการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ ใช่ไหม” “อะไรคือสิ่งที่ทำให้นักเรียนเชื่อว่าปรากฏการณ์ที่เลือกนั้นคือการรังแกกันบนโลกไซเบอร์” “ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกมันน่าสนใจกว่าปรากฏการณ์อื่น ๆ อย่างไร”



---

**กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล**

---

<p><b>ขั้นที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การรังแกกันบนโลกโซเชียล</b></p>	<p>2.3 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Probing Rationale, Reasons and Evidence</p> <p>“นักเรียนสามารถอธิบายปรากฏการณ์ให้เข้าใจเป็นลำดับได้หรือไม่”</p> <p>“นักเรียนคิดว่าสาเหตุของการเกิดปรากฏการณ์นี้มีสาเหตุมาจากอะไร”</p> <p>3.1 นักเรียนนำประเด็นที่ได้จากคำถามจาก คำถามแบบโสเครติส ประเภท Questioning Viewpoints and Perspectives มาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้</p> <p>3.2 นักเรียนร่วมกันออกแบบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่เลือกผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในกลุ่ม (Group Sharing)</p> <p>3.3 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Probe Implications and Consequences</p> <p>“ผลที่ได้จากการกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนออกแบบคืออะไร”</p> <p>“ถ้าคนอื่นเข้าใจและเห็นความสำคัญของปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกจะเกิดอะไรขึ้นในสังคม”</p> <p>3.4 นักเรียนเรียนรู้ตามกิจกรรมที่ตนเองได้ออกแบบไว้</p>
<p><b>ขั้นที่ 4 วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน</b></p>	<p>4.1 นักเรียนนำเสนอผลที่ได้จากการเรียนรู้ของตนเอง โดยการสวมบทบาทเสมือนว่าตนเองคือผู้ถูกกลั่นแกล้งจากปรากฏการณ์</p> <p>4.2 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Questions About the Question</p> <p>“นักเรียนคิดว่าทำไมเราถึงต้องเรียนรู้ในประเด็นเรื่องการรังแกกันบนโลกโซเชียล”</p> <p>“กิจกรรมของนักเรียนตรงกับประเด็นเรื่องการรังแกกันบนโลกโซเชียลอย่างไร”</p> <p>“นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมที่นักเรียนได้ออกแบบไว้”</p>

---

ผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล ขั้นที่ 2 กิจกรรมวิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การรังแกกันบนโลกโซเชียล ขั้นที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การรังแกกันบนโลกโซเชียล และขั้นที่ 4

การตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน โดยการนำเสนอข้อมูล มีหน่วยการเรียนรู้ 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์คืออะไร หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรียนรู้และเข้าใจผู้อื่น และหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เหตุการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดและแผนการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาและประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ตาราง 7 ระดับความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมินขั้นตอนการจัดการจัดการเรียนรู้	N = 5		ระดับความเหมาะสม
	$\bar{x}$	S.D.	
<b>1. กิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์</b>			
1.1 สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 เหมาะกับการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์	4.60	0.55	มากที่สุด
1.3 ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	4.20	0.45	มาก
1.4 เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์	4.40	0.55	มาก
1.5 มีความน่าสนใจ มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์	4.60	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.48	0.46	มาก

รายการประเมินขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	N = 5		ระดับความเหมาะสม
	$\bar{x}$	S.D.	
<b>2. กิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์</b>			
2.1 สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 เหมาะกับการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	4.20	0.45	มาก
2.4 เสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์	4.40	0.55	มาก
2.5 มีความน่าสนใจ มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์	4.60	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.48	0.46	มาก
<b>3. กิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์</b>			
3.1 สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 เหมาะกับการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	4.20	0.45	มาก
3.4 เสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์	4.40	0.55	มาก
3.5 มีความน่าสนใจ มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์	4.60	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.48	0.46	มาก
<b>4. กิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 4 วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน</b>			
4.1 สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 เหมาะกับการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์	4.60	0.55	มากที่สุด
4.3 ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	4.20	0.45	มาก

รายการประเมินขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	N = 5		ระดับความเหมาะสม
	$\bar{x}$	S.D.	
4.4 เสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์	4.40	0.55	มาก
4.5 มีความน่าสนใจ มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์	4.40	0.55	มาก
เฉลี่ย	4.44	0.46	มาก
<b>สรุปผลรวม</b>	<b>4.47</b>	<b>0.46</b>	<b>มาก</b>

จากตาราง 7 พบว่าผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.47$  , S.D. = 0.46) และพบข้อเสนอแนะจากการหาความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญ สามารถสรุปความสำคัญได้ ดังนี้กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ มีความทันสมัยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในยุคดิจิทัล ในส่วนของการสะท้อนคิดอาจจะเพิ่มเติมนการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนโดยอาจเป็นกิจกรรมในรูปแบบการจับคู่ที่เน้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิด ทศนคติ หรือการสะท้อนคิดระหว่างคู่ของตน ซึ่งการแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็น คำถามเพิ่มเติม หรืออาจมีมุมมองต่อปรากฏการณ์แตกต่างที่นอกเหนือจากที่กิจกรรมได้ออกแบบไว้

ตาราง 8 ความเหมาะสมของแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ					$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
<b>1.</b>	<b>สาระสำคัญ</b>								
1.1	สอดคล้องกับเรื่องที่สอน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2	เขียนสาระสำคัญในลักษณะของความคิดรวบยอดหรือแก่นของความรู้ที่สำคัญ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
	เฉลี่ย						4.70	0.45	มากที่สุด
<b>2.</b>	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>								
2.1	สอดคล้องกับตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2	ชัดเจน นำไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้	5	4	4	4	4	4.20	0.45	มาก
2.3	ชัดเจน นำไปสู่การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ได้	5	4	4	4	4	4.20	0.45	มาก
	เฉลี่ย						4.40	0.37	มาก
<b>3.</b>	<b>สาระการเรียนรู้</b>								
3.1	สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ					$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
3.2	เขียนสาระการเรียนรู้ ในลักษณะของการ ขยายรายละเอียด ของสาระสำคัญ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3	มีปริมาณและความ ลึกซึ้งเหมาะสมกับ ระดับชั้นของผู้เรียน	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
	เฉลี่ย						4.60	0.55	มากที่สุด
<b>4.</b>	<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>								
4.1	สอดคล้องกับ จุดประสงค์การ เรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2	เหมาะสมกับ ระดับชั้นของผู้เรียน	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.3	มีความน่าสนใจ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.4	มีความเป็นไปได้ใน การนำไปใช้สอนจริง	5	5	4	4	4	4.40	0.55	มาก
4.5	เสริมสร้างการรู้ซึ่ง ถึงความรู้สึกในการ กลั่นแกล้งกันบนโลก ไซเบอร์	5	5	4	4	4	4.40	0.55	มาก
	เฉลี่ย						4.52	0.50	มากที่สุด
<b>5.</b>	<b>สื่อ</b>								
5.1	สอดคล้องกับตัวชี้วัด ของกลุ่มสาระการ เรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ					$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ เหมาะสม
		1	2	3	4	5			
	5.2 ชัดเจน นำไปสู่การ จัดกิจกรรมการ เรียนรู้ได้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
	เฉลี่ย						4.60	0.55	มากที่สุด
<b>6.</b>	<b>การวัดและการ ประเมินผลการเรียนรู้</b>								
	6.1 สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4	3	4	4	5	4.00	0.71	มาก
	6.2 วิธีการและเครื่องมือ วัดผลเหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4	3	4	4	4	3.80	0.45	มาก
	6.3 เกณฑ์การประเมินผล การเรียนรู้มีความ ชัดเจน	4	3	4	4	4	3.80	0.45	มาก
	เฉลี่ย						3.87	0.51	มาก
	<b>สรุปผลรวม</b>						<b>4.41</b>	<b>0.24</b>	<b>มาก</b>

จากตาราง 8 พบว่าความเหมาะสมของแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกลงในกรกลั่นแกลังกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.41$ , S.D. = 0.24) เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านสาระสำคัญ ด้านสาระการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ ด้านการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และพบข้อเสนอแนะจากการหาความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญ สามารถสรุปความสำคัญได้ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้โดยภาพรวมเป็นแผนที่มืองค์ประกอบครบถ้วนสามารถนำไปใช้ได้ แต่ควรปรับจุดประสงค์ให้มีความชัดเจนว่าเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ในด้านใดตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy) ซึ่งจะช่วยในการวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น

3. ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียน จำนวน 3 คน และพบปัญหาการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด และได้ทำการปรับปรุง ดังนี้

**ตาราง 9 ข้อเสนอแนะของนักเรียนและการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของนักเรียนด้านความเหมาะสมของแบบวัดการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์**

ปัญหา/ข้อเสนอแนะ	การปรับปรุง
1. ภาษาที่ใช้ในการตั้งคำถามที่ซ้ำมีถ้อยความที่เข้าใจยาก ทำให้อ่านแล้วตีความได้ไม่ชัดเจน	ปรับภาษาให้คำถามมีถ้อยความที่เข้าใจง่ายขึ้น
2. ระยะเวลาในการทำกิจกรรมในชั้นตอนวางแผน ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้มีระยะเวลาที่สั้น	ปรับและเพิ่มเวลาให้นักเรียนในชั้นตอนการวางแผนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

**ตาราง 10 ผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กับนักเรียน 9 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง**

จำนวนคน (N)	ร้อยละของคะแนนระหว่างเรียน (E <sub>1</sub> )	ร้อยละของคะแนนหลังเรียน (E <sub>2</sub> )
9	74.44	75.41
ประสิทธิภาพของบทเรียน (E <sub>1</sub> /E <sub>2</sub> )		74.44/75.41

จากตาราง 10 พบว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกัน



บนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพของกระบวนการ ( $E_1$ ) เท่ากับ 74.44 และประสิทธิภาพผลลัพธ์ ( $E_2$ ) เท่ากับ 75.41 แสดงว่ากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพ 74.44/75.41 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

**ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด**

ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

**ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

การเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
ก่อนการเรียน	75	50.95	3.17	11.00*	0.0000
หลังการเรียน	75	61.29	3.51		

\* มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 11 พบว่าการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 การทดสอบการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ หลังเรียน ( $\bar{X}$  = 61.29, S.D. = 3.51) เมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกัน

บนโลกไซเบอร์ก่อนเรียน ( $\bar{X} = 50.95$ , S.D. = 3.17) พบว่าการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ( $t=11.00$ ,  $sig=.00$ ) จากผลการทดลองพบว่านักเรียนมีค่าเฉลี่ยการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ภายหลังการเรียนรู้อยู่ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดมีค่าเฉลี่ยมากกว่าก่อนการทำกิจกรรมการเรียนรู้ (Effect Size) อยู่ที่ 4.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน



## บทที่ 5

### บทสรุป

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 ในครั้งนี้ มีบทสรุปดังนี้

#### สรุปผลการวิจัย

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด มี 4 กิจกรรม 4 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วยหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์คืออะไร หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรียนรู้และเข้าใจผู้อื่น หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 หยุดการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้จะใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดได้แก่ ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ขั้นที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ และขั้นที่ 4 วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจ ของนักเรียน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก มีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.44/75.41
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด มีการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### อภิปรายผล

จากผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายโดยแบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

1. จากผลการสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบน

โลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.44/75.41 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เนื่องจากสาเหตุสำคัญ 2 ประการ ดังนี้

ประการแรก กระบวนการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อดำเนินการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด โดยศึกษาจากแนวคิดของนักการศึกษา และประยุกต์ใช้ขั้นตอนของนักการศึกษา ดังนี้

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานตามแนวคิดของ Daehler & Folsom (2016) จำนวน 4 ขั้นตอน คือ 1) เลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ (Select an Interesting Phenomenon) 2) วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากบทเรียนที่มีอยู่ (Analyze the Utility Of Your Existing Lessons) 3) วางแผนกิจกรรม (Plan a Sequence Of Activities) และ 4) วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน (Make a Plan for How You Will Know Students Have Made Sense Of the Phenomenon) สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ผู้วิจัยได้นำมาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เกิดการสำรวจปรากฏการณ์ที่ต้องการด้วยมุมมองที่หลากหลายช่วยสร้างองค์ความรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะของผู้เรียนจากการศึกษาปรากฏการณ์ภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงและสัมพันธ์กับชีวิตจริงของผู้เรียน นอกจากนี้ผู้วิจัยต้องการที่จะทราบถึงผลของการเรียนรู้ที่เกิดกับผู้เรียนว่าหลังจากที่ได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานแล้วนั้น ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความเข้าใจให้ผู้อื่นเข้าใจในคำตอบหรือผลที่ได้จากการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างไร จึงได้ศึกษาเอกสาร บทความ งานวิจัยที่จะสามารถทำให้ทราบถึงกระบวนการหาคำตอบดังกล่าวพบว่า มัณฑรา ธรรมบุศย์ (2550) ได้เสนอว่ากระบวนการการสะท้อนคิดโดยใช้คำถามแบบโสเครติสสามารถช่วยให้เกิดผู้เรียนเกิดการถ่ายทอดความเข้าใจของตนเองได้ผ่านกระบวนการสะท้อนคิด คำถาม 6 ประเภท ที่ทำทนายให้ผู้เรียนได้ค้นหาคำตอบจากการการคิดเชิงวิพากษ์และการคิด

แบบแก้ปัญหาจนได้ข้อสรุปของคำตอบของตนเอง ด้วยกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้พัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดขึ้น

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกฤษฎิ์ ปะทานัง (2561) ที่ได้พัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามแบบโสเครติสเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามแบบโสเครติส มีคะแนนความสามารถในการคิดอย่าง มีวิจารณญาณโดยรวมทุกด้านสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับสุนิสา บุญมา (2563) ที่ได้พัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้แบบสอนแนะให้รู้คิด ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามแบบโสเครติส เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ สำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบสอนแนะ ให้รู้คิดร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามแบบโสเครติส มีผลคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนสอบหลังเรียนกับเกณฑ์ พบว่าคะแนนสอบหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ซึ่งงานวิจัยทั้งสองเรื่องดำเนินการวิจัยโดยการนำการสะท้อนคิดโดยใช้คำถามแบบโสเครติส มาผสมผสานกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้

ประการที่สอง จากนั้นผู้วิจัยได้ตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของกิจกรรม การเรียนรู้และนำไปหาประสิทธิภาพ โดยใช้ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของรัตนะ บัวสนธ์ (2552) และใช้แนวคิดเกณฑ์ประสิทธิภาพของชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) โดยทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียน นครบางยางพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์ ที่ไม่ใช่กลุ่ม ตัวอย่าง แบบประเมินหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) จำนวน 3 คน พบว่าในด้านภาษาต้องปรับให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น และนำไปหาประสิทธิภาพของกิจกรรมแบบกลุ่มเล็ก (3:3) จำนวน 9 คน พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 74.44/75.41 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จากการวิเคราะห์ เอกสาร หนังสือและวารสารงานวิจัย พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับดุลยวัต สานอินทรจักร (2563) ได้ทำการพัฒนา กิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้สื่อละครเกาหลี เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังและความสามารถในการพูด ภาษาเกาหลี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้และ

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อละครเกาหลี เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังและความสามารถด้านการพูดภาษาเกาหลี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในภาพรวมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.89/78.33 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ และยังสอดคล้อง ศวิตา ถาวรพจน์ (2563) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงละคร เพื่อพัฒนาความสามารถการพูดภาษาจีนและแรงจูงใจในการเรียนภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงละคร เพื่อพัฒนาความสามารถการพูดภาษาจีนและแรงจูงใจในการเรียนภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.56/74.75 ซึ่งมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ ด้วยเหตุผลข้างต้น จึงทำให้กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 74.44/75.41 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ซึ่งงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น ดำเนินการตามขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของรัตนะ บัวสนธ์ (2552)

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด มีการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากสาเหตุสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

ประการแรก ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดปรากฏการณ์เป็นฐาน จุดสำคัญของกิจกรรมคือการใช้ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมมาเป็นประเด็นเริ่มต้นในการเรียนรู้โดยงานวิจัยนี้ใช้ปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ คือ ปรากฏการณ์ที่เกิดจากปัญหาการใช้เครื่องมือสื่อสารเป็นเครื่องมือในการกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ซึ่งถือเป็นภัยคุกคามที่กำลังส่งผลกระทบต่อคนในปัจจุบันที่อาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศในการดำเนินชีวิต ทั้งนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ได้สอดแทรกการเรียนรู้แบบสืบสอบโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) ที่เป็นส่วนช่วยให้นักเรียนได้ฝึกตั้งคำถามด้วยตนเอง และอาศัยการร่วมมือกันผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กันของนักเรียนทั้งกิจกรรมแบบคู่และกิจกรรมแบบกลุ่มในการสร้างกระบวนการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีโอกาสในการลงมือปฏิบัติจริง มีการตัดสินใจ การเลือกสรรปรากฏการณ์ปัญหาที่จะเป็นจุดเริ่มต้นของประเด็นการเรียนรู้ การหาแนวทางแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่เกิดจากการระดมสมองเพื่อหาบทสรุปที่ดีที่สุดในการแก้ไขปัญหาก็ยังมีการฝึกสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณญาณผ่านการใช้คำถามในทุกขั้นตอน

ของกิจกรรม ซึ่งรายละเอียดของกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนที่ช่วยเสริมสร้าง การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ขั้นนี้ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดปรากฏการณ์ที่ตนเองความสนใจ จากประเด็นท้าทายที่ครูได้กระตุ้นให้ผู้เรียนเห็นถึงปัญหาที่เกิดจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล ที่นำไปสู่การค้นคว้าหาปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ กิจกรรมขั้นดังกล่าวจึงเป็นกิจกรรมที่พัฒนาให้ผู้เรียนได้แสดงถึงการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ด้านการรู้คิด (Cognitive) การรับรู้เข้าใจในความคิด ความรู้สึกของผู้อื่นที่เป็นพื้นฐานของการแสดงถึงการมีพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ในระดับพฤติกรรมย่อยด้านความเข้าใจ (Comprehension) โดยเป็นความสามารถที่ผู้เรียนบอกใจความสำคัญของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ในลักษณะของการแปลความหมายของปรากฏการณ์ว่าคืออะไร จากนั้นจึงสะท้อนคิดและแสดงออกมาในลักษณะของความรู้สึกที่รับรู้ได้จากปรากฏการณ์ดังที่ราชบัณฑิตยสถาน (2555) ให้ความหมายของ การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก (Empathy) ไว้ว่าคือความสามารถที่จะเข้าใจความรู้สึก ความคิด และการรับรู้ของผู้อื่นตามที่เป็นจริง

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ เป็นขั้นตอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและการยอมรับว่าปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์นั้นส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้อื่นหรือผู้ที่ถูกกระทำ ขั้นนี้ผู้เรียนทำความเข้าใจปัญหาจากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่ตนเองเลือก วิเคราะห์คุณค่าของปัญหาในขั้นนี้ผู้เรียนต้องศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่ตนเลือกสรรเพิ่มเติม โดยเป็นข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ ถูกต้อง แสดงถึงการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ด้านอารมณ์ (Emotional) คือการที่ผู้เรียนรับเอาอารมณ์และความรู้สึกของบุคคลอื่นที่ถูกกระทำจากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์มาเป็นอารมณ์ของตนเอง และแสดงถึงการมีจิตพิสัย (Affective Domain) ในระดับพฤติกรรมย่อยด้านการรับรู้และด้านการตอบสนองคือการกระทำที่แสดงออกมาด้วยความรู้สึกของตนที่เกิดขึ้นต่อปรากฏการณ์ เกิดการยอมรับปรากฏการณ์นั้นผ่านการตอบสนองที่เกิดจากการเลือกสรรปรากฏการณ์และเต็มใจที่จะเรียนรู้เรื่องราวจากปรากฏการณ์ที่ตนเองเลือก

ขั้นที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องประยุกต์ใช้ข้อมูลข่าวสาร ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ ปรากฏการณ์ที่ตนเองเลือกมาแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้เรียนคนอื่นผ่านการพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูล ที่เป็นจริงและถูกต้องจากการปฏิสัมพันธ์แบบกลุ่ม เพื่อร่วมกันวางแผนและออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้ที่จะสามารถสื่อสารให้เกิดความเข้าใจปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ที่สะท้อนให้เห็นถึงความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลก ไซเบอร์ด้านพฤติกรรม (Behavioral) และแสดงถึงการมีจิตพิสัย (Affective Domain) ในระดับ พฤติกรรมย่อยด้านเกิดค่านิยมและด้านการจัดรวบรวม คือการที่ผู้เรียนเลือกปฏิบัติในสิ่งที่ เป็นที่ยอมรับในสังคมโดยมองว่าการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์เป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา ควรแก้ไข โดยผู้เรียนมีรวบรวมค่านิยมและสะท้อนคิดผ่านคำถามแล้วจึงนำมาออกแบบเป็นกิจกรรม การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้วางแผนด้วยตนเองซึ่งอาศัยความคาดหวังด้านพฤติกรรม (Behavioral) เป็นแนวทางพื้นฐานในการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 การตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน โดยครูเป็นผู้ตรวจสอบความเข้าใจ ของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนนำเสนอผลการเรียนรู้ที่ตนเองได้เรียนรู้ผ่านการสวมบทบาทเสมือนว่าตนคือ ผู้ถูกระทำจากปรากฏการณ์นั้น ขั้นนี้ผู้เรียนนำเสนอข้อมูล ความเข้าใจของตนเองหลังการเรียนรู้ที่ได้ ออกแบบไว้ โดยสะท้อนให้เห็นถึงการรู้ซึ่งถึงการรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ด้านพฤติกรรม (Behavioral) คือ การสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตนเองให้บุคคลอื่นได้รับรู้ เพื่อแสดงออกถึงความเข้าใจและความรู้สึกเช่นเดียวกับบุคคลอื่นที่ถูกกระทำและแสดงถึงการมี จิตพิสัย (Affective Domain) ในระดับพฤติกรรมย่อยด้านการสร้างลักษณะนิสัยตามค่านิยม โดยเป็น การแสดงออกถึงการนำค่านิยมที่ยึดถือมาใช้ให้เกิดพฤติกรรมและการปฏิบัติที่ดี

ผู้วิจัยได้ใช้กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีการจัดการเรียนรู้ครบทุกขั้นตอน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าว เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นในตัวเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของ Heather M. Schwartz (2017) ที่ได้ศึกษาปัญหาเรื่องการกลั่นแกล้งในกลุ่มเด็กวัยรุ่น ผ่านการ ประเมินการวาดภาพเพื่อเข้าถึงอารมณ์ โดยพบว่าปัจจัยที่ทำให้เกิดการกลั่นแกล้งกันเกิดจากการที่ เด็กที่มีพฤติกรรมหรือลงมือกระทำการกลั่นแกล้งผู้อื่น มาจากการขาดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) อีกทั้งงานวิจัยของ Cigdem Topcu (2008) ที่ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ต่อการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) เพศ การกลั่นแกล้ง



แบบเดิมและการใช้งานอินเทอร์เน็ต พบว่า บุคคลที่มีความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นในตัวต่ำ จะมีพฤติกรรมในการกลั่นแกล้งแบบเดิมและการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สูง และยังสอดคล้องกับ งานวิจัยของ Amy Zelidman (2014) ที่ได้ศึกษาความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับประสบการณ์ พฤติกรรมและการตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งผ่านการวิเคราะห์ด้านคุณธรรม (Moral) และการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) พบว่า การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นส่งผลต่อระดับคุณธรรม และพฤติกรรมการกลั่นแกล้งโดยพบว่าหากระดับการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นในตัวบุคคลเพิ่มขึ้น จะส่งผลให้พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในตัวบุคคลลดลง งานวิจัยทั้งสามจึงชี้ชัดให้เห็นว่ากระบวนการ ที่มีประสิทธิภาพในการแก้ไขและป้องกันปัญหาเรื่องของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์นั้นจำเป็น ที่จะต้องส่งเสริมให้เกิดความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นในตัวบุคคล อีกทั้งผู้วิจัยได้พัฒนากระบวนการ จัดการเรียนรู้ในรูปแบบออนไลน์ที่มีความทันสมัย มีกระบวนการที่ดี มีสื่อที่ทันสมัย สอดคล้องกับ ปรากฏการณ์ที่นำมาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้จึงทำให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและเกิด ประสิทธิภาพที่ดีในการเรียนรู้ของผู้เรียน

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภูวดล วิริยะ (2561) ที่นำเสนอกิจกรรม การเรียนการสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่ารูปแบบ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานหรือ Phenomenon-based Learning นั้น มีรูปแบบ และกระบวนการสอดคล้องกับกระบวนการเรียนการสอนแดคิริ์ (DACIR) ซึ่งอยู่บนรากฐานของทฤษฎี การเรียนรู้ในกลุ่มเดียวกัน คือ กลุ่มทฤษฎี สร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist Theory) ที่มุ่งเน้นการประเมินเชิงวิพากษ์ ผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนพบว่ารูปแบบการจัดการ เรียนการสอนดังกล่าวเหมาะสมสำหรับเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และพบว่าผลจาก การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่ากิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าวสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุ วัตถุประสงค์ของการศึกษาได้ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของพงษ์สิทธิ์ สิงห์อินทร์ (2563) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางสุขภาวะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ช่วยเสริมสร้างความฉลาดทางสุขภาวะหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประการที่สอง ในการวิจัยครั้งนี้นอกจากใช้ขั้นตอนแนวปรากฏการณ์ ผู้วิจัยยังได้มุ่งเน้น ให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิดด้วยตนเองเพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนความคิด ความรู้สึก พฤติกรรมของตนเอง และถ่ายทอดความรู้สึก ซึ่งถือเป็นกระบวนการที่ช่วยพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกออกมาได้ อย่างถูกต้อง ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้การสะท้อนคิดเป็นกิจกรรมสำคัญที่เสริมให้การใช้

ปรากฏการณ์เป็นฐานมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยของกันยกานต์ โสภา (2559) ที่ได้พัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่าการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกเป็นความสามารถที่ไม่สามารถพัฒนาได้โดยตรง แต่สามารถพัฒนาได้ผ่านการพัฒนาทักษะสำคัญคือการสะท้อนคิด อีกทั้งจากงานวิจัยของลำพอง กลมกุล (2554) อธิบายว่าการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก ผู้เรียนต้องตระหนักถึงผลการกระทำของตนเอง โดยวิธีที่จะทำให้เกิดการตระหนักได้นั้นต้องมีการวิพากษ์และสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนการกระทำของตนด้วยกระบวนการทำความเข้าใจในตนเองในระดับที่ลึกซึ้ง สอดคล้องกับงานวิจัยของชนิกานต์ ดุลนกิจ (2556) ที่พบว่ากระบวนการพัฒนาการสะท้อนคิดมีอยู่หลากหลายวิธีแต่วิธีการพัฒนาการสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ (Critical Reflection) เป็นการสะท้อนคิดที่มีความลึกซึ้งที่จะช่วยทำให้เกิดการวิเคราะห์เหตุผล ผลกระทบที่จะเกิดขึ้น คุณค่า และประโยชน์ที่จะได้รับในอนาคตได้ ผู้วิจัยจึงได้พิจารณาแล้วพบว่าแนวทางการพัฒนาการสะท้อนคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาการสะท้อนคิดโดยใช้คำถามแบบโสเครติส (Socratic Questioning Techniques) ของมันทรา ธรรมบุศย์ (2554) ซึ่งวิธีการดังกล่าวเป็นการสะท้อนคิดที่มีเป้าหมายคือการตั้งคำถามเพื่อท้าทายให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบจากการคิดจนกว่าจะได้คำตอบที่สมบูรณ์และถูกต้อง โดยอาศัยคำถามที่มีลักษณะ 6 ประเภท ได้แก่ 1) Conceptual Clarification Questions เป็นคำถามที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนกระจ่างกับคำตอบของตนเอง โดยให้ผู้เรียนทบทวนจุดประสงค์ที่แท้จริงของคำถามอีกครั้ง 2) Probing Assumption เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้เรียนคิดสันนิษฐานหาข้อเท็จจริงในประเด็นที่ยังไม่แน่นอน 3) Probing Rationale, Reasons and Evidence เป็นคำถามที่ผู้เรียนคิดหาเหตุผลเพิ่มเติมเพื่อสนับสนุนคำตอบที่ได้อย่างสมเหตุสมผล มีหลักฐานยืนยัน 4) Questioning Viewpoints and Perspectives เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นหรือเสนอมุมมองอื่นที่เชื่อถือได้ 5) Probe Implications and Consequences เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้เรียนคาดคะเนเกี่ยวกับการนำไปใช้และผลที่อาจเกิดตามมาภายหลัง 6) Questions About the Question เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้เรียนคิดทบทวนเกี่ยวกับคำถามที่ถามไปแล้วและสะท้อนกลับไปยังครูผู้สอนอีกครั้ง อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Maite, & Vanesa (2015) ได้ศึกษาผลที่เกิดจากการใช้โปรแกรม Cyberprogram 2.0 ต่อการกลั่นแกล้งแบบตัวต่อตัว (Face-to-Face) การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) ของกลุ่มวัยรุ่นในประเทศสเปน พบว่า รูปแบบของกิจกรรมที่เน้นการทำความเข้าใจ ประสบการณ์ทางอารมณ์ของเหยื่อที่ถูกกลั่นแกล้ง ความรู้สึกของผู้เกี่ยวข้องในแง่ลบ รวมถึงผลที่ตามมาจากการถูกกลั่นแกล้งแบบ

ตัวต่อตัวและการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะมุมมองของเหยื่อ (ผู้ถูกระทำ) รวมถึง การแสดงให้เห็นถึงความผิดของผู้กระทำและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ความรับผิดชอบของผู้เกี่ยวข้องและ ฝ่ายวิพากษ์วิจารณ์เหตุการณ์ ช่วยให้ปริมาณการกลั่นแกล้งแบบตัวต่อตัวและการกลั่นแกล้งทาง อินเทอร์เน็ตลดลงและสามารถช่วยเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นได้ ดังนั้นกระบวนการ เรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ ที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดการสะท้อนคิดและมองเห็น ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์มุมมองที่หลากหลายจึงเป็นตัวช่วยเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก ของผู้อื่นได้

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของกฤษณ ปะทานัง (2561) ที่ได้พัฒนากิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามแบบโสเครติสเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมี วิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่ากิจกรรมดังกล่าวช่วยพัฒนาความสามารถ ในการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับสุนิสา บุญมา (2563) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสอนแนะให้ผู้ คิดร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามแบบโสเครติส เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการคิดเชิงคณิตศาสตร์ ทั้งด้านการแก้ปัญหา การให้เหตุผลและการนำเสนอตัวแทนความคิด และส่งผลให้คะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประการที่สาม กิจกรรมการเรียนรู้นี้เป็นแบบออนไลน์ เนื่องจากในปัจจุบันสังคมได้ พัฒนาให้เข้าสู่การเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ ที่ความรู้ สื่อและเทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบสำคัญที่เอื้อ ให้ทุกคนมีโอกาสและมีทางเลือกที่จะเข้าถึงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ผู้วิจัยจึงได้นำ เทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ให้ถูกต้องและเหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ ประกอบกับเนื้อหา ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมนี้เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล คือ ปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลก ไชเบอร์ (Cyberbullying) การเลือกใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์จึงเป็นองค์ประกอบหนึ่ง ที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ที่ต้อง อาศัยข้อมูลที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันที่มีเนื้อหาที่ทันสมัย เป็นเหตุการณ์หรือประเด็นที่น่าสนใจ ให้ผู้เรียนได้สืบสอบและนำมาสู่กระบวนการเรียนรู้ อีกทั้งการเรียนรู้แบบออนไลน์ยังช่วยให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เนื้อหาและสะท้อนคิดผลการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ทุกที่ทุกเวลาเกิดผลบวกต่อกระบวนการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนและผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกันโดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่อง สถานที่และเวลา ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนที่แสดงออกมา ที่เกิดจากการเลือกใช้

ข้อมูล การเลือกปฏิบัติตามความชอบและความเหมาะสมของตนเอง รวมการนำเสนอข้อมูลที่สะท้อน ผลการคิดที่เกิดจากการตัดสินใจและทบทวนเรื่องราวจนได้ข้อสรุปด้วยตัวผู้เรียนเองอย่างแท้จริงและ สืบเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) จึงทำให้เกิดการเว้น ระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) เพื่อลดการกระจายและการแพร่ระบาดของโรคที่อาจเกิด จากการจัดกิจกรรมที่อาจจะมีการสัมผัสหรือใกล้ชิดผู้อื่น การเรียนรู้แบบออนไลน์จึงถือเป็นแนวทาง หนึ่งที่เหมาะสมต่อการจัดการเรียนรู้ในสภาวะการณดังกล่าว อีกทั้งยังช่วยให้กระบวนการเรียนรู้และ การสะท้อนคิดกับบุคคลอื่นเกิดขึ้นอย่างปลอดภัย สอดคล้องกับแนวคิดของราชบัณฑิตยสถาน (2558) ได้อธิบายความหมายของการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online Learning) ไว้ว่า คือการเรียน การสอนที่ผู้เรียนและผู้สอนไม่ได้อยู่ที่เดียวกัน แต่เป็นการเรียนการสอนผ่านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ตหรือระบบการติดต่อสื่อสารอื่นที่สามารถส่งข้อมูลสารสนเทศให้ผู้เรียนได้ปฏิสัมพันธ์กับ ผู้สอน โดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ คอมพิวเตอร์ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ จิรภา อรรถพร (2556) ที่ได้พัฒนารูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ ของนิสิตปริญญาบัณฑิต พบว่ารูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ ของกลุ่มตัวอย่างสูงขึ้นในแต่ละสัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเฉพาะในขั้นตอน การสะท้อนคิดที่พบว่ากระบวนการในกิจกรรมในขั้นตอนสะท้อนคิดช่วยปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ ของผู้เรียน การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและการส่งงานตามที่ได้รับมอบหมายได้ และยังสอดคล้องกับ อภิรตี มณีนิล (2564) ที่ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบสอบ ทางภูมิศาสตร์แบบออนไลน์ที่มีต่อความสามารถคิดวิเคราะห์และความสามารถทางภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ความสามารถคิดวิเคราะห์และความสามารถทางภูมิศาสตร์ ของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการสืบสอบทางภูมิศาสตร์แบบออนไลน์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ด้วยเหตุผลข้างต้นกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการ สะท้อนคิด จึงเสริมสร้างความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียน ที่ได้เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดหลัง เรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะซึ่งอาจเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้และการวิจัย ดังนี้

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. จากการวิจัยพบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งให้เห็นว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิดสามารถพัฒนาและเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้ โดยขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้เสนอในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้น เมื่อพิจารณาถึงขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้นตอน จะพบว่าในขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกนั้น เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนได้นำเสนอปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมที่สอดคล้องกับประสบการณ์เดิมที่อาจเคยเกิดขึ้นกับผู้เรียนมาก่อน เนื่องจากการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถดึงเอาประสบการณ์เดิมที่มีอยู่มาใช้บูรณาการกับการเรียนรู้ที่เป็นองค์ความรู้ใหม่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความเข้าใจ การรับรู้ ความรู้สึกที่สอดคล้องกับอารมณ์ของผู้ถูกรักษาตามปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่ผู้เรียนเลือกได้ ส่งผลให้เกิดการรู้คิด (Cognitive) ที่เป็นพื้นฐานของการแสดงออกถึงการมีพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ของผู้เรียนได้

2. จากการดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในขั้นตอนที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ และขั้นตอนที่ 4 การตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน ผู้วิจัยพยายามชี้ชัดให้เห็นถึงการเสริมสร้างองค์ประกอบของการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึก โดยเฉพาะด้านพฤติกรรม (Behavioral) คือ การที่ผู้เรียนต้องสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตนเองให้บุคคลอื่นได้รับรู้ เพื่อแสดงออกถึงความเข้าใจและความรู้สึกเช่นเดียวกับบุคคลอื่นที่ถูกกระทำ ที่เป็นตัวบ่งชี้ถึงการมีจิตพิสัย (Affective Domain) ในตัวผู้เรียน แต่เนื่องจากกระบวนการเกิดจิตพิสัย (Affective Domain) ไม่อาจเกิดขึ้นได้ในทันที ต้องอาศัยระยะเวลาในการพัฒนาให้เกิดขึ้นนานพอสมควร ดังนั้นการเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมในขั้นตอนดังกล่าวให้มากขึ้น จะช่วยให้พฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ในตัวผู้เรียนพัฒนาในเชิงลึกมากขึ้น

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. จากการวิจัยพบว่า องค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกด้านพฤติกรรม (Behavioral) เป็นองค์ประกอบที่สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ของผู้เรียน ที่ก่อให้เกิดค่านิยมและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ในตัวบุคคล ดังนั้นในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรมุ่งเน้นศึกษาและเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกด้านพฤติกรรม (Behavioral) เพียงด้านเดียว โดยเฉพาะ เพื่อให้เกิดขอบเขตที่ชัดเจนในการแก้ไขพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์อย่างลึกซึ้ง
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ในครั้งถัดไป ควรจัดในรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ตามปกติ (On-Site) เนื่องจากการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกเป็นความสามารถที่ไม่สามารถวัดได้โดยตรง ต้องอาศัยการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้ทราบถึงมุมมอง ทักษะคติ ความคิดของผู้เรียนอย่างรอบด้านผ่านการทำกิจกรรมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับครู ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ตามปกติ (On-Site) จะช่วยให้การวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกชัดเจนและมีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. งานวิจัยในอนาคตควรศึกษาการกลั่นแกล้งกันแบบต่อหน้า (Face-to-Face Bullying) เนื่องจากเป็นปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งดังกล่าวนี้ ทั้งนักเรียนหรือผู้คน ทุกเพศ ทุกวัย ล้วนต้องประสบพบเจอการกลั่นแกล้งในลักษณะดังกล่าว



## บรรณานุกรม

- กมลลา พาณิชิวิบูรณ์. (2564). ประสิทธิภาพของการเรียนภาษาญี่ปุ่นผ่านสื่อออนไลน์ของผู้เรียนชาวไทยกรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย. *EAU HERITAGE JOURNAL Social Science and Humanity*, 11(2), 12-26.
- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2564). *รายงานการพัฒนาเด็กและเยาวชนประจำปี 2564*. (รายงานผลการพัฒนา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- กรรณิการ์ พันทอง. (2550). *การศึกษาและพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนวัยรุ่น* (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กฤษณ ปะทานัง. (2561). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามแบบโสเครติสเพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 37(2), 57-67.
- กัญชุลิกา แวงวรรณ. (2562). *การศึกษาระดับการสะท้อนคิดกับการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- กันยกันต์ โสภา. (2559). *ผลของการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิตรภรณ์ ทองกวอด. (2555). *การศึกษาและพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิรภา อรรถพร. (2556). *การพัฒนารูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนิสิตปริญญาบัณฑิต* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิราภรณ์ บุญประเสริฐ. (2550). *การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง ไฟฟ้า กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญาโทบริหารธุรกิจ). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ชนาธิป พรกุล. (2552). *การออกแบบการสอน การบูรณาการ การอ่าน การคิดวิเคราะห์และการเรียน*. กรุงเทพฯ: วี. พรีน (1991).



- ชนิกานต์ ดุลนกิจ. (2556). ผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์. 5(3), 7-20.
- โชคชัย ทัพทวี. (2558). การเสริมสร้างการเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นด้วยการปรึกษากลุ่มแบบยึดบุคคลเป็นศูนย์กลางของผู้ดูแลผู้ติตสารเสพติดในศูนย์ฟื้นฟูสมรรถภาพผู้ติตยาเสพติด (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ฐิตียา เนตรวงษ์. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ร่วมเพื่อสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิต (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐรัชต์ สาเมาะ. (2556). การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- คุณยวดี สานอินทรจักร. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สื่อละครเกาหลี เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการฟังและความสามารถในการพูดภาษาเกาหลี สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญาโทมหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ถิรายุ แยมจรรยา. (2559). การกระตุ้นปัญญาและประสิทธิผลการเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบปฏิสัมพันธ์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศพร ประเสริฐสุข. (2542). ความฉลาดทางอารมณ์กับการศึกษา. วารสารพฤติกรรมศาสตร์, 5(1), 15-18.
- นพรุจน์ อุทัยทวีป. (2560). ผลของการให้การปรึกษารายบุคคลตามแนวคิดของโรเจอร์สที่มีต่อการเข้าถึงใจของนักศึกษามหาวิทยาลัย (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญาโทมหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เนาวนิตย์ สงคราม. (2559). ระบบการเรียนรู้ด้วยอีเลิร์นนิ่งบนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เสมือนจริง เพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา และการเรียนรู้เป็นทีมสำหรับนิสิตนักศึกษาครุศาสตร์บัณฑิตในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2549). การวิจัยเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาผู้เรียน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ปริญานุช มาตยารักษ์. (2556). ผลของโปรแกรมกระบวนการกลุ่มพัฒนาการเข้าใจความรู้สึกผู้อื่นของวัยรุ่น (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- ปองกมล สุรัตน์. (2561). การรังแกผ่านโลกโซเชียลในมิติสังคมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเยาวชนไทย เจเนอเรชัน Z (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปิยาณี ณ นคร. (2556). การเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิด. วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร, 3(2), 1-20.
- พงศธร มหาวิจิตร. (2560). นวัตกรรมการเรียนรู้จากฟินแลนด์. นิตยสาร สสวท., 45(209), 40-45.
- พงษ์สิทธิ์ สิงห์อินทร์. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางสุขภาวะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญาโทบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พจนีย์ บุญสว่าง. (2558). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เทคนิค STAD ที่ส่งเสริมความสามารถในการเขียนสะกดคำไม่ตรงตามมาตราตัวสะกดแม่กด สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญาโทบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พรชนก ดาวประดับ. (2560). รูปแบบและลักษณะการมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พัชรภรณ์ เอมมิน้อม. (2553). ผลของการเขียนบล็อกสะท้อนความคิดในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเว็บเวสต์ที่ส่งผลต่อความคิดรวบยอดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภูวดล วิริยะ. (2561). การนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้การสอนเหตุการณ์โลกในยุคปัจจุบันสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เมธินี สุวรรณกิจ. (2560). มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการถูกกลั่นแกล้งในสังคมออนไลน์. วารสารนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 10(2), 49-70.
- ยอดแก้ว แก้วมิงสา. (2562). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาตามแนวคิดการรับใช้สังคมและการสะท้อนคิดเพื่อพัฒนาความฉลาดทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เยาวเรศ ภัคดีจิตร (2557, 30 กรกฎาคม). Active Learning กับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. ใน เอกสารประกอบการเสวนาวิชาการวันส่งเสริมวิชาการสู่คุณภาพการเรียนการสอน. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- รัตนะ บัวสนธ์. (2552). วิจัยเชิงคุณภาพทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

- ราชบัณฑิตยสถาน. (2558). *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้. *วารสารวิทยบริการ*, 28(1), 86-99.
- ลำพอง กลมกุล. (2554). *อิทธิพลของกระบวนการสะท้อนคิดต่อประสิทธิผลการวิจัยปฏิบัติการ ในชั้นเรียน: การวิจัยแบบผสมวิธี* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิทยา วาโย, อภิรดี เจริญนุกูล, ฉัตรสุดา กานกายนต์, และจรรยา คนใหญ่. (2563). การเรียนการสอนแบบออนไลน์ภายใต้สถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัส COVID-19: แนวคิดและการประยุกต์ใช้จัดการเรียนการสอน. *วารสารศูนย์อนามัยที่ 9: วารสารส่งเสริมสุขภาพและอนามัยสิ่งแวดล้อม*, 14(34), 285-298.
- ศวิตา ถาวรพจน์. (2563). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การแสดงละคร เพื่อพัฒนาการพูด ภาษาจีนและแรงจูงใจในการเรียนภาษาจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4* (การศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเองปริญญาโทศึกษาศาสตร์). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ศุภากร หวัง, และสมชาย เตียวกุล. (2562). การถูกกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขา วิทยาศาสตร์สุขภาพ. *วารสารจิตวิทยาคลินิก*, 50(2), 17-27.
- สรานนท์ อินทนนท์, และพลินี เสริมสินสิริ (ผู้บรรยาย). (2561, 8 มิถุนายน). การศึกษาวิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น. ใน *การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิชาการ ระดับชาติ UTCC Academic Day ครั้งที่ 2 (1398-1406)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย หอการค้าไทย.
- สรียา โชติธรรม. (2553). *อิทธิพลตัวแปรส่งผ่านของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นและอิทธิพล ตัวแปรกำกับของเพศต่ออิทธิพลการสนับสนุนจากครอบครัวและสภาพการแข่งขันทางการ เรียนต่อความก้าวร้าวและการช่วยเหลือ* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สาวิตรี สิบุดศรี. (2563). *ผลการใช้กิจกรรมการสะท้อนคิด ที่มีต่อความสามารถในการนำเสนอ ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนไทยชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2* (ปริญญาโทศึกษาศาสตร์). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2564, 27 สิงหาคม). *เอกสารประกอบการประชุม ทางไกลเพื่อชี้แจงแนวทางการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 และมาตรการช่วยเหลือบรรเทาภาระค่าใช้จ่ายนักเรียน*. สืบค้น 2 มกราคม 2565. จาก <https://www.obec.go.th/archives/483155>.

- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2562, 13-20 มีนาคม). รายงานการอบรมหลักสูตร *Science Education for Science and Mathematically Gifted Learner The Normal Lyceum of Helsinki*. Helsinki: Faculty of Behavioral Sciences in University of Helsinki.
- สุนิสา บุญมา. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสอนแนะให้รู้คิดร่วมกับเทคนิคการใช้คำถามแบบโสเครติส เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงคณิตศาสตร์ เรื่อง อสมการ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญามหาบัณฑิต). พิษณุโลก:มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สุภาววัลย์ ชนะศักดิ์. (2561). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์: ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 25(4), 639-648.
- อภิรดี มณีนิล. (2564). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสืบสอบด้วยกระบวนการทางภูมิศาสตร์แบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดวิเคราะห์และทักษะทางภูมิศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญามหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อมรรัตน์ สมสาย. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบกาเย่ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนตัวอักษรจีน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญามหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อรพรรณ บุตรกตัญญู. (2561). การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อ การสร้างมุมมองแบบองค์รวมและการเข้าถึงโลกแห่งความจริงของผู้เรียน. *วารสารครุศาสตร์*, 46(2), 348-500.
- อัสม่า สาماعيل. (2562). ผลของการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้งเฮาส์.
- เอกชัย วิเศษศรี. (2557). โมเดลเชิงสาเหตุของทักษะการสะท้อนคิดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีการสอนแบบสะท้อนคิดของครูเป็นตัวแปรปรับ: การวิจัยเชิงทดลอง (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- Brewer, G., & Kerlake, J. (2015). Cyberbullying, Self-esteem, Empathy and Loneliness. *Computers In Human Behavior, 48*, 255–260.
- Chen, J. K. (2018). Cyberbullying Among Secondary School Students In Hong Kong. *The Hong Kong Journal of Social Work, 52*(1), 49-62.
- Maite, & Vanesa. (2015). Effects Of Cyberprogram 2.0 on “Face-to-Face” Bullying, Cyberbullying, and Empathy. *Psicothema, 27*(1), 45-51.
- Musikaphan W., & Songsiri N. (2010). Cyberbullying Among Secondary and Vocational Students In Bangkok. *Journal of Population and Social Studies, 19*(2), 235-242.
- Peter K. Smith & other. (2008). Cyberbullying: Its Nature and Impact In Secondary School Pupils. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry, 49*(1), 376-385.
- Promnork C. (2015). *Cyberbullying Behavior In 4<sup>th</sup>-6<sup>th</sup> Grade Students of a Bangkok Municipal School; A Qualitative Study*. Nakhon Pathom: Mahidol University.
- Rosool C. (2011). *Does Problem Based Learning Affect Empathy?*. (Doctoral disser)., Linköping University. Sweden.
- Schwartz, H. M. (2017). *An Exploratory Mixed-Methods Examination of Empathy and Multiple Intelligences Among Youth Involved in Bullying* (Doctoral dissertation) U.S.A.: The University of Nebraska-Lincoln.
- Shamay-Tsoory, S. G. (2011). *The Neural Based for Empathy*. Retrieved October 7, 2017, From <http://doi.org/10.1093/brain/awn279>.
- Silander, P. (2015a). *How To Create the School of the Future: Revolutionary Thinking and Design from Finland*. Oulu: University of Oulu.
- Silander, P. (2015b). *Rubric For Phenomenon-based Learning*. Retrieved October 5, 2016, from <http://www.phenomenaleducation.info/phenomenon-based-learning.html>.
- Suler, J. (2005). Contemporary Media Forum: The Online Disinhibition Effect. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies, 2*(2), 184–188.

- Topcu, Çigdem. (2008). *The Relationship of Cyberbullying To Empathy, Gender, Traditional Bullying, Internet Use and Adult Monitoring* (Master Thesis). Department of Educational Sciences. Middle East Technical University. Turkey.
- Udris R. (2015). *Cyberbullying In Japan: An Exploratory Study*. Japan: Osaka University.
- We Are Social. (2020, January). *Digital 2020. Global Digital Overview*. Retrieved January 30, 2020, from <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview>
- Zelidman, A. (2014). *Empathy as a moderator of adolescent bullying behavior and moral disengagement after controlling for social desirability*. (Doctoral dissertation). U.S.A.: Wayne State University.





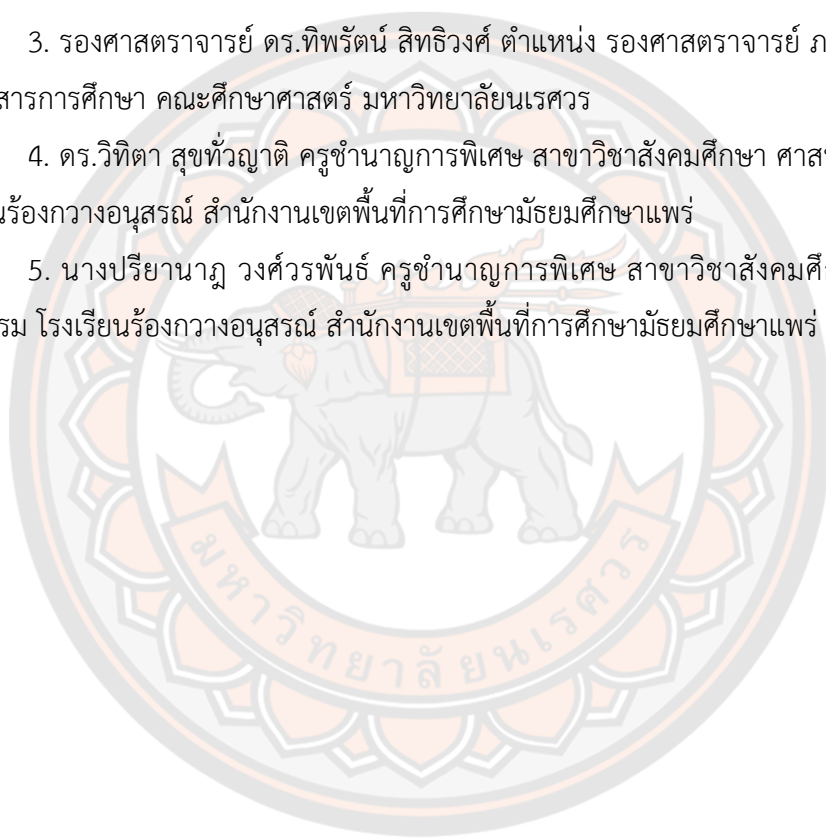
ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนครพนม

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ จันทะคุณ ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาการศึกษา สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษยากาญจน์ โตพิทักษ์ ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาบริหารและพัฒนาการศึกษา สาขาการวัดและประเมินผล คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
4. ดร.วิจิตา สุขทั่วยุติ ครูชำนาญการพิเศษ สาขาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนร้องกวางอนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่
5. นางปรียานาฏ วงศ์วรพันธ์ ครูชำนาญการพิเศษ สาขาวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนร้องกวางอนุสรณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่





## ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
2. แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
3. แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
4. กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
5. แบบวัดการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

**แบบประเมินความเหมาะสม**  
**ของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด**  
**เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์**  
**ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

**คำชี้แจง** โปรดพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยใช้เกณฑ์พิจารณาดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

**นิยามศัพท์เฉพาะ**

**1. กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด** หมายถึง กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ มีขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวคิดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด ดังนี้

ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 4 วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน

**2. การเรียนรู้แบบออนไลน์** หมายถึง รูปแบบการเรียนการสอนในลักษณะซิงโครนัส (Synchronous Learning Methods) คือ การนำเสนอองค์ความรู้รวมถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนหรือผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกัน ซึ่งเกิดขึ้น ณ เวลาที่พร้อมกันหรือเกิดขึ้น ณ เวลาจริง ลักษณะการนำเสนอของการเรียนการสอนลักษณะดังกล่าวคือ การใช้วิดีโอคอนเฟอเรนซ์หรือการสนทนาออนไลน์ ในการวิจัยครั้งนี้ใช้โปรแกรม Google Meet และใช้เวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 12 ชั่วโมง

3. การสะท้อนคิด หมายถึง กระบวนการใช้คำถามแบบโสเครติส (Socratic Questions) ในการสำรวจตรวจสอบ หรือเจาะหาความคิดและคุณค่าพื้นฐานในการตัดสินใจอย่างตระหนักรู้ หรือไม่ตระหนักรู้ โดยมุ่งค้นหาเบื้องลึกของการกระทำเพื่อส่งเสริมการค้นคว้าด้วยตนเอง

ตาราง 12 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐาน Daehler, & Folsom (2016)	การพัฒนาความสามารถ ในการสะท้อนคิด โดยใช้คำถามแบบโสเครติส มณฑรา ธรรมบุศย์ (2550)	กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้าง การเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึก ในการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์
ขั้นตอนที่ 1 เลือก ปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ (Select an Interesting Phenomenon) ปรากฏการณ์ที่เลือก ควรสอดคล้องกับประสบการณ์ และระดับขั้นของผู้เรียน มีความ น่าสนใจต่อตัวนักเรียนและครู และควรมองปรากฏการณ์ เป็นเซต (Think about the Phenomenon as a Set)	คำถามประเภทที่ 1 Conceptual clarification questions เป็นคำถามที่ผู้สอน ต้องการให้ผู้เรียนกระจ่างกับ คำตอบของตนเอง โดยให้ผู้เรียน ทบทวนจุดประสงค์ที่แท้จริงของ คำถามอีกครั้ง	ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์ การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ 1.1 นักเรียนเลือกปรากฏการณ์ ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์ที่น่าสนใจ ผ่านการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ในกลุ่ม (Group Sharing) 1.2 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Conceptual clarification questions โดยใช้คำถามดังนี้ “ทำไม นักเรียนถึงเลือกปรากฏการณ์นี้ “ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกเกี่ยวข้องกับ การกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์อย่างไร” “นักเรียนคิดว่าบุคคลที่ถูกกระทำใน ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกนั้นเขาจะมี ความรู้สึกอย่างไร”

<p>ขั้นตอนการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐาน Daehler, &amp; Folsom (2016)</p>	<p>การพัฒนาความสามารถ ในการสะท้อนคิด โดยใช้คำถามแบบโสเครติส มันทรา ธรรมบุศย์ (2550)</p>	<p>กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้าง การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก ในการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์</p>
<p>ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ได้ เรียนรู้จากบทเรียนที่มีอยู่ (Analyze the Utility of Your Existing Lessons) ครูควรพิจารณาว่านักเรียนได้ เรียนรู้อะไรจากกิจกรรม และ จะประยุกต์สิ่งเหล่านั้นไปสู่ ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร</p>	<p>คำถามประเภทที่ 2 Probing assumption เป็นคำถามที่ต้องการ ให้ผู้เรียนคิดสันนิษฐาน หาข้อเท็จจริงในประเด็น ที่ยังไม่แน่นอน คำถามประเภทที่ 3 Probing rationale, reasons and evidence เป็นคำถามที่ผู้เรียน คิดหาเหตุผลเพิ่มเติมเพื่อ สนับสนุนคำตอบที่ได้อย่าง สมเหตุสมผล มีหลักฐานยืนยัน</p>	<p>ขั้นที่ 2 กิจกรรมวิเคราะห์สิ่งที่ได้ เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้ง กันบนโลกไซเบอร์ 2.1 นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ จากปรากฏการณ์ที่ตนเองเลือก 2.2 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Probing assumption โดยใช้คำถาม ดังนี้ “ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือก มันคือการกลั่นแกล้งกันบนโลก ไซเบอร์ใช่ไหม” “อะไรคือสิ่งที่ทำให้นักเรียนเชื่อว่า ปรากฏการณ์ที่เลือกคือการกลั่นแกล้ง กันบนโลกไซเบอร์” “ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกมัน น่าสนใจกว่าปรากฏการณ์อื่น ๆ อย่างไร” 2.3 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Probing rationale, reasons and evidence “นักเรียนสามารถอธิบายปรากฏการณ์ ให้เข้าใจเป็นลำดับได้หรือไม่” “นักเรียนคิดว่าสาเหตุของการเกิด ปรากฏการณ์นี้มาจากอะไร”</p>
<p>ขั้นตอนที่ 3 วางแผนกิจกรรม (Plan a Sequence of Activities) ครูสังเกตปรากฏการณ์และ สนทนาอภิปรายกับนักเรียนเพื่อ</p>	<p>คำถามประเภทที่ 4 Questioning viewpoints and perspectives เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้เรียน แสดงความคิดเห็นหรือเสนอ</p>	<p>ขั้นที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ จากปรากฏการณ์การรังแกกันบนโลก ไซเบอร์ 3.1 นักเรียนนำประเด็นที่ได้จากคำถาม จาก คำถามแบบโสเครติส ประเภท</p>

<p>ขั้นตอนการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐาน Daehler, &amp; Folsom (2016)</p>	<p>การพัฒนาความสามารถ ในการสะท้อนคิด โดยใช้คำถามแบบโสเครติส มันทรา ธรรมบุศย์ (2550)</p>	<p>กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้าง การเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึก ในการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์</p>
<p>สำรวจแนวคิดและการตั้ง คำถาม กระตุ้นให้เกิดการมีส่วน ร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้เข้าใจความเป็นไปได้ ส่งเสริมให้ระบุสิ่งที่อยากเรียนรู้ เกี่ยวกับปรากฏการณ์ สนับสนุน ให้ผู้เรียนวางแผนกิจกรรมการ เรียนรู้และเพิ่มขึ้นขั้นตอนของการ สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ จากกิจกรรม</p>	<p>มุมมองอื่น ๆ ที่เชื่อถือได้ <b>คำถามประเภทที่ 5</b> <b>Probe implications and consequences</b> เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้เรียน คาดคะเนเกี่ยวกับการนำไปใช้ และผลที่อาจเกิดตามมาภายหลัง</p>	<p>Questioning viewpoints and perspectives มาออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้ 3.2 นักเรียนร่วมกันออกแบบกิจกรรมที่ เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่เลือกผ่าน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่ม (Group Sharing) 3.3 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Probe implications and consequences “ผลที่ได้จากการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ นักเรียนออกแบบคืออะไร” “ถ้าคนอื่นเข้าใจและเห็นความสำคัญ ของปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกจะเกิด อะไรขึ้นในสังคม” 3.4 นักเรียนเรียนรู้ตามกิจกรรม ที่ตนเองได้ออกแบบไว้</p>
<p><b>ขั้นตอนที่ 4 วางแผน</b> <b>การตรวจสอบความเข้าใจของ</b> <b>ผู้เรียน</b> (Make a Plan for How You will Know Students have made Sense of the Phenomenon) ให้นักเรียนเขียนอธิบาย ออกแบบนำเสนอ สรุปในรูปแบบ ของโปสเตอร์ นำเสนอปากเปล่า หรือแสดงออกในรูปแบบใด รูปแบบหนึ่งเพื่อสะท้อนว่า นักเรียนมีความคิดรวบยอดและ</p>	<p><b>คำถามประเภทที่ 6 Questions</b> <b>about the question</b> เป็น คำถามที่ต้องการให้ผู้เรียนคิด ทบทวนเกี่ยวกับคำถามที่ถามไป แล้วและสะท้อนกลับไปยัง ครูผู้สอนอีกครั้ง</p>	<p><b>ขั้นที่ 4 วางแผนการตรวจสอบ</b> <b>ความเข้าใจของผู้เรียน</b> 4.1 นักเรียนนำเสนอผลที่ได้จาก การเรียนรู้ของตนเอง โดยการสวม บทบาทเสมือนว่าตนคือผู้ถูกกระทำจาก ปรากฏการณ์นั้น 4.2 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Questions about the question “นักเรียนคิดว่าทำไมเราถึงต้องเรียนรู้ ในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบน โลกไซเบอร์” “กิจกรรมของนักเรียนตรงกับประเด็น เรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์</p>

ขั้นตอนการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐาน Daehler, & Folsom (2016)	การพัฒนาความสามารถ ในการสะท้อนคิด โดยใช้คำถามแบบโสเครติส มัดณฑรา ธรรมบุศย์ (2550)	กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้าง การเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึก ในการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์
สามารถประยุกต์ใช้ สิ่งที่เรียนรู้ได้		อย่างไร” “นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้าง จากกิจกรรมที่นักเรียนได้ออกแบบไว้”

**กิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด  
เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6**

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 มีดังนี้

**ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์**

1.1 นักเรียนเลือกปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ที่น่าสนใจ ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในกลุ่ม (Group Sharing)

1.2 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Conceptual clarification questions โดยใช้ คำถามดังนี้

“การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์คืออะไรในความคิดของนักเรียนคืออะไร”

“การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์แตกต่างกับการกลั่นแกล้งกันปกติอย่างไร”

“นักเรียนยกตัวอย่างปรากฏการณ์ที่สะท้อนในสิ่งที่นักเรียนกำลังอธิบายให้ครูฟังได้ ไหม”

“เพราะเหตุใด นักเรียนถึงเลือกปรากฏการณ์ดังกล่าวเพื่อนำเสนอประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์นี้”

“ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกยกตัวอย่างมานั้น มีประเด็นที่น่าสนใจอย่างไร”

“นักเรียนคิดว่าบุคคลที่ถูกกระทำในปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกนั้น เขาจะมีความรู้สึกอย่างไร”

## ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

2.1 นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์ที่เลือก

2.2 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Probing assumption โดยใช้คำถาม ดังนี้

“อะไรคือจุดสำคัญที่ทำให้นักเรียนเชื่อว่าปรากฏการณ์ที่นักเรียนยกตัวอย่างคือการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์”

“ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกยกตัวอย่างมานั้นสอดคล้องกับรูปแบบของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์รูปแบบไหนบ้าง”

“หากนักเรียนตกอยู่ในภาวะเหมือนกับปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือก นักเรียนจะมีความรู้สึกอย่างไร”

2.3 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Probing rationale, reasons and evidence

“นักเรียนคิดว่าสาเหตุของการเกิดปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่นักเรียนยกตัวอย่างมีสาเหตุมาจากอะไรปัญหาอะไรได้บ้าง”

“นักเรียนมีหลักฐานอะไรที่น่าเชื่อถือหรือสามารถสนับสนุนได้ว่าปรากฏการณ์ดังกล่าวคือการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์”

2.4 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Questioning viewpoints and perspectives

“นักเรียนคิดว่าปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกสามารถมองในแง่มุมอื่นได้อีกหรือไม่”

“นักเรียนจะอย่างไรได้บ้างเพื่อให้คนอื่นเข้าใจและเชื่อว่าปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกนั้น มันคือตัวอย่างผลกระทบที่เกิดจากปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์”

## ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

3.1 นักเรียนนำประเด็นที่ได้จากคำถามจาก คำถามแบบโสเครติส ประเภท Questioning viewpoints and perspectives มาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

3.2 นักเรียนร่วมกันออกแบบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในกลุ่ม (Group Sharing)

3.3 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Probe implications and consequences

“นักเรียนคิดว่าผลที่นักเรียนจะได้รับจากการกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบคืออะไร”

“นักเรียนคาดว่าหลังจากนักเรียนเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดความเปลี่ยนแปลงต่อความเข้าใจของนักเรียนในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์อย่างไร”

“นักเรียนคิดว่าถ้าคนอื่นได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่นักเรียนออกแบบไว้ จะเกิดผลหรือความเปลี่ยนแปลงต่อความเข้าใจในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์อย่างไรบ้าง”

3.4 นักเรียนเรียนรู้ตามกิจกรรมที่ตนเองได้ออกแบบไว้

#### ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 4 วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน

4.1 นักเรียนนำเสนอผลที่ได้จากการเรียนรู้ของตนเอง โดยการสวมบทบาทเสมือนว่าตนเองคือผู้ถูกระทำเหมือนปรากฏการณ์ที่ตนเลือก

4.2 ครูใช้คำถามแบบโสเครติส ประเภท Questions about the question

“นักเรียนคิดว่าทำไมเราถึงต้องเรียนรู้ในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์”

“นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากการเรียนรู้จากกิจกรรมที่นักเรียนออกแบบไว้”

“เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อความเข้าใจของนักเรียนในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์อย่างไร”

ในการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์ ดำเนินการดังนี้

มีรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในลักษณะซิงโครนัส (Synchronous Learning Methods) คือ การที่ครูและนักเรียนนำเสนอองค์ความรู้ รวมถึงปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งการนำเสนอองค์ความรู้ และการปฏิสัมพันธ์นั้นจะเกิดขึ้นระหว่างนักเรียนกับครู หรือนักเรียนกับนักเรียนด้วยกัน ณ เวลาที่พร้อมกันหรือเกิดขึ้น ณ เวลาจริง ผ่านการใช้วิดีโอคอนเฟอเรนซ์หรือการสนทนาออนไลน์ผ่านโปรแกรม Google Meet จำนวน 12 ชั่วโมง

การจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีหน่วยการเรียนรู้ 4 หน่วย แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน รวม 12 ชั่วโมง ดังนี้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์คืออะไร

แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ (3 ชั่วโมง)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ (3 ชั่วโมง)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรียนรู้และเข้าใจผู้อื่น

แผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์กลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ (4 ชั่วโมง)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 หยุดการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

แผนการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน (2 ชั่วโมง)



รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
<b>ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์</b>						
1. สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด						
2. เหมาะกับการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์						
3. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้						
4. เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์						
5. มีความน่าสนใจ มีความโดดเด่น และมีเอกลักษณ์						
<b>ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์</b>						
1. สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด						
2. เหมาะกับการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์						
3. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้						
4. เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์						
5. มีความน่าสนใจ มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์						
<b>ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์</b>						
1. สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด						
2. เหมาะกับการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์						
3. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้						
4. เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์						
5. มีความน่าสนใจ มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์						
<b>ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 4 วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน</b>						
1. สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด						
2. เหมาะกับการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์						
3. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้						
4. เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์						
5. มีความน่าสนใจ มีความโดดเด่น และมีเอกลักษณ์						

ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....  
.....

ลงชื่อ .....ผู้เชี่ยวชาญ

( ..... )

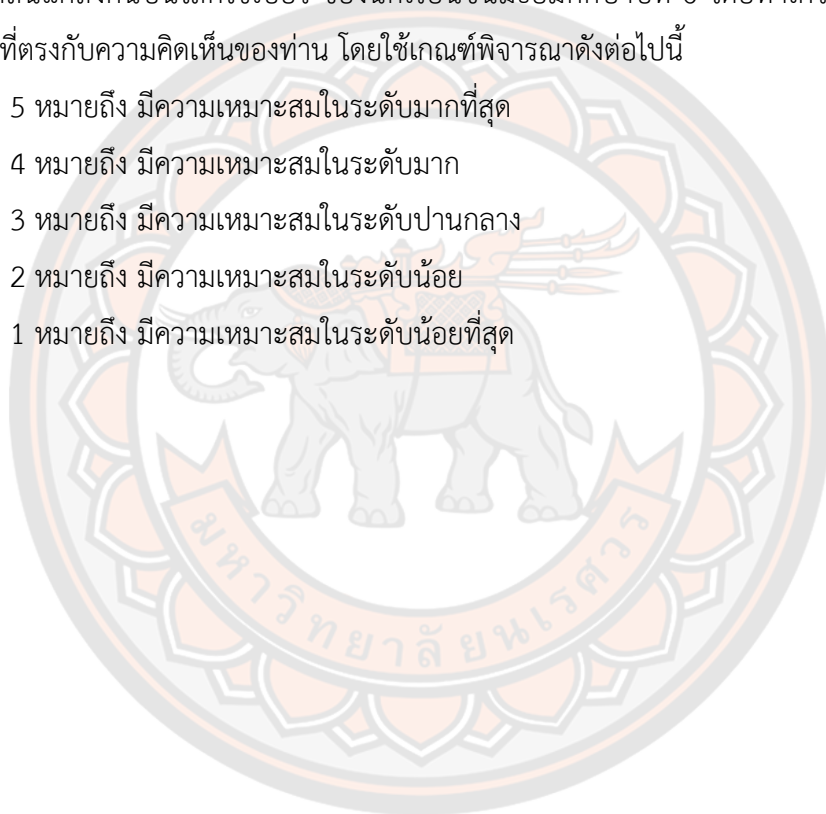
ตำแหน่ง .....



แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้  
ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด  
เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6  
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง โปรดพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยใช้เกณฑ์พิจารณาดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด



**หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์คืออะไร**  
**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เลือกรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์**

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
<b>สาระสำคัญ</b>						
1. สอดคล้องกับเรื่องที่สอน						
2. เขียนสาระสำคัญในลักษณะของความคิดรวบยอดหรือแก่นของความรู้ที่สำคัญ						
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้						
2. ชัดเจน นำไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้						
3. ชัดเจน นำไปสู่การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ได้						
<b>สาระการเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
2. เขียนสาระการเรียนรู้ในลักษณะของการขยายรายละเอียดของสาระสำคัญ						
3. มีปริมาณและความลึกซึ่งเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน						
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
2. เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน						
3. มีความน่าสนใจ						
4. มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้สอนจริง						
5. เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์						

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
<b>สื่อ</b>						
1. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
2. เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกลงในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์						
<b>การวัดและประเมินผลการเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
2. วิธีการและเครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
3. เกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจน						

ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ..... ผู้เชี่ยวชาญ

( ..... )

ตำแหน่ง .....

