

การพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม
โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6



นางสาวนพวรรณ วงศ์วิชัยวัฒน์

สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาประถมศึกษา ภาควิชาประถมศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2547

ISBN 974-17-5937-1

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

LIFE SKILL DEVELOPMENT FOR SELF – SURVIVAL PRACTICE FROM
SOCIAL PROBLEMS BY USING PARTICIPATORY LEARNING FOR
PRATHOM SUKSA SIX STUDENTS

Miss Noppawan Wongwichaiwat

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Elementary Education

Department of Elementary Education

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2004

ISBN 974-17-5937-1

นพวรรณ วงศ์ชัยวัฒน์: การพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมโดยใช้
การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (LIFE SKILL DEVELOPMENT
FOR SELF – SURVIVAL PRACTICE FROM SOCIAL PROBLEMS BY USING
PARTICIPATORY LEARNING FOR PRATHOM SUKSA SIX STUDENTS) อ. ที่ปรึกษา:
รองศาสตราจารย์ พชรวรรณ จันทรางศุ, 197 หน้า. ISBN 974-17-5937-1

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ตัวอย่างประชากรเป็นนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) จำนวน 20
คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม
แบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียน
และแบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ
ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมทั้ง 4 ปัญหา ได้แก่
ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ตของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนหลัง
การทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และอยู่ในระดับมาก

3. ค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนทั้ง 4
ปัญหา ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่าง
มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และอยู่ในระดับมาก

4. จากแบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ของนักเรียนนั้น นักเรียน
ส่วนใหญ่ให้ความสนใจ รู้สึกสนุกสนานกับการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ ได้แสดงความคิดเห็น และ
แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ นักเรียนสามารถนำความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตไปใช้ในชีวิต
ประจำวันเพื่อป้องกันปัญหาสังคมทั้ง 4 ปัญหา ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อตนเอง พร้อมทั้งนำความรู้ที่ได้ไป
ช่วยเหลือ และแนะนำผู้อื่นอีกด้วย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชา.....ประถมศึกษา.....
สาขาวิชา.....ประถมศึกษา.....
ปีการศึกษา.....2547.....

ลายมือชื่อนิสิตร.....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....-

4483722627: MAJOR ELEMENTARY EDUCATION

KEY WORD: SOCIAL PROBLEMS / LIFE SKILLS / PARTICIPATORY LEARNING

NOPPAWAN WONGWICHAIWAT: LIFE SKILL DEVELOPMENT FOR SELF – SURVIVAL PRACTICE FROM SOCIAL PROBLEMS BY USING PARTICIPATORY LEARNING FOR PRATHOM SUKSA SIX STUDENTS. THESIS ADVISOR: ASSOC. PROF. PATCHARAWAN CHANDRANGSU. 197 pp. ISBN 974-17-5937-1

The purpose of this research was to develop students' life skills in order to prepare themselves for self-survival from social problems by using participatory learning. The subjects were 20 students of Prathom Suksa six in the academic year 2003 from Chulalongkorn University Demonstration Elementary School. The research instruments included life skills for self-survival from social problems test, attitude for self-survival from social problems test, self-performing behavior questionnaire form of the students and the students' learning outcomes and applied life skills recordings. Data was analyzed by using percentage, mean, standard deviation and t-test.

The results were as follows:

1. The post-test mean score of the life skills for self-survival from four social problems: drugs, sex, materialism and internet of the students was higher than that of the pre-test at the .05 level of significance.

2. The post-test mean score of the attitude for self-survival from social problems of the students was higher than that of the pre-test at the .05 level of significance and was at the high level.

3. The post-test mean score of the behavior for self-survival from four social problems; drugs, sex, materialism and internet of the students was higher than that of the pre-test at the .05 level of significance and was at the high level.

4. According to the students' learning outcomes and applied life skills recordings, most of the students were interested in enjoying, participating and reciprocating their opinions in a variety of activities. Besides, the students had applied knowledge relating life skills to their daily lives in order to protect them from such four social problems that they might encounter, which was useful either for themselves or others with whom they offered their assistance and advice.

Department.....Elementary...Education.....

Field of student...Elementary...Education..

Academic year.....2004.....

Student's signature.....

Advisor's signature.....

Co-advisor's signature.....-

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีจากความกรุณาของ รองศาสตราจารย์ พชรวรรณ จันทรางศุ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยให้คำแนะนำตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ อันเป็นประโยชน์แก่งานวิจัยด้วยความรัก และความเอาใจใส่ ทั้งยังคอยให้กำลังใจตลอดมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. อูมา สุคนธมาน ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร. สมพงษ์ จิตระดับ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่กรุณาตรวจสอบให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้สละเวลาในการตรวจพิจารณา และคอยให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือ และเอกสารที่ใช้ในการวิจัยจนมีความสมบูรณ์ ขอขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัยที่ให้ทุนสนับสนุนสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณท่านผู้บริหารโรงเรียน และคณะครูทุกท่านของโรงเรียนพระหฤทัยดอนเมือง และโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) ที่ให้ความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูล และขอขอบคุณนักเรียนทุกคนที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจ พร้อมทั้งให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และคุณน้า ผู้ที่มีพระคุณสูงสุดในชีวิต และคอยสนับสนุนให้ผู้วิจัยได้ศึกษาเล่าเรียนจนสำเร็จการศึกษาในครั้งนี้ นอกจากนี้ขอขอบคุณญาติพี่น้อง รวมถึงรุ่นพี่ และเพื่อนๆ ทุกคนที่คอยช่วยเหลือ และให้กำลังใจเสมอมา จนทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จได้ในวันนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญแผนภาพ.....	ฎ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
สมมุติฐานของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	7
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	7
วิธีดำเนินการวิจัย.....	9
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	11
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
ปัญหาสังคม.....	13
ยาเสพติด.....	13
เพศ.....	20
วัตถุนิยม.....	27
อินเทอร์เน็ต.....	30
ทักษะชีวิต.....	40
ความหมายของทักษะชีวิต.....	40
องค์ประกอบของทักษะชีวิต.....	41
ทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม.....	45
ทักษะชีวิตสู่การจัดการเรียนการสอน.....	55
การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.....	58
ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.....	58
แนวคิดและหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.....	59

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.....	66
เทคนิคที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.....	68
ความสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.....	69
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	74
การศึกษาข้อมูลขั้นพื้นฐาน.....	74
ประชากรและตัวอย่างประชากร.....	76
การสร้างแผนการเรียนรู้.....	76
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	87
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	94
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	95
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	96
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	115
สรุปผลการวิจัย.....	117
การอภิปรายผลการวิจัย.....	118
ข้อสังเกตจากการวิจัย.....	126
ข้อเสนอแนะในการนำงานวิจัยไปใช้.....	128
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....	129
รายการอ้างอิง.....	130
ภาคผนวก.....	141
ภาคผนวก ก.....	142
ภาคผนวก ข.....	144
ภาคผนวก ค.....	168
ภาคผนวก ง.....	182
ภาคผนวก จ.....	190
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	197

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	ลักษณะกิจกรรมกลุ่ม ข้อบ่งชี้ และข้อจำกัด จำแนกตามประเภทของกลุ่ม.....63
2	กรอบการสร้างขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.....77
3	รายละเอียดของลักษณะสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.....78
4	รายละเอียดเนื้อหา และจำนวนคาบในการสอน.....81
5	จำนวนข้อแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม.....87
6	รายละเอียดของแบบวัดทักษะชีวิตจำแนกตามทักษะ.....89
7	จำนวนข้อ และประเภทของข้อความในแบบวัดเจตคติ.....91
8	รายละเอียดของแบบวัดเจตคติจำแนกตามทักษะ.....92
9	ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม.....97
10	ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนทักษะชีวิตที่ใช้ในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม.....98
11	เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง.....99
12	เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตที่ใช้ในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง.....99
13	ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม.....100
14	เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง.....104
15	ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนพฤติกรรมในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม.....105
16	เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียน จากความคิดเห็นของนักเรียน ครู และผู้ปกครอง.....109
17	เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนจากปัญหาสังคม.....109
18	ค่าระดับความยาก และค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม.....185

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
19	คำอำนาจจำแนกรายข้อของแบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม.....186
20	คะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง.....187
21	คะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง.....188
22	คะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง.....189



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่	หน้า
1	องค์ประกอบทักษะชีวิต.....45
2	องค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์.....60
3	องค์ประกอบของการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม.....62
4	การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.....67
5	กรอบแนวคิดในการพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจาก ปัญหาสังคมโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6.....75
6	ขอบข่ายหัวข้อเรื่องที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน.....80



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสังคมไทยมีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วทั้งด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม การเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และการสื่อสาร ได้เข้ามามีบทบาทต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตของเด็กและเยาวชน ซึ่งมีผลกระทบต่อสภาพทางด้านร่างกายและจิตใจ เนื่องจากมีการแข่งขันสูงทั้งด้านการศึกษา เศรษฐกิจ มีความสับสนในการรับและเลือกใช้นิยาม ขาดจิตสำนึกที่ดี ขาดการควบคุมตนเอง รวมทั้งขาดจิตสำนึกในการรักษามรดกทางวัฒนธรรมของชาติ ทำให้เด็กต้องปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ก่อให้เกิดความคับข้องใจ ขัดแย้งใจ และวิตกกังวลหากปล่อยไว้จะก่อปัญหารุนแรงต่อไป (ธีระ ชัยยุทธขรรยง, 2545)

การจัดการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรม และวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (สำนักงานปฏิรูปการศึกษา, 2544) ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการโดยกรมวิชาการได้ติดตามผล และดำเนินการวิจัยเพื่อการพัฒนาหลักสูตร ผลการศึกษาพบว่าหลักสูตรที่ใช้กันอยู่แต่เดิมยังมีข้อจำกัดอยู่หลายประการ ไม่สามารถสร้างพื้นฐานในการคิด สร้างวิธีการเรียนรู้ให้คนไทยมีทักษะในการจัดการ และทักษะในการดำเนินชีวิต สามารถเผชิญปัญหาสังคม และเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กำหนดให้มีการจัดทำหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อความเป็นไทย ความเป็นพลเมืองที่ดีของชาติ การดำรงชีวิต และการประกอบอาชีพ ตลอดจนเพื่อการศึกษาต่อ อีกทั้งหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานยังมุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข และมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความรู้อันเป็นสากล รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง และความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ มีทักษะ และศักยภาพในการจัดการ การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยี ปรับวิธีการคิด วิธีการทำงานได้เหมาะสมกับสถานการณ์ ตลอดจนการมีทักษะในการดำรงชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544)

สมพงษ์ จิตระดับ (2546) ได้กล่าวไว้ว่า จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน การดำเนินชีวิตของเด็กและเยาวชนไทยเกือบ 30 ปีเศษ เป็นในเชิงวัตถุนิยม บริโภคของแพง

นิยมสินค้าต่างประเทศ ต่อมาในระยะ 7 – 8 ปีที่ผ่านมามีความรุนแรงขึ้นในเรื่องยาเสพติด เพศเสรี ทำตามอย่างวัยรุ่นตะวันตก ความรุนแรง สื่อลามกอนาจาร วีซีดี ซีดีไปราคาถูก ซื้อขายง่ายแทบทุกแห่ง รวมถึงเด็กได้รับคุณค่าความรักความใกล้ชิดมีราคามากน้อยตามสิ่งของที่พ่อแม่ซื้อให้ ชีวิตส่วนใหญ่อยู่กับของเล่น เกมออนไลน์ อินเทอร์เน็ต หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และอื่นๆ เมื่อประมวลปัญหาที่สำคัญจะพบ 4 ปัญหาใหญ่ที่เด็ก และเยาวชนไทยกำลังเผชิญอยู่ อันได้แก่ ปัญหายาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต

ยาเสพติด จากการสำรวจนักเรียน นักศึกษาตั้งแต่ระดับ ป.6 – ปริญญาตรีของ “โครงการวิจัยเฝ้าระวังรักษาคุณภาพอนาคตของเยาวชนไทย: กรณีศึกษาวิจัยเพื่อประมาณการจำนวนนักเรียนนักศึกษาที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติดทั่วประเทศ” (เดลินิวส์, 2544) พบว่า มีนักเรียนนักศึกษาเข้าไปเกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติด 44.3% ส่วนสารเสพติดที่เข้าไปเกี่ยวข้องมากที่สุดคือ ยาบ้า 58.5% กัญชา 42.2% ยาากล่อมประสาท 33.6% โดยสาเหตุที่ทำให้เกี่ยวข้องคืออยากรู้ อยากรลอง 62.8% ทำตามเพื่อน 32.8% และค่านิยม 19.9%

เพศ ปัจจุบันเด็กวัยรุ่นอายุระหว่าง 13 – 16 ปี มีเพศสัมพันธ์ เปลี่ยนคู่นอน ขายบริการทางเพศ ซึ่งเด็กเรียนรู้เองจากสื่อลามก หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ซีดี วีซีดี รวมถึงอินเทอร์เน็ต เด็กจะดูไปทดลองไป แลกเปลี่ยนประสบการณ์จนเป็นค่านิยมใหม่ (สมพงษ์ จิตระดับ, 2545) และปัญหาหรือผลข้างเคียงที่เกิดจากการมีเพศสัมพันธ์ในวัยรุ่น ได้แก่ ปัญหายาเสพติด การตั้งท้องโดยไม่ตั้งใจ ติดโรคทางเพศสัมพันธ์ ถูกบังคับให้ร่วมหลับนอนโดยไม่ยินยอม และถูกทิ้ง (ผู้จัดการรายวัน, 2545)

วัตถุนิยม นับเนื่องติดต่อกันมากกว่า 30 ปีเศษที่คนไทยเป็นผู้บริโภคนิยม การใช้จ่ายสิ่งของ การยึดติดสินค้าราคาแพง มียี่ห้อ ค่านิยมวัตถุคุณค่าฐานะทางสังคม และชนชั้นจากราคา และมูลค่าจากสิ่งของที่ใช้ วัตถุนิยมเป็นเส้นเลือดใหญ่ของเด็ก และเยาวชนที่ยึดติดจนกลายเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการดำรงชีวิต (สมพงษ์ จิตระดับ, 2545) ดังเช่นการสำรวจการใช้มือถือของวัยรุ่นไทยในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น – มหาวิทยาลัยในเมืองใหญ่ 50 – 60 % ใช้มือถือ ส่วนในกรุงเทพฯ มีถึง 70 – 80 % ถือได้ว่ามือถือเป็นปัจจัยที่ 5 ของเด็กไทยก็ว่าได้ (มติชน, 2545)

อินเทอร์เน็ต ทางองค์กรนานาชาติ ECPAT ได้ทำการสำรวจเกี่ยวกับเด็กไทยกับภาวะเสี่ยงภัยทางอินเทอร์เน็ต พบว่า เด็ก 84% ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกม วัยรุ่น 95% เข้าไปในแชทรูม ส่วนเด็ก 50% และวัยรุ่น 55% จะคุยเรื่องเพศ นอกจากนี้เด็ก 25% และวัยรุ่น 54% ใต้นัดพบกับคนที่ไม่รู้จักทางอินเทอร์เน็ต (ไทยโพสต์, 2545) รวมถึงร้านอินเทอร์เน็ตยังเป็นแหล่งมั่วสุมทั้งเรื่องเพศ ยาเสพติด และพนันบอลอีกด้วย (ผู้จัดการรายวัน, 2544)

จากปัญหาทั้ง 4 ปัญหาที่กล่าวมา ไม่ว่าจะเป็นยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม หรือ อินเทอร์เน็ต ต่างก็เป็นปัญหาที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงซึ่งกันและกัน และกำลังเป็นปัญหาที่สำคัญที่เยาวชนไทยควรได้รับการฝึกทักษะบางประการเพื่อเป็นการป้องกันตนเองจากสิ่งชั่วร้ายต่างๆ พร้อมทั้งสามารถเผชิญหน้ากับปัญหาต่างๆ ในสังคมปัจจุบันได้ ซึ่งนั่นก็คือการพัฒนาทักษะชีวิตนั่นเอง

กรมสุขภาพจิต (2543) ได้กล่าวว่า ทักษะชีวิต (Life Skills) เป็นความสามารถของบุคคล ซึ่งประกอบด้วยความรู้ และเจตคติในการจัดการกับปัญหาต่างๆ รอบตัวในสภาพสังคมปัจจุบัน และเตรียมความพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคต ทั้งในเรื่องบทบาทหญิงชาย เพศสัมพันธ์ สารเสพติด สุขภาพ จริยธรรม อิทธิพลของสื่อ สิ่งแวดล้อม ชีวิตครอบครัว ตลอดจนปัญหาสังคมด้วยความคิดเชิงเหตุผล ซึ่งนำไปสู่การตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

สถาบันเด็ก มูลนิธิเด็ก (2541) ได้นำทักษะชีวิตมาประยุกต์เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครู และผู้ปกครองในการปลูกฝัง และมุ่งส่งเสริมให้เด็กมีการพัฒนาทักษะชีวิต ดังต่อไปนี้

1. สอนให้มีทักษะในการใช้ความคิด มี “วิจรรณญาณ” ก่อนที่จะตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ โดยการรู้จักนำข้อมูลข่าวสาร มาวิเคราะห์ด้วยเหตุและผล
2. สอนให้มีทักษะในการหาความรู้ “วิชาชีพ” รู้จักการเรียนรู้หาประสบการณ์ในการศึกษาวิชาชีพในอนาคต ทั้งจากการอ่านหนังสือ ดูโทรทัศน์ ฟังข่าว ให้ทันเหตุการณ์
3. สอนให้มีทักษะในการ “วิเคราะห์คน” รู้จักอ่านนิสัยใจคอ ไม่ประมาทในการคบหาสมาคมกับบุคคล รู้จักหยุดคิด พิจารณาหาเหตุผลมาวิเคราะห์พฤติกรรม เจตนา ของบุคคลต่างๆ โดยอาศัยฟังความรู้ ความคิดของพ่อแม่ หรือ ผู้มีประสบการณ์ในด้านต่างๆ ในลักษณะปรึกษา
4. สอนให้มีทักษะใน “การวางตัวกับเพศตรงข้ามอย่างถูกต้อง และเหมาะสม” รู้จักหน้าที่ บทบาท ขอบเขตการวางตัว และการควบคุมอารมณ์ทางเพศของตนเองอย่างถูกต้อง และเหมาะสมเมื่อจะต้องติดต่อ และมีความสัมพันธ์กับเพื่อนหรือคนต่างเพศ
5. สอนให้มี “ระเบียบ วินัย วัฒนธรรมอันดีงาม” มีจิตสำนึกที่ดีตลอดเวลา

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์ทักษะชีวิตที่ประกอบด้วยความคิดอย่างมีวิจรรณญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และทักษะการตัดสินใจ มาเป็นทักษะที่จะช่วยป้องกันให้นักเรียนรอดพ้นจากปัญหาสังคมทั้ง 4 ปัญหา อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนมีศักยภาพที่จะเผชิญกับปัญหาในสังคมได้อย่างมั่นใจ และถูกต้องเหมาะสม ดังคำกล่าวของเทอดศักดิ์ เดชคง (2544) ที่ว่า การสอนทักษะชีวิตให้แก่เด็กจะทำให้เด็กรู้จักแนวทางการแก้ไขปัญหาของตนเองในเรื่องต่างๆ ช่วยให้เด็กมีความมั่นใจในการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง ดีกว่าการสอนเพียงให้เกิด

ความรู้เท่านั้น อีกทั้งประเวศ วะสี (2544) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ที่ดีต้องเอาชีวิต หรือวิถีชีวิตเป็นตัวตั้งไม่ใช่เอาวิชาเป็นตัวตั้งเยี่ยงการศึกษาปัจจุบัน ซึ่งการเอาวิถีชีวิตเป็นตัวตั้งศึกษาในชีวิต และวิถีชีวิต ศึกษาจากการแก้ปัญหาชีวิตจริง ทำให้ชีวิต และวิถีชีวิตร่วมกัน หรือสังคมดีขึ้นนั่นเอง นอกจากนี้ นิกธ ดุสิตสิน (กองบรรณาธิการ, 2544) ยังกล่าวอีกว่า สิ่งที่สำคัญในการจัดการเรียนการสอนคือต้องให้นักเรียนมีส่วนร่วม โดยสร้างความตระหนักให้เกิดแก่ตัวนักเรียน อาจจำลองสถานการณ์เป็นบทเรียนให้นักเรียนฝึกวิธีการใช้ชีวิต เมื่อพบกับสภาพปัญหาแบบนี้จะปฏิเสธ และเสี่ยงอย่างไร ไม่ใช่เป็นเพียงการบอก และสอนของครูเพียงฝ่ายเดียว ซึ่งจะทำให้เรียนไม่รู้จักคิด เมื่อพบปัญหาที่ไม่สามารถเอาตัวรอดได้ และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะทำให้เรียนเกิดความคิด เชื่อมโยงระหว่างความรู้ และประสบการณ์ เหตุและผล นักเรียนเกิดความเข้าใจ และยอมรับได้

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เกิดจากความเชื่อที่ว่า การเรียนรู้ของคนเป็นกระบวนการสร้างความรู้ด้วยตัวของผู้นั้นเอง โดยมีผู้สอนจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เอื้ออำนวยให้เกิดการสร้างความรู้มากกว่าการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียนแต่เพียงอย่างเดียว ดังนั้นกระบวนการสร้างความรู้จึงต้องอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้เรียน เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายกระทำอันจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปสู่การเรียนรู้ใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง การเรียนรู้ลักษณะนี้จึงย่ำถึงลักษณะทางสังคมของการเรียนรู้ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ทำให้เกิดการขยายเครือข่ายการเรียนรู้ออกไปอย่างกว้างขวาง (สำนักพัฒนาสุขภาพจิต, 2543)

กรมสุขภาพจิต (2541) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ที่ต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมที่ครบองค์ประกอบทั้ง 4 ประการ ดังนี้

1. ประสบการณ์ (Experience) ครูช่วยให้นักเรียนนำประสบการณ์เดิมของตนมาพัฒนาเป็นองค์ความรู้
2. การสะท้อนความคิด และอภิปราย (Reflect and Discussion) ครูช่วยให้นักเรียนมีโอกาสแสดงออกเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้ซึ่งกันและกันอย่างลึกซึ้ง
3. เข้าใจ และเกิดความคิดรวบยอด (Understanding and Conceptualization) นักเรียนเกิดความเข้าใจ และนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด อาจเกิดขึ้นโดยนักเรียนเป็นฝ่ายริเริ่มแล้วครูช่วยเติมแต่งให้สมบูรณ์ หรือในทางกลับกันครูนำทาง และนักเรียนเป็นผู้สานต่อจนความคิดนั้นสมบูรณ์เป็นความคิดรวบยอด
4. การทดลอง หรือประยุกต์แนวคิด (Experiment) นักเรียนนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะ หรือสถานการณ์ต่างๆ จนเกิดเป็นแนวปฏิบัติของนักเรียนเอง

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน จำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง 4 องค์ประกอบ องค์ประกอบทั้ง 4 มีความสัมพันธ์เป็นไปอย่างพลวัต (Dynamic) เกี่ยวข้องมีผลถึงกัน ผู้สอนจะเริ่มจากจุดใดก่อนก็ได้ ส่วนใหญ่จะเริ่มต้นจากประสบการณ์ หรือความคิดรวบยอด ซึ่งทั้ง 2 องค์ประกอบจะช่วยให้ผู้เรียนได้ดึงข้อมูลเก่าหรือรับข้อมูลใหม่บางส่วนก่อน เพื่อนำไปสู่การอภิปราย และการประยุกต์ใช้ ระยะเวลาของแต่ละองค์ประกอบไม่จำเป็นต้องเท่ากัน ผู้สอนจัดได้ตามความเหมาะสมของกิจกรรมในแต่ละองค์ประกอบ (กรมสุขภาพจิต, 2543)

จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยได้นำ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาใช้ในการพัฒนาทักษะชีวิต ในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เนื่องจากการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง นอกจากนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีอายุอยู่ระหว่าง 11 - 12 ปี ถือเป็นช่วงย่างเข้าสู่วัยรุ่นตอนต้น จึงเหมาะที่จะสอนทักษะชีวิตให้แก่ นักเรียน เพื่อเป็นเกราะป้องกันตนเองจากสิ่งชั่วร้ายต่างๆ และพร้อมที่จะเผชิญกับปัญหาต่างๆ ในสังคมได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งถ้านักเรียนมีทักษะชีวิตที่ดี ก็จะเป็นการช่วยลดปัญหาสังคมได้บ้าง หรืออย่างน้อยที่สุดก็ยังคงสภาพปัญหาไม่ให้มากไปกว่าที่เป็นอยู่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

สมมุติฐานการวิจัย

ดาวใจ อินทร์จันทร์ (2543) ได้ศึกษาการพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมในการจัดการขยะโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดแม่แก้วน้อย จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า หลังเข้าร่วมโปรแกรมนักเรียนมีคะแนนความรู้ คะแนนเจตคติ และคะแนนพฤติกรรมในการจัดการขยะสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และหลังทดลองใช้โปรแกรมนักเรียนมีคะแนนความรู้ในการจัดการขยะสูงกว่าเกณฑ์การประเมินโปรแกรมคือ 65% และมีคะแนนเจตคติและคะแนนพฤติกรรมในการจัดการขยะสูงกว่าเกณฑ์การประเมินโปรแกรมคือ 80% อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประภาวดี แสนสีลา (2543) ได้พัฒนาโปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันอุบัติเหตุจากรถจักรยานยนต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดขอนแก่น จำนวน 44 คน โดยจำกัดขอบเขต 4 ทักษะ คือ ทักษะความคิดวิจารณ์ ทักษะความรับผิดชอบต่อสังคม ทักษะการตัดสินใจ และทักษะการแก้ไขปัญหาในการป้องกันอุบัติเหตุจากรถจักรยานยนต์ โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตในแต่ละด้านภายหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Thurston (2002) ได้พัฒนาโปรแกรมส่งเสริมทักษะชีวิตกับเด็กวัยรุ่นชนบทในรัฐเทนเนสซี และรัฐมิสซูรี จำนวน 114 คน มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กวัยรุ่นมีพื้นฐานทักษะในการจัดการกับตนเอง รู้จักการเอาตัวรอด และไม่ก่อปัญหาให้แก่สังคม ซึ่งโปรแกรมนี้มีชื่อว่า SSY (Survival Skills for Youth) ผลการวิจัยพบว่า หลังจากให้ความรู้ในเรื่องการจัดการกับชีวิต ความภูมิใจในตนเอง และทักษะทางสังคมไปแล้วพบว่า ผู้เข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนความรู้ความเข้าใจ และการนำไปประยุกต์ใช้หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .0001 ซึ่งแสดงว่าโปรแกรม SSY สามารถเปลี่ยนเจตคติ และพฤติกรรมของวัยรุ่นในชนบทได้ อีกทั้งยังสามารถนำความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตไปใช้ในการจัดการกับตนเองได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม SSY ส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่า โปรแกรม SSY เป็นโปรแกรมที่ดี สนุก และน่าสนใจ พร้อมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็น ได้โต้ตอบกันภายในกลุ่ม และได้เสนอแนะว่า ควรเพิ่มเวลาชั่วโมงเรียนให้มากกว่านี้

การพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะสอดคล้องกับงานวิจัยดังกล่าว ดังนั้นผู้วิจัยจึงตั้งสมมุติฐานของการวิจัยครั้งนี้ว่า

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง
2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง
3. ค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมในการปฏิบัติตนของนักเรียนหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)

2. ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองรวม 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คือ วันพุธ และ วันพฤหัสบดี วันละ 1 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง

3. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และ อินเทอร์เน็ต

4. ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

4.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

4.2.1 ทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

4.2.2 เจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

4.2.3 พฤติกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

ข้อตกลงเบื้องต้น

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เป็นตัวอย่างประชากรในครั้งนี้มีความรู้ความสามารถพื้นฐานในการทำงานกลุ่ม และการคิดวิเคราะห์เพียงพอที่จะเรียนรู้ตามเนื้อหาที่ได้กำหนดขึ้น และสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้โดยอาศัยประสบการณ์เดิม ทำให้เกิดความรู้ใหม่อย่างต่อเนื่อง รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ทำให้เกิดการขยายเครือข่ายการเรียนรู้ออกไปอย่างกว้างขวาง โดยคำนึงถึงการมีส่วนร่วมสูงสุด ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน คือ ขั้นสร้างความรู้สึก ขั้นทบทวนประสบการณ์เดิม ขั้นรับประสบการณ์ ขั้นวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ ขั้นสรุปความเข้าใจ และขั้นประยุกต์แนวคิด

ทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการจัดการกับปัญหาต่างๆ รอบตัวที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันให้เป็นไปในทางที่ถูกต้อง และเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคตได้อย่างเหมาะสม ประกอบด้วย 3 ทักษะดังต่อไปนี้

1) ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการคิดพิจารณา แยกแยะอย่างมีเหตุมีผลก่อนตัดสินใจทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยความถูกต้อง และเหมาะสมที่สุด

2) การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการใช้คำพูด และภาษาท่าทางในการสื่อสาร เพื่อให้เกิดความเข้าใจในข้อมูลที่ตรงกัน รวมถึงการสื่อสารเพื่อเอาตัวรอดในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

3) การตัดสินใจ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการใช้ความคิดเพื่อหาข้อดี และข้อเสียของแต่ละทางเลือกก่อนตัดสินใจเลือกแนวทางใดแนวทางหนึ่งที่เหมาะสมที่สุด

ปัญหาสังคม หมายถึง ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยปัจจุบัน ซึ่งมีความสัมพันธ์และอยู่รอบตัวนักเรียน มีด้วยกัน 4 ปัญหา ดังต่อไปนี้

1) ยาเสพติด ได้แก่ การปฏิบัติตนให้ปลอดภัยจากยาเสพติด ในเรื่องการเลือกคบเพื่อน สถานที่และสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อยาเสพติด การปฏิเสธเมื่อถูกชักชวนเสพยา และการเลือกรับข้อมูลข่าวสารเรื่องยาเสพติด

2) เพศ ได้แก่ การวางตัวต่อเพศตรงข้าม พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ การป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากภัยทางเพศ และการเลือกรับข้อมูลข่าวสารเรื่องเพศ

3) วัตถุนิยม ได้แก่ โทรศัพท์เคลื่อนที่ เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ เกม และการป้องกันตนเองให้รอดพ้นจากการเป็นทาสวัตถุนิยม

4) อินเทอร์เน็ต ได้แก่ ร้านอินเทอร์เน็ต ภัยที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้อินเทอร์เน็ต มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต และการเลือกรับข้อมูลข่าวสารทางอินเทอร์เน็ต

เจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม หมายถึง ความรู้สึก ความเชื่อ ความคิดเห็นของนักเรียนโดยใช้ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และการตัดสินใจในการจัดการกับปัญหาต่างๆ ในเรื่อง ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต

พฤติกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม หมายถึง การกระทำของนักเรียนที่แสดงถึงการใช้ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และการตัดสินใจในการจัดการกับปัญหาต่างๆ ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต

การบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ หมายถึง การที่นักเรียนได้บันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ของตนเองลงในแบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตทั้ง 3 ทักษะของนักเรียนไปประยุกต์ใช้ โดยบันทึกเกี่ยวกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ความรู้สึก ตลอดจนการนำความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตที่ประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติจริง ทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่นที่เกิดขึ้นหลังจากเรียนจบในแต่ละแผนการเรียนรู้

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) ปีการศึกษา 2546

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การศึกษาข้อมูลขั้นพื้นฐาน

1.1 ศึกษาแนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จากเอกสาร ตำรา งานวิจัยต่างๆ และสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต

1.2 ศึกษาแนวคิด และหลักการเกี่ยวกับทักษะชีวิตพร้อมทั้งปัญหาสังคมในเรื่องยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต จากเอกสาร ตำรา งานวิจัยต่างๆ และสืบค้นทางอินเทอร์เน็ต

1.3 นำข้อมูลพื้นฐานที่ศึกษามากำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย

2. ประชากร และตัวอย่างประชากร

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)

2.2 ตัวอย่างประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) จำนวน 20 คน ได้มาโดยการรับสมัครนักเรียนตามความสมัครใจ และได้รับความเห็นชอบจากผู้ปกครองในการเข้าร่วมโครงการวิจัย

3. การสร้างแผนการเรียนรู้ ได้แก่ แผนการเรียนรู้ทั้งหมด 16 แผน ซึ่งประกอบด้วยแผนการเรียนรู้เรื่องยาเสพติด 4 แผน แผนการเรียนรู้เรื่องเพศ 4 แผน แผนการเรียนรู้เรื่องวัตถุนิยม 4 แผน และแผนการเรียนรู้เรื่องอินเทอร์เน็ต 4 แผน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม จำนวน 40 ข้อ

4.2 แบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม จำนวน 40 ข้อ

4.3 แบบสอบถามพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียน จำนวน 3 ชุด ชุดละ 20 ข้อ สำหรับนักเรียน ครู และผู้ปกครองของนักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากร

4.4 แบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 ทำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ไปยังรองคณบดี และผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)

5.2 นำแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม และแบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม ให้นักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากร ทำก่อนการทดลอง

5.3 นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่โรงเรียน และที่บ้านให้นักเรียนตอบก่อนการทดลอง

5.4 นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่โรงเรียน ให้ครู และแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่บ้านให้ผู้ปกครองของนักเรียนตอบก่อนการทดลอง

5.5 ดำเนินการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 16 แผน ใช้เวลาในการทดลอง 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คือ วันพุธ และวันพฤหัสบดี นอกเวลาเรียนปกติ วันละ 1 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง พร้อมทั้งให้นักเรียนทำแบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้หลังจบการเรียนรู้ในแต่ละแผน

5.6 หลังดำเนินการทดลองเสร็จสิ้นแล้ว ให้นักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรทำแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม และแบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

5.7 นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่โรงเรียน และที่บ้านให้นักเรียนตอบหลังจบการทดลอง

5.8 นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่โรงเรียน ให้ครู และแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่บ้านให้ผู้ปกครองของนักเรียนตอบหลังการทดลอง

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 เปรียบเทียบคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม ก่อน และหลังการทดลอง โดยการใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

6.2 เปรียบเทียบคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม ก่อน และหลังการทดลอง โดยการใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

6.3 เปรียบเทียบคะแนนจากแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนก่อน และหลังการทดลอง โดยการใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

6.4 ข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากแบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ นำเสนอในรูปของความเรียง พร้อมหาค่าความถี่

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางสำหรับครูในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และสามารถนำไปปรับใช้กับนักเรียนชั้นอื่นๆ ในวิชาสังคมและสุขศึกษาได้
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีการพัฒนาทักษะชีวิตทั้ง 3 ทักษะ ได้แก่ ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และทักษะการตัดสินใจเพื่อใช้ในการป้องกัน และควบคุมตนเองให้รอดพ้นจากสิ่งยั่วยุต่างๆ ในสังคมทั้ง 4 ปัญหา ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต
3. การพัฒนาทักษะชีวิตในการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมกับนักเรียนในโรงเรียนอื่นๆ ได้



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าจากหนังสือเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ โดยนำเสนอตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. ปัญหาสังคม

- 1.1 ยาเสพติด
- 1.2 เพศ
- 1.3 วัตถุอันตราย
- 1.4 อินเทอร์เน็ต

2. ทักษะชีวิต

- 2.1 ความหมายของทักษะชีวิต
- 2.2 องค์ประกอบของทักษะชีวิต
- 2.3 ทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม
- 2.4 ทักษะชีวิตสู่การจัดการเรียนการสอน

3. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

- 3.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
- 3.2 แนวคิดและหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
- 3.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
- 3.4 เทคนิคที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม
- 3.5 ความสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

1. ปัญหาสังคม

1.1 ยาเสพติด

1.1.1 ความหมายของยาเสพติด

ผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านได้ให้ความหมายเกี่ยวกับยาเสพติดไว้หลายทรรศนะ ดังนี้

สุพัฒน์ วีระเวชเจริญชัย (2532) ได้ให้ความหมายของยาเสพติดไว้ว่า ยาเสพติด หมายถึง สารใดๆ ก็ตามที่น่ามาเสพแล้วทำให้เกิดการติดขึ้น เนื่องจากความเชื่อมั่นหรือนิสัยความเคยชินของผู้เสพเอง โดยที่สารนั้นไม่มีฤทธิ์ทำให้ติด เช่น บุหรี่ หมาก ยานัตถ์ ยาถ่าย ยาตอง สุรา เป็นต้น

อุดม ดุจศรีวัชร (2539) ได้ให้ความหมายของยาเสพติดไว้ว่า ยาเสพติด หมายถึง ยา หรือ สารเคมี ที่นำเข้าสู่ร่างกาย โดยวิธี กิน สูบ ฉีด ดม เป็นต้น ด้วยวิธีใดก็ตาม ติดต่อกันในช่วงระยะเวลาหนึ่งแล้วก่อให้เกิดพิษเรื้อรัง เกิดความเสื่อมโทรมทางร่างกาย จิตใจ และสังคม เมื่อผู้เสพทำการเสพเข้าไปแล้วจะมีลักษณะพฤติกรรม ดังนี้

1. เกิดความต้องการเสพยาเสพติดอยู่เสมอ
2. ต้องเพิ่มปริมาณของยาเสพติด มากขึ้นเรื่อยๆ
3. เมื่อถึงเวลาเสพ แล้วไม่ได้เสพ จะมีอาการอยากยาอย่างรุนแรง
4. สุขภาพทรุดโทรม

นันทา ชัยพิชิตพันธ์ และคณะ (2544) ได้ให้ความหมายของยาเสพติดไว้ว่า ยาเสพติด คือ ยา หรือสารเคมีชนิดใดก็ตามที่น่าเข้าสู่ร่างกายไม่ว่าโดยการกิน การสูบ การดม หรือการฉีด จะทำให้เกิดผลต่อร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และพฤติกรรม หากใช้ยาเสพติดเป็นประจำจะทำให้เสพยาในปริมาณที่มากขึ้น เมื่อหยุดใช้ยาเสพติดจะมีอาการอยากยา มีความพยายามในทุกทางเพื่อให้ได้ยาเสพติดมา และเกิดโทษทั้งต่อตนเอง และผู้อื่น

สันชัย วสุนธรา (2544) ได้ให้ความหมายของยาเสพติดไว้ว่า หมายถึง สารที่เสพเป็นประจำแล้วจะทำให้เกิดความต้องการอยู่เรื่อยๆ และเพิ่มปริมาณขึ้นด้วย หากหยุดเสพ หรือขาดสารนั้น จะทำให้เกิดอาการถอนยา หรือขาดยา

สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด (2545) ได้ให้ความหมายของยาเสพติดไว้ว่า ยาเสพติด หมายถึง สารหรือยาที่อาจเป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้จากธรรมชาติ หรือจากการสังเคราะห์ ซึ่งเมื่อเสพเข้าสู่ร่างกายไม่ว่าจะโดยการกิน ดม สูบ ฉีด หรือด้วยวิธีการใดๆ แล้วจะทำให้เกิดผลต่อร่างกายและจิตใจ ในลักษณะสำคัญ เช่น ต้องเพิ่มขนาดการเสพขึ้นเรื่อยๆ มีอาการอยากยาเมื่อขาดยา มีความต้องการเสพทั้งทางร่างกายและจิตใจอย่างรุนแรงและต่อเนื่อง และสุขภาพโดยทั่วไปจะทรุดโทรมลง

โดยสรุปแล้ว ยาเสพติด หมายถึง ยา หรือสารเคมีใดๆ ก็ตามเมื่อนำมาเสพเข้าสู่ร่างกายด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่งแล้ว จะส่งผลเสียต่อร่างกายและจิตใจ

1.1.2 สาเหตุของการติดยาเสพติด

กรมวิชาการ (2540) ได้สรุปสาเหตุใหญ่ๆ ของการติดยาเสพติดของประชากรในกลุ่มต่างๆ ไว้ดังต่อไปนี้

1) สาเหตุจากตนเอง ได้แก่

1.1) การไม่มีความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับเรื่องยาเสพติด จึงทำให้

- ใช้สารเสพติดโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เช่น การทาสีหรือการทำงานที่ต้องสูดดมสารระเหยประเภททินเนอร์ แลคเกอร์ กาวยาง เบนซิน อยู่เป็นประจำ ในที่ๆ ไม่มีการถ่ายเทอากาศอย่างรวดเร็ว และโดยไม่มีผ้าปิดจมูก หรือการใช้แอมเฟตามีน (ยาบ้า) เพื่อลดความอ้วน เพื่อให้ทำงานได้ทน การใช้ยาแก้ปวดติดต่อกันในระยะเวลาอันยาวนาน เป็นต้น

- ถูกหลอกลวง หรือชักจูงให้เสพยาโดยการเข้าใจผิดหรือโดยไม่รู้ตัว เช่น การปลอมปนยาเสพติดมาในรูปเครื่องดื่ม ทอฟฟี่ อาหารต่างๆ หรือโดยอ้างว่า ยาเสพติดเหล่านั้นเป็นยาช่วยระงับความทุกข์ ความวิตกกังวล และช่วยเพิ่มความสุข เพิ่มรสชาติให้กับชีวิต เป็นต้น

- อยากลอง เนื่องจากเห็นคนอื่นเสพ และเห็นมีการโฆษณาต่างๆ ทำให้อยากรู้อยากลองยาเสพติดชนิดนั้นๆ มีรสชาติอย่างไร

1.2) การมีปัญหา ความวิตกกังวลต่างๆ แล้วไม่รู้วิธีแก้ปัญหาที่ถูกต้อง จึงหันไปใช้ยาเสพติดเพื่อให้มีเมามา สามารถลืมหรือหลบปัญหาได้ชั่วคราว เช่น ผู้ใหญ่มีปัญหาหลุ่มใจ จะดื่มเหล้า สูบบุหรี่ สูบเฮโรอีน ส่วนเด็กที่ไม่มีเงินจะหันไปใช้พวกสารระเหยซึ่งราคาถูก และหาได้ง่ายกว่า

1.3) การมีค่านิยมที่ไม่ถูกต้อง เช่น สมัยก่อน มีค่านิยมว่าการสูบบุหรี่ ดื่มสุรา เป็นสัญลักษณ์แสดงความเป็นผู้ใหญ่ หรือเป็นผู้ชายเต็มตัว หรือเป็นเครื่องมือในการช่วยให้เข้าสังคมได้ง่าย มีบางสมัยที่ผู้หญิงเรียนจบจากต่างประเทศนิยมสูบบุหรี่ ทำให้การสูบบุหรี่ในหมู่สตรีมีมากขึ้น

1.4) การไม่มีกำลังใจในการต่อสู้กับสิ่งที่เป็นอุปสรรค หรือ ความกดดันในชีวิต รวมทั้งการฝืนตนเองมิให้กระทำในสิ่งที่ไม่ดี เช่น ติดยาเสพติด เพราะความเครียด ความผิดหวัง ความเสียใจต่างๆ เป็นต้น

1.5) การไม่มีทักษะในด้านมนุษยสัมพันธ์และการสื่อสารกับผู้อื่น เด็กจำนวนไม่น้อยที่ติดยาเสพติด เพราะถูกเพื่อนชักชวนแล้วไม่รู้จักรูปวิธปฏิบัติ หรืออยากได้รับการยอมรับจากเพื่อนจึงเป็นจุดอ่อนให้กลุ่มที่แสวงหาเหยื่อเพื่อมาเป็นสมาชิก ยาเสพติดสามารถชักจูงล่อมาติดกับได้ง่าย เพราะผู้ติดยาเสพติดส่วนใหญ่มีสภาวะจิตใจใกล้เคียงกัน คือเป็นผู้ที่มีปัญหา ขาดความอบอุ่น อีกทั้งทางกรมวิชาการได้ให้ข้อสังเกตว่าเมื่อเด็กรวมกลุ่มกันโดยมีสื่อคือยาเสพติดจะทำให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นเป็นพวกเดียวกันได้ง่าย

1.6) เหนงาไม่รู้จักใช้เวลาให้เป็นประโยชน์ เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนใช้ยาเสพติดเพื่อแก้เหงา หรือเพิ่มรสชาติให้ชีวิต เช่น การดื่มสุราในการสังสรรค์เข้าสังคม เป็นต้น

2) สาเหตุจากสิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อมนับว่าสำคัญมากที่จะชักนำ หรือสร้างเงื่อนไขให้คนมีปัญหาเพิ่มขึ้น หรือลดลง และนอกจากสิ่งแวดล้อมที่เต็มไปด้วยยาเสพติดชนิดต่างๆ อันเป็นสิ่งดึงดูดให้เสพติดโดยสะดวกแล้ว ยังมีสิ่งผลักดัน ซึ่งได้แก่บรรยากาศแห่งความแออัดยัดเยียดในที่อยู่อาศัย การคมนาคม การแก่งแย่ง แข่งขัน เร่งรีบ เร่งรัด ในการทำงาน การย้าย ปลูกเร้าของสื่อมวลชนที่เสนอสินค้าให้บริโภคอุปโภคในรูปแบบต่างๆ ทำให้คนเกิดความต้องการ และความเครียดทั้งทางร่างกาย และจิตใจมากยิ่งขึ้น ปัญหานานาประการเหล่านี้ผลักดันให้มีการใช้ยาเสพติด เพื่อหลีกเลี่ยงหลบปัญหา โดยการทำให้มึนเมา หรือช่วยให้มีความสุขอย่างฉาบฉวยแม้เพียงชั่วขณะ หรือใช้ยาเสพติดเพื่อช่วยให้ทำงานได้ทันแข่งกับเวลา นอกจากนี้สังคมเล็กๆ ของเด็ก คือ บ้านและโรงเรียน บางแห่งเป็นแหล่งเสื่อมโทรมก่อให้เกิดความร้อนทั้งกายและใจ ส่งผลให้เด็กติดยาเสพติดได้ง่ายและมากกว่าแหล่งอื่น

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า สาเหตุของการติดยาเสพติดเกิดได้ทั้งจากตัวผู้เสพเอง และเกิดจากสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว ที่จะชักนำไปสู่การติดยาเสพติดได้

1.1.3 ผลกระทบจากการติดยาเสพติด

การติดยาเสพติดจะส่งผลกระทบต่อถึง 3 ด้าน คือ ต่อตนเอง ต่อครอบครัว และต่อสังคม (กรมวิชาการ, 2540) ดังนี้

1) ผลกระทบต่อตนเอง ผู้ติดยาเสพติดจะมีสุขภาพเสื่อมโทรมทั้งร่างกายและจิตใจ ซึ่งมีผลเสีย ได้แก่

- เป็นบุคคลไร้สมรรถภาพทั้งร่างกาย และจิตใจ
- บุคลิกภาพเสีย เกียจคร้าน เฉื่อยชา ไม่สนใจตนเอง
- ขาดความเป็นระเบียบเรียบร้อย
- ไม่อาจประกอบอาชีพ หรือเรียนหนังสือได้
- มักประสบอุบัติเหตุได้ง่าย
- มักทำร้ายตนเอง และผู้อื่น
- ทำให้เสียทรัพย์
- ผู้เสพยาชนิดที่ผิดกฎหมายถือว่ามีความผิดตามกฎหมาย

2) ผลกระทบต่อครอบครัว

- ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียงของครอบครัว
- ขาดความรับผิดชอบต่อครอบครัว
- เป็นภาระของครอบครัว
- ทำให้ครอบครัวไม่มีความสุข

3) ผลกระทบต่อสังคม และประเทศชาติ

- ผลกระทบต่อสังคม ที่เป็นปัญหาสำคัญคือ การก่ออาชญากรรม เช่น ชิงทรัพย์ ทำร้ายผู้อื่น ฯลฯ นอกจากนี้ยังเป็นต้นเหตุความเสียหายแก่ชีวิต และทรัพย์สินของผู้อื่น เช่น การเกิดอุบัติเหตุรถชนบนท้องถนน การเกิดเพลิงไหม้ เป็นต้น

- ผลกระทบต่อประเทศชาติ ผู้ติดยาเสพติดจัดได้ว่าเป็นผู้บ่อนทำลายเศรษฐกิจ และความมั่นคงของชาติ ทั้งนี้เพราะรัฐต้องเสียค่าใช้จ่ายในการป้องกันปราบปราม และบำบัดรักษา สำหรับผลกระทบที่ร้ายแรง คือ ทำให้ขาดทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพ

นอกจากนี้ เบญจพร ปัญญา (2539) ยังกล่าวถึงผลกระทบจากการใช้ยาเสพติดในวัยรุ่น ซึ่งมีผลกระทบทั้งในระยะสั้น และระยะยาว โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้านพอสรุปได้ดังนี้

1) ผลกระทบทางด้านร่างกาย ได้แก่ พิษจากยาเสพติด อาการขาดยา เป็นต้น

2) ผลกระทบทางด้านจิตใจ ได้แก่ ความวิตกกังวล ซึมเศร้า นอนไม่หลับ หลงผิด ระวัง และมีพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นต้น

3) ผลกระทบทางด้านสังคม ได้แก่ การเรียนแยลง ไม่สนใจเข้าร่วมกิจกรรมกับกลุ่มเพื่อน เป็นต้น

4) ผลกระทบทางด้านสติปัญญา ได้แก่ ความจำแยลง หลงลืม ไม่มีสมาธิ เป็นต้น

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า ผลกระทบจากการติดยาเสพติดนั้น จะส่งผลทั้งต่อตนเองในด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา และส่งผลกระทบต่อครอบครัว ต่อสังคม ตลอดจนประเทศไทย

1.1.4 การป้องกันการติดยาเสพติด

กระทรวงสาธารณสุข (2546) ได้กำหนดวิธีการป้องกันตนเอง เพื่อให้ห่างไกลจากการติดยาเสพติดไว้ดังนี้

1) ควรศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการใช้ยาอย่างถูกวิธี และเหมาะสมกับการเจ็บป่วย

2) ไม่ทดลองเสพยาเสพติดทุกชนิด หรือเสพยาสิ่งที่ไม่รู้ว่ามีภัย เพราะติดง่าย เลิกยาก และมีอันตรายต่อสุขภาพร่างกาย และจิตใจ

3) การคบเพื่อน ควรเลือกคบเพื่อนที่ดี หลีกเลี่ยงเพื่อนที่ชอบชักจูงไปในทางเสื่อมเสีย

4) ควรรู้จักใช้ความคิด และใช้เหตุผลในการแก้ไขปัญหา กรณีที่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง ควรปรึกษา พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ หรือญาติผู้ใหญ่ที่สนิท และไว้วางใจได้มาช่วยแก้ไขปัญหา

5) รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

นอกจากนี้การป้องกันสำหรับครอบครัวสามารถทำได้โดย

1) แนะนำตักเตือนให้ความรู้แก่สมาชิกในครอบครัวให้เกิดความตระหนักถึงโทษ พิษภัยของยาเสพติด

2) สอดส่องดูแลสมาชิกในครอบครัวอย่างสม่ำเสมอ หากพบว่าติดยาให้รีบนำไปบำบัดรักษาทันที

3) กรณีบุคคลในครอบครัวเจ็บป่วย ไม่ควรซื้อยารับประทานเอง ควรไปปรึกษาแพทย์

4) พ่อแม่ ผู้ปกครองควรประพฤติตนเป็นแบบอย่างที่ดีของลูก และเป็นที่ปรึกษาแก่ลูก และสมาชิกในครอบครัวได้

5) พ่อแม่ ควรให้ความรัก ความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ในการอบรมเลี้ยงดูอย่างใกล้ชิดกับลูก

สรุปได้ว่า การป้องกันการติดยาเสพติดนั้น นอกจากตนเองจะดูแลและอยู่ให้ห่างไกลจากยาเสพติดแล้ว คนในครอบครัวก็มีส่วนสำคัญยิ่ง พ่อแม่ ผู้ปกครองจึงควรช่วยกันดูแลเอาใจใส่บุตรหลานของตนอย่างใกล้ชิด

1.1.5 ผลจากการศึกษาปัญหา ยาเสพติด

ปัญหา ยาเสพติดถือเป็นปัญหาที่สำคัญ และเป็นปัญหาใหญ่ระดับชาติที่ส่งผลเสียต่อเด็ก และเยาวชนไทยมาช้านาน ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งมีนักวิชาการ และนักการศึกษาเล็งเห็นความสำคัญ และได้ทำการศึกษาวิจัยไว้หลายเรื่องดังเช่นงานวิจัยของปรีชา วิหคโต และคณะ (2541) ได้ศึกษาสภาพการใช้ยาเสพติดของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 – 6 จำนวน 5,413 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. สถานการณ์การใช้ยาเสพติดของนักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยใช้สารเสพติด ร้อยละ 59.7 สำหรับนักเรียนที่ใช้ยาเสพติดได้แก่ แอลกอฮอล์ สารระเหย บุหรี่ ยาบ้า กัญชา คิดเป็นร้อยละ 33.0, 9.2, 8.7, 0.4 และ 0.02 ตามลำดับ อีกทั้งยังพบว่านักเรียนชายใช้ยาเสพติดมากกว่านักเรียนหญิง และรูปแบบการใช้ยาเสพติดของนักเรียน พบว่า นักเรียนที่เลิกใช้แล้วส่วนใหญ่ลองใช้เพียงครั้งเดียวแล้วเลิก มีมากกว่านักเรียนที่ยังใช้อยู่ซึ่งมักใช้เมื่อมีโอกาสนานๆ ครั้ง

2. ความรู้เกี่ยวกับยาเสพติด พบว่า รับรู้จากสื่อโทรทัศน์สูงสุดคือ ยาบ้า ร้อยละ 83.9 และเห็นว่ายาเสพติดที่มีอันตรายสูงสุดคือ ยาบ้า รองลงมา คือ เฮโรอีน สารระเหย กัญชา บุหรี่ และแอลกอฮอล์ คิดเป็นร้อยละ 94.5 90.7 90.3 87.71 82.87

และ 78.4 ตามลำดับ ส่วนเจตคติเห็นว่าคนใช้บุหรี่ยาสูบและแอลกอฮอล์น่ารังเกียจเล็กน้อย และไม่
เป็นไรถ้าไม่ใช้พรีาเฟรื่อ แต่คนใช้สารระเหย กัญชา ยาบ้า และเฮโรอีนน่ารังเกียจมาก ไม่น่าคบ

3. ปัจจัยที่นำไปสู่การใช้ยาเสพติดของนักเรียน ได้แก่ ด้านครอบครัว พบว่า สิ่งที่มีความสัมพันธ์มากที่สุดคือ ความกลมเกลียวระหว่างสมาชิกในครอบครัว รองลงมา
คือ การศึกษาของบิดามารดา ส่วนด้านตัวนักเรียน พบว่า สิ่งที่มีความสัมพันธ์มากที่สุดคือ
ความพอใจในฐานะการเงินของครอบครัว รองลงมาคือ ความพอใจเพียงของการได้รับความรัก
และความอบอุ่น สุดท้ายด้านสภาพแวดล้อม พบว่า สิ่งที่มีความสัมพันธ์มากที่สุดคือ การถูก
ชักชวนให้ทำในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง รองลงมาคือ ความใกล้ชิดกับคนที่ใช้ยาเสพติด

นวลพร ยังรอด (2544) ได้ศึกษาทัศนคติของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนต้นที่มีต่อปัจจัยและวิธีการในการป้องกันตนเองไม่ให้ใช้ยาเสพติด ผลการวิจัยพบว่า

1. ทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อปัจจัยในการป้องกันตนเองไม่ให้ใช้ยาเสพติด
ได้แก่ ปัจจัยภายใน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าทักษะชีวิตเป็นปัจจัยใน
การป้องกันตนเองไม่ให้ใช้ยาเสพติด และเห็นด้วยว่าการใช้ความรู้เกี่ยวกับยาเสพติดและ
การเสริมพลังให้แก่ตนเองเป็นปัจจัยในการป้องกันตนเองไม่ให้ใช้ยาเสพติด ส่วนปัจจัยภายนอก
พบว่า มีทัศนคติเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าปัจจัยด้านครอบครัว และสื่อเป็นปัจจัยในการป้องกันตนเอง
ไม่ให้ใช้ยาเสพติด และเห็นด้วยในระดับปานกลางว่าโรงเรียนเป็นปัจจัยในการป้องกันตนเองไม่
ให้ใช้ยาเสพติด

2. ทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อวิธีการป้องกันตนเองไม่ให้ใช้ยาเสพติด ซึ่ง
กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าวิธีการปฏิเสธเป็นวิธีการหนึ่งที่จะทำให้ตนเองไม่ยุ่ง
เกี่ยวกับยาเสพติด และการเล่นกีฬาจะช่วยให้เด็กนักเรียนไม่หันไปใช้ยาเสพติด รวมทั้งกีฬาเป็น
ทางออกในการระบายความเครียด และเห็นด้วยในระดับปานกลางว่าจะเลือกคบเพื่อนที่ไม่ใช้
ยาเสพติดเท่านั้น และบุคคลที่ไม่มีงานอดิเรกอาจมีเวลาว่างหันไปใช้ยาเสพติด

3. ตัวแปรในเรื่องผลการเรียน รายได้ของครอบครัว และสัมพันธภาพ
ของสมาชิกในครอบครัวเป็นตัวแปรที่มีผลต่อปัจจัยในการป้องกันตนเองไม่ให้ใช้ยาเสพติด และ
ตัวแปรในเรื่องผลการเรียน และสัมพันธภาพของสมาชิกในครอบครัวเป็นตัวแปรที่มีผลต่อวิธีการ
ในการป้องกันไม่ให้ใช้ยาเสพติด

สมพงษ์ จิตระดับ และคณะ (2546) ได้ศึกษาการสร้างคุณค่าใน
กระบวนการเรียนรู้ชุมชนเพื่อจัดการปัญหายาเสพติดในกลุ่มเด็กและเยาวชนใน 3 จังหวัด
ผลการวิจัยพบว่า

1. ในการดำเนินการของรัฐบาลล้วนมีความล้มเหลว ล้าช้า ขาด
ประสิทธิภาพ ไม่สามารถต่อสู้กับองค์กรการค้ายาที่เติบโตอย่างรวดเร็วได้

2. ชุมชนไทยมีลักษณะอ่อนแอ ขาดศักยภาพ ฟังตนเองไม่ได้ในการ
ต่อสู้กับปัญหาการแพร่กระจายของยาบ้าที่มาจากชุมชน

3. เด็กและเยาวชนไทยเป็นกลุ่มหลักขององค์กรการค้ายาบ้าใน 4 ลักษณะ คือ การเป็นเหยื่อ เครื่องมือ ระบบตลาด และการป้องกันให้พ้นผิด

4. สถานการณ์และแนวโน้มของปัญหายาบ้าจะยิ่งรุนแรงขึ้น จะมียาบ้าเข้าสู่ประเทศไทยมากแต่จะจับกุมได้เพียง 10 - 15% สาเหตุมาจากการชักชวนของเพื่อน และอยากลอง 80% ผู้เสพยาเมื่อได้รับการบำบัดหายขาดเมื่อกลับไปสู่สังคมเดิมจะหายเพียง 10 - 12% ส่วนใหญ่กลับไปติดหนักกว่าเดิม

5. ระบบหลักของสังคมไทยยังมุ่งสู่การเติบโตแบบทุนนิยมโลกาภิวัตน์ ตลาดแข่งขันเสรี วัฒนธรรมที่หลากหลาย โครงสร้างสังคมล้นแยะส่วนกันทำหน้าที่ ส่งผลให้เกิดกระบวนการหล่อหลอม (Socialization) และการสร้าง (Reproduction) และเร่งเด็กไทยให้กลายเป็นเด็กพันธุ์ใหม่คือ มีระดับสติปัญญาต่ำลง อ่อนแอทางร่างกาย มีคุณภาพทางอารมณ์ พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง รู้เรื่องเพศก่อนวันอันสมควร รู้จักแสวงหาความรู้ ความสุขจากอินเทอร์เน็ต มองคุณค่าทางวัตถุเป็นตัวตั้งในการตัดสินใจ ให้ความสำคัญกับตนเองมากกว่าส่วนรวม ขาดรากเหง้าทางศีลธรรมวัฒนธรรม และอื่นๆ

Schofield และคณะ (2003) ได้ศึกษาการประเมินผลการส่งเสริมสุขภาพเพื่อลดปัญหาการสูบบุหรี่ ในโรงเรียนมัธยมศึกษา ประเทศออสเตรเลีย รวมทั้งสิ้น 24 โรงเรียน แบ่งออกเป็น กลุ่มทดลองจำนวน 2,573 คน และกลุ่มควบคุม 2,268 คน ผลการวิจัยพบว่า ก่อนทดลองนักเรียนมีความรู้เรื่องการสูบบุหรี่ในระดับดี 53% ปานกลาง 41% และต่ำ 6% และกลุ่มผู้สูบบุหรี่มีความรู้ในระดับดีถึง 30% ส่วนเจตคติเกี่ยวกับการสูบบุหรี่พบว่า กลุ่มผู้สูบบุหรี่มีคะแนนเจตคติในแง่บวกน้อยกว่ากลุ่มไม่สูบบุหรี่ และมีคะแนนเจตคติในแง่ลบเพียงเล็กน้อย หลังการทดลองพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้ 64% ซึ่งเพิ่มขึ้น 12% ส่วนกลุ่มควบคุมมีคะแนนความรู้ 60% เพิ่มขึ้นจากเดิม 7% สำหรับคะแนนเจตคติพบว่า กลุ่มผู้สูบบุหรี่มีเจตคติในทางที่ดีขึ้น ซึ่งคะแนนก่อน และหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่กลุ่มไม่สูบบุหรี่มีคะแนนเจตคติก่อน และหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน

Ausems และคณะ (2004) ได้ศึกษาผลของการป้องกันการสูบบุหรี่ภายในโรงเรียน และนอกโรงเรียนของนักเรียนอาชีวศึกษา ชาวต่างชาติ โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนในกลุ่มที่ใช้โปรแกรมป้องกันการสูบบุหรี่ภายในโรงเรียน ซึ่งใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล 12 เดือน และนักเรียนในกลุ่มที่ใช้โปรแกรมป้องกันการสูบบุหรี่ซึ่งอยู่นอกบริเวณโรงเรียนอีก 18 เดือน เนื้อหาที่ใช้ในโปรแกรม ได้แก่ ผลที่เกิดจากการสูบบุหรี่ ความกดดันจากการสูบบุหรี่ พฤติกรรมของคนสูบบุหรี่ และทักษะการปฏิเสธ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนในกลุ่มที่ใช้โปรแกรมป้องกันการสูบบุหรี่ภายในโรงเรียนสามารถเลิกสูบบุหรี่ได้ ส่วนนักเรียนในกลุ่มที่ใช้โปรแกรมป้องกันการสูบบุหรี่ซึ่งอยู่นอกบริเวณโรงเรียนมีแนวโน้มที่จะไม่ยุ่งเกี่ยวกับการสูบบุหรี่ด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้จากการศึกษาของเทอดศักดิ์ เดชคง (2546) เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าเยาวชนที่รู้เรื่องยาเสพติดจะไม่ใช้ยาเสพติดในกลุ่มคนที่ใช้ยาบ้าเทียบกับผู้ที่

ไม่ได้ใช้ ผลการวิจัยพบว่า บ่อยครั้งพบกลุ่มผู้เสพยาบ้ามีความรู้เรื่องยาบ้าดีกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้ยาบ้า และจากการวิจัยในประเด็นของความเชื่อก็พบว่าเยาวชนมักมีความเชื่อเกี่ยวกับยาเสพติดหลายอย่าง ได้แก่

1. ยาเสพติดไม่ใช่ปัญหา จะเลิกเมื่อไรก็เลิกได้
2. ยาเสพติดก็มีประโยชน์เหมือนกัน
3. ใช้ยาเสพติด เพราะถูกเพื่อนชวน ปฏิเสธได้ยาก
4. ถ้าไม่ใช้ยาเสพติดแล้วจะเสียเพื่อน
5. การบำบัดยาเสพติดเป็นเรื่องเสียเวลา

จะเห็นได้ว่า ความเชื่อเหล่านี้เป็นความเชื่อที่ผิด ดังนั้นการให้ความรู้เรื่องยาเสพติดแก่เด็ก และเยาวชนเพียงอย่างเดียวคงไม่เพียงพอ และทันต่อสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เพราะบางครั้งเด็กมีความรู้ในเรื่องนี้ดีอยู่แล้ว เช่น จากการเรียนในห้องเรียน หรือจากต่างๆ สิ่งสำคัญคือควรให้เด็กได้ฝึกทักษะต่างๆ เพื่อเป็นเกราะป้องกัน รู้จักวิธีการปฏิเสธ และปรับเปลี่ยนความเชื่อ หรือเจตคติเสียใหม่ ซึ่งทรงเกียรติ ปิยะกะ (2544) ยังกล่าวอีกว่า การฝึกที่ได้ผลดีที่สุด คือการให้ฝึกซ้อมในเหตุการณ์จำลองขึ้น โดยให้มีการแสดงบทบาทที่สมจริง และฝึกซ้อมบ่อยๆ จนเกิดความชำนาญ เมื่อพบเหตุการณ์จริงจะได้สามารถปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสม

1.2 เพศ

1.2.1 ความหมายของเพศ

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายของคำว่าเพศไว้ว่า เพศ หมายถึง รูปที่แสดงให้รู้ว่าหญิงหรือชาย ส่วน Kirkendall (1960 อ้างถึงใน สุชาติ โสมประยูร และวรรณิ โสมประยูร, 2541) ได้อธิบายความหมายของคำว่าเพศไว้อย่างกว้างๆ ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

- 1) เรื่องเพศเป็นแรงผลักดันที่สำคัญอย่างหนึ่ง ซึ่งทำให้คนเราเกิดความปรารถนาที่จะประสบความสำเร็จ และสามารถกระทำหรือแสดงพฤติกรรมในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้บรรลุตามที่ได้ตั้งใจเอาไว้
- 2) เรื่องเพศเป็นแรงกระตุ้นหรือเครื่องเร้าใจอันทรงพลังยิ่ง ที่ทำให้เพศชายและหญิงเกิดความสนใจซึ่งกันและกัน เพื่อช่วยทำให้การประกอบกิจการต่างๆ เป็นไปอย่างราบรื่น
- 3) เรื่องเพศเป็นสิ่งที่สามารถกำหนดบทบาท กิริยาท่าทาง ลักษณะการดำเนินชีวิตของคนอย่างเห็นได้ชัด แต่มิได้หมายความว่าเพศใดจะสำคัญไปกว่ากัน
- 4) เรื่องเพศเป็นธรรมชาติที่แฝงอยู่ในร่างกายและจิตใจของคนอย่างลึกซึ้งและถาวร ซึ่งจะแสดงบทบาทสำคัญที่สุดให้เห็นได้ในชีวิตรักและการครองเรือน

5) เรื่องเพศเป็นสิ่งที่สามารถบันดาลให้ชีวิตมีความต่อเนื่องกัน จากช่วงชีวิตหนึ่งไปยังอีกช่วงชีวิตหนึ่งโดยกระบวนการทางการสืบพันธุ์ ซึ่งความต่อเนื่องนี้จะช่วยให้ลักษณะชีวิตหลายสิ่งหลายอย่างของพ่อแม่สามารถสืบทอดไปสู่ลูกได้

สำหรับการศึกษาเรื่องเพศ หรือที่เรียกว่า เพศศึกษานั้น เป็นอีกความหมายหนึ่ง โดยมีผู้ให้ความหมายของคำว่าเพศศึกษาไว้ดังนี้

กรมพลศึกษา (2530) ได้ให้ความหมายของคำว่าเพศศึกษาไว้ว่า เป็นวิชาที่ว่าด้วยการศึกษาปัญหาชีวิตเกี่ยวกับเรื่องเพศ โดยเน้นความเจริญเติบโต และพัฒนาการทางเพศทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม ตลอดจนศีลธรรมจรรยา เพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตทั้งในด้านส่วนตัว และส่วนรวม

มยุรี ภูงามทอง (2534) ได้ให้ความหมายของคำว่าเพศศึกษาไว้ว่า หมายถึง กระบวนการศึกษาที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจถึงเรื่องราวทางเพศ ในด้านกลไกการทำงาน การเปลี่ยนแปลงความต้องการ และผลเสียเนื่องจากการเปลี่ยนแปลง และความต้องการเพศทั้งสองในทุกๆ ด้าน เช่น ทางด้านการกายวิภาค สรีรวิทยา สุขภาพจิต เศรษฐกิจ ฯลฯ อันที่จะให้บุคคลได้นำความรู้ไปใช้ในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข

นงลักษณ์ เอมประดิษฐ์ และคณะ (2540) ได้ให้ความหมายของคำว่าเพศศึกษาไว้ว่า เป็นการศึกษาระบบในโรงเรียน และนอกโรงเรียนที่เกี่ยวข้องกับชีวิตมนุษย์ตั้งแต่เกิดจนตาย เป็นการเตรียมบุคคลแต่ละคนในการเรียนรู้ความจริงของชีวิต สามารถปรับตัวได้ตามขั้นตอนของชีวิตได้อย่างไม่ลำบาก และจะต้องประกอบด้วยส่วนประกอบที่สำคัญ คือ การมีความรู้ มีเจตคติ และการมีพฤติกรรมที่ถูกต้องในเรื่องเพศ

สุชาติ โสมประยูร และวรรณ โสมประยูร (2541) ได้ให้ความหมายของคำว่าเพศศึกษาไว้ว่า หมายถึงกระบวนการที่ก่อให้เกิดประสบการณ์อันเป็นผลทำให้บุคคลมีพฤติกรรมที่ดีเกี่ยวกับเรื่องเพศ ทั้งทางด้านความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติ เพื่อให้สามารถแก้ปัญหาชีวิตเกี่ยวกับเรื่องเพศได้

โดยสรุปแล้ว เพศ หมายถึง รูปร่างที่ได้มาแต่กำเนิดที่แสดงให้เห็นว่าเป็นผู้ชาย หรือผู้หญิง ส่วนคำว่าเพศศึกษานั้น หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับเรื่องเพศ ซึ่งทำให้บุคคลมีความรู้ความเข้าใจ เจตคติ และพฤติกรรมในเรื่องเพศได้อย่างถูกต้อง และเป็นไปอย่างเหมาะสม

1.2.2 การป้องกันภัยทางเพศ

ในปัจจุบันภัยทางเพศที่ปรากฏตามข่าวในสื่อต่างๆ มีมากมายแทบทุกที่ทุกสถานการณ์ ทุกเพศ ทุกวัย เช่น ข่าวการลวนลามเด็ก การข่มขืนเด็ก การล่วงละเมิดทางเพศ เป็นต้น ซึ่งไม่มีใครทราบได้ว่าเหตุการณ์ต่างๆ เหล่านี้จะเกิดขึ้นกับใคร ที่ไหน เมื่อไร และอย่างไร ดังนั้นการสอนให้เด็กรู้เท่าทันต่อเหตุการณ์ และรู้จักวิธีการป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากภัยทางเพศได้นั้น จึงเป็นการป้องกันขั้นต้นที่ดีที่สุด ดังที่นิกร ดุสิตสิน, วีระ นิยมวัน

และไพลิน ศรีสุขโข (2545) และสุชาติ โสมประยูร และคณะ (2544) ได้นำเสนอวิธีการป้องกันตนเองเพื่อสวัสดิภาพ และความปลอดภัยทางเพศของเด็กนักเรียนไว้หลากหลายวิธีอันได้แก่

1) ถ้าอยู่บ้านคนเดียว หรืออยู่กับหลายคนควรจะปิดประตูบ้าน และไม่เปิดประตูต้อนรับคนที่ไม่รู้จัก หรือคนแปลกหน้า ไม่ว่าจะมียุทธยานมาแสดงให้ดู หรือแม้จะพูดจาอ้างอิงอย่างไรก็ตาม เช่น คนที่อ้างตนว่าเป็นช่างซ่อมอุปกรณ์ไฟฟ้า ซ่อมบ้าน คนส่งของ หรือเพื่อนบ้านที่มีพฤติกรรมไม่น่าไว้วางใจ เพราะสถิติการล่วงเกินในวัยรุ่นที่พบมาก คือที่บ้านของตัวเองในเวลาที่ไม่มีคนอยู่บ้าน และการไม่เปิดประตูบ้านให้คนร้ายเข้าบ้านนั้นมีส่วนสำคัญยิ่งในการป้องกันอาชญากรรม

2) ถ้ามีโทรศัพท์มาในขณะที่อยู่บ้านคนเดียวควรตอบว่าผู้ปกครองไม่สะดวกมารับสาย ให้โทรศัพท์มาใหม่ ไม่ควรบอกว่าอยู่คนเดียว หรือถ้าผู้โทรศัพท์มาถามว่าที่บ้านมีใครอยู่บ้างให้ตอบว่าอยู่กับหลายคน และอย่าให้รายละเอียดที่ไม่สมควร

3) ถ้ามีเพื่อนต่างเพศ หรือบุคคลอื่นทั้งที่สนิท และไม่สนิท แม้บุคคลนั้นจะเป็นเพศเดียวกับเราก็ตามชวนไปเที่ยวบ้าน ควรสอบถามรายละเอียดว่ามีใครไปบ้าง ไว้วางใจได้หรือไม่ มีผู้ปกครองอยู่ที่บ้านด้วยหรือไม่ ไปเพราะจุดประสงค์ใดและควรขออนุญาตผู้ปกครองก่อน ควรหาข้ออ้าง หรือหาทางหลีกเลี่ยงถ้าสถานการณ์นั้นๆ ไม่น่าไว้วางใจ หรือต้องไปเพียงสองต่อสอง และไม่ควรถูกพาไปในห้องส่วนตัว เช่นห้องนอนของเพื่อนเพศตรงข้าม แม้จะมีผู้ใหญ่อยู่ในบ้านก็ตาม

4) เด็กวัยรุ่น ไม่ควรออกไปเที่ยวนอกบ้านตามลำพัง ควรจะมีเพื่อนไปด้วย และควรบอกให้พ่อแม่ หรือผู้ปกครองทราบว่าตนจะไปไหน และไปกับใคร จะกลับเมื่อไร และควรจะติดต่อกลับเมื่อจะกลับผิดจากเวลาที่ได้ออกไว้ หรือถ้าจะต้องกลับดึกควรบอกให้ผู้ปกครองมารับ

5) วัยรุ่นมักจะชอบออกไปเที่ยวกับเพื่อนวัยรุ่นตามลำพัง ไม่มีผู้ใหญ่ไปด้วยจึงควรที่จะเลือกสถานที่ที่อยู่ในชุมชน ที่มีผู้คนผ่านไปมา ไม่ควรเที่ยวในที่เปลี่ยว ห่างไกลถนน และชุมชน

6) วัยรุ่นไม่ควรไปเที่ยวกลางคืนตามลำพัง ถ้าไปเที่ยวก็ต้องระวังเครื่องดื่มที่ผสมแอลกอฮอล์ หรือเครื่องดื่มที่ผู้อื่นให้ซึ่งอาจจะมีสารเสพติด หรือยานอนหลับผสมอยู่ ก่อให้เกิดอันตรายทางเพศ และการถูกล่วงละเมิดต่างๆ ตามมาได้

7) รีบบอกให้พ่อแม่ หรือผู้ปกครองทราบทันทีหลังจากที่มีคนแปลกหน้ามาติดต่อ โดยพยายามจำ หรือจดลักษณะคนแปลกหน้า รวมถึงถ้ามีรถก็จดเลขทะเบียนรถเอาไว้ด้วย

8) ปฏิเสธข้อเสนอของคนแปลกหน้าที่จะให้โดยสารพาหนะไปด้วย เพราะอาจจะถูกพาไปขาย หรือทำมิดีมิร้ายได้

9) อย่าเข้าไปใกล้รถเพื่อพูดจากับคนในรถใดๆ ที่ไม่รู้จัก เพราะอาจจะถูกจับตัวไปได้ง่าย จงยืนอยู่บนบาทวิถีให้ห่างจากตัวรถ

10) ถ้าหากอยู่ในรถก็ควรล็อคประตูรถให้เรียบร้อยเป็นนิสัย ข้อสำคัญอีกประการคือ ก่อนนั่งในรถควรมองดูภายในรถให้ทั่วเสียก่อน โดยเฉพาะที่นั่งเบาะหลัง เพราะคนร้ายอาจเข้าไปหมอบซุ่มอยู่

11) ถ้าจำเป็นต้องเดินผ่านคนแปลกหน้าท่าทางมีพิรุธให้เดินออกไปห่างๆ หากมีรถยนต์จอดอยู่ควรเดินคนละด้านของรถนั้น โดยใช้ตัวรถเป็นฉากกำบัง และเวลาเดินไม่ควรเอามือล้วงกระเป๋า แต่ควรปล่อยมือให้เป็นอิสระในลักษณะเตรียมพร้อม

12) จงเป็นคนซึ่งสังเกต ควรจะสามารถสังเกตได้อย่างรวดเร็วถูกต้อง และแม่นยำ โดยการฝึกหัดสังเกตสิ่งเล็กๆ น้อยๆ ทั้งภายในบ้านและที่สาธารณะให้ติดเป็นนิสัย เช่น เวลาเดินไปตามถนนอย่าเดินก้มหน้า ให้เงยหน้าขึ้นเพื่อสังเกต หรือมองอะไรไปทั่วๆ เพื่อมีอะไรผิดสังเกตจะได้หลีกเลี่ยงทัน รวมทั้งควรสามารถคิดวิเคราะห์ลักษณะและพฤติกรรมของคนแปลกหน้าว่าจะมาดีหรือมาร้าย โดยสร้างทำเป็นไม่สงสัยหรือไม่ให้เขารู้ตัวได้ทัน

13) ควรรู้จักใช้อุปกรณ์หรือเครื่องมือป้องกันภัยต่างๆ ทั้งแบบใช้สำหรับส่วนบุคคล และใช้ในที่สาธารณะให้ถูกวิธี และแคล่วคล่องว่องไว ถ้าเป็นไปได้ควรนำเครื่องส่งสัญญาณส่วนบุคคลหรือเครื่องเตือนภัยหรือเครื่องมือป้องกันตัวใส่กระเป๋าถือเอาไว้ด้วย

14) ควรจัดกิจกรรมการปฏิบัติสำหรับตนเองในเรื่องกิจวัตรประจำวันให้แตกต่างออกไปบ้าง เพราะการทำอะไรเหมือนเดิมอยู่เสมอ นั้น บางครั้งอาจทำให้เป็นที่สังเกตของกลุ่มมิจฉาชีพ เช่น เส้นทางและเวลาในการเดินทางไป – กลับโรงเรียนหรือการไปเที่ยว รวมทั้งการแต่งกาย หรือสวมใส่เครื่องประดับ เป็นต้น

ฉะนั้นการป้องกันภัยทางเพศจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เด็ก และเยาวชนไทย ควรได้รับความรู้ และการฝึกฝนทักษะการป้องกันที่เพียงพอ เพื่อความปลอดภัยต่อตนเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถสอดแทรกในระบบการเรียนการสอนได้ หรือในการสอนเพศศึกษานั้นเอง พร้อมทั้งทุกคน และหน่วยงานทุกฝ่ายควรให้ความร่วมมือ และเล็งเห็นความสำคัญจะเป็นการช่วยลดปัญหาทางเพศได้อีกทางหนึ่ง

1.2.3 ความสำคัญของเพศศึกษา

จากปัญหาเรื่องเพศที่เกิดขึ้นในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และนับวันยิ่งทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น รวมทั้งเด็กบางส่วนยังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องเพศที่เพียงพอ มีเจตคติในเรื่องเพศไปในทางที่ผิดๆ ส่งผลถึงพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อความปลอดภัยของตนเอง ดังที่จรรยา ดวงแก้ว (2539) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่อง ความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า โดยส่วนรวมแล้วนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมีความรู้เรื่องเพศอยู่ในระดับปานกลาง มีทัศนคติต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศเป็นเชิงบวก มีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศอยู่

ในระดับเสียงน้อยที่สุด และพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ (ได้แก่ การดื่มสุรา การเที่ยวสถานเริงรมย์ การอ่านหนังสือกระตุ้นอารมณ์ทางเพศ การดูภาพยนตร์กระตุ้นอารมณ์ทางเพศ การจับมือถือแขน และการกอดจูบ) มีความสัมพันธ์กับลักษณะทางประชากร เศรษฐกิจ และสังคม (เพศ อายุ ระดับชั้น และค่าใช้จ่ายประจำเดือนที่ได้รับ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศยังมีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ และการมีเพศสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณัชชา ถาวร (2545) ได้เปรียบเทียบการเรียนรู้เรื่องเพศของเด็กผ่าน การสร้างสัญลักษณ์ทางเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกับแบบเรียนเพศศึกษา กับนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนต้น ในอำเภอเมือง จังหวัดลำปาง ที่อ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น จำนวน 340 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. เนื้อหาสาระในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นเรื่องเกี่ยวกับการใช้ชีวิต ของเด็กนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา ภาษาที่ใช้เป็นถ้อยคำสั้นๆ หรือคำแสลงที่วัยรุ่นชอบใช้จึง สามารถสื่อความหมายให้วัยรุ่นเข้าใจได้ง่าย ในขณะที่เดียวกันได้แฝงค่านิยมในเรื่องเพศให้แก่เด็ก โดยที่ค่านิยมที่แฝงมานั้นไม่ได้เป็นสิ่งที่ถูกต้อง เหมาะสมเสมอไป

2. เนื้อหาสาระในแบบเรียนเพศศึกษา สอดคล้องกับธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจของเด็กที่ควรจะเรียนรู้แต่ยังขาดเนื้อหาบางส่วนที่จำเป็น ตรงกับความต้องการ และวัยของเด็ก ภาษาที่ใช้เป็นภาษาวิชาการ เข้าใจยาก ทำให้ไม่ดึงดูด ความสนใจวัยรุ่นได้

นอกจากนี้ ผู้อ่านวัยรุ่นทั้งชายหญิงได้นำความรู้จากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันมากที่สุด คือ การเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างเพศตรงข้ามใน สังคม ส่วนจากแบบเรียนเพศศึกษานั้นผู้อ่านวัยรุ่นนำไปใช้มากที่สุด คือ เรียนรู้วิธีการ การเปลี่ยนแปลงของร่างกายในเชิงวิทยาศาสตร์

Klanger, Tyden และ Russuvaara (1993) ได้ศึกษาพฤติกรรมทาง เพศของเด็กวัยรุ่นในเมืองอัสซารา ประเทศสวีเดน มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรม ทางเพศของเด็กวัยรุ่นซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 383 คน ในปี 1970 – 1980 โดยกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศ ความรู้ และเจตคติของ ตนเอง ผลการวิจัยพบว่า เกือบครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างเคยมีเพศสัมพันธ์มาแล้ว และ ส่วนใหญ่เห็นว่าโรคเอดส์มีผลกระทบต่อการใช้เพศสัมพันธ์ของตน และเห็นว่าตนได้รับความรู้ เรื่องเพศศึกษาจากโรงเรียนมีเพียงพอแล้ว ทั้งยังเห็นว่าตนไม่ควรพูดคุยเรื่องเพศกับพ่อแม่ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้เสนอแนะไว้ว่าควรพยายามส่งเสริมให้มีการสอนเพศศึกษาในโรงเรียน และปรับปรุงคุณภาพให้ดีขึ้น เพื่อป้องกันการตั้งครรภ์ที่ไม่พึงปรารถนา และโรคติดต่อทาง เพศสัมพันธ์ของวัยรุ่น

Ramisetty และคณะ (2004) ได้ศึกษาความแตกต่างของพฤติกรรม ทางเพศ และการดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ และการใช้สารเสพติดที่มีความเสี่ยงต่อการมี

เพศสัมพันธ์ในวัยรุ่นของนักเรียนเกรด 9 - 12 ระหว่างนักเรียนฮาวาย นักเรียนโครเอเชีย และนักเรียนเอเชียที่เรียนอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐฮาวาย จำนวน 2,657 คน ตั้งแต่ปี 1997 - 1999 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนฮาวายทั้งชาย และหญิงที่เคยมีเพศสัมพันธ์มีจำนวนสูงกว่านักเรียนโครเอเชีย และนักเรียนเอเชีย ซึ่งนักเรียนเอเชียมีสถิติการมีเพศสัมพันธ์ต่ำสุด สาเหตุที่นักเรียนมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนเนื่องมาจากการดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ และการใช้สารเสพติดจึงส่งผลให้มีเพศสัมพันธ์ตามมา อีกทั้งยังพบว่านักเรียนยังขาดการควบคุมตนเอง และขาดทักษะชีวิตที่เพียงพอ นอกจากนี้การดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ และการใช้สารเสพติด นอกจากจะทำให้ให้นักเรียนมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการมีเพศสัมพันธ์แล้ว ยังส่งผลเสียต่อสุขภาพของตัวนักเรียนเองอีกด้วย

จากปัญหาที่พบข้างต้นจึงเป็นสิ่งที่ยืนยันได้ว่า เด็ก และเยาวชนควรได้รับการส่งเสริมเรื่องเพศศึกษาอย่างจริงจัง ซึ่งการเรียนการสอนเพศศึกษาถือเป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อตัวผู้ศึกษา (นางลักษณ เอ็มประดิษฐ์ และคณะ, 2540) ดังนี้

1. เข้าใจ หรือสามารถแยกบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบระหว่างเพศได้ถูกต้อง
2. เข้าใจความเปลี่ยนแปลงของร่างกาย จิตใจแต่ละช่วงวัย หรือรู้พัฒนาการของบุคคลทั้งเพศหญิง และเพศชายในแต่ละช่วงวัย
3. รู้ว่าควรมีเพศสัมพันธ์เมื่อใดบ้างจึงจะไม่ใช่ปัญหา
4. รู้ว่าควรเตรียมตัวอย่างใดบ้างหากจะมีคูครอง เช่น ความพร้อมทางวุฒิภาวะ อารมณ์ สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม การปรับตัวในการใช้ชีวิตคู่ การเตรียมตัวในการวางแผนครอบครัว
5. รู้ว่าควรเตรียมตัวอย่างใดเมื่อมีคูครอง เช่น การมีเพศสัมพันธ์ที่เหมาะสม การปรับตัวเข้าหากัน การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบภายในครอบครัว รวมทั้งการช่วยเหลือแบ่งเบาภาระซึ่งกันและกัน การวางแผนครอบครัว และการวางแผนชีวิตคู่ร่วมกัน
6. ลบเลือนปัญหาพฤติกรรมทางเพศที่ผิดปกติ เช่น รักร่วมเพศ กามวิตถาร หรือจิตเภทต่างๆ เป็นต้น
7. มีเจตคติที่ถูกต้องในเรื่องเพศ รวมทั้งการใช้ชีวิตคู่ที่มีความสุข ไม่กีดกันเด็ก ๆ ให้เรียนรู้เรื่องเพศศึกษา เพราะบางครั้งการปกปิดยิ่งจะทำให้เด็กคิดว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องลึกลับ ทำให้เด็กแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง หรือถามผู้อื่นที่ไม่มีความรู้เรื่องเพศศึกษากลายเป็นปัญหาแก่เด็กเหล่านั้นมากขึ้น
8. สร้างความสุขในครอบครัว
9. ลดปัญหาทางเพศ และปัญหาสังคม

จากความสำคัญของเพศศึกษาจึงมีผู้ให้ความสนใจ และทำการวิจัยเกี่ยวกับการสอนเพศศึกษา ดังนี้

อังก์สมล เชื้อชัย (2543) ได้พัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องเพศศึกษาสำหรับนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การเรียนแบบร่วมมือต่อแบบจิ๊กซอว์ในโรงเรียนชุมชนหมู่บ้านพัฒนา สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 25 คน ผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้เรื่องเพศศึกษาของนักเรียนหลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Arnold และคณะ (1999) ได้ทำการทดลองโดยนำโปรแกรมเพศศึกษาไปใช้ในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 20 โรงเรียน ในรัฐฟลอริดา ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 974 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 476 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งคะแนนด้านความรู้และความเชื่อเกี่ยวกับการป้องกันการตั้งครรภ์ในวัยรุ่น ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีคะแนนสอบก่อนและหลังไม่แตกต่างกัน และคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งจากผลการวิจัยนี้ จะได้มีการพัฒนาเพื่อนำโปรแกรมไปใช้ในโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศสหรัฐอเมริกาในวงกว้างต่อไป เพื่อเป็นการแก้ไขปัญหาการตั้งครรภ์ การทำแท้ง และการเป็นมารดาในกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งเป็นผู้ที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ และยังคงอยู่ในวัยเรียน โดยปัญหาเหล่านี้ถือเป็นปัญหาที่สำคัญ และพบมากในประเทศสหรัฐอเมริกา

Shuey และคณะ (1999) ได้ศึกษาผลของวิชาสุขศึกษาที่มีต่อการงดเว้นการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนของวัยรุ่น ตำบลโซโรติ ประเทศอุกันดา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในโรงเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย อายุระหว่าง 13 - 14 ปี ปี 1994 - 1996 แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีแนวทางการปฏิบัติที่จะมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนลดลงจาก 42.9% เป็น 11.1% ส่วนกลุ่มควบคุมไม่พบว่ามี ความแตกต่างกัน อีกทั้งกลุ่มทดลองยังมีพฤติกรรมการพูดคุยกับกลุ่มเพื่อน หรือครูเกี่ยวกับเรื่องเพศมากขึ้น และสามารถตัดสินใจเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ได้โดยใช้หลักเหตุผลมากกว่าสิ่งอื่น นอกจากนี้การวิจัยยังได้มุ่งเน้นให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม จึงส่งผลให้นักเรียนมีแนวทางในการป้องกันปัญหาโรคเอดส์ และป้องกันการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนได้อีกด้วย

จากงานวิจัยข้างต้นจะเห็นได้ว่า การสอนเพศศึกษาถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็ก ในการทำความเข้าใจในธรรมชาติของตนเอง รู้จักปรับตัวได้อย่างเหมาะสม ทั้งยังรู้จักป้องกันการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ก่อนส่งผลถึงปัญหาการตั้งครรภ์ การทำแท้ง และโรคเอดส์ที่จะตามมาได้

1.3 วัตถุนิยม

วัตถุนิยมเป็นการให้ความสำคัญต่อวัตถุ ดังที่ Berkman, Lindquist และ Sirgy (1996) ได้กล่าวไว้ว่า เหตุผลที่คนเราให้ความสำคัญกับวัตถุนั้นก็เนื่องมาจากวัตถุนั้นของสามารถสะท้อนถึงคุณค่าของบุคคลได้ การมีทรัพย์สินทางวัตถุจำนวนมากจึงทำให้บุคคลรู้สึกตนมีสถานภาพที่ดี และมีค่าในสายตาของผู้อื่น แสดงถึงความสามารถในการทำให้ชีวิตตนเพียบพร้อม การร่ำรวยทรัพย์สินจึงเป็นสัญลักษณ์ของความสำเร็จในชีวิต และสามารถนำมาซึ่งอำนาจและการเชื่อฟังจากผู้อื่นทั้งในทางการเมืองและสังคม เมื่อมองโดยรวมแล้วไม่อาจปฏิเสธได้ว่าวัตถุนิยมมีส่วนสำคัญต่อชีวิตคนส่วนใหญ่ ค่านิยมทางวัตถุได้แทรกซึมเข้าไปในตัวบุคคลทุกขณะไม่เฉพาะเพียงผู้ใหญ่เท่านั้น แต่ยังแฝงเข้าไปสู่เด็กด้วยเช่นกัน

1.3.1 วัตถุนิยมในตัวบุคคล

Richins และ Dawson (1992) ได้กล่าวถึงความเชื่อเกี่ยวกับความสำคัญของการครอบครองวัตถุสิ่งของ หรือวัตถุนิยมที่มีต่อชีวิตของบุคคลมีด้วยกัน 3 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่

1) มีศูนย์กลางของชีวิตที่การได้ครอบครองวัตถุสิ่งของ (Acquisition Centrality) ผู้นิยมวัตถุมองการครอบครองวัตถุสิ่งของต่างๆ และการได้เป็นเจ้าของสิ่งเหล่านั้นว่าเป็นศูนย์กลางของชีวิต เป็นวิถีชีวิตที่มีการบริโภคสิ่งของทางวัตถุเป็นเป้าหมาย หรือจุดมุ่งหมายเพียงจุดเดียวที่บุคคลดำเนินตาม กำหนดแนวทาง และพฤติกรรมการใช้ชีวิตของบุคคล

2) การได้ครอบครองวัตถุสิ่งของเป็นหนทางสู่ความสุข (Acquisition as the Pursuit of Happiness) ผู้นิยมวัตถุมองการเป็นเจ้าของสิ่งต่างๆ ว่าเป็นสิ่งสำคัญต่อความพึงพอใจ และความรู้สึกที่ดี (well - being) บุคคลที่นิยมวัตถุจึงหาความสุขให้แก่ตนเองโดยการไขว่คว้าวัตถุสิ่งของต่างๆ มาครอบครอง

3) ตัดสินความสำเร็จในชีวิตจากการครอบครองวัตถุสิ่งของ (Possession-defined Success) ผู้นิยมวัตถุมักจะตัดสินความสำเร็จในชีวิตทั้งของตนเอง และของผู้อื่นด้วยจำนวน และคุณภาพของวัตถุสิ่งของนี้จึงไม่ได้เกิดแต่เพียงเหตุที่วัตถุสามารถแสดงถึงสถานภาพของบุคคลเท่านั้น แต่ยังเกิดจากเหตุที่วัตถุสามารถแสดงถึงภาพลักษณ์อันเป็นที่ปรารถนาของบุคคล ในฐานะผู้หนึ่งซึ่งมีชีวิตสมบูรณ์แบบตามจินตนาการอีกด้วย ผู้นิยมวัตถุจึงพิจารณาตนเองว่าประสบความสำเร็จ ด้วยเกณฑ์ที่จนสามารถครอบครองวัตถุสิ่งของที่แสดงถึงภาพลักษณ์ที่ตนปรารถนา

จะเห็นได้ว่าวัตถุนิยมที่มีอยู่ในตัวบุคคลทั้ง 3 องค์ประกอบเป็นตัวกำหนดแนวทาง และพฤติกรรมการใช้ชีวิตของแต่ละคน ซึ่งแต่ละคนจะมีความต้องการในวัตถุสิ่งของมากบ้างน้อยบ้างแตกต่างกันไป

1.3.2 วัตถุประสงค์กับเด็กไทย

การเปลี่ยนแปลงทางสังคม และวัฒนธรรมของไทยในปัจจุบันได้นำระบบเศรษฐกิจทุนนิยมเข้ามาเป็นพื้นฐาน และเป็นอุดมการณ์ของรัฐในการพัฒนาประเทศยาวนานติดต่อกันกว่า 30 ปีเศษ ความคิดพื้นฐานของทุนนิยมที่ใช้กระตุ้นความอยาก ความต้องการของมนุษย์ล้วนเกี่ยวข้องกับทุนของที่ดิน ทุน เงินตรา ฐานความรู้ ทุกคนเป็นหน่วยของสังคมที่มีหน้าที่ผลิตสินค้า (Products) แข่งขันเสรี และต้องเป็นผู้บริโภคที่ดี มีระบบตลาดแข่งขันเพื่อกระตุ้นในเชิงผลประโยชน์กำไรสูงสุดในสังคมบริโภคนิยมในกลุ่มเด็ก และเยาวชนจึงให้ความสำคัญกับวัตถุประสงค์ของราคาแพง มีคุณภาพต้องมียี่ห้อความเด่นดังเป็นที่ยอมรับจากต่างประเทศ สินค้าที่สั่งเข้ามาจึงเป็นเสมือนการรับรองระบบคุณค่าใหม่ ค่านิยมสังคมที่มีระดับการยกย่องความมีฐานะทางชนชั้นให้สูงขึ้น การตัดสินใจและมาตรฐานจึงดูที่ราคาจำนวนเงินตรา และแหล่งที่มาเป็นสำคัญ ในข้อเท็จจริงความแตกต่างจากการแข่งขัน การให้รางวัล ผลตอบแทนที่ได้รับล้วนมีรากเหง้าอย่างรุนแรงจากมูลค่าราคาวัตถุประสงค์เป็นอย่างยิ่ง เด็กไทยในปัจจุบันจึงถูกห้อมล้อมมอมเมาด้วยกระแสวัตถุนิยมค่อนข้างมาก ส่งผลให้เด็กในหลายครอบครัวถูกสร้างขึ้นจากเงื่อนไข พฤติกรรม ค่านิยม ความสำเร็จ ความล้มเหลวจากราคามากน้อยของราคาสินค้าของที่บิดามารดาซื้อให้ตามโอกาสที่เกิดขึ้น บริโภคนิยมจึงเป็นเสมือนเส้นเลือดใหญ่ที่ส่งผ่านจิตวิญญาณความนิยมในเชิงวัตถุ สิ่งของ ความต้องการที่เพิ่มมากขึ้น ความรู้สึกมากน้อยที่แปรค่าได้ตามจำนวนและปริมาณที่ได้รับจากคนรอบข้าง บริโภคนิยม ทุนทางเศรษฐกิจ การแข่งขันเสรีจึงดูตกเส้นเข้าแทนวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม ทางสายกลาง พอดีเรียบง่าย ทุนทางสังคม ศาสนา และวัฒนธรรมมากขึ้นตามลำดับ (สมพงษ์ จิตระดับ และคณะ, 2546)

นอกจากนี้ สมพงษ์ จิตระดับ และคณะ (2546) ยังกล่าวอีกว่าการที่สังคมไทยปล่อยปละละเลย ยึดวัตถุนิยมเป็นตัวตั้งในการสร้างคุณค่าในเชิงปริมาณ เด็กและเยาวชนไทยถูกหล่อหลอมมายาวนานให้ยึดติดกับบริโภคนิยม สินค้ามีชื่อราคาแพง การเสพและการใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือย เด็กถูกกำหนดพฤติกรรม ระดับความสามารถ ความพึงพอใจจากเงื่อนไข และความสำเร็จจากการเรียนรู้ พฤติกรรมตอบรับ คะแนนผลสัมฤทธิ์ และอื่นๆ การได้รับวัตถุประสงค์ของมักถูกตีคุณค่าตามราคา จำนวนเงินมากน้อยที่บิดามารดา ผู้ปกครองซื้อและจัดหาให้จนเป็นความเคยชิน และติดกับการได้ปรนเปรอผลตอบแทนในรูปวัตถุประสงค์ของมากกว่าคุณค่าทางด้านจิตใจ ความรัก การดูแลเอาใจใส่ที่เด็กเข้าใจความเป็นรูปธรรมนี้ได้ยากขึ้นทุกที ดังเช่นงานวิจัยของปุยฝ้าย ศิริสารการ (2545) ซึ่งได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า สาเหตุที่ซื้อโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อความสะดวกในการติดต่อสื่อสาร โดยบิดามารดาเป็นผู้ซื้อให้ ขนาดและรูปร่างเป็นปัจจัยส่วนประสมการตลาดที่มีความสำคัญที่สุด และพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวนมากที่สุดจ่ายค่าบริการ 900 บาทต่อเดือน โดยผู้ปกครองเป็นผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่าย และจะใช้ติดต่อกับเพื่อนมากที่สุด นอกจากนี้รายได้ส่วนตัวต่อเดือน และรายได้บิดามารดา ยังมีความสัมพันธ์กับราคาโทรศัพท์ที่ใช้ในปัจจุบัน รายได้ส่วนตัวต่อเดือนมีความ

สัมพันธ์กับค่าบริการโทรศัพท์ เพศ สถานศึกษา และช่วงเวลาที่ใช้ เวลาที่ใช้ในการคุยแต่ละครั้งมีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายบริการ ผู้รับผิดชอบค่าใช้จ่ายบริการมีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายบริการในแต่ละเดือน

สุนทร สุทธากุชกุล (2539) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของวัยรุ่น: ศึกษากรณีนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2538 ผลการวิจัยพบว่าเกือบทุกปัจจัยมีผลกระทบ และมีความสัมพันธ์ต่อการซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของวัยรุ่น ยกเว้นระดับการศึกษาของบิดามารดา โดยเรียงลำดับปัจจัยที่มีผลกระทบจากมากไปหาน้อย ได้แก่ รายได้ของวัยรุ่น สื่อมวลชน การอบรมเลี้ยงดูครอบครัว เพศ อาชีพ รายได้ของบิดามารดา อายุ ระดับการศึกษาของวัยรุ่น และเพื่อนสนิท

ซงค์สุดา มะอาจเลิศ (2543) ได้ศึกษาพฤติกรรมการบริโภคเครื่องแต่งกายของนิสิต นักศึกษาหญิง มหาวิทยาลัยของรัฐ และมหาวิทยาลัยเอกชน ในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า นิสิต นักศึกษาหญิง ส่วนใหญ่อายุ 19 – 21 ปี อาศัยอยู่กับบิดา มารดา ครอบครัวมีรายได้ 20,000 – 50,000 บาทต่อเดือน ซื้อเครื่องแต่งกายเดือนละ 500 – 1,500 บาท มีเสื้อผ้าที่ผลิตภายในประเทศ 10 – 20 ชุด ผลิตจากต่างประเทศ 1 – 5 ชุด มีรองเท้าที่ผลิตภายในประเทศ 1 – 3 คู่ ผลิตจากต่างประเทศน้อยกว่า 3 คู่ มีกระเป๋าถือ/สะพายที่ผลิตภายในประเทศ และจากต่างประเทศ อย่างละ 1 – 2 ใบ และมีนาฬิกาข้อมือที่ผลิตภายในประเทศ และต่างประเทศ อย่างละ 1 เรือน พฤติกรรมการบริโภคเครื่องแต่งกายที่ปฏิบัติเป็นบางครั้ง คือ การรับรู้ปัญหา การค้นหาข้อมูล และการตัดสินใจซื้อจากร้านที่เลือก ส่วนพฤติกรรมที่ปฏิบัติเป็นประจำ คือ การประเมินทางเลือก และการประเมินผลภายหลังการซื้อ นอกจากนี้ยังพบว่า นิสิต นักศึกษาหญิง มหาวิทยาลัยของรัฐ และมหาวิทยาลัยเอกชนมีพฤติกรรมการบริโภคเครื่องแต่งกายด้านการรับรู้ปัญหา และการค้นหาข้อมูล แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ .001 ตามลำดับ

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า จากความเจริญทางวัตถุได้สร้างค่านิยมที่ฟุ้งเฟ้อฟุ่มเฟือยให้กับเด็กไทยมาเป็นระยะเวลายาวนานตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เกิดขึ้น จนน่าเป็นห่วงอย่างยิ่ง ฉะนั้นการป้องกันตนเองเพื่อไม่ให้ตกเป็นทาสวัตถุนิยมนั้น เด็กจึงควรรู้จักหน้าที่อันแท้จริงของตน คือ การเรียนหนังสือ ช่วยคุณพ่อคุณแม่ประหยัด รู้ว่าสิ่งใดควรทำ ไม่ควรทำ สิ่งใดควรบริโภค สิ่งใดไม่ควรบริโภค ไม่ทำตัวฟุ้งเฟ้อฟุ่มเฟือยเห่อเหิมไปตามแฟชั่นต่างประเทศ ไม่ยอมตกเป็นเครื่องมือของผู้ที่ต้องการแสวงหาผลประโยชน์ ใช้พลังที่มีอยู่ในทางที่ถูกที่ควร และที่สำคัญที่สุด คือ ไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับฐานะทางเศรษฐกิจ และสุขภาพจิตของครอบครัวตน สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ทุกคนอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ไม่สร้างความเดือดร้อนให้ตนเอง และผู้อื่น

1.4 อินเทอร์เน็ต

1.4.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ต (Internet)

ผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ดังนี้
มาร์ก วอลเลซ (2542) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ต เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดมหึมา ที่ประกอบด้วย การเชื่อมโยงของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กทั่วโลกหลายล้านเครือข่าย

ฟิลิปา วินเกต (2544) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดมหึมา ที่เชื่อมโยงเอาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ย่อยๆ ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน

นิภาภรณ์ คำเจริญ (2544) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ต หมายถึงระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่มาก ซึ่งสามารถเชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกันได้ ทำให้สามารถโอนย้ายข้อมูล ติดต่อสื่อสาร และค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลไกลๆ ได้ โดยใช้ระยะเวลาอันสั้น สะดวกรวดเร็ว และประหยัดรายจ่าย

ชัชพรรณ คล่องพิทยาพงษ์ และดวงมาลัย คล่องดี (2546) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ต หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก เกิดขึ้นจากระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เล็กๆ รวมกันเป็นเครือข่ายใหญ่ เพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลกันทั่วโลก

ลัดดาวัลย์ วณิชชานัย และชุติมา วิทยากุล (2546) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ต หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ มีการเชื่อมโยงเครือข่ายของเครื่องคอมพิวเตอร์ทั่วโลก เพื่อให้สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูล และติดต่อสื่อสารถึงกันได้

Levine และ Baroudi (1993) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลก และมีการเชื่อมโยงเครือข่ายหลายๆ เครือข่ายเข้าไว้ด้วยกัน ทั้งยังสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลทั่วโลกได้อย่างอิสระ

Manger (1995) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ต เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลก และเป็นแหล่งค้นคว้าข้อมูลข่าวสาร โดยสรุปแล้ว อินเทอร์เน็ต หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลก และมีการเชื่อมโยงเครือข่ายหลายๆ เครือข่ายเข้าด้วยกัน ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว

1.4.2 ข้อดี และข้อจำกัดของการใช้อินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร มีทั้งข้อดีที่เป็นประโยชน์ และข้อจำกัดบางประการ ซึ่งผู้ใช้ควรทราบ (นิภาภรณ์ คำเจริญ, 2544) ดังนี้

ข้อดี

- 1) ใช้ในการค้นคว้าข้อมูลในลักษณะต่างๆ เช่น งานวิจัย บทความในหนังสือพิมพ์ ความก้าวหน้าทางการแพทย์ ฯลฯ ได้จากแหล่งข้อมูลทั่วโลก เช่น ห้องสมุด สถาบันการศึกษา และสถาบันวิจัยโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย และไม่ต้องเสียเวลาในการเดินทาง พร้อมทั้งสามารถค้นหาข้อมูลได้ตลอด 24 ชั่วโมง
- 2) สามารถติดตามความเคลื่อนไหวของสถานการณ์ต่างๆ ที่อยู่ทั่วโลกได้อย่างรวดเร็วจากการรายงานข่าวของสำนักข่าวที่มีเว็บไซต์อยู่ รวมถึงการพยากรณ์อากาศของประเทศต่างๆ ทั่วโลกด้วย
- 3) สามารถรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ทั่วโลกได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องเสียค่าซองจดหมาย และแสตมป์ หรือค่าลงทะเบียน ถึงแม้จะเป็นการส่งข้อความไปต่างประเทศก็ไม่ต้องเสียเงินเพิ่มขึ้นเหมือนการส่งจดหมาย เพียงแต่เสียค่าโทรศัพท์ที่ใช้ในการหมุนเข้าระบบอินเทอร์เน็ตเท่านั้น การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์นี้นอกจากจะส่งข้อความหรือตัวอักษรแล้วยังสามารถส่งเป็นภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงพร้อมกันไปได้ด้วย
- 4) สามารถสนทนากับผู้อื่นที่อยู่ห่างไกลได้ทั้งในลักษณะการพิมพ์ข้อความโต้ตอบกัน และการพูดคุย
- 5) สามารถเข้าร่วมกลุ่มอภิปราย หรือกลุ่มข่าวเพื่อแสดงความคิดเห็น หรือพูดคุยอภิปรายกับผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกัน ซึ่งเป็นการขยายวิสัยทัศน์ในเรื่องนั้นๆ
- 6) สามารถอ่านบทความ และเรื่องราวต่างๆ ที่ลงในนิตยสาร หรือวารสารได้ฟรี ซึ่งมีทั้งข้อความ และภาพประกอบเหมือนกับอ่านจากหนังสือจริง
- 7) สามารถถ่ายโอน (Download) โปรแกรม แฟ้มข้อความ ภาพกราฟฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียงจากเว็บไซต์ต่างๆ ที่ให้บริการได้ฟรี
- 8) สามารถเข้าไปดูเกี่ยวกับสินค้า และสั่งซื้อสินค้าได้โดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทาง และสามารถชำระเงินผ่านทางบัตรเครดิตได้
- 9) สามารถติดตามประกาศข้อความต่างๆ ที่ต้องการประกาศให้ผู้อื่นทราบได้อย่างทั่วถึง

ข้อดีของการใช้อินเทอร์เน็ตที่กล่าวไว้ข้างต้นนี้มีมากมายจนทำให้มีผู้ทำการศึกษาวิจัยโดยนำเอาข้อดีของอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนเกิดประโยชน์สูงสุดตั้งงานวิจัยของศุภกร เกษเกล้า (2544) ที่ได้พัฒนาโปรแกรมการเรียนการสอนโดยใช้แนวการสอนแบบโครงงานผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่องปัญหาสิ่งแวดล้อมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน ได้แก่ โรงเรียนอนุตมศึกษา กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนสารสิทธิ์พิทยาลัย จังหวัดราชบุรี โรงเรียนละ 10 คน รวมทั้งสิ้น 20 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) หลังทดลองใช้โปรแกรมการเรียนการสอนนักเรียนมีคะแนนความรู้เรื่องปัญหาสิ่งแวดล้อม และคะแนนการนำเสนอผ่านเว็บเพจสูงกว่าเกณฑ์การประเมินโปรแกรมคือ 60% อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2) นักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมการเรียนการสอนสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตทั้ง 3 ด้านคือ การสืบค้นข้อมูล การรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (อีเมล) และการสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (แชท) เพื่อการเรียนรู้เรื่องปัญหาสิ่งแวดล้อมได้ 3) นักเรียนต่างโรงเรียนมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็นผ่านทางอีเมล และการแชท แต่ขาดการให้ความช่วยเหลือซึ่งกัน

คมกริช ทักษิพา (2540) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย ผลการวิจัยพบว่า

1. พฤติกรรมก่อนการใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 9.92 เดือน ใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนและเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตจากเพื่อน เหตุผลของการใช้มากที่สุด คือ ความบันเทิงและมีประโยชน์ต่อการเรียน

2. พฤติกรรมระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนใช้เฉลี่ยสัปดาห์ละ 6.67 ชั่วโมง เฉลี่ยครั้งละ 1.78 ชั่วโมง ใช้ในวันธรรมดาช่วงเวลากลางวัน โดยใช้ตามลำพัง

3. พฤติกรรมหลังการใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนได้รับความเพลิดเพลิน และได้รับความรู้รวมทั้งมีเพื่อนใหม่มากขึ้น นักเรียนนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการศึกษา และนำข้อมูลข่าวสารที่ได้รับไปสนทนาแลกเปลี่ยนกับบุคคลอื่น และค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม

4. ปัจจัยด้านการสนับสนุนส่งเสริมของโรงเรียน ลักษณะของผู้เรียน และวิธีการเรียนรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์กับปริมาณ วันและช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนปัจจัยด้านการสนับสนุนส่งเสริมของโรงเรียนและทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับการได้รับประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต

Watabe และคณะ (1995) ได้ศึกษาความร่วมมือในการใช้อินเทอร์เน็ตในการศึกษาทางไกล กับนักศึกษาในมหาวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาเห็นด้วยว่าการร่วมมือกันมีผลต่อเวลาการใช้ และทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทั้งยังสามารถถาม และแสดงความคิดกับผู้สอนได้โดยตรงซึ่งบางครั้งไม่สามารถกระทำได้ในชั้นเรียนปกติ และนักศึกษายังมีความประทับใจกับคุณภาพที่ดีของสื่อการเรียน เช่น ห้องสมุดซีดีรอม เป็นต้น นอกจากนี้ นักศึกษายังมีผลงานที่ละเอียดสวยงามมากขึ้น เช่น รายงานที่แสดงการใช้สี เสียง และภาพเคลื่อนไหวมาประกอบได้อย่างเหมาะสม

Craig (1999) ได้ศึกษาผลของการนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนเกรด 5 จำนวน 5 กลุ่ม ใช้เวลา 4 สัปดาห์ โดยให้นักเรียนเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นด้วยตนเองภายในห้องแล็บ พร้อมเลือกศึกษาค้นคว้าเรื่องที่ตนสนใจ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า ความชำนาญในการใช้เทคโนโลยี รูปแบบการทำงาน และการออกแบบโครงงานระหว่างเพศชาย และเพศหญิง มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ยังพบว่า การที่นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันผ่านทางอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งจำเป็นมากสำหรับการทดลองนี้ ทั้งยังเป็นการเพิ่มความสนใจ และความกระตือรือร้นในการสืบสอบของนักเรียนได้ดีอีกด้วย สุดท้ายผลการวิจัยนี้

ยังชี้ให้เห็นประเด็นหลัก 2 ประการ คือ เรื่องของรูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ต และการค้นพบ โดยการสืบสอบของนักเรียน ผลจากการศึกษาทั้ง 2 ประเด็น ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถให้ความเข้าใจแก่ครูผู้สอนในเรื่องของการสืบสอบของนักเรียน การใช้อินเทอร์เน็ต การวางแผนในการเรียนการสอน และการบูรณาการอินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน

ข้อจำกัด

1) อินเทอร์เน็ตเป็นขบวนการคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ซึ่งไม่มีใครเป็นเจ้าของ ทุกคนสามารถสร้างเว็บไซต์ หรือตีตประกาศโฆษณาข้อความต่างๆ ได้ทุกเรื่อง ซึ่งข้อความหรือความรู้บางอย่างนั้นอาจเป็นข้อมูลที่ไม่ถูกต้อง หรือไม่ได้รับการรับรองจากสถาบันที่น่าเชื่อถือ เช่น ข้อมูลด้านการแพทย์ หรือผลการทดลองต่างๆ ที่มีผู้มีความสามารถสร้าง หรือวิจัยขึ้นมา ดังนั้นการที่ผู้อ่านจะเชื่อในเรื่องดังกล่าว หรือไม่นั้นควรมีการพิจารณาไตร่ตรองดูให้ดีเสียก่อนมิเช่นนั้นแล้วอาจเกิดโทษได้

2) อินเทอร์เน็ตมีโปรแกรม และเครื่องมือที่ช่วยในการทำงานมากมาย เช่น การใช้ IRC ในการพูดคุย การใช้ E-mail ในการรับ-ส่งจดหมาย เป็นต้น ดังนั้นผู้ใช้ควรที่จะทำการศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรมเหล่านั้นให้ละเอียดเสียก่อนจึงจะสามารถนำมาใช้งานได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

3) นักเรียน นักศึกษา และเยาวชนอาจจะเข้าไปในเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก และไม่ป็นประโยชน์ หรือยั่วทางอารมณ์ทำให้เป็นอันตรายต่อตนเอง และสังคมได้

4) เว็บไซต์บางอย่างชักจูงผู้อ่านไปในทางที่ไม่ดี หรือมีการล่อลวงทำให้เสื่อมเสีย หรืออาจจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับยาเสพติดได้ ดังนั้นผู้ปกครองควรมีการแนะนำ หรือดูแลบุตรหลานในการเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตด้วย

สำหรับข้อจำกัดของการใช้อินเทอร์เน็ตถือเป็นเรื่องที่สำคัญถ้าขาดการระมัดระวังก็อาจส่งผลเสียต่อตัวผู้ใช้ได้ ซึ่งมีผู้สนใจได้ทำการศึกษาวิจัยการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก และเยาวชนไทยในปัจจุบันตั้งการวิจัยของพิเชษฐ์ เวชพลรักธรรม (2544) ที่ได้ศึกษาการตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้วงสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผลการวิจัยพบว่า ความแตกต่างระหว่างวัยรุ่นชาย และวัยรุ่นหญิงมีผลต่อการตัดสินใจในแต่ละสถานการณ์ โดยวัยรุ่นชายจะมีการตัดสินใจยอมรับ หรือปฏิบัติในแต่ละสถานการณ์โดยอาศัยความพึงพอใจ และไม่ได้คำนึงถึงสังคม และคนรอบข้าง ในขณะที่วัยรุ่นหญิงจะมีการตัดสินใจยอมรับ หรือปฏิบัติในแต่ละสถานการณ์โดยอาศัยความถูกต้องที่วัฒนธรรม และสังคมเป็นผู้กำหนด อย่างไรก็ตามวัยรุ่นส่วนใหญ่นิยมใช้ค่านิยมของการมีอิสรภาพอย่างไร้ขอบเขต ซึ่งก่อให้เกิดค่านิยมร่วมกันที่มุ่งเน้นไปในเรื่องของการแสวงหาความรัก และความสัมพันธ์ทางเพศ

ศุภอักษร ปรีดาสุทธิจิตต์ (2545) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษาโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา

พัฒนาการ จำนวน 16 คน และครูที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านตนเองโดยบิดามารดาเป็นผู้จัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์ และชั่วโมงอินเทอร์เน็ตมาให้ สถานที่อื่นที่ใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ ร้านอินเทอร์เน็ต และโรงเรียน เริ่มใช้ตั้งแต่เวลา 20.00 น. เป็นต้นไป ระยะเวลาที่ใช้ครั้งละ 2 ชั่วโมง โดยใช้นานที่สุด 3 ชั่วโมง ใช้สัปดาห์ละ 5 วันขึ้นไป และกลุ่มเพื่อนที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้แล้ว เป็นแรงจูงใจที่สำคัญในการกระตุ้นการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน เพื่อแสดงถึงการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือผู้นำกลุ่ม วัตถุประสงค์ในการใช้ ได้แก่ เพื่อติดต่อสื่อสารในกลุ่มเพื่อน เพื่อความบันเทิง และค้นคว้าหาข้อมูลทำรายงาน ส่วนมากใช้ในรูปแบบ E-mail การสนทนาบนเครือข่าย (Chat) และ Web Board

จากข้อดี ข้อจำกัด และผลการวิจัยข้างต้นแสดงให้เห็นว่าอินเทอร์เน็ตทั้งมีข้อดีต่างๆ มากมายที่ให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้ตามความเหมาะสม และความจำเป็น แต่ในขณะเดียวกันผู้ใช้งานก็ต้องศึกษารายละเอียดให้รอบคอบก่อนตัดสินใจเลือกใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งอินเทอร์เน็ตอาจมีภัยแอบแฝงทำให้ผู้ใช้งานได้รับผลกระทบ ส่งผลเสียทั้งต่อตนเอง และผู้อื่นได้

1.4.3 บริการต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตมีบริการที่ผู้ใช้ทั่วโลกสามารถเลือกใช้งานได้อย่างหลากหลาย ซึ่งบริการหลักๆ ที่สามารถใช้ได้บนอินเทอร์เน็ต มีดังต่อไปนี้

1. เวิลด์ ไรด์ เว็บ (World Wide Web) เป็นการบริการข้อมูลที่ทำให้ผู้ใช้งานสามารถค้นหา เรียกดู หรือนำข้อมูลไปใช้งานต่อโดยผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้ จุดสำคัญที่ช่วยให้เกิดความนิยมใช้งานบริการเวิลด์ ไรด์ เว็บ กันมากขึ้น คือ สามารถนำเสนอข้อมูลได้ในรูปแบบข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว และเสียงที่มีความสวยงาม และสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น (ลัดดาวัลย์ วณิชชานัย และชุตติมา วิทยากุล, 2546) โดยข้อมูลจะถูกจัดไว้เป็นหน้าๆ ที่เรียกว่าเว็บเพจ (Web Page) ซึ่งหน้าแรกที่เข้าถึงจะเรียกว่า โฮมเพจ (Home Page) มีการเชื่อมโยงข้อมูลโดยใช้ไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) คือเมื่อผู้ใช้งานกดที่ข้อความที่เป็นไฮเปอร์เท็กซ์ก็จะสามารถกระโดดไปดูข้อมูลจากแหล่งอื่นเพิ่มเติมได้อีก ตามที่ผู้เขียนได้ออกแบบไว้ การกระโดดไปมาตามแต่ผู้ใช้งานจะกดนี้เองทำให้เรียกระบบนี้ว่า เว็บ (Web) ซึ่งหมายถึงโยที่ชักไปมาเป็นตาข่ายเหมือนแมงมุม (ศรีดา ตันทะอธิพานิช, 2544)

ในปัจจุบันเว็บไซต์ต่างๆ ที่ให้บริการบนอินเทอร์เน็ตมีด้วยกันอยู่มากมาย มีทั้งการนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสม และไม่เหมาะสมซึ่งยากแก่การควบคุม เจนเนตรมณีนาถ และคณะ (2545) จึงได้เสนอแนะแนวทางการเลือกเข้าชมเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อให้เกิดความเหมาะสม และเป็นประโยชน์ต่อเด็กมากที่สุด ฉะนั้นเว็บไซต์ที่ดีจึงควรมีลักษณะดังนี้

1) ชื่อของเว็บไซต์ควรจะเหมาะสมกับจุดประสงค์

- เป้าหมาย
- 2) เนื้อหาง่ายต่อการอ่าน และการทำความเข้าใจโดยกลุ่มที่เป็นเป้าหมาย
 - 3) ข้อมูลควรจะมีมากพอที่จะก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเข้าชมของเด็กๆ
 - 4) ถ้าเนื้อหาดีมาก ควรจะมีฟังก์ชันการค้นหาไว้ให้น้อยที่สุดควรจะมีหัวข้อเรื่อง เพื่อความสะดวกในการค้นหาของเด็กๆ
 - 5) ตัวสะกด และการใช้ภาษาต้องถูกต้องเสมอ
 - 6) ข้อมูลต้องทันสมัย และเที่ยงตรง ดังนั้นควรมีการปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา การแสดงวันเวลาปรับปรุงข้อมูลครั้งสุดท้ายควรจะต้องมี
 - 7) การเชื่อมโยงไปยังข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในหน้านั้นๆ เป็นความจำเป็นเช่นกัน
 - 8) การออกแบบกราฟฟิกควรมีข้อจำกัด และเหมาะสมกับเนื้อหา
 - 9) เรื่องราวควรจะเหมาะสมกับเด็กๆ
 - 10) เว็บไซต์ที่เป็นข้อมูลสนับสนุนให้กับโรงเรียน เช่น สอนทำการบ้าน เป็นต้น คุณภาพของเนื้อหาสำคัญมากที่สุด
 - 11) เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ และการศึกษาด้านชีวิตควรมีเนื้อหาที่พัฒนาเหมาะสมกับวุฒิภาวะ และความต้องการของเด็ก
- สำหรับเว็บไซต์ที่มีการนำเสนอเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กนั้นมีลักษณะเนื้อหาในเรื่องหลักๆ (ศรีดา ตันทะอธิพานิช, 2544) ดังนี้
- 1) เนื้อหาทางเพศชัดเจน (Sexually Explicit) ได้แก่ เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาทางเพศชัดเจน มีคำบรรยาย ภาพโป๊เปลือย หรือแสดงการกระทำทางเพศ รวมถึงพฤติกรรมทางเพศที่ผิดปกติ ข้อความ หรือรูปภาพที่แสดงความรุนแรงทางเพศ วิดีทัศน์ลามก การขายบริการทางเพศ
 - 2) เนื้อหาเกลียดชัง เนื้อหารุนแรง (Hatred / Hate Speech, Violence and Gore) ได้แก่ เว็บไซต์ที่มีภาพ หรือคำบรรยายแสดงการทำร้ายมนุษย์ หรือสัตว์ เว็บไซต์ที่ส่งเสริม หรือยั่วยุให้ต่อต้านกลุ่มคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เช่น ศาสนา หรือเชื้อชาติ เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาแสดงการบูชาตัณหา การทรمان การฆ่า การตายที่น่าสยดสยอง เว็บไซต์ที่มีสูตรการทำระเบิด หรืออุปกรณ์อันตรายอื่นที่มีผลทำลายล้าง
 - 3) เนื้อหาเกี่ยวกับยาเสพติด แอลกอฮอล์ และสิ่งผิดกฎหมาย (Drugs, Alcohol and Illegal objects) ได้แก่ เว็บไซต์ที่เสนอสูตร หรือขั้นตอนในการผลิตสิ่งผิดกฎหมาย เว็บไซต์ที่ส่งเสริมให้เสพแอลกอฮอล์ ยาเสพติด ให้รายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการใช้ยาเสพติด และอุปกรณ์เสพยาต่างๆ พร้อมทั้งแจกฟรี หรือจัดหาโดยคิดค่าใช้จ่าย

4) เนื้อหาเกี่ยวกับเกมการพนัน (Gambling) ได้แก่ เว็บไซต์ที่มีการเชิญชวนให้เล่นการพนัน ไม่ว่าจะเป็นการพนันแบบออนไลน์ หรือไม่ก็ตาม เว็บไซต์ที่ให้เบอร์โทรศัพท์ สถานที่ติดต่อ หรือคำแนะนำเพื่อเดินทางไปยังแหล่งการพนัน

2. จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) หรืออีเมล (E-Mail) เป็นบริการหนึ่งบนระบบอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน เพราะมีความสะดวกและรวดเร็ว การส่งอีเมลมีหลักการใช้งานเช่นเดียวกันกับการส่งจดหมายทางไปรษณีย์ทั่วไป และสามารถแนบแฟ้มข้อมูลที่ต้องการไปพร้อมกับจดหมายได้อีกด้วย ซึ่งการส่งอีเมลสิ่งที่ผู้ส่งและผู้รับต้องมีคือ ที่อยู่ทางอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้แต่ละคน หรือที่เรียกว่า E-Mail Address นั้นเอง (นิภาภรณ์ คำเจริญ, 2544) สำหรับที่อยู่ของอีเมลจะมีส่วนประกอบสองส่วน โดยแยกกันด้วยเครื่องหมาย @ เรียกว่า เครื่องหมายแอท หรือแอทซายน์ (At sign) และไม่สามารถมีช่องว่าง (space) ในที่อยู่ได้ เช่น janet.m@thaiairways.co.th ส่วนหน้า คือ janet.m หมายถึงชื่อ (username) ซึ่งอาจเป็นชื่อจริง หรือนามแฝงก็ได้ ส่วนหลัง คือ thaiairways.co.th เป็นชื่อโดเมน (domain) ที่ใช้เก็บรายชื่อทั้งหมดของผู้ใช้อีเมลของผู้ให้บริการรายนั้นๆ (เจนเนตร มณีนาถ และคณะ, 2545)

การใช้บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรืออีเมลนั้นช่วยทำให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ส่ง และผู้รับข่าวสาร (ลัดดาวลัย วณิชชานัย และชุติมา วิทยากุล, 2546) ดังนี้

- 1) ผู้ส่งสามารถส่งข่าวสารได้รวดเร็วมากขึ้น
- 2) ผู้ส่งสามารถส่งข่าวสารไปยังผู้รับหลายๆคน โดยการกำหนดผู้รับได้หลายคนต่อการส่งเพียง 1 ครั้ง
- 3) ผู้รับทั่วโลกสามารถรับข่าวสารได้ภายในพริบตา
- 4) ช่วยลดขั้นตอนการเดินทางไปส่งข่าวสาร โดยเฉพาะการส่งข่าวสารไปต่างประเทศ
- 5) ประหยัดเวลาในการเขียนตอบจดหมาย และสามารถเปิดอ่านได้ทันที
- 6) ประหยัดค่าใช้จ่ายในการส่งจดหมาย และค่าแสตมป์ที่ติดบนซองจดหมาย
- 7) สามารถแนบไฟล์ส่งไปยังผู้รับได้หลายรูปแบบ ทำให้การใช้งานสะดวกมากขึ้น

3. การสนทนาทางอินเทอร์เน็ต เป็นบริการสนทนาสายตรงของผู้ใช้บริการที่อยู่ห่างไกลกันให้สามารถพูดคุยโต้ตอบกันได้ทันที ง่าย และสะดวกรวดเร็ว โดยมีหลักการคือ ผู้ใช้แต่ละคนจะติดต่อสื่อสาร และพูดคุยโต้ตอบกันผ่านทางจอภาพ โดยผู้ส่งจะพิมพ์ข้อความแล้วส่งออกไปยังผู้รับ ผู้รับจะเห็นข้อความ และสามารถตอบกลับไปให้ผู้ส่งได้ทันทีคล้ายกับการพูดคุยกันทางโทรศัพท์ ในการสนทนาสามารถเลือกได้ว่าต้องการพูดคุยโต้ตอบกับคู่

สนทนาเพียงคนเดียว หรือสนทนาเป็นกลุ่มก็ได้ (ลัดดาวัลย์ วณิชชานัย และชุตติมา วิทยากุล, 2546)

ลัดดาวัลย์ วณิชชานัย และชุตติมา วิทยากุล (2546) ได้อธิบายถึงวิธีการสนทนาผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธีดังนี้

1) การสนทนาโดยการตั้งกระทู้ ปัจจุบันมีเว็บไซต์หลายเว็บไซต์ที่ให้บริการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต โดยมีการตั้งกระทู้แล้วแบ่งเป็นหัวข้อย่อยเพื่อพูดคุยสอบถามความคิดเห็นจากผู้มาเยี่ยมชม

2) การสนทนาโต้ตอบกันผ่านโปรแกรมสนทนาโดยเฉพาะ โปรแกรมเหล่านี้จะมีลูกเล่นต่างกัน เช่น บางโปรแกรมสามารถสนทนาโดยใช้เสียงได้ หรือบางโปรแกรมสามารถสนทนาผ่านกล้องวีดีโอได้ โปรแกรมที่นิยมใช้มากในปัจจุบัน ได้แก่ MSN Messenger, ICQ, Yahoo Messenger เป็นต้น ซึ่งโปรแกรมเหล่านี้สามารถ download มาใช้งานได้ฟรี

3) การสนทนาในห้องสนทนา เป็นการสนทนาโดยผ่านโปรแกรมสนทนาประเภทหนึ่ง ซึ่งโปรแกรมสนทนาดังกล่าวจะมีการจัดกลุ่มของผู้สนทนาแยกเป็นกลุ่มๆ หรือเรียกว่า “ห้อง” เช่น ห้องชมรมช่างประดิษฐ์ ห้องประถมศึกษา เป็นต้น เมื่อเรียกโปรแกรมขึ้นมาใช้งาน และพิมพ์ชื่อเรียบร้อยแล้ว จะแสดงรายชื่อห้องสนทนาต่างๆ ให้เลือกห้องที่สนใจจะเข้าไปร่วมสนทนา สำหรับโปรแกรมที่นิยมใช้ในปัจจุบัน ได้แก่ Pirch, MS Chat เป็นต้น

4) การสนทนาผ่านทางเว็บไซต์ สามารถใช้งานได้ง่าย และมีความสะดวกมาก เพราะผู้ใช้เพียงแต่เชื่อมต่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ตแล้วเข้าสู่เว็บไซต์ที่ให้บริการด้านนี้ก็พูดคุยกันได้ การใช้งานทั่วไปจะมีลักษณะคล้ายกับการสนทนาผ่านทางห้องสนทนาแต่จะทำการสนทนาผ่านโปรแกรมบราวเซอร์ไม่ต้องผ่านโปรแกรมเฉพาะ

4. การบริการโอนย้ายข้อมูลเอฟทีพี (File Transfer Protocol หรือ FTP) เป็นบริการเกี่ยวกับการโอนย้ายแฟ้มข้อมูลระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถให้บริการโอนย้าย หรือคัดลอกแฟ้มข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ปลายทาง (เว็บไซต์) ที่ให้บริการในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมายังเครื่องคอมพิวเตอร์ต้นทาง (ของผู้ใช้บริการ) เรียกว่า การดาวน์โหลด (Download) และในทางกลับกัน การโอนย้าย หรือคัดลอกแฟ้มข้อมูลจากต้นทาง (ของผู้ใช้บริการ) ไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ปลายทาง (ผู้ให้บริการ) ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น จะเรียกว่า การอัปโหลด (Upload) (เจนเนตร มณีนาถ และคณะ, 2545)

สรุปแล้วการใช้บริการต่างๆ บนอินเทอร์เน็ตมีด้วยกันหลากหลายรูปแบบให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้ได้ตามความต้องการ ซึ่งให้ทั้งความสะดวก รวดเร็ว และเป็นประโยชน์ต่อการใช้งานเป็นอย่างมาก

1.4.4 การใช้อินเทอร์เน็ตเห็นตัวอย่างปลอดภัย

การใช้อินเทอร์เน็ตแม้จะให้ประโยชน์มากมายแก่ผู้ใช้ แต่ก็อาจมีภัยแอบแฝงอยู่ได้ทุกเมื่อ ภัย และความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นได้บนอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นภัยจากคนแปลกหน้า เนื้อหาที่ไม่เหมาะสม การหลอกลวง การขายสินค้า การลักขโมย ฯลฯ ซึ่งก็ไม่ได้ต่างจากภัยในสังคมปกติ ถึงแม้ว่าผู้คนที่เข้ามาใช้ออนไลน์จะมีความประพฤติดีเป็นส่วนใหญ่ และใช้ประโยชน์อย่างถูกต้องก็ตาม แต่ก็ยังมีคนส่วนหนึ่งที่มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เจนเนตรมณีนาค และคณะ (2545) และศรีดา ตันทะอริพานิช (2544) ได้เสนอวิธีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความปลอดภัยสำหรับเด็ก ดังนี้

1. ใช้นามแฝงในการออนไลน์ อย่าบอกชื่อจริงกับคนแปลกหน้า
2. ไม่ควรให้ข้อมูลส่วนตัวแก่ใคร เช่น ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ อายุ รายได้ของครอบครัว สถานที่ทำงาน และเบอร์โทรศัพท์ของผู้ปกครอง ชื่อ และที่อยู่ของโรงเรียน รวมถึงรหัสลับ (password) แม้ผู้นั้นจะเป็นเพื่อนก็ตาม
3. ไม่ส่งรูปถ่ายของตนเองให้บุคคลอื่น เพราะผู้ที่ไม่หวังดีอาจนำรูปไปตัดต่อทำภาพโป๊ได้
4. ไม่นัดพบกับคนที่รู้จักทางอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง หากผู้ปกครองอนุญาตก็จะนัดพบในสถานที่สาธารณะที่มีผู้คนมากมาย และจะไปพร้อมกับผู้ปกครอง
5. ไม่โต้ตอบกับข้อความ หรือข่าวสารใดๆ ที่ทำให้รู้สึกอึดอัด ลำบากใจ เกิดความวิตกกังวล หรือเห็นสิ่งที่ไม่ชอบมาพากล เช่น ข้อมูล หรือรูปภาพหยาบคายที่ไม่เหมาะสม ให้หยุดติดต่อ และบอกให้ผู้ปกครองทราบทันที เพื่อจะได้แจ้งให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทราบต่อไป
6. ไม่สั่งซื้อสินค้า หรือสมัครสมาชิกเพื่อร่วมกิจกรรมต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต รวมถึงการใช้บัตรเครดิตของผู้ปกครอง โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง
7. เล่าให้ผู้ปกครองฟังถึงกิจกรรมการออนไลน์ในแต่ละครั้ง เช่น เว็บไซต์ที่เข้าไปดู เพื่อนใหม่ที่เพิ่งรู้จัก
8. ตกผลกับผู้ปกครองเรื่องกฎ กติกาในการออนไลน์ อันได้แก่ เวลาในการออนไลน์ ระยะเวลาของการออนไลน์ ขอบเขตของกิจกรรมที่จะทำได้ สัญญาว่าจะไม่เข้าไปยังพื้นที่ต้องห้าม หรือฝ่าฝืนกฎระเบียบนี้

จะเห็นได้ว่า ไม่ว่าวิธีการใดก็ตาม ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะเด็กไม่ควรมองข้ามความปลอดภัย และผู้ปกครองเองก็ควรตระหนักถึงความสำคัญ ช่วยกันดูแลเอาใจใส่เด็กจะได้ห่างไกลจากภัยต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้อินเทอร์เน็ต

1.4.5 มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต

Arlene (1993) จากมหาวิทยาลัยฟลอริดา แอตแลนติก ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้กล่าวถึงกฎ กติกา มารยาท ในการใช้อินเทอร์เน็ต 10 ประการ ที่ผู้ใช้งานในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตพึงปฏิบัติดังนี้

1. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือละเมิดผู้อื่น
2. ไม่รบกวนการทำงานของผู้อื่น
3. ไม่สอดแนม หรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
4. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร
5. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ
6. ไม่คัดลอกโปรแกรมของผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
7. ไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์
8. ไม่นำผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน
9. ควรคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมอันเนื่องมาจากการกระทำของตน
10. ใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎ ระเบียบ กติกา และมารยาท

สำหรับในประเทศไทย ศรีดา ตันทะอริพานิช (2544) และพันธ์ศักดิ์ ศรีทรัพย์ (2544) ได้กล่าวถึงมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตไว้เช่นกัน ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

1. ในการสนทนาควรสนทนาด้วยเรื่องที่มีความสำคัญ ใช้ข้อความสั้นๆ แต่ได้ใจความ เขียนให้ชัดเจน และตรงประเด็นมากที่สุด และหากไม่ได้รับการตอบกลับจากฝ่ายถูกเรียก ขอให้รอเนื่องจากผู้ถูกเรียกอาจมีงานสำคัญที่กำลังปฏิบัติอยู่
2. ใช้คำพูดที่สุภาพ และให้เกียรติซึ่งกัน และกัน ห้ามพิมพ์ข้อความด้วยอักษรตัวใหญ่ทั้งหมด เพราะหมายถึงเป็นการตะโกน ถือว่าไม่สุภาพ ก่อความรำคาญให้ผู้อื่น อาจได้รับข้อความต่อว่า เรียกว่าจดหมายประท้วงจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอื่นๆ ถ้าต้องการเน้นคำให้ใช้เครื่องหมาย *ข้อความ* แทน
3. ระมัดระวังเรื่องการพูดจากระทบกระเทือน หรือการใช้อารมณ์ขัน ควรกระทำกับคนที่รู้จักคุ้นเคยจริงๆ เท่านั้น เนื่องจากการสื่อสารด้วยตัวหนังสือโดยไม่เห็นสีหน้า ไม่ได้ยินน้ำเสียง จะไม่มีทางรับรู้ถึงอารมณ์ และความรู้สึกของคู่สนทนาได้ ดังนั้นอาจมีการเข้าใจผิด หรือตีความคำพูดหยอกล้อเป็นคำวิพากษ์วิจารณ์รุนแรงก็ได้ หากต้องการแสดงอารมณ์ขัน หรือพูดหยอกล้อโดยไม่ได้มีความหมายจริงจัง ควรใส่สัญลักษณ์แสดงอารมณ์ประกอบ
4. อย่าส่งจดหมายลูกโซ่ออกไปในอินเทอร์เน็ต จดหมายลูกโซ่ คือ การส่งจดหมาย (อีเมล) อันเดิมที่ตนได้รับออกไปให้คนอื่นๆ อีกหลายๆ คน ซึ่งนอกจากเนื้อหาในจดหมายจะไม่เป็นประโยชน์แล้ว ยังรกตู้จดหมาย และเป็นภาระของเครือข่ายในการรับ - ส่ง
5. ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น เช่น แอบใช้บัญชี (accounts) และรหัสผ่าน (password) ของผู้อื่น เป็นต้น

6. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้าย หรือละเมิดสิทธิของผู้อื่นโดยสร้างหลักฐานที่เป็นเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย
 7. ไม่สอดแนม หรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มข้อมูล (files) ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต
 8. ไม่นำเสนอผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน และไม่ควรรนำข้อความที่ผู้อื่นเขียนไปกระจายต่อก่อนได้รับอนุญาตจากผู้เขียน
- โดยสรุปแล้ว มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตถือเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้ใช้ต้องยึดถือปฏิบัติตาม กฎ กติกาอย่างเคร่งครัด เพื่อให้ทุกคนอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสงบสุข

2. ทักษะชีวิต

2.1 ความหมายของทักษะชีวิต

ความหมายของทักษะชีวิตนั้น มีผู้เชี่ยวชาญและองค์กรต่างๆ ได้ให้ความหมายไว้มากมายแตกต่างกันไป ดังต่อไปนี้

องค์การอนามัยโลก (WHO, 1997) ได้ให้ความหมายของทักษะชีวิตไว้ว่า เป็นความสามารถในการปรับตัว และมีพฤติกรรมไปในทิศทางที่ถูกต้อง ในการเผชิญกับสิ่งท้าทายต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บุญัญญ เลหะทองทิพย์ และรุ่งกานต์ ศรีลัมพ์ (2541) ได้ให้ความหมายของทักษะชีวิตไว้ว่า เป็นความสามารถพื้นฐานของบุคคลในการปรับตัว และเลือกทางเดินชีวิตที่เหมาะสม ในการเผชิญปัญหาต่างๆ ที่อยู่รอบตัวในสภาพสังคมปัจจุบัน และเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอาศัยการถ่ายทอดประสบการณ์ด้วยการฝึกอบรม

โรงเรียนบ้านแม่ข้าวต้มท่าสุด (2541) ได้ให้ความหมายของทักษะชีวิตไว้ว่า เป็นทักษะ หรือความสามารถที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตให้อยู่รอด อยู่ดี อยู่เย็น และรอดปลอดภัยจากอบายมุข และสิ่งเลวร้ายทั้งปวง เพื่อให้เกิดความสุขความสำเร็จ เป็นประโยชน์ในฐานะพลเมือง และมนุษยชาติที่มีคุณภาพ

กรมสุขภาพจิต (2543) ได้ให้ความหมายของทักษะชีวิตไว้ว่า เป็นความสามารถอันประกอบด้วย ความรู้ เจตคติ และทักษะในอันที่จะจัดการกับปัญหารอบๆ ตัวในสภาพสังคมปัจจุบัน และเตรียมพร้อมสำหรับการปรับตัวในอนาคต ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพศ สารเสพติด บทบาทชายหญิง ชีวิตครอบครัว สุขภาพ อิทธิพลสื่อ สิ่งแวดล้อม จริยธรรม ปัญหาสังคม ฯลฯ

ทองคุณ หงส์พันธุ์ (2543) ได้ให้ความหมายของทักษะชีวิตไว้ว่า หมายถึงลักษณะ หรือความสามารถเชิงสังคมจิตวิทยา (Psychosocial Competence) เป็นทักษะภายในที่ช่วยให้สามารถเผชิญสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นความสามารถพื้นฐานที่ทุกคนจำเป็นต้องมีและใช้ในการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยไม่เป็นภาระของสังคม

กรมวิชาการ (2544) ได้ให้ความหมายของทักษะชีวิตไว้ว่า เป็นคุณลักษณะ หรือความสามารถเชิงสังคมจิตวิทยา (Psychosocial Competence) และเป็นความสามารถทางสติปัญญาที่ทุกคนจำเป็นต้องใช้ในการเผชิญสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาขึ้นได้ด้วยการฝึก และกระทำซ้ำๆ ให้เกิดความคล่องแคล่วเคยชิน จนเป็นลักษณะนิสัย

สำนักนิเทศ และพัฒนามาตรฐานการศึกษา (2544) ได้ให้ความหมายของทักษะชีวิตไว้ว่า คือความสามารถพื้นฐานอันประกอบด้วยความรู้ เจตคติ และทักษะในการจัดการที่เหมาะสมกับตัวเอง และสิ่งแวดล้อม เพื่อให้เป็นความปกติสุข อุดรุดปลอดภัยจากภัยสังคมในปัจจุบัน และเตรียมพร้อมสำหรับปรับตัวในอนาคต

เทพ สงวนกิตติพันธ์ (2545) ได้ให้ความหมายของทักษะชีวิตไว้ว่า หมายถึงความรู้ ความสามารถ ความเชี่ยวชาญที่จะช่วยให้ความเป็นอยู่ หรือการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับร่างกาย สังคม และจิตใจ ของบุคคลให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข และประสบความสำเร็จในชีวิต

โดยสรุปแล้ว ทักษะชีวิต หมายถึงความสามารถในการปรับตัวเพื่อเผชิญกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน และอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 องค์ประกอบของทักษะชีวิต

องค์การอนามัยโลก (WHO, 1997) ได้กำหนดองค์ประกอบของทักษะชีวิตที่สำคัญไว้ 10 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การตัดสินใจ (Decision making) เป็นสิ่งที่ช่วยก่อให้เกิดการตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในชีวิต ซึ่งถ้าบุคคลมีการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพในการกระทำต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ โดยมีการประเมินทางเลือกที่แตกต่าง และผลจากการตัดสินใจในแต่ละทางเลือกนั้น จะมีผลต่อสุขภาพของบุคคลนั้น

2. การแก้ปัญหา (Problem solving) เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาต่างๆ ในชีวิต โดยเฉพาะปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้ เป็นสาเหตุทำให้เกิดความตึงเครียดทั้งทางร่างกาย และจิตใจ

3. ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) เป็นส่วนสนับสนุนการตัดสินใจ และการแก้ปัญหา โดยการกำหนดทางเลือกหลายๆ ทางเลือกที่จะกระทำ หรือไม่กระทำ ซึ่งบุคคลสามารถนำเอาประสบการณ์ที่ผ่านมาช่วยในการตัดสินใจ และแก้ปัญหา ถึงแม้บางครั้งจะยังไม่มีทางเลือก และแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ก็ยังช่วยให้สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

4. ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking) เป็นความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ที่เกิดขึ้น ทั้งยังสามารถช่วยในการประเมินปัจจัยต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อเจตคติ และพฤติกรรม เช่น ค่านิยม แรงกดดันจากกลุ่มเพื่อน และสื่อต่างๆ

5. การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective communication) หมายถึงความสามารถในการแสดงออกของบุคคล โดยการใช้คำพูด และภาษาท่าทางที่เหมาะสมกับวัฒนธรรม และสถานการณ์ต่างๆ รวมไปถึงความสามารถในการแสดงความคิดเห็น ความต้องการ การเตือน การปฏิเสธ และการขอร้อง ขอความช่วยเหลือในเวลาที่ต้องการ

6. ทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal relationship skills) สามารถช่วยให้บุคคลมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และสามารถที่จะรักษา และดำรงไว้ซึ่งความสัมพันธ์อันดี ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างเป็นปกติสุข ทั้งยังเป็นการรักษาสัมพันธภาพที่ดีของสมาชิกในครอบครัว ถือเป็นแหล่งที่สำคัญในการสนับสนุนทางสังคม

7. ความตระหนักรู้ในตน (Self – awareness) เป็นการยอมรับในตนเอง ยอมรับในบุคลิกลักษณะเด่น ลักษณะด้อยของตนเอง สิ่งที่ตนปรารถนา และสิ่งที่ตนไม่พึงปรารถนา การพัฒนาความตระหนักรู้ในตนสามารถช่วยให้บุคคลยอมรับได้เมื่อตนรู้สึกเครียด หรืออยู่ภายใต้ความกดดัน และเป็นสิ่งจำเป็นก่อนที่จะไปสู่ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล และทั้งยังเป็นการพัฒนาให้บุคคลเกิดความเข้าใจ และรู้สึกเห็นใจผู้อื่น

8. ความเห็นใจผู้อื่น (Empathy) เป็นความสามารถในการเข้าใจ ความรู้สึก ความเห็นใจบุคคลที่แตกต่างจากเรา ถึงแม้ว่าเราจะไม่คุ้นเคย ซึ่งจะช่วยให้เราเข้าใจ และยอมรับความแตกต่างของบุคคลอื่น ทำให้เกิดความสัมพันธ์อันดีทางสังคม เช่น ความแตกต่างทางเชื้อชาติ หรือวัฒนธรรม ความเห็นใจผู้อื่นยังสามารถช่วยเป็นกำลังใจให้ผู้อื่นที่ต้องการการดูแลเอาใจใส่ และความช่วยเหลือ เช่น ผู้ป่วยโรคเอดส์ ผู้ที่มีภาวะบกพร่องทางจิตใจ หรือผู้ที่ไม่เป็นที่ยอมรับทางสังคม

9. การจัดการกับอารมณ์ (Coping with emotions) เป็นการรู้จัก และเข้าใจอารมณ์ของตนเอง และผู้อื่น ตระหนักถึงอารมณ์ต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม และทำให้สามารถตอบสนองต่ออารมณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม เช่น อารมณ์รุนแรง ความโกรธ หรือความโศกเศร้า ซึ่งส่งผลด้านลบต่อสุขภาพได้ ถ้าไม่สามารถจัดการกับอารมณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

10. การจัดการกับความเครียด (Coping with stress) เป็นความสามารถในการรู้ถึงสาเหตุของความเครียด และรู้แนวทางในการควบคุมระดับของความเครียด เช่น การเปลี่ยนสิ่งแวดล้อม หรือวิถีชีวิต หรืออาจหมายถึง การรู้ถึงวิธีผ่อนคลายเมื่ออยู่ในภาวะตึงเครียด ซึ่งไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ เพื่อช่วยลดปัญหาต่างๆ ทางด้านสุขภาพ

จากองค์ประกอบที่สำคัญทั้ง 10 องค์ประกอบ ขององค์การอนามัยโลกทำให้นักวิชาการ และนักการศึกษาต่างประเทศเห็นความสำคัญของการพัฒนาทักษะชีวิตจึงได้มีการทำการวิจัย โดยนำองค์ประกอบที่สำคัญของทักษะชีวิตเข้ามามีส่วนช่วยแก้ไขปัญหาลูกหลานที่เด็กและวัยรุ่นกำลังเผชิญอยู่ดังเช่นงานวิจัยของ Gilchrist, Schinke และ Maxwell (1987) ซึ่ง

ได้ศึกษาผลของการแนะแนวเกี่ยวกับทักษะชีวิต เพื่อป้องกันปัญหาต่างๆ ของวัยรุ่น 4 เรื่อง คือ 1) การระมัดระวังการมีเพศสัมพันธ์ และการตั้งครรภโดยไม่ตั้งใจ 2) การใช้ยาเสพติด หรือการดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ และการสูบบุหรี่ 3) ปัญหาความเครียด 4) การถูกทอดทิ้งจากสังคมในมารดาที่เป็นวัยรุ่น โดยแบ่งการทดลองออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่หนึ่งเตรียมความรู้ความเข้าใจเพื่อจูงใจให้วัยรุ่นเข้าร่วมโปรแกรม ระยะที่สองความจำเป็นของทักษะชีวิต และระยะที่สามเป็นการฝึกทักษะชีวิต เช่น การแสดงบทบาทสมมุติ เป็นต้น ผลการวิจัยพบว่า การแนะแนวเกี่ยวกับทักษะชีวิตสามารถช่วยลดปัญหา เปลี่ยนแปลง รวมทั้งป้องกันพฤติกรรมทั้ง 4 อย่างในวัยรุ่นได้

Sallis, Garcia และ Best (1990) ได้ประเมินผลการฝึกทักษะการปฏิเสธการสูบบุหรี่กับนักเรียนเกรด 4 - 7 จำนวน 78 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ซึ่งกลุ่มทดลองจะได้รับการฝึกทักษะการปฏิเสธการสูบบุหรี่ และประเมินผลจากแบบทดสอบการโต้ตอบของนักเรียนต่อการชักชวนให้สูบบุหรี่ โดยแบ่งคะแนนออกเป็น 3 ระดับ คือ ดี ปานกลาง แย่ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนอยู่ในระดับดีสูงกว่ากลุ่มควบคุม ส่วนนักเรียนกลุ่มควบคุมมีคะแนนอยู่ในระดับแย่มากกว่ากลุ่มทดลอง นอกจากนี้นักเรียนในกลุ่มทดลองยังมีความสามารถในการปฏิเสธการสูบบุหรี่จากการชักชวนของเพื่อนได้ดีกว่ากลุ่มควบคุม

Thurston (2002) ได้พัฒนาโปรแกรมส่งเสริมทักษะชีวิต กับเด็กวัยรุ่นชนบทในรัฐเทนเนสซี และรัฐมิสซูรี จำนวน 114 คน มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กวัยรุ่นมีพื้นฐานทักษะในการจัดการกับตนเอง รู้จักการเอาตัวรอด และไม่ก่อปัญหาให้แก่สังคม ซึ่งโปรแกรมนี้มีชื่อว่า SSY (Survival Skills for Youth) ผลการวิจัยพบว่า หลังจากให้ความรู้ในเรื่องการจัดการกับชีวิต ความภูมิใจในตนเอง และทักษะทางสังคมไปแล้วพบว่า ผู้เข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนความรู้ความเข้าใจ และการนำไปประยุกต์ใช้หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .0001 ซึ่งแสดงว่าโปรแกรม SSY สามารถเปลี่ยนเจตคติ และพฤติกรรมของวัยรุ่นในชนบทได้ อีกทั้งยังสามารถนำความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตไปใช้ในการจัดการกับตนเองได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมโปรแกรม SSY ส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่า โปรแกรม SSY เป็นโปรแกรมที่ดี สนุก และน่าสนใจ พร้อมเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้แสดงความคิดเห็น ได้โต้ตอบกันภายในกลุ่ม และได้เสนอแนะว่า ควรเพิ่มเวลาชั่วโมงเรียนให้มากกว่านี้

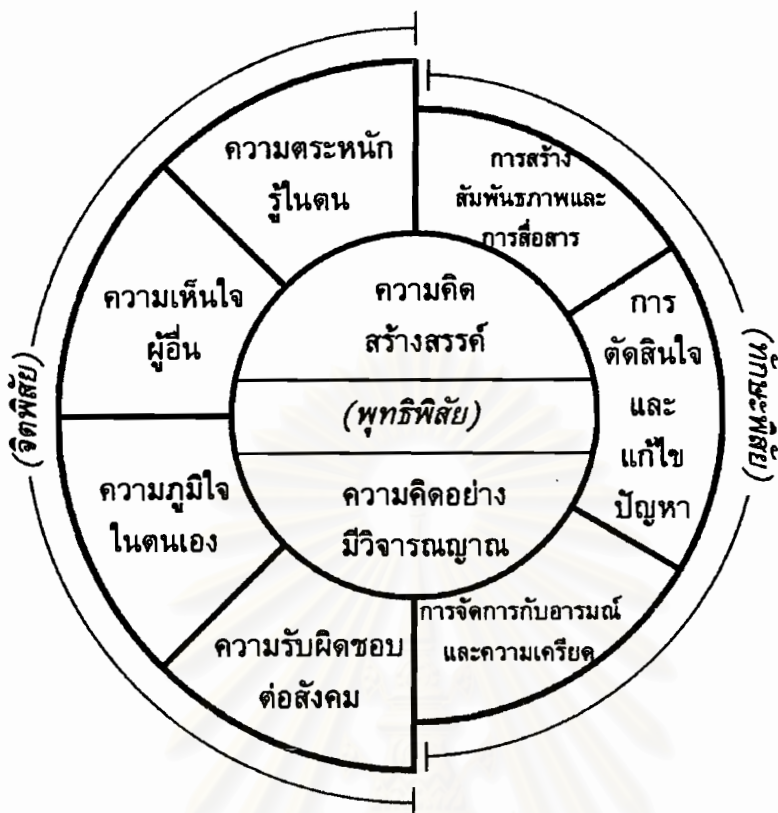
McVey และคณะ (2003) ได้พัฒนาโปรแกรมเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในการป้องกันโรคที่เกิดจากการกิน โดยใช้ทักษะชีวิตเป็นตัวปรับค่านิยมในการกิน และควบคุมอาหารกับนักเรียนหญิงเกรด 7 และ 8 จำนวน 282 คน ซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง และนักเรียนอีก 196 คน ให้เป็นกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถเปลี่ยนเจตคติ และพฤติกรรมในการกินไปในทางที่ดีขึ้น แต่เมื่อติดตามผลหลังจากจบการทดลองไปแล้ว 3 เดือน กลับพบว่านักเรียนในกลุ่มทดลองกลับไปมีพฤติกรรมการกินเช่นเดิม ซึ่งไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุม

เนื่องจากขาดการควบคุม และประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม ตลอดจนความเคยชินที่เป็นตัวชักนำ ผู้วิจัยจึงได้เสนอแนะว่าการจะปรับเจตคติ และพฤติกรรมการกินของนักเรียนได้อย่างสมบูรณ์นั้น น่าจะนำไปสอดแทรกไว้ในหลักสูตร หรือวิชาที่นักเรียนเรียนเป็นประจำเพื่อเป็นการปลูกฝังค่านิยมอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนเกิดความเคยชิน และสามารถปรับเปลี่ยนค่านิยมเจตคติ และพฤติกรรมได้อย่างถาวร

Peltzer และ Promtussananon (2003) ได้ศึกษาการประเมินผลการจัดการศึกษาทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาของโรงเรียนในเมืองโซล ประเทศแอฟริกาใต้ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนจำนวน 3,150 คน แบ่งเป็นชาย 44.1% หญิง 55.9% อายุเฉลี่ย 15.6 ปี ผลการวิจัยพบว่า การจัดการศึกษาของโรงเรียนส่วนใหญ่จะมีการนำทักษะชีวิตเข้ามาแทรกในการเรียนการสอนด้วย ซึ่งพบว่าได้มีการนำทักษะชีวิตมาเชื่อมโยงกับเนื้อหาในเรื่องเกี่ยวกับการให้ความรู้เรื่องพัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็กวัยรุ่น ความรู้เรื่องไวรัส HIV ความเสี่ยงต่อการติดเชื้อไวรัส HIV และการใช้ถุงยางอนามัยเมื่อมีเพศสัมพันธ์

Zollinger และคณะ (2003) ได้ศึกษาผลของการใช้หลักสูตรการฝึกอบรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ในเมืองมารีออน รัฐอินเดียน่า ปี 1997 - 2000 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนเกรด 6 - 8 จำนวน 1,598 คน เนื้อหาในหลักสูตรประกอบด้วย การให้ความรู้ การปลูกฝังเจตคติ และความสามารถในการตัดสินใจในการเลือกทางเดินชีวิต ส่วนทักษะชีวิตที่ใช้ ได้แก่ ทักษะการตัดสินใจ การจัดการกับความเครียด ทักษะการสื่อสาร และทักษะทางสังคม ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มนักเรียนที่สูบบุหรี่มีจำนวนการสูบบุหรี่ลดลงเพียงเล็กน้อย แต่กลุ่มนักเรียนที่ไม่สูบบุหรี่พบว่า ไม่มีการสูบบุหรี่ หรือการลองสูบบุหรี่เกิดขึ้น จะเห็นได้ว่าหลักสูตรนี้สามารถใช้เป็นตัวป้องกันการสูบบุหรี่ได้ดีกับนักเรียนที่ยังไม่เคยลอง หรือสูบบุหรี่มาก่อน นอกจากนี้นักเรียนส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าหลักสูตรการฝึกอบรมทักษะชีวิตหลักสูตรนี้ให้ความรู้ได้ดีมากเกี่ยวกับเรื่องผลกระทบของการสูบบุหรี่ที่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ

สำหรับในประเทศไทย กรมสุขภาพจิต (2541) ได้นำแนวคิดทักษะชีวิตขององค์การอนามัยโลกมาประยุกต์ใหม่ เพื่อให้เหมาะสมกับสภาพสังคม และวัฒนธรรมไทยที่อยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่านและสับสนในด้านเจตคติ และค่านิยม เพื่อให้ง่ายต่อการจัดการเรียนการสอน และพัฒนาวิธีการสอนของครู จึงได้ปรับเปลี่ยนโดยแบ่งองค์ประกอบของทักษะชีวิตออกเป็น 3 ด้าน อันได้แก่ ด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย ในด้านพุทธิพิสัยนั้นคือ ความคิดสร้างสรรค์ และความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งจัดเป็นองค์ประกอบร่วม และเป็นพื้นฐานของทุกองค์ประกอบ และจัดความตระหนักรู้ในตน กับความเห็นใจผู้อื่นเป็นด้านจิตพิสัย โดยเพิ่มเจตคติอีก 1 คู่ คือ ความภูมิใจในตนเอง (Self esteem) และความรับผิดชอบต่อสังคม (Social responsibility) ส่วนที่เหลืออีก 3 คู่เป็นด้านทักษะพิสัย ดังแสดงไว้ในแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 องค์ประกอบทักษะชีวิต (กรมสุขภาพจิต, 2541)

จากแผนภูมิที่ 1 ส่วนที่เป็นแกนกลางจะเป็นองค์ประกอบด้านพุทธิพิสัย ส่วนในวงกลมรอบนอกทางซ้ายเป็นด้านจิตพิสัย และทางขวาเป็นทักษะพิสัย

จะเห็นได้ว่า การจะสอนทักษะชีวิตได้นั้น มิใช่เป็นเพียงการให้ความรู้เพียงด้านเดียว แต่การปลูกฝังเจตคติก็เป็นเรื่องที่สำคัญนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปในทางที่ดีตามที่ผู้สอนต้องการได้ ซึ่งมีค่ามากกว่าการสอนเพื่อให้ความรู้เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ดังคำกล่าวของจลอง ภิรมย์รัตน์ (2521) ที่ว่าเจตคติเป็นตัวการที่จะกำหนดทิศทางของพฤติกรรม หรือเรียกว่าเจตคติเป็นนายของพฤติกรรม การที่จะให้คนเปลี่ยนพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งก็ต้องเปลี่ยนเจตคติของบุคคลนั้นเสียก่อน และวิธีการที่สามารถทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนทั้งเจตคติ และพฤติกรรมได้นั้น คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม หรือที่เรียกว่าการใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนั่นเอง

2.3 ทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

จากองค์ประกอบของทักษะชีวิตขององค์การอนามัยโลกทั้ง 10 องค์ประกอบ (WHO, 1997) ได้นำมาสู่การประยุกต์ใช้ในงานวิจัยนี้ เพื่อความเหมาะสม และสอดคล้องกับสภาพปัญหาสังคมทั้ง 4 ปัญหา อันได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต

พร้อมทั้งเป็นเกราะป้องกันสำหรับนักเรียนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมนี้ได้ ผู้วิจัยจึงเลือกองค์ประกอบของทักษะชีวิตที่จำเป็นมา 3 องค์ประกอบ คือ ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และการตัดสินใจ เนื่องจากความคิดอย่างมีวิจารณญาณจัดเป็นองค์ประกอบร่วม และเป็นพื้นฐานของทุกองค์ประกอบจึงจัดได้ว่า ความคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดเสียมิได้ ก่อนนำไปสู่องค์ประกอบอื่นๆ สำหรับทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เทอดศักดิ์ เดชคง (2544) กล่าวว่า การฝึกเด็กให้รู้จักการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้นจัดว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมากของการฝึกทักษะชีวิต ดังสำนวนโบราณที่ว่า ปากเป็นเอก เลขเป็นโท หนังสือเป็นตรี ซึ่งแสดงว่าคนเรานั้นแม้จะดีจะเก่งเพียงใด แต่หากพูดจาไม่ดีคงยากที่จะประสบความสำเร็จได้ อีกทั้งปัญหาวัยรุ่นในปัจจุบัน เช่น การติดยาเสพติด สาเหตุหนึ่งเกิดจากการถูกเพื่อนชวนแล้วปฏิเสธไม่ได้ เพราะเกรงว่าเพื่อนจะไม่พอใจ แล้วทำให้เสียเพื่อนในที่สุด (กองบรรณาธิการ, 2544) ดังนั้นการส่งเสริมทักษะการสื่อสาร รวมถึงทักษะการปฏิเสธซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในทักษะนี้ จึงเป็นสิ่งที่เหมาะสมต่อการนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ส่วนทักษะการตัดสินใจนั้น สุมณ อมรวิวัฒน์ (2530) กล่าวว่า การตัดสินใจถือเป็นทักษะที่สำคัญมาก เพราะถ้าเลือก และตัดสินใจผิดพลาด หรือมีความลังเลไม่กล้าตัดสินใจ บุคคลนั้นย่อมไม่สามารถแก้ปัญหาได้ และอาจหลีกเลี่ยงไปจากสถานการณ์ปัญหาต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ทรงเกียรติ ปิยะกะ (2543) ที่ว่า การจะแก้ปัญหาได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับทักษะในการตัดสินใจเป็นสำคัญ ฉะนั้นการที่เด็กกำลังเผชิญกับปัญหาสังคมทั้ง 4 เรื่อง ถ้าปัญหานั้นยังไม่เกิดขึ้นกับตัวเด็กโดยตรง แต่เด็กไม่มีทักษะการตัดสินใจที่ดีพอตัดสินใจผิดพลาด ปัญหาที่ยังไม่เกิดก็อาจเกิดขึ้นตามมาได้ ในทางกลับกันถ้าเด็กรู้จักใช้ความคิดพิจารณาก่อนตัดสินใจทำอะไรลงไปก็เป็นการช่วยลดปัญหาที่อาจเกิดขึ้นตามมาได้จากเหตุผลข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเลือกทักษะชีวิตทั้ง 3 องค์ประกอบดังกล่าว เพื่อช่วยเป็นเกราะป้องกันให้นักเรียนรอดพ้นจากปัญหาสังคม

2.3.1 ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical thinking)

ความหมายของความคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ผู้เชี่ยวชาญ และองค์กรต่างๆ ได้ให้ความหมายของความคิดอย่างมี
 วิจารณญาณไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้ให้ความหมายของความคิดอย่างมีวิจารณญาณไว้ว่า เป็นการวิเคราะห์ วิจารณ์ ไตร่ตรอง ประมวลข้อมูล ปัญหา เรื่องราวต่างๆ ก่อนที่จะตัดสินใจเชื่อ หรือกระทำการสิ่งต่างๆ เพื่อให้ได้ความคิดที่รอบคอบ สมเหตุสมผล ลึกซึ้ง โดยผ่านการพิจารณากลับนกรอง ไตร่ตรอง ทั้งทางด้านคุณ โทษ และคุณค่าที่แท้จริงของสิ่งนั้น

กรมสุขภาพจิต (2543) ได้ให้ความหมายของความคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณไว้ว่า เป็นความสามารถที่จะวิเคราะห์แยกแยะข้อมูล ข่าวสาร ปัญหา และสถานการณ์ต่างๆ รอบตัว

อำพร ไตรภักทร (2543) ได้ให้ความหมายของความคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณไว้ว่า คือการคิดไตร่ตรองที่เน้นในเรื่องการตัดสินใจว่าจะเชื่อ หรือไม่เชื่อสิ่งใด หรือจะทำ หรือไม่ทำสิ่งใด

อุษณีย์ อนุรุทรวงศ์ (2545) ได้ให้ความหมายของความคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณไว้ว่า คือวิธีคิดอย่างมีเหตุผล และมีประสิทธิภาพ ก่อนตัดสินใจว่าจะเชื่ออะไร หรือไม่เชื่ออะไร หรือก่อนที่จะตัดสินใจว่าจะทำ หรือไม่ทำอะไร

Ennis (1985) ได้ให้ความหมายของความคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณไว้ว่า เป็นการคิดพิจารณาไตร่ตรองอย่างมีเหตุผล ที่มุ่งเพื่อการตัดสินใจว่าสิ่งใดควรเชื่อ หรือสิ่งใดควรทำ ซึ่งจะช่วยให้การตัดสินใจในสภาพการณ์ต่างๆ ได้ถูกต้อง

Moore และ Parker (1986) ได้ให้ความหมายของความคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณไว้ว่า เป็นความคิดที่ละเอียดรอบคอบ เพื่อช่วยในการตัดสินใจว่าจะเชื่อ หรือไม่เชื่อ จะปฏิเสธ หรือไม่ปฏิเสธในเรื่องต่างๆ

Bassham และคณะ (2002) ได้ให้ความหมายของความคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณไว้ว่า เป็นความคิดที่อยู่ภายใต้พื้นฐานของความถูกต้อง แม่นยำ เทียบตรง ยุติธรรม มีความสอดคล้องเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน ได้อย่างลงตัว และสมบูรณ์ที่สุด

โดยสรุปแล้ว ความคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณ หมายถึง การคิดอย่างมีเหตุมีผลก่อนตัดสินใจทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างถูกต้อง และเหมาะสมที่สุด

ความสำคัญของความคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณ

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้กล่าวถึงความสำคัญของความคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณไว้ว่า เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะทำให้บุคคลได้ใช้ในการวิเคราะห์ วิพากษ์ ไตร่ตรอง ทบทวนข้อมูล ปัญหา เรื่องราวที่เข้ามาในชีวิตก่อนที่จะตัดสินใจเชื่อ และทำสิ่งต่างๆ การที่บุคคลจะสามารถคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณนั้น บุคคลจะต้องมีความสามารถหลายประการ ทั้งความสามารถในการพิจารณา ความถูกต้อง ความเป็นไปได้ของข้อมูล ความสามารถในการตัดสินใจเกี่ยวกับข้อเท็จจริงว่าสนับสนุน หรือคัดค้านข้อสรุป และความสามารถในการหาข้อสรุปต่างๆ ที่เหมาะสม ซึ่งทิสนา แคมมณี และคณะ (2544) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของผู้ที่มีความคิดอย่างมีวิจรรย์ญาณจะมีความสามารถดังนี้

1. สามารถกำหนดเป้าหมายในการคิดอย่างถูกต้อง
2. สามารถระบุประเด็นในการคิดได้อย่างชัดเจน
3. สามารถประมวลทั้งทางด้านข้อเท็จจริง และความคิดเห็นเกี่ยวกับ

ประเด็นที่คิดทั้งทางกว้าง ทางลึก และไกล

4. สามารถวิเคราะห์ข้อมูล และเลือกข้อมูลที่จะใช้ในการคิดได้
5. สามารถประเมินข้อมูลได้
6. สามารถใช้หลักเหตุผลในการพิจารณาข้อมูล และเสนอคำตอบ/ทางเลือกที่สมเหตุสมผลได้

7. สามารถเลือกทางเลือก / ลงความเห็นในประเด็นที่คิดได้

สำหรับกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทิศนา แคมมณี และคณะ (2544) ได้กำหนดขั้นตอนวิธีคิดไว้ดังนี้

1. ตั้งเป้าหมายในการคิด
 2. ระบุประเด็นในการคิด
 3. ประมวลข้อมูลทั้งทางด้านข้อเท็จจริง และความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่คิดทั้งทางกว้าง ลึก และไกล
 4. วิเคราะห์ จำแนก แยกแยะข้อมูล จัดหมวดหมู่ของข้อมูล และเลือกข้อมูลที่จะนำมาใช้
 5. ประเมินข้อมูลที่จะใช้ในแง่ความถูกต้อง ความเพียงพอ และความน่าเชื่อถือ
 6. ใช้หลักเหตุผลในการพิจารณาข้อมูลเพื่อแสวงหาทางเลือก / คำตอบที่สมเหตุสมผลตามข้อมูลที่มี
 7. เลือกทางเลือกที่เหมาะสมโดยพิจารณาถึงผลที่จะตามมา และพิจารณาถึงคุณค่า หรือความหมายที่แท้จริงของสิ่งนั้น
 8. ชั่งน้ำหนักผลได้ – ผลเสีย คุณ – โทษ ในระยะสั้น และระยะยาว
 9. ไตร่ตรอง ทบทวนกลับไปมาให้รอบคอบ
 10. ประเมินทางเลือก และลงความเห็นที่เกี่ยวกับประเด็นที่คิด
- จะเห็นได้ว่าความคิดอย่างมีวิจารณญาณมีความสำคัญมากต่อการดำรงชีวิต การที่บุคคลมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณจะสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการตัดสินใจ หรือแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

2.3.2 การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective communication)

ความหมายของการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้เชี่ยวชาญ และองค์กรต่างๆ ได้ให้ความหมายของการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพไว้ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้ให้ความหมายของการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพไว้ว่า เป็นความสามารถในการสร้างความเข้าใจที่ดีต่อบุคคลอื่นเพื่อให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจในข้อมูลเรื่องราวความคิดที่ต้องการจะสื่อสารอย่าง

ชัดเจนจนทำให้เกิดความรู้สึกที่ดี ความพอใจ ความรักใคร่ ความสามัคคี และสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข

กรมวิชาการ (2542) ได้ให้ความหมายของการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพไว้ว่า หมายถึง การนำเรื่องราวต่างๆ ที่เป็นข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น หรือความรู้สึก โดยอาศัยเครื่องนำไปโดยวิธีใดวิธีหนึ่งให้ไปถึงจุดหมายปลายทางที่ต้องการจนทำให้เกิดการกำหนดรู้ความหมายแห่งเรื่องราวนั้นร่วมกันได้

กรมสุขภาพจิต (2543) ได้ให้ความหมายของการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพไว้ว่า เป็นความสามารถในการใช้คำพูด และภาษาท่าทางเพื่อสื่อสารความรู้สึกนึกคิดของตนเอง และความสามารถในการรับรู้ความรู้สึกนึกคิดของอีกฝ่ายไม่ว่าจะในการแสดงความต้องการ ความชื่นชม การปฏิเสธ ฯลฯ

Eyre (1979) ได้ให้ความหมายของการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพไว้ว่า การสื่อสารที่จะมีประสิทธิภาพได้นั้นมิใช่เป็นเพียงการให้ หรือรับข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่ทั้งตัวผู้รับ และผู้ส่งสารต้องมีความเข้าใจในข้อมูลที่ตรงกัน การสื่อสารนั้นจึงจะมีประสิทธิภาพ

Pearson และ Nelson (1997) ได้ให้ความหมายของการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพไว้ว่า เป็นกระบวนการหนึ่งที่ทำให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน โดยใช้ทั้งความรู้สึก การแปลความหมาย หรือการทำความเข้าใจความหมายของคำพูด และภาษาท่าทาง เพื่อให้การสื่อสารนั้นเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

โดยสรุปแล้ว การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ หมายถึง เป็นการใช้คำพูด และภาษาท่าทางในการสื่อสาร เพื่อให้เกิดความเข้าใจในข้อมูลที่ตรงกัน

องค์ประกอบของการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบของการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น (ทรงเกียรติ ปิยะกะ, 2543) ประกอบด้วย

1. ทักษะในการฟัง

- สายตาจับอยู่ที่ผู้พูด
- ไม่ก้มหน้า หรือหลบสายตา
- ไม่วอกแวกกับสิ่งแวดล้อม
- ฟังด้วยความสนใจ
- สังเกตสีหน้า กิริยาท่าทาง
- สามารถจับใจความได้ ทั้งที่ชัดเจนหรือแฝงเร้น
- สามารถทวนข้อสรุปของใจความนั้นกลับไปให้ผู้พูด
- สามารถทำให้ผู้พูดรู้ว่าตนฟังเข้าใจได้ดี สิ่งนี้จะทำให้ผู้พูดพอใจมาก

2. ทักษะในการพูด

- พูดด้วยเสียงชัดถ้อยชัดคำ และสุภาพ
- อย่าแหยงพูด ให้ร้อจ้งหวะ
- อย่าพูดแต่เรื่องตนเอง
- พูดให้ได้ใจความ
- ให้สนใจในคู่สนทนา
- พูดให้ต่อเนื่องเกี่ยวโยงกับสิ่งที่คู่สนทนากำลังพูดอยู่

3. ทักษะในการออกความคิดเห็น

- อย่าออกความเห็นโดยไม่มีใครเชื่อเชิญ
- ให้ออกความเห็นด้วยความบริสุทธิ์ใจ
- ให้รับฟังความคิดเห็นของคนอื่น แม้จะไม่เห็นด้วยก็ตาม
- อย่าถือเป็นเรื่องส่วนตัว ถ้าความเห็นไม่ตรงกัน
- ให้ชมการกระทำด้วยใจจริง ทุกครั้งที่มีโอกาส
- ให้เน้นถึงความสำเร็จ และสิ่งที่คู่สนทนาภูมิใจ
- ให้ชมถึงความพยายาม แม้ไม่ได้ผลตามที่ประสงค์ก็ตาม
- ถ้าเป็นความเห็นเชิงตำหนิ ควรรอโอกาสที่เหมาะสม และไม่

พูดในเชิงดูหมิ่น

4. ทักษะในการถาม

- ไม่ถามแบบซักฟอก
- ไม่ถามแบบได้ลงความเห็นล่วงหน้าไว้แล้ว
- ไม่ถามแบบเยาะเย้ย ดูหมิ่น หรือด้วยอารมณ์
- ไม่ถามเพื่อลองภูมิ เพื่อให้เห็นว่าตนเก่ง
- ให้ถามด้วยความบริสุทธิ์ใจ
- ให้ถามเพื่อขยายข้อความ
- ให้รู้จักถามเกี่ยวกับข้อดีของคู่สนทนา หรือสิ่งที่เขาสนใจ

5. ทักษะในการตอบ

- ตอบให้ตรงคำถาม ไม่วกวน ยืดเยื้อ
- ถ้าไม่แน่ใจว่าเข้าใจคำถาม ให้ถามให้กระจ่างเสียก่อน
- ถ้าไม่แน่ใจในคำตอบ เช่นเป็นเพียงการคาดคะเน ให้ชี้แจง
- ถ้าไม่ทราบคำตอบให้ตอบไปตรงๆ เช่นนั้น จะดีกว่าการตอบ
- ไม่ตอบอย่างมีอารมณ์
- ไม่ตอบแบบเทศนา

ไปตามนั้น

แบบเดาสุ่ม

นอกจากนี้โรงเรียนบ้านแม่ข้าวต้มท่าสุด (2541) ยังได้กล่าวถึงการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพไว้ว่า เป็นการสื่อสารที่ใช้วัจนภาษาประกอบวัจนภาษา ซึ่งทักษะการสื่อสารอาจแบ่งตามสถานการณ์ต่างๆ ตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น เช่น ทักษะการขอ (ความช่วยเหลือ) ทักษะการปฏิเสธ และทักษะการเตือน โดยมีขั้นตอนที่เหมือนกัน 3 ขั้นตอน คือ

1. การบอกความรู้สึกของตน
2. การบอกพฤติกรรมที่ตนต้องการ
3. การถามความคิดเห็นของอีกฝ่าย

จะเห็นได้ว่า ทักษะการปฏิเสธถือเป็นทักษะหนึ่งของการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งมีความสำคัญ และเป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยครั้งนี้ด้วย โดยทางกรมสุขภาพจิต (2543) ได้กำหนดขั้นตอนของทักษะการปฏิเสธในสถานการณ์ที่ไม่พึงปรารถนาไว้ดังนี้

1. ปฏิเสธอย่างจริงจังทั้งท่าทาง คำพูด และน้ำเสียง เพื่อแสดงความจริงใจอย่างชัดเจนที่จะขอปฏิเสธ
2. ใช้ความรู้สึกเป็นข้ออ้างประกอบเหตุผล เพราะการใช้เหตุผลอย่างเดียวมักถูกโต้แย้งด้วยเหตุผลอื่น การอ้างความรู้สึกจะทำให้โต้แย้งได้ยากขึ้น
3. การขอความเห็นชอบ และแสดงการขอบคุณเมื่อผู้ชวนยอมรับจะเป็นการรักษาหัวใจของผู้ชวน
4. เมื่อถูกเข้าชี้ต่อ หรือสบประมาท ไม่ควรหวั่นไหวไปกับคำพูดเหล่านั้น เพราะจะทำให้ขาดสมาธิในการหาทางออก ควรยืนยันการปฏิเสธ และหาทางออกโดยเลือกวิธีต่อไปนี้

4.1 ปฏิเสธซ้ำโดยไม่ต้องใช้ข้ออ้าง พร้อมทั้งบอกสาเหตุที่เลี่ยงจากเหตุการณ์ไป

4.2 การต่อรอง โดยการหากิจกรรมอื่นที่ดีกว่ามาทดแทน

4.3 การผัดผ่อน โดยการขอยืดระยะเวลาออกไป เพื่อให้ผู้ชวนเปลี่ยนความตั้งใจ

อีกทั้งกรมวิชาการ (2540) ยังกล่าวไว้ว่า การปฏิเสธเป็นสิทธิส่วนบุคคล ซึ่งเป็นความต้องการที่แตกต่างกันของแต่ละคนที่ทุกคนควรให้ความเคารพในสิทธินั้นๆ ซึ่งขั้นตอนของการปฏิเสธมีดังต่อไปนี้

1. แสดงความรู้สึกของตนเอง เป็นการอ้างความรู้สึกจะได้แย้งได้ยากกว่าการอ้างเหตุผลอื่น เช่น ฉันอึดอัด ฉันไม่ชอบ

2. การบอกปฏิเสธ เป็นการตอบปฏิเสธการชวนอย่างชัดเจน เพราะคนเรามีสิทธิปฏิเสธในสิ่งที่ตนไม่เห็นด้วย เช่น ขอไม่ไปนะ ขอร้องเถอะไม่ไปหรอก ขอโทษนะฉันไม่ไป

3. การถามความเห็น เป็นการปฏิเสธโดยการคำนึงถึงความรู้สึกของอีกฝ่ายเพื่อรักษาความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เช่น เธอคงเข้าใจนะ เธอคงไม่ว่าอะไรใช่ไหม เมื่อผู้ชักชวนยอมรับขอขอบคุณ เช่น ขอขอบคุณนะที่เข้าใจ

4. ปฏิเสธซ้ำ ใช้เมื่อถูกซ้ำซ้ำ หรือสบประมาท เป็นการยืนยันการปฏิเสธอีกครั้ง พร้อมทั้งเดินออกห่าง และบอกลา

นอกจากนี้सानปฏิรูป (กองบรรณาธิการ, 2544) ได้เสนอวิธีการปฏิเสธสำหรับเด็กนักเรียนเมื่อถูกชักชวนเสพยาเสพติด เพื่อให้เอาตัวรอดได้ดังนี้

1. บอกไปตรงๆ เลยว่า “ไม่หรอก ขอใจนะ” แม้วิธีปฏิเสธเช่นนี้อาจดูว่าแสนธรรมดาแต่ทว่าเป็นคำพูดที่หลายคนมักจะมองข้าม คำว่า “ไม่หรอก ขอใจนะ” จะใช้ได้ผลทั้งเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ถูกเพื่อนชวนอย่างเป็นมิตร หรือถูกกดดัน อย่างไรก็ตาม ทัศนคติที่มองว่า คำปฏิเสธเช่นนี้อาจจะใช้ไม่ได้ผลเสมอไป ดังนั้น จึงจำเป็นต้องมีวิธีการปฏิเสธรูปแบบอื่นเตรียมรองรับไว้ด้วย

2. ให้เหตุผลหรือข้ออ้าง บ่อยครั้งที่เด็กๆ มักลำบากใจที่จะบอกปฏิเสธเพื่อน ดังนั้นเด็กต้องรู้เท่าทันที่จะหลีกเลี่ยงการถูกกดดันจากกลุ่ม หรือแก๊งที่ชักชวนให้เสพยา โดยการให้เหตุผลหรือข้ออ้าง เพียงแต่ต้องระลึกเสมอว่า เหตุผลหรือข้ออ้างนี้จะต้องทำให้ผู้ชักชวนยอมแพ้ไปเองได้ เช่น ไม่มีเงิน สุขภาพไม่ดี ไม่อยากทำให้แม่เสียใจ เป็นต้น

3. พุดปฏิเสธซ้ำซาก การยืนยันกระต่ายขาเดียวว่า “ไม่” อย่างซ้ำซากนับเป็นวิธีการปฏิเสธที่ได้ผล เมื่อต้องการบอกจุดยืนของตนเอง และอาจใช้เทคนิคปฏิเสธแบบอื่นร่วมด้วยได้

4. เดินหนี วิธีการนี้นับว่าเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ใช้ได้ผลมากที่สุด ทั้งนี้จะต้องตระหนักว่า ทุกคนมีสิทธิเต็มที่ที่จะปฏิเสธสิ่งไม่ดีที่มีผู้มาหยิบยื่นให้

5. เปลี่ยนเรื่องสนทนา ในบางสถานการณ์เราอาจไม่สามารถเดินหนีหรือหลีกเลี่ยงสภาวะถูกกดดันได้ ดังนั้น ให้ลองเปลี่ยนหัวข้อการสนทนาเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชักชวน เมื่อคุยจนเบื่อแล้ว ให้หาโอกาสเดินหนีออกมาทันที

6. หลีกเลี่ยงสถานการณ์ สามัญสำนึกของมนุษย์จะบอกว่าสถานที่ใดเวลาใด สุ่มเสี่ยงต่อการเกิดเหตุการณ์รุนแรง หรือต้องตกอยู่ในสภาวะถูกกดดัน ดังนั้นพยายามหลีกเลี่ยงสถานการณ์เหล่านี้ให้มากที่สุด เพื่อความไม่ประมาท ควรแจ้งให้พ่อแม่ทราบว่าเราทำกิจกรรมใดบ้าง และไปกับใคร

7. ทำเป็นไม่สนใจ หากต้องเผชิญหน้ากับผู้ชักชวนให้เสพยาพยายามอย่าคุยด้วย ให้หันไปคุยกับคนอื่นที่เหลือ เป็นการซื้อเวลาก่อนที่จะนำทักษะปฏิเสธอื่นๆ มาใช้

8. เลือกคบเพื่อนดี วิธีการนี้นับว่าเป็นทักษะการปฏิเสธ (การเสพยา) ที่สำคัญที่สุด การคบเพื่อนที่ดีจะทำให้เราไม่ต้องตกอยู่ในวังวนของการสุ่มเสี่ยงถูกชักนำให้ลองเสพยา ตรงกันข้าม หากเราคบแต่เพื่อนที่มีปัญหา ปัญหาก็คงมาถึงตัวเราไม่ช้าก็เร็ว

ฉะนั้น ทักษะการปฏิเสธที่จะมีประสิทธิภาพได้มากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับตัวผู้ปฏิเสธเองเป็นสำคัญว่าจะมีความหนักแน่น และรู้จักเลือกวิธีการปฏิเสธแบบใดมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ลงตัวที่สุดกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะนั้น

2.3.3 การตัดสินใจ (Decision making)

ความหมายของการตัดสินใจ

ผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการตัดสินใจไว้ดังนี้ กรมสุขภาพจิต (2543) ได้ให้ความหมายของการตัดสินใจไว้ว่า เป็นความสามารถในการหาทางเลือก วิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของแต่ละทางเลือก ประเมินทางเลือก และตัดสินใจเลือกทางเลือกที่เหมาะสม

อุษณีย์ โพธิ์สุข (2544) ได้ให้ความหมายของการตัดสินใจไว้ว่า หมายถึง การกระทำของบุคคลในการที่เลือกทางเลือกที่มีอยู่หลายๆ ทางเลือก โดยการรวบรวมและประเมินข้อมูล และสิ่งประกอบอื่นๆ ที่สำคัญ โดยการเลือกทางเลือกที่ดีที่สุดเพียงทางเลือกเดียวที่สามารถตอบสนองเป้าหมาย หรือความต้องการของผู้เลือก เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติจนกระทั่งนำผลการตัดสินใจไปปฏิบัติ

Mintzberg (1983 อ้างถึงใน Teale และคณะ, 2003) ได้ให้ความหมายของการตัดสินใจไว้ว่า เป็นช่วงเวลาหนึ่งที่คุณตัดสินใจถูกกระตุ้น และผลักดันให้เลือกแนวทางใดแนวทางหนึ่งที่เหมาะสมที่สุดในการนำไปปฏิบัติเพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมาย

Hicks (1991) ได้ให้ความหมายของการตัดสินใจไว้ว่า เป็นการใช้ความคิดเพื่อทำการคัดเลือกระหว่างแนวทางในการปฏิบัติที่มีอยู่หลายทาง

Yates (2003) ได้ให้ความหมายของการตัดสินใจไว้ว่า เป็นการเลือกแนวทางการปฏิบัติเพื่อมุ่งแก้ไขปัญหาตามสถานการณ์ต่างๆ

โดยสรุปแล้ว การตัดสินใจ หมายถึง การใช้ความคิดเพื่อหาข้อดี และข้อเสียของแต่ละทางเลือกก่อนตัดสินใจเลือกแนวทางใดแนวทางหนึ่งที่เหมาะสมที่สุด

ขั้นตอนของการตัดสินใจ

ขั้นตอนของการตัดสินใจนั้น มีผู้กำหนดขั้นตอนการตัดสินใจไว้หลากหลายวิธีด้วยกัน ดังต่อไปนี้

- สมน อมรวิวัฒน์ (2542) ได้กำหนดขั้นตอนการตัดสินใจ ไว้ดังนี้
1. การรวบรวมข้อมูลที่ดีทำให้สามารถกำหนด และอธิบายประเด็นสำคัญของปัญหาได้
 2. การประเมินค่าตามเกณฑ์ที่ถูกต้อง ดีงาม เหมาะสม ทำให้สามารถคิด และคาดถึงผลดี ผลเสียในการเลือก และตัดสินใจ

3. การวิเคราะห์ และเปรียบเทียบประเด็นที่ประเมินค่าแล้วทำให้สามารถกำหนดทางเลือก (alternative) และทางออก (assumption) ของสถานการณ์ และปัญหาได้

4. เมื่อมีทางเลือกหลายทาง บุคคลต้องอาศัยหลักการ ประสพการณ์ และการทำนายผลมาสร้างเกณฑ์ เพื่อเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด

5. ถ้าไม่มีทางเลือก หรือมีทางเลือกทางเดียวที่ไม่สามารถปฏิบัติได้ ต้องหาทางออกใหม่ (new assumption) ที่น่าจะเป็นไปได้

6. ตัดสินใจเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด

7. วางแผนทางปฏิบัติที่ได้ผล

นอกจากนี้ กรมสุขภาพจิต (2541) ก็ได้กำหนดขั้นตอนของทักษะการตัดสินใจ เพื่อใช้ในการเผชิญกับสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจเลือกทางหนึ่งทางใดไว้ 4 ขั้นตอนคือ

1. กำหนดทางเลือกเพื่อการตัดสินใจ 2 ทาง เช่น ไป / ไม่ไป เอา /

ไม่เอา เป็นต้น

2. วิเคราะห์ผลดี - ผลเสียของทางเลือกทั้งสองทางเลือก

3. ตัดสินใจเลือกทางเลือกหนึ่ง

4. หาทางแก้ไขข้อเสียของทางเลือกที่เกิดจากการตัดสินใจนั้นๆ

Philp (1985) ได้เสนอขั้นตอนของการตัดสินใจที่ดี ซึ่งมีลำดับขั้นตอน

6 ขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายให้ชัดเจน

2. พิจารณาถึงเหตุปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อหนทางการปฏิบัติ

3. หาทางเลือกหลายๆ ทาง

4. เปรียบเทียบทางเลือกแต่ละทาง และตัดสินใจเลือกทางเลือกหนึ่ง

5. นำเสนอเหตุผลของแนวทางที่ตัดสินใจเลือก

6. วางแผนการปฏิบัติเพื่อให้บรรลุผล

รวมถึง Greenwood และ Parkay (1989) ได้กล่าวถึง 6 ขั้นตอนของการตัดสินใจ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. พิจารณาสถานการณ์ และใช้ความคิดเพื่อตัดสินใจ

2. รวบรวมข้อมูลที่จำเป็นในการพิจารณาสถานการณ์

3. แปลความหมายของข้อมูล

4. กำหนดทางเลือกหลายๆ ทาง และตัดสินใจเลือกทางเลือกหนึ่ง

5. พิจารณาถึงหนทางที่ตัดสินใจเลือก เพื่อดูความสอดคล้อง ความเป็น

ไปได้ และการดำเนินการปฏิบัติ

6. ปฏิบัติตาม และประเมินผลการตัดสินใจ

ขั้นตอนการตัดสินใจแต่ละขั้นตอนที่นำเสนอมานี้ ส่วนใหญ่จะมีวิธีการที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งแต่ละบุคคลสามารถนำวิธีการตัดสินใจแบบใดไปใช้ก็ได้ตามความถนัด หรือความเหมาะสมในแต่ละสถานการณ์ เพื่อช่วยให้การตัดสินใจนั้นเป็นไปในทางที่เหมาะสม และดีที่สุด แต่บางครั้งสิ่งที่ตัดสินใจลงไปก็อาจมีใช้หนทางที่ดี หรือเหมาะสมเสมอไป ยังมีปัจจัยบางอย่างที่เป็นอุปสรรคต่อการตัดสินใจ ดังที่สมนึก ปัญญาสิงห์ (2537) ได้ค้นหาสาเหตุของสิ่งที่ทำให้การตัดสินใจในบางครั้งเกิดการผิดพลาด อันได้แก่

1. การบิดเบือนความจริง ได้ข้อเท็จจริงที่ผิดพลาด หรืออาจใช้อารมณ์อคติ เข้าข้างตัวเอง
 2. ขาดเหตุผล หรือก่อให้เกิดความกลัว เช่น ไม่ฟังเหตุผลชัดเจนก่อนตัดสินใจ
 3. ถูกอิทธิพลครอบงำ เห็นแก่หน้ากัน เกิดความเกรงใจต่อกัน
 4. การสื่อสาร การใช้ถ้อยคำกำกวม มีความหมายสองแง่สองมุม ทำให้ผู้ปฏิบัติตามไม่เข้าใจจึงนำไปปฏิบัติผิดพลาด
- ดังนั้นก่อนการตัดสินใจในแต่ละครั้งไม่ควรมองข้ามสาเหตุบางประการที่อาจส่งผลต่อการตัดสินใจที่ผิดพลาดได้

2.4 ทักษะชีวิตสู่การจัดการเรียนการสอน

นักการศึกษา และผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านได้ทำการศึกษา และวิจัย โดยได้นำทักษะชีวิตมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อป้องกันปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย มีผลการวิจัยสรุปสาระได้ดังนี้

ฉัตรลดา กาญจนสุทธิแสง และวิมล โรมา (2540) ได้ศึกษาผลของการดำเนินงานโครงการเตรียมอย่างไร โดยอย่างไร โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนทักษะชีวิต โดยใช้การศึกษาเชิงคุณภาพ ซึ่งใช้เทคนิคการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) และศึกษาเชิงสำรวจกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาเชิงคุณภาพนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครยังไม่มีพฤติกรรมในเรื่องการมีเพศสัมพันธ์ และยาเสพติด แต่มีนักเรียนในเขตปริมณฑลบางส่วนมีพฤติกรรมดังกล่าวแล้ว จากนั้นนำผลการศึกษามาปรับปรุงแผนการสอนทักษะชีวิตในโครงการเตรียมอย่างไร โดยอย่างไร ผลการดำเนินงานพบว่า หลังอบรมนักเรียนมีความรู้เรื่องเพศศึกษา การวางแผนครอบครัว การคุมกำเนิด โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์ และโรคเอดส์สูงกว่าก่อนอบรม และมีเจตคติต่อเอดส์ ยาเสพติด ครอบครัวศึกษา เพศศึกษา การวางแผนครอบครัว การคุมกำเนิดเพิ่มขึ้นกว่าก่อนการอบรม รวมถึงการศึกษาทางด้านทักษะ ซึ่งศึกษาเฉพาะทักษะการปฏิเสธ พบว่า นักเรียนสามารถใช้ทักษะในการปฏิเสธได้ดีเพิ่มขึ้น โดยก่อนการอบรมนักเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑลมีคะแนนทักษะในการปฏิเสธเฉลี่ย 1.26 และ 1.30 ตามลำดับ และหลังการอบรมมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 3.09 และ 2.91 ตามลำดับ

ยุพิน ชัยราชา (2540) ได้ศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมการสอนความรู้ ความตระหนัก และทักษะชีวิตเพื่อการป้องกันโรคเอดส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดล้านตอง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลอง นักเรียนมีคะแนนความรู้เรื่องโรคเอดส์สูงกว่าก่อนการทดลอง โดยมีค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ย จาก 53.33 เป็น 88.89 และมีคะแนนทักษะชีวิตในการป้องกันโรคเอดส์สูงกว่าก่อนการทดลอง โดยมีค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจาก 31.11 เป็น 84.58

นรลักษณ์ เอื้อกิจ (2541) ได้ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการพัฒนาทักษะชีวิตต่อพฤติกรรมการป้องกันการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 101 คน แบ่งออกเป็น กลุ่มทดลองจำนวน 51 คน และกลุ่มเปรียบเทียบจำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากการทดลอง 1 สัปดาห์ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการมีพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสม ความตระหนักในตนเอง ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการปฏิเสธ และพฤติกรรมการป้องกันตนเองเพื่อหลีกเลี่ยงการมีเพศสัมพันธ์สูงกว่าก่อนทดลอง และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จรรยา ลาภศิริอนันต์กุล (2542) ได้พัฒนาทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพยาบ้า ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นผ่านชุมชนนักเรียน อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี จำนวน 46 คน ผลการวิจัยพบว่า หลังทดลองกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมโครงการมีคะแนนเฉลี่ยความรู้เกี่ยวกับยาบ้า การรู้จักตนเอง การเข้าใจตนเองและเห็นคุณค่าของตนเอง การแก้ปัญหาเมื่อเผชิญความกดดัน การปฏิเสธและการต่อรอง และการจัดการกับความเครียดสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ประภาวดี แสนสีลา (2543) ได้พัฒนาโปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันอุบัติเหตุจากรถจักรยานยนต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดขอนแก่น จำนวน 44 คน โดยจำกัดขอบเขต 4 ทักษะ คือ ทักษะความคิดวิจารณ์ญาณ ทักษะความรับผิดชอบต่อสังคม ทักษะการตัดสินใจ และทักษะการแก้ไขปัญหาในการป้องกันอุบัติเหตุจากรถจักรยานยนต์ โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตในแต่ละด้านภายหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พรรณวิภา บรรณเกียรติ (2543) ได้ศึกษา และวิเคราะห์ปัญหาสุขภาพจิตของนักศึกษาพยาบาล พร้อมทั้งสร้างวิชาทักษะชีวิตเพื่อพัฒนาสุขภาพจิต และศึกษาผลของวิชาทักษะชีวิตที่มีต่อสุขภาพจิตของนักศึกษาพยาบาล ซึ่งนักศึกษาพยาบาลภาคกลางมีปัญหาสุขภาพจิตสูงที่สุด โดยเฉพาะปัญหาการเรียน ลักษณะที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตมากที่สุดคือ ปัญหาข้อสอบเรื้อรังโดยถูกกระทำ และหลังจากการทดลองนักศึกษาพยาบาลกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยการเห็นคุณค่าในตนเอง ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเกือบทุกด้าน และพฤติกรรมการแสดงออกที่เหมาะสมสูงกว่าก่อนทดลอง และสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วรรณรัตน์ แก้วมงคล (2543) ได้ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ของนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนลาดปลาเค้าพิทยาคม จำนวน 80 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน กลุ่มควบคุม 40 คน ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากทดลองกลุ่มทดลองมีความตระหนักในตนเองเกี่ยวกับการสูบบุหรี่ ความรับผิดชอบในตนเองเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ ทักษะการตัดสินใจเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ ทักษะการปฏิเสธโดยไม่เสียสัมพันธภาพ และทักษะการจัดการกับความเครียดสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มเปรียบเทียบแล้วพบว่า มีเพียงทักษะการตัดสินใจเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ และทักษะการจัดการกับความเครียดของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนพฤติกรรมกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่ พบว่า หลังการทดลองมีพฤติกรรมกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่สูงกว่าก่อนทดลองแต่ต่ำกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ยังพบว่า ความตระหนักในตนเองเกี่ยวกับการสูบบุหรี่ ความรับผิดชอบในตนเองเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ ทักษะการตัดสินใจเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมกรรมการป้องกันการสูบบุหรี่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชมลวรรณ เหล่าวิทยานุกรักษ์ (2545) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมทางสังคมทักษะชีวิตด้านจิตพิสัยและพฤติกรรมเสริมสร้างสังคมของวัยรุ่น ในกรุงเทพมหานครกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ เตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้า และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง จำนวน 90 คน ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นที่ได้รับสิ่งแวดล้อมทางสังคมต่างกันจะมีทักษะชีวิตด้านจิตพิสัย และพฤติกรรมเสริมสร้างสังคมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ทักษะชีวิตด้านจิตพิสัยมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมเสริมสร้างสังคมอยู่ในระดับปานกลาง

เมธาวี อุดมธรรมมานุภาพ, ภัคดี ปรีวรรณ และนราพร เล็กสุขุม (2545) ได้ศึกษาผลของการเรียนรู้ทักษะชีวิตเพื่อพัฒนาตนเองด้านความฉลาดทางอารมณ์ (ดี เก่ง สุข) ตามแนวความคิดของกรมสุขภาพจิต ด้วยโปรแกรมการฝึกทางจิตวิทยากับนักศึกษาสถาบันราชภัฏสวนดุสิต แบ่งเป็นกลุ่มควบคุม 20 คน (ชาย 10 คนและหญิง 10 คน) และกลุ่มทดลอง 20 คน (ชาย 10 คนและหญิง 10 คน) ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่เข้ารับการฝึกมีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ในแต่ละด้านสูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้เข้ารับการฝึก และมีคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ทั้ง 9 ด้าน ได้แก่ 1) การควบคุมอารมณ์และความต้องการของตนเอง 2) เห็นใจผู้อื่น 3) รับผิดชอบ 4) รู้จักละมีแรงจูงใจในตนเอง 5) ตัดสินใจและแก้ปัญหา 6) มีสัมพันธภาพและแก้ปัญหา 7) ภูมิใจในตนเอง 8) ฟังพอใจในชีวิต 9) มีความสงบทางใจมากกว่าก่อนการฝึก

ศศิพร โลจายะ (2545) ได้ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จังหวัดปทุมธานี จำนวน 78 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 39 คน กลุ่มเปรียบเทียบ 39 คน ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากทดลองกลุ่มทดลองมีความรู้เรื่องบุหรี่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

ความตระหนักในตนเอง ความรับผิดชอบในตนเอง ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการปฏิเสธ ทักษะการแก้ไขปัญหา ทักษะการจัดการกับความเครียด และพฤติกรรมกำบังกันการสูบบุหรี่ สูงกว่าก่อนการทดลอง และสูงกว่ากลุ่มเปรียบเทียบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพบว่าตัวแปรที่ศึกษามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมกำบังกันการสูบบุหรี่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นทักษะการจัดการกับความเครียด

จากผลการศึกษาวิจัยข้างต้น สรุปได้ว่าการนำทักษะชีวิตมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนนั้น จะเห็นได้ว่าสามารถช่วยป้องกันปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับเด็ก และเยาวชนไทยได้ ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะได้รับทั้งความรู้ และการฝึกทักษะต่างๆ แล้ว การจัดการเรียนการสอนเหล่านี้ยังส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงเจตคติไปในทางที่ดีขึ้น และสามารถปรับพฤติกรรมไปในทางที่เหมาะสมยิ่งขึ้นอีกด้วย ฉะนั้นถ้าทุกโรงเรียน และหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้องตระหนักถึงความสำคัญ พร้อมนำทักษะชีวิตไปใช้ในโรงเรียนเพื่อมุ่งพัฒนาเด็กอย่างจริงจัง เด็กจะได้รับการพัฒนาไปในทางที่ดีที่เหมาะสม เต็มที่เป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต อยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข และสังคมไทยคงจะน่าอยู่ยิ่งขึ้น

3. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning)

3.1 ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม นั้น มีผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้มากมาย ดังนี้

สุเมธดา พรหมบุญ และคณะ (2541) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ว่า เป็นการเรียนรู้เต็ม 100% ของเวลาของผู้เรียน โดยมีครูเป็นผู้จัดการให้เกิดการเรียนรู้ให้เต็มร้อย ศูนย์กลางของการเรียนรู้จึงอยู่ที่ผู้เรียนมิใช่ผู้สอน โดยเด็กแต่ละคนจะมีส่วนร่วม และการมีส่วนร่วมก็คือ การที่เด็กเอาใจจึใจร่วมทำให้ตัวเองเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ครูอยากจะให้รู้ ไม่โดยทางตรงก็ทางอ้อม

กรมสุขภาพจิต (2545) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ว่า เป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นกระบวนการสร้างความรู้ด้วยตัวของผู้เรียนเอง โดยมีผู้สอนจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เอื้ออำนวยให้เกิดการสร้างความรู้มากกว่าการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนสู่ผู้เรียนแต่เพียงอย่างเดียว ดังนั้นกระบวนการสร้างความรู้จึงต้องอ้างอิงจากประสบการณ์ของผู้เรียนเป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นฝ่ายกระทำ อันจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปสู่การเรียนรู้ใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง เป็นสังคมของการเรียนรู้ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง โดยอาศัยการแสดงออก ได้แก่ การพูด และการเขียนเป็นเครื่องมือใน การแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้

นิกร ดุสิตสิน, วีระ นิยมวัน และไพลิน ศรีสุขโข (2545) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ว่า เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนจะกระตุ้นให้

ผู้เรียนได้สร้างความรู้ที่มาจากผู้เรียน ซึ่งเกิดจากการได้เสนอความคิดเห็นของตน การอภิปรายโต้แย้งกัน และการได้ใช้เวลาในการวิเคราะห์ประเด็นความคิดเห็นร่วมกันในกลุ่ม นอกจากนี้ผู้เรียนจะได้รับเนื้อหาสาระในหัวข้อที่เรียนทั้งจากตนเอง ผู้สอน และผู้เรียนคนอื่นแล้ว วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้สอนมีโอกาสดสอบความรู้พื้นฐานของผู้เรียน และตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ด้วย รวมทั้งยังเป็นโอกาสให้ผู้สอนได้ปรับเปลี่ยนความรู้ หรือความเข้าใจที่ผิดพลาดของผู้เรียน หรือเพิ่มเติมส่วนที่ควรรู้ และขาดไป

Pretty และ Labs (1998) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ว่าเป็นการเรียนรู้ที่อาศัยกระบวนการกลุ่มเข้ามาช่วย ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านประสบการณ์ และใช้ทักษะการสื่อสารเพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งการทำงานในแต่ละกิจกรรมสมาชิกทุกคนจะมีส่วนร่วมในการทำงาน ดังนั้นผลงานที่ได้จึงเป็นผลงานของกลุ่มมิใช่ของสมาชิกคนใดคนหนึ่งเท่านั้น

Jacqueline (2002) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ว่า เป็นกระบวนการที่ส่งเสริมความมีอิสระในการแลกเปลี่ยนทางความคิดแก่ผู้เรียน ภายใต้ข้อมูล และความรู้ที่แต่ละคนมี หรือหามา นอกจากนี้ผู้เรียนทุกคนยังมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน และมีส่วนร่วมในการทำงานโดยแบ่งหน้าที่รับผิดชอบงานตามความสามารถของแต่ละบุคคล

โดยสรุปแล้ว การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการจัดการเรียนรู้โดยผู้สอนเป็นผู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ โดยตั้งประสบการณ์ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันทั้งระหว่างผู้เรียนด้วยกันเอง และผู้เรียนกับผู้สอน ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้สอนสามารถรู้ถึงความคิด ความรู้ ความเข้าใจ และความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน เพื่อนำมาปรับใช้ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และความคิดที่ถูกต้องต่อไป

3.2 แนวคิดและหลักการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ประกอบด้วยหลักการเรียนรู้พื้นฐาน 2 อย่าง (กรมสุขภาพจิต, 2543) ได้แก่ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential learning) และกระบวนการกลุ่ม (Group process)

การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้สอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์เดิม มีลักษณะที่สำคัญ 5 ประการดังนี้

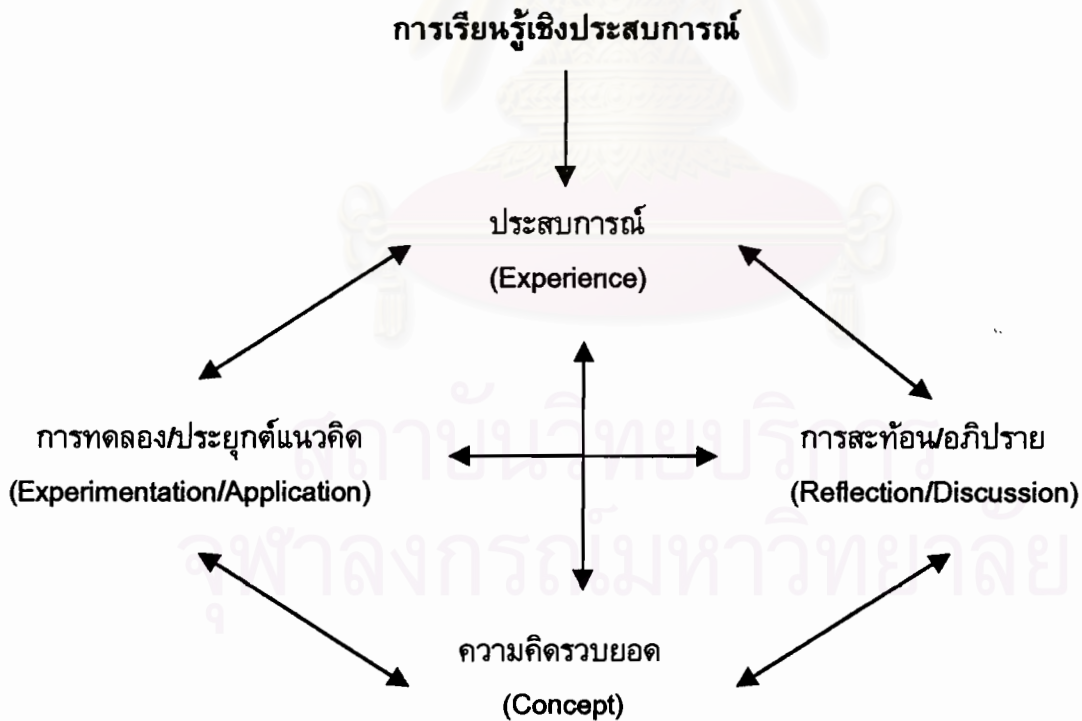
1. เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ของผู้เรียน
2. ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ๆ ที่ทำทหายอย่างต่อเนื่องและเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) คือ ผู้เรียนต้องทำกิจกรรมตลอดเวลาไม่ได้นั่งฟังการบรรยายอย่างเดียว
3. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน

4. ปฏิสัมพันธ์ที่มีทำให้เกิดการขยายตัวของเครือข่ายความรู้ที่ทุกคนมีอยู่ออกไปอย่างกว้างขวาง

5. อาศัยการสื่อสารทุกรูปแบบ เช่น การพูดหรือการเขียน การวาดรูป การแสดงบทบาทที่สมมุติ ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยน การวิเคราะห์และสังเคราะห์ การเรียนรู้

องค์ประกอบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ในการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

Kolb (1984 อ้างถึงในกรมสุขภาพจิต, 2543) ได้กล่าวถึงวงจรการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ประกอบด้วย องค์ประกอบที่สำคัญ 4 องค์ประกอบ คือ ประสบการณ์ การสะท้อนและอภิปราย ความคิดรวบยอด และการทดลองหรือประยุกต์แนวคิด ซึ่งการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ผู้เรียนควรมีทักษะในการเรียนรู้ทั้ง 4 องค์ประกอบ แม้บางคนจะชอบ/ถนัดหรือมีบางองค์ประกอบมากกว่า เช่น เคยมีประสบการณ์จริงแต่ถ้าไม่ชอบแสดงความคิดเห็นหรือไม่นำประสบการณ์มาร่วมอภิปราย ผู้เรียนนั้นก็ขาดการมีทักษะในองค์ประกอบอื่น ฉะนั้นผู้เรียนจึงควรมีทิศทางในการเรียนรู้ทุกด้าน และควรมีพัฒนาการการเรียนรู้ให้ครบทั้งวงจรหรือ 4 องค์ประกอบ ดังแผนภาพที่ 2



แผนภาพที่ 2 องค์ประกอบของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (กรมสุขภาพจิต, 2543)

1. ประสบการณ์ (Experience) ในการเรียนเนื้อหาที่ใช้ในการให้ความรู้ หรือ นำไปสู่การสอนทักษะต่างๆ ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่มีประสบการณ์มาก่อนแล้ว โดยผู้สอน จะพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนดึงประสบการณ์ของตนเองออกมาใช้ในการเรียนรู้ และสามารถ แปรผันประสบการณ์ของตนเองที่มีให้แก่เพื่อนๆ ที่อาจมีประสบการณ์ที่เหมือนหรือต่างไปกับ ตนเองได้ขึ้นอยู่กับการใช้กระบวนการกลุ่มของผู้สอน การที่ผู้สอนพยายามให้ผู้เรียนได้ดึง ประสบการณ์มาใช้ในการเรียนจะทำให้เกิดประโยชน์ทั้งผู้สอนและผู้เรียน ดังนี้

ผู้เรียน การที่ผู้เรียนได้ดึงประสบการณ์ของตนเองออกมานำเสนอร่วมกับ เพื่อนๆ จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าคุณได้มีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกคนหนึ่ง มีความสำคัญที่มี คนฟังเรื่องราวของตนเอง และได้มีโอกาสรับรู้เรื่องของคนอื่น ซึ่งจะทำให้มีความรู้เพิ่มขึ้นทำให้ สัมพันธภาพในกลุ่มผู้เรียนเป็นไปด้วยดี

ผู้สอน ไม่ต้องเสียเวลาในการอธิบาย หรือยกตัวอย่างให้ผู้เรียนฟังเพียงแต่ใช้ เวลาเล็กน้อยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เล่าประสบการณ์ของตนเอง ผู้สอนอาจใช้ใบชี้แจงกำหนด กิจกรรมของผู้เรียนในการนำเสนอประสบการณ์ ในกรณีที่ผู้เรียนไม่มีประสบการณ์ในเรื่องที่ จะสอนหรือมีน้อย ผู้สอนอาจจะยกกรณีตัวอย่างหรือสถานการณ์ก็ได้

2. การสะท้อนและอภิปราย (Reflection and Discussion) เป็นองค์ประกอบ ที่สำคัญที่ผู้เรียนจะได้แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็นการวิเคราะห์ วิจัย ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิดความรู้สึก ของคนอื่นที่ต่างไปจากตนเอง จะช่วยให้การเรียนรู้กว้างขึ้น และผลของการสะท้อนความคิดเห็น หรือการอภิปราย จะทำให้ข้อสรุปที่หลากหลายหรือมีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ขณะทำกลุ่ม ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นทีม บทบาทของสมาชิกที่ดีที่จะทำให้งานสำเร็จ การควบคุม ตนเองและการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น องค์ประกอบจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งด้าน ความรู้ และเจตคติในเรื่องที่อภิปราย การที่ผู้เรียนจะอภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นได้มาก น้อยแค่ไหนเป็นไปตามเนื้อหาที่จะสอนหรือไม่ขึ้นอยู่กับใบงานที่ผู้สอนจัดเตรียม ซึ่งประกอบ ไปด้วยประเด็นอภิปรายหรือตารางการวิเคราะห์เพื่อให้ผู้เรียนทำได้สำเร็จ

3. ความคิดรวบยอด (Concept) เป็นองค์ประกอบที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับ เนื้อหาวิชา หรือเป็นการพัฒนาด้านพุทธิพิสัย (Knowledge) เกิดได้หลายทาง เช่น จาก การบรรยายของผู้สอน การมอบหมายให้อ่านจากเอกสาร ตำรา หรือได้จากการสะท้อนความ คิดเห็นและอภิปรายในองค์ประกอบที่ 2 โดยผู้สอนอาจจะสรุปความคิดรวบยอดให้จาก การอภิปรายและการนำเสนอของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ผู้เรียนจะเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด ซึ่งความคิดรวบยอดนี้จะส่งผลไปถึงการเปลี่ยนแปลงจากเจตคติ หรือความเข้าใจในเนื้อหา ชั้นตอนของการฝึกทักษะต่างๆ ที่ช่วยทำให้ผู้เรียนปฏิบัติได้ง่ายขึ้น

4. การทดลอง/การประยุกต์แนวคิด (Experimentation/Application) เป็นองค์ ประกอบที่ผู้เรียนได้ทดลองใช้ความคิดรวบยอดหรือผลิตขึ้นความคิดรวบยอดในรูปแบบต่างๆ เช่น การสนทนา สร้างคำขวัญ ทำแผนภูมิ แผนภาพ เล่นบทบาทสมมุติ ฯลฯ หรือเป็น

การแสดงให้เห็นผลของความสำเร็จของการเรียนรู้ในองค์ประกอบที่ 1 ถึง 3 ผู้สอนสามารถใช้กิจกรรมในองค์ประกอบนี้ ในการประเมินผลการเรียนการสอนได้ เช่น ถ้าวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนตั้งไว้ว่าให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โทษของสารเสพติด กิจกรรมในการเรียนรู้ขององค์ประกอบนี้ผู้สอนก็ต้องเตรียมไปงานให้ผู้เรียนได้ทดลองทำแผนความรู้เรื่องโทษของสารเสพติดซึ่งผู้เรียนจะต้องนำความรู้เกี่ยวกับโทษของสารเสพติด จากการเรียนรู้ในองค์ประกอบความคิดรวบยอดมาใช้

การเรียนการสอนส่วนใหญ่มักจะขาดในองค์ประกอบทดลอง/ประยุกต์แนวคิด ซึ่งถ้าพิจารณาให้ดีจะเห็นว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ผู้สอนจะได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้ไม่ใช่เรียนแค่ว่า แต่ควรจะนำไปใช้ได้จริง

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้ครบทั้ง 4 องค์ประกอบ องค์ประกอบทั้ง 4 มีความสัมพันธ์เป็นไปอย่างพลวัต (Dynamic) เกี่ยวข้องมีผลถึงกัน ผู้สอนจะเริ่มต้นจากประสบการณ์ (Experience) หรือความคิดรวบยอด (Concept) ซึ่งทั้ง 2 องค์ประกอบจะช่วยให้ผู้เรียนดึงข้อมูลเก่า หรือรับข้อมูลใหม่บางส่วนก่อนเพื่อนำไปสู่การอภิปราย และการประยุกต์ใช้ระยะเวลาของแต่ละองค์ประกอบไม่จำเป็นต้องเท่ากัน ผู้สอนจัดได้ตามความเหมาะสมของกิจกรรมในแต่ละองค์ประกอบ เช่น ถ้าเนื้อหาที่สำคัญมากก็จะใช้เวลามาก หรือถ้าผู้สอนจะมีประเด็นในการอภิปรายที่สำคัญและมากก็อาจใช้เวลาในการอภิปรายมากกว่าส่วนขององค์ประกอบความคิดรวบยอด

การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (Group Process)

การเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม (Group Process) เป็นการเรียนรู้พื้นฐานที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งซึ่งประกอบไปกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) กระบวนการกลุ่มจะช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมสูงสุด และทำให้บรรลุงานสูงสุด ดังแผนภาพที่ 3



แผนภาพที่ 3 องค์ประกอบของการเรียนรู้ด้วยกระบวนการกลุ่ม

การมีส่วนร่วมสูงสุด (Maximum participation) ของผู้เรียนขึ้นอยู่กับการออกแบบกลุ่มซึ่งมีตั้งแต่กลุ่มเล็กคือ 2 คน จนกระทั่งกลุ่มใหญ่ กลุ่มแต่ละประเภทมีข้อดี และข้อจำกัดต่างกัน ผู้เรียนทุกคนควรมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรมของแต่ละองค์ประกอบ ฉะนั้นผู้สอนจึงต้องพิจารณาตามจำนวนผู้เรียน

การบรรลุงานสูงสุด (Maximum performance) ถึงแม้ผู้สอนจะออกแบบกลุ่มให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมแล้วก็ตาม แต่สิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่จะทำให้กลุ่มผู้เรียนบรรลุงานสูงสุดได้ คือ การออกแบบงานซึ่งเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนจะต้องจัดทำเป็นใบงานที่กำหนดให้กลุ่มผู้เรียนทำกิจกรรมให้บรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในแผนการเรียนรู้

การออกแบบกลุ่มเพื่อการมีส่วนร่วมสูงสุด

ผู้สอนต้องพิจารณาออกแบบกลุ่มให้เหมาะสมกับผู้เรียน และลักษณะกิจกรรมในแต่ละองค์ประกอบของการเรียนรู้ รายละเอียดของกลุ่มแต่ละประเภทมีข้อบ่งชี้ และข้อจำกัดตามประเภทของกลุ่ม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ลักษณะกิจกรรมกลุ่ม ข้อบ่งชี้ และข้อจำกัด จำแนกตามประเภทของกลุ่ม

ประเภทกลุ่ม	ลักษณะกิจกรรมกลุ่ม	ข้อบ่งชี้	ข้อจำกัด
กลุ่ม 2 คน (Pair group)	ผู้เรียนจับคู่กันทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย	ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น /นำเสนอประสบการณ์ หรือฝึกปฏิบัติโดยทำพร้อมๆ กันใช้เวลาไม่มาก	ขาดความหลากหลายทางความคิด และประสบการณ์ เพราะเป็นการแลกเปลี่ยนกันเพียง 2 คน
กลุ่ม 3 คน (Triad group)	ผู้เรียนจับกลุ่ม 3 คน แต่ละคนมีบทบาทที่ชัดเจน อาจหมุนเวียนบทบาทกันได้	ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ตามบทบาทและสามารถเรียนรู้ได้ครบทุกบทบาท	ขาดความหลากหลายและความกระฉับกระชวยไปบ้าง อาจใช้เวลามากในการสลับบทบาท
กลุ่มย่อยระดมสมอง (Buzz group)	เป็นการรวมกลุ่ม 3 – 4 คน ใช้วิธีรวมง่าย ๆ เช่น นั่งใกล้ๆ กัน ก็หันหน้าเข้าหากัน เพื่อแสดงความคิดเห็นร่วมกัน	ผู้เรียนในแต่ละกลุ่มทำกิจกรรมร่วมกันในระยะเวลาสั้นๆ โดยไม่ต้องการข้อสรุปหรือข้อสรุปไม่ลึกซึ้งมากนัก	ขาดความลึกซึ้ง เพราะไม่มีการอภิปรายกันมาก หรือลึกซึ้ง

ตารางที่ 1 (ต่อ) ลักษณะกิจกรรมกลุ่ม ข้อบ่งชี้ และข้อจำกัด จำแนกตามประเภทของกลุ่ม

ประเภทกลุ่ม	ลักษณะกิจกรรมกลุ่ม	ข้อบ่งชี้	ข้อจำกัด
กลุ่มเล็ก (Small group)	เป็นการจัดกลุ่ม 5 - 6 คน ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบ หมายจนลุล่วง	ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น และ อภิปรายอย่างลึกซึ้ง จนได้ข้อสรุป	ใช้เวลามาก ถ้ามีการ กำหนดบทบาททุกคน จะมีส่วนร่วมตาม บทบาทที่กำหนด แต่ ถ้าไม่มีบางคนอาจมี ส่วนร่วมน้อย
กลุ่มใหญ่ (Large group)	เป็นการอภิปรายในกลุ่ม 15 - 30 คน	ต้องการให้เกิดการโต้ แย้งหรือการรวบรวม ความคิดจากกลุ่มย่อย เพื่อหาข้อสรุป	บางคนอาจให้ความ สนใจหรือมีส่วนร่วม น้อย ใช้เวลามาก
กลุ่มไขว้ (Cross-over group)	เป็นการจัดกลุ่ม 2 ขั้นตอน โดยแยกให้ผู้เรียนทำ กิจกรรมเฉพาะบางกลุ่มจน มีความเชี่ยวชาญจากนั้นจึง ให้ผู้เรียนจากแต่ละกลุ่มมา รวมกันเป็นกลุ่มใหญ่เพื่อ บูรณาการ	เพื่อให้ผู้เรียนใช้ ศักยภาพของตนเองใน การสร้างความรู้ ผู้เรียนจะมีส่วนร่วม และได้เนื้อหามาก	ใช้เวลามากอาจมี ความรู้ที่ตกหล่น
กลุ่มแบ่งย่อย (Sub group)	เป็นการจัดกลุ่ม 2 ขั้นตอน จากกลุ่ม 8 - 12 คน แบ่ง เป็นกลุ่มย่อย 3 - 4 คน เพื่อให้ทำงานกลุ่มละอย่าง (ที่ไม่เหมือนกัน) จากนั้น จึงให้กลุ่มย่อยมารวมกัน เพื่อบูรณาการ	ไม่มีวิทยากรประจำ กลุ่มย่อย หลังแบ่งกัน ทำงานแล้วจะมาสรุป ความเห็นในกลุ่มใหญ่	ในการทำงานกลุ่มใหญ่ ต้องใช้วิทยากรประจำ กลุ่มช่วยดำเนินการ เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์
กลุ่มปิรามิด (Pyramid group)	รวบรวมความคิดเห็น เริ่มจากกลุ่ม 2 - 4 คน ทวีขึ้นไปเป็นชั้นๆ จนครบ ทั้งชั้น	สร้างความตระหนัก และความเข้าใจใน ความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของ แต่ละกลุ่ม หรือฝ่าย	ขาดข้อสรุป หรือ ความลึกซึ้ง

โดยสรุป การออกแบบกลุ่มเพื่อการมีส่วนร่วมสูงสุด และให้มีประสิทธิภาพ มีหลักที่ผู้สอนควรพิจารณา ดังนี้

1. ความยากง่ายในการมีส่วนร่วม กลุ่ม 2 คน มีส่วนร่วมได้มากกว่ากลุ่มอื่นๆ
2. ความลึกซึ้งของการแสดงความคิดเห็น หรือผลงาน กลุ่มเล็กสมาชิกจะแสดงความคิดเห็นได้ลึกซึ้งกว่ากลุ่มที่มีขนาดเล็กลงมา
3. การจัดสรรบทบาทของผู้เรียนในการเข้ากลุ่มแต่ละประเภท โดย
 - 3.1 ไม่มีการกำหนดบทบาทในกลุ่ม 2 คน/กลุ่มย่อยระดมสมอง และกลุ่มใหญ่
 - 3.2 มีการกำหนดบทบาทในกลุ่ม 3 คน และกลุ่มเล็ก

การที่ผู้สอนออกแบบกลุ่มที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมในแต่ละชั่วโมง สอนจะทำให้ผู้เรียนได้เกิดการมีส่วนร่วมตามลักษณะกลุ่มแต่ละประเภท การทำกิจกรรมกลุ่ม ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ได้มาก มีการเคลื่อนไหวในการเรียนรู้ตลอดเวลา ทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียนรู้ และสนใจอย่างต่อเนื่อง

การออกแบบงานเพื่อบรรลุงานสูงสุด

จากประเภทของกลุ่มทั้งกลุ่มพื้นฐาน และกลุ่มที่ประยุกต์จากกลุ่มพื้นฐาน จะเห็นได้ว่าแม้จะช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมได้มาก แต่ก็ยังมีข้อจำกัดอยู่บ้าง เช่น ต้องใช้เวลามาก ความลึกซึ้งหรือความหลากหลายในประเด็นการอภิปราย สิ่งเหล่านี้เป็นหัวใจสำคัญของการบรรลุงานสูงสุด ผู้เรียนสามารถกำหนดได้จากการออกแบบงาน ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญของการกำหนดงาน 3 ประการคือ

1. การกำหนดกิจกรรมที่ชัดเจนว่าจะให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มอย่างไร เพื่ออะไร ใช้เวลานานแค่ไหน เมื่อบรรลุงานแล้วจะให้ทำอย่างไรต่อ เช่น เตรียมเสนอผลงานหน้าชั้น
2. การกำหนดบทบาทของกลุ่มหรือสมาชิกให้ชัดเจน โดยทั่วไปกำหนดบทบาทในกลุ่มย่อยควรให้แต่ละกลุ่มมีบทบาทที่แตกต่างกัน เมื่อนำมารวมในกลุ่มใหญ่จะเกิดการขยายการเรียนรู้ทำให้ใช้เวลาน้อยในการเรียนรู้ และไม่น่าเบื่อ การกำหนดบทบาทแต่ละกลุ่มให้ทำกิจกรรมยังรวมถึงการกำหนดบทบาทของสมาชิกในกลุ่มด้วย เช่น เล่นบทบาทสมมติ เป็นผู้สังเกตการณ์หรือเป็นตัวแทนกลุ่มในการนำเสนอผลการทำงานกลุ่ม
3. การกำหนดโครงสร้างของงานที่ชัดเจน บอกรายละเอียดของกิจกรรม และบทบาท โดยทำเป็นกำหนดงานที่ผู้สอนแจ้งแก่ผู้เรียน หรือทำเป็นใบงานมอบให้กับกลุ่ม โดยจัดทำเป็นใบงานหรือใบชี้แจง ซึ่งการออกแบบใบงาน หรือใบชี้แจง มีวัตถุประสงค์เพื่อให้กลุ่มทำงานได้สำเร็จ โดยมีกรอบการทำงานที่ชัดเจน หรือสร้างเป็นตารางการวิเคราะห์ให้กลุ่ม ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ใบงาน เป็นข้อความกำหนดงานที่มีรายละเอียด เพื่อให้ผู้เรียนซึ่งส่วนใหญ่จะทำงานในกลุ่มเล็ก หรือกลุ่มย่อยระดมสมองทำงานกลุ่มได้สำเร็จ ผลงานที่ได้จากการทำงานตามที่กำหนดในใบงานจะเป็นข้อสรุปที่มีความลึกซึ้งซึ่งเป็นไปตามประเด็นที่ผู้สอนต้องการ ใบงานใช้มากในกิจกรรมขององค์ประกอบสะท้อน/อภิปราย และการทดลอง/ประยุกต์แนวคิด และมีผลอย่างมากต่อการที่ผู้เรียนจะทำงานได้สำเร็จในเวลาที่จำกัด และตรงตามวัตถุประสงค์

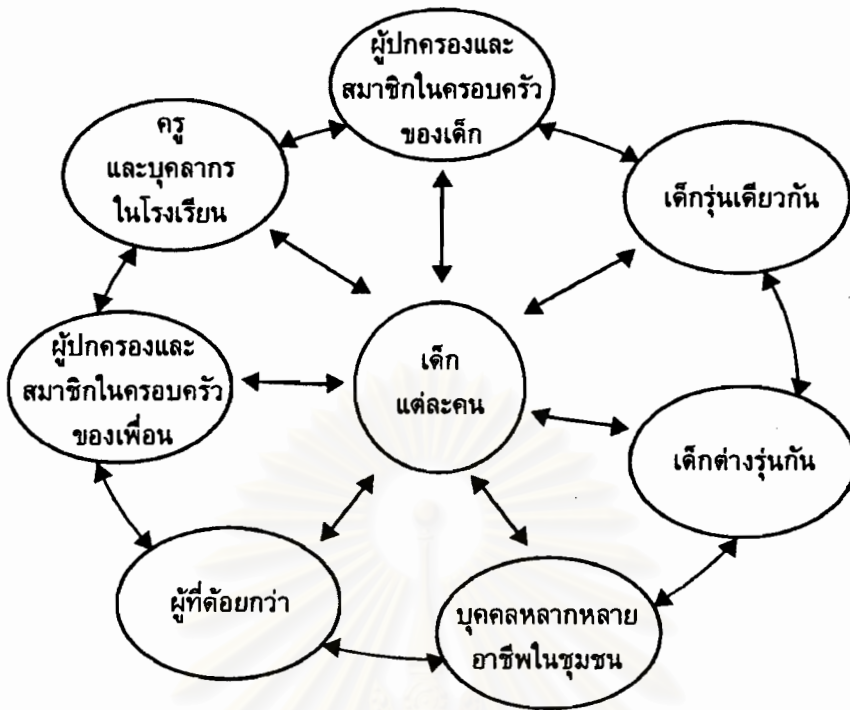
ใบชี้แจง เป็นคำชี้แจงในการทำกิจกรรมกลุ่ม มีรายละเอียดไม่มากนัก จึงไม่จำเป็นต้องจัดทำเป็นใบงาน ผู้สอนอาจเขียนกระดาน หรือแผ่นใสให้ผู้เรียนอ่านพร้อมกัน ใช้มากในกิจกรรมขององค์ประกอบประสบการณ์ หรือการประยุกต์แนวคิด ซึ่งใบชี้แจงที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

- ข้อความสั้นกระชับรัด ได้ใจความ
- กำหนดกิจกรรมตรงกับองค์ประกอบ เช่น ให้ผู้เรียนได้นำเสนอประสบการณ์ หรือได้ประยุกต์ความคิดรวบยอด

3.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

สุเมธดา พรหมบุญ และคณะ (2541) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม นั้น เป็นสิ่งที่เด็กสามารถเอาใจจดใจร่วมนำให้ตัวเองเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ครูอยากจะให้รู้ ไม่โดยทางตรงก็ทางอ้อม เด็กแต่ละคนจึงมีโอกาสร่วมกิจกรรม และเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ได้ ดังแผนภาพที่ 4

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



แผนภาพที่ 4 การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (สุมณฑา พรหมบุญ และคณะ, 2541)

หลักการสำคัญที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สุมณฑา พรหมบุญ และคณะ (2541) ได้กำหนดไว้ดังนี้

1. การเรียนเป็นกลุ่ม
2. การใช้คำถามสื่อให้คิด
3. การให้เด็กทำกิจกรรมสร้างผลงาน
4. การช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการโดยการเสริมด้วยสื่อสายตาต่างๆ
5. การเชื่อมโยงกับชีวิตจริง

นอกจากนี้ อลิศรา ชูชาติ (2544) ยังได้นำแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มาสู่การจัดการเรียนการสอน ซึ่งกำหนดเป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นการได้รับประสบการณ์ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเชื่อว่า ประสบการณ์ของบุคคลเป็นหัวใจของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะได้มีโอกาสคิด ไตร่ตรอง ตรวจสอบ พิจารณาประสบการณ์ที่ผ่านมาในอดีต และประสบการณ์ในสถานการณ์จำลองที่จัดให้ คำว่า "ประสบการณ์" นี้หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่ผู้เรียนได้รับ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ หรือได้เห็น หรือได้ยิน ประสบการณ์นี้อาจเป็นประสบการณ์จริง หรือประสบการณ์จำลองก็ได้ เช่น การใช้บทบาทสมมติจากภาพยนตร์หรือจากกิจกรรมที่กำหนดให้

เมื่อผู้เรียนนำประสบการณ์ดังกล่าวมาแลกเปลี่ยนกันก็จะส่งผลต่อการเสริมประสบการณ์ในชีวิตมากยิ่งขึ้น

2. **ขั้นการพิจารณาประสบการณ์** เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้พิจารณาประสบการณ์ว่าเกิดอะไรขึ้น บุคคลได้ทำอะไร พุดอะไร คิดอย่างไร รู้สึกอย่างไรต่อประสบการณ์ รู้สึกอย่างไรต่อบุคคลที่อยู่ในประสบการณ์ คนอื่นทำอะไร อย่างไร พุดอย่างไร รู้สึกอย่างไร และเหตุการณ์นี้มีความสำคัญอย่างไร มีอะไรบ้างที่ยังไม่เข้าใจในเหตุการณ์นั้น การอธิบายแลกเปลี่ยนประสบการณ์จะช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน

3. **ขั้นวิเคราะห์ประสบการณ์** เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนพยายามทำความเข้าใจกับประสบการณ์นั้นอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้เกิดความหยั่งรู้ และเข้าใจสถานการณ์อย่างถ่องแท้

4. **ขั้นสรุปทบทวน** เป็นการประมวลประสบการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วเปรียบเทียบกับประสบการณ์อื่น และสรุปเป็นบทเรียนที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง

5. **ขั้นวางแผน** เป็นขั้นที่นำบทเรียนที่ได้จากขั้นที่ 4 มาประยุกต์ใช้ในการกำหนดแนวทางในการปฏิบัติงาน

6. **ขั้นลงมือปฏิบัติ** เป็นการนำแผนที่กำหนดไว้ไปปฏิบัติจริง รวมทั้งการติดตามผลของการปฏิบัติ ซึ่งเป็นประสบการณ์ใหม่ที่ผู้เรียนจะได้รับ เป็นจุดเริ่มต้นของวงจรของการเรียนรู้ในขั้นต่อไปที่สะท้อนถึงการไม่สิ้นสุดของกระบวนการเรียนรู้

จากแนวคิด และแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่กล่าวไว้ข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาสังเคราะห์ และกำหนดเป็นกรอบการสร้างขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ใช้ในงานวิจัย ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นสร้างความรู้สึก ขั้นทบทวนประสบการณ์เดิม ขั้นรับประสบการณ์ ขั้นวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ ขั้นสรุปความเข้าใจ และขั้นประยุกต์แนวคิด

3.4 เทคนิคที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

เทคนิคที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนั้นมีด้วยกันหลายวิธี ซึ่งผู้สอนสามารถเลือก และนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ตามความเหมาะสม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. **การระดมสมอง** เป็นการให้คำถามให้ทุกคนในกลุ่มร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยปราศจากการประเมิน หรือวิพากษ์วิจารณ์ความคิดเห็นนั้น (FAO, 1994)

2. **การแสดงละคร** เป็นการให้ผู้เรียนแสดงละครซึ่งเป็นเรื่องราวที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามเนื้อหา และบทละครที่ได้กำหนดไว้ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ทำให้เรื่องราวนั้นมีชีวิตขึ้นมา และสามารถทำให้ทั้งผู้แสดง และผู้ชมเกิดความเข้าใจ และจดจำเรื่องนั้นได้นาน (ทิตนา แคมมณี, 2544)

3. **กรณีตัวอย่าง** เป็นการให้ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับเรื่องที่สมมุติขึ้น หรือเรื่องที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์จริงในชุมชน (FAO, 1994)

4. บทบาทสมมุติ เป็นการสร้างสถานการณ์ และบทบาทสมมุติขึ้นจากความ เป็นจริงมาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็น ผู้สอนจะใช้การแสดงออก ทั้งทางด้านความรู้ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้ และสร้าง ความเข้าใจแก่ผู้เรียนอื่นจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระของบทเรียนอย่างลึกซึ้ง และรู้จักปรับ หรือเปลี่ยนพฤติกรรม และการแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม (อาภรณ์ ใจเที่ยง, 2546)

5. สถานการณ์จำลอง เป็นการให้ผู้เรียนลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาการเล่นที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสถานการณ์ นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพคล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริงในการตัดสินใจ และแก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นในลักษณะเดียวกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง (ทิตนา แคมมณี, 2544)

6. เกม เป็นการให้ผู้เรียนเล่นตามกติกา และนำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุป การเรียนรู้ (ทิตนา แคมมณี, 2544)

อาจกล่าวได้ว่าเทคนิคต่างๆ มีส่วนสำคัญที่ช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียน การสอนบรรลุจุดมุ่งหมาย แต่มีใช้ว่าทุกเทคนิคจะสามารถใช้ได้กับทุกกิจกรรม แต่ละเทคนิค ต่างมีข้อดี และข้อจำกัดในตัวเอง ดังนั้นผู้สอนจึงควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับบทเรียน และ จุดมุ่งหมาย ซึ่งจะส่งผลให้การจัดกิจกรรมในบทเรียนนั้นมีความน่าสนใจ และดึงดูดให้ผู้เรียน สนใจเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

3.5 ความสำคัญของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

สุภณา พรหมบุญ และคณะ (2541) ได้กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงต่างๆ ใน สังคมปัจจุบันที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การเรียนการสอนที่มุ่งเน้นเนื้อหาวิชาเป็นหลักย่อมไม่ เพียงพอสำหรับการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพได้ ผู้สอนจึงต้องสอนให้ผู้เรียนสามารถแสวงหา ความรู้ได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมที่หลากหลาย และยืดหยุ่น ได้เรียนรู้จาก ครู ผู้ปกครอง ชุมชน และสิ่งต่างๆ รอบตัว ผู้เรียนเป็นผู้รับผิดชอบต่อการเรียนของตนเอง ดังนั้นการสนับสนุนให้โรงเรียนนำวิธีการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาใช้จึงมีความสำคัญมากดังนี้

1. ความรู้ และความจริงเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในโลกถูกค้นพบใหม่เสมอๆ ความเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ในสังคมเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา ผู้เรียนจึงต้อง เรียนรู้วิธีที่จะแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

2. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยเตรียมผู้เรียนให้พร้อมที่จะเผชิญกับชีวิตจริง เพราะลักษณะของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของ ตนเอง ได้ลงมือปฏิบัติได้ทำกิจกรรมกลุ่ม ได้ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ ทักษะการบริหาร การ จัดการ การเป็นผู้นำผู้ตาม และที่สำคัญเป็นการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับชีวิตจริง ของผู้เรียนมากที่สุดวิธีหนึ่ง

3. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนความเป็นประชาธิปไตย ฝึกการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ฝึกการอยู่ร่วมกันอย่างเป็นสุข ช่วยให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน ต่อครู ต่อสถานศึกษา และต่อสังคม

4. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยลดปัญหาทางวินัยในชั้นเรียน เพราะนักเรียนทุกคนจะได้ฝึกฝนจนกระทั่งเกิดวินัยในตนเอง ผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับการยอมรับจากครู จากเพื่อน ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ทำให้เกิดการยอมรับตนเอง เกิดความสุขในการอยู่ร่วมกับเพื่อนๆ ปัญหาทางวินัยจึงลดน้อยลง และหมดไปในที่สุด

5. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ช่วยให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยเฉลี่ยของผู้เรียนทั้งชั้นสูงขึ้น การช่วยเหลือกันในกลุ่มเพื่อน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น

จากความสำคัญข้างต้นจึงสรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง ทั้งยังส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติ และพฤติกรรมไปในทางที่ดีถือเป็นผลดีต่อตัวนักเรียนเอง ดังนั้นจึงมีผู้ศึกษาไว้เป็นจำนวนมาก ดังงานวิจัยของ ประไพพรรณ บุญคง (2541) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) วิชาพระพุทธศาสนา (ส 018) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนราสิกขาลัย จังหวัดนราธิวาส ปีการศึกษา 2540 จำนวน 100 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 50 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนรู้ด้วยวิธีปกติ และสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 พฤติกรรมการมีส่วนร่วมในสังคมของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมมีการพัฒนาขึ้นตามลำดับโดยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเจตคติความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมอยู่ในระดับมากทุกรายการที่ประเมิน

สมสุข สัมมา (2541) ได้ศึกษาและติดตามผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม กรณีศึกษาโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสระแก้ว กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วยครู จำนวน 26 คน และนักเรียน 16 คน ของโรงเรียนนำร่องการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมของสำนักงานการประถมศึกษา จังหวัดสระแก้ว ปีการศึกษา 2541 เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบการสังเกตพฤติกรรมการสอน และแบบสอบถามเจตคติของครู และนักเรียนต่อการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การสอนแบบมีส่วนร่วมของครูที่พบมากที่สุด ด้านการเรียนการสอน คือ การกำหนดกิจกรรม หรือใบงานสำหรับการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมอย่างเหมาะสม และเตรียมเครื่องมือการประเมินผลตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการสอนแต่ละครั้ง ด้านการสอน คือ การกระตุ้นให้นักเรียนสรุปข้อคิดเห็นจนความคิदनั้นสมบูรณ์ ด้านการใช้สื่อการสอน คือ ใช้สื่อประกอบเพื่อให้นักเรียนได้สรุปความคิดรวบยอด และด้านการสร้างบรรยากาศในห้องเรียน คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน

นอกจากนี้ครูมีเจตคติในทางบวกต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม อยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนมีเจตคติในทางบวกต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม อยู่ในระดับมาก

ดาวใจ อินทร์จันทร์ (2543) ได้พัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมในการจัดการขยะโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดแม่แก้วน้อย จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า หลังเข้าร่วมโปรแกรมนักเรียนมีคะแนนความรู้ คะแนนเจตคติ และคะแนนพฤติกรรมในการจัดการขยะสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และหลังทดลองใช้โปรแกรมนักเรียนมีคะแนนความรู้ในการจัดการขยะสูงกว่าเกณฑ์การประเมินโปรแกรมคือ 65% และมีคะแนนเจตคติและคะแนนพฤติกรรมในการจัดการขยะสูงกว่าเกณฑ์การประเมินโปรแกรมคือ 80% อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อารีย์ มีมุงกิจ (2543) ได้พัฒนาความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านดอนดินแดง อำเภอวังน้ำเย็น จังหวัดสระแก้ว จำนวน 17 คน ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน ด้านการทำความเข้าใจปัญหา การวางแผนแก้ปัญหา การลงมือทำตามแผน และการตรวจสอบวิธีการและคำตอบ มีค่าเป็นร้อยละ 87.06 81.18 80.59 และ 79.41 ตามลำดับ นักเรียนร้อยละ 76.47 แสดงพฤติกรรมแก้ปัญหาคบทุกขั้นตอน และผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศรัญญา มีสุนทร (2544) ได้พัฒนากระบวนการคิดและทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยวิธีการสอนทักษะชีวิต และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จำนวน 2 ห้องเรียน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 49 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนทักษะชีวิตและการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ด้านกระบวนการคิดและทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน และมีคะแนนพฤติกรรมกลุ่มสูงกว่านักเรียนที่สอนด้วยวิธีสอนปกติตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อุบลรัตน์ ขววิงษ์ (2544) ได้พัฒนาความรับผิดชอบด้านการเรียนโดยใช้เทคนิคการปรับพฤติกรรม และเทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนิคมวิทยา จังหวัดระยอง ที่มีผลการเรียนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า 2.00 โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ได้รับเทคนิคการปรับพฤติกรรม และกลุ่มที่ 2 ได้รับเทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ใช้โปรแกรมการสอนเพื่อพัฒนาความรับผิดชอบด้านการเรียน โดยใช้เทคนิคการปรับพฤติกรรม และเทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีผลสัมฤทธิ์ความรับผิดชอบด้านการเรียนดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนทั้งสองกลุ่มมีผลสัมฤทธิ์ความรับผิดชอบด้านการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Kim และ Parks (1996) ได้ศึกษาผลของการจัดโปรแกรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีการศึกษา 1994 ในเมืองเซ็นหลุยส์ และบริเวณใกล้เคียง ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งประกอบด้วย 3 โปรแกรม คือ โปรแกรมการเลือกตั้ง มีผู้เข้าร่วม ได้แก่ นักเรียนจำนวน 1,222 คน และครู 16 คน โปรแกรมรัฐบาลมลรัฐมิสซูรี มีนักเรียนจำนวน 1,322 คน และครู 21 คน และโปรแกรมการปกครอง มีนักเรียนจำนวน 656 คน และครู 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสังเกต แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า การนำการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาใช้ในแต่ละโปรแกรมช่วยให้นักเรียนมีความตระหนักในปัญหาของชุมชน ครูส่วนใหญ่เห็นด้วยกับโปรแกรมว่าเป็นโปรแกรมที่ดี และมีประโยชน์อย่างมาก อีกทั้งนักเรียนยังได้รับประโยชน์จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ และเข้าร่วมกิจกรรมทางการเมืองมากยิ่งขึ้น

Schmelzkopf (2002) ได้ทำการวิจัยโดยนำการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาใช้จัดการเรียนการสอนในวิชาการท่องเที่ยวทางภูมิศาสตร์ กับนักศึกษา มหาวิทยาลัยมอนแทนาที่ประเทศสหรัฐอเมริกา มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาสามารถบูรณาการภูมิศาสตร์ และการท่องเที่ยวให้เป็นหนึ่งเดียวกันได้อย่างสมบูรณ์ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาสามารถนำความรู้ทางภูมิศาสตร์ และการท่องเที่ยวมาบูรณาการกันได้อย่างเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ อีกทั้งการกระตุ้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากการมีส่วนร่วม และฝึกปฏิบัติทางสังคมยังส่งผลให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในวิชาอื่นๆ และในชีวิตจริงได้อีกด้วย

Gidron และ Hachberg (2003) ได้พัฒนาโปรแกรมเพื่อเพิ่มอัตราการคาดเข็มขัดนิรภัยในกลุ่มเด็กปฐมวัยที่อยู่ทางตอนใต้ของประเทศอิสราเอล อายุระหว่าง 4 - 5 ปี จำนวน 32 คน โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งก่อนการเข้าร่วมโปรแกรม พบว่า เด็กมีอัตราการคาดเข็มขัดนิรภัยอยู่ในเกณฑ์ต่ำ คือ ร้อยละ 20 แต่หลังจากเข้าร่วมโปรแกรม ผลการวิจัยพบว่า เด็กมีการคาดเข็มขัดนิรภัยสูงขึ้นถึงร้อยละ 71.4 ซึ่งจำนวนเด็กที่คาดเข็มขัดนิรภัยหลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .005 แสดงให้เห็นว่าการใช้โปรแกรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถเพิ่มอัตราการคาดเข็มขัดนิรภัยในเด็กปฐมวัยได้

Natvig, Albrektsen และ Qvarnstrom (2003) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนการสอนโดยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เพื่อให้นักเรียนรับรู้ และเห็นความสำคัญของการช่วยเหลือสังคม รวมทั้งให้นักเรียนรู้จักจัดการกับความเครียดได้ ตัวอย่างประชากร คือ นักเรียนในประเทศนอร์เวย์ ที่มีอายุ 13 - 15 ปี จำนวน 947 คน ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีความสัมพันธ์กับการใช้กระบวนการกลุ่ม การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เสนอความคิดเห็น โต้เถียงกัน เป็นการให้อิสระทางความคิด และการทำงาน ส่งผลให้นักเรียนรับรู้ถึงผลดีของการช่วยเหลือสังคม และยังช่วยให้นักเรียนรู้จักจัดการกับความเครียดได้อย่างเหมาะสม

จากผลการวิจัยข้างต้น จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนั้นสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ และเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนของตนเอง มีอิสระทางความคิด รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทั้งยังเป็นการสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียน นอกจากนี้ยังทำให้ผู้เรียนสามารถถ่ายโอนความรู้ที่ได้รับไปสู่การปฏิบัติในชีวิตจริงได้อีกด้วย



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมโดยใช้ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การศึกษาข้อมูลขั้นพื้นฐาน
2. ประชากร และตัวอย่างประชากร
3. การสร้างแผนการเรียนรู้
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาข้อมูลขั้นพื้นฐาน

1. ศึกษาแนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม จากเอกสาร ตำรา งานวิจัยต่างๆ และสืบค้นทาง อินเทอร์เน็ต

2. ศึกษาแนวคิด หลักการเกี่ยวกับทักษะชีวิต และปัญหาสังคมในเรื่องยาเสพติด เพศ วัฒนธรรม และอินเทอร์เน็ต จากเอกสาร ตำรา งานวิจัยต่างๆ และสืบค้นทาง อินเทอร์เน็ต

3. นำข้อมูลพื้นฐานที่ศึกษามากำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยซึ่งมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนภาพที่ 5 กรอบแนวคิดในการพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เป้าหมาย
เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียน

วัตถุประสงค์
เพื่อให้ นักเรียน ได้พัฒนาทักษะชีวิต ได้แก่ ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และการตัดสินใจ ในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

เนื้อหา
เนื้อหาที่นำมาใช้เป็นเนื้อหาเรื่องทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมทั้ง 4 ปัญหา ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต

แผนการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมี 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นสร้างความรู้สึก
2. ขั้นทบทวนประสบการณ์เดิม
3. ขั้นรับประสบการณ์
4. ขั้นวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์
5. ขั้นสรุปความเข้าใจ
6. ขั้นประยุกต์แนวคิด

นำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การประเมินผล
แบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม
แบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม
แบบสอบถามพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียน
แบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้

สรุปและอภิปรายผล

ประชากรและตัวอย่างประชากร

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียน สาคิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) ซึ่งโรงเรียนมีลักษณะดังนี้

1.1 เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.2 เป็นโรงเรียนที่ตั้งอยู่ในแหล่งชุมชนเมือง จังหวัดกรุงเทพมหานคร

1.3 เป็นโรงเรียนที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต

1.4 ผู้ปกครองของนักเรียนส่วนใหญ่มีฐานะปานกลางถึงดีมาก

1.5 เป็นโรงเรียนที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

2. ตัวอย่างประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียนสาคิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) จำนวน 20 คน ได้มาโดยการรับสมัครนักเรียนตามความสมัครใจ และได้รับความเห็นชอบจากผู้ปกครองในการเข้าร่วมโครงการวิจัย

การสร้างแผนการเรียนรู้

1. สังเคราะห์แนวคิด หลักการ และทฤษฎีของการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของกรมสุขภาพจิต (2543) สุมณฑา พรหมบุญ และคณะ (2541) รวมถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของ อลิศรา ชูชาติ (2544) มากำหนดเป็นกรอบของขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ซึ่งมี 6 ขั้นตอน ดังตารางที่ 2

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 2 กรอบการสร้างขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น	แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของกรมสุขภาพจิต (2541)	หลักการสำคัญในการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของ สุมณฑา พรหมบุญ และคณะ (2541)	ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของอลิศรา ชูชาติ (2544)	ทักษะชีวิต	
1. ขั้นสร้างความรู้สึก		การช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการโดยการเสริมด้วยสื่อสายตาต่างๆ			
2. ขั้นทบทวนประสบการณ์เดิม	ประสบการณ์	กระบวนการกลุ่ม	การช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการโดยการเสริมด้วยสื่อสายตาต่างๆ	ขั้นการได้รับประสบการณ์และขั้นการพิจารณาประสบการณ์	ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ
3. ขั้นรับประสบการณ์					
4. ขั้นวิเคราะห์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์	การสะท้อน / อภิปราย		การใช้คำถามเป็นสื่อให้คิดและการให้เด็กทำกิจกรรมและสร้างผลงาน	ขั้นการวิเคราะห์ประสบการณ์	การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
5. ขั้นสรุปความเข้าใจ	ความคิดรวบยอด			ขั้นสรุปทบทวน	การตัดสินใจ
6. ขั้นประยุกต์แนวคิด	การทดลอง / ประยุกต์แนวคิด		การให้เด็กทำกิจกรรมและสร้างผลงานและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง	ขั้นวางแผนและลงมือปฏิบัติ	ทักษะชีวิตทั้ง 3 ทักษะ

เมื่อผู้วิจัยได้สังเคราะห์เป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังตารางข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะสำคัญของกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยมีรายละเอียดแสดงไว้ในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 รายละเอียดของลักษณะสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม	ลักษณะสำคัญของขั้นตอนการจัดกิจกรรม
1. ขั้นสร้างความรู้สึก	เป็นขั้นสร้างประสบการณ์ด้านความรู้สึก โดยผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความรู้สึกด้วยสื่อหรือกิจกรรม เพื่อให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามกับเรื่องที่เรียน
2. ขั้นทบทวนประสบการณ์เดิม	เป็นขั้นที่ผู้เรียนพิจารณาประสบการณ์เดิมที่ผ่านมาในอดีต โดยผู้สอนพยายามกระตุ้นให้ผู้เรียนดึงประสบการณ์ของตัวเองออกมาใช้ในการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ซึ่งกัน และกัน
3. ขั้นรับประสบการณ์	ผู้สอนจัดประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับเนื้อหา อาศัยเหตุการณ์ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง เช่น ข่าว วิดิทัศน์ กรณีตัวอย่าง เป็นต้น
4. ขั้นวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์	เป็นขั้นที่ผู้เรียนมีโอกาสร่วมแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นซึ่งกันและกัน กับสมาชิกภายในกลุ่มจากประสบการณ์ที่ได้รับ ซึ่งผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดประเด็นการวิเคราะห์ ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิดความรู้สึกของคนอื่นที่ต่างไปจากตนเอง ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น
5. ขั้นสรุปความเข้าใจ	เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้ข้อสรุปจากขั้นวิเคราะห์ประสบการณ์ จนเกิดความเข้าใจ และนำไปสู่การเกิดความคิดรวบยอด โดยผู้สอนอาจช่วยเติมแต่งให้สมบูรณ์ เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้เรียนมีทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

ตารางที่ 3 (ต่อ) รายละเอียดของลักษณะสำคัญของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม

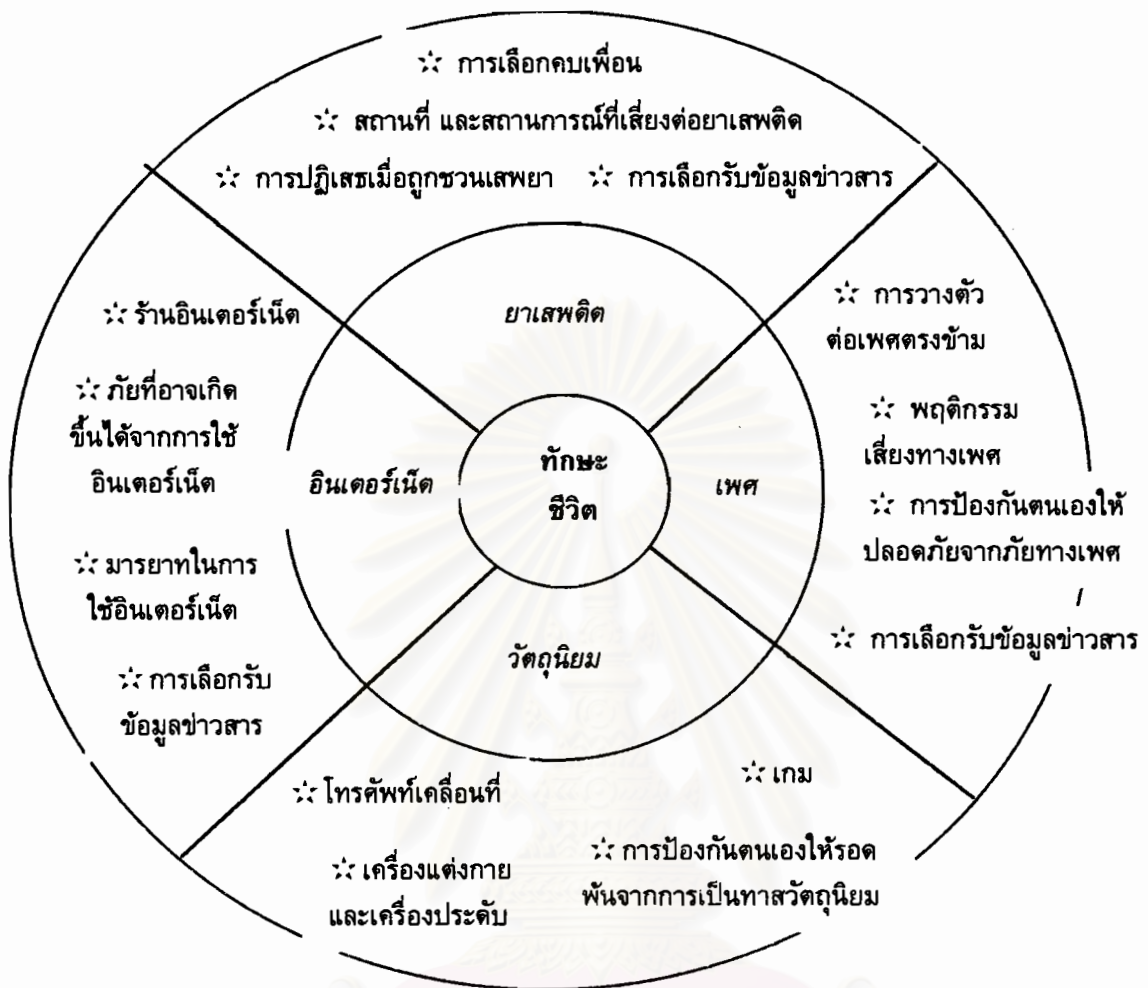
ขั้นตอนการจัดกิจกรรม	ลักษณะสำคัญของขั้นตอนการจัดกิจกรรม
6. ชั้นประยุกต์แนวคิด	เป็นชั้นที่สำคัญซึ่งผู้เรียนได้ฝึกทดลองนำเอาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะ หรือสถานการณ์ต่างๆ จนเกิดเป็นแนวทางปฏิบัติของตนเอง เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การใช้สถานการณ์จำลอง เป็นต้น

2. ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวกับปัญหาสังคมในเรื่องยาเสพติด เพศ วัตถุ นิยม และอินเทอร์เน็ต และครอบคลุมทักษะชีวิตทั้ง 3 ทักษะ ซึ่งประกอบด้วยความคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และทักษะการตัดสินใจ

3. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 และแนวการจัดกระบวนการเรียนรู้ทักษะชีวิตเพื่อพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพของนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 1-3 และปีที่ 4-6 (2543)

4. กำหนดขอบข่ายหัวข้อเรื่องที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังแสดงในแผนภาพที่ 6

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



แผนภาพที่ 6 ขอบข่ายหัวข้อเรื่องที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

5. กำหนดเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยสร้างแผนการเรียนรู้จำนวน 16 แผน ใช้เวลาคาบละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 20 คาบ สัปดาห์ละ 2 วัน รวมเป็นระยะเวลา 10 สัปดาห์ โดยมีรายละเอียดแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 รายละเอียดเนื้อหา และจำนวนคาบในการสอน

เรื่อง	เนื้อหา	จำนวนคาบ
ยาเสพติด 1. การเลือกคบเพื่อน	เมื่อเด็กเข้าสู่วัยรุ่น เด็กต้องการสังคม ต้องการการมีเพื่อนมากยิ่งขึ้น และช่วงวัยนี้เด็กจะเชื่อเพื่อนและถูกชักจูงง่าย การเลือกคบเพื่อนจึงเป็นสิ่งสำคัญ ถ้าเด็กเลือกคบเพื่อนที่ดีจะทำให้ไม่ต้องตกอยู่ในวังวนของการถูกชักนำให้ลองเสพยา ตรงกันข้ามถ้าเด็กเลือกคบเพื่อนที่ไม่ดี เด็กก็เสี่ยงต่อการเป็นเหยื่อของการถูกชักนำไปสู่ยาเสพติด	1
2. สถานที่ และสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อยาเสพติด	สถานที่ และสถานการณ์ต่างๆที่เด็กต้องพบเผชิญ บางแห่งเสี่ยงต่อยาเสพติด เช่น บ้านเพื่อน ร้านอินเทอร์เน็ต ห้องน้ำ เป็นต้น บางสถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆ เช่น ในกลุ่มเพื่อนที่เสพยาก็เสี่ยงต่อการติดสารเสพติดเช่นกัน เด็กควรมีทักษะในการหลีกเลี่ยงเพื่อความปลอดภัยของตนเอง และเพื่อความไม่ประมาทควรแจ้งให้พ่อแม่ทราบว่าจะไปทำอะไร ที่ไหน กับใคร	1
3. การปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยา	ปัจจุบันปัญหาเสพติดได้แพร่กระจายเข้าสู่เด็ก และเยาวชนไทยอย่างรวดเร็ว เด็กควรมีทักษะในการปฏิเสธเมื่อถูกชักชวนให้เสพยา เช่น บอกปฏิเสธตรงๆ ให้เหตุผลหรือขอร้อง พูดปฏิเสธซ้ำๆ เดินหนี เปลี่ยนเรื่องสนทนา ทำเป็นไม่สนใจ เป็นต้น เพื่อให้เด็กสามารถเอาตัวรอดจากการตกเป็นเหยื่อของยาเสพติดโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ได้	2

ตารางที่ 4 (ต่อ) รายละเอียดเนื้อหา และจำนวนคาบในการสอน

เรื่อง	เนื้อหา	จำนวนคาบ
4. การเลือกรับข้อมูลข่าวสารเรื่องยาเสพติด	ยาเสพติดที่แอบแฝงอยู่ในสื่อต่างๆ เช่น โฆษณาเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ใช้ดาราที่มีชื่อเสียงมาเป็นตัวดำเนินเรื่องละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ที่นำเสนอให้ตัวละครสูบบุหรี่หรือใช้สารเสพติด ซึ่งบางครั้งเด็กอาจจะทำตามนักแสดงที่ตนชื่นชอบ เด็กจึงควรมีทักษะในการแยกแยะได้ว่าสิ่งไหนดีควรทำเป็นแบบอย่าง และสิ่งไหนไม่ดีไม่ควรทำตามเพราะจะเกิดผลเสียตามมาดังเช่นข่าวต่างๆ ที่มีให้เห็นในโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วิทยุ เป็นต้น	1
เพศ 5. การวางตัวต่อเพศตรงข้าม	เมื่อเด็กเข้าสู่วัยแรกรุ่น ทั้งร่างกาย และจิตใจก็ปรับเปลี่ยนไปตามวัย เด็กหลายคนเริ่มสนใจเพศตรงข้าม และมักชอบพอบทบาทเพื่อนต่างเพศ เด็กจึงควรรู้จักการควบคุมตนเองไม่ทำอะไรเกินพอดีหรือเกินงาม มีการวางตัวที่เหมาะสมเมื่อคบกับเพื่อนเพศตรงข้าม รู้จักการให้เกียรติซึ่งกันและกัน รู้ว่าสิ่งใดถูกต้องและสิ่งใดที่ไม่ควรปฏิบัติเพื่อยึดเป็นแนวทางในการปฏิบัติที่เหมาะสม	1
6. พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ	การกระทำหรือพฤติกรรมปฏิบัติของเด็กวัยแรกรุ่นที่มีโอกาสที่จะทำให้เสี่ยงต่อการถูกล่วงละเมิดทางเพศหรือการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวันอันควร เช่น การวางตัวที่ไม่เหมาะสม การจับมือถือแขน การกอดจูบ การดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ การใช้สารเสพติด การใช้สื่อที่กระตุ้นอารมณ์ทางเพศ การไปเที่ยวในสถานที่ที่ไม่ปลอดภัย การลุ่มหลงวัตถุนิยม เป็นต้น ฉะนั้นเด็กจึงรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ	1

ตารางที่ 4 (ต่อ) รายละเอียดเนื้อหา และจำนวนคาบในการสอน

เรื่อง	เนื้อหา	จำนวนคาบ
7. การป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากภัยทางเพศ	เด็กมีโอกาสเสี่ยงต่อการถูกล่วงละเมิดทางเพศได้ง่าย ดังนั้นเด็กจึงควรมีทักษะต่างๆ ในการป้องกันตนเองเพื่อให้รู้เท่าทันต่อภัยที่จะเกิดขึ้นตามมา เช่น ถ้าอยู่บ้านคนเดียวไม่ควรเปิดประตูรับคนแปลกหน้า หรือถ้ามีโทรศัพท์มา ไม่ควรบอกว่าอยู่คนเดียว และถ้ามีเพื่อนต่างเพศหรือบุคคลอื่นชวนไปเที่ยวบ้าน หรือการออกไปเที่ยวกับกลุ่มเพื่อนควรขออนุญาตผู้ปกครองก่อนทุกครั้ง เป็นต้น	2
8. การเลือกรับข้อมูลข่าวสารเรื่องเพศ	การเลือกรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องเพศที่ได้จากสื่อต่างๆ ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หนังสือการ์ตูน เกม ภาพยนตร์ วีดิทัศน์ วีซีดี อินเทอร์เน็ต ตลอดจนบุคคลรอบตัว มักนำเสนอเรื่องเพศเพื่อกระตุ้นความสนใจ ทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม จึงควรพิจารณาว่าสิ่งที่ได้รับมานั้นถูกต้อง และดีงามหรือไม่ รู้จักแยกแยะก่อนตัดสินใจรับมาเป็นแนวทางปฏิบัติ	1
วัตถุประสงค์ 9. โทรศัพท์เคลื่อนที่	โทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือโทรศัพท์มือถือ เป็นเครื่องมือสื่อสารซึ่งกำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในแทบทุกฐานะ ต่างก็แสวงหามาครอบครองเป็นเจ้าของ ด้วยรูปแบบใหม่ๆ ที่ออกมาล่อตาล่อใจผู้ซื้อ และค่านิยมนี้กำลังเข้าสู่เด็กและเยาวชนไทย เด็กจึงควรรู้จักการแยกแยะ รู้จักใช้ให้เกิดประโยชน์มากกว่าตามกระแสนิยมเป็นผลพวงให้เกิดความอยากมีอยากได้ เดือดร้อนถึงฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว	1

ตารางที่ 4 (ต่อ) รายละเอียดเนื้อหา และจำนวนคาบในการสอน

เรื่อง	เนื้อหา	จำนวนคาบ
10. เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ	เครื่องแต่งกายและเครื่องประดับเป็นวัตถุอย่างหนึ่งที่เด็กเมื่อเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นให้ความสำคัญตามค่านิยม เช่น เด็กผู้หญิงมักแต่งกายตามแฟชั่นญี่ปุ่น เด็กผู้ชายจะเลือกซื้อเสื้อผ้าที่มียี่ห้อกีฬา ซึ่งมีราคาสูง หรือแม้กระทั่งเสื้อผ้ารองเท้านักเรียน ก็ต้องมียี่ห้อตามกระแสนิยม รวมทั้งการแต่งกายของเด็กบางครั้งอาจล่อแหลม ทำให้เกิดปัญหาสังคมด้านอื่นๆ ตามมาได้	1
11. เกม	เกมเป็นวัตถุนิยมตัวหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูง โดยเฉพาะเกมที่เล่นจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งเกมก็มีทั้งข้อดีและข้อเสีย แต่ถ้าเด็กไม่มีทักษะในการควบคุมเวลา และเลือกสรรเกมที่เหมาะสมก็เกิดผลเสียได้ เช่น เสียสุขภาพ เสียการเรียน หนีเรียน ขาดปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง เสียเงินมากมายเพื่อไปเล่นตามร้าน บางรายต้องหาเงินด้วยรูปแบบต่างๆ เพื่อแลกกับเกม รวมถึงการเล่นเกมตามร้านยังเป็นแหล่งมั่วสุ่มก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมา	1
12. การป้องกันตนเองให้รอดพ้นจากการเป็นทาสวัตถุนิยม	สังคมไทยปัจจุบันมักวัดคุณค่าของคนจากฐานะ วัตถุสิ่งของ เด็กและเยาวชนไทยต่างลุ่มหลงในวัตถุนิยมมากขึ้น ต่างแสวงหาเพื่อให้ได้มาไม่ว่าวิธีการนั้นจะถูกหรือผิด เช่น ยอมแลกมาด้วยเรื่อร่าง ยอมแลกมาด้วยการค้าขาย เป็นต้น ดังนั้นเด็กจึงควรรู้จักแยกแยะความถูกต้อง ความเหมาะสม และไม่ตกเป็นทางของวัตถุนิยม รวมถึงการรู้จักหน้าที่อันแท้จริงของตนเอง คือการเรียนหนังสือ ช่วยพ่อแม่ประหยัด รู้ว่าสิ่งใดควรทำไม่ควรทำ ใช้พลังที่มีอยู่ในทางที่ถูกที่ควร ไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับฐานะทางเศรษฐกิจ และสุขภาพจิตของครอบครัว	2

ตารางที่ 4 (ต่อ) รายละเอียดเนื้อหา และจำนวนคาบในการสอน

เรื่อง	เนื้อหา	จำนวนคาบ
อินเทอร์เน็ต 13. ร้านอินเทอร์เน็ต	ปัจจุบันร้านอินเทอร์เน็ตเป็นสถานที่ที่เด็กนิยมมาใช้บริการกันมาก และมักเปิดให้บริการกันในแหล่งชุมชน ห้างสรรพสินค้า และบริเวณที่ใกล้สถานศึกษา บางแห่งไม่มีเวลาเปิดปิดที่แน่นอน ส่งผลให้กลายเป็นแหล่งมั่วสุมแห่งใหม่ ในเรื่องยาเสพติด การพนัน หนีเรียน เป็นต้น ดังนั้นเด็กควรมีทักษะต่างๆ เพื่อไม่ให้เป็นการถูกชักจูงไปในทางที่ไม่ดี รู้จักเลือกร้านที่ปลอดภัย และใช้บริการเมื่อจำเป็นเท่านั้น	1
14. ภัยที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้อินเทอร์เน็ต	อินเทอร์เน็ตเป็นเหมือนโลกใหม่ของเด็ก เป็นโลกแห่งอิสรภาพ ทำให้สามารถเลือกคบหาพูดคุยกับเพื่อนใหม่ในรูปแบบต่างๆ ไม่มีผิดไม่มีถูก เป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ซึ่งอาจไม่สามารถทำได้เมื่ออยู่ในสังคมปัจจุบัน เทคโนโลยีที่ทันสมัย ไร้พรหมแดนนี้ มีทั้งประโยชน์และอาจมีภัยแอบแฝงอยู่จึงจำเป็นต้องมีทักษะในการป้องกันตนเอง เช่น ไม่ควรให้ข้อมูลส่วนตัว ที่อยู่ หรือเบอร์โทรศัพท์ ไม่ควรส่งรูปตนเองให้คนที่ไม่รู้จัก ไม่ควรนัดพบเพื่อนที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต หรือถ้าเห็นอะไรที่ไม่ชอบมาพากลควรบอกผู้ปกครอง เป็นต้น	2
15. มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต	เมื่อเด็กรู้จักการเล่นอินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อกับบุคคลอื่น มารยาทจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ขาดมิได้ เป็นการผูกมิตรดีกว่าสร้างศัตรู เช่น การใช้คำพูด และอารมณ์ การส่งจดหมาย การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล การปรับเปลี่ยนข้อมูลทำให้ผู้อื่นเสียหาย การแอบอ้างผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน การเปิดดูในแฟ้มข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต เป็นต้น	1

ตารางที่ 4 (ต่อ) รายละเอียดเนื้อหา และจำนวนคาบในการสอน

เรื่อง	เนื้อหา	จำนวนคาบ
16. การเลือกรับข้อมูลข่าวสารทางอินเทอร์เน็ต	อินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนห้องสมุดขนาดใหญ่ ให้ข้อมูลความรู้มากมาย ทั้งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และข้อมูลที่ไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งไม่สามารถควบคุมได้ เช่น ภาพลามกอนาจาร ภาพความรุนแรง เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติด ฯลฯ เด็กจึงควรมีวิจารณญาณในการแยกแยะสามารถเลือกรับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ และปฏิเสธข้อมูลที่ไม่ให้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม	1
รวม		20

6. ส่วนประกอบของแผนการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- 6.1 จุดประสงค์การเรียนรู้
- 6.2 สาระสำคัญ
- 6.3 เนื้อหาสาระ
- 6.4 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม 6 ขั้น ดังนี้
 - 1) ขั้นสร้างความรู้สึก
 - 2) ขั้นทบทวนประสบการณ์เดิม
 - 3) ขั้นรับประสบการณ์
 - 4) ขั้นวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์
 - 5) ขั้นสรุปความเข้าใจ
 - 6) ขั้นประยุกต์แนวคิด
- 6.5 การประเมินผล
- 6.6 สื่อการเรียนรู้
- 6.7 เอกสารอ้างอิง

7. นำแผนการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบและพิจารณาความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผล แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

8. นำแผนการเรียนรู้จำนวน 2 แผน คือแผนที่ 3 การปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยา และแผนที่ 6 พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนพระหฤทัยดอนเมือง ที่ไม่ใช่ตัวอย่างประชากรจำนวน 40 คน เพื่อดูความเหมาะสมในด้านระยะเวลา และในด้านการจัดกิจกรรมทั้งหมด ผลการทดลองใช้พบว่า แผนการเรียนรู้นี้มีความเหมาะสมทั้งด้านระยะเวลา การจัดกิจกรรมต่างๆ และเหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 4 ชุด ประกอบด้วย

1. แบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม มีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

1.1 กำหนดวัตถุประสงค์ของแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม คือ เพื่อวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมทั้ง 4 ปัญหา ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต ซึ่งครอบคลุมทักษะชีวิตทั้ง 3 ทักษะ ได้แก่ ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และทักษะการตัดสินใจ

1.2 ศึกษาหลักเกณฑ์ในการสร้างแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม ให้สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมทั้ง 4 ปัญหา จากเอกสาร และตำราที่เกี่ยวข้อง

1.3 กำหนดอัตราส่วนของแบบวัดทักษะชีวิต และสร้างแบบวัดทักษะชีวิต จำนวนข้อทั้งหมด และจำนวนข้อที่ต้องการ ดังรายละเอียดแสดงในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 จำนวนข้อแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

เรื่อง	จำนวนข้อ	จำนวนข้อที่เลือก
ยาเสพติด		
1. การเลือกคบเพื่อน	3	2
2. สถานที่ และสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อยาเสพติด	3	2
3. การปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยา	5	4
4. การเลือกรับข้อมูลข่าวสารเรื่องยาเสพติด	3	2
เพศ		
5. การวางตัวต่อเพศตรงข้าม	3	2
6. พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ	3	2
7. การป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากภัยทางเพศ	5	4
8. การเลือกรับข้อมูลข่าวสารเรื่องเพศ	3	2

ตารางที่ 5 (ต่อ) จำนวนข้อแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

เรื่อง	จำนวนข้อ	จำนวนข้อที่เลือก
<u>วัตถุประสงค์</u>		
9. โทรศัพท์เคลื่อนที่	3	2
10. เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ	3	2
11. เกม	3	2
12. การป้องกันตนเองให้รอดพ้นจากการเป็นทาส วัตถุประสงค์	5	4
<u>อินเทอร์เน็ต</u>		
13. ร้านอินเทอร์เน็ต	3	2
14. ภัยที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้อินเทอร์เน็ต	5	4
15. มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต	3	2
16. การเลือกรับข้อมูลข่าวสารทางอินเทอร์เน็ต	3	2
รวม	56	40

1.4 กำหนดลักษณะของแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม ซึ่งมีลักษณะเป็นคำถามแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ คำถามแต่ละข้อมี 4 ตัวเลือก มีตัวเลือกที่ถูกต้องเหมาะสมที่สุดเพียง 1 ตัวเลือก เกณฑ์การตรวจให้คะแนน คือ ตอบถูกต้อง 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบได้ 0 คะแนน

1.5 นำแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมของการใช้ภาษา ความเหมาะสมของตัวเลือก แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.6 นำแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) ครั้งที่ 1 กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียนพระหฤทัยดอนเมือง จำนวน 40 คน ที่ไม่ใช่ตัวอย่างประชากรแล้วนำไปตรวจให้คะแนน

1.7 นำผลการวัดมาวิเคราะห์รายข้อเพื่อหาค่าระดับความยาก (p) และหาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัด เพื่อคัดเลือกข้อที่มีความยากตั้งแต่ 0.20 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก .20 ขึ้นไป และนำข้อที่ยังบกพร่องมาปรับปรุงตัวเลือก และตัวลวงใหม่

1.8 นำแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try out) ครั้งที่ 2 กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียนพระหฤทัยดอนเมือง จำนวน 40 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มเดิม เพื่อหาค่า

ระดับความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) อีกครั้ง จนได้ค่าระดับความยากอยู่ระหว่าง 0.28 – 0.80 และค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 – 0.55 ซึ่งเป็นค่าที่ใช้ได้ จากนั้นคัดเลือกข้อที่ดีที่สุดจาก 56 ข้อ เหลือ 40 ข้อ ซึ่งได้ข้อที่ต้องการ ดังแสดงในตารางที่ 6

ตารางที่ 6 รายละเอียดของแบบวัดทักษะชีวิตจำแนกตามทักษะ

เรื่อง	ทักษะชีวิต		
	ความคิดอย่าง มีวิจารณญาณ	ทักษะ การสื่อสาร	ทักษะ การตัดสินใจ
<u>ยาเสพติด</u>			
1. การเลือกคบเพื่อน	ข้อ 1	—	ข้อ 2
2. สถานที่ และสถานการณ์ที่เสี่ยง ต่อยาเสพติด	ข้อ 3	—	ข้อ 4
3. การปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยา	—	ข้อ 5, 6, 7	ข้อ 8
4. การเลือกรับข้อมูลข่าวสารเรื่อง ยาเสพติด	ข้อ 9, 10	—	—
<u>เพศ</u>			
5. การวางตัวต่อเพศตรงข้าม	—	ข้อ 11,12	—
6. พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ	ข้อ 13, 14	—	—
7. การป้องกันตนเองให้ปลอดภัย จากภัยทางเพศ	—	ข้อ 15	ข้อ 16,17,18
8. การเลือกรับข้อมูลข่าวสาร เรื่องเพศ	ข้อ 19	ข้อ 20	—
<u>วัตถุนิยม</u>			
9. โทรศัพท์เคลื่อนที่	ข้อ 22	ข้อ 21	—
10. เครื่องแต่งกาย และ เครื่องประดับ	—	—	ข้อ 23, 24
11. เกม	ข้อ 26	ข้อ 25	—
12. การป้องกันตนเองให้รอดพ้นจาก การเป็นทาสวัตถุนิยม	ข้อ 27	ข้อ 30	ข้อ 28, 29

ตารางที่ 6 (ต่อ) รายละเอียดของแบบวัดทักษะชีวิตจำแนกตามทักษะ

เรื่อง	ทักษะชีวิต		
	ความคิดอย่าง มีวิจารณญาณ	ทักษะ การสื่อสาร	ทักษะ การตัดสินใจ
อินเทอร์เน็ต			
13. ร้านอินเทอร์เน็ต	ข้อ 31	—	ข้อ 32
14. ภัยที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้ อินเทอร์เน็ต	—	ข้อ 33, 34	ข้อ 35, 36
15. มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต	—	ข้อ 37	ข้อ 38
16. การเลือกรับข้อมูลข่าวสารทาง อินเทอร์เน็ต	ข้อ 39, 40	—	—
รวม	13	13	14

1.9 นำไปทดสอบหาค่าความเที่ยง โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.87 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถนำไปใช้ได้

1.10 นำแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมไปใช้กับตัวอย่างประชากร

2. แบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

2.1 กำหนดวัตถุประสงค์ของแบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม คือ เพื่อวัดความรู้สึก ความคิดเห็นของนักเรียนที่จะแสดงออกต่อการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม 4 ปัญหา ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต ซึ่งครอบคลุมทักษะชีวิตทั้ง 3 ทักษะ ได้แก่ ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และทักษะการตัดสินใจ

2.2 ศึกษาเอกสาร และหลักเกณฑ์ในการสร้างแบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

2.3 กำหนดกรอบของรายละเอียดการวัดเจตคติเกี่ยวกับทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม แล้วทำการสร้างแบบวัดเจตคติตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert Type Scale) ซึ่งข้อความที่กำหนดขึ้นนั้นประกอบด้วยข้อความเชิงนิมมาน (Positive) เป็นข้อความทางบวก และเชิงนิเสธ (Negative) เป็นข้อความทางลบ มีลักษณะการตอบเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ

ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ การให้คะแนนข้อความทางบวก ถ้าเห็นด้วยอย่างยิ่งให้ 5 คะแนน เห็นด้วยให้ 4 คะแนน ไม่แน่ใจให้ 3 คะแนน ไม่เห็นด้วยให้ 2 คะแนน ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งให้ 1 คะแนน ส่วนการให้คะแนนทางลบ ถ้าเห็นด้วยอย่างยิ่งให้ 1 คะแนน เห็นด้วยให้ 2 คะแนน ไม่แน่ใจให้ 3 คะแนน ไม่เห็นด้วยให้ 4 คะแนน และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งให้ 5 คะแนน และกำหนดน้ำหนักของข้อความจำนวนข้อ ทั้งหมด และจำนวนข้อที่ต้องการ ดังแสดงในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 จำนวนข้อ และประเภทของข้อความในแบบวัดเจตคติ

เนื้อหา	ข้อความเชิงนิมิต	ข้อความเชิงนิเสธ	จำนวนข้อ	จำนวนข้อที่เลือก
1. ยาเสพติด	7	7	14	10
2. เพศ	7	7	14	10
3. วัตถุนิยม	7	7	14	10
4. อินเทอร์เน็ต	7	7	14	10
รวม	28	28	56	40

กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียน ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับเจตคติ
4.50 - 5.00	มากที่สุด
3.50 - 4.49	มาก
2.50 - 3.49	ปานกลาง
1.50 - 2.49	น้อย
1.00 - 1.49	น้อยที่สุด

2.4 นำแบบวัดเจตคติไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาความครอบคลุมของเนื้อหา คุณลักษณะที่ต้องการวัด ภาษาที่ใช้ในการสื่อความหมาย ตลอดจนคุณลักษณะของข้อความทางบวก และทางลบ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

2.5 นำแบบวัดเจตคติที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนพระหฤทัยดอนเมือง ที่ไม่ใช่วัยอย่างประชากรจำนวน 40 คน เพื่อคุณลักษณะของการใช้ภาษา ความชัดเจนของคำถาม รวมถึงเวลาในการทดสอบ

2.6 นำผลแบบวัดเจตคติมาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อจากการทดสอบค่า t (Independent Sample t -test) จนได้ค่าที่ใช้ได้ และคัดเลือกข้อที่ดีที่สุด

จาก 56 ข้อ เหลือ 40 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 2.06 - 6.32 ข้อที่ต้องการ
 ดังแสดงในตารางที่ 8

ตารางที่ 8 รายละเอียดของแบบวัดเจตคติจำแนกตามทักษะ

เรื่อง	ข้อความเชิงนิมมาน				ข้อความเชิงนิเสธ			
	ข้อที่	ทักษะชีวิต			ข้อที่	ทักษะชีวิต		
		ความคิด อย่างมี วิจารณ์ ญาณ	ทักษะ การ สื่อสาร	ทักษะ การ ตัดสินใจ		ความคิด อย่างมี วิจารณ์ ญาณ	ทักษะ การ สื่อสาร	ทักษะ การ ตัดสินใจ
ยาเสพติด	1	✓			3	✓		
	2			✓	4	✓		
	5	✓			6		✓	
	7		✓		8	✓		
	10		✓		9	✓		
เพศ	12	✓			11		✓	
	14			✓	13	✓		
	17		✓		15			✓
	18				16		✓	
	20	✓		✓	19			✓
วัดดูนิยม	22		✓		21			✓
	24			✓	23			✓
	26			✓	25			✓
	28	✓			27	✓		
	29				30		✓	
อินเทอร์เน็ต	31			✓	32			✓
	33		✓		35		✓	
	34		✓		36		✓	
	37		✓		38		✓	
	40	✓			39	✓		
	รวม	6	7	7	รวม	7	7	6

2.7 นำแบบวัดเจตคติที่คัดเลือกได้ตามเกณฑ์มาหาความเที่ยงโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach) ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.93 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถนำไปใช้ได้

2.8 นำแบบวัดเจตคติไปใช้กับตัวอย่างประชากร

3. แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตน มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาหลักเกณฑ์การสร้างแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนจากเอกสาร และตำราที่เกี่ยวข้อง

3.2 สร้างแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตน มีลักษณะการตอบเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่ามี 3 ระดับ คือ ทำเป็นประจำ ทำเป็นบางครั้ง ไม่เคยทำเลย จำนวน 20 ข้อ โดยใช้ข้อคำถามเดียวกัน ซึ่งมีรายละเอียดครอบคลุมเนื้อหา และพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมทั้ง 4 ปัญหา

3.3 นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาความครอบคลุมของเนื้อหา ภาษาที่ใช้ในการสื่อความหมาย แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.4 นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนไปใช้กับกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 3 กลุ่ม คือ

- 1) นักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากร
- 2) ครู ประกอบด้วย
 - ครูประจำชั้น (วิชาภาษาอังกฤษ) จำนวน 1 ท่าน
 - ครูประจำชั้น (วิชาการงานพื้นฐานอาชีพ) จำนวน 1 ท่าน
 - ครูวิชาสังคมศึกษา จำนวน 1 ท่าน
- 3) ผู้ปกครองของนักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากร

การตอบแบบสอบถามนี้ผู้ตอบทุกคนจะต้องตอบจำนวน 2 ครั้ง คือ ก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง ซึ่งมีการให้คะแนนแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียน ดังนี้

- ทำเป็นประจำ มีค่าเท่ากับ 2 คะแนน
- ทำเป็นบางครั้ง มีค่าเท่ากับ 1 คะแนน
- ไม่เคยทำเลย มีค่าเท่ากับ 0 คะแนน

กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนนพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียน ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตน
1.50 - 2.00	มาก
0.50 - 1.49	ปานกลาง
0.00 - 0.49	น้อย

4. แบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ มีลักษณะเป็นเอกสาร คำถามสำหรับนักเรียน ซึ่งนักเรียนทุกคนจะได้รับหลังจากสิ้นสุดแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผน มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

4.1 ศึกษาหลักเกณฑ์การสร้างแบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้จากเอกสาร และตำราที่เกี่ยวข้อง

4.2 สร้างแบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ ซึ่งมีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้เรียนได้เขียนบรรยายสิ่งที่ได้เรียนรู้ ความคิด ความรู้สึก ตลอดจนการนำความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติจริงทั้งต่อตนเอง และต่อผู้อื่น ที่เกิดขึ้นหลังจากการเรียนรู้ในแต่ละแผนการเรียนรู้

4.3 นำแบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่านตรวจพิจารณาความเหมาะสมของรูปแบบ และการใช้ภาษา แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

4.4 นำแบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ ไปใช้กับตัวอย่างประชากร

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ทำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ไปยังรองคณบดี และผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)

2. นำแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม และแบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมให้นักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรทำการทดลอง

3. นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่โรงเรียนและที่บ้านให้นักเรียนตอบก่อนการทดลอง

4. นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่โรงเรียนให้ครูจำนวน 3 ท่านตอบก่อนการทดลอง

5. นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่บ้านให้ผู้ปกครองของนักเรียนตอบก่อนการทดลอง

6. ดำเนินการทดลองใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 16 แผน ใช้เวลาในการทดลอง 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คือ วันพุธ และวันพฤหัสบดี นอกเวลาเรียนปกติ วันละ 1 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง พร้อมทั้งให้นักเรียนทำแบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้หลังจบการเรียนรู้ในแต่ละแผน

7. หลังดำเนินการทดลองเสร็จสิ้นแล้ว ให้นักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรทำแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม และแบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

8. นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่โรงเรียนและที่บ้านให้นักเรียนตอบหลังจบการทดลอง

9. นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่โรงเรียนให้ครูจำนวน 3 ท่านตอบหลังจบการทดลอง

10. นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่บ้านให้ผู้ปกครองของนักเรียนตอบหลังจบการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

2. เปรียบเทียบคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมก่อน และหลังการทดลอง โดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

3. เปรียบเทียบคะแนนจากแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนก่อน และหลังการทดลอง โดยใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

4. ข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากแบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้นำเสนอในรูปของความเรียง พร้อมหาค่าความถี่

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อน และหลังการทดลอง โดยทดสอบวัดทักษะชีวิต และเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมด้วยแบบวัดทักษะชีวิต และแบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม พร้อมทั้งสอบถามพฤติกรรมในการปฏิบัติตนของนักเรียนด้วยแบบสอบถาม พฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียน กับนักเรียน ครู และผู้ปกครอง และในระหว่างดำเนินการทดลอง นักเรียนจะได้เขียนบันทึกผลการเรียนรู้และการนำไปประยุกต์ใช้หลังจบแต่ละแผนการเรียนรู้ จากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาวิเคราะห์รายละเอียดของผลการวิเคราะห์ข้อมูล นำเสนอเป็นตอนตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ผลของการวิเคราะห์ข้อมูล และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

ตอนที่ 2 ผลของการวิเคราะห์ข้อมูล และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

ตอนที่ 3 ผลของการวิเคราะห์ข้อมูล และเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

ตอนที่ 4 ผลของการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงบรรยายจากการบันทึกผลการเรียนรู้และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ของนักเรียน

ตอนที่ 1 ผลของการวิเคราะห์ข้อมูล และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

1.1 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมทั้ง 4 ปัญหา ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต รายละเอียดของข้อมูลนำเสนอในตารางที่ 9

ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

ปัญหาสังคม	คะแนนเต็ม	ก่อนทดลอง			หลังทดลอง		
		\bar{x}	S.D.	ร้อยละ	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ
1. ยาเสพติด	10	6.90	1.86	69.00	8.50	1.28	85.00
2. เพศ	10	6.20	1.79	62.00	7.75	1.25	77.50
3. วัตถุนิยม	10	6.90	1.68	69.00	8.35	1.46	83.50
4. อินเทอร์เน็ต	10	6.15	2.01	61.50	8.00	1.72	80.00
รวม	40	26.15	5.20	65.38	32.60	3.07	81.50

จากตารางที่ 9 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมเมื่อรวมทั้ง 4 ปัญหา ก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 26.15 คิดเป็นร้อยละ 65.38 และหลังทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 32.60 คิดเป็นร้อยละ 81.50 เมื่อพิจารณาคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมในแต่ละปัญหา พบว่า ก่อนทดลองมีคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 61.50 ถึง 69.00 ในขณะที่หลังทดลองมีคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 77.50 ถึง 85.00 โดยปัญหาสังคมที่มีค่าร้อยละสูงสุด ได้แก่ ปัญหา ยาเสพติด มีค่าร้อยละเท่ากับ 85.00 และรองลงมาคือ ปัญหา วัตถุนิยม มีค่าร้อยละ เท่ากับ 83.50

1.2 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนทักษะชีวิตทั้ง 3 ทักษะ ได้แก่ ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และทักษะการตัดสินใจ ที่ใช้ในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมรายละเอียดของข้อมูลนำเสนอในตารางที่ 10

ตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนทักษะชีวิตที่ใช้ในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

ทักษะชีวิต	คะแนนเต็ม	ก่อนทดลอง			หลังทดลอง		
		\bar{x}	S.D.	ร้อยละ	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ
1. ความคิดอย่างมี วิจารณญาณ	13	9.45	1.82	72.69	11.55	0.89	88.85
2. ทักษะการสื่อสาร อย่างมีประสิทธิภาพ	13	8.15	2.52	62.69	10.30	1.81	79.23
3. ทักษะการตัดสินใจ	14	8.55	2.28	61.07	10.75	1.77	76.79
รวม	40	26.15	5.20	65.38	32.60	3.07	81.50

จากตารางที่ 10 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมเมื่อรวมทั้ง 3 ทักษะ ก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 26.15 คิดเป็นร้อยละ 65.38 และหลังทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 32.60 คิดเป็นร้อยละ 81.50 เมื่อพิจารณาคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมในแต่ละทักษะ พบว่า ก่อนทดลองมีคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 61.07 ถึง 72.69 ในขณะที่หลังทดลองมีคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 76.79 ถึง 88.85 โดยทักษะชีวิตที่มีค่าร้อยละสูงสุด ได้แก่ ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีค่าร้อยละเท่ากับ 88.85 และรองลงมาคือ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ มีค่าร้อยละ เท่ากับ 79.23

1.3 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง รายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอในตารางที่ 11 และ 12

ตารางที่ 11 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

ปัญหาสังคม	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	
1. ยาเสพติด	6.90	1.86	8.50	1.28	3.86*
2. เพศ	6.20	1.79	7.75	1.25	4.15*
3. วัตถุอันตราย	6.90	1.68	8.35	1.46	3.36*
4. อินเทอร์เน็ต	6.15	2.01	8.00	1.72	5.07*
รวม	26.15	5.20	32.60	3.07	9.20*

*P < .05 (.05 t₁₉ = 1.729)

ตารางที่ 12 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตที่ใช้ในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

ทักษะชีวิต	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	
1. ความคิดอย่างมี วิจาร์ณญาณ	9.45	1.82	11.55	0.89	5.29*
2. ทักษะการสื่อสาร อย่างมีประสิทธิภาพ	8.15	2.52	10.30	1.81	5.78*
3. ทักษะการตัดสินใจ	8.55	2.28	10.75	1.77	5.31*
รวม	26.15	5.20	32.60	3.07	9.20*

*P < .05 (.05 t₁₉ = 1.729)

จากตารางที่ 11 และ 12 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนทั้งก่อน และหลังการทดลอง เมื่อนำมาทดสอบค่า t ได้เท่ากับ 9.20 ซึ่งมากกว่าค่า t ในตาราง แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนให้สูงขึ้นได้

ตอนที่ 2 ผลของการวิเคราะห์ข้อมูล และเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

2.1 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม รายละเอียดของข้อมูลนำเสนอในตารางที่ 13

ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

ข้อ ที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
		\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.
1	การที่นักเรียนคบเพื่อนที่ติดยาเสพติด จะทำให้นักเรียนมีโอกาสติดยาเสพติดได้	4.30	1.03	4.85	0.37
2	ถ้าฉันเห็นเพื่อนๆ กำลังดื่มเหล้า ฉันจะเดินออกห่างไม่เข้าไปทักทาย	4.20	0.70	4.55	0.69
3	บ้านเพื่อนทุกคนถือเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยจากยาเสพติด	3.90	0.72	4.15	0.81
4	พวกที่ติดยาเสพติดจะไม่มีทางใช้ห้องน้ำสาธารณะในการเสพยา เพราะเป็นสถานที่ที่มีผู้คนผ่านไปมา มากเกินไป	3.00	0.97	4.05	0.89
5	การลองเสพยาเสพติดเพียงครั้งเดียวมีโอกาสติดยาเสพติดได้	4.45	0.83	4.75	0.44
6	พรนภายากให้เพื่อนเห็นว่าตนเองรักเพื่อนมาก ไม่ว่าเพื่อนชวนให้ลองยาอะไร พรนภาก็ไม่เคยปฏิเสธ	4.75	0.72	4.95	0.22
7	พนัสจะเปลี่ยนเรื่องคุยเสมอ เมื่ออัครพลชวนให้สูบบุหรี่	4.30	0.57	4.85	0.37
8	นักเรียนสามารถดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ได้ ถ้าเครื่องดื่มนั้นมีการโฆษณาทางโทรทัศน์	4.20	0.89	4.45	0.67
9	พระเอกในละครบางเรื่องมักดื่มเหล้าเมื่อมีปัญหา หลังจากที่ดื่มแล้วกลายเป็นคนร่าเริง หน้าตามีความสุข แสดงว่าเหล้าสามารถช่วยแก้ไขปัญหาคือได้	4.45	1.00	4.60	0.60
10	บอลมักปฏิเสธ และยอมถูกเพื่อนกล่าวหาว่าไม่เป็นลูกผู้ชายเมื่อเพื่อนชวนให้บอลลองยาเสพติด	3.60	1.47	4.35	0.75

ตารางที่ 13 (ต่อ) ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

ข้อ ที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
		\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.
11	ระหว่างที่แชมป์กับเซอริ้เดินคุยกัน แชมป์ขอร้องมือเซอริ้ แต่เซอริ้ไม่ยอมจึงปฏิเสธ และพูดว่า “เธอจะบ้าหรือ เป็นพวกโรคจิตหรือไง”	3.00	1.03	3.70	0.66
12	การเดินทางที่เปลี่ยนเป็นการเสี่ยงต่อการถูกล้วงเงินทางเพศได้	4.40	0.88	4.50	0.61
13	นักเรียนหญิงสามารถตะแคงต้องตัวนักเรียนชายได้ แต่นักเรียนชายไม่ควรตะแคงต้องตัวนักเรียนหญิง	3.05	1.15	4.05	0.76
14	วันไหนที่ลูกน้ำกลับบ้านดี ลูกน้ำจะโทรศัพท์เรียกที่บ้านมารับทุกครั้ง	4.40	0.75	4.30	0.73
15	เสรีไปเที่ยวบ้านธนิษฐาเฉพาะเวลาที่ไม่มีใครอยู่บ้านของธนิษฐา	3.80	1.11	4.25	0.72
16	ถ้ามีคนโทรศัพท์มาถามว่าที่บ้านมีใครอยู่บ้าง ในขณะที่นักเรียนอยู่บ้านคนเดียว นักเรียนควรตอบไปตามความจริง	4.05	0.89	4.50	0.69
17	ระหว่างทางที่โตเดินกลับบ้าน มีคนแปลกหน้าอาสาไปส่งโตที่บ้าน เพราะเห็นไปทางเดียวกัน แต่โตกลับปฏิเสธว่า “ไม่เป็นไรครับ ผมกลับเองได้ครับ”	3.75	1.12	4.65	0.59
18	เมื่อมีปัญหาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย เราควรปรึกษาคุณพ่อคุณแม่ หรือคุณครู	4.35	0.75	4.60	0.60
19	เมื่อผู้ปกครองอนุญาตให้นักเรียนไปเที่ยวกับเพื่อน และนักเรียนบอกกับผู้ปกครองว่าจะกลับ 5 โมงเย็น แต่นักเรียนไม่สามารถกลับได้ทันเวลา นักเรียนไม่จำเป็นต้องโทรศัพท์ไปบอกผู้ปกครองอีก เนื่องจากนักเรียนขออนุญาตแล้ว	4.00	1.26	4.20	0.70
20	ภาพลามกทางอินเทอร์เน็ตถือเป็นสื่อที่น่าเสนอเรื่องเพศในทางที่ผิด	4.40	0.82	4.60	0.60
21	โทรศัพท์มือถือเพิ่งออกรุ่นใหม่ สัมผัสตัดสินใจเปลี่ยนเครื่องใหม่ที่ เพื่อให้เป็นคนทันสมัยเสมอ	3.95	0.89	4.45	0.69
22	เมื่อบุ่มถูกเพื่อนดูถูกว่าไม่มีโทรศัพท์มือถือ บุ่มจึงโต้ตอบว่า “เรายังไม่อยากจะรบกวนคุณพ่อคุณแม่จะ”	3.90	0.79	4.40	0.75

ตารางที่ 13 (ต่อ) ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

ข้อ ที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
		\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.
23	ภาณูมาศอยากได้กางเกงยีนส์ยี่ห้อดังจากต่างประเทศ จึงไม่ใช้เงินค่าขนมแต่เก็บสะสมไว้เพื่อซื้อกางเกง	2.95	1.32	3.95	0.69
24	ซาร่าห์อยากได้กระเป๋าเป้ใบใหม่ที่เด็กวัยรุ่นกำลังนิยม แต่มีราคาสูง ซาร่าห์รู้สึกเสียดายเงินจึงซื้อกระเป๋าเป้ของปลอมที่มีแบบเหมือนกัน แต่ราคาถูกกว่า	3.45	0.83	4.10	0.79
25	มันท์ไม่พอใจที่อีฟชอบใส่เสื้อผ้า สร้อยคอ กำไล และเครื่องประดับอื่นๆ ราคาแพงมาอวดมันท์ มันท์จึงให้คุณแม่ซื้อที่ดีกว่า และแพงกว่ามาใส่โชว์อีฟ	3.85	0.83	4.45	0.79
26	จีระยุทธชอบเล่นเกมมากจะเล่นทุกวันโดยควบคุมเวลาไม่ให้เล่นเกินวันละ 2 ชั่วโมง	3.50	1.14	4.15	0.51
27	ธเนศทำการบ้าน และอ่านหนังสือทุกวัน จะเสร็จประมาณ 1 ทูม หลังจากนั้นจะมานั่งเล่นเกมออนไลน์จนถึงเที่ยงคืนแล้วจึงเข้านอน	4.15	0.75	4.25	0.64
28	การที่เด็กวัยรุ่นยอมขายตัวเพื่อแลกกับเงิน วัตถุสิ่งของที่มีราคา ถือเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม	4.30	1.13	4.85	0.37
29	โบว์อยากได้ชุดเครื่องเขียนยี่ห้อหนึ่งของญี่ปุ่น ซึ่งเพื่อนๆต่างซื้อมาใช้กัน ด้วยรูปแบบ สี สัน ลวดลาย การ์ตูนที่น่ารักถูกใจเด็กวัยรุ่น แต่มีราคาแพงกว่าที่โบว์ใช้อยู่ถึง 5 เท่า สุดท้ายโบว์จึงตัดใจใช้ของเดิม เพราะไม่อยากบอกรบกวนคุณแม่	4.30	0.86	4.75	0.44
30	ทางบ้านของโมมีฐานะร่ำรวย โมจึงมักอวดข้าวของเครื่องใช้ของตนให้เพื่อนๆ ฟังเสมอ จนพิมรู้สึกไม่พอใจ เธอจึงพูดกับโมว่า “ฉันว่าเธอควรปรับปรุงตัวเสียใหม่นะ อวดรวยอย่างนี้ อีกหน่อยจะไม่มีใครคบ”	2.70	1.10	3.85	0.93
31	อิสราจะเลือกร้านอินเทอร์เน็ตที่ดูปลอดภัย ไม่มีคนตีมเหล่า สูปบุหรี และไม่มีเสียงเกมดังรบกวนมากเกินไป ก่อนตัดสินใจใช้บริการ	4.30	0.66	4.50	0.51
32	เวลาสราวุฒิไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตมักเลือกตีมน้ำที่ทางร้านจัดเตรียมไว้ให้ตีฟรี เพราะเป็นการประหยัดและไม่เสียเวลาในการเล่น	3.95	0.89	4.45	0.60

ตารางที่ 13 (ต่อ) ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

ข้อ ที่	ข้อความ	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
		\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.
33	พ่ามักปฏิเสธเพื่อนที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ตเสมอๆ เมื่อเพื่อนชวนฟ้าไปเที่ยว	3.65	0.88	4.55	0.60
34	เมื่อนักชากล่นแซท นักชากลจะไม่ยอมใช้ชื่อจริง จะใช้แต่ นามแฝงเท่านั้น	3.65	0.88	4.55	0.69
35	ติดดีจะหารูปที่ตัวเองถ่ายดูดีเก็บไว้เพื่อส่งแลกกับเพื่อน ใหม่ๆ ทางอินเทอร์เน็ต	3.60	1.14	4.15	0.75
36	ทุกครั้งทีเจนเล่นแซททางอินเทอร์เน็ต เจนจะแสดง ความจริงใจกับเพื่อนๆ โดยพูดแต่ความจริง	3.55	1.23	4.00	0.92
37	เมื่อจบการสนทนากับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตบรรพผลจะ บอกลาเพื่อนด้วยคำว่า “บาย บาย” เสมอ	3.65	0.88	3.95	1.00
38	ระหว่างทีป้องกำลังเล่นแซทในห้องสนทนาห้องหนึ่ง มีคนใช้คำพูดหยาบคายกับป้อง ป้องจึงใช้คำหยาบ โต้ตอบกลับบ้างจนฝ่ายนั้นเลิกลา	3.80	1.06	4.05	1.00
39	ข้อมูลทีได้จากอินเทอร์เน็ตเป็นข้อมูลทีเชื่อถือได้	3.10	1.07	3.90	0.91
40	วิภาสิริสนใจเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์มาก จึงค้นหา ข้อมูลความรู้เพิ่มเติมทางอินเทอร์เน็ต	4.40	0.75	4.30	0.66
	รวม	3.88	14.46	4.36	11.58

จากตารางที่ 13 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม ก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 3.88 และหลังทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.36 เมื่อแปลความหมายของเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมตามเกณฑ์ที่กำหนด พบว่าการทดสอบทั้งก่อน และหลังการทดลอง นักเรียนมีเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาการกระจายของคะแนน จะเห็นได้ว่า ก่อนการทดลองคะแนนมีการกระจายมากกว่าหลังการทดลอง คือ ก่อนทดลองคะแนนกระจายเท่ากับ 14.46 ส่วนหลังทดลองคะแนนกระจายเท่ากับ 11.58 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมใกล้เคียงกันมากขึ้น

2.2 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง รายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอในตารางที่ 14

ตารางที่ 14 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

การทดสอบ	\bar{x}	S.D.	t
ก่อนทดลอง	155.05	14.46	12.56*
หลังทดลอง	174.50	11.58	

*P < .05 (.05 t_{19} = 1.729)

จากตารางที่ 14 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนทดลองเท่ากับ 155.05 และหลังการทดลองเท่ากับ 174.50 เมื่อนำมาทดสอบค่า t ได้เท่ากับ 12.56 ซึ่งมากกว่า t ในตาราง แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนให้สูงขึ้นได้

ตอนที่ 3 ผลของการวิเคราะห์ข้อมูล และเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนและหลังการทดลอง

3.1 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียน จากแบบสอบถามนักเรียน ครู และผู้ปกครอง รายละเอียดของข้อมูลนำเสนอในตารางที่ 15

ตารางที่ 15 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

ข้อที่	ข้อความ	นักเรียน				ครู				ผู้ปกครอง			
		ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
		\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.
1	<u>ยาเสพติด</u> เลือกคบหาแต่เพื่อนที่ดี ห่างไกลยาเสพติด	1.75	0.66	2.00	0.00	1.98	0.13	2.00	0.00	1.95	0.22	2.00	0.00
2	หลีกเลี่ยงการไปในสถานที่ หรืออยู่ในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการติดยาเสพติด	1.75	0.55	2.00	0.00	1.97	0.18	2.00	0.00	1.90	0.31	2.00	0.00
3	ปฏิเสธเมื่อเพื่อนชวนให้ลองสูบบุหรี่ ดื่มเหล้า หรือยาเสพติดทุกชนิด	1.85	0.49	2.00	0.00	2.00	0.00	2.00	0.00	1.80	0.62	2.00	0.00
4	เข้าร่วมโครงการที่ต่อต้านยาเสพติด หรือบอกเล่าเกี่ยวกับโทษของยาเสพติดให้ผู้อื่นได้รับรู้	1.35	0.59	1.55	0.60	1.97	0.18	2.00	0.00	1.35	0.67	1.70	0.57
5	ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ โดยไม่พึ่งพายาเสพติด เช่น เล่นกีฬา เล่นดนตรี เป็นต้น	1.90	0.31	2.00	0.00	1.90	0.30	1.97	0.18	1.75	0.44	1.85	0.37
	รวม	1.72	0.42	1.91	0.21	1.96	0.28	1.99	0.11	1.75	0.43	1.91	0.17
6	<u>เพศ</u> ใช้ถ้อยคำที่สุภาพ ไม่ล่วงเกินเพื่อน ไม่ว่าเป็นเพื่อนเพศเดียวกัน หรือเพศตรงข้าม	1.45	0.51	1.50	0.51	1.62	0.49	1.88	0.32	1.45	0.69	1.80	0.31
7	แต่งกายสุภาพ เรียบร้อย ไม่ล่อแหลม	1.75	0.55	1.95	0.22	1.90	0.30	1.95	0.22	2.00	0.00	2.00	0.00
8	ขออนุญาตผู้ปกครองเมื่อจะออกไปเที่ยวนอกบ้าน และขออนุญาตครูเมื่อจะออกนอกบริเวณโรงเรียน หรือนอกห้องเรียน	1.65	0.49	2.00	0.00	1.95	0.22	1.98	0.13	1.90	0.31	2.00	0.00

ตารางที่ 15 (ต่อ) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

ข้อที่	ข้อความ	นักเรียน				ครู				ผู้ปกครอง			
		ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
		\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.
9	เมื่อมีปัญหาสงสัยเรื่องเพศจะขอคำปรึกษาจากผู้ปกครองหรือครู	1.75	0.44	1.70	0.47	1.03	0.78	1.53	0.77	1.75	0.44	1.90	0.31
10	ศึกษาข้อมูลเรื่องเพศได้อย่างเหมาะสม โดยไม่ยุ่งเกี่ยวกับสื่อลามก เช่น ซีดี วีดีโอ หนังสือการ์ตูนโป๊ เป็นต้น	1.60	0.68	1.95	0.22	1.65	0.52	2.00	0.00	1.65	0.67	1.85	0.37
	รวม	1.64	0.42	1.82	0.34	1.63	0.50	1.87	0.37	1.75	0.44	1.91	0.21
11	<u>วัตถุนิยม</u> ใช้โทรศัพท์มือถือของตนเอง หรือของผู้ปกครองเมื่อมีความจำเป็นเท่านั้น	1.70	0.57	2.00	0.00	1.65	0.61	1.92	0.28	1.55	0.60	1.95	0.22
12	เลือกใช้เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับได้อย่างเหมาะสม ไม่ตามกระแสนิยม หรือตามเพื่อน	1.60	0.68	1.70	0.47	1.68	0.54	1.91	0.28	1.80	0.41	1.95	0.22
13	เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และแบ่งเวลาเล่นได้อย่างเหมาะสม	1.50	0.61	1.85	0.37	1.75	0.44	1.93	0.25	1.50	0.51	1.80	0.41
14	เมื่อผู้ปกครองให้สิ่งของที่มีราคา เช่น มือถือ นาฬิกา จะใช้อย่างคุ้มค่า	1.65	0.59	2.00	0.00	1.63	0.58	1.90	0.25	1.70	0.47	1.80	0.41
15	ใช้จ่ายเงินอย่างประหยัด เหมาะสมกับฐานะ	1.90	0.31	1.65	0.49	1.73	0.48	1.92	0.28	1.80	0.41	1.85	0.37
	รวม	1.67	0.77	1.84	0.44	1.89	0.61	1.92	0.23	1.67	0.69	1.87	0.27

ตารางที่ 15 (ต่อ) ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

ข้อที่	ข้อความ	นักเรียน				ครู				ผู้ปกครอง			
		ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
		\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.
16	อินเทอร์เน็ต เลือกใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัย และใช้เมื่อจำเป็นเท่านั้น	1.65	0.67	1.95	0.22	1.82	0.39	1.97	0.18	1.55	0.89	1.95	0.22
17	ป้องกันตนเองอยู่เสมอเมื่อเล่นอินเทอร์เน็ต เช่น ไม่ให้ข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต	1.60	0.50	2.00	0.00	1.80	0.40	1.98	0.13	1.60	0.76	1.90	0.31
18	ใช้คำพูดที่สุภาพเมื่อสนทนาทางอินเทอร์เน็ต	1.35	0.59	1.85	0.49	1.85	0.36	1.88	0.32	1.50	0.76	1.85	0.37
19	เข้าไปชมแต่เฉพาะเว็บไซต์ที่เหมาะสม	1.55	0.60	1.95	0.22	1.87	0.34	1.92	0.28	1.80	0.41	1.95	0.22
20	ค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อเพิ่มพูนความรู้รอบตัวให้กับตนเอง หรือใช้ประกอบการทำรายงาน โครงการ เป็นต้น	1.55	0.51	1.85	0.37	1.87	0.34	1.88	0.32	1.85	0.37	1.85	0.37
	รวม	1.54	0.69	1.92	0.34	1.84	0.57	1.93	0.22	1.66	0.56	1.90	0.31
	รวมคะแนนทั้งหมด	1.64	4.39	1.87	1.73	1.78	4.59	1.93	2.56	1.71	4.48	1.90	2.31

จากตารางที่ 15 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนจากการประเมินผลของนักเรียน ครู และผู้ปกครอง ก่อนการทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 1.64 1.78 และ 1.71 ตามลำดับ และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 1.87 1.93 และ 1.90 ตามลำดับ เมื่อแปลความหมายของพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนตามเกณฑ์ที่กำหนด พบว่า ทั้งก่อนและหลังการทดลองนักเรียนมีพฤติกรรมการปฏิบัติตนอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาการกระจายของคะแนน จะเห็นได้ว่า ก่อนการทดลองคะแนนมีการกระจายมากกว่าหลังการทดลอง คือ ก่อนการทดลองคะแนนกระจายเท่ากับ 4.39 4.59 และ 4.48 ตามลำดับ ส่วนหลังการทดลองคะแนนกระจายเท่ากับ 1.73 2.56 และ 2.31 ตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตนใกล้เคียงกันมากขึ้น

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนจากการประเมินผลของนักเรียน ครู และผู้ปกครอง โดยแบ่งเป็น 4 เรื่อง ได้แก่ ยาเสพติด ก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 1.72 1.96 และ 1.75 ตามลำดับ และหลังทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 1.91 1.99 และ 1.91 ตามลำดับ ส่วนเรื่องเพศ ก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 1.64 1.63 และ 1.75 ตามลำดับ และหลังทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 1.82 1.87 และ 1.91 ตามลำดับ สำหรับเรื่องวัตถุนิยม ก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 1.67 1.89 และ 1.67 ตามลำดับ และหลังทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 1.84 1.92 และ 1.87 ตามลำดับ และสุดท้ายเรื่องอินเทอร์เน็ต ก่อนทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 1.54 1.84 และ 1.66 ตามลำดับ และหลังทดลองมีค่าเฉลี่ยเป็น 1.92 1.93 และ 1.90 ตามลำดับ เมื่อแปลความหมายของพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนทั้ง 4 เรื่องตามเกณฑ์ที่กำหนด พบว่า ทั้งก่อนและหลังการทดลอง นักเรียนมีพฤติกรรมการปฏิบัติตนในเรื่องยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก และพฤติกรรมที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ เรื่องยาเสพติด รองลงมา คือ อินเทอร์เน็ต

3.2 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนโดยรวมจากแบบสอบถามนักเรียน ครู และผู้ปกครอง ก่อนและหลังการทดลอง รายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอในตารางที่ 16 และ 17

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 16 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตน
ของนักเรียน จากความคิดเห็นของนักเรียน ครู และผู้ปกครอง

กลุ่ม	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	
1. นักเรียน	32.85	4.39	37.45	1.73	3.99*
2. ครู	35.62	4.59	38.52	2.56	7.83*
3. ผู้ปกครอง	34.15	4.48	37.95	2.31	3.37*
รวม	34.21	4.62	37.97	2.39	8.71*

*P < .05 (.05 t_{99} = 1.662)

ตารางที่ 17 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตน
ของนักเรียนจากปัญหาสังคม

ปัญหาสังคม	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		t
	\bar{x}	S.D.	\bar{x}	S.D.	
1. ยาเสพติด	9.06	1.13	9.69	0.49	3.96*
2. เพศ	8.37	1.36	9.32	0.92	7.04*
3. วัตถุนิยม	8.38	2.07	9.38	0.94	5.67*
4. อินเทอร์เน็ต	8.40	1.82	9.58	0.87	4.75*
รวม	34.21	4.62	37.97	2.39	8.71*

*P < .05 (.05 t_{99} = 1.662)

จากตารางที่ 16 และ 17 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียน
ก่อนการทดลองเท่ากับ 34.21 และหลังการทดลองเท่ากับ 37.97 เมื่อนำมาทดสอบค่า t ได้
เท่ากับ 8.71 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่า t ในตาราง แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมการ
ปฏิบัติตนของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .05 แสดงว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาพฤติกรรมการปฏิบัติตน
ของนักเรียนให้สูงขึ้นได้

ตอนที่ 4 ผลของการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงบรรยายจากการบันทึกผลการเรียนรู้และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ของนักเรียน

4. ข้อมูลการบันทึกผลการเรียนรู้และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ของนักเรียนทั้ง 20 คน ที่เก็บรวบรวมได้โดยประมวลจากแบบบันทึกผลการเรียนรู้และการนำชีวิตไปประยุกต์ใช้รายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอตามหัวข้อการบันทึกดังนี้

4.1 สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากสิ่งที่เรียน และจากการอภิปรายกับเพื่อน เป็นการบันทึกถึงสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากการเรียนภายในห้องเรียน และการร่วมกิจกรรมต่างๆ ซึ่งนักเรียนได้เรียนรู้ในเรื่องต่างๆ ตามที่ครู (ผู้วิจัย) สอน รวมถึงรู้จักวิธีการปฏิบัติ วิธีการหลีกเลี่ยงเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ไม่เหมาะสม และป้องกันตนเองให้ปลอดภัยจากสิ่งรอบข้าง เช่น ยาเสพติด ความเสี่ยงทางเพศ ภัยทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น (16) อีกทั้งยังสามารถช่วยให้นักเรียนฝึกใช้ความคิดวิเคราะห์ก่อนตัดสินใจเลือกแนวทางใดแนวทางหนึ่งที่เหมาะสม และปลอดภัยต่อตนเองมากที่สุด (12) ส่วนการอภิปรายกับเพื่อนในขณะทำงานกลุ่ม และทำกิจกรรมร่วมกันทำให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างหลากหลายดังนี้

- มีการแบ่งหน้าที่กันทำงาน และรับผิดชอบหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย เช่น เป็นประธานนำเสนอหัวข้อการอภิปราย เป็นผู้จัดบันทึกการประชุม เป็นผู้นำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน เป็นต้น (10)

- การทำงานกลุ่มส่วนใหญ่ราบรื่น เนื่องจากนักเรียนภายในห้องมีความสนิทสนมกัน รู้นิสัยของผู้ร่วมงานเป็นอย่างดี มีบางครั้งเกิดความขัดแย้งขึ้นภายในกลุ่มแต่ไม่รุนแรงนัก เช่น ความคิดเห็นไม่ตรงกัน นักเรียนแก้ปัญหาโดยใช้วิธีผลัดกันอธิบายเหตุผลของตนเองให้เพื่อนในกลุ่มฟัง แล้วพร้อมรับฟังเหตุผลของเพื่อนคนอื่นๆ ด้วย ซึ่งเมื่อร่วมกันพิจารณาแล้วเห็นว่าการตัดสินใจของใครมีเหตุผลน่าเชื่อถือกว่า หรือเหมาะสมกว่าก็ถือเป็น การตัดสินใจของกลุ่ม หรือบางกลุ่มใช้วิธีนับเสียงข้างมาก เป็นต้น (13)

- มีความคิดที่กว้างมากยิ่งขึ้น เนื่องจากได้รับฟัง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น รวมถึงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยการเล่าสู่กันฟัง ทำให้ได้แง่คิด และมุมมองใหม่ๆ เกิดขึ้นกับนักเรียน (18)

- การแบ่งจำนวนสมาชิกในกลุ่ม ถ้ากลุ่มมีจำนวนสมาชิกน้อย เช่น 2 คน นักเรียนเห็นว่าจำนวนน้อยเกินไป หรือจำนวนสมาชิกมาก เช่น ตั้งแต่ 5 คนขึ้นไป นักเรียนเห็นว่ามากเกินไปทำให้มีเพื่อนบางคนไม่ให้ความร่วมมือเท่าที่ควร มั่งนึ่งคุย หรือเล่นกัน ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าการแบ่งกลุ่ม กลุ่มละประมาณ 3 – 4 คน เป็นจำนวนที่เหมาะสมที่สุดต่อการทำกิจกรรม (9)

- เมื่อมีการแบ่งกลุ่มนักเรียนชอบเลือกกลุ่มกันเองมากกว่าให้ครูจัดให้(6)

4.2 ความรู้สึกที่นักเรียนมีต่อสิ่งที่ได้เรียน มีดังนี้

- เกิดความสนุกสนานที่ได้ร่วมกิจกรรม เช่น การแสดงละครนักเรียนสนใจชอบที่จะนำเสนอละครของตนเองให้เพื่อนกลุ่มอื่นดู และอยากชมการแสดงของเพื่อนกลุ่มอื่นๆ ด้วย เพราะเป็นเรื่องที่ไม่เหมือนกัน ทั้งยังรู้สึกดีใจที่ครูให้โอกาสมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และให้คะแนนกับละครแต่ละเรื่อง (15) รวมทั้งกิจกรรมการเล่นเกมนักเรียนชอบมาก และให้ความสนใจกับทุกเกมที่ได้เล่น รู้สึกสนุก และอยากให้มีเกมเล่นทุกชั่วโมง เช่น เกมจับผิดภาพ เกมแข่งความไว เกม 4 ต่อ 4 เป็นต้น (17) นอกจากนี้กิจกรรมที่ให้นักเรียนใช้อินเตอร์เน็ตนักเรียนรู้สึกสนุกกับการใช้อินเตอร์เน็ตในการสนทนาผ่านทางอินเตอร์เน็ตกับเพื่อน นักเรียนเกิดความพึงพอใจอย่างมาก เนื่องจากการสนทนาทางอินเตอร์เน็ต (แชท) นักเรียนไม่เคยได้เรียนมาก่อน นักเรียนบางส่วนที่เล่นเป็นจะศึกษาจากคนรอบข้าง เช่น พี่ แต่นักเรียนที่เล่นไม่เป็นจะรู้สึกดีใจมากเพราะเป็นสิ่งที่ตนเองสนใจ และอยากทำได้มานานแล้ว (10)

- นักเรียนให้ความสนใจกับสื่อการสอน เช่น วิดีทัศน์ นักเรียนรู้สึกสนุก อยากดูอีก และอยากให้ครูนำวิดีโอเรื่องอื่นๆ มาให้ดูบ้าง นักเรียนรู้สึกว่าวิดีโอเรื่องเกี่ยวกับยาเสพติด มีการนำเสนอที่แปลก ไม่เคยเห็นมาก่อน ดูแล้วรู้สึกกลัว และทำให้ไม่อยากรู้อยากลองยาเสพติดอีก เช่น ภาพผู้ติดยาเสพติด ภาพการเลิกยา บทสัมภาษณ์ของผู้ติดยา (15) นอกจากนี้สื่ออย่างการ์ตูนป๊อปอาย นักเรียนส่วนใหญ่ชอบที่ครูนำเสนอเนื้อหาของสิ่งที่เรียนออกมาในรูปของการ์ตูน อ่านแล้วเพลิดเพลิน ชื่นชมกับการ์ตูนที่ครูเขียนขึ้น (14) แต่ตัวอักษรควรจะตัวใหญ่กว่านี้ (2) และถ้าเป็นภาพสีก็จะทำให้การ์ตูนน่าสนใจยิ่งขึ้น (1) รวมถึงสื่ออย่างภาพเหตุการณ์ และข่าวต่างๆ ที่เกิดขึ้นจริงสามารถเป็นตัวอย่าง เป็นอุทาหรณ์ให้คิดสอนใจ เตือนภัยได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนได้เห็นภัยสังคมที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน (14) ซึ่งไม่เคยอ่าน หรือได้ยินข่าวเช่นนี้มาก่อน คิดไม่ถึงว่าจะมีเหตุการณ์เลวร้ายเช่นนี้เกิดขึ้นจริงในสังคม ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ตนต้องระมัดระวังป้องกันตนเองให้มากยิ่งขึ้น ไม่ควรมองข้ามความปลอดภัย ตลอดจนการเตือนคนใกล้ชิด (13) แต่มีบางข่าวนักเรียนให้ความเห็นว่ามันกลัวเกินไป เช่น ข่าวเกี่ยวกับการจุดผู้หญิงไปรุ่มข่มขืน (3)

- นักเรียนรู้สึกว่าการศึกษาทักษะชีวิตเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ แตกต่างจากวิชาอื่นๆ ที่เรียนอยู่ รู้สึกดีใจที่ได้เรียน เรียนแล้วไม่รู้สึกเครียด หรืออยากจนเกินไป ทั้งยังเป็นเรื่องที่ใกล้ตัว ทันท้อเหตุการณ์ เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน (11)

4.3 ประโยชน์ที่นักเรียนได้รับ มีดังนี้

- ได้ความรู้จากสิ่งที่ได้เรียนในเรื่องต่างๆ (20)
- ได้มีส่วนร่วมในการเรียน และทำกิจกรรม (17)
- ได้แสดงความคิดเห็น โดยได้ฝึกเป็นทั้งผู้พูด และผู้ฟังที่ดี (14)

- ได้ฝึกการคิดวิเคราะห์หาข้อดี ข้อเสีย ก่อนตัดสินใจทำอะไรลงไป หรือเลือกแนวทางใดแนวทางหนึ่งอย่างรอบคอบมากขึ้น และรู้จักใช้คำพูดที่เหมาะสม และเป็นผลดีต่อตนเองเมื่ออยู่ในสถานการณ์ต่างๆ (10)

- กล้าที่จะปฏิเสธ หรือหาเหตุผลมาแย้งสิ่งที่คิดว่าไม่ดี หรือเป็นแนวทางที่ผิด และนำวิธีการป้องกันตนเองในเรื่องต่างๆ มาใช้กับตนเองได้ (8)

- ทำให้เกิดความรู้สึก หรือเจตคติในทางลบกับเรื่องที่ไม่ดีมากขึ้น เช่น ยาเสพติด สื่อลามกอนาจาร และเกิดความรู้สึก หรือเจตคติในทางบวกกับเรื่องที่ดีมากขึ้น เช่น การแต่งกายที่สุภาพ การไม่ล่วงเกินเพื่อน ประโยชน์ของการเล่นอินเทอร์เน็ต การใช้จ่ายแต่สิ่งที่จำเป็น เป็นต้น (11)

- ได้นำความรู้ที่ได้ไปประกอบการเรียน หรือทำรายงานในวิชาอื่นๆ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน (8)

4.4 นักเรียนได้นำความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตที่ได้เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ดังต่อไปนี้

4.4.1 ประยุกต์ใช้ต่อตนเอง มีดังนี้

ยาเสพติด

- ไม่คบเพื่อนที่ชักชวนไปในทางที่ผิด เพื่อนที่เกเร เพื่อนที่นิสัยไม่ดี เพื่อนที่ติดยาเสพติด และปรับปรุงตัวให้เป็นเพื่อนที่ดีของเพื่อนๆ พร้อมตั้งใจเรียนหนังสือมากยิ่งขึ้น (15)

- ไม่ลอง หรือยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติดทุกชนิด รวมถึงไม่หลงเชื่อคำชักชวน หรือโฆษณาที่เกี่ยวข้องกับเหล้า เบียร์ บุหรี่ ยาบ้า เครื่องดื่มบำรุงกำลัง เป็นต้น (10)

- เมื่อมีปัญหาจะปรึกษาคุณพ่อคุณแม่ หรือผู้ปกครองทันที (12)

- นำตัวอย่างผู้ติดยาเสพติดจากที่ได้เรียนไปประกอบการทำรายงานเกี่ยวกับสิ่งเสพติดส่งอาจารย์ในวิชาอื่น (4)

เพศ

- ระวังระวังตนเองมากยิ่งขึ้น เช่น แต่งกายสุภาพเรียบร้อยก่อนออกจากบ้านทุกครั้ง (10) ไม่ไปไหนคนเดียวโดยเฉพาะในบริเวณที่ไม่ปลอดภัย เช่น ในที่เปลี่ยวในที่มืด ในเวลากลางคืน เป็นต้น (10) ไม่ไปกับคนแปลกหน้า ไม่ดูสื่อลามก (12) และเมื่อต้องการออกไปเที่ยวนอกบ้านกับเพื่อนจะขออนุญาตคุณพ่อคุณแม่ก่อนเสมอ หรือให้คุณพ่อคุณแม่ไปด้วย แต่ถ้าคุณพ่อคุณแม่ไม่อนุญาตก็จะไม่ไป และไม่โต้แย้ง พร้อมรับฟังเหตุผลของท่านมากขึ้น (7)

วัตถุนิยม

- ใช้โทรศัพท์มือถือเมื่อยามจำเป็นเท่านั้น เช่น ใช้โทรศัพท์หาเฉพาะผู้ปกครองในเวลาหลังเลิกเรียน และไม่นำมาอวดเพื่อน เป็นต้น (15)

- ไม่หลงเชื่อคำโฆษณา หรือตามแฟชั่น (13)
- เมื่อต้องการ หรืออยากได้อะไร จะพิจารณาถึงความเหมาะสม และความจำเป็นมากยิ่งขึ้นก่อนตัดสินใจ หรือก่อนขอคุณพ่อคุณแม่ (8)
- พยายามลดเวลาเล่นเกมให้น้อยลง แบ่งเวลาเล่นไม่ให้เกินครึ่งละ 2 ชั่วโมง เพราะจะเป็นอันตรายต่อสายตาได้ (11)
- รู้จักเลือกเล่นเกมเฉพาะเกมที่สร้างสรรค์ และพยายามเลิกเล่นเกมที่ให้ความรุนแรง (9)

อินเทอร์เน็ต

- เข้าใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตเมื่อจำเป็นเท่านั้น เช่น นักเรียนที่บ้านไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์แต่ต้องทำรายงานส่งอาจารย์จึงจำเป็นต้องใช้บริการ และนักเรียนจะเลือกเฉพาะร้านที่ไวใจได้ ไม่มีเสียงเล่นเกมดังรบกวนจนเกินไป (2) สำหรับนักเรียนที่บ้านมีเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่แล้วก็จะไม่ใช้บริการที่ร้านอินเทอร์เน็ต (18)
- การสนทนาทางอินเทอร์เน็ต นักเรียนจะเลือกคุยเฉพาะเพื่อนสนิทที่รู้จักเท่านั้น (16) และระมัดระวังตนเองมากขึ้น เช่น ไม่ส่งรูปตนเองทางอินเทอร์เน็ตอีก เมื่อมีเพื่อนใหม่เข้ามาคุยด้วยนักเรียนจะใช้นามแฝงแทนชื่อจริง เป็นต้น (13)
- ค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตมาประกอบการทำรายงานในวิชาอื่นๆ (10)
- เมื่อเวลารว่างนักเรียนจะเข้าไปศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่นักเรียนสนใจทางอินเทอร์เน็ตมากขึ้น (6)
- นักเรียนติดต่อพูดคุย ขอคำปรึกษา รวมถึงขอข้อมูลที่ต้องการกับครู (ผู้วิจัย) ผ่านทางอีเมลล์ของผู้วิจัย และได้สนทนาทางอินเทอร์เน็ต (แชท) กับผู้วิจัย (12)

4.4.2 ประยุกต์ใช้เพื่อผู้อื่น มีดังนี้

ยาเสพติด

- นำสิ่งที่ได้เรียน เช่น วิธีการปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยาไปแนะนำ และบอกต่อให้เพื่อนที่ไม่ได้เรียนรับรู้ (11) รวมถึงนำเรื่องที่ได้ชมจากวิดีโอที่ตนไปเล่าให้เพื่อน และผู้อื่นฟังเป็นการเผยแพร่อีกทาง (9)
- เมื่อเห็นเพื่อนทำผิด หรือเริ่มออกนอกกลุ่มออกทางก็จะเข้าไปตักเตือนทันที และชักชวนเพื่อนไปทำในสิ่งที่สร้างสรรค์มีประโยชน์ เช่น ชวนกันทำการบ้าน ตั้งใจเรียนหนังสือ ชวนเพื่อนไปช้อปปิ้งออนไลน์ ชวนกันเล่นกีฬา เป็นต้น (5)

เพศ

- นำการ์ตูนเรื่องป๊อปปาย และข่าวต่างๆ ไปให้ผู้อื่นอ่าน เช่น เพื่อน พี่ น้อง คุณพ่อคุณแม่ และเล่าถึงสิ่งที่เรียนให้ผู้อื่นฟัง (10)

- พยายามไม่ไปล่วงเกินเพื่อน ไม่ว่าจะเพื่อนเพศเดียวกัน หรือเพศตรงข้าม เช่น การใช้คำพูดที่ไม่สุภาพ การจับเนื้อต้องตัวเพื่อนต่างเพศ การทู่ตีกัน เป็นต้น (10)

- คอยเตือนเพื่อน พี่ และน้อง เมื่อพบว่ามีพฤติกรรมที่เสี่ยง เช่น แต่งกายไม่เรียบร้อย เช่น ใส่กระโปรง หรือกางเกงสั้นเกินไป ใส่เสื้อสายเดี่ยว เป็นต้น หรือถ้าเพื่อน พี่ และน้องจะไปไหนคนเดียว หรือไปไหนสองต่อสองกับเพื่อนเพศตรงข้ามอาจเกิดอันตรายได้ (6)

วัตถุนิยม

- พยายามไม่นำสิ่งของมีค่ามาโรงเรียน หรือนำมาอวดเพื่อน (9)

- เตือนเพื่อนเมื่อเห็นว่าเพื่อนใช้จ่ายฟุ่มเฟือยเกินไป หรือซื้อของแพง และแนะนำให้เพื่อนซื้อของที่ถูกกว่าแต่มีคุณภาพที่ดีเหมือนกัน (2)

- เตือนเพื่อนเมื่อเห็นเพื่อนใช้โทรศัพท์มือถือถือในเวลาที่ ไม่เหมาะสม เช่น แอบใช้ในเวลาเรียน (3)

- บอกเล่าถึงโทษของการนั่งเล่นเกมนานๆ หรือเกมที่ไม่เหมาะสมให้ผู้อื่นรับรู้ ได้แก่ เพื่อน พี่ น้อง (11) และแนะนำผู้ที่ติดเกมให้หันไปทำกิจกรรมอย่างอื่นแทน เช่น อ่านหนังสือ ฟังเพลง ทำรายงาน เป็นต้น (2)

อินเทอร์เน็ต

- เล่าให้ผู้อื่นฟังถึงสิ่งที่ไม่ปลอดภัยจากการเลือกใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม (12)

- นำเรื่องของภัยที่อาจเกิดขึ้นได้จากการเล่นอินเทอร์เน็ตไปบอกให้ผู้อื่นรับรู้ และบอกวิธีการป้องกันตนเองกับเพื่อนที่เล่นสนทนาทางอินเทอร์เน็ตด้วยกัน (10)

- แนะนำเว็บไซต์ต่างๆ ที่ได้จากครู (ผู้วิจัย) และที่ได้จากการแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในชั่วโมงที่เรียนไปบอกเพื่อนที่ไม่ได้เรียน และคนอื่นๆ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่นในการค้นคว้า ทำรายงาน หรือศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องที่สนใจมากยิ่งขึ้น (11) และบอกประเภทของเว็บไซต์ที่เด็กไม่ควรเข้าไปดู หรือถ้าบังเอิญไปพบให้ปิดทิ้งทันที เช่น เว็บไซต์ลามก เว็บไซต์เกี่ยวกับการเล่นการพนัน เว็บไซต์ที่น่าเสนอภาพความรุนแรง เว็บไซต์ที่ชักชวนไปทำในสิ่งที่ไม่ดี (8)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมโดยใช้ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6

สมมุติฐานของการวิจัย

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของ นักเรียนหลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง
2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียน หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง
3. ค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนหลังทดลองสูงกว่าก่อน ทดลอง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลขั้นพื้นฐาน
ศึกษาแนวคิด หลักการ และรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัย ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และทักษะชีวิต 3 ทักษะ คือ ความคิดวิจารณ์ญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และการตัดสินใจ พร้อมทั้งปัญหาสังคม 4 ปัญหา ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต
2. ประชากร และตัวอย่างประชากร
ประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)
ตัวอย่างประชากร เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) จำนวน 20 คน

3. การสร้างแผนการเรียนรู้

ผู้วิจัยสร้างแผนการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมทั้ง 4 ปัญหา ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต รวมทั้งสิ้น 16 แผน โดยแต่ละแผนมี 6 ขั้นตอน คือ

- 1) ขั้นสร้างความรู้สึก
- 2) ขั้นทบทวนประสบการณ์เดิม
- 3) ขั้นรับประสบการณ์
- 4) ขั้นวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์
- 5) ขั้นสรุปความเข้าใจ
- 6) ขั้นประยุกต์แนวคิด

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม จำนวน 40 ข้อ มีระดับความยากอยู่ระหว่าง 0.28 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.55 และค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.87

4.2 แบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม จำนวน 40 ข้อ ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 2.06 - 6.32 และค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.93

4.3 แบบสอบถามพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียน แบ่งเป็น 4 เรื่อง คือ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต จำนวนทั้งสิ้น 20 ข้อ สำหรับนักเรียน ครู และผู้ปกครองเป็นผู้ตอบ

4.4 แบบบันทึกผลการเรียนรู้และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ ซึ่งนักเรียนจะเป็นผู้บันทึกหลังจบการเรียนรู้ในแต่ละแผน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

5.1 นำแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม และแบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมให้นักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรทำก่อนการทดลอง

5.2 นำแบบสอบถามพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่โรงเรียน และที่บ้านให้นักเรียนตอบก่อนการทดลอง

5.3 นำแบบสอบถามพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่โรงเรียนให้ครู และแบบสอบถามพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่บ้านให้ผู้ปกครองของนักเรียนตอบก่อนการทดลอง

5.4 ดำเนินการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 16 แผน ใช้เวลาในการทดลอง 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คือ วันพุธ และวันพฤหัสบดี นอกเวลาเรียนปกติ วันละ 1 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง พร้อมทั้งให้นักเรียนทำแบบบันทึกผลการเรียนรู้และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้หลังจบการเรียนรู้ในแต่ละแผน

5.5 หลังดำเนินการทดลองเสร็จสิ้นแล้ว ให้นักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรทำแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม และแบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

5.6 นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่โรงเรียน และที่บ้านให้นักเรียนตอบหลังจบการทดลอง

5.7 นำแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่โรงเรียนให้ครู และแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนในขณะที่อยู่ที่บ้านให้ผู้ปกครองของนักเรียนตอบหลังการทดลอง

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

6.1 เปรียบเทียบคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมก่อน และหลังการทดลอง โดยการใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

6.2 เปรียบเทียบคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมก่อน และหลังการทดลอง โดยการใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

6.3 เปรียบเทียบคะแนนจากแบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนก่อน และหลังการทดลอง โดยการใช้สถิติทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

6.4 ข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากแบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ นำเสนอในรูปของความเรียง พร้อมหาค่าความถี่

สรุปผลการวิจัย

1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนให้สูงขึ้นได้

2. ค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ และนักเรียนมีเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมอยู่ในระดับมาก

3. ค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การจัด

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ และนักเรียนมีพฤติกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมอยู่ในระดับมาก

4. การบันทึกผลการเรียนรู้และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ของนักเรียนที่ได้หลังจากจบการเรียนรู้ในแต่ละแผน สรุปได้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความสนใจ รู้สึกสนุกสนานกับการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ ได้ฝึกการทำงานกลุ่ม ได้แสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ยังสามารถนำความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตไปใช้ในชีวิตประจำวันเพื่อป้องกันปัญหาสังคมทั้ง 4 ปัญหา ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อตนเอง พร้อมทั้งนำความรู้ที่ได้ไปช่วยเหลือ และแนะนำผู้อื่นอีกด้วย

การอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประเด็นการอภิปรายดังนี้

1. ทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

จากผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์ของผู้เรียน เป็นการตั้งประสบการณ์เก่าที่มีอยู่เพื่อมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ พร้อมทั้งวิเคราะห์แลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็นร่วมกับผู้อื่น ผ่านกระบวนการกลุ่ม ซึ่งในการทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การแสดงบทบาทสมมติ การแสดงละคร สถานการณ์จำลอง การระดมสมอง เป็นต้น ผู้เรียนทุกคนจะมีส่วนร่วมในการฝึกปฏิบัติ ทั้งยังฝึกทักษะต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิต ได้แก่ ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และทักษะการตัดสินใจ จนเกิดความชำนาญ ดังนั้นนักเรียนได้บันทึกไว้ว่า การจัดกิจกรรมเช่นนี้ ทำให้นักเรียนมีอิสระทางความคิด มีความคิดกว้างมากยิ่งขึ้น ได้แฉ่คิด และมุมมองใหม่ๆ เกิดขึ้นจากการได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และความคิดเห็นร่วมกับเพื่อน ได้วิเคราะห์ข่าว หรือสถานการณ์จำลองต่างๆ มีส่วนร่วม และได้เป็นส่วนหนึ่งในความสำเร็จของงาน เกิดความภาคภูมิใจ ทั้งยังได้ฝึกปฏิบัติจริงอย่างสม่ำเสมอ ฝึกทักษะต่างๆ เช่น การปฏิเสธยาเสพติด การปฏิเสธสื่อลามกอนาจาร ฝึกการตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ ฝึกการป้องกันตนจากภัยทางเพศ ภัยทางอินเทอร์เน็ต เป็นต้น จนเกิดความมั่นใจ และเกิดความชำนาญมากยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังเช่น นักเรียนจะปฏิเสธเพื่อนทันทีเมื่อเพื่อนชวนไปทำในสิ่งที่ไม่เหมาะสม ระวังตนเองมากขึ้น โดยไม่ไปไหนคนเดียว ถ้าเล่นอินเทอร์เน็ตจะไม่ให้รูปถ่าย และข้อมูลส่วนตัวทางอินเทอร์เน็ต

นำข้อมูลที่ได้เรียน หรือสามารถสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตไปประกอบการทำรายงานในวิชา
อื่นๆ เป็นต้น

ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงส่งผลให้ ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตน
ให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของประภาวดี แสนสีลา
(2543) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาทักษะชีวิตในแต่ละด้านให้สูง
ขึ้นได้ ทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของศศิพร โลจายะ (2545) ที่ศึกษาประสิทธิผลของ
โปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ในนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งผลการศึกษาพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองมีความรู้เรื่องการสูบบุหรี่ และ
มีทักษะต่างๆ เช่น ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการตัดสินใจ ทักษะการปฏิเสธการสูบ
บุหรี่ยุ่สูงกว่าก่อนทดลอง และสูงกว่ากลุ่มควบคุม และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sallis, Garcia
และ Best (1990) ที่พบว่า เมื่อนักเรียนกลุ่มทดลองได้รับการฝึกทักษะการปฏิเสธการสูบบุหรี่
จะมีความสามารถในการปฏิเสธการสูบบุหรี่จากการชักชวนของเพื่อนได้ดีกว่านักเรียนกลุ่ม
ควบคุม ดังที่ ทรงเกียรติ ปิยะกะ (2544) ได้กล่าวไว้ว่า การฝึกที่จะได้ผลดีที่สุด คือ การฝึก
ซ้อมในเหตุการณ์จำลองขึ้น โดยให้มีการแสดงบทบาทที่สมจริง และฝึกซ้อมบ่อยๆ จนเกิด
ความชำนาญ เมื่อพบเหตุการณ์จริงจะได้สามารถปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม

ดังนั้น ครูผู้สอน และโรงเรียนต่างๆ ควรหันมาให้ความสำคัญของการพัฒนา
ทักษะชีวิต เนื่องจากภัยสังคมมีอยู่รอบตัวเด็ก และนับวันจะทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น
ดังงานวิจัยของ Ramisetty และคณะ (2004) ที่พบว่า สาเหตุที่นักเรียนในวัยเรียนนั้น
ดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ จนส่งผลถึงการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนนั้น เนื่องมาจากนักเรียน
ยังขาดการควบคุมตนเอง และขาดทักษะชีวิตที่เพียงพอ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนวลพร
ยังรอด (2544) ที่พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าทักษะชีวิตเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญ
ในการป้องกันมิให้ติดยาเสพติดได้ จะเห็นได้ว่าการฝึกทักษะชีวิตจึงเสมือนการสร้างเกราะ
ป้องกันภัยให้แก่เด็กได้เป็นอย่างดี โดยครูผู้สอนสามารถนำการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาใช้ในการ
จัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม และฝึกทักษะชีวิต
อย่างจริงจัง จนสามารถดึงศักยภาพที่มีอยู่มาใช้แก้ไขสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม และกล้าที่
จะตัดสินใจได้ทันท่วงที ซึ่งสิ่งเหล่านี้มิใช่เป็นเพียงการให้ความรู้อย่างเดียวเท่านั้น แต่หมาย
รวมถึงนักเรียนจะได้รับการฝึกทักษะควบคู่ไปกับการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมไปในตัวด้วย
เนื่องจากคุณธรรมจริยธรรมเป็นการแยกสิ่งที่ถูกสิ่งที่ไม่ดี ฉะนั้นการที่เด็กสามารถรู้จักนำทักษะ
ชีวิตมาใช้ได้อย่างเหมาะสมก็หมายถึง เด็กรู้จักแยกแยะได้ว่าสิ่งใดถูก สิ่งใดผิด สิ่งใดควรทำ
สิ่งใดไม่ควรทำ และสิ่งใดเหมาะสม หรือไม่เหมาะสม เป็นเสมือนภูมิคุ้มกันให้เด็กอยู่รอดใน
สังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างผาสุก

2. เจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

จากผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ นอกจากนี้นักเรียนยังมีเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนั้น ครูผู้สอนสามารถใช้สื่อและกิจกรรมเพื่อดึงความรู้สึกของนักเรียนให้ผู้เรียนรู้สึกคล้อยตามกับเรื่องที่เรียนตามที่คุณครูต้องการได้ เช่น ผู้สอนต้องการให้นักเรียนเกิดเจตคติในทางลบกับปัญหายาเสพติด ผู้สอนได้ใช้วิธีทำให้นักเรียนเห็นถึงความน่ากลัวของยาเสพติดโดยการให้นักเรียนได้ศึกษาจากวิดีโอ ซึ่งมีทั้งเหตุการณ์จำลอง ตัวอย่างเรื่องจริง ภาพการเลิกยาเสพติดที่แสดงถึงความทรมาน และบทสัมภาษณ์ผู้ติดยาเสพติด เป็นต้น เมื่อนักเรียนรู้สึกเกิดความเกรงกลัวนักเรียนก็จะมีเจตคติในทางลบต่อยาเสพติดได้ หรือการนำตัวอย่างข่าวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม เช่น พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของกลุ่มวัยรุ่นในการล่อลวงหญิง หรือการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด ซึ่งนอกจากนักเรียนจะได้รู้จักวิเคราะห์ปัญหาเหล่านี้แล้ว ยังส่งผลถึงการเปลี่ยนเจตคติของนักเรียนด้วยเช่นกัน ดังที่นักเรียนได้บันทึกไว้ว่า การที่ครูผู้สอนใช้สื่อ และกิจกรรมเช่นนี้ทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึก หรือมีเจตคติในทางลบกับเรื่องที่ไม่ดีมากขึ้น เช่น ยาเสพติด สื่อลามกอนาจาร และเกิดความรู้สึก รวมถึงเจตคติในทางบวกกับเรื่องที่ดีมากยิ่งขึ้นด้วย เช่น การแต่งกายที่สุภาพ การไม่ล่วงเกินเพื่อน ประโยชน์ของการเล่นอินเทอร์เน็ต การใช้จ่ายแต่สิ่งที่จำเป็น เป็นต้น

ด้วยเหตุผลข้างต้นจึงส่งผลให้ ค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของดาวใจ อินทร์จันทร์ (2543) ที่ได้พัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมในการจัดการขยะโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนเจตคติในการจัดการขยะหลังเข้าร่วมโปรแกรมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม และสูงกว่าเกณฑ์การประเมินโปรแกรม 80% แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาเจตคติของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ และจากงานวิจัยของ Thurston (2002) ที่ได้พัฒนาโปรแกรมส่งเสริมทักษะชีวิตกับเด็กวัยรุ่นชนบท ซึ่งผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมดังกล่าวสามารถเปลี่ยนเจตคติของวัยรุ่นในชนบทได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ McVey และคณะ (2003) ที่ได้พัฒนาโปรแกรมเพื่อส่งเสริมทักษะชีวิตในการป้องกันโรคที่เกิดจากการกิน ผลการวิจัยพบว่า หลังทดลองนักเรียนมีเจตคติในการกินไปในทางที่ดีขึ้น

นอกจากนักเรียนจะมีเจตคติที่ดีต่อการใช้ทักษะชีวิตในการจัดการกับปัญหาสังคมแล้ว นักเรียนยังมีเจตคติที่ดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของคุณครูผู้สอนด้วย ดังที่นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกต่อกิจกรรมที่ผู้สอนดำเนินการสอนตามขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไว้ในแบบบันทึกผลการเรียนรู้และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ของ

นักเรียน โดยรวม พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกสนุกสนาน เกิดความพึงพอใจที่ได้ร่วมกิจกรรม ทุกกิจกรรม รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการเรียน ได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่างๆ และสามารถ แสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ ทำให้เห็นความสำคัญของการเรียน เนื่องจากเรียนแล้วเกิด ประโยชน์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ตามที่ สุขุมธนา พรหมบุญ และคณะ (2541) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เป็นการช่วยเสริมสร้างบรรยากาศ การเรียนรู้ที่ดี ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนความเป็นประชาธิปไตย ฝึกการช่วยเหลือเกื้อกูลกัน ฝึกการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ช่วยให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน ต่อครู ต่อสถานศึกษา และต่อสังคม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ประไพพรรณ บุญคง (2541) และสมสุข สัมมนา (2541) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อ การจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมอยู่ในระดับมากทุกรายการที่ ประเมิน ดังนั้นครูผู้สอนควรสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีทั้งสภาพแวดล้อม ตัวผู้สอน และ วิธีสอนเพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ สนุก มีความสุขกับการเรียน และเกิด เจตคติที่ดีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครู ส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติต่อเรื่องที่ เรียน หรือสิ่งที่เรียนไปในทางที่ดียิ่งขึ้น ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง ที่ทำให้นักเรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนได้ นำไปสู่การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

3. พฤติกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

จากผลการวิจัยพบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้น จากปัญหาสังคมของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง แสดงให้เห็นว่า การจัดการ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ นอกจากนี้นักเรียนมีพฤติกรรมการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมอยู่ในระดับมาก และเมื่อ วิเคราะห์ผลจากการบันทึกผลการเรียนรู้และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ของนักเรียน พบว่า นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมทั้ง 4 ปัญหา ไปปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน พอสรุปได้ดังนี้ ในเรื่องยาเสพติด นักเรียนจะเลือกคบแต่เพื่อน ที่นิสัยดี ไม่ยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด ไม่หลงเชื่อคำชักชวนที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติด ทั้งยังนำ ความรู้ที่ได้ไปบอกเล่า หรือแนะนำผู้อื่น ส่วนเรื่องเพศ นักเรียนส่วนใหญ่จะรู้จักใช้คำพูดที่ สุภาพกับเพื่อนมากขึ้น ไม่ยุ่งเกี่ยวกับสื่อลามก จะขออนุญาตผู้ปกครองทุกครั้งเมื่อจะออกไป เทียบนอกบ้าน สำหรับเรื่องวัตถุอันตราย นักเรียนจะใช้เงินประหยัดขึ้น รู้จักเลือกซื้อเฉพาะ สิ่งที่จำเป็น ไม่ตามกระแสนิยม รู้จักแบ่งเวลาเล่นเกมได้อย่างเหมาะสม และเรื่องอินเทอร์เน็ต นักเรียนสามารถสืบค้นข้อมูลเพื่อนำมาประกอบการทำรายงานในวิชาอื่นๆ ได้ และใช้ค้นหา ความรู้เพิ่มเติมในสิ่งที่อยากรู้ ทั้งยังระมัดระวัง และป้องกันตนเองจากการสนทนาผ่านทาง อินเทอร์เน็ตมากยิ่งขึ้น

เมื่อได้พิจารณาข้อมูลทั้ง 2 ส่วน ทั้งจากแบบสอบถามพฤติกรรมการปฏิบัติ ตนของนักเรียนที่ได้จากนักเรียน ครู และผู้ปกครอง และจากการบันทึกผลการเรียนรู้ของ

นักเรียนมีความสอดคล้องกัน แสดงให้เห็นว่านักเรียนได้นำความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตไปสู่การปฏิบัติจริง และยังมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีขั้นตอนที่ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามสถานการณ์จำลองต่างๆ ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง และเป็นเรื่องใกล้ตัวนักเรียน ทำให้นักเรียนสามารถนำความรู้ และทักษะต่างๆ ที่ได้ฝึกฝนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ เช่น เรื่องการปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยา ผู้วิจัยกำหนดสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงมาให้นักเรียน แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดเรื่องราวต่อให้จบ และออกมาแสดงหน้าชั้น ซึ่งแต่ละกลุ่มจะได้เรื่องราวที่แตกต่างกัน เพื่อให้ให้นักเรียนฝึกสังเกต และเรียนรู้ในสถานการณ์ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น หรือเรื่องภัยที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้อินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง โดยให้นักเรียนฝึกการสนทนาผ่านทางอินเทอร์เน็ต นักเรียนจะได้ฝึกการใช้ความคิดเพื่อการสื่อสารที่เหมาะสมกับคู่สนทนา และนำความรู้จากการป้องกันภัยทางอินเทอร์เน็ตมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง เป็นต้น ดังที่สุภณษา พรหมบุญ และคณะ (2541) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถช่วยเตรียมผู้เรียนให้พร้อมที่จะเผชิญกับชีวิตจริง เพราะลักษณะของการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเอง ได้ลงมือปฏิบัติได้ทำกิจกรรมกลุ่ม ได้ฝึกฝนทักษะการเรียนรู้ ทักษะการบริหาร การจัดการ การเป็นผู้นำผู้ตาม และที่สำคัญเป็นการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับชีวิตจริงของผู้เรียนมากที่สุดวิธีหนึ่ง นอกจากนี้ ฉลองภิรมย์รัตน์ (2521) ยังกล่าวอีกว่า สาเหตุหนึ่งที่เป็นตัวการทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงได้นั้นคือ เจตคติ อาจเรียกได้ว่า เจตคติเป็นตัวกำหนดทิศทางของพฤติกรรม หรือ เจตคติเป็นนายของพฤติกรรมก็ว่าได้ ซึ่งการที่จะให้คนเปลี่ยนพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งนั้นก็ต้องเปลี่ยนเจตคติของบุคคลนั้นเสียก่อน ฉะนั้นการที่นักเรียนมีเจตคติไปในทางที่ดีขึ้น นักเรียนก็จะมี การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้นด้วยเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ดาวใจ อินทร์จันทร์ (2543) ที่พบว่า หลังจากนักเรียนเข้าร่วมโปรแกรมการจัดการขยะโดยใช้แนวคิด การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมแล้ว นอกจากนักเรียนจะมีคะแนนความรู้ และเจตคติสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม นักเรียนยังมีคะแนนพฤติกรรมในการจัดการขยะสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม และสูงกว่าเกณฑ์การประเมิน 80% ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Thurston (2002) ที่พบว่า หลังจากนักเรียนเข้าร่วมโปรแกรมส่งเสริมทักษะชีวิต นักเรียนสามารถเปลี่ยนทั้งเจตคติ และพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้นได้ และนักเรียนยังมีคะแนนการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ซึ่งสามารถนำความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตไปใช้ในการจัดการกับตนเองได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้งานวิจัยของ Gilchrist, Schinke และ Maxwell (1987) ยังได้ศึกษาผลของการแนะนำเกี่ยวกับทักษะชีวิต เพื่อป้องกันปัญหาต่างๆ ของวัยรุ่น 4 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า การแนะนำเกี่ยวกับทักษะชีวิตสามารถช่วยลดปัญหา ปรับเปลี่ยนรวมทั้งป้องกัน พฤติกรรมทั้ง 4 อย่างของวัยรุ่นได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรณรัตน์ แก้วมงคล (2543) ที่พบว่า หลังการทดลองใช้โปรแกรมเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ นักเรียนมีพฤติกรรมป้องกันการสูบบุหรี่สูงกว่าก่อนทดลอง

ดังนั้น การพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม นอกจากผู้สอนจะให้ความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับทักษะต่างๆ ที่นำมาใช้ในการจัดการกับตนเอง หรือป้องกันตนเองให้รอดพ้นจากภัยสังคม และการปลูกฝังจิตสำนึก สร้างเจตคติที่ดีให้แก่นักเรียนแล้ว สิ่งที่สำคัญ คือ ควรนำไปสู่การปฏิบัติจนเกิดความเคยชิน เพื่อปรับเปลี่ยนหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เป็นอยู่ให้ไปในทางที่เหมาะสมมากที่สุด และถ้าพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่ถาวรได้ก็จะเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตัวนักเรียน รวมถึงสังคม และครอบครัวด้วยเช่นกัน

4. การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ 6 ขั้นตอนดังนี้

4.1 ขั้นสร้างความรู้สึก เป็นขั้นสร้างประสบการณ์ด้านความรู้สึกให้เกิดแก่นักเรียน เป็นการดึงความสนใจของนักเรียนเพื่อให้นักเรียนรู้สึกคล้อยตามไปกับเรื่องที่เรียน พร้อมเปิดโอกาสให้นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น หรือความรู้สึกต่อสิ่งนั้นๆ ดังเช่น ผู้วิจัยได้นำวิดีโอที่ค้นเป็นสื่อเพื่อให้นักเรียนรู้สึกคล้อยตามกับปัญหายาเสพติด ซึ่งนักเรียนให้ความสนใจกันมากจนเกิดคำถามสงสัยมากมาย เช่น “คนแสดงเขาสูบบุหรี่จริงๆ หรือเปล่า” “นั่นเขาหันอะไรคะ” “กัญชาหน้าตาเป็นอย่างไรหรือเนี่ย” “คนเลิกยาที่วัดถ้ากระบอกทำไมเขาต้องอาเจียนออกมาด้วยคะ” “พระให้อะไรกินครับ” “อาเจียนแล้วจะหายไหม” “คงจะทรมานมากเลยนะครับ” เป็นต้น ซึ่งนอกจากจะมีคำถามแล้ว สีหน้าท่าทางของนักเรียนก็แสดงออกถึงความรู้สึกต่อยาเสพติดในแง่ลบมากยิ่งขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอข่าว บทความ รูปภาพ การตุ้มน รวมถึงการให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวาดรูป เช่น ร้านอินเทอร์เน็ตในฝัน หรือการเล่นเกมน เช่น เกมจับผิดภาพ นักเรียนให้ความสนใจ และมีความกระตือรือร้นมากจนมีนักเรียนถามบ่อยครั้งก่อนเข้าสอนว่า “วันนี้มีเกมเล่นหรือเปล่าครับ ผมชอบ สนุกดี” เป็นต้น ฉะนั้นการที่ผู้วิจัยใช้สื่อ และกิจกรรมเช่นนี้ นอกจากจะดึงความสนใจให้นักเรียนรู้สึกร่วมกับการเรียนการสอนได้แล้ว ยังเป็นการสอดแทรกเจตคติต่อเรื่องที่เรียนได้อีกด้วย

4.2 ขั้นทบทวนประสบการณ์เดิม การเรียนการสอนในแต่ละเรื่องนั้น ส่วนใหญ่นักเรียนจะมีประสบการณ์มาบ้างแล้ว เช่น เรื่องยาเสพติด มีนักเรียนคนหนึ่งเล่าประสบการณ์ว่า “ผมเคยไปเข้าห้องน้ำที่ห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่ง เห็นคนสูบบุหรี่กัน เหม็นมาก ผมรู้สึกไม่น่าปลอดภัยจึงรีบออกทันที” และอีกคนเล่าว่า “ผมเคยถูกเพื่อนแถวบ้านชักชวนให้สูบบุหรี่ด้วยครับ เพื่อนสูบให้ผมดู และคะยั้นคะยอให้ผมลองบ้าง ผมก็ปฏิเสธไปว่า จะรีบไปพ่อแม่ออกอยู่แล้วผมก็เดินหนีทันที” หรือในเรื่องอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งกันออกมาเขียนชื่อเว็บไซต์ที่นักเรียนรู้จักให้ได้มากที่สุด ทำให้ผู้วิจัยทราบว่าพื้นฐานเดิมของนักเรียนนั้นนักเรียนรู้จักเว็บไซต์อะไรบ้าง มีเว็บไซต์ใดที่ไม่เหมาะสมสำหรับนักเรียน และเว็บไซต์ใดที่นักเรียนยัง

ไม่รู้จักจะได้สอนเพิ่มเติมได้โดยไม่ซ้ำกับที่นักเรียนรู้อยู่แล้ว ซึ่งใช้เวลาเพียงเล็กน้อย แต่ได้ข้อมูลตามที่ต้องการ เป็นต้น ดังนั้นในขั้นนี้ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องพยายามกระตุ้นให้นักเรียนตั้งประสบการณ์ของตนเองออกมาใช้ในการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน หรือนักเรียนกับผู้วิจัย นักเรียนจะได้ทราบว่าประสบการณ์เดิมที่ตนมีอยู่นั้นเหมือนหรือต่างจากของคนอื่นหรือไม่ อย่างไร ซึ่งส่งผลให้นักเรียนรู้สึกมีส่วนร่วม และเห็นความสำคัญที่มีคนฟังเรื่องราวของตนเอง และมีโอกาสรับรู้เรื่องราวของคนอื่น เป็นการเชื่อมสัมพันธ์ภาพที่ดีภายในกลุ่มของนักเรียนไปด้วย และตัวผู้วิจัยเองก็ไม่เสียเวลาในการอธิบาย หรือยกตัวอย่างมากนัก ทั้งยังเป็นการเชื่อมโยงกับเนื้อหาที่จะสอนได้เป็นอย่างดี

4.3 ขั้นรับประสบการณ์ เป็นการดึงประสบการณ์เดิม (ข้อ 4.2) มาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ หรือเนื้อหาที่ผู้วิจัยนำเสนอ ผ่านสื่อ และกิจกรรมที่หลากหลาย ดังเช่นเรื่องพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ผู้วิจัยนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อในรูปแบบการ์ตูน โดยใช้ตัวละครจากเรื่องป๊อปปายเป็นตัวดำเนินเรื่อง ซึ่งสร้างความสนุกสนานให้กับนักเรียนเป็นอย่างดี เช่นมีนักเรียนกล่าวว่า “ป๊อปปายเป็นการ์ตูนที่ผมชอบมากเลยครับ” “สนุกมากเลยคะ แถมยังได้ความรู้อีกด้วย” “อาจารย์วาดเองหรือเปล่าครับ” เป็นต้น แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนยังเป็นสื่อที่คู่กับเด็กได้ดี ไม่สร้างความน่าเบื่อเหมือนการนำเสนอเนื้อหาด้วยวิธีการบรรยายธรรมดา หรือในเรื่องเครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ ผู้วิจัยนำเสนอเนื้อหาผ่านละคร เรื่องบทสัมภาษณ์พิเศษ คุณหนูไฮโซ โดยผู้วิจัยได้เตรียมนักเรียน 3 คน เป็นผู้แสดงไว้ล่วงหน้า ซึ่งนักเรียนในห้องไม่ทราบมาก่อน เป็นการนำเสนอที่นักเรียนให้ความสนใจอีกเช่นกัน เนื่องจากเนื้อหามีความน่าสนใจ และตัวผู้แสดงที่ผู้วิจัยเลือกมีความกล้าแสดงออกสูง ขณะแสดงสามารถทำให้เพื่อนหัวเราะ สร้างความสนุกสนานได้มาก นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำเสนอเนื้อหาผ่านกิจกรรมอื่นๆ อีก เช่น กรณีตัวอย่างเรื่องราวชีวิตจริงของดารานักเรียนที่นักเรียนรู้จักเป็นอุทาหรณ์เตือนใจได้ และการนำเสนอตัวอย่างข่าวที่เกิดขึ้นจริง การให้นักเรียนแสดงบทบาทสมมติ การศึกษาเหตุการณ์จำลอง การดูวิดีโอ เป็นต้น ซึ่งสื่อ และกิจกรรมต่างๆ ที่นำเสนอสมควรครอบคลุมเนื้อหา และมีความหลากหลาย น่าสนใจเพียงพอ เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานได้ทั้งความรู้ และคล้อยตามไปกับเรื่องที่เรียน

4.4 ขั้นวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ เป็นขั้นที่สัมพันธ์กับขั้นรับประสบการณ์ เนื่องจากนักเรียนต้องนำสิ่งที่ได้ในขั้นรับประสบการณ์มาวิเคราะห์ โดยผ่านกระบวนการกลุ่ม ซึ่งผู้วิจัยจะเป็นผู้กำหนดประเด็นการวิเคราะห์วิจารณ์ ส่วนนักเรียนจะได้แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในกลุ่ม ได้เรียนรู้ถึงความคิดเห็น ความรู้สึกของคนอื่นที่ต่างไปจากตนเอง ช่วยให้การเรียนรู้กว้างขึ้น และได้ข้อสรุปที่หลากหลาย หรือมีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ขณะทำงานกลุ่มนักเรียนจะได้เรียนรู้ถึงการทำงานเป็นทีม บทบาทของสมาชิกที่ดีที่จะทำให้งานสำเร็จ การควบคุมตนเอง และการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น สิ่งเหล่านี้จะช่วยทำให้นักเรียนได้พัฒนาทั้งความรู้ และเจตคติไปในตัว เช่น เรื่องการเลือกคบเพื่อน ผู้วิจัยสมมุติตัวละครตัวหนึ่งชื่อเต๋ย แล้วให้นักเรียนช่วยกันเลือกว่าเต๋ยควร

เลือกคบใครระหว่างโอม กับบอย ซึ่งกิจกรรมนี้นักเรียนจะได้ฝึกใช้ความคิด และทักษะการตัดสินใจ พร้อมหาข้อดี และข้อเสียของแต่ละทางเลือก แม้ว่าภายในกลุ่มจะมีความคิดเห็นแตกต่างกันบ้าง แต่เมื่อต่างฝ่ายต่างให้เหตุผล จึงได้คำตอบที่ทุกคนพึงพอใจ หรือในเรื่องโทรศัพท์เคลื่อนที่ นักเรียนจะได้ศึกษาบทสัมภาษณ์นักเรียนนักศึกษาเกี่ยวกับการใช้มือถือ ซึ่งเป็นบทสัมภาษณ์จริง และนักเรียนแต่ละกลุ่มต่างร่วมกันแสดงความคิดเห็น เช่น นักเรียนที่ไม่มีมือถือกล่าวว่า “หนูเห็นด้วยกับ ด.ช. กรกฎ ที่ว่านักเรียนไม่ควรที่จะมีมือถือ เพราะจะเป็นการเพิ่มภาระของพ่อแม่” “จริงๆ ไม่มีมีความจำเป็น ส่วนใหญ่นำมาอวดกันมากกว่า” ส่วนนักเรียนที่มีมือถือกล่าวว่า “มือถือมีความจำเป็นไว้ติดต่อหลังเลิกเรียนกับผู้ปกครอง” “ถ้าใช้อย่างปรกติกับอังกศาก็ไม่ไหวนะครับ ลีนเปลืองโดยใช้เหตุ” เป็นต้น

4.5 ขั้นสรุปความเข้าใจ เป็นขั้นที่นักเรียนจะได้ข้อสรุปทั้งหมดจากสิ่งที่เรียนมา หรือเกิดความคิดรวบยอด ซึ่งเกิดได้หลายทาง เช่น ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสรุปสาระสำคัญออกมาในรูปแบบของ Mind Mapping การทวนข้อมูลจากการตอบคำถามโดยวนรอบวง การเล่นเกม เป็นต้น โดยบางครั้งผู้วิจัยได้ช่วยเติมแต่งให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนนำความรู้เกี่ยวกับทักษะชีวิตที่ได้ไปใช้ป้องกันตนเองให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งในขั้นสรุปความเข้าใจนี้ยังส่งผลไปถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติ หรือความเข้าใจในเนื้อหาขั้นตอนของการฝึกทักษะต่างๆ ที่ช่วยทำให้ผู้เรียนปฏิบัติได้ง่ายขึ้น

4.6 ขั้นประยุกต์แนวคิด ถือเป็นขั้นที่สำคัญซึ่งนักเรียนจะได้ฝึกทักษะต่างๆ ที่ได้จากการเรียนรู้ในขั้นตอนข้างต้น ไปประยุกต์ใช้ในลักษณะ หรือสถานการณ์ตามที่ผู้วิจัยได้จำลองขึ้นให้ได้ใกล้เคียงกับสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นรอบตัวนักเรียนมากที่สุด จนเกิดเป็นแนวทางการปฏิบัติของตนเอง นำไปสู่การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม เช่น การใช้สถานการณ์จำลองเพื่อให้นักเรียนดึงทักษะการสื่อสาร และทักษะการปฏิเสธมาใช้เมื่อพบกับสถานการณ์ที่กำลังถูกชักชวนให้เสพยา นักเรียนจะได้แสดงหน้าชั้น พร้อมสังเกต และร่วมวิเคราะห์การแสดงของเพื่อนในกลุ่มอื่นๆ ด้วย ซึ่งกิจกรรมลักษณะนี้จะช่วยให้นักเรียนเกิดความมั่นใจมากยิ่งขึ้น ถ้าตนเองต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่คับขันเช่นนี้ จะสามารถแก้ปัญหา และเอาตัวรอดได้อย่างเหมาะสม หรือการให้นักเรียนเข้าสู่สถานการณ์ในรูปแบบอื่นๆ เช่น ปัญหาวัตถุนิยม นักเรียนแต่ละกลุ่มจะต้องช่วยพอล (เป็นตัวละครที่ผู้วิจัยสมมุติขึ้น) จากเหตุการณ์ที่นักเรียนจะต้องตัดสินใจเลือกซื้อเสื้อผ้านักเรียน รองเท้า ถุงเท้า ให้พอล ในกิจกรรมนี้นักเรียนในแต่ละกลุ่มเกิดการโต้เถียงกัน มีความคิดเห็นแตกต่างกันอย่างมาก เนื่องจากเด็กบางคนยังยึดติดกับค่านิยมที่ผิดๆ จะเลือกเฉพาะสินค้ายี่ห้อดังๆ หรือซื้อในห้างสรรพสินค้าเท่านั้นจนลืมนึกถึงความเหมาะสม ความจำเป็น และคุณภาพของสินค้าไป ทำให้มีเพื่อนแย้งขึ้นว่า “เธอทำไมต้องเลือกซื้อแต่ที่ห้างด้วยล่ะ ที่ห้างแพงจะตาย ซื้อที่โรงเรียน หรือที่ตลาดถูกกว่าอีกของก็เหมือนกัน” “เสื้อนักเรียนยี่ห้อนี้ถูกก็จริง แต่คุณภาพต่ำมากเลยนะ” “ซื้อ 3 ชุด ก็พอแล้ว เพราะหนึ่งอาทิตย์ใส่แค่ 3 วัน อีก 2 วันใส่ชุดพละกับชุดลูกเสือไง” “ซื้อที่ตลาดทั้งหมดเลย

ดีใหม่ แม้ของบางอย่างจะแพงกว่าที่อื่นแต่ก็ไม่มากนัก ไม่ต้องเสียเวลา เสียค่าเดินทาง” จะเห็นได้ว่า ยิ่งนักเรียนเสนอความคิดที่เป็นเหตุเป็นผลมากเท่าไรยิ่งทำให้นักเรียนเปลี่ยน ค่านิยม และเจตคติไปในทางที่ดีขึ้น อาจส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนต่อไป ได้ อีกทั้งผู้วิจัยจะเสนอแต่สิ่งที่ใกล้ตัวนักเรียนอย่างเสื่อผ่านนักเรียนเพื่อให้นักเรียนเล็งเห็นถึง ความสำคัญของค่าของเงิน รู้จักประหยัด และไม่หลงเชื่อคำโฆษณา หรือเลือกซื้อตาม ความนิยมจนลืมนึกถึงความเหมาะสม นอกจากนี้ในกิจกรรมการสนทนาผ่านทางอินเทอร์เน็ต นักเรียนยังได้ฝึกปฏิบัติจริงโดยการพูดคุยโต้ตอบกับเพื่อนผ่านทางอินเทอร์เน็ต ฝึกการใช้ทักษะ การสื่อสารพร้อมรู้จักป้องกันตนเอง เช่น ไม่ให้ข้อมูลส่วนตัว หรือรูปถ่ายทางอินเทอร์เน็ต อีกทั้งนักเรียนยังต้องคอยสังเกตพฤติกรรมต่างๆ ของเพื่อนที่นักเรียนสนทนาด้วยว่าแสดงออก ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่ หรือกิจกรรมการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต นักเรียนจะได้ฝึก การค้นหาข้อมูลความรู้ หรือเรื่องที่นักเรียนสนใจ และเป็นประโยชน์จากเว็บไซต์ต่างๆ ที่เหมาะสมกับนักเรียน แล้วนำเสนอ หรือแนะนำให้เพื่อนรู้จัก เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมทั้งหมดใน ชั้นประยุกต์แนวคิดนี้ ถือเป็นสิ่งสำคัญต่อการฝึกให้นักเรียนเกิดความเคยชิน และสามารถนำไป ปฏิบัติได้จริงในชีวิตประจำวัน

จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนั้นสามารถช่วยพัฒนาทักษะชีวิตใน การปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนได้ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา ทักษะชีวิตนอกจากนักเรียนจะได้รับความรู้เกี่ยวกับการใช้ทักษะต่างๆ ของทักษะชีวิต หรือ ความรู้เกี่ยวกับปัญหาสังคมในเรื่องต่างๆแล้ว นักเรียนยังได้รับการปลูกฝังเจตคติ และพัฒนา พฤติกรรมไปพร้อมๆ กันด้วย จึงถือได้ว่าเป็นการพัฒนาทักษะชีวิตที่สมบูรณ์

ข้อสังเกตจากการวิจัย

1. การแบ่งกลุ่มของนักเรียน ผู้วิจัยได้ออกแบบกลุ่มตามความเหมาะสมของกิจกรรม มีตั้งแต่กลุ่มละ 2 คน ไปจนถึงกลุ่มละ 6 คน โดยแบ่งกลุ่มตามวิธีต่างๆ เช่น การเล่นเกม การจับฉลาก เป็นต้น ผลปรากฏว่า ในการทำกิจกรรมถ้านักเรียนมีจำนวนสมาชิกน้อยเกินไป จะทำให้ขาดความหลากหลายทางความคิด แต่ในขณะเดียวกันถ้ากลุ่มมีสมาชิกมากเกินไป เช่น 6 คน จะพบว่ามึนักเรียนบางคนไม่ให้ความร่วมมือ เช่น นั่งคุย หรือเล่นกัน ผู้วิจัยแก้ปัญหา โดยให้นักเรียนเขียนระบุหน้าที่ของตนเองลงในผลงานด้วย จึงทำให้นักเรียนกระตือรือร้นมากขึ้น และให้ความร่วมมือในการทำงานกลุ่มมากกว่าเดิม นอกจากนี้ในบางกิจกรรมนักเรียนเสนอ ขอจับกลุ่มเอง โดยให้เหตุผลว่าเพื่อความสะดวกในการทำงานมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงลองเปิด โอกาสให้นักเรียนเลือกสมาชิกกลุ่มเอง ผลปรากฏว่านักเรียนมีความคล่องตัว กล้าเสนอความคิด กล้าโต้แย้งระหว่างกันมากขึ้น เนื่องจากสมาชิกในกลุ่มมีความสนิทสนมกันมากผลงานที่ได้จึง ออกมาดีกว่าเดิม ทำให้ได้ข้อสังเกตว่า ในการทำกิจกรรมแต่ละครั้งไม่จำเป็นที่ครูจะต้องเป็น ผู้จัดกลุ่มให้ทุกครั้งไป บางครั้งครูอาจเปิดโอกาสให้นักเรียนมีอิสระบ้าง นักเรียนก็จะเกิด

ความสุข ความพึงพอใจ ส่งผลให้การทำกิจกรรมนั้นมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นก็เป็นได้ แต่ปัญหาที่พบก็คือ จะมีนักเรียนบางคนที่เป็นเพื่อนในห้องไม่ต้องการ ไม่สามารถเข้ากลุ่มได้ ผู้วิจัยจึงอธิบายให้เหตุผลถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคลให้ทุกคนเข้าใจจนมีนักเรียนยอมรับเพื่อนเข้ากลุ่มด้วย และผู้วิจัยได้คอยช่วยเหลือ และแนะนำให้สมาชิกในกลุ่มแบ่งหน้าที่ที่เพื่อนสามารถทำได้ และผู้วิจัยจะคอยให้กำลังใจ พร้อมคอยเตือนให้นักเรียนผู้นั้นทำหน้าที่ของตนอย่างเต็มความสามารถ ในที่สุดเพื่อนๆ ก็เกิดการยอมรับมากยิ่งขึ้น และนักเรียนที่มีปัญหาก็คือเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจมีความสุขกับการเรียนมากขึ้นเช่นกัน

2. การนำเสนอสื่อ ผู้วิจัยเลือกใช้สื่อที่มีความหลากหลายเพื่อให้นักเรียนเกิดความสนใจ ไม่รู้สึกเบื่อต่อการเรียน แต่บางสื่อที่ใช้ในกิจกรรม เช่น การวิเคราะห์ข่าว อาจเป็นสิ่งที่น่าเบื่อสำหรับนักเรียนได้ ผู้วิจัยจึงเตรียมข่าวหลายๆ ข่าว ซึ่งนักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้ไม่ซ้ำกัน แต่สาระสำคัญ หรือสิ่งที่ได้เหมือนกัน ผลปรากฏว่า นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นอยากที่จะนำเสนอข่าวของกลุ่มตนเองให้เพื่อนกลุ่มอื่นฟัง พร้อมทั้งให้ความสนใจฟังข่าวของกลุ่มอื่นๆ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าวิธีนี้ดีกว่าการที่นักเรียนทุกกลุ่มจะวิเคราะห์ข่าวเดียวกัน เมื่อแสดงความคิดเห็นหรือออกมาแนะนำเสนอหน้าชั้นอาจได้รับความสนใจลดน้อยลง เนื่องจากเป็นข่าวที่นักเรียนทุกคนได้อ่านมาแล้วเหมือนกัน นอกจากนักเรียนจะได้รับข่าวที่แตกต่างกันแล้วนักเรียนยังได้รับประสบการณ์ หรือตัวอย่างข่าวที่หลากหลาย โดยประหยัดเวลาในการทำกิจกรรมอีกด้วย ซึ่งเหมือนกับกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้ให้ นักเรียนแสดงละคร หรือสถานการณ์จำลองต่างๆ นักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้รับเรื่องราว หรือเหตุการณ์ที่แตกต่างกัน ทำให้นักเรียนให้ความสนใจกับการแสดงทั้งของตนเอง และของเพื่อนมากยิ่งขึ้น และยังเป็นเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ เช่น นักเรียนกลุ่มหนึ่งเทแป้งลงบนกระดาดแล้วม้วนเป็นรูปบุหรี่ เมื่อเป่าแป้งที่ออกมาเป็นควั่นคล้ายควั่นบุหรี่ ทำให้ได้รับคะแนนจากเพื่อนๆ ในเรื่องของการนำเสนอสูงกว่ากลุ่มอื่น

3. การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน จากงานวิจัยนี้นอกจากนักเรียนจะได้รับความรู้ และฝึกทักษะต่างๆ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตของตนเองแล้ว นักเรียนยังสามารถนำสิ่งต่างๆ ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ดังเช่น การสนทนาทางอินเทอร์เน็ต หรือการแชท ผู้วิจัยได้เข้าไปในห้องสนทนาในเวลาหลังเลิกเรียน และวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ พบว่ามีนักเรียนเข้ามาเล่นแชทกันหลายคน ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนจะพยายามไม่ใช่คำพูดที่ไม่สุภาพกับเพื่อน จะไม่ให้ข้อมูลส่วนตัว หรือรูปถ่ายทางอินเทอร์เน็ต และยังรู้จักใช้เวลาและแบ่งเวลาเล่นได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งนักเรียนจะแสดงความรู้สึกดีใจ และตื่นเต้นเมื่อพบว่าผู้วิจัยได้เข้ามาร่วมเล่น หรือพูดคุยด้วย ซึ่งมีนักเรียนบางคนได้เข้ามาปรึกษา หรือขอคำแนะนำ เมื่อมีปัญหา ไม่ใช่เฉพาะแต่การแชทเท่านั้น นักเรียนยังเข้ามาทักทาย หรือขอคำปรึกษาผ่านทางอีเมลล์ของผู้วิจัยด้วย ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อสังเกตว่าถ้าครู และนักเรียนสามารถติดต่อกันผ่านทางอินเทอร์เน็ตจะเป็นการเชื่อมสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกัน แต่มีได้หมายความว่าครูจะต้องเข้ามาแชทกับนักเรียนตลอดเวลา เพียงแต่ครูมีอีเมลล์เพื่อให้นักเรียนสามารถติดต่อได้ในขณะที่นักเรียนมี

ปัญหาแล้วไม่รู้จะปรึกษาใคร นักเรียนสามารถมีครูเป็นที่พึ่ง หรือที่ปรึกษาได้เสมอ โดยวิธีนี้อาจจะเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถช่วยแก้ปัญหาของนักเรียนได้อย่างทันท่วงที ดังงานวิจัยของ Watabe และคณะ (1995) ที่พบว่านักศึกษาเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้เมื่อสามารถติดต่อกับผู้สอนผ่านทางอินเทอร์เน็ต ทำให้นักศึกษาสามารถถาม และแสดงความคิดเห็นกับผู้สอนได้โดยตรงซึ่งบางครั้งไม่สามารถทำได้ในชั้นเรียนปกติ

4. เครื่องมือในส่วนของแบบสอบถามพฤติกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียน ที่ได้จากนักเรียน ครู และผู้ปกครองร่วมกันประเมินผล พร้อมทั้งแบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ที่นักเรียนได้บันทึกไว้ ถือเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญในการเปิดโอกาสให้ทั้งตัวนักเรียน ครู และผู้ปกครองได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเสริมสร้างทักษะชีวิตของนักเรียน ตามแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะชีวิต และนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ ดังนั้น การพัฒนาทักษะชีวิตจะประสบความสำเร็จได้ถ้าทุกฝ่ายร่วมมือกัน

ข้อเสนอแนะในการนำงานวิจัยไปใช้

1. จากการวิจัยครั้งนี้ สามารถทำให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมได้สูงขึ้น ซึ่งทักษะชีวิตที่สำคัญที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และทักษะการตัดสินใจ แม้ทักษะอื่นๆ จะไม่ได้ปรากฏให้เห็นเด่นชัดนักแต่ก็มีสอดแทรกอยู่บ้าง ฉะนั้นการที่นักเรียนจะได้ฝึกทักษะใดนั้นขึ้นอยู่กับครูผู้สอนจะเห็นสมควรกับความจำเป็น และความเหมาะสมของเนื้อหาหรือสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น

2. เนื้อหาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นปัญหาสังคม 4 ปัญหา ได้แก่ ยาเสพติด เพศ วัตถุนิยม และอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้นจากการศึกษาสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ดังนั้นครูผู้สอนสามารถนำไปปรับ หรือประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับกลุ่มนักเรียนได้ ทั้งนี้ทั้งนั้นควรคำนึงถึงความสอดคล้องกับสภาพปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นกับนักเรียน รอบบริเวณโรงเรียน หรือชุมชนของนักเรียนในขณะนั้น เพื่อจะได้สามารถจัดเนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม และเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตัวผู้เรียน

3. สื่อ และกิจกรรมที่ใช้ควรมีความหลากหลาย เพื่อดึงดูดความสนใจในการเรียนรู้ของนักเรียน พร้อมทั้งควรสอดคล้องกับเนื้อหา และความเหมาะสมกับวัยของนักเรียนด้วย รวมถึงความพร้อมของโรงเรียนก็มีส่วนสำคัญ เช่น ในเรื่องอินเทอร์เน็ต ในกิจกรรมนักเรียนจะต้องได้ใช้อินเทอร์เน็ต แต่บางโรงเรียนอาจประสบปัญหาความไม่พร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือมีคอมพิวเตอร์แต่ไม่มีอินเทอร์เน็ต ครูผู้สอนจึงควรปรับเปลี่ยนกิจกรรม หรือปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับสภาพปัญหา กลุ่มนักเรียน และความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนการสอน

4. ครูผู้สอนควรมีความประพฤติที่เป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่นักเรียน สามารถยอมรับฟังความคิดเห็น และข้อเสนอแนะของนักเรียนได้ สามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นอกจากนี้ควรเป็นผู้ที่แสวงหาความรู้ใหม่ๆ อยู่เสมอ ควรติดตามข่าวสารข้อมูลสภาพปัญหาเพื่อให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่ถูกต้อง และรู้เท่าทันต่อปัญหาที่เกิดขึ้น

5. การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนั้น ครูผู้สอนสามารถนำไปใช้จัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนได้ เนื่องจากการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมนอกจากจะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ ได้ฝึกทักษะต่างๆ มีเจตคติไปในทางที่ดีขึ้นแล้ว นักเรียนยังสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้พร้อมได้ฝึกปฏิบัติจนเกิดเป็นแนวทางของตนเองไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ซึ่งถือได้ว่าการเรียนรู้นั้นเป็นการเรียนรู้ที่ประสบผลสำเร็จ

6. การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรทั่วไปที่ใช้กันในโรงเรียนมักพบว่ามีความซ้ำซ้อนและบางครั้งเด็กจะต้องเรียนเนื้อหาซ้ำๆ ในแต่ละปี ซึ่งเนื้อหาที่มีความซ้ำซ้อนไม่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนเท่าที่ควร ดังนั้นทุกฝ่าย ทุกหน่วยงาน ตลอดจนผู้บริหาร และครูทุกคนในโรงเรียนควรร่วมกันคิดถึงความเหมาะสม ความสำคัญที่จะทำอย่างไรจึงจะลดเนื้อหาเหล่านี้ลง และสร้างเสริมทักษะชีวิตที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของนักเรียนเข้าไปในหลักสูตรของระบบโรงเรียน หรือในวิชาเรียนตามปกติได้ และจะทำอย่างไรให้ครู และผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในการดูแล พร้อมร่วมมือกันพัฒนาทักษะชีวิตให้แก่นักเรียน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในปัญหาสังคมด้านอื่นๆ เช่น ปัญหามารยาท ปัญหามารยาท ปัญหาการบริโภคขนม เครื่องดื่ม หรืออาหารในเด็ก และวัยรุ่น เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตในทักษะอื่นๆ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ทักษะการแก้ปัญหา การจัดการกับความเครียด ความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นต้น

3. ควรทำการศึกษาวิจัยในลักษณะนี้กับตัวอย่างประชากรกลุ่มอื่นๆ เช่น ส่งเสริม และปลูกฝังตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษา หรืออุดมศึกษา รวมถึงกลุ่มเด็ก และเยาวชนที่อยู่นอกระบบโรงเรียน โดยปรับเนื้อหาความยากง่ายให้เหมาะสมกับวัย และสภาพปัญหาของตัวอย่างประชากรในกลุ่มต่างๆ

4. การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจ มีความกระตือรือร้น อยากเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้การจัดการเรียนการสอนประสบผลสำเร็จ ดังนั้นควรมีการศึกษาวิจัยโดยนำการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในวิชาอื่นๆ

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กองบรรณาธิการ. ทิศทางการให้ความรู้เรื่องเพศศึกษา. สถานปฎิรูป 4 (กรกฎาคม 2544): 48-49.

กองบรรณาธิการ. เรียนรู้ทักษะชีวิต: การปฏิเสชสารเสพติด กับอาจารย์สมใจ ปราบพล. สถานปฎิรูป 4 (กันยายน 2544): 36-37.

กองบรรณาธิการ. วิธีฝึกเด็กให้ปฏิเสธยาเสพติด. สถานปฎิรูป 4 (เมษายน 2544): 30-31.

กัลยา วานิชย์บัญชา. หลักสถิติ. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. กระทรวงศึกษาธิการ. ก้าวสู่มาตรฐานการเรียนรู้...สู่ทักษะชีวิต. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2541.

คณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด. สำนักงาน. ยาเสพติด[Online]. 2545. แหล่งที่มา: <http://www.school.net.th/library/create-web/10000/sociology/10000-5221.html>[20 เมษายน 2545]

คมกริช ทักษิภา. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.

คำสารภาพจากวัยรุ่น "มือถือ" เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต. มติชน (10 เมษายน 2545): 2.

จรรยา ดวงแก้ว. ความรู้ ทักษะคิด และพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

จรรยา ลากศิริอนันต์กุล. การพัฒนาทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพยาบ้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นผ่านชุมชนนักเรียน อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาสุศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล, 2542.

เจนเนตร มณีนาถ, ดรุณรัตน์ วิบุลศิลป์, ภาวีนี บุญเกษมสันติ และชน กัณธิพันธ์. สอนคุณหนูเล่นเน็ต. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ ดี แอล เอส, 2545.

ฉลอง ภิมมย์รัตน์. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ประจักษ์การพิมพ์, 2521.

ฉัตรลดา กาญจนสุทธิแสง และวิมล โรมา. ผลของการดำเนินงานโครงการเตรียมอย่างไร โดยใช้กระบวนการเรียนการสอนทักษะชีวิต[Online]. 2540. แหล่งที่มา: <http://www.anamai.moph.go.th/hpc1/Top20011.htm>[10 พฤศจิกายน 2545]

- ซงศ์สุตา มะอาจเลิศ. พฤติกรรมกรรมการบริโภคเครื่องแต่งกายของนิสิต นักศึกษาหญิง มหาวิทยาลัยของรัฐ และมหาวิทยาลัยเอกชน ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาอาชีวศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2543.
- ซัชพรรณ คล่องพิทยาพงษ์ และดวงมาลัย คล่องดี. เรียนตั้งแต่เริ่มต้น มือใหม่หัดเล่น อินเทอร์เน็ต. กรุงเทพมหานคร: บริษัทสารสารมาร์เก็ตติ้ง, 2546.
- ณัชชา ถาวร. การเปรียบเทียบการเรียนรู้เรื่องเพศของเด็กผ่านการสร้างสัญญาณเพศในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นกับแบบเรียนเพศศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและสถิติการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2545.
- ดาวใจ อินทร์จันทร์. การพัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมในการจัดการขยะโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- เด็กไทย: ภัยออนไลน์ ผลสำรวจสภาวะเสี่ยงภัยบนอินเทอร์เน็ต. ไทยโพสต์ (10 ตุลาคม 2545): 4.
- ทรงเกียรติ ปิยะกะ. คู่มือการป้องกันการติดยาเสพติดระบบจิราสาสำหรับประเทศไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1. สงขลา: บริษัทธนาเพรส แอนด์ กราฟฟิค, 2543.
- ทรงเกียรติ ปิยะกะ. เลี้ยงลูกให้พ้นภัยยาเสพติดตามแนวทางจิราสา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มติชน, 2544.
- ทองคุณ หงส์พันธุ์. กระบวนการเรียนรู้กับการพัฒนาทักษะชีวิต[Online]. 2543. แหล่งที่มา: <http://www.rajabhat.ac.th/edunews/skill.ppt>[15 ธันวาคม 2545]
- ทีศนา แคมมณี. 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- ทีศนา แคมมณี และคณะ. วิทยาการด้านการคิด. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์ จำกัด, 2544.
- เทพ สงวนกิตติพันธุ์. ทักษะชีวิต (Life Skills): เพื่อความสุข และความสำเร็จของชีวิต. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- เทอดศักดิ์ เดชคง. ความเชื่อเรื่องยาเสพติด. สานปฏิรูป 6 (พฤษภาคม 2546): 101-102.
- เทอดศักดิ์ เดชคง. ปากเป็นเอก. สานปฏิรูป 4 (พฤษภาคม 2544): 80-81.
- เทอดศักดิ์ เดชคง. ยาบ้าในโรงเรียน. สานปฏิรูป 4 (กรกฎาคม 2544): 82-83.
- ธมลวรรณ เหล่าวิทยานุกรณ์. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมทางสังคมทักษะชีวิตด้านจิตพิสัยและพฤติกรรมเสริมสร้างสังคมของวัยรุ่น ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2545.

- ธีระ ชัยยุทธยรรยง. วิธีการฝึกทักษะการดำเนินชีวิตแก่เด็กและเยาวชน. วารสารวิชาการ. 5 (2 กุมภาพันธ์ 2545): 61-67.
- นนุช ภัทราคร. สถิติการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น, 2538.
- นรลักษณ์ เอื้อกิจ. ประสิทธิผลของโปรแกรมการพัฒนาทักษะชีวิตต่อพฤติกรรมป้องกันการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนในสังกัดกรมสามัญศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล, 2541.
- นงลักษณ์ เอมประดิษฐ์ และคณะ. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเพศศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2540.
- นวลพร ยั่งรอด. ทักษะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีต่อปัจจัยและวิธีการในการป้องกันตนเองไม่ให้ชายาเสพติด. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทสงคราะห์-ศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544.
- นันทา ชัยพิชิตพันธ์ และคณะ. เด็กไทยห่างไกลยาเสพติด. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ประสานมิตร, 2544.
- นิกร ดุสิตสิน, วีระ นิยมวัน และไพลิน ศรีสุขโข. คู่มือการสอนเพศศาสตร์ศึกษาระดับมัธยม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- นิภาภรณ์ คำเจริญ. เริ่มต้นเรียนรู้การใช้งาน INTERNET เบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ เอส.พี.ซี. บุ๊คส์, 2544.
- เบญจพร ปัญญาขง. วัยรุ่นกับการใช้สารเสพติด. จุลสารศูนย์สุขวิทยาจิต. 19 (2 กรกฎาคม 2539): 13-19.
- บุญัญญ เลหะทองทิพย์ และรุ่งกานต์ ศรีลัมพ์. ทักษะชีวิตกับการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 1. นครสวรรค์: สี่แควการพิมพ์, 2541.
- ปฏิรูปการศึกษา. สำนักงาน. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2544.
- ประคอง กรรณสูต. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.
- ประไพพรรณ บุญคง. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) วิชาพระพุทธศาสนา (ส 018) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิชาการ 1 (3 มีนาคม 2541): 67-70.
- ประภาวดี แสนสีลา. การพัฒนาโปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันอุบัติเหตุจากรถจักรยานยนต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2543.
- ประเวศ ะสี. กระบวนการทางปัญญา. สานปฏิรูป 4 (กรกฎาคม 2544): 70-72.

- ปรีชา วิหคโต และคณะ. การศึกษาสภาพการใช้ยาเสพติดของนักเรียนระดับประถมศึกษา.
วารสารวิชาการ 1 (3 มีนาคม 2541): 61-66.
- ปยุฝ้าย ศิริสารการ. พฤติกรรมการซื้อและการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาเศรษฐศาสตร์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2545.
- เผยเด็ก 44.3% พักผ่อนสิ่งเสพติด. เดลินิวส์ (13 ตุลาคม 2544): 10.
- พรรณนิภา บรรณเกียรติ. การสร้างวิชาทักษะชีวิตเพื่อพัฒนาสุขภาพจิตนักศึกษาพยาบาล.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาอุดมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- พลศึกษา, กรม. กระทรวงศึกษาธิการ. คู่มือการสอนเพศศึกษาในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา.
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2530.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์ และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 7.
กรุงเทพมหานคร: สำนักทดสอบการศึกษา และจิตวิทยา มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2540.
- พันธ์ศักดิ์ ศรีทรัพย์. สาระความรู้บนอินเทอร์เน็ต. นครปฐม: สำนักพิมพ์พิสิทส์เซ็นเตอร์,
2544.
- พิเชษฐ์ เวชพลรักรธรรม. ศึกษาการตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารในห้องสนทนาบน
เครือข่ายอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- มยุรี ภูงามทอง. เพศศึกษาและสุขภาพในครอบครัว. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร:
ไอ.เอส.พรินติ้ง เฮ้าส์, 2534.
- เมธาวี อุดมธรรมานุกภาพ, ภักดี ปวีวรรณ และนราพร เล็กสุขุม. ได้ศึกษาผลของการเรียนรู้
ทักษะชีวิตเพื่อพัฒนาตนด้านความฉลาดทางอารมณ์ (ดี เก่ง สุข) ตามแนวความคิด
ของกรมสุขภาพจิต ด้วยโปรแกรมการฝึกทางจิตวิทยา. สถาบันราชภัฏสวนดุสิต,
2545.
- ยุพิน ชัยราชา. การใช้ชุดกิจกรรมการสอนความรู้ ความตระหนัก และทักษะชีวิตเพื่อการ
ป้องกันโรคเอดส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแม่โจ้, 2540.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. พิมพ์ครั้งที่ 1.
กรุงเทพมหานคร: นามิบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์, 2546.
- “ร้านเน็ต” แหล่งมั่วใหม่เด็กไทย. ผู้จัดการรายวัน (5 กันยายน 2544): 1-2.
- โรงเรียนบ้านแม่ข้าวต้มท่าสุด. แผนการสอนทักษะชีวิตด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม.
พิมพ์ครั้งที่ 1. เชียงราย: สำนักพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต, 2541.

- ลัดดาวัลย์ วณิชชานัย และชุตินา วิทยากุล. การเรียนรู้อินเทอร์เน็ต. นครปฐม: สำนักพิมพ์ฟิลิกส์เซ็นเตอร์, 2546.
- วรรณรัตน์ แก้วมงคล. ประสิทธิผลของโปรแกรมเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ของนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนลาดปลาเค้าพิทยาคม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2543.
- วอลเลซ, มาร์ก. 101 วิธีสนุกกับอินเทอร์เน็ต. แปลโดย พุทธิพงศ์ จิตรปฏิมา. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์, 2542.
- วัยรุ่นวันนี้กับ “ฟรีเซ็กซ์”. ผู้จัดการรายวัน (15 พฤศจิกายน 2545): 7.
- วิชาการ, กรม. กระทรวงศึกษาธิการ. การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยด้านทักษะการสื่อสาร. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: กองวิจัยทางการศึกษากกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2542.
- วิชาการ, กรม. กระทรวงศึกษาธิการ. คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้า และพัสดุภัณฑ์, 2544.
- วิชาการ, กรม. กระทรวงศึกษาธิการ. “ปลอดภัยไว้ก่อน” คู่มือการปฏิบัติงาน : การใช้กระบวนการแนะแนวเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาสารเสพติดในสถานศึกษาระดับอาชีวศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2540.
- วิชาการ, กรม. กระทรวงศึกษาธิการ. “ร่วมใจ ต้านภัย ยาเสพติด” คู่มือการบริหาร : การใช้กระบวนการแนะแนวเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาสารเสพติดในสถานศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2540.
- วิชาการ, กรม. กระทรวงศึกษาธิการ. “เริ่มต้น...ชีวิตสดใส” คู่มือการปฏิบัติงาน : การใช้กระบวนการแนะแนวเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาสารเสพติดในสถานศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2540.
- วินเกต, ฟิลิปปา. อินเทอร์เน็ต. แปลโดย วิไล ตระกูลสิน. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์, 2544.
- ศรัญญา มีสุนทร. พัฒนากระบวนการคิดและทักษะการแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยวิธีการสอนทักษะชีวิต และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2544.
- ศรีดา ตันทะอธิพานิช. ท่องอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และได้ประโยชน์ ข้อคิดสำหรับผู้ปกครอง และเยาวชน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: ด่านสุทธาการพิมพ์, 2544.

- ศศิพร โลจายะ. ประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตด้วยการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อป้องกันการสูบบุหรี่ในนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จังหวัดปทุมธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ ภาควิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2545.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. แนวการจัดกระบวนการเรียนรู้ทักษะชีวิตเพื่อพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพ ของนักเรียนระดับประถมศึกษา (ชั้นปีที่ 1-3 และปีที่ 4-6). พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2543.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. สำนักนิตยเทศ และพัฒนามาตรฐานการศึกษา. เทียนส่องทาง กรณีศึกษา: ทักษะชีวิตเพื่อส่งเสริมป้องกัน และแก้ไขปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อเด็กจาก สถานการณ์เอดส์. สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวง ศึกษาธิการ, 2544.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์บริษัทพัฒนาคุณภาพวิชาการ, 2544.
- ศุภกร เกษเกล้า. การพัฒนาโปรแกรมการเรียนการสอนโดยใช้แนวการสอนแบบโครงงานผ่าน ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่อง ปัญหาสิ่งแวดล้อม สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- ศุภอักษร ปรีดาสุทธิจิตต์. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย กรณีศึกษา โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2545.
- สถาบันเด็ก มูลนิธิเด็ก. ทักษะชีวิต Life Skills[Online]. 2541. แหล่งที่มา: <http://www.childthai.org/ciclc241.htm>[30 ตุลาคม 2545]
- สมนึก ปัญญาสิงห์. กระบวนการแก้ปัญหา. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. 12 (1 พฤษภาคม - ตุลาคม 2537): 1-11.
- สมพงษ์ จิตระดับ และคณะ. การสร้างคุณค่าในกระบวนการเรียนรู้ชุมชนเพื่อจัดการปัญหา ยาเสพติดในกลุ่มเด็กและเยาวชน. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, 2546.
- สมพงษ์ จิตระดับ สุอังคะวาทิน. เด็กไทยใกล้เป็นโจร. มติชน (24 ตุลาคม 2545): 7.
- สมพงษ์ จิตระดับ สุอังคะวาทิน. สังคมโคลนนิ่งสร้าง “เด็กไทยพันธุ์ใหม่”. มติชน (3 เมษายน 2546): 7.
- สมสุข สัมมา. การศึกษาและติดตามผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม กรณีศึกษาโรงเรียนสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสระแก้ว. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา, 2541.

- สันชัย วสุนธรา. ยาเสพติด...เลิกเองก็ได้. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วน
สามัญนิติบุคคลสหประชาพานิชย์, 2544.
- สาธารณสุข, กระทรวง. ยาเสพติด[Online]. 2546. แหล่งที่มา: [http://eduhealth.moph.go.th/
webcontest/052/forhappy/p5.htm](http://eduhealth.moph.go.th/webcontest/052/forhappy/p5.htm)[1 เมษายน 2546]
- สุขภาพจิต, กรม. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม[Online]. 2545. แหล่งที่มา: [http://mentalhealth.
hypermart.net/learning/concept.html](http://mentalhealth.hypermart.net/learning/concept.html)[22 พฤศจิกายน 2545]
- สุขภาพจิต, กรม. คู่มือการสอนทักษะชีวิตเพื่อการป้องกันเอดส์ (ปรับปรุงครั้งที่ 2).
พิมพ์ครั้งที่ 3. กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2541.
- สุขภาพจิต, กรม. กระทรวงสาธารณสุข. คู่มือการฝึกอบรมแบบมีส่วนร่วม. พิมพ์ครั้งที่ 1.
นนทบุรี: กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2543.
- สุขภาพจิต, กรม. กระทรวงสาธารณสุข. คู่มือการสอนทักษะชีวิตเพื่อการป้องกันเอดส์
(ปรับปรุงครั้งที่ 2). พิมพ์ครั้งที่ 3. นนทบุรี: กรมสุขภาพจิต
กระทรวงสาธารณสุข, 2541.
- สุขภาพจิต, กรม. สำนักพัฒนาสุขภาพจิต. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม[Online]. แหล่งที่มา:
<http://mentalhealth.hypermart.net/learning/concept.html>[12 พฤศจิกายน 2545]
- สุขภาพจิต, กรม. สำนักพัฒนาสุขภาพจิต. คู่มือกลุ่มบำบัดเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิต สำหรับ
นักเรียนที่มีพฤติกรรมใช้สารเสพติด. พิมพ์ครั้งที่ 2. ศรีเมืองการพิมพ์, 2543.
- สุขภาพจิต, กรม. สำนักพัฒนาสุขภาพจิต. คู่มือการสอนทักษะชีวิตเพื่อป้องกันสารเสพติดใน
สถานศึกษา ระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. นนทบุรี: โรงพิมพ์ ร.ส.พ.,
2543.
- สุชาติ โสมประยูร และคณะ. เพศศึกษาระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 1.
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สุขภาพใจ, 2544.
- สุชาติ โสมประยูร และวรรณ โสมประยูร. เพศศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2541.
- สุนทร สุธาภักกุล. ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของวัยรุ่น :
ศึกษากรณีนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2538. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต ภาควิชาสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- สุวัฒน์ วีระเวชเจริญชัย. ยาและสิ่งเสพติดให้โทษ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร:
โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2532.
- สมณฑา พรหมบุญ และคณะ. การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม. ในสำนักงานคณะกรรมการ
การศึกษาแห่งชาติ, การปฏิรูปการเรียนรู้ตามแนวคิด 5 ทฤษฎี, หน้า 31-44.
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไเอเดียสแควร์, 2541.

- สุนน อมรวิวัฒน์. การพัฒนาการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์ ทักษะกระบวนการเผชิญสถานการณ์. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมรักษา, 2542.
- สุนน อมรวิวัฒน์. การสอนโดยสร้างศรัทธา และโยนิโสมนสิการ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2530.
- อลิศรา ชูชาติ. การเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาค่านิยมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม. ในพิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ, ประมวลบทความนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้สำหรับครูยุคปฏิรูปการศึกษา, หน้า 140-155. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- อังค์สุมล เชื้อชัย. การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องเพศศึกษาสำหรับนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือต่อแบบจิ๊กซอว์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง). พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2546.
- อารีย์ มีมุงกิจ. การพัฒนาความสามารถในการแก้โจทย์ปัญหาทางคณิตศาสตร์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านดอนดินแดงอำเภอวังน้ำเย็น จังหวัดสระแก้ว. คณะกรรมการวิจัยการศึกษา การศาสนา และการวัฒนธรรม กระทรวงศึกษาธิการ, 2543.
- อำพร ไตรภักดิ์. Critical thinking คืออะไร ทำไมต้อง Critical thinking. ในเอกศักดิ์ ยุกตะนันท์ และคณะ, คู่มือการเรียนรู้การสอนการคิดวิเคราะห์วิจารณ์, 1-10. พิมพ์ครั้งที่ 1. ขอนแก่น: ขอนแก่นการพิมพ์, 2543.
- อุดม ดุจศรีวัชร. ยาเสพติด. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อักษราพัฒนา, 2539.
- อุบลรัตน์ ชมวีวงศ์. การพัฒนาความรับผิดชอบด้านการเรียน โดยใช้เทคนิคการปรับพฤติกรรมและเทคนิคการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนิคมวิทยา จังหวัดระยอง. คณะกรรมการวิจัยการศึกษา การศาสนา และการวัฒนธรรม กระทรวงศึกษาธิการ, 2544.
- อุษณีย์ โพธิสุข. รายงานการวิจัย รูปแบบการจัดการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านทักษะความคิดระดับสูง. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์แห่งชาติเพื่อพัฒนาผู้มีความสามารถพิเศษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2544.
- อุษณีย์ อนุรุทธวงศ์. ฝึกเด็กให้เป็นนักคิด. กรุงเทพมหานคร: มุลนิธิสตรี้ - สฤษดิ์วงศ์, 2545.

ภาษาอังกฤษ

- Arlene, H. R. The net user guidelines and etiquette. Florida Atlantic University, 1993.
- Arnold, E. M., and others. The effects of an abstinence - based sex education on middle school students' knowledge and beliefs. Research on Social Work Practice. 9 (January 1999): 10-25.
- Ausems, M., and others. Effects of in - school and tailored out - of - school smoking prevention among Dutch vocational school students. Health Education Research. 19 (2004): 51-63.
- Craig, D. V. When the learner is in charge: technological literacy patterns in student - generated projects for fifth graders (internet). Dissertation Abstracts International. 59 - 01A (1997).
- Bassham, G., and others. Critical thinking: a student's introduction. New York: The McGraw – Hill Company, 2002.
- Barkman, H. W.; Lindquist, J. D.; and Sirgy, M. J. Consumer behavior. Lincolnwood, Il: NTC Publishing Group, 1996.
- Ennis, R. H. A logical basis for measuring critical thinking skill. Educational Leadership. 10 (1985): 45 – 48.
- FAO. Participatory learning techniques[Online]. 1994. Available from: <http://www.qdrc.org/vem/com-6.html>[2002, December 26]
- Gidron, Y., and Hachberg, R. Increasing use of seat belts among kindergarten children: skills beyond awareness. Journal of Community Psychology. 31 (July 2003): 315-319.
- Gilchrist, L. D., Schinke, S. P., and Maxwell, L. S. Life skills counseling for preventing problems in adolescence. Journal of Social Service Research. 10 (February-April 1987): 73-84.
- Greenwood, G. E., and Parkay, F. W. Case studies for teacher decision-making. New York: Random House, 1989.
- Hicks, M. J. Problem solving in business and management. Singapore: Chapman & Hall, 1991.
- Jacqueline, M. K. Why participatory learning is an effective approach in training for social change[Online]. 2002. Available from: http://www.pactworld.org/programs/country/tanzanina/tanzanina_storie[2003, July 13]

- Kim, S., and Parks, B. S. Effects of participatory learning programs in middle and high school civic education. Social Studies. 87 (July-August 1996): 171-176.
- Klanger, B. I.; Tyden; and Russuvaara, L. Sexual behavior among adolescents in Upsala Sweden. Journal of Adolescents Health. 14 (September 1993): 468-474.
- Levine, R. J., and Baroudi, C. The internet for dummies. San Mateo: IDG Books Worldwide, 1993.
- Manger, J. J. The essential internet information guide. Berkshire: McGraw - Hill Boos Company, 1995.
- McVey, G. L. Replication of a peer support program designed to prevent disordered eating: is a life skills approach sufficient for all middle school students?. Eating Disorders. 11 (2003): 187-195.
- Moore, B. N., and Parker, R. Critical thinking evaluating claims and arguments in everyday life. California: Mayfield Publishing Company, 1986.
- Natvig, G. K., Albrektsen, G., and Qvarnstrom, U. Methods of teaching and class participation to perceived social support and stress: modifiable factors for improving health and well being among students. Educational Psychology. 23 (June 2003): 261-274.
- Pearson, J. C., and Nelson, P. E. An introduction to human communication understanding & sharing. The United States of America: McGraw - Hill Companies, 1997.
- Peltzer, K., and Promptussananon, S. Evaluation of soul city school and mass media life skills education among junior secondary school learners in South Africa. Social Behavior & Personality: An International Journal. 31 (2003): 825-834.
- Philp, T. Improve your decision making skills. Great Britain: McGraw – Hill Book Company (UK) Limited, 1985.
- Pretty, J. N., and Labs, J. T. Participatory learning for integrated farming[Online]. 1998. Available from: <http://www.ias.unu.edu/proceedings/icibs/jules/paper.htm>[2004, January 20]
- Ramisetty, M. S., and others. Ethnic variation in drinking, drug use, and sexual behavior among adolescents in Hawaii. Journal of School Health. 74 (January 2004): 16-22.

- Richins, M. L., and Dawson, S. A consumer values orientation for materialism and its measurement: scale development and validation. Journal of Consumer Research. 19 (1996): 303-316.
- Sallis, F., Garcia, J., and Best, T. A. Assessing skill for refusing cigarette and smokeless tobacco. Journal of Behavioral Medicine. 13 (May 1990): 489-503.
- Schmelzkopf, K. Interdisciplinarity, participatory learning and the geography of Tourism. Journal of Geography in Higher Education. 26 (July 2002): 181-195.
- Schofield, M. J., and others. Evaluation of a health promoting schools program to reduce smoking in Australian secondary schools. Health Education Research. 18 (2003): 678-692.
- Shuey, D. A., and others. Increased sexual abstinence among in-school adolescents as a result of school health education in Soroti district, Uganda. Health Education Research. 14 (1999): 411-419.
- Teale, M., and others. Management decision – making : towards an integrative approach. Harlow: FT Prentice Hall, 2003.
- Thurston, L. P. Practical partnerships: analysis and results of a cooperative life skills program for at - risk rural youth. Journal of Education for Students Placed at Risk. 7 (July 2002): 313-326.
- Watabe, K., and others. An internet based collaborative distance learning system: codiless. Computer & Education an International. 24 (April 1995): 141-162.
- WHO. Life skills education for children and adolescents in schools. Geneva: WHO, 1997.
- Yates, J. F. Decision management how to assure better decisions in your company. San Francisco: A wiley Imprint, 2003.
- Zollinger, T. W., and others. Impact of the life skills training curriculum on middle school students tobacco use in Marion country, Indiana, 1997-2000. Journal of School Health. 78 (November 2003): 338-346.



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ
ที่ตรวจสอบเครื่องมือและแผนการเรียนรู้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วนิดา เอกแสงศรี
อาจารย์โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)
2. ดร. พรรณวิภา บรรณเกียรติ
อาจารย์คณะพยาบาลศาสตร์ สาขาพยาบาลจิตเวชศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. อาจารย์จิตรา ทองเกิด
นักวิชาการศูนย์พัฒนาหลักสูตร สำนักวิชาการ และมาตรฐานการศึกษา



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดหรือเหมาะสมที่สุดเพียงคำตอบเดียว เมื่อนักเรียนเลือกคำตอบได้แล้ว ให้นักเรียนทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงบนตัวเลือกในกระดาษคำตอบ

1. เพื่อนคนใดต่อไปนี้ที่นักเรียนคิดว่าน่าคบมากที่สุด
 - ก. ญาติ เป็นคนสวย น่ารัก มีความมั่นใจในทุกเรื่องที่ทำ
 - ข. สุจิตรา เป็นคนรักเพื่อนมาก ไม่ว่าเพื่อนจะทำอะไรจะคล้อยตามเสมอ
 - ค. สมบูรณ์ เป็นคนอ้วน พูดจาเสียงดัง มีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือผู้อื่น
 - ง. อนันต์ เป็นคนพูดจริง ทำจริง กล้าลองในสิ่งแปลกใหม่ทุกอย่าง
2. ถ้าพีพีซึ่งเป็นเพื่อนที่นักเรียนเคยคุยถูกคอด้วย วันหนึ่งพีพีมาชวนให้นักเรียนร่วมกลุ่ม แต่เพื่อนคนหนึ่งในกลุ่มของพีพีชอบสุบบุรี นักเรียนจะทำอย่างไร
 - ก. เข้าร่วมกลุ่มเป็นบางครั้งบางคราว
 - ข. พูดคุยตามปกติ ไม่สร้างความสัมพันธ์อันใกล้ชิด
 - ค. ไม่เข้ากลุ่มด้วย และแสดงความรังเกียจเพื่อนของพีพี
 - ง. เข้ากลุ่มด้วย เพราะต้องการคบกับพีพี ไม่ใช่เพื่อนของพีพี
3. สถานการณ์ใดที่นักเรียนมีโอกาสติดสารเสพติดได้มากที่สุด
 - ก. ดื่มน้ำที่ทางร้านอินเทอร์เน็ตจัดเตรียมไว้ให้ดื่มฟรี
 - ข. ไปเที่ยวห้างสรรพสินค้ากับคุณพ่อคุณแม่
 - ค. เล่นบาสเกตบอลที่โรงเรียนกับเพื่อนๆ
 - ง. อยู่บ้านคนเดียว
4. ในขณะที่นักเรียนไปเที่ยวกับเพื่อนๆ นักเรียนรู้สึกปวดปัสสาวะจนทนไม่ไหว แต่ในห้องน้ำมีเด็กกลุ่มหนึ่งกำลังเสพกัญชาอยู่ และไม่มีห้องน้ำอื่นที่ใกล้บริเวณนั้นนักเรียนจะทำอย่างไรเพื่อความปลอดภัยต่อตัวนักเรียนเองมากที่สุด
 - ก. ยอมอั้นปัสสาวะต่อไป
 - ข. รีบเข้าแล้วรีบออกมา
 - ค. ไปหลบมุมแอบปัสสาวะข้างทาง
 - ง. ให้เพื่อนทั้งกลุ่มเข้าไปเป็นเพื่อน

5. ถ้ามีเพื่อนชวนให้นักเรียนลองสูบบุหรี่ นักเรียนจะมีวิธีปฏิเสธอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุด

- ก. บอกเพื่อนว่า “เธอสูบให้ดูก่อนสิ แล้วฉันถึงจะสูบ” จากนั้นรีบเดินหนี
- ข. ปฏิเสธโดยให้เหตุผล “เอาไว้วันหลังนะ พอดีคุณครูเรียก”
- ค. บอกไปตรงๆ ว่า “ไม่” แล้วถ้าเธอสูบเราจะไปฟ้องครู”
- ง. ปฏิเสธว่า “เหม็นจะตาย สูบไปได้อย่างไรกัน คนดีดีเขาไม่ทำกันหรอก”

6. อธิปเดินกลับบ้านคนเดียว ระหว่างทางพบกวดและเพื่อนๆ กำลังเสพยาบ้า กวดได้ชวนให้อธิปเสพยาบ้าด้วย ถ้าไม่เสพยาจะโดนรุมทำร้าย ถ้านักเรียนเป็นอธิป นักเรียนจะพูดอย่างไรเพื่อให้ตนเองปลอดภัย

- ก. “ลองก็ได้ครั้งเดียวนะ” เพื่อจะได้ไม่ถูกทำร้าย
- ข. “เคยใช้บ่อยๆ แคนี่จ๊ับจ๊อย” แล้วรีบวิ่งหนี
- ค. “ไม่...พวกเธอเลิกเสี่ยเถอะ” พร้อมยื่นหยัดต่อสู
- ง. “วันนี้คงไม่ได้เพราะเราไม่สบาย” และทำท่าทางให้เหมือนคนป่วย

7. ถ้าเพื่อนคะยั้นคะยอให้นักเรียนลองเสพยาชนิดหนึ่ง นักเรียนปฏิเสธจนเพื่อนรู้สึกโกรธ และต่อว่านักเรียนว่า “ไม่รักกันจริงนี่หว่า ถ้าไม่ลองถือว่าเราไม่ใช่เพื่อนกัน” นักเรียนจะใช้คำพูดโต้ตอบว่าอย่างไรเพื่อรักษาน้ำใจเพื่อน

- ก. “เราคิดว่าเธอเป็นเพื่อนเราเสมอนะ แต่เรื่องนี้เราขอไม่ลองจริงๆ”
- ข. “ไม่นับเราเป็นเพื่อนก็ได้ เราก็ไม่อยากมีเพื่อนติดยาเหมือนกัน”
- ค. “ครั้งเดียวนะ แล้วคราวหน้าอย่ามายุ่งกับเร่อีกล่ะ”
- ง. “ก็ได้ เพื่อเพื่อนเราจะลองดู”

8. ในช่วงใกล้สอบอ้อมกังวลมาก กลัวอ่านหนังสือไม่ทันแล้วสอบได้คะแนนไม่ดี บัญจึงชวนให้อ้อมลองกินยาที่ทำให้อ้อมสามารถอ่านหนังสือได้นานๆ ถ้านักเรียนเป็นอ้อมนักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. ลองดูสักครั้ง เผื่อคะแนนสอบจะได้ออกมาดี
- ข. ไม่ลอง เพราะยาอาจมีราคาแพง ไม่มีเงินจ่าย
- ค. ไม่ลอง เพราะลองเพียงครั้งเดียวอาจติดยาเสพติดได้
- ง. ไม่ลอง เพราะอาจใช้ไม่ได้ผล

9. ตั้งใจชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่มีพระเอกขวัญใจของตั่งนำแสดง และมีหลายฉากที่ตั่งประทับใจ และอยากทำตามพระเอกเรื่องนี้มาก นักเรียนคิดว่าพฤติกรรมใดที่ตั่งไม่ควรทำตาม

- ก. การยื่นสูบบุหรี่ในมาดเท่ห์ของพระเอกขณะจับผู้ร้ายได้
- ข. การที่พระเอกฝึกศิลปะป้องกันตัวเพื่อต่อสู้กับผู้ร้าย
- ค. การที่พระเอกเข้าไปช่วยเหลือคนตาบอด
- ง. พระเอกยอมบวชเพื่อทดแทนพระคุณแม่

10. ถ้านักเรียนต้องการศึกษาเรื่องยาเสพติด นักเรียนสามารถค้นคว้าได้จากสิ่งใดถึง จะ ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง และเหมาะสมที่สุด

- ก. โฆษณา
- ข. เพื่อน
- ค. หนังสือ
- ง. เว็บไซต์ที่ขายยาเสพติด

11. พฤติกรรมใดที่นักเรียนชายไม่ควรกระทำต่อนักเรียนหญิง

- ก. นักเรียนชายจับมือนักเรียนหญิงเมื่อแข่งเทนนิสจบเกม
- ข. ขณะอยู่บนรถเมล์ นักเรียนชายลุกให้นักเรียนหญิงนั่ง
- ค. ขณะที่นักเรียนหญิงถือของหนัก นักเรียนชายเข้าไปช่วย
- ง. นักเรียนชายเดินเกาะไหล่นักเรียนหญิง

12. ใครมีวิธีการวางตัวต่อเพื่อนต่างเพศได้เหมาะสมที่สุด

- ก. จุฬารัตน์ให้อาทิตย์จับมือทุกครั้งเมื่อเดินไปไหนด้วยกัน
- ข. พลวัตน์พยายามไม่ถูกตัวอารยา แม้พลวัตน์จะแอบชอบเธอก็ตาม
- ค. วศิษฐ์ชื่นชอบมุกดา จึงยอมทำตามทุกอย่างที่มุกดาขอ
- ง. จรัมภ์จูงมือเพื่อนผู้หญิงข้ามถนนเสมอๆ

13. พฤติกรรมใดต่อไปนี้มีโอกาสเสี่ยงต่อการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร

1. การดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์
2. การลุ่มหลงวัตถุนิยม
3. การดูวิดีโอโป๊

- ก. ข้อ 1 และข้อ 2
- ข. ข้อ 1 และข้อ 3
- ค. ข้อ 2 และข้อ 3
- ง. ถูกทุกข้อ

14. พฤติกรรมของใครต่อไปนี้ที่ไม่ถือว่าเป็นพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการถูกล่วงเกิน

ทางเพศ

- ก. จอยไปเรียนว่ายน้ำ โดยมีคุณพ่อไปรับไปส่งทุกครั้ง
- ข. วิกตกลงนัดพบกับเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต
- ค. ต่ายใส่เสื้อสายเดี่ยว กางเกงขายาว นั่งรถแท็กซี่เพื่อไปเที่ยวกับเพื่อน
- ง. หลังโรงเรียนเลิก และทุกคนกลับบ้านกันหมด บิวจะมานั่งอ่านหนังสือใต้ตึกเรียนทุกวัน

15. ในขณะที่แบ่งอยู่คนเดียวในบ้าน แล้วมีคนโทรศัพท์มาถามว่า ตอนนี้มีใครอยู่บ้านบ้าง นักเรียนคิดว่าแบ่งควรตอบว่าอย่างไรเพื่อความปลอดภัย

- ก. “ตอนนี้ไม่มีใครอยู่บ้านนะคะ มีอะไรจะสั่งไว้ไหมคะ”
- ข. โททไปว่า “คุณพ่อกำลังอาบน้ำ ไม่ว่างรับสายค่ะ”
- ค. “อีก 2 ชั่วโมง คุณแม่ถึงจะกลับ แล้วค่อยโทรมาใหม่คะ”
- ง. “หนูอยู่คนเดียวค่ะ คุณต้องการพูดกับใครคะ ถ้าเขากลับมาจะให้โทรกลับไปแล้วกันค่ะ”

16. เมื่อคุณพ่อคุณแม่ออกไปทำธุระ ผ่าให้นักเรียนเฝ้าบ้านจะกลับมาภายใน 1 ชั่วโมง แต่เมื่อเวลาผ่านไปครึ่งชั่วโมง มีช่างซ่อมแอร์มาบอกว่าคุณพ่อเรียกให้มาซ่อมแอร์ นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. เข้าไปเปิดแอร์ทุกตัวเพื่อตรวจดูว่ามีแอร์เสียจริงหรือไม่ ถ้าเสียจริงถึงจะให้เข้ามาซ่อม
- ข. ให้เข้ามานั่งในบ้าน แต่ยังไม่ให้ซ่อมแอร์ รอจนกว่าคุณพ่อคุณแม่จะกลับมา
- ค. เปิดประตูให้เข้ามาซ่อมแอร์ พร้อมเฝ้าดูตลอดเวลา
- ง. ไม่เปิดประตูให้ และบอกให้กลับไปก่อน

17. หญิงและชายอยู่ซ่อมกีฬากันเยอะมาก บ้านของชายอยู่ข้างโรงเรียน แต่บ้านของหญิงอยู่ไกล และทางเข้าบ้านก็เปลี่ยว นักเรียนคิดว่าหญิงควรหาทางกลับบ้านอย่างไรดี

- ก. ขึ้นรถเมล์ พอถึงหน้าปากซอยนั่งมอเตอร์ไซด์รับจ้าง
- ข. ให้ชายไปเป็นเพื่อน เพื่อไปส่งหญิงที่บ้าน
- ค. โทรศัพท์ให้ที่บ้านมารับ
- ง. โบกรถแท็กซี่กลับบ้าน

18. ถ้านักเรียนต้องการไปเที่ยวข้างนอกกับเพื่อน นักเรียนควรทำอย่างไรเป็นอันดับแรกเพื่อป้องกันความปลอดภัยจากภัยทางเพศที่อาจเกิดขึ้นได้

- ก. เลือกเสื้อผ้าที่ปกปิดมิดชิด
- ข. ขออนุญาตผู้ปกครอง
- ค. ให้ผู้ปกครองไปส่ง
- ง. กลับก่อนเวลาค่ำ

19. เมื่อนักเรียนมีปัญหาสงสัยเกี่ยวกับเรื่องเพศ นักเรียนสามารถหาข้อมูลได้จากที่ใดจึงเหมาะสมที่สุด

- ก. เพื่อนสนิท
- ข. เกสซ์กรตามร้านขายยา
- ค. คุณพ่อคุณแม่ หรือคุณครู
- ง. เว็บไซต์ไปทางอินเทอร์เน็ต

20. ถ้ามีเพื่อนชวนให้นักเรียนดูซีดีไปเพื่อเป็นการศึกษาเรื่องเพศ นักเรียนจะตอบเพื่อนอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุด

- ก. “ไม่ดีกว่า ขอบใจนะ เรารู้ว่ามันไม่ใช่วิธีที่ถูกหรอก”
- ข. “ดูด้วยคนสิ เราก็อายุรู้เหมือนกันว่ามันเป็นยังไง”
- ค. “ใครดูก็โง่ตายซัก ไม่เหมาะสำหรับเด็ก แถมยังให้ข้อมูลที่ผิดๆ อีก”
- ง. “ซีดีไปมันผิดกฎหมายนะ ดูทางอินเทอร์เน็ตสิเขาเปิดกว้างทุกคนสามารถดูได้”

21. ถ้านักเรียนเป็นคนเดียวในกลุ่มที่ไม่มีโทรศัพท์มือถือ และเพื่อนในกลุ่มก็กล่าวหาว่านักเรียนกำลังเป็น “แกะดำ” ของกลุ่ม นักเรียนจะพูดโต้ตอบเพื่อนอย่างไรเพื่อไม่ให้เสียสัมพันธภาพระหว่างเพื่อน

- ก. “ก็ไ้ได้ แล้วเราจะลองขอคุณพ่อคุณแม่ดูนะ”
- ข. “เราจะพิสูจน์ให้เห็นว่าเราไม่ใช่แกะดำอย่างที่พวกเธอว่า”
- ค. “พวกเธอจะคิดอย่างนั้นก็ตามใจ แต่เราคิดว่าเรายังไม่จำเป็นที่จะต้องใช้”
- ง. “พวกเธอเน่สิแกะดำ ไม่รู้จักช่วยพ่อแม่ประหยัดแล้วยังจะมาอวดอีก”

22. บุคคลใดต่อไปนี้สามารถใช้โทรศัพท์มือถือได้อย่างเหมาะสมที่สุด

- ก. เบลจะใช้โทรศัพท์มือถือโทรคุยกับเพื่อนสนิทครั้งละครั้งชั่วโมงเป็นประจำ
- ข. มาร์คเป็นคนจิตใจกว้างขวาง จะให้เพื่อนๆ ยืมโทรศัพท์มือถือใช้เสมอ
- ค. นุ่นมักจะใช้โทรศัพท์มือถือส่งข้อความ รูปภาพ ให้เพื่อนๆ เสมอๆ และจะโหลดเพลงใหม่ทุกๆ สัปดาห์
- ง. ทศจะใช้โทรศัพท์มือถือโทรคุยกับคุณแม่เท่านั้น และถ้าอยู่บ้านทศจะใช้โทรศัพท์ที่บ้านโทรคุยกับเพื่อนแทน

23. ถ้าคุณแม่ให้เงินนักเรียน 1,200 บาท เพื่อนำไปซื้อชุดนักเรียน 3 ชุด โดยที่ร้านขายอยู่ 2 ยี่ห้อ คือ ปีเตอร์แพน ราคาชุดละ 450 บาท กับศิริชัย ราคาชุดละ 375 บาท ซึ่งต่างมีคุณภาพดีเท่ากัน แต่ยี่ห้อปีเตอร์แพนเป็นยี่ห้อที่มีการโฆษณาทางโทรทัศน์ กำลังได้รับความนิยมอย่างสูง และเพื่อนๆ ของนักเรียนส่วนใหญ่เลือกใช้ นักเรียนจะเลือกซื้ออย่างไร

- ก. ซื้อยี่ห้อศิริชัยทั้ง 3 ชุด
- ข. ซื้อยี่ห้อศิริชัย 2 ชุด และยี่ห้อปีเตอร์แพน 1 ชุด
- ค. ซื้อยี่ห้อปีเตอร์แพนทั้ง 3 ชุด โดยเอาเงินส่วนตัวสมทบกับเงินที่คุณแม่ให้
- ง. ซื้อยี่ห้อปีเตอร์แพนไปก่อน 2 ชุด แล้วกลับไปขอเงินคุณแม่เพื่อมาซื้อเพิ่มอีก 1 ชุด

24. แยมไปเที่ยวห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่งกับเพื่อน เพื่อนๆ ต่างซื้อนาฬิกาที่กำลังฮิตมากในกลุ่มวัยรุ่น แต่มีราคาแพง แยมก็อยากได้เหมือนกัน และเพื่อนชวนให้แยมซื้อ แต่แยมมีเงินไม่พอ ถ้านักเรียนเป็นแยมนักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. ไม่ซื้อ ไว้ค่อยขอยืมเพื่อนใส่บ้าง
- ข. ซื้อเรือนอื่นที่มีแบบคล้ายกัน แต่ราคาถูกลงกว่า และมีเงินพอที่จะซื้อได้
- ค. ซื้อเหมือนเพื่อนโดยยืมเงินเพื่อนก่อน และใช้คืนทีหลัง
- ง. ซื้อเหมือนเพื่อนแต่ไม่ซื้อตอนนี้ เพราะเงินไม่พอจะกลับไปเอาเงินมาซื้อในวันหลัง

25. ทุกวันเพื่อนๆ จะชวนหนูเล่นเกมออนไลน์ จนวันหนึ่งหนูรู้สึกเล่นแล้วเกิดผลเสียตามมาหลายอย่าง ถ้านักเรียนเป็นหนู นักเรียนจะปฏิเสธเพื่อนอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุด

- ก. “เราไม่เล่นแล้วนะเดี๋ยวผลการเรียนตกเหมือนพวกเธอ”
- ข. “พวกเราเลิกเล่นเกมออนไลน์กันเถอะ เรามาเล่นเกมอื่นกันดีกว่า”
- ค. “ใครจะเล่นก็เล่นไป แล้วอย่ามายุ่งกันเรอีกนะ ต่อไปนี้เราจะไม่เล่นอีกแล้ว”
- ง. “ต่อไปฉันจะไม่เล่นแล้วละ ฉันว่าพวกเราควรเอาเวลาไปทำอย่างอื่นที่มีประโยชน์กันดีกว่านะ”

26. บุคคลใดต่อไปนี้อาจจัดการกับตนเองในการเล่นเกมได้อย่างเหมาะสมที่สุด

- ก. ธนเทพจะเล่นเกมเฉพาะวันหยุดที่ร้านอินเทอร์เน็ต ตั้งแต่ 10 โมงเช้าถึง 4 โมงเย็น
- ข. กฤษณะเล่นเกมหลังจากทำการบ้านเสร็จแล้วทุกวัน วันละ 3 - 4 ชั่วโมง จากนั้นจึงเข้านอน
- ค. บดินทร์เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนๆ ทุกวันหลังเลิกเรียน และใช้เงินในการเล่นวันละประมาณ 80 บาท
- ง. ปกรณ์เลือกเล่นเกมหมากรุก และจะเล่นวันเว้นวัน วันละ 3 เกม

27. ทุกคนกำลังตกเป็นทาสวัตถุนิยม ยกเว้นใคร

- ก. บอมขอเงินคุณแม่เพื่อไปซื้อรองเท้าคู่ใหม่ เพราะคู่เก่าเริ่มคับ
- ข. จีจีจะซื้อเครื่องเขียนซึ่งเป็นสินค้าญี่ปุ่นทุกชิ้นที่ออกมาใหม่ แต่จีจีจะเก็บเงินซื้อเองไม่รบกวนคุณแม่
- ค. ทิวชอบเล่นฟุตบอลมาก เครื่องกีฬาทุกชิ้นทิวจะซื้อเหมือนนักกีฬาในทีมที่ตนชื่นชอบ
- ง. บ้านของแพรวรวยมาก แพรวจึงเลือกซื้อแต่เสื้อผ้าที่เป็นสินค้าจากต่างประเทศเท่านั้น

28. นักเรียนควรจะเลือกซื้อสินค้าอย่างไรจึงจะเหมาะสมต่อตนเอง
- พยายามซื้อแต่สิ่งที่จำเป็น และไม่แพงจนเกินไป
 - ไม่ว่าจะซื้ออะไรจะชวนเพื่อนไปช่วยเลือกให้เสมอ
 - ซื้อเฉพาะสินค้าที่ผ่านการโฆษณาทางโทรทัศน์เท่านั้น
 - จะไม่ซื้อสินค้าด้วยตนเอง จะให้คุณพ่อคุณแม่เลือกให้ทุกครั้ง
29. ถ้าเพื่อนในกลุ่มของนักเรียนนิยมใช้สินค้าราคาแพงที่กำลังนิยม แต่นักเรียนไม่มี และถูกเพื่อนดูถูก พร้อมทั้งพยายามกีดกันไม่ให้นักเรียนเข้ากลุ่มด้วยอีก นักเรียนจะอย่างไร
- ให้คุณพ่อคุณแม่ซื้อให้จะได้มีเหมือนเพื่อน
 - ไม่สนใจคบเพื่อนกลุ่มอื่นที่ดีกว่าแทน
 - เก็บเงินซื้อของที่แพงกว่าเพื่อให้เพื่อนไม่กล้าดูถูกอีก
 - หาซื้อสินค้าเหมือนเพื่อนแต่เป็นของมือสอง จะได้ในราคาที่ถูกกว่า
30. ก้องกับเจมส์ไปเรียนพิเศษด้วยกันทุกวันเสาร์ วันหนึ่งก้องมาปรึกษาเจมส์ว่าตนเองอยากจะได้เรียนไปหารายได้พิเศษ เพื่อนำเงินมาซื้อรองเท้าจากฝรั่งเศสที่ตนเองอยากได้มานาน เจมส์จะแนะนำก้องอย่างไร จึงจะเหมาะสมที่สุด
- “ดีสิ หาเงินได้ด้วยตัวเอง น่าภาคภูมิใจ เราสนับสนุนเต็มที่”
 - “อย่าเลย ถ้าก้องไม่ไปเรียนเราก็ต้องเรียนคนเดียวเหงาตาย”
 - “จะดีหรือเสียตายค่าเรียนพิเศษ ก้องลองหารองเท้าที่คล้ายๆกัน แต่ราคาถูกกว่าดีไหม”
 - “อย่าดีกว่า ไปเรียนพิเศษก็ได้อยู่แล้ว ค่อยๆ เก็บเงินก็ได้ เต็มวันเราจะช่วยอีกแรงหนึ่ง”
31. ร้านอินเทอร์เน็ตร้านใดต่อไปนี้จะปลอดภัยมากที่สุดเมื่อนักเรียนเข้าไปใช้บริการ
- ร้านหมีพูห์ คิดค่าบริการชั่วโมงละ 10 บาท และมีขนม เครื่องดื่มบริการฟรี
 - ร้านสนูปี้ มีลูกน้องคอยส่งข่าว และช่วยเหลือเด็กที่มาเล่นให้รอดจากการตรวจจับของสารวัตรนักเรียน
 - ร้านโตเรมอน ถ้าลูกค้าไม่มีเงิน หรือเงินไม่พอ สามารถเล่นก่อนได้ แล้วค่อยมาจ่ายภายหลัง
 - ร้านคิดดี ไม่มีอาหารขายในร้าน และไม่อนุญาตให้สูบบุหรี่ หรือดื่มสุรารภายในร้าน

32. ในขณะที่นักเรียนกำลังใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตอยู่ นักเรียนรู้สึกกระหายน้ำมากแต่ในร้านไม่มีน้ำขาย มีแต่น้ำเปล่าเย็นๆ 1 กระติกที่ทางร้านวางไว้ให้ดื่มฟรี นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. แม้จะเป็นแต่น้ำเปล่าแต่ก็ควรดื่ม เพราะเป็นการประหยัดเงิน
- ข. ดื่มน้ำที่ทางร้านเตรียมไว้ เพราะเด็กส่วนใหญ่ก็ดื่มกันน่าจะปลอดภัย
- ค. ออกไปซื้อน้ำข้างนอกร้านดื่ม เพราะน้ำในร้านอาจมียาเสพติดผสมอยู่
- ง. ไม่ดื่มน้ำใดๆ ทั้งสิ้น เพราะจะเป็นการเสียเวลา เสียค่าชั่วโมงมากยิ่งขึ้น

33. บุคคลใดต่อไปนี้จะรู้จักใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างปลอดภัยที่สุด

- ก. อนุญาตให้เรียกพ่อมาดูทุกครั้งเมื่อมีคนส่งรูปไปมาให้
- ข. ทิวาแลกรูปถ่ายตัวเองกับเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต
- ค. คมสันนัดพบพูดคุยกับเพื่อนที่เพิ่งรู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต
- ง. ประภาไม่ยอมให้ที่อยู่ แต่จะให้เฉพาะเบอร์โทรศัพท์กับเพื่อนทุกคนทางอินเทอร์เน็ต

34. ข้อใดคือสิ่งที่ควรปฏิบัติในขณะที่สนทนากับเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต

- ก. มีความจริงใจ ให้ข้อมูลจริง ไม่โกหก
- ข. ควรมีรูปในแฟ้มข้อมูลของตนเอง เพื่อสะดวกในการส่ง
- ค. นัดไปเที่ยวกับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตโดยมีคุณพ่อคุณแม่ไปด้วยทุกครั้ง
- ง. ถ้าเพื่อนใหม่ส่งภาพการ์ตูนลามกมาให้ ควรส่งต่อไปให้เพื่อนคนอื่นๆ ดูบ้าง

35. ขณะที่นักเรียนกำลังเล่นแชทอยู่ มีคนส่งข้อความว่านักเรียนเสียๆ หายๆ กลางวงห้องสนทนา ซึ่งนักเรียนเองก็ไม่รู้ว่าเป็นใคร นักเรียนควรทำอย่างไร

- ก. พยายามสืบว่าเป็นใคร และประกาศให้ทุกคนรู้
- ข. ทำเป็นไม่สนใจ และบอกให้คุณพ่อคุณแม่ทราบ
- ค. แก่ตัว เพื่อไม่ให้เพื่อนคนอื่นๆ เข้าใจผิด
- ง. ต่อกลับทันที

36. ถ้ามีเพื่อนใหม่ที่นักเรียนรู้จักทางอินเทอร์เน็ตเป็นเพื่อนต่างเพศ นักเรียนได้คุยด้วยเป็นเวลาหนึ่งปีจนทำให้นักเรียนรู้สึกถูกคุกคาม และสนิทสนมมากขึ้น และวันหนึ่งเพื่อนคนนี้ได้ชวนนักเรียนไปดูหนัง นักเรียนจะตัดสินใจอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุด

- ก. ขอรูป และข้อมูลส่วนตัวของเพื่อนเพื่อให้แน่ใจว่าไม่ถูกหลอกก่อนไป
- ข. ไปโดยขออนุญาตผู้ปกครอง และบอกว่าไปกับเพื่อนที่โรงเรียน
- ค. ตกลงไปโดยเอาเพื่อนอีกคนไปด้วย
- ง. ปรีกษาผู้ปกครองก่อนตัดสินใจ

37. เมื่อนักเรียนกำลังทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต แล้วเพื่อนใหม่ของนักเรียนชอบซักถามข้อมูลส่วนตัวของนักเรียนมากเกินไป จนนักเรียนเริ่มรู้สึกรำคาญ นักเรียนจะบอกกับเพื่อนใหม่อย่างไรดี

- ก. “เธอนี่ยังจิง ถามอยู่ได้ฉันเริ่มรำคาญแล้วนะ”
- ข. “ทำไมเธอชอบยุ่งเรื่องส่วนตัวของคนอื่นนักล่ะ”
- ค. “เธอลองเล่าเรื่องของเธอให้ฉันฟังบ้างสิ”
- ง. “เธออยากรู้อะไรอีกก็ถามๆ มาเลย ฉันจะได้ตอบทีเดียว”

38. ขณะที่นักเรียนกำลังเล่นแชทอยู่กับเพื่อน แล้วถูกเพื่อนหยอกล้อ จนนักเรียนรู้สึกไม่พอใจอย่างมาก นักเรียนจะทำอย่างไร

- ก. หุดคูด ไม่ตอบอะไรทั้งสิ้น ปล่อยให้เพื่อนพูดไปคนเดียว
- ข. ใช้สัญลักษณ์รูปหน้าคนกำลังโกรธแทนคำพูด
- ค. ว่าเพื่อนกลับทันที จนกว่าจะพอใจ
- ง. บอกให้เพื่อนขอโทษให้ได้

39. เว็บไซต์ใดที่เหมาะสมสำหรับนักเรียนมากที่สุด

- ก. เว็บไซต์ที่มีบริการการหาคู่
- ข. เว็บไซต์ที่มีเกมกีฬาให้เล่นฟรี
- ค. เว็บไซต์ที่สอนทำอาหาร และระเบิด
- ง. เว็บไซต์ที่นำเสนอภาพเหตุการณ์การทารุณสัตว์

40. นักเรียนมีวิธีการค้นคว้าหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตอย่างไรจึงจะปลอดภัย และได้ประโยชน์มากที่สุด

- ก. ค้นคว้าข้อมูลที่ให้ความรู้ ทันสมัย ใช้ภาษาถูกต้อง และถ้าพบสิ่งผิดปกติริบอบอกผู้ปกครอง
- ข. เปิดรับข้อมูลทุกแห่ง และทุกรูปแบบ เพื่อทันต่อเหตุการณ์
- ค. ใช้อินเทอร์เน็ตตามร้าน เพื่อมีอะไรผิดพลาดจะได้มีคนช่วยชี้แนะ
- ง. ค้นคว้าข้อมูลเฉพาะที่ครูสั่งเท่านั้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

.....

แบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

สถานภาพผู้ตอบ

ชื่อ.....นามสกุล.....

ชั้น.....โรงเรียน.....

คำชี้แจง

แบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมชุดนี้เป็นแบบวัดเกี่ยวกับความรู้สึก และความคิดเห็นของนักเรียน การตอบคำถามนี้จะไม่มีการถูกหรือผิด จะเป็นลักษณะของความคิดเห็นเท่านั้น จะไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อนักเรียน และผู้วิจัยจะเก็บเป็นความลับ เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ดังนั้นจึงขอให้นักเรียนตอบแบบวัดนี้ตามความเป็นจริง และตอบคำถามทุกข้อ จำนวน 40 ข้อ ภายในเวลา 30 นาที โดยให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามความรู้สึกของนักเรียน

ข้อ	ข้อความ	ระดับความรู้สึก				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
1	การที่นักเรียนคบเพื่อนที่ติดยาเสพติด จะทำให้นักเรียนมีโอกาสติดยาเสพติดได้					
2	ถ้าฉันเห็นเพื่อนๆ กำลังดื่มเหล้า ฉันจะเดินออกห่าง ไม่เข้าไปทักทาย					
3	บ้านเพื่อนทุกคนถือเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยจากยาเสพติด					
4	พวกที่ติดยาเสพติดจะไม่มีทางใช้ห้องน้ำสาธารณะในการเสพยา เพราะเป็นสถานที่ที่มีผู้คนผ่านไปมามากเกินไป					
5	การลองเสพยาเสพติดเพียงครั้งเดียว มีโอกาสติดยาเสพติดได้					
6	พรนภาอยากให้เพื่อนเห็นว่าตนเองรักเพื่อนมาก ไม่ว่าเพื่อนชวนให้ลองยาอะไร พรนภาก็ไม่เคยปฏิเสธ					

ข้อ	ข้อความ	ระดับความรู้สึก				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
7	พนัสจะเปลี่ยนเรื่องคุยเสมอ เมื่ออัครพลชวนให้สูบบุหรี่					
8	นักเรียนสามารถตีเครื่องตีที่มีแอลกอฮอล์ได้ ถ้าเครื่องตีนั้นมีการโฆษณาทางโทรทัศน์					
9	พระเอกในละครบางเรื่องมักตีเมียเมื่อมีปัญหา หลังจากที่ตีแล้วกลายเป็นคนร่าเริง หน้าตามีความสุข แสดงว่าเมียสามารถช่วยแก้ไขปัญหาได้					
10	บอลมักปฏิเสธ และยอมถูกเพื่อนกล่าวหาว่าไม่เป็นลูกผู้ชาย เมื่อเพื่อนชวนให้บอลลองยาเสพติด					
11	ระหว่างที่แชมป์กับเซอร์รี่เดินคุยกัน แชมป์ขอมือเซอร์รี่ แต่เซอร์รี่ไม่ยอม จึงปฏิเสธ และพูดว่า “เธอจะบ้าหรือเป็นพวกโรคจิตหรือไง”					
12	การเดินทางที่เปลี่ยวเป็นการเสี่ยงต่อการถูกล่วงเกินทางเพศได้					
13	นักเรียนหญิงสามารถตะแคงต้องตัวนักเรียนชายได้ แต่นักเรียนชายไม่ควรตะแคงต้องตัวนักเรียนหญิง					
14	วันไหนที่ลูกน้ำกลับบ้านดึก ลูกน้ำจะโทรศัพท์เรียกที่บ้านมารับทุกครั้ง					
15	เสรีไปเที่ยวบ้านธนิษฐาเฉพาะเวลาที่ไม่มีใครอยู่บ้านของธนิษฐา					
16	ถ้ามีคนโทรศัพท์มาถามว่าที่บ้านมีใครอยู่บ้าง ในขณะที่นักเรียนอยู่บ้านคนเดียว นักเรียนควรตอบไปตามความจริง					

ข้อ	ข้อความ	ระดับความรู้สึก				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
17	ระหว่างทางที่โตเดินกลับบ้าน มีคน แปลกหน้าอาสาไปส่งโตที่บ้าน เพราะ เห็นไปทางเดียวกัน แต่โตกลับปฏิเสธ ว่า "ไม่เป็นไรครับ ผมกลับเองได้ครับ"					
18	เมื่อมีปัญหาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลง ของร่างกาย เราควรปรึกษาคุณพ่อ คุณแม่ หรือคุณครู					
19	เมื่อผู้ปกครองอนุญาตให้นักเรียนไป เที่ยวกับเพื่อน และนักเรียนบอกกับ ผู้ปกครองว่าจะกลับ 5 โมงเย็น แต่ นักเรียนไม่สามารถกลับได้ทันเวลา นักเรียนไม่จำเป็นต้องโทรศัพท์ไปบอก ผู้ปกครองอีก เนื่องจากนักเรียน ขออนุญาตแล้ว					
20	ภาพลามกทางอินเทอร์เน็ตถือเป็นสื่อที่ นำเสนอเรื่องเพศในทางที่ผิด					
21	โทรศัพท์มือถือเพียงออกรุ่นใหม่ สัมโอ ตัดสินใจเปลี่ยนเครื่องใหม่ทันที เพื่อให้ เป็นคนทันสมัยเสมอ					
22	เมื่อบุ่มถูกเพื่อนดูถูกว่าไม่มีโทรศัพท์ มือถือ บุ่มจึงโต้ตอบว่า "เรายังไม่ยากล รบกวนคุณพ่อคุณแม่จะ"					
23	ภาณูมาศอยากได้กางเกงยีนส์ยี่ห้อดัง จากต่างประเทศ จึงไม่ใช้เงินค่าขนม แต่เก็บสะสมไว้เพื่อซื้อกางเกง					
24	ซาร่าห์อยากได้กระเป๋าเป้ใบใหม่ที่เด็ก วัยรุ่นกำลังนิยม แต่มีราคาสูง ซาร่าห์ รู้สึกเสียดายเงินจึงซื้อกระเป๋าเป้ของ ปลอมที่มีแบบเหมือนกัน แต่ราคา ถูกกว่า					

ข้อ	ข้อความ	ระดับความรู้สึก				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
25	มีนที่ไม่พอใจที่อีฟชอบใส่เสื้อผ้า สร้อยคอ กำไล และเครื่องประดับอื่นๆ ราคาแพงมาอวดมีนที่ มีนที่จึงให้คุณแม่ซื้อที่ดีกว่า และแพงกว่ามาใส่โชว์อีฟ					
26	จีระยุทธชอบเล่นเกมมากจะเล่นทุกวัน โดยควบคุมเวลาไม่ให้เล่นเกินวันละ 2 ชั่วโมง					
27	ชเนศทำการบ้าน และอ่านหนังสือทุกวัน จะเสร็จประมาณ 1 ทูม หลังจากนั้นจะมานั่งเล่นเกมออนไลน์จนถึงเที่ยงคืนแล้วจึงเข้านอน					
28	การที่เด็กวัยรุ่นยอมขายตัวเพื่อแลกกับเงิน วัตถุสิ่งของที่มีราคา ถือเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม					
29	โบว์อยากได้ชุดเครื่องเขียนยี่ห้อหนึ่งของญี่ปุ่น ซึ่งเพื่อนๆต่างซื้อมาใช้กันด้วยรูปแบบ สีลัน ลวดลายการ์ตูนที่น่ารักถูกใจเด็กวัยรุ่น แต่มีราคาแพงกว่าที่โบว์ใช้อยู่ถึง 5 เท่า สุดท้ายโบว์จึงตัดใจใช้ของเดิม เพราะไม่อยากจะรบกวนคุณพ่อคุณแม่					
30	ทางบ้านของโมมีฐานะร่ำรวย โมจึงมักอวดข้าวของเครื่องใช้ของตนให้เพื่อนๆ ฟังเสมอ จนพิมรู้สึกไม่พอใจ เธอจึงพูดกับโมว่า "ฉันว่าเธอควรปรับปรุงตัวเสียใหม่นะ อวดรวยอย่างนี้ อีกหน่อยจะไม่มีใครคบ"					

ข้อ	ข้อความ	ระดับความรู้สึก				
		เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
31	อิสราจะเลือกร้านอินเทอร์เน็ตที่ดูปลอดภัย ไม่มีคนดื่มเหล้า สูบบุหรี่ และไม่มีเสียงเกมดังรบกวนมากเกินไป ก่อนตัดสินใจใช้บริการ					
32	เวลาสราวุฒิไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตมักเลือกดื่มน้ำที่ทางร้านจัดเตรียมไว้ให้ดื่มฟรี เพราะเป็นการประหยัด และไม่เสียเวลาในการเล่น					
33	ฟ้ามักปฏิเสธเพื่อนที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ตเสมอๆ เมื่อเพื่อนชวนฟ้าไปเที่ยว					
34	เมื่อณัชชาเล่นแซท ณัชชาจะไม่ยอมใช้ชื่อจริง จะใช้แต่นามแฝงเท่านั้น					
35	ดีดีจะหารูปที่ตัวเองถ่ายดูดีเก็บไว้เพื่อส่งแลกกับเพื่อนใหม่ๆ ทางอินเทอร์เน็ต					
36	ทุกครั้งที่เจนเล่นแซททางอินเทอร์เน็ต เจนจะแสดงความจริงใจกับเพื่อนๆ โดยพูดแต่ความจริง					
37	เมื่อจบการสนทนากับเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตอรุณพลจะบอกลาเพื่อนด้วยคำว่า "บาย บาย" เสมอ					
38	ระหว่างที่ป๋องกำลังเล่นแซทในห้องสนทนาห้องหนึ่ง มีคนใช้คำพูดหยาบคายกับป๋อง ป๋องจึงใช้คำหยาบโต้ตอบกลับบ้างจนฝ่ายนั้นเลิกลา					
39	ข้อมูลที่ได้จากอินเทอร์เน็ตเป็นข้อมูลที่เชื่อถือได้					
40	วิภาสิริสนใจเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์มาก จึงค้นหาข้อมูลความรู้เพิ่มเติมทางอินเทอร์เน็ต					

แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียน (สำหรับนักเรียน)

คำชี้แจง

แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการกระทำของนักเรียนที่แสดงออกขณะอยู่โรงเรียน และที่บ้าน โดยมีเกณฑ์ให้ท่านพิจารณา ดังนี้

ทำเป็นประจำ หมายถึง การกระทำที่เกิดขึ้นทุกครั้ง หรือสม่ำเสมอ

ทำเป็นบางครั้ง หมายถึง การกระทำที่เกิดขึ้นบ้างเป็นบางครั้ง

ไม่เคยทำเลย หมายถึง การกระทำที่ไม่เคยเกิดขึ้นเลย

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับการแสดงการกระทำของนักเรียนตามความเป็นจริง

ข้อ	พฤติกรรมกรรมการปฏิบัติ	ทำเป็นประจำ	ทำเป็นบางครั้ง	ไม่เคยทำเลย
1	ยาเสพติด เลือกคบหาแต่เพื่อนที่ดี ห่างไกลยาเสพติด			
2	หลีกเลี่ยงการไปในสถานที่ หรืออยู่ในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการติดยาเสพติด			
3	ปฏิเสธเมื่อเพื่อนชวนให้ลองสูบบุหรี่ ดื่มเหล้า หรือยาเสพติดทุกชนิด			
4	เข้าร่วมโครงการที่ต่อต้านยาเสพติด หรือบอกเล่าเกี่ยวกับโทษของยาเสพติดให้ผู้อื่นได้รับรู้			
5	ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ โดยไม่พึ่งพายาเสพติด เช่น เล่นกีฬา เล่นดนตรี เป็นต้น			
6	เพศ ใช้ถ้อยคำที่สุภาพ ไม่ล่วงเกินเพื่อน ไม่ว่าจะ เป็นเพื่อนเพศเดียวกัน หรือเพศตรงข้าม			
7	แต่งกายสุภาพ เรียบร้อย ไม่ล่อแหลม			
8	ขออนุญาตผู้ปกครองเมื่อจะออกไปเที่ยวนอกบ้าน และขออนุญาตครูเมื่อจะออกนอกบริเวณโรงเรียน หรือนอกห้องเรียน			
9	เมื่อมีปัญหาสงสัยเรื่องเพศจะขอคำปรึกษาจากผู้ปกครอง หรือครู			

ข้อ	พฤติกรรมกาปฏิบัติ	ทำเป็นประจำ	ทำเป็นบางครั้ง	ไม่เคยทำเลย
10	ศึกษาข้อมูลเรื่องเพศได้อย่างเหมาะสม โดยไม่ยุ่งเกี่ยวกับสื่อลามก เช่น ซีดี วิดีโอ หนังสือการ์ตูนโป๊ เป็นต้น			
11	วัตถุหนียม ใช้โทรศัพท์มือถือของตนเอง หรือของผู้ปกครองเมื่อมีความจำเป็นเท่านั้น			
12	เลือกใช้เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับได้อย่างเหมาะสม ไม่ตามกระแสนิยม หรือตามเพื่อน			
13	เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และแบ่งเวลาเล่นได้อย่างเหมาะสม			
14	เมื่อผู้ปกครองให้สิ่งของที่มีราคา เช่น มือถือ นาฬิกา จะใช้อย่างคุ้มค่า			
15	ใช้จ่ายเงินอย่างประหยัด เหมาะสมกับฐานะ			
16	อินเทอร์เน็ต เลือกใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัย และใช้เมื่อจำเป็นเท่านั้น			
17	ป้องกันตนเองอยู่เสมอเมื่อเล่นอินเทอร์เน็ต เช่น ไม่ให้ข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต			
18	ใช้คำพูดที่สุภาพเมื่อสนทนาทางอินเทอร์เน็ต			
19	เข้าไปชมแต่เฉพาะเว็บไซต์ที่เหมาะสม			
20	ค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อเพิ่มพูนความรู้รอบตัวให้กับตนเอง หรือใช้ประกอบการทำรายงาน โครงการ เป็นต้น			

แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียน (สำหรับครู)

ชื่อนักเรียน.....นามสกุล.....ชั้น.....

คำชี้แจง

แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการกระทำของนักเรียนที่แสดงออกขณะอยู่โรงเรียน โดยมีเกณฑ์ให้ท่านพิจารณา ดังนี้

ทำเป็นประจำ หมายถึง การกระทำที่เกิดขึ้นทุกครั้ง หรือสม่ำเสมอ
 ทำเป็นบางครั้ง หมายถึง การกระทำที่เกิดขึ้นเป็นบางครั้ง
 ไม่เคยทำเลย หมายถึง การกระทำที่ไม่เคยเกิดขึ้นเลย

โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับการแสดงการกระทำของนักเรียนตามความเป็นจริง

ข้อ	พฤติกรรมกรรมการปฏิบัติ	ทำเป็นประจำ	ทำเป็นบางครั้ง	ไม่เคยทำเลย
1	ยาเสพติด เลือกคบหาแต่เพื่อนที่ดี ห่างไกลยาเสพติด			
2	หลีกเลี่ยงการไปในสถานที่ หรืออยู่ในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการติดยาเสพติด			
3	ปฏิเสธเมื่อเพื่อนชวนให้ลองสูบบุหรี่ ดื่มเหล้า หรือยาเสพติดทุกชนิด			
4	เข้าร่วมโครงการที่ต่อต้านยาเสพติด หรือบอกเล่าเกี่ยวกับโทษของยาเสพติดให้ผู้อื่นได้รับรู้			
5	ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ โดยไม่พึ่งพายาเสพติด เช่น เล่นกีฬา เล่นดนตรี เป็นต้น			
6	เพศ ใช้ถ้อยคำที่สุภาพ ไม่ล่วงเกินเพื่อน ไม่ว่าเป็นเพื่อนเพศเดียวกัน หรือเพศตรงข้าม			
7	แต่งกายสุภาพ เรียบร้อย ไม่ล่อแหลม			
8	ขออนุญาตครูเมื่อจะออกนอกบริเวณโรงเรียน หรือนอกห้องเรียน			
9	เมื่อมีปัญหาสงสัยเรื่องเพศจะขอคำปรึกษาจากครู			

ข้อ	พฤติกรรมกาปฏิบัติ	ทำเป็นประจำ	ทำเป็นบางครั้ง	ไม่เคยทำเลย
10	ศึกษาข้อมูลเรื่องเพศได้อย่างเหมาะสม โดยไม่ยุ่งเกี่ยวกับสื่อลามก เช่น ซีดี วิดีโอ หนังสือการ์ตูนโป๊ เป็นต้น			
11	วัตถุหนียม ใช้โทรศัพท์มือถือของตนเอง หรือของผู้ปกครองเมื่อมีความจำเป็นเท่านั้น			
12	เลือกใช้เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับได้อย่างเหมาะสม ไม่ตามกระแสนิยม หรือตามเพื่อน			
13	เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และแบ่งเวลาเล่นได้อย่างเหมาะสม			
14	เมื่อผู้ปกครองให้สิ่งของที่มีราคา เช่น มือถือ นาฬิกา จะใช้อย่างคุ้มค่า			
15	ใช้จ่ายเงินอย่างประหยัด เหมาะสมกับฐานะ			
16	อินเทอร์เน็ต เลือกใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัย และใช้เมื่อจำเป็นเท่านั้น			
17	ป้องกันตนเองอยู่เสมอเมื่อเล่นอินเทอร์เน็ต เช่น ไม่ให้ข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต			
18	ใช้คำพูดที่สุภาพเมื่อสนทนาทางอินเทอร์เน็ต			
19	เข้าไปชมแต่เฉพาะเว็บไซต์ที่เหมาะสม			
20	ค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อเพิ่มพูนความรู้รอบตัวให้กับตนเอง หรือใช้ประกอบการทำรายงาน โครงการ เป็นต้น			

แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนของนักเรียน (สำหรับผู้ปกครอง)

คำชี้แจง

แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการปฏิบัติตนเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการกระทำของนักเรียนที่แสดงออกขณะอยู่บ้าน โดยมีเกณฑ์ให้ท่านพิจารณา ดังนี้

ทำเป็นประจำ หมายถึง การกระทำที่เกิดขึ้นทุกครั้ง หรือสม่ำเสมอ

ทำเป็นบางครั้ง หมายถึง การกระทำที่เกิดขึ้นบ้างเป็นบางครั้ง

ไม่เคยทำเลย หมายถึง การกระทำที่ไม่เคยเกิดขึ้นเลย

โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับการแสดงการกระทำของนักเรียนตามความเป็นจริง

ข้อ	พฤติกรรมกรรมการปฏิบัติ	ทำเป็นประจำ	ทำเป็นบางครั้ง	ไม่เคยทำเลย
1	ยาเสพติด เลือกคบหาแต่เพื่อนที่ดี ห่างไกลยาเสพติด			
2	หลีกเลี่ยงการไปในสถานที่ หรืออยู่ในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการติดยาเสพติด			
3	ปฏิเสธเมื่อเพื่อนชวนให้ลองสูบบุหรี่ ดื่มเหล้า หรือยาเสพติดทุกชนิด			
4	เข้าร่วมโครงการที่ต่อต้านยาเสพติด หรือบอกเล่าเกี่ยวกับโทษของยาเสพติดให้ผู้อื่นได้รับรู้			
5	ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ โดยไม่พึ่งพายาเสพติด เช่น เล่นกีฬา เล่นดนตรี เป็นต้น			
6	เพศ ใช้ถ้อยคำที่สุภาพ ไม่ล่วงเกินเพื่อน ไม่ว่าจะเพื่อนเพศเดียวกัน หรือเพศตรงข้าม			
7	แต่งกายสุภาพ เรียบร้อย ไม่ล่อแหลม			
8	ขออนุญาตผู้ปกครองเมื่อจะออกไปเที่ยวนอกบ้าน			
9	เมื่อมีปัญหาสงสัยเรื่องเพศจะขอคำปรึกษาจากผู้ปกครอง			

ข้อ	พฤติกรรมกาปฏิบัติ	ทำเป็นประจำ	ทำเป็นบางครั้ง	ไม่เคยทำเลย
10	ศึกษาข้อมูลเรื่องเพศได้อย่างเหมาะสม โดยไม่ยุ่งเกี่ยวกับสื่อลามก เช่น ซีดี วิดีโอ หนังสือการ์ตูนโป๊ เป็นต้น			
11	วัตถุหนียม ใช้โทรศัพท์มือถือของตนเอง หรือของผู้ปกครองเมื่อมีความจำเป็นเท่านั้น			
12	เลือกใช้เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับได้อย่างเหมาะสม ไม่ตามกระแสนิยม หรือตามเพื่อน			
13	เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และแบ่งเวลาเล่นได้อย่างเหมาะสม			
14	เมื่อผู้ปกครองให้สิ่งของที่มีราคา เช่น มือถือ นาฬิกา จะใช้อย่างคุ้มค่า			
15	ใช้จ่ายเงินอย่างประหยัด เหมาะสมกับฐานะ			
16	อินเทอร์เน็ต เลือกใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัย และใช้เมื่อจำเป็นเท่านั้น			
17	ป้องกันตนเองอยู่เสมอเมื่อเล่นอินเทอร์เน็ต เช่น ไม่ให้ข้อมูลส่วนตัวกับผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต			
18	ใช้คำพูดที่สุภาพเมื่อสนทนาทางอินเทอร์เน็ต			
19	เข้าไปชมแต่เฉพาะเว็บไซต์ที่เหมาะสม			
20	ค้นคว้าข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อเพิ่มพูนความรู้รอบตัวให้กับตนเอง หรือใช้ประกอบการทำรายงาน โครงการ เป็นต้น			

ความรู้สึกที่ฉันมีต่อสิ่งที่ได้เรียนในวันนี้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ประโยชน์ที่ฉันได้รับคือ.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





ภาคผนวก ค

ตัวอย่างแผนการเรียนรู้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง การปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยา

2 คาบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

เมื่อนักเรียนผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว นักเรียนสามารถ

1. บอกวิธีการปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยาได้
2. นำความรู้เกี่ยวกับวิธีการปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยามาใช้เพื่อปฏิเสธในสถานการณ์

ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

สาระสำคัญ

การปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยาเสพติด เป็นวิธีการเอาตัวรอดจากการตกเป็นเหยื่อของยาเสพติดโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์

เนื้อหาสาระ

ปัจจุบันนักเรียนเป็นกลุ่มเป้าหมายใหญ่ในการแพร่ระบาดของยาเสพติด เนื่องจากนักเรียนยังเป็นเด็ก ขาดประสบการณ์ และยังเป็นวัยที่กำลังอยากรู้อยากลอง ดังนั้นกลุ่มผู้ค้าจึงฉกฉวยโอกาสนี้ชักตวงผลประโยชน์จากเด็กนักเรียน ทั้งด้วยวิธีหลอกลวงด้วยตนเอง หรือหลอกให้นักเรียนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งติดก่อนแล้วจึงให้ไปหลอกเพื่อนคนอื่นๆ ต่อไปด้วยวิธีต่างๆ ได้แก่

- การชักชวน ขอร้อง
- การเยาะเย้ย ถากถาง
- การข่มขู่

การปฏิเสธถือเป็นสิทธิส่วนบุคคล ซึ่งนักเรียนทุกคนควรให้ความเคารพในสิทธินั้นๆ อย่างไรก็ตามทักษะการปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยา ก็มีด้วยกันหลากหลายวิธีซึ่งบางครั้งการใช้วิธีการปฏิเสธเพียงวิธีเดียวอาจไม่ได้ผล จึงจำเป็นต้องมีวิธีการปฏิเสธที่หลากหลายรูปแบบเพื่อเลือกใช้ให้เหมาะสมต่อกลุ่มบุคคล หรือตามสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งได้แก่วิธีการปฏิเสธดังต่อไปนี้

1. บอกปฏิเสธไปตรงๆว่า “ไม่หรอก ขอบใจนะ” จะใช้ได้ผลทั้งเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ถูกเพื่อนชวนอย่างเป็นมิตร หรือถูกกดดัน
2. ให้เหตุผลหรือข้ออ้าง เพื่อให้การปฏิเสธมีน้ำหนักมากขึ้น
3. พูดปฏิเสธซ้ำซากด้วยคำว่า “ไม่”
4. เดินหนี เพื่อให้พ้นจากสถานการณ์ตรงนั้น
5. เปลี่ยนเรื่องสนทนา เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชักชวน

6. ทำเป็นไม่สนใจ ไม่พูดคุยด้วย โดยอาจหันไปคุยกับบุคคลอื่นแทน

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความรู้สึก

1. นักเรียนดูวิดีโอที่เกี่ยวกับสถานการณ์ที่เพื่อนชวนเสพยา ได้แก่ บุหรี่ เหล้า กัญชา และภาพการเลิกยาเสพติดของผู้ป่วย ณ วัดถ้ำกระบอก พร้อมการสัมภาษณ์ผู้ติดยา (ความยาว 10 นาที)

2. ครูถามความรู้สึกของนักเรียนเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 2 ขั้นทบทวนประสบการณ์เดิม

3. ครูซักถามนักเรียนเกี่ยวกับประสบการณ์ที่ผ่านมา

- นักเรียนมีคนที่รู้จักติดยาเสพติดหรือไม่ มีลักษณะเป็นอย่างไร
- นักเรียนเคยถูกใครชักชวนให้ลองเสพยาหรือไม่ และนักเรียนทำอย่างไร
- นักเรียนเคยลองสูบบุหรี่ ดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์หรือยาเสพติดชนิดอื่นๆ บ้างหรือไม่ แล้วรู้สึกอย่างไร ทำไมถึงเคยลอง

4. นักเรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกัน และกัน

ขั้นที่ 3 ขั้นรับประสบการณ์

5. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน จากนั้นครูนำเรื่องราวชีวิตจริงของใจจักรกฤษณ์ ศุภรัตน์ มาให้นักเรียนศึกษาเป็นตัวอย่าง

ขั้นที่ 4 ขั้นวิเคราะห์แลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์

6. นักเรียนภายในกลุ่มช่วยกันวิเคราะห์เรื่องที่อ่าน และตอบคำถามในใบงานที่ 1

7. เมื่อได้คำตอบในใบงานที่ 1 ครูซักถามคำตอบของแต่ละกลุ่ม นักเรียนแต่ละกลุ่มจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน คำตอบใดที่มีความเห็นเหมือนหรือต่างไปจากกลุ่มของตนบ้าง และเขียนวิธีการปฏิเสธที่นักเรียนคิดได้ทั้งหมดบนกระดาน

8. นักเรียนศึกษาเอกสารใบความรู้เรื่องทักษะการปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยาที่ครูแจกให้

ขั้นที่ 5 ขั้นสรุปความเข้าใจ

9. จากใบความรู้ ให้นักเรียนช่วยกันหาว่าทักษะการปฏิเสธข้อใดที่เหมือนหรือต่างกับของนักเรียน และทักษะการปฏิเสธใดที่นักเรียนคิดได้นอกเหนือจากใบความรู้

10. ครู และนักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยาทั้งจากที่ได้ในใบความรู้และจากที่นักเรียนช่วยกันคิดขึ้น

ขั้นที่ 6 ขั้นประยุกต์แนวคิด

11. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มๆ ละ 3 - 5 คน และให้ตัวแทนกลุ่มออกมาจับฉลากสถานการณ์จากครู (ใบงานที่ 2) กลุ่มละ 1 สถานการณ์

12. นักเรียนภายในกลุ่มช่วยกันคิดบทสนทนาต่อจากเรื่องที่ได้รับ เพื่อหาวิธีการปฏิเสธคำชวนตามสถานการณ์นั้น

13. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงหน้าชั้น กลุ่มละประมาณ 5 นาที โดยนักเรียนทุกคนในกลุ่มต้องมีส่วนร่วมในการแสดง ซึ่งนักเรียนสามารถเพิ่มตัวละครเองได้ตามความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง

14. เมื่อแต่ละกลุ่มแสดงจบในแต่ละครั้ง ให้กลุ่มที่เหลือช่วยกันแสดงความคิดเห็นต่อวิธีการปฏิเสศที่เพื่อนเลือกใช้ว่าเป็นวิธีที่ดี และมีความเหมาะสมต่อสถานการณ์นั้นหรือไม่

15. นักเรียนทำบันทึกการเรียนรู้ตามแบบบันทึกผลการเรียนรู้และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้ที่ครูแจกไป

การประเมินผล

1. การแสดงความคิดเห็นของนักเรียน
2. การตอบคำถามจากใบงาน
3. การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน
4. การแสดงละคร
5. การเสนอวิธีการปฏิเสศเมื่อถูกชวนเสพยา
6. แบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้

สื่อการเรียนรู้

1. วิดีทัศน์เรื่องยาเสพติด
2. กรณีตัวอย่างเรื่อง ชีวิตของโจ้ จักรกฤษณ์ คชรัตน์
3. ใบงานที่ 1 เรื่อง ชีวิตของโจ้ จักรกฤษณ์ คชรัตน์
4. ใบงานที่ 2 สถานการณ์จำลอง
5. ใบความรู้ เรื่องทักษะการปฏิเสศเมื่อถูกชวนเสพยา

เอกสารอ้างอิง

กองบรรณาธิการ. วิธีฝึกเด็กให้ปฏิเสศยาเสพติด. สารปฏิรูป 4 (เมษายน 2544): 30-31.
 จักรกฤษณ์ คชรัตน์. ชีวิตข้า ชีวิตดารา ชีวิตยาเสพติด. พิมพ์ครั้งที่ 1: กรุงเทพมหานคร.
 สำนักพิมพ์อนิเมทกรุ๊ป, 2545.

ศึกษาธิการ, กระทรวง. “เริ่มต้น...ชีวิตสดใส” คู่มือการปฏิบัติงาน: การใช้กระบวนการแนะแนวเพื่อป้องกัน และแก้ไขปัญหาสารเสพติดในสถานศึกษา ระดับประถมศึกษา.

พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, 2540.

กรณีตัวอย่าง

เรื่อง ชีวิตจริงของ “โจ้” จักรกฤษณ์ คชรัตน์

“โจ้” จักรกฤษณ์ คชรัตน์ โจ้เป็นเด็กดี เชื่อฟังพ่อแม่เสมอ และเป็นที่รักใคร่ของทุกคนในครอบครัว แม้ฐานะทางครอบครัวของโจ้จะไม่สู้ดีนัก แต่ก็เป็นครอบครัวที่อบอุ่น

ชีวิตโจ้เปลี่ยนไปในช่วงที่โจ้จบ ป.6 โจ้สอบเข้าโรงเรียนรัฐบาลตามที่แม่อยากให้เป็นไม่ได้ แม่ให้โจ้เรียนมัธยมที่โรงเรียนผดุงศิษย์ เพราะแม่เห็นว่าใกล้บ้าน และโรงเรียนนี้ก็มีชื่อเสียงพอสมควร

แล้ววันเปิดภาคเรียนใหม่ก็มาถึง ที่นี้โจ้ได้พบเพื่อนกลุ่มใหม่ มีเพื่อนชื่อชัชชาติ และเตี้ย หลังจากเลิกเรียนชัชชาติชวนโจ้ไปเที่ยวที่บ้าน

“เข้าไปไม่ได้ แม่ให้รีบกลับไม่ให้เถลไถล” โจ้ปฏิเสธในตอนแรก

“อะไรวะ โทจนปานนี้ จะต้องรีบกลับไปดูนมแม่อีกหรือวะ”

“เข้าไปไม่ได้ทำอย่างเงี้ยพูดสักหน่อย แต่ไม่ยอมโดนแม่ดู”

“ไปเที่ยวบ้านเพื่อน ไม่ได้ไปทำชั่วทำเลว แม่เงี้ยจะดูทำไม”

โจ้เงี้ยบอย่างใช้ความคิด มันก็จริงของชาติ แต่เที่ยวบ้านเพื่อน แม่จะดูทำไม

“ไปชิววะโจ้ เข้าก็ไป อยากไปดูชิบ้านไอ้ชาติมันสวยวิเศษยังงี้ แม่คงรู้ว่าใหญ่โตแม่กับพ่อมันไม่อยู่ อยู่แต่คนไอ้” เตี้ยคะยั้นคะยอชวนอีก โจ้เลยใจอ่อนยอมไป คิดว่าจะไปสักแป๊บเดียว ไม่นานกลับบ้านเข้าไปนิดหน่อยคงไม่เป็นไร

หลังจากนั้นชาติก็ชวนโจ้ไปบ้านบ่อยขึ้น พร้อมชักชวนให้โจ้สูบบุหรี่ เพราะเป็นสิ่งที่แสดงว่าเขาเป็นแมน เป็นผู้ใหญ่ ไม่ใช่เด็ก ๆ ความคิดที่เห็นผิดเป็นชอบก็เกิดขึ้น เพราะความอยากรู้...อยากรอง

โจ้ยังจำได้แม่นย่ำว่า สูบบุหรี่ครั้งแรกรู้สึกอย่างไร?? รู้สึกทรมานมาก สลัดควันแล้วเมมา เป็นความรู้สึกที่ไม่น่าประทับใจอะไรเลย โจ้น่าจะเซ็ดหลายมากกว่าตั้งใจ แต่เพราะได้เทคนิคจากชาติที่มีประสบการณ์มาก่อน

“เงี้ยต้องสูบแต่สูบทีละน้อย...ค่อยๆ ซัดแล้วก็พ่นควัน ดูอย่างข้านี้”

ชาติสาธิตและทำท่าซัดพ่นควัน หลับตาดูอย่างเคลิบเคลิ้มไม่สลัดอย่างโจ้ โจ้ไม่ยอมแพ้ เพื่อนทำได้โจ้ก็ทำได้ โจ้คว้าบุหรี่ตัวนั้นมาจ่อปาก ทำอย่างที่เขาติบอก ค่อยๆ สูด ครั้งนี้ดีขึ้น ไม่สลัด แต่มันแสบปรัในคอ โจ้พยายามหัดจนกระทั่งเป็น

“เป็นไง หายเมมาแล้วมันไซ้หอมวะไอ้โจ้” ชาติแซวแล้วยิ้มๆ

“จริงอย่างเงี้ยว่า” โจ้ตอบเสียงแผ่วก่อนพ่นควันเป็นพวยพุ่ง

“ทำไมเงี้ยไม่เคยลอง ข้านะเป็นตั้งแต่ ป.6 นี่ข้านึกคิดว่าบุหรี่ชักไม่มันแล้ว อยากรองอะไรที่มันมันกว่า”

“มีอะไรมันมันกว่านี้วะชาติ”

.....

เรื่องสูบบุหรี่ของโจรู้ถึงหูป้า และแม่ ป้ามาพูดกับโจก่อนไปโรงเรียนว่า
 “โจ...ป้ารู้ว่าโจสูบบุหรี่ ป้าขอให้โจสูบแต่น้อย โจยังเป็นนักเรียนมันไม่ดีต่อสุขภาพ”
 “ครับ” โจก้มหน้ารับคำป้า

“อ้อ...แล้วขอให้แค่บุหรี่นะโจ อย่าไปข้องเกี่ยวกับยาเสพติดเป็นอันขาด ไม่ว่าจะกัญชา ยาบ้า เฮโรอีน พวกนี้ติดเข้าไปแล้วมันเหมือนตกนรก เป็นพวกเศษมนุษย์ ป้ารับไม่ได้แน่ถ้าโจเป็นแบบนั้น”

ยาเสพติดไม่ดี...ไม่ดีอย่างไร โจลืมคำสัญญาที่ให้ไว้กับป้า ลืมคิดถึงแม่ที่พร่ำสอนเสมอว่าอย่าไปข้องเกี่ยวกับ “ยาเสพติด” และอีกประการหนึ่งก็คือ โจคิดว่าไม่ติด โจมั่นใจว่าตัวเองเก่ง และสามารถควบคุมตัวเองได้ ออยากลองเล่นๆ แล้วก็จะเลิก แต่โจก็ทำไม่ได้ เมื่อมีครั้งหนึ่ง ก็มีครั้งสอง...สาม...กระทั่งติดแล้วขาดมันไม่ได้ มันเริ่มจากบุหรี่ กลายมาเป็นบุหรี่ยัดไส้ กัญชา กัญชา บุหรี่ยัดไส้เฮโรอีน และเฮโรอีนในที่สุด.....



สถาบันวิทยบริการ
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ใบงานที่ 1

เรื่อง ชีวิตจริงของ “โจ้” จักรกฤษณ์ คชรัตน์

คำชี้แจง

เมื่อนักเรียนอ่านเรื่องชีวิตจริงของโจ้ จักรกฤษณ์ คชรัตน์ จบแล้วให้สมาชิกภายในกลุ่มช่วยกันตอบคำถามต่อไปนี้

1. จากเรื่องนี้ นักเรียนอ่านแล้วรู้สึกอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

2. นักเรียนคิดว่าเพราะเหตุใดโจ้ถึงติดยาเสพติด

.....

.....

.....

.....

.....

3. ถ้านักเรียนเป็นโจ้ แล้วถูกชาติชักชวนให้ลองสูบบุหรี่ นักเรียนจะปฏิเสธหรือไม่ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ใบงานที่ 2

สถานการณ์จำลอง

สถานการณ์ที่ 1

ตอนหลังเลิกเรียน พิชญาเดินกลับบ้านพร้อมวิมล

พิชญา : วันนี้เราเรียนไม่ค่อยรู้เรื่องเลย สงสัยเมื่อคืนนอนมากเกินไปหน่อย

วิมล : อนอนทำไมหรือ

พิชญา : ก็เราอ่านหนังสือจนตึก เรากลับจะสอบเข้า ม.1 โรงเรียนดังๆ ไม่ได้ ถ้าสอบไม่ได้พ่อแม่คงเสียใจ จะมีวิธีไหนบ้างนะที่สามารถทำให้เราอ่านหนังสือได้มากๆ แล้วไม่มึนงงนอน

วิมล : เธอก็ทำแบบเราสิ รับรองได้ผล

พิชญา : ทำไงหรือ

วิมล : นี่ไง กินเม็ดเตี๋ยอ่านหนังสือได้ทั้งคืน ไม่มึนงงนอน

พิชญา : ยาอะไรนะ ยาบ้าหรือเปล่า

วิมล : ใครว่า ยาดีต่างหาก แพงนะเนี่ย แต่ชั้นให้เธอ เอาไปลองดู กินครั้งสองครั้ง ไม่ติดหรอกนะ รับรองได้ เมื่อสอบเข้า ม.1 ได้เมื่อไรก็ไม่ต้องกินแล้ว
จริงไหม

พิชญา :

สถานการณ์ที่ 2

ตอนพักกลางวัน เจกับนัดเดินไปเข้าห้องน้ำ ได้พบกับกลุ่มของดี นักเรียนเกเรประจำห้องกำลังยืนสูบบุหรี่กันอยู่ในห้องน้ำ

ดี : อ่าว..ไอ้เจกับไอ้นัดนั่นเอง เอาสีกมวนไหมวะ

เจ : ไม่ละ เราสูบไม่เป็น

ดี : อะไรกันเจสูบไม่เป็น เฮ้ยพวกเราคูดี ไอ้เจเป็นถึงหัวหน้าห้องแต่สูบบุหรี่ยังไม่เป็น น่าขายหน้าวะ ปลดมันออกจากตำแหน่งดีไหมวะพวกเรา (แล้วกลุ่มของดีก็พากันหัวเราะเยาะ)

อาร์ม : แล้วนัดล่ะ อย่าบอกนะว่าไม่เป็นอีกคน

นัด : เอ่อ...เราไปกันเถอะเจ

ดี : เฮ้ย...พวกนาย 2 คนยังไปไหนไม่ได้ ต้องลองก่อน เสียชื่อห้องเราหมด มันไม่ยากหรอก หรือว่าพวกนายไม่กล้า

อาร์ม : เกิดเป็นผู้ชายไม่กล้า ฮ่า ฮ่า ฮ่า... ไปเอากระโปรงมาถุงดีกว่ามั้ง จริงไหมวะพวกเรา

เจ :

สถานการณ์ที่ 3

ในงานเลี้ยงวันเกิดของแบงค์ เพื่อนๆ มาร่วมงานกันมากมาย ในระหว่างนั้นแบงค์ได้สังเกตเห็นวุฒิแอบชอบพลอยอยู่ จึงเข้าไปทักทาย

แบงค์ : ใจวุฒิ เราเห็นนายแอบมองพลอยตลอดเวลา แอบชอบพลอยอยู่ล่ะสิ

วุฒิ : นายรู้ได้ไง

แบงค์ : เป็นผู้ชายเหมือนกันก็ต้องมองกันออกสิวะทำไมนายไม่เข้าไปคุยกับพลอยล่ะ

วุฒิ : คือเราไม่กล้าหรอก แค่เรามองมาหัวใจก็แทบจะหยุดเต้นพูดอะไรไม่ออกเลย

แบงค์ : เป็นลูกผู้ชายกล้าๆ หน่อยสิ

วุฒิ : บอกตรงๆ เราไม่กล้าจริงๆวะ

แบงค์ : งั้นเอาอย่างนี้ ลองไอนี้ดู

วุฒิ : บุหรือ

แบงค์ : ไม่ใช่เว้ย บุหรือนะมันเด็กๆ ไป นี่มันบุหรือยัดใส่กัญชาต่างหาก ลองดูสักมวน รับรองนายจะกล้าขึ้น จะได้เข้าไปคุยกับพลอยเขาได้ไง แล้วก็ชวนพลอยไปเดินให้มันไปเลย

วุฒิ : มันจะช่วยได้หรือ

แบงค์ : ได้สิ เราเคยลองแล้วมันใช้ได้ดีเลยล่ะ ถ้านายอยากได้พลอยเป็นแฟน ก็ลองดู ชักช้าเดี๋ยวก็โดนคนอื่นคาบไปกินเสียหรอก

วุฒิ : มีวิธีอื่นนอกจากนี้ไหม

แบงค์ : จะกลัวอะไรวะ อยากได้ก็ต้องลงทุนหน่อย เราเชียร์นายอยู่นะ วันนี้เป็นวันเกิดเราด้วย อย่าทำให้เราผิดหวังสิเพื่อน

วุฒิ :

สถานการณ์ที่ 4

วันนี้เป็นวันประกาศผลสอบปลายภาค ณรัลกลุ่มใจมากที่ตัวเองสอบตกวิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างเดินกลับบ้าน ณรัลได้พบกับนवलและไผท

นवल : เฮ้ย รัล เป็นไรวะหน้าตาเครียดเชียว

ณรัล : วันนี้เราสอบตกวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มใจจริงๆ ไม่อยากกลับบ้านเลย ไม่รู้จะบอกพ่อกับแม่อย่างไร

ไผท : โธ่ แค่วิชาเดียว ชำตั้ง 3 ส่วนไอ้พลมัน 4 เนะ

นवल : ใช่ สอบได้เป็นเรื่องตลก สอบตกเป็นเรื่องธรรมชาติ

ไผท : รัลไปนั่งกินเหล้ากับพวกเรามากกว่า ดีกว่ามานั่งกลุ่มอยู่คนเดียวนะ

นवल : ไปด้วยกันดิ เรากำลังไปฉลองการเรียนจบกัน มันจะบอกให้พวกข้านัดกับพวกไอ้เสือไว้ที่ร้านโน้น รับรองหายกลุ่ม

ณรัล : มันจะดีหรือ

นพพล : เฮ้ย เราโตๆ กันแล้วนะ ลูกผู้ชายต้องกินเหล้าเป็น
 ไผท : ไปเถอะ สบายใจเมื่อไรก็ค่อยกลับบ้าน
 ณรัล :

สถานการณ์ที่ 5

บ้านของเจนมีฐานะยากจน เจนกำลังอยากได้คอมพิวเตอร์แบบเพื่อนๆ สักเครื่องแต่พ่อแม่ของเจนไม่มีเงินพอที่จะซื้อให้ เจนจึงไปหาพี่ปอนด์กับพี่เปิ้ลที่อยู่ข้างบ้าน

เจน : พี่เปิ้ลมีงานอะไรให้หนูทำบ้างไหมจะ หนูอยากได้เงินซื้อคอมพิวเตอร์
 เห็นบ๊ิกมันบอกว่ามันทำงานกับพี่แล้วได้เงินเยอะดี
 พี่เปิ้ล : งานนะมี แต่เอ็งจะกล้าหรือเจน
 เจน : งานอะไรหนูก็ทำได้ทั้งนั้นแหละถ้าได้เงิน
 พี่ปอนด์: งั้นแกล้งแสดงความกล้าให้ดูหน่อยสิ ลองกินไอ้นี้ให้พี่ดูหน่อย
 เจน : อะไรหรือพี่
 พี่ปอนด์: อย่าถามมากนะ ถ้าเจนกล้ากิน พี่ก็พอมึงงานให้เจนทำ
 พี่เปิ้ล : ดีเหมือนกันนะพี่ ถ้าได้ไอ้เจนนี่ดี หน้าใหม่ตำรวจจะได้ไม่สงสัย
 ดูมันคล่องแคล่วดีด้วย อย่างนี้ส่งของสบายเลย
 พี่ปอนด์: ไง เจน เอ็งไม่กล้ากินหรือวะ กล้าๆ หน่อย รับรองเจนจะได้มากกว่า
 คอมพิวเตอร์กระจอกๆ เครื่องเดียวเสียอีก
 เจน :

สถานการณ์ที่ 6

เดียวกับโต้ง ชอบมาเตะฟุตบอลที่สนามในหมู่บ้านกับเพื่อนๆ แทบทุกเย็น วันนั้นหลังจากเลิกเล่น ทั้งคู่ชวนกันไปกินไอศกรีมที่ร้านแห่งหนึ่ง ระหว่างทางได้เจอเพื่อนกลุ่มหนึ่งนั่งกันอยู่แถวพุ่มไม้

โต้ง : เตี่ยวๆ นั่นพวกพี่ตัน ไซ้ไหมวะ
 เตี่ยว : ไหนวะ...เออไซ้ นั่นแบ่งด้วยนี่หว่า ทำอะไรกันนะ ดูมันคึกคักจังเลย
 โต้ง : เข้าไปดูกันดีกว่า
 พี่ตัน : ว่าไง โต้งน้องรัก อ่าวเตี่ยวก็มาด้วยรี เข้ามาๆ
 โต้ง : ทำอะไรกันอยู่หรือพี่
 แบ่ง : พวกเรากำลังเล่นของดีกันอยู่ พี่ตันเขาเลี้ยง
 พี่ตัน : เข้ามาสิ อีก 2 คน ข้ายังมีพอ
 เตี่ยว : พวกพี่ดูตกัฏฐากันหรือเนี่ย ครูสอนว่ามันเป็นยาเสพติด เป็นสิ่งไม่ดี
 พวกเราไม่ควรเข้าไปใกล้

- พื้ต้น : เสพตงเสพตติอะไรกัน ครูยังไม่เคยลองจะรู้ได้ไงว่าดีหรือไมดี ข้าเห็นวามันทำให้ข้าสบายใจสนุกสนานดี และพวกข้าเล่นมาตั้งนานไม่เห็นติดเลยจริงเปล่าวะ
- แป้ง : ลองดูหน่อยเถอะของดีดีทั้งนั้น
- โต้ง : นำหนุกนะ ไหนเราลองบ้างสิ เตี่ยวลองดูดีครั้งหนึ่งในชีวิตเซียวนะ นิดเดียวคงไม่ติดหรอก เพื่อใครถามจะได้บอกได้ว่ามันเป็นไงยัง
- เดี่ยว :



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

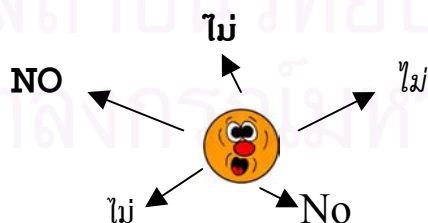
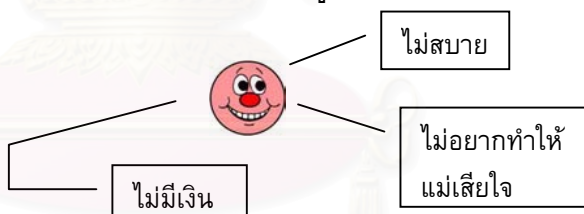
ใบความรู้ ทักษะการปฏิเสธเมื่อถูกชวนเสพยา

1. บอกไปตรง ๆ เลยว่า “ไม่หรอก ขอโทษนะ” แม้วิธีปฏิเสธเช่นนี้อาจดูว่าแสนธรรมดาแต่ทว่าเป็นคำพูดที่หลายคนมักจะมองข้าม คำว่า “ไม่หรอก ขอโทษนะ” จะใช้ได้ผลทั้งเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ถูกเพื่อนชวนอย่างเป็นมิตร หรือถูกกดดัน อย่างไรก็ตามก็จำเป็นต้องตระหนักอยู่เสมอว่า คำปฏิเสธเช่นนี้อาจจะใช้ไม่ได้ผลเสมอไป ดังนั้น จึงจำเป็นต้องมีวิธีการปฏิเสธรูปแบบอื่นเตรียมรองรับไว้ด้วย




ไม่จำ..ขอใจจำ

2. ให้เหตุผลหรือข้ออ้าง บ่อยครั้งที่นักเรียนมักลำบากใจที่จะบอกปฏิเสธเพื่อน ดังนั้นนักเรียนต้องรู้เท่าทันที่จะหลีกเลี่ยงการถูกกดดันจากกลุ่มหรือแก๊งที่ชักชวนให้เสพยาโดยการให้เหตุผลหรือข้ออ้าง เพียงแต่ต้องระลึกเสมอว่า เหตุผลหรือข้ออ้างนี้จะต้องทำให้ผู้ชักชวนยอมแพ้ไปเองได้




3. พูดปฏิเสธซ้ำซาก การยืนกรานกระต่ายขาเดียวว่า “ไม่” อย่างซ้ำซากนับเป็นวิธีการปฏิเสธที่ได้ผล เมื่อต้องการบอกจุดยืนของตนเอง และอาจใช้เทคนิคปฏิเสธแบบอื่นร่วมด้วยได้

4. **เดินหนี** วิธีการนี้นับว่าเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ใช้ได้ผลมากที่สุด ทั้งนี้จะต้องตระหนักว่า เรามีสิทธิเต็มที่ที่จะปฏิเสธสิ่งไม่ดีที่มีผู้มาหยิบยื่นให้

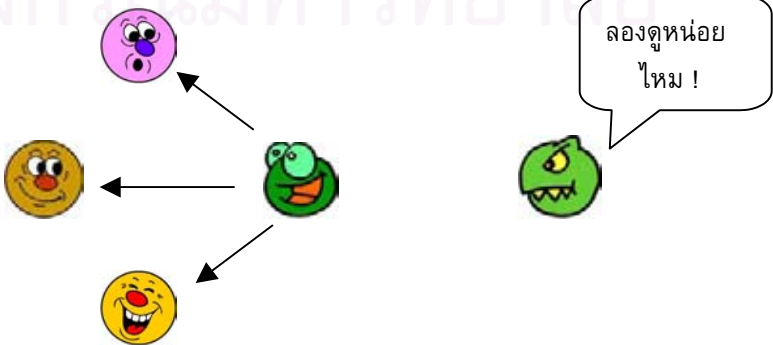


5. **เปลี่ยนเรื่องสนทนา** ในบางสถานการณ์เราอาจไม่สามารถเดินหนี หรือหลีกเลี่ยงสภาวะถูกกดดันได้ ดังนั้น ให้ลองเปลี่ยนหัวข้อการสนทนาเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชักชวน เมื่อคุยจนเบื่อแล้ว ให้หาโอกาสเดินหนีออกมาทันที




คุณนั่นสิ! ...
 นายคิดว่าไงกับเรื่อง.....
 เราว่าเราจะไป.....

6. **ทำเป็นไม่สนใจ** หากต้องเผชิญหน้ากับผู้ชักชวนให้เสพยาพยายามอย่าคุยด้วย ให้หันไปคุยกับคนอื่นที่เหลือ เป็นการซื้อเวลาก่อนที่จะนำทักษะปฏิเสธอื่นๆ มาใช้



ลองดูหน่อยไหม!



ภาคผนวก ง

สถิติที่ใช้ในการวิจัยและตัวอย่างการวิเคราะห์ข้อมูล

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐานการวิจัย

1.1 การคำนวณหาค่ามัธยฐานเลขคณิต (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{x} = \text{ค่าเฉลี่ย}$$

$$\sum x = \text{ผลรวมของคะแนน}$$

$$n = \text{จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด}$$

(ประคอง กรรณสูตร, 2538)

1.2 การคำนวณค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

$$S.D. = \text{ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง}$$

$$x_i = \text{คะแนนของกลุ่มตัวอย่างแต่ละคน}$$

$$\bar{x} = \text{คะแนนเฉลี่ย}$$

$$n = \text{จำนวนกลุ่มตัวอย่าง}$$

(กัลยา วานิชย์บัญชา, 2544)

2. สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

2.1 การคำนวณหาค่าระดับความยากของแบบวัดทักษะชีวิต

$$P = \frac{R_u + R_L}{N_u + N_L}$$

$$P = \text{ค่าระดับความยาก}$$

$$R_u = \text{จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงที่ตอบถูก}$$

$$R_L = \text{จำนวนนักเรียนในกลุ่มต่ำที่ตอบถูก}$$

$$N_u = \text{จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มสูง}$$

$$N_L = \text{จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มต่ำ}$$

(หงษ์ ภัทรนคร, 2538)

2.2 การคำนวณหาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดทักษะชีวิต

$$r = \frac{R_u - R_e}{N/2}$$

$$r = \text{ค่าอำนาจจำแนกเป็นรายข้อ}$$

R_u = จำนวนผู้ที่ตอบถูกในข้อนั้นในกลุ่มสูง

R_e = จำนวนผู้ที่ตอบถูกในข้อนั้นในกลุ่มต่ำ

N = จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

(พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540)

ตัวอย่างการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การหาคุณภาพของเครื่องมือ

1.1 การหาค่าระดับความยากของแบบวัดทักษะชีวิต (ข้อที่ 1)

$$\text{จากสูตร } P = \frac{R_u + R_L}{N_u + N_L}$$

ในข้อที่ 1 กลุ่มสูง (R_u) มีผู้ตอบถูกจำนวน 19 คน

กลุ่มต่ำ (R_L) มีผู้ตอบถูกจำนวน 13 คน

จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มสูง (N_u) 20 คน

จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มต่ำ (N_L) 20 คน

$$P = \frac{19 + 13}{20 + 20} \\ = 0.80$$

ดังนั้น แบบวัดทักษะชีวิตในข้อที่ 1 มีค่าระดับความยากเท่ากับ 0.80

1.2 การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดทักษะชีวิต (ข้อที่ 1)

$$\text{จากสูตร } r = \frac{R_u - R_e}{N/2}$$

ในข้อที่ 1 กลุ่มสูง (R_u) มีผู้ตอบถูกจำนวน 19 คน

กลุ่มต่ำ (R_e) มีผู้ตอบถูกจำนวน 13 คน

จำนวนผู้สอบมีทั้งหมด 40 คน (N)

$$r = \frac{19 - 13}{40/2} \\ = 0.30$$

ดังนั้น แบบวัดทักษะชีวิตในข้อที่ 1 มีค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.30

ตารางที่ 18 ค่าระดับความยาก และค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

ข้อ	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)	ข้อ	ค่าความยาก (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.80	0.30	21	0.68	0.45
2	0.70	0.20	22	0.78	0.25
3	0.73	0.25	23	0.56	0.35
4	0.43	0.25	24	0.68	0.50
5	0.50	0.40	25	0.70	0.50
6	0.60	0.30	26	0.45	0.20
7	0.75	0.30	27	0.63	0.55
8	0.80	0.20	28	0.58	0.35
9	0.73	0.35	29	0.58	0.45
10	0.75	0.20	30	0.65	0.50
11	0.70	0.40	31	0.65	0.30
12	0.73	0.35	32	0.70	0.50
13	0.70	0.30	33	0.28	0.25
14	0.63	0.55	34	0.55	0.30
15	0.80	0.30	35	0.58	0.55
16	0.75	0.40	36	0.73	0.35
17	0.73	0.25	37	0.50	0.40
18	0.38	0.25	38	0.35	0.30
19	0.68	0.50	39	0.60	0.30
20	0.65	0.40	40	0.48	0.45

1.3 การหาค่าความเที่ยงของแบบวัดทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach) คำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.87

1.4 การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม ใช้วิธีหาค่าอัตราส่วนวิกฤติ t เป็นรายข้อ จากการทดสอบค่า t (Independent Sample t-test) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการคำนวณ ได้ค่าดังตารางที่ 19

ตารางที่ 19 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม

ข้อ	ค่าอำนาจจำแนก (T)	ข้อ	ค่าอำนาจจำแนก (T)
1	2.368	21	6.323
2	4.527	22	3.107
3	4.318	23	3.324
4	4.065	24	6.266
5	2.482	25	3.536
6	2.347	26	2.062
7	2.768	27	4.161
8	3.160	28	2.806
9	3.106	29	3.088
10	3.133	30	2.372
11	3.684	31	3.245
12	3.442	32	3.684
13	2.756	33	3.934
14	3.889	34	5.940
15	5.557	35	2.451
16	2.168	36	2.626
17	2.717	37	2.354
18	2.615	38	4.898
19	3.101	39	2.737
20	2.675	40	2.717

1.5 การหาค่าความเที่ยงของแบบวัดเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคม โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) คำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ได้ค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.93

2. การทดสอบสมมุติฐาน

2.1 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่า t (Paired-Samples t-test) คำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ได้ค่าดังตารางที่ 20

ตารางที่ 20 คะแนนทักษะชีวิตในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียน
ก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	คะแนนทักษะชีวิต	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
1	20	31
2	21	30
3	31	35
4	22	32
5	32	38
6	17	29
7	29	34
8	29	33
9	28	36
10	31	32
11	27	35
12	30	33
13	18	27
14	27	30
15	30	35
16	21	29
17	31	34
18	20	28
19	25	34
20	34	37
$\sum x$	523	652
\bar{x}	26.15	32.60
S.D.	5.20	3.07

2.2 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่า t (Paired-Samples t-test) คำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ได้ค่าดังตารางที่

ตารางที่ 21 คะแนนเจตคติในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียน
ก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	คะแนนเจตคติ	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
1	164	186
2	157	184
3	161	178
4	150	174
5	159	180
6	153	167
7	135	159
8	144	176
9	146	165
10	162	182
11	166	173
12	150	165
13	128	147
14	163	175
15	180	193
16	132	158
17	179	187
18	148	177
19	149	175
20	175	189
$\sum x$	3,101	3,490
\bar{x}	155.05	174.50
S.D.	14.46	11.58

2.3 การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยการทดสอบค่า t (Paired-Samples t-test) จำนวนโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ได้ค่าดังตารางที่ 22

ตารางที่ 22 คะแนนพฤติกรรมในการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากปัญหาสังคมของนักเรียน
ก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	คะแนนพฤติกรรมการปฏิบัติตน									
	นักเรียน		ครู 1		ครู 2		ครู 3		ผู้ปกครอง	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
1	36	39	38	40	30	35	39	40	39	40
2	33	36	37	39	30	34	38	40	30	37
3	39	40	38	40	35	39	39	40	39	40
4	36	38	38	40	35	38	40	40	37	39
5	32	36	37	39	34	39	39	40	33	37
6	30	36	37	40	30	34	39	40	28	36
7	24	36	37	39	24	35	39	40	33	34
8	33	38	37	39	25	33	38	40	34	40
9	35	38	38	40	33	38	39	40	36	39
10	34	40	38	40	32	39	40	40	40	40
11	34	38	38	40	31	37	39	40	34	40
12	31	36	37	40	35	37	40	40	35	38
13	27	35	36	39	23	33	38	40	28	36
14	36	36	37	40	32	35	39	40	35	37
15	39	40	38	40	36	40	40	40	40	40
16	23	35	35	39	20	27	38	40	22	32
17	32	38	38	40	34	36	39	40	36	40
18	31	36	37	39	28	34	39	40	33	36
19	34	38	37	40	30	36	39	40	35	38
20	38	40	38	40	34	39	40	40	36	40
$\sum x$	657	749	746	793	610	718	781	800	683	759
\bar{x}	32.85	37.45	37.30	39.65	30.50	35.90	39.05	40.00	34.15	37.95
S.D.	4.39	1.73	0.80	0.49	4.50	3.04	0.69	0.00	4.48	2.31

ภาคผนวก จ

ตัวอย่างการบันทึกผลการเรียนรู้และการนำไปประยุกต์ใช้ของนักศึกษา

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้



ฉันชื่อ
อภิษญา

วันที่ 17 / 12 / 46

วันนี้ฉันเรียนเรื่อง
การป้องกันตนเองให้ปลอดภัย...
จากภัยทางเพศ



สิ่งที่ฉันได้เรียนรู้ จากสิ่งที่ได้เรียน และจากการอภิปรายกับเพื่อน มีดังนี้
สิ่งที่ฉันได้เรียนรู้ ~~คือ~~ ถึงวิธีการ การป้องกันตนเองให้
ปลอดภัยจากภัยทางเพศ ได้รู้ถึงสถานที่ต่างๆ ที่มีการ
แสดงต่อภัยทางเพศ เช่น ทีวี วิทยุ โทรทัศน์ ภาพที่ไม่เหมาะสม
สมุดการ์ตูนทางเพศ โดยเหมาะสม ภาวะต่างๆ เช่น ภัยทางเพศ ถึง
ดูความสนใจต่ออารมณ์ทางเพศ โดยเหมาะสม ในสถานที่
ต่างๆ ในเวลาสถานที่ เช่น คุยโทรศัพท์ และ การที่ไม่ไป
คบกับเพื่อนที่ทำงาน หรือ ไม่คบในเคซอ หรือ ซิสโก้
ซิกซัน ให้ทำในสิ่งที่ได้ ไม่ควรทำ หรือ ไม่ไปคบกับ
ที่ชั่วร้าย เช่น ๗ ที่ทำงานมดเหล่านนี้เป็นวิธีป้องกัน
ตนเองให้ปลอดภัยจากทางเพศ
จากอภิปรายกับเพื่อน จากการอภิปรายจากเพื่อน ในการ
ที่ทำงานต่างๆ จากคนใน กลุ่มก็ช่วยกัน คิดกันทำ หน่วยงาน
กันทำงานงานดี มีผลต่อสังคม ไม่เบียดเบียนทำงานหรือ
จุดแข็งร่วมกัน ร่วมช่วยๆ ร่วมคิด ร่วมทำ



แบบบันทึกผลการเรียนรู้ และการนำทักษะชีวิตไปประยุกต์ใช้



ฉันชื่อ พีรพันธ์ ⁶ ป.6/1

วันที่ 7 ม.ค. 2547

วันนี้ฉันเรียนเรื่อง

เครื่องแต่งกายคริสตังโปรเตสแตนต์



สิ่งที่ฉันได้เรียนรู้ จากสิ่งที่ได้เรียน และจากการอภิปรายกับเพื่อน มีดังนี้

เรื่อง การซื้อของอย่างฉลาด (วิธีเลือก) ประหยัด หรือ การ
ซื้อสิ่งต่าง ๆ และเครื่องประดับ ที่สะอาด และกางเกงที่เด็กควรมี
และใช้ คือ ไ้ แขนงสั้นเกินไป ค้อมค่าลยราคาเท่านั้น

การซื้อชรายกลุ่ม

สถานทำงาน กลุ่ม มีการจัดแข่งกัน คืองานหรือสินค้า
มีคน เลือกแต่ยี่ห้อที่ชอบ โดยไม่สนราคาและเลือกคนแต่
ยี่ห้อ ดี แขนง อย่าง เป้คเแฮม สักไปบอกเขาว่า มันแพงเกินไป
เขาก็ตัดสินใจเลือกใหม่ เลือกลงที่ถนนอาพ เกอ A เขากัน
แต่ดีกว่า



ความรู้สึกที่ฉันมีต่อสิ่งที่ได้เรียนในวันนี้

รู้สึกดีที่ได้เรียนเรื่องนี้ เพราะใจฉันมีความสุข มีนา
 เสนอความคิดมาให้โดยเหมาะสมที่ ดฉันก็เห็นเรื่องนี้ดีเป็นสิ่งที่
 เห็นว่าดีที่ไม่ได้เอาไปยุ่งเกี่ยวกับฉันนอกจากนี้ยังมีความรู้สึก เกร็งใจที่
 คนจากที่ห่างไกลมาให้ VDO ที่อาจารย์นำมาใช้สอนแล้วน่ารักแล้ว
 กลัวว่าใจที่อยู่กับฉันแล้ว จะรู้สึกทรมานมาก คิดว่าไม่น่าจะสอนแล้วแต่
 น่าสงสารดูจากลวดลาย ไปสอนกับฉัน แล้วเด็กไม่ได้ส่วนวันที่สอนจน
 ใจที่รู้สึกดี เหมือนสอนแล้ว ตาตา ส่นักดี



ประโยชน์ที่ฉันได้รับคือ.....

- 1 ได้เห็นหัวลูกท้อปฏิสัยเมื่อถูกถามเล่นว่า จะถูกเล่นอย่างไร เจาะไม่ได้ไม่โกรธ หรือ ทำอหุตยกเขา
- 2 ได้เห็นหัวลูกท้อที่จะอดทนแล้วจะมีสาเหตุมาจากอะไร
- 3 ทำให้ฉันเกลียดชังเล่นผิดลูกอื่นไปอีก
- 4 ไม่ควรตอถ้ำถ้าจะอหุตแล้วอดทนในใจที่สู้
- 5 ทำให้ฉันได้อ่านการมีเรื่องท้อปฏิสัยที่ไปสอนเพื่อนคนอื่น



ความรู้สึกที่ฉันมีต่อสิ่งที่ได้เรียนในวันนี้

สนุกและมาก มีการ์ตูน POPEYE ให้อ่าน สนุกดี
และคิดว่าสัปดาห์นี้มาก ใจดีกับเพื่อนกับเรา
ชอบการ์ตูน POPEYE (เอาไปบรรยายสัปดาห์ด้วย)
อยากให้มีการ์ตูนเยอะๆ และรู้ลึกๆ
เราไม่ควรแต่จดจำไป



ประโยชน์ที่ฉันได้รับคือ.....

ใจดีกับเพื่อน ไม่ใส่ชุดไป ไม่ไปในที่เปลี่ยว
ไม่ไปกับผู้ชาย 2 ต่อ 2 ทำให้ไม่ปลอดภัยได้ เราต้อง
ระวังตัวไม่ให้เกิดโอกาสเสี่ยงทางเพศ ไม่ไปไหนคนเดียวตามลำ
ตัว จะมีคนเฝ้าคนแปลก ไม่ดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์
เราสามารถนำสิ่งที่เรียนในวันหน้าใช้ในชาติประจำวันได้
และไม่ควรทำพฤติกรรมเสี่ยงเหล่านี้ อาจเกิด
อันตรายต่อครอบครัวได้



ฉันได้นำความรู้ที่ได้ในวันนี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ดังต่อไปนี้

ประยุกต์ใช้ต่อตนเอง

1. เวลาเล่น ท.ร.ท. หรือ chat ก็จะไม่เล่น ก็จะไม่เล่นจนเกินไป
2. เล่นโซเชียลมีเดียบ้างตามใจชอบแต่จะไม่เล่นจนเกินไป
3. เล่นโซเชียลมีเดียบ้างแต่จะไม่เล่นจนเกินไป
4. เล่นโซเชียลมีเดียบ้างแต่จะไม่เล่นจนเกินไป
5. เล่นโซเชียลมีเดียบ้างแต่จะไม่เล่นจนเกินไป



ประยุกต์ใช้เพื่อผู้อื่น

1. เวลาเล่นเกมกับเพื่อนจะไม่เล่นจนเกินไป
2. เวลาเล่นเกมกับเพื่อนจะไม่เล่นจนเกินไป
3. เวลาเล่นเกมกับเพื่อนจะไม่เล่นจนเกินไป



ฉันได้นำความรู้ที่ได้ในวันนี้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ดังต่อไปนี้

ประยุกต์ใช้ต่อตนเอง

ตอนที่อาจารย์แนะนำแอปใช้จัดตาราง... มีอยู่เว็บไซต์หนึ่งคือ
www.dalarnet.com... น่าสนใจมาก และ ทดสอบตัวทำรายงานเวิร์ดกับคอมพิวเตอร์
ส่วนวิชาวิทยาศาสตร์... วิชาได้ทั่วไป... ค้นหาข้อมูล... และทำรายงานส่งอาจารย์
และยังช่วยตารางเกี่ยวกับตาราง... โลก... ธรรมชาติ... ที่ทันสมัยให้ต่างจากเล่ม
อย่างหนังสือเล่ม... ได้ตกลงใจ... 11... ไปหาข้อมูลตัวงาน... ทำรายงานส่งอาจารย์
ได้อีกด้วย... ในเว็บไซต์อื่นที่ได้อีกหนึ่งที่น่าสนใจ... สามารถค้นหาเพื่อทำรายงาน
ส่งอาจารย์ในหัวข้อนี้... วิชา... และ... ก็จะมีอีกอย่าง... ส่ง
ได้ความดี



ประยุกต์ใช้เพื่อผู้อื่น

เอาเงินไปซื้อของที่ไปฝากน้อง และเพื่อนเพื่อเขาจะได้
ใช้... ศึกษารายงานส่งอาจารย์แล้ว... ได้สอนน้อง... ทำให้น้องดู... อย่างเช่น
ภาพ... ภาพการ์ตูน... ภาพเคลื่อนไหว... เขาเองก็กำลังใจอ่าน
เพื่อรับความรู้... ที่เอาไปฝากน้อง... www.magcartoon.com... มีการ์ตูนดู
สนุกดี... หรือ... ภาพการ์ตูน... อดคิดเสีย... น่ารักมาก... เลย

ลดาบังวิทย์ปริภักดิ์
ผู้อำนวยการแผนกวิชา



ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวนพวรรณ วงศ์วิชัยวัฒน์ เกิดเมื่อวันที่ 27 มิถุนายน 2520 สำเร็จการศึกษาปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2) เอกการประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เมื่อปีการศึกษา 2543 และเข้าศึกษาต่อในระดับครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2544



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย