

การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล

THE DEVELOPMENT OF A TRAINING PROGRAM FOR PREVENTIONS
CYBERBULLYING OF ROI ET RAJABHAT UNIVERSITY STUDENTS BASED ON
THE CONCEPT OF DIGITAL INTELLIGENCE

ประสาร ศรีพงษ์พลิด
Prasarn Sripongplerd

สาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
Division of Social Studies Program, Faculty of Education, Roi Et Rajabhat University
E-mail: samsri146@gmail.com

Received: October 15, 2023
Revised: January 27, 2024
Accepted: February 6, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรม
การรังแกในโลกไซเบอร์ ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล และ 2) เพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรม
ฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์ ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด สาขาสังคมศึกษา ชั้นปี
ที่ 1 จำนวน 28 คน ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่
1) โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์ ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล
2) แบบวัดพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์ จำนวน 30 ข้อ โดยมีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่
ระหว่าง 0.21 – 0.67 และมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.99 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์ของ
นักศึกษา ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล จำนวน 10 กิจกรรม ผลการประเมินเหมาะสมของ
โปรแกรมการฝึกอบรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.14, SD = 0.09) 2) ตัวอย่างที่เข้าร่วม
โปรแกรมมีระดับพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์หลังการทดลอง ต่ำกว่าก่อนการทดลอง อย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ

การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรม การรังแกในโลกไซเบอร์ แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล

ABSTRACT

The purpose of this research were to 1) create the training program for preventions cyberbullying based on the concept of digital intelligence, and 2) study the results of training program for preventions cyberbullying based on the concept of digital intelligence. The samples used in this study were 28 first -year students of Roi Et Rajabhat University in program in social studies, who were chosen by Cluster Random Sampling. The research instrument included 1) a training program for preventions cyberbullying based on the concept of digital intelligence, 2) a cyberbullying behaviors test with 30 items and had a discrimination index ranged from 0.21 - 0.67 and a reliability of 0.99. Statistics employed for data analyzing included percentage, mean, standard deviation, t- test for dependent samples.

The results of the research were as follows: 1) The training program for preventions cyberbullying based on the concept of digital intelligence consisted of ten activities which showed the appropriateness in the high level ($\bar{X}$ = 4.14, SD = 0.09), 2) The sample who participated in program had level of cyberbullying behavior after the experiment lower than before the experiment with a statistically significant at the .05 level.

Keywords

The Development of a Training Program, Cyberbullying, Digital Intelligence

ความสำคัญของปัญหา

ปัญหาเรื่องการรังแกบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งที่ใกล้ตัวอย่างมาก เมื่อเยาวชนถูกรังแกบนโลกโซเชียลมีเดียส่งผลให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตตามมามากมาย เช่น เครียด ซึมเศร้า หวาดระแวงหรือรุนแรงจนทำร้ายตนเองหรือฆ่าตัวตายได้ Surat (2018) สาเหตุและที่มาของพฤติกรรมกรังแกจะพบความเกี่ยวข้องในหลายปัจจัย เช่น ในงานวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้” ของ Sittichai & Tudkuea (2017) แสดงสาเหตุของพฤติกรรมนั้นมาจากความรุนแรงในครอบครัว โดยเยาวชนเป็นฝ่ายโดนกระทำ หรือทราบความรุนแรงในครอบครัวที่เห็นจนเป็นเรื่องปกติธรรมดา การเห็นคุณค่าในตัวเองต่ำ การเลียนแบบพฤติกรรมจากสิ่งแวดล้อมที่ใช้ความรุนแรง การเสพติดเทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ต สำหรับการแก้ไขปัญหาของเยาวชนที่เกิดขึ้นเมื่อตัวเองถูกกลั่นแกล้งรังแก จากงานวิจัยของ Sittichai & Tudkuea (2017) พบว่า เยาวชนจะ 1) เลือกใช้วิธีการเงียบ 2) วิธีการลบหรือบล็อก 3) เลิกใช้การตอบโต้หรือการรังแกกลับทันที 4) พุดคุยด้วยดี 5) ใช้ความรุนแรง 6) อุดหนุน 7) หยุดหรือเลิกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่วนวิธีการที่ไม่เลือกใช้คือการปรึกษาพ่อแม่หรือญาติพี่น้อง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tudkuea & Sabaiying (2017) พบว่า ในเรื่องของวิธีการจัดการเมื่อถูกรังแก ซึ่งผู้ถูกรังแกจะใช้การเจรจาต่อรอง ได้ตอบ หยุดการ

โต้ตอบ บล็อก จนกระทั่งการปรึกษากับเพื่อนสนิท แต่วิธีที่ไม่ได้ใช้คือ การปรึกษาพ่อแม่ผู้ปกครอง และดำเนินคดีทางกฎหมาย เพราะมองว่าไม่สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้