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์**  
**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์**

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
<b>สาระสำคัญ</b>						
1. สอดคล้องกับเรื่องที่สอน						
2. เขียนสาระสำคัญในลักษณะของความคิดรวบยอดหรือแก่นของความรู้ที่สำคัญ						
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้						
2. ชัดเจน นำไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้						
3. ชัดเจน นำไปสู่การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ได้						
<b>สาระการเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
2. เขียนสาระการเรียนรู้ในลักษณะของการขยายรายละเอียดของสาระสำคัญ						
3. มีปริมาณและความลึกซึ้งเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน						
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
2. เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน						
3. มีความน่าสนใจ						
4. มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้สอนจริง						
5. เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์						

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
<b>สื่อ</b>						
1. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
2. เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่น แก่งั่นบนโลกไซเบอร์						
<b>การวัดและประเมินผลการเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
2. วิธีการและเครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้						
3. เกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้มีความ ชัดเจน						

ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ..... ผู้เชี่ยวชาญ  
( ..... )

ตำแหน่ง .....

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง เรียนรู้และเข้าใจผู้อื่น**  
**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกัน**  
**บนโลกไซเบอร์**

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
<b>สาระสำคัญ</b>						
1. สอดคล้องกับเรื่องที่สอน						
2. เขียนสาระสำคัญในลักษณะของความคิดรวบยอดหรือแก่นของความรู้ที่สำคัญ						
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้						
2. ชัดเจน นำไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้						
3. ชัดเจน นำไปสู่การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ได้						
<b>สาระการเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
2. เขียนสาระการเรียนรู้ในลักษณะของการขยายรายละเอียดของสาระสำคัญ						
3. มีปริมาณและความลึกซึ้งที่เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน						
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
2. เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน						
3. มีความน่าสนใจ						
4. มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้สอนจริง						
5. เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์						



รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
<b>สื่อ</b>						
1. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
2. เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกลงในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์						
<b>การวัดและประเมินผลการเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
2. วิธีการและเครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
3. เกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจน						

ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ..... ผู้เชี่ยวชาญ  
( ..... )

ตำแหน่ง .....

**หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง หยุดการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์**  
**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน**

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
<b>สาระสำคัญ</b>						
1. สอดคล้องกับเรื่องที่สอน						
2. เขียนสาระสำคัญในลักษณะของความคิดรวบยอดหรือแก่นของความรู้ที่สำคัญ						
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้						
2. ชัดเจน นำไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้						
3. ชัดเจน นำไปสู่การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ได้						
<b>สาระการเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับสาระสำคัญ						
2. เขียนสาระการเรียนรู้ในลักษณะของการขยายรายละเอียดของสาระสำคัญ						
3. มีปริมาณและความลึกซึ่งเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน						
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
2. เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน						
3. มีความน่าสนใจ						
4. มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้สอนจริง						
5. เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์						

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
<b>สื่อ</b>						
1. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้						
2. เสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก ในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์						
<b>การวัดและประเมินผลการเรียนรู้</b>						
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้						
2. วิธีการและเครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้						
3. เกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้ มีความชัดเจน						

ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ ..... ผู้เชี่ยวชาญ

( ..... )

ตำแหน่ง .....

แบบประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก  
ในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์  
โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก  
ในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6  
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

**คำชี้แจง** โปรดพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก  
ในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน  
โดยใช้เกณฑ์พิจารณาดังต่อไปนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นสอดคล้องกับองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึง  
ถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่ต้องการวัด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นสอดคล้องกับองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึง  
ถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่ต้องการวัด

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามข้อนั้นไม่สอดคล้องกับองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึง  
ความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่ต้องการวัด

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์** หมายถึง ความสามารถ  
ของนักเรียนในการเข้าใจความรู้สึกนึกคิดและการรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นที่ถูกรังแกหรือถูกรุ้  
พฤติกรรมก้าวร้าวผ่านเครื่องมือสื่อสารที่สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ ซึ่งมีเจตนา  
คุกคามหรือสร้างปัญหาให้เกิดผลกระทบทั้งร่างกาย จิตใจ และสังคม โดยอาศัยจินตนาการ  
การสวมบทบาททางการนึกคิดเสมือนว่าตนคือผู้ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น และสามารถสื่อถึง  
สิ่งที่รับรู้กลับออกมาได้อย่างเหมาะสม โดยองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของ Goleman  
ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ด้านการรู้คิด (Cognitive) คือ การที่นักเรียนเข้าใจในความคิด ความรู้สึกของบุคคลอื่นได้  
อย่างถูกต้อง
2. ด้านอารมณ์ (Emotional) คือ การที่นักเรียนรับเอาอารมณ์และความรู้สึกของบุคคลอื่นมา  
เป็นอารมณ์ของตนเอง
3. ด้านพฤติกรรม (Behavioral) คือ การที่นักเรียนสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตนให้  
บุคคลอื่นได้รับรู้ เพื่อแสดงออกถึงความเข้าใจและความรู้สึกเช่นเดียวกับบุคคลอื่น

<p><b>มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด</b></p> <p><b>สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม</b></p> <p><b>มาตรฐาน ส 2.1</b> เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข</p> <p><b>ตัวชี้วัดที่ ม.4-6/3</b> ปฏิบัติตนและมีส่วนสนับสนุนให้ผู้อื่นประพฤติปฏิบัติเพื่อเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก</p>
<p><b>องค์ประกอบความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ด้านการรู้คิด (Cognitive) คือ การที่นักเรียนเข้าใจในความคิด ความรู้สึกของบุคคลอื่นได้อย่างถูกต้อง</li> <li>2. ด้านอารมณ์ (Emotional) คือ การที่นักเรียนรับเอาอารมณ์และความรู้สึกของบุคคลอื่นมาเป็นอารมณ์ของตนเอง</li> <li>3. ด้านพฤติกรรม (Behavioral) คือ การที่นักเรียนสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตนให้บุคคลอื่นได้รับรู้ เพื่อแสดงออกถึงความเข้าใจและความรู้สึกเช่นเดียวกับบุคคลอื่น</li> </ol>

รายการประเมิน	ระดับความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
	+1	0	-1	
<b>1. ด้านการรู้คิด (Cognitive)</b>				
การที่นักเรียนเข้าใจในความคิด ความรู้สึกของบุคคลอื่นได้อย่างถูกต้อง				
<b>ข้อคำถามเชิงบวก</b>				
1. ฉันเห็นว่าไม่ควรมีใครถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์				
2. ฉันคิดว่าการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์เป็นปัญหาที่ร้ายแรงที่ควรเร่งแก้ไข				
3. ฉันเห็นว่ายิ่งเทคโนโลยีมีความก้าวหน้ามากเท่าไร ยิ่งทำให้ปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์รุนแรงมากขึ้น				
4. ฉันคิดว่าการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ทำให้คนที่ถูกกลั่นแกล้งเป็นทุกข์ทั้งกายและจิตใจ				
5. ฉันเห็นว่าทุกคนควรใช้สติก่อนแสดงความคิดเห็นที่กล่าวถึงบุคคลอื่นบนช่องทางออนไลน์อยู่เสมอ				

รายการประเมิน	ระดับความ สอดคล้อง			ข้อเสนอ แนะ
	+1	0	-1	
<b>ข้อคำถามเชิงลบ</b>				
6. ฉันคิดว่าการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนมักต้องเจอในสังคมปัจจุบัน				
7. ฉันคิดว่าการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลเป็นเรื่องสนุก				
8. ฉันเห็นว่าเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นเป็นเรื่องปกติ				
9. ฉันคิดว่ากลั่นแกล้งกันเป็นเรื่องที่คนในสังคมลืมได้ง่าย				
10. ฉันคิดว่าเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์เป็นเรื่องปกติ				
<b>2. ด้านอารมณ์ (Emotional)</b>				
การที่นักเรียนรับเอาอารมณ์และความรู้สึกของบุคคลอื่นมาเป็นอารมณ์ของตนเอง				
<b>ข้อคำถามเชิงบวก</b>				
11. ฉันมักรู้สึกไม่ดีทุกครั้งที่เห็นคนถูกกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล				
12. ฉันไม่ตลกกับภาพหรือข้อความที่มีคนแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ถึงบุคคลอื่นบนช่องทางออนไลน์				
13. ฉันรู้สึกไม่ชอบเวลาคนรอบข้างกำลังแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ถึงบุคคลอื่นบนช่องทางออนไลน์				
14. ฉันไม่สนใจในข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น				
15. ฉันรู้สึกแย่มากเวลามีคนแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ถึงบนช่องทางออนไลน์				
<b>ข้อคำถามเชิงลบ</b>				
16. ฉันมักรู้สึกสนุกกับการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นบนช่องทางออนไลน์				
17. ฉันรู้สึกสนใจข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นที่ถูกเปิดเผยโดยไม่ตั้งใจ				
18. ฉันมักตลกเวลาคนรอบข้างกำลังแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ถึงบุคคลอื่นบนช่องทางออนไลน์				
19. ฉันรู้สึกเฉยเมยเวลาเห็นคนถูกกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล				
20. ฉันรู้สึกว่าการแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ถึงบนช่องทางออนไลน์เป็นเรื่องปกติ				
<b>3. ด้านพฤติกรรม (Behavioral)</b>				
การที่นักเรียนสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตนให้บุคคลอื่นได้รับรู้ เพื่อแสดงออกถึงความเข้าใจและความรู้สึกเช่นเดียวกับบุคคลอื่น				

รายการประเมิน	ระดับความ สอดคล้อง			ข้อเสนอ แนะ
	+1	0	-1	
<u>ข้อความเชิงบวก</u>				
21. ฉันจะรีบช่วยลบข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นที่ถูกเปิดเผยโดยไม่ตั้งใจ				
22. ฉันมักจะดักเตือนคนรอบข้างให้หยุดแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ถึงบุคคลอื่นบนช่องทางออนไลน์				
23. ฉันไม่แสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ถึงบุคคลอื่นบนช่องทางออนไลน์				
24. ฉันจะไม่เข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต				
25. ฉันจะหยุดส่งต่อข้อมูลที่ถูกเผยแพร่มาจากผู้อื่น				
<u>ข้อความเชิงลบ</u>				
26. ฉันมักจะสวมบทเป็นบุคคลที่ถูกกลั่นแกล้งเพื่อปกป้องคนที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล				
27. ฉันมักได้ตอบการแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ถึงบุคคลอื่นบนช่องทางออนไลน์เพื่อปกป้องคนที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล				
28. ฉันมักจะบอกให้คนที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลได้ตอบด้วยวิธีการเดียวกัน				
29. ฉันมักจะบอกให้คนที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลว่าเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติในสังคม				
30. ฉันจะบอกให้คนที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลนัดคุยกับอีกฝ่ายแบบเจอหน้ากัน เพื่อจบปัญหาความขัดแย้ง				

ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....  
 .....

ลงชื่อ .....ผู้เชี่ยวชาญ

( ..... )

ตำแหน่ง .....

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์คืออะไร

จำนวน 3 ชั่วโมง

เรื่อง เลือกลงการการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

ผู้สอน นายญาณมาธิป วงศ์สุภา

### มาตรฐานและตัวชี้วัด

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและ  
ธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัดที่ ม.4-6/3 ปฏิบัติตนและมีส่วนสนับสนุนให้ผู้อื่นประพฤติปฏิบัติเพื่อเป็นพลเมืองดี  
ของประเทศชาติ และสังคมโลก

### สาระสำคัญ

การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ คือ การรังแกหรือกระทำพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านเครื่องมือสื่อสาร โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ ที่สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ โดยมีเจตนาคุกคามหรือสร้างปัญหาให้เกิดผลกระทบทั้งร่างกาย จิตใจ และสังคม เป็นการกระทำซ้ำ ๆ มากกว่าหนึ่งครั้ง โดยมีรูปแบบของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ 7 ลักษณะ ได้แก่ 1) การนิทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น 2) การส่งข้อความคุกคามหรือก่อกวนผู้อื่น 3) การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น 4) การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย 5) การแอบอ้างตัวบุคคลอื่น 6) การข่มขู่ และ 7) การกีดกันออกจากกลุ่ม

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายความเข้าใจถึงการรู้คิด (Cognitive) ที่เกี่ยวข้องกับกรกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้
2. นักเรียนยกตัวอย่างปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้
3. นักเรียนวิเคราะห์จุดสังเกตของพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์แต่ละลักษณะได้



## สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ โดยการพูดคุยเกี่ยวกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ใช้คลิปวิดีโอหรือภาพข่าวในปัจจุบัน
2. รูปแบบของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ทั้ง 7 ลักษณะ ได้แก่ 1) การนินทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น 2) การส่งข้อความคุกคามหรือก่อกวนผู้อื่น 3) การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น 4) การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย 5) การแอบอ้างตัวบุคคลอื่น 6) การข่มขู่ และ 7) การกีดกันออกจากกลุ่ม และแต่ละลักษณะมีจุดสังเกตของพฤติกรรม คือ พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์จะมีพฤติกรรมที่อาศัยเครื่องมือสื่อสารที่เข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล ในการใช้ในการกลั่นแกล้งผู้อื่น
3. การรู้คิด (Cognitive) คือ การที่นักเรียนเข้าใจในความคิด ความรู้สึกของผู้อื่นผ่านการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้อย่างถูกต้อง

## ภาระงาน/ชิ้นงาน

ใบงานที่ 1 เรื่อง ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

## กิจกรรมการเรียนรู้

### กิจกรรมที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

#### ชั่วโมงที่ 1

1. ครูและนักเรียนเข้าสู่บทเรียนโดยการพูดคุยเกี่ยวกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ในปัจจุบัน โดยใช้ คลิปวิดีโอ หรือภาพข่าว จากนั้นครูกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ โดยครูใช้คำถามที่มีประเด็น ดังนี้

“การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์คืออะไรในความคิดของนักเรียนคืออะไร”

2. นักเรียนแต่ละคนคิดหาคำตอบด้วยตัวเองก่อน จากนั้นนำคำตอบไปอภิปรายกับเพื่อนในชั้นเรียน (Think-Pair-Share)

3. ครูนำเสนอข้อมูลเรื่องความหมายของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์และมีลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ทั้งหมด 7 ลักษณะ คือ 1) การนินทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น 2) การส่งข้อความคุกคามหรือก่อกวนผู้อื่น 3) การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น 4) การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย 5) การแอบอ้างตัวบุคคลอื่น 6) การข่มขู่ 7) การกีดกันออกจากกลุ่ม จาก Power Point เรื่อง ลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

4. นักเรียนนำประเด็นที่ได้จากการอภิปรายความคิดจากคำถาม “การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์คืออะไรในความคิดของนักเรียนคืออะไร” มาเชื่อมโยงว่าจากความเข้าใจของนักเรียนนั้น สอดคล้องกับลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกลักษณะใดบ้าง

5. นักเรียนค้นคว้าประเด็นการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่ตนเองสนใจคนละ 1 ประเด็น โดยการค้นหาจากประเด็นที่เกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ ที่เป็นภาพข่าว คลิปวิดีโอจากนั้นให้นำข้อมูลที่ได้ ค้นคว้านำเสนอลงในกระดานสนทนาออนไลน์ในเพจเฟซบุ๊ก (Page Facebook)

## ชั่วโมงที่ 2

1. นักเรียนนำเสนอประเด็นของตนเองผ่านการพูดรอบวง (Round Robin) จากนั้น นักเรียนแต่ละคนวิเคราะห์ข้อมูลของตนเอง โดยครูใช้คำถามที่มีประเด็น ดังนี้

“การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์แตกต่างกับการกลั่นแกล้งกันปกติอย่างไร”

“นักเรียนยกตัวอย่างปรากฏการณ์ที่สะท้อนในสิ่งที่นักเรียนกำลังอธิบายให้ครูฟังได้ไหม”

“เพราะเหตุใด นักเรียนถึงเลือกปรากฏการณ์ดังกล่าวเพื่อนำเสนอประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์นี้”

“ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกยกตัวอย่างมานั้น มีประเด็นที่น่าสนใจอย่างไร”

2. นักเรียนผลัดกันพูด เล่า อธิบาย ทีละคนตามเวลาที่กำหนด จนครบ

3. ครูใช้คำถามเพื่อให้นักเรียนสะท้อนคิด ดังนี้

“นักเรียนคิดว่าบุคคลที่ถูกกระทำในปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกนั้น เขาจะมีความรู้สึกอย่างไร..”

4. ครูบันทึกคำตอบของนักเรียนทุกคน

## ชั่วโมงที่ 3

1. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปประเด็นอีกครั้งและนำเสนอข้อมูลประเด็นของแต่ละคนว่า เป็นอย่างไร และแต่ละลักษณะมีจุดสังเกตของพฤติกรรมที่สอดคล้องกับลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ทั้ง 7 ลักษณะ ที่เด่นชัดอย่างไร

2. นักเรียนร่วมกันรวบรวมประเด็นจากข้อมูลที่เพื่อนนำเสนอ มาจัดประเด็นให้เป็นกลุ่มตามลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ บันทึกลงในใบงานที่ 1 เรื่อง ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ จากนั้นนำเสนอลงในกระดานสนทนาออนไลน์ในเพจเฟซบุ๊ก (Page Facebook) เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการเรียนรู้ในชั่วโมงถัดไป

3. ครูอธิบายเพิ่มเติมโดยใช้ Power Point เรื่อง ลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ เพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ทั้งหมด 7 ลักษณะอย่างชัดเจนอีกครั้ง

## สื่อและแหล่งเรียนรู้

### สื่อ

- Power Point เรื่อง ลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์  
โดยเป็น Power Point ที่นำเสนอประเด็นเรื่อง ลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ คือ 1) การนินทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น 2) การส่งข้อความคุกคามหรือก่อกวนผู้อื่น 3) การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น 4) การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย 5) การแอบอ้างตัวบุคคลอื่น 6) การข่มขู่ 7) การกีดกันออกจากกลุ่ม
- คลิปวิดีโอ เรื่อง "Cyberbullying" ภัยคุกคามยุคสังคมออนไลน์  
ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=ZosESE-5N48>
- คลิปวิดีโอ เรื่อง Cyberbullying เป็นเรื่องปกติหรือ?  
ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=GKF4e8s581M>
- ภาพข่าว เกี่ยวกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ในปัจจุบัน  
“Cyberbully’ พฤติกรรมที่ดูเหมือนเป็นเรื่องตลก แต่ไม่ตลก”  
ที่มา: <https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/1377271/>

### การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนอธิบายความเข้าใจถึงการรู้จัก (Cognitive) ที่เกี่ยวข้องกับ การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้	ประเมินจากการสนทนาโดยสะท้อนคิดผ่านคำถาม	แบบบันทึก คะแนน การแสดงความ ความคิดเห็น	คะแนนระดับ 5 = ยอดเยี่ยม คะแนนระดับ 4 = ดีมาก คะแนนระดับ 3 = ดี คะแนนระดับ 2 = พอใช้ คะแนนระดับ 1 = ควรปรับปรุง	นักเรียนผ่านการประเมินในระดับดี ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. นักเรียนยกตัวอย่างปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้	ประเมินจากผลงานการเขียนสะท้อนคิดในกระดานสนทนา	แบบบันทึก คะแนน การแสดงความ ความคิดเห็น	คะแนนระดับ 5 = ยอดเยี่ยม คะแนนระดับ 4 = ดีมาก คะแนนระดับ 3 = ดี คะแนนระดับ 2 = พอใช้ คะแนนระดับ 1 = ควรปรับปรุง	นักเรียนผ่านการประเมินในระดับดี ร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. นักเรียนวิเคราะห์จุดสังเกตของพฤติกรรม การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์แต่ละลักษณะได้	ประเมินจากผลงานการเขียนวิเคราะห์ในใบงานที่ 1	ใบงานที่ 1 เรื่อง ปรากฏการณ์ การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์	คะแนนระดับ 5 = ยอดเยี่ยม คะแนนระดับ 4 = ดีมาก คะแนนระดับ 3 = ดี คะแนนระดับ 2 = พอใช้ คะแนนระดับ 1 = ควรปรับปรุง	นักเรียนผ่านการประเมินในระดับดี ร้อยละ 70 ขึ้นไป

## เกณฑ์การประเมินตาม Likert Scale

ความหมาย	ระดับ	ช่วงค่าเฉลี่ยโดยรวม
ยอดเยี่ยม	5	4.50 – 5.00
ดีมาก	4	3.50 – 4.49
ดี	3	2.50 – 3.49
พอใช้	2	1.50 – 2.49
ควรปรับปรุง	1	1.00 – 1.49



ใบงานที่ 1 เรื่อง ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

คำอธิบาย : นักเรียนรวบรวมประเด็นที่เพื่อนนำเสนอ มาจัดประเด็นให้เป็นกลุ่มตามลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลทั้ง 7 ลักษณะให้ถูกต้อง  
จากนั้นให้อัพโหลดไปกิจกรรมลงในกระดานสนทนาออนไลน์ในเพจเฟซบุ๊ก (Page Facebook)

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนวิเคราะห์จุดสังเกตของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลแต่ละลักษณะได้

ลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล							
ประเด็น/หัวข้อ	1.การนิพนทนาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น	2.การส่งข้อความคุกคามหรือก่อกวนผู้อื่น	3.การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น	4.การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย	5.การแอบอ้างตัวบุคคลอื่น	6.การข่มขู่	7.การกีดกันออกจากรวม
1. ปรากฏการณ์							
2. จุดสังเกตพฤติกรรม	1.การนิพนทนาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น	2.การส่งข้อความคุกคามหรือก่อกวนผู้อื่น	3.การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น	4.การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย	5.การแอบอ้างตัวบุคคลอื่น	6.การข่มขู่	7.การกีดกันออกจากรวม

เกณฑ์การให้คะแนนใบงานที่ 1 เรื่อง ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์  
จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนวิเคราะห์จุดสังเกตของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์  
แต่ละลักษณะได้ (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

คะแนน ระดับ	คำอธิบาย
5 ยอดเยี่ยม	ยกตัวอย่างปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้ครบทั้ง 7 ลักษณะ มีการวิเคราะห์จุดสังเกตของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์แต่ละลักษณะที่เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ได้อย่างชัดเจน สมเหตุสมผล เป็นประเด็นที่น่าสนใจ
4 ดีมาก	ยกตัวอย่างปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้ครบทั้ง 7 ลักษณะ มีการวิเคราะห์จุดสังเกตของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์แต่ละลักษณะที่เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ได้อย่างชัดเจน สมเหตุสมผล
3 ดี	ยกตัวอย่างปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้ครบทั้ง 7 ลักษณะ มีการวิเคราะห์จุดสังเกตของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์แต่ละลักษณะที่เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ได้อย่างชัดเจน แต่ไม่สมเหตุสมผล
2 พอใช้	ยกตัวอย่างปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้ครบทั้ง 7 ลักษณะ มีการวิเคราะห์จุดสังเกตของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์แต่ละลักษณะที่เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ได้แต่ยังไม่ชัดเจน
1 ควร ปรับปรุง	ไม่มียกตัวอย่างปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ และการวิเคราะห์จุดสังเกตของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์แต่ละลักษณะ

### เกณฑ์การให้คะแนนการแสดงความคิดเห็น

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนอธิบายความเข้าใจถึงการรู้คิด (Cognitive) ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้

