

ประสิทธิผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษาสำหรับเพื่อนสนิท
ของผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์

Effectiveness of Counseling Skills Development Program for Close Friends
of Cyberbullying Victims

นภาพร เหลืองมงคลชัย¹, ธุพัชร์ คันสร²

¹มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, ²คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยเวสเทิร์น บุรีรัมย์

Napaporn Leungmongkolchai¹, Thapach Kansorn²

¹Rambhai Barni Rajabhat University, ²Faculty of Nursing, western University Buriram

Corresponding Author: pulo_hid@hotmail.com

Received 2024 Oct 2, Revised 2025 Jan 13, Accepted 2025 Jan 14

DOI: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

บทคัดย่อ

การวิจัยกึ่งทดลองครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษาสำหรับเพื่อนสนิทของผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะเพื่อ 1) เปรียบเทียบความรู้ด้านการให้คำปรึกษาก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม และ 2) เปรียบเทียบทักษะการให้คำปรึกษาก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มเป้าหมาย คือ วัยรุ่นจำนวน 32 คนที่ได้จากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ (Purposive Sampling) ระยะเวลาในการศึกษา เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม พ.ศ. 2566 เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูลวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) การวัดความรู้และโปรแกรมพื้นฐานด้านการให้การปรึกษา ซึ่งมี 5 เทคนิค โดยมี 3 ขั้นตอนดังนี้ 1) ประเมินคุณลักษณะผู้ให้คำปรึกษา 14 ประการ 2) วัดความรู้ของเพื่อนสนิท ประกอบ ด้วย 2 ส่วน 1) แหล่งที่มาของการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับความรู้ของการให้คำปรึกษา 2) แบบวัดระดับความรู้ของเพื่อนสนิท 25 ข้อ เครื่องมือผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ได้ค่าความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรง เท่ากับ 0.80, 0.83 ตามลำดับ กลุ่มเป้าหมาย จำนวน 32 คน ที่ผ่านการประเมินคุณลักษณะผู้ให้คำปรึกษา 14 ประการ คิดเป็น ร้อยละ 100.00

ผลการศึกษาพบว่า ความรู้ของเพื่อนสนิทผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ส่วนใหญ่มีระดับคะแนนมีความรู้ต่ำ ร้อยละ 66.66 ส่วนระดับคะแนนความรู้มาก มีเพียงร้อยละ 33.34 โดยแหล่งที่มาของการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับความรู้ของการให้คำปรึกษา ของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่ได้รับจากเนื้อหาในวิชาเรียนร้อยละ 60.00 อันดับต่อมาได้มาจากการสอดแทรกในการเรียนการสอนและแหล่งรับรู้จากมหาวิทยาลัย เช่น สื่อ อินเทอร์เน็ต ที่ร้อยละ 46.77 และจากสื่อต่างๆ ในมหาวิทยาลัย ร้อยละ 40.00 และจากนิทรรศการนาน ๆ ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 66.70 หลังจากเข้าร่วมโปรแกรมการพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษาแล้วมีความรู้ด้านการให้คำปรึกษาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 มีทักษะด้านการให้คำปรึกษาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : โปรแกรมฝึกอบรม, วัยรุ่น, เพื่อนสนิทผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์

Abstract

This Experimental research design objectives were to 1) Measuring knowledge in counseling among close friend 2) Measuring counseling skill of close friend. Samples were 32 teenage that met criteria qualification. Instruments for collecting data were questionnaire to measure knowledge and basic program in counseling which consist of 5 techniques by 3 steps: 1) Assessing characteristic of counselor by 14 elements 2) Assessing knowledge of close friend that consist of 2 parts 1) Source of information perception in counseling knowledge 2) Knowledge of close friend Scale 25 items. Instruments were content validity testing by 3 experts and reliability was 0.80, 0.83 respectively. All samples passed characteristic of counselor assessment for 14 elements 100 %.

The result shown Knowledge assessment of Friends of Cyberbullying Victims found that the major had low level 66.66 % and high level 33.34 %. Source of information perception in counseling knowledge of samples, the major received from lesson content (60.00 %), the other received from lesson interference and external source of university for instance, media, internet, television 46.77 % internal media of university 40.00 % and rarely from exhibition 66.70 %. After participated in Knowledge Enhancing Program in Counseling Skill, participants obtain higher knowledge in counseling significantly ($p < 0.05$) and higher counseling skill ($p < 0.05$).

Keywords : Training Program, Adolescents, Friends of Cyberbullying Victims

บทนำ

ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตสำหรับการใช้งาน นั้นมีมากมายในยุคปัจจุบัน การทำงานผ่านทางจอคอมพิวเตอร์การส่งข้อมูลต่างๆ โดยเฉพาะในปัจจุบัน การขายออนไลน์นั้น จำเป็นที่จะต้องอาศัยการเชื่อมต่อทางอินเทอร์เน็ต เพื่อให้เป้าหมายต่างๆ นั้นบรรลุและสำเร็จไปได้ด้วยดี ในปัจจุบันนี้อินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้น⁽¹⁾ ซึ่งเป็นที่ยอมรับว่าอินเทอร์เน็ตช่วยอำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิตของประชาชนสามารถรับและส่งข้อมูลข่าวสารต่างๆ ได้มากมาย ในรูปแบบที่แตกต่างและเป็นปัจจุบันตอบสนองต่อทุกกลุ่มอายุการใช้งานอินเทอร์เน็ตในมุมมองของความบันเทิงจะพบว่า สื่อสังคมหรือ Media นั้น มีหลายประเภทที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นแอปพลิเคชันทีวี หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ Facebook, YouTube, Line, Tiktok และ อีกมากมาย ที่พัฒนาให้มีการใช้งานได้ง่าย รวดเร็ว สะดวกรองรับการใช้งานบนทุกแพลตฟอร์ม⁽²⁾ กับเครื่องคอมพิวเตอร์หรือบนอุปกรณ์โมบายที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ต ได้ทุกที่ ตลอด 24 ชั่วโมง ประโยชน์ที่ชัดเจนที่สุดของอินเทอร์เน็ตต่อการศึกษาศึกษา⁽³⁾ คือการเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การค้นหาข่าวสารข้อมูลต่างๆ เป็นไปได้อย่างรวดเร็วและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ปัจจุบันมี website ต่างๆ เกิดขึ้นมากมาย แต่ละ website ก็ให้ข้อมูลข่าวสารในเรื่องต่าง ๆ รูปแบบระบบห้องสมุดก็มีแนวโน้มว่าจะเปลี่ยนเป็น digital library⁽⁴⁾ นักเรียนที่ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นในห้องก็สามารถแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้น

ผ่านการใช้อีเมล หรือ discussion group⁽⁵⁾ ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและระบบการสื่อสารที่ไร้ขีดจำกัด อย่างรวดเร็วที่ขาดสมดุสนั้น ได้ส่งผลกระทบต่อปัญหาความมั่นคงในการดำเนินชีวิตต่อคนทุกกลุ่มทุกวัย โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนนักศึกษา ที่มีสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตมากเป็นอันดับหนึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มอื่น ๆ⁽⁶⁾

วัยรุ่นส่วนใหญ่มักใช้อินเทอร์เน็ตไปในทางที่ผิดโดยการใช้เทคโนโลยีเป็นช่องทางแสดงพฤติกรรมการทำร้ายผู้อื่น⁽⁷⁾ ซึ่งเป็นการรังแกอีกรูปแบบหนึ่งที่แตกต่างไปจากการรังแกรูปแบบเดิม โดยมีการใช้อุปกรณ์สื่อสารและอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการสร้างความเสียหายต่อผู้อื่น โดยที่ไม่จำเป็นต้องเผชิญหน้ากันหรืออยู่ในสถานที่และเวลาเดียวกัน⁽⁸⁾ การ “บูลลี่” (Bully) หรือการรังแกซึ่งเกิดได้ ทุกที่ทุกเวลา ไม่ว่าจะเป็นในครอบครัว สถานศึกษา ที่ทำงาน หรือแม้กระทั่ง บนโลกไซเบอร์⁽⁹⁾ การ “บูลลี่” กรมสุขภาพจิต ได้แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ ทางร่างกาย เช่น ชกต่อย ตบตีด้วยอาวุธ, ทางสังคมหรือด้านอารมณ์เช่นการกีดกันแบ่งแยก, ทางวาจา เช่น การดูถูก นินทา พุดจาเสียดสี และทางไซเบอร์ (Cyberbullying) หรือการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หลอกลวง โพสต์ข้อความโจมตีคุกคามทางเพศ ซึ่งผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งอาจได้รับผลกระทบทางตรงต่อจิตใจ อาจมีภาวะซึมเศร้าวิตกกังวล และนำไปสู่ปัญหาด้านสุขภาพความรู้สึก เช่นเดียวกับคนที่เป็นฝ่ายกลั่นแกล้งกว่าจะโตเป็นผู้ใหญ่ อาจจะเคยชินกับการแกล้งผู้อื่น ชินกับการใช้กำลัง รังแกคนที่อ่อนแอกว่าจนนำไปสู่การใช้ความรุนแรงได้⁽¹⁰⁾ ไซเบอร์บูลลี่

หรือการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ผู้กลั่นแกล้งไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตน (Anonymous) และเหยื่อก็มักไม่ทราบว่าใครเป็นผู้กลั่นแกล้ง หรือเหตุผลที่ถูกกลั่นแกล้งเพราะอะไร ซึ่งการไม่เปิดเผยตัวตนจริง ๆ อาจเป็นการกลั่นแกล้งที่รุนแรงกว่าเผยตัวตนเสียด้วยซ้ำ อีกทั้ง ไซเบอร์บูลลี่ผู้กระทำ สามารถกระทำที่ไหน เวลาใดก็ได้ และสารเหล่านั้น ก็จะถูกแพร่กระจายไปได้รวดเร็วผ่านอินเทอร์เน็ต พฤติกรรมรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) มีหลายลักษณะ ได้แก่ การส่งต่อข้อความหยาบคาย คุกคาม ช่มชู้ ล้อเลียนว่าร้าย นินทา สร้างข่าวลือ รวมถึงตัดต่อรูปภาพ หรือ วิดีโอที่ไม่เหมาะสม แล้วเผยแพร่ผ่านโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตสู่สาธารณะ⁽¹¹⁾ ตัวอย่างของเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ มีทั้งเด็ก เน็ตไอดอล ดารานักแสดง หรือแม้แต่พนักงานเมือง รูปแบบการบูลลี่มีทั้งการล้อเลียนเชื้อชาติ การไม่คบหา ไม่รับเข้ากลุ่ม ล้อเลียนรูปร่างหน้าตา การส่งข้อความหยาบคาย ด่าทอบุพการี เป็นต้น⁽¹²⁾

จากข้อมูลปี พ.ศ. 2566 พบว่าวัยรุ่นในชุมชนบ้านหนองไผ่ จำนวน 72 คน และมีประสบการณ์ถูกบูลลี่ จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 โดยพบว่าถูกบูลลี่จากเพื่อนบ้าน และบุคคลอื่น จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 67.18 บุคคลในครอบครัว จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 21.88 ถูกบูลลี่จากครูอาจารย์จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 10.94 ช่องทางส่วนใหญ่ได้รับการบูลลี่ได้แก่ การพูดต่อหน้า การเขียนในสื่อสังคมออนไลน์ การล้อเลียนในสังคม เป็นต้น

วัยรุ่นที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้รับผลกระทบทางจิตใจมากกว่าเหยื่อทางกายภาพ⁽¹³⁾ เช่น เมื่อถูกบูลลี่จากครูอาจารย์ ทำให้อับอายและไม่อยากไปเรียนอีก เมื่อถูกบูลลี่จากครอบครัว ทำให้ไม่อยากคุยกับคนในครอบครัวทำให้พูดคุยกับเพื่อนสนิทและแฟนมากขึ้น หรือแม้กระทั่งถูกเพื่อนบ้านและบุคคลอื่นบูลลี่ จะทำให้มีความอับอายต่อบุคคลและชุมชนที่อาศัยอยู่ ทำให้ภูมิด้านทานต่อการใช้ชีวิตในสังคมลดลง ซึ่งวัยรุ่นมักเลือกปรึกษาเพื่อนเป็นหลัก ซึ่งอาจไม่มีวุฒิภาวะเพียงพอที่จะให้คำแนะนำไปในทางที่ถูกต้องได้⁽¹⁴⁾ ลักษณะของเหยื่อคือมักเป็นผู้เยาว์ ผู้หญิง คนที่ไม่มีเพื่อนสนิทหรือมีเพื่อนน้อย⁽¹⁵⁾ และมักมีแบบแผนการดำเนินชีวิตที่เปิดโอกาสให้ผู้กระทำผิดเข้าถึงได้ง่าย⁽¹⁶⁾ สื่อออนไลน์ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการของเทคโนโลยีที่หลากหลายและเข้าถึงสื่อออนไลน์อย่างอิสระ⁽¹⁷⁾ เหยื่อการโดนรังแกผ่านโลกออนไลน์ส่วนใหญ่ส่งผลทางตรงเชิงบวกต่อสุขภาพจิตเชิงลบ⁽¹⁸⁾ เมื่อเหยื่อถูกรังแกผ่านโลกออนไลน์มักจะหาทางออกด้วยการปรึกษาเพื่อนสนิท ซึ่งมีความเข้าใจและรับรู้ถึงความเจ็บปวดของเหยื่อ ดังนั้นความรู้ในการให้คำปรึกษาแก่เพื่อนสนิทของเหยื่อที่ถูกรังแกผ่านโลกออนไลน์มีความสำคัญ สามารถแนะนำให้เหยื่อมีทางเลือกในการแก้ปัญหาด้วยตนเองอย่างเหมาะสม ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะวัดความรู้การให้คำปรึกษาและเสริมโปรแกรมการให้คำปรึกษาเบื้องต้นแก่กลุ่มเป้าหมายเพื่อให้มีความสามารถในการให้คำปรึกษาเบื้องต้นแก่เพื่อนสนิทที่โดนรังแกผ่านโลกออนไลน์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความรู้การให้คำปรึกษาก่อนและหลังการใช้โปรแกรม
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการให้คำปรึกษาก่อนและหลังการใช้โปรแกรม

กรอบแนวคิดในการทำวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ได้นำทฤษฎีของคาร์ล โรเจอร์ส(19) มาเป็นกรอบแนวคิด โดยหลักแนวคิดสำคัญในการให้คำปรึกษาโดยเน้นที่ผู้รับคำปรึกษาเป็นศูนย์กลาง ทฤษฎีนี้เรียกว่า Self-theory Counseling ทฤษฎีการให้การปรึกษาแบบบุคคลเป็นศูนย์กลางสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์

ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาของมนุษย์ได้อย่างหลากหลาย ทฤษฎีนี้ได้รับการทดสอบว่ามีประสิทธิภาพเพราะการให้การปรึกษแบบบุคคลเป็นศูนย์กลางสามารถส่งเสริมการปรับตัวการเรียนรู้การอดทนต่อความคับข้องใจ การลดการป้องกันตนเอง หลักการของทฤษฎีจะเน้นผู้รับคำปรึกษาเป็นศูนย์กลาง ผู้ให้คำปรึกษาจะใช้เทคนิคของสัมพันธภาพในการช่วยให้ผู้รับคำปรึกษาเกิดความเข้าใจตนเอง เข้าใจสิ่งแวดล้อม และสภาพปัญหาด้วยตนเอง โดยผู้ให้คำปรึกษาเป็นเพียงผู้กระตุ้นสะท้อนและชี้แนะเท่านั้น โดยสร้างเป็นกรอบแนวคิดได้ดังนี้

ตัวแปรอิสระ

ลักษณะส่วนบุคคล

- อายุ
- เพศ
- ระดับการศึกษา
- ความรู้รอบตัว
- ความเอาใจใส่ผู้อื่น
- ความอดทน

แหล่งที่มาของประสบการณ์ความรู้ในการให้คำปรึกษา

- การอบรม
- วิชาที่เรียน
- การหาสอดแทรกในการเรียนการสอน
- นิทรรศการ
- สื่อต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัย
- หนังสือ วารสารในห้องสมุด
- แหล่งรับรู้นอกมหาวิทยาลัย (สื่อ...)

โปรแกรมการปรึกษาอย่างง่าย

- ทักษะการใส่ใจ (Attending Skill)
- ทักษะการนำ (Leading Skill)
- ทักษะการถาม (Question Skill)
- ทักษะการเงียบ (Silence Skill)

ตัวแปรตาม

- ความรู้ในการให้คำปรึกษา
- ทักษะในการให้คำปรึกษา

วิธีการศึกษา

รูปแบบการศึกษา: การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาการวิจัยแบบปริมาณ (Quasi-Experimental Design) แบบ One Group Pretest-Posttest Design เก็บข้อมูลระหว่างเดือนมกราคม-กรกฎาคม พ.ศ. 2566

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือวัยรุ่นที่อาศัยอยู่ในชุมชนแห่งหนึ่งในชุมชนบ้านหนองไผ่ ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป มีชื่อในทะเบียนบ้านอยู่ในพื้นที่ไม่น้อยกว่า 6 เดือน จำนวน 72 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ วัยรุ่นที่อาศัยอยู่ในชุมชนแห่งหนึ่งในชุมชนบ้านหนองไผ่ จำนวน 32 คน โดยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งเป็นเกณฑ์ขั้นต่ำสำหรับการวิจัยเชิงปริมาณที่สามารถอ้างอิงไปสู่ประชากรส่วนใหญ่ได้ และมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ ดังนี้

เกณฑ์ในการคัดเข้า

- เป็นเพศหญิงหรือเพศชาย ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป
- กำลังศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา
- ผ่านประเมินคุณลักษณะผู้ให้คำปรึกษา 14 ประการ

เกณฑ์ในการคัดออก

- ไม่สามารถเข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาความรู้ทักษะการให้คำปรึกษาครบทั้งหมด
- มีระดับความเครียดสูงเกินระดับปกติ ในระหว่างเข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาความรู้ทักษะการให้คำปรึกษา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ประเมินคุณลักษณะผู้ให้คำปรึกษา 14 ประการ(20) ซึ่งแสดงความเห็นว่าผู้ให้การปรึกษาที่มีประสิทธิภาพควรมีคุณลักษณะ 14 ประการ

2. วัดความรู้ของเพื่อนที่ปรึกษา ประกอบด้วย 1) ข้อมูลทั่วไป 2) แหล่งที่มาของการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับความรู้ของการให้คำปรึกษา 3) แบบวัดความรู้ของเพื่อนที่ปรึกษา 25 ข้อๆ ละ 1 คะแนน ในแต่ละข้อมี 4 ตัวเลือก) คัดเลือกคุณลักษณะของผู้ให้คำปรึกษา 14 ประการ จากกลุ่มเป้าหมาย 32 คน ได้กลุ่มตัวอย่างที่มีคุณลักษณะของผู้ให้คำปรึกษาครบทั้ง 14 ประการ จำนวน 32 คน หลังจากนั้นให้ทำแบบทดสอบวัดความรู้ของเพื่อนที่ปรึกษา 25 ข้อ เพื่อเป็นคะแนนพื้นฐาน ก่อนจะเข้ารับการฝึกโปรแกรมการปรึกษาง่ายต่อไป

3. ให้ความรู้แต่ละทักษะและฝึกปฏิบัติแต่ละทักษะไปแต่ละสัปดาห์ โดย 4 สัปดาห์ประกอบด้วยความรู้และทักษะดัง ดังมีขั้นตอนต่อไปนี้

สัปดาห์ที่ 1 ความรู้และทักษะการใส่ใจ (Attending Skill)

สัปดาห์ที่ 2 ความรู้และทักษะทักษะการนำ (Leading Skill)

สัปดาห์ที่ 3 ความรู้และทักษะการถาม (Question Skill)

สัปดาห์ที่ 4 ความรู้และทักษะการเงียบ (Silence Skill)

4. เมื่อครบตามโปรแกรมแล้วได้ทำการวัดความรู้และประเมินทักษะอีกครั้งเพื่อเปรียบเทียบกับก่อนการเข้ารับโปรแกรมการปฐษาอย่างง่าย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ค่าสถิติที่ใช้ได้แก่ ตารางแจกแจงความถี่ (Frequency Distribution) แสดงค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อประกอบการอธิบายข้อมูลเกี่ยวกับความรู้การให้คำปรึกษาของเพื่อนที่ปรึกษาในเหยื่อการรังแกผ่านโลกออนไลน์ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลการฝึกทักษะก่อนและหลังการทดลองด้วยสถิติ dependent t test โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยเรื่องนี้ผ่านการรับรองจริยธรรมวิจัยมนุษย์ คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์เลขที่ 018/2566 อนุมัติ 30 ตุลาคม พ.ศ. 2566 หมดอายุ 29 กันยายน พ.ศ. 2567 การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยการชี้แจงถึงวัตถุประสงค์และขั้นตอนการ ดำเนินการวิจัย

และขอความร่วมมือกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมโครงการวิจัยด้วยความสมัครใจปราศจากการข่มขู่ บังคับ หรือให้สินจ้างรางวัล และมีสิทธิถอนตัวออกจากการวิจัยได้ถ้าต้องการ ไม่มีผลต่อระดับผลการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างจะถูกเก็บไว้เป็นความลับและใช้ข้อมูลเฉพาะการศึกษานี้ เท่านั้น การนำเสนอข้อมูลจะนำเสนอโดยภาพรวม และจะทำลายเมื่อเสร็จสิ้นการวิจัย 6 เดือนจะต้องได้รับความเห็นชอบจากกลุ่มตัวอย่าง การเข้าร่วม โครงการวิจัยให้กลุ่มตัวอย่างลงนามในเอกสารยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

ผลการศึกษา

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 32 ราย ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 31 ราย คิดเป็นร้อยละ 96.88 เพศชาย 1 ราย คิดเป็นร้อยละ 3.12 ทั้งหมดมีอายุ 20-25 ปี จำนวน 32 ราย คิดเป็นร้อยละ 100.00 รายได้ครอบครัวต่อเดือน 5,000-10,000 บาท จำนวน 9 ราย คิดเป็นร้อยละ 28.15 รายได้ 10,000-15,000 บาท จำนวน 10 ราย คิดเป็นร้อยละ 31.25 รายได้ 15,000 บาทขึ้นไป จำนวน 13 ราย คิดเป็นร้อยละ 40.62

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละแบบประเมินคุณลักษณะผู้ให้คำปรึกษา 14 ประการ (N=32)

คุณลักษณะ	มี	ไม่มี
ส่งเสริมกำลังใจ (Encouraging)	100%	0%
มีความเป็นศิลปิน (Artistic) ซึ่งหมายถึงเป็นคนสร้างสรรค์	100%	0%
มีความยืดหยุ่น รู้จักปรับเทคนิคให้เหมาะสมกับผู้รับคำปรึกษา	100%	0%
มีความมั่นคงทางอารมณ์	66.3%	33.7%
มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและห่วงใยผู้อื่น	100%	0%
มีสติรู้จักตน	84.2%	15.8%
ยอมรับตนเอง	100%	0%
มีความภาคภูมิใจทางบวก	100%	0%
เกิดตระหนักรู้ในตน (การรับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นของตัวตนอย่างรู้สึกตัวรวมไปถึงการมีอยู่ของ อารมณ์ ประสบการณ์ ความสามารถ ความคิด หรือร่างกาย)	00%	0%
เปิดเผยตน	3.2%	16.8%
มีความกล้าหาญ	6.3%	13.7%
ไม่ประเมินตัดสินบุคคล	0%	0%
อดทนต่อความกำกวมไม่ชัดเจน	0%	0%
รู้จักพัฒนาจิตวิญญาณ	100%	0%

จากตารางที่ 1 คุณลักษณะผู้ให้คำปรึกษา 14 ประการ พบว่าคุณลักษณะที่กลุ่มตัวอย่างไม่มี ได้แก่ ความมั่นคงทางอารมณ์ร้อยละ 33.70 เปิดเผยตนร้อยละ 16.80 มีสติรู้จักตนร้อยละ 15.80 และ มีความกล้าหาญร้อยละ 13.70 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของแหล่งรับรู้ข้อมูลข่าวสารของกลุ่มตัวอย่าง (N=32)

แหล่งรับรู้ข้อมูลข่าวสาร	ระดับการรับรู้ข้อมูล			
	ประจำ 4	บ่อยครั้ง 3	นาน ๆ ครั้ง 2	ไม่ค่อยเลย 1
1. การอบรม	6.7	33.3	46.7	13.3
2. วิชาที่เรียน	60.0	33.3	6.7	0
3. การสอดแทรกในการเรียนการสอน	46.7	26.7	26.6	0
4. นิทรรศการ	0	0	33.3	66.7

แหล่งรับรู้ข้อมูลข่าวสาร	ระดับการรับรู้ข้อมูล			
	ประจำ 4	บ่อยครั้ง 3	นาน ๆ ครั้ง 2	ไม่ค่อยเลย 1
5. สื่อต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัย	20.0	33.3	46.7	0
6. หนังสือ, บทความวารสารในห้องสมุด	6.7	6.7	60.0	26.7
7. แหล่งรับรู้นอกมหาวิทยาลัย (สื่อ, อินเทอร์เน็ต, TV, วิทยุ, หนังสือ, คนในครอบครัว)	40.0	33.3	26.6	0.1

จากตารางที่ 1 แหล่งรับรู้ข้อมูลข่าวสารของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ด้านวิชาที่เรียนระดับ การรับรู้ข้อมูลมากที่สุดคือ โดยได้รับเป็นประจำ คิดเป็นร้อยละ 60.00 ด้านการสอดแทรก ในการเรียนโดย ได้รับเป็นประจำ คิดเป็นร้อยละ 46.70 ด้านสื่อต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัย โดยได้รับ เป็นประจำร้อยละ 40.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 คะแนนความรู้ก่อนและหลัง การให้คำปรึกษาของกลุ่มตัวอย่าง(N=32)

ระดับคะแนน	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
19 คะแนนขึ้นไป	0 คน	0 คน
13 - 18 คะแนน	5 คน	23 คน
7 - 12 คะแนน	16 คน	9 คน
0 - 6 คะแนน	11 คน	0 คน

จำนวน 25 ข้อ (25 คะแนน) เกณฑ์การประเมิน

ระดับคะแนนและการแปลผล

19 คะแนนขึ้นไป	หมายถึง	มีความรู้ในการให้คำปรึกษามากที่สุด
13-18 คะแนน	หมายถึง	มีความรู้ในการให้คำปรึกษามาก
7-12 คะแนน	หมายถึง	มีความรู้ในการให้คำปรึกษาน้อย
0-6 คะแนน	หมายถึง	มีความรู้ในการให้คำปรึกษาน้อยที่สุด

จากตารางที่ 2 การวัดความรู้เกี่ยวกับทักษะการให้คำปรึกษาของกลุ่มเป้าหมาย พบว่าระดับ คะแนน 0-6 คะแนน มีจำนวน 1 คนคิดเป็นร้อยละ 50.00 ระดับคะแนน 7-12 คะแนน มีจำนวน 16 คนคิดเป็นร้อยละ 15.62 กลุ่มตัวอย่าง ที่ประเมินผลได้ระดับคะแนน 13-18 คะแนน แปลผล มีความรู้ในการให้คำปรึกษามาก มีจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.60 ผลการวัดความรู้เกี่ยวกับ ทักษะการให้คำปรึกษา ของกลุ่มตัวอย่าง 15 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้ในการ ให้คำปรึกษาน้อย คิดเป็นร้อยละ 66.60

ตารางที่ 3 ความรู้ก่อนและหลังเข้ารับโปรแกรมพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษาสำหรับเพื่อนสนิทของผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์

การทดสอบ	X	SD	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนรับโปรแกรม	10.69	1.91	23.65	0.0000
หลังรับโปรแกรม	19.78	1.70		

จากตาราง 3 พบว่า การทดสอบคะแนนความรู้ก่อนและหลังเข้ารับโปรแกรมพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษาสำหรับเพื่อนสนิทของผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ เท่ากับ 10.69 คะแนน และ 19.78 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนความรู้ก่อนและหลังเข้ารับโปรแกรมพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษา พบว่า คะแนนหลังเข้ารับโปรแกรมพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษา สูงกว่า ก่อนเข้ารับโปรแกรมพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4 ทักษะก่อนและหลังเข้ารับโปรแกรมพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษาสำหรับเพื่อนสนิทของผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์

การทดสอบ	X	SD	t	Sig.(1-tailed)
ก่อนรับโปรแกรม	4.59	0.56	2.03	0.0253
หลังรับโปรแกรม	4.81	0.40		

จากตาราง 4 พบว่า การทดสอบคะแนนทักษะก่อนและหลังเข้ารับโปรแกรมพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษาสำหรับเพื่อนสนิทของผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ เท่ากับ 4.59 คะแนน และ 4.81 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนทักษะก่อนและหลังเข้ารับโปรแกรมพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษา พบว่า คะแนนหลังเข้ารับโปรแกรมพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษา สูงกว่าก่อนเข้ารับโปรแกรมพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผลการศึกษา

1. คุณลักษณะของเพื่อนสนิทในเหยื่อที่โดนรังแกผ่านโลกออนไลน์ พบว่าเพื่อนสนิท 32 ราย นำมาประเมินคุณลักษณะผู้ให้คำปรึกษา 14 ประการ พบว่าเพื่อนสนิทที่มีประสิทธิภาพ มีคุณลักษณะ 14 ประการ มีจำนวน 15 ราย หักข้อของคุณลักษณะที่เพื่อนสนิทไม่มี ได้แก่ ความมั่นคงทางอารมณ์ เปิดเผยนตน มีสติรู้จักตน และ มีความกล้าหาญ จากการศึกษาความรู้ของเพื่อนสนิทในเหยื่อที่โดนรังแกผ่านโลกออนไลน์ ของกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณลักษณะ 14 ประการ จำนวน 15 ราย พบว่าเพื่อนสนิท

ทั้ง 15 ราย มีความรู้เกี่ยวกับทักษะการให้คำปรึกษา การให้การปรึกษาเป็นการที่บุคคลแบ่งปันคุณลักษณะบางอย่างที่เหมือนกัน อีกนัยหนึ่งคือเพื่อนสนิทผู้มีความสัมพันธ์ในการช่วยเหลืออีกฝ่ายโดยบุคคลที่ทำหน้าที่เป็นเพื่อนผู้ให้การปรึกษาจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องตระหนักถึงขีดจำกัดทักษะ และประสบการณ์ของตนด้วย⁽²¹⁾ มีผู้ให้สัมภาษณ์ของการให้คำปรึกษาแก่เพื่อนผู้ให้การปรึกษาจะต้องผ่านการฝึกอบรมให้มีสมรรถนะในการให้การปรึกษาเสียก่อน⁽²²⁾ ซึ่งได้แก่ สมรรถนะด้านความรู้ในการให้การปรึกษา สมรรถนะด้านเจตคติในการให้การปรึกษา และสมรรถนะด้านทักษะในการให้การปรึกษาเพื่อทำหน้าที่ในการให้ความช่วยเหลือกับปัญหาทั่ว ๆ ไปที่ไม่รุนแรงมากนัก

2. ทักษะการให้คำปรึกษาของเพื่อนสนิท 32 คนพบว่าส่วนใหญ่มีคะแนนเพิ่มขึ้นโดย 23 คน ได้ระดับคะแนน 13-18 คะแนน หมายถึงมีความรู้ในการให้คำปรึกษามากคิดเป็นร้อยละ 66.60 และจำนวน 9 คน ได้ระดับคะแนน 7-12 คะแนน หมายถึงมีทักษะในการให้คำปรึกษาน้อย คิดเป็นร้อยละ 33.33 สรุปได้ว่าหลังเข้ารับการโปรแกรมพัฒนาความรู้ทักษะการให้คำปรึกษา 4 สัปดาห์ ทำให้เพื่อนสนิทมีความรู้และทักษะเพิ่มขึ้น เนื่องจากรูปแบบการเรียนรู้และการฝึกทักษะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การเรียนรู้และระบุดำถาม (learning to question) โดยเพื่อนสนิทจะถูกกระตุ้นด้วยคำถามความสำคัญ และปัญหาที่เกิดขึ้นในวัยรุ่นปัจจุบัน ซึ่งจะทำให้เข้าใจถึงปัญหาและผลกระทบต่อยุวรุ่นที่ถูกรังแก

ผ่านโลกออนไลน์อย่างถ่องแท้ 2) การเรียนรู้แสวงหาสารสนเทศ (learning to search) เป็นขั้นตอนที่ให้เพื่อนสนิทได้คิดออกแบบวางแผนเพื่อรวบรวมวิธีการเทคนิคและทางเลือกในการให้การปรึกษาที่เหมาะสมกับเหยื่อที่ถูกรังแกผ่านโลกออนไลน์แต่ละคน 3) การเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ (learning to construct) เป็นขั้นตอนที่ให้เพื่อนสนิทได้เสนอทางเลือกและวิธีการ ขั้นตอนในการให้การปรึกษาแก่เหยื่อที่ถูกรังแกผ่านโลกออนไลน์ 4) การเรียนรู้เพื่อสื่อสาร (learning to communicate) เป็นการนำเสนอผลการเข้ารับการฝึกตามโปรแกรมการให้การปรึกษาอย่างง่าย เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มเพื่อนสนิท 5) การเรียนรู้เพื่อตอบแทนสังคม (learning to service) ขั้นตอนนี้ได้ให้เพื่อนสนิทได้อธิบายถึงศักยภาพของตนหลังการเข้ารับการฝึกโปรแกรมพัฒนาความรู้ทักษะการให้คำปรึกษาและนำไปใช้ทำประโยชน์ให้กับคนอื่น ๆ ได้ นอกจากนี้กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนยังช่วยเสริมสร้าง สมรรถนะสำคัญของ ผู้เรียน 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี โดยสมรรถนะเหล่านี้จะส่งผลให้เพื่อนสนิทสามารถเลือกวิธีการแก้ปัญหาได้หลากหลาย⁽²³⁾ โดยพบว่าเหยื่อที่ถูกรังแกผ่านโลกออนไลน์มีความพึงพอใจด้านมีที่ปรึกษาเพื่อความสบายใจ ด้านได้ระบายความคับข้องใจ ด้านให้คำปรึกษา และให้ข้อชี้แนะที่ดี⁽²⁴⁾ สามารถนำมาแก้ปัญหา

ของตนเองได้⁽²⁵⁾ จะเห็นได้ว่าทักษะในการให้คำปรึกษามีความสำคัญ สามารถแนะนำให้ผู้อื่นที่ถูกรังแกผ่านโลกออนไลน์มีทางเลือกในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง มีกำลังใจ มีความหวังในการแก้ไขปัญหาอย่างเหมาะสม⁽²⁶⁾

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการติดตามผลในระยะยาวหลังจากการเข้าร่วมโปรแกรม เพื่อประเมินว่าความรู้

และทักษะที่พัฒนาขึ้นสามารถคงอยู่และนำไปใช้ได้จริง

2. เน้นการบูรณาการความรู้ผ่านวิชาที่เรียนหรือการสอดแทรกในการเรียนการสอนที่กลุ่มตัวอย่างได้รับอย่างสม่ำเสมอ

3. การวัดความพึงพอใจของผู้รับคำปรึกษาเพื่อสะท้อนถึงความสามารถของเพื่อนสนิทในการใช้ทักษะจริง

แนะนำการอ้างอิงสำหรับบทความนี้

นภาพร เหลืองมงคลชัย, ฐพัชร์ คັນศร. ประสิทธิภาพของโปรแกรมพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษาสำหรับเพื่อนสนิทของผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์. วารสารสถาบันป้องกันควบคุมโรคเขตเมือง. 2568;10(1):105-118.

Suggested citation for this article

Leungmongkolchai N, Kansorn T. Effectiveness of Counseling Skills Development Program for Close Friends of Cyberbullying Victims. Institute for Urban Disease Control and Prevention Journal. 2025;10(1):105-118.

เอกสารอ้างอิง

1. ภัทธิกา วงศ์อนันต์นนท์. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน. วารสารพยาบาลทหารบก. 2557;15 (2):173-78.
2. วนิดา ดุรงค์ฤทธิชัย, กิตติศักดิ์ รุจิกาญจน์รัตน์, ณัฐกร นิลเนตร, รัชดาวัลย์ จิตรพรกุลวสิน, สันฐิตาพร กลิ่นทอง, เบญจวรรณ ดุนขุนทด และคณะ. การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลนวัตกรรมการดูแลและส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุ. ฒ.ไม่เผา Diamond พื้นที่จังหวัดเพชรบุรีและจังหวัดประจวบคีรีขันธ์. วารสารสุขภาพกับการจัดการสุขภาพ. 2566;9(2);127-39.

3. ปราณี อัครภูษิตกุล, สุภาพร โรจนศุภมิตร. โรคโควิด-19 ปฏิวัติห้องสมุด สู่อนาคตวิถีชีวิตใหม่. วารสารห้องสมุด.2564;65(1):57-74.
4. พรพรรณ จันทร์แดง. ห้องสมุดยุคใหม่ (Modern library). กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น; 2557.
5. นฤดา ทวีชีพ. ผลของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโรงเรียนที่มีต่อความผูกพันของนักเรียนระดับประถมศึกษา.การวิจัยแบบผสมวิธี [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา; 2565.
6. Tokunaga RS. Following You Home from School: A Critical Review and Synthesis of Research on Cyberbullying Victimization. Computers in Human Behavior. 2010;26(3):277-87.
7. สุวิธ ธีระโคตร, วีรพงษ์ พลนิกรกิจ. พฤติกรรมการใช้และการรู้เท่าทันอินเทอร์เน็ตและทัศนคติการใช้เนื้อหา ด้านสุขภาวะบนอินเทอร์เน็ตของผู้สูงอายุ. วารสารการพยาบาลและการดูแลสุขภาพ. 2561;36(1):72-80.
8. กิตติพิศ ฑูปิยะ. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสารสนเทศของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา; 2560.
9. อมรทิพย์ อมรภิบาล. เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยงผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม. วารสารวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา. 2559;14(1):59-73.
10. Wang J, Nansel TR, Iannotti RJ. Cyber and traditional bullying: differential association with depression. J Adolesc Health. 2011 Apr;48(4):415-7.
11. Englander EK. MARC freshman study 2011: Bullying, cyberbullying, risk factors and reporting. Massachusetts: Bridgewater State University; 2011.
12. กชพรรณ มณีภาค, อุนิษา เลิศโตมรสกุล. การตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมจากการกระทำผิดในโลกอินเทอร์เน็ต:กรณีศึกษาการรังแกกันในโลกไซเบอร์ ในรูปแบบการคุกคามทางเพศในเขตกรุงเทพมหานคร. วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. 2562;11(2):95-105.
13. Hentig HV. The criminal & his victim; studies in the sociobiology of crime. New Haven: Yale University; 1948.
14. Cohen LE, Felson M. Social Change and Crime Rate Trends: A 100 Routine Activity Approach. American Sociological Review. 1979;44(4):588-608.

15. Veenstra G. Race, gender, class, and sexual orientation: intersecting axes of inequality and self-rated health in Canada. *Int J Equity Health*. 2011 Jan 17;10:1-11.
16. ัญญากร ตุดเกื้อ, เกษตรชัย และหิเม, หทัยชนนี สิทธิชัย. แนวทางการป้องกันพฤติกรรม การรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*. 2562;11(1):91-106.
17. นภาวรรณ อาษาเพชร. การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ความรุนแรงที่ต้องแก้ไขและนวัตกรรม การจัดการปัญหา. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*. 2560;5(1):100-6.
18. Nystul MS. *Introduction to counseling: An art and science perspective*. 2nd ed. Boston: Allyn & Bacon; 2003.
19. Rogers CR. *Client-Centered Therapy*. London: Redwood Burn Limited; 1976.
20. กฤตวรรณ คำสม. การศึกษาและการพัฒนาสมรรถนะของนักศึกษาในการให้คำปรึกษา แก่เพื่อน [ปริญญานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุขฎีบัณฑิต]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ; 2554.
21. จำเนียร บุญมาก. หนังสือรวมบทความวิจัยโครงการประชุมวิชาการระดับชาติพะเยาวิจัย ครั้งที่ 12 หัวข้อ“Research & Innovation for sustainable development goals (SDGs)” กลุ่มการวิจัย: มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (ด้านบริหารและการจัดการ) วันที่ 25-27 มกราคม 2566 มหาวิทยาลัยพะเยา. พะเยา: มหาวิทยาลัยพะเยา; 2566.
22. อรพรรณ ลีอนุญธวัชชัย. การให้คำปรึกษาทางสุขภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2553.
23. Phitchaya Deemee and Aumporn Lincharoe. A Development Approach for Assessment Learning and Innovation Skills Using Assessment of Learners Method in 21st Century. 2018;10(2):139-53.
24. ขวัญธิดา พิมพ์การ, สุนทรี ภาณุทัต, พรภิรมย์หลงทรัพย์, เฉลิมศรี นันทวรรณ, สุวิมล พนาวัฒนกุล. การให้คำปรึกษาทางสุขภาพรายบุคคลแบบบูรณาการ. *วารสารสุขศึกษา*. 2560;40(2):1-9.
25. เมตตา ไชยเชษฐ. การพัฒนาทักษะการให้คำปรึกษาของผู้ให้คำปรึกษาโดยใช้กระบวนการ สะท้อนคิดในรายวิชาการสื่อสาร การสอนและการให้คำปรึกษาทางสุขภาพ. *วารสารวิทยาลัย พยาบาลพระจอมเกล้า จังหวัดเพชรบุรี*. 2563;3(2):190-206.
26. กมล โพธิเย็น. การให้การปรึกษาทางจิตวิทยา: เครื่องมือสำคัญในการแก้ปัญหาผู้เรียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร*. 2564;19(2):11-27.