แนวทางการป้องกันและแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ จากงานวิจัยของWiwattanadecha (2017) ได้ศึกษาปัจจัยทางเทคโนโลยีที่เป็นอิทธิพลในการเกิดผลกระทบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากการใช้งานโซเชียลมีเดีย ของกลุ่มประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นกลุ่มประชากรในเขตกรุงเทพมหานครที่ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์จำนวน 400 คน ผลการวิจัย พบว่า พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคม ออนไลน์มีผลต่อการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยที่ กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการคุย และนัดเจอคนแปลกหน้าผ่านสื่อสังคมออนไลน์นั้นเป็นผู้เห็นทั้งผู้กระทำ และถูกกระทำมากกว่าผู้ที่ไม่เคยคุยและนัดเจอหรือมีคนอื่นที่ไม่รู้จัก รวมถึงการอัปเดตวิดีโอออนไลน์ การไม่ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว มีคนอื่นที่รู้รหัสผ่าน ด้วยแล้วจะเห็นได้ชัดเจนว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมเหล่านี้จะมี พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มากกว่ากลุ่มที่ไม่มีพฤติกรรมเหล่านี้ ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การขาดความรู้ความเข้าใจหรือทักษะการใช้สื่อทางอินเทอร์เน็ตมีผลต่อการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ สอดคล้องกับ Charoenwanich (2017) ที่เสนอว่า ปัจจัยที่ดีที่สุดที่จะช่วยป้องกันปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นได้นั้นคือ ตัวของวัยรุ่นเอง วัยรุ่นควรที่จะมีการเรียนรู้มารยาทของการใช้การสื่อสารผ่านทางพื้นที่ไซเบอร์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter, Line, Youtube, E-mail หรือพื้นที่ออนไลน์อื่น ๆ เพื่อป้องกันปัญหาและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับทั้งตัวผู้กระทำเอง หรือผู้ถูกกระทำเองหลังการลงรูปวิดีโอ หรือข้อความที่อาจไม่เหมาะสมทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจก็ตาม การจะรับผิดชอบตนเองเพื่อหยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ดังนั้นการป้องกัน และแก้ไขปัญหาคควรเริ่มต้นจากเยาวชนที่ต้องมีความรู้ มีทักษะทางการสื่อสาร เชี่ยวชาญและฉลาดในการใช้สื่อดิจิทัล และรู้วิธีจัดการกับปัญหาซึ่งผู้ปกครอง สถาบันการศึกษา และ สื่อมวลชนเองก็ควรมีส่วนร่วมด้วยเช่น การให้ความรู้เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความตระหนักเกี่ยวกับปัญหา การส่งเสริมให้เยาวชนใช้สื่อใหม่อย่างสร้างสรรค์ ฯลฯ

จากสภาพปัญหาดังกล่าวทำให้ ผู้วิจัยทราบถึงปัญหาของสังคมไทยในยุคปัจจุบันที่อินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญและกำลัง ส่งผลรุนแรงทวีคูณมากยิ่งขึ้นทุกวัน โดยเฉพาะนักศึกษาที่มีการใช้งานทางอินเทอร์เน็ตสูง สำนักงานสถิติแห่งชาติได้ทำการสำรวจ ประชากรจำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า กลุ่มคนที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือสูงที่สุดก็คือกลุ่มคนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งมากถึงร้อยละ 71.70, 95.10 และ 99.50 ตามลำดับ National Statistical Office, Ministry of Digital Economy and Society (2018) ดังนั้นเยาวชนไทยที่เป็นนักศึกษาจึงควรที่จะได้รับการส่งเสริมเกี่ยวกับการใช้สื่อทางอินเทอร์เน็ตที่ถูกต้องเหมาะสมและสร้างสรรค์ การพัฒนาคุณภาพเยาวชนตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัลจะช่วยให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้ในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่สามารถใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบต่อสังคม และมีประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงควรมีการพัฒนาพฤติกรรมนักศึกษาโดยใช้แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับเด็กในยุคดิจิทัล เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เป็นพลเมืองดิจิทัลอย่างมีคุณภาพ และเป็นทรัพยากรที่สำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไปในอนาคต

แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence Quotient) คือ กลุ่มความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้นักคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทศนคติและค่านิยม ที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ ดังนั้น การพัฒนาพฤติกรรมของเยาวชนไทยเพื่อป้องกันหรือลดความเสี่ยงต่อพฤติกรรมการรังแกกันในโลกไซเบอร์ ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล จึงควรที่จะถูกนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพและความสามารถของเยาวชนไทย จากการศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัลของนักวิจัยและนักวิชาการต่าง ๆ พอสรุปได้ว่า ความฉลาดทางดิจิทัลที่สำคัญที่สามารถเป็นเกราะป้องกันการไซเบอร์บูลลี่ และเป็นแนวทางที่สำคัญในการรับมือกับการถูกไซเบอร์บูลลี่ ประกอบไปด้วย 7 องค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 1) การรักษาสัญลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) 2) การคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) 3) การรักษาความปลอดภัยของตนเอง ในโลกไซเบอร์ (Cyber security Management) 4) การรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) 5) การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้ใช้งาน มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) 6) การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) 7) การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ซึ่งความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง 7 ด้านนั้นเกี่ยวข้องกับการรังแกในโลกไซเบอร์ของสังคมในปัจจุบัน จะเป็นเกราะป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์และเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เลือกแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัลทั้ง 7 ด้านข้างต้นมาเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมป้องกันการพฤติกรรมรังแกในโลกไซเบอร์ของนักศึกษา ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล ผลจากการวิจัยครั้งนี้จะทำให้ได้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งกันในโลกไซเบอร์ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งจะเป็นประโยชน์แก่อาจารย์ ครูและบุคลากรทางการศึกษาและหน่วยงานอื่น ๆ ที่จะสามารถนำไปประยุกต์ใช้จัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน การฝึกอบรมให้กับผู้เรียนตลอดทั้งในสถาบันการศึกษาได้ทุกระดับ

โจทย์วิจัย/ปัญหาวิจัย

1. โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกันการพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล มีกระบวนการขั้นตอนในการดำเนินการฝึกอบรมและมีความเหมาะสมอย่างไร
2. ผลการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกันการพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล ได้ผลอย่างไร

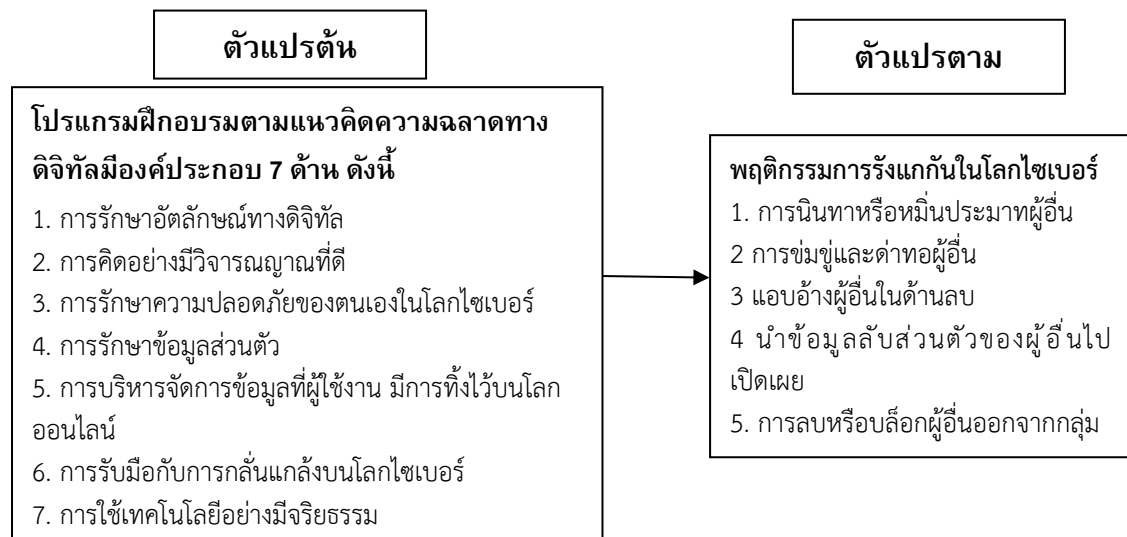
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกันการพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล

2. เพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล 7 ด้าน มาเป็นกรอบในการสร้างโปรแกรมฝึกอบรม โดยใช้เทคนิคการฝึกอบรมได้แก่ การบรรยาย การอภิปรายกลุ่ม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เป็นต้นในการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ผู้วิจัยได้นำโปรแกรมฝึกอบรมมาเป็นตัวแปรต้นและพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์เป็นตัวแปรตาม ดังภาพประกอบ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการพัฒนาตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง One Group Pretest –Posttest Design

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด สาขาสังคมศึกษา ชั้นปีที่ 1-4 ปีการศึกษา 2566 8 ห้องเรียน จำนวน 472 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาสังคมศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน 28 คน ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม สุ่มห้องเรียนมา 1 ห้อง จำนวน 28 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ โปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการรังแกกันในโลกโซเชียล

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้ แก่ โปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมการรังแกกันในโลกโซเชียลตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล จำนวน 10 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 เรื่อง ปฐมนิเทศและสร้างสัมพันธภาพ กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ทำอย่างไรเมื่อโดนรังแก กิจกรรมที่ 3 เรื่อง Think before post กิจกรรมที่ 4 Think before share กิจกรรมที่ 5 Think before comment กิจกรรมที่ 6 ตัวตนบนออนไลน์ กิจกรรมที่ 7 เรื่อง Log out เสมอ กิจกรรมที่ 8 เรื่อง ใจเขาใจเรา กิจกรรมที่ 9 เรื่อง โพสต์ไว้ ถึงลบก็ยังมีอยู่ กิจกรรมที่ 10 เรื่อง ปฎิณิเทศ ลักษณะกิจกรรมมุ่งเน้นให้นักศึกษาให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัลซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญสามารถเป็นเกราะป้องกันการรังแกกันในโลกโซเชียล โดยใช้เทคนิควิธีการฝึกอบรมที่หลากหลาย ได้แก่ การอภิปรายกลุ่ม แบบฝึกหัด กรณีศึกษา บรรยาย เกม สื่อมัลติมีเดีย แต่ละกิจกรรมใช้เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที โดยสร้างให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ และจุดมุ่งหมายของกิจกรรมในแต่ละครั้ง แล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย กิจกรรม เนื้อหาและวิธีการดำเนินการ ผลการประเมินเหมาะสมของโปรแกรมการฝึกอบรมโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.14$, $SD=0.09$) แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมและทดลองใช้โปรแกรม (Try Out) กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อประเมินความเหมาะสมพร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น จากนั้นทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมการรังแกกันในโลกโซเชียลตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล

2. แบบวัดพฤติกรรมการรังแกกันในโลกโซเชียลของนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับคือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุดประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 30 ข้อ จาก 5 ประเด็นได้แก่ 1) การนินทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น 2) การข่มขู่และด่าทอผู้อื่น 3) แอบอ้างผู้อื่นในด้านลบ 4) นำข้อมูลลับส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถาม กับนิยามศัพท์เฉพาะ หลังจากนั้นนำไปทดสอบกับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน ได้ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .02 ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง 0.21 – 0.67 และการหาค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน และวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) มีความเชื่อมั่นของแบบวัดทั้งฉบับ 0.99

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ขึ้นก่อนการทดลอง ทำการทดสอบก่อนการทดลอง โดยการให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบวัดพฤติกรรมการรังแกกันในโลกโซเชียล แล้วเก็บคะแนนก่อนการทดลอง (Pre-test)

2. ขึ้นทดลอง ให้กลุ่มทดลองเข้าร่วมโปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมการรังแกกันในโลกโซเชียลตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล โดยเริ่มจัดการฝึกอบรม เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ครั้ง ๆ ละ 1.30 ชั่วโมง

3. ขั้นหลังการทดลอง เมื่อสิ้นสุดการทดลองให้กลุ่มทดลองตอบแบบวัดพฤติกรรม การรังแกกันในโลกไซเบอร์อีกครั้งแล้วเก็บคะแนนหลังการทดลอง (Post-test)

4. นำผลที่ได้จากการทดสอบทั้ง 2 ครั้งของนักศึกษากลุ่มทดลองมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้วิธีการทางสถิติ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest – Posttest Design ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติในการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการรังแกกันในโลกไซเบอร์ ที่ได้จากการตอบแบบวัดของนักศึกษา ในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลอง วิเคราะห์ความแตกต่างจากค่าเฉลี่ยที่ไม่เป็นอิสระจากกัน (t-test for Dependent samples)

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมการรังแกกันในโลกไซเบอร์ของ นักศึกษาสังกัดสถาบันอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล จำนวน 10 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 เรื่อง ปฐมนิเทศและสร้างสัมพันธภาพ กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ทำอย่างไรเมื่อ โดนรังแก กิจกรรมที่ 3 เรื่อง Think before post กิจกรรมที่ 4 Think before share กิจกรรมที่ 5 Think before comment กิจกรรมที่ 6 ตัวตนบนออนไลน์ กิจกรรมที่ 7 เรื่อง Log out เสมอ กิจกรรมที่ 8 เรื่อง ใจเขาใจเรา กิจกรรมที่ 9 เรื่อง โพสต์ไว้ ถึงลบก็ยังไม่อยู่ กิจกรรมที่ 10 เรื่อง ปัจฉินิเทศ โดยกิจกรรมถูกพัฒนาขึ้นบนพื้นฐานองค์ประกอบพฤติกรรมการรังแกกันในโลกไซเบอร์ ประกอบกับแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล 7 ด้านที่ได้จากการสังเคราะห์ ได้แก่ 1) การรักษาอัตลักษณ์ ที่ดีของตนเอง 2) การคิดอย่างมีวิจารณญาณที่ดี 3) การรักษาความปลอดภัยของตนเอง ในโลกไซเบอร์ 4) การรักษาข้อมูลส่วนตัว 5) การบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้ใช้งาน มีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ 6) การรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และ 7) การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สรุปค่าความเหมาะสมของโปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมรังแกในโลกไซเบอร์ของนักศึกษา ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ (N=5) จำนวน 10 กิจกรรม

รายการประเมิน	$\bar{x}$	SD	ระดับความเหมาะสม
1. จุดประสงค์			
1.1 สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหา	4.20	0.45	มาก
1.2 ครอบคลุมเนื้อหา	4.00	0.00	มาก
2. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม			
2.1 เหมาะสมกับกิจกรรมตามโปรแกรม	4.00	0.00	มาก
3. สื่อและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม			
3.1 เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์	4.40	0.55	มาก

ตารางที่ 1 (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	ระดับความเหมาะสม
4. โครงสร้างและเนื้อหากิจกรรม			
4.1 กระตุ้นความสนใจและเป็นประโยชน์	4.00	0.00	มาก
4.2 การจัดเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความชัดเจน	4.00	0.00	มาก
5. การดำเนินกิจกรรม			
5.1 กิจกรรมมีลำดับขั้นตอน	4.20	0.45	มาก
5.2 สอดคล้องกับเนื้อหา	4.40	0.55	มาก
6. การประเมินและติดตามผล			
6.1 ครอบคลุมสิ่งที่ต้องการประเมิน	4.20	0.55	มาก
6.2 เครื่องมือวัดมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
รวมทั้งหมด	4.14	0.09	มาก

จากตารางที่ 1 พบว่า ผลของการประเมินความเหมาะสมของโปรแกรมการฝึกอบรม เพื่อป้องกันพฤติกรรมรังแกในโลกไซเบอร์ของนักศึกษา ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล จำนวน 10 กิจกรรมมีผลการประเมินโดยรวมเฉลี่ย 4.14 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน 0.09 มีระดับความเหมาะสมของโปรแกรมการฝึกอบรมอยู่ในระดับมาก

2. ผลของการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมรังแกในโลกไซเบอร์ของนักศึกษา ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล

การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานจำแนกตามตัวแปรที่ละองค์ประกอบ ดังตารางที่ 2-3

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลของการใช้โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกัน พฤติกรรมรังแกในโลกไซเบอร์ของนักศึกษา ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล ในระยะก่อนและหลังการทดลอง (n=28)

พฤติกรรมรังแกกันในโลกไซเบอร์	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง		
	$\bar{X}$	SD	ระดับ	$\bar{X}$	SD	ระดับ
การนิทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น	1.51	0.65	น้อย	1.08	0.22	น้อยที่สุด
การข่มขู่และด่าทอผู้อื่น	1.45	0.63	น้อยที่สุด	1.08	0.21	น้อยที่สุด
แอบอ้างผู้อื่นในด้านลบ	1.44	0.62	น้อยที่สุด	1.10	0.27	น้อยที่สุด
นำข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย	1.58	0.61	น้อย	1.23	0.40	น้อยที่สุด
การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม	2.09	0.50	น้อย	1.33	0.46	น้อยที่สุด
พฤติกรรมรังแกกันในโลกไซเบอร์ โดยรวม	1.61	0.53	น้อย	1.16	0.24	น้อยที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า ก่อนการทดลอง นักศึกษาสาขาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์โดยรวมเท่ากับ 1.61 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.53 อยู่ในระดับน้อย ส่วนหลังการทดลอง นักศึกษาสาขาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์โดยรวมเท่ากับ 1.16 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.24 อยู่ในระดับน้อยที่สุด และสามารถพิจารณาเป็นรายด้าน ดังนี้

การนินทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น พบว่า ก่อนการทดลอง มีค่าเฉลี่ยการนินทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่นเท่ากับ 1.51 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65 อยู่ในระดับน้อย ส่วนหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ยการนินทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่นเท่ากับ 1.08 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.22 อยู่ในระดับน้อยที่สุด

การข่มขู่และด่าทอผู้อื่น พบว่า ก่อนการทดลอง มีค่าเฉลี่ยการข่มขู่และด่าทอผู้อื่นเท่ากับ 1.45 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 อยู่ในระดับน้อยที่สุด ส่วนหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ยการข่มขู่และด่าทอผู้อื่นเท่ากับ 1.08 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.21 อยู่ในระดับน้อยที่สุด

แอบอ้างผู้อื่นในด้านลบ พบว่า ก่อนการทดลอง มีค่าเฉลี่ยแอบอ้างผู้อื่นในด้านลบเท่ากับ 1.44 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.62 อยู่ในระดับน้อยที่สุด ส่วนหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ยแอบอ้างผู้อื่นในด้านลบเท่ากับ 1.10 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .27 อยู่ในระดับน้อยที่สุด

นำข้อมูลลับส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย พบว่า ก่อนการทดลอง มีค่าเฉลี่ยนำข้อมูลลับส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยเท่ากับ 1.58 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 อยู่ในระดับน้อย ส่วนหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ยนำข้อมูลลับส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยเท่ากับ 1.23 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.40 อยู่ในระดับน้อยที่สุด

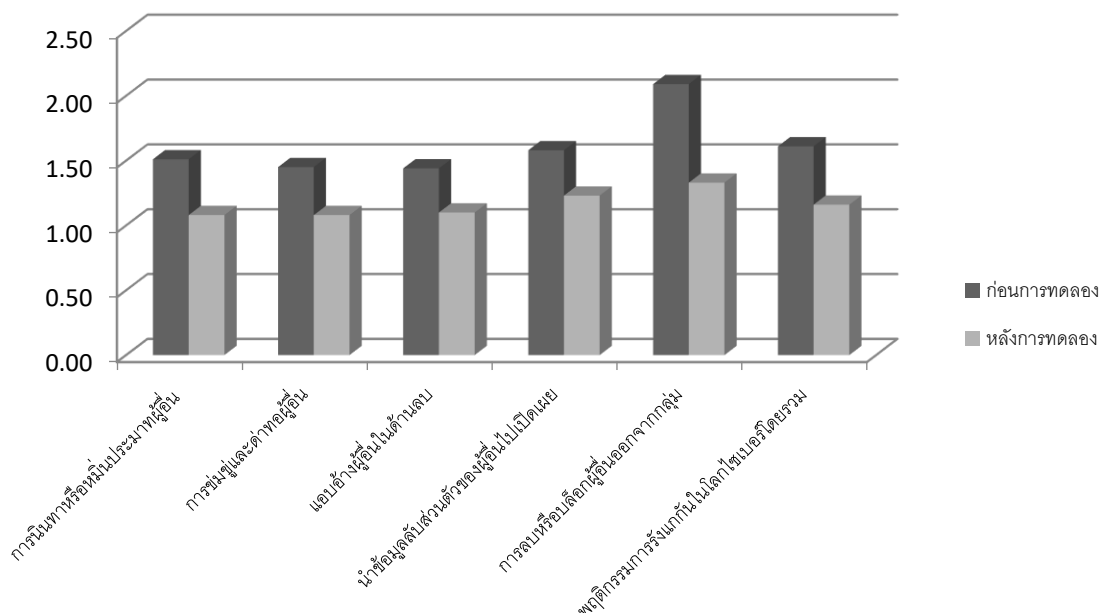
การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม พบว่า ก่อนการทดลอง มีค่าเฉลี่ยการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มเท่ากับ 2.09 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.50 อยู่ในระดับน้อย ส่วนหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ยการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มเท่ากับ 1.33 มีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.46 อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์ของนักศึกษา ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัลในระยะก่อนและหลังการทดลอง (n=28)

พฤติกรรมการรังแกกันในโลกไซเบอร์	ก่อน การทดลอง		หลัง การทดลอง		MD	t	p
	$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD			
การนินทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น	1.51	0.65	1.08	0.22	0.43	3.23*	.00
การข่มขู่และด่าทอผู้อื่น	1.45	0.63	1.08	0.21	0.37	3.19*	.00
แอบอ้างผู้อื่นในด้านลบ	1.44	0.62	1.10	0.27	0.34	2.68*	.01
นำข้อมูลลับส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย	1.58	0.61	1.23	0.40	0.35	2.82*	.01
การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม	2.09	0.50	1.33	0.46	0.76	6.36*	.00
พฤติกรรมการรังแกกันในโลกไซเบอร์โดยรวม	1.61	0.53	1.16	0.24	0.45	4.41*	.00

*p<.05

จากตารางที่ 3 พบว่า หลังการทดลองนักศึกษาสาขาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมมารรังแกกันในโลกไซเบอร์โดยรวมและทุกด้าน ประกอบด้วย การนินทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น การข่มขู่และคำทอผู้อื่น แอบอ้างผู้อื่นในด้านลบ นำข้อมูลลับส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย และการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มต่ำกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาพที่ 2 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยพฤติกรรมมารรังแกในโลกไซเบอร์ฯก่อนและหลังการทดลอง

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมมารรังแกในโลกไซเบอร์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล มีประเด็นน่าสนใจที่ควรนำมาอภิปรายดังนี้

1. ผลของพัฒนาโปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมมารรังแกในโลกไซเบอร์ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล พบว่า โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นเป็นโปรแกรมที่มีคุณภาพและมีความเหมาะสมระดับมากโดยมีผลการประเมินโดยรวมเฉลี่ย 4.14 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน 0.09 ส่งผลให้ระดับพฤติกรรมมารรังแกในโลกไซเบอร์ของนักศึกษาที่เข้าร่วมโปรแกรมลดลง ทั้งนี้เนื่องจากโปรแกรมการฝึกอบรมถูกพัฒนาขึ้นบนพื้นฐานองค์ประกอบพฤติกรรมมารรังแกในโลกไซเบอร์ประกอบกับแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล ที่มีองค์ประกอบความฉลาดทางดิจิทัล 7 ด้านที่ได้จากการสังเคราะห์ ตลอดจนพัฒนาขึ้นบนพื้นฐานแนวคิดเกี่ยวกับการฝึกอบรมซึ่งมีขั้นตอนและวิธีการที่เหมาะสมผ่านการวิเคราะห์สังเคราะห์แนวคิดทฤษฎีที่หลากหลาย จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลที่ได้มากำหนดจุดประสงค์เนื้อหาสาระของแต่ละกิจกรรมโดยพิจารณารูปแบบเนื้อหาที่สอดคล้องกับแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัลและพฤติกรรมมารรังแกในโลกไซเบอร์ ให้ความสนใจของนักศึกษา

โดยเน้นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การวิเคราะห์กรณีศึกษา การลงมือทำ การสร้างโปรแกรม เสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล ต้องสอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะและ จุดประสงค์ของกิจกรรมแต่ละครั้ง พร้อมทั้งจัดทำคู่มือฝึกอบรมฯ แล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่ตัวอย่าง พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปใช้จริง ซึ่งอธิบายได้ด้วยแนวคิดของ Joines & Vale (cited in Jamdechak 2000) กล่าวถึงหลักการในการพัฒนา โปรแกรมดังนี้ 1) โปรแกรมต้องมีทฤษฎีรองรับ 2) เมื่อพัฒนาโปรแกรมแล้วก่อนนำไปใช้อย่างแพร่หลายต้องมีการวิจัยเพื่อทดสอบทฤษฎีและ ตรวจสอบคุณภาพในสถานการณ์จริงและนำข้อค้นพบ มาปรับปรุงแก้ไข 3) การพัฒนาโปรแกรมอาจ ออกแบบให้ใช้ได้กว้างขวางหรือเพื่อวัตถุประสงค์ เฉพาะเจาะจงอย่างใดอย่างหนึ่ง 4) การพัฒนา โปรแกรมจะมีจุดมุ่งหมายหลักที่ถือเป็นตัวตั้งในการ พิจารณาเลือกรูปแบบไปใช้ จึงส่งผลให้โปรแกรม ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับงานวิจัยของ Roopleam and Sombat & Tairuakham (2018) ที่ได้ศึกษาพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล ของนักเรียนระดับ ประถมศึกษาโดย มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล ของนักเรียนระดับประถมศึกษา และเพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความฉลาด ทางดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษา

2. ผลการใช้โปรแกรมการฝึกอบรมเพื่อป้องกันพฤติกรรมการรังแกกันในโลกไซเบอร์ ของนักศึกษา ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล พบว่า ผลจากการฝึกอบรมทำให้คะแนนแบบวัด ความพฤติกรรมการรังแกกันในโลกไซเบอร์หลังอบรมลดลง ทั้งนี้เนื่องจาก โปรแกรมฝึกอบรมเพื่อ ป้องกันพฤติกรรมการรังแกกันในโลกไซเบอร์ของนักศึกษา ตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัลเป็น กระบวนการที่ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษา ได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ และลงมือปฏิบัติเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็นการ อภิปรายกลุ่ม กรณีตัวอย่าง รวมทั้งการใช้สื่อที่น่าสนใจ เช่น ใบงาน ใบความรู้ และวีดิทัศน์ เพื่อกระตุ้น ให้นักศึกษา เกิดการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม นอกจากนี้ โปรแกรมฝึกอบรมที่สร้างขึ้นเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจที่นักศึกษาสามารถพบเจอในชีวิตประจำวัน เป็นเรื่องที่นักศึกษาให้ความสนใจและสอดคล้องกับยุคสมัยสำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทำให้นักศึกษาเข้าใจได้ง่าย และสามารถนำความรู้เกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัลไปประยุกต์ใช้เป็นเกราะ ป้องกันการรังแกกันในโลกไซเบอร์และเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล สอดคล้องกับ งานวิจัยของ Roopleam and Sombat & Tairuakham (2018) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาโปรแกรม เพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาโปรแกรมเพื่อเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน ระดับประถมศึกษา ตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2560 โรงเรียนบ้านนาตะแบง 2 จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 37 คน การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 10 ครั้ง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัลคะแนนก่อนการใช้ โปรแกรมเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล (Pre-test) คะแนนหลังการใช้โปรแกรมเสริมสร้างความฉลาดทางดิจิทัล (Post-test) และคะแนนความฉลาดทางดิจิทัลหลังการเข้าร่วมโปรแกรมเสริมสร้าง

ความฉลาดทางดิจิทัล 2 สัปดาห์ (Follow Up) มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัย Thanajirapat & Suksawat (2021) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลเขาท่าพระ จังหวัดชัยนาท โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ 1) เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังใช้ ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล และ 2) เปรียบเทียบความฉลาดทางดิจิทัลของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้ ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดบริการสนเทศหลังการทดลอง ประชากร ที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลเขาท่าพระ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวนทั้งหมด 40 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า 1) ภายหลังการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลนักเรียนกลุ่มทดลอง มีความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่าก่อนการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล และ 2) นักเรียนกลุ่มทดลอง ที่ใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลมีความฉลาดทางดิจิทัลสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้ชุดบริการสนเทศ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 เนื่องจากการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการณ์ร้ายแค้นในโลกไซเบอร์ของนักศึกษาต้องอาศัยความร่วมมือกันจากหลายฝ่าย นอกจากจะอาศัยบุคลากรในหน่วยงานการศึกษาหรือองค์กรต่าง ๆ แล้ว พ่อแม่ผู้ปกครองก็ควรเป็นผู้มีบทบาทที่สำคัญเช่นเดียวกันในการช่วยกันสอดส่องดูแลให้คำแนะนำกับบุตรหลานของตนเองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นสถาบันการศึกษาหรือหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องควรให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องลักษณะพฤติกรรมการณ์ร้ายแค้นในโลกไซเบอร์ และเรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ให้กับพ่อแม่ผู้ปกครองได้รับทราบและตระหนักถึงผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อที่จะได้ช่วยเหลือบุตรหลานของตนเองได้อย่างถูกต้อง

1.2 ปัจจุบันสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา บางมหาวิทยาลัยได้กำหนดรายวิชาเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัลหรือการรู้ทันสื่อไว้ในหมวดวิชา GE ให้นักศึกษาได้เรียน จากการวิเคราะห์คำอธิบายรายวิชาดังกล่าว พบว่า มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับความฉลาดทางดิจิทัล ดังนั้นอาจารย์ผู้สอนสามารถบูรณาการแนวทางการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อป้องกันการร้ายแค้นในโลกไซเบอร์ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาดังกล่าวได้

1.3 ผู้ที่จะนำโปรแกรมฝึกอบรมเพื่อป้องกันการพฤติกรรมการณ์ร้ายแค้นในโลกไซเบอร์ไปใช้ จะต้องศึกษารายละเอียด กิจกรรมต่าง ๆ จุดประสงค์ของการทำกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายตามที่ผู้วิจัยตั้งไว้ และ ต้องทำความเข้าใจกับผู้ร่วมกิจกรรมทุกฝ่ายเพื่อความราบรื่น ความสะดวกในการทำกิจกรรมและควร ปรับปรุง ยืดหยุ่นในเรื่องของเวลาให้มีความเหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 เนื่องจากเนื้อหาความฉลาดทางดิจิทัลมี 7 ด้านซึ่งมีเนื้อหาที่ค่อนข้างเยอะ เพื่อให้ได้โปรแกรมฝึกอบรมตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัลที่หลากหลายและเน้นเฉพาะด้าน ควรมีการศึกษาและพัฒนาโปรแกรมฝึกอบรมตามแนวคิดความฉลาดทางดิจิทัลเฉพาะด้านใดด้านหนึ่ง

งานวิจัยฉบับนี้ (สัญญารับทุนเลขที่ RGN 65-170) ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์และนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ 2565

References

- Charoenwanich, S. (2017). *kān rangkæ kan phān phūnthī sai bœ: phonkrathop læ kān pōṅkan nai wairun* [Cyber Bullying: Impacts and Preventions in Adolescents]. *Journal of Science and Technology*. 25(4), 639-648.
- Jamdechusak, S. (2000). *kānphatthana prōkræm singwætloṃ suksā samrap dek wai ‘anubān dōi chai nœo kanson bæp phuk pen rūangrāo* [Development of an environmental education program for kindergarten children using a story-based teaching approach]. Master of Education Thesis Chulalongkorn University, Bangkok.
- National Statistical Office, Ministry of Digital Economy and Society. (2018). *sarup phon thī samkhan samruat kāmī kānchai theknōyī di c̣hi than læ kāsūsān nai khruāruan Phō.Sō. sōṅphanhārōjhoksip (traī mā 1)* [Summary of important results. Survey of the use of digital and communication technology in households 2017 (Q1)]. Bangkok: Statistics Division, National Statistical Office Forecast, Maha Sarakham University Publishing House. Mahasarakham University Publishing House.
- Roopleam, T. & Tairuakham, S. (2018). *kānphatthana prōkræm phūā soṃsāṅ khwām chalaṭ thā ngōdi c̣hi than khōṅ nakriān radap prathom suksā* [Development of Digital Intelligence Quotient program for elementary school]. *Journal of Humanities and Social Sciences, Maha Sarakham University*. 37(5), 43-53.
- Sittichai, R. & Tutkua, T. (2017). *phruttkam kān rangkæ bon lōk sai bœ khōṅ yaowachon nai sām c̣hangwat chāidān tai* [Cyberbullying behavior of Youth in the three southern border provinces]. *Journal of Academic Resources Prince of Songkla University*. 28(1), 86.
- Surat. P. (2018). *kān rangkæ phān lōk sai bœ nai miti sangkhom watthanatham: kōraṇī suksā yaowachon Thai c̣hē nœ rēchan z*. [Cyber Bullying in Socio-Cultural Dimensions: Case Study of Generation Z among Thai Youths]. Dissertation, Ph.D. (Applied Behavioral Science Research), Graduate School, Srinakharinwirot University.

- Thanajirapa, N. & Suksawat, J. (2021). phon kanchai chut kitchakam naenaeo phua phatthana khwam chalat tha ngodi chi than khong nakrian namat yom suksa pi thi song rongrian thetsaban khao tha phra changwat Chai Nat [Results of using a set of guided activities to develop students' digital intelligence. Mathayom 2, Khao Tha Phra Municipal School Chainat Province]. **Journal of Applied Liberal Arts**. 14(1), 1-10.
- Tudkuea, T. & Sabaiying, M. (2017). rupbaep phonkrathop lae withi chatkan mua thuk rangkae bon lok sai boe khong naksuksa witthayalai haeng nung nai phak tai khong prathet Thai [Patterns, Effects and Coping with Cyber Bullying among Students of a College in the Southern Part of Thailand]. **Journal of Behavioral Sciences for Development**. 9(2), 221-234.
- Wiwattanadecha, A. (2017). patchai thang dan theknoloji su sangkhom 'o nalaito khwamrunraeng khong kan klanklaeng thang sai boe [Technology Factor Online Social Media on Violence of Cyberbullying]. Master of Science Thesis Department of Information Technology Policy and Management Innovation College Thammasart University.