การพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี

The Development of Training Package for Strengthening Teachers' Competency on Islamic Integrated Media, Information and Digital Literacy (i-MIDL) to Prevent Cyber Bullying for Secondary School Teachers in Pattani Province

นภาวัลย์ ภัทราธิกุล

Napawan Patharathikul

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Education in Islamic Educational Administration and Management
Prince of Songkla University

2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ด้วยพระนามแห่งอัลลอฮฺ ผู้ทรงกรุณาปรานี ผู้ทรงเมตตาเสมอ

การพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี

The Development of Training Package for Strengthening Teachers' Competency on Islamic Integrated Media, Information and Digital Literacy (i-MIDL) to Prevent Cyber Bullying for Secondary School Teachers in Pattani Province

นภาวัลย์ ภัทราธิกุล

Napawan Patharathikul

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Education in Islamic Educational Administration and Management
Prince of Songkla University
2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ชื่อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี

ผู้เขียน นางสาวนภาวัลย์ ภัทราธิกุล

สาขาวิชา การบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ซัมซู สาอุ)

คณะกรรมการสอบ

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อับดุลฮากัม เฮ็งปิยา)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ซัมซู สาอุ)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.นิเลาะ แวอุเซ็ง)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อะห์มัด ยี่สุ่นทรง)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม

.....
(ศาสตราจารย์ ดร.ดำรงศักดิ์ ฟ้ารุ่งสาง)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ขอรับรองว่า ผลงานวิจัยนี้มาจากการศึกษาวิจัยของนักศึกษาเอง และได้แสดงความขอบคุณบุคคลที่มีส่วนช่วยเหลือแล้ว

ลงชื่อ.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ซัมซู สาอุ)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ลงชื่อ.....

(นางสาวนภาวัลย์ ภัทราธิกุล)

นักศึกษา

ข้าพเจ้าขอรับรองว่า ผลงานวิจัยนี้ไม่เคยเป็นส่วนหนึ่งในการอนุมัติปริญญาในระดับใดมาก่อน และไม่ได้ถูกใช้ในการยื่นขออนุมัติปริญญาในขณะนี้

ลงชื่อ.....

(นางสาวนภาวัลย์ ภัทราธิกุล)

นักศึกษา

ชื่อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี

ผู้เขียน นางสาวนภาวัลย์ ภัทราธิกุล

สาขาวิชา การบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม

ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

การรังแกในโลกไซเบอร์ของนักเรียนเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนและในบางกรณีนำไปสู่การกระทบกระเทือนทางจิตใจจนถึงการเสียชีวิต การวิจัยเชิงวิจัยและพัฒนาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี และ 2) เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดฝึกอบรมดังกล่าว โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองของศูนย์ประสานงานการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย Thai Civic Education จำนวน 20 คน จากสถาบันการศึกษาของรัฐบาลในจังหวัดปัตตานี จำนวน 4 แห่ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี ประกอบไปด้วย แผนการฝึกอบรม สื่อประกอบการฝึกอบรม และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม ผลการศึกษาพบว่า 1) ชุดฝึกอบรมพัฒนาขึ้นด้วยแนวคิด Islamic Integrated Media, Information, Digital Literacy (i-MIDL) ประกอบด้วย 4 กิจกรรม คือ Fitnah (ความเสียหาย) Faedah (ประโยชน์) Amanah (ความรับผิดชอบ) และ Adab (มารยาท) และ 2) ครูผู้สอนสามารถพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตร ซึ่งได้พัฒนาคู่มือการเรียนรู้ความฉลาดทางดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนมุสลิม (Islamic Digital Quotient (i-DQ) โดยมีความพึงพอใจในการเข้ารับการฝึกอบรมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.40, S.D. = .35)

คำสำคัญ : หลักสูตรอบรม การรังแกในโลกไซเบอร์

Thesis Title The Development of Training Package for Strengthening Teachers' Competency on Islamic Integrated Media, Information and Digital Literacy (i-MIDL) to Prevent Cyber Bullying for Secondary School Teachers in Pattani Province

Author Miss Napawan Patharathikul

Major Program Islamic Educational Administration and Management

Academic Year 2021

ABSTRACT

Cyber bullying among students is a problem that affects their academic achievements and, in some cases, leads to psychological trauma to death. This research and development aims to 1) develop a training package to develop Islamic Integrated media, information and digital literacy (i-MIDL) to prevent cyber bullying for secondary school teachers in Pattani Province, and 2) to examine the results of using the developed training package. The sample used in the research was 20 teachers in 4 secondary schools under the Education Network for citizens of the Thai Civic Education Coordinating Center from Pattani Province. The research tools comprised of the i-MIDL training packages including training plan, training materials, and the training satisfaction questionnaire of the trainees. The results showed that: 1) the established training kits consisted of 4 activities : Fitnah (Falsehood), Faedah (Benefit) - Amanah (Responsibility) – Adab (Manners), and 2) the teachers were able to develop extra-curricular activities by developing an Islamic Digital Quotient (i-DQ) booklet, and the findings of the cumulative evaluation of trainee satisfaction by training package revealed that teachers were most pleased with the training kits ($\bar{x}$ =4.40, S.D. =.35).

Keywords **:** Training packages, Cyber bullying

موضوع البحث	تطوير سلسلة تدريبية لتعزيز القدرات على مواكبة التطور الإعلامي والمعلومات الرقمي الإسلامي المتكامل للحد من التنمر الإلكتروني لمعلمي المدارس الثانوية بولاية فطاني
الباحثة	السيدة ناباوال بات تراتيكون
التخصص	الإدارة والإقتصاد في التربية الإسلامية
العام الجامعي	1443 هجرية

مستخلص البحث

يعد التنمر الإلكتروني بين الطلاب مشكلة تؤثر على دراستهم، وفي بعض الحالات تسبب صدمة نفسية قد تؤدي إلى الوفاة. ويهدف هذا البحث إلى: 1) تطوير سلسلة تدريبية لتعزيز القدرات على مواكبة التطور الإعلامي والمعلومات الرقمي الإسلامي المتكامل للحد من التنمر الإلكتروني لمعلمي المدارس الثانوية بولاية فطاني، 2) دراسة مدى تأثير استخدام هذه السلسلة التدريبية في تعزيز القدرات. وتكونت عينة الدراسة من 20 معلماً بالمرحلة الثانوية مِن الشبكة التعليمية بمراكز التنسيق التعليمي للمواطنين التايلانديين (Thai Civic Education) من أربع مؤسسات تعليمية حكومية بولاية فطاني، ومن أدوات البحث هي سلسلة تدريبية لتعزيز القدرات على مواكبة التطور الإعلامي والمعلومات الرقمي الإسلامي المتكامل للحد من التنمر الإلكتروني لمعلمي المدارس الثانوية بولاية فطاني تكونت من خطة تدريبية ومواد تدريبية ونموذج تقييم الرضا عن المتدربين. ووصلت الباحثة إلى النتائج الآتية:-

1) أن تطوير سلسلة تدريبية لتعزيز القدرات على مواكبة التطور الإعلامي والمعلومات الرقمي الإسلامي المتكامل يتكون من أربع أنشطة منها: فقد رمزت الباحثة لكل نشاط باسم معين منها اسم فتنة وتقصد (الضرر)، وفداء وتقصد (المنفعة). وأمانة وتقصد (المسؤولية) وأدب وتقصد (الأخلاق).

2) أن المعلمين استطاعوا تطوير الأنشطة اللامنهجية عبر الدليل الذي طوّر وهو دليل تعليمي إسلامي متكامل للذكاء الرقمي للحد من التنمر الإلكتروني للطلبة المسلمين (Islamic Digital Quotient (i-DQ) وأن مستوى الرضا لدى المتدربين سجلت النتائج بأعلى مستوى وتقدر بـ ($\bar{x}$ = 4.40, S.D. = .35)

الكلمات الرئيسية: منهج الدورة التدريبية، التنمر الإلكتروني

กิตติกรรมประกาศ

การสรรเสริญทั้งมวลเป็นเอกสิทธิ์แห่งอัลลอฮฺ ผู้ทรงเมตตา ผู้ทรงกรุณาปรานีเสมอ และขอความสันติสุขจงมีแด่ท่านศาสดามูฮัมหมัด ผู้ทรงเป็นศาสนทูตของพระองค์

อัลฮัมดุลิลลาฮฺ ขอชูโกรฺ (ขอบคุณ) ต่ออัลลอฮฺ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะไม่สามารถประสบความสำเร็จได้ หากปราศจากการช่วยเหลือจากอัลลอฮฺ และด้วยความเมตตาของอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ซัมซู สาอุ ที่ได้เสียสละทั้งกำลังกายและกำลังใจในการให้คำปรึกษา คำแนะนำ และถ่ายทอดองค์ความรู้วิทยาการใหม่ๆ ตลอดจนติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.นิเลาะ แวอุเซ็ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ซัมซู สาอุ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อับดุลฮากัม เฮ็งปิยา และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อะห์มัด ยี่สุ่นทรง ที่ให้เกียรติเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ส่งผลให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มูหำมัดสุใหมี เฮงยามา ดร.ยามีละห์ โต๊ะแม และ ดร.นิยอ บาฮา ที่ให้เกียรติเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือสำหรับการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณ คณาจารย์สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลามทุกท่าน ที่ประสิทธิประสาทวิชาความรู้ตลอดหลักสูตรการศึกษา รวมทั้งเจ้าหน้าที่บัณฑิตศึกษาที่อำนวยความสะดวกและให้การช่วยเหลือในการติดต่อประสานงานตลอดมา

ขอขอบคุณ กรมบัญชีกลางและกระทรวงการคลังที่ส่งเสริมและสนับสนุนการศึกษาในระดับปริญญาโท อันส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพในการปฏิบัติราชการในพื้นที่แห่งพหุวัฒนธรรม

ขอขอบคุณ นายนภดล ภัทราธิกุล (บิดา) นางลดาวัลย์ ภัทราธิกุล (มารดา) อันเป็นที่รักยิ่งและเป็นแรงบันดาลใจอย่างที่สุด ถึงแม้ท่านทั้งสองได้ล่วงลับกลับไปสู่ความเมตตาของอัลลอฮแล้ว และขอขอบคุณ นายภูวดล ภัทราธิกุล นายนราดล ภัทราธิกุล น้องชายทั้งสองและครอบครัวที่เป็นกำลังใจและคอยผลักดันผู้วิจัยให้ผ่านพ้นอุปสรรคในตลอดระยะเวลาของการศึกษา

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณ นักศึกษาสาขาการจัดการการศึกษาอิสลาม ที่ร่วมทุกข์ร่วมสุข และให้ความช่วยเหลือดุจดั่งญาติพี่น้อง และขอขอขอบคุณอีกหลาย ๆ ท่านที่ไม่อาจกล่าวถึงได้ครบถ้วนมา ณ โอกาสนี้

ขอเอกอัลลอฮฺ ทรงได้โปรดประทานความรัก ความเมตตา ความโปรดปราน และความบารอกะฮฺ (ความจำเริญ) ให้แก่บุคคลดังกล่าวด้วยเทอญ อามีน

นภาวัลย์ ภัทราธิกุล

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ (5)

ABSTRACT (6)

مستخلص البحث (7)

กิตติกรรมประกาศ (8)

สารบัญ (9)

สารบัญตาราง (12)

สารบัญภาพ (13)

ตารางปริวรรตอักษรอาหรับ – ไทย (14)

ตารางปริวรรตอักษรอาหรับ – อังกฤษ (16)

บทที่

1. บทนำ 1

1.1 ความสำคัญและปัญหาของการวิจัย 1

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย 7

1.3 ประโยชน์การวิจัย 8

1.4 ขอบเขตของการวิจัย 8

1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย 9

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ 9

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 11

2.1 การออกแบบระบบการเรียนการสอนรูปแบบ ADDIE 11

2.2 แนวคิดการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ 14

2.3 แนวคิดการพัฒนาชุดการฝึกอบรม 19

2.4 แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) 31

2.5 หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน 37

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกกันของนักเรียน 44

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.7 แนวคิดอิสลามกับการรู้เท่าทันสื่อเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ 56
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 67
3. วิธีดำเนินการวิจัย 75
3.1 การศึกษาและสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 76
เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 78
3.3 การพัฒนาชุดฝึกอบรม 78
3.4 การทดลองใช้ชุดฝึกอบรม 81
3.5 การจัดกระทำข้อมูล 82
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 83
4. ผลการวิจัย 84
4.1 ผลการวิจัยการพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อฯ 84
4.1.1.ขั้นตอนที่ 1 ผลการศึกษาและสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อวาง 85
กรอบแนวคิดของหลักสูตรชุดฝึกอบรม
4.1.2 ขั้นตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดฝึกอบรม 88
4.1.3 ขั้นตอนที่ 3 ผลการประเมินชุดฝึกอบรม 89
4.1.4. ขั้นตอนที่ 4 ผลการทดลองใช้ชุดฝึกอบรม 92
4.1.5 ขั้นตอนที่ 5 การประเมินความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม 97
4.2 ผลการเรียนรู้ 98
5. สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ 99
5.1 สรุปผลการวิจัย 99
5.2 อภิปรายผล 101
5.3 ข้อเสนอแนะ 103
บรรณานุกรม 105

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

ภาคผนวก 114
ภาคผนวก ก หนังสือขอความอนุเคราะห์ 115
ภาคผนวก ข รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย 118
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 120
ภาคผนวก ง คู่มือการเรียนรู้ด้วยตนเอง 143
ประวัติผู้เขียน 157

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 2.1 แนวทางพื้นฐานระหว่างการเรียนรู้ของเด็กและผู้ใหญ่ 15
ตารางที่ 2.2 แนวทางการปฏิบัติ/การจัดกระบวนการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ตามทฤษฎีแอนดราโก 16
ตารางที่ 2.3 แนวคิดและหลักการอิสลามกับการรังแกในโลกไซเบอร์ 57
ตารางที่ 4.1 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับ 89
ความเหมาะสมของโครงร่างหลักสูตรชุดฝึกอบรม
ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 90
เกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการฝึกอบรม
ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 90
เกี่ยวกับความเหมาะสมของสื่อประกอบการฝึกอบรม
ตารางที่ 4.4 ค่าดัชนีระดับความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม 91
ตารางที่ 4.5 รายละเอียดกิจกรรม และช่วงระยะเวลาดำเนินการ 92
ตารางที่ 4.6 กิจกรรมและผลลัพธ์ตามการดำเนินงาน 93
ตารางที่ 4.7 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข 94
ตารางที่ 4.8 การออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อป้องกันการรังแก 95
ในโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียน ด้วยเทคนิค “กัน-แก้-ก่อ”
ตารางที่ 4.9 รายละเอียดหัวข้อกิจกรรมการเรียนเพื่อสร้างความฉลาด 96
ทางดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลาม (Islamic Digital Quotient : i-DQ)
สำหรับนักเรียนเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์
ตารางที่ 4.10 ระดับความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมของผู้เข้ารับการฝึกอบรม 98
ตารางที่ 5.1 ความเชื่อมโยงของรูปแบบ i-MIDLและแนวทางการจัดการ 103
เรียนรู้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง
ตารางภาคผนวกที่ ค.1 ตารางการฝึกอบรม 130

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย 9
ภาพที่ 2.1 แผนภูมิกระบวนการเพื่อช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาของนักเรียน 44
ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 6 ขั้นตอน 76
ภาพที่ 3.2 กรอบแนวคิดการวิจัย 77
ภาพที่ 4.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้การเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ 88
สารสนเทศ และดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลาม (i-MIDL) เพื่อป้องกัน .....
การรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี .....
ภาพที่ 4.2 ความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับพลเมือง 96
ภาพภาคผนวกที่ ค.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้การเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ 130
สารสนเทศ และดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลาม (i-MIDL) เพื่อป้องกัน .....
การรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี .....
ภาพภาคผนวกที่ ง.1 ความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับมุสลิมเพื่อป้องกันการรังแก 148
ในโลกไซเบอร์ (Islamic Digital Quotient : i-DQ) .....

ตารางปริวรรตอักษรอาหรับ-ไทย
คณะวิทยาการอิสลาม

พยัญชนะอาหรับ	คำอ่าน	พยัญชนะไทย
ا	อลีฟ	อ
ء	ฮัมซะฮฺ	อ. (อ์ ในกรณีเป็นตัวสะกดสุดท้าย)
ب	บาอ์	บ
ت	ตาอ์	ต
ث	ษาอ์	ษ
ج	ญีม	ญ (จญ์ ในกรณีเป็นตัวสะกด)
ح	หาอ์	ห มีข้อยกเว้น เช่น มุฮัมมัด รอฮีม
خ	คออ์	ค
د	ดาล	ด
ذ	ษาล	ษฺ
ر	รออ์	ร
ز	ซาย	ซ
س	สีน	ส มีข้อยกเว้น เช่น มูซา อีซา
ش	ชีน	ช
ص	ศอด	ศ
ض	ฎอด	ฎ
ط	ฏออ์	ฏ
ظ	ซฺออ์	ซฺ
ع	อัยนฺ	อฺ
غ	ฆอยนฺ	ฆ
ف	ฟาอ์	ฟ
ق	กอฟ	กฺ
ك	กาฟ	ก

ตารางปริวรรตอักษรอาหรับ-ไทย (ต่อ)
คณะวิทยาการอิสลาม

พยัญชนะอาหรับ	คำอ่าน	พยัญชนะไทย
ل	ลาม	ล
م	มีม	ม
ن	นูน	น
ه	ฮาอฺ	ฮ (ในกรณีเป็นตัวสะกดใช้ ฮฺ)
و	วาว	ว
ي	ยาอ์	ย
(الفتحة)	อัลฟัตฮะฮ อ่านสระข้างบน	ั (ในกรณีมีตัวสะกด เช่น มัรวาน อาดัม ฯ) ะ , เ-าะ (อ็ ในกรณีมีตัวสะกด) ละสระในบางกรณี เช่น อลี บนี ฯ
(الكسرة)	อัลกัสเราะฮ อ่านสระข้างล่าง	ิ
(الضمة)	อัฎฎุมมะฮ	ุ
(الفتحة الممدودة)	อัลฟัตฮะฮ อัลมิมดูดะฮ	า (อ ในกรณีมีตัวสะกด เช่น อัลฟา ร็อบฯ)
(الكسرة الممدودة)	อัลกัสเราะฮ อัลมิมดูดะฮ	ี
(الضمة الممدودة)	อัฎฎุมมะฮ อัลมิมดูดะฮ	ู
ال-الشمسية	อลีฟ ลาม อัชชัมชียะฮ	อั-ตามด้วยพยัญชนะตัวแรกของคำต่อไป เช่น อัดดีน อัฏฏีนฯ
ال-القمرية	อลีฟ ลาม อัลเกาะมะรียะฮ	อัล ตามด้วยคำต่อไป โดยไม่ต้องเว้นวรรค เช่น อัลกุรอาน อัลลอฮฺ อัลอิสลามฯ

ตารางปริวรรตอักษรอาหรับ-อังกฤษ
คณะวิทยาการอิสลาม

พยัญชนะอาหรับ	คำอ่าน	พยัญชนะอังกฤษ
ا	อลีฟ	A
ء	ฮัมซะฮฺ	’a, ’i, ’u
ب	บาอ์	B
ت	ตาอ์	T
ث	ษาอ์	Th
ج	ญีม	J
ح	หาอ์	ḥ
خ	คออ์	Kh
د	ดาล	D
ذ	ษาล	Dh
ر	รออ์	r
ز	ซาย	Z
س	สีน	S
ش	ชีน	Sh
ص	ศอด	ṣ
ض	ฎอด	ḍ
ط	ฏออ์	ṭ
ظ	ซฺออ์	ẓ
ع	อัยนฺ	‘a , ‘i, ‘u
غ	ฆอยนฺ	Gh
ف	ฟาอ์	F
ق	กอฟ	Q

ตารางปริวรรตอักษรอาหรับ-อังกฤษ (ต่อ)
คณะวิทยาการอิสลาม

พยัญชนะอาหรับ	คำอ่าน	พยัญชนะอังกฤษ
ك	กาฟ	K
ل	ลาม	L
م	มีม	M
ن	นูน	N
ه	ฮาอ์	H
و	วาว	W
ي	ยาอ์	Y

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความสำคัญและปัญหาการวิจัย

การกลั่นแกล้งรังแกในโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) หรือการกลั่นแกล้งรังแกในโลกออนไลน์ (Online bullying) เป็นการรังแกด้วยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เกิดขึ้นบนสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เป็นพฤติกรรมที่กระทำซ้ำแล้วซ้ำเล่า เพื่อให้เหยื่อเกิดหวาดกลัว โกรธเคือง หรือทำให้รู้สึกอับอาย โดยมีพฤติกรรมหลากหลายอย่าง เช่น การแพร่ข้อความเท็จ การโพสต์ภาพที่น่าอับอายของเหยื่อบนโลกออนไลน์ การส่งข้อความที่ทำร้ายหรือคุกคามจิตใจ รวมทั้งการแอบอ้างบุคคลอื่นและส่งข้อความที่หยาบคายไปยังผู้อื่นในนามของพวกเขา โดยการกลั่นแกล้งแบบเห็นหน้า (Off line) และการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ (Online) มักเกิดขึ้นควบคู่กันไป แต่การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์จะทิ้งร่องรอยทางดิจิทัล (Digital footprint) ไว้ ซึ่งจะกลายเป็นหลักฐานที่สามารถใช้ในการสืบสวนต่อไป (UNICEF, n.d.)

การกลั่นแกล้งรังแก (Bullying) คือ การที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลหนึ่งที่มีพลัง อำนาจมากกว่า ตั้งใจทำร้ายบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มบุคคลที่ต้องการความช่วยเหลือทั้งทางกาย วาจา หรือจิตใจ ซึ่งอาจกระทำในชีวิตจริงหรือมีการกระทำผ่านการใช้อุปกรณ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ โทรศัพท์คอมพิวเตอร์ โดยส่วนใหญ่มักมีการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นทั้งในชีวิตจริงและไซเบอร์ควบคู่กัน ผลของการกลั่นแกล้ง ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งอาจเกิดความเครียด ปวดหัว ปวดท้อง รู้สึกตนเองไร้ค่า ซึมเศร้า วิตกกังวล จนกระทั่งฆ่าตัวตาย หรือบางคนอาจเป็นผู้ที่ไปรังแกผู้อื่นต่อไปได้ ผู้ที่กลั่นแกล้งผู้อื่นก็มักพบปัญหาต่าง ๆ ร่วมด้วย เช่น รู้สึกตนเองไร้ค่า ซึมเศร้า สมาธิสั้น เคยถูกทารุณกรรมจากครอบครัว หรือเคยตกเป็นเหยื่อการรังแกมาก่อน (คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์, 2562)

พฤติกรรมการรังแก เป็นปัญหาที่เพิ่มขึ้นในโรงเรียน และเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจ มีงานวิจัยหลายสาขาที่ศึกษาและพยายามหาคำอธิบายปรากฏการณ์นี้ โดยพบว่า การรังแกในหมู่เด็กสามารถพบได้บ่อยในสถานศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับมัธยมศึกษา (Leine and Tamburrino, 2014 :271) โดยมีรูปแบบการรังแกทั้งที่เป็นแบบไม่รุนแรงจนกระทั่งรุนแรงถึงเสียชีวิต ปัจจุบันปัญหาการรังแกกันในวัยเรียนถือเป็นสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนของเด็กโดยตรง นอกเหนือจากคุณภาพของการศึกษา และความตั้งใจเรียน เมื่อเด็กประสบกับการรังแกรูปแบบใดก็ตาม สมาธิ และความรู้สึกในการเรียนของเด็กถูกเบี่ยงเบนความสนใจ ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนปรับลดลง ยิ่งเด็กถูกรังแกหรือถูกกระทำรุนแรงมากขึ้นเป็นระยะเวลาที่ต่อเนื่องยาวนาน ก็ยิ่งมีผลต่อระดับผลการเรียนของเด็กมากขึ้นเช่นเดียวกัน ส่งผลกระทบทั้งการเรียน และสุขภาพจิตของเด็กในการอยู่ร่วมกันในสังคม (กนกวรรณ สุภาราญ, 2563)

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตกลายเป็นช่องทางพื้นฐานในการสื่อสารในสังคม คนในสังคมสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เป็นเรื่องธรรมชาติที่ปัจเจกมากหน้าหลายตามาอยู่รวมกันในสังคม แล้วปัจเจกจะกระทำความผิดพลาดขึ้นมา มนุษย์จึงได้ประดิษฐ์มาตรการการลงโทษทางสังคมเพื่อลงโทษผู้ที่กระทำผิด เช่น การที่บุคคลจะต้องถูกโกนผมหากมีการสืบทราบว่า ผู้นั้นมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือผู้ต้องหาในยุคกลางจะถูกบังคับให้สวมหมวกกรวยสูง ในขณะที่คดีความดำเนินไปในระหว่างการไต่สวน เป็นต้น ทั้งหมดเป็นการทำเพื่อสร้าง ความอับอายต่อสาธารณะ (Public humiliation) เพื่อกดดันผู้กระทำผิดให้เข็ดขยาดหลาบจำไม่ทำพฤติกรรมแบบนี้อีก เมื่อสังคมถูกขับเคลื่อนด้วยอินเทอร์เน็ตผ่านระบบเครือข่ายสังคมที่ข้อมูลข่าวสารเดินทางได้อย่างรวดเร็วในระดับวินาที ทำให้การกลั่นแกล้งไม่ถูกจำกัดอยู่ในพื้นที่เฉพาะแต่อย่างใด แต่กลายเป็น Cyberbullying ซึ่งสามารถสร้างความอับอายในทุกมิติชีวิตของเป้าหมายและอาจยกระดับไปสู่ความรุนแรงในอนาคตอันใกล้ (ธีรศานต์ สหัสสพาศน์, 2561)

จากการศึกษาในสื่อออนไลน์ของ นันทิยา ดวงภุมเมศ และนิธิดา แสงสิงแก้ว (2563) พบว่า เด็กไทยส่วนใหญ่ใช้เวลา “ท่องเว็บไซต์” เพื่อดูวิดีโอออนไลน์ ค้นหาข้อมูล ฟังเพลง เล่นเกม และรับส่งอีเมล์ สูงถึง 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกถึง 3 ชั่วโมง ในขณะที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (ยูทูป เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ และสแนปแชต) ร้อยละ 98 สูงกว่าค่าเฉลี่ยทั่วโลกถึงร้อยละ 12 ส่งผลให้พลเมืองกลุ่มนี้มีความเสี่ยงจากการบริโภคสื่อดิจิทัลสูงถึงร้อยละ 60 โดยปัญหาจากการใช้ชีวิตดิจิทัล (Digital life) ของเด็กไทยที่พบมากที่สุด ได้แก่ การกลั่นแกล้ง ทางออนไลน์ การเข้าถึงสื่อลามกและพูดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ การติดเกม และการ ถูกล่อลวงให้ออกไปพบคนแปลกหน้า ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ได้กลายเป็น ทักษะที่จำเป็นในการแก้ปัญหาดังกล่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มคนที่ถือว่ามีความเปราะบาง เช่นเด็กและเยาวชน เนื่องจากนับวันสื่อต่าง ๆ พยายามใช้กลยุทธ์เพื่อเข้าถึงและช่วงชิงพื้นที่ในชีวิตของเด็ก และเยาวชน อีกทั้งปรากฏการณ์สงครามข่าวสาร (Information warfare) ของผู้ประกอบธุรกิจสื่อและผู้ใช้สื่อ ในการประกอบธุรกิจที่มีการแข่งขันเพื่อแสวงหาผลประโยชน์จากผู้รับสารในฐานะ “ตลาด” ในขณะเดียวกันนิสัยในการบริโภคสื่อของเด็กและเยาวชนเองก็จะแตกต่างไปจากเดิม

การสร้างนิเวศสื่อที่ดีให้เกิดขึ้นในสังคมไทย นับเป็นเรื่องท้าทายที่ต้องได้รับความร่วมมือจากทุกภาคส่วน เพราะการจะมีนิเวศสื่อที่ดีได้นั้น คนในสังคมต้องมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ขณะเดียวกันก็ต้องร่วมกันสนับสนุนสื่อที่ดีให้ได้รับการยอมรับ และมีพื้นที่ในการนำเสนอ เผยแพร่มากขึ้น อีกบทบาทหนึ่งที่ทุกคนสามารถช่วยกันได้คือ การทำหน้าที่เฝ้าระวังสื่อที่ ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างศักยภาพในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy : MIDL) เป็นคุณลักษณะที่สำคัญประการหนึ่งของผู้เรียนและ

พลเมืองในศตวรรษที่ 21 (เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง, *2557)* และในกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองผ่านระบบการศึกษานั้น ต้องมีการพัฒนาและสร้างเครื่องมือเพื่อจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนให้เข้าใจและเห็นถึงความสัมพันธ์เกี่ยวโยงระหว่าง สื่อ สังคม และการเมือง ซึ่งเป็นสมรรถนะหนึ่งที่สำคัญของการจัดการศึกษาสำหรับครู โดยการรู้เท่าทันสื่อไปใช้จึงต้องคำนึงถึงสมรรถนะที่ครอบคลุมช่วงวัยที่เหมาะสม เนื่องจากแต่ละช่วงวัยมีพัฒนาการ มีบทบาททางสังคม ตลอดจนการใช้ประโยชน์จากสื่อต่างๆ ที่แตกต่างกัน (วิโรจน์ สุทธิสีมา พิมลพรรณ ไชยนันท์ และ ศศิธร ยุวโกศล, 2562)

การกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) พบได้ในสถานศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับมัธยมศึกษา (Leine & Tamburrino, 2014) มีรูปแบบการรังแกทั้งที่เป็นแบบไม่รุนแรงจนถึงระดับรุนแรงถึงขั้นเสียชีวิต ปัญหาดังกล่าวส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพัฒนาการทางอารมณ์และสังคมของผู้เรียน

ผลการวิจัยในประเทศตะวันตกพบว่า ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาพบการรังแกในโลกไซเบอร์คิดเป็นสัดส่วนประมาณหนึ่งในสี่ถึงหนึ่งในสามของการกลั่นแกล้งทั้งหมด (Sittichai & Smith, 2013) ซึ่งสอดรับกับผลการศึกษาในประเทศไทยที่ส่วนใหญ่พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เคยมีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการรังแกในโลกไซเบอร์ เช่น Songsiri & Musikaphan (2011) พบว่ามีการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตอย่างมากในหมู่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในกรุงเทพฯ งานวิจัยของ Sittichai (2014) ได้สำรวจนักเรียนวัยรุ่น 1,183 คน จาก 12 โรงเรียนในภาคใต้ และพบว่า นักเรียนชายมีแนวโน้มที่จะตกเป็นเหยื่อทางไซเบอร์ หรืองานวิจัยของ Kiatsiria *et al.* (2017) ที่สอบถามนักเรียน 354 คนในโรงเรียนมัธยมศึกษาหกแห่งในกรุงเทพมหานคร พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตในฐานะเหยื่อ ร้อยละ 44 ผู้รังแก ร้อยละ33 และผู้ยืนดูหรือพยาน ร้อยละ 67

ในส่วนของการศึกษาเรื่องการรังแกในโลกไซเบอร์ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้นั้น งานวิจัยของ Sittichai & Tudkuea (2017) พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่รู้จักและเข้าใจพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ในระดับดีมาก โดยประสบกับตนเองและเห็นบุคคลอื่นปฏิบัติจนเป็นเรื่องปกติโดยพบรูปแบบของการรังแกได้ 5 รูปแบบ คือ การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น การหมิ่นประมาทผู้อื่น การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย และการลบหรือบล็อกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ โดยเยาวชนส่วนใหญ่เลือกกระทำกับบุคคลอ่อนแอกว่าที่มักจะเงียบเก็บไว้คนเดียวเมื่อถูกรังแก ไม่ปรึกษาพ่อแม่ หรือญาติพี่น้อง มีแต่บางกรณีปรึกษาเพียงเพื่อนสนิทเท่านั้น

จังหวัดปัตตานีก็เป็นพื้นที่หนึ่งที่มีปัญหาเรื่องของการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ งานวิจัยเชิงสำรวจของ Laeheem *et al.* (2009) พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาในเขต

จังหวัดปัตตานี จำนวน 1,440 คน พบว่ามีผู้รังแกผู้อื่นร้อยละ 32.9 งานชิ้นต่อมาของ Laeheem (2013) ได้ศึกษาเชิงลึกในประเด็นดังกล่าว โดยพบปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการรังแกนักเรียนมุสลิมในโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม ในจังหวัดปัตตานี ได้แก่ การจัดการห้องเรียนแบบเผด็จการ การอบรมเลี้ยงดูอย่างเข้มงวด อิทธิพลของความรุนแรงจากเพื่อนฝูง และอิทธิพลของความรุนแรงของผู้ปกครอง ซึ่งปัจจัยทั้ง 4 อย่างนั้นมีความเกี่ยวข้องอย่างมีนัยสำคัญกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งดังกล่าว นอกจากนี้ งานวิจัยในนักเรียนอายุระหว่าง 13-14 ปี จำนวน 9 คน ที่ศึกษาในพื้นที่เขตอำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี ของ Awang *et al.* (2021) พบว่า ผลกระทบจากพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อนักเรียนใน 4 ด้าน คือ ด้านจิตใจ ด้านสติปัญญา ด้านร่างกาย และด้านสังคม

ในการแก้ปัญหานั้น ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา การดา ร่วมพุ่ม และมาโนช ชุ่มเมืองปัก (2563) ได้นำเสนอข้อเสนอแนะการวิจัยในประเด็นการรู้เท่าทันสื่อและการมีส่วนร่วมเพื่อสร้าง “นิเวศสื่อ” ว่า การวิจัยในประเด็นการรู้เท่าทันสื่อและการมีส่วนร่วมควรเป็นการวิจัยที่มุ่งให้เกิดการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของบุคคลในฐานะพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) การวิจัยเพื่อสร้างนวัตกรรมที่เป็นเครื่องมือหรือกลไกช่วยป้องกันปัญหาจากการไม่รู้เท่าทันสื่อ ตลอดจนนวัตกรรมที่ส่งเสริมกลไกการกำกับดูสื่อโดยภาคประชาชน พัฒนาเครื่องมือหรือช่องทางที่ประชาชนจะสามารถเฝ้าระวังและมีปฏิกิริยาย้อนกลับเมื่อพบปัญหาเกี่ยวกับจริยธรรม ความไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ในเนื้อหาสื่อ รวมถึงการวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่า ทันสื่อในบริบทภูมิทัศน์สื่อใหม่ ในกลุ่มเป้าหมายที่ยังเป็นช่องว่างขององค์ความรู้ เช่น เด็กปฐมวัย เด็กประถมศึกษา และผู้สูงอายุ กลุ่มนอกระบบการศึกษา ได้แก่ สถาบัน ครอบครัว สถาบันสื่อ ผู้ผลิตเนื้อหาออนไลน์ ตลอดจนการวิจัยเพื่อให้ได้องค์ความรู้ในประเด็น ที่สอดคล้องกับภูมิทัศน์สื่อใหม่ เช่น ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital literacy) การรู้เท่ากันการสื่อสารข้ามสื่อ (Transmedia literacy) พลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) ข่าวปลอม (Fake news) ประทุษวาจา (Hate speech) และการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyber bullying) เป็นต้น

พรรษาสิริ กุหลาบ (2563) ได้วิเคราะห์นโยบาย การดำเนินงาน และบทบาท ของภาคส่วนต่าง ๆ ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) สำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ ได้แก่ สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร ผลการศึกษาพบว่า นโยบายการดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วน ต่างๆ ในการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษา เน้นเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy) โดยเฉพาะการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาอันตรายทางสื่อออนไลน์และความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัลผ่านกิจกรรมการให้ความรู้และการฝึกอบรม รวมทั้งยังพบการส่งเสริมทักษะการใช้สื่อให้เด็กและเยาวชนผลิตเนื้อหาอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ขณะเดียวกัน ก็ให้ความสำคัญกับการให้ความรู้แก่บุคลากรใน

สถาบันที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะครอบครัวและโรงเรียน ที่สำคัญ การออกแบบและดำเนินนโยบายอยู่บนพื้นฐานของการสำรวจและศึกษาเพื่อติดตามสถานการณ์ การใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชน รวมทั้งประชาชนทั่วไป เพื่อเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการกำหนดนโยบายต่างๆ ผลการศึกษายังชี้ให้เห็นว่าบริบททางการเมือง สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และภูมิทัศน์สื่อ มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบาย การดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วนต่าง ๆ ในการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชน ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์ และการผลิตสื่อ เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ ความคิดเห็น และความต้องการของเด็กและเยาวชน ซึ่ง เป็นรากฐานที่สำคัญในการสร้างเสริมสิทธิและเสรีภาพของพลเมือง รวมถึงการ มีส่วนร่วมของพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยไม่ปรากฏเด่นชัดเมื่อเทียบกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่เป็นภัยและความเสี่ยงในการ ใช้สื่อมวลชน สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล

สำหรับมุมมองของอิสลามต่อการรู้เท่าทันสื่อนั้น ด้วยเหตุที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและความคิดของผู้คนในชีวิตสังคม ความหลากหลายของสื่อดังกล่าวกำลังเกิดขึ้นและกำลังเป็นกระแสสำหรับสาธารณชนนั้น จำต้องให้ผู้ใช้มีการควบคุมตนเองในการใช้งาน เนื่องจากข้อมูลถูกบิดเบือนได้สร้างความเสียหาย (Fitnah) สังคม คำว่า “ฟิตนะฮ์” ในโองการที่เราจะพูดถึงนี้อยู่ในความหมายของ “ความเสียหายที่ใหญ่หลวง” เป็นเรื่องใหญ่และร้ายแรงยิ่ง ดังเช่นในอัลกุรอาน บทอัลบะกอเราะฮ์ โองการ 191 ได้กล่าวว่า

“และฟิตนะฮ์ (การสร้างความเสียหาย) นั้นร้ายแรงยิ่งกว่าการฆ่า”

บุคคลสองกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเสียหายดังกล่าวนั้น จะสร้างความเสียหายอย่างมากมายให้เกิดขึ้นกับความมั่นคงและความสงบสุขของสังคม เป็นการก่อความเสียหาย (ฟะซาด) และสร้างวิกฤตการณ์ที่เลวร้าย (ฟิตนะฮ์) ได้แก่ กลุ่มแรกคือผู้ที่สร้างข่าวลือและแพร่ข่าวเท็จ ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งคือพวกคนเลวและอันธพาล ซึ่งเป็นผู้บั่นทอนและทำลายความมั่นคงและความสงบสุขทางสังคม ในอัลกุรอาน บทอัลอะห์ซาบ โองการ 60 เละ 61 ได้ชี้ให้เห็นถึงประเด็นนี้ คัมภีร์อัลกุรอานได้เผชิญหน้าและตอบโต้อย่างรุนแรงต่อการก่อฟิตนะฮ์และการสร้างความเสียหายทางสังคม เพราะเหตุว่าจะทำให้การดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมเช่นนี้เกิดความยากลำบากอย่างมาก และด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้เอง เพื่อที่จะได้มาซึ่งความสงบสุขทางสังคมหรือการพิทักษ์รักษามันไว้นั้น

จากสภาพดังกล่าว เหตุผลประการหนึ่งก็เพราะว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นเนื้อหาที่ใหญ่ที่สุดที่ผู้คนเข้าถึงได้ ดังนั้น คำสอนของอิสลามต้องการให้ผู้คนได้รู้เท่าทันและสามารถแยกแยะข้อมูลได้ สามารถตรวจสอบความจริงของข้อมูลทุกอย่างที่ได้รับ รวมถึงการระมัดระวังในการเผยแผ่

ข่าวสารที่ยังไม่รู้ความจริง ดังนั้นในคำสอนของศาสนาอิสลามจึงกำหนดกฎเกณฑ์ทุกด้านของชีวิตอย่างชัดเจน รวมทั้งกำหนดวิธีการรับข้อมูลที่ได้รับ (Nurmalina, Atmazaki, Syahrul, and Thahar, 2019)

การสร้างระบบนิเวศสื่อที่ฮาลาลสำหรับมุสลิมจึงเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญสำหรับการให้การศึกษาและดูแลเยาวชนมุสลิมในการเข้าถึงโลกไซเบอร์สำหรับเพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวความเคารพ ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความซื่อสัตย์ และความเหมาะสม และสั่งสอนมุสลิมทุกคนให้ให้ห่างไกลจากการกระทำทั้งปวงที่ขัดแย้งกับหลักการทางศาสนา การสร้างให้สื่อนำเสนอในสิ่งที่เป็นมุมทางบวก และควบคุมในสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์และสร้างความเสียหายแก่สังคม ซึ่งจะต้องได้รับการตรวจสอบและควบคุมอย่างเหมาะสม โดยสื่อสังคมออนไลน์ได้กลายเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดในการเป็นช่องทางเผยแพร่โดยคำพูดและการกระทำที่ดีหรือไม่ดีให้แพร่ออกไปโดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและด้านอื่น ๆ ของชีวิต จึงเป็นภัยคุกคามต่ออิสลามและโลกมุสลิมอย่างใหญ่หลวง สังคมสื่อมีผลกระทบเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อศาสนาอิสลามหากนำไปใช้อย่างเหมาะสมช่วยนำเสนอความดีงามของศาสนา เสนอแนะแนวทางการพัฒนามนุษย์ และช่วยลดความชั่วร้ายในสังคม อย่างไรก็ตาม การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่มีการควบคุม หรือใช้อย่างอิสระโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบนั้น ไม่สอดคล้องกับหลักการทางศาสนาอิสลาม สื่อสังคมออนไลน์สามารถเป็นสื่อที่ฮาลาลได้ก็ต่อเมื่อส่งเสริมค่านิยมที่ให้ไว้ในหลักคำสอนของชารีอะห์เท่านั้น ดังนั้น จำเป็นที่จะต้องมีการทบทวนคำสอนและการปลูกฝังค่านิยมอิสลามในระบบการศึกษาและครอบครัว การเฝ้าติดตามและควบคุมอย่างเหมาะสมเด็กและเยาวชนที่โรงเรียนและบ้าน รวมทั้งมุสลิมเองจะต้องแสวงหาความรู้เกี่ยวกับอิสลามยอมรับและใช้ประโยชน์จากพลวัตและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รวมทั้งพ่อแม่ควรตรวจสอบและลดขอบเขตที่เด็กสัมผัสกับทางโลกความบันเทิงโดยเฉพาะในโซเชียลมีเดีย (Shehu, Othman and Osman, 2017)

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ร่วมกับสำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล และสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) จัดงานแถลงผลสำรวจและการเสวนาหัวข้อ “ทิศทางการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเด็กไทยวัยเรียนในยุค New Normal” ภายใต้โครงการวิจัยการสำรวจสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กไทย อายุ 6-12 ปี โดยพบว่า ด้วยสถานการณ์ของสื่อเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การเลี้ยงดูเด็กสมัยนี้จึงแตกต่างจากเด็กสมัยก่อน ผู้ใหญ่ก็ต้องลองผิดลองถูกไปกับสถานการณ์ ผู้ใหญ่จะสอนจากประสบการณ์เดิมไม่ได้อีกแล้ว เพราะโลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสารที่เคยสอนก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย พ่อแม่ก็ต้องแสวงหาความรู้เพื่อสอนลูก ไม่สามารถใช้ความรู้ในชุดเดิมได้อีกต่อไป พ่อแม่ในยุคดิจิทัลต้องลดอัตตา “ฉันรู้ดีกว่าลูก” เพราะความรู้แบบเดิมที่ไม่ทันสมัยแล้ว ต้องเปิดใจกว้าง เปลี่ยนแปลง

ทัศนคติ มองกระบวนการเรียนรู้ศึกษาพร้อมไปกับลูก เอาตัวรอดให้ได้ในยุคดิจิทัล ท่ามกลางการแข่งขันในกระแสโลก มีสิ่งใหม่ ๆ ที่ถาโถมเข้ามา เครื่องมือ MIDL ที่จะต้องรู้เท่าทันโลกดิจิทัล แฝงไปด้วยความหมายที่จะเท่าทันสถานการณ์ มีจริยธรรม มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น แม้แต่ในโรงเรียนครูผู้สอนก็ต้องเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ด้วยการใช้ประโยชน์จากโทรศัพท์มือถือ ทำให้สังคมออกแบบปัจจัยให้เกิดประโยชน์ในทุกมิติทุกชุมชน (ไทยโพสต์, 2564)

ในส่วนของสถานศึกษานั้น ครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการจัดกระบวนเรียนรู้แก่ผู้เรียน โดยแผนการปฏิรูปประเทศไทย ด้านสื่อสารมวลชนและเทคโนโลยีสารสนเทศระบุไว้ว่า ให้มีการสัมมนาเรื่อง “การรู้เท่าทันสื่อ” อย่างต่อเนื่องในโรงเรียน และบรรจุสาระเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อให้อยู่ในหลักสูตรการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า จึงเกิดคู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อสำหรับระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ให้เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ คู่มือฯ มีลักษณะพิเศษคือ “บทเรียนที่เขียนโดยครู เพื่อเพื่อนครู” ในเล่มมีเนื้อหาการเตรียมพลเมืองยุคใหม่ การจัดการเรียนรู้ตามแผนปฏิรูปยุทธศาสตร์การปฏิรูปประเทศและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ของครู (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2563)

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาชุดฝึกอบรมสำหรับครูผู้สอนในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) เพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นสมรรถนะหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สำหรับครูผู้สอน (Detsom & Vehachart, 2021) โดยบูรณาการหลักการอิสลามกับเนื้อหาของการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ซึ่งมีจำกัดในบริบทของจังหวัดชายแดนใต้เป็นแนวทางในการปรับใช้กับกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์แบบบูรณาการอิสลามสำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี เพื่อแก้ปัญหาการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนมุสลิมต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี

2. เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดฝึกอบรมดังกล่าว

1.3 ประโยชน์การวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้จะทำให้ได้แนวทางในการเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี ซึ่งประกอบด้วย

1. ได้ชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี ซึ่งประกอบด้วย แผนการฝึกอบรม สื่อประกอบการฝึกอบรม และเครื่องมือวัดและประเมินผลการฝึกอบรมที่มีคุณภาพ

2. สามารถนำชุดฝึกอบรมไปใช้ในการจัดฝึกอบรม เพื่อพัฒนาทักษะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1. ตัวแปรที่ศึกษา

1.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ ชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี

1.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลาม

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร คือ ครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองของศูนย์ประสานงานการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย Thai Civic Education ชายแดนใต้ จำนวน 40 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองของศูนย์ประสานงานการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย Thai Civic Education จากสถาบันการศึกษาของรัฐบาลในจังหวัดปัตตานี 4 แห่ง จำนวน 20 คน

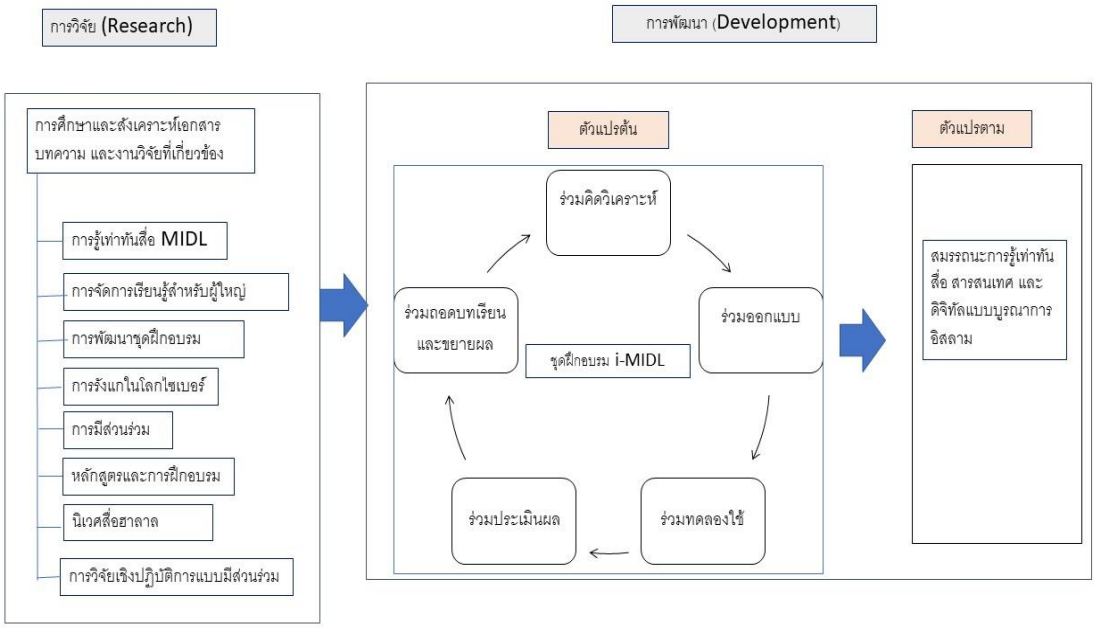
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับ

ครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี ซึ่งประกอบด้วย แผนการฝึกอบรม สื่อประกอบการฝึกอบรม และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรม

1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการในลักษณะการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยเป็นสองขั้นตอน คือ การวิจัย เป็นการศึกษาเอกสารและแนวคิดต่างๆที่เกี่ยวข้อง และขั้นตอนต่อมา เป็นการพัฒนาชุดฝึกอบรม (intervention) การนำไปใช้ และศึกษาผลของชุดฝึกอบรมดังกล่าว ที่จะส่งผลต่อสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามของครูผู้สอนที่เข้ารับการฝึกอบรม ดังภาพ ที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ชุดฝึกอบรม หมายถึง เอกสารและสื่อต่างๆ สำหรับวิทยากรและผู้รับการฝึกอบรมใช้เป็นแนวทางหรือประกอบการฝึกอบรม เพื่อให้การฝึกอบรมได้ผลตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ซึ่งประกอบด้วย หลักสูตรการฝึกอบรม แผนการฝึกอบรม สื่อประกอบการฝึกอบรม และเครื่องมือวัดและประเมินผลการฝึกอบรม

2. สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ หมายถึง ตัวบ่งชี้การเท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยระดับช่วงวัยทำงาน เป็นสมรรถนะ 4 ได้แก่ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง ปลอดภัย ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูล สารสนเทศ และด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง โดยสมรรถนะนี้มุ่งสำหรับวัยทำงาน 26-60 ปี เป็นช่วงวัยที่มีประชากรกลุ่มใหญ่ มีประสบการณ์การใช้สื่อ และหลากหลายกว่าช่วงวัยอื่น ๆ ตลอดจนเป็นกลุ่มผู้สร้างสื่อกลุ่ม หลักของสังคม (วิโรจน์ สุทธิสีมา พิมลพรรณ ไชยนันท์ และศศิธร ยุวโกศล, 2562)

3. การรังแกในโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) หมายถึง การกลั่นแกล้งกันผ่านโลกไซเบอร์โดยรูปแบบการรังแกกันมีทั้งการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าผู้อื่นหรือการส่งต่อข้อมูลลับ เพื่อทำให้ผู้อื่นเสียหายผ่านทางอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการส่งข้อความ (text message) คลิปวิดีโอ (video-clip) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail) เพื่อทำให้ฝ่ายที่ถูกกระทำรู้สึกอับอาย รู้สึกเจ็บปวด ได้รับผลกระทบทางจิตใจ (ธีรศานต์ สหัสสพาศน์, 2561)

4. การบูรณาการอิสลาม หมายถึง การนำหลักคำสอนคุณธรรมจริยธรรม ค่านิยม และองค์ความรู้ในอิสลามมาใช้ในกระบวนการวางแผนและการเตรียมการสอน การนำเข้าสู่บทเรียน กิจกรรมการจัดการเรียนการสอน การปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน การสรุปบทเรียน การใช้สื่อการเรียนรู้ ในการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์

5. กิจกรรมเสริมหลักสูตร หมายถึง กิจกรรมเสริมหลักสูตรที่ครูร่วมพัฒนาขึ้นเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์

6. ครูมัธยมศึกษา หมายถึง ครูผู้สอนในระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนของรัฐในจังหวัดปัตตานี

7. ความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมของผู้เข้ารับการฝึกอบรม หมายถึง ความรู้สึกของครูที่เข้ารับการฝึกอบรมมีต่อ ด้านหลักสูตร ด้านเนื้อหาสาระ ด้านกิจกรรมการฝึกอบรม ด้านสื่อประกอบการฝึกอบรม ด้านวิทยากร และด้านเวลาที่ใช้ในการฝึกอบรม วัดจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์แบบบูรณาการอิสลามสำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้เรียบเรียงเพื่อนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

2.1 แนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอนรูปแบบ ADDIE

2.2 แนวคิดและทฤษฎีการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่

2.3 แนวคิดการพัฒนาหลักสูตรชุดการฝึกอบรม

2.4 แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL)

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับระบบการช่วยเหลือดูแลนักเรียน

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกกันของนักเรียน

2.7 แนวคิดอิสลามกับการรู้เท่าทันสื่อเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดการออกแบบระบบการเรียนการสอนรูปแบบ ADDIE

ADDIE MODEL คือ การออกแบบระบบการเรียนการสอน หรือกระบวนการพัฒนาโปรแกรมการสอน จากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดสิ้นสุด โดยกระบวนการออกแบบการเรียนการสอนแบบ ADDIE สามารถสรุปเป็นขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

2.1.1 Analysis (การวิเคราะห์)

2.1.2 Design (การออกแบบ)

2.1.3 Development (การพัฒนา)

2.1.4 Implementation (การนำไปใช้)

2.1.5 Evaluation (การประเมินผล)

ซึ่งแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียด ดังนี้

2.1.1 ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis)

ขั้นตอนการวิเคราะห์เป็นรากฐานสำหรับขั้นตอนการออกแบบการสอนขั้นตอนอื่นๆ ในระหว่างขั้นตอนนี้คุณจะต้องระบุปัญหา ระบุแหล่งของปัญหา และวินิจฉัยคำตอบที่ทำได้ ขั้นตอนนี้อาจประกอบด้วยเทคนิคการวินิจฉัยเฉพาะ เช่น การวิเคราะห์ความต้องการ (ความจำเป็น) การ

วิเคราะห์งาน การวิเคราะห์ภารกิจ ผลลัพธ์ของขั้นตอนนี้มักประกอบด้วย เป้าหมาย และ รายการภารกิจที่จะสอน ผลลัพธ์เหล่านี้จะถูกนำเข้าไปยังขั้นตอนการออกแบบต่อไป

2.1.2 ขั้นการออกแบบ (Design)

ขั้นตอนการออกแบบเกี่ยวข้องกับการใช้ผลลัพธ์จากขั้นตอนการวิเคราะห์ เพื่อวางแผนกลยุทธ์สำหรับพัฒนาการสอน ในระหว่างขั้นตอนนี้คุณจะต้องกำหนดโครงร่างวิธีการให้บรรลุถึงเป้าหมายการสอน ซึ่งได้รับการวินิจฉัยในระหว่างขั้นตอนการวิเคราะห์ และขยายผลสารัตถะการสอน ประกอบด้วยรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

2.1.2.1 การออกแบบ Courseware (การออกแบบบทเรียน) ซึ่งจะประกอบด้วยส่วนต่างๆ ได้แก่วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา แบบทดสอบก่อนบทเรียน (Pre-test) สื่อกิจกรรม วิธีการนำเสนอ และแบบทดสอบหลังบทเรียน (Post-test)

2.1.2.2 การออกแบบผังงาน (Flowchart) และการออกแบบบทดำเนินเรื่อง (Storyboard) (ขั้นตอนการเขียนผังงานและสตอรี่บอร์ดของอลาสซี่)

2.1.3 ขั้นการพัฒนา (Development) (ขั้นตอนการสร้าง/เขียนโปรแกรมและผลิตเอกสารประกอบการเรียน)

ขั้นตอนการพัฒนาสร้างขึ้นบนบนขั้นตอนการวิเคราะห์และการออกแบบ จุดมุ่งหมายของขั้นตอนนี้คือ สร้างแผนการสอนและสื่อของบทเรียน ในระหว่างขั้นตอนนี้คุณจะต้องพัฒนาการสอน และสื่อทั้งหมดที่ใช้ในการสอนและเอกสารสนับสนุนต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้อาจจะประกอบด้วย ฮาร์ดแวร์ (เช่น เครื่องมือสถานการณ์จำลอง) และซอฟต์แวร์ (เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน) ประกอบด้วยรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

2.1.3.1 การเตรียมการ เกี่ยวกับองค์ประกอบดังนี้

1) การเตรียมข้อความ

2) การเตรียมภาพ

3) การเตรียมเสียง

4) การเตรียมโปรแกรมจัดการบทเรียน

2.1.3.2 การสร้างบทเรียน หลังจากได้เตรียมข้อความ ภาพ เสียง และส่วนอื่นเรียบร้อยแล้ว ขั้นต่อไปเป็นการสร้างบทเรียน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์จัดการ เพื่อเปลี่ยน story board ให้กลายเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2.1.3.3 การสร้างเอกสารประกอบการเรียน หลังจากสร้างบทเรียนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ในขั้นต่อไปจะเป็นการตรวจสอบและทดสอบความสมบูรณ์ขั้นต้นของบทเรียน

2.1.4 ขั้นการนำไปใช้ (Implementation)

เป็นขั้นตอนการดำเนินการให้เป็นผล หมายถึงการนำส่งที่แท้จริงของการสอน ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบชั้นเรียน หรือห้องทดลอง หรือรูปแบบใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานก็ตาม จุดมุ่งหมายของขั้นตอนนี้คือการนำส่งการสอนอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ขั้นตอนนี้จะต้องให้การส่งเสริมความเข้าใจของผู้เรียนในสารปัจจัยต่าง ๆ สนับสนุนการเรียนรอบรู้ของผู้เรียนในวัตถุประสงค์ต่าง ๆ และ เป็นหลักประกันในการถ่ายโอนความรู้ของผู้เรียนจากสภาพแวดล้อมการเรียนไปยังการงานได้ เป็นการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ไปใช้ โดยใช้กับกลุ่มตัวอย่างมายเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของบทเรียนในขั้นต้น หลังจากนั้น จึงทำการปรับปรุงแก้ไขก่อนที่จะนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริง เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียน และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมและประสิทธิภาพ

2.1.5 ขั้นการประเมินผล (Evaluation)

การประเมินผล คือ การเปรียบเทียบกับการเรียนการสอนแบบปกติ โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่มเรียนด้วยบทเรียน ที่สร้างขึ้น 1 กลุ่ม และเรียนด้วยการสอนปกติอีก 1 กลุ่ม หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนทั้งสองกลุ่มทำแบบทดสอบชุดเดียวกัน และแปลผลคะแนนที่ได้ สรุปเป็นประสิทธิภาพของบทเรียนขั้นตอนนี้วัดผลประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการสอน การประเมินผลเกิดขึ้นตลอดกระบวนการออกแบบการสอนทั้งหมดกล่าวคือ ภายในขั้นตอนต่าง ๆ และระหว่างขั้นตอนต่าง ๆ และภายหลังการดำเนินการให้เป็นผลแล้ว การประเมินผล อาจจะเป็นการประเมินผลเพื่อพัฒนา (Formative evaluation) หรือการประเมินผลรวม(Summative evaluation) โดยสองขั้นตอนนี้จำดำเนินการดังนี้

2.1.5.1 การประเมินผลเพื่อพัฒนา (Formative evaluation) ดำเนินการต่อเนื่องในภายในและระหว่างขั้นตอนต่าง ๆ จุดมุ่งหมายของการประเมินผลชนิดนี้ คือ เพื่อปรับปรุงการสอนก่อนที่จะนำแบบฉบับขั้นสุดท้ายไปใช้ให้เป็นผล

2.1.5.2 การประเมินผลรวม (Summative evaluation) โดยปกติเกิดขึ้นภายหลังการสอน เมื่อแบบฉบับขั้นสุดท้ายได้รับการดำเนินการใช้ให้เป็นผลแล้ว การประเมินผลประเภทนี้จะประเมินประสิทธิผลการสอนทั้งหมด ข้อมูลจากการประเมินผลรวมโดยปกติมักจะถูกใช้เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับการสอน (เช่นจะซื้อชุดการสอนนั้นหรือไม่ หรือจะดำเนินการต่อไปหรือไม่ (สืบค้นออนไลน์, ม.ป.ป.)

จากแนวคิดข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบระบบการเรียนการสอนรูปแบบ ADDIE เป็นการออกแบบระบบการเรียนรู้ทีมีประสิทธิผล เนื่องจากว่ารูปของ ADDIE นั้น เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่น สามารถนาไปสร้างเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ” เพราะจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การดำเนินงาน และการประเมินผล ซึ่งจะ

ทำให้ประหยัดเวลา สามารถเข้าใจถึงปัญหาที่มีและต้องการแก้ไขอย่างตรงเป้าหมาย ส่วนข้อจำกัดของรูปแบบ ADDIE คือใช้ระยะเวลานานพอสมควรถึงจะทำให้เกิดประสทธิผล

2.2 แนวคิดและทฤษฎีการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่

2.2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ของมัลคัมโนลส์ (Andragogy Theory of Malcolm Knowles)

ผู้ใหญ่มีการเรียนรู้ที่มีความจำเพาะซึ่งแตกต่างกับการเรียนรู้ของเด็กหรือวัยรุ่นดังนั้นเพื่อให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพการจัดกระบวนการเรียนรู้จึงต้องสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้ใหญ่

ปัทมาพร ชเลิศเพ็ชร์ (2551: 49) ได้กล่าวว่าทฤษฎีการเรียนการสอนของผู้ใหญ่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่าผู้ใหญ่แต่ละคนเป็นผู้มีวุฒิภาวะที่สมบูรณจึงมีความต้องการและความสามารถที่จะเป็น ผู้ชี้นำตนเอง (Self-Directing) จึงมีการใช้ประสบการณในการเรียนรู้และความพร้อมจะเรียนของตนเองและต้องการเรียนรู้เพื่อแก้ปัญหาในชีวิตของตนเองได้ซึ่งทฤษฎีดังกล่าวนี้ตั้งอยู่บนรากฐานแห่งความเชื่อ 4 ประการคือ

1. มโนทัศน์ของผู้เรียน (Concept of the Learner)
2. บทบาทของประสบการณของผู้เรียน (Roles of Learners Experience)
3. ความพรอมที่จะเรียนรู้ (Readiness to Learn)
4. การนำไปสูการเรียนรู้ (Orientation to Learning)

โนลส์ (Knowles, 1980; อ้างถึงใน ปัทมาพร ชเลิศเพ็ชร์, 2551: 50) ได้เสนอแนวทางที่แตกต่างบนพื้นฐานทั้ง 4 ประการ ระหว่าการเรียนรู้ของเด็กและการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ สรุปได้ดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 แนวทางพื้นฐานระหว่างการเรียนรู้ของเด็กและผู้ใหญ่

ลักษณะ	ทฤษฎีการศึกษาสำหรับเด็ก	ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่
มโนทัศน์ของผู้เรียน	ผู้เรียนมีบทบาทที่ต้องเป็นที่พึงพาผู้อื่น ผู้สอนหรือครูจึงมีหน้าที่เป็นผู้รับผิดชอบต่อกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมดของผู้เรียน	ผู้เรียนมีบทบาทเปลี่ยนแปลงจากที่ต้องพึ่งพาผู้อื่นมาเป็นผู้ที่สามารถชี้นำตนเองได้ผู้สอนจึงมีหน้าที่สนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถ ชี้นำตนเองได้ตามความต้องการของผู้เรียนแต่ละบุคคล
บทบาทของประสบการณ์ของผู้เรียน	ผู้เรียนมีประสบการณ์น้อย จึงจำเป็นต้องอาศัย ความรู้จากผู้รู้หรือครู วิธีการให้ความรู้จากผู้เรียนคือวิธีการต่างๆ ที่จะสามารถถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ให้แก่ผู้เรียน	ผู้เรียนมีประสบการณ์ที่ค่อยๆ สะสมมาตลอดชีวิต ประสบการณ์เหล่านี้จะเป็นแหล่งความรู้สำหรับตนเองและผู้อื่นผู้เรียนจะเข้าใจและสามารถเรียนรู้จากประสบการณ์ได้มากกว่าการได้รับคำบอกกล่าวจากผู้สอนหรือวิธีการเรียนรู้บนพื้นฐานของการใช้ประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ
ความพร้อมที่จะเรียนรู้	ผู้เรียนเรียนเนื้อหาความรู้ภายใต้เงื่อนไขจำเป็นต้องเรียน จากความต้องการของผู้ปกครองและสังคม ผู้เรียนจะรู้สึกกลัวต่อความล้มเหลวในการเรียนรู้ การเรียนรู้จะมีมาตรฐาน และมีความก้าวหน้าที่เท่าเทียมกัน	ผู้เรียนจะเรียนรู้เมื่อรู้สึกว่าตนต้องการที่จะเรียน การเรียนรู้ควรสนองความต้องการของผู้เรียนที่ต้องการนำไปใช้แก้ไขปัญหาในชีวิตจริง ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางบ้านหรือที่ทำงาน การเรียนรู้ควรจัดขึ้นเพื่อความต้องการของผู้เรียนและจัดลำดับความเหมาะสมและความพร้อมที่จะเรียนของผู้เรียนแต่ละคน

ที่มา : ปัทมาพร ชเลิศเพ็ชร์ (2551: 50)

สรุปได้ว่า รูปแบบการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ตามที่โนลส์เสนอไว้ จะเป็นรูปแบบที่เน้นในด้านกระบวนการมากกว่าที่จะเน้นในด้านเนื้อหา ดังนั้นผู้สอนจะต้องทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก หรือผู้ให้คำปรึกษา

การจัดเตรียมกระบวนการสำหรับการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ คือ

1. สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้
2. จัดโครงสร้างหรือกลไกสำหรับการวางแผนการเรียนรูร่วมกัน
3. วิเคราะห์ความต้องการการเรียนรู้ของผู้ใหญ่
4. กำหนดวัตถุประสงค์ และเนื้อหาที่สนองต่อความต้องการการเรียนรู้ของผู้เรียน
5. ออกแบบประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้ของผู้ใหญ่
6. ดำเนินการให้เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ ด้วยวิธีการและสื่ออุปกรณ์ที่เหมาะสม
7. ประเมินผลการเรียนรู้และวิเคราะห์ความต้องการการเรียนรู้อีกครั้งเพื่อดูว่าความต้องการเรียนรู้นั้น ๆ ได้รับการตอบสนองหรือไม่

อรทัย ศักดิ์สูง (2543: 35) ได้วิเคราะห์แนวทางปฏิบัติสำหรับการจัดการเรียนรู้ให้ผู้ใหญ่ตามทฤษฎีแอนดราโกจีของมัลคัมโนลส์ (Andragogy Theory of Malcolm Knowles) โดยได้เสนอแนวทางปฏิบัติ เกี่ยวกับศิลป์และศาสตร์ในการช่วยให้ผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้ ดังตารางที่ 2.2

ตารางที่ 2.2 แนวทางการปฏิบัติ/การจัดกระบวนการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ตามทฤษฎีแอนดราโกจี

ธรรมชาติของผู้ใหญ่	รายละเอียด	แนวทางการปฏิบัติ/การจัดกระบวนการเรียนรู้
1. มโนทัศน์ (Self – Concept)	-เติบโต ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ -มีวุฒิภาวะสูง -เป็นตัวของตัวเอง	1. การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ 2. การวิเคราะห์ความต้องการในการเรียนรู้ การวางแผนร่วมกัน 3. การนำประสบการณ์การเรียนรู้มาใช้ในกา เรียนการสอน 5. การประเมินผลการเรียนรู้
2. ประสบการณ์ (Experience)	-มีวุฒิภาวะ -มีประสบการณ์เป็นแหล่งเรียนรู้ -เปิดรับสิ่งใหม่ๆ	1. นำประสบการณ์มาเป็นเทคนิคในการเรียนการสอน 2. นำประสบการณ์ไปปฏิบัติ 3. การเรียนรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์
3. ความพร้อมที่จะเรียน (Readiness)	-มีความพร้อมที่จะเรียน เมื่อรู้สึกว่าสิ่งนั้นจำเป็นต่อบทบาทและสถานภาพทางสังคมของตน	1. เวลาในการเรียนรู้ 2. การจัดกลุ่มผู้เรียน
4. แนวทางการเรียนรู้ (Orientation to learning)	-ยึดปัญหาเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ -มุ่งนำความรู้ไปใช้ทันที	1. แนวทางการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ 2. แนวทางการเรียนรู้ของหลักสูตร 3. การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้

ที่มา : สรุปจากอรทัย ศักดิ์สูง (2543: 36)

โนลส์ (Knowles, 1980: 31) ได้เสนอหลักการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ สามารถแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความต้องการและความสนใจ ผู้ใหญ่จะถูกชักจูงให้เกิดการเรียนรู้ได้ดีถ้าหากว่าตรงกับความต้องการและความสนใจ เพราะฉะนั้นควรจะมีการเริ่มต้นกระบวนการพัฒนาสำหรับผู้ใหญ่ด้วยการสร้างแรงจูงใจ เพื่อให้มีขวัญและกำลังใจในการเปลี่ยนตนเองอันจะส่งผลต่อประสิทธิผลในการเรียนรู้ได้ดีขึ้น

2. ด้านสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้ใหญ่ การเรียนของผู้ใหญ่จะได้ผลดีถ้าหากถือเอาตัวผู้ใหญ่เป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอน ดังนั้น หลักสำคัญของการจัดกิจการเรียนรู้ที่

เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ต้องยึดถือตามประสบการรณ์และสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้ใหญ่ มิใช่ตัวเนื้อหาวิชาทั้งหลาย

3. ด้านการวิเคราะห์ประสบการณ์ ประสบการณ์ที่ผ่านมาของผู้ใหญ่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่ามากที่สุด ดังนั้น การวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนประสการณ์ระหว่างกันจะสามารนำมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อไป

4. ผู้ใหญ่ต้องการเป็นผู้นำตนเอง ความต้องการที่อยู่ในส่วนลึกของผู้ใหญ่คือความรู้สึกต้องการที่จะสามารถทำด้วยตนเอง เพราะฉะนั้น บทบาทของผู้สอนควรจะเป็นผู้สืบหาหรือค้นหาคำตอบร่วมกับผู้เรียนมากกว่าทำหน้าที่แค่ส่งผ่านความรู้หรือเป็นสื่อสำหรับความรู้แล้วทำหน้าที่ประเมินผลว่าเขาคล้อยตามหรือไม่ ดังนั้น ผู้สอนจะต้องเสริมแรง สนับสนุนในสิ่งเขาคิดและเปิดโอกาสให้ได้แสดงออก

5. ด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล บุคคลเมื่อมีอายุเพิ่มมากขึ้น ความแตกต่างในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ด้านความคิด อารมณ์ ร่างกาย ก็จะเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ฉะนั้น ความสามารถในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ในแต่ละขั้น ย่อมเป็นไปตามระดับวัยหรืออายุของผู้ใหญ่แต่ละคน ดังนั้นควรเปิดโอกาสให้ผู้ได้กลั่นกรองถึงความรู้ ความเข้าใจ ประสบการณ์ที่ได้รับเพื่อเป็นสะท้อนเป็นปัจจัยในการแก้ไขและพัฒนาและขยายผลต่อไป

2.2.2 ลักษณะธรรมชาติในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่

ณรงวิทย์ แสนทอง (2548, อ้างถึงใน ปัทมาพร ชเลิศเพ็ชร์ 2551: 51) ได้กล่าวว่า นักจิตวิทยาได้ทำการค้นคว้าเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ไว้มากมาย ล้วนแต่เห็นว่าการเรียนรู้ของผู้ใหญ่แตกต่างจากการเรียนรู้ของเด็ก เรื่องที่สำคัญเกี่ยวกับลักษณะธรรมชาติในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่อาจพอสรุปเป็นข้อ ๆ ได้ดังนี้

1. ผู้ใหญ่ต้องการรู้เหตุผลในการเรียนรู้ และผู้ใหญ่จะเรียนต่อเมื่อเขาต้องการจะเรียน

2. ลักษณะการเรียนรู้ของผู้ใหญ่เพื่อต้องการชี้นำตนเองมากกว่าจะให้ผู้สอน สอนควรจะเป็นการเข้าไปมีส่วนร่วมกับผู้เรียนในกระบวนการค้นหาความจริง

3. บทบาทของประสบการณ์ของผู้เรียน มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ของผู้ใหญ่

4. แนวโน้มในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่มุ่งไปทางด้านการแก้ปัญหา

5. ผู้ใหญ่จะเรียนรู้ได้ดีกว่าในบรรยากาศที่มีการอำนวยความสะดวกต่าง ๆ จะช่วยให้เขาปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมได้มาก

2.2.3 ลักษณะการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ด้วยการฝึกอบรม

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ คือ การจัดประสบการณเรียนรู้ให้แก่ผู้ใหญ่ซึ่งเป็นบุคลากรในองค์กรผู้ที่เข้ารับการฝึกอบรมที่เป็นผู้ใหญ่ย่อมมีลักษณะความแตกต่างจากผู้ที่เข้ารับการึกอบรมที่เป็นเด็กอย่างมาก และยังมีความแตกต่างในกลุ่มที่เป็นผู้ใหญ่ด้วยกันเองอีกด้วย อาจจัดได โดยการอบรมเพื่อพัฒนาการทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคมที่สมบูรณเต็มทสามารถวางแผนการปฏิบัติงานของตัวเองและทาตามแผนนั้นได อย่างไรก็ตาม สามารถสรุปลักษณะของผู้ใหญ่ตามแนวคิดของ โรเจอร (Roger, 1986 อ้างถึงใน ปัทมาพร ชเลิศเพ็ชร์ 2551: 48) ดังนี้

1. ผู้ใหญ่คำจำกัดความ เป็นช่วงเวลาที่บุคคลมีความต้องการจะพัฒนาเพื่อความก้าวหน้าและตองการความทัดเทียมให้คนในสังคมยอมรับ ต่องการไดรับความเป็นอิสรภาพและเสรีภาพมากขึ้น ผู้ใหญ่ส่วนใหญ่จะเป็นบุคคลที่กำลังพัฒนาเข้าสู่วุฒิภาวะมีความเป็นตัวของตัวเอง

2. ผู้ใหญ่เป็นผู้ที่อยู่ในกระบวนการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง การเข้ารับการอบรมมักเป็นวัยผู้ใหญ่ตอนต้น ซึ่งเป็นช่วงของการเจริญเติบโตทั้งด้านร่างกาย สติปัญญาอารมณ์ จิตใจ

3. ผู้ใหญ่ได้นำประสบการณคานิยมและติดตัวมาแล้ว จึงมีความเชื่อศรัทธาและค่านิยม ทางสังคมอื่น ๆ ร่วมอยู่ด้วยเช่น เจตคติความรูสึกอคติและความลำเอียงเป็นต้น

4. ผู้ใหญ่ที่เข้าร่วมกิจกรรมการอบรมมีความตงใจหลายประการ เช่น ต่องการประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว ต่องการนำความรู้ที่ไดรับไปแกไขปัญหางานที่ดำเนินอยู่ ต้องการวุฒิบัตรเพื่อนำไปปรับขึ้นเงินเดือนและเลื่อนขั้น หรือต้องการไดพบเพื่อนใหม่เป็นต้น

5. ผู้ใหญ่มีความคาดหวังที่แน่นอนและมีความคาดหวงในการเข้าร่วมการอบรมต่างกันและมีลักษณะที่แน่นอนเฉพาะบุคคล ทำให้มีผลต่อเจตคติการทำงาน เช่น บางคนชอบทำงานเป็นกลุ่ม บางคนชอบการทำงานด้วยตนเอง บางคนชอบการไดรับความรู้จากผู้สอนโดยตรง

6. ผู้ใหญ่มีความสนใจหลายประการที่ต้องไปทำพร่อมกัน สวนมากแล้วผู้ใหญ่จะไมสามารถเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรูไดอย่างเต็มเวลา กล่าวคือ สวนมากจะต้องมีหน้าที่การงานประจำหรือมภารกิจครอบครัวและกิจกรรมทางด้านสังคม เป็นต้น

7. ผู้ใหญ่มีรูปแบบการเรียนรู้เป็นของตนเอง ผู้ใหญ่มีการเรียนรูตลอดชีพ โดยพัฒนาวิธีการเรียนรูของตนที่จะช่วยให้สามารถเรียนรูไดรวดเร็ว มีประสิทธิภาพ เช่น ผู้เรียนบางคนก็จะมีความชอบในด้านตัวเลขเป็นพิเศษและมีอัตราเร็วในการเรียนรูแตกต่างกันออกไป

จากแนวคิดและทฤษฎีข้างต้น จะเห็นได้ว่า การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่กับเด็กนั้นมีความแตกต่างชัดเจน ฉะนั้นการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้ใหญ่นั้นต้องมีความเหมาะสม เพื่อสามารถทำให้ผู้ใหญ่มีความรู้สึกที่จะเรียนและเห็นถึงความจำเป็นหรือผลลัพธ์ที่จะได้ ซึ่งจะส่งผลต่ออาชีพหรือสถานะของตนเองในอนาคต

2.3 แนวคิดการพัฒนาชุดการฝึกอบรม

2.3.1 การพัฒนาหลักสูตร

สิ่งจำเป็นในการทำหลักสูตร คือ กระบวนการพัฒนาหลักสูตร โดยมีนักวิชาการได้เสนอทฤษฎีต่าง ๆ ในการพัฒนาหลักสูตรดังนี้

ไทเลอร์ (Tyler, 1950: 11) ได้ให้แนวคิดในการวางแบบโครงสร้างหลักสูตรโดยใช้วิธี means-ends approach เป็นหลักการและเหตุผลในการสร้างหลักสูตรที่เรียกว่า “เหตุผลของไทเลอร์” ซึ่งหลักเกณฑ์ในการจัดหลักสูตรและการสอนนี้ เน้นการตอบคำถามที่เป็นพื้นฐาน 4 ประการ ดังนี้

1. มีจุดมุ่งหมายทางการศึกษาอะไรบ้างที่สถาบันการศึกษาจะต้องกำหนดให้กับผู้เรียน

2. มีประสบการณ์ทางการศึกษาอะไรบ้าง ที่สถาบันการศึกษาควรจัดขึ้นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

3. จะจัดประสบการณ์ทางการศึกษาอะไรบ้าง จึงจะทำให้การสอนมีประสิทธิภาพ

4. จะประเมินผลประสิทธิภาพของประสบการณ์ในการศึกษาอย่างไร จึงจะตัดสินใจได้ว่าบรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

จากคำตอบของคำถาม 4 คำถามนี้แสดงถึงขั้นตอน 4 ขั้นตอน ของกระบวนการพัฒนาหลักสูตรเรียงตามลำดับ (Tanner and Tanner 1980: 84 อ้างถึงใน นิรมล ศตวุฒิ, 2543: 15) ดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์

2. เลือกแนวทางเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์

3. จัดหนทางเหล่านั้น

4. ประเมินผลที่ไดรับ

ไทเลอร์ ได้เน้นคำถามทั้ง 4 ข้อนี้จะต้องเรียงลำดับกันลงมา เพราะฉะนั้นการตั้งจุดมุ่งหมายจึงเป็นขั้นที่สำคัญที่สุด (คำรณ โปรยเงิน, 2550: 21) แนวความคิดในการพัฒนาหลักสูตรของไทเลอร์ เป็นไปตามลำดับขั้นดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร เริ่มด้วยการกำหนดจุดมุ่งหมายชั่วคราวโดยอาศัยข้อมูลจากแหล่งกำเนิด ที่จะเป็นพื้นฐานในการตัดสินใจ 3 แหล่งด้วยกันคือ ศึกษาจากสังคมศึกษาจากตัวผู้เรียน ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาสาขาวิชาข้อมูลที่ได้จาก 3 แหล่งดังกล่าว จะเป็นเครื่องช่วยในการตั้งจุดมุ่งหมายชั่วคราว จุดมุ่งหมายที่ได้ในขั้นนี้ บางครั้งอาจจะมีมากเกินกว่าที่จะจัดไว้ในหลักสูตรได้ทั้งหมด จึงควรได้มีการพิจารณาเลือกเฉพาะจุดมุ่งหมายที่สำคัญ และสอดคล้องกันเพื่อนำไปเป็นในการปฏิบัติขั้นต่อไป ไทเลอร์ ได้เสนอว่า การเลือกจุดมุ่งหมายถาวร ควร

ผ่านการกลั่นกรอง เพื่อคัดเอาข้อที่ไม่สำคัญและไม่สอดคล้องออกไป ด้วยวิธีการ พิจารณาหลักจิตวิทยาการเรียนรู้พิจารณาจากหลักปรัชญาการศึกษาและปรัชญาสังคมจุดมุ่งหมายที่ผ่านการกลั่นกรองแล้วนี้เรียกว่า จุดมุ่งหมายขั้นสุดท้าย หรือจุดมุ่งหมายถาวรที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรต่อไป

ขั้นที่ 2 การเลือกประสบการณ์การเรียนอย่างไร จึงจะช่วยให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายกำหนดไว้ จุดมุ่งหมายที่ระบุพฤติกรรมและเนื้อหานั้น เป็นจุดมุ่งหมายปลายทางที่ต้องการไปถึง แต่ประสบการณ์การเรียนที่จะจัดขึ้น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เป็นวิธีการที่จะให้บรรลุจุดหมายปลายทาง

ขั้นที่ 3 การจัดหาประสบการณ์การเรียนรู้ ในการจัดหาประสบการณ์ให้เป็นหน่วยจะต้องมีการสำรวจความสัมพันธ์ทางด้านเวลาและด้านเนื้อหา โดยมีเกณฑ์ในการจัดประสบการณ์การเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ คือ มีความต่อเนื่องกัน การเรียงลำดับขั้นตอนการบูรณาการ

ขั้นที่ 4 การประเมินผล เป็นขั้นสุดท้ายในการจัดหลักสูตรของไทเลอร์ เป็นขั้นที่จะให้ผู้วางแผนจัดทำหลักสูตร รวมทั้งประสบการณ์การเรียนที่จัดขึ้นบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้เพียงใด

ทาบา (Taba, 1962: 422-425) ได้ให้แนวคิดในการจัดหลักสูตรควรจะออกแบบและกำหนดจากครูผู้สอนมากกว่าที่จะกำหนดลงไปโดยเจ้าหน้าที่ระดับสูง นอกจากนี้ทาบามีความคิดว่าการพัฒนาหลักสูตร เป็นงานที่ต้องการจัดลำดับความคิดให้เป็นระเบียบในการตัดสินใจ เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรนั้น จะต้องพิจารณาทั้งลำดับในการวางแผน และวิธีการที่จะทำงานให้สำเร็จลุล่วงไปทาบาได้กำหนดกระบวนการพัฒนาหลักสูตรไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์ปัญหา ความต้องการ และความจำเป็นต่าง ๆ ของสังคม รวมทั้งศึกษาพัฒนาการของผู้เรียน กระบวนการเรียนรู้ ตลอดจนธรรมชาติของความรู้ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการกำหนดจุดมุ่งหมาย

ขั้นที่ 2 กำหนดจุดมุ่งหมายของการศึกษา โดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากขั้นที่ 1 เป็นหลักการในการพิจารณา จุดมุ่งหมายที่กำหนดขึ้น ควรจะเป็นสิ่งที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง และสามารถนำไปใช้เป็นแนวทาง ในการคัดเลือกเนื้อหาประสบการณ์การเรียน ความต้องการ เพื่อให้วัตถุประสงค์สอดคล้องกับสังคมและผู้เรียน

ขั้นที่ 3 การคัดเลือกเนื้อหาวิชาที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้เป็นสำคัญ

ขั้นที่ 4 การจัดลำดับเนื้อหาวิชาที่คัดเลือกมา โดยพิจารณาถึงความเหมาะสมในการที่จะให้ผู้เรียนได้รับความรู้ก่อนหรือหลัง ซึ่งอาจจัดลำดับความยากง่าย ความกว้างแคบ หรือการเป็นพื้นฐานต่อกัน

ขั้นที่ 5 การคัดเลือกประสบการณ์การเรียน กระบวนการที่สำคัญของหลักสูตรอีกกระบวน การหนึ่งก็คือ กระบวนการในชั้นเรียน การคัดเลือกประสบการณ์การเรียนจำเป็นต้องศึกษาถึงกระบวนการเรียนรู้และวิธีสอนแบบต่างๆ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทาง ในการคัดเลือกประสบการณ์การเรียนที่มีคุณค่าแก่ผู้เรียน และสอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย ตลอดจนเนื้อหาวิชาที่กำหนดไว้ด้วย

ขั้นที่ 6 การจัดลำดับประสบการณ์การเรียนตามลำดับก่อนหลัง เพื่อให้การจัดกระบวนการเรียนการสอนบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

ขั้นที่ 7 การประเมินผล เป็นขั้นตอนที่จะเป็นเครื่องชี้ว่าการดำเนินการพัฒนาหลักสูตรประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใด มีปัญหาหรือข้อบกพร่องในขั้นตอนใด ๆ มากน้อยเพียงใด เพื่อที่จะได้ทำการปรับปรุงแก้ไขต่อไป การประเมินผลนี้ตามปกติจะพิจารณาผลจากการใช้หลักสูตรคือผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้หรือไม่ เนื้อหาวิชาและกระบวนการเรียนการสอนมีความเหมาะสมเพียงใด

ขั้นที่ 8 ตรวจสอบความคงที่ และความเหมาะสมในแต่ละขั้น โดยการตั้งคำถามเพื่อตรวจสอบในลักษณะต่อไปนี้คือ เนื้อหาที่จัดขึ้นเกี่ยวข้องกับจุดมุ่งหมายหรือไม่ ประสบการณ์การเรียนช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ตามจุดมุ่งหมายหรือไม่ ประสบการณ์การเรียนที่จัดขึ้นมีความเหมาะสมเพียงใด

จากแนวคิดด้านการพัฒนาหลักสูตรข้างต้น สรุปได้ว่า 1) การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร แนวทางในการกำหนดนั้น ศึกษาจากสังคม ศึกษาจากตัวผู้เรียน และข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาสาขาวิชา เพื่อเป็นข้อมูลที่จะในการกำหนดจุดมุ่งหมายชั่วคราว ส่วนการกำหนดจุดมุ่งหมายถาวร ควรผ่านการกลั่นกรอง เพื่อคัดเอาข้อที่ไม่สำคัญและไม่สอดคล้องออกไป 2) การเลือกประสบการณ์การเพื่อช่วยให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายกำหนดไว้ 3) การจัดหาประสบการณ์การเรียนรู้ จะต้องมีความสัมพันธ์ทางด้านเวลาและด้านเนื้อหา โดยมีเกณฑ์ในการจัดประสบการณ์การเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ คือ มีความต่อเนื่องกัน การเรียงลำดับขั้นตอนการบูรณาการ 4) การประเมินผล เป็นการวางแผนของการจัดทำหลักสูตร รวมทั้งประสบการณ์การเรียนที่จัดขึ้นให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

2.3.2 การกำหนดเนื้อหาในหลักสูตร

การตัดสินใจเลือกเนื้อหามาบรรจุไว้ในหลักสูตรนั้น ได้มีนักการศึกษาได้ศึกษารูปแบบในการกำหนดเนื้อหาไว้ ดังเช่น คลาค (Clark, 1997: 401-405) ได้เสนอไว้ว่า การเริ่มต้นวางแผนการพัฒนาหลักสูตร ควรเริ่มจากการสร้างหัวเรื่อง (Theme) เนื่องจากการสร้าง หัวเรื่องเป็นหน่วยที่มีขอบข่ายกว้างกว่าหัวข้อ (Topic) จึงสามารถที่จะตอบสนองต่อความสนใจที่หลากหลาย ความสามารถในการสรุปอ้างอิง และการมองเห็นความสัมพันธ์ของเนื้อหาในขอบข่ายของผู้เรียนได้

มากกว่า คลาค เชื่อว่าการพัฒนาทักษะต่าง ๆ มีปฏิสัมพันธ์กับการรับเนื้อหา ซึ่งทั้ง 2 อย่าง มีความสำคัญต่อการวางแผนบทเรียน โดยหลักในการเลือกเนื้อหามีดังนี้

1. เนื้อหานั้นสามารถอ้างอิงไปสู่หัวข้อเรื่องได้
2. เนื้อหาต้องมีลักษณะเป็นสหวิทยาการ
3. เนื้อหาจะต้องประมวลข้อมูล ที่ผู้เรียนทั้งหมดคาดหวังที่จะเรียนรู้
4. เนื้อหาจะต้องสอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ และความสามารถของผู้เรียนรวมทั้งมีความสำคัญ หรือสอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียนเป็นรายบุคคลหรือกลุ่ม
5. เนื้อหาสามารถที่บูรณาการกับขอบข่ายสาระอื่น ๆ
6. เนื้อหาสามารถทำให้มองเห็นความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ ตั้งแต่อดีต ปัจจุบัน และอนาคต

นิรมล ศตวุฒิ (2543: 64-70) ได้กล่าวถึงการจัดเนื้อหาหลักสูตร (Curriculum Content) ที่ดีจะประกอบไปด้วย

1. เนื้อหาความรู้ หรือเนื้อหาวิชา (Subject Matter)
2. ประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning Experience)
3. กิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Activities)

เนื้อหาความรู้ ได้แก่เนื้อหาหลักสูตรส่วนที่เป็นข้อเท็จจริง ทฤษฎี หลักการ ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และอื่น ๆ ที่จะตอบคำถามว่าเรียน “อะไร” ประสบการณ์การเรียนรู้เป็นเนื้อหาหลักสูตรส่วนที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกิดการเรียนรู้จากการปฏิบัติหรือการลงมือกระทำ ซึ่งอาจมิได้เรียนรู้จากในห้องเรียนแต่เพียงอย่างเดียว อาจจะเรียนรู้จากกิจกรรมนอกห้องเรียน หรือเชื่อมโยงระหว่างกิจกรรมในชั้นเรียนและในโรงเรียน และสิ่งแวดล้อมกิจกรรมการเรียนรู้ คือ เนื้อหาหลักสูตรในส่วนที่ผู้สอนจัดให้ผู้เรียน เป็นสื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เนื้อหาความรู้ หรือเนื้อหาวิชา และได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ ผู้เรียนได้ลงมือทำ และเรียนรู้จากการกระทำหรือการปฏิบัติในการจัดเนื้อหาหลักสูตร ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาประเภทใด ใน 3 ประเภทดังกล่าวข้างต้นจะต้องคำนึงถึงขอบเขต (Scope) ความต่อเนื่อง (Continuity) ความเป็นลำดับ (Sequence) การบูรณาการ (Integration)

1. ขอบเขต หมายถึง ความกว้างของหลักสูตร ขอบเขตของความคิดหรือแนวคิดที่สำคัญที่จะบรรจุไว้ในหลักสูตร เนื้อหาในแต่ละวิชา กระบวนการและเนื้อหาด้านเจตคติ ความหลากหลายของเนื้อหาที่จะรวมไว้ในหลักสูตร เป็นการจัดเนื้อหาหลักสูตรในแนวราบ เช่น ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้อะไรบ้างเมื่อจบมัธยมศึกษา เด็กประถมศึกษาปีที่ 2 จะเรียนรู้อะไรบ้าง ผู้ที่จะจบมัธยมศึกษาต้องเรียนรู้คณิตศาสตร์แค่ไหนจึงจะไปเรียนต่อมหาวิทยาลัยได้

2. ความต่อเนื่อง หมายถึง การจัดเนื้อหาหลักสูตรจากระดับหนึ่งไปอีกระดับหนึ่ง จากเนื้อหาหนึ่งไปอีกเนื้อหาหนึ่งโดยไม่ขาดตอน ทำให้ผู้เรียนได้มีความก้าวหน้าในการเรียนรู้ไปเรื่อยๆ เน้นความคิดประเด็นสำคัญ และทักษะที่ทำซ้ำในหลักสูตร เพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนได้ประสบการณ์เช่น นักเรียนฝึกเขียนเรื่อง เริ่มตั้งแต่เขียนเป็นย่อหน้าในชั้นประถม ศึกษาปีที่ 1 และฝึกเขียนในชั้นต่อ ๆ ไปด้วยจนนักเรียนเขียนได้ดี จนสามารถเขียนได้หลายย่อหน้า เป็นการจัดหลักสูตรในแนวตั้ง

3. ความเป็นลำดับ หมายถึง ลำดับของเนื้อหาความรู้ วิชา แนวคิด และประสบการณ์ ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสิ่งที่เป็นพื้นฐานไปสู่สิ่งที่ซับซ้อนขึ้น เนื้อหาความรู้หรือประสบการณ์ในระดับสูงขึ้นไป อาจเป็นเรื่องเดียวกันกับในระดับที่ต่ำกว่าที่ผู้เรียนเคยเรียนมาแล้ว แต่แนวคิดและเนื้อหาจะมีความกว้างขึ้น ลึกมากขึ้น ยากขึ้น และซับซ้อนขึ้น การจัด ลำดับ อาจจะลำดับจากสิ่งที่คุ้นเคยไปสู่สิ่งที่ไม่คุ้นเคย จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมไปหานามธรรม จากส่วนย่อยไปหาส่วนรวม จากส่วนรวมไปหาส่วนย่อยหรือเรียงตามลำดับเวลา

4. การบูรณาการ หมายถึง การที่เนื้อหาความรู้หรือเนื้อหาวิชากับประสบการณ์มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันอย่างดี แนวคิด ทักษะ และคุณค่าต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดจนสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ไว้อย่างซึมซับ และผู้เรียนเข้าใจแนวคิดที่เรียนจากวิชาหนึ่งสามารถนำไปเชื่อมโยงและทำความเข้าใจกับอีกวิชาหนึ่งได้ ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อเกิดบูรณาการ

จากหลักดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การกำหนดเนื้อหาหลักสูตรควรเริ่มจากการกำหนดหัวเรื่องก่อน เนื่องจากหัวเรื่องเป็นหน่วยที่มีขอบข่ายกว้างกว่าหัวข้อ ซึ่งสามารถตอบสนองต่อความสนใจที่หลากหลาย และความสามารถในการสรุปอ้างอิงของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ของเนื้อหาได้มากกว่า

2.3.3 ความหมายการฝึกอบรม

มีผู้ให้ความหมายการฝึกอบรมไส้ดังนี้

ปัทมา จันทวิมล (2556 :29) การฝึกอบรม หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ ที่มีจุดหมายเพื่อทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดการพัฒนาความรู้ ความสามารถหรือทักษะ ที่เหมาะสม ช่วยกระตุ้นให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ทักษะ ซึ่งเป็นความสามารถที่ต้องการในการทำงาน เฉพาะงานใดงานหนึ่งตามวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรม

ชูชัย สมิทธิไกร (2554: 5) ให้ความหมายว่า การฝึกอบรมเป็นโครงการที่ถูกจัดขึ้นมาเพื่อช่วยให้พนักงานมีคุณสมบัติในการทำงานสูงขึ้น เช่น เป็นหัวหน้างานที่สามารถบริหารงานและบริหารผู้ใต้บังคับบัญชาได้ดีขึ้น หรือเป็นช่างเทคนิคที่มีความสามารถในการซ่อมแซมเครื่องจักรได้ดีขึ้น เป็นต้น

รมย์ฤดี เวสน์ (2554: 40) กล่าวว่า การฝึกอบรม เป็นการพัฒนาบุคลากรให้มี ความรู ความเข้าใจเกิดทักษะ เพิ่มขีดความสามารถและมีทัศนคติ ที่เหมาะสมในการปฏิบัติงาน จนกระทั่งเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพไปในทิศทางที่องค์กรต้องการ

ปทมาพร ชเลิศเพ็ชร์ (2551: 51) ให้ความหมายว่า การฝึกอบรม หมายถึง กระบวนการให้ความรูความเข้าใจ ทักษะ และเจตคติแกผู้เข้ารับการฝึกอบรมเพื่อจัดการความขัดแย้งอันที่จะเกิดขึ้นภายในตัวบุคคลและในองค์กร

มอนดีย์และพรีแมกซ์ (Mondy and Premeaux, 2002: 215) กล่าวว่า การฝึกอบรมเป็นกระบวนการฝึกหัดงานขององค์กรจัดให้แก่บุคลากรใหม่เพื่อให้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และเกิดความชำนาญในเทคนิคต่าง ๆ ในการปฏิบัติงาน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้มีประสบการณ์ มีการปรับปรุงพัฒนา ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานของบุคลากร

เชอร์เมอร์ฮอรน์ (2002: 318) แสดงความคิดเห็นว่า การฝึกอบรมไม่ใช่แค่เป็นเพียงการพัฒนาบุคลากรเพื่อให้การปฏิบัติงานมีคุณภาพ ตรงต่อเวลา แต่การฝึกอบรมสามารใช้เป็นโอกาสในการสร้างความผูกพันระหว่างบุคลากรกับองค์กรได้

จากความหมายที่กล่าวมาแล้ว ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การฝึกอบรมหมายถึง กระบวนการเฉพาะเพื่อแก้ปัญหาหรือเพื่อการพัฒนาแก่บุคลากรทั้งในด้าน ความรู้ ทักษะ ทัศนคติ แรงจูงใจ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานให้สูงขึ้น

2.3.4 กระบวนการสร้างการฝึกอบรม

สถาบันพัฒนาข้าราชการพลเรือน (2532; อ้างถึงใน รมย์ฤดี เวสน์ 2554 :45) ได้อธิบายถึงกระบวนการฝึกอบรมเป็นกระบวนการหรือ ขั้นตอนการปฏิบัติในอันที่จะทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดความรู ความเข้าใจ ทัศนคติ ทักษะ หรือความชำนาญ ตลอดจน ประสบการณในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมไปตาม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไวซึ่งสามารถอธิบายขั้นตอนของกระบวนการ ฝกอบรมได ดังนี้

1. การหาความจำเป็นในการฝึกอบรม หมายถึง การค้นหาปัญหาที่เกิดขึ้นในองค์กรว่ามีปัญหาหรือมีความต้องการพัฒนาองค์กรและบุคลากรในเรื่องใดบ้าง ที่จะสามารถแกไขหรือปรับปรุงได้ด้วยการฝึกอบรม โดยรวมไปถึงการพยายามหาข้อมูลว่าบุคลากรกลุ่มใด มีความจำเป็นที่จะต้องเข้ารับการอบรม โดยคำนึงถึงเป้าหมายหรือวิสัยทัศน์ขององค์กรหรือเกณฑ์กำหนดความสามารถของบุคคลากรเป็นสำคัญ วิธีการที่ใช้ในการวิเคราะห์หาความจำเป็นในการฝึกอบรมมีหลายหลายวิธี เช่น การสำรวจด้วยแบบสอบถาม การสังเกตการณ การทดสอบ การประชุม และการคาดการณจากแนวโน้มหรือทิศทางความเป็นไปขององค์กร เป็นต้น

2. การสร้างหลักสูตรฝึกอบรม หมายถึง การนำเอาความจำเป็นในการฝึกอบรมที่หามาได แล้วนั้น มาวิเคราะห์ เพื่อกำหนดออกแบบเป็นหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วยลักษณะหรือประเภท

ของหลักสูตร วัตถุประสงค์ของหลักสูตรฝึกอบรม หัวข้อการอบรม เนื้อหาการอบรม วิธีการอบรม ระยะเวลา การกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกวิทยากรผู้ดำเนินการฝึกอบรมเกณฑ์การวัดผลการเรียนรู้ เป็นต้น

3. การกำหนดโครงการฝึกอบรม คือ การวางแผนการดำเนินการฝึกอบรมอย่างเป็นขั้นตอนด้วยการเขียนออกมาเป็น ลายลักษณ์อักษร ดังที่เรียกว่า “โครงการฝึกอบรม” เป็นการระบุรายละเอียดที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ตั้งแต่เหตุผลความเป็นมา หรือความ จำเป็นในการฝึกอบรม หลักสูตร หัวข้อวิชาต่าง ๆ วิทยากร คุณสมบัติของผู้ที่จะเข้ารับการอบรม วันเวลา สถานที่อบรม ประมาณการค่าใช้จ่าย ตลอดจนรายละเอียดด้านการบริหารและธุรการต่าง ๆ ของการฝึกอบรม ทั้งนี้ เนื่องจากการฝึกอบรม เป็นกิจกรรม ที่มี ผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย ทั้งนี้ โครงการฝึกอบรมที่สามารถสื่อได้ชัดเจนถึงประโยชนที่องค์กรได้รับจากการฝึกอบรม ยอมทำให้ผู้บริหารให้การยอมรับและสนับสนุนให้เกิดโครงการอบรมที่ดียิ่งขึ้นต่อไป

4. การบริหารโครงการฝึกอบรมหรือการดำเนินการฝึกอบรม การดำเนินการฝึกอบรมที่มีประสิทธิภาพและสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการหรือตอบสนองต่อกลยุทธ์ขององค์กรได้นั้น นอกจากจะได้สร้างหลักสูตรฝึกอบรมที่น่าสนใจ มีวิทยากรที่ชำนาญและตอบสนองต่อความต้องการขององค์กรแล้ว จำเป็นต้องอาศัยผู้รับผิดชอบจัดการฝึกอบรม ซึ่งเข้าใจหลักการบริหารงานฝึกอบรม พอที่จะสามารถวางแผนและดำเนินงานธุรการทั้งหมดในช่วงทั้งก่อน ระหว่างและหลังการอบรมได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย อาทิ การเตรียมการด้านสถานที่ ตำราหรือเอกสารประกอบการอบรม โสตทัศนูปกรณ วัสดุอุปกรณ์ในห้องอบรมยานพาหนะ คาตอบแทนวิทยากร รวมทั้งค่าใช้จ่ายใดๆที่อาจเกิดขึ้นจากการจัดอบรม ฯลฯ

5. การประเมินและติดตามผลการฝึกอบรม การประเมินผลการฝึกอบรมถึงแม้จะได้ถูกกำหนดไว้แล้วในขั้นตอนของการสร้างหลักสูตร แต่เมื่อการฝึกอบรมเสร็จสิ้นลงแล้วมิใช่เป็นเสร็จสิ้นเพียงผู้เข้ารับการอบรมเดินออกจากห้องอบรม เพราะผู้รับผิดชอบโครงการจะต้องทำการสรุปประเมินผลการฝึกอบรมและจัดทำรายงานเสนอให้ผู้บังคับบัญชาได้ทราบถึงผลของการฝึกอบรมส่วนผู้รับผิดชอบโครงการก็จะต้องนำผลการประเมินโครงการฝึกกอบรมมาใช้พิจารณาประกอบในการจัดฝกอบรมในครั้งต่อ ๆ ไป

อนุชิต ฮุนสวัสดิกุล (ม.ป.ป: 1-2; อ้างถึงใน ปทมาพร ชเลิศเพ็ชร์ 2551: 55) ได้แสดงให้เห็นขั้นตอนกระบวนการอบรมตาม กระบวนการในการฝึกอบรม มีดังนี้

ขั้นที่ 1 การหาความจำเป็นในการฝึกอบรม

เป็นระยะเริ่มตนของระบบการฝึกอบรม โดยดำเนินการศึกษาหาข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เชื่อมั่นว่าจำเป็นต้องมีการฝึกอบรมจริงการฝึกอบรมต้องใช้ทรัพยากรทุกอย่าง ซึ่งเมื่อการหาความจาเป็นในการฝึกอบรมการจัดดำเนินการฝึกอบรมการประเมินผล การสร้างหลักสูตรคิดเป็น

งบประมาณแล้วจะมีจำนวนมาก ดังนั้น การศึกษาข้อมูลในขั้นตอนนี้จะทำให้บ่งบอกได้วาสมควรจะจัดดำเนินการฝึกอบรมหรือไมและเหตุผลใดจึงต้องมีการฝึกอบรม

ขั้นที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม

เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องจากการวิเคราะห์ข้อมูลมาแล้ว และลงความเห็นว่าสมควรที่จะจัดการอบรมไดจึงนำมาสร้างหลักสูตรฝึกอบรม หรือเรียกได้ว่า โครงการเปลี่ยนพฤติกรรมผู้เข้ารับการฝึกอบรมนั้นเอง หลักสูตรจะประกอบด้วย หัวข้อวิชา วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหาหรือประเด็นสำคัญ เทคนิคหรือวิธีการฝึกอบรม สื่อที่จะใช้รวมทั้งเวลาที่กำหนดไว้ด้วย ซึ่งหลักสูตรที่กล่าวนี้จะต้องมีการเรียงลำดับหัวข้อวิชาที่เป็นระบบและเหมาะสม เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดการเรียนรู้จนกระทั่งเปลี่ยนพฤติกรรมและสามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้อย่างถูกต้อง เต็มใจและมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 3 การจัดดำเนินการฝึกอบรม

หลังจากสร้างหลักสูตรสำเร็จลงแลว จะต้องนำไปเขียนโครงการบริหารเพื่อขออนุมัติจัดการฝึกอบรม ซึ่งในขั้นตอนนี้จะเน้นหนักในด้านการบริหารโครงการ เช่น ด้านการจัดการบุคคลที่จะรับผิดชอบการฝึกอบรมด้านการเงิน หรืองบประมาณที่จะต้องใช้ในการฝึกอบรม ตลอดจนการสร้างบรรยากาศในการฝึกอบรมที่ดี เพื่ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งจะทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีทัศนคติที่ดีต่อการเข้ารับการฝึกอบรม

ขั้นที่ 4 การประเมินการฝึกอบรม

การฝึกอบรมทุกครั้งเมื่อดำเนินการเสร็จสนแล้วจะต้องทำการประเมินว่าการประเมินนั้นจะต้องกระทำทุกขนตอน นับตั้งแต่การหาความจำเป็นในการฝึกอบรมว่าความจำเป็นที่ได้มานั้นถูกต้องตามความเป็นจริงหรือไม่ หลักสูตรที่สร้างขึ้นมานั้นเหมาะสมหรือไม่รวมทั้งการจัดดำเนินการว่ามีประสิทธิภาพหรือไม่การประเมินดังกล่าวจะต้องพิจารณาโดยยึดวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในการปฏิบัติงานให้ดีขึ้นเป็นประเด็นสำคัญถ้าจัดอบรมไปแล้วไม่สามารถบ่งบอกได้ว่าผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีผลการปฏิบัติงานดีขึ้น สมบูรณขึ้น แสดงให้เห็นว่าการฝึกอบรมครั้งนี้มีข้อบกพรองที่จะต้องได้รับการแกไข ปรับปรุงให้ถูกต้องและเหมาะสมคุ้มกับงบประมาณและเวลาที่ต้องสูญเสียไป หากการฝึกอบรมนั้นประเมินแล้วพบว่าผู้ผ่านการฝึกอบรมมีศักยภาพสูงขึ้น เมื่อรายงานประเมินผลนำส่งผู้บังคับบัญชาระดับสูงก็จะได้รับการพิจารณาให้มีการจัดดำเนินการต่อไป

RCMP (1990; อ้างถึงใน นิรันดร สาโรวาท, 2552: 24) ประกอบด้วยการวิเคราะห์ปัญหาการออกแบบหลักสูตรเพื่อดำเนินการการจดดำเนินการ และการติดตามผล ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ถูกเรียกว่าเป็น วงจรการฝึกอบรม (Training Circle) ไดแก่

1. การวิเคราะห์ปัญหา (Research) เป็นการดำเนินการเพื่อวิเคราะห์การทำงานเพื่อหาทางแกไข การดำเนินการต้องเป็นกระบวนการที่เชื่อถือได้มีการออกแบบดำเนินการอย่างรอบครอบเป็นระบบเพื่อค้นหาปัญหาและสาเหตุของปัญหา ทำการพิจารณาว่าปัญหาเรื่องใดต้องดำเนินการแกปัญหาก่อนหรือหลัง และเรื่องใดเหมาะที่จะนำการฝึกอบรมมาใช้แก้ปัญหากระบวนการในการวิเคราะห์ปัญหานี้สามารถใช้ระเบียบวิธีวิจัยมาดำเนินการศึกษาหาข้อเท็จจริงได้เช่นกัน

2. การออกแบบหลักสูตร (Design) เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ของหลักสูตรการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้กำหนดวัสดุอุปกรณ์และทรัพยากรต่าง ๆ ที่ต้องใช้ซึ่งต้องมีการใช้หลักการแนวคิด ทฤษฎีและกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสม

3. การจัดดำเนินการ (Delivery) การจัดการดำเนินการเป็นการบริหารจัดการฝึกอบรมให้เกิดผลบรรลุสู่เป้าประสงค์ในการดำเนินงาน

4. การประเมินผล (Evaluation) เป็นการประเมินผลการฝึกอบรม ทั้งระหว่างดำเนินการ สิ้นสุดการดำเนินการ และหลังการดำเนินการ

Nadler (1989; อ้างถึงใน มิ่งขวัญ ภาคสัญไชย, 2555: 57) ได้เสนอกระบวนการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในองค์การ ซึ่งมีความหมายในแนวทางปฏิบัติที่เกี่ยวกับการฝึกอบรมและพัฒนาบุคลากรระดับองค์การ เรียกว่า The Critical Events Model ซึ่งได้ให้ความสำคัญกับกระบวนการฝึกอบรมในเชิงระบบอย่างมาก โดยแบ่งขั้นตอนการฝึกอบรมเป็น 9 ขั้นตอน ซึ่งในแต่ละขั้นตอนนั้น จะต้องมีการประเมินผลและส่งผลสะท้อนกลับต่อขั้นตอนนั้น ๆ ก่อนเสมอ เมื่อวิเคราะห์ทบทวนในความเปลี่ยนแปลงและความเหมาะสมก่อนที่จะนำไปสู่ขั้นตอนต่อไป ซึ่งแต่ละขั้นตอนจะต้องเชื่อมโยงเกี่ยวเนื่องซึ่งกันและกัน

1.การกำหนดความจำเป็นขององค์การ (Identify the Needs of the Organization) ในขั้นตอนนี้นักพัฒนาทรัพยากรบุคคลจะต้องค้นหาว่าอะไรคือปัญหาที่แท้จริงขององค์กรและปัญหานั้นสามารถที่จะสร้างสรรค์ให้เป็นโอกาสได้ด้วยการพัฒนาและการฝึกอบรมของบุคลากรองค์กรนั้น ๆ ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นการระบุความจำเป็นในการฝึกอบรมนั้นเอง

2. การกำหนดงานเฉพาะที่พนักงานจะต้องปฏิบัติ (Specify Job Performance) ขั้นตอนนี้เป็นการระบุแยกแยะ และกำหนดลักษณะงานในตำแหน่งหน้าที่ที่พนักงานรับผิดชอบอยู่นั้นว่าการที่จะปฏิบัติงานในตำแหน่งให้สำเร็จลุล่วงไปอย่างมีประสิทธิภาพนั้น จะต้องอาศัยทักษะ ความรู้ความชำนาญในเรื่องใดบ้าง

3. การกำหนดความจำเป็นของผู้เข้ารับการฝึกอบรม (Identify Learner Needs) เมื่อสามารถระบุความจำเป็นขององค์การและงานที่ต้องการพัฒนาได้แล้วจะเป็นขั้นตอนของการกำหนดความจำเป็นของผู้เข้ารับการอบรมแต่ละบุคคลว่า เมื่อได้รับการพัฒนาแล้วจะสามารถ

ปฏิบัติงานในตำแหน่งหน้าที่ได้มากน้อยเพียงใด แค่ไหน อย่างไร และจะเท่ากับปัญหาขององค์กรจะได้รับการแก้ไข

4. การกำหนดวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรม (Determine Objective) ในการสร้างโปรแกรมการเรียนรู้หรือ หลักสูตรในการฝึกอบรมนั้น จะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรมให้ชัดเจน โดยการสำรวจตรวจสอบเกี่ยวกับความสามารถในการปฏิบัติงาน (Job Performance) ของพนักงานที่เป็นปัญหาว่าจะต้องแก้ไขอย่างไร ในระดับใดเพื่อให้สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการปฏิบัติงานได้ในมาตรฐานขององค์การ

5. การสร้างหลักสูตร (Build Curriculum) การสร้างหลักสูตรนั้นเป็นการกำหนดเนื้อหาสาระและหัวข้อวิชาต่าง ๆ ที่จะสามารถสนองตอบวัตถุประสงค์ได้เป็นการมุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เข้ารับการฝึกอบรมจนสามารถได้รับความรู้ทักษะ และทัศนคติที่ถูกต้องเหมาะสม จนสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการปฏิบัติงานได้จนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรม และความต้องการขององค์การ

6. การกำหนดกลยุทธ์ในการสอน (Select Instructional Strategies) กลยุทธ์การสอนนั้นคือ เทคนิคต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในโปรแกรมการฝึกอบรม ซึ่งจะต้องกำหนดขึ้นอย่างเหมาะสม สามารถกระตุ้นและชี้นำให้ผู้เข้าให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับความรู้และทักษะตามที่กำหนดไว้ นักพัฒนาทรัพยากรบุคคลจะต้องเลือกสรรกลยุทธ์การเรียนรู้ (Learning Strategies) ประเภทต่าง ๆ มาใช้สนับสนุนวิทยากร (Instructor) เพื่อให้การฝึกอบรมบรรลุผลมากยิ่งขึ้น

7. การสรรหาเครื่องมือเครื่องใช้ในการฝึกอบรม (Obtain Instructional Resources) หมายถึง การกำหนดอุปกรณ์เครื่องใช้โสตทัศนูปกรณ์ประเภทต่าง ๆ ที่จะช่วยสนับสนุนโปรแกรมการฝึกอบรม เพื่อให้การฝึกอบรมบรรลุวัตถุประสงค์และบังเกิดผลในการเรียนรู้แก่ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมากยิ่งขึ้น การเลือกอุปกรณ์เหล่านี้จะต้องพิจารณาอย่างเหมาะสม ทั้งด้านค่าใช้จ่าย ความยากง่ายระยะเวลา และผลที่จะเกิดขึ้นประกอบด้วย

8. การดำเนินการฝึกอบรม (Conduct Training) เป็นขั้นตอนของการจัดดำเนินการฝึกอบรมซึ่งนักฝึกอบรมจะต้องทำหน้าที่ของผู้อำนวยความสะดวกต่าง ๆ (Facilitators) ด้วยการจัดเตรียมสถานที่อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้การดูแลโปรแกรมที่กำหนดไว้ให้ดำเนินไปตามแผนงานที่ได้กำหนดไว้ล่วงหน้า มีการปรึกษาหารือกับวิทยากร และตรวจสอบความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เข้ารับการฝึกอบรมเป็นระยะ ๆ ด้วย

9. การประเมินผลและผลสะท้อนกลับ (Evaluation and Feedback) หมายถึง ในทุกขั้นตอนของกระบวนการฝึกอบรมจะต้องมีการประเมินผลและพิจารณาผลสะท้อนกลับเสมอ เพื่อดูว่ามีปัญหาอุปสรรค หรือมีผลกระทบใด ๆ หรือไม่คุ้มค่าที่จะดำเนินการในขั้นตอนต่อไปหรือไม่

จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาบุคลากรขององค์การตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้หรือไม่เพียงใด เพื่อเป็นความมั่นใจว่าโครงการที่เตรียมการขั้นนี้จะได้ประโยชน์คุ้มค่าไม่สูญเปล่า

2.3.5 การประเมินผลการฝึกอบรม

ในการประเมินผล จินตนา พงศถิ่นทองงาม (2543: 24) เสนอให้ทำการตรวจสอบผลลัพธ์ 4 ลักษณะคือ

1. ประเมินปฏิกิริยาตอบสนอง (Reaction Evaluation) เป็นการตรวจสอบความรู้สึกหรือความพอใจของผู้เขารับการอบรม

2. ประเมินผลการเรียนรู (Learning Evaluation) เป็นการตรวจสอบผลการเรียนรู โดยควรตรวจสอบให้ครอบคลุมทั้งด้านความรู (Knowledge) ทักษะ (Skill) และเจตคติ (Attitude)

3. ประเมินพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปหลังการอบรม (Behavior Evaluation) เป็นการตรวจสอบว่าผู้ผ่านการอบรมไดปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นไปตามความคาดหวังของโครงการหรือไม

4. ประเมินผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับองค์กร (Result Evaluation) เป็นการตรวจสอบว่าผลจากการอบรมไดเกิดผลดีต่อองค์กรหรือผลกระทบต่อองค์กรในลักษณะใดบ้างคุณภาพขององค์กรดีขึ้นหรือไม

เคริก แพทริก (D.L. Kirkpatrick, 1987, A Guide to Human Resource Development; อ้างถึงใน ชูชัย สมิทธิไกร, 2540: 207-208) ได้เสนอเกณฑ์ที่ควรพิจารณาและประเมิน ดังนี้

1. การประเมินปฏิกิริยา (Reaction) เป็นการประเมินความรูสึกนึกคิดของผู้รับการอบรมที่มีต่อโครงการฝึกอบรม เช่น ในด้านเนื้อหาวิทยากรวิธีหรือเทคนิคการฝึกอบรม เอกสารประกอบการอบรม สถานที่ฝึกอบรม บรรยากาศในการฝึกอบรม ระยะเวลาที่ใช้โสตทัศนูปกรณเป็นต้นโดยทั่วไปแล้วควรมีการกำหนดสิ่งที่ต้องการจะประเมินไว้ตั้งแต่ในขั้นการออกแบบโครงการฝึกอบรม และนำเสนอที่ต้องการจะประเมินบรรจุลงในแบบประเมินผล

2. การประเมินผลการเรียนรู้ (Learning) เป็นการประเมินผลความเปลี่ยนแปลงด้านความรูทักษะและเจตคติตามวัตถุประสงค์ของโครงการการฝึกอบรมนั้น ๆ ว่ามีการเปลี่ยนแปลงตามที่ต้องการมากน้อยหรือไมเพียงใดสำหรับวิธีการที่ใช้ในการประเมินการเรียนรูทั้ง 3 ด้าน ดังนี้

2.1 ความรู (Knowledge) การประเมินระดับความรูของผู้รับการอบรม คือการวัดความรูเกี่ยวกบข้อเท็จจริง หลักการ วิธีการ และกระบวนการทำงาน โดยทั่วไปการประเมินความรูมักจะวัดโดยใช้แบบทดสอบความรู มี 4 แบบ คือ แบบทดสอบอัตนัย แบบทดสอบเติมคำ หรือคำตอบสั้น ๆ แบบทดสอบถูก-ผิดและแบบทดสอบหลายตัวเลือก

2.2 ทักษะ (Skill) การประเมินทักษะมีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจสอบว่า ผู้รับการอบรมมีการพัฒนาด้านทักษะเพิ่มขึ้นหรือไม่ วิธีการประเมิน เช่น การให้แสดงหรือกระทำทักษะ

นั้น ๆ ออกมา โดยผู้ฝึกอบรมจะคอยสังเกตหรือให้คะแนน เรียกว่า เป็นการทดสอบการปฏิบัติงาน หรือการทดสอบความสามารถ

2.3 เจตคติ (Attitude) การประเมินเจตคติเป็นการวัดการเปลี่ยนแปลงด้านความรูสึกของผู้รับการอบรมต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งแบบการประเมินมีหลายแบบ สามารถนำไปใช้ได้ตามความเหมาะสม

3. การประเมินผลการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมในการทำงาน (Behavior) เป็นการประเมินว่าพฤติกรรมการทำงานของผู้รับการอบรม มีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้นหรือไม หรือเปรียบเทียบความพึงพอใจของผู้บังคับบัญชาก่อนและหลังการฝึกอบรม แนวทางในการประเมินพฤติกรรมมีดังนี้

3.1 ประเมินพฤติกรรมอย่างเป็นระบบทั้งก่อนและหลังการฝึกอบรม

3.2 เก็บข้อมูลจากกลุ่มต่าง ๆ ต่อไปนี้อย่างน้อยหนึ่งกลุ่ม ไดแก ผู้รับการอบรมผู้บังคับบัญชาและเพื่อนรวมงานของผู้รับการอบรม

3.3 มีการวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อเปรียบเทียบการปฏิบัติงานทั้งก่อนและหลังการอบรม

3.4 ควรจะประเมนการฝึกกอบรมหลังสิ้นสุดโครงการแล้วระยะเวลาหนึ่งเพื่อให้ผู้รับการอบรมไดมีโอกาสนำความรูที่ได้มาประยุกต์ใช้

3.5 ควรมีกลุ่มควบคุม ซึ่งประกอบด้วยผู้ที่ไม่ไดผ่านการฝึกอบรม เพื่อใช้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบกับกลุ่มที่ผ่านการฝึกอบรมสำหรับเครื่องมือในการประเมินพฤตกรรมิอาจใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมโดยตรงและการบันทึกข้อมูลลงในแบบบันทึกพฤติกรรม

จากการศึกษาขั้นตอนการฝึกอบรม สามารถสรุปได้ว่ากระบวนการของการจัดฝึกอบรมเพื่อให้เกิดประสิทธิผลต้องมีลำดับขั้นให้ชัดเจน ดังนี้

1. การกำหนดความจำเป็นของจะต้องค้นหาว่าอะไรคือปัญหาที่แท้จริงขององค์กร และ ปัญหานั้นสามารถที่จะสร้างสรรค์ให้เป็นโอกาสได้ด้วยการพัฒนาและการฝึกอบรมของบุคลากรองค์กรนั้นๆ

2. การกำหนดความจำเป็นของผู้เข้ารับการฝึกอบรม การกำหนดความจำเป็นของผู้เข้ารับการอบรมแต่ละบุคคล เมื่อได้รับการพัฒนาแล้วจะสามารถปฏิบัติงานในตำแหน่งหน้าที่ได้มากน้อยเพียงใด และจะเท่าว่ากับปัญหาขององค์กรจะได้รับการแก้ไข

3. การสร้างหลักสูตร เป็นการกำหนดเนื้อหาสาระและหัวข้อวิชาต่าง ๆ ที่จะสามารถสนองตอบวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และเป็นการมุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เข้ารับการฝึกอบรมจนสามารถได้รับความรู้ทักษะ และทัศนคติที่ถูกต้องเหมาะสม จนสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการปฏิบัติงาน

4. การกำหนดกลยุทธ์ในการสอน เป็นเทคนิคต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในโปรแกรมการฝึกอบรม ซึ่งจะต้องกำหนดขึ้นอย่างเหมาะสม สามารถกระตุ้นและชี้นำให้ผู้เข้าให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับความรู้และทักษะตามที่กำหนดไว้

5. การดำเนินการฝึกอบรม เป็นขั้นตอนของการจัดดำเนินการฝึกอบรม ด้วยการจัดเตรียมสถานที่อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้การดูแลให้ดำเนินไปตามแผนงานที่ได้กำหนดไว้

6. การประเมินผลและผลสะท้อนกลับ ในทุกขั้นตอนของกระบวนการฝึกอบรมจะต้องมีการประเมินผลและพิจารณาผลสะท้อนกลับ จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาบุคลากรขององค์กรตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

2.4 แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL)

ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือ Digital literacy หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเลต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

ทักษะดังกล่าวครอบคลุมความสามารถ 4 มิติ ได้แก่

1. การใช้ (Use)
2. เข้าใจ (Understand)
3. การสร้าง (create)
4. เข้าถึง (Access) เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.4.1 ความหมายของการรู้ดิจิทัล (Digital literacy)

ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเลต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ

อีกทั้งยังเป็นทักษะด้านดิจิทัลพื้นฐานที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญ สำหรับข้าราชการในการปฏิบัติงาน การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นในลักษณะ *“ทำน้อย ได้มาก”* หรือ *“Work less but get more impact”* และช่วยส่วนราชการสร้างคุณค่า (Value Co-creation) และความคุ้มค่าในการดำเนินงาน (Economy of Scale) เพื่อการก้าวไปสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 อีกทั้งยัง

เป็นเครื่องมือช่วยให้ข้าราชการสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสการทำงานที่ดีและเติบโตก้าวหน้าในอาชีพราชการ (Learn and Growth) ด้วย

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) สมรรถนะในการใช้สื่อต่างๆ รวมถึงการวิเคราะห์ และเข้าใจในรูปแบบของสื่อ และเทคนิคต่างๆ ที่สื่อใช้ในการสร้าง ผลกระทบต่อผู้รับสื่อ และความสามารถในการอ่านวิเคราะห์ประเมิน และสร้างสื่อในหลากหลายรูปแบบได้

2.4.2 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL)

การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) สมรรถนะในการประเมิน เลือกใช้และสื่อสารข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลากหลายรูปแบบ และรวมถึงความเข้าใจข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ในความหมายเชิงจริยธรรม

การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) สมรรถนะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือสื่อสาร เครือข่ายต่าง ๆ เพื่อค้นหาข้อมูล (เข้าถึง) ประมวลผล (เข้าใจ) และสร้างสรรค์ข้อมูล (ประยุกต์ใช้) ได้หลากหลายรูปแบบ ดังนี้

การใช้ (Use) หมายถึง ความคล่องแคล่วทางเทคนิคที่จำเป็นในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทักษะและความสามารถที่เกี่ยวข้องกับคำว่า “ใช้” ครอบคลุมตั้งแต่เทคนิคขั้นพื้นฐาน คือ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น โปรแกรมประมวลผลคำ (Word processor) เว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) อีเมล และเครื่องมือสื่อสารอื่น ๆ สู่เทคนิคขั้นสูงขึ้นสำหรับการเข้าถึงและการใช้ความรู้ เช่น โปรแกรมที่ช่วยในการสืบค้นข้อมูล หรือ เสิร์ชเอนจิน (Search engine) และฐานข้อมูลออนไลน์ รวมถึงเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น Cloud computing

เข้าใจ (Understand) คือ ชุดของทักษะที่จะช่วยผู้เรียนเข้าใจบริบทและประเมินสื่อดิจิทัล เพื่อให้สามารถตัดสินใจเกี่ยวกับอะไรที่ทำและพบบนโลกออนไลน์ จัดว่าเป็นทักษะที่สำคัญและที่จำเป็นที่จะต้องเริ่มสอนเด็กให้เร็วที่สุดเท่าที่พวกเค้าเข้าสู่โลกออนไลน์ เข้าใจยังรวมถึงการตระหนักว่าเทคโนโลยีเครือข่ายมีผลกระทบต่อพฤติกรรมและมุมมองของผู้เรียนอย่างไร มีผลกระทบต่อความเชื่อและความรู้สึกเกี่ยวกับโลกรอบตัวผู้เรียนอย่างไร เข้าใจยังช่วยเตรียมผู้เรียนสำหรับเศรษฐกิจฐานความรู้ที่ผู้เรียนพัฒนาทักษะการจัดการสารสนเทศเพื่อค้นหา ประเมิน และใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อติดต่อสื่อสาร ประสานงานร่วมมือ และแก้ไขปัญหา

การสร้าง (Create) คือ ความสามารถในการผลิตเนื้อหาและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านเครื่องมือสื่อดิจิทัลที่หลากหลายการสร้างด้วยสื่อดิจิทัลเป็นมากกว่าแค่การรู้วิธีการใช้โปรแกรมประมวลผลคำหรือการเขียนอีเมล แต่มันยังรวมความสามารถในการดัดแปลงสิ่งที่ผู้เรียนสร้างสำหรับบริบทและผู้ชมที่แตกต่างและหลากหลายความสามารถในการสร้างและสื่อสารด้วยการใช้ Rich media เช่น ภาพ วิดีโอ และเสียง ตลอดจนความสามารถในการมีส่วน

ร่วมกับ Web 2.0 อย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบ เช่น Blog การแชร์ภาพและวิดีโอ และ Social media รูปแบบอื่น ๆ

สิ่งสำคัญ คือ การพัฒนาการรู้ดิจิทัลคือกระบวนการการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะเฉพาะที่มีความจำเป็นสำหรับการรู้ดิจิทัลจะแตกต่างจากคนหนึ่งถึงอีกคนหนึ่งโดยขึ้นอยู่กับความต้องการและสถานการณ์ของผู้เรียน ซึ่งอาจครอบคลุมตั้งแต่การรับรู้ขั้นพื้นฐานและการฝึกอบรมสู่การประยุกต์ใช้งานที่มีความยุ่งยากและซับซ้อนยิ่งขึ้น นอกจากนี้การรู้ดิจิทัลกินความมากกว่าแค่การรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี แต่มันยังครอบคลุมถึงประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับจริยธรรม สังคม และการสะท้อน (Reflection) ซึ่งฝังอยู่ในการทำงาน การเรียนรู้ การพักผ่อน และชีวิตประจำวัน

“Multi-literacies” คือคำที่มักใช้เพื่ออธิบายถึงความถนัดและความสามารถที่แตกต่างและหลากหลายซึ่งจำเป็นต่อการใช้ เข้าใจ และสร้างสื่อดิจิทัลที่กล่าวถึงข้างต้น จากตรงนี้ช่วยให้เราได้คิดว่า “การรู้ดิจิทัลไม่ใช่ชุดทักษะที่ตายตัวแต่คือกรอบแนวคิด (Framework) ซึ่งดึงและขยายมาจากการรู้และความสามารถมากมายหลายหลายด้าน”

ภายใต้ การรู้ดิจิทัล คือความหลากหลายของทักษะต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ซึ่งทักษะเหล่านั้นอยู่ภายใต้ การรู้สื่อ (Media literacy) การรู้เทคโนโลยี (Technology literacy) การรู้สารสนเทศ (Information literacy) การรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เห็น (Visual literacy) การรู้การสื่อสาร (Communication literacy) และการรู้สังคม (Social literacy)

2.4.3 ประโยชน์ของ MIDL

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (ม.ป.ป.) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของ MIDL สำหรับข้าราชการ ดังนี้

1. ทำงานได้รวดเร็วลดข้อผิดพลาดและมีความมั่นใจในการทำงานมากขึ้น
2. มีความภาคภูมิใจในผลงานที่สามารถสร้างสรรค์ได้เอง
3. สามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงานได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
4. สามารถระบุทางเลือกและตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
5. สามารถบริหารจัดการงานและเวลาได้ดีมากขึ้น และช่วยสร้างสมดุลในชีวิตและการทำงาน
6. มีเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้และเติบโตอย่างเหมาะสม

นอกจากนี้ MIDL ยังมีประโยชน์สำหรับส่วนราชการและหน่วยงานของรัฐ คือ

1.หน่วยงานได้รับการยอมรับว่ามีความทันสมัย เปิดกว้าง และเป็นที่ยอมรับ ซึ่งจะช่วยดึงดูดและรักษาคนรุ่นใหม่ที่มีศักยภาพสูง มาทำงานกับองค์กรด้วย

2.หน่วยงานได้รับความเชื่อมั่นและไว้วางใจจากประชาชนและผู้รับบริการมากขึ้น

3.คนในองค์กรสามารถใช้ศักยภาพในการทำงานที่มีมูลค่าสูง (High Value Job) มากขึ้น

4.กระบวนการทำงานและการสื่อสารขององค์กร กระชับขึ้น คล่องตัวมากขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

5.หน่วยงานสามารถประหยัดทรัพยากร (งบประมาณและกำลังคน) ในการดำเนินงานได้มากขึ้น

2.4.4 การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล กับความเป็นพลเมือง

การวิเคราะห์ภาพสะท้อนความเป็นพลเมืองของเด็กและเยาวชนผ่านมิติของการรู้เท่าทันสื่อ อยู่ภาย ใต้กรอบคิดที่มาจากการประยุกต์แนวคิดพลเมืองประชาธิปไตยกับแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และ ดิจิทัล เข้าด้วยกัน โดยความเป็นพลเมืองนั้น Westheimer and Kahne (2004, pp. 242-243) แบ่งออก เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) พลเมืองที่มีความรับผิดชอบ (personally responsible citizen) คือ ซื่อสัตย์ รับผิด ชอบ เคารพกฎหมายและกติกาของสังคม 2) พลเมืองที่มีส่วนร่วม (participatory citizen) ในประเด็นระดับ ชุมชน สังคม และประเทศ รวมถึงแสดงบทบาทของผู้นำ และ 3) พลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม (justice-oriented citizen) ตั้งคำถาม โต้แย้ง เปลี่ยนแปลงระบบหรือโครงสร้างของสังคมที่ทำให้เกิดความ ไม่เป็นธรรม สำหรับ MIDL เป็นสมรรถนะของปัจเจกบุคคล (individual competence) ประกอบด้วย สมรรถนะระดับบุคคล (personal competence) ครอบคลุมทักษะการเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินคุณค่าและเสือกสรร สื่อและเนื้อหา และสมรรถนะระดับสังคม (social competence) คือ ทักษะในการผลิตสื่อหรือเนื้อหาเพื่อการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบและมีจริยธรรม (Celot and Pérez Tornero, 2009, p.8) ซึ่งมีความใกล้เคียงกับ Potter (2016) ที่ให้ความสำคัญกับความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินคุณค่า และการตอบสนองต่อข่าวสารด้วยการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ

ทั้งนี้ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ได้ นำหลักการนี้มาประยุกต์ในการทำงานขับเคลื่อนสังคม MIDL โดยการเสริมพลังให้เด็กและเยาวชนมีทักษะ ในการเข้าถึง สามารถเข้าใจและวิเคราะห์สื่อและเนื้อหาในสื่อได้ สามารถสร้างสรรค์ผลิตสื่อ และนำไปใช้ ประโยชน์เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงชุมชนและสังคม นอกจากนี้ สสย. ยังได้บูรณการเชื่อมโยงการสร้างทักษะ MIDL นี้กับความเป็นพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย เพื่อนำไปสู่การเสริมสร้าง “เด็กและเยาวชนพลเมืองรู้ เท่าทันสื่อ” (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน และเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย, ม.ป.ป.) ที่มีคุณลักษณะดังนี้ พลเมืองรู้เท่าทันสื่อที่มีความรับผิดชอบ เป็นผู้ที่มีความสามารถเข้าถึงสื่อ แหล่งสารสนเทศ และสื่อดิจิทัล ที่หลากหลาย มีทักษะวิเคราะห์ ประเมินคุณภาพ คุณค่า ความน่าเชื่อถือ ผลกระทบของสื่อและข้อมูลข่าวสาร ได้ รวมถึงสามารถกลั่นกรอง เลือกสรร เลือกรับและใช้สื่อและ

ข้อมูลข่าวสารให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและ ครอบครัวอย่างปลอดภัย มีความรับผิดชอบ ปฏิบัติตามกฎระเบียบ มีจริยธรรม รวมถึงการสร้างเนื้อหาและ สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความรับผิดชอบและจริยธรรม พลเมืองรู้เท่าทันสื่อที่มีส่วนร่วม คือผู้ที่มีความสามารถใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือใน การสื่อสารอัตลักษณ์ของตนเองและรวมกลุ่มกันเพื่อแก้ไขปัญหาสื่อไม่เหมาะสมและพัฒนาสื่อ ข่าวสาร แหล่ง สารสนเทศให้เกิดประโยชน์ต่อกลุ่มและชุมชน รวมถึงการใช้สื่อดิจิทัลสร้างกลุ่มชุมชนออนไลน์เพื่อสื่อสารอัต ลักษณ์ของกลุ่ม คำนึงถึงคุณธรรมจริยธรรมและสิทธิในการเข้าถึงผลกระทบการใช้สื่อดิจิทัลต่อตนเองและ ผู้อื่นในมิติต่าง ๆ รวมกลุ่มเพื่อปกป้องการละเมิดสิทธิที่เกี่ยวกับกลุ่มของตน พลเมืองรู้เท่าทันสื่อที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม คือผู้ที่มีความรู้และเข้าใจในเรื่องโครงสร้าง ระบบ สื่อ สารสนเทศ สื่อดิจิทัล สามารถใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงให้สังคมดีขึ้น มีบทบาททำให้เกิดการแก้ไข ปัญหาและพัฒนาในระดับโครงสร้างกฎหมาย วัฒนธรรม เพื่อลดช่องว่างของการเข้าถึงและใช้สื่อในการ พัฒนาสังคม ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงข่าวสาร โดยคำนึงถึงสิทธิ เสรีภาพ ความรับผิดชอบในการใช้ สื่อและการเข้าถึงในฐานะพลเมืองที่สร้างการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น

ที่ผ่านมาโครงการเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อขับเคลื่อนการสร้างพลเมืองประชาธิปไตยได้ ทำงานมาอย่างต่อเนื่อง โดยเน้นองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสื่อ (media) ข้อมูลข่าวสาร (information) ดิจิทัล (digital) และการเท่าทัน (literacy) ทั้งด้านหลักสูตร งานวิจัย และการถอดบทเรียนอันเป็นข้อมูลจากการ สังเคราะห์ประสบการณ์เรียนรู้ของผู้เกี่ยวข้องทั้งในระดับโครงการและระดับแผนงาน ที่ให้ความสำคัญไปที่ การสร้างพลเมืองประชาธิปไตยที่เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลที่สามารถเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบและคิดได้อย่างมีวิจารณญาณ สามารถประเมินประโยชน์และโทษในการเลือกรับและสร้างสรรค์ สื่อ เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ และสามารถใช้สื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงชุมชนและสังคมในฐานะที่เป็นพลเมืองประชาธิปไตยในยุคดิจิทัลได้ มองการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลในฐานะ “หลักการ” และ “เครื่องมือ” นอกเหนือจากการบูรณาการเชื่อมโยงแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลกับคุณลักษณะความ เป็นพลเมืองแล้ว หากพิจารณาถึงแนวทางการใช้ MIDL ในการขับเคลื่อนสังคมไทยด้วยการเสริมพลังเด็ก และเยาวชนให้มีทักษะการใช้ MIDL ในมิติและบทบาทของความพลเมืองนั้น จะเห็นว่าสถาบันสื่อเด็กและ เยาวชนและเครือข่ายได้ดำเนินกิจกรรมโดยมีมุมมองในการประยุกต์ใช้ MIDL ใน 3 แนวทาง ดังนี้

1. MIDL ในฐานะที่เป็นหลักการ (concept) ที่มีเป้าหมายหรือผลลัพธ์ (final goal/output) ของกระบวนการ คือ เด็กและเยาวชนสามารถบริโภคสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน ไม่ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อ ไม่ตกเป็นเหยื่อของข่าวลวง (fake news) และไม่เป็นผู้ส่งต่อข้อมูลที่ยังไม่ได้มีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือ หรือเผยแพร่ข่าวลวงนั้นๆ อันเป็นความหมายโดย

อรรถที่ถูกกำหนดโดยนักวิชาการและองค์กรวิชาชีพจนเป็น ที่ยอมรับในสากล โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป้าหมายในการเพิ่มศักยภาพและทักษะในด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ และประเมินคุณค่า และความสามารถในการสื่อสาร (communication competence) เป็นการนำเอาทักษะ MIDL ไปใช้ในการดำรงชีวิตประจำวัน เช่น การสร้างเยาวชนนักสื่อสาร MIDL ในโรงเรียน การเปิดโลกการ เรียนรู้เยาวชนนักทำสื่อเพื่อการเรียนรู้สื่ออย่างเท่าทัน ในโครงการ Bangkok in your eyes เป็นต้น

2. MIDL ในฐานะที่เป็นเครื่องมือ (tool) ในการขับเคลื่อนงานเชิงพื้นที่ เพื่อผลักดันสังคมไปสู่การเป็น “เมืองทั่วถึง” (inclusive city) มุ่งเน้นการพัฒนาเมืองที่รวมผู้คนและกิจกรรมที่หลากหลาย โดยที่ไม่มองข้ามคน กลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง (Collaborative for Inclusive Urbanism, 2019) และการใช้ MIDL ในลักษณะกระบวนการ ทำงาน “เชิงประเด็น” เช่น การเรียนรู้เท่าทันสื่อผลิตภัณฑ์สุขภาพ การพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนใน การเฝ้าระวังและจัดการผลิตภัณฑ์สุขภาพที่ไม่เหมาะสมในชุมชน การสร้างเสริมศักยภาพนักปฏิบัติการ ทางสังคมให้มีทักษะ MIDL การส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่ที่มีชื่อเสียงในโลกออนไลน์ (online influencer) ขยาย แนวคิด MIDL กับประเด็นทางสังคมผ่านการผลิตและเผยแพร่เนื้อหาที่เกี่ยวข้องโดยใช้สื่อออนไลน์ เป็นต้น ทั้งนี้ การมอง MIDL ในมุมนี้จะผสานกับการมอง “เมือง” (city) ในฐานะที่เป็น “สื่อ” ที่ทำหน้าที่เป็นช่อง ทางการสื่อสารที่มีอัตลักษณ์ มีชีวิต และมีพลวัตร โดยเน้นให้ความสำคัญกับเมืองทั้งเชิงพื้นที่ทางกายภาพ และเชิงองค์ประกอบ ได้แก่ สมาชิกของเมือง ประวัติศาสตร์ของเมือง สิ่งแวดล้อมและเรื่องเล่าของเมือง ฯลฯ การขับเคลื่อน MIDL ในมิตินี้จึงเน้นไปที่การออกแบบ (design) และการจัดการ (management) “เมือง” ใน ฐานะที่เป็นพื้นที่สื่อสารของเด็กและเยาวชนเจ้าของพื้นที่ เป็นการทำงานเชิงรุกที่ใช้ MIDL เป็นกลไกในการ สร้างเมืองที่ทุกคนเข้าถึงได้

3. MIDL ในฐานะหลักการและเครื่องมือ (concept and tool) ในการเสริมสร้าง “เด็กและเยาวชนพลเมือง รู้เท่าทันสื่อ” ซึ่งเป็นการใช้ MIDL ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ คือ เด็กและเยาวชนให้มีทักษะ MIDL ที่ผนวก รวมกับมิติด้านความเป็นพลเมือง โดยเป็นทั้งผู้ใช้และผู้สร้างสื่อที่เท่าทัน มีพฤติกรรมของการเป็นพลเมืองที่ ตื่นรู้ (active citizen) มีความรับผิดชอบ มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาสังคม และสามารถใช้สื่อเพื่อสร้างสังคม สุขภาวะได้ เช่น การสร้างความเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อในโครงการพื้นที่นี้ดีจัง โครงการนักสื่อสารสร้างสรรค์ ขับเคลื่อนงาน 3 ดีสร้างวิถีสุขภาวะ โครงการพลังพลเมือง 3 ดีเพื่อวิถีสุขภาวะ และโครงการขับเคลื่อนระบบ สื่อสุขภาวะเด็ก เยาวชน การดำเนินงานของโครงการเหล่านี้ประกอบด้วยกิจกรรมย่อยที่กระจายครอบคลุม กลุ่มเด็กและเยาวชนกลุ่มเมือง กลุ่มชุมชนแออัด กลุ่มชายขอบ กลุ่มพื้นที่เสี่ยง กลุ่มชาติพันธุ์ ในพื้นที่ต่างๆ ทั่วประเทศ ภายใต้กลไกการทำงานแบบเครือข่ายของ สสย. เช่น การอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างพลเมือง ผ่าน MIDL สำหรับแกนนำเยาวชน การอบรมเชิงปฏิบัติสร้างแกนนำเยาวชนเครือข่ายโครงการเมืองกับ ชุมชนในภาคเหนือตอนบน 12 โรงเรียน โครงการเดินเมืองเก่าสงขลาสำหรับกลุ่ม

นักศึกษาชายแดนใต้ ค่าย การสื่อสารอนาคตสกล เป็นต้น ซึ่งผลของการดำเนินงานทำให้เกิดการพัฒนาศักยภาพของแกนนำเด็กและ เยาวชนที่จะนำไปสู่การเป็นนักสื่อสารสุขภาวะ เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านสื่อ พื้นที่สร้างสรรค์ การเท่าทันสื่อ และการสร้างพลเมืองที่ตื่นรู้ได้ในเชิงประจักษ์

2.5 หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน

2.5.1 ความหมายของระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน

กรมสามัญศึกษา (2544 : 5) กล่าวว่า การดูแลช่วยเหลือ หมายถึง การส่งเสริมการป้องกันและการแก้ไขปัญหา โดยวิธีการและเครื่องมือสำหรับ ครูที่ปรึกษาและบุคลากรที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้ในการดำเนินพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ปลอดภัยจากสารเสพติด

กรมสามัญศึกษา (2544 : 5) กล่าวว่า ระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน หมายถึง กระบวนการดำเนินงานดูแลช่วยเหลือนักเรียนอย่างมีขั้นตอน พร้อมด้วยวิธีการ เครื่องมือ การดำเนินการอย่างชัดเจนโดยมีครูที่ปรึกษาเป็นบุคลากรหลักในการดำเนินการดังกล่าวและมีการประสานความร่วมมืออย่างใกล้ชิดกับครูที่เกี่ยวข้องกับบุคลากรภายนอกรวมทั้งการส่งเสริม สนับสนุนจากสถานศึกษา

พวงรัตน์ เกสรแพทย์ (2544 : 110) กล่าวว่า คำว่า ระบบเป็นคำที่มีความหมายที่เป็น ทั้งรูปธรรมและนามธรรมในลักษณะที่เป็นรูปธรรม คือ ระบบเป็นสิ่งที่ประกอบด้วยส่วนต่างที่มีความสัมพันธ์กัน พึ่งพาอาศัยกัน โดยมีส่วนหนึ่งทำหน้าที่ศูนย์กลางของระบบหรือในเชิงความหมายของนามธรรม หมายถึง วิธีการการปฏิบัติงานที่มีรูปแบบและขั้นตอนที่มีลักษณะวงจร อาจเปลี่ยนไปตามภาวะแวดล้อมและปัจจัยที่กำหนด

กรมวิชาการ (2545 : 7) กล่าวว่า การดูแลช่วยเหลือนักเรียน หมายถึง การช่วยเหลือ นักเรียนเป็นกระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนได้รู้จักและเข้าใจตนเอง มีแนวทางในการปรับปรุงและ พัฒนาตนเองรวมทั้งครูได้รู้จักนักเรียนมากขึ้นสามารถส่งเสริมและป้องกันปัญหาของผู้เรียน ไม่ว่า จะเป็นกลุ่มปกติหรือกลุ่มพิเศษ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2547 : 4) กล่าวว่า การดูแลช่วยเหลือ หมายถึง การส่งเสริม การพัฒนา การป้องกันและการแก้ไขปัญหา เพื่อให้นักเรียนพัฒนาเต็มตาม ศักยภาพ มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มีภูมิคุ้มกันทางจิตใจที่เข้มแข็ง คุณภาพชีวิตที่ดีมีทักษะการ ดำรงชีวิต และรอดพ้นจากวิกฤตทั้งปวง

รังสรรค์ เพ็งนู (2546 : 1) กล่าวว่า ระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน หมายถึง กระบวนการดำเนินการดูแลช่วยเหลือนักเรียนอย่างมีระบบอย่างมีขั้นตอน มีครูที่ปรึกษาเป็นบุคลากรหลักในการดำเนินงานโดยการมีส่วนร่วมของบุคลากรทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งภายในและ

ภายนอกสถานศึกษา อันได้แก่คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ชุมชน ผู้บริหาร และครูทุกคนมีวิธีการและเครื่องมือที่ชัดเจนมีมาตรฐานคุณภาพและมีหลักฐานการทำงานที่สามารถตรวจสอบได้

สำนักงานคณะกรรมการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2547 : 4) กล่าวว่า ระบบการดูแลช่วยเหลือ นักเรียนเป็นกระบวนการดำเนินงานดูแลช่วยเหลือนักเรียน อย่างมีขั้นตอนชัดเจนพร้อมทั้งมีวิธีการ และเครื่องมือที่มีมาตรฐานคุณภาพ มีหลักฐานการทำงานที่ตรวจสอบได้ โดยมีครูประจำชั้นครูที่ ปรึกษาเป็นบุคลากรหลักในการดำเนินงานและบุคลากรทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งในและนอกสถานศึกษา อันได้แก่ คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ชุมชน ผู้บริหารและครูทุกคนมีส่วนร่วม

สรุปได้ว่า ระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน หมายถึง กระบวนการดำเนินงานดูแลช่วยเหลือ นักเรียนอย่างมีขั้นตอนชัดเจน พร้อมทั้งมีวิธีการและเครื่องมือที่มีมาตรฐานคุณภาพ มีหลักฐาน การทำงานที่ตรวจสอบได้ผู้เรียนได้รู้จักและเข้าใจตนเอง โดยมีครูประจำชั้น ครูที่ปรึกษาเป็นบุคลากรหลักในการดำเนินงาน และบุคลากรทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งในและนอกสถานศึกษาอันได้แก่ คณะกรรมการสถานศึกษา ผู้ปกครอง ชุมชน ผู้บริหารและครูทุกคนมีส่วนร่วม

2.5.2 วัตถุประสงค์การดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน

การดำเนินงานทุกอย่างจำเป็นต้องมีแนวทางวัตถุประสงค์หรือเป้าหมาย เพื่อเป็นการวาง กรอบในการทำงานให้อยู่ในขอบเขตที่ต้องการ หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมสามัญศึกษา เขตการศึกษา (2544 : 66) ได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการช่วยเหลือนักเรียน ดังนี้

1. เพื่อให้การดำเนินการช่วยเหลือนักเรียนเป็นไปอย่างมีระบบและอย่างมีประสิทธิภาพ

2. เพื่อให้สถานศึกษา ผู้ปกครอง หน่วยงานที่เกี่ยวข้องหรือชุมชน มีการทำงานร่วมกันโดยผ่านกระบวนการอย่างมีระเบียบ พร้อมด้วยเอกสาร หลักฐานการปฏิบัติงาน สามารถตรวจสอบ หรือรับการประเมินได้

การแนะแนวและการดูแลช่วยเหลือนักเรียนมีวัตถุประสงค์ เดียวกันที่สำคัญ 3 ประการ คือ 1) เพื่อป้องกันปัญหาต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นกับบุคคล (Preventive Approach) 2) เพื่อแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดแล้วกับบุคคล (Curative or medial approach) และ 3) เพื่อส่งเสริมให้บุคคลได้มีการพัฒนาการในด้านต่าง ๆ อย่างเต็มที่ (Developmental Approach) หรืออาจสรุปได้ว่า 3 ก คือ กัน แก้ และก่อ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2547 : 4) กล่าวว่า วัตถุประสงค์ของการช่วยเหลือนักเรียนไว้ดังนี้

1. เพื่อให้สถานศึกษามีระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนโดยมีกระบวนการ วิธีการและเครื่องมือที่มีคุณภาพและมีมาตรฐานสามารถตรวจสอบได้

2. เพื่อส่งเสริมให้ครูประจำชั้น ครูที่ปรึกษา บุคลากรในสถานศึกษา ผู้ปกครอง ชุมชน หน่วยงานและองค์กรภายนอกมีส่วนร่วมในการดูแลช่วยเหลือนักเรียน

3. เพื่อให้นักเรียนได้รับการดูแลช่วยเหลือและส่งเสริมพัฒนาเต็มตามศักยภาพเป็นคนที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

2.5.3 กระบวนการดูแลช่วยเหลือนักเรียน

1) การรู้จักนักเรียนเป็นรายบุคคล

2) การคัดกรอง

3) การส่งเสริมและพัฒนา

4) การป้องกันและช่วยเหลือการแก้ไข

5) การส่งต่อนักเรียน

2.5.4 ขอบข่ายการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน

1) นักเรียนทุกคนได้รับการดูแลช่วยเหลือ

2) ดำเนินการทั้งส่งเสริม พัฒนา ป้องกัน และแก้ไข

3) การมีส่วนร่วมของบุคลากรทุกคนในสถานศึกษาทั้งผู้บริหาร ครูผู้สอน ผู้ปกครอง ชุมชน หน่วยงานและองค์กรอื่นที่เกี่ยวข้อง

2.5.5 ประโยชน์ของการดำเนินงานระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน

ด้านนักเรียน

1) ได้รับการดูแลช่วยเหลือและพัฒนาสุขภาพกาย สื่อและสภาพแวดล้อมทางสังคมอย่างทั่วถึง

2) ได้รับการส่งเสริม พัฒนา ป้องกัน แก้ไขปัญหาทั้งด้านการเรียนรู้และความสามารถพิเศษ

3) ได้รู้จักตนเองสามารถปรับตัวมีทักษะทางสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

4) มีทักษะชีวิตแลนครูมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน ครู และผู้ปกครอง

ด้านครู

1) ตระหนักและเห็นความสำคัญในการดูแลช่วยเหลือนักเรียน

2) มีเจตคติที่ดีต่อนักเรียน

3) มีผลงานสอดคล้องกับมาตรฐานการประเมินคุณภาพการศึกษา

4) มีความรักและความศรัทธาในวิชาชีพครู ด้านผู้บริหาร

5) รู้ศักยภาพของครูในการขับเคลื่อนให้เกิดการปฏิรูปการเรียนรู้

6) ได้ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนใช้ในการกำหนดแนวทางในการพัฒนา นักเรียน หลักสูตร และคุณภาพการจัดการศึกษา

7) มีรูปแบบกระบวนการพัฒนาและการพัฒนาเชิงระบบภายใต้การมีส่วนร่วม

ด้านสถานศึกษา

1) มีผลการดำเนินงานตามมาตรฐานการศึกษา

2) ได้รับการยอมรับ สนับสนุนและความร่วมมือจากชุมชน บุคลากร องค์กรที่เกี่ยวข้อง

3) มีการพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้และเอื้ออาทร

ด้านผู้ปกครองชุมชน

1) ตระหนักในการมีส่วนร่วมกับสถานศึกษา

2) เข้าใจถึงวิธีการอบรมสั่งสอนบุตรหลาน

3) เป็นตัวอย่างที่ดีแก่บุตรหลานและบุคคลในชุมชน

4) มีสัมพันธภาพที่ดีกับบุตรหลานเป็นครอบครัวที่เข้มแข็ง

2.5.6 องค์ประกอบของระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน

ระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนเป็นกระบวนการดำเนินงานที่มีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ คือ

1) การรู้จักนักเรียนเป็นรายบุคคล

2) การคัดกรองนักเรียน

3) การส่งเสริมนักเรียน

4) การป้องกันและช่วยเหลือนักเรียน

5) การส่งต่อนักเรียน

ซึ่งแต่ละองค์ประกอบของระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนดังกล่าว มีความสำคัญ มีวิธีการแลเครื่องมือที่แตกต่างกันไป แต่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันซึ่งเอื้อให้การดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียนเป็นระบบที่มีประสิทธิภาพ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) การรู้จักนักเรียนเป็นรายบุคคล

ความสำคัญ

นักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างและมีพื้นฐานความเป็นมาของชีวิตที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งสามารถหล่อหลอมให้เกิดพฤติกรรมหลากหลายรูปแบบทั้ง ด้านบวก ด้านลบ ดังนั้น การรู้ข้อมูลที่จำเป็นเกี่ยวกับตัวนักเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ครูที่ปรึกษามีความเข้าใจนักเรียนมากขึ้น สามารถนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อการคัดกรองนักเรียน เป็นประโยชน์ในการส่งเสริมการป้องกันและแก้ไขปัญหานักเรียนได้อย่างถูกต้องซึ่งเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์มิใช่การใช้ความรู้สึกหรือการคาดเดา

โดยเฉพาะในการแก้ไขปัญหานักเรียน ซึ่งจะทำให้ไม่เกิดข้อผิดพลาดต่อการช่วยเหลือนักเรียนหรือเกิดได้น้อยที่สุด

ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน ในการคัดกรองนักเรียน ครูที่ปรึกษาควรมีข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียนอย่างน้อย 3 ด้านใหญ่ ๆ คือ

1. ด้านความสามารถ แยกเป็น
    1.1 ด้านการเรียน
    1.2 ด้านความสามารถอื่น ๆ
2. ด้านสุขภาพ แยกเป็น
    2.1 ด้านร่างกาย
    2.2 ด้านจิตใจ – พฤติกรรม
3. ด้านครอบครัว แยกเป็น
    3.1 ด้านเศรษฐกิจ
    3.2 ด้านการคุ้มครองนักเรียน
    3.3 ด้านอื่น ๆ ที่ครูพบเพิ่มเติม ซึ่งมีความสำคัญหรือเกี่ยวข้องกับการดูแลช่วยเหลือนักเรียน

วิธีการและเครื่องมือในการรู้จักนักเรียนเป็นรายบุคคล

ควรใช้วิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย เพื่อให้ได้ข้อมูลนักเรียนที่ครอบคลุมทั้งด้านความสามารถ ด้านสุขภาพ และด้านครอบครัว ที่สำคัญ คือ

1. ระเบียนสะสม
2. แบบประเมินพฤติกรรมเด็ก (SDQ) หรือ
3. วิธีการและเครื่องมืออื่น ๆ เช่นการสัมภาษณ์นักเรียน การศึกษาจากแฟ้มสะสมผลงาน การเยี่ยมบ้านนักเรียน การศึกษาข้อมูลจากแบบบันทึกการตรวจสุขภาพด้วยตนเอง ซึ่งจัดทำโดยกรมอนามัย เป็นต้น

2) การคัดกรองนักเรียน

ความสำคัญ

การคัดกรองนักเรียน เป็นการพิจารณาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวนักเรียนเพื่อการจัดกลุ่มนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มปกติ คือ นักเรียนที่ได้รับการวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ตามเกณฑ์การคัดกรองของโรงเรียนแล้ว อยู่ในเกณฑ์ของกลุ่มปกติ

2. กลุ่มเสี่ยง คือ นักเรียนที่จัดอยู่ในเกณฑ์ของกลุ่มเสี่ยง ซึ่งยังไม่มีปัญหาใด ๆ ที่ต้องเร่งแก้ไขทันที แต่มีแนวโน้มที่จะกลายเป็นกลุ่มช่วยเหลือได้ ดังนั้น การเฝ้าระวัง การป้องกันจึงมีความสำคัญมากสำหรับกลุ่มเสี่ยง

3. กลุ่มช่วยเหลือ/กลุ่มปัญหา คือ นักเรียนที่จัดอยู่ในเกณฑ์ของกลุ่มที่ต้องการความช่วยเหลือ แก้วไขปัญหาอย่างใกล้ชิด และสำหรับนักเรียนบางคนที่มีมากกว่า 1 ปัญหาที่ต้องรับการช่วยเหลือ แต่มีบางเรื่องอยู่ในภาวะเสี่ยงก็จัดว่าเป็นกลุ่มช่วยเหลือ

แนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการคัดกรองนักเรียน ควรมีการประชุมครูเพื่อการพิจารณาเกณฑ์การจัดกลุ่มนักเรียนร่วมกัน เพื่อให้มีมาตรฐานหรือแนวทางการคัดกรองนักเรียนที่เหมือนกัน เป็นที่ยอมรับของครูในโรงเรียน รวมทั้งให้การกำหนดเกณฑ์ว่า การรู้เท่าทันสื่อหรือความถี่ของพฤติกรรมเท่าใดอยู่ในกลุ่มเสี่ยงหรือกลุ่มช่วยเหลือ

3) การส่งเสริมนักเรียน

ความสำคัญ

การส่งเสริมนักเรียน เป็นการสนับสนุนให้นักเรียนทุกคนที่อยู่ในความดูแลของครูที่ปรึกษาไม่ว่าจะเป็นนักเรียนกลุ่มปกติ กลุ่มเสี่ยง หรือกลุ่มช่วยเหลือ ให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น มีความภาคภูมิใจในตนเองในด้านต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยป้องกันมิให้นักเรียนที่อยู่ในกลุ่มปกติ หรือกลุ่มเสี่ยงกลายเป็นนักเรียนกลุ่มมีปัญหา หรือกลุ่มช่วยเหลือ และเป็นการช่วยเหลือให้นักเรียนกลุ่มเสี่ยงกลุ่มช่วยเหลือ/มีปัญหากลับมาเป็นนักเรียนกลุ่มปกติ และมีคุณภาพตามที่โรงเรียนหรือชุมชนคาดหวังต่อไป

วิธีการและเครื่องมือเพื่อการส่งเสริมนักเรียน มีหลายวิธีที่โรงเรียนสามารถพิจารณาดำเนินการได้ แต่มีกิจกรรมหลักสำคัญที่โรงเรียนต้องดำเนินการ คือ

1. การจัดกิจกรรมโฮมรูม
2. การจัดประชุมผู้ปกครองนักเรียน

4) การป้องกันและช่วยเหลือนักเรียน

ความสำคัญ

การดูแลช่วยเหลือนักเรียน ครูที่ปรึกษาควรให้ความเอาใจใส่กับนักเรียนทุกคนเท่าเทียมกัน แต่สำหรับนักเรียนกลุ่มเสี่ยง และกลุ่มช่วยเหลือ จะต้องให้ความดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิดและหาวิธีช่วยเหลือ โดยไม่ปล่อยปละละเลยนักเรียนทั้งสองกลุ่ม จะต้องป้องกันและช่วยเหลือนักเรียนให้นักเรียนเติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพของสังคมต่อไป

วิธีการและเครื่องมือเพื่อการป้องกันและช่วยเหลือนักเรียน มีวิธีการดำเนินการ 3 ประการ ได้แก่

1. การให้การปรึกษาเบื้องต้น

2. การจัดกิจกรรมเพื่อป้องกันแก้ไขปัญหา

3. ข้อพึงระวังในการป้องกันและช่วยเหลือแก้ไขปัญหานักเรียน

3.1 การรักษาความลับ

1) เรื่องราวของนักเรียนที่ต้องช่วยแก้ไข ไม่ควรนำไปเปิดเผย

2) บันทึกข้อมูลการช่วยเหลือ ควรเก็บไว้ในที่ที่เหมาะสมและสะดวกในการใช้งาน

3) การรายงานช่วยเหลือนักเรียน ควรรายงานในส่วนที่เปิดเผยได้โดยให้เกียรติ และคำนึงถึงประโยชน์ของนักเรียนเป็นสำคัญ

3.2 การช่วยเหลือ

1) การช่วยเหลือนักเรียนต้องพิจารณาสาเหตุของปัญหานั้นให้ครบถ้วนและหาวิธีการช่วยเหลือให้เหมาะสมกับสาเหตุนั้น

2) ปัญหาที่เหมือนกันของนักเรียน ไม่จำเป็นต้องเกิดจากสาเหตุที่เหมือนกัน และวิธีการช่วยเหลือที่ประสบความสำเร็จกับนักเรียนคนหนึ่งก็อาจไม่เหมาะสมกับนักเรียนอีกคนหนึ่ง ดังนั้นการช่วยเหลือจะต้องมีวิธีการที่เหมาะสมกับแต่ละปัญหาในนักเรียนแต่ละคน

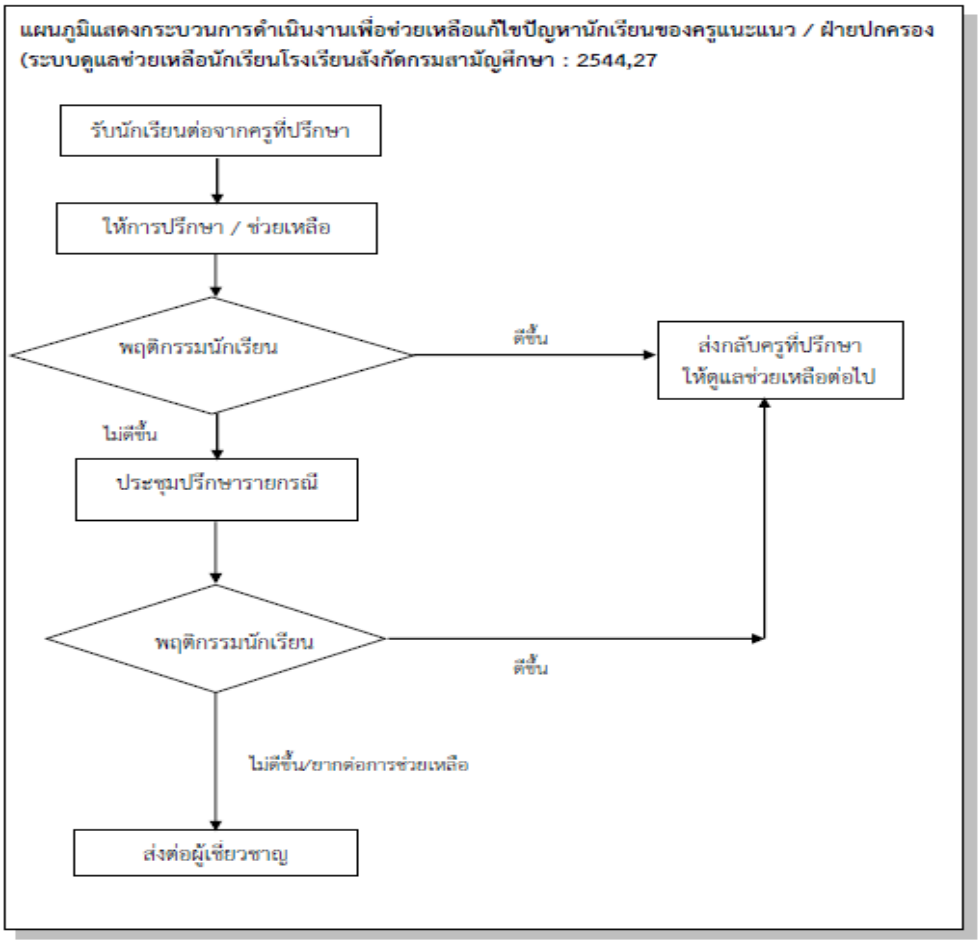
5). การส่งต่อนักเรียน

ความสำคัญ

เป็นการช่วยเหลือนักเรียนโดยที่ครูที่ปรึกษาอาจไม่สามารถแก้ปัญหาได้ทันทีก็อาจส่งต่อไปยังผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน เพื่อให้ปัญหาของนักเรียนได้รับการช่วยเหลือทันที ซึ่งการส่งต่อแบ่งเป็น 2 แบบ คือ

5.1 การส่งต่อภายใน ครูที่ปรึกษาส่งต่อไปยังครูที่สามารถช่วยเหลือนักเรียนได้ ซึ่งอาจขึ้นอยู่กับลักษณะของปัญหา เช่น ครูพยาบาล ครูแนะแนว ครูปกครอง ฯลฯ

5.2 การส่งต่อภายนอก ครูแนะแนวหรือฝ่ายปกครองเป็นผู้ดำเนินการส่งต่อไปยังผู้เชี่ยวชาญ



ภาพที่ 2.1 แผนภูมิกระบวนการเพื่อช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาของนักเรียน

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกกันของนักเรียน

การกลั่นแกล้งรังแก คือการที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลหนึ่งที่มีพลัง อำนาจมากกว่า ตั้งใจทำร้ายบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มบุคคลที่ต้องการความช่วยเหลือทั้งทางกาย วาจา หรือจิตใจ ซึ่งอาจกระทำในชีวิตจริงหรือมีการกระทำผ่านการใช้อุปกรณ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ (cyberbullying) โดยส่วนใหญ่มักมีการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นทั้งในชีวิตจริงและไซเบอร์ควบคู่กัน ผลของการกลั่นแกล้ง ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งอาจเกิดความเครียด ปวดหัว ปวดท้อง รู้สึกตนเองไร้ค่า ซึมเศร้า วิตกกังวล จนกระทั่งฆ่าตัวตาย หรือบางคนอาจเป็นผู้ที่ไปรังแกผู้อื่นต่อไปได้ ผู้ที่กลั่นแกล้งผู้อื่นก็มักพบปัญหาต่าง ๆ ร่วมด้วย เช่น รู้สึกตนเองไร้ค่า ซึมเศร้า สมาธิสั้น เคยถูกทารุณกรรมจากครอบครัว หรือเคยตกเป็นเหยื่อการรังแกมาก่อ (คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์, 2562)

2.6.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งกัน

ภัทรจรัส บำรุงพงษ์ และอุนิษา เลิศโตมรสกุล (2562) ได้นำเสนอทฤษฎีเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งกันดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง การกลั่นแกล้ง สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1.1 การกลั่นแกล้งทางร่างกาย (Physical bullying) เป็นรูปแบบการกลั่นแกล้งที่ชัดเจน ไม่ว่าจะปรากฏในรูปแบบ ความรุนแรงโดยตรงต่อร่างกาย (direct) อย่างเช่น การทำร้ายร่างกาย ชก ต่อย ตี ฯลฯ หรือรูปแบบที่ส่งผลทางอ้อม / ไม่โดยตรงต่อร่างกาย (indirect) อย่างเช่น การทำลายข้าวของส่วน ตัวของผู้อื่น การขโมย หรือเอาของ ส่วนตัวของผู้อื่นไป ฯลฯ

1.2 การกลั่นแกล้งทางวาจา (Verbal bullying) การกลั่นแกล้งทางวาจาเป็นรูป แบบการกลั่นแกล้งที่พบเห็นได้บ่อยที่สุดในโรงเรียน และเป็นอาวุธอันทรงพลังที่ก่อให้เกิดความเจ็บ ปวดต่อเหยื่อ ถึงแม้ว่าจะมี การกลั่นแกล้งรูปแบบนี้ เกิดขึ้นกับทั้งเพศชายและเพศหญิง แต่ในหลาย ๆ กรณี การกลั่นแกล้งทางวาจา มักมีผลกับเพศหญิงมากกว่า เนื่องจากความอ่อนไหวทางอารมณ์ นอกจากนี้ พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางวาจายังรวมไปถึง การใช้คำพูดในการวิพากษ์วิจารณ์ผู้อื่น ทำให้เกิดข่าวลือ นินทา หรือปล่อยข้อมูลที่ไม่เป็นจริงของผู้อื่นไปสู่ผู้อื่น หรือกลุ่มนักเรียน โดยมีความต้องการที่จะทำให้เหยื่อเจ็บปวด ควบคุม หรือโจมตีอัตลักษณ์ของเหยื่อ ไม่ว่าจะเป็น รูปร่างหน้าตา สถานะทางครอบครัว เชื้อชาติ เป็นต้น

1.3 การกลั่นแกล้งทางสังคมหรืออารมณ์ (Social/ Emotional Bullying) ใช้สังคม หรือกลุ่มมาเป็นแรงกดดัน และกีดกันบุคคลที่ตกเป็นเหยื่อออกจากกลุ่ม นอกจากจะทำให้บุคคลคนนั้นไม่มีที่ยืนในกลุ่มเพื่อน หรือสังคมแล้ว ยังส่งผลให้เกิดความเสียใจ หรือรู้สึกเจ็บปวด โดยการกลั่นแกล้งในรูปแบบนี้ ไม่จำเป็นต้องใช้ความรุนแรงทางตรงใด ๆ ในการก่อให้เกิดผลกระทบกับเหยื่อ เพียงแค่การเมินเฉย หรือมองข้ามการมีตัวตนในสังคมของเหยื่อ ไม่มีปฏิสัมพันธ์ด้วย เมินเฉย ไม่ให้ความร่วมมือ หรือปฏิเสธการเข้ารวมกลุ่ม หรือร่วมกิจกรรม ก็สามารถก่อให้เกิดความรู้สึกเสียใจเจ็บปวดแก่เหยื่อได้เช่นกัน

1.4 การแกล้งกันในโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) คือการรังแกผู้อื่นผ่านทางโลกออนไลน์ ผ่านข้อความต่าง ๆ ที่ส่งผ่านโทรศัพท์มือถือ หรือคอมพิวเตอร์ โดยผู้กระทำอาจเป็นเพื่อน ร่วมห้องเรียน คนรู้จักในอินเตอร์เน็ต หรือแม้กระทั่งบุคคลนิรนามออนไลน์ ในขณะที่ผู้กลั่นแกล้ง มักจะรู้จักเหยื่อผู้ถูกกลั่นแกล้ง แต่ผู้ถูกแกล้งจะไม่รู้ว่าผู้กลั่นแกล้งตนเป็นใคร โดยการรังแกในโลก ออนไลน์เกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ เช่น การด่าทอ กล่าวหา ใช้ถ้อยคำเสียดสี ต่อว่าผู้อื่นโดยเป็นการ แกล้งที่เจาะจงบุคคลที่เป็นเป้าหมายในการกลั่นแกล้ง และมักมีการรังแกที่ต่อเนื่อง ไม่ใช่เกิดขึ้นเพียง ครั้งเดียว ทั้งนี้เนื่องจาก ลักษณะเฉพาะในโลกออนไลน์นั้น ผู้รังแกไม่ได้เผชิญหน้ากับเหยื่อที่

เป็นเป้า หมายโดยซึ่งหน้าโดยตรง อีกทั้งการรังแกกลั่นแกล้งสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดทั้ง 24 ชั่วโมง สำหรับผลกระทบการกลั่นแกล้งนั้น ไม่เพียงแต่ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งเท่านั้น ที่เป็นผู้ได้รับผลกระทบดังกล่าว ผู้กลั่นแกล้ง และผู้เห็น/มีส่วนร่วมในเหตุการณ์เอง ล้วนแต่ได้รับผลกระทบจากการกลั่นแกล้ง ด้วยเช่นกัน

2.6.2 ผลกระทบต่อผู้ถูกกลั่นแกล้ง

สำหรับผู้ถูกกลั่นแกล้ง โลกที่พวกเขาต้องอาศัยอยู่ เป็นโลกที่โหดร้ายและไม่ปลอดภัย ผลกระทบในกรณีเลวร้ายที่สุดอาจำนำไปสู่การพยายามฆ่าตัวตายได้ ในการศึกษางานวิจัยพบว่า ไม่ว่าเด็กที่เคยเป็นผู้กลั่นแกล้ง หรือเด็กที่เป็นผู้ถูกกลั่นแกล้งมาในสมัยวัยเด็ก มักจะถูกกลั่นแกล้งเมื่อเข้าสู่วัยทำงานด้วยเช่นกัน ผลกระทบต่อผู้กลั่นแกล้ง ถึงแม้ว่าผู้กลั่นแกล้งจะเป็นผู้กระทำ แต่จากการศึกษาของนักวิชาการกลับพบว่า พวกเขาได้รับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งด้วยเช่นกัน โดยจากพฤติกรรมการกลั่นแกล้งที่อาจพัฒนาไปเป็นพฤติกรรมอาชญากรรมที่รุนแรงมากขึ้นหรือนำไปสู่การเข้าสู่การลงโทษ ตามกระบวนการทางกฎหมายได้ในอนาคต (Sullivan et al., 2004 : 25; Garrett, 2003 : 74; Gail Anderson, 2007 : 62) ผลกระทบต่อผู้เห็น/มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ ผู้ที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับการก ลั่นแกล้ง ไม่ได้เป็นทั้งผู้กระทำ หรือว่าถูกกระทำ หากแต่บทบาทของผู้เห็น/มีส่วนร่วมในเหตุการณ์กลับสำคัญต่อการกลั่นแกล้งเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นตัวแปรสำคัญที่จะทำให้เหตุการณ์ยิ่งหนักขึ้น หรือจะหยุดยั้งไม่ให้ดำเนินการต่อ และพวกเขาเองก็เป็นหนึ่งในเหยื่อซึ่งได้รับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งนี้ด้วยเช่นกัน ผู้ที่เห็นเหตุการณ์การกลั่นแกล้งแต่ไม่สามารถหยุดยั้งหรือช่วยเหลือผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งได้ อาจรู้สึกผิดหรือเป็นทุกข์ในภายหลัง ในขณะที่ผู้เห็นเหตุการณ์จำพวกที่รู้สึกสนุกร่วมกับการกลั่นแกล้ง ก็มีแนวโน้มที่จะถูกกลั่นแกล้งในภายหลัง

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้ง สืบเนื่องจากความสัมพันธ์เชิงอำนาจซึ่งอยู่คู่กับสังคมมนุษย์มาตลอดนั้น การกลั่น แกล้งรังแกเป็นพฤติกรรมรูปแบบหนึ่งของการใช้ความรุนแรง (Violence) ที่ไม่สามารถแยกออกจากมนุษย์ได้ โดยเมื่อพิจารณาในแง่ของอาชญาวิทยาแล้ว พฤติกรรมการกลั่นแกล้งรังแกนั้น สามารถอธิบายได้ ด้วยทฤษฎีกิจวัตรประจำวัน (Routine Activity Theory) ซึ่ง Cohen & Felson (1979) เป็นผู้คิดค้นขึ้น ทฤษฎีของพวกเขาแตกต่างจากทฤษฎีอาชญาวิทยากระแสหลักส่วนใหญ่ โดยเป็นทฤษฎีที่มุ่งอธิบายว่าทำไมอาชญากรรมจึงเกิดกับคนบางคน และในบางสถานการณ์ และอาชญากรรมนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร โดยอาชญากรรมที่เกิดขึ้นประกอบด้วย องค์ประกอบ 3 ประการ ดังนี้ 1) ผู้ก่อเหตุที่มีแรงจูงใจ หรือผู้ที่มีแนวโน้มจะกระทำผิด (Likely Offender) 2) เหยื่อที่เหมาะสม (Suitable Target) หมายถึง ใครหรือสิ่งใดก็ตาม ที่มีความเหมาะสมทำให้ผู้กระทำก่ออาชญากรรมได้ โดยอาจจะเป็นผู้ที่มีลักษณะใดลักษณะหนึ่งซึ่งเหมาะสมกับการ ตกเป็นเหยื่อ ไม่ว่าจะเป็น ด้านกายภาพหรือบุคลิกภาพ 3) การขาดผู้ที่จะให้การปกป้องหรือดูแลเหยื่อได้ (Lack of a Capable Guardian) หมายถึง ใครหรือสิ่งใดก็ตามที่สามารถทำให้ผู้ก่อ

อาชญากรรมไม่กล้าทำพฤติกรรมดังกล่าว แต่ถึงจะมี แต่ไม่มีความสามารถที่จะยับยั้งผู้ลงมือจากการก่ออาชญากรรมได้ ในกรณีของการกลั่นแกล้งในโรงเรียน ผู้ก่อเหตุที่มีแรงจูงใจ อาจเป็นใครก็ตามซึ่งอาจได้รับบางสิ่งตอบแทน กลับมาจากการเอาชนะหรืออยู่เหนือผู้อื่น ในส่วนของผู้คุ้มครองที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งอาจเป็นหน่วยงาน หรือเจ้าหน้าที่ที่มีอำนาจที่จะยับยั้งเหตุ ในที่นี้ไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นตำรวจ หรือเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยเสมอไป หากแต่เป็นคุณครู ผู้บริหาร หรืออาจรวมไปถึงแค่การมีอยู่ของผู้อื่นในบริเวณนั้น ๆ ที่จะทำให้ผู้กระทำรู้สึกว่าอาจเข้ามายุ่ง หรือรายงานการกระทำของเขาก็ย่อมได้ ดังนั้น นักเรียนที่ต้องข้องเกี่ยวกับผู้ก่อเหตุที่มีแรงจูงใจในสถานการณ์ที่นักเรียนอาจขาดผู้ดูแลที่มีความสามารถในการป้องกันยับยั้งเหตุการณ์ใด ๆ จะอยู่ในความเสี่ยงที่จะตกเป็นเหยื่อสูง เหตุการณ์การกลั่นแกล้งมักเกิดขึ้นในโรงเรียน เนื่องจากสภาพแวดล้อมแบบปิด รวมไปถึงนักเรียนส่วนมากมักจะทำตัวเป็นกลางเมื่อเกิดเหตุการณ์การกลั่นแกล้งเกิดขึ้นกับเพื่อน ร่วมชั้น รูปแบบการกระทำอาจแบ่งได้ดังนี้

1. ทางร่างกาย เช่น ต่อย ตี ตบ เตะ ผลัก ทำให้ผู้อื่นบาดเจ็บทางร่างกาย
2. ทางทรัพย์สิน เช่น ทำให้ทรัพย์สินเสียหาย ลักทรัพย์ ล่อลวงให้เสียทรัพย์
3. ทางวาจา จิตใจ เช่น ด่าว่า คุกคาม บังคับให้กระทำสิ่งใด ๆ โดยผู้อื่นไม่เต็มใจ
4. ทางสังคม เช่น ปล่อยข่าวลือให้เสียหาย กีดกันผู้อื่นไม่ให้พูดคุยมีปฏิสัมพันธ์
5. ทางเพศ เช่น บังคับขืนใจให้มีกิจกรรมทางเพศ ดูหรือฟังเกี่ยวกับเรื่องทางเพศโดยไม่เต็มใจ

ผลของการกลั่นแกล้ง ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งอาจเกิดความเครียด ปวดหัว ปวดท้อง รู้สึกตนเองไร้ค่า ซึมเศร้า วิตกกังวล จนกระทั่งฆ่าตัวตาย หรือบางคนอาจเป็นผู้ที่ไปรังแกผู้อื่นต่อไปได้ ผู้ที่กลั่นแกล้งผู้อื่นก็มักพบปัญหาต่าง ๆ ร่วมด้วย เช่น รู้สึกตนเองไร้ค่า ซึมเศร้า สมาธิสั้น เคยถูกทารุณกรรมจากครอบครัว หรือเคยตกเป็นเหยื่อการรังแกมาก่อน

การกลั่นแกล้งรังแก Bullying และ cyberbullying จากข้อมูลวัยรุ่นในกรุงเทพฯ รายงานว่าตนเคยเป็นเหยื่อ (victim) ร้อยละ 25 ผู้กลั่นแกล้ง (bully) ร้อยละ 7 และเคยเป็นทั้งเหยื่อและผู้กลั่นแกล้ง (bully-victim) ร้อยละ 24 ในการกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์

วัยรุ่นส่วนใหญ่ (ร้อยละ 91.9) เคยพบเห็นการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยมีเพียงร้อยละ 34.6 ที่เข้าไปช่วยเหลือผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง ในขณะที่ร้อยละ 26.3 เพิกเฉยต่อการกลั่นแกล้ง และมีถึงร้อยละ 28 ที่เข้าไปซ้ำเติมผู้อื่น ซึ่งวิธีในการแก้ปัญหาเมื่อพบเห็นการกลั่นแกล้งรังแก คือ

1. ปรับทัศนคติที่ไม่ถูกต้อง เช่น เป็นการเล่นกัน คนถูกรังแกอ่อนแอไม่สู้ เขาสมควรโดนแล้ว ไม่ใช่ธุระของเรา เราคงช่วยอะไรไม่ได้
2. เขาไประงับการกลั่นแกล้ง เช่น เตือนผู้กลั่นแกล้ง-ผู้ที่เข้าไปซ้ำเติม โดยไม่ใช้ถ้อยคำที่รุนแรงและหลีกเลี่ยงการโต้เถียงกับผู้ที่กลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น

3. ช่วยเก็บหลักฐานการรังแก และแจ้งแก่ผู้ที่มีอำนาจเช่น ครู ตำรวจ ผู้ปกครองเพื่อช่วยเหลือดูแลเหยื่อ และหาสาเหตุของผู้กระทำ

4. แจ้งแก่ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมออนไลน์เพื่อระงับการกลั่นแกล้งรังแก เพื่อลดผลกระทบที่อาจกระจายเป็นวงกว้าง

5. ไม่เข้าไปซ้ำเติม หรือส่งต่อข้อความ รูปภาพ หรือโพสต์ ที่ไม่ได้ทำไปเพื่อช่วยเหลือแก่เหยื่อ

6. แสดงความเห็นอกเห็นใจ เข้าไปแสดงความช่วยเหลือเหยื่อที่ถูกรังแก (คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์, 2561)

หากได้ติดตามข่าวสารทางช่องทางต่าง ๆ คงทราบดีว่าทุกวันนี้ ปัญหาการกลั่นแกล้งของคนในสังคม ไม่ว่าจะเกิดขึ้นในสถานศึกษา สังคมที่ทำงาน และบนโลกออนไลน์ ปัญหานี้เกิดขึ้นทุกวันและเป็นปัญหาที่กำลังได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก หลายคนอาจมองว่าการกลั่นแกล้งเป็นเรื่องธรรมดา เป็นเรื่องสนุกสนานที่ได้หยอกล้อกันในกลุ่มเพื่อน ๆ แต่สำหรับปัจจุบัน ปัญหาการกลั่นแกล้งทั้งในวัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ ได้ส่งผลกระทบทางลบอย่างมาก ทั้งกับผู้ที่กระทำและผู้ถูกกระทำ การกลั่นแกล้งกันไม่ใช่เรื่องล้อเล่นอีกต่อไป แต่เป็นภัยร้ายที่ใกล้ตัวเราและเป็นอันตรายมากกว่าที่คาดคิด

การกลั่นแกล้ง (Bullying) หมายถึง พฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับในสังคม โดยพฤติกรรมนั้นเป็นความตั้งใจกระทำให้ผู้อื่นได้รับความทุกข์ความเจ็บปวด เพื่อให้ตนเองรู้สึกมีอำนาจหรือมีพลังเหนือกว่าผู้อื่น อีกทั้งการกระทำดังกล่าวจะเกิดขึ้นซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่องและมีระยะเวลายาวนาน

ปัจจุบันระดับความรุนแรงของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งได้ทวีคูณมากขึ้นกว่าในอดีต จากข้อมูลกรมสุขภาพจิตซึ่งเผยแพร่เมื่อต้น 2561 ระบุว่าเด็กนักเรียนโดนกลั่นแกล้งในโรงเรียนถึง 600,000 คน เมื่อคิดเป็นอัตราส่วนแล้วเท่ากับประมาณ 40% ถือเป็นอันดับ 2 ของโลก รองจากประเทศญี่ปุ่น นอกจากระดับความรุนแรงที่เพิ่มขึ้นแล้ววิธีการกลั่นแกล้งก็เปลี่ยนไปจากในอดีตที่เคยใช้ เช่น การล้อเลียนชื่อพ่อแม่ การเรียกชื่อสมมติหรือปมด้อยของเพื่อน การไม่ให้เข้าร่วมกลุ่มเล่นหรือทำกิจกรรม และการตบหัวหรือการชกต่อยเบาๆ พฤติกรรมดังกล่าวเหล่านี้เป็นวิธีดั้งเดิมที่ใช้ในการกลั่นแกล้ง แต่สำหรับในปัจจุบัน สื่อ (Media) และเทคโนโลยี (Technology) มีบทบาทสำคัญและเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งของคนในยุคปัจจุบัน สำหรับในประเทศไทย พบว่า กลุ่มเยาวชนมากกว่าร้อยละ 50 มีพฤติกรรมกลั่นแกล้งผ่านโลกไซเบอร์และคุกคามผู้อื่นผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

2.6.3 ประเภทของการกลั่นแกล้ง

1) การกลั่นแกล้งทางร่างกาย เป็นลักษณะของการทำร้ายร่างกาย การชกต่อย การผลัก การตบตี

2) การกลั่นแกล้งทางสังคมหรือด้านอารมณ์ เป็นลักษณะของการใช้กลุ่มเพื่อนหรือสังคมกดดันและทำให้บุคคลแยกออกจากกลุ่ม เป็นผลทำให้เกิดความรู้สึกเจ็บปวดหรือเสียใจจากการกระทำดังกล่าว

3) การกลั่นแกล้งทางคำพูด เป็นลักษณะการพูดที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกหรือทำให้เจ็บปวด จะเกิดขึ้นในสถานการณ์ที่มีการยั่วยุ เย้าแหย่ เยาะเย้ย ข่มขู่ การพูดจาดูถูก เสียดสีกันในกลุ่มเพื่อน หรือการวิจารณ์ด้วยคำพูดในลักษณะข่าวลือ คำนินทา และการพูดจาโกหกบิดเบือนข้อมูลที่ไม่เป็นจริง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความเจ็บปวด

4) การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) เป็นประเภทหนึ่งของการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นใหม่และเป็นประเด็นปัญหาสำคัญในสังคม โดยใช้เครื่องมือสื่อสารเป็นเครื่องมือหลัก เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์เชื่อมต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม แชท หรือเครือข่ายทางสังคม ออนไลน์อื่น ๆ ในการโจมตี ขู่ทำร้าย หรือใช้ถ้อยหยาบคาย การคุกคามทางเพศแบบออนไลน์ การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น การนำความลับของอีกฝ่ายมาเปิดเผย การหลอกลวง การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ เพื่อให้อีกฝ่ายขายหน้าหรือทนไม่ได้จนกลายเป็นปัญหาบานปลาย

2.6.4 สาเหตุของการเกิดการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

สาเหตุของการเกิดการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์เกือบทั้งหมด มักเริ่มก่อตัวจากความขัดแย้ง ความเห็นต่าง หรือมีกรณีพิพาทระหว่าง 2 คน ลุกลามจนเป็นชนวนของการกลั่นแกล้งกันในโลกออนไลน์ นอกจากนี้ผู้คนยังเข้าใจว่าโซเชียลมีเดียคือพื้นที่ส่วนตัว สามารถใช้ระบายความรู้สึกได้ ถ้อยคำที่ใช้โพสต์จึงออกแนวรุนแรง โพสต์เสียดสี หรือสร้างความเสียหายให้อีกฝ่ายและแสดงอารมณ์แง่ลบออกมาได้อย่างเต็มที่โดยไม่ต้องเกรงใจ

สาเหตุของการแกล้งออนไลน์ มีสาเหตุหลายประการที่กระตุ้นให้บางคนลุกขึ้นมากลั่นแกล้งผู้อื่น ซึ่งวิธีที่ดีที่สุด คือ ไม่ตอบโต้โดยใช้ความรุนแรงกลับไป ทำความเข้าใจผู้ที่ชอบกลั่นแกล้งผู้อื่นด้วยการมองย้อนกลับไปถึงตัวตนของเขา ว่าเขาต้องเคยเผชิญอะไรมาจึงกลายเป็นคนที่ชอบกลั่นแกล้งผู้อื่น และนี่คือสาเหตุบางประการที่ทำให้เกิดการกลั่นแกล้งกัน คือ

1) เคยถูกแกล้งมาก่อน คนที่ชอบกลั่นแกล้งผู้อื่น หลายคนเคยถูกรังแกมาก่อน ไม่ว่าจากเพื่อนหรือจากครอบครัวก็ตาม และพวกเขารู้สึกว่าต้องระบายความเกรี้ยวโกรธที่ตนเองได้รับออกไปให้ผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากพวกเขาเผชิญกับประสบการณ์ร้าย ๆ ในวัยเด็ก เมื่อเขาเติบโตขึ้นเขาจะเป็นผู้ใหญ่ที่ติดนิสัยชอบระบายความโกรธกับผู้อื่น

2) แท้จริงแล้วรู้สึกโดดเดี่ยว ความรู้สึกโดดเดี่ยวและไม่มีความสำคัญ อาจนำไปสู่การกลั่นแกล้งผู้อื่นได้ ทุกๆ คนต้องการความสนใจและหากไม่ได้รับความสนใจมากพอ การกลายเป็น

คนพาล คือ ทางเลือกที่ได้ผล เพราะนอกจากจะได้รับความสนใจแล้วยังช่วยให้พวกเขารู้สึกมีอำนาจมากขึ้น

3) มีความพึงพอใจในตนเองต่ำ หากใครสักคนรู้สึกว่าตนเองไม่ฉลาดพอ หน้าตาไม่ดีพอ หรือไม่ร่ำรวยมากพอ คน ๆ นั้นอาจมองหาวิธีการให้ตนเองรู้สึกดีกว่าคนอื่น โดยการกดให้ผู้อื่นต่ำลงกว่าตนเอง

4) ถือว่าตนเองสำคัญ บางคนที่ชอบกลั่นแกล้งผู้อื่น มักหยิ่งผยองในตนเอง และรู้สึกว่าสิ่งที่พวกเขาทำหรือสิ่งที่พวกเขาคิดนั้นดีที่สุด และการถือว่าตนเองสำคัญนี้จะแปรเปลี่ยนไปเป็นความโกรธเมื่อใครสักคนท้าทาย หรือพิสูจน์ให้เห็นว่าเขาไม่ได้ถูกต้องไปเสียทุกอย่าง

5) เพราะคุณแตกต่าง บางครั้งการกลั่นแกล้งก็มาจากเหตุผลง่าย ๆ เพียงเพราะเหยื่อแตกต่างจากผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็น เชื้อชาติ เพศ สีผิวหรือแม้แต่ความพิการ ความแตกต่างนี้ จะถูกหยิบยกมาล้อเลียนจนนำไปสู่การปฏิบัติกับเหยื่อแบบที่ไม่เท่าเทียมกับคนอื่น ๆ

พฤติกรรมชอบกลั่นแกล้งนั้นถูกสั่งสมจากสถานการณ์ทางลบที่เจ้าตัวเผชิญมาหลายปี ไม่ว่าจะเป็นครอบครัวที่ไม่ใส่ใจหรือการขาดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม หนึ่งในวิธีสำคัญที่จะช่วยให้เขาหยุดพฤติกรรมชอบกลั่นแกล้งไม่ใช่การลงโทษ แต่คือ “การพูดคุย” หากเราปฏิบัติกับคนนั้นเหมือนเป็นอันธพาล ก็มีแนวโน้มที่เขาคนนั้นจะมีพฤติกรรมอันธพาลมากขึ้น ฉะนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ควรใช้ความอ่อนโยนในการสร้างความเข้าใจให้แก่พวกเขา พูดคุยให้พวกเขามองเห็นว่าพฤติกรรมดังกล่าวเป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้ในสังคม ตลอดจนให้โอกาสและให้เวลาพวกเขาในการปรับปรุงตัว การปฏิบัติต่อคนที่ก้าวร้าวด้วยความเคารพและเมตตาจะช่วยให้พฤติกรรมของเขาเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นได้

จากรายงานการศึกษาสถานการณ์การกลั่นแกล้งกันในโรงเรียนไทย ที่เข้าร่วมโครงการป้องกันและลดการใช้ความรุนแรง และการกลั่นแกล้งกันในสถานศึกษา ในพื้นที่กรุงเทพฯ ซึ่งจัดทำโดย มูลนิธิแพธทูเฮลท์ ในปี 2557 ได้สรุปลักษณะของนักเรียนที่มักถูกกลั่นแกล้งเป็นประจำซ้ำ ๆ ทุกวัน ไว้ว่า มักเป็นคนที่ “อ่อนแอและแตกต่างจากเพื่อน” ซึ่งสรุปลักษณะได้ดังนี้

1. นักเรียนพิเศษ เช่น สมาธิสั้น ดาวน์ซินโดรม อัจฉริยะแต่เข้าสังคมไม่ได้
2. นักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศ เช่น เกย์ กระเทย ทอม
3. นักเรียนที่อยู่โดดเดี่ยวมีเพื่อนน้อย
4. นักเรียนที่ไม่สู้คน เป็นได้ทั้งทางด้านร่างกาย เช่น นักเรียนที่ตัวเล็กกว่าคนอื่น ๆ หรือด้านจิตใจ เช่น เป็นคนมีความอดทนอดกลั้นหรือมีเมตตาสูง
5. นักเรียนที่มีปัญหาทางบ้าน มีความทุกข์สะสมในใจ เก็บตัว
6. นักเรียนที่มีลักษณะภายนอกโดดเด่นหรือต่างจากผู้อื่น เช่น ฟันเหยิน ผิวดำ อ้วน เป็นต้น

2.6.5 ประเภทของการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ แบ่งเป็น 7 ประเภท คือ

1) การส่งข้อความนินทาผู้อื่น ให้เขาเสียหาย

2) การไล่บางคนออกจากกลุ่มออนไลน์ เช่น กลุ่มไลน์หรือเฟซบุ๊กกรุ๊ป

3) การแอบเข้าไปในใช้เฟซบุ๊กของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของบัญชีเฟซบุ๊กเสียหาย และทำให้คนรอบตัวเข้าใจผิด

4) การว่ากล่าว ด่าทอ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อยทำให้เสียความมั่นใจ

5) ส่งข้อความ รูป วิดีโอ หรืออะไรก็ตามที่ทำให้คนอื่นอับอายบนอินเทอร์เน็ตรวมถึงข่มขู่

6) หยอกล้อ ยั่วโมโหจนอีกฝ่ายเผยความลับที่น่าอายของตัวเองบนโลกออนไลน์

7) เห็นการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์แล้วเข้าไปร่วมด้วย

2.6.6 การป้องกันการกลั่นแกล้งกันผ่านพื้นที่ออนไลน์

การป้องกันการกลั่นแกล้งกันผ่านพื้นที่ออนไลน์ ปัจจัยสำคัญที่สุดที่จะช่วยป้องกันปัญหา คือ เราควรเรียนรู้มารยาทของการใช้การสื่อสารผ่านทางพื้นที่ออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อป้องกันปัญหาและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับทั้งตัวผู้กระทำหรือผู้ถูกกระทำหลังการลงรูป คลิป หรือข้อความที่ไม่เหมาะสม ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจก็ตาม

ข้อควรปฏิบัติเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนพื้นที่ออนไลน์

1) สร้างความตระหนัก เราต้องตระหนักถึงมารยาทในการสื่อสารกับบุคคลอื่นถึงแม้ว่าจะเป็นการสื่อสารผ่านกลุ่มที่เป็นกลุ่มเฉพาะบุคคล พึงตระหนักเสมอว่าต้องปฏิบัติต่อบุคคลอื่นให้เหมือนกับที่เราอยากให้คนอื่นปฏิบัติกับเรา

2) คิดก่อนโพสต์ ไม่ว่าจะโพสต์อะไรก็ตามให้คำนึงถึงผลกระทบทั้งผลดีและผลเสียที่อาจจะเกิดขึ้นตามมาทุกครั้ง

3) ข้อมูลส่วนตัวควรเป็นเรื่องส่วนตัว การโพสต์ข้อมูลที่มีความเป็นส่วนตัว ผิดที่ ผิดเวลา สามารถนำมาซึ่งปัญหาที่ร้ายแรงต่อผู้โพสต์ได้

4) จำกัดเวลา สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่ง คือ การจำกัดเวลาในการใช้พื้นที่ออนไลน์ ควรพยายามจำกัดเวลา หรือ ลดเวลาในการเล่นสื่อสังคมออนไลน์และเพิ่มเวลาในการสื่อสารซึ่งกันและกันในโลกของความเป็นจริง

ผลกระทบต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง

1. มีภาวะซึมเศร้าและความวิตกกังวล ส่งผลต่อความรู้สึกโดดเดี่ยว มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการนอนหลับ การรับประทานอาหาร และการสูญเสียความสนใจในกิจกรรมที่พวกเขาเคยสนุก ภาวะซึมเศร้านี้อาจส่งผลไปถึงวัยผู้ใหญ่

2. ปัญหาด้านสุขภาพ

3. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดลงและมีแนวโน้มที่จะออกจากโรงเรียนกลางคัน

ผลกระทบต่อผู้ที่มักจะกลั่นแกล้งผู้อื่น

1. อาจจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่เสพติดแอลกอฮอล์หรือสารเสพติดอื่น ๆ

2. มีพฤติกรรมลักขโมยและเรียนไม่จบ

3. มีพฤติกรรมทางเพศก่อนวัยอันควร

4. อาจจะเป็นอาชญากรในอนาคต

5. มีพฤติกรรมใช้ความรุนแรงกับคู่สมรสหรือลูก และคนใกล้ตัว

2.6.7 วิธีการปฏิบัติตนเมื่อถูกกลั่นแกล้งรังแก

หากเราโดนกลั่นแกล้งรังแกไม่ว่าจะในรูปแบบใดก็ตาม สิ่งที่จะช่วยให้เราก้าวผ่านสถานการณ์แย่ ๆ นั้นไปได้ คือ การไม่ตอบโต้โดยการใช้ความรุนแรง และต้องไม่ยอมที่จะให้เกิดเหตุการณ์ลักษณะนี้ซ้ำอีก ด้วยการหาวิธีจัดการกับปัญหาโดย

1. ต้องบอกใครสักคนเกี่ยวกับปัญหานี้ เพราะเราไม่สามารถจัดการกับปัญหาได้โดยลำพัง เช่น พ่อแม่ ผู้ปกครอง คุณครู ผู้ใหญ่ที่เราไว้วางใจ หรือเพื่อนสนิทหากบอกคนที่เราไว้ใจให้ช่วยแก้ปัญหานี้ แต่ปัญหายังคงมีอยู่ อย่า! เก็บปัญหาไว้คนเดียว ควรบอกให้คนที่เราไว้ใจทราบว่าปัญหายังไม่คลี่คลาย หรือปรึกษาองค์กรต่างๆ ที่รับฟังปัญหาด้านนี้โดยตรงได้ที่ http://stopbullying.lovecarestation.com/

2. บอกให้ “เขา” หยุดพฤติกรรมกลั่นแกล้งรังแก อาจจะเป็นการยากที่จะบอกให้เขาหยุดพฤติกรรม แต่บางครั้งเขาอาจจะไม่รู้ว่าสิ่งที่เขาทำนั้นส่งผลกระทบร้ายแรงเพียงใดกับเรา

3. เพิกเฉยหรือเดินหนี คนที่ชอบกลั่นแกล้งผู้อื่นมักจะพูดหรือทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อกลั่นแกล้ง ยั่วยุ เพราะพวกเขาต้องการให้เรามีปฏิกิริยาตอบโต้บางอย่าง หากเราไม่ใส่ใจกับสิ่งที่พวกเขาพูดหรือทำ พวกเขาอาจจะหยุดพฤติกรรมนั้น ไม่ต้องใส่ใจกับเสียงหัวเราะ ที่เขาแกล้งด่าว่าเรา เพราะการมีอารมณ์ตอบโต้เป็นอาวุธที่ดีสำหรับคนที่ชอบข่มขู่หรือรังแกผู้อื่นพวกเขามองว่าเป็นเรื่องสนุก ถ้าเราทำเฉย ๆ เขาจะรู้สึกผิดหวัง หมดสนุกที่จะกลั่นแกล้งอีก

4. มีความมั่นใจในตัวเอง ความมั่นใจในตัวเองจะทำให้เรามีท่าทีแสดงถึงความมั่นใจในตัวเอง ซึ่งจะทำให้มีโอกาสน้อยที่เราจะตกเป็นเหยื่อความรุนแรง

5. ไปไหนมาไหนกับกลุ่มเพื่อน ๆ อย่าแยกเดินคนเดียว

6. อย่าตอบโต้ด้วยกำลังเด็ดขาด เพราะจะทำให้เกิดปัญหาและความรุนแรงมากขึ้น

2.6.8 การรังแกกันหรือการกลั่นแกล้งกันของนักเรียนในโลกไซเบอร์

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตกลายเป็นช่องทางพื้นฐานในการสื่อสารในสังคม คนในสังคมสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เป็นเรื่องธรรมชาติที่ปัจเจกมากหน้าหลายตามาอยู่รวมกันในสังคม แล้วปัจเจกจะกระทำความผิดพลาดขึ้นมา มนุษย์จึงได้ประดิษฐ์มาตรการการลงโทษทางสังคมเพื่อลงโทษผู้ที่กระทำผิด ซึ่งนั่นคือ “การกลั่นแกล้ง” (bullying) เช่น การที่บุคคลจะต้องถูกโกนผมหากมีการสืบทราบว่า ผู้นั้นมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือผู้ต้องหาในยุคกลางจะถูกบังคับให้สวมหมวกกรวยสูง ในขณะที่คดีความดำเนินไปในระหว่างการไต่สวน เป็นต้น ทั้งหมดเป็นการทำเพื่อสร้าง “ความอับอายต่อสาธารณะ” (public humiliation) เพื่อกดดันผู้กระทำผิดให้เข็ดขยาดหลาบจำ ไม่ทำพฤติกรรมแบบนี้อีก เมื่อสังคมถูกขับเคลื่อนด้วยอินเทอร์เน็ตผ่านระบบเครือข่ายสังคมที่ข้อมูลข่าวสารเดินทางได้อย่างรวดเร็วในระดับวินาที ทำให้การกลั่นแกล้งไม่ถูกจำกัดอยู่ในพื้นที่เฉพาะแต่อย่างใด แต่กลายเป็น cyberbullying ซึ่งสามารถสร้างความอับอายในทุกมิติชีวิตของเป้าหมายและอาจยกระดับไปสู่ความรุนแรงในอนาคตอันใกล้

การกลั่นแกล้งกันผ่านโลกไซเบอร์ โดยรูปแบบการรังแกกันมีทั้งการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าผู้อื่นหรือการส่งต่อข้อมูลลับ เพื่อทำให้ผู้อื่นเสียหายผ่านทางอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการส่งข้อความ (text message) คลิปวิดีโอ (video-clip) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail) เพื่อทำให้ฝ่ายที่ถูกกระทำรู้สึกอับอาย รู้สึกเจ็บปวด ได้รับผลกระทบทางจิตใจ

การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์เป็นความรุนแรงที่อาจจะทราบหรือไม่ทราบว่าใครเป็นผู้กระทำ ซึ่งผู้กระทำสามารถทำความรุนแรงกับใคร ที่ไหน เมื่อใดก็ได้ เพราะในโลกไซเบอร์นั้น ผู้รังแกไม่ได้เผชิญหน้ากับเหยื่อจริง ๆ จึงสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดทั้ง 24 ชั่วโมง และที่สำคัญ การกระทำนี้เป็นการแกล้งแบบต่อเนื่อง ไม่ใช่ครั้งเดียวจบ

การแกล้งกันผ่านโลกออนไลน์มองเผิน ๆ อาจคิดว่าไม่เห็นสำคัญอะไร ผู้รังแกและสังคมมักจะมองว่าไม่ใช่เรื่องใหญ่ เพราะไม่ได้มีความรุนแรงเกิดขึ้น แต่หลายครั้งที่ข่าวอาชญากรรมในหน้าหนังสือพิมพ์ต่าง ๆ บอกเล่าว่า ความรุนแรงส่วนมากมีจุดเริ่มต้นจากพฤติกรรมยั่วยุเสมอ การถูกทำลายความมั่นใจ หรือถูกลดทอนคุณค่าในตัวเอง บวกเข้ากับอารมณ์ที่หุนหันพลันแล่นของผู้ถูกกระทำในเวลานั้น และวุฒิภาวะที่ไม่มีภูมิคุ้มกันมากพอ ทั้งหมดสามารถยกระดับคำพูดตัวอักษรไปสู่ความรุนแรงได้

เว็บไซต์ nobully.com ที่เคลื่อนไหวเรื่องนี้อยู่ แบ่งการกระทำ cyberbullying เป็น 7 ประเภท คือ (ธีรศานต์ สหัสสพาศน์, 2561)

1. gossip : ส่งข้อความนินทาเพื่อน ทำให้เพื่อนเสียหาย2.exclusion : ไล่บางคนออกจากกลุ่มออนไลน์ เช่น กลุ่มไลน์ หรือเฟซบุ๊กกรุ๊ป

2. nation : การแอบเข้าไปใน log in ของคนอื่นและโพสต์ข้อความให้เจ้าของ account ดูไม่ดี เสียหาย คนรอบตัวเข้าใจผิด เช่น เด็ก log in facebook ไว้ที่ร้านเกมแล้วลืม log out มีคนมาเล่นคอมพิวเตอร์ต่อแล้วโพสต์ว่าเด็กคนนั้นขายตัว ทำให้เด็กเสื่อมเสียชื่อเสียง

3. harassment : เป็นการว่ากล่าว ด่า ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ตอกย้ำปมด้อย ทำให้เสียความมั่นใจ เช่น คนบนโลกอินเทอร์เน็ตที่นึกสนุกพิมพ์ว่าคนหน้าตาไม่ดีที่ถูกโจรข่มขืนว่าสงสารโจรจังเลย

4. cyber stalking : ส่งข้อความ รูป วิดีโอ หรืออะไรก็ตามที่ทำให้คนอื่นอับอายบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงข่มขู่ เช่น ผู้หญิงไปร่วมกิจกรรมของที่ทำงานริมทะเลแล้วใส่บิกินี และมีผู้ชายทำงานเดียวกันแอบถ่ายรูปไปลงวิจารณ์เรื่องรูปร่างของผู้หญิงใน facebook แถมยังมีคนอื่นมาร่วมวิจารณ์แบบสนุกปาก

5. outing and trickery : หยอกล้อ ยั่วโมโหจนอีกฝ่ายเผยความลับที่น่าอายของตัวเองบนโลกออนไลน์

6. cyber threat : เห็นการกลั่นแกล้ง รังแกกันบนโลกออนไลน์แล้วเข้าไปร่วม

หากย้อนไปสมัยก่อนที่โลกรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ ผ่านโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ สื่อมวลชนมักจะทำงานในระบบท่อ (pipeline) กล่าวคือ ข้อมูลข่าวสารจะไม่มีทางถูกเผยแพร่ออกไปถ้าผู้ที่ควบคุมอยู่ยังไม่อนุญาต ทำให้สื่อมวลชนแต่ละคนต้องเสนอข้อมูลข่าวสารกันบนพื้นฐานของวิชาชีพและจรรยาบรรณสื่อ ที่ต้องเสนอข่าวอย่างไร้อคติ (impartial) จึงมีมาตรการควบคุมอย่างเป็นระเบียบแบบแผนชัดเจน

แต่โลกทุกวันนี้ถูกขับเคลื่อนด้วยอินเทอร์เน็ต ประโยชน์ก็คือทุกคนสามารถเข้าถึงได้ และทุกคนมีสมาร์ทโฟน ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่รวมคุณสมบัติหลายอย่างไว้ด้วยกัน เช่น ถ่ายรูป อัดวิดีโอ บันทึกเสียง และสามารถอัพโหลดข้อมูลไปสู่อินเทอร์เน็ตได้ในแทบจะทันที ใคร ๆ ก็สามารถอัพโหลดเนื้อหาได้ ขอแค่มีอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ทำให้ทุกคนล้วนทำตัวเหมือนสื่อมวลชนในแขนงใดแขนงหนึ่ง แต่เป็นสื่อมวลชนที่ยังไม่ได้จัดระเบียบ เพราะข้อเสียของอินเทอร์เน็ต คือ ไม่สามารถควบคุมดูแลอย่างทั่วถึงได้ พวกเขาจึงเผยแพร่เนื้อหาที่ยังไม่ถูกกลั่นกรองและไม่สมควรออกไปโดยที่ไม่ยั้งคิด และที่สำคัญ คือ ปราศจากความรู้สึกผิดใด ๆ ซึ่ง cyberbullying ไม่ได้เกิดกับเด็กและเยาวชนเท่านั้น ภัยคุกคามชนิดนี้ยังสามารถเกิดกับผู้ที่บรรลุนิติภาวะได้ โดยเฉพาะคนที่มีชื่อเสียงโด่งดังและบุคคลสาธารณะ มีศิลปินทั้งไทยและต่างประเทศเคยประสบปัญหาโดนคุกคามบนโลกออนไลน์จนต้องหยุดใช้งานโซเชียลมีเดียของตัวเอง

สาเหตุของการเกิด cyberbullying เกือบทั้งหมด มักเริ่มก่อตัวจากความขัดแย้งความเห็นต่าง หรือมีกรณีพิพาทระหว่างคน 2 คน ลุกลามจนเป็นชนวนของการรังแกกันต่อในโลกออนไลน์ นอกจากนี้ ผู้คนยังเข้าใจว่าโซเชียลมีเดีย คือ พื้นที่ส่วนตัวระบายความรู้สึกได้ ถ้อยคำที่ใช้

โพสต์จึงออกแนวรุนแรง โพสต์ เสียดสี หรือสร้างความเสียหายให้อีกฝ่าย และแสดงอารมณ์แง่ลบออกมาได้อย่างเต็มที่ โดยไม่ต้องเกรงใจ

ดังนั้น การแก้ปัญหาอย่างยั่งยืน ทุกภาคส่วนในสังคมควรร่วมมือกันสร้างและปลูกฝังวัฒนธรรมใหม่ในสังคมไทย เพื่อสร้างจิตสำนึกในการใช้โซเชียลมีเดียในเชิงสร้างสรรค์ มากกว่าเป็นอาวุธในการทำลายคู่ขัดแย้ง เพื่อให้ประเทศไทยเป็นสังคมที่ปราศจากการกลั่นแกล้งกัน ให้เกียรติและเคารพซึ่งกันและกัน ไม่ลดคุณค่าในตัวเองของผู้อื่นลงเพื่อความสนุกสนาน

แนวทางการป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์

Redmond, Lock, & Smart (2020) ได้พัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับนักศึกษาโดยได้อธิบา แนวทางการจัดการใน 3 ประเด็น ดังนี้

1.การจำแนก (Identification) โดยครูผู้สอนต้องจำแนกสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการรังแกดังกล่าว ซึ่งประกอบด้วย ลักษณะของ (Attribute) และ ประเภท (Type) ของการรังแก ความตระหนักของนักเรียน และการรับรู้ของครูผู้สอน

2.การจัดการ (Management) ซึ่งเกี่ยวกับหน้าที่และบทบาทของโรงเรียน และครูผู้สอนในการจัดการปัญหาดังกล่าว

3.การป้องกัน (Prevention) ซึ่งให้ความสำคัญกับหน้าที่และบทบาทของโรงเรียนและครูผู้สอน รวมทั้งการจัดโปรแกรมการเรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ที่บรรจุในหลักสูตรครู (Teacher education program) ในการจัดการปัญหาดังกล่าว

2.6.9 สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลสำหรับครูและการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน

Wongyai (2017) ได้กล่าวถึงการเตรียมความพร้อมของดิจิทัลเนทีฟ (Digital native) หรือผู้เรียนในยุคดิจิทัลว่า จะมุ่งไปสู่การสร้างผู้เรียนให้เป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizen) ที่มีความรับผิดชอบและสามารถใช้สื่อดิจิทัลในการมีปฏิสัมพันธ์และใช้ประโยชน์กับสารสนเทศได้อย่างปลอดภัย โดยครอบครัวและครูผู้สอนจะต้องแสดงบทบาทในการสอดส่องดูแล แนะนำและให้คำปรึกษาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วยความเข้าใจ

Falloon (2020) กล่าวถึงความจำเป็นของครูผู้สอนในการพัฒนาสมรรถนะทางดิจิทัลว่าเกี่ยวข้องกับทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือ Digital literacy โดย Suttisima, Chainan & Yuwkosol (2019) เสนอตัวชี้วัดการเท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยระดับช่วงวัยทำงาน โดยแบ่งเป็นสมรรถนะ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย (Access) ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล (Analyze) ด้านที่ 3

สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ (Create) และ ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง (Reflect/Act) และ (Communicate)

2.7 แนวคิดอิสลามกับการรู้เท่าทันสื่อเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์

ศาสนาอิสลามได้กำหนดกฎเกณฑ์ในการดำเนินของชีวิตมุสลิมเพื่อให้ดำเนินชีวิตภายใต้กฎหมายอิสลาม (ชารีอะห์) หลักการศาสนาจึงถูกนำมาปรับใช้กับทุกเรื่อง รวมทั้งการใช้สื่อออนไลน์ของมุสลิม แนวคิดเรื่องการสร้างระบบนิเวศที่สอดรับกับหลักการอิสลาม จึงเป็นสิ่งสำคัญ โดย Islam (2019) ได้อธิบายถึงคุณลักษณะของนิเวศสื่อฮาลาล (*Halal* media ecosystem) ว่าเป็นการให้การศึกษาและดูแลในการเข้าถึงโลกไซเบอร์อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับหลักการทางศาสนา สร้างสื่อที่นำเสนอในสิ่งที่เป็นมุมทางบวก และควบคุมในสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์และสร้างความเสียหายแก่สังคม ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์สามารถเป็นสื่อที่ฮาลาลได้ก็ต่อเมื่อได้สอดแทรกค่านิยมตามหลักกฎหมายอิสลาม และการปลูกฝังค่านิยมดังกล่าวให้กับเยาวชนมุสลิม (Shehu, Othman & Osman, 2017; Spiegler and Sisaye, 2016)

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการอิสลาม

Lohwithee (2018) ได้กล่าวถึงวิธีการจัดการการเรียนรู้แบบบูรณาการอิสลามว่าครูผู้สอนต้องมีกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นเป็นบูรณาการ (Integrative Teaching Styles) ซึ่งต้องมีวิธีการที่หลาก หลายให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ใช้เทคนิคการเรียนการสอนที่ผสมผสานกัน ฝึกให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบด้วยวิธีการแก้ปัญหา (Problem Solving) เน้นการทำงานร่วมกัน มีงานกลุ่มหรืองานเดี่ยวผสมผสานกันไป โดยพิจารณาขอบเขตการเรียงลำดับเนื้อหาของลักษณะวิชารวม ทั้งลักษณะของผู้เรียน และให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จริง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สำรวจเอกสารเกี่ยวกับการประยุกต์หลักการอิสลามกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกในโลกไซเบอร์ที่มีการเชื่อมโยงกับหลักการทางศาสนาอิสลามเพื่อสร้างนิเวศสื่อฮาลาล โดยได้สรุปในตารางที่ 2.3

ตารางที่ 2.3 แนวคิดและหลักการอิสลามกับการรังแกในโลกไซเบอร์

ประเด็น	รายละเอียด	ที่มา
การรังแกเป็นการประทุษร้ายต่อผู้อื่น (Zulm)	การกลั่นแกล้งเป็นรูปแบบหนึ่งของการรบกวนหรือกดขี่หรือใช้สิทธิ์ของผู้อื่น ซึ่งเป็นสิ่งต้องห้ามในศาสนา	Che Noh & Ab.Rahman (2013)
ฟิตนะห์ (Fitnah)	ฟิตนะห์ คือ สิ่งที่เป็นอันตรายและสร้างความเสียหาย โดยเฉพาะในโลกออนไลน์ ผลเสียและความเสียหายจากการใช้สื่อออนไลน์ที่ไม่ถูกต้อง	Islam (2019) Putra (2020)
เอารัต (‘Aurat)	การเปิดเผยสิ่งที่ต้องปกปิดในขอบเขตของศาสนา เช่น เรือนร่าง	Damir-Geilsdorf & Tramontini (2015)
การเท่าทันสื่อ	1.เคารพในสิทธิของเพื่อนมนุษย์ 2.การใช้ ICT เป็นสื่อในการเผยแผ่ศาสนา (Islamic Mission) 3. มีกิจกรรมเชิงรุกสำหรับผู้ปกครอง	Che Noh & Ab.Rahman (2013
มารยาทอิสลามของการใช้สื่อออนไลน์ (Adab)	นำเสนอมารยาทในการใช้งานอินเทอร์เน็ตตามคำสอนของอิสลาม เช่น แชท (Chatting) การเขียนบล็อก (Blogging) เครือข่ายทางสังคมและวิชาชีพ (Social and Professional Networking) คำแนะนำอิสลามออนไลน์ (Online Islamic Guidance) การล่อลวงเยาวชน (The Youth Trap) และหาคู่ออนไลน์ (Finding a spouse online) เป็นต้น	Razvi, Dada & Ahsan (2017)

การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตเป็นอาการที่ร้ายแรงและควรได้รับการแก้ไขโดยทุกฝ่าย และข้อกังวลของพวกเขาในเรื่องนี้มีความจำเป็น รวมทั้งผู้ปกครอง ครู และชุมชนโดยรอบโดยรวม ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา การกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ได้รับความสนใจอย่างมากจากสื่อสาธารณะ รวมถึงจากผู้ใหญ่และวัยรุ่นที่เกี่ยวข้อง การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตเกี่ยวข้องกับการส่งข้อความที่สร้างความเสียหาย ข่มขู่ หรือน่าอับอายไปยังหรือเกี่ยวกับบุคคลอื่นโดยใช้อีเมล บล็อก โทรศัพท์มือถือ เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ เทคโนโลยีเหล่านี้กลายเป็นส่วนสำคัญของชีวิตทางสังคมของผู้คนจำนวนมาก แต่เพื่อให้ได้รับผลประโยชน์เชิงบวกจากการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์นี้ จำเป็นต้องป้องกันหรือหยุดการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ จากมุมมองของอิสลาม การป้องกันเป็นสิ่งสำคัญมาก ซึ่งรวมถึงบทบาทของผู้ปกครองในการดูแลบุตรหลานแทนที่จะละทิ้ง เด็กควรได้รับการศึกษาเกี่ยวกับวิธีการแสดงความเคารพต่อสิทธิและศักดิ์ศรีของผู้อื่น เนื่องจากองค์ประกอบเหล่านี้กลายเป็นส่วนหนึ่งของหน้าที่ทางศาสนา นอกจากนี้ ควรปฏิบัติตาม

แนวทางบางประการที่เป็นตัวอย่างโดยท่านศาสดา (ศ็อลฯ) เนื่องจากมีแนวทางที่เป็นจริงหลายอย่างที่ท่านได้เน้นย้ำ (ศ็อลฯ) ในการจัดการกับช่วงชีวิตของเด็กตลอดการอบรมเลี้ยงดู (Che Noh and Ab.Rahman, 2013)

2.7.1 การรังแกเป็นการประทุษร้ายต่อผู้อื่น (Zulm) : มุมมองจาก มะกอศิด อัชชะรีอะฮ์ หรือ“หลักเจตนารมณ์” แห่งกฎหมายอิสลาม

Che Noh and Ab.Rahman (2013) ได้อภิปรายเกี่ยวกับประเด็นของผู้ถูกกดขี่และไม่ได้รับสิทธิอันเนื่องมาจากความไม่รู้หรือการปฏิบัติทางวัฒนธรรมที่เป็นอันตราย การกลั่นแกล้งเป็นรูปแบบหนึ่งของการรบกวนหรือกดขี่หรือใช้สิทธิ์ของผู้อื่น นอกจากนี้ยังอาจถือได้ว่าเป็น Zulm ในคำภาษาอาหรับที่ใช้แทนกันได้สำหรับความโหดร้ายหรือการกระทำที่ไม่เป็นธรรมในการแสวงประโยชน์ การกดขี่ และการกระทำผิด โดยที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งลิดรอนสิทธิของผู้อื่นหรือไม่ปฏิบัติตามพันธกรณีที่มีต่อพวกเขาในฐานะเพื่อนมนุษย์ ผู้กระทำความผิดเรียกว่า zalimin หรือผู้กระทำผิด ในฟิกห์ (นิติศาสตร์อิสลาม) ซาลิมมักถูกมองว่าตรงกันข้ามกับแนวคิดของ Adl (ความยุติธรรม) ซึ่งเน้นการคุ้มครองความจำเป็นพื้นฐานของมนุษย์ เช่น ศาสนา ชีวิต เชื้อสาย ศักดิ์ศรี จิตใจ และทรัพย์สิน การคุ้มครองผลประโยชน์เหล่านี้ได้รับการยอมรับจากคณะลูกขุนทุกคนที่ยืนยันว่าการละเมิดต่อผลประโยชน์เหล่านี้ถือเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายและอาจเป็นความผิดที่มีโทษ (Zaydan, 1986, p.384) การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตจึงเกี่ยวข้องกับการโจมตีและการรบกวนสิทธิ์ของผู้อื่นผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ ที่กล่าวถึงก่อนหน้านี้ อิสลามให้แนวทางที่ชัดเจนเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์และความสัมพันธ์ทางสังคมของมนุษย์ หลักการทั่วไปนี้เรียกว่า Daruriyyat al Khamsah ซึ่งกำหนดให้ชาวมุสลิมทุกคนต้องปกป้องศาสนาของเขา (deen) ชีวิต (nafs) เหตุผลหรือสติปัญญา (Aql) เชื้อสาย (Nasl) และทรัพย์สิน (Mal) การปกป้องหลักการเหล่านี้จะนำมาซึ่งความสงบสุขในสังคมมนุษย์ รวมทั้งสันติสุขภายในตัวบุคคล ครอบครัว และชุมชนโดยรวม ห้ามกระทำการใด ๆ ที่รบกวนสิทธิ์ของผู้อื่นทางอีเมลหรือข้อความ ดังที่ท่านศาสดา (ศ็อลฯ) กล่าวถึงว่า

“มุสลิมเป็นคนหนึ่งที่ชาวมุสลิมใช้ลิ้นและมือของตนอย่างปลอดภัย และละทิ้งสิ่งที่พระเจ้าห้ามไว้”
(อัล-บุคอรี)

2.7.2 สิ่งที่เป็นอันตรายและสร้างความเสียหาย

2.7.2.1 ฟิตนะห์ (Fitnah)

Khan (2015) ได้นำเสนอเรื่อง ฟิตนะห์ในอินเตอร์เน็ต และแนวปฏิบัติในการใช้ประโยชน์ออนไลน์ โดยกล่าวถึงผลเสียของหารใช้สื่อออนไลน์ว่า ชาว uslim ใช้เวลาส่วนใหญ่ในโลกออนไลน์ – ตามที่ศาสตราจารย์ Gary Bunt ผู้เขียน 'Virtually Islamic' และ 'Islam in the Digital

Age' กล่าวว่ามีชาวมุสลิมกว่า 100 ล้านคนออนไลน์ทั่วโลก - และเส้นแบ่งระหว่าง 'ของจริง' กับ ชีวิต 'เสมือน' กำลังเริ่มเบลอสำหรับหลาย ๆ คนอะไรทำให้ชาวมุสลิมออนไลน์ได้ นอกจากความจำเป็นในการสื่อสาร อินเทอร์เน็ตมีมากมาย: แหล่งข้อมูลอิสลามในรูปแบบของหนังสือและการบรรยาย; เว็บไซต์ที่เป็นประโยชน์ซึ่งมีบทความ การโต้ตอบสดกับที่ปรึกษาและนักวิชาการ ฐานข้อมูลอ้างอิงของฟัตวาและคำเทศนา ฟอรัมอินเทอร์เน็ต ไซต์เกี่ยวกับการแต่งงานและไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีลักษณะคล้าย 'ชีวิตทางสังคม' กับสังคมที่ถูกจำกัด; บล็อกที่เปิดโอกาสให้ผู้คนได้ทำกิจกรรมต่างๆ ตั้งแต่การแบ่งปันความรู้ที่เป็นประโยชน์ การแสดงทักษะการเขียนและชีวิตประจำวัน ไปจนถึงการเคลื่อนไหวทางสังคม ไปจนถึงการตามใจตัวเองอย่างไม่ลดละ

ด้านมืดมีอันตรายจากภาพอนาจารที่รู้จักกันดี อาชญากรที่ป่วยเป็นเหยื่อเด็กที่ไม่สงสัยและผู้หญิงที่อ่อนแอ การผสมผสานอย่างอิสระนำไปสู่ความสัมพันธ์นอกสมรส ความคลั่งไคล้และความเบี่ยงเบนที่นำไปสู่ปรากฏการณ์ที่น่ากลัวของ "ไซเบอร์ญิฮาด" นอกจากอันตรายที่เห็นได้ชัดและร้ายแรงเหล่านี้แล้ว ชาวมุสลิมที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมากอาจพัฒนารูปแบบพฤติกรรมอื่น ๆ ที่อาจร้ายกาจ แต่ก็ไม่เป็นอันตรายจากมุมมองทางจิตวิญญาณ โดยนำเสนอผลเสียและความเสียหายจากการใช้สื่อออนไลน์ที่ไม่ถูกต้องดังนี้

1. เสียเวลา (Wasting time)

การที่เราพบว่าตัวเองออนไลน์ด้วยความตั้งใจที่จะตรวจสอบอีเมลของเราอย่างรวดเร็ว และกระโดดข้ามจากเว็บไซต์หนึ่งไปยังอีกเว็บไซต์หนึ่ง เพียงเหลือบมองนาฬิกาและพบว่าเวลาผ่านไปหลายชั่วโมงแล้ว เมื่อพูดถึงนิสัยของชาวมุสลิมในยุคแรก อัล-ฮาซัน อัล-บาศรี ขออัลลอฮ์ทรงเมตตาเขา กล่าวว่า

> *“ฉันเห็นคนเหล่านั้น (ชาวมุสลิมยุคแรก) และพวกเขาระมัดระวังเวลาของพวกเขามากกว่าเกี่ยวกับดิรฮัมและดีนาร์ของพวกเขาอย่างไร (เช่นเงินของพวกเขา)”*

มีหลายวิธีที่เราสามารถปกป้องเวลาของเราทางออนไลน์ได้ -หากเราผ่านขั้นตอนการนำตัวเองออกจากคอมพิวเตอร์ภายในระยะเวลาที่เหมาะสม เราอาจขอให้คนอื่นเตือนให้เราลุกขึ้นหลังจากช่วงระยะเวลาหนึ่งหรือแม้แต่ตั้งไว้ สัญญาณเตือน (มีบริการออนไลน์)

2. พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม (Lapse in Islamic manners)

การมองหาเนื้อหาลามกอนาจาร การพูดคุยเชิงชี้นำและจีบสาวต่างเพศ เป็นเพียงตัวอย่างที่ชัดเจนบางประการของพฤติกรรมที่ไม่นับถือศาสนาอิสลาม การล่วงละเมิดอื่น ๆ ที่ละเอียดอ่อนกว่า แต่อันตรายพอๆ กันของ Adab (มารยาทที่ดี) รวมถึงการใช้ประโยชน์จากการไม่เปิดเผยตัวตนบนอินเทอร์เน็ตเพื่อใส่ร้ายและทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียงของผู้คน การล่วงละเมิดทางวาจา การหยาบคายที่ไม่มีการยั่วยุ การเสียดสี และพฤติกรรมที่เหยียดหยาม

3. ไร้สาระและพูดไร้สาระ (Vanity and vain talk)

เป็นการยากที่จะต่อต้านการพูดคุยอย่างไร้ประโยชน์บนอินเทอร์เน็ตเมื่อมีตัวชี้นำมากมายในทุกที่ที่สนับสนุนให้แสดงความคิดเห็น สองโองการของอัลกุรอานมีความหมายโดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทนี้:

“แท้จริงบรรดาผู้ศรัทธาที่ประสบความสำเร็จ บรรดาผู้ละหมาดของพวกเขามีคูชูอฺ (การเกรงกลัวอัลลอฮ์) และบรรดาผู้ละเว้นจากการพูดไร้สาระ”

(อัลกุรอาน 23 : 1-3)

“ไม่มีคำพูดใดๆ ยกเว้นว่ามีผู้เฝ้ารอพร้อมที่จะบันทึก”

(อัลกุรอาน 50:18)

อีกแง่มุมหนึ่งของการพูดคุยไร้สาระคือการชมตัวเอง การอวดตัว และพฤติกรรมเรียกร้องความสนใจอื่น ๆ ที่น่าแปลกใจ ที่ทุกคนอาจมองเห็นได้ ยกเว้นตัวผู้กระทำความผิด ท่านศาสดา (ศ็อลลัลลอฮุอะลัยฮิวะซัลลัม) กล่าวว่า

“การศรัทธาของบ่าว (ผู้ศรัทธา) จะไม่ถูกทำให้ถูกต้องจนกว่าหัวใจของเขาจะถูกทำให้ถูกต้อง และจิตใจของเขาจะไม่ถูกทำให้ถูกต้องจนกว่าลิ้นของเขาจะถูกทำให้ถูกต้อง”

(มัสนัด)

4. การไม่ตระหนักถึงบาป (Superficiality and belittling sins)

ขณะท่องเว็บโซเชียลเน็ตเวิร์ก มีคนสรุปว่าก่อให้เกิดวัฒนธรรมที่น่าเบื่อหน่ายและนำไปสู่บาปที่ไม่สำคัญ เหตุใดชาวมุสลิมอีกจึงจะถ่ายรูปตัวเองที่กำลังหมกมุ่นอยู่กับกิจกรรมที่ไม่ได้เป็นอิสลามอย่างโจ่งแจ้ง หากพวกเขาไม่ได้อยู่ภายใต้ความรู้สึก (เข้าใจผิด) ว่า "เจ๋ง" ที่ทำเช่นนั้น ทำไมคนอื่นถึงแสดงความยินดีกับพวกเขาและสนับสนุนในทางบวกในการแสดงตลกของพวกเขา

สิ่งเหล่านี้อาจดูเหมือนปัญหาเล็กน้อยเมื่อเทียบกับสถานการณ์ของชาวมุสลิมส่วนใหญ่ในปัจจุบัน แต่ท่านศาสดา (สันติสุขจงมีแด่เขา) เตือนเราว่าอย่าดูหมิ่นบาป - แม้แต่เรื่องเล็กน้อย – ในคำเทศนาอำลาของท่าน อับดุลลอฮ์ บิน มัสอูด เคยกล่าวไว้ว่า

“ผู้ศรัทธาปฏิบัติต่อความบาปประหนึ่งว่าเป็นภูเขาเหนือศีรษะของเขาที่อาจตกลงมาบนเขาได้ตลอดเวลา ในขณะที่คนบาปปกติมองว่ามันเป็นแมลงวันที่เกาะอยู่บนจมูกของเขาและเขาโบกมือออกไป”

(บุคอรี)

2.7.2.2 เอารัต (‘Aurat)

Damir-Geilsdorf and Tramontini (2015) ได้ศึกษาเรื่อง การตีความและแนวปฏิบัติที่ยึดถือตามหลักชารีอะฮ์ในโลกไซเบอร์ กรณีศึกษาเรื่องเอารัตของผู้หญิง อินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นแหล่งคำแนะนำทางศาสนาและช่องทางใหม่สำหรับการสื่อสารเกี่ยวกับหลักเกณฑ์เชิงบรรทัดฐานที่ยึดหลักชะรีอะ ความคิดเห็นและการตัดสินเกี่ยวกับหัวข้อทางศาสนาที่หลากหลายถูกเก็บไว้ในสื่อนี้โดยทั้งสองนักปราชญ์และฆราวาส สิ่งนี้ทำให้เกิดพื้นที่ใหม่ของการแข่งขันทางศาสนาที่เสนอ aประชาชนทั่วไปมีความเป็นไปได้ที่จะท้าทายหน่วยงานทางศาสนาแบบดั้งเดิม จุดมุ่งหมายของสิ่งนี้กระดาษคือการตรวจสอบกระบวนการของการเจรจาต่อรองแนวทางเชิงบรรทัดฐานตามชาริอะฮ์ในไซเบอร์สเปซโดยใช้แนวทางกรณีศึกษา ผ่านเครื่องมือค้นหาตัวอย่างสุ่มของเว็บไซต์ถูกวาดขึ้นโดยที่ awrat ของผู้หญิง (ส่วนที่ไม่ควรเปิดเผย) อยู่ที่(อีกครั้ง) กำหนดและอภิปราย กระดาษแบ่งออกเป็นสี่ส่วน: หลังจากการแนะนำเกี่ยวกับ แนวปฏิบัติทางศาสนาในรูปแบบต่างๆ ในโลกไซเบอร์และการอภิปรายเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อต่อเจ้าหน้าที่ เราแสดงในส่วนที่สองว่าคำว่า ʿawrat และผลกระทบของมันต่อพฤติกรรมของผู้หญิงถูกโต้แย้งตั้งแต่อิสลามยุคแรก เนื่องจากคำจำกัดความของคำว่า ʿawra เป็นไปตามไม่เพียงแต่ในอัลกุรอานเท่านั้นแต่ยังรวมถึงตัวอย่างพฤติกรรมของผู้หญิงในอิสลามยุคแรกด้วยถ่ายทอดในประวัติศาสตร์และหะดีษมีกระบวนการคัดเลือกและ ลำดับชั้นที่เกี่ยวข้อง ในส่วนที่สาม เราสรุปกระบวนการเหล่านี้โดยดูจากข้อมูลออนไลน์จากอุลามะห์อิสระและจากมุสลิมที่ได้รับการแต่งตั้งอย่างเป็นทางการ นอกจากนี้ ที่การสนทนาเกี่ยวกับเอารัตของผู้หญิงในฟอรัมและบล็อก ตัวอย่างแสดงให้เห็นว่าศาสนานักปราชญ์และฆราวาสสร้างบทบาททางเพศโดยเชื่อมโยงในวิถีทางที่ต่างไปจากเดิมแนวคิดการสอนกฎหมาย กระบวนการของการเจรจา (อีกครั้ง) เกิดขึ้นโดยเฉพาะอย่างไม่เป็นทางการเว็บไซต์ที่ผู้คนวิพากษ์วิจารณ์ของนักปราชญ์ศาสนาและท้าทายอำนาจของพวกเขา

2.7.3 แนวคิดการใช้หลักการอิสลามเพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการเท่าทันสื่อ

งานวิจัยของ Che Noh and Ab.Rahman (2013) ได้นำเสนอผลการศึกษาเรื่องการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตในมุมมองและการตอบสนองทั่วไปของอิสลาม โดยกล่าวถึงสภาพของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตซึ่งรวมถึงการสื่อสารใดๆ ที่พยายามข่มขู่ ควบคุม จัดการ ทำลายชื่อเสียง หรือทำให้ผู้รับอับอายขายหน้า จากมุมมองของอาชญากร คำนี้หมายถึงสถานการณ์ที่ใช้อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ หรืออุปกรณ์อื่นๆ เพื่อส่งหรือโพสต์ข้อความหรือรูปภาพที่มีเจตนาทำร้ายหรือทำให้ผู้อื่นอับอาย ซึ่งจากการใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาและการวิเคราะห์เอกสารของข้อมูลทุติยภูมิ ผลการสึกษาพบว่า การศึกษามีแนวโน้มที่จะแสดงให้เห็นว่าแนวทางทางจิตวิญญาณและ

สิ่งแวดล้อมที่อิสลามแนะนำจะมีบทบาทสำคัญในการป้องกันรูปแบบการกลั่นแกล้งดังกล่าว และสามารถลดแนวโน้มการมีส่วนร่วมในแวดวงการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ได้อีกด้วย โดยแนะนำแนวปฏิบัติดังนี้

1. เคารพในสิทธิของเพื่อนมนุษย์ ถือเป็นความรับผิดชอบทางศาสนาของชาวมุสลิมที่จะต้องปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างยุติธรรม ไม่เห็นด้วยกับพวกเขาอย่างตรงไปตรงมา สนุกกับมิตรภาพของพวกเขา ทำงานร่วมกันเพื่อเป้าหมายร่วมกัน และช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ความเคารพนี้จะกระทำบนพื้นฐานของการสอนศาสนา เป็นหลักฐานในประวัติศาสตร์อิสลามว่ามีความเคารพในศาสนาอิสลามเกี่ยวกับศาสนาอื่น ๆ ตามแบบอย่างของท่านศาสดามูฮัมหมัด (ศ็อลฯ) และวิธีที่อิสลามพยายามสร้างความสัมพันธ์อันดีกับประเพณีอื่น ๆ ผ่านการเคารพและความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในความรู้และอำนาจที่สำคัญของผู้อื่น

2. การใช้ ICT เป็นสื่อในการเผยแผ่ศาสนา (Islamic Mission) เทคโนโลยีการสื่อสาร (Communication Technology : ICT) เป็นเครื่องมือที่หลากหลายและสามารถนำไปใช้ในวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ซึ่งในแนวคิดนี้ ICT ถูกมองว่าเป็นจุดแข็งที่เสริมบทบาทและความรับผิดชอบของชาวมุสลิมในฐานะผู้นำและผู้ปฏิบัติงานทางศาสนา ดังนั้น ICT และโครงสร้างพื้นฐานจึงควรได้รับการพิจารณาว่าเป็นปัจจัยหรือวิธีการในการทำหน้าที่ของชาวมุสลิมในการดำเนินกรรมต่าง ๆ ในมัสยิด โรงเรียน และองค์กรต่าง ๆ ซึ่งเป็นการนำประโยชน์ของ ICT มาใช้ แต่จะต้องเน้นย้ำถึงรูปแบบการนำไปใช้ ICT ที่จะต้องไม่ดูถูกหรือกลั่นแกล้งเพื่อนมนุษย์ โดยผู้ปกครองและครูผู้สอนควรเน้นย้ำถึงความสำคัญนี้ในการให้การศึกษาแก่บุตรหลานหรือนักเรียน เนื่องจาก ICT กลายเป็นส่วนหนึ่งของภารกิจเผยแผ่ศาสนา (Da'wah) ที่ศาสนาอิสลามเน้นย้ำ

3.บทบาทของผู้ปกครอง มีกิจกรรมเชิงรุกและการอภิปรายหลายอย่างที่ผู้ปกครองสามารถทำได้กับบุตรหลานของตน เพื่อหลีกเลี่ยงเหตุการณ์การกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ ซึ่งรวมถึงการพูดคุยกับลูก ๆ เกี่ยวกับผลเชิงลบของการมีส่วนร่วมหรือตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ และวิธีที่อิสลามห้ามกิจกรรมดังกล่าว หากเป็นการดูถูกสิทธิ์ของผู้อื่นอย่างชัดเจน ผู้ปกครองยังสามารถสอนบุตรหลานของตนถึงวิธีการปฏิบัติตนและสื่อสารอย่างสุภาพผ่านทางอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์เคลื่อนที่ ที่สำคัญ ผู้ปกครองควรรู้ว่าบุตรหลานของตนใช้เวลาบนอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์เคลื่อนที่นานเท่าใดและจะควบคุมได้อย่างไร อิสลามมองว่าผู้ปกครองเป็นผู้ที่ต้องรับผิดชอบต่อความไว้วางใจนี้ในวันพิพากษา บิดามารดามีความรับผิดชอบต่อหลักศีลธรรม จริยธรรม และหลักคำสอนทางศาสนาขั้นพื้นฐานและจำเป็นของบุตรธิดา หากพวกเขาบรรลุความรับผิดชอบนี้สำเร็จ พวกเขาจะปราศจากผลที่ตามมาในวันกิยามะฮ์ เด็ก ๆ จะกลายเป็นรุ่นที่ดีกว่าและเป็นความสุขในสายตาของพ่อแม่เป็นอันดับแรกในชีวิตนี้และในปรโลก อัลกุรอานกล่าวถึงสิ่งนี้:

“และบรรดาผู้ศรัทธาและลูกหลานของพวกเขาปฏิบัติตามพวกเขาด้วยศรัทธา – เราจะเข้าร่วมกับลูกหลานของพวกเขาและเราจะไม่กีดกันพวกเขาจากการกระทำของพวกเขา ทุกคนสำหรับสิ่งที่เขาได้รับจะถูกเก็บไว้...” (กุรอาน 52:21)

ศาสดามูฮัมหมัด (ศ็อลลัลลอฮุอะลัยฮิวะซัลลัม) ได้ให้แนวทางบางอย่างเมื่อเขาแบ่งช่วงชีวิตสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ยังเป็นทารกเป็น 21 ออกเป็นสามขั้นตอน แต่ละช่วงอายุเจ็ดปี ในช่วงแรกอายุ 0-7 ปี จะต้องให้ความสำคัญกับการปลูกฝังค่านิยมที่จำเป็นสำหรับการเลี้ยงดูที่เหมาะสมและทำงานเพื่อสร้างตัวละครให้เด็ก เมื่อเด็กอายุ 8 ถึง 15 ปี พวกเขาจะได้รับการสอนเรื่องการละหมาดและการอาบน้ำ จนกระทั่งเมื่ออายุได้เก้าขวบ พวกเขาควรจะสามารถเชี่ยวชาญการละหมาดได้ ในตำราและประเพณีหลาย ๆ ฉบับ กล่าวว่า เมื่อเด็กได้เรียนรู้วิธีละหมาดแล้ว พระเจ้าจะทรงให้อภัยบาปของพ่อแม่ ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญในระหว่างขั้นตอนนี้ที่จะจำกัดและกำจัดการรับชมรายการโทรทัศน์หรือเว็บไซต์ หนังสือและภาพยนตร์ที่ไม่สอดรับกับศาสนาอิสลาม อันเนื่องมาจากสิ่งต่อต้านศาสนาที่มีองค์ประกอบจำนวนมากซึ่งอยู่ภายในสิ่งเหล่านี้ นอกจากนี้ ผู้ปกครองจำเป็นต้องทำงานอย่างใกล้ชิดกับเด็กหรือเยาวชนในขั้นนี้เพื่อพัฒนาทางเลือกที่สนุกสนานและเติมเต็มให้กับกิจกรรมที่ห้ามในศาสนาอิสลาม พร้อมทั้งให้เหตุผลว่าเหตุใดกิจกรรมและรายการโทรทัศน์บางรายการจึงไม่เหมาะสำหรับมุสลิม

จากนั้นศาสดาได้เสนอขั้นตอนสุดท้ายของการศึกษาอิสลามในช่วงอายุ 15 ถึง 21 ปี และ ณ จุดนี้ชุมชนต้องแสดงบทบาทและทำงานร่วมกับผู้ปกครองในการเลี้ยงดูเด็กและติดตามพฤติกรรมของเด็ก พ่อแม่ควรทำหน้าที่เป็น "เพื่อน" ของลูกมากกว่าที่จะทำหน้าที่เป็นครูต่อไป พวกเขาควรรู้และสามารถเตือนวัยรุ่นของตนถึงคำตอบของอิสลามต่อปัญหาและข้อกังวลทั่วไปของวัยรุ่น

2.7.4 มารยาทอิสลามของการใช้สื่อออนไลน์ (Adab)

Razvi, Dada and Ahsan (2017) ได้กล่าวถึงแนวปฏิบัติของมุสลิมในโลกไซเอบร์ในบทความเรื่อง “Muslims in Cyberspace” ซึ่งตีพิมพ์ Hibamagazine.com ไซเบอร์สเปซเช่นเดียวกับโลกนี้โดยรวม เป็นพื้นที่ทดสอบที่ละเอียดอ่อนสำหรับผู้ฝึกหัดมุสลิม ในอีกด้านหนึ่ง มีประโยชน์มหาศาลที่สามารถได้รับจากความมั่งคั่งของความรู้ที่มีอยู่ผ่านทางด่วนข้อมูล แต่ในทางกลับกัน คนหนึ่งได้สัมผัสกับโลกแห่งการล่อลวงและการเสพติดที่มืดมน ซึ่งมีความคล้ายคลึงกันเล็กน้อยใน โลกแห่งความจริง. เมื่อชาวมุสลิมเข้าสู่อินเทอร์เน็ต พวกเขามักจะเพิกเฉยต่อบางแง่มุมของศาสนาหรือพวกเขารู้สึกว่าคำสอนของอิสลามไม่สามารถนำมาใช้กับไซเบอร์สเปซได้เลย ความคิดนี้จึงนำพวกเขาไปสู่สิ่งที่พวกเขาไม่เคยทำในชีวิตจริง – ท้ายที่สุด ทั้งหมดนี้เป็นเสมือนใช่หรือไม่ โดยได้นำเสนอมารยาทในการใช้งานอินเทอร์เน็ตตามคำสอนของอิสลามดังนี้

2.7.4.1 แชท (Chatting)

การแชทในวันนี้ไม่ได้เป็นเพียงข้อความเท่านั้น แต่ยังมีการแชทด้วยเสียง การประชุมทางวิดีโอ ฯลฯ ซึ่งนำการแชทไปสู่อีกระดับหนึ่ง Fahad Iqbal ได้กำหนดคำศัพท์ใหม่สำหรับการสนทนากับผู้ที่ไม่ใช่มาห์ราม – ไซเบอร์-คัลวา “เวลาสองคนคุยกัน พวกเขาอยู่ในคัลวา” (กล่าวคือ ไม่มีบุคคลที่สามระหว่างพวกเขาที่รู้ว่าเกิดอะไรขึ้น) “ในฐานะที่เป็นมุสลิม เราต้องไม่อยู่ใน Khalwa กับผู้ที่ไม่ใช่มาห์ราม และถ้าเราต้องอยู่ ด้วยเหตุผลบางอย่าง ก็มีแนวทางที่เข้มงวดที่ควรปฏิบัติตาม”

ความลังเลใจในการพูดคุยกับเพศตรงข้ามนั้นสามารถเอาชนะได้ในวงกว้าง อะไรคือแนวทางอิสลามในเรื่องนี้ ดร. Muzammil Siddiqi อดีตประธานสมาคมอิสลามแห่งอเมริกาเหนือกล่าวว่าการสนทนาทางอินเทอร์เน็ตนั้นคล้ายกับการเขียนจดหมายหรือการพูดคุยกับใครบางคนทางโทรศัพท์ ดังนั้น มุสลิมจึงต้องปฏิบัติตามกฎเดียวกันในขณะสนทนา ไม่อนุญาตให้มีการสนทนาที่ใกล้ชิด อันที่จริง เป็นสิ่งต้องห้ามสำหรับชายและหญิงที่ไม่ใช่ชาวมุสลิมมาห์รามที่จะสนทนากันเป็นเวลานาน เว้นแต่จำเป็นสำหรับการศึกษาหรือเพื่อธุรกิจ

การแชทนั้นน่าติดตามมาก เวลาหายไปโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพูดคุยหัวข้อที่ไม่เหมาะสมหรือเสียเวลามากเกินไปในการพูดคุยแบบสบาย ๆ เวลาสำหรับชาวมุสลิมก็เหมือนกับทุกสิ่งทุกอย่าง เป็นพรจากอัลลอฮ์ (ซ.บ.) ที่เขา/เธอจะถูกถามถึงในวันกิยามะฮ์ ดังนั้นควรใช้อย่างชาญฉลาด

Sheikh M. S. Al-Munajjid อาจารย์ชาวมุสลิมชื่อดังชาวซาอุดีอาระเบียกล่าวว่าในห้องสนทนา ชาวมุสลิมจะต้องเฝ้าระวัง ขณะที่เขากำลังติดต่อกับผู้คนที่ไม่รู้จักจำนวนมาก เขาควรควำบาตรเว็บไซต์ของ Biddats และไม่มีส่วนร่วมในการอภิปรายใด ๆ ในเว็บไซต์เหล่านี้ เขายังบอกด้วยว่าเยาวชนที่กระตือรือร้นจะต้องไม่มีส่วนร่วมในเรื่องที่พวกเขามีความรู้น้อย ในเรื่องนี้ จำเป็นต้องจำคำพูดของอัลลอฮ์:

“และในวันกิยามะฮ์ คุณจะเห็นบรรดาผู้ที่กล่าวเท็จต่ออัลลอฮ์ (กล่าวคือ เป็นบุตรของอัลลอฮ์) ใบหน้าของพวกเขาจะเป็นสีดำ” (อัซ-ซูมาร์ 39:60)

2.7.4.2 การเขียนบล็อก (Blogging)

บล็อกคือไดอารี่ออนไลน์ ในห้องสนทนาที่สามารถควบคุมได้ว่าใครสามารถโต้ตอบกับคุณได้บ้างและอย่างไร มันซับซ้อนกว่ามากหากคุณดูแลบล็อก ซึ่งอาจอ่านและแสดงความคิดเห็นเป็นประจำโดยแทบทุกคนในโลก ซึ่งรวมถึงผู้ที่ไม่ใช่มาห์รามด้วย ดังนั้นต้องหลีกเลี่ยงการเขียนข้อความที่เป็นส่วนตัวมากในบล็อกเหล่านั้น และหากเป็นไปได้ บล็อกจะต้องทำให้เป็นส่วนตัว เข้าถึงได้เฉพาะผู้ชมที่เลือกของบล็อกเกอร์เท่านั้นบล็อกเกอร์ชาวมุสลิมควรตรวจสอบให้แน่ใจว่าพวกเขาไม่ได้โพสต์ข้อมูลอิสลามที่ไม่ได้รับการ ยืนยัน และพวกเขาควรคิดให้รอบคอบโดยเฉพาะอย่างยิ่ง

ก่อนที่จะแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณลักษณะส่วนบุคคลหรือลักษณะนิสัยของใครก็ตามในโพสต์ของพวกเขา ผู้ที่แสดงความคิดเห็นในบล็อกจะต้องระมัดระวังในการทำบาปร้ายแรง เช่น การใส่ร้าย การนินทา และการทะเลาะวิวาท ชาวมุสลิมควรระมัดระวัง เพราะทุกคำที่พวกเขาพูดจะถูกบันทึกไว้ แม้ว่าจะพิมพ์ในไซเบอร์สเปซก็ตาม ตามกฎทั่วไป เราควรบอกตัวเองว่าถ้าเราไม่พูดอะไรกับใครในชีวิตจริง เราก็ไม่ควรพูดบนอินเทอร์เน็ตเช่นกัน

2.7.4.3 เครือข่ายทางสังคมและวิชาชีพ (Social and Professional Networking)

เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำงานโดยขอให้คุณลงทะเบียนและตั้งค่าหน้าโปรไฟล์จากนั้นให้คุณเพิ่มคนรู้จัก เข้าร่วมกลุ่ม เล่นเกม ทำแบบทดสอบ ลงรูปภาพ แชร์ลิงก์ และกิจกรรมอื่น ๆ อีกมากมาย เนื่องจากเว็บไซต์เหล่านี้ขอให้คุณใส่ข้อมูลที่ละเอียดอ่อนทางออนไลน์ การรู้วิธีใช้การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก ความล้มเหลวในการใช้การตั้งค่าที่เหมาะสมสามารถประนีประนอมความเป็นส่วนตัวออนไลน์ของคุณอย่างจริงจัง การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของคุณกับคนแปลกหน้าและบริษัทบุคคลที่สามโดยที่คุณไม่รู้ตัว หลีกเลี่ยงการใส่ข้อมูลส่วนตัวใด ๆ ที่มีแนวโน้มที่จะถูกเอารัดเอาเปรียบ เช่น ประวัติการทำงาน หมายเลขโทรศัพท์ หรือที่พักอาศัยของคุณ ย้ำอีกครั้งว่าควรกำหนดจุดไหนตั้งแต่เนิ่น ๆ เพราะโซเชียลเน็ตเวิร์กมีแนวโน้มที่จะเสพติดมาก

นอกจากนี้ ถึงแม้ว่าการติดตามเพื่อนฝูงจะไม่เป็นอันตราย แต่การระบุว่าใคร คือ 'เพื่อน' ของเรา สิ่งสำคัญคือต้องระบุด้วยว่าเราควรจะอุทิศเวลาให้กับ 'การตามพวกเขา' กับพวกเขามากแค่ไหน และอะไรคือการออกกำลังกายอย่างแท้จริง ของ 'การรักษา' นี้ การหมกมุ่นอยู่กับชีวิตส่วนตัวของผู้อื่นมากเกินไป ถึงแม้ว่าพวกเขาจะใส่มันขึ้นให้ทุกคนได้เห็น ก็เป็นการละเมิดคำสอนของอิสลามซึ่งทำให้เราต้องละเว้นจากการสอดแนมและอยากรู้อยากเห็นมากเกินไป

2.7.4.4 คำแนะนำอิสลามออนไลน์ (Online Islamic Guidance)

แม้ว่าจะปฏิเสธไม่ได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นวิธีที่ง่ายมากในการเข้าถึงวรรณกรรมอิสลาม แต่ก็ไม่ใช่สถานที่ที่ดีที่สุดสำหรับ 'การล่าฟัตวาห์' มีเว็บไซต์ 'อิสลาม' ปลอมจำนวนมากที่ไม่มีนักวิชาการที่แท้จริงและพึ่งพาผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วไปเพื่อรวบรวมข้อมูลที่พวกเขาได้ยิน อ่านหรือรวบรวมจากแหล่งข้อมูลออนไลน์อื่น ๆ เราต้องระวังเป็นพิเศษเพื่อไม่ให้เข้าใจผิดว่าเว็บไซต์อิสลามแท้ ๆ ที่ดำเนินการโดยองค์กรเผยแผ่ศาสนา (Dawah) ที่มีกระดานข้อความทางอินเทอร์เน็ตที่ไม่เป็นทางการซึ่งตั้งขึ้นโดยชาวมุสลิมทั่วไป ซึ่งอาจพบ Fatwahs และ Wazaif ที่ถกเถียงกันมากมาย ซึ่งมักจะไม่มีการอ้างอิงที่เหมาะสม แม้ในขณะที่ใช้เว็บไซต์ที่อ้างว่าดำเนินการโดยนักวิชาการหรือองค์กรที่แท้จริง เราควรตรวจสอบภูมิหลังเกี่ยวกับโรงเรียนแห่งความคิดที่นักวิชาการและ/หรือองค์กรกล่าวถึง และตรวจสอบให้แน่ใจว่ามาจากภูมิหลังที่เชื่อถือได้

2.7.4.5 การล่อลวงเยาวชน (The Youth Trap)

ทุกวันนี้ เด็กที่มีอายุ 4-5 ขวบสามารถเล่นอินเทอร์เน็ตได้ด้วยตัวเอง เด็กจำนวนไม่น้อยมีบัญชีอีเมลของตนเอง ID ผู้ส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที และบัญชีเครือข่ายสังคมออนไลน์เมื่อถึงเวลาเรียน ความกดดันจากเพื่อนฝูงสามารถผลักดันให้เด็กๆ ทำกิจกรรมที่เป็นอันตรายทุกประเภททางออนไลน์ ตั้งแต่การใช้อินเทอร์เน็ตที่ค่อนข้างไม่มีอันตราย ไปจนถึงแนวโน้มที่รุนแรง เช่น การดูเนื้อหาลามกอนาจารและเนื้อหาทางเพศที่โจ่งแจ้งอื่น ๆ ดังนั้น ผู้ปกครองควรทำอย่างดีที่สุดเพื่อให้ทราบว่าเว็บไซต์ใดที่บุตรหลานเข้าชมและกำลังสื่อสารกับใคร เป็นเรื่องสำคัญมากสำหรับพวกเขาที่จะต้องสื่อสารกับลูก ๆ อย่างเปิดเผยและตรงไปตรงมา โดยปราศจากการขู่ว่าจะแก้แค้น”

การห้ามใช้อินเทอร์เน็ตโดยสิ้นเชิงอาจส่งผลย้อนกลับได้ เนื่องจากเด็ก ๆ อาจถูกล่อลวงให้ท้าทายในสิ่งต้องห้ามมากขึ้น Sheikh Abdul-Majeed Subh กล่าวว่าเราต้องสอนเด็ก ๆ ให้รู้จักแยกแยะถูกผิดแทนที่จะบังคับใช้ข้อห้ามเฉพาะ เขาอ้างฮะดีษเกี่ยวกับหลักการของอิหฺซาน (ความสมบูรณ์แบบ) ในการเคารพ:

“เพื่อรำลึกถึงอัลลอฮ์ (ซ.บ.) ราวกับว่าท่านเห็นพระองค์ และหากท่านไม่สามารถบรรลุถึงสภาวะของการอุทิศตนนี้ได้ ท่านต้องพิจารณาว่าพระองค์ (ซบ) กำลังมองดูอยู่ท่าน." (บุคอรี)

พ่อแม่ยังต้องให้ความรู้แก่ลูก ๆ เกี่ยวกับความจริงที่ว่าอัลลอฮ์ (ซ.บ.) มองดูพวกเขาในขณะที่พวกเขากำลังท่องเน็ต ดังนั้น ห้องสนทนาควรอยู่นอกขอบเขตอย่างเคร่งครัด และผู้ปกครองควรดูแลหรือตรวจสอบกิจวัตรการสนทนาอื่น ๆ แม้ว่าพวกเขาจะแน่ใจว่าลูก ๆ ของพวกเขาไม่มีรายชื่อผู้ติดต่อที่ไม่ใช่มาห์รอม (Mahram)

2.7.4.6 หาคู่ออนไลน์ (Finding a spouse online)

การใช้เว็บไซต์จับคู่เพิ่มขึ้น บริการเหล่านี้ได้รับอนุญาตหรือไม่นั้น Dr. Salah Al-Sawyเลขาธิการสมัชชานักกฎหมายมุสลิมในอเมริกา (AMJA) กล่าวว่าหากการติดต่อโต้ตอบเกิดขึ้นกับผู้ไกล่เกลี่ยที่ซื่อสัตย์และซื่อสัตย์ที่ให้บริการและปฏิบัติตามกฎระเบียบของชาริอะฮ์ เขาหวังว่ามันจะเป็น ได้รับอนุญาต

อย่างไรก็ตาม การโต้ตอบกันโดยตรงนั้นต้องใช้ความระมัดระวังเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตาม หากจำเป็น การโต้ตอบควรเป็นเรื่องปกติ และควรมีบุคคลที่สามที่น่าเชื่อถืออยู่ด้วย ในขณะที่มองหาคู่สมรสทางออนไลน์ ผู้สูงอายุหรือเพื่อนที่รับผิดชอบควรมีส่วนร่วมในการสืบสวนหรือเจรจาในนามของตน

ในท้ายที่สุด ไม่ว่าสื่อจะเป็นบล็อก เว็บไซต์โซเชียลเน็ตเวิร์ก โปรแกรมส่งข้อความด่วน อีเมล เว็บไซต์สินค้าของชาวมุสลิม หรือพอร์ทัลข้อมูลอิสลาม อันตรายของพวกมันจะมีมากกว่าผลประโยชน์หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับวิธีที่เราใช้พวกมัน เช่นเดียวกับกิจกรรมประจำวันอื่น ๆ ทั้งหมดของ

เรา รางวัลหรือบาปสำหรับการกระทำของเราทางออนไลน์ก็จะถูกตัดสินตามความตั้งใจของเราในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมเหล่านั้น

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.8.1 งานวิจัยในประเทศ

ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อ และความฉลาดทางอารมณ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาระดับทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ระดับการรู้เท่าทันสื่อ และระดับความฉลาดทางอารมณ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการรู้เท่าทันสื่อกับความฉลาด ทางอารมณ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์และ 3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ ระหว่างการรู้เท่าทันสื่อกับความฉลาดทางอารมณ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์จำนวน 1,467 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ผลการวิจัยพบว่า 1) นิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อและความฉลาดทางอารมณ์อยู่ในระดับค่อนข้างสูง 2)ทักษะการรู้เท่าทันสื่อมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความฉลาดทางอารมณ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ 3) การรู้เท่าทันสื่อมีความสัมพันธ์ทางบวก กับความฉลาดทางอารมณ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.001

นันทิยา ดวงภุมเมศ และนิธิดา แสงสิงแก้ว (2563) ได้ทำการศึกษาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล: “หลักการ” และ “เครื่องมือ” เพื่อเสริม สร้างเด็กและเยาวชนพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ โดยมุ่งวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวทางการใช้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ในการเสริมสร้างให้เด็กและเยาวชนไทยเป็นพลเมืองรู้เท่าทันสื่อที่มีความรับผิดชอบ มีส่วนร่วมและมุ่งเน้น ความเป็นธรรมในสังคม ซึ่งเป็นภาพสะท้อนจากการดำเนินงานและผลกระทบที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงของ เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการที่เกี่ยวข้องกับยุทธศาสตร์การขับเคลื่อนสังคมเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) ตั้งแต่พ.ศ. 2557-2561 โดยบทความนำเสนอการใช้ MIDL ใน เชิง“หลักการ” ที่มีเป้าหมายหรือผลลัพธ์ของกระบวนการ คือ เด็กและเยาวชนสามารถบริโภคสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลอย่างรู้เท่าทัน การใช้เป็น “เครื่องมือ” ในการขับเคลื่อนงานเชิงพื้นที่และเชิงประเด็น เพื่อผลักดัน สังคมไปสู่การเป็น “เมืองทั่วถึง” (Inclusive city) และการใช้ทั้ง “หลักการและเครื่องมือ” ในการพัฒนาทักษะ MIDL ที่ผนวกรวมกับมิติด้านความเป็นพลเมืองตื่นรู้ โดยการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนตอกย้ำถึงคุณค่าของ MIDL ในการสร้างสมรรถนะการเป็นผู้ใช้สื่ออย่างมีสำและสติ (Conscious awareness) อันนำไปสู่การเกิดสำนึก

รับผิดชอบ พลังในการสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมขับเคลื่อนสังคมประชาธิปไตยที่ให้ความสำคัญกับการรับฟัง “เสียง” ของสมาชิกทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งถือเป็นคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองเชิงวิพากษ์ (Critical citizenship)

งานวิจัยของ ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา การดา ร่วมพุ่ม และมาโนช ชุ่มเมืองปัก (2563) ได้ศึกษาเรื่อง “นิเวศสื่อ” เพื่อพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. อธิบายความหมายและองค์ประกอบของระบบ นิเวศสื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันระหว่างนักวิชาการ บุคคลที่ด าเนินการด้านสื่อ หน่วยงานที่ เกี่ยวข้องและประชาชนที่สนใจ 2. อธิบายปรากฏการณ์ในระบบนิเวศสื่อและและวิเคราะห์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้สื่อ ผู้ผลิตสื่อ กับปัจจัยแวดล้อมภายใต้ระบบนิเวศสื่อในช่วง พ.ศ. 2551 ถึง พ.ศ. 2560 เป็นการวิจัยแบบผสานวิธี ดังนี้ 1. การสังเคราะห์งานวิจัย บทความวิจัย และบทความวิชาการ บนฐานข้อมูล ออนไลน์ในช่วง 10 ปี (พ.ศ. 2551 – 2560) เลือกกลุ่มตัวอย่างจากคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับ ระบบนิเวศสื่อ ได้งานวิชาการที่ใช้ในการวิเคราะห์จำนวน 273 เรื่อง 2. การสนทนากลุ่มและสัมภาษณ์เชิงลึกผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยสนทนากลุ่ม 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้ผลิตสื่อที่เป็นผู้ผลิตสื่อมืออาชีพกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องกับสื่อชุมชน สื่อวัฒนธรรม สื่อพื้นบ้าน และสื่อทางเลือกและกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารเพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชน ผู้สูงวัยและครอบครัว นอกจากนี้ยังสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มผู้สร้างเนื้อหาบนแพลตฟอร์ม ออนไลน์ที่ไม่ใช่นักวิชาชีพอีกด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้การแจงนับความถี่ ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การพิจารณาเนื้อหาแล้วสังเคราะห์ปริทัศน์แบบ พรรณนา ผลการวิจัยปรากฏดังนี้ 1. ผู้วิจัยนิยามความหมายของนิเวศสื่อว่า หมายถึง ระบบ การสื่อสารที่มนุษย์ซึ่งเป็นทั้งผู้ใช้สื่อและผู้สร้างเนื้อหาผ่านสื่อ เป็นศูนย์กลางของระบบ ถูกแวดล้อมและมีปฏิสัมพันธ์กับหน่วยต่าง ๆ ประกอบด้วย ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับ บุคคลอื่นที่แตกต่างกัน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเนื้อหา ช่องทางสื่อ และเทคโนโลยีการสื่อสาร และปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับระบบต่าง ๆ ได้แก่ ระบบเศรษฐกิจ ระบบการเมือง ระบบกฎหมายและการกำกับดูแล รวมถึงระบบสังคม วัฒนธรรม และชุมชน ทั้งชุมชนบนโลก ทางภายภาพและบนโลกไซเบอร์ 2. ปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลายระหว่างมนุษย์กับปัจจัยแวดล้อม ในระบบนิเวศสื่อ ได้ก่อให้เกิดความไม่สมดุลในระบบนิเวศสื่ออย่างน้อย 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการรู้เท่าทันสื่อและการมีส่วนร่วม ด้านการสร้างสรรค์สื่อ และด้านจริยธรรมและการ ก ากับดูแลสื่อหากสามารถด าเนินการเพื่อให้เกิดสภาพพึงประสงค์หรือความสมดุลได้ในทั้ง 3 ด้าน ย่อมจะส่งผลดีต่อสังคมไทย

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับประเด็นการวิจัยเพื่อการสนับสนุนให้เกิดสภาพที่ พึงประสงค์ในระบบนิเวศสื่อ ดังนี้ 1. การวิจัยเกี่ยวกับการจัดการความรู้และพัฒนา แพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน 2.การวิจัยในประเด็นการรู้เท่าทันสื่อและการมีส่วน ร่วมเช่น การวิจัยที่มุ่งให้เกิดการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของบุคคลในฐานะพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) การวิจัยเพื่อสร้างนวัตกรรมที่เป็นเครื่องมือหรือกลไกช่วยป้องกัน ปัญหาจากการไม่รู้เท่าทันสื่อ 3. การวิจัยที่น าไป

ใช้ประโยชน์ในการส่งเสริมทักษะวิชาชีพ ความรู้และการเพิ่มพูนศักยภาพของผู้สร้างสรรค์สื่อในทุกแพลตฟอร์ม 4.การวิจัยที่มุ่งศึกษา การส่งเสริมให้เกิดกลไกการก ากับดูแลสื่อโดยประชาชนและการส่งเสริมการแข่งขันที่เสมอ ภาคและเป็นธรรมในอุตสาหกรรมสื่อภายใต้บริบทสื่อหลอมรวม

วิโรจน์ สุทธิสีมา พิมลพรรณ ไชยนันท์ และศศิธร ยุวโกศล (2562) ศึกษาเรื่องการพัฒนาตัวบ่งชร้การเท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยระดับช่วงวัยทำงาน มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ (1) เพื่อศึกษา สภาพการณ์เกี่ยวกับการเข้าถึงและการใช้สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยของบุคคล ช่วงวัยทำงาน (2) เพื่อศึกษาและพัฒนาคุณลักษณะและสมรรถนะใน การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับพลเมือง ประชาธิปไตยของบุคคลช่วงวัยทำงาน (3) เพื่อพัฒนาตัว บ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลระดับบุคคลช่วง วัยทำงาน เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย การศึกษาครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัย ได้แก่ (1) การวิจัยเอกสาร (2) การสนทนากลุ่ม โดยมีผลการศึกษา คือ การแบ่ง ตัวชี้วัดพลเมืองประชาธิปไตยเป็นสมรรถนะ 4 ด้าน อัน สอดคล้องกับแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ ได้แก่ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่าง ปลอดภัย ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ และด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง ข้อค้นพบคือ วัยทำงาน 26-60 ปี เป็นช่วงวัยที่มีประชากรกลุ่มใหญ่ มีประสบการณ์การใช้สื่อ และหลากหลายกว่าช่วงวัยอื่นๆ ตลอดจนเป็นกลุ่มผู้สร้างสื่อกลุ่ม หลักของสังคม การสร้างและการนฺตัวบ่งชี้ การรู้เท่าทัน สื่อไปใช้ จึงต้องคำนึงถึงสมรรถนะที่ครอบคลุมช่วงวัยที่กว้างมาก โดยได้การกำหนดค่าน้ำหนัก ให้กับสมรรถนะ ทั้ง 4 ด้านไม่เท่ากัน เนื่องจากพลเมืองในแต่ละช่วงวัยมีพัฒนาการ มีบทบาททางสังคมตลอดจนการใช้ประโยชน์จากสื่อต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน

พรรษาสิริ กุหลาบ (2563) ได้วิเคราะห์นโยบาย การดำเนินงาน และบทบาท ของภาคส่วนต่าง ๆ ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) สำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพด้วยวิธีวิจัยเอกสารและเลือกประเทศกรณีศึกษา 3 ประเทศ ได้แก่ สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร ผลการศึกษาพบว่านโยบายการดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วน ต่าง ๆ ในการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษา โดยเฉพาะในรอบ 5 ปีที่ผ่านมา เน้นเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัล (digital literacy) โดยเฉพาะการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาอันตรายทางสื่อออนไลน์และความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัลผ่านกิจกรรมการให้ความรู้และการฝึกอบรม รวมทั้งยังพบการส่งเสริมทักษะการใช้สื่อให้เด็กและเยาวชนผลิตเนื้อหา อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ขณะเดียวกัน ก็ให้ความสำคัญกับการให้ความรู้แก่ บุคลากรในสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะครอบครัวและโรงเรียน ที่สำคัญ การออกแบบ และดำเนิน

นโยบายอยู่บนพื้นฐานของการสำรวจและศึกษาเพื่อติดตามสถานการณ์ การใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชน รวมทั้งประชาชนทั่วไป เพื่อเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการกำหนดนโยบายต่างๆ ผลการศึกษายังชี้ให้เห็นว่า บริบททางการเมือง สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และภูมิทัศน์สื่อ มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบาย การดำเนินงาน และบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชน ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์และการผลิตสื่อ เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ ความคิดเห็น และความต้องการของเด็กและเยาวชน ซึ่ง เป็นรากฐานที่สำคัญในการสร้างเสริมสิทธิและเสรีภาพของพลเมือง รวมถึงการ มีส่วนร่วมของพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยไม่ปรากฏเด่นชัด เมื่อเทียบกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่เป็นภัยและความเสี่ยงในการ ใช้สื่อมวลชน สารสนเทศ และสื่อดิจิทัล

ศุภรดา ชุมพาลี และทัศนา ทวีคูณ (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมรังแกกันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของจังหวัดหนึ่งในภาคกลาง ประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมรังแกกัน ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-3 ที่กำลังศึกษาในปีการ ศึกษา 2558 จาก 2 โรงเรียนของจังหวัดหนึ่งใน ภาคกลาง ประเทศไทย จำนวน 425 คน เครื่องมือ ที่ใช้ประกอบด้วย แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป และแบบสอบถามพฤติกรรมรังแกกันฉบับภาษาไทย ของโอลวิอัส วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติบรรยาย และสถิติทดสอบไคสแควร์ ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถ แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้ คือ กลุ่มที่เป็นทั้งผู้รังแกผู้อื่น และถูกรังแกร้อยละ 36.5 กลุ่มผู้ถูกรังแกร้อยละ 33.4 กลุ่มที่ไม่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมรังแกกัน ร้อยละ 25.9 และกลุ่มผู้รังแกผู้อื่นร้อยละ 4.2 ตามลำดับ กลุ่มผู้ถูกรังแกจะพบมากในเพศหญิง ส่วนกลุ่มผู้รังแกจะพบมากในเพศชาย รูปแบบของการรังแกกันที่พบมากที่สุดคือการรังแกกันทาง วาจา สถานที่เกิดพฤติกรรมรังแกกันบ่อยคือ ในห้องเรียนเวลาครูไม่อยู่ ส่วนใหญ่นักเรียนที่เคยถูกรังแกได้บอกให้ผู้อื่นรับรู้ (ร้อยละ 28.2) บุคคลที่ผู้ถูกรังแกบอกเมื่อเกิดพฤติกรรมรังแกกันขึ้น พบว่า จะบอกเพื่อนเป็นคนแรก รองลงมาคือ บอกพี่หรือน้องตนเอง บอกครูประจำชั้น และบอกพ่อแม่หรือผู้ปกครองของนักเรียน ตามลำดับ มีจำนวนร้อยละ 22.6 ที่ไม่เคยบอกให้ใครรู้ เมื่อเห็นนักเรียนอื่นถูกรังแก ส่วนใหญ่นักเรียนจะพยายามห้ามหรือหยุดการกระทำเป็นบางครั้ง (ร้อยละ 29.2) และเมื่อมีนักเรียนถูกรังแก ส่วนใหญ่ครูหรือผู้ใหญ่จะพยายามห้ามหรือหยุดการกระทำนั้น (ร้อยละ 55.1) ผลจากการวิจัยครั้งนี้ สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาโปรแกรมเพื่อป้องกันปัญหาพฤติกรรมรังแกกันในโรงเรียนต่อไป

เกษตรชัย และหีม และอุทิศ สังขรัตน์ (2557) ได้ศึกษาปัจจัยในการพยากรณ์พฤติกรรมรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา เพื่อศึกษาความสัมพันธ์และสร้างสมการพยากรณ์พฤติกรรมการรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา ปีการศึกษา 2554 โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,950 คน และ

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมอาร์ เพื่อวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณเชิงเส้นผลของการวิจัยพบว่า มีตัวพยากรณ์ 5 ตัวที่สามารถพยากรณ์พฤติกรรมการรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 กล่าวคือ ความคับข้องใจ การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน และอิทธิพลความรุนแรงของเพื่อน มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .001 และอิทธิพลความรุนแรงของสื่อโทรทัศน์ และอิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา มีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .001

ภัทรจรัศ บำรุงพงษ์ และอุนิษา เลิศโตมรสกุล (2562) ได้ศึกษารูปแบบ สาเหตุ ผลกระทบ และแนวทางการแก้ไขปัญหาเมื่อเกิดเหตุการกลั่นแกล้งในระดับมหาวิทยาลัย โดยศึกษากรณีของผู้ที่เป็นเด็กที่มีความต้องการพิเศษ รวมทั้งยัง บทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ได้แก่ อาจารย์ บุคลากร และเพื่อนร่วมชั้นเรียน เพื่อนำเสนอเป็นแนวทางใน การป้องกัน แก้ไข และจัดการปัญหาการกลั่นแกล้ง โดยการศึกษาในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีการ สัมภาษณ์เชิงลึกโดยกลุ่มตัวอย่างเฉพาะเจาะจง จำนวน 11 ราย จากนั้นนำมาวิเคราะห์และประมวลผล โดยได้ผลการศึกษาซึ่งผ่านการประมวล และเชื่อมโยงในลักษณะพรรณนา ดังนี้ ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบของการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นในมหาวิทยาลัย ที่เด็กที่มีความต้องการ พิเศษ พบเจอบ่อยครั้ง ได้แก่ การกลั่นแกล้งทางสังคม และการกลั่นแกล้งทางวาจา ซึ่งสาเหตุของการถูก กลั่นแกล้งเกิดขึ้นจาก 2 ปัจจัยหลัก ได้แก่ ความไม่เข้าใจในลักษณะอาการหรือพฤติกรรมที่แตกต่าง และ พฤติกรรมการแสดงออกที่แตกต่างจากผู้อื่นของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ โดยเมื่อศึกษาถึงผลกระทบที่เกิด จากการกลั่นแกล้งต่อเด็กที่มีความต้องการพิเศษ พบว่าก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านจิตใจ และผลกระทบทางด้านการ เรียนเป็นหลัก นอกจากนี้ บทบาทของผู้อื่นที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอาจารย์ และเพื่อนร่วมชั้นเรียนนั้น อาจเป็นได้ ทั้ง ผู้ช่วยเหลือ ทั้งด้านการเรียนและการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย ปกป้องหรือให้ความช่วยเหลือเมื่อเกิดการกลั่นแกล้ง และในขณะเดียวกัน อาจเปลี่ยนบทบาทกลายเป็นผู้กลั่นแกล้ง หรือผู้ให้การสนับสนุนการกลั่นแกล้งได้เช่นกัน ข้อเสนอแนะจากการวิจัย พบว่าแนวทางในการป้องกัน แก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งนั้น ควรเริ่มต้น ตั้งแต่หน่วยงานหลักเช่นมหาวิทยาลัย ในการประเมิน คัดกรอง และจัดทำแนวทางการช่วยเหลืออย่างเป็นระบบ การอบรมให้ความรู้ และทำความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กที่มีความต้องพิเศษ การรณรงค์หรือผลักดันโครงการ ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

2.8.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

Li (2006) ได้ศึกษานี้ศึกษาธรรมชาติและขอบเขตของประสบการณ์การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ได้ทำการสำรวจนักเรียน 264 คนจากโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นสามแห่ง ในบทความนี้ 'การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต' หมายถึงการกลั่นแกล้งผ่านเครื่องมือสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนเกือบครึ่งตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้ง และประมาณหนึ่งใน

สี่เคยถูกกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ นักเรียนมากกว่าครึ่งรายงานว่าพวกเขารู้ว่ามีคนถูกกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต เกือบครึ่งของผู้กลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ใช้วิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อล่วงละเมิดผู้อื่นมากกว่าสามครั้ง เหยื่อและผู้ยืนดูในโลกไซเบอร์ส่วนใหญ่ไม่ได้รายงานเหตุการณ์ดังกล่าวให้ผู้ใหญ่ทราบ เมื่อพิจารณาเรื่องเพศแล้ว พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในแง่ของการกลั่นแกล้งและการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ผู้ชายมีแนวโน้มที่จะเป็นคนกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์มากกว่าผู้หญิง นอกจากนี้ ผู้หญิงที่ตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มที่จะแจ้งผู้ใหญ่มากกว่าผู้ชาย

Li (2008) ได้สำรวจความเชื่อและพฤติกรรมของนักเรียนมัธยมปลายที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตในประเทศแคนานดา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง จะตรวจสอบปรากฏการณ์ใหม่นี้จากประเด็นดังนี้ 1.จะเกิดอะไรขึ้นหลังจากนักเรียนถูกกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ 2.นักเรียนทำอะไรเมื่อพบเห็นการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต 3.เหตุใดเหยื่อจึงไม่รายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และ 4.นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต รวบรวมข้อมูลจากนักเรียน 269 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 ถึง 12 ในโรงเรียนในแคนาดา 5 แห่ง มีหลายประเด็นที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ ซึ่งเผยให้เห็นรูปแบบที่สำคัญบางประการ การค้นพบหนึ่งคือกว่าร้อยละ 40 จะไม่ทำอะไรเลยหากพวกเขาถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ และมีเพียงประมาณ 1 ใน 10 เท่านั้นที่จะแจ้งให้ผู้ใหญ่ทราบ นักเรียนรู้สึกไม่เต็มใจที่จะรายงานเหตุการณ์การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตต่อผู้ใหญ่ในโรงเรียนด้วยเหตุผลหลายประการ

Islam (2019) ได้ศึกษาถึงผลกระทบของโซเชียลมีเดียต่อสังคมมุสลิม จากมุมมองของอิสลาม เพื่อส่งเสริมบทบาทของโซเชียลมีเดียในสังคมมุสลิม รวมถึงวิธีการใช้ตามหลักศาสนาอิสลามและสวัสดิการสังคม จากการศึกษาพบว่าในกรณีของดะวะห์ ผู้เผยพระวจนะทั้งหมดไม่ได้ใช้เครื่องมือและเทคนิคเดียวกัน ตามสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่แตกต่างกัน พวกเขาใช้เครื่องมือและเทคนิคที่แตกต่างกันสำหรับดาวะห์ ในยุคของวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ เมื่อผู้คนติดสินค้า บริการและการบริโภค มันไม่ง่ายเลยที่จะทำให้พวกเขากลับสู่โลกที่มองไม่เห็น เช่น เรื่องศาสนาและโลกอาคิรัต นั่นคือวิธีที่อุปกรณ์ไอทีที่ทันสมัยสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นสำหรับการดะวะห์ของอิสลาม ได้ใช้โซเชียลมีเดียต่าง ๆ เช่น Facebook, Twitter, YouTube, Skype, Linkdln, Google+, Tumblr, Instagram, WhatsApp, IMO, Telegram เป็นต้น ได้กลายมาใช้งานได้ง่าย ราบรื่น เชื่อมต่อรวดเร็ว ถ่ายทอดสด สนทนาสด และราคาถูกในแง่มุมต่างๆ ชีวิตของเราจากทุกที่ในโลกเมื่อแบบดั้งเดิมหมายถึงการสื่อสารแบบเก่าช้า แต่มีราคาแพง การวิจัยใช้วิธีการเชิงคุณภาพ ได้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิจัยก็ใช้หนังสือเรียน วารสาร และแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเช่นเดียวกัน เมื่อพิจารณาจากการอภิปรายแล้ว สื่อสังคมออนไลน์มีผลในเชิงบวกและ

เชิงลบในสังคมมุสลิมของเราอย่างเห็นได้ชัดจากมุมมองของอิสลาม บทความนี้ได้นำเสนอแนวทางการใช้รใช้โซเชียลมีเดียสำหรับสังคมมุสลิม

Bhatti, Shaheen, Kamal, and Ali (2020) ได้ศึกษาผลกระทบของโซเชียลมีเดียต่อเยาวชนในมุมมองของอิสลาม โดยกล่าวถึงโซเชียลมีเดียว่ามีบทบาทสำคัญต่อสถานที่และเวลาที่บีบคั้นชีวิตของเรา การสร้างความสัมพันธ์ใหม่และการเลี้ยงดูคนเก่าในระดับสังคม แม้จะไม่ใช่ในระดับปัจเจกก็ตามอินเทอร์เฟซของมนุษย์นี้เป็นการกบฏทางอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารนี้ได้ดึงเอาความผันแปรที่สำคัญในชีวิตของเราและทำให้โลกใกล้เข้ามาเช่นเดียวกับเมืองทั่วโลก ในการศึกษาปัจจุบันได้ใช้ข้อมูลเชิงคุณภาพและข้อมูลทุติยภูมิเพื่อกำหนดมุมมองของศาสนาอิสลามเกี่ยวกับโซเชียลมีเดียของผู้ใช้รุ่นเยาว์ โซเชียลมีเดียทำให้ชีวิตเราง่ายขึ้นและใกล้ชิดกับผู้อื่น แต่อิสลามได้อำนวยความสะดวกให้กับเรา ในฐานะที่เป็นศาสนาที่สมบูรณ์ มันทำให้มนุษย์รู้ว่าสิ่งที่ฮาลาลคืออะไร ฮาราม ในการศึกษานี้ กำหนดว่าสื่อสังคมส่งผลต่อเยาวชนในปากีสถานอย่างไรด้วยมุมมองของศาสนาอิสลาม ผลการศึกษาครั้งนี้คือสื่อสังคมออนไลน์ได้จัดหาเครื่องมือหลายอย่างให้กับเยาวชนมุสลิม สื่อสังคมออนไลน์ได้เพิ่มและพัฒนาความตระหนักทางสังคม การศึกษา และศาสนาในสังคมอิสลาม สื่อสังคมออนไลน์ได้จัดให้มีช่องทางการรับข้อมูลในชีวิตประจำวันหลายด้าน

Spiegler and Sisaye (2016) ซึ่งสังกัดองค์ต่อต้านการรังแกของประเทศสหรัฐอเมริกา หรือ StopBullying.gov ได้ให้คำแนะนำแก่ครูผู้สอนในการปกป้องการรังแกนักเรียนมุสลิมในโรงเรียน โดยประกอบด้วย เทคนิคสามประการ คือ 1.สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ต่อต้านอคติ 2. สอนนักเรียนเกี่ยวกับทัศนคติแบบเหมารวม อคติ และการเลือกปฏิบัติ และ 3. กระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้วิธีเป็นพันธมิตรเมื่อต้องเผชิญกับอคติหรือการกลั่นแกล้ง โดยเน้นย้ำถึงบาบาทของนักการศึกษาว่ามีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมชุมชนการเรียนรู้ที่ปลอดภัยและอบอุ่นสำหรับนักเรียน และเนื่องจากอคติต่อต้านมุสลิมที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างไม่มั่นคง ความพยายามของครูในการสนับสนุนนักเรียนทุกคน และสร้างความเข้าใจและความเคารพจึงมีความสำคัญมากกว่าที่เคย

งานวิจัยของ Che Noh and Ab.Rahman (2013) ได้นำเสนอผลการศึกษาเรื่องการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตในมุมมองและการตอบสนองทั่วไปของอิสลาม โดยกล่าวถึงสภาพของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตซึ่งรวมถึงการสื่อสารใด ๆ ที่พยายามข่มขู่ ควบคุม จัดการ ทำลายชื่อเสียง หรือทำให้ผู้รับอับอายขายหน้า จากมุมมองของอาชญากร คำนี้หมายถึงสถานการณ์ที่ใช้อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ หรืออุปกรณ์อื่นๆ เพื่อส่งหรือโพสต์ข้อความหรือรูปภาพที่มีเจตนาทำร้ายหรือทำให้ผู้อื่นอับอาย ซึ่งจากการใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาและการวิเคราะห์เอกสารของข้อมูลทุติยภูมิ ผลการสึกษาพบว่า การศึกษามีแนวโน้มที่จะแสดงให้เห็นว่าแนวทางทางจิตวิญญาณและสิ่งแวดล้อมที่อิสลามแนะนำจะมีบทบาทสำคัญในการป้องกันรูปแบบการกลั่นแกล้งดังกล่าว และสามารถลดแนวโน้มการมีส่วนร่วมในแวดวงการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ได้อีกด้วย

Damir-Geilsdorf and Tramontini (2015) ได้ศึกษาเรื่อง การตีความและแนวปฏิบัติที่ยึดถือตามหลักชารีอะฮ์ในโลกไซเบอร์ กรณีศึกษาเรื่องเอารัตของผู้หญิง โดยวัตถุประสงค์ของการวิจัยในครั้งนี้คือ การตรวจสอบกระบวนการประนีประนอมทางเชิงบรรทัดฐานตามชาริอะฮ์ในไซเบอร์สเปซ (renegotiating Shariah-based normative guidelines in cyberspace) โดยใช้แนวทางกรณีศึกษา ผ่านเครื่องมือค้นหาตัวอย่างสุ่มของเว็บไซต์ถูกสร้างโดยนำเสนอ เอารัต (awra – ร่างกายของผู้หญิงส่วนที่ไม่ควรเปิดเผยตามที่ศาสนาบัญัติไว้) ผลการศึกษาพบว่า เอารัตและผลกระทบของมันต่อพฤติกรรมของผู้หญิงถูกโต้แย้งตั้งแต่อิสลามยุคแรก เนื่องจากคำจำกัดความของคำว่า ʿawra เป็นไปตามไม่เพียงแต่ในอัลกุรอานเท่านั้นแต่ยังรวมถึงตัวอย่างพฤติกรรมของผู้หญิงในอิสลามยุคแรกด้วยถ่ายทอดในประวัติศาสตร์และหะดีษมีกระบวนการคัดเลือกและ ลำดับชั้นที่เกี่ยวข้อง ในส่วนที่สาม เราสรุปกระบวนการเหล่านี้โดยดูจากข้อมูลออนไลน์จากอุลามะห์ อิสระและจากมุสลิมที่ได้รับการแต่งตั้งอย่างเป็นทางการ นอกจากนี้ ที่การสนทนาเกี่ยวกับเอารัตของผู้หญิงในฟอรัมและบล็อก ตัวอย่างแสดงให้เห็นว่าศาสนานักปราชญ์และฆราวาสสร้างบทบาททางเพศโดยเชื่อมโยงในวิถีทางที่ต่างไปจากเดิมแนวคิดการสอนกฎหมาย กระบวนการของการเจรจา (อีกครั้ง) เกิดขึ้นโดยเฉพาะอย่างไม่เป็นทางการเว็บไซต์ที่ผู้คนวิพากษ์วิจารณ์ (ifta) ของนักปราชญ์ศาสนาและท้าทายอำนาจของพวกเขา

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการการพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานีผู้วิจัยได้ดำเนินการในลักษณะการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีการดำเนินการ 6 ขั้นตอนดังนี้

3.1 การศึกษาและสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดกรอบแนวคิด

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

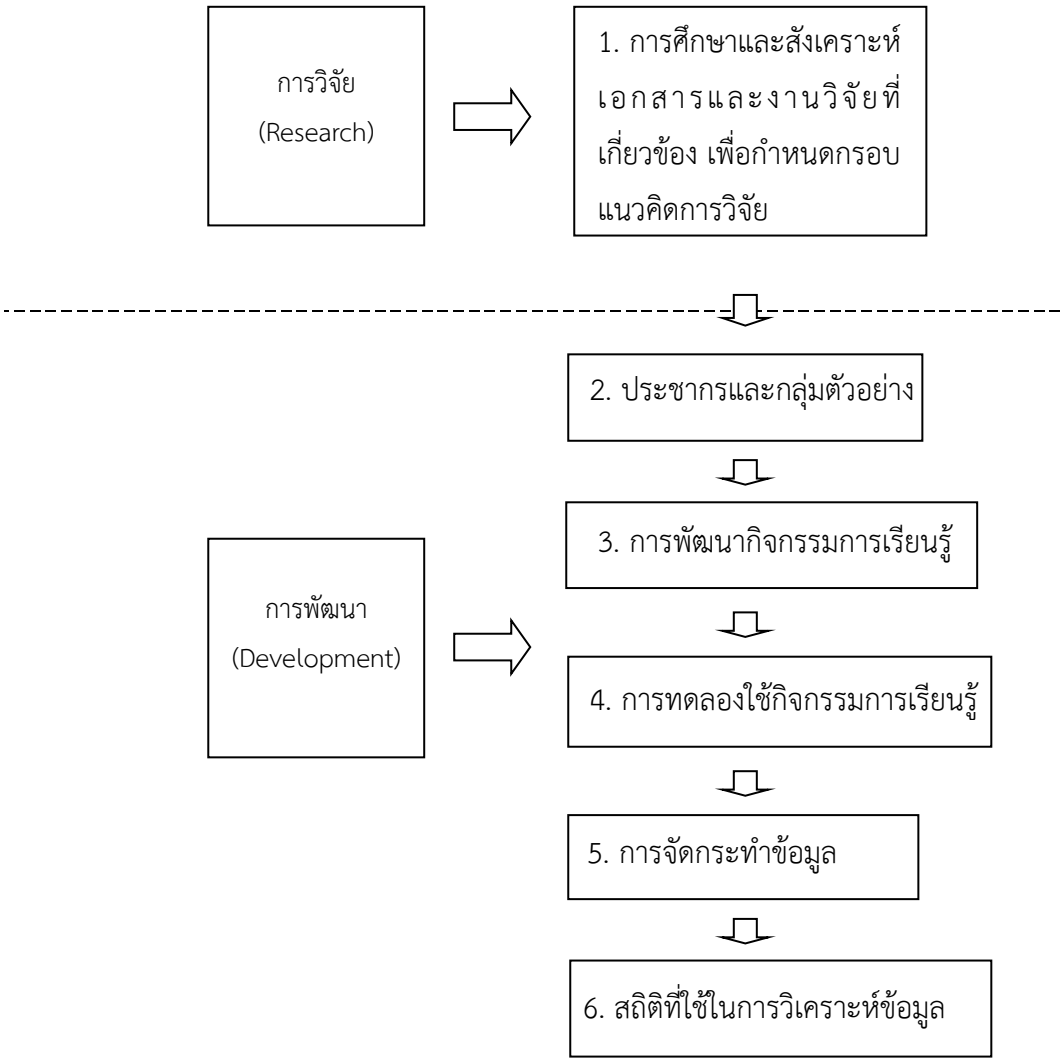
3.3 การพัฒนาชุดฝึกอบรม

3.4 การทดลองใช้ชุดฝึกอบรม

3.5 การจัดกระทำข้อมูล

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ซึ่งสามารถสรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 6 ขั้นตอน ดังภาพที่ 3.1 ดังนี้



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย 6 ขั้นตอน

3.1 การศึกษาและสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย

1.การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.1. ศึกษาทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบระบบการเรียนการสอน โดยศึกษาด้านความหมาย ขั้นตอน และกระบวนการ จากเอกสาร และบทความที่เกี่ยวข้อง

1.2 ศึกษาทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ จากเอกสาร บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3 ศึกษาทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดฝึกอบรม จากเอกสาร บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4 ศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ระบบการดูแลนักเรียน พฤติกรรมรังแกกันของนักเรียน การรังแกในโลกไซเบอร์ และแนวคิดอิสลามกับการรู้เท่าทัน

สื่อเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ โดยเก็บข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. การเตรียมตัวผู้วิจัย

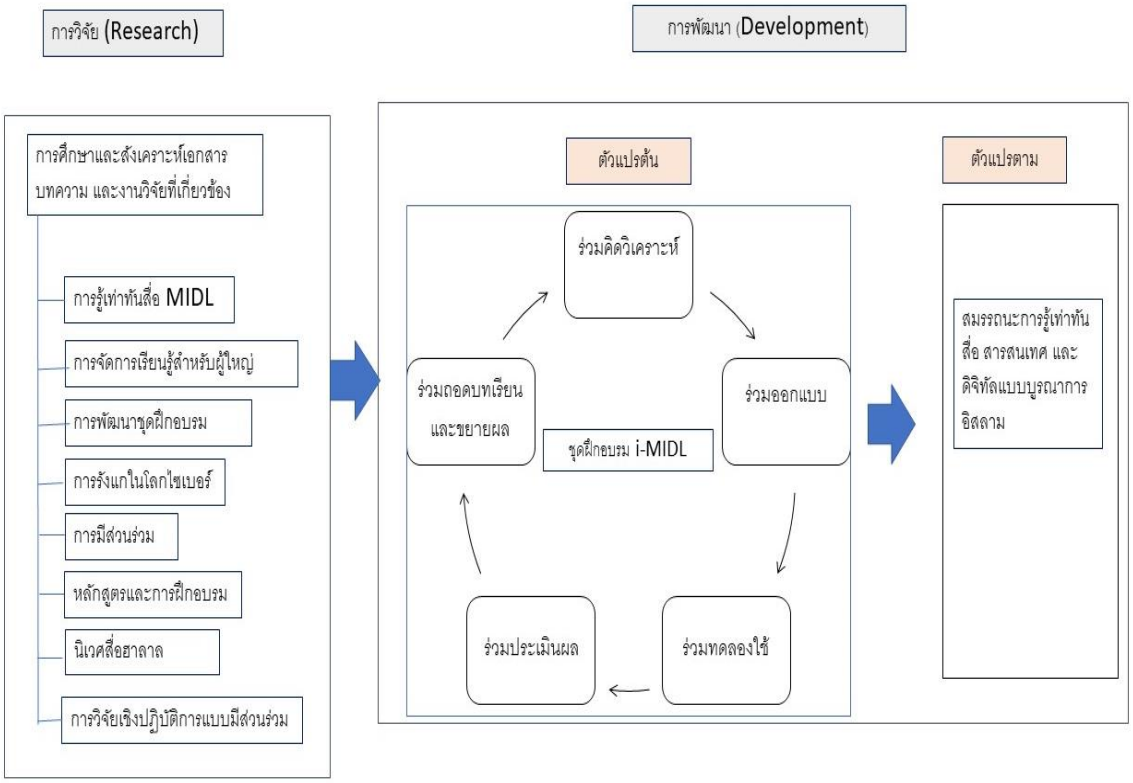
การศึกษาค้นคว้าความรู้จากเอกสาร บทความ และงานวิจัยต่างๆ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดฝึกอบรมฝึกอบรมและการใช้สื่อการสอน

3. การสังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยสังเคราะห์ด้านทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวด้านการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ ด้านการออกแบบระบบการเรียนการสอน ด้านทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดฝึกอบรม แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ แนวคิดเกี่ยวกับระบบการดูแลนักเรียน ของสภาพปัญหาการรู้เท่าทันสื่อที่เกิดขึ้นในโรงเรียน แล้วสร้างเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดของการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการในลักษณะการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยเป็นสองขั้นตอน คือ การวิจัย เป็นการศึกษาเอกสารและแนวคิดต่างๆที่เกี่ยวข้อง และขั้นตอนต่อไปเป็นการพัฒนาชุดฝึกอบรม (intervention) การนำไปใช้ และศึกษาผลของชุดฝึกอบรมดังกล่าวที่ส่งผลต่อสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อแบบบูรณาการอิสลามของครูที่เข้ารับการฝึกอบรม ดังภาพที่ 3.2



ภาพที่ 3.2 กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ ชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี

ตัวแปรตาม ได้แก่ สมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลาม

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ ครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษาซึ่งเป็นเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองของศูนย์ประสานงานการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย Thai Civic Education ชายแดนใต้ จำนวน 40 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษาซึ่งเป็นเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองของศูนย์ประสานงานการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย Thai Civic Education จากสถาบันการศึกษาของรัฐบาลในจังหวัดปัตตานี 4 แห่ง จำนวน 20 คน ซึ่งเป็นการคัดเลือกแบบเจาะจง เงื่อนไขที่ผู้วิจัยได้กำหนด คือ ต้องเข้ารับการฝึกอบรมจนจบระยะเวลาของหลักสูตรฝึกอบรม

3.3 การพัฒนาชุดฝึกอบรม

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานีมีส่วนประกอบดังนี้

ส่วนที่ 1 หลักสูตรฝึกอบรม

ส่วนที่ 2 แผนการฝึกอบรม

ส่วนที่ 3 สื่อประกอบการฝึกอบรม

ส่วนที่ 4 เครื่องมือวัดและประเมินผลการฝึกอบรม

ส่วนที่ 1 หลักสูตรฝึกอบรม ของชุดฝึกอบรมเพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อเพื่อป้องกันการการรังแกในโลกไซเบอร์แบบบูรณาการอิสลามสำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้สำหรับ การพัฒนาชุดฝึกอบรมด้วยรูปแบบที่เสริมสร้างการมีส่วนร่วมของครูผู้สอน โดยดัดแปลงแนวคิดเกี่ยวกับระบบการ

ดูแลนักเรียน ของสภาพปัญหาการรู้เท่าทันสื่อที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ศึกษาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ระบบการดูแลนักเรียน พฤติกรรมรังแกกันของนักเรียน และแนวคิดอิสลามกับการรู้เท่าทันสื่อเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ โดยเก็บข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้วสังเคราะห์เพื่อสร้างเป็นกรอบแนวคิดการดำเนินการวิจัย เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร

2. ร่างโครงร่างหลักสูตรชุดฝึกอบรมการเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

2.1 หลักการและเหตุผล

2.2 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

2.3 เนื้อหาสาระของหลักสูตร

2.4 ตารางการฝึกอบรม

2.5 รูปแบบการฝึกอบรม

2.6 สื่อประกอบการฝึกอบรม

2.7 การวัดและประเมินผลการฝึกอบรม

3. การตรวจสอบคุณภาพของโครงร่างชุดฝึกอบรมเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อป้องกันการการรังแกในโลกไซเบอร์แบบบูรณาการอิสลามสำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี

3.1 นำโครงร่างชุดฝึกอบรมที่สร้างขึ้นไปขอคำแนะนำจากประธานและกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบและนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข

3.2 นำโครงร่างหลักสูตร ที่สร้างขึ้นพร้อมแบบประเมินความเหมาะสมไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและภาษาที่ใช้

4. การประเมินความเหมาะสมของชุดฝึกอบรม มีรายละเอียด ดังนี้

แบบประเมินความเหมาะสมของชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี โดยจัดทำเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) และในแต่ละระดับคะแนนมีความหมาย ดังนี้

คะแนน	5	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
คะแนน	4	หมายถึง	เหมาะสมมาก
คะแนน	3	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
คะแนน	2	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
คะแนน	1	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

การวิเคราะห์ข้อมูลจากเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมาย แบ่งเป็นช่วงได้ 5 ระดับ โดยวิธีการคำนวณดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545: 84)

$$\text{เกณฑ์การแบ่งระดับ} = \frac{\text{(คะแนนสูงสุด – คะแนนต่ำสุด)}}{\text{จำนวนขั้นที่แบ่ง}}$$

$$= \frac{5 - 1}{5} = 0.8$$

จากเกณฑ์ดังกล่าว สามารถแบ่งและแปลความหมายได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	4.21 – 5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.41 – 4.20	หมายถึง	เหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.61 – 3.40	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.81 – 2.60	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 – 1.80	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

ในการกำหนดค่าเฉลี่ยของความเหมาะสม คือ ถ้าค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามมีค่าตั้งแต่ 3.41 ขึ้นไป ถือว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้ แต่ถ้ามีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า 3.41 ผู้วิจัยต้องปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลจะใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย

5. ปรับแก้ไขโครงร่างชุดฝึกอบรมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์

ส่วนที่ 2 เครื่องมือวัดและประเมินผลการฝึกอบรม ชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี ประกอบด้วยเครื่องมือ ดังนี้

1. แบบประเมินความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม โดยผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลการฝึกอบรม ดังนี้

1.1 ความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1.1.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัประเมินความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม เพื่อเป็นแนวทางกำหนดรายละเอียดของแบบประเมินความพึงพอใจ

1.1.2 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจหลังการฝึกอบรม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

คะแนน	5	หมายถึง	พอใจมากที่สุด
คะแนน	4	หมายถึง	พอใจมาก
คะแนน	3	หมายถึง	พอใจปานกลาง
คะแนน	2	หมายถึง	พอใจน้อย
คะแนน	1	หมายถึง	พอใจน้อยที่สุด

1.1.3 นำแบบแบบประเมินความพึงพอใจที่สร้างขึ้นพร้อมแบบประเมินความสอดคล้องไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและภาษาที่ใช้ โดยการให้แสดงความเห็นได้แก่สอดคล้อง ไม่แน่ใจ ไม่สอดคล้อง จากนั้นนำคำตอบผู้เชี่ยวชาญมาแปลงเป็นค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective: IOC) ดังนี้

มีความเห็น	สอดคล้อง	กำหนดคะแนนเป็น	+1
มีความเห็น	ไม่แน่ใจ	กำหนดคะแนนเป็น	0
มีความเห็น	ไม่สอดคล้อง	กำหนดคะแนนเป็น	-1

จากนั้นจึงนำคะแนนที่ได้มาแทนค่าในสูตรและประเมินหาดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจทั้งนี้ ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้ต้องเท่ากับหรือมากกว่า 0.5 ขึ้นไป จึงถือว่าแบบวัดดังกล่าวนั้นมีความสอดคล้องกัน และสามารถนำไปใช้ได้

1.1.4 ปรับแก้ไขแบบประเมิน ฯ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์

3.4 การทดลองใช้ชุดฝึกอบรม

ผู้วิจัยได้จัดทำการทดลองใช้ชุดการฝึกอบรมโดยพิจารคัดเลือกผู้เข้ารับการฝึกอบรม คือ ครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษาซึ่งเป็นเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองของศูนย์ประสานงานการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย Thai Civic Education จำนวน 20 คน จากสถาบันการศึกษาของ

รัฐบาลในจังหวัดปัตตานี จำนวน 4 แห่ง ซึ่งเป็นการคัดเลือกแบบเจาะจง โดยมีเงื่อนไขที่ผู้วิจัยได้กำหนด คือ ต้องเข้าฝึกอบรมจนจบระยะเวลาของหลักสูตรฝึกอบรม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. รูปแบบการทดลอง

การทดลองใช้แบบกลุ่มเดี่ยว มีการวัดก่อนและหลังการทดลอง (One Group Pretest Posttest Design)

2. กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง

ครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษาซึ่งเป็นเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองของศูนย์ประสานงานการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย Thai Civic Education จากสถาบันการศึกษาของรัฐบาลในจังหวัดปัตตานี 4 แห่ง จำนวน 20 คน ในภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2563

3. ระยะเวลาในการทดลอง

ในการดำเนินการทดลองได้จัดฝึกอบรมระหว่างเดือนตุลาคม – ธันวาคม พ.ศ. 2563 เป็นเวลา 3 เดือน โดยการฝึกอบรม 4 ครั้ง รวมเป็นระยะเวลา 20 ชั่วโมง

4. วิทยากร

วิทยากรในการฝึกอบรม ได้แก่ ผู้วิจัย

5. สถานที่ในการทดลอง

โรงเรียนของรัฐในจังหวัดปัตตานีของกลุ่มตัวอย่าง และสถานที่ของเอกชน

6. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นชุดฝึกอบรมการเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี ซึ่งประกอบด้วย แผนการฝึกอบรม สื่อประกอบการฝึกอบรม และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้ารับการฝึกอบรม

3.5 การจัดกระทำข้อมูล

3.5.1 การประเมินความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ คือ

1) การประเมินความเหมาะสมของหลักสูตรฝึกอบรม แผนการฝึกอบรม และสื่อประกอบการฝึกอบรม โดยใช้ค่าเฉลี่ยความเหมาะสม

2) การประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือวัดและประเมินผลการฝึกอบรม ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมโดยการใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

3.5.2 ประเมินระดับความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม โดยการนำคะแนนที่ได้รับจากการตอบแบบประเมินความพึงพอใจ มาแปลความหมายตามเกณฑ์ค่าเฉลี่ยที่กำหนดไว้

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าสถิติที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

3.6.1 สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1) ค่าร้อยละ

2) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)

3) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3.6.2 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC)

สูตร IOC = $\frac{\sum R}{N}$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

$\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

บทที่ 4
ผลการวิจัย

4.1 ผลการวิจัยการพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี ผู้วิจัยได้ดำเนินการในลักษณะการวิจัยและพัฒนา สามารถสรุปเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผลการศึกษาและสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อวางกรอบแนวคิดของหลักสูตรชุดฝึกอบรม

ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี

ขั้นตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดฝึกอบรม

1) หลักสูตรชุดฝึกอบรม ประกอบด้วย

(1) หลักการและวัตถุประสงค์

(2) เนื้อหาสาระของหลักสูตรอบรม

(3) ตารางการฝึกอบรม

2) แผนการฝึกอบรม

3) สื่อประกอบการฝึกอบรมการสร้างสื่อการสอน

4) เครื่องมือวัดและประเมินผลการฝึกอบรม

ขั้นตอนที่ 3 ผลการประเมินชุดฝึกอบรม

1) ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของชุดฝึกอบรม

2) ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการฝึกอบรม

3) ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของสื่อประกอบการฝึกอบรม

4) ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความสอดคล้องของเครื่องมือวัดและประเมินผลการฝึกอบรม

ขั้นตอนที่ 4 ผลการทดลองใช้ชุดฝึกอบรม

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผลความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม

การวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี สามารถอธิบายรายละเอียดผลการวิจัย 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

4.1.1 ขั้นตอนที่ 1 ผลการศึกษาและสังเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อวางกรอบแนวคิดของหลักสูตรชุดฝึกอบรม

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเทคนิคการทำหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ ADDIE ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาหลักสูตรที่ช่วยให้มองปัญหาและวิธีการใหม่ ๆ ในการแก้ไขปัญหา โดยเฉพาะการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา มีการคิดอย่างเป็นระบบและเป็นลำดับขั้นตอน สามารถสร้างเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะจะเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการวิเคราะห์ การออกแบบ การพัฒนา การดำเนินงานการวัดและประเมินผล ทำให้ประหยัดเวลามากยิ่งขึ้น (Aldoobie, 2015)

ประกอบกับผู้เข้ารับการฝึกอบรมเป็นครูผู้สอนในระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยจึงได้นำหลักการตามทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ ของโนลส์ (Knowles, 1978) ซึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้ใหญ่ต้องมีวิธีการให้ผู้ใหญ่มีความรู้สึกที่อยากจะเรียนรู้ เล็งเห็นถึงความสำคัญและตระหนักความจำเป็นหรือประโยชน์จากกการเรียน ซึ่งจะส่งผลต่อตนเองในด้านการประกอบอาชีพหรือส่งเสริมสถานะของตนเอง โดยหลักการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ตามแนวทางของ Knowles (1980) นั้น มีแนวทางการดำเนินการที่ต้องให้ความสำคัญอยู่ 5 ด้าน คือ

1. ด้านความต้องการและความสนใจ จากทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่จะพบว่าการเรียนของผู้ใหญ่จะเกิดขึ้นได้ดีหากได้รับการชักจูงที่ตรงกับความต้องการและความสนใจของตนเอง ดังนั้น ข้อสำคัญประการแรกในการเริ่มต้นกระบวนการพัฒนาสำหรับผู้ใหญ่คือ การให้แรงเสริมและสร้างแรงจูงใจเพื่อให้มีขวัญและกำลังใจในการเปลี่ยนแปลงตนเอง

2. ด้านประสบการณ์ชีวิตของผู้ใหญ่ การเรียนของผู้ใหญ่จะได้ผลดี ถ้าถือเอาตัวผู้ใหญ่เป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอน ดังนั้นหลักการสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ต้องยึดตามประสบการณ์ในชีวิต

3. ด้านการวิเคราะห์ประสบการณ์และเหตุการณ์ที่ผ่านมาของผู้ใหญ่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่มีประโยชน์มากที่สุด ดังนั้นการวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกันจะสามารถนำมาใช้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประโยชน์ต่อไป

4. ด้านความต้องการเป็นผู้นำตนเอง ความรู้สึกของผู้ใหญ่ คือ ต้องการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง เพราะฉะนั้น ครูจะเป็นผู้สืบหาหรือค้นคว้าหาคำตอบร่วมกัน ผู้สอนจะต้องเสริมแรงตลอดเวลา สนับสนุนให้ได้แสดงออก

5. ด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล อายุที่เพิ่มมากขึ้น ความแตกต่างในด้านต่าง ๆ ก็มากขึ้นตาม อาทิเช่น ด้านร่างกาย อารมณ์ ความคิด ฉะนั้นความสามารถในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ในแต่ละคน ย่อมเป็นไปตามระดับวัยหรืออายุของผู้ใหญ่แต่ละคน ดังนั้นควรเปิดโอกาสให้ผู้ใหญ่ได้กลั่นกรองถึงความรู้ ความเข้าใจ ประสบการณ์ที่ได้รับ เพื่อเป็นการสะท้อนถึงปัจจัยในการแก้ไขพัฒนาต่อไป

สำหรับด้านของแนวคิด หลักการและกระบวนการพัฒนาชุดฝึกอบรม มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดความจำเป็น จะต้องค้นหาปัญหาในปัจจุบันที่เกิดขึ้นจริงในหน่วยงาน

2. การกำหนดความจำเป็นของผู้เข้ารับการฝึกอบรม การปฏิบัติงานในตำแหน่งหน้าที่ที่ได้รับผิดชอบหลังจากได้รับการอบรมว่าสามารถปฏิบัติงานได้มากน้อยเพียงใด และสามารถนำไปแก้ไขปัญหาในองค์กรได้หรือไม่

3. การสร้างหลักสูตร เป็นการกำหนดเนื้อหาสาระที่มุ่งเน้นให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้มีความรู้ เกิดทักษะ และเจตคติที่ถูกต้องเหมาะสม จนสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการปฏิบัติงานของตนเองได้

4. การสอนจำเป็นต้องกำหนดกลยุทธ์ เพราะเป็นเทคนิคต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในโปรแกรมการฝึกอบรม ซึ่งจะต้องกำหนดได้อย่างเหมาะสม สามารถกระตุ้นและชี้นำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้รับความรู้ทักษะตามที่กำหนดไว้ และมีความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม

5. การฝึกอบรม เป็นขั้นตอนว่าด้วยการจัดเตรียมสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องใช้ การดูแลให้กิจกรรมดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยตามแผนงานที่ได้ตั้งขึ้น

6. ในทุกขั้นตอนของกระบวนการฝึกอบรมจะต้องประเมินผลและผลสะท้อนกลับ เนื่องจากการดำเนินการวิจัยมุ่งพัฒนาการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้ใหญ่ภายในระยะสั้น ผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบเทคนิคการคิดเชิงออกแบบบูรณาการเข้าด้วยกันกับหลักการตามทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ ของโนลส์ (Knowles, 1978) นำมาประมวล สังเคราะห์ เป็นกรอบแนวคิดการวิจัย และพัฒนาเป็นชุดการฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี โดยมีรายละเอียดแต่ละกระบวนการ ดังนี้

1. Analyze **(**เข้าใจปัญหา**)** เป็นกระบวนการการทำความเข้าใจกับปัญหาและผู้ใช้กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน ด้วยการตั้งคำถามสร้างสมมติฐาน กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ปัญหาเพื่อเข้าใจในปัญหาอย่างลึกซึ้งเพื่อแก้ปัญหาที่ตรงประเด็นและได้ผลลัพธ์ที่เหมาะสม

2. Design and Develop (การออกแบบและพัฒนา) เป็นกระบวนการนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

3. Implement (การทดลองใช้) การนำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้พัฒนามาทดลองใช้

4. Evaluate (การประเมินผล) เป็นขั้นตอนของการประเมินผลโดยใช้การถอดบทเรียนเพื่อการปรับปรุงและขยายผลต่อไป

ส่วนแนวคิดในการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อของครูผู้สอนนั้น ผู้วิจัยได้ใช้ตัวชี้วัด การเท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย ระดับช่วงวัยทำงานของ วิโรจน์ สุทธิสีมา พิมลพรรณ ไชยนันท์ และศศิธร ยุวโกศล (2562) ซึ่งแบ่งเป็นสมรรถนะ 4 ได้แก่

ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย

ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล

ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ และ

ด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง

โดยสมรรถนะนี้มุ่งสำหรับวัยทำงาน 26-60 ปี เป็นช่วงวัยที่มีประชากรกลุ่มใหญ่ มีประสบการณ์การใช้สื่อ และหลากหลายกว่าช่วงวัยอื่น ๆ ตลอดจนเป็นกลุ่มผู้สร้างสื่อกลุ่มหลักของสังคม ซึ่งสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยในครั้งนี้

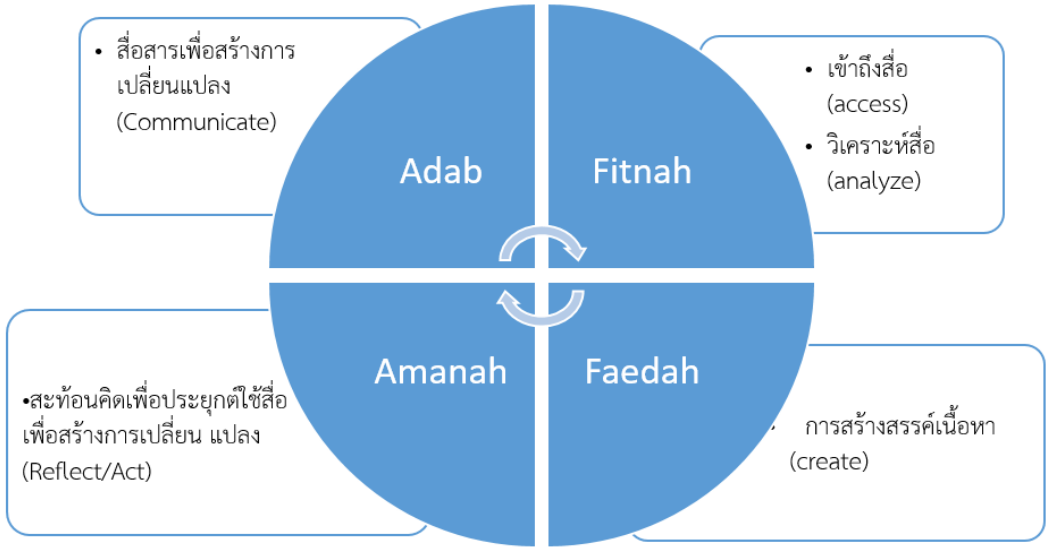
ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิดและรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการการรังแกในโลกไซเบอร์ โดยนำหลักคิดของนิเวศสื่อฮาลาล (จากตารางที่ 1) มาสังเคราะห์จนได้เป็นหลักการ 4 ประการ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. Fitnah (ความเสียหาย) เป็นการเรียนรู้เพื่อจำแนกสิ่งประกอบสร้างในสื่อต่าง ๆ รวม ทั้งสามารถประเมินคุณภาพความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของสื่อได้ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญของกระบวนการพัฒนาการเข้าถึงสื่อ (Access) เพื่อให้มีทักษะในการวิเคราะห์สื่อ (Analyze)

2. Faedah (ประโยชน์) เป็นกระบวน การพัฒนารูปแบบของสื่อสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับจริยธรรมอิสลาม เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจแนวคิดเรื่องการเท่าทันสื่อ เป็นทักษะในการสร้างสรรค์เนื้อหา (Create)

3. Amanah (ความรับผิดชอบ) เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมคิดโครงงานเพื่อดำเนินการในโรงเรียน ซึ่งเป็นทักษะในการสะท้อนคิด เพื่อประยุกต์ใช้สื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง (Reflect/Act)

4. Adab (มารยาท) เป็นการนำเสนอแนวทางการการปฏิบัติตนของนักเรียนกับการใช้สื่อออนไลน์ตามแนวทางและหลักการอิสลามเป็นการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง (Communicate)



ภาพที่ 4.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้การเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลาม (i-MIDL) เพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี

4.1.2 ขั้นตอนที่ 2 ผลการพัฒนาชุดฝึกอบรม

การวิจัยครั้งนี้ได้ดัดแปลงแนวทางการพัฒนาชุดฝึกอบรมครูโดยใช้เทคนิค ADDIE (Aldoobie, 2015) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. หลักการและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร หลักการเพื่อพัฒนาวิธีการป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์แบบบูรณาการอิสลามเพื่อให้ครูผู้สอนนำสื่อการสอนไปใช้พัฒนาการจัดการเรียน

2. เนื้อหาสาระของหลักสูตรอบรม แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลและแนวคิดและหลักการเกี่ยวกับการป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ตามแนวทางอิสลาม

3. ตารางการฝึกอบรม กำหนดไว้ 4 ครั้งๆ ละ 5 ชั่วโมง ใช้ระยะเวลารวม 20 ชั่วโมง

4. แผนการฝึกอบรม แผนการฝึกอบรมแบ่งออกเป็น 4 แผน ได้แก่

แผนการฝึกอบรมที่ 1 การรู้เท่าทันสื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์

แผนการฝึกอบรมที่ 2 ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Quotient)

แผนการฝึกอบรมที่ 3 อิสลามกับโลกไซเบอร์

แผนการฝึกอบรมที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

5. สื่อประกอบการฝึกอบรมการสร้างสื่อการสอน ประกอบด้วย ใบความรู้ Power Point และใบงาน

6. เครื่องมือวัดและประเมินผลการฝึกอบรม ประกอบด้วย แบบประเมินความ พึงพอใจต่อการฝึกอบรม เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ

4.1.3 ขั้นตอนที่ 3 ผลการประเมินชุดฝึกอบรม

ผู้วิจัยได้นำโครงร่างหลักสูตรชุดฝึกอบรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนเพื่อประเมินความเหมาะสม (Index of Item-Objective Congruence : IOC) ของโครงร่างด้านการพัฒนาหลักสูตรชุดฝึกอบรม และด้านการวัดและประเมินผลหลักสูตร โดยใช้สูตรการหาค่าเฉลี่ยแบบธรรมดา (Tuntavanitch & Jindasri, 2018) ดังมีรายละเอียดผลการประเมินดังนี้

1. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของชุดฝึกอบรม ผลการวิเคราะห์ ดังแสดงในตารางที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของโครงร่างหลักสูตรชุดฝึกอบรม

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็น (n = 3)		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. หลักการและเหตุผลของหลักสูตร	4.33	.58	มาก
2. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร	4.33	.58	มาก
3. โครงสร้างหลักสูตร	4.33	.58	มาก
4. เนื้อหาในโครงสร้างหลักสูตรมีการเรียงลำดับจากง่ายไปหายาก	4.66	.58	มาก
5. เนื้อหาในโครงสร้างหลักสูตรมีความยาก	4.66	.58	มาก
6. เนื้อหาในโครงสร้างหลักสูตรมีประโยชน์และเกิดประสิทธิผล	4.66	.58	มาก
7. ตารางการฝึกอบรม	4.66	.58	มาก
8. รูปแบบการฝึกอบรม	4.33	.58	มาก
9. การประเมินผลการฝึกอบรม	4.33	.58	มาก
เฉลี่ย	4.48	.58	**มาก**

จากตารางที่ 4.1 พบว่าผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินระดับความเหมาะสมของโครงร่างหลักสูตรว่ามีองค์ประกอบโดยรวมของหลักสูตรฝึกอบรมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.48, S.D. = .58) ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 3.41 ขึ้นไป แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้

2. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการฝึกอบรม ผลการวิเคราะห์ ดังแสดงในตารางที่ 4.2 ดังนี้

ตารางที่ 4.2 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการฝึกอบรม

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็น (n = 3)		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. แผนการฝึกอบรมที่ 1	4.33	.58	มาก
2. แผนการฝึกอบรมที่ 2	4.33	.58	มาก
3. แผนการฝึกอบรมที่ 3	4.33	.58	มาก
4. แผนการฝึกอบรมที่ 4	4.66	.52	มาก
เฉลี่ย	4.41	.56	มาก

จากตารางที่ 4.2 พบว่าผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินระดับความเหมาะสมของแผนการฝึกอบรมว่ามีองค์ประกอบโดยรวมของแผนการฝึกอบรม มีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.41, S.D.= .56) ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ 3.41 ขึ้นไป แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าแผนการฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้

3. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของสื่อประกอบการฝึกอบรม ผลการวิเคราะห์ ดังแสดงในตารางที่ 4.3 ดังนี้

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของสื่อประกอบการฝึกอบรม

ประเด็นการประเมิน	ความคิดเห็น (n = 3)		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
สื่อประกอบการฝึกอบรม	4.66	.58	มาก
เฉลี่ย	**4.66**	**.58**	**มาก**

จากตารางที่ 4.3 พบว่าผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินระดับความเหมาะสมของสื่อประกอบการฝึกอบรมว่ามีสื่อประกอบการฝึกอบรม มีความเหมาะสมในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.66, S.D.= .58) ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 3.41 ขึ้นไป แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าสื่อประกอบการฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้ได้

4. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความสอดคล้องของเครื่องมือวัดและประเมินผลการฝึกอบรม ซึ่งประกอบด้วย แบบประเมินความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม มีผลการวิเคราะห์ ดังแสดงในตารางที่ 4.4 ดังนี้

ตารางที่ 4.4 ค่าดัชนีระดับความสอดคล้องของแบบประเมินความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม

หัวข้อประเมิน	R1	R2	R3	$\sum R$	R = 3 IOC
1. การฝึกอบรมสอดคล้องกับสภาพลักษณะการปฏิบัติงานจริง	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
2. เนื้อหาการฝึกอบรมสอดคล้องกับความต้องการ	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
3. การจัดลำดับหัวข้อและเนื้อหามีความเหมาะสม	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
4. เนื้อหาการฝึกอบรมสนับสนุนให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรม เกิดสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ	1.00	0.00	1.00	1.00	0.66
5. การอบรมด้วยชุดฝึกอบรม j-MIDL ทำให้เกิดความน่าสนใจเพิ่มขึ้น	1.00	1.00	-1.00	3.00	0.33
6. ใบความรู้อ่านทำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
7. ใบความรู้มีจำนวนเหมาะสม	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
8. Power Point มีเนื้อหาคลอบคลุมทุกหัวข้อที่เกี่ยวข้องและน่าสนใจ	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
9. ใบงานมีความละเอียดชัดเจน	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
10. ใบงานมีจำนวนเหมาะสม	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
11. วิทยากรอธิบายและให้ความรู้ได้ชัดเจน	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
12. เวลาที่ใช้มีความเหมาะสม	1.00	1.00	1.00	3.00	1.00
เฉลี่ย					**0.92**

จากตารางที่ 4.4 ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คือ แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม มีประเด็นแต่ละข้อสอดคล้องที่ ($\bar{x}$ = 0.92) ตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรฝึกอบรม ซึ่งค่าดัชนีความสอดคล้องที่ได้ต้องเท่ากับหรือมากกว่า 0.5 ขึ้นไป แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าแบบสอบถามความพึงพอใจ มีความสอดคล้อง สามารถนำไปใช้ได้

4.1.4 ขั้นตอนที่ 4 ผลการทดลองใช้ชุดฝึกอบรม

การทดลองใช้ชุดฝึกอบรม ผู้วิจัยได้นำชุดฝึกอบรมที่ได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำเรียบร้อยแล้วพร้อมนำไปใช้ และดำเนินการคัดเลือกผู้ที่จะเข้ารับการฝึกอบรม ซึ่งเป็นการคัดเลือกแบบเจาะจง และมีเงื่อนไขที่ผู้วิจัยได้กำหนด คือ ต้องอบรมจนจบระยะเวลาที่หลักสูตรฝึกอบรมกำหนด เป็นครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษาซึ่งเป็นเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองของศูนย์ประสานงานการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย Thai Civic Education จากโรงเรียนของรัฐในจังหวัดปัตตานี จำนวนสิ้น 20 คน พร้อมทั้งเตรียมเอกสารและสถานที่สำหรับการฝึกอบรม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ผลการใช้ชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี

ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยจัดการฝึกอบรม ระหว่างเดือน ตุลาคม – ธันวาคม พ.ศ. 2563 เป็นเวลา 3 เดือน โดยการฝึกอบรม 4 ครั้ง รวมเป็นระยะเวลา 20 ชั่วโมง ผลการใช้ชุดฝึกอบรมในการจัดการฝึกอบรม ดังแสดงในตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 รายละเอียดกิจกรรม และช่วงระยะเวลาดำเนินการ

กิจกรรม	รายละเอียด	ช่วงระยะเวลาดำเนินการ	จำนวนชั่วโมง
ขั้นตอนที่ 1 A : Analysis (การวิเคราะห์)มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ครูผู้สอนได้ร่วมกันวิเคราะห์ปัญหาการใช้สื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์	จัดกิจกรรม Workshop กับโรงเรียนจำนวน 4 แห่ง จากกลุ่มเป้าหมายครูผู้สอนที่ได้รับการคัดเลือกจำนวน 20 คน	ต.ค. 2563	5
ขั้นตอนที่ 2 & 3D&D: Design & Development (การออกแบบและพัฒนา) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ครูผู้สอนได้ร่วมกันออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสำหรับนักเรียน	ในขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาได้กำหนดให้มีการจัด Workshop กับครูผู้สอน เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้และสร้างสื่อการเรียนรู้	ต.ค. 2563	5
ขั้นตอนที่ 4 I : Implement (การดำเนินโครงงาน) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ครูผู้สอนได้นำสื่อการสอนที่ร่วมกันออกแบบและพัฒนานำไปสู่การใช้จริง	ในขั้นตอนการดำเนินโครงงาน ได้กำหนดให้มีการนำสื่อการสอนที่ได้พัฒนาและปรับปรุงแล้วไปใช้ในโรงเรียน	ธ.ค. 2563	5

กิจกรรม	รายละเอียด	ช่วงระยะเวลาดำเนินการ	จำนวนชั่วโมง
ขั้นตอนที่ 5 E: Evaluation (การประเมิน) มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ครูผู้สอนได้ทำการถอดบทเรียนเกี่ยวกับการดำเนินโครงการ โดยพิจารณาจากบริบท บทเรียนที่ได้ และข้อเสนอเชิงนโยบาย	ในขั้นตอนการประเมินผลการดำเนินงานโครงงานได้กำหนดให้มีการจัด Workshop ถอดบทเรียนร่วมกัน	ธ.ค. 2563	5

ผลการใช้ชุดฝึกอบรมในการจัดการฝึกอบรมพบว่า ชุดฝึกอบรมสามารถเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ให้แก่ครูผู้สอนได้ทั้ง 4 ด้าน โดยประเมินจากผลลัพธ์ในแต่ละกระบวนการตั้งแต่กระบวนการการรู้ปัญหา การนำเสนอแนวทางเพื่อแก้ปัญหาการออกแบบกิจกรรมและวิธีการเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ การทดลองนำไปใช้ และการถอดบทเรียน รายละเอียดแสดงในตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 กิจกรรมและผลลัพธ์ตามการดำเนินงาน

ลำดับกิจกรรม	กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิค ADDIE	สมรรถนะการเท่าทันสื่อของครูผู้สอน	ผลลัพธ์ (Output)
1	การดำเนินการพัฒนา ขั้นตอนที่ 1 Analysis (การวิเคราะห์)	**สมรรถนะที่ 1** *(Access)* การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย **สมรรถนะที่ 2** *(Analyze)* วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล	1.รู้ปัญหาและความต้องการของนักเรียนเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อของผู้เรียน 2.ได้แนวทางการแก้ปัญหา
2	ขั้นตอนที่ 2 และ 3 Design& Development (การออกแบบและพัฒนา)	**สมรรถนะที่ 3** *(Create)* สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ	ได้ออกแบบแนวคิดและวิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์
3	ขั้นตอนที่ 4 I : Implement (การดำเนินโครงงาน)	**สมรรถนะที่ 4** *(Reflect/Act) และ (Communicate)* ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง	ได้รูปแบบกิจกรรมและวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์แบบบูรณาการอิสลามในโรงเรียน
4	ขั้นตอนที่ 5 E: Evaluation (การประเมิน)		ได้ข้อสะท้อนและข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงสื่อและแนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้

จากตารางที่ 4.5 และ 4.6 การใช้ชุดฝึกอบรม ใช้เวลาฝึกอบรมทั้งหมด 4 ครั้ง โดยได้อธิบายรายละเอียดไว้ดังนี้

ครั้งที่ 1 วันศุกร์ที่ 23 ตุลาคม พ.ศ.2563 โดยมีรายละเอียดการจัดฝึกอบรมดังนี้ใช้แผนการฝึกอบรมที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจปัญหา (Analyze) เป็นการทำความเข้าใจกับปัญหาที่แท้จริงในการสร้างสมมติฐานกระตุ้นให้เกิดการใช้ความคิดที่นำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ที่ดีได้ตลอดจนวิเคราะห์ปัญหาให้ถ้วนถี่ เพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนให้ได้ การเข้าใจในปัญหาอย่างลึกซึ้งถูกต้องนั้นจะนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ตรงประเด็นและได้ผลลัพธ์ที่เหมาะสม จัดการฝึกอบรมใช้เวลา 5 ชั่วโมง ผลที่ได้จากการฝึกอบรม คือ ผู้เข้าอบรมสามารถสะท้อนสภาพปัญหาที่แท้จริง ได้นำเสนอปัญหาและความต้องการของนักเรียนเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์และได้แนวทางการแก้ปัญหาโดยกระบวนการนี้เป็นการพัฒนาสมรรถนะการเท่าทันสื่อที่ 1 คือ การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย และสมรรถนะที่ 2 คือ วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล โดยสามารถสรุปในตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ลำดับ	รายละเอียดปัญหา	แนวทางแก้ไข
1	การโชว์*เอวรัต*ของนักเรียนหญิง	สร้างความตระหนัก
2	การด่าทอ	สร้างความตระหนัก
3	การใช้สื่อออนไลน์ในทางที่ไม่มีประโยชน์ (เสียเวลา)	ให้ความรู้
4	การเสียดสีผู้อื่น	สร้างความตระหนัก
5	การโพสต์ข้อความที่หมิ่นเหม่ในเรื่องของศาสนา (อากีดะห์)	ให้ความรู้
6	การจีบกันในสื่อออนไลน์	สร้างความตระหนัก
7	สื่อลามกอนาจาร	สร้างความตระหนัก
8	การล่อลวง	สร้างความตระหนัก
9	การทำให้อับอาย/ประจานผู้อื่น	สร้างความตระหนัก

จากตารางที่ 4.7 เป็นการนำเสนอปัญหาที่พบในโรงเรียนของครูผู้สอน โดยพบว่าปัญหาการรังแกในโลกไซเบอร์ของนักเรียนนั้น สามารถจัดกลุ่มได้ 9 เรื่อง โดยเป็นปัญหาที่เกิดจากการนำเสนอตัวตนที่ไม่สอดคล้องกับหลักการศาสนา ปัญหาการด่าทอหรือใช้คำไม่สุภาพปัญหาเรื่องความเข้าใจในหลักการของศาสนา รวมถึงปัญหาการรังแกเพื่อสร้างความอับอาย โดยแนวทางแก้ไขจะเป็นการให้ความรู้ (2 ปัญหา) และการสร้างความตระหนัก (7 ปัญหา)

ครั้งที่ 2 วันเสาร์ที่ 24 ตุลาคม พ.ศ.2563 โดยมีรายละเอียดการจัดฝึกอบรมดังนี้ใช้แผนการฝึกอบรมที่ 2 เป็นขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา เน้นการระดมความคิด คือ กระบวนการที่ให้ผู้เข้าฝึกอบรมได้มีโอกาส ระดมความคิดเพื่อหาแนวทางในแก้ไขปัญหาอย่างมีทิศทาง จัดการฝึกอบรมโดยใช้เวลา 5 ชั่วโมง ผลที่ได้จากการฝึกอบรม ผู้เข้าอบรมสามารถระดมความคิดและสามารถเลือกแนวทางในการพัฒนาเกี่ยวกับสื่อการสอนกำหนดความสำคัญของปัญหา โดยใช้หลักการการดูแลนักเรียน กัน-แก้-ก่อ ดังตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8 การออกแบบและพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียน ด้วยเทคนิค “กัน-แก้-ก่อ”

การออกแบบและพัฒนา	**แนวทางการแก้ปัญหา**		
	กัน (ป้องกัน)	**แก้ (แก้ไข)**	**ก่อ (สร้างความตระหนัก)**
ประเภทของปัญหา	-ปัญหาที่ยังไม่เกิด	-ปัญหาที่แก้ได้ในระยะเวลาสั้น ๆ	-ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความรู้ความเชื่อ และค่านิยม
แนวทางการจัดการเรียนรู้	-การให้ความรู้	-การให้คำปรึกษา -เพื่อช่วยเพื่อน	-การสอดแทรกในรายวิชา -การจัดค่ายการเรียนรู้
ระยะเวลา	-ระยะสั้น	-ระยะสั้น	-ระยะยาว
การประเมิน	-การสังเกต	-การสอบถาม	-การสังเกต

อย่างไรก็ตามจากการร่วมอภิปรายเกี่ยวกับการเลือกแนวทางการจัดการเรียนรู้นั้นสืบเนื่องจากปัญหาความกังวลเรื่องโรคระบาดโควิด 19 ทำให้กลุ่มเป้าหมายเห็นร่วมกันที่จะใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตนเอง เพื่อหลีกเลี่ยงการพบปะในอันที่จะแพร่กระจายของโรคติดต่อ ดังนั้น จึงได้เสนอแนวทางการจัดทำแนวปฏิบัติเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนมุสลิม โดยเลือกประเด็นการสร้างความฉลาดทางดิจิทัล ดังภาพที่ 4.2 โดยออกแบบการบูรณาการกับหลักการอิสลาม (Islamic Digital Quatient : i-DQ) โดยแบ่งงานกันออกแบบประเด็นการเรียนรู้ทั้ง 8 ประเด็น ดังตาราง ที่ 4.9

ภาพที่ 4.2 ความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับพลเมือง

ที่มา : https://www.ops.go.th/main/index.php/knowledge-base/1355-goto-citizens21st.html

ตารางที่ 4.9 รายละเอียดหัวข้อกิจกรรมการเรียนเพื่อสร้างความฉลาดทางดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลาม (Islamic Digital Quotient : i-DQ) สำหรับนักเรียนเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์

หัวข้อการเรียนรู้	แนวคิดการบูรณการอิสลาม
1.ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว	Amanah
2.ทักษะในการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี	Faedah
3.ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์	Amanah
4.ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม	Adab
5.ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง	Adab
6.ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ	Adab
7.ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์	Fitnah
8.ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์	Fitnah

ตารางที่ 4.9 นำเสนอรายละะเอียดหัวข้อกิจกรรมเพื่อสร้างความฉลาดทางดิจิทัลแบบบูรณการอิสลาม (Islamic Digital Quotient : i-DQ) สำหรับนักเรียนเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ โดยครูผู้สอนนำเสนอหัวข้อ การเรียนรู้ 8 เรื่อง โดยเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ ประเด็นความเสียหายที่เกิดจากสื่อที่เป็นเท็จ (Fitnah) จำนวน 2 หัวข้อ ประเด็นเรื่องประโยชน์ที่ได้จากสื่อ (Faedah) จำนวน 1 หัวข้อ ประเด็นเรื่องความรับผิดชอบในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ (Amanah) จำนวน 2 หัวข้อ และประเด็นมารยาทในการใช้สื่อ (Adab) จำนวน 3 หัวข้อ

ครั้งที่ 3 วันเสาร์ที่ 5 ธันวาคม พ.ศ.2563 เป็นการออกแบบและผลิตสื่อการสอนที่ได้พัฒนาขึ้นโดยผู้เข้ารับการฝึกอบรม ใช้รูปแบบการอบรม (Prototype) สร้างต้นแบบ คือ กระบวนการที่ผู้เข้าอบรมร่วมกับผู้วิจัย ช่วยกันคิดออกแบบ ดัดแปลงและผลิตสื่อการสอนเรื่องความฉลาดทางดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลาม (Islamic Digital Quatient : i-DQ) ได้ลงมือปฏิบัติผลิตสื่อการสอนด้วยตนเอง ซึ่งเกิดจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการผลิตสื่อการสอนระหว่างผู้เข้ารับการฝึกอบรมกับผู้วิจัย ใช้เวลา 5 ชั่วโมง ผลที่ได้จากการฝึกอบรม คือ ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีการแลกเปลี่ยนความคิด สามารถสืบค้นข้อมูล สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ ซึ่งเป็นสมรรถนะลำดับที่ 3 การสร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ

ครั้งที่ 4 วันพฤหัสบดีที่ 10 ธันวาคม พ.ศ.2563 การประเมินผล (Evaluate) โดยกระบวนการนี้กลุ่มเป้าหมายได้นำคู่มือที่ผลิตขึ้นนำไป ทดลอง (Implement) กับผู้เรียนและครูผู้สอนในโรงเรียนของตนเอง โดยเน้นการสอบถามแบบซึ่งหน้า (face to face) เป็นการนำเอาปัญหาหรือข้อดีข้อเสียที่เกิดขึ้นเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขและการขยายผลต่อ ใช้เวลา 5 ชั่วโมง ผลที่ได้รับ คือ คู่มือการเรียนรู้ด้วยตนเองเรื่อง “ความฉลาดทางดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนมุสลิม (Islamic Digital Quatient : i-DQ)” (รายละเอียดในภาคผนวก ง) โดยขั้นตอนนี้ ผู้เข้ารับการอบรมสามารถสาธิตการใช้สื่อกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมกับกลุ่มนักเรียน เพื่อการปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาต่อไป ซึ่งเป็นสมรรถนะที่ 4 คือ การประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง

4.1.5 ขั้นตอนที่ 5 การประเมินความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม

ผู้วิจัยได้จัดทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 12 ข้อ ผลการสอบถามความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมของผู้เข้ารับการฝึกอบรม ดังแสดงในตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10 ระดับความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมของผู้เข้ารับการฝึกอบรม

หัวข้อการประเมินความพึงพอใจ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. การฝึกอบรมสอดคล้องกับสภาพลักษณะการปฏิบัติงานจริง	4.16	.41	มาก
2. เนื้อหาการฝึกอบรมสอดคล้องกับความต้องการ	4.66	.52	มากที่สุด
3. การจัดลำดับหัวข้อและเนื้อหามีความเหมาะสม	4.16	.75	มาก
4. เนื้อหาการฝึกอบรมสนับสนุนให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดสมรรถนะการเท่าทันสื่อ	4.50	.55	มากที่สุด
5. การอบรมด้วยชุดฝึกอบรม j-MIDL ทำให้เกิดความน่าสนใจเพิ่มขึ้น	4.50	.55	มากที่สุด
6. ใบความรู้อ่านำความเข้าใจเนื้อหาได้ง่าย			
7. ใบความรู้มีจำนวนเหมาะสม	4.33	.52	มากที่สุด
8. Power Point มีเนื้อหาคลอบคลุมทุกหัวข้อที่เกี่ยวข้องและน่าสนใจ	4.33	.55	มากที่สุด
9. ใบงานมีความละเอียดชัดเจน	4.50	.75	มากที่สุด
10. ใบงานมีจำนวนเหมาะสม	4.33	.82	มากที่สุด
11. วิทยากรอธิบายและให้ความรู้ได้ชัดเจน	4.50	.55	มากที่สุด
12. เวลาที่ใช้มีความเหมาะสม	4.50	.55	มากที่สุด
	4.33	.82	มากที่สุด
เฉลี่ย	**4.40**	**.35**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 11 ความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมของผู้เข้ารับการฝึกอบรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.40, S.D.= .35) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ข้อ (2) เนื้อหาการฝึกอบรมตรงกับความต้องการ ($\bar{x}$ = 4.66, S.D.= .52) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ การฝึกอบรมสอดคล้องกับสภาพลักษณะการปฏิบัติงานจริง ($\bar{x}$ = 4.16, S.D.= .41) และการจัดลำดับหัวข้อและเนื้อหามีความเหมาะสม ($\bar{x}$ =4.16, S.D.=.75) การแปลผลคืออยู่ในระดับมาก

4.2 ผลการเรียนรู้

จากกิจกรรมถอดบทเรียนของครูผู้สอน ได้สะท้อนถึงผลการเรียนรู้จากการเข้าร่วมการฝึกอบรม โดยสามารถจำแนกเป็นประเด็นสำคัญได้ 4 ประเด็น คือ

1. การร่วมจัดทำสื่อการสอน
2. การได้ลงมือปฏิบัติจริง
3. การได้เครือข่ายในพื้นที่
4. การได้รู้ถึงปัญหาเกี่ยวกับการใช้สื่อ

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

พฤติกรรมการรังแกในโลกไซเบอร์ของนักเรียนเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนและ ในบางกรณีนำไปสู่การกระทบกระเทือนทางจิตใจจนถึงการเสียชีวิต การวิจัยเชิงวิจัยและพัฒนาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี และ 2) เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดฝึกอบรมดังกล่าว โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองของศูนย์ประสานงานการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย Thai Civic Education จากสถาบันการศึกษาของรัฐบาลในจังหวัดปัตตานี 4 แห่ง จำนวน 20 คน และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี (i-MIDL) ซึ่งประกอบด้วย แผนการฝึกอบรม สื่อประกอบการฝึกอบรม และแบบประเมินความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากปัญหาการรังแกในโลกไซเบอร์ของนักเรียนมุสลิมในปัตตานี ทำให้มีการพัฒนาชุดฝึกอบรมเพื่อรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลาม ซึ่งเหมาะสมกับบริบทของนักเรียนในพื้นที่ โดยได้พัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ชุดฝึกอบรมพัฒนาขึ้นด้วยแนวคิด Islamic Integrated Media, Information, Digital Literacy (i-MIDL) ประกอบด้วย 4 กิจกรรม คือ Fitnah (ความเสียหาย) Faedah (ประโยชน์) Amanah (ความรับผิดชอบ) และ Adab (มารยาท) มีความเหมาะสมและมีคุณภาพ โดยสามารถเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของครูผู้สอนทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ และด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง โดยครูผู้สอนสามารถพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตร ซึ่งได้พัฒนาคู่มือการเรียนรู้ความฉลาดทางดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนมุสลิม (Islamic Digital Quotient (i-DQ) สามารถอธิบายรายละเอียดผลการวิจัยได้ ดังนี้

5.1.1 การพัฒนาชุดฝึกอบรม ชุดฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้นเป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นให้ครูผู้สอนเข้าใจหลักการเรื่องการเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกกันในโลกไซเบอร์แบบบูรณาการอิสลาม เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อของครูผู้สอน ตามตัวชี้วัดการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยระดับช่วงวัย ทำงานของ วิโรจน์ สุทธิสีมา พิมลพรรณ ไชยนันท์ และศศิธร ยุวโกศล (2562) ซึ่งแบ่งเป็นสมรรถนะ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ และด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง อีกทั้งชุดฝึกอบรมการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อแบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี พัฒนาขึ้นด้วยแนวคิด Islamic Integrated Media, Information, Digital Literacy (i-MIDL) ซึ่งประกอบด้วย 4 กิจกรรม คือ Fitnah (ความเสียหาย) Faedah (ประโยชน์) Amanah (ความรับผิดชอบ) และ Adab (มารยาท) โดยชุดฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้นนั้นผ่านเกณฑ์ค่าเฉลี่ยที่กำหนดมีความเหมาะสมและมีความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญในทุกประเด็น ($\bar{x}$ =4.48, S.D. = .58)

5.1.2 กิจกรรมการฝึกอบรม ผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยจัดการฝึกอบรมระหว่างเดือน ตุลาคม – ธันวาคม พ.ศ. 2563 เป็นเวลา 3 เดือน เป็นการฝึกอบรม 4 ครั้ง รวมเป็นระยะเวลา 20 ชั่วโมง ผลการใช้ชุดฝึกอบรมในการจัดการฝึกอบรม แบ่งออกเป็น 4 กิจกรรม ได้แก่ แผนการฝึกอบรมที่ 1 การรู้เท่าทันสื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์ แผนการฝึกอบรมที่ 2 ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Quatient) แผนการฝึกอบรมที่ 3 อิสลามกับโลกไซเบอร์ และแผนการฝึกอบรมที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ผลการประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี พบว่า ครูผู้สอนสามารถพัฒนากิจกรรมเสริมหลักสูตรซึ่งสามารถพัฒนาคู่มือการเรียนรู้ความฉลาดทางดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนมุสลิม (Islamic Digital Quotient (i-DQ)

5.1.3 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม ผลการประเมินพบว่าผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.40, S.D.= .35) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ เนื้อหาการฝึกอบรมสอดคล้องกับความต้องการ ($\bar{x}$ = 4.66, S.D.= .52) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ การฝึกอบรมสอดคล้องกับ

สภาพลักษณะการปฏิบัติงานจริง ($\bar{x}$ = 4.16, S.D.= .41) และ การจัดลำดับหัวข้อและเนื้อหามีความเหมาะสม ($\bar{x}$ =4.16, S.D.=.75)

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 ด้านกิจกรรมการฝึกอบรมด้วยชุดฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้น

ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ในชุดฝึกอบรมผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการ ADDIE ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน แต่ละขั้นตอนเปิดโอกาสให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้มีส่วนร่วมและแสดงความคิดเห็น ระดมความคิดในการกำหนดปัญหาและวางแผนเพื่อแก้ปัญหาร่วมกัน ซึ่งการมีส่วนร่วมในการนำปัญหาของตนเองมาแลกเปลี่ยนกับผู้เข้าร่วมอบรมที่มีประสบการณ์ร่วม (Shared experiences) ในปัญหาเดียวกัน ซึ่งเป็นแนวทางการจัดการการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ โดยกล่าวถึงเทคนิคฝึกอบรมซึ่งเน้นการเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ (Experiential techniques) ทำให้ผู้รับการอบรมได้มีโอกาสผสมผสานความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ ทำให้การเรียนรู้ที่ได้รับใหม่นั้นมีความหมายเพิ่มเติมมากยิ่งขึ้น ซึ่งในกระบวนการนี้ผู้วิจัยได้เข้าไปมีส่วนร่วมกับผู้เข้ารับการอบรมในกระบวนการค้นหาความจริง หรือที่เรียกว่าผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) มากกว่าที่จะเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ของตนไปยังผู้เข้ารับการฝึกอบรม ซึ่งมีส่วนช่วยรักษาหรือเสริมสร้างประสบการณ์ภายใน ซึ่งทำให้ผู้ใหญ่สามารถเรียนรู้ได้มากขึ้น ดังนั้นในขั้นตอนนี้ได้สร้างการเรียนรู้ที่คำนึงถึงทั้งในด้านของความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้ใหญ่ และการใช้ประสบการณ์มาแบ่งปันและทำให้ประสบการณ์นั้นมีคุณค่าเหมาะสมกับธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ตามทฤษฎีของ โนลส์ (Knowles, 1978)

ในส่วนของกระบวนการขั้นตอนการวิเคราะห์ปัญหา (Analyze) ครูผู้สอนได้ร่วมกันนำเสนอประสบการณ์เกี่ยวกับการรังแกในโลกไซเบอร์ของนักเรียนในโรงเรียนของตนเอง ทำให้ได้รายละเอียดของปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากประสบการณ์ของแต่ละคน การเปิดพื้นที่ดังกล่าวสอดคล้องกับ McCarthy (2015) ที่กล่าวถึงการเข้าใจปัญหาของนักเรียนจะเพิ่มประสบการณ์การขับเคลื่อนการเรียนรู้ของนักเรียน (Student-driven learning experiences) และนำไปสู่การจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่ดีขึ้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าขั้นตอนดังกล่าวมีความสำคัญอย่างมากที่จะสร้างการเรียนรู้และแบ่งปันประสบการณ์ของครูเป็นการทำงานแบบร่วมมือรวมพลังที่สามารถสร้างชุมชนการเรียนรู้ในวิชาชีพครู (Professional Learning Community : PLC) เพื่อมุ่งมั่นแก้ไขปัญหาของผู้เรียน

5.2.2 ด้านการรังแกในโลกไซเบอร์ของนักเรียน

จากการวิเคราะห์ของครูผู้สอนพบปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียน โดยมากจะเป็นการล้อเลียนการด่าทอและการใช้สื่อออนไลน์ที่ไม่สอดคล้องกับมารยาทตามหลักการอิสลาม ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาที่พบเจอในสังคมมุสลิมทั่วไป (Razvi, Dada & Ahsan, 2017) และสอดคล้องกับการศึกษาของ Sittichai & Tudkuea (2017) ที่ศึกษาปัญหาของเยาวชนในจังหวัดชายแดนภาคใต้ ชี้ให้เห็นว่าปัญหาสำหรับมุสลิมในโลกไซเบอร์นั้นเป็นปัญหาร่วม (Shared problems) ที่พบเจอไม่ว่าจะเป็นประเทศมุสลิมส่วนใหญ่หรือมุสลิมกลุ่มน้อย เช่น ประเทศไทย ทั้งนี้การเข้าถึงสื่ออย่างรวดเร็วและง่ายดายนั้น ได้นำมาซึ่งการตามไม่ทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมมุสลิม (Törnberg & Törnberg, 2016) ส่งผลต่อการรับมือกับปัญหาดังกล่าวที่ล่าช้า

อย่างไรก็ตาม เมื่อวิเคราะห์ถึงผลงานของครูผู้สอนที่พยายามจะแก้ปัญหาดังกล่าวโดยพัฒนากิจกรรมการเรียนเพื่อสร้างความฉลาดทางดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลาม (Islamic Digital Quotient : i-DQ) สำหรับนักเรียนเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ กิจกรรมที่ออกแบบวางอยู่บนหลักการของการรู้เท่าทันสื่อของพลเมืองดิจิทัล ซึ่งเป็นผลจากสมรรถนะที่ได้ฝึกอบรมในหลักสูตรสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของ Kularb (2020) ซึ่งเป็นทักษะที่ประกอบด้วย 5 กระบวนการคือ Access Analyze Create Reflect และ Act ซึ่งกระบวนการดังกล่าวได้พัฒนาสมรรถนะที่เชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อกับหลักการทางศาสนา โดยเน้นการป้องกัน ซึ่งเป็นหลักการขั้นต้นของหลักการของกฎหมายอิสลาม (The Islamic law perspective of precautionary) (Islam, 2019) เพื่อสร้างนิเวศสื่อฮาลาลต่อไป

5.2.3 ด้านการพัฒนาหลักสูตร

ชุดฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้นมุ่งเน้นให้ครูผู้สอนเข้าใจหลักการเรื่องการเท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล เพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์แบบบูรณาการอิสลาม เป็นการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อของครูผู้สอนตามตัวชี้วัดการเท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตยระดับช่วงวัยทำงานของ Suttisima, Chainan & Yuwkosol (2019) ซึ่งแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ Detsom & Vehachart (2021) ที่กล่าวถึงการพัฒนาความเป็นพลเมืองดิจิทัลสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งให้ความสำคัญกับการพัฒนามารยาทในการใช้งานดิจิทัล มีความรับผิดชอบในการใช้ดิจิทัลและสร้างนวัตกรรมดิจิทัล โดยต้องพัฒนาครูผู้สอนให้มีความรู้ ทักษะและความสามารถเชิงบูรณาการในเรื่องดังกล่าว (Wongyai, 2017) โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง (Communicate) ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญที่จะช่วยยกระดับและแก้ปัญหาสังคมอย่างเป็นรูปธรรม

เมื่อสังเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาแนวคิดในข้างต้น ผู้วิจัยสามารถนำเสนอกระบวนการเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์แบบบูรณาการอิสลามเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงได้ 3 ขั้นตอนคือ

1. เขย่า เป็นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์แนวคิดของตนเอง และมุมมองที่มีต่อเรื่องสื่อ โดยกระบวนการนี้มุ่งเปลี่ยนกระบวนทัศน์ของผู้เรียน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสร้างการเรียนรู้

2. ขยับ เป็นการพัฒนาของผู้เรียนให้สามารถสร้างเนื้อหาและข้อมูล รวมทั้งนำเสนอแนวคิดที่จะนำไปสู่การแก้ปัญหาในเรื่องที่เกี่ยวข้อง

3. ขยาย เป็นขั้นตอนสุดท้าย ที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนได้นำแนวคิดของตนเอง สู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม โดยสามารถสรุปรายละเอียดดังกล่าวในตารางที่ 5.1

ตารางที่ 5.1 ความเชื่อมโยงของรูปแบบ i-MIDL และแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง

การบูรณาการอิสลาม	**ทักษะ MIDL**	**แนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง แบบ 3 ข**
Fitnah ความเสียหาย	เข้าถึง (Access) วิเคราะห์ (Analyze)	เขย่า
Faedah ประโยชน์	สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูล (Create)	ขยับ
Amanah ความรับผิดชอบ	ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง (Reflect/Act)	ขยับ
Adab มารยาท	สื่อสาร (Communicate)	ขยาย

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการไปใช้ประโยชน์

1) ชุดฝึกอบรมการเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี เป็นตัวอย่างของการนำหลักการของอิสลามมาบูรณาการกับแนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ซึ่งผู้สนใจสามารถนำไปปรับใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่สอดคล้องกับการวิจัยครั้งนี้ได้

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ เป็นครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษาที่เป็นเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองของศูนย์ประสานงานการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย Thai Civic Education จากสถาบันการศึกษาของรัฐบาลในจังหวัดปัตตานี ซึ่งได้รับการอบรมเบื้องต้นเกี่ยวกับความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ก่อนเข้าร่วมวิจัยในครั้งนี้ ส่งผลทำให้มีความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะในการสร้างสรรค์กิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายในระยะเวลาที่กำหนด ดังนั้นหากต้องการนำไปปรับใช้กับกลุ่มเป้าหมายอื่นๆ จึงควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) เพิ่มเติม

5.3.2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) งานวิจัยครั้งนี้ดำเนินการวิจัยในโรงเรียนของรัฐบาล ดังนั้นหากมีการขยายกลุ่มเป้าหมายไปยังโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม จะเป็นการเพิ่มเครือข่ายและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ในสังคมพหุวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น

2) ในระหว่างการดำเนินการวิจัย ได้เกิดสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ผู้วิจัยจึงได้ปรับรูปแบบการจัดกิจกรรมจากการจัดอบรมในโรงเรียนหรือสถานที่เอกชน เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะ Work from home โดยการประสานงานและสื่อสารทางออนไลน์แทน เพื่อให้ดำเนินการเป็นไปตามมาตรการป้องกันและควบคุมโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ดังนั้นหากผู้สนใจต้องการต่อยอดในการทำวิจัยเรื่องนี้ จึงควรต้องศึกษาเครื่องมือวิจัยและรูปแบบในการวิจัยรองรับสถานการณ์ในภาวะวิกฤตดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อให้การวิจัยสามารถดำเนินการได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

บรรณานุกรม

หนังสือ

กมล เวียสุวรรณ และนิตยา เวียสุวรรณ. 2540. *แนวคิดการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน.* กรุงเทพมหานคร: คอมแพคท์พริ้นท์.

กิดานันท์ มลิทอง. 2543. *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม.* กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิวพร ปกป้อง และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์. 2553. *ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำความรุนแรงทั้งทางกายภาพ และการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย.* นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.

กิดานันท์ มลิทอง. 2544. *สื่อการสอนและฝึกอบรม:จากสื่อพื้นฐานถึงสื่อดิจิทัล.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. 2548. *เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา.* กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อรุณการพิมพ์.

จริยา เหนียนเฉลย. 2546. *เทคโนโลยีการศึกษา.* กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ พิมพ์ดี จำกัด.

ชูชัย สมิทธิไกร. 2554. *การฝึกอบรมบุคลากรในองค์การ.* พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2544. *การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้.* กรุงเทพมหานคร: ทิปส์พับบลิเคชั่นจำกัด.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2529. *เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา.* กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. 2526. *การบริหารสื่อและเทคโนโลยีทางการศึกษา.* กรุงเทพมหานคร: วัฒนาพานิช.

ณรงค์วิทย์ แสนทอง. 2548. *การบริหารงานทรัพยากรมนุษย์สมัยใหม่.* กรุงเทพมหานคร: เอช อาร์ เซ็นเตอร์.

นิรมล ศตวุฒิ. 2543. *การพัฒนาหลักสูตร.* กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

นิพนธ์ สุขปรีดี. 2521. *นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา.* กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์พิฆเณศ.

นิเลาะ แวอุเซ็ง. 2551. *การบริหารการศึกษาในอิสลาม.* ปัตตานี: ภาควิชาอิสลามศึกษา. วิทยาลัยอิสลามศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

บุญชม ศรีสะอาด. 2545. *การพัฒนาและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร*. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาสน์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

มุฮัมมัดอะฎียะฮฺ อัล-อิบรอชี. 2521. *การศึกษาในอิสลาม แปลโดย มุฮัมมัดอมีน บินกาสัน.* กรุงเทพมหานคร: อัล-ญีฮาด.

วิภา อุดมฉันท์. 2544. *การผลิตสื่อโทรทัศน์และสื่อคอมพิวเตอร์: กระบวนการสร้างสรรค์และเทคนิคการผลิต*. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพมหานคร: บุคพอยท์.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2542. *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542*. กรุงเทพมหานคร: พริกหวานกราฟฟิค.

สำลี รักสุทธี. 2553. *คู่มือการจัดทำสื่อนวัตกรรมและแผนฯประกอบสื่อนวัตกรรม.* กรุงเทพมหานคร: พัฒนาการศึกษา.

วิทยานิพนธ์และงานวิจัย

คำรณ โปรยเงิน. 2550. *การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเรื่องเทคนิคการเพิ่มผลผลิตด้านบุคลากร: กรณีศึกษาพนักงานฝ่ายผลิตแผนกบรรจุผลิตภัณฑ์กลุ่มสื่อสารโทรคมนาคมไร้สายบริษัทดิจิตอลโฟนจำกัด***.** วิทยานิพนธ์ กศ.ม., สาขาอุตสาหกรรมศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

จินตา อุสมาน. 2549. *ประสิทธิภาพประสิทธิผลการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษาในโครงการหนึ่งอำเภอหนึ่งโรงเรียนในฝันในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

จินตนา พงศ์ถิ่นทองงาม. 2543. *การพัฒนาหลักสูตรอบรมเรื่อง การจัดการการท่องเที่ยวเชิงนิเวศคลองมหาสวัสดิ์และคลองโยงสำหรับสมาชิกสภาองค์การบริหารส่วนตำบล อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาสิ่งแวดล้อมศึกษา, มหาวิทยาลัยมหิดล.

จุไรรัตน์ พงษ์ดัด. 2553. *รูปแบบการรังแกกันและการจัดการปัญหาการรังแกกันของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนเขตปริมณฑล.* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาประชากรศึกษา, มหาวิทยาลัยมหิดล.

ซัมบรี ยีวาแต. 2554. *สภาพและปัญหาการใช้สื่อโทรทัศน์เพื่อการศึกษาในการเรียนการสอนของครูในโรงเรียนเครือข่ายบ้านแป๊ะบุญ อำเภอบาเจาะ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานราธิวาส เขต 1***.** สารนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

ซูมัยยะห์ สาและ. 2551. *บทบาทที่เป็นจริงและบทบาทที่คาดหวังในการจัดการเรียนการสอนของวิทยากรอิสลามศึกษา ในโรงเรียนประถมศึกษา จังหวัดยะลา.* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาอิสลามศึกษา, มหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

ธัญรัศม์ สะละหมัด. 2549. *อิสลาม-สื่อ-การรู้เท่าทันสื่อ : ปฏิสัมพันธ์บนเส้นทางการสร้างภาพลักษณ์การรู้เท่าทันสื่อ.* วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต, สาขาสหวิทยาการ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นูรีซัน ดอเลาะ. 2551. *สภาพและปัญหาการจัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษาในโรงเรียนประถมศึกษาจังหวัดปัตตานี.* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาอิสลามศึกษา, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

นิรันดร สาโรวาท. 2552. *การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมโดยใช้แนวคิดการเรียนรูแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาการปฏิบัติงานของแกนนำในการป้องกันและแก้ปัญหาเชื้อเอชไอวีและโรคภูมิคุ้มกันบกพร่องในชุมชนมุสลิม.* วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชานโยบายการจัดการและความเป็นผูนำทางการศึกษา, จุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย.

ปทมาพร ชเลิศเพ็ชร์. 2551. *การพัฒนาหลักสูตรอบรมกลยุทธ์การจัดการท่องเที่ยวเชิงนิเวศสำหรับผู้นำท้องถิ่นในภูมิเขตการศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏ.* วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาชาอุดมศึกษา ภาควิชานโยบายการจัดการและความเป็นผูนำทางการศึกษา คณะครุศาสตร, จุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย.

ปัทมา จันทวิมล. 2556. *การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้หลักการจัดการความรู้ และการเรียนรู้จากการปฏิบัติ เพื่อพัฒนาสมรรถนะการออกแบบการฝึกอบรมของนักพัฒนาบุคลากร.* วิทยาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มิ่งขวัญ ภาคสัญไชย. 2555**.** *การวิจัยและพัฒนาชุดฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาวิทยาตรี.* วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาวิธีวิทยาการวิจัยการศึกษา ภาควิชาและจิตวิทยาการศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มุสลีฮะฮ์ สุหลง. 2557. *การศึกษาสภาพการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนเอกชนระดับประถมศึกษาสังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชน อำเภอเมือง จังหวัดยะลา.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

มาหามะ สะมาอุง. 2554. *ปัญหาและความต้องการใช้สื่อการเรียนการสอนของครูโรงเรียนสังกัดเทศบาลเมืองปัตตานี.* สารนิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

มูฮัมมัดนาเซ สามะ. 2552. *สภาพและปัญหาการจัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษาในโรงเรียนของรัฐที่เปิดสอนสองหลักสูตร จังหวัดยะลา.* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาอิสลามศึกษา, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

รมย์ฤดีเวสน์. 2554. *การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมตามแนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงและทฤษฎีการเห็นคุณค่าในตนเองเพื่อเสริมสร้างจิตบริการสำหรับพนักงานสายการบิน.* วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วารุณี อัศวโกดิน. 2554. *การพัฒนาหลักสูตรอบรมการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.* วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาผู้ใหญ่, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อัดนันย อาลีกาแห. 2553. *ปญหาและความตองการของครูอิสลามศึกษาในการจัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษาในโรงเรียนของรัฐตามโครงการพัฒนาการเรียนการสอนอิสลามศึกษาระดับประถมและมัธยมศึกษาในจังหวัดปตตานี.* วิทยานิพนธศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาอิสลามศึกษา, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร.

อรทัย ศักดิ์สูง. 2543. *การวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างทฤษฎี แอนดราโกจี (Andragogy) ของมัลคัลโนลส์กับวิธีการสอนในหลักสูตรผู้บริหารสถานศึกษาระดับสูงของสถาบันพัฒนาผู้บริหารการศึกษา.* วิทยานิพนธ์วิทยามหาบัณฑิต, ภาควิชาการศึกษานอกโรงเรียน, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อิสมาแอล หลีเส็น. 2557. *สภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนอิสลามศึกษาในจังหวัดสตูล.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

อาหะมะ สะอะ . 2554. *สภาพการใช้หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ของครูผู้สอนอิสลามศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานราธิวาส เขต 3.* วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการสอนอิสลามศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.

บรรณานุกรม (ต่อ)

ฮาสาน๊ะ จิเหม. 2557. *สภาพปัญหากระบวนการใช้สื่อการสอนอิสลามศึกษาของครูในโรงเรียนประถมศึกษา จังหวัดสตูล.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

บทความในวารสาร

เกษตรชัย และหีม และอุทิศ สังขรัตน์. 2557. *ปัจจัยในการพยากรณ์พฤติกรรมรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา.* วารสารพัฒนบริหารศาสตร์. 54(1) : 229-237.

เกษตรชัย และหีม. 2554. *พฤติกรรมการรังแกกันของนักเรียน.* วารสารวิทยาสารเกษตรศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์. 32(1): 158-166.

ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา การดา ร่วมพุ่ม และมาโนช ชุ่มเมืองปัก. 2563. *“นิเวศสื่อ” เพื่อพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์.* วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการสื่อสาร. 3(2): 147 -169.

เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง. 2557. *การรู้เท่าทันสื่อ: ทักษะสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. วารสารสารสนเทศศาสตร์. 32(3): 74-91

ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน. 2562. *ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การรู้เท่าทันสื่อ และความฉลาดทางอารมณ์ของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.* วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์. 45(2): 127-161.

นันทิยา ดวงภุมเมศ และนิธิดา แสงสิงแก้ว. 2563. *การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล: “หลักการ” และ “เครื่องมือ” เพื่อเสริมสร้างเด็กและเยาวชนพลเมืองรู้เท่าทันสื่อ.* วารสารนิเทศศาสตรปริทัศน์. 24 (3): 54-67.

พรรษาสิริ กุหลาบ. 2563. *การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กและเยาวชน: กรณีศึกษาจากเกาหลีใต้ สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร.* วารสารศาสตร์. 13(2) : 130-165.

ภัทรจรัส บำรุงพงษ์ และอุนิษา เลิศโตมรสกุล. 2562. *การกลั่นแกล้งในมหาวิทยาลัย : กรณีศึกษานิสิตที่มีความต้องการพิเศษ.* วารสารคุณภาพชีวิตกับกฎหมาย. 15(2): 49-63.

วิโรจน์ สุทธิสีมา พิมลพรรณ ไชยนันท์ และศศิธร ยุวโกศล. 2562. *ตัวบ่งชี้การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ระดับบุคคลช่วงวัยทำงาน เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองประชาธิปไตย.* วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม. 7(1): 194-202.

บรรณานุกรม (ต่อ)

สื่อออนไลน์

กนกวรรณ สุภาราญ. 2563. *หากอยากแก้ไข ต้องเข้าใจสาเหตุที่มาของ “การรังแก”.* สืบค้นเมื่อ 11ตุลาคม 2563 จาก: https://www.educathai.com/knowledge/articles/4054.

คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์. 2562. *การกลั่นแกล้งรังแก Bullying และ Cyberbullying*. สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 2562 จาก: https://www.newtv.co.th/news/38040.

ไทยโพสต์. 2564. *นวัตกรรมแนวคิด MIDL ช่วยกระตุ้นเด็กไทยสร้างเมืองปลอดภัยและสร้างสรรค์.* สืบค้นเมื่อ 14 มิถุนายน 2564 จาก: https://www.thaipost.net/main/detail/98138.

ธีรศานต์ สหัสสพาศน์. 2561. *Cyberbullying การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์.* สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2562 จาก: https://www.prachachat.net/columns/news-229510.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. 2563. *เปิดตัวคู่มือรู้เท่าทันสื่อ ดึงครูขับเคลื่อนสังคมไทย.* สืบค้นเมื่อ 14 ตุลาคม 2563 จาก: https://www.thaihealth.or.th /Content/53224.

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (ม.ป.ป.). *โครงการพัฒนาทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลข้าราชการและบุคลากรภาครัฐ.* สืบค้นเมื่อ 16 ธันวาคม 2563 จาก: https://www.ocsc.go.th/DLProject/mean-dlp.

ภาษาอังกฤษ

Aldoobie, N. 2015. *ADDIE Model.* American International Journal of Contemporary Research, 5(6), 68-72.

Awang, S. *et al.* 2021. *Effects of bullying behaviors among students in Pattani provinces.* Paper presented at the 20th National Conference on Community and Social Development, Taksin University. July 30 – August 1, 2021.

Bhatti, A., Shaheen, M., Kamal, A.Z. & Ali, K.S. 2020. *The effect of social media on youngsters - Islamic perspective.* Journal of Talent Development and Excellence, 12(3s).

Che Noh, C.H. & Ab.Rahman, A.H. 2013. *Cyber bullying: A general islamic outlook and response.* American-Eurasian Journal of Sustainable Agriculture, 7(4): 256-261.

บรรณานุกรม (ต่อ)

Damir-Geilsdorf, S. & Tramontini, L. 2015. *Renegotiating shari ʿa-based normative uuidelines in cyberspace: The case of women's ʿawra***.** Heidelberg Journal of Religions on the Internet, 9 : 19-44.

Detsom, K. & Vehachart, R. 2021. *Development of digital citizenship of student in 21st century.* Payap University Journal, 31(1): 151-163.

Falloon, G. 2020. *From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. Educational Technology Research and Development,* 68(1): DOI:10.1007/s11423-020-09767-4.

Islam, T. M. 2019 . *The impact of social media on Muslim society: from Islamic perspective.* International Journal of Social and Humanities Sciences, 3(3): 95- 114.

Knowles, M.S. 1978. *Andragogy: adult learning theory in perspective.* Community College Review, 5(3): 9-20. DOI:10.1177/009155217800500302.

Kularb, P. 2020. *The promotion of media, information, and digital literacy for children and youth: case studies from South Korea, Singapore, and the United Kingdom.* Journal of Journalism, 13(2): 130-165.

Laeheem, K. 2013. *Factors associated with bullying behavior in Islamic private schools, Pattani province, southern Thailand.* Asian Social Science,9(3): 55-60.

_____., M Kuning, M., N McNeil, N., & Besag, V.E. 2009. *Bullying in Pattani primary schools in southern Thailand.* Child Care Health Development, 35(2): 178-83.

Leine, E. & Tamburrino, M. 2014. *Bullying among young children : strategies for prevention.* Early Childhood Education, 42 (4): 271-278.

Li, Q. 2006. *cyberbullying in schools: a research of gender differences.* School Psychology International, 27(2): 157-170.

_____. 2008. *Cyberbullying in high schools: a study of students' behaviors and beliefs about this new phenomenon***.** Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma, 19(4): 372-392.

บรรณานุกรม (ต่อ)

Lifintseva, T., Issaev, L., & Shishkina, A. 2015. *Fitnah: the afterlife of a religious term in recent political protest.* Religions, 6(1): 527-542.

Lohwithee, V. 2018. *Integrated Islamic teaching and learning management*. Retrieved 18 September 2020 from https://www.skthai.org/th/articles/113051.

McCarthy, J. 2015. *Student-centered learning: it starts with the teacher.* Retrieved 18 September 2020 from https://www.edutopia.org/blog/student-centered-learning-starts-with-teacher-john-mccarthy.

Nurmalina, Syahrul, R. Thahar & Harris Effendi. 2019. *Islamic Perspective On Social Media Literacy*. CELSciTech, 4: 1-4.

Oblad, T. 2020. *A holistic overview of cyberbullying across the world: review of theories and models*. Retrieved 18 September 2020 from https://www. intechopen. com/ chapters/72419.

Putra, A.D.I. 2020. *'Fitna' in everyday life: phenomena of the digital behavior of indonesian Muslim society on dajjal hadith.* Ulul Albab, 21 (1): 1-23.

Redmond, P., Lock, J.V., & Smart, V. 2020. *Developing a cyberbullying conceptual framework for educators.* Technology in Society, 60: 101223. DOI:10.1016/j.techsoc.2019.101223

Razvi, Z., Dada, S. & Ahsan, H. 2017. *Muslims in Cyberspace.* Retrieved 18 October 2019 from http://www.hibamagazine.com/muslims-in-cyberspace.

Shehu, M.I., Othman, M F., & Osman, N. 2017. *The social media and Islam.* Sahel Analyst: Journal of Management Sciences, 15 (4): 67-80.

Sittichai, R. 2014. *Information technology behavior cyberbullying in Thailand: incidence and predictors of victimization and cyber-victimization.* Asian Social Science, 10(11): 132-140.

_____. & Smith, P.K. 2013. *Bullying and cyberbullying in Thailand: a review.* International Journal of Cyber Society and Education, 6(1): 31-44.

_____. & Tudkuea, T. 2017 . *Cyberbullying behavior among youth in the three southern border provinces. Thailand.* Academic Services Journal, Prince of Songkla University, 28(1): 86-99.

บรรณานุกรม (ต่อ)

Songsiri, N., & Musikaphan, W. 2011. *Cyber-bullying among Secondary and Vocational Students in Bangkok.* Journal of Population and Social Studies, 9(2): 235-242.

Spiegler, J. & Sisaye, S. 2016. *Protecting our Muslim youth from bullying: the role of the educator.* Retrived 15 October 2020 from https://www.stopbullying. gov /blog/2016/02/09/protecting-our-muslim-youth.

Ttofi MM, Farrington DP. 2012. *Risk and protective factors, longitudinal research, and bullying prevention.* New directions for youth development. 2012; 133: 85-98.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
หนังสือขอความอนุเคราะห์

-สำเนาคู่ฉบับ-

ที่ อว 6802.08/ว230

คณะวิทยาการอิสลาม
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ถนนเจริญประดิษฐ์ ตำบลรูสะมิแล
อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี 94000

3 กุมภาพันธ์ 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

เรียน (สำเนาแจ้งท้าย)

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. แบบสอบถามเพื่อการวิจัย จำนวน 1 ชุด
2. ข้อมูลสำหรับผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม จำนวน 1 ชุด

ด้วย นางสาวนภาวัลย์ ภัทราธิกุล รหัสนักศึกษา 6120420108 นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี” โดยมี ดร.ซัมซู สาอุ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ คณะวิทยาการอิสลาม ได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษาของชุดการฝึกอบรม พร้อมทั้งข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางการปรับปรุงเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเพื่อการทำวิจัยต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณเป็นอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มูหัมมัดรอฟลี แวหะมะ)
คณบดีคณะวิทยาการอิสลาม

สำนักงานเลขานุการ
โทร. 0 7331 3930 – 50 ต่อ 2259

ข้อความเดียวกัน (สำเนาแจ้งท้าย)

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มูหำมัดสุใหมี เฮงยามา
2. ดร.ยามีละห์ โต๊ะแม
3. ดร.นิยอ บาฮา

ภาคผนวก ข
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มูหำมัดสุใหมี เฮงยามา

สาขาชำนาญการ การสอนอิสลามศึกษา

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรปริญญาโท

สาขาวิชาการสอนอิสลามศึกษา

สถานที่ทำงาน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

2. ดร.ยามีละห์ โต๊ะแม

สาขาชำนาญการ การสอนอิสลามศึกษา

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรปริญญาโท

สาขาวิชาการสอนอิสลามศึกษา

สถานที่ทำงาน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

3. ดร.นิยอ บาฮา

สาขาชำนาญการ บริหารการศึกษา

ตำแหน่ง ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ

สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานราธิวาส เขต 3

ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย – ชุดฝึกอบรม

ชุดฝึกอบรม

การเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลาม เพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี (i-MIDL)

The Development of Training Package for Strengthening Teachers' Competency on Islamic Integrated Media, Information and Digital Literacy (i-MIDL) to Prevent Cyber Bullying for Secondary School Teachers in Pattani Province

นภาวัลย์ ภัทราธิกุล
6120420108

สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
Islamic Educational Administration and Management
Prince of Songkla University

2563

คำนำ

ชุดฝึกอบรมการเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี (i-MIDL) ได้จัดทำขึ้นเพื่อให้กลุ่มเป้าหมาย คือ ครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี ได้ใช้เป็นเอกสารสำหรับการฝึกอบรมในการเพิ่มประสิทธิภาพของการปฏิบัติการสอนในโรงเรียน โดยผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและแนวคิดการการจัดกระบวนการเรียนรู้แบบ ADDIE การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ การพัฒนาหลักสูตรชุดการฝึกอบรม แนวคิดเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (MIDL) ระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน พฤติกรรมรังแกกันของนักเรียน อิสลามกับการรู้เท่าทันสื่อเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ และศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อการสอน จากนั้นได้ประมวลสังเคราะห์เป็นชุดฝึกอบรมเล่มนี้ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับครูผู้สอนโดยเฉพาะ ที่จะส่งผลให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความรู้ เพิ่มสมรรถนะการเท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการแก้ปัญหาการรังแกในโลกไซเบอร์ในยุคปัจจุบัน

ผู้วิจัยหวังว่าชุดฝึกอบรมนี้จะมีประโยชน์ และจะช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความเข้าใจในเนื้อหาสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ต้องการ หากมีข้อบกพร่องใด ๆ ของชุดฝึกอบรมนี้ ผู้วิจัยต้องขออภัยมา ณ ที่นี้และน้อมรับการแก้ไขด้วยความขอบคุณอย่างยิ่ง

นภาวัลย์ ภัทราธิกุล

คำชี้แจง

ชุดฝึกอบรมการเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี (i-MIDL) เล่มนี้ จัดทำขึ้นด้วยความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล สำหรับครูผู้สอน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 การเข้าถึงสื่อ สารสนเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย ด้านที่ 2 วิเคราะห์ วิพากษ์ และประเมินสื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยีดิจิทัล ด้านที่ 3 สร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ และด้านที่ 4 ประยุกต์ใช้และสร้างการเปลี่ยนแปลง เพื่อที่จะช่วยให้ครูผู้สอนมีความรู้ที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อป้องกันการการรังแกในโลกไซเบอร์แบบบูรณาการอิสลามให้กับนักเรียน เกิดแนวคิดและทักษะ สามารถนำไปใช้ในการจัดกกระบวนการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วิทยากรจะต้องดำเนินการฝึกอบรมตามแผนการฝึกอบรม จำนวน 4 แผน ซึ่งแต่ละแผนการฝึกอบรม มีรายละเอียดดังนี้

แผนการฝึกอบรมที่ 1 การรู้เท่าทันสื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์

แผนการฝึกอบรมที่ 2 ความฉลาดทางดิจิตอล (Digital Quotient)

แผนการฝึกอบรมที่ 3 อิสลามกับโลกไซเบอร์

แผนการฝึกอบรมที่ 4 กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การฝึกอบรมให้ดำเนินการตามลำดับจากแผนการฝึกอบบรมที่ 1 จนถึงแผนการฝึกอบรมที่ 4 ไม่ควรข้ามแผนการฝึกอบรม เพราะจะทำให้ความรู้ไม่เป็นไปตามลำดับและต่อเนื่อง พยายามปฏิบัติกิจกรรมตามใบงานที่กำหนดในแต่ละแผนกากรฝึกอบรม

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารชุดนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับครูผู้สอนในการพัฒนาตนเองเกี่ยวกับสมรถถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และแนวทางการการบูรณาการอิสลาม เพื่อสร้างนิเวศสื่อที่ดีและมีคุณภาพต่อไป

1. หลักการและเหตุผล

การกลั่นแกล้งรังแก (Bullying) คือการที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลหนึ่งที่มีพลัง อำนาจมากกว่า ตั้งใจทำร้ายบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มบุคคลที่ต้องการความช่วยเหลือทั้งทางกาย วาจา หรือจิตใจ ซึ่งอาจกระทำในชีวิตจริงหรือมีการกระทำผ่านการใช้อุปกรณ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ โทรศัพท์คอมพิวเตอร์ โดยส่วนใหญ่มักมีการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นทั้งในชีวิตจริงและไซเบอร์ควบคู่กัน ผลของการกลั่นแกล้ง ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งอาจเกิดความเครียด ปวดหัว ปวดท้อง รู้สึกตนเองไร้ค่า ซึมเศร้า วิตกกังวล จนกระทั่งฆ่าตัวตาย หรือบางคนอาจเป็นผู้ที่ไปรังแกผู้อื่นต่อไปได้ ผู้ที่กลั่นแกล้งผู้อื่นก็มักพบปัญหาต่าง ๆ ร่วมด้วย เช่น รู้สึกตนเองไร้ค่า ซึมเศร้า สมาธิสั้น เคยถูกทารุณกรรมจากครอบครัว หรือเคยตกเป็นเหยื่อการรังแกมาก่อน (คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์, 2562)

พฤติกรรมการรังแก เป็นปัญหาที่เพิ่มขึ้นในโรงเรียน และเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจ มีงานวิจัยหลายสาขาที่ศึกษาและพยายามหาคำอธิบายปรากฏการณ์นี้ โดยพบว่า การรังแกในหมู่เด็กสามารถพบได้บ่อยในสถานศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัยจนถึงระดับมัธยมศึกษา (Leine and Tamburrino, 2014 : 271) โดยมีรูปแบบการรังแกทั้งที่เป็นแบบไม่รุนแรงจนกระทั่งรุนแรงถึงเสียชีวิต ปัจจุบันปัญหาการรังแกกันในวัยเรียนถือเป็นสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนของเด็กโดยตรง นอกเหนือจากคุณภาพของการศึกษา และความตั้งใจเรียน เมื่อเด็กประสบกับการรังแกรูปแบบใดก็ตาม สมาธิ และความรู้สึกในการเรียนของเด็กถูกเบี่ยงเบนความสนใจ ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนปรับลดลง ยิ่งเด็กถูกรังแกหรือถูกกระทำรุนแรงมากขึ้นเป็นระยะเวลาที่ต่อเนื่องยาวนานก็ยิ่งมีผลต่อระดับผลการเรียนของเด็กมากขึ้นเช่นเดียวกัน ส่งผลกระทบทั้งการเรียน และสุขภาพจิตของเด็กในการอยู่ร่วมกันในสังคม (กนกวรรณ สุภาราญ, 2563)

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตกลายเป็นช่องทางพื้นฐานในการสื่อสารในสังคม คนในสังคมสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารทางการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เป็นเรื่องธรรมชาติที่ปัจเจกมากหน้าหลายตามาอยู่รวมกันในสังคม แล้วปัจเจกจะกระทำความผิดพลาดขึ้นมา มนุษย์จึงได้ประดิษฐ์มาตรการการลงโทษทางสังคมเพื่อลงโทษผู้ที่กระทำผิด เช่น การที่บุคคลจะต้องถูกโกนผมหากมีการสืบทราบว่า ผู้นั้นมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือผู้ต้องหาในยุคกลางจะถูกบังคับให้สวมหมวกกรวยสูงในขณะที่คดีความดำเนินไปในระหว่างการไต่สวน เป็นต้น ทั้งหมดเป็นการทำเพื่อสร้าง “ความอับอายต่อสาธารณะ” (Public humiliation) เพื่อกดดันผู้กระทำผิดให้เข็ดขยาดหลาบจำ ไม่ทำพฤติกรรมแบบนี้อีก เมื่อสังคมถูกขับเคลื่อนด้วยอินเทอร์เน็ตผ่านระบบเครือข่ายสังคมที่ข้อมูลข่าวสารเดินทางได้อย่างรวดเร็วในระดับวินาที ทำให้การกลั่นแกล้งไม่ถูกจำกัดอยู่ในพื้นที่เฉพาะแต่อย่างใด แต่กลายเป็น

Cyberbullying ซึ่งสามารถสร้างความอับอายในทุกมิติชีวิตของเป้าหมายและอาจยกระดับไปสู่ความรุนแรงในอนาคตอันใกล้ (ธีรศานต์ สหัสสพาศน์, 2561)

จากการศึกษาในสื่อออนไลน์ของ นันทิยา ดวงภุมเมศ และนิธิดา แสงสิงแก้ว (2563) พบว่าเด็กไทยส่วนใหญ่ใช้เวลา “ท่องเว็บไซต์” เพื่อดูวิดีโอออนไลน์ ค้นหาข้อมูล ฟังเพลง เล่นเกม และรับส่งอีเมล์ สูงถึง 35 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกถึง 3 ชั่วโมง ในขณะที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (ยูทูป เฟซบุ๊ก ไลน์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ และสแนปแชต) ร้อยละ 98 สูงกว่าค่าเฉลี่ยทั่วโลกถึงร้อยละ 12 ส่งผลให้พลเมืองกลุ่มนี้มีความเสี่ยงจากการบริโภคสื่อดิจิทัลสูงถึง ร้อยละ 60 โดยปัญหาจากการใช้ชีวิตดิจิทัล (Digital life) ของเด็กไทยที่พบมากที่สุด ได้แก่ การกลั่นแกล้ง ทางออนไลน์ การเข้าถึงสื่อลามกและพูดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ การติดเกม และการถูกล่อลวงให้ออกไปพบคนแปลกหน้า ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDLได้กลายเป็นทักษะที่จำเป็นในการแก้ปัญหาดังกล่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มคนที่ถือว่ามีความเปราะบาง เช่นเด็กและเยาวชน เนื่องจากนับวันสื่อต่างๆ พยายามใช้กลยุทธ์เพื่อเข้าถึงและช่วงชิงพื้นที่ในชีวิตของเด็กและเยาวชน อีกทั้งปรากฏการณ์สงครามข่าวสาร (Information warfare) ของผู้ประกอบธุรกิจสื่อและผู้ใช้สื่อในการประกอบธุรกิจที่มีการแข่งขันเพื่อแสวงหาผลประโยชน์จากผู้รับสารในฐานะ “ตลาด” ในขณะเดียวกัน นิสัยในการบริโภคสื่อของเด็กและเยาวชนเองก็แตกต่างไปจากเดิม

การสร้างนิเวศสื่อที่ดีให้เกิดขึ้นในสังคมไทย นับเป็นเรื่องท้าทายที่ต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ เอกชน และประชาสังคม เพราะการจะมีนิเวศสื่อที่ดีได้นั้น คนในสังคมต้องมีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งเป็นภูมิคุ้มกันสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ ขณะเดียวกันก็ต้องร่วมกันสนับสนุน สื่อดี ให้ได้รับการยอมรับ และมีพื้นที่ในการนำเสนอเผยแพร่มากขึ้น อีกบทบาทหนึ่งที่ทุกคนสามารถช่วยกันได้คือ การทำหน้าที่เฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างศักยภาพในการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information and Digital Literacy : MIDL) เป็นคุณลักษณะที่สำคัญประการหนึ่งของผู้เรียนและพลเมืองในศตวรรษที่ 21 (เทอดศักดิ์ ไม้เท้าทอง, 2557) และในกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองผ่านระบบการศึกษานั้น ต้องมีการพัฒนาและสร้างเครื่องมือเพื่อจัดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนให้เข้าใจและเห็นถึงความสัมพันธ์เกี่ยวโยงระหว่าง สื่อ สังคม และการเมือง ซึ่งเป็นสมรรถนะหนึ่งที่สำคัญของการจัดการศึกษาสำหรับครู โดยการรู้เท่าทันสื่อไปใช้จึงต้องคำนึงถึงสมรรถนะที่ครอบคลุมช่วงวัยที่เหมาะสม เนื่องจากแต่ละช่วงวัยมีพัฒนาการ มีบทบาททางสังคม ตลอดจนการใช้ประโยชน์จากสื่อต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน (วิโรจน์ สุทธิสีมา พิมลพรรณ ไชยนันท์ และ ศศิธร ยุวโกศล, 2562)

ในการแก้ปัญหานั้น ชนัญสรา อรนพ ณ อยุธยา การดา ร่วมพุ่ม และมาโนช ชุ่มเมืองปัก (2563) ได้นำเสนอข้อเสนอแนะการวิจัยในประเด็นการรู้เท่าทันสื่อและการมีส่วนร่วมเพื่อสร้าง

“นิเวศสื่อ” ว่า การวิจัยในประเด็นการรู้เท่าทันสื่อและการมีส่วนร่วมควรเป็นการวิจัยที่มุ่งให้เกิดการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของบุคคลในฐานะพลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) การวิจัยเพื่อสร้างนวัตกรรมที่เป็นเครื่องมือหรือกลไกช่วยป้องกันปัญหาจากการไม่รู้เท่าทันสื่อ ตลอดจนนวัตกรรมที่ส่งเสริมกลไกการกำกับดูสื่อโดยภาคประชาชน พัฒนาเครื่องมือหรือช่องทางที่ประชาชนจะสามารถเฝ้าระวังและมีปฏิกิริยาย้อนกลับเมื่อพบปัญหาเกี่ยวกับจริยธรรม ความไม่ปลอดภัยและไม่สร้างสรรค์ในเนื้อหาสื่อ รวมถึงการวิจัยเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อในบริบทภูมิทัศน์สื่อใหม่ ในกลุ่มเป้าหมายที่ยังเป็นช่องว่างขององค์ความรู้ เช่น เด็กปฐมวัย เด็กประถมศึกษาและผู้สูงอายุ กลุ่มนอกระบบการศึกษา ได้แก่ สถาบัน ครอบครัว สถาบันสื่อ ผู้ผลิตเนื้อหาออนไลน์ ตลอดจนการวิจัยเพื่อให้ได้องค์ความรู้ในประเด็นที่สอดคล้องกับภูมิทัศน์สื่อใหม่ เช่น ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital literacy) การรู้เท่ากันการสื่อสารข้ามสื่อ (Transmedia literacy) พลเมืองดิจิทัล (Digital citizenship) ข่าวปลอม (Fake news) ประทุษวาจา (Hate speech) และการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyber bullying) เป็นต้น

พรรษาสิริ กุหลาบ (2563) ได้วิเคราะห์นโยบาย การดำเนินงาน และบทบาท ของภาคส่วนต่าง ๆ ในการส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) สำหรับเด็กและเยาวชนในต่างประเทศ ได้แก่ สาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้) สิงคโปร์ และสหราชอาณาจักร ผลการศึกษาพบว่านโยบายการดำเนินงานและบทบาทของภาคส่วนต่างๆ ในการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศกรณีศึกษา เน้นเรื่องการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital literacy) โดยเฉพาะการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาอันตรายทางสื่อออนไลน์และความเสี่ยงในการใช้สื่อดิจิทัลผ่านกิจกรรมการให้ความรู้และการฝึกอบรม รวมทั้งยังพบการส่งเสริมทักษะการใช้สื่อให้เด็กและเยาวชนผลิตเนื้อหาอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ขณะเดียวกัน ก็ให้ความสำคัญกับการให้ความรู้แก่บุคลากรในสถาบันที่เกี่ยวข้องกับการปกป้องคุ้มครองและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะครอบครัวและโรงเรียน ที่สำคัญ การออกแบบและดำเนินนโยบายอยู่บนพื้นฐานของการสำรวจและศึกษาเพื่อติดตามสถานการณ์ การใช้สื่อ สารสนเทศ และสื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชน รวมทั้งประชาชนทั่วไป เพื่อเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการกำหนดนโยบายต่างๆ ผลการศึกษายังชี้ให้เห็นว่าบริบททางการเมือง สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และภูมิทัศน์สื่อ มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบาย การดำเนินงานและบทบาทของภาคส่วนต่าง ๆ ในการส่งเสริม MIDL สำหรับเด็กและเยาวชน ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การวิพากษ์ และการผลิตสื่อ เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์ความคิดเห็น และความต้องการของเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญในการสร้างเสริมสิทธิและเสรีภาพของพลเมือง รวมถึงการมีส่วนร่วมของพลเมืองในสังคมประชาธิปไตยไม่ปรากฏเด่นชัด เมื่อเทียบกับการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากเนื้อหาที่เป็นภัยและความเสี่ยงในการใช้สื่อมวลชน สารสนเทศและสื่อดิจิทัล

สำหรับมุมมองของอิสลามต่อการรู้เท่าทันสื่อนั้น ด้วยเหตุที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและความคิดของผู้คนในชีวิตสังคม ความหลากหลายของสื่อดังกล่าวกำลังเกิดขึ้นและกำลังเป็นกระแสสำหรับสาธารณชนนั้น จำต้องให้ผู้ใช้มีการควบคุมตนเองในการใช้งาน เนื่องจากข้อมูลถูกบิดเบือนได้สร้างความเสียหาย (Fitnah) สังคม คำว่า “ฟิตนะฮ์” ในโองการที่เราจะพูดถึงนี้อยู่ในความหมายของ “ความเสียหายที่ใหญ่หลวง” เป็นเรื่องใหญ่และร้ายแรงยิ่ง ดังเช่นที่ในอัลกุรอานบทอัลบะกอเราะฮ์ โองการที่ 191 ได้กล่าวว่า

“และฟิตนะฮ์ (การสร้างความเสียหาย) นั้นร้ายแรงยิ่งกว่าการฆ่า”

บุคคลสองกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเสียหายดังกล่าวนั้น จะสร้างความเสียหายอย่างมากมายให้เกิดขึ้นกับความมั่นคงและความสงบสุขของสังคม เป็นการก่อความเสียหาย (ฟะซาด) และสร้างวิกฤตการณ์ที่เลวร้าย (ฟิตนะฮ์) ได้แก่ กลุ่มแรกคือผู้ที่สร้างข่าวลือและแพร่ข่าวเท็จ ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งคือพวกคนเลวและอันธพาล ซึ่งเป็นผู้บั่นทอนและทำลายความมั่นคงและความสงบสุขทางสังคม ในอัลกุรอานบทอัลอะห์ซาบ โองการที่ 60 และ 61 ได้ชี้ให้เห็นถึงประเด็นนี้ คัมภีร์อัลกุรอานได้เผชิญหน้าและตอบโต้อย่างรุนแรงต่อการก่อฟิตนะฮ์และการสร้างความเสียหายทางสังคม เพราะเหตุว่าจะทำให้การดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมเช่นนี้เกิดความยากลำบากอย่างมาก และด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้เอง เพื่อที่จะได้มาซึ่งความสงบสุขทางสังคมหรือการพิทักษ์รักษามันไว้นั้น

จากสภาพดังกล่าว เหตุผลประการหนึ่งก็เพราะว่าโซเชียลมีเดียเป็นเนื้อหาที่ใหญ่ที่สุดที่ผู้คนเข้าถึงได้ ดังนั้น คำสอนของอิสลามต้องการให้ผู้คนได้รู้เท่าทันและสามารถแยะแยะข้อมูลได้ สามารถตรวจสอบความจริงของข้อมูลทุกอย่างที่ได้รับ รวมถึงการระมัดระวังในการเผยแผ่ข่าวสารที่ยังไม่รู้ความจริง ดังนั้นในคำสอนของศาสนาอิสลามจึงกำหนดกฎเกณฑ์ทุกด้านของชีวิตอย่างชัดเจน รวมทั้งกำหนดวิธีการรับข้อมูลที่ได้รับ (Nurmalina, Atmazaki, Syahrul, and Thahar, 2019)

การสร้างระบบนิเวศสื่อที่ฮาลาลสำหรับมุสลิมจึงเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญสำหรับการให้การศึกษาและดูแลเย่วชนมุสลิมในการเข้าถึงโลกไซเบอร์สำหรับเพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวความเคารพ ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความซื่อสัตย์ และความเหมาะสม และสั่งสอนมุสลิมทุกคนให้ให้ห่างไกลจากการกระทำทั้งปวงที่ขัดแย้งกับหลักการทางศาสนา การสร้างให้สื่อนำเสนอในสิ่งที่เป็นมุมทางบวก และควบคุมในสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์และสร้างความเสียหายแก่สังคม ซึ่งจะต้องได้รับการตรวจสอบและควบคุมอย่างเหมาะสม โดยโซเชียลมีเดียได้กลายเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดในการเป็นช่องทางเผยแพร่โดยคำพูดและการกระทำที่ดีหรือไม่ดีให้แพร่ออกไปโดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและด้านอื่นๆ ของชีวิต จึงเป็นภัยคุกคามต่ออิสลามและโลกมุสลิมอย่างใหญ่หลวง สังคมสื่อมีผลกระทบเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อศาสนาอิสลามหากนำไปใช้อย่างเหมาะสมช่วยนำเสนอความดีงามของศาสนา เสนอแนะแนวทางการพัฒนามนุษย์ และช่วยลดความชั่วร้ายในสังคม อย่างไรก็ตาม

การใช้โซเชียลมีเดียที่ไม่มีการควบคุม หรือใช้อย่างอิสระโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบนั้น ไม่สอดคล้องกับหลักการทางศาสนาอิสลาม สื่อสังคมออนไลน์สามารถเป็นสื่อที่ฮาลาลได้ก็ต่อเมื่อส่งเสริมค่านิยมที่ให้ไว้ในหลักคำสอนของชารีอะห์เท่านั้น ดังนั้น จำเป็นที่จะต้องมีการทบทวนคำสอนและการปลูกฝังค่านิยมอิสลามในระบบการศึกษาและครอบครัว การเฝ้าติดตามและควบคุมอย่างเหมาะสมเด็กและเยาวชนที่โรงเรียนและบ้าน รวมทั้งมุสลิมเองจะต้องแสวงหาความรู้เกี่ยวกับอิสลาม ยอมรับและใช้ประโยชน์จากพลวัตและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร รวมทั้งพ่อแม่ควรตรวจสอบและลดขอบเขตที่เด็กสัมผัสกับทางโลกความบันเทิงโดยเฉพาะในโซเชียลมีเดีย (Shehu, Othman and Osman, 2017)

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ร่วมกับสำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล และสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) จัดงานแถลงผลสำรวจและการเสวนาหัวข้อ “ทิศทางการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเด็กไทยวัยเรียนในยุค New Normal” ภายใต้โครงการวิจัยการสำรวจสถานการณ์การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลของเด็กไทย อายุ 6-12 ปี โดยพบว่า ด้วยสถานการณ์ของสื่อเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การเลี้ยงดูเด็กสมัยนี้จึงแตกต่างจากเด็กสมัยก่อน ผู้ใหญ่ก็ต้องลองผิดลองถูกไปกับสถานการณ์ ผู้ใหญ่จะสอนจากประสบการณ์เดิมไม่ได้อีกแล้ว เพราะโลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสารที่เคยสอนก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย พ่อแม่ก็ต้องแสวงหาความรู้เพื่อสอนลูก ไม่สามารถใช้ความรู้ในชุดเดิมได้อีกต่อไป พ่อแม่ในยุคดิจิทัลต้องลดอัตตา “ฉันรู้ดีกว่าลูก” เพราะความรู้แบบเดิมที่ไม่ทันสมัยแล้ว ต้องเปิดใจกว้าง เปลี่ยนแปลงทัศนคติ มองกระบวนการเรียนรู้ศึกษาพร้อมไปกับลูก เอาตัวรอดให้ได้ในยุคดิจิทัล ท่ามกลางการแข่งขันในกระแสโลก มีสิ่งใหม่ๆ ที่ถาโถมเข้ามา เครื่องมือ MIDL ที่จะต้องรู้เท่าทันโลกดิจิทัล แฝงไปด้วยความหมายที่จะเท่าทันสถานการณ์ มีจริยธรรม มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น แม้แต่ในโรงเรียนครูผู้สอนก็ต้องเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้ด้วยการใช้ประโยชน์จากโทรศัพท์มือถือ ทำให้สังคมออกแบบปัจจัยให้เกิดประโยชน์ในทุกมิติทุกชุมชน (ไทยโพสต์, 2564)

ในส่วนของสถานศึกษานั้น ครูผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการจัดกระบวนเรียนรู้แก่ผู้เรียน ซึ่งปนวคิดดังกล่สวถูกกล่าวถึงในการการสัมมนาด้านวิชาการเกี่ยวกับการ MIDL กับสถานศึกษา โดยแผนปฏิรูปประเทศด้านสื่อสารมวลชนและเทคโนโลยีสารสนเทศของไทยระบุไว้ว่า ให้มีการสัมมนาเรื่อง “การรู้เท่าทันสื่อ” อย่างต่อเนื่องในโรงเรียน และบรรจุสาระเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อให้อยู่ในหลักสูตรการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า จึงเกิดคู่มือการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างพลเมืองรู้เท่าทันสื่อสำหรับระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ให้เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ คู่มือฯ มีลักษณะพิเศษคือ “บทเรียนที่เขียนโดยครู เพื่อเพื่อนครู” ในเล่ม

มีเนื้อหาการเตรียมพลเมืองยุคใหม่ การจัดการเรียนรู้ตามแผนปฏิรูปยุทธศาสตร์การปฏิรูปประเทศและสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ของครู (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2563)

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาสมรรถนะของครูในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการรังแกในโลกไซเบอร์ พัฒนากิจกรรมเสริมสร้างการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อเพื่อป้องกันการการรังแกในโลกไซเบอร์แบบบูรณาการอิสลามสำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี เพื่อยกระดับและพัฒนาความรู้ความเข้าใจของครูผู้สอนในการนำหลักการอิสลามมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้เพื่อเท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล ในการแก้ปัญหาการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา

2. จุดประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิตอล (MIDL) เพื่อป้องกันปัญหาการรังแกในโลกไซเบอร์

2. เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อป้องกันปัญหาการรังแกในโลกไซเบอร์แบบบูรณาการอิสลาม

3. เนื้อหาสาระของหลักสูตร

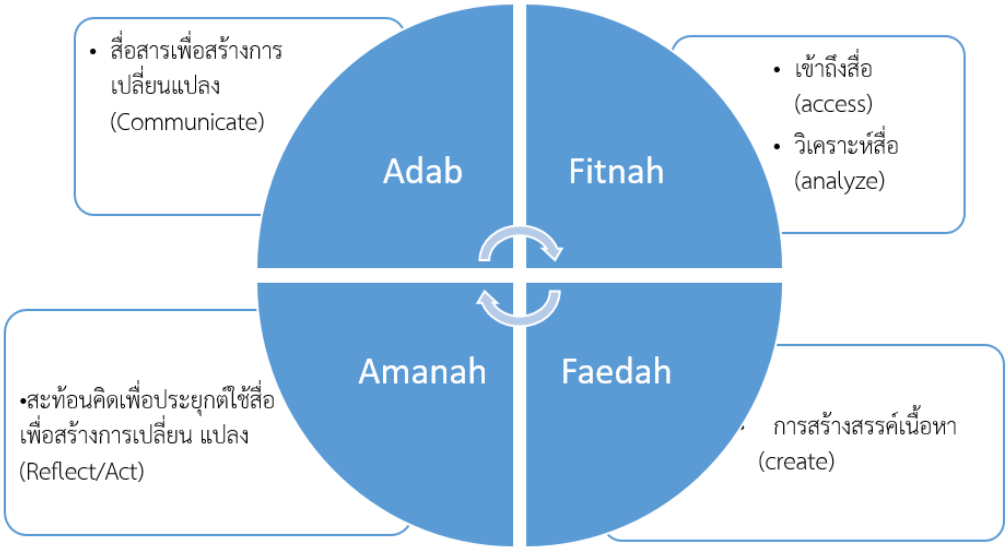
ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิดและนำเสนอในรูปแบบของการเรียนรู้แบบโดยใช้แนวคิดบูรณการอิสลามกับสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิตอล (i-MIDL) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. Fitnah (ความเสียหาย**)** เป็นการเรียนรู้เพื่อจำแนกสิ่งประกอบสร้างในสื่อต่าง ๆ รวมทั้งสามารถประเมินคุณภาพความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของสื่อได้ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญของกระบวนการพัฒนาการเข้าถึงสื่อ **(Access)** เพื่อให้มีทักษะในการวิเคราะห์สื่อ **(Analyze)**

2. Faedah (ประโยชน์**)** เป็นกระบวน การพัฒนารูปแบบของสื่อสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับจริยธรรมอิสลาม เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจแนวคิดเรื่องการเท่าทันสื่อ เป็นทักษะในการสร้างสรรค์เนื้อหา **(Create)**

3. Amanah (ความรับผิดชอบ**)** เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมคิดโครงงานเพื่อดำเนินการในโรงเรียน ซึ่งเป็นทักษะในการสะท้อนคิด เพื่อประยุกต์ใช้สื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง **(Reflect/Act)**

4. Adab (มารยาท**)** เป็นการนำเสนอแนวทางการการปฏิบัติตนของนักเรียนกับการใช้สื่อออนไลน์ตามแนวทางและหลักการอิสลามเป็นการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง (**Communicate**)



ภาพภาคผนวกที่ ค.1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้การเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลาม เพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี (Islamic Media, Information and Digital Literacy : i-MIDL)

4. ตารางการฝึกอบรม

ชุดฝึกอบรม i-MIDL ประกอบด้วยแผนการฝึกอบรมจำนวน 4 แผน ใช้เวลาในการอบรม 4 ครั้ง ๆ ละ 5 ชั่วโมง รวมเป็นระยะเวลา 20 ชั่วโมง โดยมีรายละเอียดของตารางการฝึกอบรม ดังนี้

ตารางภาคผนวกที่ ค.1 ตารางการฝึกอบรม

แผนการฝึกอบรมที่	**เนื้อหา**	**เวลา (ชั่วโมง)**
1	การรู้เท่าทันสื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์	5
2	ความฉลาดทางดิจิตอล (Digital Quotient)	5
3	อิสลามกับโลกไซเบอร์	5
4	กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	5

5. รูปแบบการฝึกอบรม

โดยใช้ชุดฝึกอบรมรูปแบบ ADDIE คือ “เข้าใจปัญหา-กำหนดปัญหา-ระดมความคิด-สร้างต้นแบบ-การทดสอบ” ดังรายละเอียด คือ

1. Analyze (เข้าใจปัญหา) การทำความเข้าใจกับปัญหาให้แน่นอนในทุกมุมมองเสียก่อน ตลอดจนเข้าใจผู้ใช้กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน ด้วยการตั้งคำถามสร้างสมมติฐาน กระตุ้นให้เกิดการใช้ความคิดที่นำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ที่ดีได้ ตลอดจนวิเคราะห์ปัญหาให้ถ้วนถี่ เพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนให้ได้ การเข้าใจในปัญหาอย่างลึกซึ้งถูกต้องนั้นจะนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ตรงประเด็นและได้ผลลัพธ์ที่เหมาะสม

2. Design and Develop (การออกแบบและพัฒนา) การนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อที่จะคัดกรองให้เป็นปัญหาที่แท้จริง กำหนดหรือบ่งชี้ปัญหาอย่างชัดเจนเพื่อที่จะเป็นแนวทางในการปฏิบัติการต่อไป รวมถึงมีแก่นยึดในการแก้ไขปัญหาอย่างมีทิศทาง การนำเสนอแนวความคิดตลอดจนแนวทางการแก้ไขปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ อย่างไม่มีกรอบจำกัด ควรระดมความคิดในหลากหลายมุมมอง หลากหลายวิธีการ ออกมาให้มากที่สุด เป็นการผสมผสานหลากหลายความคิดให้ออกมาเป็นแนวทางสุดท้ายที่ชัดเจน

3. Implement (การทดลองใช้) การสร้างต้นแบบเพื่อทดสอบจริงก่อนที่จะนำไปผลิตจริง ในการวิจัยในครั้งนี้คือการทำโครงการอบรมนักเรียนเพื่อเท่าทันสื่อแบบบูณรการอิสลาม (i-DQ)

4. Evaluate (การประเมินผล) การนำสื่อที่พัฒนาไปทดลองใช้ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพตลอดจนประเมินผล เสร็จแล้วก็นำเอาปัญหาหรือข้อดีข้อเสียที่เกิดขึ้นเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปใช้จริงอีกครั้ง

6. สื่อประกอบการฝึกอบรม

1. ใบความรู้
2. Power Point
3. ใบงาน

7. การวัดและประเมินผลการฝึกอบรม

แบบสอบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดฝึกอบรม

แผนการฝึกอบรมที่ 1
การรู้เท่าทันสื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์

<u>จุดประสงค์การเรียนรู้</u>

เพื่อให้ผู้เข้าฝึกอบรมได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์แสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์

<u>ระยะเวลาในการฝึกอบรม</u> 5 ชั่วโมง

<u>เนื้อหาสาระ</u> สภาพปัญหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์

<u>สื่อประกอบการฝึกอบรม</u>

1.ใบงาน

2. หนังสือ MIDL for Kids การรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สำหรับเด็กปฐมวัยโดย ถิรนันท์ อนวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนวัชศิริวงศ์ สืบค้นจากhttp://cclickthailand.com

3. เอกสาร เรื่อง ฟิตนะที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน แปลและเรียบเรียงโดย อับดุลวาเอด สุคนธา สืบค้นจาก https://www.islammore .com/view/4125

<u>รูปแบบการฝึกอบรม</u>

ใช้กระบวนการสืบค้น (Access) และวิเคราะห์ปัญหา (Analyze) ทำความเข้าใจกับปัญหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์กระตุ้นให้เกิดการใช้ความคิด ตลอดจนวิเคราะห์ปัญหาให้ถ้วนถี่ เพื่อหาแนวทางที่ชัดเจนให้ได้ การเข้าใจในปัญหาอย่างที่ถูกต้องนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ตรงประเด็นและได้ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพ

<u>ขั้นตอนดำเนินการฝึกอบรม</u>

1. สืบค้นและวิเคราะห์ปัญหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์ที่พบเจอในโรงเรียน และบันทึกในใบงาน

2. นำเสนอข้อค้นพบของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้ฝึกอบรมคนอื่นและวิทยากร

3. เปรียบเทียบปัญหาโดยจำแนกความเหมือนและความต่างของแต่ละคน

4.เชื่อมโยงปัญหาเรื่องการรู้เท่าทันสื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์กับแนวคิดเรื่องความเสียหาย/ความเท็จ (Fitnah)

4. อภิปรายแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาที่รวบรวมได้ว่าปัญหาใดเป็นปัญหาที่แท้จริงเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์

5. รวบรวมสภาพปัญหาเกี่ยวกับการรู้เท่าทันสื่อและการรังแกในโลกไซเบอร์

<u>การประเมินผล</u> สังเกตการร่วมกิจกรรมและการบันทึกผลการเรียนรู้จากใบงาน

ใบงาน 1

การรู้เท่าทันสื่อ

.....

.....

.....

การรังแกในโลกไซเบอร์

.....

.....

.....

ความเหมือนและความแตกต่าง/ความเชื่อมโยง

.....

.....

.....

ฟิตนะห์

.....

.....

.....

สรุปการเรียนรู้

.....

.....

.....

แผนการฝึกอบรมที่ 2

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Quotient)

<u>จุดประสงค์การเรียนรู้</u>

1.เพื่อให้ผู้เข้าฝึกอบรมได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ วิเคราะห์และจัดลำดับความสำคัญของปัญหาเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัล

2.เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์โดยใช้แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล

<u>ระยะเวลาในการฝึกอบรม</u> 5 ชั่วโมง

<u>เนื้อหาสาระ</u> ความสำคัญและการประยุกต์ใช้ความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์

<u>สื่อประกอบการฝึกอบรม</u>

1.ใบงาน

2. เอกสารเรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัล กับทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรมในศตวรรษที่ 21 โดย ธนวัฒน์ เจริญษา และ สุภาณี เส็งศรี สืบค้นจาก วารสารวิจัยและนวัตกรรม ที่ 3 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม - ธันวาคม 2563 หน้า 21-29.

<u>รูปแบบการฝึกอบรม</u>

เพื่อให้ผู้รับการอบรมได้เข้าใจแนวคิดเรื่องความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์เป็นทักษะในการออกแบบและพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์เนื้อหา (Create) อย่างสร้างสรรค์และสอดคล้องกับหลักการอิสลาม

<u>ขั้นตอนดำเนินการฝึกอบรม</u>

1. ศึกษาเอกสารเรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัล
2. เลือกประเด็นที่สนใจมา 2 ประเด็น (จาก 8 ประเด็น) เพื่อนำเสนอให้ทุกคนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้
3. เชื่อมโยงแนวคิดเรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัลกับปัญหาที่ได้จากกิจกรรมที่ 1 แล้วนำเสนอแนวทางแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้หลักคิดอรรถประโยชน์ของสื่อจากมุมมองของอิสลาม (Fitrah)
4. วิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะกิจกรรมที่นำเสนอของแต่ละคน
5. ร่วมเรียงลำดับความสำคัญของกิจกรรม และทำการเลือกกิจกรรมเพื่อนำไปใช้

<u>การประเมินผล</u> สังเกตการร่วมกิจกรรมและการบันทึกผลการเรียนรู้จากใบงาน

ใบงาน 2

ประเด็นความฉลาดทางดิจิทัลที่สนใจ

1.....

.....

2.....

.....

หลักคิดเรื่อง อรรถประโยชน์ของสื่อจากมุมมองของอิสลาม (Fitrah)

.....

.....

.....

ความเชื่อมโยงระหว่างความฉลาดทางดิจิทัลกับปัญหาที่ได้จากกิจกรรมที่ 1

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

สรุปการเรียนรู้

.....

.....

.....

แผนการฝึกอบรมที่ 3
อิสลามกับโลกไซเบอร์

<u>จุดประสงค์การเรียนรู้</u>

1.เพื่อให้ผู้เข้าฝึกอบรมสามารถนำหลักการอิสลามมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์

2.เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ทดสอบกิจกรรมเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์

<u>ระยะเวลาในการฝึกอบรม</u>

5 ชั่วโมง

<u>เนื้อหาสาระ</u>

การนำหลักการอิสลามมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาและทดสอบกิจกรรมเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์

<u>สื่อประกอบการฝึกอบรม</u>

1.ใบงาน

2. เอกสารเรื่อง มารยาทในการใช้อินเตอร์เน็ต เรียบเรียงโดย อัลดุลวาเฮด สุคนธา สืบค้นจาก https://www.islammore.com/view/4463

<u>รูปแบบการฝึกอบรม</u>

เป็นกระบวนการการทดลองใช้เครื่องมือ (Implement) การสร้างต้นแบบเพื่อทดสอบจริงก่อนที่จะนำไปนำไปใช้จริง

<u>ขั้นตอนดำเนินการฝึกอบรม</u>

1. ผู้ศึกษาเอกสารเรื่อง เกี่ยวกับมารยาทของการใช้สื่อดิจิทัลในอิสลาม และเลือกประเด็นที่สนใจเพื่อนำมาใช้กับกิจกรรมที่ต้นแบบ (Prototype) ของตนเอง

2. นำเสนอกิจกรรรมของตนเองให้ผู้เข้าร่วมได้วิพากษ์และให้ข้อเสนอแนะ

3. ผู้เข้าฝึกอบรมช่วยกันเลือกและจัดลำดับกิจกรรม

4. การวางแผนเพื่อลงพื้นที่เพื่อการทดลองใช้เครื่องมือ

<u>การประเมินผล</u>

สังเกตการณ์ร่วมกิจกรรและการบันทึกผลการเรียนรู้

ใบงาน 3

กิจกรรมต้นแบบ

1.....

.....

2.....

.....

ข้อเสนอเพื่อการปรับปรุง

.....

.....

เลือกและจัดลำดับกิจกรรม

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

6.....

7.....

8.....

แนวทางการลงพื้นที่เพื่อตรวจสอบเครื่องมือ

.....

.....

สรุปการเรียนรู้

.....

.....

.....

แผนการฝึกอบรมที่ 4

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

<u>จุดประสงค์การเรียนรู้</u>

เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อการสอน และกระบวนการผลิตสื่อการสอน

<u>ระยะเวลาในการฝึกอบรม</u>

5 ชั่วโมง

<u>เนื้อหาสาระ</u>

1. ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อการสอน
2. หลักการและการออกแบบสื่อการสอน

<u>สื่อประกอบการฝึกอบรม</u>

1. บทความเรื่อง การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL) โดย วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ สืบค้นจาก วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้ ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม–ธันวาคม 2558 หน้า 23-37
2. บทความเรื่อง การสอนแบบทันสมัยและเทคนิควิธีสอนแนวใหม่ โดย ขัณธ์ชัย อธิเกียรติ ธนารักษ์ สารเถื่อนแก้ว สืบค้นจาก http://regis.skru.ac.th/RegisWeb/webpage/addnews/data/2017-07-24_078.pdf

<u>รูปแบบการฝึกอบรม</u>

เป็นกระบวนการประเมิน (Evaluate) กิจกรรมต้นจากกลงพื้นที่และปรับปรุงเพื่อการนำไปใช้จริงต่อไป

<u>ขั้นตอนดำเนินการฝึกอบรม</u>

1. ผู้นำเสนอผลการทดสอบสื่อการเรียนรู้ที่พัฒนา ร่วมกันพูดคุย วิเคราะห์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
2. ศึกษาเอกสารเรื่อง การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) และเพื่อนำเทคนิคการสอนที่สร้างสรคค์มาปรับใช้กับกิจกรรมที่ได้พัฒนาขึ้น
3. นำเสนอผลการปรับปรับปรุง
4. ร่วมวางแผนเพื่อการนำสื่อไปใช้จริงต่อไป

<u>การวัดและประเมินผล</u>

สังเกตการร่วมกิจกรรมและการบันทึกผลการเรียนรู้จากใบงาน

ใบงาน 4

ประเด็นการเรียนรู้เรื่อง การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning)

1.....

.....

2.....

.....

3.....

.....

4.....

.....

ข้อเสนอเพื่อการปรับปรุง

.....

.....

.....

แผนการดำเนินการเพื่อการนำสื่อไปใช้จริงต่อไป

.....

.....

.....

.....

.....

สรุปการเรียนรู้

.....

.....

.....

เลขที่ .....

แบบประเมินความพึงพอใจต่อการฝึกอบรม

ชุดฝึกอบรมการพัฒนาสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อเพื่อป้องกันรการรังแกในโลกไซเบอร์

แบบบูรณาการอิสลาม (i-MIDL)

.....

<u>คำอธิบาย</u> แบบสอบถามฉบับนี้มีทั้งหมด 3 ตอน ขอให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบให้ครบทั้ง 3 ตอน เพื่อให้การดำเนินการเป็นไปตามวัตถุประสงค์และเพื่อเป็นประโยชน์ในการนำไปใช้ต่อไป

<u>ตอนที่ 1 สถานภาพทั่วไป</u>

<u>คำชี้แจง</u> โปรดทำเครื่องหมาย ✓ลงในช่อง ☐ หน้าข้อความ

1. เพศ

☐ หญิง ☐ ชาย

2. อายุ ..... ปี

3. การศึกษา

☐ อนุปริญญาหรือเทียบเท่า

☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท

☐ ปริญญาเอก

4. ประสบการณ์ในการสอน ..... ปี

5. เคยผ่านการฝึกอบรมด้านสื่อการสอน

☐ เคย ☐ ไม่เคย

ตอนที่ 2 ระดับความพึงพอใจ / ความรู้ความเข้าใจ / การนำไปใช้ ต่อการเข้าร่วมการฝึกอบรม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ลงในช่องที่ตรงกับความพึงพอใจของท่านเพียงระดับเดียว โดยแบบสอบถามมีค่าน้ำหนักคะแนนดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก

คะแนน 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

คะแนน 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความพึงพอใจ				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
1. การฝึกอบรมสอดคล้องกับสภาพลักษณะการปฏิบัติงานจริง					
2. เนื้อหาการฝึกอบรมสอดคล้องกับความต้องการ					
3. การจัดลำดับหัวข้อและเนื้อหา มีความเหมาะสม					
4. เนื้อหาการฝึกอบรมสนับสนุนให้ ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดทักษะ MIDL					
5. การอบรมด้วยชุดฝึก i-MIDL ทำให้เกิดความน่าสนใจเพิ่มขึ้น					
6. ใบความรู้ทำความเข้าใจเนื้อหา ได้ง่าย					
7. ใบความรู้มีจำนวนเหมาะสม					
8. Power Point มีเนื้อหาคลอบคลุมทุกหัวข้อที่เกี่ยวข้องและน่าสนใจ					
9. ใบงานมีความละเอียดชัดเจน					
10. ใบงานมีจำนวนเหมาะสม					
11. วิทยากรอธิบายและให้ความรู้ได้ชัดเจน					
12. เวลาที่ใช้มีความเหมาะสม					

<u>ตอนที่ 3</u> ข้อเสนอแนะอื่นๆ

1.ข้อเสนอแนะในการอบรมครั้งนี้

.....

.....

.....

2.ข้อเสนอแนะในการอบรมครั้งต่อไป

.....

.....

.....

****

ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามมา ณ โอกาสนี้เป็นอย่างสูง

ภาคผนวก ง
คู่มือการเรียนรู้ด้วยตนเอง

คู่มือการเรียนรู้ด้วยตนเอง

เรื่อง

ความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนมุสลิม (i-DQ)

Islamic Digital Quotients (i-DQ) to Prevent Cyber Bullying in for Muslim Students

จัดทำโดย

ผู้เข้ารับการอบรม

โครงการการพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล
แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี
(i-MIDL)

ดำเนินการโดย

นางสาวนภาวัลย์ ภัทราธิกุล

สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม
คณะวิทยาการอิสลาม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

2563

คำนำ

คู่มือการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับนักเรียน เรื่อง ความฉลาดทางดิจิทัลเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนมุสลิม (i-DQ) เป็นผลงานของครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นเครือข่ายการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองของศูนย์ประสานงานการศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองไทย Thai Civic Education จากสถาบันการศึกษาของรัฐบาลในจังหวัดปัตตานี ที่เข้าร่วมโครงการการพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี (i-MIDL)

คู่มือเล่มนี้ เป็นการสังเคราะห์เนื้อหาโดยรวบรวมเอกสารเกี่ยวกับมารยาทการใช้สื่อออนไลน์ในอิสลาม เพื่อสร้างความตระหนักในการใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับหลักการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คู่มือการเรียนรู้ด้วยตนเองชุดนี้จะเป็นประโยชน์ และมีความเข้าใจในเนื้อหาจนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ต้องการได้

นภาวัลย์ ภัทราธิกุล

บทนำ

สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและความคิดของผู้คนในชีวิตสังคม ความหลากหลายของสื่อดังกล่าวกำลังเกิดขึ้นและกำลังเป็นกระแสสำหรับสาธารณชนนั้น จำต้องให้ผู้ใช้มีการควบคุมตนเองในการใช้งาน เนื่องจากข้อมูลถูกบิดเบือนได้สร้างความเสียหาย (Fitnah) สังคม คำว่า “ฟิตนะฮ์” ในโองการที่เราจะพูดถึงนี้อยู่ในความหมายของ “ความเสียหายที่ใหญ่หลวง” เป็นเรื่องใหญ่และร้ายแรงยิ่ง ดังเช่นที่ในอัลกุรอานบทอัลบะกอเราะฮ์ โองการที่ 191 ได้กล่าวว่า

“และฟิตนะฮ์ (การสร้างความเสียหาย) นั้นร้ายแรงยิ่งกว่าการฆ่า”

บุคคลสองกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความเสียหายดังกล่าวนั้น จะสร้างความเสียหายอย่างมากมายให้เกิดขึ้นกับความมั่นคงและความสงบสุขของสังคม เป็นการก่อความเสียหาย (ฟะซาด) และสร้างวิกฤตการณ์ที่เลวร้าย (ฟิตนะฮ์) ได้แก่ กลุ่มแรกคือผู้ที่สร้างข่าวลือและแพร่ข่าวเท็จ ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งคือพวกคนเลวและอันธพาล ซึ่งเป็นผู้บั่นทอนและทำลายความมั่นคงและความสงบสุขทางสังคม ในอัลกุรอานบทอัลอะห์ซาบ โองการที่ 60 และ 61 ได้ชี้ให้เห็นถึงประเด็นนี้ คัมภีร์อัลกุรอานได้เผชิญหน้าและตอบโต้อย่างรุนแรงต่อการก่อฟิตนะฮ์และการสร้างความเสียหายทางสังคม เพราะเหตุว่าจะทำให้การดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมเช่นนี้เกิดความยากลำบากอย่างมาก และด้วยเหตุผลดังกล่าวนี้เอง เพื่อที่จะได้มาซึ่งความสงบสุขทางสังคมหรือการพิทักษ์รักษามันไว้นั้น

จากสภาพดังกล่าว เหตุผลประการหนึ่งก็เพราะว่าโซเชียลมีเดียเป็นเนื้อหาที่ใหญ่ที่สุดที่ผู้คนเข้าถึงได้ ดังนั้น คำสอนของอิสลามต้องการให้ผู้คนได้รู้เท่าทันและสามารถแยะแยะข้อมูลได้ สามารถตรวจสอบความจริงของข้อมูลทุกอย่างที่ได้รับ รวมถึงการระมัดระวังในการเผยแผ่ข่าวสารที่ยังไม่รู้ความจริง ดังนั้นในคำสอนของศาสนาอิสลามจึงกำหนดกฎเกณฑ์ทุกด้านของชีวิตอย่างชัดเจน รวมทั้งกำหนดวิธีการรับข้อมูลที่ได้รับ (Nurmalina, Atmazaki, Syahrul, and Thahar, 2019)

ระบบนิเวศสื่อที่ฮาลาลสำหรับมุสลิมจึงเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญสำหรับการให้การศึกษาและดูแลเยาวชนมุสลิมในการเข้าถึงโลกไซเบอร์สำหรับเพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวความเคารพ ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความซื่อสัตย์ และความเหมาะสม และสั่งสอนมุสลิมทุกคนให้ให้ห่างไกลจากการกระทำทั้งปวงที่ขัดแย้งกับหลักการทางศาสนา การสร้างให้สื่อนำเสนอในสิ่งที่เป็นมุมทางบวก และควบคุมในสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์และสร้างความเสียหายแก่สังคม ซึ่งจะต้องได้รับการตรวจสอบและควบคุมอย่างเหมาะสม

สังคมสื่อมีผลกระทบเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญต่อศาสนาอิสลามหากนำไปใช้อย่างเหมาะสมช่วยนำเสนอความดีงามของศาสนา เสนอแนะแนวทางการพัฒนามนุษย์ และช่วยลดความชั่วร้ายในสังคม

อย่างไรก็ตาม การใช้โซเชียลมีเดียที่ไม่มีการควบคุม หรือใช้อย่างอิสระโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบนั้นไม่สอดคล้องกับหลักการทางศาสนาอิสลาม สื่อสังคมออนไลน์สามารถเป็นสื่อที่ฮาลาลได้ก็ต่อเมื่อส่งเสริมค่านิยมที่ให้ไว้ในหลักคำสอนของชารีอะห์เท่านั้น ดังนั้น จำเป็นที่จะต้องมีการทบทวนคำสอนและการปลูกฝังค่านิยมอิสลามในระบบการศึกษาและครอบครัว การเฝ้าติดตามและควบคุมอย่างเหมาะสมเด็กและเยาวชนที่โรงเรียนและบ้าน รวมทั้งมุสลิมเองจะต้องแสวงหาความรู้เกี่ยวกับอิสลาม ยอมรับและใช้ประโยชน์จากพลวัตและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Shehu, Othman and Osman, 2017)

ความฉลาดทางดิจิทัล

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Quotients : DQ) จะทำให้คนคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ โดยครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทัศนคติ และค่านิยม ที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์

DQ สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับ คือ

1. พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีประสิทธิภาพ และมีความรับผิดชอบ

2. กลุ่มนักคิดนักสร้างสรรค์ (Digital Creativity) สามารถเป็นส่วนหนึ่งในระบบนิเวศของยุคดิจิทัลได้ด้วยการมีส่วนร่วมหรือ co-create คอนเทนต์ใหม่ ๆ และเปลี่ยนไอเดียให้เป็นจริง ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลต่างๆ

3. ผู้ประกอบการดิจิทัล (Digital Entrepreneurship) ปัจจุบันภาคธุรกิจที่ให้บริการด้านดิจิทัลจะมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาที่ส่งผลกระทบระดับโลก หรือสร้างสรรค์โอกาสใหม่ ๆ ให้กับสังคมด้วย

ความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับมุสลิมเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์

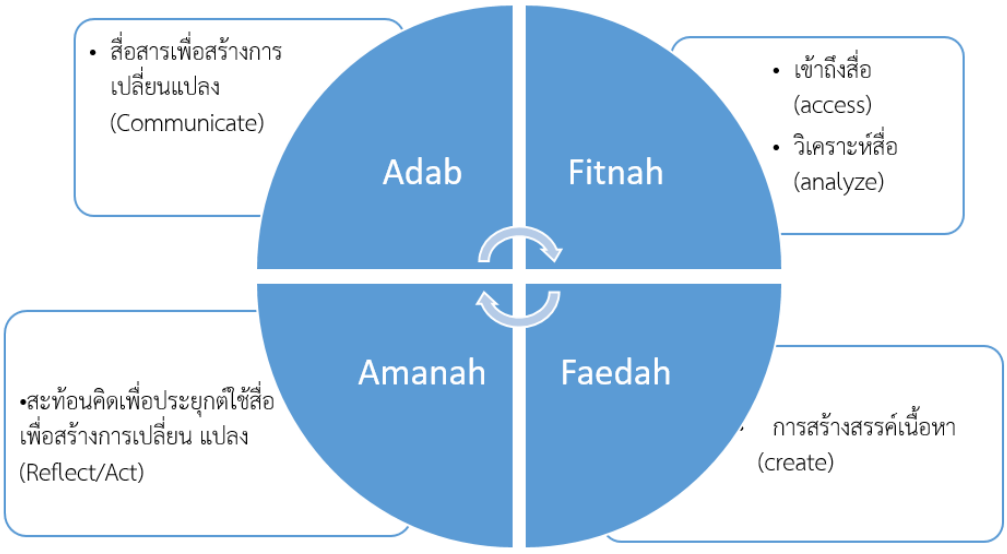
สำหรับมุสลิมจะต้องรู้จักการใช้สื่อดิจิทัลอย่างถูกต้องและจะต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับมารยาท ข้อปฏิบัติตามหลักการของอิสลาม เพื่อให้การใช้งานเครือข่ายร่วมกับผู้อื่นเกิดประโยชน์ในทางสร้างสรรค์ โดยมีแนวคิดการบูรณการอิสลามกับความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับมุสลิมเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ **(i-DQ)** ดังนี้

1. Fitnah (ความเสียหาย) เป็นการเรียนรู้เพื่อจำแนกสิ่งประกอบสร้างในสื่อต่าง ๆ รวม ทั้งสามารถประเมินคุณภาพความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของสื่อได้ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญของกระบวนการพัฒนาการเข้าถึงสื่อ **(Access)** เพื่อให้มีทักษะในการวิเคราะห์สื่อ **(Analyze)**

2. Faedah (ประโยชน์) เป็นกระบวน การพัฒนารูปแบบของสื่อสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับจริยธรรมอิสลาม เพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าใจแนวคิดเรื่องการเท่าทันสื่อ เป็นทักษะในการสร้างสรรค์เนื้อหา **(Create)**

3. Amanah (ความรับผิดชอบ) เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ร่วมคิดโครงงานเพื่อดำเนินการในโรงเรียน ซึ่งเป็นทักษะในการสะท้อนคิด เพื่อประยุกต์ใช้สื่อ เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง **(Reflect/Act)**

4. Adab (มารยาท) เป็นการนำเสนอแนวทางการการปฏิบัติตนของนักเรียนกับการใช้สื่อออนไลน์ตามแนวทางและหลักการอิสลามเป็นการสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง (**Communicate**)



ภาพภาคผนวกที่ ง.1 ความฉลาดทางดิจิทัลสำหรับมุสลิมเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์ (Islamic Digital Quotients : i-DQ)

i-DQ 1 : Amanah

สมรรถนะที่ 1 การเข้าถึงสื่อ *(Access)* และ **สมรรถนะที่ 2** การวิเคราะห์สื่อ *(Analyze)*

♦ **เริ่มด้วยการกล่าว "บิสมิลละฮฺ" (ด้วยพระนามของอัลลอฮฺ)**

"บิสมิลละฮฺ" (ด้วยพระนามของอัลลอฮฺ) เป็นการเริ่มต้นที่ดีของการกระทำสิ่งต่างๆ ดังนั้นเราจึงควรเริ่มต้นด้วยบิสมิลละฮฺ วลีศักดิ์สิทธิ์นี้ถือเป็นสัญลักษณ์สำคัญของอิสลาม ที่มุสลิมจะกล่าวอยู่เป็นเนื่องนิจ เวลาเราเข้าใช้สื่อออนไลน์อินเตอร์เน็ต เช่น เฟสบุก อีเมล์ ควรเริ่มด้วยการด้วยพระนามอัลลอฮและขอความคุ้มครองจากพระองค์ บรรดาผู้รู้ส่งเสริมกล่าวเวลาเริ่มกิจการงานหนึ่ง งานใด เพื่อความศิริมงคลและขอความคุ้มครองจากมารร้าย

"บิสมิลละฮฺ" (ด้วยพระนามของอัลลอฮฺ) เป็นคุณสมบัติที่ให้ความเจริญ เมื่อกล่าว "บิสมิลละฮฺ" หมายถึงเราจะทำสิ่งต่างๆ ด้วยพระนามของพระองค์

♦ **จะต้องมีความเกรงกลัวต่ออัลลอฮฺ ขณะใช้อินเตอร์เน็ต**

ในขณะเราใช้อินเตอร์เน็ตในห้องคนเดียวมักจะมีความอ่อนไหวได้ง่าย สามารถเข้าไปเปิดดูคลิปต่างๆที่ไม่เหมาะสมโดยไม่มีใครเห็น ฉะนั้นมุสลิมที่เข้มแข็งจะต้องระวังจากจิตใจที่อ่อนแอ พยายามรำลึกถึงอัลลอฮฺ อยู่เสมอว่า แท้จริงพระองค์ทรงมองเห็นการกระทำของเราตลอดเวลา ดังที่อัลลอฮฺกล่าวถึงลักษณะของคนกลับกลอกว่า

﴿ يَسْتَخْفُونَ مِنَ النَّاسِ وَلَا يَسْتَخْفُونَ مِنَ اللَّهِ وَهُوَ مَعَهُمْ إِذْ يُبَيِّتُونَ مَا لَا يَرْضَى مِنَ ا لْقَوْلِ وَكَانَ اللَّهُ بِمَا يَعْمَلُونَ مُحِيطًا ﴾

“พวกเขาจะปกปิดให้พ้นจากมนุษย์ได้ แต่พวกเขาจะปกปิดให้พ้นจากอัลลอฮฺนั้นไม่ได้ โดยที่พระองค์ร่วมอยู่ด้วย กับพวกเขาขณะที่พวกเขาวางแผนกันเวลากลางคืน ซึ่งคำพูดที่พระองค์ไม่ทรงพอพระทัย และอัลลอฮฺนั้นทรงล้อม ไว้เสมอซึ่งสิ่งที่พวกเขากระทำกัน”

รายงานหะดีษจากท่าน เซาบาน จากท่านนบี ﷺ กล่าวว่า

“เพิ่งรู้เถิดว่า มีกลุ่มชนหนึ่งจากประชาชาติของฉัน พวกเขามาในวันกียามะ ความดีเท่ากับภูเขาสูงตระง่า และอัลลอฮฺทรงทำให้มันกลายเป็นฝุ่นที่ปลิวว่อน”

ท่านเซาบานกล่าวกับท่านนบีว่า “จงบอกลักษณะกลุ่มชนนี้ ว่า เป็นอย่างไร เพื่อว่าพวกเรานั้นจะไม่เป็นหนึ่งในกลุ่มชนนั้น ซึ่งพวกเราไม่รู้”

ท่านนบี ﷺ กล่าวว่า “พวกเขาคือพี่น้องของพวกท่าน สีผิวเดียวกับพวกท่าน พวกเขาปฏิบัติในยามค่ำคืนเหมือนพวกท่าน แต่ทว่าพวกเขานั้นกระทำบาป ความหายนะจะประสบแก่พวกเขา”

(อิบนุมาญะฮ์)

อัลลอฮ์ ได้ตรัสในซูเราะห์ อัรเราะฮ์มาน อายะฮ์ที่ 46 ความว่า

“และสำหรับผู้ที่ยำเกรงต่อการยืนหน้าพระพักตร์แห่งพระเจ้าของเขา(เขาจะได้)สวนสวรรค์สองแห่ง”

(สำหรับตนเองและสำหรับครอบครัวด้วย)

♦ **จะต้องยำเกรงต่ออัลลอฮฺทั้งในที่ลับและเปิดเผย**

หะดีษ ท่านนบี ซ็อลลัลลอฮุอะลัยฮิวะซัลลัมได้กล่าวว่า

“จงห่างไกลจากสิ่งสกปรกโสมมสิ่งที่ผิดหลักการศาสนาทั้งหลายที่อัลลอฮฺ ได้ห้ามไว้ และเมื่อผู้ใดได้กระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดจากสิ่งที่ห้ามดังกล่าวก็จงปกปิดมันไว้ (เพราะอัลลอฮฺให้ปกปิดเรื่องนั้นมิให้ผู้อื่นรู้ยกเว้นตัวเขาเอง)”

(อะห์มัด)

จากอบูซัรรฺ (ญุนดุบ บินญุนาดะฮฺ) และอบูอับดุรเราะฮฺมาน (มุอ๊าซ บินญะบัล) ร่อฎิยัลลอฮุอันฮุมา จากท่านร่อซูล ศ็อลลัลลอฮุอะลัยฮิวะซัลลัม ได้กล่าวว่า

((اتَّقِ اللهَ حَيْثُمَا كُنْتَ ، وَأَتْبِعِ السَّيِّئَةَ الْحَسَنَةَ تَمْحُهَا ، وَخَالِقِ النَّاسَ بِخُلُقٍ حَسَنٍ))

“จงยำเกรงอัลลอฮฺไม่ว่าท่านจะอยู่ที่ใด และจงตามหลังความชั่วด้วยการทำดี มันย่อมลบล้างได้ และจงคบเพื่อนมนุษย์ด้วยกริยามารยาทที่ดีงาม”

หะดีษนี้บันทึกโดยติรมิซีย์ ซึ่งกล่าวว่าเป็นหะดีษหะซัน และในต้นฉบับบางเล่ม (ของติรมิซีย์) กล่าวว่า เป็นหะดีษหะซันเศาะฮีฮฺ

i-DQ 2 : Fitnah

สมรรถนะที่ 3 การสร้างสรรค์เนื้อหาและข้อมูลสารสนเทศ *(Create)*

♦ **จะต้องตรวจสอบข่าวและข้อมูล**

มารยาท ที่สำคัญของการ ใช้ อินเตอร์เน็ตจะต้องตรวจสอบข่าวและข้อมูล ที่มาและแหล่งข้อมูลว่ามีความเชื่อถือและจริงเท็จแค่ไหน เพื่อป้องกันจากการใส่ร้ายและการกล่าวหาผู้อื่นโดยมิชอบ อัลลอฮ์กล่าวว่า

﴿ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنْ جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَإٍ فَتَبَيَّنُوا أَنْ تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْبِحُوا عَلَى مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ ﴾ [الحجرات: 6]،

“โอ้ศรัทธาชนทั้งหลาย ! หากคนชั่วนำข่าวใดๆ มาแจ้งแก่พวกเจ้า พวกเจ้าก็จงสอบสวนให้แน่ชัด หาไม่แล้วพวกเจ้าก็จะก่อเคราะห์กรรมแก่พวกหนึ่งโดยไม่รู้ตัว แล้วพวกเจ้าจะกลายเป็นผู้เสียใจในสิ่งที่พวกเจ้าได้กระทำไป”

เราเห็นบ่อยครั้งจากข่าวโคมลอย การเท็จที่มันแพร่กระจายในเว็ปไซด์ อินเตอร์เน็ต ฉะนั้นหากผู้ใดนำข่าวที่ไม่มีมูลความจริงและนำไปบอกต่อๆ เข้าข่ายการโกหก หลอกลวงผู้อื่น ฉะนั้นผู้ที่เป็นมุสลิมผู้ศรัทธาจะต้องตรวจสอบแหล่งข้อมูลให้ดีเสียก่อนที่จะนำไปเผยแพร่

♦ **จงระวังคำพูดแบบ ไม่ยังคิด ไม่ทันคิด**

รายงานท่านอบูฮูรอยเราะฮ์ ท่านนบี ﷺ กล่าวว่า

"سَيَأْتِي عَلَى النَّاسِ سَنَوَاتٌ خَدَّاعَاتُ، فِيهَا يُصَدَّقُ الْكَاذِبُ، وَيُكَذَّبُ الصَّادِقُ، فِيهَا يُؤْتَمَنُ الْخَائِنُ، وَيُخَوَّنُ الْأَمِينُ، فِيهَا يَنْطِقُ الرُّوَيْبِضَةُ" قِيلَ: وَمَا الرُّوَيْبِضَةُ؟ قَالَ: "الرَّجُلُ التَّافِهُ فِي أَمْرِ الْعَامَّةِ"

มียุคหนึ่งมาถึงมีแต่ผู้คนหลอกลวง บิดพลิ้ว คนโกหกหลายคนพูดจริง และคนพูดจริงกลายเป็นคนโกหก และคนที่รับการไว้วางใจกลายเป็นคนบิดพลิ้ว คนที่บิดพลิ้วกลายเป็นคนได้รับการไว้วางใจ การพูดในแบบของคนเลี้ยงแกะ

มีคนถามขึ้นมาว่า **“อะไรการพูดแบบของคนเลี้ยงแกะ”**

ท่านนบีกล่าวว่า **“ชายที่ชอบพูดแบบไม่ยังคิด นึกจะพูดก็พูด”**

(อะหมัด ซ่อเฮี้ยะ อัลนาบีย์)

มนุษย์ส่วนมากที่ใช้การสนทนาต่างๆนานาบนโลกโลกโซเชียล อินเตอร์เน็ต จะต้องระมัดระวังการใช้คำพูดในเรื่องต่างๆ บางทีมันอาจทำลายความน่าเชื่อถือของบุคคลนั้นๆ ผู้ที่เป็นมุสลิมจะต้องใช้คำพูดเกิดประโยชน์และชักจูงไปสู่ความดีงามต่างๆ หรือ สนทนาเพื่อเสริมการเรียนรู้ซึ่งกันและกันในประเด็นต่างๆของศาสนา

﴿ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴾

“และจงกล่าวเถิด“ข้าแต่พระเจ้าของข้า พระองค์ขอพระองค์ทรงโปรดเพิ่มพูนความรู้แก่ข้าพระองค์ด้วย”

﴿ وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ مَرَدًّا ﴾

"และการงานที่ดีที่ยั่งยืนนั้นดียิ่ง ณ ที่พระเจ้าของเจ้าในการตอบแทนรางวัล และดียิ่งในการกลับ(ไปสู่พระองค์)”

♦ หลีกห่างการเล่นเกม ชิงโชค ชิงรางวัล การโหวตท้ายผล การเล่นการพนัน และสิ่งไร้สาระมากมาย

มุสลิมทุกคนควรจะต้องระมัดระวัง การมีส่วนร่วมในการใช้อินเตอร์เน็ต เช่น การเล่นเกม การโหวตท้ายผลกีฬา จะต้องละทิ้งสิ่งที่ไร้สาระในชีวิตประจำวันของเราทุกคน

มีรายงานจากท่านอบูฮุรอยเราะห์ กล่าวว่า ท่านรอซูล กล่าวว่า :

لايعنيه ما تركه المرء اسلم حسن من

“”ส่วนหนึ่งจากความสวยงามของการเป็นมุสลิมของบุคคลหนึ่งก็คือ การที่เขาละเว้นจากสิ่งที่ไร้สาระ””

อีกรายงานหนึ่งระบุว่า :

لايغنيه ما تركه المرء إيمان من

““ส่วนหนึ่งจากการศรัทธาของบุคคลหนึ่งก็คือ การที่เขาละเว้นจากสิ่งที่ไร้สาระ” “

(บันทึกโดย อัตติรมิซีย์ และอิบนุมาญะห์)

♦ **ลดสายตาต่ำจากสิ่งที่ต้องห้าม เห็น คลิป รูปภาพที่ไม่เหมาะสม**

อินเตอร์เน็ต คือความโปรดปรานของอัลลอฮฺ ที่ประทานให้มนุษย์ แต่ในเวลาเดียวกันมันคือดาบสองคมทั้งดีและไม่ดี เช่น ผู้ที่เรียกร้องไปสู่หนทางที่หลงผิด กลุ่ม ชีอะ หรือผู้ที่ต้องการบิดเบือนศาสนาอิสลาม จำพวกคลิป เสียงดนตรีและ ภาพลามกอนาจารต่างๆ การพูดสนทนาที่ไร้สาระมากมาย ฉะนั้นจะต้องพยามใช้อินเตอร์เน็ตอย่างระมัดระวังและอยู่ในขอบเขตของศาสนา

อัลลอฮฺ ตรัสว่า

﴿ وَاللَّهُ يُرِيدُ أَنْ يَتُوبَ عَلَيْكُمْ وَيُرِيدُ الَّذِينَ يَتَّبِعُونَ الشَّهَوَاتِ أَنْ تَمِيلُوا مَيْلًا عَظِيمًا ﴾[النساء: 27]

“และอัลลอฮฺ ทรงปรารถนาที่จะอภัยโทษให้แก่พวกเจ้า และบรรดาผู้ที่ปฏิบัติตามความใคร่ใฝ่ต่ำนั้นปรารถนาที่จะให้พวกเจ้าเอนเอียงออกไปอย่างมากมาย”

﴿ وَالَّذِينَ لَا يَشْهَدُونَ الزُّورَ وَإِذَا مَرُّوا بِاللَّغْوِ مَرُّوا كِرَامًا ﴾

“และบรรดาผู้ไม่เป็นพยานในการเท็จ และเมื่อพวกเขาผ่านเรื่องไร้สาระ พวกเขาผ่านไปอย่างมีเกียรติ”

﴿ وَإِذَا سَمِعُوا اللَّغْوَ أَعْرَضُوا عَنْهُ وَقَالُوا لَنَا أَعْمَالُنَا وَلَكُمْ أَعْمَالُكُمْ سَلَامٌ عَلَيْكُمْ لَا نَبْتَغِي الْجَاهِلِينَ ﴾ [القصص: 55]

“และเมื่อพวกเขาได้ยินเรื่องไร้สาระ พวกเขาก็ผินหลังออกห้างไปจากมัน และกล่าวว่า “การงานของเราก็จะได้แก่เรา และการงานของพวกท่านก็จะได้แก่พวกท่าน ศานติแด่พวกท่าน เราจะไม่ขอร่วมกับพวกงมงาย”

i-DQ 3 : . Faedah

สมรรถนะที่ 4 (1) การสะท้อนคิดเพื่อประยุกต์ใช้สื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง *(Reflect/Act)*

♦ **จะต้องใช้อินเตอร์เน็ตตามความจำเป็นและเหมาะสม**

ความสำคัญและคุณค่าของเวลา และได้ประกาศว่ามนุษย์ทุกคนจะต้องถูกสอบสวนเกี่ยวกับการใช้เวลาของเขาในวันกิยามะฮฺ ท่านมุอาซ บินญะบัล เราะฎิยัลลอฮุอันฮุ เล่าว่า ท่านเราะสูลุลลอฮฺ ได้กล่าวว่า

«لاَ تَزُولُ قَدَمَا عَبْدٍ يَوْمَ الْقِيَامَةِ حَتَّى يُسْأَلَ عَنْ أَرْبَعٍ : عَنْ عُمُرِهِ فِيمَا أَفْنَاهُ، وَعَنْ عِلْمِهِ مَاذَا عَمِلَ فِيهِ، وَعَنْ مَالِهِ مِنْ أَيْنَ اكْتَسَبَهُ وَفِيمَا أَنْفَقَهُ، وَعَنْ جَسَدِهِ فِيمَا أَبْلاَهُ»

“ในวันกิยามะฮฺสองเท้าของบ่าวแต่ละคนจะไม่เคลื่อนจนกว่าเขาจะถูกสอบสวนเกี่ยวกับ 4 ประการ

1. เกี่ยวกับอายุของเขาว่า เขาใช้หมดไปในทางใด
2. เกี่ยวกับร่างกายของเขาว่า เขาใช้งานทางใด
3. เกี่ยวกับทรัพย์สินของเขาว่า เขาได้มาอย่างไรและใช้จ่ายไปในทางใด
4. เกี่ยวกับความรู้ของเขาว่า เขานำมันไปปฏิบัติอย่างไร”

(บันทึกโดยอัฏเฏาะบะรอนีย์ ชัยคฺอัล-อัลบานีย์กล่าวว่า เป็นหะดีษเศาะฮีหฺลิฆ็อยริฮฺ)

ท่านนบี ﷺ ได้แจ้งอีกว่า เวลานั้นคือความโปรดปราน (นิอฺมะฮฺ) ของอัลลอฮฺประเภทหนึ่งที่มีต่อทุกสรรพสิ่งที่พระองค์ทรงสร้างมา ดังนั้น ผู้เป็นบ่าวจึงเป็นต้องขอบคุณ (ชุกูร) ในความโปรดปรานดังกล่าว หากไม่แล้ว ความโปรดปรานที่มีก็จะถูกเพิกถอนและสูญหายไปในที่สุด การขอบคุณในความโปรดปรานของเวลากระทำได้ด้วยการใช้มันในหนทางที่เกิดการภักดีต่ออัลลอฮฺ และใช้ประโยชน์จากมันด้วยกับการทำอามัลที่ดี

ท่านนบี ﷺ ได้กล่าวเรื่องนี้ว่า

«وَالْفَرَاغُ الصِّحَّةُ النَّاسِ مِنْ كَثِيرٌ فِيهِمَا مَغْبُونٌ نِعْمَتَانِ»

“ความโปรดปราน (นิอฺมะฮฺ) สองประการที่มนุษย์ส่วนมากมักจะปล่อยให้สูญเสียไปโดยเปล่าประโยชน์ นั่นคือ การมีสุขภาพที่ดีและการมีเวลาว่าง ”

(บันทึกโดยอัล-บุคอรีย์)

ท่านอิบนุลเญาซีย์กล่าวว่า

“มนุษย์จำเป็นต้องทราบถึงความประเสริฐและคุณค่าของเวลาที่มีอยู่ ดังนั้น เขาก็จะไม่ปล่อยให้เสี้ยวหนึ่งของช่วงเวลาสูญเสียไปในหนทางที่ไม่ก่อให้เกิดความใกล้ชิดกับอัลลอฮฺ และเขาจะดำเนินเวลาของเขาให้หมดไปกับความดีงามตลอดไปทั้งจากคำพูดและการกระทำ และเจตนาของเขาให้ตั้งมั่นอยู่ในความดี โดยไม่รู้สึกอ่อนล้าและท้อแท้ในสิ่งที่ร่างกายของเขาสามารถกระทำได้”

i-DO 4 : Adab

สมรรถนะที่ 4 (2) การสื่อสารเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง *(Communicate)*

♦ จะต้องใช้สื่อ อินเตอร์เน็ตให้เกิดประโยชน์แก่ตัวเองและสังคม

มุสลิมจะต้องใช้อินเตอร์เน็ตให้เกิดประโยชน์แก่ตัวเองและสังคม เช่น ใช้เพื่อการศึกษาหาความรู้ ค้นคว้างานวิจัย อ่านบทความศาสนา ฟัตวาต่างๆ แม้กระทั่งการใช้ทำธุรกิจซึ่งถูกต้องตามหลักการของศาสนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการการทำงานเผยแพร่ศาสนาอิสลามบนโลกออนโลน์ซึ่งเป็นสื่อที่มีความสำคัญและบทบาทอย่างมากในโลกปัจจุบันนี้

อัลลอฮฺ ตรัสว่า

قُلْ هَٰذِهِ سَبِيلِي أَدْعُو إِلَى اللَّهِ عَلَىٰ بَصِيرَةٍ أَنَا وَمَنِ اتَّبَعَنِي وَسُبْحَانَ اللَّهِ وَمَا أَنَا مِنَ الْمُشْرِكِينَ

“จงกล่าวเถิด(มูฮำหมัด) นี่คือแนวทางของฉัน ฉันเรียกร้องไปสู่อัลลอฮอย่างประจักษ์แจ้งทั้งตัวฉันและผู้ปฏิบัติตามฉัน และมหาบริสุทธิ์แห่งอัลลอฮ ฉันมิได้อยู่ในหมู่ตั้งภาคี”

(ยูซุฟ : 108)

เอกสารอ้างอิง

1.อัลดุลวาเฮด สุคนธา . (2558). *มารยาทในการใช้อินเตอร์เน็ต.* สืบค้นวันที่ 28 ธันวาคม 2563 จาก https://www.islammore.com/view/4463

2.มุสลิมไทยโพสต์. (2561). *มุสลิมกับสื่อออนไลน์.* สืบค้นวันที่ 28 ธันวาคม 2563 จาก http://islamhouse.muslimthaipost.com/article/19714

3.มนัสวี สุลง. (2559). *มุสลิมไทยอยู่อย่างไรในยุคสมัยแห่งโซเชียลเน็ตเวิร์ค*. สืบค้นวันที่ 28 ธันวาคม 2563 จาก https://www.halallifemag.com/muslimthai-socialmedia/

คณะผู้จัดทำ

ผู้เข้ารับการอบรมโครงการการพัฒนาชุดฝึกอบรมเสริมสร้างสมรรถนะการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และดิจิทัล แบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี

ผู้เรียบเรียงเนื้อหาและจัดรูปเล่ม

นางสาวนภาวัลย์ ภัทราธิกุล

ที่ปรึกษาโครงการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ซัมซู สาอุ

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ สกุล นางสาวนภาวัลย์ ภัทราธิกุล

รหัสประจำตัวนักศึกษา 6120420108

วุฒิการศึกษา

วุฒิ	ชื่อสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
บริหารธุรกิจบัณฑิต	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	พ.ศ. 2540

ทุนการศึกษา (ที่ได้รับในระหว่างการศึกษา)

ทุนอุดหนุนการวิจัยเพื่อวิทยานิพนธ์ จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563

ตำแหน่งและสถานที่ทำงาน

ตำแหน่ง นักวิชาการคลังชำนาญการพิเศษ (ผู้อำนวยการกลุ่มงานวิชาการ)

สถานที่ทำงาน สำนักงานคลังจังหวัดปัตตานี กรมบัญชีกลาง กระทรวงการคลัง

การตีพิมพ์เผยแพร่ผลงาน

นภาวัลย์ ภัทราธิกุล และซัมซู สาอุ. 2565. *การพัฒนาชุดฝึกอบรมการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัลแบบบูรณาการอิสลามเพื่อป้องกันการรังแกในโลกไซเบอร์สำหรับครูมัธยมศึกษาในจังหวัดปัตตานี.* วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 13(1): 2228-8473 (Print) ISSN: 2651-236X (Online).