

การศึกษาและพัฒนาศักยภาพการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์
ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา*

STUDY AND DEVELOPMENT OF AN ONLINE INTEGRATIVE COUNSELING PROGRAM
TO ENHANCE STUDENTS' CREATIVE PROBLEM-SOLVING ABILITIES IN ADDRESSING
CYBERBULLYING AT SONGKHLA RAJABHAT UNIVERSITY

มณีนุช รongพล, เพชร รongพล*

Maneenuch Rongpol, Petch Rongpol*

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา สงขลา ประเทศไทย

Faculty of Education, Songkhla Rajabhat University, Songkhal, Thailand

*Corresponding author E-mail: petch.ro@skru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา 2) พัฒนาโปรแกรมการให้การปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์ และ 3) ศึกษาผลของโปรแกรมห้การปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์ โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างในชั้นตอนที่ 1 คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 400 คน โดยการสุ่มแบบโควตา และชั้นตอนที่ 3 คือ นักศึกษา 30 คน ที่สุ่มกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มตามแบบแผนการทดลอง (Random Assignment) เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 15 คน กลุ่มควบคุม จำนวน 15 คน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ และโปรแกรมการให้การปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์ใช้กรอบแนวคิดการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ในกิจกรรมทั้ง 10 กิจกรรมใช้เวลาครั้งละ 60 - 90 นาที จัดกิจกรรมรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบ Google Meet ทั้ง 10 กิจกรรมได้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และผ่านการทดลองใช้กับกลุ่มนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.46) ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ด้านการสำรวจปัญหา โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นช่วยให้นักศึกษากลุ่มทดลองมีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าโปรแกรมมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ต่อสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในกลุ่มนักศึกษา

คำสำคัญ: การปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์, ความสามารถในการแก้ปัญหา, การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

Abstract

This research is intended to 1) Study the creative problem-solving ability of university students in addressing cyberbullying 2) Develop an online integrative counseling program and



3) Examine the effects of the program. A quantitative research design was employed. In the first phase, the sample consisted of 400 students from Songkhla Rajabhat University selected through quota sampling. In the third phase, 30 students were randomly assigned into an experimental group (15 students) and a control group (15 students). The research instruments included a creative problem-solving ability assessment for cyberbullying and the online integrative counseling program, which was developed based on a creative problem-solving framework and implemented through 10 online sessions via Google Meet, each lasting 60–90 minutes. The program was evaluated for content validity by experts and piloted with a non-sample student group. Data were analyzed using mean, standard deviation, and t-tests. The results showed that students' overall creative problem-solving ability in dealing with cyberbullying was at a high level ($\bar{X} = 4.19$, S.D. 0.46), with the highest mean score in the problem exploration component. Students in the experimental group scored significantly higher in creative problem-solving after the intervention than before, and also significantly higher than the control group at the .05 level of statistical significance. These findings indicate that the developed program was effective in enhancing students' creative problem-solving abilities in response to cyberbullying situations.

Keywords: Online Integrated Consultations, Problem-Solving Capabilities, Cyberbullying

บทนำ

ในปัจจุบันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ได้กลายเป็นปัญหาทางสังคมที่ส่งผลกระทบอย่างรุนแรงในระดับโลกและประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้เปิดโอกาสให้ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็วและไร้พรมแดน แต่ในขณะเดียวกันก็ก่อให้เกิดการใช้พื้นที่ไซเบอร์ในกลั่นแกล้งทำร้ายผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการใช้ถ้อยคำเหยียดหยาม การด่าทอ การใส่ร้าย การนำข้อมูลส่วนตัว หรือภาพถ่ายไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต รวมถึงการคุกคามทางเพศในโลกออนไลน์ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้สามารถเกิดขึ้นซ้ำ ๆ และสร้างผลกระทบทางจิตใจอย่างร้ายแรงต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ (ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2562) จากการสำรวจพบว่าการกลั่นแกล้งในระดับโลก พบว่าประเทศไทยอยู่ในลำดับที่ 5 ของโลก (กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์, 2563) และจากการศึกษาพบว่าเยาวชนไทย ร้อยละ 80 เคยถูกกลั่นแกล้ง ในชีวิตจริง และร้อยละ 45 เคยถูกการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (ชาญวิทย์ พรนภดล, 2560) ผู้ถูกกลั่นแกล้งมักเป็นกลุ่มเยาวชนโดยประเด็นในการกลั่นแกล้งจะมีทั้งเรื่องรูปลักษณ์ เชื้อชาติ เพศ หรือความเชื่อ โดยมีทั้งการเปิดเผยตัวตนและปิดบังตัวตนของผู้กระทำ ในประเทศไทย (สุภาวดี เจริญวานิช, 2560) รายงานว่า ร้อยละ 43.9 ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพฯ เคยถูกกลั่นแกล้งในพื้นที่ไซเบอร์ โดยพฤติกรรมที่พบบ่อยที่สุด คือ การนินทาและการด่าทอผ่านสื่อออนไลน์ เช่น Facebook, Line และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ซึ่งก่อให้เกิดความอับอาย เสียชื่อเสียง และความรู้สึกด้อยคุณค่าในตนเอง

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เป็นปัญหาสำคัญและมีความรุนแรงส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและทางจิตใจกับเยาวชนและนักศึกษา ซึ่งเป็นกลุ่มเปราะบางที่อยู่ในช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนผ่าน มีความต้องการได้รับการยอมรับจากสังคม และการสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง การการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ไม่เพียงส่งผลเสียในเชิงความรู้สึกเพียงชั่วคราว แต่ฝังรากลึกในระดับจิตใต้สำนึก นำไปสู่การบั่นทอนคุณค่าในตนเอง การเกิดภาวะซึมเศร้า และความเสี่ยงต่อการฆ่าตัวตาย (ชาญวิทย์ พรนภดล, 2561) ส่งผลโดยตรงต่อการใช้ชีวิต จากการศึกษพบว่า กลุ่มผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งมักมีพฤติกรรมถอนตัวจากสังคม ไม่อยากไปเรียน ขาดสมาธิในการเรียน และมีแนวโน้มที่ผล

การเรียนจะถดถอยลง นอกจากนี้ยังประสบกับภาวะวิตกกังวล ความรู้สึกโดดเดี่ยว และความไม่มั่นคงทางอารมณ์ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2560) สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัย เป็นช่วงวัยที่ได้รับการคุกคามมากกว่ากลุ่มวัยอื่น ๆ ส่วนหนึ่งอาจเนื่องมาจากธรรมชาติทางจิตวิทยาของนักศึกษาเองที่เริ่มใช้ชีวิตกับกลุ่มเพื่อนมากขึ้น และมีความสุขกับการทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่และทดลองเรียนรู้สิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อน เกาะติดกระแสความนิยม ทำให้เกิดความเสียที่จะต้องเผชิญกับการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล การกลั่นแกล้งในรูปแบบไซเบอร์ (ศุภากร หวัง และ สมชาย เตียวกุล, 2562) เป็นภัยที่มักถูกมองข้าม เนื่องจากหลายกรณีไม่ได้แสดงออกอย่างเปิดเผยเหมือนการรังแกในโลกจริง และผู้ถูกระงับทำก็มักไม่กล้าขอความช่วยเหลือเนื่องจากความอับอายหรือกลัวการตีตรา การละเลยต่อปัญหาดังกล่าวอาจทำให้ผู้ที่ได้รับผลกระทบสะสมความรู้สึกด้านลบไว้โดยไม่ได้รับการระบาย ส่งผลต่อการดำรงชีวิต การเรียน และความสัมพันธ์กับผู้อื่นในระยะยาว (Machmutow, K. et al., 2013)

การรับมือและแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลอย่างเหมาะสมจึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษา ซึ่งอยู่ในช่วงวัยที่กำลังก่อร่างสร้างตัวและมีโอกาสเผชิญกับความขัดแย้งในสังคมออนไลน์มากกว่าวัยอื่น การพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ สื่อสารอย่างสร้างสรรค์ และการจัดการอารมณ์จึงเป็นแนวทางที่ช่วยให้นักศึกษาสามารถเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่ทำนายโดยไม่ตกเป็นเหยื่อ หรือไม่กลายเป็นผู้กระทำ จากการศึกษาของ Hellström, C. พบว่า ผู้ที่สามารถแก้ไขปัญหการกลั่นแกล้งได้อย่างสร้างสรรค์ มีแนวโน้มที่จะฟื้นตัวจากผลกระทบทางจิตใจได้ดีกว่า และยังสามารถเปลี่ยนประสบการณ์เชิงลบให้เป็นแรงผลักดันในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในอนาคตได้ (Hellström, C., 2015) นอกจากนี้ การแก้ปัญหการกลั่นแกล้งอย่างสร้างสรรค์ยังมีส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจและเคารพความแตกต่างของสังคม โดยการสร้างระบบสนับสนุนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการตัดสินใจ การเผชิญปัญหาอย่างมีสติ และการใช้เหตุผลแทนอารมณ์ ซึ่งทักษะเหล่านี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง “ทักษะชีวิตในศตวรรษที่ 21” ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงพัฒนา โปรแกรมการให้การปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา โดยใช้หลักการของ Harris (2002) ที่เน้นกระบวนการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ใน 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสำรวจปัญหา 2) การตั้งเป้าหมาย 3) การสร้างแนวคิด 4) การเลือกวิธีแก้ไข 5) การดำเนินการ และ 6) การประเมินผล ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงในการจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งที่อาจเกิดขึ้น ทั้งในฐานะผู้ถูกระงับหรือผู้พบเห็นเหตุการณ์ซึ่งจะไม่เพียงช่วยลดอัตราการเกิดปัญหการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล แต่ยังช่วยให้นักศึกษาเติบโตเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีวุฒิภาวะ มีสติ และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมออนไลน์ด้วยความเคารพและปลอดภัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
2. เพื่อพัฒนาโปรแกรมการให้การปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
3. เพื่อศึกษาผลโปรแกรมการให้การปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา



วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน โดยวิธีการดำเนินการวิจัยในแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

การวิจัยในขั้นตอนที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อพัฒนาแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาและเพื่อศึกษาระดับความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล โดยเน้นความสำคัญของการศึกษาองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องของความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 6 องค์ประกอบ ของ Harris, R. ได้แก่ การสำรวจปัญหา (Exploring the Problem) การสร้างเป้าหมาย (Establishing Goals) การสร้างความคิด (Generating Ideas) การเลือกวิธีการ (Choosing the Solution) การดำเนินการแก้ปัญหา (Implementing the Solution) และการประเมินผลการแก้ปัญหา (Evaluating the Solution) รวมถึงแนวคิดการสร้างชุดกิจกรรม แนวคิดการให้ความรู้เชิงจิตวิทยา และแนวคิดการทดสอบทางจิตวิทยา (Harris, R., 2002)

2. ผู้วิจัยจัดทำข้อคำถามของแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาให้ครบทุกองค์ประกอบ ในรูปแบบของแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด จำนวน 30 ข้อ

3. ผู้วิจัยดำเนินการหาความตรงเชิงเนื้อหา (Validity) โดยได้ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยา 2 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านกิจกรรมนันทนาการ 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบระบบการสอน 1 ท่าน โดยพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการในแต่ละด้านเป็นรายข้อ และให้คะแนนความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของแบบวัดที่สร้างขึ้น จากนั้นผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ระหว่างข้อคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการ โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาในการให้คะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ทุกข้อมีค่าอยู่ระหว่าง 0.8 - 1.0 ถือว่าผ่านเกณฑ์ทุกข้อ

4. นำไปทดลองใช้ (Try - out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยทักษิณ จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) จำนวน 1 กลุ่มเรียน เพื่อทดลองใช้เครื่องมือ และตรวจสอบหาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination Power) ด้วยเทคนิคการหาค่าสหสัมพันธ์คะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) โดยตัดข้อที่มีค่าน้อยกว่า .20 ออกไป และตรวจสอบหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (Reliability) ด้วยเทคนิคแบบอัลฟา (Cronbach Alpha) พบว่า ทุกข้อคำถามในแต่ละองค์ประกอบผ่านเกณฑ์ค่าอำนาจจำแนกรายข้อทั้งหมด มีค่าอำนาจจำแนกราย ข้ออยู่ระหว่าง .360 - .754 แต่ละตัวแปรเชิงประจักษ์มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับอยู่ที่ .938

5. ผู้วิจัยนำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษามาแก้ไขและจัดทำเป็นแบบวัดฉบับสมบูรณ์ เพื่อเตรียมเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน ประชากร นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 - 4 ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 13,133 คนผู้วิจัยกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยใช้สูตรการคำนวณของยามาเน่ (Yamane, 1973) ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และกำหนดระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ +5% ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 385 คน และเพื่อให้

ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างมีความครอบคลุมและป้องกันการสูญหายของข้อมูล ผู้วิจัยจึงเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวนทั้งสิ้น 400 คน และผู้วิจัยได้ทำการสุ่มแบบโควตา (Quota Sampling)

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล 1) ผู้วิจัยได้ติดต่อขออนุมัติจากคณะต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา เพื่อขออนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล 2) ประชาสัมพันธ์และคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจัดทำใบประชาสัมพันธ์พร้อม QR Code และลิงก์ Google Forms เพื่อแจกจ่ายให้กับนักศึกษาตามโควตาที่กำหนด และอธิบายวัตถุประสงค์ ยืนยันความสมัครใจ และรับทราบสิทธิของผู้ให้ข้อมูล 3) จัดเก็บและตรวจสอบความสมบูรณ์ 4) วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ใช้ค่าร้อยละ (Percent), ค่าเฉลี่ย (Mean), ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหากลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

1. ผู้วิจัยทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการแก้ปัญหากลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ โดยเน้นความสำคัญของแนวคิดการพัฒนาโปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการ แนวคิดการให้ความรู้เชิงจิตวิทยาและการศึกษาองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องของความสามารถในการแก้ปัญหากลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของ Harris (2002) จำนวน 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การสำรวจปัญหา (Exploring the Problem) การสร้างเป้าหมาย (Establishing Goals) การสร้างความคิด (Generating Ideas) การเลือกวิธีการ (Choosing the Solution) การดำเนินการแก้ปัญหา (Implementing the Solution) และการประเมินผลการแก้ปัญหา (Evaluating the Solution)

2. ผู้วิจัยพัฒนาโปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหากลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) พิจารณาถึงความสอดคล้องเหมาะสมด้านวัตถุประสงค์การเลือกใช้กิจกรรม ความถูกต้องของภาษา และวิธีดำเนินการ ผลการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่ากิจกรรมภายในโปรแกรมการให้คำปรึกษาฯ ทั้ง 10 ครั้งมีความสอดคล้องกัน และดำเนินการปรับแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ

3. ผู้วิจัยนำโปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหากลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา ไปทดลองใช้ (Try Out) นักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน เพื่อทดลองใช้เครื่องมือ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของลำดับขั้นตอนการศึกษาระยะเวลา เนื้อหา ระหว่างการทดลอง และพิจารณาถึงข้อจำกัด เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งเพื่อให้มีคุณภาพยิ่งขึ้นก่อนนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

4. ผู้วิจัยจัดทำโปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหากลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาลบสมบูรณ์ นำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาผลโปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหากลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ผู้วิจัยศึกษาผลโปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหากลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาโดยมีรายละเอียดในการศึกษา ดังนี้

ในการวิจัยขั้นตอนการศึกษาผลโปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหากลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา ผู้วิจัยสุ่มกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มตามแบบแผนการทดลอง (Random Assignment) โดยใช้กระบวนการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ใช้ Randomized Pretest-Posttest Control Group Design 3 ระยะ 1) ระยะก่อนการทดลองกลุ่ม



ตัวอย่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทำแบบประเมินก่อนการทดลอง (Pretest) 2) ระยะกลุ่มทดลองเข้าร่วมโปรแกรมฯ จำนวน 10 ครั้งรวม 15 ชั่วโมง 3) ระยะให้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบประเมินหลังการทดลอง (Posttest)

ประชากร คือ นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 - 4 ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 13,133 คน และกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 - 4 ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยในขั้นตอนที่ 3 ได้เป็นวิธีการศึกษาเชิงจิตวิทยาโดยการวิเคราะห์พฤติกรรม (Analysis of Behavior) มีแนวทางในการพิจารณากำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามหลักการทั่วไป (General Rule) ใช้ผู้เข้าร่วมการทดลองอย่างน้อย 15 - 20 คน เพื่อให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ และป้องกันการสูญหายของข้อมูล ผู้วิจัยจึงเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างให้ได้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน จากนั้นผู้วิจัยสุ่มกลุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่มตามแบบแผนการทดลอง (Random Assignment) โดยการจับฉลากแบบไม่ใส่กลับ (Sampling Without Replacement) เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 15 คน กลุ่มควบคุม จำนวน 15 คน โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างการวิจัยในขั้นตอนที่ 3 ได้แก่

1. เป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาชั้นปีที่ 1 - 4 มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา
2. มีอายุ 18 ปีขึ้นไป มีสุขภาพแข็งแรง สามารถฟัง พูด อ่าน เขียน ภาษาไทยได้ปกติ
3. มีความสนใจในการเข้าร่วมโปรแกรมการให้การปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้าง

ความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา และมีคะแนนจากการทำแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลางถึงระดับน้อย และเกณฑ์ในการคัดออกกลุ่มตัวอย่างการวิจัยในระยะที่ 2 และระยะที่ 3 ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมโปรแกรมการให้การปรึกษาฯ ไม่ครบตามที่กำหนด

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย ดังนี้

1. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. วิเคราะห์ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence)

เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับนิยามเชิงปฏิบัติการ

3. วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นแบบความสอดคล้องภายในโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ ครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient)

4. การแสดงค่าความสัมพันธ์รายข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ โดยใช้สูตรสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation: rXY)

5. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันอันดับสอง (Confirmation Factor Analysis: CFA) เพื่อทดสอบยืนยันโครงสร้างความฉลาดทางดิจิทัลของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

6. . การวิเคราะห์เปรียบเทียบความ t - test แบบ independent และ dependent

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนาการปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา ผู้วิจัยจะได้เสนอผลการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ผู้วิจัยได้สำรวจความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน โดยคัดเลือกตัวอย่างด้วยวิธีสุ่มแบบโควตา นักศึกษาทุกคนได้รับแบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 6 ด้าน ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและนำมาคำนวณค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเพื่อวัดระดับความสามารถในแต่ละ องค์ประกอบ ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีทักษะเชิงสร้างสรรค์ในระดับ “มาก” ทุกด้าน ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.46)

จากผลการวิเคราะห์ในแต่ละองค์ประกอบ พบว่า 1) ด้านการสำรวจปัญหา มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับ “มาก” ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.50) รองลงมา คือ 2) ด้านการดำเนินการแก้ปัญหา อยู่ในระดับ “มาก” ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.52) 3) ด้านการสร้างความคิด อยู่ในระดับ “มาก” ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.44) 4) ด้านการสร้างเป้าหมาย อยู่ในระดับ “มาก” ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.56) 5) ด้านการเลือกวิธีการ อยู่ในระดับ “มาก” ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.69) และ 6) ด้านการประเมินผลการแก้ปัญหา อยู่ในระดับ “มาก” ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.71) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาโปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา พัฒนาจากแนวคิดความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์ของ Harris (2002) จำนวน 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การสำรวจปัญหา (Exploring the Problem) การสร้างเป้าหมาย (Establishing Goals) การสร้างความคิด (Generating Ideas) การเลือกวิธีการ (Choosing the Solution) การดำเนินการแก้ปัญหา (Implementing the Solution) และการประเมินผลการแก้ปัญหา (Evaluating the Solution) จากองค์ประกอบนำไปสู่การพัฒนาโปรแกรมการให้คำปรึกษาทั้งหมด 10 ครั้ง ได้แก่ 1) ปฐมนิเทศและสร้างสัมพันธภาพ 2) สำรวจปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล 3) รู้เท่าทันตัวเอง 4) ปรับเปลี่ยนมุมมองใหม่ 5) สร้างความคิดที่หลากหลายในการพิชิตปัญหา 6) การวางแผนเส้นทาง 7) ลงมือทำ...แล้วนำไปใช้ 8) ผลสะท้อนกลับของการเดินทาง 9) การบูรณาการความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และ 10) ยุติการให้การศึกษา เป็นการปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม Google meet โดยใช้เวลาครั้งละ 60 - 90 นาที โดยนำโปรแกรมการให้คำปรึกษาฯ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และนำไปทดลองใช้ (Try Out) นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน เพื่อนำข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงโปรแกรมการให้คำปรึกษามีประสิทธิภาพ

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาผลการใช้โปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา มีผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาโดยรวม ของกลุ่มทดลอง (Experimental Group) ระหว่างก่อน-หลังทำกิจกรรม

ตัวแปร	การวัด				t-Dependent	df	p-value
	ก่อนการทดลอง (n = 15)		หลังการทดลอง (n = 15)				
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
กลุ่มทดลอง (Experimental Group)	3.17	.42	4.31	.29	-7.436***	14	.000

*** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001



จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มทดลอง หลังจากผ่านโปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์ ทั้ง 10 ครั้ง มีค่าเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยรวม สูงกว่าก่อนการได้รับโปรแกรมฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($M = 4.31 > M = 3.17$)

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลอง (Experimental Group) ระหว่างก่อน-หลังทำกิจกรรม

ตัวแปร	การวัด				t-Dependent	df	p-value
	ก่อนการทดลอง (n = 15)		หลังการทดลอง (n = 15)				
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.			
1. ด้านการสำรวจปัญหา	2.96	.39	4.41	.430	-7.581	14	.000
2. ด้านการสร้างเป้าหมาย	2.98	.531	4.38	.424	-7.321	14	.000
3. ด้านการสร้างความคิด	3.29	.75	4.33	.51	-4.250	14	.001
4. ด้านการเลือกวิธีการ	3.28	.66	4.17	.54	-4.129	14	.001
5. ด้านการดำเนินการแก้ปัญหา	3.24	.64	4.34	.47	-5.054	14	.000
6. ด้านการประเมินผลการแก้ปัญหา	3.28	.53	4.22	.31	-5.905	14	.000

จากตารางที่ 2 พบว่า หลังจากนักศึกษาที่ทำกิจกรรมผ่านโปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการ มีค่าเฉลี่ยความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา สูงกว่าก่อนได้รับโปรแกรมฯ ทั้ง 6 ด้าน 1) ด้านการสำรวจปัญหาสูงกว่าก่อนการได้รับโปรแกรมฯ ($M = 4.41 > M = 2.96$) 2) ด้านการสร้างเป้าหมาย สูงกว่าก่อนการได้รับโปรแกรมฯ ($M = 4.38 > M = 2.98$) 3) ด้านการสร้างความคิด สูงกว่าก่อนการได้รับโปรแกรมฯ 1 ($M = 4.33 > M = 3.29$) 4) ด้านการเลือกวิธีการ สูงกว่าก่อนการได้รับโปรแกรมฯ ($M = 4.17 > M = 3.28$) 5) ด้านการดำเนินการแก้ปัญหา สูงกว่าก่อนการได้รับโปรแกรมฯ ($M = 4.34 > M = 3.24$) และ 6) ด้านการประเมินผลการแก้ปัญหา สูงกว่าก่อนการได้รับโปรแกรมฯ ($M = 4.22 > M = 3.28$)

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาโดยรวม ระหว่างกลุ่มทดลอง (Experimental Group) กับกลุ่มควบคุม (Control Group) หลังการทดลองใช้โปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์ ด้วยสถิติทดสอบ t-test Independent

ตัวแปร	กลุ่ม	n	$\bar{X}$	S.D.	t-Independent	df	p-value
ความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาโดยรวม	ทดลอง	15	4.31	.29	7.736	28	.000
	ควบคุม	15	3.21	.46			

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มทดลอง (Experimental Group) หลังจากที่ได้รับการทดลองใช้โปรแกรมการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย ความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาโดยรวม สูงกว่ากลุ่มควบคุม (Control Group) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 ($M = 4.31 > M = 3.21$)

อภิปรายผล

การศึกษาและพัฒนาศักยภาพการให้การศึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา อภิปรายผลตามการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา อยู่ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักศึกษามีทักษะและความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลก ไซเบอร์ ส่งผลให้นักศึกษาเห็นความสำคัญของการจัดการปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ประกอบกับการเรียนรู้ที่ให้ความ สำคัญกับทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ นักศึกษาจึงสามารถประยุกต์ใช้ทักษะ ดังกล่าวในการรับมือกับปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ วชิรินทร์ คงพิบูลย์ ที่กล่าว ว่าในการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ เป็นความสามารถในการ คิดค้นหาคำตอบในการแก้ไขปัญหาคือการแก้ไขปัญหานั้นเฉพาะหน้าที่มีวิธีการแก้ปัญหา ที่มีความแตกต่างแปลกใหม่ไปกว่าเดิม สามารถเลือกวิธีการแก้ปัญหาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ได้ สามารถ อธิบายถึงเหตุผลและประยุกต์ใช้กระบวนการแก้ปัญหาได้ อย่างสมเหตุสมผล ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้ (วชิรินทร์ คงพิบูลย์, 2566) สอดคล้องกับ พาดา นวนลิน และไสว พักขาว ที่ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ ปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังได้รับการจัดการเรียนโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (พาดา นวนลิน และไสว พักขาว, 2564) และการศึกษาของ นลินทิพย์ คชพงษ์ ที่ศึกษาการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงจิตวิทยาเพื่อเสริมสร้างการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สำหรับ นักศึกษาวิชาชีพครู พบว่า ในระยะหลังการทดลองกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงจิตวิทยา เพื่อเสริมสร้างการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู มีระดับความสามารถในการแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์สูงกว่าระยะก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (นลินทิพย์ คชพงษ์, 2561)

2. เพื่อพัฒนาโปรแกรมการให้การปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมการให้การปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถใน การแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา ประกอบไปด้วยการให้การปรึกษา เชิงบูรณาการจำนวน 10 ครั้ง โดยแต่ละขั้นตอนถูกออกแบบอย่างมีระบบและสอดคล้องกับหลักการทางจิตวิทยา เพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ในบริบทของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และ การนำแนวคิด 6 องค์ประกอบของ Harris, R. มาเป็นกรอบแนวทางในการออกแบบและพัฒนา ซึ่งครอบคลุม กระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ ได้แก่ การสำรวจปัญหา (Exploring the Problem), การสร้างเป้าหมาย (Establishing Goals), การสร้างความคิด (Generating Ideas), การเลือกวิธีการ (Choosing the Solution), การดำเนินการแก้ปัญหา (Implementing the Solution) และการประเมินผลการแก้ปัญหา (Evaluating the Solution) (Harris, R., 2002)

3. เพื่อศึกษาผลโปรแกรมการให้การปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ผลการวิจัยพบว่า ผลการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า โปรแกรมการให้การปรึกษาเชิงบูรณาการแบบ ออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ของนักศึกษาในเชิงสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ ผู้เข้าร่วมโปรแกรมมีระดับความสามารถในการแก้ปัญหา เพิ่มขึ้นในทุกองค์ประกอบ ทั้งด้านการสำรวจปัญหา การตั้งเป้าหมาย การสร้างแนวคิด การเลือกแนวทางแก้ไข การลงมือปฏิบัติ และการประเมินผล ซึ่งสะท้อนถึงพัฒนาการทั้งทางความคิด การตัดสินใจ และการจัดการอารมณ์



อย่างมีเหตุผลผลการศึกษานี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Hellström, C. ที่กล่าวถึงกระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ว่าจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการจัดการกับสถานการณ์ที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลที่ต้องใช้ทั้งเหตุผลและทักษะด้านอารมณ์ร่วมกันในการตัดสินใจ (Hellström, C., 2015) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Hellström, C. ที่พบว่า ผู้ที่มีทักษะในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จะสามารถฟื้นตัวจากผลกระทบทางจิตใจจากการถูกกลั่นแกล้งได้เร็วกว่า และสามารถนำประสบการณ์เชิงลบไปใช้พัฒนาแนวทางความสัมพันธ์เชิงบวกในอนาคตได้ (Hellström, C., 2015)

ในงานวิจัยของ สุภาวดี เจริญวานิช ระบุว่าปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลมีแนวโน้มทวีความรุนแรง โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนและนักศึกษาที่มีความเปราะบางทางอารมณ์ การกลั่นแกล้งในรูปแบบนี้สามารถนำไปสู่ความรู้สึกด้อยคุณค่าในตนเอง ภาวะซึมเศร้า และการถอนตัวออกจากสังคม งานวิจัยของผู้วิจัยจึงตอบสนองต่อการแก้ไขและป้องกันปัญหานี้โดยตรงด้วยการพัฒนาโปรแกรมที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2560) จากผลการศึกษา กวินทิพย์ จันทนิยม และคณะ ซึ่งพบว่า การให้คำปรึกษาออนไลน์ตามแนวทางทฤษฎีเน้นทางออกระยะสั้นสามารถลดความเครียดในกลุ่มพนักงานบริษัทได้อย่างมีนัยสำคัญ การลดความเครียดและการพัฒนาทักษะการจัดการปัญหาส่งผลต่อความสามารถในการเผชิญปัญหาในชีวิตจริง เช่นเดียวกับผลการวิจัยปัจจุบันที่แสดงให้เห็นว่านักศึกษาที่เข้าร่วมโปรแกรมการให้คำปรึกษาออนไลน์มีความสามารถในการจัดการกับปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์มากขึ้น (กวินทิพย์ จันทนิยม และคณะ, 2563)

จากการศึกษาโดยการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมการให้คำปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์ มีคะแนนเฉลี่ยด้านความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสะท้อนว่าโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างความสามารถในการรับมือกับปัญหาที่ซับซ้อนในโลกโซเชียลได้อย่างสร้างสรรค์และเป็นระบบ กลุ่มควบคุมซึ่งไม่ได้รับการฝึกทักษะหรือมีโอกาสเรียนรู้เชิงกระบวนการ จึงมีแนวโน้มที่จะยังไม่สามารถแยกแยะสถานการณ์ ปรับตัว หรือหาทางออกต่อการถูกรังแกในโลกออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบของ Machmutow, K. et al. ระบุว่าผู้ที่ไม่ได้รับการสนับสนุนด้านทักษะการเผชิญปัญหามีแนวโน้มใช้การหลีกเลี่ยง ตอบโต้ หรือซึมซับผลกระทบทางจิตใจอย่างรุนแรง (Machmutow, K. et al., 2013) ผลการวิจัยยังสนับสนุนแนวคิดของ Corey, G. ที่ชื่อว่า “การปรึกษาเชิงบูรณาการ” (Integrative Counseling) ซึ่งผสมผสานเทคนิคจากทฤษฎีต่าง ๆ อย่างเหมาะสมกับบริบทของผู้รับบริการปรึกษา จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาแนวทางการปรับตัว การยอมรับตนเอง และการตัดสินใจในสถานการณ์ที่มีความซับซ้อนทางอารมณ์ได้ดีขึ้น โดยเฉพาะเมื่อนำกระบวนการเหล่านี้มาใช้ในการเรียนรู้แบบออนไลน์ ก็สามารถเอื้อให้ผู้เรียนฝึกฝนได้แม้อยู่ในสถานการณ์จริงที่ไม่ได้อยู่ในห้องเรียน (Corey, G., 2017)

ด้วยเหตุนี้ ตามแนวทางของ Trilling, B. & Fadel, C. โปรแกรมการให้คำปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์ที่พัฒนาขึ้นจึงสามารถตอบโจทย์การเรียนรู้ในยุคดิจิทัล โดยไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนสามารถเผชิญและจัดการกับปัญหาโซเชียลบูลลี่ได้อย่างสร้างสรรค์เท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่เสริมสร้าง ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีสติ มีเหตุผล และเคารพผู้อื่น อย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Trilling, B. & Fadel, C., 2009)

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาและพัฒนาการปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษา พบว่า นักศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลามีระดับความสามารถในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะในด้านการสำรวจปัญหา และการดำเนินการแก้ไข อย่างไรก็ตาม ด้านการประเมินผลการแก้ปัญหาที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด สะท้อนถึงข้อจำกัด ในการวางระบบการประเมินผลอย่างรอบด้านและมีประสิทธิภาพ งานวิจัยในอนาคตจึงควรให้ความสำคัญกับการพัฒนา เครื่องมือและกระบวนการประเมินผลที่ครอบคลุมและแม่นยำมากยิ่งขึ้น เพื่อให้สะท้อนถึงผลการดำเนินงานได้ อย่างเป็นระบบ วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลการพัฒนาโปรแกรมการให้การปรึกษาเชิงบูรณาการแบบออนไลน์ ผู้วิจัย ได้ออกแบบโปรแกรมจำนวน 10 ครั้ง โดยมุ่งเน้นเสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ในโลกไซเบอร์ผ่าน กิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การรู้เท่าทันตนเอง การสร้างแนวคิดใหม่ และการลงมือปฏิบัติจริง โดยผลการทดลอง ยืนยันว่าโปรแกรมมีความเหมาะสมทั้งในด้านโครงสร้างและเวลา แต่เพื่อให้โปรแกรมมีความยืดหยุ่นและ ครอบคลุมบริบทที่หลากหลายยิ่งขึ้น ควรพัฒนาโปรแกรมเพิ่มเติมสำหรับกลุ่มผู้ใช้ที่มีข้อจำกัด เช่น ผู้พิการ หรือ ผู้ที่ไม่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างเต็มที่ วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ผลการศึกษาโปรแกรม พบว่า นักศึกษากลุ่ม ทดลองมีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งเมื่อเปรียบเทีย บก่อนและหลังการทดลอง และเมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุม อย่างไรก็ตาม ควรมีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพิ่มเติมจาก ผู้เข้าร่วม เพื่อสะท้อนประสบการณ์ ข้อจำกัด และข้อเสนอแนะที่แท้จริงในการใช้งานโปรแกรม รวมทั้งควรศึกษา เปรียบเทียบกับรูปแบบการให้การปรึกษาอื่น ๆ เช่น การให้คำปรึกษาแบบตัวต่อตัว เพื่อประเมินประสิทธิภาพใน บริบทที่แตกต่างกัน และปรับใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะของผู้รับบริการแต่ละกลุ่ม

เอกสารอ้างอิง

- กวิณทิพย์ จันทนิม และคณะ. (2563). ผลการปรึกษาออนไลน์รายบุคคลทฤษฎีเน้นทางออกระยะสั้นต่อความเครียด ในการทำงานของพนักงานบริษัท. วารสารการวัดผลการศึกษา, 37(101), 114-126.
- กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. (2563). ผู้ใหญ่เอ็นดูแต่ทำร้ายหนูไม่รู้ตัว. เรียกใช้เมื่อ 14 พฤษภาคม 2567 จาก <https://shorturl.asia/JyK6W>
- ชาลวิทย์ พรนภดล. (2560). ความชุกและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ในระดับชั้น ม.1-3. ใน รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- _____. (2561). ป้องภัยใกล้ตัวลูกจาก Cyber bullying. เรียกใช้เมื่อ 23 เมษายน 2567 จาก <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=27717>
- นลินทิพย์ คพพงษ์. (2561). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงจิตวิทยาเพื่อเสริมสร้างการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู. ใน วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาศักยภาพ มนุษย์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- พาดาน นวนลิน และไสว พักขาว. (2564). การพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหากลั่นแกล้งในโลก ออนไลน์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. ใน วิทยานิพนธ์ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2562). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัชรินทร์ คงพิบูลย์. (2566). การจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, 22(1), A1-A4.
- ศุภากร หวัง และสมชาย เตียวกุล. (2562). การถูกกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาศาสา วิทยาศาสตร์ สุขภาพ. วารสารจิตวิทยาคลินิก, 50(2), 17-27.



- สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์: ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น. วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 25(4), 640-644.
- Corey, G. (2017). Theory and practice of counseling and psychotherapy. (10th ed.). Boston: Cengage Learning.
- Harris, R. (2002). Creative problem solving: A step-by-step approach. New York: Wiley.
- Hellström, C. (2015). Effects of adolescent onlinegaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms. Upsala journal of medical sciences, 120(4), 263-275.
- Machmutow, K. et al. (2013). Peer victimisation and depressive symptoms: Can specific coping strategies buffer the negative impact of cybervictimisation? London: Routledge.
- Trilling, B. & Fadel, C. (2009). 21st century skills: Learning for life in our times. New Jersey: John Wiley & Sons.