#### ประเด็นคำถาม (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

“นักเรียนคิดว่าบุคคลที่ถูกกระทำในปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกนั้น เขามีความรู้สึกละอย่างไร”

คะแนน ระดับ	คำอธิบาย
5 ยอดเยี่ยม	ยกตัวอย่างความรู้สึกของบุคคลที่ถูกกระทำในปรากฏการณ์ที่ตนเลือก โดยมีการอธิบายถึงความคิดของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ได้อย่างชัดเจน สมเหตุสมผล เป็นประเด็นที่น่าสนใจ
4 ดีมาก	ยกตัวอย่างความรู้สึกของบุคคลที่ถูกกระทำในปรากฏการณ์ที่ตนเลือก โดยมีการอธิบายถึงความคิดของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ได้อย่างชัดเจน สมเหตุสมผล
3 ดี	ยกตัวอย่างความรู้สึกของบุคคลที่ถูกกระทำในปรากฏการณ์ที่ตนเลือก โดยมีการอธิบายถึงความคิดของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ได้อย่างชัดเจน แต่ไม่สมเหตุสมผล
2 พอใช้	ยกตัวอย่างความรู้สึกของบุคคลที่ถูกกระทำในปรากฏการณ์ที่ตนเลือก โดยมีการอธิบายถึงความคิดของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ได้แต่ยังไม่ชัดเจน
1 ควร ปรับปรุง	ไม่มีการยกตัวอย่างความรู้สึกของบุคคลที่ถูกกระทำในปรากฏการณ์ที่ตนเลือก และการอธิบายถึงความคิดของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

เกณฑ์การให้คะแนนผลงานการเขียนสะท้อนคิดในกระดานสนทนา

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนยกตัวอย่างปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้ (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

คะแนน ระดับ	คำอธิบาย
5 ยอดเยี่ยม	ยกตัวอย่างปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มา 1 ปรากฏการณ์ มีการอธิบายเพิ่มเติมถึงปรากฏการณ์ว่ามีลักษณะตรงกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ทั้ง 7 ลักษณะได้อย่างน่าสนใจและสมเหตุสมผล
4 ดีมาก	ยกตัวอย่างปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มา 1 ปรากฏการณ์ มีการอธิบายเพิ่มเติมถึงปรากฏการณ์ว่ามีลักษณะตรงกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ทั้ง 7 ลักษณะได้สมเหตุสมผล
3 ดี	ยกตัวอย่างปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มา 1 ปรากฏการณ์ มีการอธิบายเพิ่มเติมถึงปรากฏการณ์ว่ามีลักษณะตรงกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ทั้ง 7 ลักษณะแต่ยังไม่สมเหตุสมผล
2 พอใช้	ยกตัวอย่างปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มา 1 ปรากฏการณ์ ไม่มีการอธิบายเพิ่มเติมถึงปรากฏการณ์ว่ามีลักษณะตรงกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ทั้ง 7 ลักษณะ
1 ควร ปรับปรุง	ไม่มีการยกตัวอย่างปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ไม่มีการอธิบายเพิ่มเติมถึงปรากฏการณ์ว่ามีลักษณะตรงกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ทั้ง 7 ลักษณะ

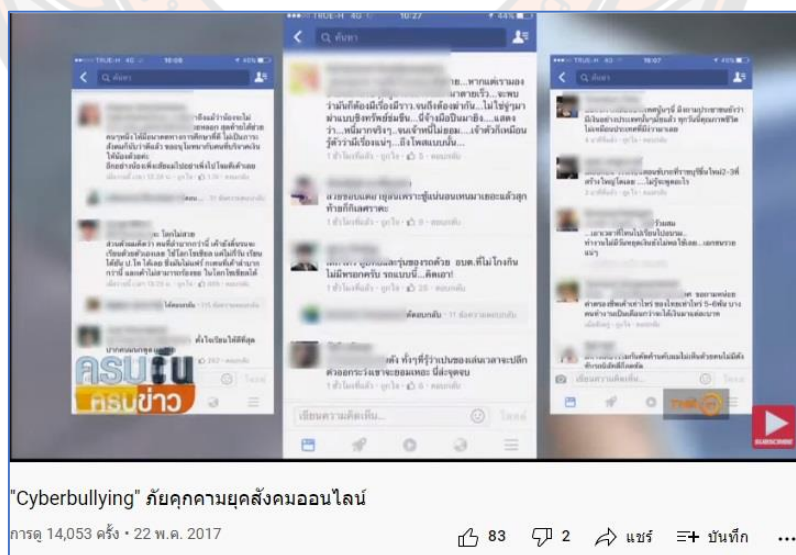


สื่อคลิปวิดีโอ เรื่อง สถานการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์



ภาพ 2 คลิปวิดีโอ เรื่อง Cyberbullying เป็นเรื่องปกติหรือ ?

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=GKF4e8s581M>



ภาพ 3 คลิปวิดีโอ เรื่อง "Cyberbullying" ภัยคุกคามยุคสังคมออนไลน์

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=ZosESE-5N48>

## ภาพข่าว

((๑)) POP Live Special 18 มิ.ย. 2563 13.30-15.00 น.  
 อุกกอล์ฟ คนธิปไตย ตี๋ย่า กิ่งศิธา ซูซี่ นัฎวดี นภา ปราชญา  
**EMPATHY IS THE KEY**  
 ใจเขา ใจเรา คิดถึงความรู้สึกคนอื่น และไม่ด่วนตัดสินใคร  
 ทำความเข้าใจพฤติกรรม และจัดใจ เพื่อสร้างทักษะในการรับมือกับการ Bully  
 ดัน บรรณีย์ นักจิตวิทยา  
 #Aunjaicyber #StopCyberbullyingDay  
**“หยุดได้แล้ว Cyberbully”**  
 www.chiangmainews.co.th @chiangmainews

SALVA  
 แม่สอนให้เรายูบยอนโลกความจริง เราก็ต้องไปโรงเรียนทุกวัน โดนเพื่อนบูลลี่ บางทีครูก็ไม่ได้ช่วย เมื่อเราหนีมันไม่ได้ ก็ต้องอยู่กับมัน และตอนนี้มีลูก 5 ขวบ เราจะสอนให้เขารู้สึกว่าสีผิวของเขามีค่า ทำให้เขาภูมิใจในตัวเอง ถ้าเขารู้สึกดีกับตัวเอง จะมีเพื่อนผิวขาว 20 คน ก็ไม่เป็นไร  
 ซูซี่ - นัฎวดี ไวกาโอ  
 ลูกครึ่งไทย-บาส ที่กำลังดังใน TikTok เล่าชีวิตที่โดนบูลลี่และการสอนลูก

ภาพ 4 ภาพข่าว ‘Cyberbully’ พฤติกรรมที่ดูเหมือนเป็นเรื่องตลก แต่ไม่ตลก

ที่มา: <https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/1377271/>

Power Point เรื่อง ลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์



ภาพ 5 Power Point เรื่อง ลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปรากฎการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

จำนวน 3 ชั่วโมง

เรื่อง วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

ผู้สอน นายญาณธิป วงศ์สุภา

มาตรฐานและตัวชี้วัด

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและ  
ธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัดที่ ม.4-6/3 ปฏิบัติตนและมีส่วนร่วมสนับสนุนให้ผู้อื่นประพฤติปฏิบัติเพื่อเป็นพลเมืองดี  
ของประเทศชาติ และสังคมโลก

### สาระสำคัญ

การวิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ นักเรียนต้อง  
เข้าใจความสำคัญของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ผ่านการคัดเลือกปรากฏการณ์ที่ตนสนใจและมี  
ความสัมพันธ์กับประเด็นของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ เพื่อนำมาวิเคราะห์เหตุการณ์ เรื่องราว  
ต่าง ๆ ว่าประกอบด้วยอะไร มีความสัมพันธ์กันในเรื่องใด นำมาซึ่งการตัดสินใจในการนำเสนอผลการ  
เรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์อย่างมีเหตุผล

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายถึงการรับรู้ด้านอารมณ์ (Emotional) ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบน  
โลกไซเบอร์ได้
2. นักเรียนวิเคราะห์ข้อมูลของปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่ตนเลือกได้

### สาระการเรียนรู้

1. การวิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ นักเรียน  
ต้องเข้าใจความสำคัญของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ผ่านการคัดเลือกปรากฏการณ์ที่ตนสนใจ  
และมีความสัมพันธ์กับประเด็นของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ 7 ลักษณะ เพื่อนำมาข้อมูลที่ได้  
จากปรากฏการณ์มาวิเคราะห์ เรื่องราวต่าง ๆ ว่าประกอบด้วยอะไร มีความสัมพันธ์กันในเรื่องใด

นำมาซึ่งการตัดสินใจในการนำเสนอผลการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

2. ด้านอารมณ์ (Emotional) คือ การที่นักเรียนรับเอาอารมณ์และความรู้สึกของบุคคลอื่นมาเป็นอารมณ์ของตนเอง

### ภาระงาน/ชิ้นงาน

การนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลในประเด็นเรื่อง “ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์” ที่นักเรียนสนใจในรูปแบบของสื่อ Power Point

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### กิจกรรมที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ชั่วโมงที่ 1

1. ครูและนักเรียนเข้าสู่บทเรียนโดยการพูดคุยเกี่ยวกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ โดยพูดคุยถึงประเด็นดังกล่าวผ่านการสะท้อนจาก ใบงานที่ 1 เรื่องปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในประเด็นดังกล่าว

2. นักเรียนร่วมกันเลือกปรากฏการณ์หรือปัญหาที่ตรงกับหัวข้อที่ได้รับ โดยการรวมกลุ่ม (Group Sharing) จากนั้นดำเนินการแลกเปลี่ยนและอภิปราย (Team Discussion) เพื่อเลือกปรากฏการณ์ที่สมาชิกภายในกลุ่มสนใจ อาจจะใช้ประเด็นที่รวบรวมได้และถูกนำเสนอผ่านใบงานที่ 1 หรือเป็นข้อมูลใหม่ที่สมาชิกกลุ่มค้นคว้าเพิ่มเติมที่มีประเด็นตรงกับหัวข้อที่ได้รับ เมื่อนักเรียนดำเนินการแลกเปลี่ยนจนเสร็จให้คัดเลือกปรากฏการณ์ที่ถือเป็นมติของกลุ่มมา 1 ประเด็น

3. นักเรียนนำเสนอประเด็นของกลุ่มลงในกระดานสนทนาออนไลน์ในเพจเฟซบุ๊ก (Page Facebook)

#### ชั่วโมงที่ 2

1. นักเรียนวิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มของตนเองที่ค้นคว้ามาได้ โดยครูใช้คำถามที่มีประเด็นดังนี้

“อะไรคือจุดสำคัญที่ทำให้นักเรียนเชื่อว่าปรากฏการณ์ที่นักเรียนยกตัวอย่างคือการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์”

“ปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกยกตัวอย่างมานั้นสอดคล้องกับรูปแบบของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์รูปแบบไหนบ้าง”

2. ครูใช้คำถามที่มีประเด็น ดังนี้

“พวกนักเรียนตกอยู่ในภาวะเหมือนกับปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือก..นักเรียนจะมีความรู้สึกอย่างไร..”

จากนั้นให้นักเรียนทุกคนสะท้อนคิดผ่านคำถาม โดยครูบันทึกคำตอบของนักเรียนทุกคน

3. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปประเด็นและนำเสนอข้อมูลของแต่ละกลุ่มว่าปรากฏการณ์ที่แต่ละกลุ่มเลือกนั้นคืออะไร

4. ครูใช้คำถามกระตุ้น โดยให้นักเรียนพิจารณาจากประเด็นของกลุ่มตนเอง และวิเคราะห์ปรากฏการณ์ผ่านคำถาม

“นักเรียนคิดว่าสาเหตุของการเกิดปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่นักเรียนยกตัวอย่างนี้ มีสาเหตุมาจากอะไรปัญหาอะไรได้บ้าง”

“นักเรียนมีหลักฐานอะไรที่น่าเชื่อถือหรือสามารถสนับสนุนได้ว่าปรากฏการณ์ดังกล่าวคือการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์”

5. ครูมอบหมายให้นักเรียนแต่ละกลุ่มค้นคว้าข้อมูลประเด็นหรือปรากฏการณ์ที่กลุ่มเลือกเพิ่มเติม โดยเป็นข้อมูลที่ถูกต้อง น่าเชื่อถือ และให้นำเสนอประเด็นดังกล่าวในรูปแบบของ Power Point โดยครูตั้งประเด็นเพื่อใช้กำหนดเป็นประเด็นในการนำเสนอ คือ

1. ลำดับของปรากฏการณ์
2. สาเหตุที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์
3. หลักฐานที่น่าเชื่อถือหรือหลักฐานสนับสนุนได้ว่าเป็นการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

### ชั่วโมงที่ 3

1. นักเรียนนำเสนอประเด็นจากหัวข้อที่ครูกำหนดไว้จากชั่วโมงที่ผ่านมา

2. ครูใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการคิดให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตอบ

“นักเรียนคิดว่าปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกสามารถมองในแง่มุมอื่นได้อีกหรือไม่”

“นักเรียนจะทำอย่างไรได้บ้างเพื่อให้คนอื่นเข้าใจและเชื่อว่าปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกนั้นมันคือตัวอย่างผลกระทบที่เกิดจากปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์”

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มบันทึกคำตอบของเพื่อนในกลุ่มที่แสดงความคิดเห็นตามเวลาที่กำหนดลงในกระดาษ จากนั้นให้นำเสนอให้เพื่อนในห้องและครูฟัง จากนั้นร่วมกันหาข้อสรุปของแต่ละกลุ่มถึงความเป็นไปได้ในการนำมาออกแบบกิจกรรม

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มกลับไปคิดทบทวนและหาข้อสรุปของกลุ่มอีกครั้ง

## สื่อและแหล่งเรียนรู้

## สื่อ

1. กระดานสนทนาออนไลน์ (Page Facebook)
2. Power Point ผลงานการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่

เลือก

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนอธิบายถึงการรับรู้ด้านอารมณ์ (Emotional) ที่เกี่ยวข้องกับ การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้	ประเมินจากการสนทนา โดยสะท้อนคิด ผ่านคำถาม	แบบบันทึก คะแนน การแสดง ความ คิดเห็น	คะแนนระดับ 5 = ยอดเยี่ยม คะแนนระดับ 4 = ดีมาก คะแนนระดับ 3 = ดี คะแนนระดับ 2 = พอใช้ คะแนนระดับ 1 = ควรปรับปรุง	นักเรียนผ่านการประเมินในระดับดี ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. นักเรียนวิเคราะห์ ข้อมูลของปรากฏการณ์ การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ที่ตนเลือกได้	ประเมินจากการนำเสนอ ผลงาน	แบบ ประเมิน การ นำเสนอ ผลงาน	คะแนนระดับ 5 = ยอดเยี่ยม คะแนนระดับ 4 = ดีมาก คะแนนระดับ 3 = ดี คะแนนระดับ 2 = พอใช้ คะแนนระดับ 1 = ควรปรับปรุง	นักเรียนผ่านการประเมินในระดับดี ร้อยละ 70 ขึ้นไป

### เกณฑ์การให้คะแนนการแสดงความคิดเห็น

**จุดประสงค์การเรียนรู้** นักเรียนอธิบายถึงการรับรู้ด้านอารมณ์ (Emotional) ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้

#### ประเด็นคำถาม (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

“หากนักเรียนตกอยู่ในภาวะเหมือนกับปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือก นักเรียนจะมีความรู้สึกอย่างไร”

คะแนนระดับ	คำอธิบาย
5 ยอดเยี่ยม	อธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเสมือนตนเองคือผู้ถูกรกระทำที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก มีการถ่ายทอดอารมณ์อย่างชัดเจน มีการให้เหตุผลถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจน
4 ดีมาก	อธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเสมือนตนเองคือผู้ถูกรกระทำที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก มีการถ่ายทอดอารมณ์อย่างชัดเจน มีการให้เหตุผลถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้นแต่ไม่ชัดเจน
3 ดี	อธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเสมือนตนเองคือผู้ถูกรกระทำที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือกได้ มีถ่ายทอดอารมณ์ ไม่มีการให้เหตุผลถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้น
2 พอใช้	อธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเสมือนตนเองคือผู้ถูกรกระทำที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือกได้ ไม่มีถ่ายทอดอารมณ์ ไม่มีการให้เหตุผลถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้น
1 ควรปรับปรุง	ไม่มีอธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเสมือนตนเองคือผู้ถูกรกระทำที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก



### แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนวิเคราะห์ข้อมูลของปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์  
ที่ตนเลือกได้ (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินใส่คะแนนลงในช่องตามความเป็นจริง และใส่ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมลงในช่อง

กลุ่ม	ประเด็นการประเมิน				คะแนน (5)* <small>(คะแนนรวม) 3</small>
	ปรากฏการณ์	ลำดับของ ปรากฏการณ์ (5)	สาเหตุที่ทำให้เกิด ปรากฏการณ์ (5)	หลักฐาน ที่สนับสนุน ปรากฏการณ์ (5)	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

เกณฑ์การประเมินตาม Likert Scale

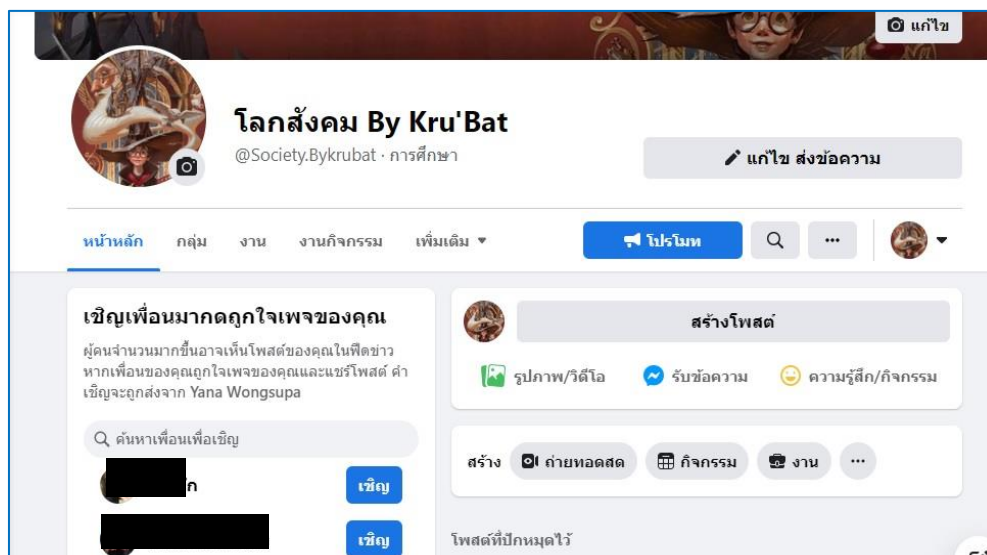
ความหมาย	ระดับคะแนน	ช่วงค่าเฉลี่ยโดยรวม
ยอดเยี่ยม	5	4.50 – 5.00
ดีมาก	4	3.50 – 4.49
ดี	3	2.50 – 3.49
พอใช้	2	1.50 – 2.49
ควรปรับปรุง	1	1.00 – 1.49

## เกณฑ์การให้คะแนนการนำเสนอผลงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนวิเคราะห์ข้อมูลของปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์  
ที่ตนเลือกได้ (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

ประเด็น การประเมิน	ระดับคะแนน				
	5 ยอดเยี่ยม	4 เยี่ยม	3 ดี	2 พอใช้	1 ควร ปรับปรุง
1. ลำดับของ ปรากฏการณ์	อธิบายลำดับ ขั้นตอนของการเกิด ปรากฏการณ์ ที่ชัดเจน มีการ อธิบายเพิ่มเติม เพื่อแสดงให้เห็นถึง ความเข้าใจต่อ ปรากฏการณ์ได้ อย่างถ่องถ้วน	อธิบายลำดับ ขั้นตอนของการเกิด ปรากฏการณ์ ที่ชัดเจน มีการ อธิบายเพิ่มเติม เพื่อแสดงให้เห็นถึง ความเข้าใจต่อ ปรากฏการณ์ แต่ไม่ถ่องถ้วน	อธิบายลำดับ ขั้นตอนของการเกิด ปรากฏการณ์ ที่ชัดเจน ไม่มีการ อธิบายเพิ่มเติม เพื่อแสดงให้เห็นถึง ความเข้าใจต่อ ปรากฏการณ์	อธิบายลำดับ ขั้นตอนของการเกิด ปรากฏการณ์ ยังไม่ชัดเจน ไม่มีการอธิบาย เพิ่มเติมเพื่อแสดง ให้เห็นถึงความ เข้าใจต่อ ปรากฏการณ์	ไม่มีการ อธิบายลำดับ ขั้นตอน ของการเกิด ปรากฏการณ์
2. สาเหตุ ที่ทำให้เกิด ปรากฏการณ์	อธิบายสาเหตุ ที่ทำให้เกิด ปรากฏการณ์ ที่ชัดเจน มีการ อธิบายเพิ่มเติม เพื่อแสดงให้เห็นถึง ความเข้าใจต่อ ปรากฏการณ์ได้ อย่างถ่องถ้วน	อธิบายสาเหตุ ที่ทำให้เกิด ปรากฏการณ์ ที่ชัดเจน มีการ อธิบายเพิ่มเติม เพื่อแสดงให้เห็นถึง ความเข้าใจต่อ ปรากฏการณ์แต่ไม่ ถ่องถ้วน	อธิบายสาเหตุ ที่ทำให้เกิด ปรากฏการณ์ ที่ชัดเจน ไม่มีการ อธิบายเพิ่มเติม เพื่อแสดงให้เห็นถึง ความเข้าใจต่อ ปรากฏการณ์	อธิบายสาเหตุ ที่ทำให้เกิด ปรากฏการณ์ ยังไม่ชัดเจน ไม่มีการอธิบาย เพิ่มเติมเพื่อแสดง ให้เห็นถึงความ เข้าใจต่อ ปรากฏการณ์	ไม่มีการ อธิบาย สาเหตุ ที่ทำให้เกิด ปรากฏการณ์
3. หลักฐาน ที่สนับสนุน ปรากฏการณ์	มีการนำเสนอ หลักฐานที่เกี่ยวข้อง กับปรากฏการณ์ได้ อย่างชัดเจน สามารถอธิบายที่มา ของหลักฐาน เพิ่มเติมได้อย่าง ชัดเจน	มีการนำเสนอ หลักฐานที่เกี่ยวข้อง กับปรากฏการณ์ได้ อย่างชัดเจน มีการอธิบายที่มา ของหลักฐานแต่ยัง ไม่ชัดเจน	มีการนำเสนอ หลักฐาน ที่เกี่ยวข้องกับ ปรากฏการณ์ได้ แต่ยังไม่ชัดเจน มีการอธิบายที่มา ของหลักฐานแต่ยัง ไม่ชัดเจน	มีการนำเสนอ หลักฐาน ที่เกี่ยวข้องกับ ปรากฏการณ์ได้ ไม่มีการอธิบายที่มา ของหลักฐาน	ไม่มีการ นำเสนอ หลักฐาน ที่เกี่ยวข้อง กับ ปรากฏการณ์

## สื่อ กระดานสนทนาออนไลน์ในเพจเฟซบุ๊ก (Page Facebook)



ภาพ 6 กระดานสนทนาออนไลน์ในเพจเฟซบุ๊ก (Page Facebook) @Society.Bykrubat

ที่มา: [https://www.facebook.com/Society.Bykrubat/?ref=pages\\_you\\_manage](https://www.facebook.com/Society.Bykrubat/?ref=pages_you_manage)

