

ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อ
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมมารกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของ
นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2



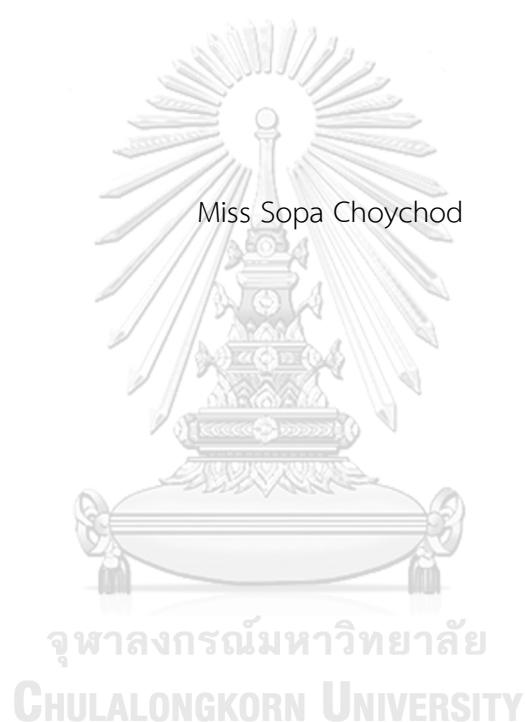
นางสาวโสภา ช้อยชต

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2560
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

EFFECTS OF HEALTH EDUCATION LEARNING MANAGEMENT USING PROBLEM-BASED
LEARNING AND SOCIAL INFORMATION PROCESSING THEORY ON LEARNING
ACHIEVEMENT AND PROBLEM SOLVING ABILITIES ON CYBERBULLYING BEHEVIOR
OF EIGHTH GRADE STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education Program in Health and Physical Education
Department of Curriculum and Instruction
Faculty of Education
Chulalongkorn University
Academic Year 2017
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2

โดย นางสาวโสภา ช้อยชด

สาขาวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สรายุทธพิทักษ์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อะเค็๋อ กุลประสูติติก)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สรายุทธพิทักษ์)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อะเค็๋อ กุลประสูติติก)

โสภา ช้อยชต : ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 (EFFECTS OF HEALTH EDUCATION LEARNING MANAGEMENT USING PROBLEM-BASED LEARNING AND SOCIAL INFORMATION PROCESSING THEORY ON LEARNING ACHIEVEMENT AND PROBLEM SOLVING ABILITIES ON CYBERBULLYING BEHAVIOR OF EIGHTH GRADE STUDENTS) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ศ. ดร. จินตนา สรายุทธพิทักษ์, 235 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม 2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม ตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 70 คน โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย กรุงเทพมหานคร แบ่งเป็นนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม จำนวน 35 คน และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติ จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม จำนวน 8 แผน แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนด้วยค่า “ที”

ผลการวิจัยพบว่า

1) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภาควิชา หลักสูตรและการสอน

ลายมือชื่อนิสิต

สาขาวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

ปีการศึกษา 2560

5983367227 : MAJOR HEALTH AND PHYSICAL EDUCATION

KEYWORDS: HEALTH EDUCATION LEARNING MANAGEMENT / PROBLEM-BASED LEARNING / SOCIAL INFORMATION PROCESSING THEORY / PROBLEM SOLVING ABILITIES ON CYBERBULLYING BEHAVIOR

SOPA CHOYCHOD: EFFECTS OF HEALTH EDUCATION LEARNING MANAGEMENT USING PROBLEM-BASED LEARNING AND SOCIAL INFORMATION PROCESSING THEORY ON LEARNING ACHIEVEMENT AND PROBLEM SOLVING ABILITIES ON CYBERBULLYING BEHAVIOR OF EIGHTH GRADE STUDENTS. ADVISOR: PROF. JINTANA SARAYUTHPITAK, Ph.D., 235 pp.

The purposes of this study were: 1) to compare the average score of the learning achievement and problem solving abilities on cyberbullying behavior of an experimental student group and a control group before and after implementation, and 2) to compare the average score of the learning achievement and problem solving abilities on cyberbullying behavior between the experimental group students and the control group students after implementation. The sample included 70 students from the eighth grade of Santirat Wittayalai School in Bangkok. Thirty-five students were assigned to the experimental group to study under the health education learning management using problem-based learning and social information processing theory while the other 35 students in the control group were assigned to study with conventional teaching methods. The research instruments were comprised of eight learning activity plans using problem-based learning and social information processing theory. The data were analyzed by mean, standard deviation and t-test.

The research findings were as follows:

1) The mean scores of the learning achievement in the area of knowledge, attitude, practice and problem solving abilities on cyberbullying behavior of the experimental group students after learning were significantly higher than before learning at a .05 level.

The mean scores of the learning achievement in the area of knowledge, attitude, practice and problem solving abilities on cyberbullying behavior of the control group students after learning were found to have no significant differences than before learning at a .05 level.

2) The mean scores of the learning achievement in the area of knowledge, attitude, practice and problem solving abilities on cyberbullying behavior of the experimental group after learning were significantly higher than the control at a .05 level.

Department: Curriculum and Instruction Student's Signature

Field of Study: Health and Physical Education Advisor's Signature

Academic Year: 2017

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วย ความกรุณาและความดูแลเอาใจใส่อย่างดียิ่งจาก ศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สรายุทธพิทักษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการให้คำปรึกษา คำแนะนำ ตรวจสอบแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้มีความถูกต้องสมบูรณ์ มีคุณค่าทางวิชาการ รวมทั้งการ ให้กำลังใจและความช่วยเหลือในทุกด้านมาโดยตลอด ทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ในการทำ วิจัย ตลอดจนการเป็นแบบฉบับของอาจารย์ที่ทุ่มเทให้กับนิสิตในงานด้านวิชาการ ผู้วิจัยรู้สึก ซาบซึ้งในความเมตตาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

กราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อะเค็๋อ กุลประสูติติลก ประธานกรรมการ สอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้ข้อคิด และเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขพร้อมทั้งตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ทำให้ วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

กราบขอบพระคุณท่านผู้ทรงคุณวุฒิ รองศาสตราจารย์ ดร.กมลวรรณ ตังธนกานนท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์จินตนา บันลือศักดิ์ อาจารย์ ดร.วิโรตี เอกธรรงค์ชัย และ อาจารย์สรวิญญา รอดพิพัฒน์ ที่ให้คำแนะนำและตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

กราบขอบพระคุณผู้อำนวยการ คณะผู้บริหาร และคณาจารย์โรงเรียนสันติราษฎร์ วิทยาลัย ที่ให้ความร่วมมือ อำนวยความสะดวก สนับสนุนและเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้ทำการวิจัย ในครั้งนี้ และขอบคุณนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 และ 2/4 ซึ่งเป็นตัวอย่าง และให้ความ ร่วมมือในการวิจัยเป็นอย่างดี

กราบขอบพระคุณ คุณแม่หนูแดง ซ้อยชด และครอบครัวเป็นอย่างสูงที่ให้การสนับสนุน ทางด้านการศึกษามาโดยตลอด และเป็นกำลังใจอันมีค่ายิ่งตลอดจนสำเร็จการศึกษา กราบ ขอบพระคุณ คุณพ่อสุรัตน์ ซ้อยชด ที่แม้จะไม่ทราบว่าคุณูกศึกษาต่อในระดับปริญญาโท (เพราะ ท่านถึงแก่กรรมแล้ว) แต่ในวันนี้วิญญานของท่านจะต้องภูมิใจที่รู้ว่าท่านมีลูกจบการศึกษาระดับ ปริญญาโทแล้ว และกราบขอบพระคุณ อาจารย์ยุทธนา วงศ์บ้านดู่ และคุณป้ามยุรี วงศ์บ้านดู่ ผู้ เปรียบเสมือนพ่อแม่คนที่สอง ที่คอยดูแลเอาใจใส่ ช่วยเหลือ ให้กำลังใจในทุก ๆ เรื่องเสมอมา

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณเพื่อน ๆ ร่วมรุ่นสาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษาทุกคน ที่เป็น กัลยาณมิตรที่ดี ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจตลอดเวลาที่เข้าศึกษาในระดับปริญญา มหาบัณฑิตนี้ สิ่งดีงามที่ผู้วิจัยได้รับจากทุกท่านที่กล่าวมา จะประทับใจอยู่ในใจผู้วิจัยตลอดไป

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ	ฏ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามวิจัย	6
วัตถุประสงค์การวิจัย	6
สมมติฐานการวิจัย	7
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
1. การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา	11
1.1 ปรัชญาการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา.....	11
1.2 หลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา	12
1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกำกวมทางโลกออนไลน์.....	13
1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา	19
2. แนวคิดทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้.....	20
2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning).....	20

2.2 ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม (Social Information Processing Theory).....	28
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา	34
3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา.....	34
3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้วิชาสุขศึกษา.....	34
3.3 การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา.....	35
4. พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์	48
4.1 ความหมายของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์	48
4.2 ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์.....	49
5. ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์.....	52
5.1 ความหมายของความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์.....	52
5.2 การวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์.....	55
5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินผลความสามารถในการแก้ปัญหา	57
6. พัฒนาการของวัยรุ่นตอนต้น	58
6.1 การเปลี่ยนแปลงในวัยรุ่น	59
6.2 ปัญหาการปรับตัวในวัยรุ่น	64
7. กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	64
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	66
ขั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง.....	68
1.1 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	68
1.2 การกำหนดประชากรและตัวอย่าง	68
1.3 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	69
ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล	81

2.1 การกำหนดแบบแผนการทดลอง.....	81
2.2 การติดต่อประสานงานก่อนการทดลอง.....	82
2.3 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล	82
ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้.....	84
3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล	84
3.2 สถิติที่ใช้.....	84
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	86
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกำกวมทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม และของนักเรียนกลุ่ม ควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ	86
ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกำกวมทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับ การจัดการเรียนรู้แบบปกติ	107
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	121
สรุปผลการวิจัย.....	121
อภิปรายผลการวิจัย.....	124
ข้อเสนอแนะ.....	137
รายการอ้างอิง	139
ภาคผนวก.....	147
ภาคผนวก ก รายงานผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	148
ภาคผนวก ข เครื่องมือวิจัย.....	151

ญ

หน้า

ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	216
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	235



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	การวิเคราะห์สาระ/มาตรฐาน/ตัวชี้วัด และจำนวนคาบของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์.....	13
ตารางที่ 2	การวิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคปลาย	14
ตารางที่ 3	การวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน	26
ตารางที่ 4	การวิเคราะห์สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม.....	30
ตารางที่ 5	การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับขั้นตอนการสอนตามทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม.....	33
ตารางที่ 6	การวิเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์	51
ตารางที่ 7	การวิเคราะห์ขั้นตอนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์	56
ตารางที่ 8	การเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม	70
ตารางที่ 9	จำนวนข้อคำถามในแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้จำแนกตามตัวชี้วัดและระดับพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย	73
ตารางที่ 10	จำนวนข้อคำถามในแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติจำแนกตามตัวชี้วัด	76
ตารางที่ 11	จำนวนข้อคำถามในแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติจำแนกตามตัวชี้วัด.....	78
ตารางที่ 12	จำนวนข้อคำถามในแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์จำแนกตามลักษณะการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์	81
ตารางที่ 13	แผนการทดลอง.....	81

<p>ตารางที่ 14</p>	<p>ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม 82</p>
<p>ตารางที่ 15</p>	<p>จำนวนแผนการจัดการเรียนรู้ 83</p>
<p>ตารางที่ 16</p>	<p>ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อน และหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม 87</p>
<p>ตารางที่ 17</p>	<p>ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อน และหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองจำแนกเป็นรายข้อ 87</p>
<p>ตารางที่ 18</p>	<p>ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อน และหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกเป็นรายข้อ 89</p>
<p>ตารางที่ 19</p>	<p>ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตติก่อน และหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม 92</p>
<p>ตารางที่ 20</p>	<p>ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตติก่อน และหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองจำแนกเป็นรายข้อ 92</p>
<p>ตารางที่ 21</p>	<p>ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตติก่อน และหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกเป็นรายข้อ 94</p>
<p>ตารางที่ 22</p>	<p>ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม 97</p>
<p>ตารางที่ 23</p>	<p>ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองจำแนกเป็นรายข้อ 97</p>
<p>ตารางที่ 24</p>	<p>ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกเป็นรายข้อ 99</p>
<p>ตารางที่ 25</p>	<p>ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง และของนักเรียนกลุ่มควบคุม 102</p>

ตารางที่ 26	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง จำแนกเป็นรายข้อ	102
ตารางที่ 27	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม จำแนกเป็นรายข้อ	105
ตารางที่ 28	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้หลังการ ทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม	107
ตารางที่ 29	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้หลังการ ทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกรายข้อ	108
ตารางที่ 30	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติหลังการ ทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม	110
ตารางที่ 31	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติหลังการ ทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกรายข้อ	110
ตารางที่ 32	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติหลัง การทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม	112
ตารางที่ 33	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติหลัง การทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกรายข้อ	113
ตารางที่ 34	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับ นักเรียนกลุ่มควบคุม	115
ตารางที่ 35	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับ นักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกรายข้อ	115

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1	กรอบแนวคิด	65
ภาพที่ 2	ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	67
ภาพที่ 3	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนการทดลองและหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม	118
ภาพที่ 4	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนการทดลองและหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม	119
ภาพที่ 5	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติก่อนการทดลองและหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม	119
ภาพที่ 6	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม	120

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการพัฒนาด้านเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นไปอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว เทคโนโลยีการสื่อสารดังกล่าวมีประโยชน์มากในการศึกษาเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน แต่ก็อาจก่อให้เกิดปัญหาตามมาได้มากเช่นกัน ดังเช่น Smith & others ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่า การติดตามในโลกออนไลน์ ทำให้นักเรียนรับรู้เรื่องราวการรังควาน การข่มเหงกัน การโกง การนินทา การทำร้าย และการล่อลวงให้เกิดความเสียหายมีเพิ่มมากขึ้น ทั้งกับคนที่รู้จักหรือไม่เคยรู้จักกันมาก่อนเลย การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ถือเป็นภัยจากการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารอย่างหนึ่ง ที่ผู้กระทำความมุ่งประทุษร้ายหรือทำให้ผู้อื่นอับอายผ่านทางการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อีเมล (e-mail) บล็อก (blog) เว็บไซต์ (website) เมสเสจ (message) และโทรศัพท์มือถือ จากการศึกษาสิ่งที่ผู้กระทำการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ตั้งใจคือ การแสดงความเป็นศัตรูหรือแสดงออกในด้านลบต่ออีกฝ่ายหนึ่งนั่นเอง โดยการกระทำนั้นอาจรวมถึงการเปิดเผยผ่านสิ่งพิมพ์หรือการส่งผ่านข้อมูลที่เป็นเรื่องส่วนตัวของคนหนึ่งไปยังสถานที่สาธารณะ โดยไม่ได้รับอนุญาต (Görzig & Frumkin, 2013; Smith et al., 2008; สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2558)

การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หมายถึง การกระทำการรังแกโดยการส่งข้อความหรือเผยแพร่ข้อมูลด้านสื่อเทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นการกระทำที่จงใจให้บุคคลอื่นเกิดความรำคาญ ไม่สบายใจ เสียชื่อเสียง ส่งผลกระทบต่อสุขภาพในระยะยาวตามมา โดยผู้ที่ตกเป็นเหยื่อไม่สามารถป้องกันตัวเองจากการถูกกลั่นแกล้งได้ อย่างไรก็ตาม มิใช่เพียงผู้ถูกกลั่นแกล้งเท่านั้นที่ได้รับผลกระทบ ผู้ที่กระทำการกลั่นแกล้งผู้อื่นก็มีสุขภาพจิตที่ไม่ดีเช่นเดียวกัน ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ประกอบไปด้วย 1) การแอบเข้าไปในบัญชีออนไลน์ของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเกิดความเสียหาย 2) การล่อลวงละเมิดทางออนไลน์โดยการว่ากล่าว ต่ำ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อย 3) การส่งข้อความ รูป วิดีโอ ที่ทำให้ผู้ถูกกระทำอับอายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งรวมไปถึงการข่มขู่ด้วย และ 4) การลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์ ทั้งนี้ การกระทำที่เข้าข่ายการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ทั้ง 4 ประเด็น มีสาเหตุมาจากเจตนาที่มุ่งร้ายให้อับอาย เจ็บใจ และเสียใจ ผู้กระทำจึงมักจะกระทำการซ้ำ ๆ (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553; สคูล ออฟ เซนจ เมคเกอร์, 2559; สมาคมวางแผนครอบครัวแห่งประเทศไทย, 2560)

จากการศึกษาประเด็นการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ พบว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการกลั่นแกล้งเพิ่มมากขึ้น เช่น ผลการสำรวจของสำนักข่าวรอยเตอร์ (Reuters) พบข้อมูลที่น่าสนใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ โดยการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองใน 24 ประเทศ พบว่าผู้ปกครองกว่าร้อยละ 12 ยอมรับว่าลูกของตนเคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ร้อยละ 24 ของผู้ปกครองรู้จักเด็กในชุมชนที่อาศัยอยู่ซึ่งเคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ยิ่งกว่านั้น ร้อยละ 60 กล่าวว่าลูก ๆ ของตนเคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการถูกข่มขู่ หรือการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ผ่านเว็บไซต์โซเชียลเน็ตเวิร์ค (social network) เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) ในต่างประเทศ การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ถือเป็นประเด็นที่สำคัญเนื่องจากมีสถิติเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์สูง โดยในปี พ.ศ. 2554 ศูนย์ศึกษาและวิจัยพฤติกรรมการณ์การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ (Cyber bullying Research Center) ระบุว่า มีจำนวนนักเรียนที่เคยถูกกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์กว่าร้อยละ 20 โดยประเด็นที่การถูกกลั่นแกล้งมากที่สุดได้แก่ การโพสต์ข้อความที่ทำร้ายจิตใจสูงถึง ร้อยละ 13.7 รองลงไปคือการถูกปล่อยข่าวลือหรือเรื่องเสียหาย ร้อยละ 12.9 สอดคล้องกับผลการสำรวจของ National Center for Education Statistics ประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่า ร้อยละ 28 ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 เคยถูกกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ และสอดคล้องกับข้อมูลงานวิจัยของ The National Children's Bureau พบว่า เด็กและวัยรุ่นในประเทศอังกฤษช่วงอายุ 10-19 ปี จำนวน 1 คนใน 5 คนได้รับผลกระทบจากการถูกกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ และพบตัวเลขของเด็กที่โดนกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ต้องเข้ารับการแนะแนวด้านสุขภาพจิตเพิ่มขึ้นถึง ร้อยละ 87 เมื่อเทียบกับ 3 ปีที่ผ่านมา นอกจากนี้ ผลการสำรวจของ The Chinese University of Hong Kong พบว่า นักเรียน 600 คนใน 1,800 คน หรือจำนวนเด็ก 1 คนใน 3 คน เคยเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Research Center, 2012; National Center for Education Statistics, 2013; Reuters, 2012; The Chinese University of Hong Kong, 2010; The National Children's Bureau, 2017)

สำหรับในประเทศไทย ผลการสำรวจของสำนักข่าวรอยเตอร์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ พบว่า อัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของกลุ่มที่ใช้งานมากที่สุด คือ เด็กและเยาวชน อายุ 5-28 ปี สูงถึงร้อยละ 75 โดยใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดถึงเกือบ 8 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 80 ของเด็กและเยาวชนไทยเคยเจอภัยคุกคาม ล่อลวง และการกลั่นแกล้งในโรงเรียนและทางโลกออนไลน์ นับเป็นอันดับต้น ๆ ของทวีปเอเชีย และมากกว่าร้อยละ 59 ระบุว่า เคยเป็นส่วนหนึ่งของการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ สอดคล้องกับข้อมูลผลการวิจัยขั้นต้น (preliminary) ของ ชาญวิทย์ พรนภดล ทำการศึกษาเรื่อง ความชุกและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 พบว่า เด็กและวัยรุ่นไทยเกือบร้อยละ 80 มีประสบการณ์ถูกกลั่นแกล้ง

ในชีวิตจริง โดยร้อยละ 66 ถูกกลั่นแกล้งอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ร้อยละ 12 ถูกกลั่นแกล้งทุกวัน ขณะที่ร้อยละ 45 มีประสบการณ์ถูกกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์อย่างน้อย 1 ครั้ง ซึ่งมากกว่าประเทศสหรัฐอเมริกา ยุโรป และญี่ปุ่นถึง 4 เท่า โดยรูปแบบที่ถูกกระทำมากที่สุด คือ โดนล้อเลียน และถูกตั้งฉายา รองลงมาร้อยละ 79.4 ถูกเพิกเฉย ไม่สนใจ ร้อยละ 54.4 ไม่ได้รับการนับถือ ร้อยละ 46.8 ถูกปล่อยข่าวลือ ถูกนำรูปไปตัดต่อ ถูกข่มขู่ และถูกทำให้หวาดกลัว ตามลำดับ นอกจากนี้ ยังพบว่า บุคคลที่เด็กและวัยรุ่นไปปรึกษาเมื่อมีปัญหามากที่สุด คือ เพื่อน สูงถึงร้อยละ 89.2 รองลงมาคือ ผู้ปกครอง ร้อยละ 59 พี่น้อง ร้อยละ 41.2 และครูเป็นลำดับสุดท้าย นอกจากนี้ งานวิจัยของ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ เรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย ก็มีข้อมูลสอดคล้องไปในทิศทางเดียวกันว่า ร้อยละ 25 ของกลุ่มตัวอย่างเคยเป็นเหยื่อถูกนินทา ด่าทอ ร้อยละ 21 เคยถูกส่งข้อความก่อกวน ร้อยละ 13 เคยถูกล้อเลียน ข่มขู่ คุกคาม ร้อยละ 13 เคยถูกลบออกจากกลุ่ม ร้อยละ 10 เคยถูกนำข้อมูลส่วนตัวมาเผยแพร่ ร้อยละ 10 เคยถูกแอบอ้างชื่อให้ร้าย ผลการวิจัยยังพบว่า การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ดังกล่าวส่งผลกระทบต่อเด็กที่ถูกกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ไม่สำเร็จ เครียด กังวล เก็บตัว ไม่พูดคุยกับใคร ห่างเหินกับคนใกล้ชิดทั้งครอบครัวและเพื่อนที่โรงเรียน ส่งผลให้ไม่อยากไปโรงเรียน โดดเรียนบ่อย การเรียนตกต่ำ กลายเป็นโรคซึมเศร้า คิดสั้นและฆ่าตัวตายในที่สุด (Reuters, 2012; STOP cyberbullying, 2016; ชาญวิทย์ พรนภดล, 2560; วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553; สคูล ออฟ เซนจ เมคเกอร์, 2559; สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2560)

เมื่อถูกกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การถูกประทุษร้ายซ้ำ ๆ หลายครั้ง แม้จะดูเป็นสิ่งที่ไม่น่าใส่ใจสำหรับผู้ใหญ่ แต่สำหรับเด็กและวัยรุ่นถือเป็นการทำร้ายที่รุนแรงมาก โดยเยาวชนทั้งชายและหญิงจะรู้สึกโกรธมากที่สุด รองลงมาคือรู้สึกหงุดหงิด อาละวาด เสียใจ และอับอาย ตามลำดับ เหยื่อที่ถูกกระทำส่วนใหญ่ มักจะเป็นเด็กที่มีความมั่นใจในตัวเองต่ำ (Low Self-Esteem) จึงทำให้สุขภาพจิตเสียได้ง่ายและอาจยกระดับเป็นโรคซึมเศร้า ทำร้ายตัวเองจากอารมณ์ หุนหันพลันแล่น รวมถึงคิดฆ่าตัวตายได้ในที่สุด จากการรายงานของเครือข่ายผู้สื่อข่าวและเอ็มทีวีระบุว่า เหยื่อที่ถูกกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ที่อยู่ในวัยเรียนระดับมัธยมศึกษาจะมีแนวโน้มฆ่าตัวตายสูง การถูกกลั่นแกล้งโดยการส่งรูปภาพลามกอนาจาร หรือข้อความเกี่ยวกับเรื่องเพศ เป็นปัจจัยสำคัญในการคิดฆ่าตัวตายของเด็กและวัยรุ่นมากกว่าการถูกกลั่นแกล้งในรูปแบบอื่น สอดคล้องกับผลการสำรวจของชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทยพบว่า เด็กและวัยรุ่นในกรุงเทพฯ และปริมณฑลประมาณ ร้อยละ 48 อยู่ในวงจรการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ โดยอาจเป็นทั้งผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำ หรือเป็นเพียงผู้ที่พบเห็นการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ทำให้ได้รับผลกระทบตั้งแต่สร้างความรำคาญ ความเดือดเนื้อร้อนใจ รู้สึกเบื่อชีวิต ไม่อยากไปโรงเรียน ไม่อยากพบเจอใคร เรื่อง

ที่ถูกรังแกตามมาหลอกหลอนเป็นระยะ ๆ หรือบางรายอาจมีความเครียดอย่างหนัก ทำให้กินไม่ได้ นอนไม่หลับ และอาจร้ายแรงถึงขั้นไม่ยอมกินชีวิตอยู่ เป็นผลให้รู้สึกอยากฆ่าตัวตาย ส่วนคนที่เป็นฝ่าย รังแก อาจมีความรู้สึกไม่สบายใจหรือเกิดความรู้สึกผิดขึ้นในภายหลังได้เช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ จะมากหรือน้อย ไม่ว่าจะต่อผู้กระทำหรือผู้ถูกระทำ นั้น พบว่า ปัจจัยที่สำคัญคือบุคลิกภาพและความสามารถในการตัดสินใจแก้ปัญหาของแต่ละคน (Cross et al., 2016; เครือข่ายผู้สื่อข่าวและเอ็มทีวี, 2554; ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย, 2558; สมาคมวางแผนครอบครัวแห่งประเทศไทย, 2560)

การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยเรียน ถือเป็นความรุนแรงรูปแบบหนึ่ง ที่ ผู้ใหญ่ โดยเฉพาะครูไม่ควรปล่อยปะละเลยและถือว่าเป็นเรื่องเล็กน้อย เพราะเท่ากับเป็นการบ่มเพาะ ความรุนแรง จนอาจขยายตัวไปสู่ความรุนแรงหรืออาชญากรรมรูปแบบอื่น การจัดการเรียนรู้ วิชาสุขศึกษาที่ส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม จะเป็นการ สร้างเสริมความแข็งแรงและภูมิคุ้มกันในจิตใจของนักเรียนวัยรุ่นให้สามารถรับมือกับปัญหาที่อาจจะ เกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ สอดคล้องกับพระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ที่ระบุให้ผู้เรียนเรียนรู้จากสภาพจริง เน้นการฝึกทักษะ การคิด การเผชิญสถานการณ์และประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาในสภาพจริง และ สอดคล้องกับสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนที่กำหนดไว้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานถึง 4 ประการ ได้แก่ 1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและ ความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเอง และสังคม 2) ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้าง องค์ความรู้หรือสารสนเทศในการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม 3) ความสามารถ ในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการ เปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและ แก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม และ 4) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้าน

การเรียนรู้การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544, 2551)

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้วิชาสุศึกษาที่ส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจ แก้ปัญหาการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมนั้น สิ่งสำคัญ คือ แนวคิดทฤษฎีที่นำมาเป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ ผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการตัดสินใจแก้ปัญหาพฤติกรรมกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ พบว่า แนวคิดปัญหาเป็นฐาน เป็นการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นแกนกลางในการเรียนรู้ มีลักษณะเด่น คือ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้นโดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์เกี่ยวกับชีวิตประจำวันที่มีความสำคัญต่อผู้เรียน ตัวปัญหาจะเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้และเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาทักษะและกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้โดยการชี้นำตนเอง ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกฝนการสร้างองค์ความรู้โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยการแก้ปัญหาอย่างมีความหมายต่อผู้เรียน ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีดังนี้ 1) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวได้ดีขึ้นต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในเรื่องข้อมูลข่าวสารในโลกปัจจุบัน 2) เสริมสร้างความสามารถในการใช้ทรัพยากรของผู้เรียนได้ดีขึ้น 3) ส่งเสริมการสะสมการเรียนรู้และการคงรักษาข้อมูลใหม่ไว้ได้ดีขึ้น 4) เมื่อใช้ในการแก้ปัญหาจะทำให้สนับสนุนความร่วมมือมากกว่าการแข่งขัน 5) ช่วยให้เกิดการตัดสินใจแบบองค์รวม สำหรับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ร่วมกันกำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหาและแสวงหาความรู้ข้อมูลเพื่อตอบปัญหาที่กำหนดในขั้นที่ 1 ขั้นที่ 3 สังเคราะห์ความรู้เพื่อหาวิธีแก้ปัญหา ขั้นที่ 4 สรุปเป็นข้อเสนอในการแก้ปัญหาและประเมินผล ขั้นที่ 5 นำเสนอการแก้ปัญหา และร่วมกันประเมินคำตอบ (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2558a; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2550)

นอกจากแนวคิดปัญหาเป็นฐานแล้ว จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์และเหมาะสมที่จะนำมาสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับแนวคิดปัญหาเป็นฐาน คือ ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม เนื่องจากเป็นทฤษฎีที่มีอิทธิพลอย่างมากเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม ประกอบด้วยพื้นฐานหลัก 6 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การเข้ารหัสข้อมูล (Encoding) คือ ผู้เรียนรับรู้สถานการณ์ทางสังคมรอบ ๆ ตนเอง โดยผู้เรียนให้ความสนใจกับความสามารถทางสังคมของตนเองมากขึ้นและระมัดระวังเกี่ยวกับสถานการณ์ในสังคม ซึ่งผลที่ตามมาคือ ผู้เรียนจะปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ได้เร็วขึ้น ขั้นที่ 2 การให้ความหมายหรือตีความรหัสข้อมูล (Interpretation) คือ ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ทางสังคม โดยใช้ความรู้ ความจำ การรับรู้ด้านจิตใจ และประสบการณ์ของแต่ละคนใน

การวิเคราะห์สถานการณ์ต่าง ๆ ชั้นที่ 3 การเลือกเป้าหมายที่เหมาะสม (goal) คือผู้เรียนรู้วัตถุประสงค์ของตนเองและกำหนดรูปแบบของพฤติกรรมที่ถูกต้องและเหมาะสม เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ชั้นที่ 4 การสร้างการตอบสนอง (Response generation) คือ ผู้เรียนจะกำหนดพฤติกรรมในความจำระยะยาวตามการแสดงปฏิกิริยาตอบสนอง ชั้นที่ 5 การประเมินการตอบสนอง (Response evaluation) คือ การตอบสนองที่เป็นไปได้จะถูกประเมินให้ได้รับการยินยอมความสามารถของการกระทำพฤติกรรม และความคาดหวังต่อผลลัพธ์ ชั้นที่ 6 การแสดงออกทางพฤติกรรม (enacted) คือ ผู้เรียนจะดำเนินการตอบสนองในสิ่งที่ตนได้ตัดสินใจ (Ogelman & Seven, 2012; Reemst, Fischer, & Zwirs, 2016; Ziv, Oppenheim, & Abraham, 2004; รั้งสิริรัมย์ วงศ์อุปราข และพีร วงศ์อุปราข, 2555)

จากสภาพปัญหาการก่อกวนทางโลกออนไลน์ของวัยรุ่นที่มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น นับเป็นความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพของวัยรุ่น และเพื่อให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 ที่ระบุให้ผู้เรียนเรียนรู้จากสภาพจริง เน้นการฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ และประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาในสภาพจริง สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานที่กำหนดสมรรถนะสำคัญประการหนึ่งคือให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ไขปัญหาได้รวมทั้งจากสาระสำคัญและแนวคิดของปัญหาเป็นฐานร่วมกับทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการแก้ปัญหาการก่อกวนทางโลกออนไลน์ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการก่อกวนทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อสร้างเสริมความแข็งแรงและภูมิคุ้มกันในจิตใจของนักเรียนวัยรุ่นให้สามารถรับมือกับปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นจากการก่อกวนทางโลกออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำถามวิจัย

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมจะส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการก่อกวนทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้หรือไม่ มากน้อยเพียงไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการก่อกวนทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดย

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

สมมติฐานการวิจัย

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ที่แสดงให้เห็นว่าการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาเป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้นั้น ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาสูงขึ้น (Alrahlah, 2016; กนก จันทรา, 2556; พรพิมล รอดเคราะห์, 2558) และจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม ที่แสดงให้เห็นว่าการนำทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมมาเป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้นั้น ผลการวิจัย พบว่า ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมเป็นวิธีการที่ทำให้เข้าใจถึงการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็ก (Li, Fraser, & Wike, 2013; Rodriguez, Smith, & Silvia, 2016) ซึ่งรวมไปถึงพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานการวิจัย ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2
2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 574,633 คน (กลุ่มสารสนเทศ สำนักงานนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2561)

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย

ตัวแปรจัดกระทำ คือ การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

ตัวแปรตาม คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ปัญหาเป็นฐาน หมายถึง การสอนที่มีปัญหาหรือสถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ร่วมกันกำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหาและแสวงหาความรู้ข้อมูลเพื่อตอบปัญหาที่กำหนดในขั้นที่ 1 ขั้นที่ 3 สังเคราะห์ความรู้เพื่อหาวิธีแก้ปัญหา ขั้นที่ 4 สรุปเป็นข้อเสนอในการแก้ปัญหาและประเมินผล ขั้นที่ 5 นำเสนอการแก้ปัญหา และร่วมกันประเมินคำตอบ

ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม หมายถึง ข้อเสนอที่กล่าวถึงการสื่อสารของคน โดยผ่านการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ทางการสื่อสาร ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ โดยมีขั้นตอนในการนำมาจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 ผู้เรียนรับรู้สถานการณ์ทางสังคม ขั้นที่ 2 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ทางสังคม ขั้นที่ 3 ผู้เรียนรู้วัตถุประสงค์ของตนเอง และกำหนดรูปแบบของพฤติกรรมที่ถูกต้อง ขั้นที่ 4 ผู้เรียนจะกำหนดพฤติกรรมในความจำระยะยาว ขั้นที่ 5 ผู้เรียนประเมินพฤติกรรมที่กำหนดไว้ และขั้นที่ 6 ผู้เรียนแสดงออกในพฤติกรรมที่กำหนดไว้

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม หมายถึง การจัดการเรียนการสอนในเรื่องสุขภาพกายและสุขภาพจิต การจัดการอารมณ์และความเครียด พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง ทักษะการสื่อสาร ทักษะการปฏิเสธ และทักษะการแก้ปัญหา โดยมีขั้นตอนการเรียนการสอนที่ได้จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์แนวคิดปัญหาเป็นฐานร่วมกับทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม ได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด ขั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา และขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล

พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หมายถึง การกระทำการรังแกโดยการส่งข้อความหรือเผยแพร่ข้อมูลด้านสื่อเทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นการกระทำที่จงใจให้บุคคลอื่นเกิดความรำคาญ ไม่สบายใจ เสียชื่อเสียง ส่งผลกระทบต่อสุขภาพในระยะยาวตามมา ลักษณะของพฤติกรรม

การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ประกอบไปด้วย 1) การแอบเข้าไปในบัญชีออนไลน์ของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเกิดความเสียหาย 2) การลวงละเมิดทางออนไลน์โดยการว่ากล่าว ต่ำด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อย 3) การส่งข้อความ รูป วิดีโอ ที่ทำให้ผู้ถูกรกระทำอับอายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งรวมไปถึงการข่มขู่ด้วย และ 4) การลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา หมายถึง คະแนนความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติของผู้เรียน ในเรื่องสุขภาพกายและสุขภาพจิต การจัดการอารมณ์และความเครียด พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง ทักษะการสื่อสาร ทักษะการปฏิเสธ และทักษะการแก้ปัญหา โดยประเมินจากการใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านการปฏิบัติ

ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการแสวงหาความรู้และการทำความเข้าใจในปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ โดยสามารถเผชิญปัญหาและอุปสรรคในสถานการณ์ต่าง ๆ สามารถพิจารณาระบุประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ศึกษาข้อมูลที่ถูกต้อง จากนั้นสามารถหาวิธีการและแนวทางในการแก้ไขปัญหา โดยทั้งหมดจะต้องยึดหลักเหตุและผล เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจในการป้องกันและแก้ไขปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม โดยความสามารถในการแก้ปัญหา ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การระบุปัญหา 2) การวิเคราะห์สาเหตุปัญหา 3) การหาวิธีแก้และดำเนินการแก้ปัญหา และ 4) การตรวจสอบและประเมินผลการแก้ปัญหา วัดได้จากการตอบแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ที่กำหนดเป็นสถานการณ์ และมีตัวเลือก 4 ตัวเลือก

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
2. ได้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. เป็นแนวทางสำหรับครูหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็น ดังต่อไปนี้

1. การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา
 - 1.1 ปรัชญาการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา
 - 1.2 หลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา
 - 1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
 - 1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา
2. แนวคิดทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้
 - 2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
 - 2.2 ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา
 - 3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา
 - 3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้วิชาสุขศึกษา
 - 3.3 การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา
4. พฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
 - 4.1 ความหมายของพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
 - 4.2 ลักษณะของพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
5. ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
 - 5.1 ความหมายของความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
 - 5.2 การวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
 - 5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินผลความสามารถในการแก้ปัญหา
6. พัฒนาการของวัยรุ่นตอนต้น
 - 6.1 การเปลี่ยนแปลงในวัยรุ่น
 - 6.2 ปัญหาการปรับตัวในวัยรุ่น
7. กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา

1.1 ปรัชญาการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา

ปรัชญาในการสอนเปรียบเสมือนแนวทางในการมองดูความรู้ที่ตนเองมีอยู่แล้ว ให้ผู้สอนได้รู้จักการรวบรวมความรู้เข้าด้วยกัน รู้จักการตีความหมาย การขยายความให้ชัดเจน และการวิพากษ์วิจารณ์สิ่งต่าง ๆ (ไพฑูริย์ สีนลารัตน์, 2558b; เมธี ปิลันธนานนท์, 2523) ในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของผู้สอนจะต้องทำความเข้าใจกับปรัชญาการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาก่อน ซึ่งจะช่วยให้การดำเนินการในการจัดการเรียนรู้มีความรัดกุมและชัดเจนขึ้น ส่งผลให้การสอนของผู้สอนมีประสิทธิภาพมากที่สุด

สำหรับปรัชญาการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาได้มีนักการศึกษาด้านสุขศึกษาให้มุมมองและคำอธิบายไว้ (จินตนา สรายุทธพิทักษ์, 2557; พรสุข หุ่นนิรันดร์, 2534; พิสมัย เต็นดวงบริพันธ์, 2539; สุชาติ โสมประยูร และเอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์, 2553; หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2530) สรุปได้ดังนี้

ประการที่ 1 โรงเรียนควรจัดโปรแกรมสุขภาพในโรงเรียนซึ่งมี 8 องค์ประกอบ เพื่อก่อให้เกิดประสบการณ์ทางการเรียนรู้ที่ตรงกับความต้องการของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม และเพื่อประโยชน์ 2 ประการคือ การป้องกันปัญหาที่เกี่ยวกับสุขภาพและการส่งเสริมทางด้านสุขภาพให้กับผู้เรียน ทั้งนี้ การสอนสุขศึกษาที่ได้ผลสมบูรณ์ จะต้องมีการจัดสิ่งแวดล้อมให้ถูกสุขลักษณะและจัดบริการสุขภาพในโรงเรียนเพราะสิ่งเหล่านี้มีส่วนสัมพันธ์และเป็นแรงกระตุ้นอันสำคัญต่อการสอนสุขศึกษา

ประการที่ 2 การสอนสุขศึกษาควรสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับสุขภาพเข้าไปในวิชาอื่น ๆ รวมทั้งจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามสภาพของท้องถิ่น โดยไม่จำเป็นว่าจะต้องเน้นสอนเพียงแค่วิชาสุขศึกษาเท่านั้น

ประการที่ 3 การสอนสุขศึกษาควรส่งเสริมเนื้อหาสุขภาพทางด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคม ให้มากหรือเท่า ๆ กับเนื้อหาสุขภาพทางด้านร่างกาย ถึงแม้ว่างานที่ยากที่สุดในการสอนสุขศึกษา คือ การสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้านเจตคติเกี่ยวกับเรื่องสุขภาพก็ตาม แต่ด้วยเป้าหมายของการสอนสุขศึกษาคือ ผู้เรียนจะต้องเกิดทั้งความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติไปพร้อม ๆ กัน

ประการที่ 4 การสอนสุขศึกษาควรเน้นการพัฒนาสุขภาพส่วนบุคคลให้มากพอ ๆ กับการรับผิดชอบที่บุคคลจะมีต่อสังคมหรือชุมชนนั้น ๆ

ประการสุดท้าย การสอนสุขศึกษาจะบรรลุสำเร็จได้ ถ้ามีความร่วมมือเป็นอย่างดี ระหว่างบ้าน โรงเรียน และชุมชน

กล่าวโดยสรุป ปรัชญาในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาจะต้องคำนึงในหลาย ๆ ส่วน ทั้งตัวผู้เรียน เนื้อหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ความร่วมมือระหว่างโรงเรียน บ้าน และชุมชน ซึ่งด้านตัวผู้เรียนจะต้องให้ผู้เรียนเกิดความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติที่ถูกต้องเหมาะสม ไม่ควรเน้นการปฏิบัติหรือการพัฒนาส่วนบุคคลมากเกินไป ควรให้ความสำคัญในด้านเจตคติอย่างเท่าเทียมกัน ส่วนด้านเนื้อหาบทเรียนควรสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับสุขภาพเข้าไปในวิชาอื่น ๆ หรือการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรตามสภาพของแต่ละท้องถิ่น และที่สำคัญคือ การประสานสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียน บ้าน และชุมชน ซึ่งถือว่าเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่จะทำให้การสอนสุขศึกษาประสบความสำเร็จ

1.2 หลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา

จิตวิทยาการศึกษาเป็นสาขาหนึ่งของจิตวิทยา ซึ่งศึกษาสำรวจปัญหาทางการศึกษาโดยใช้วิธีการและหลักการทางจิตวิทยา (พรณี ชูทัย เจนจิต, 2545) ดังนั้น หลักจิตวิทยาในการสอนถือเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างมาก โดยผู้สอนจะใช้เป็นผู้ช่วยในการสอนเพื่อให้การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยหลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาได้มีผู้ให้มุมมองและคำอธิบายไว้ ได้แก่ สุชาติ โสมประยูร และเอมอัชมา วัฒนบุรานนท์ (2553) และ จินตนา สรายุทธพิทักษ์ (2557) ซึ่งแนวโน้มของคำอธิบายไปในทิศทางที่สอดคล้องกัน สรุปได้ดังนี้

ประการที่ 1 เน้นพัฒนาการทุกด้านของเด็กให้สอดคล้องกับวุฒิภาวะตามธรรมชาติ เพราะถ้าเด็กขาดการส่งเสริมพัฒนาการหรือหยุดพัฒนาการด้านใดด้านหนึ่งไป จะทำให้พัฒนาการด้านอื่น ๆ หยุดชะงักไปด้วย เพราะฉะนั้น การสอนสุขศึกษาผู้สอนจะต้องให้ความสำคัญกับพัฒนาการทุก ๆ ด้านของผู้เรียน

ประการที่ 2 คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยที่ผู้สอนพยายามให้ผู้เรียนได้เรียนตามความสนใจ ตามความต้องการและความสามารถของแต่ละบุคคล

ประการที่ 3 ทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตผู้เรียนกับวิชาสุขศึกษา เพราะมีผู้เรียนบางส่วนที่เข้าใจว่าวิชาสุขศึกษาไม่มีความสำคัญจึงทำให้ไม่สนใจและใส่ใจที่จะเรียน เพราะฉะนั้นผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนเห็นว่า สุขศึกษามีความสัมพันธ์กับชีวิตทุกวัน ตั้งแต่ตื่นนอนไปจนถึงเข้านอนหรือจนตลอดชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ เกิดเจตคติ และนำไปสู่การปฏิบัติในที่สุด

ประการที่ 4 จัดการเรียนการสอนสุขศึกษาให้สัมพันธ์หรือผสมผสานไปกับวิชาอื่น ๆ ถือเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญของโรงเรียนที่ทำให้ขอบข่ายของวิชาสุขศึกษากว้างมากขึ้น ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้านสุขภาพในหลากหลายบริบทของวิชาอื่น ๆ ซึ่งอาจต่อยอดไปสู่ชุมชนหรือสังคมนั้น ๆ

ประการที่ 5 ให้กิจกรรมร่วมหลักสูตรเป็นสิ่งสำคัญต่อกระบวนการเรียนการสอนสุขศึกษา การสอนในห้องเรียนจะเกิดสิ่งที่คุณผู้เรียนได้รับชัดเจนที่สุดคือ ด้านความรู้ แต่ถ้ามีการจัด

กิจกรรมร่วมหลักสูตรทำให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ส่งเสริมความเป็นกันเอง และสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างบุคคลในห้องเรียน จะทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อไป

ประการที่ 6 เน้นการเรียนการสอนลักษณะสร้างสรรค์ในเชิงบวก ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ ให้รู้จักใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้มีเจตคติที่ดี

ประการที่ 7 เน้นความสัมพันธ์ระหว่างโรงเรียนกับบ้านและชุมชน ซึ่งการร่วมมือดังกล่าวจะมีเป้าหมายสำคัญคือการทำให้ผู้เรียนมีความสุขที่ดี ส่งผลไปยังสุขภาพของชุมชนได้อีกด้วย

กล่าวโดยสรุป หลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษามีหลายประเด็นที่สำคัญ โดยจะครอบคลุมไปที่เป้าหมายของการสอนคือ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติที่ถูกต้อง ทั้งนี้ ยังเป็นการนำเอาปรัชญาการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา และการจัดโปรแกรมสุขภาพในโรงเรียน มาเป็นฐานที่สำคัญที่ผู้สอนสุขศึกษาจะต้องใช้หลักจิตวิทยาในการสอนอีกด้วย

1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกำรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

จากการศึกษาพฤติกรรมกำรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ในประเทศไทย พบว่า เด็กส่วนใหญ่ที่ประสบปัญหาพฤติกรรมกำรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์มีอายุระหว่าง 13 - 16 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (สำนักข่าวไทย, 2560) ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา และพลศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกำรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น พบว่า ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคปลาย มีตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกำรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์มากที่สุด ผลการวิเคราะห์ปรากฏดัง ตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์สาระ/มาตรฐาน/ตัวชี้วัด และจำนวนคาบของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกำรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

สาระ/มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	จำนวนคาบ
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคปลาย	
สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ	
ตัวชี้วัด 4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต	1

ตารางที่ 1 (ต่อ)

สาระ/มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	จำนวน คาบ
5. อธิบายลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหาสุขภาพจิต	1
6. เสนอแนะวิธีปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียด	1
สาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต	
มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง	
ตัวชี้วัด 2. อธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง	2
3. ใช้ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย	3
รวม	8

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์สาระ/มาตรฐาน/ตัวชี้วัด และจำนวนคาบของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการณ์กลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ พบว่า มีตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการณ์กลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ทั้งหมด 5 ตัวชี้วัด ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 คาบ ผู้วิจัยจึงเลือกทำการศึกษากับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในภาคการศึกษาปลาย โดยจัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของตัวชี้วัดที่มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการณ์กลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ทั้ง 5 ตัวชี้วัด และใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้จำนวนรวม 8 คาบ

ในส่วนการวิเคราะห์สาระการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้ตามตัวชี้วัดทั้ง 5 ตัวชี้วัด ผลการวิเคราะห์ปรากฏ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการณ์กลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคปลาย

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	การวิเคราะห์สาระการเรียนรู้รายคาบ
	สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค	
	มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ	

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	การวิเคราะห์สาระการเรียนรู้รายคาบ
4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต	ความสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง “สุขภาพกายส่งผลต่อสุขภาพจิต” 1. ความสัมพันธ์ของภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต 2. ภาวะความไม่สมดุลของสุขภาพกายที่ส่งผลต่อสุขภาพจิต 3. การปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต 4. การแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ในรูปแบบของการส่งข้อความ รูป วิดีโอ ทำให้ผู้ถูกกระทำอับอายบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงการข่มขู่ด้วย
5. อธิบายลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหาสุขภาพจิต	ความสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง “สุขภาพจิตของวัยรุ่น” 1. ลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหาสุขภาพจิต 2. แนวทางการแก้ปัญหา/สถานการณ์ที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตของวัยรุ่น 3. การปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิต 4. การแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ในรูปแบบของการล้วงละเมิดทางออนไลน์โดยการว่ากล่าว ต่ำ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อย
6. เสนอแนะวิธีปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียด	วิธีปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียด	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง “การจัดการอารมณ์และความเครียด” 1. การประเมินอารมณ์และความเครียด 2. ความสำคัญจำเป็นในการควบคุมอารมณ์และความเครียด

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	การวิเคราะห์สาระการเรียนรู้รายคาบ
		3. การปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียด 4. การจัดการกับอารมณ์และความเครียดเมื่ออยู่ในสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์
สาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง		
2. อธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง	การหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง - การมั่วสุม - การทะเลาะวิวาท - การเข้าไปในแหล่งอบายมุข - การแข่งจักรยานยนต์บนท้องถนน ฯลฯ	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง “พฤติกรรมเสี่ยงหลีกเลี่ยงได้” 1. การวิเคราะห์และประเมินพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความปลอดภัยในชีวิต 2. วิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง 3. การวางแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง 4. การปฏิบัติตามแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง 5. การแก้ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงต่อความปลอดภัยในชีวิต ที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการล้วงละเมิดทางออนไลน์โดยการว่ากล่าว ต่ำ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง “รู้เท่าทันสถานการณ์เสี่ยง” 1. การวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความปลอดภัยในชีวิต 2. วิธีการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง 3. การวางแผนป้องกันสถานการณ์เสี่ยง 4. การปฏิบัติตามแผนป้องกันสถานการณ์เสี่ยง

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	การวิเคราะห์สาระการเรียนรู้รายคาบ
		<p>5. การแก้ปัญหาสถานการณ์เสี่ยงต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิต ที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการแอบเข้าไปในบัญชีออนไลน์ของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเกิดความเสียหาย</p>
<p>3. ใช้ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย</p>	<p>ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเอง (ทักษะปฏิเสธ ทักษะการต่อรอง ฯลฯ) และหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย</p>	<p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง “ทักษะชีวิต : ทักษะการสื่อสาร”</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ความหมายและองค์ประกอบของทักษะการสื่อสาร 2. แนวทางการใช้ทักษะการสื่อสารในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย 3. ทักษะการสื่อสารในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย 4. การแก้ปัญหาที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการแอบเข้าไปในบัญชีออนไลน์ของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเกิดความเสียหาย โดยใช้ทักษะการสื่อสาร <p>แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง “ทักษะชีวิต : ทักษะการปฏิเสธ”</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ความหมายและองค์ประกอบของทักษะการปฏิเสธ 2. แนวทางการใช้ทักษะการปฏิเสธในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย 3. ทักษะการปฏิเสธในการป้องกันตนเองและ

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้	การวิเคราะห์สาระการเรียนรู้รายคาบ
		หลีกเลี้ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย 4. การแก้ปัญหาที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการส่งข้อความ รูป วิดีโอ ทำให้ผู้ถูกกระทำอับอายบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงการข่มขู่ด้วย โดยใช้ทักษะการปฏิเสธ
	 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง “ทักษะชีวิต : ทักษะการแก้ปัญหา” <ol style="list-style-type: none"> 1. ความหมายและองค์ประกอบของทักษะการแก้ปัญหา 2. แนวทางการใช้ทักษะการแก้ปัญหาในการป้องกันตนเองและหลีกเลี้ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย 3. ทักษะการแก้ปัญหาในการป้องกันตนเองและหลีกเลี้ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย 4. การแก้ปัญหาที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์ โดยใช้การแก้ปัญหา

กล่าวโดยสรุป จากการวิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 ภาคปลาย พบว่า สาระการเรียนรู้รายคาบประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง “สุขภาพกายส่งผลต่อสุขภาพจิต” แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง “สุขภาพจิตของวัยรุ่น” แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง “การจัดการอารมณ์และความเครียด” แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง “พฤติกรรมเสี่ยงหลีกเลี้ยงได้” แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง “รู้เท่าทันสถานการณ์เสี่ยง” แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง “ทักษะชีวิต : ทักษะการสื่อสาร” แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง “ทักษะชีวิต : ทักษะการปฏิเสธ” และ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง “ทักษะชีวิต : ทักษะการแก้ปัญหา” ทั้งนี้ ในแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 8 แผน ผู้วิจัย

ได้กำหนดให้มีปัญหา/สถานการณ์พฤติกรรมการณ์กลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ไว้ทุกแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหา/สถานการณ์เกี่ยวกับพฤติกรรมการณ์กลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา

สุกัญญา อุทามนตรี (2555) ทำการวิจัยเรื่อง ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบเน้นประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพทางอินเทอร์เน็ต สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากการเรียนรู้กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบเน้นประสบการณ์มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ ความตระหนักรู้ และการปฏิบัติในการเรียนรู้เท่าทันสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพทางอินเทอร์เน็ตสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบ โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ สุกัญญา อุทามนตรี นำมาศึกษาจะคล้ายกับ วิสุทธิวัฒน์ ต๊ะผัด (2558) ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์และการประเมินสถานการณ์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติและการปฏิบัติหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติและการปฏิบัติหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม ซึ่งงานวิจัยทั้งสองเรื่องเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ก่อให้เกิดประสบการณ์ การทำงาน และเกิดกระบวนการในการคิดวิเคราะห์

และงานวิจัยของบุษกร เฉลิมสินสุวรรณ (2558) ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้ด้วยการทำงานที่มีต่อทักษะการดูแลตนเองและทักษะการสื่อสารของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการดูแลตนเองและทักษะการสื่อสารหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะการดูแลตนเองและทักษะการสื่อสารหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม

นอกจากนี้ นิชาภา บุรีกาญจน์ (2556) ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม และ Chen (2016) ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านในวิชาสุขศึกษาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุมในบทเรียนแรก แต่จะเพิ่มสูงกว่าในบทเรียนที่สองและสาม ซึ่งผลจากการสัมภาษณ์นักเรียนพบว่าการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านส่งผลให้เกิดการอภิปรายและมีปฏิสัมพันธ์กันของนักเรียนในห้องเรียนสูงกว่ากลุ่มควบคุม ทั้งนี้ แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่ นิชาภา บุรีกาญจน์ และ Chen นำมาศึกษาก็คือเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเช่นเดียวกัน

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษาที่ผ่านมามีการใช้รูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย ทั้งนี้ เพื่อส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะการดูแลตนเองและทักษะการสื่อสาร มีความรับผิดชอบ ซึ่งทักษะต่าง ๆ จะนำไปสู่ความสามารถในการแก้ปัญหาต่อไป

2. แนวคิดทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้

2.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning)

ลักษณะเด่นของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้นโดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน และมีความสำคัญต่อผู้เรียน ตัวปัญหาจะเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้และเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาทักษะและกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้โดยการขึ้นนำตนเอง ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกฝนการสร้างองค์ความรู้โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยการแก้ปัญหาอย่างมีความหมายต่อผู้เรียน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2550)

2.1.1 แนวคิดสำคัญของปัญหาเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีการพัฒนาขึ้นเป็นครั้งแรกในช่วงปลาย ค.ศ. 1969 โดยคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ (Faculty of Health Sciences) ของมหาวิทยาลัยแมคมาสเตอร์ (McMaster University) ที่ประเทศแคนาดาโดยเริ่มใช้กับนักศึกษาแพทย์ฝึกหัด หลังจากนั้นได้ขยายไปสู่มหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาหลายแห่ง ส่วนใหญ่นำไปใช้กับหลักสูตรของนักศึกษาแพทย์ เนื่องจากผู้เรียนสาขาการแพทย์นั้นต้องใช้ทักษะวิเคราะห์ปัญหาทางการรักษาสูง ต่อมาในปี ค.ศ. 1980 การจัดการเรียนรู้แบบนี้ได้ขยายไปสู่สาขาอื่น อาทิ สาขาวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ และได้มีการนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรสาขาต่าง ๆ อีกด้วย (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2550)

2.1.2 แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่นำมาใช้ มีดังนี้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2550)

- 1) ต้องมีสถานการณ์ที่เป็นปัญหาและเริ่มต้นการจัดการกระบวนการเรียนรู้ด้วยการใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้
- 2) ปัญหาที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ควรเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นพบเห็นได้ในชีวิตจริงของผู้เรียนหรือมีโอกาสที่จะเกิดขึ้นจริง
- 3) ผู้เรียนเรียนรู้โดยการนำตนเอง (Self-Directed Learning) ค้นหาและแสวงหาความรู้คำตอบด้วยตนเอง ดังนั้น คัดเลือกวิธีการเรียนรู้และประสบการณ์การเรียนรู้ รวมทั้งประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 4) ผู้เรียนเรียนรู้เป็นกลุ่มย่อย เพื่อประโยชน์ในการค้นหาความรู้ ข้อมูลร่วมกัน เป็นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาด้วยเหตุและผล ฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะในการรับส่งข้อมูล เรียนรู้เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างบุคคล และฝึกการจัดการระบบตนเองเพื่อพัฒนาความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีม ความรู้คำตอบที่ได้มีความหลากหลาย องค์กรความรู้จะผ่านการวิเคราะห์โดยผู้เรียนมีการสังเคราะห์และตัดสินใจร่วมกัน ปัญหาเป็นฐานนี้ นอกจากการจัดการเรียนเป็นกลุ่มแล้วยังสามารถจัดให้ผู้เรียนเรียนรู้รายบุคคลได้ แต่อาจทำให้ผู้เรียนขาดทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 5) การเรียนรู้มีลักษณะการบูรณาการความรู้และบูรณาการทักษะกระบวนการต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้และคำตอบที่กระจ่างชัด
- 6) ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้จะได้มาภายหลังจากผ่านกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแล้วเท่านั้น
- 7) การประเมินผลเป็นการประเมินผลจากสภาพจริง โดยพิจารณาจากการปฏิบัติงาน ความก้าวหน้าของผู้เรียน

2.1.3 ลักษณะของปัญหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สิ่งที่สำคัญที่สุดคือปัญหาหรือสถานการณ์ที่จะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ลักษณะสำคัญของปัญหา มีดังนี้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2550)

- 1) เกิดขึ้นในชีวิตจริงและเกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียนหรือผู้เรียนอาจมีโอกาสเผชิญกับปัญหานั้น
- 2) เป็นปัญหาที่พบบ่อย มีความสำคัญ มีข้อมูลประกอบเพียงพอสำหรับการค้นคว้า
- 3) เป็นปัญหาที่ยังไม่มีคำตอบชัดเจนตายตัว เป็นปัญหาที่มีความซับซ้อน คลุมเครือ หรือผู้เรียนเกิดความสงสัย

- 4) ปัญหาที่เป็นประเด็นขัดแย้ง ข้อถกเถียงในสังคมยังไม่มีข้อยุติ
- 5) เป็นปัญหาอยู่ในความสนใจ เป็นสิ่งที่อยากรู้ แต่ไม่รู้
- 6) ปัญหาที่สร้างความเดือนร้อน เสียหาย เกิดโทษภัยและเป็นสิ่งไม่ดี หากใช้ข้อมูลโดยลำพังคนเดียวอาจทำให้ตอบปัญหาผิดพลาด
- 7) เป็นปัญหาที่มีการยอมรับว่าจริง ถูกต้อง แต่ผู้เรียนไม่เชื่อว่าจริง ไม่สอดคล้องกับความคิดของผู้เรียน
- 8) ปัญหาที่อาจมีคำตอบหรือมีแนวทางในการแสวงหาคำตอบได้หลายทาง ครอบคลุมการเรียนรู้ที่กว้างขวางหลากหลายเนื้อหา
- 9) เป็นปัญหาที่มีความยากความง่าย เหมาะสมกับพื้นฐานของผู้เรียน
- 10) เป็นปัญหาที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ทันที ต้องการการสำรวจค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูลหรือทดลองดูก่อน ว่าต้องใช้ความรู้อะไร ยุทธวิธีในการสืบเสาะหาความรู้จะเป็นอย่างไร หรือคำตอบ หรือผลของความรู้เป็นอย่างไร
- 11) เป็นปัญหาส่งเสริมความรู้ด้านเนื้อหาทักษะ สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา

2.1.4 แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2550)

สิ่งสำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน คือ ปัญหา เพราะปัญหาที่ดีจะเป็นสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่แสวงหาความรู้ ในการเลือกศึกษาปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ผู้สอนจะต้องคำนึงพื้นฐานความรู้ความสามารถผู้เรียน ประสบการณ์ความสนใจและภูมิหลังของผู้เรียน เพราะคนเรามีแนวโน้มที่จะสนใจเรื่องใกล้ตัวมากกว่าเรื่องไกลตัว สนใจสิ่งที่มีความหมายและมีความสำคัญต่อตนเองและเป็นเรื่องที่ตนเองสนใจใคร่รู้ ดังนั้น การกำหนดปัญหาจึงต้องคำนึงถึงตัวผู้เรียนเป็นหลัก นอกจากนั้นปัญหาที่ดียังต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกโรงเรียนที่เอื้ออำนวยต่อการแสวงหาความรู้ของผู้เรียนอีกด้วย

การนำแนวทางปัญหาเป็นฐานไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้น ผู้สอนควรมีขั้นตอนพิจารณาประเด็นต่าง ๆ เพื่อประกอบการเลือกใช้แนวทางการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ ซึ่งมีประเด็นสำคัญที่ควรดำเนินการ ดังนี้

- 1) พิจารณาหลักสูตรของสถานศึกษา โดยดูจากผลการเรียนที่คาดหวังให้เหมาะสมกับวิธีการการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทั้งทางด้านทักษะและกระบวนการเรียนรู้ จากนั้นจึงเลือกเนื้อหาสาระมากำหนดการสอน เช่น พิจารณาว่า ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังต้องการให้ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการค้นหาและแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เป็นต้น

2) กำหนดแหล่งข้อมูล เมื่อผู้สอนพิจารณาจากผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและกำหนดเนื้อหาสาระแล้ว ผู้สอนต้องกำหนดแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ให้เพียงพอเพื่อให้ผู้เรียนนำมาแก้ปัญหาหรือค้นหาคำตอบได้ ซึ่งแหล่งข้อมูลเหล่านี้ ได้แก่ ตัวผู้สอน ห้องสมุด อินเทอร์เน็ต วิทยุทัศน์ บุคลากรต่าง ๆ และแหล่งเรียนรู้ทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน

3) กำหนดและเขียนขอบข่ายปัญหาที่เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนต้องการศึกษา ค้นหาคำตอบ

4) กำหนดกิจกรรมการจัดกระบวนการเรียนรู้ กิจกรรมการสอนที่ผู้สอนเลือกหรือสร้างขึ้นจะต้องทำให้ผู้เรียนสามารถเห็นแนวทางในการค้นพบความรู้หรือคำตอบได้ด้วยตนเอง

5) สร้างคำถาม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสนใจงานที่กำลังทำอยู่และมองเห็นทิศทางในการทำงานต่อไป

6) กำหนดวิธีการประเมินผล ควรเป็นการประเมินผลตามสภาพจริงโดยประเมินทั้งทางด้านเนื้อหา ทักษะกระบวนการและการทำงานกลุ่ม

2.1.5 บทบาทผู้สอน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2550)

ผู้สอนมีบทบาทโดยตรงต่อการเรียนรู้ ดังนั้นลักษณะของผู้สอนที่เอื้อต่อการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ควรมีลักษณะดังนี้

1) ผู้สอนต้องมุ่งมั่น ตั้งใจสูง รู้จักแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอยู่เสมอ

2) ผู้สอนต้องรู้จักผู้เรียนเป็นรายบุคคลเข้าใจศักยภาพของผู้เรียน เพื่อสามารถให้คำแนะนำ ช่วยเหลือผู้เรียนได้ทุกเมื่อทุกเวลา

3) ผู้สอนต้องเข้าใจขั้นตอนของแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานอย่างถ่องแท้ชัดเจนทุกขั้นตอน เพื่อจะได้แนะนำให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียนได้ถูกต้อง

4) ผู้สอนต้องมีทักษะและศักยภาพสูงในการจัดการเรียนรู้ และการติดตามประเมินผลการพัฒนาของผู้เรียน

5) ผู้สอนต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวกด้วยการจัดหา สนับสนุนสื่ออุปกรณ์เรียนรู้ให้เหมาะสมเพียงพอ จัดเตรียมแหล่งเรียนรู้ จัดเตรียมห้องสมุด อินเทอร์เน็ต ฯลฯ

6) ผู้สอนต้องมีจิตวิทยาสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวในการเรียนรู้ตลอดเวลา

7) ผู้สอนต้องชี้แจงและปรับทัศนคติของผู้เรียนให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของการเรียนรู้แบบนี้

8) ผู้สอนต้องมีความรู้ ความสามารถ ด้านการวัดและประเมินผลผู้เรียนตามสภาพจริงให้ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และเจตคติให้ครบทุกขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้

สำหรับเทคนิคหรือเงื่อนไขจำเป็นในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีดังนี้

1) เทคนิคในการเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ ควรเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน เรื่องใกล้ตัว เป็นรูปธรรม ท้นต่อเหตุการณ์ หรือมีความชัดเจน

2) การใช้คำถามในการกำหนดปัญหา ต้องเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อหาสาระที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ เป็นคำถามที่ท้าทาย กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนอยากค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง

3) ในขั้นการทำความเข้าใจกับปัญหา ควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมช่วยกันกำหนดปัญหา และให้ทุกคนได้รับทราบพร้อมกันอย่างชัดเจน เทคนิคหนึ่งที่น่าสนใจและใช้ได้ผลดี คือ การนำเสนอเป็นแผนผังความคิด โดยให้สมาชิกจากทุกกลุ่มได้ช่วยกันคิดและบันทึกลงบนกระดานหน้าชั้นเรียน แสดงขอบเขตที่จะศึกษาในปัญหานั้น ๆ

4) การเตรียมผู้เรียนให้เกิดความพร้อมเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ ในการดำเนินการควรใช้วิธีการจัดกลุ่มโดยลักษณะชายหญิงและความสามารถในการเรียน โดยพิจารณาจากข้อมูลพื้นฐานทางการเรียนของผู้เรียน กำหนดให้สมาชิกกลุ่มแต่ละคนมีบทบาท หน้าที่ ประธาน เลขานุการ ผู้สนับสนุน และผู้รายงาน และถ้ามีการเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่มแต่ละครั้งผู้เรียนต้องหมุนเวียนเปลี่ยนหน้าที่กัน เพื่อให้ทุกคนได้มีโอกาสทำงานในทุกบทบาทหน้าที่ การแนะนำให้ผู้เรียนรู้จักเทคนิควิธีการที่จะเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้น ผู้เรียนจะต้องเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้รับฟังเพียงอย่างเดียวมาเป็นผู้ค้นคว้าศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนจึงต้องเตรียมความพร้อมผู้เรียนมากพอสมควร โดยผู้สอนใช้เทคนิคในการใช้คำถามเพื่อนำผู้เรียนไปสู่การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

5) ในการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นจะต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับธรรมชาติของการเรียนรู้ในวิชาสุขศึกษา แต่ในบางเนื้อหาอาจยากเกินไป หรือเนื้อหาที่ยากต่อการสืบค้นข้อมูลของผู้เรียน ตลอดจนข้อจำกัดของผู้เรียน เช่น ผู้เรียนขาดความรับผิดชอบหรือมีภาระงานมาก มีปัญหาด้านเศรษฐกิจ และเวลาไม่เพียงพอของผู้เรียน ผู้สอนจำเป็นต้องใช้เทคนิคนั้นเข้ามาแทรกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งมีหลากหลายวิธีตามความเหมาะสมกับเนื้อหาสาระ เช่น การเรียนรู้จากการฟังผู้สอนอธิบายแสดงเหตุผลประกอบกับการซักถาม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดข้อสรุป การเรียนรู้จากสถานการณ์จริง

6) ระยะเวลาในการสอนควรยืดหยุ่นพอสมควร และค่อนข้างจะใช้เวลามากกว่าเวลาในหลักสูตรปกติ เพราะผู้เรียนจำเป็นต้องมีการระดมความคิด อภิปราย และค้นคว้าจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ

7) การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนฝึกกระบวนการคิด ควรจัดให้เป็นการบูรณาการสู่สาระการเรียนรู้อื่นทั้งในด้านเนื้อหาและการประเมินผลจะเป็นการทำงานไม่ซ้ำซ้อน เป็นการสืบค้นหาข้อมูลจากแหล่งเดียวแต่สามารถตอบคำถามประเด็นจากหลายวิชา

8) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนี้ จะสร้างศักยภาพให้แก่ผู้เรียนที่สนใจใฝ่รู้อย่างเต็มที่ เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่ตนเองศึกษาอย่างถ่องแท้ ลึกซึ้ง และจดจำได้นานกว่าการบอกความรู้ของผู้สอน แต่ในวัฒนธรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนไทยยังคุ้นเคยกับวิธีการเรียนแบบเดิม ๆ ที่ให้ผู้สอนบอกความรู้ ดังนั้นการสร้างวัฒนธรรมในการเรียนรู้แบบใหม่นี้ น่าจะเริ่มใช้ในระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อเป็นการวางรากฐานก่อน โดยสร้างทักษะที่จำเป็น โดยเฉพาะการสืบค้นข้อมูล ซึ่งผู้สอนและผู้บริหารต้องมีส่วนในการจัดบรรยากาศและแหล่งเรียนรู้ให้เพียงพอแก่ผู้เรียน โดยไม่ส่งผลกระทบต่อผู้เรียนด้านเศรษฐกิจมากเกินไป

9) การจัดการเรียนรู้มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สอนต้องหารีหรือวางแผนการจัดกิจกรรม นำเสนอขอความเห็นชอบจากผู้บริหารโรงเรียน ฝ่ายวิชาการ ผู้ปกครองและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จะมีความแตกต่างจากการสอนโดยใช้เทคนิคอื่น นั่นคือผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์เดิม เชื่อมโยงไปสู่สาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร ผู้เรียนไม่เปิดหนังสือ ตำราแบบเรียนแบบเรียงไปทีละหน้า เมื่อใดที่มีปัญหาและผู้เรียนอยากเรียนรู้ในเรื่องใด ผู้เรียนจะต้องค้นคว้าจากหนังสือจำนวนมากเพื่อหาคำตอบในเรื่องที่ผู้เรียนสนใจ ซึ่งแหล่งความรู้ไม่ได้จำกัดเฉพาะในหนังสือแบบเรียน แต่เป็นเอกสารทุกเรื่องไม่ว่าจะเป็น หนังสือพิมพ์ วารสาร บทความ สารานุกรม เอกสารงานวิชาการ อินเทอร์เน็ต รวมไปถึงการเรียนรู้จากผู้ปกครอง ชาวบ้านหรือแม้แต่แหล่งเรียนรู้ที่เป็นสถานที่ต่าง ๆ หน่วยงานราชการในพื้นที่ จึงสรุปได้ว่าปัญหาเป็นฐาน เป็นการสอนให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับทุกอย่างรอบตัว และสิ่งแวดล้อมรอบข้างของผู้เรียนจะเป็นผู้สอนของเขาโดยธรรมชาติ

10) ควรมีการสรุปหลังการปฏิบัติกิจกรรมทุกครั้ง เพื่อถ่วงถ่วงการสร้งองค์ความรู้ให้ความรู้ที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน โดยผู้สอนอาจช่วยผู้เรียนสรุป หรือเพิ่มเติมแก้ไขให้สมบูรณ์

2.1.6 บทบาทของผู้เรียน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2550)

- 1) ผู้เรียนต้องปรับทัศนคติในบทบาทหน้าที่และการเรียนรู้ของตนเอง
- 2) ผู้เรียนต้องมีคุณลักษณะด้านการใฝ่รู้ ใฝ่เรียน มีความรับผิดชอบสูง รู้จักการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ
- 3) ผู้เรียนต้องได้รับการวางพื้นฐาน และฝึกทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เช่น กระบวนการคิด การสืบค้นข้อมูล การทำงานกลุ่ม การอภิปราย การสรุป การนำเสนอผลงานและการประเมินผล

4) ผู้เรียนต้องมีทักษะการสื่อสารที่ดีพอ

2.1.7 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2550) และไพฑูริย์สินลาร์ตัน (2558) ได้อธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2550)	ไพฑูรย์ สีนลรัตน์ (2558)
<p>ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา</p> <p>เป็นขั้นที่ผู้สอนจัดสถานการณ์ต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมองเห็นปัญหา สามารถกำหนดสิ่งที่เป็นปัญหาที่ผู้เรียนอยากรู้อยากเรียนได้และเกิดความสนใจที่จะค้นหาคำตอบ</p>	<p>ขั้นที่ 1 ร่วมกันกำหนดปัญหา</p>
<p>ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหา</p> <p>ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจปัญหา ที่ต้องการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องสามารถอธิบายสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้</p>	<p>ขั้นที่ 2 ร่วมกันหาวิธีแก้ไขแล้วแสวงหาความรู้ ข้อมูลเพื่อตอบปัญหาที่กำหนดในขั้นที่ 1</p>
<p>ขั้นที่ 3 ดำเนินการศึกษาค้นคว้า</p> <p>ผู้เรียนกำหนดสิ่งที่ต้องเรียน ดำเนินการศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเองด้วยวิธีการหลากหลาย</p>	
<p>ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ความรู้</p> <p>เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้ค้นคว้ามา แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน อภิปรายผลและสังเคราะห์ความรู้ที่ได้มาว่ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด</p>	<p>ขั้นที่ 3 ให้ผู้เรียนคัดกรองวิธีการแก้ปัญหา</p>
<p>ขั้นที่ 5 สรุปและประเมินค่าของคำตอบ</p> <p>ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสรุปผลงานของกลุ่มตนเอง และประเมินผลงานว่าข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด โดยพยายามตรวจสอบแนวคิดภายในกลุ่มของตนเองอย่างอิสระทุกกลุ่ม ช่วยกันสรุปองค์ความรู้ในภาพรวมของปัญหาอีกครั้ง</p>	<p>ขั้นที่ 4 สรุปเป็นข้อเสนอในการแก้ปัญหา</p> <p>ขั้นที่ 5 ผู้เรียนวิเคราะห์ ตั้งคำถามอย่างละเอียด</p>

ตารางที่ 3 (ต่อ)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2550)	ไพฑูริย์ สีนลรัตน์ (2558)
<p>ชั้นที่ 6 นำเสนอและประเมินผลงาน</p> <p>ผู้เรียนนำข้อมูลที่ได้มาจัดระบบองค์ความรู้และนำเสนอเป็นผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย</p> <p>ผู้เรียนทุกกลุ่มรวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาร่วมกันประเมินผลงาน</p>	<p>ชั้นที่ 6 วิเคราะห์และแสวงหาวิธีต่าง ๆ ที่จะนำไปใช้ในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ</p>
	<p>ชั้นที่ 7 ประเมินคำตอบต่อปัญหาที่ได้และวิธีการแก้ปัญหาที่ได้มา</p>

กล่าวโดยสรุป การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน หมายถึง การสอนที่มีปัญหาหรือสถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ร่วมกันกำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหาและแสวงหาความรู้ ข้อมูลเพื่อตอบปัญหาที่กำหนดในขั้นที่ 1 ขั้นที่ 3 สังเคราะห์ความรู้เพื่อหาวิธีแก้ปัญหา ขั้นที่ 4 สรุปเป็นข้อเสนอในการแก้ปัญหาและประเมินผล ขั้นที่ 5 นำเสนอการแก้ปัญหา และร่วมกันประเมินคำตอบ

2.1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

วิเชษฐ์ แสงดวงดี (2557) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการตัดสินใจทางจริยธรรมในวิชาชีววารสารศาสตร์ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลักหรือปัญหาเป็นฐานมีผลต่อความสามารถในการตัดสินใจ

นภสร เรือนโรจน์รุ่ง (2558) ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน และเจตคติต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

นอกจากนี้ พรพิมล รอดเคราะห์ (2558) ทำการวิจัยเรื่อง การวิจัยและพัฒนาเกมดิจิทัลการศึกษาแบบใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาในวิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาแบบใช้ปัญหาเป็นฐานส่งผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ กนก จันทรา (2556) ที่ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 และพบว่า นักเรียนที่ได้รับการ

จัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบปกติ

ส่วนงานวิจัยในต่างประเทศเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน พบว่า Alrahlah (2016) ทำการศึกษาเรื่อง ประสิทธิภาพของการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานในวิชาพันธุศาสตร์ศึกษา (การสังเคราะห์งานวิจัย) ซึ่งได้อธิบายว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนมีทักษะทางวิชาชีพสูงขึ้นมากกว่าการเรียนการสอนแบบเดิม ซึ่งสอดคล้องกับ Loyens, Jones, Mikkers, & Gog (2015) ที่ศึกษาเรื่อง การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานช่วยในการเปลี่ยนแปลงแนวคิดของผู้เรียน และพบว่า การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนแบบบรรยาย และการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยปัญหาเป็นฐานส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยเชิงทดลองที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหา

2.2 ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม (Social Information Processing Theory)

2.2.1 แนวคิดสำคัญของทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

หลักการและแนวคิดของทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม (Walther, 2015) คือการที่บุคคลหรือกลุ่มคนสื่อสารผ่านการใช้คอมพิวเตอร์ ที่เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารเพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ในการสื่อสารทางออนไลน์ ซึ่งจะส่งผลต่อไปยังการสื่อสารแบบเห็นหน้าผ่านช่องทางอื่น

2.2.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมถือเป็นหนึ่งแนวคิดที่มีอิทธิพลอย่างมากเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว (Bauman, Cross, & Walker, 2013) โดยทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมได้มีนักการศึกษาให้คำอธิบาย (Ogelman & Seven, 2012; Reemst et al., 2016; Ziv et al., 2004; รังสิริศม์ วงศ์อุปราช และพีร วงศ์อุปราช, 2555) ขั้นตอนของทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมทั้งหมด 6 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเข้ารหัสข้อมูล (Encoding) คือ ผู้เรียนรับรู้สถานการณ์ทางสังคมรอบ ๆ ตนเอง โดยผู้เรียนให้ความสนใจกับความสามารถทางสังคมของตนเองมากขึ้นและระมัดระวังเกี่ยวกับสถานการณ์ในสังคม ซึ่งผลที่ตามมาคือ ผู้เรียนจะปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ได้เร็วขึ้น

ขั้นที่ 2 การให้ความหมายหรือตีความรหัสข้อมูล (Interpretation) คือ ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ทางสังคม โดยใช้ความรู้ ความจำ การรับรู้ด้านจิตใจ และประสบการณ์ของแต่ละคนในการวิเคราะห์สถานการณ์ต่าง ๆ

ขั้นที่ 3 การเลือกเป้าหมายที่เหมาะสม (goal) คือ ผู้เรียนรู้วัตถุประสงค์ของตนเอง และกำหนดรูปแบบของพฤติกรรมที่ต้องและเหมาะสม เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

ขั้นที่ 4 การสร้างการตอบสนอง (Response generation) คือ ผู้เรียนจะกำหนดพฤติกรรมในความจำระยะยาวตามการแสดงปฏิกิริยาตอบสนอง

ขั้นที่ 5 การประเมินการตอบสนอง (Response evaluation) คือ การตอบสนองที่เป็นไปได้จะถูกประเมินให้ได้รับการยินยอม ความสามารถของการกระทำพฤติกรรม และความคาดหวังต่อผลลัพธ์

ขั้นที่ 6 การแสดงออกทางพฤติกรรม (enacted) คือ ผู้เรียนจะดำเนินการตอบสนองในสิ่งที่ตนได้ตัดสินใจ

กล่าวโดยสรุป ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม หมายถึง ข้อสรุปที่กล่าวถึงการสื่อสารของคน โดยผ่านการใช้คอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ทางการสื่อสาร ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ โดยมีขั้นตอนในการนำมาจัดการเรียนรู้ 6 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 ผู้เรียนรับรู้สถานการณ์ทางสังคม ขั้นที่ 2 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ทางสังคม ขั้นที่ 3 ผู้เรียนรู้วัตถุประสงค์ของตนเองและกำหนดรูปแบบของพฤติกรรมที่ต้อง ขั้นที่ 4 ผู้เรียนจะกำหนดพฤติกรรมในความจำระยะยาว ขั้นที่ 5 ผู้เรียนประเมินพฤติกรรมที่กำหนดไว้ และ ขั้นที่ 6 ผู้เรียนแสดงออกในพฤติกรรมที่กำหนดไว้

2.2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

Li et al., (2013) ทำการศึกษาเรื่อง การส่งเสริมความสามารถทางสังคมและการป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็ก: ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม โดยอธิบายว่าทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมเป็นวิธีการที่ทำให้เข้าใจถึงการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็ก และควรนำเอาแนวคิดทฤษฎีนี้ไปใช้เป็นพื้นฐานของโรงเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Rodriguez et al., (2016) ที่ศึกษาเรื่อง พหุวิธีในการทำนายความเสี่ยงของพฤติกรรมความก้าวร้าวของเด็ก ความคาดหวังของผู้ปกครองเกี่ยวกับทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม โดยพบว่า ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสามารถทำนายความเสี่ยงของพฤติกรรมก้าวร้าวของพ่อแม่และลูก

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม พบว่า มีรูปแบบและขั้นตอนของทฤษฎีที่สามารถนำไปอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวและความรุนแรงในเด็กได้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่ผสมผสานทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมเข้ามาจะทำให้เข้าใจสาเหตุ

ของพฤติกรรมก้าวร้าว ต้นตอของปัญหาที่เกิดขึ้น ทำให้การจัดการเรียนการสอนครอบคลุมและมีประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม ผู้วิจัยได้นำเสนอการวิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน			ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม		
สำนักงาน เลขาธิการสภา การศึกษา, (2550)	ไพฑูริย์ สินลา รัตน์, (2558a)	ผลการ สังเคราะห์	Ogelman, & Seven, (2012)	Reemst et al., (2016)	ผลการ สังเคราะห์
ขั้นที่ 1 กำหนดปัญหา	ขั้นที่ 1 ร่วมกันกำหนด ปัญหา	ขั้นที่ 1 ร่วมกัน กำหนด ปัญหา	ขั้นที่ 1 การ รับรู้ข้อมูล (Encoding)	ขั้นที่ 1 การ รับรู้ข้อมูล (Encoding of cues)	ขั้นที่ 1 ผู้เรียนรับรู้ สถานการณ์ ทางสังคม
ขั้นที่ 2 ทำ ความเข้าใจ ปัญหา	ขั้นที่ 2 ร่วมกันหา วิธีแก้ไขแล้ว	ขั้นที่ 2 ทำ ความเข้าใจ ปัญหาและ แสวงหา	ขั้นที่ 2 การ ตีความข้อมูล (Interpretati on)	ขั้นที่ 2 การ ตีความข้อมูล (Interpretati on of cues)	ขั้นที่ 2 ผู้เรียน สามารถ วิเคราะห์ สถานการณ์ ทางสังคม
ขั้นที่ 3 ดำเนิน การศึกษา ค้นคว้า	ขั้นที่ 3 แสวงหา ความรู้ ข้อมูล เพื่อตอบ ปัญหาในข้อที่ 1	ขั้นที่ 3 ความรู้ ข้อมูลเพื่อ ตอบปัญหา ที่กำหนดใน ขั้นที่ 1			
ขั้นที่ 4 สังเคราะห์ ความรู้	ขั้นที่ 3 ให้ ผู้เรียนคัด กรองการ แก้ปัญหา	ขั้นที่ 3 สังเคราะห์ ความรู้เพื่อหา วิธีแก้ปัญหา			

ตารางที่ 4 (ต่อ)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน			ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม		
สำนักงาน เลขาธิการสภา การศึกษา, (2550)	ไพฑูริย์ สีนลา รัตน์, (2558a)	ผลการ สังเคราะห์	Ogelman, & Seven, (2012)	Reemst et al., (2016)	ผลการ สังเคราะห์
ขั้นที่ 5 สรุป และประเมิน ค่าของคำตอบ	ขั้นที่ 4 สรุป เป็นข้อเสนอ ในการ แก้ปัญหา ขั้นที่ 5 ผู้เรียน วิเคราะห์ ตั้ง คำถามอย่าง ละเอียด	ขั้นที่ 4 สรุป เป็นข้อเสนอ ในการ แก้ปัญหา และ ประเมินผล	ขั้นที่ 3 การ กำหนด เป้าหมาย พฤติกรรม (goal)	ขั้นที่ 3 ชี้แจง เป้าหมาย (Clarification of goals)	ขั้นที่ 3 ผู้ เรียนรู้ วัตถุประสงค์ ของตนเอง และกำหนด รูปแบบของ พฤติกรรมที่ ถูกต้อง
ขั้นที่ 6 นำเสนอและ ประเมินผล งาน	ขั้นที่ 6 วิเคราะห์และ แสวงหาวิธีต่าง ๆ ที่จะนำไปใช้ ใน สภาพแวดล้อม ต่าง ๆ ขั้นที่ 7 ประเมิน ความรู้ คำตอบ ต่อปัญหาที่ได้ และวิธีการที่ ได้มา	ขั้นที่ 5 นำเสนอการ แก้ปัญหา และร่วมกัน ประเมิน คำตอบ	ขั้นที่ 4 การ กำหนด พฤติกรรมใน ระยะยาว (Response generation) ขั้นที่ 5 การ ประเมิน พฤติกรรมที่ กำหนดขึ้น (Response evaluation)	ขั้นที่ 4 การ กำหนด พฤติกรรมใน ระยะยาว (Response access) ขั้นที่ 5 การ ประเมิน พฤติกรรมที่ กำหนดขึ้น (Response decision)	ขั้นที่ 4 ผู้เรียนจะ กำหนด พฤติกรรม ในความจำ ระยะยาว ขั้นที่ 5 ผู้เรียน ประเมิน พฤติกรรมที่ กำหนดไว้

ตารางที่ 4 (ต่อ)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน			ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม		
สำนักงาน เลขาธิการสภา การศึกษา, (2550)	ไพฑูริย์ สีนลา รัตน์, (2558a)	ผลการ สังเคราะห์	Ogelman, & Seven, (2012)	Reemst et al., (2016)	ผลการ สังเคราะห์
			ชั้นที่ 6 การ แสดงออกทาง พฤติกรรมที่ เลือก (enacted)	ชั้นที่ 6 การ แสดงออกทาง พฤติกรรมที่ เลือก (Behavioural enactment)	ชั้นที่ 6 ผู้เรียน แสดงออก ใน พฤติกรรมที่ กำหนดไว้

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม พบว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานทั้งของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) และ ไพฑูริย์ สีนลารัตน์ (2558) มีความสอดคล้องกัน สามารถสังเคราะห์เป็นขั้นตอนการสอนได้ 5 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 ร่วมกันกำหนดปัญหา ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหาและแสวงหาความรู้ข้อมูลเพื่อตอบปัญหาที่กำหนดในขั้นที่ 1 ขั้นที่ 3 สังเคราะห์ความรู้เพื่อหาวิธีแก้ปัญหา ขั้นที่ 4 สรุปเป็นข้อเสนอในการแก้ปัญหาและประเมินผล และขั้นที่ 5 นำเสนอการแก้ปัญหา และร่วมกันประเมินคำตอบ ส่วนทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม พบว่า สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ทั้งจาก Ogelman, & Seven, (2012) และ Reemst et al., (2016) มีความสอดคล้องกัน สามารถสังเคราะห์เป็นขั้นตอนการสอนได้ 6 ขั้น ได้แก่ ขั้นที่ 1 ผู้เรียนรับรู้สถานการณ์ทางสังคม ขั้นที่ 2 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ทางสังคม ขั้นที่ 3 ผู้เรียนรู้วัตถุประสงค์ของตนเองและกำหนดรูปแบบของพฤติกรรมที่ถูกต้อง ขั้นที่ 4 ผู้เรียนจะกำหนดพฤติกรรมในความจำระยะยาว ขั้นที่ 5 ผู้เรียนประเมินพฤติกรรมที่กำหนดไว้ และ ขั้นที่ 6 ผู้เรียนแสดงออกในพฤติกรรมที่กำหนดไว้

จากผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและขั้นตอนการสอนตามทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม ผู้วิจัยจึงนำมาสังเคราะห์เป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในงานวิจัย ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับขั้นตอนการสอนตามทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

ปัญหาเป็นฐาน (ไพทอร์ย สีนาร์ตัน, 2558a; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2550)	ทฤษฎีประมวล สารสนเทศทางสังคม (Ogelman & Seven, 2012; Reemst et al., 2016)	ขั้นตอนการสอน ที่ใช้ในการวิจัย
ขั้นที่ 1 ร่วมกันกำหนดปัญหา	ขั้นที่ 1 ผู้เรียนรับรู้สถานการณ์ทางสังคม	ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง
ขั้นที่ 2 ทำความเข้าใจปัญหาและแสวงหาความรู้ข้อมูลเพื่อตอบปัญหาที่กำหนดในขั้นที่ 1	ขั้นที่ 2 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ทางสังคม	ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด
ขั้นที่ 3 สังเคราะห์ความรู้เพื่อหาวิธีแก้ปัญหา	ขั้นที่ 3 ผู้เรียนรู้วัตถุประสงค์ของตนเองและกำหนดรูปแบบของพฤติกรรมที่ถูกต้อง	ขั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ปัญหา/สถานการณ์
ขั้นที่ 4 สรุปเป็นข้อเสนอในการแก้ปัญหาและประเมินผล	ขั้นที่ 4 ผู้เรียนจะกำหนดพฤติกรรมในความจำระยะยาว	ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา
ขั้นที่ 5 นำเสนอการแก้ปัญหาและร่วมกันประเมินคำตอบ	ขั้นที่ 5 ผู้เรียนประเมินพฤติกรรมที่กำหนดไว้	ขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล
	ขั้นที่ 6 ผู้เรียนแสดงออกในพฤติกรรมที่กำหนดไว้	

จากตารางที่ 5 ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับขั้นตอนการสอนตามทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม พบว่า สามารถแบ่งขั้นตอนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาออกได้เป็น 5 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด ขั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา และขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา

3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาเปรียบเสมือนตัวบ่งชี้ความสามารถของผู้เรียน ซึ่งได้มีนักการศึกษาด้านสุขศึกษาให้มุมมองและคำอธิบายไว้ (แทน ไพโรสิงห์, 2558; นิชาภา บุรีกาญจน์, 2556; วิสุทธิวัฒน์ ต๊ะผัด, 2558) สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา เป็นคะแนนความสามารถของนักเรียนในเนื้อหาบทเรียนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ โดยจะแสดงออกในด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ

กล่าวโดยสรุป ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา หมายถึง คะแนนความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติของผู้เรียน ในเรื่องสุขภาพกายและสุขภาพจิต การจัดการอารมณ์และความเครียด พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง ทักษะการสื่อสาร ทักษะการปฏิเสธ ทักษะการแก้ปัญหา โดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านการปฏิบัติ

3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้วิชาสุขศึกษา

จุดประสงค์การเรียนรู้ คือข้อความระบุพฤติกรรมของผู้เรียนตามที่คุณสอนคาดหวังให้เกิดขึ้นหลังจากที่ผู้เรียนได้ผ่านการเรียนการสอนแล้ว (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2550) ดังนั้นจุดประสงค์ในการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาก็เปรียบเสมือนแนวทางให้ผู้สอนจัดและดำเนินการสอนได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับนโยบายที่วางไว้ อีกทั้งยังเป็นแนวทางให้ผู้สอนได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ รวมถึงการวัดประเมินผลการเรียนการสอนว่าผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปจากเดิมหรือไม่อย่างไร (จินตนา สรายุทธพิทักษ์, 2557) โดยจุดประสงค์การเรียนรู้วิชาสุขศึกษาได้มีหน่วยงานและนักการศึกษาด้านสุขภาพให้มุมมองและคำอธิบายไว้ ดังนี้

จินตนา สรายุทธพิทักษ์ (2557) ได้อธิบายพฤติกรรมสุขภาพที่จัดว่าเป็นจุดประสงค์สำคัญในการสอนสุขศึกษา สามารถสรุปได้ดังนี้

1) พฤติกรรมความรู้ทางสุขภาพ (Health knowledge behavior) หมายถึง การที่ผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหาวิชาสุขศึกษามากขึ้น เช่น หลังจากการสอนเรื่องโทษของบุหรี่ ผู้เรียนมีความรู้และอธิบายได้ว่าบุหรี่ยังมีสารพิษใดบ้าง และสารพิษเป็นอันตรายอย่างไรต่อสุขภาพ เป็นต้น

2) พฤติกรรมเจตคติทางสุขภาพ (Health attitude behavior) หมายถึง การที่ผู้เรียนมีเจตคติหรือปฏิกิริยาในด้านความรู้สึกนึกคิดต่อเรื่องสุขภาพดีขึ้นกว่าเดิม เช่น หลังการสอนเรื่องโทษของบุหรี่แล้ว ผู้เรียนขอร้องให้ผู้ปกครองเลิกสูบบุหรี่หรือรังเกียจผู้สูบบุหรี่ เป็นต้น

3) พฤติกรรมการปฏิบัติทางสุขภาพ (Health practice behavior) หมายถึง การที่ผู้เรียนได้กระทำหรือมีความสามารถในเชิงปฏิบัติในเรื่องสุขภาพอย่างถูกต้องเหมาะสมกว่าเดิม เช่น หลังจากการสอนเรื่องโทษของบุหรี่แล้ว ผู้เรียนไม่สูบบุหรี่หรือเลิกบุหรี่ เป็นต้น

ซึ่งสอดคล้องกับ สุชาติ โสมประยูร และเอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์ (2553) ที่อธิบายว่า การสอนสุขศึกษามุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้ (Knowledge) เจตคติ (Attitude) และการปฏิบัติ (Practice) ซึ่งรวมแล้วเรียกย่อ ๆ ว่า KAP นั่นเอง

กล่าวโดยสรุป จุดประสงค์การเรียนรู้วิชาสุขศึกษามุ่งให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมสุขภาพที่ดี ซึ่งประกอบไปด้วย พฤติกรรมทางด้านความรู้ กล่าวคือ ผู้เรียนจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับพฤติกรรมสุขภาพ ไม่ว่าจะเป็นการป้องกันโรคหรือการดูแลสุขภาพ พฤติกรรมด้านเจตคติทางสุขภาพ กล่าวคือ ผู้เรียนจะต้องมีความตระหนัก เกิดเจตคติที่ดีในการป้องกันและดูแลสุขภาพตนเอง และสุดท้ายพฤติกรรมกรปฏิบัติทางสุขภาพ กล่าวคือ ผู้เรียนเมื่อได้รับความรู้ เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องในการดูแลสุขภาพแล้ว ทำให้เกิดความตระหนักในการสร้างพฤติกรรมสุขภาพที่ดี ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการปฏิบัติทางสุขภาพที่ถูกต้องและมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านสุขภาพที่ดีต่อไป

3.3 การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา

ศิริชัย กาญจนวาสิ (2556) ได้ให้ความหมายของการวัดไว้ว่า คือกระบวนการกำหนดตัวเลขให้แก่สิ่งต่าง ๆ อย่างมีกฎเกณฑ์ การวัดจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยองค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่ จุดมุ่งหมายของการวัด เครื่องมือที่ใช้วัด การแปรผลและการนำไปใช้ ส่วนการประเมินผล คือกระบวนการตัดสินคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ โดยการเปรียบเทียบกับเกณฑ์หรือมาตรฐาน การประเมินผลจึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับ “คุณค่า” ของสิ่งต่าง ๆ การประเมินสิ่งใดก็ตามจะต้องอาศัยองค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่ 1) ผลจากการวัด 2) เกณฑ์ที่ตั้งไว้ และ 3) การตัดสินคุณค่า

การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษานั้น เนื่องจากการสอน คือ การใช้กระบวนการเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ดังกล่าวมาแล้ว การประเมินผลจึงเป็นการแสดงให้เห็นทราบว่าผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ซึ่งมีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเรื่องพฤติกรรมสุขภาพ ได้แก่ ความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ (ทักษะ) อย่างไรก็ตาม นอกจากนี้ การประเมินผลยังช่วยให้ผู้สอนรู้จักผู้เรียนดีขึ้น รวมทั้งยังช่วยให้ผู้สอนได้วัดหรือประเมินผลความสำเร็จในการสอนของตน โดยผู้สอนอาศัยพิจารณาจากความสำเร็จในการเรียนการสอนของผู้เรียน เพื่อประโยชน์ในการปรับปรุงการสอนของผู้สอนต่อไปอีกด้วย

สุชาติ โสภประยูร และเอมอชฌา วัฒนบุรณนทร์ (2553) อธิบายการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา ดังนี้

3.3.1 การประเมินผลด้านความรู้

การวัดจุดประสงค์ทางด้านความรู้มุ่งวัดความสามารถของผู้เรียนในด้านการใช้สมอง หรือการใช้ความคิด ซึ่งมีพัฒนาการด้านความคิดอยู่ 6 ชั้น สำหรับคำกริยาที่ใช้แสดงพฤติกรรมหรือองค์การกระทำทางด้านความรู้หรือพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) สำหรับนำไปเขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนนั้นมีเป็นจำนวนมากด้วยกัน คำกริยาเหล่านี้ จะช่วยทำให้ผู้สอนสามารถจะประเมินผลความรู้ได้ชัดเจนและถูกต้องแน่นอน แต่ผู้สอนจะต้องทราบและสามารถประยุกต์ให้ได้ว่า กิจกรรมหรือการกระทำในลักษณะใดที่นำมาใช้ประเมินผลความรู้ประเภทนั้น ๆ ได้ ต่อไปนี้เป็นการยกตัวอย่างคำกริยาที่ใช้แสดงพฤติกรรมดังกล่าว ซึ่งแยกตามระดับความรู้หรือความคิดทั้ง 6 ชั้น โดยเรียงลำดับความซับซ้อนจากง่ายไปสู่ยาก ดังนี้

- 1) ความรู้ความจำ (Knowledge) เช่น

1.1) รู้	1.2) ให้คำจำกัดความ	1.3) ย้ำ กล่าวซ้ำ
1.4) ระบุดู	1.5) บอกชื่อ	1.6) เชื่อมโยง
- 2) ความเข้าใจ (Comprehension) เช่น

2.1) อภิปราย	2.2) อธิบาย	2.3) แปลความ
2.4) ขยายความ	2.5) แยกแยะ	2.6) รายงาน
2.7) สรุปความ	2.8) ยกตัวอย่าง	2.9) วิจารณ์
- 3) การนำไปใช้ (Application) เช่น

3.1) ตีความ	3.2) แปล	3.3) ประยุกต์
3.4) แก้ไข	3.5) สาธิต	3.6) ฝึกปฏิบัติ
3.7) แสดงละคร	3.8) แสดงให้เห็น	3.9) ปฏิบัติ
3.10) กำหนด	3.11) ร่าง (บรรยายสั้น ๆ)	3.12) คำนวณ
- 4) การวิเคราะห์ (Analysis) เช่น

4.1) วิเคราะห์	4.2) แบ่ง แยก จำแนก	4.3) แสดงความต่าง
4.4) ประเมิน	4.5) ทดสอบ	4.6) ทดลอง
4.7) คำนวณ	4.8) เปรียบเทียบ	4.9) วิจารณ์
4.10) ตรวจสอบ	4.11)โต้แย้ง	4.12) ตั้งคำถาม
- 5) การสังเคราะห์ (Synthesis) เช่น

5.1) รวบรวม	5.2) เรียบเรียง	5.3) วางแผน
-------------	-----------------	-------------

- | | | |
|------------------|--------------|---------------------|
| 5.4) เสนอแนะ | 5.5) ออกแบบ | 5.6) กำหนดหลักเกณฑ์ |
| 5.7) วางเป้าหมาย | 5.8) คาดหมาย | 5.9) ตั้งสมมติฐาน |
| 5.10) สร้างสรรค์ | 5.11) จัดการ | 5.12) เตรียมจัดทำ |
- 6) การประเมินค่า (Evaluation) เช่น
- | | | |
|------------------|----------------|---------------|
| 6.1) ตัดสินใจ | 6.2) ประเมิน | 6.3) ให้ค่า |
| 6.4) เปรียบเทียบ | 6.5) เลือก | 6.6) คาดคะเน |
| 6.7) ปรับปรุง | 6.8) ให้นำหนัก | 6.9) วินิจฉัย |

วิธีการวัดและเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลด้านความรู้

โดยทั่วไป ความรู้วัดได้ง่ายกว่าพฤติกรรมอื่น ๆ กระทำโดยการใช้แบบทดสอบหรือข้อสอบให้ผู้เรียนแสดงความรู้หรือความคิดออกมา ซึ่งมีวิธีการที่ใช้วัดได้หลายวิธีด้วยกัน เช่น

- 1) การใช้แบบทดสอบชนิดต่าง ๆ ทั้งแบบอัตนัยและปรนัย แบบปรนัยที่นิยมกันมากคือ แบบถูกผิด (True-False Test) แบบเลือกตอบ (Multiple-Choice Test) แบบจับคู่ (Matching-Type Test) แบบเติมความ (Completion-Type Test) ซึ่งมีทั้งแบบสอบถามที่ผู้สอนสร้างขึ้น (Teacher-Made Test) และแบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test)
- 2) การสัมภาษณ์ การสนทนา หรือการซักถาม ซึ่งผู้สอนอาจกระทำเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มก็ได้ โดยผู้สอนอาจจะทำเป็นแบบฟอร์มขึ้น หรือจดบันทึกเอาไว้เป็นหลักฐาน
- 3) การสาธิตหรือการปฏิบัติ อาจสาธิตหรือแสดงโดยผู้สอนหรือผู้เรียนก็แล้วแต่ความเหมาะสม โดยการให้ผู้เรียนตอบหรือชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่ได้สาธิตหรือแสดงให้ดูนั้นถูกหรือผิดอย่างไร
- 4) การตรวจผลงานของผู้เรียน เช่น ผลงานจากการทำรายงาน การจดบันทึก การเก็บรวบรวม การทำสมุดภาพ และการทำโครงการต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งวิธีเหล่านี้ผู้สอนควรอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความมุ่งหมายและวิธีการทำผลงานด้วย
- 5) การสังเกตของผู้สอน วิธีนี้อาจจะได้ผลน้อยและไม่ค่อยจะแน่นอน เช่น การสังเกตสีหน้าและหน้าตา หรือท่าทางของผู้เรียน ในขณะที่ผู้สอนสอนว่าสงสัยหรือไม่ เข้าใจอย่างไร รวมทั้งการสังเกตสมาธิหรือความตั้งใจเรียนของผู้เรียน เป็นต้น

ขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ มีลำดับขั้นตอนของการสร้างและพัฒนา (โชติกา ภาชีผล, 2559) ดังนี้

- 1) กำหนดจุดมุ่งหมายของการสอบ

ในการสร้างแบบสอบต้องกำหนดจุดมุ่งหมายของการสอบให้ชัดเจนว่าต้องการนำผลการวัดไปใช้ประเมินแบบอิงกลุ่มหรืออิงเกณฑ์ แบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบ

อิงกลุ่มมีจุดมุ่งหมายเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาต่าง ๆ ตามที่หลักสูตรกำหนด และจะใช้เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนในแต่ละหน่วยการสอนหรือแต่ละบทหรือแต่ละเรื่องหรือในรายวิชานั้น ๆ หรือประเมินผลสรุปตอนปลายภาคเรียนหรือปลายปี เพื่อการสรุปและตัดสินผลการเรียนของผู้เรียน แต่ละคนว่าอยู่ในระดับใดหรืออยู่ในลำดับใด ซึ่งผลที่ได้จากการวัดและแปลความหมายโดยเปรียบเทียบกับกลุ่มผู้สอบด้วยกัน

สำหรับแบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบอิงเกณฑ์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการเรียนในรายวิชานั้น ๆ หรือเพื่อตรวจสอบความรู้ความสามารถของผู้เรียน ว่าเป็นผู้รอบรู้หรือไม่รอบรู้ในเนื้อหาแต่ละเรื่องนั้น ๆ โดยนำผลการวัดที่ได้มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์หรือมาตรฐานที่กำหนดไว้ เพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนและการจัดการสอนซ่อมเสริม ตลอดจนนำผลการวัดไปใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนเป็นสำคัญ

2) วิเคราะห์หลักสูตร

เป็นการแยกแยะให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุประสงค์การเรียนการสอน เนื้อเรื่อง กิจกรรม/ประสบการณ์ และพฤติกรรมที่เป็นจุดมุ่งหมายปลายทางของหลักสูตร โดยการวิเคราะห์วัตถุประสงค์การเรียนการสอน การวิเคราะห์หลักสูตรจะช่วยให้ผู้สอนมีความเข้าใจว่าจะสร้างข้อสอบที่วัดผู้เรียนเกี่ยวกับสมรรถภาพใด ในเนื้อหาใดและช่วงเวลาใด ดังนั้น สิ่งที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงคือ วัตถุประสงค์ และเนื้อหาที่ใช้สร้างข้อสอบ ว่าต้องการให้ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมอะไรบ้าง ในสถานการณ์ใด และมีเกณฑ์ในการตัดสินอย่างไรที่ยอมรับว่าผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้นั้น ๆ ซึ่งการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนการสอนต้องแปลงคุณลักษณะที่ต้องการวัดให้เป็นพฤติกรรมที่วัดได้หรือที่เรียกว่า “จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม”

ส่วนเนื้อหาในการสร้างข้อสอบต้องสอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสอน ทั้งเนื้อหาที่เป็นประเด็นใหญ่และประเด็นย่อย การแยกแยะเนื้อหาในรายวิชานั้น ๆ ออกเป็นบท ๆ หรือหน่วยการเรียนย่อยหรือเนื้อหาย่อย ๆ เป็นหมวดหมู่ แล้วเรียงลำดับการสอนว่าจะสอนเนื้อหาใดก่อนหลังตามความสัมพันธ์ของเนื้อหานั้น ๆ เนื้อหาประเภทเดียวกันหรือไม่สำคัญมากนัก อาจนำมารวมเป็นข้อเดียวกันได้ ดังนั้นการวิเคราะห์ขอบเขตของเนื้อหาและพฤติกรรมที่จะนำไปใช้เป็นกรอบในการสร้างข้อสอบต้องมีความชัดเจน เพื่อประโยชน์สำหรับการทำตารางวิเคราะห์หลักสูตรต่อไป

3) ออกแบบการสร้างแบบสอบ

เป็นการกำหนดรูปแบบ ขอบเขตและแนวทางการสร้าง ประกอบด้วยกิจกรรม ดังนี้

3.1) วางแผนการทดสอบ ผู้สอนจะต้องวางแผนการวัดผลก่อนว่าจะมีการทดสอบกี่ครั้งในภาคการศึกษา มีความถี่ห่างของการสอบแต่ละครั้งเท่าไร และแต่ละครั้งจะต้องครอบคลุมเนื้อหาจุดมุ่งหมายและใช้เวลาเท่าใด

3.2) กำหนดรูปแบบของแบบสอบ ผู้สอนจะต้องเลือกรูปแบบของแบบสอบว่า รูปแบบใดจะเหมาะสมกับสมรรถภาพและเนื้อหาที่ต้องการมุ่งวัด โดยพิจารณาได้จากรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้ แบบสอบอิงกลุ่ม-อิงเกณฑ์ แบบสอบเสนอค่า-เลือกตอบ แบบสอบความเร็ว-วัดความสามารถ สูงสุด เป็นต้น

3.3) การสร้างผังการสอบ ทำให้เห็นจุดมุ่งหมายที่ต้องการวัด การให้น้ำหนัก ความสำคัญความถี่ของการสอบและรูปแบบของแบบสอบ

3.4) สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ (Table of Specifications) มีลักษณะเป็น ตาราง 2 ทาง ที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมกับเนื้อหาวิชาที่ต้องการจะวัด หรือต้องการสอบ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

3.4.1) ระบุเนื้อหาหลังในตารางวิเคราะห์หลักสูตรในแนวนอนทางด้าน ซ้ายมือ ส่วนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมหรือพฤติกรรมที่ต้องการวัด นำมาบรรจุลงในตารางตามแนวตั้ง

3.4.2) วิเคราะห์ว่าในแต่ละเนื้อหา มีจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรมที่วัด พฤติกรรมการเรียนรู้ระดับใดบ้าง

3.4.3) กำหนดน้ำหนักในแต่ละช่อง โดยพิจารณาว่าเนื้อหาในแต่ละเรื่อง มีน้ำหนักความสำคัญอยู่ที่พฤติกรรมการเรียนรู้ระดับใด จำนวนเท่าไร

สำหรับการกำหนดน้ำหนักอาจทำเป็นตารางร้อย หรือตารางพัน โดย กำหนดผลรวมของน้ำหนัก มีค่าเท่ากับ 100 หรือ 1000 ตามลำดับ เพื่อให้มีความสะดวกต่อการ นำไปใช้กำหนดสัดส่วนของข้อคำถามหรือนำไปคิดจำนวนข้อสอบในเนื้อหาข้อย่อยนั้น ๆ

3.4.4) จัดอันดับความสำคัญของเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด ตาม น้ำหนักรวมที่ได้

3.4.5) กำหนดจำนวนข้อสอบในแต่ละเซลล์ โดยเทียบจากจำนวนข้อ รวมทั้งหมด ถ้าต้องการข้อสอบรวม 50 ข้อ

$$\text{จำนวนข้อในแต่ละช่อง} = \frac{\text{ตัวเลขในช่อง} \times \text{จำนวนข้อรวมทั้งหมด}}{100}$$

ในการทำตารางวิเคราะห์หลักสูตร ผู้สอนอาจทำเป็นคณะหรือ กลุ่ม เนื่องจากมีผู้สอนหลายคนจึงต้องร่วมกันพิจารณาแต่ละคน วิธีการทำได้โดยให้ผู้สอนแต่ละคนทำ ตามขั้นตอน ดังนี้

1) กำหนดน้ำหนักความสำคัญของเนื้อหาในแต่ละช่องก่อน โดย เทียบว่าถ้าเนื้อหารวมมีน้ำหนักเท่ากับ 100 เนื้อหาข้อย่อยในแต่ละบทจะมีน้ำหนักเท่าไร

2) กำหนดน้ำหนักย่อยของแต่ละพฤติกรรมที่ต้องการวัดให้เท่ากับน้ำหนักในแต่ละเนื้อหาจนครบทุกเนื้อหา

3) รวมน้ำหนักความสำคัญในชองรวมของแต่ละพฤติกรรม

4) จัดลำดับความสำคัญ ทั้ง 2 ทาง โดยให้เนื้อหาและพฤติกรรมที่มีผลรวมสูงสุดมีความสำคัญเป็นอันดับ 1 เนื้อหาและพฤติกรรมที่มีผลรวมต่ำสุดมีความสำคัญสุดท้าย

หลังจากนั้นนำตารางเดี่ยวของแต่ละคนมาทำเป็นตารางรวม โดยใช้ค่าเฉลี่ยเพื่อให้ได้ภาพรวมของการวิเคราะห์หลักสูตรในวิชานั้น ๆ

3.5) เขียนข้อสอบ

เป็นการเขียนข้อสอบหลังจากที่ได้ตารางวิเคราะห์หลักสูตรแล้ว โดยมีขั้นตอนที่สำคัญ คือ

3.5.1) กำหนดแบบแผนข้อสอบ เป็นรูปแบบทั่วไปของข้อสอบที่ทำให้ได้ข้อสอบที่วัดได้ตรงตามจุดประสงค์และพฤติกรรมการเรียนรู้ และสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแบบสอบคู่ขนาน

3.5.2) ร่างข้อสอบ เป็นการร่างข้อสอบตามแบบแผนข้อสอบถ้าเป็นไปได้ ควรเขียนเพื่อไว้ประมาณ 25% ของข้อสอบที่ต้องสร้าง ส่วนระดับความยากของข้อสอบขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการสอบ โดยทั่วไปควรเขียนข้อสอบให้มีความยากง่ายปานกลาง ในกรณีที่เป็นการวัดผลสัมฤทธิ์แบบอิงกลุ่ม ไม่เช่นนั้นแล้วจะทำให้คะแนนการสอบของผู้เรียนไม่กระจาย ส่งผลให้ข้อสอบไม่สามารถจำแนกผู้เรียนออกเป็นกลุ่มเก่ง กลุ่มอ่อนได้ ส่วนการวัดผลสัมฤทธิ์แบบอิงเกณฑ์ ประเด็นสำคัญไม่ได้อยู่ที่ความยากง่ายของข้อสอบ สิ่งสำคัญอยู่ที่ข้อสอบที่เขียนขึ้นนั้นสอดคล้องกับระดับพฤติกรรมในจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่

3.5.3) ทบทวนร่างข้อสอบ โดยผู้เขียนและผู้อื่น หลังจากการสร้างข้อสอบไประยะหนึ่ง ผู้สอนควรทบทวนข้อคำถามและตัวเลือก ที่เขียนขึ้นมา มีความถูกต้องเหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์และพฤติกรรมที่ต้องการวัดหรือไม่ เมื่อมีข้อบกพร่องควรปรับปรุงก่อน แล้วจึงนำไปให้เพื่อนผู้สอนหรือทีมผู้สอนวิชาเดียวกันทบทวนอีกครั้ง

3.5.4) บรรณาธิการข้อสอบ เมื่อได้ข้อสอบครบตามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว การตรวจสอบและจัดเรียงข้อสอบให้มีประสิทธิภาพต้องคำนึงถึง การแบ่งหมวดหมู่ของข้อสอบตามรูปแบบของข้อสอบ เช่น ข้อสอบถูกผิด ควรถามนำก่อนข้อสอบหลายตัวเลือก ส่วนการเรียงเนื้อหาอาจจะเรียงตามหน่วยที่เรียนตามความยากง่าย โดยเรียงจากข้อง่ายไปยาก

3.6) ทดลองใช้ข้อสอบและวิเคราะห์ข้อสอบ

แบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ผู้สอนสร้างขึ้นโดยทั่วไปสามารถนำไปใช้ได้เลย แต่ถ้าต้องการให้เกิดความเชื่อมั่นในคุณภาพของข้อสอบ หรือในกรณีที่ต้องการสร้างเป็นแบบสอบมาตรฐาน จำเป็นต้องมีการนำข้อสอบไปทดลองใช้ก่อน โดยเลือกกลุ่มผู้เรียนที่เป็นตัวแทนที่ดีของกลุ่มที่ใช้จริง เพื่อให้ได้ข้อมูลว่าผู้สอบตอบข้อสอบอย่างไร มีความเข้าใจในคำสั่ง คำถาม คำตอบ ภาษา หรือไม่อย่างไร ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ทางกายภาพ ส่วนการวิเคราะห์เชิงปริมาณ วิเคราะห์จากค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกจากผลการตอบของผู้สอบทั้งหมด โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.2 – 0.8 ส่วนค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป

หลังจากที่ทำการคัดเลือกข้อสอบรวมเป็นแบบสอบแล้ว ควรวิเคราะห์แบบสอบโดยนำไปหาความตรงและความเที่ยงของแบบสอบ โดยเฉพาะแบบสอบมาตรฐานต้องมีการสร้างข้อสอบที่มากพอ เพื่อการตัดข้อสอบที่ไม่มีคุณภาพออก แต่ยังคงโครงสร้างตามตารางวิเคราะห์หลักสูตรเดิมไว้ และสามารถนำไปหาค่าความเที่ยงอีกครั้งหลังจากนำแบบสอบไปใช้จริง แบบสอบที่ดีต้องผ่านขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่ยอมรับได้ โดยมีข้อมูลยืนยันที่เชื่อถือได้ เพื่อให้ได้ผลการวัดที่ถูกต้องเชื่อถือได้ หากพบว่าแบบสอบมีคุณภาพไม่ดีก็ควรทำการปรับปรุงแก้ไข ซึ่งการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบต้องตรวจสอบคุณภาพทั้งรายข้อและทั้งฉบับ โดยทำการตรวจสอบคุณภาพรายข้อ หากพบว่าคุณภาพรายข้อดีหรือเหมาะสมแล้ว จึงทำการตรวจสอบคุณภาพทั้งฉบับเป็นขั้นตอนต่อไป

