



ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม
ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม
การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2

Effects of Health Education Learning Management Using Problem-based Learning
and Social Information Processing Theory on Learning Achievement and Problem-
solving Abilities with Respect to Cyberbullying Behavior of Eighth Grade Students

โสภา ช้อยชด¹ และ จินตนา สรายุทธพิทักษ์²

Sopa Choychod¹ and Jintana Sarayuthpitak²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง 2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม ตัวอย่าง คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 70 คน โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย กรุงเทพมหานคร แบ่งเป็นนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม จำนวน 35 คน และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาแบบปกติ จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนด้วยค่าที

ผลการวิจัย พบว่า 1) หลังทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) หลังทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา, ปัญหาเป็นฐาน, ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม, ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

Article Info: Received 20 March, 2018; Received in revised form 29 July, 2018; Accepted 29 May, 2020

¹ นิสิตมหาวิทยาลัยสาขาสหศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อีเมล: sopa_choychod@hotmail.com

Master's Student in Division of Health and Physical Education, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Chulalongkorn University Email: sopa_choychod@hotmail.com

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อีเมล: jintana.s@chula.ac.th

Lecturer in Division of Health and Physical Education, Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Chulalongkorn University Email: jintana.s@chula.ac.th

Abstract

This study is an experimental research. The purposes of this study were: 1) to compare the average score of the learning achievement and problem solving abilities with respect to cyberbullying behavior of an experimental student group before and after implementation of problem-based learning, and 2) to compare the average score of the learning achievement and problem solving abilities with respect to 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 system 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 comprised eight learning activity plans using problem-based learning and social information processing theory. The data were analyzed by means, standard deviations and t-tests.

The research findings are as follows: 1) The mean scores of the learning achievement in the area of knowledge, attitude, practice, and problem-solving abilities with respect to 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 with respect to cyberbullying behavior of the control group students after learning were found to have no significant differences compared to 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 with respect to cyberbullying behavior of the experimental group after learning were significantly higher than the control, at a .05 level.

Keywords: health education learning management, problem-based learning, social information processing theory, problem solving abilities on cyberbullying behavior

บทนำ

การพัฒนาด้านเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบันเป็นไปอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว เทคโนโลยีการสื่อสารดังกล่าวมีประโยชน์มากในการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน แต่อาจก่อให้เกิดปัญหาตามมาได้มากเช่นกัน ดังเช่น Smith et al. (2008) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ (cyberbullying) ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา พบว่า การติดตามในโลก

ออนไลน์ ทำให้นักเรียนรับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับการรังควาน การข่มเหงกัน การโกง การนินทา การทำร้าย และการล่อลวงให้เกิดความเสียหายเพิ่มมากขึ้น ทั้งกับคนที่รู้จักหรือไม่รู้จักกันมาก่อน การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ถือเป็นภัยอย่างหนึ่งจากการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร ซึ่งผู้กระทำความผิดประทุษร้ายหรือทำให้ผู้อื่นอับอายผ่านการใช้อีเมลอิเล็กทรอนิกส์ เช่น อีเมล (e-mail) บล็อก (blog) เว็บไซต์ (website) เมสเสจ (message) และโทรศัพท์มือถือ ความตั้งใจของผู้กระทำการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ คือ การแสดงความเป็นศัตรูหรือการแสดงออกในด้านลบต่ออีกฝ่ายหนึ่ง โดยการกระทำนั้นอาจรวมถึงการเปิดเผยสิ่งพิมพ์หรือการส่งผ่านข้อมูลที่เป็นเรื่องส่วนตัวของคนหนึ่งไปยังสถานที่สาธารณะโดยไม่ได้รับอนุญาต การถูกกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์เป็นประจำ โดยมีความถี่ของการถูกประทุษร้ายสูง นับเป็นการถูกทำร้ายที่รุนแรงมากเมื่อเกิดกับเด็กและวัยรุ่นน้อย เยาวชนทั้งชายและหญิงส่วนใหญ่รู้สึกโกรธมากที่สุดในตอนแรก คือ รู้สึกหงุดหงิด อาละวาด เสียใจ และอับอาย ตามลำดับ เหตุที่ถูกระทำส่วนใหญ่ มักเป็นเด็กที่มีความมั่นใจในตัวเองต่ำ (low self-esteem) ทำให้สุขภาพจิตเสียได้ง่าย และอาจยกระดับเป็นโรคซึมเศร้า ทำร้ายตัวเองจากอารมณ์หุนหันพลันแล่น รวมถึงคิดฆ่าตัวตายได้ ในที่สุด (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2558; Görzig & Lara, 2013; Smith et al., 2008)

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีสถิติการกลั่นแกล้งสูงขึ้น ผลการสำรวจของสำนักข่าวรอยเตอร์ (Reuters) พบข้อมูลที่น่าสนใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ โดยการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองใน 24 ประเทศ พบว่า ผู้ปกครองร้อยละ 12 ยอมรับว่า ลูกของตนเคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ผู้ปกครองร้อยละ 24 รู้จักเด็กในชุมชนที่อาศัยอยู่ซึ่งเคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ และผู้ปกครองร้อยละ 60 กล่าวว่า ลูกของตนเคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการถูกข่มขู่ หรือการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ผ่านเว็บไซต์โซเชียลเน็ตเวิร์ก (social network) เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ในต่างประเทศ ถือว่า การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์เป็นประเด็นที่สำคัญมาก เนื่องจากมีสถิติเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์สูง โดยในปี พ.ศ. 2554 ศูนย์ศึกษาและวิจัยพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ (Cyber Bullying Research Center) ระบุว่า นักเรียนกว่า ร้อยละ 20 เคยถูกกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ โดยประเด็นที่พบมากที่สุด ได้แก่ การโพสต์ข้อความที่ทำร้ายจิตใจ คิดเป็นร้อยละ 13.7 รองลงมา คือ การถูกปล่อยข่าวลือหรือเรื่องเสียหาย คิดเป็นร้อยละ 12.9 (Cyberbullying Research Center, 2012; Reuters, 2012)

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาที่ส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เป็นการสร้างเสริมความแข็งแกร่งและภูมิคุ้มกันในจิตใจของนักเรียน วิทยาลัยให้สามารถรับมือกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ที่ระบุให้ผู้เรียนเรียนรู้จากสภาพจริง เน้นการฝึกทักษะการคิด การเผชิญสถานการณ์และประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาในสภาพจริง และสอดคล้องกับสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนที่กำหนดไว้ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 4 ประการ ได้แก่ 1) ความสามารถในการสื่อสาร 2) ความสามารถในการคิด 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา และ 4) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาที่ส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจแก้ปัญหาการ กลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมนั้น สิ่งสำคัญ คือ แนวคิดทฤษฎีที่นำมาเป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ ผลการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการตัดสินใจแก้ปัญหาพฤติกรรมกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ พบว่าแนวคิดการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เป็นการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นแกนกลางในการเรียนรู้ มีลักษณะเด่น คือ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้นโดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์เกี่ยวกับชีวิตประจำวันที่มีความสำคัญต่อผู้เรียน (ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2558; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550) นอกจากแนวคิดปัญหาเป็นฐานแล้ว ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมมีความเหมาะสมที่จะนำมาสังเคราะห์ให้เป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ร่วมกับแนวคิดปัญหาเป็นฐาน เนื่องจากเป็นทฤษฎีที่มีอิทธิพลอย่างมากเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวหรือการกลั่นแกล้งในเด็ก โดยทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม เป็นทฤษฎีที่มีแนวทางและวิธีการในแต่ละขั้นตอนที่นำไปสู่การแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (รังสิริศม์ วงศ์อุปราช และพีร วงศ์อุปราช, 2555; Hülya, & Serdal, 2012; van Reemst et al., 2016; Yair et al., 2004)

ปัญหาการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของวัยรุ่นที่มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น นับเป็นความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพของวัยรุ่น เพื่อให้สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 ที่ระบุให้ผู้เรียนเรียนรู้จากสภาพจริง เน้นการฝึกทักษะ

การคิดวิเคราะห์และประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาในสภาพจริง และหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานที่กำหนดสมรรถนะสำคัญ คือ ให้ผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ไขปัญหาได้ รวมทั้งสาระสำคัญและแนวคิดของปัญหาเป็นฐานร่วมกับทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมที่มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อเสริมสร้างความแข็งแกร่งและภูมิคุ้มกันในจิตใจของนักเรียนวัยรุ่นให้สามารถรับมือกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

กรอบแนวคิดการวิจัย

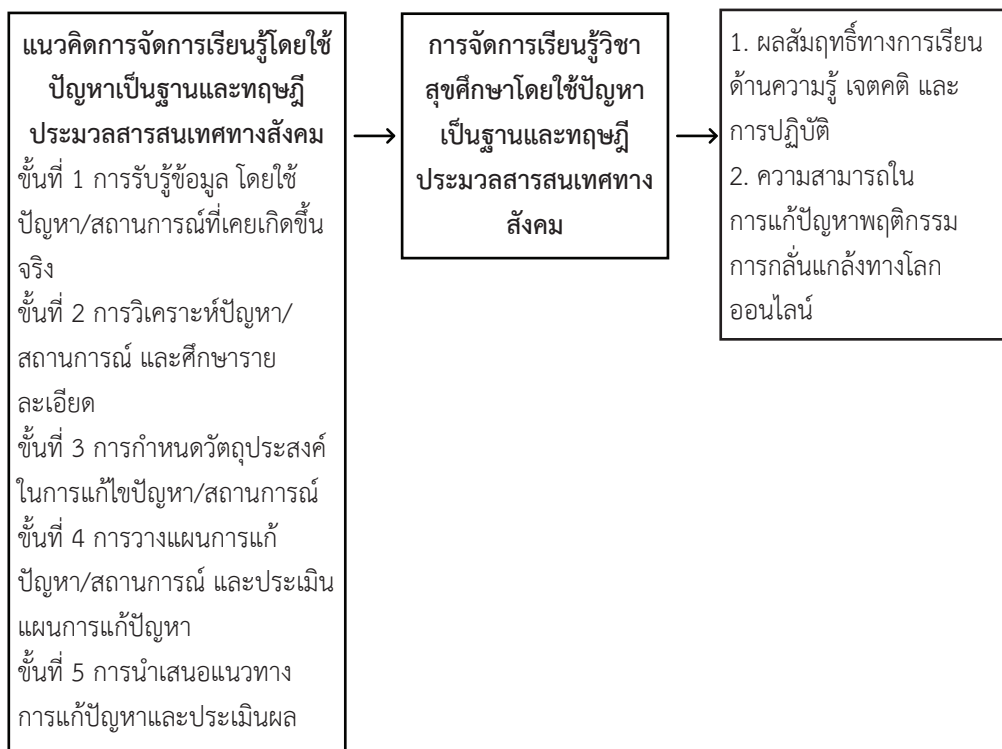
ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยโดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

