

ข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริม
การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

PROPOSAL ALTERNATIVE POLICY FOR NON-FORMAL AND INFORMAL EDUCATION TO
PROMOTE INTERNET SAFETY FOR CHILDREN



A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Philosophy in Non-Formal Education

Department of Lifelong Education

FACULTY OF EDUCATION

Chulalongkorn University

Academic Year 2022

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบ โรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก
โดย	น.ส.ศิริพร ทองแก้ว
สาขาวิชา	การศึกษานอกระบบโรงเรียน
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร.อาชัญญา รัตนอุบล

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(รองศาสตราจารย์ ดร.อาชัญญา รัตนอุบล)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนัสวานัน โกวิตยา)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีระฉัตร สุปัญญา)

ศิริพร ทองแก้ว : ข้อเสนอทางเลือกลงนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตาม
 อัยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก. (PROPOSAL ALTERNATIVE
 POLICY FOR NON-FORMAL AND INFORMAL EDUCATION TO PROMOTE INTERNET
 SAFETY FOR CHILDREN) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ. ดร.วิระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา, อ.ที่ปรึกษาร่วม :
 รศ. ดร.อาชัญญา รัตนอุบล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก
 ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งาน
 อินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัยาศัยเพื่อส่งเสริมการ
 ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก 2) เพื่อพัฒนาข้อเสนอทางเลือกลงนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบ
 โรงเรียนและการศึกษาตามอัยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก โดยกลุ่ม
 ตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ 1) เด็กอายุ 8-12 ปี จาก 39 จังหวัดทั่วประเทศซึ่งเป็นตัวแทนของแต่ละภูมิภาค
 จำนวน 9,604 คน 2) พ่อแม่ผู้ปกครอง และครู 3) ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ
 แบบสอบถามสถานการณ์ ปัญหา ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของผู้เรียน แบบวิเคราะห์
 เอกสาร และแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อทางเลือกลงนโยบาย วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติบรรยายและการ
 วิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ

ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีโทรศัพท์ หรือแท็บเล็ตที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้
 เป็นของตนเอง กิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างทำขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ การเล่นเกม รองลงมาคือการดูยูทูป
 ช่วงเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต คือช่วงหลังเลิกเรียน ส่วนสถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ตมาก
 ที่สุดคือ ที่บ้าน 2) ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าปัญหาจากการใช้งาน
 อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างที่มีมากที่สุดคือการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ โดยปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาคือ
 การได้รับคำแนะนำจากครูและการชักชวนของเพื่อน 3) กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการที่จะเรียนรู้วิธีป้องกัน
 อันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตจากพ่อแม่ผู้ปกครองมากที่สุด โดยการเรียนรู้จากที่บ้านผ่านการดูคลิปจากยู
 ทูปและการค้นหาข้อมูลด้วยตนเองผ่านเว็บไซต์ 4) ข้อเสนอทางเลือกลงนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน
 และการศึกษาตามอัยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ประกอบด้วย 9 ทางเลือกที่
 พัฒนาจากข้อมูลที่ได้รับจากกลุ่มตัวอย่างผสมผสานกับแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ แบ่งเป็นทางเลือกการจัด
 การศึกษานอกระบบโรงเรียน 3 ทางเลือก ทางเลือกการจัดการศึกษาตามอัยาศัย 5 ทางเลือก และทางเลือก
 สนับสนุนอีก 1 ทางเลือก

สาขาวิชา	การศึกษานอกระบบโรงเรียน	ลายมือชื่อนิสิต
ปีการศึกษา	2565	ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก
		ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม

5884471927 : MAJOR NON-FORMAL EDUCATION

KEYWORD: INTERNET USAGE, INTERNET SAFETY, NON-FORMAL AND INFORMAL
EDUCATION, CHILDREN

Siriporn Thongkaew : PROPOSAL ALTERNATIVE POLICY FOR NON-FORMAL AND
INFORMAL EDUCATION TO PROMOTE INTERNET SAFETY FOR CHILDREN. Advisor: Assoc.
Prof. WIRATHEP PATHUMCHAROENWATTANA Co-advisor: Assoc. Prof. ARCHANYA
RATANA-UBOL

The objectives of this research were: 1) to study the current situations, problems, and their related factors, as well as to identify the needs of children regarding how to stay safe online. 2) to develop policy alternatives for non-formal and informal education to promote internet safety for children. The sample consisted of 9,604 children aged 8 to 12 from 39 provinces across the country, representing each region of Thailand. The data were collected using rating scale questionnaires from 2) parents and teachers, and 3) experts. Descriptive statistics and multiple regression were used for data analysis.

The results showed that: 1) The majority of the children owned their own telephone or tablet that could connect to the internet. Their most frequent internet activity was playing games at home after school, followed by watching YouTube. 2) The most significant problem and its related factor were online piracy, with advice from teachers and persuasion from friends being the factors associated with the problem. 3) The children expressed a strong desire to learn internet safety from their parents, with the most preferred methods being learning at home through watching clips from YouTube and searching for information on websites. 4) The proposed policy alternatives for non-formal and informal education to promote internet safety for children consist of 9 options developed from the key information obtained from the sample group in this research, combined with the concept of learning theory. These options are divided into 3 non-formal education alternatives, 5 informal education alternatives, and 1 supporting alternative.

Field of Study: Non-Formal Education

Student's Signature

Academic Year: 2022

Advisor's Signature

Co-advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยความกรุณาของ รองศาสตราจารย์ ดร.วีระเทพ ปทุมเจริญวัฒนา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลักที่ได้ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ความช่วยเหลือ กำลังใจ ตลอดจนให้โอกาสแก่ผู้วิจัยเสมอมา และรองศาสตราจารย์ ดร.อาชัญญา รัตนอุบล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ให้คำแนะนำและมุมมองที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิจัยและการปรับแก้วิทยานิพนธ์ รวมทั้งคอยกระตุ้นเตือนไม่ให้ผู้วิจัยหลงทาง รวมทั้งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิธิตา จรุงเกียรติกุล ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.วรรัตน์ ปทุมเจริญวัฒนา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนัสวาสน์ โกวิทยา ที่ให้เกียรติเป็นกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วีรฉัตร สุปัญญา ที่ให้ความกรุณาเป็นกรรมการภายนอก ให้ความเมตตา และเปิดมุมมองใหม่ให้เกิดขึ้นกับผู้วิจัย อีกท่านหนึ่งที่มีส่วนสำคัญอย่างยิ่ง ดร.สมบัติ สุวรรณพิทักษ์ กรรมการภายนอกสอบโครงร่างวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์และสละเวลาในการให้ข้อมูล ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย และให้ความคิดเห็นต่อผลการวิจัย จนทำให้การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอบพระคุณ กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้มอบ “ทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” รุ่นที่ 44 ครั้งที่ 3/2562 แก่ผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิตทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้วิจัย รวมทั้งเพื่อนร่วมรุ่นที่ให้ความช่วยเหลือในด้านวิชาการ ให้กำลังใจตลอดมา

ขอบพระคุณมารดา บิดา และครอบครัวที่สนับสนุน ให้คำปรึกษา และให้กำลังใจ จนทำให้การเรียนและการวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี ขอขอบคุณเพื่อนร่วมงานสำหรับ กำลังใจ และความช่วยเหลือตลอดมา

ศิริพร ทองแก้ว

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	11
วัตถุประสงค์.....	11
ขอบเขตการวิจัย.....	11
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	12
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	14
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	15
1. การศึกษานอกระบบโรงเรียน.....	16
2. การศึกษาตามอัธยาศัย.....	39
3. แนวคิดเกี่ยวกับนโยบาย.....	69
4. วัยเด็กตอนปลาย.....	102
5. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้.....	113
6. อินเทอร์เน็ต.....	129
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	167

8. กรอบแนวคิดงานวิจัย	201
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	203
ชั้นที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่ เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งาน อินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตาม อัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก	204
ชั้นที่ 2 การพัฒนาทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตาม อัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก	210
ชั้นที่ 3 การตรวจสอบทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตาม อัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก	211
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	215
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจาก การใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งาน อินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตาม อัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก	215
ตอนที่ 2 การพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษา ตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก	231
ตอนที่ 3 การประเมินข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษา ตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก	240
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	250
สรุปผลการวิจัย.....	253
อภิปรายผลการวิจัย.....	265
ข้อเสนอแนะ	273
บรรณานุกรม.....	277
ภาคผนวก.....	289
ภาคผนวก ก	290

ภาคผนวก ข	299
ภาคผนวก ค	305
ภาคผนวก ง	309
ภาคผนวก จ	311
ประวัติผู้เขียน	313



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน	25
ตารางที่ 2.2 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษานอกระบบโรงเรียน.....	38
ตารางที่ 2.3 แนวคิดการเรียนรู้ตามอัธยาศัยจากนักวิชาการและสถาบันต่าง ๆ	53
ตารางที่ 2.4 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน.....	143
ตารางที่ 2.5 ความเสี่ยงหรือภัยแฝงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต	161
ตารางที่ 3.1 จำนวนประชากร สัดส่วนกลุ่มตัวอย่าง และจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภาค	206
ตารางที่ 3.2 จำนวนจังหวัดจำแนกตามภูมิภาค จำนวนจังหวัดที่เป็นตัวแทน และจำนวนกลุ่มตัวอย่าง	207
ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ	216
ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ	216
ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา	216
ตารางที่ 4.4 สถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง	217
ตารางที่ 4.5 ปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง.....	219
ตารางที่ 4.6 ค่าสถิติบรรยายของสภาพปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่ทำการศึกษา	220
ตารางที่ 4.7 ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต	220
ตารางที่ 4.8 ความต้องการของกลุ่มตัวอย่างด้านด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย เรียงลำดับจากมากไปน้อย	222
ตารางที่ 4.9 กิจกรรมที่เด็กชอบทำขณะใช้งานอินเทอร์เน็ตจำแนกตามอายุ	223
ตารางที่ 4.10 กิจกรรมที่เด็กชอบทำขณะใช้งานอินเทอร์เน็ตจำแนกตามเพศ	225
ตารางที่ 4.11 จำนวนและร้อยละของเด็กที่ปฏิบัติตนในรูปแบบต่าง ๆ เมื่อต้องเผชิญปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต	226
ตารางที่ 4.12 ร่างทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย	231

ตารางที่ 4.13 ทางเลือกนโยบายที่ 1	233
ตารางที่ 4.14 ทางเลือกนโยบายที่ 2	234
ตารางที่ 4.15 ทางเลือกนโยบายที่ 3	236
ตารางที่ 4.16 ทางเลือกนโยบายที่ 4	237
ตารางที่ 4.17 ทางเลือกนโยบายที่ 5	238
ตารางที่ 4.18 ทางเลือกนโยบายที่ 6	239
ตารางที่ 4.19 สรุปผลการตรวจสอบและจัดลำดับความสำคัญของร่างทางเลือกนโยบายโดย ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ.....	241
ตารางที่ 4.20 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ	243
ตารางที่ 4.21 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ	244
ตารางที่ 4.22 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพ	244
ตารางที่ 4.23 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภูมิภาค.....	245
ตารางที่ 4.24 คะแนนเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อทางเลือกนโยบาย.....	246
ตารางที่ 5.1 ทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย ...	255

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาตามอัธยาศัย	41
ภาพที่ 2.2 Bennett’s Four-part Informal Learning Model	52
ภาพที่ 2.3 การวิจัยเชิงนโยบาย และข้อเสนอเชิงนโยบาย.....	76
ภาพที่ 2.4 กรอบแนวคิดในการวิเคราะห์นโยบาย	78
ภาพที่ 2.5 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล พฤติกรรม และสิ่งแวดล้อม	115
ภาพที่ 2.6 การเรียนรู้ทางสังคมด้วยการรู้คิดจากการเลียนแบบ.....	116
ภาพที่ 2.7 ส่วนประกอบของการเรียนรู้ขึ้นกับการรับมาซึ่งการเรียนรู้.....	116
ภาพที่ 2.8 ขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน.....	126
ภาพที่ 2.9 ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	130
ภาพที่ 2.10 พฤติกรรมบนโลกออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่น่าเป็นห่วงในปัจจุบัน	157
ภาพที่ 2.11 รายงานการสำรวจความเสี่ยงทางไซเบอร์	160
ภาพที่ 2.12 รายงานผลการสำรวจดัชนีความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของเด็ก	160
ภาพที่ 2. 13 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	202
ภาพที่ 5.1 องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย.....	276

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศในทุกด้าน ถือเป็นกระบวนการที่มุ่งส่งเสริมให้บุคคลได้รับการเพิ่มพูนความรู้และทักษะจนส่งผลให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ สำหรับประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างมาก แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ตั้งแต่ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544) เป็นต้นมาได้ปรับเปลี่ยนแนวคิดการพัฒนา จากเดิมที่เน้นการพัฒนาเศรษฐกิจเป็นจุดมุ่งหมายหลักแต่เพียงอย่างเดียว เป็นการเน้นให้คนเป็นศูนย์กลางหรือเป้าหมายสุดท้ายของการพัฒนา เพราะคนเท่านั้นที่เป็นปัจจัยชี้ขาดถึงความสำเร็จของการพัฒนาในทุกเรื่อง โดยการพัฒนาเศรษฐกิจเป็นเพียงเครื่องมืออย่างหนึ่งที่จะช่วยทำให้คนมีความสุขและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นเท่านั้น แต่ไม่ใช่เป้าหมายสุดท้ายของการพัฒนาอีกต่อไป การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์มุ่งพัฒนาคนไทยยุคใหม่ให้มีนิสัยใฝ่รู้ สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง และแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต มีความสามารถในการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา คิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจิตสาธารณะ มีระเบียบวินัย คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวม ทำงานเป็นกลุ่มได้ มีศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม จิตสำนึก และความภูมิใจในความเป็นไทย ยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รังเกียจการทุจริต สามารถก้าวทันโลก มีสุขภาพกาย สุขภาพจิตที่สมบูรณ์แข็งแรง เป็นกำลังคนที่มีคุณภาพ มีทักษะ ความรู้ที่จำเป็น มีสมรรถนะ ความรู้ความสามารถ และทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีโอกาสการเรียนรู้เท่าเทียมกัน และเสมอภาค มิติด้านร่างกาย อีกทั้งคนไทยยุคใหม่ต้องเป็นผู้มีสุขภาพร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง มีการพัฒนาการในด้านร่างกายและสติปัญญาอย่างสมบูรณ์ตามเกณฑ์ในแต่ละช่วงวัย ส่วนมิติด้านจิตใจ คนไทยยุคใหม่ต้องเป็นผู้ที่รู้จักและเข้าใจตนเอง เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น เข้าใจสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัวได้เป็นอย่างดี และมีมิติด้านความรู้คนไทยยุคใหม่ต้องเป็นผู้มีความรู้ลึกในแก่นสาระของวิชา สามารถรู้รอบตัวในเชิงสหวิทยาการ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต อีกทั้งมิติด้านทักษะความสามารถคนไทยยุคใหม่ต้องเป็นผู้ที่มีทักษะในด้านการคิดสร้างสรรค์ มีทักษะในการสื่อสาร ทักษะภาษาต่างประเทศ ทักษะการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะทางสังคม ทักษะการอาชีพ ทักษะทางอารมณ์ และทักษะการจัดการที่ดี (ธีรวิ ทองเจือ และปรีดี ทুমเมฆ, 2560)

ความสำคัญของการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศดังจะเห็นได้จากการที่รัฐบาลได้มีการประกาศยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2562-2580) ในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 13 ตุลาคม 2561 ซึ่ง

มีวิสัยทัศน์ คือ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” หรือเป็นคติพจน์ประจำชาติว่า “มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” โดยยุทธศาสตร์ที่ 3 ของยุทธศาสตร์ชาติ เป็นการกล่าวถึงยุทธศาสตร์ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ที่มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ เป็นคนไทยที่มีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่ครอบคลุมด้านและมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะรับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สามและอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกร นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีฟตามความถนัดของตนเอง ซึ่งลำดับต่อมา นายกรัฐมนตรีพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ได้มีการแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรีต่อรัฐสภา เมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม 2562 โดยหนึ่งในนโยบายเร่งด่วน 12 เรื่องของรัฐบาล คือ การเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 โดยการสร้างแพลตฟอร์มการเรียนรู้ใหม่ในระบบดิจิทัล ปรับปรุงรูปแบบการเรียนรู้มุ่งสู่ระบบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีด้านวิศวกรรม คณิตศาสตร์ โปรแกรมเมอร์ และภาษาต่างประเทศ ส่งเสริมการเรียนภาษาคอมพิวเตอร์ (Coding) ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา การพัฒนาโรงเรียนคุณภาพในทุกตำบล ส่งเสริมการพัฒนาหลักสูตรออนไลน์ของสถาบันการศึกษาต่าง ๆ เพื่อแบ่งปันองค์ความรู้ของสถาบันการศึกษาสู่สาธารณะ เชื่อมโยงระบบการศึกษากับภาคปฏิบัติจริง ในภาคธุรกิจ สร้างนักวิจัยใหม่และนวัตกรเพื่อเพิ่มศักยภาพด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมของประเทศ สร้างความรู้ความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สื่อออนไลน์ และโครงข่ายสังคมออนไลน์ของคนไทย เพื่อป้องกัน และลดผลกระทบในเชิงสังคม ความปลอดภัยอาชญากรรมทางไซเบอร์ และสามารถใช้เทคโนโลยี เป็นเครื่องมือในการกระจายข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง การสร้างความสมานฉันท์และความสามัคคีในสังคม รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมที่จำเป็นในการดำเนินชีวิต

ในการเตรียมคนไทยให้มีความพร้อมและมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 จึงถือเป็นเรื่องท้าทายในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างมากอันเนื่องมาจากสภาวะการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในทุกด้านที่ทุกประเทศในโลกกำลังเผชิญอยู่ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม สภาพแวดล้อม และเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งคนไทยต้องมีทักษะที่จำเป็นในการเรียนรู้ หรือที่เรียกว่า 3R8C ซึ่ง 3R เป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อผู้เรียนทุกคน คือ ความสามารถในการอ่าน เขียน และการคำนวณ (Reading, Writing and Arithmetic) ส่วน 8C นั้นก็มีความสำคัญไม่แพ้กัน โดย 8C เป็นทักษะที่สามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนรู้ได้สำหรับทุกสถานการณ์ ประกอบด้วย 1) การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) 2) การคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creativity) 3) ความเข้าใจในความแตกต่างของวัฒนธรรม (Cross-cultural Understanding) 4) การทำงานแบบร่วมมือ(Collaboration) 5) การสื่อสารและการรู้เท่าทันสื่อ

(Communication Information and Media Literacy) 6) การใช้และการรู้เท่าทันเทคโนโลยี (Computing and IT Literacy) 7) ทักษะทางอาชีพและการเรียนรู้ (Career and Learning Skills) และ 8) มีความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Compassion) นอกจากนี้การเตรียมคนไทยให้มีความพร้อมและมีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ยังต้องคำนึงถึงยุทธศาสตร์ประเทศ (Country Strategy) ประเด็นสำคัญภายในประเทศ (Local Issue) การขับเคลื่อนในระดับภูมิภาค (Regional Forces) และสภาวะการณ์เปลี่ยนแปลงของโลก (Global Trend) ร่วมด้วย (สภาการศึกษา, 2557) ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าสภาวะการณ์เปลี่ยนแปลงของโลกนั้นเป็นไปอย่างรวดเร็วจากอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของผู้คนในทุกด้านจนเรียกได้ว่ายุคนี้เป็นยุคดิจิทัล 4.0 ซึ่งเทคโนโลยีดิจิทัลได้ถูกนำมาใช้พัฒนาต่อยอดเพื่อลดบทบาทของมนุษย์ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ลง หรือกล่าวอีกมุมหนึ่งได้ว่าเป็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลทำงานแทนมนุษย์มากขึ้นเพื่อให้มนุษย์เกิดความสะดวกสบายในการดำเนินชีวิตนั่นเอง ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลล้วนพัฒนาและเกิดขึ้นผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั้งสิ้น ดังนั้นเมื่อกล่าวถึงเทคโนโลยีดิจิทัลจึงหมายรวมไปถึงการใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและการทำงานโทรศัพท์เคลื่อนที่ด้วยนั่นเอง (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2558) ซึ่งอินเทอร์เน็ตเป็นการเชื่อมโยงกันของเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สื่อสารต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้เป็นระบบเครือข่ายขนาดใหญ่ภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงเดียวกัน ทำให้ผู้ที่ใช้งานเครือข่ายดังกล่าวสามารถติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและใช้บริการต่าง ๆ บนเครือข่ายได้ผ่านคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่รองรับการใช้งาน เกิดเป็นการเชื่อมโยงเป็นเครือข่ายขนาดใหญ่ที่ผู้ใช้งานสามารถสร้าง ส่งต่อและแลกเปลี่ยนข้อมูลต่าง ๆ ได้โดยง่ายดาย อินเทอร์เน็ตจึงเป็นเสมือนแหล่งสารสนเทศที่สำคัญที่มีเรื่องราวต่าง ๆ ทั้งสาระความรู้ ความบันเทิงในหลายรูปแบบเพื่อตอบสนองความต้องการและความสนใจสำหรับบุคคลทุกคน อีกทั้งยังทำให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงบริการต่าง ๆ และทำธุรกรรมได้อย่างสะดวกรวดเร็วโดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปยังสถานที่ตั้งของผู้ให้บริการหรือที่เรียกกันว่า ธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์หรือธุรกรรมออนไลน์ นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตยังทำให้เกิดการรวมกลุ่มของบุคคลที่มีความคิดเห็น หรือมีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกันหรือที่คล้ายคลึงกันเกิดขึ้นเป็นชุมชนบนโลกออนไลน์หลากหลายชุมชน นับได้ว่าอินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญอย่างมากต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนทุกเพศทุกวัยในยุคดิจิทัลเช่นปัจจุบัน นอกจากความสะดวกสบายในยุคดิจิทัล 4.0 แล้ว ยุคนี้ยังเกิดการหลอมรวมของเทคโนโลยีการแพร่ภาพและเสียง เทคโนโลยีการพิมพ์ และเทคโนโลยีการสื่อสารเชื่อมโยงเข้ากับอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงความบันเทิงในรูปแบบใหม่ได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย เกิดสื่อสังคมออนไลน์หรือ Social Media ที่กลายเป็นชุมชนเสมือนจริงในปัจจุบัน ที่ผู้คนสามารถปฏิสัมพันธ์ด้วยการรับชมข้อมูลข่าวสารและความบันเทิงโดยใช้แอปพลิเคชันเป็นสื่อในการสื่อสารระหว่างกันทั้งการสนทนา

(Chat) แสดงความคิดเห็น (Comment) แบ่งปัน (Share) ประกาศ (Post) นับว่าเป็นเส้นทางการสื่อสารสำหรับผู้คนจำนวนมากในยุคปัจจุบัน (ทิพย์ภาศิริ แก้วเทศ, 2565)

จากผลการสำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารในครัวเรือน โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติพบว่าประชากรไทยอายุ 6 ปีขึ้นไปมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากร้อยละ 60.8 ในปี พ.ศ. 2561 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 77.8 ในปี พ.ศ. 2563 ซึ่งพบว่าประชากรอายุ 6-14 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 90.2 และอายุ 15-24 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึงร้อยละ 98.4 ซึ่งสูงกว่าประชากรอายุ 25-34 ปี ที่ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 97.3 ประชากรอายุ 35-49 ปี ที่ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 90.6 และประชากรอายุ 50 ปีขึ้นไปใช้อินเทอร์เน็ตเพียงร้อยละ 49.7 สำหรับเด็กและเยาวชนซึ่งยังมีวุฒิภาวะและประสบการณ์ที่ไม่มากเพียงพอแล้ว ผลกระทบที่จะตามมาหากการใช้งานอินเทอร์เน็ตขาดการควบคุมดูแลจากพ่อแม่ผู้ปกครองและบุคคลที่เกี่ยวข้อง ก็อาจเกิดผลเสียขึ้นกับเด็กและเยาวชนไม่ว่าจะเป็นผลกระทบต่อตนเอง ต่อครอบครัว และต่อสังคมได้ อันเนื่องมาจากอันตรายและภัยแฝงหลากหลายรูปแบบที่มาพร้อมกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ การรับและส่งต่อข้อมูลที่ไม่เหมาะสม การติดต่อกับบุคคลแปลกหน้า การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล และการแสดงตัวตน การถูกล่อลวงหรือลวงละเมิด การเข้าถึงโปรแกรมอันตราย เกม เว็บไซต์ เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม การกระทำผิดกฎหมายจากความไม่รู้ รวมทั้งการใช้เวลาไปกับการท่องโลกอินเทอร์เน็ตที่มากจนเกินไป เมื่อเด็กเรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตั้งแต่อายุยังน้อยซึ่งจากผลการสำรวจจะเห็นได้ว่าเด็กเริ่มต้นใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลตั้งแต่อายุเพียง 6 ปีเท่านั้น และยังมีชั่วโมงการใช้งานต่อวันในอัตราที่สูงด้วย จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการเตรียมความพร้อมให้คนไทยก้าวทันการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลตั้งแต่วัยเด็กซึ่งในประเด็นดังกล่าวรัฐบาลได้มีนโยบายในการสร้างความรู้ความเข้าใจการใช้อินเทอร์เน็ตออนไลน์และโครงข่ายสังคมออนไลน์ของคนไทย เพื่อป้องกันและลดผลกระทบในเชิงสังคม ความปลอดภัย อาชญากรรมทางไซเบอร์และสามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการกระจายข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง และนำมาซึ่งการจัดทำแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ รวมทั้งนโยบายและแผนที่จัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นพระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560 นโยบายระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม แผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และแผนปฏิบัติการของหน่วยงานต่าง ๆ แต่ถึงแม้ว่าประเทศไทยจะมีนโยบายในระดับมหภาคที่ชัดเจนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ในการเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 เพื่อให้มีทักษะที่จำเป็นโดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้และการรู้เท่าทันเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลรวมทั้งการปรับตัวและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของคนไทยในปัจจุบัน แต่กลับพบว่าความสามารถในการแข่งขันทางดิจิทัลของประเทศไทยในเวทีระดับโลกกลับลดลง ดังจะเห็นได้จาก

อันดับความสามารถในการแข่งขันทางดิจิทัลของโลก (World Digital Competitiveness Ranking) ถูกจัดทำและเผยแพร่โดย International Institute for Management Development (IMD) ซึ่งเป็นหน่วยงานในระดับสากลที่ทำการเผยแพร่รายงานการจัดอันดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศต่าง ๆ ในรายงาน The World Competitiveness Yearbook (WCY) เป็นประจำทุกปีโดยเป็นอันดับที่สะท้อนการพัฒนาปัจจัยต่าง ๆ ภายในประเทศที่เปรียบเสมือนกลไกในการขับเคลื่อนความสามารถทางการแข่งขันด้านดิจิทัลของประเทศ โดยตัวชี้วัดระดับสากลที่สะท้อนความสามารถทางการแข่งขันด้านดิจิทัลโดยรวมของประเทศลดลง 2 ระดับจาก 38 ลงมาที่ระดับ 40 จากทั้งหมด 63 ประเทศ เมื่อพิจารณาที่ตัวชี้วัดย่อยของการจัดอันดับการแข่งขัน พบว่าประเทศไทยมีจุดอ่อนที่ต้องได้รับการพัฒนาในหลายด้านไม่ว่าจะเป็น คือ ทักษะดิจิทัลและเทคโนโลยีของประชากรในประเทศที่จัดอยู่ในลำดับที่ 45 ลดลงจากปี ค.ศ. 2021 ถึง 3 อันดับ (สภาพดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งประเทศไทย, 2565) นอกจากนี้จากรายงานของ DQ Institute ซึ่งเป็นองค์กรระหว่างประเทศที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อพัฒนาการศึกษาและวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลผ่านความร่วมมือจากหลายประเทศทั่วโลก รวมทั้งหน่วยงานที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับเทคโนโลยี ได้ในปี ค.ศ. 2018 ได้ทำการสำรวจความเสี่ยงทางไซเบอร์จาก 29 ประเทศซึ่งพบว่าร้อยละ 60 ของเด็กไทยอายุ 8-12 ปี ตกอยู่ในสถานการณ์ความเสี่ยงที่มากับการใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของผลการสำรวจจาก 29 ประเทศที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 56 ซึ่งพบว่าเด็กไทยร้อยละ 47 เป็นเหยื่อจากการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ และร้อยละ 19 ค้นหาและเข้าสู่เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ รวมทั้งการดาวน์โหลด รับและส่ง และสนทนาเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ (DQ Institute, 2018) และผลการสำรวจดัชนีความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของเด็ก (The Child Online Safety Index: COSI) ในปี ค.ศ. 2021 เพื่อให้เข้าใจถึงสถานการณ์ความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของเด็กในแต่ละประเทศมากยิ่งขึ้น ซึ่งพบว่าประเทศไทยมีค่าดัชนี COSI อยู่ที่ 10.5 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยในทุกดัชนีการวัด โดยผลการสำรวจสรุปได้ว่าเด็กไทยมีโทรศัพท์มือถือเป็นของตนเองและสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดาย แต่กลับพบว่าเด็กมีสมรรถนะดิจิทัล การบริหารจัดการเวลา และได้รับคำแนะนำและการศึกษาเกี่ยวกับความปลอดภัยบนโลกออนไลน์อยู่ในระดับต่ำ (DQ Institute, 2021) รวมทั้งรายงานการสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ 2562 โดยกรมกิจการเด็กและเยาวชนร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยโดยกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 6 –18 ปี จำนวน 15,318 คน พบพฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ เช่น การพูดคุยกับคนที่ไม่รู้จัก การให้ข้อมูลส่วนตัว การแชร์ภาพและสถานที่อยู่ของตนเอง การนัดพบกับเพื่อนออนไลน์ ซึ่งนำไปสู่การกลั่นแกล้งรังแก ทุบตี ทำร้าย ทารุณกรรมทางเพศ บางรายถูกถ่ายภาพหรือคลิปวิดีโอแล้วนำไปประจานข่มขู่เรียกเงิน โดยเด็กส่วนใหญ่เชื่อว่ามิถุนายนอันตรายและความเสี่ยงหลากหลายรูปแบบบนอินเทอร์เน็ต แต่มีเด็กร้อยละ 54.3 เชื่อว่าเมื่อเผชิญภัยหรือความเสี่ยงออนไลน์แล้วสามารถจัดการแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง และยังสามารถให้คำแนะนำและ

ช่วยเหลือเพื่อนได้ (กรมกิจการเด็ก, 2562) ต่อเนื่องมาจนถึงการสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2563 (Department of Children and Youth, 2020) ที่กลุ่มตัวอย่างมีอายุ 12-18 ปี จำนวน 14,945 คน พบพฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ ได้แก่ การซื้อสินค้าจากร้านค้าออนไลน์ที่ไม่รู้จัก การรับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อน การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวบนสื่อสังคมออนไลน์ การส่งต่อข้อมูลข่าวสารโดยไม่ได้ตรวจสอบ การนำข้อมูล ภาพ เสียงมาใช้โดยไม่ได้อุญาตหรืออ้างอิงแหล่งที่มา รวมไปถึงการเข้าถึงสื่อลามกอนาจารออนไลน์ และในปี พ.ศ. 2565 ผลสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ ในกลุ่มตัวอย่างอายุ 9 - 18 ปี จำนวน 31,965 คน พบว่า เด็กไทย ร้อยละ 85 ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทุกวันหรือเกือบทุกวัน ร้อยละ 36 มีประสบการณ์ถูกจิบในโลกออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็นเด็กมัธยม ซึ่งคนร้ายอาจพยายามทำให้เด็กเชื่อว่าตกหลุมรัก อยากคบหาเป็นแฟน ขอภาพลับ นัดพบละเมิดทางเพศ และถ่ายรูปข่มขู่ เข้าข่ายเป็นพฤติกรรมการเข้าหาเด็กเพื่อละเมิดทางเพศ (Grooming) สำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายอายุประมาณ 10 ขวบ ถูกกรูม (Groom) ร้อยละ 12 นอกจากนี้เด็กร้อยละ 54 เคยพบเห็นสื่อลามกอนาจาร ร้อยละ 26 ถูกกลั่นแกล้งรังแกทางออนไลน์ (Cyber Bullying) ร้อยละ 75 เล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 11 เคยเข้าเว็บไซต์ผิดกฎหมายหรืออันตราย ร้อยละ 7 เคยเล่นพนันออนไลน์ ร้อยละ 18 จ่ายเงินเพื่อซื้อกล่องสุ่มในเกมที่ถือเป็นรูปแบบหนึ่งของการพนัน และร้อยละ 18 เคยนัดพบเพื่อนออนไลน์ (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2565)

กลไกสำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ให้มีความรู้และทักษะตลอดจนศักยภาพที่เพียงพอต่อการขับเคลื่อนการพัฒนาประเทศโดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะดิจิทัลและเทคโนโลยีนั้น คือ การศึกษาจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม ได้ให้ความหมายของการศึกษาไว้ว่า การศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของ บุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้ และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข โดยการจัดระบบ โครงสร้าง และกระบวนการจัดการศึกษา ยึดหลักมีเอกภาพด้านนโยบาย และมีความหลากหลายในการปฏิบัติ มีการกระจายอำนาจที่มีประสิทธิภาพ และมีการทดสอบที่ได้มาตรฐานไปสู่ระดับชาติ สถานศึกษาและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น มีการกำหนดมาตรฐานการศึกษา และจัดระบบประกันคุณภาพการศึกษาทุกระดับและทุกประเภทการศึกษา ซึ่งกลไกของการศึกษามีความสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีดังที่กล่าวมาข้างต้น กระทรวงศึกษาธิการในฐานะเป็นหน่วยงานหลักที่มีพันธกิจในการยกระดับคุณภาพและมาตรฐานการศึกษาทุกระดับทุกประเภทสู่สากล เสริมสร้างโอกาสเข้าถึงบริการทางการศึกษาของประชาชนอย่างทั่วถึง เท่าเทียม รวมทั้งสร้างและพัฒนาระบบบริหาร

จัดการการศึกษาตามหลักธรรมาภิบาล มียุทธศาสตร์ในการผลิตและพัฒนากำลังคน รวมทั้งงานวิจัยที่สอดคล้องกับความต้องการของการพัฒนาประเทศ ขยายโอกาสเข้าถึงบริการทางการศึกษาและการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ส่งเสริมและพัฒนาระบบเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษา พัฒนาระบบบริหารจัดการและส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา พัฒนาหลักสูตร กระบวนการเรียนการสอน การวัดและประเมินผล ผลิต พัฒนาคู ครู คณาจารย์และบุคลากรทางการศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565) การจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นโดยเฉพาะทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ในประเด็นของการพัฒนาศักยภาพด้านดิจิทัล กระทรวงศึกษาธิการมีภารกิจในการขับเคลื่อนนโยบายหลักตามแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2566 – 2580) ในฐานะหน่วยงานเจ้าภาพขับเคลื่อน ประเด็น 11 การพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ในแผนย่อยที่ 3.3 การพัฒนาช่วงวัยเรียน/วัยรุ่น ประเด็น 12 การพัฒนาการเรียนรู้ และประเด็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2566 – 2570) โดยเฉพาะหมวดหมายที่ 12 ไทยมีกำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579 เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals : SDGs) รวมทั้งนโยบายและแผนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้มุ่งหวังให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาในทุกมิติ จึงได้ประกาศนโยบายและจุดเน้น 7 ประการ ได้แก่ 1. การจัดการศึกษาเพื่อความปลอดภัย 2. การยกระดับคุณภาพการศึกษา 3. การสร้างโอกาส ความเสมอภาค และความเท่าเทียมทางการศึกษาทุกช่วงวัย 4. การศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะอาชีพและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน 5. การส่งเสริมสนับสนุนวิชาชีพครู บุคลากรทางการศึกษา และบุคลากร 6. การพัฒนาระบบราชการและการบริการภาครัฐยุคดิจิทัล 7. การขับเคลื่อนกฎหมายการศึกษาและแผนการศึกษาแห่งชาติ เพื่อเป็นนโยบายในการสื่อสารให้กับหน่วยงานภายใต้การกำกับให้ได้รับทราบถึงบริบท และสาระของนโยบาย เพื่อให้สามารถแปลงนโยบายไปสู่การปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง โดยกระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดประเด็นยุทธศาสตร์ที่มุ่งผลิตและพัฒนากำลังคนเพื่อสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ พัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัยและสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ สร้างโอกาสเข้าถึงบริการทางการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงและเสมอภาค จัดการศึกษาเพื่อการสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และอีกหนึ่งยุทธศาสตร์สำคัญคือพัฒนาการจัดการศึกษาเพื่อความมั่นคง ที่มีเป้าประสงค์ให้ผู้เรียนได้รับโอกาสทางการศึกษาและการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและทักษะที่จำเป็นสอดคล้องกับการเสริมสร้างความมั่นคงในแต่ละบริบท ด้วยการพัฒนากลไกบูรณาการระบบบริหารจัดการการป้องกันและแก้ไขปัญหาภัยคุกคามรูปแบบใหม่ทุกรูปแบบ พัฒนากำลังคนเพื่อสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศ สร้างผู้เรียนมีสมรรถนะ องค์ความรู้ และใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาอาชีพและคุณภาพชีวิตในพื้นที่ ภูมิภาคและประเทศ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2565)

นโยบายระดับมหภาคจากกระทรวงศึกษาธิการซึ่งเป็นหน่วยงานกลาง ถูกถ่ายทอดลงมาสู่หน่วยปฏิบัติภายใต้การกำกับของกระทรวงศึกษาธิการตามลำดับ รวมทั้งยังมีหน่วยงานภาคเอกชนที่เล็งเห็นถึงความสำคัญและให้การสนับสนุนรวมทั้งจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะด้านความรู้เท่าทันและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล แต่กลับพบว่าเด็กและเยาวชนไทยเด็กมีทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่ำดังรายงานที่กล่าวมาข้างต้น จากการศึกษาเชิงสำรวจและวิเคราะห์นโยบายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ทำให้พบความเชื่อมโยงของนโยบายที่เกี่ยวข้องภายใต้ความรับผิดชอบของ 2 หน่วยงานหลัก โดยมียุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (2561-2580) เป็นเป้าหมายการพัฒนาประเทศ (แผนระดับที่ 1) เป็นกรอบสำหรับการจัดทำแผนต่าง ๆ ให้มีความสอดคล้องและบูรณาการกัน โดยในยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่เกี่ยวข้องคือ “คนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพพร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21” โดยในลำดับถัดมา (แผนระดับที่ 2) มีแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ เป้าหมายระดับประเด็น ได้แก่ 1) คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลเพิ่มขึ้น มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถในการแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และ 2) คนไทยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตามความถนัดและความสามารถของพหุปัญญาดีขึ้น ในลำดับถัดมา รวมทั้งยังมีแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (2560-2564) ซึ่งมีประเด็นการพัฒนาที่เกี่ยวข้อง คือ การเตรียมพร้อมด้านกำลังคนและการเสริมสร้างศักยภาพประชากรในทุกช่วงวัย มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพทุนมนุษย์ของประเทศ โดยพัฒนาคนให้เหมาะสมตามช่วงวัย เพื่อให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ การหล่อหลอมให้คนไทยมีค่านิยมตามบรรทัดฐานที่ดีทางสังคม เป็นคนดี มีสุขภาวะที่ดีมีคุณธรรมจริยธรรม มีระเบียบวินัย และมีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคมส่วนรวม การพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงานและทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 และในลำดับถัดมาซึ่งเป็นแผนลำดับที่ 3 เป็นแผนที่จัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานของแผนระดับที่ 1 และ 2 เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ จากผลการศึกษาพบว่าในลำดับนี้มีแผนที่มีความเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามหน่วยงานที่รับผิดชอบ 2 หน่วยงาน คือ 1) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม 2) กระทรวงศึกษาธิการ

กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มีการได้ดำเนินโครงการขับเคลื่อนภาคประชาชนของประเทศไทยให้เป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) โดยการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนโดยใช้หลักสูตรความเข้าใจดิจิทัล (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2559) ซึ่งเป็นหลักสูตรที่

จัดทำขึ้นเพื่อขับเคลื่อนนโยบายดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศโดยการเร่งสร้างทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และความตระหนักรู้ถึงประโยชน์และโทษจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตตลอดจนการใช้งานอย่างสร้างสรรค์ และรับผิดชอบต่อสังคม โดยมีเนื้อหาประกอบไปด้วย 1) สิทธิและความรับผิดชอบต่อ 2) การเข้าถึงสื่อดิจิทัล 3) การสื่อสารยุคดิจิทัล 4) ความปลอดภัยยุคดิจิทัล 5) ความเข้าใจสื่อดิจิทัล 6) แนวปฏิบัติในสังคมดิจิทัล 7) สุขภาพดียุคดิจิทัล 8) ดิจิทัลคอมเมอร์ซ และ 9) กฎหมายดิจิทัล ที่ผ่านการศึกษาแล้วว่ามีความเหมาะสมกับบริบทของประเทศไทยครอบคลุมองค์ความรู้ ทักษะ การวิเคราะห์ และการประเมิน การใช้ประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์อย่างมีจริยธรรม มีความปลอดภัย รับผิดชอบต่อตนเองและสังคมโดยรวม ซึ่งกิจกรรมภายใต้โครงการดังกล่าวจะเป็นการฝึกอบรมเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับครูแกนนำและประชาชนทั่วไป สำหรับเด็กและเยาวชน กิจกรรมจะเป็นการจัดค่ายเพื่อให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้ ฝึกปฏิบัติและวิเคราะห์สถานการณ์จำลองร่วมกัน และยังมีอีกหลายหน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนที่ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการป้องกันตนเองจากปัญหาด้านความเสี่ยงและภัยแฝงต่าง ๆ ที่มาพร้อมกับการใช้อินเทอร์เน็ตเมื่อต้องเผชิญหน้ากับอันตรายต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ หน่วยงานจึงได้ดำเนินการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยขึ้นในหลายรูปแบบ ตัวอย่างเช่น การจัดให้มีการฝึกอบรมหลักสูตรเสริมทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยให้กับเด็กรวมทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองที่จัดทำขึ้นโดยมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย การฝึกอบรมเด็กและเยาวชนแกนนำในหลักสูตรการเข้าใจดิจิทัล รวมทั้งกิจกรรมในรูปแบบของค่ายเครือข่ายเยาวชนดิจิทัล (DiCY Digital Galaxy CAMP)

ส่วนกระทรวงศึกษาธิการการดำเนินงานสถานศึกษาปลอดภัยตามนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งมีระบบเฝ้าระวังภัย 4 ด้านในสถานศึกษา ได้แก่ 1) ภัยจากความรุนแรง ได้แก่ การล่อลวงละเมิดทางเพศ การล่อลวงลักพาตัว การทะเลาะวิวาท การกลั่นแกล้งรังแก สารเคมี และวัตถุอันตราย การจลาจล การก่อวินาศกรรม การเกิดระเบิดจากแก๊ส 2) ภัยจากการถูกละเมิดสิทธิ์ ได้แก่ การไม่ได้รับความเป็นธรรมจากระบบการศึกษา การถูกทอดทิ้งปล่อยปละละเลย และการถูกคุกคามทางเพศ 3) ภัยจากอุบัติเหตุ ได้แก่ ภัยจากอาคารเรียนและสิ่งก่อสร้าง ภัยจากเครื่องมืออุปกรณ์ ภัยจากการจัดกิจกรรม ภัยธรรมชาติ และภัยจากยามาหนะ 4) ภัยจากผลกระทบทางสุขภาพจิต ได้แก่ ภาวะจิตเวช ยาเสพติด มลภาวะ การพนัน การติดเกมและภัยไซเบอร์ โดยกระทรวงศึกษาธิการมีระบบมาตรฐานความปลอดภัย (MOE Safety Center) ที่นักเรียน ครูและบุคลากรทางการศึกษา รวมทั้งประชาชนทั่วไปสามารถเข้าระบบเมื่อต้องการร้องทุกข์ ร้องเรียน หรือแจ้งเตือนว่าสถานศึกษาแห่งหนึ่งกำลังเกิดภัยอย่างใดอย่างหนึ่งใน 4 กลุ่มภัยที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งในระดับสถานศึกษามีภารกิจในการแต่งตั้งคณะกรรมการความปลอดภัยและ

เจ้าหน้าที่ดูแลระบบ และต้องจัดทำแผนการกำกับติดตามและประเมินผลการดำเนินงานด้านความปลอดภัยของสถานศึกษา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2564)

จะเห็นได้ว่าการถ่ายทอดนโยบายสู่การปฏิบัติดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นนั้น เป็นการนำนโยบายไปปฏิบัติแบบบนลงล่าง หรือ Top Down Approach ซึ่งส่วนราชการเป็นผู้ดำเนินการโดยที่ประชาชนไม่มีส่วนร่วมในการนำนโยบายไปปฏิบัติ ซึ่งการนำนโยบายไปปฏิบัติแบบบนลงล่างนี้ ผู้ออกแบบนโยบายจะเป็นผู้มีบทบาทสำคัญและมุ่งสนใจในปัจจุบันที่ควบคุมได้ในระดับส่วนกลาง เป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญต่อตัวผู้กำหนดนโยบายว่ามีความสำคัญต่อผลสำเร็จของการนำนโยบายไปปฏิบัติ (สุปราณี ธรรมพิทักษ์, 2561) นอกเหนือจากการถ่ายทอดนโยบายการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นโดยเฉพาะทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลสู่การปฏิบัติแบบบนลงล่างแล้ว การนำนโยบายไปสู่การปฏิบัติแบบล่างขึ้นบน หรือ Bottom Up Approach ก็มีความน่าสนใจไม่น้อยเพราะผู้มีส่วนเกี่ยวข้องจะมีส่วนในการส่งมอบนโยบายเพื่อแก้ปัญหาด้วยกระบวนการมีส่วนร่วมในการวางแผน การพัฒนานโยบาย และการนำไปปฏิบัติ ซึ่งจะทำให้นโยบายมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สภาพแวดล้อมและบริบทในระดับจุลภาคมากกว่านโยบายแบบล่างขึ้นบน

ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะเสนอทางเลือกนโยบายที่มีการพัฒนามาจากข้อมูลที่ได้รับจากกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็กอายุ 8-12 ปี รวมทั้งผู้เกี่ยวข้องทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองและครู การเสนอทางเลือกนโยบายที่มีข้อมูลมาจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องหรือประชากรกลุ่มเป้าหมายย่อมจะทำให้ข้อเสนอั้นตรงตามความต้องการและสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ซึ่งการดำเนินงานเพื่อให้ได้ข้อเสนอทางเลือกนโยบายนั้นสามารถทำได้หลายวิธีด้วยกันไม่ว่าจะเป็นการวิจัย การสร้างข้อสรุปแบบอุปนัยจากข้อมูล การเจรจาต่อรองกับผู้เกี่ยวข้อง การเปิดรับฟังความคิดเห็น และประเมินและการตัดสินใจคุณค่าของข้อมูล (Haddad, 1995) ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะใช้ระเบียบวิธีวิจัยนโยบายในการดำเนินงานวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลสำหรับการพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบาย รวมทั้งผสมผสานแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็กและผู้เกี่ยวข้องได้แก่ พ่อแม่ผู้ปกครองและครู

ข้อเสนอทางเลือกนโยบายจากการวิจัยครั้งนี้จะเข้าไปมีส่วนหนุนเสริมการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียนเพื่อการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลให้เกิดขึ้นกับเด็กในประเด็นการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ที่มุ่งความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ เหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน สอดคล้องกับความพร้อมในการบริหารจัดการของผู้จัดการศึกษาและความต้องการของผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งจะมีส่วนช่วยให้การพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านดิจิทัลประสบผลสำเร็จ ก่อให้เกิดผลผลิตและผลลัพธ์ที่ตอบสนองต่อนโยบายระดับมหภาคอันจะส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพในการแข่งขันของประเทศในภาพรวม เกิดการยกระดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศโดยเฉพาะความสามารถในการแข่งขันด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีที่ต้องอาศัยการพัฒนาด้านกำลังคนเป็นสำคัญ ส่งผลต่อการยกระดับให้ประเทศไทยมีศักยภาพในการแข่งขันที่สูงขึ้นต่อไป

คำถามการวิจัย

1. สถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็กประกอบด้วยอะไรบ้าง
2. ข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็กควรเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก
2. เพื่อพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยนโยบาย (Policy Research) เพื่อให้ได้สารสนเทศที่เป็นประโยชน์สำหรับการจัดทำข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยที่มาจากสภาพปัญหาและความต้องการของเด็กอายุ 8-12 ปี โดยผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการวิเคราะห์นโยบาย (Policy Analysis) ตามกรอบแนวคิดการวิเคราะห์นโยบายทางการศึกษา (Haddad, 1995) โดยการวิจัยครั้งนี้จะแบ่งออกเป็น 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ 1 การศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ชั้นที่ 2 การพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ชั้นที่ 3 การประเมินข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก โดยมีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ในการวิจัยครั้งนี้ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิด้านนโยบายสาธารณะ ด้านการศึกษานอกระบบโรงเรียน ด้านเด็กและเยาวชน และด้านอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีดิจิทัลจากภาครัฐและภาคเอกชน 2) กลุ่มเด็กในระบบโรงเรียนที่มีอายุ 8-12 ปี จำนวน 3,952,549 คน 3) กลุ่มพ่อแม่ผู้ปกครองและครูของเด็กในข้อ 2)

กลุ่มตัวอย่าง

1) กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ประกอบด้วยด้านนโยบายสาธารณะ ด้านการศึกษานอกระบบโรงเรียน ด้านเด็ก และด้านอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีดิจิทัลจากภาครัฐและภาคเอกชน อย่างน้อยด้านละ 2 ท่าน

2) กลุ่มเด็กที่มีอายุ 8-12 ปี จากจังหวัดที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยจำนวน 39 จังหวัดใน 4 ภูมิภาค ได้แก่ ภาคเหนือ 9 จังหวัด ภาคกลาง 13 จังหวัด ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 10 จังหวัด และภาคใต้ 7 จังหวัด รวมทั้งสิ้นจำนวน 9,633 คน

3) กลุ่มพ่อแม่ผู้ปกครองและครูของเด็กในข้อ 2) จำนวน 176 คน

2. ขอบเขตประเด็นที่ศึกษา

การวิจัยนี้มีขอบเขตประเด็นที่ทำการศึกษา ดังนี้

1) สถานการณ์ปัจจุบัน สภาพปัญหา ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กอายุ 8-12 ปี และความต้องการของเด็กอายุ 8-12 ปี ในการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

2) พัฒนาข้อเสนอทางเลือนโยบายสำหรับเป็นแนวทางในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก จากข้อมูลที่มาของเด็กอายุ 8-12 ปี รวมทั้งข้อมูลจากพ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กอายุ 8-12 ปี และครูที่สอนในระดับประถมศึกษา

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

สถานการณ์ หมายถึง สภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กอายุ 8-12 ปี ได้แก่ จำนวนชั่วโมงการใช้งานต่อวัน กิจกรรมที่ทำขณะใช้อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เป็นต้น

ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต หมายถึง การที่เด็กอายุ 8-12 ปี เผชิญหน้ากับความเสี่ยงหรือภัยแฝงในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตอันได้แก่ 1) การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ 2) การรับและส่งต่อข้อมูลที่ไม่เหมาะสม 3) การติดต่อกับบุคคลแปลกหน้า 4) การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลและการแสดงตัวตน 5) การถูกล่วงละเมิด 6) การเข้าถึงโปรแกรมอันตราย เกม เว็บไซต์ เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม 7) การกระทำผิดกฎหมาย 8) การใช้เวลามากเกินไป

ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง หมายถึง สาเหตุหรือต้นเหตุที่ทำให้เด็กต้องเผชิญกับความเสี่ยงหรือภัยแฝงในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต

ทางเลือกนโยบาย หมายถึง กรอบแนวทางที่มุ่งแก้ไขปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้กับเด็กอายุ 8-12 ปี ซึ่งถูกพัฒนามาจากข้อมูลที่ได้รับจากเด็กอายุ 8-12 ปี รวมทั้งข้อมูลจากพ่อแม่ผู้ปกครองของเด็กอายุ 8-12 ปี และครูที่สอนในระดับประถมศึกษา โดยทางเลือกนโยบายจะมีมากกว่า 1 ทางเลือก แต่ละทางเลือกประกอบด้วยภาระรับผิดชอบ กลยุทธ์ กลุ่มเป้าหมาย ผู้รับผิดชอบ แนวปฏิบัติ ข้อดีและข้อจำกัดของทางเลือก

การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน หมายถึง การจัดการศึกษาด้วยรูปแบบ วิธีการ เนื้อหา หรือหลักสูตร ระยะเวลา และวิธีการวัดและประเมินผลที่มีความยืดหยุ่นหลากหลายเป็นไปตามความต้องการของผู้เรียน ซึ่งจัดขึ้นนอกเหนือไปจากการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์หรือองค์ความรู้และเกิดการเรียนรู้ที่จะใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

การจัดการศึกษาตามอัธยาศัย หมายถึง การจัดหาสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์หรือองค์ความรู้ผ่านการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้จากบุคคล สิ่งแวดล้อม รวมทั้งแหล่งเรียนรู้และสื่อในรูปแบบต่างๆ ตามความต้องการและความสนใจของผู้เรียนจนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่จะใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

สภาพแวดล้อม หมายถึง สิ่งที่อยู่รอบตัวผู้เรียนทั้งที่สัมผัสได้และสัมผัสไม่ได้ และเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อผู้เรียนให้สามารถที่จะเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ได้แก่ ผู้สอน กฎเกณฑ์ที่ตั้งขึ้นร่วมกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ผู้ร่วมการเรียนรู้ บรรยากาศในการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ เป็นต้น

ความต้องการ หมายถึง การที่เด็กมีความปรารถนาที่จะเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยจากบุคคล วิธีการ สื่อ แหล่งเรียนรู้ สถานที่เรียนรู้ ตามที่ตนเองปรารถนา

เด็ก หมายถึง เด็กที่มีอายุ 8-12 ปี หรือระดับประถมศึกษาปีที่ 2-6 ที่กำลังศึกษาอยู่ในระบบโรงเรียน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. หน่วยงานที่รับผิดชอบการจัดทำนโยบายในระดับมหภาคมีข้อมูลสถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหา และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กสำหรับใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนการจัดทำนโยบายให้มีความสอดคล้องกัน

2. ได้ข้อเสนอทางเลือกรูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อเป็นทางเลือกในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ให้กับบุคคล กลุ่มบุคคล ชุมชน หรือหน่วยงาน ทั้งภาครัฐและภาคเอกชนที่มีบทบาทหน้าที่หรือมีความต้องการ ได้นำไปใช้สำหรับจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมให้เด็กหรือผู้ที่เกี่ยวข้องเกิดการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ สภาพปัญหา และความต้องการของผู้เรียน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 8 ตอน ดังนี้

1. การศึกษานอกระบบโรงเรียน
 - 1.1 ความหมายของการศึกษานอกระบบโรงเรียน
 - 1.2 เป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน
 - 1.3 หลักการสำคัญในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน
 - 1.4 แนวทางการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน
 - 1.5 กลุ่มเป้าหมายสำหรับการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน
2. การศึกษาตามอัธยาศัย
 - 2.1 ความหมายของการศึกษาตามอัธยาศัย
 - 2.2 การเรียนรู้ตามอัธยาศัยและการศึกษาตามอัธยาศัย
 - 2.3 ลักษณะของการเรียนรู้ตามอัธยาศัย
 - 2.4 รูปแบบของการเรียนรู้ตามอัธยาศัย
 - 2.5 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัย
 - 2.6 การส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตามอัธยาศัย
3. แนวคิดเกี่ยวกับนโยบาย
 - 3.1 ความหมายของนโยบาย
 - 3.2 องค์ประกอบของนโยบาย
 - 3.3 แนวทางการศึกษานโยบาย
 - 3.4 การวิจัยนโยบาย
 - 3.5 นโยบายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย
4. วัยเด็กตอนปลาย
 - 4.1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการ
 - 4.2 พฤติกรรม
 - 4.3 การเรียนรู้ของวัยเด็กตอนปลาย

5. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้
 - 5.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม
 - 5.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่
 - 5.3 แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน
6. อินเทอร์เน็ต
 - 6.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ต
 - 6.2 ความสำคัญและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต
 - 6.3 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน
 - 6.4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน
 - 6.5 ความเสี่ยงหรือภัยแฝงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต
 - 6.6 การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ทางสังคมของเด็ก
 - 7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต
 - 7.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย
8. กรอบแนวคิดงานวิจัย

1. การศึกษานอกระบบโรงเรียน

1.1 ความหมายของการศึกษานอกระบบโรงเรียน

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 ได้กล่าวถึงความหมายของการศึกษานอกระบบไว้ในหมวด 3 มาตรา 15 (2) ว่า การศึกษานอกระบบ เป็นการศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบ วิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของการสำเร็จการศึกษา โดยเนื้อหาและหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของบุคคลแต่ละกลุ่ม

พระราชบัญญัติส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. 2551 มาตรา 4 ได้กล่าวถึงความหมายของการศึกษานอกระบบไว้ว่า กิจกรรมการศึกษาที่มีกลุ่มเป้าหมาย ผู้รับบริการและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ที่ชัดเจน มีรูปแบบ หลักสูตร วิธีการจัดและระยะเวลาการเรียนหรือฝึกอบรมที่ยืดหยุ่นและหลากหลายตามสภาพความต้องการและศักยภาพในการเรียนรู้ของ

กลุ่มเป้าหมายนั้น และมีวิธีการวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ที่มีมาตรฐานเพื่อรับคุณวุฒิทางการศึกษาหรือเพื่อจัดระดับผลการเรียน

อาชัญญา รัตนอุบล (2542) ได้ให้ความหมายของการศึกษานอกระบบโรงเรียนไว้ว่า การศึกษานอกระบบโรงเรียน หมายถึง กิจกรรมทางการศึกษาและมวลประสบการณ์ความรู้ใด ๆ ก็ตามที่ได้จัดขึ้นโดยบุคคล หน่วยงาน และสถาบันต่างๆ ในสังคม โดยมุ่งจัดขึ้นนอกเหนือไปจากการศึกษาในระบบโรงเรียนภาคปกติ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความรู้ ความสามารถ ทักษะและทัศนคติที่พึงประสงค์ของกลุ่มเป้าหมายต่างๆ ในสังคมโดยยึดหลักการที่ว่า กิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนนั้นๆ จะสนองต่อความต้องการ ความสนใจและประยุกต์ใช้แก้ปัญหาให้แก่กลุ่มเป้าหมายนั้นได้ด้วย การศึกษาดังกล่าวจึงเป็นการศึกษาที่เปิดโอกาสให้กับประชาชนทุกคนในชุมชน โดยจัดให้แก่ประชาชนทุกเพศ ทุกวัย ทุกภูมิภาค ทุกภูมิหลัง ทุกระดับการศึกษา และทุกชุมชนโดยลักษณะที่ยืดหยุ่นในการจัดการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นผู้สอน ผู้เรียน เวลา สถานที่ หลักสูตรและการสอน การจัดการบริหาร และการประเมินผล

อุณา นพคุณ (2546) ได้ให้ความหมายของการศึกษานอกระบบโรงเรียนไว้ว่า กิจกรรมและโครงการใดๆ ที่สถาบันต่างๆ ในสังคมจัดขึ้น โดยมีเจตนาและวัตถุประสงค์ที่จะให้การเรียนรู้แก่ประชาชนที่สามารถกำหนดเป้าหมายได้ ผู้รับการศึกษาเองก็มีเจตนาหรือวัตถุประสงค์ในการที่จะรับการเรียนรู้ กิจกรรมดังกล่าวจัดให้แก่ประชาชนทุกเพศ ทุกวัย ทุกชุมชน และทุกระดับการศึกษา เพื่อให้บุคคลดังกล่าวมีความรู้ ทักษะและทัศนคติค่านิยมที่ดี กิจกรรมทางการศึกษาที่เรียกว่า การศึกษานอกระบบโรงเรียน จะต้องจัดขึ้นในระยะเวลาอันสั้น หลักสูตรยืดหยุ่น ประหยัด และตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและปัญหาของชุมชน

วรรัตน์ อภินันท์กุล (2551) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การศึกษานอกระบบโรงเรียน หมายถึง การศึกษาที่มีความยืดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบ วิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของการสำเร็จการศึกษา โดยเนื้อหาและหลักสูตรจะต้องมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของบุคคลแต่ละกลุ่ม

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (ม.ป.ป) ได้ระบุถึงความหมายของการศึกษานอกระบบไว้ว่า การศึกษานอกระบบโรงเรียน หมายถึง กระบวนการทางการศึกษาที่จัดขึ้นเพื่อเพิ่มหรือพัฒนาศักยภาพให้แก่ประชาชน ทั้งในด้านความรู้ ความชำนาญ หรืองานอดิเรกต่างๆ ผู้ที่สำเร็จการศึกษาอาจได้รับหรือไม่ได้รับเกียรติบัตรก็ได้ ซึ่งเกียรติบัตรนี้ไม่เกี่ยวข้องกับการเปรียบเทียบเงินเดือนหรือศึกษาต่อ ยกเว้นการศึกษาสายสามัญของสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ที่มีการมอบวุฒิบัตรที่สามารถเปรียบเทียบเงินเดือนหรือศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นได้

การศึกษานอกระบบเป็นการศึกษาที่มีความยืดหยุ่นและหลากหลายรูปแบบ ไม่มีข้อจำกัดเรื่องอายุและสถานที่โดยมุ่งหมายให้เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพมนุษย์ มีการกำหนดจุดมุ่งหมายหลักสูตร วิธีการเรียนการสอน สื่อ การวัดผลและประเมินผลที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งอาจแบ่งได้ 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ ประเภทความรู้พื้นฐานสายสามัญ ประเภทความรู้และทักษะอาชีพ และประเภทข้อมูลความรู้ทั่วไป

นภมณฑ์ เจียมสุข (2555) ได้ให้ความหมายของการจัดการศึกษานอกระบบไว้ว่า หมายถึง การจัดการศึกษาที่มีการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ แต่อยู่นอกกรอบของการจัดการศึกษาในระบบปกติ โดยมุ่งจัดให้กับประชาชนทุกคน ไม่จำกัดอายุและสถานที่ ไม่มีจำกัดพื้นฐาน โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้รับความรู้ตามที่ต้องการเรียน ทั้งในความรู้ทักษะการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพ มีการวัดผลและประเมินผลที่สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

จากความหมายของการศึกษานอกระบบข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การศึกษานอกระบบโรงเรียน หมายถึง การจัดการศึกษาที่มีกลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษาที่ชัดเจน แต่มีรูปแบบการจัดการศึกษา วิธีการจัดการศึกษา หลักสูตร ระยะเวลา เกณฑ์การวัดและประเมินผลที่มีความยืดหยุ่นหลากหลาย สอดคล้องกับสภาพปัญหา ความต้องการ และศักยภาพของกลุ่มเป้าหมาย

1.2 เป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน

พระราชบัญญัติส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. 2551 มาตรา 4 ระบุว่า การส่งเสริมสนับสนุนการศึกษานอกระบบ ให้ดำเนินการเพื่อเป้าหมายในเรื่องดังต่อไปนี้

1. ประชาชนได้รับการศึกษาอย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาศักยภาพกำลังคนและสังคมที่ใช้ความรู้และภูมิปัญญาเป็นฐานในการพัฒนา ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ความมั่นคง และคุณภาพชีวิต ทั้งนี้ ตามแนวทางการพัฒนาประเทศ

2. ภาคีเครือข่ายเกิดแรงจูงใจและความพร้อมในการมีส่วนร่วมเพื่อจัดกิจกรรมการศึกษา (ภาคีเครือข่าย หมายถึง บุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และองค์กรอื่น รวมทั้งสถานศึกษาอื่นที่มีได้สังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยที่มีส่วนร่วมหรือมีวัตถุประสงค์ในการดำเนินงานการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย)

อาชัญญา รัตนอุบล (2550) ได้กล่าวถึงความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษานอกระบบโรงเรียน ไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การศึกษานอกระบบโรงเรียนมีวัตถุประสงค์ที่จะพัฒนาคุณภาพของประชากรให้เป็นทรัพยากรที่สำคัญของประเทศชาติ เพื่อเป็นพื้นฐานของการพัฒนาสังคม

เศรษฐกิจและการเมืองต่อไป เนื่องจากในการพัฒนาประเทศนั้น ปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศให้ บรรลุเป้าหมายคือคุณภาพของประชากรอันเป็นปัญหาขั้นมูลฐานของประเทศ หากประชากรมี คุณภาพแล้ว การแก้ปัญหาด้านเศรษฐกิจ สังคม หรือการเมือง ก็จะสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ซึ่งการศึกษา นอกระบบโรงเรียนจึงต้องการให้ประชาชนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ในเรื่องต่อไปนี้คือ

1) เพิ่มพูนความรู้ การศึกษานอกระบบโรงเรียนมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ประชาชนมี ความรู้ ซึ่งมีใช้เฉพาะการอ่านออกเขียนได้เท่านั้น หากครอบคลุมไปถึงความรู้ ความเข้าใจในเรื่องอื่นๆ ด้วย เช่น ด้านเศรษฐกิจ การปกครองและสุขภาพอนามัย เป็นต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อยกระดับและ ปรับปรุงมาตรฐานความเป็นอยู่ของตนเองหรือชุมชนของตนให้ดีขึ้น

2) เกิดทัศนคติที่ดี ในสังคมที่ประชาชนมีคุณภาพ ประชาชนจำเป็นที่จะต้อง มี ทัศนคติที่ดีในการทำงาน การประกอบอาชีพ ความสัมพันธ์ คบค้าสมาคมกับผู้อื่น ด้วยเหตุนี้การศึกษานอกระบบโรงเรียนจึงจำเป็นที่จะต้องสร้างและปลูกฝังทัศนคติที่ดี และเหมาะสมถูกต้องให้แก่ ประชาชนตั้งแต่เกิดจนถึงวัยชรา ไม่ว่าจะเป็นด้านการปกครองแบบประชาธิปไตย การซื้อสัตย์ การ ตรงต่อเวลา และการเคารพสิทธิของผู้อื่น เป็นต้น

3) เกิดทักษะหรือความชัดเจนในชีวิต สังคมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และ เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เนื่องจากเจริญทางด้านเทคโนโลยีและการคมนาคมสื่อสารที่รวดเร็วขึ้น กว่าเดิม สังคมจึงไม่อาจหยุดนิ่ง เศรษฐกิจมีการบีบรัดตัว บังคับให้สังคมมีการเปลี่ยนแปลง การศึกษานอกระบบโรงเรียนจึงต้องช่วยให้ความรู้แก่บุคคลเพื่อการปรับตัวกับสภาพและสถานการณ์ใหม่ของ สังคมให้ได้ นอกจากนี้แล้วการที่ประชากรของโลกเพิ่มขึ้นในอัตราที่สูงขึ้นอย่างรวดเร็ว จึงทำให้ความ เป็นอยู่และชีวิตประจำวันของประชาชนได้รับผลกระทบ ด้วยเหตุนี้บุคคลจึงควรต้องได้รับความรู้เพื่อ จะเป็นผู้ที่มีคุณภาพ มีทักษะในอาชีพของตน เพื่อการเข้าแข่งขันในตลาดแรงงาน หรือเพื่อจะได้มี ทักษะรู้จักประหยัดทรัพยากร และรู้จักใช้ทรัพยากรให้เป็นประโยชน์แก่ตนเองและชุมชนให้มากที่สุด

2. เพื่อพัฒนาด้านทรัพยากรสิ่งแวดล้อมในชุมชน การศึกษานอกระบบโรงเรียนมุ่งหวังให้ ความรู้แก่ประชาชนในชุมชน เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อม หรือพัฒนาด้าน วัตถุประสงค์ที่ขึ้น เช่น การส่งเสริมด้านการผลิต การส่งเสริมการคมนาคม และการส่งเสริมสาธารณสุข เป็นต้น นอกจากนี้แล้ว การศึกษานอกระบบโรงเรียนยังมุ่งหมายที่จะทำให้ประชาชนเกิดการเรียนรู้ และสามารถเข้าใจปัญหาของตนเองและสภาพแวดล้อมที่ตนอาศัยอยู่ เพื่อปรับปรุงแก้ไขปัญหาความ เป็นอยู่และสภาพแวดล้อมให้ดีขึ้น ซึ่งโดยทั่วไปแล้วชุมชนจะมีทรัพยากรอยู่ 3 ประเภทด้วยกัน คือ ทรัพยากรมนุษย์ ทรัพยากรทางเทคนิค และทรัพยากรตามธรรมชาติ ทรัพยากรมนุษย์ก็คือ ตัว ประชาชนและความสามารถของบุคคล สำหรับทรัพยากรทางเทคนิคก็คือสิ่งต่างๆ อันเป็นผลจาก วิทยาศาสตร์และการประดิษฐ์ เช่น ถนน รถยนต์ ปุ๋ยเคมี ฯลฯ และทรัพยากรธรรมชาติ ได้แก่ ดิน แร่ ธาตุ น้ำ และภูมิอากาศ ฯลฯ ถ้าหากประชาชนได้พัฒนาความรู้ความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหา

และตระหนักว่าตนเองและชุมชนมีทรัพยากรอะไรบ้างแล้ว ก็จะตระหนักได้ว่าสิ่งใดที่ควรจะต้องปกป้องรักษา หรือสิ่งใดที่สามารถนำทรัพยากรมาใช้พัฒนาสภาพแวดล้อมของตนต่อไปได้ และชุมชนดังกล่าวก็จะมีเจริญก้าวหน้าต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. เพื่อส่งเสริมความเป็นธรรมในการศึกษา ความเสมอภาคทางการศึกษามีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาประเทศ เนื่องจากเป็นสิทธิของมนุษย์และเป็นหัวใจของประชาธิปไตย การศึกษานอกระบบโรงเรียนจึงมีส่วนช่วยสนับสนุนความเป็นธรรมในการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษาเพื่อประโยชน์แก่บุคคลทุกเพศ ทุกวัยและทุกชุมชน เพื่อให้ประชาชนทุกคนได้รับการศึกษา อันจะนำไปสู่ความสามารถที่จะช่วยเหลือตนเองและสังคมของตนได้ต่อไป

4. เพื่อส่งเสริมศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของประเทศชาติ ในโลกปัจจุบัน ขณะที่วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้เจริญไปอย่างรวดเร็ว มนุษย์จะเริ่มเห็นห่างจากวัฒนธรรมและประเพณีดั้งเดิมของชาติ การศึกษานอกระบบโรงเรียนจึงมีส่วนช่วยสนับสนุนให้บุคคลเกิดการรับรู้เกี่ยวกับวรรณคดี ประวัติศาสตร์ และศิลปะประจำท้องถิ่น อันจะเป็นการส่งเสริมให้เกิดการรักษาและถ่ายทอดวัฒนธรรมของประเทศชาติขึ้น ดังนั้น การศึกษานอกระบบโรงเรียน จะช่วยสนับสนุนให้ประชาชนมีชีวิตที่สมบูรณ์แบบ รู้จักการประพฤติปฏิบัติตนตามความถูกต้องและเหมาะสมของจารีตประเพณีและวัฒนธรรมอันดีงามของประเทศ ตลอดจนเป็นผู้ที่มีธรรมะประจำใจ อีกทั้งยังรู้จักรัก และช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และทำให้เป็นผู้ที่มีความสุขในชีวิตตามควรแต่อัตภาพของตน

5. เพื่อส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตยในหมู่ประชาชน การศึกษานอกระบบโรงเรียน จะมีส่วนช่วยสนับสนุนพัฒนาความสามารถทางด้านประชาธิปไตยของประชาชนไทย และยังส่งเสริมให้ประชาชนรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะรู้จักการรับผิดชอบงานร่วมกัน รู้จักการแบ่งงานกันทำ รู้จักการปรับตัว รู้จักเคารพในความคิดเห็นและสิทธิหน้าที่ของผู้อื่น นอกจากนี้แล้ว การศึกษานอกระบบโรงเรียนยังมีส่วนช่วยสนับสนุนให้ประชาชนได้รู้จักคิดวิพากษ์ วิจาร์ณ วิเคราะห์ปัญหา และสามารถตัดสินใจภายใต้ระบอบประชาธิปไตยได้อย่างเหมาะสมและถูกต้องอีกด้วย

6. เพื่อพัฒนาจิตใจ การศึกษานอกระบบโรงเรียนจะช่วยให้บุคคลได้ใช้ชีวิตอย่างสมบูรณ์ รู้จักใช้เวลาว่างเพื่อการพักผ่อน รู้จักการอ่านหนังสือที่ตนสนใจ รู้จักฟังเพลงเพื่อความเพลิดเพลิน และได้รู้จักการพักผ่อนจากความตึงเครียดของชีวิตอีกด้วย นอกจากนี้แล้ว การศึกษานอกระบบโรงเรียนยังช่วยสนับสนุนให้บุคคลรู้จักพัฒนาจิตใจของตนเองให้เป็นผู้ที่มีทัศนคติ มีค่านิยมที่เหมาะสม มีความเชื่อและเข้าใจในเรื่องของความดีและความเลว ตลอดจนสามารถวินิจฉัย ตัดสินใจและเข้าใจสภาพการณ์ในสังคมที่ตนอาศัยอยู่ได้อย่างถูกต้อง

หากกล่าวเป็นลำดับอาจสรุปได้ว่าเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนเป็นไปเพื่อให้ประชาชนทุกเพศทุกวัยได้รับการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ทัวถึงและได้รับความเสมอภาคทางการศึกษา เพื่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพของตนเองให้เป็นผู้มีความรู้ ทักษะ ทัศนคติ และ

สามารถปรับตัวกับสภาพและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งในระดับครอบครัว ชุมชนและระดับสังคม เมื่อประชาชนเกิดการเรียนรู้และสามารถปรับตัวกับสภาพและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขปัญหาทั้งระดับบุคคล ครอบครัว ชุมชนและสังคมได้แล้ว จึงจะเกิดการพัฒนาในระดับประเทศเป็นลำดับต่อไป

1.3 หลักการสำคัญในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (ม.ป.ป.) ได้ระบุถึงหลักการของการศึกษานอกระบบไว้ดังนี้

1. เน้นความเสมอภาคในโอกาสทางการศึกษาการกระจายโอกาสทางการศึกษาให้ครอบคลุมและทั่วถึง

2. ส่งเสริมการจัดการศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มีความยืดหยุ่นในเรื่องกฎเกณฑ์ระเบียบต่างๆ

3. จัดการศึกษาให้สนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้เรียนรู้ในสิ่งที่สัมพันธ์กับชีวิต

4. จัดการศึกษาหลากหลายรูปแบบคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้สอนมิได้จำกัดเฉพาะครู อาจจะเป็นผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานหรือจากท้องถิ่น

สุมาลี สังข์ศรี (2545) ได้ระบุถึงหลักการในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนไว้ ดังนี้

1. ความเสมอภาคในโอกาสทางการศึกษา การศึกษานอกโรงเรียนเป็นการจัดบริการทางการศึกษา เพื่อให้โอกาสผู้ที่พลาดโอกาสทางการศึกษา และผู้ด้อยโอกาส โดยไม่มีข้อจำกัดในด้านเพศวัย พื้นฐานการศึกษา อาชีพ ความน่าสนใจ ฐานะทางเศรษฐกิจ ความห่างไกล ฯลฯ เพื่อให้ได้ มีโอกาสรับการศึกษาย่างเท่าเทียมกัน

2. การกระจายโอกาสทางการศึกษา การศึกษานอกโรงเรียนจะต้องใช้วิธีการต่างๆ เพื่อกระจายโอกาสทางการศึกษาไปสู่กลุ่มเป้าหมายให้ครอบคลุมทั่วถึง ไม่ว่าจะอยู่ในเมืองหรืออยู่ในชนบทห่างไกล

3. ส่งเสริมการศึกษาที่เป็นกระบวนการต่อเนื่องตลอดชีวิต ในการจัดการศึกษานอกโรงเรียนต้องส่งเสริมให้มีกิจกรรมที่ต่อเนื่อง เมื่อผู้เรียนมีความพร้อมเมื่อใด ก็จะสามารถศึกษาหาความรู้ได้ตลอดเวลาสามารถศึกษาหาความรู้ได้ทุกช่วงชีวิต

4. ความยืดหยุ่นในกฎเกณฑ์ และระเบียบต่างๆ การศึกษานอกโรงเรียนจะต้องไม่เคร่งครัดในระบบระเบียบกฎเกณฑ์ต่างๆ เหมือนการศึกษาในระบบโรงเรียน เช่น

1) ไม่มีเกณฑ์ในเรื่องของอายุของผู้เรียน

2) ไม่มีเกณฑ์ในเรื่องพื้นฐานความรู้

3) ไม่เคร่งครัดในเรื่องการเข้าออกจากกิจกรรมการเรียน ผู้เรียนสามารถเข้าเรียนได้เมื่อเขามีความพร้อม และสามารถออกได้เมื่อเขามีความจำเป็น และแสดงกลับเข้าเรียนได้อีก เมื่อพร้อมใหม่อีก

5. สนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การศึกษานอกโรงเรียนจะต้องจัดเพื่อสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย กิจกรรมการศึกษานอกโรงเรียนแต่ละกิจกรรมควรจัดขึ้นหลังจากการสำรวจความต้องการของกลุ่มเป้าหมายแล้ว ซึ่งกลุ่มเป้าหมายในแต่ละท้องถิ่น อาจจะต้องมีความต้องการไม่เหมือนกัน กิจกรรมที่จัดขึ้นควรแตกต่างกันไป

6. สัมพันธ์กับสภาพการดำเนินชีวิต เนื้อหาหลักสูตรของกิจกรรมการศึกษานอกโรงเรียนควรมีความยืดหยุ่น และหลากหลาย นอกจากจะมีกิจกรรมหลายประเภท หลายสาขาแล้วเนื้อหาหลักสูตรในแต่ละวิชาควรมีความยืดหยุ่นให้สอดคล้องกับสภาพสังคมสิ่งแวดล้อมของแต่ละท้องถิ่น

7. มีความหลากหลายในรูปแบบ รูปแบบการเรียนการสอนของการศึกษานอกโรงเรียนนั้นควรมีหลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกได้ตามความสะดวก บางแบบอาจจะมีครูผู้สอน และจัดสอนเต็มเวลา บางแบบอาจสอนบางเวลา ให้ผู้เรียนเรียนสลับกับการทำงานบางแบบอาจเรียนด้วยตนเอง โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป บางแบบอาจเรียนโดยอาศัยสื่อต่างๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรืออินเทอร์เน็ต

8. การจัดการเรียนการสอนต้องคำนึงถึงความแตกต่างของบุคคล วิธีการในการจัดการเรียนการสอนจะต้องคำนึงถึงความหลากหลาย และความแตกต่างของผู้เรียนเป็นอย่างมากเพราะกลุ่มเป้าหมายของการศึกษานอกโรงเรียนประกอบด้วยบุคคลหลายวัย มีพื้นฐานการศึกษามีอาชีพ ที่แตกต่างกัน และความสนใจที่ไม่เหมือนกัน ดังนั้นผู้สอนจะต้องตระหนักถึงความแตกต่างของกลุ่มเป้าหมายเหล่านั้น และพยายามหาวิธีสอนเพื่อสร้างแรงจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายสนใจเรียน โดยตลอด ให้อิสระผู้เรียนได้เรียนเร็วหรือช้าตาม ความสามารถ ตามเวลาที่สะดวก จะต้องฝึกฝนให้ผู้เรียนรู้จักนำตนเองในการเรียน

9. ผู้สอนหรือผู้ให้ความรู้ไม่จำกัดเฉพาะครูอาจารย์ ผู้ที่จะมาเป็นวิทยากรให้ความรู้แก่กลุ่มเป้าหมายในกิจกรรมการศึกษานอกโรงเรียน จะไม่จำกัดอยู่เฉพาะครูอาจารย์จากโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษา อาจจะเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญหรือผู้รู้จากหน่วยงานต่าง ๆ จากสถานประกอบการบุคคลในองค์กรท้องถิ่น เป็นต้น

10. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ และแก้ปัญหากิจกรรมการศึกษานอกโรงเรียน ควรจะพัฒนาให้กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักวิเคราะห์ และแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง

จกกล อินน้อย และคณะ (2558) ได้ระบุถึงการจัดการศึกษานอกระบบไว้ว่า การจัดการศึกษานอกระบบยึดหลักการดังนี้คือ

1. ความเสมอภาคในการเข้าถึงและได้รับการศึกษาอย่างกว้างขวางทั่วถึง เป็นธรรม และมีคุณภาพ เหมาะสมกับสภาพชีวิตของประชาชน

2. กระจายอำนาจแก่สถานศึกษา และการให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2553) ได้ระบุถึงหลักการสำคัญในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน ไว้ดังนี้

1. ให้ความเสมอภาค โดยส่งเสริมบุคคลให้ได้รับการศึกษาอย่างเท่าเทียมกัน และสามารถเข้าถึงการศึกษาระดับพื้นฐานและการศึกษาต่อเนื่อง

2. ให้โอกาส โดยส่งเสริมให้บุคคลมีช่องทางและทางเลือกในการแสวงหาความรู้ที่หลากหลาย

3. พัฒนาคุณภาพชีวิตและพัฒนาอาชีพของบุคคลในสังคม

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ มาตรา 24 ระบุกระบวนการเรียนรู้การศึกษานอกระบบ โดยเน้นการจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมที่หลากหลาย และสอดคล้องกับความสนใจและความแตกต่างระหว่างบุคคล ฝึกทักษะกระบวนการคิด การฝึกปฏิบัติการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ให้คิดเป็น ทำเป็น เรียนรู้อย่างต่อเนื่องให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพ จัดการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและทุกสถานที่

นอกจากนี้ มาตรา 22 ยังระบุถึงการจัดการศึกษาต้องยึดหลักผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติเต็มตามศักยภาพ

สนอง โลหิตวิเศษ (2544 อ้างถึงใน นกภมณฑ์ เจียมสุข, 2555) ได้นำเสนอมิติที่สำคัญของการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนของมหาวิทยาลัยพะเยาซึ่งได้ทำการศึกษาไว้ 6 มิติ ดังนี้

1. ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner Centered) เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้ของผู้เรียนมากกว่าการสอน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนกระบวนการของการจัดการเรียนรู้ รวมไปถึงการมีโอกาสในการวิพากษ์ วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาของผู้เรียนเอง

2. หลักสูตรมีทางเลือกที่หลากหลายและยืดหยุ่น (Cafeteria Curriculum) เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้รวมถึงหลักสูตรด้วยตัวผู้เรียนเอง เพื่อให้สนองความต้องการสูงสุดของผู้เรียน

3. ความสัมพันธ์อย่างไม่เป็นทางการ (Informal Human Relationship) เป็นการสร้างความเป็นกันเองระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ที่ทำให้เห็นถึงบทบาทที่มีความเสมอภาคกัน ยอมรับนับถือซึ่งกันและกัน

4. ความไว้วางใจในทรัพยากรท้องถิ่น (Reliance on Local Resource) การนำเอาทรัพยากรท้องถิ่นมาจัดการศึกษา ทำให้ได้ทรัพยากรที่ราคาไม่แพง และมีประสิทธิภาพมากที่สุด เนื่องจากทำให้ผู้เรียนได้เห็นของจริงซึ่งเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตการทำงานของผู้เรียนด้วย

5. การนำไปใช้ประโยชน์ในทันที (Immediate Usefulness) กิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนเป็นการสร้างและพัฒนาทักษะ สมรรถนะที่พร้อมนำเอาไปใช้งาน

ดังนั้นจึงสามารถสรุปสาระสำคัญได้ว่าการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนต้องคำนึงถึงหลักการสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ 1) ความเสมอภาคและโอกาสในการได้รับการศึกษา 2) ความยืดหยุ่นในกฎเกณฑ์ 3) ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย 4) ความหลากหลายของรูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน



ตารางที่ 2.1 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการจัดการศึกษาระบบโรงเรียน

<p>แหล่งข้อมูล</p> <p>ผลการสังเคราะห์ข้อมูล</p>	<p>สำนักงานส่งเสริมการศึกษาระบบและ การศึกษาตามอัธยาศัย (ม.ป.ป.)</p>	<p>คู่มือ สังขารี (2545)</p>	<p>สำนักงานเลขาธิการสภา การศึกษา (2553)</p>	<p>พระราชบัญญัติส่งเสริม การศึกษาระบบและ การศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. 2551 และ จกกล อิน้อย และคณะ (2558)</p>	<p>บรรจง ชูสกุลชาติ (2522 อ้างถึงใน อาชัญญา รัตน์ อุบล, 2552)</p>	<p>สนอง โลหิตพิเศษ (2544 อ้างถึงใน นภมณฑ์ เจริญ สุข, 2555)</p>
<p>ความเสมอภาคและ โอกาส</p>	<p>เน้นความเสมอภาคใน โอกาสทางการศึกษา การกระจายโอกาสทาง การศึกษาให้ครอบคลุม และทั่วถึง</p>	<p>● ความเสมอภาคในโอกาสทางการศึกษา</p> <p>● การกระจายโอกาสทางการศึกษา</p>	<p>ให้ความเสมอภาค โดย ส่งเสริมบุคคลให้ได้รับการศึกษาอย่างเท่าเทียมกัน และสามารถเข้าถึง การศึกษาระดับพื้นฐาน และการศึกษาต่อเนื่อง</p>	<p>ความเสมอภาคในการเข้าถึง และได้รับการศึกษาอย่าง กว้างขวางทั่วถึง เป็นธรรม และมีคุณภาพ เหมาะสมกับ สภาพชีวิตของประชาชน</p>	<p>หลักความเสมอภาคและ หลักเสรีภาพ การศึกษานอก ระบบโรงเรียนจะให้สิทธิและ ให้ออกสททางการศึกษาแก่ คนที่อยู่ในและนอกระบบ โรงเรียน ต้องให้สิทธิและ โอกาสแก่คนที่ร่ำรวยและ ยากจนทุกเพศ ทุกวัย</p>	
<p>ความยืดหยุ่นในเกณฑ์</p>	<p>ส่งเสริมการจัดการศึกษา อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต มี ความยืดหยุ่นในเรื่อง กฎเกณฑ์ ระเบียบต่าง ๆ</p>	<p>● ความยืดหยุ่นในกฎเกณฑ์ และระเบียบต่างๆ</p> <p>● ส่งเสริมการศึกษาที่เป็น กระบวนการต่อเนื่อง ตลอดชีวิต</p>		<p>การจัดการศึกษานอกระบบ โรงเรียน ผู้บริหารจะต้อง พยายามให้เกิดความ คล่องตัว ความยืดหยุ่น ความเปลี่ยนแปลงได้มาก ที่สุด แม้จะมีกฎระเบียบ คำสั่ง ข้อบังคับที่กำหนดไว้ อย่างกว้างๆ เพื่อให้เกิดความ คล่องตัวในการดำเนินงาน และการจัดการ</p>		

ตารางที่ 2.1 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน (ต่อ)

แหล่งข้อมูล ผลการสังเคราะห์ข้อมูล	สำนักงานส่งเสริม การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตาม อัธยาศัย (ม.ป.ป.)	คู่มือ สังขศรี (2545)	สำนักงานเลขาธิการ สภาการศึกษา (2553)	พระราชบัญญัติส่งเสริม การศึกษานอกระบบและ การศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. 2551 และ ฉุกเฉิน น้อย และคณะ (2558)	บรรจง ชุตฤชาติ (2522 อ้างถึงใน อาชัญญา รัตน์ อุบล, 2552)	สนอง โสทธิพิเศษ (2544 อ้างถึงใน นก มนตรี เจียมสุข, 2555)
ความต้องการของ กลุ่มเป้าหมาย	จัดการศึกษาให้ตนเอง ความต้องการของ กลุ่มเป้าหมายให้เรียนรู้ ในสิ่งที่สัมพันธ์กับชีวิต	<ul style="list-style-type: none"> • สนองความต้องการ ของกลุ่มเป้าหมาย • สัมพันธ์กับสภาพการ ดำเนินชีวิต 			สอดคล้องและสนองความ จำเป็นของผู้เรียนและ สังคม ตามความถนัด ความสนใจ และความรู้ความสามารถ ของตน	
รูปแบบที่หลากหลาย	จัดการศึกษาหลากหลาย รูปแบบคำนึงถึงความ แตกต่างระหว่างบุคคล ผู้สอนมีได้จำกัดเฉพาะครู อาจจะเป็นผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญจาก หน่วยงานหรือจาก ท้องถิ่น	<ul style="list-style-type: none"> • มีความหลากหลายใน รูปแบบ • การจัดการเรียนการ สอนต้องคำนึงถึงความ แตกต่างของบุคคล • ผู้สอนหรือผู้ให้ความรู้ ไม่จำกัดเฉพาะครู อาจารย์ 	ให้โอกาส โดยส่งเสริมให้ บุคคลมีช่องทางและ แสวงหาความรู้ที่ หลากหลาย		พร้อมที่จะให้เกิดการสรุ หาแนวทางการหลาย รูปแบบ แม้จะเฉพาะ กิจกรรมที่จำเป็นเท่านั้น	<ul style="list-style-type: none"> • หลักสูตรมี ทางเลือกที่ หลากหลายและ ยืดหยุ่น • ความสัมพันธ์อย่าง ไม่เป็นทางการ ระหว่างผู้เรียนและ ผู้สอน ที่ยอมรับนับ ถือซึ่งกันและกัน

ตารางที่ 2.1 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน (ต่อ)

แหล่งข้อมูล	สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (ม.ป.ป.)	สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (ม.ป.ป.)	คู่มือ สังขีศรี (2545)	สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2553)	พระราชบัญญัติส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. 2551 และ 2558	บรรจง ชุตฤชชาติ (2522) อ้างถึงใน อัจฉริยา รัตน์ อุบล, 2552)	สนอง โสทธิพิเศษ (2544) อ้างถึงใน นภ มนต์ เจียมสุข, 2555)
อื่นๆ		พัฒนาคุณภาพชีวิตและพัฒนาศักยภาพของบุคคลในสังคม	ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ และแก้ปัญหา	พัฒนาคุณภาพชีวิตและพัฒนาศักยภาพของบุคคลในสังคม	กระจายอำนาจแก่สถานศึกษา และการให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้	ผลสำเร็จอยู่ที่ความรู้ ความสามารถ ความชำนาญในการเพิ่มผลิต และเพิ่มรายได้ ปฏิบัติงานด้านอาชีพ การมีคุณธรรมในการดำเนินชีวิต	การนำไปใช้ประโยชน์ในพื้นที่ เป็นการสร้างและพัฒนาทักษะสมรรถนะที่พร้อมนำเอาไปใช้งาน
						การระดมสรรพกำลังทั้งปวงที่มีอยู่ในสังคมมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่การศึกษามากที่สุด	การนำเอาทรัพยากรท้องถิ่นมาจัดการศึกษา
							ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.4 แนวทางการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน

ชนกนารถ บุญวัฒน์กุล (2559) ได้ศึกษาแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับประเทศไทย ด้วยวิธีการศึกษาและสังเคราะห์แนวทางการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยในต่างประเทศที่มีการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยในช่วงปี พ.ศ. 2550-2556 จำนวน 6 ประเทศ ได้แก่ ประเทศสาธารณรัฐเกาหลีใต้ ประเทศญี่ปุ่น ประเทศสหราชอาณาจักร ประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศกานา และประเทศไทยในองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบดังนี้ 1) กฎหมายและนโยบายการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย 2) โครงสร้างทางการบริหารการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยและการกระจายอำนาจการศึกษา 3) หลักสูตรและรูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย 4) การพัฒนาประชาชนเพื่อเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต 5) การส่งเสริมภาคีเครือข่ายทางการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย โดยได้ดำเนินการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อร่างกรอบของแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยในประเทศไทยและต่างประเทศ จากนั้นทำการสรุปเพื่อเสนอแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย และนำร่างแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับประเทศไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2550-2560 ไปจัดการสนทนากลุ่มโดยกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิจากสำนักงานการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย นักวิชาการและคณาจารย์จากสถาบันอุดมศึกษาที่มีการเปิดสอนทางด้านการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยในต่างประเทศ เพื่อระดมความคิดเห็น วิเคราะห์และสรุปข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม หลังจากนั้นทำการตรวจสอบประสิทธิภาพของแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยโดยจัดการสัมมนาเชิญผู้ปฏิบัติการภาคสนามเพื่อรับรองแนวทางการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับประเทศไทยในอนาคต ได้แก่ ผู้ปฏิบัติงานภาคสนามทางการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย โดยกลุ่มผู้เข้าร่วมสัมมนาซึ่งเป็นบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย การจัดการกระบวนการเรียนการสอนการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจากทุกภาคส่วน คณาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษาที่เกี่ยวข้อง ผู้บริหารและครูการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย นักศึกษา จากนั้นดำเนินการสรุปผลข้อมูลเพื่อเสนอแนวทางการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับประเทศไทยในอนาคต ซึ่งแนวทางการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับประเทศไทยประกอบด้วย 5 องค์ประกอบสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผลการศึกษาพบว่า แนวทางการจัดการศึกษานอกระบบสำหรับประเทศไทยประกอบไปด้วย

1. กฎหมายและนโยบายการศึกษา จะต้องให้ความสำคัญกับการสร้างความเท่าเทียมและเป็นธรรม คนไทยทุกคน ทุกช่วงอายุ สามารถเข้าถึงโอกาสของการศึกษาได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยยังคงยึดถือปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง และปรัชญาคิดเป็น เป็นแนวทางการดำเนินงาน และมีทิศทางของกฎหมายและนโยบายทางด้านการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสอดคล้องกับกฎหมายว่าด้วยการศึกษาแห่งชาติบัญญัติให้การศึกษาตลอดชีวิต โดยเป็นการศึกษาที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อให้บุคคลสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างต่อเนื่อง ตลอดชีวิต โดยมีกฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เป็นกลไกส่งเสริมและสนับสนุนการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยให้เป็นไปอย่างมีระบบและต่อเนื่อง มีการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ และกำหนดให้มีการปรับปรุงกฎหมายเพื่อกำหนดหน่วยงานที่รับผิดชอบการจัดการศึกษาตลอดชีวิตที่เหมาะสมและสอดคล้องกับระบบการศึกษาทุกระดับ ดังนั้นแนวโน้มความเป็นไปได้ มีความจำเป็นต้องปรับบทบาทสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ให้เป็นสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาตลอดชีวิต เพื่อบริหารจัดการการศึกษาตลอดชีวิตให้สามารถรองรับการเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริง เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนทุกกลุ่มได้มีโอกาสเข้าถึงองค์ความรู้ได้โดยสะดวก และสามารถพัฒนาประยุกต์ใช้องค์ความรู้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งเป็นการยกระดับคุณภาพการศึกษาอย่างเท่าเทียม

2. โครงสร้างการบริหารและการกระจายอำนาจการศึกษา ควรมีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการบริหารและการกระจายอำนาจการศึกษาอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อให้การบริหารงานมีความต่อเนื่องและรวดเร็วมากขึ้น โดยกระจายอำนาจการบริหาร การตัดสินใจ จากส่วนกลางลงไปสู่ท้องถิ่นและชุมชน ให้สามารถขับเคลื่อนการดำเนินงานและบริหารงานด้วยตนเอง เพื่อสร้างความเข้มแข็งและพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง ผลการวิจัยพบว่า โครงสร้างองค์กรอำนาจรวมอยู่ที่สำนักงาน กศน. และหน่วยงานในระดับนโยบายหรือระดับบริหารในส่วนกลางมีโครงสร้างองค์กรขนาดใหญ่เกินไปทำให้ขาดความคล่องตัวในการบริหารจัดการเพื่อนำนโยบายสู่การปฏิบัติ

3. หลักสูตรและรูปแบบการจัดการศึกษา หลักสูตรจะต้องมีความยืดหยุ่นและหลากหลายตามความถนัดและความสนใจของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนตามศักยภาพและความสามารถที่มี จัดรูปแบบการศึกษาให้เลือกอย่างหลากหลายวิธีการไม่ยึดติดกับกรอบที่เข้มงวด

การจัดให้มีกองทุนส่งเสริมการศึกษาโดยการแจกคูปองเพื่อเปิดโอกาสให้เข้าเรียนในสถานศึกษาได้ และให้ความสำคัญกับการยกระดับความรู้ให้มีคุณภาพและได้มาตรฐานสากล โดยควบคู่ไปกับการส่งเสริมการเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น และปลูกฝังคุณธรรม การสร้างวินัย ปลูกฝังอุดมการณ์ความยึดมั่นในสถาบันชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ การมีจิตสาธารณะ ความตระหนัก

ถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าส่วนตน และเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในหลักการประชาธิปไตย เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น ยอมรับความแตกต่างหลากหลายทางความคิด

หลักสูตรการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ควรจะมาจากการตอบสนองความต้องการของประชาชนอย่างแท้จริง ที่จัดโดยหลายสถาบันและหลายหน่วยงานครอบคลุม โดยจัดการศึกษานอกระบบในลักษณะต่างๆ คือ การจัดการศึกษานอกระบบสำหรับประชากรก่อนวัยเรียน การศึกษานอกระบบประเภทการศึกษาพื้นฐาน การศึกษานอกระบบประเภทการฝึกอบรมวิชาชีพต่างๆ กิจกรรมการศึกษานอกระบบเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิต และกิจกรรมการพัฒนาสังคมและชุมชน จัดการศึกษาตามอัธยาศัยในลักษณะคือ การศึกษาที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิตตามธรรมชาติ เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์จากการพักผ่อน การเล่น การทำงาน การประกอบอาชีพ จากการผลิตกับบุคคลในครอบครัวและบุคคลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง จากสื่อต่างๆ จากชุมชน จากแหล่งความรู้ต่างๆ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตให้มีความรู้ทักษะและเจตคติตามที่ตนเองต้องการ

4. การพัฒนาประชาชนเพื่อเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ควรเตรียมความพร้อมให้ประชาชนในชาติเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ให้มีนิสัยใฝ่การเรียนรู้ พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง มีทักษะ มีความรู้ ความคิดและจิตสาธารณะ และพัฒนาให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืนต่อไปในอนาคต

5. การส่งเสริมภาคีเครือข่ายทางการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ควรจะมีความสัมพันธ์กันและสามารถเทียบโอนการศึกษาได้อย่างทุกรูปแบบอย่างเป็นรูปธรรมด้วยการสร้างเครือข่ายจากทุกภาคส่วนในสังคม โดยส่งเสริมยกระดับและแสวงหาแนวร่วมอย่างต่อเนื่อง

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (2553) ได้ดำเนินการวิจัยเรื่องแนวทางการพัฒนานโยบายการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเพื่อการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและภูมิปัญญาไทย ซึ่งได้ดำเนินการตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 –2554) พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 พระราชบัญญัติส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. 2551 ด้วยการคำนึงถึงบริบทการพัฒนาสังคมของประเทศไทยในกระแสโลกาภิวัตน์ ทั้งนี้ เพื่อนำไปสู่กระบวนการทัศน์ใหม่ในการจัดการศึกษาและจัดการเรียนรู้ แนวทางการพัฒนาดังกล่าวจะเป็นทิศทางในการพัฒนาสังคมที่มีฐานหลักการพัฒนาจากปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาไทย ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนหมายถึง รูปแบบการจัดการถ่ายทอดความรู้โดยมีลักษณะยึดหยุ่นในการกำหนดจุดมุ่งหมาย รูปแบบวิธีการจัดการศึกษา ระยะเวลาของการศึกษา การวัดและประเมินผล ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของการสำเร็จการศึกษา โดยเนื้อหาและหลักสูตรที่จัดจะมีความเหมาะสมอย่างสอดคล้องกับสภาพปัญหาและ

ความต้องการของบุคคลหรือในแต่ละกลุ่มคน ซึ่งปกติผู้เรียนมักอยู่ในวัยที่ผ่านระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานแล้ว และสำหรับผู้อยู่ในช่วงวัยเรียนระดับการศึกษาภาคบังคับก็สามารถศึกษาได้ตามความสนใจ ทั้งนี้เพื่อมุ่งพัฒนาความสามารถในทักษะและพัฒนาความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ตามที่ผู้เรียนต้องการ

ลักษณะการจัดการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย การจัดความรู้ให้แก่ประชาชนควรเป็นเนื้อหาสาระที่ประชาชนต้องการรู้และที่ประชาชนต้องการใช้ และการเพิ่มพูนทักษะที่จะนำไปประกอบอาชีพและเติมเต็มความรู้ความสามารถ รวมทั้งส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่องานที่ทำ ต่อตนเอง ต่อสมาชิกครอบครัว ต่อหน่วยงาน ต่อชุมชนและต่อประเทศชาติ ประกอบกับเนื้อหาสาระที่จัดต้องเพื่อการรู้แจ้งเหล่านี้ ประชาชนทั่วไปควรได้รับการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่มีลักษณะการจัด ดังนี้

1. เพื่อเพิ่มความสมบูรณ์ให้แก่ชีวิตด้วยการส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน คือ ส่งเสริมการมองโลกในแง่ดีมีความคิดเป็นวิทยาศาสตร์และเข้าใจธรรมชาติสิ่งแวดล้อมไม่ไขว่คว้าไขว่กลางและไร้เหตุผล
2. เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาอาชีพ คือ การเพิ่มพูนความรู้ความสามารถและทักษะในการประกอบอาชีพให้สูงขึ้น
3. เพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านการติดต่อสื่อสาร คือ ต้องรู้หนังสือ สามารถอ่านออกเขียนได้ คิดเลขเป็น และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้
4. เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข คือ มีความรู้และทักษะในการสร้างครอบครัวให้เป็นสุข เพราะหลายครอบครัวไม่เป็นสุข ไม่เลี้ยงลูก ลูกติดยาเสพติดและไม่ได้ดูแลลูกเป็นต้น
5. เพื่อความเป็นพลเมืองดี คือ มีความรู้และทักษะการมีส่วนร่วมตามหน้าที่พลเมือง ต้องมีความเข้าใจว่าทำไมต้องไปเลือกตั้งและรักษาความสงบเรียบร้อยให้แก่สังคม

จากลักษณะการจัดการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน ทุกภาคส่วนต้องขับเคลื่อนโดยเฉพาะศูนย์เรียนรู้หรือแหล่งเรียนรู้ เพราะเป็นแหล่งหรือที่รวมสาระความรู้และสรรพสิ่งที่มีประโยชน์ซึ่งอาจเป็นสถานที่หรือศูนย์รวมข้อมูลข่าวสารและสาระความรู้หรือบุคคลที่เอื้อให้เกิดการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาและเรียนรู้ให้แก่ประชาชน ดังนั้น ทุกภาคส่วนโดยเฉพาะรัฐบาลควรส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินงานจัดการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยให้แก่ศูนย์เรียนรู้หรือแหล่งเรียนรู้ให้มีจำนวนเพียงพอและดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ จะส่งผลทำให้ประชาชนชาวไทยทุกกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตและสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปพัฒนาตนเองได้ตามธรรมชาติและเติมเต็มศักยภาพตนให้พร้อมต่อการต่อยอด

ความรู้และนำไปใช้ในวิถีชีวิตอันจะนำไปสู่ความผาสุกและมีความสุขที่มีความสงบเรียบร้อยของสังคมในภาพรวมได้ดียิ่งขึ้น

แนวทางการพัฒนานโยบายการจัดการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย เพื่อการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและภูมิปัญญาไทย โดยได้สรุปแนวทางการพัฒนานโยบายได้ดังนี้

1. คุณลักษณะและปัจจัยที่เอื้อต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย มีคุณลักษณะและปัจจัยที่เอื้อต่อการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ซึ่งทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องควรนำไปใช้ในการกำหนดนโยบาย แผนและควรให้ความสำคัญของความเชื่อมโยงกลไกการปฏิบัติ มี 8 เรื่อง ได้แก่

- 1) ความหลากหลายของทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้
- 2) ความโดดเด่นของทรัพยากรในการเรียนรู้
- 3) ความน่าสนใจของทรัพยากรที่มีอยู่ในการเรียนรู้
- 4) ความหลากหลายขององค์ความรู้ที่มีอยู่ในการเรียนรู้
- 5) การเข้าถึงและโอกาสการได้รับการเรียนรู้
- 6) กิจกรรมภาคปฏิบัติ
- 7) การดูแลรักษาสภาพทรัพยากรการเรียนรู้และสภาพแวดล้อม
- 8) ความพร้อมของปัจจัยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ เช่น วิทยากร ผู้แนะนำ และสื่อประเภทต่างๆ อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศนูปกรณ์ นิทรรศการ ป้าย เป็นต้น

2. บทบาทและหน้าที่การจัดการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย การจัดการเรียนรู้ทั้งที่ดำเนินการโดยภาครัฐ เอกชนและชุมชนจะสามารถดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพต่อประชาชนทั่วไป ควรมีบทบาทและหน้าที่ในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้คือ

1) จัดการศึกษาและการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในทุกระดับและทุกกลุ่มเป้าหมายทั้งนี้การจัดต้องเหมาะสมกับสภาวะความพร้อมของภูมิสังคมในแต่ละพื้นที่

2) สร้างกระบวนการเรียนรู้ในปรัชญาการศึกษาและเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรง เป็นการศึกษาและเรียนรู้ด้วยระบบเปิดและเป็นองค์กรเปิด สร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง สามารถเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับสภาพสังคม วิถีชีวิตและสภาพทางเศรษฐกิจในแต่ละท้องถิ่น

3) เน้นการเรียนรู้เพื่อการต่อยอดและการพัฒนา เป็นการส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียนให้มีศักยภาพในการศึกษา ค้นคว้า วิจัย และการจัดการเรียนรู้ในระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยสามารถเชื่อมโยงกับองค์กรอื่นทั้งสถานศึกษาและชุมชนในแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ให้

เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดทำสาระการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน สามารถเลือกเรียนได้ตามความถนัดและตามความสนใจ ในขณะที่เดียวกันก็ศึกษา ค้นคว้า วิจัย เพื่อให้องค์ความรู้ต่างๆ ได้รับการเผยแพร่และถ่ายทอดไปในวงกว้าง

4) เน้นการมีส่วนร่วมและความร่วมมือ โดยร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งผู้เรียน เพื่อร่วมกันพัฒนาการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย สำหรับลดความเหลื่อมล้ำทางการเรียนรู้และใช้เป็นที่พักพิงไว้ให้แก่ประชาชนทั่วไป

5) จัดให้มีแหล่งข้อมูล ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและเป็นแหล่งแลกเปลี่ยนและเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างแหล่งเรียนรู้ประเภทต่างๆ ทั่วประเทศ

6) เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผลงานของแหล่งข้อมูล เพื่อให้ผู้เรียนจากทั่วทุกภูมิภาคสามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสาร เข้าถึงการเรียนรู้ได้อย่างแท้จริงและเพียงพอ

3. การจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในภาพรวม องค์กรหลักในการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ทั้งภาครัฐและภาคเอกชนโดยเฉพาะการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย นั้น ในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนในภาพรวม ควรให้ความสำคัญและคำนึงถึงเรื่องต่างๆ ดังต่อไปนี้

1) ผู้เรียน ควรจัดการเรียนรู้ให้ทุกกลุ่มอายุ

2) สาระความรู้ การจัดการเรียนรู้ต้องยืดหยุ่น หลากหลายตามสภาพและความต้องการของผู้เรียน รวมทั้งเอื้อให้มีการเทียบโอนผลการเรียนจากการศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย และมีการนำเสนอสาระความรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย อาทิ การนำเสนอในรูปแบบเกมส์ กรณีตัวอย่างบทบาทสมมติ โปรแกรมสำเร็จรูป การตอบคำถามการอภิปรายกลุ่มและการปฏิบัติจริง เป็นต้น

3) สื่อ จัดทำสื่อให้เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้าถึงข้อมูลโดยใช้ระบบออนไลน์ มีการจัดทำ homepage และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทุกประเภทที่เอื้อให้ผู้เรียนเข้าถึงข้อมูล/องค์ความรู้เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มที่ตลอดชีวิต

4) การเทียบโอน เปิดโอกาสให้องค์กรท้องถิ่นและบุคคลที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการกำหนดมาตรฐานการเทียบโอน ทั้งนี้โดยคำนึงถึงทักษะและความสามารถของแต่ละบุคคลซึ่งจะมีความสำคัญแตกต่างกันออกไป

5) การวัดและประเมินผล ให้มีการวัดและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของแหล่งเรียนรู้ไปพร้อมๆ กับการวัดและประเมินผลผู้เรียน โดยพิจารณาจากขีดความสามารถและศักยภาพของผู้เรียนการวัดและประเมินผลนี้ควรดำเนินการร่วมกันระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับแหล่งเรียนรู้ต่างๆ และชุมชน

4. มาตรฐานการจัดการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้การพิจารณามาตรฐานการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแนวทางการพัฒนานโยบายการจัดการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเพื่อการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและภูมิปัญญาไทย ควรพิจารณามาตรฐานการจัดการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ซึ่งเป็นข้อกำหนดเกี่ยวกับคุณลักษณะ คุณภาพที่พึงประสงค์และมาตรฐานที่ต้องการให้เกิดขึ้นในการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกแห่ง และเพื่อใช้เป็นหลักในการเทียบเคียงสำหรับการส่งเสริมและกำกับดูแล การตรวจสอบ การประเมินผลและการประกันคุณภาพทางการศึกษา เป็นมาตรฐานที่เปิดกว้างและยืดหยุ่น เพื่อให้การศึกษามีความหลากหลายในรูปแบบ ลักษณะ วิธีการและภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องและเป็นมาตรฐานที่นำไปสู่ภาคปฏิบัติได้ควรกำหนดมาตรฐานการดำเนินงานเพื่อใช้เป็นแนวปฏิบัติทั่วประเทศดังนี้

1) มาตรฐานด้านปัจจัยพื้นฐานด้านโครงสร้างทางกายภาพ ได้แก่

- การจัดองค์กรและโครงสร้างการบริหาร
- อาคารสถานที่และองค์ประกอบของกิจกรรมแหล่งเรียนรู้แต่ละประเภท
- บุคลากรที่ปฏิบัติงานภายในแหล่งเรียนรู้
- ทรัพยากรในการบริหารจัดการ

2) มาตรฐานด้านกระบวนการดำเนินงาน

- การรวบรวมจัดหาวัสดุ
- การจัดทำทะเบียนวัสดุ
- การศึกษาวิจัย
- การอนุรักษ์
- การมีส่วนร่วมของชุมชน องค์กรภาครัฐและเอกชน
- การจัดการกระบวนการเรียนรู้สำหรับการศึกษาทุกระดับและทุกระบบ
- การควบคุมคุณภาพ การติดตามและประเมินผล

3) มาตรฐานด้านผลผลิต

- ผู้เรียนเห็นคุณค่าและภูมิใจในภูมิปัญญาไทย ศิลปะ และวัฒนธรรมที่ดั่งาม
- ผู้เรียนมีสุนทรียภาพและลักษณะนิสัยทางด้านศิลปะ และวัฒนธรรม
- ผู้เรียนมีจิตสำนึกที่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนร่วม อนุรักษ์ และพัฒนาสิ่งแวดล้อม

5. การขับเคลื่อนการเรียนรู้ของระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ไปสู่กระบวนการทัศน์ใหม่ในการจัดการศึกษา โดยสรุปการขับเคลื่อนเรื่องนี้ควรมีแนวทางการพัฒนานโยบาย ประกอบด้วย

- 1) เปิดโอกาสให้ประชาชนมีความเสมอภาคในการเข้าถึงและได้รับการศึกษาอย่างกว้างขวาง ทัวถึง เป็นธรรม มีคุณภาพ และมีความเหมาะสมสอดคล้องกับวิถีชีวิตของประชาชนในแต่ละกลุ่ม
- 2) เร่งรัด และสนับสนุนการกระจายอำนาจแก่สถานศึกษาและให้ภาคีเครือข่ายมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อมุ่งไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้
- 3) ส่งเสริม สนับสนุนให้ชุมชนท้องถิ่นมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาตลอดชีวิต
- 4) ปลุกฝังให้ผู้เรียน ครอบครัวรักในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตทั้งในส่วนขององค์ความรู้ และด้านวิชาอาชีพ
- 5) สถานศึกษา ชุมชนท้องถิ่น ส่งเสริมสนับสนุนจัดสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมสอดคล้องกับความสนใจ และความจำเป็นในการพัฒนาคุณภาพชีวิต ทั้งในด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม
- 6) ส่งเสริมและสนับสนุนการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความสนใจ และวิถีชีวิตของผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมาย
- 7) พัฒนาแหล่งการเรียนรู้ให้มีความหลากหลายทั้งในส่วนที่เป็นเศรษฐกิจพอเพียง ภูมิปัญญาไทยและสังคมแห่งการเรียนรู้
- 8) จัดกรอบแนวทางการเรียนรู้ หลักสูตรให้เหมาะสมและเป็นประโยชน์กับผู้เรียนทุกกลุ่ม
- 9) ประชาชนได้รับการศึกษาอย่างต่อเนื่อง เพื่อพัฒนาศักยภาพกำลังคนและสังคมที่ใช้ความรู้และภูมิปัญญาไทยเป็นฐานในการพัฒนา ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ความมั่นคง และคุณภาพชีวิตตามแนวทางในการพัฒนาประเทศ
- 10) ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ และสามารถเทียบโอนผลการเรียนระหว่างการศึกษาระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยได้
- 11) พัฒนาสื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาสำหรับการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อมุ่งสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและภูมิปัญญาไทย
- 12) จัดสรรงบประมาณการเงินเพื่อการจัดการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและภูมิปัญญาไทย
- 13) จัดให้มีโครงสร้างพื้นฐานที่เอื้ออำนวยต่อการจัดและพัฒนาการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและภูมิปัญญาไทย

14) สนับสนุนให้มีภาคีเครือข่ายได้รับโอกาสในการจัดสรรทรัพยากร และเข้าถึงแหล่งทุน เพื่อดำเนินงาน

15) พัฒนากฎหมาย กฎระเบียบ และข้อบังคับให้เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและภูมิปัญญาไทย

พบจันทร์ สีสาศาสตรสุนทร (2555) ได้ทำการศึกษาและเสนอแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนโดยใช้ละครของบ้านเรียนมรดกใหม่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ที่มา แนวคิด และเป้าหมาย ของการศึกษานอกระบบโรงเรียนโดยใช้ละครของบ้านเรียนมรดกใหม่เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งจากการศึกษาพบว่าการใช้ละครของบ้านเรียนมรดกใหม่นำพาไปสู่การสร้างนิสัยการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับครูและนักเรียน ซึ่งเมื่อพิจารณาแนวทางในการจัดการศึกษาโดยใช้ละครของบ้านเรียนมรดกใหม่เพื่อการเรียนพบว่า

1. ครูต้องเป็นผู้แสวงหาความรู้ตลอดเวลาเช่นเดียวกับผู้เรียน และต้องดำเนินชีวิตเป็นแบบอย่างที่ดี
2. ผู้เรียนต้องเป็นผู้แสวงหาความรู้ตลอดเวลาและพัฒนาตนเองจนสามารถส่งต่อองค์ความรู้ได้เสมือนหนึ่งว่าเป็นครูที่พร้อมจะสอนผู้ที่ต่อยกว่า หรืออาวุโสน้อยกว่า
3. กระบวนการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ เน้นลงมือปฏิบัติ เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มโดยไม่แบ่งตามชั้นหรืออายุ
4. สื่อการเรียนการสอนที่ใช้ต้องให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือทำให้เกิดผลงานด้วยตนเอง ได้แก่ การเขียน การแต่งเพลง การทำโครงการเบื้องต้น
5. การประเมินใช้วิธีทำได้ ทำเป็น เป็นกระบวนการสำคัญในการประเมินควบคู่กับเอกสารหลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษรเช่น บันทึกการเรียนรู้ เป็นต้น

สมศักดิ์ แก้วคำ (2547) ได้ศึกษาความต้องการและแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการ การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนในด้านผู้สอน กิจกรรมการเรียนการสอน เนื้อ อุปกรณ์การสอน สภาพแวดล้อม และการประเมินผลของนักเดินคาบารัดที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศจากชายเป็นหญิง เพื่อศึกษาความต้องการทางการศึกษาตามอัธยาศัยในด้านบุคคลและสื่อของนักเดินคาบารัดที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศจากชายเป็นหญิง และเพื่อเสนอแนวทางในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยของนักเดินคาบารัดที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศจากชายเป็นหญิง โดยศึกษาจากของนักเดินคาบารัดที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศจากชายเป็นหญิงจำนวน 69 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต ผลการวิจัยพบว่า แนวทางการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน อาจจัดโดยประสานให้องค์กรต่างๆ หรือผู้เชี่ยวชาญร่วมจัดตามความ

สนใจของนักแสดง โดยเสียค่าใช้จ่ายในราคาถูก สนับสนุนงบประมาณให้นักแสดงไปเรียนตามองค์กรต่างๆ ที่จัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนตามความสนใจของนักแสดง พานักแสดงไปดูงานนอกสถานที่ ส่วนแนวทางการจัดการศึกษาตามอัยยาคัยนั้น อาจจัดให้มีมูมนหนังสือซึ่งเป็นมูมพักผ่อน จัดห้องสำหรับดูวีดิทัศน์ เพิ่มจำนวนวีดิทัศน์ จัดให้มีฝ่ายสรรหาและยืมคืนนิตยสาร วีดิทัศน์ มีการจัดป้ายนิเทศในการประชาสัมพันธ์และให้ความรู้ต่างๆ อย่างทั่วถึง

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า แนวทางการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนจะมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับเป้าหมายว่าต้องการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนเพื่อเป้าหมายใด หรือต้องการให้เกิดสิ่งใดกับผู้เรียน โดยแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบจะยังคงเป็นไปตามหลักการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนซึ่งประกอบไปด้วยการคำนึงถึงความเสมอภาคและการได้รับโอกาสอย่างเท่าเทียมกัน ความยืดหยุ่นในเกณฑ์และระเบียบต่างๆ ความต้องการของผู้เรียน และความหลากหลายของรูปแบบการจัดการศึกษาที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ

ในงานวิจัยครั้งนี้ซึ่งเป็นการพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่งข้อเสนอแนะดังกล่าวจะประกอบด้วยแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน

1.5 กลุ่มเป้าหมายสำหรับการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน

สุมาลี สังข์ศรี (2545) ได้ระบุกลุ่มเป้าหมายหลักที่การศึกษานอกระบบจะให้บริการคือ ประชาชนทุกเพศ ทุกวัย ทุกสาขาอาชีพโดยเฉพาะผู้ที่อยู่นอกระบบโรงเรียนตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยสูงอายุ และให้ความสำคัญมากแก่กลุ่มผู้ด้อยโอกาสทางการศึกษา ถ้าพิจารณาตามช่วงอายุตั้งแต่แรกเกิดจนตลอดชีวิต กลุ่มเป้าหมายของการศึกษานอกระบบจะครอบคลุมดังนี้ 1) กลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน 2) กลุ่มผู้ที่อยู่ในวัยเรียนแต่พลาดโอกาสหรือด้อยโอกาสทางการศึกษาในระบบโรงเรียนนอกจากนั้นยังครอบคลุมกลุ่มวัยเรียนที่ต้องการเรียนรู้ทางการศึกษานอกระบบเพิ่มเติม 3) กลุ่มพ้นวัยเรียนมาแล้วหรือกลุ่มวัยทำงาน 4) กลุ่มผู้สูงอายุ

ส่วนกลุ่มเป้าหมายตามความจำเป็นที่จะต้องให้บริการเร่งด่วนได้แก่ กลุ่มเยาวชนที่จบการศึกษาภาคบังคับแล้วไม่มีโอกาสเข้าศึกษาต่อแต่ต้องเข้าสู่ตลาดแรงงาน กลุ่มแรงงานที่อยู่ในตลาดแรงงานอยู่แล้วและมีการศึกษาน้อย ตลอดจนความรู้และทักษะทางอาชีพ กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ เช่น สตรี ผู้สูงอายุ กลุ่มคนพิการ เด็กเร่ร่อน ผู้ต้องโทษและผู้ด้อยโอกาสในลักษณะอื่นๆ กลุ่มพ่อแม่ผู้ปกครอง ซึ่งต้องดูแลบุตรก่อนเข้าสู่ระบบการศึกษา กลุ่มผู้นำชุมชน กรรมการชุมชน องค์กรท้องถิ่นที่จะมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้แก่ชุมชน

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2559) ได้แบ่งกลุ่มเป้าหมายที่ให้บริการการศึกษานอกระบบโรงเรียน โดยกลุ่มเป้าหมายหลักที่การศึกษานอกระบบโรงเรียนจะให้บริการ คือประชาชนทุก

เพศ ทุกวัย ทุกสาขาอาชีพ โดยเฉพาะผู้ที่อยู่นอกระบบโรงเรียนตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยสูงอายุ และให้ความสำคัญมากแก่กลุ่มผู้ด้อยโอกาสทางการศึกษา ถ้าพิจารณาตามช่วงอายุตั้งแต่แรกเกิดจนตลอดชีวิต กลุ่มเป้าหมายของการศึกษานอกระบบโรงเรียนจะครอบคลุม ดังนี้ กลุ่มเด็กก่อนวัยเรียนกลุ่มผู้ที่อยู่ในวัยเรียนแต่พลาดโอกาสหรือด้อยโอกาสทางการศึกษาในระบบโรงเรียน นอกจากนั้นยังครอบคลุมกลุ่มวัยเรียนที่ต้องการเรียนรู้ทางการศึกษานอกระบบโรงเรียนเพิ่มขึ้นกลุ่มพ้นวัยเรียนมาแล้วหรือกลุ่มวัยทำงานกลุ่มผู้สูงอายุ

สรุปได้ว่า การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนสามารถจัดให้กับประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมายทุกเพศ ทุกวัย ทุกสาขาอาชีพ โดยอาจจัดลำดับความสำคัญตามสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ความจำเป็นเร่งด่วน นโยบายสำคัญของภาครัฐ และความเป็นธรรมในการได้รับโอกาสทางการศึกษา เป็นต้น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้สามารถสรุปผลการสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษานอกระบบโรงเรียนได้ดังตารางที่ 2.2

ตารางที่ 2.2 ผลการสังเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษานอกระบบโรงเรียน

การศึกษานอกระบบ โรงเรียน	สรุปผลจากการสังเคราะห์เอกสาร
ความหมาย	การศึกษานอกระบบโรงเรียน หมายถึง การจัดการศึกษาที่มีกลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการจัดการศึกษาที่ชัดเจน แต่มีรูปแบบการจัดการศึกษา วิธีการจัดการศึกษา หลักสูตร ระยะเวลา เกณฑ์การวัดและประเมินผลที่มีความยืดหยุ่นหลากหลาย สอดคล้องกับสภาพปัญหา ความต้องการ และศักยภาพของกลุ่มเป้าหมาย
เป้าหมาย/วัตถุประสงค์	เป็นไปเพื่อให้ประชาชนทุกเพศทุกวัยได้รับการศึกษาอย่างต่อเนื่อง ทัวถึงและได้รับความเสมอภาคทางการศึกษา เพื่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพของตนเองให้เป็นผู้มีความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และสามารถปรับตัวกับสภาพและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปทั้งในระดับครอบครัว ชุมชนและระดับสังคม เมื่อประชาชนเกิดการเรียนรู้ และสามารถปรับตัวกับสภาพและสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขปัญหาทั้งระดับบุคคล ครอบครัว ชุมชนและสังคมได้แล้ว จึงจะเกิดการพัฒนาในระดับประเทศเป็นลำดับต่อไป

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

การศึกษานอกระบบ โรงเรียน	สรุปผลจากการสังเคราะห์เอกสาร
หลักการสำคัญ	ต้องคำนึงถึงหลักการสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ 1) ความเสมอภาคและโอกาสในการได้รับการศึกษา 2) ความยืดหยุ่นในกฎเกณฑ์ 3) ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย 4) ความหลากหลายของรูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน
แนวทางการจัดการศึกษา	ความหลากหลายขึ้นอยู่กับเป้าหมายว่าต้องการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนเพื่อเป้าหมายใด หรือต้องการให้เกิดสิ่งใดกับผู้เรียน โดยแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบจะยังคงเป็นไปตามหลักการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนซึ่งประกอบไปด้วยการคำนึงถึงความเสมอภาคและการได้รับโอกาสอย่างเท่าเทียมกัน ความยืดหยุ่นในเกณฑ์และระเบียบต่างๆ ความต้องการของผู้เรียน และความหลากหลายของรูปแบบการจัดการศึกษาที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ
กลุ่มเป้าหมาย	สามารถจัดให้กับประชาชนทุกกลุ่มเป้าหมาย ทุกเพศ ทุกวัย ทุกสาขาอาชีพ โดยอาจจัดลำดับความสำคัญตามสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ความจำเป็นเร่งด่วน นโยบายสำคัญของภาครัฐ และความเป็นธรรมในการได้รับโอกาสทางการศึกษา เป็นต้น

2. การศึกษาตามอัธยาศัย

2.1. ความหมายของการศึกษาตามอัธยาศัย

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 ได้ระบุถึงการศึกษาตามอัธยาศัยไว้ว่า การศึกษาตามอัธยาศัยเป็นการศึกษาที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อม และโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อ หรือแหล่งความรู้อื่นๆ

กรมการศึกษานอกโรงเรียน (2544) ได้ให้ความหมายของการศึกษาตามอัธยาศัยว่าเป็นการศึกษาที่เกิดขึ้นตามวิถีชีวิตที่ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อม และโอกาสโดยศึกษาจากประสบการณ์การทำงาน บุคคล ครอบครัว สื่อมวลชน ชุมชน แหล่งความรู้ต่างๆ เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ ความบันเทิงและการพัฒนาคุณภาพชีวิตโดยมีลักษณะที่สำคัญคือไม่มี

หลักสูตรไม่มีเวลา เรียนที่แน่นอน ไม่จำกัดอายุ ไม่มีการลงทะเบียนไม่มีการสอบ ไม่มีการรับประกาศนียบัตรมีหรือไม่มีสถานศึกษาที่แน่นอน เรียนที่ไหนก็ได้ สามารถ เรียนได้ตลอดเวลาและเกิดขึ้นในทุกช่วงวัยตลอดชีวิต

ชัยยศ อิ่มสุวรรณ์ และคณะ (2544) ได้ให้นิยามการศึกษาตามอัธยาศัยว่าเป็นการจัดสภาพแวดล้อมสถานการณ์ปัจจัยเกื้อหนุน สื่อ แหล่งความรู้ และบุคคลเพื่อส่งเสริมให้บุคคลได้เรียนรู้ตามความสนใจ ศักยภาพความพร้อมและโอกาสเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตทั้งของตนเอง ครอบครัว ชุมชน และสังคม

สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (ม.ป.ป.) ได้สรุปความหมายของการศึกษาตามอัธยาศัยไว้ว่า เป็นการเรียนรู้ตามวิถีชีวิต เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ และทุกช่วงวัยของชีวิต ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อม และโอกาส โดยศึกษาจากประสบการณ์การทำงานสภาพแวดล้อมและแหล่งเรียนรู้ต่างๆ เป็นการเรียนรู้เพื่อเพิ่มพูนความรู้ เจตคติ ทักษะ ความบันเทิง และการพัฒนาคุณภาพชีวิต

สรุปได้ว่า การศึกษาตามอัธยาศัย เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิตของผู้เรียนเอง โดยไม่มีรูปแบบของการเรียนรู้ที่ชัดเจน และอาจเกิดการเรียนรู้โดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้ ไม่ว่าจะเป็น การเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้จากชีวิตประจำวัน การเรียนรู้จากการทำงาน การเรียนรู้จากผู้คนที่อยู่รอบตัว โดยผู้เรียนจะเรียนรู้ตามความสมัครใจ ตามศักยภาพ ความพร้อม และโอกาส จากแหล่งความรู้ต่างๆ และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาและเกิดขึ้นได้ในทุกช่วงวัยตลอดชีวิต

2.2 การเรียนรู้ตามอัธยาศัยและการศึกษาตามอัธยาศัย

กรมการศึกษานอกโรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ (2544) ได้ระบุถึงความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้ตามอัธยาศัยและการศึกษาตามอัธยาศัยไว้ว่า การศึกษาตามอัธยาศัยในบริบทที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้นั้น มีความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย (Informal Learning Process) กับการศึกษาตามอัธยาศัย (Informal Education) จึงทำให้เกิดหลักการประการหนึ่งของการศึกษาตามอัธยาศัย คือ การศึกษาตามอัธยาศัยมักเป็นการจัดสภาพการเรียนรู้แล้วจัดบริการแก่ผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกและกำหนดวิธีการเรียน การแสวงหาความรู้ ความเข้าใจได้ด้วยตนเอง วิธีการนี้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในระบบการศึกษาใดก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ในห้องเรียน (การศึกษาในระบบ) การเรียนรู้เป็นกลุ่ม การอบรม การฝึกอาชีพ หรือการเรียนตามสถานการณ์ (การศึกษานอกระบบ) ผู้เรียนเลือกวิธีการเรียนการสอนด้วยตนเอง ในการศึกษาตามอัธยาศัย หลักการของการเรียนรู้ด้วยผู้เรียนกำหนดวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นหัวใจของแนวคิดเรื่องการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งสอดคล้องกับ ชัยยศ อิ่มสุวรรณ์ (2554) ที่ได้กล่าวไว้ว่าเมื่อจะกล่าวถึง

การศึกษาตามอัธยาศัยต้องเข้าใจว่ากำลังกล่าวถึงการเรียนและการสอนไปพร้อมๆ กัน ไม่ใช่การเน้นที่เรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยการศึกษาตามอัธยาศัยเป็นเรื่องที่ไหลไปตามสถานการณ์ ขึ้นอยู่กับว่าจุดใดของสถานการณ์ที่ใครจะมีบทบาทเป็นผู้สอนใครจะมีบทบาทเป็นผู้เรียน และใครเป็นผู้ดูหรืออยู่ในสถานการณ์ นอกจากนี้ การศึกษาตามอัธยาศัยยังเป็นการจัดสภาพแวดล้อม และปัจจัยเกื้อหนุนต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้บุคคลได้เรียนรู้ตามความสนใจ และศักยภาพของตนเอง จนก่อให้เกิดการพัฒนาขึ้น โดยเป็นการเรียนรู้ในวิถีชีวิตประจำวันของบุคคล ซึ่งบุคคลสามารถเลือกที่จะเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาตามอัธยาศัย อธิบายโดยอาศัยภาพที่ 2.1 ดังนี้

		สถาบัน	ผู้เรียน
วิธีการเรียน	สถาบัน	1. การเรียนรู้แบบระบบ (Formal Learning)	2. การเรียนรู้นอกระบบ (Non-Formal Learning)
	ผู้เรียน	3. การเรียนรู้ตามอัธยาศัย (Informal Learning)	4. การเรียนรู้ด้วยวิธีการของตนเอง (Self-Directed Learning)

ภาพที่ 2.1 การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาตามอัธยาศัย

ที่มา : Mocker and Spear (1982) อ้างถึงใน กรมการศึกษานอกโรงเรียน (2554)

จากภาพสามารถอธิบายได้ว่า

1. การเรียนรู้แบบระบบ (Formal Learning) – ผู้เรียนต้องเรียนตามวัตถุประสงค์หรือวิธีการเรียนที่สถาบันเป็นผู้กำหนด
2. การเรียนรู้นอกระบบ (Non-Formal Learning) – ผู้เรียนกำหนดวัตถุประสงค์ของตนเองแต่ต้องเรียนตามวิธีการของสถาบัน
3. การเรียนรู้ตามอัธยาศัย (Informal Learning) – ผู้เรียนกำหนด/เลือกวิธีการเรียนเอง ตามวัตถุประสงค์ของสถาบันหรือแหล่งความรู้นั้นๆ
4. การเรียนรู้ด้วยวิธีการของตนเอง (Self-Directed Learning) – ผู้เรียนสามารถกำหนดทั้งวัตถุประสงค์และวิธีการเรียนเองได้หมด

หลักการของการศึกษาตามอัธยาศัยใช้วิธีการเรียนรู้ทั้ง 4 แบบที่กล่าวมาข้างต้นได้ ไม่จำกัดว่าต้องเป็นการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเท่านั้นจึงจะใช้ได้กับการศึกษาตามอัธยาศัย แต่กระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยค่อนข้างเหมาะสมและนำมาใช้ในแง่ของการจัดสภาพการเรียนรู้ หรือแหล่งการเรียนรู้ในวิถีชีวิตขึ้น ซึ่งเป็นปัจจัยทางการศึกษาตามอัธยาศัย การจัดแหล่งข้อมูล ความรู้ที่อยู่รอบๆ ตัว ตั้งแต่

ในครอบครัว ชุมชน เพื่อนบ้าน เพื่อนฝูง สถานที่ทำงาน สถานที่พักผ่อนหย่อนใจ สนามเด็กเล่น สนามกีฬา การบันเทิงต่างๆ ตลาด แหล่งชุมชน สินค้า ห้องสมุด และสื่อสารมวลชน และเทคโนโลยีสารสนเทศ

ในส่วนของ การเรียนรู้ตามอัธยาศัยนั้น เป็นสิ่งที่บุคคลแต่ละคนได้เรียนรู้และสอนกันอย่างไม่ผสมผสานกลมกลืนกับการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น พ่ออาจจะสอนลูกให้รู้จักวิธีทำนา แม่อาจจะสอนวิธีการทำอาหาร ในขณะที่เดียวกันพ่อแม่ก็อาจจะเกิดการเรียนรู้ขึ้นได้ในระหว่างลูกอ่านหนังสือ บรรยายภาคในทำนองนี้เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่อาจคาดหมายได้ว่าจะเกิดขึ้น ณ ช่วงเวลาใด เมื่อใด และอย่างไร รวมทั้งไม่รู้มาก่อนด้วยว่าจะเรียนรู้เรื่องใด เพราะขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่พาให้เกิดการเรียนรู้ ผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ตามอัธยาศัย คือ ตัวผู้เรียนเอง ที่สามารถกำหนดการเรียนรู้ด้วยตนเอง แต่ในขณะที่เดียวกันบุคคลที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนก็มีบทบาทในกระบวนการของการเรียนรู้ด้วย จะโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม ในความหลากหลายของรูปแบบการเรียนรู้และความหลากหลายของวิธีการของการศึกษาตามอัธยาศัยจะมีค่าสำคัญอยู่ 2 ค่าที่เป็นคำอธิบายที่ดีสำหรับการศึกษาตามอัธยาศัย คือ การเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นวิธีการที่บุคคลแต่ละคนมีและใช้ในการเรียนรู้ของตนเองอยู่ตลอดเวลา โดยอาจมีรูปแบบและวิธีการที่หลากหลายปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับตนเอง โดยไม่มีข้อจำกัด อาจเป็นได้ทั้งบุคลิกภาพ อุปนิสัย วัฒนธรรม พฤติกรรมของแต่ละคน ในการจัดความสัมพันธ์ของตนกับคนอื่น ๆ กับกลุ่ม กับสิ่งแวดล้อม กับสื่อ กับสถานการณ์ จึงอาจกล่าวได้ว่า ในกรณีของการศึกษาตามอัธยาศัยนั้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้อย่างแท้จริง ส่วนอีกหนึ่งค่าสำคัญ คือ การเรียนรู้บนพื้นฐานของการสนทนา (Conversation Base) ซึ่งเป็นวิธีการหลักของการศึกษาตามอัธยาศัยที่บุคคลแต่ละคนเกิดการเรียนรู้ขึ้นได้โดยการพูดคุยสนทนากับบุคคลต่างๆ ซึ่งดูเหมือนไม่มีรูปแบบที่ตายตัว การพูดคุยสนทนานำไปสู่การเรียนรู้ในเรื่องราวต่างๆ ทั้งรู้เพื่อนำไปใช้ได้ และรู้ไว้ธรรมดาๆ ทันทีที่เริ่มสนทนาจึงเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามอัธยาศัย (กรมการศึกษานอกโรงเรียน, 2554)

นอกจากนี้ ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย (2558) ได้สรุปถึงการศึกษาและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ไว้ อย่างน่าสนใจว่า เมื่อกล่าวถึงการศึกษาและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย สามารถแบ่งออกเป็น 2 มิติ ได้แก่ มิติการเรียนรู้จากบุคคล ที่เรียกว่า การเรียนรู้ตามอัธยาศัย เป็นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตายของบุคคล ซึ่งอาจเกิดจากการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง (Self-directed learning) การเรียนรู้โดยบังเอิญ (Incidental learning) หรือการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน (Tacit learning) โดยการเรียนรู้นั้นผู้เรียนมีความอิสระ สามารถเลือกเรียนรู้ได้ตามความต้องการของตนเอง ด้วยวิธีการเรียนที่หลากหลาย และการเรียนรู้นั้นมักเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้เรียนโดยตรง สำหรับในอีกมิติหนึ่งได้แก่ มิติของการจัดการเรียนรู้ เรียกว่าการศึกษาตามอัธยาศัย เป็นการ จัดสภาพแวดล้อม บรรยากาศ หรือสถานการณ์โดยมีความพยายามในการใช้บุคคล ชุมชน สังคม หรือ

สื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ เป็นแหล่งเรียนรู้สำคัญเพื่อการสื่อความหมายในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งอาจจัดขึ้นอย่างเป็นรูปแบบ ภายใต้หลักการจัดของพระราชบัญญัติส่งเสริมการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. 2551 ที่ระบุไว้ โดยต้องคำนึงถึงหลักการอันประกอบด้วย 1) การเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ต้องมีความสอดคล้องกับความสนใจ และวิถีชีวิตของผู้เรียนทุกกลุ่มเป้าหมาย 2) การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ควรคำนึงถึงความหลากหลายทั้งส่วนที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นและส่วนที่นำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษา และ 3) การจัดกรอบหรือแนวทางการเรียนรู้ควรเป็นคุณประโยชน์ต่อผู้เรียนมากที่สุด ทั้งนี้องค์ประกอบสำคัญที่จะเอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี ควรคำนึงถึงองค์ประกอบที่หลากหลาย ต้องมีพื้นที่ของการเรียนรู้ ทรัพยากรการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของบุคคลนั้นๆ

สรุปได้ว่าการเรียนรู้ตามอัธยาศัยนั้นมีรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย และการศึกษาตามอัธยาศัยก็มีวิธีการจัดการศึกษาที่มีความหลากหลายเช่นกัน จึงทำให้เมื่อกล่าวถึงการเรียนรู้ตามอัธยาศัยและการศึกษาตามอัธยาศัยต้องพิจารณาควบคู่กันไป ถึงแม้ว่าจะไม่จำกัดว่าต้องเป็นการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเท่านั้นจึงจะใช้ได้กับการศึกษาตามอัธยาศัย แต่กระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยนั้นมีความเหมาะสมต่อการจัดสภาพการเรียนรู้ในวิถีชีวิตขึ้นมากกว่าการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น

2.3 ลักษณะของการเรียนรู้ตามอัธยาศัย

Veronica McGivney (อ้างถึงใน กรมการศึกษานอกโรงเรียน, 2544) ได้อธิบายถึงการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ไว้ดังนี้

1. การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายนอกสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ถูกจัดเอาไว้ และการเรียนรู้ที่เกิดจากกิจกรรมและความสนใจของบุคคลและกลุ่มต่างๆ ซึ่งอาจไม่ได้ยอมรับว่าเป็นการเรียนรู้ก็ได้
2. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่จัดเป็นรายวิชา (ซึ่งอาจรวมถึงการอภิปราย การพูดคุยหรือการนำเสนอเรื่องของข้อมูลต่างๆ การให้คำแนะนำ และการแนะแนว) กิจกรรมเหล่านี้จัดให้หรือส่งเสริมเพื่อตอบสนองต่อความสนใจและความต้องการ เป็นการจัดโดยบุคลากรจากองค์กรหรือส่วนต่างๆ ในสังคม (เช่น ด้านสุขภาพ ที่อยู่อาศัย บริการสังคม บริการเกี่ยวกับการจ้างงาน การศึกษาและการฝึกอบรม และบริการแนะแนว)
3. การเรียนรู้ที่มีการวางแผนและมีโครงสร้างอยู่แล้ว เช่น หลักสูตรระยะสั้นที่จัดขึ้นเพื่อตอบสนองความสนใจและความจำเป็นที่ได้สำรวจมา แต่จัดอย่างยืดหยุ่น และด้วยวิธีการตามอัธยาศัย และในบริบทชุมชนที่เป็นลักษณะตามอัธยาศัย

คมกฤษ จันทรขจร (2551) ได้อธิบายถึงลักษณะในบริบทต่างๆ ของกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัย (Informal learning process) ดังนี้

1. ไม่มีรูปแบบที่จะอธิบายได้ชัดเจน (Non form) ไม่สามารถจับต้องหรือมองเห็น เหมือนการศึกษาในระบบที่มีโรงเรียนเป็นตัวแทน แต่รู้ว่ามียอยู่ เพราะเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต เป็นที่รู้จักกันว่าเป็นการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ หรือการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ หรือการเรียนรู้ตามวิถีชีวิต
 2. เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามสถานการณ์ ขึ้นอยู่กับว่า ณ จุดใดของสถานการณ์ที่ใครจะมีบทบาทเป็นผู้สอน และใครมีบทบาทเป็นผู้เรียน บางสถานการณ์บางคนสามารถเรียนรู้ได้แต่บางคนก็ไม่มีการเรียนรู้
 3. เกิดขึ้นตามวิถีชีวิต เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ จากการทำงาน บุคคลชุมชน และแหล่งความรู้ต่างๆ เพื่อเพิ่มความรู้ ทักษะ ความบันเทิง และพัฒนาคุณภาพชีวิต
 4. เกิดขึ้นตามสภาพแวดล้อมทางกายภาพ และทางสังคมมีหลายสถานการณ์จึงมีหลายวัตถุประสงค์ และไม่จำเป็นต้องเพื่อการศึกษาเท่านั้น
 5. มีกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นลักษณะเฉพาะที่ (Specific) อาจเกิดได้ซ้ำแต่อาจไม่เกิดซ้ำที่มีผลเหมือนเดิมทุกประการ
 6. เป็นการจงใจ หรือไม่จงใจไม่สามารถคาดความหมายล่วงหน้าได้ (Accidental และ Unpredictable) ไม่สามารถระบุลักษณะบ่งชี้ถึงผลการเรียนที่เหมือนกันได้ทุกส่วนและทุกครั้ง บางครั้งอาจไม่มีผลใดๆ เกิดขึ้น
 7. เป็นกระบวนการที่มนุษย์ได้รับการถ่ายทอด และสั่งสมความรู้ ทักษะ เจตคติ ความคิด จากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน และสิ่งแวดล้อมตลอดชีวิต
 8. เป็นกระบวนการเรียนรู้ตามความสมัครใจ ความพอใจ และความต้องการตามความเหมาะสมของบุคคลหรือกลุ่ม ดำเนินไปอย่างไม่เป็นทางการ มีความหลากหลาย ยืดหยุ่นและมีเสรีภาพ
 9. ผลของการเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์ที่ผู้เรียน หรือแหล่งความรู้บางอย่างใดอย่างหนึ่งมีเจตจำนงเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ แต่ไม่ใช่ทั้งสองปัจจัยเกิดตรงกัน
 10. การประเมินขึ้นอยู่กับผู้เรียน ผู้เรียนอาจไม่รู้ตัว แต่ผลการเรียนสั่งสมได้ จนมีการนำไปใช้ จึงจะเกิดการเรียนรู้ขึ้น ซึ่งอาจไม่ได้ใช้ก็ได้
 11. การเรียนรู้เกิดขึ้นในทุกช่วงวัยต่อเนื่องไปตลอดชีวิต เพราะเป็นการศึกษาที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการในการดำรงชีวิต บุคคลทุกคนจึงสามารถเข้าออก และสัมผัสการศึกษาตามอรรถศาสตร์ ได้ตลอดชั่วชีวิต ดังที่มีคำกล่าวว่าการศึกษาตามอรรถศาสตร์เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นของชีวิตจนสิ้นอายุขัย
- ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย (2558) ได้สรุปไว้ว่า ลักษณะของการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์นั้นเป็นเรื่องของการรับรู้ การตีความความหมาย และการเกิดความรู้ขึ้นภายในตัวบุคคล ซึ่งแต่ละบุคคลนั้นมีอิสระในการเรียนรู้ อย่างเต็มที่ สามารถเลือกเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวได้ตามความพึงพอใจ โดยเรียนรู้ผ่าน

สิ่งแวดล้อมหรือการจัดการส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ที่สามารถสร้างโอกาส สร้างความสนใจ มีความหลากหลาย ที่อาจเป็นการจัดกิจกรรม หรือสร้างสถานการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม ซึ่งจัดให้ สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนและท้องถิ่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บุคคลสามารถเข้ามา ศึกษาเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ตลอดเวลา เพราะการเรียนรู้ที่จัดเป็นเรื่องของเฉพาะบุคคลที่จะสร้าง กระบวนการเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ ที่สนใจต้องการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเอง อย่างหลากหลาย ยืดหยุ่น ซึ่งหากไม่เงื่อนไขของเวลา หลักสูตร การประเมินผล และการมีสภาพแวดล้อมที่ดีในการเรียนรู้ จะ เป็นสิ่งสนับสนุนที่เอื้อให้บุคคลมุ่งสู่การเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

Eaton (2012) ได้ระบุถึงลักษณะของการเรียนรู้ตามอธยาศัยว่าประกอบด้วย 10 ลักษณะ ได้แก่

1. การเรียนรู้ตามอธยาศัยไม่มีการจัดการ (Informal learning is never organized) การเรียนรู้ตามอธยาศัยไม่มีการจัดการ ไม่มีสูตรหรือคำแนะนำที่กำหนดไว้ ตัวอย่างของการเรียนรู้ตาม อธยาศัยรวมถึงกิจกรรมต่างๆ เช่น การสอนตัวอักษรให้กับลูก การสอนให้แปรงฟัน ซึ่งกิจกรรมในชีวิต ประจำลักษณะนี้ ไม่มีโปรแกรมกำหนดไว้

2. ผู้เรียนรู้ตามอธยาศัยมักมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Informal learners are often highly motivated to learn) แตกต่างจากสภาพแวดล้อมการเรียนรู้อย่างเป็นทางการในโรงเรียน ผู้เรียนรู้ ตามอธยาศัยมักกระตือรือร้นและใส่ใจ เช่น วัยรุ่นที่แสดงวิธีการหาไอ้สเตอร์ในวิดีโอ หรือนักเล่นเกม ต้องการหาวิธีที่จะบรรลุเป้าหมายของพวกเขา ดังนั้นพวกเขาจึงเริ่มดำเนินการเพื่อค้นหาวีธีการจาก เพื่อนๆ ของเขา ลักษณะนี้เพื่อได้กลายเป็นครูของเขา

3. การเรียนรู้ตามอธยาศัยมักเกิดขึ้นเอง (Informal learning is often spontaneous) การ เรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา ผู้เรียนได้รับแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ เพราะต้องการรู้หรือทำความเข้าใจ บางอย่าง โดยมีครูในการศึกษาตามอธยาศัยมองเห็นโอกาสที่จะแบ่งปันความรู้หรือภูมิปัญญา ให้กับบุคคลอื่น ตัวอย่างเช่น พ่อสอนลูกชายอายุ 7-8 ปี อ่านข้อความบนโปสเตอร์ในสนามบินเพื่อให้ เรียนรู้คำใหม่ๆ

4. ไม่มีหลักสูตรที่เป็นทางการ (There is no formal curriculum) ไม่มีโปรแกรมการศึกษา หรือกำหนดวิธีการอย่างเป็นทางการ ไม่ว่าจะใช้วิธีใดในการสอน คนที่สอนจะรู้วิธีการว่าควรสอน อย่างไร ซึ่งมักใช้พื้นฐานจากประสบการณ์ของตัวเอง

5. ครูในการเรียนรู้ตามอธยาศัยจะเป็นใครก็ได้ที่มีประสบการณ์มากกว่าผู้เรียน (The teacher is someone who cares – and who has more experience than the learner) คำว่า ครูในบริบทการเรียนรู้ตามอธยาศัย เป็นผู้ที่นำการเรียนรู้ มีความรู้สึกใกล้ชิดกับบุคคลที่กำลังเรียนรู้ เช่น พ่อแม่ปู่ย่าตายาย ผู้ดูแล หรือคนอื่นๆ ตัวอย่างเช่นเด็กโตที่สามารถสอนผู้ปกครองที่มีอายุ มากกว่าในการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ

6. โลกคือห้องเรียน (The world is your classroom) เป็นความเข้าใจผิดอย่างมากหากจะกล่าวว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นในโรงเรียนหรือในห้องเรียน การเรียนรู้ตามอัธยาศัยจะไม่มีห้องเรียน แต่มีบ้าน สวน ชุมชน และโลกใบนี้เป็นห้องเรียน

7. การเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นการยากที่จะระบุปริมาณ (Informal learning is difficult to quantify) การเรียนรู้ตามอัธยาศัยไม่มีการสอบและเป็นเรื่องยากที่จะระบุปริมาณ

8. มักถูกมองข้ามโดยนักวิชาการและผู้ที่มีมองว่าไร้ค่า (Often dismissed by academics and skeptics as being worthless) การเรียนรู้ตามอัธยาศัยมักถูกมองข้ามและไม่ถือเป็นการเรียนรู้ที่ถูกต้อง โดยเฉพาะนักวิจัยและนักวิชาการบางคน มีความเห็นว่าการเรียนรู้ตามอัธยาศัยมีค่าน้อยกว่าการเรียนรู้อย่างเป็นทางการ

9. การเรียนรู้ตามอัธยาศัยมีความจำเป็นสำหรับพัฒนาการเริ่มต้นของเด็ก (Essential to a child's early development) การเรียนรู้ภาษาแม่เป็นตัวอย่างที่ดีเยี่ยมในการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ลองจินตนาการดูว่าหากเด็กๆ ไม่ได้สัมผัสกับภาษาใดๆ เลยเป็นเวลา 5 ปีแรก พัฒนาการของเด็กจะเป็นอย่างไร ทุกอย่างของเด็กเล็กเรียนรู้ในบ้านคือการเรียนรู้ตามอัธยาศัยทั้งสิ้น หากไม่มีการเรียนตามอัธยาศัยจะทำให้เด็กไม่สามารถรับมือกับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้อย่างเป็นทางการได้

10. เป็นการเรียนรู้ที่จำเป็นสำหรับผู้ใหญ่ในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Essential to an adult's lifelong learning) การเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นกระบวนการที่ยาวนาน มันไม่ได้จบลงเมื่อเด็กเข้าโรงเรียนและเรียนรู้อย่างเป็นทางการ ในทางตรงกันข้ามเด็กสามารถเรียนรู้ต่อได้ที่บ้านต่อ เมื่อโตขึ้นก็สามารถเรียนรู้จากเพื่อนๆ เมื่อเข้าสู่วัยทำงานก็สามารถเรียนรู้จากเพื่อนร่วมงาน แม้ในเวลาเกษียณอายุก็ยังคงเรียนรู้จากเพื่อนๆ ได้ รวมทั้งจากผู้ที่มีอายุน้อยกว่า

Lange and Costley (2015) ได้ระบุถึงลักษณะของการเรียนรู้ตามอัธยาศัยไว้ดังนี้

1. เกิดขึ้นนอกหลักสูตรและเป้าหมายของสถาบัน
2. มีระบบที่หลากหลายแล้วแต่สถาบัน เช่น สถานที่ทำงาน ครอบครัว สถาบันทางสังคม และเกิดขึ้นได้ทุกสถานที่
3. ไม่มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจง ผู้เรียนสามารถตัดสินใจว่าจะใช้ระบบหรือวิธีการในการเรียนรู้อย่างไร
4. ไม่มีลำดับเหตุการณ์ที่กำหนดขึ้น หรือไม่มีการการรับรอง
5. เป็นความสมัครใจ การนำตนเอง ไม่มีการบังคับ
6. ขาดโครงสร้างโดยธรรมชาติ และการประเมินผล
7. บูรณาการกับกิจวัตรประจำวันและความต้องการส่วนบุคคลของผู้เรียน

Eskelinen (2007) ได้ระบุถึงลักษณะของการเรียนรู้ตามอธยาศัยไว้ 18 ข้อ โดยได้เปรียบเทียบการการเรียนรู้แบบเป็นทางการ แต่ในที่นี้ขอนำเสนอเฉพาะลักษณะของการเรียนรู้ตามอธยาศัย รายละเอียดมีดังนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่ครูไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง (No teacher involved)
2. ไม่ใช่สถานศึกษา (Non-educational premises)
3. ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ (Learner control)
4. เกี่ยวข้องกับการพัฒนา (Organic and evolving)
5. ไม่มีการประเมินผล (No assessment)
6. มีวัตถุประสงค์ที่กำหนดขึ้นภายใน (Internally determined objectives)
7. เป็นความสนใจของกลุ่มผู้ถูกกดขี่ (Interests of oppressed groups)
8. รักษาและให้การสนับสนุนความเสมอภาค (Preserves inequity and sponsorship)
9. เป็นความรู้ในทางปฏิบัติและกระบวนการ (Practical and process knowledge)
10. สถานะต่ำ (Low status)
11. ไม่มีผลลัพธ์ที่แน่ชัด/ไม่สามารถวัดได้ (No education outcomes imprecise/Immeasurable)
12. การเรียนรู้เป็นชุมชนส่วนใหญ่ (Learning predominantly communal)
13. สำหรับความต้านทานและการเสริมพลัง (For resistance and empowerment)
14. การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-center)
15. การเรียนรู้ผ่านสื่อมวลชนผ่านทางเสรีภาพของผู้เรียน (Learning mediated through learner democracy)
16. การมีส่วนร่วมแบบเปิด (Open-ended engagement)
17. การเรียนรู้เป็นทั้งความสำคัญรองหรือเป็นการเรียนรู้ที่แฝงอยู่ (Learning is either of secondary significance or either implicit)
18. การเรียนรู้คือบริบทเฉพาะ (Learning is context-specific)

Marsick and Volpe (1999 as cited in Lin and Lee, 2014) ได้ ได้กล่าวถึงลักษณะโดยสรุปของการเรียนรู้ตามอธยาศัยไว้ดังนี้

1. การเรียนรู้ตามอธยาศัยรวมอยู่ในเหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน และเกิดจากความรู้สึกของมนุษย์ เช่น การได้ยิน การสัมผัส การทดลอง เป็นต้น เป็นประสบการณ์จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน และเกิดเป็นการเรียนรู้ขึ้น
2. ในเหตุการณ์ของการเรียนรู้ตามอธยาศัยที่เกิดขึ้นทั้งจากภายในและภายนอก จะมีผลต่อแรงจูงใจที่เกิดขึ้นต่อเป้าหมายของการเรียนรู้ หรือจากเหตุการณ์และสภาพแวดล้อมภายนอก

3. การเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์อาจจะไม่ได้เกิดขึ้นโดยความตั้งใจเหมือนกับการเรียนรู้ในระบบ โดยการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์มักไม่มีชั้นเรียน และไม่มีโครงสร้าง

4. การเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์เป็นผลจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่บ่อยครั้ง อาจเป็นเหตุการณ์ที่แยกต่างหากหรือเกิดขึ้นหลังจากเหตุการณ์ที่เฉพาะเจาะจงที่ทำให้เกิดการเรียนรู้

5. การเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์จะมีการสะท้อนและการปฏิบัติ โดยจะถูกตรวจสอบการสะท้อนและการปฏิบัติอย่างเป็นธรรมชาติ และผลลัพธ์ที่ได้จากการเรียนรู้จะเป็นความรู้แบบไม่เปิดเผย (Tacit Knowledge)

6. การเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์จะเชื่อมต่อการเรียนรู้รูปแบบอื่น โดยทั่วไปการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์จะเชื่อมต่อกับรูปแบบทางสังคม การเรียนรู้จากประสบการณ์ การเรียนรู้จากการปฏิบัติ การสะท้อนคิด และการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง เป็นต้น

Lu et al. (2017) ได้กล่าวถึงลักษณะของการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ โดยอธิบายในหลายมุมมอง ดังนี้

1. ด้านสถานที่ การเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์เกิดขึ้นได้ในที่ทำงาน ในครอบครัว หรือในกิจกรรมในชีวิตประจำวัน

2. ด้านความยืดหยุ่น การเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น มีความยืดหยุ่นด้านเวลา และบริการสนับสนุนการเรียนรู้

3. ด้านการรับรอง โดยปกติการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์จะไม่มีกรรับรอง

4. ด้านวิธีการ ส่วนใหญ่การเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์จะเกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจ

5. ด้านเนื้อหา การเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์มีเนื้อหาที่ไม่ตายตัวและมีแหล่งของเนื้อหาที่หลากหลาย

6. ด้านความรู้ ความรู้จากการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์เป็นความรู้ที่ไม่เปิดเผยออกมา (Tacit Knowledge)

7. ด้านวัฒนธรรม การเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์มีสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน จากลักษณะของการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ที่กล่าวไว้โดยนักวิชาการหลายท่านข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ลักษณะของการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์มีดังนี้

1. เป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจง หรือมีวัตถุประสงค์ที่กำหนดขึ้นภายใน

2. เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเองตามสถานการณ์ หรือเป็นไปตามสภาพแวดล้อม

3. เป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามวิถีชีวิต หรือการดำเนินชีวิตประจำวัน

4. เป็นการเรียนรู้ที่เกิดความรู้ขึ้นภายในตัวบุคคล เป็นเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยความสมัครใจ ผู้เรียนเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ หรือผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

5. เป็นการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ยืดหยุ่น ไม่มีเงื่อนไขของเวลา หลักสูตร และการประเมินผล

6. เป็นการเรียนรู้ที่ไม่มีการจัดการ ไม่มีรูปแบบที่ชัดเจน ไม่มีลำดับเหตุการณ์ที่กำหนดขึ้น ไม่มีโครงสร้างโดยธรรมชาติ และไม่มีกรอบรองรับ

2.4 รูปแบบของการเรียนรู้ตามอัยาศัย

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2544) ได้กล่าวถึงรูปแบบของการศึกษาตามอัยาศัยในบริบทของการเรียนรู้ไว้ดังนี้

รูปแบบของการเรียนรู้ การศึกษาตามอัยาศัยในบริบทของการเรียนรู้อาจเกี่ยวข้องเนื่องกับการจัดและส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัยาศัยแบบที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม (Participatory learning) มีส่วนจัด (Self-directed learning) และการร่วมอยู่ในสถานการณ์ ที่เรียกว่าการเรียนรู้ตามสถานการณ์ (Situating learning) ซึ่งให้ความสำคัญเรื่องความสัมพันธ์กับชุมชน และเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential learning) ที่มีลำดับของการเปลี่ยนแปลงของประสบการณ์ในระหว่างการแก้ไขปัญหา และการเรียนรู้ไปพร้อมกันรูปแบบของการศึกษาตามอัยาศัยจึงขึ้นอยู่กับ สิ่งที่เกี่ยวข้องต่อการเรียนรู้ที่โดยมากมักอยู่รอบๆ ตัวที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ กระบวนการจัดการสภาพการเรียนรู้จากสถานการณ์และลักษณะของผู้เรียนและผู้ดำเนินการศึกษาตามอัยาศัย และ กระบวนการเรียนรู้ซึ่งมักเป็นการเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนรู้ของปัจเจกบุคคล (Individual learning or Self education) และการเรียนร่วมกันระหว่างสมาชิกที่มีส่วนในชุมชน (Collaborative learning) หรือร่วมในสถานการณ์นั้นๆ

ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย (2558) ได้ทำการศึกษาวิจัยและพัฒนาารูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัยาศัยเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับเยาวชน ซึ่งรูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัยาศัยเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะการ เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับเยาวชน มีองค์ประกอบที่สำคัญในรูปแบบ ประกอบด้วย

1. หลักการการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัยาศัย
2. พื้นที่การเรียนรู้ตามอัยาศัย
3. ผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนรู้
4. ปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนรู้ตามอัยาศัย
5. กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัยาศัย
6. ทรัพยากรส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัยาศัย
7. วิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัยาศัย

จักรวุฒิ ชนะพันธ์ (2558) ได้ทำการศึกษารูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดชัยภูมิ ผลจากการศึกษาพบว่า รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบด้วย 8 ด้าน ดังนี้คือ

1. ด้านการสร้างวิสัยทัศน์การเรียนรู้ตลอดชีวิต
2. ด้านการจัดบรรยากาศและวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. ด้านการสร้าง ความเชื่อมโยงของแหล่งการเรียนรู้
4. ด้านการประสานความร่วมมือ
5. ด้านการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยวิธีที่หลากหลาย
6. ด้านการส่งเสริมการใช้สารสนเทศและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้
7. ด้านการพัฒนาคุณภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
8. ด้านการระดมทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้

Marsick et al. (2006) ได้อธิบายถึงรูปแบบการเรียนรู้ตามอัธยาศัยและการเรียนรู้โดยบังเอิญในสถานที่ทำงานว่าประกอบด้วย tacit/implicit knowing, whole person learning และ communities of practice โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. Tacit/Implicit Learning เป็นการเรียนรู้เช่นเดียวกับ incidental learning ที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญโดยที่ผู้เรียนยังไม่ทันรู้ตัว การเรียนรู้ด้วยวิธีนี้ทำให้สามารถสร้างอารมณ์และกรอบความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลสำหรับกระบวนการประมวลผลประสบการณ์ไปเป็นความรู้ ทั้งการเรียนรู้ใหม่หรืออาจไม่เกิดการเรียนรู้ขึ้นเมื่อมีการปรับเปลี่ยนกรอบหรือโครงสร้างใหม่ เพื่อรองรับประสบการณ์ใหม่ที่อาจจะไม่เข้ากับรูปแบบการเรียนรู้เดิม

2. Whole-person learning เป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานความรู้สึกและอารมณ์เข้ากับการออกแบบความรู้ความเข้าใจในกรอบของการเรียนรู้ตามอัธยาศัย โดยอารมณ์และความรู้สึกเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนรู้

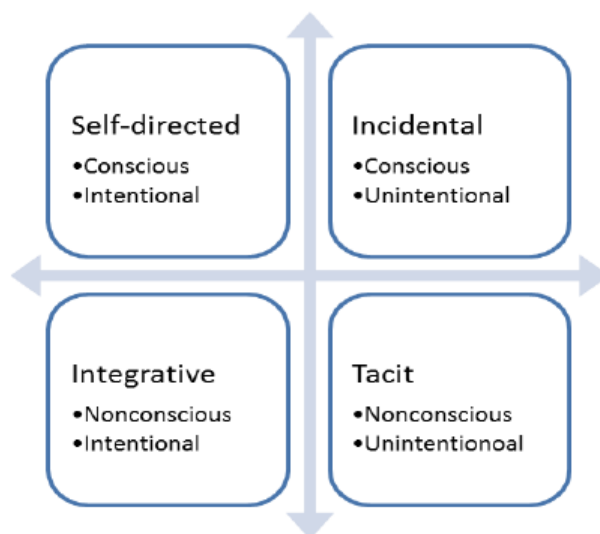
3. Communities of practice เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสร้างความหมายให้กับชีวิตและสร้างอัตลักษณ์ของตนเองโดยการมีส่วนร่วมด้วยสังคม ในสภาพบริบทของชุมชนและสังคมที่มีความสนใจร่วมกันตามธรรมชาติ โดยการเรียนรู้ทางสังคมเป็นแนวปฏิบัติทางสังคมที่เหมาะสมอย่างมากต่อการเรียนรู้ในสถานที่ทำงาน

Bennett (2012) ได้นำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิดของ Schugurensky's (Schugurensky's Conceptual Model) ในปี ค.ศ. 2000 ซึ่งประกอบด้วย 1) self-directed learning 2) incidental learning 3) socialization โดยรูปแบบการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่ Bennett ได้พัฒนาขึ้นนั้นต้องคำนึงถึงการดำเนินการที่แน่นอน และข้อมูลเชิงลึกจาก intuition โดย Bennett ได้นำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ตามอัธยาศัยทั้ง 4 ส่วน ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 และส่วนที่ 2 คือ Self-directed learning และ Incidental learning ซึ่งเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ง่ายต่อการเข้าใจและสามารถสังเกตได้โดยทั่วไปเนื่องจากเป็นธรรมชาติ และเป็นรูปแบบการเรียนรู้เดิมตามที่ Schugurensky ได้อธิบายไว้

ส่วนที่ 3 คือ Tacit learning ซึ่งการเรียนรู้ประเภท Tacit learning เป็นการเปลี่ยนชื่อจาก Socialization ในรูปแบบเดิมที่ Schugurensky อธิบายไว้ เพื่อเป็นการอธิบายการเรียนรู้โดยไม่ตั้งใจที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ใหญ่เรียนรู้ด้วยตัวเอง เช่นเดียวกันกับการเรียนรู้ทางสังคม การพัฒนาทักษะโดยการฝึกฝนจะสร้างความรู้ขึ้นภายในตัวผู้เรียน และเป็นความรู้ที่ผู้เรียนได้ทำการปรับเล็กน้อยเพื่อสร้างความชำนาญให้กับตนเอง โดยที่ไม่รู้ตัวว่าเป็นความรู้ที่ได้จากการกระทำ เนื่องจากทักษะบางอย่างจะไม่สามารถสอนผ่านการพูดคุยได้เพียงอย่างเดียว ดังนั้นในหลายๆ อาชีพจึงยังคงต้องมีการฝึกงานสำหรับผู้เรียน เพื่อพัฒนาทักษะผ่านประสบการณ์และการปฏิบัติ สันนิษฐานว่าการเรียนรู้ตามอริยาศัยทั้ง 4 รูปแบบนี้ เกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจ แต่ตั้งใจให้เกิดขึ้น โดยมีข้อสังเกตให้เห็นว่าจะไม่สามารถระบุตัวอย่างในการเรียนรู้ประเภทนี้ได้

ส่วนที่ 4 คือ Integrative Learning ซึ่งหมายถึงกระบวนการเรียนรู้ที่ตั้งใจผสมผสานการเรียนรู้โดยไม่ตั้งใจในกระบวนการสร้าง Tacit knowledge เข้ากับความตั้งใจในการเข้าถึงการเรียนรู้ (Implicit processing of tacit knowledge) เป็นแนวคิดใหม่ ซึ่งมีความสำคัญที่เชื่อมต่อระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับ Tacit knowledge โดยทำให้เป็นจริงขึ้นได้ผ่าน Integrative learning การเรียนรู้แบบนี้เป็นการบูรณาการที่สังเคราะห์ความรู้ใหม่เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้นั่นเอง โดย Integrative learning จะประกอบไปด้วยรูปแบบการเรียนรู้ย่อยๆ 2 รูปแบบ คือ knowledge shifting และ sublimation โดย knowledge shifting เป็นการเคลื่อนย้ายความรู้จาก Tacit knowledge ขึ้นไปเป็นจิตสำนึกผ่านกระบวนการสะท้อนคิด แต่ยังคงอยู่ในสภาพที่เปลี่ยนแปลงไป ส่วน sublimation เป็นการเปรียบเทียบถึงความเข้าใจอย่างฉับพลันจากการเรียนรู้แบบ integrative learning โดยจะเกิดขึ้นเมื่อความคิดเกิดขึ้นอย่างฉับพลัน



ภาพที่ 2.2 Bennett's Four-part Informal Learning Model

ที่มา : Bennett (2012)

Lu et al. (2017) ได้ศึกษาและนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ตามอัธยาศัยสำหรับนักศึกษาในวิทยาลัยโดยใช้พื้นฐานของ Social Networking Services (SNS) โดยรูปแบบการเรียนรู้ตามอัธยาศัยประกอบไปด้วย

1. การเก็บรวบรวมและจัดหาแหล่งเรียนรู้ (Collect and acquiring learning resources) เป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยของผู้เรียน โดยผู้เรียนได้ใช้บริการของ SNS เพื่อเข้าถึงทรัพยากรการเรียนรู้เช่น การสมัครสมาชิกเพื่อใช้ทรัพยากรผ่านทาง RSS เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของการเรียนรู้ตามอัธยาศัยจากชุมชนการเรียนรู้หรือกลุ่มการเรียนรู้ เพื่อแบ่งปันทรัพยากรที่เผยแพร่โดยผู้อื่นและการทำงานร่วมกันเพื่อหาแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่า เป็นต้น

2. การจัดการและการประมวลผลทรัพยากรการเรียนรู้ (Organizing and processing learning resources) ผู้เรียนจำแนกทรัพยากรการเรียนรู้ไปยังเนื้อหาการเรียนรู้ของตนเองจากเครือข่าย และต้องการความสามารถในการจำแนกข้อมูล เมื่อผู้เรียนผ่านวิธีการต่างๆ เพื่อให้ได้รับทรัพยากรการเรียนรู้ที่พวกเขาต้องการแล้ว จึงจำเป็นที่จะต้องจัดระเบียบทรัพยากรการเรียนรู้ และการประมวลผลเพื่อให้สามารถค้นหาและปรับปรุงได้ในอนาคต

3. การซึมซับความรู้ และการทำให้เป็นสากล (Knowledge absorption and internalization) เป็นการทำความเข้าใจภายใน เป็นกระบวนการสำคัญในการเรียนรู้ตามอัธยาศัยของผู้เรียน ผู้เรียนจะได้รับความรู้ความเข้าใจและการซึมซับจากภายนอกสู่ความเป็นสากลของเครือข่ายความรู้ของตนเอง

4. นวัตกรรมความรู้และการรื้อสร้างใหม่ (Knowledge Innovation and reconstruction) เป็นการเชื่อมโยงที่สำคัญที่สุดในกระบวนการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ของผู้เรียน เป้าหมายของผู้เรียนในการซึมซับความรู้คือการสร้างนวัตกรรมและการรื้อสร้างใหม่ การเรียนรู้ผ่าน SNS สามารถรับรู้ถึงนวัตกรรมและการรื้อสร้างความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเชื่อมโยงพวกเขากับการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ ซึ่งสามารถเปิดโอกาสมากขึ้นในการติดต่อสื่อสารและการเรียนรู้เพื่อสร้างระบบความรู้ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

5. การแบ่งปันความรู้และการขัดเกลาทางสังคม (Knowledge sharing and socialization) การแบ่งปันความรู้และการขัดเกลาทางสังคมเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ของผู้เรียน ทรัพยากรการเรียนรู้ที่ได้มา การจัดการ การประมวลผล การทำให้เป็นสากล และความรู้ความสามารถในด้านนวัตกรรมทั้งหมดนั้นขึ้นอยู่กับกระบวนการแบ่งปันและการขัดเกลาทั้งหมด การแบ่งปันความรู้และการขัดเกลาทางสังคมทำให้ผู้เรียนต้องปรับเปลี่ยนความรู้ของตัวเอง ผ่านทาง SNS อย่างมีประสิทธิภาพสามารถการเก็บรักษา เผยแพร่และถ่ายทอดความรู้ระหว่างผู้เรียนเพื่อให้เกิดการแบ่งปันความรู้และการขัดเกลาทางสังคมขึ้น

จากการศึกษาความหมาย รูปแบบ และลักษณะของการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ข้างต้น ผู้ศึกษาได้สรุปแนวคิดการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์จากนักวิชาการและสถาบันต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ แสดงดังตารางที่ 2.3

ตารางที่ 2.3 แนวคิดการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์จากนักวิชาการและสถาบันต่าง ๆ.

นักวิชาการ/ สถาบัน ในประเทศไทย	ปี พ.ศ.	แนวคิด
กรมการศึกษานอกโรงเรียน	2544	การเรียนรู้ที่เกิดจากการที่คนเราปะทะกับสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งแล้วตอบสนองต่อสถานการณ์นั้น เกิดเป็นกระบวนการเรียนรู้ในตัวบุคคล
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา	2544	การเรียนรู้แบบที่ผู้เรียนมีส่วนร่วม มีส่วนจัด และการร่วมอยู่ในสถานการณ์ ที่เรียกว่าการเรียนรู้ตามสถานการณ์ (Situated learning) ซึ่งให้ความสำคัญกับเรื่องความสัมพันธ์กับชุมชน และเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้จากประสบการณ์

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

นักวิชาการ/ สถาบัน ในต่างประเทศ	ปี ค.ศ.	แนวคิด/หลักการ
สำนักงาน เลขาธิการสภา การศึกษา	2553	การเรียนรู้ที่เกิดจากลักษณะหรือรูปลักษณะของสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยธรรมชาติหรือเรียนรู้จากผลผลิตและการกระทำสิ่งต่างๆ ที่เกิดจากมีผู้กระทำให้บังเกิดขึ้นทั้งตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านั้นมีอิทธิพลทำให้ทุกคนได้เรียนรู้ด้วยตนเองตามความสนใจ ศักยภาพ ความพร้อมและโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อมสื่อ หรือแหล่งความรู้อื่นๆ
คมกฤษ จันทร์ ขจร	2551	กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ และการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นกับปัจเจกบุคคลจากความพึงพอใจในการรับรู้ ผ่านการตีความที่เป็นกระบวนการสื่อสาร และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับความหมายที่มีอยู่ในสภาพแวดล้อม สถานการณ์ การเรียนรู้ต่างๆ ทำให้บุคคลเกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์ สร้างความเข้าใจ และการเรียนรู้ที่แตกต่างกันตามศักยภาพของแต่ละบุคคล
ชูศักดิ์ เอื้อง โชคชัย	2558	การเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายครอบคลุมกับคนทุกกลุ่มในสังคม เป็นการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายเพื่อตอบสนองความต้องการในการเรียนรู้ตลอดทั้งช่วงอายุ รวมถึงเป็นการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้บุคคลสามารถเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างสมบูรณ์ เพราะสามารถเอื้อให้ผู้เรียนรู้ในเลือกเรียนได้ตามเป้าหมายที่ตนเองต้องการ ด้วยวิธีการที่ตนเองพึงพอใจ เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้บุคคลได้พัฒนา พฤติกรรม ทักษะ เจตคติ และเพิ่มพูนความรู้ซึ่งเป็นลักษณะที่สำคัญของการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ตลอดชีวิต

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

นักวิชาการ/ สถาบัน ในต่างประเทศ	ปี ค.ศ.	แนวคิด/หลักการ
Marsick and Volpe	1999	การเรียนรู้ตามอัธยาศัยจะต้องเกิดขึ้นจากเหตุการณ์การเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกตัวผู้เรียน เกิดจากความรู้สึกของมนุษย์ เช่น การได้ยิน การสัมผัส การทดลอง เป็นต้น เป็นประสบการณ์จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน และเกิดเป็นการเรียนรู้ผ่านทางกิจกรรมและการสะท้อน
Smith	2008	การเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นกระบวนการศึกษาตลอดชีวิต ที่บุคคลได้รับและสะสมความรู้ ทักษะ เจตคติ และการรู้แจ้งจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน และการสัมผัสกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งโดยปกติแล้วการศึกษาตามอัธยาศัยย่อมไม่มีการจัด ไม่มีระบบ บางครั้งเกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจ แต่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตลอดชีวิตของแต่ละบุคคล
Bennett	2012	การเรียนรู้ตามอัธยาศัยประกอบด้วย 4 ส่วนของการเรียนรู้ ได้แก่ Self-directed learning, Incidental learning, Tacit learning และ Integrative Learning
Eaton	2012	การเรียนรู้ตามอัธยาศัยเริ่มต้นจากวันที่เราเกิดและต่อเนื่องเรื่อยมาจนถึงวันที่เราตายลง โดยมีลักษณะเกิดขึ้นเองโดยไม่มีการจัดการ
Garrick	2012	การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นผ่านการดำเนินกิจกรรมในชีวิตประจำวันซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้จากสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัว รวมถึงเรียนรู้จากบริบททางประวัติศาสตร์
Lin and Lee	2014	การเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นหนทางการเรียนรู้ที่สำคัญของการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ในยุคปัจจุบัน โดยมักจะเกิดขึ้นในการดำเนินชีวิตประจำวัน บนพื้นฐานของประสบการณ์เดิม เหตุการณ์ภายในและภายนอกเป็นตัวนำด้วยการเรียนรู้ผ่านเวลาที่ยาวนานและไม่มีโครงสร้างแน่นอน เป็นการเรียนรู้ที่เป็นไปตามธรรมชาติ เกิดขึ้นผ่านกิจกรรมและการสะท้อนในทางปฏิบัติ

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

นักวิชาการ/ สถาบัน ในต่างประเทศ	ปี ค.ศ.	แนวคิด/หลักการ
Lange and Costley	2015	การเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นการบูรณาการกับกิจวัตรประจำวันและ ความต้องการส่วนบุคคลของผู้เรียน ด้วยความสมัครใจ การนำ ตนเอง ไม่มีการบังคับ มีระบบที่หลากหลายแล้วแต่สถาบัน เช่น สถานที่ทำงาน ครอบครัว สถาบันทางสังคม และเกิดขึ้นได้ทุก สถานที่
OECD	2016	การเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ ไม่มีการ จัดวางจุดมุ่งหมายในแง่ของผลการเรียนรู้ และไม่มีเจตนาจาก มุมมองของผู้เรียน และมักจะเรียกว่าเป็นการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ เช่นเดียวกับการได้รับประสบการณ์
Lu et al.	2017	การเรียนรู้ตามอัธยาศัยเกิดขึ้นได้ในที่ทำงาน ในครอบครัว หรือใน กิจกรรมในชีวิตประจำวัน มีความยืดหยุ่นขึ้นอยู่กับสภาพทาง วัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

2.5 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัย

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ (2553) ได้ระบุถึงลักษณะการจัดการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยไว้ว่า เป็นการจัดการความรู้ให้แก่ประชาชนควรเป็นเนื้อหาสาระที่ประชาชนต้องการรู้และที่ประชาชนต้องการใช้ และการเพิ่มพูนทักษะที่จะนำไปประกอบอาชีพและเติมเต็มความรู้ความสามารถ รวมทั้งส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่องานที่ทำ ต่อตนเอง ต่อสมาชิกครอบครัว ต่อหน่วยงาน ต่อชุมชนและต่อประเทศชาติ ประกอบกับเนื้อหาสาระที่จัดตั้งเพื่อการรู้แจ้งเหล่านี้ ประชาชนทั่วไปควรได้รับจากการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่มีลักษณะการจัด ดังนี้

1. เพื่อเพิ่มพูนความรู้ให้แก่ชีวิตด้วยการส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน คือ ส่งเสริมการมองโลกในแง่ดีมีความคิดเป็นวิทยาศาสตร์และเข้าใจธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ไม่ใช่เชื่อถือโชคลาง และไร้เหตุผล
2. เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาอาชีพ คือการเพิ่มพูนความรู้ความสามารถและทักษะในการประกอบอาชีพให้สูงขึ้น

3. เพื่อตอบสนองความต้องการทางการศึกษาด้านการติดต่อสื่อสาร คือ ต้องรู้หนังสือ สามารถอ่านออกเขียนได้ คิดเลขเป็น และสามารถนำ ความรู้ไปใช้ได้

4. เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุขคือ มีความรู้และทักษะในการสร้างครอบครัวให้เป็นสุข เพราะหลายครอบครัวไม่เป็นสุข ไม่เลี้ยงลูก ลูกติดยาเสพติดและไม่ได้ดูแลลูก เป็นต้น

5. เพื่อความเป็นพลเมืองดี คือ มีความรู้และทักษะการมีส่วนร่วมตามหน้าที่พลเมือง ต้องมีความเข้าใจว่าทำไมต้องไปเลือกตั้งและรักษาความสงบเรียบร้อยให้แก่สังคม

นอกจากนี้ คมกฤษ จันทรขจร (2551) ได้กล่าวถึงการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยไว้ว่า การจัดการศึกษาตามอัธยาศัย เป็นกิจกรรมทางการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้ตามวิถีชีวิต การเรียนรู้จากประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมต่างๆ ในสังคม ทั้งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ และที่ผู้จัดตั้งใจจัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ องค์กรประกอบในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย ได้แก่ ผู้จัด กิจกรรม แหล่งการเรียนรู้ และสื่อการศึกษาตามอัธยาศัยซึ่งสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1. การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยแบบไม่เป็นทางการ การจัดการศึกษาในลักษณะนี้ไม่มีแบบแผนที่ชัดเจน ไม่มีกำหนด และไม่เป็นการเป็นเพียงกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายที่เกิดจากสภาพแวดล้อมในการดำรงชีวิต สถานการณ์ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ หรือเป็นการจัดขึ้นตามธรรมชาติในวิถีชีวิต และสังคม ดังนี้

1) ผู้จัดการศึกษาในวิถีชีวิต ผู้จัดในลักษณะนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดแบบแผนการดำรงชีวิต ทักษะ และความเชี่ยวชาญต่างๆ ตลอดจนการสืบทอด ศิลปะ วัฒนธรรมประเพณี ในท้องถิ่น โดยมีลักษณะในการถ่ายทอดองค์ความรู้อย่างไม่เป็นทางการ ผู้จัดกลุ่มนี้ ได้แก่

1.1) สถาบันครอบครัว เป็นสถาบันที่จัดการศึกษาตามอัธยาศัยที่สำคัญที่สุด ที่สอนให้บุคคลมีแบบแผนในการดำรงชีวิต มารยาทสังคม การปฏิบัติตน ตลอดจนการดำรงชีวิต และการอยู่รอดในสังคม ในครอบครัว มีพ่อ แม่ มีสมาชิกในครอบครัว ที่เป็นผู้จัดการศึกษาตามอัธยาศัย และการถ่ายทอดความรู้แบบไม่เป็นทางการผ่านวิธีการบอกเล่า สอน สานิตให้ดู สร้างบรรยากาศภายในครอบครัว ของจริง ศึกษาดูงาน เป็นต้น

1.2) สถาบันศาสนา เป็นสถาบันทางสังคมที่สืบทอดความเชื่อ วัฒนธรรมประเพณี ตลอดจนการสืบทอดคุณธรรม และจริยธรรมอันดีงาม โดยการถ่ายทอดองค์ความรู้ต่างๆ จากการปฏิบัติจริงในวิถีชีวิต เช่น การบวช และการปฏิบัติพิธีการทางศาสนาต่างๆ

1.3) ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประกอบด้วย ภูมิปัญญาของผู้รู้ วัฒนธรรม และองค์ความรู้ของชุมชน ซึ่งได้รับการสั่งสมและการถ่ายทอดสืบทอดมา ในแง่ของผู้จัดการศึกษาตามอัธยาศัยคือผู้รู้ในท้องถิ่นในลักษณะของบุคคล กลุ่มบุคคล ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ประสบการณ์

จารีตประเพณีของท้องถิ่นผ่านวิธีการบอกเล่า การทำให้ดู การสาธิต การสังเกต การอบรม การฝึกหัด ทักษะและความเชี่ยวชาญต่างๆ เป็นต้น

2) ผู้จัดการศึกษาตามบทบาทขององค์กร ผู้จัดการประเภทนี้มีได้มีวัตถุประสงค์หลักในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย แต่มีวัตถุประสงค์เพื่อการปฏิบัติหน้าที่ตามภารกิจดำเนินงานขององค์กรเป็นหลัก ผู้จัดการกลุ่มนี้ ได้แก่

2.1) หน่วยงานสื่อมวลชน มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งโดยทั่วไปสื่อมวลชนมีหน้าที่ในการให้การศึกษาตามอัธยาศัยเกี่ยวกับการให้ความรู้ต่างๆ ทั้งในด้านการเมือง อาชีพ เศรษฐกิจ สุขภาพอนามัย วิทยาศาสตร์ และการบันเทิง เป็นต้น

2.2) หน่วยงานบริการของรัฐ ที่นอกเหนือจากสถานศึกษา ได้แก่ กระทรวง ทบวง กรมต่างๆ มีหน้าที่ในการบริการประชาชน และมีสาขาของหน่วยงานอยู่ทุกระดับ และพื้นที่การปกครองของประเทศ และส่วนท้องถิ่นทั้งในระดับ หน่วยงานเหล่านี้มีบทบาทในการจัดกิจกรรมให้ความรู้ในรูปของการศึกษาตามอัธยาศัยตามภารกิจหน้าที่ของหน่วยงานนั้นๆ

2.3) องค์กรการทำงาน ได้แก่ บริษัท ห้างร้าน โรงงานอุตสาหกรรม สถานประกอบการต่างๆ เป็นผู้จัดการศึกษาตามอัธยาศัยที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน เช่น การเรียนรู้จากประสบการณ์ความสำเร็จ และปัญหาในการทำงาน การวางแผน การตรวจสอบ การปรับปรุง ตลอดจนการฝึกทักษะ การยกระดับความรู้ในการทำงาน และการพัฒนาคุณภาพชีวิต ที่ผู้บริหารองค์กรเป็นผู้จัดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ไขปัญหา และพัฒนาคุณภาพในการทำงาน เป็นต้น

2.4) องค์กรเอกชน ในประเทศไทยมีองค์กรเอกชนที่เป็นทั้ง สถาบัน สมาคม มูลนิธิ และชมรมต่างๆ ที่ให้บริการความรู้แก่สมาชิก และผู้รับบริการในรูปของการศึกษาตามอัธยาศัยทั้งที่เป็นภารกิจหลัก และภารกิจสนับสนุนขององค์กรเอกชน เหล่านี้

2.5) องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เป็นองค์กรที่มีภารกิจในการบริการประชาชน การพัฒนาคุณภาพชีวิต ชุมชน และสังคม โดยการมีส่วนร่วมของประชาชนในการเลือกตั้งตัวแทนเข้าไปบริหารจัดการ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นมีบทบาทสำคัญในการจัดการทรัพยากรท้องถิ่น การส่งเสริมสนับสนุน กิจกรรม การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และการสืบทอดวัฒนธรรม ประเพณีในท้องถิ่น

3) กิจกรรมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยในวิถีชีวิต เป็นกระบวนการตลอดชีวิตซึ่งปัจเจกบุคคลได้รับความรู้ ทักษะ ทศนคติ จากประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน และการมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมในครอบครัว ที่ทำงาน และในชุมชน เป็นการเรียนรู้จากกิจกรรมตามธรรมชาติในวิถีชีวิต ได้แก่ การพูดคุย ถกเถียงปัญหา การหารือ การบอกเล่า การสั่งสอน การสาธิตให้ดู การอ่าน การสืบค้น การค้นคว้า การค้นพบ การประดิษฐ์ต่างๆ การท่องเที่ยว การละเล่น การแสดง การเลียนแบบ การสังเกต การปฏิบัติจริง การได้รับประสบการณ์ตรง การมีส่วนร่วมในสถานการณ์

เหตุการณ์ต่างๆ การถ่ายทอดความรู้ ทักษะ ทักษะคิด วิเคราะห์ ขนบธรรมเนียม ประเพณีจากบรรพบุรุษ หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นต้น

4) แหล่งการเรียนรู้ตามธรรมชาติ และสังคม เป็นแหล่งความรู้ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ในวิถีชีวิต ตามสภาพสังคมและชุมชน ที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งสามารถจำแนกออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

4.1) แหล่งการเรียนรู้ในวิถีชีวิต เป็นแหล่งความรู้ตามสภาพแวดล้อมในการดำรงชีวิตและการประกอบอาชีพ ได้แก่ ครอบครัว สถานที่ทำงาน และแหล่งชุมชนที่มีอยู่ตามธรรมชาติทางสังคม ได้แก่ ร้านค้า ตลาด ห้างสรรพสินค้า สถานบริการต่างๆ นอกจากนี้ยังมีแหล่งชุมชนอื่นๆ ที่แตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น

4.2) แหล่งศิลปวัฒนธรรม เช่น ศาสนสถาน หอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ โบราณสถาน และโบราณวัตถุ เป็นต้น

4.3) แหล่งนันทนาการ เช่น สนามเด็กเล่น สนามหรือศูนย์กีฬา สระว่ายน้ำ สวนสาธารณะ สถานที่พักผ่อนหย่อนใจ โรงภาพยนตร์ โรงละคร และสถานที่มีการละเล่นต่าง ๆ

4.4) แหล่งทรัพยากรธรรมชาติ เช่น วนอุทยาน ป่า ภูเขา แม่น้ำ ลำคลอง ต้นไม้ สัตว์ และแมลงต่างๆ ฯลฯ ทรัพยากรธรรมชาติเหล่านี้ล้วนเป็นแหล่งให้ความรู้ ที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมได้เป็นอย่างดี

2. การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การจัดการศึกษาในลักษณะนี้มีแบบแผนที่ชัดเจน ที่ผู้จัดจูงใจจัดขึ้นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ในรูปแบบของกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้แหล่งการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ต่างๆ ดังนี้

1) ผู้จัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ผู้จัดประเภทนี้มีภารกิจหลักในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต แต่มีลักษณะ และเป้าหมายในการจัดที่แตกต่างกัน ผู้จัดกลุ่มนี้ ได้แก่

1.1) สถานศึกษาในระบบโรงเรียน ได้แก่ สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน อาชีวศึกษาและสถานศึกษาอุดมศึกษา โดยทั่วไปสถานศึกษามีหน้าที่หลักในการให้จัดการศึกษาในระบบโรงเรียนนอกจากนั้นยังจัดบริการการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการศึกษาในระบบโรงเรียน เช่น การจัดกิจกรรมเสริมความรู้ และห้องสมุดต่างๆ

1.2) สถานศึกษาการศึกษานอกโรงเรียน มีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยโดยตรง ได้แก่ ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนภาค ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนจังหวัด ศูนย์การศึกษานอกโรงเรียนกรุงเทพมหานคร ศูนย์บริการการศึกษานอกโรงเรียนอำเภอ และศูนย์บริการการศึกษานอกโรงเรียนเขต เป็นสถานศึกษาที่มีบทบาทในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย

เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งในด้านกิจกรรม วิทยากร สถานที่เรียน ห้องสมุด และศูนย์การเรียนรู้ต่างๆ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีศูนย์ส่งเสริมการศึกษาตามอัธยาศัย ที่เป็นสถานศึกษาเฉพาะ ที่ทำหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย โดยการประสานงาน วิจัย และพัฒนาทางวิชาการ พัฒนาบุคลากร และเป็นศูนย์ข้อมูลข่าวสารเพื่อการศึกษาตามอัธยาศัย

1.3) เครือข่ายการเรียนรู้ เป็นการประสานความร่วมมือ ของผู้จัดการศึกษาตามอัธยาศัย โดยการเชื่อมโยงการทำงานของ สถาบันทางสังคม สถาบันการศึกษา หน่วยงาน และองค์กรต่างๆ ทั้งภายใน และภายนอกชุมชนเข้าด้วยกัน ในลักษณะของการประสานสัมพันธ์ กิจกรรมการระดมทรัพยากร เข้ามาร่วมกันดำเนินงานเป็นเครือข่ายการเรียนรู้ ที่คำนึงถึงการมีส่วนร่วมของประชาชน เพื่อการถ่ายทอด การแลกเปลี่ยน และการกระจายความรู้ จากภายนอกผสมผสานกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหา และการพัฒนาบุคคล ครอบครัว ชุมชน และสังคม

2) กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นกิจกรรมที่ผู้จัดตั้งใจจัดขึ้นเพื่อส่งเสริม สนับสนุนการศึกษาในระบบโรงเรียน และเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้จากการสนทนา กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง กิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมการเรียนรู้จากประสบการณ์ กิจกรรมการแสดง กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมการเรียนรู้จากสถานการณ์ กิจกรรมการเรียนรู้นอกสถานที่ และกิจกรรมอาสาสมัคร เป็นต้น

3) แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นแหล่งความรู้ที่ผู้จัดดำเนินการจัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ จำแนกได้เป็น 6 ประเภท ดังนี้

3.1) ที่อ่านหนังสือ และห้องสมุดต่างๆ เป็นแหล่งบริการความรู้ และข่าวสารข้อมูลต่างๆ ที่จัดขึ้นในสถานศึกษาได้แก่ โรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย หน่วยงานเอกชน และห้องสมุดประชาชน ที่อ่านหนังสือและห้องสมุดเหล่านี้มีบทบาทสำคัญ ในการส่งเสริม และสนับสนุนการศึกษาตามอัธยาศัย ให้กับผู้ที่มีความสนใจและใฝ่แสวงหาความรู้ต่างๆ เพื่อการพัฒนาตนเอง

3.2) ศูนย์การเรียนรู้ เป็น ศูนย์กลางการจัดกิจกรรมการศึกษาตามอัธยาศัย ที่จัดตั้งขึ้นในชุมชน สถานศึกษา ศาสนสถาน สถานประกอบการ และองค์กรต่างๆ เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่ทำหน้าที่จัดการศึกษาตามอัธยาศัย โดยการบริการข่าวสารข้อมูล การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ต่างๆ หรือการจัดกิจกรรมพัฒนาชุมชนและสังคมในรูปแบบต่างๆ

3.3) ศูนย์บริการข่าวสารข้อมูล ซึ่งเป็นศูนย์กลางการให้บริการสารสนเทศและศูนย์แนะนำให้คำปรึกษาในรูปแบบต่างๆ ที่อาจจัดตั้งขึ้นโดยชุมชน หน่วยบริการของรัฐ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น หรือสถานศึกษา เช่น ศูนย์ข้อมูลสถิติ ศูนย์ประมวลและแจกจ่ายสารสนเทศ หอจดหมายเหตุ ศูนย์แนะแนว และศูนย์บริการแนะนำให้คำปรึกษา เป็นต้น

3.4) ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา มีหน้าที่ให้บริการความรู้ การจัดแสดงนิทรรศการทางด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีแก่ประชาชนทั่วไป

3.5) อุทยานการเรียนรู้ มีหน้าที่ให้บริการความรู้ ควบคู่กับกิจกรรมนันทนาการในรูปแบบต่างๆ ที่หลากหลาย ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แก่บุคคลทั่วไป

3.6) พิพิธภัณฑ์ เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่จัดตั้งขึ้นในห้องถ้ำ หรือโดยหน่วยงานต่างๆ เป็นการรวบรวมความรู้เฉพาะในเรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาของชุมชน หรือหน่วยงาน พัฒนาการทางความคิด ตลอดจนพิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงความรู้เฉพาะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นต้น

4) สื่อการศึกษาตามอัธยาศัย สื่อมีบทบาทสำคัญอย่างมากในการถ่ายทอดองค์ความรู้ และการสร้างเสริมมวลประสบการณ์ต่างๆ ให้แก่บุคคล และสังคม สำหรับสื่อการศึกษาตามอัธยาศัยสามารถจำแนกได้ 6 ประเภท ดังนี้

4.1) สื่อบุคคล ได้แก่ ผู้รู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ปราชญ์ชาวบ้าน มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ คตินิยม ค่านิยม และคุณธรรมอันดีงาม ตลอดจนการจรรโลงไว้ซึ่งแบบแผนประเพณีของสังคมและชุมชน

4.2) สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แผ่นพับ แผ่นปลิว หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร

4.3) สื่อโสตทัศนศึกษา ได้แก่ ภาพยนตร์ วิดิทัศน์ และสื่อโสตทัศนศึกษา

4.4) สื่อป้ายสารสนเทศ และนิทรรศการ ได้แก่ ป้ายประกาศข่าวสารความรู้ ป้ายบอกเล่าความเป็นมา ป้ายประชาสัมพันธ์ ป้ายประกาศ ป้ายสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ และนิทรรศการความรู้ต่างๆ เป็นต้น

4.5) สื่อสารมวลชน เป็นสื่อการเรียนรู้ในลักษณะของการแพร่กระจายสารสนเทศสู่สาธารณะ โดยมีสื่อมวลชนแขนงต่างๆ ที่สำคัญ คือ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ นิตยสาร วารสาร หนังสือพิมพ์ เป็นต้น

4.6) สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ผลสืบเนื่องมาจากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี องค์ความรู้ต่างๆ ที่สามารถถ่ายทอดและเชื่อมโยงถึงกันได้ทั่วโลกผ่านทางสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารที่มีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ตามอัธยาศัย เช่น การเรียนรู้จากเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ ผ่านบทเรียนออนไลน์ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และการเรียนรู้ฐานข้อมูลสารสนเทศในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น

ประวีณ รอดเขียว (2551) ได้กล่าวถึงรูปแบบการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยไว้ว่า การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยไม่มีรูปแบบการศึกษา หรือการเรียนรู้ที่ตายตัว ไม่มีหลักสูตรเป็นตัวกำหนดกรอบกิจกรรม หรือขอบข่ายสาระการเรียนรู้ การเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความต้องการ และแรงจูงใจใฝ่รู้ของแต่ละบุคคล อย่างไรก็ตาม เราสามารถจัดกิจกรรมเพื่อเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตามอัธยาศัยได้ดังนี้

1. จัดกิจกรรมในแหล่งการเรียนรู้ประเภทต่างๆ เช่น ห้องสมุดประชาชน การเรียนรู้ด้วยระบบคอมพิวเตอร์ออนไลน์ พิพิธภัณฑ์ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากภูมิปัญญาชาวบ้าน การจัดกลุ่มเสวนา หรือการอภิปราย กิจกรรมทางศาสนาและวัฒนธรรม กิจกรรมส่งเสริมการอ่านการเผยแพร่ข่าวสาร ข้อมูลและความรู้ต่างๆ ฯลฯ

2. ส่งเสริมสนับสนุน และพัฒนาการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย ได้แก่ สนับสนุนสื่อแก่หน่วยงานและแหล่งความรู้ต่างๆ

3. ส่งเสริมให้หน่วยงานเครือข่ายจัดการศึกษาตามอัธยาศัย เช่น ห้องสมุดในสถานที่ราชการ สถานประกอบการ ฯลฯ

4. ส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนากลุ่มต่างๆ ตามความต้องการและความสนใจ เช่น กลุ่มดนตรี กลุ่มสิ่งแวดล้อม พัฒนาชุมชน ฯลฯ

จากลักษณะการจัดการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยข้างต้น สรุปได้ว่าทุกภาคส่วนต้องขับเคลื่อน โดยเฉพาะศูนย์เรียนรู้หรือแหล่งเรียนรู้ เพราะเป็นแหล่งหรือที่รวมสาระความรู้และสรรพสิ่งที่มีประโยชน์ซึ่งอาจเป็นสถานที่หรือศูนย์รวมข้อมูลข่าวสารและสาระความรู้หรือบุคคลที่เอื้อให้เกิดการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาและเรียนรู้ให้แก่ประชาชน ดังนั้น ทุกภาคส่วน โดยเฉพาะรัฐบาลควรส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินงานจัดการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยให้แก่ศูนย์เรียนรู้หรือแหล่งเรียนรู้ให้มีจำนวนเพียงพอและดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพ จะส่งผลทำให้ประชาชนชาวไทยทุกกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปพัฒนาตนเองได้ตามธรรมชาติและเติมเต็มศักยภาพตนให้พร้อมต่อการต่อยอดความรู้และนำไปใช้ในวิถีชีวิตอันจะนำไปสู่ความสุขและมีความสงบเรียบร้อยของสังคมในภาพรวมได้ดียิ่งขึ้น

กรมการศึกษานอกโรงเรียน (2538 อ้างถึงใน คมกฤษ จันทร์ขจร, 2551) อธิบายว่า โปรแกรมการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยมีแนวการจัดที่เน้นตัวคนเป็นหลัก ซึ่งสามารถสรุปวิธีการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยได้ดังนี้

1. สถาบันครอบครัว เป็นแหล่งจัดการศึกษาตามอัธยาศัยและเป็นแหล่งความรู้ที่หล่อหลอมความเป็นมนุษย์ ทั้ง ด้านสังคมวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และด้านการเมือง การปกครอง ซึ่งการส่งเสริมให้ครอบครัวมีบทบาทและหน้าที่ในการให้การศึกษาตามอัธยาศัยนั้น โดยการประสานงานองค์กรภาครัฐและเอกชนที่มีหน้าที่เกี่ยวข้อง เพื่อสนับสนุนส่งเสริมครอบครัวให้จัดการศึกษาตามอัธยาศัย เช่น สนับสนุนข้อมูลข่าวสาร เสริมความรู้ใหม่ๆ เป็นต้น ตลอดจนสนับสนุนเนื้อหาความรู้เสนอแนะวิธีการต่างๆ เช่น จัดบุคลากรให้ความรู้แก่มารดา การให้เนื้อหาหรือสื่อในการเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน เป็นต้น

2. สถาบันสื่อมวลชน เป็นแหล่งจัดการศึกษาตามอัธยาศัยและเป็นแหล่งความรู้ ในลักษณะต่างๆ ตามขอบเขตและภารกิจขององค์กรนั้นๆ กำหนดให้ เพื่อเสนอเนื้อหาสาระที่เป็นความรู้ ข้อมูล ข่าวสาร ความบันเทิง รวมทั้งช่วยเพิ่มความรู้ ทักษะ เจตคติ และความเข้าใจหรือการรู้แจ้งให้สิ่งต่างๆ ในอันที่จะช่วยหล่อหลอมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์ ซึ่งแนวทางการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยของสถาบันสื่อมวลชนนั้น อาจทำโดยการร่วมมือกับหน่วยงานอื่นๆ เพื่อเป็นเครือข่ายการเรียนรู้ที่เหมาะสม เป็นแหล่งศึกษาหาความรู้ และศูนย์ข้อมูล ซึ่งจัดบริการให้ประชาชนทั่วไป ตลอดจนร่วมกำหนดนโยบายและวางแผน การจัดทำหลักสูตร การวางแผนการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับท้องถิ่น

3. แหล่งชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น แหล่งนันทนาการ และแหล่งทรัพยากรธรรมชาติต่างๆ เป็นแหล่งความรู้ โดยมีแนวทางการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย ดังนี้

1) ส่งเสริมให้ภูมิปัญญาท้องถิ่น มีบทบาทในการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ให้กับประชาชนผู้สนใจ

2) จัดอบรมภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิคการถ่ายทอดความรู้ต่อประชาชนผู้สนใจ

3) ประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงาน หรือคุณค่าทางการศึกษาของภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้ประชาชนรับทราบในวงกว้าง

4) จัดการแสดง หรือการละเล่นเป็นครั้งคราว หรือตามเทศกาล

5) จัดแสดงความรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ และวัฒนธรรม ตลอดจนประเพณีของท้องถิ่น

6) จัดองค์ความรู้สาขาต่างๆ ให้สอดคล้องกับสภาพของภูมิปัญญา และทรัพยากรท้องถิ่น

7) ประชาชนในท้องถิ่น มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาและอบรมบ่มนิสัยให้มีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์

8) ส่งเสริมศักยภาพของชุมชน ให้มีความสามารถจัดการศึกษาของตนเองรวมทั้งจัดการเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม และทรัพยากรธรรมชาติ ตลอดจนเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย

9) ส่งเสริมในด้านวิทยากร เพื่อให้มีความรู้และเทคนิคใหม่ๆ แก่ผู้จัดการศึกษาตามอัธยาศัย

10) ส่งเสริมให้แหล่งธรรมชาติ ที่เกิดจากการปรุงแต่งหรือเกิดจากธรรมชาติ ได้แก่ สวนอุทยานสวนสาธารณะ ป่าเขาลำเนาไพร แม่น้ำลำคลอง สวนสัตว์ เป็นแหล่งการเรียนรู้ตามอัธยาศัย โดยจัดกิจกรรมในลักษณะต่างๆ เช่น จัดกิจกรรมเข้าค่ายเพื่อให้ประชาชนที่สนใจศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ความสำคัญ คุณค่าของทรัพยากรธรรมชาติ จัดป้ายบอกความรู้ตามแหล่งทรัพยากรธรรมชาติ จัดณรงค์เพื่อการบำรุงรักษา และการอนุรักษ์แหล่งธรรมชาติต่างๆ

ประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนทราบ แหล่งทรัพยากรธรรมชาติแต่ละแห่งเกี่ยวกับภารกิจ และกิจกรรม การให้ความรู้เสริมแก่ประชาชนที่มาศึกษาตามแหล่งทรัพยากรธรรมชาติ เกี่ยวกับความปลอดภัยและ วัฒนธรรมในการเข้าไปศึกษาหาความรู้ ณ แหล่งนั้น ๆ

4. สถาบันการศึกษา ทั้งในโรงเรียน และนอกโรงเรียน ถือเป็นภารกิจที่จะต้องจัดกิจกรรม ตามอัธยาศัยในขอบข่ายความรับผิดชอบของสถาบันการศึกษานั้นๆ โดยจัดกิจกรรมการศึกษาตาม อัธยาศัยเฉพาะเรื่องตามความสนใจและศักยภาพ การจัดกิจกรรมในวันสำคัญ ตามเทศกาลและ ประเพณีต่างๆ ตลอดจนให้บริการห้องสมุด และสื่อต่างๆ การสนับสนุนบุคลากร และทรัพยากรใน การจัดการศึกษาและการจัดการในเชิงยุทธศาสตร์ทางการศึกษา ตลอดจนการสร้างองค์ความรู้ใหม่ เพื่อเผยแพร่ต่อสาธารณชน

5. หน่วยงานต่างๆ ของรัฐ เป็นแหล่งความรู้ซึ่งมีแนวการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย ได้แก่ การจัดให้สถานที่ทำงาน เป็นแหล่งความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานโดยตรง ตลอดจนให้ความรู้เสริม คุณภาพชีวิต การจัดทำป้ายประกาศตามแหล่งชุมชน และสถานที่สาธารณะ การส่งเสริมให้มีห้องสมุด เพื่อเป็นแหล่งความรู้ต่างๆ ขององค์กรหรือหน่วยงาน และการจัดให้มีป้ายนิเทศข้อมูลข่าวสารต่างๆ ในชุมชน

6. องค์กรเอกชนหรือมูลนิธิหรือสมาคม เป็นแหล่งจัดการศึกษาตามอัธยาศัยในลักษณะต่าง ๆ ตามขอบเขตหรือจุดมุ่งหมายขององค์กรนั้นๆ กำหนดไว้ ซึ่งรัฐควรให้การสนับสนุน และจัดให้มีการ ประกาศเกียรติคุณองค์กรที่จัดการศึกษาตามอัธยาศัย

2.6 การส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตามอัธยาศัย

กรมการศึกษานอกโรงเรียน (2554) ได้ระบุถึงการส่งเสริมการศึกษาตามอัธยาศัยไว้ว่า ในการ ส่งเสริมการศึกษาตามอัธยาศัยควรพิจารณาประเด็นสำคัญ 4 ข้อ คือ

1. การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแหล่งที่บุคคลใช้เป็นที่ย่อยรู้ตามอัธยาศัย โดยการจัด ให้มีอย่างมากมาย หลากหลาย ทั้งถึง และพอเพียงสำหรับทุกคนในสังคม เป็นแหล่งที่จัดกระทำขึ้น หรือส่งเสริมให้สิ่งที่มีอยู่แล้วในสังคมได้ทำหน้าที่เป็นแหล่งการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่กำหนดให้รัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงานและการ จัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์กีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูล และแหล่งการเรียนรู้อื่นๆ อย่างพอเพียงและมีประสิทธิภาพ

2. การพัฒนากิจกรรมการศึกษาตามอัธยาศัย โดยเป็นการพัฒนากิจกรรมต่างๆ ในสังคมให้ เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ที่นอกเหนือไปจากกิจกรรมในแหล่งการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่อยู่บน พื้นฐานความคิดเรื่องการเรียนรู้บนพื้นฐานของการสนทนา (Conversation Base) ซึ่งเทียบได้กับ

กระบวนการจัดการเรียนการสอนของการศึกษาในระบบและการศึกษานอกระบบ การพัฒนากิจกรรมดังกล่าวมุ่งให้เกิดการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ ค่านิยม ปลูกฝังเจตคติ วัฒนธรรมให้กับบุคคลจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง จากกลุ่มหนึ่งไปสู่อีกกลุ่มหนึ่ง เป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทั้งปัจเจกบุคคล ครอบครัว และชุมชน

3. การพัฒนาบุคคลผู้จัดการศึกษาตามอัธยาศัย เป็นการสร้างนักการศึกษาตามอัธยาศัย (Informal Educator) ซึ่งจะมีบทบาทในการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัย เป็นผู้จัดการให้เกิดบรรยากาศและสถานการณ์ของการเรียนรู้ ตลอดจนอำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้

4. การพัฒนาทักษะวิธีการในการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ตลอดจนการเสริมสร้างวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งเป็นเงื่อนไขสำคัญของการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้อย่างแท้จริง การดำเนินงานดังกล่าวเน้นไปที่การเสริมสร้างวัฒนธรรมและค่านิยม ซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้นับตั้งแต่การส่งเสริมการอ่าน การเขียน การฟัง การพูด การคิดวิเคราะห์ซึ่งนำไปสู่การพัฒนา รวมทั้งการส่งเสริมการแสวงหาความรู้จากแหล่งต่างๆ ด้วยวิธีการต่างๆ ในสังคม

ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย (2558) ได้ระบุวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยไว้ว่า วิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยนั้นสามารถเกิดขึ้นได้อย่างหลากหลาย ซึ่งกิจกรรมการส่งเสริมการเรียนรู้และกระบวนการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยนั้นเป็นการสร้างสถานการณ์ หรือสร้างบรรยากาศที่เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมในลักษณะต่างๆ แต่ลักษณะกิจกรรมหลักที่เกิดขึ้น ได้แก่ กระบวนการสนทนาเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยการสนทนาจะทำให้บุคคลได้เรียนรู้ประสบการณ์ต่างๆ ของอีกบุคคลหนึ่งที่สนทนาด้วย ซึ่งเชื่อว่าการสนทนานอกจากจะทำให้ได้รับความรู้และประสบการณ์แล้วยังสามารถนำไปสู่การปรับเจตคติบางอย่างในการมองผู้อื่นได้ด้วย โดยได้นำเสนอกระบวนการสนทนาเพื่อความสุนทรีย์ หรือสุนทรีย์สนทนา เป็นวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ซึ่งหากแปลตามความหมายคือ การสนทนาที่นำไปสู่ความเพลิดเพลินเจริญใจ เกิดความสุขที่สามารถจรรโลงใจ เกิดความผ่อนคลาย ระหว่างการสนทนา และก่อให้เกิดความเข้าใจได้อย่างถ่องแท้ โดยกระบวนการสนทนาทำให้เกิดการมีส่วนร่วม ทำให้ทุกคนมีโอกาสได้รับรู้ความคิดเห็นของผู้อื่น สอนให้คนรู้จักให้เกียรติผู้อื่น ไม่ตัดสินผู้อื่นและสามารถแสดงออกโดยการเปิดเผยคำพูดที่เกิดจากความรู้สึกภายในของตนเองได้ หรืออาจกล่าวได้ว่าการสนทนาเป็นเครื่องมือที่สามารถระดมความคิด ค้นหาวิธีการของการเรียนรู้ หรือสร้างความรู้ใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น เป็นการสื่อสารที่ทำให้ข้อมูลต่างๆ เกิดการเลื่อนไหลเคลื่อนที่ถ่ายเทไปมาระหว่างกันโดยปราศจากสิ่งกีดขวาง เป็นการทำหรือกิจกรรมที่ดำเนินไปด้วยความเสมอภาค ร่วมคิด ร่วมฟัง ร่วมสนทนา โดยไม่ตัดสินใดๆ ไม่หวังแพ้หรือชนะ ซึ่งอาจนำไปสู่การสร้าง ความคับข้องหมองใจ หรือความขัดแย้ง โดยหลักสำคัญ 4 ประการที่นำไปสู่การสนทนาที่สร้างความ

เพลิตเพลินดังกล่าว นั้น ประกอบด้วย 1. การฟังอย่างลึกซึ้ง (Deep listening) 2. การเคารพ (Respecting) 3. การไม่ตัดสิน (Suspending) และ 4. การฟังเสียงที่อยู่ในใจ (Voicing)

1. การฟังอย่างลึกซึ้ง (Deep listening) การฟังให้ตีมีคุณภาพและเกิดประโยชน์ ต้องผ่านการฝึกฝนเป็นประจำและต่อเนื่อง ต้องฝึกการฟังด้วยจิตใจจดจ่อ ฝึกการฟังจนเกิดสมาธิเพื่อจะรับรู้ข้อมูลการสื่อสารได้อย่างถูกต้องชัดเจน

2. การเคารพ (Respecting) คือการยอมรับเสียงหรือความคิดเห็นของผู้อื่นบุคคล ต้องมองหาสิ่งที่ดีที่สุดในตัวผู้อื่น เชื่อมั่นในคุณค่าและความสามารถ ต้องให้เกียรติในขณะที่เกิดการสนทนา ต้องหมั่นเอาใจเขามาใส่ใจเรา และเคารพในผู้ร่วมการสนทนาทุกคนซึ่งหลักการเหล่านี้จะเป็นพลังที่ทำให้บุคคลเกิดปัญญา เกิดความสำเร็จและความสุขตามมาในภายหลัง

3. การไม่ตัดสิน (Suspending) เป็นสิ่งสำคัญในการสนทนาแต่ทำได้ยาก ดังนั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้สนทนาต้องรู้และฝึกฝนการปรับทัศนคติ โดยยอมรับการห้อยแขวนไว้ในระหว่างการสนทนา ซึ่งเป็นการห้อยแขวนที่ต้องปราศจากการตัดสินตัวบุคคล ตัดสินความคิด ในขณะที่กำลังรับรู้ข้อมูลของบุคคลอื่น

4. การฟังเสียงที่อยู่ในใจ (Voicing) คือถ้อยคำที่เปี่ยมไปด้วยพลัง ทำให้ผู้ฟังที่อยู่ในวงสนทนามีความสนใจ ตื่นตัว ประทับใจ หรือเกิดจินตนาการที่คล้อยตามความรู้สึกไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวในอารมณ์ใดๆ ก็ตาม

อย่างไรก็ตามในการสนทนานั้นมีระดับของความแตกต่างกันใน 4 ระดับ ซึ่งในการสนทนาไม่จำเป็นว่าจะต้องเกิดให้ครบทั้ง 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

1. ลักษณะสุภาพ (Monologue) เป็นลักษณะการเริ่มต้นเปิดสนทนาที่ผู้เข้าร่วมมีความเกรงอกเกรงใจสุภาพต่อกัน เพราะเพิ่งจะมาเข้าร่วมกลุ่ม จึงพูดคุยปฏิบัติกันตามธรรมเนียมทางสังคม หัวข้อสนทนาจึงเป็นเรื่องทั่วไปไม่ลึกซึ้ง ทำให้ผู้สนทนาไม่เกิดความอึดอัด

2. ลักษณะของการอภิปราย (Controlled discussion) จะเป็นการสนทนาที่มีบรรยากาศผ่อนคลายมากขึ้น ทำให้ผู้ร่วมสนทนานั้นเริ่มมีการกล่าวถึงความรู้สึกมุมมองความคิดของตน รับฟังและกล้าที่จะร่วมแลกเปลี่ยนมุมมอง แต่หากมีความคิดเห็นที่ไม่ตรงกันกับกรอบความคิดของตนเอง อาจนำไปสู่ความขัดแย้ง ความโกรธ หรือความไม่พอใจที่คิดต่างซึ่งอาจทำให้ไม่สามารถดำเนินการสนทนาต่อ การไม่ตัดสินจึงควรนำมาปรับใช้เพื่อให้การสนทนานั้นดำเนินไปได้ด้วยดี

3. เสวนาสะท้อนคิด (Reflective Dialogue) การสนทนาในระดับนี้จะมีการรับฟังอย่างลึกซึ้งขึ้น โดยจะไม่รับหาข้อสรุป แต่จะพยายามสืบค้น ตั้งคำถาม และพิจารณาใคร่ครวญ ทำให้ผู้ร่วมสนทนานั้นกล้าที่จะเปิดเผยความรู้สึก ความเชื่อในเชิงลึกของตนเอง สิ่งที่ตนเองให้ความสำคัญ เป็นการสะท้อนการเรียนรู้ภายในตนเองมากยิ่งขึ้น

4. การสนทนาเพื่อการก่อเกิด (Generative) ภายหลังจากที่การสนทนาเกิดขึ้นหลายๆ ครั้ง ทำให้ผู้ร่วมสนทนาเกิดความคุ้นเคยเพิ่มมากขึ้น เกิดเป็นความรู้สึกร่วม มีความเป็นกัลยาณมิตร มากยิ่งขึ้น มีความรู้สึกกว้างใจต่อกันมากขึ้น สามารถที่จะถอดกรอบความคิดของตนเอง ทำให้สามารถเรียนรู้จากการฟังได้อย่างลึกซึ้ง ไม่รู้สึกอึดอัดกับความเงียบในการสนทนา สามารถสัมผัสได้ถึงความรู้สึกผู้อื่น เป็นการสนทนาที่มีความมุ่งหมายที่สร้างสรรค์ความหมายใหม่ๆ ร่วมกันที่ไม่ได้มีเพียงความหมายเดียว แต่มีความหมายที่ไหลเวียนอยู่ร่วมกัน

การสนทนานั้นจัดเป็นการสื่อสารที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความสำคัญอันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงภายในใจได้เกิดการมีสติรู้ตัว เกิดการใคร่ครวญภายในใจก่อนที่จะสื่อสารออกไป อันนำไปสู่ความสามารถในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ประกอบกับการที่ผู้สนทนามีความเข้าใจความต้องการของตนเอง และพยายามที่จะทำความเข้าใจผู้อื่นมากขึ้น ก็จะนำไปสู่การลดความขัดแย้ง ความยึดมั่น และสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน สามารถเรียนรู้นอกเหนือจากประสบการณ์ของตนเอง แต่ได้เรียนรู้ประสบการณ์ที่แตกต่างที่อาจเป็นประโยชน์หรือมีคุณค่าต่อการดำเนินชีวิตในอนาคต

Carliner (2013) ได้นำเสนอแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยในสถานที่ทำงาน เอาไว้ 12 ประการ ดังนี้

1. ส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องภายหลังจากการเรียนรู้ในหลักสูตรปกติ (Encourage learners to continue learning after formal courses)
2. จัดให้มีพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ร่วมกัน (Provide a space for communities) เช่น การรวมกลุ่มด้านอาชีพ ด้านประชากร หรือด้านสิ่งที่สนใจร่วมกัน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญภายในกลุ่มส่งเสริมให้เกิดการสนทนา
3. จัดให้มีการประเมินตนเองเพื่อประเมินผู้ปฏิบัติงาน ความสนใจ และทักษะ ที่สามารถประยุกต์ใช้ในการตระหนักรู้ภายในตนเอง (Provide self-assessments to assess workers' interests and skills; apply that self-awareness)
4. รักษาทักษะที่จำเป็นในการปฏิบัติงาน (Maintain skills profiles for key job categories)
5. ประเมินทักษะด้านกระบวนการของผู้ปฏิบัติงาน (Assess skills workers possess)
6. ติดตามการพัฒนาทักษะ (Track skills development)
7. จับคู่ทักษะที่สามารถทำได้กับความต้องการ (Match skills available with those needed)
8. มีส่วนช่วยกับการวางแผนความก้าวหน้าในงาน (Assist with career planning)

9. ช่วยเหลือด้านข้อมูลข่าวสารตามความต้องการของผู้ปฏิบัติงาน (Tailor information to each workers' needs)

10. บันทึกกิจกรรมการเรียนรู้ตามอัธยาศัย (Record informal learning activities)

11. ติดตามความก้าวหน้าตามเป้าหมาย (Track progress toward a particular goal)

12. ติดตามผู้เรียน แหล่งเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่ผู้เรียนใช้ประโยชน์ (Track informal learners, which informal learning resources they use and which ones they don't)

Marsick and Watkins (2001 อ้างถึงใน Lin and Lee, 2014) ได้ระบุถึงวิธีการส่งเสริมการศึกษาตามอัธยาศัยไว้ดังนี้

1. กระตุ้นการเรียนรู้ (Trigger Learning) การที่ผู้ใหญ่เข้ามาเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้นั้นมีสาเหตุมาจากเหตุการณ์ต่างๆ ทั้งภายในและภายนอก การไม่พึงพอใจในสถานการณ์ปัจจุบัน ในขณะที่มีความต้องการในการเรียนรู้ สามารถนำไปให้ผู้ใหญ่มีแรงจูงใจและยินดีที่จะเรียนรู้ ดังนั้นเพื่อเป็นการกระตุ้นการเรียนรู้ ผู้เรียนจึงต้องรู้จักสำรวจความต้องการเรียนรู้ของตนเองเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้

2. การอธิบายประสบการณ์ (The Experience of Interpretation) การเรียนรู้ตามอัธยาศัย (Informal learning) และการเรียนรู้ด้วยความบังเอิญ (Incidental learning) สำหรับบริบทของผู้ใหญ่ จะมีประสบการณ์เป็นภูมิหลังที่หลากหลายเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ โดยการอธิบายประสบการณ์ของตนเองหรือการอธิบายให้กับสมาชิกในครอบครัว เพื่อนร่วมงานได้ฟัง หรือแม้แต่ในกิจกรรม สังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่าง

3. การลองใช้ทางเลือกที่หลากหลาย (Try various Alternatives) หลังจากการอธิบายประสบการณ์ของตนเอง ผู้นำสมาชิกของการอธิบายประสบการณ์จากอดีตจะหาทางเลือกที่หลากหลาย

4. กลยุทธ์การเรียนรู้ (Learning Strategies) การพัฒนาหนทางในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เกิดขึ้นตามการค้นหากำหนดทางเลือกที่หลากหลาย ดังนั้นผู้เรียนสามารถที่จะมีความสามารถที่เพียงพอ ในการทำให้งานนั้นเกิดความสมบูรณ์

5 การแก้ปัญหา (The Solution Produced) ถ้าต้องการแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยวิธีการใหม่ในการสร้างขีดความสามารถ จะมีเกิดความต้องการในการเรียนรู้ขึ้นในตัวบุคคล

6 การประเมินผล (The assessment Results Intentional or Unintentional) การประเมินผลความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจด้วยประสบการณ์ที่ผ่านมา และหนทางเพื่อการแก้ไขอดีต และเพื่อการประเมินผลสำหรับบุคคลอาจเกิดขึ้น เพื่อการกำหนดสิ่งที่สามารถบรรลุเป้าหมายของบุคคลนั้นได้

7. การเรียนรู้สิ่งใหม่ (Learn New Topic) จากประสบการณ์ที่ผ่านมาทำให้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ รวมทั้งความหมายแฝงด้วย

8. การสร้างสภาพแวดล้อม (Built Environment) เรียนรู้โดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่หลากหลายและส่งเสริมการเรียนรู้ที่ตามอัธยาศัยและการเรียนรู้โดยบังเอิญให้กับผู้ใหญ่

จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้รวบรวมมาข้างต้นทำให้สามารถสรุปได้ว่าการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน เป็นการจัดการศึกษาด้วยรูปแบบ วิธีการ เนื้อหาหรือหลักสูตร ระยะเวลา และวิธีการวัดและประเมินผลที่มีความยืดหยุ่นหลากหลายเป็นไปตามความต้องการของผู้เรียน ซึ่งจัดขึ้นนอกเหนือไปจากการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์หรือองค์ความรู้และเกิดการเรียนรู้ตามเป้าหมาย ส่วนการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยนั้นเป็นการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์หรือองค์ความรู้ผ่านการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้จากบุคคล สิ่งแวดล้อม รวมทั้งแหล่งเรียนรู้และสื่อในรูปแบบต่างๆ ตามความต้องการและความสนใจของผู้เรียนจนผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงได้นำการจัดการศึกษาทั้งสองรูปแบบมาใช้เป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้

อีกแนวคิดหนึ่งที่มีความสำคัญควบคู่ไปกับการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับการวิจัยครั้งนี้ คือ แนวคิดเกี่ยวกับนโยบาย โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดเกี่ยวกับนโยบายในหัวข้อที่ 3

3. แนวคิดเกี่ยวกับนโยบาย

3.1 ความหมายของนโยบาย

สุคนธา คงศีล และสุชุม เจริญมตน์ (2550) ได้ให้ความหมายของนโยบายเอาไว้ว่า นโยบาย คือแนวทางที่กำหนดขึ้นอย่างกว้างๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติ หรือข้อความทั่วไปซึ่งใช้เป็นตัวขึ้นสำหรับการบริหารงานต่างๆ

วิโรจน์ สารรัตน์ (2556) ได้ให้ความหมายของเอาไว้ว่า นโยบาย หมายถึง แนวหรือวิธีการเพื่อการปฏิบัติที่รัฐบาล หรือสถาบัน หรือกลุ่ม หรือบุคคล เลือกลงจากทางเลือกหลายๆ ทาง เพื่อใช้เป็นแนวทางการปฏิบัติ โดยปกติจะสะท้อนให้เห็นถึงการตัดสินใจในปัจจุบันเพื่อการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิผลและเพื่ออนาคตที่ดีกว่า

วิจิตร ศรีสอ้าน และคณะ (ม.ป.ป.) ได้ระบุถึงความหมายของนโยบายไว้ว่า นโยบาย หมายถึงแนวทางการตัดสินใจของรัฐบาลหรือหน่วยงาน สำหรับการดำเนินงานเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ นโยบายมีความสำคัญเพราะเป็นกรอบในการพัฒนาหน่วยงาน สังคม และประเทศชาติ ทำให้การบริหารมีทิศทางและแนวทางที่ชัดเจน ช่วยให้เกิดการรวมพลังเพื่อนำไปสู่เป้าหมายขององค์การ นอกจากนี้นโยบายยังเป็น “สื่อ” ให้ฝ่ายต่างๆ ได้เข้าใจในแนวปฏิบัติ เป็นกรอบในการวางแผน การตัดสินใจ และการควบคุมติดตามการปฏิบัติ

นอกจากนี้ยังได้ระบุความหมายของนโยบายทางการศึกษา (Education policy) เอาไว้ว่า นโยบายการศึกษาเป็นนโยบายสาธารณะประเภทหนึ่ง คำจำกัดความของนโยบายสาธารณะจึงสามารถใช้เป็นกรอบในการให้คำจำกัดความของนโยบายการศึกษา ดังนั้น ความหมายของนโยบายการศึกษาจึงเป็นข้อความที่เป็นแนวทางหรือการตัดสินใจของรัฐบาลหรือหน่วยงานทางการศึกษา สำหรับการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ อันเป็นการแก้ปัญหา หลีกเลี่ยงปัญหา และป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้น นโยบายจะสะท้อนให้เห็นทั้งโดยตรงและโดยอ้อมถึงหลักการพื้นฐาน หรือความเชื่อของผู้รับผิดชอบหน่วยงานนั้น

ศุภชัย ยาวะประภาส (2557) ความหมายของนโยบายไว้ว่า นโยบายสาธารณะเป็นแนวทางการดำเนินกิจกรรมของรัฐบาล ซึ่งรวมทั้งกิจกรรมที่ผ่านมาในอดีต กิจกรรมที่กำลังดำเนินอยู่ในปัจจุบัน และกิจกรรมที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต

Wadi D. Haddad (1995) ได้ระบุถึงความหมายและขอบเขตของนโยบายไว้ว่า นโยบายอาจเป็นความชัดเจนหรือการบอกเป็นนัยของการตัดสินใจโดยบุคคลเดียวหรือกลุ่มบุคคลที่อาจจะถูกจัดตั้งขึ้นโดยตรงสำหรับตัดสินใจแนวทางในอนาคต การริเริ่ม การชะลอการกระทำบางอย่าง หรือนำการปฏิบัติของการตัดสินใจก่อนหน้านี้ อย่างไรก็ตามความหมายของนโยบายจะมีความแตกต่างในขอบเขต ความซับซ้อน สภาพแวดล้อมในการตัดสินใจ ลำดับของทางเลือก และเกณฑ์ในการตัดสินใจ

จึงกล่าวโดยสรุปได้ว่า นโยบาย เป็นกรอบหรือแนวทางที่ถูกกำหนดขึ้นอย่างกว้างๆ เพื่อใช้สำหรับการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้สำหรับแก้ไขปัญหาในปัจจุบันหรือเพื่อให้เกิดสิ่งที่ต้องการขึ้นในอนาคต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3.2 องค์ประกอบของนโยบาย

จรัส สุวรรณมาลา (2551 อ้างถึงใน วิจิตร ศรีสอ้าน และคณะ, ม.ป.ป.) ได้ระบุถึงองค์ประกอบของนโยบายไว้ว่าองค์ประกอบของนโยบายอาจจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ องค์ประกอบเชิงโครงสร้างและองค์ประกอบเชิงกระบวนการ โดยองค์ประกอบเชิงโครงสร้างประกอบด้วย 1) วัตถุประสงค์ 2) นโยบาย แนวทางหรือกลวิธีการดำเนินงาน 3) ปัจจัยสนับสนุนการดำเนินนโยบาย ส่วนองค์ประกอบเชิงกระบวนการ ประกอบด้วย 1) การให้ความเห็นชอบนโยบาย 2) การถือเป็นแนวทางปฏิบัติ

สมบัติ อารังธัญวงศ์ (2554) ได้อธิบายความหมายและองค์ประกอบของนโยบายสาธารณะไว้ดังนี้

1. เป็นการใช้อำนาจของรัฐในการจัดสรรกิจกรรมเพื่อตอบสนองค่านิยมของสังคม

2. ผู้มีอำนาจในการกำหนดนโยบายสาธารณะ ได้แก่ ผู้นำทางการเมือง ฝ่ายบริหาร ฝ่ายนิติบัญญัติ ฝ่ายตุลาการ พรรคการเมือง สถาบันราชการ ข้าราชการและประมุขของประเทศ
3. ที่รัฐบาลเลือกที่จะกระทำต้องเป็นชุดของการกระทำที่มีแบบแผนกิจกรรมระบบและกระบวนการอย่างชัดเจน เป็นการกระทำที่มีการสานต่ออย่างสม่ำเสมอ และต่อเนื่อง
4. กิจกรรมเป็นกิจกรรมที่รัฐบาลเลือกที่จะกระทำ หรือไม่กระทำ
5. กิจกรรมที่รัฐบาลเลือกที่จะกระทำ ต้องมีเป้าหมาย วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายเพื่อตอบสนองความต้องการของประชาชนจำนวนมาก
6. เป็นกิจกรรมที่ต้องกระทำให้ปรากฏเป็นจริง มิใช่เป็นเพียงการแสดงเจตนารมณ์หรือตั้งใจที่จะกระทำด้วยคำพูดเท่านั้น
7. กิจกรรมที่เลือกกระทำ ต้องมีผลลัพธ์ในการแก้ไขปัญหาที่สำคัญของสังคมทั้งปัญหาความขัดแย้งหรือความร่วมมือของประชาชน
8. เป็นการตัดสินใจที่จะกระทำเพื่อผลประโยชน์ของประชาชนจำนวนมาก มิใช่การตัดสินใจเพื่อประโยชน์เฉพาะบุคคล และเป็นชุดของการตัดสินใจที่เป็นระบบมิใช่การตัดสินใจแบบเอกเทศ
9. เป็นการเลือกทางเลือกที่จะกระทำโดยพิจารณาจากผลการวิเคราะห์ทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม
10. เป็นกิจกรรมที่เกิดจากการต่อรองหรือประนีประนอมระหว่างกลุ่มผลประโยชน์ที่เกี่ยวข้อง
11. เป็นกิจกรรมที่ครอบคลุมทั้งกิจกรรมในประเทศและระหว่างประเทศ
12. กิจกรรมที่รัฐบาลเลือกที่จะกระทำ หรือไม่กระทำ อาจก่อให้เกิดผลทั้งทางบวกและทางลบต่อสังคม
13. เป็นกิจกรรมที่ชอบด้วยกฎหมาย

วิจิตร ศรีสะอ้าน และคณะ (ม.ป.ป) ได้ระบุถึงการวิเคราะห์องค์ประกอบของนโยบายการศึกษาตามลักษณะองค์ประกอบเชิงโครงสร้างและองค์ประกอบเชิงกระบวนการ สามารถอธิบายลักษณะนโยบายได้ 4 ลักษณะ คือ

1. นโยบายในฐานะเป็นแม่บทของการบริหาร ในลักษณะนี้ นโยบายจะประกอบด้วย วัตถุประสงค์ นโยบาย และกรอบการดำเนินงานหรือแนวปฏิบัติ แต่อย่างไรก็ตามในฐานะที่เป็นแม่บทของการบริหารอาจไม่กำหนดวัตถุประสงค์และแนวปฏิบัติไว้ชัดเจน ตัวอย่างเช่น คำแถลงนโยบายเกี่ยวกับการศึกษาของรัฐบาลต่อรัฐสภา ซึ่งแม้ไม่ได้ระบุวัตถุประสงค์ไว้ชัดเจนแต่ก็เป็นที่เข้าใจกันว่า วัตถุประสงค์ทั่วไปก็คือการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ รวมทั้งแนวปฏิบัติก็เช่นกันแม้ไม่ได้ระบุไว้แต่ก็เข้าใจกันว่าหน่วยงานที่รับผิดชอบนโยบายนั้นๆ มีหน้าที่จะต้องนำไปปฏิบัติ

2. นโยบายในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของแผนพัฒนาการศึกษา ลักษณะนี้นโยบายจะถูกกำหนดขึ้นเพื่อเป็นกรอบในการจัดทำแผนแต่ละฉบับ ในการจัดทำแผนพัฒนาการศึกษา นโยบายจะเป็นส่วนหนึ่งของแผน ขั้นตอนแรกเป็นการจัดทำวัตถุประสงค์และนโยบาย ประกอบด้วยการกำหนดพันธกิจ วัตถุประสงค์ กลยุทธ์ และนโยบาย ขั้นตอนที่สองเป็นการจัดทำแผนงาน โครงการ (Plan formulation) ประกอบด้วยการจัดทำแผนงาน งบประมาณ และแนวปฏิบัติ

3. นโยบายในฐานะเป็นกรอบของการปฏิบัติ ลักษณะนี้นโยบายจะมีลักษณะแคบ เจาะจง และมีความเฉพาะเรื่องมากกว่านโยบายประเภทอื่นที่กล่าวมาแล้ว ในฐานะที่เป็นกรอบของการปฏิบัติ นโยบายประเภทนี้จะเป็นตัวกำหนดแนวปฏิบัติ (Procedure) และระเบียบ กฎเกณฑ์ (Rules)

4. นโยบายในฐานะเป็นกระบวนการ ลักษณะนี้นโยบายประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆ ซึ่งนักวิชาการจำแนกขั้นตอนของนโยบายเป็นหลายขั้นตอน ขั้นตอนสำคัญได้แก่ 1) การกำหนดปัญหา 2) การจัดทำเค้าโครงนโยบายเบื้องต้นและการพัฒนานโยบาย 3) การนำนโยบายไปปฏิบัติ และ 4) การประเมินผลนโยบาย ซึ่งนักวิชาการแต่ละท่านอาจเรียกขั้นตอนทั้ง 4 แตกต่างกันไป 1) การวิจัย และการวิเคราะห์นโยบาย 2) การพัฒนาและกำหนดโครงสร้างนโยบาย 3) การเสนอใช้และการนำนโยบายไปปฏิบัติ และ 4) การประมาณการและการประเมินผลนโยบาย หรืออาจสรุปเป็นขั้นตอนนโยบาย 3 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดนโยบาย 2) การนำนโยบายไปปฏิบัติ และ 3) การประเมินผลนโยบาย เป็นต้น

สรุปได้ว่าขั้นตอนนโยบายสามารถแบ่งได้เป็น 4 ขั้นตอน คือ 1) การกำหนดนโยบาย 2) การนำนโยบายไปปฏิบัติ 3) การประเมินผลนโยบาย โดยขั้นตอนการกำหนดปัญหาหรือการวิจัย การวิเคราะห์นโยบายถือเป็นส่วนหนึ่งของการกำหนดนโยบาย

ในขั้นตอนการกำหนดนโยบายนักวิชาการหลายท่านได้กำหนดขั้นตอนไว้แตกต่างกันโดย วิจิตร ศรีสะอาด และคณะ (ม.ป.ป.) ได้สรุปขั้นตอนการกำหนดนโยบายและรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนไว้ดังนี้

1. ขั้นการศึกษาและการระบุปัญหา เป็น การศึกษาค้นหาและรวบรวมข้อมูลเพื่อสามารถระบุปัญหาให้มีความชัดเจน สอดคล้องกับความต้องการขององค์กรและสังคม ในการระบุปัญหานโยบาย เป็นการศึกษาสภาพปัจจุบัน ซึ่งอาจได้มาจากข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ตลอดจนรายงานสรุปหรือรายงานการประเมินผลการดำเนินงาน ผลการวิจัย ข้อเรียกร้องจากประชาชนหรือกลุ่มวิชาชีพ รวมทั้งการศึกษาองค์ประกอบซึ่งเป็นปัจจัยสภาพแวดล้อมภายนอก ได้แก่ ปัจจัยด้านประชากร ด้านเศรษฐกิจ ด้านสังคม ด้านการเมือง และด้านเทคโนโลยี เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะมีส่วนสำคัญในการพัฒนาทางเลือกนโยบาย ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ทางเลือกในการแก้ปัญหา โดยพิจารณาว่า จากปัญหาที่เกิดขึ้นและแนวโน้มของสภาพแวดล้อมภายนอก จะมีทางเลือกแก้ปัญหาอย่างไรที่

สอดคล้องกับปัญหาและเงื่อนไขต่างๆ มากที่สุด จากนั้นจึงพิจารณาตัดสินว่าจะมีทางเลือกใดที่เป็นทางเลือกที่ดีที่สุด

2. ขั้นการร่างนโยบาย เป็นการดำเนินการเพื่อพัฒนาทางเลือกของนโยบาย ในการพัฒนาทางเลือกนโยบายนั้น จำเป็นที่ผู้กำหนดนโยบายต้องมีคุณลักษณะด้านความคิดสร้างสรรค์ สามารถนำนวัตกรรมหรือวิธีการใหม่ๆ มาใช้เพื่อการแก้ปัญหา การสร้างสรรค์ (creativity) คือสมรรถนะในการพัฒนาทางเลือกนโยบายในมุมมองและวิธีการวิเคราะห์ที่มีเอกภาพ และแตกต่างไปจากความพยายามในการแก้ปัญหาที่เคยกระทำมา

3. ขั้นการวางนโยบายหรือเสนอทางเลือกนโยบายเพื่อเตรียมการประกาศใช้นโยบายต่อไป

3.3 แนวทางการศึกษานโยบาย

แนวทางการศึกษานโยบายมีอยู่ด้วยกัน 3 แนวทาง ได้แก่ แนวอธิบายนโยบาย แนววิเคราะห์นโยบาย และแนวนโยบายศาสตร์ (ศุภชัย ยาวะประภาส, 2557) ซึ่งในการศึกษานโยบายการศึกษานั้น เน้นการศึกษาในแนวอธิบายนโยบายและแนววิเคราะห์นโยบาย โดยการศึกษาทั้ง 2 แนวทางมีรายละเอียดดังนี้ (วิจิตร ศรีสะอ้าน และคณะ ม.ป.ป.)

1. แนวอธิบายนโยบาย เป็นการศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาสาระของนโยบาย ซึ่งมักครอบคลุมในเรื่องความเป็นมา เจตนารมณ์ ลักษณะ และการดำเนินงานของนโยบาย รวมทั้งศึกษาในเรื่องกระบวนการนโยบายที่พยายามอธิบายว่านโยบายถูกกำหนดขึ้นมาได้อย่างไร และมีใครเข้ามาเกี่ยวข้องในแต่ละขั้นตอน นักวิชาการใช้ตัวแบบ (Model) เป็นหลักในการอธิบายนโยบาย ซึ่งตัวแบบเป็นเสมือนแว่นขยายที่ทำให้เข้าใจปัญหาและนโยบายนั้นได้อย่างชัดเจนขึ้น โดยตัวแบบนโยบาย Dye (1992 อ้างถึงใน วิจิตร ศรีสะอ้าน และคณะ, ม.ป.ป.) ได้แบ่งเป็น 9 ตัวแบบ โดยตัวแบบแต่ละตัวแบบมีแนวคิดแตกต่างกันดังนี้

1) ตัวแบบสถาบัน (institutional model) ตัวแบบสถาบันให้แนวคิดที่ว่านโยบายเป็นผลผลิตของโครงสร้างสถาบันการปกครอง ซึ่งได้แก่ รัฐสภา พรรคการเมือง กระทรวง ทบวง กรม ศาล ตลอดจนองค์กรบริหารระดับท้องถิ่น การเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างและกระบวนการของสถาบันมีผลกระทบต่อนโยบาย

2) ตัวแบบกระบวนการ (process model) ตัวแบบกระบวนการให้แนวคิดที่ว่านโยบาย คือ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการที่สำคัญได้แก่ 1) การกำหนดปัญหา 2) การกำหนดนโยบาย 3) การอนุมัตินโยบาย 4) การนำนโยบายไปปฏิบัติ และ 5) การประเมินนโยบาย

3) ตัวแบบกลุ่ม (group model) ตัวแบบกลุ่มให้แนวคิดที่ว่านโยบายเป็นผลมาจากการต่อรอง การประนีประนอมระหว่างข้อเรียกร้อง การต่อสู้แข่งขันระหว่างกลุ่มผลประโยชน์และกลุ่มอิทธิพล

4) ตัวแบบผู้นำ (elite model) ตัวแบบผู้นำให้แนวคิดที่ว่า นโยบายคือ คุณค่า (values) และความชอบ (preference) ของผู้นำ

5) ตัวแบบเหตุผล (rational model) ตัวแบบเหตุผลให้แนวคิดที่ว่า นโยบาย คือ กิจกรรมที่เมื่อนำไปปฏิบัติแล้วจะเกิดประโยชน์สูงสุดต่อสังคม ผลประโยชน์ (benefits) ที่ได้รับจะต้องมากกว่าต้นทุน (costs) ที่ลงทุนไป

6) ตัวแบบเพิ่มขึ้นทีละน้อย (incremental model) ตัวแบบเพิ่มขึ้นทีละน้อยเป็นรูปแบบที่อธิบายว่า นโยบายต่างๆ เป็นผลที่สืบเนื่องจากการกระทำของรัฐบาลในอดีต นโยบายที่กำหนดขึ้นเป็นการต่อเติมเพียงเล็กน้อยจากนโยบายเดิม

7) ตัวแบบทฤษฎีเกม (game theory model) ตัวแบบทฤษฎีเกมเป็นตัวแบบเชิงเปรียบเทียบ ผู้กำหนดนโยบายเปรียบเสมือนผู้แข่งขัน นโยบายที่เกิดขึ้นเป็นผลของการต่อสู้ระหว่างคู่แข่ง ผู้เล่นเกมอาจจะเป็นคน กลุ่มหรือประเทศชาติ

8) ตัวแบบทางเลือกสาธารณะ (public choice model) ตัวแบบทางเลือกสาธารณะตัวแบบนี้มีสาระสำคัญว่านโยบายเป็นการตัดสินใจร่วมกันของปัจเจกชนที่มีผลประโยชน์ส่วนตัว (self – interested individuals) นักการเมืองและกลุ่มต่างๆ ที่มีบทบาทในการกำหนดนโยบายต่างมุ่งตัดสินใจในนโยบายที่จะให้ประโยชน์ส่วนตัวสูงสุด และถึงแม้ว่าแต่ละคนและแต่ละกลุ่มจะมีผลประโยชน์ไม่เหมือนกัน แต่ต้องหาจุดร่วมกันของนโยบายที่จะให้เกิดความพึงพอใจของแต่ละบุคคลหรือแต่ละกลุ่ม

9) ตัวแบบระบบ (systems model) ตัวแบบระบบ ให้แนวคิดที่ว่านโยบายเป็นผลผลิต (output) ของระบบการเมือง ผลผลิตมาจากตัวป้อน (input) และกระบวนการ (process) ตัวป้อนและกระบวนการจึงมีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบาย

ในการอธิบายนโยบายการศึกษาซึ่งถือว่าเป็นนโยบายสาธารณะประเภทหนึ่ง สามารถนำตัวแบบบางตัวแบบมาใช้ในการอธิบาย ตัวแบบแต่ละตัวแบบมีแนวคิดแตกต่างกัน ความเหมาะสมที่จะนำมาอธิบายปรากฏการณ์ของนโยบายจึงแตกต่างกันแต่ละตัวแบบมีข้อดีข้อเสียการศึกษาหลายตัวแบบจึงเป็นประโยชน์ ตัวแบบสำคัญที่นักวิชาการนโยบายสาธารณะมักกล่าวถึงเสมอ ได้แก่ ตัวแบบผู้นำ ตัวแบบระบบ ตัวแบบกลุ่ม และตัวแบบสถาบัน (ศุภชัย ยาวะประภาส, 2557)

2. แนววิเคราะห์นโยบาย การวิเคราะห์นโยบายได้รับความสนใจในวงการศึกษาเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับแนวคิดในด้านการวิจัยทางการศึกษาในยุคการเคลื่อนไหวทางทฤษฎี (theory movement) ของการบริหารการศึกษา นักวิจัยจะเน้นข้อเท็จจริงและเหตุผลทางวิทยาศาสตร์เป็นอย่างมากโดยพยายามแยกสภาพที่เป็นอยู่ออกจากสภาพที่ควรจะเป็น การวิจัยจะต้องเกี่ยวข้องกับสภาพที่เป็นอยู่ไม่ใช่สภาพที่ควรจะเป็น เป็นการแยกข้อเท็จจริง (Fact) ออกจากคุณค่า (Value) แต่มีนักวิชาการอีกกลุ่มหนึ่งเห็นว่าการแยกข้อเท็จจริงและคุณค่าออกจากกันเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ทำให้

นักการศึกษาละเลยที่จะสนใจสภาพที่ควรจะเป็น เมื่อละเลยสภาพที่ควรจะเป็นนโยบายก็กำหนดไม่ได้ เพราะนโยบายเกี่ยวข้องกับสภาพที่ควรจะเป็นแนวคิดเช่นนี้นำไปสู่การวิจัยนโยบายหรือการวิเคราะห์นโยบาย (วิจิตร ศรีสะอ้าน และคณะ, ม.ป.ป.)

3.4 การวิจัยนโยบาย

การวิจัยนโยบาย (Policy Research) เป็นกระบวนการในการค้นหาทางเลือกนโยบายที่ดีที่สุดที่เหมาะสมซึ่งอาจมีมากกว่าหนึ่งทางเลือกเพื่อใช้ในการกำหนดนโยบาย อันจะนำไปสู่การตัดสินใจที่ถูกต้องในการปฏิบัติงานต่อไป (James Lyday, 1967 อ้างถึงใน วีระยุทธ ชาตะกาญจน์, 2553) การวิจัยนโยบายเป็นกระบวนการศึกษาปัญหาพื้นฐานทางสังคมเพื่อให้ได้ข้อเสนอที่เน้นการปฏิบัติที่เป็นไปได้ที่ผู้กำหนดนโยบายสามารถใช้ประกอบการตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาที่มีประสิทธิผลและนำไปสู่อนาคตที่ดีขึ้นกว่าในปัจจุบันสอดคล้องกับความหมายของการวิจัยที่ได้กล่าวไว้โดย Majchrzak (1984) ว่าการวิจัยนโยบายเป็นความพยายามในการศึกษาปัญหาทางสังคมขั้นพื้นฐาน และการพยายามสร้างแนวทางในการอย่างเป็นรูปธรรมในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้น นอกจากนี้ วิโรจน์ สารรัตน์ (2556) ได้กล่าวว่าการวิจัยนโยบายเป็นจะเกี่ยวข้องกับขั้นตอนการกำหนดนโยบายแต่ยังไม่ถึงขั้นตอนการนำนโยบายไปปฏิบัติและประเมินผล โดยผลที่ได้จากการวิจัยจะได้ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย โดยมีองค์ประกอบอย่างน้อย 2 องค์ประกอบ คือ 1) วัตถุประสงค์ของนโยบาย (Policy objective) และ 2) แนวทางของนโยบาย (Policy means) โดยวัตถุประสงค์ของนโยบาย หมายถึง จุดหมาย (Ends) ที่คาดหวังให้บรรลุผล และแนวทางของนโยบายหมายถึง วิธีทาง (Means) ที่จะทำให้บรรลุผลในจุดหมายนั้น ซึ่งจุดหมายหนึ่งๆ อาจมีแนวทางเพื่อการปฏิบัติที่หลากหลาย ในทางกลับกันแนวทางหนึ่งอาจเพื่อการบรรลุผลเกินกว่าหนึ่งจุดหมายได้ ในบางครั้งองค์ประกอบของนโยบายอาจมีส่วนที่ 3 คือ กลไกของนโยบาย (Policy mechanism) เพื่อให้หน้าเอาแนวทางหนึ่งๆ หรือแนวทางโดยภาพรวมไปปฏิบัติให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ต้องมีกลไกหรือเงื่อนไขอะไรบ้าง

การวิจัยนโยบายจะเทียบเท่ากับการวิจัยประเมินผล (Evaluation Research) ในขณะที่กระบวนการวิจัยทั้งสองกระบวนการจะที่ข้องกับโปรแกรมทางสังคม การวิจัยประเมินผลพยายามที่จะตัดสินใจประโยชน์ของโปรแกรมทางสังคมที่มีอยู่ ในทางตรงกันข้ามการวิจัยด้านนี้จะพิจารณาปัญหาทางสังคมและค้นหาวิธีการในการแก้ปัญหา นอกจากนี้ยังมีกระบวนการวิจัยที่จะมีผลต่อปัญหาทางสังคมอีกชนิดหนึ่งคือการวิเคราะห์นโยบายคือการศึกษาระบบการกำหนดนโยบาย โดยปกติการวิเคราะห์นโยบายจะดำเนินการโดยนักรัฐศาสตร์ที่ให้ความสนใจในกระบวนการกำหนดนโยบายและผลกระทบของนโยบายเหล่านี้เมื่อถูกนำมาใช้ จะเห็นได้ว่าการวิจัยนโยบายและการวิเคราะห์นโยบายมีความเหมือนกันคือการจัดการกับปัญหาทางสังคม โดยการวิจัยนโยบายจะค้นหาทางเลือกนโยบายที่

ดีที่เหมาะสมซึ่งอาจมีมากกว่าหนึ่งทางเลือกเพื่อใช้ในการกำหนดนโยบาย ส่วนการวิเคราะห์นโยบาย จะเป็นการกำหนดนโยบายด้วยกระบวนการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการวิจัย การอุปนัย การเจรจาต่อรอง การให้ความคิดเห็น และการตัดสินใจคุณค่า เป็นต้น



ภาพที่ 2.3 การวิจัยเชิงนโยบาย และข้อเสนอเชิงนโยบาย

ที่มา : วิโรจน์ สารรัตน์ (2556)

สำหรับแนวทางในการวิเคราะห์นโยบาย จรัส สุวรรณมาลา (2551 อ้างถึงใน วิจิตร ศรีสะอ้าน และคณะ, ม.ป.ป.) ได้อธิบายถึงแนวทางในการวิเคราะห์นโยบายซึ่งสามารถนำมาใช้เพื่อการวิเคราะห์กระบวนการกำหนดนโยบาย ความเป็นไปได้และการประเมินนโยบาย มีสาระสำคัญ ดังนี้

1. การกำหนดประเด็นปัญหา (Definition of the problems) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับแนวความคิดเทคนิค และวิธีการกำหนดประเด็นปัญหาและความต้องการขององค์กรหรือประชาชนหรือลูกค้าภายนอกองค์กร ซึ่งจะนำเข้าสู่กระบวนการกำหนดนโยบาย แนวความคิดในการกำหนดประเด็นปัญหานั้นจะเป็นการศึกษาลักษณะวิธีการมองปัญหาของคนทั่วไป ศึกษาการมองปัญหาของคนแต่ละกลุ่มซึ่งมีพื้นฐานทางเศรษฐกิจสังคมที่แตกต่างกัน และศึกษาวิธีการกำหนดประเด็นปัญหาของนักวิเคราะห์นโยบาย ในส่วนของเทคนิคและวิธีการกำหนดประเด็นปัญหานั้นก็จะศึกษาวิธีการวัดหรือประเมิน สถานการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆว่าสามารถกำหนดปัญหาเพื่อใช้เป็นจุดเริ่มต้นกำหนดนโยบายได้หรือไม่

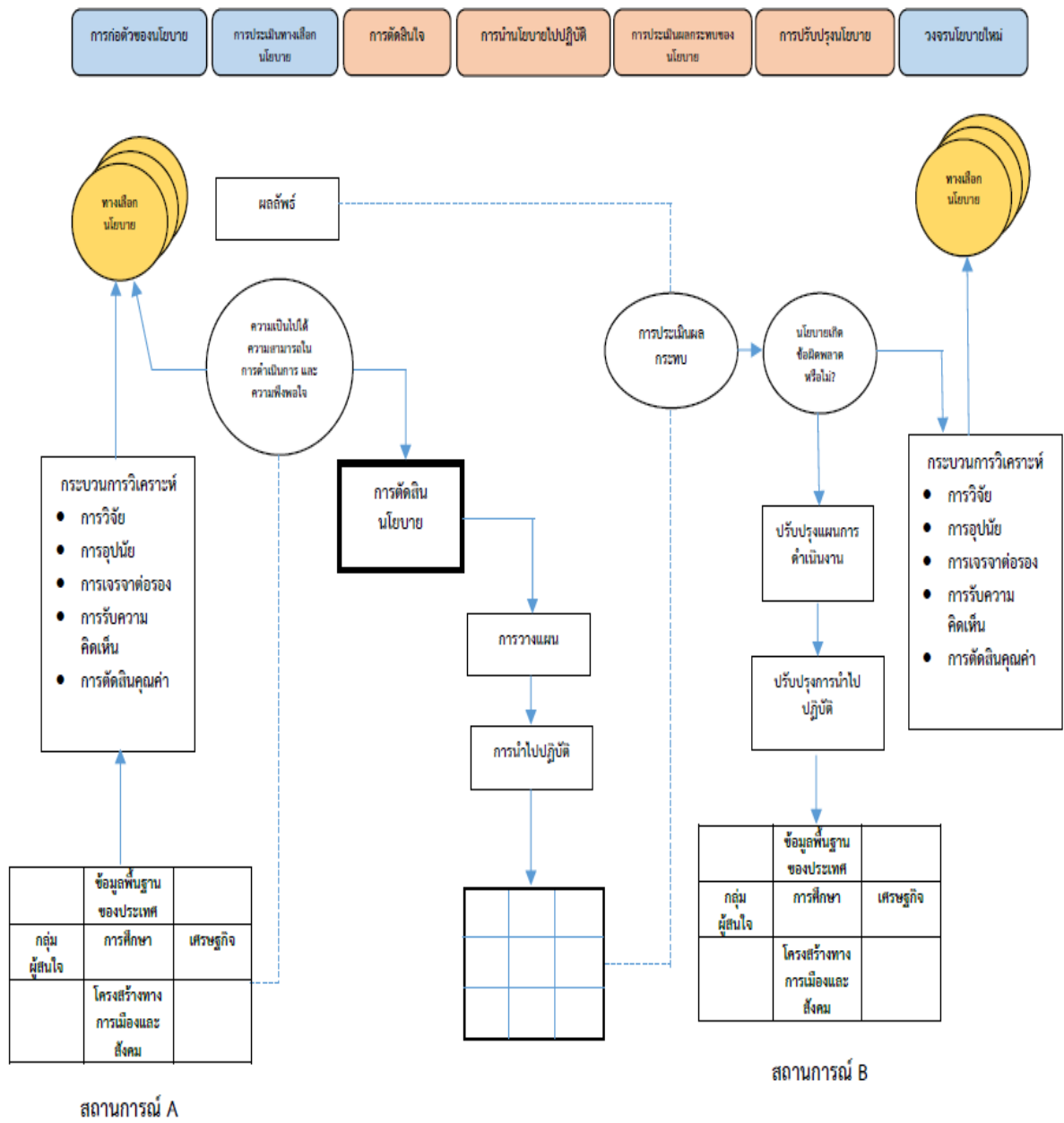
นอกจากนั้นจะศึกษาวิธีการวิเคราะห์ปัญหาในลักษณะความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างแบบเหตุและผล ศึกษาการใช้สถิติเชิงพรรณนาและเชิงวิเคราะห์ในการนำเสนอปัญหาและการวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งการศึกษารูปแบบการนำเสนอปัญหาเข้าสู่กระบวนการกำหนดนโยบายตามลำดับ

2. การกำหนดเกณฑ์วิเคราะห์และตัดสินใจ (Criteria for choice) เป็นการศึกษาแนวทางการกำหนดเกณฑ์การวิเคราะห์ทางเลือกและการตัดสินใจเลือกทางเลือกที่ดีที่สุดหรือนโยบายที่เหมาะสมที่สุดของนโยบายแบบต่างๆ การกำหนดเกณฑ์การวิเคราะห์ทางเลือกมักจะอิงผลประโยชน์ขององค์การซึ่งเป็นเจ้าของนโยบาย สำหรับนโยบายสาธารณะมักอิงประโยชน์ของส่วนรวมและตั้งอยู่บนหลักจริยธรรม ดังนั้นการศึกษาเกี่ยวกับการกำหนดเกณฑ์วิเคราะห์และตัดสินใจเลือกทางเลือกนโยบายจึงครอบคลุมถึงการศึกษเกี่ยวกับผลประโยชน์สาธารณะ หลักคุณธรรมและปรัชญาการเมืองและสังคม การศึกษาเกี่ยวกับการวัดต้นทุนความสูญเสียค่าโอกาส ค่าใช้จ่ายอื่นๆ การวัดผลตอบแทนทั้งทางวัตถุและทางนามธรรมของ การดำเนินกิจกรรม การเปรียบเทียบระหว่างต้นทุนกับผลตอบแทนของทางเลือกต่างๆ เพื่อหาข้อสรุปว่าทางเลือกใดเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดหรือเหมาะสมสำหรับนโยบายนั้น

3. การกำหนดทางเลือก การสร้างแบบจำลอง และการตัดสินใจ (Alternative models and decision) เป็นการศึกษาแนวคิด เทคนิคและวิธีการกำหนดทางเลือก การสร้างแบบจำลอง และลักษณะการตัดสินใจในสถานการณ์ต่างๆ เนื่องจากกำหนดทางเลือกและการสร้างแบบจำลองต้องใช้ความรู้เทคโนโลยีหลายสาขาต้องศึกษาประสบการณ์ขององค์การ ชุมชน และบุคคลเกี่ยวกับการดำเนินกิจกรรม อาศัยการสร้างจินตนาการและความคิดริเริ่มของนักวิเคราะห์นโยบาย ในบางครั้งต้องจำแนกการศึกษา วิธีการกำหนดทางเลือกและการสร้างแบบจำลองออกตามประเภทของนโยบายและอาจมีการจำแนก แบบจำลองนโยบายแต่ละประเภทเป็นแบบย่อยๆ ได้อีก ซึ่งช่วยให้นักวิเคราะห์นโยบายมีความรู้ความชำนาญในการวิเคราะห์นโยบายเฉพาะด้านมากขึ้น การศึกษาในแนวนี้อาจช่วยให้นักวิเคราะห์นโยบายนำไปประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์นโยบาย และการเสนอนโยบาย (ร่างนโยบาย) ต่อผู้มีอำนาจตัดสินใจเลือกทางเลือกนโยบายในที่สุด

4. การศึกษาความเป็นไปได้และการประเมินผล (Feasibility study and evaluation) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิด และวิธีการประเมินความเหมาะสม และความเป็นไปได้ของทางเลือกนโยบายต่างๆ และศึกษาแนวคิดและวิธีการประเมินสัมฤทธิ์ผล และผลกระทบของการดำเนินนโยบายอีกส่วนหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยความรู้ในสาขาวิชาต่างๆ และความสามารถเฉพาะตัวของนักวิเคราะห์นโยบาย การศึกษาส่วนนี้มักใช้วิธีการหลายแบบ เช่น การทดลองการปฏิบัติงาน การศึกษาเฉพาะกรณี การใช้สถิติวิเคราะห์ การทำวิจัยประเมินผลกรณีศึกษาเพื่อให้ผู้ศึกษาสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ความสามารถหลายๆ ด้านในการวิเคราะห์นโยบาย

นอกจากนี้ Wadi D. Haddad (1995) ได้ระบุถึงกระบวนการในการจัดทำนโยบายทางการศึกษาไว้ในหนังสือ Education policy planning process: an applied framework ไว้ว่ามีกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์นโยบาย 7 ขั้นตอนดังภาพที่ 2.4



ภาพที่ 2.4 กรอบแนวคิดในการวิเคราะห์นโยบาย

ที่มา : Wadi D. Haddad (1995)

จากภาพที่ 2.4 จะเห็นได้ว่ากรอบแนวคิดในการวิเคราะห์นโยบายประกอบไปด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่

1. การวิเคราะห์สถานการณ์ (Analysis of the existing analysis)
2. กระบวนการในการสร้างทางเลือกนโยบาย (The process of generating policy options)
3. การประเมินทางเลือกนโยบาย (Evaluation of policy options)
4. การตัดสินใจนโยบาย (Making the policy decision)
5. การวางแผนการนำนโยบายไปปฏิบัติ (Planning policy implementation)
6. การประเมินผลกระทบของนโยบาย (Policy impact assessment)
7. การเกิดวงจรนโยบาย (Subsequent policy cycles)

ในการวิจัยครั้งนี้ซึ่งเป็นการพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ผู้วิจัยจึงขอนำเสนอรายละเอียดการวิเคราะห์นโยบายในขั้นตอนการวิเคราะห์สถานการณ์ กระบวนการในการสร้างแนวทางนโยบาย และการประเมินแนวทางนโยบาย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การวิเคราะห์สถานการณ์ (Analysis of the existing analysis) การเปลี่ยนแปลงของนโยบายเป็นการตอบสนองต่อปัญหาที่เกิดขึ้นในภาคส่วนใดส่วนหนึ่ง การวิเคราะห์นโยบายควรพิจารณาแง่มุมต่าง ๆ ของบริบททางสังคมรวมถึงประเด็นทางการเมือง เศรษฐกิจ ประชากร วัฒนธรรม และสังคม ซึ่งอาจส่งผลต่อการตัดสินใจและกระบวนการในการดำเนินการในภาคส่วนด้านการวิเคราะห์สถานการณ์ประกอบไปด้วย

1) การวิเคราะห์พื้นฐานของประเทศ (Country background) โดยการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของประเทศไม่ว่าจะเป็นที่ตั้ง ภูมิประเทศ ประชากร วัฒนธรรมประเพณี การแบ่งชนชั้นทางสังคม

2) การวิเคราะห์บริบททางการเมือง (Political context) การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมทางการเมืองเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการทำความเข้าใจในกระบวนการตัดสินใจในระดับประเทศ การเปรียบเทียบมูลค่าของการศึกษาและบทบาทของการศึกษาในกระบวนการทางสังคมและการเมือง การจำแนกความแตกต่างระหว่างลำดับความสำคัญของนโยบายระดับประเทศที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาและด้านการศึกษา

3) การวิเคราะห์บริบททางเศรษฐกิจ (Economic context) ในการวิเคราะห์ด้านเศรษฐกิจ นักวิเคราะห์ต้องทำความเข้าใจสถานการณ์ทางเศรษฐกิจมหภาคในปัจจุบันและสถานการณ์ด้านทรัพยากรบุคคลโดยเฉพาะ

4) การวิเคราะห์ภาคส่วนทางการศึกษา (Education sector) ในการวิเคราะห์นี้จะเริ่มต้นด้วยการระบุและทำความเข้าใจประเด็นสำคัญของภาคส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับประเทศประเด็นเหล่านี้จะถูกสำรวจภายใต้ 6 หมวดหมู่ ได้แก่ (1) การเข้าถึงโอกาสทางการศึกษา (2) การกระจายบริการด้านการศึกษา (3) โครงสร้างของระบบการศึกษา (4) ประสิทธิภาพภายใน (5) ประสิทธิภาพภายนอก และ (6) การจัดการสถาบันสำหรับการบริหารจัดการของภาคส่วนการศึกษา

การวิเคราะห์ประเด็นข้างต้นควรคำนึงถึงลักษณะวิวัฒนาการของประเด็นเหล่านั้นว่าปัญหาในการพัฒนาระบบการศึกษามีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรเมื่อเวลาผ่านไป

5) การวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลง (Dynamics of change) การประเมินสถานการณ์ปัจจุบันไม่สามารถทำได้โดยปราศจากการประเมินการเปลี่ยนแปลง ในกรณีที่ต้องมีการเปลี่ยนแปลงนโยบาย การประเมินดังกล่าวมีนัยสำหรับโอกาสของความสำเร็จของนโยบายประเภทต่างๆ และกลยุทธ์ที่ต้องใช้ในการส่งเสริมและใช้นโยบายดังกล่าว โดยปัจจัยทางสังคมและการเมืองที่สำคัญประการหนึ่งในการวิเคราะห์คือการมีอยู่และความสัมพันธ์ของกลุ่มผลประโยชน์

2. กระบวนการในการสร้างทางเลือกนโยบาย (The process of generating policy options) นโยบายใหม่ๆ มักจะถูกสร้างขึ้นเมื่อสถานการณ์หรือบริบทปัจจุบันถูกรบกวนด้วยปัญหาการตัดสินใจทางการเมืองหรือการปรับโครงสร้างในการวางแผนในระดับชาติทั้งหมด โดยการสร้างแนวทางนโยบายสามารถสร้างได้ในหลายวิธีดังนี้

1) The systemic mode มีลักษณะพิเศษในการดำเนินงาน 3 อย่าง คือ 1) การเกิดขึ้นของข้อมูล (generation of data) 2) การก่อตัวและการจัดลำดับความสำคัญของแนวทาง (formulation and prioritization of options) และ 3) การกลั่นกรอง/ขัดเกลาแนวทาง (refining options) โดยข้อมูลมักจะได้รับจาก 2 แหล่ง คือ 1) การวิเคราะห์ภาคส่วนการศึกษา 2) ผลจากการประชุม การสังเคราะห์งานวิจัยและการเปรียบเทียบดัชนีชี้วัด เป็นต้น

ส่วนการก่อตัวของทางเลือก เป็นกระบวนการที่ซับซ้อน ถ้าเกิดจากการใช้ข้อมูลเพียงอย่างเดียว แนวทางจำนวนมากสามารถสร้างขึ้นเพื่อให้เหมาะสมกับภาคส่วนและบริบทของภาคส่วนนั้น หากเป็นสถานการณ์ที่ไม่ปกติ จะเป็นการค้นหาแนวทางที่ดีที่สุดเพื่อคาดหวังถึงผลลัพธ์ของนโยบายที่มีความเป็นไปได้ด้วยการคิดผ่านไปยังทุกความเป็นไปได้ หลังจากนั้นจะเป็นการจำแนกทางเลือกที่มีประสิทธิภาพน้อยหรือขึ้นต่ำออกไป อย่างไรก็ตามความหลากหลายทางความคิด การเมือง สังคม และความเชี่ยวชาญ จะเป็นข้อจำกัดในการจัดลำดับแนวทางนโยบาย

2) The incremental mode เมื่อเกิดปัญหาขึ้นในระบบการศึกษา แนวทางการแก้ไขจะถูกจัดทำขึ้น จะทำให้เกิดความสนใจและการถกเถียงกันในวงกว้าง ในระบบการศึกษาจะมุ่งเน้นในการดำเนินการบ้างสิ่งบางอย่างเพื่อรักษาความถูกต้องตามกฎหมาย ความเร่งด่วนและความต้องการการตอบสนองอย่างรวดเร็ว เริ่มตั้งแต่ปัญหาเกิดขึ้นในส่วนใดส่วนหนึ่งของระบบ จากนั้น

ประเด็นที่ตามมาคือการจะสร้างนโยบายอย่างไรเพื่อปรับระบบให้ตอบสนองต่อสิ่งที่เกิดขึ้น โดยจะเรียกสิ่งเหล่านี้ว่าวิธีการ acting out

3) The ad hoc mode บางครั้งปัญหาเกิดขึ้นภายนอกกระบวนการศึกษา หรืออาจจะไม่เป็นปัญหาแต่เป็นความเร่งด่วนของสิ่งใหม่ที่ดีที่สุดหรือเหตุการณ์หลักๆ ทางการเมืองที่ต้องการให้ระบบทางการศึกษาปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงบางอย่าง ในลักษณะนี้นโยบายอาจจะไม่มีเหตุผลพื้นฐานจากภาคส่วนการศึกษา

4) The importation mode นวัตกรรมจำนวนมากในการระบบการศึกษาทั่วโลกสามารถนำมาเป็นแหล่งข้อมูลในการพิจารณาถึงแนวทางนโยบายได้ อย่างไรก็ตามการนำนโยบายจากที่อื่นๆ มาใช้สามารถนำมาเฉพาะที่ประสบความสำเร็จเท่านั้น ถ้าพบว่าเป็นความต้องการเฉพาะกลุ่มในสังคมและเป็นกลุ่มที่มีความสำคัญ

3. การประเมินแนวทางนโยบาย (Evaluation of policy options) แนวทางนโยบายสามารถประเมินได้หากเป็นทางเลือกที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อให้สามารถประเมินผลได้ อาจทำโดยทดลองจัดสถานการณ์สมมุติขึ้นโดยพิจารณาว่าหากแนวทางนโยบายถูกนำไปปฏิบัติเปรียบเทียบกับสถานการณ์ในปัจจุบัน และสภาพอนาคตของการเปลี่ยนผ่านจากสิ่งที่สมมุติขึ้นจะเป็นไปอย่างไร โดยการประเมินสามารถพิจารณาได้ดังนี้

1) ความพึงพอใจ (Desirability) การประเมินนี้ประกอบด้วย 3 มิติ คือ 1) ผลกระทบของแนวทางต่อกลุ่มต่างๆ ที่มีความสนใจแตกต่างกัน หรือกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่จะได้รับประโยชน์ 2) ความเข้ากันได้กับแนวคิดหลักที่เป็นรากฐานของสังคม และเป้าหมายหลักของการเติบโตทางเศรษฐกิจในแผนพัฒนาของชาติ 3) ในบางกรณีผลกระทบแนวทางนโยบายต่อการพัฒนาและเสถียรภาพทางการเมือง

2) ความสามารถทางการเงิน (Affordability) เป็นการประเมินมูลค่าของการเปลี่ยนแปลงมากกว่ามูลค่าสังคมและการเมือง แต่การประเมินลักษณะนี้มีความยากขึ้นอยู่กับความสามารถในการทำนายแนวโน้มของอนาคต ประกอบด้วยการเติบโตทางเศรษฐกิจ การประเมินในแนวทางนี้มีความสำคัญเป็นพิเศษเนื่องจากงบประมาณด้านการศึกษาจะมีความไม่มั่นคงหากเกิดการเปลี่ยนแปลงในสถานการณ์ทางเศรษฐกิจ และวัตถุประสงค์ทางการเมือง

3) ความเป็นไปได้ (Feasibility) โดยประเมินความพร้อมของทรัพยากรมนุษย์สำหรับการดำเนินการเปลี่ยนแปลง พิจารณามีบุคลากรเพียงพอที่จะใช้นโยบายนี้หรือไม่ และอีกหนึ่งองค์ประกอบที่สำคัญคือความเป็นไปได้ด้านเวลา โดยต้องประมาณเวลาที่เหมาะสมและสามารถทำได้โดยการประเมินความสามารถและประสบการณ์ในการดำเนินการอย่างรอบคอบ รวมทั้งประเด็นเรื่องความยั่งยืนควรเป็นสิ่งสำคัญในการพิจารณาเมื่อใช้เกณฑ์ข้างต้น เพื่อให้มั่นใจถึง

ผลกระทบในระยะยาวของแนวทางนโยบาย และควรมีการชั่งน้ำหนักภายใต้นโยบายโดยรวมและควร
ถูกบรรจุอยู่ในกรอบแนวคิดที่สอดคล้องกับเป้าหมายในระยะยาวของชาติ

ในส่วนการวิจัยนโยบายได้มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงขั้นตอนและหลักการสำคัญใน
การวิจัยนโยบายไว้ดังนี้

การวิจัยเชิงนโยบายมีหลักการสำคัญตามที่ อรรถพร จินะวัฒน์ (2550 อ้างถึงใน วีระยุทธ
ชาตะกาญจน์, 2553) ได้อธิบายไว้ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การวิจัยเชิงนโยบาย เริ่มต้นจากปัญหาทางสังคมแล้วเปลี่ยนไปเป็นปัญหาของการวิจัย
ต้องอาศัยความเข้าใจในขอบเขตของนโยบายและความชำนาญในระเบียบวิธีวิจัย ก่อให้เกิดความรู้ใน
เรื่องนั้นๆ และผลของการวิจัยจะนำไปสู่การกำหนดนโยบายในที่สุด

2. การวิจัยเชิงนโยบายศึกษาได้ใน 3 ลักษณะ คือ ศึกษาตัวนโยบาย ศึกษาการนำนโยบายไป
ปฏิบัติ และศึกษาผลของนโยบาย

3. การศึกษาเกี่ยวกับนโยบาย จะสนใจประเด็นต่อไปนี้

- 1) นโยบายเกิดขึ้นได้อย่างไร และทำไมจึงมีนโยบายนี้
- 2) ผลของนโยบายยาวนานแค่ไหน
- 3) เคยมีการปรับนโยบายหรือไม่ มีการปรับเมื่อไร และทำไมจึงปรับ
- 4) ทิศนคติในปัจจุบันที่มีต่อนโยบาย
- 5) การเปรียบเทียบนโยบายที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน
- 6) ข้อดีและข้อเสียของนโยบาย

4. การวิจัยเชิงนโยบาย จะต้องพิจารณาด้วยว่านโยบายไม่ใช่สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นทันทีทันใด แต่
เกิดจากวิวัฒนาการของการสังคม ดังนั้นจึงมีลักษณะของกระบวนการที่ต่อเนื่อง และทำให้ต้องอาศัย
คณะนักวิจัยจากสาขาวิชา ทำให้การทำงานยากขึ้น

5. การวิจัยเชิงนโยบาย มักจะสนใจตัวแปรที่ผู้มีอำนาจตัดสินใจจะสามารถควบคุมได้บ้าง
และเป็นการวิจัยที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้โดยตรง

การวิจัยนโยบายเป็นแนวทางและระเบียบวิธีการในการสร้างและระบุทางเลือกการปฏิบัติอัน
เหมาะสมให้กับนโยบายใดๆ ที่มีความสลับซับซ้อนหรือเป็นวิธีการในการพิสูจน์เพื่อหาทางเลือกที่ดี
ที่สุดในการกำหนดนโยบาย โดย Yehezkel Dror (1971 อ้างถึงใน วีระยุทธ ชาตะกาญจน์, 2553) ได้
เสนอแนวคิด 4 ประการ สำหรับเป็นแนวทางในการวิเคราะห์วิจัยนโยบาย คือ

1. การสำรวจค่านิยม (Value exploration) ของบุคคลหรือกลุ่มบุคคล โดยรวมถึงข้อโต้แย้ง
(Issues) ต่างๆ ที่กลุ่มบุคคลส่วนใหญ่สนใจหรือละเลยไม่สนใจ

2. การกำหนดสมมุติฐานในเชิงปฏิบัติ (Operation code assumptions) หมายถึง
ความสามารถที่จะคาดการณ์ล่วงหน้าถึงพฤติกรรมของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลในสังคม การคาดการณ์

พฤติกรรมต่างๆ ของสังคมภายใต้สมมุติฐานหลายชนิดได้อย่างถูกต้องล่วงหน้า ย่อมจะช่วยให้เกิดการตัดสินใจที่ดีกว่าและถูกต้องกว่า

3. ความเป็นได้ทางการเมือง (Political feasibility) ซึ่งหมายถึงอำนาจหรืออิทธิพลทางการเมืองที่จะช่วยสนับสนุนให้นโยบายได้รับการยอมรับ สามารถนำไปปฏิบัติได้โดยสมเหตุสมผล

4. ขอบข่ายการวิเคราะห์นโยบาย (Policy analysis network) หมายถึง การกระจายนโยบายออกเป็นโครงการย่อย แล้ววิเคราะห์แต่ละโครงการย่อยเหล่านั้นโดยอาศัยเครื่องช่วยต่างๆ เช่น ทัศนวิสัย แผนภาพ แผนที่ ซึ่งการกำหนดขอบข่ายจะช่วยให้การวิเคราะห์นโยบายเป็นไปอย่างมีเหตุผล และได้ทางเลือกที่ดีอันจะทำให้โครงสร้างของนโยบายมีความแน่นอนและชัดเจน

นอกจากนั้น James Lyday (1967 อ้างถึงใน วีระยุทธ ชาตะกาญจน์, 2553) ยังได้จำแนกกระบวนการในการวิเคราะห์วิจัยนโยบายออกเป็น 9 ขั้นตอน เพื่อให้ได้มาซึ่งนโยบายที่ดีมีคุณภาพ คือ

1. ให้คำจำกัดความหรืออธิบายถึงสภาพปัญหาที่เกิดขึ้น
2. เก็บรวบรวมข้อมูลที่ต้องแน่นอนของปัญหาเหล่านั้น
3. วิเคราะห์นโยบายที่จะกำหนดขึ้นโดยพิจารณาถึงค่าใช้จ่ายและผลประโยชน์ที่จะได้รับในอนาคต

4. ทำการทดลองและจัดทำโครงการตัวอย่างขึ้นเพื่อหาความเที่ยงตรงของโครงสร้างนโยบาย ตลอดจนค่าใช้จ่ายและผลประโยชน์อันแท้จริงที่จะเกิดขึ้น

5. ประเมินทางเลือกที่จะต้องใช้ในการกำหนดนโยบาย
6. ร่างเป็นนโยบายโดยให้บุคคลต่างๆ เข้ามามีส่วนร่วม
7. กำหนดแนวทางในการบริหารโครงการของนโยบายที่ได้ร่างไว้
8. กำหนดวิธีการที่เหมาะสมสำหรับการประเมินนโยบาย
9. ปรับปรุงนโยบายโดยอาศัยผลที่ได้จากการประเมินนโยบายนั้น

ในกระบวนการออกแบบการวิจัยเชิงนโยบาย ผู้วิจัยเชิงนโยบายต้องเป็นผู้ที่มีความรู้เพียงพอที่จะพิจารณาทิศทางของการวิจัย เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ จึงต้องศึกษาบริบทของการจัดทำนโยบายก่อน ได้แก่ 1) ศึกษากระบวนการตัดสินใจในการกำหนดนโยบาย 2) การเลือกใช้กลไกของนโยบาย ได้แก่ เป็นกฎหมาย เป็นมาตรการในการควบคุม เป็นแรงจูงใจด้านงบประมาณ เป็นต้น 3) พิจารณาถึงกลุ่มคนที่มีส่วนในการตัดสินใจกำหนดนโยบายด้วย 4) ศึกษาแนวข้อเสนอแนะนโยบายที่จะเป็นประโยชน์และเป็นไปได้ เพื่อช่วยในการประเมินทางเลือกต่างๆ ในการแก้ปัญหาของผู้กำหนดนโยบายด้วย

กระบวนการออกแบบการวิจัยเชิงนโยบายมีขั้นตอนสำคัญที่เป็นขั้นตอนเฉพาะใน 5 ขั้นตอนหลัก ดังต่อไปนี้ อรรถพร จินะวัฒน์ (2550 อ้างถึงใน วีระยุทธ ชาตะกาญจน์, 2553)

1. กำหนดปัญหาการวิจัย โดยมีหลักการดังนี้

- 1) เลือกปัญหาสังคม
- 2) ระบุประเด็นที่สำคัญของนโยบาย
- 3) วิเคราะห์ข้อกฎหมายในอดีตของประเด็นนโยบายนั้น
- 4) ติดตามความก้าวหน้าในเรื่องนั้นๆ จากงานวิจัยอื่นๆ และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น
- 5) ศึกษาเกี่ยวกับสายงานของการตัดสินใจในองค์กร
- 6) ร่างรูปแบบของกระบวนการจัดทำนโยบาย
- 7) สัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง
- 8) สังเคราะห์สารสนเทศที่ได้รับ

2. กำหนดขอบเขตของปัญหาเมื่อทราบถึงประเด็นปัญหาในการวิจัยแล้ว งานในขั้นต่อไป คือ การกำหนดขอบเขตของปัญหา ซึ่งเป็นการจัดทำให้ปัญหาการวิจัยมีความเฉพาะเจาะจง โดยมีหลักการในการดำเนินการดังนี้

- 1) ตัดสินใจเกี่ยวกับผลกระทบที่คาดหวัง
- 2) เลือกแง่มุมของปัญหาสังคม ซึ่งถ้าลักษณะของแง่มุมเป็นพหุมิติ ผลของการวิจัยจะมีคุณค่าและมีประโยชน์มากขึ้น
- 3) ระบุตัวแปรที่เกี่ยวข้อง
- 4) จัดทำปัญหาการวิจัย

3. กำหนดวิธีการและการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นขั้นตอนการให้นิยามเชิงปฏิบัติการของตัวแปร การกำหนดระเบียบวิธีในการศึกษา โดยเลือกระเบียบวิธีที่เหมาะสมกับปัญหา ควรมีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนในระหว่างการดำเนินการวิจัยได้ มีการเลือกใช้เครื่องมือและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ต้องคำนึงถึงข้อจำกัดเรื่องเวลาและงบประมาณด้วย อีกทั้งแผนการวิจัยต้องมีความตรง ตอบสนองต่อผู้ที่ต้องการใช้ และมีศักยภาพต่อการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

4. วิเคราะห์ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัยเป็นส่วนที่แตกต่างไปจากการวิจัยประเภทอื่นๆ คือ การวิจัยเชิงนโยบายจะต้องมีการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะของการวิจัย โดยมีประเด็นที่สำคัญ ได้แก่

- 1) การวิเคราะห์ตัวแปรที่มีผลต่อการนำนโยบายไปปฏิบัติ หมายถึงผู้รับผิดชอบในการนำนโยบายไปปฏิบัติ หรือคุณลักษณะขององค์กรที่เกี่ยวข้องกับนโยบายนั้นๆ เช่น ข้อเสนอแนะให้ความเห็นถึงจำนวนทรัพยากรที่ผู้รับผิดชอบสามารถนำไปใช้ได้ ความสามารถของผู้ที่รับผิดชอบในการบริหารทรัพยากรเหล่านั้น โครงสร้างขององค์กรในการนำ นโยบายไปสู่การปฏิบัติ กลไกที่จะเป็นประโยชน์ต่อการนำนโยบายไปปฏิบัติ เป็นต้น

- 2) การคาดการณ์ถึงศักยภาพของข้อเสนอแนะ เช่น ผลที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจในข้อเสนอแนะ ผลกระทบของข้อเสนอแนะที่มีต่อนโยบาย ผลที่เกิดขึ้นหากข้อเสนอแนะไม่ถูกนำไปใช้ เป็นต้น

3) การคาดการณ์ความน่าจะเป็นในการนำไปปฏิบัติ เป็นการพิจารณาถึงโครงสร้างทางอำนาจของผู้รับผิดชอบ และโครงสร้างขององค์กรที่จะสามารถนำ ข้อเสนอแนะไปปฏิบัติ การนำ ข้อเสนอแนะไปใช้นั้นขึ้นอยู่กับสารสนเทศที่ผู้วิจัยได้เสนอแนะไว้เป็นสำคัญ ซึ่งจะต้องพิจารณาในเรื่องของเวลาและความน่าจะเป็นในการตัดสินใจเป็นหลักใหญ่

4) การเตรียมข้อเสนอแนะในขั้นสุดท้าย เป็นหัวข้อสำคัญที่สุดของการพิจารณาความเป็นไปได้ และปรับปรุงข้อเสนอแนะที่เหมาะสมหลังจากได้วิเคราะห์และคาดการณ์ในประเด็นต่างๆ อย่างดีแล้ว

5. การติดต่อสื่อสารระหว่างนักวิจัยและผู้กำหนดนโยบายการติดต่อสื่อสารนี้จะเห็นประเด็นที่อยู่นอกเหนือจากกระบวนการออกแบบการวิจัยต่างๆ ไป อาจจะกล่าวได้ว่าไม่น่าอยู่ในขั้นตอนของการวิจัยก็น่าจะได้ แต่ก็ยังเป็นขั้นตอนที่สำคัญ ทั้งนี้เพราะการวิจัยเชิงนโยบายเน้นการมุ่งนำเสนอสารสนเทศไปให้ผู้จัดทำนโยบาย หรือผู้กำหนดนโยบายไปดำเนินการให้เกิดเป็นนโยบายในที่สุด ซึ่งการติดต่อสื่อสารระหว่างนักวิจัยและผู้กำหนดนโยบายเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก และเพื่อลดความยุ่งยากให้เหลือน้อยที่สุด จึงมีแนวทางในการติดต่อสื่อสารดังนี้

- 1) การติดต่อต้องมีตลอดระยะเวลาที่ทำการวิจัย
- 2) ควรจะต้องติดต่อกับบุคคลต่างๆ ที่จะใช้ผลการวิจัย เพื่อเผยแพร่ผลการวิจัยให้ขยายวงกว้างออกไป
- 3) การติดต่อทางวาจาจะให้ผลมากกว่าการเขียน เพราะผู้กำหนดนโยบายไม่มีเวลาจะอ่านรายงานฉบับยาวๆ การเสนอทางวาจาทำให้ผู้กำหนดนโยบายสามารถจับประเด็นได้อย่างรวดเร็วขึ้น

องค์ประกอบของกระบวนการวิจัยเชิงนโยบายคือการระบุปัญหาการวิจัยและลำดับความสำคัญของนโยบาย โดยมีลำดับของการระบุปัญหาดังนี้

1. ประเด็นการวิจัยต้องสอดคล้องกับประเด็นที่น่าวิตกกังวลในทางเศรษฐกิจหรือสังคมในปัจจุบัน
2. ประเด็นที่น่าวิตกกังวลเหล่านั้นสามารถแก้ไขได้ผ่านการแทรกแซงของรัฐบาล
3. ประเด็นเหล่านั้นเหมาะสำหรับการวิเคราะห์เชิงประจักษ์; และ
4. การวิเคราะห์ประเด็นเหล่านั้นจะนำไปสู่การริเริ่มนโยบายที่เป็นไปได้

โดยปกติแล้วการวิจัยนโยบายทางเศรษฐกิจและสังคมจะได้รับการแบ่งแยกให้สอดคล้องกับหน่วยงานที่รับผิดชอบนโยบายที่ถือว่ามีความเหมาะสมที่สุดในการแก้ไขปัญหา ตัวอย่าง เช่นประเด็นเกี่ยวกับตลาดแรงงานจะเป็นหน้าที่ของกรมแรงงานหรือหน่วยงานที่เกี่ยวกับทรัพยากรมนุษย์ นโยบายด้านการขนส่งเป็นเรื่องที่กระทรวงคมนาคมรับผิดชอบ ในสภาพแวดล้อมนี้ประเด็นนโยบาย

อาจมีการระบุไว้ในขอบเขตของหน่วยงานหรือผ่านวิธีการจากบนสู่ล่าง ส่วนสถาบันการศึกษา สมาคมวิชาชีพ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ถือเป็นกลุ่มผู้มีอิทธิพลภายนอกที่ดีที่สุด

นอกจากนี้ วิโรจน์ สารรัตน์ (2556) ยังได้กล่าวถึงการวิจัยเชิงนโยบายว่าเป็นกระบวนการศึกษาปัญหาที่ผู้กำหนดนโยบายสามารถใช้ประกอบการตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาที่มีประสิทธิผล และนำไปสู่นาคตที่ดีขึ้นกว่าในปัจจุบัน โดยขั้นตอนการวิจัยเชิงนโยบายจะแบ่งเป็น 2 ขั้นตอนหลักคือ

1. การกำหนดหรือจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ควรออกแบบเป็นวิธีวิทยาการวิจัยแบบผสม (Mixed Methodology) เพื่อให้ได้ข้อมูลจากหลากหลายแหล่ง และนำมาสังเคราะห์เพื่อกำหนดเป็น "ร่างข้อเสนอเชิงนโยบาย" ใน 2 องค์ประกอบสำคัญ คือ วัตถุประสงค์ที่คาดหวังให้เกิดขึ้น และแนวทางปฏิบัติเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์นั้น โดยในขั้นตอนการสังเคราะห์ข้อมูลมาเป็นร่างข้อเสนอเชิงนโยบายนี้ อาจอาศัยหลักการมีส่วนร่วม โดยจัดการสัมมนาเชิงปฏิบัติการของผู้มีส่วนได้เสีย เพื่อให้มีการระดมสมองของคนที่เกี่ยวข้องหลายฝ่าย ซึ่งจะทำให้ได้ข้อเสนอเชิงนโยบายที่ผ่านการกลั่นกรองได้ดีกว่าที่ผู้วิจัยจะจัดทำเพียงลำพัง

2. การคาดคะเนโอกาสในการปฏิบัติของข้อเสนอ ประกอบด้วย 1) การวิเคราะห์อำนาจของผู้มีส่วนได้เสียที่จะมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจนโยบาย 2) การวิเคราะห์ศักยภาพขององค์กร 3) การคาดการณ์ถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้น 4) การคาดคะเนโอกาสในการปฏิบัติ 5) การจัดเตรียมให้ข้อเสนอแนะสุดท้าย

ส่วนการนำเสนอผลการวิจัยอาจแยกเป็น 2 ตอน ยกตัวอย่างเช่น ตอนที่ 1 ผลการวิจัยและร่างข้อเสนอเชิงนโยบายอาจประกอบด้วย ผลการวิจัยเชิงสำรวจ ผลการวิจัยพหุกรณีศึกษา ผลการวิจัยเอกสาร (และอื่นๆ ถ้ามีเพิ่มเติม) ร่างข้อเสนอเชิงนโยบาย และตอนที่ 2 ผลการคาดคะเนโอกาสในการปฏิบัติและข้อเสนอเชิงนโยบายฉบับสมบูรณ์อาจประกอบด้วย ผลการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลการสนทนากลุ่มเป้าหมาย ร่างข้อเสนอเชิงนโยบายที่ปรับแก้จากผลการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่มเป้าหมาย (หรือจัดทำเป็นสรุปประเด็นที่มีการปรับแก้) เพื่อนำข้อมูลสู่การพิจารณาพิจารณา ผลการพิจารณา (และอื่นๆ ถ้ามีเพิ่มเติม) ข้อเสนอเชิงนโยบายฉบับสมบูรณ์

นอกจากนี้ วิจิตร ศรีสะอ้านและคณะ (ม.ป.ป.) ได้ระบุถึงองค์ประกอบการวิจัยนโยบาย การศึกษาการวิจัยนโยบายมีลักษณะสำคัญคือ 1) ประกอบด้วยมิติหลายมิติ 2) เป็นการศึกษาข้อมูลเชิงประจักษ์แบบอุปนัย 3) ประกอบด้วยตัวแปรที่ควบคุมได้ 4) เป็นการตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ และ 5) เกี่ยวข้องกับคุณค่า การวิจัยนโยบายเกี่ยวข้องกับปัญหาหลายด้านจึงต้องประกอบด้วยหลายมิติ ในการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยจะเสาะแสวงหาข้อมูลจากการปฏิบัติจริงและสรุปผลที่เกิดขึ้น ลักษณะการศึกษาจึงเป็นแบบอุปนัย ตัวแปรที่ศึกษาต้องสามารถควบคุมได้ ผู้บริหารมีอำนาจตัดสินใจเกี่ยวกับตัวแปรนั้นๆ การวิจัยนโยบายเกี่ยวข้องกับผู้ใช้ผลการวิจัยซึ่งอาจเป็นผู้บริหารนักการเมืองหรือประชาชนผู้เสียภาษี และประการสุดท้ายการวิจัยนโยบายเกี่ยวข้องกับคุณค่า (Values) เป็นคุณค่า

ของนักวิจัยและผู้กำหนดนโยบายในการวิจัยนโยบายการศึกษา มีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ คือ 1) แกนหลักปทัสถาน – ทฤษฎี (The normative-theoretical hard core) 2) นโยบาย (Policy) 3) การนำไปปฏิบัติ (Implementation) 4) ผลที่ได้รับ (Results)

องค์ประกอบแรก คือ ปทัสถานหรือคุณค่าที่สังคมยึดถือเป็นหลัก เช่น ความเสมอภาค ประสิทธิภาพ เสรีภาพ เป็นต้น สิ่งที่เกี่ยวข้องกับปทัสถาน คือ ทฤษฎีหรือคติฐานซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์ ของการศึกษาคุณค่านั้นๆ ยกตัวอย่างเช่น ความเสมอภาคทางโอกาส บทบาทของสถานศึกษา คือ การสร้างความเสมอภาคให้เกิดขึ้นในสังคม โดยให้โอกาสที่เท่าเทียมแก่ผู้เรียน ปทัสถานและทฤษฎีจึงเป็นกรอบแม่บทในการศึกษานโยบาย องค์ประกอบที่สอง คือ ตัวนโยบาย ซึ่งเป็นแผนในการดำเนินงานตามปทัสถานและทฤษฎีหลัก องค์ประกอบที่สาม คือ การนำนโยบายไปปฏิบัติ และองค์ประกอบสุดท้าย คือ ผลที่เกิดขึ้นของนโยบายองค์ประกอบทั้ง 4 นี้ วิเคราะห์อีกแนวหนึ่งก็คือ การศึกษากระบวนการนโยบายนั่นเอง กระบวนการนโยบายประกอบด้วย การกำหนดนโยบาย การนำนโยบายไปปฏิบัติ และการประเมินนโยบายสิ่งที่เพิ่มขึ้นในตัวแบบนี้ คือคุณค่าและทฤษฎีหลักที่เป็นกรอบสำคัญของนโยบาย ดังนั้น การวิจัยนโยบายจึงเป็นการศึกษากระบวนการทั้งหมดของนโยบาย รวมทั้งปทัสถานหลักของนโยบายนั้นๆ

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การวิจัยนโยบายเป็นกระบวนการในการค้นหาทางเลือกนโยบาย (Policy option) ที่ดีและเหมาะสมซึ่งอาจมีมากกว่าหนึ่งทางเลือกเพื่อนำทางเลือกนั้นไปใช้ในการกำหนดนโยบายก่อนการนำนโยบายไปวางแผนปฏิบัติเพื่อการแก้ไขปัญหา โดยการวิจัยนโยบายและการวิเคราะห์นโยบายมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันกล่าวคือในการกำหนดนโยบายหรือการจัดทำนโยบายนั้นจะต้องมีการจัดทำทางเลือกนโยบายซึ่งเกิดขึ้นจากกระบวนการวิจัยเมื่อได้ทางเลือกนโยบายแล้วจะถูกนำไปประเมินผลถึงความเหมาะสมและความเป็นไปได้ ก่อนการตัดสินใจนำนโยบายนั้นไปสู่การปฏิบัติ จึงเรียกได้ว่า การวิจัยนโยบายเป็นกระบวนการหนึ่งของการวิเคราะห์นโยบายและการวิเคราะห์นโยบายเป็นกระบวนการในการจัดทำหรือกำหนดนโยบายนั่นเอง

ในการวิจัยครั้งนี้ซึ่งเป็นการจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ดังนั้นการศึกษาและวิเคราะห์นโยบายที่เกี่ยวข้องและปรากฏอยู่ในปัจจุบัน รวมทั้งการวิเคราะห์บริบทแวดล้อมจึงมีความสำคัญอย่างมาก ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอไว้ในหัวข้อที่ 3.5 รายละเอียดดังนี้

3.5 นโยบายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

ในการศึกษาและวิเคราะห์นโยบาย จะประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1) สถานการณ์ของประเทศ 2) 2. นโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

1. สถานการณ์ของประเทศ

1.1 ข้อมูลพื้นฐานของประเทศ จากรายงานผลการจัดอันดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทย โดยสถาบันการจัดการนานาชาติ (International Institute for Management Development: IMD) ปี ค.ศ. 2020 ในส่วนของ Digital Competitiveness Ranking พบว่าประเทศไทยจัดอยู่ในลำดับที่ 39 จาก 64 ประเทศ โดยจำแนกย่อยออกเป็นด้านความรู้ด้านอยู่ในลำดับที่ 43 ด้านเทคโนโลยีอยู่ในลำดับที่ 22 และด้านความพร้อมในอนาคตอยู่ในลำดับที่ 45 เมื่อพิจารณาถึงตัวชี้วัดย่อยจำนวน 18 ตัวชี้วัด พบว่าตัวชี้วัดที่โดดเด่น คือ ตัวชี้วัดจำนวนผู้ลงทะเบียนใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ จัดอยู่ในลำดับที่ 10 ส่วนตัวชี้วัดที่เป็นจุดอ่อนคือ ตัวชี้วัดการส่งออกบริการด้าน ICT ซึ่งจัดอยู่ในลำดับที่ 60 โดยประเด็นท้าทายจากผลการสำรวจพบว่าประเทศไทยควรมีมาตรการระยะสั้นในการใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยการฟื้นตัวของระบบเศรษฐกิจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสนับสนุนกิจกรรมทางสังคม การปรับเปลี่ยนบริการภาครัฐให้เป็นรูปแบบดิจิทัล ความร่วมมือกับภาครัฐและเอกชนในการจัดการวิกฤต โดยเฉพาะในเรื่องของการสื่อสาร นอกจากนี้ DQ Institute ซึ่งเป็นองค์กรระหว่างประเทศที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อพัฒนาการศึกษาและวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลผ่านความร่วมมือจากหลายประเทศทั่วโลก รวมทั้งหน่วยงานที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับเทคโนโลยี ได้ทำการสำรวจความเสี่ยงทางไซเบอร์จาก 29 ประเทศซึ่งพบว่าร้อยละ 60 ของเด็กไทยอายุ 8-12 ปี ตกอยู่ในสถานการณ์ความเสี่ยงที่มากกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของผลการสำรวจจาก 29 ประเทศที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 56 ซึ่งพบว่าเด็กไทยร้อยละ 47 เป็นเหยื่อจากการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ และร้อยละ 19 ค้นหาค้นหาและเข้าสู่เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ รวมทั้งการดาวน์โหลด รับและส่ง และสนทนาเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ (DQ Institute, 2018) โดยในปี ค.ศ. 2020 ได้มีการรายงานผลการสำรวจดัชนีความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของเด็ก (The Child Online Safety Index: COSI) เพื่อให้เข้าใจถึงสถานการณ์ความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของเด็กในแต่ละประเทศมากยิ่งขึ้น ซึ่งพบว่าประเทศไทยมีค่าดัชนี COSI อยู่ที่ 10.5 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยในทุกดัชนีการวัด โดยผลการสำรวจสรุปได้ว่าเด็กไทยมีโทรศัพท์มือถือเป็นของตนเองและสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดาย แต่กลับพบว่าเด็กมีสมรรถนะดิจิทัล การบริหารจัดการเวลา และได้รับคำแนะนำและการศึกษาเกี่ยวกับความปลอดภัยบนโลกออนไลน์อยู่ในระดับต่ำ (DQ Institute, 2021)

1.2 บริบททางการเมือง รัฐบาลภายใต้การนำของ พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา ได้กำหนดนโยบายต่าง ๆ ออกมามากมายเพื่อใช้ในการบริหารประเทศ ซึ่งหนึ่งในนโยบายหลักของรัฐบาลนั้นก็คือ นโยบายไทยแลนด์ 4.0 ซึ่งเป็น “วิสัยทัศน์เชิงนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย หรือ โมเดลพัฒนาเศรษฐกิจของรัฐบาล ภายใต้วิสัยทัศน์ “มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” ที่มีภารกิจสำคัญในการขับเคลื่อนปฏิรูปประเทศ ด้านต่าง ๆ เพื่อปรับแก้ จัดระบบ ปรับทิศทาง และสร้างหนทางพัฒนาประเทศให้เจริญ สามารถรับมือกับ โอกาสและภัยคุกคามแบบใหม่ ๆ ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รุนแรงในศตวรรษที่ 21 ได้ ประเทศไทย 4.0 จึงมีความมุ่งมั่นที่จะปรับเปลี่ยนเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม” (Value-Based Economy) โดยมีฐานคิดหลัก คือ เปลี่ยนจากการผลิตสินค้าโภคภัณฑ์ไปสู่สินค้าเชิงนวัตกรรม เปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรม ไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม และเปลี่ยนจากการเน้นภาคการผลิตสินค้า ไปสู่การเน้นภาคบริการมากขึ้น จึงควรมีการเปลี่ยนวิธีการทำที่มีลักษณะสำคัญ คือ เปลี่ยนจากการเกษตรแบบดั้งเดิมในปัจจุบันไปสู่การเกษตรสมัยใหม่ ที่เน้นการบริหารจัดการและเทคโนโลยี (Smart Farming) โดย เกษตรกรต้องร่ำรวยขึ้น มีลักษณะเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneur) เปลี่ยนจาก Traditional SMEs ที่เป็นอยู่เดิมและรัฐต้องให้ความช่วยเหลืออยู่ตลอดเวลา ไปสู่การเป็น Smart Enterprises และ Startup บริษัทเกิดใหม่ที่มีศักยภาพสูง เปลี่ยนจาก Traditional Services ซึ่งมีการสร้างมูลค่าค่อนข้างต่ำ ไปสู่ High Value Services และเปลี่ยนจากแรงงานทักษะต่ำไปสู่แรงงานที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และทักษะสูง

รัฐบาลขับเคลื่อนนโยบายดังกล่าวโดยใช้แนวทาง “สานพลังประชารัฐ” และมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของภาคเอกชน ภาคการเงินการธนาคาร ภาคประชาชน ภาคสถาบันการศึกษา มหาวิทยาลัยและสถาบันวิจัยต่าง ๆ ร่วมกันระดมความคิด ผนึกกำลังกันขับเคลื่อนผ่านโครงการบันทึกความร่วมมือ กิจกรรม หรืองานวิจัยต่าง ๆ โดยการดำเนินงานของ “ประชารัฐ” กลุ่มต่าง ๆ หนึ่งในนั้น คือ กลุ่มดิจิทัล เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่อ และบังคับอุปกรณ์ต่าง ๆ ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว ข้อดีของการพัฒนากลุ่มนี้คือ หากประเทศไทยสามารถพัฒนากลุ่มเป้าหมายดังกล่าวได้สำเร็จ ก็จะสร้างความเชื่อมั่นให้แก่นักลงทุนและตลอดจนสร้างงานให้แก่แรงงานไทยที่มีทักษะได้จำนวนมาก ขณะที่ข้อควรพึงระวัง ได้แก่ เทคโนโลยีในกลุ่มดังกล่าวจะต้องใช้แรงงานที่มีทักษะ ความรู้ ความเชี่ยวชาญขั้นสูงประกอบกับการใช้ต้นทุนในการผลิตที่สูง ผู้ประกอบการอาจจะต้องใช้จ่ายเงินลงทุนที่สูง ซึ่งประเทศไทยอาจจะมีศักยภาพในการแข่งขันน้อยกว่าประเทศเพื่อนบ้านที่มีความพร้อมอย่างประเทศสิงคโปร์และมาเลเซีย ดังนั้นปัจจัยการพัฒนามนุษย์เป็นปัจจัยสำคัญในลำดับแรก ๆ ที่รัฐบาลให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก โดยรัฐบาลต้องการสร้างคนไทย 4.0 ที่มีความพร้อมที่จะเรียนรู้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด มีความพร้อมที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และมีศักยภาพที่จะรองรับเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมใหม่

นอกจากนี้รัฐบาลยังได้มีการประกาศยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2562-2580) ในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 13 ตุลาคม 2561 มีวิสัยทัศน์ คือ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” หรือเป็นคติพจน์ประจำชาติว่า “มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” โดยในยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่ตีรอบด้านและมีสุขภาพะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะรับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มัธยัสถ์ อดออม โอบอ้อมอารี มีวินัย รักษาศีลธรรม และเป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่สามและอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีฟตามความถนัดของตนเอง

ลำดับต่อมาได้มีการแถลงนโยบายของคณะรัฐมนตรีต่อรัฐสภา เมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ 25 กรกฎาคม 2562 โดยหนึ่งในนโยบายเร่งด่วน 12 เรื่อง คือ การเตรียมคนไทยสู่ศตวรรษที่ 21 มีเนื้อความตอนหนึ่งของนโยบายระบุไว้ว่า “สร้างความรู้ความเข้าใจการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สื่อออนไลน์และโครงข่ายสังคมออนไลน์ของคนไทย เพื่อป้องกันและลดผลกระทบในเชิงสังคม ความปลอดภัย อาชญากรรมทางไซเบอร์และสามารถใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการกระจายข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง” นำมาซึ่งการจัดทำแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ รวมทั้งนโยบายและแผนที่จัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นพระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560 นโยบายระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม แผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และแผนปฏิบัติการของหน่วยงานต่าง ๆ ดังจะกล่าวรายละเอียดในผลการวิเคราะห์เอกสารนโยบายในลำดับถัดไป

1.3 เศรษฐกิจและสังคม จากการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือ COVID-19 ที่ได้ส่งผลกระทบต่อชีวิตและความเป็นอยู่ของประชาชนในทุกภาคส่วน รวมทั้งเศรษฐกิจไทยโดยเฉพาะตลาดแรงงานภาคบริการอย่างมาก จากรายงานของสำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2564) พบว่าตลาดแรงงานสาขาท่องเที่ยวและบริการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว รวมทั้งสาขาด้านการผลิตสื่อและกิจกรรมบันเทิงอื่น ๆ ได้รับผลกระทบรุนแรง และมีอัตราการว่างงานอยู่ในระดับสูง แต่กลับพบว่าอัตราการจ้างงานของสถานประกอบการที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลมีการขยายตัวเพิ่มสูงขึ้นเนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินธุรกิจโดยใช้เทคโนโลยีมากขึ้น และส่งผลให้มีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้นตามไปด้วย เพื่อบรรเทาความเดือดร้อนและพยุงเศรษฐกิจ รัฐบาลจึงได้ออกพระราชกำหนดให้อำนาจกระทรวงการคลังกู้เงินเพื่อแก้ไขปัญหาเยียวยา

และฟื้นฟูเศรษฐกิจและสังคมที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 พ.ศ. 2563 หรือที่เรียกกันว่า พ.ร.ก. เงินกู้หนึ่งล้านล้านบาท ซึ่งการแก้ไขปัญหาการระบาด การช่วยเหลือ เยียวยา และการฟื้นฟูเศรษฐกิจและสังคมตามพระราชกำหนดดังกล่าวได้กำหนดการใช้จ่ายเป็น 3 แผนงานหลัก เพื่อใช้ประโยชน์ในการแก้ไขปัญหาการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัส ได้แก่ แผนงานที่ 1 มีวัตถุประสงค์ทางการแพทย์และสาธารณสุขเพื่อแก้ไขปัญหาการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 แผนงานที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยเหลือ เยียวยา และชดเชยให้กับภาคประชาชน เกษตรกร และผู้ประกอบการ ซึ่งได้รับผลกระทบจากสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 และแผนงานที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อฟื้นฟูเศรษฐกิจและสังคมที่ได้รับผลกระทบจากการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019

ในส่วนของแผนงานที่ 2 และ 3 มาตรการช่วยเหลือเยียวยาภาคธุรกิจ แรงงาน และประชาชนในช่วงที่การระบาดของโรคมีความรุนแรงและมีการดำเนินมาตรการควบคุมการระบาดอย่างเข้มงวด ประกอบด้วย 1) การเร่งรัดติดตามมาตรการการเงินและการคลังที่ได้ดำเนินการไปแล้ว ควบคู่ไปกับการปรับมาตรการและดำเนินมาตรการเพิ่มเติมอย่างความเหมาะสม เข้าถึงเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับการระบาดที่ทวีความรุนแรงมากขึ้น 2) การพิจารณามาตรการช่วยเหลือภาคแรงงานและธุรกิจผ่านมาตรการรักษาระดับการจ้างงาน ควบคู่ไปกับการพิจารณามาตรการสร้างงานใหม่และมาตรการพัฒนาทักษะแรงงาน และ 3) การพิจารณามาตรการช่วยเหลือเพิ่มเติมในลักษณะเฉพาะเจาะจงให้กับผู้ประกอบการธุรกิจ ในสาขาที่ได้รับผลกระทบรุนแรงตั้งแต่การระบาดระลอกแรกและยังมีความล่าช้าในการฟื้นตัวโดยเฉพาะธุรกิจ SMEs ซึ่งในส่วนของมาตรการช่วยเหลือภาคธุรกิจและผู้ประกอบการ SMEs เช่น มาตรการด้านการเงินเพื่อช่วยเหลือลูกหนี้ มาตรการเพื่อเสริมสภาพคล่องในโครงการสินเชื่อดอกเบี้ยต่ำเพื่อช่วยเหลือผู้ประกอบการที่ได้รับผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม มาตรการช่วยเหลือลูกหนี้ผ่านโครงการปรับโครงสร้างหนี้ มาตรการสินเชื่อเพื่อส่งเสริมการจ้างงานของสำนักงานประกันสังคม ในส่วนของแรงงานรัฐบาลได้มีมาตรการช่วยเหลือ เช่น มาตรการลดหย่อนเงินสมทบนายจ้างและผู้ประกันตน มาตรการเพิ่มสิทธิประโยชน์กรณีว่างงาน มาตรการส่งเสริมการจ้างงาน สำหรับภาคประชาชนมาตรการทางเศรษฐกิจที่ช่วยกระตุ้นการใช้จ่ายของประชาชนอย่างต่อเนื่อง เช่น โครงการคนละครึ่ง เราชนะ ข้อปติมีคีน มาตรการช่วยเหลือผู้มีรายได้น้อยผ่านบัตรสวัสดิการแห่งรัฐ มาตรการบรรเทาภาระค่าใช้จ่ายด้านสาธารณสุขไปรษณีย์ขั้นพื้นฐาน มาตรการทางการเงินเพื่อช่วยเหลือสภาพคล่องและมาตรการช่วยเหลือลูกหนี้

การออกมาตรการช่วยเหลือ เยียวยาโดยรัฐบาลดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ได้มีส่วนช่วยสนับสนุนให้ประเทศไทยเข้าสู่สังคมดิจิทัล (Digital Society) รวดเร็วขึ้น โดยผู้ประสงค์จะรับความช่วยเหลือ เยียวยาต้องดำเนินการผ่านแอปพลิเคชันซึ่งเป็นช่องทางที่มีความสะดวกและปลอดภัย

ส่งผลทำให้คนไทยเริ่มมีความคุ้นชินกับการใช้จ่ายเงินผ่าน E-Wallet หรือกระเป๋าตังค์อิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น ซึ่งเป็นแนวโน้มที่ดีในการต่อยอดการใช้แอปพลิเคชันอื่น ๆ ที่จะเป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวัน รวมถึงการประกอบอาชีพต่อไปในอนาคต ทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาประเทศไปสู่การเป็นสังคมดิจิทัล และจากการดำเนินโครงการภายใต้ พ.ร.ก.เงินกู้ที่มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในกระบวนการจัดการ ทั้งการลงทะเบียนขอรับสิทธิประโยชน์ในโครงการต่าง ๆ จนทำให้เกิดเป็นฐานข้อมูลผู้ใช้งานระบบขนาดใหญ่ การนำข้อมูลจากหลายหน่วยงานมารวมตรวจสอบสิทธิประโยชน์เพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อนก่อให้เกิดการผ่อนคลายข้อจำกัดในการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างหน่วยงานลง ซึ่งเป็นแนวทางในการพัฒนาไปสู่การสร้างความร่วมมือในการเชื่อมโยงข้อมูลด้านต่าง ๆ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนและการดำเนินนโยบายเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนที่เหมาะสมต่อไป

1.4 การศึกษา เมื่อเกิดความปกติในรูปแบบใหม่ หรือ New normal ขึ้นในสังคมไทยจากการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 การนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนหรือที่เรียกกันว่าการเรียนออนไลน์ได้ก่อให้เกิดการเข้าถึงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว ดังนั้นการขยายโครงสร้างพื้นฐานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้ครอบคลุมทั่วถึงทุกพื้นที่ควบคู่ไปกับการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสมและปลอดภัยจึงเป็นสิ่งสำคัญ จากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี พ.ศ. 2563 ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งพบว่าคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 11 ชั่วโมง 25 นาที เพิ่มขึ้นจากการทำงานและการเรียนออนไลน์ที่บ้านในช่วงสถานการณ์ COVID-19 โดยผลการสำรวจยังพบว่ามีชั่วโมงการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีความใกล้เคียงกันในทุกภูมิภาคของประเทศไทย โดยมีกิจกรรมที่ทำผ่านอินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ การใช้ Social media ทั้ง Facebook, YouTube และ Line (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2563)

การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่โดยใช้เทคโนโลยีในการเชื่อมโยงติดต่อกันระหว่างผู้เรียนและผู้สอนนั้นต้องเลือกใช้วิธีการที่เหมาะสมตามบริบททั้งของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นการจัดการเรียนการสอนผ่านช่องทางออนไลน์ Google Classroom การจัดการเรียนการสอนผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น Google Meet, Zoom, Line, Facebook, OBS, Website รวมทั้งการจัดการเรียนการสอนทางไกล และการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ใบงาน แบบฝึกหัด แบบทดสอบ การมอบภาระงานตามความเหมาะสม โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนเกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ซึ่งองค์ประกอบของการเรียนแบบออนไลน์ ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนการสอนและแหล่งเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนการสอน ระบบการติดต่อสื่อสาร ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ การวัดและประเมินผล นอกจากนี้ยังควรมีการ

พิจารณาถึงบทบาทหน้าที่ของผู้สอน พ่อแม่ผู้ปกครอง และตัวผู้เรียนเอง เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยผู้สอนอาจมีการประสานงานกับผู้เรียนและพ่อแม่ผู้ปกครองเพื่อติดตามการเรียนออนไลน์ผ่านช่องทางต่าง ๆ ติดตามพฤติกรรมผู้เรียน และสื่อสารข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนและสถานศึกษา และให้คำปรึกษาเมื่อผู้เรียนมีข้อสงสัย ในส่วนของพ่อแม่ผู้ปกครองควรมีการกำกับติดตามการเรียนออนไลน์ของบุตรหลาน การทำงานตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้สอน รวมทั้งการสนับสนุนการเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองผ่านช่องทางต่าง ๆ แต่เนื่องจากสภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์นั้นมีความท้าทายที่แตกต่างกันไป ผู้สอนและผู้เรียนต้องมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเลือกใช้ให้เหมาะสมกับแต่ละบริบท รวมทั้งทักษะในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เฉพาะหน้าในระหว่างการจัดการเรียนการสอน และความสามารถในการสื่อสารผ่านสื่อที่มีความหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจได้ง่าย และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอน และการจัดการเรียนการสอนยังต้องมีความยืดหยุ่นไปตามสถานการณ์ทั้งในเรื่องของเวลาในการจัดการเรียนการสอน การมอบหมายให้ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง และช่วงเวลาสำหรับผ่อนคลายด้วย ยิ่งไปกว่านั้นในส่วนของรางวัลและประเมินผลต้องดำเนินการให้เหมาะสมกับแต่ละบริบทของผู้เรียน โดยต้องพิจารณาถึงความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคนเมื่อสถานการณ์เปลี่ยนแปลงไปให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาตามตัวชี้วัดการเรียนรู้ที่ถูกกำหนดขึ้น

แนวทางการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ให้มีประสิทธิภาพ ดังนี้ 1) กำหนดแนวทางที่ชัดเจน เนื่องจากเรียนออนไลน์ทำให้ผู้เรียนมีอิสระมากขึ้น ดังนั้นผู้สอนต้องกำหนดแนวทางที่ชัดเจนสำหรับผู้เรียน ทั้งในการเข้าถึงการสอนออนไลน์ของผู้สอน เช่น เครื่องมือในการเรียน แหล่งดาวน์โหลดเอกสารการเรียน ตารางเวลาในการสอน รวมไปถึงความคาดหวังที่จะได้รับจากผู้เรียน เช่น การทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบ การมีส่วนร่วมในห้องเรียนออนไลน์ 2) ออกแบบการสอนที่น่าสนใจ เนื่องจากแรงจูงใจในการเรียนและการมีส่วนร่วมเป็นสิ่งสำคัญทั้งในรูปแบบการสอนแบบตัวต่อตัวหรือการสอนออนไลน์ ดังนั้นการทำให้ผู้เรียนตั้งใจขณะเรียนออนไลน์มากขึ้นนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องวิเคราะห์ ความต้องการของผู้เรียน เพื่อออกแบบเนื้อหาการเรียนรู้ ตลอดจนการหา กิจกรรมการเรียนรู้และการแก้ปัญหาทางเทคนิคที่เหมาะสม ใช้เทคนิคการสอนอย่างสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีของนักเรียน 3) เลือกเครื่องมือการสอนที่เหมาะสม เครื่องมือการสอนออนไลน์เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในการสร้างห้องเรียนออนไลน์ มีซอฟต์แวร์มากมายในปัจจุบัน เครื่องมือการสอนที่ดีจะช่วยให้การสอนออนไลน์ของผู้สอนเป็นไปได้อย่างราบรื่น เช่น บางซอฟต์แวร์จะมีกระดานสนทนา จอแสดงเอกสารการสอน รวมไปถึงการบันทึกการสอนทั้งหมดไว้ได้อีกด้วย 4) กระตุ้นให้ผู้เรียนทำงานร่วมกันแบบออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนได้สื่อสารกันระหว่างที่เรียนออนไลน์ โดยการมอบหมายงานให้ทำร่วมกัน ผ่านกระดานสนทนาหรือการประชุมออนไลน์จะช่วยให้ผู้เรียนได้สื่อสารกันและรู้สึกเหมือนอยู่ในห้องเรียนจริง ๆ ซึ่งถือเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมที่ดีอีกด้วย 5) ใช้

ประโยชน์จากการทำงานทั้งแบบกลุ่มและแบบเดี่ยว การผสมผสานที่ดีของงานกลุ่มและงานเดี่ยวเป็นวิธีที่ดีที่จะทำให้มั่นใจว่าการเรียนรู้ออนไลน์นั้นประสบความสำเร็จ รูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายนี้จะช่วยเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน และสอนพวกเขาถึงความสำคัญของการบรรลุเป้าหมายการทำงานกลุ่มและการสร้างความสำเร็จส่วนบุคคล 6) ใช้ทรัพยากรที่มีอยู่เนื่องจากผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าสู่ห้องเรียนออนไลน์อยู่แล้ว ทรัพยากรที่ดีและง่ายที่สุดสำหรับพวกเขาก็คือ สิ่งที่อยู่บนโลกออนไลน์ ผู้สอนอาจจะให้ผู้เรียนค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องบนเว็บไซต์ต่าง ๆ แทนการอ้างอิงจากหนังสือตำรา 7) มีการปิดการสอน ด้วยการให้ผู้เรียนสรุปหรือประเมินเป็นวิธีที่ดี ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้สะท้อนสิ่งที่เรียนรู้ และให้ผู้เรียนได้ไตร่ตรองเนื้อหา และแชร์ประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ทุกคนตระหนักถึงสิ่งที่พวกเขาได้รับจากการเรียนในครั้งนี้ หรือจากรายวิชานี้ 8) ให้นักเรียน Feedback ผู้สอนควรขอความเห็นจากผู้เรียนโดยตรงเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้น และควรจะให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นให้ครอบคลุมทุกอย่าง ตั้งแต่เนื้อหา ไปจนถึงวิธีการสอน และสิ่งที่ต้องปรับปรุง (เจริญ ภูวิจิตร, 2564)

ส่วนผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อมีการจัดการเรียนการสอนออนไลน์นั้นพบว่าสถานศึกษาประสบปัญหาเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารที่ไม่เพียงพอและสัญญาณไม่เสถียร รวมทั้งสถานศึกษาส่วนมากไม่ได้รับงบประมาณสนับสนุนจากหน่วยงานต้นสังกัดทั้งที่ช่วงโควิดสถานศึกษามีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น คุณภาพการจัดการเรียนรู้ของครูลดลง อีกทั้งมีการขอข้อมูลจำนวนมากจากสถานศึกษาทำให้เป็นภาระงานและกระทบต่อเวลาในการจัดการเรียนการสอน ในส่วนของผลกระทบต่อครูพบว่าครูมีภาระงานในการจัดการเรียนรู้และการดูแลนักเรียนมากขึ้นมีวิตกกังวลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ขาดขวัญกำลังใจในการจัดการเรียนรู้และการปฏิบัติงาน และผลกระทบต่อผู้เรียนพบว่าผู้เรียนต้องปรับเวลา สถานที่และวิธีการเรียนใหม่ มีความวิตกกังวลเกี่ยวกับผลการเรียน ผู้เรียนได้รับการฝึกทักษะการปฏิบัติน้อยลงและไม่สามารถทำกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อน และเสียโอกาสในการเรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ภายนอกและการเรียนจากการปฏิบัติจริง ผู้เรียนและผู้ปกครองต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเตรียมจัดหาวัสดุ อุปกรณ์ สื่อ เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ การเรียนออนไลน์ ทำให้ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้น เหนื่อยล้าเนื่องจากต้องมีการเรียนชดเชยเวลาที่ขาดหายไป ส่วนผลกระทบต่อผู้ปกครองพบว่าผู้ปกครองมีภาระในการช่วยเหลือการเรียนรู้ของบุตรหลานเพิ่มขึ้น ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพื่อสร้างความพร้อมในการเรียนให้กับบุตรหลาน ต้องหาความรู้เพิ่มเติมในบทเรียนและการใช้เทคโนโลยีเพื่อให้สามารถช่วยเหลือส่งเสริมการเรียนรู้ของบุตรหลาน ผู้ปกครองมีภาวะตึงเครียดที่ต้องดูแลบุตรหลานและวิตกกังวลเกี่ยวกับการเรียนของบุตรหลาน และ เสียเวลาและเสียโอกาสในการประกอบอาชีพ (เก็จกนก เอื้อวงศ์ และคณะ, 2564)

เมื่อสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 คลี่คลายลงและรัฐบาลได้ประกาศให้โรคดังกล่าวเป็นโรคประจำถิ่นเมื่อวันที่ 1 กรกฎาคม 2565 ก่อนหน้านั้นเมื่อช่วง

ปลายปี พ.ศ. 2564 กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดให้โรงเรียนทั่วประเทศกลับมาจัดการเรียนการสอนที่โรงเรียนตามปกติในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ให้มากที่สุด ยกเว้นโรงเรียนที่ยังมีการแพร่ระบาดของรุนแรงหรือโรงเรียนที่อยู่ในพื้นที่สีแดงเข้ม ยังคงให้มีการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ไปก่อนเพื่อลดความเสี่ยงในการติดเชื้อของนักเรียนและบุคลากร และยังมีสถานศึกษาบางส่วนที่แจ้งความประสงค์ในการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน โดยกระทรวงศึกษาธิการได้เน้นย้ำให้โรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนที่โรงเรียนตามปกติปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 อย่างเคร่งครัด หลีกเลี่ยงการจัดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนรวมกลุ่มกัน ควบคุมจำนวนนักเรียนในห้องเรียนไม่เกิน 25 คน เว้นระยะห่างในห้องเรียนไม่น้อยกว่า 1.5 เมตร มาตรการการตรวจคัดกรองเชื้อด้วย Rapid Antigen Test Kit มีสถานที่แยกกักตัวภายในโรงเรียน และให้ทุกโรงเรียนจัดเตรียมแผนเผชิญเหตุรองรับการติดเชื้อภายในโรงเรียนด้วย จะเห็นได้ว่าหลักจากการโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ได้เกิดรูปแบบการจัดการเรียนการสอนใหม่ขึ้น ซึ่งธานินทร์ อินทรวิเศษ และคณะ (2564) ได้สะท้อนภาพการศึกษาไทยภายหลังการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ไว้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

1) การจัดการเรียนแบบผสมผสานระหว่างในห้องเรียนจริงกับการเรียนทางไกลจะได้รับความนิยมมากขึ้นในอดีตการศึกษาแบบระบบปิดเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่ในอนาคตคนจะยอมรับได้กับการเรียนการสอนแบบ Blended learning โดยไม่ต้องเจอตัวคนเรียนคนสอนแบบเป็น ๆ ต่อหน้าทั้ง 100% ของทั้งรายวิชา แต่ยังคงได้ Learning experiences ที่ดีกว่าเดิม ทั้งคนสอนและคนเรียนจะปรับตัวไปตามเทคโนโลยีการศึกษารูปแบบ Online learning platform ได้ปรับให้เหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนแบบวิถีใหม่ จึงทำให้เป็นที่ยอมรับมากยิ่งขึ้น

2) การปรับตัวของวิชาชีพครู จะได้รับการยกย่องมากขึ้น โดยปกติคุณครูจะได้รับการยกย่องอยู่แล้วว่าเปรียบเสมือนพ่อแม่คนที่ 2 ของนักเรียน ช่วยกลมเกลียวให้ความรู้เพื่อให้เยาวชนของเราเป็นทั้งพลเมืองที่ดีและเก่ง ซึ่งเป็นที่มาว่าเราไม่ควรยกเลิกการเรียนแบบ Face-to-face learning ยิ่งถ้าโรคระบาดยังอยู่แม้ไม่รุนแรง และมีการอนุญาตให้เปิดการเรียนการสอนได้ เท่ากับว่าพ่อแม่ผู้ปกครองฝากความปลอดภัยของลูกหลานไว้ที่ครู ในขณะที่ตัวคุณครูก็ต้องยกระดับความรู้ทักษะด้าน Online learning ของตนเองอีกเพื่อใช้สอนเด็ก ๆ ก็ถือว่าเป็นงานที่หนักมาก ๆ

3) สรรพวิชาจะถูกปรับคุณภาพและพัฒนาขึ้นมาใหม่อย่างมาก การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ไปกับโลกยุคใหม่และเก็บรวบรวมอยู่ในฐานความรู้จะถูกจัดทําขึ้นทั้งในเชิงกว้างและเชิงลึกกรมทั้งนำไปขึ้นในระบบ Online learning ซึ่งนอกจากนักเรียนและครูจะใช้ได้แล้ว ผู้ปกครองผู้บริหารสถานศึกษาและผู้เกี่ยวข้องจะสามารถเข้าไปดูย้อนหลังถึงความเหมาะสม ประสิทธิภาพและมีลักษณะเชิงสาธารณะมากขึ้น ทั้งนี้รวมถึงการเรียนรู้แบบข้ามศาสตร์แต่ละสาขาวิชาควรมีความเชื่อมโยงมากขึ้น ซึ่งต้องทำความเข้าใจก่อนว่าการเรียนแบบข้ามสาขาไม่ใช่แค่การเรียนหลายสาขา

เท่านั้น แต่ต้องรู้ว่าต้องเชื่อมโยงหลายสาขาอย่างไร เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ใหม่ แล้วนำไปสู่การคิดค้นใหม่ โดยเทคโนโลยีเป็นศาสตร์หนึ่งที่จะต้องนำเข้ามาเรียนร่วมกับศาสตร์อื่น ๆ เช่น การเรียนสังคมวิทยาในอนาคต การลงพื้นที่อาจไม่เพียงพออีกต่อไป แต่ต้องใช้เทคโนโลยีช่วยประมวลผลข้อมูลให้เข้าใจทั้งภาพใหญ่และภาพเล็กไปพร้อมกัน

4) ความร่วมมือในเรื่องการศึกษาจะมีมากขึ้นเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล ในอนาคตจะเกิดความร่วมมือมากขึ้นระหว่างครู ผู้พัฒนาเนื้อหา เป็นต้น ในลักษณะข้ามสถานศึกษาในระบบ Online learning อาจช่วยแบ่งปันครูที่ชำนาญและสอนเก่งในวิชาหนึ่งไปยังโรงเรียนอื่น ๆ หรือใช้เนื้อหาร่วมกันเพื่อประหยัดเวลาในการพัฒนา สามารถถกเถียงแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างสำนักทฤษฎีต่าง ๆ ภายในศาสตร์ได้ และเชื่อมโยงระหว่างสาขาอื่น ช่วยให้ลดช่องว่างของศาสตร์ความรู้ สามารถพัฒนาส่วนอื่น ๆ ที่ขาดอยู่ให้เกิดความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้นต่อไป

2. นโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารนโยบายโดยมีแนวทางในการศึกษาตามระดับของแผนซึ่งเป็นมติคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 4 ธันวาคม 2560 ซึ่งเห็นชอบการจำแนกแผนออกเป็น 3 ระดับ ประกอบด้วย แผนระดับที่ 1 ยุทธศาสตร์ชาติเป็นเป้าหมายการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาลเพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่าง ๆ ให้มีความสอดคล้องและบูรณาการกัน โดยการถ่ายทอดเป้าหมายและประเด็นการพัฒนาไปสู่แผนระดับที่ 2 และ 3 อย่างเป็นระบบ แผนระดับที่ 2 เป็นแนวทางการขับเคลื่อนประเทศในมิติต่าง ๆ เพื่อบรรลุตามเป้าหมายของยุทธศาสตร์ และถ่ายทอดไปสู่แนวทางในการปฏิบัติใน และแผนระดับที่ 3 ซึ่งจะเป็แผนในเชิงปฏิบัติที่มีความชัดเจนตามภารกิจของส่วนราชการที่สอดคล้องและสนับสนุนการดำเนินงานของแผนระดับที่ 1 และระดับที่ 2 หรือจัดทำขึ้นตามที่กฎหมายกำหนด หรือจัดทำขึ้นตามพันธกรณีหรืออนุสัญญาระหว่างประเทศ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2562) รวมทั้งรายงานผลการดำเนินงานตามแผนในระดับต่าง ๆ และรายงานอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา ทำให้พบความเชื่อมโยงของนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสู่การปฏิบัติอย่างชัดเจน โดยมียุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (2561-2580) เป็นเป้าหมายการพัฒนาประเทศ (แผนระดับที่ 1) เป็นกรอบสำหรับการจัดทำแผนต่าง ๆ ให้มีความสอดคล้องและบูรณาการกัน โดยในยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่เกี่ยวข้องคือ “คนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิต

ในศตวรรษที่ 21” โดยในลำดับถัดมา (แผนระดับที่ 2) มีแผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ เป้าหมายระดับประเด็น ได้แก่ 1) คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลเพิ่มขึ้น มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 สามารถในการแก้ปัญหา ปรับตัว สื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น มินิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และ 2) คนไทยได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพตามความถนัดและความสามารถของพหุปัญญาดีขึ้น ในลำดับถัดมา รวมทั้งยังมีแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (2560-2564) ซึ่งมีประเด็นการพัฒนาที่เกี่ยวข้อง คือ การเตรียมพร้อมด้านกำลังคนและการเสริมสร้างศักยภาพประชากรในทุกช่วงวัย มุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพทุนมนุษย์ของประเทศ โดยพัฒนาคนให้เหมาะสมตามช่วงวัย เพื่อให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ การหล่อหลอมให้คนไทยมีค่านิยมตามบรรทัดฐานที่ดีทางสังคม เป็นคนดี มีสุขภาพที่ดีมีคุณธรรมจริยธรรม มีระเบียบวินัย และมีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคมส่วนรวม การพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการในตลาดแรงงานและทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 และในลำดับถัดมาซึ่งเป็นแผนลำดับที่ 3 เป็นแผนที่จัดทำขึ้นเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานของแผนระดับที่ 1 และ 2 เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ จากผลการศึกษาพบว่าในลำดับนี้มีแผนที่มีความเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามหน่วยงานที่รับผิดชอบ 2 หน่วยงาน คือ 1) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม 2) กระทรวงศึกษาธิการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

1.1) พระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560 ประกาศในราชกิจจานุเบกษา มีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 24 มกราคม พ.ศ. 2560 ระบุให้ให้คณะรัฐมนตรีจัดให้มีนโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยมาตรา 6 ของพระราชบัญญัติระบุให้นโยบายและแผนระดับชาติมีเป้าหมายและแนวทางในการส่งเสริมและสนับสนุนการผลิตและพัฒนากำลังคน ให้เกิดความพร้อมและความรู้ด้านเทคโนโลยี และส่งเสริมและสนับสนุนให้หน่วยงานของรัฐและเอกชน ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งสร้างความตระหนักและรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศอื่น ส่งเสริมและสนับสนุนให้ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงบริการที่จำเป็นต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน (มาตรา 6 (6))

1.2) นโยบายระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม มีผลบังคับใช้เมื่อวันที่ 12 เมษายน พ.ศ. 2562 โดยระบุวิสัยทัศน์ไว้ว่า “ปฏิรูปประเทศไทยสู่ดิจิทัลไทยแลนด์” เป้าหมายที่ 3 พัฒนาทุนมนุษย์สู่ยุคดิจิทัล: ประชาชนมีความสามารถในการพัฒนาและใช้สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ มีความตระหนักรู้ ความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ (Digital Literacy) ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึง

เท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป้าหมายข้อที่ 2. ประชาชนทุกคนมีความตระหนักรู้ ความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ (Digital Literacy) โดยมีแผนงานที่ 2 พัฒนาศักยภาพของประชาชนในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้เกิดประโยชน์และสร้างสรรค์ รวมถึงความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และแยกแยะข้อมูลข่าวสารในสังคมดิจิทัลที่เปิดกว้างและเสรี (ข้อ 2.2) ส่งเสริมแนวปฏิบัติที่ดีในโลกดิจิทัล โดยบรรจุเรื่องการรู้เท่าทันสื่อที่เป็นมาตรฐานในหลักสูตรการศึกษาทุกระดับ ดำเนินการวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อตามเกณฑ์ที่กำหนดให้ชัดเจน รมรณรงค์ให้เกิดความรู้ ด้านการรู้เท่าทันสื่อในวงกว้าง โดยมุ่งเน้นในเรื่องความสามารถในการแยกแยะวิเคราะห์สื่อและข้อมูลข่าวสาร การใช้เทคโนโลยีอย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม และการไม่ละเมิดสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล เป็นหน่วยงานในการดำเนินงานตามนโยบาย

1.3) แผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2561-2565) จัดทำขึ้นโดยสำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ยุทธศาสตร์ที่ 6 พัฒนากำลังคนให้พร้อมเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ประเด็นขับเคลื่อน 6.1 การพัฒนากำลังคนและประชาชนสู่ยุคดิจิทัล (Digital Manpower And Digital Literacy) แนวทางการขับเคลื่อน มุ่งเน้นการพัฒนากำลังคนและประชาชนเข้าสู่ยุคดิจิทัล เพื่อแก้ปัญหากำลังคนของประเทศไทยที่ขาดแคลน บุคลากรด้านดิจิทัลในทุกกระดับ และขาดแคลนเป็นอย่างมากในกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และปัญหาเรื่องการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยของประชาชนทั่วไป ไปสู่การพัฒนากำลังคนในทุกกลุ่มทั้งกลุ่มทำงานด้านดิจิทัลและกลุ่มทำงานอื่น ๆ ให้มีทักษะดิจิทัลที่เหมาะสมกับการประกอบอาชีพ รวมไปถึงการพัฒนาประชาชนทั่วไปให้สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย สร้างสรรค์และรู้เท่าทันสื่อธุรกิจ พัฒนางานในหน้าที่ หรือพัฒนาตนเอง (5) สร้างความตระหนักให้ประชาชนทุกกลุ่มโดยเฉพาะอย่างยิ่ง กลุ่มเด็กและเยาวชน กลุ่มสูงอายุ และกลุ่มผู้ด้อยโอกาส มีความรู้ความเข้าใจ ในเรื่องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัย สร้างสรรค์รู้เท่าทัน เกิดประโยชน์ ความรับผิดชอบต่อสังคม

โดยในแผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2561-2565) มีโครงการสำคัญ ได้แก่ การเสริมสร้างศักยภาพและเตรียมความพร้อมกำลังคนดิจิทัล มีเป้าหมายในการเพิ่มทักษะและการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างถูกต้องและปลอดภัย ในระดับชุมชนและโรงเรียนทั่วประเทศ ไม่น้อยกว่า 200,000 ราย มีหน่วยงานรับผิดชอบ หน่วยงานขับเคลื่อนหลัก ดศ. ศธ. อว. นร. (สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ) และหน่วยงานขับเคลื่อนรอง อก. พณ.

1.4) แผนปฏิบัติการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ระยะ 3 ปี (2563-2565) ในยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลของประเทศ เป้าประสงค์ 1. ประชาชนเข้าถึงข้อมูลและบริการที่เท่าเทียมโดยผ่านโครงข่ายที่ทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ ด้วยราคา

เหมาะสม และเป็นธรรม มาตรการที่ 2 สนับสนุนการบริหารจัดการการใช้บริการทรัพยากรโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ มีโครงการสำคัญที่เกี่ยวข้อง คือ โครงการยกระดับศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชน ศูนย์ดิจิทัลชุมชน กิจกรรม พัฒนาศักยภาพบุคลากรดิจิทัล โดยมีตัวชี้วัดคือ ประชาชนที่ได้รับการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะด้านดิจิทัล โดยยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป้าประสงค์ 3. ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นจากการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัล มาตรการ 2. ส่งเสริมให้ประชาชนทุกกลุ่มใช้สื่อและเทคโนโลยีดิจิทัลทุกรูปแบบได้อย่างสร้างสรรค์ รู้เท่าทัน และมีความรับผิดชอบ และสนับสนุนให้ทุกภาคส่วนผลิตสื่อดิจิทัลอย่างมีมาตรฐาน หรือแปลงข้อมูลองค์ความรู้ด้านต่าง ๆ ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล มีโครงการสำคัญที่เกี่ยวข้อง คือ โครงการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาความรู้ ด้านการเข้าใจดิจิทัลในทุกกลุ่มวัย มีตัวชี้วัดคือ 1) มีหลักสูตรพัฒนาสมรรถนะทางด้านดิจิทัล 2) ประชาชนได้รับการฝึกอบรมเพื่อให้มีความรู้และทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและ ได้รับการรับรองสมรรถนะด้านดิจิทัล และโครงการวิเคราะห์สถานการณ์และพฤติกรรมเด็กและเยาวชนเพื่อป้องกันและส่งเสริมการตระหนักรู้ของเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ มีตัวชี้วัดคือ 1) มาตรการและแนวทางในการปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อดิจิทัลในกลุ่มหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน สถานศึกษา สถาบันการศึกษา องค์กรไม่แสวงผลประโยชน์ สมาคม และมูลนิธิโดยมุ่งเน้นให้เกิดแนวปฏิบัติที่เหมาะสมต่อ เด็กเยาวชน และบุคคลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้ปกครอง สถานศึกษา สถาบันการศึกษา ผู้ประกอบการ ภาครัฐ และภาคเอกชน 2) สถิติการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์และสื่อดิจิทัลของเด็กและเยาวชน โดยมีลักษณะการวิเคราะห์ในรูปแบบ Data cleansing, Data management และ Data analysis เพื่อใช้ในการวางแผน บริหารจัดการ และปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากสื่อดิจิทัล 2) ยุทธศาสตร์ที่ 6 ทุกภาคส่วนมีความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เป้าประสงค์ 6. ทุกภาคส่วนมีความเชื่อมั่นในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล มาตรการ 3 สร้างและส่งเสริมให้เกิดความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ รวมถึงปกป้องโครงสร้างพื้นฐานสำคัญทางสารสนเทศ มีโครงการสำคัญที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ โครงการเยาวชนร่วมใจด้านภัยไซเบอร์ มีตัวชี้วัดคือ ครู อาจารย์ บุคลากรทางการศึกษา และนักเรียนในสถานศึกษาได้รับความรู้ ความเข้าใจ ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และสามารถป้องกันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ตในเบื้องต้นได้ และโครงการอบรมครูไซเบอร์ มีตัวชี้วัดคือ ครูการศึกษา นอกโรงเรียน มีความรู้ความเข้าใจตระหนักถึงภัยจากการใช้เทคโนโลยีสามารถนำความรู้ไปถ่ายทอดให้แก่ นักเรียน นักศึกษา และประชาชนได้อย่างแพร่หลายและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

2) กระทรวงศึกษาธิการ

2.1) แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2560-2579) โดยยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วงวัย และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงในบริบทโลกและภูมิภาคทั้งในด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่พัฒนาแบบก้าวกระโดด สภาพภูมิอากาศ การรวมกลุ่ม

ทางเศรษฐกิจและการค้าระดับภูมิภาคและระดับโลกรูปแบบเศรษฐกิจระหว่างประเทศที่มีการบูรณาการและเชื่อมโยงเศรษฐกิจของโลกเข้าด้วยกัน การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรที่มีอัตราการเกิดลดลง และเกิดสังคมผู้สูงอายุ การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม ปัจจัยเหล่านี้ล้วนนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงค่านิยม วิถีชีวิตรูปแบบเศรษฐกิจและปฏิสัมพันธ์ของคนในสังคมไทย การศึกษาจึงจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมให้กับคนทุกช่วงวัยให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ให้มีการพัฒนาเต็มตามศักยภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และมีทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทย และทักษะ คุณลักษณะ สมรรถนะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีเป้าหมายที่ 2.1 ผู้เรียนมีทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานของพลเมืองไทยและทักษะและคุณลักษณะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีตัวชี้วัดที่สำคัญคือผู้เรียนที่มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และในส่วนของกลไกการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ที่ 3 สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย รวมทั้งหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย รับผิดชอบดำเนินการขับเคลื่อนนโยบายดังนี้

2.1.1) พัฒนาหลักสูตรการศึกษานอกระบบและตามอัธยาศัยในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและอาชีวศึกษา

2.1.2) จัดการศึกษาตามหลักสูตรสำหรับกลุ่มการศึกษาเฉพาะด้าน เฉพาะทาง กลุ่มผู้ด้อยโอกาส กลุ่มผู้สูงอายุ ในทุกระดับการศึกษา ทั้งการศึกษานอกระบบและตามอัธยาศัย

2.1.3) ให้บริการการศึกษา การเรียนรู้และการวัดและประเมินผลแก่ประชาชนผ่านระบบเทคโนโลยีดิจิทัล

2.1.4) พัฒนาระบบการเทียบประสบการณ์การเทียบโอนความรู้รวมทั้งส่งเสริมการประเมินสมรรถนะตามมาตรฐานฝีมือแรงงาน และคุณวุฒิวิชาชีพ

2.1.5) ส่งเสริมการศึกษา การเรียนรู้ตลอดชีวิตของประชาชนวัยทำงานและผู้สูงอายุ ด้วยรูปแบบวิถีที่หลากหลาย สนองตอบความต้องการ และความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

2.1.6) จัดรูปแบบการศึกษาเรียนรู้ผ่านระบบการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ สะดวก ไม่จำกัดเวลา และสถานที่

2.1.7) สนับสนุนการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในสังคม เพื่อการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและมาตรฐานสำหรับคนทุกช่วงวัย

2.1.8) ส่งเสริม สนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันของครอบครัว กลุ่มสนใจ และชุมชนที่สอดแทรกทักษะทางสังคมคุณธรรม จริยธรรม และจิตสาธารณะ

2.1.9) ส่งเสริมและจัดกิจกรรมฝึกฝนทักษะชีวิต และทักษะอาชีพให้กับประชาชน ทั้งวัยทำงานและผู้สูงวัย ผ่านสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยเฉพาะสื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาและเรียนรู้ตลอดชีวิต

2.1.10) พัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่มีคุณภาพในรูปแบบต่าง ๆ ให้ประชาชนเข้าถึง สามารถศึกษาเรียนรู้และนำความรู้และแนวปฏิบัติไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพชีวิต

2.2) ยุทธศาสตร์กระทรวงศึกษาธิการ ยุทธศาสตร์ที่ 1 ยุทธศาสตร์พัฒนาหลักสูตร กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลที่มีเป้าหมายเพื่อให้ยกระดับคุณภาพของการจัดศึกษา ผู้เรียนมีคุณลักษณะตามมาตรฐานการศึกษาของชาติมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีทักษะการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทั้งด้านวิชาการ วิชาชีพ วิชาชีพชีวิต สอดคล้องกับทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และทักษะในด้านพหุปัญญา โดยมีแนวทางการดำเนินงานข้อ 3. พัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรระยะสั้นของการศึกษานอกระบบให้มีมาตรฐานอย่างต่อเนื่องตามบริบทที่เปลี่ยนแปลงของประเทศ โดยเฉพาะหลักสูตรพัฒนาทักษะอาชีพที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มผู้เรียนวัยกำลังแรงงาน และกลุ่มผู้สูงอายุ โดยร่วมกับสถาบันอุดมศึกษาในพื้นที่

2.3) นโยบายและจุดเน้นการดำเนินงานของ กศน. ปี 2563-2565 ยุทธศาสตร์พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล โครงการศูนย์ดิจิทัลชุมชน

2.4) นโยบายเร่งด่วนเพื่อร่วมขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ 3.6 พัฒนาศักยภาพครูและบุคลากรทางการศึกษา และประชาชนทั่วไป ด้านความรู้ความเข้าใจและทักษะในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital literacy)

2.5) แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563-2565 ของสำนักงาน กศน. แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล โครงการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล กิจกรรมศูนย์ดิจิทัลชุมชน มีกิจกรรมหลักในการจัดอบรมประชาชนใน 2 หลักสูตร ได้แก่ หลักสูตร Digital Literacy และ Digital Commerce ในส่วนของหลักสูตร Digital Literacy ประกอบด้วยเนื้อหา 9 กลุ่ม ได้แก่ 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การเข้าถึงสื่อดิจิทัล 3) การสื่อสารยุคดิจิทัล 4) ความปลอดภัยยุคดิจิทัล 5) ความเข้าใจสื่อดิจิทัล 6) แนวทางปฏิบัติในยุคดิจิทัล 7) สุขภาพดียุคดิจิทัล 8) ดิจิทัลคอมเมิร์ซ 9) กฎหมายดิจิทัล พัฒนาหลักสูตรโดยกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

จากการศึกษาและวิเคราะห์เอกสารนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยซึ่งพบว่านโยบายดังกล่าวมีต้นกำเนิดจากยุทธศาสตร์ของชาติ และมีการถ่ายทอดนโยบายไปสู่การปฏิบัติโดยมีหน่วยงานที่รับผิดชอบการดำเนินงานที่ชัดเจนตามลำดับ การดำเนินงานอยู่ในรูปแบบของการจัดทำโครงการเพื่อขอรับการจัดสรรงบประมาณประจำปีที่มีความเชื่อมโยงแผนงานของโครงการเพื่อตอบเป้าหมายของนโยบายระดับชาติ

โดยในการวิจัยครั้งนี้ซึ่งเป็นการจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ผู้วิจัยจะยึดกรอบการวิเคราะห์นโยบายทางการศึกษาที่ได้ Haddad (1995) ในการจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่จะเป็นผลในการวิจัยครั้งนี้ เป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ดังนั้นจึงมาความจำเป็นที่ผู้วิจัยจะต้องศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเด็กซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลของวัยเด็กตอนปลายและแสดงข้อมูลไว้ในหัวข้อที่ 4

4. วัยเด็กตอนปลาย

วัยเด็กเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา ในการศึกษาจิตวิทยาและพัฒนาการเด็ก สามารถแบ่งวัยเด็กออกเป็น 2 ช่วง คือ 1) วัยเด็กตอนต้น (Early Childhood) หรือเรียกว่า เด็กวัยก่อนเข้าเรียน (Preschool Age) หมายถึงเด็กอายุ 2-6 ปี และ 2) วัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood) หรือเด็กวัยเรียน (School Age) หมายถึงช่วงอายุ 6-12 ปี นักจิตวิทยาและพัฒนาการเด็กได้แบ่งวัยเด็กออกเป็น 2 ช่วง เนื่องจากเหตุผล 3 ประการ 1) เด็กที่ยังไม่ได้เข้าเรียนและเด็กที่เข้าเรียนแล้วจะมีความแตกต่างกัน เช่น การปฏิบัติและความคาดหวังจากคนในครอบครัว และกลุ่มอิทธิพลทางสังคม 2) เมื่อเด็กเข้าเรียนแล้ว เด็กจะเริ่มรู้จักคนอื่นที่ไม่ใช่คนในครอบครัว ดังนั้น เด็กที่เข้าเรียนแล้วจึงได้รับอิทธิพลจากสังคมมากกว่าเด็กที่ยังไม่ได้เข้าเรียน 3) เด็กที่เข้าเรียนแล้วจะเริ่มมีสังคม และสังคมจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม ความสนใจ รวมถึงค่านิยมทางสังคมด้วย (ฐิติรัตน์ อีสริยคุณานนท์, 2551)

วัยเด็กตอนปลายเป็นวัยที่เตรียมตัวเข้าสู่วัยรุ่น ถือเป็นทรัพยากรที่สำคัญและมีค่าอย่างยิ่งสำหรับประเทศ และเป็นช่วงที่เด็กเรียนรู้ได้ทุกด้าน ความสามารถที่เพิ่มขึ้นทุกอย่างจะกระตุ้นการทำงานและพัฒนาการของสมอง ช่วงนี้เป็นช่วงที่เด็กใช้เวลาอยู่ในโรงเรียนเป็นส่วนใหญ่ ต้องปรับตัวทั้งด้านการเรียน กฎระเบียบและปรับตัวให้เข้ากับครูและเพื่อน เด็กจะพัฒนาความสามารถอย่างรวดเร็วทั้งร่างกาย จิตใจ ความคิด การใช้ภาษาและการแก้ปัญหา โดยนำความรู้ที่ได้มาปรับใช้ จนมีความมั่นใจ

ในตนเอง มีพื้นอารมณ์มั่นคง และสามารถดำเนินชีวิตในโรงเรียนได้อย่างมีความสุขและสบายใจ แต่ถ้าพัฒนาการในวัยนี้หยุดชะงักหรือมีปัญหาที่ไม่ได้รับการช่วยเหลือ จะส่งผลต่อการเข้าระยะวัยรุ่นและกลายเป็นปัญหาสะสมเรื้อรังต่อไปในอนาคต ปัจจุบันสภาพโครงสร้างของครอบครัวและสังคมไทย แนวทางการดำรงชีวิตรวมถึงวิถีพัฒนาการ และความเจริญในด้านต่างๆ ได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก และส่งผลกระทบต่อสุขภาพ พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กวัยเรียนทั้งเชิงบวกและเชิงลบ (สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย, ม.ป.ป.) ผู้วิจัยได้ศึกษาวิจัยเด็กตอนปลายสำหรับการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย 1) การเจริญเติบโตและพัฒนาการ 2) พฤติกรรม 3) การเรียนรู้ของเด็กตอนปลาย

4.1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการ

ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย (ม.ป.ป.) ได้ระบุถึงการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กวัย 6-12 ปี ไว้ดังนี้

1. ร่างกาย เด็กจะใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้ดี เช่น เตะบอลได้มั่นคง ชอบการเคลื่อนไหว เรียนรู้และพัฒนาผ่านการเล่น เช่น เล่นไล่จับ วาดน้ำ บาสเกตบอล ปิงปอง หมากระโดด เป็นต้น ใช้มือและนิ้วเคลื่อนไหวได้ ละเอียดอ่อนมากขึ้น ทำให้วาดรูปเรขาคณิต วาดรูปคน เล่นระนาด ตีปิงปองหรือแบดมินตันได้ ซึ่งเป็นการประสานการทำงานระหว่างมือ ตา และการเคลื่อนไหวของร่างกายไปพร้อมกัน ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมให้เด็กกระฉับกระเฉง หูไว ตาไว สมาธิดี ประสาทต่างๆทำงานได้คล่อง เมื่อเข้าช่วงปลายของวัยเรียนเข้าใกล้วัยรุ่นในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ร่างกายจะเปลี่ยนแปลงมาก เด็กหญิงจะมีการเติบโตเร็วกว่าเด็กชาย จากการทำงานของฮอร์โมนประจำเพศ กล้ามเนื้อมัดใหญ่และเล็ก และการเคลื่อนไหว จะมีการพัฒนาอย่างสมบูรณ์

การส่งเสริมให้ร่างกายหลายส่วนทำงานคล่องแคล่ว ประสานกัน ต้องอาศัยการฝึกฝนผ่านการทำกิจกรรมทั้งงานบ้านและการเล่นกีฬาอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ส่วนสภาพแวดล้อมที่มุ่งเน้นความสะดวกสบาย ส่งเสริมการเล่นเกม ดูโทรทัศน์ นอนในห้องปรับอากาศจะหล่อหลอมให้เด็กติดกับความสบาย ความสนุกเหล่านี้อาจไปขัดขวางการพัฒนาด้านกล้ามเนื้อมัดเล็กตามที่กล่าวมา

2. จิตใจและการเข้าสังคม การที่เด็กจะอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ดี จะต้องมาจากรากฐานครอบครัวที่มีความรัก เอื้ออาทรและมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ความรู้สึกว่ามีคนรัก ห่วงใยและมีผู้ที่จะอยู่เคียงข้าง ช่วยเหลือในยามที่ต้องการหรือเมื่อประสบกับปัญหา ชื่นชมยินดีเมื่อเด็กทำได้ ประสบการณ์ที่ดีจะช่วยให้เด็กรู้สึกตนเองมีคุณค่า ภูมิใจและเชื่อมั่นตนเอง รวมถึงมีจิตใจที่มั่นคงและมองผู้อื่นดีตามมา

พ่อแม่และครูต้องฝึกเด็กวัยเรียนให้รับผิดชอบ ทั้งงานของตนเองและงานส่วนรวม โดยให้เด็กช่วยตัวเองมากที่สุด รับผิดชอบข้าวของของตนเอง ซึ่งจะเป็นการสร้างวินัย บังคับตัวเองให้อยู่ในกติกา ต้องฝึกบริหารจัดการเวลา หัดแก้ปัญหาต่างๆให้กับตัวเองมาตั้งแต่ยังเล็กฝึกฝนให้เด็กช่วยงาน

ส่วนรวม เช่น จัดโต๊ะอาหาร กวาดบ้าน ถูบ้าน ล้างถ้วยชาม เก็บโต๊ะกินข้าว นอกจากจะพัฒนาความรับผิดชอบ ความช่างสังเกต ความละเอียดรอบคอบแล้ว ยังฝึกความมีน้ำใจเพื่อแผ่ ช่วยเหลือผู้อื่น การที่เด็กได้ทำงานร่วมกับผู้ใหญ่ จะทำให้เด็กซึมซับการกระทำ วิธีคิด ค่านิยม ทักษะคติ และเป็นการถ่ายทอดเทคนิคตลอดจนธำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรมจากคนรุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่นหนึ่งโดยไม่รู้ตัว

ความสามารถในการเล่นได้หลายอย่าง ทำกิจกรรมได้หลายแบบ จะเป็นรากฐานในการที่เด็กจะเข้าไปร่วมงานกับเพื่อนทั้งในช่วงเวลาเรียนและเวลาพักผ่อน การที่พ่อแม่แบ่งเวลาทำกิจกรรมร่วมกับลูกสม่ำเสมอจะส่งผลทำให้เด็กพร้อมที่จะไปทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนเช่นกัน เด็กวัยนี้จึงเป็นช่วงสำคัญในการฝึกเข้าสังคมอย่างแท้จริง นอกจากจะฝึกให้เล่น และทำกิจกรรมแล้วการฝึกฝนจิตใจให้เข้าใจคนอื่น การโอนอ่อนผ่อนตาม การรักษากติกา ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา การเสียสละ เป็นต้น จะเป็นสิ่งที่ส่งเสริมการสร้างมิตรภาพระยะยาว

3. อารมณ์ เด็กวัยนี้ต้องฝึกให้เด็กรู้จักและเข้าใจอารมณ์ของตนเอง หัดควบคุมอารมณ์ หัดให้แสดงอารมณ์อย่างเหมาะสมเพื่อเป็นพื้นฐานการแก้ปัญหา ชมเมื่อทำได้และให้กำลังใจเมื่อเด็กยังทำไม่ได้ ซึ่งจะเป็นทักษะสำคัญในการใช้ชีวิตอย่างมีความสุข และชี้ให้เด็กเห็นความแตกต่างของแต่ละบุคคล หัดมองข้ามความไม่ถูกต้อง หัดมองข้อดี ข้อเสียของตนเองและของคนอื่น เรียนรู้จักการแสดงออกที่เหมาะสมเมื่อได้รับชัยชนะ แต่ก็เรียนรู้จักการพ่ายแพ้ ความผิดหวัง การทำใจและรู้จักหาทางขจัดความรู้สึกผิดหวัง ไม่ให้มีมากหรือนานเกินไป หัดให้กำลังใจตนเองและเปิดโอกาสให้ตนเองได้ลองทำใหม่อีกครั้ง ทั้งหมดที่กล่าวจะเป็นการสร้างทักษะพื้นฐานในการควบคุมอารมณ์ เมื่อควบคุมอารมณ์ได้ ก็จะใช้สมองไตร่ตรองหาวิธีการแก้ปัญหาได้เหมาะสมและซับซ้อนได้เพิ่มขึ้น

การฝึกเด็กให้ปรับตัวได้ทันการเปลี่ยนแปลงนั้น พ่อแม่และครูต้องหมั่นทบทวนวิธีการที่ตนเองใช้ว่าเหมาะสม ทันต่อเวลา ปัญหา และทันต่อความเปลี่ยนแปลงในสังคมหรือไม่ นอกจากนี้ควรเป็นต้นแบบที่ดีในการปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลง

4. จริยธรรม ถ้าฝึกให้เด็กคิดดี ทำดี พุทธิ ต้องฝึกตั้งแต่เล็ก จะทำให้ปัญหาต่างๆลดลงมาก การเปิดโอกาสให้เด็กได้เจริญเติบโตในที่ๆ เจริบ สงบใกล้ชิดกับธรรมชาติ ให้เวลาเด็กได้ใช้สมาธิไตร่ตรองตนเองมากพอ มองตนเองด้านดี เห็นตัวเองทำสิ่งที่ดีๆ ฟังตัวเองพูดเรื่องดีๆบ่อยๆ จะเป็นการสร้างรากฐานด้านจริยธรรมที่สำคัญ โดยเด็กช่วงวัยอนุบาล 3-5 ปีและช่วงวัยประถมศึกษาตอนต้นจะเป็นช่วงที่สามารถสอนในสิ่งที่ติงามผ่านการเล่านิทาน เล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัวเกี่ยวกับความเสียสละ ความเอื้ออาทร การแบ่งปัน น้ำใจการช่วยเหลือผู้อื่น และผลเสียของการเห็นแก่ตัว ความมั่งง่าย ความเย่อหยิ่ง ความเอาแต่ใจ เป็นต้น และเปิดโอกาสให้เด็กได้ทำในสิ่งที่ติงามแก่ผู้อื่นโดยหยิบยกความดีนั้นขึ้นมา เพื่อเป็นตัวอย่างให้เด็กเห็นว่าการคิดดี พุทธิ และทำดีนั้น ทำได้ไม่ยากทำได้ทุกวัน ทุกเวลา

พัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กจึงขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากคนทั้งในและนอกบ้านโดยส่วนหนึ่งลอกเลียนแบบมาจากพ่อแม่ คุณครู ความเชื่อเรื่องผิดถูกจะได้รับการปรับเปลี่ยนขัดเกลา จนมีลักษณะที่ยืดหยุ่นมากขึ้น เด็กจะรู้จักตนเอง รู้จักและเข้าใจมุมมองของผู้อื่น รวมทั้งสามารถเข้าใจ บริบทของเหตุการณ์คือ เรื่องเดียวกันแต่ต่างสถานการณ์ก็อาจตัดสินถูกผิดแตกต่างกันออกไปก็ได้ จนคิดดีพูดดี ทำดีเป็นอัตโนมัติ การกำหนดกฎเกณฑ์กติกาจึงสำคัญ เช่น กติกาของการเล่น กติกาของการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน จึงเป็นสิ่งสำคัญในการฝึกให้เด็กวางตัวอย่างเป็นอิสระอิสระภายใต้กรอบของสังคม เรียนรู้ว่าควรเล่นอย่างไรและจะอย่างไรจึงจะเข้ากับคนอื่นได้ กฎเกณฑ์คืออะไร ต้องหัดเจรจาต่อรองเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ตัวเองคิดว่าถูกต้องแต่อาจไม่ถูกใจบางคน

หลักการที่ว่า สิ่งที่ดีคนดีทำได้ง่าย แต่คนชั่วทำได้ยาก เช่นเดียวกับสิ่งชั่วร้ายที่คนชั่วทำง่าย แต่คนดีทำยาก ดังนั้นการฝึกสอนและเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดดี พูดดี ทำดี จนกลายเป็นนิสัย จะเป็นรากฐานที่สำคัญ ถึงแม้เมื่อเติบโตจนเข้าวัยรุ่นซึ่งกลุ่มเพื่อนมีบทบาทสำคัญอย่างมากในชีวิต แต่รากฐานที่พ่อแม่คุณครูสร้างไว้จะช่วยทำให้วัยรุ่นตัดสินใจเลือกเส้นทางที่เหมาะสม ดึงตามต่อไปได้ การเป็นต้นแบบที่ดึงตามของพ่อแม่และครูจึงมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างจริยธรรมให้เกิดขึ้นในตัวเด็กๆ พ่อแม่และครูที่มีท่าทีแข็งกร้าวและไม่ยืดหยุ่นอาจทำให้เด็กเกิดการต่อต้าน และไปขัดขวางการพัฒนาจริยธรรมจากระยะต้นไปสู่ระยะต่อๆ ไปได้

4.2 พฤติกรรม

1 ความหมายของพฤติกรรม

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมไว้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึก เพื่อตอบสนองสิ่งเร้า

ชลลดา ชูฉนิชชานนท์ (2559) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมไว้ว่า พฤติกรรม หมายถึง ทุกๆ สิ่งที่คุณคนทำซึ่งสามารถสังเกตได้โดยตรง หรืออยู่ในกระบวนการทางจิตใจ ซึ่งได้แก่ ความคิด ความรู้สึก และแรงขับซึ่งเป็นประสบการณ์ของแต่ละบุคคลที่ไม่สามารถจะสังเกตได้โดยตรง ซึ่งจากความหมายข้างต้นนั้น พฤติกรรมของมนุษย์มีความหมายครอบคลุมการแสดงออกทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ ซึ่งถ้าเป็นการแสดงออกทางด้านร่างกาย ก็จะแสดงออกมาให้เห็นได้อย่างชัดเจน เช่น เดิน วิ่ง นอน หรือ กระโดด เป็นต้น แต่ถ้าเป็นการแสดงออกที่อยู่ในกระบวนการของจิตใจ ก็จะแสดงออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน ชับซ้อนอยู่ในจิตใจ เช่น ความคิด ความรู้สึก หรือแรงจูงใจ เป็นต้น เมื่อไม่สามารถสังเกตเห็นได้โดยตรงแล้ว ก็ต้องอาศัยการคาดเดาสรุปเอาจากการกระทำต่างๆ ที่สามารถสังเกตเห็นได้

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครนายก (2554) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมไว้ว่า พฤติกรรมหมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกของจิตใจทั้งภายในและภายนอก เป็นการกระทำเพื่อสนองความต้องการของบุคคล ซึ่งบุคคลอื่นสังเกต และใช้เครื่องมือทดสอบได้

Cambridge Dictionary (2017) ได้ระบุความหมายของพฤติกรรมไว้ว่า พฤติกรรม (Behavior) วิธีหรือหนทางที่คนประพฤติ ตัวอย่างเช่น พฤติกรรมของเธอมักจะน่ากลัว หรือ เขาเป็นคนโหดร้ายและมีพฤติกรรมข่มขู่ เป็นต้น

สรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำที่บุคคลแสดงออกเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า โดยพฤติกรรมสามารถแสดงออกทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ ถ้าเป็นการแสดงออกทางร่างกายจะแสดงออกมาให้เห็นได้อย่างชัดเจน แต่ถ้าเป็นการแสดงออกที่อยู่ในกระบวนการของจิตใจ ก็จะไม่แสดงออกมาให้เห็นได้อย่างชัดเจน

2. พฤติกรรมเสี่ยง พ่อแม่ควรศึกษาพัฒนาการตามวัยของลูก และปรับวิธีการเลี้ยงดูให้เหมาะสมกับวัย ควรมีเวลาที่มีคุณภาพและเปิดโอกาสให้เด็กได้พูดคุยเล่าประสบการณ์ที่โรงเรียนหรือเหตุการณ์ต่างๆอย่างสม่ำเสมอการเล่าเรื่องของเด็กทำให้พ่อแม่ได้รับรู้ถึงแนวคิด การกระทำและพฤติกรรมต่างๆของลูกและเพื่อนๆ กรณีที่พบความเสี่ยงเรื่องใดๆ ก็ตาม เช่น บุหรี่ การใช้ความรุนแรง ดัดเกม หรือเรื่องเพศ เป็นต้น พ่อแม่ ควรพยายามเข้าใจและเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นของตนเองก่อนอย่าด่วนตัดสินถูกผิด ควรรับฟังและหาแนวทางหรือทำข้อตกลงร่วมกันเวลาที่ต้องการแก้ปัญหาต่างๆ สัมพันธภาพที่ดีของพ่อแม่กับลูกเป็นคุณสมบัติที่สำคัญที่จะปกป้องเด็กวัยเรียนจากพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ สิ่งต่อไปนี้ ในวัยเรียนตอนปลาย ถ้าเด็กมีปัญหาเกินกว่า 2 ข้อ ถือว่ามีพฤติกรรมเสี่ยงที่พ่อแม่ควรนำเด็กไปพบกุมารแพทย์เพื่อค้นหาสาเหตุและแก้ไขปัญหา

H – Home, Health เช่น มีปัญหาที่บ้าน มีความรุนแรงในบ้าน หรือปัญหาสุขภาพ

E – Education มีปัญหาการเรียน

A – Activities เช่น ดัดเกม หนีโรงเรียน หนีเที่ยว ใช้เงินมาก

D – Drug ลองสูบบุหรี่ เกี่ยวข้องกับยาเสพติด

S – Sex มีพฤติกรรมบ่งชี้ไปสนใจเรื่องเพศ

S – Safety หัว ก้าวร้าว ทำพฤติกรรมเสี่ยงต่ออันตราย

3. พฤติกรรมการใช้สื่อ อินเทอร์เน็ตและเกม พ่อแม่ควรรู้จักการใช้สื่อ หรืออินเทอร์เน็ตและเกม ศึกษาทั้งประโยชน์และผลกระทบด้านลบที่มีต่อเด็ก ควรอนุญาตให้เด็กช่วงวัยประถมศึกษาหรืออายุมากกว่า 6 ปีขึ้นไปได้ใช้อินเทอร์เน็ตภายใต้การกำกับดูแล แต่ไม่อนุญาตให้เล่นในห้องส่วนตัวที่ปิดมิดชิด มีการกำหนดกติกาชัดเจนโดยอนุญาตให้เล่น ได้ไม่เกินวันละ 1 ชั่วโมงในวันธรรมดา และไม่เกิน 2 ชั่วโมงในวันหยุด โดยให้เล่นหลังจากที่ทำการบ้าน หรือกิจวัตรประจำเสร็จเรียบร้อยแล้ว และไม่อนุญาตให้เล่นในระหว่างทำกิจกรรมอื่นๆ เช่น รับประทานอาหาร หรือระหว่างเดินบนถนน

ควรสนับสนุนให้เด็กทำกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหว ออกกำลังกาย มากกว่าปล่อยให้เด็กใช้อินเทอร์เน็ต เพราะถ้าเด็กรู้สึกเหงา เพื่อ ไม่มีกิจกรรมทำ เด็กมีโอกาสูงที่จะติดสื่อ อินเทอร์เน็ตและเกมออนไลน์

4.3 การเรียนรู้ของวัยเด็กตอนปลาย

การเรียนรู้ของวัยเด็กตอนปลายเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางปัญญา (Mental Growth) ซึ่ง ทฤษฎีพัฒนาการทางเชาว์ปัญญา (Cognitive Development Theory) ของ Piaget ได้แบ่งขั้นตอน พัฒนาการเป็น 4 ขั้น คือ 1) ขั้นการใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Stage) อยู่ในช่วงวัยทารกถึง ถึงอายุประมาณ 2 ปี 2) ขั้นเตรียมการ (Pre-Operational Stage) อยู่ในช่วงอายุ 2-7 ปี 3) ขั้นเรียนรู้ ในสิ่งที่เป็นรูปธรรม (Concrete Operational Stage) อยู่ในช่วงอายุ 7-11 ปี และ 4) ขั้นเรียนรู้สิ่งที่เป็นนามธรรม (Formal Operational Stage) อยู่ในช่วงอายุ 11-15 ปี

วัยเด็กตอนปลายเป็นช่วงอายุที่ตรงกับทฤษฎีพัฒนาการทางเชาว์ปัญญาของ Piaget ในขั้นที่ 3 การเรียนรู้ในสิ่งที่เป็นรูปธรรม ทำให้เด็กวัยประถมศึกษามีมโนทัศน์เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง ชั้น (Classes) และด้วยขั้นปฏิบัติการด้านรูปธรรมจะสามารถวัดผลได้ในเชิงปริมาณ เด็กส่วนใหญ่ มักจะได้รับการทดสอบเป็นกลุ่มไม่ได้จนกว่าจะเข้าสู่พัฒนาการนี้ Piaget กล่าวถึงปฏิบัติการด้าน รูปธรรมซึ่งพบในช่วงวัยเด็กตอนปลายหรือเมื่อมีอายุ 7-11 ปี ว่า เด็กในวัยนี้มีความสามารถในการคิด และเรียนรู้ที่จะแสดงออกทางด้านการคิดคำนวณตัวเลข โดยจะเริ่มด้วยการบวกลบจำนวนต่าง ๆ เด็ก จะมีความคิด ความเข้าใจในสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรมได้ เด็กวัยนี้สามารถสร้างกฎเกณฑ์และตั้ง กฎเกณฑ์ในการแบ่งสิ่งแวดล้อมออกเป็นหมวดหมู่ได้ โดยแบ่งสิ่งที่เด็กรับรู้เป็น 7 ลักษณะ ได้แก่ จำนวน ความยาว ของเหลว ปริมาณ น้ำหนัก พื้นที่ เสียง เด็กในวัยนี้ยังสามารถสร้างความสัมพันธ์ ระหว่างสิ่งของหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกันได้ เช่น ความเย็น-น้ำ-เปียก ซึ่งเด็กจะเริ่มมี ความคิดที่ซับซ้อนมากขึ้น ความยึดถือตนเองเป็นศูนย์กลางของทุกสิ่งจะลดน้อยลง วัยนี้จึงเป็นวัยที่ เหมาะกับการอบรมเด็กให้มีความซื่อสัตย์และความรู้ที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วารสารณ์ ตระกูลสฤกษ์, 2547)

ในวัยเด็กตอนปลาย พัฒนาการด้านความจำมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งกับการเรียนรู้ของเด็ก โดย สามารถแบ่งกระบวนการทางความทรงจำของวัยเด็กตอนปลายออกเป็น 3 ระยะ คือ 1) ระยะใส่รหัส หรือระยะเรียนรู้ครั้งแรก (Encoding Phase) 2) ระยะเก็บจำหรือจัดระเบียบข้อมูล (Storage Phase) 3) ระยะนำความจำออกมาใช้ (Retrieval/Performance Phase)

การส่งเสริมพัฒนาการให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ของวัยเด็กตอนปลาย มีรายละเอียดดังนี้

1. ทักษะของเด็กในศตวรรษที่ 21 เด็กในยุคปัจจุบัน เป็นเด็กในศตวรรษที่ 21 ที่เกิดมาพร้อม เทคโนโลยีที่ทันสมัย ชีวิตมีความสะดวกรวดเร็วสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ผ่านคอมพิวเตอร์และ

อินเทอร์เน็ต ลักษณะของสังคมโลกที่เปลี่ยนไปทำให้ลักษณะของเด็กยุคนี้แตกต่างจากเด็กยุคก่อน รวมทั้งการเรียนรู้ก็มีความแตกต่างไป เด็กในยุคปัจจุบัน ต้องเน้นการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เรียนรู้วิธีการในการหาข้อมูลแทนการรอรับข้อมูลอย่างในอดีต รวมทั้ง ต้องพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในยุคปัจจุบันได้มีการรวมตัวก่อตั้งเป็นเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills) หรือเรียกย่อๆว่า เครือข่าย P21 และได้มีการสรุปทักษะที่เด็กในศตวรรษ 21 ต้องมี 3R และ 4C 3R คือ ทักษะด้านการอ่าน (READING) การเขียน (WRITING) การคำนวณ (ARITHMETIC) 4C คือ การคิดวิเคราะห์ (Critical thinking) การสื่อสาร (Communication skill) การร่วมมือ (Collaboration) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ดังนั้น การอบรม เลี้ยงดู และพัฒนาเด็ก จึงควรสอดคล้องกับเป้าหมายในการพัฒนาเด็กให้ทันยุคทันสมัย นอกจากทักษะ 3R และ 4C ดังที่กล่าวมาแล้ว ยังมีคุณลักษณะที่จำเป็นอีก 6 ประการ ที่จะทำให้ประสบความสำเร็จ ดังต่อไปนี้ คือ 1) ความเป็นผู้นำ (Leadership) 2) ความสามารถในการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป มีความยืดหยุ่น (Adaptability) 3) ความอดทน พยายามในการทำสิ่งต่างๆให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายของตนเอง (Persistence/grit) 4) การริเริ่มทำสิ่งต่างด้วยตนเอง (Initiative) 5) ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) 6) ความตระหนักด้านสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่าง (social and culture awareness)

อย่างไรก็ตามการอบรม เลี้ยงดูเด็กพื้นฐาน ยังไม่ได้มีอะไรแตกต่างไปจากเดิม เพียงแต่ผู้ปกครองควรเน้นเสริมทักษะที่กล่าวมาเพิ่มเติมและพึงระลึกไว้เสมอว่า การพัฒนาเด็กในยุคปัจจุบันนี้ไม่ควรมุ่งเน้นแต่ด้านวิชาการเพียงอย่างเดียว แต่ควรเน้นการพัฒนารอบด้าน เพื่อให้เด็กสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และเป็นบุคคลที่ประสบความสำเร็จได้ในศตวรรษที่ 21

2. การสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ความสัมพันธ์ที่ดี ย่อมนำไปสู่ความรัก ความเห็นอกเห็นใจ มีน้ำใจต่อกัน อดทนซึ่งกันและกันได้มากขึ้น นำไปสู่ความร่วมมือของเด็กในการอบรมเลี้ยงดูมากขึ้น เด็กไม่ต่อต้าน มีความยินดีที่จะร่วมมือในการฝึกสิ่งต่างๆ และโอนอ่อนผ่อนตามผู้ปกครองได้ง่ายขึ้น ความสัมพันธ์ที่ดี เกิดขึ้นได้จากการ มีความรักเป็นพื้นฐาน ผู้ปกครองเข้าใจในตัวเด็ก มีการรับฟังซึ่งและกัน เปิดโอกาสให้ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แม้ว่าเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ก็ตาม ในขณะที่ผู้ปกครองยังมีอำนาจสูงสุดสุดท้าย ในการตัดสินเรื่องราวต่างๆ และยังหนักแน่นอยู่ในกฎกติการะเบียบวินัยของบ้านในบ้านต้องมีการสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรต่อกัน ใช้เวลาทำกิจกรรมดีๆ และมีความสุขร่วมกัน เพื่อเสริมสร้างความใกล้ชิดสนิทสนม อันจะนำไปสู่ความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน เกิดได้จากการ มีความชอบ ความสนใจคล้ายๆกัน ร่วมทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยกัน โดยต้องอาศัยทักษะทางสังคมที่ดี ได้แก่ ทักษะการสื่อสารที่ดี การตั้งใจฟังผู้อื่น เข้าใจภาษากายของเพื่อน รู้ได้ว่าเพื่อนรู้สึกอย่างไร มีทักษะในการแก้ไขปัญหา เมื่อเกิดความขัดแย้ง หลักการในการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดี มีดังนี้คือ

- 1) ให้เกียรติซึ่งกันและกัน ระหว่างเพื่อนกับเพื่อน หรือแม้จะเป็นผู้ใหญ่กับเด็กก็ตาม
 - 2) ใส่ใจและรับรู้ความรู้สึกซึ่งกันและกัน และตอบสนองต่อกันด้วยเหตุผล ไม่ใช่อารมณ์
 - 3) ปรับตัวเข้าหากัน รับฟัง จริงใจ พยายามทำความเข้าใจกัน ให้โอกาส และให้อภัย
 - 4) หาเวลาคุณภาพ ทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดี โดยอาจเป็นกิจกรรมต่างๆในบ้าน เช่น ช่วยกันปลูกต้นไม้ การออกกำลังกายนอกบ้านด้วยกัน หรือกิจกรรมในโอกาสพิเศษ เช่น การไปเที่ยว
 - 5) ผู้ใหญ่ต้องมีความเชื่อมั่นว่า เด็กทุกคนต้องการเป็นเด็กดี หากมีปัญหาเกิดขึ้นต้องพยายามสอบถาม ทำความเข้าใจเด็กก่อนเป็นอันดับแรก
3. ทักษะการสื่อสาร การสื่อสารที่ดีเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับคนรอบข้าง ช่วยลดความขัดแย้ง ทำให้เกิดความร่วมมือของเด็กกับผู้ปกครองได้ดีมากขึ้น เทคนิคการสื่อสารเบื้องต้นที่ผู้ปกครองควรใช้กับเด็กในชีวิตประจำวัน คือ
- 1) การฟังอย่างตั้งใจ เด็กจะรับรู้ได้ จากการที่ผู้ใหญ่มองหน้า สบตา มีการซักถามข้อสงสัย สรุปประเด็นเป็นระยะ
 - 2) การพูดต้องสังเกตสีหน้า ท่าทาง แววตา เด็กเพื่อประกอบการรับรู้และอารมณ์ของเด็ก
 - 3) การพูดกับเด็ก ต้องตรงไปตรงมา ชัดเจน กระชับ ไม่พูดซ้ำๆ จนเป็นลักษณะของการบ่นพูดสิ่งใดต้องทำตามทีพูด ทำให้เด็กเกิดความไวแ่นใจต่อผู้ใหญ่
 - 4) หากมีเรื่องที่ไม่ตรงกัน ต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น รับฟังเหตุผล ไม่ตัดบทไม่ขัดขวางการอธิบายของเด็ก
 - 5) มีการชื่นชม รู้จักใช้คำพูด ขอบคุณ ขอโทษ โดยพ่อแม่เองสามารถเป็นต้นแบบในการสื่อสารแก่เด็กได้
4. การส่งเสริมทักษะสำคัญ เด็กวัยเรียน เป็นวัยที่เด็กสามารถทำอะไรต่างๆได้ด้วยตัวเองได้ดีมากยิ่งขึ้น ฟังผู้ใหญ่ค่อยลงแยกจากพ่อแม่มากขึ้น เข้าสู่สังคมภายนอกมากขึ้น เป็นวัยสำคัญในการเริ่มสร้างความมั่นใจในตัวเองผ่านการชื่นชมและการยอมรับจากคนรอบข้าง เป็นวัยที่ต้องฝึกให้เด็กมีความมุ่งมั่นอดทนอดสาเห เด็กเริ่มมีความสนใจและอยากลองกิจกรรมหลากหลาย เช่น ฝึกเล่นกีฬา ดนตรี เป็นต้น ผู้ปกครองควรเอาใจใส่และสนับสนุนทั้งด้านการเรียน และกิจกรรมนอกรการเรียนที่เด็กสนใจ โดยทักษะพื้นฐานของเด็กวัยเรียน ได้แก่
- 1) ทักษะการดำรงชีวิตประจำวัน ได้แก่ ฝึกเรียนรู้การเดินทาง ทำหรือหาอาหารเอง ชื่อของทำงานบ้าน การเก็บออม เป็นต้น

2) ทักษะการเป็นคนดี ได้แก่ การอ่อนน้อมถ่อมตน มีน้ำใจต่อผู้อื่น เห็นอกเห็นใจผู้อื่น ให้อภัยรู้จักอดทนอดกลั้น

3) ทักษะการเอาตัวรอด ได้แก่ ความระมัดระวังตัวเอง เข้าใจคนและรู้เท่าทันความคิดที่ไม่ดีของคนบางคน รู้จักปฏิเสธสิ่งที่ไม่เหมาะสม ไม่พาตนเองไปอยู่ในสถานการณ์หรือสถานที่ที่ไม่ปลอดภัย

4) ทักษะสังคม ได้แก่ การสื่อสารชัดเจน เข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ควบคุมอารมณ์ แสดงออกได้เหมาะสม สามารถเจรจาต่อรองและจัดการ ปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งได้ดี รู้จักกาลเทศะ มีความมั่นใจในตนเอง ไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น ในขณะที่จะต้องไม่ยอมให้คนอื่นละเมิดสิทธิของตัวเอง

5) ทักษะการเรียนรู้ ได้แก่ รู้จักคิด วิเคราะห์ มีความคิดรวบยอดได้ดี มีสมาธิ ฟังและจับใจความได้ดี เป็นคนช่างสงสัย ช่างคิด มีความอยากรู้อยากเห็น กระตือรือร้นในการเรียนรู้วิธีค้นหาข้อมูลจากแหล่ง ต่างๆ ด้วยตนเอง มีวินัยและความรับผิดชอบ ร่างกายสมบูรณ์ แข็งแรง กล้ามเนื้อแข็งแรงโดยเฉพาะกล้ามเนื้อมือ ซึ่งแนวทางในการฝึกทักษะพื้นฐาน มีดังต่อไปนี้

1) ให้เด็กช่วยเหลือตัวเองตามวัยให้มากที่สุด ค่อยๆลดการ ช่วยเหลือลง เปิดโอกาสให้เด็กได้ทำสิ่งต่างๆด้วยตนเองให้มากที่สุด

2) ผู้ปกครองเป็นต้นแบบในการทำความคิด ด้านต่างๆ เช่น การมีน้ำใจ เห็นใจคนอื่น การควบคุมอารมณ์ตนเอง เป็นต้น

3) เปิดโอกาสให้เด็กได้เผชิญกับสถานการณ์ที่ยากลำบากบ้าง โดยให้เด็กฝึกคิด วิเคราะห์ วางแผนแก้ปัญหาเอง ภายใต้การควบคุมดูแลของพ่อแม่

4) เด็กต้องฝึกการอยู่ในสังคมกับคนอื่นนอกบ้าน เช่น การเล่นกับเพื่อน การไปค่าย

5) ให้เด็กแก้ปัญหาต่างๆด้วยตัวเอง ไม่รีบบอกให้ทำหรือรีบแก้ปัญหาให้

6) ฝึกความมีระเบียบวินัยในชีวิตประจำวัน เช่น การเก็บของให้เป็นระเบียบ ทำกิจวัตรประจำวันให้ตรงเวลา

7) ทำกิจกรรมที่หลากหลาย นอกเหนือจากการเรียนวิชาการ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกทักษะที่หลากหลาย เช่น ทักษะสังคม กล้ามเนื้อ สมาธิ และมีอารมณ์ที่เป็นสุขในขณะที่ทำกิจกรรมต่างๆ

นอกจากทักษะพื้นฐานแล้วยังควรมีการฝึกความรับผิดชอบให้กับเด็ก โดยการฝึกให้เด็กมีความรับผิดชอบในงานต่างๆนั้น การที่เด็กได้เคลื่อนไหวจะพัฒนากล้ามเนื้อฝึกการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ การมีน้ำใจแก่ผู้อื่น ภาควุฒิใจในตัวเอง มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตัวเอง ส่งผลให้ประสบความสำเร็จในอนาคต โดยแนวทางการฝึกความรับผิดชอบมีดังต่อไปนี้

1) ฝึกให้เด็กรับผิดชอบตัวเอง เช่น การทำกิจวัตรประจำวันด้วยตัวเอง การจัดตารางสอน หรือเตรียมสิ่งของที่ไปโรงเรียนเอง โดยในระยะต้นผู้ปกครองช่วยกำกับดูแล เมื่อสามารถทำได้ก็แสดงความชื่นชมเพื่อเป็นแรงเสริมทางบวก ให้ทำสิ่งนั้นๆต่อไป เมื่อเด็กทำได้ดีแล้ว ผู้ปกครองต้องค่อยๆลดการช่วยเหลือลง

2) ฝึกให้เด็กรับผิดชอบงานส่วนรวม เช่น ช่วยงานบ้านง่ายๆ ตามวัย

3) ความรับผิดชอบด้านการเรียน ควรเริ่มจากการสร้างให้เด็กเห็นความสำคัญของการรับผิดชอบต่อการเรียน โดยไม่ได้เน้นว่าต้องเรียนเก่ง แต่เน้นที่พฤติกรรม เช่น จดการบ้านให้ครบ ทำการบ้านให้เสร็จ ส่งงานให้ทันกำหนด

4) สร้างความตระหนัก เห็นคุณค่าต่อสิ่งที่ทำ ไม่ได้ทำเพียงเพราะถูกบังคับให้ทำ เด็กจะร่วมมือในการรับผิดชอบต่องานตัวเองมากขึ้น เช่น “ทุกคนมีน้ำเย็นๆกินเพราะหนูรับผิดชอบต่อกรอกน้ำ สม่่าเสมอ แม่ดีใจและภูมิใจจริงๆ”

5) มีการชื่นชม เมื่อเด็กรับผิดชอบต่อสิ่งต่างๆได้ดี ในขณะเดียวกันต้องตั้งกฎ กติกาชัดเจน หากเด็กขาดความรับผิดชอบต่อ รวมทั้งผู้ปกครองต้องหนักแน่น สม่่าเสมอ กำกับให้เป็นไปตามกติกา เช่น การหักค่าขนม ลดเวลาเล่นลง เป็นต้น

ส่วนการฝึกความมุ่งมั่น มุมานะ พยายามให้กับเด็กทำได้โดย

1) เปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมหลากหลาย และพัฒนาความสามารถที่เด็กสนใจและถนัด

2) ฝึกให้เด็กตั้งเป้าหมายด้วยตนเอง เพื่อให้มีแรงจูงใจของตนเองไม่ใช่ของพ่อแม่ มีอิสระในการเลือกและตัดสินใจ เป้าหมายอาจเป็นเรื่องเล็กๆน้อยๆ ให้เด็กมุ่งมั่นและทำให้สำเร็จ ในช่วงต้น ฝึกตั้งเป้าหมายระยะสั้น เช่น เป็นสัปดาห์ เมื่อบรรลุเป้าหมายให้บันทึกความก้าวหน้า แล้วตั้งเป้าหมายต่อไป

3) ฝึกวางแผนการทำงานด้วยตัวเอง จัดเวลาในการทำกิจวัตรประจำวัน ทำตารางเวลา จัดลำดับความสำคัญ ว่าควรทำอะไรก่อน โดยมีผู้ปกครองคอยให้คำแนะนำ

4) ฝึกให้ชวนขวนขวายหาสิ่งต่างๆด้วยตนเอง ไม่ได้ทุกอย่างง่ายเกินไป เช่น การเก็บเงินเพื่อซื้อของที่อยากได้ นอกจากเกิดความมุมานะ ยังสร้างความภาคภูมิใจตัวเองได้อีกด้วย

5) งานที่ให้เด็กทำ ต้องไม่ยากเกินความสามารถ แต่ก็ไม่ง่ายจนเกินไป จึงจะเกิดการพัฒนา บางครั้งเด็กอาจท้อแท้ อยากรู้สึก พ่อแม่ควร ให้กำลังใจ กระตุ้นให้ต่อสู้ และสุดท้ายเมื่อทำสำเร็จเด็กจะเรียนรู้และมีความพยายามมากยิ่งขึ้น ในบางครั้งอาจล้มเหลวบ้างเด็กก็จะพยายามในครั้งต่อไป แต่หากงานยากเกินไป ทำอะไรก็ไม่ประสบความสำเร็จ เด็กจะกลายเป็นเด็กที่ท้อแท้ ขาดความเชื่อมั่น จึงไม่มีความพยายามอีกต่อไป

6) ผู้ปกครองคอยให้กำลังใจ โดยเฉพาะเมื่อเด็กเริ่มท้อแท้ แสดงความเชื่อมั่นในตัวเด็ก ไม่ใช่คำพูดด้านลบเพื่อสร้างแรงกดดันให้พยายาม ไม่เปรียบเทียบกับคนอื่น ในบางครั้งที่ล้มเหลวพ่อแม่ก็ควรชื่นชมในความพยายามและความมุ่งมั่น

5. การสร้างเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์

1) การรักษาระเบียบวินัย และ กฎ กติกา ในแต่ละครอบครัว ย่อมมีกฎ กติกา เพื่อสร้างให้เกิดระเบียบภายในบ้าน และเกิดวินัยในตัวเด็ก เช่น ต้องเอาเสื้อผ้าใส่ตะกร้าทุกครั้ง โดยส่วนใหญ่มักไม่ได้มีการพูดคุยตกลงกันอย่างชัดเจนด้วยวาจา แต่เป็นสิ่งที่ทุกคนในบ้านรับรู้กันเอง ผ่านการกำกับดูแลของพ่อแม่ เช่น แม่จะบอกว่า ถอดเสื้อผ้าออกแล้วเอาไปใส่ตะกร้าด้วยนะลูก รวมทั้งทำให้ดูเป็นต้นแบบ เด็กก็เรียนรู้ไปโดยปริยาย ดังนั้นพ่อแม่จึงมีบทบาทสำคัญ ในการฝึกให้เด็กมีระเบียบวินัย แต่ในบางเรื่องอาจต้องพูดคุยกันอย่างชัดเจน เช่น ห้ามใช้กำลัง ทำร้ายร่างกายกัน ห้ามพูดคำหยาบสามารถเล่นคอมพิวเตอร์ได้วันละ 1 ชั่วโมง เป็นต้น เมื่อมีกฎ กติกา แล้ว สิ่งสำคัญที่สุดคือการกำกับดูแลให้เด็กทำตาม กติกาที่ตกลงอย่างสม่ำเสมอโดยต้องคุยกับเด็กตั้งแต่ต้น เกี่ยวกับบทลงโทษหากไม่ทำตามกติกา โดยการลงโทษ มีหลายรูปแบบ เช่น การ ตัดสิทธิ์ต่างๆ การงดเล่นเกม เป็นต้น

2) การยับยั้งพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม การรักษากติกาให้มั่นคงเป็นเรื่องสำคัญ เอาจริงกับสิ่งที่ตกลงกัน เข้มแข็งในการทำในสิ่งที่ถูกต้องผู้ใหญ่ทุกคนต้องมีการปรับพฤติกรรมไปในทิศทางเดียวกัน สม่ำเสมอ ไม่ใจอ่อน หากมีการละเมิดข้อตกลงวิธีการเตือนเด็กควรทำดังนี้

2.1) เอาจริงทันทีเพื่อหยุดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา อย่าปล่อยทิ้งไว้นาน เพราะการไม่แก้ไขอาจทำให้เด็กมองว่าผู้ใหญ่ยอมรับพฤติกรรมนั้น

2.2) รับฟังความคิดเห็น จับประเด็นที่ไม่พอใจ ให้เด็กรับรู้ว่าคุณใหญ่เข้าใจความคิดและความรู้สึก

2.3) ทบทวนกติกา ข้อตกลง ถ้ามีอยู่แล้วให้จัดการตามที่ตกลง ไม่ต่อรอง ผัดผ่อน ใช้ท่าทางนุ่มนวลแต่จริงจัง สอดคล้องกับข้อตกลงที่วางไว้ กรณีที่ไม่มีการตกลงกันล่วงหน้า ให้ใช้กฎตามมาตรฐานสังคม เช่น ไม่ละเมิดผู้อื่น ไม่ละเมิดตนเอง ไม่ทำลายของหรือใช้จ่ายฟุ่มเฟือยเกินเหตุ

2.4) การลงโทษ ควรสรุปสั้นๆก่อนการลงโทษ ว่าเกิดอะไรขึ้น เหตุใดจึงมีการลงโทษ ให้เด็กทบทวนตนเอง ถ้าสำนึกผิดได้ควรแสดงความชื่นชมเด็กที่รู้จักได้คิด หรือชมที่เด็กยอมเปิดเผยความจริงไม่โกหกปิดบัง ชวนให้เด็กคิดว่า ถ้าจะไม่ให้เกิดเรื่องนั้นขึ้นอีก ควรทำอย่างไร ป้องกันได้อย่างไร และคาดหวังในทางที่ดีว่าเขาน่าจะทำได้ การฝึกให้เด็กคิด ทบทวนตนเองและวางแผนเกี่ยวกับตนเอง สุดท้ายเด็กจะนำพาชีวิตตนเองได้มากขึ้น เตือนตัวเองเป็น และพึ่งพาพ่อแม่ น้อยลง

2.5) ในกรณีที่เด็กอยากปรับเปลี่ยนกฎเกณฑ์กติกาที่ยังมีโอกาทำได้ แต่ต้องตกลงกันก่อน เท่ากับเปิดช่องทางการเจรจาให้เด็กมีส่วนร่วมในการกำหนดกติกา ซึ่งเด็กจะร่วมมือเพิ่มขึ้น เท่ากับฝึกให้เขาเป็นตัวของตัวเอง สร้างระเบียบวินัยจากภายในตัวเองได้

นอกจากข้อมูลการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน การจัดการศึกษาตามอัธยาศัย การวิจัยนโยบาย และข้อมูลของเด็กซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้แล้ว เมื่อต้องจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ แนวคิดและทฤษฎีจึงมีส่วนสำคัญอย่างยิ่ง แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจะใช้เป็นแนวคิดในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน และการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยมีรายละเอียดดังหัวข้อที่ 5

5. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้

5.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

ศาสตราจารย์บันดูรา แห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford) ประเทศสหรัฐอเมริกา มีความเชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนมากเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ จึงเรียกการเรียนรู้จากการสังเกตว่า การเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ และเนื่องจากมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวอยู่เสมอ บันดูราอธิบายว่าการเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมในสังคม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน หลังจากนั้นบันดูราจึงเปลี่ยนชื่อทฤษฎีการเรียนรู้ของท่านว่า การเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) แต่ต่อมาได้เปลี่ยนเป็น การเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning Theory) อีกครั้งหนึ่ง เนื่องจากบันดูราพบจากการทดลองว่าสาเหตุที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนรู้ด้วยการสังเกต คือ ผู้เรียนจะต้องเลือกสังเกตสิ่งที่ต้องการเรียนรู้โดยเฉพาะ และสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือ ผู้เรียนจะต้องมีการเข้ารหัส (Encoding) ในความทรงจำระยะยาวได้อย่างถูกต้อง

นอกจากนี้ ผู้เรียนยังต้องสามารถที่จะประเมินได้ว่าตนเองเลียนแบบได้ดีหรือไม่ดีอย่างไร และจะต้องควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ด้วย บันดูราจึงสรุปว่าการเรียนรู้โดยการสังเกตจึงเป็นกระบวนการทางการรู้คิดหรือพุทธิปัญญา (Cognitive Processes) การเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ (Observational Learning หรือ Modeling) บันดูรามีความเห็นว่าทั้งสิ่งแวดล้อม และตัวผู้เรียนมีความสำคัญเท่า ๆ กัน คนเรามีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราอยู่เสมอการเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน พฤติกรรมของคนเราส่วนมากจะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling) สำหรับตัวแบบไม่จำเป็นต้องเป็นตัวแบบที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจจะเป็นตัวสัญลักษณ์ เช่น ตัวแบบที่เห็นในโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์หรืออาจจะเป็นรูปภาพการ์ตูนหนังสือก็ได้ นอกจากนี้ คำบอกเล่าด้วยคำพูดหรือข้อมูลที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษรก็

เป็นตัวแบบได้ การเรียนรู้โดยการสังเกตไม่ใช่การลอกแบบจากสิ่งที่สังเกตโดยผู้เรียนไม่คิด คุณสมบัติของผู้เรียนมีความสำคัญ เช่น ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถที่จะรับรู้สิ่งเร้า และสามารถสร้างรหัสหรือกำหนดสัญลักษณ์ของสิ่งที่สังเกตเก็บไว้ในความจำระยะยาว และสามารถเรียกใช้ในขณะที่ผู้สังเกตต้องการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ

การเรียนรู้โดยการสังเกตไม่ใช่การลอกแบบจากสิ่งที่สังเกตโดยที่ผู้เรียนไม่คิด คุณสมบัติของผู้เรียนมีความสำคัญ เช่น ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถที่จะรับรู้สิ่งเร้า และสามารถสร้างรหัสหรือกำหนดสัญลักษณ์ของสิ่งที่สังเกต เก็บไว้ในความทรงจำระยะยาว และสามารถเรียกใช้ในขณะที่ผู้สังเกตต้องการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ

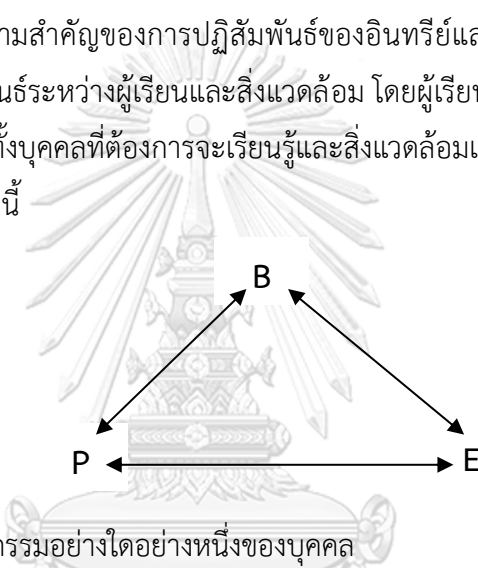
บันดูราได้เริ่มทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการสังเกต หรือการเลียนแบบ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา ได้ทำการวิจัยเป็นโครงการระยะยาว และได้ทำการพิสูจน์สมมติฐานที่ตั้งไว้ทีละข้อ โดยใช้กลุ่มทดลองและควบคุมอย่างละเอียด และเป็นขั้นตอน การวิจัยที่บันดูราและคณะ เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการสังเกตผลการวิจัยที่ได้รับความสนใจจากนักจิตวิทยาเป็นอันมาก และมีผู้นำไปทำงานวิจัยโดยใช้สถานการณ์แตกต่างกันไป ผลที่ได้รับจากงานวิจัยสนับสนุนข้อสรุปของศาสตราจารย์บันดูรา เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยการสังเกต การทดลองอันแรก บันดูราและคณะได้แบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งให้เห็นตัวอย่างจากตัวแบบที่มีชีวิตที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เด็กกลุ่มที่สองมีตัวแบบที่ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และเด็กกลุ่มที่สามไม่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมให้ดูเป็นตัวอย่าง ในกลุ่มมีตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวการทดลองเริ่มด้วยเด็กและตัวแบบเล่นตุ๊กตา (Tinker Toys) สักครู่หนึ่ง ประมาณ 1 – 10 นาที ตัวแบบลุกขึ้นต้อย เตะ ทุบ ตุ๊กตาที่ทำด้วยยางแล้วเป่าลม สำหรับเด็กกลุ่มที่สอง เด็กเล่นตุ๊กตาใกล้ ๆ กับตัวแบบ แต่ตัวแบบไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวให้ดูเป็นตัวอย่าง เด็กกลุ่มที่สามเล่นตุ๊กตาโดยไม่มีตัวแบบ หลังจากเล่นตุ๊กตาแล้วแม่ผู้ทดลองพาเด็กไปดูห้องที่มีตุ๊กตาที่น่าเล่นมากกว่า แต่บอกว่าห้ามจับตุ๊กตา เพื่อจะให้เด็กรู้สึกคับข้องใจ เสร็จแล้วนำเด็กไปอีกห้องหนึ่งที่ละคน ซึ่งมีตุ๊กตาหลายชนิดวางอยู่และมีตุ๊กตayangที่เหมือนกับตุ๊กตาที่ตัวแบบเตะต้อยและทุบรวมอยู่ด้วย ผลการทดลองพบว่า เด็กที่อยู่ในกลุ่มที่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เตะต้อยทุบ รวมทั้งนั่งทับตุ๊กตayangเหมือนกับที่สังเกตจากตัวแบบแสดงและค่าเฉลี่ย (Mean) ของพฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงโดยเด็กกลุ่มนี้ทั้งหมดสูงกว่าค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กกลุ่มที่สองและกลุ่มที่สาม

การทดลองที่สองก็เป็นการทดลองของบันดูรา ร็อส และ ร็อส ในปี ค.ศ. 1963 วิธีการทดลองเหมือนกับการทดลองที่หนึ่งแต่ใช้ภาพยนตร์แทนของจริง โดยกลุ่มหนึ่งดูภาพยนตร์ที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อีกกลุ่มหนึ่งดูภาพยนตร์ที่ตัวแบบไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ผลของการทดลองที่ได้เหมือนกับการทดลองที่หนึ่ง คือ เด็กที่ดูภาพยนตร์ที่มีตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าเด็กที่อยู่ในกลุ่มที่ดูภาพยนตร์ที่ตัวแบบไม่แสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าว

ต่อมาในปี ค.ศ. 1968 บันดูรา และเม็นลอฟ ได้ศึกษาเกี่ยวกับเด็กซึ่งมีความกลัวสัตว์เลื้อย เช่น สุนัข จนกระทั่งพยายามหลีกเลี่ยงหรือไม่มีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์เลื้อย บันดูราและเม็นลอฟได้ให้เด็กกลุ่มหนึ่งที่มีความกลัวสุนัขได้สังเกตตัวแบบที่ไม่กลัวสุนัข และสามารถจะเล่นกับสุนัขได้อย่างสนุก โดยเริ่มจากการค่อย ๆ ให้ตัวแบบเล่น แตะ และพูดคุยกับสุนัขที่อยู่ในกรงจนกระทั่งในที่สุดตัวแบบเข้าไปอยู่ในกรงสุนัข ผลของการทดลองปรากฏว่าหลังจากสังเกตตัวแบบที่ไม่กลัวสุนัข เด็กจะกล้าเล่นกับสุนัขโดยไม่กลัว หรือพฤติกรรมของเด็กที่กล้าที่จะเล่นกับสุนัขเพิ่มขึ้นและพฤติกรรมที่แสดงว่ากลัวสุนัขจะลดน้อยลงไป

ความคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา

1. บันดูราได้ให้ความสำคัญของการปฏิสัมพันธ์ของอินทรีย์และสิ่งแวดล้อม และถือว่าการเรียนรู้ก็เป็นผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม โดยผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน บันดูราได้ถือไว้ว่าทั้งบุคคลที่ต้องการจะเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมเป็นสาเหตุของพฤติกรรมและได้อธิบายการปฏิสัมพันธ์ ดังนี้



B = พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งของบุคคล

P = บุคคล (ตัวแปรที่เกิดจากผู้เรียน เช่น ความคาดหวังของผู้เรียน ฯลฯ)

E = สิ่งแวดล้อม

ภาพที่ 2.5 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล พฤติกรรม และสิ่งแวดล้อม

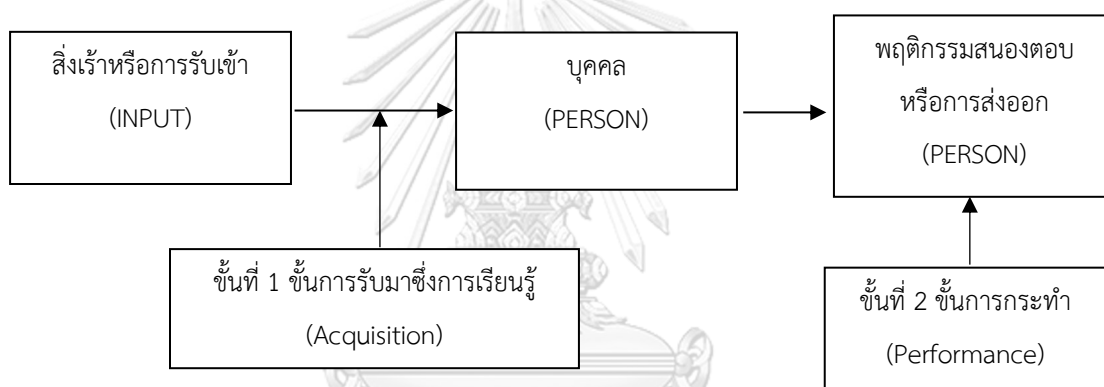
2. บันดูราได้ให้ความแตกต่างของการเรียนรู้ (Learning) และการกระทำ (Performance) ถือว่าความแตกต่างนี้สำคัญมาก เพราะคนอาจจะเรียนรู้อะไรหลายอย่างแต่ไม่กระทำ สรุปว่าพฤติกรรมของมนุษย์อาจจะแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท 1) พฤติกรรมสนองตอบที่เกิดจากการเรียนรู้ ผู้ซึ่งแสดงออกหรือกระทำสม่ำเสมอ 2) พฤติกรรมที่เรียนรู้แต่ไม่เคยแสดงออกหรือกระทำ 3) พฤติกรรมที่ไม่เคยแสดงออกทางการกระทำ เพราะไม่เคยเรียนรู้จริง ๆ

บันดูราไม่เชื่อว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจะคงตัวอยู่เสมอ ทั้งนี้เพราะสิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และทั้งสิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ตัวอย่างเช่น เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวก็คาดหวังว่าผู้อื่นจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อตนด้วย ความหวังนี้ก็ส่งเสริมให้เด็กแสดงพฤติกรรม

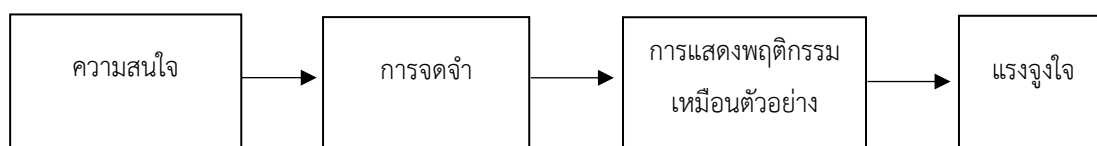
ก้าวร้าว และผลพวงก็คือว่าเด็กอื่น (แม้ว่าจะไม่ก้าวร้าว) ก็จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองแบบก้าวร้าวด้วย และเป็นเหตุให้เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวยิ่งแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการย้ำความคาดหวังของตน บันดูราสรุปว่า “เด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวจะสร้างบรรยากาศก้าวร้าวรอบ ๆ ตัว จึงทำให้เด็กอื่นที่มีพฤติกรรมอ่อนโยนไม่ก้าวร้าวแสดงพฤติกรรมตอบสนองก้าวร้าว เพราะเป็นการแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งแวดล้อมที่ก้าวร้าว”

ขั้นของการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือเลียนแบบ

การเรียนรู้ทางสังคมด้วยการรู้คิดจากการเลียนแบบมี 2 ขั้น คือ 1) ขั้นการได้มาซึ่งการเรียนรู้ (Acquisition) ทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมได้ 2) ขั้นการกระทำ (Performance) ซึ่งผู้เรียนรู้อาจจะกระทำหรือไม่กระทำก็ได้



ภาพที่ 2.6 การเรียนรู้ทางสังคมด้วยการรู้คิดจากการเลียนแบบ



ภาพที่ 2.7 ส่วนประกอบของการเรียนรู้ขึ้นกับการรับมาซึ่งการเรียนรู้

จากแผนผังจะเห็นว่า ส่วนประกอบทั้ง 3 อย่าง ของการรับมาซึ่งการเรียนรู้เป็นกระบวนการทางพุทธิปัญญา (Cognitive Processes) ความใส่ใจที่เลือกสิ่งเร้ามีบทบาทสำคัญในการเลือกตัวแบบสำหรับขั้นการกระทำ (Performance) นั้นขึ้นอยู่กับผู้เรียน เช่น ความสามารถทางด้านร่างกาย

ทักษะต่าง ๆ รวมทั้งความคาดหวังที่จะได้รับแรงเสริมซึ่งเป็นแรงจูงใจกระบวนการที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกตบันดูราได้อธิบายกระบวนการที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเรียนรู้โดยตัวแบบว่ามีทั้งหมด 4 อย่างคือ 1) กระบวนการความเอาใจใส่ (Attention) 2) กระบวนการจดจำ (Retention) 3) กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง (Reproduction) 4) กระบวนการการจูงใจ (Motivation)

กระบวนการความใส่ใจ (Attention) ความใส่ใจของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญมาก ถ้าผู้เรียนไม่มีความใส่ใจในการเรียนรู้ โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบก็จะไม่เกิดขึ้น ดังนั้น การเรียนรู้แบบนี้ความใส่ใจจึงเป็นสิ่งแรกๆ ที่ผู้เรียนจะต้องมี บันดูรากล่าวว่าผู้เรียนจะต้องรับรู้ส่วนประกอบที่สำคัญของพฤติกรรมของผู้ที่เป็นตัวแบบ องค์ประกอบที่สำคัญของตัวแบบที่มีอิทธิพลต่อความใส่ใจของผู้เรียนมีหลายอย่าง เช่น เป็นผู้มีเกียรติสูง (High Status) มีความสามารถสูง (High Competence) หน้าตาดี รวมทั้งการแต่งตัว การมีอำนาจที่จะให้รางวัลหรือลงโทษ คุณลักษณะของผู้เรียนก็มีความสัมพันธ์กับกระบวนการใส่ใจ ตัวอย่างเช่น วัยของผู้เรียน ความสามารถทางด้านพุทธิปัญญา ทักษะทางการใช้มือและส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย รวมทั้งตัวแปรทางบุคลิกภาพของผู้เรียน เช่น ความรู้สึกว่าคุณค่า (Self-Esteem) ความต้องการและทัศนคติของ ผู้เรียน ตัวแปรเหล่านี้มักจะเป็นสิ่งจำกัดขอบเขตของการเรียนรู้โดยการสังเกต ตัวอย่างเช่น ถ้าครูต้องการให้เด็กวัยอนุบาลเขียนพยัญชนะไทยที่ยาก ๆ โดยพยายามแสดงการเขียนให้ดูเป็นตัวอย่าง แต่ทักษะการใช้ก้ามเนื้อในการเคลื่อนไหวของเด็กวัยอนุบาลยังไม่พร้อมเด็กวัยอนุบาลบางคนจะเขียนหนังสือตามที่ครูคาดหวังไม่ได้

กระบวนการจดจำ (Retention Process) บันดูราอธิบายว่าการที่ผู้เรียนหรือผู้สังเกตสามารถที่จะเลียนแบบหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบได้ก็เพราะผู้เรียนบันทึกสิ่งที่ตนสังเกตจากตัวแบบไว้ในความจำระยะยาว บันดูราพบว่าผู้สังเกตที่สามารถอธิบายพฤติกรรม หรือการกระทำของตัวแบบด้วยคำพูด หรือสามารถมีภาพพจน์สิ่งที่ตนสังเกตไว้ในใจจะเป็นผู้ที่สามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้โดยการสังเกตได้ดีกว่าผู้ที่เพียงแต่ดูเฉย ๆ หรือทำงานอื่นในขณะที่ดูตัวแบบไปด้วย สรุปแล้วผู้สังเกตที่สามารถระลึกถึงสิ่งที่สังเกตเป็นภาพพจน์ในใจ (Visual Imagery) และสามารถเข้ารหัสด้วยคำพูดหรือถ้อยคำ (Verbal Coding) จะเป็นผู้ที่สามารถแสดงพฤติกรรมเลียนแบบจากตัวแบบได้แม้ว่าเวลาจะผ่านไปนาน ๆ และนอกจากนี้ถ้าผู้สังเกตหรือ ผู้เรียนมีโอกาสที่จะได้เห็นตัวแบบแสดงสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ซ้ำก็จะเป็นการช่วยความจำให้ดียิ่งขึ้น

กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ (Reproduction Process) เป็นกระบวนการที่ผู้เรียน แปรสภาพ (Transform) ภาพพจน์ (Visual Image) หรือสิ่งที่จำไว้เป็นการเข้ารหัสเป็นถ้อยคำ (Verbal Coding) ในที่สุดแสดงออกมาเป็นการกระทำหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ

ปัจจัยที่สำคัญของกระบวนการนี้คือ ความพร้อมทางด้านร่างกายและทักษะที่จำเป็นจะต้องใช้ในการเลียนแบบของผู้เรียน ถ้าหากผู้เรียนไม่มีความพร้อมก็จะไม่สามารถที่จะแสดงพฤติกรรมเลียนแบบได้ บันดูรากล่าวว่าการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบไม่ใช่เป็นพฤติกรรมที่ลอกแบบอย่างตรงไปตรงมา การเรียนรู้โดยการสังเกตประกอบด้วยกระบวนการทางพุทธิปัญญา (Cognitive Process) และความพร้อมทางด้านร่างกายของผู้เรียน ฉะนั้นในขั้นการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ (Reproduction) ของแต่ละบุคคลจึงแตกต่างกันไปผู้เรียนบางคนก็อาจจะทำได้ดีกว่าตัวแบบที่ตนสังเกตหรือบางคนก็สามารถเลียนแบบได้เหมือนมาก บางคนก็อาจจะทำได้ไม่เหมือนกับตัวแบบ เพียงแต่คล้ายคลึงกับตัวแบบมีบางส่วนเหมือนบางส่วนไม่เหมือนกับตัวแบบ และผู้เรียนบางคนจะไม่สามารถแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ บันดูราจึงให้คำแนะนำแก่ผู้ที่มีหน้าที่เป็นตัวแบบ เช่น ผู้ปกครองหรือครูควรใช้ผลย้อนกลับที่ต้องตรวจสอบแก้ไข (Correcting Feedback) เพราะจะเป็นการช่วยเหลือให้ผู้เรียนหรือผู้สังเกตมีโอกาสทบทวนในใจว่าการแสดงพฤติกรรมของตัวแบบมีอะไรบ้าง และพยายามแก้ไขให้ถูกต้อง

กระบวนการจูงใจ (Motivation Process) บันดูราอธิบายว่าแรงจูงใจของผู้เรียนที่จะแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบที่ตนสังเกต มาจากความคาดหวังว่าการเลียนแบบจะนำประโยชน์มาใช้ เช่น การได้รับแรงเสริมหรือรางวัล หรืออาจจะนำประโยชน์บางสิ่งบางอย่างมาให้ รวมทั้งการคิดว่าการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบจะทำให้ตนหลีกเลี่ยงปัญหาได้ ในห้องเรียนเวลาครูให้รางวัลหรือลงโทษพฤติกรรมของนักเรียน คนใดคนหนึ่งนักเรียนทั้งห้องก็จะเรียนรู้โดยการสังเกตและเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมหรือไม่แสดงพฤติกรรม เวลานั้นนักเรียนแสดงความประพฤติดี เช่น นักเรียนคนหนึ่งทำการบ้านเรียบร้อยถูกต้องแล้วได้รับรางวัลชมเชยจากครู หรือให้สิทธิพิเศษก็จะเป็นตัวแบบให้แก่ นักเรียนคนอื่น ๆ พยายามทำการบ้านมาส่งครูให้เรียบร้อย เพราะมีความคาดหวังว่าจะได้รับแรงเสริมหรือรางวัลบ้าง ในทางตรงข้ามถ้านักเรียนคนหนึ่งถูกทำโทษเนื่องจากเอาของมารับประทานในห้องเรียน ก็จะเป็นตัวแบบของพฤติกรรม ที่นักเรียนทั้งชั้นจะไม่ปฏิบัติตามแม้ว่าบันดูราจะกล่าวถึงความสำคัญของแรงเสริมบวกว่ามีผลต่อพฤติกรรมที่ผู้เรียนเลียนแบบตัวแบบแต่ความหมายของความสำเร็จของแรงเสริมนั้นแตกต่างกับของสกินเนอร์ (Skinner) ในทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอแรนต์ (Operant Conditioning) แรงเสริมในทฤษฎี การเรียนรู้ในการสังเกตเป็นแรงจูงใจที่จะทำให้ผู้สังเกตแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ แต่แรงเสริมในทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบโอเปอแรนต์นั้น แรงเสริมเป็นตัวที่จะทำให้ความถี่ของพฤติกรรมที่อินทรีย์ได้แสดงออกอยู่แล้วให้มีเพิ่มขึ้น อีกประการหนึ่งในทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการสังเกตถือว่าความคาดหวังของผู้เรียนที่จะได้รับรางวัลหรือผลประโยชน์จากพฤติกรรมที่แสดงเหมือนเป็นตัวแบบ เป็นแรงจูงใจที่ทำให้ผู้สังเกตแสดงออก แต่สำหรับการวางเงื่อนไขแบบโอเปอแรนต์ แรงเสริมเป็นสิ่งที่มาจากภายนอกจะเป็นอะไรก็ได้ไม่เกี่ยวกับตัวของผู้เรียน

ปัจจัยที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกต ประกอบด้วย 1) ผู้เรียนจะต้องมีความใส่ใจ (Attention) ที่จะสังเกตตัวแบบ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงโดยตัวแบบจริงหรือตัวแบบสัญลักษณ์ ถ้าเป็นการอธิบายด้วยคำพูดผู้เรียนก็ต้องตั้งใจฟังและถ้าจะต้องอ่านคำอธิบายก็จะต้องมีความตั้งใจที่จะอ่าน 2) ผู้เรียนจะต้องเข้ารหัสหรือบันทึกสิ่งที่สังเกตหรือสิ่งที่รับรู้ไว้ในความจำระยะยาว 3) ผู้เรียนจะต้องมีโอกาสแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ และควรจะทำซ้ำเพื่อจะให้ได้ 4) ผู้เรียนจะต้องรู้จักประเมินพฤติกรรมของตนเองโดยใช้เกณฑ์ (Criteria) ที่ตั้งขึ้นด้วยตนเองหรือโดยบุคคลอื่น

ความสำคัญของการควบคุมกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง (Self-Regulation) ความสามารถที่จะควบคุมกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเองโดยการที่เข้าใจถึงผลที่เกิดตามมาของพฤติกรรม (Consequences) มีความสำคัญมาก บันดูรากกล่าวว่าถ้าผลที่เกิดตามมาของพฤติกรรมของผู้เรียนคือรางวัล ผู้เรียนก็จะมี ความพอใจในพฤติกรรมของตนเอง แต่ถ้าผลที่ตามมาเป็นการลงโทษก็จะก่อให้เกิดความไม่พอใจ ทั้งความพอใจหรือไม่พอใจมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับมาตรฐานของพฤติกรรมที่ผู้แสดงพฤติกรรมได้ตั้งไว้ ผลของการวิจัยเกี่ยวกับการตั้งมาตรฐานหรือเกณฑ์ที่จะประเมินพฤติกรรมของตนเองพบว่าเด็กที่อยู่ในกลุ่มที่มีตัวแบบซึ่งตั้งเกณฑ์หรือมาตรฐานของพฤติกรรมที่ต่ำจะเป็นเด็กที่ไม่พยายามที่จะทำให้ดีขึ้น เพียงแต่ทำพอไปได้ตามที่ตัวแบบได้กำหนดไว้เท่านั้น ส่วนเด็กที่อยู่ในกลุ่มที่มีตัวแบบที่ตั้งเกณฑ์หรือมาตรฐานของพฤติกรรมไว้สูง จะมีความพยายามเพื่อจะพิสูจน์ว่าตนเองทำได้ อย่างไรก็ตามแม้ว่าการตั้งเกณฑ์ของพฤติกรรมไว้สูงจะเป็นสิ่งที่ดีก็ตาม ผู้ตั้งเกณฑ์จะต้องคำนึงว่า จะต้องเป็นเกณฑ์ที่ผู้เรียนจะสามารถจะทำได้เหมือนจริง (Realistic) เพราะถ้าตั้งเกณฑ์เกินความสามารถจริงของเด็ก เด็กก็จะประสบความผิดหวัง มีความท้อแท้ใจ ไม่พยายามที่จะแสดงพฤติกรรม ในกรณีที่เกณฑ์ที่ตั้งไว้สูงพอที่จะท้าทายให้ผู้เรียนพยายามแสดงพฤติกรรมถ้าผู้เรียนทำได้ก็จะเกิดความพอใจเป็นแรงเสริมด้วยตนเอง (Self-Reinforcement) และทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ ความสำคัญของแรงจูงใจของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยการสังเกต ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า แรงเสริมด้วยตนเองเป็นตัวแปรที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะแสดงพฤติกรรมตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ บันดูราเชื่อว่าการเรียนรู้โดยการสังเกตเกิดขึ้นในชั้นการจดจำ ในชั้นการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ ผู้เรียนอาจจะไม่แสดงพฤติกรรมหรือแสดงพฤติกรรมเพียงบางส่วนของ การเรียนรู้ในชั้นการเก็บจำก็ได้ ดังนั้นผู้สอนที่ทราบความสำคัญของแรงจูงใจของผู้เรียนก็ควรที่จะสร้างสถานการณ์ในห้องเรียนให้นักเรียนสามารถจะประเมินพฤติกรรมของตนเองได้ โดยใช้เกณฑ์ของสัมฤทธิ์ผลสูงแต่อยู่ในขอบเขตความสามารถของผู้เรียน เพื่อผู้เรียนจะได้ประสบความสำเร็จและมีความพอใจซึ่งเป็นแรงเสริมด้วยตนเองและเกิดมีแรงจูงใจที่จะเรียนรู้ต่อไป

นอกจากเด็กซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้แล้ว ยังมีพ่อแม่ผู้ปกครอง และบุคคลใกล้ชิดเด็กที่เป็นผู้ใหญ่เกี่ยวข้องในงานวิจัยด้วย ผู้วิจัยจึงเสนอข้อมูลทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ร่วมด้วย ดังแสดงในหัวข้อที่ 5.2

5.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่

ปิยะ ศักดิ์เจริญ (2558) ได้อธิบายทฤษฎีการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ไว้ว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ผู้ใหญ่ หรือ Andragogy นั้นมีการศึกษาค้นคว้ากันมานานตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 โดยมีงานวิจัยทั้งในด้านวิทยาศาสตร์และด้านศิลปศาสตร์ที่ออกมาสนับสนุนแนวคิดที่ว่าผู้ใหญ่สามารถเรียนรู้ได้ในรูปแบบที่ต่างจากเด็กโดย มัลคอล์ม โนลส์ (Malcolm Knowles) นักวิชาการด้านการศึกษาผู้ใหญ่ เป็นผู้ใช้คำว่า Andragogy ในความหมายของศาสตร์ด้านการศึกษาผู้ใหญ่ที่แตกต่างจากเด็ก ซึ่งต่อมาก็เป็นที่นิยมและใช้กันทั่วไป โดย Andragogy นั้นเป็นแนวคิดหรือความเชื่อเบื้องต้น สำหรับการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้ใหญ่ โดยอาจกล่าวได้ว่าก่อนจัดการเรียนรู้ให้กับผู้ใหญ่ นักการศึกษาจำเป็นต้องศึกษาแนวคิดเบื้องต้นของ Andragogy เสียก่อน และนอกจากทฤษฎีการเรียนรู้ผู้ใหญ่ที่นักการศึกษาผู้ใหญ่ต้องทราบแล้วยังมีแนวคิดด้านการเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเอง (Self-Directed Learning: SDL) ที่จำเป็นสำหรับการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้ใหญ่ โดยทั้งทฤษฎีการเรียนรู้ผู้ใหญ่ (Andragogy) และแนวคิดด้านการเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเอง ได้พัฒนาขึ้นโดย มัลคอล์ม โนลส์ (Malcolm Knowles) นักวิชาการด้านการศึกษาผู้ใหญ่ในอเมริกา จึงทำให้ทั้งสองแนวคิดมักถูกหยิบยกขึ้นมาพูดถึงอยู่เสมอในการจัดการศึกษา สำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ โดยแนวคิดทั้งสองสนับสนุนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนวัยผู้ใหญ่' รวมทั้งแนวคิดทั้งสองยังมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในเวลาต่อมา

แนวคิดการเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเองถูกนำมาประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวาง โนลส์ได้ให้นิยามคำว่า Andragogy ไว้ว่าเป็นศาสตร์ และศิลป์ในการช่วยให้ผู้ใหญ่เรียนรู้ (the Art and Science of Helping Adults Learn) เพื่อให้แตกต่างจากคำว่า Pedagogy หรือศาสตร์และศิลป์ในการสอนเด็ก (the Art and Science of Teaching Children) รวมถึงได้ตั้งสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะของผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ (Adult Learner) ขึ้นเป็น ครั้งแรกจำนวน 5 ข้อ ดังต่อไปนี้ 1) ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ได้หลุดพ้นจากการพึ่งพาไปสู่ความเป็นอิสระที่สามารถชี้นำตนเองได้ รวมไปถึงการเรียนรู้ของผู้ใหญ่เอง 2) ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่สามารถถึงประสบการณ์ชีวิตของพวกเขามาช่วยในการเรียนรู้ได้ทันที 3) ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่พร้อมที่จะเรียนรู้ตามการเปลี่ยนแปลงของบทบาทใหม่ทางสังคม หรือบทบาทของชีวิต 4) ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ เน้นปัญหาเป็นศูนย์กลางและต้องการเรียนรู้สิ่งที่สามารถนำไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตได้ทันที 5) ผู้เรียนวัยผู้ใหญ่มีแรงจูงใจภายใน เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้มากกว่าปัจจัยภายนอก

แนวคิดของโนลส์ได้ถูกเผยแพร่ไป ทำให้นักการศึกษาได้หันกลับมามองการจัดการศึกษาสำหรับผู้เรียนวัยผู้ใหญ่ในมิติใหม่ที่มีความชัดเจนในตัวเอง ในขณะที่เดียวกันรูปแบบการฝึกอบรมทั้งหลายก็เลือกแนวทางของโนลส์มาเป็นหลักสำหรับการฝึกอบรมที่มีผู้เรียนเป็นผู้ใหญ่ซึ่งแนวคิดดังกล่าวได้เติบโต อย่างมากในโลกของการฝึกอบรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฝึกอบรมในองค์กร

การเรียนรู้ของผู้ใหญ่แตกต่างจากการเรียนรู้ของเด็ก เรื่องที่สำคัญเกี่ยวกับลักษณะธรรมชาติในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ สรุปได้ดังนี้ (Wisdom Max Center, 2015)

1. เหตุผลในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ เนื่องจากผู้ใหญ่นั้นเข้าใจตนเองและรู้ว่าตนเองมีความรับผิดชอบต่อผลของการตัดสินใจของตนเองได้ก่อนการเรียนรู้ ผู้ใหญ่มักต้องการจะรู้ว่าเพราะเหตุใดหรือทำไมเขาจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ เขาจะได้รับประโยชน์อะไร จากการเรียนรู้และจะสูญเสียประโยชน์อะไรบ้างถ้าไม่ได้เรียนรู้สิ่งเหล่านั้น ผู้ใหญ่จึงมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ในสิ่งที่เขาต้องการเรียนรู้และพึงพอใจมากกว่าจะให้ผู้อื่นมากำหนดให้และมักมีแรงจูงใจในการเรียนรู้จากภายในตนเองมากกว่าแรงจูงใจภายนอก

2. ลักษณะการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ในกระบวนการเรียนรู้ผู้ใหญ่ต้องการเป็นอย่างมากที่จะชี้แนะตนเองมากกว่าจะให้ผู้สอนมาชี้แนะหรือควบคุมเขา นั่นคือ ผู้ใหญ่อยากที่จะเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่า และด้วยการเรียนรู้มีลักษณะเป็นการแนะแนวมากกว่าการสอน ดังนั้นบทบาทของผู้สอนควรจะเป็นการเข้าไปมีส่วนร่วมกับผู้เรียนในกระบวนการค้นหาความจริงหรือที่เรียกว่าผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) มากกว่าที่จะเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ของตนไปยังผู้เรียน นอกจากนี้บทบาทของผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ควรจะต้องเป็นผู้สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ด้วยการยอมรับฟังและยอมรับในการแสดงออก ทศนคติและความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับเนื้อหาสาระของวิชาที่เรียนของผู้เรียนช่วยให้ผู้เรียนได้เข้าใจถึงจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ของแต่ละคนและของกลุ่มทำหน้าที่จัดหาและจัดการทรัพยากรในการเรียนรู้หรืออาจเป็นแหล่งทรัพยากรเพื่อการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นเสียเอง

3. ประสบการณ์ของผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ ประสบการณ์ชีวิตมีผลกระทบต่อการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ข้อแตกต่างในการเรียนรู้ที่สำคัญระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กอย่างหนึ่งก็คือผู้ใหญ่มีประสบการณ์มากกว่าซึ่งอาจเป็นได้ทั้งข้อดีและข้อเสีย ทั้งนี้เพราะวิธีการเรียนรู้เบื้องต้นของผู้ใหญ่ คือ การวิเคราะห์และค้นหาความจริงจากประสบการณ์ซึ่งนักจิตวิทยาบางคนเชื่อว่าหากเขาเรียนรู้ว่าสิ่งที่เขาเรียนรู้นั้นมีส่วนช่วยรักษาหรือเสริมสร้างประสบการณ์ภายในตัวเขา ผู้ใหญ่ก็จะเรียนรู้ได้มากขึ้น แต่ถ้าหากกิจกรรมใดหรือประสบการณ์ใดจะทำให้มีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างภายในของเขา ผู้ใหญ่ก็มีแนวโน้มที่จะต่อต้านโดยการปฏิเสธหรือบิดเบือนกิจกรรมหรือประสบการณ์นั้น นอกจากนั้นประสบการณ์เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ใหญ่มีความแตกต่างระหว่างบุคคลเพราะยิ่งอายุมากขึ้นประสบการณ์ของผู้ใหญ่ก็ยิ่งจะแตกต่างกันมากขึ้น ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่จึงควรคำนึงถึงทั้งในด้านของความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้ใหญ่ และควรจะอาศัยข้อดีของการมีประสบการณ์ของผู้ใหญ่และทำให้ประสบการณ์นั้นมีคุณค่าโดยการใช้เทคนิคฝึกอบรมต่างๆ ซึ่งเน้นการเรียนรู้โดยอาศัยประสบการณ์ (Experiential techniques) ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสผสมผสานความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ ทำให้การเรียนรู้ที่ได้รับใหม่นั้นมีความหมายเพิ่มเติมขึ้นอีก อาทิเช่น วิธีการอภิปรายกลุ่ม กิจกรรมการแก้ปัญหา กรณีศึกษา และเทคนิคการฝึกอบรมโดยอาศัยกระบวนการกลุ่มต่างๆ

4. แนวโน้มในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ โดยทั่วไปเด็กมีแนวโน้มที่จะเรียนรู้โดยอาศัยเนื้อหาวิชา และมองการเรียนรู้ในลักษณะของตนเอง การแสวงหาความรู้จากเนื้อหาสาระของวิชาใดวิชาหนึ่ง โดยตรงแต่สำหรับผู้ใหญ่การเรียนรู้จะมุ่งไปที่ชีวิตประจำวัน (Life-centered) หรือเน้นที่งานหรือการแก้ปัญหา (Task-centered) เสียมากกว่า นั่นคือผู้ใหญ่จะยอมรับและสนใจกิจกรรมการเรียนรู้ของเขา หากเขาเชื่อและเห็นว่าการเรียนรู้ นั้น ๆ จะช่วยให้เขาทำงานได้ดีขึ้นหรือช่วยแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันของเขา ดังนั้นการจัดหลักสูตรเพื่อการเรียนการสอน ผู้ใหญ่จึงควรจะอาศัยสถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัวของเขาและเป็นการเพิ่มความรู้อ ความเข้าใจ ทักษะซึ่งมีส่วนช่วยในการแก้ปัญหาในชีวิตจริงของเขาด้วย

5. บรรยากาศในการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่จะเรียนรู้ได้ดีกว่าในบรรยากาศที่มีการอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ทั้งทางกายภาพ เช่น การจัดแสงสว่าง อุณหภูมิที่พอเหมาะ การจัดที่นั่งที่เอื้อต่อการมีปฏิสัมพันธ์กัน และมีบรรยากาศของการยอมรับในความแตกต่างในทางความคิด และประสบการณ์ที่แตกต่างกันของแต่ละคน มีความเคารพซึ่งกันและกัน มีอิสรภาพในการแสดงออกเป็นกันเอง

เพื่อให้การเรียนรู้ของผู้ใหญ่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ได้อย่างสมบูรณ์ ผู้สอนต้องเข้าใจธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ และยังสามารถประยุกต์หลักการต่าง ๆ เข้ากับปัจจัยต่าง ๆ ทางการศึกษา เพื่อให้เกิดสภาพที่จะสนับสนุนและเหมาะต่อการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ให้มากที่สุด พิจารณาจาก 4 ปัจจัยหลัก ดังนี้

1. Structure of Learning Experience การจัดกิจกรรมควรมีกำหนดการที่ยืดหยุ่น เพื่อตอบสนองต่อข้อจำกัดเรื่องเวลา และควรให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ตัวอย่าง การสัมมนา กลุ่มย่อย หรือการโต้วาที เป็นต้น

2. Learning Climate บรรยากาศการเรียนที่มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกันจะส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ผู้เรียนต้องการเป็นที่ยอมรับและนำเชื่อถือในสายตาของผู้อื่น ควรเปิดโอกาสให้มีการแบ่งปันและรับฟังความคิดเห็นในกลุ่มเพื่อนผู้สอนควรทราบถึงความคาดหวังของผู้เรียน และช่วยปรับแต่งให้เหมาะสมขึ้น

3. Focus of Learning การเรียนควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้และวิเคราะห์ประสบการณ์ที่ตนมี ผู้เรียนควรมีอิสระในการวางแผนและจัดการการเรียนรู้ของตนเอง ผู้สอนเป็นแค่คนคอยช่วยเหลือ

4. Teaching-Learning Strategy and Media การเรียนควรเป็นไปในเชิงการแก้ปัญหา และส่งเสริมให้เรียนด้วยกัน โดยเน้นให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ให้มากที่สุด โดยอาจมีส่วนร่วมในวิธีการสอน เช่น วิธีบทบาทสมมติ หรือมีส่วนในการประเมิน (Self-assessment) ก็ได้

ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับผู้ใหญ่ มีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

1. ความต้องการและความสนใจ ผู้ใหญ่จะถูกชักจูงให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี ถ้าหากว่าตรงกับความต้องการและความสนใจในประสบการณ์ที่ผ่านมาเขาก็จะเกิดความพึงพอใจ เพราะฉะนั้นควรจะมีกิจกรรมเริ่มต้นในสิ่งเหล่านี้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะการจัดกิจกรรมทั้งหลายเพื่อให้ผู้ใหญ่เกิดการเรียนรู้ขึ้นจะต้องคำนึงถึงสิ่งนี้ด้วยเสมอ

2. สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้ใหญ่ การเรียนรู้ของผู้ใหญ่จะได้ผลดี ถ้าหากถือเอาตัวผู้ใหญ่เป็นศูนย์กลางในการเรียนการสอน ดังนั้นการจัดหน่วยการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ควรจะยึดถือสถานการณ์ทั้งหลายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้ใหญ่เป็นหลักสำคัญมิใช่ตัวเนื้อหาวิชาทั้งหลาย

3. การวิเคราะห์ประสบการณ์ เนื่องจากประสบการณ์เป็นแหล่งการเรียนรู้ที่มีคุณค่ามากที่สุดสำหรับผู้ใหญ่ ดังนั้นวิธีการหลักสำหรับการศึกษาผู้ใหญ่ ก็คือการวิเคราะห์ถึงประสบการณ์ของผู้ใหญ่แต่ละคนอย่างละเอียดว่ามีส่วนไหนของประสบการณ์ที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้บ้าง แล้วจึงหาทางนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไป

4. ผู้ใหญ่ต้องการเป็นผู้นำตนเอง ความต้องการที่อยู่ในส่วนลึกของผู้ใหญ่ก็คือการมีความรู้สึกรู้สียงที่ต้องการที่จะสามารถนำตนเองได้ เพราะฉะนั้นบทบาทของครูจึงควรอยู่ในกระบวนการสืบหา หรือค้นหาคำตอบร่วมกับผู้เรียนมากกว่าการทำหน้าที่ส่งผ่านหรือเป็นสื่อสำหรับความรู้แล้วทำหน้าที่ประเมินผลว่าเขาคล้อยตามหรือไม่เพียงเท่านั้น

5. ความแตกต่างระหว่างบุคคล ความแตกต่างระหว่างบุคคลจะมีเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในแต่ละบุคคลเมื่อมีอายุเพิ่มมากขึ้น เพราะฉะนั้นการสอนผู้ใหญ่จะต้องจัดเตรียมการในด้านนี้อย่างดีพอ เช่น รูปแบบของการเรียนการสอนเวลาที่ใช้ทำการสอน สถานที่สอน

ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนสำหรับผู้ใหญ่ ควรให้ความสำคัญกับบทบาทของครูที่สอนผู้ใหญ่ว่าควรจะเป็นผู้อำนวยการอำนวยความสะดวกเพื่อการเรียนรู้ นอกจากนั้นได้กล่าวถึงบทบาทและความสัมพันธ์ระหว่างผู้อำนวยการความสะดวกกับผู้เรียนว่าขึ้นอยู่กับทัศนคติของผู้อำนวยการความสะดวก รวม 3 ประการที่เป็นคุณสมบัติสำคัญ คือ 1) การให้ความไว้วางใจ และความนับถือยกย่องแก่ผู้เรียน 2) การมีความจริงใจต่อผู้เรียน 3) การมีความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจ รวมทั้งการตั้งใจฟังผู้เรียนพูด ซึ่งนอกจากทัศนคติ 3 ประการที่กล่าวมานี้แล้วยังมีแนวทางเพื่อการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้รวมทั้งสิ้นอีก 10 ประการ ดังนี้

- 1) ต้องเริ่มต้นในการสร้างบรรยากาศภายในกลุ่มเพื่อให้เกิดประสบการณ์ที่ดีในชั้นเรียน
- 2) ควรช่วยให้เกิดจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนของแต่ละบุคคลในชั้นเรียน รวมทั้งจุดมุ่งหมายของกลุ่มด้วย

- 3) ควรจะดำเนินการเรียนการสอนไปตามความต้องการของผู้เรียนแต่ละคนเพราะว่ามีความหมายสำหรับ นักศึกษาอย่างมากและถือว่าเป็นพลังจูงใจที่จะก่อให้เกิดผลสำเร็จทางการเรียนอันสำคัญยิ่ง
- 4) จะต้องพยายามจัดการเกี่ยวกับแหล่งการเรียนรู้ (Resource for Learning) ให้เป็นไปได้อย่างกว้างขวางและแลดูเป็นเรื่องง่ายๆ สำหรับผู้เรียนด้วย
- 5) ควรจะต้องมีความเข้าใจตนเองในฐานะเป็น "แหล่งความรู้ที่มีความคล่องตัวและยืดหยุ่นได้" ในการที่สมาชิกในกลุ่มอาจจะสามารถนำมาใช้ให้เกิดคุณประโยชน์ต่อการเรียนรู้
- 6) ในการแสดงออกต่อสมาชิกในกลุ่มผู้เรียนเขาจะต้องยอมรับทั้งทางด้านเนื้อหาวิชาการและด้านทัศนคติหรืออารมณ์ของผู้เรียนคือพยายามที่จะก่อให้เกิดความพอดีกันทั้งสองด้านสำหรับสมาชิกแต่ละคนและรวมทั้งกลุ่ม
- 7) เพื่อให้จะให้บรรยากาศในห้องเรียนดำเนินไปด้วยดี ผู้อำนวยการความสะดวกสามารถช่วยให้เกิดขึ้นได้ ด้วยการเปลี่ยนฐานะตนเองเป็นเสมือนหนึ่งผู้เรียน เช่น มีฐานะเป็นสมาชิกของกลุ่มโดยการร่วมแสดงความคิดเห็นได้เช่นเดียวกับผู้เรียนแต่ละคน
- 8) ควรจะได้เริ่มต้นแสดงความรู้สึกรู้สึก ให้เกิดขึ้นในกลุ่มเมื่อมีความคิดเห็นแต่ไม่ใช่โดยการบังคับหรือวิธีการข่มขู่ซึ่งความคิดที่แสดงออกมานั้นสมาชิกอื่นๆ อาจจะยอมรับฟังหรือไม่รับฟังก็ได้
- 9) ตลอดเวลาของการมีประสบการณ์ร่วมกันในห้องเรียน ผู้อำนวยการความสะดวกจะต้องมีความว่องไวอยู่ตลอดเวลาในการแสดงออกเพื่อการรับรู้อารมณ์ต่างๆ อย่างลึกซึ้ง
- 10) พยายามรับรู้และยอมรับว่าตัวเองก็ย่อมจะมีข้อจำกัดอยู่หลายประการด้วยกัน

อีกหนึ่งแนวทางการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ คือ แนวทางการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งมีรายละเอียดดังหัวข้อที่ 5.3

5.3 แนวทางการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

แนวทางการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) โดยทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning) นั้น มีการพัฒนาขึ้นครั้งแรกโดยคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพของมหาวิทยาลัย McMaster ที่ประเทศแคนาดา ได้ถูกนำมาใช้กับนักศึกษาแพทย์ฝึกหัด ต่อมาได้กลายเป็นรูปแบบที่ทำให้มหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกานำไปเป็นแบบอย่างในการจัดการเรียนรู้ โดยเริ่มจากปลายปี ค.ศ. 1950 มหาวิทยาลัย Case Western Reserve ได้นำมาใช้เป็นแห่งแรกและได้จัดตั้งห้องทดลองพหุวิทยาการ (Multidisciplinary Laboratory) เพื่อเป็นห้องปฏิบัติการสำหรับทดลองรูปแบบการสอนใหม่ๆ รูปแบบการสอนที่มหาวิทยาลัย Case Western Reserve พัฒนาขึ้น ได้กลายมาเป็นพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตรของโรงเรียนหลายแห่งใน

สหรัฐอเมริกา ทั้งในระดับมัธยมศึกษา ระดับอุดมศึกษา และบัณฑิตวิทยาลัย ในช่วงปลายทศวรรษที่ 60 มหาวิทยาลัย McMaster ได้พัฒนาหลักสูตรแพทย์ (medical curriculum) ที่ใช้การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในการสอนเป็นครั้งแรก ทำให้มหาวิทยาลัยแห่งนี้เป็นที่ยอมรับและรู้จักกันทั่วโลกว่าเป็นผู้นำทางด้านการศึกษาโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จนกระทั่งกลางปี ค.ศ. 1980 เทคนิคการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ได้เริ่มขยายออกไปสู่การสอนในสาขาอื่นๆ เช่น วิศวกรรมศาสตร์ สังคมศาสตร์ พฤติกรรมศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เป็นต้น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นที่นิยมกันแพร่หลาย และมีการนำไปใช้สอนตามมหาวิทยาลัยต่าง ๆ มากขึ้น สำหรับในประเทศไทยนั้น การสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานยังไม่แพร่หลาย แต่ก็มีมหาวิทยาลัยบางแห่งที่ส่งเสริมและได้ทดลองนำไปใช้บ้างแล้ว เช่น มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่มีการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในการสอนร่วมกับผู้สอนจากมหาวิทยาลัย Stanford เป็นต้น

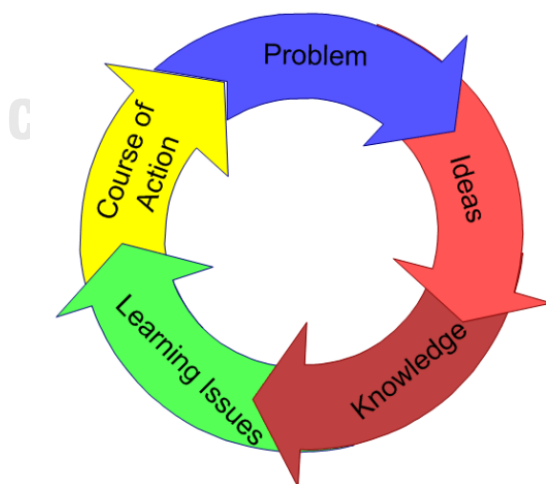
ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-based learning หรือ PBL) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) โดยให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ จากการใช้ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงเป็นบริบทของการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์และคิดแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกันด้วยการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจึงเป็นผลมาจากกระบวนการทำงานที่ต้องอาศัยความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาเป็นหลักส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เเผชิญหน้ากับปัญหาด้วยตนเอง จะทำให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในการคิดหลายรูปแบบ เช่น การคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

ลักษณะทั่วไปของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

- 1) ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้อย่างแท้จริง (student centered learning)
- 2) จัดกลุ่มผู้เรียนให้มีขนาดเล็ก (ประมาณ 3 – 5 คน)
- 3) ผู้สอนทำหน้าที่ เป็นผู้อำนวยการความสะดวก (facilitator)
- 4) ใช้ปัญหาเป็นตัวกระตุ้น (สิ่งเร้า) ให้เกิดการเรียนรู้
- 5) ผู้เรียนเป็นผู้แก้ปัญหาโดยการแสวงหาข้อมูลใหม่ๆ ด้วยตนเอง (self directed learning)
- 6) การประเมินผลใช้การประเมินผลจากสถานการณ์จริง (authentic assessment) โดยดูจากความสามารถในการปฏิบัติของผู้เรียน

ลักษณะของปัญหาในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

- 1) เกิดขึ้นในชีวิตจริงและเกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียนหรือผู้เรียนอาจมีโอกาสได้เผชิญกับปัญหานั้น
- 2) เป็นปัญหาที่พบบ่อยมีความสำคัญมีข้อมูลเพียงพอสำหรับการค้นคว้า
- 3) เป็นปัญหาที่ยังไม่มีคำตอบชัดเจน ตายตัวหรือแน่นอนและเป็นปัญหาที่มีความซับซ้อนคลุมเครือหรือผู้เรียนเกิดความสงสัย
- 4) เป็นปัญหาที่มีประเด็นขัดแย้ง ข้อถกเถียงในสังคมยังไม่มีข้อยุติ
- 5) เป็นปัญหาที่อยู่ในความสนใจ เป็นสิ่งที่อยากรู้แต่ไม่รู้
- 6) ปัญหาที่ได้รับการยอมรับจากผู้อื่นว่าจริง ถูกต้อง แต่ผู้เรียนไม่เชื่อว่าจริง ยังไม่สอดคล้องกับความคิดของผู้เรียน
- 7) ปัญหาที่อาจมีคำตอบ หรือแนวทางการแสวงหาคำตอบได้หลายทางครอบคลุมการเรียนรู้ที่กว้างขวางหลากหลายเนื้อหา
- 8) เป็นปัญหาที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับพื้นฐานของผู้เรียน
- 9) เป็นปัญหาที่ไม่สามารถหาคำตอบของปัญหาได้ทันที ต้องมีการสำรวจ ค้นคว้า และรวบรวมข้อมูล หรือทดลองดูก่อน จึงจะได้คำตอบ ไม่สามารถคาดเดา หรือทำนายได้ง่ายๆ ว่าต้องใช้ความรู้อะไร ยุทธวิธีในการสืบเสาะหาความรู้เป็นอย่างไร หรือคำตอบ หรือผลของความรู้เป็นอย่างไร
- 10) เป็นปัญหาที่ส่งเสริมความรู้ด้านเนื้อหา ทักษะ สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษา



ภาพที่ 2.8 ขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

ที่มา : https://knilt.arcc.albany.edu/Unit_1:_What_is_Problem_Based_Learning%3F

ตัวอย่างขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

1) ทดสอบความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาที่จะสอนก่อนเรียน เพื่อจะได้ทราบความรู้พื้นฐานของผู้เรียนเป็นรายบุคคลในเรื่องดังกล่าว และเป็นแนวทางในการออกแบบหรือปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนให้เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนด้วย

2) ให้ความรู้เบื้องต้นก่อนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ ความรู้พื้นฐานจะนำไปสู่การเรียนรู้ของผู้เรียนในกิจกรรมที่ต้องลงมือปฏิบัติ ดังนั้น ผู้สอนจึงต้องอธิบายเนื้อหาคร่าวๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเบื้องต้น

3) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเสนอสิ่งที่อยากเรียนรู้ โดยให้ผู้เรียนเขียนถึงสิ่งที่ตนเองอยากเรียนรู้ และสิ่งที่ตนเองเรียนรู้มาแล้ว สิ่งที่ผู้เรียนอยากเรียนรู้อาจเป็นปัญหาในชีวิตประจำวัน หรือปัญหาของชุมชน หรือแนวทางในการแก้ปัญหาที่ถูกกำหนดขึ้นในชั้นเรียนที่ผู้เรียนช่วยกันคิดและอยากลงมือปฏิบัติ

4) แบ่งกลุ่มผู้เรียนในการทำกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนรู้จักวางแผนคือ ให้ผู้เรียนรู้จักกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ของตนเอง โดยการทำปฏิทินการเรียนรู้ตามความต้องการในการเรียนของตน วิธีการดังกล่าวเพื่อให้ผู้เรียนรู้หน้าที่ของตนเองและในขณะเดียวกันสามารถแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบให้แก่ตนเองและเพื่อนในกลุ่มได้

5) ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติได้กิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง โดยผู้สอนจะคอยเป็นผู้แนะนำ ตอบคำถามและสังเกตผู้เรียนขณะทำกิจกรรม

6) ผู้สอนให้ผู้เรียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้จากการทำกิจกรรมและให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานของตน โดยผู้สอนเป็นผู้คอยสนับสนุนให้เกิดการนำเสนอที่หลากหลายรูปแบบและเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ ไม่จำกัดแนวคิดในการนำเสนอ

7) ประเมินผลการจัดการเรียนรู้ตามสภาพจริง ประเมินผลการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน จากผลงานและพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออกขณะร่วมกิจกรรม โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่จะสอนเป็นหลัก

การประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน

การประเมินผลการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานควรจะมีการประเมินผลตามสภาพจริง มีการกำหนดเป้าหมายที่มีความสัมพันธ์ในการประเมิน ได้แก่ ควรทำความเข้าใจด้านกระบวนการที่เกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน และสิ่งที่ได้รับจากเนื้อหาวิชา โดยทำการประเมินดังนี้

1) การประเมินตามสภาพจริง เป็นการวัดผลหรือประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้เรียนโดยตรงผ่านชีวิตจริง เช่น การดำเนินการด้านการสืบสวน ค้นคว้า การร่วมมือกันทำงานกลุ่มในการแก้ปัญหา การวัดผลจากการปฏิบัติงานจริง เป็นต้น

2) การสังเกตอย่างเป็นระบบ เป็นอีกวิธีหนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับการประเมินผลในด้านทักษะกระบวนการของผู้เรียนในขณะเรียน ผู้สอนต้องมีการกำหนดเกณฑ์การประเมินให้ชัดเจน เช่น การแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์นั้น ควรมีการกำหนดเกณฑ์การประเมินไว้ ได้แก่ การสร้างปัญหาหรือคำถาม การสร้างสมมติฐาน การระบุตัวแปรต้น ตัวแปรตาม และตัวแปรควบคุม การอธิบายแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูล และการประเมินผลสมมติฐานบนพื้นฐานของข้อมูลที่ตี

บทบาทของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานผู้สอนจะทำหน้าที่สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน คอยให้คำปรึกษา กระตุ้นให้ผู้เรียนเอาความรู้เดิมที่มีอยู่มาใช้และเกิดการเรียนรู้โดยการตั้งคำถาม ส่งเสริมให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้ของตนเอง รวมทั้งเป็นผู้ประเมินทักษะของผู้เรียนและกลุ่ม พร้อมทั้งให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาตนเอง

จากแนวคิดทฤษฎีที่ผู้วิจัยนำเสนอข้างต้น ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม แนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ และแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ผู้วิจัยจะได้นำแนวคิดทฤษฎีดังกล่าวไปใช้ประกอบการจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในการวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมมีความสอดคล้องกับการเรียนรู้ของวัยเด็กตอนปลาย และแนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่มีความเกี่ยวข้องกับพ่อแม่ผู้ปกครองและบุคคลที่มีความใกล้ชิดกับเด็ก ส่วนแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานนั้นเป็นแนวคิดที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความเหมาะสมที่จะใช้ในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนที่เป็นเด็กตอนปลาย ซึ่งเด็กวัยนี้สามารถคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาได้ชัดเจนมากขึ้น รู้จักการใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา รับผิดชอบและตัดสินใจได้ด้วยตนเอง รับฟังคนอื่นมากขึ้น กระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลสำหรับเพียงพอต่อการแก้ปัญหา ชอบการเสนอความคิดเห็นและการมีบทบาทในการช่วยเหลือกลุ่ม สามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้น ซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกเชื่อมั่นและภาคภูมิใจในตนเอง

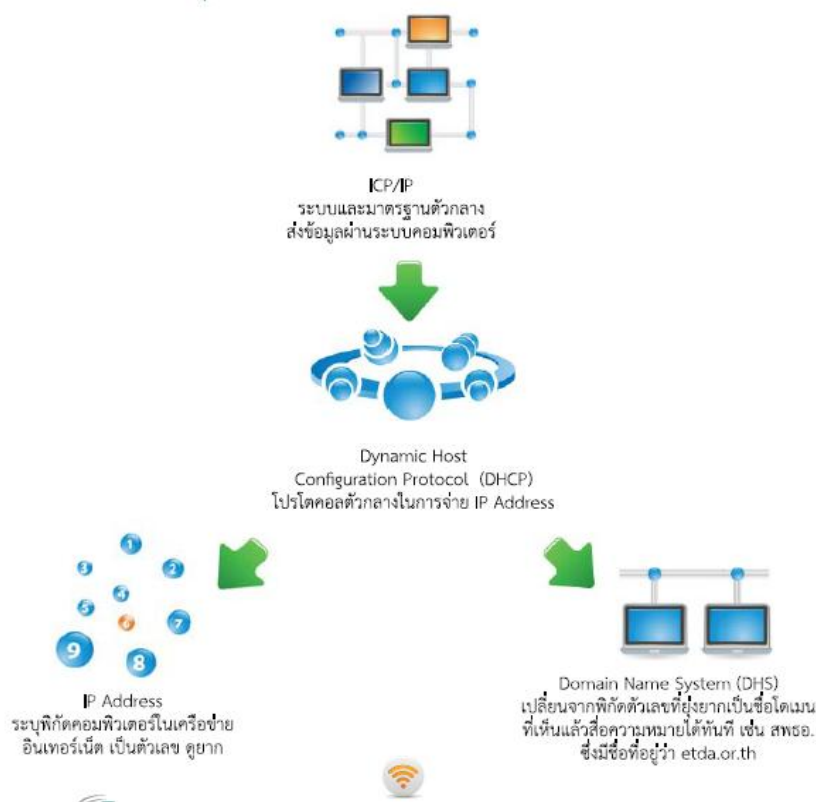
และเพื่อให้มีข้อมูลสำหรับการศึกษาศึกษาสถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหา ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่าง ๆ ประกอบด้วย ความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน ความเสี่ยงหรือภัยแฝงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตและแนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย รายละเอียดดังหัวข้อที่ 6

6. อินเทอร์เน็ต

6.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต เป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก โดยเป็นเครือข่าย (Network) ที่มีตัวกลางในการถ่ายต่อข้อมูลเรียกว่า Transmission Control Protocol/Internet Protocol หรือเรียกสั้นๆ ว่า TCP/IP และมี Dynamic Host Configuration Protocol หรือเรียกสั้นๆ ว่า DHCP เป็นตัวจ่ายไอพีแอดเดรส (IP Address) หรือเลขที่อยู่ไอพี เพื่อระบุพิกัดเครื่องคอมพิวเตอร์ของเราในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ไอพีแอดเดรสจึงเป็นเหมือนที่อยู่หรือบ้านเลขที่ของแต่ละบุคคลบนโลกอินเทอร์เน็ต

ไอพีแอดเดรส (IP Address) มีลักษณะเป็นตัวเลขระบุพิกัดตำแหน่ง เช่น 202.44.202.222 นั่นคือหมายเลขประจำเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เราใช้งาน ที่จะปรากฏอยู่บนเครือข่าย (Network) อ้างอิงการมีตัวตนอยู่ของคอมพิวเตอร์ที่ใช้รับส่งข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะมีการจดบันทึกในระบบว่าคอมพิวเตอร์เครื่องไหนใช้งาน IP อะไรซึ่งหมายความว่าทำให้พอจะรู้ได้ว่าใครเป็นผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์เครื่องนั้นในขณะนั้น IP Address จึงเป็นพยานหลักฐานสำคัญอย่างหนึ่งในการแกะรอยผู้กระทำความผิดได้ แต่กลุ่มตัวเลขเหล่านี้จดจำยาก จึงเป็นข้อเสียคือไม่สามารถสื่อความหมายให้ทราบได้โดยตรง นักคอมพิวเตอร์จึงได้คิดวิธีแปลงตัวเลขยุ่งยากของ IP Address ให้กลายเป็นชื่อของเครื่อง หรือที่เรียกว่าการกำหนด ดีเอ็นเอส (DNS) หรือ เครื่องบริการชื่อโดเมน (Domain Name Server) ยกตัวอย่าง เช่น สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือชื่อย่อว่า ETDA มีเลขพิกัด IP 202.44.202.222 ถ้าเปลี่ยนเป็นกำหนดพิกัดแบบ DNS เป็นชื่อแทนก็จะสามารถเปลี่ยนชื่อเครื่องให้จำง่ายเป็น etda.or.th ก็จะสื่อความหมาย ทำให้จดจำและรู้เจ้าของ IP ได้ชัดเจนขึ้น (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2555)



ภาพที่ 2.9 ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ที่มา : สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2555)

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ หรือ กสทช. (2557) ได้ระบุถึงความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ต (Internet) หมายถึง ระบบเครือข่าย ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงกันทั่วโลก เมื่ออุปกรณ์ต่างๆ เชื่อมต่อเข้ามาในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็จะสามารถสื่อสารกันได้จากทุกมุมโลก ผ่านโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน (Application) ต่างๆ

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ (2558) ได้ระบุความหมายของอินเทอร์เน็ตเอาไว้ในเอกสารประกอบการอบรมไม่โครซอฟท์ออฟฟิศและการใช้งานอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น ไว้ว่าอินเทอร์เน็ต (Internet) คือ เครือข่ายของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ระบบต่างๆ ที่เชื่อมโยงกัน มาจากคำว่า Inter Connection Network เป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องทั่วโลก สามารถติดต่อสื่อสารถึงกัน ได้โดยใช้มาตรฐาน ในการรับส่งข้อมูลที่เป็นหนึ่งเดียว หรือที่เรียกว่าโพรโตคอล (Protocol) ซึ่งโพรโตคอล ที่ใช้บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีชื่อว่า ทีซีพี/ไอพี (TCP/IP :Transmission Control Protocol/Internet

Protocol) ลักษณะของระบบอินเทอร์เน็ต เป็นเสมือนใยแมงมุม ที่ครอบคลุมทั่วโลก ในแต่ละจุดที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้น สามารถสื่อสารกันได้หลายเส้นทาง ตามความต้องการ โดยไม่กำหนดตายตัว และไม่จำเป็นต้องไปตามเส้นทางโดยตรง อาจจะไปผ่านจุดอื่นๆ หรือ เลือกไปเส้นทางอื่นได้หลายๆ เส้นทาง การติดต่อสื่อสาร ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นั้นอาจเรียกว่า การติดต่อสื่อสารแบบไร้มิติ หรือ Cyberspace

มหาวิทยาลัยนเรศวร (ม.ป.ป.) ได้กล่าวถึงความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ต คือระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ ซึ่งเกิดจากระบบคอมพิวเตอร์เครือข่ายย่อยๆ หลายๆ เครือข่ายรวมตัวกันเป็นระบบเครือข่ายขนาดใหญ่ ซึ่งขยายความได้ดังนี้ คือ การที่คอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 2 เครื่องขึ้นไป สามารถติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกันได้โดยผ่านสาย Cable หรือ สายโทรศัพท์ ดาวเทียม ฯลฯ การติดต่อนั้นจะเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน หรือใช้อุปกรณ์ร่วมกัน เช่น ใช้ Printer หรือ CD-Rom ร่วมกัน เราเรียกพฤติกรรมของคอมพิวเตอร์ลักษณะนี้ว่า เครือข่าย (Network) ซึ่งเมื่อมีจำนวนคอมพิวเตอร์ในเครือข่ายมากขึ้น และมีการเชื่อมโยงกันไปทั่วโลก จนกลายเป็นเครือข่ายขนาดใหญ่เราเรียกสิ่งนี้ว่า อินเทอร์เน็ต

รวีกรานต์ นันทเวช (2550) ได้กล่าวถึงความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ต ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ที่เชื่อมต่อกันทั่วโลก ทำให้สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารติดต่อสื่อสารกันได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และยังสามารถทำการสื่อสารได้ทั้งข้อความ ภาพและเสียง มีลักษณะเป็นแบบสื่อผสม เป็นลักษณะของการสื่อสารที่ไร้พรมแดน โดยผู้ใช้บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะมีความหลากหลายทางด้านเชื้อชาติ ภาษา และวัฒนธรรม

ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์ (2557) ความหมายและความสำคัญของอินเทอร์เน็ตอินเทอร์เน็ต คือการเชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์เข้าด้วยกันตามโครงการ ARPAnet (Advanced Research Projects Agency Network) ถูกก่อตั้งเมื่อประมาณปี ค.ศ. 1960 หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นระบบเครือข่ายของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่โยงใยคอมพิวเตอร์ที่ทุกมุมโลกเข้าด้วยกัน ภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงเดียวกันคือ TCP/IP ทำให้ผู้ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์สามารถสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และใช้บริการต่าง ๆ บนเครือข่ายได้ด้วยคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์อื่นๆ ทำให้มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์อย่างมากมาย ทำให้กิจกรรมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการศึกษาถูกเชื่อมโยงให้เข้าถึงกันและกันอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งสารสนเทศที่สำคัญมีเรื่องราวต่างๆ มากมายทั้งความรู้ ความบันเทิงหลายรูปแบบเพื่อสนองความต้องการ ความสนใจสำหรับบุคคลทุกวงการและทุกสาขาอาชีพการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ทำให้คนทั่วโลกสามารถติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างไม่มีข้อจำกัด

จากความหมายของอินเทอร์เน็ตข้างต้น สรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ต หมายถึง เครือข่ายขนาดใหญ่ของคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ต่างๆ ที่มีการเชื่อมต่อถึงกันได้ทั่วโลก ภายใต้มาตรฐานการสื่อสาร

เดียวกันหรือที่เรียกว่าโปรโตคอลเดียวกัน ซึ่งทำให้ผู้ใช้เครือข่ายดังกล่าวสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ โดยไม่มีข้อจำกัดด้านระยะทาง และเวลา และยังสามารถส่งข้อมูลได้หลายรูปแบบ ทั้งที่เป็นข้อความ ภาพ และเสียง

6.2 ความสำคัญและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ผู้คนจำนวนมากสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายผ่านทางอุปกรณ์ต่างๆ ที่สามารถประมวลผลข้อมูลได้ ทำให้สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสาร และแหล่งความรู้ต่างๆ ได้อย่างง่ายดายในปัจจุบัน ส่งผลต่อการดำรงชีวิตประจำวันที่สะดวกสบายมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังทำให้เกิดการรวมกลุ่มของบุคคลที่มีความคิดเห็น หรือมีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกันหรือที่คล้ายคลึงกันเกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ นับได้ว่าอินเทอร์เน็ตได้สร้างความสะดวกทั้งในชีวิตประจำวัน การทำงาน สันทนาการหรือการบันเทิงต่างๆ ให้กับคนเราในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษา ด้านธุรกิจและการพาณิชย์ การทำธุรกรรม การสืบค้นข้อมูลและวรรณกรรม เนื่องจากอินเทอร์เน็ตทำให้เราสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้คนหรือใช้บริการต่างๆ ที่มีอยู่อย่างมากมายได้ สะดวก รวดเร็ว และง่ายดาย ดังที่สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ (2558) ได้ระบุถึงความสำคัญและประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต ไว้ดังต่อไปนี้

1. ด้านการศึกษา

- 1) สามารถใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาข้อมูลทางวิชาการ
- 2) ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทำหน้าที่เสมือนเป็นห้องสมุดขนาดใหญ่
- 3) สามารถใช้อินเทอร์เน็ต ติดต่อกับมหาวิทยาลัยอื่นๆ เพื่อค้นหาข้อมูลที่กำลังศึกษาอยู่ได้ ทั้งข้อมูลที่เป็นข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ เป็นต้น

2. ด้านธุรกิจและการพาณิชย์

- 1) ค้นหาข้อมูลต่างๆ เพื่อช่วยในการตัดสินใจทางธุรกิจ
- 2) สามารถซื้อขายสินค้าผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- 3) ผู้ใช้ที่เป็นบริษัท หรือองค์กรต่างๆ ก็สามารถเปิดให้บริการ และสนับสนุนลูกค้าของตน ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ เช่น การให้คำแนะนำ ตอบข้อซักถามปัญหาต่างๆ ให้แก่ลูกค้า เป็นต้น

3. ด้านบันเทิง

- 1) การพักผ่อนหย่อนใจและสันทนาการต่างๆ เช่น การอ่านวารสารต่างๆ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Magazine Online) รวมทั้งหนังสือพิมพ์และสื่ออื่นๆ
- 2) สามารถฟังเพลง ชมภาพยนตร์ ฟังรายการวิทยุผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

โดยสรุปได้ว่าอินเทอร์เน็ตมีความสำคัญดังต่อไปนี้ คือ เป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย เป็นการติดต่อสื่อสารที่สะดวก และรวดเร็ว และแหล่งรวบรวมข้อมูลแหล่งใหญ่ที่สุดในโลก

นอกจากนี้ประโยชน์ของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอีกมากมายหลายด้าน เช่น

1. ค้นคว้าข้อมูลในลักษณะต่างๆ เช่น งานวิจัย บทความในหนังสือพิมพ์ ความก้าวหน้าทางการแพทย์ ฯลฯ ได้จากแหล่งข้อมูลทั่วโลก

2. สถาบันการศึกษา และสถาบันวิจัย โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายและเสียเวลาในการเดินทาง และสามารถสืบค้นได้ตลอดเวลา 24 ชั่วโมง

3. ติดตามความเคลื่อนไหวต่างๆ ทั่วโลกได้อย่างรวดเร็วจากการรายงานข่าวของสำนักข่าวต่างๆ รวมทั้งอ่านบทความเรื่องราวที่ลงในนิตยสารหรือวารสารต่างๆ ได้ฟรีโดยมีทั้งข้อความและภาพประกอบ

4. รับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail) ทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว โดยสามารถส่งแฟ้มภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงพร้อมกันได้ด้วย

5. สนทนากับผู้อื่นที่อยู่ห่างไกลได้ทั้งในลักษณะการพิมพ์ข้อความและเสียง

6. ร่วมกลุ่มอภิปรายหรือกลุ่มข่าวเพื่อแสดงความคิดเห็น หรือพูดคุยกับผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกัน เป็นการขยายวิสัยทัศน์ในเรื่องที่สนใจ

7. ถ่ายโอนแฟ้มข้อความ ภาพ และเสียงจากที่อื่นๆ รวมทั้งโปรแกรมต่างๆ ได้จากแหล่งที่มีผู้ให้บริการ

8. ตรวจสอบราคาสินค้าและสั่งซื้อสินค้ารวมทั้งบริการต่างๆ ได้โดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทาง

9. ให้ความบันเทิงหลายรูปแบบ เช่น การฟังเพลง รายการวิทยุ การชมรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ รวมไปถึงการแข่งขันเกมกับผู้อื่นได้ทั่วโลก

10. ตีตราข้อความที่ต้องการให้ผู้อื่นทราบได้อย่างทั่วถึง

11. ให้เสรีภาพในการสื่อสารทุกรูปแบบแก่บุคคลทุกคน

นอกจากนี้มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย (ม.บ.ป) ยังได้ระบุถึงประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์ในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ด้านการศึกษาวิจัย มีแหล่งความรู้มากมายบนอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ บทความทางวิชาการมากมาย สารานุกรม บริการทัศนศึกษาเสมือนจริง (Virtual tour) ข่าวสารเหตุการณ์ รวมถึงการติดต่อกับผู้เชี่ยวชาญต่างๆ

2. ด้านการติดต่อสื่อสาร อินเทอร์เน็ตทำให้การติดต่อสื่อสารมีความสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น โดยอินเทอร์เน็ตได้รวบรวมเอาสื่อหลายสื่อเข้าด้วยกัน ซึ่งปัจจุบันอินเทอร์เน็ตถูกใช้เป็นช่องทางการสื่อสารหลักดังจะเห็นได้จากมีผู้ให้บริการฟรีอีเมลมากมาย

3. ด้านธุรกิจการพาณิชย์ การที่ผู้คนมากมายทุกสาขาอาชีพจากทั่วโลกเข้ามาอยู่ร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต จึงเกิดเป็นชุมชนแห่งใหม่ที่มีกิจกรรมหลากหลายคล้ายคลึงกับที่เกิดบนโลกปกติ หนึ่งในนั้นคือการซื้อขายแลกเปลี่ยน อินเทอร์เน็ตถูกใช้เป็นที่ในการแสดงสินค้าเพื่อซื้อขาย แลกเปลี่ยน ประมูล ติดตามและบริการหลังการขาย รวมถึงการสำรวจตลาดหาแนวโน้มของสินค้าใหม่ๆ

4. ด้านการบันเทิง มีมูมพ็อ่นมากมายบนอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการดูหนัง ฟังเพลง อ่านนิตยสาร ดูคลิปวิดีโอ เล่นเกม พูดคุยหาเพื่อนใหม่ เทียบพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ หรือแหล่งท่องเที่ยวทั่วโลก เป็นความบันเทิงที่ไม่จำกัดเวลา และสถานที่ ทุกคนสามารถเข้าถึงได้

6.3 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน

ในขณะที่อินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิต การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้โดยง่ายผ่านทางอุปกรณ์ต่างๆ ทำให้สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสาร และแหล่งความรู้ต่างๆ ได้ อย่างง่ายดาย ส่งผลให้การดำรงชีวิตประจำวันมีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตยังทำให้เกิดการรวมกลุ่มของบุคคลที่มีความคิดเห็น หรือมีความชื่นชอบในสิ่งเดียวกันหรือที่คล้ายคลึงกันเกิดขึ้นเป็นชุมชนบนโลกออนไลน์ สื่อออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย ถือได้ว่ามีบทบาทสำคัญอย่างมากในปัจจุบันโดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อกลุ่มเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นเด็กยุคใหม่ หรือ ดิจิทัลเนทีฟ (Digital natives) ที่เกิดและเติบโตมาพร้อมกับสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยอุปกรณ์ไอที ทั้งคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน ที่สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดาย ทำให้เด็กสามารถค้นหาข้อมูล หรือสิ่งต่างๆ ที่สนใจได้ด้วยตัวเองโดยตรง เป็นทั้งผู้ใช้สื่อ เสพสื่อ และสร้างสื่อได้ด้วยตนเอง (สุภารักษ์ จูตระกูล, 2559) เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้จากทุกมุมโลก ทั้งการใช้เพื่อหาข้อมูลประกอบการศึกษา หรือการรับข่าวสารทั่วไป แต่ในขณะเดียวกันมีกลุ่มเด็กและเยาวชน ที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ไปในทางที่ไม่เหมาะสม ซึ่งเป็นอีกปัญหาหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อกลุ่มเด็กและเยาวชนอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสม การสร้างค่านิยมผิดๆ ในเรื่องเพศ การถูกล่อลวงในโลกออนไลน์ อีกทั้งยังมีเว็บไซต์ที่เต็มไปด้วยเรื่องลามกอนาจาร เรื่องความรุนแรงต่างๆ ที่ยากต่อการควบคุมและตรวจสอบได้ อันตรายที่มากับอินเทอร์เน็ตเหล่านี้ล้วนเป็นภัยต่อเด็กและเยาวชนทั้งสิ้น อีกทั้งการแลกเปลี่ยนและส่งต่อข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์สามารถทำได้อย่างรวดเร็ว สะดวกสบาย เด็กและเยาวชนไม่เพียงแต่เป็นผู้บริโภคข้อมูลข่าวสารเท่านั้นแต่ยังได้เป็นผู้สร้างเนื้อหาและนำเสนอต่อสาธารณะในเวลาเดียวกัน ซึ่งการสร้างเนื้อหาจะเกิดจากความรู้ ประสบการณ์ ทักษะคิด ความเชื่อ และค่านิยมส่วนตัว การสร้างและเผยแพร่ข้อมูลจึงขึ้นอยู่กับพื้นฐานความรับผิดชอบต่อสังคมของแต่ละบุคคลโดยแท้จริง เด็กและเยาวชนจึงต้องมีความเข้าใจสภาพของความเป็นสื่อออนไลน์ เรียนรู้ธรรมชาติของการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์บนสื่อสังคมออนไลน์และใช้อย่างระมัดระวังทั้งในฐานะผู้รับสารและผู้ส่งสารอย่างรู้เท่าทัน เพื่อลดปัญหาและ

ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานในชีวิตประจำวัน ทั้งต่อตนเองและสังคมโดยรวมและเพื่อให้การใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นไปในทางสร้างสรรค์และปลอดภัย

สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ (2550) ได้สำรวจด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน โดยสำรวจกลุ่มตัวอย่างอายุระหว่าง 15-24 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งสิ้น 1,303 คน ผลการสำรวจพบว่า จุดประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 90.0 ใช้เพื่อค้นหาข้อมูล ทหาความรู้ ร้อยละ 53.9 ใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 50.9 ใช้เพื่อคุยสนทนา และ 2 ใน 3 ของกลุ่มตัวอย่างระบุว่า เคยดูภาพลามกและเว็บลามกทางอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ในกลุ่มตัวอย่างที่เคยดูนั้น ร้อยละ 54.8 ระบุเคยใช้บริการดาวน์โหลดภาพ และวีดีโอลามก ร้อยละ 26.6 ระบุเคยใช้บริการเว็บแคม เช่น Camfrog ร้อยละ 13.3 พูดคุยเรื่องเพศกับคนอื่น ร้อยละ 12.5 เล่นเกมผ่านเว็บลามก และร้อยละ 11.8 ส่งภาพและข้อความทางเพศไปในเว็บลามก และพบว่าเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตในร้านอินเทอร์เน็ตมีความเสี่ยงในการถูกข่มขู่รีดไถ ลวนลามทางเพศและถูกทำร้ายเป็นจำนวนมาก

สุวิมล วงศ์สิงห์ทอง และคณะ (2552) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัย และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและความเสี่ยงในการเกิดภัย โดยกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ 1) กลุ่มเยาวชนช่วงอายุ 15-24 ปี ในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑลที่มีคอมพิวเตอร์และได้ติดตั้งอินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัย 2) พ่อแม่หรือผู้ปกครองของเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ต 3) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับภัยจากอินเทอร์เน็ตที่มีบทบาทและมีส่วนร่วมในการกำหนดและวางแผนป้องกันภัยทั้งภาครัฐและภาคเอกชน ใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เป็นหลักเพื่อเก็บข้อมูลพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ความตระหนักถึงภัยของเยาวชน และการรับรู้ของผู้ปกครองในแง่ของพฤติกรรมและภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน กลุ่มผู้ปกครองคัดเลือกตามความสะดวกโดยต้องเป็นผู้ปกครองที่มีเยาวชนอยู่ในช่วงอายุที่กำหนดและมีการใช้อินเทอร์เน็ตจากที่พักอาศัย โดยสุ่มตัวอย่างตามความสะดวก รวมทั้งสิ้น 400 คน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ผลจากการศึกษาพบว่าเยาวชนอายุระหว่าง 15-24 ปี มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกมออนไลน์ การสนทนาออนไลน์หรือการค้นหาข้อมูลออนไลน์ เมื่อศึกษาในรายละเอียดและจำแนกตามช่วงอายุพบว่าเยาวชนที่มีช่วงอายุระหว่าง 18-21 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมมากที่สุด เมื่อจำแนกตามเพศพบว่าเพศชายนิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมออนไลน์ และเพศหญิงนิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสนทนาออนไลน์ และยังพบว่าเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 66 ไม่เคยใช้บริการใดๆ เพื่อนัดพบกับคนแปลกหน้า อย่างไรก็ตามกลุ่มที่มีการติดต่อกับคนแปลกหน้ายังใช้การสนทนาออนไลน์เป็นเครื่องมือสื่อสารหลักถึงร้อยละ 45.2 โดยเฉพาะเยาวชนเพศหญิง และยังพบว่าเยาวชนทุกช่วงอายุที่

ได้ทำการเก็บข้อมูลนั้นมีการรับรู้ที่คล้ายคลึงกันว่า การสนทนาออนไลน์เป็นพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการเกิดภัยมากที่สุด รองลงมาคือการค้นหาข้อมูลออนไลน์ และน้อยที่สุดคือการเล่นเกมนออนไลน์

ในส่วนของการเล่นเกมออนไลน์ พบว่าประเภทเกมที่เล่นเป็นอันดับ 1 ในเพศหญิงคือ เกมประเภทฝึกสมองหรือฝึกทักษะที่ร้อยละ 69.7 รองลงมาเป็นเกมประเภทกีฬาและแข่งขัน ร้อยละ 49.2 ส่วนอันดับ 1 ในเพศชายเป็นเกมประเภทรุนแรงหรือฆ่าฟัน ร้อยละ 67.3 รองลงมาคือเกมประเภทลามกและวาบหวิว ร้อยละ 64.9 ซึ่งจะเห็นได้ว่า ลักษณะการเล่นเกมที่ระหว่างเพศหญิงและเพศชายมีความแตกต่างกันในด้านพฤติกรรมการเล่น ซึ่งเพศชายนิยมเกมที่มีความรุนแรงยั่วยุมากกว่า ในขณะที่ผู้ปกครองมากกว่าร้อยละ 50 เข้าใจว่าเยาวชนนิยมเล่นเกมประเภทสร้างสรรค์ เช่น เกมประเภทกีฬาและแข่งขัน หรือเกมประเภทฝึกสมองและฝึกทักษะ และมีเยาวชนเพียงร้อยละ 1.7 เท่านั้นที่เล่นเกมประเภทลามกและวาบหวิว นอกจากนี้ในการใช้เกมนออนไลน์เพื่อสื่อสารกับคนแปลกหน้าพบว่าเพศชายนิยมใช้บอร์ดสนทนายระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ เพื่อติดต่อและนัดพบ ชื่ออาวูรในเกม โดยจะสนทนากับคนแปลกหน้าที่เป็นเพื่อนร่วมเล่นหรือผู้ที่มีความสนใจใกล้เคียงกันเป็นอันดับหนึ่ง เมื่อจำแนกตามช่วงอายุพบว่า ช่วงอายุที่เล่นเกมกับคนแปลกหน้าสูงสุดคือ 18-21ปี ร้อยละ 46.5 รองลงมาคือ 15-17 ปี ร้อยละ 30.5 พฤติกรรมหลังการเล่นเกมนพบว่า มีเยาวชนจำนวนไม่มากนักเพียงร้อยละ 8.6 ที่นิยมนัดพบกับเพื่อนที่ร่วมเล่นเกม

ในส่วนของการสนทนาออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่าเพศหญิงนิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสนทนาออนไลน์ ร้อยละ 42.7 โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ และใช้มากกว่าเพศชายซึ่งใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสนทนาออนไลน์ร้อยละ 37.3 โดยเยาวชนช่วงอายุระหว่าง 18-24 ปี ใช้สนทนาออนไลน์เกือบร้อยละ 50 ของการใช้งานประเภทอื่น ส่วนใหญ่เป็นการสนทนาออนไลน์กับคนแปลกหน้า โดยกลุ่มอายุระหว่าง 18-21 ปี สนทนากับคนแปลกหน้าถึงร้อยละ 74 และ อายุระหว่าง 22-24 ปี ร้อยละ 72 ด้านการนัดพบคนแปลกหน้าผ่านสนทนาออนไลน์มีไม่มากนัก เพียง 1 ใน 4 ของผู้สนทนาออนไลน์สำหรับกลุ่มอายุระหว่าง 18-24 ปี และ 1 ใน 5 สำหรับกลุ่มอายุระหว่าง 15-17 ปี โดยผู้ที่สนทนาออนไลน์ร้อยละ 14.5 นิยมสนทนากับคนแปลกหน้าเพศตรงข้าม และหลังการสนทนาออนไลน์ ร้อยละ 10.2 นิยมสนทนาต่อทางโทรศัพท์ ร้อยละ 6.8 นิยมนัดพบและพูดคุยด้วยตนเอง ถึงแม้ร้อยละ 46.8 ของเยาวชนจะไม่เชื่อถือข้อมูลของคู่สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต แต่ก็ยินดีจะนัดพบ ผลสำรวจยังพบว่าหัวข้อเรื่องที่สนทนาออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็นเรื่องทั่วไป ร้อยละ 59.2 เรื่องสนุกสนาน ร้อยละ 24.1 เรื่องส่วนตัว ร้อยละ 8.6 เรื่องลามก ร้อยละ 4.2 โดยเยาวชนช่วงอายุระหว่าง 18-21 ปี มักสนทนาเรื่องลามกมากกว่าช่วงอายุ ด้านผู้ปกครองเองมักได้รับข้อมูลจากเยาวชนว่า ใช้การสนทนาออนไลน์เพื่อพูดคุยกับคนรู้จักร้อยละ 41.2 ซึ่งในความเป็นจริงเยาวชนใช้เพื่อสนทนากับคนแปลกหน้ามากกว่า ร้อยละ 70 และมีผู้ปกครองอีกร้อยละ 70 ที่ไม่สนใจและไม่ทราบว่าเยาวชนสนทนากับใคร เมื่อจำแนกความสนใจของผู้ปกครองตามเพศพบว่าผู้ปกครองที่เป็นเพศหญิงมักสนใจการสนทนา

ออนไลน์มากกว่าผู้ปกครองที่เป็นเพศชาย โดยแม้คิดว่าเยาวชนสนทนากับคนแปลกหน้าผ่านอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 5.9 ขณะที่พ่อก็คิดว่ามีการสนทนากับคนแปลกหน้าเพียงร้อยละ 2.9

ในด้านการค้นหาข้อมูลออนไลน์ ผลการศึกษาพบว่าผู้ปกครอง ร้อยละ 59.4 ไม่ทราบว่าเยาวชนค้นหาข้อมูลอะไรบนอินเทอร์เน็ตมีเพียงร้อยละ 40.6 ที่ทราบ ในขณะที่ข้อมูลที่ได้จากเยาวชนพบว่าเยาวชนนิยมค้นหาข้อมูลด้านเพศ เช่น รูปลามก คลิปวิดีโอหรือแอบถ่ายถึงร้อยละ 40 โดยเฉพาะคลิปลามก มีการค้นหาถึงร้อยละ 38.2 รองลงมาคือ การพนันออนไลน์ เช่น การเล่นเกมพนัน บอล เล่นไพ่ หรือ การพนันอื่นๆ ร้อยละ 27.8 ขณะที่ภาพรุนแรงมีการค้นหาร้อยละ 29.5 ถัดมาเป็นด้านอาวุธและเครื่องมือพิเศษ ร้อยละ 17.8 ทำนองเดียวกันข้อมูลประเภทยาอันตรายหรือยาลดความอ้วนก็ยังเป็นประเด็นที่อยู่ในความสนใจของเยาวชน ขณะที่ข้อมูลด้านวิชาการมีการค้นหาอยู่ในเกณฑ์ต่ำผลการสำรวจยังพบว่า แม้ว่าผู้ปกครองจะไม่ทราบรายละเอียดในด้านพฤติกรรมการใช้ที่ชัดเจน ก็ยังมีความวิตกในพฤติกรรมการค้นหาข้อมูลของเยาวชนและต้องการป้องกันการค้นหาข้อมูลที่ไม่เหมาะสมของเยาวชนถึงร้อยละ 89 แม้การค้นหาข้อมูลออนไลน์จัดเป็นพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดภัยน้อยที่สุด แต่การอนุญาตให้เยาวชนเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสมได้โดยง่าย ย่อมก่อให้เกิดภัยที่มีผลต่อพฤติกรรมของเยาวชนโดยตรง

ภทริกา วงศ์อนันต์นนท์ (2557) ยังได้กล่าวถึงปัญหาพฤติกรรมเด็กและเยาวชนที่ติดการใช้อินเทอร์เน็ตไว้อย่างน่าสนใจว่า ไม่เพียงแต่เป็นปัญหาสำคัญในประเทศไทยเท่านั้น ในต่างประเทศก็ประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ในขณะที่ผู้ปกครองยังไม่ได้ให้ความสำคัญ อีกทั้งเด็กยังสามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตได้ง่าย ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของเกมออนไลน์ เว็บไซต์ต่างๆ สื่อสังคมออนไลน์ที่มีอยู่มากมาย ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถใช้บริการทางอินเทอร์เน็ตได้ทั้งที่บ้าน ห้างสรรพสินค้าหรือร้านอินเทอร์เน็ต ทำให้มีจำนวนเด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตและเกิดปัญหาพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปมากขึ้น โดยผลกระทบทางพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตมีมากมายทั้งผลกระทบทางด้านสุขภาพกาย ผลกระทบด้านจิตใจและอารมณ์ ผลกระทบด้านสังคม ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนจึงควรตระหนักถึงความสำคัญของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน ในด้านรูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ต พฤติกรรมทางสังคม รวมถึงผลกระทบทางสุขภาพอื่นๆ ที่อาจเกิดกับเด็กและเยาวชนเหล่านี้ รวมถึงครอบครัวและชุมชน อีกทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องควรทราบถึงวิธีการแก้ไขพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้องและป้องกันปัญหาทางด้านพฤติกรรมในระยะยาวต่อไป โดยหนึ่งในวิธีแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนที่ได้นำเสนอไว้ในงานวิจัยดังกล่าว คือ ผู้ปกครองควรร่วมมือกันในการแก้ปัญหาโดยใช้กฎเดียวกัน อย่าปิดให้เป็นภาระหรือความรับผิดชอบของใครคนใดคนหนึ่ง และสร้างเครือข่ายผู้ปกครองที่มีเด็กติดอินเทอร์เน็ตแล้วนำเด็กทำกิจกรรมหลัง

เลิกเรียนหรือในวันหยุด หรือผู้ปกครองอาจพาเด็กมาพบจิตแพทย์เด็กเนื่องจากเด็กอาจอยู่ในสภาวะป่วยและมีปัญหาสุขภาพจิตได้

บริษัท โทเทิล แอ็คเซ็ส คอมมูนิเคชั่น จำกัด (มหาชน) (2558) ได้รายงานผลการสำรวจเรื่องผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กไทย พบว่าเด็กไทยร้อยละ 35% จะถูกสิ่งเร้าต่างๆ ได้ง่าย โดยเฉพาะกับเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมต่างๆ อาทิ เกมอันตราย หรือเว็บอนาจาร ที่เต็มไปด้วยคำก้าวร้าวและหยาบคาย ซึ่งจะเข้าไปดูและเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ ร้อยละ 59 จะรู้สึกว่าคุณเองสามารถแก้ปัญหาหรือเผชิญหน้ากับความเลวร้ายบนโลกออนไลน์นี้ได้ด้วยตัวเอง หรือจะปรึกษาเพื่อนเป็นอันดับแรก ไม่ไวใจพ่อแม่ ใช้วิธีเก็บตัว แยกแค้นแทนหากโดนกลั่นแกล้งบนออนไลน์ ร้อยละ 33 มีประสบการณ์ของการเป็นทั้งผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งหรือก่อกวนบนโลกออนไลน์ จากคนที่ไม่รู้จัก และหรือจากคนที่รู้จักซึ่งเป็นคนเดียวกับที่แกล้งอยู่ในโลกของความเป็นจริง และในขณะเดียวกันเด็กเหล่านี้ก็กลับเป็นผู้กลั่นแกล้งคนอื่นบนโลกออนไลน์โดยปิดบัง ไม่เปิดเผยชื่อจริงในการใช้อินเทอร์เน็ต

จากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2559 สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) พบว่า จำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 45 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือคิดเป็นระยะเวลาการใช้งานเฉลี่ย 6.4 ชั่วโมงต่อวัน โดยคน Gen Z (คนที่เกิดหลังปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นไป) เป็นกลุ่มที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 40.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยมีสมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์หลักที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนิยมใช้ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด มีจำนวนผู้ใช้งานมากถึงร้อยละ 85.5 และมีจำนวนชั่วโมงการใช้งานโดยเฉลี่ยอยู่ที่ 6.2 ชั่วโมงต่อวัน กิจกรรมยอดนิยม 5 อันดับแรกที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนิยมทำผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ได้แก่ การพูดคุยผ่าน Social Network ร้อยละ 86.8 รองลงมาเป็นการดูวิดีโอผ่าน YouTube ร้อยละ 66.6 จะเห็นได้ว่าเด็กและเยาวชนได้ใช้เวลาของตนเองเข้าไปในโลกอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมากต่อวัน ผลกระทบที่จะตามมาหากขาดการควบคุมดูแลจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง และบุคคลที่เกี่ยวข้อง ก็อาจเกิดผลเสียกับเด็กและเยาวชนที่รู้เท่าไม่ถึงการณ์จากการใช้อินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะเป็น ผลกระทบกับการศึกษา ส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคมได้

คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล (2560) ได้รายงานผลการศึกษาเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน โดยทำการสำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,149 คน แบ่งออกเป็นเพศชายร้อยละ 51 เพศหญิงร้อยละ 49 กลุ่มตัวอย่างมีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 14 ปี แบ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 205 คน มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 607 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 337 คนโดยกลุ่มตัวอย่างใช้งานอินเทอร์เน็ต 5.51 ชั่วโมงต่อวัน ผลการสำรวจพบพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับด้านความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ตดังนี้

- ร้อยละ 61 ใช้รูปของตนเองเป็นรูปโปรไฟล์ ร้อยละ 26 ใช้บางครั้ง และร้อยละ 13 ไม่ได้ใช้
- ร้อยละ 65 มีเพื่อนออนไลน์ที่ไม่รู้จัก
- ร้อยละ 67 กัดรับเมื่อมีคนแปลกหน้ามาขอแอดเป็นเพื่อน
- ร้อยละ 56 เคยแชทกับคนแปลกหน้า และร้อยละ 10 เคยนัดพบกับคนแปลกหน้าที่แชทด้วย
- ร้อยละ 45.60 ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวใช้งานอินเทอร์เน็ต และร้อยละ 19 ไม่รู้จักการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว
- ร้อยละ 48 มีบุคคลอื่นรู้รหัสผ่านของตนเอง โดยคนที่รู้รหัสผ่าน ได้แก่ เพื่อน ร้อยละ 29.40 พ่อแม่ ร้อยละ 20.60 แฟน ร้อยละ 8.6 พี่น้อง ร้อยละ 4.8 และญาติ ร้อยละ 3.8
- ร้อยละ 95 มีแนวโน้มจะเชื่อข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตบางเรื่อง ร้อยละ 4 ไม่เชื่อเลย และเชื่อทั้งหมดเพียง ร้อยละ 1
- ร้อยละ 35 เคยอัปเดตไอคิปลแล้วโพสต์ลงบนอินเทอร์เน็ต
- ร้อยละ 31 เคยลืม Log out จากคอมพิวเตอร์สาธารณะ และร้อยละ 70 เคยให้เพื่อนใช้มือถือขณะที่ยัง Log in อยู่บนสื่อสังคมออนไลน์หรือเว็บไซต์อื่น

รายงานการวิเคราะห์ข้อมูลสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ (2562) โดยกรมกิจการเด็กและเยาวชนร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย กลุ่มตัวอย่างมีอายุ 6-18 ปี จำนวน 15,318 คน ผลการสำรวจพบว่า เด็กส่วนใหญ่เชื่อว่าอินเทอร์เน็ตให้ประโยชน์มากกว่าโทษร้อยละ 88.70 และเชื่อว่ามีภัยอันตรายและความเสี่ยงหลายรูปแบบบนอินเทอร์เน็ตร้อยละ 94.60 แต่เด็กเชื่อว่าเมื่อเผชิญภัยหรือความเสี่ยงออนไลน์แล้ว สามารถจัดการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองร้อยละ 54.30 และยังสามารถให้คำแนะนำและช่วยเหลือเพื่อนได้ ร้อยละ 86.0 โดยเด็กใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อพักผ่อนหรือความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ร้อยละ 66.80 ในส่วนของพฤติกรรมเสี่ยงออนไลน์ พบว่าเด็กร้อยละ 31.10 เคยถูกลั่นแกล้งทางออนไลน์ สูงสุดเป็นเพศทางเลือกร้อยละ 48.50 เมื่อโดนกลั่นแกล้งทางออนไลน์แล้วเด็กส่วนใหญ่จะทำการบล็อกบุคคลที่กลั่นแกล้งรังแกร้อยละ 43.70 นอกจากนี้เด็กยังเคยพบเห็นสื่อลามกอนาจารทางออนไลน์ร้อยละ 73.8 เคยพูดคุยกับคนที่ไม่รู้จักผ่านสื่อออนไลน์ร้อยละ 51.70

การสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ (2563) โดยกรมกิจการเด็กและเยาวชนร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย กลุ่มตัวอย่างมีอายุ 12-14 ปี จำนวน 8,121 คน และ 15-17 ปี จำนวน 5,884 คน ผลการสำรวจพบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 89 เชื่อว่าในโลกออนไลน์มีภัยอันตรายหรือความเสี่ยงต่าง ๆ โดยร้อยละ 61 เชื่อว่าเมื่อเผชิญภัยหรือความเสี่ยงออนไลน์สามารถจัดการแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง และร้อยละ 83 เชื่อว่าสามารถแนะนำช่วยเหลือเพื่อนได้

โดยผลสำรวจพบว่าพฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ 6 อันดับแรกคือ ซื้อสินค้าจากร้านค้าออนไลน์ที่ไม่รู้จัก ร้อยละ 44 รับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อนร้อยละ 39 ใส่ข้อมูลส่วนตัวบนสื่อโซเชียลมีเดียร้อยละ 26 แชร์ข้อมูลข่าวสารโดยไม่ได้ตรวจสอบ และนำข้อมูล ภาพ เสียงมาใช้โดยไม่ได้อุญาตหรืออ้างอิง แหล่งที่มาร้อยละ 24 เท่ากัน และเข้าถึงสื่อลามกอนาจารออนไลน์ร้อยละ 14

การที่อินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อเด็กและเยาวชนไทยมากขึ้น ทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมาไม่ว่าจะเป็นปัญหาพฤติกรรม ทั้งการเลียนแบบหรือปัญหาการติดการใช้อินเทอร์เน็ตซึ่ง เดชา ศิริเจริญ (2555) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในปัจจุบันไว้ว่า ความเบี่ยงเบนทางพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนที่เกิดขึ้นในปัจจุบันดูเหมือนจะทวีความรุนแรงขึ้นทุกขณะ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาการก่ออาชญากรรม การข่มขืน การละเมิดทางเพศ การก่อวิวาททำร้ายร่างกายกัน พฤติกรรมซิงสุกก่อนห้าม รวมถึงการแพร่ภาพที่ไม่เหมาะสมทั้งทางอินเทอร์เน็ตและมือถือ ฯลฯ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน ได้ส่งผลกระทบต่อในหลายๆ ดังที่ ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์ (2557) ได้ทำการศึกษาผลกระทบทางพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตทั้งผลกระทบต่อทางด้านสุขภาพกาย จิตใจ-อารมณ์ ผลกระทบด้านสังคมของเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปเมื่อใช้อินเทอร์เน็ต โดยพบว่าเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมติดการใช้อินเทอร์เน็ตจะมีลักษณะแยกตัว ไม่สนใจร่วมกิจกรรมในครอบครัว แต่จะใช้เวลาส่วนมากในการเล่นคอมพิวเตอร์โดยจะใช้เวลาในแต่ละครั้งเกินกว่า 3 ชั่วโมง นอกจากนี้ยังมีพฤติกรรมนอนดึก อ่อนเพลียรีบตื่นแต่เช้าเพื่อมาเล่นอินเทอร์เน็ต เริ่มพูดโกหกเกี่ยวกับการใช้เวลาในการอยู่ในโลกออนไลน์ ไม่สนใจการออกกำลังกายเริ่มมีปัญหาการเรียนตกต่ำ มีอาการปวดศีรษะปวดตาบ่อย ๆ ไม่เชื่อฟังผู้ปกครอง ไม่ยอมรับประทานอาหาร ใช้เงินสิ้นเปลือง ฯลฯ หรือมีพฤติกรรมหมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา มีพฤติกรรมก้าวร้าวกับผู้ปกครอง ไม่มีความรับผิดชอบในการเรียน ละเลยสุขภาพ และใช้จ่ายเงินทองเป็นจำนวนมากไปกับการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถแยกออกเป็นหลายๆ ด้านดังต่อไปนี้

1. ผลกระทบด้านร่างกาย เด็กและเยาวชนที่เล่นคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจมีอาการทางกายที่ไม่ทราบสาเหตุ เช่น ปวดศีรษะ ปวดหลังปวดข้อ ปวดท้อง เจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น อาการเหล่านี้จะหายไปได้หลังจากหยุดการใช้คอมพิวเตอร์ โดย Markovitz และคณะ (2005 อ้างถึงใน ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์, 2557) พบว่าการตอบสนองทางหัวใจและหลอดเลือดต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถทำนายการเปลี่ยนแปลงความดันโลหิตและการเป็นโรคความดันโลหิตสูงในวัยหนุ่มในอีก 5 ปี และมีรายงานผู้ป่วยที่เล่นคอมพิวเตอร์ติดต่อกัน 80 ชั่วโมงเสียชีวิตจาก pulmonary thromboembolism ด้วย และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและเยาวชน นอกจากนี้ยังมีรายงานว่าการเล่นคอมพิวเตอร์อาจกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักได้ และบางคนอาการลมชักหายไปหลังจากเลิกเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยไม่ได้กินยากันชัก

2. ผลกระทบด้านจิตใจ-อารมณ์ เด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดมักเป็นผู้เล่นอินเทอร์เน็ต ประเภทที่มีความรุนแรงอย่างหมกมุ่น และกระทำความผิดในลักษณะเดียวกับลักษณะการใช้ อินเทอร์เน็ต เกมที่มีความรุนแรงทำให้เด็กและวัยรุ่นมีความคิด อารมณ์ และพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง โดยเฉพาะในวัยเรียนและวัยรุ่นเนื่องจากยังไม่สามารถแยกแยะสถานการณ์จริงและจินตนาการหรือสิ่ง ที่เกิดขึ้นได้ดีนัก ส่วนวัยรุ่นเกิดจากพัฒนาการทางจิตสังคม การเปลี่ยนแปลงของระบบต่อมไร้ท่อและ การพัฒนาของสมอง ทำให้วัยรุ่นมีโอกาสเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว

3. ผลกระทบด้านสังคม ในระดับครอบครัว พบว่าครอบครัวที่มีเด็กและเยาวชนเล่น อินเทอร์เน็ตจนขาดการควบคุมตนเองมักพบการเปลี่ยนแปลงในด้านความสัมพันธ์ภายในสมาชิกใน ครอบครัว เกิดความไม่เข้าใจและความขัดแย้งในครอบครัว เนื่องจากพ่อแม่ไม่พอใจกับพฤติกรรมการเล่น อินเทอร์เน็ตของเด็กทำให้เกิดปัญหาหรือทะเลาะกันเรื่องการจำกัดเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต ของลูก นอกจากนี้ยังเกิดจากการพูดคุย หรือทำกิจกรรมระหว่างสมาชิกในครอบครัวลดลง รวมถึง ปฏิเสธที่จะร่วมกิจกรรมกับครอบครัว ส่วนผลกระทบในระดับสังคม พบปัญหาสังคมที่เกิดจากการ เล่นอินเทอร์เน็ตทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังที่ปรากฏเป็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ เช่น เด็ก วัยรุ่นฆ่าปาดคอคนขับแท็กซี่เลียนแบบเกม GTA ข่าวเด็กนักเรียนมัธยมใช้อาวุธปืนยิงครูและเพื่อน นักเรียนในโรงเรียนก่อนจะฆ่าตัวตายตาม จากการสืบประวัติพบว่าเด็กที่กระทำความผิดมีประวัติเล่นเกม ที่มีเนื้อหารุนแรงอย่างหมกมุ่นและก่อเหตุรุนแรงเหมือนสถานการณ์ที่เขาสร้างขึ้นในเกม หรือ แม้แต่ข่าวที่มีการหลอกลวงเด็กผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ เพื่อทำอนาจาร เป็นต้น

วิธีการป้องกันปัญหาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน การป้องกันปัญหา สามารถช่วยลดปัญหาได้อีกทางเพราะการป้องกันปัญหาย่อมจะดีกว่าการต้องมานั่งแก้ไขปัญหา ภายหลัง ดังนี้

1. ให้ความสำคัญในเนื้อหาของอินเทอร์เน็ตว่าเหมาะสมหรือไม่อย่างไร และมีส่วนร่วมในการ เลือกลงอินเทอร์เน็ตด้วย

2. ให้คำแนะนำ ปลุกฝังบอกให้รู้ผลดีผลเสียในด้านต่างๆ ของการเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไป เช่น ขาดประสบการณ์ ขาดทักษะ ไม่ได้ทำกิจกรรมในด้านอื่นๆ ที่สำคัญและจำเป็นในการดำเนินชีวิต ต่อไปในอนาคต ไม่มีเวลาทบทวนบทเรียน ผลการเรียนอาจต่ำลง ปัญหาทางสุขภาพต่างๆ เช่น ตา และกล้ามเนื้อตาไม่ได้หยุดพัก เกิดอาการปวดศีรษะ ปวดตาและปวดศีรษะได้ การพักผ่อนไม่เพียงพอ กิน อาหารไม่ตรงเวลาซึ่งจะมีผลกระทบต่อสุขภาพและการเจริญเติบโต

3. กำหนดและควบคุมเวลาเล่นคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของลูกให้ชัดเจน และควบคุม ไม่ให้เด็กใช้เวลาไปกับคอมพิวเตอร์มากเกินไป อาจต้องลงในรายละเอียดว่าให้เล่นได้วันละกี่ชั่วโมง สัปดาห์ละกี่วัน บางบ้านอาจตั้งกฎให้เล่นได้เฉพาะวันเสาร์-อาทิตย์เท่านั้น

4. ส่งเสริมให้ลูกใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์ในแง่การศึกษาให้มากขึ้น เช่น คัดเลือกโปรแกรมเกมที่เหมาะสมกับอายุให้ลูก เช่น โปรแกรมสอนวิชาต่างๆ เกมการศึกษา หรือการสอนภาษาอังกฤษ ช่วยลูกค้นหาข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ทางเว็บไซต์ในอินเทอร์เน็ต

5. หากิจกรรมเสริมที่น่าสนใจ เช่น ชวนลูกไปเล่นกีฬา สร้างสรรค์งานศิลปะ ปักถักต้นไม้ ทำอาหาร อ่านหนังสือ ทัศนศึกษา พ่อแม่ต้องพยายามหากิจกรรมที่น่าสนใจกว่าเพื่อเอาชนะความสนุกที่ลูกได้จากอินเทอร์เน็ตให้ได้

วิธีแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน มีดังต่อไปนี้

1. หากในบ้านยังไม่มีกฎหรือกติกาการเล่น จำเป็นที่จะต้องพูดคุยกับเด็กและให้เด็กเข้ามามีส่วนร่วมในการวางกติกา กำหนดเวลาการเล่น

2. มีเวลาอยู่กับเด็กมากขึ้น พาออกนอกบ้านเพื่อไปทำกิจกรรมที่เด็กชอบ

3. รักษาสัมพันธ์ภาพระหว่างกันให้ดี หลีกเลี่ยงการบ่น ตำหนิ ใช้อารมณ์ หรือถ้อยคำรุนแรง แสดงความเห็นใจเข้าใจว่าเด็กไม่สามารถคุมตัวเอง

4. ผู้ปกครองควรร่วมมือกันในการแก้ปัญหาโดยใช้กฎเดียวกัน อย่าปิดให้เป็นภาระหรือความรับผิดชอบของใครคนใดคนหนึ่ง

5. สร้างเครือข่ายผู้ปกครองที่มีเด็กติดอินเทอร์เน็ตแล้วนำเด็กทำกิจกรรมหลังเลิกเรียน หรือในวันหยุด

6. พาเด็กมาพบจิตแพทย์เด็ก เนื่องจากเด็กอาจจะป่วย มีปัญหาสุขภาพจิต

อิทธิพล พฤติประสงค์ (ม.ป.ป.) ได้ระบุถึงพฤติกรรมการใช้งานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 4 กลุ่ม คือ

1. เด็กและเยาวชนที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความสนุกบันเทิงเพียงอย่างเดียว

2. เด็กและเยาวชนที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ด้านต่างๆ เช่น การค้นหาข้อมูลในการทำแอนิเมชันจากเว็บไซต์ต่างๆ

3. เด็กและเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนกระแสสังคม เช่น การใช้เว็บไซต์สื่อสารเรื่องราวของเด็กในฐานะสื่อพลเมืองเด็ก

4. เด็กและเยาวชนที่พัฒนาโปรแกรมต่างๆ ขึ้น เช่น โปรแกรมสร้างหนังแอนิเมชัน เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน ได้ดังตาราง

ที่ 2.4

ตารางที่ 2.4 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน

พฤติกรรมด้านบวก	พฤติกรรมด้านลบ
1. ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสนทนา พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นในประเด็นที่สนใจอย่างสร้างสรรค์	1. ใช้อินเทอร์เน็ตสนทนากับคนแปลกหน้า ใช้ล่อลวง ชักชวนไปในทางที่ไม่เหมาะสม
2. สืบค้นข้อมูลเพื่อการศึกษา เรียนรู้ เช่น ดูวิดีโอ คลิปการสอนภาษาอังกฤษ	2. สืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสิ่งผิดกฎหมาย เช่น อาวุธ ยาอันตราย ยาลดความอ้วน หรือการดูวิดีโอ คลิปในเชิงลามกอนาจาร ล่อแหลม รูปลามก คลิปวิดีโอแอบถ่าย
3. ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการขับเคลื่อนสังคม เช่น การรวมตัวกันผ่านเว็บไซต์เยาวชนจิตอาสา	3. ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการกลั่นแกล้งผู้อื่น
4. รักษาความเป็นส่วนตัวในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต	4. เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวขณะใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะกับบุคคลแปลกหน้า เช่น รูปถ่าย ที่อยู่ โรงเรียน หรือการให้บุคคลอื่นรู้รหัสผ่านของตนเอง
5. ใช้งานอินเทอร์เน็ตในเวลาที่เหมาะสม ไม่มากเกินไป และมีกฎกติกาสำหรับตนเองในการใช้งาน	5. ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานเกินไป
6. ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงอย่างสร้างสรรค์ เช่น การเล่นเกมประเภทฝึกสมองหรือฝึกทักษะ	6. เล่นเกมออนไลน์ที่มีความรุนแรงยั่วยุ่ เกมประเภทลามกและวาบหวิว
7. รับข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตโดยใช้วิจารณญาณ	7. เชื่อข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตโดยขาดการพิจารณาถึงข้อเท็จจริง
8. ตระหนักถึงความปลอดภัยในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต	8. ละเลยความปลอดภัยในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต

6.4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน

พฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกในขณะที่ใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ย่อมเกิดขึ้นจากปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมเหล่านั้น ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งของเด็กและเยาวชน โดยมีรายละเอียดจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

ไชยรัตน์ บุตรพรหม (2545) ได้ศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยได้ทำการศึกษความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประชากร ปัจจัยด้านครอบครัว และปัจจัยด้านบุคลิกภาพกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ วัยรุ่นที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และห้องคอมพิวเตอร์ในสถานศึกษาของรัฐและเอกชนทั่วเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 300 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตเวชศาสตร์และนิเทศศาสตร์จำนวน 5 ท่าน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์ความถดถอยแบบพหุ (Multiple Regression Analysis) เพื่อการวิเคราะห์ตัวแปรทำนาย โดยผลการวิจัยพบว่า ระดับการศึกษา สถานภาพสมรสของบิดามารดา ความสัมพันธ์ในครอบครัว และบุคลิกภาพด้านอารมณ์ มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีนัยสำคัญ โดยเมื่อวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ โดยมีตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตได้มากที่สุด ได้แก่ บุคลิกภาพด้านอารมณ์ ระดับการศึกษา และเพศ

ปราณี เอี่ยมลออภักดี (2549) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย โดยได้กำหนดตัวแปรอิสระ ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ 1. เพศ 2. อายุ 3. ชั้นปีที่กำลังศึกษา 4. สาขาที่กำลังศึกษา 5. จำนวนสมาชิกในครอบครัว 6. จำนวนสมาชิกในครอบครัวที่ใช้อินเทอร์เน็ต 7. รายได้เฉลี่ยของครอบครัวต่อเดือน ปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมประกอบด้วย

1. ปัจจัยสถานการณ์ ได้แก่ สภาพแวดล้อมในสถาบันการศึกษา การมีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง และความสะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ต และ 2. ปัจจัยจิตลักษณะ ได้แก่ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ลักษณะมุ่งอนาคต ควบคุมตน ความถนัดทางคอมพิวเตอร์ ส่วนตัวแปรตามคือ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ 1. กิจกรรมที่ใช้งาน 2. ความถี่ในการใช้งาน โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบโควตา กำหนดจากสัดส่วนของนักศึกษาในแต่ละสาขา แต่ละชั้นปี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอ้างอิง ได้แก่ การทดสอบไคสแควร์ และการวิเคราะห์ถดถอย

ผลจากการศึกษาพบว่า ลักษณะมุ่งอนาคต ควบคุมตนเอง แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และความถนัดทางคอมพิวเตอร์ของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพล

ต่อการใช้อินเทอร์เน็ตที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอธิบายถึงลักษณะมุ่งอนาคต ควบคุมตนเองของนักศึกษาในด้านมองการณ์ไกล มุ่งประโยชน์ที่ตีว่าในวันข้างหน้า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดตามข่าวสาร ค้นคว้าข้อมูลรายงานเชิงวิชาการ และรายงานการวิจัย ผลสรุปเรื่องแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักศึกษา คือ ความต้องการทำงานให้ประสบความสำเร็จให้ดียิ่งขึ้น เพื่อความสุขของตนเอง เป็นแรงจูงใจที่เป็นแรงขับให้บุคคลพยายามที่จะประกอบพฤติกรรมที่จะประสบผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานความเป็นเลิศ สภาพแวดล้อมในสถานศึกษา ความสะดวกในการใช้งานคอมพิวเตอร์ และการมีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเองเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา

รวีกรานต์ นันทเวช (2550) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร และเพื่อศึกษาปัจจัยต่างๆ ที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีวิจัยเชิงสำรวจ และมีปัจจัยที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ ปัจจัยทางสังคม ปัจจัยทางบุคลิกภาพ ปัจจัยคุณลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ต

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 5 และ 6 ของโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา และสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ และโรงเรียนสาธิตสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีนักเรียน 132,139 คน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 5 และ 6 ที่ศึกษาอยู่ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2550 ของโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา และสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ และโรงเรียนสาธิตสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย ในกรุงเทพมหานคร ที่ผ่านการทำแบบทดสอบวัดพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน (DSM-IV-The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder-Fourth Edition) โดยหลักในการวินิจฉัยพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต กล่าวคือ ถ้าผู้ตอบแบบสอบถามตอบว่า ใช่ ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไปจากทั้งหมด 8 ข้อ เป็นเวลาอย่างน้อย 1 ปี จากการสำรวจข้อมูล ได้กลุ่มตัวอย่าง ผู้มีพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต จำนวน 416 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างจากแต่ละโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนสุรศักดิ์มนตรี โรงเรียนสามเสนวิทยาลัย โรงเรียนอานวยศิลป์ โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย โรงเรียนหอวัง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม โดยแบบสอบถามแบ่งเป็น 5 ตอน รวม 91 ข้อ วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น โดยสถิติที่ใช้ได้แก่ ความถี่ และร้อยละ และ ไคสแควร์ (Chi-Square)

ผลการวิจัยพบว่า ระดับพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต แบ่งเป็น พฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตระดับสูง ร้อยละ 43.27 ระดับกลางร้อยละ 43.75 และระดับต่ำ 12.98

ปัจจัยที่สัมพันธ์พฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ต มีจำนวน 13 ปัจจัย ภายได้จากผู้ปกครองต่อเดือน รายได้รวมของครอบครัวต่อเดือน การอยู่ร่วมกันของบิดามารดา ความสัมพันธ์ในครอบครัว บุคลิกภาพด้านพฤติกรรม บุคลิกภาพด้านอารมณ์ คุณลักษณะของอินเทอร์เน็ตด้านความยืดหยุ่นในการใช้งาน การใช้โดยไม่ต้องระบุชื่อ ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล ด้านความปลอดภัย ด้านความสะดวกในการใช้งาน ความง่ายต่อการสื่อสารกับบุคคลอื่น ด้านการแสดงออกได้อย่างอิสระ

และจากการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ต คือ ปัจจัยคุณลักษณะของสื่ออินเทอร์เน็ตด้านความมีอิสระในการเลือกข้อมูลข่าวสาร ส่วนปัจจัยอื่นๆ อีก 12 ปัจจัยมีผลต่อพฤติกรรมกรรมการติดอินเทอร์เน็ต

นักสกร กรวยสวัสดิ์ (2553) ได้ทำการศึกษาโดยการวิเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน จำนวน 12 บทความ โดยการวิเคราะห์ความถี่ของปัจจัยต่างๆ ที่กล่าวถึงในบทความ โดยคัดเลือกบทความวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) จากฐานข้อมูลวารสารอิเล็กทรอนิกส์ Science Direct และ Emerald Management Database โดยใช้คำค้น คือ Social Network ร่วมกับ Knowledge Sharing, Behavior, และ Facebook เกณฑ์ในการคัดเลือกบทความ คือ เป็นบทความที่อยู่ในวารสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ Computers in Human Behavior, International Journal of Human-Computer Studies, Interacting with Computers, Information & Management, Decision Support Systems, The Learning organization, Online Information Review เป็นต้น ที่ตีพิมพ์ระหว่างปี ค.ศ. 2006-2011 เป็นบทความที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จากการสืบค้นเอกสารมีบทความจำนวน 12 บทความที่เกี่ยวข้องกับเรื่องดังกล่าว พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน ได้แก่ 1) ลักษณะทางสังคมและบรรทัดฐานของกลุ่มผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ 2) ลักษณะส่วนบุคคล 3) แรงจูงใจและความสามารถของบุคคล 4) ทักษะที่เกี่ยวข้องกับความไวใจความปลอดภัยของระบบและความเป็นส่วนตัว 5) คุณค่าทางด้านความบันเทิง 6) การได้รับประโยชน์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นอกจากนั้นยังได้นำเสนอผลกระทบที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ ด้านทักษะคดี ด้านความเป็นส่วนตัว และด้านความปลอดภัยของข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ลักษณะทางสังคมและบรรทัดฐานของกลุ่มผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการสื่อสารและการติดต่อกับเพื่อน ซึ่งลักษณะสังคมในปัจจุบันส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนมีการรวมกลุ่มกัน ทำงานร่วมกันมากขึ้น

2. ลักษณะส่วนบุคคล แรงจูงใจและความสามารถของบุคคล เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เนื่องจากในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ผู้ใช้งานจำเป็นต้องมี

ความรู้ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ จึงจะสามารถใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ทักษะคิดเกี่ยวกับความไว้วางใจ ความปลอดภัยของระบบและความเป็นส่วนตัวก็ส่งผลต่อความตั้งใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และการแลกเปลี่ยนความรู้ ทักษะคิดด้านความไว้วางใจมีความสัมพันธ์กับการยอมรับความรู้สึกปลอดภัยในการใช้งาน ซึ่งความไว้วางใจถือเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ส่งผลต่อการแลกเปลี่ยนความรู้และเปิดเผยข้อมูลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ และทักษะคิดความเป็นส่วนตัวก็ส่งผลต่อพฤติกรรมการเปิดเผยข้อมูลเช่นกัน

4. คุณค่าทางด้านความบันเทิง กล่าวคือเมื่อผู้ใช้บริการมีความรู้สึกเพลิดเพลินและสนุกในการใช้เทคโนโลยีสำหรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ก็จะทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความพึงพอใจ มีความตั้งใจในการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันมากขึ้น และเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง

5. การได้รับประโยชน์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นปัจจัยที่ช่วยทำให้คนนิยมใช้บริการมากขึ้น เนื่องจาก ผู้ใช้บริการเครือข่ายสามารถติดต่อกับเพื่อน คนรู้จัก ตลอดจนได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ ได้แลกเปลี่ยนข้อมูล ความรู้กับบุคคลอื่น อีกทั้งยังมีความเชื่อว่าระบบจะมีการพัฒนาและปรับปรุงการให้บริการที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งช่วยให้คนใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ยังพบว่า ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่งผลกระทบในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ด้านทัศนคติ ผู้ที่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้ จะมีทัศนคติในด้านต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปและมีมุมมองที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากการได้รับข้อมูลสารสนเทศที่ทันสมัยอยู่เสมอ

2. ด้านความเป็นส่วนตัว ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ปัจจุบันมีความสะดวกรวดเร็ว ผู้ใช้สามารถใช้บริการผ่านโทรศัพท์มือถือเพื่อส่งข้อความรูปภาพ หรือแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันได้ ข้อมูลที่ส่งนั้นจะเป็นข้อมูลสาธารณะที่ทุกคนสามารถเข้าไปดูหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ ไม่มีระยะเวลาที่กำหนด ดังนั้นความเป็นส่วนตัวอาจจะถูกคุกคามได้ ขึ้นอยู่กับมารยาทของผู้ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ หรืออาจมีการเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นด้านลบของผู้อื่น

3. ด้านความปลอดภัยของข้อมูล ปัจจัยหนึ่งที่มีผลทำให้คนใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เนื่องจากมีความเชื่อใจในระบบการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล แต่ในความเป็นจริงการใช้งานผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั้งหมดมีโอกาสที่จะถูกขโมยข้อมูลหรือทำลายข้อมูลได้ถึงแม้ระบบที่ใช้งานจะอนุญาตให้เราตั้งค่าความปลอดภัยของข้อมูลได้ ดังนั้น จึงขึ้นอยู่กับระบบที่ใช้บริการจะมีความสามารถในการสร้างความปลอดภัยให้กับข้อมูลมากน้อยเพียงใด และตัวผู้ใช้งานเครือข่ายสังคม

ออนไลน์เอง ก็จะต้องตระหนักว่าข้อมูลที่นำไปไว้ใน Profile ของตน หรือข้อความต่างๆ ที่โพสต์ในเครือข่ายสังคมออนไลน์จะต้องเป็นข้อมูลที่สามารถเปิดเผยได้ หรือไม่สร้างความเสียหายให้กับผู้อื่น และที่สำคัญไม่ควรนำข้อมูลหรือสารสนเทศที่ไม่ถูกต้องไปเผยแพร่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อสร้างความเสียหายให้กับบุคคลอื่นหรือสร้างความแตกแยกในสังคม

พนารัตน์ พรหมมา (2555) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรสาเหตุกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต 2) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุตามภาวะสันนิษฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์ 3) เพื่อศึกษาอิทธิพลทั้งทางตรง ทางอ้อม และอิทธิพลรวมของตัวแปรสาเหตุ ได้แก่ สภาพแวดล้อมในการใช้อินเทอร์เน็ต เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ต การรับรู้ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต แรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ต และความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 2 กลุ่มสาขาวิชา ได้แก่ กลุ่มสาขาวิชาสังคมศาสตร์ หรือมนุษยศาสตร์ จำนวน 4 คณะ และกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 3 คณะ รวม 26 สาขาวิชา มีจำนวนทั้งสิ้น 11,197 คน ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ระดับปริญญาตรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 7 คณะ แยกเป็น 12 สาขาวิชา มีจำนวนนักศึกษาทั้งสิ้น 688 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบสองขั้นตอน (Two – Stage Random Sampling) ตัวแปรต้นที่ศึกษา ได้แก่ สภาพแวดล้อมในการใช้อินเทอร์เน็ต เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ต การรับรู้ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต แรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ต ความรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ตส่วนตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาเอกสารผู้วิจัยได้พบว่า พฤติกรรมของบุคคลได้รับอิทธิพลมาจากตัวบุคคลกับสิ่งแวดล้อม และตัวบุคคลกับสิ่งแวดล้อมต่างก็มีอิทธิพลต่อกันเอง โดยในการศึกษานี้ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ผู้ทำการศึกษาได้จัดเป็นปัจจัยได้ 2 ปัจจัย คือ ปัจจัยสภาพแวดล้อม และปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ต การรับรู้ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต แรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ต และความรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมในการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวนักศึกษา ซึ่งประกอบด้วยสภาพแวดล้อมในครอบครัว สภาพแวดล้อมด้านกลุ่มเพื่อน สภาพแวดล้อมในด้านการบริหารของสถานศึกษา

ปัจจัยด้านบุคคล ได้แก่ ระดับความรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา คือ การที่นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ ในเรื่องเกี่ยวกับความเป็นมา วิธีการใช้งาน รูปแบบและเครื่องมือในการใช้

อินเทอร์เน็ต ประโยชน์และข้อจำกัดของอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะส่งผลให้นักศึกษาสามารถที่จะใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมต่อไป ส่วนปัจจัยด้านบุคคลอีกประการหนึ่งคือ การรับรู้ความสามารถของตนเองในการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งส่งผลต่อระดับความรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาด้วย การรับรู้ความสามารถของตนเองในการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นความเชื่อในความสามารถของตนเองว่าสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตในด้านต่างๆ ได้หรือไม่ จะส่งผลต่อพฤติกรรมการเลือกที่จะใช้อินเทอร์เน็ตต่อไป กล่าวคือ หากบุคคลคิดว่าตนมีความสามารถเพียงพอที่จะใช้อินเทอร์เน็ตได้ ก็มีแนวโน้มที่จะเลือกใช้ต่อไป

นอกจากนี้ยังมีแรงจูงใจ และเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งแรงจูงใจเป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลเกิดพลังที่จะแสดงพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเป็นอย่างมาก เพราะการที่บุคคลจะกระทำกิจกรรมได้เต็มความสามารถหรือไม่นั้น มักจะขึ้นอยู่กับว่าเขาเต็มใจทำแค่ไหน ถ้ามีสิ่งโดยตรงกับความพอใจของเขา สิ่งที่จะจูงใจนั้นก็จะเป็นแรงกระตุ้นให้เขาเอาใจใส่ในสิ่งที่ทำมากขึ้นซึ่งก็คือการใช้อินเทอร์เน็ตในเชิงบวกและเชิงลบ

ส่วนปัจจัยด้านเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นความรู้สึกหรือความคิดเห็นตามสภาพความเป็นจริงของนักศึกษาที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจถูกกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อม เช่น กลุ่มเพื่อน อาจารย์ผู้สอน นโยบายของมหาวิทยาลัย สังคมปัจจุบัน หรือ อาจเกิดจากประสบการณ์ที่ผ่านมาของนักศึกษา และความชอบโดยส่วนตัว โดยสิ่งเหล่านี้จะส่งผลให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตได้เป็นอย่างดีทั้งพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์และเป็นโทษต่อตัวนักศึกษาเอง ในการวิจัยนี้พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง การกระทำหรือการใช้งานคอมพิวเตอร์ผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งอาจเกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่อยู่รอบตัวนักศึกษาหรือเกิดจากตัวนักศึกษาเอง โดยส่วนใหญ่อินเทอร์เน็ตมีรูปแบบการใช้งานในด้านต่างๆ มากมาย แต่ในงานวิจัยนี้ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการสืบค้นข้อมูล ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านความบันเทิง

ส่วนสภาพแวดล้อมในการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง สิ่งที่อยู่รอบตัวนักศึกษาทั้งที่เป็นธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งสามารถสัมผัสได้และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา ซึ่งสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตได้แก่ 5 องค์ประกอบดังนี้ ครอบคลุม กลุ่มเพื่อน นโยบายมหาวิทยาลัย การจัดการเรียนการสอน ทรัพยากรและสิ่งอำนวยความสะดวก ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ คือ

1. องค์ประกอบของตัวแปรปัจจัยเชิงสาเหตุทุกตัวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
2. รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุตามภาวะสันนิษฐานมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์

3. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตได้รับอิทธิพลทางตรงจากเจตคติต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต มากที่สุด รองลงมาได้แก่ สภาพแวดล้อมในการใช้อินเทอร์เน็ต แรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ต ความรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต และการรับรู้ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยมีขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.509, 0.393, 0.251, 0.188 และ 0.097 ตามลำดับ ส่วนตัวแปรปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ สภาพแวดล้อมในการใช้อินเทอร์เน็ต เจตคติต่อการใช้งานอินเทอร์เน็ต และ การรับรู้ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยมีค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลเท่ากับ 0.199, 0.087 และ 0.035 ตามลำดับ ตัวแปรปัจจัยเชิงสาเหตุทั้ง 5 ตัว ร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 84.10

ศุภกรีย์ ศรีสารคาม (2557) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อคุณธรรม จริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตพื้นที่มัธยมศึกษา เขต 4 จังหวัดปทุมธานี จำนวน 5 โรงเรียน จำนวนทั้งสิ้น 391 คน โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ ความถี่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอนุมาน ได้แก่ Independent Sample t-test, One way ANOVA ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ตหลังเลิกเรียน ในช่วงเวลา 18.00-24.00 น. โดยใช้โทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่บ้าน โดยใช้เพื่อความบันเทิงและสืบค้นข้อมูล ส่วนปัจจัยที่มีผลต่อคุณธรรม จริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตโดยศึกษาคุณธรรมจริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต 4 ด้าน คือ ความเป็นส่วนตัว (Privacy) ความถูกต้อง (Accuracy) ความเป็นเจ้าของ (Property) การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility)

วรวิทย์ ชูชาติ และ ชุตินาวดี ทองเงิน (2559) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นจังหวัดปทุมธานี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นจังหวัดปทุมธานี ตัวแปรที่ศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ตัวแปรอิสระคือ 1) ทักษะคติ 2) สภาพแวดล้อมทางสังคม 3) เทคโนโลยี ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นจังหวัดปทุมธานี โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างคือวัยรุ่นในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 412 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือสถิติเชิงพรรณนา และสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ การแจกแจงความถี่ การหาค่าเฉลี่ย การหาค่าร้อยละ และการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุ ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน โดยมีระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งมากกว่า 2 ชั่วโมง และสถานที่ที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ ที่บ้าน โดยพบว่าทัศนคติของผู้ใช้ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาและความเครียดในชีวิตประจำวัน ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคมของผู้ใช้ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ เพื่อนของผู้ใช้จะใช้เวลาวาง

ส่วนใหญ่ไปกับการเล่นอินเทอร์เน็ต รองลงมาคือกระแสแฟชั่น หรือความนิยมของคนในสังคมในการใช้อินเทอร์เน็ต social network หรือ application และผู้ปกครองเป็นผู้ซื้ออุปกรณ์ ได้แก่ สมาร์ทโฟน tablet หรือ notebook รวมทั้งค่าบริการอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้สะดวกมากยิ่งขึ้น ตามลำดับ ส่วนปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต คือ การโฆษณาประชาสัมพันธ์ application หรือเกมออนไลน์ ผ่านช่องทางต่างๆ

Cristinel Stefanescu et al. (2009) ได้ระบุถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเสี่ยงในการใช้งานอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในประเทศโรมาเนีย โดยทำการสำรวจกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนอายุระหว่าง 15-18 ปี จาก 7 โรงเรียน จำนวนทั้งสิ้น 283 คน ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต โดยพิจารณาระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อระบุถึงพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ต การใช้งานอินเทอร์เน็ตมากเกินไปจนมีผลกระทบต่อผลการเรียนและการดำรงชีวิตในสังคม พัฒนาการทางเพศ และทางอารมณ์ของวัยรุ่น โดยคณะผู้วิจัยได้ทำการสำรวจปัจจัยที่มีผลต่อความเสี่ยงในการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ซึ่งเป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของวัยรุ่น ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม พัฒนาการทางเพศและทางอารมณ์ของวัยรุ่น ซึ่งผลจากการศึกษาพบว่าปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของวัยรุ่นได้แก่ 1) ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต 2) กฎเกณฑ์ของพ่อแม่ผู้ปกครอง 3) ลักษณะของข้อมูลส่วนบุคคลที่เปิดเผยขณะใช้งานอินเทอร์เน็ต 4) ความถี่ในการสนทนาออนไลน์ 5) เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม และ 6) การรับรู้คำแนะนำในการใช้อินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ผลการศึกษายังพบความสัมพันธ์ระหว่างการใช้งานอินเทอร์เน็ตและเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตอีกด้วย

Sameera Mubarak and Deepa Mani (2015) ได้ทำการวิเคราะห์ปัจจัยบนพื้นฐานของทฤษฎีความรู้ความเข้าใจทางสังคม (SOCIAL COGNITIVE THEORY) ที่มีต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยของวัยรุ่น ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อพิสูจน์สมมติฐานเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น และพฤติกรรมของพ่อแม่ผู้ปกครอง การรับรู้ความสามารถของตนเองของวัยรุ่น และการควบคุมตนเองของวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างอายุระหว่าง 12-17 ปี จำนวน 340 คน แบ่งเป็นเพศชาย 182 คน และเพศหญิง 158 คน จากโรงเรียนมัธยมศึกษาในทางตอนใต้ของประเทศออสเตรเลีย การหาความสัมพันธ์ใช้ Structural Equation Modeling (SEM) ในการทดสอบสมมติฐาน ผลการสำรวจชี้ให้เห็นว่าปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม เช่น การติดตามและให้คำแนะนำโดยผู้ปกครองมีผลกระทบต่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น นอกจากนี้ยังชี้ให้เห็นว่าพฤติกรรมการควบคุมตนเองของวัยรุ่นเป็นปัจจัยที่เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตอาจได้รับอิทธิพลจากปัจจัยด้านอื่น ๆ เช่น การรับรู้ความสามารถตนเองและการตัดสินใจด้วยตนเอง ส่วนปัจจัยส่วนบุคคล เช่น สัญชาตญาณและแรงจูงใจมีอิทธิพลต่อผลของการใช้งานแบบอินเทอร์เน็ตที่ไม่ถูกต้อง และกระตุ้นให้วัยรุ่นใช้รูปแบบการใช้งานที่เหมาะสม ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการรับรู้

ความสามารถของตนเองคือ ความเชื่อมั่น แรงจูงใจ และบุคลิกภาพ มีผลดีต่อพฤติกรรมการกำกับดูแลตนเอง กรอบทฤษฎีที่ปรับมาจากทฤษฎีความรู้ความเข้าใจทางสังคม (SOCIAL COGNITIVE THEORY) โดยเฉพาะสำหรับการศึกษาคั้งนี้ทำให้เกิดความรู้ใหม่เกี่ยวกับปัจจัยที่สนับสนุนแนวทางการป้องกันในการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ไม่ปลอดภัยในหมู่วัยรุ่น

Liu et al. (2013) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่างๆ กับการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในงานวิจัยเรื่อง Cognitive, personality, and social factors associated with adolescents' online personal information disclosure. ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของวัยรุ่นขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะใน social networking sites (SNSs). กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้เป็นวัยรุ่นอายุระหว่าง 13-18 ปี จำนวน 780 คน ซึ่งเป็นผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook และใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย Structural equation modeling (SEM) โดยรูปแบบได้ครอบคลุมถึง ความรู้ความเข้าใจ บุคลิกภาพ และปัจจัยทางสังคม ที่มีอิทธิพลต่อการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล (cognitive, personality, and social factors) ผลจากการศึกษาพบว่า การตระหนักถึงความเป็นส่วนตัวเป็นปัจจัยที่ช่วยลดการพฤติกรรมการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของวัยรุ่นในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต และยังทำหน้าที่เป็นตัวกลางที่มีศักยภาพต่อ personality and social factors. ในส่วนของปัจจัยด้านบุคลิกภาพพบว่า การหลงใหลในตัวเองจะเป็นตัวช่วยในการเพิ่มพฤติกรรมการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของวัยรุ่นในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต และความวิตกกังวลทางสังคมมีผลโดยอ้อมในการลดพฤติกรรมการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของวัยรุ่นในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยการเพิ่มความตระหนักถึงความเป็นส่วนตัว ส่วนปัจจัยทางสังคม การเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องของพ่อแม่ผู้ปกครอง จะช่วยลดพฤติกรรมการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลของวัยรุ่นในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ทั้งทางตรงและทางอ้อมโดยการเพิ่มความตระหนักถึงเรื่องความเป็นส่วนตัวให้กับวัยรุ่นได้

Valcke et al. (2011) ได้ทำการศึกษาระยะยาวเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยของเด็ก โดยกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้เป็นนักเรียนเกรด 4-6 จาก 78 โรงเรียนในฟลานเดอร์ส ประเทศเบลเยียมจำนวน 10,000 คน โดยคณะผู้ศึกษาได้อธิบายผลจากการศึกษาในคั้งนี้ว่า อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีการพัฒนาซึ่งนำเสนอฟังก์ชันการทำงานใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง ดังนั้นการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กก็ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องเช่นกัน จึงต้องมีการระมัดระวังเรื่องพฤติกรรมและความเสี่ยงต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในขณะที่เด็กใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย คณะผู้วิจัยได้นำเสนอภาพรวมของความเสี่ยงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตและสรุปแนวทางในการสร้างพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย จากผลการศึกษาในระยะยาวในการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก โดยมุ่งเน้นที่ความเสี่ยงต่างๆ กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กๆ จำนวน 10000 คน ที่มีแนวโน้มในการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างไม่ปลอดภัย โดยทำการศึกษาในปี การศึกษาในปี ค.ศ.

2005–2006, 2007–2008, and 2008–2009 และมีการคำนวณดัชนีการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่ปลอดภัย (Unsafe Internet Usage Index (UIUI)) โดยปัจจัยสนับสนุนต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยได้แก่ การรณรงค์สร้างความตระหนักรู้ การใช้ filter software เป็นเครื่องมือเพื่อความปลอดภัย การได้รับคำแนะนำจากพ่อแม่ผู้ปกครอง การได้รับความร่วมมือจากโรงเรียน โดยผลการสำรวจได้ชี้ให้เห็นถึงระดับการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ไม่ปลอดภัยของเด็กๆ นอกจากนี้ยังไม่พบการลดลงของพฤติกรรมทางอินเทอร์เน็ตที่ไม่ปลอดภัยในช่วงหลายปีที่ผ่านมา และการควบคุมของพ่อแม่ผู้ปกครองและครูแทบจะไม่เพิ่มขึ้นและแทบจะไม่ส่งผลกระทบต่อระดับพฤติกรรมทางอินเทอร์เน็ตที่ไม่ปลอดภัยเลย

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน โดยได้แบ่งปัจจัยออกเป็นด้านต่าง ๆ 5 ด้าน ดังนี้คือ 1) ปัจจัยส่วนบุคคล 2) ปัจจัยด้านครอบครัว 3) ปัจจัยด้านสังคม 4) ปัจจัยด้านคุณลักษณะของอินเทอร์เน็ต 5) ปัจจัยจากสถานศึกษาและเพื่อน

6.5 ความเสี่ยงหรือภัยแฝงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ถึงแม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะมีประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบันของผู้คนในหลายด้านดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น แต่เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นชายขนาดใหญ่ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้โดยง่ายในปัจจุบัน ผู้คนสามารถสร้างเว็บไซต์หรือติดต่อประกาศข้อความลงในเว็บไซต์ได้ทุกเรื่อง ซึ่งบางครั้งข้อความเหล่านั้นอาจจะเป็นข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือไม่ได้รับการรับรองจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เช่น ข้อมูลด้านการแพทย์ หรือผลการทดลองต่างๆ จึงเป็นวิภาษานของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่จะต้องไตร่ตรองข้อความเหล่านั้นว่าเชื่อถือได้หรือไม่ รวมไปถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อการแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตัว กลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การถูกข่มเหง รังแก ปล่อยภาพต่างๆ ออกมาสู่สาธารณะ การหลอกลวง การฉ้อโกงจนทำให้เกิดความเสียหาย การละเมิดสิทธิของผู้อื่น รวมทั้งการถูกละเมิดสิทธิของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตด้วย

ในส่วนของศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้ระบุถึงภัยแฝงออนไลน์จากการใช้งานอินเทอร์เน็ตไว้ว่า แม้อินเทอร์เน็ตจะถูกออกแบบมาเพื่อประโยชน์ในการติดต่อสื่อสารข้อมูล แต่ด้วยขนาดของเครือข่ายที่ครอบคลุมผู้ใช้ทั่วโลก ปริมาณข้อมูลจำนวนมากมหาศาล ทำให้เกิดปัญหาในการใช้งานมากมาย ทั้งในแง่ของบุคคลที่เข้ามาใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อแสวงหาผลประโยชน์ ข้อมูลข่าวสารมากมายทั้งจริงและไม่จริง การดูหมิ่นเหยียดหยาม การละเมิด หลอกลวง การฉ้อโกงรูปแบบต่างๆ ที่เกิดในโลกปกติก็สามารถเกิดขึ้นบนโลกออนไลน์ได้ด้วย

1. การติดต่อกับคนแปลกหน้า ถือเป็นเรื่องใหญ่ที่สุด เพราะการติดต่อกันบนอินเทอร์เน็ตอาศัยเพียงการพิมพ์ข้อความโต้ตอบกัน จึงอยู่บนพื้นฐานของความไว้วางใจกัน การเชื่อในข้อความหรือรูปภาพที่ได้รับ อาจนำไปสู่ผลลัพธ์หรืออันตรายที่คาดไม่ถึง เป็นต้นว่า เพื่อนแซทของเราเป็นเด็ก รุนราวคราวเดียวกัน แต่เมื่อนัดพบกันจริงๆ กลับเป็นคนแก่คราวพ่อ เป็นต้น ดังนั้นเราจึงควรระมัดระวังเรื่องการให้ข้อมูลส่วนตัวกับคนแปลกหน้า อย่าเชื่อข้อมูลหรือสิ่งที่ได้อ่านหรือได้เห็นบนอินเทอร์เน็ตอย่างง่ายๆ และที่สำคัญคือ ยานัดพบกับคนแปลกหน้าโดยเด็ดขาด หลายกรณีที่เกิดขึ้นคือ เด็กสาวหลงเชื่อเพื่อนแซทแล้วนัดพบกันจนโดนข่มขืนทำร้าย ในบางกรณีแม้ไม่ยอมให้นัดพบ แต่คนร้ายอาจดักรอหน้าบ้านหรือสถานศึกษา เนื่องจากมีการแลกเปลี่ยนรูปถ่าย บอกรหัสสถานศึกษา หรือการแลกหมายเลขโทรศัพท์ขณะแซท

2. เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต มีทั้งสร้างสรรค์และตรงกันข้าม ข้อมูลบางอย่างอาจขัดต่อกฎหมาย วัฒนธรรมศีลธรรม และบางอย่างอาจเป็นสิ่งที่เด็กๆ ไม่เคยรู้แต่อยากรู้ บนอินเทอร์เน็ตมีเว็บไซต์ลามก ภาพความรุนแรง มีการเล่นเกม การพนัน โฆษณาชวนเชื่อ ข้อมูลโน้มน้าวชักจูง หรือกระตุ้นวิพากวิจารณ์ การรู้จักเลือกในสิ่งที่เป็นประโยชน์ยอมทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ในขณะเดียวกัน การแสดงออกทางความคิดก็ควรกระทำด้วยความสุภาพ รู้จักเปิดใจกว้างรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น เคารพให้เกียรติผู้อื่นด้วยเช่นกัน

3. การกระทำผิดกฎหมาย เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาบนอินเทอร์เน็ต บางครั้งผู้ใช้กระทำ ความผิดโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เช่น การดาวน์โหลดเพลง การส่งต่อคลิป การโพสต์กระทู้วิจารณ์ดาราตั้ง การประกาศขายของ เป็นต้น หากเพลงที่ดาวน์โหลดเป็นเพลงที่มีลิขสิทธิ์ คลิปวิดีโอที่ส่งต่อทำให้เกิด ความเสียหายแก่ผู้อื่น การประกาศขายสินค้าที่ผิดกฎหมาย หรือแม้กระทั่งการที่มีฉฉาซีพีใช้ อินเทอร์เน็ตในการฉ้อโกงด้วย เช่น การเปิดเว็บไซต์ปลอมเพื่อหลอกลวงเอาหมายเลขบัตรเครดิต การ โฆษณีสวนให้ซื้อโทรศัพท์มือถือราคาถูกทั้งที่สินค้าไม่มีอยู่จริง การโจมตีระบบคอมพิวเตอร์หรือการ ขโมยข้อมูลผู้อื่น ซึ่งการกระทำเหล่านี้ เป็นการกระทำผิดพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิด ทางคอมพิวเตอร์ ทั้งสิ้น

4. การใช้เวลามากเกินไปบนโลกออนไลน์ ย่อมทำให้เกิดผลเสียต่อร่างกาย จิตใจ หน้าที่ การงาน และผลเสียทางด้านสังคม

5. การละเมิดลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) คือสิทธิอันชอบธรรมตามกฎหมายที่จะคุ้มครองการประดิษฐ์ การออกแบบ ยี่ห้อการค้า ต้นฉบับ รวมถึงสิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า และลิขสิทธิ์ เป็นการให้สิทธิแก่ผู้สร้างผลงานในการป้องกันการ ถูกนำผลงานไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ต้องปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนรู้จักเคารพผลงานของผู้อื่น ก่อนที่จะนำภาพ โปรแกรม เพลง หรือผลงานของผู้อื่นมาใช้ทุกครั้ง ควรรู้จักมองหาข้อความหรือ สัญลักษณ์ที่แสดงถึงประเภทของลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาเสียก่อน เพื่อให้ทราบว่าเป็นผลงานนั้น

ได้รับความคุ้มครองตามกฎหมายอย่างไร ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วกฎหมายมักจะคุ้มครองการนำไปใช้ที่ทำให้เจ้าของผลงานเสียประโยชน์ เช่นการทำซ้ำเพลงหรือวิดีโอเพื่อจำหน่าย แต่ก็มีบางลิขสิทธิ์ที่ยินยอมให้ทำซ้ำได้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา เช่น การพัฒนาโปรแกรม หรือการคัดลอกบทความเพื่อการทำรายงาน แต่อย่างไรก็ตามต้องขออนุญาตเจ้าของผลงานก่อนเสมอ และต้องทำการอ้างอิงแหล่งที่มาหรือชื่อเจ้าของผลงาน รวมทั้งการขอบคุณแหล่งข้อมูลหรือเจ้าของผลงานด้วย

6. เพศออนไลน์ สื่อทางเพศบนอินเทอร์เน็ต มีทั้งที่สร้างสรรค์ และไม่สร้างสรรค์ สื่อทางเพศในทางสร้างสรรค์จะมีเนื้อหาในเชิงให้ความรู้ มีความเหมาะสมกับสภาพวัฒนธรรม สังคม ไม่สื่อเจตนากระตุ้นเร้าอารมณ์เพียงอย่างเดียว ส่วนสื่อทางเพศในเชิงไม่สร้างสรรค์ เช่น สื่อที่เจตนาเพื่อการค้าประเวณี ขายอุปกรณ์ทางเพศ วิดีโอหรือเว็บไซต์ลามกเน้นตัวหนังสือ ภาพ เสียง เพื่อกระตุ้นและสนองอารมณ์เป็นสำคัญ ซึ่งอินเทอร์เน็ตช่วยให้การเผยแพร่สื่อลามกเหล่านั้นได้อย่างรวดเร็ว และยังเอื้อให้เกิดการรวมกลุ่มกันของคนที่มีรสนิยมแบบเดียวกัน เช่น รักร่วมเพศ และปัจจุบันยังมีการถ่ายทอดสดการร่วมเพศผ่านทางเว็บแคม (Webcam) เพื่อเรียกเก็บค่าบริการจากผู้เข้าชมอีกด้วย

ผู้ที่เสพสื่อลามกเหล่านี้ จะมีแนวโน้มที่จะก่ออาชญากรรมทางเพศ บ่อยครั้งที่อาชญากรก่อคดีข่มขืนเพราะการดูสื่อเหล่านี้ปลุกใจแล้วไม่สามารถจัดการกับอารมณ์เพศของตนเองได้ ดังที่ปรากฏเป็นข่าวทั้งในประเทศและต่างประเทศ เว็บไซต์ลามกอนาจารส่วนใหญ่เปิดบริการอย่างถูกกฎหมายในต่างประเทศ มีรายได้จากการเก็บค่าสมาชิกเป็นรายเดือน และในประเทศไทยก็มีอยู่หลายเว็บซึ่งล้วนแล้วแต่ผิดกฎหมายอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น

7. เกมออนไลน์ ทุกวันนี้เด็กสามารถเข้าถึงเกมได้ง่าย โดยเฉพาะในรูปแบบของเกมออนไลน์ นอกจากสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังเป็นช่องทางให้เด็กได้พบเพื่อนใหม่ซึ่งอาจมีความแตกต่างกันทั้งเพศ อายุ แต่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน ได้พูดคุยแลกเปลี่ยนในเรื่องราวเดียวกัน ประกอบกับการขาดระเบียบวินัยในการจัดการตนเองของเด็ก จนทำให้เด็กเกิดการติดเกมในที่สุด โดยที่เด็กใช้เวลาไปกับการเล่นเกมเพียงอย่างเดียวโดยไม่สนใจอย่างอื่น แม้แต่การลุกไปทานข้าวกับครอบครัวตามปกติ ครุ่นคิดถึงการเล่นเกมตลอดเวลาแม้ในเวลาที่ไม่ได้เล่น ต้องการจะใช้เวลาไปกับเกมมากขึ้นเรื่อยๆ ขาดความสนใจในการเรียน การงาน และกิจกรรมอื่นๆ แม้แต่คนในครอบครัวก็ไม่ได้ให้ความสนใจอีกต่อไป ผลกระทบที่เกิดจากการติดเกมมีทั้งทางร่างกาย จิตใจ และสังคม เช่น ผลการเรียนตกต่ำ เสี่ยงงาน เสี่ยงความสัมพันธ์กับเพื่อนและครอบครัว บางรายเล่นเกมมากจนถึงกับเสียชีวิตหน้าจอ รายที่ขาดเงินเล่นเกมก็ขโมยเงินพ่อแม่หรือก่อเหตุก่อคดีชิงทรัพย์ เป็นต้น

8. โปรแกรมอันตราย หรือ Malware ย่อมาจาก Malicious Software เป็นคำที่ใช้เรียกโปรแกรมอันตรายที่มีจุดประสงค์ร้าย มุ่งโจมตีหรือก่อความเสียหายของผู้อื่นหรือระบบอื่น Malware ได้แก่ ไวรัส (Virus) หนอน (Worm) โทรจัน (Trojan) สบายแวร์ (Spyware) เป็นต้น

9. อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ทั้งคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้ถูกใช้เป็นช่องทางในการก่ออาชญากรรมหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการล่อลวง การฉ้อโกง การโจรกรรมข้อมูลต่างๆ โดยกลุ่มแฮกเกอร์ (Hacker)

10. การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เนื่องจากอินเทอร์เน็ตได้เปิดโอกาสให้ทุกคนได้ใช้สิทธิและเสรีภาพในการรับรู้ข่าวสาร และแสดงออกได้ง่ายยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม สิทธิและเสรีภาพดังกล่าวก็ใช่ว่าจะไม่มีขอบเขตในทางกลับกัน การแสดงออกซึ่งสิทธิและเสรีภาพของบุคคลหนึ่งต้องไม่ละเมิดบุคคลอื่น และควรกระทำด้วยความเคารพและให้เกียรติซึ่งกันและกัน สิ่งเหล่านี้เป็นประเด็นที่สังคมต้องทำความเข้าใจและให้ความสำคัญมากยิ่งขึ้น เพื่อป้องกันปัญหาการละเมิดที่นับวันแต่จะเพิ่มมากขึ้น

Kaspersky Lab (2016) ได้ดำเนินการสำรวจเรื่อง “The things kids hiding online” โดยผลจากการสำรวจระบุว่าในยุคดิจิทัลซึ่งเป็นยุคที่เด็กและเยาวชนใช้ชีวิตอยู่บนโลกออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งแน่นอนว่าผู้ปกครองจะไม่สามารถทราบได้ว่าเด็กและเยาวชนจะได้เจอกับเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมบ้างหรือไม่ โดยพบว่ายิ่งเด็กโตขึ้นมากเท่าไรก็จะมีเรื่องที่ปิดบังผู้ปกครองมากขึ้นเท่านั้น ทำให้เด็กและเยาวชนมีความเสี่ยงในการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม โดยเด็กที่มีอายุ 8-10 ปี ร้อยละ 33 และเด็กที่มีอายุ 14-16 ปี ร้อยละ 51 ไม่ได้บอกพ่อแม่เกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นบนเว็บไซต์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจที่พบว่าผู้ปกครองร้อยละ 56 ไม่รู้เลยว่าลูกๆ ของพวกเขาใช้เวลาอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตนานเท่าไร และผู้ปกครองร้อยละ 70 ไม่มีความรู้เรื่องการดาวน์โหลดสิ่งที่มีผิดกฎหมายหรือการกลั่นแกล้งกันทางไซเบอร์ จากผลสำรวจดังกล่าวจึงเกิดคำถามที่น่าสนใจว่าเพราะเหตุใดเด็กๆ เหล่านี้จึงต้องปิดบังการใช้งานของตนจากผู้ปกครอง แต่อย่างไรก็ตาม การห้ามไม่ให้ใช้งานอินเทอร์เน็ตไม่ใช่การจัดการที่ถูกต้อง เพราะด้วยพฤติกรรมของเด็กแล้ว การถูกห้ามปรามในการใช้งานอินเทอร์เน็ตก็ยิ่งเท่ากับการกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นให้มากยิ่งขึ้นด้วยวิธีต่างๆ ที่ผู้ปกครองอาจตามไม่ทัน เช่น การใส่รหัสผ่าน การแอบใช้งานเมื่อหลับตา หรือลบประวัติการใช้งานออก ซึ่งการกระทำเหล่านี้มีความเสี่ยงสูงที่จะเกิดการใช้งานแบบไม่เหมาะสมนั่นเอง

จากผลการสำรวจข้างต้น สามารถระบุพฤติกรรมบนโลกออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่น่าเป็นห่วงในปัจจุบันไว้ดังนี้

- 1) การใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นเวลานาน
- 2) การเข้าชมเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม
- 3) การเล่นเกมหรือชมภาพยนตร์ที่ไม่เหมาะสม
- 4) การใช้อุปกรณ์ที่ถูกผู้ปกครองห้ามใช้
- 5) การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในสื่อสังคมออนไลน์
- 6) การใช้ application ที่มีผิดกฎหมาย
- 7) การใส่รหัสผ่านที่ไม่เหมาะสม

- 8) การดาวน์โหลดสิ่งผิดกฎหมาย
- 9) การแชร์ข้อมูลที่ไม่เหมาะสม
- 10) การถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์
- 11) การเป็นผู้กลั่นแกล้งผู้อื่นในโลกออนไลน์



ภาพที่ 2.10 พฤติกรรมบนโลกออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่น่าเป็นห่วงในปัจจุบัน

ที่มา : Kaspersky Lab (2016)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ความเสี่ยงหรือภัยแฝงในด้านต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้จากการใช้งานอินเทอร์เน็ตนั้น มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย (ม.ป.ป.) ได้กล่าวถึงมุมมืดของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า

- เป็นที่พูดคุยเพื่อหลอกลวงข้อมูลส่วนตัว ล่อลวง นัดพบ
- เป็นที่เล่นการพนัน เป็นบ่อนคาสิโนออนไลน์
- เป็นที่แพร่ภาพลามก ภาพตัดต่อ ของดารารหรือผู้มีชื่อเสียง
- เป็นที่โฆษณาขายบริการทางเพศ วัตถุลามกอนาจาร
- เป็นที่ด่าทอ หมิ่นประมาท ใส่ร้ายผู้อื่น
- เป็นที่จับจ้วง หมิ่นสถาบัน
- เป็นที่ฉ้อโกง แพร่ไวรัส ละเมิดลิขสิทธิ์

Bouchard Jennifer Research Starters Online Edition (2015) ได้ระบุถึง อันตรายจากอินเทอร์เน็ต เอาไว้อย่างน่าสนใจว่า ถึงแม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์อย่างมากทั้งที่บ้านและในห้องเรียน แต่พ่อแม่และครูต้องระมัดระวังอย่างมากในการติดตามเด็กๆ และวัยรุ่นในการทำกิจกรรมออนไลน์ต่างๆ ในโลกออนไลน์สัญญาณเตือนให้วัยรุ่นระมัดระวังเรื่องความปลอดภัยมีเพียงเล็กน้อย ว่าบุคคลใดที่เป็นอันตราย ในโลกออนไลน์บุคคลมักจะไม่เปิดเผยตัวตน ผู้เชี่ยวชาญจะแนะนำให้พ่อแม่แนะนำลูกให้จำกัดเพื่อนออนไลน์ เด็กๆ มักจะเปิดเผยตัวตนต่อโลกออนไลน์ หรือในสถานการณ์ที่ถูกทำให้กลัว ในสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการชักชวน การโน้มน้าวเรื่องเพศ องค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร ที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ได้นำเสนอสิ่งล่อลวงที่จะนำไปสู่อันตรายจากอินเทอร์เน็ต

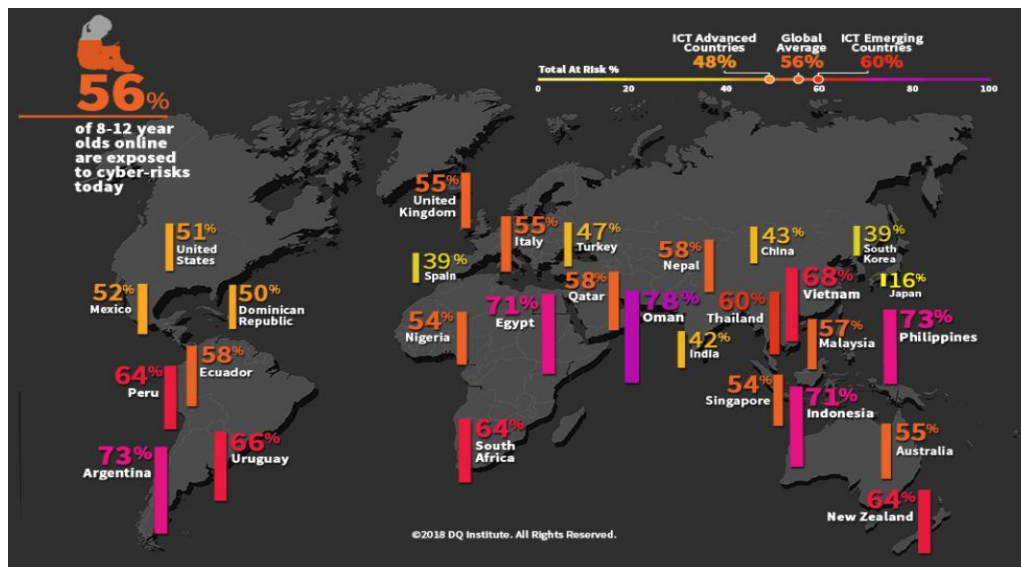
- ร้อยละ 18 ของวัยรุ่นใช้การสนทนาออนไลน์ ในการติดต่อกับบุคคลแปลกหน้า ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของอาชญากรรมทางเพศที่เกิดขึ้นกับเด็ก
- ร้อยละ 82 ของอาชญากรรมทางเพศออนไลน์กับเยาวชน เหยื่อจะใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการให้ข้อมูลของเหยื่อ
- ร้อยละ 65 ให้ข้อมูลของเหยื่อที่บ้านและที่โรงเรียน 26% ได้รับข้อมูลของเหยื่อในเวลาเฉพาะ
- ร้อยละ 44 ของผู้ที่ถูกชักชวนทางเพศออนไลน์อายุน้อยกว่า 18 ปี
- 1 ใน 7 คนเยาวชนทั่วโลกถูกชักชวนเรื่องเพศออนไลน์ผ่านทาง chat room อายุ 13-15 ปี

ถึงแม้ว่าทุกคนสามารถเป็นเหยื่อของการถูกล่อลวง แต่วัยรุ่น เด็กผู้หญิง มักจะตกเป็นเหยื่อได้มากกว่า เยาวชนที่แชร์ข้อมูลส่วนตัว ต่อบุคคลอื่น เยาวชนที่มีความเครียด หรือมีความสับสนในเรื่องเพศ หรือในครอบครัวที่มีความสัมพันธ์กันไม่ดีนักมักจะเป็นกลุ่มเสี่ยง รวมทั้งเวลาส่วนมากที่ใช้ไปกับอินเทอร์เน็ตจะนำไปสู่พฤติกรรมเสี่ยงต่างๆที่จะเกิดขึ้นตามมาด้วย

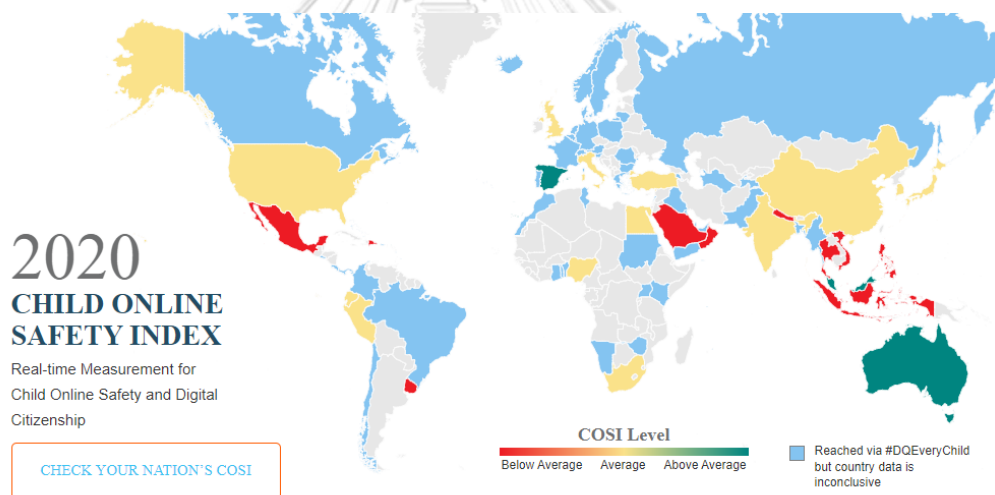
การล่อลวงละเมิด หรือการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ ถูกอธิบายว่าเป็น เป็นการจงใจและการทำให้เกิดขึ้นซ้ำให้เกิดความเสียหายผ่านทางสื่อหรือข้อความอิเล็กทรอนิกส์ร้อยละ 34 ของเยาวชนอายุประมาณ 15 ปี รายงานว่าเริ่มถูกล่อลวงละเมิดออนไลน์ และส่วนมากได้รายงานเหตุการณ์นั้นให้เพื่อนหรือพ่อแม่ทราบ การกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ เป็นการล่อลวงละเมิดเหยื่อด้วยการโผล่ ด้วยการดูถูกเหน็บแนม การข่มขู่ คุกคาม ใส่ร้าย โดยใช้อินเทอร์เน็ต หรือการส่งไปยังเหยื่อโดยตรงผ่านการสื่อสารดิจิทัล เช่น อีเมล ข้อความ เพราะธรรมชาติของสื่อที่ง่ายและปิดบังตัวตนได้ นักจิตวิทยาได้กล่าวถึงผลกระทบของการล่อลวงละเมิดในลักษณะนี้ว่าสามารถนำไปสู่การเพิ่มความกลัว ความเครียด ของเหยื่อ

ได้ โดยกลุ่มผู้ที่ต้องการกลั่นแกล้งผู้อื่นจะใช้อินเทอร์เน็ตในการล่วงละเมิดผู้อื่น อาจใช้เว็บไซต์หรือชุมชนออนไลน์ และเผยแพร่ข้อความของพวกเขาไปยังผู้อื่นๆ อีกมากมายวัยรุ่นจึงต้องการความระมัดระวังในการแสดงตัวตนในโลกออนไลน์ ทั้งในสื่อสังคมออนไลน์ อีเมล ข้อความ ซึ่งปัจจุบันเด็กๆ ทุกคนสามารถเข้าถึงสิ่งเหล่านี้ได้ อย่างไรก็ตามโลกไซเบอร์เปิดตลอด 24 ชั่วโมง และมีขนาดใหญ่มาก ในบางกรณีวัยรุ่นถูกจับกุมหลังการแซทเกี่ยวกับหรือการโพสรูปกิจกรรมที่ผิดกฎหมายผ่านทางออนไลน์ เป็นต้น

นอกจากนี้ DQ Institute ซึ่งเป็นองค์กรระหว่างประเทศที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อพัฒนาการศึกษาและวัฒนธรรมในยุคดิจิทัลผ่านความร่วมมือจากหลายประเทศทั่วโลก รวมทั้งหน่วยงานที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับเทคโนโลยี ได้ทำการสำรวจความเสี่ยงทางไซเบอร์จาก 29 ประเทศซึ่งพบว่ามีร้อยละ 60 ของเด็กไทยอายุ 8-12 ปี ตกอยู่ในสถานการณ์ความเสี่ยงที่มากกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของผลการสำรวจจาก 29 ประเทศที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 56 ซึ่งพบว่าเด็กไทยร้อยละ 47 เป็นเหยื่อจากการถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ และร้อยละ 19 ค้นหาและเข้าสู่เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ รวมทั้งการดาวน์โหลด รับและส่ง และสนทนาเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ (DQ Institute, 2018) สืบเนื่องมาจนถึงปี ค.ศ. 2020 ได้มีการรายงานผลการสำรวจดัชนีความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของเด็ก (The Child Online Safety Index: COSI) เพื่อให้เข้าใจถึงสถานการณ์ความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของเด็กในแต่ละประเทศมากยิ่งขึ้น ซึ่งพบว่าประเทศไทยมีค่าดัชนี COSI อยู่ที่ 10.5 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยในทุกดัชนีการวัด โดยผลการสำรวจสรุปได้ว่าเด็กไทยมีโทรศัพท์มือถือเป็นของตนเองและสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างง่ายดาย แต่กลับพบว่าเด็กมีสมรรถนะดิจิทัล การบริหารจัดการเวลา และได้รับคำแนะนำและการศึกษาเกี่ยวกับความปลอดภัยบนโลกออนไลน์อยู่ในระดับต่ำ (DQ Institute, 2021)



ภาพที่ 2.11 รายงานการสำรวจความเสี่ยงทางไซเบอร์
ที่มา : DQ Institute (2018)



ภาพที่ 2.12 รายงานผลการสำรวจดัชนีความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ของเด็ก
ที่มา : DQ Institute (2021)

จากข้อมูลข้างต้นสามารถแสดงให้เห็นถึงความเสี่ยงหรือภัยแฝงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ดังตารางที่ 2.5

ตารางที่ 2.5 ความเสี่ยงหรือภัยแฝงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ความเสี่ยงหรือภัยแฝงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต	แหล่งข้อมูล
1. การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์	1. Netsmartz.org (2017) 2. BMC Public Health (2013) 3. Bouchard Jennifer Research Starters (2015) 4. Kaspersky Lab (2016) 5. มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย (ม.ป.ป)
2. การเปิดเผยข้อมูลที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งการส่งต่อข้อมูลที่ไม่เหมาะสม	1. Netsmartz.org (2017) 2. Kaspersky Lab (2016)
3. การเผชิญหน้ากับบุคคลที่เป็นอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์โดยเริ่มต้นหรือเกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ต รวมทั้งการติดต่อกับบุคคลแปลกหน้า	1. Netsmartz.org (2017) 2. ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน (2551) 3. มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย (ม.ป.ป)
4. การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล และการแสดงตัวตนในโลกออนไลน์	1. Netsmartz.org (2017) 2. Bouchard Jennifer Research Starters (2015) 3. มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย (ม.ป.ป)
5. การละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล	1. BMC Public Health (2013) 2. ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน (2551)
6. การถูกล่วงละเมิดผ่านอินเทอร์เน็ต	1. BMC Public Health (2013) 2. Bouchard Jennifer Research Starters (2015)
7. เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม	1. Kaspersky Lab (2016) 2. ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน (2551)

ตารางที่ 2.5 (ต่อ)

ความเสี่ยงหรือภัยแฝงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต	แหล่งข้อมูล
8. การกระทำผิดกฎหมาย การละเมิดลิขสิทธิ์ การดาวน์โหลดสิ่งผิดกฎหมาย	1. Kaspersky Lab (2016) 2. ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน (2551) 3. มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย (ม.ป.ป)
9. การใช้เวลามากเกินไปบนโลกออนไลน์	1. Kaspersky Lab (2016) 2. ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน (2551)
10. เกมออนไลน์	1. Kaspersky Lab (2016) 2. ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน (2551)
11. โปรแกรมอันตราย	1. ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน (2551) 2. มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย (ม.ป.ป)
12. การใช้รหัสผ่านที่ไม่เหมาะสม	Kaspersky Lab (2016)

จากตารางข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ความเสี่ยงหรือภัยแฝงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตสามารถจำแนกออกเป็น 8 กลุ่ม ได้แก่ 1) การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ 2) การรับและส่งต่อข้อมูลที่ไม่เหมาะสม 3) การติดต่อกับบุคคลแปลกหน้า 4) การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล และการแสดงตัวตน 5) การถูกล่วงละเมิด 6) การเข้าถึงโปรแกรมอันตราย เกม เว็บไซต์ เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม 7) การกระทำผิดกฎหมาย 8) การใช้เวลามากเกินไป

6.6 การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

จากข้อมูลด้านความเสี่ยงหรือภัยแฝงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตในหัวข้อที่ 5.1 จะเห็นได้ว่า ความเสี่ยงหรือภัยแฝงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตมีอยู่มากมายหลายรูปแบบ หากเด็กและเยาวชนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตไม่รู้วิธีการในการป้องกันความเสี่ยงและอันตรายต่างๆ ย่อมส่งผลให้ตกเป็นเหยื่อและเผชิญหน้ากับอันตรายต่างๆ จากการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างแน่นอน โดยที่ผ่านมาศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน กระทรวงศึกษาธิการ ได้จัดทำหลักสูตรเสริมทักษะการใช้อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยขึ้น ภายใต้การสนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้าง

เสริมสุขภาพ (สสส.) และมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย โดยพัฒนาขึ้นเพื่อให้ครูและผู้ปกครองสามารถนำไปปรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสริมทักษะชีวิตออนไลน์ให้กับเด็กและเยาวชน และเพื่อเป็นการรวบรวมเรื่องภัยและการป้องกันภัยจากเทคโนโลยีและการสื่อสาร รวมถึงการใช้งานเทคโนโลยีอย่างเหมาะสมเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการสอนเทคโนโลยีสารสนเทศภายในโครงการ โดยได้ระบุถึงการใช้อินเทอร์เน็ตในทางสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นการใช้เพื่อการศึกษาวิจัย เพื่อการติดต่อสื่อสาร เพื่อธุรกิจการค้า เพื่อการบันเทิง และได้ระบุถึงความปลอดภัยที่เป็นภัยแฝงออนไลน์ คือ การติดต่อกับคนแปลกหน้า เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต การกระทำผิดกฎหมาย การละเมิดลิขสิทธิ์ และทรัพย์สินทางปัญญา เพศออนไลน์ เสพติดเกม โปรแกรมอันตราย อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ และการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล โดยในหลักสูตรดังกล่าวได้ระบุการเฝ้าระวังภัยออนไลน์ไว้ว่า อินเทอร์เน็ตปลอดภัยควรเริ่มจากที่บ้าน หากลูกใช้อินเทอร์เน็ต พ่อแม่ก็ควรรู้เรื่องอินเทอร์เน็ตบ้าง ไม่จำเป็นต้องเข้าของ แต่อย่างน้อยก็ควรจะรู้ว่าเว็บไซต์คืออะไร Chat เป็นอย่างไร อะไรคือภัยแฝงที่มากับสื่อชนิดนี้ ข้อพึงระวังต่างๆ และวิธีการหลีกเลี่ยงรับมือกับความเสียหายออนไลน์ เพื่อจะสามารถพูดคุยเรื่องกิจกรรมออนไลน์และแนะนำบุตรหลานให้ใช้งานอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยได้ และอย่าลืมหากกำหนดกติกาการใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน เป็นต้นว่า การตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องนั่งเล่นหรือห้องรวมของครอบครัว แทนที่จะตั้งไว้ในห้องนอนของลูก ยอมให้ใช้อินเทอร์เน็ตและเล่นเกมเพียงวันละ 1-2 ชั่วโมง หลีกเลี่ยงการเข้าเว็บไซต์ไม่เหมาะสม ไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับเพื่อนออนไลน์ และห้ามนัดพบกับเพื่อนออนไลน์โดยเด็ดขาด หากพบบุคคลหรือแหล่งข้อมูลที่ไม่น่าไว้วางใจ หรือมีปัญหาในการใช้งานออนไลน์ ให้รีบแจ้งพ่อแม่หรือครูทันที และหากลูกยังเล็กพ่อแม่อาจติดตั้งโปรแกรมตรวจสอบเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านด้วยก็ได้ (ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยสำหรับเด็กและเยาวชน กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

นอกจากนี้เว็บไซต์ Netsmartz ยังได้ระบุถึงการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยไว้ว่า เมื่อกล่าวถึงการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยนั้น จะหมายรวมถึงปลอดภัยจากความเสียหายต่างๆ ที่จะเกิดขึ้น จากการใช้อินเทอร์เน็ต หลายหน่วยงานทั้งในประเทศ และต่างประเทศ ได้ให้ความสำคัญและเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยผู้ศึกษาได้ทำการรวบรวมและสรุปการศึกษาในหัวข้อนี้ออกเป็น 3 ประเด็นคือ ความเสี่ยงที่จะทำให้เกิดความไม่ปลอดภัย ข้อควรปฏิบัติเมื่อเผชิญกับความเสียหายต่างๆ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยของเด็กและเยาวชน

ความเสี่ยงที่จะทำให้เกิดความไม่ปลอดภัย เมื่ออินเทอร์เน็ตได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมายเกี่ยวกับหนทางที่จะทำให้เด็กๆ ได้ติดต่อสื่อสารกับโลกภายนอก เด็กๆ เหล่านี้สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ที่ลึกซึ้ง สามารถเป็นเครื่องมือในการแสดงความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขา และเชื่อมต่อกับบุคคลอื่นๆ ทั่วโลก ถึงแม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะเป็นน่าหลงใหล และเป็นหนทางที่จะเชื่อมต่อ

โลกกว้างเข้าไว้ด้วยกัน แต่อินเทอร์เน็ตก็ยังคงนำมาซึ่งความเสี่ยงในรูปแบบใหม่ๆ ได้แก่ Cyberbullying, Exposure to inappropriate material, Online predators, Revealing too much personal information

เด็กและเยาวชนต้องจดจำสัญญาณความเสี่ยงต่างๆ และควรจะยินยอมและไว้วางใจผู้ใหญ่ให้เข้ามามีส่วนร่วมช่วยบรรเทาผลกระทบด้านลบต่างๆ โดยพ่อแม่ผู้ปกครอง สามารถช่วยมีความปลอดภัยต่อบุคคลในครอบครัวทำให้การใช้งานอินเทอร์เน็ต ด้วยการรับฟังข้อมูลปัจจุบันของบุตรหลานเพื่อทำความเข้าใจประสบการณ์ต่างๆ ของพวกเขาในขณะที่ใช้งานและไม่ใช้งานอินเทอร์เน็ต ในขณะที่พวกเขาใช้งานอินเทอร์เน็ตเช่น social networking, webcams, blogging พ่อแม่ผู้ปกครองสามารถช่วยให้บุตรหลานใช้เครื่องมือเพื่อความปลอดภัยโดยพวกเขาเรียนรู้วิธีการใช้งานด้วยตนเอง เด็กๆ ที่พ่อแม่ผู้ปกครองพูดคุยเกี่ยวกับข้อมูลความปลอดภัยต่างๆ จนเป็นเรื่องปกติ ดูเหมือนว่าจะสามารถยับยั้งพฤติกรรมได้ด้วยตนเอง ซึ่งปัจจุบันมีเว็บไซต์ที่ให้คำแนะนำเกี่ยวกับบทสนทนาที่จะใช้กับบุตรหลานเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับข้อมูลความปลอดภัยต่างๆ ในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต

Bouchard Jennifer Research Starters Online Edition 2015 ได้ระบุถึงปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไว้ในรายงาน What is being done to promote internet safety ในประเทศสหรัฐอเมริกา CIPA Children's Internet protection act of 2000 เป็นหนึ่งในผลจากการศึกษาของรัฐบาลเกี่ยวกับปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน เกือบ 20 ปี ที่ต้องการให้ทุกๆ โรงเรียน รับผิดชอบด้านการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ในขณะที่วิธีการในปัจจุบันมีแนวโน้มที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายและการจำกัด หรือการให้การศึกษา ระหว่างปี ค.ศ. 2007 Center for Democracy and Technology ยืนยันว่า การให้การศึกษาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยเป็นก้าวที่สำคัญที่รัฐบาลสามารถทำได้ในการปกป้องเด็กและเยาวชนในศตวรรษที่ 21 โดยเริ่มต้นโดย American Library Association มากกว่ากฎหมายในอนาคต โดยประสบการณ์ของพ่อแม่ ครู บรรณารักษ์ ในการสอนเด็กในการท่องโลกอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และโรงเรียนทำการ block เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมจากคอมพิวเตอร์ของโรงเรียน โดยในรายงานฉบับนี้ได้ให้คำแนะนำในการส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยไว้อย่างน่าสนใจว่า อย่างไรก็ตาม พ่อแม่ ครู บางครั้งก็ยังไว้วางใจต่อ online blockers ในการป้องกันเด็กและวัยรุ่นจากเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและอันตราย และพวกเขายังแทบจะไม่สังเกตกิจกรรมออนไลน์ของเด็กๆ โดยตรง อย่างเช่น งานวิจัยเชิงสำรวจพ่อแม่ในเมือง Los Angeles พบว่า มากกว่า 60% แทบจะไม่เคยพูดคุยกับเด็กๆ เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และมากกว่า over a third ไม่เคยดูโปรไฟล์ของลูกๆ ตนเอง .ในขณะที่ online blocker หรือเครื่องมือคัดกรองสามารถช่วยคัดกรองได้แต่ก็ไม่ได้เป็นการหนทางเดียวที่จะช่วยปกป้อง ถ้าพ่อแม่ต้องการที่จะตระหนักรู้ว่าลูกๆ โพสอะไร และใครที่ลูกๆ ของพวกเขาพูดคุยด้วย

หรืออะไรที่ลึกลับๆ ของพวกเค้าเข้าถึง ครูและพ่อแม่ต้องเปิดใจและอธิบายอย่างชัดเจน และให้การศึกษากับเด็กๆ เกี่ยวกับอันตรายจากอินเทอร์เน็ต

โครงการส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบสังคม กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2559) ได้ระบุถึงความปลอดภัยยุคดิจิทัลไว้ในหลักสูตรความเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) ซึ่งประกอบด้วย

1. ความเป็นส่วนตัว (Privacy) ความปลอดภัยยุคดิจิทัลในด้านความเป็นส่วนตัว ในหลักสูตรความเข้าใจดิจิทัลได้กล่าวถึงเรื่องรอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint) ซึ่งก็คือ ข้อเขียน รูปภาพ สิ่งต่างๆ ที่เราเขียนหรือลงไว้ในสื่อสังคมออนไลน์ทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter, Instagram, Social Cam หรือช่องทางไหนก็ตาม ข้อมูลพื้นฐานของ รอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint) ได้แก่ ภาพหรือข้อมูลส่วนตัว เช่น หมายเลขโทรศัพท์ ที่อยู่ หมายเลขบัตรประชาชน การโพสต์เรื่องดำเนินชีวิตและการเป็นอยู่ของเรา ภาพถ่าย หรือแม้กระทั่งความสัมพันธ์กับคนต่างๆ ยกตัวอย่างเช่น เพื่อนใน Facebook เป็นต้น

ส่วนสาเหตุของการกระทำที่ก่อให้เกิดรอยเท้าดิจิทัล ได้แก่ ความไม่ตระหนักถึงความปลอดภัยโดยมักจะคิดว่าไม่เห็นเป็นอะไรในเมื่อ Facebook, Instagram เป็นพื้นที่ส่วนตัว หรือแม้กระทั่งการคิดว่าตนเองไม่ใช่คนดัง ไม่ใช่ดารา ไม่มีใครให้ความสนใจ หรือคิดว่าเพียงแค่อยากระบายบางสิ่งบางอย่างเท่านั้น โดยอันตรายของการทิ้งรอยเท้าดิจิทัล ได้แก่ ข้อมูลมีโอกาสโดนทำสำเนาไปนับไม่ถ้วน ข้อมูลอาจตกไปอยู่ในมือผู้ไม่หวังดีนำไปแสวงหาประโยชน์ส่วนตัว อาจทำให้เสียภาพพจน์ และ ภาพลักษณ์โดยไม่อาจแก้ไขได้

2. ความมั่นคงปลอดภัย (Security)

1) การพิสูจน์บุคคล โดยใช้ 2 ปัจจัย (Two-Factor Authentication) คือการใช้ปัจจัยที่สอง ร่วมกับการล็อกอินด้วยรหัสผ่านตามปกติ ซึ่งหลังจากการล็อกอินด้วยรหัสผ่านแล้วระบบจะถามรหัสนิยามจากอุปกรณ์อื่น เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือ Token เพื่อความปลอดภัยมากขึ้น อาทิ Google 2 Factor Authentication เป็นต้น ส่วนการพิสูจน์ตัวบุคคลโดยใช้หลายปัจจัย (Multi-Factor Authentication) มีกลไกของการพิสูจน์ตัวตน (Authentication mechanisms) ที่สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 คุณลักษณะคือ 1) สิ่งที่คุณมี (Possession factor) เช่น กุญแจหรือเครดิตการ์ด เป็นต้น 2) สิ่งที่คุณรู้ (Knowledge factor) เช่น รหัสผ่าน (passwords) หรือการใช้พิน (PINs) เป็นต้น และ 3) สิ่งที่คุณเป็น (Biometric factor) เช่น ลายนิ้วมือ รูปแบบเรตินา (retinal patterns) หรือใช้รูปแบบเสียง (voice patterns) เป็นต้น

2) การกำหนดสิทธิ์ (Authorization) หลักการสิทธิที่น้อยที่สุด Principle of Least Privilege สามารถใช้ปรับปรุงความปลอดภัยของระบบคอมพิวเตอร์ นี่เป็นเรื่องพื้นฐานแต่สำคัญมาก

ที่มีกฎมอองข้าม หลักการนี้คือ ผู้ใช้ จะต้องมึระดับต่ำที่สุดของสิทธิตามความต้องการเพื่อ ภาระทำงาน ตามที่มออบหมาย

3) มัลแวร์ (Malware – malicious software) คือโปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อ ประสงค์ร้ายต่อเครื่องคอมพิวเตอร์และเพื่อมาล้วงข้อมูลสำคัญไปจากผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ มัลแวร์มี อยู่หลายชนิดด้วยกัน ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 6 ชนิดด้วยกันคือ ไวรัส (Virus) เวิร์ม (Worm) โทรจัน (Trojan Horse) สบายแวร์ (Spyware) Hybrid Malware/Blended Threats และ Phishing

4) การหลอกลวง เป็นเล่ห์อุบาย แผนการร้าย คานี้หากอยู่ในวงการออนไลน์ จะใช้ เรียกพฤติกรรม ที่มีเจตนาหลอกลวง ให้เสียทรัพย์ ให้เสียข้อมูล ตัวอย่างการหลอกลวงทาง อินเทอร์เน็ต เช่น Email Scams Phishing Scam เป็นต้น

ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร (ม.ป.ป.) ได้ระบุถึงองค์ประกอบหลักของความปลอดภัย (Security) ในการใช้งานคอมพิวเตอร์และ อินเทอร์เน็ตไว้ดังนี้

1. Authenticity การยืนยันตัวตนของบุคคลหนึ่ง เช่น การเข้าระบบด้วยการใช้ username และ password

2. Authority อำนาจของบุคคลในการกระทำใดๆ ตามสิทธิ์ที่ตนได้รับ เช่น อาจารย์มีอำนาจ ในการกรอกคะแนนในระบบทะเบียน แต่นิสิตไม่มีอำนาจนั้น

3. Privacy กำหนดระดับความเป็นส่วนตัวของบุคคล ข้อมูลส่วนตัวของเราต้องสามารถ กำหนดระดับในการเปิดเผยได้

4. Non-Repudiation การห้ามปฏิเสธความรับผิดชอบ วิธีการสื่อสารซึ่งผู้ส่งข้อมูลได้รับ หลักฐานว่าได้มีการส่งข้อมูลแล้วและผู้รับก็ได้รับการยืนยันว่าผู้ส่งเป็นใคร ดังนั้นทั้งผู้ส่งและผู้รับจะไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าไม่มีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลดังกล่าวในภายหลัง

นอกจากนี้ยังได้ระบุถึงความเสี่ยงส่วนบุคคล (Personnel Threats) เอาไว้ดังนี้คือ การถูกเดา รหัสผ่านเข้าระบบ การคัดลอกหรือใช้งานซอฟต์แวร์ผิดกฎหมาย การถูกลักลอบอ่านข้อความส่วนตัว เช่น อีเมล ข้อความ เป็นต้น การถูกทราบถึงพฤติกรรมการใช้งานคอมพิวเตอร์ที่เป็นส่วนตัว โดยวิธี ป้องกันความเสี่ยงส่วนบุคคลนั้นสามารถทำได้ดังนี้

1. รหัสผ่านให้ยาว ประกอบไปด้วยตัวอักษรและตัวเลข
2. เปลี่ยนรหัสผ่านเป็นระยะ
3. เขารหัสข้อมูลก่อนนำไปจัดเก็บ หรือจัดส่ง
4. ไม่ตั้งให้ระบบจดจำรหัสผ่านโดยอัตโนมัติ
5. ลบไฟล์ชั่วคราวทิ้งเป็นระยะๆ ตัวอย่างเช่น ไฟล์ชั่วคราวใน Internet Explorer
6. จำกัดการใช้งาน cookie ในเว็บที่ไม่น่าเชื่อถือ

จากงานวิจัยของ วันวิสา ศรีระศาสตร์ (2554) ได้กล่าวถึงความหมายของพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยไว้ว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย หมายถึง การกระทำ กิจกรรมของเยาวชนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่แสดงว่าเป็นผู้มีความสามารถในการป้องกันตนจาก อันตรายที่อาจเกิดขึ้นด้วยความตระหนักรู้ถึงภัยอันตรายและสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างมั่นใจใน ความปลอดภัย รวมทั้งใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่เหมาะสม และรู้วิธีการปฏิบัติตนในการ รับมือกับ สถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัยต่างๆ ขณะทำกิจกรรมบนเครือข่าย ซึ่งจากการสังเคราะห์เอกสารและ งานวิจัยต่างๆ ทำให้ผู้วิจัยสามารถแบ่งได้เป็น 1) การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ 2) การรับและส่งต่อ ข้อมูลที่ไม่เหมาะสม 3) การติดต่อกับบุคคลแปลกหน้า 4) การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล และการแสดง ตัวตน 5) การถูกล่วงละเมิด 6) การเข้าถึงโปรแกรมอันตราย เกม เว็บไซต์ เนื้อหาบนอินเทอร์เน็ตที่ไม่ เหมาะสม 7) การกระทำผิดกฎหมาย 8) การใช้เวลามากเกินไป

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ทางสังคมของเด็ก

ขวัญชนก เคนสี และสุปราณี สนธิรัตน์ (2563) ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเลียนแบบ สัมพันธภาพในครอบครัว ทักษะชีวิตกับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ใน เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร โดยการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาระดับพฤติกรรมการ เลียนแบบ สัมพันธภาพในครอบครัว ทักษะชีวิต และพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียน 2) ศึกษา เปรียบเทียบพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียน จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกัน 3) ศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเลียนแบบ กับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียน 4) ศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัวกับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียน และ 5) ศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะชีวิตกับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียน โดย ประชากรที่ใช้ใน การศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในเขตหนองจอก กรุงเทพมหานครจากสถานศึกษา 37 แห่ง จำนวน 1,421 คน โดยคัดเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 312 คน โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ ซึ่งแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ ข้อมูลส่วนบุคคล พฤติกรรมการเลียนแบบ สัมพันธภาพในครอบครัว ทักษะชีวิต และ พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ซึ่งเครื่องมือวิจัยมีค่าความเชื่อมั่นแบบสอบถามพฤติกรรมการเลียนแบบทั้ง ฉบับเท่ากับ .900 ค่าความเชื่อมั่นแบบสอบถามสัมพันธภาพในครอบครัวทั้งฉบับเท่ากับ .929 ค่า ความเชื่อมั่นแบบสอบถามทักษะชีวิตทั้งฉบับเท่ากับ .945 และค่าความเชื่อมั่นแบบสอบถาม พฤติกรรมเสี่ยงทางเพศทั้งฉบับเท่ากับ .923 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปใน การวิเคราะห์สถิติที่ใช้ ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และ

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) t-test F-test (One Way ANOVA) และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

1. ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่มีเพศแตกต่างกันมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเพศชายมีภาวะกล้าเสี่ยง กล้าลอง ชอบความท้าทาย ตลอดจนมีความรู้สึกและความปรารถนาทางเพศได้ง่ายเมื่อมีสิ่งมากระตุ้นอารมณ์อีกทั้งในสังคมและวัฒนธรรมไทยผู้ชายจะมีอิสระมากกว่าเพศหญิงและผู้ปกครองไม่เคร่งครัดในเรื่องการปฏิบัติตัวต่อเพศตรงข้าม ตลอดจนสามารถหาประสบการณ์ทางเพศได้เพราะถือว่าเพศชายเป็นฝ่ายที่ไม่เสียหาย ส่วนนักเรียนที่มีผลการเรียนแตกต่างกันมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้เนื่องจากนักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำนั้นบ่งบอกถึงความไม่เอาใจใส่ทางการเรียนจนส่งผลให้มีสติปัญญาที่ด้อย มีความคิดไม่ทันเพื่อนและอาจถูกชักจูงได้ง่ายนำไปสู่การมีพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องเหมาะสมกับวัยและนักเรียนที่มีการพักอาศัยแตกต่างกันมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศแตกต่างกันอาจเนื่องด้วยสภาพเศรษฐกิจของครอบครัวที่ต้องรับผิดชอบผลักดันให้บิดา หรือมารดา หรือญาติต้องทุ่มเทเวลาส่วนใหญ่กับการประกอบอาชีพ ส่งผลให้นักเรียนขาดความรักความอบอุ่นขาดการแนะนำว่าสิ่งใดถูกหรือผิดและการเป็นแบบอย่างที่ดีตลอดจนขาดโอกาสในการดูแล จึงทำให้นักเรียนมีอิสระในการกระทำสิ่งต่าง ๆ รวมถึงพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ อีกด้วย

2. พฤติกรรมการเลียนแบบมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้แสดงให้เห็นว่า นักเรียนที่มีพฤติกรรมการเลียนแบบตามตัวแบบที่เป็นบุคคลจริงและตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์สูงจะมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศสูงขึ้นเช่นกันเมื่อพิจารณาตามค่าเฉลี่ยพบว่า พฤติกรรมการเลียนแบบตามตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศสูงกว่าพฤติกรรมการเลียนแบบตามตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในปัจจุบันสื่อและเทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้าเป็นอย่างมากการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารหรือเรื่องราวต่างๆสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วและเสรีซึ่งสื่อนั้นมีทั้งประโยชน์และโทษขึ้นอยู่กับการใช้งานของแต่ละบุคคล โดยถ้านำเสนอเนื้อหาในเรื่องที่มีประโยชน์และให้ความรู้ที่ไม่เป็นพิษภัยแก่วัยรุ่นสื่อนั้นก็จะเป็นประโยชน์แต่ในทางตรงข้ามถ้านำเสนอเนื้อหาในเรื่องการแสดงออกทางเพศอย่างโจ่งแจ้งหรือในลักษณะที่ไม่เป็นประโยชน์สื่อนั้นก็จะเป็นโทษ

3. สัมพันธภาพในครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ของนักเรียน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ทั้งนี้การมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ ของนักเรียนนั้น อาจเนื่องมาจากปัจจัยภายนอกครอบครัว อาทิเช่น ปัจจัยทางสังคม เศรษฐกิจขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป

4. ทักษะชีวิตไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ทั้งนี้การมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนนั้น อาจเนื่องมาจากองค์ประกอบด้านอื่น ๆ อาทิเช่น เจตคติ

โชติเวชญ์ อึ้งเกลี้ยง และคณะ (2562) ได้ทำการศึกษากระบวนการเรียนรู้สู่เยาวชนนักคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาทำความเข้าใจต่อปัจจัยสำคัญในการประกอบสร้างเยาวชนนักคิดสร้างสรรค์ และเพื่อศึกษากระบวนการเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์ของโครงการ Move World Together (MWT) โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยระเบียบวิธีการสร้างทฤษฎีจากฐานราก การเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายสองส่วน ได้แก่ เยาวชนนักคิดสร้างสรรค์จากจังหวัดขอนแก่นและนครพนมทั้ง 10 คน รวมถึงครูที่ปรึกษาโครงการ ผู้ปกครองเยาวชน และผู้ริเริ่ม ผู้บริหาร และผู้ปฏิบัติการใน MWT ผลการวิจัย 1 พบว่า ปัจจัยสำคัญเพื่อพัฒนาเยาวชนนักคิดสร้างสรรค์ประกอบไปด้วย คุณลักษณะภายในตน คือ ความมุ่งมั่นกล้าหาญ จินตนาการ ทักษะแห่งการเรียนรู้ รวมถึงมีประสบการณ์ในพื้นที่สาธารณะ และถูกบ่มเพาะด้วยผู้สร้างการเรียนรู้ คือ พ่อแม่ ครู เพื่อน นักคิดต้นแบบ และมีวิถีชีวิต บ้าน โรงเรียน และชุมชน ที่ร่วมบ่มเพาะเยาวชน นอกจากนี้ยังพบว่ากระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของโครงการ MWT เกิดขึ้นผ่าน 3 ค่า 2 กิจกรรม และมีเป้าหมายเพื่อสร้างภูมิคุ้มกัน ด้วยการพัฒนาเยาวชนให้เป็นผู้มีความรู้ ความคิด และจิตสาธารณะ โดยแบ่งเป็น 8 ขั้นตอนการเรียนรู้คือ 1) ขั้นเตรียมความพร้อม 2) ขั้นคิดค้นปัญหาร่วมกัน 3) ขั้นวิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบ 4) ขั้นระยะพักตัวทางความคิด 5) ขั้นคิดสร้างสรรค์อย่างมีวิจารณญาณ 6) ขั้นประเมินค่าความคิดสร้างสรรค์ 7) ขั้นทดสอบความคิดและการลงมือทำ และ 8) ขั้นยอมรับความสำเร็จจากการค้นพบ

ในส่วนของคุณลักษณะภายในตน คือ ความมุ่งมั่นกล้าหาญ จินตนาการ ทักษะแห่งการเรียนรู้ รวมถึงมีประสบการณ์ในพื้นที่สาธารณะ และถูกบ่มเพาะด้วยผู้สร้างการเรียนรู้ คือ พ่อแม่ ครู เพื่อน นักคิดต้นแบบ และมีวิถีชีวิต บ้าน โรงเรียน และชุมชน ที่ร่วมบ่มเพาะเยาวชนนั้นเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และสิ่งแวดล้อมซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน พฤติกรรมของคนเราส่วนมากจะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling) สำหรับตัวไม่จำเป็นต้องเป็นตัวที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจจะเป็นตัวสัญลักษณ์ เช่น ภาพยนตร์ หรืออาจจะเป็นรูปภาพการ์ตูนหนังสือก็ได้เช่นกัน ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวเป็นแนวคิดการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social cognitive learning) ผลการวิจัยในครั้งนี้สรุปได้ว่า ผู้คนที่แวดล้อมที่มีส่วนสร้างการเรียนรู้ให้กับเยาวชนนักคิดสร้างสรรค์ ซึ่งพบว่าเยาวชนทุกคนเกิดมาท่ามกลางสังคมที่แวดล้อมที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ ทั้งการเลี้ยงดูจากครอบครัว การเล่นสนุกในกลุ่มเพื่อนการเรียนรู้ความรู้และทักษะที่หลากหลายในระบบการศึกษาของโรงเรียน การเรียนรู้บทบาทหน้าที่ของตนเองต่อชุมชน และการเกิดขึ้นของความสัมพันธ์รูปแบบต่าง

ๆ กับผู้คนที่เข้ามาตั้งแต่เกิดกระทั่งเติบโตเป็นเยาวชนนักคิดสร้างสรรค์ ด้วยคุณลักษณะพิเศษของผู้คนที่แวดล้อมในการเรียนรู้ของเยาวชน จึงนำไปสู่การบ่มเพาะพื้นฐานของวิธีคิดเพื่อมุ่งแก้ไขปัญหที่พวกเขาเผชิญในชีวิตด้วยพลังสร้างสรรค์ของเยาวชน โดยงานวิจัยนี้พบว่าผู้คนที่มีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาเยาวชนนักคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) พ่อแม่ ผู้เปิดใจและเปิดโอกาสในการคิดสร้างสรรค์ให้แก่เยาวชน พ่อแม่จะเป็นผู้เปิดประตูบานแรกของนักคิดสร้างสรรค์ ซึ่งถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่พ่อแม่มองเห็นความสนใจและความถนัดของเยาวชนผ่านการสังเกตอย่างละเอียดลออ และส่งเสริมให้เยาวชนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยไม่ยึดติดอยู่กับความคิดหรือความเชื่อเดิม ๆ รวมถึงเป็นผู้มีความไวเนื้อเชื่อใจในศักยภาพและพร้อมให้เยาวชนได้ทดลองถูกผิดโดยไม่คาดหวังเพียงสิ่งที่ถูกต้องดังงามเท่านั้น เช่น พ่อและแม่ของเยาวชนนครพนมมองเห็นความสนใจของลูก ที่มีความหลงใหลในเครื่องยนต์ของรถมอเตอร์ไซด์ พวกเขาจึงชี้ชวนให้ลูกเห็นว่าความสนใจนั้นสามารถต่อยอดด้วยการเรียนสายวิทย์ พร้อมกับการฝึกสร้างสิ่งประดิษฐ์นวัตกรรมที่เป็นกิจกรรมความสนใจของเยาวชน เป็นต้น 2) ครู ผู้เป็นต้นแบบและผู้เปิดโลกแห่งการเรียนรู้ให้กว้างขึ้น อีกทั้งครูยังเป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เยาวชนให้ความสนใจ เช่น การเชื่อมโลหะ การถอดและประกอบกลไกทางการเกษตร เป็นต้นและคุณสมบัติที่สำคัญอีกประการหนึ่งของครูในกลุ่มนี้คือ เป็นผู้ที่มีความไวและละเอียดอ่อนต่อพลังสร้างสรรค์ของเยาวชน รวมถึงสามารถปรับตัวให้สามารถอยู่ร่วมกับเยาวชนอย่างใกล้ชิดได้เป็นระยะเวลาานาน ทั้งยังสามารถใช้สถานภาพของการเป็นครูในโรงเรียนเอื้อเพื่อห้องทดลองและมอบโอกาสให้เยาวชนได้ใช้เครื่องมือพร้อมการแนะนำอย่างใกล้ชิด ดังที่ครูของเยาวชนขอนแก่นเล่าให้ฟังถึงบรรยากาศในช่วงที่ชวนเยาวชนให้คิดถึงปัญหาในชีวิตประจำวัน เช่น ตอนมาเก็บตัวที่ค่ายในกรุงเทพฯ เราต้องกินข้าวสวย ทั้ง ๆ ที่ในวิถีชีวิตคนภาคอีสานอย่างพวกเรามีความสุขกับการกินข้าวเหนียว ทำไมเขาถึงไม่เลือกนึ่งข้าวเหนียวให้พวกเราได้กินกัน เป็นต้น และการตั้งคำถามของครู เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดสิ่งประดิษฐ์กระต๊อบข้าวเหนียวไฟฟ้าของกลุ่มเยาวชนขอนแก่น 3) เพื่อน ผู้ร่วมสร้างประสบการณ์แห่งการเรียนรู้ทั้งยังเป็นผู้ร่วมอุดมการณ์ที่มีความสัมพันธ์ในฐานะเพื่อนในชีวิตประจำวัน และเพื่อนร่วมงานควบคู่กัน ซึ่งเพื่อนในที่นี้เป็นส่วนสำคัญต่อการสร้าง “พลังกลุ่ม” ที่พร้อมต่อการทำงานให้สำเร็จร่วมกัน ตามบทบาทและความถนัดของแต่ละคน ดังที่เยาวชนนักคิดสร้างสรรค์ทั้งสองกลุ่มได้วิเคราะห์เรื่องเพื่อนและการทำงานเป็นกลุ่มอย่างตรงกัน ถึงว่าทุกคนในกลุ่มมีความถนัดที่มีความหลากหลาย และยังเข้าร่วมกิจกรรมของทางโรงเรียนที่มีความแตกต่างกันตามความสนใจของแต่ละคน ซึ่งการบริหารจัดการกลุ่มจำเป็นที่จะต้องสมดุลพลังอำนาจภายในกลุ่ม ให้เกิดความเท่าเทียมกัน เช่น เยาวชนที่มีภาวะผู้นำสูงต้องมอบหมายให้เพื่อนสมัครใจทำหน้าที่ตามความถนัดของเขา และเมื่อเกิดปัญหาความขัดแย้ง จำเป็นต้องคืนพลังอำนาจให้กับครูที่ปรึกษาเพื่อลดแรงเสียดทานของบทบาทหน้าที่ของแต่ละคนในสถานการณ์ที่ตึงเครียด เป็นต้น 4) นักคิดต้นแบบ (Idol) ผู้สร้างแรงบันดาลใจ พบว่าจะเป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพที่เป็นเอกลักษณ์ และมีผลงาน

ความสำเร็จเนื่องจากความคิดสร้างสรรค์ในบริบทที่เยาวชนหลงใหลหรือให้ความสนใจ รวมถึงเป็นผู้ทำหน้าที่ “ตัวกลาง” ในการถ่ายทอด ความเชื่อ ความรู้ และการคิดสู่เยาวชน เช่น เยาวชนขอนแก่น ตัวอย่างคนที่เป็นแรงบันดาลใจของเธอว่าเป็นคนที่ชอบกระตุ้นให้คิด และชี้ชวนให้เห็นคำตอบที่มีความหลากหลายอย่างสม่ำเสมอ อย่างเรื่องของการสังเกตเปรียบเทียบการเก็บรักษา ลูกเงาะในตู้เย็นว่าทำไมจึงมีสีคล้ำเมื่อได้รับความเย็น จากนั้นจึงแสดงให้เยาวชนเห็นถึงการคิดใหม่ที่เป็นตัวอย่างด้วยความสำเร็จของคนต้นแบบ เป็นต้น

ศรารุช เพ็งวัน และคณะ (2565) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ในการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาเพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาพฤติกรรมสุขภาพการบริโภคอาหารของนักเรียน โดยประชากรในการวิจัยคือนักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสขนาดเล็กที่เปิดทำการสอนในระดับอนุบาล 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ และกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนในโรงเรียนขยายโอกาสขนาดเล็กที่เปิดทำการสอนในระดับอนุบาล 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอำนาจเจริญ จำนวน 1 โรงเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 6 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสุขศึกษา คณะผู้วิจัยได้ใช้แผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทางสังคม ได้แก่ แผนที่ 1 การจัดการเรียนรู้เรื่อง วิทยุกับโภชนาการเพื่อสร้างเสริมสุขภาพ แผนที่ 2 การจัดการเรียนรู้เรื่อง โภชนบัญญัติและธงโภชนาการ แผนที่ 3 การจัดการเรียนรู้เรื่อง หลักการเลือกอาหารที่เหมาะสมกับวัย และแผนที่ 4 เรื่องฉลากบนผลิตภัณฑ์อาหาร รวมระยะเวลา 8 ชั่วโมง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยก่อนทดลองและหลังทดลองโดยใช้ t-test แบบ Dependent Samples กำหนดค่าระดับนัยสำคัญที่ 0.01 รวมทั้งวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ความสามารถพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยโดยการสังเกตผลการวิจัยสรุปได้ว่า หลังจากกลุ่มตัวอย่างได้รับการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม กลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยผลการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยที่คิดเป็นร้อยละ 85.31 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ผลจากการสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มตัวอย่างยังพบว่าพฤติกรรมทางสังคมอยู่ในระดับดี-ดีเยี่ยม โดยในด้านความเอาใจใส่ มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมที่สังเกตได้ 4.56 คิดเป็นร้อยละ 91.25 อยู่ในระดับดีเยี่ยม ด้านการจดจำมีค่าเฉลี่ย 4.18 คิดเป็นร้อยละ 83.75 อยู่ในระดับดีมาก ด้านการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง มีค่าเฉลี่ย 3.72 คิดเป็นร้อยละ 74.58 จัดอยู่ในระดับดี และด้านการตั้งใจมีค่าเฉลี่ย 4.27 คิดเป็นร้อยละ 85.41 อยู่ในระดับดีมาก โดยผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมอยู่ตลอดเวลา

นักเรียนมีความชื่นชมและเต็มใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนทุกขั้นตอน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะทางสังคมของผู้เรียนสูงขึ้นด้วย

7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรการใช้งานอินเทอร์เน็ต

El-Asam. et. al. (2021) ได้ทำการศึกษากระบวนการและความเสี่ยงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยทำการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องจาก 14 คนจากผู้ให้บริการ 10 ราย เช่น หน่วยงานที่ทำหน้าที่ดูแลด้านสุขภาพจิต สังคม ความยุติธรรม การตั้งครมในวัยรุ่น การค้าขายออนไลน์ หน่วยงานพยาบาลในโรงเรียน และบริการด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ในระดับท้องถิ่นของประเทศอังกฤษ ที่มีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านบริการต่าง ๆ ของผู้ให้บริการ และวิธีการที่พวกเขาใช้ในการตอบสนองปัญหาเหล่านั้น เช่น การทำงานกับหน่วยงานที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งทุกหน่วยงานบริการด้านเด็กจะมีหน้าที่ดูแลปกป้องเด็กจากความเสี่ยงออนไลน์ที่เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของเด็กซึ่งมีทั้งผลดีและผลเสียสำหรับพวกเขา การเก็บรวบรวมข้อมูลจะเป็นการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง จำนวน 18 ข้อคำถาม เกี่ยวข้องกับความเสี่ยงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่น ความตระหนักรู้ในการป้องกันอันตราย การอบรมให้ความรู้แก่เจ้าหน้าที่ การเข้าถึงการให้คำปรึกษาและบริการด้านสุขภาพจิตผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ ของเด็กและวัยรุ่น ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการบันทึกการให้สัมภาษณ์เป็นเวลาประมาณ 45 นาที วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการ Thematic analysis 6 ขั้นตอนตามวิธีการของ Braun and Clarke ประกอบด้วยการอ่านบันทึก การลงรหัส การค้นหา รูปแบบ การสกัดรูปแบบ การกำหนดชื่อ และการสรุปผล ผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่ามีรูปแบบหลักอยู่ 5 รูปแบบที่ผู้ให้บริการต้องเผชิญเมื่อต้องทำงานกับเด็กและวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มเปราะบาง ประกอบไปด้วย 1) กลุ่มเป้าหมายที่แคบ ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายเพียงกลุ่มเดียว และการขาดความตระหนักในการใช้งาน 2) ช่องว่างของข้อมูล ได้แก่ การรับรู้อันตราย การขาดการเข้าถึงและการแบ่งปันข้อมูล การไม่มีระบบและฐานข้อมูล 3) เครื่องมือ ได้แก่ มีความไม่เฉพาะเจาะจง ถูกตรวจสอบเมื่อมีการเชื่อมต่อเท่านั้น 4) ผู้เกี่ยวข้องและความร่วมมือ ได้แก่ มีความร่วมมือกันน้อย ขาดการบันทึกเหตุการณ์สำคัญ 5) ขาดโครงสร้างและการบังคับใช้โปรแกรมการฝึกอบรม ได้แก่ เป็นการฝึกอบรมเพิ่มเติม จำกัดการเข้าถึง และขาดผู้เชี่ยวชาญเฉพาะ

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยนี้ได้ระบุว่าหน่วยงานท้องถิ่นที่ให้บริการเกี่ยวข้องกับเด็ก ต้องมีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ดีเป็นลำดับแรก และสามารถที่จะใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลกันได้ระหว่างท้องถิ่นหรือสำนักงานอื่น ๆ ซึ่งจะเป็ตัวช่วยที่ดีในการวางแผนการฝึกอบรม การประเมินผลกรให้บริการ รวมทั้งการพิจารณาแนวโน้มในอนาคต ในลำดับถัดมาเจ้าหน้าที่ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับการให้บริการเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะกลุ่มที่มีความเปราะบางควรมีหน้าที่ในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับ

สภาพแวดล้อมทางดิจิทัลและส่งเสริมให้ผู้รับบริการซึ่งเป็นเด็กและวัยรุ่นสนใจผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นกับพวกเขา นอกจากนี้การฝึกอบรมให้กับเจ้าหน้าที่จะเป็นการอบรมเฉพาะด้านในการให้บริการกับหลักพื้นฐาน ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นความรู้พื้นฐานแต่จะสามารถทำให้แต่ละภาคส่วนที่เกี่ยวข้องมีความเชี่ยวชาญมากขึ้น รวมทั้งการจัดการเครื่องมือที่มีความเหมาะสมให้กับงานบริการที่ต้องเผชิญหน้าโดยตรงกับเด็กและวัยรุ่นที่ตกอยู่ในความเสี่ยงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความเชี่ยวชาญในการจำแนกความเสี่ยงและอันตรายในรูปแบบต่าง ๆ

Hamza H.M. Altarturia , Muntadher Saadoonb , Nor Badrul Anuar (2020) ได้ทำการศึกษาและรวบรวมงานวิจัยและเครือข่ายความร่วมมือในเรื่อง Cyber parental control ในระหว่างปี ค.ศ. 2000-2019 โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากบรรณานุกรมจากงานวิจัยในฐานข้อมูล Scopus และ ISI Web of Science รวมทั้งวิเคราะห์เนื้อหา และทำการจำแนกวรรณกรรมที่มีอิทธิพล พื้นที่ที่ทำการศึกษาวิจัย และเจาะลึกถึงแนวโน้มการศึกษาวิจัยในปัจจุบัน และในอนาคต จากการวิเคราะห์พบว่าม้งานวิจัยประกอบไปด้วย 2,778 รายการ การศึกษาประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ การออกแบบคำค้นหา การเก็บและจัดทำฐานข้อมูลผลการค้นหา สรุปผล และวิเคราะห์ผล โดยใช้เครื่องมือการวิเคราะห์ ได้แก่ BibExcel, Gephi, Pajek, VOSviewer, Excel, HistCite, and the bibliometric package in R ข้อค้นพบจากงานวิจัยนี้พบว่า งานวิจัยในเรื่องการควบคุมหรือให้คำแนะนำโดยพ่อแม่ ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต เช่น การใช้งานเว็บไซต์ การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่วนใหญ่อยู่ในวารสารด้านสังคมศาสตร์ และจิตวิทยา เป็นส่วนใหญ่ พบมากที่สุดในปี ค.ศ. 2019 จำนวน 527 เรื่อง โดยจากงานวิจัยนี้คณะผู้วิจัยได้อธิบายความหมายของ Cyber parental Control ไว้ว่าเป็น กิจกรรมที่พ่อแม่กระทำกับบุตรของตนประกอบไปด้วย การติดตาม (Monitoring) การเป็นสื่อกลาง (Mediation) และการควบคุม (Control) ในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยมีปัจจัยหลายด้านเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เพศ อายุ การศึกษา โดยมี socioeconomic เป็นปัจจัยที่ถูกอภิปรายถึงมากที่สุด แต่กลับพบว่ามีการศึกษาความสัมพันธ์น้อยมากกับ Cyber parental Control

กระบวนการของ Cyber parental Control ประกอบไปด้วย 3 งานหลัก ได้แก่ 1) การกำหนดและจำแนกเนื้อหาที่ต้องการควบคุม 2) การตรวจหาและค้นหาเนื้อหาเหล่านั้น 3) กลั่นกรองและป้องกันเนื้อหาเหล่านั้นด้วยวิธีการที่เหมาะสม

1) การจำแนกเนื้อหาที่ต้องการควบคุม ในการศึกษาครั้งนี้ได้แบ่งออกเป็น 2 เนื้อหา ได้แก่ เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมและเป็นอันตราย กับเนื้อหาที่เหมาะสมและถูกต้องตามกฎหมาย โดยมีวิธีการและเทคนิคที่ใช้ในการตรวจสอบและค้นหาเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม 5 วิธีการ ได้แก่ 1) การใช้เบราว์เซอร์ที่ปลอดภัยสำหรับเด็ก มีวิธีการใช้ 2 วิธี คือ การใช้เบราว์เซอร์เพื่อการศึกษา หรือใช้เป็นส่วนเพิ่มเติมในส่วนของเบราว์เซอร์เพื่อการศึกษา เช่น Kiddle และ Kidrex ถูกออกแบบให้เหมาะสมและปลอดภัย

กับเด็ก ส่วนเบราว์เซอร์ที่เป็นส่วนเพิ่มเติมเป็นโมดูลที่ใช้กั้นกรองซอฟต์แวร์ที่สามารถแนบไปกับเบราว์เซอร์หลากหลาย โดยผู้ใช้สามารถเพิ่มเติมเข้าไปได้เองหรือสามารถใช้เป็นตัวกรองขั้นต้นได้ เช่น Chrome พ่อแม่สามารถใช้วิธีการนี้กับเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียนหรือเพื่อการศึกษาด้วยการใช้วิธีการกั้นกรอง keyword หรือตั้ง whitelist และ blacklist 2) Search engines สำหรับเด็กมีอยู่มากมายในเว็บไซต์ แต่ส่วนมากแล้วมักจะใช้ google ในการค้นหา และสามารถใช้ในการกั้นกรองเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมได้ด้วย 3) การติดตามการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก จากการดูบันทึกการใช้งานโดยที่ไม่ใช้การป้องกันเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมจากสองวิธีแรก โดยทำการเพิ่มซอฟต์แวร์ที่ใช้สำหรับการติดตามเข้าไปเพื่อกั้นกรองสิ่งที่เป็นอันตราย เช่น การติดตามที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์หรือบริการอื่น ๆ ที่อาจมีไวรัสหรือมัลแวร์ติดมาด้วย 4) การควบคุมเวลา เป็นการกำหนดเวลาเพื่อให้เด็กใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยพ่อแม่อาจใช้ซอฟต์แวร์สำหรับการควบคุมเวลาเพื่อจำกัดเวลาการใช้งานอินเทอร์เน็ตของบุตร 5) การกรอง วิธีการนี้ใช้สำหรับแสดงเฉพาะเนื้อหาที่ปลอดภัยสำหรับเด็กเท่านั้น เช่น การใช้ Web mining method ใน 3 ลักษณะ ได้แก่ web content mining, web structural mining และ web usage mining แต่ที่นิยมใช้คือ web content mining

ในส่วนของการกั้นกรองและป้องกันเนื้อหา เป็นการปิดกั้นหรือการอนุญาตบางเนื้อหา ด้วยวิธีการดังนี้ 1) IP Packet-based filtering เป็นวิธีการกั้นกรองข้อมูลด้วยการกรองจากหัวข้อ (Header) 2) URL and DNS-based filtering เป็นวิธีการกั้นกรองหน้าเว็บไซต์โดยการเปรียบเทียบ URL และ DNS ที่เรียกใช้ด้วย whitelist และ blacklist ประสิทธิภาพของวิธีการนี้ขึ้นอยู่กับ การกำหนดลำดับของรายการอ้างอิงและการปรับปรุงให้เป็นปัจจุบันอยู่เสมอเนื่องจากมีเว็บไซต์ที่เพิ่มขึ้นมากมายในปัจจุบัน 3) Keywords-based filtering วิธีการนี้เป็นการปิดกั้นหน้าเว็บไซต์ที่ประกอบด้วยคำค้นหาที่ถูกกำหนดขึ้นกับเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์ 4) Content-based filtering วิธีการนี้เป็นการกรองหน้าเว็บไซต์ด้วยเนื้อหาของเว็บไซต์นั้น ๆ

Cyber parenting style เริ่มต้นศึกษาโดย Diana Baumrind นักจิตวิทยาที่เกิดแรงบัลดาลใจในการศึกษาจากผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตและครอบครัวของพวกเขา แบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ 1) Authoritative เป็นวิธีการที่พ่อแม่ใช้ในการจำกัดการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กอย่างนุ่มนวลโดยการให้คำแนะนำและเหตุผลประกอบ จากนั้นจึงพิจารณามุมมองของเด็ก และโอกาสที่เด็กจะใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่ปลอดภัย 2) Authoritarian เป็นวิธีการที่เข้มงวดโดยการกำหนดการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กโดยที่ไม่มีคำอธิบายใด ๆ พ่อแม่จะเป็นผู้ตัดสินใจและกำหนดให้เด็กทำตามเท่านั้น 3) Permissive เป็นวิธีการที่พ่อแม่อนุญาตให้เด็กเป็นผู้ตัดสินใจด้วยตนเองโดยไม่มีข้อกำหนดหรือคำแนะนำใด ๆ ผลลัพธ์ที่ได้จากวิธีการนี้ขึ้นอยู่กับความควบคุมตนเองของเด็ก 4) Neglectful เป็นวิธีการที่พ่อแม่ไม่เข้าไปมีส่วนร่วมกับการตัดสินใจของเด็กเลย

ความเสี่ยงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ในการศึกษานี้ได้จำแนกออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ content risks เป็นความเสี่ยงที่เด็กจะเผชิญกับเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ผิดกฎหมาย เช่น ภาพอนาจาร ความรุนแรง หรือการเกลียดชัง, contact risks เป็นความเสี่ยงที่เด็กจะมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับบุคคลอื่นขณะใช้งานอินเทอร์เน็ตและนำไปสู่การติดต่อกันแบบเผชิญหน้า, conduct risk เป็นความเสี่ยงที่เด็กจะเผชิญกับความเสี่ยงโดยตนเอง เช่น การถูกกลั่นแกล้ง การถูกคุกคาม การใช้ภาษาที่หยาบคาย, Commercial risks เป็นความเสี่ยงที่เด็กเผชิญกับการโฆษณา การตลาดจากภาคธุรกิจ โดยอาศัยความอยากรู้อยากเห็นของเด็กเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงสินค้าหรือบริการ เช่น เกมออนไลน์ เครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์และบุหรี่ เป็นต้น

Heidi Hartikainen Netta livari and Marianne Kinnula (2019) ได้ทำการศึกษาเพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะจากการออกแบบการศึกษาความปลอดภัยบนโลกออนไลน์โดยตัวเด็กเอง กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 11-12 ปี จากโรงเรียนระดับประถมศึกษาจำนวน 3 แห่งในเมือง Oulu ประเทศฟินแลนด์ จำนวน 134 คน โดยการศึกษาใช้วิธีการจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ เด็กจะถูกแบ่งให้เรียนรู้เรื่องความปลอดภัยบนโลกออนไลน์เป็นเวลา 3 ชั่วโมงในช่วงเวลาเรียน โดยมีผู้สอนอยู่ด้วยตลอดเวลา และใช้รูปแบบการศึกษาเรื่องความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ใน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) วิดีโอและการอภิปราย 2) เกมส์ 3) การค้นหาข้อมูลด้วยตนเองและการทำแผนผังความคิด คณะผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการถ่ายภาพเคลื่อนไหว บันทึกเสียง และการจดบันทึก วิเคราะห์ข้อมูลด้วย NVivo ซึ่งเป็นเครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ข้อมูลจะประกอบไปด้วยกลุ่มตัวอย่างชอบหรือไม่ชอบวิธีการเรียนรู้แบบใด ควรปรับปรุงวิธีการออกแบบการสอนอย่างไร การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในแต่ละรูปแบบเป็นอย่างไร และทำการระดมสมองร่วมกันเพื่อหาข้อเสนอแนะต่อการออกแบบในอนาคต โดยคณะผู้วิจัยได้ทำการรายงานผลการศึกษานานาชาติของ Schwartz's theory of basic human values ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้ 1) ความเชื่อ 2) รูปแบบการปฏิบัติเพื่อให้เกิดผลที่พึงประสงค์ 3) เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่เฉพาะ 4) แนวทางการคัดเลือกหรือการตัดสินใจพฤติกรรม บุคคลหรือ เหตุการณ์ 5) เรียงลำดับตามความสัมพันธ์กับคุณค่าอื่น ๆ เพื่อเกิดการสร้างระบบการจัดลำดับความสำคัญของคุณค่า จากการวิเคราะห์ภายใต้ทฤษฎีนี้ พบว่า การเรียนรู้ที่เด็กชอบได้แก่ การเรียนรู้ผ่านเกมส์และวิดีโอ เนื้อหาที่ชื่นชอบเป็นเรื่องการรักษาข้อมูลส่วนบุคคล ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ และรหัสผ่านต่าง ๆ การส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ควรกระทำในขณะที่เด็กใช้งานอินเทอร์เน็ตและพูดคุยให้คำแนะนำหลังจากใช้งานอินเทอร์เน็ตด้วย และควรมีการเรียนรู้วิธีการปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมต่อผู้อื่นขณะใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นลำดับแรก และคณะผู้วิจัยได้แนะนำว่าผู้ออกแบบและผู้ปฏิบัติเรื่องความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ต้องยอมรับประเด็นดังต่อไปนี้เมื่อทำการออกแบบเรื่องความปลอดภัยบนโลกออนไลน์สำหรับเด็กอันได้แก่ วัตถุประสงค์ของเด็กและผู้สอน และคุณค่าอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง การบูรณาการลักษณะของวัฒนธรรมสื่อของ ประกอบด้วย การให้คำแนะนำอย่าง

เป็นรูปธรรม เป็นไปในเชิงบวก และการมีส่วนร่วมในการออกแบบและประเมินผลระหว่างเด็กและผู้สอน จะเห็นได้ว่างานวิจัยนี้ไม่ได้มุ่งเน้นวิธีการสอนหรือการออกแบบการสอนสำหรับเด็ก แต่มุ่งเน้นให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นและมุมมองที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตของพวกเขา และในงานวิจัยนี้มุ่งหวังที่จะทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของเด็กและการศึกษาเรื่องความปลอดภัยบนโลกออนไลน์อีกด้วย

Marije Nouwen and Bieke Zaman (2018) ได้ทำการศึกษาเพื่อนำเสนอกรอบแนวคิดและการออกแบบแพลตฟอร์มเพื่อความบันเทิงแบบออนไลน์สำหรับเด็กอายุ 4-10 ปี ที่ได้รวมฟังก์ชันการทำงานสำหรับพ่อแม่ในการกำหนดสิทธิ์ในการเล่นและการสื่อสารออนไลน์ โดยวิธีการศึกษาวิจัยมี 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 เป็นการสำรวจการออกแบบคุณค่า ด้วยวิธีการประชุมเชิงปฏิบัติการกับผู้ออกแบบเกมส์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและเทคโนโลยีสารสนเทศ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสาร โดยมีเป้าหมายในการที่จะออกแบบคุณค่าที่ประกอบด้วยบทบาทของพ่อแม่เมื่อเด็กใช้ออนไลน์แพลตฟอร์ม ระยะที่ 2 เป็นการสัมภาษณ์ครอบครัว โดยมีพ่อแม่จำนวน 11 คนและลูก ๆ ของพวกเขา โดยคณะผู้วิจัยได้นำเสนอกรอบแนวคิดจำนวน 2 กรอบแนวคิด และทำการสัมภาษณ์ด้วยคำถามที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่พวกเขาชอบ และเพราะอะไร ระยะที่ 3 เป็นการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อจัดลำดับ โดยการศึกษาจะพิจารณาโอกาสและความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในขณะออนไลน์ และศึกษาการเป็นสื่อกลางของพ่อแม่ผู้ปกครองและความสามารถของเด็กในเรื่องสภาพแวดล้อมออนไลน์ โดยได้นำเสนอฟังก์ชันการทำงานของแพลตฟอร์มเพื่อความบันเทิงที่กำหนดบทบาทหน้าที่ของพ่อแม่ต่อการสื่อสารและการเล่นออนไลน์ของเด็ก ซึ่งผลการศึกษาจะเป็นการกำหนดรูปแบบการออกแบบแนวทางที่จะทำให้เกิดการศึกษาวิจัยและออกแบบฟังก์ชันด้วยชิ้นใหม่ ๆ ที่จะช่วยให้พ่อแม่มีปฏิสัมพันธ์กับเด็กด้วยดิจิทัลแพลตฟอร์ม ก่อนหน้านี้การศึกษาบทบาทของพ่อแม่จะเป็นไปในรูปแบบของการป้องกันความเสี่ยงและอันตรายต่าง ๆ ที่เกิดจากการออนไลน์ของเด็ก เช่น การติดตามการใช้งานของเด็ก การร่วมกันอภิปรายถึงการใช้งาน การจำกัดการใช้งาน แต่ในปัจจุบันการศึกษากการเป็นสื่อกลางของพ่อแม่มีเพิ่มมากขึ้น แม้ว่าการยินยอมให้เด็ก ๆ ได้สำรวจเรื่องราวด้วยตนเองจะมีความเสี่ยงต่อสถานการณ์ที่อาจเป็นอันตราย แต่ในขณะเดียวกันก็จะทำให้เกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้ และทำให้เด็กเกิดความตระหนักต่อพฤติกรรมที่อาจก่อให้เกิดอันตรายขณะออนไลน์ ซึ่งประเด็นนี้พ่อแม่อาจมองข้ามไป ผลการวิจัยพบว่าคุณค่าที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างผู้ออกแบบแพลตฟอร์มและพ่อแม่เป็นเรื่องความปลอดภัยขณะออนไลน์ และการเข้าไปมีส่วนร่วมของพ่อแม่เป็นเรื่องที่ดีเพื่อให้เห็นวเด็ก ๆ มีการพัฒนาและมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง ซึ่งผลจากงานวิจัยนี้จะนำไปสู่การออกแบบกรอบแนวคิดที่เหมาะสมสำหรับพ่อแม่ในการเพิ่มทักษะดิจิทัลให้เป็นไปอย่างยืดหยุ่น

Adina Farrukh et al. (2014). ได้เสนอบทความเรื่อง Youth Internet Safety: Risks, Responses, and Research Recommendations เนื่องจากในปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก

และวัยรุ่นได้เพิ่มสูงขึ้น จึงมีความจำเป็นที่จะต้องเพิ่มความระมัดระวังเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้กับพวกเขา การจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยให้กับเด็กและวัยรุ่นต้องอาศัยความเข้าใจในรูปแบบต่างๆ เกี่ยวกับความเสี่ยงแบบออนไลน์ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นเด็กและวัยรุ่นต้องเผชิญ รวมทั้งการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพในการบรรเทาความเสี่ยงเหล่านั้น ถึงแม้จะมีงานวิจัยจำนวนมากที่กล่าวถึงการดำเนินการเกี่ยวกับความเสี่ยงเหล่านี้ ทั้งการปรับปรุงการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยของเด็กและเยาวชนที่ยังคงเป็นความท้าทาย ส่วนหนึ่งเป็นเพราะข้อกำหนดและหมวดหมู่ที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ตมักจะแตกต่างกันออกไป เช่น "cyberbullying" เป็นต้น และบ่อยครั้งที่การเปรียบเทียบสถิติและข้อค้นพบระหว่างแหล่งข้อมูลไม่แน่ชัด นอกจากนี้ยังมีความซับซ้อน ซ้อนทับกันระหว่างหัวข้อย่อยในด้านความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันออกไป โดยรวมแล้วปัจจัยเหล่านี้ทำให้การระบุช่องว่างที่เฉพาะเจาะจงในการวิจัยที่มีอยู่และองค์ความรู้ต่างๆ ทำได้ยากขึ้น หากสามารถระบุช่องว่างเหล่านี้ได้ดีขึ้นพื้นฐานของความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นปัญหาที่เยาวชนเผชิญอาจมีบทบาทสำคัญในการผลักดันนโยบายเกี่ยวกับความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนต่อไป

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ 1) แสดงภาพรวมด้านความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอยู่ในงานวิจัยที่หลากหลายประเภท 2) วิเคราะห์ผลการค้นพบที่สำคัญ 3) ระบุช่องว่างขององค์ความรู้ 4) คำแนะนำสำหรับขอบเขตเฉพาะของการวิจัยเกี่ยวกับนโยบายด้านความปลอดภัยออนไลน์ ภาพรวมด้านความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ 1) การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) 2) การชักชวน ล่อลวงทางเพศ และการสัมผัสกับเนื้อหาทางเพศที่ไม่พึงประสงค์ (Sexual solicitation/unwanted exposure to sexual content) 3) ความเป็นส่วนตัว (The role of privacy) 4) การมีส่วนร่วมของพ่อแม่ ผู้ปกครองและชุมชน (Parent and community involvement) 5) ช่องว่างระหว่างวัย (Intergenerational gaps) ซึ่งในบทความฉบับนี้ได้นำเสนอประเด็นต่างๆ ในด้านความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต ไว้ดังนี้

การเผชิญหน้ากับความเครียด และกลยุทธ์การป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) ซึ่งสามารถใช้ในบริบทที่กว้างขึ้นเกี่ยวกับความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ต ได้เช่นกัน ได้แก่ ส่งเสริมให้เยาวชนไม่เปิดเผยข้อมูลที่ระบุถึงตัวตนในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต การใช้ IP Address เพื่อติดตามและบล็อกผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่สร้างปัญหา และการสลับบัญชีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตหากมีการล่วงละเมิดเกิดขึ้น

การเผชิญกับการชักชวน ล่อลวงทางเพศ และการสัมผัสกับเนื้อหาทางเพศที่ไม่พึงประสงค์ (Sexual solicitation/unwanted exposure to sexual content) มาตรการในการป้องกัน และการแก้ไขปัญหา มีกลยุทธ์ที่แนะนำ คือ การบล็อกหรือออกจากการใช้งานเมื่อพบการชักชวน ล่อลวงทางเพศในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต แต่ยังคงพบว่าเด็กจำนวนน้อยที่รายงานกรณีของการชักชวนที่ไม่

ฟังประเรื่องนี้กับพ่อแม่ผู้ปกครอง การตระหนักถึงความเป็นส่วนตัว (Privacy) ยังคงมีเด็ก ๆ ที่ไม่ใส่ใจและไม่สนใจในเรื่องความเป็นส่วนตัว ตัวอย่างเช่น เยาวชนส่วนใหญ่ที่ใช้ Facebook จะปรับเปลี่ยนการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของพวกเขา น้อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และจากการศึกษาของนักวิจัยหนึ่งพบว่า มีเพียงร้อยละ 17 เท่านั้นที่เผยแพร่ข้อมูลแบบสาธารณะ (public) ในการศึกษาอื่นๆ พบว่าร้อยละ 81 ของวัยรุ่นที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รายงานว่าการมีตั้งค่าความเป็นส่วนตัวเพื่อปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล นอกจากร้อยละ 70 ของวัยรุ่นได้ขอคำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการจัดการกับการรักษาความเป็นส่วนตัวออนไลน์ของพวกเขา

การมีส่วนร่วมของพ่อแม่ผู้ปกครอง และชุมชน (Parent and community involvement) มาตรการที่พ่อแม่ผู้ปกครองและเจ้าหน้าที่รัฐ ควรดำเนินการเพื่อปกป้องเยาวชนจากความเสี่ยงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้แก่ การตรวจสอบการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเยาวชน (ผ่านเทคโนโลยีออนไลน์และซอฟต์แวร์หรือการกำกับดูแลโดยบุคคล) การให้ความรู้แก่เยาวชนเกี่ยวกับความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น และพยายามสอนพฤติกรรมออนไลน์ที่เหมาะสม

ในส่วนของช่องว่างระหว่างวัย พ่อแม่ผู้ปกครองและเยาวชนควรมีการพูดคุยเกี่ยวกับความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ โดยใช้เวลาสั้นๆ จะมีประสิทธิภาพในการปิดช่องว่างระหว่างวัยได้ และพ่อแม่ผู้ปกครองต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของความเสี่ยงออนไลน์ที่เยาวชนต้องเผชิญในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต และความสามารถในการรับมือกับความเสี่ยงเหล่านั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งเยาวชนต้องให้ความสำคัญและสื่อสารแบบเปิดกับพ่อแม่ผู้ปกครองเพื่อบรรเทาความเสี่ยงต่างๆ โดยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมดังนี้ 1) เยาวชนใช้การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและการควบคุมความปลอดภัยเมื่อใช้เว็บไซต์หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ 2) วัยรุ่นมักได้รับอิทธิพลจากพ่อแม่ในการเลือกใช้เว็บไซต์ต่างๆ 3) เยาวชนสามารถช่วยให้ความรู้แก่พ่อแม่เกี่ยวกับแหล่งข้อมูลและเว็บไซต์ที่ใช้งานอยู่ซึ่งสามารถช่วยให้พ่อแม่ผู้ปกครองได้ดูแลและอำนวยความสะดวกด้านความปลอดภัยให้ดียิ่งขึ้น 4) รูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่ส่งเสริมการสนทนาระหว่างกัน เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการช่วยให้พ่อแม่ผู้ปกครองได้แนะนำเยาวชนให้มีความรับผิดชอบต่อกิจกรรมออนไลน์ของพวกเขามากยิ่งขึ้น

Livingstone, S. et al. (2011) ได้รายงานเรื่อง Risks and safety on the internet: The perspective of European children เป็นผลการสำรวจข้อมูลจาก 25 ประเทศในยุโรป และนำเสนอข้อค้นพบจากการสำรวจจนนำไปสู่ข้อค้นพบที่เรียกว่า EU Kids Online Deliverable D4: Core findings to the European Commission Safer Internet Programme (13 January 2011). โดยมีผู้ร่วมที่ทุกคนเป็นสมาชิกของ EU Kids Online network ซึ่งโครงการนี้มุ่งหวังที่จะเพิ่มความรู้ให้กับเด็ก ๆ ใน EU ในเรื่องความเสี่ยงและความปลอดภัยเมื่อใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นโครงการที่ได้รับทุนสนับสนุนจาก EC Safer Internet Programme from 2009-11 ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อ

เพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ และแนวปฏิบัติให้กับเด็กๆ ใน EU รวมทั้งพ่อแม่ผู้ปกครองเกี่ยวกับ ความเสี่ยงและความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีใหม่ๆ ที่จะช่วยให้ข้อมูลและ ส่งเสริมให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องขยับความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ตสำหรับเด็ก โดยข้อค้นพบจาก โครงการสำรวจนี้จะถูกนำมาเปรียบเทียบการรับรู้และการปฏิบัติของเด็ก และพ่อแม่ผู้ปกครอง

กลุ่มตัวอย่างในการสำรวจครั้งนี้เป็นเด็กอายุระหว่าง 9-15 ปี ที่ใช้อินเทอร์เน็ต และพ่อหรือ แม่ของเด็กเหล่านั้น รวมทั้งสิ้นจำนวน 25,142 คน เก็บข้อมูลในระหว่างช่วง Spring/Summer 2010 จาก 25 ประเทศในยุโรป การสำรวจความเสี่ยงที่เกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตในทุกอุปกรณ์และทุก สถานที่ ได้แก่ pornography, bullying, receiving sexual messages, contact with people not known face to-face, offline meetings with online contacts, potentially harmful user-generated content and personal data misuse.

โดยในกิจกรรมและการใช้งานอินเทอร์เน็ต การสำรวจพบว่าร้อยละ 93 ของกลุ่มตัวอย่างใช้ งานอินเทอร์เน็ตอย่างน้อยที่สุดสัปดาห์ละครั้ง โดยส่วนใหญ่ใช้งานทุกวันในประเทศ Denmark และ Sweden เด็กๆ เริ่มใช้งานอินเทอร์เน็ตตั้งแต่อายุ 7 ปี ส่วนใน Northern European countries เริ่ม ใช้งานอินเทอร์เน็ตตั้งแต่อายุ 8 ปี โดย 1 ใน 3 ของเด็กอายุ 9-10 ปี ใช้งานอินเทอร์เน็ตในทุกวัน และ เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 80 เมื่อมีอายุ 15-16 ปี โดยส่วนใหญ่เด็กๆ จะใช้อินเทอร์เน็ตจากที่บ้าน รองลงมา เป็นที่โรงเรียน อุปกรณ์ที่ใช้มักจะเป็นโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเด็กๆ ได้ทำกิจกรรมต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ มากมาย โดยส่วนใหญ่ร้อยละ 85 ใช้เพื่อการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการเรียน ร้อยละ 83 ใช้เล่นเกม ร้อยละ 76 ใช้ดู video clips ร้อยละ 62 ใช้ในการส่งข้อความด่วน โดยมีเพียงร้อยละ 39 ใช้ในการโพ สตรูปภาพ ข้อความ ร้อยละ 31 ใช้ webcam ร้อยละ 16 ใช้ในการแชร์ไฟล์ และร้อยละ 11 ใช้ blog โดยพบว่าร้อยละ 59 ของกลุ่มตัวอย่างมี social networking profile ซึ่ง Social networking ได้รับความนิยมน้อยมากใน Netherlands (80%), Lithuania (76%) and Denmark (75%), and least in Romania (46%), Turkey (49%) and Germany (51%). โดยระหว่างการใช้งาน Social networking นั้น ร้อยละ 26 ได้เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว ร้อยละ 43 เก็บข้อมูลส่วนตัวเป็นความลับโดย จะเปิดเผยเฉพาะกับเพื่อนเท่านั้น ร้อยละ 28 เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวเพียงบางส่วน ผลการสำรวจที่ สำคัญมีรายละเอียดดังนี้

ความเสี่ยงและความเสียหาย (Risk and harm) ความเสี่ยง ไม่จำเป็นต้องก่อให้เกิดความเสียหาย จากการรายงานของเด็กๆ พบว่า เด็กๆ ที่ใช้อินเทอร์เน็ตจะสอบถามถ้าพวกเขาเผชิญหน้ากับ ความเสี่ยงออนไลน์ จากนั้น ถ้าพวกเขาใส่ใจกับสิ่งเหล่านั้น ความใส่ใจนั้นจะถูกจำแนกเป็นสิ่งที่ทำให้ รู้สึกไม่สบายใจ อารมณ์เสีย และไม่ต้องการเห็นสิ่งเหล่านั้น โดยข้อค้นพบจะแตกต่างกันไปตามอายุ และเพศของเด็ก โดยร้อยละ 12 ของกลุ่มตัวอย่างระบุว่าพวกเขาใส่ใจและรู้สึกแย่กับบางสิ่งบน

อินเทอร์เน็ต แต่อย่างไรก็ตามเด็ก ๆ ส่วนใหญ่จะไม่รายงานสิ่งที่เกิดขึ้นนี้ในขณะที่กำลังใช้งานอินเทอร์เน็ต

ดังที่กล่าวข้างต้นว่าความเสี่ยงไม่จำเป็นต้องทำให้เด็กรู้สึกแย่หรือเป็นอันตรายกับเด็ก เช่น การดูรูปหรือ การรับข้อความที่เกี่ยวข้องทางเพศผ่านการใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งพบเป็น 1 ใน 8 ของกลุ่มตัวอย่าง แต่โดยทั่วไปประสบการณ์เหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นหากเด็ก ๆ ไม่เปิดเผยที่จะพบกับสิ่งเหล่านั้น ในทางกลับกัน การกลั่นแกล้งออนไลน์ โดยการได้รับข้อความที่น่ารังเกียจ และเป็นอันตรายเป็นเรื่องที่ไม่ปกติ โดย 1 ใน 20 ของกลุ่มตัวอย่างเคยมีประสบการณ์เหล่านี้และเป็นความเสี่ยงที่จะทำให้เด็กรู้สึกแย่

เด็กชายวัยรุ่นมักจะมีการเปิดรับภาพทางเพศออนไลน์ ในขณะที่เด็กหญิงวัยรุ่นมีแนวโน้มที่จะได้รับข้อความทางเพศออนไลน์ที่น่ารังเกียจหรือเป็นอันตรายมากขึ้น และพวกเขาจะไม่พอใจกับความเสี่ยงเหล่านี้ที่พวกเขาพบ และจากผลการสำรวจพบว่าร้อยละ 41 ของกลุ่มตัวอย่าง ประสบกับความเสี่ยงต่างๆ เหล่านี้ อย่างน้อยหนึ่งข้อ โดยความเสี่ยงเหล่านี้จะเพิ่มมากขึ้นตามอายุ โดยพบว่าเด็กอายุ 9-10 ปี มีความเสี่ยงร้อยละ 14 และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 33 ในเด็กอายุ 11-12 ปี และร้อยละ 49 ในเด็กอายุ 13-14 ปี ร้อยละ 63 ในเด็กอายุ 15-16 ปี ตามลำดับ

สื่อลามก (Pornography) จากผลการสำรวจพบว่า ร้อยละ 14 ของกลุ่มตัวอย่าง พบเห็นภาพทางเพศออนไลน์ในช่วง 12 เดือนที่ผ่านมา เช่น ภาพในขณะที่คนกำลังมีเพศสัมพันธ์ ซึ่งในบรรดาเด็กที่เห็นภาพเหล่านั้น 1 ใน 3 ให้ความสนใจ และครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างรู้สึกแย่กับสิ่งที่พวกเขาพบเห็น เมื่อพิจารณาถึงสื่อต่างๆ พบว่าร้อยละ 23 ของกลุ่มตัวอย่าง เคยพบเห็นเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศใน 12 เดือนที่ผ่านมา ซึ่งในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตได้เป็นแหล่งรวมภาพลามกอนาจารมากกว่าโทรทัศน์หรือวิดีโอ โดยวัยรุ่นมีโอกาสที่จะพบเห็นสื่อทางเพศออนไลน์มากกว่าเด็ก ๆ ถึง 4 เท่า ซึ่งสื่อเหล่านั้นมีความชัดเจนมาก แต่เด็ก ๆ ที่พบเห็นสื่อเหล่านั้นมักจะรู้สึกแย่มากกว่าวัยรุ่น ร้อยละ 53 ของกลุ่มตัวอย่างที่เคยพบเห็นสื่อทางเพศออนไลน์ ได้บอกกับคนอื่น ๆ เกี่ยวกับเรื่องที่เกิดขึ้น โดยร้อยละ 33 บอกกับเพื่อน ร้อยละ 25 บอกพ่อแม่ผู้ปกครอง แต่มีเพียงร้อยละ 25 ที่หยุดใช้งานอินเทอร์เน็ต และตั้งค่าตัวกรองในคอมพิวเตอร์ใหม่

การกลั่นแกล้ง (Bullying) ผลการสำรวจพบว่า ร้อยละ 6 ของกลุ่มตัวอย่าง เคยส่งข้อความที่น่ารังเกียจและเป็นอันตรายในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต และร้อยละ 3 เคยส่งถึงผู้อื่น และมากกว่าครึ่งหนึ่งได้รับข้อความกลั่นแกล้ง โดยรู้สึกค่อนข้างไม่พอใจและรู้สึกแย่ ร้อยละ 19 เคยถูกกลั่นแกล้ง และร้อยละ 12 ได้กลั่นแกล้งผู้อื่น แต่จากผลการสำรวจพบว่า การกลั่นแกล้งออนไลน์เกิดขึ้นน้อยกว่าการกลั่นแกล้งในชีวิตจริง และเด็ก ๆ ส่วนมากที่ได้รับข้อความข้อความที่น่ารังเกียจและเป็นอันตราย ต้องการความช่วยเหลือทางสังคม แต่ 1 ใน 4 ไม่บอกเรื่องที่เกิดขึ้นกับบุคคลอื่น และ 6 ใน 10 ได้ใช้วิธีการออนไลน์ ได้แก่ การลบข้อความที่เป็นอันตราย หรือการบล็อกผู้ที่กลั่นแกล้งผู้อื่น

เรื่องทางเพศ (Sexting) ผลการสำรวจพบว่าร้อยละ 15 ของกลุ่มตัวอย่างเคยได้รับภาพหรือข้อความเกี่ยวกับเรื่องเพศจากเพื่อนๆ (เช่น การคุกคามและการส่งภาพเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์) สำหรับคนที่ได้รับข้อความ 1 ใน 4 เห็นว่าเป็นสิ่งที่น่ารำคาญ และถูกรบกวน โดยมากกว่าครึ่งหนึ่ง รู้สึกค่อนข้างไม่พอใจและรู้สึกแค้น และ 4 ใน 10 ของเด็กที่ได้รับเคยได้รับภาพหรือข้อความเกี่ยวกับเรื่องเพศจะบล็อกคนที่ส่งภาพหรือข้อความดังกล่าว และลบภาพหรือข้อความดังกล่าว และส่วนใหญ่เด็กๆ เห็นว่าวิธีการนี้สามารถช่วยในสถานการณ์นี้ได้

การติดต่อกับคนแปลกหน้า (Meeting online contacts offline) เป็นกิจกรรมที่มีรายงานว่ามีความเสี่ยงมากที่สุด โดยเด็กๆ จะติดต่อกับบุคคลที่ไม่รู้จักแบบไม่ได้พบปะกันแบบตัวต่อตัว โดยพบว่าร้อยละ 30 ของกลุ่มตัวอย่างใช้งานอินเทอร์เน็ตสื่อสารกับบุคคลที่ไม่เคยพบเจอกันมาก่อน โดยร้อยละ 9 ของกลุ่มตัวอย่างเคยได้พบปะกับบุคคลที่ติดต่อกันทางอินเทอร์เน็ต โดยส่วนใหญ่เป็นเด็กอายุ 9-10 ปี ความเสี่ยงอื่นๆ (Other risks) ผลการสำรวจพบว่า ร้อยละ 21 สร้างเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมต่างๆ เช่น การเกลียดชัง ความเบื้อ การทำร้ายตัวเอง ยาเสพติด และการฆ่าตัวตาย ร้อยละ 9 นำข้อมูลส่วนตัวไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม เช่น การให้รหัสผ่านกับบุคคลอื่น ร้อยละ 30 ของกลุ่มตัวอย่างรายงานว่าพวกเขาใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป จนละเลยเพื่อนและการนอน

การตระหนักรู้ของพ่อแม่ผู้ปกครอง (Parental awareness) ในบรรดาเด็กๆ ที่ประสบกับความเสี่ยงต่างๆ เหล่านี้ พ่อแม่มักจะไม่ได้ตระหนักถึงเรื่องเหล่านี้ ร้อยละ 40 ของผู้ปกครองที่เด็กได้พบเห็นภาพเกี่ยวกับทางเพศออนไลน์ กล่าวว่า เด็กไม่ได้เห็นสิ่งเหล่านั้น ร้อยละ 56 ของพ่อแม่ผู้ปกครองที่ได้รับข้อความที่เป็นอันตรายผ่านการใช้งานอินเทอร์เน็ตกล่าวว่า เด็กไม่ได้เห็นสิ่งเหล่านั้นด้วย ร้อยละ 52 ของพ่อแม่ผู้ปกครองที่บุตรหลานได้รับข้อความเกี่ยวกับเรื่องเพศ กล่าวว่า เด็กไม่ได้เห็นสิ่งเหล่านั้น และร้อยละ 61 ที่มีบุตรหลานติดต่อกับบุคคลอื่นหลังจากติดต่อกันผ่านการใช้งานอินเทอร์เน็ต แต่เด็กไม่ได้เห็นสิ่งเหล่านั้น และถึงแม้ว่าอุบัติการณ์ของความเสี่ยงเหล่านั้นจะส่งผลต่อเด็กกลุ่มน้อยในแต่ละกรณี แต่พ่อแม่ผู้ปกครองกลับมีการประมาณค่าที่น้อยเกินไปไม่เพียงพอ

การเข้าไปให้ความช่วยเหลือของพ่อแม่ผู้ปกครอง (Parental mediation) ผลการวิจัยพบว่าพ่อแม่ร้อยละ 70 พูดคุยกับลูกๆ เกี่ยวกับสิ่งที่เด็กๆ ทำในขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต และอยู่ใกล้ๆ เมื่อเด็กๆ ใช้งานอินเทอร์เน็ต แต่ร้อยละ 13 ไม่ได้ดำเนินการอะไร ร้อยละ 56 กว่าครึ่งหนึ่งของพ่อแม่ผู้ปกครองยังคงปฏิบัติตามคำแนะนำและวิธีปฏิบัติที่ถูกต้อง และร้อยละ 52 พูดคุยกับเด็กๆ เกี่ยวกับสิ่งที่พวกเขาจะรู้สึกกังวล และร้อยละ 36 ช่วยเหลือเด็กๆ เมื่อเกิดเหตุการณ์ต่างๆ ขึ้น พ่อแม่ผู้ปกครองร้อยละ 85 จำกัดการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของเด็กๆ จำกัดการอัปโหลดข้อมูลร้อยละ 63 และจำกัดการดาวน์โหลดข้อมูลร้อยละ 57 โดยร้อยละ 50 ของพ่อแม่ผู้ปกครองตรวจสอบการใช้งานอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน (ภายหลังการใช้งาน) ซึ่งทำให้เด็กเหล่านั้นได้รับการสนับสนุนในเชิงบวกด้านความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ต หรือการมีกฎเกณฑ์ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต และยัง

พบว่ามีการใช้งานเครื่องมือด้านความปลอดภัยค่อนข้างน้อย มีเพียง 1 ใน 4 ของพ่อแม่ผู้ปกครองที่บล็อกหรือใช้ตัวกรองเว็บไซต์ และทำการติดตามเว็บไซต์ที่เด็กๆ เข้าชม โดยทั้งเด็กๆ และพ่อแม่ผู้ปกครองต่างให้ความสำคัญกับการที่พ่อแม่ผู้ปกครองจะให้ความช่วยเหลือ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กที่อายุ 9-12 ปี นอกจากนี้พ่อแม่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ ร้อยละ 85 มีความเชื่อมั่นเกี่ยวกับบทบาทของตนเอง และรู้สึกว่าคุณจะสามารถที่จะช่วยเหลือบุตรหลานภายหลังจากที่เด็กๆ ได้พบเจอกับสิ่งที่รบกวนจิตใจในการใช้งานอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้พ่อแม่ผู้ปกครองยังคงมั่นใจในตัวบุตรหลานในความสามารถในการรับมือกับสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นขณะใช้งานอินเทอร์เน็ตจนทำให้พวกเขาารู้สึกว่าร้อยละ 68 ของเด็กๆ เชื่อว่าพ่อแม่ของพวกเขาทราบเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตของพวกเขา อย่างไรก็ตาม ร้อยละ 29 ไม่ใส่ใจพ่อแม่ของพวกเขาเพียงเล็กน้อย และร้อยละ 8 ไม่ใส่ใจพ่อแม่ของพวกเขาอย่างมาก ร้อยละ 44 ของเด็กๆ คิดว่าความช่วยเหลือของผู้ปกครองมีข้อจำกัดในการติดตามการใช้งานอินเทอร์เน็ตของพวกเขา ร้อยละ 11 คิดว่าเป็นการจำกัดกิจกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างมาก และร้อยละ 15 อยากจะให้พ่อแม่ของพวกเขาทำเพียงเล็กน้อย และร้อยละ 12 ต้องการให้พ่อแม่ทำค่อนข้างน้อย

การได้รับคำแนะนำต่างๆ (Other sources of safety advice) จากการสำรวจพบว่า เด็กๆ ครั้งหนึ่งคิดว่าครุมีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตโดยการซักถามเกี่ยวกับการใช้งาน และร้อยละ 73 ของเด็กๆ ได้ตอบข้อซักถามของครูอย่างน้อยๆ 1 ครั้ง โดยร้อยละ 73 ของเด็กๆ เห็นว่าเพื่อนๆ มีส่วนช่วยหรือสนับสนุนการใช้งานอินเทอร์เน็ต และเป็นผู้ที่ช่วยเหลือในทางปฏิบัติเมื่อเด็กๆ ประสบปัญหาในการใช้งานอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 44 กล่าวว่าพวกเขาได้รับคำแนะนำในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยจากเพื่อนๆ และร้อยละ 35 ก็ได้ให้คำแนะนำกับเพื่อนๆ เช่นกัน นอกจากนี้ผลการสำรวจผลการสำรวจพบว่าผู้ที่ให้คำปรึกษาด้านความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้แก่ พ่อแม่ ร้อยละ 63 ครู ร้อยละ 58 และเพื่อนร้อยละ 44 แต่สำหรับเด็กที่มี socio-economic status (SES) ต่ำ จะได้รับคำแนะนำจากครุมากกว่าพ่อแม่ และร้อยละ 12 ได้รับคำแนะนำจากเว็บไซต์ ในขณะที่พ่อแม่ผู้ปกครอง ได้รับคำแนะนำด้านความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ตจากคนในครอบครัวและเพื่อนๆ มากที่สุด ร้อยละ 48 รองลงมาคือได้จากสื่อตั้งเดิมร้อยละ 32 จากโรงเรียนของลูกร้อยละ 27 และจากอินเทอร์เน็ตร้อยละ 22 โดยพบว่าพ่อแม่ผู้ปกครองก็ยังคงต้องการข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับความปลอดภัยในการใช้งานอินเทอร์เน็ตจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

การนโยบายนโยบายไปสู่การปฏิบัติ (Policy implications) พบว่าการนโยบายนโยบายไปสู่การปฏิบัติเกี่ยวข้องกับหลายฝ่าย โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) ให้ความสำคัญกับการสร้างจิตสำนึกให้กับผู้ปกครองเกี่ยวกับลักษณะของความเสียหายในรูปแบบต่างๆ ที่เด็กๆ อาจประสบพบเจอในการใช้งานอินเทอร์เน็ต และส่งเสริมให้เกิดการสนทนาทางสร้างสรรค์ระหว่างพ่อแม่ผู้ปกครองกับเด็กๆ เกี่ยวกับกิจกรรมออนไลน์ที่เด็กๆ ทำ

2) ผู้ปกครองต้องการรับข้อมูลเกี่ยวกับความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ตจากโรงเรียนของบุตรหลานของตนตั้งนั้นภาคการศึกษาจึงควรให้ความสำคัญมากขึ้น แต่เนื่องจากการใช้เครื่องมืออุตสาหกรรมของผู้ปกครองและเด็ก (เช่นข้อมูลด้านความปลอดภัยออนไลน์ตัวกรองปุ่มรายงานการละเมิด ฯลฯ) ค่อนข้างต่ำ ความตระหนักและความสะดวกในการใช้งานของภาครัฐควรได้รับการพัฒนาโดยผู้ผลิตเครื่องมือเหล่านั้น

3) บทบาทของผู้ปกครองและครูจะกลายเป็นเรื่องยาก เมื่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องของบุคคล สิ่งนี้ทำให้ความรับผิดชอบต่ออุตสาหกรรมมากขึ้นในการจัดการกับความเสี่ยงที่เด็กเผชิญและเพื่อให้แน่ใจว่าพวกเขามีเครื่องมือที่จำเป็นในการป้องกันหรือรับมือกับอันตราย นอกจากนี้ยังทำให้เด็ก ๆ ต้องรับผิดชอบต่อความปลอดภัยของตัวเองมากยิ่งขึ้นดังนั้นการส่งข้อความเพื่อความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ตควรสร้างความมั่นใจความยืดหยุ่นและทักษะด้านการเป็นพลเมืองดิจิทัลของเด็ก ๆ

4) ความพยายามของอุตสาหกรรมเพื่อสนับสนุนเนื้อหาในเชิงบวกรวมถึงความปลอดภัยทางอินเทอร์เน็ตควรได้รับการปรับปรุง เครื่องมือทางเทคนิคเพื่อสนับสนุนการปิดกั้นการรายงานและการกรองควรเป็นหลักสำคัญของนโยบายการคุ้มครองเด็กในอุตสาหกรรมด้วยความจำเป็นที่จะต้องเพิ่มความตระหนักถึงกลไกดังกล่าวและเพื่อปรับปรุงการเข้าถึงและการใช้งานเพื่อช่วยให้พ่อแม่และเด็กสามารถใช้ประโยชน์ได้ดียิ่งขึ้น

5) เด็กควรได้รับการสนับสนุนให้รับผิดชอบต่อในด้านความปลอดภัยของตนเองให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้โดยเน้นการเสริมสร้างพลังอำนาจ เน้นพฤติกรรมที่รับผิดชอบ และการเป็นพลเมืองแบบดิจิทัล

6) เนื่องจากเด็กหลายคนไม่ได้รายงานว่าต้องเผชิญกับความเสี่ยงที่ถูกถามถึงแม้จะมีประสบการณ์ออนไลน์น้อยลง แต่ด้วยประสบการณ์ออนไลน์ของพวกเขา นโยบายด้านความปลอดภัยในอนาคตควรกำหนดเป้าหมายไปยังแหล่งข้อมูลและคำแนะนำที่พวกเขาต้องการโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับเด็กที่อายุน้อยที่ไปออนไลน์ การกำหนดนโยบายใหม่เป็นสิ่งสำคัญสำหรับมาตรการสร้างความตระหนักและสนับสนุนซึ่งออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่อายุน้อยกว่ามากโดยเฉพาะในโรงเรียนประถม

7) การฝึกทักษะด้านดิจิทัลจำเป็นต้องมีการเน้นและปรับปรุงอย่างต่อเนื่องในด้านการฝึกอบรมคุณลักษณะด้านความปลอดภัยและการใช้งานเพื่อให้มั่นใจว่าเด็กทุกคนมีมาตรฐานขั้นต่ำขั้นต่ำและเพื่อป้องกันเด็กที่ถูกแยกและไร้ฝีมือแบบดิจิทัล นอกจากนี้ยังควรพยายามที่จะขยายช่วงของกิจกรรมที่เด็กทำเนื่องจากหลายคนใช้โอกาสในการสร้างสรรค์ออนไลน์เพียงเล็กน้อย

8) นอกจากนี้เนื่องจากเด็กที่อายุ 9-16 ปีที่อายุน้อยกว่าครึ่งที่มีความพอใจกับระดับการให้บริการออนไลน์ที่มีให้แก่เด็กเหล่านี้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายในนโยบายเพื่อให้แน่ใจว่าเด็กๆ จะได้รับเนื้อหาเกี่ยวกับอายุที่เหมาะสมกับเด็กมากขึ้น ในชุมชนภาษาเล็กๆ

Moreno, M. et al. (2013). ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง Internet safety education for youth: stakeholder perspectives. ในขณะที่อินเทอร์เน็ตได้ทำให้วัยรุ่นได้รับประโยชน์มากมายรวมทั้งการได้รับการสนับสนุนเพิ่มขึ้นจากสังคม สถาบันการศึกษา และปฏิสัมพันธ์ข้ามวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามไร้พรหมแดน และอินเทอร์เน็ตก็ยังมาพร้อมกับความเสี่ยงในการใช้งาน จากรายงานของ The American Academy of Pediatrics' (AAP) ได้รายงานถึงการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก โดยได้อธิบายถึงความเสี่ยง เช่น การละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล (privacy violations) และการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ (cyberbullying) โดยมีรายงานก่อนหน้านี้ว่า 1 ใน 3 ของวัยรุ่น ได้ให้ password ของตนเองแก่เพื่อน และ 1 ใน 4 ไม่ตระหนักถึงการอัปโหลดเนื้อหาออนไลน์ และไม่สามารถลบอย่างถาวรได้ ในส่วนของการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ หรือการถูกล่วงละเมิดผ่านอินเทอร์เน็ต (harassment) ผลกระทบต่อเยาวชนและเชื่อมโยงไปสู่ปัญหาทางสุขภาพหลายๆ อย่าง บางครั้งอาจเป็นความคิดเกี่ยวกับการฆ่าตัวตาย นอกจากนี้วัยรุ่นยังมักจะแสดงข้อมูลส่วนตัวลงในอินเทอร์เน็ต โดยข้อมูลเหล่านั้นอาจรวมไปถึงที่อยู่อาศัย รูปถ่าย หรือการบรรยายพฤติกรรมมาทางเพศ และการใช้สารเสพติด เป็นต้น

การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาผู้รับผิดชอบหลักในการสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้กับเยาวชน ครู แพทย์ผู้ให้คำปรึกษา พ่อแม่ หรือตัวเยาวชนเอง และเพื่อให้ทราบถึงช่วงอายุที่เหมาะสม ในการเริ่มต้นสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

การวิจัยนี้ได้ทำการศึกษาในระหว่าง July 1, 2009 ถึง August 15, 2011 ผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัยนี้ได้แก่ ครูในโรงเรียน public school ผู้ให้บริการด้านสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับเด็ก และวัยรุ่น พ่อแม่ และตัวเยาวชนเอง เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรม STATA version 11.0 ด้วยสถิติวิเคราะห์ ได้แก่ การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มด้วย ANOVA และใช้ Logistic regression ในการวิเคราะห์ประสพการณ์ในการสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย มีความสัมพันธ์กับประสพการณ์การทำงานหรือไม่

มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 356 คน คิดเป็นร้อยละ 93.4 ประกอบด้วยครูจำนวน 77 คน ผู้ให้บริการด้านสุขภาพ 111 คน พ่อแม่ 72 คน และวัยรุ่น 96 คน ผลการวิจัยพบว่า อายุที่ควรจะได้รับ การสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยคือช่วงอายุ 6-8 ปี ซึ่งน้อยกว่าที่คณะผู้วิจัยได้คาดหมายไว้ จากข้อมูลในปี ค.ศ. 2010 ซึ่งได้ระบุว่าอายุ 8-10 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน แต่ในสามปีต่อจากนั้นดูเหมือนว่าจะมี % ที่เพิ่มขึ้น ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต การพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยควรเป็นไปพร้อมๆ กัน

จากข้อค้นพบในงานวิจัยนี้พบว่า ผู้รับผิดชอบหลักในการสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในลำดับแรกคือ พ่อแม่ และเป็นที่น่าสนใจว่าพ่อแม่ได้รายงานว่าได้สอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้กับลูกๆ ของพวกเขาเป็นประจำเป็นปกติ แต่มีเพียงร้อยละ 75 เท่านั้นที่รายงานว่าพ่อแม่ของพวกเขาสอนในเรื่องนี้ ข้อค้นพบที่ขัดแย้งกันนี้ อาจเป็นไปได้เนื่องจากเป็นความพึงพอใจของผู้ปกครองในการรายงานถึงความพยายามในการสอนของพวกเขา หรือไม่วัยรุ่นอาจจะไม่ได้รายงานถึงการพยายามให้คำปรึกษาโดยพ่อแม่ที่พวกเขาอาจจำไม่ได้ เนื่องจากพ่อแม่อาจจะพยายามที่จะอภิปรายด้วยหัวข้อที่ยากเกินไป โดยงานวิจัยนี้พบว่าพ่อแม่มีความยินดีที่จะสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย แต่พ่อแม่อาจจะรู้สึกว่าการสอนของพวกเขาอาจไม่พร้อมที่จะสอนลูกๆ ที่เกิดและเติบโตมาในยุคดิจิทัล ดังนั้นผู้ให้บริการด้านสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับเยาวชนและวัยรุ่น เป็นโอกาสในการสนับสนุนให้พ่อแม่ได้สอนลูก โดยการสนับสนุนแหล่งข้อมูล แนวทางในการแนะนำลูก ไปพร้อมกับการแนะนำในด้านความปลอดภัย สารอาหาร สุขภาพ และการออกกำลังกาย ไปพร้อมๆ กัน เนื่องจากพ่อแม่จะเป็นผู้สอนสิ่งเหล่านี้ในระดับแรกให้กับลูกๆ ของพวกเขา ซึ่งแพทย์และผู้ให้บริการด้านสุขภาพจะเป็นผู้ให้ข้อมูลที่นำเชื่อถือต่อพ่อแม่เพื่อที่จะสอนลูก แต่บางครั้งบุคคลเหล่านั้นอาจจะรู้สึกไม่พร้อมในการสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย หรือการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ซึ่งประเด็นดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับการตระหนักรู้ในด้านสุขภาพในปัจจุบันและยังคงไม่เป็นที่รับรู้ นอกจากนี้ทั้งแพทย์และครูอาจมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับโรงเรียนและชุมชนในการให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

Livingstone, S. et al. (2015) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe. เป็นการพัฒนาแบบจำลองสำหรับการวิจัยโอกาสและความเสี่ยงในการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กในทวีปยุโรป โดยการทบทวนผลการวิจัยที่ได้จากการวิจัยทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณของ EU Kids Online ก่อนที่จะทำการปรับแบบจำลองสำหรับการวิจัยที่สะท้อนถึงข้อค้นพบใหม่ๆ โดยคณะผู้วิจัยได้นำเสนอแบบจำลองสำหรับการวิจัยโอกาสและความเสี่ยงในการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กในทวีปยุโรป ซึ่งประกอบด้วย 3 ระดับ ได้แก่ ระดับบุคคล ระดับสังคม และระดับประเทศ

นอกจากนี้คณะผู้วิจัยยังได้สรุปว่าการวิจัยในอนาคตสำหรับโอกาสและความเสี่ยงในการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กในทวีปยุโรปควรตรวจสอบลำดับความสำคัญด้านการวิจัย ดังนี้คือ 1) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์ของเด็กๆ นอกเหนือจากตัวแปรทางประชากรศาสตร์ 2) การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในรูปแบบใหม่ๆ นอกเหนือจากโทรศัพท์มือถือที่มีลักษณะเฉพาะตัวและแพร่หลายมากขึ้น 3) การวิเคราะห์ที่ทักษะและความรู้ดิจิทัลแบบหลายมิติและความสำคัญของความรู้และทักษะเหล่านั้นที่มีอยู่ 4) การทบทวนโอกาส เพื่อระบุว่าเด็กๆ จะทำกิจกรรมออนไลน์ที่สร้างสรรค์มากขึ้นหรือไม่ 5) ความเสี่ยงในรูปแบบใหม่ๆ ที่จะเกิดขึ้นต่อข้อมูล ประเด็นความเป็นส่วนตัวและการจัดการ

ชื่อเสียงในโลกออนไลน์ 6) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติตัวของเด็กกับนโยบายและกลไกต่างๆ 7) ความต้องการของเด็กๆ ในการทดสอบและการสร้างเส้นแบ่งเขต เพื่อความเข้าใจหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง 8) ขยายการวิเคราะห์การเป็นสื่อกลางของพ่อแม่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของบุตรหลานของตน เพื่อดูความสำคัญที่อาจเกิดขึ้นจากตัวแทนทางสังคมอื่นๆ 9) ขยายงานวิจัยในกลุ่มเด็กอายุ 9-16 ปี หรือเด็กที่อายุน้อยกว่าในการใช้สื่อดิจิทัลให้มากขึ้น 10) การวิจัยเกี่ยวกับนวัตกรรมทางสังคมวิทยาที่เกี่ยวกับเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน 11) ผลกระทบจากการที่ดิจิทัลเข้ามามีส่วนร่วมในการดำรงชีวิต (digital engagement) เนื่องจากการปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบใหม่ๆ ที่มีผลต่อคุณภาพชีวิตของเด็กในระยะยาว 12) การเชื่อมโยงการวิจัยเกี่ยวกับการเข้าถึง โอกาสและความเสี่ยงในการใช้งานอินเทอร์เน็ต รวมทั้งสิทธิเด็ก เพื่อการมีส่วนร่วมและการคุ้มครองประเด็นต่างๆ เหล่านั้นในยุคดิจิทัล

Yilmaz, R. et al. (2017) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง Examining Secondary School Students' Safe Computer and Internet Usage Awareness: An Example from Bartın Province. โดยศึกษาความตระหนักรู้ในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในประเทศตุรกี ซึ่งได้กล่าวไว้ว่าปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้เอื้อประโยชน์ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้บางอย่างทั้งในและนอกโรงเรียน แต่เทคโนโลยีเหล่านั้นก็ได้มีภัยคุกคามแอบแฝงมาด้วยเช่นกัน จึงถือเป็นสิ่งสำคัญที่นักเรียนจะต้องมีความตระหนักรู้ในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยเพื่อเอาชนะด้วยภัยคุกคามเหล่านี้ โดยงานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดบาร์ติน ประเทศตุรกี โดยคณะผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาจำนวน 2,029 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมในจังหวัดบาร์ติน ประเทศตุรกี เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสอบถามที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามโดยใช้พื้นฐานตามหัวข้อการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยที่ได้กำหนดไว้แล้ว ผลการวิจัยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีความตระหนักรู้ที่เพียงพอในการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และมีความเสี่ยงต่อภัยคุกคามออนไลน์ ซึ่งมาตรการในการป้องกันอันตรายจากภัยคุกคามออนไลน์ที่มีต่อนักเรียน คณะผู้วิจัยได้เสนอมาตรการให้ผู้ปกครอง โรงเรียน และผู้กำหนดนโยบายเพิ่มข้อมูลข่าวสารด้านความปลอดภัยในการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตให้กับนักเรียน ซึ่งจะส่งผลต่อความตระหนักรู้ให้กับนักเรียนต่อไป

สุวิมล วงศ์สิงห์ทอง และคณะ (2552) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัย และศึกษาศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและความเสี่ยงในการเกิดภัย ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้แก่ เยาวชนที่ใช้

อินเทอร์เน็ต และผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียจากการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งในที่นี้หมายถึง ผู้ปกครอง และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องด้านการวางกฎระเบียบการป้องกันภัยจากอินเทอร์เน็ต โดยใช้วิธีการสุ่มตามความสะดวก (Convenience Sampling) โดยจำแนกกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ 1) กลุ่มเยาวชนช่วงอายุ 15-24 ปี ในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑลที่มีคอมพิวเตอร์และได้ติดตั้งอินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัย 2) พ่อแม่หรือผู้ปกครองของเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ต 3) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับภัยจากอินเทอร์เน็ตที่มีบทบาทและมีส่วนร่วมในการกำหนดและวางแผนป้องกันภัยทั้งภาครัฐและภาคเอกชน โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เป็นหลักเพื่อเก็บข้อมูลพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ความตระหนักถึงภัยของเยาวชน และการรับรู้ของผู้ปกครองในแง่ของพฤติกรรมและภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน โดยใช้วิธีทดสอบสมมติฐาน เพื่อทดสอบความน่าเชื่อถือและความถูกต้องของข้อมูลที่รวบรวมได้ ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ถูกนำมาใช้ในการสอบถามมุมมองของหน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องในการควบคุมภัยและผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีต่อเยาวชน ข้อมูลที่รวบรวมได้จากทั้งสองวิธีได้ถูกนำมาใช้เป็นฐานข้อมูลในการวิเคราะห์หาแนวทางป้องกันและนำมาใช้เป็นปัจจัยนำเข้า เพื่อสร้างเงื่อนไขในการกำหนดคุณสมบัติระบบป้องกันการใช้งาน อินเทอร์เน็ตโดยใช้วิธีเปรียบเทียบคุณสมบัติของระบบป้องกันภัยในแต่ละประเด็นเป็นรายโปรแกรม เพื่อเสนอแนะคุณสมบัติที่ควรมิของระบบป้องกันให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปเป็นประเด็นในการศึกษาพัฒนาเพิ่มเติมต่อไป กลุ่มผู้ปกครองคัดเลือกตามความสะดวกโดยต้องเป็นผู้ปกครองที่มีเยาวชนอยู่ในช่วงอายุที่กำหนดและมีการใช้อินเทอร์เน็ตจากที่พักอาศัย สุ่มตัวอย่างตามความสะดวก รวมทั้งสิ้น 400 คน วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม พบว่าพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนจากที่พักอาศัย เยาวชนอายุระหว่าง 15-24 ปี แต่ละช่วงอายุที่กำหนด มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่แตกต่างกันมากนัก ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกมนออนไลน์ การสนทนาออนไลน์หรือการค้นหาข้อมูลออนไลน์ เนื่องจากทุกกลุ่มมีค่าเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยสูงสุดจำแนกตามประเภทการใช้บริการอยู่ที่การค้นหาข้อมูลออนไลน์เมื่อศึกษาในรายละเอียดและจำแนกตามช่วงอายุพบว่า เยาวชนที่มีช่วงอายุระหว่าง 18-21 ปีนั้นใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมมากที่สุด นอกจากนั้นเมื่อจำแนกตามเพศพบว่า เพศชายนิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมออนไลน์ และเพศหญิงนิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสนทนาออนไลน์ ผลการสอบถามยังอยู่ในเกณฑ์ที่น่าพอใจ เมื่อพบว่า เยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 66 ไม่เคยใช้บริการใดๆ เพื่อนัดพบกับคนแปลกหน้า อย่างไรก็ตามกลุ่มที่มีการติดต่อกับคนแปลกหน้า ยังใช้สนทนาออนไลน์เป็นเครื่องมือสื่อสารหลักถึงร้อยละ 45.2 โดยเฉพาะเยาวชนเพศหญิง และยังพบว่า เยาวชนทุกช่วงอายุที่ได้ทำการเก็บข้อมูลนั้นมีการรับรู้ที่คล้ายคลึงกันว่า การสนทนาออนไลน์เป็นพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการเกิดภัยมากที่สุด รองลงมาคือ การค้นหาข้อมูลออนไลน์และน้อยที่สุด คือ การเล่นเกมออนไลน์

การเล่นเกมนอนไลน์

ประเภทเกมที่เล่นเป็นอันดับ 1 ในเพศหญิงคือ เกมประเภทฝึกสมองหรือฝึกทักษะที่ร้อยละ 69.7 รองลงมาเป็นเกมประเภทกีฬาและแข่งขัน ร้อยละ 49.2 อันดับ 1 ในเพศชายเป็นเกมประเภทรุนแรงหรือฆ่าฟัน ร้อยละ 67.3 รองลงมาคือเกมประเภทลามกและวาบหวิว ร้อยละ 64.9 ซึ่งจะเห็นได้ว่า ลักษณะการเล่นเกมที่ระหว่างเพศหญิงและเพศชายมีความแตกต่างกันในด้านพฤติกรรมการเล่น ซึ่งเพศชายนิยมเกมที่มีความรุนแรงช่วยๆมากกว่า ทั้งนี้เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางสังคมซึ่งส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชน ดังนั้นหากเยาวชนอยู่ในสังคมที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตในลักษณะดังกล่าวจนเกิดความเคยชิน ย่อมทำให้ซึมซับพฤติกรรมเหล่านั้น ขณะที่ผลการเก็บข้อมูลจากผู้ปกครองพบว่า ผู้ปกครองมากกว่าร้อยละ 50 เข้าใจว่าเยาวชนนิยมเล่นเกมประเภทสร้างสรรค์ เช่น เกมประเภทกีฬาและแข่งขัน หรือเกมประเภทฝึกสมองและฝึกทักษะ และมีเยาวชนใน อัตราน้อยมากเพียงร้อยละ 1.7 เท่านั้นที่เล่นเกมประเภทลามกและวาบหวิว แต่เมื่อเจาะลึกจากการเก็บข้อมูลจากเยาวชน พบว่าในความเป็นจริง เยาวชนนิยมเล่นเกมต่อสู้รุนแรง และลามกวาบหวิว มากกว่าเกมประเภทฝึกสมองด้านการใช้เกมออนไลน์เพื่อสื่อสารกับคนแปลกหน้าพบว่า เพศชายนิยมใช้บอร์ดสนทนาระหว่างการเล่นเกมนอนไลน์ เพื่อติดต่อและนัดพบ ช้อ้อาวุธและกำลังโดยจะสนทนากับคนแปลกหน้าที่เป็นเพื่อนร่วมเล่นหรือผู้ที่มีความสนใจใกล้เคียงกันเป็นอันดับหนึ่ง เมื่อจำแนกตามช่วงอายุ พบว่า ช่วงอายุที่เล่นเกมกับคนแปลกหน้าสูงสุดคือ 18-21ปี ที่ร้อยละ 46.5 รองลงมาคือ 15-17 ปี ที่ร้อยละ 30.5 พฤติกรรมหลังการเล่นเกม พบว่ามีเยาวชนจำนวนไม่มากนัก เพียงร้อยละ 8.6 ที่นิยมนัดพบกับเพื่อนที่ร่วมเล่นเกม โดยความรู้สึกต่อเนื่องจากการเล่นเกม ส่วนใหญ่เป็นความรู้สึกสนุกถึงร้อยละ 46.6 แต่ประเด็นที่ควรนำมาพิจารณา คือ ความรู้สึกอยากชนะเกมหรือคู่แข่งที่มีถึงร้อยละ 22.3 และความรู้สึกอยากลองทำแบบเกมที่แม้มีเพียงร้อยละ 4.8 แต่หากเยาวชนเล่นเกมประเภทรุนแรงเป็นหลัก ย่อมมีแนวโน้มที่จะสร้างความรุนแรงในสังคมต่อไป แม้ว่าจากจำนวนผู้เล่นเกมทั้งหมดมีเพียงร้อยละ 10.2 เท่านั้นที่เคยลองทำแบบเกม แต่ยุคที่เกมทวีความรุนแรงมากขึ้นก็มีโอกาสการนำไปสู่อาชญากรรมได้ง่าย นอกจากนี้ยังพบว่า ปัจจุบันเว็บไซต์ที่อนุญาตให้เล่นเกมออนไลน์ที่อันตรายมีมากกว่า 5,000 เว็บไซต์ โดยภัยจากการเล่นเกมที่เห็นได้ชัดคือ การเสียทรัพย์ในการซื้อของสมมุติหรืออาวุธที่ใช้เสริมพลังผู้เล่น การเล่นเกมล่อแหลมทางเพศ การเล่นเกมรุนแรงหรือฆ่าฟัน อาจส่งผลให้เยาวชนนิยมความรุนแรงและชักนำไปสู่การก่ออาชญากรรมได้ง่ายยิ่งไปกว่านั้นพ่อแม่หรือผู้ปกครองร้อยละ 33.9 ยังไม่ทราบหรือไม่สนใจการเล่นเกมที่ของเยาวชน เนื่องจากมองว่าส่งผลให้เกิดภัยไม่มากนักจึงไม่ได้จัดเป็นพฤติกรรมที่ต้องมีการเฝ้าระวัง จากข้อมูลที่ได้มาแสดงให้เห็นว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกมของเยาวชนมักเป็นสิ่งที่ผู้ปกครองไม่มีข้อมูลเชิงลึกลงในรายละเอียดถึงลักษณะการเล่นประเภทเกมที่เล่นหรือเพื่อนร่วมสังคมเกม อาจจะเป็นเพราะผู้ปกครองไม่มีเวลาในการติดตามหรือขาดทักษะในการทำความเข้าใจ

การสนทนาออนไลน์ (Chat/Hi5/Camfrog)

เพศหญิงนิยมใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสนทนาออนไลน์ โดยเฉพาะสื่อทางสังคม (Social Network) ที่เรียกว่า 'ไฮไฟว์' มากกว่าเพศชายในสัดส่วนร้อยละ 42.7 ต่อ 37.3 โดยเยาวชนช่วงอายุระหว่าง 18-24 ปี ใช้สนทนาออนไลน์เกือบร้อยละ 50 ของการใช้งานประเภทอื่น ส่วนใหญ่เป็นการสนทนาออนไลน์กับคนแปลกหน้า โดยกลุ่มอายุระหว่าง 18-21 ปี สนทนากับคนแปลกหน้าถึงร้อยละ 74 และกลุ่มอายุ ระหว่าง 22-24 ปีที่ร้อยละ 72 ด้านการนัดพบคนแปลกหน้าผ่านสนทนาออนไลน์มีไม่มากนัก เพียง 1 ใน 4 ของผู้สนทนาออนไลน์ สำหรับกลุ่มอายุระหว่าง 18-24 ปี และ 1 ใน 5 สำหรับกลุ่มอายุระหว่าง 15-17 ปี โดยผู้ที่สนทนาออนไลน์ร้อยละ 14.5 นิยมสนทนากับคนแปลกหน้าเพศตรงข้าม และหลังการสนทนาออนไลน์ ร้อยละ 10.2 นิยมสนทนาต่อทางโทรศัพท์ ร้อยละ 6.8 นิยมนัดพบและพูดคุยด้วยตนเอง แม้ร้อยละ 46.8 ของเยาวชนจะไม่เชื่อถือข้อมูลของคู่สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต แต่ก็ยินดีจะนัดพบ ผลสำรวจยังพบว่าหัวข้อเรื่องที่สนทนาออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็นเรื่องทั่วไป ร้อยละ 59.2 เรื่องสนุกสนาน ร้อยละ 24.1 เรื่องส่วนตัว ร้อยละ 8.6 เรื่องลามก ร้อยละ 4.2 โดยเยาวชนช่วงอายุระหว่าง 18-21 ปี มักสนทนาเรื่องลามกมากกว่าช่วงอายุอื่น ซึ่งชักนำให้เกิดภัย เช่นที่เป็นปรากฏเป็นข่าวอยู่มางมาย ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์กรมสอบสวนคดีพิเศษ (Department of Special Investigation : DSI) และมูลนิธิกระจกเงาที่ให้ข้อมูลว่า ภัยของเยาวชนที่ได้รับแจ้งส่วนใหญ่มาจากการสนทนาออนไลน์เป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากเนื้อหากการสนทนาเป็นไปในทางล่อแหลมหรือด้านเพศ และยังสามารับส่งข้อมูลหรือรูปภาพของตนกับ คู่สนทนาอย่างเป็นการเปิดช่องให้เกิดความสัมพันธ์ด้านเพศที่ไม่เหมาะสมหรืออาจถึงขั้นอาชญากรรมได้โดยง่าย ด้านผู้ปกครองเอง มักได้รับข้อมูลจากเยาวชนว่า ใช้การสนทนาออนไลน์เพื่อพูดคุยกับคนรู้จัก ที่ร้อยละ 41.2 ซึ่งในความเป็นจริง เยาวชนใช้เพื่อสนทนากับคนแปลกหน้ามากกว่า ร้อยละ 70 และมีผู้ปกครองอีกร้อยละ 70 ที่ไม่สนใจและไม่ทราบว่าเยาวชนสนทนากับใคร เมื่อจำแนกความสนใจของผู้ปกครองตามเพศพบว่าผู้ปกครองที่เป็นเพศหญิง (แม่) มักสนใจการสนทนาออนไลน์มากกว่าผู้ปกครองที่เป็นเพศชาย (พ่อ) โดยแม่คิดว่าเยาวชนสนทนากับคนแปลกหน้าผ่านอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 5.9 ขณะที่พ่อคิดว่าการสนทนากับคนแปลกหน้าเพียงร้อยละ 2.9

การค้นหาข้อมูลออนไลน์

ผู้ปกครอง ร้อยละ 59.4 ไม่ทราบว่าเยาวชนค้นหาข้อมูลอะไรบนอินเทอร์เน็ตมีเพียงร้อยละ 40.6 ที่ทราบ ในขณะที่ข้อมูลที่ได้จากเยาวชนพบว่า เยาวชนนิยมค้นหาข้อมูลด้านเพศ เช่น รูปลามก คลิปวิดีโอหรือแอบถ่ายถึงร้อยละ 40 โดยเฉพาะคลิปลามก มีการค้นหาถึงร้อยละ 38.2 รองลงมาคือ การพนันออนไลน์ เช่น การเล่นพนันบอล เล่นไพ่ หรือ การพนันอื่นๆ ร้อยละ 27.8 ขณะที่ภาพรุนแรง มีการค้นหาที่ร้อยละ 29.5 ถัดมาเป็นด้านอาวุธและเครื่องมือพิเศษ ร้อยละ 17.8 ทำนองเดียวกัน ข้อมูลประเภทยาอันตรายหรือยาลดความอ้วนก็ยังเป็นประเด็นที่อยู่ในความสนใจของเยาวชน ขณะที่

ข้อมูลด้านวิชาการมีการค้นหาอยู่ในเกณฑ์ต่ำผลการสำรวจยังพบว่า แม้ว่าผู้ปกครองจะไม่ทราบรายละเอียดในด้านพฤติกรรมการใช้ที่ชัดเจน ก็ยังมีความวิตกในพฤติกรรมการค้นหาข้อมูลของเยาวชนและต้องการป้องกันการค้นหาข้อมูลที่ไม่เหมาะสมของเยาวชนถึงร้อยละ 89 แม้การค้นหาข้อมูลออนไลน์จัดเป็นพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดภัยน้อยที่สุด แต่การอนุญาตให้เยาวชนเข้าถึงข้อมูลที่ไม่เหมาะสมได้โดยง่าย ย่อมก่อให้เกิดภัยที่มีผลต่อพฤติกรรมของเยาวชนโดยตรง

ความตระหนักของผู้ปกครองต่อผลกระทบของอินเทอร์เน็ตในทางลบ

ผู้ปกครองที่มีอายุ 45 ปีขึ้นไปกว่าร้อยละ 50 นิยมติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมอินเทอร์เน็ตให้เยาวชนในห้องนั่งเล่นหรือห้องที่เป็นส่วนกลาง ส่วนผู้ปกครองที่มีอายุไม่เกิน 35 ปี ร้อยละ 43 นิยมติดตั้งคอมพิวเตอร์ในห้องนอน สรุปได้ว่าผู้ปกครองที่มีอายุมากมีความระวังและติดตามข่าวสารด้านภัยมากกว่าจึงพยายามให้เยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตในสถานที่เปิดเผย ขณะที่ผู้ปกครองที่เป็นคนรุ่นใหม่ก็มีแนวคิดของการยอมรับความเป็นส่วนตัว (Privacy) ตามวิธีการเลี้ยงอบรมเยาวชนของต่างประเทศมากขึ้น จึงมีแนวโน้มเห็นด้วยกับการใช้อินเทอร์เน็ตในห้องนอนและช่วงเวลาที่พักผ่อนหรือผู้ปกครองพบเห็นเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือช่วงเวลา 18.00-21.00น. ซึ่งเป็นเวลาที่เยาวชนกลับจากเรียนหรือกลับจากทำงานแล้วอยู่บ้านมากที่สุด โดยมีระยะเวลาการใช้งานเฉลี่ยอยู่ที่ 3 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งข้อมูลที่ได้อาจไม่สอดคล้องกับข้อมูลจากการสอบถามจากเยาวชน เนื่องจากผลการสำรวจจากเยาวชนพบว่า เยาวชนมีการใช้งานเฉลี่ยอยู่ที่มากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน สาเหตุที่ข้อมูลไม่สอดคล้องกัน ส่วนหนึ่งมาจากผู้ปกครองพบเห็นเฉพาะเวลาที่ใช้ที่บ้านเท่านั้น และจากการสอบถามผู้ปกครองพบว่า แหล่งที่เยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตเป็นหลักคือ ที่บ้าน รองลงมาคือ ร้านอินเทอร์เน็ต ซึ่งเยาวชนมักใช้เพื่อเล่นเกมออนไลน์เป็นหลัก เนื่องจากเป็นสถานที่ที่ได้ทำความรู้จักกับเกมใหม่ๆ และสนทนากับเพื่อนที่มีความสนใจเดียวกัน ทำให้สนุกกว่าการเล่นจากบ้าน และเมื่อสอบถามในรายละเอียดด้านการรับรู้ด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน ผู้ปกครองร้อยละ 73 ให้ข้อมูลว่า ทราบว่าเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตทำ ข้อมูลว่า สามารถตรวจสอบการใช้งานของเยาวชนได้ด้วยตนเอง และร้อยละ 33 ใช้วิธีสอบถามจากเยาวชน ซึ่งข้อมูลดังกล่าว น่าจะมีความคลาดเคลื่อนเนื่องจากขัดแย้งกับข้อมูลของประเทศอื่นๆ เช่น สหรัฐอเมริกาที่มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีการสื่อสารด้วยอินเทอร์เน็ตมานานนั้น มีผู้ปกครองเพียงร้อยละ 52 เท่านั้นที่ทราบว่าเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำอะไรจากข้อมูลที่ได้จากหน่วยงานพบว่า เยาวชนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 3 ชั่วโมง โดยใช้ในเพื่อเล่นเกมถึงร้อยละ 86 เพื่อการศึกษาร้อยละ 14 เพื่อสนทนาออนไลน์ร้อยละ 49 ขณะที่เยาวชนแคนาดาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาถึงร้อยละ 94 นอกจากนี้จะเห็นได้จากข้อมูลที่มีการเผยแพร่ทางสื่อทั่วไปว่า ภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี 2549 เป็นต้นมา โดยภัยส่วนใหญ่เกิดกับเยาวชนและรูปแบบของภัยทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ แม้หลายหน่วยงานจะ

พยายามกำหนดนโยบายการรณรงค์ แต่ยังไม่เป็นผลเท่าที่ควร เมื่อจำแนกตามแหล่งที่ก่อภัย จัดเป็นกลุ่มได้ดังนี้

1. ภัยจากเกมออนไลน์ พบว่าประเทศไทยติดอันดับ 2 ของเอเชียในการเสพเกมออนไลน์ โดยเกมในปัจจุบันเป็นเกมที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความคิดในทางสร้างสรรค์มากขึ้น รวมถึงคอมพิวเตอร์มีราคาถูกลงมาก ทำให้ร้านอินเทอร์เน็ตผุดขึ้น เพื่อให้บริการด้านการเล่นเกมเป็นจำนวนมาก โดยจุดเปลี่ยนที่สำคัญของวงการเกม คือ เกมมีแนวโน้มที่เน้นความรุนแรงมากขึ้น เช่น เกม Half-Life และ Counter-Strike โดยเกมที่นิยมในไทยส่วนใหญ่จะเป็นเกมเกาหลีที่มีการพัฒนาจนถึงระดับที่สามารถมีผู้เล่นได้พร้อมๆ กัน ครั้งละ 200,000 คน ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์อาจประกอบด้วย ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต ค่าเล่นเกม ค่าซื้อสินค้าในเกมออนไลน์ และเมื่อมีการนัดซื้อขายอาจเกิดผลอื่นตามมา เช่น หลอกให้เสียทรัพย์ หรือกระทำความผิดอาญา แม้กระทั่งการลักทรัพย์เพื่อนำไปเล่นเกม โดยพบว่าผู้ก่อเหตุอายุน้อยที่สุดมีอายุประมาณ 12 ปี หากพิจารณาในแง่ของภัยพบว่า ภัยจะเกิดกับเพศหญิงช่วงอายุระหว่าง 17-20 ปี เป็นส่วนใหญ่โดยมักตกเป็นเหยื่อ ขณะที่เพศชาย เกิดขึ้นในช่วงอายุระหว่าง 15-20 ปี ส่วนใหญ่เป็นการลอกเลียนแบบจากตัวละครในเกม เพื่อก่ออาชญากรรม ไม่ว่าจะเป็นด้านการข่มขืน ชิงทรัพย์ หรือกรณีที่เป็นข่าวคือ เด็ก ม.6 ช่าแท็กซีโดยอ้างว่าเลียนแบบเกม GTA

2. ภัยจากการสนทนาออนไลน์ (Chat) คือ การพูดคุยกันทางอินเทอร์เน็ตความปลอดภัยมีเพียงร้อยละ 50 เพราะโปรแกรมแชตปัจจุบันมีการพัฒนาค่อนข้างมาก จากพิมพ์ข้อความเป็นการส่งรูปได้ สนทนาผ่านไมโครโฟนได้ อันตรายเกิดจากการติดต่อกับคนไม่รู้จักหรือคนแปลกหน้า เนื่องจากอาจมีผู้คิดมิดีมีร้ายล่อลวง โดยเฉพาะกับเด็กหญิงช่วงอายุระหว่าง 11-16 ปี โดยมีสถิติการเกิดภัยประมาณ 5,000 รายต่อปีเมื่อพิจารณาจากข้อมูลสถิติคนหายที่มีการรวบรวมพบว่า เพิ่มขึ้นทุกปี สาเหตุหลักคือ การสนทนาออนไลน์ หากเทียบปี 2551 และปี 2550 พบว่า เพิ่มขึ้นร้อยละ 33.33 โดยข้อมูล ที่รับแจ้งคนหายปี 2550 มีการแจ้งเด็กหาย 12 ราย เป็นเพศหญิงทั้งหมด อายุน้อยที่สุดเพียง 12 ปีเท่านั้น แม้จำนวนคนหายที่รับแจ้งว่ามีการล่อลวงผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ตยังไม่มากนักแต่อัตราการขยายตัวอยู่ในเกณฑ์ที่ต้องพึงระวังด้านการใช้ไฮไฟร์ปี 2551 ไทยมีสมาชิกมากกว่า 1 ล้านคน จัดเป็นอันดับที่ 12 ของโลกในจำนวนผู้เล่นอินเทอร์เน็ต 13.6 ล้านคนหรือประมาณร้อยละ 10 ของโลกและมีอัตราการเติบโตติดอยู่ใน 3 อันดับแรกของโลก แม้ตัวเลขภัยของไฮไฟร์ยังปรากฏไม่มากนัก แต่แนวโน้มการเกิดภัย คาดว่าจะสูงขึ้นเรื่อยๆ ด้วยการนำไปใช้อย่างผิดวัตถุประสงค์ ทำให้เกิดการล่อลวงทางเพศคล้ายแชต ที่มีการนัดพบแล้วข่มขืนกระทำชำเรา หรือการใส่ข้อมูลเท็จ เช่น แอบอ้างว่าเป็นนักเรียนขายบริการทางเพศจนเกิดภัยแก่เหยื่อ

3. ภัยจากการค้นหาข้อมูลออนไลน์ จากการสำรวจพฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มเยาวชน” พบว่า เยาวชนกว่าร้อยละ 50 เคยดูสื่อลามกทางอินเทอร์เน็ตแล้ว บางส่วนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากผู้ชมเป็นนักแสดง ผู้ก่ออาชญากรรมและเหยื่อ เกิดจากทั้ง

กรณีที่ค้นหาข้อมูลเพื่อการศึกษา แล้วหลุดเข้าไปในเว็บไซต์ที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อจุดประสงค์ในการเผยแพร่รูปลามก โดยกำหนดชื่อในการค้นหาที่ search engine สำหรับล่อลวงที่มีเป็นจำนวนมาก โดยเมื่อเยาวชนค้นหาที่อาจเข้าไปถึงเว็บเหล่านั้นได้โดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เช่น Disney, Action Man, Alice, Barbie, Little Pony หรือเกิดจากความตั้งใจในการค้นหา โดยการใช้คำที่คุ้นเคย เช่น ‘เพศ’ หรือ ‘แอบถ่าย’ โดยพบว่า ‘แอบถ่าย’ เป็นคำที่ใช้ค้นหาว่า 4 ล้านครั้งต่อเดือน ใน ปี 2550 พร้อมทั้งยังมีการนำคลิปวิดีโอ แอบถ่ายไปใช้ในทางทำให้เสื่อมเสียหรือเชิงพาณิชย์ เช่น ไปฝากไว้ที่เว็บไซต์ที่คิดค่าบริการในการดาวน์โหลด ซึ่งมีผู้เยี่ยมชมเป็นแสนรายต่อเดือน

วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง และคณะ (2554). ได้ศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยคณะผู้วิจัยได้กล่าวไว้ว่างานวิจัยในประเทศไทยที่เป็นการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตพบว่ามีไม่มากนัก และที่พบมักเป็นการศึกษาในปัจจัยทางลักษณะทางประชากร ปัจจัยบุคลิกภาพ ปัจจัยคุณลักษณะของสื่อ และปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคม จึงมีปัจจัยอื่นที่สำคัญกับพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตที่ยังไม่ได้ถูกนำมาศึกษา ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต โดยพัฒนาแบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ โดยศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุ และผลของการติดอินเทอร์เน็ต ในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัว ได้แก่ การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ และสัมพันธ์ภาพในครอบครัว ปัจจัย สภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อน ได้แก่ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และกิจกรรมที่เหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน และปัจจัยภายในตัวบุคคล ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง ความเหงา การควบคุมตน และจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา และได้ศึกษาผลกระทบด้านการเรียนจากการติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งช่วยอธิบายพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตได้ละเอียดและครอบคลุมยิ่งขึ้นในเชิงพฤติกรรมศาสตร์ วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ คือ 1) เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัว และปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร 2) เพื่อศึกษาอิทธิพลของปัจจัยภายในบุคคล (การเห็นคุณค่าในตนเอง การควบคุมตน ความเหงา และจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา) ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร 3) เพื่อศึกษาอิทธิพลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต ว่าส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมหรือไม่ อย่างไร กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 3 (ม.1-ม.3) ที่ใช้อินเทอร์เน็ต ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2552 เขตการศึกษา 1, 2 และ 3 จำนวน 1,248 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป และข้อมูลการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม แบบสอบถามพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และแบบสอบถามพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ แบบสอบถามพฤติกรรม

การเรียนรู้ที่เหมาะสม แบบสอบถามการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว แบบสอบถามแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ แบบสอบถามสัมพันธภาพภายในครอบครัว แบบสอบถามอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม แบบสอบถามกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน แบบสอบถามการเห็นคุณค่าในตนเอง แบบสอบถามความเหงา แบบสอบถามการควบคุมตน และแบบสอบถามจิตสำนึกในการบริโภคสื่อด้วยปัญญา โดยแบบสอบถามต่างๆ มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นชนิดความสอดคล้องภายในแบบแอลฟาทั้งฉบับของฉบับที่ใช้จริงอยู่ระหว่าง .750 ถึง .949 และวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นใช้โปรแกรมสำเร็จรูป และวิเคราะห์แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุเพื่อทดสอบสมมติฐานใช้โดยโปรแกรม LISREL ผลการวิจัย พบว่าในการศึกษาปัจจัยเชิงเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ต แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์มีตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัว และปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ คือ แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน โดยพบว่าพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน สำหรับตัวแปรในกลุ่มปัจจัยภายในบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ คือ การควบคุมตน โดยพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตน ซึ่งตัวแปรทั้งหมดร่วมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้ร้อยละ 22 ทั้งนี้พฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ได้รับอิทธิพลจากตัวแปรการควบคุมตนมากที่สุด รองลงมา คือ อิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม

ส่วนพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัว และปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ได้แก่ การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่าง และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว สำหรับตัวแปรในกลุ่มปัจจัยภายในบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ คือ การควบคุมตน การเห็นคุณค่าในตนเอง และความเหงา โดยพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากการควบคุมตน การเห็นคุณค่าในตนเอง และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากความเหงา ซึ่งตัวแปรทั้งหมดร่วมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้ร้อยละ 34 ทั้งนี้พฤติกรรมติดเกมออนไลน์ได้รับอิทธิพลจากตัวแปรอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมากที่สุด

ในส่วนของพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม มีตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว การควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัว แบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อ โดยพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากสัมพันธภาพในครอบครัว ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากแบบอย่างของผู้ปกครองในการรับสื่อโดยผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากการควบคุมสื่ออินเทอร์เน็ตในครอบครัวโดยผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม คือ กิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน และอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม โดยพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อน ได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำร่วมกับเพื่อนผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากอิทธิพลของเพื่อนในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์และเกมออนไลน์ ส่วนตัวแปรในกลุ่มปัจจัยภายในบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสม ได้แก่ การควบคุมตน ความเหงา การเห็นคุณค่าในตนเอง โดยพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยตรงจากการควบคุมตน และการเห็นคุณค่าในตนเอง พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการควบคุมตนเองผ่านพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ ได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากการเห็นคุณค่าในตนเองผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ และได้รับอิทธิพลทางลบโดยอ้อมจากความเหงาผ่านพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ ตัวแปรในกลุ่มพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตพบว่า พฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางลบโดยตรงจากพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ ทั้งนี้ตัวแปรในกลุ่มปัจจัยสภาพแวดล้อมในครอบครัว ปัจจัยสภาพแวดล้อมในกลุ่มเพื่อน ปัจจัยภายในบุคคล และพฤติกรรมติดสนทนาออนไลน์ และเกมออนไลน์ทั้งหมดรวมกันสามารถอธิบายพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้ร้อยละ 43 สำหรับพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมได้รับอิทธิพลทางบวกจากกิจกรรมเหมาะสมที่ทำกับเพื่อนมากที่สุด

วันวิสา สรีระศาสตร์ และคณะ (2555) ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย. โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่า ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ในโรงเรียนและครอบครัว จิตลักษณะเดิมและจิตลักษณะตามสถานการณ์ของนักเรียนมีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมากน้อยเพียงใดและเพราะเหตุใด กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 และ 5 ซึ่งมาจากโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย 2 โรงเรียน และจากโรงเรียนที่ไม่เข้า

โครงการฯ อีก 2 โรง จำนวนทั้งสิ้น 597 คน นักเรียนมีจำนวนเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันโดยเฉลี่ย 3.18 ชั่วโมง กลุ่มตัวแปรที่ศึกษามี 5 กลุ่ม ดังนี้ 1) กลุ่มตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ประกอบด้วย พฤติกรรมย่อย 3 ด้าน คือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และการสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย 2) กลุ่มตัวแปรอิสระด้านสถานการณ์ทางสังคม 5 ตัวแปร 3) กลุ่มตัวแปรอิสระด้านจิตลักษณะเดิม 4 ตัวแปร 4) กลุ่มตัวแปรอิสระด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ 2 ตัวแปร และ 5) กลุ่มตัวแปรลักษณะทางชีวสังคมและภูมิหลังของนักเรียน 7 ตัวแปร รวมเป็นตัวแปรที่ศึกษาทั้งสิ้น 21 ตัวแปร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวัดชนิดมาตราประเมินรวมค่า จำนวน 14 แบบวัด ใช้สถิติเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล 3 วิธี ได้แก่ 1) วิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสามทาง (Three – Way ANOVA) 2) วิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบมาตรฐาน และแบบมีลำดับ (Standard and Hierarchical Multiple Regression Analysis) และ 3) วิเคราะห์อิทธิพลเชิงเส้น (Path Analysis) ผลการวิจัยพบว่า

1. จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย แต่ละด้าน ใน 3 ด้าน พบว่า 1) นักเรียนที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ และมีการรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมาก มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้มากกว่านักเรียนลักษณะตรงกันข้าม พบผลดังกล่าวในนักเรียนโดยรวมและกลุ่มนักเรียนประเภทต่างๆ 10 จาก 13 ประเภทที่ศึกษา 2) นักเรียนที่มีผู้ปกครองควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และมีภูมิคุ้มกันทางจิตสูง มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยมากกว่านักเรียนลักษณะตรงกันข้าม พบเด่นชัดในนักเรียนที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ นักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำ หรือนักเรียนที่มีจำนวนเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตปานกลาง 3) นักเรียนที่มีการรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมาก และมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก มีพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมากกว่านักเรียนลักษณะตรงกันข้าม พบเด่นชัดในกลุ่มนักเรียนที่ครอบครัวมีระดับเศรษฐกิจสูง

2. จากผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบมาตรฐาน พบว่า เมื่อใช้ตัวทำนายกลุ่มลักษณะสถานการณ์ 5 ด้าน จิตลักษณะเดิม 4 ด้าน และจิตลักษณะตามสถานการณ์ 2 ด้าน รวม 11 ตัวทำนาย สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ได้แก่ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย พฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อยต่างๆ 1) พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ ทำนายได้ระหว่างร้อยละ 26.7 ถึง 39.0 โดยสามารถทำนายได้สูงสุดในกลุ่มนักเรียนที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่ไม่เข้าโครงการฯ พบตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย การควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจาก

ผู้ปกครอง การรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน และลักษณะมุ่งอนาคต และการควบคุมตน 2) พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ทำนายได้ระหว่างร้อยละ 38.2 ถึง 50.6 โดยทำนายได้สูงสุดในกลุ่มนักเรียนที่มีระดับเศรษฐกิจของครอบครัวสูง พบตัวทำนายที่สำคัญ คือ ลักษณะมุ่งอนาคตและควบคุมตน การมีภูมิคุ้มกันทางจิต และการมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ต 3) พฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ทำนายได้ระหว่างร้อยละ 37.9 ถึง 51.2 โดยทำนายได้สูงสุดในกลุ่มนักเรียนที่มีจำนวนเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก พบตัวทำนายที่สำคัญ คือ เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย การควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครอง การสนับสนุนจากครูในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

3. จากผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบมีลำดับขั้น พบว่า จิตลักษณะเดิมที่สำคัญสามารถทำนายพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย แต่ละด้านทั้ง 3 ด้าน ได้เพิ่มเติมอย่างมีนัยสำคัญจากตัวทำนายตาม K-A-P Model คือ ความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย และเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย โดยสามารถเพิ่มปริมาณการทำนายได้ 4.1, 22.4 และ 6.8 ตามลำดับ

4. นักเรียนที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยปริมาณน้อย (กลุ่มเสี่ยง) ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 นักเรียนที่มีผลการเรียนสูง นักเรียนที่มีจำนวนเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยหรือมาก นักเรียนที่ครอบครัวมีระดับเศรษฐกิจต่ำ ปัจจัยปกป้องสำคัญที่ควรเสริมสร้าง คือ เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมาก การมีผู้ปกครองควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตมาก ลักษณะมุ่งอนาคตและการควบคุมตนสูง แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมมาก และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตสูง

5. จากการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงเส้น พบว่า เจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ และพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมากกว่าตัวแปรเชิงเหตุอื่น สำหรับการรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ ผ่านเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมากกว่าตัวแปรเชิงเหตุอื่น และการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครอง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยผ่านเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมากกว่าตัวแปรเชิงเหตุอื่นๆ ที่ศึกษา

มนวิภา วรจรีระ (2561) ได้ทำการศึกษาการเข้าถึงเนื้อหาสื่อใหม่ที่ไม่เหมาะสมของเด็กและเยาวชน วัตถุประสงค์คือ เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการใช้สื่อใหม่ของเด็กและเยาวชน ทั้งพฤติกรรมการ

ใช้สื่อใหม่ทั้งที่เป็นฮาร์ดแวร์ (เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต โน้ตบุ๊ก) และซอฟต์แวร์ (เช่น อินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ เกมออนไลน์) โดยเฉพาะการเข้าถึงเนื้อหาที่มีลักษณะไม่เหมาะสมในสี่ประเด็นคือ เพศ ภาษา ความรุนแรง และการพนัน โดยใช้วิธีวิจัยแบบผสมโดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจและการสนทนากลุ่ม กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเชิงสำรวจได้แก่ เด็กและเยาวชนอายุ 6-24 ปี จำนวน 633 คน ในเขตกรุงเทพมหานคร หัวข้อในการสำรวจประกอบด้วย 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ ข้อมูลทั่วไป พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม และข้อเสนอแนะ หลังจากตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่สำรวจแล้วได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และกลุ่มตัวอย่างในการสนทนากลุ่มคือ ผู้ปกครองจำนวน 21 คน ประเด็นสนทนาประกอบด้วย ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของเด็กและเยาวชน การเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านสื่อใหม่ของเด็กและเยาวชน และข้อเสนอแนะการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้การพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัยพบว่าเด็กและเยาวชนเลือกใช้สมาร์ทโฟนมากที่สุดในการเข้าถึงสื่อใหม่ และใช้เวลาใช้สื่อเหล่านี้เฉลี่ย 4-6 ชั่วโมงต่อวัน และมีสัดส่วนเด็กและเยาวชนที่ใช้งานสื่อใหม่มากกว่า 10 ชั่วโมงต่อวันเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้พบว่าสื่อสังคมอย่าง ยูทูบ ได้รับความนิยมสูงในทุกกลุ่มอายุ เกมออนไลน์เป็นที่นิยมสูงสุดในกลุ่มอายุน้อย และเฟซบุ๊ก เป็นที่นิยมสูงสุดในกลุ่มอายุมากขึ้นทุก ๆ ช่วงวัยใช้งานสื่อใหม่โดยมีเป้าหมายเพื่อความบันเทิงเป็นหลัก รองมาคือสนทนากับเพื่อนและติดตามข้อมูลข่าวสาร ประเด็นที่น่าวิตกจากการผลการสำรวจพบว่าทุก ๆ วัยส่วนใหญ่ระบุว่าสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมโดยเฉพาะเนื้อหาเรื่องเพศได้โดยบังเอิญ ผลการสนทนากลุ่มกับผู้ปกครอง พบว่าปัญหาการใช้สื่อใหม่ของเด็กมัธยมแตกต่างจากเด็กประถม เพราะควบคุมการใช้สื่อใหม่ค่อนข้างยากกว่า เด็กบางรายมีอาการเสพติดสื่อใหม่อย่างรุนแรง โดยเฉพาะปัญหาการติดเกมส์ อีกปัญหาคือความรู้ไม่เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีสมัยใหม่ของผู้ปกครองทำให้การดูแลป้องกันบุตรหลานเป็นไปได้ยาก

7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

Leon Straker, PhD1, Juliana Zabatiero, PhD1, Susan Danby, PhD2, Karen Thorpe, PhD3, and Susan Edwards, PhD4 (2018) ได้นำเสนอบทความเรื่อง ความขัดแย้งของแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้เวลากับหน้าจอและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งก่อให้เกิดความยากลำบากในการออกนโยบายและแนวปฏิบัติที่เหมาะสม

ซึ่งปัจจุบันเด็กอยู่ในโลกที่ถูกยึดโยงอยู่กับดิจิทัล ทั้งการศึกษาและภาคอุตสาหกรรมที่ต้องการให้เด็กเตรียมตนเองให้พร้อมก้าวเข้าสู่โลกดิจิทัล แต่ในทางกลับกันหน่วยงานด้านสุขภาพ ไม่สนับสนุนให้เด็กใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและแสดงให้เห็นถึงความกังวลเกี่ยวกับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับสุขภาพ

สติปัญญา อารมณ์ และสังคมของเด็กนำมาซึ่งคำแนะนำที่ขัดแย้งกันในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับเด็ก การศึกษาในครั้งนี้จึงมุ่งเน้นที่ความชัดเจนและความสมดุลในการใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครอบครัว นักการศึกษา แพทย์ และผู้เชี่ยวชาญที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็ก เพื่อให้เด็กได้รับประโยชน์สูงสุดจากการใช้งานและลดโอกาสในการเกิดอันตรายในขณะที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

ในขณะที่ภาคการศึกษา รัฐบาล และภาคอุตสาหกรรม ได้ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของเด็กในวงกว้างเพื่อสร้างความเชื่อมั่นและความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจแต่ในทางกลับกันหน่วยงานด้านสุขภาพสนับสนุนให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในเด็กให้น้อยที่สุดเนื่องจากความกังวลเกี่ยวกับผลกระทบที่มีต่อร่างกาย อารมณ์ สังคม ความเป็นอยู่ และพัฒนาการ ความสับสนนี้แสดงให้เห็นในบริบทของประเทศออสเตรเลียในหลักสูตรการศึกษาแห่งชาติ กรอบการเรียนรู้ของเด็ก และแนวทางการเคลื่อนไหวสำหรับเด็ก ได้มีการพิจารณาถึงเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับเด็กแรกเกิดถึง 5 ปี

กรอบการเรียนรู้ของเด็กมีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็กใน 5 ผลลัพธ์หลัก โดยมี 2 ผลลัพธ์เป็นคำแนะนำในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ใช้เครื่องมือที่เหมาะสม การเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัล การผสานเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับการเล่นของเด็ก ซึ่งกรอบการเรียนรู้นี้ตระหนักถึงบทบาทของเทคโนโลยีต่อชีวิตของเด็ก ด้วยการมุ่งเน้นการรวมเทคโนโลยีดิจิทัลไว้กับการเรียนรู้ของเด็กตั้งแต่ต้น มุมมองการศึกษานี้ขัดแย้งกับแนวทางด้านสุขภาพและสาธารณสุข ที่ต้องการลดเวลาหน้าจอ ตัวอย่างเช่น the Australian government's 24-hour Movement Guidelines for the Early Years ที่ระบุว่าเด็กเล็กที่อายุมากกว่า 1 ปี เด็กอายุน้อยกว่า 2 ปี ไม่แนะนำให้ใช้เวลาอยู่กับหน้าจอ ส่วนเด็ก 2-5 ปี สามารถใช้เวลาหน้าจอได้ไม่เกิน 1 ชั่วโมง ซึ่งแนวปฏิบัตินี้ยังคงถูกนำมาใช้อยู่จนกว่าจะมีหลักฐานที่ชัดเจนนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง เนื่องจากงานวิจัยด้านนี้ยังมีอยู่จำกัด และแนวปฏิบัตินี้ได้ถูกพัฒนาขึ้น ในช่วงเวลาที่ผ่านมาที่เทคโนโลยีดิจิทัลจะเข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อเด็ก เช่นปัจจุบัน

ชนกนารถ บุญวิวัฒนะกุล (2559) ได้ศึกษาแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ 1) ศึกษาการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยในประเทศไทยและต่างประเทศ และ 2) เสนอแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับประเทศไทย การวิจัยแบ่งเป็น 2 ขั้นตอนคือ 1) การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย โดยศึกษาข้อมูลจาก เอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นาข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อพัฒนาเป็นกรอบแนวทางการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับประเทศไทย 2) การสร้างแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับประเทศไทย โดยการสอบถามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 8 ท่าน ด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม และการตรวจสอบประสิทธิภาพของแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย โดยการสัมมนาเพื่อ

รับรองแนวทางการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับประเทศไทย กับผู้ปฏิบัติงานภาคสนาม จำนวน 8 ท่าน

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยในประเทศไทยและต่างประเทศมีความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อม วิถีชีวิตและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตแนวทางการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับประเทศไทยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบ 5 ประการคือ

1. กฎหมายและนโยบายทางการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ควรเป็นกฎหมายและนโยบายเพื่อการศึกษตลอดชีวิตที่เปิดโอกาสให้เรียนรู้ได้ทุกรูปแบบ ทุกที่ ทุกเวลาอย่างไม่มีเงื่อนไข ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อสร้างการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างยั่งยืน

2. โครงสร้างและการกระจายอำนาจ การศึกษา โดยกระจายอำนาจลงสู่ท้องถิ่นให้สามารถบริหารงาน ขับเคลื่อนและพึ่งพาตนเองได้

3. หลักสูตรและรูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยมีความหลากหลาย ยืดหยุ่นและใช้ประโยชน์ได้จริง

4. การพัฒนาประชาชนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีนิสัยใฝ่รู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

5. การส่งเสริมภาคีเครือข่ายทางการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย จากทุกภาคส่วนในสังคมให้มีส่วนในการจัดการศึกษา

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2559) ได้จัดทำรายงานการวิจัยเพื่อจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายการพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลการดำเนินงานการพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมืองทั้งประเทศไทยและต่างประเทศ และเพื่อจัดทำรายงานผลการศึกษากิจการจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายการพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง พร้อมข้อเสนอเชิงนโยบายฯ ที่สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน และความเป็นพลเมืองโลก ในการวิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงพรรณนา โดยการวิเคราะห์ และสังเคราะห์เอกสาร จากรายงานดังกล่าวมีข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง ดังนี้ คือ

1. ประเมินผลหลักสูตรด้านความเป็นพลเมืองทุกระดับ และปรับปรุงหลักสูตรให้วิชาพลเมืองเป็นวิชาแกนกลางการพัฒนาการเรียนรู้ที่บูรณาการในทุกวิชา

2. ส่งเสริมให้เกิดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในและนอกสถานศึกษา ด้วยวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้แบบใหม่ในศตวรรษที่ 21 โดยยึดกระบวนการเป็นสำคัญ

3. จัดให้มีการเทียบโอนผลการเรียน ความรู้ และประสบการณ์ ที่ผ่านการเรียนรู้และประสบการณ์ และกิจกรรมการสร้างความเป็นพลเมือง ตลอดจนการสะสมหน่วยการเรียนรู้เพื่อการศึกษาต่อ ตามระดับและประเภท
4. ส่งเสริมให้เกิดการผลิต พัฒนา และประเมินครู ที่มีสาระของการสร้างความเป็นพลเมืองทั้งระบบ
5. ส่งเสริม และพัฒนาผู้บริหารให้มีภาวะผู้นำ มีคุณลักษณะและพฤติกรรมเป็นต้นแบบของความเป็นพลเมืองที่ดีในสังคมประชาธิปไตย
6. ส่งเสริมกิจกรรมและให้ความรู้แก่ครอบครัว/พ่อแม่ผู้ปกครอง ให้เป็นครอบครัวที่จะเป็นผู้สร้างเยาวชนของชาติให้เป็นพลเมืองที่ดี และให้ความรู้ความเข้าใจทักษะ เจตคติและค่านิยมของการเป็นพลเมืองที่ดี เป็นต้นแบบในการดำรงชีวิตในวิถีประชาธิปไตย
7. ส่งเสริมสนับสนุนการจัดกิจกรรมและรวมตัวกันของสมาชิกในชุมชนให้เกิดความตระหนักและรับผิดชอบต่อกัน ชุมชนและสังคมที่ดำรงอยู่
8. ส่งเสริมให้บุคลากรและหน่วยงานของรัฐปฏิบัติตามภารกิจของหน่วยเต็มตามศักยภาพ เพื่อสนับสนุนการสร้างพลเมือง
9. ส่งเสริมสนับสนุนให้ภาคเอกชนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเป็นพลเมืองทั้งในส่วนของผู้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ผู้สนับสนุนการเรียนรู้ และผู้ติดตามตรวจสอบการเรียนรู้เพื่อความเป็นพลเมือง
10. ส่งเสริมสนับสนุนให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นได้ปฏิบัติภารกิจหน้าที่ความรับผิดชอบที่มีต่อประชาชนและการจัดการศึกษาในท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งโดยการบริหารจัดการและปกครองดูแลประชาชนในท้องถิ่นภายใต้หลักธรรมาภิบาล
11. ส่งเสริมสนับสนุนองค์กร/สถาบันสังคมอื่นๆ ให้ดำรงบทบาทหน้าที่โดยการให้ความรู้ความเข้าใจ และเจตคติที่ดีขององค์กรและสถาบันที่มีต่อเด็ก เยาวชน และประชาชนอย่างต่อเนื่อง
12. สนับสนุนส่งเสริมให้สื่อมวลชนผู้เปรียบเสมือนครูผู้ให้ความรู้แก่ประชาชนดำรงตนบนพื้นฐานของจรรยาบรรณที่ดีงาม และมีบทบาทในการสร้างความเป็นพลเมือง
13. ส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการเรียนรู้ในสังคมประชาธิปไตยมีความเป็นเจ้าของร่วมกัน ทั้งด้านการพัฒนาการเรียนรู้ และด้านกายภาพ
14. จัดให้มีองค์กร/สนับสนุนองค์กรเพื่อส่งเสริม ยกย่อง และเชิดชูเกียรติผู้ประพฤติตนเป็นพลเมืองที่ดี และหรือองค์กร สถาบันที่สนับสนุนความเป็นพลเมืองที่ดี ที่เชื่อมโยงและบูรณาการการเรียนรู้ในทุกระดับและประเภท ทั้งในระบบ นอกระบบ ตามอัธยาศัย และการเรียนรู้ตลอดชีวิต
15. จัดให้มีกองทุนสร้างเสริมความเป็นพลเมืองของประชาชน เพื่อสนับสนุนส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย

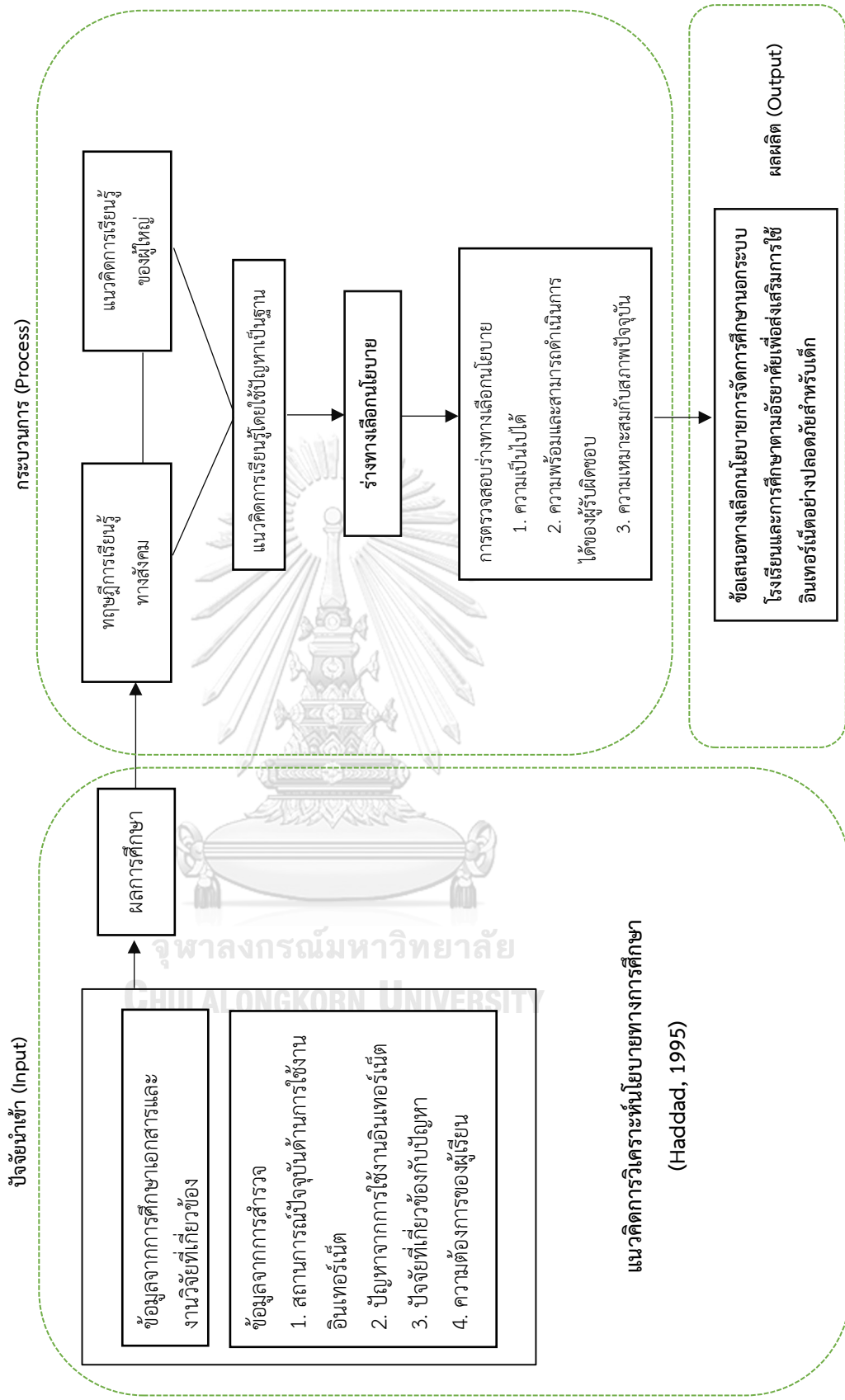
16. จัดให้มีการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ด้านพลเมืองอย่างต่อเนื่อง และนำไปปรับปรุงและพัฒนาการเรียนรู้เพื่อสร้างความเป็นพลเมืองที่ดีในสังคมประชาธิปไตย และการไหลเวียนข้อมูลข่าวสารและความรู้ที่เกิดขึ้นอย่างไม่หยุดยั้งในศตวรรษที่ 21

8. กรอบแนวคิดงานวิจัย

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำให้สามารถสังเคราะห์กรอบแนวคิดในการวิจัยนโยบายที่มีปัจจัยนำเข้า (Input) คือ ผลจากการศึกษาบริบทตามแนวคิดการวิเคราะห์นโยบายทางการศึกษาของ UNESCO ได้แก่ ผลการศึกษาเอกสาร ผลการศึกษาสถานการณ์ และผลการศึกษาสภาพปัจจุบันของนโยบาย เพื่อนำเข้ากระบวนการซึ่งเป็นการร่างทางเลือกนโยบาย ตรวจสอบร่างทางเลือกนโยบาย และจัดทำร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่ผสมผสานการใช้ทฤษฎีและแนวคิดทางการเรียนรู้ คือ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม แนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ และแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ (Output) จากงานวิจัยนี้ซึ่งเป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่มีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติและสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน

สำหรับกรอบแนวคิดการวิจัยเรื่องการพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการศึกษานอกระบบ โรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก แสดงได้ดังนี้

กรอบแนวคิดงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการจัดการศึกษาระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก



ภาพที่ 2. 13 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

2. เพื่อพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

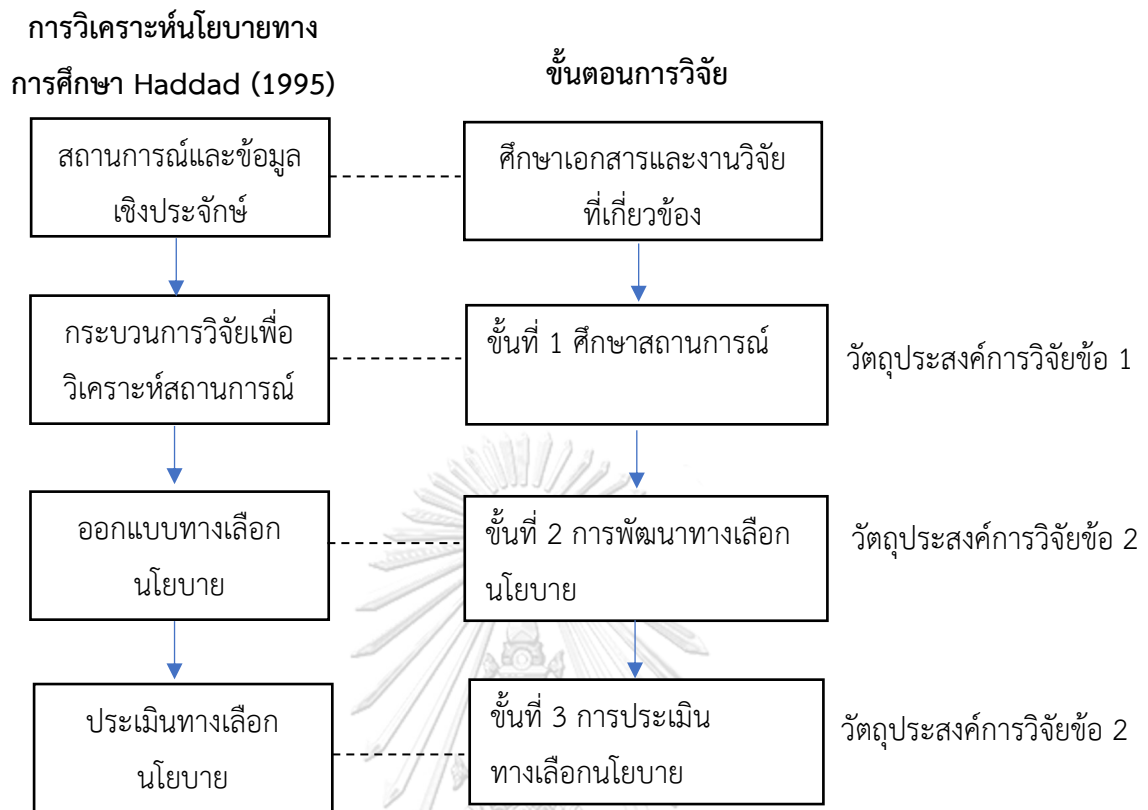
การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยนโยบาย (Policy Research) เพื่อให้ได้สารสนเทศที่เป็นประโยชน์สำหรับการจัดทำข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยที่มาจากสภาพปัญหาและความต้องการของเด็กอายุ 8-12 ปี โดยผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการวิเคราะห์นโยบาย (Policy Analysis) ตามกรอบแนวคิดการวิเคราะห์นโยบายทางการศึกษา (Haddad, 1995) โดยการวิจัยครั้งนี้จะแบ่งออกเป็น 3 ชั้น ได้แก่

ชั้นที่ 1 การศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ชั้นที่ 2 การพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ชั้นที่ 3 การประเมินข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

การวิจัยนโยบายที่ดำเนินการตามกรอบแนวคิดการวิเคราะห์นโยบายทางการศึกษา ซึ่งเป็นขั้นตอนในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการวิจัย

ขั้นที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ในการวิจัยขั้นที่ 1 เป็นการศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ซึ่งเป็นการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 เพื่อให้มีข้อมูลที่เพียงพอต่อการพัฒนาทางเลือกนโยบาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

ประชากร คือ เด็กอายุ 8-12 ปี โดยนับจำนวนประชากรจากเด็กที่อยู่ในระบบโรงเรียนระดับประถมศึกษาซึ่งเป็นการศึกษาภาคบังคับ จึงถือได้ว่าประชากรเด็กอายุ 8-12 ปี ส่วน

ใหญ่อยู่ในระบบโรงเรียน จากข้อมูลของกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา พ.ศ. 2563 ได้ระบุจำนวนนักเรียนระดับประถมศึกษาทั่วประเทศมีทั้งสิ้น 3,386,856 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยการกำหนดสัดส่วนประชากร เริ่มจากจำนวนประชากรเด็กในระบบโรงเรียนระดับประถมศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 3,386,856 คน ผู้วิจัยทำการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่าง และเลือกวิธีการสุ่มตัวอย่างรายละเอียดดังนี้

การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง

วิธีการคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างสำหรับการประมาณค่าสัดส่วนประชากร โดยผู้วิจัยสนใจที่จะประมาณค่าร้อยละของเด็กที่ประสบปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต จึงต้องประมาณค่าสัดส่วนประชากร (p) ด้วยสัดส่วนที่ได้จากกลุ่มตัวอย่าง (p') ด้วยการใช้สูตรการคำนวณครุฑที่กลุ่มตัวอย่างมีขนาดใหญ่ มีสูตรดังนี้ (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2552)

$$n = \frac{Z^2 p' q'}{E^2}$$

โดยกำหนดให้

$p' = 0.5$ และ $q' = 0.5$ และ $p'q' = 0.25$ ซึ่งเป็นค่าที่จะทำให้ได้ตัวอย่างมากที่สุด

Z = ค่าปกติมาตรฐานที่ได้จากการแจกแจงแบบปกติมาตรฐานซึ่งขึ้นอยู่กับระดับความเชื่อมั่นที่กำหนด ในงานวิจัยนี้กำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ 95% ดังนั้นค่า Z จึงเท่ากับ 1.96

E = ค่าความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่าเฉลี่ยประชากรด้วยค่าเฉลี่ยกลุ่มตัวอย่าง ในงานวิจัยนี้กำหนดให้มีความคลาดเคลื่อนได้ไม่เกิน 1%

ดังนั้น จำนวนกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้จึงเท่ากับ

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{(1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}{(0.01)^2} \\
 &= \frac{0.9604}{0.0001} \\
 &= 9,604 \text{ คน}
 \end{aligned}$$

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยทำการสุ่มตัวอย่างเพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนที่ดีของประชากร โดยมีวิธีการดังนี้ คือ

- 1) ผู้วิจัยกำหนดสัดส่วนประชากรโดยพิจารณาจำนวนประชากรแยกตามภูมิภาค
- 2) ผู้วิจัยสุ่มจังหวัดที่จะเป็นตัวแทนในแต่ละภูมิภาคโดยการสุ่มอย่างง่าย
- 3) กำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างให้เป็นสัดส่วนกับประชากรในแต่ละภูมิภาค และกระจายจำนวนตัวอย่างไปในแต่ละจังหวัดที่เป็นตัวแทนในแต่ละภูมิภาคตามสัดส่วน

ตารางที่ 3.1 จำนวนประชากร สัดส่วนกลุ่มตัวอย่าง และจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภาค

ภาค	จำนวนประชากร	สัดส่วนกลุ่มตัวอย่าง	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
เหนือ	616,746	0.18	1,749
กลาง	923,103	0.27	2,618
ตะวันออกเฉียงเหนือ	1,254,796	0.37	3,558
ใต้	592,211	0.17	1,679
รวม	3,386,856	1.00	9,604

ตารางที่ 3.2 จำนวนจังหวัดจำแนกตามภูมิภาค จำนวนจังหวัดที่เป็นตัวแทน และจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ภูมิภาค	จังหวัดที่เป็นตัวแทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
ภาคเหนือประกอบด้วย 17 จังหวัด ได้แก่ เชียงราย เชียงใหม่ น่าน พะเยาแพร่ แม่ฮ่องสอน ลำปาง ลำพูน อุตรดิตถ์ ตากพิษณุโลก สุโขทัย เพชรบูรณ์ พิจิตร กำแพงเพชร นครสวรรค์ และอุทัยธานี	เชียงราย น่าน แพร่ ลำปาง อุตรดิตถ์ พิษณุโลก เพชรบูรณ์ กำแพงเพชร และอุทัยธานี	9 จังหวัด จังหวัดละ 194 คน รวมเป็น 1,749 คน
ภาคกลางประกอบด้วย 26 จังหวัด ได้แก่ กรุงเทพมหานคร ชัยนาท นครนายก นครปฐม นนทบุรี ปทุมธานี ลพบุรี พระนครศรีอยุธยา สมุทรปราการ สมุทรสงคราม สมุทรสาคร สระบุรี สิงห์บุรี สุพรรณบุรี อ่างทอง จันทบุรี ฉะเชิงเทรา ชลบุรี ตรวด ปราจีนบุรี ระยอง สระแก้ว กาญจนบุรี ประจวบคีรีขันธ์ เพชรบุรี และราชบุรี	กรุงเทพมหานคร นครนายก นนทบุรี ลพบุรี สมุทรปราการ สมุทรสาคร สิงห์บุรี อ่างทอง ฉะเชิงเทรา ตรวด ระยอง กาญจนบุรี เพชรบุรี	13 จังหวัด จังหวัดละ 201 คน รวม 2,613 คน
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือประกอบด้วย 20 จังหวัด ได้แก่ กาฬสินธุ์ ขอนแก่น ชัยภูมิ นครพนม นครราชสีมา บุรีรัมย์ มหาสารคาม มุกดาหาร ยโสธร ร้อยเอ็ด เลย ศรีสะเกษ สกลนคร สุรินทร์ หนองคาย อุตรธานี หนองบัวลำพู อุบลราชธานี อำนาจเจริญ และบึงกาฬ	กาฬสินธุ์ ชัยภูมิ นครราชสีมา มหาสารคาม ยโสธร เลย สกลนคร หนองคาย หนองบัวลำพู อำนาจเจริญ	10 จังหวัด จังหวัดละ 356 คน รวมเป็น 3,558 คน
ภาคใต้ประกอบด้วย 14 จังหวัด ได้แก่ กระบี่ ชุมพร ตรัง นครศรีธรรมราช นราธิวาส ปัตตานี พังงา พัทลุง ภูเก็ต ระนอง สตูล สงขลา สุราษฎร์ธานี และยะลา	กระบี่ ตรัง นราธิวาส พังงา ภูเก็ต สตูล สุราษฎร์ธานี	7 จังหวัด จังหวัดละ 240 คน รวมเป็น 1,680 คน
รวม 77 จังหวัด	รวม 39 จังหวัด	9,604 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นที่ 1 เป็นแบบสอบถามซึ่งมีองค์ประกอบ วิธีการสร้าง และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือดังนี้

2.1 องค์ประกอบของเครื่องมือ

แบบสอบถาม ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจากเด็กประกอบด้วย ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต ตอนที่ 3 ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา และตอนที่ 4 ความต้องการด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียน และการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

2.2 วิธีการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1) การจัดทำแบบสอบถามผู้วิจัยใช้ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ สถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต ความเสี่ยงและภัยแฝงจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมาเป็นข้อมูลสำหรับการจัดทำ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1.1) ผู้วิจัยจัดทำ (ร่าง) แบบสอบถามแบบปลายปิดเพื่อให้ผู้ตอบเลือกตอบตามที่กำหนด

1.2) ผู้วิจัยนำ (ร่าง) แบบสอบถามเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและปรับปรุงตามคำแนะนำ

1.3) ผู้วิจัยนำ (ร่าง) แบบสอบถามเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3-5 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

1.4) ผู้วิจัยนำผลการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่มีเกณฑ์ในการพิจารณาให้คะแนนดังนี้

1 หมายถึง ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

-1 หมายถึง ข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

สูตรการคำนวณ

$$IOC = \Sigma R/N$$

โดยที่

IOC หมายถึง ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

ΣR หมายถึง ผลรวมของคะแนนจากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.5) ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5-1.0 ส่วนข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ควรปรับปรุงแก้ไข หรือตัดทิ้ง ซึ่งผลการตรวจสอบพบว่าข้อคำถามมีค่า IOC อยู่ที่ 0.67-1.00

1.6) ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และจัดทำเป็นแบบสอบถามฉบับจริง

1.7) ผู้วิจัยทำการทดลองใช้เครื่องมือวิจัย (Try out) กับประชากรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) แบบความสอดคล้องภายในโดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) โดยจะต้องมีค่าตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไป (ศิริชัย กาญจนวาสิ, 2544) ซึ่งพบว่าเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค

อยู่ที่ 0.772 แสดงว่าแบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างได้

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

1) ผู้วิจัยประสานงานไปยังโรงเรียนระดับประถมศึกษาในจังหวัดที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยการคัดเลือกโรงเรียนระดับประถมศึกษาเพื่อเป็นตัวแทนของแต่ละจังหวัด จากฐานข้อมูลโรงเรียนจากศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ กระทรวงศึกษาธิการ ด้วยการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้โปรแกรม Microsoft Excel

2) เมื่อประสานงานเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการส่งหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลวิจัยไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนระดับประถมศึกษาที่เป็นตัวแทนของแต่ละจังหวัด โดยออกหนังสือจากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3) ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการส่งแบบสอบถามทางไปรษณีย์ และการส่งแบบสอบถามออนไลน์ และได้รับการตอบกลับจำนวน 6,694 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 69.49 ของจำนวนกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นอัตราการตอบกลับที่อยู่ในเกณฑ์ดีถึงดีมาก (Williams, A. 2010 อ้างถึงในกันยารัตน์ สมบัติธีระ และยุพา ถาวรพิทักษ์, 2558)

4) ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลในแบบสอบถาม ลงรหัสแบบสอบถามเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

การสำรวจสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1) นำข้อมูลจากแบบสอบถามที่ตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลและลงรหัสแบบสอบถามเรียบร้อยแล้วมาบันทึกลงในโปรแกรม Microsoft Excel และนำเข้าโปรแกรม SPSS for Window V.29

2) ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติบรรยายเพื่ออธิบายลักษณะของข้อมูลจากแบบสอบถาม ได้แก่ ความถี่ และร้อยละ

3) ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัญหาและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กโดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) ซึ่งเป็นสถิติวิเคราะห์ที่ใช้เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ได้ทั้งความสัมพันธ์ทางเดียวหรือความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ ผลจากการวิเคราะห์จะทำให้ทราบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ศึกษาว่ามีความสัมพันธ์กับปัญหาการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กหรือไม่

จากนั้นทำการสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ข้อมูลการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ข้อมูลปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ส่วนปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตซึ่งดำเนินการโดยการคัดเลือกปัญหาที่มีจำนวนและร้อยละของการตอบแบบสอบถามมากที่สุดไปทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กโดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ

จากการวิจัยในขั้นที่ 1 ทำให้ทราบว่าสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กเป็นอย่างไร ปัญหาที่เกิดขึ้นมากที่สุดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กคืออะไร ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาดังกล่าวคือปัจจัยใดบ้าง และความต้องการของเด็กด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยประกอบไปด้วยอะไรบ้าง โดยเป็นข้อมูลที่ได้จากการสำรวจความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง เมื่อทราบข้อมูลดังกล่าวแล้วจะทำให้สามารถพัฒนาทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในการวิจัยขั้นต่อไปได้

ขั้นที่ 2 การพัฒนาทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ในขั้นตอนนี้เป็นการพัฒนาทางเลือกนโยบายที่มีความเป็นไปได้โดยใช้ข้อมูลจากผลการวิจัยขั้นที่ 1 และข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยจากขั้นที่ 1 และข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาทำการศึกษาร่วมกันเพื่อ
2. ผู้วิจัยจัดทำร่างทางเลือกนโยบาย โดยการเสนอให้มีการปรับปรุงนโยบายที่มีอยู่เดิมรวมทั้งเสนอทางเลือกนโยบายใหม่ที่สอดคล้องกับผลการวิจัยขั้นที่ 1 และข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. ผู้วิจัยปรับแต่งทางเลือกและกำหนดแนวปฏิบัติที่จะใช้แก้ไขปัญหาให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น สำหรับทุกทางเลือกนโยบาย โดยทางเลือกนโยบายที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมี 6 องค์ประกอบ คือ 1) วัตถุประสงค์ 2) กลยุทธ์ 3) กลุ่มเป้าหมาย 4) ผู้รับผิดชอบ 5) แนวปฏิบัติ 6) ข้อดี/ข้อจำกัด

ขั้นที่ 3 การตรวจสอบทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ในขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการประเมินทางเลือกนโยบายและการจัดลำดับความสำคัญทางเลือกนโยบาย ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการ 2 ส่วน คือ 1) การตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และ 2) ตรวจสอบโดยการรับฟังความคิดเห็นจากพ่อแม่ผู้ปกครองและครู มีขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 การตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ประชากร คือ ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญด้านนโยบายสาธารณะ ด้านการศึกษานอกระบบโรงเรียน ด้านเด็ก และด้านอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีดิจิทัลจากภาครัฐและภาคเอกชน

กลุ่มตัวอย่างผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ประกอบด้วยด้านนโยบายสาธารณะ ด้านการศึกษานอกระบบโรงเรียน ด้านเด็ก และด้านอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีดิจิทัลจากภาครัฐและภาคเอกชน อย่างน้อยด้านละ 2 ท่าน โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้ 1) เป็นผู้สำเร็จการศึกษาในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับนโยบายสาธารณะ การศึกษานอกระบบโรงเรียน เด็กและเยาวชน และคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีดิจิทัล หรือ 2) มีประสบการณ์ทำงานในสาขาที่เกี่ยวข้องกับนโยบายสาธารณะ การศึกษานอกระบบโรงเรียน เด็กและเยาวชน และคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีดิจิทัล อย่างน้อย 3 ปี

1.2 การตรวจสอบโดยการรับฟังความคิดเห็นจากพ่อแม่ผู้ปกครองและครู ประชากร คือ พ่อแม่ผู้ปกครองและครูของกลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนที่ 1

กลุ่มตัวอย่าง คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยความสมัครใจ ตามสะดวกหรือสมัครใจ (Convenient or Volunteer sampling) ซึ่งเป็นพ่อแม่ผู้ปกครองและครูของกลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนที่ 1 ที่สนใจเข้าร่วมการประเมินทางเลือกนโยบาย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นที่ 3 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อทางเลือกนโยบายแบบมาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ มีรายละเอียดดังนี้

2.1 องค์ประกอบของเครื่องมือ

แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อร่างทางเลือกนโยบายประกอบด้วย 2 ส่วน ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป และส่วนที่ 2 ระดับความคิดเห็นที่มีต่อร่างทางเลือกนโยบาย

2.2 วิธีการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยจัดทำแบบสอบถามความคิดเห็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อใช้ในการสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อร่างทางเลือกนโยบาย โดยข้อคำถามจะประกอบด้วย 1) ความเป็นไปได้ในการนำร่างทางเลือกนโยบายไปปฏิบัติจริง 2) ความพร้อมของผู้รับผิดชอบในการนำร่างทางเลือกนโยบายไปปฏิบัติ 3) ความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน และ 4) ประเด็นความคิดเห็นอื่น ๆ โดยมีขั้นตอนการจัดทำดังนี้

1) จัดทำร่างแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า โดยการตั้งข้อคำถามเพื่อสอบถามระดับความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมเวทีรับฟังความคิดเห็นที่มีต่อร่างทางเลือกนโยบาย

2) นำร่างแบบสอบถามเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

3) หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่มีเกณฑ์ในการพิจารณาให้คะแนนดังนี้

1 หมายถึง ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

-1 หมายถึง ข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

สูตรการคำนวณ

$$IOC = \Sigma R/N$$

โดยที่

IOC หมายถึง ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์

ΣR หมายถึง ผลรวมของคะแนนจากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

4) คัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5-1.0 ส่วนข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 ควรปรับปรุงแก้ไข หรือตัดทิ้ง ซึ่งผลการตรวจสอบพบว่าข้อคำถามมีค่า IOC อยู่ที่ 0.67-1.00

5) ปรับปรุงแบบสอบถาม และจัดทำเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นฉบับจริง

6) นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try Out) จากนั้นทำการตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามด้านความเที่ยง (Reliability) แบบความสอดคล้องภายในโดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2544) ซึ่งต้องมีค่าไม่ต่ำกว่า 0.7 ซึ่งพบว่าเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคอยู่ที่ 0.9603

แสดงว่าแบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างได้

7) ระดับความคิดเห็นและการแปลความหมาย มีดังนี้

ระดับความคิดเห็นเฉลี่ยต่ำกว่า 1.50 หมายถึง ไม่เหมาะสมอย่างมาก

ระดับความคิดเห็นเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง ไม่เหมาะสม

ระดับความคิดเห็นเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

ระดับความคิดเห็นเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

ระดับความคิดเห็นเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

- 1) ผู้วิจัยทำการติดต่อประสานงานไปยังผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญเพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ความคิดเห็นต่อร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น
- 2) ส่งหนังสือถึงผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ โดยออกหนังสือจากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยส่งถึงผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน
- 3) ผู้วิจัยติดตามผลการให้ความคิดเห็นต่อร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายทางโทรศัพท์
- 4) ผู้วิจัยรวบรวมและจัดทำสรุปผลจากการการสอบถามความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเวทีรับฟังความคิดเห็น

ในขั้นตอนการจัดเวทีเพื่อรับฟังความคิดเห็นที่มีต่อร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยจากกลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู หน่วยงานหรือองค์กรทั้งภาครัฐและภาคเอกชนที่มีบทบาทหน้าที่หรือมีความสนใจดำเนินการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และประชาชนผู้ให้ความสนใจทั่วไป โดยทำการจัดเวทีรับฟังความคิดเห็นแบบออนไลน์ใน 4 ภูมิภาคของประเทศ ได้แก่ เวทีรับฟังความคิดเห็นภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้ รายละเอียดดังนี้

- 1) ผู้วิจัยประสานงานไปยังโรงเรียนในจังหวัดที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง และขอความอนุเคราะห์ประชาสัมพันธ์ไปยังกลุ่มเป้าหมายในการจัดเวทีรับฟังความคิดเห็น
- 2) ส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์การจัดเวทีรับฟังความคิดเห็น โดยออกหนังสือจากคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยแนบรายละเอียดการจัดเวทีรับฟังความคิดเห็น ได้แก่ หลักการและเหตุผล วัตถุประสงค์ กลุ่มเป้าหมาย ประเด็นการรับฟังความคิดเห็น และกำหนดการ

3) จัดเตรียมไฟล์เอกสารเพื่อใช้ในการจัดเวทีรับฟังความคิดเห็น โดยร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายที่จะนำมารับฟังความคิดเห็นจะผ่านการจัดลำดับความสำคัญแล้วจากความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

4) ผู้วิจัยจัดเวทีเพื่อรับฟังความคิดเห็นที่มีต่อร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยในรูปแบบออนไลน์ผ่านโปรแกรม ZOOM เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019

5) ในระหว่างการรับฟังความคิดเห็นผู้วิจัยทำการจดบันทึกข้อมูลจากการแสดงความคิดเห็นของผู้เข้าร่วม

6) ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์จากผู้เข้าร่วมเวทีรับฟังความคิดเห็นในการทำแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

4.1 ข้อมูลจากการสอบถามความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

1) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าความถี่ และร้อยละของความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ และวิเคราะห์เนื้อหาของคำตอบจากข้อคำถามปลายเปิด

2) จัดลำดับร่างทางเลือกนโยบายโดยเรียงลำดับร่างทางเลือกนโยบายที่มีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงสุดไปยังคะแนนเฉลี่ยรวมน้อยที่สุด พร้อมทั้งปรับปรุงร่างทางเลือกนโยบายให้เป็นไปตามข้อเสนอแนะที่ได้รับจากผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน

3) นำผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลมาจัดทำร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายเพื่อใช้ในการรับฟังความคิดเห็นจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในขั้นตอนต่อไป

4.2 ข้อมูลจากการจัดเวทีรับฟังความคิดเห็นที่มีต่อร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย เพื่อนำไปจัดทำเป็นเอกสารข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก โดยผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าความถี่ และร้อยละของความคิดเห็นจากผู้เข้าร่วมเวทีรับฟังความคิดเห็น และวิเคราะห์เนื้อหาของคำตอบจากข้อคำถามปลายเปิด

2) จัดลำดับร่างทางเลือกนโยบายโดยเรียงลำดับร่างทางเลือกนโยบายที่มีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงสุดไปยังคะแนนเฉลี่ยรวมน้อยที่สุด

เมื่อได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลจากการตรวจสอบทางเลือกนโยบายแล้วผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวไปใช้ในการปรับปรุงร่างทางเลือกนโยบายต่อไป

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย 2) เพื่อพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ตอนที่ 2 การพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก และตอนที่ 3 การประเมินข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย คือ เด็กอายุ 8-12 ปี โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชาย จำนวน 2,843 คน และเพศหญิง 3,851 คน รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	2,843	42.47
หญิง	3,851	57.53
รวม	6,694	100.00

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 6,694 คน พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 57.53 และรองลงมา เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 42.47 ซึ่งสามารถจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามอายุรายละเอียดดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ

อายุ (ปี)	จำนวน (คน)	ร้อยละ
8	1,301	19.44
9	1,222	18.26
10	1,454	21.72
11	1,576	23.54
12	1,141	17.05
รวม	6,694	100.00

จากตารางที่ 4.2 สรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 11 ปี คิดเป็นร้อยละ 23.54 รองลงมาคืออายุ 10 ปี คิดเป็นร้อยละ 21.72 และอายุ 8 ปี 9 ปี และ 12 ปี คิดเป็นร้อยละ 19.44 18.26 และ 17.05 ตามลำดับ และยังสามารถจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามระดับการศึกษาได้ดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา

ชั้นประถมศึกษาปีที่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
2	1,118	16.70
3	1,168	17.45
4	1,372	20.50
5	1,480	22.11
6	1,556	23.24
รวม	6,694	100.00

จากตารางที่ 4.3 สรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 คิดเป็นร้อยละ 23.24 รองลงมาเป็นชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 22.11 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 3 และ 2 คิดเป็นร้อยละ 20.50 17.45 และ 16.70 ตามลำดับ

2. สถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบด้วย การมีอุปกรณ์ที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ต กิจกรรมที่ใช้อินเทอร์เน็ต ช่วงเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต และสถานที่สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ต รายละเอียดแสดงในตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 สถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. อุปกรณ์ที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ต		
1.1 โทรศัพท์ แท็บเล็ต		
กลุ่มตัวอย่างที่มีโทรศัพท์ หรือแท็บเล็ตเป็นของตนเอง	5,498	82.13
กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีโทรศัพท์ หรือแท็บเล็ตเป็นของตนเอง	1,196	17.87
	รวม	6,694 100.00
1.2 คอมพิวเตอร์		
กลุ่มตัวอย่างที่มีคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ที่บ้าน	2,170	32.42
กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ที่บ้าน	4,524	67.58
	รวม	6,694 100.00
2. กิจกรรมที่ทำขณะที่กลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ต (เรียงลำดับจากมากไปน้อย)		
เล่นเกม	3,028	45.23
ยูทูป	2,511	37.51
ค้นหาข้อมูลผ่านกูเกิ้ล	245	3.66
เล่นเฟสบุ๊ค เล่นไลน์	290	4.33
ดูหนัง ฟังเพลง	234	3.50
อ่านการ์ตูน หนังสือ	175	2.61

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต	จำนวน	
	(คน)	ร้อยละ
เรียนพิเศษ	108	1.61
ดาวน์โหลดเกม เพลง หนังสือ	89	1.33
รับส่งอีเมล	15	0.22
	รวม	6,694 100.00
3. ช่วงเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง (เรียงลำดับจากมากไปน้อย)		
หลังเลิกเรียน	5,675	84.78
ก่อนเข้านอน	2,890	43.17
ช่วงเข้าก่อนมาโรงเรียน	1,196	17.87
ในระหว่างเวลาเรียน	535	7.99
4. สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ต (เรียงลำดับจากมากไปน้อย)		
บ้าน	6,066	90.62
โรงเรียน	391	5.84
ร้านเกม ร้านอินเทอร์เน็ต	147	2.20
ระหว่างเดินทาง	46	0.69
ที่อื่น ๆ เช่น ห้างสรรพสินค้า	45	0.67

จากตารางที่ 4.4 สามารถสรุปสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีโทรศัพท์ หรือแท็บเล็ตที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เป็นของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 82.13 และส่วนใหญ่ไม่มีคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ที่บ้านคิดเป็นร้อยละ 67.58 กิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างทำขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ การเล่นเกม คิดเป็นร้อยละ 44.86 รองลงมาคือการดูยูทูป คิดเป็นร้อยละ 37.47 และการค้นหาข้อมูลคิดเป็นร้อยละ 4.27 ตามลำดับ โดยช่วงเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง คือช่วงหลังเลิกเรียน คิดเป็นร้อยละ 84.78 และช่วงก่อนเข้านอน คิดเป็นร้อยละ 43.17 ส่วนสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ ที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 90.62

3. ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยนำเสนอรายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.5 4.6 และ 4.7

ตารางที่ 4.5 ปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเคยกระทำ หรือเคยพบเห็นปัญหาเหล่านี้ขณะใช้อินเทอร์เน็ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. ดาวน์โหลดรูป เกม หนังสือ เพลง จากอินเทอร์เน็ตโดยไม่ทราบว่ามีลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่	3,301	49.31
2. เคยเห็นเกมที่มีความรุนแรง น่ากลัว ในขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ต	2,851	42.59
3. เล่นเกมในมือถือ เกมออนไลน์ ดูคลิปเป็นเวลานาน ๆ จนไม่ได้ทำกิจกรรมอย่างอื่น	2,747	41.04
4. ได้รับข้อความที่ไม่ทราบว่าเป็นความจริงหรือไม่	2,090	31.22
5. เคยให้รหัสผ่านกับเพื่อน หรือนักเรียนรู้รหัสผ่านของเพื่อน	1,350	20.17
6. เคยติดต่อกับบุคคลที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนขณะใช้อินเทอร์เน็ต	1,139	17.02
7. ถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์	1,110	16.58
8. ได้รับข้อความชวนให้เข้าเว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องทางเพศ	1,027	15.34
9. กลั่นแกล้งผู้อื่นในโลกออนไลน์	608	9.08

จากตารางที่ 4.5 สรุปได้ว่า ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต คือ การดาวน์โหลดรูป เกม หนังสือ เพลง จากอินเทอร์เน็ตโดยไม่ทราบว่ามีลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่ คิดเป็นร้อยละ 49.31 รองลงมาเป็นการที่กลุ่มตัวอย่างเคยพบเห็นเกมที่มีความรุนแรง น่ากลัว ในขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 42.59 และการเล่นเกมในมือถือ เกมออนไลน์ หรือดูคลิปเป็นเวลานาน ๆ จนไม่ได้ทำกิจกรรมอย่างอื่น คิดเป็นร้อยละ 41.04 ตามลำดับ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำปัญหาการดาวน์โหลดรูป เกม หนังสือ เพลง จากอินเทอร์เน็ตโดยไม่ทราบว่ามีลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่ซึ่งเป็นปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ไปวิเคราะห์ข้อมูลในลำดับถัดไป ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาด้วยการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ โดยมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตารางที่ 4.6 และ 4.7

ตารางที่ 4.6 ค่าสถิติบรรยายของสภาพปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่ทำการศึกษา

	จำนวน (คน)	ค่าต่ำสุด	ค่าสูงสุด	ค่าเฉลี่ย	ค่า Standard Deviation
<u>ปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต</u>					
การละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์	6,694	1.00	3.00	2.0006	0.87
<u>ปัจจัยที่ทำการศึกษา</u>					
การให้คำแนะนำของพ่อแม่ผู้ปกครอง	6,683	1.00	3.00	1.5498	0.68
การให้คำแนะนำของครู	6,694	1.00	3.00	1.6185	0.65
การสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่าง	6,688	1.00	3.00	1.7501	0.93
<u>ปลอดภัยในโรงเรียน</u>					
การชักชวนของเพื่อน	6,688	1.00	3.00	2.4622	0.64

ตารางที่ 4.7 ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา	ค่า B	ค่า Standard Error	ค่า Beta	ค่า t
การให้คำแนะนำของพ่อแม่ ผู้ปกครอง	0.011	0.017	0.009	0.668
การให้คำแนะนำของครู	0.087	0.017	0.065	5.051*
การสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่าง	0.009	0.011	0.009	0.767
<u>ปลอดภัยในโรงเรียน</u>				
การชักชวนของเพื่อน	0.106	0.017	0.077	6.316*

R2 = 0.012, SEE = 0.86995, F = 0.000, P* < 0.05

จากตารางที่ 4.6 และ 4.7 สามารถสรุปได้ว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่ทำการศึกษามีจำนวน 4 ด้าน ได้แก่ 1) การให้คำแนะนำของพ่อแม่ผู้ปกครอง โดยการติดตามการใช้งานอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน การตั้งกฎกติกาในการใช้งานอินเทอร์เน็ตร่วมกัน การใช้ซอฟต์แวร์เพื่อเพิ่มความปลอดภัยขณะที่บุตรหลานใช้งานอินเทอร์เน็ต และการเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับ

บุตรหลาน 2) การให้คำแนะนำของครู โดยครูผู้สอนให้คำแนะนำในการค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต เพื่อการทำการบ้านหรือรายงาน หรือการสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยใน ระหว่างการสอน รวมทั้งการตั้งกฎกติกาการใช้งานอินเทอร์เน็ตร่วมกัน 3) การสอนการใช้อินเทอร์เน็ต อย่างปลอดภัยในโรงเรียน โดยโรงเรียนมีหลักสูตรหรือมีการจัดการเรียนการสอนเรื่องการใช้งาน อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย 4) การชักชวนของเพื่อน โดยอิทธิพลของเพื่อนในการแนะนำให้ทำหรือ ชักชวนให้ทดลองทำกิจกรรมแปลกใหม่ผ่านอินเทอร์เน็ต ผลจากการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณสามารถ สรุปได้ว่า การให้คำแนะนำของครู และการชักชวนของเพื่อน มีอิทธิพลต่อปัญหาการใช้งาน อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่างซึ่งก็คือปัญหาการดาวน์โหลดรูป เกม หนัง เพลง จากอินเทอร์เน็ตโดยไม่ ทราบว่ามีลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่

จากผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณดังตารางที่ 4.8 สามารถสร้างสมการทำนายพฤติกรรม การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยของเด็กได้ว่าการให้คำแนะนำของครูและการชักชวนของเพื่อน สามารถทำนายพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยของเด็กได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ดังสมการต่อไปนี้

$$Y = 4.117 + 0.106 \text{การชักชวนของเพื่อน} + 0.087 \text{การให้คำแนะนำของครู}$$

โดยสมการสามารถอธิบายพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ ร้อยละ 1.2 ($R^2=0.012$) แต่พบว่าตัว แปรและสมการมีนัยสำคัญทางสถิติและสมการมีความผิดพลาดน้อย ($SEE=0.86995$)

4. ความต้องการด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการ ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของกลุ่มตัวอย่างด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและ การศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ซึ่งประกอบไปด้วย ผู้สอน แหล่ง เรียนรู้ สถานที่ และวิธีการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8 ความต้องการของกลุ่มตัวอย่างด้านด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย เรียงลำดับจากมากไปน้อย

ความต้องการ	จำนวน (คน)
กลุ่มตัวอย่างอยากเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตจาก	
1. พ่อแม่ผู้ปกครอง	5,067
2. ครู	4,225
3. เพื่อน	1,428
4. พี่น้อง ญาติสนิท	1,049
กลุ่มตัวอย่างอยากเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านทาง	
1. ดูคลิปจากยูทูป	3,584
2. ค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์	3,444
3. อ่านจากหนังสือ	1,645
4. ทีวี	1,508
5. เข้าห้องสมุด	1,208
6. การ์ตูน อินโฟกราฟฟิค	997
สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างอยากเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต	
1. ที่บ้าน	4,367
2. ในห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์	3,560
3. ในโรงเรียนนอกเวลาเรียนตามปกติ	1,323
4. เรียนกับเพื่อน ๆ นอกเวลาเรียน	857
5. เรียนได้ทุกที่ตลอดทั้งวันตามที่อยากเรียน	766
วิธีการที่กลุ่มตัวอย่างอยากเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต	
1. ดูคลิปวิดีโอ ดูการ์ตูน	2,616
2. ค้นหาข้อมูลด้วยตนเอง	2,496
3. ทดลองปฏิบัติ	1,912
4. เล่นเกม	1,590
5. ฟังบรรยาย	1,423
6. ทำงานเป็นกลุ่ม	1,345

จากตารางที่ 4.8 สามารถสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการที่จะเรียนรู้วิธีการป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตดังนี้ 1) ต้องการเรียนรู้จากพ่อแม่ผู้ปกครอง 2) เรียนรู้ผ่านแหล่งการเรียนรู้ออนไลน์ ได้แก่ ยูทูปและเว็บไซต์ต่าง ๆ 3) สถานที่ที่ต้องการเรียนรู้ คือ ที่บ้าน 4) วิธีการเรียนรู้ ได้แก่ การดูคลิปหรือการ์ตูน การหาข้อมูลด้วยตนเอง การทดลองปฏิบัติ การเล่นเกม การนั่งฟังบรรยาย และการทำงานกลุ่ม ตามลำดับ

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากคำถามรายข้อเพื่อหาข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก โดยพิจารณาพร้อมกับอายุ และเพศ ของกลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม ซึ่งแสดงข้อมูลดังตารางที่ 4.9

ตารางที่ 4.9 กิจกรรมที่เด็กชอบทำขณะใช้งานอินเทอร์เน็ตจำแนกตามอายุ

อายุ	กิจกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
8 ปี	ค้นหาข้อมูลผ่านกูเกิ้ล	26	2.06
	ดาวน์โหลดเกม เพลง หนังสือ	15	1.18
	ดูวิดีโอผ่านยูทูป	505	40.12
	ดูหนังฟังเพลง	37	2.95
	เรียนพิเศษ	11	0.88
	เล่นเกม	587	46.61
	เล่นเฟสบุ๊ค เล่นไลน์	30	2.36
	อ่านการ์ตูน หนังสือ	48	3.83
	รวม	1,259	100.00
9 ปี	ค้นหาข้อมูลผ่านกูเกิ้ล	74	5.97
	ดาวน์โหลดเกม เพลง หนังสือ	15	1.19
	ดูวิดีโอผ่านยูทูป	535	42.99
	ดูหนังฟังเพลง	37	2.99
	เรียนพิเศษ	15	1.19
	เล่นเกม	524	42.09
	เล่นเฟสบุ๊ค เล่นไลน์	22	1.79
	อ่านการ์ตูน หนังสือ	22	1.79
	รวม	1,244	100.00

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

อายุ	กิจกรรม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
10 ปี	ค้นหาข้อมูลผ่านกูเกิ้ล	71	4.97
	ดาวน์โหลดเกม เพลง หนังสือ	37	2.62
	ดูวิดีโอผ่านยูทูป	553	39.01
	ดูหนังฟังเพลง	56	3.93
	รับส่งอีเมล	11	0.79
	เรียนพิเศษ	22	1.57
	เล่นเกม	598	42.15
	เล่นเฟสบุ๊ก เล่นไลน์	30	2.09
	อ่านการ์ตูน หนังสือ	41	2.88
	รวม	1,419	100.00
11 ปี	ค้นหาข้อมูลผ่านกูเกิ้ล	56	3.60
	ดาวน์โหลดเกม เพลง หนังสือ	7	0.48
	ดูวิดีโอผ่านยูทูป	520	33.57
	ดูหนังฟังเพลง	59	3.84
	รับส่งอีเมล	4	0.24
	เรียนพิเศษ	33	2.16
	เล่นเกม	754	48.68
	เล่นเฟสบุ๊ก เล่นไลน์	89	5.76
	อ่านการ์ตูน หนังสือ	26	1.68
	รวม	1,549	100.00
12 ปี	ค้นหาข้อมูลผ่านกูเกิ้ล	19	1.52
	ดาวน์โหลดเกม เพลง หนังสือ	15	1.22
	ดูวิดีโอผ่านยูทูป	397	32.52
	ดูหนังฟังเพลง	45	3.65
	เรียนพิเศษ	26	2.13
	เล่นเกม	565	46.20
	เล่นเฟสบุ๊ก เล่นไลน์	119	9.73
	อ่านการ์ตูน หนังสือ	37	3.04
	รวม	1,222	100.00

จากตารางที่ 4.9 จะเห็นได้ว่ากิจกรรมที่เด็กอายุ 8 ปี ชอบทำขณะใช้งานอินเทอร์เน็ตคือการดูยูบ ร้อยละ 40.12 และเล่นเกมร้อยละ 46.61 ส่วนเด็กอายุ 9 ปี ชอบดูยูบร้อยละ 42.99 และชอบ

เล่นเกมร้อยละ 42.09 ซึ่งใกล้เคียงกัน ในขณะที่เด็กอายุ 10-12 ปี ชื่นชอบการเล่นเกมมากกว่าการดูยูทูปโดยเด็กอายุ 10 ปี ชอบดูยูทูป ร้อยละ 39.01 และชอบเล่นเกม ร้อยละ 42.15 เด็กอายุ 11 ปี ชอบดูยูทูป ร้อยละ 33.57 และชอบเล่นเกม ร้อยละ 48.68 และเด็กอายุ 12 ปี ชอบดูยูทูป ร้อยละ 32.52 และชอบเล่นเกม ร้อยละ 46.20

และเมื่อพิจารณาจากเพศของกลุ่มตัวอย่างในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ขณะใช้งานอินเทอร์เน็ต ทำให้ทราบว่าเด็กอายุ 8-12 ปี เพศหญิงและเพศชายมีกิจกรรมที่ชื่นชอบต่างกัน ดังแสดงในตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10 กิจกรรมที่เด็กชอบทำขณะใช้งานอินเทอร์เน็ตจำแนกตามเพศ

กิจกรรม	เพศชาย	ร้อยละ	เพศหญิง	ร้อยละ	รวม	ร้อยละ
ค้นหาข้อมูลผ่านกูเกิ้ล	85	2.86	160	4.30	245	3.66
ดาวน์โหลดเกม เพลง หนังสือ	41	1.38	48	1.29	89	1.33
ดูวิดีโอผ่านยูทูป	795	26.75	1,716	46.10	2,511	37.51
ดูหนังฟังเพลง	48	1.62	186	5.00	234	3.50
รับส่งอีเมล	7	0.24	7	0.19	15	0.22
เรียนพิเศษ	52	1.75	56	1.50	108	1.61
เล่นเกม	1,776	59.76	1,252	33.64	3,028	45.23
เล่นเฟสบุ๊ก เล่นไลน์	82	2.76	208	5.59	290	4.33
อ่านการ์ตูน หนังสือ	85	2.86	89	2.39	175	2.61
รวม	2,972	100.00	3,722	100.00	6,694	100.00

จากตารางที่ 4.10 จะเห็นได้ว่า เด็กอายุ 8-12 ปี เพศหญิงจะมีความชื่นชอบการดูยูทูปมากกว่าเพศชาย โดยเพศหญิงชอบดูยูทูปร้อยละ 46.10 ส่วนเพศชายดูยูทูปร้อยละ 26.75 ในขณะที่เพศชายชื่นชอบการเล่นเกมมากกว่าเพศหญิง โดยเพศชายชื่นชอบการเล่นเกม ร้อยละ 59.76 ในขณะที่เพศหญิงชื่นชอบการเล่นเกมร้อยละ 33.64

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้พิจารณาการปฏิบัติตนเมื่อเด็กต้องเผชิญหน้ากับปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต รายละเอียดดังตารางที่ 4.11

ตารางที่ 4.11 จำนวนและร้อยละของเด็กที่ปฏิบัติตนในรูปแบบต่าง ๆ เมื่อต้องเผชิญปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

การปฏิบัติตนเมื่อเด็กต้องเผชิญหน้ากับปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต		
อินเทอร์เน็ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. การปฏิบัติตนเมื่อถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์		
บอกพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือครู	5,409	80.80
บอกเพื่อน และให้ช่วยแก้ปัญหา	932	13.93
ไม่บอกใคร เก็บไว้คนเดียว และจัดการปัญหาด้วยตนเอง	353	5.27
รวม	6,694	100.00
2. ถ้าเคยกลั่นแกล้งผู้อื่น สาเหตุที่กลั่นแกล้งผู้อื่นในโลกออนไลน์ เพราะ		
ไม่พอใจผู้อื่น จึงใช้โลกออนไลน์ในการกลั่นแกล้ง	2,983	44.56
ไม่มีใครรู้ว่าเราคือใครในโลกออนไลน์	1,634	24.42
รังแกผู้อื่นได้ง่ายๆ โดยไม่ต้องใช้กำลัง	784	11.71
โลกออนไลน์มีไว้ระบายอารมณ์	1,133	16.93
ไม่ตอบคำถาม	160	2.39
รวม	6,694	100.00
3. การปฏิบัติตนเมื่อได้รับข้อความที่ไม่ทราบว่าเป็นความจริงหรือไม่		
สอบถามจากครู พ่อแม่ผู้ปกครองว่าจริงหรือไม่	3,782	56.49
สอบถามจากเพื่อนว่าจริงหรือไม่	776	11.60
สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้ทราบข้อเท็จจริง	2,136	31.91
รวม	6,694	100.00
4. การปฏิบัติตนเมื่อให้รหัสผ่านกับเพื่อน		
บอกผู้ปกครอง หรือครูให้ทราบ	2,002	29.91
เปลี่ยนรหัสผ่านใหม่	4,194	62.65
ไม่ต้องทำอะไร เพราะไวใจเพื่อน	498	7.44
รวม	6,694	100.00
5. การปฏิบัติตนเมื่อเคยติดต่อกับบุคคลที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนในขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ต		
คุยกับคนที่ไม่รู้จักได้ จะมีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น	360	5.38
บอกพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือครู	2,675	39.96
บอกเพื่อน	535	7.99
ไม่ต้องคุยกับคนที่ไม่รู้จัก	2,968	44.34
ไม่ต้องบอกใคร เก็บไว้คนเดียว	156	2.33
รวม	6,694	100.00

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

การปฏิบัติตนเมื่อเด็กต้องเผชิญหน้ากับปัญหาจากการใช้งาน		
อินเทอร์เน็ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ
6. นักเรียนเคยเห็นเกมที่มีความรุนแรง น่ากลัว ขณะใช้อินเทอร์เน็ต		
กดเข้าไปดู	279	4.16
บอกพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือครู	1,200	17.92
บอกเพื่อน	680	10.16
ไม่บอกใคร เก็บไว้คนเดียว	234	3.50
ไม่สนใจ กดปิดไปเลย	4,302	64.26
รวม	6,694	100.00
7. นักเรียนเคยได้รับข้อความชวนให้เข้าเว็บไซต์เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ		
กดเข้าไปดู	52	0.78
บอกพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือครู	1,397	20.87
บอกเพื่อน	282	4.22
ไม่บอกใคร เก็บไว้คนเดียว	145	2.16
ไม่สนใจ กดปิดไปเลย	4,818	71.98
รวม	6,694	100.00
8. นักเรียนเคยดาวน์โหลดรูป เกมส์ หนังสือ เพลง จากอินเทอร์เน็ต		
ทราบ	1,549	23.14
ไม่ทราบ	2,519	37.62
ไม่แน่ใจ	2,626	39.23
รวม	6,694	100.00
9. นักเรียนเคยเล่นเกมในมือถือ เกมออนไลน์ ดูคลิปเป็นเวลานานๆ จนไม่ทำกิจกรรมอย่างอื่น		
ผู้ปกครองไม่อยู่บ้าน	1,976	29.52
ผู้ปกครองให้เล่นได้ ไม่ว่าจะอะไร	2,493	37.24
สนุกกว่าการทำกิจกรรมอย่างอื่น	2,225	33.24
รวม	6,694	100.00
10. พ่อแม่ผู้ปกครองให้คำแนะนำนักเรียนในการค้นหาข้อมูลทำการบ้าน/รายงาน ผ่านอินเทอร์เน็ต		
ไม่เคยแนะนำ	747	11.15
ให้คำแนะนำทุกครั้ง	2,166	32.35
ให้คำแนะนำบางครั้ง	3,770	56.33
ไม่ตอบคำถาม	11	0.17
รวม	6,694	100.00

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

การปฏิบัติตนเมื่อเด็กต้องเผชิญหน้ากับปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต		
อินเทอร์เน็ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ
11 ครูผู้สอนให้คำแนะนำในการค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต		
ไม่เคยแนะนำ	713	10.65
ให้คำแนะนำทุกครั้ง	2,756	41.18
ให้คำแนะนำบางครั้ง	3,224	48.17
รวม	6,694	100.00
12 ที่บ้านนักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตทำกิจกรรมต่างๆ โดยที่มีพ่อแม่ผู้ปกครองอยู่ด้วยตลอดเวลาหรือไม่		
พ่อแม่ผู้ปกครองไม่เคยอยู่ด้วย	386	5.77
พ่อแม่ผู้ปกครองอยู่ด้วยตลอดเวลา	1,906	28.47
พ่อแม่ผู้ปกครองอยู่ด้วยเป็นบางครั้ง	4,395	65.65
ไม่ตอบคำถาม	7	0.11
รวม	6,694	100.00
13 พ่อแม่ผู้ปกครองตั้งกฎ กติกา ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตของนักเรียนหรือไม่ เช่น ต้องทำการบ้านให้เสร็จถึงจะเล่นเกมได้ เป็นต้น		
พ่อแม่ผู้ปกครองมีการตั้งกฎ กติกาทุกครั้ง	2,697	40.29
พ่อแม่ผู้ปกครองมีการตั้งกฎ กติกาเป็นบางครั้ง	3,139	46.89
พ่อแม่ผู้ปกครองไม่เคยมีการตั้งกฎ กติกา	847	12.65
ไม่ตอบคำถาม	11	0.17
รวม	6,694	100.00
14. หากพ่อแม่ผู้ปกครองมีการตั้งกฎ กติกา ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต นักเรียนเห็นด้วยหรือไม่		
ไม่เห็นด้วย	899	13.43
เห็นด้วย	5,762	86.07
ไม่ตอบคำถาม	33	0.50
รวม	6,694	100.00
15. ในห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์มีการเรียนการสอนเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย		
มีการสอนเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย	3,830	57.21
มีการสอนเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยรวมอยู่กับเรื่องอื่นๆ	2,221	33.19
ไม่มีการสอนเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย	635	9.49
ไม่ตอบคำถาม	7	0.11
รวม	6,694	100.00

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

การปฏิบัติตนเมื่อเด็กต้องเผชิญหน้ากับปัญหาจากการใช้งาน		
อินเทอร์เน็ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ
16. ในห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์มีการตั้งกฎ กติกา ในการใช้อินเทอร์เน็ต		
มีการตั้งกฎ กติกาทุกครั้ง	4,558	68.09
มีการตั้งกฎ กติกาบางครั้ง	1,716	25.64
ไม่มีการตั้งกฎ กติกา	386	5.77
ไม่ตอบคำถาม	33	0.50
รวม	6,694	100.00
17. นักเรียนมีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกาในการใช้งานอินเทอร์เน็ตกับพ่อแม่ผู้ปกครองด้วยหรือไม่		
มีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกาทุกครั้ง	1,995	29.80
มีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกาบางครั้ง	2,834	42.34
ไม่มีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกา	1,861	27.80
ไม่ตอบคำถาม	4	0.06
รวม	6,694	100.00
18. มีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกาในการใช้งานอินเทอร์เน็ตกับครูด้วย		
มีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกาทุกครั้ง	2,088	31.19
มีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกาบางครั้ง	2,039	30.47
ไม่มีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกา	2,533	37.85
ไม่ตอบคำถาม	33	0.50
รวม	6,694	100.00
19. นักเรียนเคยถูกเพื่อนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต		
เคยถูกชักชวนบ่อยครั้ง	1,642	24.53
เคยถูกชักชวนบางครั้ง	3,016	45.06
ไม่เคยถูกชักชวน	2,017	30.13
ไม่ตอบคำถาม	19	0.28
รวม	6,694	100.00
20. นักเรียนเคยถูกเพื่อนชักชวนให้ทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตที่		
นักเรียนไม่เคยลงทำหรือไม่		
เคยถูกชักชวนบ่อยครั้ง	650	9.71
เคยถูกชักชวนบางครั้ง	2,455	36.68
ไม่เคยถูกชักชวน	3,581	53.50
ไม่ตอบคำถาม	7	0.11
รวม	6,694	100.00

จากตารางที่ 4.11 สรุปได้ว่า เมื่อเด็กถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ เด็กร้อยละ 80.80 จะบอกพ่อแม่ ผู้ปกครองและครู โดยสาเหตุของการกลั่นแกล้งกันในโลกออนไลน์เด็กมีความเห็นว่า เกิดจากความไม่พอใจผู้อื่น ร้อยละ 44.56 เมื่อเด็กได้รับข้อความที่ไม่ทราบว่าเป็นความจริงหรือไม่ เด็กจะสอบถามจากพ่อแม่ผู้ปกครองและครู เมื่อมีบุคคลอื่นทราบรหัสผ่านของเด็ก เด็กร้อยละ 62.65 ทราบดีว่าต้องเปลี่ยนรหัสผ่านใหม่ และร้อยละ 29.91 จะบอกให้พ่อแม่ผู้ปกครองและครูทราบ นอกจากนี้ยังพบว่า เด็กจะบอกพ่อแม่ผู้ปกครองและครู เมื่อติดต่อกับบุคคลแปลกหน้าเมื่อใช้งานอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 39.96 และไม่ยอมติดต่อกับคนที่ไม่รู้จักผ่านอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 44.34 เมื่อเด็กเคยพบเห็นเนื้อหาที่มีความรุนแรง รวมทั้งถ้าเด็กเคยได้รับการเชิญชวนให้เข้าดูเนื้อหาที่เกี่ยวกับเรื่องเพศ เด็กจะปิดเนื้อหา นั้นโดยไม่กดเข้าไปดูรายละเอียด ร้อยละ 64.26 และ ร้อยละ 71.98 ตามลำดับ นอกจากนี้เด็กยังไม่ทราบและไม่แน่ใจว่ารูป เกม เพลง หนัง ที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตสามารถนำมาใช้ได้หรือไม่ ร้อยละ 76.85 รวมทั้งเด็กยังเคยเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานาน เพราะผู้ปกครองอนุญาต และคิดว่าสนุก กว่าการทำงานอย่างอื่น ร้อยละ 37.24 และ 33.24 ตามลำดับ

ส่วนผู้เกี่ยวข้องกับเด็ก คือ พ่อแม่ผู้ปกครอง และครู ข้อมูลจากการศึกษาพบว่า พ่อแม่ผู้ปกครอง ร้อยละ 56.33 ครู ร้อยละ 48.17 ให้คำแนะนำในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต เพียงบางครั้ง และพ่อแม่ผู้ปกครอง ร้อยละ 32.35 ครู ร้อยละ 41.18 ให้คำแนะนำทุกครั้ง มีพ่อแม่ผู้ปกครองเพียงร้อยละ 11.15 และครู ร้อยละ 10.65 ที่ไม่เคยให้คำแนะนำเลย นอกจากนี้ยังพบว่าเมื่อนักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่บ้าน มีพ่อแม่ผู้ปกครองอยู่ด้วย เพียงบางครั้งร้อยละ 65.65 และอยู่ด้วยทุกครั้งร้อยละ 28.47 โดยพ่อแม่ผู้ปกครองมีการตั้งกฎกติกา เมื่อเด็กใช้งานอินเทอร์เน็ตทุกครั้งร้อยละ 40.29 ตั้งกฎกติกาบางครั้งร้อยละ 46.89 มีเพียงร้อยละ 12.65 ที่ไม่เคยตั้งกฎกติกาเลย โดยพบว่าในการตั้งกฎกติกาเด็กจะมีส่วนร่วมในการตั้งกฎนั้นด้วยทุกครั้งร้อยละ 29.80 และมีส่วนร่วมบางครั้งร้อยละ 43.34

เมื่อเด็กใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ในโรงเรียนในวิชาคอมพิวเตอร์ พบว่าครูมีการตั้งกฎกติกา ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตทุกครั้ง ร้อยละ 68.09 และตั้งบางครั้งร้อยละ 25.64 และพบว่าครูมีการตั้งกฎกติการ่วมกับเด็กทุกครั้ง ร้อยละ 31.19 ร่วมกันตั้งกฎกติกาเพียงบางครั้งร้อยละ 30.47 และไม่มีการตั้งกฎกติการ้อยละ 37.85 นอกจากนี้ครูยังมีการสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในวิชาคอมพิวเตอร์ ร้อยละ 57.21 สอนรวมกับเรื่องอื่น ร้อยละ 33.19 มีเพียงร้อยละ 9.49 ที่ไม่มีการสอน

ในส่วนของเด็กนั้น พบว่า เด็กเคยถูกเพื่อนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นบางครั้ง ร้อยละ 45.06 ถูกเพื่อนชวนบ่อยครั้ง ร้อยละ 24.53 และไม่เคยถูกเพื่อนชวน 30.13 และเด็กส่วนใหญ่ร้อยละ 53.50 ไม่เคยถูกเพื่อนชักชวนให้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตที่ไม่เคยลองทำมาก่อน และถูกชักชวนเพียงบางครั้ง ร้อยละ 36.68

ตอนที่ 2 การพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

การพัฒนาทางเลือกนโยบายในการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลใน 2 ส่วน ได้แก่ ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลจากผลการวิจัยในชั้นที่ 1 มาจัดทำเป็นร่างทางเลือกนโยบาย จำนวน 6 ทางเลือก รายละเอียดดังตารางที่ 4.12

ตารางที่ 4.12 ร่างทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย

การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน	การจัดการศึกษาตามอัธยาศัย
<p>ทางเลือกที่ 1 จัดการศึกษาต่อเนื่อง (รูปแบบกลุ่มสนใจ) หลักสูตร Digital Literacy¹ โดยการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เพิ่มกระบวนการสร้างแรงจูงใจภายนอก ให้ผู้เรียนรับทราบปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน และผลกระทบที่จะเกิดขึ้น 2. จัดการศึกษาต่อเนื่องในรูปแบบออนไลน์ 3. เพิ่มการประชาสัมพันธ์หลักสูตรให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย 4. เน้นเนื้อหาการสอน พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ และ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ (หมวดกฎหมายดิจิทัล) พร้อมยกตัวอย่าง เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน <p>หมายเหตุ 1. หลักสูตร Digital Literacy ภายใต้โครงการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล : กิจกรรมศูนย์ดิจิทัลชุมชน ประกอบด้วยเนื้อหา 9 กลุ่ม ได้แก่ 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การเข้าถึงสื่อดิจิทัล 3) การสื่อสารยุคดิจิทัล 4) ความปลอดภัยยุคดิจิทัล 5) ความเข้าใจสื่อดิจิทัล 6) แนวทางปฏิบัติในยุคดิจิทัล 7) สุขภาพดียุคดิจิทัล 8) ดิจิทัลคอมเมอร์ซ 9) กฎหมายดิจิทัล</p>	<p>ทางเลือกที่ 2 จัดทำแนวปฏิบัติสำหรับผู้ปกครองในการเตรียมความพร้อมบุตรหลานในการเรียนออนไลน์ โดยสอดแทรกเนื้อหาและการให้คำแนะนำเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ ในแนวปฏิบัติเพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครองสามารถนำไปใช้ได้ โดยอาจเผยแพร่ในช่องทางต่าง ๆ ตามความเหมาะสม เช่น เว็บไซต์โรงเรียน เอกสารประกอบการประชุมผู้ปกครองนักเรียน หรือสรุปเนื้อหาในคู่มือเป็นคลิปวิดีโอ</p> <p>ทางเลือกที่ 3 สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพครู ด้วยการผลักดันให้มินโยบาย ในการนำชั่วโมงการเรียนรู้ตามอัธยาศัย หลักสูตร Digital Literacy หรือหลักสูตรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ไปใช้ในการขอมือหรือเลื่อนวิทยฐานะได้</p> <p>ทางเลือกที่ 4 จัดการศึกษาตามอัธยาศัยให้กับเด็ก โดยพ่อแม่ผู้ปกครองและครูสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ ผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก โดยการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย</p> <p>ทางเลือกที่ 5 พัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความเข้าใจดิจิทัลสำหรับเด็ก เรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายที่เกี่ยวข้อง และบทลงโทษทางกฎหมาย โดยใช้สื่อในการจัดกิจกรรมที่มีความหลากหลาย และเกี่ยวข้องกับเรื่องราวใกล้ตัวเด็กเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย และเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้</p>

ตารางที่ 4.12 (ต่อ)

การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน	การจัดการศึกษาตามอัธยาศัย
	<p>เช่น ตัวการ์ตูน เพลง เกม เป็นต้น โดยอาจจัดเป็นหนึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”</p> <p><u>ทางเลือกที่ 6</u> จัดให้มีแหล่งบริการสารสนเทศออนไลน์ เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยโดยเฉพาะ โดยพัฒนาเป็นแพลตฟอร์มหรือเว็บไซต์กลางที่รวบรวมองค์ความรู้จากหน่วยงานผู้พัฒนาที่มีอยู่ในปัจจุบันทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีสื่อการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน การเรียนรู้ตามอัธยาศัย และการเรียนรู้ตลอดชีวิต</p>

จากนั้นผู้วิจัยได้เพิ่มรายละเอียดสำหรับทางเลือกนโยบายโดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลจากผลการศึกษาในชั้นที่ 1 รวมทั้งได้ผสมผสานแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับแต่ละทางเลือกนโยบาย กำหนดแนวปฏิบัติให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นสำหรับ ประกอบไปด้วยทางเลือกนโยบายในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน 1 ทางเลือก และทางเลือกในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย 5 ทางเลือก มีรายละเอียดดังนี้

1. ปรับปรุงนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนเดิมที่ระบุไว้ในแผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล ของ กศน. โครงการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล: กิจกรรมศูนย์ดิจิทัลชุมชน: การจัดการศึกษาต่อเนื่อง (รูปแบบกลุ่มสนใจ) หลักสูตร Digital Literacy โดยการเพิ่มกระบวนการสร้างแรงจูงใจภายนอก ให้ผู้เรียนรับทราบปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นด้วยเหตุผลว่าผู้ใหญ่จะเรียนรู้เมื่อมีเหตุผลและมีความต้องการในการเรียนรู้ สามารถชี้นำตนเองได้ และใช้ประสบการณ์ที่เคยได้รับเป็นส่วนประกอบสำคัญในการเรียนรู้สิ่งใหม่เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในตนเอง ตามแนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ ผู้วิจัยจึงได้เชื่อมโยงแนวคิดดังกล่าวเข้ากับการจัดการศึกษาเพื่อสร้างตัวแบบบุคคล (Modelling) ที่มีพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยซึ่งตัวแบบบุคคลในการวิจัยนี้คือ พ่อแม่ผู้ปกครองและครู ให้มีความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง และเพียงพอต่อการสอนบุตรหลานและผู้เรียน รวมทั้งเพิ่มการประชาสัมพันธ์หลักสูตรให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและจัดการศึกษาในรูปแบบออนไลน์ ในส่วนของเนื้อหาควรเน้นเนื้อหาการสอน พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ และ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ (หมวดกฎหมายดิจิทัล) พร้อมยกตัวอย่าง

ตารางที่ 4.13 ทางเลือกนโยบายที่ 1

ทางเลือกที่ 1. การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครอง ครู และบุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก	
เป้าหมาย	เพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู และผู้ใกล้ชิดเด็กมีความเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) โดยเน้นเนื้อหา พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ และ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ในหมวดกฎหมายดิจิทัล
กลยุทธ์	สร้างแรงจูงใจภายนอก โดยการทำให้พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู และบุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก รับทราบปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน และผลกระทบที่จะเกิดขึ้น
กลุ่มเป้าหมาย	พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู และบุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก
ผู้รับผิดชอบ	สำนักงาน กศน. และศูนย์ดิจิทัลชุมชน
แนวปฏิบัติ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้รับผิดชอบจัดเตรียมผลการศึกษาวิจัย ผลการสำรวจ รายงานทางวิชาการที่แสดงให้เห็นถึงปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก และผลกระทบของปัญหา 2. ผู้รับผิดชอบจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนสำรวจและวิเคราะห์ตนเอง โดยการสอบถามและกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นต่อสภาพปัญหาดังกล่าว หรือเล่าประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในครอบครัวของตนเอง ร่วมกันอภิปราย และเชื่อมโยงเข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันที่บุตรหลานต้องเรียนออนไลน์ 3. ผู้เรียนเลือกกิจกรรมการเรียนรู้หลักสูตร Digital Literacy ที่เหมาะสมกับตนเอง โดยอาจเลือกเรียนรู้แบบออนไลน์ เรียนที่ศูนย์ดิจิทัลชุมชน หรือเรียนรู้ผ่านอาสาสมัคร กศน. 4. ผู้รับผิดชอบดำเนินการจัดการศึกษาตามหลักสูตร Digital Literacy ประกอบด้วยเนื้อหา 9 กลุ่ม ได้แก่ 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การเข้าถึงสื่อดิจิทัล 3) การสื่อสารยุคดิจิทัล 4) ความปลอดภัยยุคดิจิทัล 5) ความเข้าใจสื่อดิจิทัล 6) แนวทางปฏิบัติในยุคดิจิทัล 7) สุขภาพดียุคดิจิทัล 8) ดิจิทัลคอมเมอร์ซ 9) กฎหมายดิจิทัล 5. ผู้รับผิดชอบประเมินผลการเรียนรู้ และแนะนำการนำไปใช้ประโยชน์
ข้อดี	สามารถใช้หลักสูตร Digital Literacy ในการสอน โดยไม่ต้องพัฒนาหลักสูตรขึ้นใหม่ โดยเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับสภาพปัญหาและสถานการณ์ปัจจุบันในการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก
ข้อจำกัด	ความสามารถของผู้รับผิดชอบในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และความรู้ความเข้าใจที่มีอยู่เดิมของกลุ่มเป้าหมาย

2. การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองและบุคคลใกล้ชิดเด็ก โดยการจัดให้มีแนวปฏิบัติสำหรับผู้ปกครองในการเตรียมความพร้อมบุตรหลานในการเรียนออนไลน์ในช่วงการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 โดยสอดแทรกเนื้อหาและการให้คำแนะนำเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์รวมทั้งการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ ในแนวปฏิบัติ ซึ่งทางเลือกนโยบายนี้เชื่อมโยงกับแนวทางการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ที่สามารถชี้นำตนเองได้และต้องการเรียนรู้เมื่อเผชิญกับสภาพปัญหา

ตารางที่ 4.14 ทางเลือกนโยบายที่ 2

ทางเลือกที่ 2 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองและบุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก	
เป้าหมาย	เพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครองและผู้ใกล้ชิดเด็กมีแนวปฏิบัติในการเตรียมความพร้อมให้กับบุตรหลานในการเรียนออนไลน์ โดยสอดแทรกเนื้อหาการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต
กลยุทธ์	เชื่อมโยงการสอนเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยเข้ากับการเรียนออนไลน์
กลุ่มเป้าหมาย	พ่อแม่ผู้ปกครอง และบุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก
ผู้รับผิดชอบ	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงศึกษาธิการ และภาคีเครือข่าย ได้แก่ มูลนิธิ สมาคม กองทุน และภาคเอกชน ที่มีการประกาศเจตนารมณ์ปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ร่วมกัน
แนวปฏิบัติ	<ol style="list-style-type: none"> 1. สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการ และภาคีเครือข่าย จัดทำแนวปฏิบัติสำหรับผู้ปกครองในการเตรียมความพร้อมบุตรหลานในการเรียนออนไลน์ พร้อมด้วยการสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ ในแนวปฏิบัติ โดยทำการปรับปรุงคู่มืออย่างสม่ำเสมอเพื่อให้มีความสอดคล้องกับสถานการณ์ 2. โรงเรียนระดับประถมศึกษา นำคู่มือไปประชาสัมพันธ์ให้กับผู้ปกครอง และบุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก โดยอาจใช้รูปแบบการสื่อสารกับผู้ปกครองให้หลากหลายและเหมาะสมกับสถานการณ์ เช่น การเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียน การแจกคู่มือในรูปแบบเอกสาร การสรุปเนื้อหาจากคู่มือและจัดทำเป็นคลิปวิดีโอให้ผู้ปกครองและบุคคลใกล้ชิดเด็กได้เรียนรู้ในเวลาสั้น ๆ 3. อาสาสมัคร กศน. อสม อพม นำคู่มือไปประชาสัมพันธ์ให้กับพ่อแม่ผู้ปกครอง

ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

ทางเลือกที่ 2 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองและบุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก

ข้อดี	<p>4. พ่อแม่ผู้ปกครองนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับบุตรหลานผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันในขณะที่บุตรหลานเรียนออนไลน์ หรือในช่วงเวลาผ่อนคลาย หลังจากการเรียนออนไลน์เสร็จ โดยอาจสอบถามบุตรหลานถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ในแต่ละวัน และเชื่อมโยงเข้ากับเนื้อหาการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน</p> <p>สามารถเชื่อมโยงเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยเข้ากับสภาพปัญหาและสถานการณ์ปัจจุบัน ที่เด็กต้องเรียนออนไลน์และใช้อุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเป็นเวลานาน</p>
ข้อจำกัด	<p>ความพร้อมของกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาและปฏิบัติตามคู่มือ</p>

3. การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับครูในรูปแบบออนไลน์และเน้นเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ เช่น หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัลระดับชั้นประถมศึกษาตามแนวทาง สสวท หรือ การสอนความปลอดภัยบนโลกอินเทอร์เน็ตด้วยการเรียนเชิงรุก โครงการ OBEC Webinar 2021 เพื่อให้ครูสามารถนำไปใช้สอดแทรกในการจัดการเรียนการสอน โดยเพิ่มแรงจูงใจในการพัฒนาศักยภาพของตนเองด้วยการนำชั่วโมงการเรียนรู้ตามอัธยาศัย หลักสูตร Digital Literacy หรือหลักสูตรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ไปใช้ในการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนา (Performance Agreement) ตามแนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ที่ว่าผู้ใหญ่จะเรียนรู้เมื่อมีเหตุผลและมีความต้องการในการเรียนรู้ สามารถชี้นำตนเองได้ และใช้ประสบการณ์ที่เคยได้รับเป็นส่วนประกอบสำคัญในการเรียนรู้สิ่งใหม่ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในตนเอง

ตารางที่ 4.15 ทางเลือกนโยบายที่ 3

ทางเลือกที่ 3. การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับครู	
เป้าหมาย	เพื่อให้ครูมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย เน้นเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และสามารถนำไปใช้สอดแทรกในการจัดการเรียนการสอนได้
กลยุทธ์	สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ตามอัธยาศัย หลักสูตร Digital Literacy หรือหลักสูตรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ด้านการรู้ดิจิทัล ระดับชั้นประถมศึกษา หรือการสอนความปลอดภัยบนโลกอินเทอร์เน็ตด้วยการเรียนเชิงรุก
กลุ่มเป้าหมาย	ครู
ผู้รับผิดชอบ	หน่วยงานต้นสังกัดของครู ร่วมกับภาคีเครือข่าย
แนวปฏิบัติ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้รับผิดชอบจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับครูในรูปแบบออนไลน์ ที่สามารถเรียนรู้ได้แบบ Real Time หรือเรียนรู้ย้อนหลังได้ผ่าน Youtube, Facebook หรือช่องทางอื่น ๆ ของหน่วยงานต้นสังกัด โดยสามารถขอรับเกียรติบัตรออนไลน์ได้หลังจบการเรียนรู้ 2. ผู้เรียนสามารถนำผลการพัฒนาศักยภาพของตนเองด้วยการนำชั่วโมงการเรียนรู้ตามอัธยาศัย หลักสูตร Digital Literacy หรือหลักสูตรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ไปใช้ในการจัดทำข้อตกลงในการพัฒนา (Performance Agreement)
ข้อดี	มีความสอดคล้องกับสถานการณ์ที่ครูต้องจัดการเรียนการสอนออนไลน์
ข้อจำกัด	เวลา ภาระงาน และความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

4. การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็กโดยพ่อแม่ผู้ปกครองและครูสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก ทางเลือกนโยบายนี้เป็นการนำทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมมาใช้ในการสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ซึ่งทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้เกิดจากการสังเกตและเลียนแบบ โดยมีกระบวนการที่สำคัญในการเรียนรู้คือผู้เรียนมีความสนใจ (Attention) จดจำ (Retention) แสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง (Reproduction) แรงจูงใจ (Motivation) ที่จะทำให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง และใช้

แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเข้ามามีส่วนช่วยในการจัดการเรียนรู้ในการผู้เรียน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะเป็นตัวกระตุ้นกระบวนการคิด และแก้ปัญหาของเด็ก ๆ ได้ง่ายขึ้น

ตารางที่ 4.16 ทางเลือกนโยบายที่ 4

ทางเลือกที่ 4. การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็ก

เป้าหมาย	เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ผ่านการดำเนินชีวิตประจำวัน
กลยุทธ์	สอดแทรกเนื้อหาเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก
กลุ่มเป้าหมาย	เด็ก
ผู้รับผิดชอบ	ครู และพ่อแม่ผู้ปกครอง
แนวปฏิบัติ	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย เน้นเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ ในขณะที่จัดการเรียนการสอน เช่น การนำรูป คลิป บทความจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ประกอบการจัดทำรายงานต้องอ้างอิงแหล่งที่มาให้ชัดเจน 2. พ่อแม่ผู้ปกครองจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เด็กทำ เช่น หากเด็กกำลังดูยูทูปที่เป็นคลิปการร้องเพลงคัฟเวอร์ (Cover) หรือคลิปการเต้นโดยใช้เพลงและทำเต้นจากศิลปินเกาหลี คลิปเล่าเนื้อเรื่องของเกมภาพยนตร์หรือเกม (Spoil) ให้พ่อแม่ผู้ปกครองลองให้เด็กวิเคราะห์ว่าการกระทำดังกล่าวเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ เพราะอะไร 3. ครู และพ่อแม่ผู้ปกครอง แนะนำแนวทางการกระทำที่ถูกต้อง และการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมในเรื่องดังกล่าวเพื่อเป็นตัวอย่างเพิ่มเติม และร่วมกันอภิปราย 4. ครู และพ่อแม่ผู้ปกครอง เป็นตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้เด็กได้เรียนรู้โดยการลอกเลียนแบบ
ข้อดี	ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยผ่านการดำเนินชีวิตประจำวัน
ข้อจำกัด	ผู้สอนต้องมีข้อมูลที่เพียงพอที่จะชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

5. การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็กด้วยการพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ความเข้าใจดิจิทัลสำหรับเด็ก เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย เน้นเรื่องการละเมิด

ลิขสิทธิ์ออนไลน์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องและบทลงโทษ และใช้ในกิจกรรมนอกเวลาเรียน และใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเข้ามามีส่วนช่วยในการจัดการเรียนรู้ในการผู้เรียน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะเป็นตัวกระตุ้นกระบวนการคิด และแก้ปัญหาของเด็ก ๆ ได้ง่ายขึ้น

ตารางที่ 4.17 ทางเลือกนโยบายที่ 5

ทางเลือกที่ 5. การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็ก	
เป้าหมาย	เพื่อให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจดิจิทัลเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และบทลงโทษทางกฎหมาย
กลยุทธ์	สร้างแรงจูงใจภายนอก โดยการทำให้เด็กได้รับทราบเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และบทลงโทษทางกฎหมาย
กลุ่มเป้าหมาย	เด็ก
ผู้รับผิดชอบ	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงศึกษาธิการ และภาคีเครือข่าย ได้แก่ มูลนิธิ สมาคม กองทุน และภาคเอกชน ที่มีการประกาศเจตนารมณ์ปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ร่วมกัน
แนวปฏิบัติ	<p>1. ผู้รับผิดชอบศึกษา และพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ความเข้าใจดิจิทัลสำหรับเด็กเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายที่เกี่ยวข้อง และบทลงโทษทางกฎหมาย โดยใช้สื่อในการจัดกิจกรรมที่มีความหลากหลาย และเกี่ยวข้องกับเรื่องราวใกล้ตัวเด็กเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย และเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้ เช่น ตัวการ์ตูน เพลง เกม เป็นต้น</p> <p>2. ผู้รับผิดชอบนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ต่อโรงเรียนระดับประถมศึกษาเพื่อจัดเป็นหนึ่งในกิจกรรมนอกเวลาเรียน</p> <p><u>ตัวอย่างกิจกรรม “ตัวการ์ตูนน่ารักจากการพับกระดาษ Origami”</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ผู้สอนแจกกระดาษสี อุปกรณ์ และแนะนำวิธีการพับกระดาษเป็นตัวการ์ตูนต่าง ๆ ให้กับเด็ก ๆ • ให้เด็กนำเสนอผลงาน และผู้สอนสอดแทรกเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูน และบทลงโทษทางกฎหมายให้เด็ก ๆ ทราบ <p><u>ตัวอย่างกิจกรรม “Cover(Song) or Offender”</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ผู้สอนจัดกิจกรรมโดยให้เด็กร้องเพลงของศิลปินที่ตนเองชื่นชอบ และอัดคลิปขณะที่เด็กร้องเพลง • ผู้สอนสอดแทรกเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์เนื่องจากการทำซ้ำ/ดัดแปลง และหากมีการนำคลิปที่อัดไว้ไปเผยแพร่ต่อในสื่อสังคมออนไลน์ อาจทำให้เจ้าของลิขสิทธิ์แจ้งความดำเนินคดีตามกฎหมายได้

ตารางที่ 4.17 (ต่อ)

ทางเลือกที่ 5. การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็ก

ตัวอย่างกิจกรรม “ละเมิดหรือไม่”

- ผู้สอนนำเสนอตัวอย่างการกระทำจากข่าว ภาพ คลิป สถานการณ์จำลอง บทความต่าง ๆ เช่น ข่าวการล่อซื้อกระทงลายตัวการ์ตูน ลิขสิทธิ์ การทำหนังสือของนักเรียนโดยใช้เพลงจากศิลปินค่ายดังมาเป็นเพลงประกอบ แล้วให้เด็กพิจารณาว่าการกระทำนั้นละเมิดลิขสิทธิ์หรือไม่ โดยเน้นย้ำให้นักเรียนตระหนักถึงผลเสียจากการละเมิดลิขสิทธิ์ บทลงโทษทางกฎหมาย และร่วมกันอภิปราย

3. ผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมถึงการกระทำที่ถูกต้อง เช่น การอ้างอิงแหล่งที่มา ก่อนนำมาใช้ การเรียนรู้เรื่อง creative common

ข้อดี

สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างทั่วถึง ผ่านระบบโรงเรียน

ข้อจำกัด

ผู้สอนต้องมีข้อมูลที่เพียงพอที่จะชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

6. การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยโดยการจัดให้มีแหล่งบริการสารสนเทศออนไลน์ เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยโดยเฉพาะ โดยพัฒนาเป็นแพลตฟอร์มหรือเว็บไซต์กลางที่รวบรวมองค์ความรู้จากหน่วยงานผู้พัฒนา

ตารางที่ 4.18 ทางเลือกนโยบายที่ 6

ทางเลือกที่ 6. การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์สำหรับเด็ก พ่อแม่ผู้ปกครอง และบุคคลที่สนใจ

เป้าหมาย	เพื่อให้มีแหล่งบริการสารสนเทศออนไลน์เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยโดยเฉพาะสำหรับการเรียนรู้ตามอัธยาศัย และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต
กลยุทธ์	รวบรวมแหล่งการเรียนรู้บนฐานเทคโนโลยีเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้รวมอยู่ที่จุดเดียวเพื่อให้ง่ายต่อการสืบค้นและเรียนรู้
กลุ่มเป้าหมาย	เด็ก พ่อแม่ผู้ปกครอง และบุคคลทั่วไปที่สนใจ
ผู้รับผิดชอบ	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และภาคีเครือข่าย
แนวปฏิบัติ	1. ผู้รับผิดชอบศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ และจัดหมวดหมู่สารสนเทศออนไลน์เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยที่ถูกจัดทำขึ้นโดยหน่วยงานต่าง ๆ

ตารางที่ 4.18 (ต่อ)

ทางเลือกที่ 6. การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์สำหรับเด็ก พ่อแม่ผู้ปกครอง และบุคคลที่สนใจ

ข้อดี	2. พัฒนาเป็นแพลตฟอร์มหรือเว็บไซต์กลางที่รวบรวมองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยโดยเฉพาะ เพื่อให้ง่ายต่อการสืบค้นและการตัดสินใจเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองของกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายได้รับความสะดวก และสามารถเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยได้ผ่านสื่อหลากหลายรูปแบบตามอัธยาศัย เช่น เกม คลิป อินโฟกราฟฟิก บทเรียนและแบบทดสอบออนไลน์ และช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต
ข้อจำกัด	งบประมาณและบุคลากรที่ทำหน้าที่พัฒนา รวบรวม และจัดหมวดหมู่แหล่งบริการสารสนเทศออนไลน์

ตอนที่ 3 การประเมินข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

การดำเนินงานในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำร่างทางเลือกนโยบายที่ได้จัดทำขึ้นไปทำการตรวจสอบความเหมาะสมและจัดลำดับความสำคัญของร่างทางเลือกนโยบายทั้ง 6 ทางเลือก โดยดำเนินการใน 2 ส่วนคือ 1) การตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ 2) การตรวจสอบโดยการรับฟังความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย 3) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

1. การตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ ในด้านการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย ด้านเด็ก ด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล และด้านทรัพย์สินทางปัญญา ได้พิจารณาทางเลือกนโยบายใน 3 ประเด็นคือ 1) ความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติจริง 2) ความพร้อมของผู้รับผิดชอบ และ 3) ความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน รวมทั้งได้ทำการจัดลำดับของร่างทางเลือกนโยบาย นอกจากนี้ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญยังได้ให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมต่อร่างทางเลือกนโยบายที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้น ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ดังตารางที่ 4.18

ตารางที่ 4.19 สรุปผลการตรวจสอบและจัดลำดับความสำคัญของร่างทางเลือกรายนโยบายโดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

ทางเลือก นโยบาย	ความเป็นไป ได้ในทาง นำไปปฏิบัติ จริง (10 คะแนน)	ความพร้อม ของ ผู้รับผิดชอบ (10 คะแนน)	ความ เหมาะสมกับ สถานการณ์ ปัจจุบัน (10 คะแนน)	รวมคะแนน/ ลำดับ	ความคิดเห็นเพิ่มเติม
ทางเลือกที่ 1.	6	8	6	20 คะแนน/ ลำดับที่ 3	ควรพิจารณาความ พร้อมของผู้เรียน เช่น อาชีพ อายุ ความสนใจ และระดับความรู้เดิม และผู้สอนต้องเน้นย้ำถึง ความสำคัญของ ผลกระทบที่จะเกิดขึ้น โดย ต้องสอนให้ง่ายต่อ การเข้าใจ และการนำไป ปฏิบัติจริง
ทางเลือกที่ 2	10	10	10	30 คะแนน/ ลำดับที่ 1	ควรมีการจัดทำแนว ปฏิบัติฯ สำหรับครู ควบคู่กันไปด้วย (ตาม แนวทาง Child online Protection ของ International Telecommunication Union หรือ ITU)
ทางเลือกที่ 3.	6	10	8	24 คะแนน/ ลำดับที่ 2	ดำเนินการควบคู่ไปกับ ทางเลือกที่ 1 เพื่อให้ทัน ต่อสถานการณ์ปัจจุบัน
ทางเลือกที่ 4.	7	5	6	18 คะแนน/ ลำดับที่ 4	อาจมีการปรับเปลี่ยน รูปแบบให้เหมาะสมกับ แต่ละครอบครัว เช่น ครอบครัวที่พ่อแม่ต้อง Work from home ทั้ง สองคน หรือครอบครัวที่ มีผู้สูงอายุเป็นผู้ดูแลเด็ก



ตารางที่ 4.19 (ต่อ)

ทางเลือก นโยบาย	ความเป็นไป ได้ในกา รนำไปปฏิบัติ จริง (10 คะแนน)	ความพร้อม ของ ผู้รับผิดชอบ (10 คะแนน)	ความ เหมาะสมกับ สถานการณ์ ปัจจุบัน (10 คะแนน)	รวมคะแนน/ ลำดับ ความสำคัญ*	ความคิดเห็นเพิ่มเติม
ทางเลือกที่ 5.	4	6	10	20 คะแนน/ ลำดับที่ 3	ควรออกแบบกิจกรรมให้ เหมาะสม ทันสมัย และ สามารถจัดกิจกรรมได้ ทั้งแบบ on site และ online
ทางเลือกที่ 6.	7	7	10	24 คะแนน/ ลำดับที่ 2	บทเรียนออนไลน์ จะต้องมีเนื้อหาที่ ครบถ้วนและออกแบบ ให้น่าสนใจ สร้าง แรงจูงใจต่อผู้เรียนและ ง่ายต่อการเรียนรู้ด้วย ตนเอง อาจนำกลไกของ เกมมาใช้ในการ ออกแบบบทเรียน เช่น การเก็บคะแนน เงื่อนไข การแพ้-ชนะ รางวัล เป็น ต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากตารางที่ 4.19 สรุปได้ว่า ทางเลือกนโยบายที่ 2 การจัดทำแนวปฏิบัติสำหรับผู้ปกครองในการเตรียมความพร้อมบุตรหลานในการเรียนออนไลน์ มีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติจริง ผู้รับผิดชอบของความพร้อมในการดำเนินการ และมีความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบันมากที่สุด รองลงมาคือทางเลือกที่ 3 การสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพครูด้วยการผลักดันให้มีนโยบาย ในการนำชั่วโมงการเรียนรู้ตามอักษยาศาสตร์หลักสูตร Digital Literacy หรือหลักสูตรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ไปใช้ในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะได้ และ ทางเลือกที่ 6 การจัดให้มีแหล่งบริการสารสนเทศออนไลน์เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยโดยเฉพาะ ถัดมาคือทางเลือกที่ 5 การพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ความเข้าใจดิจิทัลสำหรับเด็กเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ และทางเลือกที่ 1 การจัดการศึกษาต่อเนื่องรูปแบบกลุ่มสนใจ หลักสูตร Digital Literacy สำหรับพ่อแม่ผู้ปกครอง และ

ลำดับสุดท้ายคือทางเลือกที่ 4 การจัดศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็ก โดยพ่อแม่ผู้ปกครองและครูสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ ผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก

2. การตรวจสอบโดยการรับฟังความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ผู้วิจัยได้จัดลำดับร่างทางเลือกนโยบายใหม่ตามผลการตรวจสอบและความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญจากข้อ 1. และนำร่างทางเลือกนโยบายเสนอต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยการจัดเวทีรับฟังความคิดเห็นกับกลุ่มตัวอย่างที่จะเป็นผู้นำนโยบายไปเป็นกรอบในการปฏิบัติงาน ได้แก่ พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู และหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่มีการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย รวมทั้งประชาชนผู้สนใจทั่วไป โดยผู้วิจัยนำเสนอทางเลือกนโยบายที่ผ่านการจัดลำดับใหม่เรียบร้อยแล้ว และขอรับฟังความคิดเห็นกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในรูปแบบออนไลน์ผ่านทางโปรแกรม ZOOM กับกลุ่มตัวอย่างจากจังหวัดที่พบปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์มากที่สุดภูมิภาคละ 1 จังหวัด โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนการประเมินทางเลือกนโยบาย จะเป็นผู้แนะนำนโยบายไปเป็นกรอบในการปฏิบัติงาน ได้แก่ พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู และหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่มีการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย รวมทั้งประชาชนผู้สนใจทั่วไป โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายจำนวน 52 คน และเพศหญิงจำนวน 124 คน รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.20

ตารางที่ 4.20 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	52	29.55
หญิง	124	70.45
รวม	176	100.00

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 176 คน พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 70.45 และรองลงมาเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 29.55 ซึ่งสามารถจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามอายุรายละเอียดดังตารางที่ 4.21

ตารางที่ 4.21 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ

อายุ (ปี)	จำนวน (คน)	ร้อยละ
20-30	44	25.00
31-40	68	38.64
41-50	48	27.27
51-60	8	4.55
61 ปีขึ้นไป	8	4.55
รวม	176	100.00

จากตารางที่ 4.21 สรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 38.64 รองลงมาคืออายุ 41-50 ปี คิดเป็นร้อยละ 27.27 อายุระหว่าง 20-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 25.00 และอายุระหว่าง 51-60 ปี คิดเป็นร้อยละ 4.55 รวมทั้งอายุตั้งแต่ 61 ปีขึ้นไปคิดเป็นร้อยละ 4.55 เช่นกัน และสามารถจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามอาชีพได้รายละเอียดดังตารางที่ 4.22

ตารางที่ 4.22 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
รับราชการ	120	68.18
ค้าขาย	16	9.09
พนักงานบริษัท	12	6.82
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	4	2.27
เกษตรกร	4	2.27
แม่บ้าน	12	6.82
อาชีพอิสระ	8	4.55
รวม	176	100.00

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอาชีพรับราชการคิดเป็นร้อยละ 68.18 รองลงมาคืออาชีพค้าขายคิดเป็นร้อยละ 9.09 พนักงานบริษัทคิดเป็นร้อยละ 6.82 เช่นเดียวกับแม่บ้าน นอกจากนี้ยังมีอาชีพอิสระคิดเป็นร้อยละ 4.55 และอาชีพเกษตรกรคิดเป็นร้อยละ 2.27 เช่นเดียวกับพนักงานรัฐวิสาหกิจ โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 176 คน สามารถจำแนกตามภูมิภาคได้ดังรายละเอียดในตารางที่ 4.23

ตารางที่ 4.23 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามภูมิภาค

ภูมิภาค	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ภาคเหนือ	34	19.32
ภาคกลาง	53	30.11
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	47	26.71
ภาคใต้	42	23.86
รวม	176	100.00

จากตารางที่ 4.23 สรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในจังหวัดที่เป็นตัวแทนของภาคกลาง คิดเป็นร้อยละ 30.11 รองลงมาอยู่ในจังหวัดที่เป็นตัวแทนของภาคตะวันออกเฉียงเหนือคิดเป็นร้อยละ 26.71 และจังหวัดที่เป็นตัวแทนของภาคใต้และภาคเหนือคิดเป็นร้อยละ 23.86 และ 19.32 ตามลำดับ โดยกลุ่มตัวอย่างได้แสดงความคิดเห็นต่อทางเลือกนโยบายด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็กในเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ใน 3 ประเด็นคือความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติ ความพร้อมของผู้รับผิดชอบ และความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน ซึ่งมีรายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4.24

ตารางที่ 4.24 คะแนนเฉลี่ยของระดับความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อทางเลือกนโยบาย

ทางเลือก นโยบาย	ความเป็นไปในทางปฏิบัติ		ความพร้อมของผู้รับผิดชอบ		ความเหมาะสมกับสถานการณ์ ปัจจุบัน		คะแนน เฉลี่ย	รวม	การแปล ความหมาย
	คะแนน เฉลี่ย	การแปล ความหมาย	คะแนน เฉลี่ย	การแปล ความหมาย	คะแนนเฉลี่ย	การแปล ความหมาย			
1	3.50	เหมาะสมปานกลาง	3.50	เหมาะสมปานกลาง	3.17	เหมาะสมปานกลาง	3.47		เหมาะสม ปานกลาง
2	2.50	ไม่เหมาะสม	3.00	เหมาะสมปานกลาง	3.17	เหมาะสมปานกลาง	3.03		เหมาะสม ปานกลาง
3	3.33	เหมาะสมปานกลาง	3.50	เหมาะสมปานกลาง	3.83	เหมาะสมมาก	3.47		เหมาะสม ปานกลาง
4	3.83	เหมาะสมมาก	3.50	เหมาะสมปานกลาง	3.83	เหมาะสมมาก	3.80		เหมาะสม มาก
5	3.67	เหมาะสมมาก	3.50	เหมาะสมปานกลาง	4.33	เหมาะสมมาก	3.65		เหมาะสม มาก
6	3.67	เหมาะสมมาก	3.67	เหมาะสมมาก	4.00	เหมาะสมมาก	3.70		เหมาะสม มาก

จากตารางที่ 4.24 สรุปได้ว่า ทางเลือกนโยบายที่ 4 การจัดศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็ก โดยพ่อแม่ผู้ปกครองและครูสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ ผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็กมีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด คือ 3.80 รองลงมาคือ ทางเลือกที่ 6 การจัดให้มีแหล่งบริการสารสนเทศออนไลน์เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยโดยเฉพาะ คะแนนเฉลี่ย 3.70 ถัดมาคือทางเลือกที่ 5 การพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ความเข้าใจดิจิทัลสำหรับเด็กเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ คะแนนเฉลี่ย 3.65 ต่อมาคือ ทางเลือกที่ 1 การจัดการศึกษาต่อเนื่องรูปแบบกลุ่มสนใจ หลักสูตร Digital Literacy สำหรับพ่อแม่ผู้ปกครอง และทางเลือกที่ 3 การสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพครูด้วยการผลักดันให้มีนโยบาย ในการนำชั่วโมงการเรียนรู้ตามอัธยาศัยหลักสูตร Digital Literacy หรือหลักสูตรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ไปใช้ในการขอมือหรือเลื่อนวิทยฐานะได้ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน คือ 3.47 และ ทางเลือกนโยบายที่ 2 การจัดทำแนวปฏิบัติสำหรับผู้ปกครองในการเตรียมความพร้อมบุตรหลานในการเรียนออนไลน์มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ 3.03

เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ทางเลือกที่มีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติมากที่สุด คือ ทางเลือกที่ 4 การจัดศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็ก โดยพ่อแม่ผู้ปกครองและครูสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ ผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก ส่วนด้านความพร้อมของผู้รับผิดชอบ และมีความสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันมากที่สุด คือ ทางเลือกที่ 6 การจัดให้มีแหล่งบริการสารสนเทศออนไลน์เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยโดยเฉพาะ

นอกจากนี้พ่อแม่ผู้ปกครองและครู ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการประเมินทางเลือกนโยบาย ได้มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จากข้อคำถามปลายเปิดสรุปได้ดังนี้

1. ควรเพิ่มทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนให้มากขึ้น
2. ควรเพิ่มทางเลือกนโยบายสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองที่มีเวลาดูแลบุตรหลานน้อย เพราะต้องทำงานหารายได้
3. ปัญหาส่วนใหญ่อาจมาจากการที่เด็กอาศัยอยู่กับปู่ย่าตายายซึ่งเป็นผู้สูงอายุ และไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต
4. พ่อแม่ผู้ปกครองต้องมีส่วนร่วมในการสอนบุตรหลาน โดยไม่คิดว่าเป็นหน้าที่ของครูและโรงเรียนเท่านั้น
5. เด็กที่เล่นเกมออนไลน์มีพฤติกรรมติดมือถือ และมีอารมณ์รุนแรงก้าวร้าว ควรมีการสอนเพื่อลดปัญหาเหล่านี้ด้วย
6. พฤติกรรมเลียนแบบเพื่อนเป็นสาเหตุให้เด็กติดมือถือ

หลังจากที่ได้ข้อมูลจากการประเมินทางเลือกนโยบายและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากการประเมินทางเลือกนโยบายแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลไปใช้ในการปรับปรุงทางเลือกนโยบายและจัดทำเป็นข้อเสนอทางเลือกนโยบายซึ่งเป็นผลจากการวิจัยนี้ต่อไป



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก 2) เพื่อพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยนโยบาย (Policy Research) แบ่งการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นที่ 1 การศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ชั้นที่ 2 การพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ชั้นที่ 3 การประเมินข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ชั้นที่ 1 การศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ดำเนินการโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ข้อมูลสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก และนำผลจากการสำรวจไปใช้สำหรับการวิจัยในขั้นตอนต่อไป กลุ่มตัวอย่างในการสำรวจสถานการณ์ คือ เด็กอายุ 8-12 ปี จำนวน 9,604 คน เครื่องมือที่ใช้ในการสำรวจสถานการณ์เป็นแบบสอบถาม ซึ่งแบ่ง

ออกเป็น 4 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต ตอนที่ 3 ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา และตอนที่ 4 ความต้องการด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยแบบสอบถามได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) แบบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการสำรวจข้อมูล (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ผลการตรวจสอบพบว่าข้อคำถามมีค่าดัชนี IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยง (Reliability) แบบความสอดคล้องภายในโดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) ผลการตรวจสอบพบว่าแบบสอบถามมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคอยู่ที่ 0.772 การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการส่งแบบสอบถามทางไปรษณีย์และการส่งแบบสอบถามออนไลน์ ไปยังโรงเรียนระดับประถมศึกษาที่เป็นตัวแทนของแต่ละจังหวัดจำนวน 39 โรงเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการโดย 1) วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม สถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต และปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตด้วยสถิติบรรยายเพื่ออธิบายลักษณะของข้อมูล ได้แก่ ความถี่ และร้อยละ 2) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตโดยใช้การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) โดยคัดเลือกปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่พบมากที่สุดมาทำการศึกษาความสัมพันธ์กับปัจจัยที่ทำการศึกษา 3) วิเคราะห์ผลการตอบคำถามรายชื่อเพื่อหาข้อมูลสำคัญสำหรับการพัฒนาทางเลือกนโยบาย

ขั้นที่ 2 การพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ในขั้นตอนนี้เป็นการพัฒนาทางเลือกนโยบายที่มีความเป็นไปได้โดยใช้ข้อมูลจากผลการวิจัยขั้นที่ 1 และข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 3 การตรวจสอบทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

การตรวจสอบร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายผู้วิจัยได้ดำเนินการ 2 ส่วน คือ 1) การตรวจสอบร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และ 2) ตรวจสอบร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายโดยการรับฟังความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ดังนี้

1. การตรวจสอบร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายโดยผู้ทรงคุณวุฒิ กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 10 คน ที่มีความเชี่ยวชาญหรือทำงานด้านนโยบายสาธารณะ ด้านการศึกษา

นอกระบบโรงเรียน ด้านเด็ก และด้านอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีดิจิทัล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อร่างทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยที่ผู้วิจัยจัดทำขึ้นในขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการหาค่าความถี่ และร้อยละเพื่ออธิบายลักษณะของข้อมูล

2. การตรวจสอบร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายโดยการรับฟังความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการนำนโยบายไปใช้เป็นกรอบแนวทางในการปฏิบัติเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้กับเด็ก ได้แก่ พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู และหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่มีการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักและประชาชนทั่วไปเป็นกลุ่มเป้าหมายรอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนนี้ ได้แก่ 1) แบบบันทึกข้อมูลจากการจัดเวทีรับฟังความคิดเห็น ประกอบด้วย 2 ส่วน ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป และส่วนที่ 2 ความคิดเห็นต่อร่างทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก และ 2) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อทางเลือกนโยบาย เป็นแบบสอบถามแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ประกอบด้วย 2 ส่วน ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป และส่วนที่ 2 ระดับความคิดเห็นที่มีต่อทางเลือกนโยบายการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก โดยแบบสอบถามได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพด้านความตรงตามเนื้อหา (content validity) โดยการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการสำรวจข้อมูล (Index of Item Objective Congruence: IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ผลการตรวจสอบพบว่าข้อคำถามมีค่าดัชนี IOC เท่ากับ 0.67-1.00 และตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยง (reliability) แบบความสอดคล้องภายในโดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) ผลการตรวจสอบพบว่าแบบสอบถามมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคอยู่ที่ 0.9603

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการจัดเวทีรับฟังความคิดเห็นที่มีต่อทางเลือกนโยบายกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ พ่อแม่ผู้ปกครอง ครู หน่วยงานหรือองค์กรทั้งภาครัฐและภาคเอกชนที่มีการดำเนินงานด้านการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยรวมทั้งประชาชนผู้ให้ความสนใจทั่วไป โดยได้มีการจัดเวทีรับฟังความคิดเห็นใน 4 ภูมิภาคในรูปแบบออนไลน์ผ่านทางโปรแกรม ZOOM ได้แก่ เวทีรับฟังความคิดเห็นภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือจัดขึ้นเมื่อวันที่ 21 ตุลาคม 2564 ส่วนภาคกลางและภาคใต้ได้จัดขึ้นเมื่อวันที่ 26 ตุลาคม 2564 มีผู้เข้าร่วมจำนวนทั้งสิ้น 176 คน การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการจัดเวทีรับฟังความคิดเห็นที่มีต่อทางเลือกนโยบายผู้วิจัยได้นำแบบบันทึกข้อมูลจากการจัดเวทีรับฟังความคิดเห็นมาทำการวิเคราะห์เนื้อหาและสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย

ส่วนข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นได้ถูกนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติบรรยาย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายลักษณะของผู้ตอบแบบสอบถาม และระดับความคิดเห็นที่มีต่อทางเลือกนโยบาย นอกจากนี้ยังได้พิจารณาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงทางเลือกนโยบายที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากคำตอบของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินทางเลือกนโยบายมาปรับปรุงและจัดทำข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

สรุปผลการวิจัย

1. การศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งาน อินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และความต้องการด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1.1 สถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยพบว่ากลุ่ม ตัวอย่างส่วนใหญ่มีโทรศัพท์หรือแท็บเล็ตที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เป็นของตนเองและส่วนใหญ่ไม่มีคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ที่บ้าน กิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างทำมากที่สุด ในขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ตคือการเล่นเกม รองลงมาคือการดูยูทูป ส่วนกิจกรรมอย่างอื่น ได้แก่ การค้นหา ข้อมูล การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก ไลน์ การดูหนังฟังเพลง การอ่านหนังสือ กลุ่มตัวอย่างทำ กิจกรรมเหล่านี้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น

ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือช่วงเวลาหลังเลิกเรียน รองลงมาคือช่วงเวลาก่อนเข้านอน ส่วนสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือที่บ้าน

1.2 ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุดเป็นปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ คือการดาวน์โหลดรูป เกม หนัง เพลง จากอินเทอร์เน็ตโดยไม่ทราบว่ามีการละเมิดลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่ รองลงมาเป็นการที่กลุ่มตัวอย่างเคยพบเห็นเกมที่มีความรุนแรง น่ากลัว ในขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ต และการ เล่นเกมในมือถือ เกมออนไลน์ หรือดูคลิปเป็นเวลานาน ๆ จนไม่ได้ทำกิจกรรมอย่างอื่น เคยได้รับ ข้อความที่ไม่ทราบว่ามีความจริงหรือไม่ เคยให้รหัสผ่านกับเพื่อน เคยติดต่อกับบุคคลแปลกหน้า เคยถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ เคยได้รับข้อความชวนให้เข้าเว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องทางเพศ และเคย กลั่นแกล้งผู้อื่นในโลกออนไลน์ ตามลำดับ จากผลการสำรวจข้อมูลพบว่าเมื่อเด็กเผชิญกับปัญหาจาก การใช้งานอินเทอร์เน็ตที่กล่าวมาข้างต้นเด็กสามารถจัดการกับปัญหาได้ด้วยวิธีการที่เหมาะสม ได้แก่ เมื่อพบเห็นเกมที่มีความรุนแรง น่ากลัว ในขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ต เมื่อได้รับภาพหรือข้อความเชิญชวนให้เข้า เว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องทางเพศ กลุ่มตัวอย่างจะไม่กดเข้าไปดูและบอกพ่อแม่ผู้ปกครองหรือครู เมื่อ

เพื่อนรู้รหัสผ่านกลุ่มตัวอย่างจะทำการเปลี่ยนรหัสผ่านใหม่ หรือเมื่อถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์กลุ่มตัวอย่างจะบอกพ่อแม่ผู้ปกครอง ครู หรือเพื่อนเพื่อช่วยจัดการกับปัญหา แต่ในส่วนของปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์นั้นพบว่ากลุ่มตัวอย่างได้กระทำเนื่องจากไม่รู้เรื่องลิขสิทธิ์และทำตามเพื่อน ส่วนการเล่นเกมในมือถือ เกมออนไลน์ หรือดูคลิปเป็นเวลานาน ๆ จนไม่ได้ทำกิจกรรมอย่างอื่นนั้น เนื่องจากมีความสุขกว่าการทำกิจกรรมอย่างอื่นและพ่อแม่ผู้ปกครองอนุญาต

1.3 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ ปัจจัยที่ทำการศึกษาในครั้งนี้ จำนวน 4 ด้าน ได้แก่ การให้คำแนะนำของพ่อแม่ผู้ปกครอง การให้คำแนะนำของครู การสอนการใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในโรงเรียน และการชักชวนของเพื่อน จากการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ สามารถสรุปได้ว่าการให้คำแนะนำของครู และการชักชวนของเพื่อนมีอิทธิพลต่อปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

1.4 กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการที่จะเรียนรู้วิธีการป้องกันอันตรายจากการใช้งาน อินเทอร์เน็ตดังนี้ 1) เรียนรู้จากพ่อแม่ผู้ปกครอง 2) เรียนรู้ผ่านแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ ได้แก่ ยูทูบและ เว็บไซต์ต่าง ๆ 3) สถานที่ที่ต้องการเรียนรู้ คือ ที่บ้าน 4) วิธีการเรียนรู้ได้แก่ การดูคลิป การ์ตูน การหาข้อมูลด้วยตนเอง การทดลองปฏิบัติ การเล่นเกม การนั่งฟังบรรยาย และการทำงานกลุ่มตามลำดับ

2. การพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ในขั้นตอนนี้เป็นการจัดทำร่างทางเลือกนโยบาย ผลจากการวิจัยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็กขึ้นจำนวน 6 ทางเลือก โดยมุ่งเน้นที่การป้องกันและแก้ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ซึ่งเป็นผลจากการศึกษาสถานการณ์ ทั้ง 6 ทางเลือกที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจะถูกรวบรวมเป็นร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็กสำหรับใช้ในการตรวจสอบในขั้นตอนต่อไป โดยสรุปทางเลือกนโยบายได้ดังแสดงในตารางที่ 5.1

ตารางที่ 5.1 ทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย

การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน

ทางเลือกที่ 1 จัดการศึกษาต่อเนื่อง (รูปแบบกลุ่มสนใจ) หลักสูตร Digital Literacy¹ โดยการ

1. เพิ่มกระบวนการสร้างแรงจูงใจภายนอกให้ผู้เรียนรับทราบปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน และผลกระทบที่จะเกิดขึ้น
2. จัดการศึกษาต่อเนื่องในรูปแบบออนไลน์
3. เพิ่มการประชาสัมพันธ์หลักสูตรให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย
4. เน้นเนื้อหาการสอน พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ และ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ (หมวดกฎหมายดิจิทัล) พร้อมยกตัวอย่าง เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน

หมายเหตุ 1. หลักสูตร Digital Literacy ภายใต้โครงการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล : กิจกรรมศูนย์ดิจิทัลชุมชน ประกอบด้วยเนื้อหา 9 กลุ่ม ได้แก่ 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การเข้าถึงสื่อดิจิทัล 3) การสื่อสารยุคดิจิทัล 4) ความปลอดภัยยุคดิจิทัล 5) ความเข้าใจสื่อดิจิทัล 6) แนวทางปฏิบัติในยุคดิจิทัล 7) สุขภาพในยุคดิจิทัล 8) ดิจิทัลคอมเมอร์ซ 9) กฎหมายดิจิทัล

การจัดการศึกษาตามอัธยาศัย

ทางเลือกที่ 2 จัดทำแนวปฏิบัติสำหรับผู้ปกครองในการเตรียมความพร้อมบุตรหลานในการเรียนออนไลน์ โดยสอดแทรกเนื้อหาและการให้คำแนะนำเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ ในแนวปฏิบัติเพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครองสามารถนำไปใช้ได้ โดยอาจเผยแพร่ในช่องทางต่าง ๆ ตามความเหมาะสม เช่น เว็บไซต์โรงเรียน เอกสารประกอบการประชุมผู้ปกครองนักเรียน หรือสรุปเนื้อหาในคู่มือเป็นคลิปวิดีโอ

ทางเลือกที่ 3 สนับสนุนการพัฒนาศักยภาพครู ด้วยการผลักดันให้มีนโยบาย ในการนำชั่วโมงการเรียนรู้ตามอัธยาศัย หลักสูตร Digital Literacy หรือหลักสูตรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ไปใช้ในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะได้

ทางเลือกที่ 4 จัดการศึกษาตามอัธยาศัยให้กับเด็ก โดยพ่อแม่ผู้ปกครองและครูสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ ผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก โดยการใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย

ทางเลือกที่ 5 พัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ความเข้าใจดิจิทัลสำหรับเด็กเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายที่เกี่ยวข้อง และบทลงโทษทางกฎหมาย โดยใช้สื่อในการจัดกิจกรรมที่มีความหลากหลาย และเกี่ยวข้องกับเรื่องราวใกล้ตัวเด็กเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย และเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้ เช่น ตัวการ์ตูน เพลง เกม เป็นต้น โดยอาจจัดเป็นหนึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้ “ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้”

ทางเลือกที่ 6 จัดให้มีแหล่งบริการสารสนเทศออนไลน์เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยโดยเฉพาะ โดยพัฒนาเป็นแพลตฟอร์มหรือเว็บไซต์กลางที่รวบรวมองค์ความรู้จากหน่วยงานผู้พัฒนาที่มีอยู่ในปัจจุบัน ทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีสื่อการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ เพื่อเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียน การเรียนรู้ตามอัธยาศัย และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

ขั้นที่ 3 การประเมินข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ในขั้นตอนนี้เป็นกระบวนการการกลั่นกรองทางเลือกนโยบายและการจัดลำดับความสำคัญของทางเลือกนโยบาย ซึ่งดำเนินการ 2 ส่วน คือ 1) การตรวจสอบร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และ 2) ตรวจสอบร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายโดยการรับฟังความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งสรุปผลได้ดังนี้

1. การตรวจสอบร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายโดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่าทางเลือกนโยบายสำหรับการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็กควรเป็นดังนี้

ลำดับที่ 1 คือ ทางเลือกนโยบายที่ 2 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองและบุคคลใกล้ชิดเด็ก โดยการจัดทำแนวปฏิบัติในการเตรียมความพร้อมให้กับบุตรหลานในการเรียนออนไลน์ โดยสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ และการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ และควรมีการจัดทำแนวปฏิบัติสำหรับครูควบคู่กันไปด้วยตามแนวทางของ Child online Protection ของ International Telecommunication Union

ลำดับที่ 2 คือ ทางเลือกนโยบายที่ 3 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยหลักสูตร Digital Literacy หรือหลักสูตรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องสำหรับครูในรูปแบบออนไลน์ที่สามารถเรียนรู้ได้แบบ Real Time หรือเรียนรู้ย้อนหลังได้ผ่าน Youtube, Facebook หรือช่องทางอื่น ๆ โดยสามารถขอรับเกียรติบัตรออนไลน์ได้หลังจบการเรียนรู้ และสามารถนำชั่วโมงการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ไปใช้ในการขอมีหรือเลื่อนวิทยฐานะได้ และทางเลือกนโยบายที่ 6 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยโดยการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์สำหรับเด็ก พ่อแม่ผู้ปกครอง และบุคคลที่สนใจ โดยพัฒนาเป็นแพลตฟอร์มหรือเว็บไซต์กลางที่รวบรวมองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยโดยเฉพาะ เพื่อให้ง่ายต่อการสืบค้น และการตัดสินใจเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองของกลุ่มเป้าหมาย

ลำดับที่ 3 คือ ทางเลือกนโยบายที่ 1 การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองและบุคคลที่ใกล้ชิดเด็กในรูปแบบการศึกษาต่อเนื่องแบบกลุ่มสนใจ ด้วยหลักสูตร Digital Literacy โดยเพิ่มกระบวนการสร้างแรงจูงใจภายนอก โดยการทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองและบุคคลที่ใกล้ชิดเด็กได้รับทราบปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน และผลกระทบที่จะเกิดขึ้น และควรพิจารณาความพร้อมของผู้เรียน เช่นอาชีพ อายุ ความสนใจและระดับความรู้เดิม และผู้สอนต้องเน้นย้ำถึงความสำคัญของผลกระทบที่จะเกิดขึ้น โดย ต้องสอนให้ง่ายต่อการเข้าใจ และการนำไปปฏิบัติจริง และทางเลือกนโยบายที่ 5 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็ก โดยการพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ความเข้าใจดิจิทัลสำหรับเด็กเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ ททรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายที่เกี่ยวข้อง และบทลงโทษทางกฎหมาย โดยใช้สื่อในการจัดกิจกรรมที่มีความหลากหลาย และเกี่ยวข้องกับเรื่องราวใกล้ตัวเด็กเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย และเชื่อมโยงกับ

ชีวิตประจำวันได้ เช่น ตัวการ์ตูน เพลง เกม และควรรออกแบบกิจกรรมให้เหมาะสม ทันสมัย และสามารถจัดกิจกรรมได้ทั้งแบบออนไลน์และออนไซต์

ลำดับที่ 4 คือ ทางเลือกนโยบายที่ 4 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็ก โดยพ่อแม่ผู้ปกครองและครูสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ ผ่านกิจกรรมที่เด็กชอบทำ และการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก

2. การตรวจสอบร่างข้อเสนอแนะเชิงนโยบายโดยการรับฟังความคิดเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ผู้วิจัยได้ปรับปรุงทางเลือกนโยบายตามข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิก่อนนำทางเลือกนโยบายไปตรวจสอบกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดยการจัดเวทีรับฟังความคิดเห็นที่มีต่อทางเลือกนโยบายกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 176 คนในจังหวัดที่เป็นตัวแทนของแต่ละภูมิภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ โดยพิจารณาจากความเป็นไปได้ในการนำนโยบายไปปฏิบัติจริง ความพร้อมของผู้รับผิดชอบ และความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน ซึ่งพบว่าผลการจัดลำดับทางเลือกนโยบายจากการจัดเวทีรับฟังความคิดเห็นมีดังนี้

ลำดับที่ 1 คือ ทางเลือกนโยบายที่ 4 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็ก โดยพ่อแม่ผู้ปกครองและครูสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ ผ่านกิจกรรมที่เด็กชอบทำ และการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก

ลำดับที่ 2 คือ ทางเลือกนโยบายที่ 6 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยโดยการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์สำหรับเด็ก พ่อแม่ผู้ปกครอง และบุคคลที่สนใจ เนื่องจากจะเป็นการจัดเตรียมทรัพยากรที่มีอยู่แล้วในปัจจุบันให้เป็นระบบ เป็นคลังทรัพยากรการเรียนรู้ตามอัธยาศัยที่ง่ายต่อการเข้าถึงมากยิ่งขึ้น เช่น หากกล่าวถึงการส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยจะต้องไปที่เว็บไซต์ ก. ซึ่งจะรวบรวมเนื้อหา เครื่องมือ สื่อการเรียนรู้ กิจกรรม ไว้นั้นที่เดียวกัน มีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติจริง หน่วยงานผู้รับผิดชอบมีความพร้อม และมีความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบันมาก

ลำดับที่ 3 คือ ทางเลือกที่ 5 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็กด้วยการพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ความเข้าใจดิจิทัลสำหรับเด็กเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ กฎหมายที่เกี่ยวข้องและบทลงโทษและใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ได้ทั้งรูปแบบออนไลน์และออนไซต์

ลำดับที่ 4 คือ ทางเลือกที่ 1 และ 3 ทางเลือกที่ 1. การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองและบุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก และ ทางเลือกที่ 3. การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับครู มีความเหมาะสมปานกลาง โดยมีระดับคะแนนเฉลี่ยเท่ากัน โดยกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าควรเป็นแนวทางที่ดำเนินการควบคู่กันไปได้เพื่อให้เกิดผลลัพธ์กับเด็กทั้งสองแนวทาง

ลำดับที่ 5 คือ ทางเลือกที่ 2 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองและบุคคลใกล้ชิดเด็ก โดยการจัดให้มีแนวปฏิบัติสำหรับผู้ปกครองในการเตรียมความพร้อมบุตรหลานในการ

เรียนออนไลน์ โดยผลการประเมินพบว่าแม้จะเป็นทางเลือกที่มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบันมากที่สุดเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ที่เด็กต้องเรียนออนไลน์ที่บ้านนั้น แต่ผลจากการประเมินทางเลือกนโยบายด้วยการจัดเวทียุติรับฟังความคิดเห็นกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นว่าทางเลือกนโยบายดังกล่าวมีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติน้อยที่สุดเนื่องจากปัจจุบันแต่ละโรงเรียนได้มีการจัดทำคู่มือการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 อยู่แล้ว ซึ่งมีความแตกต่างกันไปในด้านเนื้อหา และบริบทของแต่ละโรงเรียนและแต่ละพื้นที่ การจัดทำแนวปฏิบัติขึ้นมาใหม่อาจต้องใช้เวลาในการพัฒนาแนวทางที่เหมาะสมจนทำให้ไม่สามารถนำมาใช้ได้ทันต่อเหตุการณ์

ผู้วิจัยได้นำทางเลือกนโยบายที่ผ่านการประเมินความเหมาะสมในด้านความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติจริง ความพร้อมของผู้รับผิดชอบ และความเหมาะสมกับสถานการณ์มาทำการปรับปรุงให้สอดคล้องกับข้อมูลที่ได้รับจากการประเมินทางเลือกนโยบาย นอกจากนี้ยังได้เชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้และหลักการสำคัญของการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าสู่ทางเลือกนโยบาย และจัดทำเป็นข้อเสนอทางเลือกนโยบาย

ข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยซึ่งเป็นผลจากการวิจัยครั้งนี้มีรายละเอียดดังนี้

**ข้อเสนอทางเลือกรูปแบบนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย
เพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย**

1. วัตถุประสงค์

ข้อเสนอทางเลือกรูปแบบนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อให้เด็กในช่วงอายุ 8-12 ปี มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

2. ทางเลือกในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ทางเลือกที่ 1 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็ก ด้วยการสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก

ทางเลือกรูปแบบนี้เป็นการนำทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมมาใช้ในการสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ซึ่งการเรียนรู้เป็นผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้เกิดจากการสังเกตและเลียนแบบ โดยมีกระบวนการที่สำคัญในการเรียนรู้คือ ผู้เรียนมีความสนใจ จดจำ แสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง แรงจูงใจที่จะทำให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวอย่าง และใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเข้ามามีส่วนร่วมช่วยในการจัดการเรียนรู้ในการผู้เรียน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะเป็นตัวกระตุ้นกระบวนการคิด และแก้ปัญหาของเด็ก ๆ ได้ง่ายขึ้น

เป้าหมาย เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยผ่านการดำเนินชีวิตประจำวัน

แนวปฏิบัติ 1. ครูสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย เน้นเรื่อง การละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ ในขณะที่จัดการเรียนการสอน เช่น การนำรูป คลิป บทความจากอินเทอร์เน็ตมาใช้ประกอบการจัดทำรายงานต้องอ้างอิงแหล่งที่มาให้ชัดเจน

2. พ่อแม่ผู้ปกครองจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เด็กทำ เช่น หากเด็กผู้หญิงกำลังดูยูทูปที่เป็นคลิปการร้องเพลงคัฟเวอร์ (Cover) หรือคลิปการเต้นโดยใช้เพลงและท่าเต้นจากศิลปินเกาหลี หรือเด็กผู้ชายที่ดูคลิปเล่าเกม (Spoil) ให้พ่อแม่ผู้ปกครองลองใช้การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อให้เด็กวิเคราะห์ว่าการกระทำดังกล่าวเป็นถือเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยหรือไม่ เพราะอะไร โดยพิจารณาใช้การตั้งคำถามให้เหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กด้วย

3. ครู และพ่อแม่ผู้ปกครอง แนะนำแนวทางการกระทำที่ถูกต้อง และการสืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมในเรื่องดังกล่าวเพื่อเป็นตัวอย่างเพิ่มเติม และร่วมกันอภิปราย

4. ครู และพ่อแม่ผู้ปกครอง เป็นตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้เด็กได้เรียนรู้โดยการลอกเลียนแบบ

ผู้รับผิดชอบ พ่อแม่ผู้ปกครองและครู

ทางเลือกที่ 2 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็ก พ่อแม่ผู้ปกครอง และบุคคลที่สนใจ ด้วย การพัฒนาคลังทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์

ทางเลือกนโยบายนี้เป็นการรวบรวมแหล่งเรียนรู้ออนไลน์และสื่อในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามความต้องการ ความสนใจ และความพร้อมของตนเอง ตามแนวทางการ จัดการศึกษาตามอัธยาศัย

เป้าหมาย เพื่อให้มีแหล่งบริการสารสนเทศออนไลน์เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยเฉพาะสำหรับการเรียนรู้ตามอัธยาศัย และส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แนวปฏิบัติ 1. ผู้รับผิดชอบศึกษา รวบรวม วิเคราะห์ และจัดหมวดหมู่สารสนเทศ ออนไลน์เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยที่ถูกจัดทำขึ้นโดยหน่วยงานต่าง ๆ ภายในประเทศ และต่างประเทศ

2. พัฒนาเป็นแพลตฟอร์มหรือเว็บไซต์กลางที่รวบรวมองค์ความรู้ที่ เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยโดยเฉพาะ เพื่อให้ง่ายต่อการสืบค้น และการ ตัดสินใจเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเองของกลุ่มเป้าหมาย

ผู้รับผิดชอบ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และภาคีเครือข่าย

ทางเลือกที่ 3 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็ก ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

ทางเลือกนโยบายนี้ เป็นการใช้แนวทางการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเข้ามามีส่วนช่วยใน การจัดการเรียนรู้ในการผู้เรียน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะเป็นตัวกระตุ้นกระบวนการคิด และแก้ปัญหาของเด็ก ๆ ได้ง่ายขึ้น โดยผู้สอนใช้การตั้งคำถามเพื่อดึงความสนใจเข้าสู่ประเด็น ปัญหา ตั้งคำถามเพื่อให้ทราบประสบการณ์เดิมของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนค้นหาแนวทางการ แก้ปัญหา ทบทวนความถูกต้องและเสริมการคิดเชิงเหตุผล ช่วยเหลือผู้เรียนเชื่อมโยงผลที่จะได้จาก การแก้ปัญหาไปยังสถานการณ์จริง

เป้าหมาย เพื่อให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย เน้นเรื่อง การละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ และบทลงโทษทางกฎหมาย

แนวปฏิบัติ 1. ผู้รับผิดชอบศึกษา และพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความเข้าใจดิจิทัลสำหรับเด็กเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยเน้นที่เรื่องการละเมิด ลิขสิทธิ์ ทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายที่เกี่ยวข้อง และบทลงโทษทางกฎหมาย โดยใช้สื่อในการจัด กิจกรรมที่มีความหลากหลาย และเกี่ยวข้องกับเรื่องราวใกล้ตัวเด็กเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย และเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้ เช่น ตัวการ์ตูน เพลง เกม เป็นต้น

2. ผู้รับผิดชอบนำเสนอกิจกรรมการเรียนรู้ต่อโรงเรียนระดับ ประถมศึกษาเพื่อจัดเป็นหนึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งแบบออนไลน์และเรียนในสถานที่ตั้ง

ผู้รับผิดชอบ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงศึกษาธิการ และภาคี เครือข่าย ได้แก่ มูลนิธิ สมาคม กองทุน และภาคเอกชน ที่มีการประกาศเจตนารมณ์ปกป้องเด็ก และเยาวชนจากภัยออนไลน์ร่วมกัน

ทางเลือกที่ 4 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับครู ด้วยการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ตาม อัธยาศัย หลักสูตร Digital Literacy หรือหลักสูตรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ทางเลือกนี้ ใช้แนวทางการเรียนรู้ของผู้ใหญ่เข้ามาช่วยจัดการศึกษาให้กับครูซึ่งเป็นผู้เรียนที่ เป็นผู้ใหญ่ที่จะเรียนรู้เมื่อมีเหตุผลและมีความต้องการในการเรียนรู้ สามารถชี้นำตนเองได้ และใช้ ประสบการณ์ที่เคยได้รับเป็นส่วนประกอบสำคัญในการเรียนรู้สิ่งใหม่เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้น ในตนเอง

เป้าหมาย เพื่อให้ครูมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และสามารถนำไปใช้สอดแทรกในการจัดการเรียนการสอนได้

แนวปฏิบัติ 1. ผู้รับผิดชอบจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับครูในรูปแบบออนไลน์ ที่สามารถเรียนรู้ได้แบบ Real Time หรือเรียนรู้ออนไลน์ผ่าน Youtube, Facebook หรือ ช่องทางอื่น ๆ ของหน่วยงานต้นสังกัด โดยสามารถขอรับเกียรติบัตรออนไลน์ได้หลังจบการเรียนรู้

2. ผู้เรียนสามารถนำผลการพัฒนาศักยภาพของตนเองด้วยการนำชั่วโมง การเรียนรู้ตามอัธยาศัย หลักสูตร Digital Literacy หรือหลักสูตรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ไปใช้ในการ จัดทำข้อตกลงในการพัฒนา (Performance Agreement)

ผู้รับผิดชอบ หน่วยงานต้นสังกัดของครู ร่วมกับภาคีเครือข่าย

ทางเลือกที่ 5 การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองและบุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก

ทางเลือกนี้ใช้แนวทางการเรียนรู้ของผู้ใหญ่เข้ามาช่วยจัดการศึกษาให้กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู ผู้เรียนจะมีแรงจูงใจในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อความก้าวหน้าในสาย

อาชีพ มีเหตุผลและมีความต้องการในการเรียนรู้ สามารถชี้นำตนเองได้ และใช้ประสบการณ์ที่เคยได้รับเป็นส่วนประกอบสำคัญในการเรียนรู้สิ่งใหม่เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในตนเอง

เป้าหมาย เพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครองและผู้ใกล้ชิดเด็กมีความเข้าใจดิจิทัล (Digital Literacy) โดยเน้นเนื้อหา พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ และ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ในหมวดกฎหมายดิจิทัล

แนวปฏิบัติ 1. ผู้รับผิดชอบจัดเตรียมผลการศึกษาวิจัย ผลการสำรวจ รายงานทางวิชาการที่แสดงให้เห็นถึงปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก และผลกระทบของปัญหา

2. ผู้รับผิดชอบจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนสำรวจและวิเคราะห์ตนเอง โดยการสอบถามและกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นต่อสภาพปัญหาดังกล่าว หรือเล่าประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในครอบครัวของตนเอง ร่วมกันอภิปราย และเชื่อมโยงเข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันที่บุตรหลานต้องเรียนออนไลน์

3. ผู้เรียนเลือกกิจกรรมการเรียนรู้หลักสูตร Digital Literacy ที่เหมาะสมกับตนเอง โดยอาจเลือกเรียนรู้แบบออนไลน์ เรียนที่ศูนย์ดิจิทัลชุมชน หรือเรียนรู้ผ่านอาสาสมัคร กศน.

4. ผู้รับผิดชอบดำเนินการจัดการศึกษาตามหลักสูตร Digital Literacy ประกอบด้วยเนื้อหา 9 กลุ่ม ได้แก่ 1) สิทธิและความรับผิดชอบ 2) การเข้าถึงสื่อดิจิทัล 3) การสื่อสารยุคดิจิทัล 4) ความปลอดภัยยุคดิจิทัล 5) ความเข้าใจสื่อดิจิทัล 6) แนวทางปฏิบัติในยุคดิจิทัล 7) สุขภาพดียุคดิจิทัล 8) ดิจิทัลคอมเมอร์ซ 9) กฎหมายดิจิทัล

5. ผู้รับผิดชอบประเมินผลการเรียนรู้ และแนะนำการนำไปใช้ประโยชน์ ผู้รับผิดชอบ สำนักงาน กศน. และศูนย์ดิจิทัลชุมชน

ทางเลือกที่ 6 การจัดการศึกษาตามอัธยาศัย ด้วยการจัดทำแนวปฏิบัติสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองและบุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก

ทางเลือกนโยบายนี้เป็นการสร้างแหล่งเรียนรู้ซึ่งเป็นคู่มือหรือแนวปฏิบัติสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองและบุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามความต้องการ ความสนใจ และความพร้อมของตนเอง ตามแนวคิดการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย

เป้าหมาย เพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครองและผู้ใกล้ชิดเด็กมีแนวปฏิบัติในการเตรียมความพร้อมให้กับบุตรหลานในการเรียนออนไลน์ โดยสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ

แนวปฏิบัติ 1. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ร่วมกับกระทรวงศึกษาธิการ และภาคีเครือข่าย จัดทำแนวปฏิบัติสำหรับผู้ปกครองในการเตรียมความพร้อมบุตรหลานในการ

เรียนออนไลน์ พร้อมด้วยการสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ ในแนวปฏิบัติ โดยทำการปรับปรุงคู่มืออย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้มีความสอดคล้องกับสถานการณ์

2. โรงเรียนระดับประถมศึกษา นำคู่มือไปประชาสัมพันธ์ให้กับผู้ปกครอง และบุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก โดยอาจใช้รูปแบบการสื่อสารกับผู้ปกครองให้หลากหลายและเหมาะสมกับสถานการณ์ เช่น การเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของโรงเรียน การแจกคู่มือในรูปแบบเอกสาร การสรุปเนื้อหาจากคู่มือและจัดทำเป็นคลิปวิดีโอให้ผู้ปกครองและบุคคลใกล้ชิดเด็กได้เรียนรู้ในเวลาสั้น ๆ

3. พ่อแม่ผู้ปกครองนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับบุตรหลานผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันในขณะที่บุตรหลานเรียนออนไลน์ หรือในช่วงเวลาผ่อนคลายหลังจากการเรียนออนไลน์เสร็จ โดยอาจสอบถามบุตรหลานถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้ในแต่ละวัน และเชื่อมโยงเข้ากับเนื้อหาการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต การใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ผู้รับผิดชอบ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงศึกษาธิการ และภาคีเครือข่าย ได้แก่ มูลนิธิ สมาคม กองทุน และภาคเอกชน ที่มีการประกาศเจตนารมณ์ปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ร่วมกัน

ทางเลือกที่ 7 การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนสำหรับเด็ก

ทางเลือกนโยบายนี้ เป็นการนำแนวคิดการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนที่มีรูปแบบเป็นค่ายกิจกรรมที่มีเนื้อที่ของกิจกรรม ระยะเวลา และการวัดและประเมินผลที่ชัดเจน แต่ยืดหยุ่นได้ตามสถานการณ์ มาใช้สำหรับจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนสำหรับเด็ก เพื่อให้เด็กเกิดการพัฒนาความรู้และทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยไปพร้อมกับเด็กวัยเดียวกัน

เป้าหมาย เพื่อให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยผ่านกิจกรรมค่ายเด็ก

แนวปฏิบัติ ผู้รับผิดชอบพิจารณาปรับรูปแบบการจัดกิจกรรมค่ายเยาวชนแกนนำการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยที่มีอยู่ในปัจจุบันให้เป็นค่ายเด็กโดยปรับระยะเวลาการจัดกิจกรรมให้สั้นลง ปรับเนื้อหาการสอน การวัดและประเมินผลให้เหมาะสมกับเด็กช่วงอายุ 8-12 ปี

ผู้รับผิดชอบ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงศึกษาธิการ และภาคีเครือข่าย ได้แก่ มูลนิธิ สมาคม กองทุน และภาคเอกชน ที่มีการประกาศเจตนารมณ์ปกป้องเด็กและเยาวชนจากภัยออนไลน์ร่วมกัน

ทางเลือกที่ 8 การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนสำหรับเด็ก

ทางเลือกนโยบายนี้ ใช้แนวคิดการจัดการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อสร้างประสบการณ์ในเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้กับผู้เรียน ผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันและกิจกรรมที่เด็กชอบทำคือการเล่นเกมส์ ซึ่งจะทำให้การจัดการศึกษามีความสอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน

เป้าหมาย เพื่อให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยผ่านเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

แนวปฏิบัติ 1. ผู้รับผิดชอบชักชวนผู้เรียนให้เล่นเกมที่มีเนื้อหาส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยเกมจะมีการประเมินผลเมื่อผู้เล่นผ่านภารกิจที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยตามเกณฑ์และระยะเวลาที่กำหนด เมื่อเล่นเกมครบถ้วนตามภารกิจแล้วผู้เรียนจะได้รับถ้วยรางวัลในเกม

2. แนะนำให้ผู้เรียนชักชวนเพื่อนมาเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

3. ผู้รับผิดชอบ ชักชวนผู้เรียนทำกิจกรรมอื่น ๆ เพิ่มเติมนอกจากการเล่นเกมส์ เช่น ออกกำลังกาย และทำงานอดิเรก เพื่อไม่ให้เด็กใช้เวลาในการเล่นเกมส์มากเกินไป

ผู้รับผิดชอบ พ่อแม่ผู้ปกครองและครู

ทางเลือกที่ 9 สร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างผู้ปกครองด้วยกันเอง และผู้ปกครองกับครู

ทางเลือกนโยบายนี้ เป็นการนำแนวคิดความร่วมมือของเครือข่ายมาใช้เป็นทางเลือกเพื่อช่วยเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างผู้ปกครองและครูในการแลกเปลี่ยนข้อมูลพฤติกรรมเด็กทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนเพื่อเป็นการป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

เป้าหมาย เพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครอง และครู ร่วมกันสอดส่องดูแลพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้กับเด็ก

แนวปฏิบัติ 1. ผู้รับผิดชอบชักชวนให้พ่อแม่ผู้ปกครองและครูรวมตัวกันสร้างข่ายเครือข่ายเพื่อเฝ้าระวัง สังเกตพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก

2. สมาชิกในเครือข่ายแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ และรายงานพฤติกรรมกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของบุตรหลานขณะอยู่ที่บ้านให้ทางโรงเรียนรับทราบ ควบคู่ไปกับการที่ครูรายงานพฤติกรรมเด็กเมื่ออยู่ที่โรงเรียนให้พ่อแม่ผู้ปกครองทราบ

3. ผู้รับผิดชอบ ชักชวนผู้เรียนทำกิจกรรมอื่น ๆ เพิ่มเติมนอกจากการเล่นเกมส์ เช่น ออกกำลังกาย และทำงานอดิเรก เพื่อไม่ให้เด็กใช้เวลาในการเล่นเกมส์มากเกินไป

ผู้รับผิดชอบ พ่อแม่ผู้ปกครองและครู

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ผลการวิจัยแสดงให้เห็นถึงสถานการณ์ปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา และความต้องการของเด็กด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยจากการวิจัยครั้งนี้ จากผลการวิจัยข้างต้นผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลดังนี้

1. จากการศึกษาสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตและความต้องการด้านการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ประกอบการพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ผลการวิจัยพบว่าปัจจุบันกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเด็กอายุ 8-12 ปี ส่วนใหญ่มีสมาร์ตโฟน หรือแท็บเล็ตเป็นของตนเองและพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมส์ และดูคลิปผ่านยูทูป จะเห็นได้ว่าเด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อพักผ่อนและความบันเทิงเพราะเห็นว่าสนุกกว่าการทำกิจกรรมอย่างอื่น สอดคล้องกับรายงานการวิเคราะห์ข้อมูลสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2562 และการสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2563 ของศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ หรือ COPAT กรมกิจการเด็กและเยาวชน ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ซึ่งได้รายงานว่าเด็กใช้อินเทอร์เน็ตดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์มากที่สุด และในปี พ.ศ. 2565 จากการผลการสำรวจพบว่าเด็กที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการพักผ่อนหรือความบันเทิง เช่น ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ รองลงมา คือ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนหรือการทำงาน โดยพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทุกวันหรือเกือบทุกวัน (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2565)

ผลจากการวิจัยพบว่า เพศหญิงจะมีความชื่นชอบการดูยูทูปมากกว่าเพศชาย และเพศชายชื่นชอบการเล่นเกมส์มากกว่าเพศหญิง สอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลนรี หาญพัฒนชัยกูร และคณะ (2564) ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการติดเกมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น ซึ่งพบว่า กลุ่มตัวอย่างเพศชายมีพฤติกรรมการติดเกมแบบคลั่งไคล้ ร้อยละ 24.77 และมีพฤติกรรมติดเกม ร้อยละ 10.36 ในขณะที่เพศหญิงมีพฤติกรรมการติดเกมแบบคลั่งไคล้ ร้อยละ 12.25 และมีพฤติกรรมติดเกม ร้อยละ 11.06 และพบว่าเพศเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมในการเล่นเกมส์ โดยเพศชายมีโอกาสติดเกมมากกว่าเพศหญิง

ในส่วนของปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กพบปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์มากที่สุด ซึ่งเด็กมีการดาวน์โหลดรูป เกม หนังสือ เพลง และข้อความจากอินเทอร์เน็ตเพราะไม่ทราบหรือไม่แน่ใจว่ามีลิขสิทธิ์ถูกต้องหรือไม่ สอดคล้องกับหนึ่งในพฤติกรรมเสี่ยงภัยออนไลน์ของเด็กจากการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2563 ที่ระบุว่าเด็กร้อยละ 24 มีการนำข้อมูลภาพ เสียงมาใช้โดยไม่ได้อินเทอร์เน็ตหรืออ้างอิงแหล่งที่มา ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาคือการให้คำแนะนำของครูผู้สอนและการชักชวนของเพื่อน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จากการวิจัยครั้งนี้ได้ระบุว่าไม่ได้รับคำแนะนำจากครูผู้สอนในการค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อการทำบ้านหรือรายงาน หรือมีการสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในระหว่างการสอนเพียงบางครั้งเท่านั้น รวมไปถึงการได้รับอิทธิพลจากเพื่อนในการแนะนำให้ทำ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Castro, Osório & Bond (2015) ที่ระบุว่าในกลุ่มเด็กอายุระหว่าง 10-12 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยมีความเห็นว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ยอมรับได้และไม่ผิดศีลธรรม โดยกลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลว่าพวกเขาและเพื่อน ๆ ทำการดาวน์โหลดหนังสือ เพลง และเกมออนไลน์ แล้วส่งต่อให้กับเพื่อนคนอื่น ๆ นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังไม่แน่ใจว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์คืออะไรและคิดว่าทุกคนก็ทำกันเป็นปกติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ เมธาวิ จำเนียร และกรกฎ จำเนียร (2561) ที่ระบุว่าปัญหาหนึ่งในการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียนในจังหวัดนครราชสีมาคือการนำข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่ไม่น่าเชื่อถือมาใช้ โดยขาดการไตร่ตรอง ขาดการคัดกรอง ดัดแปลงเรียบเรียง และขาดการอ้างอิงอย่างถูกต้องหรือบางครั้งคัดลอกมาทั้งหมด

ผู้วิจัยขอเสนอข้อมูลเพิ่มเติมจากการอภิปรายผลเกี่ยวกับประเด็นปัญหาดังกล่าวซึ่งทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญอย่างมาก จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าเด็กเยาวชนหรือแม้แต่ประชาชนทั่วไปควรมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา ถึงแม้ว่าพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์จะมีข้อยกเว้นการละเมิดลิขสิทธิ์เพื่อใช้ในการเรียนการสอนและการศึกษาวิจัยก็ตาม แต่ยังมีประเด็นทางกฎหมายอีกมากมายที่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตต้องพึงระวัง เช่น การส่งต่อ การดัดแปลง การทำซ้ำ ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว รูปถ่าย หรือบทความ ซึ่งต้องมีการอ้างอิงแหล่งที่มาให้ชัดเจนโดยไม่แก้ไขหรือดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิม รวมไปถึงพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ และการเรียนรู้สัญลักษณ์ที่แทนข้อกำหนดการใช้ผลงาน หรือที่เรียกว่าสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ (Creative Commons Licence: CC) ที่จะสามารถทำให้เด็กทราบได้ว่าสามารถนำผลงานที่มีลิขสิทธิ์เหล่านั้นไปใช้ได้ตามเงื่อนไขที่ถูกกำหนดไว้ เช่น สัญลักษณ์การอ้างอิงแหล่งที่มา การไม่ใช่เพื่อการค้า การไม่ดัดแปลงต้นฉบับ นอกจากนี้แนวปฏิบัติการส่งเสริมทรัพย์สินทางปัญญาด้านดิจิทัลได้ระบุว่าในประเทศไทยที่ประสบความสำเร็จในการสร้างความตระหนักรู้ด้านทรัพย์สินทางปัญญา ได้ดำเนินกิจกรรมที่ครอบคลุมตั้งแต่การให้การศึกษา ให้ข้อมูล ให้ความรู้ ไปจนถึงการเปลี่ยนทัศนคติ โดยใช้วิธีสร้างความตระหนักรู้ จัดตั้งแคมเปญ ให้การศึกษาในสถานศึกษา ไปจนถึงการสร้างสื่อเพื่อ

เผยแพร่ต่อสาธารณะ โดยองค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก หรือ WIPO ได้ส่งเสริมและช่วยเหลือประเทศสมาชิกในการออกแบบกลยุทธ์เพื่อส่งเสริมการเคารพทรัพย์สินทางปัญญา รวมถึงการพัฒนาเครื่องมือในการช่วยเพิ่มความตระหนักในด้านทรัพย์สินทางปัญญา โดยเฉพาะการมุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชนเข้าใจความสำคัญของลิขสิทธิ์ และเครื่องหมายการค้า เช่น โครงการ Respect for trademarks ซึ่งสนับสนุนโดย Japan patent office มีการผลิตสื่อเช่นการ์ตูนญี่ปุ่น แอนิเมชันสำหรับทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ที่มีเนื้อหาสอดแทรกความรู้ ความตระหนักในความสำคัญของทรัพย์สินทางปัญญา นอกจากนี้ในประเทศอังกฤษ ยังมีการจัดตั้ง The Intellectual Property Awareness Network (IPAN) ซึ่งเป็นความร่วมมือขององค์กรและบุคคลต่าง ๆ ในการสร้างความตระหนักและความเข้าใจต่อทรัพย์สินทางปัญญาในยุคปัจจุบัน โดยแบ่งเป็นสามกลุ่มคือ กลุ่มรัฐสภา ซึ่งทำหน้าที่สื่อสารคำแนะนำข้อสรุปไปยังรัฐสภา กลุ่มเศรษฐกิจที่ดูแลเรื่องการสนับสนุน SME ในการปกป้องทรัพย์สินทางปัญญา และกลุ่มการศึกษาที่ทำการให้ข้อมูลด้านทรัพย์สินทางปัญญาแก่เยาวชนและนักเรียนในระบบการศึกษาทั่วประเทศอังกฤษ และบรรจุการศึกษาเรื่องทรัพย์สินทางปัญญาลงในหลักสูตรด้านบริหารธุรกิจในมหาวิทยาลัยในประเทศอังกฤษ (Digital Economy Promotion Agency, 2021)

ในส่วนของผู้เกี่ยวข้องกับเด็ก คือ พ่อแม่ผู้ปกครอง และครู ข้อมูลจากการศึกษาพบว่า พ่อแม่ผู้ปกครอง และครูส่วนใหญ่ให้คำแนะนำในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต โดยเมื่อเด็กทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน ส่วนใหญ่พ่อแม่ผู้ปกครองและครูจะอยู่กับเด็กด้วย นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่าพ่อแม่ผู้ปกครองและครูส่วนใหญ่มีการตั้งกฎกติกา ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตสำหรับเด็ก โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการตั้งกฎกติกาด้วย สอดคล้องกับ กุลชาติ พันธวรกุล และ เมษา นวลศรี (2562) ที่กล่าวว่า การสร้างโอกาสให้แก่เด็กสู่การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล โดยมีครูและผู้ปกครองเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเด็กอย่างมีคุณภาพ ผ่านบทบาทการเป็นแบบอย่างที่ดีมีความสามารถในการคัดกรองสื่อที่มีคุณภาพ และมีทักษะในการประสานความร่วมมือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเพื่อลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นกับตัวเด็ก พัฒนาไปสู่การเกิดทักษะการเป็นพลเมืองดิจิทัล หรือที่เรียกว่าความฉลาดทางดิจิทัล

ในด้านความต้องการของเด็กในการเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตนั้น จากผลการศึกษาพบว่าเด็กอยากเรียนรู้จากพ่อแม่ผู้ปกครอง โดยสถานที่ในการเรียนรู้คือที่บ้าน เนื่องจากพ่อแม่ผู้ปกครองเป็นบุคคลที่ใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด และบ้านก็คือพื้นที่แห่งการเรียนรู้อย่างเป็นทางการของเด็ก เด็กจะเรียนรู้การใช้ชีวิตจากคนในครอบครัว (กรองทอง บุญประคอง, ม.ป.ป.) ดังนั้นการสร้างสภาพแวดล้อมในครอบครัวให้เอื้อต่อการเรียนรู้วิธีการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็กผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง สอดคล้องกับงานวิจัย

ของ Moreno, Egan, Bare, Young & Cox (2013) ที่ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นจากกลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ครู ผู้ให้บริการด้านสุขภาพที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน พ่อแม่ผู้ปกครอง และเด็กและเยาวชนเอง เกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ในการสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้กับเด็กและเยาวชนและช่วงอายุที่เหมาะสมในการเริ่มต้นสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โดยได้ทำการศึกษาในระหว่างปี ค.ศ. 2009-2011 ซึ่งผลการสำรวจพบว่าช่วงอายุที่ควรจะได้รับการสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยคือช่วงอายุ 6-8 ปี ด้วยการพัฒนาทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยไปพร้อมกันโดยคณะผู้วิจัยยังได้ระบุว่าผู้รับผิดชอบหลักในการสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในลำดับแรกคือพ่อแม่ผู้ปกครอง นอกจากนี้คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดลยังได้มีคำแนะนำสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองถึงช่วงอายุที่เหมาะสมในการใช้งานอินเทอร์เน็ตไว้ว่าไม่แนะนำให้เด็กอายุน้อยกว่า 6 ปีใช้อินเทอร์เน็ตโดยลำพัง เด็กอายุ 6-12 ปีควรใช้อินเทอร์เน็ตภายใต้การดูแลของผู้ปกครอง และไม่แนะนำให้เด็กอายุน้อยกว่า 13 ปีใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Mahidol University, 2014)

ส่วนวิธีการในการเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยนั้นจากผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความต้องการที่จะเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านการดูคลิปจากยูทูปและการค้นหาข้อมูลด้วยตนเองผ่านเว็บไซต์ เพราะการดูยูทูปเป็นกิจกรรมที่เด็กส่วนใหญ่ทำขณะใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว สอดคล้องกับงานวิจัยของ เมธาวี จำเนียร และกรกฎ จำเนียร (2561) ที่ระบุว่ากลุ่มตัวอย่างจากการวิจัยต้องการให้ใช้สื่อออนไลน์เป็นสื่อกลางรณรงค์ให้นักเรียนในโรงเรียนใช้สื่อออนไลน์เพื่อประโยชน์ในการเรียนเนื่องจากเป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ และทุกคนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตได้ โดยการจัดทำคลิปวิดีโอสั้น อาจจะเป็นหนังสือพิมพ์แนบไว้ในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊คแฟนเพจของโรงเรียนและ แชร์ต่อ ๆ กันเพื่อให้เกิดการรับรู้มากที่สุด และควรจัดกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหาการใช้งานสื่อออนไลน์สำหรับเด็กประถมศึกษาด้วยซึ่งด้วยวุฒิภาวะของเด็กประถมศึกษาจะอันตรายกว่าหากใช้สื่อออนไลน์ไม่ถูกต้อง เช่น ใช้เว็บไซต์ไม่เหมาะสม เป็นแหล่งมั่วสุม

2. จากการพัฒนาข้อเสนอทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ซึ่งเป็นปัญหาที่พบมากที่สุดในการวิจัยครั้งนี้ ผลการวิจัยพบว่าควรดำเนินการโดยจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับเด็ก ให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ผ่านกิจกรรมที่เด็กชอบทำและการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก เพราะการเรียนรู้ผ่านวิถีชีวิตจะทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงและได้รับความรู้ไปพร้อมกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Castro, Osório & Bond (2015) ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลที่แสดงให้เห็นว่าการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเด็กและเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนทำกันไม่ว่าจะเป็นการ

ดาวนโหลตหนึ่งหรือการส่งต่อให้กับเพื่อน ดังนั้นผู้สอนจึงสามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับสภาพของผู้เรียน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Bourke, R., O'Neill, J. & Loveridge, J. (2018) ที่ระบุว่าเด็กสามารถเรียนรู้ตามอัธยาศัยผ่านกิจกรรมที่พวกเขาต้องการจะทำในชีวิตประจำวัน โดยเด็กสามารถจัดการตนเองและเข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ได้เรียนรู้และอารมณ์ความรู้สึกได้อีกด้วย นอกจากนี้ความเหมาะสมกับสภาพของผู้เรียนแล้วการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยผ่านกิจกรรมที่เด็กชอบทำและการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็กยังมีความเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กอีกด้วย ดังที่ศศิวิรา บุญรัมย์ และเทอดพงศ์ ทองศรีราช (2563) ได้ระบุว่าแนวทางการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กวัยเรียนโดยการสนับสนุนให้เด็กได้เรียนรู้หรือทำกิจกรรมที่เหมาะสมตามความสามารถและความสนใจและลักษณะการเรียนรู้ของเด็ก หากเด็กมีความสนใจในด้านใดเป็นพิเศษ ผู้สอนสามารถเพิ่มกิจกรรมด้านนั้นและควรจัดเวลาให้เด็กได้เรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัว

ในส่วนของผู้สอนเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยที่มีความเหมาะสมและตรงกับความต้องการของผู้เรียนมากที่สุดผลการวิจัยพบว่าเป็นพ่อแม่ผู้ปกครอง และรองลงมาคือครู เนื่องจากเป็นบุคคลที่ใกล้ชิดเด็ก สอดคล้องกับงานวิจัยของ วินันท์กานต์ รุจิภักดิ์ และคณะ 2564 ที่ระบุว่าการป้องกันภัยจากอินเทอร์เน็ตให้กับเด็กควรเป็นการประสานความร่วมมือระหว่างผู้ปกครอง โรงเรียน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในการส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และยังสอดคล้องกับ Murray (2021) ที่ระบุว่าในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 และผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคตอาจต้องดำเนินการเพื่อเสริมสร้างความสามารถของพ่อแม่ผู้ปกครองในการเป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ตามอัธยาศัยของเด็กจากที่บ้านแทนการเรียนที่โรงเรียน และเมื่อพิจารณาถึงผู้สอนซึ่งควรมีข้อมูลเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ที่เหมาะสมและเพียงพอ เพื่อจัดการศึกษาตามอัธยาศัยให้กับเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น จึงทำให้การจัดการศึกษาทั้งนอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครอง และครูควรเป็นอีกหนึ่งนโยบายที่ควรได้รับการถ่ายทอดไปสู่การปฏิบัติ โดยในส่วนของจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนนั้นได้มีการดำเนินการเรื่องดังกล่าวอยู่แล้วในปัจจุบันโดยสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย ด้วยการจัดการศึกษาต่อเนื่องในรูปแบบกลุ่มสนใจในหลักสูตร Digital Literacy ซึ่งเป็นหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นโดยกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในขณะนั้น) ดังนั้นเพื่อให้ความสอดคล้องกับสภาพปัญหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ที่เป็นผลจากการวิจัยครั้งนี้ จึงควรมีการปรับปรุงนโยบายเดิมโดยการเพิ่มการประชาสัมพันธ์ให้พ่อแม่ผู้ปกครองได้รับทราบถึงปัญหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ของบุตรหลานรวมทั้งผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นเพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นพร้อมกับการเชิญชวนและแนะนำหลักสูตร Digital Literacy ที่มีการเปิดสอนอยู่ในปัจจุบัน โดยผลลัพธ์ที่มุ่งหวังคือการที่พ่อแม่ผู้ปกครองมีความรู้ความเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้

ความรู้ในการจัดการเรียนการสอนให้กับบุตรหลานได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Tomczyk (2021) ที่ระบุว่าพ่อแม่ผู้ปกครองควรมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะทางดิจิทัลของเด็กในแง่ของความเสี่ยงจากการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ และงานวิจัยนี้ยังพบว่าพ่อแม่ผู้ปกครองส่วนใหญ่ยังมีความเข้าใจผิดเกี่ยวกับเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์ และบุตรหลานของพวกเขายังคงแบ่งปันเนื้อหาและรูปภาพบนสื่อสังคมออนไลน์เป็นปกติ

ในส่วนของครูนั้นเพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองและสร้างประโยชน์ให้กับผู้เรียน โดยการสนับสนุนให้ครูพัฒนาตนเองและวิชาชีพด้วยหลักสูตร Digital Literacy หรือหลักสูตรอื่น ๆ ทั้งนอกระบบโรงเรียนและตามอัธยาศัยและสามารถนำผลการปฏิบัติงานด้านการพัฒนาตนเองและวิชาชีพไปใช้ในการประเมินผลหรือขอวิทยฐานะได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตนะ บัวสนธ์ และคณะ 2555 ที่ระบุว่า การทำผลงานทางวิชาการของครูมีแรงจูงใจในการผลิตผลงานทางวิชาการมาจากการได้รับแรงกระตุ้นจากเงินเดือนที่ถึงเกณฑ์ในการส่งผลงาน หรือเงินเดือนเต็มขั้น รวมทั้งแรงจูงใจอื่น ๆ ได้แก่ เพื่อนร่วมวิชาชีพ ผู้บังคับบัญชา และสอดคล้องกับกรอบแนวคิดใหม่ของสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา หรือ สำนักงาน ก.ค.ศ. ที่ได้กำหนดกรอบแนวคิดระบบวิทยฐานะของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาใหม่ที่มีเป้าหมายสำคัญของการประเมินวิทยฐานะ คือ การให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษามีทักษะภาษาอังกฤษ และทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) โดยผลลัพธ์ต้องมุ่งที่ผู้เรียนอย่างแท้จริง โดยนำระบบวิทยฐานะมาเป็นตัวช่วยในการเพิ่มทักษะของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาใน 3 ด้าน คือ ภาษาอังกฤษ ปัญญาประดิษฐ์ และทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (ประวิต เอรารวรรณ์, 2564) และสอดคล้องกับ เพ็ญวรา ชูประวัติ และคณะ (2564) ที่ระบุว่ารูปแบบที่ควรใช้ในการพัฒนาครูคือการพัฒนาแบบผสมผสานกันระหว่างการพัฒนานอกเวลา ปฏิบัติงาน การพัฒนาในเวลาปฏิบัติงาน และการศึกษาด้วยตนเองทั้งแบบออนไลน์และใช้สื่อประเภทอื่น ๆ โดยมีจำนวนชั่วโมงที่ใช้ในการพัฒนานับรวมได้แบบผสมผสานกันระหว่างการพัฒนาในทุกรูปแบบ

นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่าการจัดทำแนวปฏิบัติสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองโดยสอดแทรกเนื้อหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์และการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในประเด็นอื่น ๆ สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยได้เช่นกัน เพราะถ้าหากดำเนินการเผยแพร่แนวปฏิบัติในหลายช่องทางทั้งในรูปแบบแบบออนไลน์หรือจัดพิมพ์เป็นเอกสารเผยแพร่จะทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับ International Telecommunication Union (2020) ที่มีการจัดทำแนวปฏิบัติที่จะช่วยให้เกิดการปลูกฝังสภาพแวดล้อมที่ดีในการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้กับเด็กทั้งที่บ้านและในห้องเรียน โดยพ่อแม่ผู้ปกครองและครูใช้วิธีการสื่อสารอย่างเปิดกว้างและกับเด็กเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และสนทนากับเด็กอย่างต่อเนื่องเพื่อเป็น

การสร้างพื้นที่ปลอดภัย และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วินันท์กานต์ รุจิภักดิ์ และคณะ (2564) ได้ศึกษาแนวทางที่เหมาะสมในการพัฒนาคู่มือสำหรับผู้ปกครองในการป้องกันภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ตสำหรับเด็ก และแนวทางที่เหมาะสมของผู้ปกครอง เนื่องจากจากปัญหาภัยคุกคามจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนเป็นปัญหาที่ทวีความรุนแรงเพิ่มมากขึ้นในสังคมไทย ผู้ปกครองจึงมีบทบาทสำคัญในการดูแลบุตรหลาน จึงควรมีความรู้และความเข้าใจเพื่อสอดส่องดูแลรวมทั้งเฝ้าระวังภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน คู่มือจึงเปรียบเสมือนแหล่งข้อมูลหนึ่งในการสร้างการเรียนรู้ความเข้าใจและแนวทางปฏิบัติที่ถูกต้อง ซึ่งผลการวิจัยพบว่าการจัดทำคู่มือเป็นสิ่งที่สำคัญมากและจำเป็นต้องมีกระบวนการในการจัดทำเพื่อความน่าเชื่อถือแก่ผู้นำไปใช้ และนอกจากคู่มือสำหรับผู้ปกครองแล้วการป้องกันภัยจากอินเทอร์เน็ตนั้นควรเป็นการประสานความร่วมมือกันระหว่างครอบครัว โรงเรียน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยโรงเรียนควรประสานงานกับผู้ปกครองในการป้องกันภัยจากอินเทอร์เน็ตอย่างจริงจัง รวมทั้งการได้รับการสนับสนุนกิจกรรมต่าง ๆ จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการกำหนดนโยบายและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยด้วย

นอกจากนี้การพัฒนาแหล่งเรียนรู้ออนไลน์สำหรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ซึ่งในปัจจุบันมีหน่วยงานผู้พัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่จะช่วยให้เด็ก เยาวชน พ่อแม่ผู้ปกครองและครู ได้เรียนรู้ในการที่จะรับมือความเสี่ยงบนโลกออนไลน์อยู่มากมาย โดยอาจเป็นแหล่งเรียนรู้จากหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน มูลนิธิ หรือเป็นความร่วมมือจากหลายภาคส่วน โดยแต่ละแหล่งเรียนรู้จะมีรายละเอียดของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย รวมทั้งมีเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เช่น บทความ เกม กระดานสนทนา ดังนั้นการรวบรวมแหล่งการเรียนรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบันให้เป็นคลังทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อให้ผู้เรียนง่ายต่อการสืบค้นและเรียนรู้จึงเป็นอีกหนึ่งแนวทางในการส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเองตามอัธยาศัย สอดคล้องกับ นิติศักดิ์ ไพโรจน์ (2562) ที่ได้ออกแบบคลังทรัพยากรการเรียนรู้ออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษาจากทั้งในและต่างประเทศ ทำการประเมินความเหมาะสมและนำไปจัดการเรียนการสอน โดยได้ระบุว่าในการจัดการศึกษาในยุคการศึกษาไทย 4.0 ได้มีการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาช่วยยกระดับคุณภาพในการจัดการศึกษา พัฒนาระบบการจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ช่วยอำนวยความสะดวกในการสอนของครู และสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ พาสนา จุลรัตน์ (2561) ได้ระบุว่าการพัฒนาสื่อการสอนและการจัดสรรทรัพยากร รวมทั้งแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ต้องอาศัยเทคโนโลยีเข้ามาเป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการเพื่อให้เกิดสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล รวมทั้งใช้เทคโนโลยีพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ที่พบว่าพ่อแม่ผู้ปกครองและครูมีความเห็นว่าการสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยในเรื่องการไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ออนไลน์นั้น พ่อแม่ผู้ปกครองและครูควรจะ

สอนเรื่องดังกล่าวสอดแทรกลงในการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก ซึ่งผู้วิจัยได้เสนอแนวทางในการสอนตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมที่เชื่อว่าการเรียนรู้ของเด็กส่วนมากเป็นการเรียนรู้จากการสังเกตหรือการเลียนแบบจากต้นแบบต่าง ๆ พฤติกรรมของตัวแบบจะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนจดจำและทำตามด้วยแรงจูงใจ จนมีพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบได้ ซึ่งแนวทางที่ผู้วิจัยเสนอสอดคล้องกับงานวิจัยของศราวุธ เพ็งวัน และคณะ 2565 ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ในการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาเพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาพฤติกรรมสุขภาพการบริโภคอาหารของนักเรียนหลังจากกลุ่มตัวอย่างได้รับการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม กลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ นอกจากนี้ผลจากการสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มตัวอย่างยังพบว่าพฤติกรรมทางสังคมอยู่ในระดับดี-ดีเยี่ยม ทั้งด้านความเอาใจใส่ ด้านการจดจำ ด้านการแสดงพฤติกรรม และด้านการจูงใจ โดยผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมอยู่ตลอดเวลา นักเรียนมีความชื่นชมและเต็มใจในการร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนทุกขั้นตอน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะทางสังคมของผู้เรียนสูงขึ้น

นอกจากนี้การสอนการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก ควรเป็นความร่วมมือระหว่างครอบครัวและโรงเรียน ไม่ควรเป็นหน้าที่ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง สอดคล้องกับ สุภัญญา ปัญญา นนท์ และคณะ (2564) ที่กล่าวว่าความสัมพันธ์ของครูและผู้ปกครองมีผลต่อความสำเร็จในการช่วยเหลือนักเรียนได้เรียนรู้ได้อย่างเต็มศักยภาพ มีความรับผิดชอบและสามารถปรับกระบวนการเรียนรู้ในชั้นเรียนมาใช้ในชีวิตประจำวันได้เหมาะสม โดยสถานศึกษาต้องให้ความสำคัญกับครูผู้ปกครอง ชุมชน หรือองค์กรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเข้ามามีบทบาทต่อการจัดการศึกษาในการร่วมแสดงความคิดเห็น ร่วมตัดสินใจ ร่วมปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ และร่วมติดตามประเมินผล เพื่อให้การจัดการศึกษาในสถานศึกษาเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้

สำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองที่ต้องทำงานหารายได้และมีเวลาในการดูแลบุตรหลานน้อย การมีส่วนร่วมกับโรงเรียนและพ่อแม่ผู้ปกครองท่านอื่นจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก เนื่องจากจะมีส่วนช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยสำหรับเด็กมากยิ่งขึ้น โดยโรงเรียนและเครือข่ายพ่อแม่ผู้ปกครองจะช่วยสอดส่องดูแลให้เด็กมีความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต สอดคล้องกับ ปรีชา ศรีสง่า และคณะ (2560) ที่กล่าวว่า เครือข่ายผู้ปกครองและครูจะมีความทำงานร่วมกันอย่างสม่ำเสมอ โดยเครือข่ายที่มีการวางโครงสร้างแบบเป็นทางการจะมีการกำหนดความรับผิดชอบของบุคคลที่ทำหน้าที่ในกิจกรรมต่าง ๆ อย่างชัดเจน และให้อำนาจหน้าที่แก่ผู้ปฏิบัติงานอย่างเหมาะสมเพื่อที่จะสามารถปฏิบัติงานได้ด้วยดีและร่วมมือร่วมใจกันทำงาน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลจากการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลประกอบการจัดทำนโยบายทางการศึกษา รวมทั้งการวางแผนการดำเนินงานในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน และการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยที่มีความเหมาะสมกับเด็กในช่วงอายุ 8-12 ปี เพื่อให้การดำเนินงานมีความสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน ปัญหา ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง และความต้องการของผู้เรียน ดังนี้

1.1 จากการวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบถึงสถานการณ์ปัจจุบันด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก อายุ 8-12 ปี ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเป็นของตนเอง โดยกิจกรรมที่ทำเป็นการเล่นเกม และดูยูทูป จึงสามารถนำผลการวิจัยไปใช้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กที่มีความสอดคล้องกับกิจกรรมที่เด็กชอบทำ และสอดคล้องกับความชื่นชอบตามเพศและอายุของเด็ก เช่น พัฒนาเกมท่องโลกอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย โฆษณาวิดีโอบนยูทูปที่มีเนื้อหาการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

1.2 ปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กเป็นเรื่องการดาวน์โหลดรูป เกมส์ หนังสื เพลง จากอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นทางกฎหมาย และอาจนำไปสู่ความเสี่ยงในด้านอื่น ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อตัวเด็กเองและครอบครัวได้ ดังนั้นผลการวิจัยครั้งนี้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กรมทรัพย์สินทางปัญญา สามารถนำไปใช้สำหรับการวางแผนการดำเนินงานเพื่อเผยแพร่ความรู้ให้มีความเหมาะสมกับเด็กในช่วงอายุ 8-12 ปีโดยเฉพาะ โดยคำนึงถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาควบคู่ไปกับสถานการณ์ปัจจุบัน

1.3 การที่เด็กมีความต้องการที่จะเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยกับพ่อแม่ผู้ปกครอง ด้วยการดูยูทูปและการค้นหาข้อมูลผ่านเว็บไซต์ด้วยตนเองที่บ้าน จึงสามารถนำผลการวิจัยนี้ไปใช้สำหรับวางแผนจัดการศึกษาสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยให้เกิดขึ้นภายในครอบครัว ซึ่งพ่อแม่ผู้ปกครองมีความจำเป็นต้องมีความรู้ในเบื้องต้นเพื่อให้สามารถแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และสื่อสารกับบุตรหลานได้อย่างถูกต้อง โดยการจัดการศึกษา ยังต้องคำนึงถึงความพร้อม และความต้องการของแต่ละครอบครัวเป็นสำคัญด้วย

1.4 การจัดการศึกษาสำหรับผู้ที่มีความใกล้ชิด หรือมีความเกี่ยวข้องกับเด็กซึ่งเป็นผู้เรียนที่เป็นผู้ใหญ่ ต้องมีการพิจารณาความสนใจ ความต้องการ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน วิธีการจัดการศึกษาควรเชื่อมโยงให้ผู้เรียนเห็นว่าเมื่อเรียนแล้วจะเกิดประโยชน์กับตนเองและครอบครัวอย่างไร เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนก่อน

1.5 ผลจากการวิจัยครั้งนี้ สามารถนำไปใช้วางแผนการสร้างความร่วมมือระหว่างโรงเรียนและครอบครัวในการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยครั้งต่อไปอาจต้องทำการสำรวจสถานการณ์ด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ตซึ่งกิจกรรมที่ทำขณะใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กมีแนวโน้มเปลี่ยนแปลงไปจากเพื่อความบันเทิงเป็นการเพื่อการศึกษาเพิ่มมากขึ้นเมื่อสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 รวมทั้งปัญหา ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง และความต้องการเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยด้วย

2.2 นอกจากปัญหาที่พบในการวิจัยครั้งนี้มากที่สุด คือ เด็กเคยดาวน์โหลดรูป เกมส์ หนังสื เพลง จากอินเทอร์เน็ต ยังพบว่าเด็กเคยเห็นเกมที่มีความรุนแรงน่ากลัวในขณะใช้อินเทอร์เน็ต นอกจากนี้เด็กยังใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานจนไม่ได้ทำกิจกรรมอย่างอื่นอีกด้วย ดังนั้นการวิจัยครั้งต่อไปจึงควรทำการศึกษาถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องและแนวทางในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวเพิ่มเติม

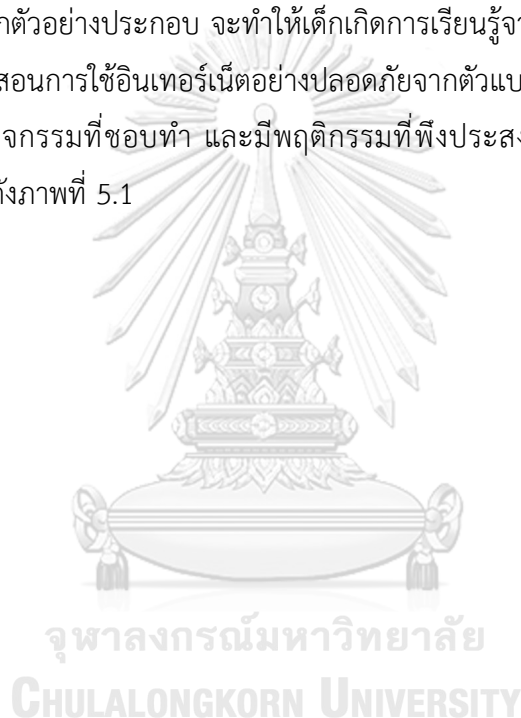
2.3 ควรมีการศึกษาถึงความพร้อมและความต้องการของพ่อแม่ผู้ปกครองและครูในการเรียนรู้การใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย เพื่อให้มีข้อมูลสำหรับผู้จัดการศึกษาในการหาประเด็นสร้างแรงจูงใจ และวางแผนจัดการศึกษาให้มีความสอดคล้องกับความพร้อมและความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครองและครูมีความรู้ในเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยที่เพียงพอ สามารถแสดงพฤติกรรมที่เป็นตัวอย่างตลอดจนสามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม

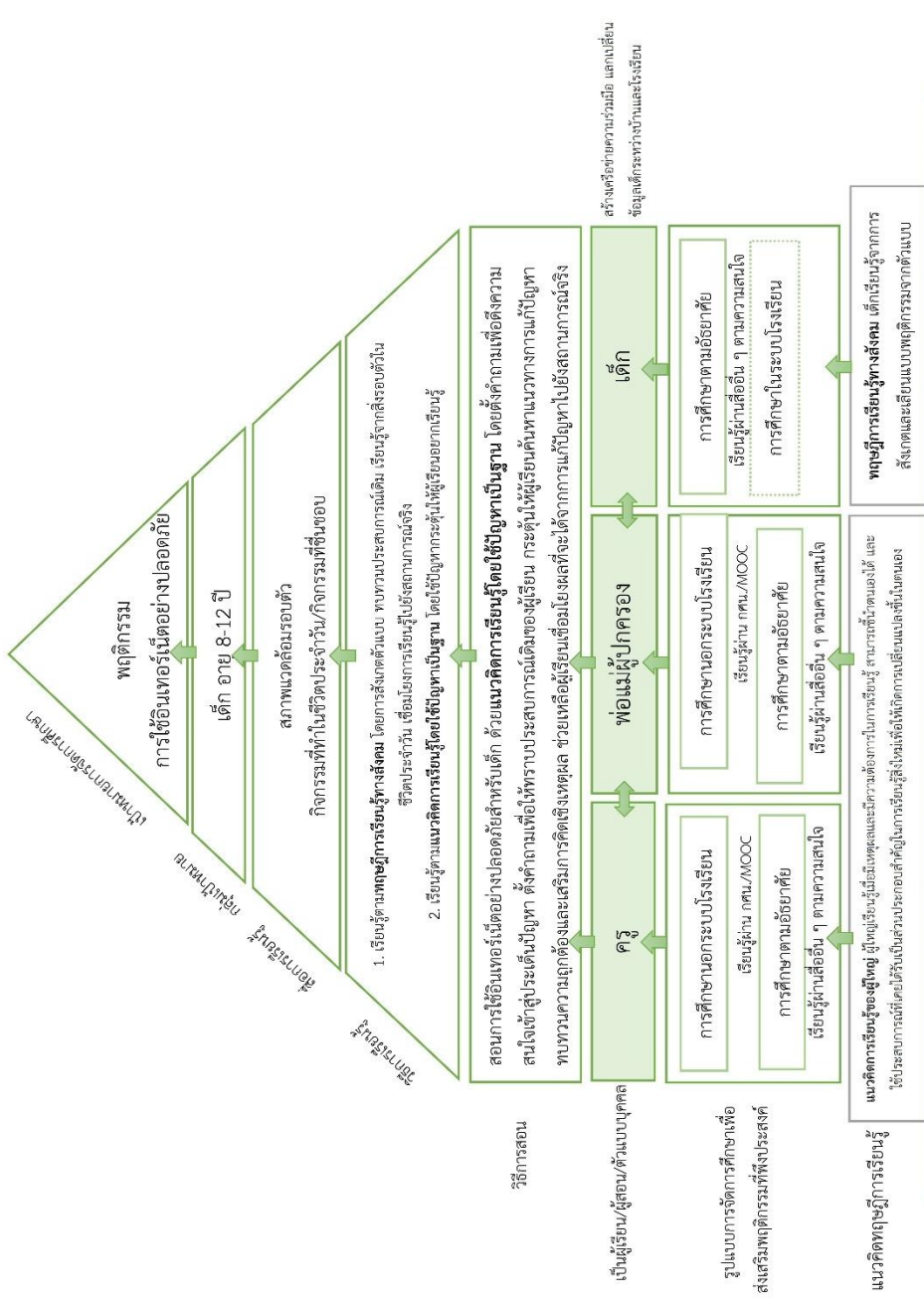
2.4 ควรมีการศึกษาถึงกลไกความร่วมมือระหว่างหน่วยงานผู้รับผิดชอบตามกฎหมายและภาคีเครือข่ายในปัจจุบัน เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาดำเนินการในสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องในการใช้รูป เกมส์ หนังสื เพลง ที่มาจากอินเทอร์เน็ต ให้สอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

องค์ความรู้จากการวิจัย

จากการวิจัยครั้งนี้ ทำให้มีข้อเสนอทางเลือกนโยบายจะเป็นฐานในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย ด้วยการผสมผสานแนวคิดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ ความต้องการและความสนใจของผู้เรียน โดยแนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่สามารถนำมาใช้ประกอบการออกแบบวิธีการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับพ่อแม่ผู้ปกครองและครู ซึ่งเป็นบุคคลที่มีความใกล้ชิดเด็ก ด้วยเหตุผลว่าผู้ใหญ่จะเรียนรู้เมื่อมีเหตุผลและมีความต้องการในการเรียนรู้ สามารถชี้แนะตนเองได้ และใช้ประสบการณ์ที่เคยได้รับเป็นส่วนประกอบสำคัญในการเรียนรู้สิ่งใหม่เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในตนเอง ผู้วิจัยจึงได้

เชื่อมโยงแนวคิดดังกล่าวเข้ากับการจัดการศึกษาเพื่อสร้างตัวแบบบุคคล (Modelling) ที่มีความรู้และมีพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยซึ่งตัวแบบบุคคลในการวิจัยนี้คือ พ่อแม่ผู้ปกครอง และครู เมื่อมีตัวแบบบุคคลที่มีความรู้และพร้อมที่จะเป็นผู้สอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็กแล้ว การสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยผ่านการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก ผู้สอนควรใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ในการผู้เรียน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานจะเป็นตัวกระตุ้นกระบวนการคิด และแก้ปัญหาของเด็ก ๆ ได้ง่าย โดยผู้สอนใช้การตั้งคำถามกับเด็กเพื่อจูงใจให้เด็กมีความสนใจสถานการณ์ที่สร้างขึ้น จากนั้นผู้สอนสามารถใช้คำถามเพื่อให้ทราบถึงประสบการณ์เดิมของผู้เรียน แล้วจึงสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และยกตัวอย่างประกอบ จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบพฤติกรรมจากตัวแบบและได้รับการสอนการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยจากตัวแบบ ทำให้เด็กสามารถเรียนรู้ผ่านสภาพแวดล้อมและกิจกรรมที่ชอบทำ และมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย ดังแสดงได้ดังภาพที่ 5.1





ทางเลือกนโยบายการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน และการศึกษาด้านอาชีพการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

ภาพที่ 5.1 องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

สร้างเครื่องช่วยความร่วมมือ แลกเปลี่ยน ข้อมูลดีระหว่างบ้านและโรงเรียน

บรรณานุกรม

กรมการศึกษานอกโรงเรียน. (2544). การศึกษาตามอัธยาศัย แนวความคิดและประสบการณ์.

กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ.

กิจการเด็กและเยาวชน, กรม. (2565). พม. ร่วมแถลงผลสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ และเวที
สัมมนา Child Grooming : ล่อลวงเด็กออนไลน์ ภัยร้ายที่ต้องจับ. ค้นจาก

<https://www.thaigov.go.th/news/contents/details/60340?fbclid=IwAR2q3s9JxajLubcTQ17tS-lvJ-Rd0cVSMs7P3XF6wG-sH9OclS4lWD2ikXQ>

กิจการเด็กและเยาวชน, กรม. (2563) รายงานการสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์. ค้นจาก
https://inetfoundation.or.th/Welcome/media_download?id=158

กิจการเด็กและเยาวชน, กรม. (2562) รายงานการสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์. ค้นจาก
<https://www.dcy.go.th/webnew/uploadchild/nwk/download/>

กิจการเด็กและเยาวชน, กรม. (2559). ข้อมูลประชากรเด็กและเยาวชนของประเทศไทย. ค้นจาก
https://www.m-society.go.th/article_attach/19469/20732.pdf

กุลชาติ พันธวรกุล และ เมษา นวลศรี (2562). เด็กปฐมวัยกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล: โอกาสหรือความเสี่ยง. วารสารครุศาสตร์. 47(2), 1-23.

กุลนรี หาญพัฒนชัยกุล เอมอร บุตรอุดม ทิพย์รัตน์ อุดเมืองเพ็ญ สุกัญญา รักศรี ภาสินี โทอินทร์ และ
ทรงสุตา หมั่นไธสง. (2564). พฤติกรรมและผลกระทบจากการติตเกมของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษา โรงเรียนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น. วารสารศูนย์อนามัยที่ 9. 15(38), 561-573.

กุมารแพทย์แห่งประเทศไทย, สมาคม. (ม.ป.ป.) คู่มือสำหรับพ่อแม่เพื่อเผยแพร่ความรู้ด้านการดูแลและ
พัฒนาเด็ก ตอนเด็กวัยเรียน 6-12 ปี. ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์ศาสตร์แห่งประเทศไทย:
กรุงเทพฯ.

ขวัญชนก เคนสี. และสุปราณี สนธิรัตน์. (2563). พฤติกรรมการเลียนแบบ สัมพันธภาพในครอบครัว
ทักษะชีวิตกับพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในเขตหนองจอก
กรุงเทพมหานคร. วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์. 46(1): 113-145.

คณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ, สำนักงาน.

(2557). คู่มือ Cybersecurity สำหรับประชาชน. กรุงเทพมหานคร. บริษัท วีพรีนท์ (1991)
จำกัด

คณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักงาน. (2560). แผนปฏิบัติการราชการ 4 ปี พ.ศ.
2561-2564. ค้นจาก <http://www.onde.go.th/view/1/หน้าหลัก>

- คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักงาน. (2560). *ร่างยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579)*. ค้นจาก http://www.nesdb.go.th/ewt_news.php?nid=6362
- คณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักงาน. (2559). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่สิบสอง พ.ศ. 2560-2564*. ค้นจาก http://www.nesdb.go.th/ewt_news.php?nid=7240
- คมกฤช จันทร์ขจร. (2551). *การพัฒนาแนวทางการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต*. (ปริญญาานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต) สาขาวิชาการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จกมล อินน้อย. สารีพันธ์ ศุภวรรณ. และสุมาลี สังข์ศรี. (2558). *การจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ตามหลักสูตรการศึกษานอกระบบระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำหรับครูการศึกษานอกระบบในจังหวัดนราธิวาส*. การจัดการประชุมเสวนาผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 5.
- จักรวดี ชนะพันธ์, กฤษดา ผ่องพิทยา, วัลลภา อารีรัตน์ และ มนสิข สิริธสมบุรณ์. (2558). รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดชัยภูมิ. *วารสารบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. ค้นจาก <http://www.tci-thaijo.org/index.php/EDMKKU/article/view/48138>
- จรรยาศักดิ์ พุดน้อย และศักดิ์ไทย สุรกีจาวร. (2559). ข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อการบริหารงานวิชาการสู่ความเป็นเลิศของศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยอำเภอในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*. 8(2): 256-269.
- ชนกนาถ บุญวัฒน์กุล. (2559). แนวทางการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยสำหรับประเทศไทย. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*. 9(3): 984-1004.
- ชลลดา ชูฉนิชชานนท์. (2559). *GEH2201 การพัฒนาคน*. ค้นจาก <http://www.teacher.ssru.ac.th/chonlada/เอกสารประกอบการสอน>
- ชัยยศ อิ่มสุวรรณ์. (2544). *การศึกษาตามอัธยาศัย*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย กรมการศึกษานอกโรงเรียน.
- ชูศักดิ์ เอื้องโชคชัย. (2558). *การพัฒนาแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะการเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับเยาวชน*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต). สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ไชยรัตน์ บุตรพรหม. (2545). *ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์สังคมวิทยา มหาวิทยาลัยมหิดล). สาขาวิชาสังคมวิทยา ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โชติเวชญ์ อึ้งเกลี้ยง, พิสมัย รัตนโรจน์สกุล, พาสณา จุรัตน์. (2562). กระบวนการเรียนรู้สู่เยาวชนนักคิดสร้างสรรค์. *วารสารพัฒนศาสตร์*. 2(2): 178-216.
- ดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, กระทรวง. (2559). *โครงการส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบต่อสังคม กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม*. ค้นจาก <http://dlthailand.org/curriculum/>
- เดชา ศิริเจริญ. (2555). เด็กกับอิทธิพลของครอบครัว. *วารสารนิติศาสตร์*. คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ. 3(สิงหาคม): 12-17.
- ทิพย์ภาศิริ แก้วเทศ. (2565). การสร้างคอนเทนต์บนภูมิทัศน์สื่อใหม่ในยุคดิจิทัล. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง*. 11(2): 92-102.
- โทเทิล แอ็คเซ็ส คอมมูนิเคชั่น จำกัด (มหาชน), บริษัท. (2558). *คู่มือพ่อแม่ยุคดิจิทัล เข้าใจลูก เข้าใจโลกไซเบอร์*. ค้นจาก https://www.unicef.org/thailand/tha/Parent_Guide_Book_Full_version.pdf
- ธีรวิ ทองเจือ, ปรีดี ทুমเมฆ. (2560). แนวทางการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในศตวรรษที่ 21: มิติด้านการศึกษา. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*. 5(3): 389-403.
- ธีรศักดิ์ อุปไมยอริชัย, สุขุม พรหมเมืองคุณ, และสายรุ่ง ปลั่งกลาง. (2559). ข้อเสนอเชิงนโยบายการบริหารและการจัดการการศึกษาตามแนวทางการปฏิรูปการศึกษาในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 1. *วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์*. 3(1): 57-69.
- นภมณฑ์ เจียมสุข. (2555). *การนำเสนอแนวทางการพัฒนาสมรรถนะครูเพื่อส่งเสริมการจัดการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ในการก้าวสู่การเป็นประชาคมอาเซียน*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นภัสกร กรวยสวัสดิ์. (2553). ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์. *วารสารสนเทศศาสตร์*. 28(3): 81-88.
- นิติศักดิ์ ไพโรจน์. (2562). การพัฒนาคลังทรัพยากรการเรียนรู้สำหรับหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิตวิชาชีพครู. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ*. ฉบับเสริม ธันวาคม 2562: 225-237.

นเรศวร, มหาวิทยาลัย. (ม.ป.ป.). *ICT and Internet Skills*. ค้นจาก

http://elearning.nu.ac.th/pluginfile.php/15957/mod_resource/content/1/ICT%20and%20Internet%20Skills%202.pdf

นเรศวร, มหาวิทยาลัย. (ม.ป.ป.). *ความเสี่ยงในการใช้คอมพิวเตอร์: Computer Security Risks*.

ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. ค้นจาก
<http://www.sci.nu.ac.th/csitnew/introcom/docfile/08%20ComputerRisk-Update57.pdf>

ปรีชา ศรีสง่า สืบวงศ์ กาพวงค์ และเมธี ทรัพย์ประสพโชค. (2560). การพัฒนาการจัดการเครือข่าย
ผู้ปกครองโรงเรียนสตรีศรีนครบุตรบำเพ็ญ เขตมีนบุรี กรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัยราชภัฏพระ
นคร สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 12(1), 64-80. *Education Journal*. 4(3), 81-93.

ปิยะ ศักดิ์เจริญ. (2558). ทฤษฎีการเรียนรู้ผู้ใหญ่และแนวทางการเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเอง:

กระบวนการเรียนรู้เพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต. *วารสารพยาบาลทหารบก*. 16(1): 8-13.

ประวิต เอราวรรณ์. (2564). การประเมินวิทยฐานะครูแนวใหม่. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*.

13(1): 1-8.

ประวีณ รอดเตี้ยว. (2551). *เอกสารสาระหลักการและแนวคิดประกอบการดำเนินงาน กศน. : คัมภีร์
กศน.* สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ.

ปราณี เอี่ยมละออภักดี. (2549). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา คณะ
บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย*. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย*. 26(1):
78-89.

พนารัตน์ พรหมมา. (2555). *การศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้
อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต*. ปริญญานิพนธ์
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและสถิติทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ.

พบจันทร์ ลีลาศาสตร์สุนทร. (2555). การนำเสนอแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนโดยใช้
ละครของบ้านเรียนมรดกใหม่เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต. *วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหา
บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553. ค้น
จาก <http://www.onesqa.or.th/th/contentdownload/972/>

- พระราชบัญญัติส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย พ.ศ. 2551. ค้นจาก http://www.moe.go.th/moe/nipa/ed_law/p.r.g.edu31.pdf
- พัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน), สำนักงาน. (2555). *การโจมตีแบบวิศวกรรมสังคม (Social Engineering)*. ค้นจาก <https://www.thaicert.or.th/papers/general/2012/pa2012ge007.html>.
- พัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน), สำนักงาน. (2555). *ฉลาดรู้เน็ต*. กรุงเทพมหานคร. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. โรงพิมพ์จอมทอง.
- พัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน), สำนักงาน. (2559). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2559*. กรุงเทพมหานคร. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- พัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน), สำนักงาน. (2560). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560*. กรุงเทพมหานคร. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- พาสนา จุลรัตน์. (2561). การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุค Thailand 4.0. *Veridian E-Journal Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)*. 11(2): 2363-2380.
- เพ็ญวรา ชูประวัตติ, พงษ์สิทธิ์ ศิริบรรณพิทักษ์, ชญาพิมพ์ อุดาโห, สุกัญญา แซ่มซ้อย และ สืบสกุล นริทรางกูร ณ อยุธยา. (2564). ระบบและกลไกขับเคลื่อนระบบการพัฒนาครูสมรรถนะสูงสำหรับประเทศไทย 4.0. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*. 23(3): 229-243.
- ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์. (2557). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน. *วารสารพยาบาลกองทัพบก*. 15(2): 173-178.
- มหิตล, มหาวิทยาลัย. (2557). *คำแนะนำสำหรับผู้ปกครองเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่น*. บริษัท มีเดียโซน พรินติ้ง จำกัด. กรุงเทพมหานคร.
- มหิตล, มหาวิทยาลัย. (2560). *CYBERBULLYING THAILAND 2017 (Preliminary result)*. คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล. ค้นจาก <https://www.etda.or.th/content/download-slide-presentation-from-thailand-cybersecurity-week-2017.html>
- เมธาวี จำเนียร และ กรกฎ จำเนียร (2561). ประโยชน์ ปัญหา และแนวทางแก้ไขการใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนอย่างมีประสิทธิภาพของโรงเรียนในจังหวัดนครศรีธรรมราช. *วารสารราชพฤกษ์*. 16(3): 113-121.
- รวีกรานต์ นันทเวช. (2550). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). สาขาวิชาโสตทัศนศึกษา ภาควิชาหลักสูตร การสอน และเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- รัตน์ บัวสนธ์, นันทิมา นาคาพงศ์, น้ำอ้อย วันตา และ ประภัสสร วงษ์ดี. (2555). วิทยฐานะของวิชาชีพครู : หนทางส่งเสริมหรือทำลายการศึกษาไทย. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์. 14(3): 35-47.
- ราชภัฏนครปฐม, มหาวิทยาลัย. (ม.ป.ป.). ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning Theory). ค้นจาก http://pws.npru.ac.th/wiratn/system/20151230163433_911105bba3644a3949e699a69b289bcb.pdf
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2553). แนวทางการพัฒนานโยบายการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัยเพื่อการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและภูมิปัญญาไทย. กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2553). แนวทางการนำภูมิปัญญาไทยเข้าสู่กระบวนการจัดการเรียนรู้นอกระบบโรงเรียนและการเรียนรู้ตามอัธยาศัย. กรุงเทพมหานคร: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2557). รายงานการวิจัยแนวทางการพัฒนาการศึกษาไทยกับการเตรียมความพร้อมสู่ศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: พริกหวานกราฟฟิก.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2559). รายงานการวิจัยเพื่อจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายการพัฒนาการศึกษาเพื่อสร้างความเป็นพลเมือง. กรุงเทพมหานคร: พริกหวานกราฟฟิก.
- วิจิตร ศรีสอาน. ทองอินทร์ วงศ์โสธร และเก็จกนก เอื้อวงศ์. (ม.ป.ป.). แนวคิดและหลักการเกี่ยวกับนโยบายและการวางแผน. ค้นจาก <http://edu.stou.ac.th/EDU/UploadedFile/หน่วยที่%201.pdf>
- วรรัตน์ อภินันท์กุล. (2551). แนวคิดและทฤษฎีที่นำสู่ทางการศึกษานอกระบบโรงเรียน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรวิทย์ ชูชาติ และ ชุตินาถ ทองจีน. (2559). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นจังหวัดปทุมธานี. วารสารเศรษฐศาสตร์และบริหารธุรกิจปริทัศน์. 12(1): 116-127.
- วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2552). การวิจัยนโยบาย. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. 1(1): 1-14.
- วัฒนธรรมจังหวัดนครนายก, สำนักงาน. (2554). การศึกษาวิจัยปัจจัยเสี่ยงที่มีผลต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นกรณีศึกษา จังหวัดนครนายก. นครนายก: กระทรวงวัฒนธรรม
- วันวิสา สิริระศาสตร์. งามตา วนิทานนท์. และนำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล. (2555). ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้า

- ร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*. 1(4): 1-13.
- วิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ, สำนักงาน. (2558). *เอกสารประกอบการอบรมไมโครซอฟท์ออฟฟิศและการใช้งานอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น*. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์. ค้นจาก <http://comqa.nsruc.ac.th/comqa/document/internet58.pdf> [16 มิถุนายน 2560]
- วิศนี ศิลตระกูล และชัยศ อิ่มสุวรรณ. (2547). *การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย*. กรุงเทพมหานคร: อักษรไทย.
- วิไลลักษณ์ ทองคำบรรจง. อรพิทร์ ชูชม. ผจงจิต อินทสุวรรณ. และนำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล. (2554). ปัจจัยเชิงสาเหตุและผลของพฤติกรรมติดอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร. *Journal of Behavioral Science*. 17(2): 103-119.
- วิโรจน์ สารรัตน์. (2556). *การวิจัยเชิงนโยบายแบบมีส่วนร่วม*. ค้นจาก www.mbuisc.ac.th/phd/powerpoint/Policy.pptx
- วินันท์กานต์ รุจิภักดิ์, สัญญพงค์ ลิ้มประเสริฐ, ฤชฎา แสงเจริญทรัพย์ และจิตติมา เสือทอง. (2564). แนวทางการพัฒนาคู่มือสำหรับผู้ปกครองในการป้องกันภัย. *Journal of Social Science and Humanities Research in Asia*. 27(2): 31-61.
- วีระยุทธ ชาตะกาญจน์. (2553). *การวิจัยเชิงนโยบาย*. วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช. 29(2): 1-8.
- ศราวุธ เพ็งวัน. ปารีชาติ ประเสริฐสังข์. แสงจันทร์ กะลาม. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสาร มจร อุบลราชธานี*. 7(2): 469-481.
- ศศิวิรา บุญรัมย์ และเทอดพงศ์ ทองศรีราช. (2563). พัฒนาการและการส่งเสริมพัฒนาการเด็กวัยเรียน: สำหรับคุณครู. ค้นจาก <http://www.thaipediatics.org/Media/media-20200513135440.pdf>
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2544). *ทฤษฎีการทดสอบดั้งเดิม*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: กรุงเทพฯ
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2560). ข้อมูลสถิติ ปี 2560. ค้นจาก http://www.mis.moe.go.th/mis2018/index.php?option=com_content&view=article&id=557&Itemid=113
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2565). แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ของกระทรวงศึกษาธิการ (ฉบับปรับปรุงตามงบประมาณที่ได้รับจัดสรร). <https://www.moe.go.th/แผนใช้จ่ายงบประมาณประจ/>

- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2565). *วิสัยทัศน์ พันธกิจ ยุทธศาสตร์ เป้าหมาย*. ค้นจาก <https://www.moe.go.th/vision/>
- ศุภชัย ศรีสารคาม. (2557). *ปัจจัยที่มีผลต่อคุณธรรม จริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต*. (การค้นคว้าอิสระ ตามหลักสูตรปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต). วิชาเอกระบบสารสนเทศ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ศุภชัย ยาวะประภาช. (2557). *นโยบายสาธารณะ*. กรุงเทพมหานคร. โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน. (ม.ป.ป.). *หลักสูตรเสริมทักษะการใช้อินเทอร์เน็ต สร้างสรรค์และปลอดภัย*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- ส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย, สำนักงาน. (ม.ป.ป). *เอกสารสาระหลักการและแนวคิดประกอบการดำเนินงาน กศน. : คัมภีร์ กศน.* สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- ส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, สำนักงาน. (2564). *แนวปฏิบัติการส่งเสริมทรัพย์สินทางปัญญาด้านดิจิทัล (IP Series: Best Practices on Digital IP Promotion)*. ค้นจาก <https://www.depa.or.th/th/article-view/ip-series-best-practices-digital-ip-promotion>
- สถิติแห่งชาติ, สำนักงาน. (2560). *การสำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560*. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
- สมชาย วรวิจิตรเกษมสกุล. (2554). *ระเบียบวิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. ค้นจาก <http://www.udru.ac.th/index.php/elearning-king-84-years-book02.html>
- สมบัติ ชำรงธัญวงศ์. (2554). *นโยบายสาธารณะ : แนวความคิด การวิเคราะห์และกระบวนการ*. กรุงเทพมหานคร : เสมาธรรม.
- สมศักดิ์ แก้วคำ. (2547). *การศึกษาความต้องการและแนวทางการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย สำหรับนักเดินคาบารัตที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศจากชายเป็นหญิง*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชา นโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุกัญญา ปัญญานนท์ สุขุม มูลเมือง สมหญิง จันทุไทย. (2564). *การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนโรงเรียนบ้านฝั่ง (มธูลีห์ประชาสรรค์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศรีสะเกษ เขต 1*.
- สุโขทัยธรรมาธิราช, มหาวิทยาลัย. (2544). *ชุดวิชาปรัชญาและหลักการศึกษานอกระบบ*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

- สุคนธา คงศีล และ สุขุม เจียมตน. (2550). *การวิจัยนโยบายคืออะไร และทำอย่างไร?* วารสาร
บริหารงานสาธารณะสุข. 13(2): 56-71.
- สุภารักษ์ จุฑระกุล. (2559). *ครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของดิจิทัลเนทีฟ (Digital Natives).* วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. 11(1): 131-150.
- สุมาลี สังข์ศรี. (2545). *รายงานการจัดการศึกษานอกระบบเพื่อการศึกษาตลอดชีวิตตามแนวพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542.* กรุงเทพมหานคร: พิมพ์ดีการพิมพ์.
- สุวิมล วงศ์สิงห์ทอง.บุญเลิศ ศรีเบญจบุตร. กฤษณา สุขหมอก และ นิรัฐ งามเกิด. (2552). *วิกฤตสังคมไทย: แนวทางป้องกันเยาวชนจากการใช้อินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัย.* วารสารร่วมพฤษ. 2(27): 40-73.
- สุริยศักดิ์ มังกรแก้ววิกุล. ศิริวัฒน์ สิริวัฒนกุล. (2563). *ปัญหาการนำนโยบายสาธารณะขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นไปปฏิบัติ กรณีศึกษาขององค์การบริหารส่วนตำบลสาวชะโงก อำเภอบางจังหวัดฉะเชิงเทรา.* วารสารศิลปการการจัดการ. 4(2): 205-222.
- สัญญา เคนาภูมิ. บุรฉัตร จันทรแดง. (2562). *ตัวแบบทฤษฎีการนำนโยบายสาธารณะไปสู่การปฏิบัติ.* วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น. 3(1): 95-116.
- อวิรุทธ์ ฉัตรมาลาทอง. (2555). *การพัฒนาข้อเสนอแนะเชิงนโยบายการฝึกและพัฒนาอาชีพเพื่อส่งเสริมศักยภาพแรงงานคนพิการไทยในเขตภาคกลาง.* (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต). สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียน ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาชัญญา รัตน์อุบล. (2542). *การจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน.* กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาชัญญา รัตน์อุบล. (2550). *การจัดโปรแกรมการศึกษานอกระบบโรงเรียน.* กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิทธิพล ปรีดีประสงค์ (ม.ป.ป.). *รู้จักเครือข่ายเด็กหัวใสฉลาดใช้ไอซีที.* ค้นจาก <http://www.cf.mahidol.ac.th/newsletter/cf004.pdf>
- อินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย, มูลนิธิ. (ม.ป.ป). *ภัยแฝงออนไลน์ อินเทอร์เน็ตปลอดภัยและสร้างสรรค์.* ค้นจาก <https://www.slideshare.net/kroobee/ss-5742795>.
- อัสสัมชัญ, มหาวิทยาลัย. (2550). *ความคิดเห็น และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทย.* สำนักวิจัยแอบคโพลล์. ค้นจาก <http://www.ryt9.com/s/abcp/97935>.
- อุ้นตา นพคุณ. (2546). *กรอบแนวความคิดการพัฒนาโปรแกรมอย่างมีส่วนร่วมทางการศึกษานอกระบบโรงเรียน.* กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.

Mirum Agency. (2016). *เปิดยุค DIGITAL 1.0-4.0. ค้นจาก*
<http://marketeer.co.th/archives/89081>

ภาษาอังกฤษ

Bennett, E. E. (2012). *A Four-Part Model of Informal Learning: Extending Schugurensky's Conceptual Model*. Adult Education Research Conference. New York: USA.

Biomedcentral. (2013). *Internet safety education for youth: stakeholder perspectives*. Retrieved from
<https://bmcpublichealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2458-13-543>.

Bouchard, J. (2015). *Internet Safety*. Research Starter Education. Retrieved from
<https://www.ebsco.com/products/research-databases/research-starters-education>.

Cambridge Dictionary. (2017). Behaviour. Retrieved from
<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/behaviour>

Carlner, S. (2013). *A Dozen Ways To Promote Informal Learning*. Retrieved from
<http://www.clomedia.com/2013/10/09/a-dozen-ways-to-promote-informal-learning/>

Castro, T. S., Osório, A. J. & Bond, E. (2015). Everybody does pirating-Children's views about online piracy. *Configurações*. 16(2015): 11-24. doi: 10.4000/configuracoes.2806

Cresweel, J. W. and Plano-Clark, V. L. (2007). *Designing and Conducting Mixed Method Research*. California: Sage Publication, Inc.

DQ Institute. (2018). *Outsmart the Cyber-Pandemic Empower Every Child with Digital Intelligence by 2020*. Retrieved from
https://www.dqinstitute.org/2018DO_Impact_Report/#Cyber-Pandemic

Eaton, S. E. (2012). *10 Characteristics of Informal Learning*. Retrieved from
<https://drsaraheaton.wordpress.com/2012/02/28/characteristics-informal-learning/>

Eskelinen, I. M. (2007). *Features of informal learning defining formal, non-formal and informal learning*. Jyväskylä University of Applied Sciences, Teacher Education College, Irmeli Maunonen-Eskelinen.

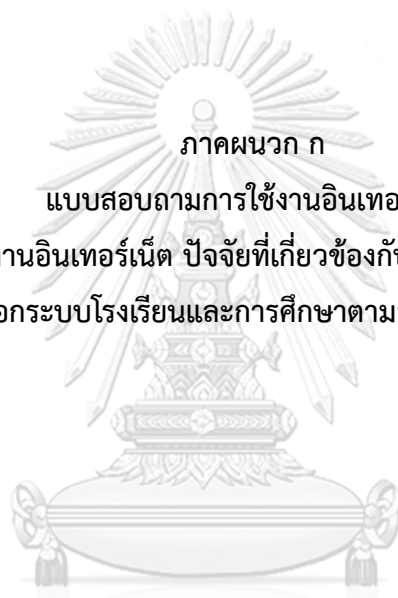
- Farrukh, A. Sadwick, R. and Villasenor, J. (2014). *Youth Internet Safety: Risks, Responses, and Research Recommendations*. Center for Technology Innovation at Brookings. Retrieved from <https://www.brookings.edu/research/youth-internet-safety-risks-responses-and-research-recommendations/>
- International Telecommunication Union. (2020). Guidelines for parents and educators on Child Online Protection. Retrieved from <https://www.itu-cop-guidelines.com/parentsandeducators>
- Kaspersky Lab. (2016). *Growing Up Online: What Kids Conceal*. Retrieved from https://cdn.press.kaspersky.com/files/2017/04/KL_Report_GUO_What_Kids_Conceal.pdf.
- Lange, C. and Costley, J. (2015). Opportunities and Lessons from Informal and Non-formal Learning: Applications to Online Environments. *American Journal of Educational Research*. 3(10): 1330-1336
- Liu, C., Ang, R. P., and Lwin, M. O. (2013). Cognitive, personality, and social factors associated with adolescents' online personal information disclosure. *Journal of Adolescence*. 36(4): 629-638.
- Livingstone, S. Haddon, L., Görzig, A. and Ólafsson, K. (2011). *Risks and safety on the internet: The perspective of European children*. London School of Economics and Political Science. Retrieved from <http://eprints.lse.ac.uk/33731/>
- Livingstone, S., Mascheroni, G. and Staksrud, E. (2015). *Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe*. London School of Economics and Political Science. <http://eprints.lse.ac.uk/64470/>
- Lu, L., Cong, X., Bi, F. and Zhou, D. (2017). The Research on Informal Learning Model of College Students Based on SNS and Case Study. *Journal of Physics*. 820(1): pp
- Majchrzak, A. (1984). *Methods for Policy Research*. United State of America: Sage Publication, Inc.
- Marsick, V. J., Watkins, K. E., Callahan, M. W. and Volpe, M. (2006). *Reviewing Theory and Research on Informal and Incidental Learning*. pp 794-800.
- Moreno, M. A., Egan, K. G., Bare, K., Young, H. N. and Cox, E. D. (2013). Internet safety education for youth: stakeholder perspectives. *BMC Public Health*, 13:543. P 1-6.

- Mubarak, S. and Mani, D. (2015). *Adolescents' Safe Online Behaviour: A Multifactor Analysis Based on Social Cognitive Theory*. Proceedings of 20th Pacific Asia Conference on Information Systems (PACIS 2015): 1-16.
- Murray, J. (2021). Informal early childhood education: the influences of parents and home on young children's learning. *International Journal of Early Years Education*. 29:2. P 117-123.
- National Center For Missing and Exploited Children. (2017). *Basic Internet Safety*. [Online] Available from: <http://www.netSMARTZ.org/internetsafety>. [2017 March, 31]
- Stefanescu, C., Chirita, V., Chirita, R. and Chele, G. E. (2009). *The factors that influence adolescents' engagement in risky internet behavior: an observational study in Romanian adolescents*. Proceedings of the 6th WSEAS international conference on engineering education: 178-182.
- Tomczyk, L. (2021). Digital Piracy in The Opinion of Parents. Proceedings of the 37th IBIMA Conference: 549-556.
- Valcke, M., Wever, B. D., Keer, H. V. and Schellens, T. (2011). Long-term study of safe Internet use of young children. *Journal Computers & Education archive*. 57(1): 1292-1305.
- Haddad, W. D. (1995). Educational policy planning process: an applied framework. Retrieved from <https://en.unesco.org/themes/education/>
- Yilmaz, R., Karaođlan, F. G., Özturk, H. T. and Karademir, T. (2017). Examining Secondary School Students' Safe Computer and Internet Usage Awareness: An Example from Bartın Province. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*. 7(1): 83-114.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

แบบสอบถามการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา และความต้องการ
ด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยของเด็กอายุ 8-12 ปี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสอบถามการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา และความต้องการด้านการจัดศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยของเด็กอายุ 8-12 ปี

คำชี้แจง

1. วัตถุประสงค์

แบบสอบถามฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูลด้านการใช้งานอินเทอร์เน็ต ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา และความต้องการด้านการเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็กอายุ 8-12 ปี เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ของนิสิตคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ข้อมูลต่าง ๆ ที่ท่านตอบในแบบสอบถามฉบับนี้จะไม่ถูกนำไปเผยแพร่ในทางอื่น นอกเหนือจากการทำวิทยานิพนธ์แต่อย่างใด

2. แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป



ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ตอนที่ 3 ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา

ตอนที่ 4 ความต้องการด้านการเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ หน้าคำตอบ

1. เพศ ชาย  หญิง 
2. อายุ.....ปี
3. เรียนอยู่ชั้น ป.2 ป.3 ป.4 ป.5 ป. 6
4. โรงเรียน.....
5. จังหวัด.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต

1. นักเรียนมีโทรศัพท์ หรือแท็บเล็ตหรือไม่ มี ไม่มี
2. นักเรียนมีคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ที่บ้านหรือไม่ มี ไม่มี
3. กิจกรรมที่ทำขณะที่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ต คืออะไร นักเรียนสามารถตอบได้ 3 ข้อ

โดยระบุหมายเลขลงในช่อง ดังนี้

1 = กิจกรรมที่ทำบ่อยมากที่สุด

2 = กิจกรรมที่ทำบ่อย

3 = กิจกรรมที่ทำเป็นบางครั้ง

ตัวอย่าง



1 เล่นเกม



2 ดูวิดีโอผ่านยูทูป



3 อ่านการ์ตูน หนังสือ



เล่นเกม



ค้นหาข้อมูลผ่านกูเกิ้ล



เล่นเฟซบุ๊ก เล่นไลน์



ดูวิดีโอผ่านยูทูป



อ่านการ์ตูน หนังสือ



รับส่งอีเมล



ดาวน์โหลดเกม เพลง หนัง



เรียนพิเศษ



ดูหนัง ฟังเพลง



อื่นๆ.....

4. นักเรียนใช้เวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในข้อ 3 ช่วงเวลาใดบ้าง (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ช่วงเช้าก่อนมาโรงเรียน ในระหว่างเวลาเรียน หลังเลิกเรียน ก่อนเข้านอน

5. สถานที่ที่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ต คือสถานที่ใด นักเรียนสามารถตอบได้ 3 ข้อ

โดยระบุหมายเลขลงในช่อง ดังนี้

ตัวอย่าง



1 โรงเรียน

1 = สถานที่ที่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด



2 บ้าน

2 = สถานที่ที่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตบ่อย



3 ร้านเกม ร้านอินเทอร์เน็ต

3 = สถานที่ที่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตเป็นบางครั้ง



บ้าน



โรงเรียน



ระหว่างเดินทาง



ร้านเกม ร้านอินเทอร์เน็ต

ที่อื่นๆ เช่น ห้างสรรพสินค้า

ตอนที่ 3 ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหา

<p><u>ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต</u> ถ้านักเรียนเคยทำ หรือ เคยพบเห็นปัญหา เหล่านี้ขณะใช้อินเทอร์เน็ตให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน <input type="checkbox"/></p>	<p>การปฏิบัติตนเมื่อเผชิญกับปัญหาจากการใช้ งานอินเทอร์เน็ต</p>
 <p>1. <input type="checkbox"/> นักเรียนเคยถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์</p>	<p>ถ้านักเรียนถูกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์นักเรียน จะปฏิบัติอย่างไร</p> <p><input type="checkbox"/> ไม่บอกใคร เก็บไว้คนเดียว และจัดการ ปัญหาด้วยตนเอง</p> <p><input type="checkbox"/> บอกเพื่อน และให้ช่วยแก้ปัญหา</p> <p><input type="checkbox"/> บอกพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือครู</p>
 <p>2. <input type="checkbox"/> นักเรียนเคยถูกลั่นแกล้งผู้อื่นในโลกออนไลน์</p>	<p>ถ้านักเรียนเคยถูกลั่นแกล้งผู้อื่นในโลกออนไลน์ นักเรียนกระทำด้วยสาเหตุใด</p> <p><input type="checkbox"/> ไม่มีใครรู้ว่าเราคือใครในโลกออนไลน์</p> <p><input type="checkbox"/> โลกออนไลน์มีไว้ระบายอารมณ์</p> <p><input type="checkbox"/> รังแกผู้อื่นได้ง่าย ๆ โดยไม่ต้องใช้กำลัง</p> <p><input type="checkbox"/> ไม่พอใจผู้อื่น จึงใช้โลกออนไลน์ในการกลั่น แกล้ง</p>
 <p>3. <input type="checkbox"/> นักเรียนเคยได้รับข้อความที่ไม่ทราบว่าเป็น ความจริงหรือไม่</p>	<p>ถ้านักเรียนได้รับข้อความที่ไม่ทราบว่าเป็นความ จริงหรือไม่ นักเรียนจะปฏิบัติอย่างไร</p> <p><input type="checkbox"/> สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้ทราบข้อเท็จจริง</p> <p><input type="checkbox"/> สอบถามจากเพื่อนว่าจริงหรือไม่</p> <p><input type="checkbox"/> สอบถามจากครู พ่อแม่ผู้ปกครองว่าจริง หรือไม่</p>
 <p>4. <input type="checkbox"/> นักเรียนเคยให้รหัสผ่านกับเพื่อน หรือนัก เรียนรู้รหัสผ่านของเพื่อน</p>	<p>หากนักเรียนเคยให้รหัสผ่านกับเพื่อน หลังจาก นั้นนักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร</p> <p><input type="checkbox"/> ไม่ต้องทำอะไร เพราะไว้ใจเพื่อน</p> <p><input type="checkbox"/> เปลี่ยนรหัสผ่านใหม่</p> <p><input type="checkbox"/> บอกผู้ปกครอง หรือครูให้ทราบ</p>

<p>ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ถ้านักเรียนเคยทำ หรือ เคยพบเห็นปัญหาเหล่านี้ขณะใช้อินเทอร์เน็ตให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน <input type="checkbox"/></p>	<p>การปฏิบัติตนเมื่อเผชิญกับปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต</p>
 <p>5. <input type="checkbox"/> นักเรียนเคยติดต่อกับบุคคลที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนขณะใช้อินเทอร์เน็ต</p>	<p>หากมีบุคคลที่นักเรียนไม่รู้จักติดต่อพูดคุยกับนักเรียนขณะใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร</p> <p><input type="checkbox"/> ไม่ต้องบอกใคร เก็บไว้คนเดียว</p> <p><input type="checkbox"/> บอกเพื่อน</p> <p><input type="checkbox"/> บอกพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือครู</p> <p><input type="checkbox"/> ไม่ต้องคุยกับคนที่ไม่รู้จัก</p> <p><input type="checkbox"/> คุยกับคนที่ไม่รู้จักได้ จะได้มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น</p>
 <p>6. <input type="checkbox"/> นักเรียนเคยเห็นเกมที่มีความรุนแรง น่ากลัว ในขณะใช้อินเทอร์เน็ต</p>	<p>ถ้านักเรียนเคยเห็นเกมที่มีความรุนแรง น่ากลัว ในขณะใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร</p> <p><input type="checkbox"/> ไม่บอกใคร เก็บไว้คนเดียว</p> <p><input type="checkbox"/> บอกเพื่อน</p> <p><input type="checkbox"/> บอกพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือครู</p> <p><input type="checkbox"/> กดเข้าไปดู</p> <p><input type="checkbox"/> ไม่สนใจ กดปิดไปเลย</p>
 <p>7. <input type="checkbox"/> นักเรียนเคยได้รับข้อความชวนให้เข้าเว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องทางเพศ</p>	<p>ถ้านักเรียนเคยได้รับข้อความชวนให้เข้าเว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องทางเพศ นักเรียนจะปฏิบัติตนอย่างไร</p> <p><input type="checkbox"/> ไม่บอกใคร เก็บไว้คนเดียว</p> <p><input type="checkbox"/> บอกเพื่อน</p> <p><input type="checkbox"/> บอกพ่อแม่ผู้ปกครอง หรือครู</p> <p><input type="checkbox"/> กดเข้าไปดู</p> <p><input type="checkbox"/> ไม่สนใจ กดปิดไปเลย</p>
	<p>นักเรียนทราบหรือไม่ว่ารูป เกม หนังสือ เพลง ที่ดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตนั้นมีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมายหรือไม่</p>

<p>ปัญหาที่เกิดจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ถ้านักเรียนเคยทำ หรือ เคยพบเห็นปัญหา เหล่านี้ขณะใช้อินเทอร์เน็ตให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน <input type="checkbox"/></p>	<p>การปฏิบัติตนเมื่อเผชิญกับปัญหาจากการใช้ งานอินเทอร์เน็ต</p>
<p>8. <input type="checkbox"/> นักเรียนเคยดาวน์โหลดรูป เกม หนังสือ เพลง จากอินเทอร์เน็ต</p>	<p><input type="checkbox"/> ไม่แน่ใจ <input type="checkbox"/> ทราบ <input type="checkbox"/> ไม่ทราบ</p>
<div data-bbox="411 741 694 958" data-label="Image"> </div> <p>9. <input type="checkbox"/> นักเรียนเคยเล่นเกมในมือถือ เกมออนไลน์ ดูคลิป เป็นเวลานาน ๆ จนไม่ได้ทำกิจกรรมอย่างอื่น</p>	<p>นักเรียนเคยเล่นเกมในมือถือ เกมออนไลน์ ดูคลิป เป็นเวลานาน ๆ จนไม่ได้ทำกิจกรรมอย่างอื่น เพราะอะไร</p> <p><input type="checkbox"/> ผู้ปกครองไม่อยู่บ้าน <input type="checkbox"/> ผู้ปกครองให้เล่นได้ ไม่ว่าจะอะไร <input type="checkbox"/> สนุกกว่าการทำกิจกรรมอย่างอื่น</p>

10. พ่อแม่ผู้ปกครองให้คำแนะนำนักเรียนในการค้นหาข้อมูลทำการบ้าน/รายงาน ผ่านอินเทอร์เน็ต

ให้คำแนะนำบางครั้ง ให้คำแนะนำทุกครั้ง ไม่เคยแนะนำ

11. ครูผู้สอนให้คำแนะนำนักเรียนในการค้นหาข้อมูลทำการบ้าน/รายงาน ผ่านอินเทอร์เน็ต

ให้คำแนะนำบางครั้ง ให้คำแนะนำทุกครั้ง ไม่เคยแนะนำ

12. ที่บ้านนักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีพ่อแม่ผู้ปกครองอยู่ด้วยตลอดเวลาหรือไม่

พ่อแม่ผู้ปกครองอยู่ด้วยตลอดเวลา พ่อแม่ผู้ปกครองอยู่ด้วยเป็นบางครั้ง

พ่อแม่ผู้ปกครองไม่เคยอยู่ด้วย

13. พ่อแม่ผู้ปกครองมีการตั้งกฎ กติกา ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตของนักเรียนหรือไม่ เช่น ต้องทำการบ้านให้เสร็จถึงจะเล่นเกมได้ เป็นต้น

พ่อแม่ผู้ปกครองมีการตั้งกฎ กติกาทุกครั้ง

พ่อแม่ผู้ปกครองมีการตั้งกฎ กติกาเป็นบางครั้ง

พ่อแม่ผู้ปกครองไม่เคยมีการตั้งกฎ กติกา

14. หากพ่อแม่ผู้ปกครองมีการตั้งกฎ กติกา ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตนักเรียนเห็นด้วยหรือไม่

เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย เพราะ.....

15. ในห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์มีการสอนเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

มีการสอนเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

- ไม่มีการสอนเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย
- มีการสอนเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยรวมอยู่กับเรื่องอื่น ๆ
16. ในห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์มีการตั้งกฎ กติกา ในการใช้งานอินเทอร์เน็ต
- มีการตั้งกฎ กติกาทุกครั้ง
- มีการตั้งกฎ กติกาบางครั้ง
- ไม่มีการตั้งกฎ กติกา

17. นักเรียนมีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกาในการใช้งานอินเทอร์เน็ตกับพ่อแม่ผู้ปกครองด้วยหรือไม่
- มีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกาทุกครั้ง
- มีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกาบางครั้ง
- ไม่มีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกา

18. นักเรียนมีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกาในการใช้งานอินเทอร์เน็ตกับครูด้วยหรือไม่
- มีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกาทุกครั้ง
- มีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกาบางครั้ง
- ไม่มีส่วนร่วมในการตั้งกฎ กติกา

19. นักเรียนเคยถูกเพื่อนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต
- เคยถูกชักชวนบ่อยครั้ง เคยถูกชักชวนบางครั้ง ไม่เคยถูกชักชวน

20. นักเรียนเคยถูกเพื่อนชักชวนให้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตที่นักเรียนไม่เคยลองทำหรือไม่
- เคยถูกชักชวนบ่อยครั้ง เคยถูกชักชวนบางครั้ง ไม่เคยถูกชักชวน

ตอนที่ 4 ความต้องการด้านการเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต

1. นักเรียนอยากเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตจากใคร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- เพื่อน ครู พ่อแม่ผู้ปกครอง พี่น้อง ญาติสนิท
2. นักเรียนอยากเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตจากที่ไหน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- อ่านจากหนังสือ ค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์ เข้าห้องสมุด ดูคลิปจากยูทูป
- การ์ตูน อินโฟกราฟฟิค โทรทัศน์
3. นักเรียนอยากเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตในสถานที่ใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- ที่บ้าน ในห้องเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ในโรงเรียนนอกเวลาเรียนตามปกติ
- เรียนได้ทุกที่ตลอดทั้งวันตามที่อยากเรียน เรียนกับเพื่อน ๆ นอกเวลาเรียน
4. นักเรียนอยากเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตด้วยวิธีการแบบใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- เรียนด้วยเกม เรียนด้วยการดูคลิปวิดีโอ ดูการ์ตูน เรียนด้วยการลองปฏิบัติ
- เรียนด้วยการทำงานเป็นกลุ่ม เรียนโดยนั่งฟังบรรยาย เรียนด้วยการหาข้อมูลเอง

5. นักเรียนคิดว่าสามารถเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ด้วยตนเองหรือไม่

ได้ ไม่ได้

6. หากนักเรียนคิดว่าสามารถเรียนรู้วิธีป้องกันอันตรายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ด้วยตนเอง นักเรียนจะเรียนรู้จาก (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

อ่านจากหนังสือ ค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์ เข้าห้องสมุด ดูคลิปจากยูทูป

การ์ตูน อินโฟกราฟฟิค โทรทัศน์ อื่นๆ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ข

แบบวิเคราะห์เอกสารนโยบายการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย และนโยบายด้าน
อื่นที่เกี่ยวข้องกับปัญหาจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตของเด็ก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประเด็น/หัวข้อที่ ต้องการศึกษา	รายละเอียดที่พบจากเอกสาร
3. นโยบายดังกล่าว ถูกอนุมัติให้นำไป ดำเนินการโดยใคร เมื่อใด	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
4. นโยบายดังกล่าว ถูกนำไปปฏิบัติโดย หน่วยงาน องค์กรใด เมื่อใด	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
5. ผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบที่ เกิดขึ้นจากนโยบาย ดังกล่าวมีอะไรบ้าง	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
6. การถ่ายทอดนโยบายสู่การปฏิบัติ: การจัดทำเป็นแผนงาน โครงการ หรือกิจกรรมทางการศึกษา นอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยที่สอดคล้องกับนโยบายที่ศึกษา	
6.1 ชื่อแผนงาน/ โครงการ/ กิจกรรม	<p>.....</p> <p>.....</p>
6.2 แนวคิด ทฤษฎี ทางการศึกษาหรือ การเรียนรู้ ที่ถูก นำมาใช้ในการจัดทำ แผนงาน/โครงการ/ กิจกรรม	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

ประเด็น/หัวข้อที่ ต้องการศึกษา	รายละเอียดที่พบจากเอกสาร





ภาคผนวก ค

แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อทางเลือกนโยบายการศึกษานอกระบบโรงเรียน และ
การศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อทางเลือกนโยบายการศึกษานอกระบบโรงเรียน และ
การศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ.....ปี
3. อาชีพ
 - ข้าราชการ พนักงาน ลูกจ้างของรัฐ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ/องค์กรอิสระ/องค์การมหาชน
 - เจ้าของกิจการ/ประกอบธุรกิจส่วนตัว
 - พนักงานบริษัทเอกชน
 - พ่อบ้าน/แม่บ้าน
 - ว่างาน
 - อื่นๆ
4. สถานที่ทำงาน.....
5. ระดับการศึกษา
 - ประถมศึกษาหรือต่ำกว่า
 - มัธยมศึกษาตอนต้น
 - มัธยมศึกษาตอนปลาย
 - ปวช./ปวส./อนุปริญญา
 - ปริญญาตรี
 - สูงกว่าปริญญาตรี
6. สถานภาพ โสด สมรส อื่นๆ.....
7. จำนวนบุตร.....คน อายุ.....ปี (ตามลำดับ)

ส่วนที่ 2 ระดับความคิดเห็นที่มีต่อทางเลือกนโยบายการศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริมการใช้งานอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยสำหรับเด็ก

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดย

1 หมายถึง ไม่เหมาะสมอย่างมาก 2 หมายถึง ไม่เหมาะสม 3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

4 หมายถึง เหมาะสมมาก 5 เหมาะสมมากที่สุด

ทางเลือก นโยบาย	ประเด็นพิจารณา	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ทางเลือกที่ 1	ความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ					
	ความพร้อมของผู้รับผิดชอบ					
	ความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน					
ทางเลือกที่ 2	ความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ					
	ความพร้อมของผู้รับผิดชอบ					
	ความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน					
ทางเลือกที่ 3	ความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ					
	ความพร้อมของผู้รับผิดชอบ					
	ความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน					
ทางเลือกที่ 4	ความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ					
	ความพร้อมของผู้รับผิดชอบ					
	ความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน					
ทางเลือกที่ 5	ความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ					
	ความพร้อมของผู้รับผิดชอบ					
	ความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน					
ทางเลือกที่ 6	ความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติ					
	ความพร้อมของผู้รับผิดชอบ					
	ความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบัน					



ภาคผนวก ง
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ

1. รองศาสตราจารย์ ดร. สารีพันธุ์ ศุภวรรณ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
2. รองศาสตราจารย์ ดร. ปิยะ ศักดิ์เจริญ
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาต่อเนื่องและอาชีวศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง
3. ดร.ปาน กิมปี
ที่ปรึกษา สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน)
4. พ.ต.อ.อมรชัย ลีลาขจรจิตร
ผู้กำกับกลุ่มงานสนับสนุนคดีเทคโนโลยี กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี
5. ดร.พรมณี ขำเลิศ
วิทยากรหลักสูตรการบริหารยุทธศาสตร์ ศูนย์บริการวิชาการแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
6. อาจารย์วชิรพรรณ ทอวงจิตร
นักวิชาการสาขาเทคโนโลยี สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.)
7. นางรัตนวรรณ เกียรติโกมล
ผู้จัดการฝ่ายบริหารนวัตกรรม งานสิทธิบัตร สถาบันนวัตกรรม ปตท.
8. อาจารย์ทิพย์สุดา สรณะ
วิทยากร หลักสูตรการสอนความปลอดภัยบนโลกอินเทอร์เน็ตด้วยการเรียนเชิงรุก
โครงการ OBEC 2021 WEBINAR การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ยุคปกติใหม่
9. อาจารย์อดิศักดิ์ มหาวรรณ
วิทยากร หลักสูตรการสอนความปลอดภัยบนโลกอินเทอร์เน็ตด้วยการเรียนเชิงรุก
โครงการ OBEC 2021 WEBINAR การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ยุคปกติใหม่
10. นายรุ่งเกียรติ พิรุณกิตติกุล
เจ้าหน้าที่อาวุโส สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
11. นายณัฐวุฒิ เข้มเงิน
เจ้าหน้าที่วิเคราะห์นโยบายและแผน 5 สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ สภาอากาศไทย

ภาคผนวก จ
เอกสารนโยบายและเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องที่ทำการศึกษา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เอกสารนโยบาย และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องที่ทำการศึกษา

1. ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี
2. แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12
3. แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ ประเด็นที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้
4. พระราชบัญญัติการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พ.ศ. 2560
5. นโยบายระดับชาติว่าด้วยการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
6. แผนปฏิบัติการด้านดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2561-2565)
7. แผนแม่บทการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล พ.ศ. 2561-2564
8. ยุทธศาสตร์กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม
9. แผนปฏิบัติการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ระยะ 3 ปี (2563-2565)
10. รายงานผลการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติราชการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562
11. รายงานผลการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติราชการกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563
12. แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579
13. ยุทธศาสตร์สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย
14. นโยบายและจุดเน้นการดำเนินงาน สำนักงาน กศน. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563-2564
15. แผนปฏิบัติราชการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ของกระทรวงศึกษาธิการ (ฉบับปรับปรุงตามงบประมาณที่ได้รับจัดสรร)
16. แผนปฏิบัติราชการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 สำนักงาน กศน.
17. รายงานผลการดำเนินงาน สำนักงาน กศน. ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562
18. รายงานสรุปผลการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ชาติ ประจำปี 2563
19. รายงานความยั่งยืน 2563 DTAC
20. รายงานการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2562
21. รายงานการสำรวจสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2563

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

ศิริพร ทองแก้ว

วัน เดือน ปี เกิด

16 มกราคม พ.ศ. 2525

วุฒิการศึกษา

ปริญญาตรีวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาชีววิทยา จากมหาวิทยาลัย
รามคำแหง เมื่อปี พ.ศ. 2547 ปริญญาโท สาขาวิชาชีววิทยาการวิจัย
การศึกษา จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2553 และเข้าศึกษาใน
หลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา นอกระบบโรงเรียน คณะ
ครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2558



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY