การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

สุริยาพร ญาณตาล

วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

สุริยาพร ญาณตาล

วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน”

ของ สุริยาพร ญาณตาล

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจวบ ทองศรี

.....ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

ดร.ปริญญา สร้อยทอง

อนุมัติ

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.กรองกาญจน์ ชูทิพย์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

ผู้วิจัย สุริยาพร ญาณตาล

ประธานที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์

ประเภทสารนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ กศ.ม. สังคมศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2567

คำสำคัญ การจัดการเรียนรู้, ปรากฏการณ์เป็นฐาน, ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน และ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ดำเนินการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็น โดยเก็บข้อมูลดังนี้ 1) เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์จากผู้ให้ข้อมูลได้แก่ ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในจังหวัดลำพูน จำนวน 3 คน อาจารย์ที่ทำการสอนในระดับอุดมศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญด้านสังคมศึกษา จำนวน 2 คน ศึกษานิเทศก์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านสังคมศึกษา จำนวน 1 คน และบุคลากรทางด้านจิตวิทยาที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับด้านจิตวิทยา จำนวน 1 คน 2) เก็บข้อมูลจากการใช้คู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แนวคำถามในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม 2) คู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน 3) แบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ 4) แนวคำถามในการสนทนากลุ่มของนักเรียนหลังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน และวิเคราะห์แบบอุปนัยแล้วเขียนบรรยายเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ มีดังนี้ ด้านหลักการจัดการเรียนรู้ โรงเรียนขาดหลักสูตรพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ สอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ การสอน

เน้นเนื้อหาตามหลักสูตร ขาดการเชื่อมโยงกับปัญหาในโลกไซเบอร์ ใช้เทคนิคหลากหลายและมีการบูรณาการกับวิชาสังคมศึกษาและกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ด้านบทบาทของครู ครูบางท่านยังคงขาดความเข้าใจเรื่องพลเมืองดิจิทัล ขณะที่บางท่านมีความรู้และปฏิบัติตนเป็นที่ปรึกษา รับฟังความคิดเห็นของนักเรียน และเป็นแบบอย่างที่ดี ด้านนักเรียนยังมีการตระหนักถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ในระดับที่ค่อนข้างน้อย และนำแนวทางดังกล่าวไปพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน พบว่า ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบ EMPHATY ดังนี้ E–Empathy in Action การเลือกปรากฏการณ์ M–Mindful Inquiry การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ P–Perceptive Research การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ A–Affective Explanation การอธิบายปรากฏการณ์ T–Thoughtful Evaluation การประเมินผลตามสภาพจริง H–Holistic Reflection การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง และY–Yearning for Growth การปรารถนาการเติบโตจากผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่า นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์เพิ่มสูงขึ้น โดยนักเรียนสามารถแสดงออกถึงความเอื้อเฟื้อและความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่นเมื่อเผชิญปัญหาหรือได้รับการปฏิบัติที่ไม่เป็นธรรมในโลกไซเบอร์ นักเรียนยังมีการตระหนักรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกของตนเองเมื่อโต้ตอบหรือแสดงความคิดเห็นในลักษณะที่ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายหรือกระทบกระเทือนทางจิตใจของผู้อื่น

Title A PHENOMENON-BASED LEARNING MANAGEMENT TO DEVELOP DIGITAL EMPATHY OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN LAMPHUN

Author Suriyaporn Yanatan

Advisor Assistant Professor Atchara Sriphan, Ph.D.

Academic Paper M.Ed. Thesis in Social Studies - (Type A 2), Naresuan University, 2024

Keywords Learning Management, Phenomenon-Based Learning, Digital Empathy

ABSTRACT

The objectives of this research were to 1) examine the current situation and challenges of learning management in the Social Studies, Religion, and Culture for developing digital empathy among lower secondary students in Lamphun Province, and 2) develop a phenomenon-based learning management model to enhance digital empathy among lower secondary students in Lamphun Province. This research was qualitative (Qualitative Research) and was conducted in two phases with the following data collection methods. 1) Interviewing with key informants, including three Social Studies teachers in Lamphun Province, two university lecturers specializing in Social Studies, one education supervisor specializing in Social Studies, and one psychologist. 2) Data collection by using a teacher's manual based on the phenomenon-based learning model to develop digital empathy among 30 lower secondary students in Lamphun Province.

The research instruments were 1) In-dept interviews 2) A teacher's manual 3) A digital empathy assessment form and 4) Group discussion questions for students after using the phenomenon-based learning model. The data was analyzed by analytic induction and then written as a descriptive narration.

The research results were as follows: The study on the current situation and challenges of learning management to develop digital empathy revealed the following findings: learning management section, schools lacked a curriculum for

developing digital empathy, focusing primarily on the Basic Education Core Curriculum. Learning methods were mainly relied on lectures following the curriculum, with little connection to issues in the cyber world. Various techniques were used, and integration with social studies and student development activities were limited. Teachers' roles, some teachers lacked of understanding on digital citizenship, while others were able to serve as advisors, listen to students' opinions, and acted as good role models. Most students primarily received knowledge from their teachers and should be encouraged to understand digital citizenship, communicated respectfully, embraced differences, consider others' feelings, and participated in campaigns to promote digital empathy. The study developed a phenomenon-based learning model was EMPHATY, which includes: E – Empathy in Action (selecting a phenomenon), M – Mindful Inquiry (asking questions about the phenomenon), P – Perceptive Research (researching the phenomenon), A – Affective Explanation (explaining the phenomenon), T – Thoughtful Evaluation (evaluating based on reality), H – Holistic Reflection (reflecting with a comprehensive perspective), and Y – Yearning for Growth (desiring growth). The research findings concluded that students showed increased digital empathy, as they demonstrated kindness and empathy toward others when facing problems or experiencing injustice in the cyber world. Students also became more aware of their own emotions and feelings when interacting or expressing opinions in ways that did not cause harm or emotional distress to others.

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ลุล่วงได้ด้วยดีจากความอนุเคราะห์จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจวบ ทองศรี ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาเติมเต็มและให้แนวทางให้งานวิจัยสมบูรณ์ ทั้งนี้ ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาถ่ายทอดความรู้ ให้คำปรึกษา กำลังใจ และหลักคิดในการดำเนินการ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร้องต่าง ๆ ด้วยความ เมตตา เอาใจใส่ และความเสียสละเวลาอันมีค่าให้แก่ผู้วิจัยมาโดยตลอด นอกจากนี้ ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ และ ดร.ปริญญา สร้อยทอง ผู้ทรงคุณวุฒิภายในที่กรุณาให้แนวคิดและคำแนะนำเพิ่มเติมจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความถูกต้องสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือและให้ข้อเสนอต่าง ๆ เป็นอย่างดีในการสร้างเครื่องมือวิจัยที่มีความถูกต้องสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณผู้ให้ข้อมูลทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาในการเก็บข้อมูลจนทำให้การศึกษาครั้งนี้สมบูรณ์และมีคุณค่า ขอขอบคุณผู้บริหารสถานศึกษาโรงเรียนธีรกานท์บ้านโฮ่ง ตลอดจนครูอาจารย์ทุกท่าน และนักเรียนทุกคน รวมทั้งผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในการเก็บข้อมูลและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบคุณคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ที่ดูแลการทำวิจัยตลอด ระยะเวลาที่ผ่านมา และขอขอบคุณแหล่งทุนสนับสนุนการวิจัย ในโครงการสนับสนุนกิจกรรมการวิจัยของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษาที่ให้โอกาสมอบทุนสนับสนุนในการทำวิจัย และขอขอบคุณอาจารย์ประจำหลักสูตร ครอบครัวสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร ขอบคุณนายเกียรติศักดิ์ วงษ์เลี้ยง เพื่อนและพี่น้องทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือ เป็นกำลังใจและสนับสนุนผู้วิจัยเป็นอย่างดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง และระลึกถึงความกรุณาของทุก ๆ ท่าน เป็นอย่างสูง ทั้งนี้ ขอขอบพระคุณทุก ๆ ท่านที่มีส่วนช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้สำเร็จด้วยดี ซึ่งผู้วิจัยมิสามารถจะกล่าวนามได้ทั้งหมด ณ ที่นี้

เหนือสิ่งอื่นใด คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเพื่อตอบแทนพระคุณบิดา มารดา คณาจารย์ และสถาบันการศึกษาที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชา มีส่วนร่วมในการวางรากฐานการศึกษา อบรม และให้การสนับสนุนผู้วิจัยตลอดมาจนจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สุริยาพร ญาณตาล

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ
ประกาศคุณูปการ ..... ซ
สารบัญ ..... ฌ
สารบัญตาราง ..... ฎ
สารบัญรูปภาพ ..... ฎ
บทที่ 1 บทนำ 1
ความเป็นมาและความสำคัญ 1
คำถามการวิจัย 7
วัตถุประสงค์ของการวิจัย 7
ขอบเขตของงานวิจัย 7
นิยามศัพท์เฉพาะ 9
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 11
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 12
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระหน้าที่พลเมืองวัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม 13
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาระเทคโนโลยี 15
การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน 20
แนวคิดเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์ 46
แนวคิดเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ 70
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 82
กรอบแนวคิดการวิจัย 88

สารบัญ

หน้า

บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย 89
การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์..... 89
การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน..... 94
บทที่ 4 ผลการวิจัย 101
สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน..... 101
ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน..... 142
บทที่ 5 บทสรุป..... 221
สรุปผลการวิจัย..... 222
อภิปรายผลการวิจัย 232
ข้อเสนอแนะ 239
บรรณานุกรม 241
ภาคผนวก 249
ประวัตินักวิจัย..... 347

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ตัวชี้วัดตามมาตรฐาน ส 2.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....14
ตาราง 2 ตัวชี้วัดตามมาตรฐาน ส 2.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....15
ตาราง 3 ตัวชี้วัดตามมาตรฐาน ว 4.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....16
ตาราง 4 ตัวชี้วัดตามมาตรฐาน ว 4.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.....19
ตาราง 5 การวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน.....34
ตาราง 6 การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน.....37
ตาราง 7 การสังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์.....59
ตาราง 8 ความหมายและลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์.....61
ตาราง 9 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และสังเกตผู้ให้ข้อมูลสำคัญเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์.....136

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย....88
ภาพ 2 สรุปขั้นตอนและแผนการดำเนินการวิจัย....100
ภาพ 3 คำชี้แจงการใช้คู่มือครู....155
ภาพ 4 แผนการจัดการเรียนรู้....156
ภาพ 5 สื่อนำเสนอประกอบการสอน....160
ภาพ 6 ใบความรู้ เรื่อง วงล้อแห่งอารมณ์....161
ภาพ 7 ตัวอย่างใบกิจกรรมรายกลุ่ม....162
ภาพ 8 ตัวอย่างใบกิจกรรมรายบุคคล....163
ภาพ 9 ตัวอย่างวีดิทัศน์ประกอบการสอน....164
ภาพ 10 ตัวอย่างวีดิทัศน์ประกอบการสอน....164
ภาพ 11 เกณฑ์การให้คะแนนผลงานนักเรียนรายบุคคล....165
ภาพ 12 เกณฑ์การให้คะแนนผลงานนักเรียนรายกลุ่ม....166
ภาพ 13 เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล....167
ภาพ 14 เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายกลุ่ม....168
ภาพ 15 ตัวอย่างแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์....169
ภาพ 16 นักเรียนสืบค้นข้อมูลปรากฏการณ์พฤติกรรมบูลลี่เด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก....171
ภาพ 17 นักเรียนนำเสนอผลงานใบกิจกรรมที่ 1....171
ภาพ 18 ผลงานโปสเตอร์ของนักเรียนในการรณรงค์การระรานทางไซเบอร์....173
ภาพ 19 ผลงานโปสเตอร์ของนักเรียนเกี่ยวกับวิธีรับมือกับการระรานทางไซเบอร์....174
ภาพ 20 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 1 ข้อที่ 1 และ 2....175
ภาพ 21 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 1 ข้อที่ 3....176
ภาพ 22 นักเรียนรับชมปรากฏการณ์เขื่อน ภัทรดนัย โดนบูลลี่ ขู่ฆ่า เพราะเป็น LGBTQ+....178
ภาพ 23 นักเรียนนำเสนอผลงานใบกิจกรรมที่ 2....179
ภาพ 24 ผลงานโปสเตอร์ของนักเรียนเกี่ยวกับ Digital Empathy....180
ภาพ 25 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 2 ข้อที่ 1 และ 2....181
ภาพ 26 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 2 ข้อที่ 3....182
ภาพ 27 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 3 ข้อที่ 1 ถึง 4....183
ภาพ 28 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 3 ข้อที่ 5 ถึง 8....184

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 29 นักเรียนรับชมปรากฏการณ์รอยยิ้มที่หายไปของซอลลี่....186
ภาพ 30 นักเรียนสืบค้นข้อมูลปรากฏการณ์ รอยยิ้มที่หายไปของซอลลี่....187
ภาพ 32 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 4 ข้อที่ 1 และ 2....188
ภาพ 33 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 4 ข้อที่ 3....189
ภาพ 34 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 5....190
ภาพ 35 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 5 ข้อ 1 ถึง 10....191
ภาพ 36 นักเรียนรับชมปรากฏการณ์ Amanda Case....194
ภาพ 37 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 6 ข้อที่ 1 และ 2....196
ภาพ 38 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 6 ข้อที่ 3....197
ภาพ 39 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 7....198
ภาพ 40 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 7 ข้อ 1 ถึง 10....199
ภาพ 41 นักเรียนรับชมปรากฏการณ์ของเมแกน ไมเออร์....200
ภาพ 42 นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ของเมแกน ไมเออร์....201
ภาพ 43 นักเรียนนำเสนอผลงานใบกิจกรรมที่ 8....202
ภาพ 44 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 8....203
ภาพ 45 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 8 ข้อ 1 ถึง 10....204
ภาพ 46 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 9....205
ภาพ 47 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 9 ข้อที่ 1 ถึง 10....206
ภาพ 48 นักเรียนทำแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์....207
ภาพ 49 ตัวอย่างแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์....208
ภาพ 50 ตัวอย่างแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ข้อที่ 1 ถึง 5....209
ภาพ 51 ตัวอย่างแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ข้อที่ 6 ถึง 10....210
ภาพ 52 แผนภาพสรุปผลการวิจัยวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2....220

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีการพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเทคโนโลยีในรูปแบบของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้เข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์อย่างแพร่หลาย (วัชรินทร์ จามจุรี, 2550) ในปีพุทธศักราช 2563 ทั่วโลกตกอยู่ในภาวะวิกฤติด้านสุขภาพจากการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ทำให้ประชากรทั่วโลกรวมถึงประเทศไทยต้องปรับพฤติกรรมและวิถีชีวิตด้วยการทำงานและใช้ชีวิตอยู่ในที่พักอาศัยเป็นเวลายาวนาน โดยมีกิจกรรมผ่านบริการโทรคมนาคมและปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัลมากขึ้น ทั้งการประชุมออนไลน์ การทำงาน การเรียน การซื้อสินค้าและการทำธุรกรรม เทคโนโลยีได้สร้างความท้าทายให้กับคนในสังคมทุกช่วงวัยจนเกิดเป็นสังคมดิจิทัลที่ทำให้มนุษย์แลกเปลี่ยนเรียนรู้เชื่อมโยง และผสานกันด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน คนไทยมีอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต 89.5% มีความเหลื่อมล้ำลดลงต่อเนื่อง กิจกรรมดิจิทัลที่คนไทยใช้งานในปีพุทธศักราช 2566 มากที่สุด คือ การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ การใช้เพื่อสนทนาและรับชมคอนเทนต์วิดีโอเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก พร้อมเห็นแนวโน้มการใช้งานบริการออนไลน์เพิ่มขึ้น จากสถิติจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2556-2564 ระบุว่าปี 2564 มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงถึง 52.5 ล้านคนหรือคิดเป็น 79.3% ของประชากรไทยทั้งประเทศที่มีจำนวน 66.2 ล้านคน มีการเพิ่มขึ้นปีละ 3.6 ล้านคนโดยเฉลี่ย แสดงให้เห็นว่าปัจจุบันประชากรไทยมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลาย และมีแนวโน้มของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้น (สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียงกิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, 2563)

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่ไร้ขีดจำกัดได้ส่งผลกระทบต่อปัญหาความมั่นคงในการดำเนินชีวิตต่อคนทุกกลุ่มทุกวัย โดยเฉพาะกลุ่มของนักเรียน นักศึกษา มีสถิติการใช้อินเตอร์เน็ตมากเป็นอันดับหนึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มอื่น ๆ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2563) หากขาดการควบคุมดูแลจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง และบุคคลที่เกี่ยวข้องก็อาจจะเกิดผลเสียกับนักเรียนที่รู้เท่าไม่ถึงการณ์จากการใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งผลกระทบทางด้านร่างกาย จิตใจ ความสัมพันธ์ การเรียน การเงิน การถูกหลอกลวงและการระรานทางโลกไซเบอร์ ยิ่งในปัจจุบันได้มีการพัฒนาเทคโนโลยี การสื่อสารในด้านต่าง ๆ ทำให้นักเรียนเข้าถึงอินเตอร์เน็ต

ได้ทุกที่ ทุกเวลา ทำให้นักเรียนมีอิสระในการเลือกที่จะกระทำความรุนแรงต่อกันมากขึ้น และเป็นสาเหตุของการเกิดการรังแกกันประเภทใหม่ที่สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาโดยผ่านเครื่องมือสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์อย่างคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือซึ่งเรียกว่า การระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) เป็นการกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การข่มเหงหรือการรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมออนไลน์ (ราชบัณฑิตยสภา, 2562) โดยเป็นการระรานที่เจาะจง และมีแนวโน้มที่จะระรานต่อเนื่องซ้ำ ๆ ทุกคนต่างก็มีโอกาสตกเป็นเหยื่อในการระรานทางไซเบอร์ได้ ซึ่งผลกระทบของระรานทางไซเบอร์ทำให้ให้ผู้ถูกกระทำรู้สึกอับอาย เกิดความเครียด ความวิตกกังวล เห็นคุณค่าในตนเองต่ำ เกิดภาวะซึมเศร้า ภาวะฆ่าตัวตาย และปัญหาทางสุขภาพจิตอื่น ๆ

ประเทศไทยจึงได้ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมในการพัฒนาและขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ก่อให้เกิดการจัดทำกรอบยุทธศาสตร์ชาติ (สำนักวิจัยและพัฒนาระบบงานบุคคล, 2560) ซึ่งได้มีการกล่าวถึงการส่งเสริมและพัฒนาทุนมนุษย์ให้มีความพร้อมเพื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัลอยู่จำนวนหนึ่ง อาทิ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ได้กำหนดจุดเน้นการจัดการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมเยาวชนรุ่นใหม่ให้มีคุณธรรม จริยธรรม ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ รู้เท่าทันสื่อ สามารถสร้างสรรค์นวัตกรรม รวมทั้งทักษะด้านการสื่อสารและด้านคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อพัฒนาเยาวชนให้มีศักยภาพที่พร้อมทั้งร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา สามารถรับมือกับโลกยุคใหม่ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี นวัตกรรม และเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป จากเป้าหมายการขับเคลื่อนประเทศไปสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ส่งผลให้สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม จัดทำหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัลสำหรับพลเมืองไทยขึ้น (Digital literacy for Thai Citizens) เพื่อเป็นกรอบแนวทางการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาและส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยได้กำหนดสมรรถนะในหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล พ.ศ. 2562 ไว้จำนวน 9 สมรรถนะ ได้แก่ 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การเข้าถึงดิจิทัล 3) การสื่อสารยุคดิจิทัล 4) ความปลอดภัยยุคดิจิทัล 5) การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ 6) แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล 7) สุขภาพดียุคดิจิทัล 8) ดิจิทัลคอมเมิร์ซ และ 9) กฎหมายดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ซึ่งมีวิสัยทัศน์มุ่งพัฒนานักเรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลกยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้ และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต และกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมมีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม

การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด เข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยกาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทน อดกลั้น ยอมรับในความแตกต่างและมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมโลก (เบญจวรรณ ภูตินันท์และคณะ, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม มาตรฐานการเรียนรู้ ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข และสอดคล้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาระที่ 4 เทคโนโลยี ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทันและมีจริยธรรม

สถานการณ์การระรานทางไซเบอร์ของประเทศไทยมีความรุนแรงติดอันดับ 5 ของโลก การกระรานทางไซเบอร์กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย ผลวิจัยจากศูนย์นโยบายสื่อนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่า สื่อออนไลน์ที่มีการสื่อสารสร้างความเกลียดชังมากที่สุดคือ YouTube 78.5% เว็บบอร์ด 53% และ Facebook 37.6% (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2563) นอกจากนี้ ยังมีผลการศึกษาอื่นที่ระบุว่า การระรานทางไซเบอร์ในโลกไซเบอร์ มีผลกระทบต่อเยาวชนมากอย่างมาก เด็กไทย 48% เคยเกี่ยวข้องกับการบูลลี่ และโลกออนไลน์ของไทยมีข้อความที่เกี่ยวข้องกับการบูลลี่ แกล้ง ล้อเลียน และเหยียดราว 700,000 ข้อความ หรือเฉลี่ยประมาณ 39 ข้อความต่อนาที และมีการขยายความต่อผ่านการรีทวีต ไลก์ แชร์ ซึ่งทำให้เกิดการขยายข้อความดังกล่าวทั้งสิ้นประมาณ 20 ล้านรายการ โดยลักษณะการบูลลี่ที่ปรากฏในโซเชียลมีเดียของไทยแบ่งออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ ดังนี้ การบูลลี่ด้านรูปลักษณ์ 36.4% การบูลลี่ทางเพศวิถี 31.8% การบูลลี่ทางความคิดและทัศนคติ 10.2 ส่วนที่เหลือเป็นการบูลลี่ด้านอื่น ๆ เช่น เชื้อชาติ ศาสนา บุคลิกลักษณะนิสัย รสนิยม ความชอบ ฐานะทางการเงินและครอบครัว นอกจากนี้ ยังพบว่าการระรานทางไซเบอร์นั้นส่วนมากพบในวงการการศึกษา ซึ่งสามารถเกิดขึ้นตั้งแต่ระดับอนุบาลไปจนถึงระดับมัธยมศึกษา (ฐานเศรษฐกิจ มัลติมีเดีย, 2563) จากตัวเลขดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าโซเชียลมีเดียของไทยล้วนประกอบไปด้วยข้อความที่สร้างความเกลียดชังผ่านการแกล้งกันทางออนไลน์ ซึ่งเด็กและเยาวชนมีความเสี่ยงอย่างมากทั้งเป็นผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ

ปัญหาการระรานในโลกไซเบอร์มีสถานการณ์ที่รุนแรงขึ้นและถูกพูดถึงในวงกว้าง จึงเริ่มมีการสนับสนุนรณรงค์ให้ความรู้ความเข้าใจในแนวคิดการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มี

ความหลากหลายทางอัตลักษณ์และวัฒนธรรม ลดอคติ และการแบ่งแยก สร้างจิตสำนึกให้มีการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ทางออนไลน์กับผู้อื่น โดยไม่คำนึงถึงอัตลักษณ์ที่แตกต่าง ไม่ตัดสินใครอย่างมีอคติ ซึ่งสิ่งที่จะช่วยสร้างภูมิคุ้มกันและหลีกเลี่ยงผลกระทบจากการระรานในโลกไซเบอร์ได้ส่วนหนึ่งคือ การพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ : Digital Intelligence Quotient) การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น และที่สำคัญคือการส่งเสริมให้มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเมื่อใช้สื่อออนไลน์ (สรานนท์ อินทนนท์, 2562)

การขาดความเห็นอกเห็นใจบนโลกไซเบอร์พบได้ในกลุ่มคนทุกเพศทุกวัยที่ใช้อินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย โดยพบมากในกลุ่มเด็กและวัยรุ่น เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่คิดเร็ว ทำเร็ว พูดเร็ว คึกคะนอง และเนื่องจากยังมีวุฒิภาวะไม่เพียงพอ จึงมักขาดการคิดทบทวนให้รอบคอบ เป็นเหตุให้เกิดการเผยแพร่ข้อมูลเท็จและข่าวปลอม โพสต์เสียดสี ล้อเลียนผู้อื่น ใช้คำพูดคุกคามหรือกระตุ้นให้เกิดความเกลียดชังทั้งที่เจตนาหรือไม่เจตนาแต่ก็สามารถกระทบกระเทือนจิตใจหรือความเสียหายในการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้อื่นได้ (POBPAD, 2565) ซึ่งการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ เป็นความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกและมุมมองของผู้อื่นบนโลกออนไลน์ และแสดงความเอื้อเฟื้อเมื่อผู้อื่นมีปัญหาหรือได้รับ การปฏิบัติที่ไม่เป็นธรรมในโลกออนไลน์ รวมทั้งการรู้เท่าทันอารมณ์ของตนเองในการโต้ตอบ แสดงความคิดเห็นที่จะไม่ทำให้ผู้อื่นเกิดความเสียหายและกระทบกระเทือน ทางจิตใจ ซึ่งการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นบนโลกไซเบอร์มีส่วนสำคัญในการรักษาสังคมให้เอื้ออาทร ช่วยเหลือกันในโลกไซเบอร์ ช่วยสร้างสายใยความรู้สึกระหว่างผู้ใช้งานร่วมกัน สร้างความรู้สึกห่วงใย มีเมตตา และเอื้ออาทรให้แม้แต่กับคนที่ไม่รู้จัก เนื่องจากในโลกไซเบอร์เป็นสังคมของพลเมืองดิจิทัลที่มีอัตลักษณ์หลากหลาย โลกทัศน์และวัฒนธรรมแตกต่างกัน ผู้ใช้งานสื่อสารกันผ่านหน้าจอ ไม่ได้ติดต่อสื่อสารกันแบบซึ่งหน้าเหมือนในชีวิตจริง จึงยากที่จะเข้าใจและรับรู้อารมณ์ความเจ็บปวดของผู้อื่น การเห็นอกเห็นใจผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ยังเป็นการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ลดปัญหาการระรานทางไซเบอร์ ด้วยการหันมาเข้าใจและรับรู้ความรู้สึกและแบ่งปันความรู้สึกของผู้ถูกกระทำบ้าง ซึ่งจะทำให้เยาวชนปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด หันมาเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และรู้จักการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมมากขึ้น (สรานนท์ อินทนนท์, 2562) การพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์มีค่อนข้างมีความซับซ้อน เนื่องจากเป็นกระบวนการเรียนรู้ภายในจิตใจของแต่ละคน ต้องใช้ความเข้าใจในอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่นราวกับได้ไปยืนในจุดที่ผู้อื่นเป็นอยู่ และเป็นการสื่อสารจากระยะไกล และไม่เห็นหน้าของผู้ใช้งาน จึงไม่สามารถรับรู้ การตอบสนองผ่านสีหน้าและท่าทางของอีกฝ่ายได้ในทันที การฝึกฝนให้เด็กได้รู้จักการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นนั้นจึงต้องสร้างประสบการณ์ เด็กจะต้องมีประสบการณ์ทางความรู้สึก ต้องรู้จักความหลากหลายทางวัฒนธรรมของผู้คนและทัศนคติการมองโลกที่แตกต่างกัน จึงจะสามารถเห็นอกเห็นใจผู้อื่นได้ ซึ่ง The UK Safer

Internet Center ได้แนะนำวิธีการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น คือ การเล่นบทบาทสมมติ สร้างเรื่องราว หรือเรื่องเล่า สอนให้เด็กรู้จักคำที่เกี่ยวกับความรู้สึก เรียนรู้ที่จะแสดงความคิดเห็นในแง่บวก และสร้างสังคมแห่งการยอมรับเคารพความแตกต่าง (สรานนท์ อินทนนท์, 2562)

การจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นสามารถจัดได้อย่างหลากหลาย ซึ่งการเรียนเชิงรุก (Active Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่หลากหลายโดยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูงด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่าและสะท้อนคิดผ่านการฟัง พูด อ่าน เขียน อภิปราย หรือมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา นักเรียนจะได้รับข้อมูลและประสบการณ์จากการเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของตนเอง โดยมีลักษณะที่สำคัญ คือ นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ก่อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียนและนักเรียนกับครู (อพัชชา ช้างขวัญ และคณะ, 2563) ซึ่งมาจากแนวคิดของปรัชญาปฏิรูปนิยม (Resonstructionism) การศึกษาควรจะเป็นเครื่องมือโดยตรงสำหรับการเปลี่ยนแปลงสังคม มีบทบาทในการแก้ปัญหาและพัฒนาสังคมให้ดีขึ้น การศึกษาจึงควรจะมุ่งให้ผู้เรียนสนใจและตระหนักในตนเอง สร้างความรู้สึกว่าผู้เรียนเป็นสมาชิกของสังคมและสามารถปฏิรูปสังคมให้ดีขึ้นได้ และสอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) โดยมีแนวคิดสำคัญว่านักเรียนจะสามารถสร้างความรู้และเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามประสบการณ์ของตัวเอง ซึ่งการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นวิธีหนึ่งที่ส่งเสริมให้ใช้ปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ซึ่งนำไปสู่การที่นักเรียนเกิดมุมมองแบบองค์รวมนักเรียนสามารถค้นหาคำตอบหรือแก้ปัญหาจากการสืบค้น ค้นคว้า อภิปราย วิพากษ์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างชิ้นงานหรือลงมือปฏิบัติเพื่อการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีการให้เหตุผลที่เหมาะสมกับสถานการณ์ปัญหา มีการวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีปฏิสัมพันธ์การจากมุมมองที่เป็นภาพรวมและสามารถวิเคราะห์และการประเมินจากหลักฐานต่าง ๆ มีการสืบค้นจนสามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาที่ไม่คุ้นเคยได้ (อรพรรณ บุตรกตัญญู, 2561) นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานจะช่วยให้นักเรียนได้ตั้งคำถามหรือปัญหาที่น่าสนใจสำหรับนักเรียน มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนได้สืบค้นโดยใช้เครื่องมือเทคโนโลยีที่ทันสมัยเชื่อมโยงกับบริบทในโลกยุคใหม่ ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบหยั่งลึกสอดคล้องกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในชีวิต ทำให้นักเรียนได้ซึมซับข้อมูลความรู้ใหม่อย่างลึกซึ้งเป็นการเรียนรู้ที่แท้จริง (หัสวนัส เพ็งสันเทียะ, 2563) ซึ่งจะสามารถช่วยส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนให้พัฒนาขึ้นได้ เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีบทบาทและมีความสำคัญที่สุดในการเรียนรู้ มีบรรยากาศอิสระในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์โดยแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 Empathy in Action การเลือกปรากฏการณ์ ครูเลือกปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม

ใกล้ตัวนักเรียน ขั้นที่ 2 Mindful Inquiry การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ นักเรียนร่วมกันตั้งคำถามหรือกำหนดปัญหาที่มีความสนใจร่วมกัน ขั้นที่ 3 Perceptive Research การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ ขั้นที่ 4 Affective Explanation นักเรียนอธิบายปรากฏการณ์ที่สะท้อนความเข้าใจ ขั้นที่ 5 Thoughtful Evaluation ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินความสามารถและความก้าวหน้าในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ขั้นที่ 6 Holistic Reflection นักเรียนสะท้อนความเข้าใจในมุมมองที่หลากหลายและเชื่อมโยงความรู้ที่ได้ และขั้นที่ 7 Yearning for Growth นักเรียนแสดงความปรารถนาที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องพร้อมเปิดรับการเรียนรู้ในอนาคต

จากการลงพื้นที่ในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในจังหวัดลำพูน พบว่า นักเรียนยังขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในโลกไซเบอร์ ดังจะเห็นได้จาก นักเรียนมีการโพสต์ข้อความและการแสดงความคิดเห็นในเชิงลบและพาดพิงถึงบุคคลอื่น และมักจะชักชวนกลุ่มเพื่อนของตนเองมาร่วมแสดงความคิดเห็นเพื่อข่มขู่ผู้อื่น ซึ่งทำให้ผู้ถูกกระทำเกิดความรู้สึกกลัว เครียด ไม่อยากมาโรงเรียน และผู้ถูกกระทำบางคนอาจจะมีการโต้ตอบกลับ ซึ่งทำให้เกิดความบาดหมางยิ่งกว่าเดิม ทั้งนี้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมักจะมีปัญหากันเรื่องชู้สาว การมองหน้ากันในระหว่างที่อยู่โรงเรียนจึงทำให้เกิดการโพสต์ข้อความดังกล่าว นอกจากนี้ยังมีการโพสต์รูปถ่ายที่เป็นภาพหลุดของเพื่อนในสตอรี่เฟซบุ๊ก อินสตราแกรม ห้องเรียน และนำไปโพสต์อวยพรในวันเกิดเพื่อนโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเพื่อน ซึ่งทำให้เพื่อนบางคนรู้สึกอับอาย และความมั่นใจในตนเองลดลง นอกจากนี้ยังมีการลบเพื่อนที่ตนเองไม่ชอบออกจากกลุ่มแชตเฟซบุ๊ก กลุ่มไลน์อีกด้วย ซึ่งนักเรียนมองว่าโลกไซเบอร์เป็นพื้นที่ของตนเอง อยากจะกระทำอะไรก็ได้ และเห็นว่าบุคคลอื่น ๆ ในโลกไซเบอร์ก็ทำกันเป็นเรื่องปกติและเป็นเรื่องสนุกสนาน ไม่ได้มีความรู้สึกผิดต่อสิ่งที่กระทำเท่าที่ควร

จากทั้งเอกสารและข้อมูลที่ได้กล่าวมาข้างต้น การพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากพบบ่อยในเด็กและวัยรุ่น เพราะเป็นช่วงวัยที่ยังขาดทักษะในการสื่อสาร มีวุฒิภาวะไม่เพียงพอ และมีความคึกคะนอง จึงอาจแสดงความคิดเห็นที่ไม่เหมาะสมต่อผู้อื่น อาจนำไปสู่ปัญหาต่าง ๆ ได้ โดยสามารถจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยใช้ปรากฏการณ์ในชีวิตจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ ช่วยให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและมีความหมาย ส่งผลทำให้นักเรียนมีทักษะการคิดและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาที่เผชิญในชีวิตและสังคมได้ (หัสวนัส เพ็งสันเทียะ, 2563) จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน เพื่อสร้างความตระหนักให้นักเรียน

รู้จักเคารพสิทธิ เสรีภาพของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ สามารถดำรงชีวิตในโลกไซเบอร์ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

คำถามการวิจัย

1. สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูนเป็นอย่างไร

2. รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูนเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

2. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.1 สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน โดยมีขอบเขตด้านเนื้อหา ดังต่อไปนี้

1.1.1 การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ในปัจจุบัน

1) หลักการจัดการเรียนรู้

2) วิธีการจัดการเรียนรู้

3) บทบาทของครู

4) บทบาทของนักเรียน

1.1.2 ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ในปัจจุบัน

1.2 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1.2.1 ด้านหลักสูตร

1.2.2 ด้านเนื้อหา

1.2.3 ด้านการจัดการเรียนรู้

1.2.4 ด้านการวัดและประเมินผล

1.3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

1.3.1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action)

1.3.2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry)

1.3.3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research)

1.3.4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation)

1.3.5 การประเมินผลตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation)

1.3.6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection)

1.3.7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth)

1.4 ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

1.4.1 ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น (Empathic Accuracy)

1.4.2 การมีสติรู้ตนเอง (Self-empathy)

1.4.3 ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น (Cognitive and Emotional Empathy)

1.4.4 ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ (Imaginative Empathy)

1.4.5 ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม (Empathic Concern)

1.5 เนื้อหาในการจัดการเรียนการสอน คือ วิชาสังคมศึกษา สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง พลเมืองดีในโลกไซเบอร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้แก่

1.5.1 Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

1.5.2 Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์

1.5.3 การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

1.5.4 การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

1.5.5 การปลอมแปลงตัวตน

2. ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูล

2.1 นักเรียน ได้แก่ นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธีรกานท์บ้านโฮ่ง จังหวัดลำพูน ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน โดยใช้การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based

Selection) ในรายวิชาสังคมศึกษา โดยมีตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.2 กลุ่มครู มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) โดยมีคุณสมบัติเป็นผู้มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มากกว่า 3 ปี ได้แก่ ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 3 คน

2.3 ศึกษานิเทศก์ มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) โดยมีคุณสมบัติเป็นผู้มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มากกว่า 3 ปี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 1 คน

2.4 กลุ่มอาจารย์มหาวิทยาลัย มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) โดยมีคุณสมบัติเป็นอาจารย์ที่ทำการสอนในระดับอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญการจัดการเรียนการสอนสาขาวิชาสังคมศึกษา มากกว่า 3 ปี จำนวน 2 คน

2.5 บุคลากรทางด้านจิตวิทยา มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) โดยมีคุณสมบัติมีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับด้านจิตวิทยา มากกว่า 2 ปี สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 1 คน

3. ขอบเขตด้านพื้นที่ โรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน ในจังหวัดลำพูน ปีการศึกษา 2567

4. ขอบเขตด้านเวลา ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย ตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์ 2567 - กุมภาพันธ์ 2568

นิยามศัพท์เฉพาะ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง การนำปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความจริงและมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตของนักเรียน มาใช้เป็นประเด็นหลักในการกระตุ้นความสนใจ และพัฒนากระบวนการเรียนรู้แบบองค์รวมและบูรณาการ โดยมีการเชื่อมโยงความรู้จากหลากหลายสาระการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง อันนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งและมีความหมายในสิ่งที่เรียนรู้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action) ครูเลือกปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมใกล้ตัวนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตร

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry) นักเรียนร่วมกันตั้งคำถามหรือกำหนดปัญหาที่มีความสนใจร่วมกัน เพื่อขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ในมุมมองที่หลากหลาย

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research) นักเรียนร่วมกันสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation) นักเรียนอธิบายปรากฏการณ์ที่สะท้อนความเข้าใจ เช่น การบรรยาย การสร้างแผนผังความคิด หรือการแสดงบทบาทสมมติ

ขั้นที่ 5 การประเมินผลตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation) ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินความสามารถและความก้าวหน้าในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection) นักเรียนสะท้อนความเข้าใจในมุมมองที่หลากหลายและเชื่อมโยงความรู้ที่ได้

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth) นักเรียนแสดงความปรารถนาที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง พร้อมเปิดรับการเรียนรู้ในอนาคต

ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ คือ การเข้าใจความรู้สึกและมุมมองของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ และแสดงความเอื้อเฟื้อเมื่อผู้อื่นประสบปัญหาหรือได้รับการปฏิบัติที่ไม่เป็นธรรมในโลกไซเบอร์ รวมถึงการตระหนักรู้ถึงอารมณ์ของตนเองในการโต้ตอบหรือแสดงความคิดเห็นที่ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายหรือกระทบกระเทือนทางจิตใจของผู้อื่น ตามองค์ประกอบ ดังนี้

1. ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น (Empathic Accuracy) ความสามารถในการรับรู้และตีความความรู้สึกหรือความคิดเห็นของผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง โดยเปิดรับมุมมองที่หลากหลายและไม่ตัดสินหรือมีอคติ

2. การมีสติรู้ตนเอง (Self-empathy) การตระหนักรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกของตนเองเพื่อป้องกันไม่ให้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจหรือการกระทำในเชิงลบในโลกไซเบอร์

3. ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น (Cognitive and Emotional Empathy) ความสามารถในการเข้าใจความคิดและอารมณ์ของผู้อื่น ซึ่งช่วยให้สามารถคาดเดาและเข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นอาจรู้สึกจากเหตุการณ์หรือสถานการณ์ในโลกไซเบอร์ได้

4. ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ (Imaginative Empathy) ความสามารถในการจินตนาการถึงสถานการณ์หรือบทบาทของผู้อื่น และเข้าใจความรู้สึกและความคิดของผู้อื่นในบริบทต่าง ๆ แม้ไม่ได้ประสบกับสถานการณ์นั้นด้วยตนเอง

5. ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม (Empathic Concern) การแสดงความเห็นอกเห็นใจและความใส่ใจต่อความรู้สึกหรือปัญหาของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ด้วยการช่วยเหลือหรือสนับสนุนเมื่อผู้อื่นประสบปัญหาหรือถูกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรม

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หมายถึง นักเรียนที่ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธีรกานท์บ้านโฮ่ง ปีการศึกษา 2567

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนสามารถพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของตนเองผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อนำไปใช้พัฒนาตนเองในชีวิตประจำวัน

2. ครูได้แนวทางการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นเพื่อนำไปพัฒนาวิชาชีพของตนเอง

3. ครูเกิดการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียน

4. โรงเรียนมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์นำไปสู่การพัฒนาเป็นตัวอย่างและเผยแพร่ต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม

    1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

    1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาระเทคโนโลยี

    2.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

    2.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

    3.1 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

    3.2 ความหมายการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

    3.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

    3.4 ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

    3.5 กระบวนการและขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

    3.6 บทบาทของครูในกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

    3.7 บทบาทของนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

    3.8 การประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

    3.9 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

    3.10 ตัวอย่างของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

4. แนวคิดเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์

    4.1 ความหมายของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์

4.2 สาเหตุของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์

4.3 ลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์

4.4 ช่องทางการสื่อสารสำหรับการระรานทางไซเบอร์

4.5 ผลกระทบที่เกิดขึ้นหลังจากถูกระรานทางไซเบอร์

4.6 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการระรานทางไซเบอร์

4.7 แนวทางการรับมือจากการถูกการระรานทางไซเบอร์

5. แนวคิดเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

5.1 ความหมายของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

5.2 สาเหตุของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

5.3 ความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

5.4 องค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

5.5 วิธีการพัฒนาการเห็นอกเห็นใจบนโลกไซเบอร์

5.6 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระหน้าที่พลเมืองวัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

ระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบันการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธาและธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตาราง 1 ตัวชี้วัดตามมาตรฐาน ส 2.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. ปฏิบัติตามกฎหมายในการคุ้มครองสิทธิของบุคคล	- กฎหมายในการคุ้มครองสิทธิของบุคคล - กฎหมายการคุ้มครองเด็ก - กฎหมายการศึกษา - กฎหมายการคุ้มครองผู้บริโภค - กฎหมายลิขสิทธิ์ - ประโยชน์ของการปฏิบัติตนตามกฎหมายการคุ้มครองสิทธิของบุคคล
	2. ระบุความสามารถของตนเองในการทำประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติ	- บทบาทและหน้าที่ของเยาวชนที่มีต่อสังคมและประเทศชาติ โดยเน้นจิตสาธารณะ เช่น เคารพกติกาสังคม ปฏิบัติตนตามกฎหมาย มีส่วนร่วมและรับผิดชอบในกิจกรรมทางสังคมอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ รักษาสาธารณประโยชน์
	3. อภิปรายเกี่ยวกับคุณค่าทางวัฒนธรรมที่เป็นปัจจัยในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีหรืออาจนำไปสู่ความเข้าใจผิดต่อกัน	- ความคล้ายคลึงและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมของประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ - วัฒนธรรมที่เป็นปัจจัยในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดี หรืออาจนำไปสู่ความเข้าใจผิดต่อกัน
	4. แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น	- วิธีปฏิบัติตนในการเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น - ผลที่ได้จากการเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตาราง 2 ตัวชี้วัดตามมาตรฐาน ส 2.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. อธิบายหลักการ เจตนารมณ์ โครงสร้าง และสาระสำคัญของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย ฉบับปัจจุบันโดยสังเขป	- หลักการ เจตนารมณ์ โครงสร้างและสาระสำคัญของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยฉบับปัจจุบัน
	2. วิเคราะห์บทบาทการถ่วงดุลของอำนาจอธิปไตยในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยฉบับปัจจุบัน	- การแบ่งอำนาจ และการถ่วงดุลอำนาจอธิปไตยทั้ง 3 ฝ่าย คือ นิติบัญญัติ บริหาร ตุลาการตามที่ระบุในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยฉบับปัจจุบัน
	3. ปฏิบัติตนตามบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยฉบับปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับตนเอง	- การปฏิบัติตนตามบทบัญญัติของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยฉบับปัจจุบัน เกี่ยวกับสิทธิ เสรีภาพและหน้าที่

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาระเทคโนโลยี

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

การออกแบบและเทคโนโลยีเรียนรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

วิทยาการคำนวณ เรียนรู้เกี่ยวกับ การคิดเชิงคำนวณ การคิดวิเคราะห์แก้ปัญหาเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ประยุกต์ใช้ความรู้ด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์และศาสตร์อื่น ๆ

เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงานและการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

2. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางสาระเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

มาตรฐาน ว 4.1 เข้าใจแนวคิดหลักของเทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม

ตาราง 3 ตัวชี้วัดตามมาตรฐาน ว 4.1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. อธิบายแนวคิดหลักของเทคโนโลยีในชีวิตประจำวันและวิเคราะห์สาเหตุหรือปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี	- เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างหรือพัฒนาขึ้น ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งชิ้นงานหรือวิธีการ เพื่อใช้แก้ปัญหาสนองความต้องการ หรือเพิ่มความสามารถในการทำงานของมนุษย์ - ระบบทางเทคโนโลยีเป็นกลุ่มของส่วนต่าง ๆ ตั้งแต่สองส่วนขึ้นไปประกอบเข้าด้วยกันและทำงานร่วมกันเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์โดยในการทำงานของระบบทางเทคโนโลยีจะประกอบไปด้วยตัวป้อน (input) กระบวนการ (process) และผลผลิต (output) ที่สัมพันธ์กัน นอกจากนี้ระบบทางเทคโนโลยีอาจมีข้อมูลย้อนกลับ (feedback) เพื่อใช้ปรับปรุงการทำงานได้ตามวัตถุประสงค์ซึ่งการวิเคราะห์ระบบทางเทคโนโลยีช่วยให้เข้าใจองค์ประกอบและการทำงานของเทคโนโลยีรวมถึงสามารถปรับปรุงให้เทคโนโลยีทำงานได้ตามต้องการ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		- เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งมีสาเหตุหรือปัจจัยมาจากหลายด้าน เช่น ปัญหาความต้องการ ความก้าวหน้าของศาสตร์ต่าง ๆ เศรษฐกิจ สังคม
	2. ระบุปัญหาหรือความต้องการในชีวิตประจำวัน รวบรวม วิเคราะห์ข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหา	- ปัญหาหรือความต้องการในชีวิตประจำวันพบได้จากหลายบริบทขึ้นกับสถานการณ์ที่ประสบ เช่น การเกษตร การอาหาร - การแก้ปัญหาจำเป็นต้องสืบค้น รวบรวมข้อมูลความรู้จากศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปสู่การออกแบบแนวทางการแก้ปัญหา
	3. ออกแบบวิธีการแก้ปัญหาโดยวิเคราะห์เปรียบเทียบ และตัดสินใจเลือกข้อมูลที่จำเป็นนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาให้ผู้อื่นเข้าใจ วางแผนและดำเนินการแก้ปัญหา	- การวิเคราะห์เปรียบเทียบ และตัดสินใจเลือกข้อมูลที่จำเป็น โดยคำนึงถึงเงื่อนไข และทรัพยากรที่มีอยู่ช่วยให้ได้แนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสม - การออกแบบแนวทางการแก้ปัญหาทำได้หลากหลายวิธีเช่น การร่างภาพ การเขียนแผนภาพการเขียนผังงาน - การกำหนดขั้นตอนและระยะเวลาในการทำงานก่อนดำเนินการแก้ปัญหาจะช่วยให้ทำงานสำเร็จได้ตามเป้าหมายและลดข้อผิดพลาดของการทำงานที่อาจเกิดขึ้น
	4. ทดสอบ ประเมินผล และระบุข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น พร้อมทั้งหาแนวทางการปรับปรุงแก้ไขและนำเสนอผลการแก้ปัญหา	- การทดสอบ และประเมินผลเป็นการตรวจสอบชิ้นงานหรือวิธีการว่าสามารถแก้ปัญหาได้ตามวัตถุประสงค์ภายใต้กรอบของปัญหา เพื่อหาข้อบกพร่อง และดำเนินการปรับปรุง โดยอาจทดสอบซ้ำเพื่อให้สามารถแก้ปัญหาได้

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
		- การนำเสนอผลงานเป็นการถ่ายทอดแนวคิดเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการทำงานและชิ้นงานหรือวิธีการที่ได้ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การเขียนรายงาน การทำแผ่นนำเสนอผลงาน การจัดนิทรรศการ การนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์
	5. ใช้ความรู้และทักษะเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์เครื่องมือ กลไก ไฟฟ้า หรืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมและปลอดภัย	- วัสดุแต่ละประเภทมีสมบัติแตกต่างกัน เช่น ไม้โลหะ พลาสติก จึงต้องมีการวิเคราะห์สมบัติเพื่อเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะของงาน - การสร้างชิ้นงานอาจใช้ความรู้เรื่องกลไก ไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์เช่น LED บัซเซอร์มอเตอร์ วงจรไฟฟ้า - อุปกรณ์และเครื่องมือในการสร้างชิ้นงานหรือพัฒนาวิธีการมีหลายประเภท ต้องเลือกใช้ให้ถูกต้อง เหมาะสม และปลอดภัย รวมทั้งรู้จักเก็บรักษา

มาตรฐาน ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้การทำงานและการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม

ตาราง 4 ตัวชี้วัดตามมาตรฐาน ว 4.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. ออกแบบอัลกอริทึมที่ใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาหรือการทำงานที่พบในชีวิตจริง	- แนวคิดเชิงคำนวณ - การแก้ปัญหาโดยใช้แนวคิดเชิงคำนวณ - ตัวอย่างปัญหา เช่น การเข้าแถวตามลำดับ ความสูงให้เร็วที่สุด จัดเรียงเสื้อให้หาได้ง่ายที่สุด
	2. ออกแบบและเขียนโปรแกรมที่ใช้ตรรกะและฟังก์ชันในการแก้ปัญหา	- ตัวดำเนินการบูลีน - ฟังก์ชัน - การออกแบบและเขียนโปรแกรมที่มีการใช้ตรรกะและฟังก์ชัน - การออกแบบอัลกอริทึม เพื่อแก้ปัญหาอาจใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการออกแบบ เพื่อให้การแก้ปัญหามีประสิทธิภาพ - การแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอนจะช่วยให้แก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ - ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม เช่น Scratch, python, java, c - ตัวอย่างโปรแกรม เช่น โปรแกรมตัดเกรดหาคำตอบทั้งหมดของอสมการหลายตัวแปร
	3. อภิปรายองค์ประกอบและหลักการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อประยุกต์ใช้งานหรือแก้ปัญหาเบื้องต้น	- องค์ประกอบและหลักการทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ - เทคโนโลยีการสื่อสาร - การประยุกต์ใช้งานและการแก้ปัญหาเบื้องต้น

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	4. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ สร้างและแสดงสิทธิในการเผยแพร่ผลงาน	- ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างปลอดภัย โดยเลือกแนวทางปฏิบัติเมื่อพบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เช่น แจ้งรายงานผู้เกี่ยวข้อง ป้องกันการเข้ามาของข้อมูลที่ไม่เหมาะสม ไม่ตอบโต้ ไม่เผยแพร่
		- การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีความรับผิดชอบ เช่น ตระหนักถึงผลกระทบในการเผยแพร่ข้อมูล - การสร้างและแสดงสิทธิ์ความเป็นเจ้าของผลงาน - การกำหนดสิทธิการใช้ข้อมูล

การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

1. ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) คือ กระบวนการเรียนรู้ที่เริ่มจากปรากฏการณ์จริงในโลก โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้รับมุมมองแบบองค์รวมเกี่ยวกับปรากฏการณ์ต่าง ๆ พร้อมทั้งพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เข้าใจเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ นักการศึกษาได้อธิบายความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ ไว้ดังนี้

อรพรรณ บุตรกตัญญู (2561) กล่าวว่า การนำปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในโลกมาเป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งจากนั้นจะมีการสำรวจและค้นหาปรากฏการณ์นั้น ๆ ด้วยมุมมองที่หลากหลายในเชิงสหวิทยาการ โดยใช้เทคนิค วิธีการ และเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และทักษะให้กับนักเรียน ผ่านการศึกษาเชื่อมโยงระหว่างสาขาวิชาในบริบทที่สัมพันธ์กัน เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนและคงทน

พงศธร มหาวิจิตร (2562) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based learning) ได้ผ่านการทดลองและพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนได้รับการนำไปใช้เป็นทางการในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฉบับใหม่ของฟินแลนด์ โดยได้มีการนำเสนอโมดูลการเรียนรู้แบบพหุวิทยาการ (Multidisciplinary Learning modules: MLs) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะข้ามพิสัยของนักเรียน ผ่านการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสอนแบบบูรณาการ

ระหว่างวิชา นักเรียนจะได้ศึกษาและทำความเข้าใจปรากฏการณ์ในชีวิตจริงแบบองค์รวม ซึ่งทำให้เห็นว่า ประเด็นต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาใดวิชาหนึ่งเพียงอย่างเดียว แต่ต้องใช้ความรู้จากหลายสาขาวิชา โดยช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย กระตุ้นการเรียนรู้ และสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมาย

วริศรา เมืองจันทร์ (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปรากฏการณ์ต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานที่นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง (Constructivism) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานนั้นเป็นการบูรณาการแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Integration) ซึ่งมีลักษณะสำคัญคือ การไม่แบ่งวิชาเหมือนการจัดการเรียนการสอนทั่วไป โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ในชีวิตจริง เช่น การใช้กระบวนการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน ซึ่งให้นักเรียนได้สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง สังเคราะห์ความรู้ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ในประเทศฟินแลนด์ การปฏิรูปการศึกษามีการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมาใช้ โดยมีการเปลี่ยนแปลงในระบบการศึกษาดังนี้

1. ในหลักสูตรของประเทศฟินแลนด์กำหนดให้ในแต่ละปีการศึกษาจะต้องมีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานอย่างน้อย 1 ครั้ง

2. ครูต้องส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้จากรายวิชาอื่น ๆ เพื่อให้เข้ากับบริบทและเกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกับวิชาของตนเอง (Cross Curricular learning)

3. สาระวิชาต่าง ๆ ยังคงแยกสอนตามรายวิชา แต่มีการบูรณาการระหว่างวิชาอย่างเด่นชัดมากขึ้น

ศศิณัฏฐ์ สรรคบุรานุรักษ์ (2563) กล่าวว่า แนวทางการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานได้รับการทดลองและพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี ค.ศ. 1980 และได้รับการนำไปใช้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฉบับใหม่ของฟินแลนด์อย่างเป็นทางการในปี ค.ศ. 2014 หลังจากที่ฟินแลนด์ประสบความสำเร็จอย่างสูงจากการเรียนรู้ด้วยโครงการ ซึ่งทำให้นักเรียนเกิดทักษะในการเรียนรู้และสามารถทำคะแนน PISA ได้สูงที่สุดในระดับโลกอย่างต่อเนื่องหลายปี แนวคิดนี้เน้นการใช้ปรากฏการณ์ทางสังคมเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับสังคมได้มากขึ้น

ตะวัน ไชยวรรณ และกุลธิดา นุกูลธรรม (2564) กล่าวว่า ฟินแลนด์เป็นประเทศที่เริ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ซึ่งได้รับการพัฒนาและทดลองใช้ในการศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อยกระดับการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา

ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2016 (Halinen, 2018) โดยมุ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้ของนักเรียนผ่านกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติ และการสร้างสรรค์ผลงานตามความสนใจของนักเรียน เพื่อพัฒนาทักษะหลักและทักษะทางสังคม นักเรียนมีบทบาทหลักในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น และได้รับแรงบันดาลใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ภายใต้แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง โดยการบูรณาการความรู้จากสาระวิชาต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิด (Thinking Processes) และกระบวนการทางปัญญา (Cognitive Processes) เพื่อให้นักเรียนได้ดำเนินกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ นำไปสู่ความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริง และสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน

ทัณฑธร จุ้ยสวัสดิ์ (2564) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาโดยกระทรวงศึกษาธิการของประเทศฟินแลนด์ โดยมีการปฏิรูปการศึกษาและกำหนดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฉบับใหม่ที่เริ่มใช้ในปี พ.ศ. 2559 (ค.ศ. 2016) ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้แบบสหวิทยาการและการเรียนรู้แบบโครงการ การพัฒนานวัตกรรมนี้ใช้เวลามากกว่าสามทศวรรษจากความพยายามในการเชื่อมโยงการเรียนรู้และการสอนเข้าด้วยกันภายใต้แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง โดยมุ่งเน้นความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้พัฒนาการคิด ได้แสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึก ได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ ตลอดจนการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อพัฒนาทักษะหลัก (Core Skills) และทักษะอารมณ์สังคม (Soft Skills) ในการเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยนักเรียนมีบทบาทหลักในการเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำเพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (Symeonidis & Schwartz, 2016)

สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนในประเทศฟินแลนด์เริ่มต้นโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้ ซึ่งอาศัยแนวคิดพื้นฐานที่ให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เองผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก โดยการเรียนรู้ดังกล่าวเน้นการบูรณาการแบบสหวิทยาการ เนื่องจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนักเรียนสามารถสืบเสาะหาคำตอบจากองค์ความรู้ที่หลากหลายด้วยตนเอง จากนั้นจึงเกิดการสังเคราะห์ความรู้ มองภาพรวมและสามารถแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะที่เหมาะสมสำหรับศตวรรษที่ 21

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) เป็นแนวทางการศึกษาที่เริ่มต้นจากปรากฏการณ์ในชีวิตจริง เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการสืบเสาะและการเชื่อมโยงระหว่างสาขาวิชา โดยใช้กระบวนการเรียนรู้เชิงรุกและการบูรณาการระหว่างวิชา ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถมองเห็นความเชื่อมโยงของปรากฏการณ์ในชีวิตจริงที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับวิชาใดวิชาหนึ่งเพียงอย่างเดียว แต่ต้องใช้ความรู้จากหลายสาขาวิชา ในการศึกษาและทำความเข้าใจ พร้อมทั้ง

การแก้ปัญหาด้วยตนเอง การเรียนรู้แบบนี้ช่วยพัฒนาทักษะทั้งทางวิชาการและทักษะทางสังคม ในบริบทของศตวรรษที่ 21 แนวทางนี้ได้รับการพัฒนาและทดลองใช้มาตั้งแต่ปี 1980 ในฟินแลนด์ และได้รับการนำไปใช้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานของฟินแลนด์ในปี 2016 โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติ การสร้างสรรค์ผลงาน และการพัฒนาทักษะที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงอย่างยั่งยืน

2. ความหมายของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

อรพรรณ บุตรกตัญญู (2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง การนำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ โดยนำไปสู่การสำรวจด้วยมุมมองที่หลากหลายในเชิงสหวิทยาการของปรากฏการณ์ที่ศึกษา ใช้เทคนิค วิธีการ และเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และพัฒนาทักษะของนักเรียนจากการศึกษาข้ามพรมแดนระหว่างวิชาภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกัน เพื่อให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานหมายถึง การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานที่นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เองผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ซึ่งเป็นการบูรณาการแบบสหวิทยาการ

วริศรา เมืองจันทร์ (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง การนำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน เป็นการเชื่อมโยงความรู้ให้สัมพันธ์กับชีวิตจริง

ศศิณัฏฐ์ สรรคบุรานุรักษ์ (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานหมายถึง การอาศัยปรากฏการณ์รอบตัวที่เกิดขึ้นจริงและสัมพันธ์กับชีวิตจริงเพื่อนำไปสู่กระบวนการฝึกปฏิบัติ คิดแก้ปัญหา โดยใช้กระบวนการคิดที่หลากหลายและเหมาะสม เป็นการพัฒนาทักษะของนักเรียนในการเชื่อมโยงความรู้แต่ละศาสตร์เข้าด้วยกัน

ตะวัน ไชยวรรณ และกุลธิดา นุกูลธรรม (2564) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่ได้นำปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความจริงมาเป็นประเด็นเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการที่มีการเชื่อมโยงความรู้ระหว่างสาระวิชา ร่วมกับเทคนิค วิธีการ กลยุทธ์การสอน และเครื่องมือเพื่อสร้างความรู้และทักษะภายใต้บริบทที่สอดคล้องกับชีวิตจริงของนักเรียน

ทัณฑธร จุ้ยสวัสดิ์ (2564) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง การนำปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ นำไปสู่การสำรวจด้วยมุมมองที่หลากหลายในเชิงสหวิทยาการของปรากฏการณ์ที่ศึกษาโดยใช้เทคนิค วิธีการและเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้และพัฒนาทักษะของนักเรียนจากการศึกษาข้ามพรมแดนระหว่างวิชาภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้นักเรียนมีการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง

สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565) กล่าวว่า การนำปรากฏการณ์จากโลกจริงมาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์และภัยธรรมชาติ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริงได้ นักเรียนจะสามารถมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างความรู้ในแต่ละด้านที่แตกต่างกัน และได้ฝึกทักษะที่จำเป็นในการทำงานในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ยังเน้นการเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางทฤษฎีกับการปฏิบัติจริง หรือการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ทำให้นักเรียนได้รับมุมมองแบบองค์รวมในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ต่างๆ

อัสหมะ หะยียูโซะ (2565) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานคือการนำปรากฏการณ์ที่ใกล้ตัวมาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ โดยเน้นการเรียนรู้แบบองค์รวมหรือข้ามศาสตร์ เพื่อให้สามารถเข้าใจธรรมชาติของปรากฏการณ์ได้จากมุมมองที่หลากหลาย และสามารถใช้รูปแบบการสอนที่แตกต่างกัน เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ได้อย่างรอบด้านมากขึ้น

Silander (2015) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง การนำปรากฏการณ์จากโลกแห่งความเป็นจริงมาเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้ โดยปรากฏการณ์ที่นำมาศึกษาจะต้องสมบูรณ์ในบริบทที่แท้จริงของนักเรียน ซึ่งข้อมูลและทักษะที่ได้รับจากการศึกษาในบริบทที่เชื่อมโยงกันข้ามพรมแดนระหว่างวิชาต่าง ๆ จะช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและเชื่อมโยงกัน

Daehler and Folsom (2016) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานคือการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความรู้และทักษะจากหลากหลายศาสตร์ การเรียนรู้และการลงมือปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่สนใจจะช่วยให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและมีความหมาย

Symeonidis and Schwarz (2016) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง การใช้ปรากฏการณ์ในการสอนและการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้จะไม่จำกัดอยู่ที่ขอบเขตของรายวิชาแต่ละวิชา แต่จะนำไปสู่การสำรวจในเชิงสหวิทยาการ การข้ามศาสตร์ช่วยให้เห็นความเกี่ยวข้องของปรากฏการณ์จากมุมมองที่หลากหลาย ซึ่งเป็นการเข้าใจปรากฏการณ์อย่างลึกซึ้งผ่านการใช้ประสบการณ์และกระบวนการเรียนรู้ที่ซับซ้อน

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง การนำปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นใน โลกแห่งความจริงและมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตของนักเรียน มาใช้เป็น

ประเด็นหลักในการกระตุ้นความสนใจ และพัฒนากระบวนการเรียนรู้แบบองค์รวมและบูรณาการ โดยมีการเชื่อมโยงความรู้จากหลากหลายสาระการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง อันนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งและมีความหมายในสิ่งที่เรียนรู้

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

หัสวนัส เพ็งสันเทียะ (2563) กล่าวว่า แนวคิดพื้นฐานของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีรากฐานมาจากทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเชื่อว่านักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้จากการลงมือแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยการเชื่อมโยงข้อมูลประสบการณ์ที่ได้พบเจอกับความรู้เดิมที่นักเรียนมีอยู่แล้ว เพื่อสร้างความเข้าใจใหม่ในรูปแบบของโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive Structure) ซึ่งทฤษฎีนี้มีรากฐานจากทฤษฎีพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญาของเพียเจต์และไวกอทสกี้ ที่อธิบายว่าการพัฒนาการคิดเป็นกระบวนการซับซ้อนที่ต้องอาศัยการปรับตัวผ่านการซึมซาบ (Assimilation) และการปรับความรู้ใหม่ (Accommodation) ซึ่งบุคคลจะมีการปรับให้อยู่ในสภาวะสมดุล (Equilibrium) โดยที่การพัฒนาการคิดหรือเชาวน์ปัญญาจะเกิดขึ้นตามลำดับขั้น จากการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์เดิมกับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ ผ่านกระบวนการคิดเชิงเหตุผลและการถ่ายทอดความรู้ในสภาพสังคมของตนเอง จนเกิดเป็นโครงสร้างทางปัญญาที่เหมาะสมสำหรับบุคคลนั้น

ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองสามารถแบ่งออกเป็น 2 ทฤษฎีย่อย ได้แก่ (ทิศนา แขมมณี, 2552 อ้างอิงใน สุรางค์ โค้วตระกูล, 2554)

1. ทฤษฎีการเรียนรู้พุทธิปัญญานิยม (Cognitive Constructivism) ซึ่งมองว่านักเรียนเป็นผู้กระทำและสร้างความรู้ขึ้นด้วยตนเอง การเปลี่ยนแปลงความรู้จะเกิดจากการที่นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ในสภาพสังคมที่เกิดการเปลี่ยนแปลง ส่งผลให้เกิดข้อมูลความรู้ใหม่และทำให้เกิดความไม่สมดุลทางปัญญา นักเรียนต้องใช้กระบวนการคิดเพื่อเชื่อมโยงความเข้าใจเดิมกับข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับ และพัฒนาความรู้ใหม่เพื่อสร้างความสมดุลทางปัญญาในตัวเอง

2. ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทางสังคม (Social Constructivism) มองว่านักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่น การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมร่วมกับผู้อื่นจะส่งผลให้ความรู้ของนักเรียนปรับเปลี่ยนจากความรู้เดิมไปสู่ความรู้ใหม่ที่ถูกต้องและซับซ้อน สอดคล้องกับสภาพจริงของสังคม

อัสหมะ หะยียูโซะ (2565) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานใช้แนวคิดจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งมุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ตนเองมีมาใช้ในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านกระบวนการสร้างความหมายจากสิ่งที่เห็นและได้ยินในสภาพแวดล้อมของตนเองในชั้นเรียน กระบวนการนี้จะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงและเสริมสร้างทักษะ

ในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับโลกในศตวรรษที่ 21 โดยการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นเนื้อหาหรือหัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง อาจไม่เหมาะสมในยุคปัจจุบัน เนื่องจากไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงและไม่ส่งเสริมทักษะที่จำเป็นในสังคม การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานนั้น เน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีม ซึ่งช่วยเสริมสร้างแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เชิงสังคม (Social-Constructivist) โดยมองว่าความรู้ไม่ใช่สินทรัพย์ของแต่ละบุคคลเพียงเท่านั้น แต่เป็นสิ่งที่สามารถสร้างขึ้นในบริบทของสังคม การเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมสังคม (Social-Cultural Learning Theories) ในกระบวนการนี้ ครูจะทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและชี้แนะนักเรียน ซึ่งจะเป็นผู้ที่ตื่นตัวในการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Symeonidis & Schwarz, 2016; Tabar, 2011 อ้างอิงใน พงศธร มหาวิจิตร, 2560) การศึกษาในลักษณะนี้สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาปฏิรูปนิยม ซึ่งครูจะกระตุ้นให้นักเรียนสนใจสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมและฝึกให้นักเรียนทำงานเป็นทีม รวมทั้งให้โอกาสนักเรียนแสดงความคิดเห็นผ่านวิธีการสอนหลากหลาย นักเรียนจะมุ่งเน้นการเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมจากประสบการณ์ที่ได้รับทั้งในและนอกห้องเรียน โดยมีปฏิสัมพันธ์กับครู นักเรียนจะมีเสรีภาพในการค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม (สมชาย รัตนทองคำ, 2556 อ้างอิงใน ไพฑูรย์ ทิพยสุข, 2562) การกระตุ้นนักเรียนเพื่อพัฒนาการอย่างเหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญ ตามที่เพียเจต์กล่าวว่า เด็กจะพัฒนาตามลำดับขั้นของวัย ซึ่งไม่ควรเร่งให้ข้ามขั้น เพราะอาจส่งผลเสียแก่เด็ก การจัดประสบการณ์ในช่วงที่เด็กกำลังจะพัฒนาไปสู่ขั้นตอนที่สูงขึ้น สามารถช่วยเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กให้เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว (ทิศนา แขมมณี, 2554)

จากข้อมูลที่กล่าวถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาปฏิรูปนิยมที่เน้นการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเอง (Constructivism) โดยให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิมกับความรู้ใหม่ผ่านการทำงานเป็นทีม ซึ่งครูมีบทบาทในการอำนวยความสะดวกและกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง นักเรียนจะได้รับประสบการณ์ที่ช่วยเสริมสร้างการคิดแบบนามธรรมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยนี้ ซึ่งอยู่ในช่วงพัฒนาการทางสติปัญญาในระดับการคิดแบบนามธรรมตามทฤษฎีของเพียเจต์ การนำเสนอปรากฏการณ์ต่าง ๆ จะช่วยให้นักเรียนสามารถตั้งสมมติฐานและคิดในลักษณะที่เป็นนามธรรมเพื่อปรับใช้กับตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่ครูควรค่อย ๆ จัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียน เพื่อไม่ให้เกิดการพัฒนาการที่เร็วเกินไป ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อเด็กในภายหลัง การเรียนรู้ที่มีการพัฒนาอย่างมีขั้นตอนตามวัยจะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียนมากที่สุด

4. ลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีลักษณะเน้นการสอนแบบบูรณาการให้นักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาเป็นประเด็นองค์รวม ไม่มีการแยกรายวิชาภายใต้กรอบแนวคิดหลักที่ว่านักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการศึกษาปรากฏการณ์ตามสภาพจริง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ซึ่งต้องออกแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเรียนรู้จากองค์ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ อย่างลุ่มลึก โดยจำเป็นต้องบูรณาการทั้งในสาขาวิชาเดียวกันและภายนอกสาขาวิชา แนวทางในการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย

1. ครูที่ต้องการจัดการเรียนรู้ร่วมกันจะต้องมีความเข้าใจพื้นฐาน ดังนี้

1.1 ความรู้ในโลกสามารถมองได้จากหลายมุมมองที่แตกต่างกัน แต่ยังคงมีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกัน

1.2 นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความรู้ได้ลึกซึ้งขึ้นจากการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงองค์ความรู้และธรรมชาติของวิชาในแต่ละสาขา

1.3 ทุกวิชามีธรรมชาติที่แตกต่างกัน แต่มีความสำคัญเท่าเทียมกัน

1.4 บางวิชามีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องและสามารถบูรณาการการเรียนรู้ร่วมกันได้

2. การเลือกวิธีการสอนให้เหมาะสมกับธรรมชาติวิชา ตัวอย่างเช่น

2.1 การพรรณนา (Narrative) ใช้เพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริงโดยการอธิบายที่เป็นลำดับขั้นตอนและเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่าง ๆ ผ่านการอธิบายโดยใช้หลักฐานเชิงประจักษ์ แล้วจึงตีความและวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือจากคำอธิบายต่าง ๆ ก่อนที่จะลงข้อสรุปร่วมกัน

2.2 การสอนแบบ Storyline ใช้เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านคำถามที่ขยายขอบเขตความรู้ และช่วยให้นักเรียนเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว โดยการเรียงลำดับเหตุการณ์และคำถามจากง่ายไปยาก ซึ่งทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและช่วยเสริมเจตคติ ค่านิยม ทักษะและความรู้ของนักเรียน นักเรียนสามารถแสดงออกผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การอภิปราย การสาธิต หรือการแสดงบทบาทสมมติ เพื่อสื่อสารผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนที่นำปรากฏการณ์หรือปัญหาจริงมาใช้ในการกระตุ้นให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนเข้าใจปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ที่ใกล้ตัว และใช้วิธีการที่หลากหลายในการทำความเข้าใจและแก้ปัญหา นักเรียนจะได้ผ่านกระบวนการสืบค้นความรู้จากปรากฏการณ์ โดยมีโอกาสทำงานเป็นกลุ่มและแลกเปลี่ยนความคิด รวมถึงการบูรณาการความรู้จากวิชาต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริงได้

อรพรรณ บุตรกตัญญู (2561) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่ใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบตื่นตัวในการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง (Constructivist Active Learning Pedagogy) ดังรายละเอียดไปนี้

1. วิธีการสอนนี้มุ่งเน้นไปที่การประเมินเชิงวิพากษ์มากกว่าการถ่ายทอดเนื้อหา ครูทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือและสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นให้นักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผ่านการสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการเรียนรู้แบบตื่นตัว ซึ่งหมายถึงการสร้างความรู้ที่แท้จริงในความคิดของนักเรียนจากการลงมือปฏิบัติ

2. การใช้บริบทเป็นส่วนสำคัญ เริ่มต้นจากการกำหนดคำถามหรือปัญหาผ่านปรากฏการณ์ในโลกความเป็นจริง เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ โดยคำนึงถึงความเกี่ยวข้องกับหลากหลายด้าน เช่น คุณภาพชีวิต มุมมองทางสังคม การเมือง การศึกษา และจิตวิทยา ทำให้การแก้ปัญหามีความซับซ้อนและช่วยให้นักเรียนสามารถใช้ความสามารถที่แตกต่างกันในการเรียนรู้

3. การส่งเสริมความร่วมมือในการทำงานกลุ่มเป็นเงื่อนไขสำคัญ เพื่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืน โดยมุ่งเน้นการทำงานร่วมกันมากกว่าการแข่งขันภายในกลุ่ม ซึ่งการแก้ปัญหาจะได้ผลมากกว่าหากเป็นการร่วมมือกันในทีม

4. การใช้โครงสร้างกลุ่มในการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยคำถามหรือปัญหาจากการสังเกตปรากฏการณ์และการสืบเสาะแบบเปิด เพื่อกระตุ้นการคิดวิพากษ์และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกลุ่มการเรียนรู้ การอภิปรายและการโต้แย้งกลุ่มช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้

5. วิธีสอนนี้มุ่งศึกษาความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในโลก โดยใช้ปรัชญาการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง ซึ่งแตกต่างจากการตอบคำถามเพียงคำตอบเดียวในรูปแบบการศึกษาก่อนหน้า การวิจัยและการสังเคราะห์การเรียนรู้จะเป็นผลจากการทำงานร่วมกันในทีม ซึ่งทำให้การเรียนรู้มีความหมายและเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง

Silender (2015) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานจะเริ่มต้นด้วยการสังเกตปรากฏการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในโลกความเป็นจริง ตามด้วยการตั้งคำถามโดยนักเรียน ได้จำแนกการเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ 5 ด้านดังนี้ คือ

1. ความเป็นองค์รวม (Holistic) หลักสูตรจะมุ่งเน้นไปที่ปรากฏการณ์ในโลกแห่งความจริงดำเนินการในลักษณะของการเรียนรู้เป็นทีม การทำงานร่วมกัน ไม่มีการแบ่งรายวิชาแบบการศึกษาทั่วไปมีลักษณะการเรียนการสอนเนื้อหาแบบองค์รวม

2. สภาพจริง (Authenticity) การเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์เป็นฐาน เครื่องมือและวัสดุที่ใช้ในการเรียนรู้บริบทจำเป็นต้องสอดคล้องกับความรู้นี้ในโลกแห่งความจริงจะช่วยให้เห็น

การเรียนรู้จากสภาพที่แท้จริงอย่างลึกซึ้ง สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้จะกระตุ้นกระบวนการทางปัญญาในการแก้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง

3. บริบท (Contextual) สภาพแวดล้อม และเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นประเด็นสำคัญหนึ่งของการเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์เป็นฐาน บริบทจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกคิดหากระบวนการใหม่ข้อมูลใหม่เพื่อมาปรับใช้กับปรากฏการณ์ที่เป็นหัวข้อในการศึกษานั้น ๆ บริบทที่เป็นจริงจะยิ่งเอื้อต่อความสามารถของนักเรียนในการพัฒนามุมมองที่หลากหลายและวิเคราะห์โลกแห่งความเป็นจริง

4. การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Inquiry Learning) การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการผสมผสานการเรียนรู้ด้วยสืบเสาะการใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้ด้วยโครงงาน และการทำแฟ้มสะสมผลงาน ดังนั้นปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริงและปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันของนักเรียนจะสามารถกระตุ้นและชี้นำนักเรียนให้สร้างการเรียนรู้และการสร้างความรู้อย่างต่อเนื่อง

5. กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่นักเรียนถูกชี้นำและส่งเสริมในการนำข้อมูลมาปรับใช้ โดยมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ นักเรียนกำลังเผชิญกับการเรียนรู้แบบเปิดเพื่อพัฒนาวิธีการเรียนรู้ของตนเองและกระบวนการเรียนรู้ เป้าหมายสูงสุดคือการส่งเสริมคุณลักษณะของนักเรียนในศตวรรษที่ 21 และเป็นพื้นฐานสำหรับนวัตกรรมการเรียนรู้และเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต

Daehler and Folsom (2016) กล่าวว่า ลักษณะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ ดังนี้

1. เลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจโดยจะต้องเป็นปรากฏการณ์ที่นักเรียนให้ความสนใจกระตุ้นความอยากเรียนรู้แก่นักเรียน และเหมาะสมกับระดับความรู้และความสามารถของนักเรียน

2. วิเคราะห์แผนการเรียน ครูต้องวิเคราะห์ในเนื้อหาว่านักเรียนควรจะเรียนรู้ในเรื่องใดและทำอย่างไรที่จะนำปรากฏการณ์มาเชื่อมโยงในบทเรียน และจะจัดกิจกรรมอย่างไรเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเข้าถึงในเนื้อหา

3. วางแผนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูจะให้นักเรียนสังเกตปรากฏการณ์ที่นักเรียนสนใจ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและเกิดความสงสัยและอยากที่จะหาคำตอบ โดยนักเรียนจะใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการเรียนรู้และหาคำตอบ สาเหตุ และแนวทางในการแก้ปัญหา

4. วางแผนตรวจสอบความรู้ของนักเรียน ครูออกแบบให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นอภิปรายร่วมกันหรือนำเสนอ เพื่อตรวจสอบความรู้ของนักเรียนและแสดงออกถึงความคิด

Kompa (2017) กล่าวว่า ลักษณะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ดังนี้

1. เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยมีครูมีการตั้งประเด็นให้นักเรียนสืบเสาะหาความรู้และลงมือปฏิบัติ

2. คำถามหรือปัญหาต้องเป็นประเด็นของการเกิดปรากฏการณ์ขึ้นจริงและนำความรู้จากหลายสาขาวิชามาใช้ในการดำเนินการแก้ปัญหา

3. ในการแก้ปัญหาจำเป็นต้องอาศัยการทำงานแบบร่วมมือเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดและช่วยกันหาแนวทางในการแก้ปัญหา

4. ในการใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้นักเรียนมีการวิพากษ์แสดงความคิดเห็นในหลายมุมมอง ซึ่งส่งผลให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ ครูจะต้องจัดประสบการณ์ให้นักเรียนได้ทั้งความรู้และทักษะผ่านปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงและเป็นปรากฏการณ์ที่นักเรียนสนใจทำให้นักเรียนจะได้วิเคราะห์ วิพากษ์ และลงความเห็นได้อย่างหลากหลาย

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่นำปรากฏการณ์หรือปัญหาจริงมาใช้ในการกระตุ้นนักเรียนให้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง มุ่งเน้นการสอนแบบองค์รวม ไม่แบ่งแยกรายวิชา โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย นอกจากนั้นยังมีการให้นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิด และนำความรู้จากวิชาต่าง ๆ มาใช้ในการเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

5. กระบวนการและขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

นักการศึกษาได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ ดังนี้

สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 สังเกตปรากฏการณ์ นักเรียนศึกษาปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อที่เรียนโดยคำนึงถึงปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ที่ใกล้ตัวนักเรียน นักเรียนสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวันและคำนึงถึงบริบทของนักเรียน จากนั้นครูเชื่อมโยงเข้าสู่สถานการณ์ปัญหาซึ่งเป็นสถานการณ์มีความซับซ้อนส่งเสริมให้เกิดการบูรณาการความรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ได้ จากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละคนวิเคราะห์ถึงปรากฏการณ์ที่กำหนดให้

ขั้นที่ 2 การให้คำอธิบายเบื้องต้น ครูให้นักเรียนเข้าร่วมกลุ่มที่ได้ทำการแบ่งไว้ในขั้นที่ 1 ซึ่งครูจะแนะนำให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่กันตามความสามารถและความถนัดของแต่ละบุคคลกระตุ้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างความคุ้นเคยและสำรวจแนวความคิดของตนเองและเพื่อนในกลุ่ม ร่วมกันคิดคำอธิบายถึงปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ที่ครูให้ในเบื้องต้น โดยนักเรียนจะต้องเชื่อมโยงความรู้ต่าง ๆ เพื่อมาใช้อธิบายการเกิดสถานการณ์ดังกล่าว วิธีการแก้ปัญหาและรับมือจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ แต่ละกลุ่มวางแผนการสืบค้นข้อมูล โดยแบ่งหัวข้อย่อยให้เพื่อนสมาชิกช่วยกันสืบคันตามบทบาทหน้าที่ของตนเองที่ได้รับ

ขั้นที่ 3 การสืบเสาะหาความรู้ ครูแนะนำให้นักเรียนมีการหาข้อมูลอ้างอิงจากแหล่งเรียนรู้ที่มีความหลากหลายน่าเชื่อถือ จากนั้นนักเรียนแต่ละกลุ่มลงมือสืบค้นข้อมูลตามบทบาท

หน้าที่ที่ตนเองได้รับ โดยคำนึงถึงการอ้างอิงหลักฐานที่นำไปสู่การอธิบายต่อปรากฏการณ์ที่ดีผ่านการสืบค้นจากหนังสือ วารสาร สารานุกรมวิทยาศาสตร์ สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนหรืออินเทอร์เน็ต

ขั้นที่ 4 รวบรวมผลคำอธิบายสุดท้าย สมาชิกในกลุ่มนำข้อมูลที่สืบค้นได้มาอภิปรายร่วมกันกับสมาชิกภายในกลุ่ม โดยนำข้อมูลที่ได้มานำเสนอให้เห็นภาพเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนรวมทั้งร่วมกันอภิปรายซักถามจนสมาชิกทุกคนมีความรู้ความเข้าใจที่ตรงกัน จากนั้นประมวลหลักฐานความรู้ ที่ได้จากการสืบเสาะหาความรู้มาอธิบายต่อสถานการณ์ปัญหาที่เชื่อมโยงไปสู่ปรากฏการณ์และช่วยกันสรุปความรู้

ขั้นที่ 5 การให้เหตุผล นักเรียนนำความรู้ใหม่ที่ได้จากการสืบเสาะหาความรู้มาเชื่อมโยงกับความรู้เดิมเพื่อให้ได้แนวทางการแก้ไขปัญหา จากนั้นอภิปรายหรือวิพากษ์ร่วมกันในแนวทางที่ระบุไว้โดยมีการให้เหตุผลสนับสนุนประกอบความเป็นไปได้ของแต่ละแนวทางในการแก้ไขปัญหา และมีการเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมหรือดีที่สุดพร้อมทั้งมีหลักฐานอ้างอิงสนับสนุนแนวคิดของนักเรียนต่อการเลือกใช้วิธีการแก้ไขปัญหานั้น ๆ จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมพร้อมทั้งหลักฐานอ้างอิง

Daehler and Folsom (2016) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมี 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ โดยครูจะต้องเป็นผู้ที่คัดเลือกปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นจริง โดยพิจารณาจากเหมาะสมความสอดคล้องกับประสบการณ์และบริบทของนักเรียน และที่สำคัญต้องเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมที่มีความน่าสนใจ รวมทั้งน่าค้นหาต่อทั้งตัวนักเรียนและตัวของครูเอง

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์คุณค่าของบทเรียน โดยครูจะต้องเป็นผู้ที่พิจารณาว่าตัวของนักเรียนจะได้เรียนรู้อะไรบ้างจากปรากฏการณ์ที่ศึกษา และจะมีการประยุกต์ความรู้ต่าง ๆ ที่มีไปสู่ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร ซึ่งในบางปรากฏการณ์อาจจะมีบางประเด็นที่ศึกษาไม่เหมาะสมกับนักเรียน หรือไม่สามารถทำให้นักเรียนไปสู่จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ที่สำคัญได้ ครูอาจจะต้องออกแบบการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมเสริมเพิ่มเติมขึ้นมา ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ของนักเรียนได้ตรงตามเป้าหมาย หรืออาจจะต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญหรือมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ มาช่วยออกแบบด้วยก็ได้

ขั้นที่ 3 วางลำดับกิจกรรม เริ่มต้นด้วยการสังเกตปรากฏการณ์และมีการระดมความคิดแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับนักเรียน เพื่อสำรวจแนวคิดและนำไปสู่การตั้งคำถามโดยครูต้องกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ พยายามให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากที่สุด เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและมองเห็นความเป็นไปได้เกี่ยวกับ

ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนแสดงความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนอยากเรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์นั้น ๆ และสนับสนุนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน โดยให้นักเรียนเขียนคำอธิบายออกแบบสไลด์นำเสนอ สรุปในรูปของโปสเตอร์ นำเสนอปากเปล่า หรือแสดงออกในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวคิดหรือความรู้ที่นักเรียนสร้างขึ้นรวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้ความรู้จากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้อย่างเกิดประโยชน์

Islakiyah, Sutopo and Yulianti (2018) กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ เป็นฐาน มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 สังเกตปรากฏการณ์ (Observe the phenomenon) ครูนำเสนอปรากฏการณ์เพื่อช่วยนักเรียนในการสร้างคำอธิบาย

ขั้นที่ 2 เขียนคำอธิบายเบื้องต้น (Compose an initial explanation) นักเรียนพัฒนาคำอธิบายเบื้องต้นเกี่ยวกับกระบวนการและสาเหตุของปรากฏการณ์

ขั้นที่ 3 ตรวจสอบ (Investigation) นักเรียนทำการสืบเสาะหาคำตอบเป็นกลุ่มเพื่อระบุกระบวนการที่เกิดขึ้นและสาเหตุความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์

ขั้นที่ 4 รวบรวมคำอธิบายสุดท้าย (Compile the final explanation) นักเรียนในกลุ่มประเมินคำอธิบายเบื้องต้นและสร้างคำอธิบายสุดท้ายของปรากฏการณ์

ขั้นที่ 5 ให้เหตุผล (Giving reasons) บทสนทนาโต้ตอบระหว่างนักเรียนและนักเรียนเกี่ยวกับคำอธิบายที่สร้าง

Taneli Nordberg and Ilkka Ahola - Luttila (2019) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มี 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Phenomenon-based Learning ซึ่งต้องมีลักษณะเป็นปรากฏการณ์ที่ใกล้ตัวนักเรียน หรือมีความสำคัญต่อชีวิตของนักเรียน โดยอาจเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นไปแล้ว กำลังเกิดขึ้นหรือกำลังจะเกิดขึ้นก็ได้ ซึ่งปรากฏการณ์นี้ต้องมีความสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตร

ขั้นที่ 2 ใช้กระบวนการ PEE ในการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์ที่เลือก โดยแต่ละขั้นตอนของกระบวนการ มีรายละเอียดดังนี้

2.1 P (Planning) คือ การวางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูในแต่ละวิชา เริ่มต้นจากการคัดเลือกเนื้อหาจากมาตรฐานและตัวชี้วัดที่สามารถจัดการเรียนรู้ร่วมกันได้ แล้วร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อธรรมชาติวิชานั้นตัวอย่างเช่น วิชาสังคมศึกษาและวิทยาศาสตร์ที่ร่วมการจัดการเรียนรู้เรียนฟิสิกส์นิวเคลียร์ โดยยกประวัติศาสตร์

ช่วงสงครามโลกครั้งที่สองมาจัดการเรียนรู้ร่วมกับการค้นพบองค์ประกอบของอะตอมจนถึงการนำเอาความรู้ที่ได้ไปใช้พัฒนาระเบิดปรมาณู

2.2 E (Execution) คือ การดำเนินการจัดการเรียนรู้ จะมุ่งเน้นให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง โดยการค้นคว้าอย่างหลากหลาย ออกแบบการประเมินเชิงปฏิบัติในการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง อภิปรายโต้เถียงเชิงวิชาการ เพื่อพัฒนาความรู้ของตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งให้แรงเสริมทางบวกแก่นักเรียนให้เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจและกล้าที่แสดงความเป็นตัวตนของตนเอง

2.3 E (Evaluation) คือ การประเมิน เป็นการประเมินระหว่างเรียนที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการของนักเรียน โดยมีลักษณะการประเมินที่หลากหลาย เช่น การประเมินโดยครู เพื่อน ผู้ปกครองและนักเรียนประเมินตนเอง จุดมุ่งหมายของการประเมินที่ไม่ใช่มุ่งเน้นเกรดหรือผลการเรียนแต่มุ่งเน้นให้นักเรียนพัฒนาตัวเองยิ่งขึ้น โดยที่ทุกคนสามารถพัฒนางานของตนเองในกรอบที่กำหนดซึ่งการประเมินอาจกำหนดคะแนนให้อยู่ในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง แต่มีการประเมินร่วมกันของครูมากกว่าหนึ่งคนหรือกำหนดให้อยู่ในรายวิชาทั้งสองวิชาก็ได้ ตามความเหมาะสม

ตาราง 5 การวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565)	Daehler and Folsom (2016)	Islakiyah, Sutopo and Yulianti (2018)	Taneli Nordberg and Ilkka Ahola-Luttila (2019)
ขั้นที่ 1	**สังเกตปรากฏการณ์** - นักเรียนศึกษาปรากฏการณ์โดยคำนึงถึงปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ที่ใกล้ตัวนักเรียน จากนั้นครูเชื่อมโยงเข้าสู่สถานการณ์ปัญหา - นักเรียนวิเคราะห์ถึงปรากฏการณ์ที่กำหนดให้	**เลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ** - ครูเลือกปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นจริง สอดคล้องกับบริบทของนักเรียน	**สังเกตปรากฏการณ์** - ครูนำเสนอปรากฏการณ์เพื่อช่วยนักเรียนในการสร้างคำอธิบาย	**เลือกปรากฏการณ์** - เป็นปรากฏการณ์ที่ใกล้ตัวนักเรียนหรือมีความสำคัญต่อชีวิตของนักเรียนโดยอาจเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นไปแล้ว กำลังเกิดขึ้นหรือกำลังจะเกิดขึ้นก็ได้ ซึ่งปรากฏการณ์นี้ต้องมีความสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตร
ขั้นที่ 2	**การให้คำอธิบายเบื้องต้น** - นักเรียนเข้าร่วมกลุ่มที่ได้ทำการแบ่งไว้ในขั้นที่ 1 - ครูแนะนำให้นักเรียนในแต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่กันตามความถนัด - ครูกระตุ้นให้นักเรียนสำรวจแนวความคิดของตนเองและ	**วิเคราะห์คุณค่าของบทเรียน** - ครูจะต้องเป็นผู้ที่พิจารณาว่าตัวของนักเรียนจะได้เรียนรู้อะไรบ้างจากปรากฏการณ์ที่ศึกษา และจะมีการประยุกต์ความรู้ต่าง ๆ ที่มีไปสู่ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร	**เขียนคำอธิบายเบื้องต้น** - นักเรียนพัฒนาคำอธิบายเบื้องต้นเกี่ยวกับกระบวนการและสาเหตุของปรากฏการณ์	**การวางแผนการจัดการเรียนรู้ (Planning)** - ครูในแต่ละวิชา วางแผนร่วมกันเริ่มต้นจากการคัดเลือกเนื้อหาจากมาตรฐานและตัวชี้วัดที่สามารถจัดการเรียนรู้ร่วมกันได้ แล้วร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อธรรมชาติวิชานั้น

ขั้นตอน การจัดการเรียนรู้	สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565)	Daehler and Folsom (2016)	Islakiyah, Sutopo and Yulianti (2018)	Taneli Nordberg and Ilkka Ahola-Luttila (2019)
	เชื่อมโยงความรู้ต่าง ๆ เพื่อมาใช้อธิบายการเกิดสถานการณ์ดังกล่าว วิธีการแก้ปัญหาและรับมือจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ - นักเรียนวางแผนการสืบค้นข้อมูลโดยแบ่งหัวข้อย่อยให้เพื่อนสมาชิกช่วยกันสืบคันตามบทบาทหน้าที่ของตนเองที่ได้รับ			
ขั้นที่ 3	**การสืบเสาะหาความรู้** - ครูแนะนำให้นักเรียนหาข้อมูลอ้างอิงจากแหล่งเรียนรู้ที่มีความหลากหลายน่าเชื่อถือ - นักเรียนลงมือสืบค้นข้อมูลตามบทบาทหน้าที่ที่ตนเองได้รับ	**วางลำดับกิจกรรม** - เริ่มต้นด้วยการสังเกตปรากฏการณ์และมีการระดมความคิดแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับนักเรียน เพื่อสำรวจแนวคิดและนำไปสู่การตั้งคำถาม - ครูกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ เกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนอยากเรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์นั้น ๆ และสนับสนุนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้	**ตรวจสอบ** - นักเรียนทำการสืบเสาะหาคำตอบเป็นกลุ่ม เพื่อระบุกระบวนการที่เกิดขึ้นและสาเหตุความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์	**การดำเนินการจัดการเรียนรู้ (Execution)** - นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยการค้นคว้าอย่างหลากหลาย - ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งให้แรงเสริมทางบวกแก่นักเรียน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565)	Daehler and Folsom (2016)	Islakiyah, Sutopo and Yulianti (2018)	Taneli Nordberg and Ilkka Ahola-Luttila (2019)
ขั้นที่ 4	**รวบรวมผลคำอธิบายสุดท้าย** - สมาชิกในกลุ่มนำข้อมูลที่สืบค้นได้มาอภิปรายร่วมกันกับสมาชิกภายในกลุ่ม - สมาชิกในกลุ่มประมวลหลักฐานความรู้ ที่ได้จากการสืบเสาะหาความรู้มาอธิบายต่อสถานการณ์ปัญหาที่เชื่อมโยงไปสู่ปรากฏการณ์และช่วยกันสรุปความรู้	**วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน** - นักเรียนเขียนคำอธิบายออกแบบสไลด์นำเสนอ สรุปในรูปของโปสเตอร์นำเสนอปากเปล่า หรือแสดงออกในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวคิดหรือความรู้ที่นักเรียนสร้างขึ้นรวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้ความรู้จากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้อย่างเกิดประโยชน์	**รวบรวมคำอธิบายสุดท้าย** - นักเรียนในกลุ่มประเมินคำอธิบายเบื้องต้นและสร้างคำอธิบายสุดท้ายของปรากฏการณ์	**การประเมิน (Evaluation)** - การประเมินระหว่างเรียนที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการของนักเรียน โดยมีลักษณะการประเมินที่หลากหลาย เช่น การประเมินโดยครู เพื่อน ผู้ปกครองและนักเรียนประเมินตนเอง
ขั้นที่ 5			**ให้เหตุผล** บทสนทนาโต้ตอบระหว่างนักเรียนและนักเรียนเกี่ยวกับคำอธิบายที่สร้าง	

ตาราง 6 การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565)	Daehler and Folsom (2016)	Islakiyah, Sutopo and Yulianti (2018)	Taneli Nordberg and Ilkka Ahola-Luttila (2019)
ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์ ครูเลือกปรากฏการณ์เกิดขึ้นจริงในสังคมที่ใกล้ตัวนักเรียน มีความสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตร	✓	✓	✓	✓
ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ นักเรียนตั้งคำถามหรือกำหนดปัญหาที่ความสนใจร่วมกันอย่างแท้จริงเพื่อขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ในมุมมองที่หลากหลายและวิเคราะห์ประโยชน์จากการเรียนรู้	✓	✓	✓	
ขั้นที่ 3 สืบค้นปรากฏการณ์ นักเรียนร่วมกันสืบค้นข้อมูลปรากฏการณ์จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย น่าเชื่อถือ จากนั้นนำข้อมูลที่สืบค้นได้มาอภิปรายร่วมกันกับสมาชิกภายในกลุ่ม	✓	✓	✓	✓

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565)	Daehler and Folsom (2016)	Islakiyah, Sutopo and Yulianti (2018)	Taneli Nordberg and Ilkka Ahola-Luttila (2019)
ขั้นที่ 4 อธิบายปรากฏการณ์ นักเรียนอธิบายปรากฏการณ์ที่สะท้อนความเข้าใจ เช่น บรรยาย สร้างแผนผังความคิด บทบาทสมมติหรือในรูปแบบต่าง ๆ ตามความเหมาะสม	✓	✓	✓	
ขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินความสามารถและความก้าวหน้าในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย	✓	✓	✓	✓

จากตาราง 6 เมื่อวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อสังเคราะห์ขั้นตอนจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานแล้วนั้น ผู้วิจัยได้เลือก 5 ขั้นตอน คือ ดังนี้ ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์ ขั้นที่ 2 ตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ ขั้นที่ 3 สืบค้นปรากฏการณ์ ขั้นที่ 4 อธิบายปรากฏการณ์ และขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง

ขั้นที่ 1 เลือกปรากฏการณ์

ครูเลือกปรากฏการณ์เกิดขึ้นจริงในสังคมที่ใกล้ตัวนักเรียน มีความสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตร

ขั้นที่ 2 ตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์

นักเรียนตั้งคำถามหรือกำหนดปัญหาที่ความสนใจร่วมกันอย่างแท้จริงเพื่อขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ในมุมมองที่หลากหลาย และวิเคราะห์ประโยชน์จากการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 สืบค้นปรากฏการณ์ นักเรียนร่วมกันสืบค้นข้อมูลปรากฏการณ์จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย น่าเชื่อถือ จากนั้นนำข้อมูลที่สืบค้นได้มาอภิปรายร่วมกันกับสมาชิกภายในกลุ่ม

ขั้นที่ 4 อธิบายปรากฏการณ์

นักเรียนอธิบายปรากฏการณ์ที่สะท้อนความเข้าใจ เช่น บรรยาย สร้างแผนผังความคิด บทบาทสมมติหรือในรูปแบบต่างๆ ตามความเหมาะสม

ขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลาย

6. บทบาทของครูในกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ การสอนมีความยืดหยุ่นมากขึ้น ครูแสดงบทบาทลดลงในการให้ความรู้เนื้อหากับนักเรียน แต่จะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำ หากครูมีการปรับบทบาทได้อย่างถูกต้องกระบวนการสอนจะมีประสิทธิภาพสูงสุด Lahdemaki (2018, อ้างอิงใน ตะวัน ไชยวรรณ และกุลธิดา นุกูลธรรม, 2564) โดยครูจะมีบทบาทดังนี้

1. กระตุ้นและสนับสนุนการเรียนรู้ ครูจะต้องสนับสนุนนักเรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนอย่างเต็มที่ จัดบรรยากาศการเรียนให้เอื้อต่อการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ทำให้นักเรียนมีโอกาสในการเรียนรู้ มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคล สื่อและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ มีการแลกเปลี่ยนความรู้ความคิด และประสบการณ์ระหว่างกัน ทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนกว้างขวางขึ้นและมีความหลากหลาย นำไปสู่การเรียนรู้ที่ไม่ใช้วิธีบอกความรู้โดยตรง ส่งเสริมนักเรียนให้ค้นพบองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยครูสังเกตการณ์อยู่ตลอดเวลาเพื่ออำนวยความสะดวก อีกทั้งยังสามารถนำข้อมูลจากการสังเกตและประเมินตามสถานการณ์จริงมาพัฒนาแนวทางการสอนได้

2. เตรียมแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและมีความหลากหลาย ครูต้องมีความสามารถในการค้นพบสิ่งที่ต้องการแท้จริงในการเข้าถึงข้อมูลของนักเรียน ให้โอกาสนักเรียนในการศึกษา

แสวงหาข้อมูล ทดลอง ใช้กระบวนการคิดกับข้อมูลที่ได้มา และสามารถสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาจากความรู้ใหม่

3. ออกแบบสถานการณ์ที่สอดคล้องกับความจริง ครูจะต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้โอกาสนักเรียนได้มีโอกาสพบกับสถานการณ์จริงหรือสภาพแวดล้อมที่เหมือนจริง เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้ วิเคราะห์ ตัดสินใจ และตรวจสอบผลของการตัดสินใจจากสถานการณ์ดังกล่าวด้วยตัวเอง เป็นการสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้จากสภาพแวดล้อม

4. เป็นนักออกแบบกระบวนการสร้างความรู้ ครูต้องเน้นกระบวนการที่จะทำให้นักเรียนได้รู้จักการสืบเสาะหาความรู้ ประสบการณ์ และสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียนให้เชื่อมโยงหรือประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในชีวิตจริงหรือสถานการณ์ที่เผชิญ

5. ไม่เป็นผู้ชี้นำหรือออกคำสั่ง ครูต้องสร้างแรงจูงใจให้แก่นักเรียน จัดกิจกรรมให้ตรงกับความสนใจของนักเรียน และเปลี่ยนบทบาทจากผู้ให้ความรู้เป็นผู้คอยให้คำแนะนำ

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า ในกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ครูมีบทบาทในการกระตุ้นและสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียน เตรียมแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือและมีความหลากหลาย ออกแบบสถานการณ์ที่สอดคล้องกับความจริง ออกแบบกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนรู้จักการสืบเสาะหาความรู้และสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง และสร้างแรงจูงใจแก่นักเรียน

7. บทบาทของนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

นักเรียนเป็นผู้ที่มีบทบาทหลักในกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เริ่มต้นจากการสังเกต สำรวจและลงมือปฏิบัติผ่านปรากฏการณ์ที่สนใจศึกษา ด้วยมุมมองแบบองค์รวมและการเข้าถึงโลกแห่งความจริงเพื่อให้ได้คำตอบหรือการแก้ปัญหาอย่างมีจุดมุ่งหมาย มีรายละเอียด Daehler and Folsom (2016, อ้างอิงใน สุชานันท์ วรวัฒนานนท์, 2565) ดังนี้

1. การสังเกตปรากฏการณ์ร่วมกันจากมุมมองแบบองค์รวมหรือสหวิทยาการ เริ่มต้นจากการสังเกตปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงที่นักเรียนสนใจศึกษาผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชุมชนแห่งการเรียนรู้ โดยไม่จำกัดแค่หนึ่งมุมมอง แต่ศึกษาจากหลายมุมมองที่แตกต่างกันข้ามเขตแดนของสาระวิชาต่าง ๆ อย่างเป็นธรรมชาติ การบูรณาการสาระวิชาและหัวข้อที่หลากหลายช่วยนำไปสู่การตั้งคำถาม ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาโดยครูจะเป็นผู้ช่วยอำนวยความสะดวกและปรับกระบวนการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

2. การตั้งคำถามหรือกำหนดปัญหาที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่สนใจศึกษาร่วมกัน เป็นการทำความเข้าใจและศึกษาปรากฏการณ์ของกลุ่มนักเรียน โดยการตั้งคำถามที่กลุ่มนักเรียนมีความสนใจจริง เพื่อขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสามารถค้นหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหา

ที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่ศึกษาผ่านการบูรณาการข้ามศาสตร์ การตั้งคำถามหรือการกำหนดปัญหาจึงเป็นส่วนสำคัญที่ผลักดันกระบวนการเรียนรู้ต่อไป

3. การใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายผ่านการลงมือปฏิบัติเพื่อศึกษาปรากฏการณ์ตามแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเริ่มต้นจากคำถามหรือปัญหาที่เกิดจากนักเรียน ซึ่งเชื่อมโยงกับโลกแห่งความจริง นักเรียนสามารถสืบเสาะหาความรู้ผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หรือการเรียนรู้แบบโครงการ ที่จะช่วยให้นักเรียนสืบค้น ค้นคว้า อภิปราย วิพากษ์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างชิ้นงาน เพื่อใช้ทักษะที่เรียนรู้ในชีวิตจริงอย่างมีประสิทธิภาพ ข้อมูลที่ได้มาจะถูกนำมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง ทั้งในและนอกห้องเรียน โดยกระบวนการเรียนรู้จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องในบริบทจริง ซึ่งเป็นการเสริมสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและเชื่อมโยงข้อมูลกับโลกแห่งความจริง ครูมีบทบาทในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงปรากฏการณ์ต่าง ๆ และสนับสนุนการเรียนรู้ของนักเรียนโดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ จัดลำดับความสำคัญในกิจกรรมและกระตุ้นให้นักเรียนค้นคว้าและเรียนรู้อย่างมีความหมายเพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้

4. การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยเพิ่มการเรียนรู้ที่มีความหมายและชัดเจนในบริบทจริง โดยกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนจะมีความเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง ผ่านการใช้ข้อมูลและทักษะที่แท้จริงในการสะท้อนคิด เพื่อเข้าใจคุณค่าเบื้องหลังของปรากฏการณ์ที่ศึกษา การสะท้อนคิดในสภาพจริงเป็นสิ่งสำคัญในการถ่ายโอนข้อมูลและการประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ ตัวอย่างเช่น การเรียนรู้ที่จะขับรถไม่สามารถทำได้เพียงแค่ใช้ทฤษฎีหรือทดสอบบนกระดาษ การเรียนรู้ที่แท้จริงคือการสามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง ซึ่งกระบวนการในการปฏิบัติงานจริงจะช่วยให้นักเรียนได้สัมผัสประสบการณ์จากการทำงานในสนามจริงและทำงานในชุมชนของนักปฏิบัติ (Community of Practice) การสะท้อนคิดและการประเมินตามสภาพจริงผ่านการจัดทำแฟ้มสะสมงาน จะช่วยให้เกิดหลักฐานที่ชัดเจนในการประเมินนักเรียนอย่างเป็นรูปธรรม ด้วยวิธีการที่เหมาะสม

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน นักเรียนมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้ โดยเริ่มจากการสังเกตปรากฏการณ์ ตั้งคำถามที่อยากรู้หรือสนใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ จากนั้นนำไปสู่การลงมือปฏิบัติเพื่อหาคำตอบ มีการนำเสนอ และมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้

8. การประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

ตะวัน ไชยวรรณ และกุลธิดา นุกูลธรรม (2564) การประเมินผลควรแบ่งสัดส่วนเป็นสมรรถนะ เนื้อหา และการประยุกต์ใช้ ให้มีน้ำหนักของคะแนนใกล้เคียงกัน เพื่อให้นักเรียน

เห็นถึงความสำคัญและสอดคล้องในการประยุกต์ใช้เนื้อหาและสมรรถนะในบริบทจริง โดยการประเมินผลจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. ครูวางแผนการประเมินตามสภาพจริง

2. การประเมินผลจะทำการประเมินทุกขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้

3. ครูประเมินตามกรอบแนวคิดทฤษฎีของ Anderson et al. (2001) มาใช้ในการประเมินความรู้และกระบวนการคิด ตามมิติความรู้ 4 ประเภท คือ

3.1 ความรู้เกี่ยวกับความจริง (Factual knowledge) ความรู้ในสิ่งที่เป็นจริง

3.2 ความรู้เชิงมโนทัศน์ (Conceptual knowledge) สาระสำคัญของเนื้อหาที่ซับซ้อน แบ่งตามกลุ่มสาระรายวิชาต่าง ๆ

3.3 ความรู้เชิงกระบวนการ (Procedural knowledge) ทักษะความรู้หรือเทคนิคกระบวนการได้มาซึ่งความรู้

3.4 ความรู้เชิงอภิปัญญา (Metacognitive knowledge) ความรู้เกี่ยวกับปัญญาของนักเรียน โดยนักเรียนสามารถตระหนักถึงความเข้าใจเกี่ยวกับการวางแผนและความเข้าใจเนื้อหาจนสามารถประเมินตนเองว่ามีความสามารถในการค้นคว้าหาคำตอบได้หรือไม่

4. ประเมินตนเองสภาพจริงจากการสะท้อนองค์ความรู้ และกระบวนการคิดของนักเรียนโดยมีครูทำหน้าที่แนะนำและกระตุ้น

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า การประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานควรแบ่งสัดส่วนเป็นสมรรถนะ เนื้อหา และการประยุกต์ใช้ ให้มีน้ำหนักของคะแนนใกล้เคียงกัน เน้นการประเมินตามสภาพจริง และครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน

9. ประโยชน์ของกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

ชลาธิป สมาหิโต (2562, อ้างอิงใน สุชานันท์ วรวัฒนานนท์, 2564) อธิบายถึงประโยชน์ของกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ดังนี้

1. เด็กเรียนรู้ด้วยความสุข เพราะองค์ความรู้ที่เด็กจะได้รับเกิดจากความต้องการของเด็กที่สนใจในประเด็นที่เกิดขึ้นภายใต้ปรากฏการณ์ที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้

2. เด็กมีทัศนคติต่อการเรียนรู้ เพราะเด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ จะทำให้เด็กมีแรงจูงใจในการเรียน

3. เด็กจะตระหนักรู้ในสิ่งที่ได้เรียนรู้ เพราะเป็นสิ่งที่มีความหมายในชีวิตเนื่องจากการเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

4. เด็กมีสังคมเพราะได้ทำงานร่วมกันกับเพื่อน มีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบตัวทำให้เกิดการเรียนที่จะปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นที่มีความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตนเอง

5. เด็กจะรักการสืบค้นหาความรู้และได้รับการพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21

6. เด็กได้พัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย ทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิด ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการรู้และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร

7. เด็กจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยอย่างเป็นองค์รวมทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

Silander (2015, อ้างอิงใน พงศธร มหาวิจิตร, 2560) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ดังนี้

1. เป็นการศึกษาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสภาพที่สอดคล้องกับความเป็นจริงในหลากหลายมุมมองแบบองค์รวมโดยใช้ความรู้ในเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์นั้นมาบูรณาการกันอย่างเหมาะสมเพื่อศึกษาหรือหาคำตอบที่อยากรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์นั้น

2. เริ่มต้นการเรียนรู้จากการตั้งคำถามหรือปัญหา ซึ่งวิธีการที่ดีที่สุดสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน คือการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning) เพื่อทำให้นักเรียนได้ร่วมกันหาความรู้หรือหาคำตอบสำหรับปรากฏการณ์ที่สนใจ ซึ่งปัญหาและคำถามที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้ร่วมกันระดมความคิดและร่วมกันหาคำตอบด้วยตัวนักเรียนนั้น จะทำให้นักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้ด้วยตัวเองอย่างแท้จริง