- 1) การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ผู้วิจัยศึกษาปรัชญาการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาหลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา 2) แนวคิดทฤษฎีในการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน และทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม สังเคราะห์เป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ในงานวิจัย 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา ผู้วิจัยศึกษาความหมายของ

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา จุดประสงค์การเรียนรู้วิชาสุขศึกษา และการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษา 4) พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ผู้วิจัยศึกษาความหมายและลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ 5) ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ผู้วิจัยศึกษาความหมายของความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ การวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินผลความสามารถในการแก้ปัญหา 6) พัฒนาการของวัยรุ่นตอนต้น ผู้วิจัยศึกษาการเปลี่ยนแปลงในวัยรุ่นและปัญหาการปรับตัวในวัยรุ่น และ 7) กรอบแนวคิดการวิจัย ซึ่งจากผลการศึกษางานวิจัย บทความวิชาการและแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ สามารถสร้างเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย (ภาพ 1)

ภาพ 1

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยการดำเนินการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 เตรียมการ

การกำหนดประชากรและตัวอย่าง การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (purposive selection) ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 581,468 คน ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย ผู้วิจัยทำการสุ่มห้องเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยการจับฉลากเพื่อกำหนดห้องเรียนกลุ่มตัวอย่าง 2 ห้อง เป็นห้องควบคุม จำนวน 35 คน และห้องทดลองจำนวน 35 คน รวมทั้งสิ้น 70 คน

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.95

2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประกอบด้วย ด้านความรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (รายข้อ) อยู่ในช่วง 0.60–0.80 มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.81 มีค่าความยากง่ายอยู่ในช่วง 0.30–0.67 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.27–0.73 ด้านเจตคติ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (รายข้อ) อยู่ในช่วง 0.60–0.80 มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.81 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.33–0.93 และด้านการปฏิบัติ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (รายข้อ) อยู่ในช่วง 0.60–0.80 มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.33–0.93

3) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางออนไลน์ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (รายข้อ) อยู่ในช่วง 0.60–1.00 มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.83 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.20–0.53

ขั้นที่ 2 การกำหนดแบบแผนการทดลอง การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) แบบ 2 กลุ่ม มีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง โดยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ก่อนการทดลองการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม มีดังนี้

1) ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ

การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม นำผลการทดสอบก่อนเรียนมาทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยทดสอบค่าที (t -test) พบว่า ตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน

2) ดำเนินการทดลอง แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มทดลอง ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม แต่ละคาบเรียน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด ขั้นที่ 3 การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ ขั้นที่ 4 การวางแผน การแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา ขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล โดยใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันเป็นตัวกระตุ้นความสนใจ นักเรียนได้ใช้ทักษะในการคิดวิเคราะห์ สรุปองค์ความรู้ที่ศึกษาเพิ่มเติม และแก้ปัญหาตามลำดับ ได้แก่ วิเคราะห์ว่าปัญหาคืออะไร สาเหตุของปัญหาเกิดจากอะไร แนวทางการแก้ปัญหา และวิเคราะห์ถึงผลที่เกิดขึ้นจากการแก้ปัญหา ผู้วิจัยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน ได้แก่ เรื่องสุขภาพกายและสุขภาพจิต การจัดการอารมณ์และความเครียด พฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง ทักษะการสื่อสาร ทักษะการปฏิเสธ และทักษะการแก้ปัญหา จัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวม 8 สัปดาห์

กลุ่มควบคุม อาจารย์ประจำของโรงเรียนเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สัปดาห์ละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 50 นาที รวม 8 สัปดาห์ โดยกำหนดสาระการเรียนรู้จำนวน 8 เรื่อง เช่นเดียวกับกลุ่มทดลอง

3) หลังการทดลอง ผู้วิจัยทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบวัดฉบับเดียวกันกับแบบวัดก่อนเรียน

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หาค่าเฉลี่ย (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย

ของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ เจตคติ การปฏิบัติ และความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมกำกวมทางออนไลน์ โดยการทดสอบค่าที (t -test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

ตาราง 1

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

ด้านความรู้	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		M	SD	M	SD		
กลุ่มทดลอง	35	8.37	2.04	10.23	1.55	4.18	.000*
กลุ่มควบคุม	35	8.51	1.61	8.71	1.65	0.52	.604
ระหว่างกลุ่ม (หลังการทดลอง)						4.22	.000*

หมายเหตุ: * $p < .05$

ข้อมูลตาราง 1 พบว่า หลังทดลอง ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ ของกลุ่มทดลอง สูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนทดลอง มีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 8.37 คะแนน หลังทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 10.23 คะแนน ส่วนกลุ่มควบคุม หลังทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนไม่แตกต่างจากก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 8.51 คะแนน หลังทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนเท่ากับ 8.71 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม พบว่า หลังทดลอง กลุ่มทดลอง มีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

ตาราง 2

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติก่อนและหลังการทดลองของนักเรียน
กลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

ด้านเจตคติ	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		M	SD	M	SD		
กลุ่มทดลอง	35	56.60	4.52	61.29	4.25	5.04	.000*
กลุ่มควบคุม	35	54.91	5.78	56.06	4.10	1.02	.311
ระหว่างกลุ่ม (หลังการทดลอง)						5.53	.000*

หมายเหตุ: * $p < .05$

ข้อมูลจากตาราง 2 พบว่า หลังการทดลอง ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติของกลุ่มทดลอง สูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 56.60 คะแนน หลังทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 61.29 คะแนน ส่วนกลุ่มควบคุม หลังทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนไม่แตกต่างจากก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 54.91 คะแนน หลังทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 56.06 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม พบว่า หลังทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ
ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

ตาราง 3

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ ก่อนและหลังการทดลองของ
นักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

ด้านการปฏิบัติ	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		M	SD	M	SD		
กลุ่มทดลอง	35	47.89	4.31	50.43	2.76	2.75	.009*
กลุ่มควบคุม	35	47.43	4.45	48.26	4.42	0.88	.383
ระหว่างกลุ่ม (หลังการทดลอง)						3.51	.000*

หมายเหตุ: * $p < .05$

ข้อมูลจากตาราง 3 พบว่า หลังทดลอง ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ ของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 47.89 คะแนน หลังทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 50.43 คะแนน ส่วนกลุ่มควบคุม หลังทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนไม่แตกต่างจากก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 47.43 คะแนน หลังทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 48.26 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม พบว่า หลังทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

ตาราง 4

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและของนักเรียนกลุ่มควบคุม

ความสามารถในการแก้ปัญหา พฤติกรรม การกลั่นแกล้งทาง โลกออนไลน์	n	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	p
		M	SD	M	SD		
กลุ่มทดลอง	35	23.60	2.90	26.14	2.87	3.69*	.000*
กลุ่มควบคุม	35	23.31	1.47	24.17	2.20	1.91	.064
ระหว่างกลุ่ม (หลังการทดลอง)						5.05	.000*

หมายเหตุ: * $p < .05$

ข้อมูลจากตาราง 4 พบว่า หลังทดลอง ค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 23.60 คะแนน หลังทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 26.14 คะแนน ส่วน กลุ่มควบคุม หลังทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนไม่แตกต่างจากก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 23.31 คะแนน หลังทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนน เท่ากับ 24.17 คะแนน เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่ม พบว่า หลังทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรม

การกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ในทุกขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ ที่เคยเกิดขึ้นจริง ผู้วิจัยให้นักเรียนชมคลิปข่าวกรณีเกิดเพลิงไหม้รถตู้ริมทางที่จังหวัดจันทบุรี และมีประชาชนไปถ่ายรูปโป๊ๆ เพื่อแชร์ลงสื่อสังคมออนไลน์ จากนั้นให้นักเรียนวิเคราะห์ถึงสาเหตุ ผลของการกระทำ และวิธีการหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์ดังกล่าว ซึ่งผลการกระทำที่สามารถเห็นได้ คือ นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจจากการวิเคราะห์สถานการณ์เสี่ยง เกิดการสร้างองค์ความรู้จากปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ครูสังเกตได้จากการที่นักเรียนให้ความสนใจกับหัวข้อข่าวและอภิปรายร่วมกันกับเพื่อนถึงประเด็นดังกล่าว นอกจากนี้ ยังสอบถามข้อมูลและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่า “การเข้าไปถ่ายรูปโป๊ๆกับรถที่ถูกไฟไหม้อาจเกิดอันตรายถ้าถึงน้ำมันระเบิดใช้ไหม” แสดงให้เห็นว่า การรับรู้ข้อมูลนำไปสู่การคิดวิเคราะห์และสร้างองค์ความรู้ต่อไป

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ปัญหา/สถานการณ์ และศึกษารายละเอียด ผู้วิจัยให้นักเรียนวิเคราะห์ปัญหาหรือสถานการณ์ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เมื่อนักเรียนได้รับปัญหาในแต่ละกลุ่มต้องเรียนรู้ผ่านการใช้ปัญหาเป็นฐาน โดยเริ่มจากร่วมกันวิเคราะห์ปัญหา จากนั้นศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อนำไปสู่แนวทางในการแก้ไขปัญหา ผลการกระทำที่สามารถเห็นได้ คือ นักเรียนเกิดความรู้จากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ตรง ครูสังเกตได้จากการที่นักเรียนหยิบหนังสือวิชาสุขศึกษาขึ้นมาอ่านเพิ่มเติม หรือหนังสือรายวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับประเด็นปัญหา พร้อมทั้งศึกษาข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์โดยมีแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ เช่น นักเรียนสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมหรือการกระทำใด ๆ ของผู้ใช้เฟซบุ๊กที่ก่อให้เกิดความเสี่ยงในยุคปัจจุบัน

ขั้นที่ 3 ขั้นการกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ไขปัญหา/สถานการณ์ ผู้วิจัยให้นักเรียนอภิปรายสรุปข้อมูลจากการไปศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย

นำไปสู่การกำหนดวัตถุประสงค์ในการแก้ปัญหา ผลการกระทำที่สามารถเห็นได้ คือ นักเรียนสามารถอภิปรายร่วมกับผู้อื่นโดยใช้ความรู้จากการศึกษาด้วยตนเอง ได้คิดวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้โดยเฉพาะของตนเอง ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนมากยิ่งขึ้นเพราะเป็นทั้งผู้ให้ข้อมูลและผู้รับ ครูสังเกตได้จากการที่นักเรียนระดมสมองช่วยกันคิดว่าเป้าหมายของการแก้ปัญหาคืออะไร นักเรียนพูดว่า “ทำไมกลุ่มเราต้องแก้ปัญหานี้ และทำเพื่ออะไร” ซึ่งคำถามดังกล่าวจะกระตุ้นและส่งเสริมให้สมาชิกภายในกลุ่มร่วมกันอภิปรายและตั้งวัตถุประสงค์ในการแก้ปัญหาต่อไป

ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา ผู้วิจัยให้นักเรียนนำข้อมูล ความรู้ต่าง ๆ ที่ได้ศึกษาด้วยตนเองมาสรุปรวบยอดและวางแผนการแก้ปัญหา จากนั้นให้ภายในกลุ่มร่วมกันประเมินผลการแก้ปัญหาของกลุ่มตนเอง ผลการกระทำที่สามารถเห็นได้ คือ นักเรียนสามารถถ่ายโอนความรู้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ นำไปสู่การวางแผนเพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง รวมทั้งมีความรู้ในการคิดวิเคราะห์ ประเมินผลจากการแก้ปัญหาร่วมด้วย ครูสังเกตได้จากการที่นักเรียนย้อนกลับมาอ่านข้อมูลความรู้ที่ได้ไปศึกษาด้วยตนเองเพื่อประกอบการวางแผนการแก้ปัญหายกตัวอย่างเช่น ความรู้เกี่ยวกับการเอาผิดกับคนร้ายที่ข่มขู่ผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์

ขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาหน้าชั้นเรียน โดยนักเรียนต้องวิเคราะห์ และประเมินให้ได้ว่าแนวทางการแก้ปัญหาของเพื่อนข้างต้น ถูกต้องตามขั้นตอนการแก้ปัญหาหรือไม่ กิจกรรมเหล่านี้ทำให้นักเรียนได้วิเคราะห์ปัญหาของกลุ่มอื่น ๆ และร่วมกันอภิปรายถึงแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสมที่สุด ผลการกระทำที่สามารถเห็นได้ คือ นักเรียนเกิดความรู้จากการประเมินผลการแก้ปัญหาของนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ สามารถวิเคราะห์และแยกแยะปัญหาได้โดยการนำเสนอหน้าชั้นเรียนทำให้นักเรียนเกิดความรู้เพิ่มขึ้นจากการใช้ปัญหาเป็นฐานในการจัดกิจกรรม ครูสังเกตได้จากการที่นักเรียนพูดว่า “การแก้ไขปัญหาที่เพื่อนกลุ่มแรกนำเสนอ นั้น เราจะแน่ใจได้อย่างไรว่าผลจะเป็นไปตามที่คิดไว้”

การจัดการเรียนรู้ข้างต้นนี้ ส่งผลให้ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านความรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับแนวคิดสำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ (2550) ที่เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้โดยการนำตนเอง ค้นหา และแสวงหาความรู้ คำตอบด้วยตนเอง และสอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญของ วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนในเรื่องที่สอดคล้องกับ ความสามารถและความต้องการของตนเอง และได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ โดย ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการคิดวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง สร้างองค์ความรู้ จากเรื่องที่สนใจ กิจกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2560) ที่กล่าวว่า การ จัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก เป็นการ จัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอนที่ใช้ ปัญหาเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย สอดคล้องกับหลักการ ของทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมของ van Reemst et al. (2016) ที่กล่าวว่า ผู้เรียน ที่มีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจปัญหาหรือสถานการณ์นั้น ๆ ส่งผลให้สามารถวิเคราะห์ปัญหา หรือสถานการณ์ทางสังคมต่าง ๆ ได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sofie et.al (2015) ที่พบว่า การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนแบบบรรยายและ การเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านเจตคติ

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศ ทางสังคม เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ โดย ปัญหาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน ซึ่งส่งผลทำให้นักเรียน เกิดความสนใจและให้ความสำคัญมากยิ่งขึ้น จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียน เรียนรู้จากความสนใจในสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว ก่อให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน เช่น ขั้นที่ 1 การรับรู้ข้อมูล โดยใช้ปัญหา/สถานการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนเขียนเล่า ความรู้สึก ความเครียด หรือความกังวลใจจากเรื่องต่าง ๆ ใส่บัตรคำ และหย่อนลงในกล่อง ระบายทุกข์ จากนั้นครูอ่านบัตรคำเรื่องราวความไม่สบายใจต่าง ๆ ของนักเรียนให้เพื่อนใน ชั้นเรียนฟังโดยไม่บอกชื่อ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจถึงสภาวะอารมณ์ของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน มองเห็นความสำคัญของการจัดการกับอารมณ์และความเครียดของตนเอง ผลการกระทำที่ สามารถเห็นได้ คือ นักเรียนได้รับฟังความรู้สึกไม่สบายใจ ของบุคคลอื่น ได้แสดงความคิดเห็น และร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับการจัดการกับอารมณ์และความเครียดในรูปแบบ ต่าง ๆ ครูสังเกตได้จากการที่นักเรียนพูดว่า “ไม่อยากจะเกิดเรื่องแบบนี้กับเพื่อน

รุ่นเดียวกัน” หรือ “ฟังปัญหาของเพื่อนแล้ว เรื่องของหนูดูเล็กลงไปเลย” สอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนรู้ของ ประเวศ วะสี (2537) ที่อธิบายว่า การที่ผู้เรียนจะเกิดเจตคติ คือ เกิดความเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ และเข้าใจตนเองว่าสัมพันธ์กับสรรพสิ่งอย่างไร ดังเช่นในกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูมุ่งเน้นให้นักเรียนรับรู้ถึงความเครียดสำคัญอย่างไร ใกล้ตัวนักเรียนอย่างไรและส่งผลอะไรบ้างต่อนักเรียนเมื่อเกิดความเครียด และสอดคล้องกับหลักจิตวิทยาในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาของ จินตนา สราวุธพิทักษ์ (2557) ในประการที่ 3 ที่เน้นให้ผู้เรียนทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตผู้เรียนกับวิชาสุขศึกษา เพราะมีผู้เรียนบางส่วนที่เข้าใจว่า วิชาสุขศึกษาไม่มีความสำคัญจึงไม่สนใจและใส่ใจที่จะเรียน ซึ่งผู้สอนต้องทำให้ผู้เรียนเห็นว่า สุขศึกษามีความสัมพันธ์กับชีวิตตั้งแต่ตื่นนอนไปจนถึงเข้านอนหรือจนตลอดชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ เกิดเจตคติ และนำไปสู่การปฏิบัติในที่สุด การจัดกิจกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับ สุชาติ โสมประยูร และ เอ็มอัชมา วัฒนบุรณนธ์ (2553) ที่กล่าวว่า ถ้าผู้เรียนได้รับความรู้ที่ถูกต้องและเหมาะสม ผู้เรียนอาจมีเจตคติที่ดี

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติ

การจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ นักเรียนได้ฝึกทักษะการปฏิบัติเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริง จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเรียนรู้จากปัญหาเป็นฐาน ก่อให้เกิดทักษะการปฏิบัติที่ดีจากการจัดการเรียนรู้ เช่น ขั้นที่ 4 การวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา ผู้วิจัยให้นักเรียนประเมินแผนการแก้ปัญหาภายในกลุ่มที่ได้วางแผนร่วมกัน โดยวิเคราะห์ถึงผลที่จะเกิดขึ้นหลังจากทำตามแผนการแก้ปัญหา ผลการกระทำที่สามารถเห็นได้ คือ นักเรียนเกิดทักษะการประเมินผลในแนวทางการแก้ปัญหาที่ตนเองกำหนดขึ้น ได้แสดงความคิดเห็น และรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม ครูสังเกตได้จาก การที่นักเรียนพูดว่า “เราว่าการแก้ปัญหานี้ผลของมันย้อนกลับมาแบบเดิมอยู่ดี พวกเราลองหาวิธีอื่นดีกว่า” หรือ “แก้ปัญหแบบนี้แหละดีที่สุด เพราะไม่สร้างความเดือนร้อนให้ใคร” และ ขั้นที่ 5 การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาหน้าชั้นเรียน ผลการกระทำที่สามารถเห็นได้ คือ นักเรียนเรียนรู้ทักษะการนำเสนอหน้าชั้นเรียน เป็นการนำเสนอแนวทางการปฏิบัติที่นำไปสู่แนวทางการแก้ปัญหาต่อไป และกระตุ้นความคิดของนักเรียนคนอื่นต่อแนวทางการปฏิบัติที่เหมาะสมที่สุดในการแก้ปัญหา ครูสังเกตได้จากรูปแบบและวิธีการนำเสนอแต่ละกลุ่ม เช่น กลุ่มที่นำเสนอเกี่ยวกับ

พฤติกรรมเสี่ยง นำเสนอโดยการแสดงบทบาทสมมติให้สมาชิกในชั้นเรียนเห็นว่า การข้ามถนนที่ถูกต้องควรปฏิบัติอย่างไร โดยมองทางทั้งซ้ายและขวาเพื่อให้แน่ใจว่าไม่มีรถสวนเลนมา

การจัดการเรียนรู้ข้างต้นนี้ ส่งผลให้ค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการปฏิบัติของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับหลักการการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานของ บุญเลี้ยง ทุมทอง (2556) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหาการเรียนรู้ ซึ่งการจัดกิจกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับ Simpson (1972) ที่กล่าวว่า ทักษะปฏิบัติสามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน ซึ่งหากได้รับการฝึกฝนที่ดีแล้ว จะเกิดความถูกต้อง และความเชี่ยวชาญชำนาญ ดังเช่นการจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนใช้ปัญหาเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ เน้นการแก้ปัญหาที่สำคัญและเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน และสอดคล้องกับผลวิจัยของ Ali (2559) ที่สังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับประสิทธิภาพของการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานในวิชาทันตสุขศึกษา พบว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนมีทักษะทางวิชาชีพสูงขึ้นมากกว่าการเรียนการสอนแบบเดิม

4. ความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

การจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคม เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ค้นคว้าความรู้เพิ่มเติม เน้นใช้ปัญหาเป็นตัวให้กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาให้กับนักเรียน ทั้งนี้ ในการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยได้สอดแทรกวิธีการส่งเสริมและพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ในทุกขั้นตอน โดยเฉพาะในขั้นการวางแผนการแก้ปัญหา/สถานการณ์ และประเมินแผนการแก้ปัญหา และขั้นการนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาและประเมินผล ซึ่งเริ่มจากการกำหนดปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง โดยผู้วิจัยกำหนดทั้งปัญหาที่เป็นเรื่องทั่วไปและปัญหาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ ยกตัวอย่างเช่น ปัญหาที่หนึ่ง การถูกลบออกจากกลุ่มไลน์ ปัญหาที่สอง ถูกคนอื่นมาแสดงความคิดเห็นบนสถานะในเฟซบุ๊กส่วนตัวที่ไม่สุภาพ และหยาบคาย จากนั้นนักเรียนร่วมกับวิเคราะห์ปัญหา ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม วางแผนเป้าหมายการแก้ปัญหาร่วมกับประเมินผลที่จะเกิดขึ้นหลังจากการแก้ปัญหาภายในกลุ่ม ทั้งนี้ ในขั้นตอนการสอนขั้นสุดท้ายที่ใช้การนำเสนอหน้าชั้นเรียนให้เพื่อน

ในชั้นเรียนพึงทำให้เพื่อนทราบปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและแนวทางการแก้ปัญหา โดยผู้วิจัยกำหนดให้นักเรียนที่ฟังการนำเสนอร่วมประเมินผลการแก้ปัญหาด้วย แต่ละกลุ่มต้องนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาตามขั้นตอนความสามารถในการแก้ปัญหา ได้แก่ 1) การระบุปัญหา 2) การวิเคราะห์สาเหตุปัญหา 3) การหาวิธีแก้และดำเนินการแก้ปัญหา และ 4) การตรวจสอบและประเมินผลการแก้ปัญหา เมื่อนักเรียนใช้รูปแบบดังกล่าวในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ จะช่วยให้หาแนวทางการแก้ปัญหาได้ง่ายขึ้น เพราะนักเรียนสามารถวิเคราะห์และแยกแยะออกได้ว่า อะไรคือปัญหาที่เกิดขึ้น อะไรคือสาเหตุของปัญหาที่แท้จริง จากนั้นหาแนวทางการแก้ปัญหาและที่สำคัญคือ พิจารณาว่าแนวทางการแก้ปัญหาที่สร้างขึ้นจะส่งผลอย่างไรหรือก่อให้เกิดสิ่งใดตามมาบ้าง ครูสังเกตได้จากการที่นักเรียนวิเคราะห์ได้ว่า ในการแก้ปัญหามีลำดับขั้นตอนอย่างไร ซึ่งนักเรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการแก้ปัญหาของกลุ่มอื่น ๆ ได้

กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวสอดคล้องกับหลักการทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมของ Sheri et al. (2013) ที่อธิบายว่า ทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมถือเป็นหนึ่งแนวคิดที่มีอิทธิพลอย่างมากเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวของผู้เรียน เพราะทำให้เข้าใจผู้เรียนมากยิ่งขึ้น ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานต้องใช้รูปแบบของทฤษฎีประมวลสารสนเทศทางสังคมมาร่วมด้วยโดยเฉพาะเรื่องการกลั่นแกล้ง ทั้งในชีวิตจริงและโลกออนไลน์ที่มีมากขึ้นในปัจจุบัน และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ แคทรียา มุขมาลี และ วิมล สำราญวานิช (2557) ที่พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กนก จันทรา (2556) ที่พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาแบบปกติ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ควรจัดรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับระยะเวลาในแต่ละคาบ เนื่องจากมีขั้นตอน

การสอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ครูต้องควบคุมระยะเวลาและจัดกิจกรรมให้เหมาะสมและครบถ้วนทุกขั้นตอน และควรคำนึงอยู่เสมอว่า ในการศึกษาความรู้เพิ่มเติมของนักเรียนอาจได้รับข้อมูลที่ไม่มีแหล่งอ้างอิง หรือไม่รับข้อมูลที่ถูกต้อง ดังนั้น ควรอธิบายถึงความสำคัญของแหล่งข้อมูลก่อนให้นักเรียนลงมือค้นคว้า และทำการสรุปข้อมูลที่นักเรียนศึกษาอีกครั้งเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน หลีกเลี่ยงการเรียนรู้ที่ผิดหรือความเข้าใจผิดของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาตัวแปรตามอื่นที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีประมวลสารสนเทศ เช่น ความสามารถในการทำกิจกรรมกลุ่ม ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ควรศึกษาประเด็นความร่วมมือระหว่างครูและผู้ปกครอง เพื่อป้องกันปัญหาสุขภาพจิตที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กนก จันทรา. (2556). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository [CUIR]. <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/42968>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- แคทรียา มุขมาลี และ วิมล สำราญวานิช. (2554). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่อง อาหารกับการดำรงชีวิต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน. ใน *รวมบทความวิชาการประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัย ระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 15* (น. 2594-2602). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จินตนา สรายุทธพิทักษ์. (2557). *โปรแกรมสุขภาพในโรงเรียน*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ทิตินา แคมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญเลี้ยง ทุมทอง. (2556). *ทฤษฎีและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ (Theories and development of instructional model)*. เอส.พรินติ้ง ไทย แฟคตอรี.
- ประเวศ วะสี. (2537). ยุทธศาสตร์ทางปัญญาแห่งชาติ. มูลนิธิภูมิปัญญาร่วมกับสมาคม นักข่าวแห่งประเทศไทย.
- ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2558). *ปฏิรูปการเรียนรู้: ปฏิรูปการศึกษากลับทางจากล่างขึ้นบน (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. พี.เอ. สี่พวิ่ง.
- รังสิริศม์ วงศ์อุปราช และ พีร วงศ์อุปราช. (2555). การศึกษาเปรียบเทียบการเรียนรู้ทาง อารมณ์และสังคมของนักศึกษาปริญญาตรีระหว่างมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี*, 6(กรกฎาคม), 11.
- วัฒนาพร ระบับทุกข์. (2542). *การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. แอล ที เพรส.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). *การจัดการเรียนรู้แบบใช้ ปัญหาเป็นฐาน*. สกศ.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2558). *วิเคราะห์เด็กและเยาวชน*. บางกอกบล็อก.
- สุชาติ โสมประยูร และ เอมอัชฌา วัฒนบุรณนธ์. (2553). *เทคนิคการสอนสุขศึกษาแบบ มีอาชีพ*. ดอกหญ้าวิชาการ.

ภาษาอังกฤษ

- Ali, A. (2016). How effective the problem-based learning (PBL) in dental education. A critical review. *The Saudi Dental Journal*, 28, 155–161.
- Cyberbullying Research Center. (2012, April 4) *How many teens are actually involved in cyberbullying?*. <https://cyberbullying.org/how-many-teens-are-actually-involved-in-cyberbullying>
- Görzig, A., & Lara, A., F. (2013). Cyberbullying experiences on-the-go: When social media can become distressing. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* 7(1), 4.

- Hülya, G., O., & Serdal, 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), 1623–1643.
- Reuters. (2012, January 11). *Cyberbullying a problem around the globe: Poll*. <https://www.reuters.com/article/us-cyberbullying-poll/cyberbullying-a-problem-around-the-globe-poll-idUSTRE80A1FX20120111>
- Sheri, B., Donna, C., & Jenny, W. (2013). *Principles of cyberbullying research: Definitions, measures, and methodology*. Routledge.
- Simpson, D. (1972). *Teaching physical education: A system approach*. Houghton Mufflin.
- 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.
- Sofie, M. M., L., Suzanne, H. J., Jeroen, M., & Tamara, V., G. (2015). Problem-based learning as a facilitator of conceptual change. *Learning and Instruction*, 38, 34-42.
- van Reemst, L., Fischer, T. F., & Zwirs, B. W. (2016). Social information processing mechanisms and victimization: A literature review. *Trauma, Violence, & Abuse*, 17(1), 3-25.
- Yair, Z., David, O., & Abraham, S. (2004). Social information processing in middle childhood: Relations to infant-mother attachment. *Attachment & Human Development*, 6(September), 327–348.