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรียนรู้และเข้าใจผู้อื่น

จำนวน 4 ชั่วโมง

เรื่อง วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

ผู้สอน นายญาณอาธิป วงศ์สุภา

#### มาตรฐานและตัวชี้วัด

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัดที่ ม.4-6/3 ปฏิบัติตนและมีส่วนร่วมสนับสนุนให้ผู้อื่นประพฤติปฏิบัติเพื่อเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก

#### สาระสำคัญ

การวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ นักเรียนต้องนำข้อมูลที่เป็นจริงและถูกต้องซึ่งได้มาจากการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ที่ตนเองเลือก มาพิจารณา และตัดสินใจเพื่อวางแผนออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นลำดับขั้นตอน โดยต้องคาดการณ์ผลลัพธ์ถึงผลของการกระทำในอนาคต ซึ่งการวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นลำดับขั้นตอนจะช่วยให้การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเสนอกิจกรรมที่ช่วยสร้างความเข้าใจถึงปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้
2. นักเรียนอธิบายถึงความเข้าใจด้านพฤติกรรม (Behavioral) ของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดยการสวมบทบาทเสมือนว่าตนคือผู้ถูกระทำได้

## สาระการเรียนรู้

1. การวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างความเข้าใจถึงปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลจากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลที่นักเรียนเลือก โดยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ที่ตนเองเลือก มาพูดคุยและแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เป็นจริงและถูกต้องเพื่อตัดสินใจและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะสามารถสร้างความเข้าใจปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลและทำให้เกิดความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล
2. ด้านพฤติกรรม (Behavioral) คือ การที่นักเรียนสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตนให้บุคคลอื่นได้รับรู้ เพื่อแสดงออกถึงความเข้าใจและความรู้สึกเช่นเดียวกับบุคคลอื่น

## ภาระงาน/ชิ้นงาน

กิจกรรมที่ช่วยสร้างความเข้าใจถึงปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลนักเรียน

## กิจกรรมการเรียนรู้

กิจกรรมที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล

### ชั่วโมงที่ 1

1. ครูถามคำถามกับนักเรียนในประเด็นเดิมอีกครั้ง เพื่อหาข้อสรุป ดังนี้  
“นักเรียนจะได้อย่างไรได้บ้างเพื่อให้คนอื่นเข้าใจและเชื่อว่าปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกนั้น มันคือตัวอย่างผลกระทบที่เกิดจากปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล”

2. นักเรียนนำเสนอประเด็นที่ได้จากคำถามมาพูดคุยและแลกเปลี่ยน (Group Sharing) เพื่อร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะสามารถสร้างความเข้าใจปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกและทำให้เกิดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น

### ชั่วโมงที่ 2

1. ครูมอบหมายให้นักเรียนนำเสนอประเด็นที่ได้จากคำถามมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างความเข้าใจถึงปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลจากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลที่นักเรียนเลือก

2. นักเรียนร่วมกันออกแบบกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในกลุ่ม (Group Sharing) โดยการสะท้อนคิดผ่านคำถาม ดังนี้

“นักเรียนคิดว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างความเข้าใจถึงปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลนักเรียนออกแบบควรมีลักษณะอย่างไร” (เป้าหมายที่นักเรียนต้องการให้เกิดขึ้น)

3. ครูบันทึกความคิดเห็นของนักเรียนในแต่ละกลุ่ม

### ชั่วโมงที่ 3

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ที่แต่ละกลุ่มได้ออกแบบไว้
2. ครูให้นักเรียนสวมบทบาทเสมือนว่าเป็นผู้ถูกกระทำจากปรากฏการณ์ จากนั้นใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้เกิดการสะท้อนคิด ดังนี้

“นักเรียนคิดว่าหลังจากนักเรียนเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดความเปลี่ยนแปลงต่อความเข้าใจของนักเรียนในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์อย่างไร..”  
(เป้าหมายที่นักเรียนต้องการให้เกิดขึ้นกับตัวเอง)

“นักเรียนคิดว่าถ้าคนอื่นได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่นักเรียนออกแบบไว้ จะเกิดผลหรือความเปลี่ยนแปลงต่อความเข้าใจในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์อย่างไรบ้าง..”  
(เป้าหมายที่นักเรียนต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้อื่น)

3. ครูบันทึกความคิดเห็นของนักเรียนในแต่ละคน
4. นักเรียนแบ่งหน้าที่และเรียนรู้ตามกิจกรรมที่ตนเองได้ออกแบบไว้

### ชั่วโมงที่ 4

ครูติดตามกิจกรรมที่กลุ่มได้ดำเนินการพร้อมสอบถามและตรวจสอบความก้าวหน้าของงาน

### สื่อและแหล่งเรียนรู้

#### สื่อ

Power Point การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

### การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนเสนอกิจกรรมที่ช่วยสร้างความเข้าใจถึงปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้	ประเมินจากการนำเสนอผลงาน	แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	คะแนนระดับ 5 = ยอดเยี่ยม คะแนนระดับ 4 = ดีมาก คะแนนระดับ 3 = ดี คะแนนระดับ 2 = พอใช้ คะแนนระดับ 1 = ควรปรับปรุง	นักเรียนผ่านการประเมินในระดับดี ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. นักเรียนอธิบายถึงความเข้าใจด้านพฤติกรรม (Behavioral) ของผู้	ประเมินจากการสนทนาโดยสะท้อนคิด	แบบบันทึกคะแนนการแสดงความคิดเห็น	คะแนนระดับ 5 = ยอดเยี่ยม คะแนนระดับ 4 = ดีมาก คะแนนระดับ 3 = ดี คะแนนระดับ 2 = พอใช้	นักเรียนผ่านการประเมินในระดับดี ร้อยละ 70

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การผ่าน
ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลโดยการสวมบทบาทเสมือนว่าตนคือผู้ถูกกระทำได้	ผ่านคำถาม		คะแนนระดับ 1 = ควรปรับปรุง	ขึ้นไป

### แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

**จุดประสงค์การเรียนรู้** นักเรียนเสนอกิจกรรมที่ช่วยสร้างความเข้าใจถึงปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลได้ (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

**คำชี้แจง** ให้ผู้ประเมินใส่คะแนนลงในช่องตามความเป็นจริง และใส่ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมลงในช่อง

กลุ่ม	ประเด็นการประเมิน				คะแนน (5)* <small>(คะแนนรวม) 3</small>
	ชื่อกิจกรรมการเรียนรู้	ความสอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือก (5)	ความน่าสนใจของกิจกรรมการเรียนรู้ (5)	การเสนอแนวทางที่ช่วยสร้างความเข้าใจถึงปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล (5)	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

## เกณฑ์การประเมินตาม Likert Scale

ความหมาย	ระดับคะแนน	ช่วงค่าเฉลี่ยโดยรวม
ยอดเยี่ยม	5	4.50 – 5.00
ดีมาก	4	3.50 – 4.49
ดี	3	2.50 – 3.49
พอใช้	2	1.50 – 2.49
ควรปรับปรุง	1	1.00 – 1.49





## เกณฑ์การให้คะแนนการนำเสนอผลงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนเสนอกิจกรรมที่ช่วยสร้างความเข้าใจถึงปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้ (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

ประเด็น การประเมิน	ระดับคะแนน				
	5 ยอดเยี่ยม	4 เยี่ยม	3 ดี	2 พอใช้	1 ควรปรับปรุง
1. ความ สอดคล้องกับ ปรากฏการณ์ ที่นักเรียนเลือก	กิจกรรมการเรียนรู้ มีความสอดคล้อง กับปรากฏการณ์ที่ เลือกมีการอธิบาย เพิ่มเติม เพื่อแสดงให้เห็นถึง ความเข้าใจต่อ ปรากฏการณ์ได้ สมเหตุสมผล	กิจกรรมการเรียนรู้ มีความสอดคล้อง กับปรากฏการณ์ที่ เลือก มีการอธิบาย เพิ่มเติม เพื่อแสดงให้เห็นถึง ความเข้าใจต่อ ปรากฏการณ์ได้	กิจกรรมการ เรียนรู้ มีความ สอดคล้องกับ ปรากฏการณ์ที่ เลือก มีการอธิบาย เพิ่มเติม แต่ยังไม่แสดงให้เห็นถึง ความ เข้าใจต่อ ปรากฏการณ์	กิจกรรมการเรียนรู้ มีความสอดคล้อง กับปรากฏการณ์ที่ เลือก ไม่มีการอธิบาย เพิ่มเติม เพื่อแสดงให้เห็นถึง ความเข้าใจต่อ ปรากฏการณ์	กิจกรรมการ เรียนรู้ ไม่มีความ สอดคล้องกับ ปรากฏการณ์ ที่เลือก ไม่มี การอธิบาย เพิ่มเติม เพื่อแสดงให้เห็น ถึงความเข้าใจต่อ ปรากฏการณ์
2. ความ น่าสนใจ ของกิจกรรม การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้ มีความน่าสนใจ เหมาะกับบริบท ของการเรียนรู้ แบบออนไลน์ มีความเป็นไปได้สูง ในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้ มีความน่าสนใจ เหมาะกับบริบท ของการเรียนรู้ แบบออนไลน์ มีความเป็นไปได้ ในการจัดกิจกรรม การเรียนรู้	กิจกรรมการ เรียนรู้ มีความน่าสนใจ เหมาะกับบริบท ของการเรียนรู้ แบบออนไลน์ ยังไม่มี ความเป็นไปได้ในการ จัดกิจกรรม การเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้ มีความน่าสนใจแต่ ไม่เหมาะกับบริบท ของการเรียนรู้ แบบออนไลน์ ยังไม่มี ความเป็นไปได้ในการ จัด กิจกรรม การเรียนรู้	กิจกรรมการ เรียนรู้ ไม่มีความน่าสนใจ แต่ไม่ เหมาะกับ บริบทของ การเรียนรู้ แบบออนไลน์ และ ยังไม่มี ความเป็น ไปได้ในการ จัดกิจกรรม การเรียนรู้
3. การเสนอ แนวทาง ที่ช่วยสร้าง ความเข้าใจ ถึงปัญหา การกลั่นแกล้ง กัน บนโลกไซเบอร์	มีการเสนอแนวทาง ที่ช่วยสร้าง ความเข้าใจ ถึงปัญหา การกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์ได้ อย่างชัดเจน ครบถ้วน	มีการเสนอแนวทาง ที่ช่วยสร้าง ความเข้าใจ ถึงปัญหา การกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์ได้ อย่างชัดเจน แต่ไม่ครบถ้วน	มีการเสนอ แนวทางที่ช่วย สร้างความเข้าใจ ถึงปัญหาการ กลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์ ได้ แต่ยังไม่ ชัดเจน	มีการเสนอแนวทาง ที่ช่วยสร้าง ความเข้าใจ ถึงปัญหา การกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์ แต่ยังไม่ถูกต้อง	ไม่มีการเสนอ แนวทางที่ช่วย สร้าง ความเข้าใจ ถึงปัญหา การกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์

### เกณฑ์การให้คะแนนการแสดงความคิดเห็น

**จุดประสงค์การเรียนรู้** นักเรียนอธิบายถึงความเข้าใจด้านพฤติกรรม (Behavioral) ของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดยการสวมบทบาทเหมือนว่าตนคือผู้ถูกรกระทำ

#### ประเด็นคำถาม (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

“นักเรียนคาดหวังว่าหลังจากนักเรียนเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดความเปลี่ยนแปลงต่อความเข้าใจในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์อย่างไร”

คะแนน ระดับ	คำอธิบาย
5 ยอดเยี่ยม	อธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเหมือนตนเองคือผู้ถูกรกระทำที่ต้องการนำเสนอเรื่องราวที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก มีการถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างชัดเจน มีการให้เหตุผลถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน
4 ดีมาก	อธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเหมือนตนเองคือผู้ถูกรกระทำที่ต้องการนำเสนอเรื่องราวที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก มีการถ่ายทอดอารมณ์มีการให้เหตุผลถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้นแต่ยังไม่ชัดเจน
3 ดี	อธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเหมือนตนเองคือผู้ถูกรกระทำที่ต้องการนำเสนอเรื่องราวที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก มีการถ่ายทอดอารมณ์แต่ยังไม่มีการให้เหตุผลถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้
2 พอใช้	อธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเหมือนตนเองคือผู้ถูกรกระทำที่ต้องการนำเสนอเรื่องราวที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก ไม่มีถ่ายทอดอารมณ์ ไม่มีการให้เหตุผลถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้น
1 ควร ปรับปรุง	ไม่มีอธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเหมือนตนเองคือผู้ถูกรกระทำที่ต้องการนำเสนอเรื่องราวที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก

### เกณฑ์การให้คะแนนการแสดงความคิดเห็น

**จุดประสงค์การเรียนรู้** นักเรียนอธิบายถึงความเข้าใจด้านพฤติกรรม (Behavioral) ของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดยการสวมบทบาทเหมือนว่าตนคือผู้ถูกระทำได้

#### ประเด็นคำถาม (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

*“นักเรียนคิดว่าถ้าคนอื่นได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่นักเรียนออกแบบไว้ จะเกิดผลหรือความเปลี่ยนแปลงต่อความเข้าใจในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์อย่างไรบ้าง”*

คะแนน ระดับ	คำอธิบาย
5 ยอดเยี่ยม	อธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเหมือนตนเองคือผู้ถูกระทำที่ต้องการให้ผู้อื่นเข้าใจเรื่องราวที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก มีการถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างชัดเจน มีการให้เหตุผลถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน
4 ดีมาก	อธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเหมือนตนเองคือผู้ถูกระทำที่ต้องการให้ผู้อื่นเข้าใจเรื่องราวที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก มีการถ่ายทอดอารมณ์มีการให้เหตุผลถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้นแต่ยังไม่ชัดเจน
3 ดี	อธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเหมือนตนเองคือผู้ถูกระทำที่ต้องการให้ผู้อื่นเข้าใจเรื่องราวที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก มีการถ่ายทอดอารมณ์แต่ยังไม่มีการให้เหตุผลถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้
2 พอใช้	อธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเหมือนตนเองคือผู้ถูกระทำที่ต้องการให้ผู้อื่นเข้าใจเรื่องราวที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก ไม่มีถ่ายทอดอารมณ์ ไม่มีการให้เหตุผลถึงอารมณ์ที่เกิดขึ้น
1 ควร ปรับปรุง	ไม่มีอธิบายความรู้สึกของตนเองโดยการสวมบทบาทเหมือนตนเองคือผู้ถูกระทำที่ต้องการให้ผู้อื่นเข้าใจเรื่องราวที่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่เลือก

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 หยุคการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

จำนวน 2 ชั่วโมง

เรื่อง ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน

ผู้สอน นายญาณมาธิป วงศ์สุภา

### มาตรฐานและตัวชี้วัด

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัดที่ ม.4-6/3 ปฏิบัติตนและมีส่วนร่วมสนับสนุนให้ผู้อื่นประพฤติปฏิบัติเพื่อเป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก

### สาระสำคัญ

ความเข้าใจของนักเรียน คือการที่นักเรียนถ่ายทอดความสามารถทางสติปัญญาในการขยายความรู้ ความจำของตนเองให้กว้างออกไปจากเดิมอย่างสมเหตุสมผล ซึ่งสะท้อนถึงกระบวนการคิดที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนอธิบายถึงความเข้าใจด้านพฤติกรรม (Behavioral) ของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดยการสวมบทบาทเสมือนว่าตนคือผู้ถูกรกระทำได้
2. นักเรียนอธิบายผลจากการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้

### สาระการเรียนรู้

1. ความเข้าใจของนักเรียน คือการที่นักเรียนต้องถ่ายทอดผลจากการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ให้ผู้อื่นรับรู้ถึงความเข้าใจของนักเรียนได้อย่างสมเหตุสมผล ผ่านการนำเสนอผลการเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ออกแบบไว้
2. ความเข้าใจด้านพฤติกรรม (Behavioral) คือ การที่นักเรียนสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตนให้บุคคลอื่นได้รับรู้ เพื่อแสดงออกถึงความเข้าใจและความรู้สึกเช่นเดียวกับบุคคลอื่น

## ภาระงาน/ชิ้นงาน

1. การนำเสนอผลการเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับ “ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์” ในรูปแบบของสื่อ Power Point

## กิจกรรมการเรียนรู้

### กิจกรรมที่ 4 ตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน

#### ชั่วโมงที่ 1

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานจากการเรียนรู้ของตนเอง ในรูปแบบของสื่อ Power Point

2. ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนโดยการให้นักเรียนสวมบทบาทเสมือนว่าตนคือผู้ถูกรักษา จากนั้นสอบถามองค์ความรู้จากรูปแบบการเรียนรู้ที่นักเรียนได้ออกแบบนั้น ช่วยให้นักเรียนเกิดองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์อย่างไร ด้วยคำถาม

“นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากการเรียนรู้จากกิจกรรมที่นักเรียนออกแบบไว้”

“เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อความเข้าใจของนักเรียนในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์อย่างไร..”

3. เพื่อให้ครูสามารถมองเห็นกระบวนการคิดที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวจากนักเรียนทุกคนมากขึ้นครูอาจจะให้นักเรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็นเป็นรายบุคคลในประเด็นดังกล่าว

4. ครูบันทึกความคิดเห็นของนักเรียนเป็นรายบุคคล

#### ชั่วโมงที่ 2

1. นักเรียนและครูสรุปประเด็นที่นักเรียนได้สะท้อนคิดไว้ มาจัดเป็นกลุ่มจากนั้นนำเสนอให้นักเรียนมองเห็นภาพรวมของกิจกรรม ผ่านคำถาม

“นักเรียนคิดว่าทำไมเราถึงต้องเรียนรู้ในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์”

2. นักเรียนร่วมกันอภิปรายและสรุปผลการเรียนรู้ พร้อมบันทึกความคิดเห็น

## สื่อและแหล่งเรียนรู้

### สื่อ

Power Point ผลการเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับ “ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์” ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

## การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การผ่าน
1. นักเรียนอธิบายถึงความเข้าใจด้านพฤติกรรม(Behavioral) ของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดยการสวมบทบาทเสมือนว่าตนคือผู้ถูกระทำได้	ประเมินจากการสนทนาโดยสะท้อนคิดผ่านคำถาม	แบบบันทึก คะแนน การแสดง ความ คิดเห็น	คะแนนระดับ 5 = ยอดเยี่ยม คะแนนระดับ 4 = ดีมาก คะแนนระดับ 3 = ดี คะแนนระดับ 2 = พอใช้ คะแนนระดับ 1 = ควรปรับปรุง	นักเรียนผ่านการประเมินในระดับดี ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. นักเรียนอภิปรายผลจากการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้	ประเมินจากการนำเสนอผลงาน	แบบประเมิน การนำเสนอ ผลงาน	คะแนนระดับ 5 = ยอดเยี่ยม คะแนนระดับ 4 = ดีมาก คะแนนระดับ 3 = ดี คะแนนระดับ 2 = พอใช้ คะแนนระดับ 1 = ควรปรับปรุง	นักเรียนผ่านการประเมินในระดับดี ร้อยละ 70 ขึ้นไป

### เกณฑ์การให้คะแนนการแสดงความคิดเห็น

**จุดประสงค์การเรียนรู้** นักเรียนอธิบายถึงความเข้าใจด้านพฤติกรรม (Behavioral) ของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดยการสวมบทบาทเสมือนว่าตนคือผู้ถูกระทำได้

### ประเด็นคำถาม (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

“เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อความเข้าใจของนักเรียนในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์อย่างไร”

ระดับ	คำอธิบาย
5 ยอดเยี่ยม	ยกตัวอย่างสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้ที่นอกเหนือจากเป้าหมายที่ตั้งไว้ 2 ประเด็น โดยมีการอธิบายถึงความเข้าใจด้านพฤติกรรมของผู้อื่นที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่เชื่อมโยงกับผลที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตนเองได้ปฏิบัติอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นประเด็นที่น่าสนใจ
4 ดีมาก	ยกตัวอย่างสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้ที่นอกเหนือจากเป้าหมายที่ตั้งไว้ 2 ประเด็น โดยมีการอธิบายถึงความเข้าใจด้านพฤติกรรมของผู้อื่นที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่เชื่อมโยงกับผลที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตนเองได้ปฏิบัติอย่างชัดเจน
3 ดี	ยกตัวอย่างสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้ที่นอกเหนือจากเป้าหมายที่ตั้งไว้ 1 ประเด็น โดยมีการอธิบายถึงความเข้าใจด้านพฤติกรรมของผู้อื่นที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่เชื่อมโยงกับผลที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตนเองได้ปฏิบัติอย่างชัดเจน
2 พอใช้	ยกตัวอย่างสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้ที่นอกเหนือจากเป้าหมายที่ตั้งไว้ 1 ประเด็น โดยมีการอธิบายถึงความเข้าใจด้านพฤติกรรมของผู้อื่นที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่เชื่อมโยงกับผลที่ได้จากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตนเองได้ปฏิบัติแต่ยังไม่ชัดเจน
1 ควรปรับปรุง	ไม่มีการยกตัวอย่างสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้ที่นอกเหนือจากเป้าหมาย แต่มีการอธิบายถึงความเข้าใจด้านพฤติกรรมของผู้อื่นที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

### แบบประเมินการนำเสนอผลงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนอภิปรายผลจากการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้ (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินใส่คะแนนลงในช่องตามความเป็นจริง และใส่ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมลงในช่อง

กลุ่ม	ประเด็นการประเมิน			คะแนน (5)* <small>(คะแนนรวม) 2</small>
	ชื่อกิจกรรมการเรียนรู้	การนำเสนอ ผลจากการ เรียนรู้ (5)	ความเข้าใจต่อ ประเด็นเรื่อง การกลั่นแกล้ง กันบนโลก ออนไลน์ (5)	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

เกณฑ์การประเมินตาม Likert Scale

ความหมาย	ระดับคะแนน	ช่วงค่าเฉลี่ยโดยรวม
ยอดเยี่ยม	5	4.50 – 5.00
ดีมาก	4	3.50 – 4.49
ดี	3	2.50 – 3.49
พอใช้	2	1.50 – 2.49
ควรปรับปรุง	1	1.00 – 1.49



### เกณฑ์การให้คะแนนการนำเสนอผลงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้ นักเรียนเสนอกิจกรรมที่ช่วยสร้างความเข้าใจถึงปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้

#### (กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E1)

ประเด็น การประเมิน	ระดับคะแนน				
	5 ยอดเยี่ยม	4 เยี่ยม	3 ดี	2 พอใช้	1 ควร ปรับปรุง
1. การนำเสนอ ผลจากการ เรียนรู้	อภิปรายผลที่ได้รับ จากการเรียนรู้ได้ อย่างชัดเจน โดยเชื่อมโยงถึง ปรากฏการณ์ที่ เลือกให้ผู้อื่นเข้าใจ ได้อย่างชัดเจน ครบถ้วน	อภิปรายผลที่ได้รับ จากการเรียนรู้ได้ อย่างชัดเจน โดยเชื่อมโยงถึง ปรากฏการณ์ที่ เลือกให้ผู้อื่นเข้าใจ ได้ แต่ยังชัดเจน	อภิปรายผลที่ได้รับ จากการเรียนรู้ได้ โดยเชื่อมโยงถึง ปรากฏการณ์ที่ เลือกให้ผู้อื่นเข้าใจ ได้ แต่ยังชัดเจน	อภิปรายผลที่ได้รับ จากการเรียนรู้ได้ แต่ยังไม่เชื่อมโยงถึง ปรากฏการณ์ที่ เลือก	ไม่มีการ อภิปรายผลที่ ได้รับจาก การเรียนรู้
2. ความเข้าใจ ต่อประเด็นเรื่อง การกลั่นแกล้ง กัน บนโลกออนไลน์	อภิปรายผลที่เกิด ขึ้นกับตนเองที่ แสดงถึงความเข้าใจ ต่อปรากฏการณ์ การกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์ได้ อย่างชัดเจน มีการ ถ่ายทอดความ เข้าใจได้อย่าง ถูกต้อง สมเหตุสมผล	อภิปรายผลที่เกิด ขึ้นกับตนเองที่ แสดงถึงความเข้าใจ ต่อปรากฏการณ์ การกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์ได้ มีการถ่ายทอด ความเข้าใจได้ ถูกต้อง แต่ยังไม่ สมเหตุสมผล	อภิปรายผลที่เกิด ขึ้นกับตนเองที่ แสดงถึงความเข้าใจ ต่อปรากฏการณ์ การกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์ได้ มีการถ่ายทอด ความเข้าใจแต่ยังไม่ ถูกต้อง	อภิปรายผลที่เกิด ขึ้นกับตนเองที่ แสดงถึงความเข้าใจ ต่อปรากฏการณ์ การกลั่นแกล้งกัน บนโลกไซเบอร์ แต่ไม่มีการถ่ายทอด ความเข้าใจเพิ่มเติม	ไม่มีการ อภิปรายผลที่ เกิดขึ้นกับ ตนเองที่ แสดงถึง ความเข้าใจ ต่อ ปรากฏการณ์ การกลั่น แกล้งกัน บนโลกไซ เบอร์

## แบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

(กระบวนการประเมินประสิทธิภาพของกระบวนการ E2)

### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ - นามสกุล ..... อายุ .....