3.7) นำแบบสอบไปใช้

เมื่อได้แบบสอบเรียบร้อยแล้ว การนำแบบสอบไปใช้วัดพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนยังต้องให้ความสำคัญ โดยเฉพาะปัจจัยที่มีผลต่อความตรงหรือความถูกต้องในการวัด ได้แก่ ความชัดเจนของคำสั่ง การกำหนดเวลาของการตอบ สภาพแวดล้อมในการสอบ ที่รวมถึงสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ เช่น แสงสว่าง เสียง การถ่ายเทอากาศ หรืออุณหภูมิห้อง และสิ่งแวดล้อมทางจิตวิทยาที่จะไปเพิ่มความเครียดให้ผู้สอบระหว่างสอบ เช่น การพูดสิ่งที่ไม่จำเป็นระหว่างสอบ หลีกเลี่ยงการให้แนวทางใด ๆ แก่ผู้ถาม

หลังจากที่ผู้สอบได้ทำข้อสอบเรียบร้อยแล้ว กิจกรรมต่อมาของผู้สอบ คือ ให้ความยุติธรรมในการตรวจให้คะแนน ซึ่งต้องมีคำตอบถูกไว้สำหรับตรวจให้คะแนน และเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน ต่อจากนั้นจึงนำผลที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียน ปรับปรุงการเรียนการสอน หรือตัดสินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

3.8) วิเคราะห์คุณภาพของแบบสอบ

เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างและพัฒนาแบบสอบวัดผลสัมฤทธิ์ เพื่อให้ทราบถึงคุณภาพของแบบสอบ โดยการวิเคราะห์สถิติเบื้องต้นของคะแนนสอบ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความเบ้ ความโด่ง และการวิเคราะห์แบบสอบด้านความเที่ยงและความตรง ถ้าผลการวิเคราะห์ว่าเป็นแบบสอบที่มีคุณภาพ ควรพัฒนาเก็บไว้ในคลังข้อสอบต่อไป

กล่าวโดยสรุป ขั้นตอนในการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้มีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน ซึ่งผลที่ได้คือแบบวัดที่มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ได้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแบบวัดชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก มาใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

3.3.2 การประเมินผลด้านเจตคติ

การวัดจุดประสงค์ด้านเจตคติมุ่งวัดพฤติกรรมทางด้านอารมณ์หรือความรู้สึกเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมต่าง ๆ ของผู้เรียน สำหรับคำกริยาที่ใช้แสดงพฤติกรรมทางด้านเจตคติหรือจิตพิสัย (Affective Domain) เพื่อนำไปใช้เขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม สามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ระดับ พร้อมทั้งตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

- 1) การรับรู้ (Receiving) เช่น

1.1) รับฟัง	1.2) ยอมรับ	1.3) คัดเอาไว้
1.4) สละสลม	1.5) รู้สึก	1.6) ติดตาม
- 2) การตอบสนอง (Responding) เช่น

2.1) ยินยอม	2.2) เห็นด้วย	2.3) ตอบรับ
2.4) ส่งเสริม	2.5) ชักชวน	2.6) อาสา
- 3) การเห็นคุณค่า (Valueing) เช่น

3.1) สาธิต	3.2) ให้เหตุผล	3.3) โต้แย้ง
3.4) เสนอ	3.5) ช่วยเหลือ	3.6) สนับสนุน
- 4) การจัดระบบ (Organization) เช่น

4.1) จัดแจง	4.2) ปรับปรุง	4.3) ทำให้สมบูรณ์
4.4) เปรียบเทียบ	4.5) วางหลักเกณฑ์	4.6) ให้ความหมาย
- 5) การสร้างนิสัย (Characterization) เช่น

5.1) เปลี่ยนแปลง	5.2) ต่อเติม	5.3) ดำเนินงาน
5.4) ปฏิบัติตาม	5.5) แสดงท่าทาง	5.6) เรียบเรียงใหม่

วิธีการวัดและเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลด้านเจตคติ

เจตคติเป็นเรื่องที่วัดกันได้ยากมาก เพราะเจตคติส่วนมากมักจะมีลักษณะเป็นนามธรรมและเกี่ยวข้องกับความรู้สึกนึกคิด รวมทั้งอารมณ์หรือพฤติกรรมทางด้านจิตใจ ยิ่งกว่านั้นยังเป็นการยากที่จะตัดสินได้ว่า อะไรคือความเชื่อหรือความรู้สึกที่แท้จริงของผู้เรียน และความเชื่อนั้นจะ

ถูกหรือผิด อีกประการหนึ่งความรู้และเจตคติของคนเราก็มีความสัมพันธ์กันอยู่มากเหมือนกัน เช่น ถ้าผู้เรียนได้รับความรู้ที่ถูกต้องและเหมาะสม ผู้เรียนอาจมีเจตคติออกมาดี (positive attitude) ตรงกันข้ามถ้าผู้เรียนขาดความรู้หรือได้รับความรู้ที่ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม ผู้เรียนก็อาจมีเจตคติออกมาไม่ดี (negative attitude)

เนื่องจากความรู้และเจตคติมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กัน ผู้สอนจึงสามารถนำเอาวิธีการที่ใช้วัดความรู้ไปใช้วัดเจตคติได้ด้วย แต่ก็มีข้อจำกัดหรือข้อควรคำนึงอยู่บ้าง เช่น ในการทดสอบโดยใช้ข้อเขียนไม่ว่าจะเป็นแบบอัตนัยหรือปรนัยก็ตาม ผู้เรียนย่อมมีโอกาสเขียนคำตอบที่ดีและถูกต้องลงไปให้ผู้สอนตรวจได้ โดยไม่อาจรับประกันได้ว่าอะไรเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากใจจริงหรือเป็นความรู้สึกที่แท้จริงของผู้เรียน เพราะผู้เรียนอาจทราบว่าจะอะไรคือเจตคติที่ดีที่ผู้สอนต้องการรวมทั้งผู้เรียนก็อาจต้องการได้คะแนนดี ๆ หรือเพื่อเอาใจผู้สอนอีกด้วย ดังนั้น แบบสอบถามในการวัดเจตคติทั่วไปจึงไม่นิยมให้ผู้ที่ถูกถามเขียนชื่อลงไปด้วย ตามปกติแล้วการสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนา หรือการซักถาม ย่อมเป็นวิธีการที่ใช้วัดเจตคติได้ดีพอสมควร นอกจากนั้นผู้สอนอาจจะใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ใช้วัดเจตคติทางด้านสุขภาพของเด็กได้อีกด้วย

ขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ เป็นการวัดด้านอารมณ์-ความรู้สึก ซึ่งเกี่ยวกับค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติ วิธีการวัดมีหลายวิธีที่ต้องอาศัยการสังเกต การสัมภาษณ์ การประเมินตนเอง ส่วนเครื่องมือที่นิยมใช้ในที่นี้ขอเสนอ 3 ประเภท ได้แก่ แบบตรวจสอบรายการ แบบมาตราส่วนประมาณค่า และแบบวัดสถานการณ์ ดังมีรายละเอียดและขั้นตอนในการสร้างแบบประเมิน ดังนี้ (โชติกา ภาชีผล, 2559)

1) แบบตรวจสอบรายการ เป็นการสร้างรายการพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ต้องการแล้วประเมินว่า มีหรือไม่มี ทำหรือไม่ทำ ใช่หรือไม่ใช่ ตามรายการที่กำหนด

ขั้นตอนการสร้างแบบตรวจสอบรายการ

- 1.1) กำหนดคุณลักษณะ ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ต้องการตรวจสอบ
- 1.2) กำหนดและเขียนพฤติกรรม หรือรายการที่บ่งชี้ถึงค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ต้องการตรวจสอบ
- 1.3) ตรวจสอบพฤติกรรม หรือรายการที่บ่งชี้ถึงค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติว่ามีความซ้ำซ้อนกับรายการอื่นหรือไม่ ปรับแก้ไขและเรียงลำดับให้เหมาะสม
- 1.4) นำไปทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไขหลังจากการทดลองใช้

2) แบบมาตรฐานประมาณค่า เป็นการสร้างรายการพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ต้องการเช่นเดียวกันกับแบบตรวจสอบรายการ แต่ต่างกันที่มาตรฐานประมาณค่า ต้องการทราบรายละเอียดที่ชัดเจนยิ่งขึ้นว่ามีมากน้อย อยู่ในระดับใด รูปแบบของมาตรฐานประมาณค่ามีอยู่หลายรูปแบบ ได้แก่

2.1) มาตรฐานประมาณค่าแบบบรรยาย เป็นการใช้อรรถบอกระดับที่ให้ผู้ตอบพิจารณาเลือก จำนวนระดับอาจจะเป็น 3 4 หรือ 5 ก็ได้

2.2) มาตรฐานประมาณค่าแบบตัวเลข เป็นการใช้อรรถบอกระดับที่ให้ผู้ตอบพิจารณาเลือก จำนวนระดับอาจจะเป็น 3 4 หรือ 5 ก็ได้

2.3) มาตรฐานประมาณค่าแบบเส้นหรือกราฟ เป็นการใช้อรรถบอกระดับที่ให้ผู้ตอบพิจารณาเลือก จำนวนระดับอาจจะเป็น 3 4 หรือ 5 ก็ได้

2.4) มาตรฐานประมาณค่าแบบใช้สัญลักษณ์ เป็นการใช้นิยามบอกระดับที่ให้ผู้ตอบพิจารณาเลือกจำนวนระดับอาจจะเป็น 3 4 หรือ 5 ก็ได้

2.5) มาตรฐานประมาณค่าแบบให้จัดอันดับ เป็นการใช้อรรถเรียงลำดับความสำคัญหรือให้จัดเรียงใหม่

2.6) มาตรฐานประมาณค่าของออสกูด เป็นการกำหนดคุณศัพท์ที่มีความหมายตรงข้าม โดยมีค่าตัวเลขแสดงพฤติกรรมตั้งแต่สูงสุดไปยังต่ำสุด ส่วนใหญ่ใช้ 7 ระดับ

ขั้นตอนการสร้างแบบมาตรฐานประมาณค่า

1) กำหนดคุณลักษณะ ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ต้องการตรวจสอบ
2) กำหนดพฤติกรรม หรือรายการที่บ่งชี้ถึงค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ต้องการ

3) เลือกรูปแบบของมาตรฐานประมาณค่า

4) เขียนพฤติกรรม หรือรายการที่บ่งชี้ถึงค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ต้องการ

5) ตรวจสอบพฤติกรรม หรือรายการที่บ่งชี้ถึงค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติว่ามีความซับซ้อนกับรายการอื่นหรือไม่ ปรับแก้ไขและเรียงลำดับให้เหมาะสม

6) นำไปทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไขหลังจากการทดลองใช้

3) แบบวัดสถานการณ์ เป็นการสร้างหรือจำลองสถานการณ์เรื่องราวต่าง ๆ ขึ้น เพื่อให้บุคคลแสดงความรู้สึกว่าตนเองจะกระทำ หรือมีความคิดเห็นอย่างไรต่อสถานการณ์ที่กำหนด ซึ่งเป็นแบบวัดที่สร้างสถานการณ์ที่มีข้อขัดแย้งและยากลำบากต่อการตัดสินใจ ซึ่งจะต้องใช้วิจารณญาณคิดพิจารณาตัดสินใจเลือกที่จะกระทำสิ่งถูกหรือผิดด้วยการให้เหตุผลเช่นใด (โชติกา ภาษีผล, 2559)

ขั้นตอนการสร้างแบบวัดสถานการณ์

- 3.1) กำหนดคุณลักษณะ ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม เจตคติที่ต้องการตรวจสอบ
- 3.2) เลือกข้อความหรือสถานการณ์ที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน
- 3.3) เขียนสถานการณ์และคำถาม โดยมีหลักการที่สำคัญดังนี้

การเขียนสถานการณ์

- 1) ควรเลือกสถานการณ์ที่มีความเป็นไปได้ และเกิดขึ้นได้จริงกับกลุ่มคนที่จะวัด
- 2) เขียนสถานการณ์ที่ไม่รุนแรงเกินไป หรือสร้างความเครียดมากให้กับผู้ตอบ เช่น สถานการณ์ที่มีคนใกล้ชิตตาย
- 3) สารระที่สำคัญในสถานการณ์จะต้องเพียงพอที่จะให้ผู้ตอบตัดสินใจเลือกในแนวทางที่เหมาะสม

การเขียนคำถาม

- 1) ไม่ควรถามตรง ๆ แต่ควรถามเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ และไม่สามารถตอบได้ถ้าไม่มีสถานการณ์ที่กำหนด
- 2) ควรเลือกคำถามที่เป็นตัวแทนที่ดีของเนื้อหาที่ต้องการถาม ไม่ควรถามเรื่องปลีกย่อยที่ไม่มีความสำคัญ
- 3) คำถามที่ใช้มี 2 ลักษณะ คือถามให้ประเมินสถานการณ์เพื่อตัดสินว่าควร ไม่ควร ดี ไม่ดี และถามให้ระบุแนวทางที่ตนเองจะเลือก ถ้าตนเองเป็นบุคคลในสถานการณ์นั้น
- 3.4) ทบทวนสถานการณ์ว่ามีความเพียงพอ และข้อความเหมาะสม
- 3.5) นำไปทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไขหลังจากการทดลองใช้

กล่าวโดยสรุป แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ ที่นิยมใช้มี 3 ประเภท ได้แก่ แบบตรวจสอบรายการ แบบมาตรฐานประมาณค่า และแบบวัดสถานการณ์ ดังกล่าวข้างต้น ซึ่งความแตกต่างในแต่ละประเภทคือ ลักษณะแบบประเมิน ตัวเลือกในการตอบแบบประเมิน อย่างไรก็ตาม แต่ละประเภทจะมีขั้นตอนการสร้างแบบประเมินที่คล้ายคลึงกัน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแบบมาตรฐานประมาณค่ามาใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ โดยเป็นมาตรฐานค่าแบบตัวเลข ซึ่งใช้ข้อความบอกระดับที่ให้ผู้ตอบพิจารณาเลือก จำนวน 5 ระดับ

3.3.3 การประเมินผลด้านการปฏิบัติ

การวัดจุดประสงค์ทางการปฏิบัติมุ่งวัดความสามารถของผู้เรียนในด้านการปฏิบัติหรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ สำหรับคำกริยาที่ใช้แสดงพฤติกรรมทางด้านการปฏิบัติหรือทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เพื่อนำไปใช้เขียนจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม สามารถแบ่งออกได้ 5 ระดับ ดังต่อไปนี้

1) ระดับพัฒนาการทางด้านการปฏิบัติ 5 ชั้น

- 1.1 รับรู้รูปแบบ
- 1.2 ปฏิบัติตามแบบ
- 1.3 ปฏิบัติงานด้วยตนเอง
- 1.4 ปฏิบัติงานอย่างชำนาญ
- 1.5 ปฏิบัติงานอย่างสร้างสรรค์

2) คำกริยาที่ป้องกันการกระทำ คำเหล่านี้ใช้เขียนรวมกันได้โดยไม่ต้องแยกตามระดับ

พฤติกรรม เช่น ทำ กระทำ ปฏิบัติ ดัดแปลง ผึก สร้าง ประดิษฐ์ ก่อ ประกอบ ถอด ตัด ต่อ ออกแบบ เปลี่ยน ร่าง ผสม แกะไข ใส่ ใช้ ปรับ แต่ง สไล กลึง เชื่อม สลัก จำแนกชนิด บอกขั้นตอน ฯลฯ

วิธีการวัดและเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการปฏิบัติ

การปฏิบัติหรือทักษะพิสัยเป็นจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว โดยใช้กล้ามเนื้อหรืออวัยวะอื่น ๆ ของร่างกาย การวัดพฤติกรรมทางด้านการปฏิบัติจึงเป็นการวัดความสามารถในการปฏิบัติงาน โดยมุ่งวัดใน 2 ประเด็น ได้แก่ วิธีปฏิบัติ เช่น เทคนิคหรือความชำนาญในการปฏิบัติงานและการวัดผลงาน เช่น ปฏิบัติงานเสร็จเรียบร้อยหรือไม่ ปริมาณและคุณภาพของงานเป็นอย่างไร นอกจากนี้ เนื่องจากความรู้กับการปฏิบัติย่อมมีความสัมพันธ์กันบ้างเสมอไม่มากก็น้อย ดังนั้น ในการวัดการปฏิบัติและทักษะก็อาจใช้วิธีการต่าง ๆ สำหรับวัดความรู้มาใช้วัดได้เช่นเดียวกับแบบสอบถามเพื่อใช้วัดเจตคติเหมือนกัน แต่มีข้อจำกัดหรือข้อควรคำนึงในการทดสอบโดยใช้ข้อเขียนอยู่บ้าง เช่นเดียวกันว่าผู้เรียนอาจจะเขียนสิ่งที่ตนเองไม่ได้ปฏิบัติและไม่มีทักษะลงไปได้ โดยผู้สอนเองก็ไม่มีทางที่จะทราบข้อเท็จจริง เกี่ยวกับเรื่องการวัดการปฏิบัตินี้ แบบสำรวจรายการ (Check list) แบบบันทึกพฤติกรรม (Anecdotal record) และแบบประเมินตัวเอง (Self-appraisal) ผู้สอนก็สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมืออีกพวกหนึ่งซึ่งจะช่วยวัดการปฏิบัติของผู้เรียนชั้นประถมได้ดีกว่าชั้นมัธยมศึกษา แต่ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับความซื่อสัตย์ของผู้เรียนที่จะเขียนลงไปอีกเช่นเดียวกัน โดยปกติแล้วการสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนา หรือการซักถาม ก็อาจเป็นวิธีการที่สังเกตหรือติดตามผลดูว่าผู้เรียนได้นำเอาวิธีการป้องกันโรคนั้นไปใช้ปฏิบัติในชีวิตประจำวันจริงหรือไม่ ดังนี้ เป็นต้น

อย่างไรก็ดี เมื่อผู้สอนได้ทำการวัดผลโดยการทดสอบแล้วผู้สอนควรรีบเฉลยข้อสอบ ถ้าทำทันทีได้ก็ยิ่งดี เพราะกิจกรรมใดก็ตามเมื่อผู้เรียนกระทำไปแล้ว ผู้เรียนควรจะได้ทราบทันทีว่าการปฏิบัติหรือความรู้ของเขานั้นถูกต้องหรือไม่ ทั้งนี้เพราะ “การรู้ผลการเรียนย่อมเป็นแรงจูงใจที่ดีในการเรียนรู้” ดังนั้น ผู้สอนที่ใช้ข้อสอบให้ผู้เรียนตอบควรจะบอกให้ผู้เรียนได้ทราบผลทันที โดยผู้สอนควรจะต้องเฉลยคำตอบให้ทราบว่าผู้เรียนทำผิดหรือทำถูกอย่างไร การเฉลยข้อสอบ

จึงเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รู้ข้อบกพร่อง และเรียนรู้ได้จากการสอบ นั่นคือ “การสอบคือการสอนหรือการเรียนรู้” อย่างแท้จริง ถ้าคำตอบถูกผู้เรียนจะเกิดความมั่นใจขึ้นทันที ถ้าคำตอบผิดผู้สอนก็จะได้รับแก้ไขสถานการณ์เช่นเดียวกัน

ขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ

การสร้างเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นการประเมินจากการปฏิบัติ (Performance assessment) การประเมินสภาพจริง (Authentic assessment) การประเมินด้วยแฟ้มสะสมงาน (Portfolio assessment) มีขั้นตอนสำคัญในการดำเนินงาน ดังนี้ (โชติกา ภาชีผล, 2559)

1) การวางแผนการสร้างเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ เป็นขั้นตอนแรกก่อนที่จะลงมือสร้างเครื่องมือ สิ่งที่ต้องพิจารณา คือ การศึกษาหลักสูตรและวัตถุประสงค์ของวิชา ศึกษาธรรมชาติของงานที่ให้ปฏิบัติ การวิเคราะห์คุณลักษณะหรือพฤติกรรมที่เป็นตัวแทนที่ต้องการวัด รวมทั้งการกำหนดน้ำหนักความสำคัญของลักษณะที่ต้องการวัด

2) การสร้างข้อรายการ เป็นการเขียนข้อรายการต่าง ๆ ที่บ่งชี้ถึงคุณลักษณะที่ต้องการวัดให้ครอบคลุมการปฏิบัตินั้น ๆ รวมทั้งจัดรูปแบบของเครื่องมือว่าต้องการให้เป็นลักษณะใด เช่น แบบตรวจสอบรายการ (Check List) มาตรฐานค่า (Rating Scale) แบบบันทึกพฤติกรรมของผู้เรียนที่มีการกำหนดน้ำหนักของแต่ละข้อรายการอย่างชัดเจน

3) การตัดสินผล เป็นการกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนความสามารถในการปฏิบัติงาน เกณฑ์การให้คะแนนควรมีความเป็นปรนัยมากที่สุด วิธีการกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนมี 2 ประเภท ได้แก่ เกณฑ์ที่เป็นข้อความทั่วไป ไม่ยึดติดกับเนื้อหา (General rubric scoring) กับเกณฑ์ที่เป็นข้อความที่เจาะจง ยึดติดกับเนื้อหาที่ต้องการวัด (Specific rubric scoring)

4) การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ หลังจากที่ได้สร้างเครื่องมือประเมินการปฏิบัติแล้วก่อนนำไปใช้หรือขณะที่นำไปใช้ต้องมีการเก็บข้อมูลเพื่อนำมาตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือประเมินการปฏิบัติ พิจารณาจาก ความตรง (Validity) และความเที่ยง (Reliability) ดังนี้

4.1) ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ตรวจสอบโดยอาศัยดุลยพินิจทางวิชาการของผู้เชี่ยวชาญในงานที่จะวัดเป็นผู้ตัดสิน ถ้าข้อรายการมีความสอดคล้องกับคุณลักษณะหรือการปฏิบัติที่ต้องการวัด แสดงว่ามีความตรงเชิงเนื้อหา

4.2) ความตรงเชิงเกณฑ์สัมพันธ์ (Criterion-Related Validity) ตรวจสอบโดยวัดจากความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องมือประเมินการปฏิบัติที่สร้างขึ้นกับเกณฑ์ภายนอกบางอย่าง

เช่น ให้ผู้ที่มีความชำนาญในการตัดสินผลงาน แล้วใช้ข้อมูลนั้นเป็นเกณฑ์ ถ้าผลการประเมินมีความสอดคล้องกับเกณฑ์ที่สร้างขึ้นแสดงว่าเครื่องมือประเมินการปฏิบัตินั้นมีคุณภาพ

4.3) ความเที่ยง (Reliability) สิ่งที่สำคัญของเครื่องมือประเมินการปฏิบัติ คือ ความเป็นปรนัยของเกณฑ์การให้คะแนน การหาความเที่ยง สามารถตรวจสอบจากการใช้เกณฑ์การให้คะแนนของผู้ประเมิน โดยใช้วิธีวัดซ้ำ (Stability of measurement (over times/occasions)) คือ ให้ผู้ประเมินประเมินทักษะปฏิบัติของคนเดียวกันสองครั้ง (Intra-rater reliability) ในเวลาที่ห่างกันพอสมควรขึ้นอยู่กับบริบทของเรื่องแต่โดยทั่วไปประมาณ 2 สัปดาห์ แล้วนำคะแนนทั้งสองชุดมาหาความสัมพันธ์กัน ถ้าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าสูง แสดงว่ามีความเที่ยงสูง นอกจากนี้ยังสามารถหาค่าความเที่ยง โดยตรวจสอบได้จากการหาความสอดคล้องกันระหว่างผู้ประเมิน 2 คน (Intra-rater reliability) แล้วนำมาหาความสัมพันธ์ ถ้าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่าสูง แสดงว่ามีความเที่ยงสูง

กล่าวโดยสรุป ขั้นตอนแรกในการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ คือ การศึกษาหลักสูตรและวัตถุประสงค์ของวิชา เพื่อทำการวางแผนการสร้างเครื่องมือ จากนั้นกำหนดประเด็นและสร้างเป็นข้อรายการ โดยจะต้องกำหนดน้ำหนักของแต่ละข้อรายการอย่างชัดเจนเพื่อนำไปสู่การกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนความสามารถในการปฏิบัติทักษะง่ายขึ้น และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือการนำแบบประเมินไปทดลองใช้ แล้วนำผลการประเมินมาตรวจสอบหาคุณภาพของเครื่องมือที่สร้างขึ้น ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแบบมาตรประมาณค่ามาใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ โดยเป็นมาตรประมาณค่าแบบตัวเลข ซึ่งใช้ข้อความบอกระดับที่ให้ผู้ตอบพิจารณาเลือก จำนวน 4 ระดับ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4. พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

4.1 ความหมายของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

นักการศึกษาได้ให้ความหมายและคำอธิบายเกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ (Barlett & Coyne, 2014; Festl & Quandt, 2013; Festl, Scharnow, & Quandt, 2015; MASON, 2008; ณัฐริชต์ สาเมาะ, 2556; นันทนัช สงศิริ, 2553; บุษยรัตน์ รุ่งสาคร, 2554) ดังนี้

พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หมายถึง การส่งข้อความหรือการเผยแพร่ข้อมูลผ่านทางเทคโนโลยี และการสื่อสารโดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ เป็นการกระทำที่จงใจทั้งต่อบุคคลหรือกลุ่ม ซึ่งมีเป้าหมายทำให้บุคคลอื่น ๆ เกิดความ

รำคาญ เกิดอันตราย ละเอียดใจ หรือเกิดความเจ็บปวด ทำให้เสียชื่อเสียง และขาดความน่าเชื่อถือ โดยผู้ที่ตกเป็นเหยื่อไม่สามารถป้องกันตัวเองจากการโดยกลั่นแกล้งได้

สอดคล้องกับ วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และ พิมพกา ธาณินพงศ์ (2558) ที่ทำการวิจัยเรื่อง สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ได้อธิบายพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์เพิ่มเติมว่า เป็นการกระทำที่เหยื่อและบุคคลรอบข้างของเหยื่อไม่สามารถรับรู้ได้ว่าใครเป็นผู้กระทำ เป็นการกระทำที่มีผู้รับชมจำนวนมากและแพร่กระจายไปทั่วโลก และสามารถดูเหตุการณ์นั้นซ้ำ ๆ ได้ตลอดจนกว่าจะมีการลบข้อมูล

กล่าวโดยสรุป พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หมายถึง การกระทำการรังแก โดยการส่งข้อความหรือเผยแพร่ข้อมูลด้านสื่อเทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นการกระทำที่จงใจให้บุคคลอื่นเกิดความรำคาญ ไม่สบายใจ เสียชื่อเสียง ส่งผลกระทบต่อสุขภาพในระยะยาวตามมา

4.2 ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

อมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) อธิบาย ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ได้แก่ 1) ละเมิดความเป็นส่วนตัวและคุกคามผู้อื่นในลักษณะสื่อไปทางเพศ 2) ทำให้ผู้อื่นรู้สึกขุ่นเคือง อับอาย สูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง และ 3) ปลอมตัวเป็นคนอื่น ปกปิดตัวเองและการลักข้อมูลผู้อื่น สอดคล้องกับ ฉัญยากร ตุดเกื้อ (2557) และ นันทนัช สงศิริ (2553) อธิบายลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ โดยเพิ่มลักษณะของพฤติกรรมแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบที่ 1 การนินทาหรือด่าทอผู้อื่นบนโลกโซเชียล องค์ประกอบที่ 2 การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกโซเชียล องค์ประกอบที่ 3 การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านบนโลกโซเชียล องค์ประกอบที่ 4 การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผยบนโลกโซเชียล และองค์ประกอบที่ 5 การลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียล ส่วน จิตติพันธ์ ความคินง และมฤษฎ์ แก้วจินดา (2559) อธิบายลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ได้แก่ 1) นินทา ด่าทอ ล้อเลียน 2) กีดกันหรือบล็อกออกจากกลุ่ม 3) ส่ง/ได้รับข้อความก่อกวนหรือข่มขู่ 4) เผยแพร่ข้อมูลลับ 5) แอบอ้างชื่อไปโพสต์หรือเผยแพร่ข้อมูลให้ร้ายผู้อื่น และที่เพิ่มมาจากของ อมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) ฉัญยากร ตุดเกื้อ (2557) และ นันทนัช สงศิริ (2553) คือ 6) ตัดต่อภาพหรือคลิปวิดีโอแล้วเผยแพร่ต่อสาธารณะ และ 7) โทรศัพท์กลั่นแกล้ง

นอกจากนี้ ยังมีเว็บไซต์ต่างประเทศที่ดำเนินงานเกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ (End to

Cyber Bullying, 2017; Family Lives, 2016; Kids safety by Kaspersky, 2015; NoBullying.com, 2014) สรุปได้ดังนี้

- 1) การนินทา (Gossip) หมายถึง ส่งข้อความนินทาเพื่อน ทำให้เพื่อนเสียหาย
- 2) การไล่ออก (Exclusion) หมายถึง ไล่ออกจากกลุ่มออนไลน์ เช่น กลุ่มไลน์ หรือเฟสบุ๊กกรุ๊ป
- 3) แอบใช้ชื่อคนอื่น (Nation) หมายถึง การแอบเข้าไปในบัญชีออนไลน์ของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเกิดความเสียหาย คนรอบตัวเข้าใจผิด เช่น กรณีเด็กหลงชื่อเข้าใช้เฟสบุ๊กไว้ที่ร้านเกมแล้วลืมลงชื่อออก จนมีคนมาเล่นคอมพิวเตอร์ต่อแล้วโพสต์ประกาศว่าเด็กคนนั้นขायตัว ทำให้เด็กเสื่อมเสียชื่อเสียง
- 4) การล่วงละเมิด (Harassment) หมายถึง การว่ากล่าว ต่ำ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำบดขยี้ ทำให้เสียความมั่นใจ เช่น คนบนโลกอินเทอร์เน็ตที่นึกสนุกพิมพ์ว่าคนหน้าตาไม่ดีที่ถูกใจชมชื่นว่าสงสารใจจริงเลย
- 5) เผ่าติดตามทางอินเทอร์เน็ต (Cyberstalking) หมายถึง การส่งข้อความ รูป วิดีโอ ทำให้ผู้ถูกรบกวนอับอายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งรวมไปถึงการข่มขู่ด้วย เช่น กรณีที่ผู้หญิงไปร่วมกิจกรรมของทีมงานที่ริมทะเลแล้วใส่บิกินี และมีผู้ชายที่ทำงานเดียวกันแอบถ่ายรูปไว้แล้วเอาไปลงวิจารณ์เรื่องรูปร่างของผู้หญิงในเฟสบุ๊กแถมยังมีคนอื่นมารวมวงวิจารณ์แบบสนุกปาก
- 6) การใช้กลอุบายเพื่อหลอกล่อ (Outing and Trickery) หมายถึง การหยอกล้อ ยั่วโมโหจนอีกฝ่ายเผยความลับที่น่าอายของตัวเองทางโลกออนไลน์
- 7) ภัยคุกคามทางออนไลน์ (Cyberthreat) หมายถึง เมื่อเห็นการกลั่นแกล้ง รังแกกันทางโลกออนไลน์แล้วเข้าไปร่วมวงด้วย

จากการศึกษาลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ทั้งจากงานวิจัยบทความในเว็บไซต์ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ดังนี้

ตารางที่ 6 การวิเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

ผู้วิจัย / ปี	ชื่องานวิจัย / แหล่งข้อมูลอื่น	ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์						
		การนินทา	การไล่ออก	แอบใช้ชื่อคนอื่น	การลวงละเมิด	เฝ้าติดตามทางอินเทอร์เน็ต	การใช้กลอุบาย	เพื่อหลอกล่อ
ธันยากร ตุดเกื้อ (2557)	การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา	-	✓	✓	✓	✓	✓	-
จิตติพันธ์ ความคินึง และมฤษฎ์ แก้วจินดา (2559)	การปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหาสำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์	✓	✓	✓	✓	✓	-	-
อมรทิพย์ อมราภิบาล (2560)	เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยงผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม	-	-	✓	✓	✓	-	-
2014	เว็บไซต์ NoBullying.com	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2015	เว็บไซต์ Kids safety by Kaspersky	-	✓	✓	✓	✓	✓	-
2016	เว็บไซต์ Family Lives	-	✓	✓	✓	✓	✓	-
2017	เว็บไซต์ “End to Cyber Bullying”	-	✓	✓	✓	✓	✓	-

จากตารางที่ 6 การวิเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์พบว่า ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ที่พบมากที่สุด 3 อันดับ คือ 1) แอบใช้ชื่อคนอื่น 2) การลวงละเมิดทางออนไลน์ และ 3) การเฝ้าติดตามทางอินเทอร์เน็ต ส่วนพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ที่พบน้อยที่สุดคือ การนินทาผ่านทางออนไลน์ และภัยคุกคามทางออนไลน์หรือการเห็นการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์แล้วเข้าไปร่วมวงด้วย

กล่าวโดยสรุป ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์มีลักษณะหลายด้าน ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจะกระทำผ่านโลกออนไลน์ โดยใช้คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือเป็นสื่อ

ผ่านทางเฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตราแกรม ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ สังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ซึ่งประกอบไปด้วย 1) การแอบเข้าไปในบัญชีออนไลน์ของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเกิดความเสียหาย 2) การล่วงละเมิดทางออนไลน์โดยการว่ากล่าว ต่ำด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อย 3) การส่งข้อความ รูป วิดีโอ ที่ทำให้ผู้ถูกรกระทำอับอายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งรวมไปถึงการข่มขู่ด้วย และ 4) การลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์

5. ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

5.1 ความหมายของความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

ความสามารถในการแก้ปัญหา หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการแสวงหาความรู้ และการทำความเข้าใจในการเผชิญปัญหาอุปสรรคในสถานการณ์ต่าง ๆ สามารถพิจารณาระบุประเด็นปัญหา การรวบรวมข้อมูล การดำเนินการแก้ไข และการประเมินผลการแก้ไข บนพื้นฐานของหลักเหตุและผล เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจในการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างถูกต้องเหมาะสม (แทน ไพโรสิงห์, 2558; วรกมล สุนทรานนท์, 2553)

กล่าวโดยสรุป ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หมายถึง ความสามารถของผู้เรียนในการแสวงหาความรู้และการทำความเข้าใจในปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ โดยสามารถเผชิญปัญหาและอุปสรรคในสถานการณ์ต่าง ๆ สามารถพิจารณาระบุประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ศึกษาข้อมูลที่ถูกต้อง จากนั้นสามารถหาวิธีการและแนวทางในการแก้ไขปัญหา โดยทั้งหมดจะต้องยึดหลักเหตุและผล เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจในการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ พบว่า ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ฉันทยากร ตุดเกื้อ (2560) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ พบว่า วิธีการจัดการเมื่อเยาวชนตกเป็นเหยื่อหรือเป็นผู้ที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ ส่วนใหญ่เยาวชนมีวิธีในการจัดการ โดยสามารถแบ่งออกเป็น 8 ลักษณะ ประกอบด้วย 1) วิธีการเงียบเก็บไว้คนเดียวหรืออย่างมากแค่ปรึกษาเพื่อนที่สนิทเพราะไม่รู้จะทำอย่างไรก็ได้แต่เงียบไว้ อดทน 2) วิธีการลบหรือบล็อกคน ๆ นั้นไปเลยแต่บางครั้งก็มีแบบเดิม ๆ มาอีกจนบางครั้งมีอาการที่คล้ายกับคนที่เป็นโรคซึมเศร้าในบางครั้ง 3) วิธีการตอบโต้หรือรังแกกลับทันทีในแบบที่โดนรังแก 4) วิธีการพูดคุยดี ๆ ก่อนหากยังไม่หยุดก็จะเลือกวิธีการเข้าไปพบตัวเพื่อต้องการพูดคุยให้หยุดการกระทำนั้นที่ทำให้เขารู้สึกว่าเป็นการทำร้ายจิตใจรวมถึงการก่อกวนในรูปแบบต่าง ๆ 5) วิธีการที่รุนแรง คือ เลือก

ที่จะไปทำร้ายร่างกายคนที่ทำตัวเองเพื่อตอบโต้กลับไม่ให้นำรังแกอีกต่อไป 6) วิธีการอดทน เพราะคิดว่าเดี๋ยวเขาก็เลิกทำไปเอง 7) วิธีการหยุดหรือเลิกเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น ๆ ไปเลย เพื่อหลบหลีกเพราะไม่อยากพบเจอกับปัญหา และ 8) วิธีการที่เยาวชนไม่เลือกใช้ คือ การปรึกษาพ่อแม่ หรือญาติพี่น้อง ซึ่งมีเยาวชนบางคนที่จะเลือกปรึกษาเพื่อนสนิทเท่านั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ วัฒนา วดี ศรีวัฒนพงศ์ และ พิมพภา ธาณินพงศ์ (2558) ที่ศึกษาเรื่อง สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกของผู้เรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ และพบว่า การบอกเพื่อนเป็นวิธีแก้ปัญหของผู้เรียนเมื่อถูกรังแกโดยการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด

ข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของวัยรุ่นขนาดในเรื่องการปรึกษาผู้อื่นนอกเหนือจากเพื่อนสนิท ทั้งที่ความจริงการปรึกษาเป็นสิ่งที่สำคัญ สอดคล้องกับ จิตติพันธ์ ความคณิง และมณัฏฐ์ แก้วจินดา (2559) อธิบายว่าการปรึกษาแบบกลุ่มนั้นจะช่วยเพิ่มพูนทักษะการเผชิญปัญหาจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ให้แก่ผู้เรียน และยังช่วยลดความวิตกกังวล และความซึมเศร้าที่เป็นผลกระทบจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้

นอกจากนี้ สุภาวดี เจริญวานิช (2560) ได้อธิบายการป้องกันการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์สำหรับวัยรุ่น และการป้องกันการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นสำหรับพ่อแม่ ไว้ดังนี้

การป้องกันการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์สำหรับวัยรุ่น

ปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่จะช่วยป้องกันปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นได้นั้นคือ ตัวของวัยรุ่นเอง วัยรุ่นควรที่จะมีการเรียนรู้มารยาทของการใช้การสื่อสารผ่านทางพื้นที่ไซเบอร์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ ยูทูป อีเมล หรือพื้นที่ออนไลน์อื่น ๆ เพื่อป้องกันปัญหาและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับทั้งตัวผู้กระทำเองหรือผู้ถูกกระทำเองหลังการลงรูป วิดีโอ หรือข้อความที่อาจไม่เหมาะสมทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจก็ตาม โดยวัยรุ่นควรปฏิบัติดังนี้

1) สร้างความตระหนัก วัยรุ่นต้องตระหนักถึงมารยาทในการสื่อสารกับบุคคลอื่นถึงแม้ว่าจะเป็นการสื่อสารผ่านกลุ่มที่เป็นกลุ่มเฉพาะบุคคล พึงตระหนักเสมอว่าจงปฏิบัติต่อบุคคลอื่นให้เหมือนกับที่เราอยากให้คนอื่นปฏิบัติกับเราทั้งการสื่อสารในโลกของความเป็นจริงและการสื่อสารผ่านโลกไซเบอร์

2) คิดก่อนโพสต์ ไม่ว่าจะโพสต์ข้อความใด ๆ ก็ตาม เช่น รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อความต่าง ๆ ให้คิดถึงผลกระทบทั้งผลดี และผลเสียที่อาจจะเกิดขึ้นตามมาทุกครั้ง เพราะเมื่อโพสต์ลงไปในพื้นที่ไซเบอร์แล้ว ข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอดังกล่าวอาจย้อนกลับมาทำร้ายทั้งตัวผู้โพสต์เองและผู้ที่ถูกโพสต์ถึงซ้ำแล้วซ้ำอีกจนอาจก่อให้เกิดบาดแผลลึกทางจิตใจของทั้งตัวผู้โพสต์เองและผู้ที่ถูกโพสต์ถึงเอง แผลทางกายเมื่อเกิดขึ้นอาจจะง่ายที่จะรักษาให้เหมือนเดิม แต่แผลทางใจเมื่อเกิดขึ้นแล้ว

มันยากนักที่จะรักษา และยิ่งถ้ามีผู้นำโพสต์ดังกล่าวที่เคยทำร้ายจิตใจผู้อื่นมาโพสต์ซ้ำแล้วซ้ำอีกก็ยิ่งเป็นการกริดย่ำไปที่แผลทางใจของผู้อื่นอย่างไม่มีวันจบสิ้น

3) ให้ความสำคัญกับภาษาที่ใช้ การติดต่อสื่อสารกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์นั้นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารจะให้เห็นเพียงแต่ข้อความ หรือรูปภาพที่ใช้ในการสื่อสารกัน แต่ขาดความเข้าใจถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ส่งสารว่าในข้อความหนึ่ง ๆ ผู้ส่งสารต้องการสื่อสารให้ผู้รับสารทราบนั้นจริง ๆ แล้วผู้ส่งสารต้องการสื่อสารอะไร บ่อยครั้งที่เราต้องทะเลาะกันเพราะการสื่อสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นก่อนที่จะโพสต์สิ่งใดก็ตาม หรือต้องการจะสื่อสารสิ่งใดก็ตามควรให้ความสำคัญถึงภาษาที่จะใช้ เพื่อป้องกันความเข้าใจผิดที่อาจเกิดขึ้นจากการสื่อสารที่ไม่สามารถเห็นหน้า หรือเห็นความรู้สึกของกันและกันได้

4) ข้อมูลส่วนตัวควรเป็นเรื่องส่วนตัว การโพสต์ข้อมูลที่มีความเป็นส่วนตัวผิดที่ผิดเวลาสามารถนำมาซึ่งปัญหาที่ร้ายแรงต่อตัวผู้โพสต์เองได้ จะเห็นได้จากข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์หรือข่าวตามสังคมออนไลน์หลายครั้งที่การโพสต์ข้อมูลส่วนตัวของวัยรุ่นเองนำมาซึ่งปัญหาที่ร้ายแรงกับตัววัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็นการถูกนำข้อมูลไปแอบอ้างในการกระทำความผิดต่าง ๆ เพราะฉะนั้นวัยรุ่นต้องพึงตระหนักไว้ว่าเมื่อไรก็ตามที่โพสต์ข้อมูลบางอย่างที่มีความเป็นส่วนตัวในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ และอื่น ๆ เป็นการจำกัดความเป็นส่วนตัวของตัวเองมากขึ้นเท่านั้น

5) จำกัดเวลา สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่วัยรุ่นควรทำ คือ การจำกัดเวลาในการใช้พื้นที่โซเชียล หรือการสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ วัยรุ่นควรพยายามจำกัดเวลาหรือลดเวลาในการเล่นสื่อสังคมออนไลน์ และเพิ่มเวลาในการสื่อสารซึ่งกันและกันในโลกของความเป็นจริง เช่น การทำกิจกรรมกลางแจ้งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการออกกำลังกาย หรือการไปทำกิจกรรมต่าง ๆ กับเพื่อนหรือครอบครัวแทนการใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเกิดอารมณ์โกรธหรือกำลังรู้สึกไม่พอใจกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือบุคคลใดบุคคลหนึ่ง วัยรุ่นไม่ควรระบายอารมณ์ของตนเองผ่านทางพื้นที่โซเชียลในทันที แต่ควรหากิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารโซเชียล เพื่อช่วยเพิ่มเวลาในการคิดและไตร่ตรองก่อนที่จะโพสต์ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อมูลอะไรต่าง ๆ ที่อาจย้อนกลับมาทำร้ายทั้งตนเองและคนอื่นได้ในภายหลัง

การป้องกันการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นสำหรับพ่อแม่

นอกจากตัววัยรุ่นเองแล้ว บุคคลที่สำคัญอีกบุคคลหนึ่งที่สามารถช่วยป้องกันวัยรุ่นจากปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล คือ พ่อแม่ ดังนั้นพ่อแม่ต้องรู้เท่าทันปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นและทราบถึงวิธีการป้องกันปัญหาดังกล่าว โดยพ่อแม่ควรปฏิบัติดังนี้

1) เปิดโลกกว้างและรู้เท่าทันโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะปัญหาอะไรก็ตามที่เกิดขึ้นในชีวิต สิ่งสำคัญที่สุดที่จะช่วยให้เราสามารถแก้ไขปัญหาและสามารถป้องกันปัญหานั้นไม่ให้เกิดขึ้นคือ การที่เรา รู้เท่าทันปัญหานั้น ๆ ปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ก็เช่นกัน หากพ่อแม่ต้องการเป็นบุคคลที่จะ ช่วยเหลือลูก ๆ สามารถรอดพ้นจากปัญหาดังกล่าวซึ่งมีมากในปัจจุบัน พ่อแม่ก็ต้องทำความเข้าใจและ ทำความรู้จักกับรูปแบบและช่องทางต่าง ๆ ที่กำลังเป็นที่นิยมในสังคมออนไลน์ที่สามารถใช้ในการ รังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ไม่ว่าจะเป็นเฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ ยูทูบ อีเมล หรือพื้นที่ออนไลน์อื่น ๆ เพราะช่องทางต่าง ๆ เหล่านี้สามารถเป็นช่องทางที่ลูกของเราถูกทำร้าย หรือใช้ในการทำร้ายผู้อื่นได้ ทั้งสิ้น และสิ่งสำคัญพ่อแม่ตระหนักว่าปัญหาดังกล่าวอยู่ใกล้ตัวมาก และมันสามารถเกิดขึ้นกับลูกของ เราเมื่อไรก็ได้ จึงต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิดและสม่ำเสมอ

2) หนักแน่นและเป็นตัวอย่างที่ดี ต้นเหตุของการใช้สื่อสังคมออนไลน์แบบไม่มีข้อจำกัด ก็มักจะมาจากครอบครัว ผลจากการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่นทั้งใน และต่างประเทศยืนยันได้ว่าพ่อแม่เป็นบุคคลกลุ่มหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ ลูก ดังนั้นสิ่งที่สำคัญสำหรับพ่อแม่อีกอย่างหนึ่งนอกจากการหารายได้เพื่อเลี้ยงดูบุตร คือ การเป็น ตัวอย่างที่ดีในการใช้เครื่องมือสื่อสารออนไลน์ต่าง ๆ ควรมีการตั้งกฎกติกาการใช้อินเทอร์เน็ตหรือ เครื่องมือสื่อสารออนไลน์ภายในบ้านให้เป็นเวลา ที่สำคัญเมื่อพ่อแม่เป็นผู้สร้างกฎขึ้นมาแล้วก็ต้อง รักษากฎกติกาให้เป็นอย่างดี และการสอนทั้งของพ่อและแม่ต้องเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อป้องกัน ไม่ให้เด็กและวัยรุ่นเกิดความสับสนในกฎกติกาที่สร้างขึ้นในบ้าน

3) เพิ่มการสื่อสารเพื่อป้องกันปัญหา เมื่อไรก็ตามที่พ่อแม่เห็นลูกกำลังท่องโลก อินเทอร์เน็ตหรือมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ให้ถือว่าช่วงเวลานี้เป็นเวลาทองของพ่อแม่ที่จะใช้ใ้ นการสอนและฟังความคิดเห็นของลูกถึงเรื่องเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตในช่องทางต่าง ๆ ตั้งแต่เหตุผล ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเพื่อความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง หรือใช้เพื่อการสื่อสาร ระหว่างบุคคล หรือกลุ่มคน พ่อแม่ต้องเปิดใจรับฟัง และสนุกไปกับการแลกเปลี่ยนข้อมูลกับลูก ขณะเดียวกันก็ควรพูดคุยถึงอันตรายต่าง ๆ ที่แอบแฝงมากับสื่อสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ด้วย คำพูดง่าย ๆ ให้เหมาะสมกับช่วงวัยและลักษณะนิสัยของลูก

5.2 การวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

การประเมินผลความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ จะเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบว่าผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้ง ทางโลกออนไลน์มากน้อยเพียงใด ซึ่งจากการศึกษารูปแบบการประเมินผลการแก้ปัญหา ผู้วิจัยได้ เลือกรูปแบบการประเมินผลการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์โดยใช้แบบวัด

ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ที่กำหนดเป็นสถานการณ์ และมีตัวเลือก 4 ตัวเลือก

แบบวัดสถานการณ์ เป็นการยกเหตุการณ์ หรือเรื่องราว ที่คล้ายคลึง หรือเลียนแบบ สถานการณ์จริง และมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการแสดงออกหรือพฤติกรรมบ่งชี้ของคุณลักษณะ เจตคติที่ต้องการประเมินให้ผู้เรียนพิจารณาและตอบคำถาม ในลักษณะของการแสดงอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดเห็นต่อสถานการณ์ หรือพิจารณาเลือกปฏิบัติ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการ ทางด้านเจตคติของผู้เรียน (สาขาประเมินมาตรฐาน สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.), 2557)

แบบวัดสถานการณ์ ประกอบด้วย ส่วนที่สำคัญ 2 ส่วน คือ สถานการณ์และคำถาม ซึ่ง ขั้นตอนการสร้างแบบวัดสถานการณ์ ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์และเลือกพฤติกรรมบ่งชี้ : เป็นการวิเคราะห์นิยามของคุณลักษณะเจตคติที่ต้องการวัดว่าจะแสดงออกให้เห็นในลักษณะใดบ้าง เพื่อกำหนดเป็นพฤติกรรมบ่งชี้ของคุณลักษณะเจตคตินั้น ๆ และเลือกพฤติกรรมบ่งชี้ที่มีความสำคัญหรือจะเป็นตัวแทนที่ดีของคุณลักษณะของเจตคติที่ต้องการวัด

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างแบบวัดสถานการณ์ : เป็นการนำพฤติกรรมบ่งชี้ที่เลือกไว้มารสร้างเป็นสถานการณ์และคำถาม

ข้อดีของแบบวัดสถานการณ์ คือ กระตุ้นความรู้สึก หรือเข้าใจผู้ตอบ เพราะได้อ่านเรื่องราวที่น่าสนใจ ได้มีโอกาสสร้างจินตนาการ ส่วนข้อจำกัดของแบบวัดสถานการณ์ คือ สร้างสถานการณ์ และตัวเลือกได้ยาก รวมทั้งการกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน ทำได้ยากด้วย (อนุวัติ คุณแก้ว, 2558)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยของกนก จันทรา (2556) และ Weir (1974) จากนั้นนำมาปรับใช้เป็นเกณฑ์ขั้นตอนความสามารถในการแก้ปัญหา ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 การวิเคราะห์ขั้นตอนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

ขั้นที่	ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์	รายละเอียด
1	การระบุปัญหา	บอกสภาพปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนด
2	การวิเคราะห์สาเหตุปัญหา	บอกสภาพปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนด และระบุสาเหตุของปัญหา

ตารางที่ 7 (ต่อ)

ชั้นที่	ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์	รายละเอียด
3	การหาวิธีแก้และดำเนินการแก้ปัญหา	บอกสภาพปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนด ระบุสาเหตุของปัญหา และนำเสนอ แนวทางการแก้ปัญหาที่ปฏิบัติได้จริง
4	การตรวจสอบและประเมินผลการแก้ปัญหา	บอกสภาพปัญหาจากสถานการณ์ที่กำหนด ระบุสาเหตุของปัญหา และนำเสนอ แนวทางการแก้ปัญหาที่ปฏิบัติได้จริง และ วิเคราะห์ผลกระทบจากการเลือกวิธีการ ดังกล่าว

จากข้อมูลขั้นตอนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ผู้วิจัยได้นำมาสร้างเป็นข้อคำถามตามขั้นตอนความสามารถในการแก้ปัญหาในแบบวัดสถานการณ์ เพื่อให้วิเคราะห์ขั้นตอนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของผู้เรียนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุป แบบวัดสถานการณ์สามารถนำมาประเมินผลการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งขั้นตอนในการสร้างแบบวัดหลัก ๆ คือ การวิเคราะห์พฤติกรรมหรือตัวบ่งชี้ก่อนแล้วจึงนำข้อมูลมาสร้างเป็นสถานการณ์และคำถาม ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแบบวัดสถานการณ์มาใช้ในการวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ โดยผู้วิจัยกำหนดสถานการณ์ขึ้น ซึ่งแต่ละสถานการณ์จะประกอบไปด้วยคำถามแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ทั้งหมด 4 ข้อ ซึ่งในแต่ละข้อจะถามนักเรียนเพื่อวัดความสามารถในการระบุปัญหา การวิเคราะห์สาเหตุปัญหา การหาวิธีแก้ และการตรวจสอบและประเมินผลการแก้ปัญหา

5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินผลความสามารถในการแก้ปัญหา

การประเมินผลการแก้ปัญหา ได้มีผู้ที่ศึกษาวิจัย โดยใช้รูปแบบการประเมินที่แตกต่างกัน ดังนี้ ลักษณะ ศิริมาลา และวรรณจริย์ มังสิงห์ (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน 7E โดยใช้แบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นซึ่งเป็นแบบอัตนัยในการประเมินผล โดยมีลักษณะเป็นแบบเขียนตอบจากสถานการณ์ จำนวน 5 สถานการณ์ รวมคะแนนเต็ม 40 คะแนน และใช้เกณฑ์การตรวจให้คะแนนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อวัดความสามารถด้านการแก้ปัญหา

แต่รูปแบบการประเมินผลการแก้ปัญหาของ ลักขณา ศิริมาลา และวรรณจรรย์ มั่งสิงห์ (2554) จะแตกต่างจาก วรรณภา เหล่าไพศาลพงษ์ (2554) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและความสนใจในการเรียนภาษาไทยของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบการแก้ปัญหากับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือผู้สอน โดยความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสามารถวัดและประเมินผลได้จากแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดแก้ปัญหา เป็นแบบปรนัยให้เลือกตอบจำนวน 30 ข้อ

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของแคทรียา มุขมาลี และ วิมล สำราญวานิช (2557) ที่ทำการศึกษาค้นคว้าพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารกับการดำรงชีวิต ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยเครื่องมือที่ใช้คือ แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมในการแก้ปัญหาของผู้เรียน และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยที่เกี่ยวกับการประเมินผลความสามารถการแก้ปัญหานั้น สามารถประเมินโดยใช้หลากหลายรูปแบบทั้งแบบอัตนัยและแบบปรนัย หรืออาจจะเป็นแบบสังเกตพฤติกรรม การแก้ปัญหา ทั้งนี้ ในการประเมินผลการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรล้นเกล้าทางโลกออนไลน์ จะใช้แบบสอบปรนัยโดยกำหนดสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรล้นเกล้าทางโลกออนไลน์ แล้วให้ผู้เรียนเลือกตอบ เป็นแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

6. พัฒนาการของวัยรุ่นตอนต้น

นายแพทย์ สุริยเดว ทรีปาตี (2560) ผู้อำนวยการสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว ได้อธิบายพัฒนาการของวัยรุ่นจะแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ วัยแรกรุ่น (10-13ปี) วัยรุ่นตอนกลาง (14-16 ปี) และวัยรุ่นตอนปลาย (17-19 ปี) ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเฉพาะวัยแรกรุ่น (10-13ปี) และวัยรุ่นตอนกลาง (14-16 ปี) ซึ่งวัยแรกรุ่นเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทุกระบบ โดยจะมีความคิดหมกมุ่นกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อจิตใจ ทำให้อารมณ์หงุดหงิดและแปรปรวนง่าย และวัยรุ่นตอนกลางเป็นช่วงที่วัยรุ่นจะยอมรับสภาพร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นหนุ่มเป็นสาวได้แล้ว มีความคิดที่ลึกซึ้ง (abstract) จึงหันมาใฝ่หาอุดมการณ์และหาเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อความเป็นตัวของตัวเอง และพยายามเอาชนะความรู้สึกแบบเด็ก ๆ ที่ผูกพันและอยากจะทำพ่อกับแม่

6.1 การเปลี่ยนแปลงในวัยรุ่น

6.1.1 การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เป็นสิ่งแรกเริ่มที่วัยรุ่นจะต้องพบเจอและเป็นเรื่องใกล้ตัวที่จะต้องเตรียมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายก็จะส่งผลต่อไปยังการเปลี่ยนแปลงด้านอื่นไปพร้อม ๆ กัน ทั้งนี้ การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของวัยรุ่นตอนต้นมีลักษณะดังต่อไปนี้

1) ขนาดและความสูง ในวัยเด็กทั้งเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายจะมีความกว้างของไหล่และสะโพกใกล้เคียงกัน แต่เมื่อเข้าสู่วัยรุ่น ผู้ชายจะมีอัตราเร็วในการเจริญเติบโตของไหล่มากที่สุด ทำให้วัยรุ่นผู้ชายจะมีไหล่กว้างกว่า ในขณะที่วัยรุ่นผู้หญิงมีอัตราการเจริญเติบโตของสะโพกมากกว่าผู้ชาย

นอกจากนี้ การที่วัยรุ่นมีการเจริญเติบโตสูงใหญ่ได้รวดเร็ว โดยเฉพาะที่ คอ แขน ขา มากกว่าที่ลำตัว จะทำให้วัยรุ่นรู้สึกที่ตัวเองมีรูปร่างเก้งก้างน่ารำคาญและการเจริญเติบโตหรือการขยายขนาดของร่างกายในแต่ละส่วนอาจเกิดขึ้นไม่พร้อมกัน หรือไม่เป็นไปตามขั้นตอน เช่น ร่างกายซีกซ้ายและซีกขวาเจริญเติบโตมีขนาดไม่เท่ากันในระยะแรก ๆ ซึ่งเป็นเหตุทำให้เด็กตกอยู่ในความวิตกกังวลสูงได้ จึงควรให้ความมั่นใจกับวัยรุ่น

2) ไขมันและกล้ามเนื้อ เด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงมีความหนาของไขมันที่สะสมอยู่ใต้ผิวหนังใกล้เคียงกัน จนกระทั่งอายุประมาณ 8 ปีจะเริ่มมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว วัยรุ่นชายจะมีกำลังของกล้ามเนื้อมากกว่าวัยรุ่นผู้หญิง พลังกำลังของกล้ามเนื้อจะแข็งแรงขึ้น

หลังจากนั้นวัยรุ่นชายจะมีไขมันใต้ผิวหนังบางลง พร้อม ๆ กับมีกล้ามเนื้อเพิ่มมากขึ้นและแข็งแรงขึ้น ซึ่งจะทำให้วัยรุ่นชายดูผอมลงโดยเฉพาะที่ขา น่อง และแขน สำหรับวัยรุ่นหญิงถึงแม้ว่าจะมีการเพิ่มขึ้นของกล้ามเนื้อ แต่ขณะเดียวกันจะมีการสะสมของไขมันใต้ผิวหนังเพิ่มขึ้นอีกโดยที่น้ำหนักจะเพิ่มได้ถึงร้อยละ 25 ของน้ำหนัก โดยเฉพาะไขมันที่สะสมบริเวณเต้านมและสะโพก ประมาณร้อยละ 50 ของวัยรุ่นหญิงจะรู้สึกไม่พอใจในรูปลักษณ์ของตน และมักคิดว่าตัวเอง "อ้วน" เกินไป มีวัยรุ่นหลายคนที่ย้ายมาลดน้ำหนักจนถึงขั้นที่มีรูปร่างผอมแห้ง

3) โครงสร้างใบหน้า ช่วงนี้กระดูกของจมูกจะโตขึ้น ทำให้ตั้งจมูกเป็นสันขึ้น กระดูกขากรรไกรบนและขากรรไกรล่างเติบโตเร็วมากในระยะนี้ เช่นเดียวกับกล่องเสียง ลำคอ และกระดูกอัยลอยด์ และพบว่าในวัยรุ่นชายจะเจริญเติบโตเร็วกว่าวัยรุ่นหญิงชัดเจน เป็นเหตุให้วัยรุ่นชายเสียงแตก

4) การเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมน ทั้งฮอร์โมนการเติบโต (growth hormone) และฮอร์โมนจากต่อมไทรอยด์มีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโต รวมทั้งฮอร์โมนทางเพศ

นอกจากระดับฮอร์โมนจะมีผลโดยตรงต่อการเจริญเติบโตทางร่างกายและอวัยวะเพศในวัยรุ่นแล้ว ตัวของมันเองยังส่งผลถึงความรู้สึกทางอารมณ์และจิตใจ ปฏิบัติการการเรียนรู้ ฯลฯ ในวัยรุ่นอีกด้วย

นอกจากจะต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาพร่างกายที่เปลี่ยนไปแล้ว ยังต้องเข้าใจและควบคุมอารมณ์ความรู้สึกที่พลุ่งพล่านขึ้น จากการเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมนต่างๆ อีกด้วย โดยเฉพาะต่อมไขมันใต้ผิวหนัง และต่อมเหงื่อจะทำหน้าที่เพิ่มมากขึ้น เป็นสาเหตุทำให้เกิดปัญหาเรื่อง "สิว" และ "กลิ่นตัว" แต่เนื่องจากวัยนี้จะให้ความสนใจเกี่ยวกับร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและมีความระแวงระวังตัวเองมาก จึงทำให้วัยรุ่นพยายามที่จะรักษา "สิว" อย่างเอาเป็นเอาตาย ทั้ง ๆ ที่ "สิว" จะเป็นปัญหาในช่วงวัยนี้แค่ระยะสั้น ๆ เท่านั้น

5) การเปลี่ยนแปลงของอวัยวะเพศ วัยรุ่นหญิงมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงระยะ 1 ปี ก่อนที่จะมีประจำเดือนโดยเฉพาะการเจริญเติบโตของเต้านม ซึ่งเริ่มมีการขยายขนาดเมื่ออายุประมาณ 8-13 ปี และจะใช้เวลา 2-2 ปีครึ่ง จึงจะเจริญเติบโตเต็มที่ ในช่วงอายุ 11-13 ปี วัยรุ่นหญิงส่วนใหญ่ (ร้อยละ 80) จะมีรูปร่างเป็นสาวเต็มตัว ดังนั้นในชั้นประถมตอนปลายหรือมัธยมต้น จะเห็นว่าวัยรุ่นสาวจะมีรูปร่างสูงใหญ่เป็นสาวน้อยแรกรุ่ง ในขณะที่พวกผู้ชายยังคงดูเป็นเด็กชายตัวเล็ก ๆ ทั้ง ๆ ที่เด็กผู้หญิงเคยตัวเล็กกว่าเด็กผู้ชายมาตลอด ทำให้เด็กสับสนและเป็นกังวลกับสภาพร่างกายได้ การมีรอบเดือนครั้งแรกจะมีเมื่ออายุประมาณ 12-13 ปี การที่มีประจำเดือน แสดงให้เห็นว่ามดลูกและช่องคลอดได้เจริญเติบโตเต็มที่ แต่ในระยะ 1-2 ปี แรกของการมีประจำเดือน มักจะเป็นการมีประจำเดือนโดยไม่มีไข่ตก รอบเดือนในช่วงปีแรกจะมาไม่สม่ำเสมอหรือขาดหายไปได้ และเมื่อมีประจำเดือนแล้ว พบว่าเด็กผู้หญิงยังสูงต่อไปอีกเล็กน้อยได้อีกระยะหนึ่ง และจะเติบโตเต็มที่เมื่อประมาณอายุ 15-17 ปี การมีรอบเดือนครั้งแรกอาจทำให้รู้สึกพอใจและภูมิใจที่เป็นผู้หญิงเต็มตัว หรืออาจจะรู้สึกในทางลบ คือ ห้วนไหว หวาดห้วนหรือตกใจได้เช่นกัน

โดยทั่วไปการมีรอบเดือนครั้งแรกจะเพิ่มความใกล้ชิดระหว่างวัยรุ่นหญิงกับมารดาถ้าเคยไว้วางใจกันมาก่อน แต่วัยรุ่นหญิงบางคนจะปกปิดไม่กล้าบอกใครเพราะเข้าใจไปว่าอวัยวะเพศผิดปกติหรือเป็นผลจากการสำรวจร่างกายของวัยรุ่นเอง ในช่วงนี้วัยรุ่นจะกังวลหมกมุ่นกับรูปร่างหน้าตาและมักใช้เวลาอยู่หน้ากระจกนาน ๆ เพื่อสำรวจรูปร่าง ส่วนแว้าส่วนโค้งหรือใช้กระจกส่องดูบริเวณอวัยวะเพศด้วยความอยากรู้ อยากเห็น ซึ่งก็ไม่ใช่วุฒิกรรมที่ผิดปกติแต่อย่างใด

สำหรับวัยรุ่นชาย ซึ่งจะเริ่มมีการเจริญเติบโตของลูกอัณฑะ เมื่อเข้าสู่ช่วงอายุ 10-13 ปี ครึ่ง และจะใช้เวลานาน 2 - 4 ปี กว่าที่จะเติบโตและทำงานได้อย่างสมบูรณ์ ในขณะที่รูปร่างภายนอกจะมีการเจริญเติบโตเปลี่ยนแปลงช้ากว่าวัยรุ่นหญิง ประมาณ 2 ปี คือ ประมาณอายุ 12-14 ปี ในขณะที่เพื่อนผู้หญิงที่เคยตัวเล็กกว่ากลับเจริญเติบโตแซงหน้า ทำให้วัยรุ่นชายมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับรูปร่าง ความสูง ได้มาก เมื่อเติบโตเข้าสู่วัยรุ่นตอนกลางช่วงวัย 14-16 ปี ลูกอัณฑะเจริญเติบโตและทำงานได้เต็มที่จึงสามารถพบภาวะฝิ่นเปียกได้ บางคนเข้าใจผิดคิดว่าฝิ่นเปียกเกิดจาก

คุณค่าทางอาหาร เครื่องประดับ สุขภาพอนามัย การวางตัวให้สมบทบาททางเพศ การวางตัวในสังคม และความสนใจในแต่ละเรื่องอาจอยู่ได้ไม่นาน

6.1.3 การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่มีผลมาจากอารมณ์ เนื่องจากทุกด้านของการเปลี่ยนแปลงในวัยรุ่นมีความสัมพันธ์กัน ซึ่งถ้าร่างกายดี การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ สุขภาพจิตก็จะดีตามไปด้วย การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของวัยรุ่นตอนต้นมีลักษณะดังต่อไปนี้

1) ความรักและความห่วงใย ความรู้สึกอยากที่จะถูกรัก และยังอยากได้รับความเอาใจใส่ ห่วงใยจากบุคคลที่มีความสำคัญต่อเด็กแต่มีข้อแม้ว่าจะต้องไม่ใช่การแสดงออกของพ่อแม่ที่ทำกับเขาราวกับเด็กเล็ก ๆ ไม่ต้องการความเจ้ากี้เจ้าการ ไม่ต้องการให้แสดงความห่วงใยอยู่ตลอดเวลา

2) เป็นอิสระอยากทำอะไรได้ด้วยตัวของตัวเอง อยากทำในสิ่งที่ตัวเองคิดแล้วว่าดี อยากมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ อยากที่จะทำตัวห่างจากพ่อแม่ห่างจากคำสั่ง การเจริญเติบโตในการทำงานของสมองทำให้เด็กวัยนี้เริ่มมีความคิดอ่านเป็นของตนเอง เริ่มมีความคิดแบบนามธรรม (abstract thinking) การแยกจากพ่อแม่ในเกือบทุกรูปแบบ บางครั้งอาจทำให้วัยรุ่นเกิดความรู้สึกสับสนสองจิตสองใจ และอาจมีความรู้สึก "สูญเสีย" ในความรัก ความเอาใจใส่จากพ่อแม่ แต่ถ้าพวกเขาชอบรับการดูแลหรือยอมทำตามคำสั่งของพ่อแม่ก็จะไปขัดกับความต้องการที่จะเป็นเด็กโต เป็นอิสระของตนเองที่ต้องการพึ่งพาตนเอง การให้การเลี้ยงดูจึงต้องอาศัยความเข้าใจและเคารพในสิทธิส่วนบุคคลด้วย

3) ต้องการเป็นตัวของตัวเอง ความต้องการการยอมรับในสิ่งที่มาจากตัวของตัวเขาทำให้พวกเขามั่นใจในตัวเอง พ่อแม่คงต้องส่งเสริมให้เด็กได้ช่วยเหลือตัวเองให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ตามวัย เพราะในการฝึกเด็กนั้น นอกจากจะทำให้เด็กได้ใช้มือได้อย่างคล่องแคล่วแล้ว ยังช่วยทำให้เด็กได้หัดคิดหัดตัดสินใจในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ด้วย

4) อยากรู้ อยากเห็น อยากลอง การลองผิดลองถูกและคอยสังเกตดูจากปฏิกิริยาของคนรอบข้าง เพื่อตัดสินใจว่าสิ่งที่ทำนั้นดีหรือไม่อย่างไร วัยที่โตขึ้นเมื่อความสามารถเพิ่มขึ้น ร่างกายเจริญเติบโตขึ้นมา สิ่งรอบตัวต่าง ๆ ที่น่าสนใจ และท้าทายความสามารถก็จะเริ่มเข้ามาเพื่อทดสอบการสนับสนุนส่งเสริมเด็กให้คงสภาพอยากรู้ อยากเห็น อยากลองและได้มีโอกาสทดลองสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ในขอบเขตที่เหมาะสมเพิ่มขึ้นตามวัยจะทำให้เด็กก้าวเข้าสู่วัยรุ่นด้วยความภาคภูมิใจที่ตนเองเคยมีประสบการณ์ต่าง ๆ มาบ้าง สิ่งเหล่านี้จะมาเสริมความภาคภูมิใจในตนเอง ดังนั้นจะเห็นว่าการฝึกสอนและให้โอกาสเด็กได้ทดลองทำในสิ่งที่ถูกต้อง ควรฝึกสอนมาตั้งแต่เด็กและควรค่อย ๆ สอนถึงอันตรายในหลายสิ่งหลายอย่างที่มีอยู่ในสังคมและวิธีการแก้ไข เรียนรู้ทั้งสิ่งที่ดีและเลว การฝึกให้เด็กได้ลองในสิ่งที่น่าลองแต่สอนให้หัดยั้งตัวเองในสิ่งที่อันตรายจึงเป็นวิธีที่สำคัญมาตั้งแต่วัยเรียน

แต่ในทางตรงกันข้ามในกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เคยถูกฝึกให้ลองคิด ลองทำก่อน จะเกิดความสับสน วุ่นวายใจ ขาดความรู้ ขาดทักษะ ขาดการฝึกฝน ขาดการลองทำผิดทำถูกมาก่อน จึงทำให้กลุ่มนี้ตกอยู่ในกลุ่มที่มีอันตรายสูง และในกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่พ่อแม่ปล่อยให้ปล่อยปละละเลย หรือไม่เคยสอนให้ยับยั้งชั่งใจมาก่อน นึกอยากทำอะไรก็จะทำ ไม่เคยต้องผิดหวัง ไม่เคยสนใจว่าการกระทำของตัวเองจะส่งผลกระทบต่อผู้คนรอบข้างอย่างไร พฤติกรรมอยากลองของมักจะมีสูงสุดในช่วงวัยรุ่นตอนกลาง เป็นเด็กก็ไม่ใช่ว่าเป็นผู้ใหญ่ก็ไม่เชิง แนวความคิดและการยับยั้งตัวเองมีไม่มากพอ

5) ความถูกต้อง ยุติธรรม โดยเฉพาะเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนกลาง มักจะถือว่าความยุติธรรมเป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นจึงให้ความสำคัญอย่างจริงจังกับความถูกต้อง ยุติธรรมตามทัศนคติของตนเองเป็นอย่างยิ่ง และอยากจะทำอะไรหลาย ๆ อย่าง เพื่อเรียกร้องความยุติธรรมทั้งในแง่บุคคลและสังคมส่วนรวม จึงมักเห็นภาพวัยรุ่นถกเถียงกันเรื่องของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว

6) ความตื่นตัว ทำทนาย ความต้องการหาประสบการณ์แปลก ๆ ใหม่ ๆ กลียดความจำเจซ้ำซาก วัยรุ่นกลุ่มนี้จะสร้างความตื่นตัวทำทนายกับการที่กระทำผิดต่อกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของทางบ้านและกฎของสังคม นั่นเป็นเพราะว่าเป็นความตื่นตัวและความรู้สึกที่ถูกทำทนาย แนวทางการเลี้ยงดูเด็กคือ ฝึกให้เด็กได้มีโอกาสทำงานที่ท้าทายความสามารถที่ละน้อยอยู่ตลอดเวลาจะส่งผลทำให้เด็กได้พัฒนาความเชี่ยวชาญขึ้นมาได้ และแก้ปัญหาได้

7) ต้องการการยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของบ้านของกลุ่มเพื่อน พื้นฐานการเลี้ยงดูที่ยอมรับและมีความรักความผูกพันระหว่างพ่อแม่เด็ก จะมีผลทำให้เด็กเกิดความรู้สึกดีที่กล่าวมานี้ อย่างง่ายดาย จากการฝึกฝนให้โอกาสเด็กในการตัดสินใจลงมือกระทำหรือแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และรับฟังพยายามทำความเข้าใจตาม ถ้าเบี่ยงเบนก็ช่วยแก้ไข ถ้าถูกต้องก็ชมเชยและชื่นชม สิ่งเหล่านี้จะไปกระตุ้นให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นที่ยอมรับจากบุคคลภายในบ้าน ซึ่งจะส่งผลทำให้เด็กอยากเป็นที่ยอมรับจากเพื่อนจากผู้สอนและจากคนอื่น ๆ ต่อไป จึงเป็นเหตุผลจูงใจระทำความดีมากขึ้น แต่ในกรณีตรงกันข้าม ถ้าเด็กคนใดเกิดมาในครอบครัวที่ยุ่งเหยิง ทำให้พ่อแม่ไม่มีศักยภาพพอที่จะดูแลเด็กกลับจะต้องส่งเด็กมาฝากให้ญาติเลี้ยงเป็นภาระ ไม่มีใครเป็นธุระจัดการอะไรให้อย่างออกนอกหน้า ถ้าไม่จำเป็นก็ไม่ค่อยอยากรับรู้รับฟังเรื่องของเด็ก ถึงเวลาที่ไม่รู้ว่าใครจะให้ความอบอุ่นเมตตาหรือรักได้ มีความรู้สึกโดดเดี่ยว ไม่เป็นที่ต้องการของใครแม้แต่คนเดียวในบ้าน ไม่ว่าจะถูกหรือทำผิด ทำดีหรือทำชั่วก็ไม่มีใครเห็นคนทัก หากคนที่หวังดีจริงจังในการแนะนำตักเตือนอดทนช่วยฝึกสอนก็ไม่มี ในลักษณะเช่นนี้เด็กจะมีชีวิตที่เลื่อนลอย ไม่รู้สึกที่ตัวเองเป็นสมาชิกภายในบ้าน เป็นคนหนึ่งภายในครอบครัว ไม่มีใครรับฟังปัญหา หรือไม่รู้ว่าจะปรึกษาใคร เมื่อเติบโตไปโรงเรียนก็มักจะพบพาเอาความรู้สึกโดดเดี่ยวว่าแห้วนี้ไปที่โรงเรียน ความที่ทักษะไม่ได้ถูกฝึกสอนมาตั้งแต่ที่บ้านจึงทำให้ผลการเรียนไม่ดีและมักจะแยกตัวออกจากกลุ่มเพื่อน

6.2 ปัญหาการปรับตัวในวัยรุ่น

ความขัดแย้งในจิตใจของวัยรุ่น ที่ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้วนั้น เป็นสิ่งที่ปกติธรรมดาของการเจริญพัฒนาไปเป็นผู้ใหญ่ แต่จะไม่รุนแรงมีผลกระทบต่อ การเรียน การงานหรือด้านสังคม ในกรณีที่ปัญหารุนแรงส่งผลกระทบต่อด้านต่าง ๆ นั้น จึงจะจัดว่ามีปัญหาในการปรับตัว พบได้ร้อยละ 10-15 ของวัยรุ่นทั่วไป โดยเฉพาะปฏิกิริยาต่อการรับบทบาทหน้าที่ของความ เป็นผู้ใหญ่ รู้สึกว่าการดูแลรับผิดชอบตัวเองเป็นภาระที่หนักหน่วงยากที่จะรับเอาไว้ได้ เกิดความ เคร่งเครียด บางรายมีอาการวิตกกังวล กลุ่มใจ ท้อแท้ ทานอาหารไม่ได้ นอนไม่หลับ ติดพ่อแม่ ผู้สอน หรือเพื่อนเหมือนเด็กเล็ก หรือมีอาการแสดงออกมาทางร่างกาย เช่น ปวดหัว ปวดท้อง หรือมีอาการมึน งง ฉุนเฉียว วู่วาม ก้าวร้าว ต่อต้าน ซึ่งอาการเหล่านี้จะมีอยู่ไม่นาน ในที่สุดจะสามารถพัฒนาต่อไปได้ใน ที่สุด ชีวิตนี้แท้จริงมีปัญหากับทำให้เราต้องปรับตัว และแก้ไขความขัดแย้งประจำวันอยู่ตลอดเวลาแต่ ในระยะวัยรุ่นซึ่งมีลักษณะพิเศษเพราะเกิดผลต่อเนื่องลูกกลมได้ง่าย ทั้งนี้เนื่องจากวัยรุ่นมีอาการ อ่อนไหวง่าย อยากรับอิสระ อยากรับเป็นผู้ใหญ่ ไม่อยากฟังเหตุผลของใคร เจ้าทิฐิ อวดดี ถือดี แต่ใน ขณะเดียวกันก็ยังขาดความเชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหา ในการพูด การทำงาน จึงทำให้เพลี่ยงพล้ำได้ ง่าย วัยรุ่นผู้เข้าใจปัญหาประจำวัยของตนและสามารถปรับตัวดำเนินชีวิตอย่างเหมาะสม คือ วัยรุ่นที่มี ความสุขและมีความสามารถที่จะประสบความสำเร็จในอนาคต

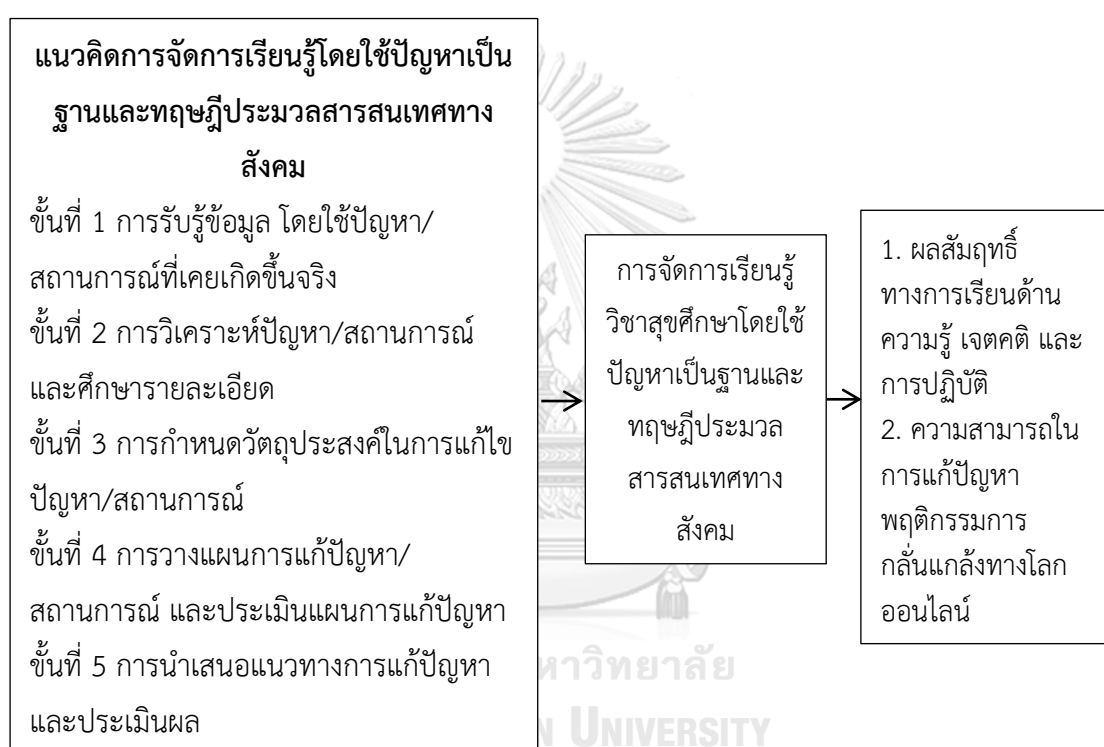
กล่าวโดยสรุป พัฒนาการของวัยรุ่นจะประกอบไปด้วย 3 ด้านหลัก ๆ คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ สังคม และด้านจิตใจ โดยแต่ละด้านจะมีพัฒนาการไปพร้อม ๆ กัน และมีความสัมพันธ์ กัน เริ่มจากด้านร่างกาย เมื่อผ่านวัยเด็กร่างกายจะเริ่มเปลี่ยนแปลงมากขึ้น พร้อมทั้งจะเป็นผู้ใหญ่ มากขึ้น ส่งผลต่อพัฒนาการด้านจิตใจ ทั้งนี้ ความรู้สึกนึกคิด สภาวะจิตใจจะดีกว่าวัยเด็ก และด้านอารมณ์ จะสามารถควบคุมอารมณ์ได้มากขึ้น แต่ก็ควรระมัดระวังเพราะบางครั้งเด็กในวัยนี้ยังไม่สามารถคิด วิเคราะห์แก้ไขกับบางสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม

7. กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมาเป็นพื้นฐานการสอน (Alrahlah, 2016; กนก จันทร์, 2556; พรพิมล รอดเคราะห์, 2558) และแนวคิดทฤษฎีประมวล สารสนเทศทางสังคมที่เป็นพื้นฐานทำให้เข้าใจถึงการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็ก รวมถึงพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ (Li et al., 2013; Rodriguez et al., 2016) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ ความรู้และออกแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศ ทางสังคม มีขั้นตอนดังต่อไปนี้ ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง ขั้น ที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด ขั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการ

แก้ไขปัญหา/สถานการณ์ ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา และขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้จะส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ซึ่งในแต่ละขั้นตอนได้จากการศึกษาผลการวิจัย บทความวิชาการและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และจากผลการศึกษางานวิจัย บทความวิชาการและแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ สามารถสร้างเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ ดัง

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง

- 1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 การกำหนดประชากรและตัวอย่าง
- 1.3 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 1.3.1 การสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
 - 1.3.2 การสร้างและพัฒนาแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 - 1.3.2.1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้
 - 1.3.2.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ
 - 1.3.2.3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ
 - 1.3.3 การสร้างและพัฒนาแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางออนไลน์

ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

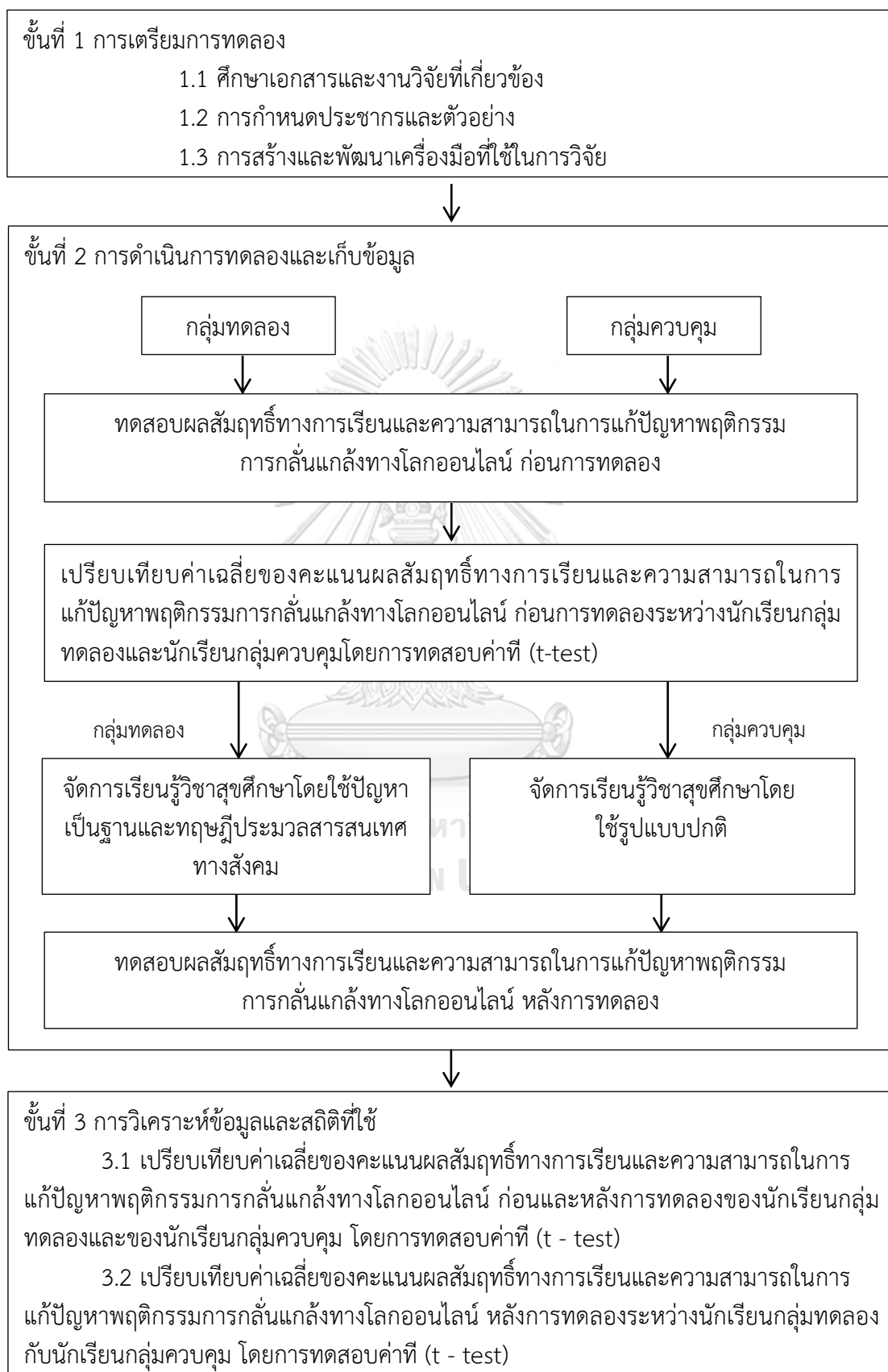
- 2.1 การกำหนดแบบแผนการทดลอง
- 2.2 การติดต่อประสานงานก่อนการทดลอง
- 2.3 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

- 3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.2 สถิติที่ใช้

สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังภาพที่ 2

ภาพที่ 2 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย



ขั้นที่ 1 การเตรียมการทดลอง

1.1 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.1.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

1.1.2 ศึกษาเอกสาร วารสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

1.1.3 ศึกษาเอกสาร วารสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

1.1.4 ศึกษาเอกสาร วารสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผล เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

1.2 การกำหนดประชากรและตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 574,633 คน (กลุ่มสารสนเทศ สำนักงานนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2561)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนวิชาสุขศึกษาในปี การศึกษา 2560 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 70 คน

1.2.1 การเลือกโรงเรียนตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ภาคเรียนที่ 2 โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

1.2.1.1 เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหารและอาจารย์ให้ความร่วมมือในการทดลอง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

1.2.1.2 เป็นโรงเรียนที่นักเรียนมีระดับความสามารถและองค์ประกอบอื่น ๆ ไม่แตกต่างจากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.)

1.2.2 การสุ่มห้องเรียนเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยทำการสุ่มห้องเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลากเพื่อกำหนดห้องเรียนกลุ่มตัวอย่าง 2 ห้อง เข้าเป็นห้องเรียนกลุ่มทดลองและห้องเรียนกลุ่มควบคุม ได้ห้องมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 เป็นห้องกลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎี

ประมวลสารสนเทศทางสังคม และห้องมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 เป็นห้องกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีปกติ

1.3 การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนดังนี้

1.3.1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อกำหนดสาระการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้

1.3.1.2 ศึกษาการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมจากตำราเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3.1.3 ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม ซึ่งครอบคลุมตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

1.3.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่สร้างขึ้น ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจพิจารณาเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.3.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่ปรับปรุงแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่จบการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาสุขศึกษาหรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบพิจารณาความตรงตามจุดประสงค์ ความตรงตามเนื้อหา และความเหมาะสมของการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม นำผลการพิจารณามาหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Congruence หรือ IOC) พิจารณาข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่า ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.95 และในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
1	0.92
2	0.92

แผนการจัดการเรียนรู้	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
3	0.92
4	0.96
5	1.00
6	0.96
7	0.92
8	1.00

ผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อทุกหัวข้อมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป จึงได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่จะนำไปทดลองใช้จำนวน 8 แผน

1.3.1.6 แก้ไขปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

1.3.1.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมไปทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย จำนวน 36 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อดูความเหมาะสมในเรื่องการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ นำมาปรับปรุงแผนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อนำไปใช้จริงต่อไป

สรุปผลการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมปรากฏดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 การเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้รูปแบบปกติ	การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวล สารสนเทศทางสังคม
ชั้นที่ 1 ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจ และมีความพร้อมในการเรียน	ชั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ ที่เคยเกิดขึ้นจริง ชั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และ ศึกษารายละเอียด

ตารางที่ 8 (ต่อ)

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้รูปแบบปกติ	การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวล สารสนเทศทางสังคม
<p>ชั้นที่ 2 ชั้นสอน</p> <p>ครูอธิบาย / บรรยายเนื้อหาสาระในบทเรียน</p> <p>ชั้นที่ 3 ชั้นสรุป</p> <p>ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียนที่เรียนรู้</p>	<p>ชั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไข ปัญหา/สถานการณ์</p> <p>ชั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา</p> <p>ชั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและ ประเมินผล</p>

1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 3 ฉบับ และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ จำนวน 1 ฉบับ ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและพัฒนา ดังต่อไปนี้

1.3.2.1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

2) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ครอบคลุมตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

3) กำหนดขอบเขตเนื้อหาที่จะสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้เรื่อง สุขภาพกายและสุขภาพจิต การจัดการอารมณ์และความเครียด พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง ทักษะการสื่อสาร ทักษะการปฏิเสธ และทักษะการแก้ปัญหา

4) สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 25 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละข้อคือ ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิด ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือก ให้ 0 คะแนน

5) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

ลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ตัวลวง พฤติกรรมที่ต้องการวัดและความถูกต้องด้านภาษาเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

6) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ที่แก้ไขแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่จบการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาตรีสาขาสหศาสตร์สาขาสุศึกษาหรือสาขาการวัดและประเมินผลการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ตัวลวงและความถูกต้องด้านภาษา นำมาหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (Index of Congruence หรือ IOC) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่า ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.71 และได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อทุกข้ออยู่ในช่วง 0.60 – 0.80 ส่วนข้อคำถามที่มีความตรงเชิงเนื้อหาไม่ตรงตามเกณฑ์คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ถูกตัดทิ้ง จำนวน 6 ข้อ

7) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 38 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

8) นำผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนมาตรวจให้คะแนนและวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงของแบบวัดโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556) จากนั้นนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาค่าระดับความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก เพื่อนำผลการวิเคราะห์มาใช้ในการเลือกแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ โดยมีเกณฑ์เลือกข้อคำถามที่มีค่าความเที่ยงตั้งแต่ 0.8 ขึ้นไป ค่าระดับความยากง่ายอยู่ในช่วง 0.2 – 0.8 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่า ได้ค่าความเที่ยง เท่ากับ 0.81 มีค่าความยากง่ายอยู่ในช่วง 0.30 – 0.67 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.27 – 0.73 ส่วนข้อคำถามที่มีระดับความยากง่ายและอำนาจจำแนกไม่ตรงตามเกณฑ์คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ถูกตัดทิ้ง จำนวน 4 ข้อ จึงได้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เรื่อง สุขภาพกายและสุขภาพจิต การจัดการอารมณ์และความเครียด พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง ทักษะการสื่อสาร ทักษะการปฏิเสธ และทักษะการแก้ปัญหา ตามเกณฑ์ที่ต้องการไปใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 15 ข้อ

ตารางที่ 9 จำนวนข้อคำถามในแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้จำแนกตามตัวชี้วัดและระดับพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย

ตัวชี้วัด	ระดับพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย						รวม (ข้อ)
	จำ	เข้าใจ	นำไปใช้	วิเคราะห์	ประเมินค่า	สร้างสรรค์	
วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต (พ 4.1 ม.2/4) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 สุขภาพกายส่งผลต่อสุขภาพจิต	-	2	-	-	-	-	2
อธิบายลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหาสุขภาพจิต (พ 4.1 ม.2/5) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 สุขภาพจิตของวัยรุ่น	-	2	-	-	-	-	2
เสนอแนะวิธีปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียด (พ 4.1 ม.2/6) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การจัดการอารมณ์และความเครียด	-	1	1	1	-	-	3
อธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง (พ 5.1 ม.2/2) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 พฤติกรรมเสี่ยงหลีกเลี่ยงได้ - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 รู้เท่าทันสถานการณ์เสี่ยง	-	1	1	1	-	-	3
ใช้ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย (พ 5.1 ม.2/3) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ทักษะชีวิต : ทักษะการสื่อสาร - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ทักษะชีวิต : ทักษะการปฏิเสธ - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ทักษะชีวิต : ทักษะการแก้ปัญหา	-	2	1	2	-	-	5
รวม (ข้อ)	-	7	3	4	1	-	15

1.3.2.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตาม
ขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาวิธีการสร้างและแนวคิดจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่
เกี่ยวกับแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ

2) สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียน
เรื่อง สุขภาพกายและสุขภาพจิต การจัดการอารมณ์และความเครียด พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์
เสี่ยง ทักษะการสื่อสาร ทักษะการปฏิเสธ และทักษะการแก้ปัญหา โดยประยุกต์วิธีการและเกณฑ์การ
ให้คะแนนตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert, 1932) เป็นแบบวัดมาตราประมาณค่า (Rating Scale) มี 5
ระดับ ดังนี้

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	หมายถึง	นักเรียนมีความคิดหรือความรู้สึกที่ไม่เห็นด้วยกับ ข้อความนั้นมากที่สุด
ไม่เห็นด้วย	หมายถึง	นักเรียนมีความคิดหรือความรู้สึกที่ไม่เห็นด้วยกับ ข้อความนั้น หรือไม่เห็นด้วยกับข้อความนั้น
ไม่แน่ใจ	หมายถึง	นักเรียนมีความคิดหรือความรู้สึกตรงกับข้อความนั้น เป็นบางครั้ง และบางครั้งมีความคิดหรือความรู้สึก ไม่ตรงกับข้อความนั้น
เห็นด้วย	หมายถึง	นักเรียนมีความคิดหรือความรู้สึกตรงกับข้อความนั้น หรือเห็นด้วยกับข้อความนั้น
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	หมายถึง	นักเรียนมีความคิดหรือความรู้สึกที่เห็นด้วยกับ ข้อความนั้นมากที่สุด

3) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความคิดเห็นในแต่ละข้อความใน
แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนเรื่องสุขภาพกายและสุขภาพจิต การจัดการ
อารมณ์และความเครียด พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง ทักษะการสื่อสาร ทักษะการปฏิเสธ
และทักษะการแก้ปัญหา ดังนี้

ในข้อความที่เป็นข้อความทางบวกกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	5 คะแนน
เห็นด้วย	ให้	4 คะแนน
ไม่แน่ใจ	ให้	3 คะแนน
ไม่เห็นด้วย	ให้	2 คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	1 คะแนน

ในข้อความที่เป็นข้อความทางลบกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	1 คะแนน
เห็นด้วย	ให้	2 คะแนน
ไม่แน่ใจ	ให้	3 คะแนน
ไม่เห็นด้วย	ให้	4 คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้	5 คะแนน

4) กำหนดเกณฑ์การตัดสินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ (อำนาจ เลิศขยันดี, 2545) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนนวัดเจตคติ	ผลการตัดสินเจตคติ
4.50 – 5.00	มีเจตคติในระดับดีมาก
3.50 – 4.49	มีเจตคติในระดับดี
2.50 – 3.49	มีเจตคติในระดับพอใช้
1.50 – 2.49	มีเจตคติในระดับค่อนข้างไม่ดี
1.0 – 1.49	มีเจตคติในระดับควรปรับปรุง

5) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ จำนวน 25 ข้อไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะการใช้คำถามและความถูกต้องด้านภาษาพร้อมทั้งรับข้อเสนอแนะนำมาปรับปรุงแก้ไข

6) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติที่แก้ไขแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่จบการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาตรีสาขาเศรษฐศาสตร์หรือสาขาการวัดและประเมินผลการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ตัวลงและความถูกต้องด้านภาษา นำมาหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (Index of Congruence หรือ IOC) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์ พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.71 และได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อทุกข้ออยู่ในช่วง 0.60 – 0.80 ส่วนข้อคำถามที่มีความตรงเชิงเนื้อหาไม่ตรงตามเกณฑ์คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติถูกตัดทิ้ง จำนวน 4 ข้อ

7) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 38 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

8) นำผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติมาทำการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงโดยใช้สูตร Coefficient Alpha ของ Cronbach ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.81 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.33 – 0.93 ส่วนข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกไม่ตรงตามเกณฑ์คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติถูกตัดทิ้ง จำนวน 6 ข้อ จึงได้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ เรื่อง สุขภาพกายและสุขภาพจิต การจัดการอารมณ์และความเครียด พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง ทักษะการสื่อสาร ทักษะการปฏิเสธ และทักษะการแก้ปัญหา ตามเกณฑ์ที่ต้องการไปใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 15 ข้อ

ตารางที่ 10 จำนวนข้อคำถามในแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตติจำแนกตามตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด	ข้อคำถามที่	รวม (ข้อ)
วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต (พ 4.1 ม.2/4) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 สุขภาพกายส่งผลต่อสุขภาพจิต	1-2	2
อธิบายลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหสุขภาพจิต (พ 4.1 ม.2/5) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 สุขภาพจิตของวัยรุ่น	3-4	2
เสนอแนะวิธีปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียด (พ 4.1 ม.2/6) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การจัดการอารมณ์และความเครียด	5-6	2
อธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง (พ 5.1 ม.2/2) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 พฤติกรรมเสี่ยงหลีกเลี่ยงได้ - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 รู้เท่าทันสถานการณ์เสี่ยง	7-9	3
ใช้ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย (พ 5.1 ม.2/3) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ทักษะชีวิต : ทักษะการสื่อสาร - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ทักษะชีวิต : ทักษะการปฏิเสธ - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ทักษะชีวิต : ทักษะการแก้ปัญหา	10-15	6
รวม (ข้อ)	1-15	15

1.3.2.3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติจากเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2) สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนประยุกต์วิธีการและเกณฑ์การให้คะแนนตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert, 1932) เป็นแบบวัดมาตราประมาณค่า (Rating Scale) มี 4 ระดับ คือ

ปฏิบัติเป็นประจำ	หมายถึง	ปฏิบัติ 6-7 วัน ใน 1 สัปดาห์
ปฏิบัติบ่อยครั้ง	หมายถึง	ปฏิบัติ 3-5 วัน ใน 1 สัปดาห์
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	หมายถึง	ปฏิบัติ 1-2 วัน ใน 1 สัปดาห์
ไม่เคยปฏิบัติ	หมายถึง	ไม่ได้ปฏิบัติเลย ใน 1 สัปดาห์

3) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนการปฏิบัติในแต่ละข้อความในแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียน ดังนี้

ในข้อความการปฏิบัติที่เป็นข้อความทางบวก กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ปฏิบัติเป็นประจำ	ให้	4 คะแนน
ปฏิบัติบ่อยครั้ง	ให้	3 คะแนน
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	ให้	2 คะแนน
ไม่เคยปฏิบัติ	ให้	1 คะแนน

ในข้อความการปฏิบัติที่เป็นข้อความทางลบ กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ปฏิบัติเป็นประจำ	ให้	1 คะแนน
ปฏิบัติบ่อยครั้ง	ให้	2 คะแนน
ปฏิบัติเป็นบางครั้ง	ให้	3 คะแนน
ไม่เคยปฏิบัติ	ให้	4 คะแนน

4) กำหนดเกณฑ์การตัดสินผลการปฏิบัติ (ประคอง กรรณสูต, 2542) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยคะแนนการปฏิบัติ	การตัดสินผลการปฏิบัติ
3.50 – 4.00	มีผลการปฏิบัติในระดับดีมาก
2.50 – 3.49	มีผลการปฏิบัติในระดับดี
2.00 – 2.49	มีผลการปฏิบัติในระดับค่อนข้างดี
1.50 – 1.99	มีผลการปฏิบัติในระดับพอใช้

1.00 – 1.49

มีผลการปฏิบัติในระดับควรปรับปรุง

5) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ จำนวน 25 ข้อ ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะการใช้คำถามและความถูกต้องด้านภาษา พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

6) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติที่แก้ไขแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่จบการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาสุขศึกษาหรือสาขาการวัดและประเมินผลการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ระดับพฤติกรรมที่ต้องการวัด ลักษณะการใช้คำถามและความถูกต้องด้านภาษา นำมาหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (Index of Congruence หรือ IOC) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่า ได้ค่าดัชนีการสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.69 ค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อทุกข้ออยู่ในช่วง 0.60 – 0.80

7) นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 38 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

8) นำผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติมาทำการวิเคราะห์หาค่าความเที่ยงโดยใช้สูตร Coefficient Alpha ของ Cronbach ผลการวิเคราะห์ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.33 – 0.93 ส่วนข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกไม่ตรงตามเกณฑ์คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติถูกตัดทิ้ง จำนวน 10 ข้อ จึงได้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ เรื่อง สุขภาพกายและสุขภาพจิต การจัดการอารมณ์และความเครียด พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง ทักษะการสื่อสาร ทักษะการปฏิเสธ และทักษะการแก้ปัญหา ตามเกณฑ์ที่ต้องการไปใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 15 ข้อ

ตารางที่ 11 จำนวนข้อคำถามในแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติจำแนกตามตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด	ข้อคำถามที่	รวม (ข้อ)
วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต (พ 4.1 ม.2/4)	1-2	2
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 สุขภาพกายส่งผลต่อสุขภาพจิต		

ตารางที่ 11 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	ข้อคำถามที่	รวม (ข้อ)
อธิบายลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหาสุภาพจิต (พ 4.1 ม.2/5) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 สุขภาพจิตของวัยรุ่น	3-4	2
เสนอแนะวิธีปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียด (พ 4.1 ม.2/6) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การจัดการอารมณ์และความเครียด	5-6	2
อธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง (พ 5.1 ม.2/2) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 พฤติกรรมเสี่ยงหลีกเลี่ยงได้ - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 รู้เท่าทันสถานการณ์เสี่ยง	7-9	3
ใช้ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่ อาจนำไปสู่อันตราย (พ 5.1 ม.2/3) - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ทักษะชีวิต : ทักษะการสื่อสาร - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ทักษะชีวิต : ทักษะการปฏิเสธ - แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ทักษะชีวิต : ทักษะการแก้ปัญหา	10-15	6
รวม (ข้อ)	1-15	15

1.3.2.4 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

2) สร้างแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ในสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น เป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 10 สถานการณ์ สถานการณ์ละ 4 ข้อ รวมข้อคำถามทั้งหมด 40 ข้อ ผู้วิจัยกำหนดน้ำหนักการให้คะแนนของตัวเลือกแต่ละสถานการณ์ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละข้อคือ ตอบถูกให้คะแนน 1 คะแนน ตอบผิด ไม่ตอบ หรือตอบมากกว่า 1 ตัวเลือก ให้ 0 คะแนน

3) นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกลังทางโลกออนไลน์ที่สร้างขึ้น ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะการใช้คำถามและความถูกต้องด้านภาษาเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

4) นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกลังทางโลกออนไลน์ที่แก้ไขแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้ที่จบการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิตสาขาสุขศึกษาหรือสาขาการวัดและประเมินผลการศึกษา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก ตัวลวง และความถูกต้องด้านภาษา นำมาหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (Index of Congruence หรือ IOC) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการพิจารณา ได้ค่าดัชนีการสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.91 และได้ค่าดัชนีความสอดคล้องรายข้อทุกข้ออยู่ในช่วง 0.60 – 1.00

5) นำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกลังทางโลกออนไลน์ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 38 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

6) นำผลการวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกลังทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมาตรวจให้คะแนนและหาค่าความเที่ยงของแบบวัดโดยใช้สูตร Coefficient Alpha ของ Cronbach (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556) จากนั้นนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์รายข้อ เพื่อหาค่าระดับความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก โดยมีเกณฑ์เลือกข้อคำถามที่มีความเที่ยงตั้งแต่ 0.8 ขึ้นไป ค่าระดับความยากง่าย อยู่ในช่วง 0.2-0.8 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป ส่วนข้อคำถามที่มีระดับความยากง่ายและอำนาจจำแนกไม่ตรงตามเกณฑ์คุณภาพของแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกลังทางโลกออนไลน์จะตัดทิ้ง ผลการวิเคราะห์ ได้ค่าความเที่ยง เท่ากับ 0.83 มีค่าความยากง่ายอยู่ในช่วง 0.27 – 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.20 - 0.53 ส่วนข้อคำถามที่มีระดับความยากง่ายและอำนาจจำแนกไม่ตรงตามเกณฑ์คุณภาพของแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกลังทางโลกออนไลน์ถูกตัดทิ้งจำนวน 8 ข้อ (2 สถานการณ์) จึงได้แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกลังทางโลกออนไลน์ ตามเกณฑ์ที่ต้องการไปใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 32 ข้อ (8 สถานการณ์)

ตารางที่ 12 จำนวนข้อคำถามในแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์จำแนกตามลักษณะการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

ลักษณะการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์	ข้อคำถามที่	รวม (ข้อ)
1) การแอบเข้าไปในบัญชีออนไลน์ของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเกิดความเสียหาย	17-20, 29-32	8
2) การลวงละเมิดทางออนไลน์โดยการว่ากล่าว ต่ำ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อย	9-12, 21-24	8
3) การส่งข้อความ รูป วิดีโอ ที่ทำให้ผู้ถูกกระทำอับอายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งรวมไปถึงการข่มขู่ด้วย	13-16, 25-28	8
4) การลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์	1-4, 5-8	8
รวม (ข้อ)	1-32	32

ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 การกำหนดแบบแผนการทดลอง

การวิจัยเรื่อง “ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2” เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) โดยแบ่งตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบปกติ โดยมีแบบแผนการทดลอง ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 แผนการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	การวัดก่อนการทดลอง		วัดภายหลังการทดลอง
E	O ₁	X	O ₂
C	O ₄	-	O ₅

E = กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

C = กลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบปกติ

- X = การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
- O₁, O₄ = ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ที่วัดได้ก่อนการทดลอง
- O₂, O₅ = ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ที่วัดได้หลังการทดลอง

2.2 การติดต่อประสานงานก่อนการทดลอง

2.2.1 ติดต่อขอความร่วมมือในการทำวิจัยจากผู้บริหารโรงเรียน

2.2.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการวิจัย และการประเมินผลแก่ผู้บริหาร โรงเรียน ครูผู้สอน และร่วมกันทำกำหนดตารางเวลาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและ ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

2.3 การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2.3 การดำเนินการก่อนการทดลองการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎี ประมวลสารสนเทศทางสังคม ดังนี้

2.2.3.1 ทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่ม ควบคุมก่อนทดลอง (Pre-test)

2.2.3.2 นำผลการทดสอบก่อนการทดลองมาทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย โดยการทดสอบค่าที (t-test) เพื่อทดสอบว่านักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาแตกต่างกันหรือไม่ ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

ตัวแปรที่ศึกษา	กลุ่มทดลอง (n=35)		กลุ่มควบคุม (n=35)		t	p
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
	ด้านความรู้	8.37	2.04	8.51		
ด้านเจตคติ	3.77	0.30	3.66	0.28	1.35	0.17

ตารางที่ 14 (ต่อ)

ตัวแปรที่ศึกษา	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	p
	(n=35)		(n=35)			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
ด้านการปฏิบัติ	3.19	0.28	3.16	0.29	0.43	0.66
ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์	22.77	2.85	23.31	1.47	1.01	0.31

จากตารางที่ 14 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2.4 ดำเนินการทดลอง

2.2.4.1 กลุ่มทดลองได้รับการจัดการเรียนรู้โดยผู้วิจัยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวม 8 สัปดาห์ ดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 จำนวนแผนการจัดการเรียนรู้

	แผนการจัดการเรียนรู้	จำนวนคาบ
1	สุขภาพกายส่งผลต่อสุขภาพจิต	1
2	สุขภาพจิตของวัยรุ่น	1
3	การจัดการอารมณ์และความเครียด	1
4	พฤติกรรมเสี่ยงหลีกเลี่ยงได้	1
5	รู้เท่าทันสถานการณ์เสี่ยง	1
6	ทักษะชีวิต : ทักษะการสื่อสาร	1
7	ทักษะชีวิต : ทักษะการปฏิเสธ	1
8	ทักษะชีวิต : ทักษะการแก้ปัญหา	1

2.3.2.2 กลุ่มควบคุมได้รับการจัดการเรียนรู้โดยครูประจำโรงเรียนใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามปกติของครูประจำโรงเรียนสัปดาห์ละ 1 คาบเรียน รวม 8 สัปดาห์ สารการเรียนรู้ของห้องควบคุมเหมือนกับห้องทดลองคือเรื่อง สุขภาพกายและสุขภาพจิต การจัดการอารมณ์และ

ความเครียด พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง ทักษะการสื่อสาร ทักษะการปฏิเสธ และทักษะการแก้ปัญหา

2.2.5 การดำเนินงานหลังการทดลอง

2.2.5.1 ทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลอง (Post-test) ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ฉบับเดียวกันกับแบบวัดก่อนเรียน

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

3.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

โดยใช้คอมพิวเตอร์หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาโดยการทดสอบค่าที่ (t-test) ดังนี้

3.1.1 เปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที่ (t - test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

3.1.2 เปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที่ (t - test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

3.2 สถิติที่ใช้

3.1.3 วิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหา โดยหาค่าความเที่ยง ค่าระดับความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.1.4 วิเคราะห์ข้อมูลคำนวณค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.1.5 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ก่อน และหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม ด้วยการทดสอบค่าที (Paired-Sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.1.6 ทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและ ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองระหว่าง นักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม ด้วยการทดสอบค่าที (Independent-Sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ก่อนและหลัง การทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและ ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม และของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการ ทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและ ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม และของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการ จัดการเรียนรู้แบบปกติ

1.1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนและหลัง การทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและ ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 16, 17, 18, และภาพที่ 3

ตารางที่ 16 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	35	8.37	2.04	10.23	1.55	4.18	0.00*
กลุ่มควบคุม	35	8.51	1.61	8.71	1.65	0.52	0.60

* $p < .05$

จากตารางที่ 16 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 8.37 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 10.23 คะแนน

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 8.51 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 8.71 คะแนน

ตารางที่ 17 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง (n=35)		หลังทดลอง (n=35)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	ข้อใดไม่ใช่ความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต	0.31	0.47	0.57	0.50	2.49	0.01*
2	บุคคลใดปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต	0.89	0.32	0.91	0.28	0.44	0.66
3	ข้อใดไม่ใช่ลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้ที่มีปัญหาสุขภาพจิต	0.34	0.48	0.37	0.49	0.27	0.78
4	การมีสุขภาพจิตดีจะส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง	0.60	0.49	0.62	0.49	0.25	0.80

* $p < .05$

ตารางที่ 17 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
5	“น้องชาย สวามิภักดิ์สยิวอายุไม่ไปโรงเรียน เพราะถูกเพื่อนล้อ” จากหัวข้อข่าว ถ้านักเรียนเป็นน้องชายที่ถูกเพื่อนล้อเรื่องการกระทำของพี่สาวตนเอง นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร	0.34	0.48	0.48	0.50	1.22	0.23
6	บุคคลใดต่อไปนี้ สามารถจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้อย่างเหมาะสม	0.43	0.50	0.65	0.48	1.96	0.58
7	การควบคุมอารมณ์ได้ดีนั้น นักเรียนจะต้องตระหนักถึงสิ่งต่อไปนี้อย่างไร	0.89	0.32	0.94	0.23	0.81	0.42
8	ให้นักเรียนประเมินสถานการณ์เมื่ออยู่บนรถเมล์ขณะที่วัยรุ่นตีกัน ส่งผลต่อความปลอดภัยในชีวิตหรือไม่ อย่างไร	1.00	0.00	1.00	0.00	-	-
9	ถ้านักเรียนเห็นเพื่อนกำลังทะเลาะกันอย่างรุนแรง นักเรียนจะทำอย่างไร	0.46	0.50	0.74	0.44	2.53	0.01*
10	นักเรียนคิดว่าการชักรถไฟฟ้าแดง จะส่งผลต่อความปลอดภัยในชีวิตอย่างไร	0.51	0.50	0.65	0.48	1.09	0.28
11	บุคคลใดต่อไปนี้สื่อสารด้วยการพูดได้เหมาะสมที่สุด	0.34	0.48	0.34	0.48	0.00	1.00
12	ข้อใดเป็นการใช้ทักษะการสื่อสารที่เหมาะสมที่สุดในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย	0.29	0.45	0.60	0.49	2.45	0.01*

* $p < .05$

ตารางที่ 17 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
13	ข้อใดต่อไปนี้เป็นคำพูดปฏิเสธที่ไม่เหมาะสม	0.63	0.49	0.71	0.45	0.68	0.49
14	เพราะเหตุใดทักษะการปฏิเสธจึงเป็นทักษะที่จำเป็นในการป้องกันและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย	0.77	0.42	0.88	0.32	1.43	0.16
15	การเรียนรู้ทักษะชีวิตก่อให้เกิดผลดีในด้านสุขภาพอนามัย ยกเว้น ข้อใด	0.57	0.50	0.71	0.45	1.15	0.25
	รวม	8.37	2.04	10.23	1.55	4.18	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 17 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 8.37 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 10.23 คะแนน

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 1, 9 และ 12

ตารางที่ 18 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	ข้อใดไม่ใช่ความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต	0.20	0.40	0.22	0.42	0.27	0.78

* $p < .05$

ตารางที่ 18 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
2	บุคคลใดปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต	0.86	0.35	0.85	0.35	0.00	1.00
3	ข้อใดไม่ใช่ลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้ที่มีปัญหาสุขภาพจิต	0.63	0.49	0.62	0.49	0.00	1.00
4	การมีสุขภาพจิตดีจะส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง	0.69	0.47	0.68	0.47	0.00	1.00
5	“น้องชาย สวามิธรยมไลฟ์สยิวอายุไม่ไปโรงเรียน เพราะถูกเพื่อนล้อ” จากหัวข้อข่าว ถ้านักเรียนเป็นน้องชายที่ถูกเพื่อนล้อเรื่องการกระทำของพี่สาวตนเอง นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร	0.29	0.45	0.37	0.49	0.90	0.37
6	บุคคลใดต่อไปนี้ สามารถจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้อย่างเหมาะสม	0.60	0.49	0.60	0.49	0.00	1.00
7	การควบคุมอารมณ์ได้ดีนั้น นักเรียนจะต้องตระหนักถึงสิ่งต่อไปนี้ ยกเว้น ข้อใด	0.86	0.35	0.86	0.35	0.00	1.00
8	ให้นักเรียนประเมินสถานการณ์เมื่ออยู่บนรถเมล์ขณะที่วัยรุ่นตีกัน ส่งผลต่อความปลอดภัยในชีวิตหรือไม่ อย่างไร	0.94	0.23	0.97	0.16	0.57	0.57
9	ถ้านักเรียนเห็นเพื่อนกำลังทะเลาะกัน อย่างรุนแรง นักเรียนจะทำอย่างไร	0.17	0.38	0.22	0.42	0.62	0.53
10	นักเรียนคิดว่าการขับรถฝ่าไฟแดง จะส่งผลต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิตอย่างไร	0.66	0.48	0.65	0.48	0.00	1.00
11	บุคคลใดต่อไปนี้สื่อสารด้วยการพูดได้เหมาะสมที่สุด	0.49	0.50	0.48	0.50	0.00	1.00

* $p < .05$

ตารางที่ 18 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)	(n=35)	(n=35)	(n=35)		
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
12	ข้อใดเป็นการใช้ทักษะการสื่อสารที่เหมาะสมที่สุดในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย	0.60	0.49	0.60	0.49	0.00	1.00
13	ข้อใดต่อไปนี้ ใช้คำพูดปฏิเสธที่ไม่เหมาะสม	0.43	0.50	0.42	0.50	0.00	1.00
14	เพราะเหตุใดทักษะการปฏิเสธจึงเป็นทักษะที่จำเป็นในการป้องกันและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย	0.37	0.49	0.37	0.49	0.00	1.00
15	การเรียนรู้ทักษะชีวิตก่อให้เกิดผลดีในด้านสุขภาพอนามัย ยกเว้น ข้อใด	0.74	0.44	0.74	0.44	0.00	1.00
	รวม	8.51	1.61	8.71	1.65	0.52	0.60

* $p < .05$

จากตารางที่ 18 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 8.51 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 8.71 คะแนน

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติปรากฏดังตารางที่ 19, 20, 21, และภาพที่ 4

ตารางที่ 19 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	35	3.77	0.30	4.08	0.28	5.04	0.00*
กลุ่มควบคุม	35	3.66	0.38	3.73	0.27	1.02	0.31

* $p < .05$

จากตารางที่ 19 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.77 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.08 คะแนน

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.66 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.73 คะแนน

ตารางที่ 20 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง (n=35)		หลังทดลอง (n=35)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	คนที่มีรูปร่างสมส่วน สุขภาพดี ทำให้มีความมั่นใจในตนเองมากกว่าคนที่รูปร่างเล็ก ผอมบาง	2.28	1.01	2.28	0.92	0.00	1.00
2	ร่างกายพิการถือเป็นปมด้อยที่สำคัญ ที่ทำให้คนมีสุขภาพจิตไม่ดี	3.02	0.92	3.02	0.74	0.00	1.00
3	คนที่มีสุขภาพจิตดีคือคนที่หน้าตาดี ผิวพรรณสดใส	3.08	1.17	3.37	0.68	1.24	0.22

* $p < .05$

ตารางที่ 20 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
4	นักเรียนเชื่อว่าคนที่มีสุขภาพจิตดีทำให้ ระงับอารมณ์โกรธได้ดี	4.03	0.92	4.02	0.61	0.00	1.00
5	กิจกรรมนันทนาการบางชนิดก็ไม่สามารถ ช่วยผ่อนคลายความเครียดได้ เช่น ไป สวนสัตว์ ชมโบราณสถาน	3.17	1.01	3.17	0.66	0.00	1.00
6	ความเครียดจากการเตรียมตัวสอบ ไม่ถือ ว่าเป็นความเครียดเพราะเป็นเรื่องปกติ ของทุกคน	2.60	0.69	3.20	1.47	2.25	0.03*
7	การทะเลาะวิวาทกับเพื่อนในห้องถือว่าเป็น สถานการณ์เสี่ยง	3.94	0.72	4.51	0.61	3.45	0.00*
8	การซ้อนท้ายจักรยานยนต์ที่กำลังแข่งบน ท้องถนนไม่ใช่สถานการณ์เสี่ยง	4.31	0.90	4.57	0.88	1.17	0.24
9	การรู้จักประเมินสถานการณ์อย่างถี่ถ้วน และรอบคอบ จะทำให้นักเรียนปลอดภัย จากสถานการณ์ที่เสี่ยงได้	4.57	0.50	4.80	0.47	2.09	0.04*
10	ทักษะการสื่อสารมีความสำคัญกับชีวิต	4.51	0.50	4.85	0.35	3.76	0.00*
11	ผู้ที่เข้าใจและสามารถใช้ทักษะการสื่อสาร ได้เป็นอย่างดี จะเป็นพื้นฐานที่สำคัญใน การสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น	4.29	0.75	4.74	0.44	3.05	0.00*
12	ทักษะการปฏิเสธเป็นทักษะที่สำคัญ เพราะจะทำให้หลีกเลี่ยงจากสถานการณ์ คับขัน	4.40	0.65	4.80	0.47	2.91	0.00*
13	ทักษะการแก้ปัญหาไม่มีความจำเป็น ถ้า เราเรียนรู้การอยู่รอดในสังคม	3.51	1.14	4.51	0.91	4.38	0.00*

* $p < .05$

ตารางที่ 20 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
14	ทักษะการแก้ปัญหาช่วยให้นักเรียนรอดพ้นจากสถานการณ์คับขันได้	4.34	0.48	4.71	0.45	3.40	0.00*
15	นักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อน จึงปรึกษาและขอคำแนะนำจากพ่อแม่ และครูที่ปรึกษา ซึ่งการกระทำดังกล่าวถือเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างหนึ่ง	4.51	0.50	4.68	0.52	1.35	0.18
	รวม	3.77	0.30	4.08	0.28	5.04	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 20 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.77 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.08 คะแนน

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13 และ 14

ตารางที่ 21 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	คนที่มีรูปร่างสมส่วน สุขภาพดี ทำให้มีความมั่นใจในตนเองมากกว่าคนที่รูปร่างเล็ก ผอมบาง	2.17	0.85	2.57	0.69	2.27	0.03*

* $p < .05$

ตารางที่ 21 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
2	ร่างกายพิการถือเป็นปมด้อยที่สำคัญ ที่ทำให้คนมีสุขภาพจิตไม่ดี	2.97	1.01	3.08	1.09	0.50	0.61
3	คนที่มีสุขภาพจิตดีคือคนที่หน้าตาดี ผิวพรรณสดใส	3.54	1.01	3.54	0.85	0.00	1.00
4	นักเรียนเชื่อว่าคนที่มีสุขภาพจิตดีทำให้ระงับอารมณ์โกรธได้ดี	3.77	1.08	3.77	0.80	0.00	1.00
5	กิจกรรมนันทนาการบางชนิดก็ไม่สามารถช่วยผ่อนคลายความเครียดได้ เช่น ไปสวนสัตว์ ชมโบราณสถาน	2.71	1.07	2.71	0.75	0.00	1.00
6	ความเครียดจากการเตรียมตัวสอบ ไม่ถือว่าเป็นความเครียดเพราะเป็นเรื่องปกติของทุกคน	3.49	0.85	3.60	0.84	0.57	0.57
7	การทะเลาะวิวาทกับเพื่อนในห้องถือว่าเป็นสถานการณ์เสี่ยง	3.69	0.79	3.68	1.43	0.00	1.00
8	การซ้อนท้ายจักรยานยนต์ที่กำลังแข่งบนท้องถนนไม่ใช่สถานการณ์เสี่ยง	4.00	1.37	4.00	1.30	0.00	1.00
9	การรู้จักประเมินสถานการณ์อย่างถี่ถ้วน และรอบคอบ จะทำให้นักเรียนปลอดภัยจากสถานการณ์ที่เสี่ยงได้	4.60	0.65	4.60	0.65	-	-
10	ทักษะการสื่อสารมีความสำคัญกับชีวิต	4.49	0.61	4.48	0.61	-	-
11	ผู้ที่เข้าใจและสามารถใช้ทักษะการสื่อสารได้เป็นอย่างดี จะเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น	4.06	0.87	4.05	0.87	-	-
12	ทักษะการปฏิเสธเป็นทักษะที่สำคัญเพราะจะทำให้หลีกเลี่ยงจากสถานการณ์คับขัน	4.14	0.77	4.14	0.77	-	-

* $p < .05$

ตารางที่ 21 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	P
		(n=35)	(n=35)	(n=35)	(n=35)		
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
13	ทักษะการแก้ปัญหาไม่มีความจำเป็น ถ้าเราเรียนรู้การอยู่รอดในสังคม	3.14	1.30	3.14	1.11	0.00	1.00
14	ทักษะการแก้ปัญหาช่วยให้นักเรียนรอดพ้นจากสถานการณ์คับขันได้	4.03	0.74	4.28	0.62	1.55	0.13
15	นักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อน จึงปรึกษาและขอคำแนะนำจากพ่อแม่ และครูที่ปรึกษา ซึ่งการกระทำดังกล่าวถือเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างหนึ่ง	4.11	0.83	4.37	0.87	1.71	0.09
	รวม	3.66	0.38	3.73	0.27	1.02	0.31

* $p < .05$

จากตารางที่ 21 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.66 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.73 คะแนน

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 1

1.3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 22, 23, 24, และภาพที่ 5

ตารางที่ 22 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติก่อน และหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	35	3.19	0.28	3.36	0.18	2.75	0.00*
กลุ่มควบคุม	35	3.16	0.29	3.21	0.29	0.88	0.38

* $p < .05$

จากตารางที่ 22 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.19 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.36 คะแนน

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.16 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.21 คะแนน

ตารางที่ 23 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติก่อน และหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองจำแนกเป็นรายชื่อ

ข้อที่	ข้อความคำถาม	ก่อนทดลอง (n=35)		หลังทดลอง (n=35)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	คนที่มีรูปร่างสมส่วน สุขภาพดี ทำให้มีความมั่นใจในตนเองมากกว่าคนที่รูปร่างเล็ก ผอมบาง	3.94	0.33	3.94	0.33	0.00	1.00
2	ร่างกายพิการถือเป็นปมด้อยที่สำคัญ ที่ทำให้คนมีสุขภาพจิตไม่ดี	3.05	0.87	3.05	0.33	0.00	1.00
3	คนที่มีสุขภาพจิตดีคือคนที่หน้าตาดี ผิวพรรณสดใส	3.68	0.58	3.68	0.58	0.00	1.00

* $p < .05$

ตารางที่ 23 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
4	นักเรียนเชื่อว่าคนที่มีสุขภาพจิตดีทำให้ ระงับอารมณ์โกรธได้ดี	3.08	0.56	3.08	0.61	0.00	1.00
5	กิจกรรมนันทนาการบางชนิดก็ไม่สามารถ ช่วยผ่อนคลายความเครียดได้ เช่น ไปสวน สัตว์ ชมโบราณสถาน	2.48	0.74	3.17	1.04	3.23	0.00*
6	ความเครียดจากการเตรียมตัวสอบ ไม่ถือ ว่าเป็นความเครียดเพราะเป็นเรื่องปกติของ ทุกคน	3.34	0.90	3.97	0.16	3.94	0.00*
7	การทะเลาะวิวาทกับเพื่อนในห้องถือว่าเป็น สถานการณ์เสี่ยง	3.57	0.69	3.57	0.65	0.00	1.00
8	การซ้อนท้ายจักรยานยนต์ที่กำลังแข่งบน ท้องถนนไม่ใช่สถานการณ์เสี่ยง	3.68	0.75	3.80	0.40	0.72	0.47
9	การรู้จักประเมินสถานการณ์อย่างถี่ถ้วน และรอบคอบ จะทำให้นักเรียนปลอดภัย จากสถานการณ์ที่เสี่ยงได้	3.57	0.60	3.62	0.49	0.42	0.67
10	ทักษะการสื่อสารมีความสำคัญกับชีวิต	3.14	0.73	3.14	0.94	0.00	1.00
11	ผู้ที่เข้าใจและสามารถใช้ทักษะการสื่อสาร ได้เป็นอย่างดี จะเป็นพื้นฐานที่สำคัญใน การสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น	2.74	0.56	2.74	0.44	0.00	1.00
12	ทักษะการปฏิเสธเป็นทักษะที่สำคัญเพราะ จะทำให้หลีกเลี่ยงจากสถานการณ์คับขัน	3.60	0.65	3.60	0.77	0.00	1.00
13	ทักษะการแก้ปัญหาไม่มีความจำเป็น ถ้า เราเรียนรู้การอยู่รอดในสังคม	2.71	0.85	2.74	0.74	0.13	0.89
14	ทักษะการแก้ปัญหาช่วยให้นักเรียนรอดพ้น จากสถานการณ์คับขันได้	2.85	0.94	3.62	0.84	3.75	0.00*

* $p < .05$

ตารางที่ 23 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
15	นักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อน จึงปรึกษาและขอคำแนะนำจากพ่อแม่ และครูที่ปรึกษา ซึ่งการกระทำดังกล่าวถือเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างหนึ่ง	2.40	0.84	2.65	0.76	1.35	0.18
	รวม	3.19	0.28	3.36	0.18	2.75	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 23 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.19 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.36 คะแนน

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 5, 6 และ 14

ตารางที่ 24 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	คนที่รูปร่างสมส่วน สุขภาพดี ทำให้มีความมั่นใจในตนเองมากกว่าคนที่รูปร่างเล็ก ผอมบาง	3.91	0.37	4.00	0.00	1.35	0.18
2	ร่างกายพิการถือเป็นปมด้อยที่สำคัญ ที่ทำให้คนมีสุขภาพจิตไม่ดี	3.14	0.80	3.14	0.84	0.00	1.00

* $p < .05$

ตารางที่ 24 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
3	คนที่มีสุขภาพจิตดีคือคนที่หน้าตาดี ผิวพรรณสดใส	3.57	0.65	3.57	0.60	0.00	1.00
4	นักเรียนเชื่อว่าคนที่มีสุขภาพจิตดีทำให้ ระงับอารมณ์โกรธได้ดี	2.97	0.51	2.97	0.61	0.00	1.00
5	กิจกรรมนันทนาการบางชนิดก็ไม่สามารถ ช่วยผ่อนคลายความเครียดได้ เช่น ไปสวน สัตว์ ชมโบราณสถาน	2.54	0.74	2.54	0.74	-	-
6	ความเครียดจากการเตรียมตัวสอบ ไม่ถือว่าเป็น ความเครียดเพราะเป็นเรื่องปกติของทุกคน	3.28	0.92	3.28	0.92	-	-
7	การทะเลาะวิวาทกับเพื่อนในห้องถือว่าเป็น สถานการณ์เสี่ยง	3.60	0.65	3.60	0.81	0.00	1.00
8	การช้อนท้ายจักรยานยนต์ที่กำลังแข่งบน ท้องถนนไม่ใช่สถานการณ์เสี่ยง	3.68	0.75	3.82	0.38	1.04	0.30
9	การรู้จักประเมินสถานการณ์อย่างถี่ถ้วน และรอบคอบ จะทำให้นักเรียนปลอดภัย จากสถานการณ์ที่เสี่ยงได้	3.25	0.81	3.31	0.71	0.29	0.76
10	ทักษะการสื่อสารมีความสำคัญกับชีวิต	3.02	0.78	3.02	0.78	0.00	1.00
11	ผู้ที่เข้าใจและสามารถใช้ทักษะการสื่อสาร ได้เป็นอย่างดี จะเป็นพื้นฐานที่สำคัญใน การสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น	2.62	0.59	2.62	0.80	0.00	1.00
12	ทักษะการปฏิเสธเป็นทักษะที่สำคัญเพราะ จะทำให้หลีกเลี่ยงจากสถานการณ์คับขัน	3.57	0.60	3.57	0.60	0.00	1.00
13	ทักษะการแก้ปัญหาไม่มีความจำเป็น ถ้า เราเรียนรู้การอยู่รอดในสังคม	2.91	0.88	2.91	0.91	0.00	1.00

* $p < .05$

ตารางที่ 24 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	P
		(n=35)	(n=35)	(n=35)	(n=35)		
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
14	ทักษะการแก้ปัญหาช่วยให้นักเรียนรอดพ้นจากสถานการณ์คับขันได้	2.80	0.99	3.22	0.84	1.86	0.07
15	นักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อน จึงปรึกษาและขอคำแนะนำจากพ่อแม่ และครูที่ปรึกษา ซึ่งการกระทำดังกล่าวถือเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างหนึ่ง	2.51	0.81	2.62	0.84	0.58	0.56
	รวม	3.16	0.29	3.21	0.29	0.88	0.38

* $p < .05$

จากตารางที่ 24 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.16 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.21 คะแนน

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.4 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 25, 26, 27, และภาพที่ 6

ตารางที่ 25 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		\bar{x}	SD	\bar{x}	SD		
กลุ่มทดลอง	35	22.77	2.85	27.51	2.34	7.28	0.00*
กลุ่มควบคุม	35	23.31	1.47	24.17	2.20	1.91	0.06

* $p < .05$

จากตารางที่ 25 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 22.77 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 27.51 คะแนน

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดย ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 23.31 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 24.17 คะแนน

ตารางที่ 26 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง จำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{x}	SD	\bar{x}	SD		
สถานการณ์ที่ 1							
1	ปัญหาของส้มคืออะไร	0.86	0.35	0.97	0.16	1.67	0.10
2	ปัญหาของส้มเกิดจากสาเหตุใด	0.77	0.42	1.00	0.00	3.17	0.00*
3	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.83	0.38	0.94	0.23	1.43	0.16
4	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.77	0.42	1.00	0.00	3.17	0.00*

* $p < .05$

ตารางที่ 26 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{x}	SD	\bar{x}	SD		
สถานการณ์ที่ 2							
5	ปัญหาของสุรชัยคืออะไร	0.83	0.38	0.91	0.28	1.00	0.32
6	ปัญหาของสุรชัยเกิดจากสาเหตุใด	0.74	0.44	0.97	0.16	2.75	0.00*
7	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.80	0.40	1.00	0.00	2.91	0.00*
8	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.89	0.40	1.00	0.00	1.35	0.18
สถานการณ์ที่ 3							
9	ปัญหาของนักร้องคนดังกล่าวคืออะไร	0.66	0.48	0.82	0.38	1.78	0.08
10	ปัญหาของนักร้องคนดังกล่าวเกิดจากสาเหตุใด	0.74	0.44	0.94	0.23	2.50	0.01*
11	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.17	0.38	0.40	0.49	2.26	0.03*
12	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.66	0.48	0.82	0.38	1.78	0.08
สถานการณ์ที่ 4							
13	ปัญหาของบิวคืออะไร	0.74	0.44	0.97	0.16	2.75	0.00*
14	ปัญหาของบิวเกิดจากสาเหตุใด	0.77	0.42	1.00	0.00	3.17	0.00*
15	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.94	0.23	1.00	0.00	1.43	0.16
16	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.94	0.23	0.97	0.16	0.57	0.57
สถานการณ์ที่ 5							
17	ปัญหาของเคนคืออะไร	0.74	0.44	0.94	0.23	2.50	0.01*
18	ปัญหาของเคนเกิดจากสาเหตุใด	0.86	0.35	0.91	0.28	0.70	0.48
19	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.86	0.35	0.85	0.35	0.00	1.00
20	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.40	0.49	0.62	0.49	1.75	0.08
สถานการณ์ที่ 6							
21	ปัญหาของปิงคืออะไร	0.74	0.44	0.94	0.23	2.50	0.01*
22	ปัญหาของปิงเกิดจากสาเหตุใด	0.89	0.32	0.88	0.32	0.00	1.00
23	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.63	0.49	0.62	0.49	0.00	1.00

* $p < .05$

ตารางที่ 26 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
24	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.77	0.42	0.97	0.16	2.50	0.01*
สถานการณ์ที่ 7							
25	ปัญหาของบาร์บี้คืออะไร	0.91	0.28	0.94	0.23	0.44	0.66
26	ปัญหาของบาร์บี้เกิดจากสาเหตุใด	0.77	0.42	0.97	0.16	2.50	0.01*
27	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.57	0.50	0.62	0.49	0.46	0.64
28	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.71	0.45	0.91	0.28	2.22	0.03*
สถานการณ์ที่ 8							
29	ปัญหาของเฟิร์สคืออะไร	0.60	0.49	0.80	0.40	2.02	0.05
30	ปัญหาของเฟิร์สเกิดจากสาเหตุใด	0.20	0.40	0.45	0.50	2.17	0.03*
31	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.54	0.50	0.82	0.38	2.53	0.01*
32	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.46	0.50	0.48	0.50	0.23	0.81
	รวม	22.77	2.85	27.51	2.34	7.28	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 26 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 22.77 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 27.51 คะแนน

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 2, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 17, 21, 24, 26, 28, 30 และ 31

ตารางที่ 27 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุม จำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)	(n=35)	(n=35)	(n=35)		
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
สถานการณ์ที่ 1							
1	ปัญหาของส้มคืออะไร	0.94	0.23	0.94	0.23	0.00	1.00
2	ปัญหาของส้มเกิดจากสาเหตุใด	1.00	0.00	1.00	0.00	-	-
3	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.94	0.23	0.94	0.23	0.00	1.00
4	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	1.00	0.00	1.00	0.00	-	-
สถานการณ์ที่ 2							
5	ปัญหาของสุรชัยคืออะไร	0.89	0.32	0.88	0.32	0.00	1.00
6	ปัญหาของสุรชัยเกิดจากสาเหตุใด	1.00	0.00	1.00	0.00	-	-
7	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.91	0.28	0.91	0.28	0.00	1.00
8	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	1.00	0.00	1.00	0.00	-	-
สถานการณ์ที่ 3							
9	ปัญหาของนักร้องคนดังกล่าวคืออะไร	0.54	0.50	0.57	0.50	0.22	0.82
10	ปัญหาของนักร้องคนดังกล่าวเกิดจากสาเหตุใด	0.94	0.23	0.94	0.23	0.00	1.00
11	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.00	0.00	0.05	0.23	1.43	0.16
12	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.09	0.28	0.20	0.40	1.27	0.21
สถานการณ์ที่ 4							
13	ปัญหาของบิวคืออะไร	0.94	0.23	0.97	0.16	0.57	0.57
14	ปัญหาของบิวเกิดจากสาเหตุใด	0.89	0.32	0.88	0.32	0.00	1.00
15	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.91	0.28	0.94	0.23	0.44	0.66
16	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	1.00	0.00	1.00	0.00	-	-
สถานการณ์ที่ 5							
17	ปัญหาของเคนคืออะไร	0.54	0.50	0.62	0.49	0.77	0.44

* $p < .05$

ตารางที่ 27 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
18	ปัญหาของเคนเกิดจากสาเหตุใด	0.49	0.50	0.54	0.50	0.46	0.64
19	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.54	0.50	0.65	0.48	1.07	0.29
20	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.06	0.23	0.11	0.32	0.81	0.42
สถานการณ์ที่ 6							
21	ปัญหาของปิงคืออะไร	0.20	0.40	0.34	0.48	1.30	0.20
22	ปัญหาของปิงเกิดจากสาเหตุใด	0.46	0.50	0.51	0.50	0.52	0.60
23	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.86	0.35	0.85	0.35	0.00	1.00
24	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.86	0.35	0.88	0.32	0.37	0.71
สถานการณ์ที่ 7							
25	ปัญหาของบาร์บี้คืออะไร	0.94	0.23	0.94	0.23	0.00	1.00
26	ปัญหาของบาร์บี้เกิดจากสาเหตุใด	0.91	0.28	0.94	0.23	0.44	0.66
27	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.89	0.32	0.88	0.32	0.00	1.00
28	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	1.00	0.00	1.00	0.00	-	-
สถานการณ์ที่ 8							
29	ปัญหาของเฟิร์สคืออะไร	0.91	0.28	0.91	0.28	0.00	1.00
30	ปัญหาของเฟิร์สเกิดจากสาเหตุใด	0.49	0.50	0.48	0.50	0.00	1.00
31	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.51	0.50	0.54	0.50	0.22	0.82
32	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.66	0.48	0.65	0.48	0.00	1.00
รวม		23.31	1.47	24.17	2.20	1.91	0.06

* $p < .05$

จากตารางที่ 27 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา แบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมี ค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 23.31 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 24.17 คะแนน

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหา เป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบปกติ

2.1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและ ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 28, 29 และภาพที่ 3

ตารางที่ 28 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้หลังการ ทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	35	10.23	1.55	4.22	0.00*
กลุ่มควบคุม	35	8.71	1.65		

* $p < .05$

จากตารางที่ 28 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนด้านความรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดย นักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 10.23 คะแนน นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของ คะแนนเท่ากับ 8.71 คะแนน

ตารางที่ 29 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	กลุ่มทดลอง (n=35)		กลุ่มควบคุม (n=35)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	ข้อใดไม่ใช่ความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต	0.57	0.50	0.22	0.42	2.65	0.01*
2	บุคคลใดปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต	0.91	0.28	0.85	0.35	0.81	0.42
3	ข้อใดไม่ใช่ลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้ที่มีปัญหาสุขภาพจิต	0.37	0.49	0.62	0.49	2.17	0.03*
4	การมีสุขภาพจิตดีจะส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง	0.62	0.49	0.68	0.47	0.52	0.60
5	“น้องชาย สาวมัธยมไลฟ์สไตล์วัยไม่ไปโรงเรียน เพราะถูกเพื่อนล้อ” จากหัวข้อข่าว ถ้านักเรียนเป็นน้องชายที่ถูกเพื่อนล้อเรื่องการกระทำของพี่สาวตนเอง นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร	0.48	0.50	0.37	0.49	1.00	0.32
6	บุคคลใดต่อไปนี้ สามารถจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้อย่างเหมาะสม	0.65	0.48	0.60	0.49	0.49	0.62
7	การควบคุมอารมณ์ได้ดีนั้น นักเรียนจะต้องตระหนักถึงสิ่งต่อไปนี้ ยกเว้น ข้อใด	0.94	0.23	0.86	0.35	1.13	0.26
8	ให้นักเรียนประเมินสถานการณ์เมื่ออยู่บนรถเมล์ขณะที่วัยรุ่นตีกัน ส่งผลต่อความปลอดภัยในชีวิตหรือไม่ อย่างไร	1.00	0.00	0.97	0.16	1.00	0.32
9	ถ้านักเรียนเห็นเพื่อนกำลังทะเลาะกันอย่างรุนแรง นักเรียนจะทำอย่างไร	0.74	0.44	0.22	0.42	4.97	0.00*

* $p < .05$

ตารางที่ 29 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความคำถาม	กลุ่มทดลอง (n=35)		กลุ่มควบคุม (n=35)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
10	นักเรียนคิดว่าการขับรถฝ่าไฟแดง จะส่งผลต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิตอย่างไร	0.65	0.48	0.65	0.48	0.00	1.00
11	บุคคลใดต่อไปนี้จะสื่อสารด้วยการพูดได้เหมาะสมที่สุด	0.34	0.48	0.48	0.50	1.40	0.16
12	ข้อใดเป็นการใช้ทักษะการสื่อสารที่เหมาะสมที่สุดในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย	0.60	0.49	0.60	0.49	0.00	1.00
13	ข้อใดต่อไปนี้จะใช้คำพูดปฏิเสธที่ไม่เหมาะสม	0.71	0.45	0.42	0.50	2.38	0.02*
14	เพราะเหตุใดทักษะการปฏิเสธจึงเป็นทักษะที่จำเป็นในการป้องกันและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย	0.88	0.32	0.37	0.49	4.97	0.00*
15	การเรียนรู้ทักษะชีวิตก่อให้เกิดผลดีในด้านสุขภาพอนามัย ยกเว้น ข้อใด	0.71	0.45	0.74	0.44	0.27	0.78
	รวม	10.23	1.55	8.71	1.65	4.22	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 29 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 10.23 คะแนน นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 8.71 คะแนน

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 1, 3, 9, 13 และ 14

2.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติปรากฏดังตารางที่ 30, 31 และภาพที่ 4

ตารางที่ 30 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	35	4.08	0.28	5.53	0.00*
กลุ่มควบคุม	35	3.73	0.27		

* $p < .05$

จากตารางที่ 30 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.08 คะแนน นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.73 คะแนน

ตารางที่ 31 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
1	คนที่มีรูปร่างสมส่วน สุขภาพดี ทำให้มีความมั่นใจในตนเองมากกว่าคนที่รูปร่างเล็ก ผอมบาง	2.28	0.92	2.57	0.69	1.76	0.08
2	ร่างกายพิการถือเป็นปมด้อยที่สำคัญ ที่ทำให้คนมีสุขภาพจิตไม่ดี	3.02	0.74	3.08	1.09	0.23	0.81
3	คนที่มีสุขภาพจิตดีคือคนที่หน้าตาดี ผิวพรรณสดใส	3.37	0.68	3.54	0.85	1.00	0.32

* $p < .05$

ตารางที่ 31 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	กลุ่มทดลอง (n=35)		กลุ่มควบคุม (n=35)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
4	นักเรียนเชื่อว่าคนที่มีสุขภาพจิตดีทำให้ ระงับอารมณ์โกรธได้ดี	4.02	0.61	3.77	0.80	1.42	0.16
5	กิจกรรมนันทนาการบางชนิดก็ไม่สามารถ ช่วยผ่อนคลายความเครียดได้ เช่น ไป สวนสัตว์ ชมโบราณสถาน	3.17	0.66	2.71	0.75	2.35	0.02*
6	ความเครียดจากการเตรียมตัวสอบ ไม่ถือ ว่าเป็นความเครียดเพราะเป็นเรื่องปกติ ของทุกคน	3.20	1.47	3.60	0.84	1.46	0.15
7	การทะเลาะวิวาทกับเพื่อนในห้องถือว่าเป็น สถานการณ์เสี่ยง	4.51	0.61	3.68	1.43	3.06	0.00*
8	การซ้อนท้ายจักรยานยนต์ที่กำลังแข่งบน ท้องถนนไม่ใช่สถานการณ์เสี่ยง	4.57	0.88	4.00	1.30	2.04	0.04*
9	การรู้จักประเมินสถานการณ์อย่างถี่ถ้วน และรอบคอบ จะทำให้นักเรียนปลอดภัย จากสถานการณ์ที่เสี่ยงได้	4.80	0.47	4.60	0.65	1.87	0.07
10	ทักษะการสื่อสารมีความสำคัญกับชีวิต	4.85	0.35	4.48	0.61	3.40	0.00*
11	ผู้ที่เข้าใจและสามารถใช้ทักษะการสื่อสาร ได้เป็นอย่างดี จะเป็นพื้นฐานที่สำคัญใน การสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น	4.74	0.44	4.05	0.87	4.21	0.00*
12	ทักษะการปฏิเสธเป็นทักษะที่สำคัญเพราะ จะทำให้หลีกเลี่ยงจากสถานการณ์คับขัน	4.80	0.47	4.14	0.77	4.29	0.00*
13	ทักษะการแก้ปัญหาไม่มีความจำเป็น ถ้า เราเรียนรู้การอยู่รอดในสังคม	4.51	0.91	3.14	1.11	6.67	0.00*
14	ทักษะการแก้ปัญหาช่วยให้นักเรียนรอด พ้นจากสถานการณ์คับขันได้	4.71	0.45	4.28	0.62	3.26	0.00*

* $p < .05$

ตารางที่ 31 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	p
		(n=35)	(n=35)	(n=35)	(n=35)		
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
15	นักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อน จึงปรึกษาและขอคำแนะนำจากพ่อแม่ และครูที่ปรึกษา ซึ่งการกระทำดังกล่าวถือเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างหนึ่ง	4.68	0.52	4.37	0.87	1.81	0.07
	รวม	4.08	0.28	3.73	0.27	5.53	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 31 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.08 คะแนน นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.73 คะแนน

เมื่อพิจารณาข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13 และ 14

2.3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติปรากฏดังตารางที่ 32, 33 และภาพที่ 5

ตารางที่ 32 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

	N	หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	35	3.36	0.18	3.51	0.00*
กลุ่มควบคุม	35	3.21	0.29		

* $p < .05$

จากตารางที่ 32 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.36 คะแนน นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.21 คะแนน

ตารางที่ 33 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกรายข้อ

ข้อที่	ข้อความ	กลุ่มทดลอง (n=35)		กลุ่มควบคุม (n=35)		t	p
		\bar{x}	SD	\bar{x}	SD		
1	คนที่มีรูปร่างสมส่วน สุขภาพดี ทำให้มีความมั่นใจในตนเองมากกว่าคนที่รูปร่างเล็ก ผอมบาง	3.94	0.33	4.00	0.00	1.00	0.32
2	ร่างกายพิการถือเป็นปมด้อยที่สำคัญ ที่ทำให้คนมีสุขภาพจิตไม่ดี	3.05	0.33	3.14	0.84	0.57	0.57
3	คนที่มีสุขภาพจิตดีคือคนที่หน้าตาดี ผิวพรรณสดใส	3.68	0.58	3.57	0.60	0.84	0.40
4	นักเรียนเชื่อว่าคนที่มีสุขภาพจิตดีทำให้ระงับอารมณ์โกรธได้ดี	3.08	0.61	2.97	0.61	0.81	0.42
5	กิจกรรมนันทนาการบางชนิดก็ไม่สามารถช่วยผ่อนคลายความเครียดได้ เช่น ไปสวนสัตว์ ชมโบราณสถาน	3.17	1.04	2.54	0.74	3.06	0.00*
6	ความเครียดจากการเตรียมตัวสอบ ไม่ถือว่าเป็นความเครียดเพราะเป็นเรื่องปกติของทุกคน	3.97	0.16	3.28	0.92	4.21	0.00*
7	การทะเลาะวิวาทกับเพื่อนในห้องถือว่าเป็นสถานการณ์เสี่ยง	3.57	0.65	3.60	0.81	0.16	0.86
8	การช้อนท้ายจักรยานยนต์ที่กำลังแข่งบนท้องถนนไม่ใช่สถานการณ์เสี่ยง	3.80	0.40	3.82	0.38	0.27	0.78

* $p < .05$

ตารางที่ 33 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	กลุ่มทดลอง (n=35)		กลุ่มควบคุม (n=35)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
9	การรู้จักประเมินสถานการณ์อย่างถี่ถ้วนและรอบคอบ จะทำให้นักเรียนปลอดภัยจากสถานการณ์ที่เสี่ยงได้	3.62	0.49	3.31	0.71	2.23	0.03*
10	ทักษะการสื่อสารมีความสำคัญกับชีวิต	3.14	0.94	3.02	0.78	0.49	0.62
11	ผู้ที่เข้าใจและสามารถใช้ทักษะการสื่อสารได้เป็นอย่างดี จะเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น	2.74	0.44	2.62	0.80	0.75	0.45
12	ทักษะการปฏิเสธเป็นทักษะที่สำคัญ เพราะจะทำให้หลีกเลี่ยงจากสถานการณ์คับขัน	3.60	0.77	3.57	0.60	0.19	0.84
13	ทักษะการแก้ปัญหาไม่มีความจำเป็น ถ้าเราเรียนรู้การอยู่รอดในสังคม	2.74	0.74	2.91	0.91	1.03	0.31
14	ทักษะการแก้ปัญหาช่วยให้นักเรียนรอดพ้นจากสถานการณ์คับขันได้	3.62	0.84	3.22	0.84	1.98	0.05
15	นักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อน จึงปรึกษาและขอคำแนะนำจากพ่อแม่ และครูที่ปรึกษา ซึ่งการกระทำดังกล่าวถือเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างหนึ่ง	2.65	0.76	2.62	0.84	0.17	0.86
	รวม	3.36	0.18	3.21	0.29	3.51	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 33 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.36 คะแนน นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.21 คะแนน

เมื่อพิจารณารายชื่อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 5, 6 และ 9

2.4 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 34, 35 และภาพที่ 6

ตารางที่ 34 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

	n	หลังการทดลอง		t	p
		\bar{X}	SD		
กลุ่มทดลอง	35	27.51	2.34	5.05	0.00*
กลุ่มควบคุม	35	24.17	2.20		

* $p < .05$

จากตารางที่ 34 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 27.51 คะแนน นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 24.17 คะแนน

ตารางที่ 35 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมจำแนกรายข้อ

ข้อที่	ข้อคำถาม	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t	p
		(n=35)		(n=35)			
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
สถานการณ์ที่ 1							
1	ปัญหาของส้มคืออะไร	0.97	0.16	0.94	0.23	0.57	0.57

* $p < .05$

ตารางที่ 35 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	กลุ่มทดลอง (n=35)		กลุ่มควบคุม (n=35)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
2	ปัญหาของสัมผัสเกิดจากสาเหตุใด	1.00	0.00	1.00	0.00	-	-
3	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.94	0.23	0.94	0.23	0.00	1.00
4	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	1.00	0.00	1.00	0.00	-	-
สถานการณ์ที่ 2							
5	ปัญหาของสุรชัยคืออะไร	0.91	0.28	0.88	0.32	0.37	0.71
6	ปัญหาของสุรชัยเกิดจากสาเหตุใด	0.97	0.16	1.00	0.00	1.00	0.32
7	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	1.00	0.00	0.91	0.28	1.78	0.08
8	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	1.00	0.00	1.00	0.00	1.00	0.32
สถานการณ์ที่ 3							
9	ปัญหาของนักร้องคนดังกล่าวคืออะไร	0.82	0.38	0.57	0.50	2.71	0.01*
10	ปัญหาของนักร้องคนดังกล่าวเกิดจากสาเหตุใด	0.94	0.23	0.94	0.23	0.00	1.00
11	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.40	0.49	0.05	0.23	3.43	0.00*
12	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.82	0.38	0.20	0.40	7.58	0.00*
สถานการณ์ที่ 4							
13	ปัญหาของบิวคืออะไร	0.97	0.16	0.97	0.16	0.00	1.00
14	ปัญหาของบิวเกิดจากสาเหตุใด	1.00	0.00	0.88	0.32	2.09	0.04*
15	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	1.00	0.00	0.94	0.23	1.43	0.16
16	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.97	0.16	1.00	0.00	1.00	0.32
สถานการณ์ที่ 5							
17	ปัญหาของเคนคืออะไร	0.94	0.23	0.62	0.49	3.19	0.00*
18	ปัญหาของเคนเกิดจากสาเหตุใด	0.91	0.28	0.54	0.50	4.48	0.00*
19	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.85	0.35	0.65	0.48	1.87	0.07
20	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.62	0.49	0.11	0.32	4.97	0.00*

* $p < .05$

ตารางที่ 35 (ต่อ)

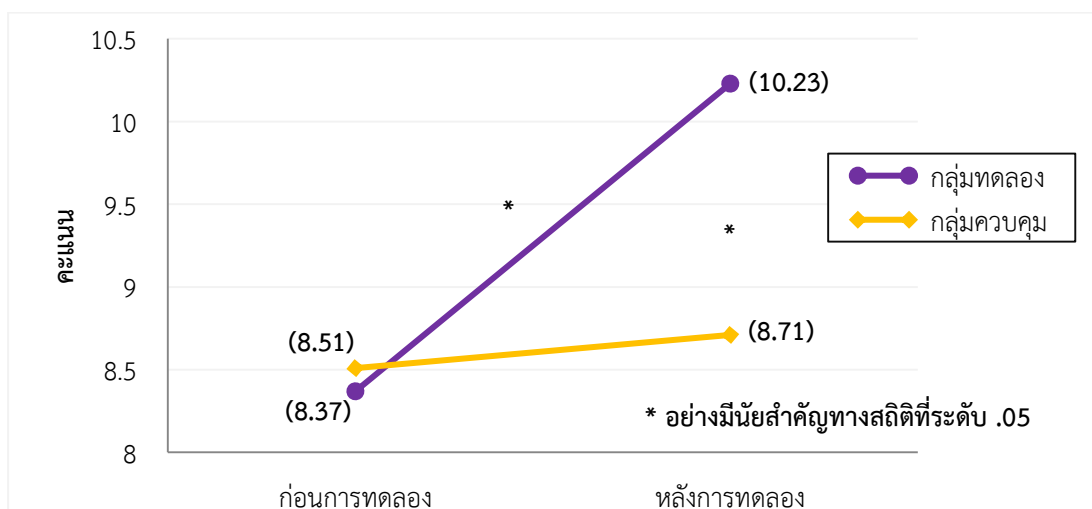
ข้อที่	ข้อความถาม	กลุ่มทดลอง (n=35)		กลุ่มควบคุม (n=35)		t	p
		\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
สถานการณ์ที่ 6							
21	ปัญหาของปิงคืออะไร	0.94	0.23	0.34	0.48	7.14	0.00*
22	ปัญหาของปิงเกิดจากสาเหตุใด	0.88	0.32	0.51	0.50	3.67	0.00*
23	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.62	0.49	0.85	0.35	1.96	0.05
24	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.97	0.16	0.88	0.32	1.35	0.18
สถานการณ์ที่ 7							
25	ปัญหาของบาร์บี้คืออะไร	0.94	0.23	0.94	0.23	0.00	1.00
26	ปัญหาของบาร์บี้เกิดจากสาเหตุใด	0.97	0.16	0.94	0.23	0.57	0.57
27	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.62	0.49	0.88	0.32	2.49	0.01*
28	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.91	0.28	1.00	0.00	1.78	0.08
สถานการณ์ที่ 8							
29	ปัญหาของเฟิร์สคืออะไร	0.80	0.40	0.91	0.28	1.43	0.16
30	ปัญหาของเฟิร์สเกิดจากสาเหตุใด	0.45	0.50	0.48	0.50	0.25	0.80
31	ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร	0.82	0.38	0.54	0.50	2.53	0.01*
32	ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร	0.48	0.50	0.65	0.48	1.35	0.18
รวม		27.51	2.34	24.17	2.20	5.05	0.00*

* $p < .05$

จากตารางที่ 35 พบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรรณการกั้นแก้งทางโลกออนไลน์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 27.51 คะแนน นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 24.17 คะแนน

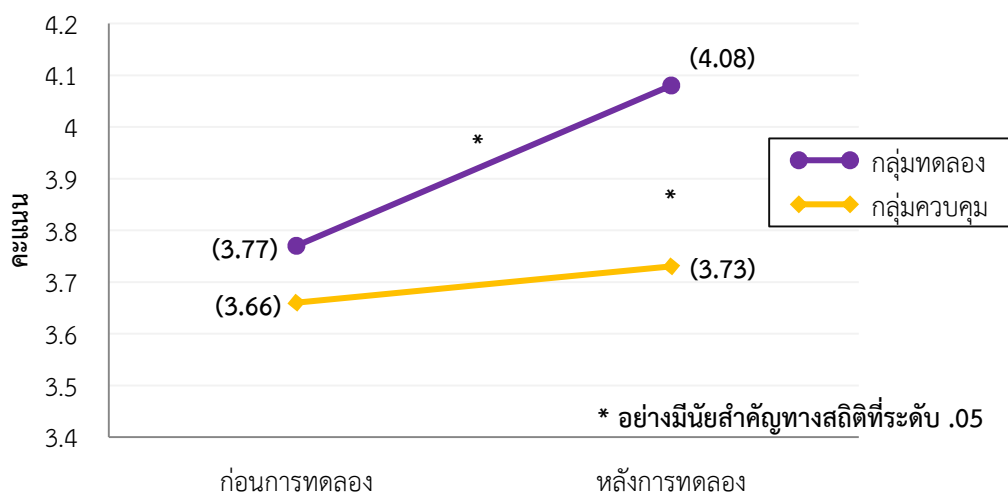
เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรรณการกั้นแก้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 9, 11, 12, 14, 17, 18, 20, 21, 22, 27 และ 31

ภาพที่ 3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ก่อนการทดลอง และหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม



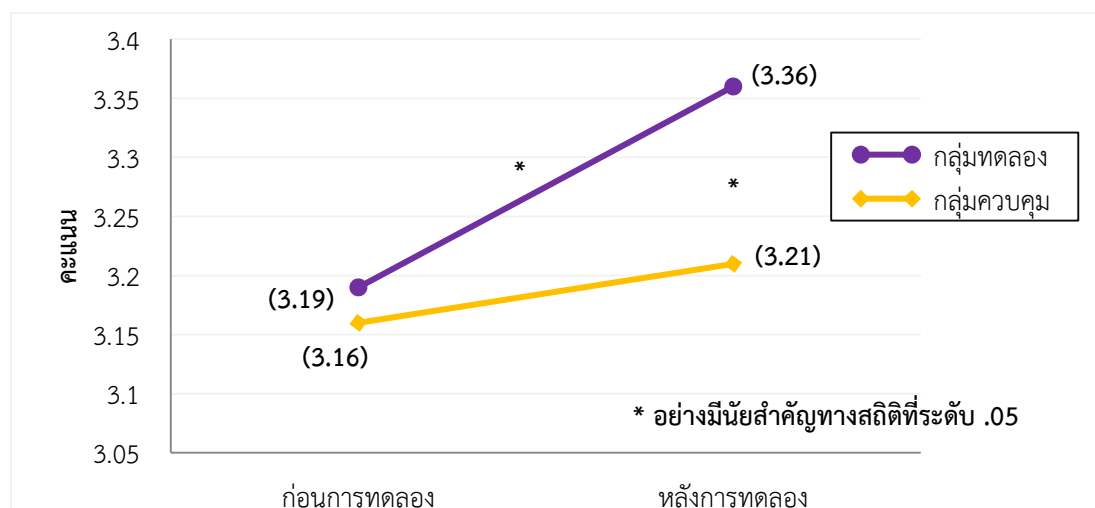
จากภาพที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 8.37 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 10.23 คะแนน และพบว่า หลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 10.23 คะแนน นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 8.71 คะแนน

ภาพที่ 4 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนการทดลอง และหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม



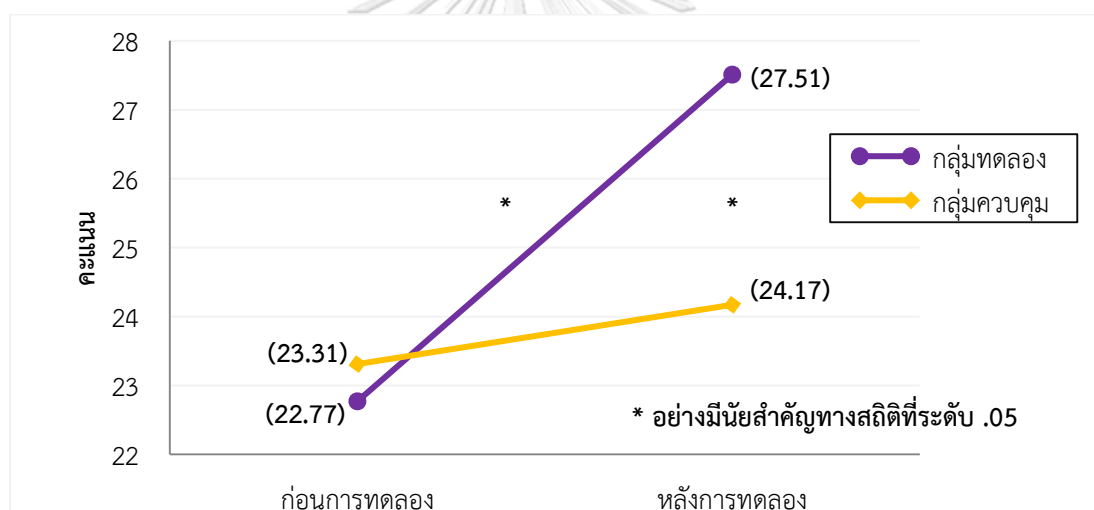
จากภาพที่ 4 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.77 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.08 คะแนน และพบว่าหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 4.08 คะแนน นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.73 คะแนน

ภาพที่ 5 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติก่อนการทดลองและหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม



จากภาพที่ 5 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.19 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.36 คะแนน และพบว่าหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.36 คะแนน นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 3.21 คะแนน

ภาพที่ 6 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม



จากภาพที่ 6 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 22.77 คะแนน หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 27.51 คะแนน และพบว่าหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 27.51 คะแนน นักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 24.17 คะแนน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประชากร คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 70 คน โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกโรงเรียนแบบเจาะจง มีเกณฑ์ในการพิจารณาคือ ผู้บริหาร อาจารย์ และนักเรียนยินดีให้ความร่วมมือ และระดับความสามารถของนักเรียนไม่แตกต่างจากโรงเรียนอื่น ๆ ในสังกัดเดียวกัน และใช้วิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลากเพื่อสุ่มตัวอย่าง ได้นักเรียนห้องมัธยมศึกษาปีที่ 2/3 เป็นกลุ่มทดลอง และห้องมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 เป็นกลุ่มควบคุม ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม จำนวน 8 แผน มีค่าดัชนีความสอดคล้องรวมเท่ากับ 0.95 และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.71, 0.71, 0.69 และ 0.91 ตามลำดับ มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.81, 0.81, 0.80 และ 0.83 ตามลำดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยด้วยค่าที(t-test)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ก่อนและหลังการ

ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 5, 6 และ 14

ส่วนนักเรียนกลุ่มควบคุม เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกข้อ

1.4 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนนักเรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 2, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 17, 21, 24, 26, 28, 30 และ 31

ส่วนนักเรียนกลุ่มควบคุม เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติไม่แตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกข้อ

2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม มีดังนี้

2.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 1, 3, 9, 13 และ 14

2.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13 และ 14

2.3 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 5, 6 และ 9

2.4 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 9, 11, 12, 14, 17, 18, 20, 21, 22, 27 และ 31

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประเด็นนำมาอภิปรายผลการวิจัย ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 สามารถอภิปรายในประเด็นดังต่อไปนี้

1.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/

สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง 2) ขั้นการวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด 3) ขั้นตอนการกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ 4) ขั้นการวางแผนการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ไขปัญหา 5) ขั้นการนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาและประเมินผลจากผลการวิจัยพบว่านักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ในทุกขั้นตอนดังกล่าว เช่น ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนชมคลิปข่าวกรณีเกิดเพลิงไหม้รถตู้ริมทางที่จังหวัดจันทบุรีและมีประชาชนไปถ่ายรูปลูกี้ ๆ เพื่อแชร์ลงสื่อสังคมออนไลน์ จากนั้นให้นักเรียนวิเคราะห์ถึงสาเหตุ ผลของการกระทำ และวิธีการหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์ดังกล่าว ซึ่งผลการกระทำที่สามารถเห็นได้คือ นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจจากการวิเคราะห์สถานการณ์เสี่ยงเกิดการสร้างองค์ความรู้จากปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ครูสังเกตได้จากนักเรียนให้ความสนใจกับหัวข้อข่าวและอภิปรายร่วมกันกับเพื่อนถึงประเด็นดังกล่าว นอกจากนี้ยังสอบถามข้อมูลและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า “การเข้าไปถ่ายรูปลูกี้ ๆ รถที่ถูกไฟไหม้อาจเกิดอันตรายถ้าถังน้ำมันระเบิดใช้ไหมครับครู” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการรับรู้ข้อมูลนำไปสู่การคิดวิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ต่อไป ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เมื่อนักเรียนได้รับปัญหาในแต่ละกลุ่มจะต้องเรียนรู้ผ่านการใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยเริ่มจากร่วมกันวิเคราะห์ปัญหา จากนั้นศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อนำไปสู่แนวทางในการแก้ไขปัญหา ซึ่งผลการกระทำที่สามารถเห็นได้คือ นักเรียนเกิดความรู้จากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ผ่านประสบการณ์ตรง ครูสังเกตได้จากนักเรียนหยิบหนังสือวิชาสุขศึกษาขึ้นมาอ่านเพิ่มเติม หรือหนังสือรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับประเด็นปัญหา พร้อมทั้งศึกษาข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์โดยมีแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ เช่น นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมหรือการกระทำใด ๆ ของผู้ใช้เฟซบุ๊กที่ก่อให้เกิดความเสี่ยงในยุคปัจจุบัน เป็นต้น ขั้นที่ 3 ขั้นการกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนอภิปรายสรุปข้อมูลจากการไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย นำไปสู่การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา ซึ่งผลการกระทำที่สามารถเห็นได้คือ นักเรียนสามารถอภิปรายร่วมกับผู้อื่นโดยใช้ความรู้จากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ก่อให้เกิดการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ โดยเฉพาะของตนเอง ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้นเพราะเป็นทั้งผู้ให้ข้อมูลและผู้รับ ครูสังเกตได้จากนักเรียนระดมสมองช่วยกันคิดว่าเป้าหมายของการแก้ปัญหาคืออะไร นักเรียนพูดว่า “ทำไมกลุ่มเราต้องแก้ปัญหานี้ และทำเพื่ออะไร” ซึ่งคำถามดังกล่าวจะกระตุ้นและส่งเสริมให้สมาชิกภายในกลุ่มร่วมกันอภิปรายและตั้งวัตถุประสงค์ในการแก้ปัญหาต่อไป ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ไขปัญหา ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนนำข้อมูล ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมาสรุปรวบยอดและวางแผนการแก้ปัญหา จากนั้นให้ภายในกลุ่มร่วมกันประเมินผลการแก้ปัญหาของกลุ่มตนเอง ซึ่งผลการกระทำที่สามารถเห็นได้คือ นักเรียนสามารถถ่ายโอนความรู้จาก

การวิเคราะห์และสังเคราะห์ขึ้นมาเอง นำไปสู่การวางแผนเพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง รวมทั้งมีความรู้ในการคิดวิเคราะห์ ประเมินผลจากการแก้ปัญหาร่วมด้วย ครูสังเกตได้จากนักเรียน ย้อนกลับมาอ่านข้อมูลความรู้ที่ตนเองไปศึกษาด้วยตนเองเพื่อประกอบการวางแผนการแก้ปัญหา ยกตัวอย่างเช่น ความรู้เกี่ยวกับการเอาผิดกับคนร้ายที่ข่มขู่ผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ และ ชั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาหน้าชั้นเรียน โดยนักเรียนที่ฟังจะต้องวิเคราะห์ และประเมินให้ได้ว่า แนวทางการแก้ปัญหาของเพื่อนข้างต้น ถูกต้องตามขั้นตอนการแก้ปัญหาหรือไม่ กิจกรรมเหล่านี้จะให้นักเรียนได้ วิเคราะห์ปัญหาของกลุ่มอื่น ๆ และร่วมกันอภิปรายถึงแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุด ซึ่งผลการกระทำที่สามารถเห็นได้คือ นักเรียนเกิดความรู้จากการประเมินผลการแก้ปัญหาของนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ สามารถวิเคราะห์และแยกแยะปัญหาได้ โดยการนำเสนอหน้าชั้นเรียนทำให้นักเรียนเกิดความรู้เพิ่มขึ้นจากการใช้ปัญหาเป็นฐานในการจัดกิจกรรม ครูสังเกตได้จากนักเรียนพูดว่า “การแก้ไขปัญหาที่เพื่อนกลุ่มแรกนำเสนอ นั้น เราจะแน่ใจได้อย่างไรว่าผลจะเป็นไปตามที่คิดไว้ครับ”

การจัดการเรียนรู้ข้างต้นนี้ ส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้าน ความรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด สำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2550) ที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยการนำตนเอง (Self-Directed Learning) ค้นหาและแสวงหาความรู้คำตอบด้วยตนเอง และสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนการสอนที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญของ วัฒนาพร ระบุว่า (2542) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนในเรื่อง ที่สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการของตนเอง และได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่าง เต็มที่ โดยในกิจกรรมการเรียนรู้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการคิดวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นใน ชีวิตจริง สร้างองค์ความรู้จากเรื่องที่สนใจ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับ ทิศนา แหมมณี (2560) ที่ กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย สอดคล้องกับหลักการ ของทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมของ Reemst et al., (2016) ที่กล่าวว่าผู้เรียนที่มีพื้นฐาน ความรู้ความเข้าใจปัญหาหรือสถานการณ์นั้น ๆ ส่งผลให้สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ ทางสังคมต่าง ๆ ได้ และสอดคล้องกับผลวิจัยของ นภสร เรือนโรจน์รุ่ง (2558) ที่ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ ในชีวิตประจำวัน และเจตคติต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Loyens et al., (2015) ที่ ทำการศึกษาเรื่องการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานช่วยในการเปลี่ยนแปลงแนวคิดของผู้เรียน

ผลการวิจัยพบว่า การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนแบบบรรยายและการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน

1.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ โดยปัญหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งส่งผลทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและให้ความสำคัญมากยิ่งขึ้น จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเรียนรู้จากความสนใจในสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว ก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน เช่น ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนเขียนเล่าความรู้สึก ความเครียด หรือความกังวลใจจากเรื่องต่าง ๆ ใส่บัตรคำ และหย่อนลงในกล่องระบายทุกข์ จากนั้นครูอ่านบัตรคำเรื่องราวความไม่สบายใจต่าง ๆ ของนักเรียนให้เพื่อนในชั้นเรียนฟังโดยที่ไม่บอกชื่อ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจถึงสภาวะอารมณ์ของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน มองเห็นความสำคัญของการจัดการกับอารมณ์และความเครียดของตนเอง ซึ่งผลการกระทำที่สามารถเห็นได้คือ นักเรียนได้รับฟังความรู้สึกไม่สบายใจต่าง ๆ ของบุคคลอื่น ได้แสดงความคิดเห็นและร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับการจัดการกับอารมณ์และความเครียดในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งครูสังเกตได้จากนักเรียนพูดว่า “ไม่อยากจะเชื่อว่าจะเกิดเรื่องแบบนี้กับเพื่อนรุ่นเดียวกันเลยคะ” หรือ “ฟังปัญหาของเพื่อนแล้ว เรื่องของหนูเล็กน้อยไปเลย”

การจัดการเรียนรู้ข้างต้นนี้ ส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ของ ประเวศ วะสี (2537) ที่อธิบายว่า การที่ผู้เรียนจะเกิดเจตคติ คือ เกิดความเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ และเข้าใจตนเองว่าสัมพันธ์กับสรรพสิ่งอย่างไร ดังเช่นในกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูมุ่งเน้นให้นักเรียนรับรู้ถึงความเครียดสำคัญอย่างไร ใกล้ตัวนักเรียนอย่างไรและส่งผลอะไรบ้างต่อนักเรียนเมื่อเกิดความเครียด และสอดคล้องกับหลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของ จินตนา สราวุธพิทักษ์ (2557) ในประการที่ 3 ที่เน้นให้ผู้เรียนทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตผู้เรียนกับวิชาสุขศึกษา เพราะมีผู้เรียนบางส่วนที่เข้าใจว่าวิชาสุขศึกษาไม่มีความสำคัญจึงทำให้ไม่สนใจและใส่ใจที่จะเรียน ซึ่งผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนเห็นว่าสุขศึกษามีความสัมพันธ์กับชีวิตทุกวัน ตั้งแต่ตื่นนอนไปจนถึงเข้านอนหรือจนตลอดชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงเนื้อหาที่ได้เรียนรู้เกิดเจตคติ และนำไปสู่การปฏิบัติในที่สุด ซึ่งการจัดกิจกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับสุชาติ โสมประยูร และเอมอัชมา วัฒนบุรานนท์ (2553) ที่กล่าวว่า ถ้าผู้เรียนได้รับความรู้ที่ถูกต้องและเหมาะสม ผู้เรียนอาจมีเจตคติออกมาดี และสอดคล้องกับผลวิจัยของ วิเชษฐ์ แสงดวงดี (2557) ที่ทำการศึกษารูปแบบการพัฒนาการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการตัดสินใจทางจริยธรรมในวิชาชีววารสาร

ศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาสาวารสารศาสตร์ที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยความรู้ เจตคติ และทักษะต่อกระบวนการตัดสินใจทางจริยธรรมในวิชาชีพวารสารศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการจัดการเรียนรู้และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการปฏิบัติเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริง จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเรียนรู้จากปัญหาเป็นฐาน ก่อให้เกิดทักษะการปฏิบัติที่ดีจากการจัดการเรียนรู้ เช่น ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนประเมินแผนการแก้ปัญหาภายในกลุ่มที่ได้วางแผนร่วมกัน โดยร่วมกันวิเคราะห์ถึงผลที่จะเกิดขึ้นหลังจากทำตามแผนการแก้ปัญหา ซึ่งผลการกระทำที่สามารถเห็นได้คือนักเรียนเกิดทักษะการประเมินผลในแนวทางการแก้ปัญหาที่ตนเองกำหนดขึ้น ได้แสดงความคิดเห็นและรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม ครูสังเกตได้จากนักเรียนพูดว่า “เราว่าการแก้ปัญหานี้ผลของมันก็ย้อนกลับมาแบบเดิมอยู่ดี พวกเราลองหาวิธีอื่นดีกว่า” หรือ “แก้ปัญหาแบบนี้แหละดีที่สุด เพราะไม่สร้างความเดือนร้อนให้ใคร” และ ขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาหน้าชั้นเรียน ซึ่งผลการกระทำที่สามารถเห็นได้คือนักเรียนเรียนรู้ทักษะการนำเสนอหน้าชั้นเรียน เป็นการนำเสนอแนวทางการปฏิบัติที่นำไปสู่แนวทางการแก้ปัญหาต่อไป และกระตุ้นความคิดของนักเรียนคนอื่น ๆ ต่อแนวทางการปฏิบัติที่เหมาะสมที่สุดในการแก้ปัญหา ครูสังเกตได้จากรูปแบบและวิธีการนำเสนอแต่ละกลุ่ม เช่น กลุ่มที่นำเสนอเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยง นำเสนอโดยการแสดงทักษะให้สมาชิกในชั้นเรียนดูว่าการข้ามถนนที่ถูกต้องควรปฏิบัติอย่างไร ซึ่งนักเรียนได้แสดงบทบาทสมมติสั้น ๆ ว่าควรมองทางทั้งซ้ายและขวา เพื่อให้แน่ใจว่าไม่มีรถสวนเลนมา เป็นต้น

การจัดการเรียนรู้ข้างต้นนี้ ส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของบุญเลี้ยง ทุมทอง (2556) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหาการเรียนรู้อยู่ ซึ่งการจัดกิจกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับ Simpson (1972) ที่กล่าวว่า ทักษะปฏิบัติสามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน ซึ่งหากได้รับการฝึกฝนที่ดีแล้ว จะเกิดความถูกต้อง และความเชี่ยวชาญชำนาญ ดังเช่นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนใช้ปัญหาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ เน้นการแก้ปัญหาที่สำคัญและเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน และสอดคล้องกับผลวิจัยของ Alrahlah (2016) ที่ทำการศึกษาเรื่องประสิทธิภาพของการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานใน

วิชาทันตสุขศึกษา (การสังเคราะห์งานวิจัย) ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนมีทักษะทางวิชาชีพสูงขึ้นมากกว่าการเรียนการสอนแบบเดิม

1.4 ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม เป็นการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมขึ้น ซึ่งทำให้ได้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการรับรู้ข้อมูลโดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง 2) ขั้นการวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด 3) ขั้นการกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ 4) ขั้นการวางแผนการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ไขปัญหา 5) ขั้นการนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาและประเมินผล จากการสังเคราะห์องค์ความรู้ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ค้นคว้าความรู้เพิ่มเติม เน้นใช้ปัญหาเป็นตัวให้กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาให้กับนักเรียน ทั้งนี้ในการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยได้สอดแทรกวิธีการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ในทุกขั้นตอน โดยเฉพาะในขั้นการวางแผนการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ไขปัญหา และขั้นการนำเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาและประเมินผล ซึ่งจะเริ่มจากการกำหนดปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง โดยผู้วิจัยกำหนดทั้งปัญหาที่เป็นเรื่องทั่วไปและปัญหาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ยกตัวอย่างเช่น ปัญหาที่หนึ่ง การถูกลบออกจากรูปลูกัด ปัญหาที่สอง ถูกคนอื่นมาแสดงความคิดเห็นบนสถานะในเฟซบุ๊กของเราที่ไม่สุภาพ และหยาบคาย เป็นต้น จากนั้นนักเรียนร่วมกับวิเคราะห์ปัญหา ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม วางแผนเป้าหมายการแก้ปัญหาร่วมกับประเมินผลที่จะเกิดขึ้นหลังจากการแก้ปัญหาภายในกลุ่ม ทั้งนี้ ในขั้นตอนการสอนขั้นสุดท้ายที่ใช้การนำเสนอหน้าชั้นเรียนให้คนอื่น ๆ ในชั้นเรียนฟัง จะทำให้เพื่อนในชั้นเรียนทราบปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและแนวทางการแก้ปัญหา โดยผู้วิจัยกำหนดให้นักเรียนที่ฟังการนำเสนอร่วมประเมินผลการแก้ปัญหาด้วย ซึ่งแต่ละกลุ่มจะต้องนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาดำเนินการตามขั้นตอนความสามารถในการแก้ปัญหา ดังนี้ 1) การระบุปัญหา 2) การวิเคราะห์สาเหตุปัญหา 3) การหาวิธีแก้และดำเนินการแก้ปัญหา และ 4) การตรวจสอบและประเมินผลการแก้ปัญหา เมื่อนักเรียนใช้รูปแบบดังกล่าวในการแก้ปัญหาดังกล่าวที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์จะช่วยให้หาแนวทางการแก้ปัญหาดังกล่าวได้ง่ายขึ้น เพราะนักเรียนสามารถวิเคราะห์และแยกแยะออกได้ว่า อะไรคือปัญหาที่เกิดขึ้น อะไรคือสาเหตุของปัญหาที่แท้จริง จากนั้นหาแนวทางการแก้ปัญหาดังกล่าวที่สำคัญคือพิจารณาว่าแนวทางการแก้ปัญหาดังกล่าวที่สร้างขึ้นจะส่งผลอย่างไรหรือก่อให้เกิดสิ่งใดตามมาบ้าง ครูสังเกตได้จากนักเรียนวิเคราะห์ได้ว่าในการแก้ปัญหามีลำดับขั้นตอนอย่างไร ซึ่งนักเรียนก็สามารถวิเคราะห์แนวทางการแก้ปัญหาดังกล่าวของกลุ่มอื่น ๆ ได้

กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรรณการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนเมื่อเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นหลักของ ยูวตี ภาชา (2536) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนจะเกิดความสามารถในการแก้ปัญหา ได้ฝึกการแก้ปัญหา มีทักษะในการแก้ปัญหาอย่างมากและนำไปใช้ในการปฏิบัติงานได้ และที่สำคัญคือ การเรียนรู้เนื้อหาอื่นนอกหลักสูตร ดังเช่นการนำเอาปัญหาพฤติกรรมกรรณการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนวิธีนี้ทำให้ผู้เรียนสนใจและต้องการจะมีความรู้เพิ่มขึ้น และสอดคล้องกับหลักการทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมของ Bauman et al. (2013) ที่อธิบายว่าทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมถือเป็นหนึ่งแนวคิดที่มีอิทธิพลอย่างมากเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวของผู้เรียน เพราะทำให้เข้าใจผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะต้องนำเอารูปแบบของทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมมาร่วมด้วยโดยเฉพาะเรื่องการกลั่นแกล้งทั้งในชีวิตจริง และโลกออนไลน์ที่มีมากขึ้นในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของ พรพิมล รอดเคราะห์ (2558) ที่ทำการศึกษารื่องการวิจัยและพัฒนาเกมดิจิทัลการศึกษาแบบใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาในวิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยเกมดิจิทัลการศึกษาแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหา มีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับผลวิจัยของ แคทรียา มุขมาลี และ วิมล สำราญวานิช (2557) ที่ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารกับการดำรงชีวิต ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กนก จันทรา (2556) ที่ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบปกติ

2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรรณการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรลก้นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรลก้นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 สามารถอภิปรายในประเด็นดังต่อไปนี้

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาหรือสถานการณ์เป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและให้ความสำคัญในการจัดกิจกรรม เนื่องจากต้องการศึกษาหาแนวทางในการแก้ปัญหา นั้น ๆ ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน ทำให้นักเรียนเรียนรู้การคิดวิเคราะห์จากปัญหาหรือสถานการณ์ที่ได้รับ สามารถศึกษาความรู้ด้วยตนเองเพิ่มเติมเพื่อเติมเต็มข้อความในการสนับสนุนแนวทางการแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยการนำมาสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ และอภิปรายร่วมกันกับเพื่อนในกลุ่มในการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนกลุ่มทดลอง ศึกษาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองภายในกลุ่ม จากนั้นร่วมกันอภิปรายองค์ความรู้ที่ได้รับ เพื่อนำมาตอบข้อสงสัยในการวางแผนการแก้ปัญหา เช่น นักเรียนได้รับประเด็นปัญหาเรื่องบุคคลที่มีความเครียดเรื่องผลการเรียนจนทำให้ไม่อยากอาหาร เมื่อได้รับปัญหานักเรียนจะเริ่มวางแผนการศึกษาความรู้เพิ่มเติมเพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหา โดยหัวข้อหลัก ๆ ที่นักเรียนทำการศึกษาคือ ความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต ลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหสุขภาพจิต การปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิต เป็นต้น หลังจากที่นักเรียนศึกษาความรู้เพิ่มเติม ทั้งจากบทเรียน จากการสืบค้นทางออนไลน์และห้องสมุด จากนั้นร่วมกันอภิปรายภายในกลุ่มเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่จากการศึกษาเพิ่มเติม และเมื่อได้ข้อมูลความรู้แล้ว แต่ละกลุ่มจะมาวิเคราะห์ที่ตัวปัญหาอีกครั้งว่า อะไรคือปัญหาที่แท้จริง อะไรคือสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหา จากนั้นจึงกำหนดเป้าหมายร่วมกันเพื่อวางแผนการแก้ปัญหาและประเมินแผนการที่วางไว้สุดท้ายแต่ละกลุ่มจะกลับมานำเสนอหน้าชั้นเรียนเพื่อให้กลุ่มอื่น ๆ รับรู้ถึงปัญหาของกลุ่มตนเอง นักเรียนทุกคนช่วยกันประเมินการแก้ปัญหาของกลุ่มต่าง ๆ โดยนักเรียนจะต้องใช้ความรู้ที่เป็นพื้นฐานมาวิเคราะห์ปัญหา จากนั้นแยกแยะองค์ประกอบในการแก้ไข้ปัญหา ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม จากการให้นักเรียนกลุ่มทดลองใช้ปัญหาเป็นฐานในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มทดลองเกิดการสร้างองค์ความรู้ที่เข้าใจด้วยการศึกษาและอภิปรายของนักเรียนเอง ซึ่งทำให้เข้าใจและจดจำ

ได้ดีกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้มีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม จากการสังเกตการจัดการเรียนรู้ในห้องควบคุม ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มควบคุมจะได้รับการจัดการเรียนรู้โดยเน้นไปที่เนื้อหาการบรรยาย ครูผู้สอนนำเสนอภาพที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนเพื่อเรียกความสนใจของผู้เรียน เน้นการจดบันทึกและทำใบงานเพื่อวัดความรู้ของผู้เรียนรายคาบ

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมจึงสอดคล้องกับแนวคิดสำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2550) ที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยการนำตนเอง (Self-Directed Learning) ค้นหาและแสวงหาความรู้คำตอบด้วยตนเอง และสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของ วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเรียนในเรื่องที่สอดคล้องกับความสามารถและความต้องการของตนเอง และได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ โดยในกิจกรรมการเรียนรู้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการคิดวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง สร้างองค์ความรู้จากเรื่องที่สนใจ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับ ทิศนา แชมมณี (2560) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก เป็นการจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย สอดคล้องกับหลักการของทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมของ Reemst et al., (2016) ที่กล่าวว่าผู้เรียนที่มีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจปัญหาหรือสถานการณ์นั้น ๆ ส่งผลให้สามารถวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ทางสังคมต่าง ๆ ได้ และสอดคล้องกับผลวิจัยของ นภสร เรือนโรจน์รุ่ง (2558) ที่ทำการวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน และเจตคติต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Loyens et al., (2015) ที่ทำการศึกษาเรื่องการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานช่วยในการเปลี่ยนแปลงแนวคิดของผู้เรียน ผลการวิจัยพบว่า การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนแบบบรรยายและการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน

2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม ส่งเสริมการเรียนรู้จากความสนใจ โดยใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นความสนใจจากนักเรียน ซึ่งแต่ละปัญหานั้นมาจากเรื่องจริงในการดำเนินชีวิตประจำวันของนักเรียน เป็นเรื่องใกล้ตัวที่น่าสนใจ เพราะทำให้ให้นักเรียนนึกคิดได้ว่าถ้าเกิดขึ้นกับตนเองจะสามารถรับมือกับปัญหานั้น ๆ ได้อย่างไร ในการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนกลุ่มทดลอง ชมคลิปหรือภาพข่าวเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนที่ช่วย

ในการพัฒนาเจตคติของนักเรียนต่อเนื้อหาบทเรียนนั้น ๆ ไม่ว่าจะ เป็นกรณีปัญหาตัวอย่างที่กำลังเป็นที่รู้จักของคนในชุมชน และในชั้นของการศึกษาวิเคราะห์ประเด็นปัญหาที่แต่ละกลุ่มได้รับนั้น ทำให้นักเรียนเห็นความสำคัญของปัญหาที่ได้รับเพราะได้วิเคราะห์อภิปรายร่วมกันในกลุ่มว่าปัญหาดังกล่าวสำคัญอย่างไร ยกตัวอย่างเช่น ปัญหาการกินยาลดความอ้วนของวัยรุ่นที่มีถูกเพื่อนล้อเลียนเกี่ยวสรีระร่างกายของตนเอง เมื่อนักเรียนได้ปัญหาแล้ว ครูให้นักเรียนวิเคราะห์อภิปรายร่วมกันถึงความสำคัญของปัญหาว่าปัญหาที่เกิดขึ้นจะส่งผลเสียอย่างไรบ้าง ทั้งต่อตนเองและบุคคลรอบข้าง ซึ่งถ้านักเรียนอภิปรายร่วมกับเพื่อนในกลุ่มจะทำให้มองเห็นโทษที่เกิดกับปัญหาดังกล่าว ทำให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของผลกระทบจากการกินยาลดความอ้วน กลัวและไม่กล้าที่จะซื้อยามากิน จากนั้นผู้วิจัยให้นักเรียนศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงดังกล่าว ไม่ว่าจะ เป็นเรื่องผลกระทบที่เกิดขึ้น การดูแลสุขภาพที่เหมาะสมแทนการใช้ยาลดความอ้วน เป็นต้น เมื่อนักเรียนศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมยิ่งเป็นการขยายแหล่งความรู้ และตัวอย่างอีกมากมายที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของปัญหา และเกิดเจตคติต่อเนื้อหาบทเรียนนั้น ๆ ซึ่งตัวอย่างข้างต้นนี้ เป็นเพียงหนึ่งในหลาย ๆ ปัญหาที่ผู้วิจัยให้นักเรียนได้เรียนรู้ จากการให้นักเรียนได้วิเคราะห์และอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่ได้รับ ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางกายเรียนด้านเจตคติ ได้ดีกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้มีการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม จึงสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ของ ประเวศ วะสี (2537) ที่อธิบายว่า การที่ผู้เรียนจะเกิดเจตคติคือ เกิดความเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ และเข้าใจตนเองว่าสัมพันธ์กับสรรพสิ่งอย่างไร ดังเช่นในกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูมุ่งเน้นให้นักเรียนรับรู้ถึงความเครียดสำคัญอย่างไร ใกล้ตัวนักเรียนอย่างไรและส่งผลอะไรบ้างต่อนักเรียนเมื่อเกิดความเครียด และสอดคล้องกับหลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของ จินตนา สรายุทธพิทักษ์ (2557) ในประการที่ 3 ที่เน้นให้ผู้เรียนทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตผู้เรียนกับวิชาสุขศึกษา เพราะมีผู้เรียนบางส่วนที่เข้าใจว่าวิชาสุขศึกษาไม่มีความสำคัญจึงทำให้ไม่สนใจและใส่ใจที่จะเรียน ซึ่งผู้สอนจะต้องให้ผู้เรียนเห็นว่าสุขศึกษามีความสัมพันธ์กับชีวิตทุกวัน ตั้งแต่ตื่นนอนไปจนถึงเข้านอนหรือจนตลอดชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ เกิดเจตคติ และนำไปสู่การปฏิบัติในที่สุด ซึ่งการจัดกิจกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับสุชาติ โสมประยูร และเอมอชฌา วัฒนบุรานนท์ (2553) ที่กล่าวว่า ถ้าผู้เรียนได้รับความรู้ที่ถูกต้องและเหมาะสม ผู้เรียนอาจมีเจตคติออกมาดี และสอดคล้องกับผลวิจัยของ วิเชษฐ์ แสงดวงดี (2557) ที่ทำการศึกษารูปแบบการพัฒนาการเรียนการสอนแบบผสมผสานด้วยแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการตัดสินใจทางจริยธรรมในวิชาชีววารสารศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาสาขาวารสารศาสตร์ที่เรียนด้วย

รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยความรู้ เจตคติ และทักษะต่อกระบวนการตัดสินใจทางจริยธรรมในวิชาชีพ วารสารศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีการปฏิบัติในเรื่องการแก้ปัญหา การดูแลสุขภาพของตนเองให้มีความสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต วิธีการจัดการกับอารมณ์และความเครียดของตนเอง การปฏิบัติตนเพื่อหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงหรือสถานการณ์เสี่ยงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน และที่สำคัญคือ การพัฒนาทักษะชีวิตที่จำเป็นต่อนักเรียนเพื่อป้องกันหรือแก้ปัญหาที่เป็นอันตรายต่อชีวิต ซึ่งการจัดการเรียนรู้ในขั้นการรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง ผู้วิจัยเน้นให้นักเรียนได้แสดงการปฏิบัติให้เห็นอย่างชัดเจน เช่น เรื่องการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง ผู้วิจัยให้นักเรียนจำลองการใช้โทรศัพท์ที่สาธารณะจากนั้นกำหนดสถานการณ์ที่กำลังอยู่ในสถานการณ์ใดบ้าง เช่น การข้ามถนน การขึ้น-ลงสะพานลอย การเข้า-ออกลิฟท์ การขึ้น-ลงรถเมล์ เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยจะให้นักเรียนแสดงวิธีการใช้โทรศัพท์ขณะอยู่ในสถานการณ์ข้างต้น ซึ่งพบว่านักเรียนสามารถแสดงให้เห็นว่าถ้าข้ามถนนในขณะที่กำลังคุยโทรศัพท์จะต้องพักสายชั่วคราว มองซ้ายขวาก่อนเพื่อให้แน่ใจว่าไม่มีรถทั้งทางตรงและสวนเลนมา และอีกหนึ่งเรื่องคือ การใช้โทรศัพท์มือถือขณะเดินกลับบ้าน ซึ่งพบว่านักเรียนแสดงให้เห็นว่า ควรสำรวจพื้นที่รอบ ๆ ขณะเดิน แต่ถ้าจะให้ดีควรงดใช้โทรศัพท์มือถือขณะนั้น เพราะอาจทำให้ตกเป็นเหยื่อของคนร้ายได้ นอกจากนี้ในขั้นการนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์แล้ววางแผนการแก้ปัญหา ซึ่งพบว่านักเรียนได้นำเสนอในรูปแบบของการแสดงพฤติกรรมโดยแสดงบทบาทสมมติของทักษะการปฏิเสธเรื่องการถูกคนแปลกหน้าขอยืมโทรศัพท์โทรหาครอบครัวโดยอ้างว่าผลัดหลงกัน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนนำเสนอการใช้ทักษะชีวิต

จากการให้นักเรียนกลุ่มทดลองทำกิจกรรมโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการปฏิบัติจริงในเนื้อหาเรื่องที่เรียน ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มทดลองเกิดทักษะการปฏิบัติจริงที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาชีวิตประจำวันได้ถูกต้องและเหมาะสมกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้มีการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมจึงสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของบุญเลี้ยง ทุมทอง (2556) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหาการเรียนรู้ ซึ่งการจัดกิจกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับ Simpson (1972) ที่กล่าวว่า ทักษะปฏิบัติสามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน ซึ่งหากได้รับการฝึกฝนที่ดีแล้ว จะเกิดความถูกต้อง และความเชี่ยวชาญชำนาญ ดังเช่นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนใช้ปัญหาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ เน้นการแก้ปัญหาที่สำคัญและเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน และสอดคล้องกับผลวิจัยของ Alrahlah (2016) ที่ทำการศึกษาเรื่องประสิทธิภาพของ

การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานในวิชาทันตสุขศึกษา (การสังเคราะห์งานวิจัย) ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนมีทักษะทางวิชาชีพสูงขึ้นมากกว่าการเรียนการสอนแบบเดิม

2.4 ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม มีหลักการที่สำคัญคือการใช้ปัญหาเป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ กระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยจะสอดแทรกเนื้อหาและประเด็นที่สำคัญเกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์เข้าไปในทุกขั้นตอนการเรียนการสอน ทั้งนี้พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ประกอบไปด้วย 1) การแอบเข้าไปในบัญชีออนไลน์ของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเกิดความเสียหาย 2) การลวงละเมิดทางออนไลน์โดยการว่ากล่าว ต่ำ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อย 3) การส่งข้อความ รูป วิดีโอ ที่ทำให้ผู้ถูกกระทำอับอายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งรวมไปถึงการข่มขู่ด้วย และ 4) การลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์ ผู้วิจัยได้ปรับเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ให้เข้ากับเนื้อหาบทเรียนซึ่งได้แก่เรื่องสุขภาพกายและสุขภาพจิต การจัดการอารมณ์และความเครียด พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง ทักษะชีวิต ซึ่งประกอบไปด้วยทักษะการสื่อสาร ทักษะการปฏิเสธและทักษะการแก้ปัญหา ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญคือ นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะได้รับหัวข้อประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียนในคาบนั้น ๆ จากนั้นแต่ละกลุ่มร่วมกันวิเคราะห์และอภิปรายถึงความสำคัญของปัญหา ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหาดังกล่าว เมื่อนักเรียนวิเคราะห์ พิจารณาปัญหาแล้วทำการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งเป็นเนื้อหาความรู้ที่นำมาใช้ไขข้อข้องใจและวางแผนการแก้ปัญหาต่อไป ในการวางแผนการแก้ปัญหาของนักเรียนจะเป็นไปตามลำดับขั้นตอนความสามารถในการแก้ปัญหา ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การระบุปัญหา 2) การวิเคราะห์สาเหตุปัญหา 3) การหาวิธีแก้และดำเนินการแก้ปัญหา และ 4) การตรวจสอบและประเมินผลการแก้ปัญหา ยกตัวอย่างเช่น เนื้อหาบทเรียนเรื่องทักษะชีวิต (ทักษะการสื่อสาร) และนักเรียนได้ปัญหาในกรณีถูกข่มขู่ว่าจะทำร้ายคนในครอบครัวเพราะรู้ข้อมูลจากประวัติส่วนตัวที่แชร์ในเฟซบุ๊ก กระบวนการทำงานหลัก ๆ คือ วิเคราะห์ปัญหา ผลกระทบที่เกิดจากปัญหาดังกล่าว จากนั้นศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับทักษะชีวิตในเรื่องทักษะการสื่อสาร ในประเด็นเรื่องความหมายและองค์ประกอบของทักษะการสื่อสาร แนวทางการใช้ทักษะการสื่อสารในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย เมื่อนักเรียนศึกษาความรู้เพิ่มเติมเรียบร้อยแล้วจะนำข้อมูลมาสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ และนำความรู้ที่ได้มาใช้ในการแก้ปัญหาตามขั้นตอนความสามารถในการแก้ปัญหา ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนระบุปัญหาจากกรณีตัวอย่าง คือ การถูกข่มขู่ว่าจะทำร้ายคนในครอบครัว สาเหตุ คือ การแชร์ข้อมูลส่วนตัวในเรื่องต่าง ๆ ลงในเฟซบุ๊ก ส่วนแนวทาง

การแก้ปัญหา นั้น พบว่า นักเรียนเรียนรู้การแก้ปัญหาจากสาเหตุนั้นคือการลด ละ เลิก การแชร์ข้อมูลส่วนตัวลงในเฟซบุ๊ก ซึ่งนักเรียนระบุว่าเป็นต้นเหตุที่ทำให้ตกเป็นเหยื่อของคนร้าย และจากการประเมินผลการแก้ปัญหา นักเรียนอธิบายว่าสามารถป้องกันปัญหาดังกล่าวได้ส่วนหนึ่ง แต่สิ่งที่สำคัญและเพื่อความปลอดภัยคือการเก็บรวบรวมหลักฐานการถูกข่มขู่และแจ้งความไว้เป็นหลักฐาน นอกจากนี้ยังมีนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ เสนอวิธีการในการแก้ปัญหาคือ งดเล่นสื่อสังคมออนไลน์ไปก่อน หากิจกรรมอื่น ๆ ทำเพื่อให้เลิกกังวลกับปัญหาดังกล่าว ไม่ควรเก็บเรื่องนี้ไว้คนเดียว แต่ควรปรึกษาผู้ใหญ่ คนใกล้ชิด หรือครูที่ปรึกษา และสิ่งที่สำคัญที่สุดคือการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีสติ

กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสมมติฐานการวิจัยข้อ 2 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาผู้เรียนเมื่อเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นหลักของ ยุวดี ภาษา (2536) ที่กล่าวว่า ผู้เรียนจะเกิดความสามารถในการแก้ปัญหา ได้ฝึกการแก้ปัญหา มีทักษะในการแก้ปัญหาอย่างมากและนำไปใช้ในการปฏิบัติงานได้ และที่สำคัญคือ การเรียนรู้เนื้อหาอื่นนอกหลักสูตร ดังเช่นการนำเอาปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนวิธีนี้ทำให้ผู้เรียนสนใจและต้องการจะมีความรู้เพิ่มขึ้น และสอดคล้องกับหลักการทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมของ Bauman et al. (2013) ที่อธิบายว่าทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมถือเป็นหนึ่งแนวคิดที่มีอิทธิพลอย่างมากเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวของผู้เรียน เพราะทำให้เข้าใจผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะต้องนำเอารูปแบบของทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมมาร่วมด้วยโดยเฉพาะเรื่องการกรกลั่นแกล้งทั้งในชีวิตจริง และโลกออนไลน์ที่มีมากขึ้นในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของ พรพิมล รอดเคราะห์ (2558) ที่ทำการศึกษาเรื่องการวิจัยและพัฒนาเกมดิจิทัลการศึกษาแบบใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาในวิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยเกมดิจิทัลการศึกษาแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหา มีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ แคทรียา มุขมาลี และ วิมล ส้าราญวานิช (2557) ที่ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารกับการดำรงชีวิต ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กนก จันทร์หา (2556) ที่ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบปกติ

จากการอภิปรายข้างต้น โดยภาพรวมแล้วนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์กับการเรียน อธิบายได้ว่า การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม ที่เน้นให้นักเรียนเรียนรู้โดยใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันเป็นตัวกระตุ้นความสนใจ ผ่านการทำกิจกรรมกระบวนการกลุ่มในการศึกษาความรู้เพิ่มเติมเพื่อนำไปสู่แนวทางในการแก้ปัญหา ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2550) ที่อธิบายว่า การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นจุดตั้งต้นของกระบวนการเรียนรู้และเป็นตัวกระตุ้นการพัฒนาทักษะและกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้โดยการชี้นำตนเอง ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกฝนการสร้างสรรค์ความรู้โดยผ่านกระบวนการคิดด้วยการแก้ปัญหาอย่างมีความหมายต่อผู้เรียน และสอดคล้องกับหลักการทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมของ Bauman et al., (2013) ที่อธิบายว่าทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมเป็นหนึ่งแนวคิดที่มีอิทธิพลเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว การรังแกกันของผู้เรียน ช่วยให้เข้าใจผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะต้องนำเอารูปแบบของทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมมาร่วมด้วยโดยเฉพาะเรื่องกรกลั่นแกล้งทั้งในชีวิตจริงและโลกออนไลน์ที่มีมากขึ้นในปัจจุบัน จึงจะทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้ทั้งหมด

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1.1 การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม ควรจัดรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับระยะเวลาในแต่ละคาบ เนื่องจากมีขั้นตอนการสอน

ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ซึ่งครูผู้สอนจะต้องคอยควบคุมระยะเวลาและจัดกิจกรรมให้เหมาะสมและครบถ้วนทุกขั้นตอน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด

1.2 ในแต่ละขั้นตอนการสอนควรสอดแทรกข้อมูลโดยเฉพาะเหตุการณ์/สถานการณ์ที่เป็นจริงเกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ให้นักเรียนได้สะท้อนความรู้สึกเกี่ยวกับพฤติกรรมและตัวอย่างปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เพื่อนำมาวิเคราะห์และร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงผลกระทบของผู้ที่ถูกระทำในเหตุการณ์/สถานการณ์ รวมทั้งร่วมกันเสนอวิธีการแก้ปัญหา

1.3 การใช้ปัญหาหรือสถานการณ์ในการจัดการเรียนการสอนจะเป็นตัวกระตุ้นที่สำคัญให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ ต้องการที่จะหาคำตอบเพื่อตอบโจทย์การแก้ปัญหา ทั้งนี้การกำหนดปัญหาไม่จำเป็นที่ครูจะต้องเป็นผู้กำหนดเท่านั้น แต่สามารถเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมกันกำหนดปัญหาคำถาม เพื่อเป็นแนวทางที่สำคัญในการกระตุ้นความอยากรู้ อยากหาคำตอบของนักเรียนให้มากที่สุด

1.4 การทำกิจกรรมกลุ่มเป็นส่วนที่สำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม ซึ่งครูผู้สอนควรกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มทุกคน เพราะบางครั้งนักเรียนมักมีปัญหาเรื่องการเข้าร่วมกลุ่มกับสมาชิกบางคน แนวทางการแก้ไขควรเน้นไปที่ประเด็นปัญหาของแต่ละกลุ่มให้มีความน่าสนใจ หรือใช้การวางเงื่อนไขการทำงานกลุ่มความร่วมมือภายในกลุ่ม แต่ไม่ควรนำเงื่อนไขมาใช้กับนักเรียนบ่อยครั้ง ควรเน้นไปที่รูปแบบกิจกรรมและกรณีศึกษาที่น่าสนใจให้นักเรียนเกิดเจตคติต่อการเรียนมากที่สุด

1.5 ครูผู้สอนควรคำนึงอยู่เสมอว่าในการศึกษาความรู้เพิ่มเติมของนักเรียนอาจจะได้รับข้อมูลที่ไม่มีแหล่งอ้างอิง หรือไม่รับข้อมูลที่ถูกต้อง เพราะฉะนั้นก่อนที่จะให้นักเรียนศึกษาควรอธิบายถึงความสำคัญของแหล่งข้อมูล ซึ่งหลังจากการนำเสนอข้อมูลครูผู้สอนสามารถสรุปข้อมูลที่นักเรียนศึกษาอีกครั้งเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน และหลีกเลี่ยงการเรียนรู้ที่ผิดของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมว่าตัวแปรตามที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศ เช่น ความสามารถในการทำกิจกรรมกลุ่ม ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาถึงความร่วมมือระหว่างครูและผู้ปกครอง เพื่อป้องกันปัญหาสุขภาพจิตที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กนก จันทรา. (2556). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กลุ่มสารสนเทศ สำนักงานนโยบายและแผนการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2561). *สถิติทางการศึกษา ปี 2560*. Retrieved 24 มีนาคม 2561 <http://www.bopp-obec.info/home/?pageid=26188>
- เครือข่ายผู้สื่อข่าวและเอ็มทีวี. (2554). *สถิติที่น่าสนใจของ Cyberbullying*. Retrieved 25 กรกฎาคม 2560 <https://cyberbullying101site.wordpress.com/>
- แคทรียา มุขมาลี และวิมล สำราญวานิช. (2554). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารกับการดำรงชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน. *รวมบทความย่อการประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัย ระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 15*, 2594-2602.
- จิตติพันธ์ ความคะนิง และมฤชฎ์ แก้วจินดา. (2559). การปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างควมมั่นคงทางจิตใจ เพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหาสำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 10(2), 40-52.
- จินตนา สรายุทธพิทักษ์. (2557). *โปรแกรมสุขภาพในโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย. (2558). *Cyberbullying เมื่อเด็กถูกรังแกในโลกออนไลน์*. Retrieved 25 กรกฎาคม 2560 <https://www.facebook.com/thaichildpsy/posts/606297562834208:0>

- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2560). *Stop Bullying หยุดกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังไทยติดอันดับ Top5 ของโลก!* Retrieved 25 กรกฎาคม 2560 <https://brandinside.asia/stop-bullying-thailand-top5/>
- โชติกา ภาชีผล. (2559). *การวัดและประเมินผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐริชต์ สาเมาะ. (2556). *การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์*. (ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต), สังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ทิตินา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แพน ไพโรสิงห์. (2558). *ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนแบบตกผลึกที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธันยกร ตุกเทื้อ. (2557). *การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- นภสร เรือนโรจน์รุ่ง. (2558). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน และเจตคติต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2: ทู่นเพื่อการวิจัย* คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปี พ.ศ. 2558.
- นันทนัช สงศิริ. (2553). *ลักษณะส่วนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บริบทของครอบครัว และพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), สาขาวิชาพัฒนาการมนุษย์ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล.
- นิชาภา บุรีกาญจน์. (2556). *ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต), สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2556). *ทฤษฎีและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Theories and Development of Instructional Model)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เอส.พรินติ้ง ไทย แพคตอริ.

- บุษกร เฉลิมสินสุวรรณ. (2558). *ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้ด้วยการทำงานที่มีต่อทักษะการดูแลตนเองและทักษะการสื่อสารของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์), สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุษยรัต รุ่งสาคร. (2554). *การศึกษาค้นคว้าของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการชมเชยผ่านโลกโซเชียล ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตกรุงเทพมหานคร.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์), สาขาวิชาพัฒนาการมนุษย์ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ประคอง กรรณสูต. (2542). *สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประเวศ วะสี. (2537). *ยุทธศาสตร์ทางปัญญาแห่งชาติ.* กรุงเทพฯ: มูลนิธิภูมิปัญญา ร่วมกับสมาคมนักข่าวแห่งประเทศไทย.
- พรพิมล รอดเคราะห์. (2558). *การวิจัยและพัฒนาเกมดิจิทัลการศึกษาแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาในวิชาวิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์), สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรธนี ชูทัย เจนจิต. (2545). *จิตวิทยาการเรียนการสอน (5 ed.).* กรุงเทพฯ: เสริมสิน พีเพรส ชีสเต็ม.
- พรสุข หุ่นนิรันดร์. (2534). *การพัฒนาหลักสูตรสุขศึกษา.* กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เพรส มีเดีย.
- พิสมัย เด่นดวงบริพันธ์. (2539). *การสอนสุขศึกษา.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2558a). *ปฏิรูปการเรียนรู้: ปฏิรูปการศึกษากลับทางจากล่างขึ้นบน (2 ed.).* กรุงเทพฯ: พี.เอ. ลีฟวิ่ง.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2558b). *ปรัชญาการศึกษาเบื้องต้น (10 ed.).* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เมธี ปิลันธนานนท์. (2523). *ปรัชญาการศึกษาสำหรับครู.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ยุวดี ภาขา. (2536). *การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมการจัดการเรียนแบบที่ใช้ปัญหาเป็นหลักสำหรับอาจารย์พยาบาล.* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์), การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- รังสิริศม์ วงศ์อุปราช และพีร วงศ์อุปราช. (2555). *การศึกษาเปรียบเทียบการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมของนักศึกษาปริญญาตรีระหว่างมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชน. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี, 6(กรกฎาคม 2555), 11.*

- ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยากร ตุดแก้ว. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 28(1), 85-98.
- ลักขณา ศิริมาลา และวรรณจริย์ มั่งสิงห์. (2553). ความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน 7E. *วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 4(เมษายน - มิถุนายน 2553), 112-119.
- วรกมล สุนทรานนท์. (2553). ผลของการจัดการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษา ด้วยรูปแบบบทบาทสมมติที่มีต่อผลลัพธ์การเรียนรู้และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณภา เหล่าไพศาลพงษ์. (2554). การศึกษาความสามารถในการคิดแก้ปัญหาและความสนใจในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่จัดการเรียนรู้แบบกระบวนการแก้ปัญหากับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาการมัธยมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. กรุงเทพฯ: บริษัท แอล ที เพรส.
- วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงษ์ และพิมพ์ภา ชานินพงษ์. (2558). สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารการสื่อสารและการจัดการนิต้า*, 1(พฤษภาคม - สิงหาคม 2558), 129-144.
- วิเชษฐุ์ แสงดวงดี. (2557). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยการแก้ปัญหาอย่างมีวิจารณ์ญาณเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการตัดสินใจทางจริยธรรมในวิชาชีพ. *วารสารศาสตร์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์. (2553). "ด่าออนไลน์" วงจรอุบาทว์เด็กไทย. Retrieved 25 กรกฎาคม 2560 <http://manager.co.th/Cyberbiz/ViewNews.aspx?NewsID=9530000170644>
- วิสุทธิวัฒน์ ต๊ะผัด. (2558). ผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์และการประเมินสถานการณ์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2556). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classical Test Theory) (7 ed.)*.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สกุล ออฟ เซนจ เมคเกอร์. (2559). *Cyberbullying ถึงเวลาหรือยัง? ที่จะหยุดรบกวนกันบนโลกออนไลน์*. Retrieved 25 กรกฎาคม 2560
<https://www.schoolofchangemakers.com/knowledge/9979>
- สมาคมวางแผนครอบครัวแห่งประเทศไทย. (2560). *"CYBERBULLYING" ภัยบนโลกออนไลน์ทำร้ายวัยรุ่นได้ง่ายกว่าที่คิด*. Retrieved 25 กรกฎาคม 2560
<http://www.ppat.or.th/th/article/cyberbullying>
- สาขาประเมินมาตรฐาน สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.). (2557). *กระบวนการพัฒนาข้อสอบวัดจิตวิทยาศาสตร์*. Retrieved 14 กันยายน 2560
<http://sa.ipst.ac.th/?p=769>
- สำนักข่าวไทย. (2560). *ผลวิจัยพบเด็กมัธยมต้นเสี่ยงถูกกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์มากที่สุด*. Retrieved 25 กรกฎาคม 2560
<http://www.tnamcot.com/view/5942234ce3f8e4d032374376>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2560). *ETDA เผยพฤติกรรมผู้ใช้เน็ตปี 59 ชี้เทรนด์ใหม่มาแรง ชงรัฐ-เอกชน จับตา 3G/4G ยังต้องปรับปรุง*. Retrieved 25 กรกฎาคม 2560
<https://www.etda.or.th/content/thailand-internet-user-profile-2016-conference.html>
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). *การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน*. กรุงเทพฯ: สกศ.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2558). *วิเคราะห์เด็กและเยาวชน*. กรุงเทพฯ: บางกอกบล็อก.
- สุกัญญา อุทามนตรี. (2555). *ประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบเน้นประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เท่าทันสื่อโฆษณาผลิตภัณฑ์สุขภาพทางอินเทอร์เน็ตสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาสุขศึกษา ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุชาติ โสมประยูร และเอมอัชฌา วัฒนบุรานนท์. (2553). *เทคนิคการสอนสุขศึกษาแบบมีอาชีพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดอกหญ้าวิชาการ.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). *การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ : ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น*. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 25(กรกฎาคม - สิงหาคม 2560), 639-648.
- สุริยเดว ทรีปาตี. (2560). *พัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น*. Retrieved 25 กรกฎาคม 2560
www.nicfd.cf.mahidol.ac.th/th/images/documents/3.pdf

หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2530). *เทคนิคการสอนวิชาสุขศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.

อนุวัติ คุณแก้ว. (2558). *การวัดและประเมินผลการศึกษาแนวใหม่*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อมรทิพย์ อมราภิบาล. (2559). เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยงผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม. *วารสารวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา*, 14(1), 59-73.

อาภรณ์ ใจเพียง. (2550). *หลักการสอน(ฉบับปรับปรุง)* (4 ed.). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

อำนาจ เลิศขยันดี. (2545). *สถิติขั้นสูง*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศิลปสนองการพิมพ์.

ภาษาอังกฤษ

Alrahlah, A. (2016). How effective the problem-based learning (PBL) in dental education. A critical review. *The Saudi Dental Journal*, 28, 155–161.

Barlett, C., & Coyne, S. M. (2014). A Meta-Analysis of Sex Differences in Cyber-Bullying Behavior: The Moderating Role of Age. *AGGRESSIVE BEHAVIOR*, 40, 474–488.

Bauman, S., Cross, D., & Walker, J. (2013). *Principles of cyberbullying research : definitions, measures, and methodology*. Hove, East Sussex: Routledge.

Chen, L. L. (2016). Impacts of Flipped Classroom in High School Health Education. *Journal of Educational Technology*, 44(4), 411–420.

Cross, D., Shaw, T., Hadwen, K., Cardoso, P., Slee, P., Roberts, C., . . . Barnes, A. (2016). Longitudinal Impact of the Cyber Friendly Schools Program on Adolescents' Cyberbullying Behavior. *AGGRESSIVE BEHAVIOR*, 42, 166–180.

Cyberbullying Research Center. (2012). How Many Teens are Actually Involved in Cyberbullying? Retrieved 2017, July 25 <https://cyberbullying.org/how-many-teens-are-actually-involved-in-cyberbullying>

End to Cyber Bullying. (2017). 5 Different Types of Cyberbullying. Retrieved 2017, July 25 <https://www.endcyberbullying.org/5-different-types-of-cyberbullying/>

Family Lives. (2016). What is cyber bullying? Retrieved 2017, July 25 http://www.bullying.co.uk/cyberbullying/what-is-cyberbullying/?_ga=2.159690941.1612277105.1506019537-142658180.1492703923


- Festl, R., & Quandt, T. (2013). Social Relations and Cyberbullying: The Influence of Individual and Structural Attributes on Victimization and Perpetration via the Internet. *Human Communication Research, 39*, 101–126.
- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2015). The Individual or the Group: A Multilevel Analysis of Cyberbullying in School Classes. *Human Communication Research, 41*, 535–556.
- Görzig, A., & Frumkin, L. A. (2013). Cyberbullying experiences on-the-go: When social media can become distressing. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 7*(1).
- Kids safety by Kaspersky. (2015). 10 Forms of Cyberbullying. Retrieved 2017, July 25 <https://kids.kaspersky.com/10-forms-of-cyberbullying/>
- Li, J., Fraser, M. W., & Wike, T. L. (2013). Promoting social competence and preventing childhood aggression: A framework for applying social information processing theory in intervention research. *Aggression and Violent Behavior, 18*, 357–364.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of psychology, 22*(140), 5.
- Loyens, S. M. M., Jones, S. H., Mikkers, J., & Gog, T. v. (2015). Problem-based learning as a facilitator of conceptual change. *Learning and Instruction, 38*, 34-42.
- MASON, K. L. (2008). CYBERBULLYING: A PRELIMINARY ASSESSMENT FOR SCHOOL PERSONNEL. *Psychology in the Schools, 45*(4), 323-348.
- National Center for Education Statistics. (2013). Percentage of students ages 12-18 who reported being cyber-bullied anywhere during the school year, by type of cyber-bullying and selected student and school characteristics. Retrieved 2017, July 25 https://nces.ed.gov/programs/digest/d15/tables/dt15_230.55.asp
- NoBullying.com. (2014). Different Forms of Cyber-Bullying Explained. Retrieved 2017, July 25 <https://noblebullying.com/different-forms-of-cyber-bullying-explained/>
- Ogelman, H. G., & Seven, S. (2012). The effect social information processing in six-year-old children has on their social competence and peer relationships. *Early Child Development and Care, 182*(December 2012), 1623–1643.

- Reemst, L. v., Fischer, T. F. C., & Zwirs, B. W. C. (2016). Social Information Processing Mechanisms and Victimization: A Literature Review. *TRAUMA, VIOLENCE, & ABUSE, 17*, 3-25.
- Reuters. (2012). Cyberbullying a problem around the globe: poll. Retrieved 2017, July 25 <https://www.reuters.com/article/us-cyberbullying-poll/cyberbullying-a-problem-around-the-globe-poll-idUSTRE80A1FX20120111>
- Rodriguez, C. M., Smith, T. L., & Silvia, P. J. (2016). Multimethod Prediction of Physical Parent-Child Aggression Risk in Expectant Mothers and Fathers with Social Information Processing Theory. *Child Abuse Negl, 51*, 106–119.
- Simpson, D. (1972). *Teaching physical education: A system approach*. Boston: Houghton Mufflin Co.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry, 49*(4), 376–385.
- STOP cyberbullying. (2016). What is cyberbullying, exactly? Retrieved 2017, July 25 http://www.stopcyberbullying.org/what_is_cyberbullying_exactly.html
- The Chinese University of Hong Kong. (2010). An In-depth Look at Bullying in Hong Kong. Retrieved 2017, July 25 <https://nobullying.com/bullying-in-hong-kong/>
- The National Children's Bureau. (2017). Young People's Involvement in the Royal Foundation's Cyberbullying Taskforce. Retrieved 2017, July 25 <https://www.ncb.org.uk/what-we-do/our-priorities/health-and-well-being/projects-and-programmes/young-peoples-involvement>
- Walther, J., B., . (2015). Social Information Processing Theory (CMC). *The International Encyclopedia of Interpersonal Communication*, 1-13.
- Weir, J. J. (1974). Problem solving is everybody's problem. *The Science Teacher*(4), 16–18.
- Ziv, Y., Oppenheim, D., & Abraham, S. S. (2004). Social information processing in middle childhood: Relations to infant-mother attachment. *Attachment & Human Development, 6*(September 2004), 32 – 348.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

- ก-1 รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้
วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
- ก-2 รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา
พฤติกรรมกรรล้นแกล้งทางโลกออนไลน์


จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ก-1 รายงานผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
และทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อะเคื้อ กุลประสูติติก
ประธานสาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการสุขภาพและสุขศึกษา
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จินตนา บรรลือศักดิ์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)
3. อาจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ
ประธานสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
4. อาจารย์ ดร.วิรัต เอกกรณรงค์ชัย
อาจารย์ประจำสาขาพลศึกษาและวิชาสุขศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
5. อาจารย์สรินญา รอดพิพัฒน์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ก-2 รายงานผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมมารกลับแก้งทางโลกออนไลน์

1. รองศาสตราจารย์ ดร.กมลวรรณ ตั้งธนกานนท์
อาจารย์ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อะเคื้อ กุลประสูติติก
ประธานสาขาวิชาเทคโนโลยีการจัดการสุขภาพและสุขศึกษา
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จินตนา บรรลือศักดิ์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)
4. อาจารย์ ดร.รุ่งระวี สมะวรรณนะ
ประธานสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
5. อาจารย์สรินญา รอดพิพัฒน์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

เครื่องมือวิจัย

- ข-1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและ
ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
- ข-2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ
- ข-3 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกั้นกั๊งทางโลกออนไลน์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ข-1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวล
สารสนเทศทางสังคม

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
และการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรล้นแกล้งทางโลกออนไลน์

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ภายใจสัมพันธ์
ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2

ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ สุขภาพกายส่งผลต่อสุขภาพจิต
คาบที่ 1 จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที

สาระที่ 4 : การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 : เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด : วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของภาวะสมดุระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต (พ 4.1 ม.2/4)

สาระสำคัญ

สุขภาพกายและสุขภาพจิตมีความสัมพันธ์กัน นักเรียนควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับภาวะสมดุลของสุขภาพกายและสุขภาพจิต ภาวะความไม่สมดุลของสุขภาพกายที่ส่งผลต่อสุขภาพจิต การปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมภาวะสมดุระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต และการแก้ปัญหาการกล้นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการส่งข้อความ รูป วิดีโอ ทำให้ผู้ถูกระทำอับอายบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงการข่มขู่ด้วย จะทำให้นักเรียนเข้าใจความสัมพันธ์ของภาวะสมดุระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิตได้เป็นอย่างดี ก่อให้เกิดความรู้ ความตระหนัก และการปฏิบัติที่ถูกต้องในการส่งเสริมสุขภาพกายและสุขภาพจิตของตนเอง

จุดประสงค์การเรียนรู้ เมื่อจบบทเรียนนี้แล้วนักเรียนสามารถ

1. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของภาวะสมดุระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต (K)
2. ตระหนักถึงความสำคัญของการดูแลสุขภาพกายที่ส่งผลต่อสุขภาพจิต (A)
3. ปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมภาวะสมดุระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต (P)
4. แสดงวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการกล้นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการส่งข้อความ รูป วิดีโอ ทำให้ผู้ถูกระทำอับอายบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงการข่มขู่ด้วย (P.S.)

สาระการเรียนรู้

1. ความสัมพันธ์ของภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต
2. ภาวะความไม่สมดุลของสุขภาพกายที่ส่งผลต่อสุขภาพจิต
3. การปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต
4. การแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการส่งข้อความ รูป วิดีโอ ทำให้ผู้ถูกระทำอับอายบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงการข่มขู่ด้วย

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง (10 นาที)

1. ครูสำรวจความรู้เบื้องต้นของนักเรียนด้วยการใช้คำถามว่า “นักเรียนคิดว่าปัญหาสุขภาพกายมีผลต่อสุขภาพจิตได้หรือไม่” และให้นักเรียนยกตัวอย่างประกอบการตอบคำถาม
2. ครูยกตัวอย่างความสัมพันธ์ของสุขภาพกายที่ส่งผลต่อสุขภาพจิต ในกรณี “นักศึกษามหาวิทยาลัยชื่อดังถูกรถบีบไต่คนจนต้องตัดขาทั้ง 1 ข้าง” แล้วให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม 3 ข้อ ดังนี้
 - 2.1 ถ้านักเรียนเป็นนักศึกษาคนนั้นจะรู้สึกอย่างไร
 - 2.2 ถ้านักเรียนเป็นคนที่ขับรถชนจะรู้สึกอย่างไร
 - 2.3 ถ้านักเรียนต้องไปเรียนด้วยการไม่มีขา 1 ข้าง นักเรียนจะอย่างไร
3. ครูให้นักเรียนสรุปกรณีตัวอย่างเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของสุขภาพกายและสุขภาพจิต เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการดูแลสุขภาพกายและสุขภาพจิต
4. ครูตั้งคำถามต่อไปนี้
 - 4.1 ในแต่ละวันนักเรียนมีกิจกรรมใดบ้างที่ส่งเสริมภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต
 - 4.2 ถ้าอยู่ในชั้นเรียนนักเรียนจะอย่างไรเพื่อเป็นการส่งเสริมภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิตตนเอง
5. ครูให้นักเรียนปฏิบัติตนในการส่งเสริมภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิตตนเองเมื่ออยู่ในชั้นเรียน

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด (20 นาที)

6. นักเรียนวิเคราะห์ประเด็นปัญหาสุขภาพกายที่เป็นสาเหตุก่อให้เกิดปัญหาสุขภาพจิต ซึ่งพบได้ในชีวิตประจำวัน 4 ปัญหา โดยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม ตามจำนวนประเด็นปัญหาที่นักเรียนวิเคราะห์

ตัวอย่างปัญหา

- 1) รูปร่างเล็ก อ่อนแอ ทำให้เล่นกีฬาไม่เก่งจึงถูกเพื่อนล้อเลียน
 - 2) มีโรคประจำตัวที่ไม่สามารถบอกเพื่อนได้
 - 3) ถูกแอบถ่ายรูปและเอาลงเฟซบุ๊ก แล้ววิพากษ์วิจารณ์ถึงรูปร่างของเรา
 - 4) ถูกนำภาพไปตัดต่อเปรียบเทียบกับดาราดอก แล้วแชร์ลงออนไลน์
7. ครูให้แต่ละกลุ่มทำความเข้าใจกับประเด็นปัญหาที่ได้รับ จากนั้นร่วมกันวิเคราะห์ว่าปัญหาคืออะไร อะไรคือสิ่งที่ยังไม่รู้ และหากต้องการรู้จะหาคำตอบได้จากที่ใด จากนั้นศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ซึ่งแต่ละกลุ่มจะวางแผนการศึกษาค้นคว้าโดย
- 7.1 กำหนดวิธีการและแหล่งข้อมูล
 - 7.2 แบ่งหน้าที่ในการปฏิบัติงาน
 - 7.3 ลงมือดำเนินการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และบันทึกผลการศึกษา
- ในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ (5นาที)

8. หลังจากดำเนินการศึกษาค้นคว้า สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มนำข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาร่วมกันอภิปรายพร้อมทั้งสรุปลงในใบงาน
9. เมื่อแต่ละกลุ่มสรุปความรู้จากการศึกษาข้อมูลแล้ว ให้กำหนดวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา (5นาที)

10. แต่ละกลุ่มร่วมวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ โดยครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม
11. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันประเมินแผนการแก้ปัญหาของกลุ่ม

ขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล (10นาที)

12. ครูให้แต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาของกลุ่มตนเอง โดยเพื่อนในชั้นเรียนจะประเมินแนวทางการแก้ปัญหาลงบนใบงานการประเมินการแก้ปัญหา
13. ครูช่วยสรุปประเด็นปัญหา แนวทางการแก้ไขและประเมินผลไปพร้อม ๆ กับนักเรียนและเสนอแนะเพิ่มเติม พร้อมทั้งสรุปสาระสำคัญของบทเรียนผ่าน Power point เรื่อง สุขภาพกายส่งผลต่อสุขภาพจิต และ Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. Power point เรื่อง สุขภาพกายส่งผลต่อสุขภาพจิต
2. Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
3. แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหา
4. ใบงานการประเมินการแก้ปัญหา

การวัดและประเมินผล

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. อธิบาย เนื้อหา ความรู้	K	สามารถวิเคราะห์ เนื้อหาเกี่ยวกับ สุขภาพกายและ สุขภาพจิตได้อย่าง ถูกต้องครบถ้วน	สามารถวิเคราะห์ เนื้อหาเกี่ยวกับ สุขภาพกายและ สุขภาพจิตได้ แต่ไม่ ครบถ้วน	สามารถวิเคราะห์ เนื้อหาเกี่ยวกับ สุขภาพกายและ สุขภาพจิตได้บางส่วน และไม่ครบถ้วน
	A	แสดงความคิดเห็นใน เชิงบวกเกี่ยวกับการ ดูแลสุขภาพกายที่ ส่งผลต่อสุขภาพจิต	แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการดูแล สุขภาพกายที่ส่งผลต่อ สุขภาพจิต	แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการดูแล สุขภาพกายที่ส่งผลต่อ สุขภาพจิตน้อย
	P	-	-	-
2. การปฏิบัติ	K	วิเคราะห์เนื้อหาการ ปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริม ภาวะสมดุลระหว่าง สุขภาพกายและ สุขภาพจิตได้	วิเคราะห์เนื้อหาการ ปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริม ภาวะสมดุลระหว่าง สุขภาพกายและ สุขภาพจิตได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาการ ปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริม ภาวะสมดุลระหว่าง สุขภาพกายและ สุขภาพจิตได้น้อย
	A	-	-	-
	P	ปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริม ภาวะสมดุลระหว่าง สุขภาพกายและ สุขภาพจิตได้ถูกต้อง	ปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริม ภาวะสมดุลระหว่าง สุขภาพกายและ สุขภาพจิตถูกต้อง บางส่วน	ปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริม ภาวะสมดุลระหว่าง สุขภาพกายและ สุขภาพจิตถูกต้อง น้อย

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
3. ความสามารถ ในการ แก้ปัญหา	K	วิเคราะห์เนื้อหาของ ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้	วิเคราะห์เนื้อหาของ ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาของ ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้น้อย
	A	-	-	-
	P	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลกออนไลน์ ได้ถูกต้อง	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลกออนไลน์ ถูกต้องบางส่วน	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลก ออนไลน์ถูกต้องน้อย
4. การให้ความ ร่วมมือในการ ทำงานกลุ่ม		สมาชิกในกลุ่มให้ความ ร่วมมือในการทำงาน ทุกคน	สมาชิกในกลุ่มให้ความ ร่วมมือไม่ทุกคน บาง คนนำงานวิชาอื่นมาทำ ขณะทำงานกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่มไม่ ช่วยเหลือกัน
5. ความพร้อมและ ความกระตือรือร้น ในการร่วม กิจกรรม (รายบุคคล)		มีความพร้อมในการ เรียน และกระตือรือร้น ในการร่วมกิจกรรมที่ ครูกำหนดขึ้น	มีความพร้อมในการ เรียน แต่ยังขาดความ กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรมที่ครู กำหนดขึ้น	ขาดความพร้อมใน การเรียน และความ กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรมที่ครู กำหนดขึ้น
6. การตอบคำถาม และแสดงความ คิดเห็นร่วมกันใน ชั้นเรียน (รายบุคคล)		ให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถาม และแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนเป็นอย่างดี	ให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถาม และแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนบ้าง	ไม่ให้ความร่วมมือใน การตอบคำถาม และ แสดงความคิดเห็นใน ชั้นเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....



แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
และการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรล้นแกล้งทางโลกออนไลน์

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ กายใจสัมพันธ์
 ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2

ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ สุขภาพจิตของวัยรุ่น
 คาบที่ 2 จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที

สาระที่ 4 : การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 : เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด : อธิบายลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหาสุขภาพจิต (พ 4.1 ม.2/5)

สาระสำคัญ

สุขภาพจิตที่ดีเป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะจะทำให้สามารถรับมือกับปัญหาและสิ่งเร้าต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้ นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหาสุขภาพจิต แนวทางการแก้ปัญหา/สถานการณ์ที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตของวัยรุ่น การปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตและการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการล่อลวงละเมิดทางออนไลน์โดยการว่ากล่าว ต่ำ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำมด้อย จะทำให้นักเรียนเข้าใจการดูแลสุขภาพจิตของตนเองได้เป็นอย่างดี ก่อให้เกิดความรู้ ความตระหนัก และการปฏิบัติที่ถูกต้องในการส่งเสริมสุขภาพจิต

จุดประสงค์การเรียนรู้ เมื่อจบบทเรียนนี้แล้วนักเรียนสามารถ

1. อธิบายลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหาสุขภาพจิต (K)
2. เสนอแนวทางการแก้ปัญหา/สถานการณ์ที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตของวัยรุ่น (A)
3. ปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิต (P)
4. แสดงวิธีการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการล่อลวงละเมิดทางออนไลน์ โดยการว่ากล่าว ต่ำ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำมด้อย (P.S.)

สาระการเรียนรู้

1. ลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหาสุขภาพจิต
2. แนวทางการแก้ปัญหา/สถานการณ์ที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตของวัยรุ่น
3. การปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิต

4. การแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการล่องละเมิดทางออนไลน์โดยการว่ากล่าว ด่า ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อย

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง (10นาที)

1. ครูทบทวนความรู้จากการเรียนในคาบที่แล้ว โดยใช้การถาม-ตอบเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่เรียนในคาบและแนวทางการแก้ปัญหาที่นักเรียนร่วมกันวางแผนการแก้ไข

2. ครูให้นักเรียนดูคลิปเรื่อง “Message from a dead man” ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการแชร์คลิปผู้ชายที่ร้องไห้มีรู จนทำให้สังคมตราเขาว่าเป็นไอ้โรคจิต (สืบค้นจากเว็บไซต์ <https://www.youtube.com/watch?v=4YPyJHG8sqs&t=3s>)

3. ครูตั้งคำถามต่อไปนี้

3.1 ชายคนดังกล่าวมีลักษณะอาการของผู้ที่มีปัญหาสุขภาพจิตอย่างไร

3.2 ปัญหาที่เกิดขึ้นส่งผลอะไรบ้าง

3.3 ถ้านักเรียนเป็นชายคนดังกล่าวจะแก้ปัญหาอย่างไร พร้อมยกกรณีตัวอย่าง

3.3.1 มีคนทักแชทมาวิจารณ์ว่านักเรียนเป็นโรคจิต

3.3.2 ถูกคนในโรงเรียนมองด้วยสายตาแปลก ๆ

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด (20นาที)

4. ครูนำเสนอแผนผังชีวิตของเจมส์ ตัวละครสมมติที่ต้องพบเจอกับปัญหามากมาย แล้วให้นักเรียนวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้น

ตัวอย่างปัญหา

1) เครียดเรื่องผลการเรียนจนทำให้ไม่อยากอาหาร

2) ชื่นชอบนักแสดงหรือนักร้องที่มีรูปร่างผอมบางและอยากทำตาม

3) น้อยใจที่ถูกกลบออกจากกลุ่มแชท

4) ถูกเพื่อนหรือคนที่รู้จักโพสตีวิจารณ์เราในทางลบบนเฟซบุ๊ก โดยที่ข้อมูลไม่เป็น

จริง

5. ครูให้นักเรียนจับคู่ และให้เลือกว่าต้องการแก้ปัญหาเกี่ยวกับด้านใดของเจมส์(ตัวละครสมมติ)

6. จากนั้นร่วมกันวิเคราะห์ว่าปัญหาคืออะไร อะไรคือสิ่งที่ยังไม่รู้ และหากต้องการรู้จะหาคำตอบได้จากที่ใด และศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ซึ่งแต่ละคู่จะวางแผนการศึกษา ค้นคว้าโดย

6.1 กำหนดวิธีการและแหล่งข้อมูล

6.2 แบ่งหน้าที่ในการปฏิบัติงาน

6.3 ลงมือดำเนินการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และบันทึกผลการศึกษา

ในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ (5นาที)

7. หลังจากดำเนินการศึกษาค้นคว้า ให้แต่ละคู่มือข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาร่วมกันอภิปรายและสรุปความรู้ลงในใบงาน

8. เมื่อแต่ละคู่มือสรุปความรู้จากการศึกษาข้อมูลแล้ว ให้วางแผนกำหนดวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา (5นาที)

9. แต่ละคู่มือร่วมกันวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ โดยครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม

10. แต่ละคู่มือร่วมกันประเมินแผนการแก้ปัญหาของตัวเอง

ขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล (10นาที)

11. ครูสุ่มบางคู่มือออกมาแนะนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาของตัวเอง (ครอบคลุมทั้ง 4 ปัญหา) โดยเพื่อนในชั้นเรียนจะประเมินแนวทางการแก้ปัญหาลงบนใบงานการประเมินการแก้ปัญหา

12. ครูช่วยสรุปประเด็นปัญหา แนวทางการแก้ไขและประเมินผลไปพร้อม ๆ กับนักเรียนและเสนอแนะเพิ่มเติม พร้อมทั้งสรุปสาระสำคัญของบทเรียนผ่าน Power point เรื่อง สุขภาพจิตของวัยรุ่น และ Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. Power point เรื่อง สุขภาพจิตของวัยรุ่น
2. Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
3. แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหา
4. ใบงานการประเมินการแก้ปัญหา
5. คลิปเรื่อง “Message from a dead man”

การวัดและประเมินผล

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. อธิบายเนื้อหา	K	สามารถวิเคราะห์เนื้อหาได้อย่างถูกต้อง	สามารถวิเคราะห์เนื้อหา และอธิบาย	สามารถวิเคราะห์เนื้อหาได้บางส่วน

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
ความรู้		ครบถ้วน และอธิบายลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหา สุขภาพจิตได้อย่างถูกต้อง	ลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหา สุขภาพจิตได้ แต่ไม่ครบถ้วน	และอธิบายลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหา สุขภาพจิตไม่ครบถ้วน
	A	แสดงความคิดเห็นในเชิงบวกเกี่ยวกับการเสนอแนะทางการแก้ปัญหา/สถานการณ์ที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตของวัยรุ่น	แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเสนอแนะทางการแก้ปัญหา/สถานการณ์ที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตของวัยรุ่น	แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเสนอแนะทางการแก้ปัญหา/สถานการณ์ที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตของวัยรุ่นน้อย
	P	-	-	-
2. การปฏิบัติ	K	วิเคราะห์เนื้อหาการปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตได้	วิเคราะห์เนื้อหาการปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาการปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตได้น้อย
	A	-	-	-
	P	ปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตได้ถูกต้อง	ปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตถูกต้องบางส่วน	ปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตถูกต้องน้อย
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา	K	วิเคราะห์เนื้อหาของปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้	วิเคราะห์เนื้อหาของปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาของปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้น้อย
	A	-	-	-
	P	แสดงวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการกลั่น	แสดงวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการกลั่น	แสดงวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการกลั่น

เกณฑ์การประเมิน	ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
	3	2	1
	แก้มลิงทางโลกออนไลน์ ได้ถูกต้อง	แก้มลิงทางโลกออนไลน์ ถูกต้องบางส่วน	แก้มลิงทางโลก ออนไลน์ถูกต้องน้อย
4. การให้ความ ร่วมมือในการ ทำงานกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่มให้ความ ร่วมมือในการทำงาน ทุกคน	สมาชิกในกลุ่มให้ความ ร่วมมือไม่ทุกคน บาง คนนำงานวิชาอื่นมาทำ ขณะทำงานกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่มไม่ ช่วยเหลือกัน
5. ความพร้อมและ ความกระตือรือร้น ในการร่วม กิจกรรม (รายบุคคล)	มีความพร้อมในการ เรียน และกระตือรือร้น ในการร่วมกิจกรรมที่ ครูกำหนดขึ้น	มีความพร้อมในการ เรียน แต่ยังขาดความ กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรมที่ครู กำหนดขึ้น	ขาดความพร้อมใน การเรียน และความ กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรมที่ครู กำหนดขึ้น
6. การตอบคำถาม และแสดงความ คิดเห็นร่วมกันใน ชั้นเรียน (รายบุคคล)	ให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถาม และแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนเป็นอย่างดี	ให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถาม และแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนบ้าง	ไม่ให้ความร่วมมือใน การตอบคำถาม และ แสดงความคิดเห็นใน ชั้นเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วัน.....เดือน.....ปี.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
และการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ กายใจสัมพันธ์ **ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้** การจัดการอารมณ์และความเครียด
ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 **คาบที่** 3 **จำนวน** 1 คาบ **เวลา** 50 นาที

สาระที่ 4 : การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ 4.1 : เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด : เสนอแนะวิธีปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียด (พ 4.1 ม.2/6)

สาระสำคัญ

การจัดการกับอารมณ์และความเครียดเป็นสิ่งสำคัญจำเป็นในการดำเนินชีวิตแต่ละวัน นักเรียนควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับการประเมินภาวะอารมณ์และความเครียด ความสำคัญจำเป็นในการควบคุมอารมณ์และความเครียด การปฏิบัติตนในการควบคุมอารมณ์และความเครียด และการจัดการกับอารมณ์และความเครียดเมื่ออยู่ในสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์ จะทำให้นักเรียนเข้าใจการจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้เป็นอย่างดี ก่อให้เกิดความรู้ ความตระหนัก และการปฏิบัติ เพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

จุดประสงค์การเรียนรู้ เมื่อจบบทเรียนนี้แล้วนักเรียนสามารถ

1. ประเมินอารมณ์และความเครียดของตนเอง (K)
2. ตระหนักถึงความสำคัญจำเป็นในการควบคุมอารมณ์และความเครียด (A)
3. ปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียด (P)
4. แสดงวิธีจัดการกับอารมณ์และความเครียดเมื่ออยู่ในสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์ (P.S.)

สาระการเรียนรู้

1. การประเมินอารมณ์และความเครียด
2. ความสำคัญจำเป็นในการควบคุมอารมณ์และความเครียด
3. การปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียด

4. การจัดการกับอารมณ์และความเครียดเมื่ออยู่ในสถานการณ์การกักกันแก๊งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง (10นาที)

1. ครูทบทวนความรู้จากการเรียนในคาบที่แล้ว โดยใช้การถาม-ตอบเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่เรียนในคาบและแนวทางการแก้ปัญหาที่นักเรียนร่วมกันวางแผนการแก้ไข

2. ครูให้นักเรียนดูคลิปบุคคลที่มีความเครียดและไม่สามารถจัดการกับอารมณ์และความเครียดของตนเองได้ จากนั้นถามคำถามต่อไปนี้

2.1 นักเรียนคิดว่าวิธีการจัดการความเครียดของบุคคลดังกล่าวควรทำอย่างไร

2.2 นักเรียนเคยมีความเครียดหรือไม่ และจัดการความเครียดของตนเองอย่างไร

3. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น แล้วให้นักเรียนเขียนว่า “ตนเองมีความเครียดอะไร แก้ไขด้วยวิธีการใดเมื่อเกิดความเครียดนั้น ๆ” แล้วนำมาหย่อนใส่กล่องระบายทุกข์ที่ครูเตรียมมา จากนั้นครูสุ่มอ่านของนักเรียนบางคน (โดยไม่บอกชื่อ) เพื่อเป็นกรณีตัวอย่าง

4. ครูแนะนำเว็บไซต์วิธีการประเมินภาวะสุขภาพกายและสุขภาพจิตทางออนไลน์ ครูอธิบายต่อถึงประโยชน์ของการประเมินภาวะสุขภาพกายและสุขภาพจิต ที่นำไปสู่การจัดการกับอารมณ์และความเครียด

5. ครูถามนักเรียนว่า “ทำไมต้องเรียนรู้การจัดการกับอารมณ์และความเครียด” จากนั้นครูให้นักเรียนทดลองฝึกเกร็งและคลายกล้ามเนื้อบางส่วน ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการจัดการกับอารมณ์และความเครียดที่ง่ายที่สุด โดยมีขั้นตอนดังนี้

5.1 นั่งในท่าสบาย ฝึกการเกร็งกล้ามเนื้อ โดยค้างไว้สัก 10 วินาที แล้วคลายออก จากนั้นก็เกร็งใหม่สลับกันไปประมาณ 10 ครั้ง

5.2 เริ่มจากการกำมือ และเกร็งแขนทั้งซ้ายขวาแล้วปล่อย

5.3 คอ โดยการก้มหน้าให้คางจรดคอ เงยหน้าให้มากที่สุดแล้วกลับสู่ท่าปกติ

5.4 หน้าท้องและก้น ใช้วิธีไข่ม่วท้อง ขมิบก้นแล้วคลาย

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด (20นาที)

6. ครูอธิบายปัญหา/สถานการณ์ที่พบได้ในชีวิตประจำวัน จำนวน 4 ประเด็นหลัก ๆ ให้นักเรียนทุกคน ประกอบด้วย

1) การแข่งขันกีฬาของโรงเรียนปีนี้ ทีมวอลเลย์บอลของนักเรียนแพ้ ทั้งที่นักเรียนมั่นใจว่าต้องชนะแน่นอน ซึ่งทำให้นักเรียนเครียดมาก เพราะปีนี้ได้เล่นเป็นปีสุดท้ายก่อนจะจบ

2) นักเรียนคุยแชทในไลน์กับเพื่อนเรื่องการบ้าน หรือบางครั้งเรื่องบทเรียน แต่นักเรียนกลับถูกผู้ปกครองว่ากล่าว เพราะคิดว่านักเรียนเล่นแต่โทรศัพท์ไม่สนใจเรียน จนทะเลาะกัน เป็นเรื่องใหญ่โต

3) นักเรียนถูกเพื่อนตั้งกลุ่มแชทใหม่โดยที่ไม่มีเราในนั้น

4) นักเรียนถูกตั้งกลุ่ม/เพจต่อต้าน (anti)

7. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม เท่า ๆ กัน ตามจำนวนประเด็นปัญหาที่ครูกำหนดขึ้น จากนั้นแต่ละกลุ่มปฏิบัติดังนี้

7.1 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำความเข้าใจกับประเด็นปัญหาที่ได้รับ

7.2 ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อประกอบการแก้ปัญหา โดยตอบคำถามลงในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหาที่ครูแจกให้ ซึ่งแต่ละกลุ่มสามารถศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย (หนังสือเรียน/อินเทอร์เน็ต/ครูผู้สอน)

ขั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ (5นาที)

8. หลังจากดำเนินการศึกษาค้นคว้า ให้แต่ละกลุ่มสรุปความรู้และร่วมกันอภิปรายถึงองค์ความรู้ที่ได้รับและแนวทางการแก้ปัญหา

9. เมื่อแต่ละกลุ่มสรุปความรู้จากการศึกษาข้อมูลแล้ว ให้วางแผนกำหนดวัตถุประสงค์ (แก้ปัญหาดังกล่าวเพื่ออะไร หรือเพื่อให้เกิดผลอย่างไร)

ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา (5นาที)

10. นักเรียนทุกกลุ่มวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ โดยวาดเป็นแผนผังการแก้ปัญหาลงกระดาษปริบชาร์ท ตามลำดับขั้นตอนการแก้ปัญหา ดังนี้

10.1 ปัญหาคืออะไร

10.2 ปัญหาดังกล่าวเกิดจากสาเหตุใด

10.3 ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร

10.4 ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร

11. เมื่อวางแผนการแก้ปัญหาแล้ว ให้ประเมินแผนการแก้ปัญหาภายในกลุ่ม

ขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล (10นาที)

12. ครูให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาของตนเอง โดยเพื่อนในชั้นเรียนจะประเมินแนวทางการแก้ปัญหาร่วมกัน

13. ครูช่วยสรุปประเด็นปัญหา แนวทางการแก้ไขและประเมินผลไปพร้อม ๆ กับนักเรียนและเสนอแนะเพิ่มเติม พร้อมทั้งสรุปสาระสำคัญของบทเรียนผ่าน Power point เรื่อง

อารมณ์และความเครียด และ Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์รูปแบบของการลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. Power point เรื่อง อารมณ์และความเครียด
2. Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์รูปแบบของการลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์
3. แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหา
4. คลิปตัวอย่างบุคคลที่มีความเครียด
5. กล่องระบายทุกข์

การวัดและประเมินผล

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. อธิบาย เนื้อหา ความรู้	K	สามารถวิเคราะห์เนื้อหาได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน และประเมินอารมณ์และความเครียดของตนเองได้อย่างถูกต้อง	สามารถวิเคราะห์เนื้อหา และประเมินอารมณ์และความเครียดของตนเองได้ แต่ไม่ครบถ้วน	สามารถวิเคราะห์เนื้อหาได้บางส่วน และประเมินอารมณ์และความเครียดของตนเองไม่ครบถ้วน
	A	แสดงความคิดเห็นในเชิงบวกเกี่ยวกับความสำคัญจำเป็นในการควบคุมอารมณ์และความเครียด	แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญจำเป็นในการควบคุมอารมณ์และความเครียด	แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญจำเป็นในการควบคุมอารมณ์และความเครียดน้อย
	P	-	-	-
2. การปฏิบัติ	K	วิเคราะห์เนื้อหาการปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้	วิเคราะห์เนื้อหาการปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาการปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้น้อย
	A	-	-	-

เกณฑ์การประเมิน	ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน			
	3	2	1	
	P	ปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้ถูกต้อง	ปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียดถูกต้องบางส่วน	ปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียดถูกต้องน้อย
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา	K	วิเคราะห์เนื้อหาของปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้	วิเคราะห์เนื้อหาของปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาของปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้น้อย
	A	-	-	-
	P	แสดงวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้ถูกต้อง	แสดงวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ถูกต้องบางส่วน	แสดงวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ถูกต้องน้อย
7. การให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม		สมาชิกในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำงานทุกคน	สมาชิกในกลุ่มให้ความร่วมมือไม่ทุกคน บางคนนำงานวิชาอื่นมาทำขณะทำงานกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่มไม่ช่วยเหลือกัน
4. ความพร้อมและความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม (รายบุคคล)		มีความพร้อมในการเรียน และกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมที่ครูกำหนดขึ้น	มีความพร้อมในการเรียน แต่ยังขาดความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมที่ครูกำหนดขึ้น	ขาดความพร้อมในการเรียน และความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมที่ครูกำหนดขึ้น
5. การตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียน (รายบุคคล)		ให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนเป็นอย่างดี	ให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนบ้าง	ไม่ให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....



ลงชื่อ.....

(.....)

วัน.....เดือน.....ปี.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

**แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
และการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์**

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สวัสดิภาพเพื่อชีวิต **ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้** พฤติกรรมเสี่ยงหลีกเลี่ยงได้
ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 **คาบที่** 4 **จำนวน** 1 **คาบ** **เวลา** 50 **นาที**

สาระที่ 5 : ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 : ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้จ่ายสารเสพติด และความรุนแรง

ตัวชี้วัด : อธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง (พ 5.1 ม.2/2)

สาระสำคัญ

พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้จ่าย สารเสพติด และความรุนแรงส่งผลต่อความปลอดภัยในการดำเนินชีวิตประจำวัน นักเรียนควรศึกษาการวิเคราะห์และประเมินพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความปลอดภัยในชีวิต วิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง การวางแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง การปฏิบัติตามแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง และการแก้ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงต่อความปลอดภัยในชีวิต ที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการล่วงละเมิดทางออนไลน์โดยการว่ากล่าว ต่ำ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อย จะทำให้นักเรียนเข้าใจหลักการ แนวทางการป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยงได้เป็นอย่างดี ก่อให้เกิดความรู้ ความตระหนัก และการปฏิบัติที่ถูกต้องในการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงที่ส่งผลต่อความปลอดภัยในชีวิต

จุดประสงค์การเรียนรู้ เมื่อจบบทเรียนนี้แล้วนักเรียนสามารถ

1. วิเคราะห์และประเมินพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความปลอดภัยในชีวิต (K)
2. อธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง (K)
3. วางแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง (A)
4. ปฏิบัติตามแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง (P)
5. แสดงวิธีการแก้ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงต่อความปลอดภัยในชีวิต ที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการล่วงละเมิดทางออนไลน์โดยการว่ากล่าว ต่ำ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อย (P.S.)

สาระการเรียนรู้

1. การวิเคราะห์และประเมินพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิต
2. วิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง
3. การวางแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง
4. การปฏิบัติตามแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง
5. การแก้ปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิต ที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการล่วงละเมิดทางออนไลน์โดยการว่ากล่าว ต่ำ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อย

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง (10นาที)

1. ครูทบทวนความรู้จากการเรียนในคาบที่แล้ว โดยใช้การถาม-ตอบเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่เรียนในคาบและแนวทางการแก้ปัญหาที่นักเรียนร่วมกันวางแผนการแก้ไข
2. ครูให้นักเรียนดูคลิป “นาทิสยอง โจรเหี้ยมใช้มีดจ้วงแทงคอเหยื่อหนุ่มดับกลางถนน ชิงไอโฟน” (สืบค้นจากเว็บไซต์ <https://www.youtube.com/watch?v=4nmUw2kYjfg>) แล้วตั้งคำถามต่อไปนี้
 - 2.1 อะไรคือพฤติกรรมเสี่ยงที่ก่อให้เกิดเหตุการณ์ดังกล่าว
 - 2.2 ถ้านักเรียนเป็นคนในครอบครัวของผู้ถูกทำร้ายรู้สึกอย่างไร
 - 2.3 ถ้านักเรียนเป็นคนที่โดนทำร้าย และย้อนเวลากลับไปได้นักเรียนจะอย่างไร
3. ครูสรุปประเด็นพฤติกรรมเสี่ยงตัวอย่าง แล้วถามนักเรียนต่อว่า นักเรียนมีวิธีการป้องกันไม่ให้เกิดเหตุการณ์ดังกล่าวกับตนเองอย่างไร จากนั้นให้นักเรียนแสดงทักษะการใช้โทรศัพท์ในที่สาธารณะอย่างปลอดภัย

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด (20นาที)

4. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม ตามจำนวนฐานประเด็นปัญหาที่กำหนดขึ้น ตัวอย่างปัญหา
 - 1) มีปัญหาทะเลาะวิวาทกับเพื่อนจนถึงขั้นใช้กำลัง
 - 2) ไม่ข้ามถนนบนทางม้าลาย และเล่นโทรศัพท์ขณะข้ามถนน
 - 3) ชอบเข้าไปแสดงความคิดเห็นต่อทวิตและใช้ถ้อยคำหยาบคาย ให้กับนักแสดง นักร้อง หรือคนดังที่มีข่าวเสียหาย

4) ถูกสร้างบัญชีออนไลน์ (username) ปลอม เพื่อมาตีสนิทกับเรา และข่มขู่ใน
ภายหลัง

5. ครูให้นักเรียนเข้าไปศึกษารายละเอียดต่าง ๆ ของปัญหาในฐาน เพื่อนำไปสู่การวางแผนการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ (5นาที)

6. หลังจากดำเนินการศึกษาค้นคว้าในแต่ละฐาน นักเรียนทุกคนนำข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้ามารूपความรู้ลงในใบงาน

7. เมื่อแต่ละคนสรุปความรู้จากการศึกษาข้อมูลแล้ว ให้วางแผนกำหนดวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา (5นาที)

8. นักเรียนทุกคนวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ โดยครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม

9. จากนั้นนักเรียนทุกคนประเมินแผนการแก้ปัญหาของตนเอง

ขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล (10นาที)

12. ครูสุ่มนักเรียนบางคนออกมานำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาของตนเอง โดยเพื่อนในชั้นเรียนจะประเมินแนวทางการแก้ปัญหาลงบนใบงานการประเมินการแก้ปัญหา

13. ครูช่วยสรุปประเด็นปัญหา แนวทางการแก้ไขและประเมินผลไปพร้อม ๆ กับนักเรียนและเสนอแนะเพิ่มเติม พร้อมทั้งสรุปสาระสำคัญของบทเรียนผ่าน Power point เรื่อง พฤติกรรมเสี่ยงหลีกเลี่ยงได้ และ Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. Power point เรื่อง พฤติกรรมเสี่ยงหลีกเลี่ยงได้
2. Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
3. แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหา
4. ใบงานการประเมินการแก้ปัญหา
5. คลิป “นาทิสยอง โจรเหี้ยมใช้มีดจ้วงแทงคอเหยื่อหนุ่มดับกลางถนน ชิงไอโฟน”

การวัดและประเมินผล

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. อธิบาย เนื้อหา	K	สามารถวิเคราะห์ เนื้อหาได้อย่างถูกต้อง	สามารถวิเคราะห์ เนื้อหา และประเมิน	สามารถวิเคราะห์ เนื้อหาได้บางส่วน

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
ความรู้		ครบถ้วน และประเมินพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิตได้อย่างถูกต้อง	พฤติกรรมต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิตได้ แต่ไม่ครบถ้วน	และประเมินพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิตไม่ครบถ้วน
		สามารถวิเคราะห์เนื้อหาได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน และอธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง ได้อย่างถูกต้อง	สามารถวิเคราะห์เนื้อหา และอธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยง ได้ แต่ไม่ครบถ้วน	สามารถวิเคราะห์เนื้อหาได้บางส่วน และอธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงได้ ไม่ครบถ้วน
	A	แสดงความคิดเห็นในเชิงบวกเกี่ยวกับการวางแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง	แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการวางแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยง	แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการวางแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงน้อย
	P	-	-	-
2. การปฏิบัติ	K	วิเคราะห์เนื้อหาการปฏิบัติตามแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงได้	วิเคราะห์เนื้อหาการปฏิบัติตามแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาการปฏิบัติตามแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงได้น้อย
	A	-	-	-
	P	ปฏิบัติตามแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงได้ถูกต้อง	ปฏิบัติตามแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงถูกต้องบางส่วน	ปฏิบัติตามแผนป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงถูกต้องน้อย
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา	K	วิเคราะห์เนื้อหาของปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้	วิเคราะห์เนื้อหาของปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาของปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้น้อย

เกณฑ์การประเมิน	ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
	3	2	1
A	-	-	-
P	แสดงวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้ถูกต้อง	แสดงวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ถูกต้องบางส่วน	แสดงวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ถูกต้องน้อย
4. การให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่มให้ความร่วมมือในการทำงานทุกคน	สมาชิกในกลุ่มให้ความร่วมมือไม่ทุกคน บางคนนำงานวิชาอื่นมาทำขณะทำงานกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่มไม่ช่วยเหลือกัน
5. ความพร้อมและความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม (รายบุคคล)	มีความพร้อมในการเรียน และกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมที่ครูกำหนดขึ้น	มีความพร้อมในการเรียน แต่ยังขาดความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมที่ครูกำหนดขึ้น	ขาดความพร้อมในการเรียน และความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมที่ครูกำหนดขึ้น
6. การตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียน (รายบุคคล)	ให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนเป็นอย่างดี	ให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียนบ้าง	ไม่ให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม และแสดงความคิดเห็นในชั้นเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วัน.....เดือน.....ปี.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
และการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สวัสดิภาพเพื่อชีวิต **ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้** รู้เท่าทันสถานการณ์เสี่ยง
ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 **คาบที่** 5 **จำนวน** 1 **คาบ** **เวลา** 50 **นาที**

สาระที่ 5 : ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 : ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง

ตัวชี้วัด : อธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง (พ 5.1 ม.2/2)

สาระสำคัญ

สถานการณ์เสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรงส่งผลต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิตและการดำเนินชีวิตประจำวัน นักเรียนควรศึกษาการวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิต วิธีการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง การวางแผนป้องกันสถานการณ์เสี่ยง การปฏิบัติตามแผนป้องกันสถานการณ์เสี่ยง และการแก้ปัญหาสถานการณ์เสี่ยงต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิต ที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการแอบเข้าไปในบัญชีออนไลน์ของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเกิดความเสียหาย จะทำให้นักเรียนเข้าใจหลักการ แนวทางการป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยงได้เป็นอย่างดี ก่อให้เกิดความรู้ ความตระหนัก และการปฏิบัติที่ถูกต้องในการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงที่ส่งผลต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิต

จุดประสงค์การเรียนรู้ เมื่อจบบทเรียนนี้แล้วนักเรียนสามารถ

1. วิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิต (K)
2. อธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง (K)
3. วางแผนป้องกันสถานการณ์เสี่ยง (A)
4. ปฏิบัติตามแผนป้องกันสถานการณ์เสี่ยง (P)
5. แสดงวิธีการแก้ปัญหาสถานการณ์เสี่ยงต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิต ที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการแอบเข้าไปในบัญชีออนไลน์ของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเกิดความเสียหาย (P.S.)

สาระการเรียนรู้

1. การวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิต
2. วิธีการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง
3. การวางแผนป้องกันสถานการณ์เสี่ยง
4. การปฏิบัติตามแผนป้องกันสถานการณ์เสี่ยง
5. การแก้ปัญหาสถานการณ์เสี่ยงต่อความไม่ปลอดภัยในชีวิต ที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการแอบเข้าไปในบัญชีออนไลน์ของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเกิดความเสียหาย

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง (10 นาที)

1. ครูทบทวนความรู้จากการเรียนในคาบที่แล้ว โดยใช้การถาม-ตอบเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่เรียนในคาบและแนวทางการแก้ปัญหาที่นักเรียนร่วมกันวางแผนการแก้ไข
2. ครูสุ่มถามนักเรียนว่า สถานการณ์ที่เสี่ยงที่สุดในชีวิตของนักเรียนคืออะไร จากนั้นครูให้นักเรียนดูภาพสถานการณ์เสี่ยงต่าง ๆ ที่ถูกพบบ่อยตามหน้าหนังสือพิมพ์หรือสื่อออนไลน์
3. ครูยกตัวอย่างสถานการณ์เสี่ยง กรณีเกิดเพลิงไหม้รถตู้ แล้วมีคนไปถ่ายรูปใกล้ ๆ เพื่อเอาลงเฟซบุ๊กส่วนตัว แล้วให้นักเรียนจับคู่ 2 คน ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับประเด็น ดังนี้
 - 3.1 สาเหตุ
 - 3.2 ผลของการกระทำ
 - 3.3 ก่อให้เกิดความเสี่ยงมากน้อยเพียงใด (น้อย/ปานกลาง/มาก)
 - 3.4 วิธีการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง
4. ครูสุ่มถามคำตอบข้อ 1 และข้อ 2 กับบางกลุ่ม จากนั้นครูถามข้อ 3 โดยไล่จากน้อยไปหามาก ซึ่งนักเรียนจะต้องให้เหตุผลว่า ทำไมจึงให้ระดับความเสี่ยงเท่านี้ และสุ่มถามคำตอบข้อ 4 กับบางกลุ่ม
5. ครูสรุปประเด็นสถานการณ์เสี่ยงตัวอย่าง และถามนักเรียนว่า “นักเรียนมีวิธีการในการป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยงอย่างไร” พร้อมสมมติตัวอย่างสถานการณ์เสี่ยงในชั้นเรียนแล้วให้นักเรียนแสดงการปฏิบัติตนว่าควรทำอย่างไร

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด (20 นาที)

6. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม เพื่อศึกษาประเด็นปัญหาที่กำหนดขึ้น
ตัวอย่างปัญหา

- 1) ตามเพื่อนไปดูการแข่งขันจักรยานยนต์บนท้องถนนในเวลากลางคืน
- 2) เพื่อนไปเที่ยวกับแฟนและชวนเราไปด้วย
- 3) ถูกสวมรอยโพสต์สถานะบนเฟซบุ๊กส่วนตัวของเรา โดยที่ไม่รู้ว่าเป็นใคร
- 4) ถูกข่มขู่ว่าจะทำร้ายคนในครอบครัว เพราะรู้ข้อมูลจากประวัติส่วนตัวที่เราแชร์

ในเฟซบุ๊ก

7. เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มทราบประเด็นปัญหาของตนเองแล้ว ให้นักเรียนกระจายออกไปนั่งเป็นวงกลม ทั้งหมด 4 วง โดยแต่ละวงจะมีครบทั้ง 4 ประเด็นปัญหา จากนั้นนักเรียนทุกคนทำความเข้าใจกับประเด็นปัญหาที่ได้รับ วิเคราะห์ว่าปัญหาคืออะไร อะไรคือสิ่งที่ยังไม่รู้ และหากต้องการรู้จะหาคำตอบได้จากที่ใด จากนั้นศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

ขั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ (5นาที)

8. หลังจากดำเนินการศึกษาค้นคว้า นักเรียนทุกคนจะนำข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาอภิปรายและสรุปความรู้ลงในใบงาน

9. เมื่อแต่ละคนสรุปความรู้จากการศึกษาข้อมูลแล้ว ให้วางแผนกำหนดวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา (5นาที)

10. แต่ละคนวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ โดยครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม

11. สมาชิกในวงร่วมกันประเมินแผนการแก้ปัญหาของทั้ง 4 ประเด็น แล้วให้นักเรียนกลับมารวมตัวกันที่กลุ่มเดิม(กลุ่มที่ได้ประเด็นปัญหาเดียวกัน)

ขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล (10นาที)

12. ครูให้แต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาของกลุ่มตนเอง โดยเพื่อนในชั้นเรียนจะประเมินแนวทางการแก้ปัญหาลงในใบงานการประเมินการแก้ปัญหา

13. ครูช่วยสรุปประเด็นปัญหา แนวทางการแก้ไขและประเมินผลไปพร้อม ๆ กับนักเรียนและเสนอแนะเพิ่มเติม พร้อมทั้งสรุปสาระสำคัญของบทเรียนผ่าน Power point เรื่อง รู้เท่าทันสถานการณ์เสี่ยง และ Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. Power point เรื่อง รู้เท่าทันสถานการณ์เสี่ยง
2. Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
3. แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหา
4. ใบงานการประเมินการแก้ปัญหา

การวัดและประเมินผล

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. อธิบาย เนื้อหา ความรู้	K	สามารถวิเคราะห์ เนื้อหาได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน และประเมิน สถานการณ์ต่าง ๆ ที่ ส่งผลต่อความไม่ ปลอดภัยในชีวิตได้ อย่างถูกต้อง	สามารถวิเคราะห์ เนื้อหา และประเมิน สถานการณ์ต่าง ๆ ที่ ส่งผลต่อความไม่ ปลอดภัยในชีวิตได้ แต่ ไม่ครบถ้วน	สามารถวิเคราะห์ เนื้อหาได้บางส่วน และประเมิน สถานการณ์ต่าง ๆ ที่ ส่งผลต่อความไม่ ปลอดภัยในชีวิตไม่ ครบถ้วน
		สามารถวิเคราะห์ เนื้อหาได้อย่างถูกต้อง ครบถ้วน และอธิบาย วิธีการหลีกเลี่ยง สถานการณ์เสี่ยง ได้ อย่างถูกต้อง	สามารถวิเคราะห์ เนื้อหา และอธิบาย วิธีการหลีกเลี่ยง สถานการณ์เสี่ยง ได้ แต่ไม่ครบถ้วน	สามารถวิเคราะห์ เนื้อหาได้บางส่วน และอธิบายวิธีการ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ เสี่ยงได้ ไม่ครบถ้วน
	A	แสดงความคิดเห็นใน เชิงบวกเกี่ยวกับการ วางแผนป้องกัน สถานการณ์เสี่ยง	แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการวางแผน ป้องกันสถานการณ์ เสี่ยง	แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการวางแผน ป้องกันสถานการณ์ เสี่ยงน้อย
	P	-	-	-
2. การปฏิบัติ	K	วิเคราะห์เนื้อหาการ ปฏิบัติตามแผนป้องกัน สถานการณ์เสี่ยงได้	วิเคราะห์เนื้อหาการ ปฏิบัติตามแผนป้องกัน สถานการณ์เสี่ยงได้ บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาการ ปฏิบัติตามแผน ป้องกันสถานการณ์ เสี่ยงได้น้อย
	A	-	-	-
	P	ปฏิบัติตามแผนป้องกัน สถานการณ์เสี่ยงได้ ถูกต้อง	ปฏิบัติตามแผนป้องกัน สถานการณ์เสี่ยง ถูกต้องบางส่วน	ปฏิบัติตามแผน ป้องกันสถานการณ์ เสี่ยงถูกต้องน้อย
3. ความสามารถ	K	วิเคราะห์เนื้อหาของ	วิเคราะห์เนื้อหาของ	วิเคราะห์เนื้อหาของ

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
ถในการ แก้ปัญหา		ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้	ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้บางส่วน	ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้น้อย
	A	-	-	-
	P	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลกออนไลน์ ได้ถูกต้อง	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลกออนไลน์ ถูกต้องบางส่วน	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลก ออนไลน์ถูกต้องน้อย
4. การให้ความ ร่วมมือในการ ทำงานกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่มให้ความ ร่วมมือในการทำงาน ทุกคน	สมาชิกในกลุ่มให้ความ ร่วมมือไม่ทุกคน บาง คนนำงานวิชาอื่นมาทำ ขณะทำงานกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่มไม่ ช่วยเหลือกัน	
5. ความพร้อมและ ความกระตือรือร้น ในการร่วม กิจกรรม (รายบุคคล)	มีความพร้อมในการ เรียน และกระตือรือร้น ในการร่วมกิจกรรมที่ ครูกำหนดขึ้น	มีความพร้อมในการ เรียน แต่ยังขาดความ กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรมที่ครู กำหนดขึ้น	ขาดความพร้อมใน การเรียน และความ กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรมที่ครู กำหนดขึ้น	
6. การตอบคำถาม และแสดงความ คิดเห็นร่วมกันใน ชั้นเรียน (รายบุคคล)	ให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถาม และแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนเป็นอย่างดี	ให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถาม และแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนบ้าง	ไม่ให้ความร่วมมือใน การตอบคำถาม และ แสดงความคิดเห็นใน ชั้นเรียน	

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....



สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและองค์ประกอบของทักษะการสื่อสาร
2. แนวทางการใช้ทักษะการสื่อสารในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย
3. ทักษะการสื่อสารในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย
4. การแก้ปัญหาที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการแอบเข้าไปในบัญชีออนไลน์ของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเกิดความเสียหาย โดยใช้ทักษะการสื่อสาร

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง (10 นาที)

1. ครูทบทวนความรู้จากการเรียนในคาบที่แล้ว โดยใช้การถาม-ตอบเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่เรียนในคาบและแนวทางการแก้ปัญหาที่นักเรียนร่วมกันวางแผนการแก้ไข
2. ครูให้นักเรียนเล่นเกม “ใบ้คำ” โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม (แบ่งครึ่งห้องตามที่นั่ง) แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาใบ้ จากนั้นให้เพื่อนที่เหลือช่วยกันตอบ กลุ่มไหนสามารถตอบได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
3. หลังจบเกมครูถามนักเรียนว่า “ตัวแทนนักเรียนที่ออกมาใบ้คำจำเป็นต้องใช้ทักษะอะไรบ้างจึงจะสามารถเล่นเกมได้ดี” ครูถามต่อว่า “ทักษะการสื่อสารมีความจำเป็นหรือไม่”
4. ครูให้นักเรียนดูคลิปตลกเกี่ยวกับคนที่ขาดทักษะการสื่อสาร จากนั้นถามนักเรียนว่า “ผู้ที่ขาดทักษะการสื่อสารเป็นอย่างไร” แล้วพูดต่อว่า “ในคลิปอาจจะดูตลก แต่ในชีวิตจริงการขาดทักษะการสื่อสารก็ส่งผลทำให้เกิดปัญหา/สถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตรายได้”
5. ครูสรุปตัวอย่างประเด็นปัญหาด้านทักษะการสื่อสาร จากนั้นครูยกตัวอย่างสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตรายแล้วให้นักเรียนช่วยกันหาแนวทางการใช้ทักษะการสื่อสารในการป้องกันและหลีกเลี่ยง และให้แสดงทักษะดังกล่าวในชั้นเรียนบางกรณี

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด (20 นาที)

6. ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม 3 คน ตามจำนวนประเด็นปัญหาที่กำหนดขึ้น ตัวอย่างปัญหา
 - 1) นักเรียนทำแบบฝึกหัดผิดบท จึงทำให้โดนครูหักคะแนน
 - 2) แฟนบอกให้นักเรียนไปทำแท้ง
 - 3) ทะเลาะกับเพื่อนในกลุ่มไลน์ เนื่องจากไม่เข้าใจกันเรื่องงานกลุ่ม

4) เพื่อนเอาโทรศัพท์เราไปเล่น โดยเข้าไปในแอปเฟซบุ๊ก จากนั้นไปกดติดตามเพจ
อนาจารย์ไม่เหมาะสม

7. ครูให้แต่ละกลุ่มทำความเข้าใจกับประเด็นปัญหาที่ได้รับ จากนั้นร่วมกันวิเคราะห์ว่า
ปัญหาคืออะไร อะไรคือสิ่งที่ยังไม่รู้ และหากต้องการรู้จะหาคำตอบได้จากที่ใด จากนั้นศึกษาข้อมูล
จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ซึ่งแต่ละกลุ่มจะวางแผนการศึกษาค้นคว้าโดย

7.1 กำหนดวิธีการและแหล่งข้อมูล

7.2 แบ่งหน้าที่ในการปฏิบัติงาน

7.3 ลงมือดำเนินการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และบันทึกผลการศึกษา
ในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ (5นาที)

8. หลังจากดำเนินการศึกษาค้นคว้า สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มนำข้อมูลที่ได้ศึกษาค้น
คว้ามาร่วมกันอภิปรายสรุปความรู้ลงในใบงาน

9. เมื่อแต่ละกลุ่มสรุปความรู้จากการศึกษาข้อมูลแล้ว ให้วางแผนกำหนดวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา (5นาที)

10. แต่ละกลุ่มร่วมวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ โดยครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม

11. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันประเมินแผนการแก้ปัญหาของกลุ่ม

ขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล (10นาที)

12. ครูให้แต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาของกลุ่มตนเอง โดยเพื่อนในชั้น
เรียนจะประเมินแนวทางการแก้ปัญหาลงบนใบงานการประเมินการแก้ปัญหา

13. ครูช่วยสรุปประเด็นปัญหา แนวทางการแก้ไขและประเมินผลไปพร้อม ๆ กับ
นักเรียนและเสนอแนะเพิ่มเติม พร้อมทั้งสรุปสาระสำคัญของบทเรียนผ่าน Power point เรื่อง ทักษะ
ชีวิต : ทักษะการสื่อสาร และ Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. Power point เรื่อง ทักษะชีวิต : ทักษะการสื่อสาร
2. Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
3. แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหา
4. ใบงานการประเมินการแก้ปัญหา
5. คลิปตลก

การวัดและประเมินผล

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. อธิบาย เนื้อหา ความรู้	K	สามารถระบุ ความหมายและ องค์ประกอบของ ทักษะการสื่อสารได้ อย่างถูกต้อง	สามารถระบุ ความหมายและ องค์ประกอบของ ทักษะการสื่อสารได้ แต่ไม่ครบถ้วน	สามารถระบุ ความหมายและ องค์ประกอบของ ทักษะการสื่อสารได้ ไม่ครบถ้วน
	A	แสดงความคิดเห็นใน เชิงบวกเกี่ยวกับการ เสนอแนวทางการใช้ ทักษะการสื่อสารใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตราย	แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการเสนอแนว ทางการใช้ทักษะการ สื่อสารในการป้องกัน ตนเองและหลีกเลี่ยง สถานการณ์คับขันที่ อาจนำไปสู่อันตราย	แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการเสนอแนว ทางการใช้ทักษะการ สื่อสารในการป้องกัน ตนเองและหลีกเลี่ยง สถานการณ์คับขันที่ อาจนำไปสู่อันตราย น้อย
	P	-	-	-
2. การปฏิบัติ	K	วิเคราะห์เนื้อหาการใช้ ทักษะการสื่อสารใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตรายได้	วิเคราะห์เนื้อหาการใช้ ทักษะการสื่อสารในการ ป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตรายได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาการใช้ ทักษะการสื่อสารใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตรายได้น้อย
	A	-	-	-
	P	ใช้ทักษะการสื่อสารใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตรายได้ถูกต้อง	ใช้ทักษะการสื่อสารใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตรายถูกต้อง บางส่วน	ใช้ทักษะการสื่อสารใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตรายถูกต้องน้อย

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
3. ความสามารถ ในการ แก้ปัญหา	K	วิเคราะห์เนื้อหาของ ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้	วิเคราะห์เนื้อหาของ ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาของ ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้น้อย
	A	-	-	-
	P	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลกออนไลน์ ได้ถูกต้อง	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลกออนไลน์ ถูกต้องบางส่วน	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลก ออนไลน์ถูกต้องน้อย
4. การให้ความ ร่วมมือในการ ทำงานกลุ่ม		สมาชิกในกลุ่มให้ความ ร่วมมือในการทำงาน ทุกคน	สมาชิกในกลุ่มให้ความ ร่วมมือไม่ทุกคน บาง คนนำงานวิชาอื่นมาทำ ขณะทำงานกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่มไม่ ช่วยเหลือกัน
5. ความพร้อมและ ความกระตือรือร้น ในการร่วม กิจกรรม (รายบุคคล)		มีความพร้อมในการ เรียน และกระตือรือร้น ในการร่วมกิจกรรมที่ ครูกำหนดขึ้น	มีความพร้อมในการ เรียน แต่ยังขาดความ กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรมที่ครู กำหนดขึ้น	ขาดความพร้อมใน การเรียน และความ กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรมที่ครู กำหนดขึ้น
6. การตอบคำถาม และแสดงความ คิดเห็นร่วมกันใน ชั้นเรียน (รายบุคคล)		ให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถาม และแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนเป็นอย่างดี	ให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถาม และแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนบ้าง	ไม่ให้ความร่วมมือใน การตอบคำถาม และ แสดงความคิดเห็นใน ชั้นเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....



แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
และการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สวัสดิภาพเพื่อชีวิต **ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้** ทักษะชีวิต : ทักษะการปฏิเสธ
ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 **คาบที่** 7 **จำนวน** 1 **คาบ** **เวลา** 50 **นาที**

สาระที่ 5 : ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 : ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง

ตัวชี้วัด : ใช้ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย (พ 5.1 ม.2/3)

สาระสำคัญ

ทักษะการปฏิเสธจะเป็นเกราะป้องกันที่สำคัญในการป้องกันและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตรายได้ ซึ่งรวมถึงสถานการณ์เสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง นักเรียนควรศึกษาการใช้ทักษะการปฏิเสธในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย และการแก้ปัญหาที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการส่งข้อความ รูป วิดีโอ ทำให้ผู้ถูกระทำอับอายบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงการข่มขู่ด้วย โดยใช้ทักษะการปฏิเสธ จะทำให้นักเรียนเข้าใจหลักการ แนวทางการใช้ทักษะชีวิตได้เป็นอย่างดี ก่อให้เกิดความรู้ ความตระหนัก และการปฏิบัติที่ถูกต้อง

จุดประสงค์การเรียนรู้ เมื่อจบบทเรียนนี้แล้วนักเรียนสามารถ

1. ระบุความหมายและองค์ประกอบของทักษะการปฏิเสธ (K)
2. เสนอแนวทางการใช้ทักษะการปฏิเสธในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย (A)
3. ใช้ทักษะการปฏิเสธในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย (P)
4. แสดงวิธีการแก้ปัญหาที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการส่งข้อความ รูป วิดีโอ ทำให้ผู้ถูกระทำอับอายบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงการข่มขู่ด้วย โดยใช้ทักษะการปฏิเสธ (P.S.)

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและองค์ประกอบของทักษะการปฏิเสธ
2. แนวทางการใช้ทักษะการปฏิเสธในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย
3. ทักษะการปฏิเสธในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย
4. การแก้ปัญหาที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการส่งข้อความ รูปวิดีโอ ทำให้ผู้ถูกระทำอับอายบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงการข่มขู่ด้วย โดยใช้ทักษะการปฏิเสธ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง (10นาที)

1. ครูทบทวนความรู้จากการเรียนในคาบที่แล้ว โดยใช้การถาม-ตอบเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่เรียนในคาบและแนวทางการแก้ปัญหาที่นักเรียนร่วมกันวางแผนการแก้ไข
2. ครูสุ่มเลือกนักเรียนตัวแทนออกมาหน้าชั้นเรียน จากนั้นให้เลือกบัตรคำปัญหา/สถานการณ์ที่ต้องใช้ทักษะการปฏิเสธ แล้วให้นักเรียนร่วมกันระดมความคิดเห็นเพื่อออกมาแสดงบทบาทสมมติว่า สถานการณ์ดังกล่าว นักเรียนมีวิธีการปฏิเสธอย่างไร (กรณีตัวอย่าง)
3. ครูใช้เวลา 2 นาที จากนั้นให้ออกมาแสดงบทบาทสมมติให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนดู ซึ่งเป็นปัญหาหรือสถานการณ์สั้น ๆ
4. หลังจบกิจกรรมครูถามนักเรียนว่า ทักษะการปฏิเสธช่วยอะไรนักเรียนได้บ้าง ในการดำเนินชีวิตประจำวัน
5. ครูสรุปประเด็นปัญหาด้านทักษะการปฏิเสธที่นักเรียนแสดงบทบาทสมมติ จากนั้นครูร่วมกับนักเรียนกำหนดประเด็นปัญหาด้านทักษะการปฏิเสธ ซึ่งเป็นปัญหาที่พบได้ในชีวิตประจำวัน

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด (20นาที)

6. ครูแจกบัตรคำปัญหาที่พบได้ในชีวิตประจำวัน จำนวน 4 ประเด็นหลัก ๆ ให้กับนักเรียนทุกคน

ตัวอย่างปัญหา

- 1) เพื่อนแนะนำให้กินยาลดน้ำหนัก เพราะนักเรียนมักบ่นว่าตัวเองอ้วน
- 2) คนแปลกหน้าขอยืมโทรศัพท์โทรหาผู้ปกครองโดยอ้างว่าพลัดหลงกัน
- 3) ถูกหลอกให้โชว์ของลับบนเรือนร่าง แล้วเอารูปลงออนไลน์ พร้อมทั้งข่มขู่ถ้าเรา

แจ้งความ

4) ถูกคนอื่นมาแสดงความคิดเห็นบนสถานะในเฟซบุ๊กของเราที่ไม่สุภาพ และ
หยาบคาย

7. ครูให้นักเรียนแต่ละคนทำความเข้าใจกับประเด็นปัญหาที่ได้รับ จากนั้นวิเคราะห์ว่า
ปัญหาคืออะไร อะไรคือสิ่งที่ยังไม่รู้ และหากต้องการรู้จะหาคำตอบได้จากที่ใด จากนั้นศึกษาข้อมูล
จากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ซึ่งแต่ละคนจะวางแผนการศึกษาค้นคว้าโดย

7.1 กำหนดวิธีการและแหล่งข้อมูล

7.2 ลงมือดำเนินการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และบันทึกผลการศึกษา
ในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ (5นาที)

8. หลังจากดำเนินการศึกษาค้นคว้า ให้นักเรียนสรุปความรู้ลงในใบงาน

9. เมื่อแต่ละคนสรุปความรู้จากการศึกษาข้อมูลแล้ว ให้วางแผนกำหนดวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา (5นาที)

10. นักเรียนทุกคนวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ โดยครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม

11. เมื่อวางแผนการแก้ปัญหาแล้ว ให้ประเมินแผนการแก้ปัญหากับเพื่อนที่นั่งด้านข้าง

ขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล (10นาที)

12. ครูสุ่มนักเรียนบางคนออกมานำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาของตนเอง โดยเพื่อน
ในชั้นเรียนจะประเมินแนวทางการแก้ปัญหาลงบนใบงานการประเมินการแก้ปัญหา

13. ครูช่วยสรุปประเด็นปัญหา แนวทางการแก้ไขและประเมินผลไปพร้อม ๆ กับ
นักเรียนและเสนอแนะเพิ่มเติม พร้อมทั้งสรุปสาระสำคัญของบทเรียนผ่าน Power point เรื่อง ทักษะ
ชีวิต : ทักษะการปฏิเสธ และ Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. Power point เรื่อง ทักษะชีวิต : ทักษะการปฏิเสธ
2. Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
3. แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหา
4. ใบงานการประเมินการแก้ปัญหา
5. บัตรคำปัญหา/สถานการณ์ที่ต้องใช้ทักษะการปฏิเสธ

การวัดและประเมินผล

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. อธิบาย เนื้อหา ความรู้	K	สามารถระบุ ความหมายและ องค์ประกอบของ ทักษะการปฏิเสธได้ อย่างถูกต้อง	สามารถระบุ ความหมายและ องค์ประกอบของ ทักษะการปฏิเสธได้ แต่ไม่ครบถ้วน	สามารถระบุ ความหมายและ องค์ประกอบของ ทักษะการปฏิเสธได้ ไม่ครบถ้วน
	A	แสดงความคิดเห็นใน เชิงบวกเกี่ยวกับการ เสนอแนวทางการใช้ ทักษะการปฏิเสธใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตราย	แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการเสนอแนว ทางการใช้ทักษะการ ปฏิเสธในการป้องกัน ตนเองและหลีกเลี่ยง สถานการณ์คับขันที่ อาจนำไปสู่อันตราย	แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการเสนอแนว ทางการใช้ทักษะการ ปฏิเสธในการป้องกัน ตนเองและหลีกเลี่ยง สถานการณ์คับขันที่ อาจนำไปสู่อันตราย น้อย
	P	-	-	-
2. การปฏิบัติ	K	วิเคราะห์เนื้อหาการใช้ ทักษะการปฏิเสธใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตรายได้	วิเคราะห์เนื้อหาการใช้ ทักษะการปฏิเสธในการ ป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตรายได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาการใช้ ทักษะการปฏิเสธใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตรายได้น้อย
	A	-	-	-
	P	ใช้ทักษะการปฏิเสธใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตรายได้ถูกต้อง	ใช้ทักษะการปฏิเสธใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตรายถูกต้อง บางส่วน	ใช้ทักษะการปฏิเสธใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ คับขันที่อาจนำไปสู่ อันตรายถูกต้องน้อย

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
3. ความสามารถ ในการ แก้ปัญหา	K	วิเคราะห์เนื้อหาของ ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้	วิเคราะห์เนื้อหาของ ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาของ ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้น้อย
	A	-	-	-
	P	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลกออนไลน์ ได้ถูกต้อง	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลกออนไลน์ ถูกต้องบางส่วน	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลก ออนไลน์ถูกต้องน้อย
4. ความพร้อมและ ความกระตือรือร้น ในการร่วม กิจกรรม (รายบุคคล)	มีความพร้อมในการ เรียน และกระตือรือร้น ในการร่วมกิจกรรมที่ ครูกำหนดขึ้น	มีความพร้อมในการ เรียน แต่ยังขาดความ กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรมที่ครู กำหนดขึ้น	ขาดความพร้อมใน การเรียน และความ กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรมที่ครู กำหนดขึ้น	
5. การตอบคำถาม และแสดงความ คิดเห็นร่วมกันใน ชั้นเรียน (รายบุคคล)	ให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถาม และแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนเป็นอย่างดี	ให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถาม และแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนบ้าง	ไม่ให้ความร่วมมือใน การตอบคำถาม และ แสดงความคิดเห็นใน ชั้นเรียน	

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วัน.....เดือน.....ปี.....



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
และการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

ชื่อหน่วยการเรียนรู้ สวัสดิภาพเพื่อชีวิต ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ ทักษะชีวิต : ทักษะการแก้ปัญหา
 ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2 คาบที่ 8 จำนวน 1 คาบ เวลา 50 นาที

สาระที่ 5 : ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ 5.1 : ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา
 สารเสพติด และความรุนแรง

ตัวชี้วัด : ใช้ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย
 (พ 5.1 ม.2/3)

สาระสำคัญ

ทักษะการแก้ปัญหาจะเป็นเกราะป้องกันที่สำคัญในการป้องกันและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับ
 ขันที่อาจนำไปสู่อันตรายได้ ซึ่งรวมถึงสถานการณ์เสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด
 และความรุนแรง นักเรียนควรศึกษาการใช้ทักษะการแก้ปัญหาในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยง
 สถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย และการแก้ปัญหาที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลก
 ออนไลน์ ในรูปแบบของการลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์โดยใช้ทักษะการแก้ปัญหา จะทำ
 ให้นักเรียนเข้าใจหลักการ แนวทางการใช้ทักษะชีวิตได้เป็นอย่างดี ก่อให้เกิดความรู้ ความตระหนัก
 และการปฏิบัติที่ถูกต้อง

จุดประสงค์การเรียนรู้ เมื่อจบบทเรียนนี้แล้วนักเรียนสามารถ

1. ระบุความหมายและองค์ประกอบของทักษะการแก้ปัญหา (K)
2. เสนอแนวทางการใช้ทักษะการแก้ปัญหาในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่
 อาจนำไปสู่อันตราย (A)
3. ใช้ทักษะการแก้ปัญหาในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย (P)
4. แสดงวิธีการแก้ปัญหาที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการลบบาง
 คนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์ โดยใช้ทักษะการแก้ปัญหา (P.S.)

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและองค์ประกอบของทักษะการแก้ปัญหา

2. แนวทางการใช้ทักษะการแก้ปัญหาในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย
3. ทักษะการแก้ปัญหาในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย
4. การแก้ปัญหาที่มีสาเหตุมาจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ในรูปแบบของการลบบางคนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์ โดยใช้การแก้ปัญหา

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง (10นาที)

1. ครูทบทวนความรู้จากการเรียนในคาบที่แล้ว โดยใช้การถาม-ตอบเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่เรียนในคาบและแนวทางการแก้ปัญหาที่นักเรียนร่วมกันวางแผนการแก้ไข
2. ครูแนะนำเกม “แก้ปัญหา พาคนข้ามฝั่ง” จากนั้นให้นักเรียนทดลองเล่นเกม โดยช่วยกันแก้ปัญหาในเกมไปพร้อม ๆ กัน

กติกาคือ ช่วยคน 3 คน และมนุษย์กินคนทั้ง 3 คนข้ามฝั่ง โดยมีคน 3 คน และมนุษย์กินคน 3 คนอยู่บนเกาะ ให้นักเรียนหาวิธีพาคนและมนุษย์กินคนทั้งหมดข้ามฝั่งโดยใช้เรือพายที่นั่งได้เพียงเที่ยวละไม่เกิน 2 คน โดย "ไม่ให้" ฝั่งมนุษย์กินคนจับคนกิน ซึ่งหากฝั่งใดฝั่งหนึ่งมีจำนวนคนน้อยกว่าจำนวนมนุษย์กินคน มนุษย์กินคนจะกินคนทันที

4. หลังจบเกมครูตั้งคำถามต่อไปนี้
 - 4.1 นักเรียนได้อะไรจากการเล่นเกมบ้าง
 - 4.2 ทักษะการแก้ปัญหาสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้หรือไม่
 - 4.3 ในการแก้ปัญหาจากเกมที่นักเรียนได้ทดลองเล่นต้องมีขั้นตอนอย่างไรบ้างก่อนจะได้เป็นแนวทางการแก้ปัญหา
5. ครูสรุปกิจกรรมเกมการแก้ปัญหา จากนั้นครูยกตัวอย่างสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย แล้วถามนักเรียนว่า นักเรียนมีแนวทางการใช้ทักษะการแก้ปัญหาเพื่อป้องกันและหลีกเลี่ยงอย่างไร พร้อมให้นักเรียนแสดงการแก้ปัญหาในชั้นเรียน

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด (20นาที)

6. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม ตามจำนวนประเด็นปัญหาที่กำหนดขึ้น
ตัวอย่างปัญหา
 - 1) ไปเที่ยวกับเพื่อนแล้วเจอคู่อริต่างโรงเรียนที่เคยมีปัญหาทะเลาะวิวาทกัน
 - 2) นักเรียนมีปัญหาอยู่กับกลุ่มเพื่อนที่โรงเรียน จนไม่อยากไปโรงเรียน

3) ถูกชักชวนขายของ/ทำงานออนไลน์ในเฟซบุ๊ก โดยสร้างบัญชีออนไลน์ที่ดูน่าเชื่อถือ

4) ถูกส่งข้อความมาด่าในเฟซบุ๊ก โดยบุคคลดังกล่าวไม่ได้ทราบข้อมูลที่แท้จริง

7. ครูให้แต่ละกลุ่มทำความเข้าใจกับประเด็นปัญหาที่ได้รับ จากนั้นร่วมกันวิเคราะห์ว่าปัญหาคืออะไร อะไรคือสิ่งที่ยังไม่รู้ และหากต้องการรู้จะหาคำตอบได้จากที่ใด จากนั้นศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย โดยครูมีป้ายนิเทศเกี่ยวกับความรู้เรื่องทักษะการแก้ปัญหาให้นักเรียนศึกษาความรู้เพิ่มเติม ซึ่งแต่ละกลุ่มจะวางแผนการศึกษาค้นคว้าโดย

7.1 กำหนดวิธีการและแหล่งข้อมูล

7.2 แบ่งหน้าที่ในการปฏิบัติงาน

7.3 ลงมือดำเนินการศึกษาค้นคว้าจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และบันทึกผลการศึกษาในแบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ (5นาที)

8. หลังจากดำเนินการศึกษาค้นคว้า สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มนำข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาร่วมกันอภิปรายพร้อมทั้งสรุปลงในใบงาน

9. เมื่อแต่ละกลุ่มสรุปความรู้จากการศึกษาข้อมูลแล้ว ให้กำหนดวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา (5นาที)

10. แต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ โดยครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม

11. สมาชิกในกลุ่มร่วมกันประเมินแผนการแก้ปัญหาของกลุ่ม

ขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล (10นาที)

12. ครูให้แต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาของกลุ่มตนเอง โดยเพื่อนในชั้นเรียนจะประเมินแนวทางการแก้ปัญหาลงบนใบงานการประเมินการแก้ปัญหา

13. ครูช่วยสรุปประเด็นปัญหา แนวทางการแก้ไขและประเมินผลไปพร้อม ๆ กับนักเรียนและเสนอแนะเพิ่มเติม พร้อมทั้งสรุปสาระสำคัญของบทเรียนผ่าน Power point เรื่อง ทักษะชีวิต : ทักษะการแก้ปัญหา และ Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

สื่อและแหล่งเรียนรู้

1. Power point เรื่อง ทักษะชีวิต : ทักษะการแก้ปัญหา
2. Power point เรื่อง การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์
3. แบบบันทึกการศึกษาค้นคว้าและแก้ปัญหา
4. ใบงานการประเมินการแก้ปัญหา

การวัดและประเมินผล

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
1. อธิบาย เนื้อหา ความรู้	K	สามารถระบุ ความหมายและ องค์ประกอบของ ทักษะการแก้ปัญหาได้ อย่างถูกต้อง	สามารถระบุ ความหมายและ องค์ประกอบของ ทักษะการแก้ปัญหาได้ แต่ไม่ครบถ้วน	สามารถระบุ ความหมายและ องค์ประกอบของ ทักษะการแก้ปัญหา ได้ไม่ครบถ้วน
	A	แสดงความคิดเห็นในเชิง บวกเกี่ยวกับการเสนอ แนวทางการใช้ทักษะการ แก้ปัญหาในการป้องกัน ตนเองและหลีกเลี่ยง สถานการณ์ระดับชั้นที่อาจ นำไปสู่อันตราย	แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการเสนอแนว ทางการใช้ทักษะการ แก้ปัญหาในการป้องกัน ตนเองและหลีกเลี่ยง สถานการณ์ระดับชั้นที่ อาจนำไปสู่อันตราย	แสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับการเสนอแนว ทางการใช้ทักษะการ แก้ปัญหาในการป้องกัน ตนเองและหลีกเลี่ยง สถานการณ์ระดับชั้นที่อาจ นำไปสู่อันตรายน้อย
	P	-	-	-
2. การปฏิบัติ	K	วิเคราะห์เนื้อหาการใช้ ทักษะการแก้ปัญหาใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ ระดับชั้นที่อาจนำไปสู่ อันตรายได้	วิเคราะห์เนื้อหาการใช้ ทักษะการแก้ปัญหาใน การป้องกันตนเองและ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ ระดับชั้นที่อาจนำไปสู่ อันตรายได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาการใช้ ทักษะการแก้ปัญหา ในการป้องกันตนเอง และหลีกเลี่ยง สถานการณ์ระดับชั้นที่ อาจนำไปสู่อันตรายได้ น้อย
	A	-	-	-
	P	ใช้ทักษะการแก้ปัญหา ในการป้องกันตนเอง และหลีกเลี่ยง สถานการณ์ระดับชั้นที่ อาจนำไปสู่อันตรายได้ ถูกต้อง	ใช้ทักษะการแก้ปัญหา ในการป้องกันตนเอง และหลีกเลี่ยง สถานการณ์ระดับชั้นที่ อาจนำไปสู่อันตราย ถูกต้องบางส่วน	ใช้ทักษะการแก้ปัญหา ในการป้องกันตนเอง และหลีกเลี่ยง สถานการณ์ระดับชั้นที่ อาจนำไปสู่อันตราย ถูกต้องน้อย

เกณฑ์การประเมิน		ระดับพฤติกรรมที่คาดหวัง / ระดับคะแนน		
		3	2	1
3. ความสามารถ ในการ แก้ปัญหา	K	วิเคราะห์เนื้อหาของ ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้	วิเคราะห์เนื้อหาของ ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้บางส่วน	วิเคราะห์เนื้อหาของ ปัญหาที่เกิดจากการ กลั่นแกล้งทางโลก ออนไลน์ได้น้อย
	A	-	-	-
	P	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลกออนไลน์ ได้ถูกต้อง	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลกออนไลน์ ถูกต้องบางส่วน	แสดงวิธีการแก้ปัญหา ที่เกิดจากการกลั่น แกล้งทางโลก ออนไลน์ถูกต้องน้อย
4. การให้ความ ร่วมมือในการ ทำงานกลุ่ม		สมาชิกในกลุ่มให้ความ ร่วมมือในการทำงาน ทุกคน	สมาชิกในกลุ่มให้ความ ร่วมมือไม่ทุกคน บาง คนนำงานวิชาอื่นมาทำ ขณะทำงานกลุ่ม	สมาชิกในกลุ่มไม่ ช่วยเหลือกัน
5. ความพร้อมและ ความกระตือรือร้น ในการร่วม กิจกรรม (รายบุคคล)		มีความพร้อมในการ เรียน และกระตือรือร้น ในการร่วมกิจกรรมที่ ครูกำหนดขึ้น	มีความพร้อมในการ เรียน แต่ยังขาดความ กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรมที่ครู กำหนดขึ้น	ขาดความพร้อมใน การเรียน และความ กระตือรือร้นในการ ร่วมกิจกรรมที่ครู กำหนดขึ้น
6. การตอบคำถาม และแสดงความ คิดเห็นร่วมกันใน ชั้นเรียน (รายบุคคล)		ให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถาม และแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนเป็นอย่างดี	ให้ความร่วมมือในการ ตอบคำถาม และแสดง ความคิดเห็นในชั้น เรียนบ้าง	ไม่ให้ความร่วมมือใน การตอบคำถาม และ แสดงความคิดเห็นใน ชั้นเรียน

บันทึกหลังการสอน

ผลการสอน

.....

.....

.....

ปัญหา/อุปสรรค

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

ข้อเสนอแนะ/แนวทางแก้ไข

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



ข-2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ

ส่วนที่ 1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย **x** หน้าข้อความที่นักเรียนคิดว่าถูกต้องที่สุด เพียงคำตอบเดียว

- 1) ข้อใดไม่ใช่ความสัมพันธ์ระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต
 1. เมื่อรู้สึกไม่สบายใจบางคนจะมีอาการท้องอืด
 2. การออกกำลังกายช่วยผ่อนคลายความเครียดได้
 3. การงดอาหารมื้อเข้าบ่อย ๆ จะทำให้เป็นโรคกระเพาะอาหาร
 4. การฝึกโยคะช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพที่ดี ส่งผลให้มีความมั่นใจเพิ่มขึ้น

- 2) บุคคลใดปฏิบัติตนเพื่อส่งเสริมภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและสุขภาพจิต
 1. แก้วอยากผอมจึงออกกำลังกายทุกวันวันละ 30 นาที
 2. สุธาอ่านหนังสือทุกคืน เพื่อสงบให้ได้คะแนนที่หวังไว้
 3. วิกรมชอบดูหนังออนไลน์ในวันหยุดโดยไม่ออกจากบ้านเลย เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานมาทั้งสัปดาห์
 4. เพชรมักชวนเพื่อนไปเตะบอลหลังเลิกเรียน เพราะนอกจากได้ออกกำลังกายแล้วยังทำให้เพชรสนิทกับเพื่อนมากขึ้น

- 3) ข้อใดไม่ใช่ลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้ที่มีปัญหาสุขภาพจิต
 1. กิ่งฟ้าน้อยใจเพื่อนที่ไม่ให้ยืมยางลบ
 2. มินาสับสนว่าจะเลือกเรียนคณะอะไร ระหว่างแพทยศาสตร์หรือครุศาสตร์
 3. บิวตี้ชอบแกล้งทำเพื่อเรียกร้องความสนใจ เวลาที่เพื่อน ๆ ในกลุ่มไม่สนใจเธอ
 4. นิดมีความเจ้าระเบียบ ย้ำคิด ย้ำทำเสมอ เพื่อให้งานที่ได้รับมอบหมายออกมาดีที่สุดในที่สุด

- 4) การมีสุขภาพจิตดีจะส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง
 1. ช่วยให้จิตใจปลอดโปร่ง สมานใจดี
 2. ช่วยให้ผิวพรรณกระจ่างใสแลดูมีสุขภาพดี
 3. ช่วยให้สามารถปรับตัวได้ดีกับปัญหา อุปสรรค และข้อขัดแย้งต่าง ๆ
 4. ช่วยให้ระบบต่าง ๆ ของร่างกายทำงานได้ปกติส่งผลให้มีสุขภาพกายที่ดี

- 5) “น้องชาย สาวมัธยมไลพ์สยิวอายุไม่ไปโรงเรียน เพราะถูกเพื่อนล้อ” จากหัวข้อข่าว ถ้านักเรียนเป็นน้องชายที่ถูกเพื่อนล้อเรื่องการกระทำของพี่สาวตนเอง นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร
1. ย้ายโรงเรียนเพราะไม่อยากโดนล้ออีก
 2. เอาเรื่องนี้ไปบอกคุณครูให้ทำโทษเพื่อนที่ล้อเลียน
 3. ปฏิบัติตนตามปกติ และตอบเพื่อนไปว่าเป็นเรื่องของพี่สาว
 4. ให้พี่สาวมาอธิบายให้ทุกคนเข้าใจถึงสาเหตุที่ตนเองทำลงไป
- 6) บุคคลใดต่อไปนี้ สามารถจัดการกับอารมณ์และความเครียดได้อย่างเหมาะสม
1. เมย์จะเป็นฝ่ายเจ็บทุกครั้งที่ไม่พอใจหรือโกรธใคร เพราะถ้าพูดจะยิ่งทำให้ทะเลาะกันมากกว่าเดิม
 2. เมื่อมีคนทำให้โกรธ เจนจะพูดคุยตรง ๆ ณ ขณะนั้นทันทีเพื่อให้จบปัญหา จะได้ไม่ค้างคาใจทีหลัง
 3. ดิวไม่เถียงเพื่อนต่อหน้าเพราะไม่อยากให้เรื่องบานปลาย แต่จะเอาคำพูดไปโพสต์ในเฟซบุ๊กส่วนตัว
 4. สัมจะพูดคุย ระบายความรู้สึกและปรับทุกข์กับครอบครัวเสมอ และชอบคลายเครียดด้วยการฟังเพลง
- 7) การควบคุมอารมณ์ได้ดีนั้น นักเรียนจะต้องตระหนักถึงสิ่งต่อไปนี้ ยกเว้น ข้อใด
1. มองโลกในแง่ดี พยายามเอาใจเขามาใส่ใจเรา
 2. เรียนรู้การจัดการอารมณ์เชิงลบได้อย่างเหมาะสม
 3. หากิจกรรมผ่อนคลายอารมณ์ เช่น การเล่นเกมต่อสู้ออนไลน์
 4. ต้องมีสติ รับรู้อารมณ์ของตนเอง ไม่ว่าจะอารมณ์โกรธหรืออารมณ์เศร้า
- 8) ให้นักเรียนประเมินสถานการณ์เมื่ออยู่บนรถเมล์ขณะที่วัยรุ่นตีกัน ส่งผลต่อความปลอดภัยในชีวิตหรือไม่ อย่างไร
1. ไม่ เพราะเราไม่ได้เป็นคู่กรณีทะเลาะวิวาท
 2. ไม่ เพราะเราไม่ได้เข้าไปยุ่งเกี่ยว เพียงแค่แอบอยู่หลังเก้าอี้
 3. ส่งผล เพราะเราอาจรู้จักกับวัยรุ่นบางคนที่กำลังตีกัน
 4. ส่งผล เพราะอาจโดนลูกหลงหรือโดนคิดว่าเป็นคู่กรณีทะเลาะวิวาท

- 9) ถ้านักเรียนเห็นเพื่อนกำลังทะเลาะกันอย่างรุนแรง นักเรียนจะอย่างไร
1. รีบไปบอกครูให้เข้ามายุติการทะเลาะวิวาท
 2. แอบถ่ายคลิปเพื่อเป็นหลักฐานไปให้ครูว่าใครถูก ใครผิด
 3. แอบดูเงียบ ๆ เพื่อความปลอดภัยของตนเอง และหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง
 4. เข้าไปห้ามทันทีเพื่อไม่ให้ปัญหามานปลาย และเรียกเพื่อนที่อยู่บริเวณนั้นมาช่วย
- 10) นักเรียนคิดว่าการขับรถฝ่าไฟแดง จะส่งผลต่อความปลอดภัยในชีวิตอย่างไร
1. ถูกตำรวจจราจรเรียก
 2. ประสานงากันรถที่ได้ไฟเขียว
 3. ผิดกฎหมาย ถูกปรับและติดคุก
 4. ถูกรถที่กำลังไฟเขียวบีบแตรไล่
- 11) บุคคลใดต่อไปนี้สื่อสารด้วยการพูดได้เหมาะสมที่สุด
1. มิวสบสายตากับผู้ฟังตลอดเวลาขณะพูด
 2. เตขาพยายามสังเกตและประเมินผู้ฟัง ว่าเข้าใจเรื่องที่พูดหรือไม่
 3. เกลแสดงออกทางสีหน้าขณะกำลังพูด ซึ่งก็ไม่ได้สอดคล้องกับเรื่องที่พูดเสมอไป
 4. หนึ่งในพยายามใช้คำพูดที่มีทั้งเสียงสูง เสียงต่ำ แต่จะเน้นไปที่เสียงดัง เพื่อให้คนฟังได้ยินชัดเจน
- 12) ข้อใดเป็นการใช้ทักษะการสื่อสารในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย
1. เหมียวพูดอธิบายให้เพื่อนเข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างเพื่อนทั้งสองคน
 2. ไก่พูดหลอกล้อให้เพื่อนเดินมาส่งตนเองที่บ้าน เพราะทางเข้าบ้านค่อนข้างเปลี่ยว
 3. แก้มนำเสนอเกี่ยวกับความสามารถด้านการต่อสู้ของตนเอง เพื่อป้องกันไม่ให้ใครกล้ำมาทำร้าย
 4. จิตพูดเสนอแนะเพื่อนที่ชวนไปเที่ยวให้ไปชวนเพื่อนคนอื่นไปด้วยให้ได้ก่อน ถ้าเพื่อนคนอื่น ๆ ไปจนถึงจะไปด้วย
- 13) ข้อใดต่อไปนี้ ใช้คำพูดปฏิเสธในสถานการณ์ใดที่ไม่เหมาะสม
- ก. ไม่ละ ฉันตัดสินใจเด็ดขาดแล้ว
 - ข. ฉันรู้สึกยุ่งยากใจมาก ถ้าต้องทำอย่างที่เธอชวน
 - ค. ไม่ยุ่งยากกับเธอใช่ไหม หากฉันไม่ดื่มเหล้า ไม่โกรธกันนะ
 - ง. ฉันไม่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เธอก็อ่าเล่นเยอะจะทำให้เรียนโง่

14) เพราะเหตุใดทักษะการปฏิเสธจึงเป็นทักษะที่จำเป็นในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย

1. ทำให้หลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่ต้องการ
2. ทำให้ทุกฝ่ายสบายใจ และไม่เกิดปัญหาตามมาทีหลัง
3. ทำให้เราปฏิเสธสิ่งที่ไม่มีความจำเป็นต่อตัวเราหรือที่เราไม่ชอบได้
4. ทำให้หลุดพ้นจากคำขอร้อง ชักชวน ให้กระทำในสิ่งที่ไม่ปลอดภัย

15) การเรียนรู้ทักษะชีวิตก่อให้เกิดผลดีในด้านสุขภาพอนามัย ยกเว้น ข้อใด

1. เกิดแรงจูงใจและส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเพื่อสุขภาพ
2. รู้จักปรับปรุงตนเองและแก้ไขปัญหาพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการเกิดโรคต่าง ๆ
3. ส่งเสริมให้มีความรู้ ความเข้าใจ และตระหนักในการดูแลสุขภาพอนามัยของตนเอง
4. รู้วิธีดูแลสุขภาพพระยาวด้วยการรับประทานอาหารเสริม ช่วยให้ได้รับสารอาหารครบถ้วน

ส่วนที่ 2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบแบบวัดเจตคติตามความเป็นจริงและทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความตามความคิดเห็นของนักเรียน

ข้อ	คำถาม	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1	คนที่มีรูปร่างสมส่วน สุขภาพดี ทำให้มีความมั่นใจในตนเองมากกว่าคนที่รูปร่างเล็ก ผอมบาง					
2	ร่างกายพิการถือเป็นปมด้อยที่สำคัญ ที่ทำให้คนมีสุขภาพจิตไม่ดี					
3	คนที่มีสุขภาพจิตดีคือคนที่หน้าตาดี ผิวพรรณสดใส					
4	นักเรียนเชื่อว่าคนที่มีสุขภาพจิตดีทำให้ระงับอารมณ์โกรธได้ดี					
5	กิจกรรมนันทนาการบางชนิดก็ไม่สามารถช่วยผ่อนคลายความเครียดได้ เช่น ไปสวนสัตว์ ชมโบราณสถาน					
6	ความเครียดจากการเตรียมตัวสอบ ไม่ถือว่าเป็นความเครียด เพราะเป็นเรื่องปกติของทุกคน					
7	การทะเลาะวิวาทกับเพื่อนในห้องถือว่าเป็นสถานการณ์เสี่ยง					
8	การช้อนท้ายจักรยานยนต์ที่กำลังแข่งบนท้องถนนไม่ใช่สถานการณ์เสี่ยง					
9	การรู้จักประเมินสถานการณ์อย่างถี่ถ้วนและรอบคอบ จะทำให้นักเรียนปลอดภัยจากสถานการณ์ที่เสี่ยงได้					
10	ทักษะการสื่อสารมีความสำคัญกับชีวิต					
11	ผู้ที่เข้าใจและสามารถใช้ทักษะการสื่อสารได้เป็นอย่างดี จะเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น					
12	ทักษะการปฏิเสธเป็นทักษะที่สำคัญเพราะจะทำให้หลีกเลี่ยงจากสถานการณ์คับขัน					
13	ทักษะการแก้ปัญหาไม่มีความจำเป็น ถ้าเราเรียนรู้การอยู่รอดในสังคม					

ข้อ	คำถาม	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
14	ทักษะการแก้ปัญหาช่วยให้นักเรียนรอดพ้นจากสถานการณ์คับขันได้					
15	นักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อน จึงปรึกษาและขอคำแนะนำจากพ่อแม่ และครูที่ปรึกษา ซึ่งการกระทำดังกล่าวถือเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างหนึ่ง					



ส่วนที่ 3 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการปฏิบัติ

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริง นักเรียนมีส่วนร่วมหรือแนะนำในการปฏิบัติสิ่งต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด

ปฏิบัติเป็นประจำ	หมายถึง	นักเรียนปฏิบัติสัปดาห์ละ 6-7 วัน
ปฏิบัติบ่อยครั้ง	หมายถึง	นักเรียนปฏิบัติสัปดาห์ละ 3-5 วัน
ปฏิบัติบางครั้ง	หมายถึง	นักเรียนปฏิบัติสัปดาห์ละ 1-2 วัน
ไม่เคยปฏิบัติเลย	หมายถึง	นักเรียนไม่เคยปฏิบัติกิจกรรมนั้นเลย

ข้อ	คำถาม				
		ปฏิบัติเป็นประจำ	ปฏิบัติบ่อยครั้ง	ปฏิบัติบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติ
1	นักเรียนอาบน้ำทุกวันเช้า-เย็น เป็นประจำ				
2	นักเรียนพักผ่อนอย่างเพียงพอ (นอนวันละ 7-8 ชั่วโมง)				
3	นักเรียนไม่เล่นกับเพื่อนเพราะกลัวถูกกลั่นแกล้ง				
4	ถ้าเพื่อนทำให้นักเรียนโกรธ นักเรียนจะต่อว่าเพื่อนทันที				
5	นักเรียนจะทำสมาธิและฝึกการหายใจเพื่อผ่อนคลายความเครียด				
6	นักเรียนมักหากิจกรรมนันทนาการทำเพื่อผ่อนคลายความเครียด เช่น ปลูกต้นไม้ ฟังเพลง ดูหนัง				
7	นักเรียนใส่หูฟังและเล่นโทรศัพท์ขณะข้ามถนน เพราะคิดว่าข้ามตรงทางม้าลายน่าจะปลอดภัยและมีคนกำลังข้ามหลายคน				
8	นักเรียนไปเที่ยวกลางคืนกับเพื่อนต่างประเทศในวันหยุด				
9	นักเรียนเล่นน้ำฝนกับเพื่อน ๆ ขณะที่ฝนกำลังตก				
10	นักเรียนหิบบยาแก้ปวดหัวมาทานเอง				
11	นักเรียนทำการบ้านไม่ทัน และจำเป็นต้องรีบส่งให้ทันเวลาที่ครูกำหนด จึงยืมสมุดการบ้านเพื่อนมาลอก				
12	นักเรียนไม่เคยปฏิเสธเวลาเพื่อนสนิทชวนไปเดินเล่นในระหว่างเรียนวิชาที่น่าเบื่อ โดยบอกครูว่าขอไปเข้าห้องน้ำ				
13	บ่อยครั้งที่นักเรียนจะเสนอแนวทางหรือทางเลือกอื่นที่ไม่ก่อให้เกิดผล				

ข้อ	คำถาม	ปฏิบัติเป็นประจำ	ปฏิบัติบ่อยครั้ง	ปฏิบัติบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติ
	เสียหายจากการปฏิเสธ เช่น “ฉันคิดว่าดีนะ หากเที่ยวเล่นที่บ้านฉัน แทนการไปเที่ยวค้างคืนแบบนี้”				
14	นักเรียนปรึกษาพูดคุยกับพ่อแม่เมื่อมีปัญหา				
15	นักเรียนจะใช้ทักษะการแก้ปัญหาที่ตนเองมีเฉพาะกับปัญหาที่ใหญ่และสำคัญ ส่วนปัญหาเล็ก ๆ น้อย ๆ ไม่จำเป็นต้องวิเคราะห์หรือพิจารณาอะไรมากนัก				



ข-3 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

ส่วนที่ 4 แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ตามความเป็นจริงและทำเครื่องหมาย **x** หน้าข้อความตามความคิดเห็นของนักเรียน เพียงคำตอบเดียว

สถานการณ์ที่ 1 สัมมีกลุ่มเพื่อน 4 คนที่สนิทกันและไปไหนมาไหนด้วยกันตลอด แต่วันหนึ่งเธอพบว่าตนเองถูกลบออกจากกลุ่มไลน์ ซึ่งเธอคิดว่าอาจเป็นเพราะเพื่อน 1 ใน 3 คน ไม่พอใจที่เธอพูดล้อเลียนเรื่องกาแต่งกายในงานวันกีฬา และยังมีมาทราบทีหลังว่าเพื่อนทั้ง 3 คน แอบไปตั้งกลุ่มใหม่ ถ้านักเรียนเป็นสัม นักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร

จากสถานการณ์ที่ 1 ตอบคำถามข้อ 1-4

- 1) ปัญหาของสัมคืออะไร
 1. สัมไม่ค่อยตอบไลน์กลุ่ม
 2. เข้ากับคนอื่น ๆ ในโรงเรียนไม่ได้
 3. เพื่อนไม่ต้องการให้สัมอยู่ในกลุ่มไลน์
 4. ไม่มีใครสนใจสัมเพราะเธอเป็นคนชอบโกหก
- 2) ปัญหาของสัมเกิดจากสาเหตุใด
 1. สัมมีเวลาให้เพื่อนน้อยเกินไป
 2. สัมพูดล้อเลียนเพื่อนเรื่องการแต่งกาย
 3. สัมไม่ให้ความสำคัญกับเพื่อนเท่าที่ควร
 4. สัมมีปัญหาทะเลาะกับเพื่อนหลายคนในโรงเรียน
- 3) ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร
 1. เลิกคบกับเพื่อนและทำเป็นไม่รู้จักรักกัน
 2. บอกเพื่อนว่าเราต้องการเข้ากลุ่มใหม่ในไลน์
 3. เรียกเพื่อนบางคนมาสอบถามความจริงทั้งหมด
 4. ทำตัวปกติ แล้วค่อยสอบถามเพื่อนว่าเกิดปัญหาอะไรขึ้น
- 4) ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร
 1. สัมสบายใจเพราะไม่ต้องรู้จักหรือพูดคุยกับเพื่อนกลุ่มเดิม
 2. สัมกลับเข้าไปในกลุ่มอีกครั้ง แต่การสนทนาต่าง ๆ ก็ดูเงียบไป
 3. สัมทะเลาะกับเพื่อนมากกว่าเดิม เพราะรู้ความจริงของสาเหตุการลบออกจากกลุ่มไลน์
 4. สัมสามารถทำใจได้ ถึงแม้จะคับข้องใจอยู่บ้าง แต่ก็ได้รู้สาเหตุบางอย่างที่เพื่อนลบเธอออกจากกลุ่มไลน์

สถานการณ์ที่ 2 สุรชัยชอบถ่ายภาพและสนใจเรื่องกล้อง จึงขอเข้ากลุ่มไลน์ที่มีคนสนใจเหมือน ๆ กัน ซึ่งตอนนี้มีสมาชิกกว่าร้อยคนที่อยู่ในกลุ่มไลน์ โดยสุรชัยมักจะถามข้อสงสัยและความอยากรู้ต่าง ๆ ในกลุ่มไลน์บ่อยครั้ง จนทำให้บางครั้งไม่มีใครตอบเขาเลย อยู่มาวันหนึ่ง สุรชัยพบว่าตนเองถูกไล่ออกจากกลุ่มไลน์ เขาเสียใจมากเพราะคิดว่าตนเองคงพูดมากเกินไปจนทำให้คนอื่นในกลุ่มรำคาญ ถ้านักเรียนเป็นสุรชัย นักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร

จากสถานการณ์ที่ 2 ตอบคำถามข้อ 5-8

- 5) ปัญหาของสุรชัยคืออะไร
 1. ถูกไล่ออกจากกลุ่ม
 2. สุรชัยชอบพูดมากและถามบ่อยเกินไป
 3. สุรชัยชอบคุยโม้โอ้อวดเรื่องผลงานของตนเอง
 4. กลุ่มไลน์นี้เปลี่ยนแปลงความสนใจร่วมกันเป็นอย่างอื่น
- 6) ปัญหาของสุรชัยเกิดจากสาเหตุใด
 1. สมาชิกในกลุ่มเต็มจนต้องลบบางคนออกจากกลุ่ม
 2. คำถามที่สุรชัยชอบถามไม่ได้เกี่ยวกับเรื่องที่กลุ่มสนใจ
 3. การถามคำถามของสุรชัยในกลุ่มไลน์ทำให้สมาชิกบางคนไม่พอใจ
 4. อาจเป็นเพราะสุรชัยไม่มีเพื่อนที่สนิทหรือรู้จักเป็นพิเศษในกลุ่มไลน์นี้
- 7) ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร
 1. หากกลุ่มไลน์ใหม่ที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน
 2. ขอเข้าไปในกลุ่มใหม่ เพราะอาจจะมีข้อผิดพลาด
 3. พิจารณาถึงข้อคำถามของตนเองเวลาถามเข้าไปในกลุ่มไลน์
 4. ไลน์ส่วนตัวเข้าไปถามสาเหตุการถูกไล่ออกจากสมาชิกคนอื่นในกลุ่ม
- 8) ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร
 1. ผู้ที่ดูแลกลุ่มเดิมมีสิทธิ์ที่จะไม่รับสุรชัยเข้ากลุ่มอีกครั้ง
 2. อาจจะโดนลบออกจากกลุ่มใหม่อีกครั้ง ถ้ายังมีพฤติกรรมแบบเดิม
 3. สุรชัยรับรู้คำถามของตนเองว่าเหมาะสมหรือไม่ ควรถามในเวลาไหนและกับใคร
 4. การถามข้อเท็จจริงจากสมาชิกคนอื่นอาจทำให้เราเสียใจจากเหตุผลที่ไม่ยุติธรรม

สถานการณ์ที่ 3 จากข่าวนักร้องดังถูกนำภาพไปตัดต่อเปรียบเทียบกับดาราดกแล้วแชร์ลงออนไลน์ ทำให้นักร้องคนดังกล่าวไม่พอใจ

และออกมาโพสต์แสดงความรู้สึก จนมีผู้คนจำนวนมากออกมาแสดง

ความคิดเห็นจากกรณีดังกล่าว ทั้งเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ถ้านักเรียน

เป็นนักร้องคนดังกล่าว นักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร

(ที่มา : <http://news.tlcthai.com/Entertainment/721826.html>)



จากสถานการณ์ที่ 3 ตอบคำถามข้อ 9-12

9) ปัญหาของนักร้องคนดังกล่าวคืออะไร

1. ไม่ยอมรับความเป็นจริง
2. มีหน้าตาคล้ายนักแสดงตลก
3. ไม่พอใจที่ถูกนำภาพไปตัดต่อ
4. ออกมาแสดงความรู้สึกในเรื่องที่ไม่ควรใส่ใจ

10) ปัญหาของนักร้องคนดังกล่าวเกิดจากสาเหตุใด

1. เพราะเป็นคนดัง จึงถูกผู้คนสนใจและอยากสร้างกระแส
2. มีคนที่มองว่าหน้าตาคล้ายดาราดกแล้วนำภาพไปตัดต่อ
3. เพราะนักร้องคนดังกล่าวต้องการสร้างกระแสให้เป็นที่รู้จัก
4. เพราะนักแสดงตลกคนดังกล่าวต้องการสร้างกระแสให้เป็นที่รู้จัก

11) ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร

1. ค้นหาคนที่เริ่มตัดต่อภาพเพื่อขอให้หยุดการกระทำ
2. แจ้งความเพื่อไม่ให้กล้าทำแบบนี้กับดาราดก หรือนักแสดงคนอื่น ๆ
3. โพสต์แสดงความรู้สึกว่าไม่พอใจที่นำภาพของตนเองไปตัดต่อ
4. กดใช้สื่อสังคมออนไลน์สักระยะ เพราะเดี๋ยวข่าวก็เงียบหายไปเอง

12) ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร

1. ถ้าพบคนตัดต่อภาพก็หยุดได้เฉพาะจุดเริ่มต้นการแชร์เท่านั้น
2. แจ้งความอาจทำให้เป็นเรื่องใหญ่เกินไป และถูกสังคมมองว่าเราใจแคบ
3. กดใช้สื่อสังคมออนไลน์จะทำให้ไม่รับรู้ และระงับการโต้ตอบกับผู้ที่มีวิจารณ์ต่าง ๆ นานาได้
4. โพสต์แสดงความรู้สึก อาจทำให้เรื่องไม่เงียบเร็ว แล้วยังมีคนมาวิพากษ์วิจารณ์ต่อไปเรื่อย ๆ

สถานการณ์ที่ 4 บิวมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนในโรงเรียนและถูกเพื่อนตั้งเพจต่อต้านตนเอง จนบิวมาทราบทีหลังว่าคนที่ทำคือคนที่เธอรู้จัก ถ้านักเรียนเป็นบิว นักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร

จากสถานการณ์ที่ 4 ตอบคำถามข้อ 13-16

- 13) ปัญหาของบิวคืออะไร
1. ถูกตั้งเพจต่อต้าน
 2. บิวชอบทำตัวเป็นเน็ตไอดอล
 3. มีปัญหาเรื่องเรียนไม่ทันเพื่อน
 4. มีปัญหาเรื่องการวางตัวกับเพื่อนในโรงเรียน
- 14) ปัญหาของบิวเกิดจากสาเหตุใด
1. มีเพื่อนบางคนไม่ชอบบิว
 2. บิววางตัวไม่เหมาะสมเวลาอยู่กับเพื่อน ๆ
 3. เพราะเป็นคนเด่นดัง จึงเป็นจุดสนใจของคนอื่น ๆ
 4. เพื่อนหลายคนอยากแกล้งบิวจึงรวมกลุ่มตั้งเพจต่อต้าน
- 15) ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร
1. บอกคุณครูในโรงเรียนให้จัดการเพื่อนที่ตั้งเพจ
 2. แจ้งความเพราะถูกล่วงละเมิดโดยการโพสต์ต่อว่า
 3. ขอผู้ปกครองให้ย้ายโรงเรียนจะได้ไม่มีปัญหานี้อีก
 4. ปรีक्षाผู้ปกครอง อาจจะขอพูดคุยกับเพื่อนที่ตั้งเพจเพื่อความชัดเจนและหาทางยุติ
- 16) ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร
1. ทำให้เป็นปัญหาใหญ่เพราะมีตำรวจเข้ามาเกี่ยวข้อง
 2. เพื่อนที่ตั้งเพจอาจโดนครูลงโทษ และทำให้ไม่พอใจเรามากกว่าเดิม
 3. สบายใจขึ้นเมื่ออธิบายให้คนสนิทฟัง และนำไปสู่แนวทางการแก้ปัญหา
 4. การย้ายโรงเรียนก็ยิ่งทำให้มีการตั้งเพจต่อต้านได้เหมือนเดิมเพราะอยู่ในโลกออนไลน์

สถานการณ์ที่ 5 เคนถูกชักชวนทำงานออนไลน์ในเฟซบุ๊ก โดยจะต้องเสียเงินค่าสมัครแต่จะได้รับค่าตอบแทนจำนวนมาก ซึ่งก็มีคนมารีวิวการทำงานให้เคนเห็น แต่ต่อมาเคนมาทราบทีหลังว่าบัญชีออนไลน์ที่ชักชวนถูกสร้างขึ้นมาให้ดูน่าเชื่อถือ โดยไม่เป็นจริงดังกล่าว และเขาก็ยังไม่ได้รับเงินตอบแทนสักครั้ง ถ้านักเรียนเป็นเคน นักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร

จากสถานการณ์ที่ 5 ตอบคำถามข้อ 17-20

- 17) ปัญหาของเคนคืออะไร
1. เสียเงินค่าสมัครทำงาน
 2. ได้รับเงินจากการทำงานออนไลน์ที่ไม่สุจริต
 3. ทำงานหนัก แต่ได้รับเงินค่าตอบแทนน้อยและไม่คุ้มกับเวลาที่เสียไป
 4. ถูกหลอกให้ชวนเชื่อจากการสร้างบัญชีปลอม เพื่อชักชวนให้ทำงานออนไลน์
- 18) ปัญหาของเคนเกิดจากสาเหตุใด
1. เคนเชื่อโดยไม่ตรวจสอบข้อเท็จจริง
 2. เพราะเคนต้องการทำงานเพื่อหารายได้เสริม
 3. คนที่มีรีวิวการทำงานร่วมมือกับคนที่มาชักชวนเคน
 4. การทำงานออนไลน์มีความเสี่ยง ซึ่งเคนควรคำนึงถึงข้อนี้เสมอ
- 19) ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร
1. แจ้งความไว้เป็นหลักฐาน
 2. ควรเปลี่ยนเป็นงานพิเศษอื่น ๆ
 3. ปรึกษาเพื่อนสนิท เพื่อหาแนวทางการแก้ไข
 4. โพสต์ประจานในออนไลน์ และให้สังคมช่วยแชร์
- 20) ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร
1. เคนได้งานใหม่ที่น่าเชื่อถือกว่าเดิม
 2. เคนได้เงินคืนจากค่าสมัครทำงานที่เสียไป
 3. เคนได้ประสบการณ์ชีวิตในการทำงานมากขึ้น
 4. เคนสามารถช่วยตำรวจจับคนร้ายที่กระทำผิดได้ จากกรณีของตนเอง

สถานการณ์ที่ 6 ปิงถูกเพื่อนที่ร่วมแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลทีมอื่น โปสต์ข้อความต่อว่าในเฟซบุ๊ก กล่าวหาว่าทีมปิงโกงการแข่งขัน และมีคนอื่นที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการแข่งขัน ไม่ทราบรายละเอียดที่แท้จริงเข้ามาร่วมแสดงความคิดเห็น ซึ่งทำให้ปิงและสมาชิกคนอื่น ๆ ในทีมไม่พอใจอย่างมาก ถ้านักเรียนเป็นปิง นักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร

จากสถานการณ์ที่ 6 ตอบคำถามข้อ 21-24

21) ปัญหาของปิงคืออะไร

1. ถูกโปสต์ข้อความต่อว่าในเฟซบุ๊ก
2. ทุกคนในทีมไม่พอใจที่เกิดปัญหาขึ้น
3. ทีมวอลเลย์บอลของปิงโกงการแข่งขัน
4. มีคนไม่หวังดีเข้ามาสร้างความแตกแยก

22) ปัญหาของปิงเกิดจากสาเหตุใด

1. ทีมปิงโกงการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอล
2. มีคนที่ไม่ชอบปิงเป็นการส่วนตัวอยู่แล้วจึงตั้งใจสร้างกระแส
3. เพราะคณะกรรมการจัดการแข่งขันไม่ชี้แจงปัญหาต่าง ๆ ให้นักกีฬาทราบอย่างชัดเจน
4. เพราะความเข้าใจผิดของนักกีฬาบางคน และใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อกลางในการแสดงความคิดเห็น

23) ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร

1. แจ้งความฐานหมิ่นประมาทผู้อื่น
2. เรียกคนที่ตั้งต้นโปสต์มาคุยให้เข้าใจตรงกัน
3. แจ้งคณะกรรมการจัดการแข่งขัน เรียกประชุมและชี้แจงข้อเท็จจริง
4. ปิงโปสต์อธิบายความจริงทุกอย่างเกี่ยวกับการแข่งขันลงบนสถานะในเฟซบุ๊กส่วนตัวของตนเอง

24) ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร

1. ปิงและเพื่อนทีมอื่น ๆ เข้าใจกันมากขึ้น
2. ยิ่งทำให้ปิงและนักกีฬาคนอื่น ๆ ไม่พอใจกัน
3. แสดงถึงความไม่มีคุณภาพของคณะกรรมการจัดการแข่งขัน
4. เกิดการประท้วงการแข่งขันผ่านการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น

สถานการณ์ที่ 7 บาร์บี้ไปกดถูกใจเพจ ๆ หนึ่ง โดยเธอก็จำไม่ได้ว่าเป็นเพจเกี่ยวกับอะไร รูปโพสต์เกี่ยวกับอะไร เพราะปกติเธอมักกดถูกใจทั้งที่ยังไม่ได้ดูรายละเอียดก่อนเป็นประจำ จนถูกเจ้าของเพจ ทักแชทมาข่มขู่เอาเงิน โดยอ้างว่าเธอกดถูกใจเพจเพราะต้องการซื้อของในเพจ ทำให้เธอไม่สบายใจ เพราะโดนตามข่มขู่ตลอด ถ้านักเรียนเป็นบาร์บี้ นักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร

จากสถานการณ์ที่ 7 ตอบคำถามข้อ 25-28

25) ปัญหาของบาร์บี้คืออะไร

1. ถูกข่มขู่เอาเงิน
2. เกิดความไม่สบายใจ
3. การถูกติดตามจากคนไม่รู้จัก
4. ถูกชักชวนให้ซื้อของออนไลน์

26) ปัญหาของบาร์บี้เกิดจากสาเหตุใด

1. การข่มขู่เอาเงินจากแก๊งมิจฉาชีพ
2. เพราะไม่กล้าบอกใคร เธอจึงถูกข่มขู่ได้ง่าย
3. อยากซื้อของในเพจออนไลน์ แต่ไม่มีเงินจ่าย
4. กดถูกใจรูปและเพจต่าง ๆ โดยไม่สนใจดูว่าเป็นอะไร

27) ปัญหานี้ควรแก้อย่างไร

1. เลิกใช้สื่อสังคมออนไลน์ไปสักระยะ เพื่อจะได้ไม่รับรู้การข่มขู่ทางออนไลน์
2. แคมป์ข้อความการข่มขู่และทำการบล็อกคนร้าย จากนั้นแจ้งความเพื่อเป็นหลักฐานไว้ก่อน
3. พยายามเล่าให้เพื่อนและคนสนิทฟังเพื่อระบายความรู้สึกเครียดในใจ เพราะเราก็ทำอะไรไม่ได้
4. โพสต์ข้อความประสบการณ์ที่เราได้พบเจอเป็นตัวอย่างให้คนอื่น ๆ รับรู้ จะได้ไม่กดถูกใจโดยที่ไม่ดูให้ดี

28) ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร

1. บาร์บี้สบายใจมากขึ้นที่ได้เล่าให้เพื่อนฟัง
2. บาร์บี้กลายเป็นคนจิตตก กลัวการถูกข่มขู่
3. บาร์บี้ระมัดระวังการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น
4. บาร์บี้เสียเงินให้คนร้ายที่มาข่มขู่ เพื่อจะได้ไม่ต้องมีปัญหาภายหลัง

สถานการณ์ที่ 8 เฟิร์สถูกแอบอ้างชื่อและรูปภาพในไลน์ จากนั้นคนร้ายนำชื่อบัญชีนี้ไปเพิ่มเพื่อนและทักไปคุยกับผู้หญิงในเชิงชอปปอและส่อลามกอนาจาร จนหลาย ๆ คนเข้าใจผิด ทำให้เฟิร์สเครียดมาก เขาพยายามโพสต์อธิบายความจริงทั้งหมดในเฟซบุ๊กส่วนตัวและตามหาคนร้ายให้ได้ เพื่อหยุดพฤติกรรมดังกล่าว ถ้านักเรียนเป็นเฟิร์ส นักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร

จากสถานการณ์ที่ 8 ตอบคำถามข้อ 29 - 32

29) ปัญหาของเฟิร์สคืออะไร

1. มีคนจำนวนมากเข้าใจผิดเขา
2. ความเครียดจากการถูกกลั่นแกล้ง
3. หน้าตาดีจนเป็นเหตุให้มีคนไม่พอใจ
4. ถูกผู้ไม่หวังดีแอบอ้างชื่อ และทำให้เสียชื่อเสียง

30) ปัญหาของเฟิร์สเกิดจากสาเหตุใด

1. เพราะหน้าตาดี จึงตกเป็นเหยื่อของคนร้าย
2. คนร้ายต้องการใช้เฟิร์สเป็นเครื่องมือในการกระทำของตนเอง
3. ใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป จนทำให้ตกเป็นเหยื่อคนร้ายได้ง่าย
4. การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในเฟซบุ๊กที่ไม่รัดกุมทำให้คนอื่นสามารถมาบันทึกรูปภาพส่วนตัวของเขาได้

31) ปัญหานี้ควรแก้ได้อย่างไร

1. โพสต์ประจานคนร้ายให้คนอื่นรู้
2. ทำเป็นไม่สนใจ ไม่รับรู้ และเลิกใช้สื่อสังคมออนไลน์
3. พยายามติดต่อกับคนร้ายให้ได้ เพื่อเจรจายุติการกระทำดังกล่าว
4. เก็บข้อความการสนทนาของคนร้ายไว้เป็นหลักฐาน และแจ้งความ

32) ผลจากการแก้ปัญหาแล้วได้ผลอย่างไร

1. ทุกคนรับรู้ว่าเป็นเฟิร์สไม่ใช่คนที่ทักแชทไปจริง ๆ แต่เป็นคนร้ายที่แฝงตัวปลอมบัญชี
2. เฟิร์สเลิกใช้สื่อสังคมออนไลน์สักระยะ เพราะรู้สึกกลัวการแอบมาใช้ชื่อบัญชีของตนเอง
3. ระมัดระวังการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น และตั้งค่าความเป็นส่วนตัวต่าง ๆ อย่างรัดกุม
4. เฟิร์สกลายเป็นที่รู้จักของสาว ๆ มากขึ้น เหตุเกิดจากคนร้ายนำบัญชีปลอมของเขาไปติดต่อพูดคุยโดยที่เขาไม่รู้ตัว



ภาคผนวก ค
ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

- ค-1 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา
โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
- ค-2 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ
การปฏิบัติ และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม
การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ค-1 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและ
ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม

ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

แผนการจัดการ เรียนรู้ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
1. สุขภาพกาย ส่งผลต่อ สุขภาพจิต	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	2. สารการเรียนรู้	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	3. กระบวนการ จัดการเรียนรู้	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
		รวม						0.92	ใช้ได้

ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

แผนการจัดการ เรียนรู้ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
2. สุขภาพจิต ของวัยรุ่น	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	2. สารการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	3. กระบวนการ จัดการเรียนรู้	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	0	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม								0.92	ใช้ได้

ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

แผนการจัดการ เรียนรู้ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
3. การจัดการ อารมณ์และ ความเครียด	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	2. สาระการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	3. กระบวนการ จัดการเรียนรู้	1	1	1	1	0	4.00	0.80	ใช้ได้
	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	0	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม								0.92	ใช้ได้

ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

แผนการจัดการ เรียนรู้ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
4. พฤติกรรม เสี่ยงหลีกเลียงได้	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	2. สารการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	3. กระบวนการ จัดการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	0	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม								0.96	ใช้ได้

ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

แผนการจัดการ เรียนรู้ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
5. รู้เท่าทัน สถานการณ์เสี่ยง	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	2. สารการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	3. กระบวนการ จัดการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม								1.00	ใช้ได้

ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

แผนการจัดการ เรียนรู้ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
6. ทักษะชีวิต : ทักษะการ สื่อสาร	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	2. สารการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	3. กระบวนการ จัดการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	4. สื่อและแหล่ง การเรียนรู้	1	1	0	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	5. การวัดและ ประเมินผล	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม								0.96	ใช้ได้

ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

แผนการจัดการ เรียนรู้ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
7. ทักษะชีวิต :	1. จุดประสงค์	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ทักษะการ	การเรียนรู้								
ปฏิบัติ	2. สารการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	3. กระบวนการ	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	จัดการเรียนรู้								
	4. สื่อและแหล่ง	1	1	0	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	การเรียนรู้								
	5. การวัดและ	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	ประเมินผล								
	รวม							0.92	ใช้ได้

ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

แผนการจัดการ เรียนรู้ที่	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (R)					ผลรวม ของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปล ผล
		คน ที่ 1	คน ที่ 2	คน ที่ 3	คน ที่ 4	คน ที่ 5			
8. ทักษะชีวิต :	1. จุดประสงค์	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
ทักษะการ	การเรียนรู้								
แก้ปัญหา	2. สารการเรียนรู้	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	3. กระบวนการ	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	จัดการเรียนรู้								
	4. สื่อและแหล่ง	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	การเรียนรู้								
	5. การวัดและ	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	ประเมินผล								
	รวม							1.00	ใช้ได้

ตารางรวมค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-8

ที่	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	ค่า IOC	แปลผล
1	สุขภาพกายส่งผลต่อสุขภาพจิต	0.92	ใช้ได้
2	สุขภาพจิตของวัยรุ่น	0.92	ใช้ได้
3	การจัดการอารมณ์และความเครียด	0.92	ใช้ได้
4	พฤติกรรมเสี่ยงหลีกเลี่ยงได้	0.96	ใช้ได้
5	รู้เท่าทันสถานการณ์เสี่ยง	1.00	ใช้ได้
6	ทักษะชีวิต : ทักษะการสื่อสาร	0.96	ใช้ได้
7	ทักษะชีวิต : ทักษะการปฏิเสธ	0.92	ใช้ได้
8	ทักษะชีวิต : ทักษะการแก้ปัญหา	1.00	ใช้ได้
	รวม	0.95	ใช้ได้

ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของ
แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเจตคติ

ข้อที่	ผู้ทรงคุณวุฒิ (R)					ผลรวมของ			
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปลผล	
1	1	0	0	1	1	3.00	0.60	ใช้ได้	
2	1	0	1	0	1	3.00	0.60	ใช้ได้	
3	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้	
4	1	0	1	1	0	3.00	0.60	ใช้ได้	
5	1	0	1	0	1	3.00	0.60	ใช้ได้	
6	1	0	1	0	1	3.00	0.60	ใช้ได้	
7	1	0	1	0	1	3.00	0.60	ใช้ได้	
8	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้	
9	1	0	1	1	0	3.00	0.60	ใช้ได้	
10	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้	
11	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้	
12	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้	
13	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้	
14	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้	
15	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้	
รวม								0.71	ใช้ได้

**ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของ
แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการปฏิบัติ**

ข้อที่	ผู้ทรงคุณวุฒิ (R)					ผลรวมของ		
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปลผล
1	1	0	1	1	0	3.00	0.60	ใช้ได้
2	1	0	1	1	0	3.00	0.60	ใช้ได้
3	1	0	1	0	1	3.00	0.60	ใช้ได้
4	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
5	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
6	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
7	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
8	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
9	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
10	1	0	1	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
11	1	0	1	0	1	3.00	0.60	ใช้ได้
12	1	0	1	0	1	3.00	0.60	ใช้ได้
13	1	0	0	1	1	3.00	0.60	ใช้ได้
14	1	0	1	0	1	3.00	0.60	ใช้ได้
15	1	0	1	0	1	3.00	0.60	ใช้ได้
รวม							0.69	ใช้ได้

ตารางค่า IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของ
แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมมารกลับแก้งทางโลกออนไลน์

สถานการณ ที่	ข้อที่	ผู้ทรงคุณวุฒิ (R)					ผลรวมของ คะแนน ($\sum R$)	ค่า IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	1	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	2	1	1	1	0	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	3	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	4	1	1	1	0	1	4.00	0.80	ใช้ได้
2	5	1	1	0	1	0	3.00	0.60	ใช้ได้
	6	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	7	1	1	0	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	8	1	1	1	0	1	4.00	0.80	ใช้ได้
3	9	1	1	1	0	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	10	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	11	1	1	1	0	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	12	1	1	1	0	1	4.00	0.80	ใช้ได้
4	13	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	14	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	15	1	1	1	0	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	16	1	1	1	0	1	4.00	0.80	ใช้ได้
5	17	1	1	1	0	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	18	1	1	1	0	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	19	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	20	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
6	21	1	1	0	1	1	4.00	0.80	ใช้ได้
	22	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	23	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	24	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้

สถานการณ ที่	ข้อที่	ผู้ทรงคุณวุฒิ (R)					ผลรวมของ คะแนน (ΣR)	ค่า IOC	แปลผล
		คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3	4	5			
7	25	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	26	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	27	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	28	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
8	29	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	30	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	31	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
	32	1	1	1	1	1	5.00	1.00	ใช้ได้
รวม								0.91	ใช้ได้

คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านความรู้

ค่าความเที่ยงของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านความรู้ มีค่าเท่ากับ 0.81

ค่า p (ความยาก-ง่าย) อยู่ในช่วง 0.30 – 0.67

ค่า r (อำนาจจำแนก) อยู่ในช่วง 0.27 – 0.73

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.43	0.73
2	0.50	0.47
3	0.43	0.60
4	0.47	0.53
5	0.47	0.27
6	0.57	0.47
7	0.67	0.27
8	0.43	0.47
9	0.47	0.27
10	0.53	0.53
11	0.47	0.40
12	0.30	0.33
13	0.53	0.67
14	0.57	0.60
15	0.57	0.60

คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเจตคติ

ค่าความเที่ยงของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเจตคติ มีค่าเท่ากับ 0.81

ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ในช่วง 0.33 – 0.93

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.60
2	0.93
3	0.80
4	0.87
5	0.73
6	0.40
7	0.80
8	0.60
9	0.53
10	0.53
11	0.33
12	0.33
13	0.73
14	0.67
15	0.67

คุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการปฏิบัติ

ค่าความเที่ยงของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านการปฏิบัติ มีค่าเท่ากับ 0.80

ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ในช่วง 0.33 – 0.93

ข้อที่	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.93
2	0.60
3	0.47
4	0.33
5	0.87
6	0.80
7	0.47
8	0.47
9	0.47
10	0.53
11	0.53
12	0.67
13	0.53
14	0.87
15	0.47

**คุณภาพของแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา
พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์**

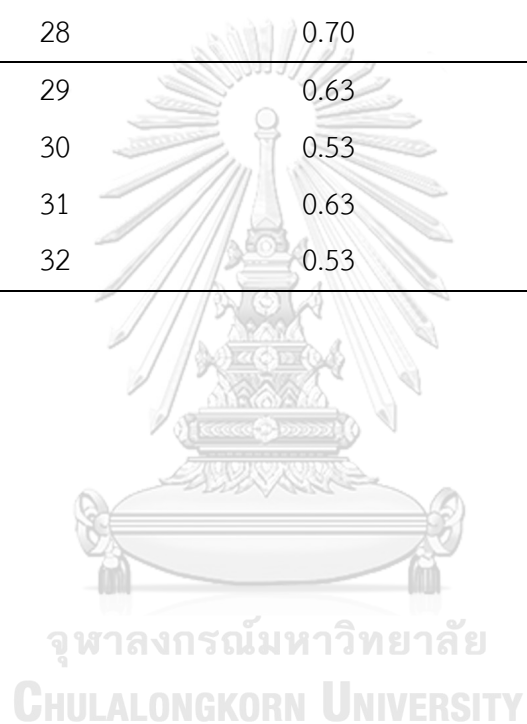
ค่าความเที่ยงของแบบวัด มีค่าเท่ากับ 0.83

ค่า p (ความยาก-ง่าย) อยู่ในช่วง 0.27 – 0.80

ค่า r (อำนาจจำแนก) อยู่ในช่วง 0.20 - 0.53

สถานการณ์ที่	ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	1	0.63	0.47
	2	0.80	0.27
	3	0.50	0.47
	4	0.67	0.53
2	5	0.53	0.40
	6	0.67	0.53
	7	0.67	0.40
	8	0.60	0.27
3	9	0.50	0.33
	10	0.57	0.33
	11	0.27	0.53
	12	0.37	0.20
4	13	0.53	0.40
	14	0.67	0.27
	15	0.53	0.40
	16	0.63	0.33
5	17	0.60	0.27
	18	0.67	0.27
	19	0.80	0.27
	20	0.27	0.27
6	21	0.47	0.40

สถานการณ์ที่	ข้อที่	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
	22	0.47	0.27
	23	0.53	0.27
	24	0.73	0.53
7	25	0.63	0.20
	26	0.63	0.47
	27	0.80	0.27
	28	0.70	0.33
8	29	0.63	0.47
	30	0.53	0.27
	31	0.63	0.33
	32	0.53	0.27



ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวโสภา ช้อยชต เกิดเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2535 ที่จังหวัดยโสธร สำเร็จการศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา เกียรตินิยมอันดับ 2 จากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2558 และศึกษาต่อหลักสูตรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2559