3. เป็นการเรียนรู้แบบหยั่งลึก โดยหลังจากที่นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องราวหรือปัญหาที่เกิดขึ้นสังคมและสอดคล้องกับชีวิต ซึ่งมีความซับซ้อนกว่าปัญหาทั่วไปในตำราเรียนต้องอาศัยการเรียนรู้ที่มีความซับซ้อน โดยต้องมีการประยุกต์ใช้ความรู้เดิมที่มีอยู่ประกอบกับการแสวงหาความรู้ใหม่ โดยไม่ได้จำกัดเนื้อหาอยู่ในสาระวิชาใดวิชาหนึ่งเท่านั้น และนำความรู้ข้อมูลมาเชื่อมโยงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมที่นอกเหนือไปจากภายในห้องเรียน

4. กระบวนการเรียนรู้ด้วยรูปแบบวิธีต่าง ๆ รวมทั้งแสวงหาข้อมูลความรู้ใหม่ ๆ จะถูกนำไปประยุกต์เข้ากับปรากฏการณ์หรือใช้ในการแก้ปัญหา เพื่อให้นักเรียนได้เห็นถึงความสำคัญและประโยชน์ของความรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้จริง ซึ่งการที่นักเรียนได้ฝึกประยุกต์ใช้ความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ มาใช้ในการศึกษาหรือแก้ปัญหานั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเพราะจะช่วยให้นักเรียนเกิดการสะสมองค์ความรู้ใหม่และนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมายลึกซึ้งต่อตัวเอง

5. การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานนั้น ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและเป็นการเรียนรู้ที่แท้จริงมากขึ้น เพราะนักเรียนได้ใช้กระบวนการคิดด้วยตนเองอย่างเต็มที่ในการเสาะแสวงหาข้อมูลความรู้ รวมทั้งแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม ซึ่งการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับชีวิตจริงนั้นจะเป็นกุญแจสำคัญของการประยุกต์ใช้ความรู้ในห้องเรียนนำไปสู่การแก้ปัญหาในชีวิตจริง

Lisa Conrad (2017, อ้างอิงใน สุชานันท์ วรวัฒนานนท์, 2564) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ดังนี้

1. การเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์สามารถใช้เพื่อตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของนักเรียนทุกคน ถึงแม้ว่านักเรียนมีพื้นฐานความรู้แตกต่างกัน

2. นักเรียนเห็นคุณค่าในทฤษฎีและข้อมูลจากปรากฏการณ์ที่นักเรียนสนใจ

3. นักเรียนได้ใช้เครื่องมือ วิธีการ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นกระบวนการที่นักเรียนได้เรียนรู้จากปัญหาหรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิต โดยการตั้งคำถามและร่วมกันค้นหาคำตอบ ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะที่สำคัญ เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการใช้เทคโนโลยีในการค้นคว้าหาความรู้ นักเรียนจะเรียนรู้จากสิ่งที่สนใจและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ทำให้ การเรียนรู้มีความหมายมากขึ้น และพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการเรียน นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการทำงานเป็นทีมและการสืบค้นหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยให้นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริงและพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

10. ตัวอย่างของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

ชลาธิป สมาหิโต (2562, อ้างอิงใน สุชานันท์ วรวัฒนานนท์, 2564) ได้ถอดบทเรียน 13 ชีวิตติดในถ้ำสู่ห้องเรียนปฐมวัยซึ่งสามารถนำมาจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กปฐมวัยได้ เมื่อวิเคราะห์แล้วองค์ความรู้ที่ได้จะได้รับจากปรากฏการณ์นี้มีในหลายศาสตร์ เช่น

1. วิทยาศาสตร์ เป็นศาสตร์ที่ช่วยให้เด็กเรียนรู้และเข้าใจปรากฏการณ์ธรรมชาติรอบตัว ผ่านการสังเกต ทดลอง และวิเคราะห์ ครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น

1.1 เรื่องการเคลื่อนที่ของน้ำ จัดกิจกรรมโดยเปิดคลิปวีดิทัศน์ให้เด็กสังเกตการไหลของน้ำ หรือให้เด็กทดลองเทน้ำลงบนก้อนหินจำลองเพื่อสังเกตเส้นทางการไหล แล้วให้เด็กวาดภาพบันทึกผลที่สังเกตเห็น

1.2 เรื่องการเบี่ยงเส้นทางน้ำ สร้างสื่อจำลอง 3 มิติจากกล่องกระดาษ และปั้นดินน้ำมันเป็นถ้ำ พร้อมให้เด็กทดลองเทน้ำและคาดเดาผลลัพธ์เมื่อฝนตกหนัก จากนั้นกระตุ้นให้เด็กคิดวิธีแก้ปัญหา เช่น การเบี่ยงเส้นทางน้ำดังนี้

2. สังคมศาสตร์ ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ประกอบด้วยเรื่อง ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม การดำรงชีวิต รวมถึง ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม ผู้เขียนขอนำเสนอเป็นสาระย่อย ๆ ได้ดังนี้

2.1 ภูมิศาสตร์ เด็กสามารถเรียนรู้ลักษณะของถ้ำ สภาพอากาศภายในและภายนอกถ้ำ รวมถึงช่วงเวลาที่เหมาะสมในการเข้าไปเยี่ยมชม ครูอาจพาเด็กไปทัศนศึกษา หรือให้ชมคลิปวิดีทัศน์เกี่ยวกับถ้ำ จากนั้นให้เด็กวาดภาพและอภิปรายสิ่งที่สังเกตเห็น

2.2 หน้าที่พลเมือง เด็กสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานร่วมกันในสังคมผ่านเหตุการณ์ที่มีคนหลากหลายเชื้อชาติและอาชีพมาช่วยเหลือ เช่น นักกู้ภัย นักดำน้ำ หรือคนเก็บ รังนก ครูอาจจัดกิจกรรมบทบาทสมมติหรือให้เด็กวาดภาพอาชีพต่าง ๆ พร้อมปลูกฝังความรักในท้องถิ่นและการเคารพความหลากหลายทางวัฒนธรรม

3. สุขศึกษา เป็นศาสตร์ที่เรียนรู้เกี่ยวกับสุขภาพ จากปรากฏการณ์นี้องค์ความรู้ที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้ ประกอบด้วย การดูแลสุขภาพตนเองเมื่อเข้าไปอยู่ในถ้ำหรือสถานที่ที่มีอากาศที่ไม่ถ่ายเท การช่วยเหลือตนเองหรือบอกผู้ใหญ่เมื่อได้รับอันตรายหรือติดอยู่ในถ้ำ วิธีการปฐมพยาบาลเบื้องต้น จากปรากฏการณ์นี้อาจนำไปสู่การเรียนรู้ภัยพิบัติอื่น ๆ ตามบริบทที่เด็กอาศัยอยู่ เช่น สึนามิแผ่นดินไหว น้ำท่วม และการเตรียมตัวเพื่อรับมือกับภัยพิบัติที่อาจเกิดขึ้น

4. คณิตศาสตร์ เป็นศาสตร์ที่เกี่ยวกับการคำนวณ การคิดอย่างมีเหตุผล ครูสามารถจัดประสบการณ์ให้นักเรียนได้เรียนรู้ในเรื่องจำนวนเด็ก จำนวนวันที่ติดอยู่ในถ้ำ เช่น ให้เด็กหาของที่มีอยู่รอบตัว ให้ได้จำนวนเท่ากับจำนวนของเด็กที่ติดอยู่ในถ้ำ นอกจากนี้ครูอาจจัดประสบการณ์ให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับการวัดระยะทางโดยใช้เครื่องมือวัดอย่างง่ายสำหรับเด็กปฐมวัย เช่น การเดินต่อเท้า การใช้เชือก เป็นต้น

5. ภาษาศาสตร์ ครูสามารถจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยด้านภาษาและการสื่อสาร โดยเน้นการใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้เหมาะสมกับพัฒนาการและวัยของเด็ก ตัวอย่างเช่น การให้เด็กช่วยกันเล่าเรื่องราวเหตุการณ์ 13 คนติดอยู่ในถ้ำ โดยเล่าเป็นประโยคสั้น ๆ คนละ 1 ประโยค หรือจัดกิจกรรมให้เด็กได้อ่านตัวพยัญชนะและคำศัพท์ง่าย ๆ ที่ปรากฏในข่าว เพื่อให้เด็กฝึกทักษะการอ่านและการสื่อสาร นอกจากนี้ ครูยังสามารถกระตุ้นให้เด็กใช้ภาษาในการตั้งคำถามหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ดังกล่าว เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีทักษะในการพูดและการฟังอย่างสร้างสรรค์ ปรากฏการณ์ “เด็ก 13 คนติดถ้ำ” ถือเป็นตัวอย่างสถานการณ์ที่ครูสามารถนำมาปรับใช้ในการจัดประสบการณ์ให้เด็กเรียนรู้และฝึกทักษะชีวิต รวมถึงพัฒนาทักษะการสื่อสารในบริบทที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตาม การนำเรื่องราวนี้มาใช้ ครูต้องวิเคราะห์องค์ความรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เนื่องจากบางเรื่องอาจเป็นนามธรรมและยากเกินไปสำหรับเด็กในการทำความเข้าใจตามข้อเท็จจริง เช่น ลักษณะภายในถ้ำหรือสถานการณ์ที่ซับซ้อน อีกทั้งควรพิจารณาปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับบริบทของเด็ก เพื่อให้เด็กเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นและสามารถนำความรู้นั้นไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

แนวคิดเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์

1. ความหมายของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์

การกลั่นแกล้งกันรูปแบบใหม่ หรือ ที่เรียกว่า “การระรานทางไซเบอร์” เริ่มเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายมากขึ้น การระรานกันรูปแบบนี้เกิดขึ้นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งโทรศัพท์เคลื่อนที่และอินเทอร์เน็ต มีการให้คำจำกัดความของการระรานทางไซเบอร์ไว้ค่อนข้างแพร่หลาย ดังนี้

ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์ หมายถึง การรังแกหรือคุกคามผู้อื่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น เว็บไซต์ อีเมล โทรศัพท์มือถือ ข้อความสั้น และสื่อเครือข่ายทางสังคม เป็นการกระทำที่มีเจตนา ซึ่งอาจนำไปสู่ความตึงเครียดทางอารมณ์และสร้างความทุกข์ซ้ำ ๆ ตัวอย่างเช่น การใช้ถ้อยคำรุนแรง การดูถูกดูแคลน รวมถึงการส่งอีเมลหรือโทรศัพท์เพื่อรบกวนผู้อื่น ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา

ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต (2561) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์ หมายถึง การรังแกกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้กระทำอาจส่งสารหรือข้อมูลผ่านช่องทางดิจิทัล ซึ่งส่งผลกระทบต่อจิตใจและความเป็นส่วนตัว เช่น การใส่ร้ายป้ายสี ใช้ถ้อยคำหยาบคาย การส่งข้อมูลลับอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ผู้ถูกกระทำรู้สึกเสียหายหรือเจ็บปวด จนอาจนำไปสู่การทำร้ายตัวเองหรือการฆ่าตัวตาย

สรานนท์ อินทนนท์ (2562) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์ หมายถึง การกลั่นแกล้งรังแก หรือคุกคามโดยเจตนาผ่านสื่อดิจิทัล หรือสื่อออนไลน์ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์และแท็บเล็ต ผู้ที่กลั่นแกล้งจะส่งข้อความรูปภาพ ผ่าน SMS กล่องข้อความ และแอปพลิเคชันหรือส่งผ่านออนไลน์ในโซเชียลมิเดีย กระดานสนทนา หรือเกมส์ออนไลน์ที่ผู้ใช้สามารถเปิดดูมีส่วนร่วมหรือแบ่งปันเนื้อหาได้ การกลั่นแกล้งมักจะกระทำซ้ำ ๆ ไปยังเหยื่อหรือผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งโดยผู้รังแกจะเปิดเผยหรือปิดบังตัวตนก็ได้ วิธีการคือส่งโพสต์หรือแชร์ข้อมูลด้านลบ เป็นเท็จหยาบคาย และทำร้ายจิตใจผู้อื่น บางกรณีการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อาจรวมถึงการแชร์ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นโดยไม่เจตนาโดยไม่สุภาพเพียงครั้งเดียวไม่อาจถือว่าเป็นการกลั่นแกล้งได้ คุณลักษณะประการสำคัญของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คือเป็นการกระทำสิ่งที่จงใจ และกระทำต่อผู้ถูกกระทำซ้ำ ๆ หลายครั้ง

สุภชาวัลย์ ชนะศักดิ์ (2561) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์ หมายถึง การรังแกหรือกระทำพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดขึ้น เช่น การหมิ่นประมาท การส่งข้อความข่มขู่หรือก่อกวนหรือการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย ผ่านการใช้เครื่องมือสื่อสารโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ที่สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรมห้องสนทนา เว็บไซต์ต่าง ๆ หรือกล่องข้อความได้ โดยมีเจตนาเพื่อคุกคาม

หรือสร้างปัญหาให้บุคคลอื่นได้ผลกระทบเชิงลบอาจจะด้านร่างกาย จิตใจ หรือสังคม เป็นการกระทำที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ และสามารถกระทำได้ทุกที่ทุกเวลา

ราชบัณฑิตสภา (2562) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์ หมายถึง การกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหง หรือการรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมต่าง ๆ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์

นิพาดา นวนลิน (2564) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์ หมายถึง พฤติกรรมกลั่นแกล้งที่รุนแรง โดยผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตหรืออุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ มีลักษณะสำคัญได้แก่ การกระทำที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ และมีเจตนา ผู้ถูกกระทำมักได้รับผลกระทบทั้งด้านจิตใจ สังคม และการดำเนินชีวิต

Strom and Strom (2005) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์ หมายถึง เรื่องที่เกี่ยวเนื่องกับการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในการปฏิบัติหรือทำร้ายกัน อีเมล โทรศัพท์มือถือ ข้อความตอบกลับอัตโนมัติ เพจเจอร์ เพื่อสร้างความอับอาย ความกลัว และความสิ้นหวัง

Smith et al. (2008) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์ หมายถึง พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่เจตนาใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ทำร้ายเหยื่อซึ่งยากที่จะป้องกันตนเอง โดยกระทำอย่างซ้ำ ๆ ซึ่งการรังแกบนโลกไซเบอร์นั้นเพิ่งเกิดขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา โดยเกิดขึ้นอย่างมากมายโดยเฉพาะทางโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ต

Belsey (2014) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์ หมายถึง รูปแบบการใช้เทคโนโลยีเพื่อกลั่นแกล้งบุคคลอื่น ประกอบด้วย การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เช่น อีเมล ข้อความทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ เว็บไซต์ เพื่อกลั่นแกล้งโดยจงใจและกระทำซ้ำ ๆ โดยบุคคลหรือกลุ่มบุคคลเพื่อวัตถุประสงค์ในการก่อกวนบุคคลอื่น

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า การระรานทางไซเบอร์ หมายถึง พฤติกรรมก้าวร้าว หรือ การกระทำรุนแรงที่ผู้กระทำจงใจกระทำซ้ำ ๆ โดยมีเจตนาให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดความเสียหาย อับอาย วิตกกังวลถึงอันตรายเกิดความทุกข์ทางจิตใจนำไปสู่ความทุกข์ทางร่างกาย ผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ รวมไปถึงบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Facebook Line Twitter Instagram YouTube เป็นต้น

2. สาเหตุของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์

สาเหตุของการเกิดการระรานทางไซเบอร์ มีทั้งเริ่มจากความขัดแย้งเล็ก ๆ ความหมั่นไส้กันหรือมีกรณีพิพาทเรื่องชู้สาวอันเป็นชนวนของการระรานทางไซเบอร์ เนื่องจากพื้นที่บนโลกไซเบอร์ไม่ต้องเปิดเผยตัวตน จึงมีความกล้าที่จะระรานกันมากขึ้น นอกจากนี้คนส่วนใหญ่ยังเข้าใจว่าโซเชียลมีเดียเป็นพื้นที่ระบายความรู้สึก อีกทั้งเทคโนโลยียังเอื้อให้การระรานกันผ่านโซเชียลมีเดียเป็นเรื่องง่าย แค่โพสต์ข้อความก็สามารถเสียดสีหรือสร้างความเสียหายให้อีกฝ่ายได้แล้ว

สรานนท์ อินทนนท์ (2562) กล่าวว่า สาเหตุของการระรานทางไซเบอร์ มีดังนี้

1. ความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์

2. พื้นที่ไซเบอร์เป็นพื้นที่ของการระบายความรู้สึก เยาวชนใช้พื้นที่ในการระบายอารมณ์จนก่อให้เกิดการทำร้ายผู้อื่น

3. ความง่ายและสะดวกในการรังแก

4. พื้นที่ไซเบอร์สามารถเรียกร้องความสนใจได้มาก

5. การระรานกันในพื้นที่ไซเบอร์เป็นผลมาจากการกระทำในชีวิตจริง เช่น การหมั่นไส้ ส่วนบุคคล จึงใช้พื้นที่ในแก้ปมทำเหมือนกับว่าคนที่มีความแตกต่างไม่ใช่คน เป็นต้น

สุภชาวัลย์ ชนะศักดิ์ (2561) กล่าวว่า สาเหตุของการระรานทางไซเบอร์เกิดจากความขัดแย้งเล็กน้อยในกลุ่มเด็ก ความไม่พอใจกัน หรือข้อพิพาทในเรื่องความสัมพันธ์ ซึ่งกลายเป็นชนวนที่นำไปสู่การกระทำดังกล่าว เนื่องจากพื้นที่ไซเบอร์เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตน เด็กจึงมีความกล้าที่จะแสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งมากขึ้น นอกจากนี้ ยังมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สำหรับระบายอารมณ์ ส่งผลให้คำพูดหรือพฤติกรรมที่แสดงออกมามีความรุนแรงเกินควร เพราะเด็กสามารถแสดงอารมณ์ได้อย่างเต็มที่ ยิ่งไปกว่านั้น เทคโนโลยีในปัจจุบันยังมีความสะดวก รวดเร็ว และเข้าถึงง่าย ทำให้การระรานบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องที่ทำได้ง่ายดาย สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา เพียงแค่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและใช้งานสื่อสังคมออนไลน์

ศศิประภา เกษสุพรรณ์ (2562) กล่าวว่า สาเหตุของการระรานทางไซเบอร์ มีดังนี้

1. การเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-esteem) การที่บุคคลรับรู้และประเมินคุณค่าของตนเองจากความรู้สึกทั้งทางบวกและลบ รวมถึงการยอมรับตนเองว่ามีความสำคัญ มีความสามารถ และเชื่อมั่นในศักยภาพที่จะประสบความสำเร็จในสิ่งที่กระทำ สอดคล้องกับงานวิจัยของศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ซึ่งศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเยาวชนไทย พบว่า เยาวชนที่มีแนวโน้มเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ มักขาดความมั่นใจในตนเอง และอาจทำสิ่งที่ไม่ถูกต้องเพื่อให้ผู้อื่นยอมรับ อีกทั้งยังมองว่าความสำเร็จเป็นสิ่งที่ยากจะเกิดขึ้นกับตนเอง เยาวชนกลุ่มนี้มีความเสี่ยงสูงที่จะเป็นทั้งผู้กระทำและเหยื่อของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

2. การควบคุมตนเอง (Self-control) เป็นการแสดงพฤติกรรมเชิงบวกโดยใช้เหตุผลเป็นตัวกำกับ และสามารถควบคุมตนเองไม่ให้แสดงพฤติกรรมเชิงลบออกมา แม้ต้องเผชิญกับสิ่งยั่วยุหรือสถานการณ์กดดัน เช่น ข้อความโจมตีหรือข่มขู่ทางอินเทอร์เน็ตอย่างมีประสิทธิภาพ นายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2559) ระบุว่าปัญหาการระรานทางไซเบอร์ในประเทศไทยมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นซึ่งมักขาด

ความสามารถในการควบคุมตนเอง หลายกรณีที่ปรากฏในข่าวออนไลน์มักเกี่ยวข้องกับการแสดงความคิดเห็นที่สร้างความเกลียดชัง จนนำไปสู่การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ เนื่องจากโลกออนไลน์เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสื่อสารได้โดยไม่เปิดเผยตัวตน การขาดการควบคุมตนเองจึงกลายเป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดผลกระทบต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งออนไลน์

3. การรับรู้และเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับกฎหมายดังกล่าวอย่างเป็นระบบ สามารถวิเคราะห์และแยกแยะประเด็นต่าง ๆ ได้อย่างละเอียด รวมถึงลำดับขั้นตอนเกี่ยวกับพระราชบัญญัตินี้ได้อย่างชัดเจน เพื่อให้ประชาชน โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชน มีความรู้เท่าทันสื่อ ไม่ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสารหรือสิ่งมอมเมาในโซเชียลมีเดีย ทั้งนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ซึ่งชี้ให้เห็นว่ากระบวนการสร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่ประชาชน โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนที่มีความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อหรือผู้กระทำผิดในโลกไซเบอร์ ยังไม่เพียงพอ งานวิจัยพบว่าหลายคนมองว่าพระราชบัญญัติดังกล่าวไม่สามารถแก้ไขปัญหาการกระทำผิดบนโลกออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าคนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจในกฎหมายนี้อย่างลึกซึ้ง จึงเป็นหนึ่งในสาเหตุสำคัญที่นำไปสู่ปัญหาการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน

4. ความรุนแรงในครอบครัว สถานการณ์ที่บุคคลในครอบครัวได้รับหรือพบเห็นการใช้ความรุนแรงทั้งทางร่างกาย วาจา และจิตใจต่อกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดบาดเจ็บทั้งทางร่างกายและจิตใจอย่างรุนแรง ความรุนแรงในครอบครัวนี้ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน จากงานวิจัยของ ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำความรุนแรงในโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย พบว่า เยาวชนที่เติบโตในครอบครัวที่มีความรุนแรงมักมองว่าความรุนแรงเป็นเรื่องปกติและยอมรับได้ การเห็นความรุนแรงในครอบครัวอย่างต่อเนื่องส่งผลให้เยาวชนเหล่านี้มีแนวโน้มที่จะเลียนแบบพฤติกรรมที่รุนแรงจากพ่อแม่ หรืออาจแสดงออกผ่านการกระทำบนโลกออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งหรือระรานผู้อื่น ความรุนแรงในครอบครัวไม่เพียงแต่ทำให้ครอบครัวแตกแยก แต่ยังส่งผลกระทบระยะยาวต่อลูกทั้งทางร่างกายและจิตใจ การที่เยาวชนเติบโตในสภาพแวดล้อมเช่นนี้อาจทำให้ขาดทักษะในการจัดการอารมณ์ และนำไปสู่พฤติกรรมรุนแรงในสังคมในอนาคต

5. สัมพันธภาพในครอบครัว ครอบครัวเป็นสถาบันแรกที่มีความสำคัญมากที่สุด โดยบุคคลที่มีความสำคัญของสถาบันนี้คือ บิดามารดาซึ่งทำหน้าที่หล่อหลอมความเป็นมนุษย์ด้วยการอบรมลี้ยงดู ส่งเสริมพัฒนาการรอบด้านทั้งทางร่างกายและจิตใจให้กับลูก ความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดอบอุ่นความรักจากบิดามารดาที่ส่งผ่านมาถึงลูกจะเป็นรากฐานสำคัญในการปรับตัวเข้ากับสังคมและวัฒนธรรม และแบบแผนพฤติกรรมที่ดีงาม ด้วยความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นระหว่างบิดามารดาหรือระหว่างนิสิตกับบิดามารดา สมาชิกในครอบครัว

มีความเข้าใจเห็นอกเห็นใจกัน ช่วยเหลือสนับสนุนซึ่งกันและกันในทุกด้าน มีการแสดงออกซึ่งความรัก รวมทั้ง ความขัดแย้งกัน ตลอดจนความไม่เข้าใจกันระหว่างบิดามารดา และการที่นิสิตรู้สึกว่าบิดามารดา ไม่เข้าใจตน บุษยรัต รุ่งสาคร (2554) จึงทำให้ครอบครัวที่พ่อแม่หย่าร้างกันหรือแยกทางกันได้รับผลกระทบกับความสัมพันธ์ในครอบครัวมากกว่าผู้ที่มีพ่อแม่อยู่ด้วยกัน ดังนั้นครอบครัวมีผลต่อทัศนคติเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ กล่าวคือ ประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัวและการขาดการเอาใจใส่จากผู้ปกครอง จะส่งผลให้เยาวชนมีทัศนคติต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ไม่ถูกต้อง

6. อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน เพื่อนเป็นตัวแทนการถ่ายทอดทางสังคมที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับครอบครัวน้อยลงแต่จะให้กลุ่มเพื่อนเข้ามามีบทบาทและอิทธิพลมากขึ้นต่อความเชื่อ ความคิด การแต่งกาย และการแสดงออกของวัยรุ่น ตลอดจนการให้คำปรึกษาแนะนำในเรื่องต่าง ๆ โดยเพื่อนอาจเป็นผู้ที่คอยชี้แนะในสิ่งที่มีประโยชน์ หรืออาจจะชักนำไปในทางที่เสื่อมเสียได้ บุคคลในวัยนี้มีความพยายามที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคมเพื่อต้องการได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) และ Price and Dalgleish (2010) โดยพบว่า ผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะส่งผลกระทบทั้งในระดับบุคคลและระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในแง่ของการจัดการปัญหาดังกล่าว เยาวชนรับรู้ว่าจะจัดการปัญหานี้ด้วยตนเองหรืออาจปรึกษาเพื่อนบ้าง แต่จะไม่ปรึกษาผู้ปกครอง เพราะมองว่าผู้ปกครอง ไม่สามารถแก้ไขปัญหาเหล่านี้ได้ ด้วยเหตุนี้อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนจึงน่าจะมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างมากกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของกลุ่มนิสิต

มูลนิธิยุวพัฒน์ (2562) กล่าวว่า สาเหตุของการระรานทางไซเบอร์ มักเริ่มก่อตัวจากความขัดแย้ง ความเห็นต่าง หรือมีกรณีพิพาทระหว่าง 2 คนลุกลามจนเป็นชนวนของการกลั่นแกล้งกันในโลกออนไลน์ นอกจากนี้ ผู้คนยังเข้าใจว่าโซเชียลมีเดีย คือพื้นที่ส่วนตัวสามารถใช้ระบายความรู้สึกได้ ถ้อยคำที่ใช้โพสต์จึงออกแนวรุนแรง โพสต์เสียดสี หรือสร้างความเสียหายให้อีกฝ่ายและแสดงอารมณ์แง่ลบออกมาได้อย่างเต็มที่ โดยไม่ต้องเกรงใจ ในมุมมองของผู้กลั่นแกล้งมักจะมีความคิดที่ว่าทำไปแค่เพราะความสนุกของตัวเอง โดยไม่ได้นึกถึงความรู้สึกหรือผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับอีกฝ่าย และถึงแม้จะทำไปเพราะความสนุก แต่ในความสนุกนั้นกลับซ่อนสาเหตุอันน่าสลดที่ทำให้ผู้กระทำเกิดความรู้สึกอยากแกล้งคนดังนี้

1. เคยเป็นผู้ถูกกระทำสาเหตุหลัก ๆ ที่มีส่วนสำคัญในการกระตุ้นให้คิดแกล้งผู้อื่นก็คือความรุนแรงที่ตนเคยได้รับในอดีตทั้งจากสังคมรอบข้างเพื่อนหรือคนในครอบครัวยิ่งถ้าเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่มีแต่ความรุนแรง ครอบครัวมีปัญหา ก็ยิ่งเป็นตัวกระตุ้นให้ซึมซับพฤติกรรมความรุนแรงเหล่านั้น และต้องการที่จะระบายความโกรธแค้นออกมาโดยการแกล้งผู้อื่น

2. ต้องการให้ตัวเองเป็นใหญ่ เป็นศูนย์กลางของจักรวาล คนเหล่านี้มักคิดว่าตัวเองคือผู้ยิ่งใหญ่ คือ ศูนย์กลางของจักรวาลที่มีอำนาจเหนือคนอื่น คิดว่าตัวเองอยู่เหนือกฎทุกอย่าง ทำอะไรก็ถูกต้องไปหมด และถ้ามีใครคิดมาขวางหรือมาแสดงตัวว่าเหนือกว่าก็จะทำให้รู้สึกโกรธ และจะทำให้เกิดการกลั่นแกล้งเพื่อย้ำให้อีกฝ่ายรู้ว่าไม่อาจเทียบได้

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

4. ไม่เห็นค่าในตัวเอง เป็นธรรมดาที่มนุษย์เราจะรู้สึกไม่ชอบใจเมื่อเห็นคนอื่นมีข้อดีมากกว่า ไม่ว่าจะเป็นเรื่องหน้าตา ฐานะ หรือความสามารถ ซึ่งการจัดการกับความไม่ชอบใจของแต่ละคนก็จะไม่เหมือนกัน แต่สำหรับบางคนที่ไม่รู้จักวิธีการจัดการที่ถูกต้อง ก็เลือกที่จะเอาข้อด้อยของตัวเองไปเปรียบเทียบกับข้อดีของคนอื่นทำให้รู้สึกอิจฉา โกรธแค้น จนถึงกับกลั่นแกล้งเพื่อกดให้อีกฝ่ายต่ำกว่าตัวเอง

5. ต้องการเหยียดคนที่แตกต่างจากตัวเอง นอกเหนือจากสาเหตุทั้งหมดที่กล่าวมาแล้ว อีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดการกลั่นแกล้งก็เพียงแค่เพราะอีกฝ่ายแตกต่าง อาจจะเป็นเชื้อชาติ สีผิว ความพิการหรือเพศ โดยจะเริ่มจากการล้อเลียนไปเรื่อย ๆ จนเปลี่ยนไปเป็นการกลั่นแกล้งหรือการปฏิบัติที่ไม่เท่าเทียมกับคนอื่น

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า สาเหตุของการระรานทางไซเบอร์เกิดจากหลายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกัน โดยเริ่มจากความขัดแย้งที่ไม่รุนแรงในกลุ่มเด็กซึ่งอาจเกิดจากการเข้าใจผิดหรือความไม่พอใจที่ไม่ได้รับการแก้ไข จึงทำให้เกิดการกลั่นแกล้งในที่สุด ผู้ที่กลั่นแกล้งมักมีความรู้สึกต่ำต้อยเกี่ยวกับตนเอง ขาดความมั่นใจ หรืออาจทำเพื่อขอความยอมรับจากเพื่อนหรือกลุ่มคนอื่น ๆ ทั้งนี้ยังมีปัจจัยจากสภาพแวดล้อมในครอบครัวที่อาจมีความรุนแรง หรือการกระทำที่ไม่เหมาะสม ซึ่งเด็กอาจเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้นมาใช้ในการระรานคนอื่น การขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ทำให้หลายคนไม่ตระหนักถึงผลกระทบจากการกระทำความผิดในโลกออนไลน์ อีกทั้งพื้นที่ในโลกออนไลน์ทำให้การระรานสามารถกระทำได้ง่าย เพราะไม่ต้องเปิดเผยตัวตน จึงทำให้คนกล้าที่จะระรานกันมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีความเข้าใจผิดว่าโซเชียลมีเดียเป็นที่สำหรับการระบายความรู้สึกหรือแสดงอารมณ์อย่างเต็มที่ ซึ่งทำให้บางคนใช้โซเชียลในการแสดงพฤติกรรมที่รุนแรง หรือกลั่นแกล้งกันอย่างไม่คิดถึงผลกระทบที่ตามมา ในทางเทคนิค การใช้เทคโนโลยีทำให้การทำร้ายกันผ่านโซเชียลมีเดียเป็นเรื่องง่ายแค่พิมพ์ข้อความหรือโพสต์ความคิดเห็นที่เสียดสี โดยไม่ต้องใช้ความพยายามมากนัก

3. ลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์

ผู้วิจัยได้ศึกษาลักษณะของพฤติกรรมของการระรานทางไซเบอร์จากเอกสารและแนวคิดของนักวิชาการหลายสาขา ทั้งนักวิชาการทางการศึกษา นักวิชาการทางจิตวิทยาและนักวิชาการทางเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ ดังนี้

ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์มี 6 ประเภท ดังนี้

1. การโจมตีหรือใช้คำหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ประกอบด้วย การด่าทอ หรือพูดจาเสียดสีกัน ผ่านอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์

2. การคุกคามทางเพศออนไลน์ ประกอบด้วย การพูดจาคุกคามทางเพศผ่านทางอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ การบีบบังคับให้มีกิจกรรมทางเพศผ่านกล้อง หรือเว็บแคมและการส่งรูปภาพ หรือวิดีโอในลักษณะโป๊ เปลือย โดยผู้รับไม่ได้ต้องการ

3. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น ประกอบด้วย การขโมยรหัสผ่านบัญชีผู้ใช้งานของผู้อื่น การแอบใช้ชื่อของผู้อื่นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้ร้าย ด่าทอ หรือกระทำการประสงค์ร้ายรวมถึงการสวมรอยในเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้อื่นเพื่อสร้างความเสียหายในรูปแบบต่าง ๆ

4. การแบล็คเมล์ ประกอบด้วย การนำข้อมูลส่วนตัว หรือ ข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ หรือวิดีโอไปเผยแพร่แสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนานรวมถึงการตัดต่อรูปภาพแล้วใส่ข้อความเพื่อให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย

5. การหลอกลวงในรูปแบบต่าง ๆ ประกอบด้วย การโฆษณาล่อลวงให้หลงเชื่อการหลอกลวงเพื่อจำหน่ายสินค้าลอกเลียนแบบ การหลอกลวงให้โอนเงินในลักษณะต่าง ๆ รวมถึงการหลอกลวงนัดเจอกันเพื่อกระทำการใด ๆ โดยที่อีกฝ่ายมิได้ยินยอม

6. การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อโจมตีบุคคลที่ตัวเองไม่ชอบ เช่น การโจมตีเพื่อนร่วมห้องเรียน หรือการโจมตีบุคคลที่ตนและพรรคพวกไม่ชอบ

ธันยากร ตุดเกื้อ (2557) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์มี 5 ประเภท ดังนี้

1. การนินทาหรือด่าทอผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การที่ไปกล่าวว่าร้ายหรือให้ร้ายลับหลังเพื่อให้เกิดความเสียหายอับอาย เสื่อมเสีย เสียชื่อ เสียเกียรติ เสื่อมความเคารพนับถือบนโลกไซเบอร์หรือเป็นลักษณะการใช้คำพูดที่หยาบคายด่าทอผู้อื่น การล้อชื่อผู้อื่น กล่าวถึงผู้อื่นว่าเตี้ยบ้าง สูงบ้าง ตัวดำบ้าง ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์

2. การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การที่ได้ไปใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม อันจะทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียงหรือน่าจะทำให้ผู้อื่นถูกเกลียดชัง อีกทั้งการตัดต่อภาพ วิดีโอผู้อื่นหรือนำภาพ วิดีโอของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตไปเผยแพร่และการปล่อยข่าวลือที่เกี่ยวกับผู้อื่นในทางที่ไม่ดีผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์

3. การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การไปแอบอ้างชื่อผู้อื่นในการสนทนาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์หรือเพื่อไปว่าร้ายบุคคลที่สาม อีกทั้งนำชื่อผู้อื่นไปแอบอ้างในทางที่เสื่อมเสียหรือเพื่อหาผลประโยชน์ให้แก่ตนเอง รวมไปถึงการแอบอ้างและนำภาพผู้อื่นมาปลอมแปลงผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์

4. การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผยบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การแลกเปลี่ยนความลับของผู้อื่นกับบุคคลที่สาม อาจจะเป็นการที่นำข้อมูลส่วนตัวชื่อพ่อแม่ของผู้อื่นหรือนำปมด้อยของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลก ไซเบอร์หรืออาจจะเป็นความลับของผู้อื่นที่ทำให้ผู้อื่นอับอาย เสื่อมเสีย เมื่อเปิดเผย ส่งต่อผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์

5. การลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การที่ไปลบผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือลบออกจากกลุ่ม อีกทั้งการที่ไปกีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่ม รวมไปถึงการที่สั่งให้เพื่อนบางคนลบ กีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือออกจากกลุ่มผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

ภัททชฎา คำพวง (2559) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์มี 5 ประเภท ดังนี้

1. การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น กล่าวคือ การกระทำระหว่างคนสองคนหรือมากกว่านั้นเริ่มโดยการแลกเปลี่ยนอีเมล การนินทาหรือด่าทอผู้อื่นผ่านอีเมลโดยมีลักษณะเป็นข้อความที่มีรูปแบบของความเป็นศัตรู รุกราน ข่มขู่ ดูหมิ่น เสียดสีและการเหยียดสีผิวผู้อื่นลักษณะบางส่วนรวมไปถึงข้อความที่เป็นลักษณะของการนินทาผู้อื่นและ ใช้ข้อความที่ หยาบกายต่อผู้อื่นซ้ำ ๆ เพื่อแสดงอารมณ์ที่ไม่พอใจ การใช้ถ้อยคำที่เสื่อมเสีย โดยลักษณะทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเป็นลักษณะของการข่มขู่กันบนโลกไซเบอร์

2. การหมิ่นประมาทผู้อื่นกล่าวคือ การที่บุคคลไปโพสต์ที่เป็นอันตราย ซึ่งหมายถึงสิ่งที่ไม่เป็นความจริงหรือสิ่งที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียเกี่ยวกับบุคคลอื่นผ่านโลกไซเบอร์ (Kowalski & Limber, 2007) รังแกบนโลกไซเบอร์สามารถโพสต์ข้อความเรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลอื่น ๆ ผ่านเว็บไซต์หรือโปรแกรมต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันและผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ในบางครั้งไม่สามารถลบข้อมูลที่ผู้อื่นหมิ่นประมาทได้อาจเป็นเพราะว่าไม่เคยมีการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ข้อมูลผิดถูกโพสต์ไป (Smith et al., 2006) และรวมถึงการตัดต่อภาพหรือคลิปวิดีโอที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียโดยไม่ได้รับอนุญาต

3. การแอบอ้างชื่อผู้อื่น กล่าวคือ เป็นลักษณะการระบุว่าตนเองเป็นคนอีกคนหนึ่งและได้โพสต์ข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลต่าง ๆ ว่าเป็นคนคนนั้น (Kowalski & Limber, 2007) เนื่องจากธรรมชาติของอินเทอร์เน็ตสามารถที่จะเลียนแบบค่อนข้างง่ายและไม่สามารถที่จะรู้ได้ว่า

สิ่งที่ใครได้โพสต์บางสิ่งบางอย่างเป็นข้อมูลที่ขาดความน่าเชื่อถือและนอกจากนี้ยังเป็นไปได้ที่จะปลอมตัวเป็นคนอื่นผ่านทางห้องสนทนา

4. การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อการนำเอาความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกไซเบอร์ (Kowalski & Limber, 2007) เป็นการนำความลับที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นทำการส่งผ่านไปยังอีเมล หรือโปรแกรมที่สามารถโพสต์บนหน้าเว็บโดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นข้อมูลที่สามารถทำให้เกิดความเสื่อมเสีย ความอับอายต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อและยังเป็นการหลอกลวงโดยจงใจอาจส่งผลเสียต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง

5. การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์สามารถใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์เพื่อทำการลบหรือการปิดกั้นคนจากรายชื่อเพื่อนห้องสนทนา กลุ่มอินเทอร์เน็ตกลุ่มเครือข่ายหรือเว็บไซต์เกม (Kowalski & Limber, 2007) จากการศึกษาได้พบว่าผู้ที่ตกเป็นเหยื่อหรือโดนกีดกัน ลบหรือบล็อกออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์พบว่า มีการกระทำที่มีประสิทธิภาพมากในความหมายของการข่มขู่ (Willims, 1997)

อัปสร เสถียรทิพย์ (2560) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์มี 8 ประเภท ดังนี้

1. จับกลุ่มนินทา ด่าทอกัน

2. สร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคม เพื่อโจมตีบุคคลที่ไม่ชอบ หรือโจมตีบุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น ดารา นักแสดง นักการเมืองที่ไม่ชอบ

3. แกล้งถ่ายรูป ถ่ายคลิป ส่งรูปผี ภาพกวน ๆ ไปแกล้ง ตัดต่อภาพหรือคลิปวิดีโอคนอื่นที่ไม่ชอบหน้า ส่งไปให้หรือเผยแพร่ต่อสาธารณะ

4. แบล็คเมล์ โดยนำข้อมูลส่วนตัว ความลับ ทั้งในรูปของข้อความหรือภาพไปเผยแพร่

5. แอบอ้าง สวมรอย แอบใช้ชื่อของผู้อื่น ขโมยรหัสผ่านบัญชีผู้ใช้ของผู้อื่น เพื่อให้ร้ายกัน

6. คุกคามทางเพศ ส่งรูปภาพในลักษณะโป๊เปลือย โดยผู้รับไม่ต้องการบังคับให้มีการแสดงกิจกรรมทางเพศผ่านกล้อง หรือเว็บแคม

7. การลบหรือบล็อกผู้อื่นผ่านเว็บ

8. การหลอกลวงออนไลน์ เช่น โฆษณาให้หลงเชื่อ จำหน่ายสินค้าลอกเลียนแบบ หลอกให้โอนเงิน หลอกลวงให้มีการนัดเจอเพื่อกระทำใด ๆ ในลักษณะที่อีกฝ่ายไม่ยินยอม

พรชนก ดาวประดับ และกัลยกร วรกุลลัฎฐานีย์ (2561) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์มี 8 ประเภท ดังนี้

1. การกีดกัน (Exclusion) คือ การตั้งใจกีดกัน (Block, Unfriend) หรือไล่บางคนออกจากกลุ่มออนไลน์ เช่น กลุ่ม Line กลุ่ม Facebook เป็นต้น

2. การเกาะติดชีวิตออนไลน์ของผู้อื่น (Cyberstalking) คือ การคุกคามด้วยการส่งอีเมลซ้ำ ๆ รวมถึงการส่งข้อความส่วนตัว การส่งรูปภาพ วิดีโอหรือแท็กเหยื่อลงในโพสต์ที่ผู้ถูกกระทำไม่ต้องการ

3. การนินทา (Gossip) คือ การโพสต์หรือส่งข้อความเพื่อทำลายชื่อเสียงของผู้อื่น ทำลายความสัมพันธ์ หรือทำลายความมั่นใจของผู้ถูกกระทำ

4. การล่อลวง หรือการหยอกล้อ (Outing and Trickery) คือ การล่อลวงให้ผู้ถูกกระทำเปิดเผยข้อมูลบางอย่าง เพื่อนำข้อมูลมาเผยแพร่บนไซเบอร์ เช่น การนำเนื้อหาที่คุยกันออกมาจากห้องสนทนาแล้วนำไปกระจายข้อมูลต่อ โดยใช้คำพูดที่หยาบคายก่อให้เกิดการดูหมิ่นผู้ถูกกระทำ

5. การละเมิดทางเพศ (Sexual Harassment) คือ การละเมิดศักดิ์ศรีและสิทธิความเป็นส่วนตัวโดยการโพสต์ หรือส่งข้อความอนาจาร (Sexting) เช่น การพูดจาสองแง่สองง่าม หรือวิพากย์วิจารณ์รูปร่างหน้าตา การแต่งกาย เป็นต้น

6. การปลอมตัวเป็นผู้อื่น (Impersonation) คือ การสร้างบัญชีปลอมเพื่อกลั่นแกล้งหรือส่งข้อความเพื่อทำลายชื่อเสียง หรือความสัมพันธ์กับคนรอบข้อง รวมไปถึงหลอกลวงให้ผู้ถูกกระทำบริจาคเงินให้ตนเอง เป็นต้น

7. การคุกคามทางออนไลน์ (Cyber Threats) คือ พฤติกรรมก้าวร้าวในลักษณะของการเข้าไปมีส่วนร่วมหรือร่วมวงในการกลั่นแกล้ง ในลักษณะของการใช้ข้อความหรือรูปภาพ เช่น การโพสต์ด่าการพูดจาส่อเสียด ให้ร้ายหรือดูถูก เป็นต้น

8. การต่อสู่ทางออนไลน์ (Flaming) คือ การต่อสู้กันทางออนไลน์ด้วยข้อความที่สร้างความจงเกลียดจงชังด้วยการโพสต์ลงในหลาย ๆ เว็บไซต์

สรานนท์ อินทนนท์ (2562) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์มี 10 ประเภท ดังนี้

1. การแกล้งแหย่ (Trolling) ผู้กลั่นแกล้งจะกลั่นแกล้งผู้อื่นด้วยการใช้ถ้อยคำดูถูกเหยียดหยามในห้องสนทนา หรือในสังคมออนไลน์ โดยมีเจตนาแหย่ให้เหยื่อตอบโต้กลับมาด้วยถ้อยคำรุนแรง

2. การแอบอ้างชื่อ หรือตัวตนของผู้อื่น (Impersonation/Fraping) ผู้กลั่นแกล้งจะแอบเข้าใช้งานบัญชีสื่อออนไลน์ของผู้อื่นแล้วแกล้งโพสต์ข้อความหรือรูปภาพที่น่าอับอายลงในสื่อออนไลน์

3. การใส่ความ (Denigration/Dissing) ผู้กลั่นแกล้งเผยแพร่ข้อมูลเท็จ ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย อับอาย หรือกลายเป็นตัวตลก

4. การสร้างบัญชีใช้งานปลอมเพื่อกลั่นแกล้งผู้อื่น (Fake Profiles) ผู้กลั่นแกล้งจะซ่อนตัวตนที่แท้จริงของตัวเองโดยการสร้างบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ปลอมขึ้นมา แล้วส่งรูปภาพหรือข้อความเพื่อกลั่นแกล้งผู้อื่น

5. การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) ผู้กลั่นแกล้งลบหรือบล็อกผู้อื่นไม่ให้เข้ากลุ่มในสังคมออนไลน์ โดยสร้างความหมางเมินหรืออคติผ่านข้อความ หรือกิจกรรมกลุ่มออนไลน์เพื่อกีดกันเหยื่อออกจากกลุ่ม

6. การขโมยอัตลักษณ์ดิจิทัล (Catfish) ผู้กลั่นแกล้งจะขโมยรูปภาพของผู้อื่นแล้วนำไปสร้างตัวตนใหม่ เพื่อหวังผลในการหลอกลวง

7. การแพร่ความลับ (Outing) ผู้กลั่นแกล้งล่วงรู้แล้วนำข้อมูลส่วนตัว หรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ในโลกออนไลน์ โดยมีเจตนาเพื่อให้อับอาย

8. การก่อกวน คุกคาม (Harassment) ผู้กลั่นแกล้งจะคุกคามผู้อื่นซ้ำ ๆ หลายครั้งโดยส่งข้อความเชิงคุกคาม หรือข่มขู่ให้หวาดกลัว

9. การล่อลวง (Trickery) การใช้อุบายให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือความลับที่น่าอายแล้วนำไปเผยแพร่ต่อในสังคมออนไลน์

10. การคุกคามข่มขู่ อย่างจริงจังและรุนแรงผ่านสื่อดิจิทัล (Cyberstalking) ผู้กลั่นแกล้งข่มขู่ว่าจะทำให้เหยื่อเสียชื่อเสียง หรือจะทำร้ายร่างกาย รวมถึงการที่ผู้ใหญ่ส่งข้อความติดต่อเยาวชนผ่านสื่อออนไลน์ เพื่อหวังที่จะทำอนาจาร

Willard (2007, อ้างอิงใน นางสาวอภิชญา ทัสนานุตริยะ, 2565) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์มี 7 ประเภท ดังนี้

1. ความโกรธแค้น (Flaming) เป็นการตอบโต้ออนไลน์โดยใช้ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ด้วยภาษาที่หยาบคาย

2. การคุกคาม (Harassment) เป็นการส่งข้อความหยาบคาย และดูหมิ่นซ้ำ ๆ

3. การเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking) เป็นการคุกคามโดยส่งข้อความซ้ำ ๆ หรือการข่มขู่อย่างหนัก ทำให้กลัวและรู้สึกไม่ปลอดภัย

4. การใส่ร้ายป้ายสี (Denigration) เป็นการส่งหรือโพสต์ข้อความเท็จหรือข่าวลือเกี่ยวกับบุคคล เพื่อทำลายชื่อเสียงและสร้างความเสียหาย

5. การแอบอ้างเป็นผู้อื่น (Impersonation) เป็นการขโมยบัญชีของใครบางคนแล้ววางตัวเป็นบุคคลนั้น ส่งข้อความถึงคนอื่น ทำให้เจ้าของบัญชีมีปัญหา อันตราย และทำให้เสียชื่อเสียงหรือมิตรภาพ

6. การแพร่ความลับของผู้อื่น (Outing and Trickery) เป็นการเผยแพร่ความลับของผู้อื่น เช่น ข้อมูล รูปภาพที่น่าอาย และหลอกคนให้เปิดเผยความลับหรือข้อมูลที่น่าอับอาย

7. การขับไล่ออกจากกลุ่ม (Exclusion) เป็นเจตนาขับไล่ผู้อื่นออกจากสมาชิกในกลุ่มออนไลน์

Li (2008) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์มี 7 ประเภท ดังนี้

1. การนินทาหรือด่าทอ (Flaming) เป็นการด่าทอ ใช้คำพูดหยาบคาย ส่งหรือโพสต์ไปถึงบุคคลใดบุคคลหนึ่งทั้งส่วนตัวหรือกลุ่มออนไลน์

2. การล่วงละเมิดหรือคุกคาม (Harassment) เป็นการส่งข้อความที่ไม่เหมาะสมให้กับบุคคลอื่นซ้ำ ๆ

3. การเกาะติดอย่างรุนแรง (Cyberstalking) เป็นภัยคุกคามที่มีการข่มขู่ซ้ำ ๆ อย่างรุนแรง

4. การป้ายสี (Denigration) เป็นการส่งหรือโพสต์ข้อความที่เป็นเท็จเกี่ยวกับบุคคลอื่น

5. การแอบอ้างชื่อหรือตัวตน (Masquerade) เป็นการแอบอ้างเป็นคนอื่นและส่งหรือโพสต์เนื้อหาที่ทำให้บุคคลนั้นดูไม่ดี

6. การล่อลวงและใช้เล่ห์เหลี่ยม (Outing and Trickery) เป็นการส่งหรือโพสต์เนื้อหาข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น รวมถึงการส่งต่อข้อความหรือรูปภาพส่วนตัวที่น่าอับอายเผยแพร่ต่อสาธารณะ

7. การกีดกัน (Exclusion) เป็นการกีดกันหรือขับไล่ผู้อื่นออกจากกลุ่ม

Kowalski et al. (2012) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์มี 9 ประเภท ดังนี้

1. การยั่วยุให้โมโห (Flaming) คือ การใช้คำพูดรุนแรง หยาบคาย ในบทสนทนาระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบนไซเบอร์ ให้อีกฝ่ายตอบกลับอย่างรุนแรงเช่นกัน เช่น การด่าบุคคลในห้องแชตแล้วมีการโต้ตอบกลับ ด้วยคำหยาบคายและทวีความรุนแรงขึ้น

2. การข่มขู่คุกคาม (Harassment) คือ การใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ ติดต่อกันเพื่อให้บุคคลรำคาญ ตื่นตระหนัก หรือเกิดความรู้สึกที่ไม่ดี เช่น การส่งข้อความ หรืออีเมลและอาจถูกระรานโดยการส่งข้อความจำนวนมากไปยังเป้าหมายได้เช่นกัน

3. การสบประมาท (Denigration) คือ การให้ข้อมูลที่เป็นเท็จเกี่ยวกับผู้อื่น อาจถูกเผยแพร่บนเว็บไซต์หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมถึงการส่งสื่อดิจิทัลที่บิดเบือนความจริง เช่น ภาพตัดต่อต่าง ๆ ที่มีความหมายทางเพศหรือไม่สุภาพ เป็นต้น

4. การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation) คือ ผู้กลั่นแกล้งจะปลอมตัวเองเป็นเหยื่อซึ่งอาจใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านของเหยื่อในการเข้าถึงบัญชี และสื่อสารออกไปในเชิงลบหยาบคายหรือส่งข้อมูลที่ไม่น่าประทับใจให้ผู้อื่น ให้เหมือนเหยื่อเป็นผู้กระทำด้วยตนเอง

5. การล่อลวงและต้มตุ๋น (Outing and trickery) คือ การล่อลวง หลอกล่อให้เหยื่อกรอกข้อมูลลงในแบบฟอร์มที่ส่งมาทางอีเมลหรือข้อความส่วนบุคคล และนำข้อมูลส่วนบุคคลนั้นไปเผยแพร่แก่ผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

6. การขับไล่และการคว่ำบาตร (Exclusion/Ostracism) คือ การที่เหยื่อถูกขับออกจากกลุ่มและไม่สามารถเข้าร่วมกลุ่มอื่น ๆ ได้อีก ไม่มีพื้นที่ออนไลน์ในสังคมนั้น เมื่อย้ายที่ใหม่ก็จะถูก

ติดตามและขับไล่ไปเรื่อย ๆ แม้ว่าจะเปลี่ยนแปลงตัวตนแล้ว เกิดสภาวะ “การตายทางสังคม” (Social Death) เป็นการทำลายจิตใจของเหยื่ออย่างรุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการถูกขับไล่จากผู้ที่เคยมีความสนิทสนมกันมาก่อน

7. การเฝ้าติดตามผ่านทางเครือข่าย (Cyberstalking) คือ การติดตามบุคคลเพื่อคุกคามหรือข่มขู่อย่างต่อเนื่อง ทำให้เหยื่อวิตกกังวล ผ่านการส่งข้อความทางอีเมล การโทรศัพท์หรือสื่ออื่น ๆ บนอินเทอร์เน็ตซ้ำ ๆ ในเชิงที่เป็นอันตรายต่อตนเองและคนใกล้ชิด เช่น อดีตแฟนหนุ่มส่งข้อความซ้ำ ๆ ผ่านทางอีเมลว่าจะมาฆ่าเหยื่อ รวมถึงทำร้ายคนในครอบครัว การส่งข้อความให้เหยื่อรับรู้ว่ากำลังถูกเฝ้ามองอยู่ตลอดเวลา และรู้การกระทำทุกอย่างของเหยื่อ เป็นต้น

8. การบันทึกวิดีโอที่มีความรุนแรง หรือแสดงว่ามีความสนุกกับการทำร้ายร่างกายผู้อื่น (Video recording of assault/happy slapping and hopping) เป็นการบันทึกภาพ การทำร้ายร่างกายและนำไปเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้รับชมและแสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน เมื่อวิดีโอถูกนำขึ้นเว็บแล้วก็ยากที่จะทำให้มันหายไปจากอินเทอร์เน็ตได้ ทำให้เหยื่อนอกจากถูกทำร้ายร่างกายแล้วยังต้องถูกทำร้ายจิตใจจากคนแปลกหน้าที่ไม่รู้จักกัน

9. การยั่วยุทางเพศ (Sexting) คือ การส่งหรือโพสต์ภาพ วิดีโอเปลือย หรือกึ่งเปลือยผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ โดยที่เหยื่อไม่ทราบหรือไม่ได้ตั้งใจ แทนที่จะเห็นกันในเฉพาะกลุ่มเมื่อภาพเหล่านั้นถูกส่งไปก็ถูกผู้อื่นนำไปเผยแพร่ต่อยังแหล่งอื่นและถูกแสดงความคิดเห็นเชิงลบซึ่งเมื่อเหยื่อมาพบเจอก็จะเกิดความรู้สึกอับอายและเสียความมั่นใจได้

Kaspersky (2015) กล่าวว่า การระรานทางไซเบอร์มี 10 ประเภท ดังนี้

1. การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) โดยการบล็อก ลบ หรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่มสร้างความเกลียดชังและอคติผ่านทางข้อความหรือกลุ่มออนไลน์

2. การก่อกวน คุกคามผู้อื่น (Harassment) เป็นการข่มขู่ คุกคามผู้อื่นซ้ำ ๆ

3. การนำข้อมูลส่วนตัว หรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ (Outing)

4. การคุกคามข่มขู่อย่างจริงจังและรุนแรง (Cyberstalking) เป็นการคุกคามอย่างรุนแรงว่าจะทำให้เสียชื่อเสียง ทำร้ายร่างกาย ขู่จะฆ่า เป็นต้น

5. การแอบอ้างชื่อ หรือตัวตนของผู้อื่น (Impersonation/Fraping) โดยแอบอ้างเป็นคนอื่นแล้วไปสร้างความเสียหายกับคนอื่น ในนามของคนที่แอบอ้าง

6. การสร้างบัญชีใช้งานปลอมเพื่อกลั่นแกล้งผู้อื่น (Fake profiles)

7. การใส่ความ ป้ายสี (Denigration/Dissing) เผยแพร่ข้อมูลเท็จให้ผู้อื่นเสียหายอับอาย

8. การใช้อุบายให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวแล้วนำไปเผยแพร่ (Trickery)

9. การแกล้งแหย่ (Trolling) โดยการแกล้งหรือแหย่ให้ผู้อื่นเกิดความรำคาญ เสียหน้า

10. การขโมยอัตลักษณ์ดิจิทัล (Catfish) ขโมยอัตลักษณ์ออนไลน์แล้วนำมาสร้างบัญชีเพื่อหลอกลวงและทำลายชื่อเสียง

จากการศึกษาลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์จากเอกสารและแนวคิดจากนักวิชาการทั้งในประเทศ ต่างประเทศ ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ และผลการสังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์แสดงได้ดังตาราง 7 ดังนี้

ตาราง 7 การสังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์

ลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์	ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556)	ธันยากร ตุดเกื้อ (2557)	ภัคทชฎา คำพวง (2559)	อัปสร เสถียรทิพย์ (2560)	พรชนก ดาวประดับ และ กัลยกร วรกุลลัฏฐานีย์ (2560)	สรานนท์ อินทนนท์ (2562)	Willard (2006)	Li (2008)	Kowalski et al. (2012)	Kaspersky (2015)	รวม
1. การนินทาหรือด่าทอ (Flaming/Trolling)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10
2. การข่มขู่คุกคาม (Harassment)					✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
3. การสบประมาทการใส่ความ (Denigration)	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	9
4. การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10
5. การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10
6. การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion)		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9
7.การคุกคามอย่างรุนแรงหรือเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking)					✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
8. การหลอกลวง ต้มตุ๋น (Trickery)	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8
9. การสร้างโปรไฟล์ปลอม (Fake profiles)						✓				✓	2

ลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์	ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556)	ธันยากร ตุ๊เกื้อ (2557)	ภัคทกชฎา คำพวง (2559)	อัปสร เสถียรทิพย์ (2560)	พรชนก ดาวประดับ และ ก้ลยกร วรกุลสัฐานีย์ (2560)	สรานนท์ อินทนนท์ (2562)	Willard (2006) Li (2008)	Kowalski et al. (2012)	Kaspersky (2015)	รวม
10. การขโมยอัตลักษณ์ดิจิทัล (Catfish)						✓			✓	2
11. การบันทึกวิดีโอที่มีความรุนแรง (Video recording of assault)								✓		1
12. การยั่วยุทางเพศ (Sexting)	✓			✓	✓			✓		4
13. การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคม (Networking)	✓			✓						2

จากตาราง 7 การศึกษาลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ที่นักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศให้ความสำคัญ 3 อันดับแรก พร้อมทั้งทำการสังเคราะห์ข้อมูลจน พบว่าลักษณะพฤติกรรมเหล่านี้เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม และเกี่ยวข้องกับกลุ่มวัยรุ่นอย่างชัดเจน ดังนี้

1. การนินทาหรือด่าทอ ยั่วยุให้โมโห (Flaming/ Trolling)
2. การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing)
3. การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation)

จากการศึกษาและสังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของตัวอย่างสถานการณ์ในปัจจุบัน ที่มีลักษณะพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ที่สอดคล้องกับความหมาย เพื่อแสดงถึงลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้นโดยแสดงดังตาราง 8 ดังนี้

ตาราง 8 ความหมายและลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์

ลักษณะของพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์	ความหมาย	ตัวอย่าง
1. การนินทา หรือด่าทอ ยั่วยุให้โมโห (Flaming/ Trolling)	การกระทำที่มีเจตนาสร้างความขัดแย้งหรือยั่วยุให้เกิดความโกรธ ความเสียใจ หรือความเครียดต่อผู้อื่นผ่านข้อความ โพสต์ หรือความคิดเห็นที่เป็นลบในโลกไซเบอร์	เช่น การแสดงความคิดเห็นเชิงลบดูถูก หรือใช้ถ้อยคำหยาบคายใต้โพสต์หรือรูปภาพของผู้อื่น
2. การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing)	การนำเอาความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกไซเบอร์	เช่น การบันทึกภาพหน้าจอแล้วนำไปเผยแพร่ในที่สาธารณะ โดยที่เจ้าของข้อมูลไม่ทราบเรื่องและไม่ได้ให้ความยินยอม
3. การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation)	การปลอมแปลงตัวตนในโลกไซเบอร์ หมายถึง การที่ผู้กระทำแสร้งทำตัวเป็นบุคคลอื่นโดยการแอบอ้างชื่อ รูปภาพ หรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลนั้น เพื่อกระทำการที่อาจก่อให้เกิดความเสียหาย อับอาย หรือสร้างปัญหาให้กับเจ้าของตัวตนที่ถูกปลอมแปลง	เช่น การสร้างโปรไฟล์ในโซเชียลมีเดียโดยใช้ชื่อ รูปภาพ และข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นเพื่อหลอกให้คนอื่นเข้าใจผิด

4. ช่องทางการสื่อสารสำหรับการระรานทางไซเบอร์

ธัญจิรา จำนงค์ฤทธิ์ (2563) กล่าวว่า ช่องทางการสื่อสารสำหรับการระรานทางไซเบอร์มีดังนี้

1. ระบบส่งข้อความทันที (Instant Messaging) เช่น เฟซบุ๊กและไลน์ เป็นช่องทางที่ผู้กระทำมักใช้ในการส่งข้อความเพื่อระราน โดยข้อความมักมีลักษณะยั่วโมโห ใช้คำพูดรุนแรงหรือดูถูกเหยียดหยาบ

2. จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ผู้กระทำสามารถส่งข้อความหรือข้อมูลที่ไม่เป็นความจริง รูปภาพ หรือข้อความที่สร้างความเสื่อมเสียและทำให้อับอายแก่เหยื่อได้ถึงหลายร้อยคนในครั้งเดียว

3. การส่งข้อความทางโทรศัพท์ (Text Messaging) ช่องทางนี้ใช้ส่งข้อความหรือรูปภาพเพื่อคุกคามเหยื่อผ่านโทรศัพท์มือถือโดยไม่ต้องใช้อินเทอร์เน็ต

4. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking Sites) เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานแสดงข้อมูลส่วนตัว ทั้งรูปภาพและความคิดเห็น และสามารถถูกใช้เพื่อการระรานได้อย่างง่ายดาย

5. ห้องสนทนา (Chat Rooms) ช่องทางที่สามารถพูดคุยได้ทั้งแบบระบุตัวตนหรือไม่ระบุตัวตน โดยผู้กระทำสามารถแอบอ้างเป็นบุคคลอื่นหรือหลอกลวงเพื่อสร้างความเสียหาย

6. บล็อก (Blog) เว็บไซต์ส่วนตัวที่สามารถใช้เล่าเรื่องราว และใช้เป็นช่องทางในการสร้างความเสื่อมเสียชื่อเสียงหรือบุกรุกความเป็นส่วนตัว

7. เกมออนไลน์ (Online Gaming) ช่องทางที่ผู้เล่นสามารถใช้คำพูดรุนแรงทำร้ายจิตใจผู้เล่นคนอื่นได้ เนื่องจากไม่ต้องเปิดเผยตัวตนจริง

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า ช่องทางการสื่อสารที่ใช้ในการระรานทางไซเบอร์มีหลากหลายทั้งในโซเชียลมีเดีย จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ บล็อก เกมออนไลน์ และช่องทางการสนทนาออนไลน์ เนื่องจากการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นทำให้ผู้คนเลือกใช้ช่องทางเหล่านี้เพื่อสื่อสารอย่างสะดวกและรวดเร็ว แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถนำไปสู่การกระทำที่ไม่เหมาะสมและเกิดการระรานทางไซเบอร์ได้ง่ายขึ้น

5. ผลกระทบที่เกิดขึ้นหลังจากถูกระรานทางไซเบอร์

ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) กล่าวว่า ผลกระทบเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์ มีดังนี้

1. ผลกระทบในระดับตัวบุคคล การถูกกระทำในลักษณะการระรานในพื้นที่ไซเบอร์ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบไหนก็ตาม อย่างน้อยที่สุดก็จะส่งผลกระทบต่อตัวเยาวชนเองโดยเฉพาะในด้านของอารมณ์จิตใจ เนื่องจากการถูกระรานในพื้นที่ไซเบอร์จะทำให้เยาวชนรู้สึกรำคาญ รู้สึกเบื่อและรู้สึกแย่เพราะการกระทำดังกล่าวถือเป็นการคุกคามพื้นที่ส่วนตัว ผลกระทบดังกล่าวยังส่งผลในมิติทางสุขภาพอีกด้วย ซึ่งมีตั้งแต่ทำให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวล และร้ายแรงที่สุดคืออาจเสียชีวิตจากการฆ่าตัวตาย

2. ผลกระทบในระดับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เยาวชนมองว่าการระรานในพื้นที่ไซเบอร์จะส่งผลกระทบต่อเป็นอย่างมากโดยเฉพาะในมิติทางสังคม เนื่องจากทำให้เสื่อมเสียหรือดูไม่ดีในสายตาคนอื่น ในบางกรณีที่เกิดการทะเลาะกันนำไปสู่การมองหน้ากันไม่ติดหรือเกิดการแบ่งกลุ่มกัน และร้ายแรงที่สุดคือการระรานบางอย่าง อาจทำให้เสียหายถึงขนาดไม่กล้าออกไปเจอผู้คน

สรานนท์ อินทนนท์ (2562) กล่าวว่า ผลกระทบเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์มี 2 ประเภท ดังนี้

1. ผลกระทบในระดับตัวบุคคล โดยจะส่งผลกระทบด้านอารมณ์ และจิตใจ ทำให้รู้สึกแย่เกิดความเครียด และอาจหาทางออกโดยฆ่าตัวตาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 อับอาย และรู้สึกถูกล่วงล้ำเกิดจากการถูกกระทำซ้ำแล้วซ้ำอีกผ่านการแชร์ยิ่งเป็นข้อความหรือรูปภาพที่นำมาระรานถูกทำให้เห็นมากเท่าไหร่ ยิ่งเพิ่มความรู้สึกเจ็บปวดอับอาย

1.2 ไม่ปลอดภัย การระรานทางไซเบอร์สามารถลุกล้ำเข้ามาในที่ปลอดภัยที่สุดผ่านคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์ได้ตลอดเวลา ไม่สามารถหลีกหนีได้ ยิ่งไม่สามารถระบุตัวตนผู้กระทำยิ่งเพิ่มความหวาดกลัว

1.3 โกรธ และอยากแก้แค้น อาจเริ่มจินตนาการถึงการแก้แค้นคนที่มาระรานและนั่นเป็นสัญญาณอันตรายของวงจรการระราน

1.4 กังวล และซึมเศร้าตกอยู่ในสภาวะเครียดกังวล เพราะว่าการระรานนั้นได้กัดกร่อนความเชื่อมั่น และการนับถือของตัวเอง และอาจทำให้เกิดภาวะเจ็บปวดทางกายตามมา

2. ระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การระรานทางไซเบอร์ทำให้เหยื่อดูไม่ดีในสายตาคนอื่นและอาจทำให้ไม่กล้าออกไปเจอผู้คน ดังนี้

2.1 โดดเดี่ยวและแยกตัวออกห่าง การระรานทางไซเบอร์ส่งผลทำให้เด็กแยกตัวออกห่างจากเพื่อน และคนที่รู้จักซึ่งผลเสียต่อพัฒนาการในวัยนี้ เนื่องจากเพื่อนเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลมากที่สุดต่อวัยรุ่นตอนต้น โดยเฉพาะเด็กชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ต้องการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนและเริ่มออกห่างจากพ่อแม่ เมื่อขาดเพื่อนเสียแล้วเด็กมีโอกาสมากขึ้นที่จะโดนคนอื่นระราน

2.2 ไม่อยากไปโรงเรียน เด็กที่ถูกระรานมีแนวโน้มที่จะหยุดเรียนมากกว่าเด็กปกติการที่เด็กไม่อยากไปโรงเรียน อาจมีสาเหตุมาจากถูกระรานทางไซเบอร์หรือเด็กรู้สึกอับอายเพราะข้อความ และรูปภาพที่ถูกส่งต่อในโลกออนไลน์

2.3 อยากฆ่าตัวตาย การถูกกระทำซ้ำ ๆ และเนื่องจากโพสต์ และแชร์ข้อความหรือรูปภาพในสังคมออนไลน์ทำให้เด็กรู้สึกสิ้นหวัง หากไม่สามารถจัดการกับความรู้สึกได้เด็กรู้สึกว่าหนทางเดียวที่จะหลุดพ้นจากความเจ็บปวดนี้ คือ การฆ่าตัวตาย

อภิชญา ทัสนานุตริยะ (2565) กล่าวว่า ผลกระทบเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์ มีดังนี้

1. ผลกระทบของกลุ่มผู้ระราน (bully) จะพบปัญหาในด้านจิตใจและพฤติกรรมโดยปัญหาด้านจิตใจจะวิตกกังวล มีภาวะซึมเศร้า มีความคิดจะฆ่าตัวตาย และมีปัญหาสุขภาพจิต ส่วนปัญหาด้านพฤติกรรม ในระยะยาวพบว่า ผู้ที่ระรานผู้อื่นในช่วงเด็กและวัยรุ่นจะมีพฤติกรรมใช้ความรุนแรงกับคนในครอบครัวและคนใกล้ตัว เสพติดแอลกอฮอล์หรือสารเสพติดชนิดอื่น ลักขโมย มีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม และอาจเติบโตเป็นอาชญากร (มูลนิธิยุวพัฒน์, 2560)

2. ผลกระทบของกลุ่มผู้ถูกระราน (victim) จะพบผลกระทบ 2 ด้านหลัก คือ ผลกระทบในระดับบุคคล และผลกระทบสัมพันธภาพทางสังคม ในด้านผลกระทบในระดับบุคคล พบว่าส่งผลกระทบโดยตรงในด้านอารมณ์และจิตใจ รู้สึกอับอาย ขาดความมั่นใจ มีภาวะเครียด ซึมเศร้า สมาธิสั้น ผลการเรียนลดลง และอาจร้ายแรงจนนำไปสู่การฆ่าตัวตาย ในด้านผลกระทบสัมพันธภาพ

ทางสังคมพบว่า เก็บตัว ไม่กล้าออกไปพบเจอผู้คน แยกตัวออกห่างจากสังคม ไม่ไว้วางใจผู้อื่น ไม่อยากไปโรงเรียน เสื่อมเสียชื่อเสียง และถูกสังคมเกลียดชัง

3. ผลกระทบของกลุ่มที่เป็นทั้งผู้ระรานและผู้ถูกระราน (bully-victim) เป็นกลุ่มที่มีปัญหาด้านจิตใจและพฤติกรรมมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ โดยอาจมีปัญหาพฤติกรรม ได้แก่ มีอาการดื้อ ไม่เชื่อฟัง และมีพฤติกรรมเกเร คล้ายอันธพาล มีอาการเจ็บป่วยทางร่างกายที่เป็นผลมาจากจิตใจ เช่น ปวดศีรษะ ปวดท้อง และมักถูกส่งเข้ารับการรักษาด้านจิตเวชมากที่สุด ส่วนใหญ่ผู้ระรานและผู้ถูกระรานจะเกิดความรู้สึกโมโห โกรธ เครียดวิตกกังวล อยากจะแก้แค้นซึ่งเป็นสัญญาณอันตรายที่นำไปสู่วงจรการระราน

คณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ (2566) ได้กล่าวถึง ผลกระทบของการระรานทางไซเบอร์ ดังนี้

1. ผลกระทบทางอารมณ์และจิตใจ เหยื่อมักประสบปัญหาเรื่องความวิตกกังวลในการเข้าสังคม ซึ่งมีผลจากความหวาดระแวงที่ไม่รู้ว่าใครคือผู้ก่อการข่มเหงรังแก และมีใครบ้างมีพบเห็นหลักฐานการรังแกบนอินเทอร์เน็ต เช่น รูปตัดต่อที่สร้างความอับอาย เหยื่อจะเกิดความโกรธ ความหงุดหงิด ความเศร้า ไร้พลังอำนาจ เนื่องจากรู้สึกว่าไม่สามารถทำอะไรได้ ไม่สามารถหาผู้กระทำผิดหรือยุติการข่มเหงรังแกได้ เห็นคุณค่าในตนเองลดลงจากความรู้สึกอับอายหรือการถูกเกลียดชัง ส่งผลให้เกิดความกลัว ความสิ้นหวัง และเกิดภาวะซึมเศร้าได้

2. ผลกระทบทางพฤติกรรม การข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ส่งผลให้เหยื่อขาดความสามารถในการจดจ่อหรือตั้งสมาธิ เพราะมีความหมกมุ่นและวิตกกังวลกับการถูกรังแก จนอาจส่งผลกระทบต่อการเรียน หรืออาจรู้สึกอับอายหวาดกลัวจนไม่กล้ามาโรงเรียน ส่งผลต่ออัตราการใช้ยาเสพติด การโกงข้อสอบ เพิ่มอัตราการเข้าสถานพินิจ การถูกพักการเรียน และการพกอาวุธเข้ามาในโรงเรียน และมีความคิดหรือพฤติกรรมเกี่ยวกับการฆ่าตัวตายในที่สุด

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า ผลกระทบที่เกิดขึ้นหลังจากถูกระรานทางไซเบอร์มีทั้งในระดับตัวบุคคลและระดับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อทั้งด้านอารมณ์จิตใจ และพฤติกรรมของเยาวชน โดยในระดับบุคคล เยาวชนที่ถูกระรานมักรู้สึกอับอาย เครียด วิตกกังวล และบางครั้งอาจรู้สึกถึงความสิ้นหวังจนถึงขั้นฆ่าตัวตาย ในด้านสุขภาพจิตอาจประสบปัญหาซึมเศร้าและลดทอนความมั่นใจในตัวเอง นอกจากนี้ ยังส่งผลกระทบในเชิงพฤติกรรม เช่น ขาดสมาธิในการเรียน รู้สึกอยากหลีกหนีจากการเจอสังคม ไม่กล้าไปโรงเรียน และในบางกรณีอาจมีความคิดหรือพฤติกรรมเกี่ยวกับการฆ่าตัวตาย ในระดับสังคมทำให้เยาวชนรู้สึกโดดเดี่ยวและแยกตัวออกจากสังคม ขาดความไว้วางใจในผู้อื่น หรือแม้กระทั่งไม่กล้าออกไปเจอคนอื่น ความสัมพันธ์กับเพื่อนฝูงและครอบครัวอาจเกิดการแตกร้าวหรือขัดแย้ง และการเสื่อมเสียชื่อเสียงในสังคมอาจทำให้รู้สึกท้อแท้และไม่สามารถฟื้นตัวจากความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นได้

6. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการระรานทางไซเบอร์

นิพาดา นวนลิน (2564) กล่าวว่า แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการระรานทางไซเบอร์มีดังนี้

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory)

เดิมชื่อว่าจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) โดยแบนดูราเชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่มาจากการสังเกต และเลียนแบบให้เกิดพฤติกรรม การเรียนรู้จากการสังเกตเพื่อเลียนแบบ (Observational learning for imitation) เป็นการเรียนรู้เกิดจากการสังเกต หรือเลียนแบบบุคคลที่เป็นตัวแบบ ซึ่งอาจเป็นบุคคลในชีวิตจริง หนังสือ สื่อ โทรทัศน์ ฯลฯ โดยการเรียนรู้นั้นจะเป็นพฤติกรรมถาวรได้ หากได้รับการเสริมแรงให้ทำพฤติกรรมซ้ำ ๆ อีก กระบวนการสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้มี 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นแรก กระบวนการความเอาใจใส่ (Attention) ผู้สังเกตต้องสนใจที่จะสังเกตตัวแบบก่อนจึงอยากจะทำตาม การสังเกตทำให้เกิดการทำงานในระบบความรู้ ความคิด การจดจำ (Cognitive Process) ซึ่งตัวแบบจะต้องมีลักษณะเด่น มีชื่อเสียง น่าสนใจหรือมีลักษณะคล้ายกับผู้สังเกต นอกจากนี้ ก็ขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของผู้สังเกต และปัจจัยสังคมที่ทำให้เกิดความสนใจ และเมื่อตัวแบบที่ได้รับการเสริมแรงจะทำให้อยากทำตามแต่ถ้าถูกลงโทษ ผู้ที่สังเกตก็จะไม่อยากทำตาม นอกจากนี้สภาวะของผู้สังเกตก็มีผลต่อการให้ความสนใจตัวแบบด้วย เช่น ผู้สังเกตจะสนใจตัวแบบ ถ้าอยู่ในภาวะตื่นตัว ไม่ถูกสิ่งเร้าอื่นกระตุ้นความสนใจ

ขั้นที่สอง กระบวนการจดจำ (Retention) พฤติกรรมของตัวแบบได้ในระยะยาว หรือเห็นพฤติกรรมนั้นบ่อย ๆ ก็จะทำให้คุ้นชิน และเลียนแบบได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะหากลองทำพฤติกรรมนั้นทันที

ขั้นที่สาม หลังจากสังเกตและจดจำพฤติกรรมตัวแบบได้ก็จะทำให้เกิดการลองทำตาม คือกระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ (Reproduction) และเปรียบเทียบว่าทำถูกต้องหรือไม่ ถ้าไม่ถูกจะแก้ไขอย่างไร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถและทักษะในการแสดงพฤติกรรมนั้นด้วย

ขั้นที่สี่ กระบวนการการจูงใจ (Motivation) ซึ่งหลังจากลองแสดงพฤติกรรมแล้วหากได้รับแรงเสริมหรือรางวัล มีปฏิกิริยาโต้ตอบระหว่างคน-สิ่งแวดล้อม แรงจูงใจภายนอก-แรงจูงใจภายใน เช่น คำชม การยอมรับจากสังคม ความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง หรือรางวัลอื่น ๆ ที่ พึงพอใจก็ทำให้อยากทำพฤติกรรมนั้นอีก แต่ถ้าก็ลงโทษก็จะลดพฤติกรรมนั้นลงเยาวชนไม่เพียงแต่เรียนรู้จากการเสริมแรงหรือการถูกลงโทษเท่านั้น แต่เรียนรู้จากการสังเกตและเลียนแบบร่วมด้วย ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเป็นแนวคิดสำคัญที่มีพลังในการอธิบายอิทธิพลจากสังคมรอบข้างต่อเยาวชน เยาวชนที่ปรับตัวได้ดีทั้งการเรียนและการใช้ชีวิตในโรงเรียนหรือแม้แต่เยาวชนที่มีพฤติกรรม

เสี่ยงต่าง ๆ อาจได้รับอิทธิพลจากการเลียนแบบคนในครอบครัว เพื่อน รวมทั้งสื่อต่าง ๆ (Steinberg , 2008)

2. ทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก (Positive psychological capital) เป็นแนวคิดที่กล่าวถึงสุขภาพจิตของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา การนำตนเองไปสู่เป้าหมายยืนหยัด และเยียวยาตนเองเมื่อประสบเหตุการณ์วิกฤตหรือเป็นทุกข์ องค์ประกอบของทุนทางจิตวิทยาเชิงบวกมี 4 องค์ประกอบ (Luthans & Youssef, 2004) ได้แก่

2.1 Self-efficacy (ความเชื่อมั่นในความสามารถตน) หมายถึง ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองที่จะขับเคลื่อนแรงจูงใจ กระบวนการทางความคิด และการกระทำให้เกิดขึ้นได้ภายใต้บริบทที่มีอยู่ คนที่มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองจะรู้สึกท้าทายเมื่อต้องทำสิ่งที่ใช้ความพยายาม มีแรงจูงใจทำให้สำเร็จตามเป้าหมาย และยึดหยัดเมื่อต้องเจอกับอุปสรรค

2.2 Hope (ความหวัง) ความหวัง เป็นสภาวะแรงจูงใจที่เกิดจากการเชื่อมโยงกันระหว่างเป้าหมาย หน้าที่ และแนวทางโดยบุคคลจะมีแรงขับในการบรรลุเป้าหมายได้ด้วยการรับรู้หน้าที่ ซึ่งเป็นเจตจำนงภายในและมีสภาพจิตใจที่แน่วแน่ และทรัพยากรที่จำเป็นในการไปถึงจุดมุ่งหมาย การที่บุคคลมีความหวัง ส่วนหนึ่งเกิดจากการรับรู้ความสามารถตนที่จะพัฒนาวิธีการไปสู่ที่สิ่งต้องการและมองเห็นทางเลือกอื่น ๆ ที่จะไปสู่จุดหมาย หากเส้นทางเดิมไม่บรรลุผล

2.3 Optimism (การมองโลกในแง่ดี) การมองโลกในแง่ดีเป็นสภาวะทางจิตใจในเชิงบวก ประกอบด้วย การน้อมนำแง่มุมเชิงบวกเข้ามาสู่ภายใน มีลักษณะคงทนยาวนาน และเกิดขึ้นได้ในเรื่องราวต่าง ๆ ของชีวิตในขณะที่แง่มุมเชิงลบเกิดขึ้นเพียงชั่วคราว เป็นสิ่งที่ละวางจากภายในได้และเกิดขึ้นเพียงบางสถานการณ์เท่านั้น การมองโลกในแง่ดีทำให้บุคคลชื่นชมสิ่งดี ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิต เพิ่มพูนความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง นำตนเองออกจากความทุกข์ ปกป้องตนเองจากความเศร้า ความรู้สึกผิด เพ่งโทษตนเอง หรือความสิ้นหวังได้

2.4 Resiliency (พลังทางจิตใจ) พลังทางจิตใจเป็นความสามารถในการนำตนเองออกจากความทุกข์ ความไม่มั่นคง ความล้มเหลวหรือเหตุการณ์ที่มีทิศทางเชิงบวก แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างกะทันหันยากที่จะรับมือ การฟื้นฟูตนเองทำให้บุคคลใช้กลไกการปกป้องตนเองตามธรรมชาติ เพิ่มสิ่งที่มีคุณค่าหรือลดปัจจัยเสี่ยง การฟื้นคืนจากภาวะวิกฤตไม่ใช่เพียงการกลับมาอยู่ในสภาวะปกติ หากแต่ยังเพิ่มระดับความสามารถของตน และอาจค้นพบความหมายหรืออุดมการณ์ในชีวิตโดยองค์ประกอบที่สำคัญของกระบวนการฟื้นฟูตนเอง ได้แก่ การยอมรับความจริงอย่างเด็ดเดี่ยว กล้าหาญ การมีความเชื่ออย่างลึกซึ้งในความหมายของชีวิต และความสามารถในการปรับตัวสู่ การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในชีวิต โดยเป็นความสามารถที่ไม่เคยได้ฝึกฝนหรือเตรียมตัวมาก่อน

3. แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence or DQ) ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นแนวคิดที่สหพันธ์ความฉลาดทางดิจิทัล (The DQ Alliance) ซึ่งเป็นหน่วยงานนานาชาติที่ร่วมมือกันระหว่างผู้เชี่ยวชาญสาขาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาสภาพแวดล้อมที่ดีในโลกไซเบอร์ โดยขับเคลื่อนในกลุ่มเยาวชนเป็นหลัก และได้นิยามความฉลาดทางดิจิทัลว่า หมายถึง ความสามารถทางสังคม อารมณ์ และปัญญาของบุคคล ที่จะเผชิญความท้าทายและปรับตัวกับชีวิตดิจิทัล โดยแบ่งเป็น 8 องค์ประกอบ ที่เชื่อมโยงกัน ดังนี้ (The DQ Alliaince, 2016)

3.1 ตัวตนดิจิทัล (Digital identity) คือ ความสามารถในการสร้างและจัดการตัวตนบนโลกออนไลน์ ความตระหนักในการมีตัวตนของบุคคลในโลกออนไลน์ และการจัดการกับผลกระทบระยะสั้น และระยะยาวของการปรากฏตัวออนไลน์

3.2 การใช้สื่อดิจิทัล (Digital use) คือ ความสามารถใช้สื่อ และเครื่องมือ รวมถึงการควบคุมความสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และออฟไลน์

3.3 ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital safety) คือ ความสามารถในการจัดการหลีกเลี่ยงความเสี่ยงในโลกออนไลน์ เช่น การระรานทางไซเบอร์ การสร้างความสัมพันธ์กับเด็กเพื่อละเมิดหรือล่อลวงทางเพศ การก่อการร้าย และความเสี่ยงทางเนื้อหารุนแรง ลามกอนาจาร

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

3.5 ความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล (Digital emotional intelligence) คือ ความสามารถที่จะเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นในโลกออนไลน์

3.6 การสื่อสารดิจิทัล (Digital communication) คือ ความสามารถในการติดต่อร่วมมือกับผู้อื่นผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

3.7 ความรู้ทางดิจิทัล (Digital literacy) คือ ความสามารถในการค้นหา ประเมินใช้งานแบ่งปันและสร้างเนื้อหา รวมทั้งความสามารถในการคิดเชิงประมวลผลทางเทคโนโลยี

3.8 สิทธิทางดิจิทัล (Digital rights) คือ ความเข้าใจ สิทธิทางกฎหมาย สิทธิส่วนตัว ทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และการปกป้องตนเองจากคำพูดประทุษร้าย

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการระรานทางไซเบอร์สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) ของแบนดูรา ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่มาจากการสังเกตและเลียนแบบให้เกิดพฤติกรรม ซึ่งพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ อาจมาจากการเลียนแบบจากบุคคลในชีวิตจริง สื่อ รวมถึงการระรานที่ได้เห็นในทั่วไปในโลกออนไลน์เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ ซึ่งในปัจจุบันการระรานทางไซเบอร์เป็นปัญหาที่รุนแรง และอาจเป็นปัญหาที่ต้องนำต้นทุนทางจิตใจมาประยุกต์ใช้เพื่อให้

ก้าวผ่านปัญหานี้ไปด้วยตนเอง ซึ่งมี 4 ประการ คือ การมีความหวังสำหรับ การแก้ปัญหา การมองโลกในมุมบวก และการฟื้นฟูตนเองกลับสู่สภาวะปกติหลังจากต้องเผชิญการถูกระรานทางไซเบอร์ และควรส่งเสริมให้พลเมืองมีความฉลาดทางดิจิทัล มีความเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นในโลกออนไลน์

8. แนวทางการรับมือจากการถูกการระรานทางไซเบอร์

ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) กล่าวว่า แนวทางการรับมือจากการถูกการระรานทางไซเบอร์มีดังนี้

1. การจัดการกับตนเอง เยาวชนรับรู้ว่าใช้สื่อออนไลน์ในปัจจุบัน ต้องมีสติและดุลยพินิจในการใช้เป็นอย่างมาก ต้องมีการใช้อย่างระวังมากขึ้น และต้องพยายามไม่ส่งต่อความรุนแรงเพื่อไม่ให้ตนเองตกเป็นเครื่องมือในการทำร้ายกัน วิธีการรับมือกับปัญหาในการระรานทางไซเบอร์ของบางคนจึงเป็นลักษณะของการทำใจยอมรับ และเงียบเฉยไม่ต้องสนใจกับเหตุการณ์ โดยมองว่าเวลาผ่านไปเรื่องราวจะผ่านไปเอง

2. การจัดการกับเทคโนโลยี หากเป็นการระรานในลักษณะที่ตัวเองสามารถจัดการได้ด้วยตนเอง เยาวชนเลือกที่จะจัดการกับตนเอง เช่น หากถูกกล่าวด้วยคำหยาบคายในเครือข่ายสังคมก็ลบข้อความนั้นได้ แล้วก็บล็อกคนเขียนข้อความดังกล่าว หรือไม่ก็เลือกที่จะเอาตัวเองออกจากเครือข่ายสังคมอีก หรือหยุดเล่นไปก่อนแล้วค่อยกลับมาเล่นใหม่ ในบางกรณีที่เยาวชนพบเห็นแล้วรู้สึกว่าไม่ดีก็จะรายงานไปยังผู้ดูแลระบบ เพื่อดูแลระบบจัดการให้ด้วยการบล็อกหรือลบบัญชีผู้ใช้

3. การจัดการกับผู้ระราน วิธีการโต้ตอบกลับก็เป็นหนึ่งในวิธีการที่เยาวชนอาจเลือกใช้ โดยมองว่าเราไม่ควรเป็นฝ่ายถูกกระทำเพียงฝ่ายเดียว ถ้าเรื่องใดไม่เป็นความจริง ก็ควรจะโต้แย้งกลับไป เพราะหากเราเงียบก็เหมือนกับการยอมรับว่าเราเป็นแบบนั้น ดังนั้นเราควรปกป้องสิทธิของตัวเองโดยการชี้แจงและอธิบายข้อเท็จจริง ในบางกรณีเยาวชนอาจเลือกการแก้แค้นกลับไป เช่น ถ้ามีคนตัดต่อรูปของตนในลักษณะที่ไม่ดี หากรู้ว่าใครเป็นคนทำก็อาจเลือกที่จะตอบโต้กลับ ถึงแม้ว่าจะรู้ดีว่า วิธีการนี้อาจนำไปสู่การระรานกันไปมาอย่างไม่มีที่สิ้นสุด แต่ก็ไม่สนใจ เพราะมองว่าถ้าคนอื่นทำได้ เราก็ทำได้เช่นกัน

4. การจัดการโดยการปรึกษาเพื่อน เมื่อเยาวชนต้องเผชิญกับการกระทำในลักษณะของการระรานในพื้นที่ไซเบอร์ มักเลือกที่จะปรึกษากับเพื่อน ๆ ในวัยเดียวกัน เนื่องจากมองว่าเพื่อน ๆ ที่อยู่ในช่วงวัยเดียวกันสามารถให้คำปรึกษาได้ และสามารถสื่อสารกันเข้าใจ เพื่อน ๆ เหล่านี้ยังสามารถให้กำลังใจได้ ทำให้รู้สึกสบายใจมากกว่าการปรึกษาผู้ปกครอง เยาวชนส่วนใหญ่จึงไม่ค่อยปรึกษาปัญหาเหล่านี้กับผู้ใหญ่ เพราะมองว่าผู้ใหญ่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาให้ได้ อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่สถานการณ์รุนแรงขึ้น เยาวชนอาจปรึกษาผู้ปกครองบ้าง แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ภายในครอบครัวและความเข้าใจของสมาชิกในครอบครัว

กรมสุขภาพจิต (2562) กล่าวว่า แนวทางการรับมือจากการถูกการระรานทางไซเบอร์ เริ่มต้นด้วยการประเมินการใช้งานในโซเชียลมีเดียของตนเอง ปรับเวลา การใช้งานให้เหมาะสม ใช้เวลากับผู้อื่นในชีวิตจริงมากขึ้น หากเมื่อถูกระรานทางไซเบอร์ สามารถปฏิบัติดังนี้

1. อย่าตอบสนองข้อความการกลั่นแกล้งไม่ว่าข้อความนั้นจะรุนแรงต่อเราขนาดไหน ก็อย่าเขียนตอบโต้ เพราะอาจทำให้สถานการณ์แย่ลง และนั่นเป็นสิ่งที่ผู้ระรานต้องการให้เกิดขึ้น

2. ไม่เอาคืนโดยการแก้แค้นหรือตอบโต้วิธีเดียวกันจะทำให้เราไม่ต่างจากคนที่กลั่นแกล้งเราอาจทำให้เรากระทำความผิด และเป็นจำเลยของสังคมแทน

3. เก็บหลักฐานบันทึกภาพ และข้อความที่ทำร้าย เพื่อรายงานต่อผู้ปกครอง หรือผู้บังคับใช้กฎหมาย

4. รายงานความรุนแรง ส่งข้อมูลรายงาน ความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับโซเชียลมีเดีย

5. ตัดช่องทางการติดต่อ โดยลบ บล็อก ทุกช่องทางการเชื่อมต่อกับคนที่มาระราน ระมัดระวังการติดต่อกับคนกลุ่มนี้ในอนาคต

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพหรือ สสส. (2563) กล่าวว่า แนวทางการรับมือจากการถูกการระรานทางไซเบอร์ มีดังนี้

1. STOP หยุดระรานกลับด้วยวิธีการเดียวกัน หยุดตอบโต้เพื่อไม่ให้เกิดการกระทำซ้ำ หรือเพิ่มความรุนแรงของเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น

2. BLOCK ปิดกั้นผู้ที่ระราน ไม่ให้สามารถติดต่อ โพสต์ หรือระรานเราได้อีก

3. TELL บอกพ่อแม่ ครู หรือบุคคลที่ไว้ใจ เพื่อขอความช่วยเหลือ หากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายหรือถูกข่มขู่คุกคาม ให้เก็บรวบรวมข้อมูลของผู้กระทำและเหตุการณ์ระราน ไปแจ้งเจ้าหน้าที่

4. REMOVE ลบภาพหรือข้อความระรานรังแกออกทันที โดยอาจติดต่อผู้ดูแลระบบ หากเป็นพื้นที่สาธารณะบนโลกออนไลน์

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

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า แนวทางการรับมือจากการถูกการระรานทางไซเบอร์ คืออย่าตอบสนองข้อความที่ระราน ไม่ให้คุณค่ากับคนหรือคำพูดที่ทำร้าย เก็บหลักฐานบันทึกภาพ ตัดช่องทางการติดต่อทุกช่องทางการเชื่อมต่อกับคนที่มาระราน หากการระรานนั้นสร้างความไม่สบายใจ และไม่สามารถหาทางออกได้ควรปรึกษาบุคคลรอบตัว และที่สำคัญคือการให้กำลังใจตนเอง เข้มแข็ง อดทน ก้าวข้ามปัญหา และอุปสรรคต่าง ๆ ในการจัดการเรียนการสอนครูจะต้องสร้างจิตสำนึกให้วัยรุ่นตระหนักถึงพฤติกรรมในโลกออนไลน์การกระทำต่าง ๆ ทั้งตัวเอง และผู้อื่น ให้รู้จัก

สิ่งไหนพึงปฏิบัติ สิ่งไหนไม่ควรปฏิบัติ เพื่อลดปัญหาการระรานทางไซเบอร์ และสร้างสังคมออนไลน์ให้น่าอยู่มากยิ่งขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

1. ความหมายของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

สรานนท์ อินทนนท์ (2562) กล่าวว่า ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ หมายถึง การที่พลเมืองดิจิทัลพัฒนาความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกและมุมมองของบุคคลอื่นที่ติดต่อสื่อสารทางออนไลน์ ซึ่งอาจเป็นบุคคลที่ไม่รู้จักในชีวิตจริง ไม่เคยเห็นหน้า หรือรู้จักชื่อจริง เป็นคนที่อยู่ในชุมชนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพศ และเชื้อชาติต่างจากเรา มีมุมมอง ทัศนคติ และการมองโลกที่แตกต่างกัน แต่เราสามารถเข้าใจและเคารพมุมมอง ความคิด และความรู้สึกของในสถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่ ด้วยความเห็นอกเห็นใจ เข้าใจความรู้สึกและมุมมองของ และแสดงความเอื้อเฟื้อเมื่อมีปัญหาหรือได้รับการปฏิบัติที่ไม่เป็นธรรมจากผู้อื่นในโลกออนไลน์

ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา (2566) กล่าวว่า ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจความต้องการและความรู้สึกของทั้งตนเองและของผู้อื่นในมุมมองของผู้อื่น ไม่เอาประสบการณ์ของตนเองไปตัดสิน เป็นความพยายามทำความเข้าใจคนอื่นในโลกออนไลน์

ศศิธร ยุวโกศล (2566) กล่าวว่า ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ หมายถึง การเข้าไปอยู่ในความรู้สึกผู้อื่นในการสื่อสารบนโลกออนไลน์ โดยเฉพาะผู้ที่แตกต่างไปจากเรา รวมทั้งการเท่าทันอารมณ์ของตนเองในการโต้ตอบ แสดงความคิดเห็นที่เหมาะสม และใช้ข้อความหรือสื่อในเชิงบวกที่ไม่ทำให้ผู้อื่นเกิดความเสียหายและกระทบกระเทือนทางจิตใจ เมื่อจะเผยแพร่สื่อหรือเนื้อหาใด ควรคิดไตร่ตรอง และตั้งคำถามเสมอกับว่า “เมื่อผู้อื่นเห็นหรือได้อ่านแล้วจะรู้สึกอย่างไร” เพื่อเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความเหมาะสมในการโต้ตอบ แสดงความคิดเห็นหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นบนโลกดิจิทัล ไม่เพิกเฉยเมื่อเห็นผู้อื่นได้รับการปฏิบัติอย่างไม่ถูกต้องในสังคม และมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สังคมให้ดีขึ้น อันเป็นคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตย

Friese (2016, อ้างอิงใน ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา, 2566) กล่าวว่า ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ หมายถึง ชุดของทักษะด้านความคิด (cognitive) อารมณ์ (emotional) และสังคม (social) และรวมถึงเป็นกระบวนการของผู้สื่อสารผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลจะมีการวิเคราะห์ประเมินค่าสะท้อนคิด มองภาพอนาคต ทำนาย รู้สึก เห็นอกเห็นใจ มีส่วนร่วม และสมมติบทบาทได้ ระหว่างการสื่อสาร

Grace (2023) กล่าวว่า ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจและแบ่งปันความรู้สึกของผู้อื่นผ่านการสื่อสารแบบเสมือนจริง ให้ความสำคัญ

กับอวัจนภาษาต่อสัญญาณที่ไม่ใช่คำพูด น้ำเสียง และภาษาที่ปรากฏในการสื่อสารเสมือนจริง และใช้ข้อมูลนี้ เพื่อตอบสนองและเชื่อมต่อกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า ความหมายของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ หมายถึง การเข้าใจความรู้สึกและมุมมองของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ และแสดงความเอื้อเฟื้อเมื่อผู้อื่นประสบปัญหา หรือได้รับการปฏิบัติที่ไม่เป็นธรรมในโลกไซเบอร์ รวมถึงการตระหนักรู้ถึงอารมณ์ของตนเอง ในการโต้ตอบหรือแสดงความคิดเห็นที่ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายหรือกระทบกระเทือนทางจิตใจของผู้อื่น

2. สาเหตุของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

สรานนท์ อินทนนท์ (2562) กล่าวถึง สาเหตุของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ เนื่องจากในโลกไซเบอร์เป็นสังคมของพลเมืองดิจิทัลที่มีอัตลักษณ์หลากหลาย โลกทัศน์และวัฒนธรรมแตกต่างกัน แต่ทุกคนล้วนเชื่อมต่อกันด้วยอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ดิจิทัล และด้วยความเป็นสื่อใหม่ที่ผู้ใช้งานสื่อสารกันผ่านหน้าจอ ไม่ได้ติดต่อสื่อสารกันแบบซึ่งหน้าเหมือนในชีวิตจริง จึงยากที่จะเข้าใจและรับรู้อารมณ์ความเจ็บปวดของอีกฝ่าย เด็กที่อยู่กับหน้าจอมากเกินไปยังทำให้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในชีวิตลดลง การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่จึงทำให้ระดับของการเห็นอกเห็นใจของผู้คนลดลงไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กรุ่นใหม่ที่โตมากับคอมพิวเตอร์

พรทิพย์ เย็นจะบก และคณะ (2563) กล่าวถึง สาเหตุของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ดังนี้

1. สภาวะนิรนาม (Anonymity) เราไม่เปิดเผยตัวตนในโลกออนไลน์ได้ ทำให้มีความเป็นอิสระมากขึ้นในการแสดงตัวตนที่ไม่ใช่ตัวเรา หรือแม้แต่สร้างตัวตนแบบแฟนตาซีขึ้น ถ้าไม่ได้ฝึกทักษะในการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ก็อาจทำให้แสดงออกในทางที่ไม่เหมาะสมได้

2. ข้อจำกัดเรื่องอวัจนภาษา ในโลกออนไลน์เราสื่อสารกันด้วยตัวอักษรเป็นหลัก ไม่สามารถรับส่งอวัจนภาษา (การแสดงออกทางกาย) ได้ จึงไม่เห็นสีหน้า แววตา ท่าทาง น้ำเสียงของคู่สนทนา อวัจนภาษาที่หายไปในการสนทนา ก็หมายถึงขาดการเชื่อมโยงกับอารมณ์และความรู้สึกภายใน ทำให้ไม่อาจคาดเดาความรู้สึกของกันและกันได้ เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้มักเกิดความเข้าใจผิดและทะเลาะกันได้ง่ายกว่าการสื่อสารในโลกชีวิตจริง

3. Echo Chamber หรือห้องแห่งเสียงสะท้อน เป็นปรากฏการณ์ทางการสื่อสารที่ระบบอัลกอริทึมช่วยกรองและแสดงผลข้อมูลที่ตรงกับความสนใจ ส่วนผู้ใช้งานอย่างเรา ๆ ก็มักจะสร้างเงื่อนไข เพื่อเปิดรับเฉพาะข้อมูลที่ตอกย้ำความเชื่อของตัวเอง เช่น กดอันเฟรนด์เพื่อนที่เห็นต่างสื่อสังคมออนไลน์จึงทำให้เราตกอยู่ในฟองสบู่ของข้อมูล (filter bubble) ที่จำกัดโอกาสเข้าถึงข้อมูล

รอบด้านอื่น ๆ ส่งผลกระทบในแง่การขาดความหลากหลายทางความคิด การสร้างความสุดโต่ง และไม่อดทนต่อความเห็นต่างในสังคม

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า สาเหตุของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์เกิดจากสภาวะนิรนาม (Anonymity) ในโลกออนไลน์สามารถปิดบังตัวตนที่แท้จริงได้ จึงทำให้มีอิสระในการแสดงความคิดเห็นมากขึ้น รวมทั้งการสื่อสารในโลกออนไลน์ใช้อักษรเป็นหลัก ทำให้ไม่สามารถรับรู้อวัจนภาษา ภาษากาย น้ำเสียงของผู้อื่น ซึ่งส่งทำให้ขาดการเชื่อมโยงกับความรู้สึกและอารมณ์ของผู้อื่น และเกิดจากการทำงานของอัลกอริทึมในสื่อสังคมออนไลน์ทำให้มักตกอยู่ในฟองสบู่ข้อมูล (filter bubble) ที่จำกัดการเข้าถึงข้อมูลและมุ่งเน้นเฉพาะความเชื่อของตนเอง ส่งผลให้ขาดความหลากหลายทางความคิด และไม่อดทนต่อความเห็นต่างในสังคม

3. ความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

สรานนท์ อินทนนท์ (2562) กล่าวว่า ความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์จะช่วยสร้างสายใยความรู้สึกระหว่างผู้ใช้งานร่วมกัน สร้างความรู้สึกห่วงใย มีเมตตา และเอื้ออาทรให้แม้แต่กับคนที่ไม่รู้จัก และคนที่ถูกระรานบนโลกไซเบอร์ คนที่ถูกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรมโดยสมาชิกอื่นในสังคมออนไลน์ และยังมีส่วนทำให้ผู้มีพฤติกรรมการระรานบนโลกไซเบอร์หรือใช้วาจาแสดงความเกลียดชังผู้อื่นทางออนไลน์หันมารับรู้ความรู้สึกนึกคิดและรู้จักแบ่งปันความรู้สึกของผู้ถูกกระทำ ซึ่งจะทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิดหันมาเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและรู้จักการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมมากขึ้น

PABPAD (2565) กล่าวว่า การเห็นอกเห็นใจผู้อื่นไม่ได้มีความสำคัญเฉพาะในชีวิตจริงเท่านั้น สำหรับโลกออนไลน์ Digital Empathy ก็มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่ากัน เพราะโลกออนไลน์เป็นเสมือนชุมชนขนาดใหญ่ แม้ว่าเราจะไม่เห็นหน้าและไม่รู้จักคนที่เราพูดคุยด้วย แต่เราสามารถเคารพมุมมอง ความคิด และความรู้สึกของคนอื่นได้ และหากพบคนที่ได้รับการปฏิบัติที่ไม่เป็นธรรมจากผู้อื่นก็จะไม่นิ่งเฉยและหาทางช่วยเหลือ ในปัจจุบันเด็กและวัยรุ่นยังขาดการเห็นอกเห็นใจบนโลกไซเบอร์ เพราะเป็นช่วงวัยที่ยังขาดทักษะในการสื่อสาร มีวุฒิภาวะไม่เพียงพอ และมีความคึกคะนอง จึงอาจแสดงความคิดเห็นที่ไม่เหมาะสมต่อผู้อื่น วัยผู้ใหญ่ก็สามารถพบได้เช่นกันหากบุคคลนั้นขาดวิจารณญาณและความยั้งคิด ซึ่งการขาดการเห็นอกเห็นใจบนโลกไซเบอร์อาจนำไปสู่ปัญหาต่าง ๆ เช่น การเผยแพร่ข้อมูลเท็จและข่าวปลอม (Fake News) เช่น โพสต์ข้อมูลเสียดสีหรือล้อเลียนผู้อื่น สร้างข้อมูลที่ทำให้เข้าใจผิดโดยเชื่อมโยงเรื่องราวที่ไม่เกี่ยวข้องกัน แอบอ้างชื่อบุคคลหรือองค์กรเพื่อดัดแปลงข้อมูล ตัดต่อ และแต่งเรื่อง ทำให้เกิดความสับสนและเข้าใจผิด การระรานบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) เช่น การใช้คำหยาบคายคุกคาม ข่มขู่ ดูหมิ่นผู้อื่น การกระตุ้นให้เกิดความเกลียดชังใช้ความรุนแรง หรือทำผิดกฎหมาย การเหยียดเชื้อชาติ เพศ และสีผิว การใช้ข้อความ รูปภาพหรือวิดีโอประจานให้อับอาย การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่นและสร้างบัญชีปลอม การล่อลวง

และการเกาะติดชีวิตออนไลน์ของผู้อื่น (Cyber Stalking) ซึ่งการกระทำเหล่านี้อาจเกิดขึ้นโดยที่ไม่เจตนา เช่น การพิมพ์บ่นลอย ๆ แต่เป็นข้อความที่ส่งเสริมให้เกิดความขัดแย้ง การพูดซ้ำเรื่องที่จะทำให้เกิดประเด็น หรือแม้แต่การแชร์ข้อความที่มีความรุนแรง ซึ่งอาจทำให้เกิดผลกระทบต่อสภาพจิตใจและร่างกายของคนใดคนหนึ่ง เช่น การเห็นคุณค่าในตัวเองลดลง (Low Self-Esteem) ซึมเศร้า วิตกกังวล การเรียนและการทำงานแย่ลง หรืออาจส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า ความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ จะช่วยสร้างความรู้สึกห่วงใยและเมตตาต่อผู้ใช้งานอื่น ๆ บนโลกไซเบอร์ ทั้งคนที่รู้จักหรือไม่รู้จัก นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้ที่ถูกระรานบนโลกไซเบอร์รู้สึกว่าได้รับการเข้าใจและสนับสนุนในทางที่เหมาะสม ซึ่งส่งผลให้ผู้ที่กระทำการระรานหรือแสดงความเกลียดชังหันมาเห็นความผิดพลาดของตนเอง และมุ่งหน้าที่จะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม

4. องค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

Friese (2016, อ้างอิงใน ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา, 2566) ได้แบ่งองค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ไว้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น (Empathic Accuracy) การอ่านความคิดและความรู้สึกคนอื่นได้ซึ่งมีพื้นฐานมาจากการรับเอามุมมองจากคนอื่นและทำความเข้าใจจากมุมมองของคนนั้น ไม่ตัดสินจากมองจากมุมของตนเอง (perspective-taking)

2. การมีสติรู้ตนเอง (Self-empathy) กระบวนภายในบุคคลที่มีสติรู้ตัวเอง (mindfulness) และสามารถสะท้อนคิดกับตนเอง มีความคิดใคร่ครวญในการสื่อสาร

3. ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น (Cognitive and Emotional empathy) เข้าใจมุมมองผู้อื่น คาดเดาอารมณ์ ความรู้สึกของผู้อื่น

4. ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ (Imaginative empathy) จินตนาการบทบาทสมมติตนเองว่าอยู่ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง

5. ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม (Empathic concern) มีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและมีการสื่อสารเพื่อเชื่อมต่อความสัมพันธ์ทางสังคม

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่าองค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์มี 5 องค์ประกอบ 1) ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น (Empathic Accuracy) ความสามารถในการรับรู้และตีความความรู้สึกหรือความคิดเห็นของผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง โดยเปิดรับมุมมองที่หลากหลายและไม่ตัดสินหรือมีอคติ 2) การมีสติรู้ตนเอง (Self-empathy) การตระหนักรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง เพื่อป้องกันไม่ให้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจหรือการกระทำในเชิงลบในโลกไซเบอร์ 3) ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น (Cognitive and Emotional empathy) ความสามารถในการเข้าใจความคิดและอารมณ์ของผู้อื่น ซึ่งช่วยให้สามารถคาดเดาและ

เข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นอาจรู้สึกจากเหตุการณ์หรือสถานการณ์ในโลกไซเบอร์ได้ 4) ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ (Imaginative empathy) ความสามารถในการจินตนาการถึงสถานการณ์หรือบทบาทของผู้อื่น และเข้าใจความรู้สึกและความคิดของผู้อื่นในบริบทต่าง ๆ แม้ไม่ได้ประสบกับสถานการณ์นั้นด้วยตนเอง 5) ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม (Empathic concern) การแสดงความเห็นอกเห็นใจและความใส่ใจต่อความรู้สึกหรือปัญหาของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ ด้วยการช่วยเหลือหรือสนับสนุนเมื่อผู้อื่นประสบปัญหาหรือถูกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรม

5. วิธีการพัฒนาการเห็นอกเห็นใจบนโลกไซเบอร์

สรานนท์ อินทนนท์ (2562) กล่าวว่า การฝึกทักษะการเห็นอกเห็นใจในชีวิตจริงนั้นปกติทำได้ยากกว่าการเรียนรู้ธรรมเนียมหรือกฎระเบียบต่าง ๆ เนื่องจากการเห็นอกเห็นใจนั้นเป็นกระบวนการเรียนรู้ภายในจิตใจของแต่ละคน ต้องใช้ความเข้าใจในอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่นราวกับได้ไปยืนในจุดที่เขาเป็นอยู่จริง การฝึกฝนให้เด็กได้รู้จักการเห็นอกเห็นใจนั้นจึงไม่ใช่เพียงการท่องจำแต่เป็นการสร้างประสบการณ์ที่ต้องใช้ระยะเวลา ฝึกฝน เด็ก ๆ จึงต้องรู้จักเห็นอกเห็นใจจริง ๆ ไม่ใช่เพียงแค่รู้จักว่า การเห็นอกเห็นใจคืออะไร เด็กจะต้องมีประสบการณ์ ทางความรู้สึก ต้องรู้จักความหลากหลายทางวัฒนธรรมของผู้คน และทัศนคติการมองโลกที่แตกต่างกัน จึงจะสามารถเห็นอกเห็นใจได้ เมื่อเป็นเช่นนั้นแล้ว การสร้างทักษะการเห็นอกเห็นใจบนโลกไซเบอร์นั้นจึงมีความซับซ้อน เนื่องจากการสื่อสารในโลกออนไลน์โดยมากเป็นการสื่อสารจากระยะไกล และไม่เห็นหน้าของผู้ใช้งาน จึงไม่สามารถรับรู้ การตอบสนองผ่านสีหน้าและท่าทางของอีกฝ่ายได้ในทันที

พ่อแม่และโรงเรียนมีบทบาทสำคัญมากในการสอนเด็กให้รู้จักการเห็นอกเห็นใจบนโลกไซเบอร์ เมื่อใช้งานอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเด็กจะเริ่มหัดใช้อุปกรณ์ดิจิทัลจากที่บ้านและเริ่มมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนวัยเดียวกันที่โรงเรียน พ่อแม่ควรสังเกตและคอยเฝ้าดูกิจกรรมออนไลน์ของลูก ว่าเขาเล่นอะไรและมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในโลกออนไลน์อย่างไรบ้าง เด็กวัย 8 - 9 ปี ชอบที่จะทดลอง โดยไม่ค่อยคำนึงถึงผลที่ตามมาจากการกระทำของตนเอง เช่น อาจไม่เข้าใจความแตกต่างระหว่างการล้อเล่นกับการระรานผู้อื่น พ่อแม่ควรสอนลูกว่าเด็กทุกคนต่างมีความคิดและความรู้สึก โดยเริ่มจากการพูดคุยถึงคนที่ถูกระรานว่าเขาจะรู้สึกอย่างไร หดหู่หรือรู้สึกสนุกกับการระราน สอนเด็กให้เข้าใจความคิดและอารมณ์ของผู้อื่นที่ตกอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เด็กได้รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีจริยธรรม The UK Safer Internet Center ได้แนะนำวิธีการสร้างการเห็นอกเห็นใจบนโลกไซเบอร์ให้แก่เด็ก 4 ข้อ ดังนี้

1. เล่นบทบาทสมมติ สร้างเรื่องราว หรือเรื่องเล่า ฝึกให้เด็กคิดในมุมมองของผู้อื่น การอ่านนิทาน และให้เด็กเล่นบทบาทของตัวละคร และร่วมกันสนทนา ถึงเรื่องราวนั้น ๆ จะช่วยให้เด็กเริ่มเข้าใจมุมมอง ความรู้สึก และอารมณ์ของผู้อื่น เช่น นิทานเรื่อง ราชสีห์กับหนู ลองให้เด็ก

ได้แสดงความคิดเห็นว่า หนูรู้สึกอย่างไรเมื่อสิงโตปฏิเสธที่จะเป็นเพื่อนด้วย ทำไมสิงโตจึงทำเช่นนั้น เมื่อสิงโตติดบ่วงนายพรานและหนีไม่ได้จะรู้สึกอย่างไร เมื่อหนูเข้ามาช่วยเหลือ แล้วความรู้สึกของสิงโตเปลี่ยนไปอย่างไร เนื้อหาของเรื่องควรปรับไปตามวัยของเด็ก เรื่องที่มีตัวละคร และภูมิหลังที่ซับซ้อนและหลากหลายอาจเหมาะสมหรับเด็กโต เมื่อเด็กคุ้นชินเรื่องราวในนิทานแล้ว ลองเล่าเรื่องราวสมมติที่เกิดขึ้นบนโลกไซเบอร์ให้เด็กได้จินตนาการและสร้างความรู้สึกจากการสวมบทบาท เช่น เรื่องราวของเด็กชายที่ถูกระรานบนโลกไซเบอร์ เด็กผู้หญิงที่ถูกเพื่อนปล่อยข่าวลือในกลุ่มไลน์ การให้เด็ก ได้ลองสวมบทบาทที่หลากหลาย ทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำจะช่วยให้ มีโอกาสได้มองเหตุการณ์สมมติจากหลายมุม เด็กจะเริ่มรับรู้มุมมองและความรู้สึกของผู้อื่น เมื่อเข้าสู่โลกไซเบอร์ นี่เป็นวิธีช่วยเสริมสร้างทักษะการเห็นอกเห็นใจบนโลกไซเบอร์โดยที่เด็กไม่จำเป็นต้องรู้นิยามความหมายของคำนี้เลย

2. สอนเด็กให้รู้จักคำเกี่ยวกับความรู้สึก สอนเด็กให้เรียนรู้และเข้าใจความรู้สึกของตนเอง เพราะเด็กจำเป็นต้องรับรู้ความรู้สึกของตนเองก่อนจะเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น เป็นเรื่องยากที่จะรู้ได้อย่างแท้จริงว่าผู้ใช้งานอื่นกำลังรู้สึกอย่างไรในโลกออนไลน์ที่สื่อสารจากทางไกลผ่านตัวอักษรบนหน้าจอ การคาดเดาความรู้สึกของคู่สนทนาผ่านหน้าจอจึงจำเป็นต้องใช้ประสบการณ์และการสังเกต เด็กอาจยังไม่รู้จักการเห็นอกเห็นใจ เมื่อใช้งานอินเทอร์เน็ตในระยะแรก เนื่องจากยังขาดประสบการณ์ทางความรู้สึก ดังนั้นเราอาจเพิ่มคลังศัพท์ โดยการสอนให้เด็กจำแนกความรู้สึกต่าง ๆ ในชีวิตจริงเสียก่อน เพื่อช่วยให้เด็กอ่อนไหวต่อความรู้สึกได้ดีขึ้น โดยผ่านการสอนคำศัพท์ที่บอกถึงความรู้สึกต่าง ๆ พ่อแม่อาจสอนให้เด็กรู้จักคำที่เกี่ยวกับความรู้สึกไปพร้อมกับตัวอิโมจิ (Emoji) ที่บ่งบอกความรู้สึกในรูปแบบของภาษาและสัญลักษณ์ ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ความหลากหลายของอารมณ์ความรู้สึก แล้วให้ลองบอกว่าตัวเองกำลังรู้สึกอย่างไรผ่านคำและสัญลักษณ์เหล่านี้ เช่น โล่งใจ ผิดหวัง กังวล หวาดกลัว เสียใจ ผ่านเรื่องราวที่เจอในชีวิตจริง เช่น เมื่อได้รับคำชม หรือถูกตำหนิ เมื่อได้เล่นของเล่น หรือดูรายการโทรทัศน์ต่าง ๆ เมื่อเด็กได้เข้าใจความรู้สึกของตนเองแล้วจะเป็นก้าวแรกที่จะสามารถเข้าใจความรู้สึกของคนอื่นทั้งในชีวิตจริงและในโลกออนไลน์

3. เรียนรู้ที่จะแสดงความคิดเห็นในแง่บวก เมื่อพูดถึงการเห็นอกเห็นใจ เรามักคิดถึงความรู้สึกและอารมณ์ในแง่ลบเพียงอย่างเดียว แต่การแบ่งปันความรู้สึกในแง่บวก เช่น รู้สึกยินดีเมื่อได้รับคำชมก็เป็นการเรียนรู้ทักษะการเห็นอกเห็นใจเช่นเดียวกัน กิจกรรมในห้องเรียนสามารถช่วยให้เด็กเริ่มต้นการเรียนรู้การร่วมยินดีไปกับผู้อื่น ตัวอย่างเช่น คุณครูแจกกระดาษที่มีชื่อนักเรียนแต่ละคนเขียนอยู่หรือให้นักเรียนใส่เสื้อยืด แล้วให้เพื่อนร่วมชั้นแต่ละคนแลกเปลี่ยนเขียนคำชมหรือความรู้สึกดีที่มีต่อเด็กคนนั้น เด็กแต่ละคนในห้องจะได้เรียนรู้การแบ่งปันความรู้สึกดี ๆ ที่ได้ทั้งจากการแสดงความรู้สึกดีต่อผู้อื่นและจากการได้รับคำชมจากเพื่อน ๆ จากนั้นให้เด็กเปรียบเทียบประสบการณ์ความรู้สึกของตนเองระหว่างการได้รับคำชมกับการถูกวิจารณ์ในแง่ลบ เด็กจะได้เรียนรู้

ว่าไม่มีใครชอบคำพูดในเชิงลบและเรียนรู้ที่จะเห็นอกเห็นใจบนโลกไซเบอร์ เมื่อต้องการแสดงความคิดเห็นในโลกไซเบอร์ย่อมจะระมัดระวัง และไม่วิพากษ์วิจารณ์ผู้อื่นโดยใช้อารมณ์

4. สร้างสังคมแห่งการยอมรับและเคารพความแตกต่าง การยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง เด็กที่ยังไม่มีประสบการณ์ชีวิตมากนักยังไม่โตพอที่จะเข้าใจว่าผู้คนบนโลกนี้ต่างคนก็ต่างความคิดและมุมมอง เราอาจจะรู้สึกแบบหนึ่งในขณะที่คนอื่นอาจจะรู้สึกอีกแบบก็เป็นได้ พ่อแม่และโรงเรียนควรสอนให้เด็กเข้าใจถึงความสำคัญของการไม่ด่วนตัดสินผู้อื่น ไม่วิพากษ์วิจารณ์ผู้อื่นโดยไม่ไตร่ตรองทั้งในชีวิตจริงและในโลกอินเทอร์เน็ต ในห้องเรียนคุณครูอาจยกเหตุการณ์หรือเรื่องราวขึ้นมา และเปิดกว้างให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นต่อเรื่องนั้นจากมุมมองของแต่ละคน เด็ก ๆ จะพบว่ามีมุมมองที่หลากหลายจากเพื่อนในห้องถึงแม้จะฟังเรื่องราวเดียวกันเมื่อจบการแสดงความคิดเห็น เด็กจะพบว่าเราอาจเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับคนอื่นก็ได้ สอนให้เด็กได้เรียนรู้ว่า ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิดในการมองโลก และการแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งเราต้องเรียนรู้ที่จะสร้างสังคมแห่งการยอมรับ เพื่อฝึกทักษะให้เด็กได้รู้จักแสดงความคิดเห็นอย่างถูกต้อง ให้เกียรติ และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

การยอมรับความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรม เมื่อเด็กได้เรียนรู้สังคมแห่งการยอมรับในชีวิตจริงแล้ว พ่อแม่และโรงเรียนจึงฝึกให้เด็กเรียนรู้ที่จะเข้าสู่สังคมการแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์ สอนให้เด็กเรียนรู้ว่าผู้ใช้งานในโลกไซเบอร์มาจากทุกมุมโลก ต่างมีความหลากหลายของอัตลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรม มีมุมมองความเห็นที่แตกต่างกัน ไม่ควรด่วนตัดสินผู้อื่นหรือวัฒนธรรม ความเชื่ออื่นว่าผิด และไม่ควรใช้อารมณ์ในการตอบโต้ เราควรรู้จักมองเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านมุมมองของบ้าง จะทำให้เราลดอคติ และมีทักษะการเห็นอกเห็นใจบนโลกไซเบอร์ด้วยวิธีนี้ เด็กจะได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม และรู้จักการเห็นอกเห็นใจบนโลกไซเบอร์

บุณยาพร อนะมาน (2564) กล่าวว่า ในการเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจ มีข้อแนะนำ 3 ประการที่ได้รับจาก Dr. Roman Krznaric ผู้ศึกษาเกี่ยวกับทักษะนี้ คือ

1. การลดอัตตาและการเหมารวมว่าเราเข้าใจผู้อื่นเป็นอย่างดี เพราะเราตัดสินว่าคนนี้เป็นแบบนั้น หรือคนนั้นเป็นแบบนี้ ด้วยความคิดเห็นและมุมมองของเราเพียงผู้เดียว ใช้ประสบการณ์ของตนเองในการเป็นแม่พิมพ์ของเหตุการณ์ที่ผู้อื่นเผชิญและคิดเอาเองว่าคนอื่นรู้สึกอย่างไร กับดักของความคิดเหล่านี้คือ “ฉันก็เคยเจอเหตุการณ์เหล่านี้ฉันยังผ่านมันมาได้” หรือ “เรื่องเล็กเพียงเท่านี้ขนาดฉันเองยังไม่เป็นไร” หากปรับเปลี่ยนแนวคิดเหล่านี้ได้ ลดการตัดสินผู้อื่นลง ทำความเข้าใจว่าในทุกสถานการณ์ของแต่ละคนมีเงื่อนไขที่แตกต่างกัน ก็สามารถเริ่มต้นการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นได้

2. สงบนิ่งเพื่อ “ฟัง” อย่างตั้งใจ รับฟังในเหตุผลและความรู้สึก ไม่ขัดจังหวะและไม่สอดแทรกความคิดเห็นส่วนตัวของตนเข้าไป ไม่เพียรพยายามหาส่วนดีที่หลงเหลือในความเจ็บปวดของใคร เช่น หากมีคนทุกข์ใจเพราะสามีนอกใจ ก็ไม่ควรปลอบใจว่าอย่างน้อยที่สุดก็ยังมีโอกาสได้แต่งงาน ในสถานการณ์เช่นนี้หากลองนึกดูแล้วผู้ฟังอาจยิ่งเจ็บปวดมากขึ้นกว่าเดิมก็เป็นได้

3. เพิ่มประสบการณ์ และใช้เวลากับกลุ่มคนที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อทำความเข้าใจถึงมุมมองและทัศนคติที่แตกต่างจากตนเอง เปิดโลกทัศน์ให้กว้างไกลมากยิ่งขึ้นว่าบนโลกใบนี้ยังมีคนอีกมากมาย มีความคิดอีกนับล้านที่ไม่ได้ตรงกับสิ่งที่เรากำลังคิด มีสถานการณ์อีกหลากหลายที่มีเงื่อนไขแตกต่างกัน เมื่อเรารับรู้มากขึ้น เข้าใจมากขึ้น เราย่อมตัดสินผู้อื่นน้อยลงและมองเห็นความเป็นจริงได้มากยิ่งขึ้น

มูลนิธิยุวพัฒน์ (2566) กล่าวว่า การพัฒนาความสามารถในการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมี 8 วิธีดังนี้

1. ออกจาก Comfort Zone หรือพื้นที่ที่เคยชิน การลองทำอะไรใหม่ๆ ที่ไม่เคยทำมาก่อน จะทำให้เรารู้สึกอ่อนน้อมถ่อมตน ไม่เอาความคิดหรืออารมณ์ตัวเองเป็นที่ตั้งมากเกินไป เพราะจะเข้าใจว่าเราไม่ได้อยู่คนเดียวลำพัง ชีวิตแต่ละวันของเรามีคนรอบตัวร่วมอยู่ด้วย เราต้องพบปะผู้คนใหม่ๆ ที่แตกต่างจากเรา และเราไม่สามารถอยู่ในพื้นที่เดิม ๆ ของเราได้ตลอดไป

2. ออกไปท่องเที่ยวให้เห็นสังคมที่กว้างขึ้น หรือการไปเยี่ยมชมสถานที่หรือวัฒนธรรมใหม่ ๆ จะช่วยทำให้เราเห็นโลกที่กว้างขึ้น และสามารถเข้าใจ “คนที่แตกต่าง” ได้มากขึ้น

3. รู้เท่าทันอารมณ์ความรู้สึกของตัวเอง เมื่อมีความรู้สึกหนึ่งเกิดขึ้นมา การรู้เท่าทันคือการที่เราสามารถบอกได้ว่า ความรู้สึกที่กำลังเกิดขึ้นนี้คือความรู้สึกอะไร เช่น ความรู้สึกโกรธ เหงา หงุดหงิด ดีใจ เป็นต้น ตัวอย่างการรู้เท่าทันความรู้สึกของตนเอง เช่น “ฉันรู้สึกไม่ค่อยโอเค ความรู้สึกไม่ค่อยโอเคนี้เป็นความรู้สึกโกรธที่อยู่ในใจของฉัน”

4. สะท้อนความรู้สึกตัวเองเป็นคำพูด เช่น “ฉันรู้สึกหงุดหงิดเพราะวันนี้การบ้านเยอะมาก” การสะท้อนออกมาเป็นคำพูดจะช่วยให้เราเข้าใจความรู้สึกตัวเองที่เป็นอยู่ ว่าตอนนี้เรากำลังหงุดหงิดอยู่นะ

5. ยอมรับความรู้สึกของตัวเอง ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกดีหรือไม่ เป็นธรรมดาที่เราจะดีใจมีความสุข แต่ในบางครั้งเราก็เศร้าเสียใจได้เหมือนกัน การยอมรับความรู้สึกที่เกิดขึ้นของตัวเองจะช่วยให้เรายอมรับอารมณ์ความรู้สึกของคนอื่นได้ด้วย เมื่อเรารับรู้ว่าคนอื่นมีความรู้สึกและอารมณ์อย่างไร เราจะรู้ว่าเราต้องรับมืออย่างไรกับความรู้สึกของคน ๆ นั้น เพื่อไม่ให้อารมณ์ของคนอื่นทำให้เรารู้สึกแย่ไปด้วย

6. หาเวลาพูดคุยกับคนอื่น ๆ การมีโอกาสได้พูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับคนอื่น ๆ บ้าง เป็นอีกหนึ่งวิธีที่ช่วยให้เราเข้าใจคนอื่นได้มากขึ้น เราจะได้รู้ว่าคนอื่นมีความคิดเห็นมีทัศนคติอย่างไรกับเหตุการณ์นั้นๆ หรือมีความรู้สึกอย่างไรกับสถานการณ์ต่าง ๆ ประสบการณ์ของคนอื่นๆ จะช่วยให้เราเข้าใจมากขึ้น ว่าโลกนี้กว้างกว่าที่เราคิดไว้มากมาย

7. ฝึกตัวเองให้คิดในมุมมองของอีกฝ่าย เช่น ถ้าสถานการณ์นี้เกิดขึ้นกับเราบ้าง เราจะรู้สึกอย่างไร ถ้าเราอยู่ในสถานการณ์ที่ยากลำบากแบบคนอื่น เราจะรู้สึกอย่างไร การฝึกตัวเองให้ลองคิดในมุมมองของอีกคน จะช่วยให้เราเข้าใจอีกฝ่ายมากขึ้น

8. มีจิตใจที่ดีและมั่นคง ซึ่งจะต้องเริ่มมาจากพื้นฐานความสัมพันธ์ที่ดี การสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับคนในครอบครัวหรือกับเพื่อน คอยดูแลเอาใจใส่ผู้คนรอบข้าง จะช่วยให้เรารู้สึกมีความมั่นคง มองโลกในแง่ดี พร้อมที่จะทำในสิ่งดี ๆ ให้กับตัวเอง พร้อมที่จะเห็นอกเห็นใจ และอยากแสดงน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น

ดุจดาว วัฒนปกรณ์ (2567) กล่าวว่า ความเห็นอกเห็นใจจะเกิดขึ้นได้ด้วยองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. ความอยากจะเข้าใจอีกฝ่าย

2. มองด้วยมุมมองของเขา ใช้ความรู้สึกของเขาเป็นตัวตั้ง หากเราอยู่ในสถานการณ์เดียวกับเขา เราเห็นอะไร เรารู้สึกอย่างไร ไม่ตัดสินใคร ไม่เอาความคิดความเชื่อของเราไปตัดสินอื่น ปล่อยวางความผิดถูกและกฎระเบียบต่าง ๆ ไว้ก่อน

3. ความจริงของเราไม่เท่ากับความจริงของผู้อื่น สิ่งที่เราเชื่ออาจไม่ใช่ความเชื่อแบบเดียวกับอีกฝ่าย มีหลากหลายปัจจัยที่ส่งผลต่อความติดและการรับรู้ของคนคนหนึ่ง การยึดถือความถูกต้องของเราเพียงฝ่ายเดียว อาจเป็นอุปสรรคต่อการทำความเข้าใจความรู้สึกของอีกฝ่าย

4. เคารพในสิ่งที่เขามี เขาเป็น เขาต้องการ แม้ว่าเราจะไม่เห็นด้วยเลยก็ตาม ถ้าเขารู้สึกแบบนี้ ก็คือเขารู้สึกแบบนี้ จะไม่มีคำถามว่า เธอรู้สึกแบบนี้ได้อย่างไร ทำไมจึงรู้สึกแบบนี้

5. เราทุกคนมีศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์เท่ากัน ไม่มีใครด้อยกว่าใคร มองข้ามยศ ตำแหน่งฐานะ เชื้อชาติ ศาสนา เพศ หากเราสามารถยอมรับความเท่ากันนี้ เราก็พร้อมจะเข้าใจเขา

6. เห็นว่าจุดยืนของคนอื่นสำคัญ คุณค่า ความเชื่อ และจุดยืนของแต่ละคนนั้นแตกต่างกัน ซึ่งส่งผลต่อความคิดเห็นและการกระทำเมื่อเราอนุญาตให้เขามีจุดยืนที่แตกต่างจากเราได้ เขาก็จะรับรู้ได้ว่าเราให้ความสำคัญกับเขา

PABPAD (2565) กล่าวว่า การเห็นอกเห็นใจเป็นทักษะที่ฝึกฝนได้ โดยปฏิบัติต่อผู้อื่นเหมือนที่เราต้องการให้ผู้อื่นปฏิบัติต่อเรา นึกไว้เสมอว่าไม่มีใครชอบให้คนอื่นทำไม่ดีกับตนเอง เราจึงต้องทำดีต่อผู้อื่นด้วย ซึ่งวิธีการสร้าง Digital Empathy สามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

1. เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น ไม่โพสต์หรือแท็กรูปของผู้อื่นก่อนได้รับการอนุญาต โดยเฉพาะภาพที่อาจทำให้ผู้อื่นได้รับความอับอาย

2. ไม่บุกรุกหรือเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

3. ไม่ส่งข้อความไร้สาระหรือไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา (Flood) ในช่องทางสาธารณะที่รบกวนผู้ใช้งานคนอื่น

4. ไม่ใช้ภาษาหยาบคาย ข่มขู่หรือคุกคามผู้อื่น ไม่ส่งข้อความหรือภาพลามกอนาจารให้ผู้อื่น

5. ไม่สร้างข้อมูลเท็จ ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ได้รับก่อนเสมอ และไม่ส่งต่อข้อมูลที่ไม่ทราบที่มาชัดเจน

6. อ่านทวนหลาย ๆ รอบก่อนกดโพสต์ และระมัดระวังการโพสต์รหัสผ่าน ข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอส่วนตัวลงในสื่อโซเชียล เพราะแม้จะลบทิ้งแล้วแต่เมื่อเผยแพร่สู่สาธารณะอาจมีคนบันทึกข้อมูลเก็บไว้ และอาจทำให้เกิดปัญหาตามมาในอนาคต

7. การกระทำบางอย่างด้วยความไม่ตั้งใจหรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เช่น การล็อกอินบัญชีของเพื่อนเพื่อโพสต์ข้อความหรือรูปภาพกลั่นแกล้ง การตัดต่อภาพแล้วนำไปโพสต์ให้เสียหาย ถือเป็นการเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นเท็จ ซึ่งมีความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (พ.ศ. 2560)

8. ยอมรับและเคารพความแตกต่างทางความคิดเห็น เพศ และเชื้อชาติ โลกออนไลน์เป็นสถานที่รวมผู้คนมากมายจากทั่วโลก แต่ละคนมีลักษณะภายนอกและมุมมองความคิดที่ต่างกัน เราควรให้เกียรติและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

9. สอนให้เด็กเรียนรู้และเข้าใจความรู้สึกของตนเอง ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจความรู้สึกของคนอื่นทั้งในชีวิตจริงและในโลกออนไลน์ได้ดีขึ้น

10. ไม่ตอบโต้การระรานกลับด้วยวิธีการเดียวกัน เพราะจะยิ่งเพิ่มความรุนแรงของเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น ให้บล็อก (Block) แทนเพื่อไม่ให้ผู้ที่ระรานสามารถติดต่อได้อีก

11. เมื่อถูกระรานในโลกออนไลน์ ควรบอกบุคคลที่ไว้ใจเพื่อขอความช่วยเหลือ ในกรณีที่ถูกข่มขู่คุกคาม หรือแอบอ้างตัวตน ให้เก็บรวบรวมข้อมูลของผู้กระทำและเหตุการณ์เพื่อแจ้งความดำเนินคดี

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า การพัฒนาการเห็นอกเห็นใจบนโลกไซเบอร์เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เด็กสามารถเข้าใจและเคารพผู้อื่นในโลกออนไลน์ได้ดีขึ้น เริ่มจากต้องการความตั้งใจที่จะเข้าใจมุมมองและความรู้สึกของผู้อื่น โดยไม่ตัดสินตามความคิดของตนเอง และเคารพในความแตกต่าง ทั้งด้านความเชื่อและจุดยืน การยอมรับในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ที่เท่ากัน และไม่ตัดสินผู้อื่นจากตำแหน่งหรือเชื้อชาติ เป็นการสร้างพื้นฐานให้เกิดการเข้าใจที่แท้จริง การเปิดใจ

และเห็นคุณค่าของจุดยืนของแต่ละคนจะช่วยให้เราสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและเต็มไปด้วยการเคารพซึ่งกันและกันซึ่งมีวิธีการที่สามารถนำมาใช้ได้หลากหลาย เช่น การเล่นบทบาทสมมติเพื่อให้เด็กเข้าใจมุมมองและอารมณ์ของผู้อื่นในสถานการณ์ต่างๆ หรือการสอนคำศัพท์เกี่ยวกับความรู้สึกเพื่อให้เด็กสามารถแสดงออกถึงอารมณ์ของตนเองได้ การสร้างสังคมแห่งการยอมรับและเคารพความแตกต่างก็เป็นวิธีที่ช่วยให้เด็กเรียนรู้การเปิดใจและรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลาย นอกจากนี้การเคารพความเป็นส่วนตัวและไม่ตอบโต้การระรานด้วยความรุนแรงยังเป็นหลักการที่สำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยและเต็มไปด้วยความเคารพซึ่งกันและกัน การฝึกฝนทักษะเหล่านี้ตั้งแต่เด็กจะช่วยให้มีความเข้าใจและใช้โลกไซเบอร์อย่างมีจริยธรรม

6. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

พิชาติ แก้วพวง (2563) กล่าวว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning Theory) เป็นแนวคิดที่พัฒนาโดย อัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) นักจิตวิทยาจากมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งมองว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ไม่ได้เกิดจากประสบการณ์โดยตรงเพียงอย่างเดียว แต่สามารถเกิดขึ้นได้ผ่านการสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่น (Observational Learning หรือ Modeling) โดยการเรียนรู้เป็นผลลัพธ์ของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล พฤติกรรม และสิ่งแวดล้อม (Reciprocal Determinism) ซึ่งส่งอิทธิพลซึ่งกันและกัน หลักการสำคัญของทฤษฎีนี้ประกอบด้วยกระบวนการเรียนรู้ผ่านการสังเกต ได้แก่ การให้ความสนใจ (Attention) การจดจำ (Retention) การนำไปปฏิบัติ (Reproduction) และ แรงจูงใจ (Motivation) ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนสามารถนำพฤติกรรมที่สังเกตมาไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ แบนดูรายังเน้นแนวคิดเรื่องความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง (Self-Efficacy) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความพยายามและความสำเร็จของนักเรียน การประยุกต์ใช้ทฤษฎีนี้ในการจัดการเรียนรู้สามารถทำได้โดยการใช้แบบอย่างที่เหมาะสมในการสอน การส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ การใช้แรงเสริมทางบวก และการสนับสนุนให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง ทั้งนี้ ทฤษฎีของแบนดูราได้มีอิทธิพลอย่างมากต่อแนวคิดทางการศึกษาในปัจจุบัน โดยช่วยให้ครูสามารถพัฒนากระบวนการสอนที่มีประสิทธิภาพและส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ดีในนักเรียน

ศุภณัฐ เติมชัยอนันต์ (2568) กล่าวว่า Online Disinhibition Effect หรือปรากฏการณ์การขาดความยับยั้งชั่งใจออนไลน์ เป็นแนวคิดที่ John Suler เสนอขึ้นในปี 2004 เพื่ออธิบายพฤติกรรมของบุคคลที่มีแนวโน้มจะแสดงออกอย่างอิสระมากขึ้นเมื่อสื่อสารผ่านโลกออนไลน์ โดยแบ่งเป็นสองรูปแบบ ได้แก่ การขาดความยับยั้งชั่งใจแบบอ่อนโยน (Benign Disinhibition) ซึ่งหมายถึงการเปิดเผยเรื่องส่วนตัวมากขึ้น หรือการแสดงน้ำใจเกินปกติ และการขาดความยับยั้งชั่งใจแบบเป็นพิษ (Toxic Disinhibition) ซึ่งเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง หรือไม่เหมาะสม

ที่อาจสร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น ศาสตราจารย์ Suler วิเคราะห์ว่าปัจจัยที่ทำให้เกิด Online Disinhibition Effect มีทั้งหมด 6 ปัจจัย ได้แก่

1. ภาวะนิรนามที่แยกจากความเป็นจริง (Dissociative Anonymity) ในโลกออนไลน์ ผู้ใช้สามารถปกปิดตัวตนของตนเองได้ เช่น ใช้ชื่อปลอม หรือนามแฝง ซึ่งทำให้รู้สึกว่าการกระทำของตนเองไม่สามารถถูกเชื่อมโยงกับตัวตนจริงได้ ด้วยเหตุนี้ พฤติกรรมที่อาจถูกยับยั้งในชีวิตจริง เช่น การใช้คำพูดรุนแรง การคุกคาม หรือการดูหมิ่นผู้อื่น อาจเกิดขึ้นง่ายขึ้น เพราะผู้กระทำรู้สึกว่า “ไม่มีใครรู้ว่าฉันเป็นใคร” และ “ฉันจะไม่ถูกลงโทษ” ยิ่งไปกว่านั้นภาวะนิรนามอาจนำไปสู่การแยกตัวจากความเป็นจริง (Dissociation) ซึ่งหมายถึงการที่บุคคลเริ่มรู้สึกว่าตัวตนในโลกออนไลน์กับโลกความเป็นจริงเป็นคนละบุคคลกัน และอาจมองว่าการกระทำในโลกออนไลน์เป็นเพียงเกมที่ไม่มีผลกระทบต่อชีวิตจริง จึงกล้าทำพฤติกรรมที่ปกติจะไม่กล้าทำ

2. การมองไม่เห็นตัวบุคคล (Invisibility) ในโลกออนไลน์ การสื่อสารส่วนใหญ่อาศัยตัวหนังสือ ทำให้ไม่สามารถเห็นสีหน้า ท่าทาง น้ำเสียง หรือปฏิกิริยาทางอารมณ์ของคู่สนทนาได้ สิ่งนี้ทำให้ขาดความรู้สึกเชื่อมโยงกับอีกฝ่าย และอาจมองข้ามความรู้สึกของผู้อื่น

3. การสื่อสารที่เกิดขึ้นแบบไม่พร้อมกันทันที (Asynchronicity) ในชีวิตจริง การสื่อสารเป็นไปอย่างต่อเนื่อง สามารถเห็นและตอบสนองต่อปฏิกิริยาของอีกฝ่ายได้ทันที แต่ในโลกออนไลน์ คู่สนทนาอาจตอบกลับล่าช้า หรือไม่ตอบเลย ซึ่งทำให้เกิดความไม่ปะติดปะต่อของการสื่อสาร เมื่อไม่มีการตอบสนองทันที คนที่ส่งข้อความอาจไม่ได้คิดถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับอีกฝ่าย บางคนอาจโพสต์ข้อความรุนแรงเพราะไม่เห็นผลกระทบในทันที และเมื่อไม่ได้รับคำตอบกลับก็อาจหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบได้ง่ายขึ้น นักจิตบำบัด Kali Munro เรียกพฤติกรรมนี้ว่าการชนแล้วหนีทางอารมณ์ (Emotional Hit and Run) หมายถึงการที่บางคนกล่าวโจมตีผู้อื่นอย่างรุนแรงทางออนไลน์แล้วหายตัวไปโดยไม่ต้องเผชิญหน้ากับผลที่ตามมา

4. การรับเอาลักษณะของผู้อื่นมาเป็นของตน (Introjection) เมื่ออ่านข้อความจากคู่สนทนาในโลกออนไลน์ อาจใช้จินตนาการเติมเต็มสิ่งที่ขาดหายไป เช่น จินตนาการว่าคู่สนทนาเป็นคนแบบใด ใช้น้ำเสียงแบบไหน หรือมีบุคลิกอย่างไร กระบวนการนี้เรียกว่า “การถ่ายโยงความรู้สึก” (Transference) ซึ่งหมายถึงการนำความรู้สึกจากประสบการณ์เดิมมาใช้กับบุคคลที่เราโต้ตอบด้วย ตัวอย่างเช่น ถ้าเราเคยมีปัญหากับหัวหน้าในที่ทำงาน เราอาจเผลออ่านข้อความของคู่สนทนาในโทนเสียงที่เหมือนกับหัวหน้าของเรา ทำให้เรารู้สึกโกรธหรือไม่พอใจ ทั้งที่อีกฝ่ายอาจไม่ได้ตั้งใจจะสื่อสารในเชิงลบนั้นเลย เมื่อเผลอสร้างตัวละครของคู่สนทนาในจิตใจโดยไม่รู้ตัว อาจตอบสนองต่อข้อความของในแบบที่แตกต่างจากที่ควรจะเป็น ซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจผิดและอาจกระตุ้นพฤติกรรมที่ขาดความยับยั้งชั่งใจ

5. จินตนาการที่แยกจากความเป็นจริง (Dissociative Imagination) บางคนสร้างตัวตนสมมุติขึ้นมาในโลกออนไลน์ และมองว่าตัวตนนี้แยกออกจากตัวตนในชีวิตจริง อาจคิดว่าการกระทำในโลกออนไลน์เป็นเพียงบทบาทหรือเกม จึงไม่รู้สึกว่าต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่ทำ

6. การลดอำนาจให้ต่ำที่สุด (Minimization of Authority) ในโลกจริง เรารับรู้ถึงอำนาจของคู่สนทนาผ่านอวัจนภาษา เช่น เครื่องแต่งกาย ตำแหน่ง หรือวิธีพูดคุย แต่ในโลกออนไลน์ปัจจัยเหล่านี้แทบไม่มีผล ทำให้เรารู้สึกว่าอำนาจของทุกคนเท่าเทียมกัน ตัวอย่างเช่น ในห้องเรียนจริงนักเรียนอาจไม่กล้าพูดจาหยาบคายกับครู แต่ในโลกออนไลน์อาจพูดโดยไม่เกรงใจ เพราะรู้สึกว่าทุกคนอยู่ในสถานะเดียวกัน ความรู้สึกเช่นนี้ทำให้คนกล้าแสดงออกโดยไม่สนใจลำดับชั้นหรือกฎระเบียบ หากภาวะนิรนาม (Anonymity) ถูกนำมาใช้ร่วมกับปัจจัยนี้ คนก็จะยิ่งกล้าที่จะแสดงพฤติกรรมรุนแรงขึ้น เพราะไม่กลัวผลกระทบที่ตามมา

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาของแบนดูราสามารถอธิบายพฤติกรรมและการแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ได้อย่างชัดเจน โดยการให้ความสนใจ (Attention) การจดจำ (Retention) การนำไปปฏิบัติ (Reproduction) และแรงจูงใจ (Motivation) ในการแสดงพฤติกรรมเชิงบวก เช่น การให้กำลังใจหรือหลีกเลี่ยงพฤติกรรมก้าวร้าว นอกจากนี้ ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง (Self-Efficacy) ยังส่งเสริมให้ผู้ใช้แสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจในสังคมออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้น การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกและการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างรับผิดชอบจะช่วยสร้างสังคมออนไลน์ที่มีความเข้าใจและลดปัญหาการระรานทางไซเบอร์ และปรากฏการณ์การขาดความยับยั้งชั่งใจออนไลน์ (Online Disinhibition Effect) เชื่อมโยงกับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ เพราะพฤติกรรมที่ขาดการยับยั้งในออนไลน์ส่งผลต่อการแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจ การมีภาวะนิรนามหรือไม่สามารถมองเห็นตัวบุคคลทำให้รู้สึกว่าการกระทำไม่เชื่อมโยงกับตัวตนจริง จึงขาดความรับผิดชอบในการใช้คำพูดรุนแรงหรือพฤติกรรมไม่เหมาะสม ซึ่งตรงข้ามกับการแสดงความเห็นอกเห็นใจที่ควรมีการเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น การสื่อสารที่ไม่พร้อมกันทำให้ไม่เห็นผลกระทบทันที ส่งผลให้ขาดการพิจารณาถึงความรู้สึกของผู้อื่น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

วริศรา เมืองจันทร์ (2563) ทำการวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่องรูปเรขาคณิต มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานและศึกษาพัฒนาการด้านทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์ที่ผ่านการจัด

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เรื่องรูปเรขาคณิต ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต้องเลือกใช้ปรากฏการณ์ให้สอดคล้องกับบริบทหรือใกล้เคียงกับนักเรียน ใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเชื่อมโยงความรู้ มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับนักเรียน รวมไปถึงการประเมินนักเรียนในรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์ได้แก่การเชื่อมโยงระหว่างคณิตศาสตร์กับคณิตศาสตร์ การเชื่อมโยงระหว่างคณิตศาสตร์กับศาสตร์อื่นและการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์กับชีวิตประจำวัน ได้ดีตามลำดับ

หัสวนัส เพ็งสันเทียะ (2563) ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 งานวิจัยนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน และ 2) ศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่ส่งผลต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีคะแนนการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน และระหว่างเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ผลการศึกษาสภาพจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานพบว่า บรรยากาศในชั้นเรียนมีความแปลกใหม่ นักเรียนมีอิสระในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มีความสนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ให้ความร่วมมือและกระตือรือร้นในการเรียนเป็นอย่างดี รวมทั้งมีพฤติกรรมการแสดงออกทางความคิดมากขึ้น

ทัณฑธร จุ้ยสวัสดิ์ (2564) ทำการวิจัยเรื่อง การวิจัยเชิงปฏิบัติการในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เรื่อง จลนศาสตร์เคมี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง จลนศาสตร์เคมี และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ผลการวิจัย พบว่า 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เรื่อง จลนศาสตร์เคมี ส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์อยู่ที่ 71.60 ± 12.15 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เรื่อง จลนศาสตร์เคมี ส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์อยู่ที่ 83.15 ± 12.29

อัสหมะ หะยียูโซะ (2564) ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สังเคราะห์องค์ประกอบสมรรถนะความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนักเรียน 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน 3) เพื่อเปรียบเทียบสมรรถนะความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนักเรียนก่อน ระหว่าง และหลัง

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบสมรรถนะความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนักเรียน ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ด้านพลเมืองรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ด้านพลเมืองเคารพสิทธิ ด้านพลเมืองรู้จักคิดอย่างมีวิจารณญาณ ด้านพลเมืองมีส่วนร่วมอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรม 2) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ที่ช่วยส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนักเรียน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 นำเสนอปรากฏการณ์ ขั้นที่ 2 สำรวจปรากฏการณ์ ขั้นที่ 3 อภิปรายวางแผนและลงมือปฏิบัติ ขั้นที่ 4 ประเมินและปรับปรุงแนวคิดและวิธีการ ขั้นที่ 5 สรุปแนวคิดและขยายผล 3) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีระดับสมรรถนะความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง สูงกว่าก่อนและระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565) ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา เรื่องปรากฏการณ์ของโลกและภัยธรรมชาติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาเรื่องปรากฏการณ์ของโลกและภัยธรรมชาติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ 2) ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา เรื่องปรากฏการณ์ของโลกและภัยธรรมชาติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัย พบว่า 1) การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาควรมีลักษณะ ดังนี้ 1.1) ครูควรเลือกปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ตัวอย่างที่ใกล้ตัวนักเรียน นึกถึงบริบทของนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ ในสถานการณ์นั้น ๆ 1.2) มีการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีการเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้อง และมีความน่าเชื่อถือ 1.3) สถานการณ์ตัวอย่าง ควรจะมีความสอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่ให้นักเรียนศึกษา เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจและเชื่อมโยง ซึ่งจะนำไปสู่การอธิบายต่อปรากฏการณ์หลักได้ 1.4) เน้นรูปแบบการทำงานกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ และสามารถ วิเคราะห์ และประเมินจากมุมมองที่หลากหลายจากการอภิปรายร่วมกันภายในกลุ่มไปใช้ตีความข้อมูล และการสรุปจากการวิเคราะห์ จึงมีประสิทธิภาพมากขึ้น 2) ผลของการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา เรื่องปรากฏการณ์ของโลกและภัยธรรมชาติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน พบว่า ในภาพรวมสูงขึ้นจากร้อยละ 49.75 เป็น 81.25 (ระดับน้อยเป็นระดับมาก) และมีระดับทักษะในแต่ละองค์ประกอบเป็นดังนี้ ด้านการให้เหตุผลอย่างมีประสิทธิภาพ ด้านใช้วิจารณญาณและการตัดสินใจ และด้านการแก้ปัญหา อยู่ในระดับมาก ส่วนด้านใช้การคิดอย่างเป็นระบบอยู่ในระดับปานกลาง

Valanne et al. (2017) ได้นำการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน พบว่านักเรียนมีพัฒนาการในทักษะการอ่านภาษาอังกฤษสูงขึ้นร้อยละ 30 และอยู่ระดับที่สูงกว่านักเรียนในวัยเดียวกัน ทั้งนี้เป็นผลมาจากแรงจูงใจในการเรียนรู้ที่มากขึ้นของนักเรียนผ่านเรื่องราวต่าง ๆ ความพึงพอใจของผู้ปกครองและการร่วมมือกันของคณะครูเพื่อสร้างการเรียนรู้อย่างมีความหมายให้กับนักเรียน

Wakil et al. (2019) ได้นำการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมาใช้ในการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศในรูปแบบสหวิทยาการกับนักเรียนระดับประถมศึกษาที่ขาดทักษะดังกล่าวจากโรงเรียนหลายแห่งในเมืองสุเลมานิยาห์ ประเทศอิรัก พบว่าทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนได้รับการพัฒนามากกว่าร้อยละ 10 เมื่อเปรียบเทียบกับวิธีการเรียนรู้รูปแบบเดิม และยังช่วยให้ทักษะดังกล่าวของนักเรียนคงทนอยู่ในระยะเวลายาวนานอีกด้วย

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

จุฑาภรณ์ มาสันเทียะ (2566) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนามาตรวัดการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลเพื่อการวัดและประเมินนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในศตวรรษที่ 21 การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ งานวิจัยนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบและลักษณะเฉพาะของมาตรวัดการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลฯ 2) ประเมินความต้องการจำเป็นของรูปแบบและลักษณะเฉพาะของมาตรวัดการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล ฯ และ 3) ศึกษาคุณสมบัติทางจิตมิติของมาตรวัดการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบของการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การโพสต์ การแบ่งปัน การแสดงความคิดเห็น การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบ และ การช่วยเหลือด้านอื่น ๆ อีกทั้งรูปแบบและลักษณะเฉพาะของมาตรวัดส่วนใหญ่เป็นแบบเลือกตอบที่มีการตรวจให้คะแนนหลายค่า 2) ความต้องการจำเป็นของรูปแบบและลักษณะเฉพาะของมาตรวัด พบว่า (1) มาตรวัดแบบมาตรประมาณค่ามีความต้องการจำเป็นอยู่ในอันดับ 1 ($PNI_{modified}$ = 0.154) (2) มาตรวัดควรมีความยาวจำนวนไม่เกิน 20 ข้อ มีความต้องการจำเป็นอยู่ในอันดับ 1 ($PNI_{modified}$ = 0.150) และ (3) มาตรวัดแบบออนไลน์มีความต้องการจำเป็นอยู่ในอันดับ 1 ($PNI_{modified}$ = 0.144) 3) คุณสมบัติทางจิตมิติของมาตรวัดการเอาใจเขามาใส่ใจเรา จำนวน 20 รายการคำถามในภาพรวม มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ โดยมีผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาจากค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับข้อคำถาม (IOC) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 ความเที่ยงทั้งฉบับ 0.922 ค่าสารสนเทศของข้อสอบมีค่าระหว่าง 0.196 ถึง 15.097 ณ ความสามารถ (θ) ตั้งแต่ -2.20 ถึง 1.40 ค่าสารสนเทศของแบบสอบ 76.384 ณ ความสามารถ (θ) -0.40

ค่าความชันร่วมของข้อคำถาม มีค่าระหว่าง 0.87 ถึง 7.72 และ ค่าเทรชโฮลด์ β1(SE) มีค่าระหว่าง -3.37 ถึง -0.77 และ β2(SE) มีค่าระหว่าง -0.41 ถึง 1.63

ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา (2566) ทำการวิจัยเรื่อง ได้การพัฒนาต้นแบบการสื่อสารรณรงค์เพื่อส่งเสริมความสามารถการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล (Digital Empathy) ในการสื่อสารระหว่างรุ่นอายุบนพื้นที่ออนไลน์ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาและทำความเข้าใจสภาพปัญหาและความต้องการเชิงลึก (Insights) ของผู้ใช้สื่อออนไลน์แต่ละรุ่นอายุในการสื่อสารระหว่างกันบนพื้นที่ออนไลน์ การรับรู้ความแตกต่างเกี่ยวกับรูปแบบความคิด ด้านวิถีการดำเนินชีวิต และด้านวิถีเทคโนโลยี ระหว่างกลุ่มคนแต่ละรุ่นอายุในสังคมกับการสื่อสารด้วยการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล (Digital Empathy) 2) เพื่อพัฒนาและทดลองต้นแบบการสื่อสารรณรงค์ออนไลน์และการสร้างการสนทนาระหว่างรุ่นอายุที่เอื้อต่อการส่งเสริมความสามารถการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลในการสื่อสารระหว่างรุ่นอายุบนพื้นที่ออนไลน์ และ 3) เพื่อถอดบทเรียนจากทดลองใช้ตันแบบการสื่อสารรณรงค์ออนไลน์ ฯ และสังเคราะห์ปัจจัยแวดล้อมในการออกแบบการสื่อสารระหว่างรุ่นอายุที่เอื้อต่อการส่งเสริมความสามารถการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล ผลการศึกษาการพัฒนาต้นแบบ การสื่อสารรณรงค์ในรูปแบบคลิปวีดีโอและบทความ จำนวน 6 ชิ้น เผยแพร่ผ่านช่องทางเฟซบุ๊กและติ๊กต๊อก มีสถิติการรับชมและการมีส่วนร่วม ทางช่องทาง Facebook รวมทั้งสิ้น 834,583 ครั้ง และทางช่องทาง Tiktok รวมทั้งสิ้น 168,692 ครั้ง ภายหลังการถอดบทเรียนจากการทดลองใช้ต้นแบบ พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับการมีความร่วมรู้สึกทางดิจิทัล (Digital Empathy) ในการสื่อสารออนไลน์กับคนต่างรุ่นอายุ และตระหนักรู้ถึงผลในเชิงบวกที่จะเกิดขึ้นหากมีความร่วมรู้สึกทางดิจิทัลในการสื่อสาร รวมถึง ยังมีความตระหนักรู้ถึงความสามารถของตนที่สามารถเริ่มต้นเปลี่ยนความคิด ความเห็นในการสื่อสารออกไป การรับฟังการตอบโต้ด้วยการเงียบ และการทำความเข้าใจว่าทำไมคนอื่นจึงคิดและสื่อสารเช่นนั้นมากกว่าที่จะไปคาดหวังให้คนอื่นมาฟังและเข้าใจตนเองก่อน

ประภาภรณ์ รัตโน (2567) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดร้อยเอ็ด การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล 2) ศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ 3) ศึกษาเปรียบเทียบระยะเวลาในการใช้สื่อออนไลน์กับการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อ และ 4) ศึกษาความสัมพันธ์การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลกับการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดร้อยเอ็ด กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด จำนวน 389 คน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย คือ แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ One-way ANOVA และการวิเคราะห์ความสัมพันธ์

โดยใช้ค่าสถิติสหสัมพันธ์เพียรสัน ผลการศึกษาพบว่า การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลเมื่อจำแนกรายด้านพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยด้าน Empathic Concern Scale มากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.65 รองลงมาคือ ด้าน Perspective-taking Scale คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.43 ตามมาด้วย ด้าน Fantasy Scale คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.36 และด้าน Personal Distress Scale คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.29 กลุ่มตัวอย่างมีคะแนน การรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับปานกลาง กลุ่มตัวอย่างการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยเฉลี่ยต่อวันต่างกันมีการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กลุ่มตัวอย่างการใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยเฉลี่ยต่อวันต่างกันมีการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลไม่แตกต่างกัน การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลไม่มีความสัมพันธ์กับการรู้เท่าทันสื่อ ผลจากการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาตัวชี้วัดและแนวทางในการพัฒนาการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลต่อไป

Cheryl Wei-yu Chen (2018) ได้ทำวิจัย เรื่องการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลของนักเรียน EFL ผ่านการผลิตวิดีโอ ความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัล (Digital Empathy) ถูกนิยามว่าเป็นความสามารถทางปัญญาและอารมณ์ในการสะท้อนคิดและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ขณะใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีกลยุทธ์ เมื่อการพึ่งพาอุปกรณ์ดิจิทัลเพิ่มมากขึ้น ความเปราะบางทางออนไลน์มากขึ้น ทำให้การสอนเรื่องความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลให้กับนักเรียนกลายเป็นภารกิจที่สำคัญ การศึกษานี้ได้ให้นักเรียนเข้าร่วมกระบวนการผลิตวิดีโอและตรวจสอบว่าประสบการณ์การเรียนรู้แบบพหุสื่อ (Multimodal Learning) ดังกล่าวช่วยพัฒนาความตระหนักรู้เกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลของนักเรียนอย่างไร ผลการวิจัยพบว่ากระบวนการผลิตวิดีโอช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการมีความเห็นอกเห็นใจมากขึ้นเมื่ออยู่ในโลกออนไลน์ นักเรียนรู้สึกว่าโครงการวิดีโอนี้เปิดโอกาสให้เรียนรู้ในรูปแบบที่แตกต่างและช่วยให้พิจารณาพฤติกรรมออนไลน์ของตนเองมากขึ้น

กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

2. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

1. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ดังนี้

1.1 ศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์โดยมีขอบเขตด้านเนื้อหาดังต่อไปนี้

1.1.1 หลักการจัดการเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1.1.2 วิธีการจัดการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1.1.3 บทบาทของครู บทบาทของครูในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1.1.4 บทบาทของนักเรียน บทบาทของนักเรียนในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1.2 ศึกษาปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยมีขอบเขตด้านเนื้อหาดังต่อไปนี้

1.2.1 ปัญหาที่พบในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

2. กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

2.1 กลุ่มครู ได้แก่ ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 3 คน มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) โดยกำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

2.1.1 ด้านการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ครูสังคมศึกษาที่ปฏิบัติหน้าที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รายวิชาสังคมศึกษา

2.1.2 ด้านประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่มีประสบการณ์การจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มากกว่า 3 ปี

2.2 กลุ่มอาจารย์มหาวิทยาลัย ได้แก่ อาจารย์ผู้มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญด้านสังคมศึกษา จำนวน 2 คน มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) โดยกำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

2.2.1 ด้านการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ อาจารย์ที่มีประสบการณ์ด้านสังคมศึกษา มีคุณวุฒิและผลงานทางวิชาการด้านที่เกี่ยวข้องกับสังคมศึกษา หรือวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในสถาบันอุดมศึกษา

2.2.2 ด้านประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ ได้แก่ อาจารย์ที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนด้านสังคมศึกษา ในสถาบันอุดมศึกษามากกว่า 3 ปี

2.3 ศึกษานิเทศก์ ได้แก่ ศึกษานิเทศก์ ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 1 คน มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) โดยกำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

2.3.1 ด้านการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

2.3.2 ด้านประสบการณ์ ได้แก่ มีอายุการทำงานเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มากกว่า 3 ปี

2.4 บุคลากรทางด้านจิตวิทยา ได้แก่ นักจิตวิทยาโรงเรียนประจำเขตพื้นการศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 1 คน มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) โดยกำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

2.4.1 ด้านวิชาการ ได้แก่ มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับด้านจิตวิทยา

2.4.2 ด้านประสบการณ์ ได้แก่ มีอายุการทำงานเกี่ยวกับด้านจิตวิทยามากกว่า 2 ปี

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แนวคำถามเชิงลึก (In-depth interview) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

4. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

4.1 ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสัมภาษณ์

4.2 ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

4.3 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบในการสร้างแนวคำถามในการสัมภาษณ์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์ ได้แก่

4.3.1 ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 3 คน

4.3.2 อาจารย์ที่ทำการสอนในระดับอุดมศึกษา เป็นอาจารย์ผู้มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนสาขาวิชาสังคมศึกษา จำนวน 2 คน

4.3.3 ศึกษานิเทศก์ ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 1 คน

4.3.4 บุคลากรทางด้านจิตวิทยา ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 1 คน

4.4 กำหนดโครงสร้างและประเด็นสัมภาษณ์ เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ใน 2 ประเด็น ได้แก่ สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้เพื่อความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ และปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

4.5 สร้างแนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการสร้างคู่มือครูการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน แล้วนำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไปปรึกษาอาจารย์

ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์เชิงทฤษฎี และเนื้อหาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขทั้งทางด้านเนื้อหาและด้านการใช้ถ้อยคำสำนวนภาษา

4.6 นำแนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึกที่สร้างเสร็จแล้วไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อดำเนินการสัมภาษณ์

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

5.1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Study) เป็นการเก็บข้อมูลในลักษณะของข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) จากหนังสือ ตำรา และเอกสารวิชาการต่าง ๆ ทั้งที่เป็นหนังสือและสื่อสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ ผลงานวิจัย วิทยานิพนธ์ งานเขียนทางวิชาการ บทความวิชาการ โดยผู้วิจัยจะเลือกเฉพาะส่วนที่เชื่อมโยง หรือมีส่วนสัมพันธ์กับเนื้อหาสาระ และกรอบแนวคิดในการวิจัย

5.2 การสัมภาษณ์ (Interview) การวิจัยในครั้งนี้ใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งทางการ (Semi-Formal Interview) และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) ให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบตามแนวคิดการศึกษา และมีอิสระในการตอบโดยข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) โดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

5.2.1 ขั้นเตรียมการสัมภาษณ์ ได้แก่ ก่อนลงสนามในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการนัดหมาย วัน เวลา สถานที่ที่จะสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาประเด็นคำถาม ที่ใช้ในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ พร้อมเตรียมและศึกษาวิธีใช้เครื่องมือในการบันทึกเสียง เตรียมสมุด จดบันทึก และอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้พร้อมก่อนดำเนินการสัมภาษณ์

5.2.2 เลือกกลุ่มเป้าหมาย โดยการเลือกแบบเจาะจง ดังต่อไปนี้ ครูผู้มีประสบการณ์ที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม โรงเรียนในสังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 3 คน อาจารย์ที่ทำการสอนในระดับอุดมศึกษา และความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนสาขาวิชาสังคมศึกษา จำนวนทั้งหมด 2 คน ศึกษานิเทศก์ ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 1 คน และบุคลากรทางด้านจิตวิทยา ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 1 คน

5.2.3 ขั้นการสัมภาษณ์ ได้แก่ ก่อนการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้มีการสนทนาเพื่อสร้างความคุ้นเคยให้กับผู้สัมภาษณ์พร้อมชี้แจงวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ อธิบายเหตุผลและขออนุญาตใช้เครื่องบันทึกเสียงในขณะสัมภาษณ์ รวมทั้งแจ้งให้ทราบว่าข้อมูลต่าง ๆ

ที่บันทึกเสียงไว้โดยผู้วิจัยจะเก็บไว้เป็นความลับ ทั้งนี้หากผู้ให้สัมภาษณ์ ไม่ประสงค์ที่จะให้บันทึกเสียงในช่วงใดผู้วิจัยก็จะไม่บันทึกเสียง

6. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสารเนื้อหา (Content Analysis) นำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนา

6.2 ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ (Interview) ใช้วิธีการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยนำข้อมูลมาเรียบเรียงและจำแนกอย่างเป็นระบบ จากนั้นนำมาตีความหมายเชื่อมโยงความสัมพันธ์ และสร้างข้อสรุปจากข้อมูลต่างๆ ที่รวบรวมได้ โดยทำไปพร้อม ๆ กับการเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งนี้เพื่อจะได้ศึกษาประเด็นต่าง ๆ ได้ลึกซึ้ง เมื่อประเด็นใดวิเคราะห์แล้วไม่มีความชัดเจนก็จะเก็บข้อมูลเพิ่มเติมในประเด็นต่างๆ เหล่านั้น เพื่อตอบคำถามหลักตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ข้อมูลเชิงคุณภาพได้ นำมาวิเคราะห์เพื่อหาความเชื่อมโยง ความสัมพันธ์เชิงทฤษฎี

6.3 การตรวจสอบและการวิเคราะห์ข้อมูล ในขั้นแรกผู้วิจัยได้ตรวจสอบว่าได้ข้อมูลเพียงพอแล้วหรือไม่ ข้อมูลนั้นได้ตอบปัญหาของการวิจัยแล้วหรือไม่ หากผู้วิจัยพบว่าได้ข้อมูลที่ไม่ตรงกัน ผู้วิจัยจะตรวจสอบว่า ข้อมูลที่แท้จริงเป็นอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกวิธีการตรวจสอบข้อมูลที่ใช้กันในการวิจัยเชิงคุณภาพ คือ การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) สุภางค์ จันทวานิช (2552) ดังต่อไปนี้

6.3.1 การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) เพื่อเป็นการพิสูจน์ว่าข้อมูลครอบคลุมครบถ้วนในด้านเนื้อหาตามวัตถุ โดยตรวจสอบจากแหล่งข้อมูลด้านสถานที่ เวลา และบุคคล หากข้อมูลมีความคล้ายคลึงกันจากหลายที่แสดงว่าข้อมูลที่ได้มีความน่าเชื่อถือ

6.3.2 การตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีรวบรวมข้อมูล (Methodology Triangulation) เพื่อเป็นการตรวจสอบความถูกต้องจากการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ต่างกัน เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกัน ได้แก่ การสัมภาษณ์ และศึกษาข้อมูลเอกสารประกอบ

6.4 นำข้อมูลที่ได้จากแนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) มาวิเคราะห์ สรุปตามประเด็นที่ตั้งไว้เพื่อนำเสนอในรูปแบบความเรียง

6.5 นำเสนอสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

7. ผลที่จะได้รับ

7.1 สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน

7.2 ปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์นำมาปรับใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาคู่มือครูการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

ในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ต่อไป

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

1. วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ดังนี้

1.1 ด้านหลักสูตร

1.2 ด้านเนื้อหา

1.3 ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้

1.4 การวัดและประเมินผล

2. กลุ่มเป้าหมาย

2.1 กลุ่มครู ได้แก่ ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 3 คน มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) โดยกำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

2.1.1 ด้านการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ครูสังคมศึกษาที่ปฏิบัติหน้าที่จัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รายวิชาสังคมศึกษา

2.1.2 ด้านประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ที่มีประสบการณ์การจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น มากกว่า 3 ปี

2.2 กลุ่มอาจารย์มหาวิทยาลัย ได้แก่ อาจารย์ผู้มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญด้านสังคมศึกษา จำนวน 2 คน มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) โดยกำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

2.2.1 ด้านการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ อาจารย์ที่มีประสบการณ์ด้านสังคมศึกษา มีคุณวุฒิและผลงานทางวิชาการด้านที่เกี่ยวข้องกับสังคมศึกษา หรือวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในสถาบันอุดมศึกษา

2.2.2 ด้านประสบการณ์การจัดการเรียนรู้ ได้แก่ อาจารย์ที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนด้านสังคมศึกษา ในสถาบันอุดมศึกษามากกว่า 3 ปี

2.3 ศึกษานิเทศก์ ได้แก่ ศึกษานิเทศก์ ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 1 คน มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) โดยกำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

2.3.1 ด้านการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ มีความเชี่ยวชาญในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

2.3.2 ด้านประสบการณ์ ได้แก่ มีอายุการทำงานเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มากกว่า 3 ปี

2.4 บุคลากรทางด้านจิตวิทยา ได้แก่ นักจิตวิทยาโรงเรียนประจำเขตพื้นการศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 1 คน มีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) โดยกำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

2.4.1 ด้านวิชาการ ได้แก่ มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับด้านจิตวิทยา

2.4.2 ด้านประสบการณ์ ได้แก่ มีอายุการทำงานเกี่ยวกับด้านจิตวิทยามากกว่า 2 ปี

2.5 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้แก่ นักเรียนที่ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธีรกานท์บ้านโฮ่ง อำเภอบ้านโฮ่ง จังหวัดลำพูน ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 คู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

3.2 แบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

3.3 การสนทนากลุ่ม (Focus group discussion)

4. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

4.1 คู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

4.1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มครู กลุ่มอาจารย์มหาวิทยาลัย ศึกษานิเทศก์ และบุคลากรทางด้านจิตวิทยาตามวัตถุประสงค์ ข้อที่ 1 และศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

4.1.2 ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเนื้อหา และข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์การระรานทางไซเบอร์ ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์และพลเมืองดีในโลกไซเบอร์ เพื่อให้ได้ข้อเท็จจริงที่ถูกต้อง

4.1.3 ร่างคู่มือครูการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ภายในคู่มือครูประกอบด้วย

1) คำชี้แจง เป็นคำชี้แจงในการใช้คู่มือครูมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

2) แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น วิชาสังคมศึกษา สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม หน่วยการเรียนรู้ พลเมืองดีในโลกไซเบอร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3) เนื้อหาสาระและสื่อการเรียนรู้ เป็นเนื้อหาและสื่อการเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ วิชาสังคมศึกษา สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง พลเมืองดีในโลกไซเบอร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนี้ 1) Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ 2) Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์ 3) การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์ 4) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต และ 5) การปลอมแปลงตัวตน

4) การวัดและประเมินผล เป็นการวัดและประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูนผ่านการประเมินชิ้นงานของนักเรียนและการสังเกตพฤติกรรมในการจัดการเรียนรู้

4.1.4 นำร่างคู่มือครูการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบและขอคำแนะนำแก้ไขส่วนที่บกพร่องและนำมาปรับปรุงแก้ไข

4.1.5 นำร่างคู่มือครูการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมของคู่มือครู โดยกำหนดให้มีเกณฑ์การให้คะแนนคู่มือครู ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
4 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
3 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
2 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย

1 คะแนน หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

4.1.6 นำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน มาวิเคราะห์แล้วหาค่าเฉลี่ย โดยกำหนดให้มีเกณฑ์ค่าเฉลี่ยจากการให้คะแนน (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2553) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง คู่มือครูมีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง คู่มือครูมีความเหมาะสมในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง คู่มือครูมีความเหมาะสมในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง คู่มือครูมีความเหมาะสมในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง คู่มือครูมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

เกณฑ์ค่าเฉลี่ยขั้นต่ำเพื่อใช้พิจารณาว่าคู่มือครูมีความเหมาะสม คือ มีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 คะแนนขึ้นไป และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00 คะแนน

4.1.7 นำร่างคู่มือครูการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน มาปรับปรุงในส่วนที่บกพร่อง

4.1.8 พิมพ์ร่างคู่มือครูการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน เป็นรูปเล่ม และนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

4.2 แบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

4.2.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

4.2.2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาเป็นแนวทางในการสร้างแบบแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

4.2.3 นำแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจพิจารณาความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะ

4.2.4 นำแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณาว่าแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์หรือข้อคำถามแต่ละข้อ วัดได้ตรงตามสิ่งที่ต้องการวัดเนื้อหาหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้โดยใช้เกณฑ์การประเมิน (ปราณี หลำเบ็ญสะ, 2559) ดังนี้

+ 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามสามารถวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสามารถวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

- 1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามไม่สามารถวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

เกณฑ์การตัดสินค่า IOC ถ้ามีค่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่า ข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงจุดประสงค์ หรือตรงตามเนื้อหานั้น แสดงว่า ข้อคำถามข้อนั้นใช้ได้

4.2.5 นำแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ที่ได้ทำการแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้ว ไปดำเนินการทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

4.3 การสนทนากลุ่ม (Focus group discussion)

4.3.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์และคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ที่สร้างขึ้นเพื่อกำหนดแนวทางในการสร้างแนวคำถามในการสนทนากลุ่ม

4.3.2 สร้างแนวคำถามในการสนทนากลุ่มของนักเรียนหลังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ให้ครอบคลุมพฤติกรรมการเรียนรู้ตามพฤติกรรมบ่งชี้คุณลักษณะความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

4.3.3 นำแนวคำถามในการสนทนากลุ่มที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความเหมาะสมรูปแบบ เนื้อหา และภาษาที่ใช้

4.3.4 นำแนวคำถามในการสนทนากลุ่มที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษามาใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อดูพัฒนาการของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

5.1 นำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยจากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ไปยังโรงเรียนธีรกานท์บ้านโฮ่ง อำเภอบ้านโฮ่ง จังหวัดลำพูน เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยด้วยตนเอง

5.2 เลือกกลุ่มเป้าเหมาย โดยการเลือกแบบเจาะจง ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งหมด 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน

5.3 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองใช้คู่มือครูการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ที่พัฒนาขึ้นกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายพร้อมกับสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนไปด้วย

5.4 เมื่อเสร็จสิ้นการดำเนินการสอน ผู้วิจัยทำการวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์โดยใช้แบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์กับกลุ่มเป้าหมายทุกคน และสนทนากลุ่มโดยมีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection) จำนวน 10 คน เพื่อเก็บข้อมูลความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

5.5 นำผลที่ได้รวบรวมไว้จากการสังเกตพฤติกรรม การทำแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์และการสนทนากลุ่มมาวิเคราะห์ข้อมูล

6. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาทำการวิเคราะห์ ดังนี้

6.1 ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสารเนื้อหา (Content Analysis) นำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนา

6.2 ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ (Interview) และการสังเกต ใช้วิธีการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยนำข้อมูลมาเรียบเรียงและจำแนกอย่างเป็นระบบ จากนั้นนำมาตีความหมายเชื่อมโยงความสัมพันธ์ และ สร้างข้อสรุปจากข้อมูลต่างๆ ที่รวบรวมได้ โดยทำไปพร้อม ๆ กับการเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งนี้เพื่อจะได้ศึกษาประเด็นต่างๆได้ลึกซึ้ง เมื่อประเด็นใดวิเคราะห์แล้วไม่มีความชัดเจนก็จะตามไปเก็บข้อมูลเพิ่มเติม ในประเด็นต่างๆ เหล่านั้น เพื่อตอบคำถามหลักตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อมูลเชิงคุณภาพได้ นำมาวิเคราะห์เพื่อหาความเชื่อมโยงความสัมพันธ์เชิงทฤษฎี

6.3 ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มใช้วิธีการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยนำข้อมูลมาเรียบเรียงและจำแนกอย่างเป็นระบบ จากนั้นนำมาตีความหมายเชื่อมโยงความสัมพันธ์ และสร้างข้อสรุปจากข้อมูลต่างๆ ที่รวบรวมได้ ทั้งนี้เพื่อจะได้ศึกษาประเด็นต่าง ๆ ได้ลึกซึ้ง เมื่อประเด็นใดวิเคราะห์แล้วไม่มีความชัดเจนก็จะตามไปเก็บข้อมูลเพิ่มเติม นำมาวิเคราะห์เพื่อหาความเชื่อมโยง ความสัมพันธ์เชิงทฤษฎี

6.3.1 การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) เพื่อเป็นการพิสูจน์ว่าข้อมูลครอบคลุมครบถ้วนในด้านเนื้อหาตามวัตถุ โดยตรวจสอบจากแหล่งข้อมูลด้านสถานที่ เวลา และบุคคล หากข้อมูลมีความคล้ายคลึงกันจากหลายที่แสดงว่าข้อมูลที่ได้มีความน่าเชื่อถือ

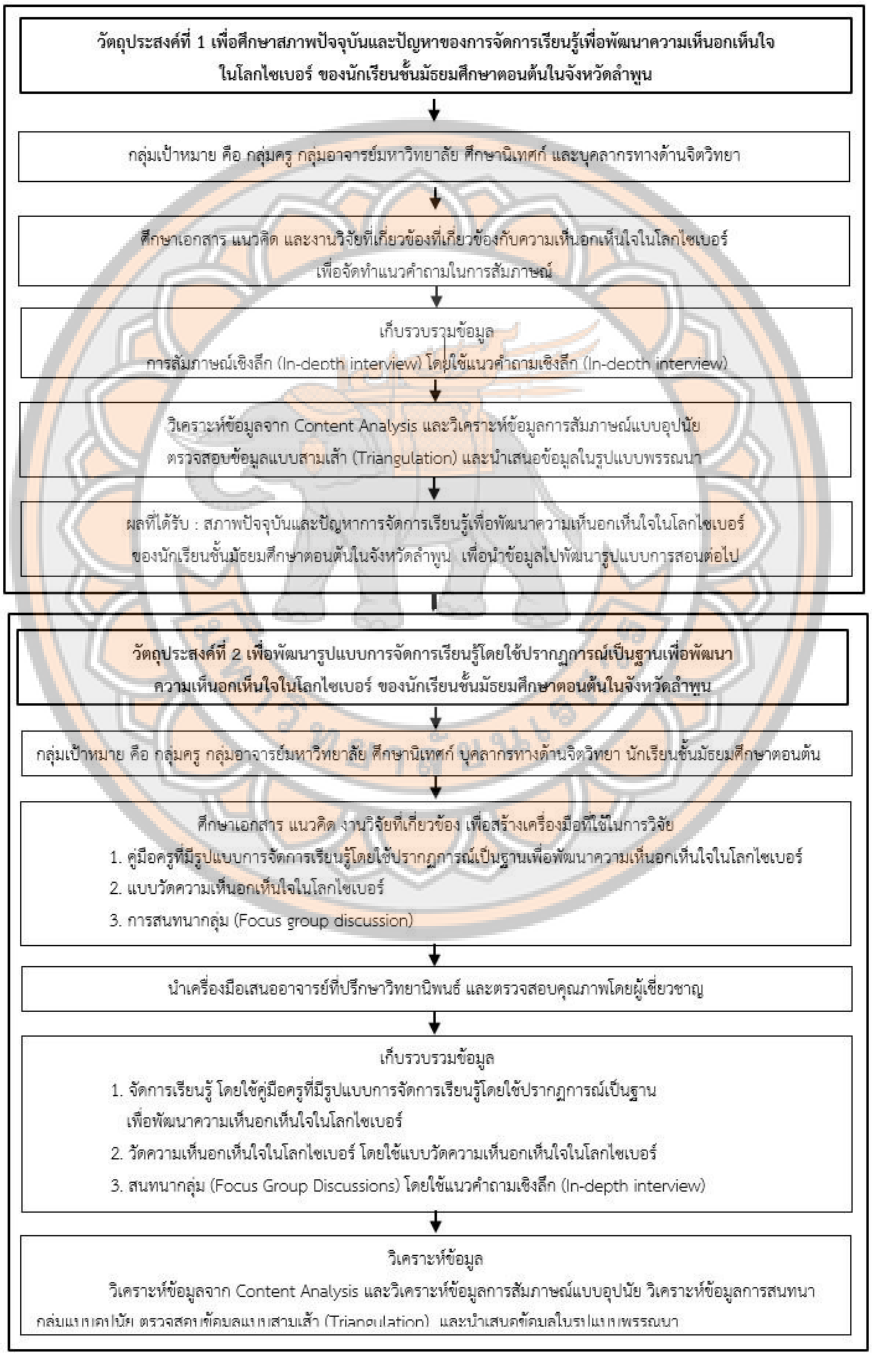
6.3.2 การตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีรวบรวมข้อมูล (Methodology Triangulation) เพื่อเป็นการตรวจสอบความถูกต้องจากการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ต่างกัน เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกัน ได้แก่ การสัมภาษณ์ และศึกษาข้อมูลเอกสารประกอบ

6.4 ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) โดยการวิเคราะห์สรุปข้อมูลจากบันทึกภาคสนามที่เป็นส่วนบันทึกละเอียดแบบพรรณนาซึ่งเป็นแบบพรรณนา เชิงวิเคราะห์ (Analytical Description) ที่ได้จากการสังเกต สัมภาษณ์ และร่วมแสดงความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลัก พร้อมการสนทนาเพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์การวิจัย หลังจากนั้นจะนำเสนอรายงานแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์

7. ผลที่จะได้รับ

7.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

7.2 ผลการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ผ่านการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น



ภาพ 2 สรุปขั้นตอนและแผนการดำเนินการวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยนี้เป็นการศึกษา เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ข้อมูลจากการสังเกต และข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สำหรับผลการวิจัยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ผู้วิจัยแบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็นหลักตามวัตถุประสงค์การวิจัย ประกอบด้วย สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน และการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์โดยการใช้แนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) มาทำการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ด้วยกระบวนการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) และนำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

สภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ได้แก่ หลักการจัดการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้ บทบาทของครู และบทบาทของนักเรียน ดังนี้

1.1 หลักการจัดการเรียนรู้

จากการศึกษาข้อมูลสภาพปัจจุบันด้านหลักการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้พบประเด็นสำคัญ 3 ประเด็น ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การยอมรับและเคารพความหลากหลายในสังคม การเตรียมความพร้อมเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1.1 การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน

การจัดการเรียนการสอนจะมุ่งเน้นไปที่การปฏิบัติตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดเป็นแนวทางในการวางแผนและดำเนินการสอน ส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้ส่วนใหญ่เน้นไปที่เนื้อหาและสาระตามที่หลักสูตรกำหนดตามที่ผู้ให้ข้อมูลให้สัมภาษณ์ ดังนี้

...การจัดการเรียนการสอนส่วนมากดูตามหลักสูตรและตัวชี้วัดเป็นหลัก มีการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 เน้นให้นักเรียนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขครับ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...หลักการจัดการเรียนรู้นะคะ ก็จะดูตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กำหนดไว้ ว่าจะต้องสอนเรื่องอะไรบ้าง โดยจะดูจากมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในระดับชั้นที่สอนก่อนค่ะ หลังจากนั้นก็จะใช้หนังสือเรียนประกอบการสอน เพื่อดูเนื้อหาว่าจะต้องเรียนเกี่ยวกับอะไรค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันยังคงอ้างอิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยครูส่วนใหญ่จัดการเรียนรู้ตามตัวชี้วัดในแผนการจัดการเรียนรู้และใช้ตำราเรียนเป็นหลักซึ่งยังคงรูปแบบการบรรยายเชิงเนื้อหาแบบเดิม

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2567)

...การเรียนการสอนมักมุ่งเน้นไปที่เนื้อหาตามหนังสือ แต่ไม่ได้นำเนื้อหาในหนังสือมาปรับใช้ให้เข้ากับยุคสังคมปัจจุบันได้เท่าที่ควรค่ะ

(บุคลากรทางด้านจิตวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

...สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต ในปัจจุบันอิงตามตัวชี้วัดที่ระบุในมาตรฐาน 2.1 และ 2.2 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเนื้อหา (Content based) และปรากฏเนื้อหาทางด้านสังคมวัฒนธรรม นิติศาสตร์และรัฐศาสตร์จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ครูจะรู้เท่าทันและปรับใช้หลักสูตรดังกล่าวที่ดำเนินการมาแล้วเกือบ 17 ปี และปรับปรุงฉบับ 2560 เพียงสาระเดียวคือภูมิศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์และสาระภูมิศาสตร์ ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2567)

1.1.2 การจัดการเรียนการสอนเน้นการยอมรับและเคารพความแตกต่างหลากหลายทางสังคม

การจัดการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษา สาระที่หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการยอมรับและเคารพความแตกต่างหลากหลายทางสังคม เช่น ความแตกต่างด้านเชื้อชาติ ศาสนา หรือความเชื่อ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและเห็นความสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมที่หลากหลายได้อย่างสันติสุข ตามที่ผู้ให้ข้อมูลให้สัมภาษณ์ ดังนี้

...การเน้นให้นักเรียนเข้าใจและยอมรับความหลากหลายในสังคม ทำให้นักเรียนเข้าใจว่าในสังคมเรามีความแตกต่างกันทั้งในเรื่องของความคิด พฤติกรรม และวัฒนธรรม การที่เราเปิดใจยอมรับความแตกต่างเหล่านี้จะทำให้เราสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของความคิดที่บางคนอาจจะมองต่างจากเรา หรือพฤติกรรมที่อาจ ไม่เหมือนกับที่เราเคยทำ หรือแม้แต่ความแตกต่างในเรื่องของวัฒนธรรม การเข้าใจและยอมรับสิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เรามีความสัมพันธ์ที่ดีในสังคม และทำให้ทุกคนสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบสุขครับ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...หลักการสอนสังคมในความคิดของดิฉัน คือ การสอนให้นักเรียนสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยการช่วยให้นักเรียนเข้าใจความหลากหลายที่มีอยู่ในสังคมสอนให้นักเรียนเข้าใจว่าในสังคมมีคนหลากหลายประเภท ซึ่งทำให้เราต้องรู้จักปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับคนอื่นให้ได้ โดยเฉพาะกับคนที่มีความแตกต่างจากเรา การสอนให้นักเรียนเรียนรู้ การยอมรับและปรับตัวกับ

ความแตกต่าง จะทำให้นักเรียนสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข และไม่เกิดปัญหากับตนเองและคนรอบข้างค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...เราควรให้ความสำคัญกับการเตรียมนักเรียน โดยสอนให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะเคารพความหลากหลายในสังคม รวมถึงการปรับตัวให้เข้ากับคนที่แตกต่างจากตัวเองและการมีจิตสำนึกในหน้าที่พลเมืองค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...ในช่วงเวลาหลายปีที่ผ่านมา การตื่นตัวทางสังคมในหมู่นิสิตนักศึกษาและนักเรียนมีความเข้มแข็งและชัดเจนมากขึ้น โดยเฉพาะในประเด็นสิทธิ เสรีภาพ ความเสมอภาค และการเคารพอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ซึ่งล้วนเป็นหัวใจสำคัญของการยอมรับความหลากหลายในสังคม การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากระบบการศึกษาโดยตรง แต่เป็นผลจากการริเริ่มและการเคลื่อนไหวของเยาวชนเอง เยาวชนในยุคปัจจุบันได้รับแรงบันดาลใจจากขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคม เช่น การก่อตั้งพรรคการเมือง และกลุ่มเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่สะท้อนถึงความพยายามในการสร้างความตระหนักรู้ในเรื่องสิทธิ เสรีภาพ และความหลากหลายทางสังคม

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2567)

1.1.3 การจัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นการเตรียมความพร้อมให้พร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลง

การจัดการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษา สาระที่หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม มุ่งเน้นการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นในสังคม เพื่อให้นักเรียนสามารถปรับตัวและใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ตามที่ผู้ให้ข้อมูลให้สัมภาษณ์ ดังนี้

...การสอนสังคมศึกษาควรเตรียมนักเรียนให้พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมด้วย ไม่ว่าจะเป็นเทคโนโลยีใหม่ๆ การเปลี่ยนแปลงในโลกการทำงาน หรือแม้แต่เรื่องค่านิยมที่เปลี่ยนไป การมีทักษะในการปรับตัวจะช่วยให้นักเรียนไม่รู้สึกแปลกแยกและสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุขในทุกสถานการณ์ครับ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...การเรียนการสอนทุกวันนี้ต้องเน้นให้นักเรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ แยกแยะและปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น การปลูกฝังให้นักเรียนเข้าใจเรื่องความหลากหลาย และรู้จักเคารพสิทธิของคนอื่น ก็จะช่วยให้นักเรียนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข แล้วก็ปรับตัวเข้ากับสิ่งใหม่ ๆ ได้อย่างราบรื่นด้วยค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...การจัดการเรียนการสอนเน้นการพัฒนาที่มีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ปัจจุบัน ในยุคสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปมาก การจัดการเรียนรู้ที่ต้องเปลี่ยนและมีความทันสมัยต้องยอมรับในเรื่องของโลกไซเบอร์ การคิดเห็นและการวิพากษ์วิจารณ์ การเห็นอกเห็นใจกับวิถีชีวิตใหม่ ยึดหลักความถูกต้องที่ไม่ล้าสมัยแต่นำมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...การพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะเป็นนิมิตหมายที่ดีที่จะทำให้การจัดการเรียนรู้ขยับสู่การเรียนรู้เชิงสหวิทยาการได้มากขึ้น และสมรรถนะสำคัญคือสมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (Active Citizen) สังเกตได้ว่าหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต เป็นพลวัตเกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ครอบครัวที่เปลี่ยนรูปในสังคม LGBTQ+ กฎหมายและการเมืองที่ต้องปรับตัวตามมิติของ Generation ความเชื่อ ศาสนา ประเพณี ค่านิยม ที่เปลี่ยนแปลงตามวิธีคิดที่เปลี่ยนไป การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา จำเป็นต้องเชื่อมโยงปรากฏการณ์ (Phenomenon-based Education) และสกัดความเป็นไปเชิงปัจเจกและสังคมเข้าสู่การเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนเท่าทันต่อมณฑลความรู้ที่เปลี่ยนไป

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2567)

...ความตื่นตัวทางการเมืองและการเรียกร้องสิทธิ เสรีภาพ สะท้อนให้เห็นว่าเยาวชนมีศักยภาพในการปรับตัวและเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคที่เชื่อมต่อกันอย่างรวดเร็ว โดยพร้อมที่จะเป็นพลังสำคัญในการสร้างสังคมที่ดีกว่าเดิม

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2567)

กล่าวโดยสรุป ด้านหลักการจัดการเรียนรู้ พบประเด็นสำคัญ 3 ประเด็น กล่าวคือ ประเด็นแรก การจัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นการปฏิบัติตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งได้กำหนดมาตรฐาน การเรียนรู้และตัวชี้วัดเป็นแนวทางในการวางแผนและดำเนินการสอน โดยกระบวนการเรียนรู้ ส่วนใหญ่จะเน้นเนื้อหาและสาระตามที่หลักสูตรกำหนด

ครูส่วนใหญ่จะจัดการเรียนการสอนตามตัวชี้วัดในแผนการจัดการเรียนรู้และใช้ตำราเรียนประกอบการสอน แต่อย่างไรก็ตามการเรียน การสอนในปัจจุบันยังคงเน้นการบรรยายเนื้อหาในรูปแบบเดิม และไม่ได้ปรับเนื้อหาที่สอนให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบันมากนัก ซึ่งอาจทำให้ไม่สามารถตอบสนองต่อการพัฒนาของสังคมในปัจจุบันได้อย่างเต็มที่

ประเด็นที่สอง การจัดการเรียนการสอนเน้นการยอมรับและเคารพความแตกต่างหลากหลายทางสังคม โดยเฉพาะในด้านเชื้อชาติ ศาสนา ความเชื่อ และวัฒนธรรม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและเห็นความสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมที่หลากหลายอย่างสันติสุข ครูให้ความสำคัญกับการทำให้นักเรียนเข้าใจความแตกต่างในสังคม ทั้งในด้านความคิด พฤติกรรม และวัฒนธรรม และเรียนรู้วิธีการปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

ประเด็นที่สาม การจัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นการเตรียมความพร้อมให้พร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะในเรื่องของการปรับตัวต่อความหลากหลายของบุคคลและสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคม การสอนจะช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการปรับตัว เช่น การเข้าใจความแตกต่างและการเคารพสิทธิของผู้อื่น ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคม ควรเน้นทักษะในการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ โดยส่งเสริมทักษะในการใช้เทคโนโลยี การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมและการเคารพสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น เพื่อให้นักเรียนเติบโตเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 วิธีการจัดการเรียนรู้

จากการศึกษาข้อมูลสภาพปัจจุบันด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้พบประเด็นสำคัญ ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย การใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย การบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา และการบูรณาการในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.2.1 การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย

การสอนสังคมศึกษาในปัจจุบันยังคงเน้นการบรรยายและใช้ตำราเป็นหลัก ทำให้การเรียนการสอนยังไม่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการคิดวิพากษ์อย่างเต็มที่ นักเรียนยังไม่ได้มีโอกาสเรียนรู้จากประสบการณ์จริงมากนัก ตามที่ผู้ให้ข้อมูลให้สัมภาษณ์ ดังนี้

...การจัดการเรียนการสอนหน้าที่พลเมืองส่วนใหญ่จะสอนแบบบรรยายครับ ใช้สื่อพาวเวอร์พอยท์และการเปิดวิดีโอบ้าง แต่ส่วนใหญ่ก็จะสอนตามในหนังสือและก็ดูตัวชี้วัดเป็นหลักครับ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...การสอนสังคมศึกษาในปัจจุบันยังคงเน้นรูปแบบการบรรยายเป็นหลัก เนื่องจากเนื้อหาสังคมศึกษามีค่อนข้างมาก ครูจึงต้องจัดการเวลาในการสอนให้เหมาะสม และโรงเรียนยังมีกิจกรรมเยอะ ทำให้ครูต้องเร่งสอนให้ทันตามแผนการเรียน ส่งผลให้การจัดการเรียน การสอนไม่มีความหลากหลายหรือให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...การสอนสังคมหลายครั้งยังเน้นการบรรยายจากตำราเป็นหลัก ทำให้นักเรียนไม่ได้มีส่วนร่วมมากเท่าที่ควร และไม่ค่อยส่งเสริมให้การคิดเชิงวิพากษ์หรือเรียนรู้จากประสบการณ์จริง นอกจากนี้ การใช้สื่อการสอนก็ยังมีข้อจำกัด บางโรงเรียนหรือครูอาจยังไม่สามารถใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้การเรียนการสอนไม่หลากหลายและไม่ตามทันยุคสมัยค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...การสอนสังคมศึกษาที่ใช้ตำราเป็นหลักยังคงมีอยู่ ทำให้การเรียนรู้แบบ learning by doing หรือการให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางยังไม่เกิดขึ้นเต็มที่ แต่ตอนนี้ก็พัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ เพราะครูมีสื่อมากขึ้นและเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น การใช้เทคโนโลยีก็เพิ่มขึ้นด้วย ส่วนหนึ่งที่ยังคงรูปแบบเดิมเป็นเพราะครูบางท่านอยู่ในรุ่นก่อน จึงใช้ประสบการณ์เดิมที่เคยเรียนรู้มาสอนนักเรียนซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับยุคสมัยเท่าไหร่ แต่ปัจจุบันมีครูรุ่นใหม่ เข้ามามากขึ้น ทำให้แนวคิดและวิธีการสอนเปลี่ยนไปในทิศทางที่ดีขึ้น รวมถึงการปรับปรุงรูปแบบการสอบให้เหมาะสมมากขึ้นด้วย ถือเป็นการเปลี่ยนแปลงที่ต่อเนื่องและน่าจะพัฒนาไปได้ดีในอนาคต

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2567)

1.2.2 การใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย

การใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลายเป็นการช่วยให้นักเรียนมีโอกาสได้เรียนรู้จากหลาย ๆ มุมมองและประสบการณ์ ซึ่งทำให้การเรียนการสอนไม่น่าเบื่อและน่าสนใจมากขึ้น เช่น การใช้กรณีศึกษาจากโลกออนไลน์ในการสอน การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ สอนให้เข้าใจความรู้สึก และการสอนให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นในแง่บวก จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เข้าใจมุมมองของผู้อื่นได้ดี ตามที่ผู้ให้ข้อมูลให้สัมภาษณ์ ดังนี้

...การใช้กรณีศึกษาจากโลกออนไลน์ในการสอนหรือเอาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในโลกออนไลน์มาใช้สอนนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพและเข้าใจง่ายขึ้น เช่น การเรียนรู้

การใช้โซเชียลมีเดีย หรือการสังเกตพฤติกรรมคนในโลกออนไลน์ ครูอาจเลือกกรณีศึกษาที่ใกล้ตัวนักเรียน อย่างการโดนบูลลี่ออนไลน์ หรือการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ เช่นการใช้แอปการเรียนออนไลน์ การใช้กรณีศึกษาจากโลกออนไลน์จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นจริงครับ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...ครูสามารถเลือกกรณีศึกษาที่เป็นเรื่องราวในปัจจุบัน ซึ่งเชื่อมโยงกับสิ่งที่นักเรียนเจอในชีวิตประจำวัน เช่น เรื่องเกี่ยวกับการใช้โซเชียลมีเดีย การแชร์ข้อมูลออนไลน์ หรือประเด็นในสังคมที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ การทำแบบนี้จะช่วยให้นักเรียนเห็นภาพชัดเจนและเข้าใจได้ว่า สิ่งที่เรียนในห้องเรียนมันเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงมากแค่ไหน การให้เด็ก ๆ ได้คิด วิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็น จะช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและทำให้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาจากกรณีศึกษาจริงอีกด้วยค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...การอบรมชี้แจงและการสอดแทรกเนื้อหาลงในบทเรียนอย่างต่อเนื่องเป็นสิ่งสำคัญ เพราะช่วยให้ทั้งครูและนักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และร่วมกันหาแนวทางในการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เราสามารถนำข่าว เหตุการณ์ หรือกรณีตัวอย่างที่เกิดขึ้นจริงมาใช้ประกอบการสอน เพื่อยกตัวอย่างและวิเคราะห์ร่วมกัน ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจนยิ่งขึ้นและเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์ปัจจุบันได้ค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...การจัดการเรียนรู้ต้องวิเคราะห์ธรรมชาติวิชาของศาสตร์ต่างๆ ในการเรียนรู้ (Content Knowledge) เพื่อเชื่อมโยงวิธีวิทยาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับศาสตร์นั้น ๆ ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์เกิดขึ้นได้จากการคิดเชิงวิพากษ์ที่ไม่เพียงตั้งรับต่อสารที่ปรากฏในโลกออนไลน์ (Receiver) แต่ต้องสร้างให้นักเรียนเปลี่ยนกระบวนการรับสารผ่าน การวิเคราะห์ และสร้างการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงเชิงบวกต่อสังคม (Producer) เพื่อลบวัฒนธรรมเดิมจากผลการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เป็นวัฒนธรรมใหม่ที่นับรวมผู้คนทุกคนอย่างเท่าเทียม

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2567)

...การสอนนักเรียนให้เข้าใจความรู้สึกของตัวเองเป็นขั้นตอนสำคัญก่อนที่จะเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น เพราะเมื่อนักเรียนสามารถรับรู้และเข้าใจความรู้สึกของตัวเองได้ จะช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในอารมณ์ต่าง ๆ เช่น เวลาได้รับคำชม หรือโดนตำหนิ นักเรียนควรเรียนรู้

คำศัพท์ที่บ่งบอกถึงความรู้สึกต่าง ๆ อย่าง โล่งใจ ผิดหวัง กังวล หวาดกลัว เสียใจ และสามารถเชื่อมโยงกับอิโมจิที่ใช้ในโลกออนไลน์ได้เมื่อเด็กเข้าใจความรู้สึกของตัวเองแล้วก็จะสามารถเข้าใจความรู้สึกของคนอื่นทั้งในชีวิตจริงและในโลกออนไลน์

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2567)

...การสอนโดยใช้บทบาทสมมติจะช่วยให้นักเรียนคิดในมุมมองของผู้อื่นได้ เช่น ครูก็สามารถเล่าเรื่องสมมติที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ให้เด็กได้จินตนาการ เช่น เรื่องของเด็กที่ถูกกลั่นแกล้งออนไลน์ หรือถูกปล่อยข่าวลือในกลุ่มไลน์ การให้เด็กสวมบทบาททั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ จะช่วยให้เด็กเข้าใจมุมมองและความรู้สึกของผู้อื่นได้

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2567)

...ควรสอนให้นักเรียนแสดงความเห็นในแง่บวก เช่น ความยินดีเมื่อได้รับคำชม กิจกรรมในห้องเรียน เช่น การให้เพื่อนเขียนคำชมให้กันและกัน ช่วยให้เด็กเรียนรู้การแบ่งปันความรู้สึกดีและแสดงความยินดีไปพร้อม ๆ กับผู้อื่น หลังจากนั้นเด็กจะได้เปรียบเทียบประสบการณ์ระหว่างการได้รับคำชมกับการถูกวิจารณ์ เพื่อเข้าใจว่าคำวิจารณ์เชิงลบไม่ดี และเรียนรู้การแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์อย่างระมัดระวัง

(บุคลากรทางด้านจิตวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

1.2.3 การบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา

การบูรณาการในวิชาสังคมศึกษาสามารถส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับสิทธิและเสรีภาพกับปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ ตามที่ผู้ให้ข้อมูลให้สัมภาษณ์ ดังนี้

...การสอนให้เห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ถึงจะไม่ได้สอนกันตรง ๆ แต่ก็สามารถเชื่อมโยงกับวิชาสังคมศึกษาได้ อย่างเรื่องกฎหมายหรือรัฐธรรมนูญที่เกี่ยวกับสิทธิของคนที่ถูกละเมิดสิทธิ เราอาจยกตัวอย่างกรณีในโลกออนไลน์มาให้นักเรียนดู เพื่อให้เข้าใจว่าทุกคนควรได้รับความเท่าเทียมในฐานะมนุษย์ และเรียนรู้ที่จะเคารพเสรีภาพของตัวเองและคนอื่นไปพร้อมกัน

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...การสอนวิชาสังคมศึกษามีผลอย่างมากนะคะ เพราะสามารถบูรณาการกับเรื่องที่สอนได้ โดยจุดมุ่งหมายสำคัญของสาระหน้าที่พลเมือง คือ การส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณธรรม

จริยธรรม และจิตสำนึกในการเป็นพลเมืองที่ดี เข้าใจและยอมรับความแตกต่าง เช่น การสอนเรื่องวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เราต้องสอนถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดวัฒนธรรม มีทั้งส่วนวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงและแตกต่าง เพื่อให้นักเรียนเข้าใจที่มาและยอมรับถึงความหลากหลาย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างความเข้าใจและความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ทั้งในสังคมที่นักเรียนอาศัยอยู่จริงและในสังคมออนไลน์ค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...ปัจจุบันหลักสูตรการศึกษาที่เราใช้ในโรงเรียนไทย ถูกพัฒนาขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 หรือ ซึ่งในเวลานั้น สังคมยังไม่ได้ตระหนักถึงปัญหาในโลกไซเบอร์อย่างลึกซึ้ง ทำให้หลักสูตรไม่มีเนื้อหาเฉพาะที่พูดถึงประเด็นใหม่ ๆ อย่าง Cyberbullying อย่างชัดเจน แต่ถ้ามองในแง่ของตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้อง เช่น การเคารพสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น ตัวชี้วัดเหล่านี้สามารถนำมาใช้เป็นจุดเริ่มต้นในการเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับ Cyberbullying ได้อยู่ครับ

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2567)

1.2.4 การบูรณาการในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

โรงเรียนมีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความหลากหลายทางสังคม เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและเคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรม ช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าในตัวเองและเคารพผู้อื่น ตามที่ผู้ให้ข้อมูลให้สัมภาษณ์ ดังนี้

...โรงเรียนมีกิจกรรมที่ส่งเสริมความหลากหลายทางสังคมให้นักเรียน เช่น กิจกรรมวันอาเซียน วันตรุษจีน และวันคริสต์มาส ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้และเข้าใจวัฒนธรรมที่แตกต่างของแต่ละชาติและประเพณีต่าง ๆ เช่น วันตรุษจีน วันคริสต์มาส ซึ่งช่วยให้นักเรียนเคารพและยอมรับความแตกต่างในสังคมครับ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...โรงเรียนจะมีกิจกรรมชุมนุมให้นักเรียนเลือกตามความสนใจ ซึ่งนักเรียนจะเลือกชุมนุมเพียงปีละ 1 ครั้ง และเรียนในชุมนุมเดียวกันตลอดทั้งปี ชุมนุมที่มีให้เลือกก็มีความหลากหลาย เช่น ชุมนุม Happy Learning เป็นชุมนุมที่เน้นการเรียนร่วม โดยสอนให้นักเรียนเรียนรู้การทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ ที่มีความสามารถและความแตกต่างกัน ชุมนุมฟุตบอล ชุมนุมวอลเลย์บอล สำหรับนักเรียนที่สนใจกีฬา ชุมนุมทูบีนัมเบอร์วัน ชุมนุมนี้เน้นการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนในทุก ๆ ด้าน เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถในการเป็นผู้นำ และการพัฒนา

ความมั่นใจในตนเอง เพื่อให้นักเรียนเติบโตและสามารถนำศักยภาพของตนไปใช้ได้อย่างเต็มที่ กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนยอมรับความหลากหลายทางสังคมและสามารถเลือกทำกิจกรรมที่ตรงกับความสนใจและพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ได้ค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...โรงเรียนมีกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เห็นถึงการยอมรับความหลากหลายทางเพศมากขึ้น เป็นกิจกรรมของสภานักเรียน การประกวดเดือน ดาว และ Pride Star กิจกรรมพวกนี้ไม่ได้แค่สร้างสีสันให้กับโรงเรียน แต่ยังช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะเคารพและยอมรับในความแตกต่างของกันและกัน ที่สำคัญเลยคือมันทำให้นักเรียนได้เห็นคุณค่าในตัวเอง และรู้สึกภูมิใจในสิ่งที่ตัวเองเป็นค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...กิจกรรม YC ที่เป็นการให้คำปรึกษานักเรียน เป็นกิจกรรมที่ช่วยฝึกให้นักเรียนมีทักษะในการให้คำปรึกษาเพื่อน ๆ ไม่ว่าจะเป็นการรับฟังปัญหา การพูดให้กำลังใจ หรือช่วยหาทางออกในเรื่องต่าง ๆ นอกจากนี้ กิจกรรมนี้ยังช่วยปลูกฝังให้นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้น เข้าใจความรู้สึกของคนรอบตัว และรู้จักวิธีช่วยเหลือกันอย่างเหมาะสม ถือว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทั้งทักษะการสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่มเพื่อนด้วยค่ะ

(บุคลากรทางด้านจิตวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

กล่าวโดยสรุป ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ พบประเด็นสำคัญ 4 ประเด็น กล่าวคือ ประเด็นแรก ครูมีการจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษาส่วนใหญ่ยังคงเน้นการสอนแบบบรรยายและใช้ตำราเรียนเป็นหลัก เนื่องจากข้อจำกัดด้านเวลาและปริมาณเนื้อหาที่มาก ครูจึงมุ่งเน้นการถ่ายทอดข้อมูลให้ครอบคลุมตามตัวชี้วัดและแผนการเรียน อย่างไรก็ตาม วิธีการดังกล่าวส่งผลให้การเรียนการสอน ไม่ค่อยส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียน การคิดวิเคราะห์ หรือการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

ประเด็นที่สอง ครูมีการใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย โดยเฉพาะการใช้กรณีศึกษาจากโลกออนไลน์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเหตุการณ์จริงและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน เช่น การบูลลี่ออนไลน์ การใช้โซเชียลมีเดีย ทั้งนี้ครูยังใช้บทบาทสมมติให้นักเรียนเข้าใจมุมมองของผู้อื่น รวมถึงการพัฒนาความเข้าใจในอารมณ์ตนเอง เช่น ความโล่งใจหรือผิดหวัง เพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น กิจกรรมในชั้นเรียน เช่น การเขียนคำชมช่วยส่งเสริมการแสดงความรู้สึกเชิงบวก และสร้างความเข้าใจถึงผลกระทบของคำวิจารณ์ใน

โลกออนไลน์ นักเรียนได้ฝึกคิดวิเคราะห์และเรียนรู้การแสดงความคิดเห็นอย่างระมัดระวังในโลกไซเบอร์

ประเด็นที่สาม การบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา การสอนวิชาสังคมศึกษามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และการยอมรับความหลากหลาย โดยครูมีการบูรณาการเนื้อหากับประเด็นปัจจุบัน เช่น การละเมิดสิทธิในโลกไซเบอร์ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจเรื่องสิทธิ เสรีภาพ และความเท่าเทียมในฐานะมนุษย์ แม้ว่าหลักสูตรปัจจุบันยังไม่มีเนื้อหาเฉพาะเรื่อง Cyberbullying และความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์อย่างชัดเจน แต่สามารถใช้ตัวชี้วัด เช่น การเคารพสิทธิและเสรีภาพ เพื่อเชื่อมโยงไปสู่ประเด็นดังกล่าวได้

ประเด็นที่สี่ การบูรณาการในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โรงเรียนมีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังให้นักเรียนเข้าใจและยอมรับความหลากหลายทางสังคม ผ่านการจัดกิจกรรมที่หลากหลายและตอบสนองความสนใจของนักเรียน กิจกรรมเหล่านี้ไม่เพียงช่วยเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่แตกต่าง แต่ยังช่วยให้นักเรียนมองเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ตัวอย่างเช่น กิจกรรมวันอาเซียน วันตรุษจีน และวันคริสต์มาส ซึ่งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อที่แตกต่างกันในแต่ละสังคม โรงเรียนจัดชุมนุมตามความสนใจที่นักเรียนสามารถเลือกเข้าร่วมได้ตามความชอบ พัฒนาทักษะส่วนบุคคล ความมั่นใจในตนเอง รวมถึงการจัดกิจกรรมการประกวดเดือน ดาว และ Pride Star ซึ่งเน้นการส่งเสริมการยอมรับความหลากหลายทางเพศและสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง อีกทั้งโรงเรียนยังมี กิจกรรม YC (Youth Counselor) หรือกิจกรรมให้คำปรึกษา ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน นักเรียนจะได้ฝึกการรับฟังปัญหา การพูดให้กำลังใจ และการช่วยเหลือผู้อื่นอย่างเหมาะสม ช่วยส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจและการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

1.3 บทบาทของครู

จากการศึกษาข้อมูลสภาพปัจจุบันด้านบทบาทของครู ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นได้แก่ ครูมีความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องพลเมืองดิจิทัลที่ค่อนข้างจำกัด ครูควรมีความรู้ในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล ครูควรเป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำและรับฟังความคิดเห็นของนักเรียน และครูควรปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.3.1 ครูมีความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องพลเมืองดิจิทัลที่ค่อนข้างจำกัด

ครูสังคมศึกษาหลายท่านยังขาดความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล แม้ว่าจะมีการอบรมในระดับพื้นฐาน แต่การอบรมเหล่านั้นยังไม่ครอบคลุมประเด็นสำคัญ เช่น การบูลลี่ออนไลน์ หรือการสร้างรอยเท้าดิจิทัล ซึ่งทำให้นักเรียนไม่ได้รับความรู้ในการป้องกันปัญหาดังกล่าวอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ครูบางท่านยังต้องใช้เวลาปรับตัวกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ และความเปลี่ยนแปลงในโลกดิจิทัล ส่งผลให้เนื้อหาการสอนยังคงเน้นไปที่ประเด็นเดิม ๆ การขาด

การสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากโรงเรียนในด้านการพัฒนาความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัลทำให้ครูต้องพึ่งพาการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งอาจไม่ทันสมัยหรือไม่ครบถ้วน ตามที่ผู้ให้ข้อมูลให้สัมภาษณ์ ดังนี้

...ครูสังคมศึกษาหลายคนยังไม่ได้รับการอบรมหรือไม่มีโอกาสเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัลแบบเจาะลึกเท่าไหร่ ความเข้าใจของครูในเรื่องนี้ก็เลยยังค่อนข้างจำกัดครูบางคนก็อาจจะติดปัญหาเรื่องการปรับตัวกับเทคโนโลยีใหม่ๆ หรือไม่ทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเร็วมากในโลกไซเบอร์ ซึ่งก็ทำให้ยากที่จะเชื่อมโยงเนื้อหาในวิชากับประเด็นดิจิทัล และบางประเด็นมันค่อนข้างซับซ้อน เช่น การบูลลี่ออนไลน์หรือเรื่อง การสร้างรอยเท้าดิจิทัล เลยทำให้เรื่องพวกนี้ไม่ถูกหยิบมาพูดถึงในห้องเรียนเท่าที่ควรครับ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...ครูหลายคนยังขาดความเข้าใจพื้นฐานในเรื่องพลเมืองดิจิทัลแบบจริงจัง ถึงแม้ว่าจะมีการอบรมบ้าง แต่ก็เป็นเพียงความรู้เบื้องต้น ไม่ได้เจาะลึกถึงปัญหาในโลกไซเบอร์ เช่น การบูลลี่ออนไลน์หรือการล่วงละเมิดสิทธิในโลกดิจิทัล ซึ่งส่งผลให้นักเรียนไม่ได้รับความรู้หรือแนวทางที่ชัดเจนในการป้องกันปัญหาเหล่านี้ค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...ครูบางท่านที่ไม่ได้เติบโตมาในยุคที่มีเทคโนโลยีมาก อาจต้องใช้เวลามากขึ้นในการปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลง ความไม่คุ้นเคยกับเครื่องมือใหม่ ๆ ส่งผลให้เนื้อหาการเรียนการสอนยังคงเน้นไปที่ประเด็นเดิม ๆ โดยไม่ได้เชื่อมโยงกับโลกออนไลน์เท่าที่ควร

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...ครูไม่ได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องในเรื่องการพัฒนาความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล โรงเรียนหลายแห่งยังขาดการจัดอบรมหรือการส่งเสริมความรู้ในด้านนี้อย่างเป็นระบบ ทำให้ครูต้องพึ่งพาการเรียนรู้ด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลที่มีอยู่ ซึ่งอาจไม่เพียงพอหรือขาดความทันสมัย ส่งผลให้ครูบางท่านมีความเข้าใจในประเด็นนี้ไม่ลึกซึ้งเท่าที่ควร โดยเฉพาะในประเด็นที่ซับซ้อนหรือเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในโลกดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

1.3.2 ครูควรมีความรู้ในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล

ครูควรมีความรู้ในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัลอย่างเพียงพอ เพื่อที่จะสามารถสอดแทรกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสำคัญในยุคปัจจุบัน เช่น การระรานทางไซเบอร์ การล่วงละเมิดทางดิจิทัล และการสร้างรอยเท้าดิจิทัล การมีความรู้เท่าทันช่วยให้ครูสามารถถ่ายทอดความรู้ในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัยให้แก่นักเรียนมีความแม่นยำในเนื้อหาที่สอน และสามารถอธิบายเรื่องราวที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายและเหมาะสมกับวัยของนักเรียนจะช่วยให้นักเรียนสนใจ ตั้งคำถาม และเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ดังข้อมูลดังนี้

...ครูต้องมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับโลกไซเบอร์ให้มากพอ เพื่อสามารถสอดแทรกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นต่าง ๆ เช่น การบูลลี่ออนไลน์ การล่วงละเมิดทางดิจิทัล และการสร้างรอยเท้าดิจิทัล ซึ่งเป็นเรื่องที่สำคัญในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวัน การรู้ทันในประเด็นเหล่านี้จะช่วยให้ครูสามารถสอนนักเรียนให้รู้จักการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบและปลอดภัย

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...ครูควรมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่สอนอย่างแม่นยำ เพราะนอกจากจะช่วยให้การสอนมีประสิทธิภาพแล้ว ยังสามารถช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่อาจดูซับซ้อนได้ง่ายขึ้น ครูสามารถอธิบายสิ่งที่ยากให้กลายเป็นเรื่องที่ใกล้ตัว และเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ซึ่งสิ่งนี้สำคัญมาก เพราะหากอธิบายผิดหรือไม่ครบถ้วน อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดหรือข้อมูลผิดพลาดได้ และยังทำให้สามารถนำเนื้อหาไปเชื่อมโยงกับสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงได้มากขึ้น เช่น การยกตัวอย่างที่นักเรียนเจอในชีวิตประจำวัน หรือประเด็นที่น่าสนใจในโลกออนไลน์ ซึ่งจะทำให้นักเรียนสนใจและตั้งคำถามมากขึ้น ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีความหมายค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...ครูจำเป็นต้องรู้เท่าทันโลกดิจิทัลและมีทักษะต่าง ๆ ที่สำคัญ เพื่อให้สามารถสอนนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะเหล่านี้ไม่ใช่แค่การใช้งานเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังรวมถึงทักษะในการเป็นพลเมืองดิจิทัล เช่น การเคารพสิทธิผู้อื่น การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ และการจัดการกับข้อมูลต่างๆ อย่างปลอดภัยและถูกต้อง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนสามารถใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสมและปลอดภัยค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...สร้างการเรียนรู้จากเสริมสร้างความรู้แก่นักเรียน (Constructivism) ออกแบบกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนค้นพบคำตอบจากปรากฏการณ์และการสนทนาเพื่อนำไปสู่การตกตะกอนความคิดอย่างเข้าใจ สังคมศึกษามีโจทย์มากมายที่ทำให้นักเรียนได้ถกเถียง แสดงความคิด ปรับมุมมองและทัศนคติ เพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจ ประกอบด้วย เพศสภาพ เชื้อชาติ ศาสนา ทรัพยากร สงคราม อคติทางประวัติศาสตร์ ความเชื่อแฝง เป็นต้น การวิเคราะห์นักเรียนและดึงศักยภาพบนฐานแห่งการเรียนรู้มนุษยนิยม (Humanism) โดยเฉพาะสัญชาตญาณและความเป็นมนุษย์(Sense of Humor) ก็จะทำให้นักเรียนค้นพบคำตอบจากความหลากหลายทางความคิดและทัศนคติที่ปรากฏในห้องเรียนแห่งการเติมเต็มให้กัน

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2567)

...ครูต้องรู้เท่าทันโลกไซเบอร์และมีทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นตามลักษณะทักษะที่สำคัญในการเป็นพลเมืองดิจิทัล เพราะมันกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของทั้งเราและนักเรียนไปแล้ว การรู้เท่าทันโลกไซเบอร์ไม่ได้หมายความแค่รู้วิธีใช้เทคโนโลยี แต่ต้องเข้าใจผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบ รวมถึงรู้วิธีปกป้องตัวเองและคนรอบข้างจากความเสี่ยงในโลกออนไลน์ด้วย ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจวิธีใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม เช่น การแยกแยะข้อมูลจริงปลอมการป้องกันภัยออนไลน์ และการสื่อสารอย่างเหมาะสมอีกด้วย

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2567)

...ครูในยุคนี้ต้องมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับโลกออนไลน์ รวมถึงรู้เท่าทันเทคโนโลยีและสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกไซเบอร์ เพราะสิ่งเหล่านี้มีผลกระทบโดยตรงกับชีวิตของนักเรียน เมื่อครูมีความรู้และเท่าทัน ก็จะสามารถสอนนักเรียนให้ใช้อินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัย เข้าใจวิธีปกป้องตัวเองจากภัยออนไลน์ เช่น การหลอกลวงหรือการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ได้ค่ะ

(บุคลากรทางด้านจิตวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

1.3.3 ครูควรเป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำและรับฟังความคิดเห็นของนักเรียน

ครูควรมีความใจกว้าง เป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำและรับฟังความคิดเห็นของนักเรียน เนื่องจากนักเรียนย่อมมีความคิดเห็นที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป ครูจึงควรมีความเป็นกลางในการจัดการเรียนการสอน ไม่ควรสอดแทรกทัศนคติของตนเองมากจนเกินไป พยายามให้นักเรียนสามารถแสดงออกทางความคิดไม่ตัดสินว่าถูกหรือผิด แต่ควรยอมรับฟังนักเรียนให้มากขึ้น ดังข้อมูลดังนี้

...ครูควรปรับเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป ไม่มุ่งเน้นอำนาจหรือทำให้นักเรียนเกิดความกลัวเหมือนในอดีต ควรเปิดใจให้กับความแตกต่าง และสร้างพื้นที่สำหรับทุกคนในการมีส่วนร่วมและแสดงออกอย่างเสรีด้วยความเคารพและยอมรับในตัวตนของแต่ละคนจริง ๆ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...ครูเปิดใจกับความหลากหลายและยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง ปฏิบัติกับนักเรียนอย่างเท่าเทียมและไม่ลำเอียง ต้องมีความอดทนและใจเย็น เพราะบางครั้งอาจเจอสถานการณ์ที่นักเรียนยังไม่เข้าใจหรือมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ซึ่งจะต้องใช้เวลาและความพยายามในการปรับแก้ ครูควรมีความเห็นอกเห็นใจและเข้าใจความรู้สึกของนักเรียน พร้อมทั้งแสดงออกถึงความใส่ใจ การสื่อสารที่ดีจะทำให้นักเรียนรู้สึกว่าตัวเองได้รับ การยอมรับ และกล้าที่จะปรึกษาหรือแชร์ปัญหาต่าง ๆ ได้

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...เปิดรับฟังความคิดเห็น เท่าทันสถานการณ์และมุมมอง แนวโน้มทางสังคม เท่าทันกระบวนการกล่อมเกลาทางสังคมและตั้งรับต่อกลไกดังกล่าว และสามารถถอดรหัสจากปรากฏการณ์ดังกล่าวผ่านการให้ข้อมูลย้อนกลับและสะท้อนคิดที่เกิดจากการประมวลผลของนักเรียนมากกว่าเป็นชุดคำตอบสำเร็จรูปที่ไม่เกิดการเปลี่ยนแปลง

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2567)

...ครูต้องสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยและเปิดกว้างให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น โดยไม่ต้องกังวลว่าจะถูกตัดสินหรือกลั่นแกล้ง สิ่งสำคัญคือการสร้างความไว้วางใจระหว่างครูและนักเรียน รวมถึงการตั้งกติกาในห้องเรียนเพื่อป้องกันการผลิตซ้ำความอคติหรือพฤติกรรมบูลลี่ การสร้างความไว้วางใจระหว่างครูและนักเรียนเป็นเรื่องสำคัญ ครูต้องใส่ใจทุกความคิดเห็นของนักเรียน ไม่ว่าจะเล็กน้อยแค่ไหน เพื่อให้นักเรียนรู้สึกได้รับการยอมรับ และควรตั้งกติกาในห้องเรียนที่เน้นความเคารพและการรับฟังอย่างตั้งใจ ทำให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นได้อย่างมั่นใจและสบายใจมากขึ้น

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2567)

...ครูควรทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาที่พร้อมให้คำแนะนำและรับฟังความคิดเห็นของนักเรียนอย่างเปิดใจ การเปิดพื้นที่ให้เด็ก ๆ ได้แชร์ประสบการณ์หรือข้อกังวลเกี่ยวกับโลกออนไลน์จะช่วยให้ครูสามารถเข้าใจมุมมองของนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น และช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ไว้วางใจซึ่งกันและกัน

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2567)

1.3.4 ครูควรปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียน

ครูควรเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งในห้องเรียนและในชีวิตประจำวัน โดยการปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความเคารพและให้เกียรติ การสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในห้องเรียนช่วยให้นักเรียนกล้าคิดและแสดงความคิดเห็น ครูต้องระมัดระวังไม่ให้คำพูดหรือการกระทำทำร้ายจิตใจนักเรียน และต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นอย่างเสรี ครูควรมีความเห็นอกเห็นใจทั้งในโลกจริงและออนไลน์ ดังข้อมูลดังนี้

...ครูควรเป็นตัวอย่างที่ดีให้นักเรียนทั้งในห้องเรียนและในชีวิตประจำวัน โดยการปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความเคารพและให้เกียรติ การสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่ปลอดภัยและอบอุ่นช่วยให้เด็ก ๆ กล้าคิด กล้าพูด และกล้าแสดงออกได้เต็มที่ ครูต้องระมัดระวังในการใช้คำพูดและการกระทำไม่ให้ทำร้ายจิตใจนักเรียน ไม่ว่าจะในชีวิตจริงหรือในโลกออนไลน์ เพราะการบูลลี่หรือการทำให้นักเรียนรู้สึกด้อยค่าจะมีผลเสียทั้งกับจิตใจและความมั่นใจ ครูยังต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแชร์ประสบการณ์ของตัวเองในห้องเรียน โดยไม่ต้องกลัวว่าจะถูกตัดสินหรือล้อเลียน สิ่งนี้จะช่วยให้นักเรียนรู้สึกว่าความคิดเห็นของตัวเองมีค่าพอ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...ครูที่สอนเรื่องความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ควรเป็นคนที่มีความเห็นอกเห็นใจทั้งในสังคมจริงและออนไลน์ การที่ครูเข้าใจและเห็นใจผู้อื่นจะช่วยถ่ายทอดแนวคิดนี้ให้กับนักเรียนได้ดีขึ้น ครูที่เปิดใจและยอมรับความแตกต่างจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจการเคารพและให้เกียรติผู้อื่นในโลกออนไลน์ได้ ครูที่มองโลกในหลายมุมมองจะสามารถเห็นผลกระทบจากการกระทำในโลกไซเบอร์ เช่น การแสดงความเห็นที่อาจทำร้ายจิตใจหรือการแชร์ข้อมูลที่ผิด และช่วยนักเรียนใช้สติในการตัดสินใจ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความคิดเห็นหรือการโต้ตอบกับผู้อื่นอย่างรับผิดชอบค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...ครูควรเริ่มต้นจากการเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้สื่อออนไลน์ โดยไม่แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น การหมิ่นประมาทหรือการประจานนักเรียนผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เพราะสิ่งเหล่านี้จะส่งผลเสียทั้งต่อจิตใจนักเรียนและภาพลักษณ์ของครูเอง ครูควรสอนให้นักเรียนเข้าใจถึงการเคารพผู้อื่น การให้เกียรติความแตกต่าง และการหลีกเลี่ยงการละเมิดสิทธิในโลกไซเบอร์ สิ่งสำคัญคือครูต้องอธิบายให้นักเรียนเห็นถึงผลกระทบของพฤติกรรมในโลกออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งหรือการใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม ซึ่งอาจทำให้เกิดความขัดแย้งหรือทำร้ายจิตใจผู้อื่นได้ และครูควรส่งเสริมให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นในเชิงสร้างสรรค์ รู้จักไตร่ตรองก่อนโพสต์หรือแชร์ข้อมูลใด ๆ และตระหนักถึงความรับผิดชอบในการใช้สื่อออนไลน์ด้วย

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2567)

...นักเรียนมักมองครูเป็นต้นแบบ ดังนั้นครูจึงควรตัวเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับนักเรียนในการใช้งานสื่อออนไลน์ ด้วยการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น การใช้คำพูดหรือการกระทำที่อาจทำร้ายจิตใจผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความคิดเห็นที่รุนแรง การเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่เป็นความจริง เพราะเมื่อครูแสดงให้เห็นถึงการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบและเคารพสิทธิของผู้อื่น นักเรียนก็จะซึมซับแนวทางเหล่านี้ และเข้าใจถึงความสำคัญของการใช้พื้นที่ออนไลน์อย่างเหมาะสม ครูควรแสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมไม่ใช่เรื่องยาก แต่เป็นการแสดงออกถึงความเคารพและให้เกียรติทั้งตัวเองและผู้อื่นค่ะ

(บุคลากรทางด้านจิตวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

กล่าวโดยสรุป ด้านบทบาทของครู พบประเด็นสำคัญ 4 ประเด็น กล่าวคือ ประเด็นแรก ครูมีความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องพลเมืองดิจิทัลที่ค่อนข้างจำกัด ครูสังคมศึกษาหลายท่านยังขาดความรู้และการอบรมที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล แม้จะมีการอบรมเบื้องต้น แต่ไม่เพียงพอต่อการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ เช่น การระรานทางไซเบอร์หรือการละเมิดสิทธิ ครูบางท่านยังไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ ทำให้ไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับโลกออนไลน์ในปัจจุบันได้ โรงเรียนหลายแห่งยังขาดการสนับสนุนด้านการอบรมหรือการพัฒนาความรู้ในเรื่องนี้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งทำให้ครูต้องพึ่งพา การเรียนรู้ด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลที่ไม่ทันสมัย จึงทำให้ครูไม่สามารถสอนนักเรียนให้เข้าใจและรับมือกับปัญหาทางไซเบอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเด็นที่สอง ครูควรมีความรู้ความสามารถในการจัดการเรียนการสอน เพื่อสามารถสอดแทรกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสำคัญ เช่น การระรานทางไซเบอร์ การล่วงละเมิดทางดิจิทัล และการสร้างรอยเท้าดิจิทัล ซึ่งเป็นปัญหาที่มีความสำคัญในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน การรู้เท่าทันในประเด็นเหล่านี้จะช่วยให้ครูสามารถสอนนักเรียนให้ใช้เทคโนโลยี

อย่างรับผิดชอบและปลอดภัยได้ รวมถึงช่วยให้ครูสอนเนื้อหาที่ซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถอธิบายให้เข้าใจง่ายผ่านตัวอย่างที่นักเรียนสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันหรือประเด็นในโลกไซเบอร์ ครูต้องสอนให้นักเรียนรู้จักการใช้สื่อออนไลน์อย่างรับผิดชอบ เช่น การหลีกเลี่ยงการแสดงความคิดเห็นหรือการกระทำที่อาจทำร้ายจิตใจผู้อื่น หรือการเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่เป็นความจริง การให้ความสำคัญกับการเคารพสิทธิของผู้อื่นในโลกออนไลน์จะช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสารที่มีจริยธรรม และช่วยให้นักเรียนมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี

ประเด็นที่สาม ครูควรเป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำและรับฟังความคิดเห็นของนักเรียน เพื่อสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยและเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง การไม่มุ่งเน้นอำนาจหรือทำให้นักเรียนกลัวเหมือนในอดีตจะช่วยให้นักเรียนรู้สึกว่ามีส่วนร่วมและสามารถแสดงออกได้อย่างเสรี การปฏิบัติต่อนักเรียนอย่างเท่าเทียมและการยอมรับในตัวตนของแต่ละคนจะช่วยสร้างความไว้วางใจและความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูและนักเรียน ครูควรมีความอดทนและความเห็นอกเห็นใจ พร้อมทั้งเปิดพื้นที่ให้นักเรียนแชร์ประสบการณ์หรือปัญหาต่างๆ โดยไม่ต้องกลัวว่าจะถูกตัดสินหรือกลั่นแกล้ง การสื่อสารที่ดีและการตั้งกติกาในห้องเรียนที่เน้นความเคารพและการรับฟังจะช่วยป้องกันพฤติกรรมบูลลี่และอคติ ส่งผลให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นและปรึกษาครูได้อย่างมั่นใจ

ประเด็นที่สี่ ครูควรปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักเรียน ทั้งในห้องเรียนและในชีวิตประจำวัน โดยการสร้างบรรยากาศปลอดภัยและอบอุ่น หลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น การบูลลี่ หรือการทำร้ายจิตใจ ครูที่สอนเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ควรมีความเห็นอกเห็นใจทั้งในโลกจริงและออนไลน์ เพื่อถ่ายทอดแนวคิดการเคารพและให้เกียรติผู้อื่นให้นักเรียนเข้าใจ การสอนนักเรียนให้ใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม และส่งเสริมให้นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบของพฤติกรรมในโลกออนไลน์ จะช่วยให้นักเรียนใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบและเคารพสิทธิของผู้อื่น

1.4 บทบาทของนักเรียน

จากการศึกษาข้อมูลสภาพปัจจุบันด้านบทบาทของนักเรียน ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็น ได้แก่ นักเรียนเป็นผู้รับความรู้จากครู นักเรียนควรเคารพความแตกต่างของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ นักเรียนควรมีความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล นักเรียนควรสื่อสารด้วยความสุภาพและให้เกียรติผู้อื่น นักเรียนควรตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่น และนักเรียนควรมีส่วนร่วมในการรณรงค์เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.4.1 นักเรียนเป็นผู้รับความรู้จากครู

นักเรียนมีบทบาทในการรับความรู้จากครู โดยการฟังและทำความเข้าใจเนื้อหาที่ครูถ่ายทอดให้ในห้องเรียน ซึ่งครูเป็นผู้ที่นำเสนอข้อมูลตามหลักสูตรที่กำหนด นักเรียนจะได้รับข้อมูลและความรู้จากครูเป็นหลัก และต้องนำไปศึกษาต่อเพื่อให้เข้าใจในเนื้อหานั้น ๆ

โดยที่การเรียนรู้อาจเน้นไปที่การรับข้อมูลจากครูโดยตรง ซึ่งนักเรียนอาจไม่ค่อยมีโอกาสในการตั้งคำถามหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหานั้นๆ การเรียนรู้แบบนี้จึงทำให้นักเรียนมีบทบาทเป็นผู้รับข้อมูลจากครู แต่ในบางครั้งอาจขาดโอกาสในการมีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์หรือการสร้างความเข้าใจด้วยตนเอง ดังข้อมูลดังนี้

...นักเรียนได้รับความรู้จากครูตามหลักสูตรที่กำหนด โดยเน้นการถ่ายทอดเนื้อหา ทำให้นักเรียนเป็นผู้รับข้อมูลมากกว่ามีส่วนร่วมในการเรียนรู้หรือแสดงความคิดเห็นเอง โอกาสในการตั้งคำถามและมีบทบาทในกระบวนการเรียนรู้น้อยลง

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...นักเรียนจำนวนมากอาจไม่สนใจเนื้อหาสาระหน้าที่พลเมือง ซึ่งอาจเกิดจากสองปัจจัยหลัก คือ บุคลิกของครูและวิธีการสอนของครู หากครูไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตประจำวันของนักเรียน หรือไม่ยืดหยุ่นในการสอน นักเรียนก็อาจมองว่าสาระนี้น่าเบื่อหรือไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตของนักเรียน ทั้งที่ในความจริงแล้วเนื้อหาดังกล่าวมีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของทุกคน รวมถึงการกำหนดนโยบายที่อาจทำให้นักเรียนรู้สึกว่าหัวข้อนี้ถูกบังคับหรือซ้ำซาก จนทำให้รู้สึกถูกบังคับมากกว่าจะได้เรียนรู้และเข้าใจอย่างแท้จริง อีกประเด็นหนึ่งคือการที่นักเรียนรับข้อมูลจากครูอย่างเดียวโดยไม่ค่อยมีโอกาสได้แสดงความคิดเห็นหรือมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นักเรียนจึงอาจไม่รู้สึกว่าความรู้ที่ได้รับมีความหมายหรือสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งส่งผลให้นักเรียนไม่เห็นคุณค่าของสาระนี้และไม่สนใจในการเรียนรู้เรื่องหน้าที่พลเมืองอย่างจริงจัง

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2567)

...นักเรียนมักจะเรียนรู้จากสิ่งที่มีอยู่ในหนังสือเรียน ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการรับข้อมูลจากสิ่งที่ครูหรือหนังสือได้สอนมา แต่การเรียนแบบนี้อาจทำให้การเรียนรู้ดูเหมือนเป็นเรื่องที่ถูกกำหนดมาแล้วทั้งหมด โดยที่นักเรียนไม่ได้มีส่วนร่วมในการตั้งคำถาม หรือคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับเนื้อหานั้น ๆ นักเรียนจึงอาจไม่รู้สึกเชื่อมโยงกับสิ่งที่เรียน หรือไม่เห็นว่ามันมีความสำคัญต่อชีวิตจริงเท่าไหร่ค่ะ

(บุคลากรทางด้านจิตวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

1.4.2 นักเรียนควรเคารพความแตกต่างของผู้อื่นในโลกไซเบอร์

การเคารพความแตกต่างในโลกไซเบอร์เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคล และทำให้การสนทนาออนไลน์มีความสุภาพและสร้างสรรค์ การยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้อื่นส่งผลให้เกิดการเรียนรู้จากหลายมุมมอง และช่วยลดปัญหาการเหยียดเชื้อชาติหรือผิวสี อีกทั้งยังช่วยป้องกันการระรานทางไซเบอร์ที่มักเกิดจากความไม่เข้าใจหรือการมองคนอื่นจากมุมมองเดียว การเคารพความคิดเห็นและความหลากหลายทางสังคมยังมีผลดีต่อการสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่น่าอยู่และลดความขัดแย้งในโลกไซเบอร์ ดังข้อมูลดังนี้

...บางครั้งนักเรียนอาจไม่เข้าใจความแตกต่างในสังคม ไม่ว่าจะเป็นชาติพันธุ์ เพศสภาพ หรือสิ่งอื่น ๆ ซึ่งทำให้เกิดอุปสรรคในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในโลกไซเบอร์ ดังนั้นนักเรียนจึงควรยอมรับความแตกต่างของผู้อื่นให้ได้ก่อน นอกจากนี้ นักเรียนบางคนอาจไม่ยอมรับความคิดเห็นหรือความแตกต่างของผู้อื่น ซึ่งเป็นเรื่องที่ควรปรับปรุง โดยนักเรียนควรเปิดใจให้กว้างต่อข้อมูลที่หลากหลายและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น เพื่อช่วยสร้างสังคมออนไลน์ที่มีความเข้าอกเข้าใจและเคารพกันมากขึ้น

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...การเคารพความแตกต่างของคนอื่นในโลกออนไลน์มันสำคัญมากนะคะ เพราะโลกออนไลน์เต็มไปด้วยความคิดเห็น ความเชื่อ และวัฒนธรรมที่หลากหลาย เมื่อเรายอมรับและเข้าใจในความแตกต่างเหล่านี้ก็จะช่วยให้เราสามารถอยู่กับคนอื่นได้อย่างสงบและมีความสุข การที่เราจะไม่ยึดติดกับความคิดเห็นหรือมุมมองเดียวก็จะช่วยลดปัญหาการกลั่นแกล้งออนไลน์ที่มาจากความไม่เข้าใจหรือการเหยียดเชื้อชาติหรือผิวสีได้ นอกจากนี้ยังช่วยลดความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นจากการแสดงความคิดเห็นที่ไม่ตรงกันได้ ถ้าเราเคารพความคิดเห็นของคนอื่นและเข้าใจถึงความแตกต่างกัน การพูดคุยในโลกออนไลน์ก็จะมีความสุภาพและสร้างสรรค์มากขึ้นค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...การขาดการนับรวมทุกคน (Inclusive) หรือการไม่ให้ความสำคัญกับความหลากหลายทางสังคม ส่งผลให้การคิดเชิงมิติโลกของนักเรียนมีขอบเขตจำกัด ทำให้มุมมองและการรับรู้ต่อปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในโลกแคบลง ซึ่งอาจนำไปสู่การเกิดอคติ ชาตินิยม หรือการเบียดขับและการแบ่งแยก (Othering) ที่สร้างความขัดแย้ง นอกจากนี้ยังมีปัญหาเชิงโครงสร้างที่ขัดขวางไม่ให้สังคมสามารถสร้างความเห็นอกเห็นใจและเข้าใจกันได้อย่างแท้จริง ดังนั้น

การจัดการเรียนการสอนที่เน้นความหลากหลายและการยอมรับความแตกต่างในสังคมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยเปิดมุมมองและเสริมสร้างความเข้าใจในทุกๆ ด้าน

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2567)

...การมองสังคมศึกษาในเชิงสหวิทยาการและการศึกษาแบบองค์รวม (Holistic Education) เป็นการตั้งคำถามและสร้างการคิดเชิงวิพากษ์ต่อปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งในระดับจุลภาคและมหภาค โดยเน้นการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล พร้อมทั้งยอมรับความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติและการเชื่อมโยงความรู้เชิงพื้นที่ ช่วยให้สามารถสกัดมโนทัศน์หลักเพื่ออธิบายระบบและกลไกของสิ่งรอบตัว ตลอดจนโลกคดีศึกษาได้อย่างครอบคลุมและเชื่อมโยงกันอย่างมีความหมาย

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2567)

...การเคารพความแตกต่างของผู้อื่นในโลกไซเบอร์เป็นสิ่งสำคัญที่เราต้องให้ความใส่ใจ เพราะในโลกออนไลน์เรามักเจอความคิดเห็นหรือมุมมองที่แตกต่างจากของเรา การที่เรารู้จักเปิดใจและเคารพความแตกต่างนี้จะช่วยให้สภาพแวดล้อมออนไลน์น่าอยู่และปราศจากความขัดแย้ง การยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างไม่เพียงแต่ช่วยให้การสนทนามีความสุภาพ แต่ยังช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเราและผู้อื่นด้วย

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2567)

...ในยุคดิจิทัลตอนนี้ นักเรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่เคารพสิทธิและความรู้สึกของผู้อื่นครับ การพัฒนาคุณธรรมในโลกไซเบอร์ก็เป็นหน้าที่ของพลเมืองที่ทุกคนต้องทำ เพราะชีวิตประจำวันเราทุกคนก็ต้องใช้เทคโนโลยีในหลาย ๆ ด้าน ตั้งแต่การสื่อสารไปจนถึงการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ครับ นักเรียนควรเริ่มต้นจากการเคารพสิทธิของผู้อื่นและเคารพความแตกต่างของคนอื่นในโลกออนไลน์ โดยตระหนักถึงผลกระทบจากคำพูดหรือการกระทำที่เราโพสต์หรือแชร์ในโลกไซเบอร์ครับ ควรหลีกเลี่ยงการบูลลี่หรือการกลั่นแกล้งคนอื่น เพราะมันอาจส่งผลเสียทั้งกับตัวเราและคนอื่นครับ การแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์ก็ควรจะสุภาพ แม้ว่าเราจะมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันครับ อย่าทำให้เกิดการโจมตีส่วนตัวหรือสร้างความขัดแย้งที่ไม่จำเป็นครับ นอกจากนี้ นักเรียนยังควรใช้งานเทคโนโลยีด้วยวิจารณญาณครับ โดยการคัดกรองข้อมูลและใช้อินเทอร์เน็ตให้เกิดประโยชน์ ไม่ควรหมกมุ่นกับการเปรียบเทียบตัวเองกับคนอื่นหรือแสวงหาการยอมรับในทางที่เกินไปครับ ควรมีความรับผิดชอบในการใช้งานอินเทอร์เน็ต เช่น เคารพลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ไม่เผยแพร่ข้อมูลเท็จ หรือทำอะไรที่ละเมิดกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ครับ

การพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์จะสะท้อนถึงหน้าที่พลเมืองในยุคดิจิทัล และจะช่วยให้เราทุกคนอยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์ได้อย่างมีคุณธรรม

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2567)

1.4.3 นักเรียนควรมีความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล

ในยุคดิจิทัลปัจจุบัน การใช้งานเทคโนโลยีและสื่อออนไลน์เป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวัน นักเรียนควรมีความรู้และความรับผิดชอบในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีสติ โดยไม่เพียงแค่ใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ แต่ยังต้องคำนึงถึงการเคารพสิทธิและความรู้สึกของผู้อื่นในโลกออนไลน์ การเคารพความแตกต่างของผู้อื่นและการหลีกเลี่ยงการกระทำที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้การพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งที่หลากหลาย เพื่อแยกแยะข้อมูลที่เชื่อถือได้จากข้อมูลที่อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดเป็นสิ่งจำเป็น การแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์ควรคำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการกระทำหรือคำพูด เพื่อป้องกันการสร้างความขัดแย้งหรือความเข้าใจผิดในสังคมออนไลน์ การรับมือกับภัยในโลกไซเบอร์เป็นสิ่งที่นักเรียนต้องใส่ใจ การใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณและจิตสำนึกจะช่วยให้การใช้งานอินเทอร์เน็ตเกิดประโยชน์สูงสุดและสร้างสรรค์ การพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์จะนำไปสู่การสร้างสังคมออนไลน์ที่มีคุณธรรม เคารพซึ่งกันและกัน และปลอดภัยสำหรับทุกคน ดังข้อมูลดังนี้

...นักเรียนควรมีความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อบนโลกออนไลน์ ควรเรียนรู้วิธีการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีสติและรับผิดชอบ แต่ยังต้องฝึกเข้าใจและเคารพความรู้สึกของผู้อื่นในโลกออนไลน์ด้วย

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...นักเรียนควรมีความสามารถในการศึกษาข้อมูลจากแหล่งที่หลากหลาย เพื่อให้มีความเข้าใจที่ถูกต้องและครบถ้วน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาความคิดวิเคราะห์ในโลกดิจิทัลค่ะ เพราะข้อมูลในโลกออนไลน์มีมากมายและไม่ทั้งหมดเชื่อถือได้ ดังนั้นการคิดวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารอย่างมีวิจารณญาณจึงจำเป็นมากค่ะ นอกจากนี้นักเรียนยังต้องรู้จักการแสดงความคิดเห็นอย่างรอบคอบ คำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากคำพูดหรือการกระทำในโลกออนไลน์ การมีความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัลจึงเป็นสิ่งสำคัญค่ะ เพราะมันช่วยให้เรารู้จักสิทธิและหน้าที่ของตัวเองในโลกออนไลน์ พร้อมทั้งการเคารพและรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติและมีจิตสำนึกค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...ในยุคดิจิทัลนี้ นักเรียนควรรับผิดชอบในการแสดงออกในโลกออนไลน์ โดยการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและเคารพสิทธิของผู้อื่นบนโซเชียล มีความระมัดระวังในการกระทำและคำพูดที่อาจส่งผลกระทบต่อทั้งตัวเราและคนอื่น ควรหลีกเลี่ยงการกระทำที่ผิดศีลธรรมและกฎหมายค่ะ การบริหารเวลาให้ดีระหว่างโลกออนไลน์และชีวิตจริงก็สำคัญ เพราะถ้าใช้เวลามากเกินไปอาจกระทบกับชีวิตจริงได้ รวมถึงควรมีความรู้เรื่องพลเมืองดิจิทัล เพื่อให้สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมีสติและรับผิดชอบค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...นักเรียนควรใช้งานเทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ โดยคัดกรองข้อมูลที่ได้รับและใช้อินเทอร์เน็ต และควรมีความรับผิดชอบในการใช้งานอินเทอร์เน็ต เช่น การเคารพลิขสิทธิ์ และหลีกเลี่ยงการเผยแพร่ข้อมูลเท็จหรือกระทำที่ละเมิดกฎเกณฑ์ต่าง ๆ การพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์เป็นการสะท้อนถึงหน้าที่พลเมืองในยุคดิจิทัลที่ทุกคนต้องทำความเข้าใจกับผลกระทบจากการกระทำออนไลน์ และตระหนักถึงกฎหมายและจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง การที่นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับดิจิทัลจะช่วยให้นักเรียนรู้จักคิดก่อนตัดสินใจ และทำให้สามารถใช้งานเทคโนโลยีได้อย่างมีความรับผิดชอบมากขึ้น

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2567)

...ในโลกดิจิทัลที่เราใช้กันทุกวันนี้ การมีความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัลเป็นสิ่งที่ทุกคนควรให้ความสำคัญค่ะ เพราะการเข้าใจวิธีการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบจะช่วยให้เราเคารพสิทธิและความรู้สึกของผู้อื่นในโลกออนไลน์ได้มากขึ้น การมีความเห็นอกเห็นใจกันในโลกไซเบอร์ไม่ได้หมายความแค่การไม่ทำร้ายผู้อื่น แต่ยังรวมถึงการเข้าใจผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการกระทำของเรา เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ หรือการเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่จริง

(บุคลากรทางด้านจิตวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

1.4.4 นักเรียนควรสื่อสารด้วยความสุภาพและให้เกียรติผู้อื่น

การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ในโลกออนไลน์หมายถึงการแสดงความคิดเห็นอย่างสุภาพและเคารพความเห็นที่แตกต่าง การใช้คำพูดในทางบวกช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในสังคมออนไลน์ และลดการเกิดความขัดแย้งหรือการกลั่นแกล้งออนไลน์ การฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นอย่างมีวิจารณญาณส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างสังคมออนไลน์ที่มีความเข้าใจซึ่งกันและกัน ดังข้อมูล ดังนี้

...นักเรียนควรสื่อสารด้วยความสุภาพและให้เกียรติผู้อื่นเสมอค่ะ นอกจากนี้ นักเรียนควรเปิดใจรับข้อมูลที่หลากหลายและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น เพราะการรับฟังและเข้าใจมุมมองที่แตกต่างจะช่วยให้นักเรียนเติบโตและพัฒนาความคิดอย่างมีวิจารณญาณมากขึ้นค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...นักเรียนควรสื่อสารด้วยคำพูดเชิงบวกและสร้างสรรค์ค่ะ การใช้คำพูดในทางที่ดี ไม่เพียงแต่ช่วยให้คนที่ฟังรู้สึกดีและไม่ถูกทำร้ายจากคำพูดของเรา แต่ยังช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีในโลกออนไลน์ด้วยค่ะ การพูดในทางบวก เช่น การให้กำลังใจ ชื่นชม หรือแสดงความคิดเห็นอย่างสุภาพ จะช่วยให้การสื่อสารเป็นไปในทางที่สร้างสรรค์และลดการเกิดความขัดแย้งค่ะ นอกจากนี้ การเปิดใจรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างและยอมรับข้อมูลจากหลากหลายแหล่งยังช่วยให้เราเข้าใจผู้อื่นมากขึ้นอีกด้วยค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...การสื่อสารที่ดีและสร้างสรรค์ช่วยสร้างบรรยากาศที่เปิดกว้างและเต็มไปด้วยความเข้าใจในโลกออนไลน์ เมื่อเราสื่อสารด้วยคำพูดที่สุภาพและเป็นบวก การใช้คำพูดเชิงบวกแบบนี้จะช่วยให้คนอื่นรู้สึกได้รับการเคารพและไม่ถูกทำร้ายจากคำพูดของเรา นอกจากนี้ยังช่วยให้เกิดการเห็นอกเห็นใจกันมากขึ้นและลดปัญหาการกลั่นแกล้งออนไลน์ได้

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2567)

...การแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์เป็นสิ่งที่ต้องทำด้วยความระมัดระวังค่ะ นักเรียนควรแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์และมีมารยาท โดยคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น แม้เราจะมีความคิดเห็นที่แตกต่าง ก็ไม่ควรแสดงออกในทางที่ทำร้ายหรือเหยียดผู้อื่น การพูดหรือแสดงความคิดเห็นอย่างสุภาพจะช่วยให้การสนทนาในโลกออนไลน์มีบรรยากาศที่ดีและส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเชิงบวกมากขึ้นค่ะ

(บุคลากรทางด้านจิตวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

1.4.5 นักเรียนควรตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่น

นักเรียนควรตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่นในโลกออนไลน์ โดยการแสดงความคิดเห็นหรือการใช้สื่อดิจิทัลในทางที่ไม่ทำร้ายจิตใจผู้อื่น การเลือกใช้คำพูดอย่างสุภาพและสร้างสรรค์จะช่วยให้การสื่อสารเป็นไปในทางบวกและส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในโลกออนไลน์ ดังข้อมูล ดังนี้

...การสอนให้นักเรียนเข้าใจและรู้จักรับรู้ถึงความรู้สึกของผู้อื่นช่วยให้นักเรียนสามารถเห็นอกเห็นใจมากขึ้นในโลกออนไลน์ครับ การเข้าใจว่าแต่ละคนอาจเผชิญกับความรู้สึกต่าง ๆ เช่น การถูกกลั่นแกล้ง หรือการไม่เข้าใจในสิ่งที่ตนเองพูด จะทำให้นักเรียนรู้จักเลือกใช้คำพูดที่ไม่ทำร้ายจิตใจผู้อื่น และสร้างบรรยากาศที่มีความเคารพซึ่งกันและกัน

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...นักเรียนควรใส่ใจความรู้สึกของผู้อื่นในโลกออนไลน์ เพราะการเข้าใจว่าคำพูดและการกระทำของเราสามารถส่งผลกระทบต่อผู้อื่น จะช่วยให้เราระมัดระวังการใช้คำพูดให้เหมาะสมและไม่ทำให้ใครรู้สึกแย่ การคิดถึงความรู้สึกของผู้อื่นจะช่วยลดความขัดแย้งในโลกออนไลน์และทำให้การสื่อสารเป็นไปในทางที่ดีและมีมารยาท เมื่อเราสามารถแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์และเปิดรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นด้วยความเข้าใจ ก็จะทำให้ทุกคนสามารถอยู่ร่วมกันในโลกออนไลน์ได้อย่างมีความสุขค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...ถ้านักเรียนไม่ใส่ใจความรู้สึกของผู้อื่นในโลกออนไลน์ อาจทำให้คนอื่นรู้สึกเจ็บปวด เสียใจ หรือไม่กล้าแสดงความคิดเห็นอีกต่อไป แต่หากเราระมัดระวังคำพูดและคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น จะช่วยให้การสื่อสารในโลกออนไลน์เป็นไปในทางที่สร้างสรรค์ ทำให้สังคมออนไลน์เป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยและน่าอยู่สำหรับทุกคน ดังนั้นถ้าเราใส่ใจความรู้สึกของผู้อื่น จะช่วยให้การพูดคุยในโลกออนไลน์เป็นไปในทางที่ดีและมีความสุข

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...ถ้านักเรียนไม่สนใจความรู้สึกของผู้อื่นในโลกออนไลน์ อาจทำให้เพื่อน ๆ หรือคนอื่นได้รับผลกระทบที่ไม่คาดคิด เช่น การที่เราโพสต์หรือคอมเมนต์ในลักษณะที่วิจารณ์รูปลักษณ์หรือการกระทำของคนอื่นอย่างไม่ระมัดระวัง อาจทำให้ผู้ที่โดนวิจารณ์รู้สึกเสียความมั่นใจได้

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2567)

1.4.6 นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการรณรงค์เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

การรณรงค์เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์มีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคดิจิทัล นักเรียนควรมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเข้าใจและเคารพผู้อื่นในสื่อออนไลน์ โดยการแสดงบทบาทในกิจกรรมต่างๆ เช่น การสร้างสื่อรณรงค์ผ่านคลิปวิดีโอ โปสเตอร์

หรือการจัดกิจกรรมให้ความรู้ เพื่อลดการกลั่นแกล้งออนไลน์และส่งเสริมการใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบดังข้อมูลดังนี้

...นักเรียนควรเป็นคนที่รู้จักสร้างและส่งเสริมให้เห็นความสำคัญของตัวเองและคนรอบข้างนะคะ สิ่งสำคัญคือการนำเสนอภาพลักษณ์ของตัวเองในสื่อโซเชียลให้เหมาะสมค่ะ ไม่ว่าจะเป็นการโพสต์ข้อความหรือแชร์เรื่องราวต่าง ๆ เราควรคิดก่อนทำเสมอค่ะ และต้องรับผิดชอบต่อการกระทำของตัวเอง การกระทำที่เราทำจะต้องไม่ผิดศีลธรรมและกฎหมายค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...นักเรียนไม่เพียงแค่รับสารจากสื่อหรือข้อมูลที่มีอยู่ แต่ยังสามารถกลับมาเป็นผู้ผลิตสาร เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงและส่งผลดีต่อสังคมได้ การที่นักเรียนสามารถคิด วิเคราะห์และตีความข้อมูลที่ได้รับจากสื่ออย่างมีวิจารณญาณ เป็นทักษะสำคัญในการรับมือกับการโฆษณาชวนเชื่อที่มักถูกใช้เพื่อสร้างความเชื่อหรืออุปทานหมู่ผ่านการกล่อมเกลาทางสังคม

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2567)

...การ Empower นักเรียนเป็นเรื่องสำคัญมากเลยครับ เพราะมันช่วยให้นักเรียนได้มีบทบาทสำคัญในห้องเรียน ไม่ว่าจะเป็นการเป็นผู้นำกลุ่ม การเสนอแนวทางแก้ปัญหาหรือการร่วมจัดกิจกรรม ซึ่งทั้งหมดนี้ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าและได้ใช้ศักยภาพที่มีอย่างเต็มที่ นักเรียนควรมีบทบาทในการรณรงค์ไม่ให้เกิดการบลูลี่ เช่น การเป็นผู้นำจัดกิจกรรมผ่านโซเชียล การคิดไอเดียเจ๋ง ๆ เพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ หรือแชร์เรื่องราวที่สร้างแรงบันดาลใจในกลุ่มเพื่อน แบบนี้นักเรียนก็จะได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีมและคุณค่าของความสัมพันธ์ที่ดีในโลกออนไลน์มากขึ้นครับ

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2567)

...นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการรณรงค์ผ่านสื่อหลากหลายรูปแบบ เช่น การแต่งเพลง การสร้างคลิปรณรงค์ หรือคลิปละครคุณธรรม เพื่อช่วยสร้างความตระหนักถึงปัญหาและผลกระทบจากการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ โดยมีครูคอยให้คำแนะนำและช่วยตรวจสอบผลงาน โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน และช่วยกันประเมินว่าสื่อของกลุ่มไหนเหมาะสมและมีผลกระทบเชิงบวกมากที่สุด ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากกันและกันเมื่อผลงานผ่านการประเมินแล้ว ก็สามารถนำไปเผยแพร่บนแพลตฟอร์มอย่าง TikTok ซึ่งเป็นช่องทางที่เข้าถึง

ง่าย และได้รับความนิยมในปัจจุบันครับ แบบนี้จะทำให้การรณรงค์เข้าถึงคนจำนวนมากได้ และสร้างผลกระทบในเชิงบวกได้อย่างกว้างขวางครับ

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2567)

...นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการรณรงค์เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ค่ะ ไม่ว่าจะเป็นการคิดเนื้อหาสำหรับทำคลิปรณรงค์ การออกแบบโปสเตอร์ หรือการจัดกิจกรรมให้ความรู้กับเพื่อน ๆ ในโรงเรียน ทุกคนได้ทำงานร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิด และเรียนรู้ที่จะเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นมากขึ้นค่ะ

(บุคลากรทางด้านจิตวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

กล่าวโดยสรุป ด้านบทบาทของนักเรียน พบประเด็นสำคัญ 6 ประเด็น กล่าวคือ ประเด็นแรกนักเรียนเป็นผู้รับความรู้จากครู การเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษามักเน้นการถ่ายทอดข้อมูลจากครูให้ตรงตามหลักสูตรที่กำหนด นักเรียนมักรับข้อมูลจากครูโดยไม่ได้มีโอกาสตั้งคำถามหรือมีส่วนร่วมในการค้นหาความรู้ด้วยตัวเอง ทำให้บางครั้งนักเรียนไม่เห็นคุณค่าหรือไม่เชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตประจำวันของตนเอง โดยเฉพาะในเรื่องหน้าที่พลเมืองที่อาจดูเหมือนเป็นเนื้อหาที่ถูกบังคับหรือซ้ำซาก การที่นักเรียนรับข้อมูลจากครูเพียงฝ่ายเดียวทำให้ขาดความสนใจในการเรียนรู้และไม่รู้สึกว่าความรู้มีความหมายจริงจังในชีวิตประจำวัน

ประเด็นที่สอง นักเรียนควรเคารพความแตกต่างของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ นักเรียนในยุคดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการสร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยและเคารพซึ่งกันและกัน โดยเริ่มจากการยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง เช่น ในการแสดงความคิดเห็นในห้องสนทนา หากมีเพื่อนที่แสดงความคิดเห็นไม่ตรงกับตน นักเรียนควรรับฟังอย่างเปิดใจ แทนที่จะวิจารณ์อย่างรุนแรง การกระทำเช่นนี้ช่วยลดความขัดแย้งและส่งเสริมการเรียนรู้จากมุมมองที่หลากหลาย นักเรียนควรหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ เช่น การโพสต์ข้อความล้อเลียนหรือใช้คำพูดที่สร้างความเสียหายต่อจิตใจผู้อื่น

ประเด็นที่สาม นักเรียนควรมีความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล นักเรียนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยเริ่มจากการเรียนรู้และพัฒนาความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณและความรับผิดชอบ เช่น การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนการเผยแพร่ การหลีกเลี่ยงการส่งต่อข่าวสารที่บิดเบือน และการเคารพลิขสิทธิ์ของผู้อื่นนักเรียนควรแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์อย่างสุภาพและสร้างสรรค์ และนักเรียนควรมีความสามารถในการดูแลและปกป้องตนเองจากภัยออนไลน์

ประเด็นที่สี่ นักเรียนควรสื่อสารด้วยความสุภาพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้คำพูดที่สร้างสรรค์ เช่น การให้กำลังใจหรือแสดงความชื่นชม ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีและลดความขัดแย้งในสังคมดิจิทัล

ประเด็นที่ห้า นักเรียนควรตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่น เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้การสื่อสารเป็นไปอย่างสร้างสรรค์และสุภาพ นักเรียนควรเข้าใจว่าคำพูดและการกระทำในโลกออนไลน์สามารถมีผลกระทบต่อผู้อื่นได้ การเลือกใช้คำพูดที่ระมัดระวังและไม่ทำร้ายจิตใจผู้อื่นจะช่วยลดความขัดแย้งและส่งเสริมบรรยากาศที่ดีในการสื่อสาร การไม่สนใจความรู้สึกของผู้อื่นอาจทำให้เกิดผลกระทบที่ไม่คาดคิด

ประเด็นที่หก นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการรณรงค์เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ เช่น การสร้างสื่อรณรงค์ผ่านคลิปวิดีโอ โปสเตอร์ หรือการจัดกิจกรรมให้ความรู้เพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งออนไลน์และส่งเสริมการใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบ การให้โอกาสนักเรียนได้มีบทบาทในกิจกรรมต่างๆ หรือการเป็นผู้นำในการรณรงค์ไม่ให้เกิดการกลั่นแกล้งจะช่วยพัฒนาความรับผิดชอบและความเข้าใจในการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติ นอกจากนี้ การทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ยังช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกันและความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในสังคมออนไลน์

2. ปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

จากการศึกษาข้อมูลด้านปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์พบประเด็นสำคัญ 2 ประเด็น ได้แก่ โรงเรียนยังไม่มีหลักสูตรสำหรับพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ที่แน่ชัด และนักเรียนขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 โรงเรียนยังไม่มีหลักสูตรสำหรับพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ที่แน่ชัด

ด้านหลักสูตรที่ส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ในรายวิชาสังคมศึกษา พบว่า หลักสูตรสังคมศึกษาของประเทศไทยมุ่งเน้นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม การเคารพสิทธิของผู้อื่น และความรับผิดชอบต่อสังคม โดยมุ่งหวังให้นักเรียนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขในสังคม อีกทั้งยังสนับสนุนทักษะทางสังคมที่จำเป็นสำหรับการสื่อสารทั้งในชีวิตจริงและโลกออนไลน์ อย่างไรก็ตาม การแสดงออกและการปฏิสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์ยังไม่ได้รับการบรรจุเป็นหัวข้อที่ชัดเจนในหลักสูตรปัจจุบัน แม้ในวิชาวิทยาการคำนวณจะมีการพูดถึงมารยาทและการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ แต่เนื้อหาเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจและการสื่อสารทางอารมณ์ในโลกออนไลน์ยังขาดการเน้นย้ำอย่างเป็นรูปธรรม ปัญหานี้สะท้อนให้เห็นว่าหลักสูตรปัจจุบันยังอาจไม่ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในประเด็นการระรานทางไซเบอร์ ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อเยาวชนในยุคดิจิทัลในปัจจุบัน มีความพยายาม

ที่จะเพิ่มเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ เช่น พระราชบัญญัติการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ และหัวข้อเกี่ยวกับ การบูลลี่และการหมิ่นประมาทเข้าสู่การเรียนการสอนในสาระหน้าที่พลเมือง เพื่อส่งเสริมจริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตและปลูกฝังความเคารพต่อผู้อื่นในบริบทของโลกไซเบอร์ นอกจากนี้การประยุกต์ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับสิทธิมนุษยชนยังช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบจากการกระทำในโลกออนไลน์ และสามารถสร้างความเข้าใจในคุณค่าของการปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความเคารพ ดังข้อมูลดังนี้

...ในหลักสูตรสังคมศึกษาของไทยจะเน้นการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม การเคารพสิทธิของผู้อื่น การรับผิดชอบในสังคม และการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ซึ่งรวมถึงการมีทักษะทางสังคมในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นทั้งในโลกจริงและโลกออนไลน์ แต่ยังไม่มีการสอนอย่างชัดเจนเกี่ยวกับการแสดงออกหรือการปฏิสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์โดยตรงค่ะ จะมีการสอนในวิชาวิทยาการคำนวณอยู่บ้าง ก็จะมีการพูดถึงมารยาทและการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ แต่ยังไม่ได้เน้นเรื่องความเห็นอกเห็นใจหรือการสื่อสารทางอารมณ์ในโลกออนไลน์เท่าไหร่ค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...หลักสูตรที่มุ่งพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ยังขาดความชัดเจน การเรียนรู้แบบแยกส่วนไม่สามารถสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากคุณลักษณะนี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากการเรียนรู้เฉพาะเรื่องหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับแง่มุมทางศาสนา ความเชื่อ เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และจิตวิทยา ซึ่งล้วนมีส่วนสำคัญในการหล่อหลอมและพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในบริบทดังกล่าว

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2567)

...ปัญหาหลักที่เกิดขึ้นคือหลักสูตรอย่างเป็นทางการที่ใช้ปัจจุบันยังไม่ได้รับการปรับปรุงให้ตอบสนองกับความเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในเรื่อง Cyberbullying แต่การเรียนการสอนสามารถประยุกต์ใช้ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเข้าใจในสิทธิมนุษยชน เพื่อสอนให้นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำในโลกไซเบอร์และปลูกฝังความเคารพต่อผู้อื่นในบริบทของยุคดิจิทัลได้

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2567)

...การสอนที่เน้นความเห็นอกเห็นใจนั้นถือว่าเป็นแนวคิดที่มีอยู่แล้วในระบบการศึกษา แต่ในบริบทของโลกไซเบอร์อาจยังไม่ได้รับการเน้นย้ำมากนัก โดยเฉพาะในกลุ่มครูที่ยัง

ยึดติดกับหลักสูตรหรือตำราเรียนเป็นหลัก จึงทำให้หัวข้อเหล่านี้ถูกสอดแทรกในเนื้อหาได้ไม่มาก แต่ในปัจจุบันมีความพยายามเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับ กฎหมายคอมพิวเตอร์ เช่น พระราชบัญญัติการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ รวมถึงหัวข้อเกี่ยวกับการบูลลี่และการหมิ่นประมาท ซึ่งได้รับการนำเข้าสู่การเรียนการสอนมากขึ้น

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2567)

...หลักการเรียนรู้ที่มีการส่งเสริมเรื่องความเห็นอกเห็นใจนั้นจริง ๆ แล้วมีอยู่แล้วในหลักสูตรแต่ยังไม่ชัดเจนมาก แต่ปัญหาคือบางทีนักเรียนอาจจะไม่รู้วิธีการที่จะนำไปใช้ หรือบางครั้งอาจจะไม่ได้รับการฝึกฝนให้เห็นถึงความสำคัญในการแสดงออกหรือปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในโลกไซเบอร์อย่างจริงจัง นักเรียนอาจจะยังไม่เข้าใจว่าการเห็นอกเห็นใจในโลกออนไลน์นั้นสำคัญแค่ไหน เช่น การใช้คำพูดที่เหมาะสม หรือการเคารพความคิดเห็นของผู้อื่นในพื้นที่ดิจิทัล ซึ่งทำให้นักเรียนยังไม่ได้นำไปปรับใช้ในชีวิตจริงเท่าที่ควรค่ะ

(บุคลากรทางด้านจิตวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

2.2 นักเรียนขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

ในยุคดิจิทัลที่โลกไซเบอร์กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของนักเรียนปัญหาหนึ่งที่เริ่มปรากฏชัดคือการขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำที่ขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกออนไลน์ นักเรียนบางคนมองว่าโลกไซเบอร์เป็นพื้นที่ที่สามารถทำอะไรก็ได้โดยไม่มีผลกระทบในความเป็นจริง พฤติกรรมบางอย่าง เช่น การแสดงความคิดเห็นที่ไม่เหมาะสม การโพสต์ที่อาจทำร้ายจิตใจผู้อื่น หรือการแชร์ข้อมูลที่ส่งผลเสียต่อผู้อื่น มักถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติหรือการล้อเล่นสนุกสนาน เนื่องจากนักเรียนไม่เห็นผลกระทบที่ชัดเจนหรือรู้สึกว่าไม่มีใครได้รับความเสียหายโดยตรง ปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อพฤติกรรมนี้คือการที่นักเรียนไม่สามารถมองเห็นปฏิกิริยาทางอารมณ์ของผู้ที่ถูกกระทำผ่านโลกไซเบอร์ได้ การสื่อสารในพื้นที่ดิจิทัลซึ่งขาดการปฏิสัมพันธ์แบบตัวต่อตัวทำให้ผู้กระทำไม่เข้าใจถึงผลกระทบทางจิตใจที่เกิดขึ้นจริง อีกทั้งการใช้ชื่อปลอมหรือบัญชีที่ไม่ระบุตัวตนยังเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนกล้าทำสิ่งที่อาจไม่เหมาะสมหรือไม่กล้าทำในชีวิตจริง โดยไม่ได้ตระหนักว่า การกระทำเหล่านี้สามารถสร้างความเครียดหรือส่งผลให้ผู้ถูกกระทำมีภาวะซึมเศร้าในระยะยาวนอกจากนี้ นักเรียนบางคนอาจใช้โลกไซเบอร์เป็นช่องทางระบายอารมณ์หรือความเครียดส่วนตัว เช่น ความไม่พอใจในครอบครัว ความกดดันจากการเรียน หรือปัญหากับเพื่อน การกระทำดังกล่าว เช่น การพิมพ์ข้อความรุนแรง การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว หรือการโจมตีผู้อื่นในโลกออนไลน์

แม้อาจดูเหมือนเป็นการระบายอารมณ์ของผู้กระทำ แต่ในทางกลับกันกลับส่งผลเสียต่อจิตใจและความมั่นใจของผู้ที่ถูกกระทำ ดังข้อมูลดังนี้

...นักเรียนบางคนยังขาดความตระหนักถึงความสำคัญของการมีความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ อาจเป็นเพราะอยู่ในช่วงวัยรุ่นที่กำลังเรียนรู้และทดลองสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งบางครั้งก็อาจมองข้ามผลกระทบของการกระทำของตัวเองไป เช่น การแสดงความคิดเห็นหรือโพสต์บางอย่างที่อาจทำร้ายจิตใจคนอื่น บางคนอาจทำไปโดยไม่คิด หรือคิดว่าเป็นเรื่องปกติ เพราะเห็นคนอื่นทำกันเยอะและดูเหมือนจะไม่มีใครได้รับผลกระทบ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...นักเรียนบางคนอาจคิดว่าโลกออนไลน์เป็นพื้นที่ที่ทำอะไรก็ได้แบบไม่มีผลกระทบจริงจัง เพราะเราไม่เห็นหน้าหรือความรู้สึกของคนที่โดน ทำให้ไม่ค่อยคิดถึงผลเสียที่อาจ เกิดขึ้นกับจิตใจของคนอื่น บางทีการพิมพ์ข้อความ การแสดงความคิดเห็น หรือแชร์รูปภาพที่ทำให้เพื่อนดูไม่ดี อาจถูกมองว่าเป็นแค่เรื่องล้อเล่นสนุก ๆ เช่น เอารูปเพื่อนมาตั้งเป็นรูปปกเฟซบุ๊ก เอาภาพหลุดเพื่อนมาโพสต์ในวันเกิด หรือเขียนโพสต์หรือสตอรี่ที่เหมือนจะกระทบคนอื่น

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...นักเรียนบางคนใช้ชื่อปลอมหรือบัญชีที่ไม่ระบุตัวตน ยิ่งทำให้คิดว่าคงไม่มีใครตามตัวเจอ เลยกล้าทำอะไรที่ไม่เหมาะสม หรือไม่กล้าทำในชีวิตจริง ไม่เข้าใจว่าการบูลลี่ในโลกออนไลน์จะส่งผลกระทบต่อจิตใจของคนอื่นในระยะยาว เช่น การแสดงความคิดเห็นเชิงลบแบบ “อ้วน” หรือ “ดำ” “ถ้าแน่จริงก็ลองดูสิ” คำพูดเหล่านี้อาจดูเหมือนล้อเล่นสำหรับคนพิมพ์ แต่สำหรับคนที่โดนมันกลับสร้างความเสียใจและความกดดัน จนพฤติกรรมแบบนี้กลายเป็นเรื่องปกติในโลกออนไลน์ ซึ่งยิ่งทำให้เกิดปัญหานี้ซ้ำ ๆ ค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...นักเรียนบางคนอาจใช้การบูลลี่ในโลกออนไลน์เป็นช่องทางระบายอารมณ์หรือความเครียดนะคะ เช่น เวลารู้สึกไม่พอใจ มีปัญหากับครอบครัว เพื่อน หรือเรื่องเรียน ก็อาจจะไประบายความรู้สึกพวกนั้นกับคนอื่นในโลกออนไลน์ โดยการพิมพ์ข้อความแรง ๆ หรือแสดงพฤติกรรมที่ทำให้คนอื่นรู้สึกไม่ดี แต่สิ่งที่น่าเป็นห่วงคือ นักเรียนอาจไม่รู้ว่าพฤติกรรมแบบนี้ส่งผลเสียกับคนอื่นมากแค่ไหน ทั้งในแง่จิตใจและความมั่นใจในตัวเองของคนที่ถูกกระทำ

(บุคลากรทางด้านจิตวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

กล่าวโดยสรุปปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ พบประเด็นสำคัญ 2 ประเด็น กล่าวคือ ประเด็นแรก โรงเรียนยังไม่มีหลักสูตรสำหรับพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ที่แน่ชัด ตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 จะมุ่งเน้นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม การเคารพสิทธิของผู้อื่น และการพัฒนาทักษะทางสังคม แต่ยังขาดการกำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงออกและการปฏิสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ได้มีความพยายามที่จะเพิ่มเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายคอมพิวเตอร์และสิทธิมนุษยชนในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อปลูกฝังความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อการกระทำในโลกไซเบอร์ และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมในบริบทของสังคมดิจิทัล และนักเรียนขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ เนื่องจากมองว่าเป็นพื้นที่ที่สามารถแสดงออกได้โดยไม่มีผลกระทบในความเป็นจริง พฤติกรรม เช่น การแสดงความคิดเห็นไม่เหมาะสม การโพสต์ข้อความที่อาจทำร้ายจิตใจผู้อื่น หรือการแชร์ข้อมูลที่สร้างความเสียหาย มักถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติหรือเพียงการล้อเล่น เพราะขาดความเข้าใจถึงผลกระทบทางอารมณ์อย่างแท้จริง ปัจจัยที่ส่งเสริมพฤติกรรมเหล่านี้ได้แก่ การสื่อสารที่ปราศจากการปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า การใช้นามแฝง และการใช้โลกไซเบอร์เป็นพื้นที่ระบายความเครียด

ประเด็นที่สอง นักเรียนขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ นักเรียนบางคนยังขาดความตระหนักถึงความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ เนื่องจากอยู่ในช่วงวัยรุ่นที่กำลังเรียนรู้และทดลองสิ่งใหม่ ๆ ทำให้บางครั้งอาจมองข้ามผลกระทบของการกระทำของตนเองไป โดยเฉพาะการแสดงความคิดเห็นหรือโพสต์ที่อาจส่งผลเสียต่อจิตใจของผู้อื่น เช่น การบูลลี่ออนไลน์ผ่านการใช้ชื่อปลอมหรือบัญชีที่ไม่ระบุตัวตน ซึ่งอาจทำให้ผู้กระทำละเลยผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเหยื่อในระยะยาว นอกจากนี้ยังมีการใช้สื่อออนไลน์เป็นพื้นที่ระบายอารมณ์หรือความเครียด โดยไม่คำนึงว่าคำพูดหรือพฤติกรรมเหล่านั้นอาจทำร้ายความรู้สึกของผู้อื่น สร้างบรรยากาศที่เป็นพิษในสังคมออนไลน์ และนำไปสู่ปัญหาสุขภาพจิตได้ การขาดความตระหนักเหล่านี้อาจทำให้ความขัดแย้งและการทำร้ายกันทางจิตใจเพิ่มมากขึ้น จึงเป็นสิ่งสำคัญที่นักเรียนควรได้รับ การส่งเสริมให้เข้าใจถึงผลกระทบของการกระทำในโลกไซเบอร์ และเรียนรู้ที่จะใช้สื่อออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบและเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นสำคัญเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ในปัจจุบัน

1.1 การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มุ่งเน้นการปฏิบัติตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนด โดยการสอนส่วนใหญ่ยังคงเน้นการบรรยายเนื้อหาตามตำราเรียนและแผนการสอน แต่ไม่ค่อยปรับให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลง

ในยุคปัจจุบัน ซึ่งอาจไม่สามารถตอบสนองต่อการพัฒนาของสังคมได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนยังให้ความสำคัญกับการยอมรับความแตกต่างทางสังคมในด้านเชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสันติสุข การเตรียมความพร้อมในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ยังเน้นการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การเคารพสิทธิผู้อื่น และการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้นักเรียนเติบโตเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 การจัดการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษามุ่งเน้นการบรรยายและใช้ตำราเรียนเป็นหลัก เนื่องจากข้อจำกัดด้านเวลาและเนื้อหาที่มาก ทำให้ไม่สามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้เต็มที่ อย่างไรก็ตามครูได้ใช้เทคนิค เช่น กรณีศึกษาจากโลกออนไลน์และบทบาทสมมติ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในมุมมองผู้อื่นและพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ มีการบูรณาการวิชาสังคมศึกษามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และการยอมรับความหลากหลาย โดยเชื่อมโยงประเด็นปัจจุบัน เช่น การละเมิดสิทธิในโลกไซเบอร์กับตัวชี้วัด การเคารพสิทธิและเสรีภาพ และโรงเรียนยังส่งเสริมการยอมรับความหลากหลายผ่านกิจกรรมต่าง ๆ

1.3 การจัดการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษายังมีข้อจำกัดในการเข้าใจเรื่องพลเมืองดิจิทัล เนื่องจากครูหลายท่านมีความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัลค่อนข้างจำกัด ซึ่งทำให้ไม่สามารถสอนนักเรียนให้รับมือกับปัญหาเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูควรมีความรู้ในการสอดแทรกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบ ครูยังควรเป็นที่ปรึกษาและสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในห้องเรียน โดยการฟังความคิดเห็นและปฏิบัติต่อทุกคนอย่างเท่าเทียม ซึ่งช่วยเสริมสร้างความไว้วางใจระหว่างครูและนักเรียน นอกจากนี้ครูควรเป็นแบบอย่างที่ดี ทั้งในห้องเรียนและในชีวิตประจำวัน โดยการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เพื่อให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะเคารพผู้อื่นและใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม

1.4 การเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษามักเน้นการถ่ายทอดข้อมูลจากครูให้ตรงตามหลักสูตรที่กำหนด นักเรียนมักรับข้อมูลจากครูโดยไม่ได้มีโอกาสตั้งคำถามหรือมีส่วนร่วมในการค้นหาความรู้ด้วยตัวเอง ทำให้บางครั้งนักเรียนไม่เห็นคุณค่าหรือไม่เชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตประจำวันของตนเอง โดยเฉพาะในเรื่องหน้าที่พลเมืองที่อาจดูเหมือนเป็นเนื้อหาที่ถูกบังคับหรือซ้ำซาก การที่นักเรียนรับข้อมูลจากครูเพียงฝ่ายเดียวทำให้ขาดความสนใจในการเรียนรู้และไม่รู้สึกว่าความรู้มีความหมายในชีวิตประจำวัน

2. ปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

2.1 โรงเรียนยังไม่มีหลักสูตรสำหรับพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ที่แน่ชัดตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานปีพุทธศักราช 2551 จะมุ่งเน้นการปลูกฝังคุณธรรม

จริยธรรม การเคารพสิทธิของผู้อื่น และการพัฒนาทักษะทางสังคม แต่ยังขาดการกำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงออกและการปฏิสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์ อย่างไรก็ตามได้มีการบูรณาการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายคอมพิวเตอร์และสิทธิมนุษยชนในกระบวนการเรียนรู้ เพื่อปลูกฝังความตระหนักรู้และความรับผิดชอบต่อการกระทำในโลกไซเบอร์ และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมในบริบทของโลกไซเบอร์

2.2 นักเรียนขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยมองว่าเป็นพื้นที่แสดงออกได้โดยไม่มีผลกระทบจริง พฤติกรรม เช่น การแสดงความคิดเห็นไม่เหมาะสม การโพสต์ข้อความทำร้ายจิตใจ หรือแชร์ข้อมูลที่สร้างความเสียหายมักถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติ เพราะขาดความเข้าใจถึงผลกระทบทางอารมณ์ ปัจจัยที่ส่งเสริม ได้แก่ การสื่อสารที่ขาดปฏิสัมพันธ์ตรง การใช้นามแฝง และการใช้โลกไซเบอร์เป็นที่ระบายความเครียด

ข้อค้นพบที่น่าสนใจ

ข้อค้นพบที่น่าสนใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์จากการสังเกตและสัมภาษณ์จากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ มีข้อมูลดังต่อไปนี้

1. การสอนที่เน้นการรับรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้อื่นช่วยเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ นักเรียนจะได้เรียนรู้ว่าพฤติกรรมออนไลน์สามารถส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้อื่นได้ เช่น การโพสต์ข้อความที่ไม่เหมาะสม หรือการแสดงความคิดเห็นในลักษณะที่ทำร้ายจิตใจผู้อื่น การกระตุ้นให้นักเรียนตระหนักถึงอารมณ์ของผู้อื่นช่วยเพิ่มความรับผิดชอบในการใช้โลกออนไลน์

2. การใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้สึกในสถานการณ์จริงที่นักเรียนสามารถแสดงออกถึงความรู้สึกในสถานการณ์จำลองหรือกรณีศึกษาจากโลกออนไลน์ ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงผลกระทบจากพฤติกรรมออนไลน์ เช่น การบูลลี่หรือการละเมิดสิทธิในโลกไซเบอร์ การฝึกให้นักเรียนรู้สึกถึงอารมณ์ของผู้ที่ถูกกระทำในโลกออนไลน์ทำให้เกิดการตระหนักรู้ในความสำคัญของการแสดงความเห็นอกเห็นใจ

3. การสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการแสดงออก ครูสามารถสร้างบรรยากาศในห้องเรียนที่ทำให้นักเรียนรู้สึกปลอดภัยในการแสดงออกความรู้สึกและความคิดเห็น โดยไม่มีความกลัวที่จะถูกตัดสินหรือทำให้รู้สึกอับอาย การให้โอกาสนักเรียนในการพูดคุยและแลกเปลี่ยนความรู้สึกช่วยเสริมสร้างการเข้าใจถึงความหลากหลายของอารมณ์และประสบการณ์ของคนอื่นในโลกไซเบอร์

4. การสอนที่เน้นการตั้งคำถามเกี่ยวกับความรู้สึก การตั้งคำถามเกี่ยวกับความรู้สึกเป็นเทคนิคการสอนที่ช่วยให้นักเรียนฝึกคิดวิเคราะห์และพิจารณาผลกระทบของการกระทำของตนในโลกไซเบอร์ได้อย่างลึกซึ้ง เช่น การแสดงความคิดเห็น การแชร์ข้อมูล หรือการตอบโต้กับผู้อื่น

ช่วยให้นักเรียนเข้าใจมุมมองที่หลากหลาย ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้คำพูด และรับผิดชอบต่อผลกระทบของพฤติกรรมออนไลน์ที่อาจเกิดขึ้น

5. การเรียนรู้ผ่านการสังเกตและการรับรู้อารมณ์ของตัวเองและผู้อื่น นักเรียนควรได้รับโอกาสในการฝึกสังเกตอารมณ์ของตนเองและผู้อื่น ทั้งในโลกออนไลน์และชีวิตจริง โดยอาจใช้กิจกรรมสะท้อนความรู้สึก เช่น การเขียนไดอารี่อารมณ์ หรือการแบ่งปันประสบการณ์เกี่ยวกับสถานการณ์ที่เคยพบเจอ สิ่งเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีในสังคมไซเบอร์

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และสังเกต ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์มาสรุปและนำเสนอในรูปแบบของตาราง เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ดังนี้

ตาราง 9 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และสังเกตผู้ให้ข้อมูลสำคัญเพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

ประเด็นที่เกี่ยวข้อง	สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้	แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม
1. หลักการและแนวคิด	1. การจัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นการตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งได้กำหนดมาตรฐาน การเรียนรู้และตัวชี้วัด เป็นแนวทางในการวางแผนและดำเนินการสอน 2. การจัดการเรียนการสอนเน้นการยอมรับและเคารพความแตกต่างหลากหลายทางสังคมมากขึ้น เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและเห็นความสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมที่หลากหลายอย่างสันติสุข 3. การจัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นการเตรียมความพร้อมให้พร้อมรับกับการเปลี่ยนแปลง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคม	1. ควรใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นแนวทางในการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด โดยครูสามารถปรับใช้กลยุทธ์การสอนที่เหมาะสมกับเนื้อหาวิชาและระดับความสามารถของนักเรียน เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ 2. ควรส่งเสริมการยอมรับและเคารพความแตกต่างทางสังคม ด้วยการใช้กิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ถึงความสำคัญของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เช่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การทำงานกลุ่ม และกิจกรรมที่กระตุ้นให้เห็นคุณค่าและความสำคัญของความหลากหลาย 3. การเรียนการสอนควรมุ่งเน้นที่การเตรียมความพร้อมให้นักเรียนรับมือ

ประเด็นที่เกี่ยวข้อง	สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้	แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม
		กับการเปลี่ยนแปลงในสังคม ทั้งในด้านการปรับตัวและการพัฒนาทักษะชีวิตที่จำเป็น เช่น การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยี และวัฒนธรรม
2. วิธีการจัดการเรียนรู้	1. ครูจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษายังคงเน้นการสอนแบบบรรยายและใช้ตำราเรียนเป็นหลัก 2. ครูมีการใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย เช่น การใช้กรณีศึกษา บทบาทสมมติ 3. มีการบูรณาการในการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา ในเรื่องการเคารพสิทธิ เสรีภาพของผู้อื่น 4. มีการบูรณาการในกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนผ่านการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย	1.ควรเลือกปรากฏการณ์หรือสถานการณ์จริงในโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นในสังคม เช่น การระรานทางไซเบอร์ การแชร์ข้อมูลส่วนตัวโดยไม่ระมัดระวัง การละเมิดลิขสิทธิ์ หรือ การสื่อสารที่ไม่สุภาพในโลกออนไลน์ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเห็นผลกระทบจากการกระทำดังกล่าวและสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเอง 2. ควรใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลาย เช่น การใช้กรณีศึกษา บทบาทสมมติ การฝึกให้เข้าใจความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น และการส่งเสริมการแสดงความคิดเห็นในเชิงบวก เพื่อทำให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจและช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจมุมมองของผู้อื่นในโลก ไซเบอร์ได้ดียิ่งขึ้น 3. ควรเน้นการเรียนรู้เกี่ยวกับการเคารพสิทธิและความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นในโลกออนไลน์ โดยนำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเคารพเสรีภาพและสิทธิของผู้อื่นมาบูรณาการในเนื้อหาวิชาสังคมศึกษา 4. ส่งเสริมการสื่อสารเชิงบวก ฝึกให้นักเรียนใช้คำพูดและการสื่อสารที่สร้างสรรค์ เช่น การให้กำลังใจ การแสดงความคิดเห็นเชิงบวกในโลกออนไลน์ เพื่อลดการเกิด

ประเด็นที่เกี่ยวข้อง	สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้	แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม
		ความขัดแย้งและเพิ่มความเข้าใจซึ่งกันและกัน
3. บทบาทของครู	1. ครูมีความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องพลเมืองดิจิทัลที่ค่อนข้างจำกัดแม้จะมีการอบรมเบื้องต้น แต่ยังไม่เพียงพอ ทำให้ไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับโลกออนไลน์ในปัจจุบันหรือแก้ปัญหาทางไซเบอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2. ครูควรมีความรู้ในการสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์ การล่วงละเมิดทางดิจิทัล และการใช้สื่อออนไลน์อย่างรับผิดชอบ เพื่อให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย เคารพสิทธิผู้อื่นและมีจริยธรรมในการสื่อสารในโลกออนไลน์ 3. ครูสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย รับฟังความคิดเห็น และปฏิบัติต่อนักเรียนอย่างเท่าเทียม เพื่อเสริมสร้างความไว้วางใจและความสัมพันธ์ที่ดี การเปิดพื้นที่ให้นักเรียนแชร์ปัญหาโดยไม่กลัวการถูกตัดสิน 4. ครูเป็นแบบอย่างที่ดีในความเห็นอกเห็นใจทั้งในโลกจริงและออนไลน์	1. ครูควรมีความรู้และความเข้าใจที่ครอบคลุมเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล และสามารถสอดแทรกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้โลกออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบในทุก ๆ กิจกรรมการเรียนการสอน 2. ครูควรสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการพูดคุยและการแสดงความคิดเห็นโดยไม่ต้องกลัวการถูกตัดสิน ควรส่งเสริมการฟังและการเคารพความคิดเห็นของนักเรียนทุกคน เพื่อให้เกิดความไว้วางใจในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 3. ครูควรเป็นตัวอย่างที่ดีในการใช้โลกออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ เช่น การแสดงความคิดเห็นอย่างสุภาพและเคารพผู้อื่น การไม่เผยแพร่ข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือไม่เหมาะสม 4. ครูควรสอดแทรกค่านิยมการเคารพสิทธิของผู้อื่นทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง โดยให้ความสำคัญกับการเคารพความแตกต่างและการยอมรับความคิดเห็นที่หลากหลาย 5. ควรจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนร่วมมือกัน เช่น การทำโปรเจ็กต์เกี่ยวกับการป้องกันการระรานทางไซเบอร์ หรือการสร้างสื่อรณรงค์เกี่ยวกับการใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม
4. บทบาทของนักเรียน	1. นักเรียนเป็นผู้รับความรู้จากครู นักเรียนมักรับข้อมูลจากครูโดยไม่ได้มีโอกาสตั้งคำถามหรือมีส่วนร่วม	1. นักเรียนควรเป็นผู้ลงมือทำกิจกรรมในชั้นเรียนและมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนนั้น มีส่วนร่วมในการคิด

ประเด็นที่เกี่ยวข้อง	สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้	แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม
	ในการค้นหาความรู้ด้วยตัวเอง ทำให้บางครั้งนักเรียนไม่เห็นคุณค่าหรือไม่เชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตประจำวันของตนเอง 2. นักเรียนควรให้ความสำคัญกับการเคารพความแตกต่างของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ โดยเปิดใจรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างและหลีกเลี่ยงการวิจารณ์อย่างรุนแรง 3. นักเรียนควรพัฒนาความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณและความรับผิดชอบ 4. นักเรียนควรสื่อสารอย่างสุภาพและให้เกียรติผู้อื่น โดยใช้คำพูดสร้างสรรค์ 5. นักเรียนควรตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่น เพื่อให้การสื่อสารเป็นไปอย่างสร้างสรรค์และสุภาพ 6. นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการรณรงค์เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ เช่น การสร้างสื่อรณรงค์ผ่านคลิปวิดีโอหรือโปสเตอร์ รวมถึงการจัดกิจกรรมให้ความรู้เพื่อป้องกันการระรานทางไซเบอร์และส่งเสริมการใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบ	วิเคราะห์ และแก้ปัญหาในการเรียน การลงมือทำกิจกรรมจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และมีโอกาสในการแสดงความคิดเห็นหรือแชร์ความคิดเห็น ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายมากขึ้น 2. นักเรียนควรเคารพความแตกต่างและรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลายในโลกไซเบอร์ โดยหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์และการใช้คำพูดที่ทำร้ายจิตใจผู้อื่น 3. นักเรียนควรมีความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณและความรับผิดชอบ เช่น การตรวจสอบข้อมูลก่อนเผยแพร่หลีกเลี่ยงการส่งต่อข่าวสารที่บิดเบือนเคารพลิขสิทธิ์ และแสดงความคิดเห็นอย่างสุภาพและสร้างสรรค์ พร้อมทั้งสามารถปกป้องตนเองจากภัยออนไลน์ได้ 4. นักเรียนควรสื่อสารด้วยความสุภาพและให้เกียรติผู้อื่น ใช้คำพูดที่สร้างสรรค์ เช่น การให้กำลังใจหรือแสดงความชื่นชม ช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีและลดความขัดแย้งในสังคมดิจิทัล 5.นักเรียนควรตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่นในการสื่อสารออนไลน์ โดยเลือกใช้คำพูดที่ระมัดระวังเพื่อไม่ทำร้ายจิตใจผู้อื่น การเลือกคำพูดอย่างสุภาพและสร้างสรรค์ช่วยลดความขัดแย้งและส่งเสริมบรรยากาศที่ดีในการสื่อสาร 6. นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการรณรงค์เพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจ

ประเด็นที่เกี่ยวข้อง	สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้	แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม
		ในโลกไซเบอร์ เช่น การสร้างสื่อรณรงค์ผ่านคลิปวิดีโอหรือโปสเตอร์ การมีบทบาทในการรณรงค์จะช่วยพัฒนาความรับผิดชอบในการใช้สื่อออนไลน์และสร้างความตระหนักถึงผลกระทบจากการระรานทางไซเบอร์
1. ปัญหาด้านโรงเรียนยังไม่มีหลักสูตรสำหรับพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ที่แน่ชัด	หลักสูตรสังคมศึกษายังขาดความชัดเจนในการเน้นการแสดงออกและการปฏิสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์ โดยเฉพาะในประเด็นการระรานทางไซเบอร์ ซึ่งยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจและการสื่อสารในโลกออนไลน์อย่างเป็นรูปธรรม	ควรบูรณาการเนื้อหาสร้างความเห็นอกเห็นใจในหลักสูตรควรเพิ่มเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยเน้นเรื่องการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม การหลีกเลี่ยงการระรานทางไซเบอร์ การสื่อสารอย่างสุภาพและสร้างสรรค์ รวมทั้งการเคารพสิทธิและความแตกต่างของผู้อื่นในโลกออนไลน์
2. ปัญหาด้านนักเรียนขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์	นักเรียนบางคนยังขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยเฉพาะการแสดงความคิดเห็นหรือโพสต์ที่อาจทำร้ายจิตใจผู้อื่น เช่น การบูลลี่ออนไลน์ หรือการใช้ชื่อปลอม การใช้โลกออนไลน์ระบายอารมณ์	1. ควรจัดกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนเห็นถึงผลกระทบจากการกระทำที่ขาดความเห็นอกเห็นใจทางโลกไซเบอร์ที่อาจเกิดขึ้นกับผู้ถูกกระทำ 2. ควรสร้างการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เช่น การเล่าเรื่องราวของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการระรานทางไซเบอร์ จะช่วยให้นักเรียนสามารถเห็นภาพจริงและเข้าใจความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจมากขึ้น 3. ควรการฝึกทักษะการสื่อสารและการแสดงออกอย่างมีจิตสำนึก เช่น การฝึกการแสดงความคิดเห็นในห้องเรียนที่เป็นบวก และไม่ใช้คำพูดที่ทำร้ายจิตใจผู้อื่น

ประเด็นที่เกี่ยวข้อง	สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้	แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม
		4. ควรสร้างบรรยากาศที่นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นและแสดงออกได้อย่างอิสระ โดยไม่ต้องกลัวการถูกตัดสินหรือถูกล้อเลียน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนรู้สึกปลอดภัยในการเรียนรู้เกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ และสามารถปรับพฤติกรรมของตัวเอง

สรุปข้อมูลสำคัญสำหรับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

1. การใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นแนวทางในการกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับการใช้โลกไซเบอร์อย่างมีจริยธรรมและการเคารพผู้อื่น การบูรณาการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพลเมืองดิจิทัลจะช่วยให้นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีในทางที่เหมาะสมและสร้างสรรค์ รวมถึงส่งเสริมความเข้าใจและการเคารพสิทธิของผู้อื่นในโลกออนไลน์

2. การใช้แหล่งข้อมูลที่เหมาะสมและหลากหลาย เช่น หนังสือทักษะการเอาใจเขามาใส่ใจเราจากสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน คู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เด็กและเยาวชนสู้ภัยออนไลน์ จากมูลนิธิ อินเทอร์เน็ตรุ่นพัฒนาไทย และหนังสือความฉลาดทางดิจิทัล จากสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน จะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรมและการเคารพสิทธิของผู้อื่น

3. การเรียนรู้ควรเชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัจจุบันและยกตัวอย่างที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเห็นภาพและสามารถประยุกต์ใช้ทักษะเหล่านี้ในชีวิตจริง ตัวอย่างสถานการณ์ในโลกไซเบอร์ เช่น การระรานทางไซเบอร์ หรือการแชร์ข้อมูลส่วนตัวโดยไม่ระมัดระวัง จะช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบจากการกระทำเหล่านั้น และทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการเลือกใช้คำพูดและการกระทำอย่างระมัดระวังในโลกออนไลน์

4. การส่งเสริมการยอมรับความแตกต่างและการเคารพผู้อื่นควรได้รับการฝึกฝนผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การทำงานกลุ่ม และการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงในโลกไซเบอร์ เช่น กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการรังแกทางไซเบอร์ การแชร์ข้อมูลส่วนตัว หรือการละเมิดลิขสิทธิ์ โดยการส่งเสริมการเคารพสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่นในโลกออนไลน์ รวมถึงการฝึกให้นักเรียนใช้คำพูดที่สุภาพและสร้างสรรค์ เช่น การให้กำลังใจ และการแสดง

ความคิดเห็นอย่างมีจริยธรรม ผ่านกิจกรรมร่วมมือ เช่น การสร้างสื่อรณรงค์เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม เพื่อพัฒนาความรับผิดชอบและความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

5. ครูควรมีความรู้เกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัลและการใช้โลกออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ พร้อมสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการแสดงความคิดเห็นและการเรียนรู้จากผู้อื่นในลักษณะที่ปลอดภัย

6. นักเรียนควรมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การทำงานกลุ่ม และการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เพื่อเข้าใจมุมมองของผู้อื่น พร้อมทั้งหลีกเลี่ยงการกลั่นแกล้งออนไลน์และการใช้คำพูดที่รุนแรง การเคารพความคิดเห็นที่หลากหลาย และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงการสื่อสารอย่างสุภาพและสร้างสรรค์จะช่วยสร้างสังคมออนไลน์ที่มีความรับผิดชอบและเคารพซึ่งกันและกัน

ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

ผู้วิจัยได้เสนอผลการดำเนินการตามขั้นตอนไว้ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระบวนการพัฒนาคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

ขั้นตอนที่ 2 การนำคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูนไปใช้

ขั้นตอนที่ 3 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

1. กระบวนการพัฒนาคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

1.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ที่เน้นการเรียนรู้ที่เกิดจากกระบวนการสร้างความรู้ของนักเรียน โดยมองว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์ที่มีอยู่เดิม ผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ และการโต้ตอบกับสภาพแวดล้อม นักเรียนไม่เพียงแต่รับข้อมูลจากครูเท่านั้น แต่จะเรียนรู้จากการสำรวจ ค้นคว้า วิเคราะห์ และทดลองสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งช่วยส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล โดยครูมีบทบาทเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้โดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมให้นักเรียนตั้งคำถาม

ค้นหาคำตอบ และเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิสต์จึงช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์

ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดทฤษฎีตามรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning) ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการใช้ปรากฏการณ์จริงจากชีวิตประจำวันหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ โดยนักเรียนจะศึกษาปรากฏการณ์นั้น ๆ อย่างลึกซึ้งผ่านกระบวนการสืบเสาะ ค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ไม่เพียงแต่เน้นการเรียนรู้จากหนังสือหรือทฤษฎีทางวิชาการ แต่ยังส่งเสริมการคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้งและการพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาในชีวิตจริง การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีรากฐานมาจากปรัชญาการศึกษาปฏิรูปนิยม (Reconstructionism) ซึ่งมองว่าการศึกษาเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคม โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำความเข้าใจและแก้ไขปัญหาสังคม ด้วยการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในสังคม การศึกษาที่มุ่งเน้นการสร้างความเป็นธรรม เสรีภาพและความเท่าเทียมในสังคม จะช่วยให้นักเรียนได้ตระหนักถึงปัญหาทางสังคมและพัฒนาทักษะในการคิดและแก้ไขปัญหาที่มีความซับซ้อนและหลากหลายได้อย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์ยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อนักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจากการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับความรู้ใหม่ นักเรียนจึงไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสารจากครูหรือแหล่งข้อมูลภายนอก แต่เป็นผู้กระตือรือร้นที่มีบทบาทหลักในการเรียนรู้ โดยการทำงานร่วมกันกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน การอภิปรายและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและมีความเข้าใจเชิงลึก กระบวนการเรียนรู้ในลักษณะนี้ยังช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะชีวิต (Life Skills) ที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในสังคม เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล นักเรียนสามารถเรียนรู้ที่จะเป็นผู้นำในอนาคต โดยการเข้าใจปัญหาสังคมจากการศึกษาปรากฏการณ์ในชีวิตจริง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการเปลี่ยนแปลงสังคมและสร้างสรรค์แนวทางใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ การเชื่อมโยงทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning Theory) ของแบนดูรากับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์สามารถทำได้โดยการใช้กระบวนการเรียนรู้ผ่านการสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมที่ดีจากผู้อื่น ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกออนไลน์ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการสังเกตและการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทำให้นักเรียนสามารถเห็นคุณค่าของการแสดงออกที่เป็นมิตรและเคารพผู้อื่น รวมถึงการใช้ความสามารถ

ในการพิจารณาและแก้ไขพฤติกรรมของตนเองในเชิงบวกและมีจิตสำนึกต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นจากคำพูดหรือการกระทำในโลกไซเบอร์ นอกจากนี้ แนวคิดเรื่องความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง (Self-Efficacy) ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในการแสดงออกทางอารมณ์และพฤติกรรมที่เหมาะสมในสังคมออนไลน์ นักเรียนที่มีความเชื่อมั่นในตนเองจะมีความมุ่งมั่นที่จะปฏิบัติการสื่อสารในลักษณะที่มีความเห็นอกเห็นใจมากขึ้น เช่น การเลือกใช้คำพูดที่เหมาะสมและหลีกเลี่ยงการแสดงออกที่รุนแรงหรือทำร้ายผู้อื่น ซึ่งช่วยลดพฤติกรรมที่ขาดความยับยั้งชั่งใจและส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ในเชิงบวกในโลกไซเบอร์ได้ การเชื่อมโยงปรากฏการณ์การขาดความยับยั้งชั่งใจออนไลน์ (Online Disinhibition Effect) กับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์สามารถอธิบายได้จากการที่บุคคลที่สื่อสารผ่านโลกออนไลน์มักจะรู้สึกว่าไม่มีการเชื่อมโยงตัวตนจริงกับสิ่งที่แสดงออกในโลกออนไลน์ เนื่องจากภาวะนิรนามหรือการไม่สามารถเห็นตัวบุคคล ซึ่งทำให้การแสดงออกทางอารมณ์และพฤติกรรมที่ขาดความยับยั้งชั่งใจ เช่น การใช้คำพูดรุนแรงหรือการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมเกิดขึ้นง่ายขึ้น เพราะผู้ที่กระทำไม่ได้คิดถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับผู้อื่นในทันที ดังนั้นการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์จึงเป็นผลมาจากการที่บุคคลไม่เห็นผลกระทบโดยตรงจากคำพูดหรือการกระทำของตนเองในโลกออนไลน์ เมื่อไม่สามารถมองเห็นหรือรับรู้ถึงความรู้สึกของผู้อื่นในเวลาที่เกิดเหตุการณ์ นอกจากนี้ การไม่ต้องเผชิญหน้ากับผู้อื่นยังทำให้ขาดการมีส่วนร่วมในการรับผิดชอบต่อผลที่ตามมา ส่งผลให้พฤติกรรมที่ขาดความเห็นอกเห็นใจเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง หากมีการตระหนักรู้ถึงผลกระทบของพฤติกรรมออนไลน์และสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการแสดงออกที่เอื้อเฟื้อต่อกัน จะช่วยส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์และลดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้

ผู้วิจัยได้นำแนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่กล่าวไปข้างต้นมาใช้ในการพัฒนาคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

1.2 ศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์แบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาการเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ในปัจจุบัน และปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ผลการศึกษารายละเอียด ดังต่อไปนี้

การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาการเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ในปัจจุบัน ประกอบด้วย หลักการจัดการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้ บทบาทของครู และบทบาทของนักเรียน และปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาการเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันมุ่งเน้นการปฏิบัติตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยครูจะดำเนินการสอนตามมาตรฐานและตัวชี้วัดที่กำหนด อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนยังคงเน้นการบรรยายเนื้อหาตามตำราเรียน ซึ่งบางครั้งอาจไม่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบันและไม่สามารถตอบสนองต่อความท้าทายของสังคมได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ การจัดการเรียนการสอนยังมุ่งเน้นการส่งเสริมความเข้าใจและการเคารพความแตกต่างทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นในด้านเชื้อชาติ ศาสนา ความเชื่อและวัฒนธรรม เพื่อให้นักเรียนสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมที่หลากหลายอย่างสันติสุข รวมถึงการเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยเฉพาะการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การใช้เทคโนโลยี การเคารพสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม เพื่อให้นักเรียนเติบโตเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตามข้อมูลของผู้ให้ข้อมูลหลัก ดังนี้

...การจัดการเรียนการสอนส่วนมากดูตามหลักสูตรและตัวชี้วัดเป็นหลัก มีการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 เน้นให้นักเรียนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขครับ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...หลักการจัดการเรียนรู้นะคะ ก็จะดูตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กำหนดไว้ ว่าจะต้องสอนเรื่องอะไรบ้าง โดยจะดูจากมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในระดับชั้นที่สอนก่อนค่ะ หลังจากนั้นก็จะใช้หนังสือเรียนประกอบการสอน เพื่อดูเนื้อหาว่าจะต้องเรียนเกี่ยวกับอะไรค่ะ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันยังคงอ้างอิงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยครูส่วนใหญ่จัดการเรียนรู้ตามตัวชี้วัดในแผนการจัดการเรียนรู้และใช้ตำราเรียนเป็นหลักซึ่งยังคงรูปแบบการบรรยายเชิงเนื้อหาแบบเดิม

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2567)

...การเรียนการสอนมักมุ่งเน้นไปที่เนื้อหาตามหนังสือ แต่ไม่ได้นำเนื้อหาในหนังสือมาปรับใช้ให้เข้ากับยุคสังคมปัจจุบันได้เท่าที่ควรค่ะ

(บุคลากรทางด้านจิตวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

...สาระการเรียนรู้หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิต ในปัจจุบันอิงตามตัวชี้วัดที่ระบุในมาตรฐาน 2.1 และ 2.2 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเนื้อหา

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2567)

ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ พบประเด็นสำคัญ ได้แก่ ปัญหาด้านหลักสูตรโรงเรียนยังไม่มีหลักสูตรสำหรับพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ที่แน่ชัด และปัญหานักเรียนขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

...นักเรียนบางคนยังขาดความตระหนักถึงความสำคัญของการมีความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ อาจเป็นเพราะอยู่ในช่วงวัยรุ่นที่กำลังเรียนรู้และทดลองสิ่งใหม่ ๆ

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 สิงหาคม 2567)

...นักเรียนบางคนอาจคิดว่าโลกออนไลน์เป็นพื้นที่ที่ทำอะไรก็ได้แบบไม่มีผลกระทบจริงจัง เพราะเราไม่เห็นหน้าหรือความรู้สึกของคนที่โดน ทำให้ไม่ค่อยคิดถึงผลเสียที่อาจเกิดขึ้นกับจิตใจของคนอื่น

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 สิงหาคม 2567)

...ในหลักสูตรสังคมศึกษาของไทยจะเน้นการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ทักษะทางสังคมในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นทั้งในโลกจริงและโลกออนไลน์ แต่ยังไม่มีการสอนอย่างชัดเจนเกี่ยวกับการแสดงออกหรือการปฏิสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์โดยตรง

(ครูสอนสังคมศึกษาฯ คนที่ 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 20 สิงหาคม 2567)

...หลักสูตรที่มุ่งพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ยังขาดความชัดเจนการเรียนรู้แบบแยกส่วนไม่สามารถสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากคุณลักษณะนี้ไม่ได้เกิดขึ้นจากการเรียนรู้เฉพาะเรื่องหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับแง่มุมทางศาสนา ความเชื่อ เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และจิตวิทยา ซึ่งล้วนมีส่วนสำคัญในการหล่อหลอมและพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในบริบทดังกล่าว

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 กันยายน 2567)

...ปัญหาหลักที่เกิดขึ้นคือหลักสูตรอย่างเป็นทางการที่ใช้ปัจจุบันยังไม่ได้รับการปรับปรุงให้ตอบสนองกับความเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในเรื่อง Cyberbullying แต่การเรียนการสอนสามารถประยุกต์ใช้ตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเข้าใจในสิทธิมนุษยชน เพื่อสอนให้นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำในโลกไซเบอร์ และปลูกฝังความเคารพต่อผู้อื่นในบริบทของยุคดิจิทัลได้

(อาจารย์มหาวิทยาลัย คนที่ 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 12 กันยายน 2567)

...การสอนที่เน้นความเห็นอกเห็นใจนั้นถือว่าเป็นแนวคิดที่มีอยู่แล้วในระบบการศึกษา แต่ในบริบทของโลกไซเบอร์อาจยังไม่ได้รับการเน้นย้ำมากนัก โดยเฉพาะในกลุ่มครูที่ยังยึดติดกับหลักสูตรหรือตำราเรียนเป็นหลัก จึงทำให้หัวข้อเหล่านี้ถูกสอดแทรกในเนื้อหาได้ไม่มาก แต่ในปัจจุบันมีความพยายามเพิ่มเนื้อหาเกี่ยวกับ กฎหมายคอมพิวเตอร์ เช่น พระราชบัญญัติการกระทำผิดทางคอมพิวเตอร์ รวมถึงหัวข้อเกี่ยวกับการบูลลี่และการหมิ่นประมาท ซึ่งได้รับการนำเข้าสู่การเรียนการสอนมากขึ้น

(ศึกษานิเทศก์, ผู้ให้สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2567)

...หลักการเรียนรู้ที่มีการส่งเสริมเรื่องความเห็นอกเห็นใจนั้นจริง ๆ แล้วมีอยู่แล้วในหลักสูตรแต่ยังไม่ชัดเจนมาก แต่ปัญหาคือบางทีนักเรียนอาจจะไม่รู้วิธีการที่จะนำไปใช้ หรือบางครั้งอาจจะไม่ได้รับการฝึกฝนให้เห็นถึงความสำคัญในการแสดงออกหรือปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในโลกไซเบอร์อย่างจริงจัง

(บุคลากรทางด้านจิตวิทยา, ผู้ให้สัมภาษณ์, 18 กันยายน 2567)

ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์มาเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนโดยมุ่งพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

1.3 ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

ผู้วิจัยได้ร่างกระบวนการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ จากการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน แนวคิดการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์และสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน จากการสัมภาษณ์ ออกเป็น 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านหลักสูตร 2) ด้านเนื้อหา 3) ด้านการจัดการเรียนรู้ และ 4) ด้านการวัดและประเมินผล

1.3.1 ด้านหลักสูตร

1) การใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง 2560) การใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน สอดคล้องกับปรัชญาการศึกษาปฏิรูปนิยม(Reconstructionism) ที่เชื่อว่าการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาสังคมและเตรียมความพร้อมให้นักเรียนรับมือกับการเปลี่ยนแปลง ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ที่เน้นการสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และการปรับตัวให้เข้ากับบริบทการเรียนรู้ การส่งเสริมการยอมรับและเคารพความแตกต่างทางสังคม ที่มุ่งสร้างความเข้าใจและเคารพในความหลากหลายทางวัฒนธรรม เชื้อชาติ ศาสนา และความเชื่อ การใช้กิจกรรมกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นยังช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและการทำงานร่วมกัน และการเตรียมความพร้อมให้นักเรียนรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในสังคม เน้นการพัฒนาทักษะชีวิตและการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยี โดยในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเนใจในโลกไซเบอร์ โดยทำการจัดการเรียนรู้ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคมประกอบไปด้วยตัวมาตรฐาน ตัวชี้วัด ดังต่อไปนี้

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทยดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด ม. 1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น

2) การใช้หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียน

หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้รับความรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเป็นพลเมืองที่ดี ผ่านการเรียนรู้ในรายวิชาหน้าที่พลเมือง ซึ่งจัดอยู่ทั้งในรูปแบบของรายวิชาหลักและรายวิชาเพิ่มเติม สำหรับรายวิชาสังคมศึกษา โรงเรียนได้ออกแบบการเรียนรู้ให้เน้นการปฏิบัติเป็นหลัก เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้บทบาทและความรับผิดชอบของตนเองทั้งในฐานะสมาชิกของสังคมและของประเทศ ตลอดจนตระหนักถึงหน้าที่ของตนต่อส่วนรวม ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

ที่สะท้อนสถานการณ์จริง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเข้าใจ เคารพความแตกต่าง และมีจิตสำนึกในการทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม การเรียนรู้ในรายวิชานี้ไม่เพียงมุ่งหวังให้นักเรียนเป็นพลเมืองที่มีคุณธรรมและจริยธรรมเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการเป็นพลเมืองโลกที่มีความรับผิดชอบ รู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยี เคารพสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น รวมถึงสามารถปรับตัวและร่วมมือกับสังคมโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) การศึกษาหลักสูตรที่เกี่ยวกับของกับการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรและสื่อจากหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อนำมาปรับใช้ในการพัฒนาคู่มือส่งเสริม ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยพิจารณาหลักสูตรสำคัญ เช่น อุ่นใจไซเบอร์ ซึ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ ช่วยให้วัยรุ่นเรียนรู้วิธีป้องกันภัยไซเบอร์และสื่อสารอย่างมีมารยาท รวมถึงหลักสูตร DQ (Digital Intelligence Quotient) ที่ส่งเสริมทักษะพลเมืองดิจิทัล เช่น การปกป้องข้อมูลส่วนตัวและการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพิจารณาสื่อการเรียนรู้ที่ช่วยปลูกฝัง Empathy เช่น หนังสือ “ทักษะการเข้าใจเค้า มาใส่ใจเรา” ของ สสส. ซึ่งเน้นการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ผ่านการฟังเชิงลึก และบลูลี่ไม่ใช่เรื่องตลก ของ TO BE NUMBER ONE ที่ช่วยให้วัยรุ่นเข้าใจผลกระทบของการกลั่นแกล้งและวิธีจัดการกับปัญหานี้ สื่อและหลักสูตรเหล่านี้เป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนา Digital Empathy ซึ่งจะถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดทำคู่มือ เพื่อให้เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน และช่วยให้วัยรุ่นสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างมีจิตสำนึก รับผิดชอบต่อสังคม และเคารพสิทธิของผู้อื่นในโลกดิจิทัล

1.3.2 ด้านเนื้อหา

การสอนเรื่องการใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ควรเป็นเนื้อหาที่เน้นการทำความเข้าใจสถานการณ์จริงในโลกไซเบอร์ และฝึกทักษะทางอารมณ์และสังคมที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล โดยเริ่มจากการให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกไซเบอร์ เช่น การระรานทางไซเบอร์ การนินทาด่าทอ การปลอมแปลงตัวตน การแพร่กระจายข้อมูลเท็จ หรือการละเมิดความเป็นส่วนตัว ผ่านกรณีศึกษาและสถานการณ์สมมติ เพื่อทำความเข้าใจผลกระทบทางจิตใจและสังคมที่เกิดขึ้นกับผู้ถูกกระทำ จากนั้น ฝึกทักษะการเห็นอกเห็นใจโดยให้นักเรียนลองสวมบทบาทเป็นผู้ที่ประสบปัญหาในโลกไซเบอร์ เพื่อเข้าใจความรู้สึกและมุมมองของผู้อื่นมากขึ้น พร้อมกับพัฒนาการมีสติรู้ตนเอง (Self-awareness) ผ่านการสำรวจอารมณ์และพฤติกรรมของตนเองในการใช้สื่อออนไลน์ เพื่อป้องกันการสร้างความเสียหายต่อผู้อื่น นอกจากนี้ ควรสอนวิธีการรับมือกับสถานการณ์ในโลกไซเบอร์ เช่น การรายงานพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม การขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และฝึกทักษะ การคิดวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจอย่างมีสติเมื่อเผชิญกับข้อมูลหรือสถานการณ์ที่ซับซ้อน

สุดท้ายเน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกในโลกไซเบอร์ ด้วยการส่งเสริมการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ เคารพในความแตกต่าง และให้กำลังใจผู้อื่น รวมถึงฝึกทักษะการรู้เท่าทันสื่อและข้อมูลออนไลน์ เพื่อป้องกันการตกเป็นเหยื่อของข้อมูลเท็จหรือการหลอกลวง โดยเนื้อหานี้จะช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะทางอารมณ์และสังคม สร้างความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้น พร้อมทั้งใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลอย่างมีสติและรับผิดชอบ ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างสังคมออนไลน์ที่น่าอยู่และปลอดภัยสำหรับทุกคน

1.3.3 ด้านการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ควรมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงที่นักเรียนสามารถพบเจอในชีวิตประจำวันบนโลกไซเบอร์ เช่น การระรานทางไซเบอร์ การแชร์ข้อมูลเท็จ หรือการละเมิดความเป็นส่วนตัว การเลือกปรากฏการณ์ที่ใกล้ตัวนักเรียนช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงทฤษฎีกับประสบการณ์ที่ตนเองพบเจอในชีวิตจริง ซึ่งจะส่งผลให้การเรียนรู้เกิดขึ้นในบริบทที่นักเรียนรู้สึกว่าเป็นเรื่องใกล้ตัวและมีความสำคัญ กระบวนการเริ่มต้นควรเป็นการเลือกและนำเสนอปรากฏการณ์ที่สะท้อนสถานการณ์จริงในโลกไซเบอร์ จากนั้นให้ครูช่วยกระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียนจะช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจและเห็นความสำคัญของพฤติกรรมในโลกไซเบอร์ที่มีผลกระทบต่อผู้อื่นและสังคมในภาพรวม การใช้กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) และการวิเคราะห์ผลกระทบของการกระทำต่าง ๆ ในโลกไซเบอร์เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเข้าใจถึงความหมายและความสำคัญของการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจ โดยการมองจากมุมมองของผู้อื่น ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจสภาพจิตใจและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตนเองและผู้อื่นในโลกไซเบอร์นอกจากนี้การใช้กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจำลองสถานการณ์หรือการสวมบทบาท (Role-Playing) เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยให้นักเรียนได้ลองสวมบทบาทเป็นผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่น การถูกระรานทางไซเบอร์หรือการถูกแชร์ข้อมูลเท็จ เพื่อให้นักเรียนได้เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นในสถานการณ์เหล่านั้น การฝึกทักษะนี้จะทำให้นักเรียนพัฒนาแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสม และสามารถตัดสินใจอย่างมีสติในการรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกไซเบอร์ การทำงานกลุ่มและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักเรียนในชั้นเรียนมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างทักษะการสื่อสารและการร่วมมือกันในการแก้ปัญหาความขัดแย้ง การฝึกฝนทักษะเหล่านี้จะช่วยให้นักเรียนพัฒนาแนวทางการแก้ไขปัญหาด้วยการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจอย่างมีสติ การใช้เทคโนโลยีในการสร้างสื่อการเรียนรู้ เช่น การทำโปสเตอร์ การสร้างวิดีโอ ที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในโลกไซเบอร์สามารถช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับการเรียนรู้และทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในบริบทที่ทันสมัยและสอดคล้องกับการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล

1.3.4 ด้านการวัดและประเมินผล

การวัดและประเมินผลความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ควรเน้นการประเมินที่มีความหลากหลายและสอดคล้องกับทักษะการเข้าใจและรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ผ่านการใช้เครื่องมือที่เหมาะสม เช่น การสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ หรือการใช้แบบทดสอบที่วัดความสามารถในการเข้าใจอารมณ์และมุมมองของผู้อื่นในบริบทของโลกไซเบอร์ การประเมินอาจรวมถึงการทำกิจกรรมที่ให้นักเรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อฝึกทักษะการตอบสนองอย่างเหมาะสมในโลกไซเบอร์ เช่น การตอบกลับข้อความในโซเชียลมีเดียอย่างมีความรับผิดชอบ การตัดสินใจอย่างมีสติในการรับมือกับข้อมูลที่ไม่เหมาะสม หรือการระบุพฤติกรรมที่อาจสร้างความเสียหายให้ผู้อื่น โดยจะต้องให้ความสำคัญกับการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกระทำในโลกไซเบอร์ การประเมินผลไม่ควรเน้นเพียงแค่ผลลัพธ์ที่ปรากฏ แต่ควรคำนึงถึงกระบวนการในการพัฒนาและการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์อย่างยั่งยืน

ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบ EMPATHY ซึ่งเป็นแนวทางที่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกไซเบอร์กับชีวิตจริงของนักเรียน การใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของนักเรียน ทำให้สามารถเข้าใจผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมในโลกไซเบอร์และพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผ่านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยการนำเสนอปัญหาหรือสถานการณ์จริงที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันและการใช้เทคโนโลยี ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถมองเห็นมุมมองของผู้อื่นและพัฒนาแนวคิดในการแก้ไขปัญหาหรือการตัดสินใจอย่างมีสติ นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างทักษะทางอารมณ์และสังคม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลได้อย่างรับผิดชอบและปลอดภัย โดยมีองค์ประกอบดังนี้

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action) ในปัจจุบันการนำปรากฏการณ์ในโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นในสังคมมาใช้ในการสอนยังมีอยู่น้อย ทั้งที่เป็นวิธีสำคัญที่ช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายและน่าสนใจยิ่งขึ้น การเลือกปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงและใกล้ตัวนักเรียนเป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวันได้ โดยครูมีบทบาทในการคัดสรรหัวข้อที่เหมาะสมกับวัยและบริบทของนักเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ หากปรากฏการณ์ที่เลือกเป็นเรื่องที่นักเรียนพบเจอได้ในชีวิตประจำวัน เช่น การใช้โซเชียลมีเดีย การกลั่นแกล้งทางออนไลน์ หรือการช่วยเหลือกันในชุมชนออนไลน์ นักเรียนจะสามารถเข้าใจและประเมินสถานการณ์เหล่านั้นได้ง่ายขึ้น สิ่งนี้ช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ เปิดโอกาสให้นักเรียนเห็นมุมมองที่หลากหลาย และตระหนักถึงผลกระทบของพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น

ในโลกไซเบอร์ กระบวนการนี้สอดคล้องกับ แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism) ของ Jean Piaget ซึ่งเน้นให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ของตนเอง และเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์กับบริบททางสังคม การเลือกปรากฏการณ์จริงที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันช่วยให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้จากสถานการณ์ที่ตนเองพบเจอ และนำไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมาย

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry) เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยกระตุ้นความคิดของนักเรียนและทำให้การเรียนรู้เกิดจากความสงสัยใคร่รู้ของตนเอง โดยปกติแล้ว การเรียนการสอนมักอยู่ในรูปแบบที่ครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ ส่วนนักเรียนเป็นผู้รับข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่ในขั้นตอนนี้ นักเรียนมีโอกาสได้เลือกศึกษาในประเด็นที่ตนเองสนใจ ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีความหมายมากขึ้น การที่นักเรียนร่วมกันตั้งคำถามหรือกำหนดปัญหาจากปรากฏการณ์ที่เลือก ช่วยให้นักเรียนได้สะท้อนความสนใจของกลุ่มและเปิดมุมมองที่หลากหลายต่อประเด็นที่ศึกษา ขั้นตอนนี้มีความสำคัญเพราะช่วยฝึกทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ การตั้งคำถามที่มีความหมาย และการมองปัญหาในเชิงลึก นักเรียนจะได้เรียนรู้วิธีคิดอย่างเป็นระบบ แยกแยะข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และตั้งคำถามที่นำไปสู่การสำรวจและค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต นอกจากนี้การที่นักเรียนเป็นผู้กำหนดแนวทางการเรียนรู้ของตนเองยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่อการเรียนรู้มากขึ้น อีกทั้งแนวทางนี้ยังเชื่อมโยงกับแนวคิดทางการศึกษาสมัยใหม่ เช่น แนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism) ที่เน้นให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Active Learning) ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีบทบาทสำคัญในกระบวนการเรียนรู้ การตั้งคำถามที่มีความหมายจึงเป็นจุดเริ่มต้นที่ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการเรียนรู้อย่างเป็นอิสระและสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research) เป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการค้นคว้าและการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ในปัจจุบันที่ข้อมูลข่าวสารมีอยู่มากมายและกระจายอยู่ในแหล่งต่าง ๆ ทั้งที่เป็นข้อเท็จจริงและข้อมูลบิดเบือน การที่นักเรียนสามารถสืบค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ เช่น หนังสือ เว็บไซต์ทางวิชาการ หรือรายงานจากองค์กรที่เชื่อถือได้ จึงเป็นสิ่งจำเป็น ขั้นตอนนี้ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้วิธีเลือกใช้ข้อมูลที่มีคุณภาพ ฝึกการวิเคราะห์เนื้อหา และแยกแยะข้อมูลที่เป็นจริงจากข่าวลวงหรือข้อมูลที่ไม่มีหลักฐานรองรับ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งในยุคดิจิทัล นอกจากนี้ การสืบค้นข้อมูลยังช่วยให้นักเรียนสามารถขยายความเข้าใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่กำลังศึกษา เปิดมุมมองที่กว้างขึ้น และสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับประเด็นที่เกี่ยวข้องในสังคม

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation) ช่วยให้นักเรียนสะท้อนความเข้าใจของตนเองและฝึกทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการนำเสนอข้อมูลที่

ได้จากการค้นคว้าด้วยวิธีการหลากหลาย เช่น การบรรยาย การสร้างแผนผังความคิด หรือการแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งช่วยให้นักเรียนพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์และเชื่อมโยงข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้อย่างชัดเจน การอธิบายปรากฏการณ์จึงเป็นขั้นตอนสำคัญในการยืนยันความเข้าใจและการสื่อสารความคิดเห็นของนักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อเชื่อมโยงกับ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบการสร้างความหมาย (Constructivism) ของ Jean Piaget และ Lev Vygotsky ที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การให้โอกาสนักเรียนได้อธิบายปรากฏการณ์ผ่านการทำกิจกรรมที่หลากหลายจะช่วยพัฒนาความเข้าใจและมุมมองที่แตกต่างกัน รวมถึงการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยการทำกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับโลกออนไลน์ เช่น การแสดงบทบาทสมมติหรือการสื่อสารในลักษณะต่าง ๆ นักเรียนจะได้เห็นมุมมองจากผู้ที่มีความคิดต่างจากตน และสามารถเข้าใจผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกระทำในโลกไซเบอร์ ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดและการสื่อสารที่มุ่งหวังให้มีความเห็นอกเห็นใจและสร้างสังคมออนไลน์ที่มีความปลอดภัยมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 5 การประเมินผลตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation) เป็นกระบวนการที่ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินความสามารถและความก้าวหน้าในการเรียนรู้ โดยการใช้วิธีการประเมินที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การนำเสนอผลงาน และการทดสอบปฏิบัติ การประเมินผลในลักษณะนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้เห็นพัฒนาการของนักเรียนทั้งด้านความรู้และทักษะ แต่ยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงจุดแข็งและจุดที่ต้องพัฒนาเพิ่มเติมได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ ยังสามารถเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การสะท้อนความคิด และการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการประเมินผลในลักษณะนี้มักจะเน้นการสะท้อนความเข้าใจจากการเรียนรู้จริง โดยการสังเกตพฤติกรรมหรือผลการปฏิบัติของนักเรียนที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในโลกไซเบอร์ เช่น การใช้โซเชียลมีเดียอย่างมีจริยธรรม หรือการแสดงออกในโลกออนไลน์อย่างมีความเห็นอกเห็นใจ กระบวนการนี้สามารถเชื่อมโยงกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นนักเรียน ซึ่งเน้นการเรียนรู้ที่มีนักเรียนเป็นศูนย์กลางและให้ความสำคัญกับการสะท้อนและประเมินผลจากประสบการณ์จริงของนักเรียน เพื่อพัฒนาทักษะที่สำคัญในโลกปัจจุบันที่การสื่อสารออนไลน์และการมีส่วนร่วมในสังคมไซเบอร์เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความเห็นอกเห็นใจและการเข้าใจต่อผู้อื่นในสังคมดิจิทัล

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection) เป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนได้ทบทวนและประเมินผลการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา โดยการพิจารณามุมมองที่หลากหลาย ทำให้สามารถมองเห็นภาพรวมของการเรียนรู้และเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้กับชีวิตประจำวัน การสะท้อนนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้การเรียนรู้มีความหมาย แต่ยังส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการเข้าใจผู้อื่นในบริบทที่แตกต่าง เช่น การใช้ความรู้ในการพิจารณาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ นักเรียนจะได้ฝึกฝนการรับรู้และเคารพมุมมองที่แตกต่างของผู้อื่น และเข้าใจ

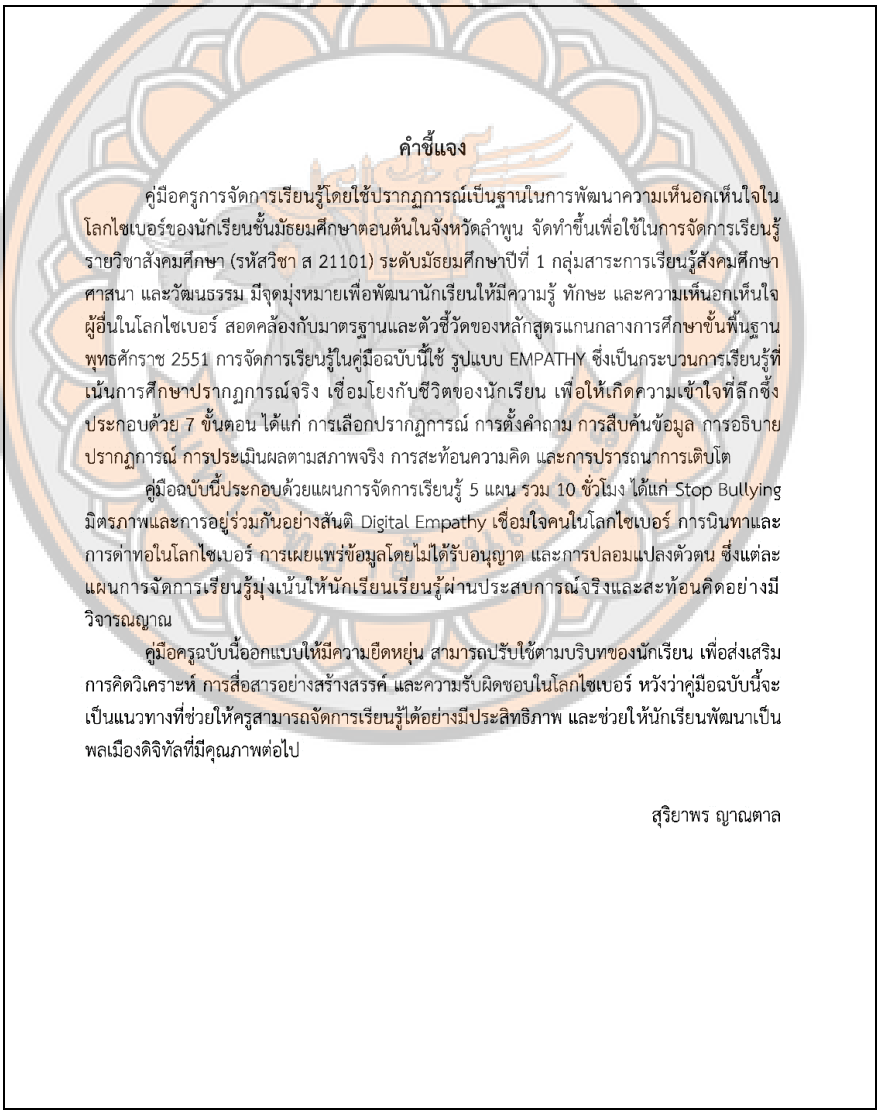
ประสบการณ์ที่หลากหลายซึ่งส่งผลให้สามารถเคารพสิทธิและความคิดเห็นของผู้อื่นในสังคมออนไลน์ได้ดีขึ้น การสะท้อนนี้จึงช่วยพัฒนาความเห็นอกเห็นใจที่สำคัญในบริบทดิจิทัลที่นักเรียนต้องเผชิญในปัจจุบัน โดยสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของ Lev Vygotsky ซึ่งเชื่อว่า การเรียนรู้เกิดจากการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และเมื่อนักเรียนสะท้อนความคิดร่วมกันในกลุ่ม จะช่วยให้นักเรียนพัฒนาแนวคิดและมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้ การเรียนรู้จากประสบการณ์และมุมมองของผู้อื่นในโลกออนไลน์ยังช่วยให้สามารถเข้าใจความคิดที่แตกต่างกันได้และเรียนรู้ที่จะเคารพความหลากหลายทางความคิดเห็น การสะท้อนนี้จึงไม่เพียงแค่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจในสิ่งที่เรียนแต่ยังช่วยพัฒนาความเข้าใจและความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในสังคมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth) เป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนมีเจตจำนงที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยการแสดงออกถึงความมุ่งมั่นในการพัฒนาความรู้ ทักษะ และทัศนคติที่ดีขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยให้นักเรียนเปิดรับการเรียนรู้ใหม่ ๆ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มเติมในอนาคต ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง การปรารถนาการเติบโตนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้การเรียนรู้ของนักเรียนมีความหมายและมีเป้าหมายที่ชัดเจน แต่ยังช่วยส่งเสริมความสามารถในการปรับตัวและเรียนรู้จากประสบการณ์ต่าง ๆ ที่พบในชีวิตจริง ในยุคดิจิทัลที่การเรียนรู้และการพัฒนาทักษะใหม่ ๆ เป็นสิ่งจำเป็น การที่นักเรียนมีความปรารถนาจะเติบโตจึงเป็นสิ่งที่ช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการพัฒนาตนเองในโลกไซเบอร์ โดยเฉพาะในการเข้าใจและเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง ซึ่งเป็นการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจและการเข้าใจผู้อื่นในบริบทที่หลากหลาย ช่วยเสริมสร้างทักษะในการสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

1.4 กระบวนการสร้างคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเบื้องต้นประกอบการสร้างคู่มือครู ได้แก่ สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ มาตรฐานการเรียนการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีพุทธศักราช 2551 จากนั้นผู้วิจัยศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนและองค์ประกอบของคู่มือครู ประกอบไปด้วย คำชี้แจง แผนการจัดการเรียนรู้ เนื้อหาสาระและสื่อ การเรียนรู้และการวัดและประเมินผล มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

คำชี้แจงการใช้คู่มือครู

คู่มือครูการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในโลกไซเบอร์ ตามมาตรฐานหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยใช้รูปแบบ EMPATHY ซึ่งประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ การเลือกปรากฏการณ์ การตั้งคำถาม การสืบค้นข้อมูล การอธิบายปรากฏการณ์ การประเมินผลตามสภาพจริง การสะท้อนความคิด และการปรารถนาการเติบโต เพื่อเชื่อมโยงปรากฏการณ์กับชีวิตนักเรียนให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง



คำชี้แจง

คู่มือครูการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา (รหัสวิชา ส 21101) ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ ทักษะ และความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในโลกไซเบอร์ สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การจัดการเรียนรู้ในคู่มือฉบับนี้ใช้ รูปแบบ EMPATHY ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการศึกษาปรากฏการณ์จริง เชื่อมโยงกับชีวิตของนักเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ การเลือกปรากฏการณ์ การตั้งคำถาม การสืบค้นข้อมูล การอธิบายปรากฏการณ์ การประเมินผลตามสภาพจริง การสะท้อนความคิด และการปรารถนาการเติบโต

คู่มือฉบับนี้ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง ได้แก่ Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์ การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์ การเผยแพร่ข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต และการปลอมแปลงตัวตน ซึ่งแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงและสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณญาณ

คู่มือครูฉบับนี้ออกแบบให้มีความยืดหยุ่น สามารถปรับใช้ตามบริบทของนักเรียน เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และความรับผิดชอบในโลกไซเบอร์ หวังว่าคู่มือฉบับนี้จะเป็นแนวทางที่ช่วยให้ครูสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้นักเรียนพัฒนาเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพต่อไป

สุริยาพร ญาณตาล

ภาพ 3 คำชี้แจงการใช้คู่มือครู

แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างเพื่อใช้ประกอบคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน มีแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 แผน ซึ่งมีองค์ประกอบตามหลักวิชาการ ประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดชั้นปี สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่ออุปกรณ์แหล่งเรียนรู้ ภาระชิ้นงาน การวัดและประเมินผล และบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ โดยแผนการจัดการเรียนรู้ ได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 คน เพื่อพิจารณาความถูกต้องความเหมาะสม ก่อนนำไปทดลองใช้กับนักเรียน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
รหัส ส 21101 รายวิชาสังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง พลเมืองดีในโลกไซเบอร์
เรื่อง Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 2 ชั่วโมง

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และ สังคมโลกอย่างสันติสุข

2. ตัวชี้วัด

ม. 1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น

3. สาระสำคัญ

การบูลลี (Bullying) คือการกระทำที่ตั้งใจทำร้ายผู้อื่น ทั้งทางกายภาพ วาจา หรืออารมณ์ รวมถึงการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ที่เกิดขึ้นผ่านช่องทางออนไลน์ โดยมักมีลักษณะของการกระทำซ้ำๆ และเกิดจากความไม่สมดุลของอำนาจระหว่างผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ การบูลลีส่งผลกระทบร้ายแรงต่อสุขภาพจิตและร่างกายของผู้ถูกกระทำ เช่น ความเครียด ภาวะซึมเศร้า หรือการทำร้ายตนเอง ดังนั้น การป้องกันและแก้ไขปัญหานี้จึงจำเป็นต้องสร้างความตระหนักรู้ ส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) และสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เพื่อลดผลกระทบและส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคมทั้งโลกจริงและโลกออนไลน์

4. จุดประสงค์

ด้านความรู้ (Knowledge)

- อธิบายความหมายและรูปแบบของการบูลลี

ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (Psychomotor/Practice)

- คิดวิเคราะห์ถึงสาเหตุและผลกระทบของการบูลลี
- ออกแบบและนำเสนอแนวทางในการป้องกันการบูลลี

จุดประสงค์ด้านเจตคติหรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

- ตระหนักถึงความสำคัญของมิตรภาพและความสัมพันธ์ที่ดี

5. สาระการเรียนรู้

1. วิธีปฏิบัติตนในการเคารพสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น
2. ผลที่ได้จากการเคารพสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น

ภาพ 4 แผนการจัดการเรียนรู้

เนื้อหาสาระและสื่อในการจัดการเรียนรู้

เนื้อหาในปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของนักเรียน การสื่อสารออนไลน์กลายเป็นช่องทางหลักในการแลกเปลี่ยนข้อมูล แสดงความคิดเห็น และสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น อย่างไรก็ตามการขาดปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพอาจทำให้บางคนไม่ตระหนักถึงผลกระทบที่พฤติกรรมของตนมีต่อผู้อื่น นำไปสู่ปัญหา เช่น การระรานทางไซเบอร์ การใช้ถ้อยคำรุนแรง การละเมิดความเป็นส่วนตัว และการหลอกลวง การพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ เป็นทักษะที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำของตน และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรับผิดชอบและสร้างสรรค์ การเรียนรู้เรื่องนี้จะช่วยเสริมสร้างทักษะทางอารมณ์ และจิตสำนึกทางสังคม เพื่อให้นักเรียนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมดิจิทัลได้อย่างมีคุณธรรม โดยมีเนื้อหาดังนี้

1) Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

การบูลลี่เป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตและอารมณ์ของผู้ถูกกระทำ ไม่ว่าจะเกิดขึ้นในโลกจริงหรือโลกออนไลน์ การใช้คำพูดรุนแรง การล้อเลียน การทำให้ผู้อื่นอับอายในที่สาธารณะ หรือการเผยแพร่ข้อมูลที่สร้างความเสื่อมเสีย ล้วนเป็นพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบอย่างร้ายแรงต่อเหยื่อและสังคมโดยรวม ปัจจุบันเด็กไทยตกเป็นเหยื่อการบูลลี่ในอัตราสูงติดอันดับ 2 ของโลก ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหานี้ การเรียนรู้เรื่องการบูลลี่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจผลกระทบ ฝึกทักษะการสื่อสารที่สร้างสรรค์ และเรียนรู้แนวทางป้องกันและรับมือเมื่อตนเองหรือผู้อื่นตกเป็นเหยื่อ นอกจากนี้การปลูกฝังวัฒนธรรมแห่งมิตรภาพและการไม่เพิกเฉยต่อพฤติกรรมการบูลลี่จะช่วยสร้างสังคมที่ปลอดภัยและเป็นมิตร นักเรียนควรตระหนักถึงความสำคัญของการให้เกียรติผู้อื่น ใช้คำพูดที่สุภาพ มีน้ำใจ และเคารพสิทธิของผู้อื่นในทุกช่องทางการสื่อสาร ทั้งในชีวิตจริงและบนโลกไซเบอร์ เพื่อร่วมกันสร้างสังคมที่ปราศจากความรุนแรงและเต็มไปด้วยความเข้าใจซึ่งกันและกัน นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการบลูลี่และปรากฏการณ์พฤติกรรมบูลลี่ เด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก ซึ่งจะทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของปัญหานี้มากขึ้น

2) Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์

ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ เป็นทักษะที่สำคัญในยุคปัจจุบันที่การสื่อสารออนไลน์กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน การเรียนรู้เรื่องนี้ช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดจากการใช้คำพูด การโพสต์ หรือการแชร์ข้อมูล ซึ่งอาจส่งผลต่ออารมณ์และจิตใจของผู้อื่นโดยไม่รู้ตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกออนไลน์ที่การสื่อสารสามารถทำให้เกิดการเข้าใจผิดหรือความรู้สึกบาดหมางได้ง่าย นักเรียนจะได้ฝึกฝนการสื่อสารที่มีความเป็นน้ำใจให้เกียรติผู้อื่นและสนับสนุนกันในโลกไซเบอร์ เพื่อสร้างสังคมดิจิทัลที่เต็มไปด้วยความเข้าใจและเคารพซึ่งกันและกัน

การศึกษาเรื่องความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ยังช่วยให้นักเรียนเข้าใจและตระหนักถึงความรุนแรงที่เกิดจากการบูลลี่ในโลกไซเบอร์ ผ่านปรากฏการณ์ เขื่อน ภัทรดนัย โดนบูลลี่ ขู่ฆ่า เพราะเป็น LGBTQ+ ซึ่งได้รับการบูลลี่และข่มขู่ฆ่าเพียงเพราะเขาเป็น LGBTQ+ ปรากฏการณ์นี้แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงของคำพูดและพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในโลกไซเบอร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการกระทำที่ก่อให้เกิดความเจ็บปวดและความกลัวแก่บุคคลที่เป็นเป้าหมายจากความแตกต่างทางเพศ เมื่อเข้าใจถึงความรุนแรงของการบูลลี่เช่นนี้ นักเรียนจะสามารถตระหนักถึงความสำคัญของการใช้สื่อดิจิทัลด้วยความระมัดระวัง เคารพสิทธิของผู้อื่น ยอมรับความหลากหลายทางเพศและหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่อาจทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหายหรือบาดเจ็บจากการกระทำของตนในโลกไซเบอร์

นักเรียนได้ฝึกวิเคราะห์ความรู้สึกของตนเองผ่านวงล้อแห่งอารมณ์ (The Wheel of Emotions) ของ ศ. ดร.โรเบิร์ต พลัทชิค (Robert Plutchik) ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการระบุและแยกแยะอารมณ์พื้นฐานต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ต่าง ๆ วงล้อแห่งอารมณ์ประกอบไปด้วยอารมณ์หลัก 8 ประการ ได้แก่ ความสุข ความเศร้า ความกลัว ความโกรธ ความประหลาดใจ ความ น่าเกลียด ความเชื่อมั่น และความคาดหวัง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของอารมณ์มนุษย์ที่เกิดขึ้นทั้งในสภาวะปกติและในช่วงเวลาที่มีความตึงเครียด การใช้วงล้อแห่งอารมณ์ในการฝึกฝนช่วยให้นักเรียนสามารถตระหนักถึงความรู้สึกของตนเองในขณะเกิดเหตุการณ์หรือการสื่อสารกับผู้อื่น ทั้งยังสามารถระบุและทำความเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นจากการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์ได้ดีขึ้น

3) การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

การนินทาและการใช้คำพูดรุนแรงในโลกไซเบอร์ไม่เพียงแต่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดและสร้างความขัดแย้งในโลกไซเบอร์ แต่ยังสามารถส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อสภาพจิตใจและสุขภาพจิตของผู้ถูกกระทำ ซึ่งอาจทำให้ผู้ถูกกระทำนั้นรู้สึกโดดเดี่ยว เครียด หรือมีความรู้สึกต่ำต้อย ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตและความเป็นอยู่ การเรียนรู้เกี่ยวกับผลกระทบจากการกระทำเช่นนี้จึงมีความสำคัญ เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงพลังของคำพูดและการกระทำในโลกไซเบอร์ที่สามารถสร้างความเสียหายได้ในระดับลึก โดยไม่ควรมองข้ามผลกระทบทั้งในแง่ของจิตใจและด้านกฎหมาย ซึ่งนักเรียนได้ศึกษาประเด็นนี้ผ่านปรากฏการณ์การระรานทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นกับซอลลี่ นักร้องสาวเกาหลี ซึ่งตกเป็นเหยื่อของการโจมตีและดูหมิ่นจากการใช้คำพูดรุนแรงในอินเทอร์เน็ต เรื่องนี้ทำให้ซอลลี่ต้องเผชิญกับความเครียดและแรงกดดันในชีวิตส่วนตัว ซึ่งช่วยนักเรียนได้เห็นมุมมองและบริบทที่หลากหลาย ทั้งในแง่มุมของสังคมเกาหลีและผลกระทบจากสภาพแวดล้อมที่ส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกระทบ ซึ่งส่วนหนึ่งมาจากการรับแรงกดดันจากคำวิจารณ์และความคิดเห็นที่ไม่เหมาะสมในโลกไซเบอร์ การเรียนรู้เรื่องนี้จึงช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการใช้คำพูดที่มีความรับผิดชอบ และเคารพผู้อื่นในโลกไซเบอร์ รวมทั้งสามารถ

ป้องกันและลดพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ เพื่อส่งเสริมโลกไซเบอร์ให้มีความเป็นมิตรและเคารพซึ่งกันและกัน

4) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

การละเมิดความเป็นส่วนตัวในโลกไซเบอร์เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งและมีผลกระทบที่รุนแรงทั้งในด้านความสัมพันธ์ส่วนตัวและด้านกฎหมาย การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตสามารถทำลายความไว้วางใจและสร้างความเสียหายที่ยากจะฟื้นฟูได้ เช่น การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวในโลกไซเบอร์อาจทำให้ผู้ถูกกระทบเสี่ยงต่อการถูกคุกคาม หรือได้รับผลกระทบจากความเข้าใจผิด การเรียนรู้เกี่ยวกับการรักษาความลับและเคารพสิทธิความเป็นส่วนตัวเป็นสิ่งสำคัญในการเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการใช้ชีวิตในโลกไซเบอร์ นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการป้องกันตัวเองจากการถูกละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล และผลเสียของการเปิดเผยข้อมูลบนโลกไซเบอร์ ซึ่งนักเรียนได้ศึกษาเรื่องนี้ผ่านปรากฏการณ์ของ อแมนดา ทอดด์ ซึ่งเป็นกรณีที่หญิงสาวคนหนึ่งได้เผชิญกับชีวิตที่พังทลายจากการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของเธอในโลกไซเบอร์ โดยที่เธอไม่ได้อนุญาต การศึกษากรณีนี้ช่วยให้นักเรียนได้เห็นถึงผลกระทบที่สามารถเกิดขึ้นได้เมื่อข้อมูลส่วนบุคคลถูกเปิดเผยโดยไม่มีการยินยอมจากเจ้าของข้อมูล และได้เห็นถึงความสำคัญของการเคารพสิทธิความเป็นส่วนตัวในโลกไซเบอร์ นักเรียนจะได้มุมมองและเหตุผลที่หลากหลายเกี่ยวกับความสำคัญของการป้องกันตนเองจากการละเมิดข้อมูลส่วนตัว ทั้งในแง่มุมของการคุ้มครองสิทธิบุคคลและการสร้างความเข้าใจในสังคมดิจิทัลที่ต้องเคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น

5) การปลอมแปลงตัวตน

การปลอมแปลงตัวตนในโลกไซเบอร์เป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือของข้อมูลและความปลอดภัยของผู้ใช้งาน การแอบอ้างตัวตนหรือการสร้างบัญชีปลอมเพื่อหลอกลวงอาจทำให้เกิดผลกระทบทั้งในด้านสังคมและจิตใจ ผู้ที่ถูกหลอกลวงอาจได้รับผลกระทบจากการเข้าใจผิด ซึ่งอาจสร้างความเสียหายต่อความสัมพันธ์ส่วนตัวและความเชื่อมั่นในโลกไซเบอร์ การเรียนรู้เรื่องนี้สำคัญเพราะช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด ซึ่งนักเรียนได้ศึกษาเรื่องนี้ผ่านกรณีของเมแกน ไมเออร์ ที่ถูกหลอกลวงผ่านโซเชียลมีเดียโดยบัญชีปลอมชื่อ Josh Evans ซึ่งทำให้เธอเผชิญกับการทำร้ายทางจิตใจจนสุดท้ายตัดสินใจจบชีวิตตนเอง การศึกษากรณีนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม พร้อมทั้งเรียนรู้วิธีป้องกันตัวเองจากการหลอกลวงเพื่อใช้โลกไซเบอร์อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ

สื่อการสอน

1. PowerPoint ประกอบการสอน

ภาพ 5 สื่อนำเสนอประกอบการสอน

2. ใบความรู้ เรื่อง วงล้อแห่งอารมณ์

ภาพ 6 ใบความรู้ เรื่อง วงล้อแห่งอารมณ์

3. ใบกิจกรรมรายกลุ่ม

ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

สมาชิกกลุ่ม : .....

1. ชื่อ.....เลขที่..... 2. ชื่อ.....เลขที่.....
3. ชื่อ.....เลขที่..... 4. ชื่อ.....เลขที่.....
5. ชื่อ.....เลขที่..... 6. ชื่อ.....เลขที่.....

1. นักเรียนสนใจประเด็นที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ “พฤติกรรมบูลลี เด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก” อะไรบ้าง

ประเด็นที่ 1

.....

ประเด็นที่ 2

.....

ประเด็นที่ 3

.....

ประเด็นที่ 4

.....

2. ให้นักเรียนระบุประเด็นที่สนใจ พร้อมรายละเอียดของข้อมูล และแหล่งที่มาของข้อมูล

ประเด็นที่สนใจ	รายละเอียดของข้อมูล	แหล่งที่มาของข้อมูล
1.		
2.		
3.		
4.		

ภาพ 7 ตัวอย่างใบกิจกรรมรายกลุ่ม

4. ใบกิจกรรมรายบุคคล

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้โดยอิงจากความคิดหรือความรู้สึกส่วนตัวของตนเอง

1. นักเรียนคิดว่า ซอลลี่มีความคิดหรือมุมมองอย่างไรต่อการกระทำของตนเอง เช่น การไม่ใส่บรา การแสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมา

.....

.....

2. เคยมีเหตุการณ์ใดบ้างที่นักเรียนเผลอนินทา ด่าทอ แสดงความคิดเห็นหรือเขียนข้อความในโลกออนไลน์ที่อาจทำให้ผู้อื่นรู้สึกไม่ดีหรือเสียใจ เมื่อนักเรียนย้อนกลับไปคิดถึงสิ่งที่เกิดขึ้น นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับสิ่งที่นักเรียนทำ และหากมีโอกาสแก้ไข นักเรียนอยากทำอะไรให้ดีขึ้นเพื่อปรับปรุง

.....

.....

3. หากนักเรียนเห็นข้อความในโลกออนไลน์ที่พูดถึงซอลลี่ในทางลบ เช่น วิจารณ์เรื่องการแต่งตัวหรือการแสดงออกของเธอ นักเรียนคิดว่าเธอจะรู้สึกอย่างไรเมื่ออ่านความคิดเห็นเหล่านั้น

.....

.....

4. ถ้านักเรียนเป็นซอลลี่ที่ต้องเจอกับความกดดันและคำวิจารณ์อย่างหนัก นักเรียนจะทำอย่างไรเพื่อรับมือกับสถานการณ์นั้น และนักเรียนอยากให้คนรอบข้างหรือสังคมช่วยเหลืออย่างไร

.....

.....

5. ถ้านักเรียนเห็นใครถูกโจมตีในโลกออนไลน์เหมือนซอลลี่ นักเรียนจะทำอย่างไรเพื่อแสดงความเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือให้เขารับมือกับสถานการณ์นั้น

.....

.....

6. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไร เกี่ยวกับการสังคมคาดหวังให้ไอดอลหรือบุคคลสาธารณะปฏิบัติตามมาตรฐานที่สังคมกำหนด

.....

.....

7. ถ้านักเรียนมีโอกาสพูดกับคนที่เคยทำให้ซอลลี่เสียใจ นักเรียนอยากบอกอะไรกับเขาบ้าง

.....

.....

8. หากนักเรียนสามารถออกกฎสำหรับการแสดงความเห็นในโลกออนไลน์ได้ 1 ข้อ นักเรียนจะตั้งกฎอะไรและเพราะเหตุใด

.....

.....

9. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการเรียน

.....

.....

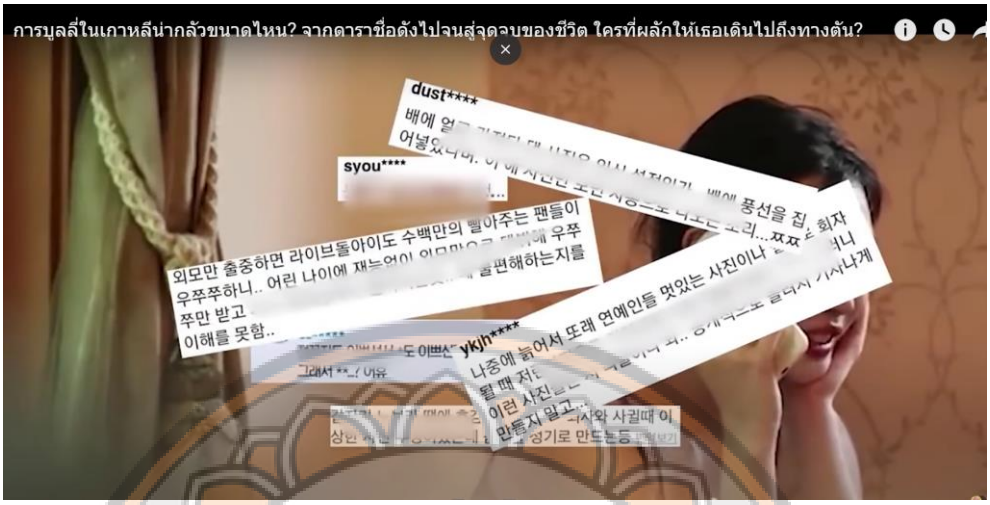
10. นักเรียนจะนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

.....

.....

ภาพ 8 ตัวอย่างใบกิจกรรมรายบุคคล

5. วีดิทัศน์ประกอบการสอน



ภาพ 9 ตัวอย่างวีดิทัศน์ประกอบการสอน

ภาพ 10 ตัวอย่างวีดิทัศน์ประกอบการสอน

1.3.4 ด้านการวัดและประเมินผล

ผู้วิจัยได้นำการประเมินผลตามสภาพจริงมาใช้ในการวัดผลการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใช้เกณฑ์และวิธีการที่หลากหลาย นักเรียนได้ฝึกทำใบกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ การประเมินเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ โดยข้อมูลที่ใช้ในการประเมินรวบรวมจากผลงานของนักเรียน การสังเกตพฤติกรรม และการทดสอบความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การประเมินผลงานนักเรียนรายบุคคล เป็นส่วนหนึ่งในการประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การให้คะแนนรูบริคแบบแยกส่วน จำแนกออกเป็น 4 ระดับคุณภาพ ได้แก่ 3 (ดีมาก) 2 (ดี) 1 (พอใช้) 0 (ปรับปรุง) โดยมีประเด็นการประเมิน 5 ประเด็น ได้แก่ ความสมบูรณ์ของคำตอบ ความชัดเจนและเข้าใจง่ายของคำตอบ การเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวหรือมุมมอง การแสดงทัศนคติที่มีจิตสำนึกทางจริยธรรม การตอบคำถามเกี่ยวกับการรับรู้ความรู้สึกและการให้ข้อเสนอแนะ

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. ความสมบูรณ์ของคำตอบ	ตอบครบทุกคำถามอย่างละเอียดและเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ได้ดี	ตอบครบทุกคำถาม แต่ขาดรายละเอียดบางส่วน	ตอบคำถามบางข้อขาดรายละเอียดสำคัญ หรือไม่ตอบครบ	ตอบคำถามไม่ครบขาดข้อมูลสำคัญหรือไม่ตรงประเด็น
2. ความชัดเจนและเข้าใจง่ายของคำตอบ	คำตอบชัดเจนและเข้าใจง่ายทุกข้อ	คำตอบชัดเจนแต่บางข้อยังไม่สมบูรณ์หรืออธิบายไม่ชัด	คำตอบไม่ชัดเจนหรือมีการใช้ภาษาที่เข้าใจยากบางข้อ	คำตอบไม่ชัดเจนหรืออธิบายยากเข้าใจผิดได้
3. การเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวหรือมุมมอง	เชื่อมโยงคำตอบกับประสบการณ์หรือมุมมองส่วนตัวได้ดีและมีเหตุผลสนับสนุน	เชื่อมโยงได้ดีแต่ยังไม่ลึกซึ้ง หรือเชื่อมโยงไม่ครบทุกข้อ	เชื่อมโยงได้บ้างแต่ยังไม่ชัดเจนหรือไม่สมบูรณ์	ไม่มีการเชื่อมโยงกับประสบการณ์หรือมุมมองส่วนตัว
4. การแสดงทัศนคติที่มีจิตสำนึกทางจริยธรรม	แสดงทัศนคติที่ดีต่อการป้องกันการกระทำรุนแรงในโลกไซเบอร์อย่างชัดเจน	แสดงทัศนคติที่ดีแต่ยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร	แสดงทัศนคติพอใช้ แต่ยังไม่ชัดเจนหรือไม่สมบูรณ์	ขาดการแสดงทัศนคติที่มีจิตสำนึกทางจริยธรรม
5. การตอบคำถามเกี่ยวกับการรับรู้ความรู้สึกและการให้ข้อเสนอแนะ	ตอบคำถามเกี่ยวกับความรู้สึกและข้อเสนอแนะได้ลึกซึ้ง มีการแสดงความเข้าใจในสถานการณ์และสามารถให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์	ตอบคำถามได้ดี แต่ข้อเสนอแนะยังไม่ลึกหรือไม่สมบูรณ์	ตอบคำถามได้บางข้อ ข้อเสนอแนะไม่ชัดเจนหรือไม่ตรงประเด็น	ขาดการตอบคำถามหรือไม่สามารถให้ข้อเสนอแนะที่เหมาะสม

ภาพ 11 เกณฑ์การให้คะแนนผลงานนักเรียนรายบุคคล

2) การประเมินผลงานนักเรียนรายกลุ่ม ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การให้คะแนนรูบลิคแบบแยกส่วน จำแนกออกเป็น 4 ระดับคุณภาพ ได้แก่ 3 (ดีมาก) 2 (ดี) 1 (พอใช้) 0 (ปรับปรุง) โดยมีประเด็นการประเมิน 5 ประเด็น ได้แก่ ความครบถ้วนของคำตอบ ความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูล การวิเคราะห์และการเชื่อมโยงความรู้ การสื่อสารและการนำเสนอคำตอบการทำงานเป็นทีม

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1.ความครบถ้วนของคำตอบ	คำตอบครบทุกประเด็นที่กำหนด อธิบายละเอียดชัดเจน และเชื่อมโยงข้อมูลได้ดี	คำตอบครบถ้วนเกือบทุกประเด็น มีรายละเอียดพอสมควร	คำตอบขาดบางประเด็น รายละเอียดไม่เพียงพอ	คำตอบไม่ครบ ขาดรายละเอียดสำคัญ
2.ความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูล	ใช้ข้อมูลถูกต้องทั้งหมด อ้างอิงจากแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้	ข้อมูลถูกต้องเกือบทั้งหมด มีแหล่งอ้างอิงบางส่วน	ข้อมูลบางส่วนผิดพลาด หรือขาดแหล่งอ้างอิง	ข้อมูลผิดพลาด ไม่มีแหล่งอ้างอิงที่ชัดเจน
3.การวิเคราะห์และการเชื่อมโยงความรู้	วิเคราะห์ปัญหาได้ดี เชื่อมโยงกับบริบทของตนเองและสังคมอย่างเหมาะสม	วิเคราะห์ได้ดีพอสมควร มีการเชื่อมโยงข้อมูลกับสถานการณ์จริงบางส่วน	การวิเคราะห์ยังไม่ชัดเจน เชื่อมโยงได้น้อย	ไม่มีการวิเคราะห์หรือขาดการเชื่อมโยงที่ชัดเจน
4.การสื่อสารและการนำเสนอคำตอบ	สื่อสารชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย มีลำดับที่ดี ดึงดูดความสนใจ	สื่อสารเข้าใจได้ดี แต่ยังขาดความกระชับ หรือลำดับเนื้อหายังไม่สมบูรณ์	สื่อสารไม่ค่อยชัด ลำดับเนื้อหายังไม่ดี เข้าใจยากบางส่วน	สื่อสารไม่ชัด ลำดับเนื้อหาสับสน เข้าใจยาก
5.การทำงานเป็นทีม	ทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ แบ่งหน้าที่อย่างเหมาะสม	ทำงานร่วมกันดีพอสมควร มีการแบ่งหน้าที่แต่ยังต้องปรับปรุง	มีปัญหาในการทำงานร่วมกันหรือแบ่งหน้าที่ไม่ชัดเจน	ขาดความร่วมมือในการทำงาน หรือมีปัญหาด้านการทำงานเป็นทีม

ภาพ 12 เกณฑ์การให้คะแนนผลงานนักเรียนรายกลุ่ม

3) การประเมินด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคลเป็นส่วนหนึ่งในการประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การให้คะแนนรูบลิคแบบแยกส่วน จำแนกออกเป็น 4 ระดับคุณภาพ ได้แก่ 3 (ดีมาก) 2 (ดี) 1 (พอใช้) 0 (ปรับปรุง) โดยมีประเด็นการประเมิน 5 ประเด็น ได้แก่ ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น การมีสติรู้ตนเอง ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ และความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น	รับรู้และตีความความคิดเห็นของผู้อื่นได้ถูกต้อง เปิดรับความคิดเห็นที่หลากหลาย	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้ดีและพิจารณามุมมองที่ต่างออกไป	ฟังความคิดเห็นของผู้อื่นบ้างแต่ยังมีอคติบางประการ	ไม่ค่อยเปิดรับความคิดเห็นของผู้อื่นและมีการตัดสินจากมุมมองตัวเอง
2. การมีสติรู้ตนเอง	ตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ได้ดี ไม่มีการแสดงออกทางอารมณ์ที่กระทบกระเทือน	ตระหนักถึงอารมณ์ของตนเองและค่อนข้างควบคุมได้	ตระหนักรู้ถึงอารมณ์บ้างแต่บางครั้งอาจมีอารมณ์แสดงออกในทางลบ	ขาดการตระหนักถึงอารมณ์ของตนเอง และมีอารมณ์แสดงออกในทางลบ
3. ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น	คาดเดาความรู้สึกของผู้อื่นได้แม่นยำและแสดงความเข้าใจอย่างเหมาะสม	คาดเดาความรู้สึกของผู้อื่นได้ดีและแสดงออกอย่างเข้าใจ	คาดเดาความรู้สึกของผู้อื่นได้บ้างแต่ยังไม่แม่นยำ	ไม่สามารถคาดเดาความรู้สึกของผู้อื่นได้หรือแสดงออกไม่เหมาะสม
4. ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ	จินตนาการสถานการณ์ของผู้อื่นได้ดีและเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นได้ดี	จินตนาการสถานการณ์ของผู้อื่นได้และเข้าใจความรู้สึกได้บ้าง	มีความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติได้บ้างแต่ไม่สมบูรณ์	ไม่สามารถจินตนาการสถานการณ์ของผู้อื่นได้หรือไม่เข้าใจความรู้สึกผู้อื่น
5. ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม	แสดงความเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยไม่มีการคิดถึงผลประโยชน์ตนเอง	มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและแสดงออกในเชิงบวกในบางสถานการณ์	แสดงความเห็นอกเห็นใจบ้างในบางสถานการณ์ แต่ยังไม่เพียงพอ	ไม่แสดงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นหรือมีท่าทีที่ไม่สนใจต่อปัญหาของผู้อื่น

ภาพ 13 เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

4) การประเมินด้วยแบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายกลุ่ม เป็นส่วนหนึ่งในการประเมินความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การให้คะแนนรูบลิคแบบแยกส่วน จำแนกออกเป็น 4 ระดับคุณภาพ ได้แก่ 3 (ดีมาก) 2 (ดี) 1 (พอใช้) 0 (ปรับปรุง) โดยมีประเด็นการประเมิน 5 ประเด็น ได้แก่ การแบ่งหน้าที่และความร่วมมือในกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การช่วยเหลือและสนับสนุนในกลุ่ม การแก้ไขปัญหาความขัดแย้งในกลุ่ม และการแสดงความเห็นอกเห็นใจต่อสมาชิกในกลุ่ม

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. การแบ่งหน้าที่และความร่วมมือในกลุ่ม	ทุกคนในกลุ่มมีหน้าที่ชัดเจนและมีส่วนร่วมในการทำงานอย่างเต็มที่	ทุกคนมีส่วนร่วม แต่บางคนยังขาดความชัดเจนในการทำหน้าที่	มีบางคนไม่ทำหน้าที่หรือไม่ร่วมงานตามที่ตกลงกันไว้	บางคนไม่ทำหน้าที่หรือไม่ร่วมงานกับกลุ่มเลย
2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	ทุกคนในกลุ่มแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้ดี	มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แต่บางครั้งขาดการฟังผู้อื่น	การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นไม่มากหรือมีความขัดแย้งกันมาก	ไม่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือมีความขัดแย้งมากเกินไป
3. การช่วยเหลือและสนับสนุนในกลุ่ม	ทุกคนในกลุ่มให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนผู้อื่นได้ดี	มีการช่วยเหลือบ้าง แต่บางคนไม่ค่อยช่วยเหลือผู้อื่น	การช่วยเหลือไม่มากพอหรือบางคนไม่ช่วยเหลือเลย	ไม่มีการช่วยเหลือผู้อื่นในกลุ่มเลย
4. การแก้ไขปัญหาความขัดแย้งในกลุ่ม	สามารถแก้ไขปัญหาความขัดแย้งได้ดีและทุกคนร่วมกันหาทางออก	แก้ไขปัญหาความขัดแย้งได้แต่ยังขาดความร่วมมือจากบางคน	กลุ่มมีปัญหาความขัดแย้งที่ไม่ได้รับการแก้ไข หรือแก้ไขไม่ดี	กลุ่มไม่สามารถแก้ปัญหาความขัดแย้งได้เลย
5. การแสดงความเห็นอกเห็นใจต่อสมาชิกในกลุ่ม	ทุกคนในกลุ่มแสดงความเห็นอกเห็นใจและให้การสนับสนุนผู้อื่น	มีการแสดงความเห็นอกเห็นใจบ้าง แต่บางครั้งยังขาดความเข้าใจ	การแสดงความเห็นอกเห็นใจไม่มากหรือบางคนไม่สนใจผู้อื่น	ไม่มีการแสดงความเห็นอกเห็นใจหรือแสดงออกในทางลบ

ภาพ 14 เกณฑ์การให้คะแนนการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายกลุ่ม

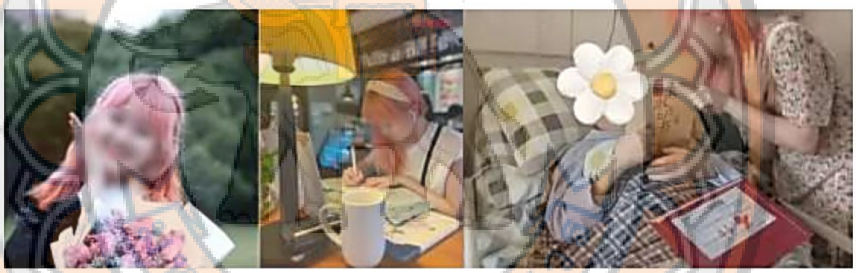
5) การประเมินด้วยการทดสอบ เป็นการประเมินผลด้วยการใช้แบบทดสอบแบบเขียนตอบทำการวัดและประเมินผลหลังเรียน เพื่อวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยแปลผลออกมาในรูปแบบของผลคะแนน

แบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบเขียนตอบ มีทั้งหมด 10 ข้อ กำหนดเวลาทำ 60 นาที
2. ให้นักเรียนอ่านคำถามอย่างละเอียดและตอบทุกข้อให้ครบถ้วน
3. ส่งแบบทดสอบเมื่อทำเสร็จเรียบร้อย

สถานการณ์ "นักศึกษาสาวจีนถูกระรานทางไซเบอร์อย่างหนัก จากการย้อมผมสีชมพู ในวันรับปริญญาโท"



เจิ้ง หลิงหัว นักศึกษาสาวชาวจีน วัย 23 ปี ต้องเผชิญกับการระรานทางไซเบอร์อย่างรุนแรง หลังจากที่เธอโพสต์ภาพตนเองในชุดครุยพร้อมผมสีชมพูลงบนโซเชียลมีเดีย คำวิจารณ์ที่รุนแรงพุ่งเข้าหาเธอทันที บางคนเรียกเธอว่า "สาวไนท์คลับ" หรือ "วิญญาณชั่วร้าย" เพียงเพราะสีผมของเธอ และยังมีความคิดเห็นที่กล่าวว่า "ทำไมบัณฑิตที่เพิ่งจบใหม่ถึงย้อมผมเหมือนสาวบาร์" ไม่เพียงเท่านั้น ภาพของเธอยังถูกนำไปใช้โฆษณาคอร์สเรียนออนไลน์โดยไม่ได้รับอนุญาต และภาพที่เธอไปเยี่ยมปู่ที่โรงพยาบาลก็ถูกบิดเบือนเป็นข่าวเท็จ ทำให้ชื่อเสียงของเธอเสียหายอย่างหนัก แม้ว่าเธอจะพยายามตอบโต้และขู่จะดำเนินคดีทางกฎหมายต่อผู้ที่ใส่ร้าย แต่การกลั่นแกล้งยังคงรุนแรงขึ้น ส่งผลให้เธอได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคซึมเศร้าในเดือนกรกฎาคม 2565 และแม้จะพยายามรักษาตัว แต่ก็ยังคงเผชิญกับภาวะซึมเศร้ากำเริบ จนกระทั่งเธอโพสต์ข้อความที่สะท้อนถึงความว่า "ทำไมคนที่ถูกระรานทางไซเบอร์ส่วนใหญ่จึงเลือกที่จะจบชีวิตลง" หลังจากนั้นไม่นานเธอก็ตัดสินใจจบชีวิตของตนเองในวันที่ 23 มกราคม 2566 เหตุการณ์นี้เป็นโศกนาฏกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงอันตรายของการใช้โซเชียลมีเดียโดยขาดความรับผิดชอบ และเป็นบทเรียนสำคัญว่าคำพูดที่ดูเหมือนไม่มีพิษภัยในโลกไซเบอร์อาจกลายเป็นอาวุธที่ทำลายชีวิตของใครบางคนได้

ภาพ 15 ตัวอย่างแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

6) การสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์นักเรียนหลังจากการดำเนินกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวคำถามในการสนทนากลุ่ม กำหนดเป็นแนวคำถามปลายเปิด เพื่อให้นักเรียนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองหลังจากการดำเนินกิจกรรมเสร็จสิ้น

2. การนำคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูนไปใช้

ภายหลังการหาคุณภาพด้านความเหมาะสมของคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ผู้วิจัยนำคู่มือครูไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธีรกานท์บ้านโฮ่ง ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ในรายวิชาสังคมศึกษา จำนวน 30 คน ก่อนทำการทดลองผู้วิจัยชี้แจงหลักการ เหตุผลและประโยชน์ของการวิจัยให้กับนักเรียน พร้อมทั้งทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน เพื่อให้การดำเนินการจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ รวมระยะเวลาในการจัดกิจกรรมทั้งหมด 10 คาบ ซึ่งในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบ EMPATHY ซึ่งมีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action)

การเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยผ่านการทักทายและสอบถามความรู้สึกของนักเรียน เพื่อให้เกิดความสบายใจและพร้อมสำหรับการเรียนรู้ ครูอธิบายจุดประสงค์ของบทเรียนและแนวทางการเรียนรู้ให้ชัดเจน ก่อนนำเข้าสู่บทเรียนโดยการฉายวิดีโอ “บลูลี่ไม่ใช่เรื่องตลก” หลังจากรับชมวิดีโอ นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับพฤติกรรมบูลลี่ โดยครูใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการคิดเชิงลึก เช่น สาเหตุของการบูลลี่ และผลกระทบของสื่อออนไลน์ต่อพฤติกรรมบูลลี่ในวัยรุ่น ครูยังนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับ “พฤติกรรมบูลลี่ เด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก” เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงปัญหานี้ในระดับสังคม ซึ่งขั้นนี้นักเรียนพัฒนาทักษะการรับรู้ทางอารมณ์ และการตั้งคำถามเพื่อทำความเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้ง

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry)

นักเรียนแบ่งกลุ่มเพื่อร่วมกันวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมบูลลี่ โดยเลือกประเด็นที่สนใจ จากนั้นนักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 1 Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ เพื่อรวบรวมแนวคิดในการลดพฤติกรรมบูลลี่ ซึ่งในขั้นนี้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการทำงานเป็นทีมเพื่อระบุและตั้งคำถามที่สำคัญเกี่ยวกับปัญหาสังคม

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research)

นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกหัวข้อที่สนใจและทำการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เพื่อรวบรวมข้อมูลและระบุแหล่งที่มาอย่างถูกต้อง นักเรียนบันทึกองค์ความรู้ที่ได้รับลงในใบกิจกรรมเพื่อใช้ในการนำเสนอ ซึ่งในขั้นนี้นักเรียนได้ฝึกทักษะการค้นคว้าและการประเมินแหล่งข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณรวมถึงการจัดระเบียบความรู้

ภาพ 16 นักเรียนสืบค้นข้อมูลปรากฏการณ์พฤติกรรมบูลลี่เด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation)

นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นผ่านรูปแบบที่สร้างสรรค์ ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาที่นำเสนอ เพื่อสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งในขั้นนี้นักเรียนพัฒนาทักษะการสื่อสาร และการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์

ภาพ 17 นักเรียนนำเสนอผลงานใบกิจกรรมที่ 1

ขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation)

การวัดและประเมินผลตามสภาพจริง ผ่านการสังเกต การนำเสนองาน ผลงานของนักเรียน รวมถึงการใช้บทบาทสมมติในการสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับการลดปัญหาการบูลลี่ ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรม

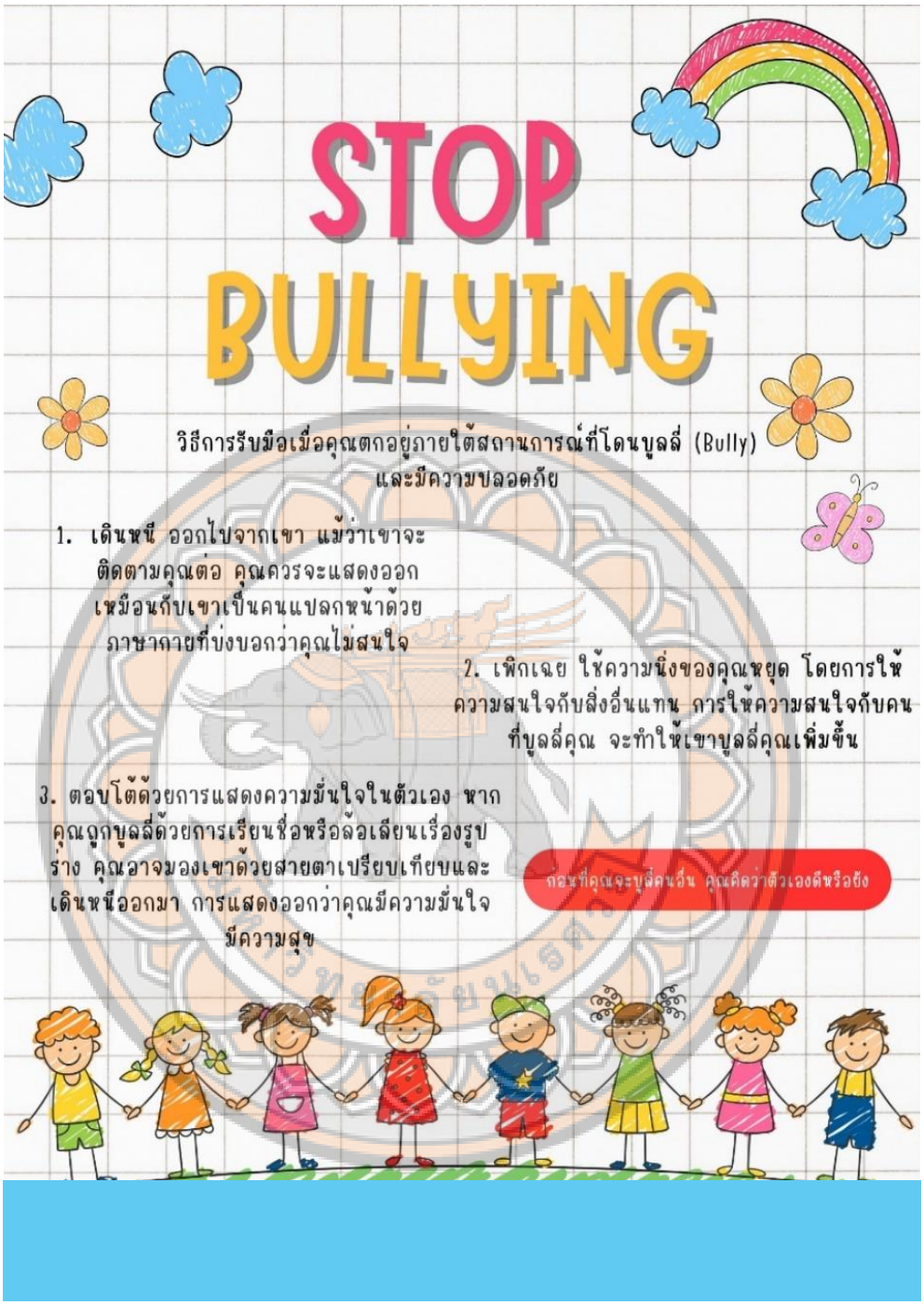
ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection)

นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้และมุมมองที่เปลี่ยนไปเกี่ยวกับปัญหาการบูลลี่ โดยพิจารณาจากคำถามของครู เช่น ความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นเกี่ยวกับปัญหาการบูลลี่และแนวทางที่สามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง นอกจากนี้ นักเรียนยังอภิปรายถึงความคิดเห็นของเพื่อนที่เห็นด้วยหรือมีประเด็นเพิ่มเติมที่ต้องการเน้นย้ำ ซึ่งในขั้นนี้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการเปิดกว้างต่อมุมมองที่แตกต่าง

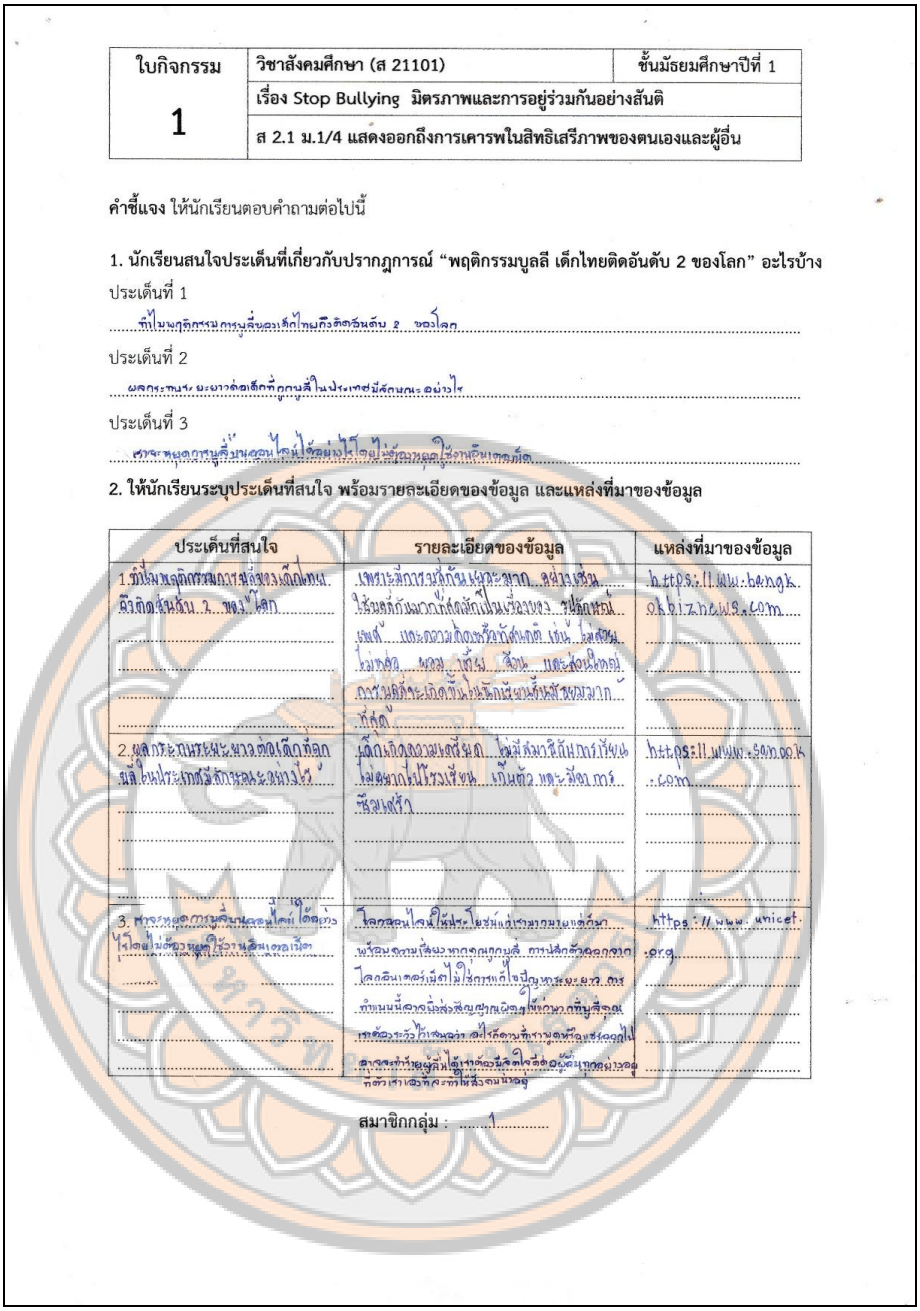
ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth)

ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนแปลงตนเองและสังคม นักเรียนได้นำเสนอแนวทางในการลดพฤติกรรมบูลลี่ รวมถึงการปรับปรุงตนเองให้เป็นคนที่มีความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้น บทเรียนนี้จึงเป็นกระบวนการที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนไม่เพียงแต่รับรู้ถึงปัญหา แต่ยังมีแรงบันดาลใจในการสร้างสังคมที่ดีขึ้น ในขั้นนี้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการกำหนดเป้าหมายส่วนตัวและแรงบันดาลใจในการสร้างสังคมที่ดีขึ้น

ภาพ 18 ผลงานโปสเตอร์ของนักเรียนในการรณรงค์การระรานทางไซเบอร์



ภาพ 19 ผลงานโปสเตอร์ของนักเรียนเกี่ยวกับวิธีรับมือกับการระรานทางไซเบอร์



ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
1	เรื่อง Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนสนใจประเด็นที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ "พฤติกรรมบูลลี เด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก" อะไรบ้าง

ประเด็นที่ 1

ทำไมพฤติกรรมการบูลลีนเด็กไทยถึงติดอันดับ 2 ของโลก

ประเด็นที่ 2

ผลกระทบระยะยาวต่อเด็กที่ถูกบูลลีในประเทศมีลักษณะอย่างไร

ประเด็นที่ 3

สาเหตุการบูลลีนสอนไลน์ได้อย่างไร ไม่ต้องหยุดเรียนเพื่อไป

2. ให้นักเรียนระบุประเด็นที่สนใจ พร้อมรายละเอียดของข้อมูล และแหล่งที่มาของข้อมูล

ประเด็นที่สนใจ	รายละเอียดของข้อมูล	แหล่งที่มาของข้อมูล
1. ทำไมพฤติกรรมการบูลลีนเด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก	เพราะมีการบูลลีกันมากขึ้น ตัวอย่างเช่น ใช้คำหยาบคายกับคู่สนทนา ใช้ถ้อยคำเสียดสี และดูถูกเหยียดหยามกันต่างๆ เช่น ไม่สวย ไม่หล่อ ผอม เตี้ย อ้วน และล่าสุดคือการบูลลีที่จะเกิดขึ้นในโลกโซเชียลมีเดียมากที่สุด	https://www.bangkokbiznews.com
2. ผลกระทบระยะยาวต่อเด็กที่ถูกบูลลีในประเทศมีลักษณะอย่างไร	เด็กจะมีความเครียด ไม่มีสมาธิกับการเรียน ไม่อยากไปโรงเรียน เก็บตัว และมีอาการซึมเศร้า	https://www.sanook.com
3. สาเหตุการบูลลีนสอนไลน์ได้อย่างไร ไม่ต้องหยุดเรียนเพื่อไป	โลกสอนไลน์ให้ประโยชน์แก่เรามากมายแต่ก็มาพร้อมกับการบูลลี การปลีกตัวออกจากโลกอินเตอร์เน็ตไม่ใช่การแก้ไขปัญหาระยะยาว การตัดขาดนี้อาจนำสิ่งสัญญาณเตือนให้น้ำมากขึ้นจนเกินจะรับไว้ เช่น อาจทำให้ผู้บูลลีเข้าใจผิดว่าเหยื่อยอมรับการกระทำที่รุนแรงนั้นอยู่	https://www.unicef.org

สมาชิกกลุ่ม : 1

ภาพ 20 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 1 ข้อที่ 1 และ 2

3. ให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้

1) การบูลลี่หมายถึงอะไร

หมายถึงการกลั่นแกล้งแกผู้อื่นทั้งทางคำพูดและการกระทำให้ผู้อื่นรู้สึกแย่

2) สาเหตุของการบูลลี่เกิดจากอะไรบ้าง

เกิดจากผักระทำต้องการค้นหา ขาดความเห็นอกเห็นใจ หรือมีปัญหาทางอารมณ์ หรือมีปมด้อย

3) การบูลลี่ส่งผลกระทบอะไรบ้าง

ผลกระทบด้านร่างกาย เช่น ปวดหัว ปวดท้อง อาเจียน ผิวหนังอักเสบ ผื่นคัน น่ลย ผลกระทบด้านจิตใจ เช่น ซึมเศร้า เครียด ไม่โฟกัสเรียน ต่ำกว่าปกติ ด้านสังคม เช่น การเรียนขาดสมาธิ

4) เมื่อนักเรียนถูกบูลลี่ นักเรียนจะทำอย่างไร

1. คุยกับเพื่อนที่ไว้ใจ หรือครอบครัว ครูที่โรงเรียน ไม่ตอบโต้ด้วยกำลัง
2. บอกให้ผู้ใหญ่ทราบ

5) เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนถูกบูลลี่ นักเรียนจะทำอย่างไร

ช่วยห้ามเป็นกลางและสงบ ผ่านเข้าร่วมกลุ่มหรือทำให้สถานการณ์แย่ลง ให้การช่วยเหลือผู้ถูกบูลลี่ เข้าไปพูดคุยกับเพื่อนที่ถูกบูลลี่เพื่อให้กำลังใจ ส่งต่อสถานการณ์ให้ผู้ใหญ่พูดกับผู้ที่บูลลี่ว่า สิ่งที่ทำมันไม่ถูกต้อง

6) นักเรียนมีวิธีรณรงค์หรือป้องกันการบูลลี่อย่างไรบ้าง

เช่น หยุดโต้ตอบด้วยการแสดงความคิดในทางบวก เพิกเฉย

7) ความสัมพันธ์ที่ดีมีผลต่อการลดการบูลลี่อย่างไร

ความสัมพันธ์ที่ดีช่วยลดการบูลลี่ โดยช่วยสร้างความเข้าใจและความเห็นอกเห็นใจ ลดการแบ่งแยกกลุ่ม สร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย และให้การสนับสนุนผู้ที่ถูกบูลลี่ ทำให้ทุกคนรู้สึกปลอดภัย และมีคุณค่า

8) นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการบูลลี่อะไรบ้าง

ความหมายของการบูลลี่ ประเภทของการบูลลี่ ทางคำพูด การบูลลี่ทางร่างกาย การบูลลี่ทางสังคม การบูลลี่ทางออนไลน์ สาเหตุของการบูลลี่ ผลกระทบของการบูลลี่ วิธีป้องกันและแก้ไข

9) นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการเรียนวันนี้

ความเข้าใจรู้สึกเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับผลกระทบของการบูลลี่ทั้งต่อผู้ถูกกระทำและผู้กระทำและรู้สึกถึงความสำคัญของการเคารพผู้อื่น

10) นักเรียนจะนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

เคารพและพูดจาดีกับคนอื่น ช่วยเหลือเพื่อนที่ถูกบูลลี่ ไม่บูลลี่ผู้อื่น ช่วยสนับสนุนการสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีและปลอดภัย

ภาพ 21 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 1 ข้อที่ 3

สำหรับผลการจัดกิจกรรม พบว่า นักเรียนมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นเกี่ยวกับปัญหาการบูลลี่ โดยสามารถระบุสาเหตุ รูปแบบ และผลกระทบได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังตระหนักถึงความรุนแรงของปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งในโรงเรียนและสังคมโดยรวม นอกจากนี้ นักเรียนยังพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการสืบค้นข้อมูล โดยสามารถตั้งคำถามที่สำคัญ ค้นหาข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ และประเมินข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายและนำเสนออย่างมีเหตุผล อีกทั้งนักเรียนยังมีโอกาสฝึกทักษะการทำงานร่วมกันผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน ทำให้เกิดการเรียนรู้จากมุมมองที่หลากหลายและช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในปัญหานี้มากยิ่งขึ้น โดยตลอดการเรียนรู้นักเรียนให้ความสนใจและแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเองและช่วยสร้างสังคมที่ปราศจากการบูลลี่ ผ่านการแสดงความคิดเห็น การนำเสนอแนวทางป้องกันและการสะท้อนคิดเกี่ยวกับบทบาทของตนเองในการแก้ไขปัญหานี้ในอนาคต โดยตระหนักว่าการบูลลี่ไม่ใช่เรื่องตลก และเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวที่เราไม่ควรมองข้าม เพราะอาจส่งผลกระทบทั้งทางร่างกายและจิตใจต่อผู้ถูกกระทำ

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action)

การเรียนรู้เริ่มต้นด้วยการสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย ครูทักทายและสอบถามความรู้สึกของนักเรียนเพื่อสร้างความผ่อนคลายและส่งเสริมความไว้วางใจ จากนั้น ครูแจ้งจุดประสงค์ของบทเรียนและนำเสนอปรากฏการณ์ “เขื่อน ภัทรดนัย โดนบูลลี่ ขู่ฆ่า เพราะเป็น LGBTQ+” โดยใช้คำถามกระตุ้นการคิด เช่น นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับเหตุการณ์นี้ และเหตุการณ์นี้สะท้อนปัญหาอะไรในสังคม เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกัน นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการแสดงความคิดเห็นและการฟังอย่างตั้งใจ

ภาพ 22 นักเรียนรับชมปรากฏการณ์เขื่อน ภัทรดนัย โดนบูลลี่ ขู่ฆ่า เพราะเป็น LGBTQ+

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry)

นักเรียนแบ่งกลุ่มและร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น โดยช่วยกันตั้งคำถามที่เกี่ยวข้อง เช่น สาเหตุของการบูลลี่ ความท้าทายที่ LGBTQ+ ต้องเผชิญ และวิธีช่วยเหลือเหยื่อจากการบูลลี่ จากนั้นนักเรียนทำใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์ การคิดวิเคราะห์เชิงลึกนี้ช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการตั้งคำถามที่สำคัญ และนำไปสู่การสำรวจปัญหาอย่างรอบด้าน

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research)

นักเรียนเลือกประเด็นที่สนใจและทำการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ เพื่อสรุป องค์ความรู้ที่ได้ กระบวนการนี้ช่วยส่งเสริมทักษะการค้นคว้าและการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงฝึกการทำงานเป็นทีม

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation)

นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการค้นคว้าในรูปแบบที่สร้างสรรค์ การนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ช่วยให้นักเรียนฝึกการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการใช้สื่อเทคโนโลยีเพื่อถ่ายทอดความรู้

ภาพ 23 นักเรียนนำเสนอผลงานใบกิจกรรมที่ 2

ขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation)

ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินผลงานผ่านวิธีที่หลากหลาย โดยเน้นไปที่การให้ข้อเสนอแนะเชิงบวก กระบวนการนี้ช่วยพัฒนาทักษะการสะท้อนคิดและปรับปรุงตนเองอย่างต่อเนื่อง

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection)

นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และอภิปรายเกี่ยวกับบทเรียนที่ได้ โดยตอบคำถามที่ช่วยกระตุ้นการคิด เช่น การบูลลี่ LGBTQ+ ในโลกไซเบอร์เป็นปัญหาที่มีผลกระทบอย่างไร กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาและพัฒนาทัศนคติที่เปิดกว้างต่อความหลากหลายทางเพศในขั้นนี้ช่วยให้นักเรียนได้คิดเชิงวิเคราะห์เกี่ยวกับผลกระทบของการบูลลี่ ส่งเสริมทัศนคติที่เปิดกว้างและการยอมรับความแตกต่าง

ขั้นที่ 7 Yearning for Growth (การปรารถนาการเติบโต)

ครูตั้งคำถามให้นักเรียนสะท้อนถึงแนวทางที่สามารถนำไปปฏิบัติในชีวิตจริง เช่น นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสังคมที่ยอมรับความหลากหลายได้อย่างไร นอกจากนี้ นักเรียนยังได้ทำใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง “สำรวจความรู้สึก เข้าใจตนเองและผู้อื่น” โดยใช้วงล้อแห่งอารมณ์ของ Robert Plutchik ซึ่งช่วยให้นักเรียนเข้าใจอารมณ์ของตนเองและผู้อื่นอย่างลึกซึ้ง

ภาพ 24 ผลงานโปสเตอร์ของนักเรียนเกี่ยวกับ Digital Empathy

ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2	เรื่อง Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนสนใจประเด็นที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ “เชื่อน ภัทรดนัย โดนบูลลี่ ขู่ฆ่า เพราะเป็น LGBTQ+” อะไรบ้าง

ประเด็นที่ 1

ทำไม เชื่อน ภัทรดนัยถึงโดนขู่ฆ่า โดนข่มขู่ทำร้ายร่างกาย

ประเด็นที่ 2

การแต่งตัวของเชื่อน เป็นการนำมัดอย่างหนึ่งใช่ไหม

ประเด็นที่ 3

การเผชิญหน้ากับ Cybebullying และการวิสาวณ์ทางออนไลน์

2. ให้นักเรียนระบุประเด็นที่สนใจ พร้อมรายละเอียดของข้อมูล และแหล่งที่มาของข้อมูล

ประเด็นที่สนใจ	รายละเอียดของข้อมูล	แหล่งที่มาของข้อมูล
1. ทำไม เชื่อน ภัทรดนัยถึงโดนขู่ฆ่า โดนข่มขู่ทำร้ายร่างกาย	เริ่มจากตั้งแต่ตอนที่เป็นดอยแบรนด์ชื่อดัง จนถึงตอนนี้ เชื่อน ภัทรดนัย ถูกบูลลี่ ถูกขู่ฆ่า ถูกข่มทำร้ายร่างกายจากคนที่ไม่รู้จักกันมาโดยตลอด เพียงเพราะว่าเขาเป็น LGBTQ+ หรือ เพราะ เห็นแล้วไม่พอใจ	https://www.sanook.com
2. การแต่งตัวของเชื่อนเป็นการนำมัดอย่างหนึ่งใช่หรือไม่	ถ้าเราอยากให้เป็นการนำมัดก็เป็นได้ เช่นกัน เชื่อนการแต่งตัวคือการค้นหาตัวเอง บางวันเชื่อนก็ใส่เสื้อเชิ้ตในบางครั้งก็ใส่กางเกงยีนส์ วันนี้เชื่อนอยากจะลองแต่งหน้าสายหมอกใช่อะไร หลายขึ้นมาหน่อย เชื่อนมองว่าคือการเป็นตัวเอง อยากจะทำอันไหนที่จะเป็นตัวเอง	https://readthecloud.co
3. การเผชิญหน้ากับ Cybebullying และการวิสาวณ์ทางออนไลน์	เชื่อน บอกว่าตนเองถูกไซเบอร์บูลลี่มาตั้งแต่ ม.ต้นจนถึงวันนี้ไซเบอร์ในกลุ่มจะโดน ในการเหยียดเพศเป็นความเจ็บปวดที่อยู่กับตนเองกว่า 10ปี วิธีรับมือ คือเริ่มจากตนเองโดนทุกครั้งเลย ก้าวสู่โลกออนไลน์จะมีสติ คิด“ก่อนแชร์” คิด “ก่อนแชร์” เพื่อที่จะได้ไม่ทำร้ายและรังแกคนบนโลกออนไลน์	https://mgronline.com

ภาพ 25 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 2 ข้อที่ 1 และ 2

3. ให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้

1) ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์หมายถึงอะไร

การแสดงความเห็นใจ การสื่อสารด้วยความสุภาพ การไม่ตัดสิน การให้กำลังใจ การให้ข้อมูล ช่วยเหลือ

2) เพราะเหตุใดเราจึงขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเมื่ออยู่ในโลกไซเบอร์

การไม่เห็นหน้าตาคู่สนทนา การขาดทางความเป็นมนุษย์ พฤติกรรมเลียนแบบ

3) ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเมื่ออยู่ในโลกไซเบอร์มีความสำคัญอย่างไร

ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ช่วยลดการเกิดความขัดแย้ง เพิ่มพลังบวกให้กับสังคมออนไลน์ และส่งเสริมสุขภาพจิตของทุกคน

4) การขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ส่งผลเสียต่อบุคคลและสังคมอย่างไรบ้าง

ผลกระทบต่อบุคคล : ความเครียดและความเจ็บปวดทางจิตใจ รู้สึกโดดเดี่ยว ความเสี่ยงต่อความคิดร้ายตัวเอง

ผลกระทบต่อสังคม : การแพร่กระจายของข้อมูลที่เป็นอันตราย ลดโอกาสในการผลักเปลี่ยนความคิดเห็น ขาดความเชื่อใจ

5) นักเรียนคิดว่าคนที่มีความแตกต่างทางเพศควรถูกปฏิบัติต่างจากคนอื่นหรือไม่ เพราะอะไร

ไม่ควรปฏิบัติต่างกัน เพราะทุกคนมีคุณค่า และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมกัน ความหลากหลายทางเพศ เป็นสิทธิส่วนบุคคลที่ทุกคนควรเคารพ

6) ถ้านักเรียนเป็นเพื่อนของเขื่อน ภัทรดนัย และเห็นว่าเขาถูกบูลลี่ทางออนไลน์ นักเรียนจะแสดงความเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลืออย่างไร

ปลอบใจเพื่อน และ บอกเพื่อนว่าเขาควรเป็นตัวของตัวเอง ยืนหยัดในตัวตนของตัวเอง ไม่ต้องสนใจคำพูดของคนอื่น

7) นักเรียนจะช่วยกันสร้างสังคมออนไลน์ที่ยอมรับความหลากหลายทางเพศและลดการบูลลี่ได้อย่างไร อธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

สร้างสังคมโซเชียลที่ปลอดภัย ไม่ตัดสินเกี่ยวกับความหลากหลายทางเพศ ปลอดภัยเกี่ยวกับการบูลลี่ต่างๆ

8) ถ้านักเรียนถูกบูลลี่เพราะความแตกต่างทางเพศ นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร และอยากให้คนรอบตัวปฏิบัติต่อนักเรียนแบบไหน

จะรู้สึก ไม่มีคุณค่าในตัวเอง เสียใจ ทุกข์ใจ อยากให้คนรอบข้าง หยุดการบูลลี่ผู้อื่น หยุดที่จะทำให้ผู้อื่น เสียใจ ทุกข์ใจ ทำแต่สิ่งดีๆ

9) ถ้านักเรียนมีโอกาสพูดกับคนที่บูลลี่ผู้อื่นเพราะความแตกต่างทางเพศ นักเรียนอยากบอกอะไรบ้าง

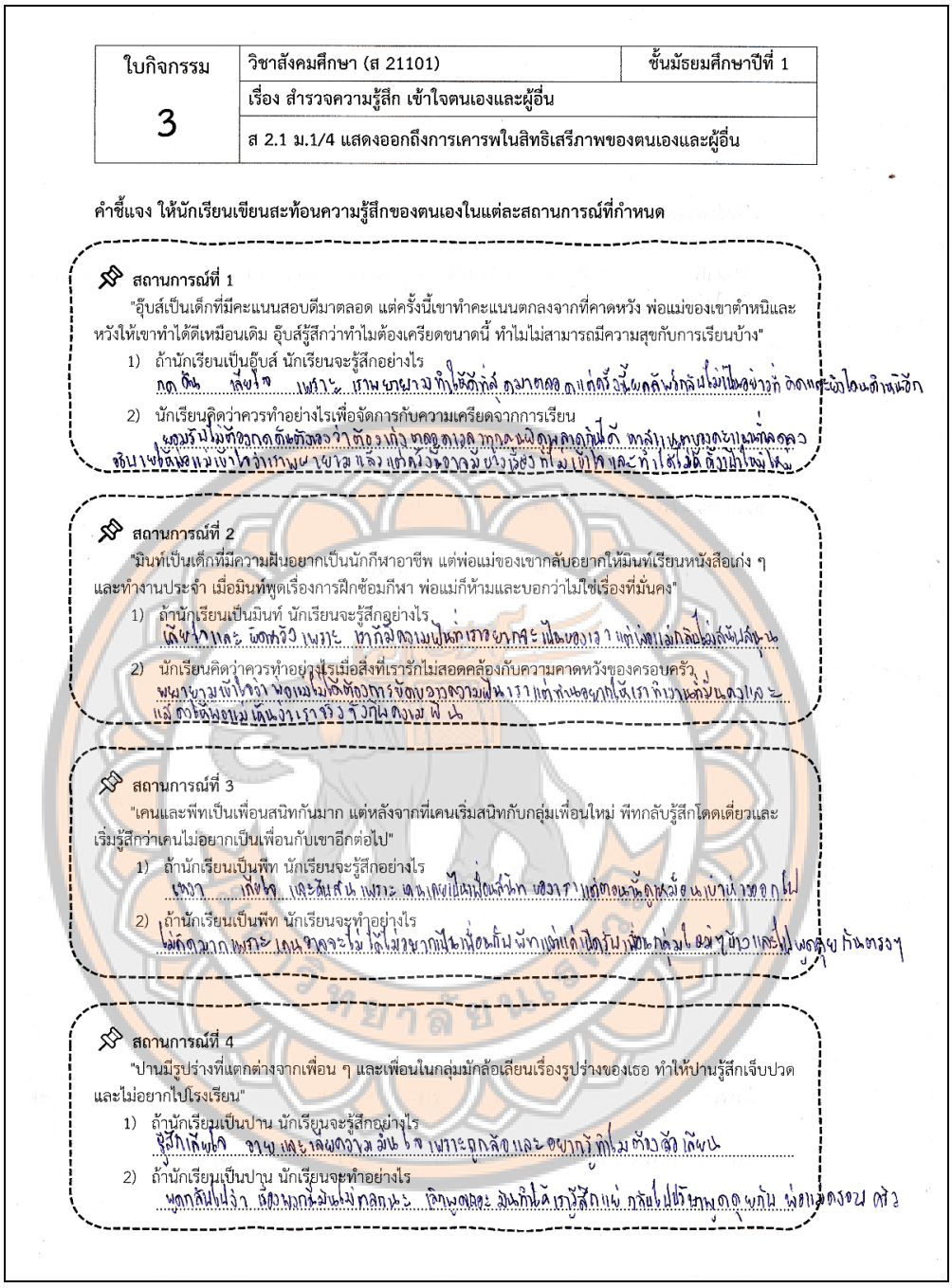
มีสมองไว้ทำไม ไม่เข้าใจ สังคมป่วย สนุกมากหรอที่เห็นผู้อื่นเสียใจ ทำไม ทำแบบนี้ หากคุณโดนบูลลี่บ้าง คุณจะรู้สึกอย่างไร

10) นักเรียนคิดว่าการมีความเห็นอกเห็นใจต่อคนที่มีความแตกต่างทางเพศจะช่วยลดการบูลลี่ได้หรือไม่ เพราะอะไร

ได้ เพราะ หากมีผู้ที่ถูกบูลลี่ สามารถพูดคุยให้เขาเห็นอกเห็นใจ และเข้าใจเขามากขึ้น ไม่ไปทำร้ายเขา ก็บูลลี่เขา

สมาชิกกลุ่ม : 1

ภาพ 26 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 2 ข้อที่ 3



ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
3	เรื่อง สำรวจความรู้สึก เข้าใจตนเองและผู้อื่น	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนสะท้อนความรู้สึกของตนเองในแต่ละสถานการณ์ที่กำหนด

สถานการณ์ที่ 1

"อุ๊บส์เป็นเด็กที่มีคะแนนสอบดีมาตลอด แต่ครั้งนี้เขาทำคะแนนตกลงจากที่คาดหวัง พ่อแม่ของเขาตำหนิและหวังให้เขาทำได้ดีเหมือนเดิม อุ๊บส์รู้สึกว่าทำไมต้องเครียดขนาดนี้ ทำไมไม่สามารถมีความสุขกับการเรียนบ้าง"

1) ถ้านักเรียนเป็นอุ๊บส์ นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร
กดดัน เสียใจ เพราะ เราพยายามทำให้ดีที่สุดมาตลอด แต่ครั้งนี้ผลลัพธ์กลับไม่ได้อย่างที่ตั้งใจไว้ และยังโดนตำหนิอีก

2) นักเรียนคิดว่าควรทำอย่างไรเพื่อจัดการกับความเครียดจากการเรียน
ยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว ทำใจให้สบาย ๆ ไม่ต้องคาดหวังกับตัวเองมากเกินไป ลองหาวิธีผ่อนคลายความเครียดดู เช่น ฟังเพลง ดูหนัง ออกกำลังกาย

สถานการณ์ที่ 2

"มินท์เป็นเด็กที่มีความฝันอยากเป็นนักกีฬาอาชีพ แต่พ่อแม่ของเขากลับอยากให้มินท์เรียนหนังสือเก่ง ๆ และทำงานประจำ เมื่อมินท์พูดเรื่องการฝึกซ้อมกีฬา พ่อแม่ก็ห้ามและบอกว่าไม่ใช่เรื่องที่มั่นคง"

1) ถ้านักเรียนเป็นมินท์ นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร
เสียใจ และ ผิดหวัง เพราะ เราก็อยากเป็นนักกีฬาอาชีพเหมือนกัน แต่พ่อแม่กลับไม่สนับสนุน

2) นักเรียนคิดว่าควรทำอย่างไรเมื่อสิ่งที่เรารักไม่สอดคล้องกับความคาดหวังของครอบครัว
พยายามเข้าใจว่า พ่อแม่ต้องการให้เราได้ดีในอนาคต แต่ก็ต้องพยายามให้เขาเห็นว่าเราก็มีความตั้งใจและมุ่งมั่นเหมือนกัน

สถานการณ์ที่ 3

"เคนและพีทเป็นเพื่อนสนิทกันมาก แต่หลังจากที่เคนเริ่มสนิทกับกลุ่มเพื่อนใหม่ พีทกลับรู้สึกโดดเดี่ยวและเริ่มรู้สึกว่าเคนไม่อยากเป็นเพื่อนกับเขาอีกต่อไป"

1) ถ้านักเรียนเป็นพีท นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร
เศร้า เสียใจ และน้อยใจ เพราะ เคนเคยเป็นเพื่อนสนิทที่เราไว้ใจมากที่สุด แต่ตอนนี้กลับดูห่างเหินไปมาก

2) ถ้านักเรียนเป็นพีท นักเรียนจะทำอย่างไร
ไม่คิดมาก เพราะ เคนอาจจะไม่ได้ไม่อยากเป็นเพื่อนกับพีทแต่แค่เปิดรับเพื่อนกลุ่มใหม่ ๆ เข้ามาและไปพูดคุยกันตรง ๆ

สถานการณ์ที่ 4

"ปานมีรูปร่างที่แตกต่างจากเพื่อน ๆ และเพื่อนในกลุ่มมักล้อเลียนเรื่องรูปร่างของเธอ ทำให้ปานรู้สึกเจ็บปวดและไม่อยากไปโรงเรียน"

1) ถ้านักเรียนเป็นปาน นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร
รู้สึกเสียใจ ขาด และผิดหวังในตัวเอง เพราะถูกล้อและอยากรู้ทำไมทำไมต้องล้อเลียน

2) ถ้านักเรียนเป็นปาน นักเรียนจะทำอย่างไร
พูดกลับไปว่า ถึงพวกนี้มันไม่ตลกนะ เวลาพูดอะ มันทำให้เรารู้สึกแย่ กลับไปใช้ชีวิตเหมือนเดิม พ่อยังคงอยู่ข้าง ๆ

ภาพ 27 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 3 ข้อที่ 1 ถึง 4

สถานการณ์ที่ 5

"แนนแอบชอบเพื่อนร่วมห้องมานานแต่ไม่กล้าบอกใคร วันหนึ่งเธอรู้ว่าคนที่แอบชอบไปคบกับคนอื่นแล้ว "

1) ถ้านักเรียนเป็นแนน นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร
รู้สึกเสียใจมาก ที่ตัวเองไม่กล้าบอกเขาไปตั้งแต่แรก

2) นักเรียนคิดว่าควรทำอย่างไรเมื่อรู้สึกผิดหวังในความรัก
ไม่คิดมาก เพราะ มันไม่ใช่ เพื่องกลัวมากกับชีวิต มากในเวลาผู้แต่นั้น และใส่ใจตัวเอง ระบายความรู้สึกนั้นมาดูแลตัวเอง ใช้เวลาไปกับการเรียนให้มาก

สถานการณ์ที่ 6

"ผิงผิงตกหลุมรักเพื่อนที่เป็นคนเดียวกันกับผู้ชายที่เคยคบกับเพื่อนสนิทของเธอ ทำให้เธอต้องเลือกว่าจะเปิดเผยความรู้สึกนี้ให้เพื่อนรู้หรือเก็บไว้คนเดียวเพื่อไม่ให้เกิดปัญหา"

1) ถ้านักเรียนเป็นผิงผิง นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร
ลังเลและกดดัน เพราะเราอาจจะไม่ได้รู้สึกดีแค่ความรู้สึกนี้ฝ่ายเดียว

2) นักเรียนคิดว่าความรักในสถานการณ์แบบนี้ควรเปิดเผยหรือเก็บเป็นความลับ เพราะเหตุใด
ขึ้นอยู่กับว่า ถ้าเปิดเผยแล้วเพื่อนของเราจะรู้สึกในทางไหน ถ้าดีต่อกันก็เปิดเผยอย่างตรงไปตรงมา

สถานการณ์ที่ 7

"จอยมีพี่สาวที่ทำให้พ่อแม่สนใจมากกว่าเธอ ทำให้จอยรู้สึกว่าไม่ได้รับความรักเท่าที่ควร จอยเริ่มรู้สึกว่าไม่มีความสำคัญในครอบครัว"

1) ถ้านักเรียนเป็นจอย นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร
น้อยใจ เพราะ เหมือนพ่อแม่ไม่ให้ความสนใจกับฉันเท่าที่ควร ไม่ว่าจะทำดีแค่ไหนก็ไม่เห็นค่าอยู่ดี

2) ถ้านักเรียนเป็นจอย นักเรียนจะทำอย่างไร
เก็บความรู้สึกไว้ ไม่แสดงออกกับพ่อแม่

สถานการณ์ที่ 8

"จูนต้องการซื้อเสื้อผ้าใหม่ แต่ที่บ้านกำลังประหยัดเงินเพราะมีค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ทำให้จูนรู้สึกว่าเธอไม่สามารถใช้ชีวิตเหมือนเพื่อน ๆ ที่มีเงิน"

1) ถ้านักเรียนเป็นจูน นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร
เสียดายและรู้สึกอยากจะซื้อแต่ก็ไม่ได้ซื้อ เพราะเราเข้าใจว่าทำไมถึงประหยัดเงิน และรู้ค่าใช้จ่ายในชีวิต

2) ถ้านักเรียนเป็นจูน นักเรียนจะทำอย่างไร
ขอแม่ว่าเก็บเงินค่าขนมไว้ซื้อเสื้อผ้าใหม่ เพราะเราก็อยากมีเสื้อผ้าใหม่ๆ ใส่เหมือนกัน

ภาพ 28 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 3 ข้อที่ 5 ถึง 8

ผลการจัดกิจกรรม พบว่า นักเรียนให้ความสนใจและตั้งใจในการเรียนรู้ รวมถึงการชมปรากฏการณ์ของเขื่อน สะท้อนถึงความตั้งใจและการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสามารถเห็นคุณค่าของบุคคลจากความสามารถ โดยไม่ตัดสินจากลักษณะภายนอกหรือเพศสภาพ ซึ่งเป็นมุมมองสำคัญในการสร้างสังคมที่ยอมรับความแตกต่างและเคารพสิทธิของผู้อื่น อย่างไรก็ตาม การที่นักเรียนตระหนักว่าชีวิตของเขื่อนต้องเผชิญกับการถูกระรานเพียงเพราะไม่ตรงกับเพศสภาพนั้น ไม่เพียงแสดงถึงความไม่ยุติธรรม แต่ยังสะท้อนการขาดความเข้าใจและการยอมรับในความหลากหลายทางเพศ ซึ่งการระรานทางไซเบอร์ดังกล่าวส่งผลให้เขื่อนรู้สึกไม่ปลอดภัยหรือขาดคุณค่าในตนเอง นักเรียนสามารถเชื่อมโยงประเด็นนี้เข้ากับการเรียนรู้และปรากฏการณ์ของเขื่อน ถือเป็นการแสดงออกถึงการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจ และการตระหนักถึงความสำคัญของการส่งเสริมความเท่าเทียมในสังคม แม้ความแตกต่างทางเพศจะยังเป็นปัจจัยที่ทำให้บางคนถูกเลือกปฏิบัติแต่การที่นักเรียนสามารถตระหนักและเชื่อมโยงเรื่องนี้ได้ แสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการสร้างสังคมที่ความแตกต่างไม่เป็นอุปสรรคต่อการเคารพในความเป็นมนุษย์ของแต่ละบุคคล อันจะนำไปสู่การพัฒนาตนเองและการเป็นพลเมืองที่ดีในสังคมต่อไป

นักเรียนได้สำรวจความรู้สึกของตนเองผ่านสถานการณ์ที่อาจพบได้ในชีวิตประจำวัน เช่น การถูกคาดหวังจากครอบครัวให้เรียนสิ่งที่ไม่ชอบ การคบเพื่อน การถูกล้อเรื่องรูปร่างหรือการแอบชอบคนในห้องเรียน ล้วนแต่เป็นประสบการณ์ที่อาจทำให้วัยรุ่นรู้สึกเครียดหรือไม่พอใจ เพราะนักเรียนกำลังอยู่ในช่วงเวลาที่กำลังสร้างตัวตนและพยายามค้นหาความหมายในชีวิต การใช้วงล้อแห่งอารมณ์ เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ความรู้สึก เป็นวิธีที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของตนเองมากขึ้น โดยการหมุนวงล้อและเลือกคำที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ของตนในแต่ละสถานการณ์นั้น ๆ นักเรียนจะได้เรียนรู้การแยกแยะอารมณ์ต่าง ๆ เช่น ความโกรธ ความเศร้า ความอับอาย หรือความรู้สึกไม่พอใจ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจตัวเองได้ดีขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนสามารถแยกแยะความรู้สึกและจัดการกับอารมณ์ได้อย่างมีสติ เพราะเมื่อเข้าใจความรู้สึกของตัวเองแล้ว จะสามารถเข้าใจผู้อื่นได้มากขึ้นด้วย

2.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action)

ครูเริ่มต้นด้วยการทักทายและสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ โดยใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเปิดเผยความรู้สึกในวันนี้ เช่น “วันนี้นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง” ซึ่งช่วยให้นักเรียนรู้สึกว่าได้รับการยอมรับและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ จากนั้นครูแจ้งจุดประสงค์และแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจน และนำเข้าสู่บทเรียนผ่านการแสดงภาพ “เหยื่อ Cyberbullying กับรอยยิ้มที่หายไปของซอลลี่” โดยตั้งคำถามกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ว่า ซอลลี่อาจกำลังรู้สึกอย่างไร ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามและเริ่มคิดถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการถูกบูลลี่

ในโลกออนไลน์ ในขั้นนี้นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการแสดงออกทางอารมณ์และเห็นคุณค่าของความเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น

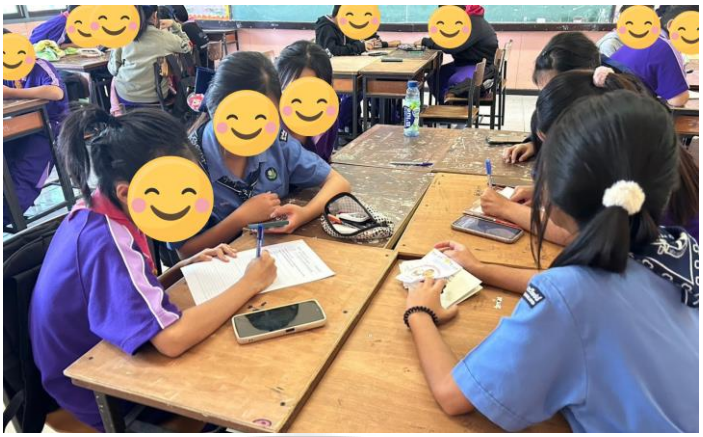
ภาพ 29 นักเรียนรับชมปรากฏการณ์รอยยิ้มที่หายไปของซอลลี่

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry)

นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับปรากฏการณ์การบูลลี่ที่เกิดขึ้นในกรณีของซอลลี่ โดยใช้คำถามที่กระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์เหตุผลและผลกระทบของการบูลลี่ เช่น “ทำไมซอลลี่ถึงโดนบูลลี่” หรือ “คำพูดที่บูลลี่ซอลลี่มีผลกระทบต่อจิตใจของเธออย่างไร” การอภิปรายในกลุ่มช่วยให้นักเรียนฝึกคิดอย่างรอบคอบและแสดงความคิดเห็นที่มีเหตุผลและเห็นคุณค่าของการเคารพความแตกต่างในสังคม

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research)

นักเรียนแต่ละกลุ่มจะเลือกประเด็นที่สนใจและลงมือหาคำตอบโดยใช้แหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์และผลกระทบที่เกิดจากการบูลลี่ นักเรียนได้เรียนรู้การหาข้อมูลจากแหล่งความรู้ที่หลากหลายและการเลือกใช้แหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน



ภาพ 30 นักเรียนสืบค้นข้อมูลปรากฏการณ์ รอยยิ้มที่หายไปของซอลลี่

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation)

นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการค้นคว้าในรูปแบบต่างๆ ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการสื่อสารความคิดของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจ และช่วยให้นักเรียนเข้าใจและมองเห็นมุมมองของผู้อื่นได้มากขึ้น และเพิ่มทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation)

ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินผลงานผ่านวิธีที่หลากหลาย การประเมินผลงานการนำเสนองาน การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้สะท้อนความรู้สึกและความคิดเห็นที่ได้รับจากการทำกิจกรรม ครูยังเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความเห็นเกี่ยวกับการบูลลี่และผลกระทบที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection)

ครูตั้งคำถามที่กระตุ้นให้นักเรียนคิดและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการเคารพความแตกต่างของผู้อื่นในสังคมออนไลน์ เช่น “ทำไมการเคารพความแตกต่างของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ถึงสำคัญ” คำถามนี้ช่วยให้นักเรียนพิจารณาผลกระทบของการไม่เคารพความแตกต่างและการบูลลี่ในโลกออนไลน์ต่อความสัมพันธ์ในชีวิตจริง นักเรียนได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของการมีมุมมองที่หลากหลายและการเข้าใจในความแตกต่างของผู้อื่น

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth)

ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนพัฒนาความคิดในการสร้างสังคมที่ดีขึ้นในโลกออนไลน์ เช่น “นักเรียนคิดว่าตนเองสามารถทำอะไรเพื่อสร้างบรรยากาศในโลกไซเบอร์ให้ปลอดภัยและให้กำลังใจกันมากขึ้น” คำถามนี้ช่วยให้นักเรียนคิดถึงวิธีการนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสังคมที่ดีขึ้น

ภาพ 31 ผลงานโปสเตอร์ของนักเรียนการรับมือเมื่อโดนบลูลี่

ใบกิจกรรม 4	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
	เรื่อง การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนสนใจประเด็นที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ “การบูลลี่ในเกาหลีน่ากลัวขนาดไหน จากดาราชื่อดังไปจนสู่จุดจบของชีวิต ใครที่ผลักให้เธอเดินไปถึงทางตัน” อะไรบ้าง

ประเด็นที่ 1

ทำไมการบูลลี่ในเกาหลีถึงสามารถส่งผลกระทบถึงขั้นทำให้ดาราชื่อดังถึงกับสิ้นใจจนชีวิต

ประเด็นที่ 2

ผลกระทบจากการบูลลี่ต่อสุขภาพจิตของผู้ถูกบูลลี่

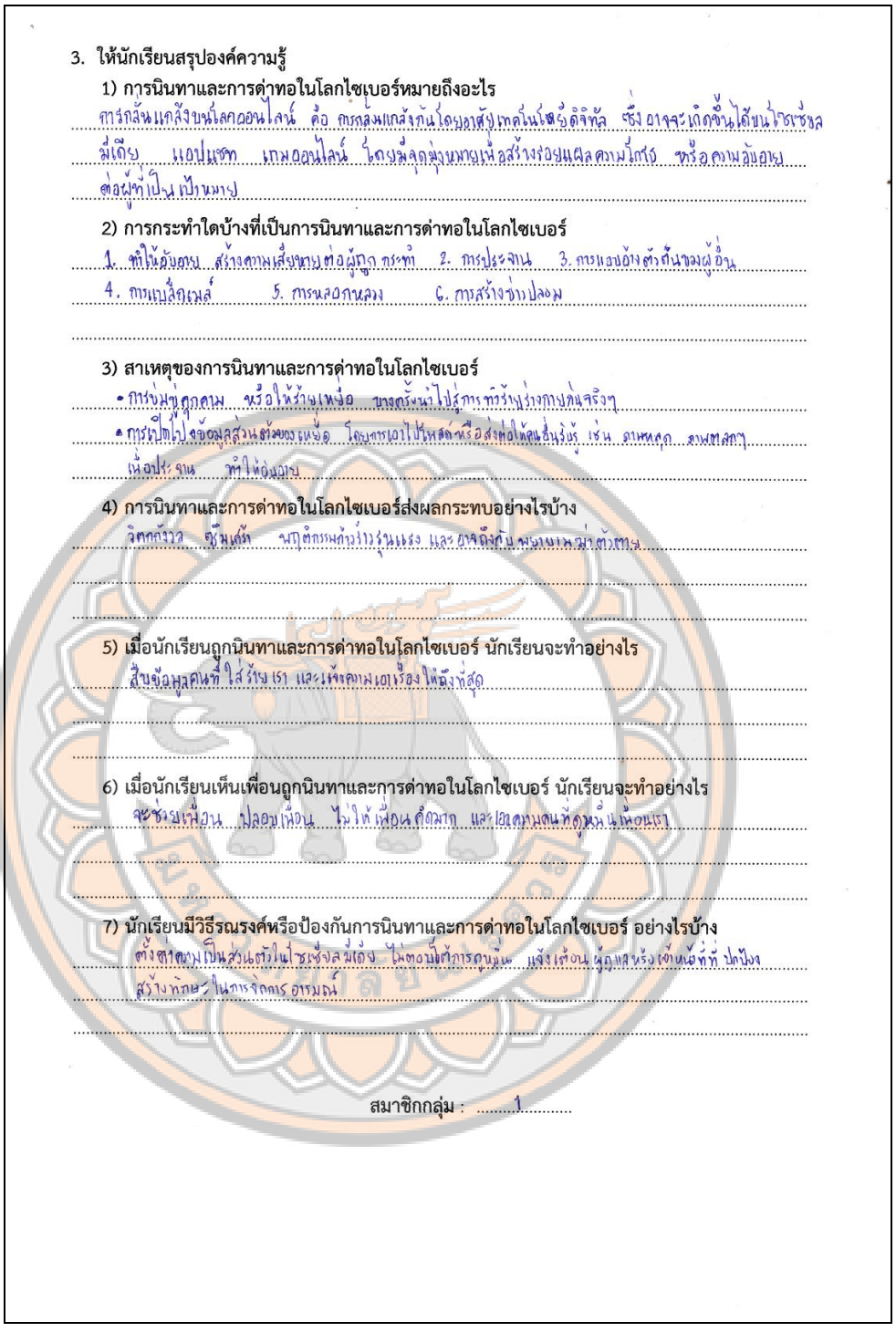
ประเด็นที่ 3

การเปลี่ยนแปลงในวงการบันเทิง

2. ให้นักเรียนระบุประเด็นที่สนใจ พร้อมรายละเอียดของข้อมูล และแหล่งที่มาของข้อมูล

ประเด็นที่สนใจ	รายละเอียดของข้อมูล	แหล่งที่มาของข้อมูล
1. ทำไมการบูลลี่ในเกาหลีถึงสามารถส่งผลกระทบถึงขั้นทำให้ดาราชื่อดังถึงกับสิ้นใจจนชีวิต	ส่วนหนึ่งมาจากวัฒนธรรมการเรียนและการยอมรับในเรื่องการเป็นพวกเดียวกัน ซึ่งเป็นปัญหา เพราะพวกเขายังไม่ยอมรับว่าไวรัสนี้มาจากที่ไหน ว่าจะกระทบต่อการยอมรับของแฟนคลับกันอย่างไร ทำให้ขาดการรักษา	https://www.hfocus.org
2. ผลกระทบจากการบูลลี่ต่อสุขภาพจิตของผู้ถูกบูลลี่	การบูลลี่ในวงการบันเทิงส่งผลกระทบต่อชีวิตในหลายๆด้านซึ่งอาจทำให้พวกเขาต้องเผชิญกับความท้าทายทางจิตใจที่ยากจะจัดการได้ด้วยเช่นกัน ส่งผลให้เกิดความมั่นใจในตนเองความวิตกกังวล ภาวะซึมเศร้า	https://www.facebook.com
3. การเปลี่ยนแปลงในวงการบันเทิง	การถอดถอนจากการศึกษาภาพยนตร์และซีรีส์ต่างๆ ที่ผู้ถูกบูลลี่ได้ปรากฏตัวของวงการ K-pop มากขึ้น	ชาติ ทัศนา กัมพูชาสาสาส์

ภาพ 32 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 4 ข้อที่ 1 และ 2



3. ให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้

1) การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์หมายถึงอะไร

การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ คือ การกลั่นแกล้งกันโดยอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่ง อาจจะเกิดขึ้นได้บนโซเชียลมีเดีย แอปแชท เกมออนไลน์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างอารมณ์ความโกรธ หรือความอับอาย ต่อผู้ที่เป็นเป้าหมาย

2) การกระทำใดบ้างที่เป็นการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

1. ทำให้อับอาย สร้างความเสื่อมหาย ต่อผู้ถูก กระทำ 2. การประจาน 3. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น
4. การแบล็กเมล์ 5. การหลอกลวง 6. การสร้างข่าวปลอม

3) สาเหตุของการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

- การล่มหน้าถูกคน หรือให้ร้ายเพื่อน ทางตรงนำไปสู่การทำร้ายร่างกายกันจริงๆ
- การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของเพื่อน โดยการเอาไปให้คนหรือส่งต่อให้คนอื่นรู้ เช่น ภาพหลุด ภาพตลกๆ เพื่อประจาน ทำให้อับอาย

4) การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบอย่างไรบ้าง

จิตใจเราว เช้นเศร้า นักจิตวิทยาต้องรับรู้รุนแรง และอาจถึงกับพยายามฆ่าตัวตาย

5) เมื่อนักเรียนถูกนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์ นักเรียนจะทำอย่างไร

สืบข้อมูลคนที่ ใส่ร้าย เรา และเข้าคุยเพื่อเรียกให้ถึงที่สุด

6) เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนถูกนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์ นักเรียนจะทำอย่างไร

จะช่วยเพื่อน ปลอบเพื่อน ไม่ให้ เพื่อน คิดมาก และโดนคนที่ดูหมิ่นเพื่อนเรา

7) นักเรียนมีวิธีรณรงค์หรือป้องกันการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์ อย่างไรบ้าง

ตั้งตัวเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดีย ไม่ตอบโต้การคุยนั้น แจ้งเพื่อน ผู้ดูแลระบบเข้าหน้าที่ ปกป้อง สร้างทักษะในการจัดการอารมณ์

สมาชิกกลุ่ม : .....1.....