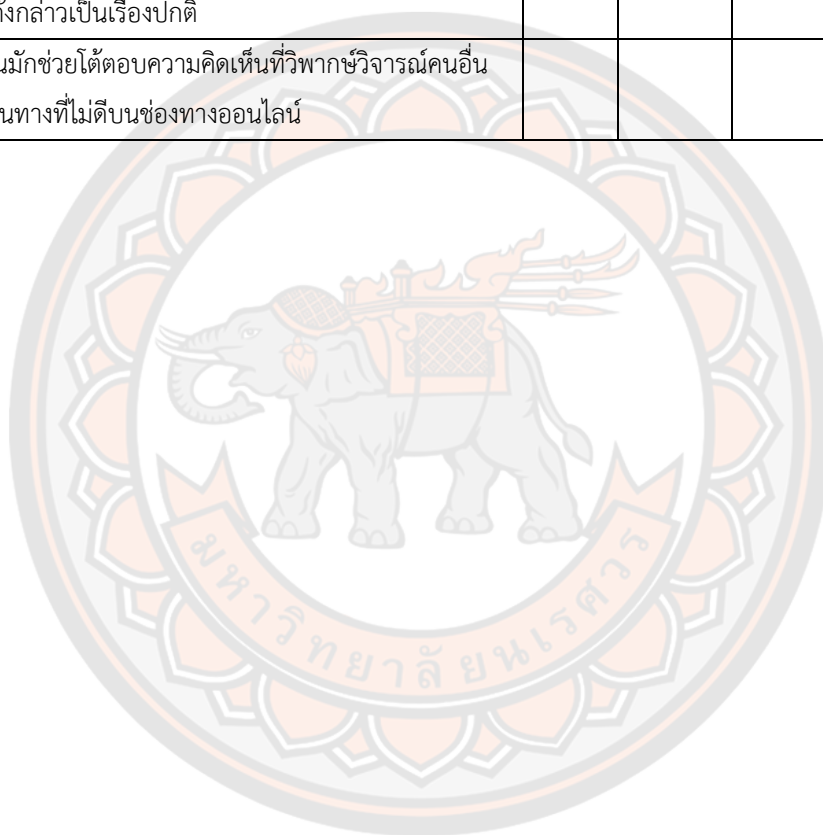
### ตอนที่ 2 การประเมินการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล

#### คำชี้แจง

1. แบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลมีข้อคำถามทั้งหมด 15 ข้อ โดยเป็นการสอบถามความคิดเห็น ความรู้สึก และพฤติกรรมของนักเรียน
2. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงที่สุด

ข้อคำถาม	ไม่ใช่	ค่อนข้างไม่ใช่	ค่อนข้างใช่	ใช่	ใช่ที่สุด
1. ฉันรู้ว่ามีการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล					
2. ฉันรู้ว่าการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลมีหลายลักษณะ					
3. ฉันรู้ว่าการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลเกิดจากการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด					
4. ฉันรู้ว่าการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นเป็นเรื่องปกติที่คนในสังคมคุ้นเคย					
5. ฉันรู้ว่าการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลไม่ใช่เรื่องที่ควรพูดถึง					
6. ฉันรู้สึกไม่ติดกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล					
7. ฉันรู้สึกสนุกกับการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นบนช่องทางออนไลน์					
8. ฉันรู้สึกไม่ชอบเวลามีคนวิพากษ์วิจารณ์คนอื่นในทางที่ไม่ดีบนช่องทางออนไลน์					
9. ฉันรู้สึกว่าเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของคนอื่นเป็นเรื่องปกติ					
10. ฉันรู้สึกว่าไม่ควรส่งต่อข้อมูลส่วนตัวของคนอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต					
11. ฉันจะรีบช่วยลบข้อมูลส่วนตัวของคนอื่นที่ถูกเปิดเผยโดยไม่ตั้งใจ					

ข้อความ	ไม่ใช่	ค่อนข้าง ไม่ใช่	ค่อนข้าง ใช่	ใช่	ใช่ ที่สุด
12. ฉันเตือนคนรอบข้างอยู่เสมอให้หยุดพูดถึงคนอื่นในทาง ที่ไม่ดีบนช่องทางออนไลน์					
13. ฉันมักสวมบทบาทเป็นบุคคลที่ถูกกลั่นแกล้ง เพื่อ ปกป้องคนที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล					
14. ฉันบอกเพื่อนที่ถูกวิจารณ์บนช่องทางออนไลน์ว่าเรื่อง ดังกล่าวเป็นเรื่องปกติ					
15. ฉันมักช่วยโต้ตอบความคิดเห็นที่วิพากษ์วิจารณ์คนอื่น ในทางที่ไม่ดีบนช่องทางออนไลน์					



## ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2. ผลการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

3. ผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับองค์ประกอบของการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

4. ผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

5. ผลคะแนนความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

6. ผลการเปรียบเทียบการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ตาราง 13 ระดับความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมินขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	N = 5		ระดับ
	$\bar{X}$	S.D.	ความเหมาะสม
<b>1. กิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์</b>			
1.1 สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 เหมาะกับการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์	4.60	0.55	มากที่สุด
1.3 ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	4.20	0.45	มาก
1.4 เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์	4.40	0.55	มาก
1.5 มีความน่าสนใจ มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์	4.60	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.48	0.46	มาก
<b>2. กิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์</b>			
2.1 สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 เหมาะกับการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	4.20	0.45	มาก
2.4 เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์	4.40	0.55	มาก
2.5 มีความน่าสนใจ มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์	4.60	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.48	0.46	มาก

รายการประเมินขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	N = 5		ระดับความ เหมาะสม
	$\bar{X}$	S.D.	
<b>3. กิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์</b>			
3.1 สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับการสะท้อนคิด	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2 เหมาะกับการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3 ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	4.20	0.45	มาก
3.4 เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลก ไซเบอร์	4.40	0.55	มาก
3.5 มีความน่าสนใจ มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์	4.60	0.55	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.48	0.46	มาก
<b>4. กิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนที่ 4 วางแผน การตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน</b>			
4.1 สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับการสะท้อนคิด	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 เหมาะกับการจัดการเรียนรู้แบบออนไลน์	4.60	0.55	มากที่สุด
4.3 ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	4.20	0.45	มาก
4.4 เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลก ไซเบอร์	4.40	0.55	มาก
4.5 มีความน่าสนใจ มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์	4.40	0.55	มาก
เฉลี่ย	4.44	0.46	มาก
<b>สรุปผลรวม</b>	4.47	0.46	มาก

ตาราง 14 ความเหมาะสมของแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

ข้อที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
		1	2	3	4	5			
<b>1.</b>	<b>สาระสำคัญ</b>								
1.1	สอดคล้องกับเรื่องที่สอน	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2	เขียนสาระสำคัญในลักษณะของความคิดรวบยอดหรือแก่นของความรู้ที่สำคัญ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
	เฉลี่ย						4.70	0.45	มากที่สุด
<b>2.</b>	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>								
2.1	สอดคล้องกับตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2	ชัดเจน นำไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้	5	4	4	4	4	4.20	0.45	มาก
2.3	ชัดเจน นำไปสู่การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ได้	5	4	4	4	4	4.20	0.45	มาก
	เฉลี่ย						4.40	0.37	มาก
<b>3.</b>	<b>สาระการเรียนรู้</b>								
3.1	สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3.2	เขียนสาระการเรียนรู้ในลักษณะของการขยายรายละเอียดของสาระสำคัญ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
3.3	มีปริมาณและความลึกซึ้งเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
	เฉลี่ย						4.60	0.55	มากที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของ					$\bar{X}$	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
		ผู้เชี่ยวชาญ							
		1	2	3	4	5			
<b>4.</b>	<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>								
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
	4.2 เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
	4.3 มีความน่าสนใจ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
	4.4 ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้สอนจริง	5	5	4	4	4	4.40	0.55	มาก
	4.5 เสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์	5	5	4	4	4	4.40	0.55	มาก
	เฉลี่ย						4.52	0.50	มากที่สุด
<b>5.</b>	<b>สื่อ</b>								
	5.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
	5.2 ชัดเจน นำไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
	เฉลี่ย						4.60	0.55	มากที่สุด
<b>6.</b>	<b>การวัดและการประเมินผล</b>								
	<b>การเรียนรู้</b>								
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	3	4	4	5	4.00	0.71	มาก
	6.2 วิธีการและเครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	3	4	4	4	3.80	0.45	มาก
	6.3 เกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจน	4	3	4	4	4	3.80	0.45	มาก
	เฉลี่ย						3.87	0.51	มาก
	<b>สรุปผลรวม</b>						<b>4.41</b>	<b>0.24</b>	<b>มาก</b>



ตาราง 15 ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก  
ในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้  
แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้าง  
การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 6

ข้อที่	คะแนนความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1	+1	-1	+1	+1	+1	0.60	ใช้ได้
2	+1	-1	+1	+1	+1	0.60	ใช้ได้
3	+1	-1	+1	+1	+1	0.60	ใช้ได้
4	+1	-1	+1	+1	0	0.40	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
5	+1	-1	+1	+1	+1	0.60	ใช้ได้
6	+1	-1	+1	+1	+1	0.60	ใช้ได้
7	+1	-1	+1	+1	+1	0.60	ใช้ได้
8	+1	-1	+1	+1	+1	0.60	ใช้ได้
9	+1	-1	+1	+1	0	0.40	ปรับปรุงหรือตัดทิ้ง
10	+1	-1	+1	+1	+1	0.60	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
23	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
24	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

ข้อที่	คะแนนความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
26	+1	+1	+1	+1	0	0.80	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

สรุปผลการประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีค่า IOC เท่ากับ 1 จำนวน 18 ข้อ ค่า IOC เท่ากับ 0.80 จำนวน 2 ข้อ ค่า IOC เท่ากับ 0.60 จำนวน 8 ข้อ และค่า IOC เท่ากับ 0.40 จำนวน 2 ข้อ

ตาราง 16 ผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลับแกลังกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายการ	คะแนนการทำกิจกรรมระหว่างเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด				รวม	ผลการ ทดสอบ หลังเรียน (E2)
	(E1)					
	1	2	3	4		
คะแนนเต็ม	15	10	15	10	50	75
จำนวนกลุ่มตัวอย่าง	9	9	9	9		
คะแนนรวมทุกคน	96	70	105	64	335	509
คะแนนเฉลี่ย	10.67	7.78	11.67	7.11	37.22	56.56
คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	71.11	77.78	77.78	71.11	74.44	75.41
E1/E2			74.44			75.41

ตาราง 17 ผลการหาประสิทธิภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 คน

รายการ	คะแนนการทำกิจกรรมระหว่างเรียน ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด (E1)				รวม	ผลการ ทดสอบ หลัง เรียน (E2)
	1	2	3	4		
	คะแนนเต็ม	15	10	15		
คนที่ 1	12	8	11	7	38	63
คนที่ 2	11	7	11	6	36	58
คนที่ 3	13	8	12	8	39	64
คนที่ 4	10	8	12	8	38	57
คนที่ 5	12	10	11	7	39	52
คนที่ 6	9	7	12	7	35	54
คนที่ 7	10	7	12	6	37	52
คนที่ 8	9	8	12	7	37	54
คนที่ 9	10	7	12	8	36	55
คะแนนรวมทุกคน	96	70	105	64	335	509
คะแนนเฉลี่ย	10.67	7.78	11.67	7.11	37.22	56.56
คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	71.11	77.78	77.78	71.11	74.44	75.41
E1/E2			74.44			75.41

ตาราง 18 ผลคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	คะแนนผลต่าง
	(75 คะแนน) Pre-test	(75 คะแนน) Posttest	
1	46	59	13
2	48	60	12
3	52	58	6
4	47	60	13
5	52	65	13
6	47	62	15
7	56	64	8
8	53	57	4
9	49	63	14
10	48	56	8
11	46	60	14
12	52	58	6
13	54	64	10
14	56	58	2
15	52	58	6
16	48	64	16
17	54	60	6
18	54	65	11
19	52	60	8
20	52	68	16
21	52	68	16

ตาราง 19 ผลการเปรียบเทียบการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation
Pair 1	Pre-test	50.95	21	3.17
	Posttest	61.29	21	3.51

#### Paired Samples Test

		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)	Sig. (1-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Pair 1	Pre-test	10.33	4.31	0.94	10.9995	20	0.0000	0.0000
	Posttest							

การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการ กลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S.D.	t	sig
ก่อนการเรียน	75	50.95	3.17	11.00*	0.0000
หลังการเรียน	75	61.29	3.51		

\* มีนัยความสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

## แบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

### ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

#### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ - นามสกุล ..... อายุ .....

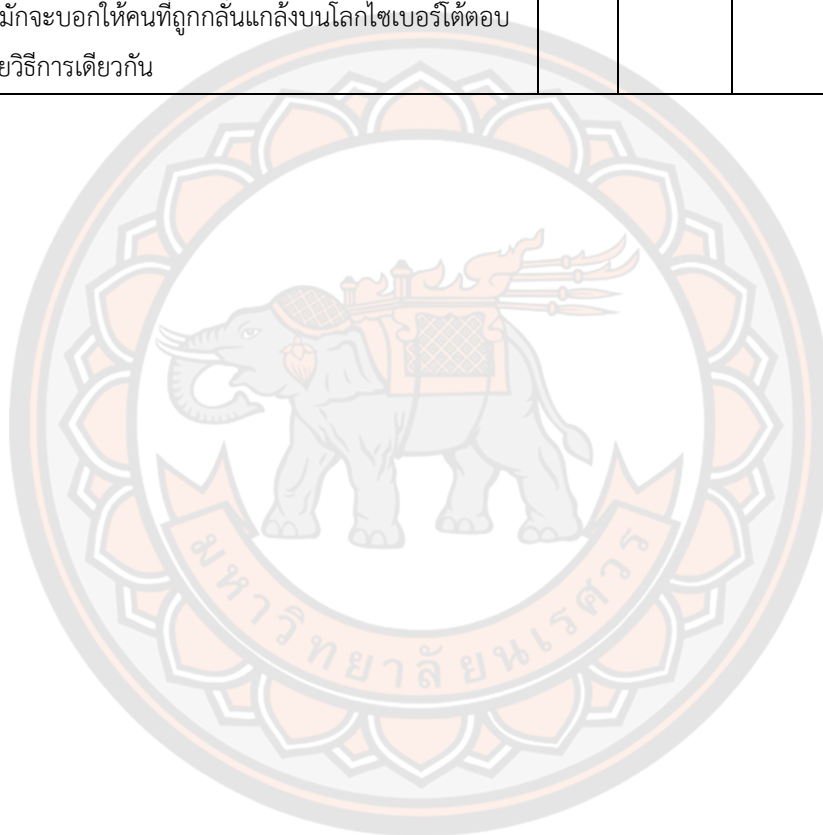
#### ตอนที่ 2 การประเมินการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

##### คำชี้แจง

- แบบวัดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์มีข้อความทั้งหมด 15 ข้อ โดยเป็นการสอบถามความคิดเห็น ความรู้สึก และพฤติกรรมของนักเรียน
- ให้นักเรียนพิจารณาข้อความว่าเป็นจริงหรือตรงความรู้สึก ความคิดเห็นของนักเรียน มากน้อยเพียงใด จากนั้นให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงที่สุด

ข้อความ	ไม่ใช่	ค่อนข้างไม่ใช่	ค่อนข้างใช่	ใช่	ใช่ที่สุด
1. ฉันรู้ว่ามีการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้รับการพูดถึงในสังคมปัจจุบัน					
2. ฉันรู้ว่าการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์มีหลายลักษณะ					
3. ฉันรู้ว่าการส่งข้อความก่อกวนผู้อื่นถือเป็นลักษณะหนึ่งของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์					
4. ฉันรู้ว่าการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวบนช่องทางออนไลน์ จะนำไปสู่ปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์					
5. ฉันรู้ว่าการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์เป็นปัญหาที่ควรแก้ไขอย่างเร่งด่วน					
6. ฉันรู้สึกไม่ตกลงกับภาพหรือข้อความที่มีคนแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ถึงบุคคลอื่นบนช่องทางออนไลน์					
7. ฉันมักสนใจเวลาเห็นข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่นที่ถูกเปิดเผยโดยไม่ตั้งใจ					
8. ฉันรู้สึกแยะเวลาเห็นคนแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ถึงบุคคลอื่นบนช่องทางออนไลน์					
9. ฉันรู้สึกว่าการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของคนอื่นเป็นเรื่องปกติ					
10. ฉันรู้สึกเฉยเมยเวลาเห็นคนถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ เพราะคิดว่าไม่ใช่เรื่องของตนเอง					
11. ฉันเตือนคนรอบข้างอยู่เสมอให้หยุดการแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ถึงคนอื่นบนช่องทางออนไลน์					

ข้อความ	ไม่ใช่	ค่อนข้าง ไม่ใช่	ค่อนข้าง ใช่	ใช่	ใช่ ที่สุด
12. ฉันจะขออนุญาตก่อนที่จะเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของคุณ อื่นก่อนเสมอ					
13. ฉันจะหยุดส่งต่อข้อมูลที่ผู้อื่นนำมาเผยแพร่บนโลกไซเบอร์					
14. ฉันจะโต้ตอบการแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ ด้วยถ้อยความรุนแรงทันทีเพื่อปกป้องคนที่ถูกกลั่นแกล้ง บนโลก					
15. ฉันมักจะบอกให้คนที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์โต้ตอบ ด้วยวิธีการเดียวกัน					



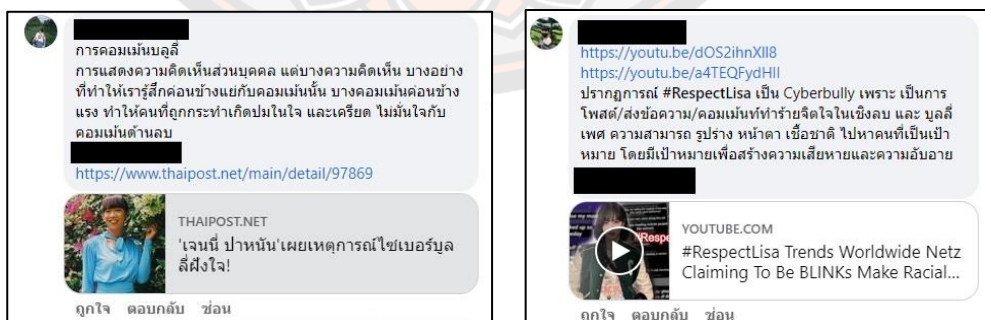


ภาคผนวก จ ภาพกิจกรรมการเรียนรู้แบบออนไลน์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

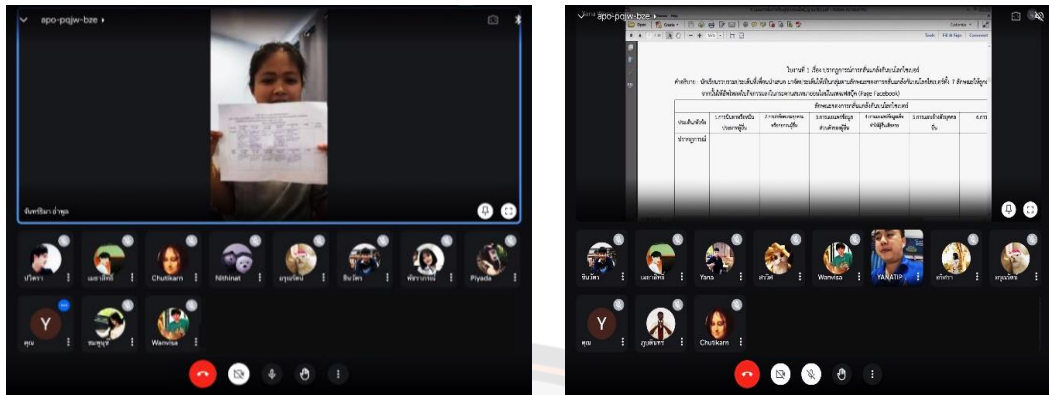


ภาพ 7 กิจกรรมขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 1 เลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

ครูได้กระตุ้นให้ผู้เรียนเห็นถึงปัญหาที่เกิดจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัล ที่นำไปสู่การเกิดปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ โดยการนำเสนอผ่านสื่อทั้งคลิปวิดีโอ ข่าวจากช่องทางออนไลน์ เพื่อใช้เป็นประเด็นท้าทายในการเรียนรู้ จากนั้นผู้เรียนเป็นผู้กำหนดปรากฏการณ์ที่ตนเองความสนใจเพื่อเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนารู้อย่างถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

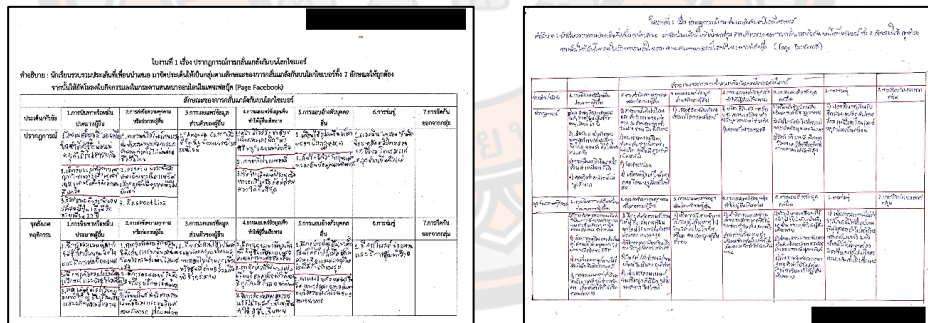


ภาพ 8 ตัวอย่างผลงานนักเรียนที่นำเสนอปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ลงในกระดานสนทนาออนไลน์ เฟซบุ๊ก (Page Facebook)



ภาพ 9 กิจกรรมการนำเสนอการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

การนำเสนอข้อมูลประเด็นปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์โดยแต่ละคน นำเสนอปรากฏการณ์ของตนเองว่าเป็นอย่างไร จากนั้นวิเคราะห์แต่ละปรากฏการณ์เพื่อหาจุดสังเกตของพฤติกรรมที่สอดคล้องกับลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ทั้ง 7 ลักษณะ โดยบันทึกข้อมูลทั้งหมดลงในใบงานที่ 1 เรื่อง ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์



ภาพ 10 ภาพตัวอย่างผลงานนักเรียนที่วิเคราะห์ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ใบงานที่ 1 เรื่อง ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์



ภาพ 11 กิจกรรมขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 2 วิเคราะห์สิ่งที่ได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์ การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

ผู้เรียนทำความเข้าใจปัญหาจากปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่ตนเองเลือก วิเคราะห์คุณค่าของปัญหา ในขั้นนี้ผู้เรียนต้องศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่ตนเลือกสรรเพิ่มเติม โดยเป็นข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ ถูกต้อง แสดงถึงการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ด้านอารมณ์ (Emotional)



ภาพ 12 ตัวอย่างผลงานการนำเสนอข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่ตนเลือกเพิ่มเติม

### QUESTION

หากตกอยู่ในภาวะเหมือนกับปรากฏการณ์ที่เลือกจะมีความรู้สึกอย่างไร?

- รู้สึกเสียใจ และเครียด แต่จะจัดการกับตัวเองโดยไม่สนใจหรือใส่ใจกับคอมเมนต์ เพราะเป็นผลเสียกับตัวเองจะปล่อยผ่าน อยู่กับปัจจุบันและยอมรับ
- รู้สึกว่าการที่เราลงรูปของเราไปทำไมบางคนต้องมาแสดงความคิดเห็นเหมือนเราไปสร้างความเดือดร้อนให้เขา ทำให้เราขาดความมั่นใจและไม่กล้าโพสต์รูปลงโซเชียลอีกในครั้งต่อไป
- รู้สึกเสียใจและอับอายเพราะอาจจะส่งผลทำให้เราฆ่าตัวตายเลยก็ได้

### "คำตอบ"

“.....รู้สึกไม่โอเคเพราะการที่อยู๋งเงินหายไปโดยที่เราไม่ได้ทำอะไร แต่เพื่อความแน่ใจว่าเป็นSMSจากธนาคารจริงหรือไม่ เน้นให้โทรเช็คปลายทางว่ามีSMSส่งมาจริงไหม!! เพื่อที่จะได้ไม่ตกไปเป็นเหยื่อและความปลอดภัยในข้อมูลส่วนตัวและไม่ให้สูญเสยเงินในบัญชี.....”

“.....กลุ้มใจและเครียดที่อยู๋งเงินในบัญชีหายไปทั้งๆที่ไม่ได้ถอนออกเองและจะต้องคิดหาวิธีเอาเงินคืนอาจจะติดต่อธนาคารให้เช็คข้อมูลให้และแจ้งความเพื่อไม่ให้ใครตกเป็นเหยื่ออีก.....”

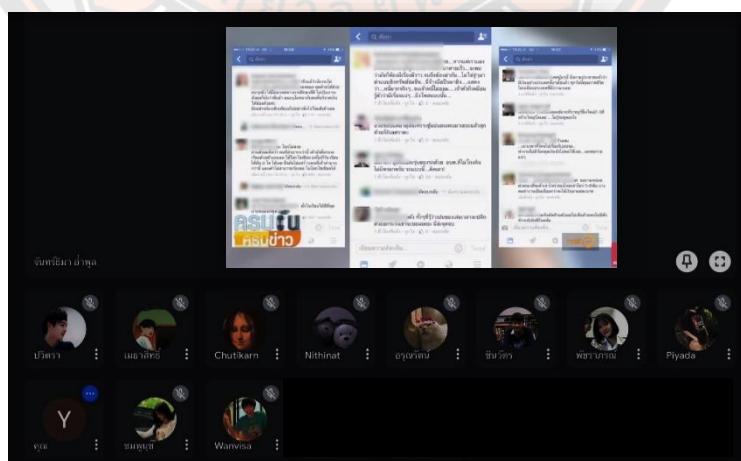
“.....รู้สึกกังวลและไม่สบายใจที่ถูกหลอกเอาเงินและจะรีบติดต่อกับธนาคารและตำรวจเพื่อแจ้งความให้ได้เงินคืนมาและกระจายข่าวให้ผู้คนระมัดระวังไม่ให้ตกเป็นเหยื่ออีก.....”

ภาพ 13 ตัวอย่างคำตอบจากการสะท้อนคิดผ่านคำถาม

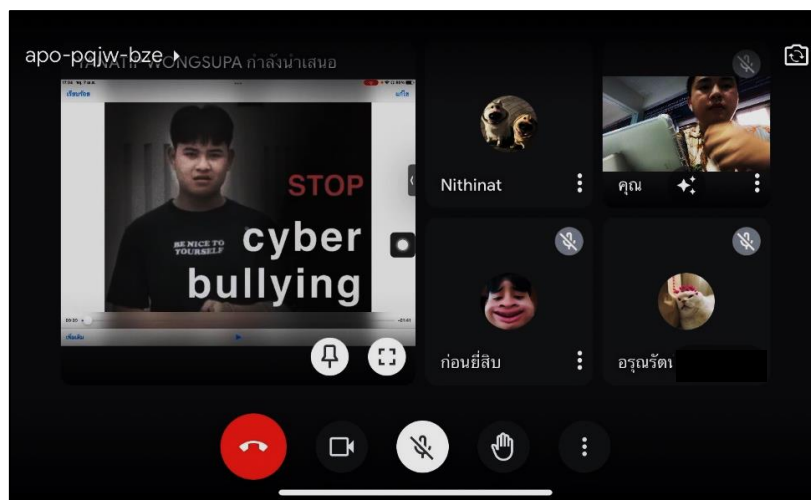


ภาพ 14 กิจกรรมขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 3 วางแผนกิจกรรมการเรียนรู้จากปรากฏการณ์  
การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนต้องประยุกต์ใช้ข้อมูลข่าวสาร ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบปรากฏการณ์ที่ตนเองเลือกมาแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้เรียนคนอื่นผ่านการพูดคุยแลกเปลี่ยนข้อมูลที่เป็นจริงและถูกต้องจากการปฏิสัมพันธ์แบบกลุ่ม เพื่อร่วมกันวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะสามารถสื่อสารให้เกิดความเข้าใจปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกลงในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ด้านพฤติกรรม (Behavioral)

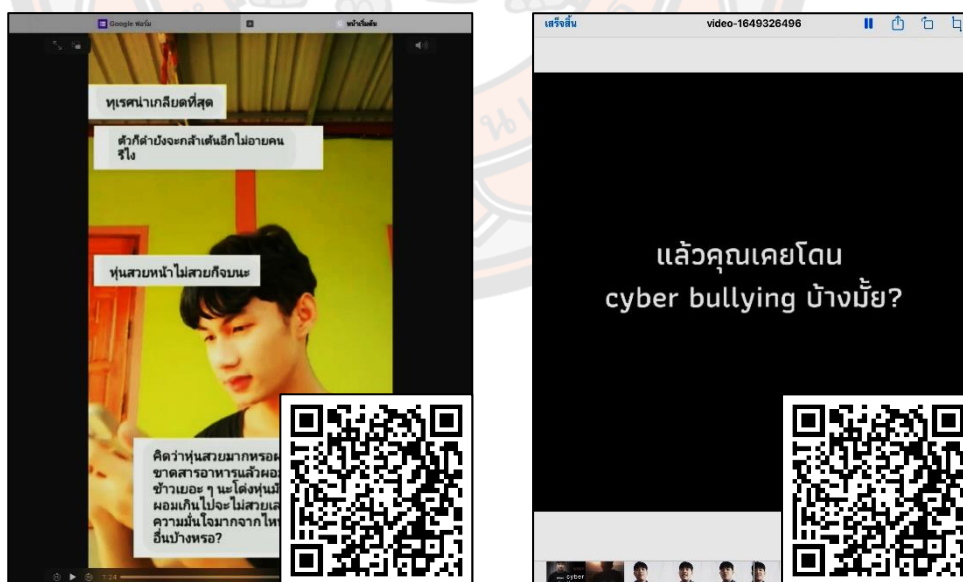


ภาพ 15 กิจกรรมการวางแผนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน



ภาพ 16 กิจกรรมขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 4 การตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน

ครูเป็นผู้ตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนนำเสนอผลการเรียนรู้ที่ตนเองได้เรียนรู้จากการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ออกแบบไว้ โดยการสวมบทบาทเสมือนว่าตนคือผู้ถูกรักษาจากปรากฏการณ์ที่ตนเองเลือกนั้น เพื่อสะท้อนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้ที่ถูกกระทำ จนเกิดเป็นความตระหนักและเกิดคุณค่าที่ส่งผลต่อทัศนคติ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน



ภาพ 17 ตัวอย่างผลงานจากการเรียนรู้ของนักเรียน

## ภาคผนวก ง การสะท้อนคิดผ่านคำถาม

การสะท้อนคิดผ่านคำถามที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในงานวิจัยนี้ เป็นข้อคำถามที่สร้างขึ้นจากการวิเคราะห์องค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก 3 องค์ประกอบ คือ 1) ด้านการรู้คิด (Cognitive) จำนวน 1 ข้อ 2) ด้านอารมณ์ (Emotional) จำนวน 1 ข้อ และ 3) ด้านพฤติกรรม (Behavioral) จำนวน 3 ข้อ โดยการสะท้อนคิดจะให้ผู้เรียนสวมบทบาทเสมือนเป็นผู้ถูกกระทำและสะท้อนความคิด อารมณ์ และสื่อสารอารมณ์ออกมาผ่านพฤติกรรมของการสื่อสารของผู้เรียน

### 1. ด้านการรู้คิด (Cognitive)

คือ การที่นักเรียนเข้าใจในความคิด ความรู้สึกของผู้อื่นผ่านการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ได้อย่างถูกต้อง

ผู้ให้ข้อมูลมีการสะท้อนคิดผ่านคำถาม และการอภิปรายกลุ่มที่แสดงถึงการเข้าใจในความคิด ความรู้สึกของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดยวิเคราะห์ปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ซึ่งจากข้อคำถาม “นักเรียนคิดว่าบุคคลที่ถูกกระทำในปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือกนั้น เขามีความรู้สึกอย่างไร” จากการทำกิจกรรมที่ผู้ให้ข้อมูลได้มีการเลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่ตนเองสนใจจากนั้นให้วิเคราะห์ปรากฏการณ์ดังกล่าวอย่างถี่ถ้วน ผู้ให้ข้อมูลได้สะท้อนคิดผ่านคำถามโดยการแสดงความคิดเห็น ดังนี้

“เขาคงไม่กล้าโพสต์รูปไปสักพัก เพราะเสียความมั่นใจ” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1)

“อย่างแรกเสียใจ ที่ถูกเหยียดรูปร่าง สีผิว และคงคิดว่าตัวเขาไปทำอะไรให้” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 3)

“เขาคงเศร้าที่มีคนมองเขาแยะขนาดนั้น” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 8)

### 2. ด้านอารมณ์ (Emotional)

คือ การที่นักเรียนรับเอาอารมณ์และความรู้สึกของบุคคลอื่นมาเป็นอารมณ์ของตนเอง

ผู้ให้ข้อมูลมีการสะท้อนคิดผ่านคำถาม และการอภิปรายกลุ่มที่แสดงถึงการเข้าใจในความคิด ความรู้สึกของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดยการสวมบทบาทสมมติเสมือนว่าตนเองคือผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง ซึ่งจากข้อคำถาม “หากนักเรียนตกอยู่ในภาวะเหมือนกับปรากฏการณ์ที่นักเรียนเลือก นักเรียนจะมีความรู้สึกอย่างไร” จากการทำกิจกรรมที่ผู้ให้ข้อมูลได้มีการเลือกปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ที่ตนเองสนใจจากนั้นให้วิเคราะห์ปรากฏการณ์ดังกล่าวอย่างถี่ถ้วน ผู้ให้ข้อมูลได้สะท้อนคิดผ่านคำถามโดยการแสดงความคิดเห็น ดังนี้

“หากหนูเป็นนักแสดงแล้วโดนคนวิพากษ์วิจารณ์หรือแสดงความคิดเห็นแยะ ๆ แบบนั้น หนูคงไม่กล้าที่จะลงรูปอีก คงกลับมา นั่งคิดว่า เราไปทำอะไรให้เขาเธอ เขาถึงว่าเราขนาดนี้” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1)

“คงเสียความมั่นใจในตัวเองไป คือรูปที่ลงไปโซเชียลเป็นรูปที่เราคิดว่าตอนโพสต์มันดูดีแล้วนะ เป็นรูปที่เราแบบมั่นใจแล้ว แต่พอลงรูปไปมาเจอคอมเมนต์ที่แย่ ๆ มันก็ทำให้เสียความมั่นใจในตัวเองไปเลย บางทีก็อาจลบรูปทิ้งเพื่อจะได้ไม่เห็นความคิดแย่ ๆ หรือปิดคอมเมนต์ไม่ให้ใครพูดถึงอีก” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 3)

“ผมคงไม่กล้าออกไปไหน คือตอนแรกที่แบบเห็นคลิปหลุดของตัวเองคงตกใจ ทำอะไรไม่ถูก จะเอาอย่างไรต่อดี พ่อแม่คงแบบเสียใจที่เกิดเรื่องแบบนี้ แต่ก็ไม่รู้ว่าจะทำอะไรได้คงไปแจ้งตำรวจก่อนอันดับแรกให้คลิปมันโดนแบนหรือให้เค้าช่วยลบข้อมูลประมาณนี้ จากนั้นค่อยหาต้นตอว่าคลิปมันหลุดมาจากใคร”(ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 4)

### 3. ด้านพฤติกรรม (Behavioral)

คือ การที่นักเรียนสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตนให้บุคคลอื่นได้รับรู้เพื่อแสดงออกถึงความเข้าใจและความรู้สึกเช่นเดียวกับบุคคลอื่น

ผู้ให้ข้อมูลมีการสะท้อนคิดผ่านคำถาม และการอภิปรายที่กล่าวถึงการความคาดหวังที่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการรับรู้ถึงปัญหาของการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล จากการทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในห้องเรียน และการอภิปรายกลุ่มเพื่อร่วมกันออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล โดยในการสะท้อนคิดผ่านคำถาม “นักเรียนคาดหวังว่าหลังจากนักเรียนเรียนรู้จากกิจกรรมการเรียนรู้ จะเกิดความเปลี่ยนแปลงต่อความเข้าใจของนักเรียนในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลอย่างไร” ผู้ให้ข้อมูลได้สะท้อนคิดผ่านคำถามโดยการแสดงความคิดเห็น ดังนี้

“สิ่งที่คิดว่าจะได้คือ การที่เราจะหยุดการกระทำแบบนั้นหรือลดการที่จะไปแกล้งคนอื่นบนโลกโซเชียล แบบว่าเราจะไม่ทำพฤติกรรมอะไรที่มันเหมือนกับการแกล้งคนอื่น เช่น ไปคอมเมนต์แกล้งเพื่อนหรือเอารูปเพื่อนตอนเผลอไปลงในโซเชียล ให้คนอื่นตลกหรือล้อเลียน” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 2)

“สิ่งที่แรกหนุมองว่าจะได้จากกิจกรรมที่หนูออกแบบไว้ คือเราจะมีการปรับมุมมองในพฤติกรรมของตัวเราค่ะ โดยในบางครั้งการที่เราทำอะไรโดยไม่ได้คิดถึงผลที่ตามมา เช่น เราอาจจะคิดว่าการพูดหรือการคอมเมนต์ถึงคนอื่นในทางตลก แบบเรามองว่ามันตลก แต่บางครั้งมันก็อาจส่งผลกระทบต่อที่ไม่ดีกับคนที่ถูกกล่าวถึง เขาอาจจะไม่ตลกหรือเขาอาจจะไม่ชอบในคำพูดคำนั้นก็ได้อะ” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1)

“ผมคิดว่าสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้จากสิ่งทีออกแบบไว้ คือผมจะได้วิธีการป้องกันการถูกล้อ (Bully) ซึ่งกิจกรรมที่ผมและเพื่อน ๆ ในกลุ่มออกแบบไว้ มันจะไปช่วยอธิบายหรือทำให้คนที่ไม่เข้าใจในปัญหาเรื่องการล้อล่อเข้าใจ รวมถึงคนที่กำลังโดนล้อล่อเขาก็ได้มีวิธีรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 9)



นอกจากนี้จากการอภิปรายกลุ่ม ผู้ให้ข้อมูลได้มีการแสดงถึงความคาดหวังของกิจกรรมที่ต้องการสื่อสารให้ผู้อื่นรับรู้ถึงปัญหาของการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล โดยหลังจากที่ได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้ให้ข้อมูลได้สะท้อนคิดผ่านคำถาม “นักเรียนคิดว่าถ้าคนอื่นได้เรียนรู้จากกิจกรรมที่นักเรียนออกแบบไว้ จะเกิดผลหรือความเปลี่ยนแปลงต่อความเข้าใจในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลอย่างไรบ้าง” ซึ่งผู้ให้ข้อมูลได้สะท้อนคิดผ่านคำถามโดยการแสดงความคิดเห็น ดังนี้

“อยากให้คนที่ยังมีพฤติกรรมที่ไปกลั่นแกล้งคนอื่น ได้รู้ว่าการกระทำของเขามันส่งผลกระทบต่อคนอื่นอย่างไร เช่น เราไปเอารูปคนอื่นมาใช้โดยที่เจ้าของรูปเขาไม่รู้ หรือเราไปสวมรอยเป็นเขาเพื่อที่จะกลั่นแกล้งเขาอย่างนี้ก็คือไม่ควรทำ เพราะผลกระทบมันมีทั้งต่อตัวเจ้าของรูปที่ถูกแอบอ้างเอาไปใช้ อีกอย่างการทำแบบนี้ก็ผิดกฎหมาย ดังนั้นถ้าคนที่เขายังมีพฤติกรรมหรือคิดจะทำก็คิดว่าเขาคงจะได้มองเห็นถึงปัญหาที่จะเกิดขึ้นตามมา” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 3)

“กิจกรรมที่ออกแบบไว้ ต้องการพูดถึงปัญหาการถูกกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลที่เกิดจากโพสต์ข้อความถึงคนอื่นในทางแย ๆ อยากจะบอกหรือสื่อสารให้คนอื่นเขาเข้าใจว่าการที่เราจะพิมพ์หรือโพสต์อะไรก็ตามควรนึกถึงผลที่ตามมาภายหลังว่าคนที่ถูกกล่าวถึงหรือคนที่เขาโดนว่า เขารู้สึกอย่างไร บางอย่างพูดไปหรือโพสต์ไปไม่ได้ช่วยให้คนที่เขาอ่านแล้วรู้สึกดีหรือพัฒนาขึ้น อันนี้ก็คิดว่าควรหยุดไม่ควรทำ” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 7)

หลังจากการเรียนรู้จากกิจกรรมที่ผู้ให้ข้อมูลได้ออกแบบไว้ ผู้ให้ข้อมูลได้มีการนำเสนอผลที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการเรียนรู้และได้สะท้อนคิดผ่านคำถาม “เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อความเข้าใจของนักเรียนในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลอย่างไร” เพื่อสื่อสารและแสดงถึงความความเข้าใจของตนเองและความรู้สึกเช่นเดียวกับบุคคลอื่น (บุคคลที่ถูกกลั่นแกล้งเหมือนกับปรากฏการณ์ที่เลือก) ซึ่งผู้ให้ข้อมูลได้สะท้อนคิดผ่านคำถามโดยการแสดงความคิดเห็นผ่านการอภิปรายกลุ่ม ดังนี้

“ได้รู้ว่าสิ่งที่ตัวเองทำบางครั้งมันก็ไม่ถูกต้อง เช่น บางทีผมก็ไปคอมเมนต์ถึงเพื่อนเพราะแค่ต้องการให้มันตลก แบบพูดล้อเล่นกันเฉย ๆ ซึ่งคำพูดที่ใช้ไปบางทีมันก็ดูรุนแรงจนคิดว่า ถ้าเราโดนแบบนั้นบ้าง เราก็คงไม่ตลกเหมือนกัน คือตอนทำไม่ได้คิดมาก แต่พอมาคิดทีหลังมันก็ไม่โอเคแล้ว หลังจากนั้นผมก็คงคิดก่อนจะคอมเมนต์ถึงคนอื่นมากขึ้นครับ” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 2)

“จากกิจกรรมการเรียนรู้ของหนูสิ่งแรกที่หนูรู้สึกได้คือ การกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลเป็นปัญหาที่คนส่วนใหญ่ต่างก็มองว่ามันเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน แต่หลังจากที่หนูได้เรียนรู้และทำกิจกรรมหนูมองว่าหากคนในสังคมยังไม่เข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้น (ปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล) ยังมองว่ามันเป็นเรื่องปกติที่ใคร ๆ ก็เจอหรือโดนเหมือนกัน พอเป็นแบบนี้ปัญหาที่เกิดขึ้นมันก็จะถูกละเลย ไม่ถูกแก้ไข ทั้งที่จริงแล้วปัญหาที่เกิดขึ้นมันส่งผลกระทบต่อตรงๆกับคนที่โดน

กระทำแบบนั้นรวมถึงคนรอบข้างด้วย เช่น เขาอาจเป็นโรคซึมเศร้าถึงขั้นคิดฆ่าตัวตาย พ่อแม่เขาก็ต้องเสียใจใช่ไหมคะ ดังนั้นหนูเลยมองว่าเราไม่ควรมองเรื่องการกลั่นแกล้งกันทั้งบนโลกที่แท้จริงหรือบนโลกโซเชียลว่ามีันเป็นเรื่องปกติ เพราะถ้าคิดแบบนั้นปัญหามันจะถูกกละเลยไม่ได้รับการแก้ไขแล้วมันก็จะปัญหาที่รุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ ” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 1)

“คือได้รู้ถึงการกระทำของตนเอง คือ ต้องบอกก่อนว่าส่วนตัวเคยไปคอมเมนต์แยะ ๆ ถึงคนอื่นและตัวเองก็เคยโดนคนอื่นทำแบบเดียวกัน ซึ่งบางทีก็รับไม่ได้และก็คิดว่าคนที่โดนเรวาก็คงรับไม่ได้เหมือนกัน พอมาทำความเข้าใจเรื่องการกลั่นแกล้งกัน ก็ทำให้รู้สึกวก่อนจะทำอะไรให้คิดถึงคนอื่นให้มากบางทีเราคิดว่าการพูดหรือการโพสต์ของเราเป็นการหวังดีอยากแนะนำ แต่เราก็กลึมคิดไปว่าเราโพสต์ไปแล้วมันอาจจะไม่ใช่การแนะนำก็ได้ แบบไปตำหนิเขาหรือเอาข้อด้อยของเขามาพูดถึง ดังนั้นก็ควรคิดก่อนโพสต์หรือก่อนจะทำอะไรให้มากขึ้น บางอย่างที่เราไม่ทำในชีวิตจริงก็ไม่ควรเอาไปทำในโลกโซเชียล” (ผู้ให้ข้อมูลคนที่ 9)





ประวัติผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยสุรินทร์

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล ญาณาทิป วงศ์สุภา  
วัน เดือน ปี เกิด 1 สิงหาคม 2536  
ที่อยู่ปัจจุบัน 22/2 หมู่ที่ 3 ตำบลชมพู อำเภอเมืองลำปาง จังหวัดลำปาง 52100  
ที่ทำงานปัจจุบัน โรงเรียนนครบางยางพิทยาคม ตำบลบ้านแยง อำเภอนครไทย  
จังหวัดพิษณุโลก 65120  
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน ครู  
ประวัติการศึกษา พ.ศ. 2559 ค.บ. (สังคมศึกษา) มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง

