



การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

PROBLEM-BASED LEARNING TO DEVELOP EMPATHY IN CYBERBULLYING OF SIXTH GRADE STUDENTS

นางสาวสุภาวาลย์ ชนะศักดิ์ *

Suphachawan Chanasak

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรพล แสงปัญญา **

Assis. Prof. Weeraphol Saengpanya, Ph.D.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านย่านตาขาว ในสังกัดเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 80 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ และแบบประเมินการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ วิเคราะห์ข้อมูลผลการทดลองโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (One-way Repeated Measure ANOVA) และการทดสอบค่าที (*t*-test for Independent Samples)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1) ภายหลังการทดลอง และในระยะติดตามผล กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ภายหลังการทดลอง และในระยะติดตามผล กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

*นิสิตมหาบัณฑิตสาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

*Graduate Student of Educational Psychology Division, Department of Educational Research and Psychology, Faculty of Education, Chulalongkorn University

E-mail Address: suphachawan.ch@gmail.com

**อาจารย์ประจำสาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**Lecturer of Educational Psychology Division, Department of Educational Research and Psychology, Faculty of Education, Chulalongkorn University

E-mail Address: createpanya@hotmail.com

ISSN 1905-4491

Abstract

The purpose of this research aimed to evaluate the effects of problem-based learning to develop empathy in cyberbullying of sixth grade students. The participants comprised of 80 sixth grade students of Banyantakhao school, affiliated with Trang educational service area office 1, academic year 2018. The participants were allocated into two groups: 40 students in an experimental group and 40 students in a control group. The research instruments included problem-based learning to develop empathy in the cyberbullying program and an empathy in the cyberbullying assessment. Data was analyzed by using a one-way repeated measure (ANOVA) and t- test for independent samples.

The research results were as follows: 1) The post-test and follow-up test scores on empathy in the cyberbullying scale of the experimental group were significantly higher than their pre-test score at $p < .05$, and 2) The post-test and follow-up test scores on empathy in cyberbullying scale of the experimental group were significantly higher than the scores of control group scores at $p < .05$.

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน / การรู้ซึ่งถึงความรู้สึก / การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์
KEYWORDS: PROBLEM-BASED LEARNING / EMPATHY / CYBERBULLYING

บทนำ

จากการสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันของเด็กและเยาวชน พบว่าเด็กนักเรียนไทยเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายกว่าในอดีต เนื่องจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นปัจจัยที่สนับสนุนพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก ซึ่งความไม่รู้และการขาดความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบของเด็กก่อให้เกิดปัญหามากมาย หนึ่งในปัญหาที่เห็นได้ชัดและเริ่มขยายวงกว้างมากขึ้นคือ ปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) จากการศึกษาผลสำรวจพฤติกรรมกลั่นแกล้งกันในโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร ปี 2559 พบว่า พฤติกรรมกลั่นแกล้งกันในโลกไซเบอร์เกิดในช่วงอายุ 13-16 ปี มากที่สุด (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2559) ซึ่งเด็กที่ตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์มักมีความนับถือในตนเองต่ำ และนำไปสู่การขาดความเชื่อมั่นในตนเอง การพยายามฆ่าตัวตาย กลายเป็นคนที่มีปัญหาทางด้านอารมณ์และพฤติกรรม

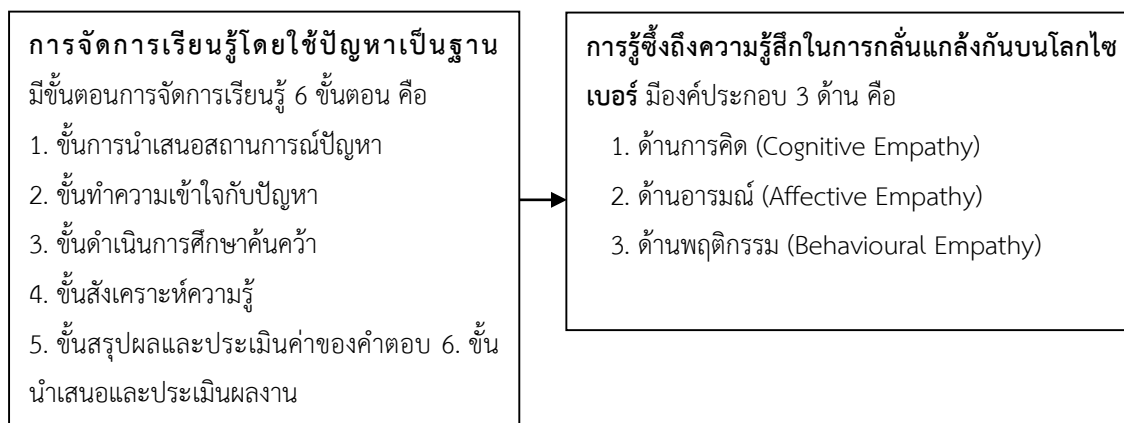
มีงานวิจัยในต่างประเทศให้การสนับสนุนว่า เด็กที่มีคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกสูง จะมีคะแนนความเสี่ยงในการทำพฤติกรรมกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ต่ำ ในทางกลับกัน หากเด็กมีคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกต่ำ คะแนนความเสี่ยงในการทำพฤติกรรมกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ก็จะสูง (Ang & Goh, 2010; Brewer & Kerslake, 2015; Owusu & Zhou, 2015; Steffgen, König, Pfetsch & Melzer, 2009) ซึ่งจากการศึกษาทฤษฎีพัฒนาการทางปัญญาของ Piaget (1978) เพิ่มเติม พบว่า เด็กที่อยู่ในช่วงอายุ 11 ปีขึ้นไป มีความเหมาะสมที่จะส่งเสริมและพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่โครงสร้างทางสติปัญญาพัฒนาอย่างเต็มที่ มีการคิดที่ซับซ้อนและมีเหตุผลมากขึ้น ทำให้ สามารถเข้าใจมุมมอง ความคิด อารมณ์ และความรู้สึกของผู้อื่นได้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานมีความเหมาะสมที่จะนำมาทดลองใช้ในการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่กำลังเข้าสู่กลุ่มเสี่ยงที่จะทำพฤติกรรมกลั่นแกล้งกันในโลกไซเบอร์ ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน มีหลักการจัดการเรียนรู้โดยปัญหาที่ใช้นำเสนอจะต้องเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันและใกล้ตัวผู้เรียนเป็นเครื่องมือและสื่อการเรียนการสอน (วาสนา ภูมิ, 2555) มี 6 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นการนำเสนอสถานการณ์ปัญหา 2. ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา 3. ขั้นดำเนินการ

ศึกษาค้นคว้า 4. ขั้นสังเคราะห์ความรู้ 5. ขั้นสรุปผลและประเมินค่าของคำตอบ และ 6. ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน (กนก จันทรา, 2555; พิจิตร อุตตะโปน, 2550; ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา, 2551; วาสนา ภูมิ, 2555) ซึ่งขั้นตอนดังกล่าวมุ่งเน้นให้ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม รับฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และรู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา (ทีศนา แคมมณี, 2551; ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา, 2551) และยังสามารถส่งเสริมให้เกิดทักษะทั้ง 7 ประการ ได้แก่ 1. การตระหนักรู้ตนเอง 2. การสร้างสัมพันธภาพที่ดี 3. การยอมรับผู้อื่นอย่างไม่มีเงื่อนไข 4. การสังเกต 5. การฟัง 6. การมองโลกผ่านมุมมองเดียวกับผู้อื่น และ 7. การสะท้อน ซึ่งการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในตัวบุคคลจะพัฒนาได้นั้นจะต้องได้รับการส่งเสริมทักษะเหล่านี้ (กันยกันต์ โสภา, 2559)

ผู้วิจัยจึงได้นำทั้ง 6 ขั้นตอนดังกล่าว มาใช้ในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ทั้ง 3 องค์ประกอบ คือ ด้านการคิด (Cognitive Empathy) ด้านอารมณ์ (Affective Empathy) และด้านพฤติกรรม (Behavior Empathy) ผ่านการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ทั้ง 7 ลักษณะ อันได้แก่ 1. การนิทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น 2. การส่งข้อความคุกคามหรือก่อกวนผู้อื่น 3. การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น 4. การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย 5. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น 6. การส่งข้อความข่มขู่ผู้อื่น และ 7. การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม ซึ่งลักษณะของการกลั่นแกล้งทั้งหมดนี้เป็นการกระทำผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้

ตัวแปรอิสระ

ตัวแปรตาม



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วัตถุประสงค์

1 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผลการทดลอง

2 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ และกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Designs) แบบมี 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล และกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว ซึ่งมีการเก็บข้อมูลด้วยแบบประเมินพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลก่อนทดลอง หลังทดลอง และระยะติดตามผล

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ตรัง เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 132 โรงเรียน

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านย่านตาขาวโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ตรัง เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 160 คน รวม 4 ห้องเรียน ผู้วิจัยสุ่มตัวอย่างจำนวน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 40 คน รวมทั้งสิ้น 80 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) ซึ่งทั้งสองห้องเรียนเป็นห้องเรียนที่มีระดับการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกอยู่ในระดับเดียวกัน จากนั้นทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลาก เพื่อให้เป็นกลุ่มทดลองจำนวน 1 ห้องเรียนซึ่งจะได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล และกลุ่มควบคุมจำนวน 1 ห้องเรียนที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล มีจำนวนทั้งสิ้น 20 ข้อ ใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งผู้วิจัยพัฒนามาจากแบบประเมินของทัศนีย์ สุริยะไชย (2554) และกันยกันต์ โสภา (2559) ซึ่งเป็นแบบประเมินที่มีข้อคำถามวัดองค์ประกอบของการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกครบทั้ง 3 องค์ประกอบ คือ ด้านการคิด ด้านอารมณ์ และด้านพฤติกรรม ผ่านการทดสอบและพัฒนาเครื่องมือวิจัยจากกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยที่มีอายุใกล้เคียงกัน จากนั้นจึงปรับปรุงข้อความในแบบประเมินให้สอดคล้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล โดยใช้บริบทของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงจากการสำรวจปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนของกลุ่มตัวอย่าง และศึกษาจากงานวิจัยเชิงคุณภาพที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลอื่น ๆ เพื่อใช้ประเมินการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลก่อนทดลอง หลังทดลอง และระยะติดตามผลของทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีการตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงด้วยค่าสัมประสิทธิ์ครอนบัคแอลฟา (Cronbach Alpha Coefficient) มีค่าเท่ากับ .945 ซึ่งมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ มีค่าความเที่ยงตั้งแต่ .60 ขึ้นไป

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งพัฒนาปัญหาจากรูปแบบการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล 7 รูปแบบ ได้แก่ การนิทาหรือหมิ่นประมาทผู้อื่น การส่งข้อความคุกคามหรือก่อกวนผู้อื่น การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น การข่มขู่ผู้อื่น และการกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม มาใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างปัญหาเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล ดำเนินการทั้งสิ้นจำนวน 12 ครั้ง ใช้เวลาครั้งละ 50 นาที เป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้

ปัญหาเป็นฐาน 6 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหา ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า ขั้นสังเคราะห์ความรู้ ขั้นสรุปผลและประเมินค่าของคำตอบ และขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยส่งหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อขอความร่วมมือจากผู้อำนวยการโรงเรียนให้ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง จากนั้นชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอธิบายกระบวนการทดลองให้กลุ่มตัวอย่างรับทราบ พร้อมทั้งส่งหนังสือขอความยินยอมจากผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นผู้วิจัยประเมินการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลเบอร์ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเพื่อเก็บไว้เป็นข้อมูลก่อนการทดลอง (Pretest) โดยทำการประเมินก่อนเริ่มการทดลองประมาณ 1 สัปดาห์ พร้อมทั้งนัดแนะช่วงเวลาในการดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลเบอร์ให้กับกลุ่มทดลองเป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที

ขั้นหลังการทดลอง เมื่อดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ครบตามที่ได้กำหนดไว้แล้วผู้วิจัยจะให้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดทำแบบประเมินการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลเบอร์หลังการทดลอง (Posttest) ภายหลังเสร็จสิ้นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เป็นระยะเวลา 1 เดือน ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดทำแบบประเมินการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลเบอร์ในระยะติดตามผล (Follow-up Test) จากนั้นนำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลเบอร์มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

ผลการวิจัย

1. การวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลเบอร์ของกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผล โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (One-way Repeated Measure ANOVA)

ตาราง 1

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลเบอร์ของกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผล ด้วยค่าสถิติ Mauchly's W

Within Subjects Effect	Mauchly's W	Approx. Chi-Square	df	p	Epsilon		
					Greenhouse-Geisser	Huynh-Feldt	Lower-bound
time	.338	41.223	2	.000	.602	.610	.500

จากตาราง 1 พบว่า ค่าสถิติ Mauchly's W เป็น 0.338 และ $p = .000$ แสดงว่าการประเมินคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลเบอร์ของกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผล มีความแปรปรวนของคะแนนไม่เป็น Compound Symmetry หรือค่าความแปรปรวนของ

คะแนนที่ถูกวัดซ้ำทั้ง 3 ครั้งมีค่าแตกต่างกัน จึงต้องใช้วิธีอ่านค่าแบบ Greenhouse-Geisser, Huynh-Feldt หรือ Lower-bound ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้เลือกใช้การอ่านค่าแบบ Greenhouse-Geisser แสดงดังตาราง 2

ตาราง 2

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของกลุ่มทดลอง ก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผล ด้วยสถิติ Greenhouse-Geisser

	Source	SS	df	MS	F	p
time	Greenhouse-Geisser	129.016	1.203	107.215	2321.710	.000
Error(time)	Greenhouse-Geisser	2.167	46.930	.046		

จากตาราง 2 พบว่า มีค่า $p = .000$ แสดงว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ทั้ง 3 ระยะมีการเปลี่ยนแปลง และมีความแตกต่างกันอย่างน้อย 1 ช่วงเวลา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้วิจัยจึงทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ (Pairwise Comparisons) พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของกลุ่มทดลองมีความแตกต่างกันในทุกช่วงเวลา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยคะแนนภายหลังการทดลอง ($M = 3.98, SD = 0.08$) สูงกว่าก่อนการทดลอง ($M = 1.77, SD = 0.25$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าเฉลี่ยคะแนนในระยะติดตามผล ($M = 3.95, SD = 0.07$) ต่ำกว่าภายหลังการทดลอง ($M = 3.98, SD = 0.08$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าเฉลี่ยคะแนนในระยะติดตามผล ($M = 3.95, SD = 0.07$) สูงกว่าก่อนการทดลอง ($M = 1.77, SD = 0.25$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รายละเอียดการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยรายคู่ (Pairwise Comparisons) แสดงดังตาราง 3

ตาราง 3

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของกลุ่มทดลอง รายคู่ (Pairwise Comparisons) ระหว่างก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผล

ช่วงเวลาการประเมิน	M	SD	MD	p
หลังการทดลอง	3.98	0.08	2.216	.000*
ก่อนการทดลอง	1.77	0.25		
ระยะติดตามผล	3.95	0.07	-.034	.043*
หลังการทดลอง	3.98	0.08		
ระยะติดตามผล	3.95	0.07	2.182	.000*
ก่อนการทดลอง	1.77	0.25		

หมายเหตุ: กลุ่มทดลอง $n = 40$, * $p < .05$

2. ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลหลังการทดลองและระยะติดตามผล ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการทดสอบค่าที (T- test for Independent Samples)

ตาราง 4

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลหลังการทดลองและระยะติดตามผล ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ช่วงเวลาการประเมิน	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	p
	M	SD	M	SD		
หลังการทดลอง	3.98	0.08	1.74	0.30	45.303	.000
ระยะติดตามผล	3.95	0.07	1.79	0.27	47.758	.000

หมายเหตุ: * $p < .05$

จากตาราง 2.1 พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลภายหลังการทดลอง ($M = 3.98, SD = 0.08$) สูงกว่ากลุ่มควบคุม ($M = 1.74, SD = 0.30$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลในระยะติดตามผล ($M = 3.95, SD = 0.07$) สูงกว่ากลุ่มควบคุม ($M = 1.79, SD = 0.27$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1. ภายหลังการทดลอง ($M = 3.98, SD = 0.08$) และในระยะติดตามผล ($M = 3.95, SD = 0.07$) กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลสูงกว่าก่อนการทดลอง ($M = 1.77, SD = 0.25$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ภายหลังการทดลอง ($M = 3.98, SD = 0.08$) และในระยะติดตามผล ($M = 3.95, SD = 0.07$) กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ภายหลังการทดลอง และระยะติดตามผลการทดลอง กลุ่มทดลองที่ได้เข้าร่วมการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลสามารถเสริมสร้างและพัฒนาคุณลักษณะการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้เกิดขึ้นได้ ซึ่งสามารถอภิปรายได้ดังนี้

การวิจัยเรื่องนี้ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในการดำเนินการวิจัย ซึ่งปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลนั้นเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นใกล้ตัวผู้เรียน เพียงแค่ผู้เรียนมองไม่เห็นและไม่เข้าใจในปัญหา การที่

จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาได้นั้น ควรใช้รูปแบบการสอนที่ใช้ปัญหาเป็นจุดเริ่มต้น กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะแสวงหาความรู้เพื่อแก้ปัญหา (ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา, 2551) เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจหรือหนทางที่จะแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง โดยปัญหาที่ใช้มักเป็นปัญหาใกล้ตัวผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ และเกิดภูมิคุ้มกันที่จะไม่สร้างปัญหานั้นอีก โดยที่ผู้เรียนมีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านกระบวนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มย่อย จึงได้มีการใช้สื่อวีดิทัศน์ที่นำเสนอเรื่องราวผ่านตัวละครที่มีช่วงวัยใกล้เคียงกับผู้เรียน มีประสบการณ์คล้าย ๆ กัน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจและเข้าใจในปัญหาได้อย่างชัดเจน

จึงสามารถสรุปได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นมีความเหมาะสมที่จะใช้ในการพัฒนาความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ซึ่งจะเห็นได้จากแรกเริ่มนั้น ผู้เรียนไม่ได้มีความรู้ ความเข้าใจ และมองเห็นปัญหาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์เลย แต่เมื่อผู้เรียนได้เข้าร่วมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ได้รับชมวีดิทัศน์ ข่าว และสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้น และเริ่มมองเห็นว่าการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ไม่ใช่เรื่องปกติธรรมดา แต่เป็นปัญหาที่ต้องได้รับการป้องกันแก้ไข เริ่มมีความเห็นอกเห็นใจเหยื่อที่ถูกกลั่นแกล้ง และมีความตระหนักรู้ที่จะไม่เป็นผู้กระทำการกลั่นแกล้ง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการค้นพบ (Discovery Approach) ของ Bruner (1956) ที่ว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการจัดสรรสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับผู้เรียน และเมื่อผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ก็จะนำไปสู่การค้นพบการแก้ปัญหา การเรียนรู้แบบนี้จะช่วยให้เกิดการค้นพบเนื่องจากผู้เรียนมีความอยากรู้อยากเห็นซึ่งจะเป็นแรงผลักดันที่ทำให้สำรวจสิ่งแวดล้อม และทำให้เกิดการเรียนรู้ในปัญหาอย่างแท้จริง นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ยังมีความเหมาะสมที่ใช้เพื่อพัฒนาความรู้ซึ่งถึงความรู้สึก เห็นได้จากการที่ผู้เรียนเริ่มมีความเห็นอกเห็นใจเหยื่อที่ถูกกลั่นแกล้ง และมีความตระหนักรู้ที่จะไม่เป็นผู้กระทำการกลั่นแกล้งหลังจากได้เข้าร่วมแผนการจัดการเรียนรู้ สูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมเนื่องจากขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ทั้ง 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการนำเสนอสถานการณ์ปัญหา 2) ขั้นทำความเข้าใจกับปัญหา 3) ขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้า 4) ขั้นสังเคราะห์ความรู้ 5) ขั้นสรุปผลและประเมินค่าของคำตอบ และ 6) ขั้นนำเสนอและประเมินผลงาน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจปัญหาอย่างแท้จริง และจะเห็นได้ว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในแต่ละขั้นตอนนั้น ยังมีความสอดคล้องและช่วยส่งเสริมให้เกิดทักษะทั้ง 7 ทักษะ คือ 1) การตระหนักรู้ตนเอง 2) การสร้างสัมพันธภาพที่ดี 3) การยอมรับผู้อื่นอย่างไม่มีเงื่อนไข 4) การสังเกต 5) การฟัง 6) การมองโลกผ่านมุมมองเดียวกับผู้อื่น และ 7) การสะท้อนคิดตามงานวิจัยของกันยาคนต์ โสกา (2559)

นอกจากนี้ความเหมาะสมของระยะเวลาในการดำเนินการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ สอดคล้องกับงานวิจัยที่ดำเนินการพัฒนาความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกเฉลี่ยที่ 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ดำเนินการติดต่อกันเป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง เช่นงานวิจัยของ จุริวรรณ ปัญจนัส (2554) ศึกษาผลของการใช้โปรแกรมอภิปรายกลุ่มย่อยที่มีต่อการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โดยดำเนินการจัดกิจกรรมเป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที และงานวิจัยของกันยาคนต์ โสกา (2559) ที่ได้ทำการศึกษาผลของการพัฒนาความรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ให้กลุ่มทดลองเข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ซึ่งผลการศึกษางานวิจัยทั้งสองเรื่องเป็นไปในทิศทางเดียวกันว่าภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มทดลองมีคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกสูงกว่าก่อนเข้าร่วม และสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ในระยะติดตามผล 1 เดือน กลุ่มทดลองมีคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกไม่แตกต่างกับภายหลังการทดลอง แสดงให้เห็นว่าระยะเวลาการดำเนินการ

กิจกรรมที่เหมาะสมสามารถเสริมสร้างให้คุณลักษณะเกิดขึ้นและคงอยู่ได้ นอกจากนี้ การทำกิจกรรมรูปแบบเดิมซ้ำ ๆ ติดต่อกันในช่วงระยะเวลาหนึ่งจะทำให้คุณลักษณะค่อย ๆ เกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากผ่านกระบวนการคิดซ้ำ ๆ ก่อให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง

ทั้งนี้ การพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล จากงานวิจัยของ Udriş (2015) ได้มีการเสนอให้ส่งเสริมการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึก (Empathy) เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดผู้กระทำการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล โดยผู้กระทำถือเป็นจุดเริ่มต้นของการเกิดปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล ซึ่งการที่จะป้องกันไม่เกิดการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลนั้นควรเริ่มต้นจากการป้องกันไม่ให้เกิดผู้กระทำ จากผลการวิจัย พบว่า การพัฒนาให้เกิดการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลสามารถช่วยป้องกันไม่ให้เกิดผู้กระทำได้ เนื่องจากการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกเป็นทักษะที่มีติดตัวทุกคนมาตั้งแต่กำเนิด เพียงแค่ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้หรือใช้กิจกรรมฝึกฝนเพื่อพัฒนาให้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งหลังการเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมรูปแบบต่าง ๆ ผู้เรียนเริ่มมีการสำรวจตนเองว่าเคยกระทำการใด ๆ ที่เข้าข่ายเป็นการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลหรือไม่ รู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้ที่ถูกกระทำ และมีความพยายามที่จะคิดหาทางแก้ไขปัญหาและหาแนวทางให้ความช่วยเหลือผู้ถูกกระทำ โดยผลที่ได้จากแบบประเมินเห็นได้ชัดว่า คะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลของผู้เรียนภายหลังก่อนทดลองและในระยยะติดตามผลสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง และสูงขึ้นกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมการทดลองอีกด้วย ซึ่งคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกผู้เรียนก่อนการทดลอง และคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของกลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมการทดลองนั้นต่ำมาก มีความเสี่ยงที่จะการทำพฤติกรรมกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลสูง ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Steffgen, König, Pfetsch & Melzer (2009) Ang & Goh (2010) Brewer & Kerslake (2015) และ Owusu & Zhou (2015) ที่ให้ความเห็นตรงกันว่า เด็กที่มีคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกสูง จะมีคะแนนความเสี่ยงในการทำพฤติกรรมกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลต่ำ ในทางกลับกัน หากเด็กมีคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกต่ำ คะแนนความเสี่ยงในการทำพฤติกรรมกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลก็จะสูง

จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า ภายหลังการทดลอง และระยะติดตามผลการทดลอง กลุ่มทดลองที่ได้เข้าร่วมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลมีค่าเฉลี่ยคะแนนการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เข้าร่วมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลสามารถเสริมสร้างและพัฒนาคุณลักษณะการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้เกิดขึ้นได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ควรนำแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานไปบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย เพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล หรือนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาและเสริมสร้างการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลไปเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตร
2. การจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย เพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลให้เกิดประสิทธิภาพ ครูผู้สอนควรศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมให้ชัดเจน และมีความเข้าใจ รวมทั้งสามารถประยุกต์สื่อ ข้อคำถาม รวมทั้งตัวอย่างอื่นๆ ให้สอดคล้อง เหมาะสมกับวัยและบริบทของผู้เรียน

3. สมาชิกกลุ่มมีผลต่อการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล ดังนั้น เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลมีประสิทธิภาพ ในการจัดกิจกรรมทุกครั้งหรืออย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ควรให้ผู้เรียนมีการสับเปลี่ยนสมาชิกในกลุ่ม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลของผู้เรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เนื่องจากการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลเป็นแนวทางในการป้องกันความเสี่ยงในการทำพฤติกรรมกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียล ซึ่งเป็นปัญหาที่ขยายวงกว้างและทวีความรุนแรงมากขึ้นในปัจจุบัน

2. เมื่อมีการศึกษาเพื่อหาแนวทางในการป้องกันความเสี่ยงในการทำพฤติกรรมกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลแล้ว ควรมีการศึกษาการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลเพื่อให้ความช่วยเหลือผู้ตกเป็นเหยื่อด้วย

3. ควรมีการปรับแผนกิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ไม่ใช่รูปแบบของการรับชมวิดีโอเพียงอย่างเดียว อาจมีการสอดแทรกกิจกรรมรูปแบบอื่นเข้ามาด้วย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กนก จันทรา. (2555). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหา และความรับผิดชอบต่อสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- กัญญกานต์ โสภา. (2559). ผลของการพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- จรัสวรรณ ปัญจนันต์. (2554). ผลของการใช้โปรแกรมอภิปรายกลุ่มย่อยที่มีต่อการหยั่งรู้ความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่นของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ทัศนีย์ สุริยะไชย. (2554). ความสัมพันธ์ระหว่างการตระหนักรู้ในตนเองกับการร่วมรู้สึกในวัยรุ่น. (สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- ทิตินา แคมมณี. (2551). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา. (2551). เอกสารประกอบการสอนรายวิชาวัตกรรมการสอน วิธีการสอนและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์. เอกสารไม่ได้ตีพิมพ์, สาขาวิชาจิตวิทยาเพื่อการพัฒนาศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต. กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย.
- พิจิตร อุตตะโปน. (2550). ชุดการเรียนรู้การสอนโดยใช้ปัญหาเป็นฐานเรื่องการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.

วาสนา ภูมิ. (2555). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็น เรื่อง อัตราส่วนและร้อยละ ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และความสามารถในการให้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.

วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2559). ผลสำรวจพฤติกรรมการเล่นแกล้งกันในโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร ปี 2559. นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.

ภาษาอังกฤษ

- Ang, R. P. & Goh, D. H. (2010). Cyberbullying among adolescents: The role of affective and cognitive empathy, and gender. *Child Psychiatry & Human Development*, 41(4), 387-397.
- Brewer, G. & Kerlake, J. (2015). Cyberbullying, self-esteem, empathy and loneliness. *Computers in Human Behavior*, 48, 255-260.
- Bruner, J. (1956). *In search of mind: Discovery approach theory*. New York: Harper & Row.
- Owusu, S. & Zhou, L. (2015). Positive by standing behavior in cyberbullying: The impact of empathy on adolescents' cyber bullied support behavior. *Intelligence and Security Informatics*, 17, 172-187.
- Patchin, J. W. (2015). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at Cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 4(2), 148-169.
- Piaget, J. (1978). What is psychology. *American Psychologist*, 33(7), 648-652.
- Steffgen, G., König, A., Pfetsch, J. & Melzer, A. (2009). The role of empathy for adolescents' cyberbullying behavior. *Kwartalnik Pedagogiczny*, 214(4), 183-198.
- Udris, R. (2015). *Cyberbullying in Japan: An exploratory study*. Osaka: Japan.