ภาพ 33 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 4 ข้อที่ 3

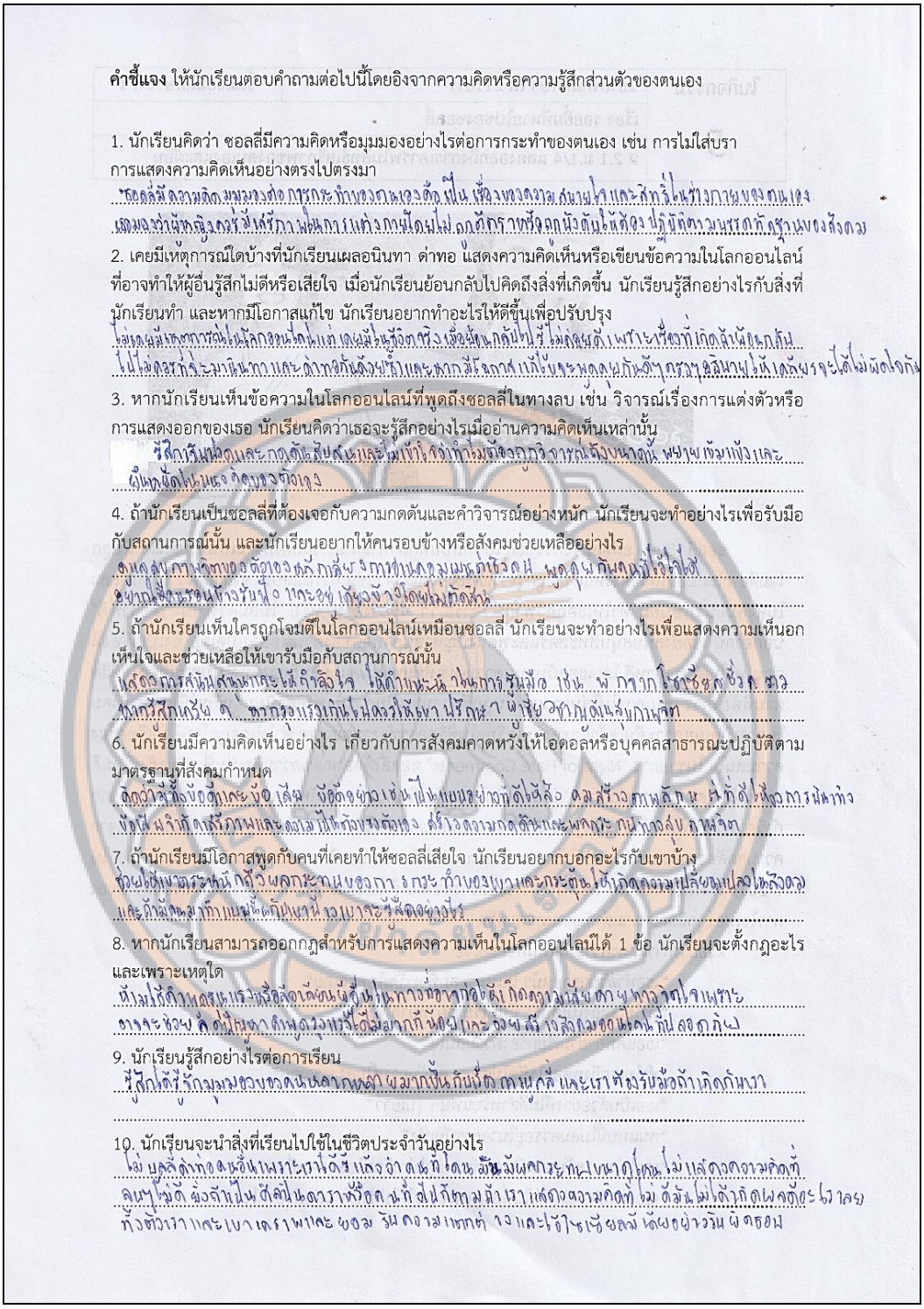
ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
5	เรื่อง รอยยิ้มที่หายไปของซอลลี่	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

ซอลลี่ (Sulli) อดีตสมาชิกวง f(x) เป็นศิลปินที่กล้าหาญในการแสดงความเป็นตัวเองแต่กลับถูกโจมตีจากโลกออนไลน์อย่างหนัก เธอถูกวิจารณ์เรื่องการแต่งตัว เช่น การไม่ใส่บรา ซึ่งถูกมองว่าไม่เหมาะสมในสังคมอนุรักษ์นิยม ทำให้เธอถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่า "ไร้ยางอาย" หรือ "ไม่สมควรเป็นตัวอย่างที่ดี" นอกจากนี้ เธอยังสนับสนุนสิทธิสตรีและพูดถึงปัญหาสุขภาพจิตของตัวเองอย่างเปิดเผย ซึ่งเป็นเรื่องที่อ่อนไหวในสังคมเกาหลี โดยเธอสนับสนุนความเท่าเทียมทางเพศและสิทธิของผู้หญิงในการเลือกใช้ชีวิตตามที่ต้องการ เช่น การไม่ใส่บรา แต่กลับถูกตีความว่าเป็นการท้าทายค่านิยมอนุรักษ์นิยมของสังคม ในการเปิดเผยภาวะซึมเศร้าและความเครียดในชีวิตการทำงานของเธอ ทำให้เธอถูกโจมตีว่าเรียกร้องความสนใจ ในรายการ "Night of Hate Comments" ซอลลี่ได้ตอบกลับความคิดเห็นที่เกลียดชังที่โจมตีเธอ แต่บางคนยังวิจารณ์ว่าเธอ "อ่อนแอเกินไป" หรือ "ไม่เหมาะสม" กับบทบาทของเธอ ผลกระทบจากคำวิจารณ์ทำให้ซอลลี่เผชิญปัญหาสุขภาพจิต เธอพยายามเข้มแข็ง แต่ภายในกลับเจ็บปวดและเครียดจากความกดดันของสังคมที่คาดหวังให้เธอสมบูรณ์แบบ แม้เรื่องเล็กน้อยก็กลายเป็นประเด็นดราม่า สุดท้ายในปี 2019 เธอเลือกจบชีวิตตัวเอง เหตุการณ์นี้สร้างความเศร้าและกระตุ้นให้สังคมตระหนักถึงอันตรายของการไซเบอร์บูลลี่และความสำคัญของสุขภาพจิต

ตัวอย่างการแสดงความคิดเห็นที่ซอลลี่เจอ

"เธอทำตัวน่าขายหน้า ไม่เหมาะสมที่จะเป็นไอดอลเลย"
"ทำไมเธอถึงไม่ใส่บรา นี่มันไร้มารยาทมาก"
"เธอแค่พยายามเรียกร้องความสนใจ"
"ทำไมเธอถึงพูดอะไรที่ดูไม่เหมาะสมกับการเป็นสาธารณชน"
"เธอเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีสำหรับแฟนๆ รุ่นเยาว์"
"คนแบบนี้ไม่สมควรอยู่ในวงการบันเทิง"
"เธอไม่เหมาะกับการเป็นคนดังเลย ดูไม่เหมือนไอดอลคนอื่นๆ"
"เธอควรเลิกแสดงตัวในที่สาธารณะ จะได้ไม่ทำให้คนอื่นลำบากใจ"

ภาพ 34 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 5



คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้โดยอิงจากความคิดหรือความรู้สึกส่วนตัวของตนเอง

1. นักเรียนคิดว่า ซอลลี่มีความคิดหรือมุมมองอย่างไรต่อการกระทำของตนเอง เช่น การไม่ใส่บรา การแสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมา

ซอลลี่มีความคิดมุมมองต่อการกระทำของตนเองด้านดี เพื่องทางความคิดและสิทธิในร่างกายของตนเอง เสมอว่าผู้หญิงควรมีเสรีภาพในการแต่งกายมีดมไม่ถูกตัดสินจากสังคมให้ต้องปฏิบัติตามบรรทัดฐานของสังคม

2. เคยมีเหตุการณ์ใดบ้างที่นักเรียนเผลอนินทา ด่าทอ แสดงความคิดเห็นหรือเขียนข้อความในโลกออนไลน์ที่อาจทำให้ผู้อื่นรู้สึกไม่ดีหรือเสียใจ เมื่อนักเรียนย้อนกลับไปคิดถึงสิ่งที่เกิดขึ้น นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับสิ่งที่นักเรียนทำ และหากมีโอกาสแก้ไข นักเรียนอยากทำอะไรให้ดีขึ้นเพื่อปรับปรุง

ไม่เคยมีเหตุการณ์ในโลกจริงแต่เคยมีในโลกออนไลน์ เมื่อย้อนกลับไปรู้ไม่สบายใจ เพราะสิ่งที่เกิดไม่ได้ถูกต้อง ไม่ควรทำ ระมัดระวังการกระทำและคำพูดให้มากขึ้น

3. หากนักเรียนเห็นข้อความในโลกออนไลน์ที่พูดถึงซอลลี่ในทางลบ เช่น วิจารณ์เรื่องการแต่งตัวหรือการแสดงออกของเธอ นักเรียนคิดว่าเธอจะรู้สึกอย่างไรเมื่ออ่านความคิดเห็นเหล่านั้น

รู้สึกเสียใจ และ กดดัน เสียความมั่นใจ ไม่เข้าใจว่าทำไมสังคมถึงตัดสินเราจากภายนอก

4. ถ้านักเรียนเป็นซอลลี่ที่ต้องเจอกับความกดดันและคำวิจารณ์อย่างหนัก นักเรียนจะทำอย่างไรเพื่อรับมือกับสถานการณ์นั้น และนักเรียนอยากให้คนรอบข้างหรือสังคมช่วยเหลืออย่างไร

ดูแลสุขภาพจิตของตัวเองมากขึ้น ไม่ทำแบบนั้นอีก พูดคุยกับคนที่ไว้ใจได้ อยากให้สังคมช่วยกันอย่าตัดสินจากโดยไม่ทราบที่มา

5. ถ้านักเรียนเห็นใครถูกโจมตีในโลกออนไลน์เหมือนซอลลี่ นักเรียนจะทำอย่างไรเพื่อแสดงความเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือให้เขารับมือกับสถานการณ์นั้น

แสดงความคิดเห็นในทางที่ดี ให้กำลังใจ ให้คำแนะนำในทางที่ดี เช่น พิมพ์ว่า ไม่เป็นไร ขอให้ผ่านเรื่องนี้ไปได้ด้วยดี ไม่ควรรุนแรงเกินไปจนทำให้เขาไม่กล้าที่จะพูดอีกในอนาคต

6. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไร เกี่ยวกับการสังคมคาดหวังให้ไอดอลหรือบุคคลสาธารณะปฏิบัติตามมาตรฐานที่สังคมกำหนด

ถูกว่าไม่ถูกขึ้นอยู่กับบริบทสังคม เช่น ไม่ควรทำตัวไม่เหมาะสม ควรสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้สังคม ยอมรับการนินทาว่าร้ายได้ แต่ต้องไม่ทำให้ตัวเองเสียหาย และความไม่ถูกต้องของตัวเอง สร้างความกดดันและพฤติกรรมที่ทางสังคมไม่ยอมรับ

7. ถ้านักเรียนมีโอกาสพูดกับคนที่เคยทำให้ซอลลี่เสียใจ นักเรียนอยากบอกอะไรกับเขาบ้าง

ขอให้เขาตระหนักถึงพฤติกรรมของตัวเอง ว่าการกระทำของเขาและคำพูดทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในทางลบ และถ้าฉันมีโอกาสนั้นฉันจะบอกเขาว่าอย่างไร

8. หากนักเรียนสามารถออกกฎสำหรับการแสดงความเห็นในโลกออนไลน์ได้ 1 ข้อ นักเรียนจะตั้งกฎอะไรและเพราะเหตุใด

ห้ามไม่ให้คำพูดรุนแรงที่ทำร้ายจิตใจผู้อื่นในทางที่ไม่ดี เกิดความเสียหายทางจิตใจ เพราะการกระทำบางอย่างอาจส่งผลกระทบต่อชีวิตของคนอื่นได้ ควรมีการลงโทษ

9. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการเรียน

รู้สึกได้รู้จักมุมมองของคนมากขึ้น ได้เรียนรู้ที่จะเข้าใจคนอื่นมากขึ้น

10. นักเรียนจะนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

ไม่ยึดติดกับความคิดเห็นของตัวเองมากเกินไป ไม่ตัดสินคนอื่นจากภายนอก ไม่ตัดสินใจจากอารมณ์ชั่ววูบ ทำตัวเป็นกลาง ไม่ลำเอียง ยอมรับความแตกต่างและใช้ในชีวิตประจำวันได้

ภาพ 35 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 5 ข้อ 1 ถึง 10

ผลการจัดกิจกรรม พบว่า นักเรียนให้ความสนใจและตั้งคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมต่าง ๆ ในโลกไซเบอร์ โดยเฉพาะผลกระทบจากการนินทาและการด่าทอทางออนไลน์ ซึ่งไม่เพียงทำร้ายจิตใจของเหยื่อ แต่ยังอาจนำไปสู่โศกนาฏกรรมที่ไม่อาจแก้ไขได้ นักเรียนเริ่มตระหนักว่าคำพูดในโลกไซเบอร์มีพลังมากกว่าที่คิด และสามารถสร้างความเจ็บปวดให้กับผู้ถูกกระทำได้ การเรียนรู้ครั้งนี้ทำให้นักเรียนเข้าใจว่าการบูลลี่ไม่ใช่แค่การแสดงความคิดเห็นเชิงลบ แต่เป็นการกระทำที่สามารถทำร้ายชีวิตของใครบางคนได้อย่างรุนแรง เมื่อได้ฟังเรื่องราวของซอลลี่ นักเรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่ถูกระรานในโลกไซเบอร์ และเริ่มไตร่ตรองถึงคำพูดของตนเอง รวมถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับผู้อื่น บางคนรู้สึกเศร้าและหดหู่กับสิ่งที่เกิดขึ้น ขณะที่บางคนรู้สึกโกรธกับสังคมออนไลน์ที่เต็มไปด้วยการวิพากษ์วิจารณ์และการทำร้ายกันโดยไม่คำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น หลังจากเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ของซอลลี่ นักเรียนเริ่มตระหนักถึงพฤติกรรมของตนเองในโลกออนไลน์มากขึ้น อีกบทเรียนสำคัญที่นักเรียนได้รับจากเรื่องราวของซอลลี่คือ ความสำคัญของการเคารพความแตกต่างของผู้อื่น นักเรียนเรียนรู้ว่าทุกคนมีสิทธิ์ที่จะเป็นตัวของตัวเองโดยไม่ควรถูกตัดสินจากรูปลักษณ์ เพศสภาพ หรือการแสดงออกทางอารมณ์ นักเรียนเริ่มปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองด้วยการหลีกเลี่ยงคำพูดที่สร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) และพยายามเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากขึ้น ไม่ตัดสินคนจากภายนอก แต่พยายามเข้าใจและให้คุณค่ากับตัวตนที่แท้จริงของแต่ละคน ซึ่งเป็นก้าวสำคัญในการสร้างสังคมออนไลน์ที่เปี่ยมด้วยความเข้าใจและเคารพในความเป็นมนุษย์ของกันและกัน

2.4 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action)

ครูเริ่มต้นด้วยการทักทายนักเรียนและสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ โดยตั้งคำถามเกี่ยวกับความรู้สึกของนักเรียนในวันนี้ จากนั้นครูนำเสนอกรณีของอแมนดา ทอดด์ ผ่านวีดิทัศน์ “Amanda Case เมื่อชีวิตฉันพังลงเพราะโลกออนไลน์” เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน หลังจากชมวีดิทัศน์ นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อเหตุการณ์และวิเคราะห์จุดเปลี่ยนสำคัญในชีวิตของอแมนดา ทอดด์

ภาพ 36 นักเรียนรับชมปรากฏการณ์ Amanda Case

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry)

นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับประเด็นที่น่าสนใจจากกรณีของอแมนดา ทอดด์ เช่น สาเหตุของ Cyberbullying ผลกระทบของการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว และบทบาทของครอบครัว โรงเรียน และกฎหมายในการป้องกันปัญหานี้ นักเรียนระดมความคิดและเลือกประเด็นที่สนใจ เพื่อนำไปใช้ในการสืบค้นข้อมูลต่อไป ขั้นตอนนี้ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และตั้งคำถามเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมที่สำคัญ

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research)

นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นที่สนใจ และร่วมกันค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งความรู้ที่เชื่อถือได้ แล้วสรุปข้อมูลลงในใบกิจกรรมที่ 6 ในขั้นนี้ช่วยให้นักเรียนฝึกทักษะการค้นคว้าและสามารถแยกแยะข้อมูลที่น่าเชื่อถือจากแหล่งข้อมูลต่างๆ

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation)

นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการค้นคว้าของตนเองในรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุกสนานและมีความคิดสร้างสรรค์ หลังจากการนำเสนอ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับ พร้อมทั้งแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนี้

ขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation)

ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินกระบวนการเรียนรู้ผ่านวิธีการที่หลากหลาย ในขั้นนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเอง และตระหนักถึงพฤติกรรมของตนที่อาจส่งผลกระทบต่อผู้อื่น

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection)

ครูตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับบทเรียนที่ได้รับ เช่น หากนักเรียนเป็นเพื่อนของอแมนดา ทอดด์ จะช่วยเธอได้อย่างไร และเหตุการณ์นี้ทำให้นักเรียนมองการใช้โซเชียลมีเดียของตนเองเปลี่ยนไปหรือไม่ นักเรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและถกเถียงกันในชั้นเรียน ซึ่งช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ และสามารถนำประสบการณ์จากบทเรียนไปปรับใช้ในชีวิตจริง

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth)

ครูใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการเปลี่ยนแปลงตนเองและสร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยขึ้น เช่น นักเรียนสามารถนำบทเรียนจากอแมนดา ทอดด์ ไปปรับใช้กับการใช้โซเชียลมีเดียของตนเองได้อย่างไร และสามารถใช้ความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมนี้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร จากนั้นนักเรียนสรุปบทเรียนผ่านใบกิจกรรมที่ 7 ซึ่งช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนในโลกออนไลน์

ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
6	เรื่อง การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนสนใจประเด็นที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ "Amanda Case เมื่อชีวิตฉันพังลงเพราะโลกออนไลน์" อะไรบ้าง

ประเด็นที่ 1
Amanda Case เสียชีวิตเพราะอะไร

ประเด็นที่ 2
เพราะอะไร Amanda Case ถึงยอมเผยภาพล่อนจ้อนให้กับคนแปลกหน้า

ประเด็นที่ 3
ใครเป็นคนเผยภาพ Amanda Case เปลือย

2. ให้นักเรียนระบุประเด็นที่สนใจ พร้อมรายละเอียดของข้อมูล และแหล่งที่มาของข้อมูล

ประเด็นที่สนใจ	รายละเอียดของข้อมูล	แหล่งที่มาของข้อมูล
1. Amanda Case เสียชีวิตเพราะอะไร	เพราะถูกกลั่นแกล้งทางอินเตอร์เน็ต (Cyberbullying) และส่งผลกระทบต่อจิตใจอย่างรุนแรง	google
2. เพราะอะไร Amanda Case ถึงยอมเผยแพร่ภาพล่อนจ้อนให้กับคนแปลกหน้า	อยากหาคู่ ถูกหลอกล่อโดยคนแปลกหน้าทางอินเตอร์เน็ต ที่ทำให้เธอเชื่อใจและยอมเผยแพร่สิ่งต้องห้ามใจเพื่อนำผลประโยชน์	google
3. ใครเป็นคนเผยภาพ Amanda Case เปลือย	ผู้ที่เผยแพร่ภาพเปลือยของเธอคือ เป็นชายแปลกหน้า ที่หลอกล่อเธอทางอินเตอร์เน็ตก่อน ให้ส่งภาพนั้นมาให้ และเผยแพร่ต่อสาธารณะ	google

ภาพ 37 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 6 ข้อที่ 1 และ 2

3. ให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้

1) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล การละเมิดลิขสิทธิ์ ความมีคุณสามารถเปิดเผยความลับ

2) การกระทำใดบ้างที่เป็นการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล การบันทึกภาพหรือวิดีโอโดยไม่ได้รับอนุญาต

3) สาเหตุของการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

การแก้แค้น การขาดความรู้ ถูกข่มขู่

4) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตส่งผลกระทบอย่างไรบ้าง

ทำให้สุขภาพจิตแย่ลง รู้สึกไม่ปลอดภัย สูญเสียผลประโยชน์ทางการเงินได้ ครอบครัวไม่ไว้วางใจ

5) เมื่อนักเรียนถูกเพื่อนนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต นักเรียนจะทำอย่างไร

เก็บเป็นความลับ ปรึกษาผู้ใหญ่ที่เราไว้ใจ พูดคุยกับเพื่อนคนนั้น

6) เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนถูกนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต นักเรียนจะทำอย่างไร

ให้กำลังใจเพื่อน ช่วยกันหาทางแก้ไข ดูแลความรู้สึกของเพื่อน บอกเพื่อนไปตรงๆ

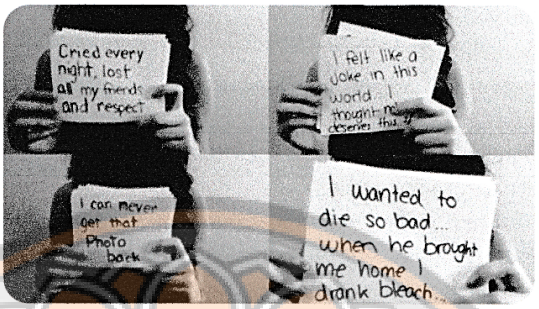
7) นักเรียนมีวิธีรณรงค์หรือป้องกันการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต อย่างไรบ้าง

ไม่ส่งภาพล่วงละเมิดให้ผู้อื่น ไม่เชื่อใจคนอื่นง่ายๆ ทำความรู้จักกับบุคคลนั้นให้แน่ใจ

สมาชิกกลุ่ม : 5

ภาพ 38 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 6 ข้อที่ 3

ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
7	เรื่อง บทเรียนจากอแมนดา ทอดด์	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	



อแมนดา ทอดด์ เป็นเด็กหญิงวัย 15 ปีจากแคนาดา ซึ่งเริ่มประสบปัญหาจากการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) หลังจากที่เธอถูกหลอกลวงให้ส่งภาพส่วนตัว (ภาพลับ) ไปให้ชายแปลกหน้าผ่านวิดีโอแชท ชายแปลกหน้าในชื่อปลอมได้ล่อลวงอแมนดาด้วยการพูดจาดีและทำตัวเป็นมิตร เขาโน้มน้าวให้เธอส่งภาพลับผ่านการแชทออนไลน์ โดยบอกว่าจะไม่เผยแพร่ภาพนั้นไปไหน แต่หลังจากได้ภาพไปแล้ว เขากลับใช้ภาพนั้นข่มขู่เธอและประกาศว่าจะเผยแพร่ภาพไปทั่วโลก เรื่องนี้กลายเป็นข่าวและทำให้เธอต้องเผชิญกับการระรานจากเพื่อนในโรงเรียนและผู้คนในชุมชนของเธอ

อแมนดาถูกเพื่อน ๆ เยาะเย้ยและขับไล่ออกจากกลุ่มเพื่อนในโรงเรียน ถูกล้อเลียนจากข้อความและความคิดเห็นหยาบคาย เช่น "เห็นมั้ยเธอเป็นผู้หญิงแบบนั้น", "ทำไมเธอถึงทำให้ทุกคนเห็นภาพของเธอ" ซึ่งส่งผลให้เธอรู้สึกโดดเดี่ยวและไม่มีที่พึ่ง อแมนดาต้องย้ายโรงเรียนหลายครั้ง แต่มันกลับไม่ได้ช่วยให้สถานการณ์ดีขึ้น เธอยังคงถูกระรานในทุกที่ที่ไป

การระรานและการเผยแพร่ภาพส่วนตัวในโลกออนไลน์ทำให้สุขภาพจิตของอแมนดาแย่ลง เธอเริ่มมีอาการซึมเศร้าและไม่สามารถรับมือกับปัญหานี้ได้ อแมนดามีความรู้สึกสิ้นหวัง และมีการพยายามทำร้ายตัวเองหลายครั้ง เธอเข้าไปพบจิตแพทย์เพื่อรับการรักษาและช่วยคลายความเครียด แต่ก็ยังคงมีความเครียดสะสมจากการระรานและความรู้สึกโดดเดี่ยว

อแมนดาได้โพสต์คลิปวิดีโอชื่อ My Story: Struggling, bullying, suicide, self-harm ลงใน YouTube เพื่อเล่าเรื่องราวชีวิตของเธอในช่วงเวลาที่ทุกข์ใจมากที่สุด อแมนดาใช้กระดาษโน้ตในการเล่าเรื่องราวของเธอและแสดงถึงความทุกข์ที่เธอเผชิญ การตัดสินใจทำคลิปวิดีโอเป็นการขอความช่วยเหลือจากสังคมและเป็นการเตือนให้ทุกคนระวังภัยของการระรานทางไซเบอร์

หลังจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลายเดือน อแมนดาได้ตัดสินใจจบชีวิตของเธอในวันที่ 10 ตุลาคม 2012 ซึ่งเป็นวันที่เธอเสียชีวิตหลังจากการระรานและความเครียดสะสมจากโลกออนไลน์ อแมนดารู้สึกว่าเธอไม่มีที่พึ่งและไม่สามารถรับมือกับความเจ็บปวดจากการระรานและความลับที่ถูกเผยแพร่ได้อีกต่อไป การตัดสินใจของเธอสะท้อนถึงความรุนแรงของผลกระทบจาก Cyberbullying และเป็นตัวอย่างที่เตือนให้สังคมตระหนักถึงภัยของการระรานทางไซเบอร์

ภาพ 39 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 7

1. นักเรียนคิดว่า อแมนดา ทอดด์ มีความคิดหรือมุมมองอย่างไรต่อการกระทำของตนเอง เช่น การส่งภาพส่วนตัวให้กับชายแปลกหน้า

อแมนดา ทอดด์ อาจจะไม่ได้ตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำในตอนนั้น เพราะเธอคงรู้สึกว่าสิ่งที่ทำเป็นเรื่องของการไว้ใจ อย่างไรก็ตาม เมื่อผลลัพธ์กลายเป็นการถูกคุกคามและกลั่นแกล้ง

2. เคยมีเหตุการณ์ใดบ้างที่นักเรียนเผลอนำข้อมูลส่วนตัวไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตบนโลกออนไลน์ เมื่อย้อนกลับไปคิดถึงสิ่งที่เกิดขึ้น นักเรียนรู้สึกอย่างไร และหากมีโอกาสแก้ไข อยากทำอะไรเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดเหตุการณ์เช่นนี้อีก

ไม่มี ส่วนมากจะอนุเคราะห์ ๆ ส่งลงแต่อะไรไม่รู้ไปเรื่อยเพราะรู้ตอนไหนก็รู้สึกอายเลย ;

3. หากนักเรียนเห็นข้อความในโลกออนไลน์ที่พูดถึงอแมนดา ทอดด์ ในทางลบ นักเรียนคิดว่าเธอจะรู้สึกอย่างไรเมื่ออ่านความคิดเห็นเหล่านั้น

อแมนดา ทอดด์ น่าจะรู้สึกเจ็บปวดอย่างมากเมื่อเห็นความคิดเห็นทางลบ เพราะมันทำให้เห็นความคิดเห็นของเขาและทำให้เธอโดดเดี่ยว ถูกทิ้งสิ้น และไร้ศักยภาพที่จะต้องอายความคิดเห็น

4. ถ้านักเรียนเป็นอแมนดา ทอดด์ ที่ต้องเจอกับความกดดันและคำวิจารณ์อย่างหนักจากการระรานทางไซเบอร์ นักเรียนจะทำอย่างไรเพื่อรับมือกับสถานการณ์นั้น และนักเรียนอยากให้คนรอบข้างหรือสังคมช่วยเหลืออย่างไร

ถ้าเป็น อแมนดา ทอดด์ อาจจะขอความช่วยเหลือจากครอบครัวหรือคนที่ไว้ใจมาก ๆ เพื่อขอคำแนะนำ สังคมรอบข้างหรือสังคมควรสนับสนุนและอยู่เคียงข้างโดยไม่ตัดสิน

5. ถ้านักเรียนเห็นใครถูกนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตในโลกออนไลน์เหมือนอแมนดา ทอดด์ นักเรียนจะทำอย่างไรเพื่อแสดงความเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือให้เขาหรือเธอรับมือกับสถานการณ์นั้น

ให้กำลังใจ และช่วยแนะนำให้ขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ในครอบครัวหรือคนที่เชื่อใจ พร้อมทั้งอยู่เคียงข้างและไม่ทิ้งไปไหน เพื่อช่วยลดการเผยแพร่ข้อมูล

6. นักเรียนคิดว่าเราควรทำอย่างไรเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวโดยไม่ได้รับอนุญาตในโลกออนไลน์

เราควรป้องกันด้วยการไม่ทำตามเป็นส่วนตัวในอินเตอร์เน็ตให้รัดกุม ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว เช่น ที่อยู่ เบอร์โทร หรือภาพสำคัญ ๆ ต่อคนแปลกหน้า หลีกเลี่ยงการแชร์ข้อมูลที่อาจถูกนำไปใช้ในทางผิด

7. ถ้านักเรียนมีโอกาสพูดกับคนที่เคยทำให้อแมนดา ทอดด์เสียใจ นักเรียนอยากบอกอะไร

คุณรู้ไหมว่าการกระทำของคุณสร้างความเจ็บปวดให้กับคนคนหนึ่งมากแค่ไหน การกระทำนั้นไม่ใช่สิ่งที่ควรเกิดขึ้น อยากให้คุณลองคิดถึงผลกระทบและเรียนรู้ที่จะรับผิดชอบต่อสิ่งที่ทำด้วย

8. นักเรียนคิดว่าอแมนดา ทอดด์ ได้รับการสนับสนุนและความช่วยเหลือจากคนรอบข้างมากพอหรือไม่ นักเรียนคิดว่าเราสามารถช่วยกันสร้างสังคมที่ให้ความช่วยเหลือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการระรานทางไซเบอร์ได้อย่างไร

อแมนดา ทอดด์ อาจจะไม่ได้รับการสนับสนุนที่เพียงพอ ในช่วงเวลาที่ยากลำบากที่สุด สร้างความเห็นอกเห็นใจ หลีกเลี่ยงการตัดสินใจ สนับสนุนให้ผู้ใหญ่หรือคนรอบข้างที่เชื่อใจ

9. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการเรียน

รู้สึกหลากหลายขึ้นอยู่กับเนื้อหา เช่น เรื่องอแมนดา ทอดด์ ทำให้ผลกระทบที่ได้รับของการระรานไซเบอร์และการขาดการสนับสนุนที่เพียงพอ

10. นักเรียนจะนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

1. ระมัดระวังข้อมูลส่วนตัว 2. ให้กำลังใจผู้อื่น 3. แจ้งผู้ใหญ่หรือคนรอบข้าง
4. สร้างพื้นที่ปลอดภัย

ภาพ 40 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 7 ข้อ 1 ถึง 10

ผลการจัดกิจกรรม พบว่า นักเรียนแสดงอารมณ์สะเทือนใจและเห็นใจอแมนดา ทอดด์ พร้อมทั้งตั้งคำถามถึงผลกระทบจากการระรานทางไซเบอร์ การละเมิดความเป็นส่วนตัว และบทบาทของครอบครัวกับโรงเรียนในการป้องกันปัญหา นักเรียนเริ่มตระหนักถึงอันตรายจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวและการไว้ใจคนแปลกหน้า รวมทั้งเรียนรู้วิธีป้องกันตนเอง เช่น การไม่เผยแพร่ข้อมูลสำคัญ การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดีย และการปฏิเสธคำขอจากผู้ที่ไม่น่าเชื่อถือ แม้ปกตินักเรียนจะให้ความสำคัญกับจำนวนผู้ติดตามในเฟซบุ๊กหรืออินสตาแกรม แต่การเรียนรู้ผ่านกรณีของอแมนดาทอดด์ ทำให้มุมมองต่อการใช้โซเชียลมีเดียเปลี่ยนไป นักเรียนหลายคนระบุว่าจะไม่แชร์ข้อมูลหรือภาพถ่ายที่อาจนำไปสู่การแบล็กเมล์ในอนาคต และจะระมัดระวังมากขึ้นในการสนทนากับคนแปลกหน้าออนไลน์ นอกจากนี้นักเรียนยังตระหนักถึงบทบาทของตนเองในการช่วยเหลือเพื่อนหรือคนรอบข้างที่อาจตกเป็นเหยื่อการระรานทางไซเบอร์ โดยเสนอแนวทางสนับสนุน เช่น การให้กำลังใจ และการไม่ส่งต่อหรือแชร์เนื้อหาที่อาจทำร้ายผู้อื่น

2.5 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การปลอมแปลงตัวตน

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action)

ครูได้ทักทายนักเรียนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัย ด้วยการถามนักเรียนถึงความรู้สึกในวันนี้ จากนั้นครูแจ้งจุดประสงค์และแนวทางในการเรียนรู้ พร้อมนำเสนอกรณี “การระรานบนโลกไซเบอร์และโศกนาฏกรรมของเมแกน ไมเออร์” โดยใช้คำถามกระตุ้นความสนใจ เช่น นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรจากข่าว และเคยได้ยินเกี่ยวกับกรณีนี้หรือไม่ ซึ่งช่วยให้นักเรียนเปิดใจและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในชั้นเรียน

ภาพ 41 นักเรียนรับชมปรากฏการณ์ของเมแกน ไมเออร์

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry)

นักเรียนแบ่งกลุ่มและร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเลือกประเด็นที่สนใจ เช่น ปัจจัยที่ทำให้เมแกนตกเป็นเหยื่อ ผลกระทบจากการกระทำของบุคคลรอบข้าง วิธีการป้องกันหรือช่วยเหลือผู้ที่ถูกระราน และสาเหตุที่ทำให้คนเลือกที่จะระรานผู้อื่นในโลกไซเบอร์ การตั้งคำถามช่วยให้นักเรียนเข้าใจปัญหาลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research)

นักเรียนได้เลือกประเด็นที่สนใจเพื่อสรุปองค์ความรู้ลงในใบกิจกรรม พร้อมทั้งบอกรายละเอียดและแหล่งที่มาของข้อมูล โดยใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ การสืบค้นข้อมูลช่วยให้นักเรียนรู้วิธีหาข้อมูลและวิเคราะห์ปัญหา

ภาพ 42 นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ของเมแกน ไมเออร์

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation)

นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการค้นคว้าในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้นักเรียนฝึกการสื่อสารและการทำงานเป็นกลุ่ม ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินและสรุปองค์ความรู้ที่ได้ ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในประเด็นต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

ภาพ 43 นักเรียนนำเสนอผลงานใบกิจกรรมที่ 8

ขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation)

ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินกระบวนการเรียนรู้ผ่านวิธีการที่หลากหลาย ในขั้นนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ของตนเอง และตระหนักถึงพฤติกรรมของตนที่อาจส่งผลกระทบต่อผู้อื่น

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection)

ครูตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนได้สะท้อนความคิด เช่น นักเรียนมีมุมมองต่อการระรานทางไซเบอร์เปลี่ยนไปอย่างไร และหากอยู่ในสถานการณ์เดียวกับเมแกน นักเรียนจะรับมืออย่างไร การสะท้อนความคิดช่วยให้นักเรียนมีมุมมองใหม่ ๆ และพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth)

ครูตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองและสังคมที่ดีขึ้น เช่น นักเรียนจะนำสิ่งที่เรียนรู้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร และจะช่วยสร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยได้อย่างไร

ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
8	เรื่อง การปลอมแปลงตัวตน	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนสนใจประเด็นที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ "การระรานบนโลกไซเบอร์และโศกนาฏกรรมของเมแกน ไมเออร์" อะไรบ้าง

ประเด็นที่ 1

สาเหตุการปลอมแปลงตัวตนของแม่มดรี่

ประเด็นที่ 2

ผลกระทบทางจิตใจและโศกนาฏกรรมที่เกิดขึ้น

ประเด็นที่ 3

ผลกระทบทางกฎหมายและสังคม

2. ให้นักเรียนระบุประเด็นที่สนใจ พร้อมรายละเอียดของข้อมูล และแหล่งที่มาของข้อมูล

ประเด็นที่สนใจ	รายละเอียดของข้อมูล	แหล่งที่มาของข้อมูล
1. สาเหตุการปลอมแปลงตัวตนของแม่มดรี่	เมื่อทางกลุ่มสาวของเธอเคยเป็นเพื่อนกันมาก่อน แต่ต่อมาได้มีปัญหากันและมีการระรานกันผ่านโลกออนไลน์	https://thainetizen.org/2016/09/cyberbullying-megan-meier-kristal/
2. ผลกระทบทางจิตใจและโศกนาฏกรรมที่เกิดขึ้น	เมื่อวันที่ 17 พฤศจิกายน 2006 เมแกนมีอายุ 13 ปี เนื่องจากการถูกกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ทำให้เธอเสียใจและโศกนาฏกรรมก็เกิดขึ้นในที่สุด ภายในไม่กี่วันและไม่นานสุขภาพจิต	https://thainetizen.org
3. ผลกระทบทางกฎหมายและสังคม	มีการบัญญัติกฎหมายฉบับ Megan's Law ในหลายรัฐของสหรัฐฯ เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับ	https://thainetizen.org

ภาพ 44 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 8

3. ให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้

1) การปลอมแปลงตัวตนคืออะไร

คือการที่ไม่แสดงตัวจริงของเรา และนำชื่อหรือคนอื่นมาแอบอ้างว่าเป็นตัวเอง

2) การกระทำใดบ้างที่เป็นการปลอมแปลงตัวตน

การสร้างแฟนปลอม นำรูปคนอื่นมาแอบอ้างว่าเป็นตนเอง ไม่เปิดเผยให้คนอื่นรู้

3) สาเหตุของการปลอมแปลงตัวตน

เพราะ เพื่อที่จะแก้แค้นให้ลูกตนเอง และถูกตำหนิตนเอง ทำให้อีกคนรู้สึกไม่สบายใจ

4) การปลอมแปลงตัวตนส่งผลกระทบอย่างไรบ้าง

ทำให้คนเสียความรู้สึก และโดนหลอก และไม่ควรทำเรื่องไปทุกแห่ง

5) เมื่อนักเรียนถูกเพื่อนปลอมแปลงตัวตน นักเรียนจะทำอย่างไรนักเรียนจะทำอย่างไร

จะบล็อกทุกช่องทาง และไม่ควรว่าเพราะอะไรต้องทำแบบนี้ เพราะมันจะต้องมีความลับที่ไม่กล้าบอกเราตรงๆ เลยต้องมาปลอมตัวตน

6) เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนถูกปลอมแปลงตัวตน นักเรียนจะทำอย่างไร

ก็จะไม่ไปคุยและเลิกไปด้วย เพราะอาจทำให้คนอื่นเสียหายได้

7) นักเรียนมีวิธีรณรงค์หรือป้องกันการปลอมแปลงตัวตนอย่างไร

ใช้โซเชียลอย่างระมัดระวัง ไม่ประมาท ไม่เชื่อคนง่ายเกินไป

สมาชิกกลุ่ม : .....

ภาพ 45 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 8 ข้อ 1 ถึง 10

ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
9	เรื่อง เรื่องจริงของเมแกน ไมเออร์	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

Missouri woman indicted in case involving MySpace-related suicide

By Linda Deutsch
AP Special Correspondent

LOS ANGELES – A Missouri woman was indicted Thursday for her alleged role in perpetrating a hoax on the online social network MySpace against a 13-year-old neighbor who committed suicide.

Lori Drew of suburban St. Louis, who allegedly helped create a MySpace account in the name of someone who didn't exist to entertain Megan Meier while she was chatting with a 16-year-old boy named Josh Evans, was charged with conspiracy and fraudulently gaining access to someone else's computer.

Megan hanged herself at home in October 2006, shortly after receiving a break-up online instant messages, including one stating the world would be better off without her.

Salvador Hernandez, assistant agent in charge of the Los Angeles FBI office, called the case heart-rending.

"The Internet is a world unto

Woman indicted in MySpace Suicide Case

Woman indicted in MySpace Suicide Case

Feds Seek 3 Years for 'Cyberbully' in Teen's Suicide

Feds Seek 3 Years for 'Cyberbully' in Teen's Suicide

Feds Seek 3 Years for 'Cyberbully' in Teen's Suicide

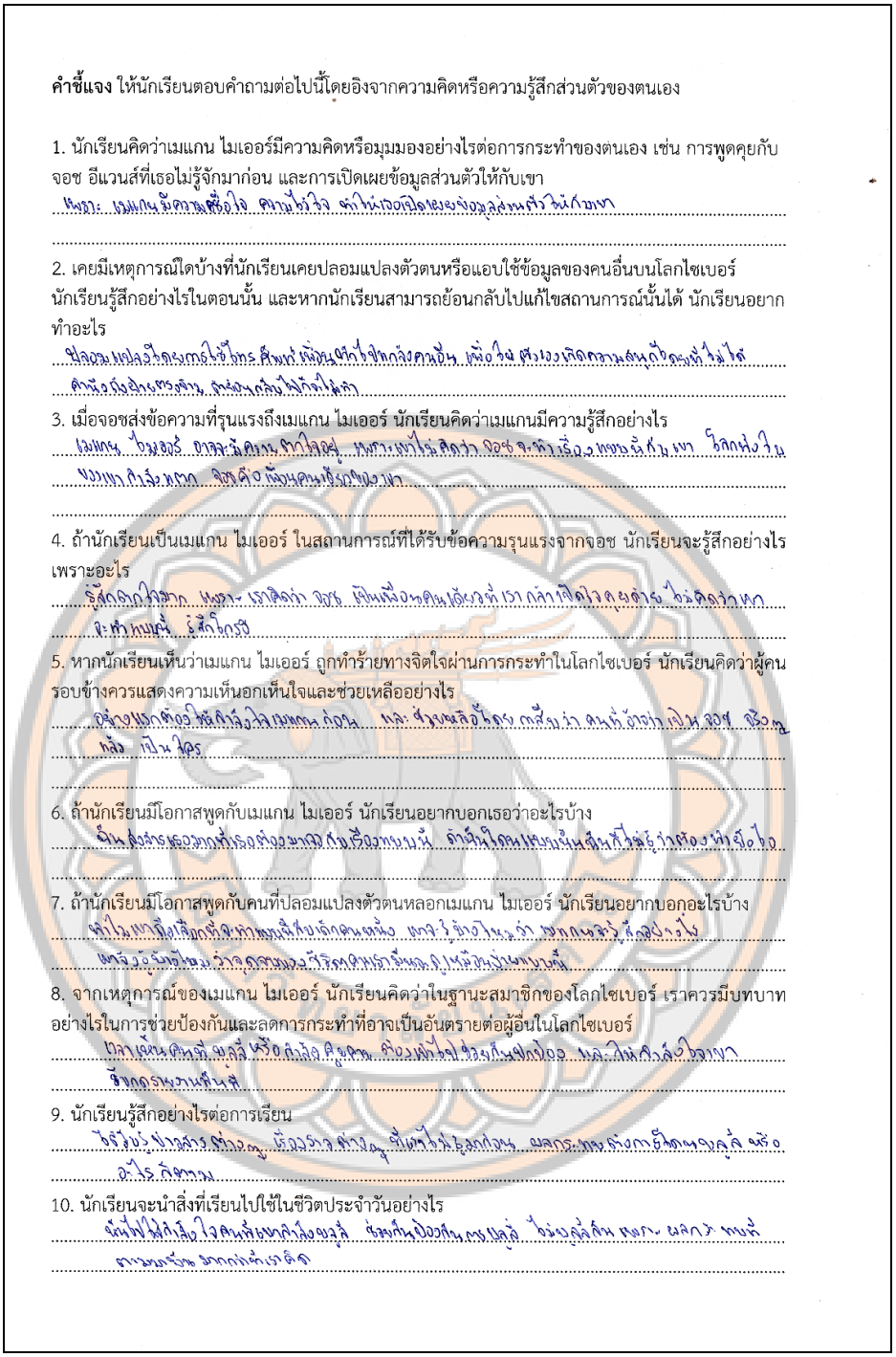
เหตุการณ์เกิดขึ้นในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2549 เมแกน เทย์เลอร์ ไมเออร์ (Megan Taylor Meier) เด็กหญิงชาวอเมริกันวัย 13 ปี ได้ใช้ชีวิตเช่นเดียวกับเด็กวัยรุ่นทั่วไปที่ชื่นชอบการเล่นมายสเปซ (My Space) กระทั่งเธอได้เป็นเพื่อนกับชายหนุ่มชื่อ จอช อีแวนส์ (Josh Evans) โดยที่ทั้งสองไม่เคยรู้จักกันมาก่อน เมื่อทั้งสองเริ่มสนทนากัน เมแกนเริ่มมีความรู้สึกดีต่อจอชมากขึ้นจากการพูดคุยจนกลายเป็นความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด

ต่อมาในวันหนึ่ง จอชได้เปลี่ยนท่าทีและบอกเมแกนว่าเขาไม่ต้องการเป็นเพื่อนกับเธออีกต่อไป พร้อมทั้งใช้คำพูดที่รุนแรงด่าทอเมแกน เหตุการณ์นี้ทำให้ข่าวลือแพร่กระจายไปยังเพื่อน ๆ ที่โรงเรียนของเมแกน ทำให้เธอกลายเป็นเป้าหมายของการล้อเลียนและการแกล้ง จากนั้นเมแกนตัดสินใจจบชีวิตตนเอง ซึ่งก่อนหน้านั้นไม่นาน จอชได้ส่งข้อความผ่าน My Space ว่า “I don't want to be friends with you anymore. You're not a nice person” หรือ “ฉันไม่อยากเป็นเพื่อนกับเธอแล้ว เธอมันเป็นคนไม่ดี” และ“Everybody in O'Fallon knows how you are. You are a bad person and everybody hates you. Have a shitty rest of your life. The world would be a better place without you.” หรือ “ทุกคนในเมืองโอฟอลลอนต่างรู้ดีว่าเธอเป็นคนยังไง เธอมันเป็นคนชั่วที่ใครๆก็รังเกียจ ขอให้ชีวิตเธอต่อจากนี้ต้องพบแต่ความเลวร้าย และโลกนี้มันจะดีขึ้นได้แน่ๆ ถ้าไม่มีคนอย่างเธอ”

หากเหตุการณ์การเสียชีวิตของเมแกนดูเศร้าแล้ว เรื่องเบื้องหลังยิ่งเศร้ายิ่งขึ้น เมื่อจอช อีแวนส์ ไม่ได้มีตัวตนจริง แต่เป็นบัญชีปลอมที่ถูกสร้างขึ้นโดย ลอรี่ ดรูว์ (Lori Drew) แม่ของซาร่าห์ ดรูว์ (Sarah Drew) เพื่อนของเมแกน เพื่อที่จะตอบโต้และหลอกล่อข้อมูลจากเมแกนมาใช้ในการกลั่นแกล้งต่อ

ในกรณีของเมแกน ไมเออร์ ศาลไม่สามารถเอาผิดกับลอรี่ ดรูว์ ได้ เนื่องจากไม่ตรงตามข้อกฎหมาย ในขณะนั้น หลังจากเหตุการณ์นี้ ได้เกิดการผลักดันให้มีกฎหมาย Megan Meier Cyberbullying Prevention Act ซึ่งได้ถูกเสนอในปี 2009 โดยมีวัตถุประสงค์ในการปรับปรุงกฎหมายอาญาระดับสหพันธรัฐ (Federal Criminal Code) เพื่อให้มีการคุ้มครองต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หรือการกระทำที่ก่อให้เกิดความรู้สึกหดหู่ทางอารมณ์แก่บุคคลใดบุคคลหนึ่ง โดยการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือในการกระทำดังกล่าว

ภาพ 46 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 9



คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้โดยอิงจากความคิดหรือความรู้สึกส่วนตัวของตนเอง

1. นักเรียนคิดว่าเมแกน ไมเออร์มีความคิดหรือมุมมองอย่างไรต่อการกระทำของตนเอง เช่น การพูดคุยกับจอช อีแวนส์ที่เธอไม่รู้จักมาก่อน และการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวให้กับเขา

เพราะ เมแกน มีความเชื่อใจ คิดว่าไว้ใจ ก็ให้เขาเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวให้กับเขา

2. เคยมีเหตุการณ์ใดบ้างที่นักเรียนเคยปลอมแปลงตัวตนหรือแอบใช้ข้อมูลของคนอื่นบนโลกไซเบอร์ นักเรียนรู้สึกอย่างไรในตอนนั้น และหากนักเรียนสามารถย้อนกลับไปแก้ไขสถานการณ์นั้นได้ นักเรียนอยากทำอะไร

ปลอมแปลงได้ตอนกดใช้ไหร ก็พอดี เพื่อนเข้าไปกลั่นคนอื่น เพื่อให้ ตัวเองเกิดความสนุกได้ตอนนั้น ไม่ได้คิดว่าเป็นการกระทำ ถ้าย้อนกลับไปก็จะไม่ทำ

3. เมื่อจอชส่งข้อความที่รุนแรงถึงเมแกน ไมเออร์ นักเรียนคิดว่าเมแกนมีความรู้สึกอย่างไร

เมแกน ไม่รู้ว่า ตอนนั้นคิดยังไงอยู่ เพราะเขาไม่รู้ คิดว่า จอช จะทำเรื่องแบบนี้กับเขา ในตอนแรกก็ไม่คาด จึงคิดว่าเพื่อนคนหนึ่งกำลังแกล้งเขา

4. ถ้านักเรียนเป็นเมแกน ไมเออร์ ในสถานการณ์ที่ได้รับข้อความรุนแรงจากจอช นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร เพราะอะไร

รู้สึกตกใจมาก เพราะ เราคิดว่า จอช เป็นเพื่อนคนเดียวที่เรากล้าเปิดใจคุยด้วย ไม่คิดว่าเขาจะทำแบบนี้ รู้สึกโกรธ

5. หากนักเรียนเห็นว่าเมแกน ไมเออร์ ถูกทำร้ายทางจิตใจผ่านการกระทำในโลกไซเบอร์ นักเรียนคิดว่าผู้คนรอบข้างควรแสดงความเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลืออย่างไร

อย่างแรกต้องให้กำลังใจเมแกนก่อน และช่วยเหลือให้เขารู้ว่าคนที่อยู่ข้างๆ เป็น จอช ที่อยู่เบื้องหลัง เป็นใคร

6. ถ้านักเรียนมีโอกาสพูดกับเมแกน ไมเออร์ นักเรียนอยากบอกเธอว่าอะไรบ้าง

ฉันก็อยากรู้เหมือนกันว่าทำไมเขาถึงทำแบบนั้น ถ้าฉันโดนแบบนั้นฉันก็ไม่รู้ว่าต้องทำยังไง

7. ถ้านักเรียนมีโอกาสพูดกับคนที่ปลอมแปลงตัวตนหลอกเมแกน ไมเออร์ นักเรียนอยากบอกอะไรบ้าง

ทำไมเขาถึงเลือกที่จะทำแบบนี้กับเด็กคนหนึ่ง เขารู้ตัวไหมว่า แบบนี้มันส่งผลกระทบต่อจิตใจเขาขนาดไหน ถึงขั้นที่เขาอาจจะคิดสั้นได้ ถ้าเขาเป็นแบบนั้นขึ้นมาจริงๆ

8. จากเหตุการณ์ของเมแกน ไมเออร์ นักเรียนคิดว่าในฐานะสมาชิกของโลกไซเบอร์ เราควรมีบทบาทอย่างไรในการช่วยป้องกันและลดการกระทำที่อาจเป็นอันตรายต่อผู้อื่นในโลกไซเบอร์

ไม่ควรเห็นคนที่ถูกรังแก ก็ไม่ควรเข้าไปร่วมกลั่นแกล้งด้วย และให้กำลังใจเขา ช่วยเหลือเขาจากการกระทำนั้นๆ

9. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการเรียน

ได้รู้ประสบการณ์ใหม่ๆ ได้เรียนรู้ ที่ไม่เคยรู้มาก่อน ผลกระทบต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการใช้โซเชียลมีเดีย หรืออะไรก็ตาม

10. นักเรียนจะนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

ฉันก็ไม่ได้คิดว่าใจคนที่จะหลอกลวงคนอื่นได้ ฉันก็จะไม่ทำแบบนั้นกับคนอื่น และจะคอยเตือนคนรอบข้างไม่ให้ทำแบบนี้กับคนอื่นด้วย

ภาพ 47 ตัวอย่างใบกิจกรรมที่ 9 ข้อที่ 1 ถึง 10

ผลการจัดกิจกรรม พบว่า นักเรียนหลายคนให้ความสนใจและสะเทือนใจจากการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับเมแกน ไมเออร์ โดยแสดงออกถึงความเห็นใจและความรู้สึกสะเทือนใจต่อการกระทำที่รุนแรงและไม่ยุติธรรมจากผู้ใช้โซเชียลมีเดีย นักเรียนบางส่วนแสดง

ความกังวลและตระหนักถึงความเสี่ยงจากการใช้โซเชียลมีเดียอย่างไม่ระมัดระวัง นักเรียนเริ่มตั้งคำถามถึงสาเหตุที่ทำให้เมแกนตกเป็นเหยื่อของการระรานทางไซเบอร์ และเริ่มเข้าใจปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น บทบาทของเพื่อน ครอบครัว และบุคคลภายนอก นักเรียนได้แสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความพยายามใน การป้องกันตนเองจากการระรานทางไซเบอร์ เช่น การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดีย การไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวที่อาจทำให้ตกเป็นเป้า และการระมัดระวังมากขึ้นในการเชื่อมต่อกับคนแปลกหน้าออนไลน์ นอกจากนี้ นักเรียนยังปรับทัศนคติในการสนทนากับคนแปลกหน้า และเข้าใจถึงความเสี่ยงจากการแชร์ภาพถ่ายหรือข้อมูลส่วนตัว และนักเรียนตั้งใจที่จะช่วยเหลือเพื่อนที่อาจตกเป็นเหยื่อของการระรานทางไซเบอร์ โดยการให้กำลังใจ และไม่ส่งต่อหรือแชร์เนื้อหาที่อาจทำร้ายจิตใจผู้อื่น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความตระหนักและความรับผิดชอบต่อสังคมออนไลน์มากขึ้น

2.6 การวัดและประเมินผล

ผู้วิจัยประเมินผลด้วยการทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ เป็นแบบทดสอบชนิดเขียนตอบ จำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ใช้เวลาในการทำแบบทดสอบ 60 นาที ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังจากการดำเนินจัดกิจกรรมเสร็จสิ้นแล้ว ณ โรงเรียนธีรกานท์บ้านโฮ่ง นักเรียนดำเนินการทำแบบทดสอบด้วยตนเอง ซึ่งในแบบทดสอบจะวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ตามที่ผู้วิจัยได้กำหนด ประกอบด้วย ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น การมีสติรู้ตนเอง ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น ความสามารถในการจินตนาการถึงสถานการณ์หรือบทบาทของผู้อื่น และความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบเสร็จสิ้นแล้ว หลังจากนั้นผู้วิจัยจะนำผลการทดสอบมาแปลผลเป็นคะแนนเพื่อวิเคราะห์และแปลผลเทียบกับเกณฑ์ที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ซึ่งผลจากการดำเนินการทดสอบหลังเรียนนักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์อยู่ในระดับดี

ภาพ 48 นักเรียนทำแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

แบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

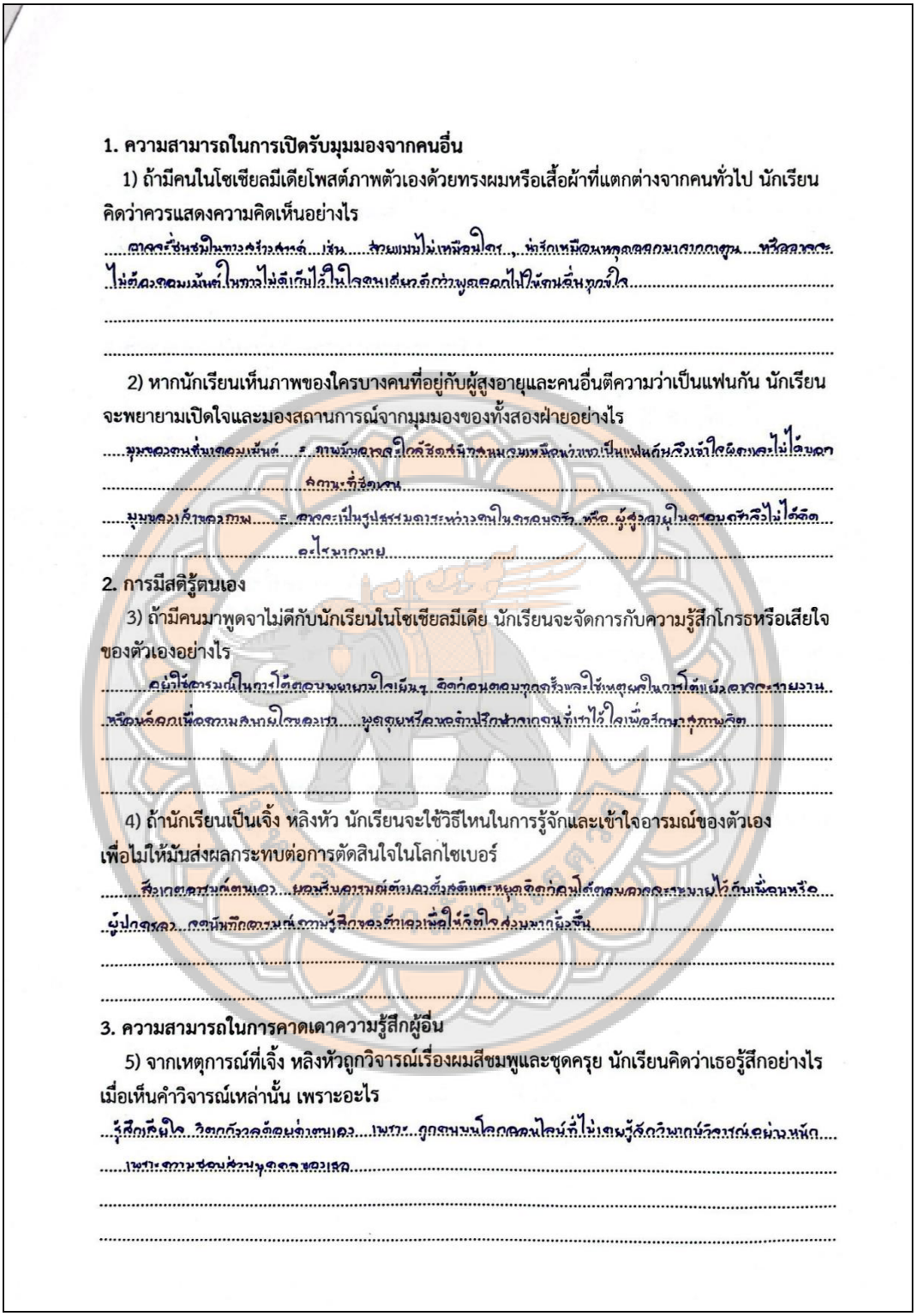
คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบเขียนตอบ มีทั้งหมด 10 ข้อ กำหนดเวลาทำ 60 นาที
2. ให้นักเรียนอ่านคำถามอย่างละเอียดและตอบทุกข้อให้ครบถ้วน
3. ส่งแบบทดสอบเมื่อทำเสร็จเรียบร้อย

สถานการณ์ "นักศึกษาสาวจีนถูกระรานทางไซเบอร์อย่างหนัก จากการย้อมผมสีชมพู ในวันรับปริญญาโท"

เจิ้ง หลิงหัว นักศึกษาสาวชาวจีน วัย 23 ปี ต้องเผชิญกับการระรานทางไซเบอร์อย่างรุนแรง หลังจากที่เธอโพสต์ภาพตนเองในชุดครุยพร้อมผมสีชมพูลงบนโซเชียลมีเดีย คำวิจารณ์ที่รุนแรงพุ่งเข้าหาเธอทันที บางคนเรียกเธอว่า "สาวไนท์คลับ" หรือ "วิญญาณชั่วร้าย" เพียงเพราะสีผมของเธอ และยังมีความคิดเห็นที่กล่าวว่า "ทำไมบัณฑิตที่เพิ่งจบใหม่ถึงย้อมผมเหมือนสาวบาร์" ไม่เพียงเท่านั้น ภาพของเธอยังถูกนำไปใช้โฆษณาคอร์สเรียนออนไลน์โดยไม่ได้รับอนุญาต และภาพที่เธอไปเยี่ยมปู่ที่โรงพยาบาลก็ถูกบิดเบือนเป็นข่าวเท็จ ทำให้ชื่อเสียงของเธอเสียหายอย่างหนัก แม้ว่าเธอจะพยายามตอบโต้และขู่จะดำเนินคดีทางกฎหมายต่อผู้ที่ใส่ร้าย แต่การกลั่นแกล้งยังคงรุนแรงขึ้น ส่งผลให้เธอได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคซึมเศร้าในเดือนกรกฎาคม 2565 และแม้จะพยายามรักษาตัว แต่ก็ยังคงเผชิญกับภาวะซึมเศร้ากำเริบ จนกระทั่งเธอโพสต์ข้อความที่สะท้อนถึงความว่า "ทำไมคนที่ถูกระรานทางไซเบอร์ส่วนใหญ่จึงเลือกที่จะจบชีวิตลง" หลังจากนั้นไม่นานเธอก็ตัดสินใจจบชีวิตของตนเองในวันที่ 23 มกราคม 2566 เหตุการณ์นี้เป็นโศกนาฏกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงอันตรายของการใช้โซเชียลมีเดียโดยขาดความรับผิดชอบ และเป็นบทเรียนสำคัญว่าคำพูดที่ดูเหมือนไม่มีพิษภัยในโลกไซเบอร์อาจกลายเป็นอาวุธที่ทำลายชีวิตของใครบางคนได้

ภาพ 49 ตัวอย่างแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์



1. ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น

1) ถ้ามีคนในโซเชียลมีเดียโพสต์ภาพตัวเองด้วยทรงผมหรือเสื้อผ้าที่แตกต่างจากคนทั่วไป นักเรียนคิดว่าควรแสดงความคิดเห็นอย่างไร

ตามปกติในทางที่ดีก่อน เช่น สวยแบบไม่เหมือนใคร, น่ารักเหมือนหลุดออกมาจากการ์ตูน หรือถ้าจะไม่ดีควรคอมเม้นต์ในทางไม่ดีเก็บไว้ในใจคนเดียวดีกว่าพูดออกไปให้คนอื่นทุกข์ใจ

2) หากนักเรียนเห็นภาพของใครบางคนที่อยู่กับผู้สูงอายุและคนอื่นตีความว่าเป็นแฟนกัน นักเรียนจะพยายามเปิดใจและมองสถานการณ์จากมุมมองของทั้งสองฝ่ายอย่างไร

มุมของคนที่เห็นภาพนั้นต่ำ ภาพนั้นอาจสื่อถึงการที่เขาคนหนึ่งมองว่าเขาเป็นแฟนกันสิเข้าใจผิดเราจะไม่ได้นึกถึงที่จริงเลย

มุมมองด้านบวกภาพ อาจจะเป็นรูปร่วมถ่ายระหว่างคนในครอบครัว หรือ ผู้ดูแลผู้สูงอายุในสถานที่ไม่ได้คิดอะไรมากมาย

2. การมีสติรู้ตนเอง

3) ถ้ามีคนมาพูดจาไม่ดีกับนักเรียนในโซเชียลมีเดีย นักเรียนจะจัดการกับความรู้สึกโกรธหรือเสียใจของตัวเองอย่างไร

คนที่ใช้ความคิดในทางไม่ดีต่อคนพวกนี้ใส่ใจเขาน้อยๆ คิดว่าคนเหล่านี้ทุกครั้งที่ใช้พฤติกรรมในทางไม่ดีเขาจะรู้สึกอย่างไรหรือเขาคิดเพื่อความสบายใจของเขา พูดคุยหรือคอยปรึกษาคนที่เขาไว้ใจเพื่อรักษาสุขภาพจิต

4) ถ้านักเรียนเป็นเจ๊ หลิงหัว นักเรียนจะใช้วิธีไหนในการรู้จักและเข้าใจอารมณ์ของตัวเองเพื่อไม่ให้มันส่งผลกระทบต่อการตัดสินใจในโลกไซเบอร์

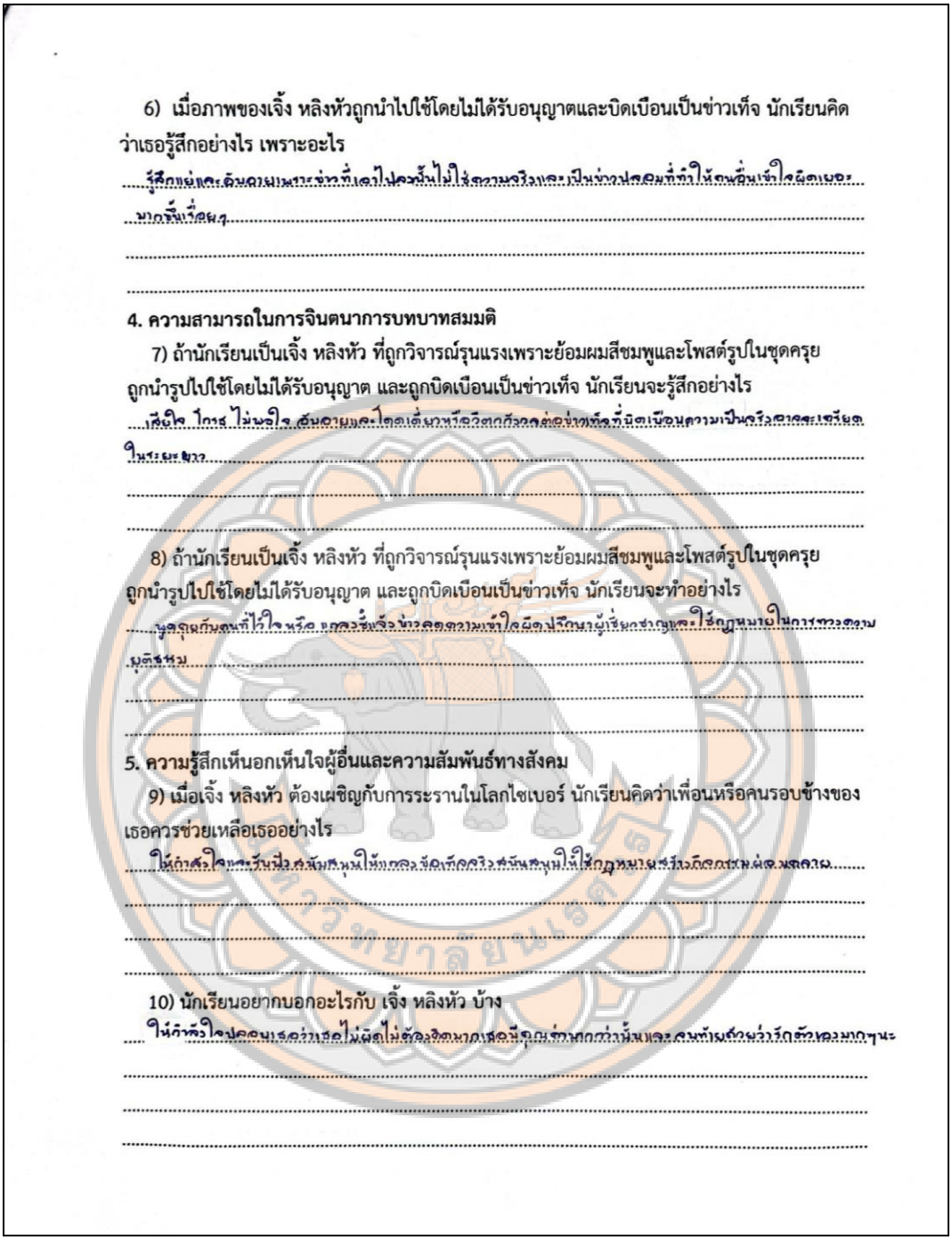
สิ่งที่ควรทำก็คือตัวเอง ควรมีความตั้งสติและพยายามคิดว่าคนไม่ดีเหล่านี้ไม่ได้ทำร้ายเราแค่ผู้ปกครอง ควรมีการแสดงความรู้สึกของตัวเองเพื่อให้จิตใจสงบมากยิ่งขึ้น

3. ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น

5) จากเหตุการณ์ที่เจ๊ หลิงหัวถูกวิจารณ์เรื่องผมสีชมพูและชุดครุย นักเรียนคิดว่าเธอรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นคำวิจารณ์เหล่านั้น เพราะอะไร

รู้สึกดีใจ วิจารณ์ตัวเองว่าตนเอง เพราะ ถูกชมบนโลกออนไลน์ที่ไม่เคยรู้สึกว่าเขาชมจริงหรือเปล่า เพราะความชอบส่วนบุคคลของเรา

ภาพ 50 ตัวอย่างแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ข้อที่ 1 ถึง 5



6) เมื่อภาพของเจิ้ง หลิงหัวถูกนำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตและบิดเบือนเป็นข่าวเท็จ นักเรียนคิดว่าเธอรู้สึกอย่างไร เพราะอะไร

รู้สึกแย่และอับอายมากๆ ที่ข่าวนั้นไม่ใช่ความจริงและเป็นข่าวปลอมที่ทำให้คนอื่นเข้าใจผิดเยอะมากขึ้นเรื่อยๆ

4. ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ

7) ถ้านักเรียนเป็นเจิ้ง หลิงหัว ที่ถูกวิจารณ์รุนแรงเพราะย้อมผมสีชมพูและโพสต์รูปในชุดครุยถูกนำรูปไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต และถูกบิดเบือนเป็นข่าวเท็จ นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร

เสียใจ โกรธ ไม่พอใจ อับอายและโดดเดี่ยวหรือวิตกกังวลต่อข่าวที่ถูกบิดเบือนความเป็นจริงอาจจะเครียดในระยะยาว

8) ถ้านักเรียนเป็นเจิ้ง หลิงหัว ที่ถูกวิจารณ์รุนแรงเพราะย้อมผมสีชมพูและโพสต์รูปในชุดครุยถูกนำรูปไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต และถูกบิดเบือนเป็นข่าวเท็จ นักเรียนจะทำอย่างไร

พูดคุยกับคนที่ไว้ใจหรือออกมาชี้แจงข่าวลือตามข้อเท็จจริงและใช้กฎหมายในการฟ้องร้องมุสิธรรม

5. ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม

9) เมื่อเจิ้ง หลิงหัว ต้องเผชิญกับการระรานในโลกไซเบอร์ นักเรียนคิดว่าเพื่อนหรือคนรอบข้างของเธอควรช่วยเหลือเธออย่างไร

ให้กำลังใจและรับฟังและสนับสนุนให้ออกมาแสดงความคิดเห็นและใช้กฎหมายในการฟ้องร้องมุสิธรรม

10) นักเรียนอยากบอกอะไรกับ เจิ้ง หลิงหัว บ้าง

ให้กำลังใจและคนเราต่างก็ผิดไม่ต้องคิดมากเพราะมีคุณค่ามากกว่านั้นและคนที่ด่าว่าเราต้องมากๆนะ

ภาพ 51 ตัวอย่างแบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ข้อที่ 6 ถึง 10

3. ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

เมื่อทำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูนเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ผลการจัดกิจกรรมสามารถสรุปได้ดังนี้

ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น

จากการพิจารณาการตอบคำถามของนักเรียน และการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถรับรู้และตีความความรู้สึกหรือความคิดเห็นของผู้อื่นได้อย่างถูกต้องมากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อได้ฝึกฝนผ่านกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับฟังมุมมองที่หลากหลาย เช่น การอภิปรายกลุ่ม หรือการวิเคราะห์กรณีศึกษาต่างๆ ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้เข้าใจมุมมองของผู้อื่น รวมถึงพัฒนาความเห็นอกเห็นใจมากขึ้น ตัวอย่างเช่น กรณีของซอลลี่นักเรียนสามารถเข้าใจมุมมองของซอลลีที่เลือกไม่ใส่บรา เพราะเธอรู้สึกว่าโครงเหล็กของบราทำให้ไม่สบายตัวและมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็น การกระทำของเธอจึงสะท้อนถึงความเชื่อในเสรีภาพและการเป็นตัวของตัวเอง ซอลลีมีความมั่นใจในตัวเองและไม่กลัวที่จะแสดงออกถึงสิ่งที่เธอเชื่อ นักเรียนบางคนสามารถเข้าใจมุมมองนี้และยอมรับว่าการกระทำของซอลลีเป็นเรื่องของสิทธิส่วนบุคคลและไม่ได้ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น ในขณะเดียวกันยังมีนักเรียนบางส่วนที่มองว่าสิ่งที่ซอลลีทำนั้นไม่เหมาะสม ซึ่งอาจเกิดจากค่านิยมส่วนตัวหรือประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ในกรณีของอแมนดา ทอดด์ นักเรียนสามารถเข้าใจว่าอแมนดา ทอดด์ เลือกที่จะส่งภาพส่วนตัวให้กับผู้ชายแปลกหน้า เพราะเธอรู้สึกไว้วางใจบุคคลนั้นและขาดความตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น นักเรียนคิดว่าการกระทำของงอแมนดา ทอดด์ อาจเกิดจากความต้องการการยอมรับจากผู้อื่น ความไร้เดียงสา และความเชื่อใจโดยไม่ทันคิดถึงผลลัพธ์ที่ตามมา การศึกษากรณีนี้ช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงอันตรายของการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวบนโลกไซเบอร์ และเข้าใจถึงแรงจูงใจของบุคคลที่ตกเป็นเหยื่อของพฤติกรรมเสี่ยง กรณีของเมแกน ไมเออร์ นักเรียนสามารถเข้าใจว่าความไม่มั่นใจในตนเองและความต้องการการยอมรับจากผู้อื่นเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เมแกนเลือกเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวให้กับคนแปลกหน้า นักเรียนตระหนักว่าเมแกน ไมเออร์ อาจรู้สึกเหงาและต้องการเพื่อนหรือที่พึ่งทางใจ ทำให้เธอไว้ใจบุคคลในโลกไซเบอร์มากเกินไป การเรียนรู้กรณีนี้ช่วยให้นักเรียนเห็นถึงอารมณ์และความรู้สึกของเหยื่อ และผลจากการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ในกรณีของเจิ้ง หลังหัว เมื่อนักเรียนเห็นภาพของบุคคลสูงวัยอยู่ด้วยกัน นักเรียนบางคนอาจตีความว่าเป็นคู่รัก อย่างไรก็ตาม ควรเปิดใจพิจารณาความเป็นไปได้อื่น ๆ เช่น อาจเป็นสมาชิกในครอบครัว อย่าง ปู่ ย่า ตา หรือยาย แทนที่จะด่วนสรุปจากมุมมองของตนเอง ควรตรวจสอบข้อมูลหรือหลักฐานก่อนตัดสิน ทั้งนี้ การเคารพสิทธิส่วนบุคคล

เป็นสิ่งสำคัญ ไม่ควรตัดสินหรือก้าวก่ายเรื่องส่วนตัวของผู้อื่น เพราะความรักเป็นสิ่งสวยงาม ไม่ว่าจะเกิดขึ้นในเพศใดหรือช่วงวัยใดก็ตามอย่างไรก็ตาม ยังมีนักเรียนบางส่วนที่มีแนวโน้มตัดสินผู้อื่นจากมุมมองของตนเองมากกว่าการพยายามเข้าใจความคิดและความรู้สึกของผู้อื่น เช่น กรณีของซอลลี่ นักเรียนบางคนมองว่าเธอทำสิ่งที่ไม่เหมาะสมหรือไม่สมควร ซึ่งอาจเกิดจากค่านิยมส่วนตัวหรือการขาดประสบการณ์ในการเปิดรับมุมมองที่หลากหลาย นอกจากนี้ ยังมีนักเรียนบางคนที่ยังไม่สามารถเชื่อมโยงเนื้อหากับคำถามที่ได้รับ หรือยังไม่สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งอาจต้องได้รับการฝึกฝนเพิ่มเติม

การมีสติรู้ตนเอง

จากการพิจารณาการตอบคำถามของนักเรียนและการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถตระหนักรู้ถึงอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรมของตนเองได้ดีขึ้นจากการตอบคำถามและการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการสำรวจความรู้สึกของตนเองและการสะท้อนความคิดช่วยให้นักเรียนสามารถควบคุมอารมณ์และเลือกปฏิบัติในทางที่เหมาะสมมากขึ้น เช่น กรณีที่นักเรียนสอบได้คะแนนต่ำกว่าที่คาดหวัง บางคนรู้สึกผิดหวัง กดดัน และวิตกกังวลจากคำตำหนิของผู้ปกครอง แต่เมื่อได้ฝึกสติและสะท้อนความคิด นักเรียนสามารถปรับมุมมองและจัดการอารมณ์ของตนเองได้ดีขึ้น โดยเลือกที่จะตั้งใจเรียนต่อไป หาวิธีผ่อนคลาย และไม่กดดันตัวเองจนเกินไป นอกจากนี้ กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อในโลกไซเบอร์ยังช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำของตนเองมากขึ้น นักเรียนบางคนที่เคยเผลอแสดงความคิดเห็นเชิงลบ ด่าทอ หรือบูลลี่ผู้อื่นในโลกไซเบอร์ ยอมรับว่าตนเองรู้สึกเสียใจและอยากแก้ไขพฤติกรรมหากย้อนเวลากลับไปได้นักเรียนจะเลือกไม่กระทำเช่นนั้นอีก ในกรณีของการส่งข้อมูลส่วนตัวให้กับบุคคลอื่น นักเรียนบางคนยอมรับว่าเคยให้ข้อมูลโดยไม่ได้ไตร่ตรอง เช่น ส่งรูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวให้กับคนแปลกหน้าเพราะความไว้ใจหรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ แต่หลังจากทำกิจกรรมและได้สะท้อนความคิด นักเรียนได้ตระหนักถึงอันตรายและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น เช่น การถูกนำข้อมูลไปใช้ในทางที่ผิด จึงมีความตั้งใจที่จะระมัดระวังมากขึ้น โดยเลือกที่จะไม่ให้ข้อมูลส่วนตัวกับบุคคลอื่น ตรวจสอบความน่าเชื่อถือก่อน และตั้งค่าความเป็นส่วนตัวให้รัดกุมขึ้น กรณีของการปลอมแปลงตัวตนในโลกไซเบอร์ นักเรียนบางคนเคยใช้บัญชีปลอมเพื่อแกล้งเพื่อนหรือทดสอบความสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น ปลอมเป็นคนแปลกหน้าเพื่อไปพูดคุยกับคนที่ชอบหรือสร้างตัวตนใหม่เพื่อทำให้ตนเองได้รับความสนใจ แต่เมื่อได้สะท้อนถึงผลกระทบของการกระทำเหล่านี้ นักเรียนส่วนใหญ่ยอมรับว่าพฤติกรรมดังกล่าวอาจละเมิดสิทธิของผู้อื่นและก่อให้เกิดความเสียหายได้ หากย้อนเวลากลับไปได้นักเรียนเลือกไม่กระทำเช่นนั้นอีก และจะใช้สื่อในโลกไซเบอร์อย่างมีความรับผิดชอบมากขึ้น และผลจากการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ หากนักเรียนพบว่ามีการใช้คำพูดไม่เหมาะสมบนโซเชียล ควรหลีกเลี่ยงการตอบโต้ด้วยอารมณ์ เพราะอาจทำให้สถานการณ์

บานปลายและเพิ่มโอกาสในการถูกกลั่นแกล้ง ทางเลือกที่ดีกว่าคือการเพิกเฉย บล็อก หรือรายงานเพื่อป้องกันปัญหา แต่หากจำเป็นต้องโต้ตอบ ควรใช้เหตุผล เช่น “เรารู้จักกันดีขนาดนั้นหรือ” นอกจากนี้ หากรู้สึกไม่สบายใจ ควรพูดคุยกับคนที่ไว้ใจ และมุ่งเน้นไปที่สิ่งดี ๆ ที่ทำให้มีความสุข เช่น การท่องเที่ยว รับประทานอาหารอร่อย หรืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่ทำให้รู้สึกสบายใจ ที่สำคัญ ควรรักตนเองและอย่าเก็บคำพูดด้านลบมาใส่ใจ อย่างไรก็ตามยังมีนักเรียนบางส่วนที่ขาดทักษะในการจัดการอารมณ์ โดยเฉพาะเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่กดดันหรือความคิดเห็นที่ขัดแย้งกับตนเอง นักเรียนบางคนอาจยังมีแนวโน้มที่จะตอบโต้ด้วยอารมณ์มากกว่าการไตร่ตรองอย่างรอบคอบ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาทักษะด้านสติรู้ตนเองและความเข้าใจในอารมณ์ของผู้อื่น กิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการจัดการอารมณ์จึงเป็นสิ่งที่ควรได้รับการฝึกฝนเพิ่มเติม

ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น

จากการพิจารณาการตอบคำถามของนักเรียน และการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความสามารถในการเข้าใจความคิดและอารมณ์ของผู้อื่นมากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อได้ฝึกฝนผ่านกิจกรรมที่เน้นการวิเคราะห์สถานการณ์ในโลกไซเบอร์ เช่น การใช้บทบาทสมมติและการอภิปรายกรณีศึกษา ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงอารมณ์และความรู้สึกของตนเองกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้อื่นได้ดีขึ้น ในกรณีของซอลลี่ นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับแรงกดดันทางสังคมและผลกระทบของการแสดงความคิดเห็นในโลกไซเบอร์ ซอลลี่ถูกวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับการแต่งตัวและการแสดงออกของเธอ ซึ่งทำให้นักเรียนคาดเดาความรู้สึกของเธอได้ว่าอาจรู้สึกวิตกกังวล เครียด สิ้นหวัง และโดดเดี่ยว นักเรียนบางคนคิดว่าซอลลี่อาจรู้สึกเจ็บปวดจากคำพูดที่รุนแรงและรู้สึกกดดันเมื่อผู้คนตีตัวออกห่าง นักเรียนสะท้อนว่าซอลลี่อาจพยายามเข้มแข็งและยืนหยัดในตัวเองแต่ขณะเดียวกันก็คงต้องต่อสู้กับความรู้สึกไม่มั่นใจและความเศร้าที่ถูกโจมตีอย่างต่อเนื่องผ่านโลกไซเบอร์ ในกรณีของอแมนดา ทอดด์ นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับอันตรายของการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวและผลกระทบของการระรานทางไซเบอร์ อแมนดา ทอดด์ ถูกล่อลวงให้เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว และต่อมาถูกนำไปเผยแพร่ในทางที่ไม่เหมาะสม ทำให้เธอต้องเผชิญกับการถูกกลั่นแกล้งและดูถูกจากสังคม นักเรียนสามารถคาดเดาความรู้สึกของอแมนดา ทอดด์ ได้ว่าอาจรู้สึกเสียใจ เจ็บปวด และโดดเดี่ยว นักเรียนบางคนสะท้อนว่าอแมนดา ทอดด์ อาจรู้สึกหมดหวัง ไม่ได้รับความเข้าใจจากผู้อื่น และอาจต้องการกำลังใจอย่างมาก แต่กลับไม่มีใครที่พร้อมรับฟังเธอ นักเรียนยังได้เรียนรู้ว่าการวิพากษ์วิจารณ์ที่ไม่สร้างสรรค์อาจส่งผลกระทบทางจิตใจอย่างรุนแรงจนทำให้บุคคลสูญเสียความมั่นใจในตนเองและไม่สามารถรับมือกับสถานการณ์ได้ สำหรับกรณีของเมแกน ไมเออร์ นักเรียนได้ตระหนักถึงอันตรายของการปลอมแปลงตัวตนทางไซเบอร์และผลกระทบของการถูกหลอกลวงทางอารมณ์ เมแกนถูกบุคคลที่ปลอมแปลงตัวตนเป็นเพื่อนทางไซเบอร์ส่งข้อความดูถูกและทำให้เธอเสียความมั่นใจ นักเรียนเข้าใจว่าเมแกนอาจรู้สึกเสียใจ อับอาย โกรธ และสับสน นักเรียนบางคนคาดเดาว่าเธออาจ

รู้สึกหวาดกลัวและสูญเสียความเชื่อมั่นในผู้อื่น เพราะข้อความเหล่านั้นมาจากคนที่เธอเคยไว้ใจ ความรู้สึกโดดเดี่ยวและการถูกทำร้ายทางจิตใจจากเพื่อนที่เธอคิดว่าเป็นมิตร อาจทำให้เมแกนรู้สึกหมดหวังและไร้ที่พึ่ง นักเรียนสะท้อนว่าการใช้คำพูดเชิงลบในโลกไซเบอร์อาจทำให้ผู้อื่นรู้สึกแย่และส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตของผู้ที่ตกเป็นเป้าหมายของระราน ทักษะการเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่นที่นักเรียนได้รับจากการเรียนรู้กรณีเหล่านี้ช่วยให้สามารถตระหนักถึงผลกระทบของคำพูดและพฤติกรรมของตนเองในโลกไซเบอร์มากขึ้น นักเรียนตระหนักว่าการวิพากษ์วิจารณ์ที่ไม่สร้างสรรค์ การระรานทางไซเบอร์ และการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวโดยไม่ไตร่ตรองอาจสร้างความเจ็บปวดทางอารมณ์อย่างมากต่อผู้อื่น นักเรียนบางคนสะท้อนว่าหากย้อนเวลากลับไปได้ จะหลีกเลี่ยงการใช้ถ้อยคำรุนแรงบนโลกไซเบอร์ จะพยายามใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีสติ และหากพบเห็นการระรานทางไซเบอร์ จะเลือกให้กำลังใจและช่วยเหลือแทนที่จะซ้ำเติมสถานการณ์ และผลจากการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ในกรณีของเจิ้ง หลังหัว นักเรียนคาดว่า เจิ้งหลิงหัวอาจรู้สึกเสียใจและกดดัน เนื่องจากถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างรุนแรง ทั้งที่ไม่ได้ทำอะไรผิด เธออาจมองว่าเป็นเรื่องปกติที่คนจะย้อมสีผม แต่กลับถูกตัดสินอย่างไม่เป็นธรรม ซึ่งส่งผลให้ความมั่นใจลดลงและรู้สึกไม่กล้าแสดงความเป็นตัวเอง นอกจากนี้ เธออาจรู้สึกวิตกกังวล ผิดหวัง และเครียดกับโลกไซเบอร์ที่พร้อมจะตัดสินกันโดยไม่ไตร่ตรอง คำพูดที่รุนแรงอาจทำให้เธอรู้สึกโดดเดี่ยว หดหู่ และคิดมากกับสิ่งที่เกิดขึ้น ซึ่งสุดท้ายอาจนำไปสู่ความรู้สึกไม่ดีต่อตัวเองและสูญเสียความสุขไปโดยไม่จำเป็น นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์ที่มีความรับผิดชอบและมีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้น

ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ

จากการพิจารณาการตอบคำถามของนักเรียนและการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถจินตนาการถึงสถานการณ์หรือบทบาทของผู้อื่นได้ดีขึ้นหลังจากการวิเคราะห์สถานการณ์ กรณีของซอลลีนักเรียนสามารถเข้าใจความรู้สึกของเธอที่ต้องเผชิญกับแรงกดดันและคำวิจารณ์จากสังคมเกี่ยวกับการเลือกไม่สวมใส่ชุดชั้นใน โดยนักเรียนบางคนอาจมองว่าหากตนเองต้องเผชิญกับสถานการณ์เช่นนี้ อาจรู้สึกเสียใจ โดดเดี่ยว หรือหมดกำลังใจ อย่างไรก็ตามนักเรียนบางคนอาจเลือกที่จะยึดมั่นในจุดยืนของตนเอง มองว่าสิ่งที่กระทำเป็นสิทธิส่วนบุคคลและไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงตนเองเพียงเพราะความคิดเห็นของผู้อื่น ทั้งนี้ สังคมสามารถมีบทบาทสำคัญในการให้กำลังใจและสนับสนุนบุคคลที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ โดยหลีกเลี่ยงการตัดสินหรือสร้างแรงกดดันเพิ่มเติม นักเรียนหลายคนเห็นว่า หากเผชิญกับสถานการณ์เช่นนี้ อาจใช้วิธีตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโลกไซเบอร์ หลีกเลี่ยงการอ่านความคิดเห็นเชิงลบ หรือรายงานพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ อาจเลือกพูดคุยกับบุคคลที่ไว้วางใจเพื่อขอคำแนะนำ หรือปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเพื่อดูแลสุขภาพจิตของตนเอง ในกรณีของอแมนดา ทอดด์ นักเรียนสามารถเข้าใจว่าเธอตกอยู่ในสถานการณ์ที่

ให้ความไว้วางใจบุคคลในโลกไซเบอร์มากเกินไปจนส่งผลกระทบร้ายแรงต่อตนเอง นักเรียนหลายคนเห็นว่าหากต้องเผชิญกับสถานการณ์ลักษณะนี้ สิ่งที่ควรดำเนินการคือการไม่ตอบโต้ข้อความเชิงลบ ประเมินสถานการณ์อย่างรอบคอบ และขอความช่วยเหลือจากผู้ที่ไว้วางใจได้ เช่น ครูหรือผู้ปกครอง นอกจากนี้ การบันทึกหลักฐานและแจ้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอาจช่วยปกป้องตนเองจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ได้ นักเรียนยังตระหนักถึงความสำคัญของการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างระมัดระวัง รวมถึงการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล ในกรณีของเมแกน ไมเออร์ นักเรียนสามารถเข้าใจว่าความไว้วางใจและความต้องการการยอมรับจากผู้อื่นเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เธอเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวให้กับบุคคลที่ไม่รู้จัก นักเรียนบางคนอาจรู้สึกตกใจและเสียใจหากพบว่าผู้ที่ไว้วางใจกลับทำร้ายจิตใจของตนเอง ในขณะที่บางคนอาจมีความเข้มแข็งทางอารมณ์และเลือกที่จะเพิกเฉยต่อคำพูดเชิงลบ นักเรียนเห็นว่าหากต้องเผชิญกับสถานการณ์ดังกล่าว ควรหลีกเลี่ยงการอ่านความคิดเห็นเชิงลบ พูดคุยกับบุคคลที่ไว้วางใจ และขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญหากจำเป็น นอกจากนี้ สังคมควรให้ความสำคัญกับปัญหานี้มากขึ้น โดยส่งเสริมการใช้โลกไซเบอร์อย่างมีความรับผิดชอบ ลดการระรานทางไซเบอร์ และสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนและให้ความเข้าใจซึ่งกันและกัน และผลจากการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ในกรณีของเจ้ง หลังหัว หากนักเรียนเป็นเจ้งหลิงหัวที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ อาจรู้สึกเสียใจ โกรธ และเครียด เพราะถูกมองในแง่ลบ ทั้งที่ไม่ได้ทำอะไรผิด อาจรู้สึกผิดหวังในตัวเอง และสับสนว่าทำไมคนอื่นจึงตัดสินโดยไม่เข้าใจความจริง แม้จะพยายามอธิบาย ก็อาจรู้สึกว่าไม่มีใครรับฟังหรือเข้าใจ ซึ่งทำให้ยิ่งเศร้าและกดดัน อย่างไรก็ตาม ทางออกที่ดีคือการปล่อยวางจากโลกไซเบอร์ และหันไปทำสิ่งที่ช่วยคลายเครียด เพื่อไม่ให้คำพูดของคนอื่นมีอิทธิพลต่อความสุขของตัวเอง ทักษะเหล่านี้จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจความรู้สึกและแนวคิดของผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น แม้ว่าจะไม่ได้ประสบกับสถานการณ์นั้นโดยตรง อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อจำกัดในการจินตนาการของนักเรียนบางส่วน โดยเฉพาะเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่ซับซ้อนหรือแตกต่างจากประสบการณ์ของตนเอง

ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม

จากการพิจารณาการตอบคำถามของนักเรียนและการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่สามารถแสดงความเห็นอกเห็นใจและใส่ใจต่อความรู้สึกหรือปัญหาของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ได้ดีขึ้น โดยเฉพาะเมื่อได้ฝึกฝนผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการช่วยเหลือหรือสนับสนุนผู้อื่น เช่น การอภิปรายเกี่ยวกับการช่วยเหลือผู้ที่ถูกระรานทางโลกไซเบอร์ หรือการสร้างโครงการรณรงค์ต่อต้านการระรานทางโลกไซเบอร์ ทักษะนี้ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมและสร้างบรรยากาศที่ดีในโลกไซเบอร์ จากกรณีของ เขื่อน ภัทรดนัย ซึ่งถูกบูลลี่เนื่องจากเป็น LGBTQ+ นักเรียนส่วนใหญ่เลือกที่จะแสดงความเห็นอกเห็นใจโดยการให้กำลังใจและสนับสนุนให้เขื่อนเข้มแข็ง นักเรียนเข้าใจว่าการแต่งกายเป็นรสนิยมส่วนบุคคล และเห็นว่าความหลากหลายทางเพศเป็นสิ่งที่ควรได้รับการยอมรับ

เช่นเดียวกับเพศอื่น ๆ นักเรียนแสดงความคิดเห็นในเชิงบวกเพื่อปกป้องสิทธิของเขื่อนและแสดงออกถึงการสนับสนุนความเสมอภาคทางเพศ ในกรณีของซอลลี่นักเรียนเลือกที่จะให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลือโดยการรายงานข้อความที่ไม่เหมาะสมเพื่อให้แพลตฟอร์มต่างๆ ดำเนินการตามกฎระเบียบ นักเรียนบางคนให้คำแนะนำและพูดคุยเพื่อช่วยให้ซอรี่ไม่รู้สึกกดดัน บอกให้ซอลลี่ใช้ชีวิตตามที่ต้องการและไม่ควรเก็บคำพูดเชิงลบมาใส่ใจ นอกจากนี้ นักเรียนบางคนอยากส่งข้อความให้กำลังใจผ่านช่องทางส่วนตัว และเรียกร้องให้คนรอบข้างหยุดพฤติกรรมที่เป็นพิษต่อซอลลี่นักเรียนยังแสดงความเป็นห่วงโดยการให้คำแนะนำว่าอาจลองออกจากโลกไซเบอร์ชั่วคราวเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับความคิดเห็นที่ไม่ดี ในกรณีของอแมนดา ทอดด์ นักเรียนส่วนใหญ่เลือกที่จะแสดงความห่วงใยโดยการให้กำลังใจและสนับสนุนให้อแมนดาแจ้งความเพื่อเรียกร้องความเป็นธรรม นักเรียนแนะนำให้อแมนดาปรึกษาพ่อแม่หรือบุคคลที่ไว้ใจได้เพื่อรับความช่วยเหลือ นักเรียนบางคนเลือกที่จะแสดงออกผ่านความคิดเห็นเชิงบวกเพื่อให้กำลังใจอแมนดาในวันที่เธอต้องเผชิญกับเหตุการณ์ที่รุนแรง นักเรียนตระหนักว่าการให้กำลังใจและการเป็นที่พึ่งทางใจเป็นสิ่งสำคัญ นักเรียนยังสนับสนุนให้อแมนดาร้องขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้รับการปกป้องจากการถูกละเมิดสิทธิในโลกไซเบอร์ และในกรณีของ เมแกน ไมเออร์ นักเรียนเลือกที่จะแสดงความเห็นอกเห็นใจโดยการรับฟังปัญหาของเมแกนโดยไม่ซ้ำเติม และแจ้งให้ผู้ใหญ่เข้ามาช่วยเหลือ นักเรียนหลายคนแสดงความคิดเห็นว่าเมแกนยังเป็นคนที่มีคุณค่าต่อครอบครัวและคนรอบข้าง แม้ว่าจะต้องเผชิญกับคำพูดเชิงลบ นักเรียนให้คำแนะนำว่าเมแกนควรปล่อยวางและพักผ่อนเพื่อฟื้นฟูสภาพจิตใจ นักเรียนยังให้กำลังใจเมแกนว่าความยากลำบากจะผ่านไป และเธอยังมีคนที่รักและห่วงใยเธออยู่เสมอ นักเรียนแสดงความเข้าใจต่อความรู้สึกของเมแกน และบอกให้เธอรักตัวเองให้มากขึ้น รวมถึงไม่ให้คำพูดของผู้อื่นมาทำร้ายจิตใจตนเอง และผลจากการทดสอบด้วยแบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ในกรณีของเจิ้ง หลังหัว หากเจิ้งหลิงหัวต้องเผชิญกับการวิจารณ์ในโลกไซเบอร์ นักเรียนสามารถให้กำลังใจโดยเน้นที่การเสริมสร้างความมั่นใจในตัวเอง เช่น การบอกให้เธอไม่ใส่ใจคำพูดของคนอื่น และเตือนให้รู้ว่าเธอมีคุณค่าและสวยในแบบที่เป็นตัวเอง นอกจากนี้ยังสามารถเน้นถึงความสำคัญของการรักตัวเองและการใช้ชีวิตอย่างมีความสุข โดยมีคนที่เข้าใจและพร้อมสนับสนุนเธอเสมอ ซึ่งช่วยป้องกันไม่ให้คำวิจารณ์มาทำลายคุณค่าของตนเอง นอกจากนี้ นักเรียนยังมีส่วนร่วมในการทำโปสเตอร์และคลิปวิดีโอต่อต้านการระรานทางไซเบอร์ รวมถึงการส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ นักเรียนใช้สื่อเหล่านี้เพื่อกระตุ้นให้สังคมตระหนักถึงปัญหาการระรานทางโลกไซเบอร์และช่วยกันสร้างสังคมที่มีความเมตตาและเอื้อเฟื้อต่อกัน

จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนผ่านการตอบคำถาม การทำกิจกรรม และการทำใบกิจกรรม และการทำแบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ พบว่า นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์มากขึ้น โดยการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยให้นักเรียนเปิดรับ

มุมมองที่หลากหลาย เข้าใจความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นผ่านคำถามกระตุ้น เช่น หากถูกบูลลี่เพราะความแตกต่างทางเพศจะรู้สึกอย่างไร ควรได้รับการปฏิบัติแบบใด หรือหากต้องเผชิญกับแรงกดดันและคำวิจารณ์หนักหน่วงจะรับมืออย่างไร ในช่วงแรกนักเรียนอาจยังไม่เข้าใจคำถามและให้คำตอบที่ไม่ครบถ้วน ครูจึงต้องช่วยอธิบายและกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และตอบด้วยตนเอง อย่างไรก็ตาม ด้วยข้อจำกัดด้านเวลาและระดับความรู้พื้นฐาน นักเรียนจึงมักให้คำตอบที่กระชับและสั้น แต่เมื่อทำกิจกรรมการเรียนรู้ครบถ้วน ประกอบกับการเรียนรู้เกี่ยวกับคำที่ใช้แสดงความรู้สึก และการรับชมปรากฏการณ์ในมุมมองของผู้ถูกกระทำ ทำให้นักเรียนเข้าใจเหตุผลของการกระทำต่าง ๆ มากขึ้น และเกิดความต้องการที่จะช่วยเหลือและให้กำลังใจผู้อื่น แสดงให้เห็นว่ากระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวมีส่วนช่วยพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่นักเรียนได้ให้สัมภาษณ์จากการจัดกิจกรรม พบว่า

...ผมรู้แล้วว่าการบูลลี่ในเน็ตไม่ใช่เรื่องเล่นๆ แม้แต่การล้อเล็กๆ น้อยๆ ก็ทำร้ายจิตใจคนได้ ผมคิดว่าเราควรมีกิจกรรมที่ให้ทุกคนได้แสดงความสามารถของตัวเอง และสอนวิธีรับมือเวลาถูกแกล้งด้วย การที่เราลองเปิดใจฟังความคิดเห็นของคนอื่น จะช่วยให้เราเข้าใจกันมากขึ้น ไม่ตัดสินคนจากอคติ

(นักเรียน 1, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2568)

...พอได้เห็นเคสของซอลลี่ อแมนดา เมแกนแล้ว ผมก็เข้าใจมากขึ้นว่าแค่คอมเมนต์แรงๆ หรือพูดจาไม่ดี มันทำร้ายจิตใจคนได้มากจริงๆ การที่เราลองฟังคนอื่นบ้าง มันช่วยให้เราเข้าใจเขามากขึ้น แล้วเราก็เอามาปรับใช้กับตัวเองได้ด้วย ถ้าเห็นเพื่อนโดนบูลลี่ ผมจะเข้าไปให้กำลังใจ คอมเมนต์ดีๆ ให้เพื่อนรู้สึกดีขึ้น แต่ถ้ามีคนมาเม้นต์ไม่ดี ผมจะช่วยอธิบายหรือให้คำแนะนำดีๆ เพื่อให้เพื่อนรู้สึกมีคนอยู่ข้างๆ ไม่โดดเดี่ยว

(นักเรียน 2, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2568)

...พอเราได้ลองคิดว่าเป็นคนที่โดนแกล้งในเน็ต เราก็เข้าใจความรู้สึกเขามากขึ้นเลยรู้เลยว่าเขาต้องเจ็บปวดแค่ไหน มันไม่ใช่เรื่องตลกเลยสำหรับคนที่โดนแบบนั้น การที่เราได้คุยกัน แบ่งปันความคิดเห็น แล้วเรียนรู้จากเรื่องจริงๆ ที่เกิดขึ้น ทำให้เราเห็นใจคนอื่นมากขึ้น แล้วเราก็รู้สึกได้เลยว่าการเข้าใจความรู้สึกคนอื่นเนี่ยสำคัญมากๆ แค่เราสนับสนุนกันให้กำลังใจกัน มันก็ช่วยให้สังคมในเน็ตน่าอยู่ขึ้นได้แล้ว

(นักเรียน 3, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2568)

...การเรียนรู้จากสถานการณ์จริงช่วยให้เราเข้าใจผลกระทบของการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์และพัฒนาความเห็นอกเห็นใจมากขึ้น เราตระหนักว่าคำพูดในออนไลน์ส่งผลต่อจิตใจของคนอื่นได้ เราจึงต้องคิดก่อนพิมพ์ เปิดใจรับฟัง และหลีกเลี่ยงคำพูดที่รุนแรง เมื่อเพื่อนโดนกลั่นแกล้ง เราควรให้กำลังใจ ช่วยเหลือ และรายงานพฤติกรรมไม่เหมาะสม เพื่อสร้างสังคมออนไลน์ที่ดีขึ้นค่ะ

(นักเรียน 4, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2568)

...การศึกษากรณีคนที่เคยโดนด่าในโลกออนไลน์ทำให้เราเข้าใจและเห็นอกเห็นใจมากขึ้น หนูเริ่มรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างและมองจากมุมของผู้ที่โดนว่า ถ้าเราเจอแบบนั้นก็คงรู้สึกแย่มาก เมื่อเห็นคนโดนบูลลี่ เรารู้สึกเสียใจแทนและพยายามช่วยเหลือและให้กำลังใจคนเหล่านั้นค่ะ

(นักเรียน 5, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2568)

...การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยให้หนูเข้าใจและพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยการเชื่อมโยงปัญหาจริงกับชีวิต ทำให้หนูเข้าใจอารมณ์และผลกระทบจากทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำได้ดีขึ้น ถ้าเพื่อนหนูเจอปัญหา หนูจะฟังอย่างตั้งใจ ถามเพื่อทำความเข้าใจ และไม่ตัดสินคนอื่นก่อนที่จะเข้าใจเหตุผลของเขา นอกจากนี้ ถ้ามีข่าวปลอมหรือข้อมูลที่ไม่น่าเชื่อถือ หนูจะตรวจสอบแหล่งข้อมูลก่อนแชร์ และช่วยเตือนเพื่อนๆ ให้ระวังการเผยแพร่ข้อมูลเท็จในโลกออนไลน์ค่ะ

(นักเรียน 6, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2568)

...หนูเข้าใจและเห็นใจคนอื่นมากขึ้นค่ะ บางคนอาจไม่รู้ว่าการกระทำของตัวเองมีผลกระทบต่อผู้อื่น หรือบางทีอาจไม่เข้าใจว่าบางการกระทำอาจทำร้ายคนอื่นได้ ตอนนี้หนูเริ่มเปิดใจรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากเพื่อนๆ มากขึ้น จากที่เคยตัดสินคนอื่น พยายามทำความเข้าใจว่าเพื่อนๆ รู้สึกหรือคิดยังไง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากกรณีศึกษาช่วยให้เข้าใจมุมมองที่แตกต่างและเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้นค่ะ

(นักเรียน 7, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2568)

...หนูสามารถแยกแยะข้อมูลที่เป็นจริงจากข้อมูลที่อาจทำให้เข้าใจผิดได้ และเข้าใจว่าความเห็นอกเห็นใจเป็นสิ่งสำคัญ เพราะบางคนอาจไม่เข้าใจหรือไม่สามารถแบ่งปันความรู้สึกของผู้อื่นได้ หนูเริ่มเปิดใจรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างมากขึ้น หนูจะตั้งสติและคิดก่อนโพสต์ความคิดเห็นโดยการฟังอย่างตั้งใจและคิดถึงผลกระทบจากการพูดหรือแชร์ข้อมูลค่ะ

(นักเรียน 8, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2568)

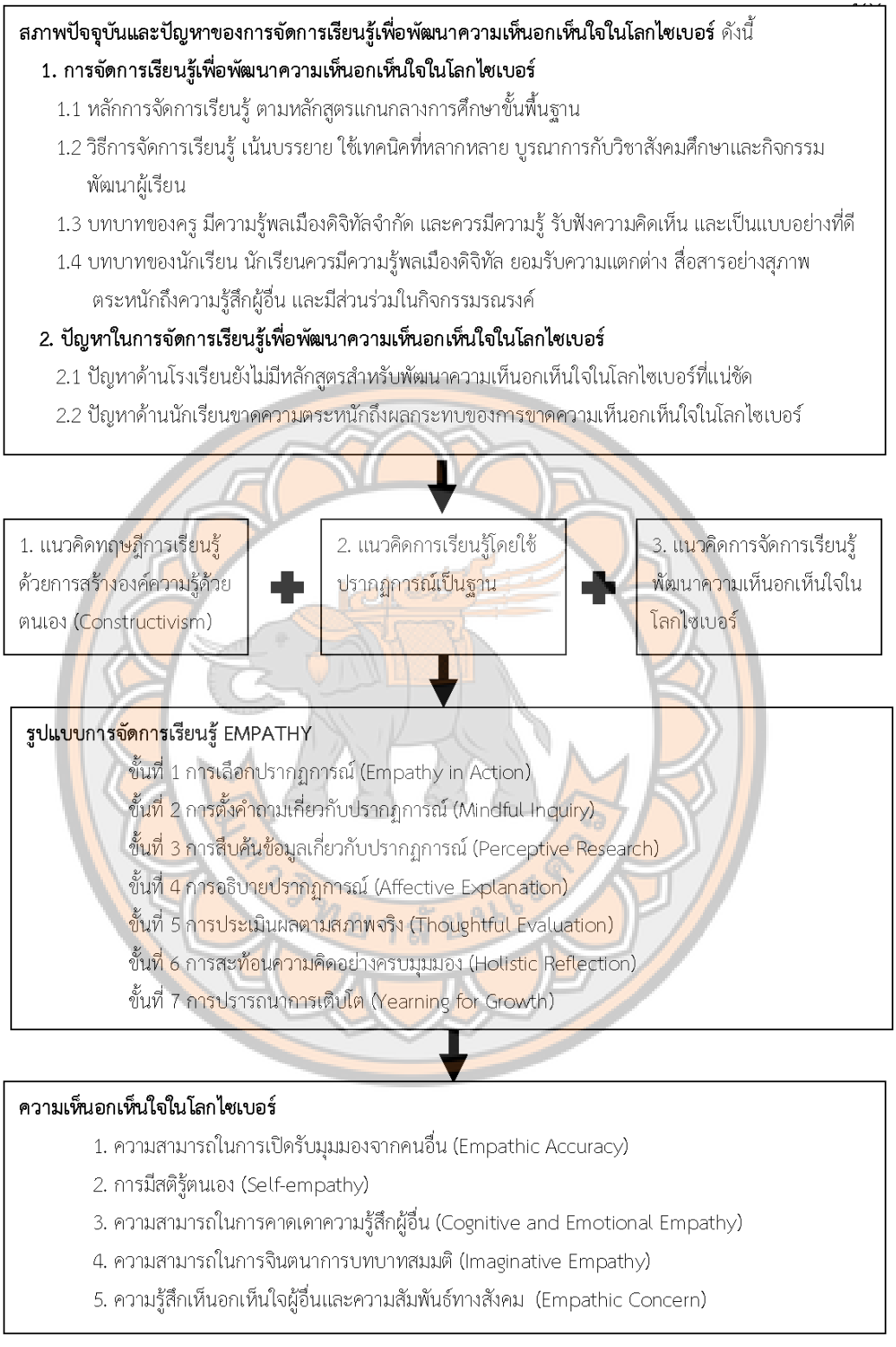
...หนูเริ่มเข้าใจความรู้สึกของคนในโลกออนไลน์มากขึ้น เพราะบางเรื่องที่เราคิดว่าเป็นเรื่องเล็กๆ อาจจะเป็นเรื่องใหญ่ของคนอื่น การที่ไม่เปิดใจหรือทำอะไรไม่สมควรในโลกไซเบอร์ก็อาจโดนประณามได้ และการเข้าใจเรื่องนี้ทำให้หนูเริ่มรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและเห็นอกเห็นใจมากขึ้น อย่างตอนที่เพื่อนโดนล้อเรื่องสีผิว หนูรู้สึกเห็นใจเพราะเขาก็ไม่ได้เลือกเกิดมาแบบนั้น สังคมควรเปิดใจรับความแตกต่างมากขึ้น และไม่ควรไปล้อใคร เพราะทุกคนมีสิทธิ์ที่จะเป็นตัวเองได้โดยไม่ต้องกังวลจากคำพูดของคนอื่นค่ะ

(นักเรียน 9, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2568)

...หนูรู้สึกสงสารซอลลี่ เมแกน และอแมนดามากค่ะ เพราะความคิดเห็นเชิงลบมันทำให้คนที่โดนรู้สึกแย่ได้มากเลย การฟังความคิดเห็นจากคนอื่นทำให้หนูเข้าใจมุมมองของเขาและสามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตจริงได้ดียิ่งขึ้น ตอนนี้หนูเริ่มรู้จักสำรวจและเข้าใจความรู้สึกของตัวเองและผู้อื่นมากขึ้น และเวลาจะพิมพ์หรือโพสต์อะไรต่อไป หนูจะคิดให้รอบคอบและระวังมากขึ้นค่ะ

(นักเรียน 10, ผู้ให้สัมภาษณ์, 28 มกราคม 2568)

สรุปภาพรวมจากการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ผ่านคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จะเห็นได้ว่า นักเรียนมีพัฒนาการความเห็นอกเห็นในโลกไซเบอร์ 1) ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น นักเรียนสามารถเข้าใจและตีความความรู้สึกของผู้อื่นได้ดีขึ้นผ่านกิจกรรมกลุ่มและการวิเคราะห์กรณีศึกษา 2) การมีสติรู้ตนเอง นักเรียนตระหนักถึงอารมณ์และพฤติกรรมของตนเองมากขึ้น สามารถจัดการอารมณ์และเลือกปฏิบัติอย่างเหมาะสม 3) ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น นักเรียนเข้าใจอารมณ์และสถานการณ์ของผู้อื่นได้ลึกซึ้งขึ้น 4) ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ นักเรียนสามารถจินตนาการถึงสถานการณ์และความรู้สึกของผู้อื่นได้ดีขึ้น ช่วยให้เข้าใจมุมมองที่หลากหลาย และ 5) ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม นักเรียนแสดงความเห็นอกเห็นใจและสนับสนุนผู้อื่นในโลกไซเบอร์มากขึ้นผ่านการให้กำลังใจและช่วยเหลือเมื่อพบเห็นการระรานทางไซเบอร์ การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะทางอารมณ์และสังคม สร้างความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้น พร้อมทั้งตระหนักถึงผลกระทบของพฤติกรรมตนเองในโลกไซเบอร์ ซึ่งส่งผลให้เกิดสังคมออนไลน์ที่มีความรับผิดชอบและเมตตาต่อกันมากขึ้น



ภาพ 52 แผนภาพสรุปผลการวิจัยวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2

บทที่ 5

บทสรุป

งานวิจัยการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน และ 2) เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ได้แก่ 1) นักเรียนสามารถพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของตนเอง ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อนำไปใช้พัฒนาตนเองในชีวิตประจำวัน 2) ครูได้แนวทางการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อนำไปพัฒนาวิชาชีพของตนเอง 3) ครูเกิดการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียน 4) โรงเรียนมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ นำไปสู่การพัฒนาเป็นตัวอย่างและเผยแพร่ต่อไป

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ 1) กลุ่มครูผู้มีประสบการณ์ ได้แก่ ครูกลุ่มสาระสังคมศึกษาฯ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 3 คน 2) กลุ่มอาจารย์มหาวิทยาลัย ได้แก่ อาจารย์ผู้มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญการจัดการเรียนการสอนสาขาวิชาสังคมศึกษา จำนวน 2 คน 3) ศึกษานิเทศก์ ที่มีความเชี่ยวชาญการจัดการเรียนการสอนสาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 1 คน 4) บุคลากรทางด้านจิตวิทยาที่มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับด้านจิตวิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน จำนวน 1 คน 5) นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนธีรกานท์บ้านโฮ่ง ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection)

ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการวิจัยด้านเนื้อหาแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้ 1) การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ประกอบด้วย หลักการจัดการเรียนรู้ วิธีการจัดการเรียนรู้ บทบาทของครู และบทบาทของนักเรียน 2) ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาความเห็นอก

เห็นใจในโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลายซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ข้อมูลจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม และข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการวิเคราะห์สรุปอุปนัย (Analytic Induction) โดยการวิเคราะห์สรุปข้อมูลจากบันทึกภาคสนามที่เป็นส่วนบันทึกละเอียดแบบพรรณนาซึ่งเป็นแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytical Description) ที่ได้จากการสังเกต สัมภาษณ์ และการแสดงความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลัก พร้อมการสนทนา ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลแบบสามเส้า (Data Triangulation)

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัย เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

1.1 การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ในปัจจุบัน

จากการศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ด้านหลักการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีการวางแผนการสอนตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดจากหลักสูตร การเรียนการสอนยังคงใช้ตำราเรียนเป็นสื่อหลัก รูปแบบการสอนส่วนใหญ่ยังเน้นการบรรยายเนื้อหามากกว่าการส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสังคมปัจจุบันและพฤติกรรมของนักเรียนที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัล การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันมีแนวโน้มให้ความสำคัญกับการส่งเสริมความเข้าใจและยอมรับความหลากหลายทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นเชื้อชาติ ศาสนา ความเชื่อ และวัฒนธรรม เพื่อให้นักเรียนสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสันติสุข นอกจากนี้ การเรียนรู้ยังมุ่งเน้นให้นักเรียนพัฒนาทักษะทางสังคมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในยุคปัจจุบัน เช่น การเข้าใจความแตกต่างของผู้อื่น การเคารพสิทธิและเสรีภาพของบุคคล รวมถึงการพัฒนาแนวคิดเชิงบวกต่อความหลากหลายทางเพศ ซึ่งเป็นประเด็นที่มีความสำคัญมากขึ้นในปัจจุบัน อีกทั้งยังมีความพยายามในการเตรียมความพร้อมให้นักเรียนสามารถปรับตัวและรับมือกับความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยี โดยการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งแนวทางเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนเติบโต

เป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่นทั้งในโลกจริงและโลกไซเบอร์

ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ การสอนในปัจจุบันยังคงเน้นเนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลาง โดยขาดการเชื่อมโยงกับปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกไซเบอร์ เช่น การระรานทางไซเบอร์ การละเมิดสิทธิในโลกไซเบอร์ และการใช้ข้อมูลส่วนบุคคลในทางที่ผิด แม้ว่าหลักสูตรจะมีการกำหนดมาตรฐานและตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและมีจริยธรรม แต่แนวทางการสอนยังคงเน้นการบรรยายและการท่องจำมากกว่าการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์หรือแก้ปัญหาที่พบเจอในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้สื่อการเรียนการสอนและเทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ยังไม่ได้รับการปรับปรุงให้ทันสมัยเท่าที่ควร ส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะในการวิเคราะห์สถานการณ์และตระหนักถึงผลกระทบจากพฤติกรรมของตนเองในโลกไซเบอร์ อย่างไรก็ตามครูหลายคนได้ปรับเปลี่ยนแนวทางการสอนโดยนำเทคนิคการจัดกิจกรรมที่หลากหลายมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การเปิดวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับปัญหาในโลกไซเบอร์ การนำกรณีศึกษาจากข่าวสารหรือเหตุการณ์จริงมาประกอบการเรียนการสอนเพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจผลกระทบของพฤติกรรมในโลกไซเบอร์และสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันของตนเองได้ มีการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติที่ให้นักเรียนลองสวมบทบาทเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้นักเรียนเข้าใจมุมมองที่หลากหลายและตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่นมากขึ้น อีกทั้งยังมีการส่งเสริมการสะท้อนคิดโดยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่พบในโลกไซเบอร์ เช่น การคอมเมนต์เชิงลบบนโซเชียลมีเดีย หรือการเผยแพร่ข้อมูลที่สร้างความเข้าใจผิด เพื่อให้นักเรียนสามารถพิจารณาถึงผลกระทบของพฤติกรรมเหล่านี้ได้อย่างรอบด้าน นอกจากนี้ครูยังส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับอารมณ์ของตนเองผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การระบุและอธิบายความรู้สึกของตนเองเมื่อพบเจอสถานการณ์ที่กระทบจิตใจ การฝึกควบคุมอารมณ์เมื่อต้องเผชิญกับความคิดเห็นที่แตกต่าง หรือการฝึกแสดงออกอย่างสร้างสรรค์เมื่อต้องการแสดงความคิดเห็นบนโลกไซเบอร์ การบูรณาการกิจกรรมเหล่านี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการตัดสินใจของนักเรียน รวมถึงส่งเสริมให้นักเรียนมีความเห็นอกเห็นใจและใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมมากขึ้น

ด้านบทบาทของครู ในปัจจุบันยังพบว่าครูหลายท่านยังขาดความเข้าใจในประเด็นที่สำคัญ เช่น การระรานทางไซเบอร์ การล่วงละเมิดทางดิจิทัล และการสร้างรอยเท้าดิจิทัล ซึ่งส่งผลให้ครูไม่สามารถให้คำแนะนำที่เหมาะสมแก่นักเรียนได้อย่างเต็มที่ ทั้งในเรื่องการป้องกันตัวจากภัยคุกคามในโลกไซเบอร์ และการรู้เท่าทันผลกระทบของการกระทำในโลกออนไลน์ที่อาจมีผลต่อตัวเองและผู้อื่นได้อย่างยาวนาน การสอนที่ยังคงเน้นเนื้อหาทางทฤษฎีโดยไม่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในโลกไซเบอร์ทำให้นักเรียนขาดประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและไม่สามารถนำไปใช้ในชีวิต

จริงได้ ครูหลายท่านยังขาดการบูรณาการการใช้เทคโนโลยีในห้องเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ การใช้วิธีการสอนที่ทันสมัยและเข้ากับบริบทของสังคมดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว อาจทำให้การเรียนการสอนไม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของนักเรียนในปัจจุบันได้ อย่างไรก็ตาม ครูที่มีความรู้และความสามารถที่ทันสมัยสามารถสอดแทรกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสำคัญในโลกไซเบอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้กรณีศึกษาเกี่ยวกับปัญหาจากโลกไซเบอร์ เช่น การระรานทางไซเบอร์ และการละเมิดสิทธิในโลกออนไลน์ นำมาประกอบการสอนเพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจและเห็นความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบ นอกจากนี้ครูยังสามารถสอนให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย ไม่ว่าจะเป็นการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดีย การเลือกใช้อินเทอร์เน็ตอย่างรอบคอบ หรือการรู้เท่าทันอันตรายในโลกไซเบอร์ บทบาทของครูยังรวมถึงการเป็นที่ปรึกษาที่ดีสำหรับนักเรียน โดยคอยรับฟังความคิดเห็นและคำถามจากนักเรียนเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกไซเบอร์ หรือประสบการณ์การใช้โซเชียลมีเดีย รวมถึงการส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้วิธีการเคารพผู้อื่นทั้งในโลกจริงและโลกไซเบอร์ ครูต้องทำตัวเป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่องความเห็นอกเห็นใจทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง ด้วยการแสดงออกถึงความใส่ใจในความรู้สึกของผู้อื่น และการกระทำที่เคารพสิทธิส่วนบุคคลในโลกดิจิทัล เพื่อให้นักเรียนสามารถนำแนวทางเหล่านี้ไปใช้ในการตัดสินใจและปฏิบัติตัวในชีวิตประจำวันอย่างมีคุณค่าและความรับผิดชอบ

ด้านบทบาทของนักเรียน นักเรียนมีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสังคมออนไลน์ที่มีความรับผิดชอบและปลอดภัย โดยนักเรียนบางคนยังขาดความตระหนักถึงผลกระทบจากการกระทำในโลกไซเบอร์ เช่น การแสดงความคิดเห็นเชิงลบ การระรานทางไซเบอร์ หรือการเผยแพร่ข้อมูลที่บิดเบือนที่อาจส่งผลกระทบต่อจิตใจผู้อื่น นอกจากนี้ นักเรียนบางคนยังขาดทักษะในการควบคุมอารมณ์และการแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์บนโลกไซเบอร์ ดังนั้น นักเรียนควรเริ่มจากการเคารพ ความคิดเห็นที่แตกต่างของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ โดยรับฟังความคิดเห็นที่ไม่ตรงกับตนเองด้วยใจเปิด และหลีกเลี่ยงการวิจารณ์ ซึ่งจะช่วยลดความขัดแย้งและส่งเสริมการเรียนรู้จากมุมมองที่หลากหลาย นักเรียนยังควรมีความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ โดยการตรวจสอบข้อมูลที่ได้รับและเผยแพร่ข้อมูลอย่างมีความรับผิดชอบ รวมทั้งการเคารพลิขสิทธิ์ของผู้อื่น นอกจากนี้ นักเรียนยังควรตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่นและใช้คำพูดอย่างสุภาพและสร้างสรรค์ในการสื่อสาร เช่น การให้กำลังใจหรือแสดงความคิดเห็นที่ช่วยลดความขัดแย้งในสังคมดิจิทัล และควรมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ เช่น การสร้างสื่อรณรงค์เพื่อป้องกันการระรานทางไซเบอร์ หรือการจัดกิจกรรมที่ให้ความรู้ในการใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกันและความเข้าใจในการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติและความรับผิดชอบ ส่งผลให้สังคมออนไลน์เป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยและเป็นกันเองมากยิ่งขึ้น

1.2 ปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

จากการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ พบว่า ปัญหาด้านหลักสูตร ในปัจจุบันยังไม่มีการกำหนดหลักสูตรที่ชัดเจนในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในบริบทของโลกไซเบอร์ ตามที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้เน้นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม การเคารพสิทธิของผู้อื่น และการพัฒนาทักษะทางสังคม แต่ยังขาดการกำหนดเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกและการปฏิสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญในการพัฒนาทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในยุคดิจิทัล การขาดหลักสูตรที่เหมาะสมทำให้นักเรียนขาดความตระหนักรู้ถึงผลกระทบจากการกระทำในโลกไซเบอร์ เช่น การแสดงความคิดเห็นเชิงลบ การระรานทางไซเบอร์ หรือการเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่ถูกต้องอย่างไรก็ตาม ได้มีการบูรณาการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ สิทธิมนุษยชน และการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบในกระบวนการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นการปลูกฝังความตระหนักรู้เกี่ยวกับการกระทำในโลกไซเบอร์ การเคารพสิทธิของผู้อื่น และการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม เพื่อสร้างความเข้าใจใน การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและรับผิดชอบในบริบทของโลกไซเบอร์ ซึ่งช่วยสร้างสภาพแวดล้อมออนไลน์ที่ปลอดภัยและส่งเสริมให้นักเรียนมีการปฏิบัติตนอย่างมีความรับผิดชอบและมีสติในการใช้งานเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน

ปัญหาด้านนักเรียนขาดความตระหนักถึงผลกระทบจากการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ เป็นปัญหาที่พบในนักเรียนบางกลุ่ม โดยเฉพาะในเรื่องของการแสดงความคิดเห็นหรือโพสต์ที่อาจทำร้ายจิตใจผู้อื่น เช่น การระรานทางไซเบอร์ การใช้ชื่อปลอม หรือการใช้โลกไซเบอร์เพื่อระบายอารมณ์ ซึ่งนักเรียนบางคนยังขาดความเข้าใจถึงผลกระทบจากพฤติกรรมดังกล่าว เนื่องจากการแสดงออกทางอารมณ์หรือความคิดเห็นในโลกไซเบอร์มักไม่สามารถเห็นหน้าหรือสัมผัสกับอารมณ์ของผู้อื่นได้โดยตรง อีกทั้งวัยของนักเรียนยังอยู่ในช่วงพัฒนาการโดยมีความอยากรู้และอยากทดลองสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งอาจทำให้มองข้ามผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการกระทำในโลกไซเบอร์ นอกจากนี้นักเรียนในวัยนี้ยังไม่สามารถควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมของตนเองได้ดี จึงทำให้การตระหนักถึงผลกระทบจากการกระทำในโลกออนไลน์กลายเป็นเรื่องที่ท้าทาย การสอนให้เห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์จึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างท้าทาย เนื่องจากการขาดทักษะในการมองเห็นความรู้สึกของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ ทำให้เกิดปัญหาดังกล่าว ซึ่งการแก้ไขปัญหานี้จำเป็นต้องใช้กระบวนการพัฒนากิจกรรมที่สามารถเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจ พร้อมทั้งส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมในกระบวนการเรียนรู้

2. ผลการพัฒนาคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน ผู้วิจัยแบ่งผลการวิจัยเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

2.1 กระบวนการพัฒนาคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิสต์ การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน และแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซกเห็นใจในโลกไซเบอร์ และศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์จากการสัมภาษณ์ได้แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1) ด้านหลักสูตร ได้บูรณาการหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียน และหลักสูตรจากหน่วยงานอื่น ๆ ที่ส่งเสริมการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยได้นำมาตรฐานการเรียนรู้ ส 2.1 ซึ่งมุ่งเน้นให้นักเรียนเข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ตลอดจนดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมไทยและสังคมโลกอย่างสันติสุข ตัวชี้วัด ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเอง ซึ่งเน้นให้นักเรียนแสดงออกถึงการเคารพสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่นโดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการเคารพสิทธิและเสรีภาพของทุกคน ซึ่งเป็นหลักการสำคัญในการศึกษา โดยเฉพาะในโลกไซเบอร์ที่มีการเชื่อมโยงและการสื่อสารอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงความสำคัญของการเคารพสิทธิส่วนบุคคล การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจิตสำนึก และการรับผิดชอบต่อสังคม ผ่านการพัฒนาทักษะความเห็นอกเห็นใจและการเคารพสิทธิของผู้อื่นในโลกไซเบอร์

2) ด้านเนื้อหา ได้ออกแบบเนื้อหาที่สอดคล้องกับช่วงวัยและความสนใจของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเห็นความสำคัญและประโยชน์จากการเรียนรู้ โดยมี 5 หัวข้อหลัก ได้แก่

1) Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

การบูลลี่ทั้งในโลกไซเบอร์และชีวิตจริงส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อสุขภาพจิตของผู้ถูกกระทำ นักเรียนควรเรียนรู้ถึงผลกระทบของการบูลลี่และฝึกทักษะการสื่อสารที่สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเคารพสิทธิและสร้างสังคมที่ปลอดภัยและเป็นมิตร ทั้งในชีวิตจริงและโลกไซเบอร์

2) Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์

การมีความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ช่วยให้นักเรียนเข้าใจถึงผลกระทบจากคำพูดหรือการแชร์ข้อมูลที่อาจทำร้ายผู้อื่น นักเรียนจะได้ฝึกทักษะการสื่อสารอย่างมีน้ำใจและเคารพสิทธิผู้อื่น เพื่อสร้างสังคมดิจิทัลที่เต็มไปด้วยความเข้าใจและความเคารพซึ่งกันและกัน

3) การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

การใช้คำพูดรุนแรงในโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อจิตใจของผู้ถูกกระทำนักเรียนควรตระหนักถึงความสำคัญของการใช้คำพูดที่มีความรับผิดชอบ และป้องกันพฤติกรรมการระรานทางไซเบอร์ เพื่อส่งเสริมโลกไซเบอร์ที่ปลอดภัยและเป็นมิตร

4) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวโดยไม่ได้รับอนุญาตอาจส่งผลกระทบทั้งในด้านส่วนตัวและด้านกฎหมาย นักเรียนควรเรียนรู้วิธีการรักษาความลับและเคารพสิทธิความเป็นส่วนตัวในโลกไซเบอร์ เพื่อปกป้องตนเองและผู้อื่นจากการละเมิดสิทธิในโลกไซเบอร์

5) การปลอมแปลงตัวตน

การปลอมแปลงตัวตนในโลกไซเบอร์เป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบทั้งในด้านสังคมและจิตใจ นักเรียนควรตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด และเรียนรู้วิธีป้องกันการหลอกลวงออนไลน์ เพื่อใช้โลกไซเบอร์อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ

3) ด้านการจัดการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในรูปแบบ EMPATHY มีองค์ประกอบดังนี้

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action) การเลือกปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงและใกล้ตัวนักเรียน เช่น การใช้โซเชียลมีเดีย การระรานทางไซเบอร์ หรือการช่วยเหลือในชุมชนออนไลน์ ช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวันและเข้าใจผลกระทบของพฤติกรรมในโลกไซเบอร์

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถาม (Mindful Inquiry) การให้นักเรียนตั้งคำถามจากปรากฏการณ์ที่เลือก ช่วยฝึกทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการมองปัญหาในเชิงลึก เป็นการเรียนรู้ที่มาจากความสนใจของนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูล (Perceptive Research) การสืบค้นข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และเลือกใช้ข้อมูลที่มีคุณภาพในยุคดิจิทัล การค้นคว้าข้อมูลยังช่วยเสริมความเข้าใจในประเด็นที่ศึกษาและเปิดมุมมองใหม่ ๆ ในสังคม

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation) การอธิบายปรากฏการณ์ช่วยให้นักเรียนสะท้อนความเข้าใจและพัฒนาทักษะการสื่อสารผ่านกิจกรรมหลากหลาย

ขั้นที่ 5 การประเมินผล (Thoughtful Evaluation) การประเมินผลร่วมกันระหว่างครูและนักเรียนช่วยประเมินความก้าวหน้าในการเรียนรู้ โดยการสังเกตพฤติกรรมหรือผลการปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับการใช้โซเชียลมีเดียและการสื่อสารในโลกไซเบอร์อย่างมีจริยธรรม

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิด (Holistic Reflection) การสะท้อนความคิดช่วยให้นักเรียนพิจารณามุมมองที่หลากหลายและเชื่อมโยงการเรียนรู้กับชีวิตจริง พัฒนาความเห็นอกเห็นใจและการเคารพสิทธิในโลกไซเบอร์

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth) การมีความปรารถนาที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องช่วยเสริมสร้างทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิต และพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ผ่านการเรียนรู้และทำงานร่วมกับผู้อื่นในโลกไซเบอร์อย่างมีประสิทธิภาพ

4) ด้านการวัดและประเมินผล ใช้วิธีการที่หลากหลายเพื่อสะท้อนทั้งความรู้ความเข้าใจ และพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในเชิงบวก เนื่องจากการเรียนรู้ด้านนี้เกี่ยวข้องกับอารมณ์และการรับรู้ของนักเรียน ซึ่งไม่สามารถวัดผลได้จากการสังเกตพฤติกรรมหรือการนำเสนองานเพียงอย่างเดียว จำเป็นต้องใช้เครื่องมือที่สามารถประเมินความเข้าใจและการนำไปปฏิบัติได้จริง ได้แก่ แบบประเมินผลงานรายบุคคลและรายกลุ่ม แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียน แบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์และการสนทนากลุ่มหลังจากการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับมุมมองและการเปลี่ยนแปลงทางทัศนคติของนักเรียนอย่างแท้จริง

2.2 การนำคู่มือครูที่มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูนไปใช้

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action)

ครูเริ่มต้นด้วยการทักทายและสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ โดยใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเปิดเผยความรู้สึกในวันนี้ เช่น วันนี้นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง จากนั้นครูแจ้งจุดประสงค์และแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้ชัดเจน และนำเข้าสู่บทเรียน โดยตั้งคำถามกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนตั้งคำถามและเริ่มคิดถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้น เช่น ซอลลี่กำลังรู้สึกอย่างไร นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับเหตุการณ์นี้ และเหตุการณ์นี้สะท้อนปัญหาอะไรในสังคม นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการแสดงออกทางอารมณ์และเห็นคุณค่าของ ความเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น นักเรียนบางคนอาจยังไม่สามารถระบุความรู้สึกของตนเองได้อย่างชัดเจนหรือยังไม่กล้าแสดงความคิดเห็นมากนัก ครูจึงช่วยกระตุ้นให้นักเรียนค่อย ๆ เปิดใจผ่านคำถามปลายเปิดและกิจกรรมเสริมที่ส่งเสริมความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็น เพื่อให้นักเรียนรู้สึกสบายใจและพร้อมที่จะแลกเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry)

นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับปรากฏการณ์ เป็นคำถามที่นักเรียนเกิดความสนใจ เช่น สาเหตุของการบูลลี่ ความท้าทายที่ LGBTQ+ ต้องเผชิญ และวิธีช่วยเหลือเหยื่อจากการบูลลี่ ทำไมซอลลี่ถึงโดนบูลลี่ หรือ คำพูดที่บูลลี่ซอลลี่มีผลกระทบต่อจิตใจของเธออย่างไร สาเหตุของ Cyberbullying ผลกระทบของการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว และบทบาทของ

ครอบครัว โรงเรียน และกฎหมายในการป้องกัน การตั้งคำถามช่วยให้นักเรียนได้ศึกษาในประเด็นที่สนใจอย่างแท้จริง ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและมีความหมาย อย่างไรก็ตามบางครั้งนักเรียนอาจยังไม่สามารถคิดประเด็นคำถามได้อย่างครอบคลุม เนื่องจากขาดประสบการณ์ในการวิเคราะห์ปัญหาเชิงลึก หรืออาจยังไม่คุ้นชินกับการตั้งคำถามที่เชื่อมโยงมิติทางสังคม จิตวิทยา และกฎหมาย ครูจึงมีบทบาทสำคัญในการชี้แนะ ช่วยกระตุ้นความคิด และยกตัวอย่างคำถามเพื่อให้แนวทางแก่นักเรียนในการตั้งคำถามและนำไปสู่การศึกษาที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research)

นักเรียนแต่ละกลุ่มจะเลือกประเด็นที่สนใจและค้นหาคำตอบโดยใช้แหล่งข้อมูลที่หลากหลาย เช่น หนังสือ บทความวิชาการ รายงานการวิจัย และเว็บไซต์ที่เชื่อถือได้ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้วิธีค้นหาข้อมูลและการเลือกใช้แหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ นักเรียนส่วนใหญ่สามารถเลือกแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ แต่บางคนอาจยังมีความท้าทายในการแยกแยะข้อมูลที่ถูกต้อง ครูจึงแนะนำให้นักเรียนตรวจสอบผู้เขียน แหล่งที่มา และวันที่เผยแพร่ข้อมูล นอกจากนี้ ครูยังเน้นให้นักเรียนใช้แนวคิด Media Literacy เพื่อพัฒนาทักษะในการวิเคราะห์และประเมินข้อมูล เพื่อให้สามารถนำข้อมูลที่ถูกต้องมาใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation)

นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการค้นคว้าในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการสื่อสารความคิดของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจ การนำเสนอผลการค้นคว้ายังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับความคิดเห็นและมุมมองจากเพื่อน ๆ ในกลุ่มหรือจากกลุ่มอื่น ๆ ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถมองเห็นมุมมองของผู้อื่นได้มากขึ้น การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในประเด็นที่ศึกษาและเปิดโอกาสให้นักเรียนมีมุมมองที่หลากหลาย อย่างไรก็ตามยังมีนักเรียนบางคนที่ยังไม่มั่นใจในการอธิบายปรากฏการณ์หรือการพูดหน้าชั้นเรียน ทำให้เสียงเบาหรือไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ครูจึงต้องส่งเสริมความมั่นใจให้นักเรียน โดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเปิดเผย และให้โอกาสนักเรียนฝึกฝนการพูดในกลุ่มย่อยก่อนการนำเสนอหน้าชั้นเรียน เพื่อเพิ่มความมั่นใจและความสะดวกในการแสดงออก

ขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation)

ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินผลงานโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น การประเมินจากการนำเสนองานของนักเรียน ซึ่งช่วยให้ครูสามารถประเมินความเข้าใจและทักษะในการสื่อสารของนักเรียนได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังมีการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างกิจกรรม ซึ่งช่วยให้ครูเข้าใจถึงวิธีการคิดและการทำงานร่วมกันของนักเรียน นอกจากนี้ ครูยังเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่ได้เรียนรู้ หรือประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมในห้องเรียน โดยการแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระนี้จะช่วยให้ครูสามารถวัดความเห็นอกเห็น

ใจของนักเรียนได้อย่างแท้จริง ผ่านการฟังและการพิจารณาความคิดและความรู้สึกของนักเรียนที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ซึ่งจะเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการประเมินความเข้าใจและทักษะด้านการแสดงออกทางอารมณ์และการเข้าใจผู้อื่นของนักเรียน

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection)

ครูตั้งคำถามที่กระตุ้นให้นักเรียนคิดและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการเคารพความแตกต่างของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ เช่น จากปรากฏการณ์ของเขื่อน นักเรียนสามารถสะท้อนความคิดเห็นคุณค่าของบุคคลจากความสามารถ ไม่ตัดสินจากลักษณะภายนอกหรือเพศสภาพ ซึ่งเป็นมุมมองสำคัญในการสร้างสังคมที่ยอมรับความแตกต่างและเคารพสิทธิของผู้อื่น การที่นักเรียนตระหนักว่าเขื่อนต้องเผชิญกับการถูกระรานเพราะไม่ตรงกับเพศสภาพสะท้อนถึงความไม่ยุติธรรมและขาดการยอมรับในความหลากหลายทางเพศ การระรานทางไซเบอร์ทำให้เขื่อนรู้สึกไม่ปลอดภัยหรือขาดคุณค่าในตนเอง นักเรียนสามารถเชื่อมโยงประเด็นนี้เข้ากับการเรียนรู้ เพื่อแสดงออกถึงการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจและตระหนักถึงความสำคัญของการส่งเสริมความเท่าเทียม แม้ความแตกต่างทางเพศจะยังเป็นปัจจัยที่ทำให้บางคนถูกเลือกปฏิบัติ แต่การตระหนักและเชื่อมโยงเรื่องนี้ช่วยสร้างสังคมที่เคารพในความเป็นมนุษย์ และพัฒนาตนเองไปสู่การเป็นพลเมืองที่ดีในสังคม

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth)

ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนพัฒนาความคิดในการสร้างสังคมที่ดีขึ้นในโลกออนไลน์ เช่น นักเรียนคิดว่าตนเองสามารถทำอะไรเพื่อสร้างบรรยากาศในโลกไซเบอร์ให้ปลอดภัยและให้กำลังใจกันมากขึ้น คำถามนี้ช่วยให้นักเรียนคิดถึงวิธีการนำความรู้ที่ได้จากกิจกรรมไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสังคมที่ดีขึ้น นักเรียนได้ทำโปสเตอร์และคลิปวิดีโอในการรณรงค์การระรานทางไซเบอร์และการเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ อย่างไรก็ตามยังมีนักเรียนบางคนที่ไม่ถนัดในการทำโปสเตอร์หรือวิดีโอ ครูจึงปรับกิจกรรมเพื่อให้เหมาะสมกับทักษะของนักเรียนแต่ละคน เช่น การให้นักเรียนเลือกใช้เครื่องมือที่ถนัด เช่น การทำในกระดาษการนำเสนอ หรือการใช้สื่อรูปแบบอื่น ๆ ที่นักเรียนสามารถแสดงออกได้อย่างเต็มที่ เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้างโลกไซเบอร์ที่ดีขึ้น

2.3 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน นักเรียนมีการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ 5 ด้าน ดังนี้

1) ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากผู้อื่นได้ดีขึ้น โดยสามารถรับรู้และตีความความคิดเห็นของผู้อื่นได้อย่างถูกต้องมากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อได้ฝึกฝนผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เช่น การอภิปรายกลุ่มหรือการวิเคราะห์กรณีศึกษา นักเรียนสามารถเข้าใจมุมมองและแรงจูงใจของ

บุคคลในกรณีศึกษาต่างๆ เช่น ซอลลี่อแมนดา ทอดด์ และเมแกน ไมเออร์ ซึ่งช่วยให้นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นและพัฒนาความเห็นอกเห็นใจ อย่างไรก็ตาม ยังมีนักเรียนบางส่วนที่มีแนวโน้มตัดสินผู้อื่นจากมุมมองของตนเองหรือยังขาดทักษะในการเชื่อมโยงเนื้อหากับคำถามที่ได้รับ ซึ่งอาจต้องได้รับการฝึกฝนเพิ่มเติม

2) การมีสติรู้ตนเอง พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีสติรู้ตนเองดีขึ้น โดยสามารถตระหนักถึงอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรมของตนเองได้ดีขึ้นผ่านการตอบคำถามและกิจกรรมการเรียนรู้การฝึกสะท้อนความคิดช่วยให้นักเรียนสามารถควบคุมอารมณ์และเลือกปฏิบัติในทางที่เหมาะสมมากขึ้น เช่น การจัดการกับความผิดหวังเมื่อตนเองสอบได้คะแนนต่ำ การตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำในโลกไซเบอร์ และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อให้มีความรับผิดชอบมากขึ้น

3) ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกของผู้อื่นได้ดีขึ้น โดยเฉพาะเมื่อได้ฝึกผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์สถานการณ์และการสะท้อนความคิด นักเรียนสามารถเข้าใจความรู้สึกของบุคคลที่เผชิญกับการระรานทางไซเบอร์ โดยสามารถคาดเดาว่าผู้ถูกกระทำอาจรู้สึกเจ็บปวด โดดเดี่ยว และหมดหวังจากการถูกวิพากษ์วิจารณ์ นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบของคำพูดและพฤติกรรมในโลกไซเบอร์และเริ่มมีแนวคิดที่จะใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบมากขึ้น อย่างไรก็ตามยังมีนักเรียนบางส่วนที่อาจต้องฝึกฝนเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาทักษะในการเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่นอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

4) ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติได้ดีขึ้น โดยสามารถเข้าใจและวิเคราะห์สถานการณ์ที่ซับซ้อนในโลกไซเบอร์ เช่น กรณีของซอลลี่อแมนดา ทอดด์ และเมแกน ไมเออร์ นักเรียนสามารถจินตนาการว่าหากตนเองตกอยู่ในสถานการณ์เช่นเดียวกับบุคคลเหล่านี้ อาจมีความรู้สึกที่หลากหลาย เช่น ความเศร้า ความโดดเดี่ยว หรือความกดดัน ขณะเดียวกัน นักเรียนบางคนสามารถคิดหาวิธีรับมือกับสถานการณ์ได้ เช่น การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว หลีกเลี่ยงการอ่านความคิดเห็นเชิงลบ หรือขอคำปรึกษาจากผู้ที่ไว้วางใจ อย่างไรก็ตาม ยังมีนักเรียนบางส่วนที่อาจมีข้อจำกัดในการจินตนาการถึงสถานการณ์ที่แตกต่างจากประสบการณ์ของตนเอง

5) ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและสามารถสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมในโลกไซเบอร์ได้ดีขึ้น โดยนักเรียนสามารถเข้าใจปัญหาของผู้อื่นและเลือกที่จะแสดงออกในเชิงบวกผ่านการให้กำลังใจ การสนับสนุน และการช่วยเหลือ เช่น ในกรณีของ เขื่อน ภัทรดนัย นักเรียนสนับสนุนความหลากหลายทางเพศและปกป้องสิทธิของเขื่อน ในกรณีของ ซอลลี่นักเรียนเลือกที่จะแจ้งรายงานข้อความ ไม่เหมาะสม ให้คำแนะนำ และสนับสนุนให้เธอใช้ชีวิตตามที่ต้องการ สำหรับ อแมนดา

ทอดด์ และเมแกน ไมเออร์ นักเรียนแสดงความห่วงใยผ่านการให้กำลังใจ สนับสนุนให้แจ้งขอความช่วยเหลือ และสร้างสังคมที่มีความเมตตา นอกจากนี้นักเรียนยังมีส่วนร่วมในการสร้างโปสเตอร์และวิดีโอรณรงค์ต่อต้านการระรานทางไซเบอร์เพื่อส่งเสริมให้สังคมมีความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจกันมากขึ้น

อภิปรายผลการวิจัย

1. อภิปรายสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ด้านการจัดการเรียนรู้ มีการจัดการเรียนการสอนตามตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีการวางแผนการสอนที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดจากหลักสูตร แต่ยังพบว่า การเรียนการสอนในปัจจุบันยังคงเน้นการบรรยายเนื้อหาและการใช้ตำราเรียนเป็นหลัก ซึ่งไม่ได้ปรับตัวให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมยุคปัจจุบันเท่าที่ควร สอดคล้องกับ ดรุณี จำปาทอง พบว่า หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมที่มีตัวชี้วัดจำนวนมากและเนื้อหากว้างขวาง ส่งผลให้ครูส่วนใหญ่ยังคงใช้วิธีการสอนแบบเดิม คือการบรรยายเนื้อหาโดยไม่คำนึงถึงกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ทั้งนี้ การจัดการเรียนการสอนยังคงมุ่งเน้นการเสริมสร้างทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม (ดรุณี จำปาทอง, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของ วิภาพรรณ พินลา (2559) ที่กล่าวถึง การเสริมสร้างสมรรถนะการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาสำหรับการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21 โดยควรมุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะการคิดระดับสูง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และทักษะทางสังคมที่เหมาะสมกับการดำเนินชีวิตในสังคมโลกาภิวัตน์ โดยครูควรสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านการบูรณาการเนื้อหาวิชากับบริบทท้องถิ่น เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการตระหนักถึงอัตลักษณ์ของตนเองและผู้อื่น ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนมีความพร้อมในการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต นอกจากนี้ การเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนเพื่อรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในสังคมยังเป็นสิ่งสำคัญ โดยการส่งเสริมการพัฒนาทักษะการปรับตัว เช่น การเข้าใจความแตกต่าง การเคารพสิทธิของผู้อื่น รวมถึงการพัฒนาเทคโนโลยีและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งสามารถสร้างทักษะการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลได้ ซึ่งสอดคล้องกับ วรพล ศรีเทพ และดนัย ศรีเกตุสุข (2567) ที่กล่าวว่า การศึกษามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในยุคที่โลกพัฒนาอย่างรวดเร็ว โดยแนวคิด PILLARS of Excellence ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ การมีส่วนร่วม นวัตกรรม ภาวะผู้นำ การเรียนรู้ ความรับผิดชอบ ความยืดหยุ่น และความยั่งยืน ซึ่งช่วยส่งเสริมการพัฒนานักเรียนให้สามารถรับมือกับความท้าทายในศตวรรษที่ 21 และเตรียมความพร้อมในการพัฒนาสังคมในอนาคต

ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ การสอนในปัจจุบันยังคงเน้นเนื้อหาตามหลักสูตรแกนกลาง โดยขาดการเชื่อมโยงกับปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกไซเบอร์ เช่น การระรานทางไซเบอร์ และการละเมิดสิทธิในโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนในยุคดิจิทัล ครูมักใช้วิธีการบรรยายมากกว่าการจัดกิจกรรมที่กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์หรือแก้ปัญหา รวมทั้งขาดการใช้สื่อและเทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบของพฤติกรรมในโลกไซเบอร์น้อย สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ภาณุมาศ หอมบุญยงค์ (2561) พบว่า การขาดการเชื่อมโยงเนื้อหาการสอนกับปัญหาทางโลกไซเบอร์ เป็นหนึ่งในปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนในยุคดิจิทัล อย่างไรก็ตาม ยังมีครูบางท่านที่นำเทคนิคการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายมาใช้ เช่น การเปิดวิดีโอ หรือการนำกรณีศึกษาจากโลกไซเบอร์มาใช้ประกอบการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจเหตุการณ์จริงและสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้ ยังมีการใช้บทบาทสมมติและการพัฒนาความเข้าใจในอารมณ์ของตนเอง เพื่อเสริมสร้างทักษะในการเข้าใจและเคารพความรู้สึกของผู้อื่น

ด้านบทบาทของครู ครูบางคนขาดความเข้าใจเชิงลึกในประเด็นสำคัญ เช่น การระรานทางไซเบอร์ การล่วงละเมิดทางดิจิทัล และการสร้างรอยเท้าดิจิทัล ส่งผลให้ไม่สามารถให้คำแนะนำที่เหมาะสมแก่นักเรียนได้อย่างเต็มที่ การสอนยังคงเน้นเนื้อหาเชิงทฤษฎีมากกว่าการสร้างประสบการณ์เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในโลกไซเบอร์ อีกทั้งยังขาดการบูรณาการเทคโนโลยีและวิธีการสอนที่ทันสมัย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุจิตรา แก้วสีนวล และฤทัยชนี สิทธิ (2564) พบว่า การขาดความเข้าใจและการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับ การระรานทางไซเบอร์ของครูส่งผลกระทบต่อการตอบสนองและการให้คำแนะนำแก่นักเรียนเมื่อเจอกับสถานการณ์การถูกระรานทางไซเบอร์ อย่างไรก็ตาม มีครูที่มีความรู้และความสามารถสามารถสอดแทรกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นสำคัญในโลกไซเบอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสอนให้นักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบและปลอดภัย พร้อมเชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตประจำวันและประเด็นในโลกไซเบอร์ ครูจะทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา รับฟังความคิดเห็นของนักเรียน และปฏิบัติตนเป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่องความเห็นอกเห็นใจทั้งในโลกจริงและโลกไซเบอร์ ซึ่งสอดคล้องกับ ราณี จีนสุทธิ์ และหทัยภัทร จีนสุทธ (2564) กล่าวว่า บทบาทของครูในยุควิถีใหม่ได้มีการปรับเปลี่ยนจากการเป็นครูเนื้อหาตามแนวทางเดิมมาเป็นผู้ดำเนินกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาและเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นให้กับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยครูต้องมีความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและสื่อการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ นอกจากนี้ ครูในยุคปัจจุบันยังต้องมีบทบาทหลากหลาย เช่น การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ การใช้สื่อใหม่ ๆ รวมถึงการวิจัยเพื่อพัฒนาวิธีการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและตอบโจทย์สังคมดิจิทัล ครูต้องส่งเสริมการพัฒนา

ทักษะทางสังคมและอารมณ์ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีความพร้อมในการปรับตัวและดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนจะช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวาง และสามารถพัฒนาคุณลักษณะที่จำเป็นในการดำรงชีวิตในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยี

ด้านบทบาทของนักเรียน นักเรียนเป็นผู้รับความรู้จากครู นักเรียนมักรับข้อมูลจากครูโดยไม่ได้มีโอกาสตั้งคำถามหรือมีส่วนร่วมในการค้นหาความรู้ด้วยตัวเอง ทำให้บางครั้งนักเรียนไม่เห็นคุณค่าหรือไม่เชื่อมโยงเนื้อหากับชีวิตประจำวันของตนเอง สอดคล้องกับ นิรมล มาลี (2556) ที่ศึกษาผลกระทบของการใช้วิธีการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยเฉพาะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผลการวิจัย พบว่า การให้โอกาสนักเรียนมีส่วนร่วมในการตั้งคำถาม การอภิปรายและการค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเองช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และเพิ่มความสนใจในการเรียนรู้มากกว่าการที่นักเรียนเป็นเพียงผู้รับความรู้จากครูเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้ ยังสามารถพัฒนาแนวคิดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการพึ่งพาตนเอง และช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน

ปัญหาด้านหลักสูตร โรงเรียนยังไม่มีหลักสูตรที่ชัดเจนในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ และขาดการกำหนดเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงออกและการปฏิสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม โรงเรียนได้บูรณาการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายคอมพิวเตอร์และสิทธิมนุษยชน เพื่อปลูกฝังความตระหนักรู้และความรับผิดชอบในโลกไซเบอร์ และสร้างความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ซึ่งในปัจจุบันมีหลายหน่วยงานที่จัดทำคู่มือหรือแนวทางเกี่ยวกับพลเมืองดิจิทัล เช่น คู่มือพลเมืองดิจิทัล จากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) คู่มือทักษะความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับครู จากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และหลักสูตรอุ่นใจไซเบอร์ จากกรุงเทพมหานครและ AIS ที่มุ่งพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมและปลอดภัย

ปัญหาด้านนักเรียนขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ นักเรียนบางส่วนยังขาดความตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำใน โลกไซเบอร์ เช่น การแสดงความคิดเห็นเชิงลบ การระรานทางไซเบอร์ผู้อื่นโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบทางจิตใจ และการเผยแพร่ข้อมูลที่บิดเบือนหรือไม่เหมาะสม อีกทั้งนักเรียนบางคนยังขาดทักษะในการควบคุมอารมณ์และการแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ในโลกไซเบอร์ ซึ่งนำไปสู่ความขัดแย้งและปัญหาความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนซึ่งสอดคล้องกับ ปองกมล สุรัตน์ (2561) พบว่า การขาดความตระหนักและทักษะในการสื่อสารออนไลน์อย่างเหมาะสมทำให้เยาวชนมักแสดงความคิดเห็นโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อจิตใจของผู้อื่น เช่น การใช้ถ้อยคำรุนแรง การแสดงความคิดเห็นเชิงลบ หรือการเผยแพร่ข้อมูลเท็จ ซึ่งทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนมีปัญหาและยังส่งผลกระทบต่อความมั่นใจในตนเองและสภาวะทางอารมณ์ของผู้ถูกกระทำ และสอดคล้องกับ สุธิดา สุวรรณราช และชลิดา ธนัฐธีรกุล (2565)

พบว่า วัยรุ่นมักจะมีการระรานทางวาจา ซึ่งเกิดจากการขาดความคิดไตร่ตรอง ทำให้พูดหรือแสดงออกเพื่อความสนุกสนานโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อผู้อื่น

2. การอภิปรายผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน การจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนผ่านกิจกรรมในรูปแบบที่จัดขึ้น สามารถช่วยให้นักเรียนพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ได้ โดยการออกแบบการเรียนรู้ผ่านคู่มือครูที่ชัดเจน ให้นักเรียนได้ร่วมมือกันคิดและทำกิจกรรมร่วมกัน กระบวนการนี้สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist) ที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม สอดคล้องกับ อัสหมะ หะยียูโซะ (2565) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning) ใช้แนวคิดจากทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ที่เน้นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถนำประสบการณ์ที่ตนเองมีมาใช้ในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านกระบวนการสร้างความหมายจากสิ่งที่เห็นและได้ยินในสภาพแวดล้อมของตนเองในชั้นเรียน กระบวนการนี้จะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงและเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับโลกในศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับ หัสวนัส เพ็งสันเทียะ (2563) กล่าวว่า แนวคิดพื้นฐานของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีรากฐานมาจากทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivist) ซึ่งเชื่อว่านักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้จากการลงมือแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยการเชื่อมโยงข้อมูลและประสบการณ์ที่ได้พบเจอกับความรู้เดิมที่นักเรียนมีอยู่แล้ว เพื่อสร้างความเข้าใจใหม่ในรูปแบบของโครงสร้างทางปัญญา (Cognitive Structure) กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนไม่เพียงแต่เข้าใจเนื้อหา แต่ยังสามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นกระบวนการที่นักเรียนได้เรียนรู้จากปัญหาหรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิต โดยการตั้งคำถามและร่วมกันค้นหาคำตอบ ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะที่สำคัญ เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการใช้เทคโนโลยีในการค้นคว้าหาความรู้ นักเรียนจะเรียนรู้จากสิ่งที่สนใจและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงทำให้การเรียนรู้มีความหมายมากขึ้นและพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการเรียน นอกจากนี้ ยังช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการทำงานเป็นทีมและการสืบค้นหาความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 การเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยให้นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริงและพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับ ชลาธิป สมาหิโต (2562, อ้างอิงใน สุชานันท์ วรวัฒนานนท์, 2564) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนี้มีประโยชน์หลายด้าน ได้แก่ การเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความสุขจากความสนใจของนักเรียน การมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนรู้ การตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งที่เรียน การพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การส่งเสริมการแสวงหาความรู้

ด้วยตนเอง การพัฒนาทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 และการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ช่วยให้นักเรียนเติบโตอย่างสมดุลและพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลง และสอดคล้องกับSilander (2015 อ้างอิงใน พงศธร มหาวิจิตร, 2560) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบนี้ช่วยให้นักเรียนได้ศึกษาปรากฏการณ์จากมุมมองที่หลากหลาย และสามารถบูรณาการความรู้จากหลายวิชาในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมการตั้งคำถามและการร่วมกันหาคำตอบทำให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ด้วยตัวเองและสามารถเชื่อมโยงทฤษฎีกับชีวิตจริงได้ นอกจากนี้ การเรียนรู้แบบนี้ยังช่วยให้นักเรียนประยุกต์ใช้ความรู้เดิมและหาความรู้ใหม่เพื่อแก้ปัญหาที่ซับซ้อน การศึกษาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงทำให้การเรียนรู้มีความหมายและสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์เป็นฐานจึงไม่เพียงแค่ช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดและการทำงานร่วมกับผู้อื่น แต่ยังช่วยเตรียมนักเรียนให้พร้อมสำหรับการเผชิญกับปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยได้พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ EMPATHY ซึ่งเป็นแนวทางการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐานที่มุ่งเน้นการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ โดยให้นักเรียนเรียนรู้จากสถานการณ์จริง ผ่านการตั้งคำถาม การสืบค้นข้อมูล และการวิเคราะห์ผลกระทบของพฤติกรรมออนไลน์ ทำให้นักเรียนเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นและพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ นอกจากนี้กิจกรรมบทบาทสมมติและการสะท้อนความคิดช่วยให้นักเรียนสามารถจินตนาการและรับรู้มุมมองของผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น ส่งเสริมการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ มีสติรู้เท่าทันอารมณ์ของตนเองและแสดงความเมตตาต่อผู้อื่นในโลกไซเบอร์ อันนำไปสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีจริยธรรมและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์มีองค์ประกอบ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action) ครูเลือกปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมใกล้ตัวนักเรียน เพื่อให้การเรียนรู้มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับ Daehler and Folsom (2016) กล่าวว่า ครูจะต้องคัดเลือกปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นจริงโดยพิจารณาจากความเหมาะสมและความสอดคล้องกับประสบการณ์และบริบทของนักเรียน ปรากฏการณ์ที่เลือกควรเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในสังคมและมีความน่าสนใจทั้งสำหรับนักเรียนและครู การเลือกปรากฏการณ์ที่ใกล้ตัวนักเรียนจะช่วยทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้และสามารถเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวันได้ และสอดคล้องกับ สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565) กล่าวว่า นักเรียนจะศึกษาปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อที่เรียน โดยคำนึงถึงปรากฏการณ์ที่ใกล้ตัวนักเรียนและสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ครูจะเชื่อมโยงปรากฏการณ์เข้าสู่สถานการณ์ปัญหา ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่มีความซับซ้อนและส่งเสริมให้เกิดการบูรณาการความรู้ในรายวิชาอื่น ๆ ได้ จากนั้นครูจะให้นักเรียนวิเคราะห์ปรากฏการณ์ที่กำหนดให้ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจปรากฏการณ์อย่างลึกซึ้งและสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตจริงได้

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry) นักเรียนจะร่วมกันตั้งคำถามหรือกำหนดปัญหาที่มีความสนใจร่วมกัน เพื่อขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ในมุมมองที่หลากหลาย กระบวนการนี้สอดคล้องกับ สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้นักเรียนจะร่วมกันคิดคำอธิบายเบื้องต้นเกี่ยวกับปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ที่ครูให้มา และสอดคล้องกับ Daehler and Folsom (2016) กล่าวว่า ครูจะกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ และตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและมองเห็นความเป็นไปได้เกี่ยวกับปรากฏการณ์ รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนแสดงความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่อยากเรียนรู้

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research) นักเรียนร่วมกันสืบค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) ของ Lev Vygotsky ที่เชื่อว่านักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและการค้นคว้าข้อมูล สอดคล้องกับ สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565) กล่าวว่า ครูจะแนะนำให้นักเรียนหาข้อมูลอ้างอิงจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ นักเรียนแต่ละกลุ่มจะลงมือสืบค้นข้อมูลตามบทบาทหน้าที่ที่ได้รับ และสอดคล้องกับ Islakiyah, Sutopo, and Yulianti (2018) กล่าวว่า นักเรียนจะทำการสืบเสาะหาคำตอบเป็นกลุ่ม เพื่อระบุกระบวนการที่เกิดขึ้นและสาเหตุความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation) นักเรียนอธิบายปรากฏการณ์ที่สะท้อนความเข้าใจผ่านการบรรยาย การสร้างแผนผังความคิด หรือการแสดงบทบาทสมมติ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างองค์ความรู้ (Constructivism) ของ Lev Vygotsky เชื่อว่านักเรียนสร้างความรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการสื่อสารกับผู้อื่น การเรียนรู้เกิดขึ้นผ่านการสนทนาและการทำงานร่วมกัน นักเรียนจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและปรับปรุงความเข้าใจของตนเองผ่านการสื่อสารกับเพื่อนและครู สอดคล้องกับสุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565) กล่าวว่า นักเรียนจะนำข้อมูลที่สืบค้นได้มาอภิปรายร่วมกันภายในกลุ่ม และนำเสนอผลการค้นคว้าในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การบรรยาย การสร้างแผนผังความคิด หรือการแสดงบทบาทสมมติ กระบวนการนี้ช่วยให้นักเรียนสามารถสื่อสารความเข้าใจของตนเองได้อย่างชัดเจน และสร้างองค์ความรู้ใหม่ร่วมกัน

ขั้นที่ 5 การประเมินผลตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation) ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินความสามารถและความก้าวหน้าในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย สอดคล้องกับแนวคิดของสุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565) กล่าวว่า นักเรียนจะนำความรู้ใหม่ที่ได้จากการสืบเสาะหาความรู้มาเชื่อมโยงกับความรู้เดิม เพื่อให้ได้แนวทางการแก้ไขปัญหา จากนั้นอภิปรายหรือวิพากษ์ร่วมกันในแนวทางที่ระบุไว้ โดยมีการให้เหตุผลสนับสนุนประกอบความเป็นไปได้ของแต่ละแนวทาง

ในการแก้ไขปัญหา และมีการเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมหรือดีที่สุด พร้อมทั้งมีหลักฐานอ้างอิงสนับสนุนแนวคิดของนักเรียนต่อการเลือกใช้วิธีการแก้ไขปัญหานั้น ๆ จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมพร้อมทั้งหลักฐานอ้างอิง กระบวนการนี้สอดคล้องกับการประเมินผลตามสภาพจริง ที่ครูและนักเรียนจะร่วมกันประเมินความสามารถและความก้าวหน้าในการเรียนรู้ และสอดคล้องกับ งานวิจัยของ Daehler and Folsom (2016) กล่าวว่า การวางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน โดยให้นักเรียนเขียนคำอธิบาย ออกแบบสไลด์นำเสนอสรุปในรูปของโปสเตอร์ นำเสนอปากเปล่า หรือแสดงออกในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวคิดหรือความรู้ที่นักเรียนสร้างขึ้น รวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้ความรู้จากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้อย่างเกิดประโยชน์ กระบวนการนี้สอดคล้องกับการประเมินผลตามสภาพจริง ที่นักเรียนจะต้องแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจและความสามารถในการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection) นักเรียนสะท้อนความเข้าใจในมุมมองที่หลากหลายและเชื่อมโยงความรู้ที่ได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Donald Schn เกี่ยวกับการสะท้อนความคิด (Reflective Practice) ที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้จากประสบการณ์ เน้นว่าการสะท้อนความคิดเป็นกระบวนการที่ช่วยให้สามารถวิเคราะห์และประเมินประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง นักเรียนจะสะท้อนความคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ที่ผ่านมา โดยพิจารณาจากมุมมองที่หลากหลายและเชื่อมโยงความรู้ที่ได้กับชีวิตจริง กระบวนการนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) และการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชานันท์ วรวัฒนานนท์ (2565) กล่าวว่า การให้เหตุผล นักเรียนจะนำความรู้ใหม่ที่ได้จากการสืบเสาะหาความรู้มาเชื่อมโยงกับความรู้เดิม เพื่อให้ได้แนวทางการแก้ไขปัญหา จากนั้นอภิปรายหรือวิพากษ์ร่วมกันในแนวทางที่ระบุไว้ โดยมีการให้เหตุผลสนับสนุนประกอบความเป็นไปได้ของแต่ละแนวทางในการแก้ไขปัญหา และมีการเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสมหรือดีที่สุด พร้อมทั้งมีหลักฐานอ้างอิงสนับสนุนแนวคิดของนักเรียนต่อการเลือกใช้วิธีการแก้ไขปัญหานั้น ๆ จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมพร้อมทั้งหลักฐานอ้างอิง กระบวนการนี้สอดคล้องกับการสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection) ที่นักเรียนจะต้องสะท้อนความคิดเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ที่ผ่านมา

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth) นักเรียนแสดงความปรารถนาที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง พร้อมเปิดรับการเรียนรู้ในอนาคต สอดคล้องกับแนวคิดของ Carol Dweck เกี่ยวกับความคิดแบบเติบโต (Growth Mindset) ที่เน้นการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน รวมทั้งเติบโตเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบและเห็นอกเห็นใจ

ผู้อื่น และสอดคล้องกับ Cheryl Wei-yu Chen (2018) กล่าวว่า กระบวนการสร้างวิดีโอช่วยให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการมีความเห็นอกเห็นใจในโลกออนไลน์มากขึ้น นักเรียนรู้สึกว่าสร้างวิดีโอช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ในรูปแบบใหม่และทำให้คิดทบทวนเกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเองบนโลกไซเบอร์

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรบูรณาการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพลเมืองดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรมในทุกสาขาวิชา เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

1.2 ควรใช้ปรากฏการณ์ใกล้ตัวนักเรียนมาเป็นกรณีศึกษา เพื่อกระตุ้นความสนใจและทำให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างโลกไซเบอร์กับชีวิตจริง

1.3 ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม เช่น การวิเคราะห์กรณีศึกษา การแสดงบทบาทสมมติ หรือการสร้างสื่อรณรงค์ เพื่อส่งเสริมการตระหนักถึงผลกระทบของพฤติกรรมในโลกไซเบอร์และพัฒนาทักษะความรับผิดชอบ

1.4 ควรฝึกฝนให้นักเรียนคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับผลกระทบของการกระทำในโลกไซเบอร์เพื่อทำให้นักเรียนเข้าใจถึงความสำคัญของการมีความเห็นอกเห็นใจและปฏิบัติตนอย่างเหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ

2.1 ควรมีการวิจัยเชิงลึกเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ เพื่อประเมินประสิทธิผลและปรับปรุงแนวทางการสอนให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละโรงเรียนและชุมชน

2.2 ควรพัฒนาเครื่องมือที่สามารถวัดความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนในโลกไซเบอร์ได้อย่างครอบคลุม ทั้งในด้านทักษะการเข้าใจผู้อื่นและการปฏิบัติตามแนวทางพลเมืองดิจิทัล เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในการออกแบบหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้

2.3 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับวิธีการและเทคนิคการสอนที่ครูสามารถนำมาใช้ในการสอนพลเมืองดิจิทัลและการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

2.4 ควรมีการศึกษากลุ่มตัวอย่างในบริบทที่หลากหลายมากขึ้น เช่น โรงเรียนในเขตเมืองและชนบท หรือนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและนำไปปรับใช้ได้กว้างขวางขึ้น

2.5 ควรมีการติดตามผลการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนในระยะยาว เพื่อประเมินว่าการเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์เป็นฐานมีผลต่อพฤติกรรมและทัศนคติของนักเรียนอย่างไร

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กรมสุขภาพจิต. (17 ตุลาคม 2562). *วิธีปฏิบัติจากการถูกไซเบอร์บูลลี่*. สืบค้น 11 มีนาคม 2567, จาก https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30029

คณะกรรมการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ. (2558). *ร่างกรอบยุทธศาสตร์ชาติระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579)*. สำนักเลขาธิการคณะรัฐมนตรี ทำเนียบรัฐบาล.

คณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์. (12 ตุลาคม 2566). *ผลกระทบการระรานทางไซเบอร์.* สืบค้น 11 มีนาคม 2567, จาก https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/cyberbullying

จุฑาภรณ์ มาสันเทียะ. (2566). การพัฒนามาตรวัดการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลเพื่อการวัดและประเมินผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในศตวรรษที่ 21 : การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบ. *วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, *29*(2), 50-68.

ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา. (2566). *การพัฒนาต้นแบบการสื่อสารรณรงค์เพื่อส่งเสริมความสามารถการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลในการสื่อสารระหว่างรุ่นอายุบนพื้นที่โลกออนไลน์.* กรุงเทพฯ: สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช).

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2553). *เทคโนโลยีการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โอ. เอส. พริ้นติ้ง เฮาท์.

ฐานเศรษฐกิจ มัลติมีเดีย. (28 มิถุนายน 2563). *ไซเบอร์บูลลี่' ติดท็อป 5 โลก เด็กไทยเสี่ยงภัยออนไลน์.* สืบค้น 1 เมษายน 2567, จาก https://www.thansettakij.com/technology/439813

ณัฐรัชต์ สาเมาะ. (2556). *การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.

ดรุณี จำปาทอง. (2560). สภาพการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในระดับการศึกษาภาคบังคับ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.*, *10*(2), 121-135.

ดุจดาว วัฒนปกรณ์. (2567). *ON EMPATHY*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ฮาวทู อมรินทร์ คอร์เปอเรชั่นส์.

ตะวัน ไชยวรรณ, และกุลธิดา นุกูลธรรม. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน: การเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อส่งเสริมความรู้ของนักเรียนในโลกแห่งความจริง. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 15*(2), 251-263.

ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต. (2561). *Cyberbullying: ถ้ารักฉัน อย่ารังแกฉัน. สารอาศรมวัฒนธรรมวลัยลักษณ์, 17*(1), 117-137.

ทัณฑธร จุ้ยสวัสดิ์. (2564). *การวิจัยเชิงปฏิบัติการในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เรื่อง จลนศาสตร์เคมีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.

ธัญจิรา จำนงค์ฤทธิ์. (2563). *การระราน ทางไซเบอร์และภาวะสุขภาพจิตของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยชั้นปีที่ 1* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธันยากร ตุดเกื้อ. (2557). *การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม). สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

นิพาดา นวนลิน. (2564). *การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

บุณยาพร อนะมาน. (28 มิถุนายน 2564). *Empathy ในโลกออนไลน์...ไมตรีที่หยิบยื่นให้กันได้*. สืบค้น 1 เมษายน 2567, จาก https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/empathy-online/?utm_source=chatgpt.com

เบญจวรรณ ภูตินันท์. (2560). ผลการใช้ชุดการสอนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสาระพระพุทธศาสนา เพื่อส่งเสริมทักษะการดำเนินชีวิต. *Silpakorn University e-Journal (Social Sciences, Humanities, and Arts), 10*(1), 822-835.

ประภาภรณ์ รัตโน. (2567). การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในจังหวัดร้อยเอ็ด. *วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร, 9*(2), 71-84.

ปราณี หลำเบ็ญสะ. (2559). *การคุณภาพของเครื่องมือวัดและประเมินผล.* ยะลา: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.

ปองกมล สุรัตน์. (2561). กระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในเยาวชนไทย : การศึกษาแบบพหุกรณี. *วารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ, 4*(2), 61-79.

พงศธร มหาวิจิตร. (2560). นวัตกรรมการเรียนรู้จากฟินแลนด์. *นิตยสาร สสวท*, *46*(209), 40-45.

พงศธร มหาวิจิตร. (2562). การประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการเรียนแบบเชิงรุกในรายวิชาการประถมศึกษา เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 42*(2), 73-90.

พรชนก ดาวประดับ, และกัลป์ยกร วรกุลลัฏฐานีย์. (2561). รูปแบบและลักษณะการมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์. *วารสารการสื่อสารและการจัดการนิด้า, 4*(3), 63-78.

พรทิพย์ เย็นจะบก และคณะ. (2563). *โลกกลม ๆ ที่เรียกว่าดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์.

พิชาติ แก้วพวง. (2563). *ศาสตร์การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา Science of Social Studies Learning Management*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภัททชฎา คำพวง. (2559). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

ภาณุมาศ หอมบุญยงค์. (2561). แนวทางการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 10 ในจังหวัดสมุทรสงคราม. *สิกขาวารสารศึกษาศาสตร์*, *8*(1), 153-165.

มูลนิธิยุวพัฒน์. (1 เมษายน 2562). *การกลั่นแกล้ง (Bullying) ความรุนแรงในสังคม.* สืบค้น 11 มีนาคม 2567, จาก https://shorturl.asia/CS2OI

มูลนิธิยุวพัฒน์. (20 พฤศจิกายน 2566). *Empathy การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น.* สืบค้น 20 ธันวาคม 2567, จาก https://shorturl.asia/p3m9g

ราชบัณฑิตยสภา. (13 สิงหาคม 2562). *การระรานทางไซเบอร์*. สืบค้น 11 มีนาคม 2567, จาก https://web.facebook.com/RatchabanditThai/photos/a.2527569647301115/2527570907300989/?type=3&_rdc=1&_rdr

ราชบัณฑิตยสภา. (2562). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554.* สืบค้น 11 มีนาคม 2567, จาก https://web.facebook.com/RatchabanditThai

ราณี จีนสุทธิ์, และหทัยภัทร จีนสุทธิ์. (2564). แนวทางการพัฒนาครูวิถีใหม่ฉลาดรู้เท่าทันดิจิทัล. *ครุสภาวิทยาจารย์*, *2*(2), 16–31.

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง. (มิถุนายน 2561). *คู่มือพลเมืองดิจิทัล. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.* สืบค้น 11 มีนาคม 2567, จาก https://thaidigizen.com/wp-content/uploads/2018/06/DigitalCitizenship-Book-ok.pdf

วรพล ศรีเทพ, และดนัย ศรีเกตุสุข. (2567). *PILLARS of Excellence เส้นทางสู่ความสำเร็จและความยั่งยืนในการพัฒนานักเรียน. วารสารปรัชญาดุษฎีบัณฑิตทางสังคมศาสตร์, 3*(3), 1-17.

วริศรา เมืองจันทร์. (2563). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ห้าเรื่องรูปเรขาคณิต* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

วัชรินทร์ จามจุรี. (2550). *ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม)* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิภาพรรณ พินลา. (2559). แนวทางการเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาเพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมสำหรับครูในยุคศตวรรษที่ 21. *Veridian E-Journal*, *9*(1), 1443-1458.

ศศิณัฏฐ์ สรรคบุรานุรักษ์. (2563). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงด้วยการสอนแบบปรากฏการณ์เป็นฐาน รูปแบบการเรียนรู้จากประเทศฟินแลนด์. *วารสารจีนศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*, *13*(1), 61-81.

ศศิธร ยุวโกศล. (2566). บทความวิจัย เรื่อง *ใจเขา ใจเรา สร้างทักษะสื่อสารเพื่อไม่ให้โลกออนไลน์โหดร้ายเกินไป*". สืบค้น 18 เมษายน 2567, จาก https://shorturl.asia/ZEu93

ศศิประภา เกษสุพรรณ์. (2562). *การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต การวัด การจัดกลุ่ม และความแตกต่างระหว่างเพศของนิสิตระดับปริญญาตรี* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.

ศุภณัฐ เติมชัยอนันต์. (20 มกราคม 2568). *Online Disinhibition Effect: เมื่อโลกออนไลน์ทำให้คนเกรี้ยวกราด*. สืบค้น 1 กุมภาพันธ์ 2568, จาก https://thepotential.org/social-issues/online-disinhibition-effect/

สรานนท์ อินทนนท์. (2562). *การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์*. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.

สรานนท์ อินทนนท์. (2563). *ทักษะการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.).

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (24 ธันวาคม 2563). *Hate Speech สู่ Cyberbullying เมื่อโลก (ออนไลน์) ไม่ใช่สวนดอกไม้*. สืบค้น 1 เมษายน 2567, จาก https://resourcecenter.thaihealth.or.th

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (30 มีนาคม 2563). *ETDA เผย ปี 62 คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเฉลี่ย 10 ชั่วโมง 22 นาที Gen Y ครองแชมป์ 5 ปีซ้อน.* สืบค้น 1 เมษายน 2567, จาก https://www.etda.or.th/th/NEWS/ETDA-Revealed-Thailand-Internet-User-Behavior-2019.aspx

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: พริกหวาน กราฟิก.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *แนวปฏิบัติของการสร้างและส่งเสริมการรู้ดิจิทัลสำหรับครู*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สุจิตรา แก้วสีนวล, และฤทัยชนี สิทธิชัย. (2564). ความสามารถในการตอบสนองทางดิจิทัลต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และประทุษวาจาออนไลน์ของเด็ก: ศึกษาเปรียบเทียบสภาพแวดล้อมทางการเรียนในจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดสงขลา. *วารสารสารสนเทศศาสตร์*, *39*(4), 1-26.

สุชานันท์ วรวัฒนานนท์. (2565). *การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา เรื่องปรากฏการณ์ของโลกและภัยธรรมชาติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

สุธิดา สุวรรณราช, และชลิดา ธนัฐธีรกุล. (2565). ความสัมพันธ์ระหว่างการถูกกลั่นแกล้งและคุณค่าในตนเอง ตามการรับรู้ของวัยรุ่นในโรงเรียนเขตตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น. *วารสารพยาบาลศาสตร์และสุขภาพ, 45*(2), 65-77.

สุภชาวัลย์ ชนะศักดิ์. (2561). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ้งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุภางค์ จันทวานิช. (2552). *การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

หัสวนัส เพ็งสันเทียะ. (2563). *ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อพัชชา ช้างขวัญยืน. (2563). *การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรีตามแนวคิดการเรียนเชิงรุกร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์* (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

อภิชญา ทัสนานุตริยะ. (2565). *การพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อรพรรณ บุตรกตัญญู. (2561). การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อการสร้างมุมมองแบบองค์รวมและการเข้าถึงโลกแห่งความจริงของนักเรียน. *วารสารครุศาสตร์จุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย*, *46*(2), 348-365.

อัปสร เสถียรทิพย์. (2560). *การศึกษาความรุนแรงทางโซเชียลมีเดียและการรับรู้ของวัยรุ่น* (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.

อัสหมะ หะยียูโซะ. (2565). *ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะความเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

Belsey, B. (2014). *The world's first definition of cyberbullying*. Retrieved March 11, 2024, from http://www.cyberbullying.ca

Chen, C. W. Y. (2018). Developing EFL students' digital empathy through video production. *System, 77*, 50-57.

Daehler, K., & Folsom, J. (2016). *Making sense of science: Phenomena-based learning*. Retrieved March 11, 2024, from https://mss.wested.org/wp-content/uploads/2021/01/mss_pbl.pdf

Grace Lau. (2023). *Digital empathy: 7 ways for PR pros to foster meaningful connections virtually*. Retrieved April 1, 2024, from https://www.agilitypr.com/pr-news/public-relations/digital-empathy-7-ways-for-pr-pros-to-foster-meaningful-connections-virtually/

Islakhiyah, K., Sutopo, S., & Yulianti, L. (2018). Scientific explanation of light through phenomenon-based learning on junior high school students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 218*, ICoMSE 2017.

Kaspersky, L. (2015). *Cyberbullying facts*. Retrieved March 11, 2024, from https://kids.kaspersky.com/cyberbullying-facts/

Kompa, J. S. (2017). *Remembering Prof. Howard Barrows: Notes on problem-based learning and the school of the future.* Retrieved March 11, 2024, from https://joanakompa.com/2017/02/28/remembering-prof-howard-barrows-a-small-note-on-the-school-of-the-future-and-the-future-of-learning/

Kowalski, R., Limber, S., & Agatston, P. (2012). *Cyber bullying: Bullying in the digital age*. Blackwell Publishing.

Li, Q. (2008). Cyberbullying in schools: An examination of preservice teachers' perception. *Computers in Human Behavior, 24*(5), 2003-2011.

Pobpad. (2565). *Digital empathy: ความเห็นอกเห็นใจในโลกออนไลน์ที่สร้างได้*. Retrieved April 1, 2024, from https://bit.ly/3ClvXiC

Silander, P. (2015). *Phenomenon-based learning*. Retrieved March 11, 2024, from http://www.phenomenaleducation.info/phenomenon-based-learning.html

Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, 49*, 376-385.

Strom, P. S., & Strom, R. D. (2005). Cyberbullying by adolescents: A preliminary assessment. *The Educational Forum, 70*(1), 21-31.

Symeonidis, V., & Schwarz, J. F. (2016). Phenomenon-based teaching and learning through the pedagogical lenses of phenomenology: The recent curriculum reform in Finland. *Forum Oswiatowe, 28*(2), 31–47.

Nordbers, T., & Ahola-Luttila, I. (2019). *Science education for science and mathematically gifted learners*. The Normal Lyceum of Helsinki.

Valanne, E., Al Dhaheri, R., Kylmalahti, R., & Sandholm-Rangell, H. (2017). Phenomenon based learning implemented in Abu Dhabi school model. *International Journal of Humanities and Social Sciences, 9*(3), 1-17.

Wakil, K., Rahman, R., Hasan, D., Mahmood, P., & Jalal, T. (2019). Phenomenon-based learning for teaching ICT subject through other subjects in primary schools. *Journal of Computer and Education Research, 7*(13), 205-212.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แนวคำถามในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

2. แนวคำถามในการสนทนากลุ่มของนักเรียนหลังใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

3. แบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

แนวคำถามในการสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้
ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน
ผู้วิจัย นางสาวสุริยาพร ญาณตาล **นิสิต** มหาบัณฑิต
หลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต **สาขา** สังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์
ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์..... วัน เดือน ปี ที่สัมภาษณ์.....
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน.....

ตอนที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์
กรอบแนวคิด เป็นศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ผู้ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) ครูสังคมศึกษา 2) อาจารย์มหาวิทยาลัย 3) ศึกษานิเทศก์ 4) บุคลากรทางด้านจิตวิทยา

1. ศึกษาสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ มีแนวคำถามในการสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

1) หลักการและแนวคิด

- หลักการหรือแนวคิดของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคมในปัจจุบันเป็นอย่างไร
- หลักการจัดการเรียนรู้มีการส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์หรือไม่อย่างไร

2) วิธีการจัดการเรียนรู้

- วิธีการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคมในปัจจุบันเป็นอย่างไร

- วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ควรมีลักษณะอย่างไร

- ข้อเสนอแนะด้านวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์มีอะไรบ้าง

3) บทบาทของครู

- ปัจจุบันในการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม ครูมีบทบาทอย่างไร

- การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ ครูควรมีบทบาทอย่างไร

- ครูที่จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ควรมีคุณสมบัติหรือบุคลิกภาพอย่างไร

4) บทบาทของนักเรียน

- ปัจจุบันในการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม นักเรียนมีบทบาทอย่างไร

- การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ นักเรียนควรมีบทบาทอย่างไร

- ปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์มีอะไรบ้าง

- ข้อเสนอแนะบทบาทของนักเรียนในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

2. ศึกษาปัญหาของการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์มีแนวคำถามในการสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

- ปัจจุบันมีปัญหาอะไรบ้างที่เกิดขึ้นในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

- อุปสรรคหรือข้อจำกัดในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์มีอะไรบ้าง

- ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

แนวคำถามในการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussions)

ชื่อเรื่องวิทยานิพนธ์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

ผู้วิจัย นางสาวสุริยาพร ญาณตาล **นิสิต** มหาบัณฑิต

หลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต **สาขา** สังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

---

1. ประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์

1) การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ช่วยให้นักเรียนเข้าใจและพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ได้อย่างไร

2. ความท้าทายและอุปสรรคในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

2) ปัจจัยใดที่ทำให้บางคนไม่สามารถเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ได้

3. บทบาทของครูและโรงเรียนในการสนับสนุนการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจ

3) มีเนื้อหาหรือกิจกรรมอะไรที่นักเรียนอยากให้โรงเรียนเพิ่มหรือปรับปรุงเพื่อช่วยให้เข้าใจเรื่องความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์มากขึ้น

4. พฤติกรรมในโลกไซเบอร์และแนวโน้มของสังคมออนไลน์ในอนาคต

4) แนวโน้มของพฤติกรรมในโลกไซเบอร์ของคนรุ่นใหม่เป็นอย่างไร

5. ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น

5) หลังจากการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน นักเรียนคิดว่าตนเองเปิดใจรับฟังความคิดเห็นหรือมุมมองที่แตกต่างจากตนเองมากขึ้นหรือไม่ ยกตัวอย่างประกอบ

6) นักเรียนมีวิธีอย่างไรในการรับรู้และเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ โดยไม่ด่วนตัดสินหรือมีอคติ

6. การมีสติรู้ตนเอง

7) การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยให้นักเรียนเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของตัวเองบนโลกไซเบอร์ได้อย่างไร

8) เมื่อต้องเจอกับสถานการณ์ที่ทำให้รู้สึกไม่ดีบนโลกไซเบอร์ นักเรียนมีวิธีควบคุมอารมณ์อย่างไร เพื่อไม่ให้ตัดสินใจหรือกระทำในทางลบ

7. ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น

9) หลังจากการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน นักเรียนรู้สึกว่าเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ได้มากขึ้นหรือไม่ อย่างไร

8. ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ

10) การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยให้นักเรียนสามารถจินตนาการถึงมุมมองของผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ในโลกไซเบอร์ได้ดีขึ้นหรือไม่ ยกตัวอย่างประกอบ

9. ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม

11) นักเรียนมีแนวโน้มที่จะแสดงความเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือผู้อื่นในโลกไซเบอร์มากขึ้นหลังจากการเรียนรู้หรือไม่ มีตัวอย่างสถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นบ้าง

12) หากนักเรียนเห็นเพื่อนของคุณถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างรุนแรงในโลกไซเบอร์ นักเรียนจะทำอย่างไร

แบบวัดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบเขียนตอบ มีทั้งหมด 10 ข้อ กำหนดเวลาทำ 60 นาที
2. ให้นักเรียนอ่านคำถามอย่างละเอียดและตอบทุกข้อให้ครบถ้วน
3. ส่งแบบทดสอบเมื่อทำเสร็จเรียบร้อย

สถานการณ์ “นักศึกษาสาวจีนถูกระรานทางไซเบอร์อย่างหนัก จากการย้อมผมสีชมพู ในวันรับปริญญาโท”

เจิ้ง หลิงหัว นักศึกษาสาวชาวจีน วัย 23 ปี ต้องเผชิญกับการระรานทางไซเบอร์อย่างรุนแรง หลังจากที่เธอโพสต์ภาพตนเองในชุดครุยพร้อมผมสีชมพูลงบนโซเชียลมีเดีย คำวิจารณ์ที่รุนแรงพุ่งเข้าหาเธอทันที บางคนเรียกเธอว่า “สาวไนท์คลับ” หรือ “วิญญาณชั่วร้าย” เพียงเพราะสีผมของเธอ และยังมีความคิดเห็นที่กล่าวว่า “ทำไมบัณฑิตที่เพิ่งจบใหม่ถึงย้อมผมเหมือนสาวบาร์” ไม่เพียงเท่านั้น ภาพของเธอยังถูกนำไปใช้โฆษณาคอร์สเรียนออนไลน์โดยไม่ได้รับอนุญาต และภาพที่เธอไปเยี่ยมปู่ที่โรงพยาบาลก็ถูกบิดเบือนเป็นข่าวเท็จ ทำให้ชื่อเสียงของเธอเสียหายอย่างหนัก แม้ว่าเธอจะพยายามตอบโต้และขู่จะดำเนินคดีทางกฎหมายต่อผู้ที่ใส่ร้าย แต่การกลั่นแกล้งยังคงรุนแรงขึ้น ส่งผลให้เธอได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคซึมเศร้าในเดือนกรกฎาคม 2565 และแม้จะพยายามรักษาตัว แต่ก็ยังคงเผชิญกับภาวะซึมเศร้ากำเริบจนกระทั่งเธอโพสต์ข้อความที่สะท้อนถึงความว่า “ทำไมคนที่ถูกระรานทางไซเบอร์ส่วนใหญ่จึงเลือกที่จะจบชีวิตลง” หลังจากนั้นไม่นานเธอก็ตัดสินใจจบชีวิตของตนเองในวันที่ 23 มกราคม 2566 เหตุการณ์นี้เป็นโศกนาฏกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงอันตรายของการใช้โซเชียลมีเดียโดยขาดความรับผิดชอบ และเป็นบทเรียนสำคัญว่าคำพูดที่ดูเหมือนไม่มีพิษภัยในโลกไซเบอร์ อาจกลายเป็นอาวุธที่ทำลายชีวิตของใครบางคนได้

1. ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น

1) ถ้ามีคนในโซเชียลมีเดียโพสต์ภาพตัวเองด้วยทรงผมหรือเสื้อผ้าที่แตกต่างจากคนทั่วไป นักเรียนคิดว่าควรแสดงความคิดเห็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

2) หากนักเรียนเห็นภาพของใครบางคนที่อยู่กับผู้สูงอายุและคนอื่นตีความว่าเป็นแฟนกัน นักเรียนจะพยายามเปิดใจและมองสถานการณ์จากมุมมองของทั้งสองฝ่ายอย่างไร

.....

.....

.....

.....

2. การมีสติรู้ตนเอง

3) ถ้ามีคนมาพูดจาไม่ดีกับนักเรียนในโซเชียลมีเดีย นักเรียนจะจัดการกับความรู้สึกโกรธหรือเสียใจของตัวเองอย่างไร

.....

.....

.....

.....

4) ถ้านักเรียนเป็นเจ้ง หลิงหัว นักเรียนจะใช้วิธีไหนในการรู้จักและเข้าใจอารมณ์ของตัวเองเพื่อไม่ให้มันส่งผลกระทบต่อการตัดสินใจในโลกไซเบอร์

.....

.....

.....

.....

3. ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น

5) จากเหตุการณ์ที่เจิ้ง หลิงหัวถูกวิจารณ์เรื่องผมสีชมพูและชุดครุย นักเรียนคิดว่าเธอรู้สึกอย่างไร เมื่อเห็นคำวิจารณ์เหล่านั้น เพราะอะไร

.....

.....

.....

.....

6) เมื่อภาพของเจิ้ง หลิงหัวถูกนำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตและบิดเบือนเป็นข่าวเท็จ นักเรียนคิดว่าเธอรู้สึกอย่างไร เพราะอะไร

.....

.....

.....

.....

4. ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ

7) ถ้านักเรียนเป็นเจิ้ง หลิงหัว ที่ถูกวิจารณ์รุนแรงเพราะย้อมผมสีชมพูและโพสต์รูปในชุดครุย ถูกนำรูปไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต และถูกบิดเบือนเป็นข่าวเท็จ นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

.....

8) ถ้านักเรียนเป็นเจิ้ง หลิงหัว ที่ถูกวิจารณ์รุนแรงเพราะย้อมผมสีชมพูและโพสต์รูปในชุดครุย ถูกนำรูปไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต และถูกบิดเบือนเป็นข่าวเท็จ นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

.....

.....

.....

5. ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม

9) เมื่อเจิ้ง หลิงหัว ต้องเผชิญกับการระรานในโลกไซเบอร์ นักเรียนคิดว่าเพื่อนหรือคนรอบข้างของเธอควรช่วยเหลือเธออย่างไร

.....

.....

.....

.....

10) นักเรียนอยากบอกอะไรกับ เจิ้ง หลิงหัว บ้าง

.....

.....

.....

.....

เกณฑ์การให้คะแนนความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

รายการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น	สามารถรับรู้และตีความความรู้สึกของผู้อื่นได้อย่างถูกต้องเปิดรับมุมมองที่หลากหลายและไม่ตัดสินหรือมีอคติ	รับรู้มุมมองของผู้อื่นได้ในระดับหนึ่งแต่บางครั้งยังมีอคติหรือตัดสินตามความเชื่อของตนเอง	รับรู้มุมมองของผู้อื่นได้บ้างแต่ยังมีการตัดสินหรือไม่เปิดรับความคิดเห็นที่แตกต่าง	มักตัดสินผู้อื่นจากมุมมองของตนเองและไม่เปิดรับความคิดเห็นที่แตกต่าง
2. การมีสติรู้ตนเอง	ตระหนักรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกของตนเองได้ดีและควบคุมอารมณ์ไม่ให้ส่งผลลบต่อพฤติกรรมในโลกไซเบอร์	รับรู้อารมณ์ของตนเองได้ในระดับหนึ่งแต่บางครั้งยังควบคุมอารมณ์ไม่ได้	รับรู้อารมณ์ของตนเองได้บ้างแต่ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ดีทุกสถานการณ์	มักแสดงออกทางอารมณ์โดยไม่ไตร่ตรองส่งผลให้เกิดการโต้ตอบเชิงลบ
3. ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น	สามารถเข้าใจและคาดเดาความรู้สึกของผู้อื่นจากข้อความหรือพฤติกรรมในโลกไซเบอร์ได้อย่างถูกต้อง	บางครั้งสามารถเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นได้แต่ยังสับสนหรือไม่แน่ใจในบางสถานการณ์	มักเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นได้ไม่ครบถ้วนหรือไม่สามารถคาดเดาความรู้สึกจากข้อความได้ดี	มักไม่เข้าใจหรือไม่สนใจความรู้สึกของผู้อื่นในโลกไซเบอร์
4. ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ	สามารถจินตนาการถึงสถานการณ์ของผู้อื่นได้ดีเข้าใจความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้อื่นแม้ไม่ได้ประสบเอง	สามารถจินตนาการถึงมุมมองของผู้อื่นได้บ้างแต่บางครั้งยังเข้าใจยาก	สามารถจินตนาการถึงมุมมองของผู้อื่นได้บางครั้งแต่ไม่สามารถเข้าใจทั้งหมดได้	ไม่สามารถจินตนาการหรือเข้าใจมุมมองของผู้อื่นได้มักมองสถานการณ์จากประสบการณ์ของตนเองเท่านั้น

รายการประเมิน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
5. ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม	แสดงความเห็นอกเห็นใจและให้การสนับสนุนผู้อื่นในโลกออนไลน์ มีพฤติกรรมช่วยเหลือเมื่อเห็นผู้อื่นประสบปัญหา	มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในบางสถานการณ์แต่ยังไม่แสดงออกหรือช่วยเหลืออย่างสม่ำเสมอ	ไม่ค่อยแสดงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นหรือเพิกเฉยต่อปัญหาในสังคมออนไลน์	ไม่แสดงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นหรือเพิกเฉยต่อปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์

เกณฑ์คะแนนรวม

คะแนน	ระดับ	คำอธิบาย
16 - 20	ดีมาก	สามารถเข้าใจและควบคุมอารมณ์ได้ดี ช่วยเหลือผู้อื่นในโลกออนไลน์ได้อย่างดีเยี่ยม
11 - 15	ดี	เข้าใจผู้อื่นและควบคุมอารมณ์ได้ดี แต่บางครั้งยังมีข้อจำกัดเล็กน้อย
6 - 10	พอใช้	มีความเข้าใจผู้อื่นบ้าง แต่ยังต้องพัฒนาในการแสดงออกและการเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น
0 - 5	ปรับปรุง	มีปัญหาในการเข้าใจหรือแสดงออกอย่างเหมาะสมต่อผู้อื่นในโลกออนไลน์และต้องการการพัฒนาเพิ่มเติม

ภาคผนวก ข รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

1. ดร.ชัยณรงค์ จารุพงศ์พัฒนะ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา
คุณวุฒิสูงสุด ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา
สถานที่ทำงาน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

2. ผศ. ดร.วสันต์ สรรพสุข ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
คุณวุฒิสูงสุด ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษา วิชาเอกพหุวัฒนธรรมศึกษา
สถานที่ทำงาน วิทยาลัยการศึกษา มหาวิทยาลัยพะเยา

3. นายพีรวุทธิ์ สีตาบุตร ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ
คุณวุฒิสูงสุด ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา
สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน

4. นางสาวสุธินี หล้าทา ตำแหน่ง นักจิตวิทยาโรงเรียนประจำ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
คุณวุฒิสูงสุด ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา
สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน

5. นางสาวจิราวรรณ ม่วงจันทร์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ
คุณวุฒิสูงสุด ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
สถานที่ทำงาน โรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน

6. นางสาวศันศนีย์ สิทธิกัน ตำแหน่ง ครู
คุณวุฒิสูงสุด ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา
สถานที่ทำงาน โรงเรียนเวียงเจดีย์วิทยา

7. นายธนากร สร้อยเสพ ตำแหน่ง ครู
คุณวุฒิสูงสุด ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา
สถานที่ทำงาน โรงเรียนส่วนบุญโญปถัมภ์ ลำพูน

ที่ อว. ๐๖๐๓.๐๒/ ว ๒๑๘๕

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๙ สิงหาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขออนุญาตเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์

เรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์ จำนวน.....ฉบับ

ด้วย **นางสาวสุริยาพร ญาณตาล** รหัสประจำตัว ๖๖๐๖๒๗๗๔ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง **"การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน"** เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องขอความอนุเคราะห์ข้อมูลจากท่าน ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปประกอบการวิจัยซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป ทั้งนี้ นิสิตจะดำเนินการประสานงานด้วยตนเองอีกครั้งหนึ่ง บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย
โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๘
โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖
๒. นางสาวสุริยาพร ญาณตาล
โทร ๐๘-๗๗๒๕-๖๙๘๔

ภาคผนวก ค รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. นายนรเศรษฐ์ เตชะ อาจารย์ประจำหลักสูตรสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจและศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
   คุณวุฒิ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา (สังคมศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2. นายยุรนันท์ สถานป่า ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนนารีรัตน์จังหวัดแพร่ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาแพร่
   คุณวุฒิ ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
3. นายภาณุวัฒน์ ฟูจักรคำ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยเทคนิคลำปาง
   คุณวุฒิ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา (สังคมศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ ว ๐๐๒๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๓ มกราคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน คุณนรเศรษฐ์ เตชะ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย **นางสาวสุริยาพร ญาณตาล** รหัสประจำตัว ๖๖๐๖๒๗๗๔ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง **"การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน"** เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างดียิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย
โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๘
โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖
๒. นางสาวสุริยาพร ญาณตาล
โทร ๐๘-๗๗๒๕-๖๙๘๔

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ ว ๐๐๒๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๓ มกราคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน คุณยุรนันท์ สถานป่า

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย **นางสาวสุริยาพร ญาณตาล** รหัสประจำตัว ๖๖๐๖๒๗๗๔ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง **"การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน"** เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างดียิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย
โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๘
โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖
๒. นางสาวสุริยาพร ญาณตาล
โทร ๐๘-๗๗๒๕-๖๙๘๔

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ ว ๐๐๒๘

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๓ มกราคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน คุณภาณุวัฒน์ ฟูจักรคำ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย **นางสาวสุริยาพร ญาณตาล** รหัสประจำตัว ๖๖๐๖๒๗๗๔ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง **"การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน"** เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างดียิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)
รองคณบดีฝ่ายบริหาร ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย
โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๘
โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖
๒. นางสาวสุริยาพร ญาณตาล
โทร ๐๘-๗๗๒๕-๖๙๘๔

ภาคผนวก ง คู่มือครูการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน

คู่มือครู

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

วิชาสังคมศึกษา (ส21101) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นางสาวสุริยาพร ญาณตาล
ตำแหน่งครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนธีรกานท์บ้านโฮ่ง
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาลำปาง ลำพูน

คำชี้แจง

คู่มือครูการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดลำพูน จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาสังคมศึกษา (รหัสวิชา ส 21101) ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ ทักษะ และความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในโลกไซเบอร์ สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การจัดการเรียนรู้ในคู่มือฉบับนี้ใช้ รูปแบบ EMPATHY ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการศึกษาปรากฏการณ์จริง เชื่อมโยงกับชีวิตของนักเรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้ง ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ การเลือกปรากฏการณ์ การตั้งคำถาม การสืบค้นข้อมูล การอธิบายปรากฏการณ์ การประเมินผลตามสภาพจริง การสะท้อนความคิด และการปรารถนาการเติบโต

คู่มือฉบับนี้ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ 5 แผน รวม 10 ชั่วโมง ได้แก่ Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์ การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์ การเผยแพร่ข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต และการปลอมแปลงตัวตน ซึ่งแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มุ่งเน้นให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงและสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณญาณ

คู่มือครูฉบับนี้ออกแบบให้มีความยืดหยุ่น สามารถปรับใช้ตามบริบทของนักเรียน เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และความรับผิดชอบในโลกไซเบอร์ หวังว่าคู่มือฉบับนี้จะเป็นแนวทางที่ช่วยให้ครูสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้นักเรียนพัฒนาเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพต่อไป

สุริยาพร ญาณตาล

ส21101 สังคมศึกษา 1

รายวิชาพื้นฐาน **กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ฯ**

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 **เวลา 60 ชั่วโมง 1.5 หน่วยกิต**

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษา ฝึกอธิบาย วิเคราะห์ เห็นคุณค่าและปฏิบัติตน เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจ ประวัติและความสำคัญของพระพุทธศาสนาพุทธประวัติหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาพุทธศาสนิกชนตัวอย่างหน้าที่และมารยาทของชาวพุทธการบริหารจิตเจริญปัญญาวันสำคัญทางพุทธศาสนาและศาสนาพิธี การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตยโดยการทำประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติเรียนรู้เกี่ยวกับบทบาทสิทธิเสรีภาพกฎหมายตามหลักสิทธิมนุษย์ชนระบบการเมืองการปกครองของคนไทยและวัฒนธรรมในการอยู่ร่วมกัน

โดยใช้กระบวนการกลุ่ม กระบวนการสืบค้น กระบวนการคิดวิเคราะห์ กระบวนการฝึกปฏิบัติมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี

ตระหนักและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของพลเมืองดี เข้าใจการเมืองการปกครอง ยึดมั่นศรัทธาและธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะมีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี ดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และปรับตัวเข้าสู่อาเซียน

ตัวชี้วัด

ส 1.1 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/3, ม.1/4, ม.1/5, ม.1/6, ม.1/7, ม.1/8, ม.1/9, ม.1/10, ม.1/11

ส 1.2 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/3, ม.1/4, ม.1/5

ส 2.1 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/3, ม.1/4

ส 2.2 ม.1/1, ม.1/2, ม.1/3

รวมทั้งหมด 23 ตัวชี้วัด

เนื้อหาในการจัดการเรียนรู้

วิชาสังคมศึกษา สาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง พลเมืองดีในโลกไซเบอร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้แก่

1. Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ
2. Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์
3. การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์
4. การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
5. การปลอมแปลงตัวตน

แนวทางการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หมายถึง การนำปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความจริงและมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตของนักเรียน มาใช้เป็นประเด็นหลักในการกระตุ้นความสนใจ และพัฒนากระบวนการเรียนรู้แบบองค์รวมและบูรณาการ โดยมีการเชื่อมโยงความรู้จากหลากหลายสาระการเรียนรู้ มุ่งเน้นให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง อันนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งและมีความหมายในสิ่งที่เรียนรู้ ตามรูปแบบ EMPATHY โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action)

ครูเลือกปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมใกล้ตัวนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตร

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry)

นักเรียนร่วมกันตั้งคำถามหรือกำหนดปัญหาที่มีความสนใจร่วมกัน เพื่อขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ในมุมมองที่หลากหลาย

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research)

นักเรียนร่วมกันสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและน่าเชื่อถือ

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation)

นักเรียนอธิบายปรากฏการณ์ที่สะท้อนความเข้าใจ เช่น การบรรยาย การสร้างแผนผังความคิด หรือการแสดงบทบาทสมมติ

ขั้นที่ 5 การประเมินผลตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation)

ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินความสามารถและความก้าวหน้าในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection)

นักเรียนสะท้อนความเข้าใจในมุมมองที่หลากหลายและเชื่อมโยงความรู้ที่ได้

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth)

นักเรียนแสดงความปรารถนาที่จะพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง พร้อมเปิดรับการเรียนรู้ในอนาคต

ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ คือ การเข้าใจความรู้สึกและมุมมองของผู้อื่นในโลกออนไลน์ และแสดงความเอื้อเฟื้อเมื่อผู้อื่นประสบปัญหาหรือได้รับการปฏิบัติที่ไม่เป็นธรรมในโลกไซเบอร์ รวมถึงการตระหนักรู้ถึงอารมณ์ของตนเองในการโต้ตอบหรือแสดงความคิดเห็นที่ ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายหรือกระทบกระเทือนทางจิตใจของผู้อื่น ตามองค์ประกอบดังนี้

1. ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น (Empathic Accuracy)

ความสามารถในการรับรู้และตีความความรู้สึกหรือความคิดเห็นของผู้อื่นได้อย่างถูกต้อง โดยเปิดรับมุมมองที่หลากหลายและไม่ตัดสินหรือมีอคติ

2. การมีสติรู้ตนเอง (Self-empathy)

การตระหนักรู้ถึงอารมณ์และความรู้สึกของตนเองเพื่อป้องกันไม่ให้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจหรือการกระทำในเชิงลบในโลกไซเบอร์

3. ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น (Cognitive and Emotional empathy)

ความสามารถในการเข้าใจความคิดและอารมณ์ของผู้อื่น ซึ่งช่วยให้สามารถคาดเดาและเข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นอาจรู้สึกจากเหตุการณ์หรือสถานการณ์ในโลกไซเบอร์ได้

4. ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ (Imaginative empathy)

ความสามารถในการจินตนาการถึงสถานการณ์หรือบทบาทของผู้อื่น และเข้าใจความรู้สึกและความคิดของผู้อื่นในบริบทต่าง ๆ แม้ไม่ได้ประสบกับสถานการณ์นั้นด้วยตนเอง

5. ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม (Empathic concern)

การแสดงความเห็นอกเห็นใจและความใส่ใจต่อความรู้สึกหรือปัญหาของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ ด้วยการช่วยเหลือหรือสนับสนุนเมื่อผู้อื่นประสบปัญหาหรือถูกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รหัส ส 21101 รายวิชาสังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง พลเมืองดีในโลกไซเบอร์

เรื่อง Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 2 ชั่วโมง

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และ สังคมโลกอย่างสันติสุข

2. ตัวชี้วัด

ม. 1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น

3. สาระสำคัญ

การบลูลี่ (Bullying) คือการกระทำที่ตั้งใจทำร้ายผู้อื่น ทั้งทางกายภาพ วาจา หรืออารมณ์ รวมถึงการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ที่เกิดขึ้นผ่านช่องทางออนไลน์ โดยมักมีลักษณะของการกระทำซ้ำๆ และเกิดจากความไม่สมดุลของอำนาจระหว่างผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ การบลูลี่ส่งผลกระทบร้ายแรงต่อสุขภาพจิตและร่างกายของผู้ถูกกระทำ เช่น ความเครียด ภาวะซึมเศร้า หรือการทำร้ายตนเอง ดังนั้น การป้องกันและแก้ไขปัญหานี้จึงจำเป็นต้องสร้างความตระหนักรู้ ส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) และสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เพื่อลดผลกระทบและส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคมทั้งโลกจริงและโลกออนไลน์

4. จุดประสงค์

ด้านความรู้ (Knowledge)

- อธิบายความหมายและรูปแบบของการบูลลี่

ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (Psychomotor/Practice)

- คิดวิเคราะห์ถึงสาเหตุและผลกระทบของการบูลลี่
- ออกแบบและนำเสนอแนวทางในการป้องกันการบูลลี่

จุดประสงค์ด้านเจตคติหรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

- ตระหนักถึงความสำคัญของมิตรภาพและความสัมพันธ์ที่ดี

5. สาระการเรียนรู้

1. วิธีปฏิบัติตนในการเคารพสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น

2. ผลที่ได้จากการเคารพสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น

6. สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

☑ความสามารถในการสื่อสาร ☑ความสามารถในการคิด

☑ความสามารถในการแก้ปัญหา ☑ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

☑ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

☐ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ☐ อยู่อย่างพอเพียง ☐ ซื่อสัตย์สุจริต

☑ มุ่งมั่นในการทำงาน ☑ มีวินัย ☐ รักความเป็นไทย

☑ ใฝ่เรียนรู้ ☐ มีจิตสาธารณะ

8. กิจกรรมการเรียนรู้ (การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน)

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action)

1. ครูกล่าวทักทายและสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ โดยใช้คำถาม

- วันนี้นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง

2. ครูแจ้งจุดประสงค์และแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยการเปิดวีดิทัศน์ “บลูลี่ไม่ใช่เรื่องตลก” ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นสถานการณ์ในวิดีโอ
- เพราะเหตุใดพฤติกรรมการบูลลี่ถึงยังคงมีอยู่ในสังคมไทย
- อะไรคือสาเหตุหลักที่ทำให้คนบางคนเลือกที่จะบูลลี่ผู้อื่น

4. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์

5. ครูนำเสนอปรากฏการณ์ “พฤติกรรมบูลลี่ เด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก” ครูตั้งคำถามกระตุ้นนักเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- จากวีดิทัศน์นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร
- เพราะเหตุใดเด็กไทยถึงติดอันดับ 2 ของโลกในเรื่องพฤติกรรมการบูลลี่
- พฤติกรรมการบูลลี่เกิดขึ้นได้อย่างไรในบริบทของสังคมไทย

- การใช้สื่อออนไลน์และโซเชียลมีเดียส่งผลต่อพฤติกรรมการบูลลี่ในหมู่วัยรุ่นไทยอย่างไร

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry)

6. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน จำนวน 5 กลุ่ม และร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นปรากฏการณ์ “พฤติกรรมบูลลี่ เด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก” และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันระดมความคิดและเลือกประเด็นที่สนใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ เช่น

- ทำไมพฤติกรรมบูลลี่ถึงแพร่หลายในหมู่เด็กไทยจนติดอันดับ 2 ของโลก
- การบูลลี่เกิดจากอะไร และเกิดขึ้นในรูปแบบใดบ้าง
- วัฒนธรรมการเลียนแบบหรือการล้อเล่นในสังคมไทยมีผลต่อการบูลลี่หรือไม่ อย่างไร
- เราจะช่วยเพื่อนหรือคนที่ถูกบูลลี่ได้อย่างไร
- สังคมควรมีบทบาทอย่างไรในการลดปัญหาการบูลลี่
- การใช้โซเชียลมีเดียและอินเทอร์เน็ตส่งผลต่อพฤติกรรมบูลลี่ในหมู่วัยรุ่นอย่างไร
- การบูลลี่ส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกระทำในระยะสั้นและระยะยาวอย่างไร
- โรงเรียนควรทำอย่างไรเพื่อป้องกันพฤติกรรมบูลลี่ในนักเรียน
- ครอบครัวและเพื่อนมีบทบาทอย่างไรในการลดพฤติกรรมบูลลี่
- หากเป็นผู้ถูกกระทำ จะขอความช่วยเหลือจากใครและอย่างไร

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research)

8. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นที่สนใจ เพื่อสรุปองค์ความรู้ลงในใบกิจกรรม พร้อมทั้งบอกรายละเอียดของข้อมูลและแหล่งที่มาของประเด็นนั้น

9. นักเรียนแต่ละกลุ่มลงมือหาคำตอบของประเด็นที่สนใจ โดยใช้แหล่งความรู้และเทคโนโลยีที่หลากหลายที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ เช่น อินเตอร์เน็ต ห้องสมุด เป็นต้น

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation)

10. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการค้นคว้าในรูปแบบต่าง ๆ เช่น แผนผังความคิด การบรรยาย การแสดงบทบาทสมมติ การทำโปสเตอร์หรือแผ่นพับ การจัดทำวีดิทัศน์ การแต่งเพลง

11. ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินและสรุปองค์ความรู้ที่ได้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความเห็น

ขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation)

12. ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การแบบประเมินตนเอง การประเมินเพื่อน การสังเกตพฤติกรรม การอภิปรายร่วมกัน การแสดงบทบาทสมมติ และสรุปองค์ความรู้ที่ได้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความเห็น

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection)

13. ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นพร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- จากกิจกรรมในวันนี้ นักเรียนได้เรียนรู้หรือเข้าใจปัญหาการบูลลี่จากมุมมองที่แตกต่างกันอย่างไร

- มีมุมมองใดที่เพื่อนนำเสนอที่นักเรียนเห็นด้วยหรือต้องการเพิ่มเติม เพราะเหตุใด

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth)

14. ครูตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองและสร้างสังคมที่ดีขึ้นพร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- หลังจากเรียนวันนี้ นักเรียนอยากเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือช่วยสร้างสังคมที่ไม่มีการบูลลี่ได้อย่างไรบ้าง

- วันนี้นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างที่ทำให้รู้ว่าสิ่งไหนควรปรับปรุงในตัวเอง และจะเริ่มปรับปรุงสิ่งนั้นอย่างไร

9. สื่อ / อุปกรณ์ / แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน วิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. PowerPoint ประกอบการสอน เรื่อง Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

3. ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

4. วีดิทัศน์ประกอบการสอน Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

- บลูลี่ไม่ใช่เรื่องตลกจาก

https://www.youtube.com/watch?v=TZ3IsdUDJs8&t=174s

- พฤติกรรม "บูลลี่" เด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก

https://www.youtube.com/watch?v=TDbL_ly2c0k

10. ภาระงาน/ชิ้นงาน

ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

11. การวัดและประเมินผล

รายการการวัดและประเมินผล	**เครื่องมือวัดและประเมินผล**	**เกณฑ์การวัดและประเมินผล**
1. ด้านความรู้ (K) - อธิบายความหมายและรูปแบบของการบูลลี่	- แบบประเมินผลงานนักเรียน	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียนผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
2. ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (P) - คิดวิเคราะห์ถึงสาเหตุและผลกระทบของการบูลลี่ - ออกแบบและนำเสนอแนวทางในการป้องกันการบูลลี่	- แบบประเมินผลงานนักเรียน - แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียนผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป - การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่มผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
3. ด้านเจตคติ/คุณลักษณะ (A) - ตระหนักถึงความสำคัญของมิตรภาพและความสัมพันธ์ที่ดี	- แบบประเมินผลงานนักเรียน - แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียนผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป - การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่มผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของนักเรียน - ความสามารถในการ	- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของนักเรียน	- เกณฑ์การประเมินผลสมรรถนะสำคัญของ

รายการการวัดและประเมินผล	**เครื่องมือวัดและประเมินผล**	**เกณฑ์การวัดและประเมินผล**
สื่อสาร - ความสามารถในการคิด - ความสามารถในการแก้ไขปัญหา - ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต - ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี		นักเรียนระดับคุณภาพผ่าน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ - มุ่งมั่นในการทำงาน - ใฝ่เรียนรู้ - มีวินัย	- แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- เกณฑ์การประเมินผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนระดับคุณภาพผ่าน

12. บันทึกหลังสอน

- ผลการจัดการเรียนรู้ .....

.....

.....

- จุดเด่นของ.....

.....

.....

- นักเรียน.....

.....

.....

- จุดที่ต้องพัฒนา.....

.....

.....

- แนวทางการพัฒนา

.....

.....

- ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ลงชื่อ ผู้สอน

(.....)

ตำแหน่ง.....

ใบกิจกรรมที่ 1 เรื่อง Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ

สมาชิกกลุ่ม : .....

1. ชื่อ.....เลขที่..... 2. ชื่อ.....เลขที่.....
3. ชื่อ.....เลขที่..... 4. ชื่อ.....เลขที่.....
5. ชื่อ.....เลขที่..... 6. ชื่อ.....เลขที่.....

1. นักเรียนสนใจประเด็นที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ “พฤติกรรมบูลลี่ เด็กไทยติดอันดับ 2 ของโลก” อะไรบ้าง

ประเด็นที่ 1

.....

.....

ประเด็นที่ 2

.....

.....

ประเด็นที่ 3

.....

.....

ประเด็นที่ 4

.....

.....

2. ให้นักเรียนระบุประเด็นที่สนใจ พร้อมรายละเอียดของข้อมูล และแหล่งที่มาของข้อมูล

ประเด็นที่สนใจ	รายละเอียดของข้อมูล	แหล่งที่มาของข้อมูล
1.		
2.		
3.		
4.		

3. ให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้

1) การบูลลี่หมายถึงอะไร

.....

.....

2) สาเหตุของการบลูลี่เกิดจากอะไรบ้าง

.....

.....

3) การบูลลี่ส่งผลกระทบอะไรบ้าง

.....

.....

4) เมื่อนักเรียนถูกบลูลี่ นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

.....

5) เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนถูกบลูลี่ นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

.....

6) นักเรียนมีวิธีรณรงค์หรือป้องกันการบลูลี่อย่างไรบ้าง

.....

.....

7) ความสัมพันธ์ที่ดีมีผลต่อการลดการบูลลี่อย่างไร

.....

.....

8) นักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับการบูลลี่อะไรบ้าง

.....

.....

9) นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการเรียนวันนี้

.....

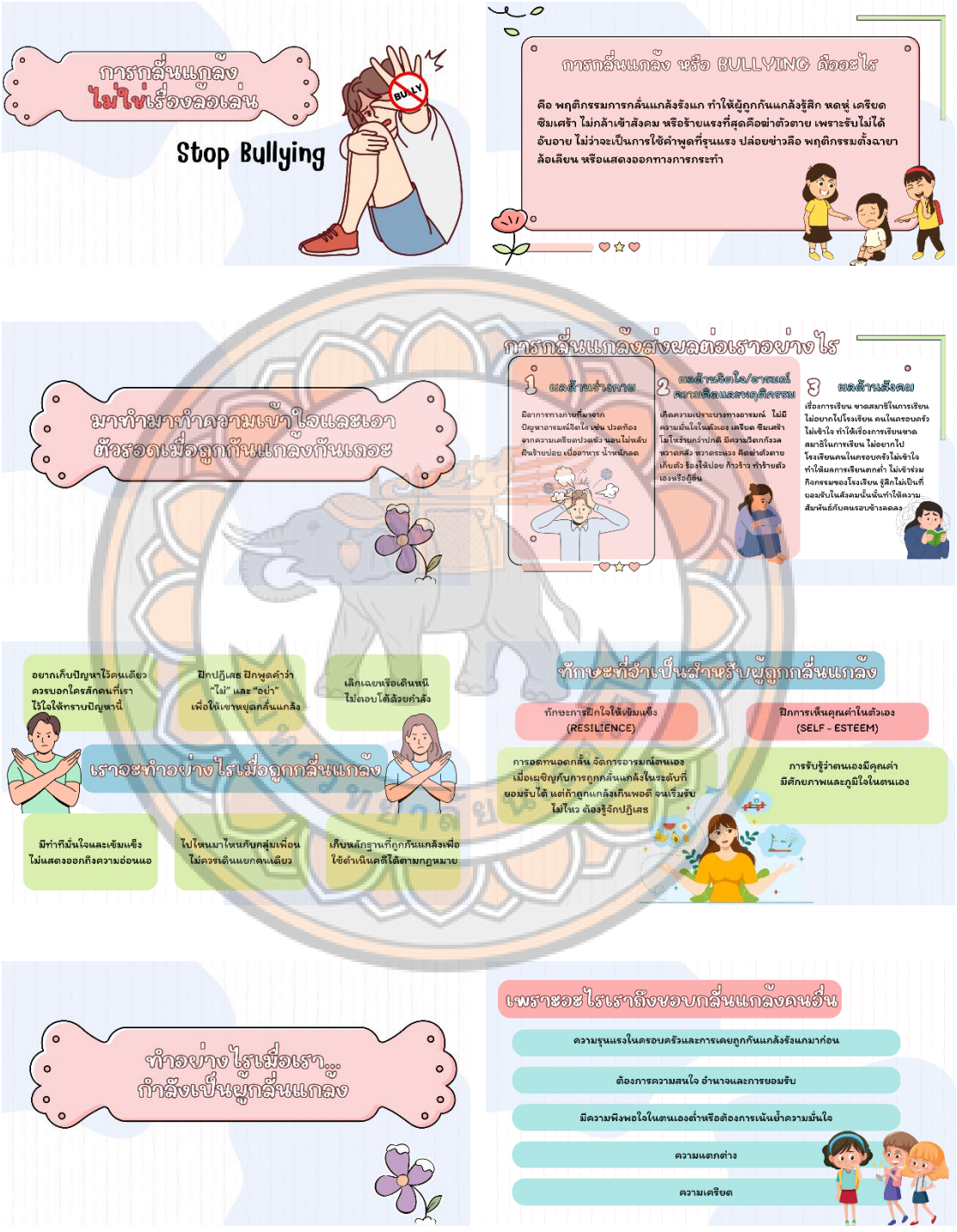
.....

10) นักเรียนจะนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

.....

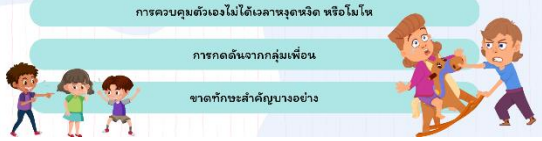
.....

สื่อประกอบการสอน เรื่อง Stop Bullying มิตรภาพและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ



เพราะอะไรเราถึงชอบกลั่นแกล้งคนอื่น

- ขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น
- การเลียนแบบ
- การควบคุมตัวเองไม่ได้เวลาหงุดหงิด หรือไม่ไหว
- การกดดันจากกลุ่มเพื่อน
- ขาดทักษะสำคัญบางอย่าง



ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งคนอื่น

ผลกระทบด้านจิตใจ / อารมณ์ ความคิดและพฤติกรรม

วิตกกังวล มีพฤติกรรมต่อต้านสังคม ก้าวร้าว ใช้ความรุนแรงกับคู่รักหรือคนใกล้ตัว มักควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ได้ มีความมั่นใจในตัวเองต่ำหรืออาจมีปัญหาสุขภาพจิตต่อเนื่องจนถึงวัยผู้ใหญ่

ผลกระทบด้านสังคม

เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่เลือกใช้ความรุนแรงหรือสารเสพติดในการแก้ปัญหาทำผิดกฎโรงเรียน หรือทำผิดกฎหมายขาดความรับผิดชอบชั่วดี มีแนวโน้มกออาเชียร์กรรมได้ในอนาคต

เราจะหยุดพฤติกรรมนี้ได้อย่างไร

1. ก่อนอื่นเราต้องถามตัวเองก่อนว่าเหตุผลที่เรากลั่นแกล้งครั้งนี้คืออะไร และผลที่ตามมาจากการกลั่นแกล้งคืออะไรเพื่อให้เราทบทวนตัวเองว่าสิ่งที่เราทำไปมันดีหรือไม่ดี
2. ฝึกเอาใจเค้ามาใส่ใจเราถ้าเรามีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นก็จะได้การยอมรับจากเพื่อน
3. ปรับทัศนคติตัวเองเสียใหม่ว่าการกันแกล้งคนอื่นเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ
4. ฝึกทักษะสังคมเพิ่มเพราะบางครั้งการที่เราไปกันแกล้งคนอื่นอาจเกิดจากปัญหาการเข้าสังคม

เมื่อเห็นเพื่อถูกกลั่นแกล้งทำอย่างไรได้บ้าง

เมื่อพบเห็นคนถูกกลางแจ้งก็สามารถเข้าช่วยหยุดยั้งการกันแกล้งนั้นได้ แต่ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของตนเองเป็นสำคัญ แต่ถ้าประเมินแล้วว่าเกินกำลังของเรา ไม่สามารถเข้าช่วยเหลือได้ควรใช้วิธีมองหาตัวช่วยอื่น เช่น เรียกผู้ใหญ่ ครู ตำรวจ เป็นต้น หรืออาจเบี่ยงเบนความสนใจ เช่น แกล้งตะโกนเรียก ครู ตำรวจ หรือผู้ใหญ่ให้คนที่กำลังกันแกล้ง ตกใจหยุดการ กลั่นแกล้งวิ่งหนีไป

เมื่อเห็นเพื่อถูกกลั่นแกล้งทำอย่างไรได้บ้าง

สิ่งที่เราทำได้ทันทีในการช่วยเหลือเพื่อน คือการรับฟังและแสดงความเห็นใจ โดยเริ่มจากการให้เพื่อนได้ระบายความรู้สึกแย่ ๆ ที่ถูกกันแกล้งก่อน แค่นั้นก็ทำให้เพื่อนรู้สึกดีขึ้นแล้วอย่างน้อยก็เป็นที่พึ่งทางใจ หลังจากนั้นค่อยคิดหาวิธีจัดการ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รหัส ส 21101 รายวิชาสังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง พลเมืองดีในโลกไซเบอร์

เรื่อง Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 2 ชั่วโมง

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และ สังคมโลกอย่างสันติสุข

2. ตัวชี้วัด

ม. 1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น

3. สาระสำคัญ

ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจ รับรู้ และแสดงออกถึงความห่วงใยต่อความรู้สึกและปัญหาของผู้อื่นในสังคมออนไลน์ โดยไม่ตัดสินผู้อื่นอย่างรวดเร็ว ซึ่งรวมถึงการเปิดใจรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่าง การตระหนักถึงผลกระทบของคำพูดและการกระทำของตนเองต่อผู้อื่นในโลกดิจิทัล และการพยายามทำให้พื้นที่ออนไลน์เป็นสถานที่ที่ปลอดภัยและเป็นมิตร ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ไม่ได้หมายถึงเพียงแค่การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น แต่ยังรวมถึงการมีสติรู้ตนเอง ไม่ใช้อารมณ์เป็นตัวตัดสินหรือโต้ตอบอย่างรุนแรง อีกทั้งยังสะท้อนถึงความสามารถในการจินตนาการถึงสถานการณ์ของผู้อื่น แม้ว่าตนเองจะไม่เคยประสบกับเหตุการณ์นั้นโดยตรง การแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจสามารถทำได้ผ่านการให้กำลังใจ การไม่ส่งต่อข้อมูลที่เป็นเท็จหรือสร้างความเสียหายต่อผู้อื่น และการช่วยเหลือหรือสนับสนุนเมื่อพบว่ามีคนกำลังเผชิญกับปัญหาหรือถูกกระทำอย่างไม่เป็นธรรมในโลกไซเบอร์ ทักษะนี้เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสังคมออนไลน์ที่เต็มไปด้วยความเข้าใจและเคารพซึ่งกันและกัน ช่วยลดปัญหาการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ และส่งเสริมวัฒนธรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และมีความรับผิดชอบ

4. จุดประสงค์

ด้านความรู้ (Knowledge)

- อธิบายความหมายและความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์
- วิเคราะห์ผลกระทบของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (Psychomotor/Practice)

- ฝึกทักษะการสื่อสารเชิงบวกเพื่อแสดงออกถึงความเข้าใจและให้กำลังใจผู้อื่นในโลกไซเบอร์

จุดประสงค์ด้านเจตคติหรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

- ตระหนักถึงคุณค่าของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ และบทบาทของตนในการสร้างสังคมออนไลน์ที่ดี

5. สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์
2. องค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์
3. ผลกระทบของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

6. สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

☑ความสามารถในการสื่อสาร ☑ความสามารถในการคิด
☑ความสามารถในการแก้ปัญหา ☑ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
☑ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

☐รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ☐ อยู่อย่างพอเพียง ☐ ซื่อสัตย์สุจริต
☑ มุ่งมั่นในการทำงาน ☑ มีวินัย ☐ รักความเป็นไทย
☑ ใฝ่เรียนรู้ ☐ มีจิตสาธารณะ

8. กิจกรรมการเรียนรู้ (การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน)

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action)

1. ครูกล่าวทักทายและสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ โดยใช้คำถาม

- วันนี้นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง

2. ครูแจ้งจุดประสงค์และแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ครูนำเสนอปรากฏการณ์ “เขื่อน ภัทรดนัย โดนบูลลี่ ขู่ฆ่า เพราะเป็น LGBTQ+” ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- จากวีดิทัศน์ นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร
- เหตุการณ์นี้สะท้อนปัญหาอะไรในสังคม

4. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry)

5. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน จำนวน 5 กลุ่ม และร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นปรากฏการณ์ “เขื่อน ภัทรดนัย โดนบูลลี่ ขู่ฆ่า เพราะเป็น LGBTQ+” และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันระดมความคิดและเลือกประเด็นที่สนใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ เช่น

- ทำไมคนบางคนถึงเลือกที่จะบูลลี่หรือข่มเหงผู้อื่น
- LGBTQ+ ต้องเผชิญกับความท้าทายอะไรบ้างในสังคม
- เราจะช่วยเหลือหรือสนับสนุนคนที่ถูกบูลลี่ได้อย่างไร
- ทำไมคนบางกลุ่มถึงมีอคติต่อ LGBTQ+ และแสดงออกในเชิงลบ
- ผลกระทบของการบูลลี่ในโลกไซเบอร์ต่อเหยื่อมีอะไรบ้าง
- เราจะสร้างสังคมออนไลน์ที่เห็นอกเห็นใจและยอมรับความหลากหลายได้อย่างไร
- มีกฎหมายหรือมาตรการใดที่ปกป้องกลุ่ม LGBTQ+ จากการถูกบูลลี่ในโลกไซเบอร์

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research)

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นที่สนใจของกลุ่มตนเองมา 3 ประเด็น เพื่อสรุปองค์ความรู้ลงในใบกิจกรรม พร้อมทั้งบอกรายละเอียดของข้อมูลและแหล่งที่มาของประเด็นนั้น

8. นักเรียนแต่ละกลุ่มลงมือหาคำตอบของประเด็นที่สนใจ โดยใช้แหล่งความรู้และเทคโนโลยีที่หลากหลายที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ เช่น อินเตอร์เน็ต ห้องสมุด เป็นต้น

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation)

9. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการค้นคว้าในรูปแบบต่าง ๆ เช่น แผนผังความคิด การบรรยาย การแสดงบทบาทสมมติ การทำโปสเตอร์หรือแผ่นพับ การจัดทำวีดิทัศน์ การแต่งเพลง

10. ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินและสรุปองค์ความรู้ที่ได้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความเห็น

ขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation)

11. ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การแบบประเมินตนเอง การประเมินเพื่อน การสังเกตพฤติกรรม การอภิปรายร่วมกัน การแสดงบทบาทสมมติ และสรุปองค์ความรู้ที่ได้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความเห็น

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection)

12. ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นพร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถาม ดังนี้

- จากกิจกรรมในวันนี้ นักเรียนคิดว่าตัวเองเข้าใจปัญหาการบูลลี่ LGBTQ+ ในโลกไซเบอร์มากขึ้นหรือไม่ อย่างไร

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth)

13. ครูตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองและสร้างสังคมที่ดีขึ้นพร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- หลังจากเรียนวันนี้ นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสังคมที่ยอมรับความหลากหลายได้อย่างไร

- วันนี้นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างที่ทำให้รู้ว่าสิ่งไหนควรปรับปรุงในตัวเอง และจะเริ่มปรับปรุงสิ่งนั้นอย่างไร

14. นักเรียนแต่ละคนทำ ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง สำรวจความรู้สึก เข้าใจตนเองและผู้อื่น โดยให้นักเรียนวิเคราะห์และระบุอารมณ์ของตนเองผ่านวงล้อแห่งอารมณ์ (Wheel of Emotions) ของ ศาสตราจารย์ ดร.โรเบิร์ต พลัทชิค (Robert Plutchik) เพื่อช่วยให้เข้าใจอารมณ์ของตนเองและผู้อื่นได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

9. สื่อ / อุปกรณ์ / แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน วิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. PowerPoint ประกอบการสอน เรื่อง Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์
3. ใบความรู้ เรื่อง วงล้อแห่งอารมณ์
4. ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์
5. ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง สำรวจความรู้สึก เข้าใจตนเองและผู้อื่น
6. วีดิทัศน์ประกอบการสอน Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์

- เขื่อน ภัทรดนัย โดนบูลลี่ ขู่ฆ่า เพราะเป็น LGBTQ+

จาก https://www.youtube.com/watch?v=TmTFQ8fxDsI&t=626s

10. ภาระงาน/ชิ้นงาน

1. ใบกิจกรรมที่ 2 เรื่อง Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์
2. ใบกิจกรรมที่ 3 เรื่อง สำรวจความรู้สึก เข้าใจตนเองและผู้อื่น

11. การวัดและประเมินผล

รายการการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
1. ด้านความรู้ (K) - อธิบายความหมายและความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ - วิเคราะห์ผลกระทบของการขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์	- แบบประเมินผลงานนักเรียน - แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียน ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป - การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
2. ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (P) - ฝึกทักษะการสื่อสารเชิงบวกเพื่อแสดงออกถึงความเข้าใจและให้กำลังใจผู้อื่นในโลก	- แบบประเมินผลงานนักเรียน	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียน ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป

รายการการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
ไซเบอร์	- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	- การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
3. ด้านเจตคติ/คุณลักษณะ (A) - ตระหนักถึงคุณค่าของความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ และบทบาทของตนในการสร้างสังคมออนไลน์ที่ดี	- แบบประเมินผลงานนักเรียน - แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียน ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป - การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของนักเรียน - ความสามารถในการสื่อสาร - ความสามารถในการคิด - ความสามารถในการแก้ไขปัญหา - ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต - ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของนักเรียน	- เกณฑ์การประเมินผลสมรรถนะสำคัญของนักเรียน ระดับคุณภาพผ่าน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ - มุ่งมั่นในการทำงาน - ใฝ่เรียนรู้ - มีวินัย	- แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- เกณฑ์การประเมินผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน ระดับคุณภาพผ่าน

12. บันทึกหลังสอน

- ผลการจัดการเรียนรู้ .....

.....

- จุดเด่นของนักเรียน.....

.....

- จุดที่ต้องพัฒนา.....

.....

- แนวทางการพัฒนา

.....

.....

- ข้อเสนอแนะ

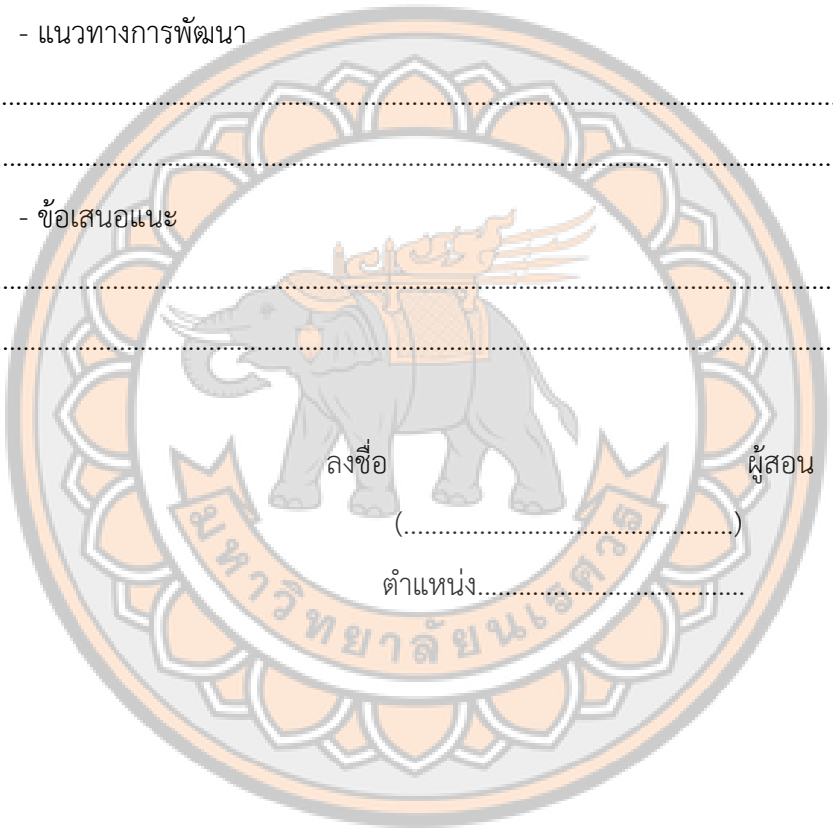
.....

.....

ลงชื่อ ผู้สอน

(.....)

ตำแหน่ง.....



สื่อประกอบการสอน เรื่อง Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์

เพราะว่า...

ในปัจจุบัน สถานการณ์บนโลกไซเบอร์
กลับไม่เป็นดังคาดหวัง การโพสต์
และการแสดงความคิดเห็นของผู้ใช้งาน
อินเทอร์เน็ตและในสังคมออนไลน์
มีการใช้ถ้อยคำหยาบคาย ตอบโต้กันด้วย
อารมณ์โดยไม่คำนึงถึงเหตุผลเมื่อเผชิญ
หน้ากับผู้เห็นต่าง และแสดงออกถึงอคติ

ในช่วงห้าปีที่ผ่านมา อัตราการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์
และการสร้างความเกลียดชัง ทางสังคมออนไลน์สูงขึ้น
อย่างน่าเป็นห่วง ความนิรนามของโลกไซเบอร์
และการไม่ต้องเผชิญหน้ากันของผู้ใช้งาน ทำให้ผู้โพสต์รู้สึกว่า
ไม่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง กับผู้ใช้งานคนอื่น
ไม่กลัวการตอบโต้จากฝ่ายตรงข้ามและไม่คำนึงถึง
ความรู้สึกนึกคิดและผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับอีกฝ่าย
ปัญหาเหล่านี้ เกิดจากการขาดความเห็นอกเห็นใจ
ในโลกไซเบอร์

พลเมืองดิจิทัลต้องมี...

การเรียนรู้มารยาททางอินเทอร์เน็ต (Digital Etiquette)
และการความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ (Digital Empathy)
เป็นทักษะที่ช่วยให้เราใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม รู้จักการสื่อสาร
และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานอื่นด้วยมารยาทอันดี รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา
โดยเข้าอกเข้าใจและเห็นอก เห็นใจผู้ที่มีความแตกต่างจากเรา ไม่เพิกเฉย
เมื่อเห็นผู้อื่นได้รับการปฏิบัติอย่างไม่ถูกต้องในสังคม และมีส่วนร่วม
ในการสร้างสรรค์สังคมให้ดีขึ้น อันเป็นคุณลักษณะของพลเมืองประชาธิปไตย

มารยาท
ทางอินเตอร์เน็ต...

(Digital Etiquette หรือ Netiquette)

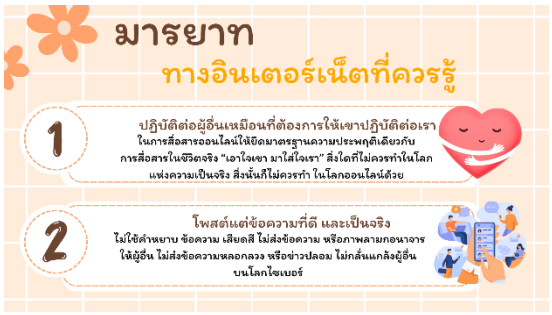
ธรรมเนียมปฏิบัติเกี่ยวกับการประพฤติตนอย่างสุภาพ
ในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ทางเครือข่ายหรือไซเบอร์สเปซ
ไม่ว่าจะเป็นทางโทรศัพท์ อีเมล การสนทนา ส่วนตัว
หรือบนกระดานสนทนาสาธารณะ ในโซเชียลมีเดีย
หรือการพูดคุยใน เกมออนไลน์ มารยาททางอินเทอร์เน็ต
หลายอย่างเป็นเหมือนมารยาททางสังคม เมื่อเรามีปฏิสัมพันธ์
กับผู้อื่นโดยพบปะพูดคุยกันแบบเห็นหน้า การให้เกียรติ
และหลีกเลี่ยงการดูถูกหรือทำให้เขาอับอาย การช่วยเหลือ
ผู้อื่นเมื่อเขาต้องการ

ผลกระทบ...

การใช้วาจาที่แสดงถึงอคติต่อกลุ่มคนที่มีอัตลักษณ์ทางสังคมแง่ใดแง่หนึ่ง
ด้วยคำหยาบคาย อาจเกินเลยจนกลายเป็นการใช้วาจา
แสดงความเกลียดชังทางออนไลน์ (Online Hate Speech)
และในหลายกรณี ผู้ใช้งานบางคนไม่เคารพต่อมารยาท
ในโลกออนไลน์และกฎหมายในชีวิตจริง อาศัยความเป็นสื่อใหม่
ของอินเทอร์เน็ตที่มี ลักษณะนิรนาม (Anonymity) สามารถปกปิด
ตัวตนในโลกออนไลน์จึงแสดงพฤติกรรมโดยเจตนาที่จะคุกคาม
หรือกลั่นแกล้ง ทำลายชื่อเสียงของผู้ใช้งานคนอื่นจนมีผลกระทบร้ายแรง
ในชีวิตจริง เช่น การระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying)
การสวมรอยบัญชีผู้ใช้งานผู้อื่น (Impersonation) และการโจรกรรม
ไซเบอร์ (Hacking)

มารยาททางอินเตอร์เน็ต
สำคัญอย่างไร

ช่วยให้การสื่อสารออนไลน์เป็นไปอย่างราบรื่น
และไม่ทำให้ผู้อื่นรู้สึกไม่สบายใจ การเคารพความคิด
เห็นของผู้อื่น และหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาที่หยาบคาย
ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่ดี การแชร์ข้อมูลควรมี
ความระมัดระวังและไม่ละเมิดสิทธิส่วนบุคคล นอกจาก
นี้ยังช่วยป้องกันการเข้าใจผิดและสร้างความสัมพันธ์
ที่ดีระหว่างผู้ใช้ หากทุกคนทำตามมารยาทจะทำให้
โลกออนไลน์น่าอยู่ขึ้น


มารยาท
ทางอินเตอร์เน็ตที่ควรรู้
1
ปฏิบัติต่อผู้อื่นเหมือนที่ต้องการให้เขาปฏิบัติต่อเรา
ในการสื่อสารออนไลน์ให้ยึดมาตรฐานความประพฤติเดียวกับ
การสื่อสารในชีวิตจริง "เอาใจเขา มาใส่ใจเรา" สิ่งใดที่ไม่ควรทำในโลก
แห่งความเป็นจริง สิ่งนั้นก็ไม่ควรทำ ในโลกออนไลน์ด้วย
2
โพสต์แต่ข้อความที่ดี และเป็นจริง
ไม่ใช้คำหยาบ ข้อความ เสียดสี ไม่ส่งข้อความ หรือภาพลามกอนาจาร
ให้ผู้อื่น ไม่ส่งข้อความหลอกลวง หรือข่าวปลอม ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่น
บนโลกไซเบอร์

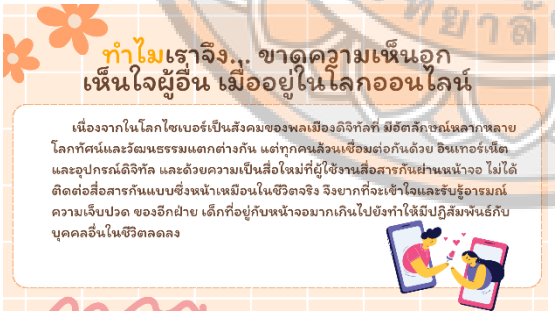
มารยาท
ทางอินเตอร์เน็ตที่ควรรู้
3
คิดก่อนคลิก
ตรวจสอบข้อความซ้ำอีกครั้งก่อนส่ง ไม่ต้องรีบร้อนส่งหรือแชร์โพสต์
4
รักษาข้อมูลส่วนตัวของเพื่อน และผู้ใช้งานอื่น
เราจะไม่แบ่งปันข้อมูลส่วนตัวของเพื่อน ส่งต่อรูป หรือเรื่องราว
ที่อาจทำให้เพื่อนหรือคนอื่นอับอาย โดยไม่ได้รับอนุญาต

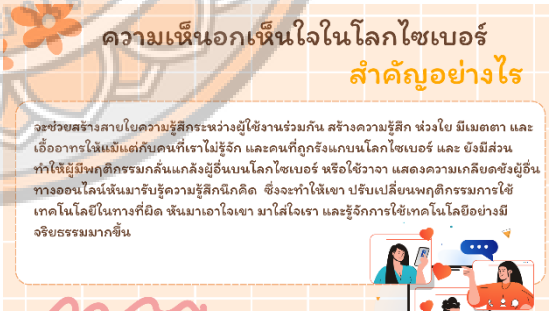
มารยาท
ทางอินเตอร์เน็ตที่ควรรู้
5
หลีกเลี่ยงการโต้ตอบ โดยใช้อารมณ์บนโลกไซเบอร์
เคารพความเห็นที่แตกต่าง ไม่ใช้ภาษาที่ก่อให้ เกิดการแตกแยกหรือ
เสียดสี หลีกเลี่ยงสงคราม แห่งการโต้แย้งที่ไม่รู้จบ
เน้นการอภิปรายอย่างมีเหตุผล

ตัวอย่าง
การรักษามารยาทออน ไลน์
หลีกเลี่ยงการเขียน
คำหยาบและคำด่าทอ
ไม่สวมรอยบัญชี
ใช้งานของผู้อื่น
ไม่ส่งอีเมลที่มีข้อความโฆษณา
โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้รับ
(Spam)
ไม่ส่งข้อความไร้สาระหรือไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา
(Flood) ในช่องทางสาธารณะอันอาจรบกวน
ผู้ใช้งานคนอื่นที่กำลังสนทนาอยู่
ไม่โพสต์ หรือแชร์ภาพ
และ เนื้อหาที่ผิดกฎหมาย
อย่าคาดหวังว่าอีกฝ่าย
จะตอบข้อความในทันที
อย่าโพสต์ หรือแท็กรูปของผู้อื่น
ก่อน ได้รับการอนุญาต โดยเฉพาะ
ภาพที่อาจทำให้เขาอับอาย

ความเห็นอกเห็นใจ
ในโลกไซเบอร์ คือ...
ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจ
ความรู้สึกและมุมมอง ของผู้อื่น
เหมือนการไปยืนในจุดที่คน ๆ นั้น
กำลังเผชิญสถานการณ์บางอย่างอยู่
และเข้าใจว่าเขากำลังรู้สึกอย่างไร

ความเห็นอกเห็นใจ
ในโลกไซเบอร์
การเข้าถึงมุมมองความคิด
(Cognitive Empathy)
คือ ความสามารถในการเข้าใจ
ความรู้สึกและความคิดของ ผู้อื่น
การเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก
(Emotional Empathy)
คือ ความสามารถในการเข้าถึง และแบ่งปัน
อารมณ์ความรู้สึก ของผู้อื่นมาไว้ที่ตนเอง
การแสดงออกถึงการเอื้อเฟื้อ
(Compassionate Empathy)
มีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น แล้วปรารถนา
ให้เขาพ้นจาก ความยากลำบากนั้น เข้าไป
ช่วยเหลือเท่าที่จะทำได้


ทำไมเราจึง... ขาดความเห็นอก
เห็นใจผู้อื่น เมื่ออยู่ในโลกออนไลน์
เนื่องจากในโลกไซเบอร์เป็นสังคมของพลเมืองดิจิทัล ที่มีอัตลักษณ์หลากหลาย
โลกทัศน์และวัฒนธรรมแตกต่างกัน แต่ทุกคนล้วนเชื่อมต่อกันด้วย อินเทอร์เน็ต
และอุปกรณ์ดิจิทัล และด้วยความเป็นสื่อใหม่ที่ผู้ใช้งานสื่อสารกันผ่านหน้าจอ ไม่ได้
ติดต่อสื่อสารกันแบบซึ่งหน้าเหมือนในชีวิตจริง จึงยากที่จะเข้าใจและรับรู้อารมณ์
ความเจ็บปวด ของอีกฝ่าย เด็กที่อยู่กับหน้าจอมากเกินไปยังทำให้มีปฏิสัมพันธ์กับ
บุคคลอื่นในชีวิตลดลง


ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์
สำคัญอย่างไร
จะช่วยสร้างสายใยความรู้สึกระหว่างผู้ใช้งานร่วมกัน สร้างความรู้สึก ห่วงใย มีเมตตา และ
เอื้ออาทรให้แม้แต่กับคนที่เราไม่รู้จัก และคนที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ และ ยังมีส่วน
ทำให้ผู้มีพฤติกรรมกลั่นแกล้งผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ หรือใช้วาจา แสดงความเกลียดชังผู้อื่น
ทางออนไลน์หันมารับรู้ความรู้สึกนึกคิด ซึ่งจะทำให้เขา ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้
เทคโนโลยีในทางที่ผิด หันมาเอาใจเขา มาใส่ใจเรา และรู้จักการใช้เทคโนโลยีอย่างมี
จริยธรรมมากขึ้น

ใบความรู้ เรื่อง วงล้อแห่งอารมณ์ (Wheel of Emotions)

ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2	เรื่อง Digital Empathy เชื่อมใจคนในโลกไซเบอร์	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนสนใจประเด็นที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ “เขื่อน ภัทรดนัย โดนบูลลี่ ขู่ฆ่า เพราะเป็น LGBTQ+” อะไรบ้าง

ประเด็นที่ 1

.....

ประเด็นที่ 2

.....

ประเด็นที่ 3

.....

2. ให้นักเรียนระบุประเด็นที่สนใจ พร้อมรายละเอียดของข้อมูล และแหล่งที่มาของข้อมูล

ประเด็นที่สนใจ	รายละเอียดของข้อมูล	แหล่งที่มาของข้อมูล
1.....	.....	.....
2.....	.....	.....
3.....	.....	.....

3. ให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้

1) ความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์หมายถึงอะไร

.....

.....

2) เพราะเหตุใดเราจึงขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเมื่ออยู่ในโลกไซเบอร์

.....

.....

3) ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเมื่ออยู่ในโลกไซเบอร์มีความสำคัญอย่างไร

.....

.....

4) การขาดความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์ส่งผลเสียต่อบุคคลและสังคมอย่างไรบ้าง

.....

.....

5) นักเรียนคิดว่าคนที่มีความแตกต่างทางเพศควรถูกปฏิบัติต่างจากคนอื่นหรือไม่ เพราะอะไร

.....

.....

6) ถ้านักเรียนเป็นเพื่อนของเขื่อน ภัทรดนัย และเห็นว่าเขาถูกบูลลี่ทางออนไลน์ นักเรียนจะแสดงความเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลืออย่างไร

.....

.....

7) นักเรียนจะช่วยกันสร้างสังคมออนไลน์ที่ยอมรับความหลากหลายทางเพศและลดการบูลลี่ได้อย่างไร อธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

.....

.....

8) ถ้านักเรียนถูกบูลลี่เพราะความแตกต่างทางเพศ นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร และอยากให้คนรอบตัวปฏิบัติต่อนักเรียนแบบไหน

.....

.....

9) ถ้านักเรียนมีโอกาสพูดกับคนที่บูลลี่ผู้อื่นเพราะความแตกต่างทางเพศ นักเรียนอยากบอกอะไรบ้าง

.....

.....

10) นักเรียนคิดว่าการมีความเห็นอกเห็นใจต่อคนที่มีความแตกต่างทางเพศจะช่วยลดการบูลลี่ได้หรือไม่ เพราะอะไร

.....

.....

สมาชิกกลุ่ม : .....

1. ชื่อ.....เลขที่..... 2. ชื่อ.....เลขที่.....
3. ชื่อ.....เลขที่..... 4. ชื่อ.....เลขที่.....
5. ชื่อ.....เลขที่..... 6. ชื่อ.....เลขที่.....

ใบกิจกรรม 3	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
	เรื่อง สำรวจความรู้สึก เข้าใจตนเองและผู้อื่น	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนสะท้อนความรู้สึกของตนเองในแต่ละสถานการณ์ที่กำหนด

สถานการณ์ที่ 1

"อุ๊บส์เป็นเด็กที่มีคะแนนสอบดีมาตลอด แต่ครั้งนี้เขาทำคะแนนตกลงจากที่คาดหวัง พ่อแม่ของเขาตำหนิและหวังให้เขาทำได้ดีเหมือนเดิม อุ๊บส์รู้สึกว่าทำไมต้องเครียดขนาดนี้ ทำไมไม่สามารถมีความสุขกับการเรียนบ้าง"

1) ถ้านักเรียนเป็นอุ๊บส์ นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร

.....

2) นักเรียนคิดว่าควรทำอย่างไรเพื่อจัดการกับความเครียดจากการเรียน

.....

สถานการณ์ที่ 2

"มินท์เป็นเด็กที่มีความฝันอยากเป็นนักกีฬาอาชีพ แต่พ่อแม่ของเขากลับอยากให้มินท์เรียนหนังสือเก่ง ๆ และทำงานประจำ เมื่อมินท์พูดเรื่องการฝึกซ้อมกีฬา พ่อแม่ก็ห้ามและบอกว่าไม่ใช่เรื่องที่มั่นคง"

1) ถ้านักเรียนเป็นมินท์ นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร

.....

2) นักเรียนคิดว่าควรทำอย่างไรเมื่อสิ่งที่เรารักไม่สอดคล้องกับความคาดหวังของครอบครัว

.....

สถานการณ์ที่ 3

"เคนและพีทเป็นเพื่อนสนิทกันมาก แต่หลังจากที่เคนเริ่มสนิทกับกลุ่มเพื่อนใหม่ พีทกลับรู้สึกโดดเดี่ยวและเริ่มรู้สึกว่าเคนไม่อยากเป็นเพื่อนกับเขาอีกต่อไป"

1) ถ้านักเรียนเป็นพีท นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร

.....

2) ถ้านักเรียนเป็นพีท นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

สถานการณ์ที่ 4

"ปานมีรูปร่างที่แตกต่างจากเพื่อน ๆ และเพื่อนในกลุ่มมักล้อเลียนเรื่องรูปร่างของเธอ ทำให้ปานรู้สึกเจ็บปวดและไม่อยากไปโรงเรียน"

1) ถ้านักเรียนเป็นปาน นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร

.....

2) ถ้านักเรียนเป็นปาน นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

สถานการณ์ที่ 5

"แนนแอบชอบเพื่อนร่วมห้องมานานแต่ไม่กล้าบอกใคร วันหนึ่งเธอรู้ว่าคนที่แอบชอบไปคบกับคนอื่นแล้ว "

1) ถ้านักเรียนเป็นแนน นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร

.....

2) นักเรียนคิดว่าควรทำอย่างไรเมื่อรู้สึกผิดหวังในความรัก

.....

สถานการณ์ที่ 6

"ผิงผิงตกหลุมรักเพื่อนที่เป็นคนเดียวกันกับผู้ชายที่เคยคบกับเพื่อนสนิทของเธอ ทำให้เธอต้องเลือกว่าจะเปิดเผยความรู้สึกนี้ให้เพื่อนรู้หรือเก็บไว้คนเดียวเพื่อไม่ให้เกิดปัญหา"

1) ถ้านักเรียนเป็นผิงผิง นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร

.....

2) นักเรียนคิดว่าความรักในสถานการณ์แบบนี้ควรเปิดเผยหรือเก็บเป็นความลับ เพราะเหตุใด

.....

สถานการณ์ที่ 7

"จอยมีพี่สาวที่ทำให้พ่อแม่สนใจมากกว่าเธอ ทำให้จอยรู้สึกว่าไม่ได้รับความรักเท่าที่ควร จอยเริ่มรู้สึกว่าไม่มีความสำคัญในครอบครัว"

1) ถ้านักเรียนเป็นจอย นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร

.....

2) ถ้านักเรียนเป็นจอย นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

สถานการณ์ที่ 8

"จูนต้องการซื้อเสื้อผ้าใหม่ แต่ที่บ้านกำลังประหยัดเงินเพราะมีค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ทำให้จูนรู้สึกว่าเธอไม่สามารถใช้ชีวิตเหมือนเพื่อน ๆ ที่มีเงิน"

1) ถ้านักเรียนเป็นจูน นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร

.....

2) ถ้านักเรียนเป็นจูน นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รหัส ส 21101 รายวิชาสังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง พลเมืองดีในโลกไซเบอร์

เรื่อง การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 2 ชั่วโมง

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และ สังคมโลกอย่างสันติสุข

2. ตัวชี้วัด

ม. 1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น

3. สาระสำคัญ

การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์ (Flaming/Trolling) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในสื่อออนไลน์ ซึ่งมักจะใช้คำพูดที่ไม่สุภาพหรือการล้อเลียนโดยมีเจตนาให้ผู้อื่นรู้สึกอับอายหรือเสียหาย เช่น การด่าทอเกี่ยวกับรูปลักษณ์ภายนอกของผู้อื่น หรือการใช้คำพูดที่ทำให้เกิดความเจ็บปวดทางจิตใจ การกระทำดังกล่าวไม่เพียงแต่ทำให้บุคคลที่ถูกกระทบได้รับความเสียหาย แต่ยังส่งผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมของสังคมออนไลน์โดยรวม การนินทาและการด่าทอในเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเสื่อมสลายและสร้างผลกระทบที่ยากจะฟื้นฟู การป้องกันและการหยุดพฤติกรรมดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญในการรักษามาตรฐานและความปลอดภัยในสังคมออนไลน์

4. จุดประสงค์

ด้านความรู้ (Knowledge)

- อธิบายความหมายและลักษณะของการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (Psychomotor/Practice)

- คิดวิเคราะห์ถึงสาเหตุและผลกระทบของการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์
- ออกแบบและนำเสนอแนวทางในการป้องกันการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

จุดประสงค์ด้านเจตคติหรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

- ตระหนักถึงผลกระทบของการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

5. สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและลักษณะของการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์
2. ผลกระทบของการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

6. สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

☑ความสามารถในการสื่อสาร ☑ความสามารถในการคิด
☑ความสามารถในการแก้ปัญหา ☑ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
☑ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

☐ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ☐ อยู่อย่างพอเพียง ☐ ซื่อสัตย์สุจริต
☑ มุ่งมั่นในการทำงาน ☑ มีวินัย ☐ รักความเป็นไทย
☑ ใฝ่เรียนรู้ ☐ มีจิตสาธารณะ

8. กิจกรรมการเรียนรู้ (การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน)

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action)

1. ครูกล่าวทักทายและสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ โดยใช้คำถาม
- วันนี้นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง

2. ครูแจ้งจุดประสงค์และแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ครูนำเข้าสู่บทเรียนโดยให้นักเรียนดูภาพ “เหยื่อ Cyberbullying กับรอยยิ้มที่หายไปของซอลลี่” ครูตั้งคำถามกระตุ้นนักเรียน ดังนี้

- นักเรียนเคยได้ยินหรือรู้จักเรื่องราวของซอลลี่มาก่อนหรือไม่ หากเคยได้ยินเกี่ยวกับเรื่องใดบ้าง

- จากภาพนี้ นักเรียนคิดว่าซอลลี่อาจกำลังรู้สึกอย่างไร

4. ครูนำเสนอปรากฏการณ์ “การบูลลี่ในเกาหลีน่ากลัวขนาดไหน จากดาราชื่อดังไปจนสู่จุดจบของชีวิต ใครที่ผลักให้เธอเดินไปถึงทางตัน” ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- จากวีดิทัศน์ นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร
- นักเรียนคิดว่าคำพูดในโลกไซเบอร์ส่งผลต่อความรู้สึกของคนได้มากแค่ไหน

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry)

5. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน จำนวน 5 กลุ่ม และร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นปรากฏการณ์ “การบูลลี่ในเกาหลีน่ากลัวขนาดไหน จากดาราชื่อดังไปจนสู่จุดจบของชีวิต ใครที่ผลักให้เธอเดินไปถึงทางตัน และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันระดมความคิดและเลือกประเด็นที่สนใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ เช่น

- ซอลลี่ทำอะไรถึงโดนบูลลี่ ทำไมเธอถึงกลายเป็นเหยื่อของการบูลลี่ในโลกออนไลน์
- ทำไมบางคนถึงเลือกบูลลี่ซอลลี่ในเรื่องส่วนตัว เช่น การแต่งตัว หรือการแสดงออกทางอารมณ์
- คำพูดหรือการแสดงความคิดเห็นที่บูลลี่ซอลลี่มีลักษณะอย่างไร
- คำพูดที่บูลลี่ซอลลี่มีผลกระทบต่อจิตใจของเธออย่างไร
- ทำไมการบูลลี่ซอลลี่ในเรื่องรูปลักษณ์ภายนอกถึงเป็นเรื่องไม่ควรกระทำ
- ใครเป็นผู้ที่บูลลี่ซอลลี่ ทำไมการโจมตีซอลลี่ถึงเกิดขึ้นจากหลายฝ่าย
- หลังจากที่ซอลลี่โดนบูลลี่ เธอทำอย่างไรเพื่อรับมือกับสถานการณ์นี้
- การบูลลี่ในกรณีของซอลลี่สอนอะไรเราเกี่ยวกับการเคารพความแตกต่างของผู้อื่น
- เราควรทำอะไรเพื่อไม่ให้เกิดการบูลลี่ในโลกออนไลน์ต่อไปในอนาคต

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research)

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นที่สนใจของกลุ่มตนเองมา 3 ประเด็น เพื่อสรุปองค์ความรู้ลงในใบกิจกรรมที่ 4 พร้อมทั้งบอกรายละเอียดของข้อมูลและแหล่งที่มาของประเด็นนั้น

8. นักเรียนแต่ละกลุ่มลงมือหาคำตอบของประเด็นที่สนใจ โดยใช้แหล่งความรู้และเทคโนโลยีที่หลากหลายที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ เช่น อินเตอร์เน็ต ห้องสมุด เป็นต้น

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation)

9. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการค้นคว้าในรูปแบบต่าง ๆ เช่น แผนผังความคิด การบรรยาย การแสดงบทบาทสมมติ การทำโปสเตอร์หรือแผ่นพับ การจัดทำวีดิทัศน์ การแต่งเพลง

10. ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินและสรุปองค์ความรู้ที่ได้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความเห็น

ขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation)

11. ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การแบบประเมินตนเอง การประเมินเพื่อน การสังเกตพฤติกรรม การอภิปรายร่วมกัน การแสดงบทบาทสมมติ และสรุปองค์ความรู้ที่ได้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความเห็น

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection)

12. ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นพร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- ทำไมนักเรียนคิดว่าการเคารพความแตกต่างของผู้อื่นสำคัญต่อการอยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์

- การไม่เคารพความแตกต่างของผู้อื่นในโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในชีวิตจริงอย่างไร

- คำพูดเพียงไม่กี่คำในโลกไซเบอร์สามารถส่งผลกระทบต่อจิตใจและชีวิตของคนได้อย่างไร

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth)

13. ครูตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองและสร้างสังคมที่ดีขึ้นพร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- นักเรียนมีแนวทางอย่างไรที่จะช่วยสร้างบรรยากาศในโลกไซเบอร์ให้เป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยและให้กำลังใจกันมากขึ้น

- นักเรียนคิดว่าตนเองสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรมนี้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

14. นักเรียนแต่ละคนทำใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง รอยยิ้มที่หายไปของซอลลี่

9. สื่อ / อุปกรณ์ / แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน วิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. PowerPoint ประกอบการสอน เรื่อง การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์
3. ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์
4. ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง รอยยิ้มที่หายไปของซอลลี่
5. ภาพเหยื่อ Cyberbullying กับรอยยิ้มที่หายไปของซอลลี่
6. วีดิทัศน์ประกอบการสอน การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

- การบูลลี่ในเกาหลีน่ากลัวขนาดไหน จากดาราชื่อดังไปจนสู่จุดจบของชีวิต ใครที่ผลักให้เธอเดินไปถึงทางตัน จาก https://www.youtube.com/watch?v=OttvgicvElo

10. ภาระงาน/ชิ้นงาน

- ใบกิจกรรมที่ 4 เรื่อง การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์
- ใบกิจกรรมที่ 5 เรื่อง รอยยิ้มที่หายไปของซอลลี่

11. การวัดและประเมินผล

รายการการวัดและประเมินผล	**เครื่องมือวัดและประเมินผล**	**เกณฑ์การวัดและประเมินผล**
1. ด้านความรู้ (K) - อธิบายความหมายและลักษณะของการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์	- แบบประเมินผลงานนักเรียน - แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียนผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป - การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่มผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
2. ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (P) - คิดวิเคราะห์ถึงสาเหตุและผลกระทบของการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์ - ออกแบบและนำเสนอแนวทางในการป้องกันการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์	- แบบประเมินผลงานนักเรียน - แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียนผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป - การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่มผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
3. ด้านเจตคติ/คุณลักษณะ (A) - ตระหนักถึงผลกระทบของการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์	- แบบประเมินผลงานนักเรียน - แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียนผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป - การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่มผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป

รายการการวัดและประเมินผล	**เครื่องมือวัดและประเมินผล**	**เกณฑ์การวัดและประเมินผล**
รายการการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
สมรรถนะสำคัญของนักเรียน - ความสามารถในการสื่อสาร - ความสามารถในการคิด - ความสามารถในการแก้ไขปัญหา - ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต - ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของนักเรียน	- เกณฑ์การประเมินผลสมรรถนะสำคัญของนักเรียนระดับคุณภาพผ่าน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ - มุ่งมั่นในการทำงาน - ใฝ่เรียนรู้ - มีวินัย	- แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- เกณฑ์การประเมินผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนระดับคุณภาพผ่าน

12. บันทึกหลังสอน

- ผลการจัดการเรียนรู้ .....

.....

.....

- จุดเด่นของนักเรียน.....

.....

.....

- จุดที่ต้องพัฒนา.....

.....

.....

- แนวทางการพัฒนา.....

.....

.....

- ข้อเสนอแนะ..... .....

.....

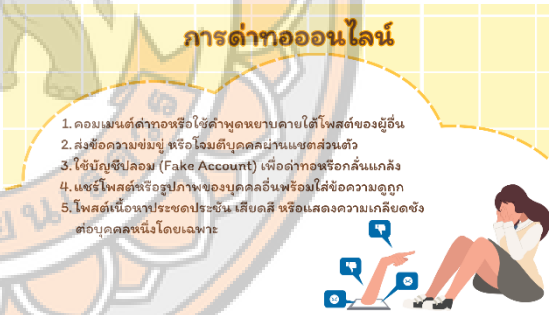
.....

ลงชื่อ ผู้สอน

(.....)

ตำแหน่ง.....

สื่อประกอบการสอน เรื่อง การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์



สาเหตุของการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

แรงกดดันจากสังคม
การเข้าร่วมวงสนทนาเพื่อนินทาผู้อื่นอาจเกิดจากความต้องการเป็นที่ยอมรับในกลุ่ม

การใช้บัญชีปลอม (Fake Account)
ทำให้บางคนรู้สึกว่าตัวเอง "ปลอดภัย" จากผลกระทบทางกฎหมาย

อารมณ์ชั่ววูบ
การโกรธหรืออิจฉาทำให้บางคนเลือกใช้โซเชียลมีเดียเป็นที่ระบายอารมณ์

ขาดจิตสำนึกทางออนไลน์
หลายคนมองว่าการโพสต์หรือแสดงความคิดเห็นบนอินเทอร์เน็ตไม่มีผลกระทบต่อชีวิตจริง

การเลียนแบบพฤติกรรม
ผู้ใช้บางคนเห็นว่าการด่าทออนไลน์เป็นเรื่องปกติ และทำตามโดยไม่คิดถึงผลกระทบ

ผลกระทบ
ของการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

1. **ผลกระทบทางจิตใจ**
ผู้ถูกกระทำอาจเกิด ภาวะซึมเศร้า วิตกกังวล หรือความเครียดรุนแรงอาจรู้สึกโดดเดี่ยว ไร้ค่า หรือหมดกำลังใจในการใช้ชีวิตบางคนอาจพยายามทำร้ายตัวเอง หรือคิดฆ่าตัวตาย

2. **ผลกระทบทางกฎหมาย**
อาจถูกดำเนินคดี หมิ่นประมาท (มาตรา 326 และ 328) มีโทษจำคุกหรือปรับ ยึด พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ มาตรา 14 (1) หากโพสต์ข้อมูลที่ก่อให้เกิดความเสียหายแก่บุคคลอื่น

ผลกระทบ
ของการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

3. **ผลกระทบทางสังคม**
ทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างบุคคลหรือกลุ่มคนบรรยากาศของสังคมออนไลน์กลายเป็นพื้นที่ที่ไม่ปลอดภัยผู้ถูกกระทำอาจสูญเสียโอกาสทางการงานหรือการศึกษา

วิธีช่วยเหลือตัวเองเมื่อถูกนินทาหรือด่าทอออนไลน์

อย่าตอบโต้ด้วยอารมณ์
การตอบกลับด้วยคำพูดรุนแรงอาจทำให้สถานการณ์เลวร้ายลง

บันทึกหลักฐาน
เก็บภาพหน้าจอของข้อความหรือโพสต์ที่เกี่ยวข้อง

แจ้งแพลตฟอร์มออนไลน์
รายงานโพสต์หรือบัญชีที่ละเมิดนโยบาย

ขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่หรือเจ้าหน้าที่กฎหมาย
หากได้รับผลกระทบรุนแรง

วิธีป้องกันการนินทาและด่าทอออนไลน์

คิดก่อนโพสต์
ควรไตร่ตรองให้รอบคอบก่อนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผู้อื่น

ส่งเสริมการใช้โซเชียลมีเดียอย่างสร้างสรรค์
ใช้สื่อออนไลน์เพื่อแบ่งปันความรู้และกำลังใจ

หลีกเลี่ยงการมีส่วนร่วมในการนินทาออนไลน์
ไม่แชร์หรือกดไลก์โพสต์ที่เกี่ยวข้องกับการนินทาหรือด่าทอ

หน่วยงานที่สามารถให้ความช่วยเหลือ

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
แจ้งเหตุเกี่ยวกับอาชญากรรมทางไซเบอร์

สายด่วนสุขภาพจิต 1323
ให้คำปรึกษาด้านจิตใจ

สำนักงานตำรวจแห่งชาติ
แจ้งความเมื่อถูกละเมิดสิทธิ

สรุป

การนินทาและการด่าทอออนไลน์เป็นพฤติกรรมที่สร้างผลกระทบอย่างมากต่อบุคคลและสังคม การป้องกันและแก้ไขปัญหานี้จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกฝ่าย เพื่อให้สังคมออนไลน์เป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์

ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
4	เรื่อง การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนสนใจประเด็นที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ “การบูลลี่ในเกาหลีน่ากลัวขนาดไหน จากดาราชื่อดังไปจนสู่จุดจบของชีวิต ใครที่ผลักให้เธอเดินไปถึงทางตัน” อะไรบ้าง

ประเด็นที่ 1

.....

ประเด็นที่ 2

.....

ประเด็นที่ 3

.....

2. ให้นักเรียนระบุประเด็นที่สนใจ พร้อมรายละเอียดของข้อมูล และแหล่งที่มาของข้อมูล

ประเด็นที่สนใจ	รายละเอียดของข้อมูล	แหล่งที่มาของข้อมูล
1.....	.....	.....
2.....	.....	.....
3.....	.....	.....

3. ให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้

1) การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์หมายถึงอะไร

.....

.....

.....

2) การกระทำใดบ้างที่เป็นการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

.....

.....

.....

3) สาเหตุของการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์

.....

.....

.....

4) การนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

5) เมื่อนักเรียนถูกนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์ นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

.....

.....

6) เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนถูกนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์ นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

.....

.....

7) นักเรียนมีวิธีรณรงค์หรือป้องกันการนินทาและการด่าทอในโลกไซเบอร์ อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

สมาชิกกลุ่ม : .....

1. ชื่อ.....เลขที่..... 2. ชื่อ.....เลขที่.....

3. ชื่อ.....เลขที่..... 4. ชื่อ.....เลขที่.....

5. ชื่อ.....เลขที่..... 6. ชื่อ.....เลขที่.....

ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
5	เรื่อง รอยยิ้มที่หายไปของซอลลี่	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

ซอลลี่ (Sulli) อดีตสมาชิกวง f(x) เป็นศิลปินที่กล้าหาญในการแสดงความเป็นตัวเองแต่กลับถูกโจมตีจากโลกออนไลน์อย่างหนัก เธอถูกวิจารณ์เรื่องการแต่งตัว เช่น การไม่ใส่บรา ซึ่งถูกมองว่าไม่เหมาะสมในสังคมอนุรักษ์นิยม ทำให้เธอถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่า "ไร้ยางอาย" หรือ "ไม่สมควรเป็นตัวอย่างที่ดี" นอกจากนี้ เธอยังสนับสนุนสิทธิสตรีและพูดถึงปัญหาสุขภาพจิตของตัวเองอย่างเปิดเผย ซึ่งเป็นเรื่องที่อ่อนไหวในสังคมเกาหลี โดยเธอสนับสนุนความเท่าเทียมทางเพศและสิทธิของผู้หญิงในการเลือกใช้ชีวิตตามที่ต้องการ เช่น การไม่ใส่บรา แต่กลับถูกตีความว่าเป็นการท้าทายค่านิยมอนุรักษ์นิยมของสังคม ในการเปิดเผยภาวะซึมเศร้าและความเครียดในชีวิตการทำงานของเธอ ทำให้เธอถูกโจมตีว่าเรียกร้องความสนใจ ในรายการ "Night of Hate Comments" ซอลลี่ได้ตอบกลับความคิดเห็นที่เกลียดชังที่โจมตีเธอ แต่บางคนยังวิจารณ์ว่าเธอ "อ่อนแอเกินไป" หรือ "ไม่เหมาะสม" กับบทบาทของเธอ ผลกระทบจากคำวิจารณ์ทำให้ซอลลี่เผชิญปัญหาสุขภาพจิต เธอพยายามเข้มแข็ง แต่ภายในกลับเจ็บปวดและเครียดจากความกดดันของสังคมที่คาดหวังให้เธอสมบูรณ์แบบ แม้เรื่องเล็กน้อยก็กลายเป็นประเด็นดราม่า สุดท้ายในปี 2019 เธอเลือกจบชีวิตตัวเอง เหตุการณ์นี้สร้างความเศร้าและกระตุ้นให้สังคมตระหนักถึงอันตรายของการไซเบอร์บูลลี่และความสำคัญของสุขภาพจิต

ตัวอย่างการแสดงความคิดเห็นที่ซอลลี่เจอ

“เธอทำตัวน่าขายหน้า ไม่เหมาะสมที่จะเป็นไอดอลเลย”

“ทำไมเธอถึงไม่ใส่บรา นี่มันไร้มารยาทมาก”

“เธอแค่พยายามเรียกร้องความสนใจ”

“ทำไมเธอถึงพูดอะไรที่ดูไม่เหมาะสมกับการเป็นสาธารณชน”

“เธอเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีสำหรับแฟนๆ รุ่นเยาว์”

“คนแบบนี้ไม่สมควรอยู่ในวงการบันเทิง”

“เธอไม่เหมาะกับการเป็นคนดังเลย ดูไม่เหมือนไอดอลคนอื่นๆ”

“เธอควรเลิกแสดงตัวในที่สาธารณะ จะได้ไม่ทำให้คนอื่นลำบากใจ”

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้โดยอิงจากความคิดหรือความรู้สึกส่วนตัวของตนเอง

1. นักเรียนคิดว่า ซอลลี่มีความคิดหรือมุมมองอย่างไรต่อการกระทำของตนเอง เช่น การไม่ใส่บรา การแสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมา

.....

.....

2. เคยมีเหตุการณ์ใดบ้างที่นักเรียนเผลอนินทา ด่าทอ แสดงความคิดเห็นหรือเขียนข้อความในโลกออนไลน์ที่อาจทำให้ผู้อื่นรู้สึกไม่ดีหรือเสียใจ เมื่อนักเรียนย้อนกลับไปคิดถึงสิ่งที่เกิดขึ้น นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับสิ่งที่นักเรียนทำ และหากมีโอกาสแก้ไข นักเรียนอยากทำอะไรให้ดีขึ้นเพื่อปรับปรุง

.....

.....

3. หากนักเรียนเห็นข้อความในโลกออนไลน์ที่พูดถึงซอลลี่ในทางลบ เช่น วิจารณ์เรื่องการแต่งตัวหรือการแสดงออกของเธอ นักเรียนคิดว่าเธอจะรู้สึกอย่างไรเมื่ออ่านความคิดเห็นเหล่านั้น

.....

.....

4. ถ้านักเรียนเป็นซอลลี่ที่ต้องเจอกับความกดดันและคำวิจารณ์อย่างหนัก นักเรียนจะทำอย่างไรเพื่อรับมือกับสถานการณ์นั้น และนักเรียนอยากให้คนรอบข้างหรือสังคมช่วยเหลืออย่างไร

.....

.....

5. ถ้านักเรียนเห็นใครถูกโจมตีในโลกออนไลน์เหมือนซอลลี่ นักเรียนจะทำอย่างไรเพื่อแสดงความเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือให้เขารับมือกับสถานการณ์นั้น

.....

.....

6. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไร เกี่ยวกับการสังคมคาดหวังให้ไอดอลหรือบุคคลสาธารณะปฏิบัติตามมาตรฐานที่สังคมกำหนด

.....

.....

7. ถ้านักเรียนมีโอกาสพูดกับคนที่เคยทำให้ซอลลี่เสียใจ นักเรียนอยากบอกอะไรกับเขาบ้าง

.....

.....

8. หากนักเรียนสามารถออกกฎสำหรับการแสดงความเห็นในโลกออนไลน์ได้ 1 ข้อ นักเรียนจะตั้งกฎอะไรและเพราะเหตุใด

.....

.....

9. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการเรียน

.....

.....

10. นักเรียนจะนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รหัส ส 21101 รายวิชาสังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง พลเมืองดีในโลกไซเบอร์

เรื่อง การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 2 ชั่วโมง

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และ สังคมโลกอย่างสันติสุข

2. ตัวชี้วัด

ม. 1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น

3. สาระสำคัญ

การเปิดเผยหรือเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นความลับโดยไม่ได้รับอนุญาต หมายถึง การส่งต่อหรือเปิดเผยข้อมูลที่อยู่ภายใต้การคุ้มครอง โดยปราศจากความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลหรือผู้มีอำนาจ ซึ่งอาจครอบคลุมถึงข้อมูลส่วนบุคคล ความลับทางธุรกิจ ข้อมูลทางราชการ หรือข้อมูลสำคัญขององค์กรและหน่วยงานต่าง ๆ การกระทำดังกล่าวอาจส่งผลกระทบในเชิงลบทั้งต่อบุคคลและองค์กร ไม่ว่าจะเป็นความเสียหายด้านชื่อเสียง ความมั่นคง หรือผลกระทบทางกฎหมาย เช่น การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หรือความเสียหายทางเศรษฐกิจ ดังนั้น การรักษาความลับของข้อมูลและการปฏิบัติตามหลักจริยธรรมในการใช้ข้อมูลจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อป้องกันผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการเผยแพร่ข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต

4. จุดประสงค์

ด้านความรู้ (Knowledge)

- อธิบายความหมายและลักษณะของการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (Psychomotor/Practice)

- คิดวิเคราะห์ถึงสาเหตุและผลกระทบของการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

- ออกแบบและนำเสนอแนวทางในการป้องกันการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

จุดประสงค์ด้านเจตคติหรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

- ตระหนักถึงผลกระทบของการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

5. สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและลักษณะของการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
2. ผลกระทบของการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

6. สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

☑ความสามารถในการสื่อสาร ☑ความสามารถในการคิด
☑ความสามารถในการแก้ปัญหา ☑ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
☑ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

☐รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ☐ อยู่อย่างพอเพียง ☐ ซื่อสัตย์สุจริต
☑ มุ่งมั่นในการทำงาน ☑ มีวินัย ☐ รักความเป็นไทย
☑ ใฝ่เรียนรู้ ☐ มีจิตสาธารณะ

8. กิจกรรมการเรียนรู้ (การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน)

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action)

1. ครูกล่าวทักทายและสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ โดยใช้คำถาม
   - วันนี้นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง

2. ครูนำเสนอปรากฏการณ์ “Amanda Case เมื่อชีวิตฉันพังลงเพราะโลกออนไลน์” ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้
   - จากวีดิทัศน์ นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร
   - อะไรที่เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในชีวิตของอแมนดา ทอดด์

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry)

3. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน จำนวน 5 กลุ่ม และร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นปรากฏการณ์ “Amanda Case เมื่อชีวิตฉันพังลงเพราะโลกออนไลน์ และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันระดมความคิดและเลือกประเด็นที่สนใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ เช่น
   - ทำไมอแมนดา ทอดด์ ต้องเผชิญกับการระรานทางไซเบอร์
   - การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวบนโลกไซเบอร์ส่งผลอย่างไร

- สื่อโซเชียลมีผลกระทบต่อการขยายตัวของ Cyberbullying อย่างไร

- ครอบครัว โรงเรียน สังคมควรมีบทบาทอย่างไรในการป้องกัน Cyberbullying

- กฎหมาย PDPA และ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ สามารถช่วยแก้ปัญหา Cyberbullying ได้หรือไม่ อย่างไร

4. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research)

5. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นที่สนใจของกลุ่มตนเองมา 3 ประเด็น เพื่อสรุปองค์ความรู้ลงในใบกิจกรรมที่ 6 พร้อมทั้งบอกรายละเอียดของข้อมูลและแหล่งที่มาของประเด็นนั้น

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มลงมือหาคำตอบของประเด็นที่สนใจ โดยใช้แหล่งความรู้และเทคโนโลยีที่หลากหลายที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ เช่น อินเตอร์เน็ต ห้องสมุด เป็นต้น

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation)

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการค้นคว้าในรูปแบบต่าง ๆ เช่น แผนผังความคิด การบรรยาย การแสดงบทบาทสมมติ การทำโปสเตอร์หรือแผ่นพับ การจัดทำวีดิทัศน์ การแต่งเพลง

8. ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินและสรุปองค์ความรู้ที่ได้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความเห็น

ขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation)

9. ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การแบบประเมินตนเอง การประเมินเพื่อน การสังเกตพฤติกรรม การอภิปรายร่วมกัน การแสดงบทบาทสมมติ และสรุปองค์ความรู้ที่ได้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความเห็น

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection)

10. ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นพร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- จากกรณีของอแมนดา ทอดด์ ถ้านักเรียนเป็นเพื่อนของเธอ นักเรียนจะสามารถช่วยเหลือเธอได้อย่างไร

- เหตุการณ์นี้ทำให้นักเรียนเปลี่ยนมุมมองต่อการใช้โซเชียลมีเดียของตัวเองหรือไม่ อย่างไร

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth)

11. ครูตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองและสร้างสังคมที่ดีขึ้นพร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- นักเรียนสามารถนำบทเรียนจากกรณีของอแมนดา ทอดด์ ไปปรับใช้กับการใช้โซเชียลมีเดียของตนเองได้อย่างไร

- นักเรียนคิดว่าตนเองสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรมนี้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร

12. นักเรียนแต่ละคนทำใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง บทเรียนจากอแมนดา ทอดด์

9. สื่อ / อุปกรณ์ / แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน วิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. PowerPoint ประกอบการสอน เรื่อง การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

3. ใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

4. ใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง บทเรียนจากอแมนดา ทอดด์

5. วีดิทัศน์ประกอบการสอน การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

- Amanda Case เมื่อชีวิตฉันพังลงเพราะโลกออนไลน์

จาก https://www.youtube.com/watch?v=1UZXo-ToLFY

10. ภาระงาน/ชิ้นงาน

- ใบกิจกรรมที่ 6 เรื่อง การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

- ใบกิจกรรมที่ 7 เรื่อง บทเรียนจากอแมนดา ทอดด์

11. การวัดและประเมินผล

รายการการวัดและประเมินผล	**เครื่องมือวัดและประเมินผล**	**เกณฑ์การวัดและประเมินผล**
1. ด้านความรู้ (K) - อธิบายความหมายและลักษณะของการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต	- แบบประเมินผลงานนักเรียน - แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียนผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป - การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่มผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป

รายการการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
2. ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (P) - คิดวิเคราะห์ถึงสาเหตุและผลกระทบของการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต	- แบบประเมินผลงานนักเรียน	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียนผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
- ออกแบบและนำเสนอแนวทางในการป้องกันการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต	- แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	- การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่มผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
3. ด้านเจตคติ/คุณลักษณะ (A) - ตระหนักถึงผลกระทบของการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต	- แบบประเมินผลงานนักเรียน - แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียนผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป - การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่มผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของนักเรียน - ความสามารถในการสื่อสาร - ความสามารถในการคิด - ความสามารถในการแก้ไขปัญหา	- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของนักเรียน	- เกณฑ์การประเมินผลสมรรถนะสำคัญของนักเรียนระดับคุณภาพผ่าน

รายการการวัดและประเมินผล	เครื่องมือวัดและประเมินผล	เกณฑ์การวัดและประเมินผล
- ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต - ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี		
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ - มุ่งมั่นในการทำงาน - ใฝ่เรียนรู้ - มีวินัย	- แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- เกณฑ์การประเมินผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนระดับคุณภาพผ่าน

12. บันทึกหลังสอน

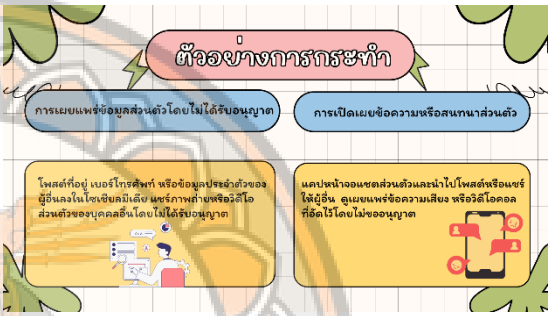
- ผลการจัดการเรียนรู้ .....
.....
- จุดเด่นของนักเรียน.....
.....
- จุดที่ต้องพัฒนา.....
.....
- แนวทางการพัฒนา
.....
.....
- ข้อเสนอแนะ
.....
.....

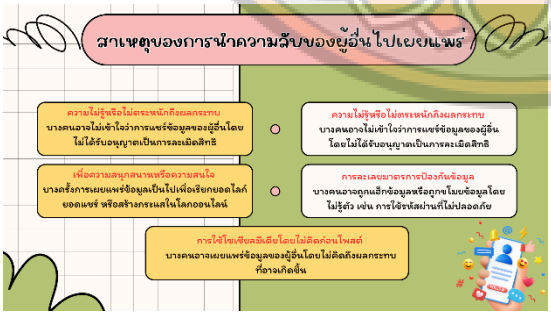
ลงชื่อ ผู้สอน

(.....)

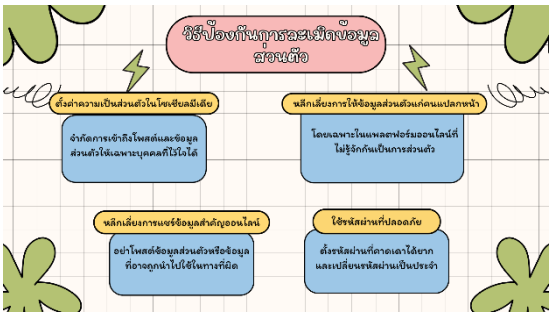
ตำแหน่ง.....

สื่อประกอบการสอน เรื่อง การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต





วิธีช่วยเหลือตัวเองเมื่อถูกละเมิดข้อมูลส่วนตัว
ติดต่อแพลตฟอร์มออนไลน์
แจ้งเรื่องไปยัง Facebook, Instagram, Twitter หรือแพลตฟอร์มที่เกี่ยวข้องให้ลบข้อมูลดังกล่าว
บันทึกหลักฐาน
แคปหน้าจอ ข้อความ หรือโพสต์ที่เกี่ยวข้องไว้เป็นหลักฐาน
แจ้งความดำรวจ
หากข้อมูลที่ถูกเผยแพร่ก่อให้เกิดความเสียหายร้ายแรง สามารถแจ้งความเพื่อดำเนินคดีได้
ขอความช่วยเหลือจากผู้เชี่ยวชาญ
เช่น นักกฎหมาย หรือหน่วยงานด้านความเป็นส่วนตัวทางออนไลน์


วิธีป้องกันการละเมิดข้อมูลส่วนตัว
ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดีย
จำกัดการเข้าถึงโพสต์และข้อมูลส่วนตัวให้เฉพาะบุคคลที่ไว้ใจได้
หลีกเลี่ยงการให้ข้อมูลส่วนตัวแก่คนแปลกหน้า
โดยเฉพาะในแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ไม่รู้จักกันเป็นการส่วนตัว
หลีกเลี่ยงการแชร์ข้อมูลสำคัญออนไลน์
อย่าโพสต์ข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่อาจถูกนำไปใช้ในทางที่ผิด
ใช้รหัสผ่านที่ปลอดภัย
ตั้งรหัสผ่านที่คาดเดาได้ยาก และเปลี่ยนรหัสผ่านเป็นประจำ

สรุป
การเผยแพร่ข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นการละเมิดสิทธิ และอาจนำไปสู่ผลกระทบที่ร้ายแรง ทั้งทางจิตใจ สังคม และกฎหมาย การป้องกันและจัดการปัญหานี้ต้องอาศัยความรับผิดชอบของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทุกคน เพื่อสร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยและให้เกียรติกัน

ใบกิจกรรม 6	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
	เรื่อง การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนสนใจประเด็นที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ “Amanda Case เมื่อชีวิตฉันพังลงเพราะโลกออนไลน์” อะไรบ้าง

ประเด็นที่ 1

.....

ประเด็นที่ 2

.....

ประเด็นที่ 3

.....

2. ให้นักเรียนระบุประเด็นที่สนใจ พร้อมรายละเอียดของข้อมูล และแหล่งที่มาของข้อมูล

ประเด็นที่สนใจ	รายละเอียดของข้อมูล	แหล่งที่มาของข้อมูล
1.....	.....	.....
2.....	.....	.....
3.....	.....	.....

3. ให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้

1) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

.....

.....

.....

2) การกระทำใดบ้างที่เป็นการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

.....

.....

.....

3) สาเหตุของการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

.....

.....

.....

4) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตส่งผลกระทบอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

5) เมื่อนักเรียนถูกเพื่อนนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

.....

.....

6) เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนถูกนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

.....

.....

7) นักเรียนมีวิธีรณรงค์หรือป้องกันการนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

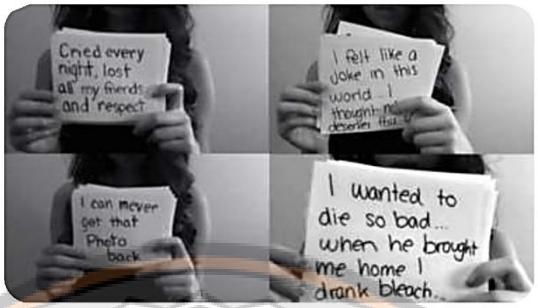
สมาชิกกลุ่ม : .....

1. ชื่อ.....เลขที่..... 2. ชื่อ.....เลขที่.....

3. ชื่อ.....เลขที่..... 4. ชื่อ.....เลขที่.....

5. ชื่อ.....เลขที่..... 6. ชื่อ.....เลขที่.....

ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
7	เรื่อง บทเรียนจากอแมนดา ทอดด์	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	



อแมนดา ทอดด์ เป็นเด็กหญิงวัย 15 ปีจากแคนาดา ซึ่งเริ่มประสบปัญหาจากการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) หลังจากที่เธอถูกหลอกลวงให้ส่งภาพส่วนตัว (ภาพลับ) ไปให้ชายแปลกหน้าผ่านวิดีโอแชท ชายแปลกหน้าในชื่อปลอมได้ล่อลวงอแมนดาด้วยการพูดจาดีและทำตัวเป็นมิตร เขาโน้มน้าวให้เธอส่งภาพลับผ่านการแชทออนไลน์ โดยบอกว่าจะไม่เผยแพร่ภาพนั้นไปไหน แต่หลังจากได้ภาพไปแล้ว เขากลับใช้ภาพนั้นข่มขู่เธอและประกาศว่าจะเผยแพร่ภาพไปทั่วโลก เรื่องนี้กลายเป็นข่าวและทำให้เธอต้องเผชิญกับการระรานจากเพื่อนในโรงเรียนและผู้คนในชุมชนของเธอ

อแมนดาถูกเพื่อน ๆ เยาะเย้ยและขับไล่ออกจากกลุ่มเพื่อนในโรงเรียน ถูกล้อเลียนจากข้อความและความคิดเห็นหยาบคาย เช่น "เห็นมั้ยเธอเป็นผู้หญิงแบบนั้น", "ทำไมเธอถึงทำให้ทุกคนเห็นภาพของเธอ" ซึ่งส่งผลให้เธอรู้สึกโดดเดี่ยวและไม่มีที่พึ่ง อแมนดาต้องย้ายโรงเรียนหลายครั้ง แต่มันกลับไม่ได้ช่วยให้สถานการณ์ดีขึ้น เธอยังคงถูกระรานในทุกที่ที่ไป

การระรานและการเผยแพร่ภาพส่วนตัวในโลกออนไลน์ทำให้สุขภาพจิตของอแมนดาแย่ลง เธอเริ่มมีอาการซึมเศร้าและไม่สามารถรับมือกับปัญหานี้ได้ อแมนดามีความรู้สึกสิ้นหวัง และมีการพยายามทำร้ายตัวเองหลายครั้ง เธอเข้าไปพบจิตแพทย์เพื่อรับการรักษาและช่วยคลายความเครียด แต่ก็ยังคงมีความเครียดสะสมจากการระรานและความรู้สึกโดดเดี่ยว

อแมนดาได้โพสต์คลิปวิดีโอชื่อ My Story: Struggling, bullying, suicide, self-harm ลงใน YouTube เพื่อเล่าเรื่องราวชีวิตของเธอในช่วงเวลาที่ทุกข์ใจมากที่สุด อแมนดาใช้กระดาษโน้ตในการเล่าเรื่องราวของเธอและแสดงถึงความทุกข์ที่เธอเผชิญ การตัดสินใจทำคลิปวิดีโอเป็นการขอความช่วยเหลือจากสังคมและเป็นการเตือนให้ทุกคนระวังภัยของการระรานทางไซเบอร์

หลังจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลายเดือน อแมนดาได้ตัดสินใจจบชีวิตของเธอในวันที่ 10 ตุลาคม 2012 ซึ่งเป็นวันที่เธอเสียชีวิตหลังจากการระรานและความเครียดสะสมจากโลกออนไลน์ อแมนดารู้สึกว่าเธอไม่มีที่พึ่งและไม่สามารถรับมือกับความเจ็บปวดจากการระรานและความลับที่ถูกเผยแพร่ได้อีกต่อไป การตัดสินใจของเธอสะท้อนถึงความรุนแรงของผลกระทบจาก Cyberbullying และเป็นตัวอย่างที่เตือนให้สังคมตระหนักถึงภัยของการระรานทางไซเบอร์

1. นักเรียนคิดว่า อแมนดา ทอดด์ มีความคิดหรือมุมมองอย่างไรต่อการกระทำของตนเอง เช่น การส่งภาพส่วนตัวให้กับชายแปลกหน้า

.....

.....

2. เคยมีเหตุการณ์ใดบ้างที่นักเรียนเผลอนำข้อมูลส่วนตัวไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตบนโลกออนไลน์ เมื่อย้อนกลับไปคิดถึงสิ่งที่เกิดขึ้น นักเรียนรู้สึกอย่างไร และหากมีโอกาสแก้ไข อยากทำอะไรเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดเหตุการณ์เช่นนี้อีก

.....

.....

3. หากนักเรียนเห็นข้อความในโลกออนไลน์ที่พูดถึงอแมนดา ทอดด์ ในทางลบ นักเรียนคิดว่าเธอจะรู้สึกอย่างไรเมื่ออ่านความคิดเห็นเหล่านั้น

.....

.....

4. ถ้านักเรียนเป็นอแมนดา ทอดด์ ที่ต้องเจอกับความกดดันและคำวิจารณ์อย่างหนักจากการระรานทางไซเบอร์ นักเรียนจะทำอย่างไรเพื่อรับมือกับสถานการณ์นั้น และนักเรียนอยากให้คนรอบข้างหรือสังคมช่วยเหลืออย่างไร

.....

.....

5. ถ้านักเรียนเห็นใครถูกนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตในโลกออนไลน์เหมือนอแมนดา ทอดด์ นักเรียนจะทำอย่างไรเพื่อแสดงความเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือให้เขาหรือเธอรับมือกับสถานการณ์นั้น

.....

.....

6. นักเรียนคิดว่าเราควรทำอย่างไรเพื่อป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวโดยไม่ได้รับอนุญาตในโลกออนไลน์

.....

.....

7. ถ้านักเรียนมีโอกาสพูดกับคนที่เคยทำให้อแมนดา ทอดด์เสียใจ นักเรียนอยากบอกอะไร

.....

.....

8. นักเรียนคิดว่าอแมนดา ทอดด์ ได้รับการสนับสนุนและความช่วยเหลือจากคนรอบข้างมากพอหรือไม่ นักเรียนคิดว่าเราสามารถช่วยกันสร้างสังคมที่ให้ความช่วยเหลือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการระรานทางไซเบอร์ได้อย่างไร

.....

.....

9. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการเรียน

.....

.....

10. นักเรียนจะนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

รหัส ส 21101 รายวิชาสังคมศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง พลเมืองดีในโลกไซเบอร์

เรื่อง การปลอมแปลงตัวตน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 เวลา 2 ชั่วโมง

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้

ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และ สังคมโลกอย่างสันติสุข

2. ตัวชี้วัด

ม. 1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น

3. สาระสำคัญ

การปลอมแปลงตัวตน หมายถึง การแอบอ้างหรือสร้างตัวตนปลอมในสื่อออนไลน์เพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการแอบใช้ชื่อ รูปภาพ หรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต การสร้างบัญชีปลอมเพื่อหลอกลวง หรือการใช้โปรแกรมเพื่อเปลี่ยนแปลงข้อมูลให้ดูเหมือนเป็นบุคคลอื่น การกระทำเหล่านี้มักเกิดขึ้นในรูปแบบของการหลอกลวงทางการเงิน การระรานทางไซเบอร์ หรือการเผยแพร่ข้อมูลเท็จ ซึ่งอาจสร้างความเสียหายให้กับเหยื่อทั้งในด้านชื่อเสียง อารมณ์ และความปลอดภัยส่วนบุคคล อีกทั้งยังอาจมีผลทางกฎหมายหากเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย เช่น การขโมยข้อมูลส่วนตัวเพื่อใช้ในการฉ้อโกง

4. จุดประสงค์

ด้านความรู้ (Knowledge)

- อธิบายความหมายและลักษณะของการปลอมแปลงตัวตน

ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (Psychomotor/Practice)

- คิดวิเคราะห์ถึงสาเหตุและผลกระทบของการปลอมแปลงตัวตน
- ออกแบบและนำเสนอแนวทางในการป้องกันการปลอมแปลงตัวตน

จุดประสงค์ด้านเจตคติหรือคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

- ตระหนักถึงผลกระทบของการปลอมแปลงตัวตน

5. สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและลักษณะของการปลอมแปลงตัวตน
2. ผลกระทบของการปลอมแปลงตัวตน

6. สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

☑ความสามารถในการสื่อสาร ☑ความสามารถในการคิด
☑ความสามารถในการแก้ปัญหา ☑ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต
☑ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

☐รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ☐ อยู่อย่างพอเพียง ☐ ซื่อสัตย์สุจริต
☑ มุ่งมั่นในการทำงาน ☑ มีวินัย ☐ รักความเป็นไทย
☑ ใฝ่เรียนรู้ ☐ มีจิตสาธารณะ

8. กิจกรรมการเรียนรู้ (การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน)

ขั้นที่ 1 การเลือกปรากฏการณ์ (Empathy in Action)

1. ครูกล่าวทักทายและสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ โดยใช้คำถาม
- วันนี้นักเรียนรู้สึกอย่างไรบ้าง

2. ครูแจ้งจุดประสงค์และแนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ

3. ครูนำเสนอปรากฏการณ์ “การระรานบนโลกไซเบอร์และโศกนาฏกรรมของเมแกน ไมเออร์” ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- จากข่าว นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไร
- นักเรียนเคยได้ยินเกี่ยวกับกรณีของเมแกน ไมเออร์มาก่อนหรือไม่ ถ้าเคย นักเรียนคิดอย่างไรกับเหตุการณ์นี้

ขั้นที่ 2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Mindful Inquiry)

4. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน จำนวน 5 กลุ่ม และร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นปรากฏการณ์ “การระรานบนโลกไซเบอร์และโศกนาฏกรรมของเมแกน ไมเออร์”และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันระดมความคิดและเลือกประเด็นที่สนใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ เช่น

- อะไรเป็นปัจจัยที่ทำให้เมแกนตกเป็นเหยื่อของการระรานบนโลกไซเบอร์
- การกระทำของผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อน ครอบครัว หรือผู้ใหญ่ มีผลต่อเหตุการณ์นี้อย่างไร
- เราสามารถป้องกันหรือช่วยเหลือผู้ที่ถูกระรานบนโลกไซเบอร์ได้อย่างไร

- อะไรคือสาเหตุที่ทำให้คนเลือกที่จะระรานผู้อื่นบนโลกไซเบอร์

5. นักเรียนแต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 8 เรื่อง การปลอมแปลงตัวตน

ขั้นที่ 3 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับปรากฏการณ์ (Perceptive Research)

6. นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกประเด็นที่สนใจของกลุ่มตนเองมา 3 ประเด็น เพื่อสรุปองค์ความรู้ลงในใบกิจกรรมที่ 8 พร้อมทั้งบอกรายละเอียดของข้อมูลและแหล่งที่มาของประเด็นนั้น

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มลงมือหาคำตอบของประเด็นที่สนใจ โดยใช้แหล่งความรู้และเทคโนโลยีที่หลากหลายที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ เช่น อินเตอร์เน็ต ห้องสมุด เป็นต้น

ขั้นที่ 4 การอธิบายปรากฏการณ์ (Affective Explanation)

8. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลการค้นคว้าในรูปแบบต่าง ๆ เช่น แผนผังความคิด การบรรยาย การแสดงบทบาทสมมติ การทำโปสเตอร์หรือแผ่นพับ การจัดทำวีดิทัศน์ การแต่งเพลง

9. ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินและสรุปองค์ความรู้ที่ได้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความเห็น

ขั้นที่ 5 การประเมินตามสภาพจริง (Thoughtful Evaluation)

10. ครูและนักเรียนร่วมกันประเมินด้วยวิธีการที่หลากหลาย เช่น การแบบประเมินตนเอง การประเมินเพื่อน การสังเกตพฤติกรรม การอภิปรายร่วมกัน การแสดงบทบาทสมมติ และสรุปองค์ความรู้ที่ได้ พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความเห็น

ขั้นที่ 6 การสะท้อนความคิดอย่างครบมุมมอง (Holistic Reflection)

11. ครูตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นพร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- หลังจากเรียนรู้เรื่องนี้ นักเรียนมีมุมมองต่อการระรานบนโลกไซเบอร์เปลี่ยนไปอย่างไร
- นักเรียนคิดว่าเมแกน ไมเออร์รู้สึกอย่างไรเมื่อถูกระรานทางไซเบอร์
- หากนักเรียนอยู่ในสถานการณ์แบบเมแกน นักเรียนจะรับมืออย่างไร
- อะไรเป็นแรงจูงใจที่ทำให้คนเลือกที่จะระรานผู้อื่นทางไซเบอร์

ขั้นที่ 7 การปรารถนาการเติบโต (Yearning for Growth)

12. ครูตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองและสร้างสังคมที่ดีขึ้นพร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนมุมมองร่วมกันในชั้นเรียน โดยใช้คำถามดังนี้

- นักเรียนคิดว่าตนเองสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้จากกิจกรรมนี้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร
- นักเรียนสามารถช่วยสร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยและมีความเห็นอกเห็นใจได้อย่างไร
- หากนักเรียนมีโอกาสสร้างโครงการรณรงค์เกี่ยวกับปัญหานี้ นักเรียนอยากทำอะไร

13. นักเรียนแต่ละคนทำใบกิจกรรมที่ 9 เรื่อง เรื่องจริงของเมแกน ไมเออร์

9. สื่อ / อุปกรณ์ / แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน วิชาสังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. PowerPoint ประกอบการสอน เรื่อง การปลอมแปลงตัวตน
3. ใบกิจกรรมที่ 8 เรื่อง การปลอมแปลงตัวตน
4. ใบกิจกรรมที่ 9 เรื่อง เรื่องจริงของเมแกน ไมเออร์
5. ข่าวประกอบการสอน การปลอมแปลงตัวตน

- การระรานบนโลกไซเบอร์และโศกนาฏกรรมของเมแกน ไมเออร์
  จาก https://thainetizen.org/2016/05/cyberbullying-megan-meier-krisda/

10. ภาระงาน/ชิ้นงาน

1. ใบกิจกรรมที่ 8 เรื่อง การปลอมแปลงตัวตน
2. ใบกิจกรรมที่ 9 เรื่อง เรื่องจริงของเมแกน ไมเออร์

11. การวัดและประเมินผล

รายการการวัดและประเมินผล	**เครื่องมือวัดและประเมินผล**	**เกณฑ์การวัดและประเมินผล**
1. ด้านความรู้ (K) - อธิบายความหมายและลักษณะของการปลอมแปลงตัวตน	- แบบประเมินผลงานนักเรียน - แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียน ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป - การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
2. ด้านทักษะกระบวนการและการปฏิบัติ (P) - คิดวิเคราะห์ถึงสาเหตุและผลกระทบของการปลอมแปลงตัวตน - ออกแบบและนำเสนอ	- แบบประเมินผลงานนักเรียน - แบบสังเกตพฤติกรรม	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียน ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป - การประเมินแบบสังเกต

รายการการวัดและประเมินผล	**เครื่องมือวัดและประเมินผล**	**เกณฑ์การวัดและประเมินผล**
แนวทางในการป้องกันการปลอมแปลงตัวตน	การทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	พฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
3. ด้านเจตคติ/คุณลักษณะ (A) - ตระหนักถึงผลกระทบของการปลอมแปลงตัวตน	- แบบประเมินผลงานนักเรียน - แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม	- การประเมินแบบประเมินผลงานนักเรียน ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป - การประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนรายบุคคล/กลุ่ม ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป
สมรรถนะสำคัญของนักเรียน - ความสามารถในการสื่อสาร - ความสามารถในการคิด - ความสามารถในการแก้ไขปัญหา - ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต - ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	- แบบประเมินสมรรถนะสำคัญของนักเรียน	- เกณฑ์การประเมินผลสมรรถนะสำคัญของนักเรียนระดับคุณภาพผ่าน
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ - มุ่งมั่นในการทำงาน - ใฝ่เรียนรู้ - มีวินัย	- แบบสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์	- เกณฑ์การประเมินผลการสังเกตคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียนระดับคุณภาพผ่าน

12. บันทึกหลังสอน

- ผลการจัดการเรียนรู้ .....

.....

- จุดเด่นของนักเรียน.....

.....

- จุดที่ต้องพัฒนา.....

.....

- แนวทางการพัฒนา

.....

.....

- ข้อเสนอแนะ

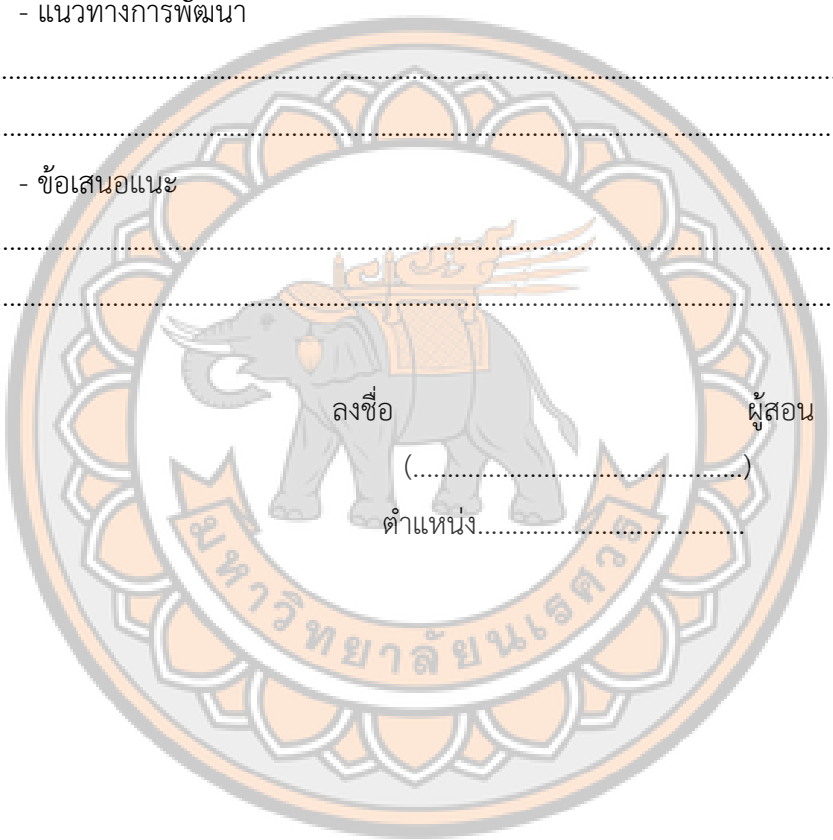
.....

.....

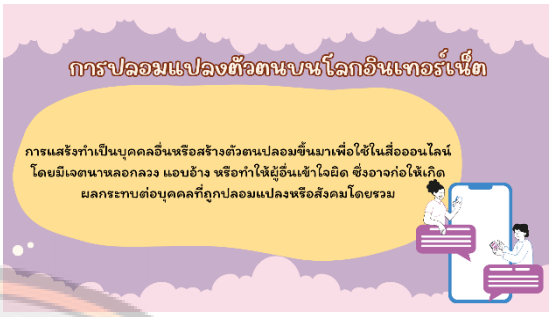
ลงชื่อ ผู้สอน

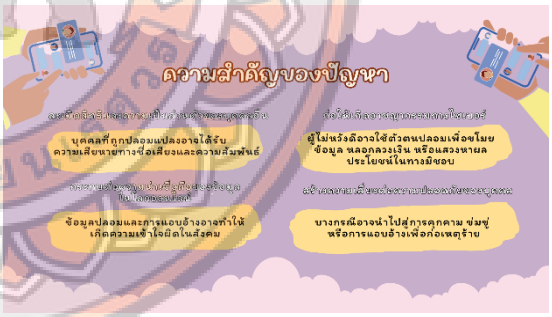
(.....)

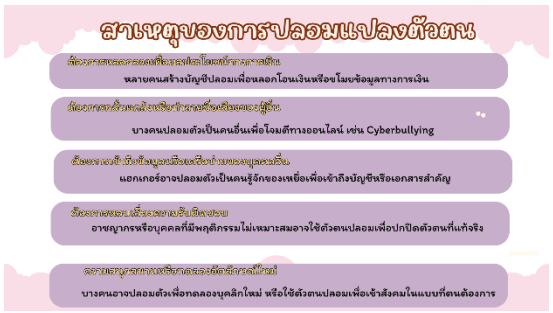
ตำแหน่ง.....

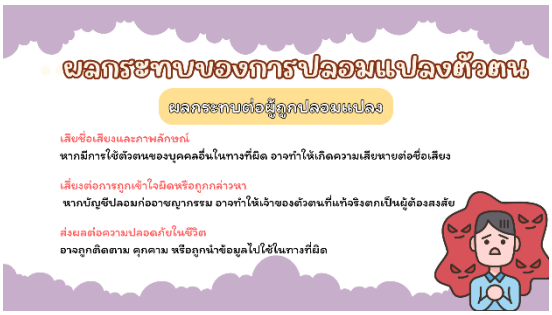


สื่อประกอบการสอน เรื่อง การปลอมแปลงตัวตน









ผลกระทบของการปลอมแปลงตัวตน

ผลกระทบต่อเหยื่อที่ถูกหลอกลวง

สูญเสียทรัพย์สิน
หลายคนตกเป็นเหยื่อของการหลอกโอนเงินหรือซื้อสินค้าจากบัญชีปลอม

ผลกระทบทางอารมณ์และจิตใจ
ผู้ที่ถูกหลอกอาจรู้สึกเสียใจ เครียด หรือสูญเสียความไว้วางใจในสังคมออนไลน์

ผลกระทบของการปลอมแปลงตัวตน

ผลกระทบต่อสังคมโดยรวม

ลดความเชื่อมั่นในโลกออนไลน์
คนอาจกลัวการใช้โซเชียลมีเดียเพราะเกรงว่าจะถูกปลอมแปลง

เพิ่มอัตราอาชญากรรมทางไซเบอร์
การปลอมตัวเป็นปัญหาที่ทำให้เกิดอาชญากรรมอื่น ๆ ตามมา เช่น การหลอกลวงทางการเงิน

วิธีช่วยเหลือและป้องกัน

วิธีรับมือเมื่อถูกปลอมแปลงตัวตน

แจ้งเรื่องไปยังแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย
รายงานบัญชีปลอมให้ Facebook, Instagram, หรือ Twitter ดำเนินการลบ

แจ้งความตำรวจหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
หากการปลอมแปลงนำไปสู่การหลอกลวง สามารถแจ้งความตามกฎหมาย

แจ้งเตือนเพื่อนและคนรู้จัก
บอกให้คนรอบตัวรู้ว่าเป็นบัญชีปลอม เพื่อป้องกันไม่ให้ตกเป็นเหยื่อ

วิธีช่วยเหลือและป้องกัน

วิธีป้องกันไม่ให้ถูกปลอมแปลงตัวตน

ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดีย
จำกัดการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว เช่น รูปภาพ หรือข้อมูลติดต่อ

ใช้ลายน้ำหรือสัญลักษณ์ป้องกันการคัดลอกรูปภาพ
ป้องกันไม่ให้คนอื่นนำรูปไปใช้ในทางที่ผิด

หมั่นตรวจสอบข้อมูลของตนเองบนอินเทอร์เน็ต
ค้นหาชื่อตัวเองใน Google หรือแพลตฟอร์มต่าง ๆ เพื่อตรวจสอบว่ามีการปลอมแปลงหรือไม่

อย่าเปิดเผยข้อมูลสำคัญทางออนไลน์
หลีกเลี่ยงการโพสต์ข้อมูลส่วนตัวที่อาจถูกนำไปใช้ในทางที่ผิด

สรุป

การปลอมแปลงตัวตนบนโลกอินเทอร์เน็ตเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อบุคคลและสังคม การป้องกันและแก้ไขปัญหานี้ต้องอาศัยความตระหนักรู้ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทุกคน รวมถึงการบังคับใช้กฎหมายที่เข้มงวด เพื่อให้โลกออนไลน์เป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยและน่าเชื่อถือ

ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
8	เรื่อง การปลอมแปลงตัวตน	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. นักเรียนสนใจประเด็นที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ “การระรานบนโลกไซเบอร์และโศกนาฏกรรมของเมแกน ไมเออร์” อะไรบ้าง

ประเด็นที่ 1

.....

ประเด็นที่ 2

.....

ประเด็นที่ 3

.....

2. ให้นักเรียนระบุประเด็นที่สนใจ พร้อมรายละเอียดของข้อมูล และแหล่งที่มาของข้อมูล

ประเด็นที่สนใจ	รายละเอียดของข้อมูล	แหล่งที่มาของข้อมูล
1.....	.....	.....
2.....	.....	.....
3.....	.....	.....

3. ให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้

1) การปลอมแปลงตัวตนคืออะไร

.....

.....

.....

2) การกระทำใดบ้างที่เป็นการปลอมแปลงตัวตน

.....

.....

.....

3) สาเหตุของการปลอมแปลงตัวตน

.....

.....

.....

4) การปลอมแปลงตัวตนส่งผลกระทบอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

5) เมื่อนักเรียนถูกเพื่อนปลอมแปลงตัวตน นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

.....

.....

6) เมื่อนักเรียนเห็นเพื่อนถูกปลอมแปลงตัวตน นักเรียนจะทำอย่างไร

.....

.....

.....

7) นักเรียนมีวิธีรณรงค์หรือป้องกันการปลอมแปลงตัวตนอย่างไร

.....

.....

.....

สมาชิกกลุ่ม : .....

1. ชื่อ.....เลขที่..... 2. ชื่อ.....เลขที่.....

3. ชื่อ.....เลขที่..... 4. ชื่อ.....เลขที่.....

5. ชื่อ.....เลขที่..... 6. ชื่อ.....เลขที่.....

ใบกิจกรรม	วิชาสังคมศึกษา (ส 21101)	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
9	เรื่อง เรื่องจริงของเมแกน ไมเออร์	
	ส 2.1 ม.1/4 แสดงออกถึงการเคารพในสิทธิเสรีภาพของตนเองและผู้อื่น	

Missouri woman indicted in case involving MySpace-related suicide

By Linda Deutsch
AP Special Correspondent

LOS ANGELES - A Missouri woman was indicted Thursday for her alleged role in perpetrating a hoax on the online social network MySpace against a 13-year-old neighbor who committed suicide.

Lori Drew of suburban St. Louis, who allegedly helped create a MySpace account in the name of someone who didn't exist to convince Megan Meier she was chatting with a 16-year-old boy named Josh Evans, was charged with conspiracy and fraudulently gaining access to someone else's computer.

Megan hanged herself at home in October 2006, allegedly after receiving a message, one of many, messages, including one saying the world would be better off without her.

Salvador Hernandez, assistant agent in charge of the Los Angeles FBI office, called the case heart-rending.

"[The Internet is a world unto

เหตุการณ์เกิดขึ้นในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2549 เมแกน เทย์เลอร์ ไมเออร์ (Megan Taylor Meier) เด็กหญิงชาวอเมริกันวัย 13 ปี ได้ใช้ชีวิตเช่นเดียวกับเด็กวัยรุ่นทั่วไปที่ชื่นชอบการเล่นมายสเปซ (My Space) กระทั่งเธอได้เป็นเพื่อนกับชายหนุ่มชื่อ จอช อีแวนส์ (Josh Evans) โดยที่ทั้งสองไม่เคยรู้จักกันมาก่อน เมื่อทั้งสองเริ่มสนทนากัน เมแกนเริ่มมีความรู้สึกดีต่อจอชมากขึ้นจากการพูดคุยจนกลายเป็นความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด

ต่อมาในวันหนึ่ง จอชได้เปลี่ยนท่าทีและบอกเมแกนว่าเขาไม่ต้องการเป็นเพื่อนกับเธออีกต่อไป พร้อมทั้งใช้คำพูดที่รุนแรงด่าทอเมแกน เหตุการณ์นี้ทำให้ข่าวลือแพร่กระจายไปยังเพื่อน ๆ ที่โรงเรียนของเมแกน ทำให้เธอกลายเป็นเป้าหมายของการล้อเลียนและการแกล้ง จากนั้นเมแกนตัดสินใจจบชีวิตตนเอง ซึ่งก่อนหน้านั้นไม่นาน จอชได้ส่งข้อความผ่าน My Space ว่า “I don't want to be friends with you anymore. You're not a nice person” หรือ “ฉันไม่อยากเป็นเพื่อนกับเธอแล้ว เธอมันเป็นคนไม่ดี” และ“Everybody in O'Fallon knows how you are. You are a bad person and everybody hates you. Have a shitty rest of your life. The world would be a better place without you.” หรือ “ทุกคนในเมืองโอฟอลลอนต่างรู้ดีว่าเธอเป็นคนยังไง เธอมันเป็นคนชั่วที่ใครๆก็รังเกียจ ขอให้ชีวิตเธอต่อจากนี้ต้องพบแต่ความเลวร้าย และโลกนี้มันจะดีขึ้นได้แน่ๆ ถ้าไม่มีคนอย่างเธอ”

หากเหตุการณ์การเสียชีวิตของเมแกนดูเศร้าแล้ว เรื่องเบื้องหลังยิ่งเศร้ายิ่งขึ้น เมื่อจอช อีแวนส์ ไม่ได้มีตัวตนจริง แต่เป็นบัญชีปลอมที่ถูกสร้างขึ้นโดย ลอรี่ ดรูว์ (Lori Drew) แม่ของซาร่าห์ ดรูว์ (Sarah Drew) เพื่อนของเมแกน เพื่อที่จะตอบโต้และหลอกล่อข้อมูลจากเมแกนมาใช้ในการกลั่นแกล้งต่อ

ในกรณีของเมแกน ไมเออร์ ศาลไม่สามารถเอาผิดกับลอรี่ ดรูว์ ได้ เนื่องจากไม่ตรงตามข้อกฎหมาย ในขณะนั้น หลังจากเหตุการณ์นี้ ได้เกิดการผลักดันให้มีกฎหมาย Megan Meier Cyberbullying Prevention Act ซึ่งได้ถูกเสนอในปี 2009 โดยมีวัตถุประสงค์ในการปรับปรุงกฎหมายอาญาระดับสหพันธรัฐ (Federal Criminal Code) เพื่อให้มีการคุ้มครองต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หรือการกระทำที่ก่อให้เกิดความรู้สึกหดหู่ทางอารมณ์แก่บุคคลใดบุคคลหนึ่ง โดยการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือในการกระทำดังกล่าว

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้โดยอิงจากความคิดหรือความรู้สึกส่วนตัวของตนเอง

1. นักเรียนคิดว่าเมแกน ไมเออร์มีความคิดหรือมุมมองอย่างไรต่อการกระทำของตนเอง เช่น การพูดคุยกับจอช อีแวนส์ที่เธอไม่รู้จักมาก่อน และการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวให้กับเขา

.....

.....

2. เคยมีเหตุการณ์ใดบ้างที่นักเรียนเคยปลอมแปลงตัวตนหรือแอบใช้ข้อมูลของคนอื่นบนโลกไซเบอร์ นักเรียนรู้สึกอย่างไรในตอนนั้น และหากนักเรียนสามารถย้อนกลับไปแก้ไขสถานการณ์นั้นได้ นักเรียนอยากทำอะไร

.....

.....

3. เมื่อจอชส่งข้อความที่รุนแรงถึงเมแกน ไมเออร์ นักเรียนคิดว่าเมแกนมีความรู้สึกอย่างไร

.....

.....

.....

4. ถ้านักเรียนเป็นเมแกน ไมเออร์ ในสถานการณ์ที่ได้รับข้อความรุนแรงจากจอช นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร เพราะอะไร

.....

.....

5. หากนักเรียนเห็นว่าเมแกน ไมเออร์ ถูกทำร้ายทางจิตใจผ่านการกระทำในโลกไซเบอร์ นักเรียนคิดว่าผู้คนรอบข้างควรแสดงความเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลืออย่างไร

.....

.....

.....

6. ถ้านักเรียนมีโอกาสพูดกับเมแกน ไมเออร์ นักเรียนอยากบอกเธอว่าอะไรบ้าง

.....

.....

7. ถ้านักเรียนมีโอกาสพูดกับคนที่ปลอมแปลงตัวตนหลอกเมแกน ไมเออร์ นักเรียนอยากบอกอะไรบ้าง

.....

.....

8. จากเหตุการณ์ของเมแกน ไมเออร์ นักเรียนคิดว่าในฐานะสมาชิกของโลกไซเบอร์ เราควรมีบทบาทอย่างไรในการช่วยป้องกันและลดการกระทำที่อาจเป็นอันตรายต่อผู้อื่นในโลกไซเบอร์

.....

.....

9. นักเรียนรู้สึกอย่างไรต่อการเรียน

.....

.....

10. นักเรียนจะนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร

.....

.....

แบบประเมินผลงานนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินพิจารณาคุณภาพผลงานของนักเรียนแต่ละคนและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน

ที่	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1	ความสมบูรณ์ของคำตอบ				
2	ความชัดเจนและเข้าใจง่ายของคำตอบ				
3	การเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวหรือมุมมอง				
4	การแสดงทัศนคติที่มีจิตสำนึกทางจริยธรรม				
5	การตอบคำถามเกี่ยวกับการรับรู้ความรู้สึกและการให้ข้อเสนอแนะ				
	รวมคะแนน				

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	3 หมายถึง ดีมาก
8 - 11	2 หมายถึง ดี
4 - 7	1 หมายถึง พอใช้
0 - 3	0 หมายถึง ควรปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

หมายเหตุ : คะแนนที่ผ่านเกณฑ์ คือ คะแนนตั้งแต่ 8 คะแนนขึ้นไป

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (3)	**ดี (2)**	**พอใช้ (1)**	**ปรับปรุง (0)**
1. ความสมบูรณ์ของคำตอบ	ตอบครบทุกคำถามอย่างละเอียดและเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ได้ดี	ตอบครบทุกคำถาม แต่ขาดรายละเอียดบางส่วน	ตอบคำถามบางข้อขาดรายละเอียดสำคัญ หรือไม่ตอบครบ	ตอบคำถามไม่ครบขาดข้อมูลสำคัญหรือไม่ตรงประเด็น
2. ความชัดเจนและเข้าใจง่ายของคำตอบ	คำตอบชัดเจนและเข้าใจง่ายทุกข้อ	คำตอบชัดเจนแต่บางข้อยังไม่สมบูรณ์หรืออธิบายไม่ชัด	คำตอบไม่ชัดเจนหรือมีการใช้ภาษาที่เข้าใจยากบางข้อ	คำตอบไม่ชัดเจนหรืออธิบายยากเข้าใจผิดได้
3. การเชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวหรือมุมมอง	เชื่อมโยงคำตอบกับประสบการณ์หรือมุมมองส่วนตัวได้ดีและมีเหตุผลสนับสนุน	เชื่อมโยงได้ดีแต่ยังไม่ลึกซึ้ง หรือเชื่อมโยงไม่ครบทุกข้อ	เชื่อมโยงได้บ้างแต่ยังไม่ชัดเจนหรือไม่สมบูรณ์	ไม่มีการเชื่อมโยงกับประสบการณ์หรือมุมมองส่วนตัว
4. การแสดงทัศนคติที่มีจิตสำนึกทางจริยธรรม	แสดงทัศนคติที่ดีต่อการป้องกันการกระทำรุนแรงในโลกไซเบอร์อย่างชัดเจน	แสดงทัศนคติที่ดีแต่ยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร	แสดงทัศนคติพอใช้ แต่ยังไม่ชัดเจนหรือไม่สมบูรณ์	ขาดการแสดงทัศนคติที่มีจิตสำนึกทางจริยธรรม
5. การตอบคำถามเกี่ยวกับการรับรู้ความรู้สึกและการให้ข้อเสนอแนะ	ตอบคำถามเกี่ยวกับความรู้สึกและข้อเสนอแนะได้ลึกซึ้ง มีการแสดงความเข้าใจในสถานการณ์และสามารถให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์	ตอบคำถามได้ดีแต่ข้อเสนอแนะยังไม่ลึกหรือไม่สมบูรณ์	ตอบคำถามได้บางข้อ ข้อเสนอแนะไม่ชัดเจนหรือไม่ตรงประเด็น	ขาดการตอบคำถามหรือไม่สามารถให้ข้อเสนอแนะที่เหมาะสม

แบบประเมินผลงานนักเรียนรายกลุ่ม

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินพิจารณาคุณภาพผลงานของนักเรียนและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน

ที่	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1	ความครบถ้วนของคำตอบ				
2	ความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูล				
3	การวิเคราะห์และการเชื่อมโยงความรู้				
4	การสื่อสารและการนำเสนอคำตอบ				
5	การทำงานเป็นทีม				
	รวมคะแนน				

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	3 หมายถึง ดีมาก
8 - 11	2 หมายถึง ดี
4 - 7	1 หมายถึง พอใช้
0 - 3	0 หมายถึง ควรปรับปรุง

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

หมายเหตุ : คะแนนที่ผ่านเกณฑ์ คือ คะแนนตั้งแต่ 8 คะแนนขึ้นไป

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (3)	**ดี (2)**	**พอใช้ (1)**	**ปรับปรุง (0)**
1.ความครบถ้วนของคำตอบ	คำตอบครบทุกประเด็นที่กำหนด อธิบายละเอียด ชัดเจน และเชื่อมโยงข้อมูลได้ดี	คำตอบครบถ้วนเกือบทุกประเด็น มีรายละเอียดพอสมควร	คำตอบขาดบางประเด็น รายละเอียดไม่เพียงพอ	คำตอบไม่ครบ ขาดรายละเอียดสำคัญ
2.ความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูล	ใช้ข้อมูลถูกต้องทั้งหมด อ้างอิงจากแหล่งที่มาที่เชื่อถือได้	ข้อมูลถูกต้องเกือบทั้งหมด มีแหล่งอ้างอิงบางส่วน	ข้อมูลบางส่วนผิดพลาด หรือขาดแหล่งอ้างอิง	ข้อมูลผิดพลาด ไม่มีแหล่งอ้างอิงที่ชัดเจน
3.การวิเคราะห์และการเชื่อมโยงความรู้	วิเคราะห์ปัญหาได้ดี เชื่อมโยงกับบริบทของตนเองและสังคมอย่างเหมาะสม	วิเคราะห์ได้ดีพอสมควร มีการเชื่อมโยงข้อมูลกับสถานการณ์จริงบางส่วน	การวิเคราะห์ยังไม่ชัดเจน เชื่อมโยงได้น้อย	ไม่มีการวิเคราะห์หรือขาดการเชื่อมโยงที่ชัดเจน
4.การสื่อสารและการนำเสนอคำตอบ	สื่อสารชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย มีลำดับที่ดี ดึงดูดความสนใจ	สื่อสารเข้าใจได้ดี แต่ยังขาดความกระชับหรือลำดับเนื้อหายังไม่สมบูรณ์	สื่อสารไม่ค่อยชัด ลำดับเนื้อหายังไม่ดี เข้าใจยากบางส่วน	สื่อสารไม่ชัด ลำดับเนื้อหาสับสน เข้าใจยาก
5.การทำงานเป็นทีม	ทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ แบ่งหน้าที่อย่างเหมาะสม	ทำงานร่วมกันดีพอสมควร มีการแบ่งหน้าที่แต่ยังต้องปรับปรุง	มีปัญหาในการทำงานร่วมกันหรือแบ่งหน้าที่ไม่ชัดเจน	ขาดความร่วมมือในการทำงาน หรือมีปัญหาด้านการทำงานเป็นทีม

แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินพิจารณาคุณภาพพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน

ที่	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1	ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น				
2	การมีสติรู้ตนเอง				
3	ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น				
4	ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ				
5	ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม				
	รวม				

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	3 หมายถึง ดีมาก
8 - 11	2 หมายถึง ดี
4 - 7	1 หมายถึง พอใช้
0 - 3	0 หมายถึง ควรปรับปรุง

หมายเหตุ : คะแนนที่ผ่านเกณฑ์ คือ คะแนนตั้งแต่ 8 คะแนนขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. ความสามารถในการเปิดรับมุมมองจากคนอื่น	รับรู้และตีความความคิดเห็นของผู้อื่นได้ถูกต้อง เปิดรับความคิดเห็นที่หลากหลาย	รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้ดีและพิจารณามุมมองที่ต่างออกไป	ฟังความคิดเห็นของผู้อื่นบ้างแต่ยังมีอคติบางประการ	ไม่ค่อยเปิดรับความคิดเห็นของผู้อื่นและมีการตัดสินจากมุมมองตัวเอง
2. การมีสติรู้ตนเอง	ตระหนักรู้และควบคุมอารมณ์ได้ดี ไม่มีการแสดงออกทางอารมณ์ที่กระทบกระเทือน	ตระหนักถึงอารมณ์ของตนเองและค่อนข้างควบคุมได้	ตระหนักรู้ถึงอารมณ์บ้างแต่บางครั้งอาจมีอารมณ์แสดงออกในทางลบ	ขาดการตระหนักถึงอารมณ์ของตนเองและมีอารมณ์แสดงออกในทางลบ
3. ความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกผู้อื่น	คาดเดาความรู้สึกของผู้อื่นได้แม่นยำและแสดงความเข้าใจอย่างเหมาะสม	คาดเดาความรู้สึกของผู้อื่นได้ดีและแสดงออกอย่างเข้าใจ	คาดเดาความรู้สึกของผู้อื่นได้บ้างแต่ยังไม่แม่นยำ	ไม่สามารถคาดเดาความรู้สึกของผู้อื่นได้หรือแสดงออกไม่เหมาะสม
4. ความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติ	จินตนาการสถานการณ์ของผู้อื่นได้ดีและเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นได้ดี	จินตนาการสถานการณ์ของผู้อื่นได้และเข้าใจความรู้สึกได้บ้าง	มีความสามารถในการจินตนาการบทบาทสมมติได้บ้างแต่ไม่สมบูรณ์	ไม่สามารถจินตนาการสถานการณ์ของผู้อื่นได้หรือไม่เข้าใจความรู้สึกผู้อื่น
5. ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและความสัมพันธ์ทางสังคม	แสดงความเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยไม่มีการคิดถึงผลประโยชน์ตนเอง	มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและแสดงออกในเชิงบวกในบางสถานการณ์	แสดงความเห็นอกเห็นใจบ้างในบางสถานการณ์ แต่ยังไม่เพียงพอ	ไม่แสดงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น หรือมีท่าทีที่ไม่สนใจต่อปัญหาของผู้อื่น

แบบสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนรายกลุ่ม

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินพิจารณาคุณภาพพฤติกรรมของนักเรียนและเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนน

ที่	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1	การแบ่งหน้าที่และความร่วมมือในกลุ่ม				
2	การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น				
3	การช่วยเหลือและสนับสนุนในกลุ่ม				
4	การแก้ไขปัญหาความขัดแย้งในกลุ่ม				
5	การแสดงความเห็นอกเห็นใจต่อสมาชิกในกลุ่ม				
รวม					

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
12 - 15	3 หมายถึง ดีมาก
8 - 11	2 หมายถึง ดี
4 - 7	1 หมายถึง พอใช้
0 - 3	0 หมายถึง ควรปรับปรุง

หมายเหตุ : คะแนนที่ผ่านเกณฑ์ คือ คะแนนตั้งแต่ 8 คะแนนขึ้นไป

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. การแบ่งหน้าที่และความร่วมมือในกลุ่ม	ทุกคนในกลุ่มมีหน้าที่ชัดเจนและมีส่วนร่วมในการทำงานอย่างเต็มที่	ทุกคนมีส่วนร่วม แต่บางคนยังขาดความชัดเจนในการทำหน้าที่	มีบางคนไม่ทำหน้าที่หรือไม่ร่วมงานตามที่ตกลงกันไว้	บางคนไม่ทำหน้าที่หรือไม่ร่วมงานกับกลุ่มเลย
2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	ทุกคนในกลุ่มแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้ดี	มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แต่บางครั้งขาดการฟังผู้อื่น	การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นไม่มากหรือมีความขัดแย้งกันมาก	ไม่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือมีความขัดแย้งมากเกินไป
3. การช่วยเหลือและสนับสนุนในกลุ่ม	ทุกคนในกลุ่มให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนผู้อื่นได้ดี	มีการช่วยเหลือบ้าง แต่บางคนไม่ค่อยช่วยเหลือผู้อื่น	การช่วยเหลือไม่มากพอหรือบางคนไม่ช่วยเหลือเลย	ไม่มีการช่วยเหลือผู้อื่นในกลุ่มเลย
4. การแก้ไขปัญหาความขัดแย้งในกลุ่ม	สามารถแก้ไขปัญหาความขัดแย้งได้ดีและทุกคนร่วมกันหาทางออก	แก้ไขปัญหาความขัดแย้งได้แต่ยังขาดความร่วมมือจากบางคน	กลุ่มมีปัญหาความขัดแย้งที่ไม่ได้รับการแก้ไข หรือแก้ไขไม่ดี	กลุ่มไม่สามารถแก้ปัญหาความขัดแย้งได้เลย
5. การแสดงความเห็นอกเห็นใจต่อสมาชิกในกลุ่ม	ทุกคนในกลุ่มแสดงความเห็นอกเห็นใจและให้การสนับสนุนผู้อื่น	มีการแสดงความเห็นอกเห็นใจบ้าง แต่บางครั้งยังขาดความเข้าใจ	การแสดงความเห็นอกเห็นใจไม่มากหรือบางคนไม่สนใจผู้อื่น	ไม่มีการแสดงความเห็นอกเห็นใจหรือแสดงออกในทางลบ

แบบประเมินสมรรถนะสำคัญ

สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
1. ความสามารถในการสื่อสาร			
1.1 มีความสามารถในการรับ – ส่งสาร			
1.2 มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจของตนเอง โดยใช้ภาษาอย่างเหมาะสม			
1.3 ใช้วิธีการสื่อสารที่เหมาะสม			
1.4 วิเคราะห์แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล			
1.5 เขียนบันทึกเหตุการณ์ประจำวันแล้วเล่าให้เพื่อนฟังได้			
สรุปความสามารถในการสื่อสาร			
2. ความสามารถในการคิด			
2.1 มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์			
2.2 มีทักษะในการคิดนอกกรอบอย่างสร้างสรรค์			
2.3 สามารถคิดอย่างมีวิจารณญาณ			
2.4 มีความสามารถในการคิดอย่างมีระบบ			
2.5 ตัดสินใจแก้ปัญหาเกี่ยวกับตนเองได้			
สรุปความสามารถในการคิด			
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา			
3.1 สามารถแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้			
3.2 ใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา			
3.3 เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงในสังคม			
3.4 แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา			
3.5 สามารถตัดสินใจได้เหมาะสมตามวัย			
สรุปความสามารถในการแก้ปัญหา			
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต			
4.1 เรียนรู้ด้วยตนเองได้เหมาะสมตามวัย			
4.2 สามารถทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้			
4.3 นำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน			
4.4 จัดการปัญหาและความขัดแย้งได้เหมาะสม			
4.5 หลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง			
สรุปความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต			
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี			
5.1 เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมตามวัย			
5.2 มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี			
5.3 สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง			

สมรรถนะที่ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
5.4 ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์			
5.5 มีคุณธรรม จริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี			
สรุปความสามารถในการใช้เทคโนโลยี			

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การสรุปผล

ดีมาก (3) หมายถึง คะแนนรวมได้ร้อยละ 80 - 100 ของพฤติกรรมที่ประเมินทั้งหมด

ดี (2) หมายถึง คะแนนรวมได้ร้อยละ 70 - 79 ของพฤติกรรมที่ประเมินทั้งหมด

พอใช้ (1) หมายถึง คะแนนรวมได้ร้อยละ 60 - 69 ของพฤติกรรมที่ประเมินทั้งหมด

ต้องปรับปรุง (0) หมายถึง คะแนนรวมได้ร้อยละ 0 - 59 ของพฤติกรรมที่ประเมินทั้งหมด

หมายเหตุ : คะแนนที่ผ่านเกณฑ์ คือ คะแนนตั้งแต่ระดับดี (2) ขึ้นไป

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

<u>คำชี้แจง</u> : ให้ครูผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียน แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคุณภาพ

คุณลักษณะอันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		3	2	1	0
1. มีวินัย	1.1 เข้าเรียนตรงเวลา				
	1.2 แต่งกายเรียบร้อยเหมาะสมกับกาลเทศะ				
	1.3 ปฏิบัติตามกฎระเบียบของห้อง				
2. ใฝ่เรียนรู้	2.1 แสวงหาข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ				
	2.2 มีการจดบันทึกความรู้อย่างเป็นระบบ				
	2.3 สรุปความรู้ได้อย่างมีเหตุผล				
3. มุ่งมั่นในการทำงาน	3.1 มีความตั้งใจ และพยายามในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย				
	3.2 มีความอดทนและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรคเพื่อให้งานสำเร็จ				

เกณฑ์การให้คะแนน

- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน
- พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน
- พฤติกรรมที่ไม่ได้ปฏิบัติ ให้ 0 คะแนน

เกณฑ์การสรุปผล

ดีมาก (3) หมายถึง คะแนนรวมได้ร้อยละ 80 - 100 ของพฤติกรรมที่ประเมินทั้งหมด

ดี (2) หมายถึง คะแนนรวมได้ร้อยละ 70 - 79 ของพฤติกรรมที่ประเมินทั้งหมด

พอใช้ (1) หมายถึง คะแนนรวมได้ร้อยละ 60 - 69 ของพฤติกรรมที่ประเมินทั้งหมด

ต้องปรับปรุง (0) หมายถึง คะแนนรวมได้ร้อยละ 0 - 59 ของพฤติกรรมที่ประเมินทั้งหมด

หมายเหตุ : คะแนนที่ผ่านเกณฑ์ คือ คะแนนตั้งแต่ระดับดี (2) ขึ้นไป

การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในโลกไซเบอร์