

การพัฒนาโปรแกรมลดจริยธรรมหลุดตามแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนและการเรียนรู้ แบบฉากทัศน์เป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย:

กระบวนการพัฒนาและผลการทดลองนำร่อง

Development of a Program for Decreasing Moral Disengagement Based on Future Oriented Concept with Self-control and Scenario-based Learning Approaches for Upper Secondary School Students: Developmental Process and the Preliminary Tryout Experiment Result

สุรไกร นันทบุรมย์* ชาริณี ตริวรวิญญู และ อัมพร ม้าคนอง

Surakrai Nantaburom, Charinee Triwaranyu and Aumporn Makanong

สาขาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Faculty of Education, Chulalongkorn University

*Corresponding author, Email: Surakrai.n@kvis.ac.th โทร. 084-4344431

วันที่ส่งบทความ 2 มิถุนายน 2564 วันที่แก้ไขครั้งสุดท้าย 28 สิงหาคม 2564

วันที่ตอบรับบทความ 30 สิงหาคม 2564 วันที่เผยแพร่ออนไลน์ 1 มกราคม 2566

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาโปรแกรมลดจริยธรรมหลุดตามแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน และการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 2. เพื่อศึกษาผลการทดลองนำร่อง การนำโปรแกรมไปใช้จัดการเรียนการสอน โดยมีวิธีการดำเนินงานวิจัย 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาโปรแกรมและแบบบันทึกการเรียนรู้ การประเมินค่าความตรงตามเนื้อหา ทฤษฎี และวัตถุประสงค์ ด้วยวิธีการประเมินความสอดคล้องรายข้อ (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ การวิเคราะห์ผลการวิจัย ประกอบไปด้วย การวิเคราะห์ความตรงของโปรแกรมและแบบบันทึกการเรียนรู้จากการประเมินค่า IOC มีค่า เท่ากับ 1.00 และข้อมูลป้อนกลับของผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า ต้องปรับปรุงเพิ่มความซับซ้อนของสถานการณ์ คำถาม และการวิเคราะห์บทเรียน สื่อการเรียนรู้ให้มีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับผู้เรียนยิ่งขึ้น ระยะที่ 2 การทดลองนำร่องของโปรแกรม จำนวน 3 บทเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 8 คน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสังเกต และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบสังเกตผลการวิจัย พบว่า โปรแกรม ประกอบด้วย หลักการของโปรแกรม ได้แก่ 1) การนำผู้เรียนเผชิญสถานการณ์ที่มีความขัดแย้ง 2) การให้ผู้เรียน วางแผนอนาคตตามสถานการณ์ 3) การช่วยเหลือผู้เรียนในการสร้างทางเลือกเพื่อตัดสินใจ 4) การสนับสนุน ให้ผู้เรียนกำกับติดตามตนเอง 5) การอภิปรายผลการเรียนรู้ 6) การสรุปผลการเลือกโปรแกรม ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขึ้นเผชิญสถานการณ์ และปัญหา 2) ขึ้นรับรู้ตนเอง 3) ขึ้นวางแผนมุ่งอนาคตและสร้างทางเลือก 4) ขึ้นดำเนินการตามแผน 5) ขึ้นอภิปรายถึงสาเหตุและผลของการตัดสินใจ 6) ขึ้นสร้างกรอบทางจริยธรรม และผลการทดลองนำร่องพบว่า ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามกิจกรรมการเรียนรู้ของโปรแกรมที่กำหนดไว้ได้

คำสำคัญ: จริยธรรมหลุด ลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน การเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน

Abstract

This study aimed to: firstly, research and develop a program for decreasing moral disengagement based on future-oriented concept with self-control and scenario-based learning approaches for upper secondary school and secondly, study the result of the program tryout for the purpose of teaching and learning management. The study was designed in 2 phases. The first phase was the period for the study of documents and related studies for the development of the program and the learning log. Validity of the instruments (content validity, theory validity and objective validity) was obtained from the experts' assessment of individual items with the method of Item Objective Congruence (IOC). The results showed that analysis of the validity of the program and the learning log each had the IOC score of 1.00 but the experts' feedback indicated a need to increase complexity of the situations used and questions as well as analysis of the lessons used. Learning materials needed continuity and they had to be easy to understand and more appropriate for the students in the study. The second phase was the program's tryout with 3 lessons. The sample in Phase 2 consisted of 8 high school students. Data were collected with observation forms and the qualitative data collected were analyzed. The findings revealed that, firstly, the program comprised principles of the programs, namely 1) Getting students to face conflicting situations 2) Getting students to make future-plans based on the given situation 3) Helping students to make a choice from the plans 4) Encouraging students to develop self-regulation 5) Discussing learning results 6) Summarizing the choices. Secondly, the program consists of 6 stages as follows 1) Facing situations and conflicts 2) Raising self-awareness 3) Planning for the future and making choices 4) Implementing the plan 5) Discussing causes and result of the decision 6) Constructing a moral framework. Thirdly, the program's tryout indicated that the students could enhance their learning based on the designed program activities.

Keywords: *Moral Disengagement, Future Oriented with Self-Control, Scenario-Based Learning*

บทนำ

ในปัจจุบันเราสามารถพบปัญหาทางจริยธรรมในสังคมได้มากมายผ่านทุกช่องทาง ทุกที่ ทุกระดับสังคม ในวงกว้าง และในประเทศไทยเองนั้นเราก็มักจะได้รับข้อมูลรายงานการกระทำความผิดทางจริยธรรมอยู่เสมอ ซึ่งพบการกระทำความผิดจริยธรรมในทุกระดับสังคม ทุกเพศ และวัย โดยเฉพาะเยาวชนที่พบการกระทำความผิดที่หลากหลาย ทั้งนี้พบว่า เยาวชนไทยมีการกระทำความผิดจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เช่น การใช้ความรุนแรง ปัญหาครอบครัว ปัญหาทางเพศ การติดการพนัน ยาเสพติด ฯลฯ (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2539) และการกระทำความผิดที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรม หรือการสร้างความสะดวกอื่นให้แก่สังคม เช่น เด็กอายุระหว่าง 13-18 ปี มีปัญหาเด็กแว้นหรือการขับซิมมอเตอร์ไซด์เป็นกลุ่มที่ก่อความเดือดร้อนให้ผู้อื่น (Songyoo, 2016) ปัญหาท้องก่อนวัยอันควรของวัยรุ่น (Preedachaschavaan, Sakdivorapong, & Satitwityanan, 2013) นอกจากนี้ยังพบปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียน เช่น พบการรับจ้างทำการบ้าน (Prakittisuwatanaporn, 2014) และปัญหาด้านความซื่อสัตย์สุจริต ความอดทน และการเสียสละในนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

(Bhiromrat, K. (2012) จากรายงานดังกล่าวนี้พบว่า เยาวชนไทยในระดับมัศึกษานั้นมีปัญหาทั้งด้านอาชญากรรม และด้านอื่น ๆ โดยเฉพาะในด้านการเรียน ทั้งนี้เมื่อพิจารณาถึงสาเหตุของการกระทำผิดจริยธรรมนั้นสามารถพิจารณาได้จากหลากหลายมุมมอง โดยมีทฤษฎีที่อธิบายว่า ทำไมคนเราถึงกระทำความผิดจริยธรรมหรือสร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่น คือ ทฤษฎีจริยธรรมหลุดของ อัลเบิร์ต บันดูรา (Bandura, 2002, 2012) เป็นทฤษฎีที่อธิบายถึง จริยธรรมหลุด (Moral Disengagement) หมายถึง พฤติกรรมที่คนมีพฤติกรรมไม่สอดคล้องกับระดับหรือมาตรฐานทางจริยธรรม ซึ่งความไม่สอดคล้องดังกล่าวก่อให้เกิดความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น โดยเกิดจากการแทรกแซงภายในตัวบุคคล (internalized intervention) และสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมบางประการที่ประกอบไปด้วยกลไก 8 ประการดังต่อไปนี้ 1. การให้เหตุผลทางจริยธรรม หรือการตัดสินทางจริยธรรมที่ผิดจริยธรรม (Moral Justification) 2. การใช้คำพูดให้ดูดี (Euphemistic Labeling) 3. การเปรียบเทียบทางสังคม (Advantage Comparison) 4. การปิดความรับผิดชอบ (Displacement Responsibility) 5. การกระจายความรับผิดชอบ (Diffusion of Responsibility) 6. การบิดเบือนผลการกระทำ (Distorting Consequences) 7. การไม่ยอมรับผิด หรือโยนโทษให้ผู้อื่น (Attribution of Blame) 8. การลดคุณค่าความเป็นมนุษย์ (Dehumanization) นอกจากนี้บันดูรายังมีความเชื่อว่า จริยธรรมที่ใช้ควบคุมตนเองนั้นเป็นผลมาจากพฤติกรรม (Behavior) พุทธิพิสัย (Cognitive) และสิ่งแวดล้อมทำงานร่วมกันอย่างต่อเนื่องทำให้เกิดมาตรฐานทางจริยธรรม แต่บางครั้งจริยธรรมหลุดก็เกิดขึ้นได้ ในบางบริบท หรือสิ่งแวดล้อมบางประการสามารถกระตุ้น (Trigger) ให้เกิดจริยธรรมหลุดที่สร้างความเดือดร้อนได้ (Bandura, 2002, 2012; Moore, 2015) เช่น การที่บุคคลตัดสินใจกระทำทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนโดยรู้อยู่แล้วว่าสิ่งนี้ไม่ถูกต้อง แต่ก็ยังตัดสินใจกระทำลงไปเนื่องจากสถานการณ์ หรือมีเหตุแทรกแซงภายในให้ตัดสินใจทำลงไป และเมื่อเขาได้กระทำความเดือดร้อนลงไปแล้ว ได้ให้เหตุผลในเชิงที่ว่าไม่ได้ตั้งใจ หรือไม่ใช่ความผิดของเขาเอง นอกจากนี้ยังพบผลการศึกษาที่บ่งชี้ว่า วัยรุ่น (Adolescent) นั้นมีแนวโน้มการปรับใช้พฤติกรรมจริยธรรมหลุดมากกว่าวัยอื่น ซึ่งเป็นปัญหาที่สมควรได้รับการแก้ไขอย่างเหมาะสม เนื่องจากหากไม่ได้รับการแก้ไขอย่างเหมาะสมจะกลายเป็นปัญหาต่อเนื่องในวัยผู้ใหญ่ (Caroli, & Sagone, 2014) เมื่อพิจารณาจากสถานการณ์ปัญหาและสาเหตุจากทฤษฎีนี้ทำให้เราสามารถสันนิษฐานได้ว่า แม้ว่าจะมีระบบการศึกษาที่พัฒนาจริยธรรมของเยาวชนตามมาตรฐานของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาของชาติแล้ว แต่ก็ยังมีการกระทำผิดได้เมื่อความรู้ ทักษะทางจริยธรรม ไม่สอดคล้องกับการกระทำทางจริยธรรมที่แสดงออก อันมาจากสาเหตุทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคลได้ การพัฒนาจริยธรรมตามหลักสูตรแกนกลางได้นำเสนอแนวทางไว้แล้วที่อาจยังไม่เพียงพอ ควรต้องมีการศึกษาการป้องกันและการลดการเกิดจริยธรรมหลุดสำหรับเยาวชนโดยเฉพาะในวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีแนวโน้มแสดงพฤติกรรมจริยธรรมหลุดสูงเพื่อลดปัญหาจริยธรรมหลุดในวัยรุ่นลง และลดปัญหาจริยธรรมที่ต่อเนื่องในวัยผู้ใหญ่ที่อาจสร้างความเดือดร้อนมากกว่าวัยรุ่นในอนาคต และอาจสร้างความเสียหายมากขึ้นในวัยผู้ใหญ่ (Hymel, Rocke-Henderson, & Bonanno, 2005; Kutner, & Alessandro, 2000; Osofsky, Bandura, & Zimbardo, 2005; Paciello, Fida, Tramontano, & Cole, 2013) ทั้งนี้เมื่อค้นคว้างานวิจัย มีความพยายามในการศึกษาเกี่ยวกับการแก้ไขพฤติกรรมจริยธรรมหลุดโดย Aly, Taylor, and Karnovsky (2014) มีข้อค้นพบว่า การสอนจริยธรรมโดยเน้นเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้นของการก่อวินาศกรรม (Terrorism) โดยใช้กลไกของจริยธรรมหลุดมาอธิบายผลของการก่อวินาศกรรมนั้นสามารถทำให้ผู้เรียนมีจริยธรรมหลุดลดลงในบางกลไก แต่การศึกษาในครั้งนี้เป็นการสอนกลไกจริยธรรมหลุดโดยตรงและเป็นการเรียนการสอนที่ใช้ประเด็นการก่อวินาศกรรมโดยเฉพาะ ซึ่งไม่สอดคล้องกับปัญหาจริยธรรมที่เกิดขึ้นในบริบททางสังคมและช่วงวัยมัธยมศึกษาตอนปลายของประเทศไทย ผู้วิจัยจึงเห็นช่องว่างทางองค์ความรู้ที่จะพัฒนาโปรแกรมทางการศึกษาที่จะช่วยพัฒนาเยาวชนไทย โดยเฉพาะวัยรุ่นหรือระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเฉพาะ จึงต้องมีการศึกษาแนวทางการแก้ไขปัญหจริยธรรมหลุดที่เหมาะสมกับบริบทของสังคม และเยาวชน

ไทยเพิ่มเติม ซึ่งการพัฒนาให้เยาวชนมีการลดลงของจริยธรรมที่มีลักษณะเฉพาะนั้น ผู้วิจัยค้นพบว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้านการศึกษที่เรียกว่า โปรแกรม ที่มีลักษณะเป็นการจัดการศึกษาให้กับกลุ่มเป้าหมายที่มีความเฉพาะเจาะจง และสามารถช่วยแก้ไขปัญหามีลักษณะเฉพาะมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้แก้ปัญหาจริยธรรมหลุด (Tyler, 1986) โดยนำมาพัฒนาร่วมกับทฤษฎีที่สามารถใช้พัฒนาจริยธรรมได้

เมื่อศึกษาแนวคิด ทฤษฎีทางจิตวิทยาที่สามารถช่วยพัฒนาจริยธรรมนั้นพบว่า แนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน (Self-Control with Future Oriented) เป็นแนวคิดสำคัญที่สามารถช่วยพัฒนาจริยธรรมได้ โดยทฤษฎีได้อธิบายว่า แนวคิดดังกล่าวนี้เป็นจิตลักษณะของคนที่สามารถควบคุมตนเองที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจริยธรรมที่เหมาะสม ซึ่งบุคคลที่มีจิตลักษณะนี้จะมีการกำหนดภาพอนาคตที่ดีกว่าปัจจุบันในระยะยาว โดยที่บุคคลนั้นจะต้องมีการวางแผนเพื่อให้ไปถึงจุดหมายในอนาคตที่กำหนดไว้ และต้องมีการกำกับติดตามเตือนตนเอง ประเมินตนเอง บุคคลที่มีลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนนั้นจะมีแนวโน้มมีพฤติกรรมทางจริยธรรมที่ดี (ตุลเดียน พันธุมนาวัน, 2551) หากนำแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนได้จะเกิดประโยชน์อย่างสูงกับการพัฒนาจริยธรรมของผู้เรียน

นอกเหนือไปจากแนวคิดมุ่งอนาคตควบคุมตนแล้ว ยังมีการศึกษาค้นพบแนวคิด ทฤษฎีทางการศึกษาที่ช่วยพัฒนาจริยธรรมในสถานการณ์ที่หลากหลายได้ คือ แนวคิดการเรียนรู้แบบใช้ฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Learning) ซึ่งเป็นแนวคิดทางการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้จากสถานการณ์ที่หลากหลายโดยไม่จำกัดทางเลือกในการตัดสินใจผ่านสถานการณ์ ผู้เรียนสามารถเลือกตัดสินใจอย่างไรก็ได้ในจุดขัดแย้งในสถานการณ์ รวมไปถึงการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลการตัดสินใจของผู้อื่นด้วย โดยแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานนี้เป็นการเรียนรู้ที่ไม่ได้จำกัดทางเลือกหรือผลของทางเลือกในสถานการณ์ที่เผชิญได้อย่างไม่จำกัด แต่เกิดการเรียนรู้จากผลการตัดสินใจของตนเอง และผู้อื่นจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Bannink, 2002; Cobb & et al, 1997; Errington, 2010; Gee, 2004; Kindley, 2002; King, 2006; Narkbubpha, & Pailin, 2016; Nunan, 2004; Sealey & Carter, 2004; Stewart & Simon, 2009; Thomson & et al, 2010)

ทั้งนี้เมื่อวิเคราะห์แนวคิดทฤษฎีทั้งสองดังที่กล่าวมาข้างต้นพบว่า จุดเด่นของแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตนนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาจริยธรรมผ่านการควบคุมตนเองเพื่อผลลัพธ์ที่ดีในอนาคต และแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานจะช่วยพาผู้เรียนเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่จำลองขึ้น และสามารถตัดสินใจได้อย่างอิสระ รวมถึงสามารถเห็นผลดี และผลเสียที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจของตนเอง และผู้อื่น เมื่อเห็นผลเสียจากการตัดสินใจแล้วสามารถช่วยผู้เรียนหลีกเลี่ยงการตัดสินใจที่ก่อให้เกิดผลเสียที่ตามมาได้ และนำไปใช้พัฒนาเป็นพฤติกรรมในการควบคุมตนเองต่อไป ซึ่งคาดว่าจะช่วยลดพฤติกรรมจริยธรรมหลุดของผู้เรียนที่ได้เรียนรู้เมื่อนำสองแนวคิดนี้มาพัฒนาเป็นวิธีการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับระดับช่วงวัยและสภาพแวดล้อมของผู้เรียน โดยสามารถพัฒนาเป็นโปรแกรมเฉพาะให้เหมาะสมกับผู้เรียนในช่วงวัยรุ่น ปัญหา และบริบททางจริยธรรมของผู้เรียนช่วงวัยรุ่น หรือผู้เรียนที่ศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะวิจัยและพัฒนาโปรแกรมลดจริยธรรมหลุดตามแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน และการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่สามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนในช่วงวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายได้ โดยงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งศึกษาและพัฒนาโปรแกรม และการศึกษานำร่องการนำโปรแกรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโปรแกรมลดจริยธรรมหลุดตามแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน และการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อศึกษาผลการทดลองนำร่องของการนำโปรแกรมไปใช้จัดการเรียนการสอน

วิธีการวิจัย และการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ประกอบไปด้วย 2 ระยะ ได้แก่ ระยะการพัฒนาโปรแกรม และการทดลองนำร่องของโปรแกรม สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนาโปรแกรม

1. การศึกษาค้นคว้าทฤษฎี แนวคิดจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาโปรแกรม

1.1 การศึกษาแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน (Self-Control with Future Oriented) มีหลักการจัดการเรียนรู้จากการสังเคราะห์องค์ความรู้ ดังต่อไปนี้ 1) การกำหนดกรอบเวลาระหว่างปัจจุบัน กับอนาคต เพื่อให้เห็นกรอบเวลาในการนำไปวางแผนเพื่อบรรลุเป้าหมายในอนาคต และผลที่จะเกิดตามแผนที่ได้วางไว้ 2) การตั้งเป้าหมายและวางแผนเพื่อไปสู่เป้าหมาย เพื่อให้เห็นความสำคัญของอนาคต และมีความสามารถในการวางแผนและนำแผนงานไปดำเนินการให้บรรลุเป้าหมายในอนาคต 3) การค้นคว้า และสืบสอบ แสวงหาวิธีการที่เหมาะสมกับเป้าหมาย อย่างหลากหลาย และปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เกิดการปฏิบัติอย่างเหมาะสมกับสถานการณ์และผลลัพธ์ที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้ 4) การกำกับตนเอง เพื่อให้เกิดทักษะการกำกับตนเอง และการประเมินปัจจุบันกับเป้าหมาย โดยการสังเกต บันทึก และรายงานพฤติกรรมของตนเอง 5) การปฏิบัติตามแผนด้วยความยืดหยุ่น การปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินการให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำลังเผชิญ เพื่อให้เกิดการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพในปัจจุบัน และสัมพันธ์กับเป้าหมายที่ตั้งไว้ 6) การเสริมแรง การให้รางวัล หรือการมีกลไกในการดักเตือน หรือปรับพฤติกรรมของตนเองเมื่อผลลัพธ์ไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้ได้ด้วยตนเองเพื่อไปสู่เป้าหมายโดยพิจารณาจากผลการกำกับตนเอง

1.2 การศึกษาแนวคิดการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐาน (Scenario-Based Learning) มีหลักการจัดการเรียนรู้จากการสังเคราะห์องค์ความรู้ ดังนี้ 1) การเรียนรู้ผ่านสถานการณ์ หรือฉากเพื่อเชื่อมโยงผู้เรียนเข้าสู่สถานการณ์การเรียนรู้ บริบทที่เชื่อมโยงกับโลกความเป็นจริง 2) การเรียนรู้โดยการเลือกจากทางเลือกที่หลากหลายตามสถานการณ์ที่กำลังเผชิญ เพื่อให้เกิดทางเลือกในการเรียนรู้ 3) การลงมือปฏิบัติ โดยได้รับการกระตุ้น สนับสนุน และช่วยเหลือ เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความสามารถที่มีอยู่เดิม และค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมมาประยุกต์กับปัญหา หรือสถานการณ์ที่กำลังเผชิญ 4) การอภิปรายประสบการณ์ในทางเลือกของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้มุมมอง แนวคิด ความรู้ ความสามารถ และผลของแต่ละทางเลือกที่เหมือน และแตกต่างกัน 5) การเรียนรู้จากผลการกระทำในแต่ละทางเลือก ทั้งแง่บวกและลบ เพื่อเรียนรู้ผลของการตัดสินใจ ลงมือปฏิบัติอย่างหลากหลาย และนำไปปรับใช้อย่างเหมาะสม

1.3 การสังเคราะห์หลักการ และขั้นตอนของโปรแกรม โดยผู้วิจัยนำหลักการจัดการเรียนรู้ของทั้งสองแนวคิดมาสังเคราะห์เป็นหลักการของโปรแกรม ดังต่อไปนี้ 1) การนำผู้เรียนเผชิญสถานการณ์ที่มีความขัดแย้ง เพื่อเรียนรู้ผ่านสถานการณ์ 2) การให้ผู้เรียนวางแผนอนาคตตามสถานการณ์ เพื่อแสวงหาและวิเคราะห์วิธีการที่เป็นไปได้ตามแผนที่วางไว้ 3) การช่วยเหลือผู้เรียนในการสร้างทางเลือกเพื่อตัดสินใจจากทางเลือกต่าง ๆ ที่กำหนดโดยผู้เรียนเองโดยที่ผู้เรียนนำแผนการที่วางไว้มาปรับใช้กับการเรียนรู้ในสถานการณ์ที่เผชิญและสร้างทางเลือกของตนเอง 4) การสนับสนุนให้ผู้เรียนกำกับติดตามตนเอง และการให้รางวัลเมื่อมีแนวโน้มพฤติกรรมที่ดี หรือมีกลไกในการปรับพฤติกรรมที่ไม่ดีของตนเอง เพื่อบรรลุผลตามแผนที่วางไว้โดยไม่มีการกำหนดคำตอบที่ถูกหรือผิดตายตัว 5) การอภิปรายผลกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายจากสถานการณ์และการเลือกพฤติกรรมที่แสดงออก เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากคำตอบที่หลากหลายจากการเลือกของผู้เรียนและเพื่อนที่หลากหลาย 6) การสรุปผลการเลือกของพฤติกรรมที่แสดงออกในเส้นทางเดินเรื่อง เพื่อสรุปผลการเรียนรู้และประเมินผลว่า

พฤติกรรมใดเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม เพราะเหตุใด จากนั้นผู้วิจัยนำหลักการของโปรแกรมมาสังเคราะห์เป็นขั้นตอนของโปรแกรม

1.4 การกำหนดเนื้อหาของโปรแกรม ผู้วิจัยศึกษาบริบท สถานการณ์ทางด้านจริยธรรม และสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า มีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมที่สามารถนำมาพัฒนาเป็นเนื้อหาของโปรแกรม ประกอบไปด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ 1) การรับสื่อออนไลน์ 2) การรับวัฒนธรรมและการปรับตัว 3) ระเบียบวินัย ความเป็นพลเมือง การเมืองการปกครอง และ 4) ประเด็นด้านสิ่งแวดล้อม (จุฑาเดือน พันธมนาวิน, 2551; ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี, 2553; Caprara, & et al, 2009; Petchkam, & Yenjabok, 2014; Preedachaschavaan, Sakdivorapong, & Satitwityanan, 2013; Santanaprasit, 2012; Sagone, & Caroli, 2013; Siwaroms, 2016)

1.5 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ และแนวทางการจัดการเรียนรู้ของโปรแกรม ผู้วิจัยได้นำหลักการ ขั้นตอน และเนื้อหาของโปรแกรม มาออกแบบเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของโปรแกรม โดยกำหนดระยะเวลาจากระยะเวลาการเรียนรู้ 1 ภาคเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวนไม่เกิน 16 สัปดาห์ จึงกำหนดให้มี 4 หน่วยการเรียนรู้ ใช้หน่วยการเรียนรู้ละ 3 ฉาก รวมเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 12 ฉาก ระยะเวลาฉากละ 100 นาที ระยะเวลารวม 12 สัปดาห์ โดยเรียงลำดับหน่วยการเรียนรู้จากเรื่องใกล้ตัวไปไกลตัวของผู้เรียน และกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละฉากประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอนของโปรแกรม

1.6 การสร้างแบบบันทึกการเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากโปรแกรมของผู้เรียน โดยการบันทึกร่องรอยการเรียนรู้หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละบทเรียน โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้วนำมาพัฒนาเป็นข้อคำถามสำหรับผู้เรียน บันทึกการเรียนรู้ตามข้อคำถามเพื่อบันทึกร่องรอยการเรียนรู้จากโปรแกรม ซึ่งประกอบไปด้วยคำถามต่อไปนี้ 1) สิ่งที่ได้เรียนรู้ ความรู้ใหม่ที่ได้รับในวันนี้ 2) แนวคิดมุมมองที่ไม่เคยเรียนรู้มาก่อนคืออะไร 3) สรุปสาระสำคัญการเรียนรู้ 4) ผลดีที่เกิดขึ้นจากทางเลือก และการกระทำของนักเรียนคืออะไร 5) ผลเสียที่เกิดขึ้นจากทางเลือก และการกระทำของนักเรียนคืออะไร 6) อะไรคือสิ่งที่ควรทำในสถานการณ์ที่ได้รับ เพราะอะไร 7) อะไรคือความรู้จากการเรียนที่นักเรียนนำมาใช้ได้บ้าง

2. การตรวจสอบคุณภาพของโปรแกรมโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

2.1 การตรวจสอบคุณภาพของโปรแกรม โดยนำโปรแกรมลดจริยธรรมหลุดตามแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน และการเรียนรู้แบบฉกฉกทัศน์เป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย และแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับร่างให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประเมินค่าความตรงตามเนื้อหา ทฤษฎี และวัตถุประสงค์ที่ได้ใช้ในการพัฒนา โดยการประเมินความสอดคล้องรายข้อ (Item Objective Congruence) หรือ IOC ในประเด็นดังต่อไปนี้ 1) หลักการ ขั้นตอน เนื้อหาของโปรแกรมถูกต้อง สอดคล้องตามทฤษฎีที่ใช้ 2) ระยะเวลาการดำเนินการของโปรแกรมมีความถูกต้องเหมาะสมตามทฤษฎีที่ใช้ 3) กิจกรรมการเรียนการสอนของโปรแกรมฉากที่ 1- 12 มีความถูกต้องตามทฤษฎี หลักการ และขั้นตอนที่กำหนดของโปรแกรม 4) การเรียงลำดับของฉาก บทบาทครู และนักเรียน การวัดประเมินผล มีความถูกต้องตามทฤษฎีที่ใช้ 5) หลักการ ขั้นตอนที่กำหนดของโปรแกรม และโปรแกรมมีความถูกต้องตามหลักทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งผลการประเมินรายข้อในทุกประเด็นในข้างต้นจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่านนั้น มีค่าเท่ากับ 1.00 หมายถึงทุกหัวข้อการประเมินมีความสอดคล้องกับแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน และการเรียนรู้แบบฉกฉกทัศน์เป็นฐานที่ใช้พัฒนาโปรแกรม

2.2 การตรวจสอบคุณภาพของแบบบันทึกการเรียนรู้ของโปรแกรม โดยการนำข้อคำถามไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงตามทฤษฎีที่ใช้พัฒนาโปรแกรม และตรงตามวัตถุประสงค์ของแบบบันทึกโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน จากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิพบว่า ทุกข้อคำถามมีความตรงตามทฤษฎี และมีความตรงตามวัตถุประสงค์เท่ากับ 1.00 หมายถึงแบบบันทึกการเรียนรู้มีความตรงตามทฤษฎีที่ใช้พัฒนา และตรงตามวัตถุประสงค์ของแบบบันทึก

2.3 การให้ข้อมูลป้อนกลับจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 5 ท่าน สามารถสรุปได้ว่า โปรแกรมมีจุดที่สามารถปรับปรุงและพัฒนาในประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้ 1) ระบุสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ ความรู้ใหม่ที่ได้รับในแต่ละฉาก 2) ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ และระบุให้ชัดว่าแนวคิดมุมมองที่ไม่เคยเรียนรู้มาก่อนคืออะไร 3) ให้ผู้เรียนสรุปสาระสำคัญการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและลึกซึ้ง 4) นักเรียนต้องตอบคำถามได้ว่าผลดี ผลเสียที่เกิดขึ้นจากทางเลือกของนักเรียนคืออะไร อะไรคือสิ่งที่ควรหรือไม่ควรทำ เพราะอะไร 5) วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ให้ชัดว่าอะไรคือความรู้จากการเรียนที่นักเรียนนำมาใช้ได้บ้าง และอย่าให้รู้ตัวว่ากำลังอยู่ในโปรแกรมวิจัย

ทั้งนี้ ผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะซึ่งสามารถนำไปสังเคราะห์เป็นข้อมูลเพื่อพัฒนาโปรแกรมดังต่อไปนี้ 1) การนำหลักการและเหตุผลของโปรแกรม ทฤษฎี และงานวิจัยมาสังเคราะห์และพัฒนาเป็นวิธีการ หรือการตั้งคำถามที่นำไปสู่การสร้างจริยธรรมที่เป็นรูปธรรมในกิจกรรมให้มากขึ้น 2) การปรับแผนการจัดการเรียนรู้ให้แต่ละหน่วยการเรียนรู้มีความต่อเนื่องกันมากขึ้นด้วยฉากและจุดขัดแย้งภายในหน่วยเดียวกัน และทำให้คำถามต่อเนื่องกันในแต่ละฉากเพื่อการอภิปรายอย่างต่อเนื่องและลึกซึ้ง 3) การเขียนอธิบายกลยุทธ์ หรือใช้คำถามเพิ่มเติมให้เป็นโครงสร้าง หรือแนวทางการนำไปใช้ในทุก ๆ แผนว่ากลยุทธ์ใดทำให้เกิดการเรียนรู้จริยธรรมในประเด็นใด 4) การปรับจุดขัดแย้งให้มีความซับซ้อนและขัดแย้งเพิ่มขึ้น 5) การนำโปรแกรมไปทดลองควรทำโดยให้ผู้เรียนไม่ทราบว่าเป็นการทดลองโปรแกรมลดจริยธรรมหลุด (Blinded-experiment)

ระยะที่ 2 การทดลองนำร่อง

การทดลองนำร่องเพื่อตรวจสอบว่าโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามหลักการและขั้นตอนของโปรแกรมกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อธิบายดังต่อไปนี้

1. ประชากร คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีอัสสามิคร จำนวน 18 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองนำร่อง ได้แก่ โปรแกรมผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิในระยะที่ 1 และแบบสังเกตการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3. กระบวนการทดลองนำร่องประกอบไปด้วย การจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ของโปรแกรมจำนวน 3 ครั้ง มีกระบวนการดังต่อไปนี้ 1) การทดลองนำร่องครั้งที่ 1 โดยใช้บทเรียนที่ 1 จากหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 2) การทดลองนำร่องครั้งที่ 2 ใช้บทเรียนที่ 4 จากหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 โดยการทดลองครั้งที่ 1 และ 2 ใช้เวลาครั้งละ 100 นาที จำนวนผู้เรียนเข้าร่วมการทดลองนำร่อง 8 คน จึงนำมาทดลองนำร่องครั้งที่ 3 3) การทดลองนำร่องครั้งที่ 3 เป็นการนำข้อค้นพบ ปัญหา และอุปสรรคจากการทดลองครั้งที่ 1 และ 2 มาพิจารณาปรับปรุงบทเรียนแล้วนำมาทดลอง โดยใช้บทเรียนที่ 1 จากหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เวลา 100 นาที ซึ่งเป็นคนละกลุ่มกับการทดลองครั้งที่ 1 และ 2 และเก็บข้อมูลจากแบบสังเกตระหว่างทดลอง สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 ข้อมูลจากการทดลองนําร่องครั้งที่ 1 - 2

ประเด็นที่พบ	ปัญหาและอุปสรรค	แนวทางแก้ไข
ระยะเวลาที่ใช้ในการสอน	บางขั้นตอนของกิจกรรมอาจใช้เวลามากกว่าที่กำหนด เช่น การอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้	กำหนดกิจกรรมให้ยืดหยุ่นเหมาะสมกับเวลา อาจไม่ต้องอภิปรายทุกคน ใช้การแสดงความคิดเห็นและสอบถามความเหมือนหรือต่างในทรศนะหรือคำตอบของผู้เรียน
การเรียนรู้ตามขั้นตอนของกิจกรรมที่กำหนดและความต่อเนื่องของกิจกรรม	ผู้เรียนไม่ได้วางแผนพฤติกรรมตามกำหนดเนื่องจากไม่เข้าใจบทเรียน และนักเรียนยังไม่เห็นภาพต่อเนื่องเป็นเนื้อเรื่อง (Timeline) เดียวกันภายในฉาก	อธิบายขั้นตอนการวางแผนให้ชัดว่า ควรทำอะไรเมื่อไหร่ เพราะอะไร พร้อมเขียนให้ชัดในงานถึงขั้นตอนการวางแผน เพิ่มคำอธิบายให้ชัดเจนว่าแต่ละสถานการณ์เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ก่อนหน้าอย่างไร
ภาษาที่ใช้ในการสอนสื่อ และใบงาน	1. คำศัพท์ที่กำหนดไว้ไม่สื่อความตามสภาพจริง เช่นคำว่า ให้รางวัล ปรับพฤติกรรมหรือเสริมแรงลบ 2. ใบงานทำความเข้าใจได้ยากเนื่องจากภาษาที่ใช้ไม่สอดคล้องกับบทเรียน เช่น การให้รางวัล และปรับพฤติกรรม	เปลี่ยนคำว่า ให้รางวัล เป็นคำว่า ให้คะแนน พฤติกรรมที่เหมาะสม และการปรับพฤติกรรมหรือเสริมแรงลบเป็น การหักคะแนนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม รวมถึงปรับภาษาและการอธิบายให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น
การบันทึกข้อมูลในแบบบันทึกการเรียนรู้	1. ผู้เรียนบางคนอาจไม่เข้าใจบางประเด็นที่ต้องบันทึก 2. นักเรียนทำความเข้าใจสถานการณ์ที่กำหนดได้ยาก เพราะต้องใช้จินตนาการ	อธิบายเพิ่มเติมระหว่างการทำบันทึกปรับแผน และสื่อรวมไปถึงการใช้คำอธิบายให้ชัดเจน และเหมาะสมกับนักเรียนมากขึ้น

จากตาราง 1 ข้างต้น จากการทดลองครั้งที่ 1 และ 2 พบว่า โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นมีปัญหาและอุปสรรคในการนำไปจัดการเรียนการสอนในประเด็นด้านระยะเวลา ขั้นตอน และความต่อเนื่องของกิจกรรม ภาษา สื่อ และการบันทึกการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำปัญหามาวิเคราะห์และพัฒนาเป็นแนวทางแก้ไขปัญหา จากนั้นนำไปพัฒนาโปรแกรมเพื่อแก้ปัญหาที่พบ และนำไปทดลองครั้งที่ 3 พบว่า สามารถแก้ไขปัญหาที่พบในการทดลองครั้งที่ 1 และ 2 นั้นลดลง ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ดีขึ้นตามกระบวนการที่ออกแบบไว้ ผู้เรียนมีคำถามในขั้นตอนของกิจกรรมน้อยลง และสามารถจัดการเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ ผู้เรียนตอบคำถาม และบันทึกการเรียนรู้ได้ภายในเวลาที่กำหนด สะท้อนจากข้อมูลดังต่อไปนี้ 1) การจัดการเรียนรู้ของโปรแกรมในแต่ละฉากสามารถควบคุมเวลาให้อยู่ภายใน 100 นาทีตามที่กำหนดได้ 2) ผู้เรียนสามารถบันทึกการเรียนรู้ได้ตามหัวข้อที่กำหนดได้ดีขึ้น 3) ผู้เรียนเข้าใจกิจกรรมที่ต้องทำ และสามารถทำตามกิจกรรมที่กำหนดได้ดีขึ้น 4) ผู้เรียนสามารถวางแผนการเผชิญสถานการณ์ตามขั้นตอนของแผนการเรียนรู้ที่วางไว้ได้อย่างเหมาะสมขึ้น 5) ผู้เรียนเข้าใจโมทัศน์การให้รางวัลและปรับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหรือเสริมแรงลบ จากการเปลี่ยนคำศัพท์และทำกิจกรรมตามที่วางแผนไว้ได้ 6) ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมตามที่วางแผนไว้ได้ดีขึ้น และเหมาะสมขึ้น โดยมีข้อสงสัยและซักถามสิ่งที่ต้องทำในแต่ละกิจกรรมน้อยลง 7) ผู้เรียนเข้าใจคำถาม สามารถตอบคำถาม และทำกิจกรรมได้ดีขึ้น 8) ผู้เรียนเข้าใจภาพรวมของการทำกิจกรรม และสามารถบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วยโปรแกรมลดจริยธรรมหลุดตามแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน และการเรียนรู้แบบฉกทักษ์เป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย และผลการทดลองนำร่องของโปรแกรม สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1. โปรแกรมลดจริยธรรมหลุดตามแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน และการเรียนรู้แบบฉกทักษ์เป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผลการวิจัยการพัฒนาโปรแกรมลดจริยธรรมหลุดตามแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน และการเรียนรู้แบบฉกทักษ์เป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ครั้งนี้ ประกอบไปด้วย วัตถุประสงค์ของโปรแกรม หลักการของโปรแกรม ขั้นตอนของโปรแกรม โครงสร้างของโปรแกรม ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาเป็นโปรแกรมที่ประกอบไปด้วยกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ละ 3 ฉากรวมจำนวน 12 ฉาก ระยะเวลาจัดกิจกรรมฉากละ 100 นาที รวมระยะเวลาของโปรแกรมทั้งหมด 12 สัปดาห์ ดังต่อไปนี้

1.1 วัตถุประสงค์ของโปรแกรม เพื่อลดจริยธรรมหลุดของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.2 หลักการของโปรแกรม โปรแกรมประกอบไปด้วยหลักการ 6 ข้อ ได้แก่

1) การนำผู้เรียนเผชิญสถานการณ์ที่มีความขัดแย้ง 2) การให้ผู้เรียนวางแผนอนาคตตามสถานการณ์ 3) การช่วยเหลือผู้เรียนในการสร้างทางเลือกเพื่อตัดสินใจ 4) การสนับสนุนให้ผู้เรียนกำกับติดตามตนเอง 5) การอธิบายผลการเรียนรู้ 6) การสรุปผลการเลือก

1.3 ขั้นตอนของโปรแกรม จากการสังเคราะห์หลักการของโปรแกรมได้มาเป็นขั้นตอนของโปรแกรม ซึ่งสามารถอธิบายขั้นตอนของโปรแกรกดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพ 1 การสังเคราะห์ขั้นตอนของโปรแกรม

จากแผนภาพดังกล่าวสามารถอธิบายได้ว่า ขั้นตอนของโปรแกรมประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นเผชิญสถานการณ์ และปัญหา ผู้สอนนำผู้เรียนเข้าเผชิญกับสถานการณ์ ฉาก หรือบริบทที่เป็นปัญหา (Scene) ซึ่งมีประเด็นการเรียนรู้ทางจริยธรรม 2) ขั้นรับรู้ตนเอง ผู้สอนจะใช้คำถามนำให้นักเรียนทำความเข้าใจตนเอง โดยให้นักเรียนเขียนเกี่ยวกับตนเองว่า รู้สึกอย่างไร คิดอย่างไร ต้องทำอะไร แสดงออกอย่างไรกับสถานการณ์นี้ เพื่อตอบสนองกับสถานการณ์ที่เผชิญ 3) ขั้นวางแผนมุ่งอนาคตและสร้างทางเลือก ผู้สอนจะใช้คำถามเพื่อกระตุ้น และช่วยเหลือผู้เรียนให้สามารถบรรยายภาพอนาคตที่ดี และไม่ดีที่จะเป็นไปได้จากมุมมองของนักเรียน จากนั้นกระตุ้นให้นักเรียนวางแผนเพื่อไปสู่อนาคตที่ดีที่สุดที่นักเรียนต้องการ ว่า จุดมุ่งหมายในอนาคตที่ดีกว่าเดิมเป็นอย่างไร มีวิธีการใดบ้างที่จะไปถึงจุดมุ่งหมายที่วางไว้ 4) ขั้นดำเนินการตามแผน ผู้สอนจะใช้คำถามนำเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้นำแผน และวิธีการที่กำหนดไว้ ไปปรับใช้กับจุดขัดแย้งที่เป็นปัญหา และการแก้ไขปัญหานั้นที่พบในฉาก 5) ขั้นอภิปรายและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถึงสาเหตุและผลการตัดสินใจ ผู้สอนจะนำผู้เรียนโดยใช้คำถามเพื่อเข้าสู่การอภิปรายแลกเปลี่ยนการเผชิญสถานการณ์ การเลือก การตัดสินใจ ผลของการเผชิญจุดขัดแย้งของตนในแต่ละฉาก รวมไปถึงความคิดเห็นต่าง ๆ กับผู้เรียนร่วมชั้นเรียนและผู้สอน 6) ขั้นสร้างกรอบทางจริยธรรม ผู้สอนจะกระตุ้นให้ผู้เรียนทบทวน ทำความเข้าใจ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้ทั้งหมดเป็นองค์ความรู้ของตนเอง ผ่านกระบวนการตัดสินใจจากมุมมองด้านการคิด และความรู้สึกของผู้เรียนที่หลากหลาย และเห็นทางเลือก รวมถึงผลของการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ในแต่ละทางเลือก

1.4 แนวทางการจัดการเรียนการสอนของโปรแกรมสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1) ในแต่ละฉากจะประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอนของโปรแกรม โดยผู้เรียนจะเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 ขั้นตอนในทุก ๆ ฉาก และสิ้นสุดด้วยการบันทึกการเรียนรู้จากแบบบันทึกการเรียนรู้ การเรียนรู้แต่ละบทเรียนจะเป็นการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์เฉพาะที่เรียกว่า ฉาก (Scene) โดยฉาก คือ บทเรียนที่ครูผู้สอนเป็นผู้เสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้ผ่านการเผชิญสถานการณ์ที่โปรแกรมนำเสนอ ซึ่งใน 1 หน่วยการเรียนรู้จะประกอบไปด้วย 3 ฉากที่มีเหตุการณ์ และเส้นทางเดินเรื่องสอดคล้องกัน โดยผู้เรียนจะเริ่มเผชิญสถานการณ์ตามแต่ละฉากในขั้นตอนที่ 1 ของโปรแกรม จากนั้นจะเรียนรู้ตามขั้นตอนต่าง ๆ ทั้ง 6 ขั้นตอนภายใต้สถานการณ์เดียวกัน เมื่อถึงขั้นตอนที่ 4 ผู้เรียนจะเผชิญจุดขัดแย้งที่ต้องเลือกตัดสินใจว่าจะทำอย่างไรภายใต้ฉากนั้น ๆ จากนั้นจะนำผลการเลือกตัดสินใจของผู้เรียนมาอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสรุปบทเรียน

2) บทบาทผู้สอนในแต่ละฉาก ประกอบไปด้วย การนำผู้เรียนเผชิญสถานการณ์ในแต่ละฉากตามขั้นตอนการเรียนรู้ของโปรแกรม สนับสนุนช่วยเหลือผู้เรียนด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การตั้งคำถาม การนำอภิปราย การนำเสนอ การอธิบายองค์ประกอบต่าง ๆ ของฉาก การช่วยผู้เรียนในการสร้างทางเลือกในการตัดสินใจ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามขั้นตอนของโปรแกรมที่กำหนดไว้ในแต่ละฉาก และบทบาทของผู้เรียน คือ การเรียนรู้ผ่านการเผชิญสถานการณ์ในฉากตามขั้นตอน การวางแผนอนาคต การวางแผนการนำไปสู่อนาคตการตัดสินใจในจุดขัดแย้ง การอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสรุปผลการเรียนรู้ของตนเอง

1.5 โครงสร้างของโปรแกรม โครงสร้างของโปรแกรมประกอบไปด้วยหน่วยการเรียนรู้ กิจกรรม และเนื้อหาการเรียนรู้ โดยหนึ่งหน่วยประกอบไปด้วย 3 ฉาก ซึ่งแต่ละฉากใช้เวลา 100 นาที รวมเวลา 1 หน่วย 300 นาที ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 โครงสร้างของโปรแกรม

สัปดาห์	หน่วยการเรียนรู้	ฉาก (แต่ละฉากประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอนของโปรแกรม)	เนื้อหา
1	1. สื่อออนไลน์ ใช้อย่างไร	ฉาก (Scene) ที่ 1: การแสดงความคิดเห็นทางการเมือง ที่ต่างกัน / บันทึกการเรียนรู้	การใช้สื่อออนไลน์ ทางการเมือง
2		ฉาก (Scene) ที่ 2: การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ / บันทึก การเรียนรู้	การใช้สื่อออนไลน์ การกลั่นแกล้งทาง ไซเบอร์ (Cyber Bully)
3		ฉาก (Scene) ที่ 3: การละเมิดสิทธิ์ของผู้อื่นทางไซเบอร์ / บันทึกการเรียนรู้	การใช้สื่อออนไลน์ สิทธิ์ เสรีภาพ และ กฎหมายทางไซเบอร์
4	2. วัฒนธรรม เก่า ใหม่ อย่างไร	ฉาก (Scene) ที่ 4: การเหมารวมทางเชื้อชาติ ศาสนา / บันทึกการเรียนรู้	การเหมารวม (Stereotype) เชื้อ ชาติ ศาสนา
5		ฉาก (Scene) ที่ 5: การกลั่นแกล้งทางวัฒนธรรม / บันทึกการเรียนรู้	การกลั่นแกล้ง (Bully) ทาง วัฒนธรรม ความแตกต่างทาง วัฒนธรรม
6		ฉาก (Scene) ที่ 6: การเปรียบเทียบวัฒนธรรมเก่าและ ใหม่ / บันทึกการเรียนรู้	การรับวัฒนธรรม และการปรับตัว ทางวัฒนธรรม
7	3. พลเมืองดี เป็นอย่างไร	ฉาก (Scene) ที่ 7: การปฏิบัติตามวัฒนธรรมของคน ส่วนมากที่ไม่ถูกต้อง / บันทึกการเรียนรู้	การปฏิบัติตามระเบียบวินัยของ สังคม
8		ฉาก (Scene) ที่ 8: การละเมิดกฎหมายทรัพย์สินทาง ปัญญา / บันทึกการเรียนรู้	ทรัพย์สินทางปัญญา
9		ฉาก (Scene) ที่ 9: การเลียงลาชี / บันทึกการเรียนรู้	พลเมืองดี และการเสียภาษี
10	4. สิ่งแวดล้อม ที่ยั่งยืน ต้อง ทำอะไร	ฉาก (Scene) ที่ 10: การทิ้งขยะ / บันทึกการเรียนรู้	การทิ้งขยะและสิ่งแวดล้อม
11		ฉาก (Scene) ที่ 11: การใช้ทรัพยากร / บันทึกการ เรียนรู้	ใช้ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อม
12		ฉาก (Scene) ที่ 12: การรักษาสิ่งแวดล้อมและสรุปการ เรียนรู้ทั้งหมด / บันทึกการเรียนรู้	การรักษา และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

โปรแกรมใช้ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้ 12 สัปดาห์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบไปด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) สื่อออนไลน์ 2) วัฒนธรรมเก่าใหม่อย่างไร 3) พลเมืองดีเป็นอย่างไร 4) สิ่งแวดล้อมที่ยั่งยืนต้องทำอะไร แต่ละหน่วยการเรียนรู้ประกอบไปด้วย 3 ฉาก ใช้เวลาแต่ละหน่วยรวมทั้งหมด 3 สัปดาห์ โดยในหนึ่งหน่วยการเรียนรู้แต่ละฉากจะมีประเด็นการเรียนรู้ร่วมกันและต่อเนื่องกัน รวมกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งหมด 12 ฉาก แต่ละฉากประกอบไปด้วยการเรียนรู้ 6 ขั้นตอนของโปรแกรม ระยะเวลาการจัดการเรียนรู้ฉากละ 100 นาที และบันทึกผลการเรียนรู้ในแบบบันทึกผลการเรียนรู้เมื่อจบฉาก

1.6 การบันทึกผลการเรียนรู้ของโปรแกรม หลังจบกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละฉาก ผู้เรียนจะได้บันทึกร่องรอยการเรียนรู้จากแบบบันทึกการเรียนรู้ เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงเมื่อผ่านการเรียนรู้กิจกรรมในแต่ละฉาก

2. ผลการทดลองนำร่อง

จากผลการทดลองเบื้องต้นพบว่า สามารถนำโปรแกรมไปใช้จัดการเรียนการสอนกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายได้ตามที่โปรแกรมกำหนดไว้โดยพิจารณาจากข้อมูลที่ได้จากการทดลองนำร่องครั้งที่ 3 ดังนี้ 1) ผู้เรียนสามารถทำตามกิจกรรมการเรียนรู้ได้ครบตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่วางไว้ในเวลาที่กำหนด 2) ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจ และปฏิบัติตามขั้นตอนของโปรแกรมทั้ง 6 ขั้นตอนได้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ และสามารถสรุปแนวคิด และสาระสำคัญจากการทำกิจกรรมได้ 3) ผู้เรียนสามารถบันทึกการเรียนรู้หลังจากสิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตามที่กำหนดไว้อย่างครบถ้วน 4) ผู้เรียนมีคำถาม และข้อสงสัยน้อยลงเกี่ยวกับขั้นตอนและกิจกรรมการเรียนรู้ในโปรแกรม

อภิปรายผลการวิจัย

1. ในการออกแบบโปรแกรมลดจริยธรรมหลุดตามแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน และการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย จากผลการพัฒนาสะท้อนว่า โปรแกรมขั้นที่ 1 ขึ้นเผชิญสถานการณ์และปัญหา ขั้นที่ 2 ขึ้นรับรู้ตนเอง และขั้นที่ 3 ขึ้นวางแผนมุ่งอนาคตและสร้างทางเลือก มีความสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของบันดูรา (Bandura, A., 1991) ได้กล่าวไว้ว่า มนุษย์เรียนรู้จากประสบการณ์ผ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมของตนเองและสิ่งแวดล้อม ประกอบกับแนวคิดลักษณะมุ่งอนาคตควบคุมตน และการเรียนรู้แบบฉากทัศน์เป็นฐานที่ได้นำมาพัฒนาให้ฉากเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีมิติในปัจจุบันและอนาคตที่เชื่อมโยงกัน และการเผชิญฉากเป็นการสร้างประสบการณ์ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสิ่งแวดล้อมที่เชื่อมโยงปัจจุบันกับอนาคต ทำให้สามารถมองเห็นผลที่จะเกิดขึ้น และวางแผนเพื่อไปสู่ผลที่เกิดขึ้นในอนาคตได้ (ดุจเดือน พันธุมนาวิน, 2551; Errington, 2010; Stewart & Simon, 2009; Thomson et al, 2010)

ในส่วนของขั้นตอนของโปรแกรมในขั้นที่ 4 ขึ้นดำเนินการตามแผนยังสอดคล้องกับทฤษฎีทางจิตวิทยาคิดซ้ำและเร็วของดาเนียล คาห์เนแมน (Khaneman, 2013) ที่กล่าวว่า มนุษย์มีการทำงานของสมองสองระบบ ระบบที่ 1 คือการคิดเร็ว คือระบบที่สมองใช้ประสบการณ์ในการตัดสินใจ จึงเป็นการตัดสินใจที่รวดเร็วแต่ขาดความรอบคอบ ส่วนระบบที่ 2 คือการคิดช้า รอบคอบ ไตร่ตรอง มีการตัดสินใจ สามารถใช้เหตุผลและผลประกอบกันได้มากขึ้น เมื่อผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์ตามขั้นตอนอย่างเป็นระบบจะกระตุ้นให้ผู้เรียนตัดสินใจด้วยระบบที่ 2 ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้เรียนตัดสินใจแสดงพฤติกรรมที่ส่งผลเสียต่อตนเองและผู้อื่นน้อยลงได้ จากการประมวลผลจากข้อมูลหลายด้านตามขั้นตอน

การออกแบบโปรแกรมขั้นที่ 5 ขึ้นอภิปราย แลกเปลี่ยนสาเหตุและผลการตัดสินใจ และขั้นที่ 6 ขึ้นสร้างกรอบทางจริยธรรมผู้เรียนนั้นช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสร้างกรอบจริยธรรมจากการเลือกเส้นทางเดินเรื่องจากมุมมองที่หลากหลาย สามารถเรียนรู้และนำมาปรับใช้เป็นมุมมองทางจริยธรรมของตน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของบันดูราในข้างต้นที่กล่าวว่า นอกจากการเรียนรู้จากตนเองและสิ่งแวดล้อมแล้ว ยังสามารถเรียนรู้จากผู้อื่นได้อีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของ Aly, Taylor et al. (2014) ที่มีการเรียนรู้จากผลของการจริยธรรมหลุดที่ด้านการก่อการร้ายช่วยให้ผู้เรียนลดระดับจริยธรรมหลุดลง

2. จากผลการทดลองนำร่องนั้นพบว่า โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นนั้นสามารถนำไปใช้จัดการเรียนรู้กับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาได้จริงโดยพบว่า ผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนของโปรแกรมที่วางไว้ได้อย่างครบถ้วนในแต่ละฉากของการทดลองแม้ว่าจะถูกออกแบบให้อยู่ในรูปแบบของโปรแกรมที่มีการจัดการเรียนรู้ในลักษณะเฉพาะก็ตาม (Boyle, 1981; Tyler, 1986) แต่การออกแบบในรูปแบบโปรแกรมที่มีความเฉพาะนี้มีการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายโดยเลือกใช้เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับปัญหาของกลุ่มตัวอย่างที่เกิดขึ้นจริงเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ การรับวัฒนธรรมและการปรับตัว ระเบียบวินัย ความเป็นพลเมือง การเมืองการปกครอง

และปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นได้ง่าย และสามารถเรียนรู้ผ่านปัญหาที่เสนอผ่านฉากและจุดขัดแย้งได้ง่ายขึ้น ซึ่งเป็นการเชื่อมความรู้เดิมของผู้เรียนเข้ากับความรู้ ประสบการณ์ใหม่จากกิจกรรมของโปรแกรมได้ (Bandura, 1991) นอกจากนี้การออกแบบฉากที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงจินตนาการของเหตุการณ์ปัญหาในแต่ละฉากผสานเข้ากับประสบการณ์เดิมของผู้เรียนได้อย่างง่าย (Errington, 2010; Stewart & Simon, 2009; Thomson & et al, 2010) นอกจากนี้ ระยะเวลาการเรียนรู้จำนวน 12 สัปดาห์ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ใน 1 ภาคเรียน ระยะเวลาของกิจกรรมแต่ละฉาก 100 นาทีซึ่งสอดคล้องกับระยะเวลากิจกรรมในชั้นเรียนปกติของผู้เรียนจึงส่งผลต่อการเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างครบถ้วน และเหมาะสม

ข้อเสนอแนะการนำผลวิจัยไปใช้

1. โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นนี้เป็นโปรแกรมเฉพาะสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีกลุ่มตัวอย่างเป็นโรงเรียนประจำที่มีบริบทการเรียนรู้ และชีวิตประจำวันต่างจากโรงเรียนทั่วไป การนำโปรแกรมไปปรับใช้กับบริบทอื่น ๆ โดยสามารถนำไปปรับปรุงหรือพัฒนาให้เหมาะสมสอดคล้องกับบริบทที่นำไปใช้ ในส่วนของความซับซ้อนและต่อเนื่องของฉากให้สอดคล้องกับช่วงวัย สภาพปัญหา และบริบทการเรียนรู้
2. ในช่วงแรกของการจัดการเรียนการสอนตามลำดับขั้นของโปรแกรมนั้นควรพิจารณาให้ผู้เรียนใช้เวลาในการทำความเข้าใจตนเองในขั้นตอนแรกของโปรแกรมเพื่อให้ผู้เรียนสามารถกำหนดอนาคตของตนเองจากสถานการณ์ในฉาก และการควบคุมตนเองที่เหมาะสมกับตนเอง และสถานการณ์ที่เผชิญ ในช่วงหลังของโปรแกรมควรให้เวลาการอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในช่วงหลังของการเรียนรู้ให้มากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเห็นผลของการกระทำจากการตัดสินใจที่แตกต่างไปจากตนเองอย่างหลากหลาย

ข้อเสนอแนะการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษารูปแบบ แนวทาง หรือวิธีการวิจัยเกี่ยวกับนำโปรแกรมไปใช้กับหลักสูตรสถานศึกษา หรือหลักสูตรรายวิชาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตร หรือรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทางจริยธรรมของสถานศึกษา โดยการศึกษาและเก็บข้อมูลความต้องการจำเป็นของหลักสูตร หรือรายวิชา และศึกษาผลดี ผลเสีย ความเหมาะสม และการนำไปปรับใช้รวมถึงแนวทางการกำกับ ติดตาม การหาประสิทธิภาพ และประสิทธิผลในการนำโปรแกรมไปปรับใช้ในแต่ละสถานศึกษา
2. ศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลของโปรแกรมในการพัฒนาจริยธรรมด้วยการเก็บข้อมูลในรูปแบบอื่น ๆ โดยใช้รูปแบบการวิจัย และพัฒนาเครื่องมือเก็บข้อมูลพัฒนาการทางจริยธรรมของผู้เรียนที่หลากหลาย เช่น การใช้รูปแบบการวิจัยแบบทดลองโดยมีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเข้าสู่กลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง หรือ การทำการศึกษาเปรียบเทียบประสิทธิภาพกับการพัฒนาจริยธรรมในรูปแบบอื่น ๆ อาทิ การเปรียบเทียบการพัฒนาจริยธรรมระหว่างโปรแกรมลดจริยธรรมหลุดกับการพัฒนาจริยธรรมแบบดั้งเดิม (Traditional Method) และเก็บข้อมูลโดยแบบสังเกต หรือการเก็บข้อมูลเชิงทัศนคติจากแบบวัดทัศนคติ เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนจาก “ทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บรรณานุกรม

- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2539). *สังคมอุรุชน: ยุทธศาสตร์ความล้มเหลวของสังคม*. กรุงเทพฯ: ชัคเชสมิเดีย.
- ดุจเดือน พันธ์มนานิน. (2551). *การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรมในประเทศไทยและต่างประเทศ*.
กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม.
- ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี. (2553). *วัฒนธรรมวัยรุ่น. วารสารสังคมศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*,
22(1).
- Aly, A., Taylor, E., & Karnovsky, S. (2014). Moral Disengagement and Building Resilience to Violent
Extremism: An Education Intervention. *Studies in Conflict & Terrorism*, 37,(4), 369-385.
- Bandura, A. (1991). Social cognitive theory of self-regulation. *Organizational Behavior and Human
Decision Processes*, 50(2), 248–287. Retrieved from [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90022-L](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90022-L)
- Bandura, A. (2002). Selective Moral Disengagement in the Exercise of Moral Agency. *Journal
of Moral Education*, 31(2).
- Bandura, A. (2012). Moral Disengagement. In Daniel J. Christie (Ed.), *The Encyclopedia of Peace
Psychology*. USA: Blackwell.
- Bannink, A. (2002). *Negotiating paradoxes of spontaneous talk*, In C.Jkarmsh, *Language
acquisition and socialization: Ecological perspective*. GB: British Library.
- Bhiromrat, K. (2012). *The Study of Moral Development of Rajabhat Universities' Students in
Bangkok*. Suansunandha Rajabhat University (Reserch Report). Bangkok: Suansunandha
Rajabhat University.
- Boyle, P. G. (1981). *Planning better programs*. New York: Bantam Books.
- Caprara, G. V., & et al. (2009). Assessing civic moral disengagement: Dimensionality and construct
validity. *Personality and Individual Differences*, 47, 504-509. doi:10.1016/j.
paid.2009.04.027.
- Caroli, M. E. D., & Sagone, E. (2014). Mechanism of Moral Disengagement: An Analysis from Early
Adolescence to Youth. *Procedia – Social and Behavioral Science*, 140.
- Cobb, P. & et al. (1997). reflective discourse and collective reflection. *Journal for research
Mathematics Education*, 28(3). 258-277.
doi: 10.1080/1057610X.2014.879379
- Errington, E. (2010). *Preparing Graduated for the professions Using Scenario-Based Learning*.
Mt Gravatt, Queensland: Post Pressed.
- Gee, J. P. (2004). *Situated Language and Learning: a critique of traditional schooling*. USA:
Roughlge.
- Hymel, S., Rocke-Henderson, N., & Bonanno, R. A. (2005). Moral Disengagement: A Framework
for Understanding Bullying Among Adolescents. *Journal of the Social Sciences*, 8.
- Khaneman, D. (2013). *Thinking fast and Slow*. USA: Farrar, Straus and Giroux.

- Kindley, R. W. (2002). Scenario-based E-learning: A step beyond traditional E-learning. *ASDT Online Magazine Learning-Circuits*, 3(5).
- Kuther, T. L., & Alessandro, A. H. (2000). Bridging the gap between moral reasoning and adolescent engagement in risky behavior. *Journal of Adolescent*, 23.
- Moore, C. (2015). Moral Disengagement. *Current Opinion in Psychology*, 6.
- Narkbubpha, R. & Pailin Thungtin, P. (2016). Maternal and Newborn Nursing During Normal Delivery: Scenario-Based Learning (SBL) to Enhance Problem Solving. *The Southern College Network Journal of Nursing and Public Health*, 3(3). 170–178.
- Nithitantiwa, P. & Pataipakaip, K. (2016). Unwanted Pregnancy and Abortion: Preventive Guidelines for Adolescents. *Journal of Health and Nursing Research*, 32(2).
- Nunan, D. (2004). *Task-based Language Teaching: A comprehensive edition revised of designing task for communicative classroom*. UK.: Cambridge University Press.
- Osofsky, M. J., Bandura, A., & Zimbardo, P. G. (2005). The role of Moral Disengagement in the execution Process. *Law and Human Behavior*, 29(4).
- Paciello, M., Fida, R., Tramontano, C., & Cole, E. (2013). Moral Dilemma in Adolescence: the Role of Values, Prosocial Moral Reasoning and Moral Disengagement in Helping Decision Making. *European Journal of Developmental Psychology*, 10(2), 190-205. doi:10.1080 /17405629.2012.759099.
- Petchkam, P. & Yenjabok, P. (2014). *Identify The Behavior of Thai Teenagers Using Smartphones Which Affected Itself and Society* (Master's degree). Bangkok: Sripatum University.
- Prakittisuwattanaporn. (2014). Ethical Behaviors of High School Students in Muang Kanchanaburi District, Kanchanaburi Province. *Journal of Kachanaburi Rajabhat University*, 3(1). 94 -105.
- Preedachaschavaan, P., Sakdivorapong, C., & Satitwityanan, S. (2013). Acceptance And Behavioral Imitation of Korean Culture from Korean Entertainment Media Among Thai Teenagers. *Panyapiwat Journal*, 5 (1). 17–30.
- Sagone, E., & Caroli, M. E. D. (2013). Personality Factors and Civic Moral Disengagement in Law and Psychology University Students. *Social and Behavioral Sciences*, 93, 158-163. doi:10.1016/j.sbspro.2013.09.170.
- Santanaprasit, W. (2012). *Roles of Movies and Thai Teenagers' sexual behaviors Case Study: Rajaphat Suan Sunandha University Students Author* (Reserch Report). Bangkok: Suansunandha Rajabhat University.
- Sealey, A., & Carter, B. (2004). *Applied Linguistic as a Social Science*. London: Continuum..
- Songyoo, Y. (2016). *Causes and Behaviors of Juvenile Delinquency: a case study of cause and behavior of offenders (Skoi)* (Individual Studies). Pathum thani: Rangsit University.
- Sriwarom, S. (2016). *The Identity of Hipster Among Thai Youth* (Individual Studies). Bangkok: Bangkok University
- Stewart, T., & Simon, S. (2009). *Software Environments for scenario-based Learning: a snapshot comparison of some available tools*. Retrieved from <http://akoatearoa.ac.nz>.

- Thomsen, B. C., Renaud, C. C., Savory, S. J., Romans, E. J., Mitrofanov, O., Rio, M., ... Mitchell, J. E. (2010). Introducing scenario based learning: Experiences from an undergraduate electronic and electrical engineering course. In IEEE Education Engineering Conference, EDUCON 2010. Retrieved from <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2010.5492474>
- Tyler R. W. (1986). *Educational Evaluation. New Roles, New Means*. Chicago: University of Chicago Press.

Translated Thai References

- Bhanthumnavin, D. (2008). *Synthesis of Research on Moral and Ethics in Thailand and Foreign Country*. Bangkok: Moral Promotion Center. [in Thai]
- Chareonwongsak, K. (1996). *Bad people society: the strategy of failed society*. Bangkok: Success Media. [in Thai]
- Laungaramsri, P. (2019). Youth Culture. *Journal of Social Sciences, Faculty of Social Sciences, Chiang Mai University*, 22(1), 25-52. [in Thai]