

บทความวิจัย (Research Article)

การศึกษาความต้องการจำเป็นการพัฒนาทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลก
ออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ
Studying the needs to develop digital intelligence in cyberbullying
management for students in vocational certificate program

อมรา ไกยะฝาย¹ อัญญาปารย์ ศิลปนิลมาลย์^{1*} และ วิศรุต พยุงเกียรติคุณ¹
Oammara Kaiyafai¹, Unyaparn Sinlapaninman^{1*} and Wisarut Payoungkiattikun¹

วันที่รับบทความ (Received) วันที่ได้รับบทความฉบับแก้ไข (Revised) วันที่ตอบรับบทความ (Accepted)
7 มีนาคม 2567 14 มีนาคม 2567 17 เมษายน 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นการพัฒนาทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพผู้ให้ข้อมูลหลัก ครูสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 4 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โดยเก็บข้อมูลในขอบเขต 5 มิติ ได้แก่ บทบาท (role) อารมณ์ความรู้สึก (emotion) การรับรู้ (perception) เจตคติ (attitude) และพฤติกรรม (behaviors) สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ผลการศึกษา 1. ความต้องการจำเป็นของครูเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ พบว่า มีความต้องการสื่อออนไลน์เน้นให้นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ สถานการณ์จริง และเครื่องมือวัด ประเมินการรับรู้และรับมือการคุกคามทางโลกออนไลน์ของนักเรียน 2. ประสบการณ์ของผู้ใช้เกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ทั้ง 5 มิติ พบว่า 1) มิติบทบาท ครูจัดการเรียนการสอนตามเนื้อหาในหนังสือและสอดแทรกข่าวเหตุการณ์ และออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามเนื้อหาในหนังสือเรียน 2) มิติอารมณ์ความรู้สึก ครูรู้สึกว่าตนเองขาดความรู้และทักษะในการให้คำปรึกษาแก่นักเรียนที่ถูกคุกคามทางโลกออนไลน์ที่ถูกต้องและถูกวิธี 3) มิติการรับรู้ ครูมีความเห็นว่าการประเมินทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ค่อนข้างมีความซับซ้อน ต้องการแบบประเมินทักษะที่วัดทักษะได้ง่าย 4) มิติเจตคติ ครูมีความคิดเห็นว่า การส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลก

¹คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

¹Education and Educational Innovation, Kalasin University

*Corresponding author e-mail : unyaparn.si@ksu.ac.th

ออนไลน์ เป็นเรื่องสำคัญที่ต้องให้ความรู้แก่นักเรียน โดยใช้ประสบการณ์ของนักเรียน คนรู้จัก หรือจากข่าวมา เรียนรู้ร่วมกันรับมือและป้องกันภัยอย่างถูกวิธี และ 5) มิติพฤติกรรม ครูต้องการชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียนรู้ จากประสบการณ์จริง และนำไปใช้ได้จริงในชีวิต

คำสำคัญ : ความต้องการจำเป็น, ประสบการณ์ผู้ใช้, ความฉลาดทางดิจิทัล, ด้านทักษะในการรับมือกับการ คุกคามทางโลกออนไลน์

Abstract

This research aims to investigate the necessary requirements for developing skills in coping with online world threats for vocational certificate students, with primary data provided by 4 teachers from the Department of Vocational Education, utilizing group interview recording forms. The research tool used is a content analysis, focusing on 5 dimensions: role, emotion, perception, attitude, and behavior. Study Findings: 1. Teacher's Essential Requirements: In addressing digital literacy skills for handling online harassment among vocational certificate students, there is a need for online media that encourages student knowledge exchange from real experiences and situations. Assessment tools are crucial for evaluating students' awareness and coping strategies in dealing with online harassment. 2. User Experience: Users' experiences regarding the development of digital literacy skills in handling online harassment across the five dimensions reveal: Role Dimension: Teachers manage teaching content by incorporating real-world events and designing learning plans aligned with textbook content. Emotion Dimension: Teachers feel a lack of knowledge and skills in providing accurate counseling to students facing online harassment. Perception Dimension: Teachers find the assessment of skills in handling online harassment relatively complex and express a need for user-friendly assessment tools. Attitude Dimension: Teachers emphasize the importance of promoting skills for handling online harassment, advocating for student education through shared experiences, acquaintances, or news to effectively cope and prevent harm. Behavior Dimension: Teachers seek a set of learning activities that facilitate learning from real experiences and are applicable in students' actual lives.

Keywords: Needs, user experience, digital intelligence, cyberbullying management

บทนำ

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ได้ยกระดับการจัดการอาชีวศึกษาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล โดยการเข้าสู่กระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่ความเป็นดิจิทัล (Digital Transformation) มุ่งเน้นการพัฒนากำลังคน

อาชีวศึกษาให้เป็นพลเมืองในยุค 4.0 เป็นกำลังคนสมรรถนะสูง มีความฉลาดรู้ดิจิทัล ซึ่งเป็นทักษะพลเมืองดิจิทัลที่สำคัญ ดังนั้น ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาจึงได้กำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์การผลิตและพัฒนาากำลังคนดิจิทัล โดยปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้ อาชีวศึกษาแนวใหม่ให้สอดคล้องกับแนวนโยบายและยุทธศาสตร์ แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงความต้องการกำลังคน อาชีพธุรกิจ และอุตสาหกรรมใหม่ ๆ ให้หลักสูตรมีความยืดหยุ่น เชื่อมโยงการสำเร็จการศึกษาและการมีงานทำโดยปรับลดรายวิชาสามัญและเพิ่มรายวิชาที่มุ่งสร้างสมรรถนะ บูรณาการวิชาสามัญและวิชาชีพโดยการจัดหลักสูตรแบบโมดูล (Modular System) ปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะตามกรอบคุณวุฒิแห่งชาติรอบคุณวุฒิอ้างอิงอาเซียน และมาตรฐานฝีมือแรงงาน ปรับเปลี่ยนการจัดรูปแบบการศึกษาให้มีความยืดหยุ่นตามความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้แบบต่อเนื่อง (Block Course) ตลอดจนพัฒนาหลักสูตรมุ่งสู่เป้าหมายรองรับกลุ่มผู้สำเร็จการศึกษาแต่ยังไม่เข้าสู่ตลาดแรงงาน (Reskill) กลุ่มผู้เรียนที่ตกหล่นจากระบบการศึกษา และคนวัยทำงานที่ต้องการเพิ่มเติมทักษะ (Upskill) สร้างทักษะใหม่ที่จำเป็นต่อการทำงาน (Newskill) โดยหลักสูตรดังกล่าวจะนำไปใช้กับการจัดการอาชีวศึกษาทั้งในระบบ นอกกระบบและการจัดการอาชีวศึกษาระบบทวิภาคี (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2566)

การเข้าสู่กระบวนการเปลี่ยนผ่านสู่ความเป็นดิจิทัล (Digital Transformation) ข้างต้นทำให้วิทยาลัยการอาชีวศึกษาคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ ส่งกีดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ต้องปรับตัวทั้งในการบริหาร การจัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาทักษะและความรู้ทางวิชาชีพเพื่อให้นักเรียนมีความพร้อมที่จะทำงานในสาขาอาชีพต่าง ๆ หลักสูตรที่วิทยาลัยการอาชีวศึกษาคำม่วงมีลักษณะที่เน้นการปฏิบัติงานมากกว่าการศึกษาทฤษฎีอย่างเต็มที่ เนื้อหาการเรียนการสอนเกี่ยวข้องกับกรปฏิบัติงานในสาขาที่เลือกเรียนเข้ามาในหลักสูตรนั้น ๆ สู่การผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ในสาขาวิชาชีพและความฉลาดดิจิทัล ที่จะสามารถช่วยให้นักเรียนเตรียมตัวให้พร้อมทั้งในด้านทฤษฎีและปฏิบัติ นอกจากการเรียนรู้เนื้อหาวิชาชีพ นักเรียนยังสามารถใช้เทคโนโลยีในการค้นคว้าข้อมูล เรียนรู้ออนไลน์ และการสื่อสารกับผู้อื่นในระบบดิจิทัลได้ด้วย สำหรับการประเมินผลการเรียนรู้ของวิทยาลัยได้มีการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านอาชีวศึกษา (Vocational National Educational Test : V-NET) เป็นการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านอาชีวศึกษา เพื่อวัดความรู้และความคิดของนักเรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 3 (ปวช.3) และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงชั้นปีที่ 2 (ปวส.2) ประกอบด้วยข้อสอบวิชาสามัญ และข้อสอบวิชาชีพตามสาขาวิชาที่เรียน สิ่งที่คุณเข้าสอบจะได้รับหลังการทดสอบ ได้แก่ 1) ผลการทดสอบ V-NET 2) ประกาศนียบัตรมาตรฐานสมรรถนะการใช้ดิจิทัล (DL) จากสถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน) (กรณีผ่านเกณฑ์ที่กำหนด) และ 3) วุฒิบัตรสมรรถนะภาษาอังกฤษสำหรับอาชีพ จากสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน) (กรณีผ่านเกณฑ์ที่กำหนด) (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2566)

การทดสอบ V-NET ในปีการศึกษา 2565 ที่ผ่านมา ของวิทยาลัยการอาชีวศึกษาคำม่วง จังหวัดกาฬสินธุ์ พบว่า การทดสอบคอมพิวเตอร์ อยู่ในเกณฑ์วัดความรู้ระดับกลาง ของจังหวัดกาฬสินธุ์ ซึ่งการทดสอบดังกล่าวเป็นกลไกหนึ่งที่จะพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีอันจะนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรม

จัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้ดิจิทัลให้นักเรียนต่อไปได้ การเรียนรู้จากประสบการณ์จึงเป็นปัจจัยหลักหนึ่งของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) ประสบการณ์นี้หมายรวมถึงประสบการณ์ที่บุคคลนั้นผ่านพบมาแล้วและประสบการณ์ในชั้นเรียน โดยจะนำข้อมูลสำหรับนำมาพูดคุยแลกเปลี่ยนการตีความหรือสะท้อนคิด เพื่อตรวจสอบและทำความเข้าใจ ระบบคุณค่าของแต่ละปัจเจกบุคคล โดยผู้สอนเป็นผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีมิติด้านคุณค่า และมีกิจกรรมให้ผู้เรียนลงมือทำหรือสัมผัสจริง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทำความเข้าใจ คุณค่าของกิจกรรมหรือสิ่งต่าง ๆ นั้น ยิ่งกิจกรรมนั้นถ้าก่อให้เกิดความอึดอัด หรือได้รับประสบการณ์เชิงอารมณ์จะยิ่งมีโอกาสเรียนรู้สู่การเปลี่ยนโลกทัศน์ให้สูงขึ้น (วิจารณ์ พานิช, 2558) ในขณะที่ David Kolb ได้กล่าวถึงวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ไว้ว่า การเรียนรู้แบบผ่านประสบการณ์ตามสภาพจริง (Authentic Experiential Learning) เป็นวิธีการเรียนรู้ในแต่ละบุคคล (McLeod.s, 2017) ดังนั้น การเรียนรู้จากประสบการณ์หรือการเรียนรู้จากการได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยผู้เรียนที่มีโอกาสได้รับประสบการณ์แล้วได้รับการกระตุ้นให้สะท้อนสิ่งต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์และสามารถนำพาความคิดของตนออกมาเพื่อพัฒนาทักษะใหม่ ๆ หรือวิธีคิดใหม่ ๆ

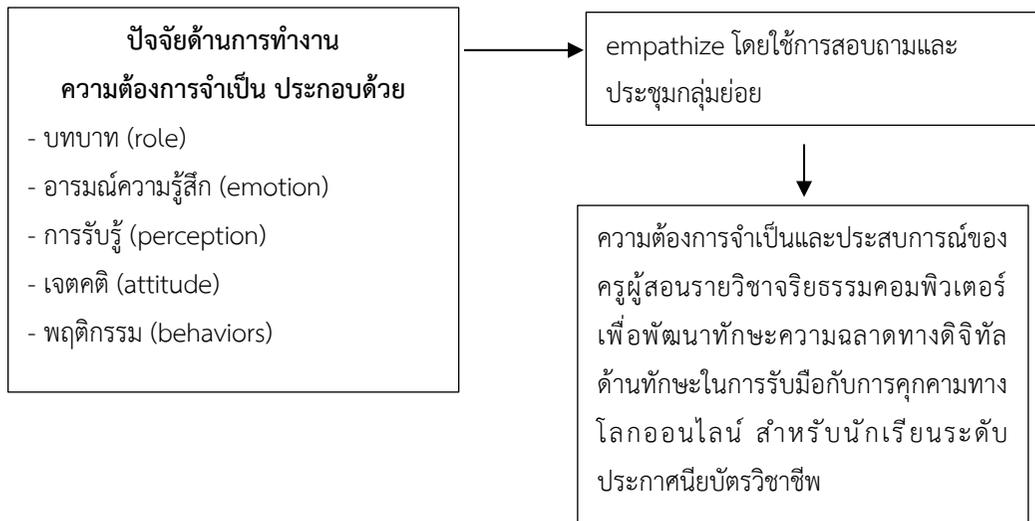
การวิจัยนี้ใช้วิธีการคิดเชิงออกแบบเพื่อทำความเข้าใจความรู้สึกและความต้องการจากประสบการณ์สอนและการเรียนในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ประกอบด้วย 5 มิติ ได้แก่ บทบาท (role) อารมณ์ความรู้สึก (emotion) การรับรู้ (perception) เจตคติ (attitude) และพฤติกรรม (behaviors) (สุวิมล ว่องวานิช, 2563) เพราะเป็นกระบวนการที่ใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาสิ่งต่าง ๆ โดยเน้นการสร้างแนวคิดและคุณค่าแก่ผู้ใช้กิจกรรมเชิงออกแบบ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาความต้องการจำเป็นและประสบการณ์ของครูผู้สอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ เพื่อพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ของนักเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

กรอบแนวคิดการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำกรอบแนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ซึ่งเป็นขบวนการคิดประเมินและเลือกแนวทางปฏิบัติ มีขั้นตอนการออกแบบ 5 มิติ ได้แก่ บทบาท (role) อารมณ์ความรู้สึก (emotion) การรับรู้ (perception) เจตคติ (attitude) และพฤติกรรม (behaviors) (สุวิมล ว่องวานิช, 2563) ข้อมูลที่ได้จะนำมาสู่การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ต้นแบบในการพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ดังแสดงในภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัยประสบการณ์และความต้องการจำเป็นของผู้ใช้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการทำวิจัย

การศึกษาความต้องการจำเป็น (needs) เป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจ และกำหนดความต้องการจำเป็นและแรงบันดาลใจที่เกี่ยวข้องซึ่งจะช่วยให้บรรลุเป้าหมายของผู้ใช้ได้

การศึกษาด้านบทบาท (role) เป็นการศึกษาเกี่ยวข้องกับความรู้สึกรับผิดชอบ ระดับทักษะ ทศนคติ ความสนใจ รวมถึงเวลาและสถานที่ที่พวกเขาจะใช้ผลิตภัณฑ์

การศึกษาอารมณ์และความรู้สึก (emotion) เป็นการศึกษาเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึก เกี่ยวข้องกับการสำรวจและเข้าใจประสบการณ์ทางอารมณ์ของบุคคลในสถานการณ์หรือบริบทต่าง ๆ

การศึกษาด้านการรับรู้ (perception) เป็นการศึกษาที่ครอบคลุมเกี่ยวกับวิธีที่เราตีความ และทำความเข้าใจกับสิ่งที่เราสัมผัสผ่านประสาทสัมผัส เช่น การเห็น การได้ยิน การสัมผัส เป็นต้น

การศึกษาด้านเจตคติ (attitude) เป็นการศึกษาเกี่ยวข้องกับการประเมินและเข้าใจ มุมมอง ความเชื่อ และความรู้สึกของบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ รวมถึงคน วัตถุ แนวคิด หรือเหตุการณ์

การศึกษาด้านพฤติกรรม (behaviors) เป็นการศึกษาเกี่ยวข้องกับการสังเกต การวิเคราะห์ และการเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลหรือกลุ่มบุคคล รวมถึงสาเหตุและผลลัพธ์ ของพฤติกรรมเหล่านั้น

วิธีการวิจัยหรือระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นจากประสบการณ์ของครูผู้สอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ และนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ประกอบด้วย การทำความเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้ง

(Empathize) การระบุปัญหาและกรอบของปัญหา (Define) การหาแนวทางแก้ไข (Ideate) สร้างต้นแบบ (Prototype) ทดลองใช้ (Test) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

1. กลุ่มเป้าหมายผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย

ครูผู้สอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ ชั้นปีที่ 1 ได้แก่ วิทยาลัยการอาชีพคำม่วง วิทยาลัยการอาชีพหนองกุงศรี วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง วิทยาลัยการอาชีพกาฬสินธุ์ จำนวน 4 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คุณสมบัติมีประสบการณ์สอนวิชาคอมพิวเตอร์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ มากกว่า 1 ปี

2. เครื่องมือการวิจัยประกอบด้วย

2.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างประเด็นคำถามในการประชุมกลุ่มย่อย โดยผู้วิจัยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) 5 มิติ ได้แก่ บทบาท (role) อารมณ์ความรู้สึก (emotion) การรับรู้ (perception) เจตคติ (attitude) และพฤติกรรม (behaviors) มาออกแบบข้อคำถาม ที่ผ่านการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ ตามลำดับ โดยมีผลมีค่าความสอดคล้องรายข้อตั้งแต่ 0.60 – 1.00

2.2 แบบบันทึกการสนทนากลุ่มครูผู้สอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ ชั้นปีที่ 1 ในวิทยาลัยการอาชีพคำม่วง วิทยาลัยการอาชีพหนองกุงศรี วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง วิทยาลัยการอาชีพกาฬสินธุ์

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ทำความเข้าใจปัญหา (Empathy) เป็นการทำความเข้าใจกับสถานการณ์ปัญหา บริบทที่เกี่ยวข้อง และวิธีการแก้ไขที่มีอยู่ก่อนหน้านี้ โดยเน้นที่การวิเคราะห์ความต้องการ อารมณ์ พฤติกรรม และความสนใจของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยมีขั้นตอนต่อไปนี้

3.1.1 ผู้วิจัยสร้างแบบฟอร์มเก็บข้อมูล แบบทบทวนนิยาม (Reframing) เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลสู่การสร้างต้นแบบจำลอง

3.1.2 ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ประเมินเครื่องมือการวิจัย แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์พร้อมปรับแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญจนสามารถนำไปใช้ได้

3.1.3 ผู้วิจัยจัดประชุมสนทนากลุ่มย่อย (Focus group discussion) ในรูปแบบออนไลน์ วันที่ 30 ตุลาคม 2566 เพื่อสัมภาษณ์ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นปีที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย ประกอบด้วย ครูคอมพิวเตอร์ สังกัดวิทยาลัยการอาชีพคำม่วง, วิทยาลัยการอาชีพหนองกุงศรี, วิทยาลัยการอาชีพห้วยผึ้ง และวิทยาลัยการอาชีพกาฬสินธุ์ จำนวน 4 คน

3.2 ขั้นที่ 2 นิยามปัญหา (Define) เป็นการระบุความต้องการ กำหนดเป้าหมายและวิธีการประเมินผลการดำเนินการเพื่อให้ผู้ออกแบบสามารถใช้ข้อมูลเหล่านี้ เป็นพื้นฐานในการคิดค้นวิธีการออกแบบที่จะช่วยแก้ไขปัญหาระบุไว้ โดยวิเคราะห์ข้อมูลโดยการรวบรวมข้อมูลจากแบบบันทึกการสนทนากลุ่มก่อนนำ

ข้อมูลวิเคราะห์เป็นข้อมูลเชิงเนื้อหา (ตากุล ช่างไม้, 2555) โดยจัดเรียงข้อมูลที่ได้จากการถอดบทสัมภาษณ์ และการสืบค้นเอกสาร เป็นต้น การค้นหาความหมายสำคัญของข้อมูล รวมถึงการจัดหมวดหมู่ข้อมูล การจัดกลุ่มข้อมูล และการหาความสัมพันธ์ของข้อมูลระหว่างกลุ่ม

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

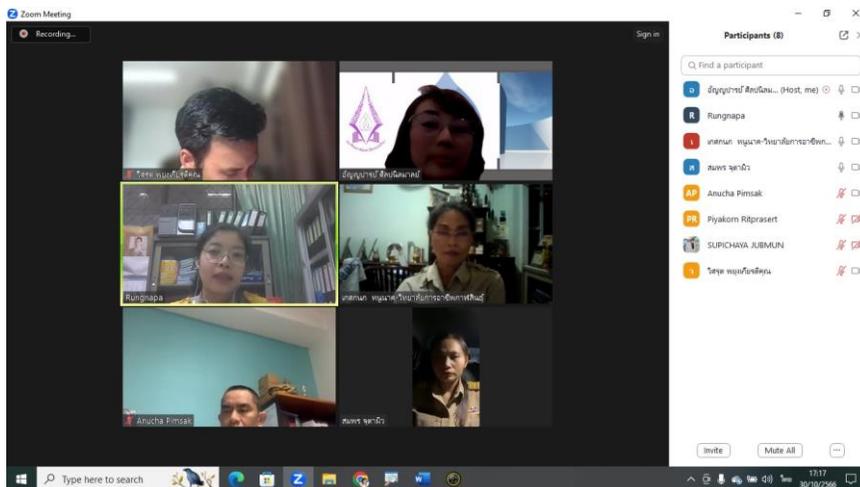
การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) การบันทึกการสนทนาแบบกลุ่มเพื่อจัดหมวดหมู่ โดยการลงรหัสข้อมูล (coding) และตรวจสอบข้อมูลที่ได้จากการลงรหัสอีกครั้งเพื่อจับประเด็น (theme) ที่จะเป็นประเด็นในการนำไปใช้เพื่อสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากประสบการณ์ผู้ใช้ โดยการสัมภาษณ์ครูที่มีประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ จำนวน 4 คน และทำการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์ผู้ใช้ใน 5 มิติ ได้แก่ บทบาท (role) อารมณ์ความรู้สึก (emotion) การรับรู้ (perception) เจตคติ (attitude) และพฤติกรรม (behaviors) โดยวิเคราะห์ออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1) ความต้องการจำเป็นของครูเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ 2) ประสบการณ์ของผู้ใช้เกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ มีรายละเอียดดังนี้

1) ความต้องการจำเป็นของครูเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์

ความต้องการจำเป็นของครูเกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สรุปได้ว่า ครูมีความต้องการสื่อออนไลน์เน้นให้นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ สถานการณ์จริง และเครื่องมือวัด ประเมินการรับรู้ และรับมือการคุกคามทางโลกออนไลน์ของนักเรียน



ภาพที่ 2 การสนทนากลุ่มครูผู้สอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์

2) ประสบการณ์ของครูเกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์

ประสบการณ์ของครูทั้ง 5 มิติจากการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้ สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ โดยสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ประสบการณ์ของครูผู้สอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์

ตัวอย่างข้อความ	ประสบการณ์ของครู
ปัจจุบันปฏิบัติหน้าที่ครูผู้สอนรายวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ มากกว่า 5 ปี งานพิเศษนอกเหนือจากงานสอนคือ หัวหน้าแผนก เจ้าหน้าที่การเงิน งานอำนวยการ และงานทั่วไปที่ได้รับมอบหมายตามคำสั่งราชการ	- ครูมีภาระหน้าที่งานพิเศษนอกเหนืองานสอนทำให้เวลาในการออกแบบกิจกรรมไม่เพียงพอ
ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามบริบทของโรงเรียน โดยเนื้อหาเรื่องการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ไม่ได้เป็นเนื้อหาหลักของรายวิชา เนื้อหาถูกสอดแทรกในหัวข้อเรื่อง ภัยคุกคามบนโลกออนไลน์, พรบ.คอมพิวเตอร์ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้นั้น ครูได้ใช้ข่าว เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องมาประกอบการสอน ทั้งนี้ จะมีการจัดกิจกรรมให้ความรู้เพิ่มเติม โดยเชิญตำรวจไซเบอร์มาเป็นวิทยากร แต่ไม่ได้มีการประเมินทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์อย่างจริงจัง	- เนื้อหาที่เกี่ยวกับการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ไม่ใช่เนื้อหาหลัก สอนด้วยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากข่าว - มีกิจกรรมเสริมให้ความรู้จากหน่วยงานภายนอก - ไม่มีเครื่องมือในการประเมินทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์
ในการจัดการเรียนการสอน ขาดการส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์อย่างจริงจัง จึงมีความต้องการชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และสื่อออนไลน์ที่สามารถใช้ในการส่งเสริมให้นักเรียนได้รับรู้และรับมือการคุกคามทางโลกออนไลน์ได้	- ขาดการส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์อย่างจริงจัง

ตัวอย่างข้อความ	ประสบการณ์ของครู
นักเรียนมาปรึกษาเรื่องถูกคุกคามบนโลกออนไลน์ และประสบภัยจากการซื้อของออนไลน์ ซึ่งครูให้คำปรึกษา ตามความคิดเห็นส่วนตัว โดยไม่รู้ว่าจะนำวิธีที่ถูกต้อง ถูกวิธี หรือไม่	- ครูรู้สึกที่ ตนเองขาดความรู้และทักษะในการให้คำปรึกษาแก่นักเรียนที่ถูกคุกคามทางโลกออนไลน์ได้อย่างถูกต้องและถูกวิธี
ครูเห็นความสำคัญว่า การส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ เป็นเรื่องสำคัญที่ต้องให้ความรู้แก่นักเรียน โดยใช้ประสบการณ์ของนักเรียน คนรู้จัก หรือจากข่าวมาเรียนรู้ร่วมกันรับมือและป้องกันภัยอย่างถูกวิธี	- ต้องการส่งเสริมทักษะ โดยให้นักเรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ให้สามารถรับมือและนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

จากตารางที่ 1 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลจากการวิจัยประสบการณ์ผู้ใช้เกี่ยวกับพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ รายละเอียดเกี่ยวกับปัญหาต่าง ๆ พบว่า ความต้องการจำเป็นและประสบการณ์ผู้ใช้ โดยได้ให้รายละเอียด บทบาท อารมณ์ความรู้สึก การรับรู้ เจตคติ และพฤติกรรม ดังนี้

1.1) บทบาท

ครูผู้สอนจัดการเรียนการสอนวิชาจริยธรรมคอมพิวเตอร์ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามบริบทของโรงเรียน โดยเนื้อหาเรื่องการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ไม่ได้เป็นเนื้อหาหลักของรายวิชา เนื้อหาถูกสอดแทรกในหัวข้อเรื่อง ภัยคุกคามบนโลกออนไลน์, พรบ.คอมพิวเตอร์ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้นั้น ครูได้ใช้ข่าวเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องมาประกอบการสอน ทั้งนี้ จะมีการจัดกิจกรรมให้ความรู้เพิ่มเติม โดยเชิญตำรวจไซเบอร์มาเป็นวิทยากร แต่ไม่ได้มีการประเมินทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์อย่างจริงจัง

1.2) อารมณ์ความรู้สึก

ครูรู้สึกว่าตนเองขาดความรู้และทักษะในการให้คำปรึกษาแก่นักเรียนที่ถูกคุกคามทางโลกออนไลน์ที่ถูกต้องและถูกวิธี การจัดการเรียนรู้ ต้องมีกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และมีแบบวัดประเมินทักษะที่วัดได้จริง

1.3) การรับรู้

ครูมีความเห็นว่า การประเมินทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ค่อนข้างมีความซับซ้อน ต้องการแบบประเมินทักษะที่วัดทักษะได้ง่าย โดยเน้นการรับรู้และรับมือการคุกคามทางโลกออนไลน์

1.4) เจตคติ

เจตคติต่อการส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ แบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ เจตคติเชิงบวก โดยกลุ่มนี้คิดว่า สามารถปรับและประยุกต์นำการส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ไปใช้ในชีวิตจริงได้ ส่วนเจตคติเชิงลบ มองว่าการที่ไม่มีการส่งเสริมทักษะอย่างจริงจัง จะทำให้ไม่สามารถรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ได้

1.5) พฤติกรรม

พฤติกรรมที่เกิดขึ้นในการพัฒนาความฉลาดดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ครูต้องการชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และนำไปใช้ได้จริงในชีวิต และสามารถนำชุดกิจกรรมการรู้นั้นมาช่วยพัฒนาทักษะของนักเรียนได้

สรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษาพบว่า ความต้องการจำเป็นและประสบการณ์ของครูเกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ในประเด็นด้าน บทบาท และการรับรู้ อารมณ์ เจตคติ พฤติกรรม พบว่า 1. ความต้องการจำเป็นของครูเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ พบว่า มีความต้องการสื่อออนไลน์เน้นให้นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ สถานการณ์จริง และเครื่องมือวัด ประเมินการรับรู้และรับมือการคุกคามทางโลกออนไลน์ของนักเรียน 2. ประสบการณ์ของผู้ใช้เกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดทางดิจิทัล ด้านทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ทั้ง 5 มิติ พบว่า 1) มิติบทบาท ครูจัดการเรียนการสอนตามเนื้อหาในหนังสือและสอดแทรกข่าวเหตุการณ์ และออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ตามเนื้อหาในหนังสือเรียน 2) มิติอารมณ์ความรู้สึก ครูรู้สึกว่าคุณค่าความรู้และทักษะในการให้คำปรึกษาแก่นักเรียนที่ถูกคุกคามทางโลกออนไลน์ที่ถูกต้องและถูกวิธี 3) มิติการรับรู้ ครูมีความเห็นว่าการประเมินทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ค่อนข้างมีความซับซ้อน ต้องการแบบประเมินทักษะที่วัดทักษะได้ง่าย 4) มิติเจตคติ ครูมีความคิดเห็นว่าการส่งเสริมทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ เป็นเรื่องสำคัญที่ต้องให้ความรู้แก่นักเรียน โดยใช้ประสบการณ์ของนักเรียน คนรู้จัก หรือจากข่าวมาเรียนรู้ร่วมกันรับมือและป้องกันภัยอย่างถูกวิธี และ 5) มิติพฤติกรรม ครูต้องการชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียนรู้จากประสบการณ์จริง และนำไปใช้ได้จริงในชีวิต เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะเนื้อหาเรื่องการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ ยังเป็นเนื้อหาหยาบๆ ดังนั้น การพัฒนาทักษะการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ จึงมีเพียงการจัดการเรียนการสอนตามหนังสือ และสอดแทรกข่าวที่เกี่ยวข้องกับประเด็นในสังคมปัจจุบัน อีกทั้ง ครูเห็นความสำคัญ และมีความต้องการชุดกิจกรรมที่เป็นสื่อออนไลน์ ที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงจะสามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ สอดคล้องกับจิตติมา ดีพันธ์ และคณะ (2564) ได้ศึกษาวิจัยปัจจัยทางจิตและสังคมที่สัมพันธ์กับภูมิคุ้มกันทางใจในการโดนกลั่นแกล้งรังแกบนโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่า เด็กไทยมีความเสี่ยงต่อภัยในโลกออนไลน์ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านการอภิปรายในแต่ละประเด็นต่าง ๆ ร่วมกับเพื่อนและครูอย่างกว้างขวาง รวมถึงมีแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่เคยเจอทั้งกับตนเองและบุคคลรอบข้าง ทำให้นักเรียนตระหนักถึงปัญหาความเสี่ยงเรื่องการจัดการข้อมูลส่วนตัวมากยิ่งขึ้น และสอดคล้องกับการศึกษาของ กิตติละออกุลและพรสุข ตันตระกูลโรจน์ (2562) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลที่ใช้เทคนิคระดมสมองด้วยการออกแบบอินโฟกราฟิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาจัดกิจกรรมกระตุ้นด้วยคำถาม กิจกรรมระดมสมองภายในกลุ่ม เพื่อตอบคำถาม กิจกรรมแชร์คำตอบค้นหาข้อสรุป กิจกรรมระดมสมองเพื่อสร้างและแชร์ผลงาน การสรุป และประเมินผล ส่งผลให้นักเรียนเกิดทักษะการรู้ดิจิทัล ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การวิจัยการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดย

ครูผู้สอนเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องวางแผนออกแบบในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงและมากพอที่จะสามารถให้ดำเนินการวิจัยในระยะต่อไปได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อมูลจากการวิจัยในครั้งนี้ สามารถนำไปออกแบบและสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามความต้องการ และประสบการณ์ผู้ใช้ ได้ตรงตามบริบทของผู้ให้ข้อมูลหลัก

เอกสารอ้างอิง

- กิตติ ละออกุลและ พรสุข ตันตระรุ่งโรจน์. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลที่ใช้เทคนิคระดมสมอง ด้วยการออกแบบอินโฟกราฟิกส์แบบมีปฏิสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ*, 20(2), 1-13.
- จิตติมา ดีพันธ์ และคณะ. (2564). ปัจจัยทางจิตและสังคมที่สัมพันธ์กับภูมิคุ้มกันทางใจในการโดนกลั่นแกล้งรังแกบนโลกออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารมนุษยศาสตร์ปริทรรศน์*, 43(1), 92-110.
- วิจารณ์ พานิช. (2558). ทักษะการบริหารในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2566). เอกสารประกอบการประชุมสนามสอบสอบ V-NET ปีการศึกษา 2566.
- สุวิมล ว่องวานิช. (2563). การวิจัยการออกแบบทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. *การยกระดับคุณภาพการศึกษา*. สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2566 จาก <https://moe360.blog/2023/01/06/6166/>
- Saul McLeod. (2017). *Kolb's Learning Styles and Experiential Learning Cycle*. *SimplyPsychology*. Retrieved from <https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html>