

Research Article; Received: 2024-10-14; Revised: 2025-01-23; Accepted: 2025-02-10.

การลดความรุนแรงของเด็กและเยาวชนวัยเรียน ผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สและความจริงเสริม The Reducing Violence of Child and Youth through Metaverse Platform and Augmented Reality



กาญจนา บุญส่ง^{*1}, วิชญา มณีชัย^{**2}, อัครวิน ไชยภูมิสกุล³
Kanchana Boonsong¹, Wichaya Maneechai²,
Atsawin Chaiyapoomsakul³

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

Faculty of Education, Phetchaburi Rajabhat University

First Author, E-mail: kan.kanchanaboonsong@gmail.com*

Corresponding Author, E-mail: wichaya.man@mail.pbru.ac.th**

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาความสามารถในการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดนิทานความจริงเสริมของครูปฐมวัย (2) ใช้เกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส (3) ลดความรุนแรงโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส (4) พัฒนานวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลอง ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติและลดความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับปฐมวัย การศึกษาชั้นพื้นฐานและอาชีวศึกษา จำนวน 448 คน เป็นกระบวนการวิจัยและพัฒนา เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย 1) แบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งของเด็กปฐมวัย 2) แบบทดสอบวัดการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ 3) แบบวัดพฤติกรรมการลดความรุนแรงของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 4) แบบวัดสถานการณ์ความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าทีและการวิเคราะห์ความแปรปรวน

ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมการกลั่นแกล้งของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดนิทานความจริงเสริมหลังเรียนต่ำกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 2) พฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนระดับประถมศึกษาหลังการใช้เกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานต่ำกว่าก่อนการใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) พฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สต่ำกว่าก่อนการใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ 4) พฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษา หลังการใช้สถานการณ์จำลองผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สต่ำกว่าก่อนการใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย คือ การพัฒนานวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สและความจริงเสริมสามารถช่วยลดพฤติกรรมความรุนแรงและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งของเด็กปฐมวัย นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา และนักเรียนอาชีวศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การลดความรุนแรง; เด็กและเยาวชน; แพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส; นิทานความจริงเสริม

Abstract

The research article aims (1) to develop the ability to organize activities using augmented reality storybook sets of early childhood teachers, (2) to use educational games with phenomenon-based learning approaches for elementary students on the metaverse platform, (3) to reduce violence using virtual role-playing activities for lower secondary students through the metaverse platform, and (4) to develop innovations through the metaverse platform using simulation situations to promote peaceful coexistence and reduce violence for vocational students. The sample group is 448 early childhood basic education and vocational students. Research and development (R&D) approach is adopted. Research instruments are 1) early childhood bullying behavior scale, 2) peaceful coexistence measurement scale, 3) lower secondary school students' violence reduced behavior scale, and 4) vocational

students' violence situation measurement scale. Data is analyzed by using t-Test and analysis of variance (ANOVA).

The research results are found as follows: 1) bullying behavior of early childhood children who participated in activities using the augmented reality storybook set after learning is significantly lower than before learning at a statistical level of 0.01. 2) Violent behaviors of elementary students after using educational games with phenomenon-based learning approaches are significantly lower than before use at a statistical level of 0.05. 3) Violent behaviors of lower secondary students after using the virtual role-playing activities through the metaverse platform, the scores are significantly lower than before using at the 0.05 statistical level, and 4) the violent behavior of vocational students after using the simulation through metaverse platform is significantly lower than before using at the 0.01 statistical level. The body of knowledge gained from the research is that the development of innovations through the metaverse platform and augmented reality can effectively reduce violent behaviors and bullying behaviors among early childhood children, elementary school students, high school students, and vocational students.

Keywords: Reducing Violence; Child and Youth; Metaverse Platform; Augmented Reality storybook

บทนำ

ความรุนแรงในสังคมนั้นไม่เพียงเฉพาะที่กระทำต่อกันทางตรง (Direct Violence) อันที่จะสามารถพบเห็นและสังเกตได้โดยง่าย แต่ความรุนแรงยังมีลักษณะที่แอบซ่อนอยู่ในโครงสร้างทางสังคมผ่านวิธีคิดเบื้องหลัง โดยการสะท้อนออกมาในลักษณะของนโยบายเป็นเสมือนภาพแทนความรุนแรงเชิงโครงสร้างเชิงอัตวิสัย (Subjectivity) ที่เป็นเสมือนความรุนแรงเชิงระบบ (Systematic Violence) อันจะเกี่ยวข้องกับการลดความสามารถที่จะทำให้เกิดความสะดวกสบายในชีวิตของแต่ละบุคคล รวมไปถึงการบีบบังคับทำให้การดำรงอยู่อย่างยากลำบาก นอกจากนี้ ยังรวมไปถึงการแสวงหาผลประโยชน์ ซึ่งยากจะมองออกและสังเกตเห็นได้ปรากฏการณ์ความ

รุนแรงในโรงเรียนถือได้ว่าเป็นการละเมิดต่อสิทธิเด็กอย่างร้ายแรง ตลอดจนเป็นการละเมิดสิทธิทางการศึกษาและทางสุขภาพอีกด้วย นอกจากนี้ ความรุนแรงนั้นยังได้ส่งผลกระทบต่อผลการเรียน สุขภาพกาย สุขภาพจิต ตลอดจนความผาสุกทางอารมณ์ของผู้ตกเป็นเหยื่อ ทั้งยังส่งผลเสียต่อผู้กระทำความรุนแรงเองตลอดจนผู้ที่อยู่ร่วมในเหตุการณ์นั้น ความรุนแรงในโรงเรียนยังได้สร้างบรรยากาศของความวิตกกังวล ความกลัวและความไม่ปลอดภัยซึ่งขัดกับการเรียนรู้และถือว่า เป็นผลกระทบทางลบต่อสิ่งแวดล้อมของโรงเรียน นอกจากนั้นแล้ว โรงเรียนมักจะล้มเหลวในการจัดการกับความรุนแรงและการกลั่นแกล้ง โดยใช้มาตรการที่ปฏิบัติโดยบ่อยครั้ง ได้แก่ การขับไล่ผู้กระทำความผิดไปที่อื่น วิธีการเหล่านั้นเป็นแค่การปิดปัญหาไปที่อื่นเพียงเท่านั้น (UNESCO, 2024)

ความรุนแรงในโรงเรียนยังมีลักษณะที่ซับซ้อนมากกว่านั้น กล่าวคือ ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง จากการศึกษาพบว่า ระบบการศึกษาจากส่วนกลางยังได้เข้าไปทำลายวิถีชีวิตของชนเผ่าดั้งเดิม นอกจากนี้ ระบบการศึกษาของไทยยังได้ยึดอำนาจโครงสร้างดั้งเดิมของชุมชน รวมถึงการศึกษายังได้สร้างวาทกรรมเพื่อการสร้างการสับสนประมาทและการเลือกปฏิบัติ การศึกษาทำให้เกิดความเกลียดชังและการสร้างวัฒนธรรมเชิงเดี่ยว คือ การสร้างค่านิยมแบบชาตินิยมในโรงเรียน ระบบการศึกษายังเป็นสาเหตุสำคัญในการทำลายความรู้ของชนพื้นเมือง ส่งผลให้เกิดความเห็นแก่ตัวและการละทิ้งถิ่นฐานของตนเอง (สุวิธาน พัฒนาไพรวัลย์, 2558)

ในขณะเดียวกันความรุนแรงในระบบการศึกษา โดยเฉพาะในโรงเรียน ได้แก่ การละเลยต่อนักเรียน ตลอดจนการลงโทษ เช่น ระบบโรงเรียนที่เน้นการบังคับ เน้นการควบคุมนักเรียน รวมถึงที่มีระบบอำนาจนิยม สาเหตุรากลึกของความรุนแรงทางการศึกษาเกิดขึ้นจากสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับสังคม (Sociological) กระบวนการกล่อมเกลามาและสาเหตุทางชีวภาพ (Biological) หรือลักษณะทางกายภาพของแต่ละบุคคล แต่ดูเหมือนว่า กระบวนการขัดเกลากายทางสังคมที่เป็นแบบอำนาจนิยมเป็นสาเหตุหลักในการเพิ่มโอกาสของพฤติกรรมความรุนแรงผ่านการเลียนแบบ สิ่งเหล่านั้นมักกระทำโดยอ้างความถูกต้องตามกฎหมายระเบียบ ดังนั้น ทั้งสองอย่างถือเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องอย่างแท้จริงของพื้นฐานของโรงเรียนที่มักทำให้เกิดความรุนแรงบ่อยครั้ง (Harber, 2004)

แนวทางในการลดความรุนแรงของแต่ละช่วงวัยย่อมมีความแตกต่างกัน เนื่องด้วยพัฒนาการของแต่ละช่วงวัยที่มีความสนใจในลักษณะที่แตกต่างกัน ดังนั้น การพัฒนานวัตกรรมเพื่อลดความรุนแรงในแต่ละช่วงวัยจึงต้องคำนึงความแตกต่างดังกล่าว เช่น ในวัยระหว่าง 6-9 ปี เหมาะในการเรียนรู้โดยใช้เพลง เกม นิทานการ์ตูน ส่วน

เทคนิคการสอนควรใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ ใช้เพลงประกอบการสอน เน้นการเล่นเป็นกลุ่ม ในวัย 9-11 ปี ควรใช้การเรียนรู้ที่เป็นสื่อที่ใช้เวลาไม่มาก ได้แก่ บทเรียน การ์ตูน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยใช้รูปดาราที่มีชื่อเสียงเพื่อสร้างความสนใจ มีนิทานประกอบ ส่วนเทคนิคการจัดการเรียนรู้ควรใช้ การเล่นเกมกลางแจ้งกติกาส่งเสริม การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงออกภาคสนาม การใช้เพลงประกอบ ในวัยระหว่าง 12-14 ปี ควรใช้บทเรียนสำเร็จรูป สื่ออิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูนมีภาพประกอบ เน้นการสอนแบบบูรณาการในวัยระหว่าง 15-18 ปี ควรใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ช่วยสอนหรือใช้สื่อต่าง ๆ เอกสารประกอบการสอนร่วมด้วย สำหรับเทคนิคที่ใช้ในการสอนเน้นการเรียนรู้ในแบบบทบาทสมมติ เรียนรู้ผ่านการบูรณาการกับแหล่งเรียนรู้ (สมถวิล วิจิตรวรรณ และคณะ, 2556)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนเสมือนจริงช่วยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติเสมือนได้เผชิญสถานการณ์จริงผ่านเทคโนโลยีทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และตัดสินใจเสมือนการเผชิญสถานการณ์จริง ในระหว่างการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงครูสามารถเข้าใจคำแนะนำได้ จากงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า การใช้การเรียนรู้เสมือนจริงทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น เช่น งานวิจัยของสุรจิรา บุญเลิศ (2556) เรื่องการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทปฏิบัติการทดลองเสมือนจริง เรื่องสารละลายกรดและเบส พบว่า ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถเรียนรู้หลังเรียนดีขึ้นกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนสนุกกับการเรียนมากยิ่งขึ้น ดังนั้น การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเผชิญสถานการณ์จริงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่ง ปัจจุบันเทคโนโลยีเมตาเวิร์สทำให้การศึกษาเรียนรู้ข้ามพรมแดนมากขึ้นจากโลกจริงสู่โลกเสมือน จากคำกล่าวของศาสตราจารย์ ดร. ใจทิพย์ ธงขลา กล่าวว่า เมตาเวิร์ส เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่จะเข้ามาปรับเปลี่ยนกระบวนการสื่อสารทางสังคมและการเรียนรู้และเสริมต่อประสบการณ์ให้ผู้เรียนเข้าสู่โลกความเป็นจริงที่อาจไม่เคยหรือสัมผัสผ่านโลกเสมือน และสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้และมีความตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น (อิติรัตน์ สมบูรณ์, 2565)

ดังนั้น เพื่อให้การแก้ปัญหาความรุนแรงในเด็กและเยาวชนในวัยเรียนสามารถสำเร็จได้นั้นจำเป็นต้องศึกษาความรุนแรงในระดับโครงสร้างของความรุนแรงอย่างรอบด้านและสร้างนวัตกรรมที่ช่วยส่งเสริมการลดความรุนแรงและอยู่ร่วมกันอย่างสันติใน 4 ระดับ ประกอบด้วยนวัตกรรมเพื่อลดความรุนแรงระดับปฐมวัย ประถมศึกษา มัธยมศึกษาและอาชีวศึกษา เพื่อให้เกิดความครอบคลุมกับปรากฏการณ์และเพื่อประโยชน์ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความสามารถในการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดนิทานความจริงเสริมของครูปฐมวัยเพื่อลดปัญหาและสร้างภูมิคุ้มกันการกลั่นแกล้ง สำหรับเด็กปฐมวัย ในจังหวัดเพชรบุรีและจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
2. เพื่อใช้เกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สเพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติและลดความรุนแรงสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาในจังหวัดเพชรบุรีและจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
3. เพื่อลดความรุนแรงโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดเพชรบุรีกับจังหวัดประจวบคีรีขันธ์
4. เพื่อพัฒนานวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติและลดความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษา ในจังหวัดเพชรบุรีและจังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ระเบียบวิธีวิจัย

1. รูปแบบการวิจัย การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) บูรณาการกับวงจรการสร้างนวัตกรรม ประกอบด้วยขั้นตอนที่สำคัญ ดังนี้ 1) ขั้นตอนการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) ขั้นตอนการสร้างนวัตกรรมลดความรุนแรงของเด็กและเยาวชนวัยเรียนในสถานศึกษาผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สและความจริงเสริม (หาประสิทธิภาพและทดสอบประสิทธิภาพ) โดยจำแนกได้ ดังนี้ 2.1 การศึกษานวัตกรรมลดความรุนแรงของเด็กและเยาวชนวัยเรียนในสถานศึกษาผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สและความจริงเสริม 2.2 การวิเคราะห์และออกแบบรูปแบบนวัตกรรมลดความรุนแรงของเด็กและเยาวชนวัยเรียนในสถานศึกษาผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สและความจริงเสริม 2.3 การพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมลดความรุนแรงของเด็กและเยาวชนวัยเรียนในสถานศึกษาผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สและความจริงเสริม 3) ขั้นตอนการทดลองใช้และเปรียบเทียบผลการใช้นวัตกรรมลดความรุนแรงของเด็กและเยาวชนวัยเรียนในสถานศึกษาผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สและความจริงเสริม

2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับปฐมวัย/การศึกษาขั้นพื้นฐาน/อาชีวศึกษา จำนวน 448 คน สุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยการเลือกแบบเจาะจง โดยจำแนกเป็น 2 จังหวัด คือ 1) จังหวัดเพชรบุรี ประกอบด้วย (1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิต

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี 60 คน (2) นักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนเทศบาล 3 ชุมชนวัดจันทราวาส 60 คน (3) นักเรียนชั้นปฐมวัย โรงเรียนอนุบาลเพชรบุรี 68 คน (4) นักเรียนชั้นอาชีวศึกษา วิทยาลัยเทคนิคเพชรบุรี 40 คน และ 2) จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์ ประกอบด้วย (1) นักเรียนชั้นปฐมวัย ประถมศึกษาและมัธยมศึกษา 180 คน (2) นักเรียนชั้นอาชีวศึกษา วิทยาลัยเทคนิคประจวบคีรีขันธ์ 40 คน

3. เครื่องมือในการวิจัย คือ 1) ชุดนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กปฐมวัย และแบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งของเด็กปฐมวัย 2) เกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส และแบบทดสอบวัดการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ 3) กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส และแบบวัดพฤติกรรมการลดความรุนแรงของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 4) นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลอง และแบบวัดสถานการณ์ความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษา

4. การรวบรวมข้อมูล

4.1 การดำเนินการทดลองกับเด็กปฐมวัย โดยสังเกตพฤติกรรมการกลั่นแกล้งของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลอง และทดลองโดยใช้ชุดนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 20 นาที

4.2 การดำเนินการทดลองกับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยทำการวัดพฤติกรรมการลดความรุนแรงของนักเรียนก่อนการทดลอง และทดลองโดยใช้เกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส จำนวน 5 เกม เกมละ 10 นาที

4.3 การดำเนินการทดลองกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยทำการวัดพฤติกรรมการลดความรุนแรงของนักเรียนก่อนการทดลอง และทดลองโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส จำนวน 3 สถานการณ์ สถานการณ์ละ 30 นาที

4.4 การดำเนินการทดลองกับนักเรียนระดับอาชีวศึกษา โดยทำการวัดพฤติกรรมการลดความรุนแรงของนักเรียนก่อนการทดลอง และทดลองโดยใช้นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลอง จำนวน 5 สถานการณ์ สถานการณ์ละ 20 นาที

5. การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-Test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA)

ผลการวิจัย

การลดความรุนแรงของเด็กและเยาวชนวัยเรียนผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สและความจริงเสริมมีผลการวิจัย ดังนี้

1. การพัฒนาชุดนิทานความจริงเสริม เพื่อลดปัญหาและสร้างภูมิคุ้มกันการกลั่นแกล้ง สำหรับเด็กปฐมวัย ได้พัฒนาชุดนิทานความจริงเสริมเพื่อลดปัญหาและสร้างภูมิคุ้มกันการกลั่นแกล้ง สำหรับเด็กปฐมวัยจำนวน 4 เล่ม คือ 1) หมูฝอยรักตัวเอง 2) อย่างรังเกียจฉัน 3) ตาใหญ่จอมไววาย 4) หมาป่าจอมเกร และจากการศึกษาการเปรียบเทียบพฤติกรรมการกลั่นแกล้งของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดนิทานความจริงเสริม

การเปรียบเทียบพฤติกรรมการ กลั่นแกล้งของเด็กปฐมวัย	$\bar{x}$	SD.	t	p
ก่อนการใช้ชุดนิทานความจริงเสริม	20.98	3.80	23.001	.000*
หลังการใช้ชุดนิทานความจริงเสริม	27.76	2.71		

*sig $\leq$.01

ตาราง 1 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการกลั่นแกล้งของเด็กปฐมวัย

จากตาราง 1 พบว่า พฤติกรรมการกลั่นแกล้งของเด็กปฐมวัยหลังการใช้ชุดนิทานความจริงเสริมต่ำกว่าก่อนการใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. การพัฒนาเกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน และคู่มือเพื่อลดความรุนแรงและส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติของเด็กและเยาวชนวัยเรียน ได้พัฒนานวัตกรรมเกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อลดความรุนแรงและส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติของเด็กและเยาวชนวัยเรียนได้เกมเมตาเวิร์สจำนวน 5 เกม คือ 1) วาจาน่ารัก 2) ครอบครัวสุขสันต์ 3) รักตัวเองให้เป็น 4) อยู่ร่วมกันฉันมิตร 5) สิ่งของควรรักษา พร้อมกับคู่มือการใช้ สำหรับการเปรียบเทียบพฤติกรรมลดความรุนแรงและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติก่อนและหลังการใช้เกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน

การเปรียบเทียบพฤติกรรมความรุนแรง					
ของนักเรียนประถมศึกษา	S.S.	df	M.S.	F	p
ก่อนและหลังใช้เกมทางการศึกษา					
ระหว่างกลุ่ม	399.252	3	133.084	5.003	.003*
ภายในกลุ่ม	3298.677	124	26.602		

*sig ≤ .05

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนประถมศึกษา

จากตาราง 2 พบว่า พฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนประถมศึกษาหลังการใช้เกมทางการศึกษาน้อยกว่าก่อนการใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. การพัฒนากิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงเพื่อลดความรุนแรงของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ได้พัฒนานวัตกรรมกิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงเพื่อลดความรุนแรงของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ได้แพลตฟอร์มเมตาเวิร์สทั้งหมด 3 สถานการณ์ คือ บทบาทสมมติเสมือนจริงผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สเป็นการบูลลี่ทางเพศ การบูลลี่ทางสังคมและทางไซเบอร์ และการบูลลี่ทางกายภาพและทางวาจา สำหรับการเปรียบเทียบพฤติกรรมลดความรุนแรงของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริง

การเปรียบเทียบพฤติกรรมความรุนแรง	$\bar{x}$	SD.	t	p
ของนักเรียนอาชีวศึกษา				
ก่อนการใช้นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลอง	3.23	0.41	11.260	.000*
หลังการใช้นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลอง	4.42	0.07		

*sig ≤ .01

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนมัธยมศึกษา

จากตาราง 3 พบว่า พฤติกรรมความรุนแรงหลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สต่ำกว่าก่อนการใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. การพัฒนานวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติและลดความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษา ใน

จังหวัดเพชรบุรีและจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ มีการสำรวจความรุนแรงที่เกิดขึ้นของนักเรียนอาชีวศึกษา ผลการสำรวจพบว่า มีพฤติกรรมความรุนแรงอยู่ในระดับมาก และได้สร้างนวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลอง จำนวน 5 สถานการณ์ จากนั้นทดลองใช้นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติและลดความรุนแรงก่อนและหลังการใช้สถานการณ์จำลองของนักเรียนอาชีวศึกษา ในจังหวัดเพชรบุรีและจังหวัดประจวบคีรีขันธ์

การเปรียบเทียบพฤติกรรมความรุนแรง ของนักเรียนมัธยมศึกษา	$\bar{x}$	SD.	t	p
ก่อนการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริง	17.22	1.74	23.730	.000*
หลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริง	22.52	2.02		

*sig ≤ .05

ตาราง 4 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษา

จากตาราง 4 พบว่า พฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษา หลังการใช้สถานการณ์จำลองต่ำกว่าก่อนการใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยทั้ง 4 ข้อ ดังนี้

1. การพัฒนาชุดนิทานความจริงเสริมเพื่อลดปัญหาและสร้างภูมิคุ้มกันการกลั่นแกล้งสำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีการนำเทคโนโลยีความจริงเสริมมาใช้ในการพัฒนาให้นิทานเกิดความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ มีความน่าสนใจและเข้าถึงเนื้อหาได้ง่าย ทำให้เกิดผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากการใช้ชุดนิทานความจริงเสริมจะมีประโยชน์ทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาสาระที่ถ่ายทอดได้ง่ายและเข้าใจมากขึ้น และทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีประสบการณ์ที่ดีและมีความสนใจจริงในการเข้าถึงชุดนิทานความจริงเสริม ซึ่งสอดคล้องกับพิชัย แก้วบุตร (2562) ที่ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้ชุดนิทานความจริงเสมือนว่า เป็นการช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาของนิทานด้วยภาพสามมิติ ภาพเคลื่อนไหวที่เสมือนจริง สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอดให้มากขึ้น นอกจากนี้ สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบความจริงเสริมช่วย อธิบายเนื้อหาที่ยากได้ง่ายขึ้น เช่น งานวิจัยของอิสราภา เสงี่ยมเจริญ และกรวิภา สรรพกิจจำนง (2565) ซึ่งได้ศึกษาการใช้ชุดนิทานความเป็นจริง

เสริมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนพบว่า มีผลต่อการเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าสนใจด้วยภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ รวมถึงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของเด็กทำให้เด็กเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น ในส่วนของพฤติกรรมการณ์กลั่นแกล้งของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดนิทานความจริงเสริมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เป็นไปตามมาตรฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากนิทานเป็นสิ่งที่เด็กปฐมวัยโปรดปรานมากที่สุด นิทานทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน และตอบสนองความต้องการของเด็ก นิทานเปรียบเสมือนเป็นสิ่งที่ทำให้เด็กเกิดความสนใจในการเรียนรู้ และเด็กมักจะนำตัวเองไปเปรียบเทียบเป็นตัวละครในนิทาน สังเกตได้จากการที่เด็กจะแสดงพฤติกรรมที่ร้องขอให้ผู้ใหญ่อ่านหนังสือให้ฟัง หรือหยิบหนังสือมาเปิดดูรูปภาพ แม้ว่าตนเองจะยังอ่านหนังสือไม่ออกก็ตาม สอดคล้องกับเยาวพา เดชะคุปต์ (2551) ซึ่งกล่าวว่า นิทานช่วยให้ความบันเทิงแก่เด็ก ให้เด็กมีอารมณ์ขันไม่เครียด เด็กจะสนุกกับการมาโรงเรียนและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศุภธิดา เทียนงาม (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมความมีระเบียบวินัยในการเข้าแถวของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3 ขวบ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดโพธาราม โดยใช้กิจกรรมนิทานพบว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดหนังสือนิทานพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมด้านความมีระเบียบวินัยในการเข้าแถว เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3 ขวบ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดโพธารามมีระเบียบวินัยในการเข้าแถวเพิ่มมากขึ้น และสอดคล้องกับงานวิจัยของวิมลวรรณ ปัญญาอ่อน (2562) ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับการป้องกันและการจัดการการรังแกกันในโรงเรียนพบว่า การป้องกันการรังแกกันในโรงเรียนที่ได้ผลควรเป็นการเปลี่ยนแปลงทั้งโรงเรียน

2. ผลการพัฒนาเกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน หลังจากการประชุมกลุ่มที่มาจากครูประจำชั้นและครูสายชั้นทำให้ได้สถานการณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้นจริงในโรงเรียน และจากการทบทวนเอกสารนักวิจัยจึงได้พัฒนาเป็นแนวทางการพัฒนาเกมเมตาเวิร์ส ทั้งหมด 5 ตอน และระบบของเกม Roblox ประกอบด้วย 1) วาจานารัก 2) ครอบครัวสุขสันต์ 3) รักตัวเองให้เป็น 4) อยู่ร่วมกันฉันมิตร และ 5) สิ่งของควรระวัง สอดคล้องกับงานวิจัยของสุภัทรา ภูษิตรัตนาวลี และคณะ (2567) ได้วิจัยเรื่องความรุนแรงและแนวทางการดำเนินงานป้องกันปัญหาความรุนแรงภายในโรงเรียนของโรงเรียนเครือข่ายท่าชนะ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 2 พบว่า ในภาพรวมพบความรุนแรงอยู่ในระดับค่อนข้างน้อย โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ความรุนแรงทางจิตใจ อยู่ในระดับค่อนข้างน้อย และสอดคล้องกับงานวิจัยของสมุนทิพย์ จิตสว่าง และ

คณะ (2566) ได้วิจัยเรื่องความรุนแรงในสังคมไทยพบว่า ความรุนแรงในเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาของไทยมีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง และในปี พ.ศ. 2561 พบเด็กถูกรังแกในโรงเรียนเป็นอันดับ 2 ของโลก โดยสัดส่วนนักเรียนถูกรังแกจากเพื่อนนักเรียนด้วยกันสูงถึงร้อยละ 40 รองจากประเทศญี่ปุ่น ในส่วนของผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษาที่สถานศึกษาโรงเรียนในจังหวัดเพชรบุรี และประจวบคีรีขันธ์พบว่า จากผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนหลังเรียนปรากฏกลุ่มที่ได้ใช้เกมทางการศึกษาร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีคะแนนการเปลี่ยนแปลงมีนัยสำคัญต่อการส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติและลดความรุนแรงแตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของหยางและลู (Yang & Lu, 2024) ได้วิจัยเรื่องการต่อสู้กับการกลั่นแกล้งในโรงเรียนผ่านโมเดลการเรียนรู้สถานการณ์เสมือนจริงตามสถานการณ์หลายบทบาท การประเมินความเห็นอกเห็นใจ การแก้ปัญหาและการรับรู้ความสามารถของตนเองจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่หลากหลาย ผลการวิจัยพบว่าผลการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองที่มีการใช้ตัวจัดกระทำแบบจำลองสถานการณ์เสมือนจริงตามประสบการณ์หลายบทบาทพบว่า การศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างในด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความเห็นอกเห็นใจ และแนวโน้มในการแก้ปัญหา ระหว่างทั้งสองกลุ่ม ข้อสรุปบ่งชี้ว่า กลุ่มทดลองมีความเป็นเลิศเหนือกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของโบดุษเซค และคณะ (Boduszek, et all., 2019) ได้วิจัยเรื่องวิดีโอเกมเอื้อสังคม (Prosocial) เป็นเครื่องมือป้องกันความรุนแรงของเพื่อนที่ใกล้ชิดของเยาวชน: การทดลองแบบสุ่มที่มีกลุ่มควบคุมพบว่า หลังจากกลุ่มตัวอย่างได้ทดลองใช้วิดีโอเกม สามารถส่งเสริมความคิดเอื้อสังคม ส่งเสริมความคิดและส่งเสริมให้เกิดเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สามารถตอบสนองที่เอื้อสังคม นอกจากนี้ เกมวิดีโอที่พัฒนาขึ้นยังสามารถช่วยลดความรุนแรงทางเพศอีกด้วย

3. พฤติกรรมการลดความรุนแรงโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นหลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของแฮมมอนด์ (2560) ที่กล่าวไว้ว่า วิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ที่มีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงและแสดงออกตามมา ความรู้สึกนึกคิดของตนและนำเอาการแสดงออกของผู้แสดงทั้งด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกและพฤติกรรมที่สังเกตได้ และสอดคล้องกับงานวิจัย

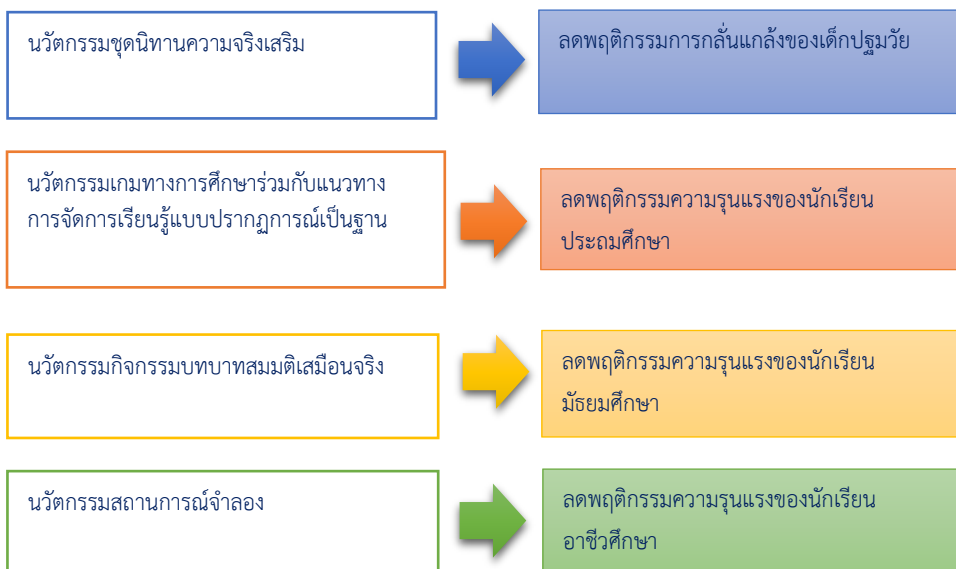
ของดุสิต ขาวเหลือง และอภิชาติ อนุกุลเวช (2561) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อสามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณผ่านสื่อการเรียนรู้อสามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. หลังการทดลองใช้นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติของนักเรียนอาชีวศึกษาในจังหวัดเพชรบุรี และประจวบคีรีขันธ์ มีพฤติกรรมดีขึ้นมากกว่าก่อนการใช้นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สฯ อันเนื่องมาจากการออกแบบนวัตกรรมที่ใช้ในการวิจัยมีความสอดคล้องกับปัญหาด้านความรุนแรงของนักเรียนระดับอาชีวศึกษา เนื้อหา มีความสอดคล้องกับวัยของอาสาสมัคร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของดุสิต ขาวเหลือง และอภิชาติ อนุกุลเวช (2561) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อความรู้สามมิติแบบมีสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อพัฒนาความคิดของนักศึกษาอาชีวศึกษาที่มีระดับความคิดอย่างมีวิจารณญาณต่างกัน โดยพบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอาชีวศึกษาผ่านสื่อสามมิติแบบมีสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักศึกษาอาชีวศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีระดับความคิดอย่างมีวิจารณญาณต่ำ กลาง สูง แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และพบว่า นักเรียนอาชีวศึกษามีความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้อสามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมอยู่ในระดับมากที่สุด

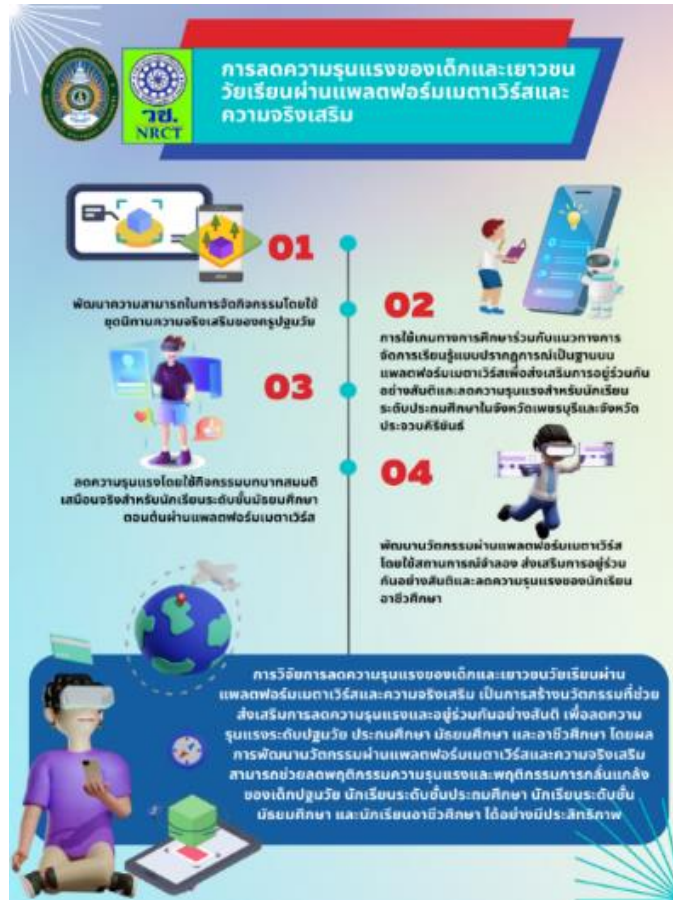
องค์ความรู้จากการวิจัย

การศึกษาวิจัยการลดความรุนแรงของเด็กและเยาวชนวัยเรียนผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สและความเป็นจริงเสริมนั้นเป็นการพัฒนาความสามารถในการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดนิทานความจริงเสริมของครูปฐมวัยใช้เกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และพัฒนานวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลองของนักเรียนอาชีวศึกษา ซึ่งทำให้ได้นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สและความเป็นจริงเสริมทั้ง 4

อย่าง นั้นคือ 1) นวัตกรรมชุดนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กปฐมวัย 2) นวัตกรรมเกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา 3) นวัตกรรมกิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและ 4) นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลองของนักเรียนอาชีวศึกษา โดยผลการใช้ (1) นวัตกรรมชุดนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กปฐมวัยช่วยลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งของเด็กปฐมวัย (2) นวัตกรรมเกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาช่วยลดพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา (3) นวัตกรรมกิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นช่วยลดพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา และ 4) นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลองของนักเรียนอาชีวศึกษา ช่วยลดพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษา ดังภาพ 1



ภาพ 1 ผลการใช้นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สและความจริงเสริม



ภาพ 2 นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สและความจริงเสริม

สรุป

การลดความรุนแรงของเด็กและเยาวชนวัยเรียนผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สและความจริงเสริมมีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อพัฒนาความสามารถในการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดนิทานความจริงเสริมของครูปฐมวัย (2) เพื่อใช้เกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาบนแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส (3) เพื่อลดความรุนแรงโดยใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์ส และ (4) เพื่อพัฒนานวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลอง ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติและลดความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษา โดยจะได้สรุปผลตามวัตถุประสงค์ทั้ง 4 ข้อ ดังนี้

1. การพัฒนาชุดนิทานความจริงเสริมเพื่อลดปัญหาและสร้างภูมิคุ้มกันการกลั่นแกล้งสำหรับเด็กปฐมวัย ได้พัฒนาชุดนิทานความจริงเสริมเพื่อลดปัญหาและสร้างภูมิคุ้มกันการกลั่นแกล้งสำหรับเด็กปฐมวัยจำนวน 4 เล่ม และการเปรียบเทียบพฤติกรรมการกลั่นแกล้งของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดนิทานความจริงเสริมพบว่า พฤติกรรมการกลั่นแกล้งของเด็กปฐมวัยหลังการใช้เกมทางการศึกษาดำรงต่ำกว่าก่อนการใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. การพัฒนาเกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน และคู่มือเพื่อลดความรุนแรงและส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติของเด็กและเยาวชนวัยเรียน พัฒนานวัตกรรมเกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ได้เกมเมตาเวิร์สจำนวน 5 เกม พร้อมกับคู่มือการใช้ และการเปรียบเทียบพฤติกรรมความรุนแรงและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติก่อนและหลังการใช้เกมทางการศึกษาร่วมกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานพบว่า พฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนหลังการใช้เกมทางการศึกษาดำรงต่ำกว่าก่อนการใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. การพัฒนากิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงเพื่อลดความรุนแรงของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ได้พัฒนานวัตกรรมกิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงเพื่อลดความรุนแรงของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ได้แพลตฟอร์มเมตาเวิร์สทั้งหมด 3 สถานการณ์ และการเปรียบเทียบพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงพบว่า พฤติกรรมความรุนแรงหลังการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติเสมือนจริงผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สดำรงต่ำกว่าก่อนการใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

4. การพัฒนานวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลองเพื่อส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติและลดความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษา ในจังหวัดเพชรบุรีและจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ได้นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลองจำนวน 5 สถานการณ์ และการเปรียบเทียบพฤติกรรมความรุนแรงก่อนและหลังการใช้นวัตกรรมผ่านแพลตฟอร์มเมตาเวิร์สโดยใช้สถานการณ์จำลองของนักเรียนอาชีวศึกษาพบว่า พฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษาหลังการใช้สถานการณ์จำลองต่ำกว่าก่อนการใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

เอกสารอ้างอิง

- ดุสิต ขาวเหลือง และอภิชาติ อนุกุลเวช. (2561). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบ มีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR)*. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ทิตนา แหมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ*, พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิติรัตน์ สมบูรณ์. (15 กุมภาพันธ์ 2565). *Metaverse อนาคตการศึกษาข้ามพรมแดน การเรียนรู้จากโลกจริงสู่โลกเสมือน*. สืบค้นเมื่อ 9 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.chula.ac.th/highlight/64690/>
- พิชัย แก้วบุตร. (2562). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) กับการเรียนภาษาจีน: กรณีศึกษานักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขา ภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี. *วารสารจีนศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*. 12 (1), 113-139.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2551). *เอกสารคำสอนวิชาการพัฒนาหนังสือสำหรับเด็กปฐมวัย*, พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิมลวรรณ ปัญญาว่อง. (2562). การป้องกันและการจัดการรังแกกันในโรงเรียน. *วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย*. 27 (2), 133-144.
- ศุภธิดา เทียนงาม. (2560). *การพัฒนาพฤติกรรมความมีระเบียบวินัยในการเข้าแถว ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3 ขวบ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดโพธารามโดยใช้ กิจกรรมนิทาน*. รายงานการวิจัย. ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดโพธาราม.
- สมถวิล วิจิตรวรรณ และคณะ. (2556). *การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน*. กรุงเทพมหานคร: เจริญดีมั่นคงการพิมพ์.
- สุภัทรา ภูษิตรัตนาวลี และคณะ. (2567). ความรุนแรงและแนวทางการดำเนินงาน ป้องกันปัญหาความรุนแรงภายในโรงเรียนของโรงเรียนเครือข่ายท่าชนะ 2 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานีเขต 2. *วารสาร เทคโนโลยีภาคใต้*. 17 (1), 91-100.
- สุนทวิทย์ จิตสว่าง และคณะ. (2566). ความรุนแรงในสังคมไทย. *วารสารสังคม สงเคราะห์ศาสตร์*. 31 (1), 47-88.

- สุรจิรา บุญเลิศ. (2556) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยบทปฏิบัติการทดลองเสมือนจริง เรื่องสารละลายกรดและเบส. ปรินญาณินพนธ์ปรินญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุวิชน พัฒนาไพรวัลย์. (2558). โครงการศึกษาพื้นที่เพื่อพัฒนาข้อเสนอโครงการวิจัยชุมชนกะเหรี่ยง 5 อำเภอชายแดน จังหวัดตาก. รายงานการวิจัย. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.
- อิสราภา เส็งเจริญ และกรวิภา สรรพกิจจานง. (2565). การเปรียบเทียบความสามารถด้านการฟังของเด็กปฐมวัยระหว่างการจัดประสบการณ์โดยใช้นิทาน AR ชุดน้องปูไทยผู้มีวินัยกับการจัดประสบการณ์ตามปกติ. *Journal of Roi Kaensarn Academi*. 7 (5), 196-209.
- Boduszek, D., et al. (2019). Prosocial Video Game as an Intimate Partner Violence Prevention Tool among Youth: A Randomised Controlled Trial. *Computers in Human Behavior*. 93, 260–266.
- Harber, C. (2004). *Schooling as Violence: How Schools Harm Pupils and Societies*. London: Routledge.
- UNESCO. (19 November 2024). *Safe Learning Environments: Preventing and Addressing Violence in and around School*. Retrieved January 7, 2024, from <https://www.unesco.org/en/health-education/safe-learning-environments>
- Yang, K. H. and Lu, Y. (2024). Combating School Bullying through Multi-role Experience-based Virtual Scenario Learning Model: Assessing Empathy, Problem-solving, and Self-efficacy from a Multi-stakeholder Perspective. *Heliyon*. 10 (10), e31044.