



การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์
เพื่อเสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จังหวัดพิษณุโลก
**Problem-Based Learning Management about Online Human Rights
for Enhancing Digital Empathy Skills of Secondary School Year 3
Students in Special Large-Sized Schools in Phitsanulok Province**

ชลธิชา ศรีอินทร์¹, อัจฉรา ศรีพันธ์²

^{1,2}มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก, ประเทศไทย

Chonticha Sri-in¹, Atchara Sriphan²
^{1,2}Naresuan University, Phitsanulok, Thailand
✉: ¹ chontichas66@nu.ac.th
(Author Corresponding Email)

Received: 23 April 2025; Revised: 08 May 2025; Accepted: 13 May 2025
© The Author(s) 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จังหวัดพิษณุโลก 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จังหวัดพิษณุโลก โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูล รวมทั้งสิ้นจำนวน 44 คน ซึ่งประกอบด้วย 1) ตัวแทนครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จำนวน 4 คน 2) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 40 คน ดำเนินการวิจัยโดยการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ การสังเกต ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลแบบสามเส้าและวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัจจุบันและปัญหา พบว่า ด้านครูผู้สอนขาดความถนัดในการใช้สื่อเทคโนโลยี ด้านผู้เรียนไม่ตระหนักถึงการแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์ ด้านเนื้อหายังไม่ครอบคลุมสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ด้านสื่อการเรียนรู้ล้าสมัยไม่ตอบสนองความสนใจของผู้เรียน ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนแบบบรรยายไม่ส่งเสริมคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา ด้านการวัดและประเมินผลด้วยแบบทดสอบเพียงอย่างเดียวไม่สามารถวัดความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลได้ ด้านสภาพแวดล้อมอุปกรณ์เทคโนโลยีไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เรื่องสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล พบว่า ครูผู้สอนเคารพความแตกต่างและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น



คิดเห็นอย่างเสรี ผู้เรียนตระหนักถึงสิทธิมนุษยชนและใช้สื่อออนไลน์อย่างมีจริยธรรม เนื้อหาการเรียนรู้ครอบคลุมหลักสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ สื่อจากเหตุการณ์จริงเสริมสร้างความเข้าใจในมุมมองและอารมณ์ของผู้อื่น กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและการแลกเปลี่ยนความรู้ การวัดและประเมินผลมีความหลากหลายสามารถสะท้อนการปฏิบัติบนโลกออนไลน์ได้ สภาพแวดล้อมเอื้อต่อการเรียนรู้นำไปสู่การเสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) การเข้าถึงมุมมองผู้อื่น ผู้เรียนเคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง สนับสนุนเสรีภาพในการแสดงออกอย่างเท่าเทียม 2) การเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น ตระหนักถึงผลกระทบของการกลั่นแกล้งทางออนไลน์และมีความเห็นใจต่อผู้ถูกรังแก 3) การแสดงออกถึงความเอื้อเฟื้อ ผู้เรียนส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยเหลือสังคมปฏิบัติตัวบนโลกออนไลน์ด้วยความรับผิดชอบ

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน, สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์, ความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล

Abstract

This qualitative research aimed to: 1) investigate the current conditions and problems of learning management using problem-based learning (PBL) on online human rights to enhance digital empathy skills of secondary school year 3 students in special large-sized schools in Phitsanulok Province; and 2) develop learning management using PBL on online human rights to foster digital empathy skills among the same student group in special large-sized schools in Phitsanulok Province. The participants comprised 44 individuals, including 4 teachers from the Social Studies, Religion and Culture learning area, and 40 secondary school year 3 students. Data were collected through document analysis, interviews, and observation. The credibility of the data was ensured through triangulation, and data analysis was performed using inductive reasoning. The research findings revealed that regarding the current conditions and problems, it was found that: teachers lacked proficiency in using technological media; students demonstrated insufficient awareness of online expression; the content did not comprehensively cover online human rights; learning materials were outdated and failed to engage students; learning activities, such as lectures, did not promote critical thinking and problem-solving skills; assessment, relying solely on tests, proved inadequate for measuring digital empathy; and the technological environment was not conducive to learning. The development of learning management on online human rights to enhance digital empathy skills revealed that: teachers respected individual differences and provided students with opportunities for free expression; students became aware of human rights and practiced ethical online behavior; the learning content comprehensively covered the principles of online human rights; media derived from real-life events enhanced understanding of others' perspectives and emotions; learning activities fostered thinking and knowledge exchange; assessment methods were diverse and capable of reflecting online behavior; and the learning environment facilitated the development of digital empathy skills in three dimensions: 1) cognitive empathy: students respected diverse opinions and supported equitable freedom of expression; 2) emotional empathy: students recognized the impact of cyberbullying and demonstrated empathy towards victims; and 3) compassionate empathy: students promoted the use of technology to aid society and exhibited responsible online behavior.

Keywords: Problem-based learning, Online human rights, Digital empathy



1. บทนำ

ปัจจุบันโลกได้ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของผู้คน กิจกรรมที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงถูกถ่ายทอดสู่โลกไซเบอร์ ความใกล้ชิดกันผ่านความสัมพันธ์ในโลกออนไลน์สามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีระหว่างมนุษย์ได้อย่างงดงาม อย่างไรก็ตาม หนึ่งในปัญหาของมนุษย์ยุคดิจิทัลก็คือการกลั่นแกล้งระรานกันในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความคิด อารมณ์ และความรู้สึกของผู้รับสื่อสังคมออนไลน์ โดยผลกระทบที่เกิดขึ้นอาจมีทั้งด้านบวกและลบ และไม่สามารถควบคุมได้ กรณีการเผยแพร่ข้อมูลผ่านเว็บไซต์ผู้สร้างข้อมูลสามารถเปลี่ยนแปลง แก้ไข กำหนดเงื่อนไขความรับผิดชอบ การควบคุมเนื้อหาสาระได้ ขณะที่การเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่อสังคมออนไลน์ผู้เผยแพร่ไม่สามารถเป็นผู้กำหนดขอบเขตความรับผิดชอบได้เอง แต่ผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์จะเป็นผู้กำหนดขอบเขตความรับผิดชอบ ผู้ใช้ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงข้อมูลได้ ซึ่งมีทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยสื่อสังคมออนไลน์มีความเป็นทางการ และควบคุมการทำงานได้น้อย ขาดความยืดหยุ่น แต่เปิดกว้างทำให้ขาดความน่าเชื่อถือ ขาดการเคารพกฎเกณฑ์ของสังคม การสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนข้อมูลมีการเคลื่อนไหวรวดเร็วกว่าสื่อในรูปแบบเดิมทำให้สามารถสร้างกระแสต่อสังคมในด้านต่าง ๆ ทั้งกระแสที่ดีและไม่ดีการละเมิดลิขสิทธิ์และสิทธิส่วนบุคคล อาชญากรรมคอมพิวเตอร์รวมทั้งอาจเป็นภัยคุกคามทางความมั่นคง (มนัสธนนท์ เอกโกวัฒน์, 2565)

ข้อมูลนำเสนอรายงานว่า ในปี 2562 บริษัทออนไลน์อย่าง We Are Social และ Hootsuite ได้เปิดเผยสถิติว่าทั่วโลกมีผู้ใช้โซเชียลมีเดียถึง 3,484 ล้านคน จากประชากรทั้งหมด 7,876 ล้านคน และยังพบว่าคนไทยใช้โซเชียลมีเดียติดอันดับต้นๆ ของโลก ในบรรดาผู้ใช้โซเชียลมีเดียของประเทศไทยที่มีมากถึง 51 ล้านคน พบข้อมูลที่น่าเป็นห่วงว่าวัยรุ่นไทยมีพฤติกรรมแสดงความคิดเห็นเชิงลบสูงเป็นอันดับ 1 ของโลก ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงการขาดทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีความเห็นอกเห็นใจ ซึ่งถือเป็นทักษะสำคัญในยุคดิจิทัล การแสดงความคิดเห็นเชิงลบด้วยถ้อยคำไม่เหมาะสมอาจก่อให้เกิดผลกระทบทางจิตใจต่อผู้อื่น ถือเป็นภาระละเมิดสิทธิมนุษยชน เพราะเป็นการลดทอนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ แม้จะเกิดขึ้นด้วยเจตนาหรือไม่ก็ตาม การละเมิดสิทธิมนุษยชนสามารถกระทำได้ง่าย เพียงแค่มีเครื่องมือทางออนไลน์ (Thai PBS, 2020)

การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) เป็นการกระทำรูปแบบหนึ่งที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ออนไลน์ เกิดการละเมิดสิทธิต่างๆ จนทำให้ผู้อื่นหวาดกลัว ตกใจ รู้สึกแย่ ไร้ค่าและกลายเป็นตัวตลกของสังคม ซึ่งจะเห็นได้ชัดในยุคปัจจุบันที่ทุกคนมีโซเชียลมีเดียเป็นของตัวเอง สิ่งนี้เปรียบเสมือนอาวุธที่คอยทิ่มแทงใจคนที่ตกเป็นเป้าหมายของสังคม ตัวอย่างเช่น การรุมด่าทอ การใช้คำพูดที่สร้าง Hate Speech กระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันการกระทำกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์จนบางครั้งก็อาจเป็นการกระทำที่เลยเถิดไปถึงขั้นผิดต่อกฎหมาย และจริยธรรม สาเหตุสำคัญของการกลั่นแกล้งรังแกในโลกออนไลน์คือการขาดความเห็น



อกเห็นใจ (Empathy) ต่อกัน เพราะการพัฒนาทางเทคโนโลยีแม้จะเชื่อมต่อผู้คนเข้าหากันแต่ก็ไม่สามารถทำให้คนเหล่านั้นรับรู้ถึงความเจ็บปวดของผู้ถูกกระทำได้ การรู้สึกที่ตนเองอยู่ห่างไกลจากความทุกข์และสถานการณ์เหล่านั้น หรือการที่ไม่สามารถจินตนาการถึงความรู้สึกของผู้ถูกกระทำได้นั้น ส่งผลให้ผู้กระทำไม่ได้รู้สึกถึงความผิดกับสิ่งที่ได้ทำลงไป เพราะไม่เห็นจึงไม่รับรู้ และเพราะไม่เข้าใจจึงไม่รู้สึก โดยปกติความเห็นอกเห็นใจเกิดจากความเข้าใจในความรู้สึกของผู้อื่น (บุญยาพร อนุชานัน, 2564)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เป็นแนวคิดตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นิยม (Constructivism) ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่จากปัญหาจริง โดยใช้ปัญหาเป็นบริบทของการเรียนรู้ (Learning Context) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา รวมทั้งได้ความรู้ตามศาสตร์ในสาขาวิชาที่ตนศึกษาไปพร้อมกัน Allen, D. E., Duch, B. J., and Groh, S. E. (1996) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเป็นเครื่องกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความต้องการที่จะศึกษาค้นคว้าหาความรู้ โดยใช้กระบวนการการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนมีการตัดสินใจที่ดีมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ การทำงานร่วมกันกับผู้อื่น มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ก้าวทันกับสภาพการเปลี่ยนแปลงของโลกวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การเรียนรู้ในลักษณะนี้ไม่เพียงแต่ช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ไขปัญหา และการคิดอย่างมีวิจารณญาณเท่านั้น แต่ยังสามารถช่วยเสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลได้ เนื่องจากผู้เรียนได้เรียนรู้จากปัญหาจริง มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และเตรียมพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม

จากปัญหาและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงให้ความสนใจศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จังหวัดพิษณุโลก ผ่านการเรียนรู้จากปัญหาจริงที่เกิดขึ้นในสังคมออนไลน์ นักเรียนจะได้ฝึกฝนกระบวนการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา และเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ ซึ่งจะนำไปสู่การเกิดความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาทักษะความเห็นอกเห็นใจในโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จังหวัดพิษณุโลก
2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จังหวัดพิษณุโลก



3. วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ผู้ให้ข้อมูลหลัก

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก กลุ่มที่ 1 ครูผู้สอน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพิษณุโลก อุตรดิตถ์ จำนวน 4 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี และโรงเรียนพุทธชินราชพิทยา จำนวนโรงเรียนละ 1 คน รวมเป็น 4 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Criterion Based Selection)

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก กลุ่มที่ 2 นักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี อำเภอเมืองจังหวัดพิษณุโลก ปีการศึกษา 2567 จำนวน 40 คน โดยใช้ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้วิธีการจับสลากใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แนวคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เป็นการใช้นิเวศคำถามการสัมภาษณ์ โดยตรงกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ซึ่งกำหนดเป็นแนวคำถามปลายเปิด โดยมีขอบเขตที่ครอบคลุมทั้ง 7 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านผู้สอน 2) ด้านผู้เรียน 3) ด้านเนื้อหาสาระ 4) ด้านสื่อการเรียนรู้ 5) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 6) ด้านการวัดและประเมินผล 7) ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

2.2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จำนวน 4 เรื่อง 5 ชั่วโมง ได้แก่ เรื่องที่ 1 สิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐานในโลกดิจิทัล เรื่องที่ 2 การละเมิดสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ เรื่องที่ 3 ส่งเสริมความเท่าเทียมและความหลากหลายทางดิจิทัล เรื่องที่ 4 ความเห็นอกเห็นใจในสังคมดิจิทัล

2.3 การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) โดยผู้วิจัยเข้าไปมีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลความรู้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ซึ่งดำเนินการเป็นไปตามขอบเขตในแต่ละด้านของการจัดการเรียนรู้ที่จัดไว้ ประกอบด้วย 7 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านผู้สอน 2) ด้านผู้เรียน 3) ด้านเนื้อหาสาระ 4) ด้านสื่อการเรียนรู้ 5) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 6) ด้านการวัดและประเมินผล 7) ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

2.4 แนวคำถามในการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ใช้แนวคำถามในการสนทนากลุ่มแบบไม่มีโครงสร้างที่เป็นการสนทนาแบบไม่เคร่งครัด โดยผู้วิจัยจะมีการตั้งคำถามหลักเอาไว้ซึ่งมีขอบเขตที่ครอบคลุมทั้ง 7 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านผู้สอน 2) ด้านผู้เรียน 3) ด้านเนื้อหาสาระ 4) ด้านสื่อการเรียนรู้ 5) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 6) ด้านการวัดและประเมินผล 7) ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

2.5 แบบวัดทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล เป็นการวัดทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลของนักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ โดยมีเนื้อหาครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการเข้าถึงมุมมองความคิด 2) ด้านการเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก 3) ด้านการแสดงออกถึงการเอื้อเฟื้อ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การรวบรวมข้อมูลจากเอกสารหรือหลักฐานที่มีอยู่แล้ว ผู้วิจัยเป็นผู้เก็บข้อมูลด้วยตนเอง กระบวนการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารหลักฐาน โดยการกำหนดขอบข่ายของข้อมูลที่ต้องการทั้งหมด เพื่อตอบคำถามและวัตถุประสงค์วิจัย สืบค้น และรวบรวมเอกสารหลักฐานจากแหล่งรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ได้แก่ ห้องสมุดและห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-libraries) และระบบสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การประเมินวิพากษ์ และคัดเลือกเอกสารหลักฐาน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง น่าเชื่อถือ จึงคัดเลือกเอกสารหลักฐานที่มีคุณภาพไปใช้ในการวิจัยต่อไป บันทึกข้อมูล ผู้วิจัยบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี ช่วยในการบันทึก ได้แก่ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ เครื่องถ่ายเอกสาร

3.2 การรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ การสัมภาษณ์เป็นปฏิสัมพันธ์หรือสถานการณ์ของการสนทนา ซักถาม โต้ตอบแบบเผชิญหน้า (face to face) อย่างมีจุดมุ่งหมายระหว่างบุคคลสองฝ่าย คือผู้วิจัย และกลุ่มผู้ให้ข้อมูล โดยใช้แนวคำถามที่ได้ออกแบบไว้เพื่อรวบรวมข้อมูลสำหรับตอบปัญหาวิจัยและศึกษาข้อมูลในเชิงลึกที่มีมาหรือเหตุผลต่าง ๆ ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสังเกต การสังเกตเป็นวิธีการรวบรวมข้อมูล ซึ่งประกอบด้วยผู้วิจัยและกลุ่มผู้ให้ข้อมูล โดยที่ผู้วิจัยใช้ประสาทสัมผัส และเครื่องมือช่วยในการรับรู้เหตุการณ์และพฤติกรรมของกลุ่ม ผู้ให้ข้อมูล แล้วบันทึกข้อมูลไว้ ทั้งการกระทำ และพฤติกรรมของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อหาความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับปัจจัยอื่นๆ ที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบวัดทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล แบบวัดทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลผู้วิจัยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งผู้เรียนจะประเมินแบบวัดความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป ซึ่งข้อมูลส่วนใหญ่นำมาวิเคราะห์จะเป็นข้อความบรรยาย (Descriptive) ซึ่งได้จาก สัมภาษณ์ สนทนากลุ่ม การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และจดบันทึก

5. การตรวจสอบข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการตรวจสอบคุณภาพของข้อมูลโดยใช้วิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า ด้านวิธีการรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulation) จากระเบียบวิธีวิจัย (research method triangulations) ทฤษฎี (theoretical triangulation) ผู้วิจัย (researcher triangulation) และ ข้อมูล (data triangulation) เพื่อตรวจสอบข้อมูลเรื่องเดียวกันจากการดำเนินการวิจัยในวิธีต่าง ๆ และการตรวจสอบดำเนินการวิจัยจากผู้เชี่ยวชาญ (Peer Debriefing) โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระและอาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ของงานวิจัย นำข้อมูล ผลการวิเคราะห์ และข้อสรุปที่ได้จากการศึกษาแลกเปลี่ยนประเด็นและ อภิปรายผลเพื่อตอบคำถามการวิจัยและวัตถุประสงค์งานวิจัย



4. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จังหวัดพิษณุโลก มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จังหวัดพิษณุโลก 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จังหวัดพิษณุโลก สามารถสรุปผลการวิจัยได้ตามประเด็น ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ

การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหา จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยตัวแทนครูกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ของโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษจังหวัดพิษณุโลก จำนวน 4 โรงเรียน โรงเรียนละ 1 คน โดยมีผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 7 ด้าน ดังนี้

1. ด้านผู้สอน ปัจจุบันครูมีผู้ชี้แนะแนวทางให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดด้านสิทธิมนุษยชน โดยเฉพาะพฤติกรรมออนไลน์ อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบคือ ครูที่มีอายุห่างจากนักเรียนมากอาจไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยี และต้องปรับตัวให้ทันสมัย

2. ด้านผู้เรียน มีความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์และสามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ทางสังคมได้ แต่ยังขาดความตระหนักในการปฏิบัติตนให้เหมาะสม ปัญหาที่พบคือ นักเรียนบางคนใช้สื่อออนไลน์ในทางที่ไม่เหมาะสม

3. ด้านเนื้อหาสาระ การเรียนการสอนสิทธิมนุษยชนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเน้นเรื่องสิทธิและหน้าที่ตามรัฐธรรมนูญและหลักประชาธิปไตย แต่ยังไม่มีการบรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ปัญหาที่พบคือหลักสูตรยังไม่ครอบคลุมประเด็นดังกล่าวอย่างชัดเจน

4. ด้านสื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ที่ใช้เหตุการณ์จริง ข่าวสาร หรือกรณีศึกษาในโลกออนไลน์สามารถกระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาได้ดี ปัญหาคือสื่อแบบดั้งเดิม เช่น หนังสือหรือสไลด์ อาจไม่น่าสนใจพอ

5. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านกรณีตัวอย่าง ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคม กิจกรรมแบบกลุ่ม การใช้คลิปวิดีโอช่วยให้นักเรียนเข้าใจปัญหาการละเมิดสิทธิในโลกออนไลน์ผ่านการฝึกปฏิบัติจริง ปัญหาคือการสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียวมีข้อจำกัดในการพัฒนาทักษะคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหา



6. ด้านการวัดและประเมินผล มีการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อประเมินการเปลี่ยนแปลงด้านความคิดและการกระทำ การสะท้อนคิดและการวิพากษ์วิจารณ์ในกลุ่มเพื่อวัดพัฒนาการด้านความเข้าใจ ปัญหาคือการวัดผลด้วยข้อสอบหรือแบบฝึกหัดเพียงอย่างเดียวอาจไม่สะท้อนความเข้าใจที่แท้จริงของนักเรียน

7. ด้านสภาพแวดล้อม สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ส่งเสริมความเท่าเทียมในห้องเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนเป็นกันเอง ทำให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นมากขึ้น ปัญหาเวลาเรียนที่จำกัดและการขาดแคลนอุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้

2. ผลพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ

ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยนักเรียน จำนวน 40 คน จากการทำแบบประเมินทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์แบบสนทนากลุ่ม (Focus group) ได้ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ 7 ด้าน และทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล 3 ด้าน ดังนี้

ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 7 ด้าน ดังนี้

1. ด้านครูผู้สอน ให้ความรู้และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน มีความยุติธรรม และเข้าใจมุมมองที่แตกต่าง ครูใช้วิธีการสอนที่ทำให้เนื้อหาเข้าใจถึงง่าย และกระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น

2. ด้านผู้เรียน ให้ความสำคัญกับเรื่องสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ การศึกษาทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้มีความสำคัญกับการคิดก่อนพิมพ์ ทั้งยังตระหนักว่าการเคารพกันและกันเป็นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์

3. ด้านเนื้อหาสาระ เนื้อหาเรื่องสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์มีความครอบคลุม ในการปกป้องข้อมูลส่วนตัวและการใช้โซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัย ความเสมอภาคในสภาพแวดล้อมทางออนไลน์ ความยุติธรรมทางสังคมออนไลน์ ความมั่นคงปลอดภัยและได้รับการเคารพสิทธิเสรีภาพบนโลกออนไลน์ โดยตระหนักถึงผลกระทบของการใช้ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต และความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจในโลกออนไลน์

4. ด้านสื่อการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้จากเหตุการณ์จริง ประสบการณ์จริง ที่สะท้อนสังคมในปัจจุบัน ช่วยให้นักเรียนเข้าถึงมุมมองความคิดสามารถเข้าใจความรู้สึกและความคิดของผู้อื่น เห็นถึงผลกระทบของการกระทำการละเมิดสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ สามารถสร้างความเห็นอกเห็นใจต่อผู้ที่ได้รับผลกระทบ

5. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้จากปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ผ่านการสืบค้นข้อมูล การทำกิจกรรมกลุ่ม การอภิปรายและการนำเสนอผลงาน ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหานำไปสู่



การเกิดทักษะความเห็นอกเห็นใจที่สามารถเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่นที่กำลังเผชิญกับปัญหาการละเมิดสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ได้

6. ด้านการวัดและการประเมินผล มีความหลากหลาย สะท้อนผลการเรียนรู้ออกมาในรูปแบบของการแสดงความคิดเห็น การนำเสนอผลงาน และการประเมินตนเองด้วยแบบวัดทักษะทำให้นักเรียนสะท้อนการปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสมในโลกออนไลน์

7. ด้านสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ เอื้อต่อการทำกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน มีปฏิสัมพันธ์กัน สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ให้การยอมรับและรับฟังกัน บรรยากาศในการเรียนคุณครูมีความเป็นกันเอง เข้าใจนักเรียน ทำให้นักเรียนรู้สึกสบายใจและมีอิสระในการเรียนรู้

ผลของทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

ด้านที่ 1. การเข้าถึงมุมมองความคิด (Cognitive Empathy) นักเรียนสามารถเข้าใจมุมมองของผู้อื่นผ่านการเรียนรู้เกี่ยวกับการละเมิดสิทธิในโลกดิจิทัล มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เคารพมุมมองที่แตกต่าง ตระหนักถึงปัญหาความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลและสนับสนุนความเท่าเทียม

ด้านที่ 2. การเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Empathy) นักเรียนมีความรู้สึกร่วมอารมณ์ต่อเหตุการณ์ที่ได้เรียนรู้ มีความรู้สึกเห็นใจและสะท้อนใจกับเรื่องราวของผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการละเมิดสิทธิมนุษยชนทางดิจิทัล รวมถึงให้กำลังใจเพื่อนที่แบ่งปันประสบการณ์การถูกละเมิดสิทธิ นักเรียนสามารถสะท้อนความรู้สึกผ่านการแสดงความคิดเห็น เช่น การวิพากษ์วิจารณ์การกระทำที่ไม่เหมาะสมในโลกออนไลน์

ด้านที่ 3. การแสดงออกถึงการเอื้อเฟื้อ (Compassionate Empathy) นักเรียนสามารถปกป้องข้อมูลส่วนตัว การรายงานเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เสนอแนวทางการช่วยเหลือผู้อื่นโดยการให้คำแนะนำแก่ผู้ที่ถูกละเมิดสิทธิ และการส่งเสริมการเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างเท่าเทียม

5. อภิปรายผล

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จังหวัดพิษณุโลก พบว่าบทบาทของครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ แต่ไม่ถนัดการใช้เทคโนโลยี สอดคล้องกับ ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556) ที่ว่าผู้สอนอาจไม่จำเป็นต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญสาขาใดๆ แต่ต้องถ่ายทอดทักษะกระบวนการค้นหาความรู้แก่ผู้เรียน ตลอดจนจัดเตรียมสื่อเอกสาร ทัศนูปกรณ์ แหล่งเรียนรู้ ต่างๆ โดยผู้สอนอาจมีการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กับผู้เรียน ผู้เรียนยังขาดความตระหนักในการปฏิบัติตนและการไตร่ตรองก่อนแสดงความคิดเห็นเนื้อหาการเรียนการสอนยังไม่ครอบคลุมสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ และกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียวมีข้อจำกัด



สอดคล้องกับ ดร.ณิ จำปาทอง (2560) ที่กล่าวถึง ปัญหา อุปสรรค และ ข้อจำกัดในการจัดการเรียนการสอน สังคมศึกษา ที่พบว่าหลักสูตรยังมีจุดอ่อน โดยครูและศึกษานิเทศก์เห็นว่า หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม มีตัวชี้วัด จำนวนมาก และเนื้อหากว้าง ทั้งยังซ้ำซ้อน โดยครูส่วนใหญ่ยังสอนแบบเดิมคือ เน้นการบรรยาย เนื้อหามากกว่ากระบวนการ ซึ่งอาจไม่บรรลุตัวชี้วัดที่กำหนดว่าผู้เรียนต้องรู้อะไรและทำอะไรได้จึงควรให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง การประเมินผลด้วยข้อสอบเพียงอย่างเดียวอาจไม่สะท้อนความเข้าใจและสร้างความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นทางดิจิทัลได้ เวลาเรียนที่จำกัดและการขาดแคลนอุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ สอดคล้องไปกับ ผลการศึกษาของคณะกรรมการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา (2564) ที่มีการระบุว่าครูผู้สอนเองยังพบปัญหาในการขาดแคลนอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีเช่นกันและต้องเผชิญกับความท้าทายในการจัดการเรียนการสอนให้มีคุณภาพและน่าสนใจสำหรับนักเรียน นอกจากนี้ หากองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ไม่ครบถ้วน จะส่งผลให้การเรียนรู้ไม่เป็นไปตามจุดประสงค์และขาดประสิทธิภาพ โดยการจัดการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบที่สำคัญอีกหลายด้านที่ต้องใช้ร่วมกัน สอดคล้องกับ กุณิศรา จิตรชญาวนิช (2562) อธิบายว่าองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญมีหลายด้าน ซึ่งจำเป็นต้องใช้ร่วมกันเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ โดยองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 7 ส่วนสำคัญ ได้แก่ (1) หลักสูตร ซึ่งเป็นแนวทางในการพัฒนาผู้เรียน ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรเพื่อให้การสอนมีประสิทธิภาพ, (2) จุดประสงค์ ที่กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้และแนวทางการสอน, (3) การจัดการเรียนรู้ ที่เลือกวิธีการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน, (4) สื่อการเรียนรู้ ที่ช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพและน่าสนใจ, (5) การวัดและประเมินผล เพื่อตรวจสอบความสำเร็จของการเรียนรู้และปรับปรุงการสอน, (6) ผู้สอน ซึ่งเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ และ (7) ผู้เรียน ซึ่งเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ หากไม่มีผู้เรียน การเรียนรู้ก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้

2. ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จังหวัดพิษณุโลก พบว่า ครูผู้สอนให้ความสำคัญในเรื่องสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ มีการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านการคิดวิเคราะห์และการแสดงความคิดเห็นในประเด็นปัญหาที่กำหนด สอดคล้องกับ อาณาภพ เลขะกุล (2554) กล่าวว่าบทบาทของครูในการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานจะเปลี่ยนจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนโดยตรงมาเป็นการกระตุ้นและส่งเสริมกระบวนการกลุ่ม โดยการสนับสนุนและเป็นที่ปรึกษาในการเรียนกลุ่มย่อย กระตุ้นให้กลุ่มดำเนินการตามขั้นตอนของการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนและเน้นให้ผู้เรียนตระหนักว่าการเรียนรู้เป็นความรับผิดชอบของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนเอาความรู้เดิมที่มีอยู่มาใช้อภิปรายหรือแสดงความคิดเห็น ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถตั้ง



วัตถุประสงค์การเรียนรู้ได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน หลีกเลี่ยงการแสดงความคิดเห็นหรือตัดสินว่าถูกหรือผิด ส่งเสริมให้ผู้เรียนประเมินการเรียนรู้ของตนเอง รวมทั้งเป็นผู้ประเมินทักษะการเรียนรู้เป็นกลุ่ม พร้อมการให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาตนเอง ผู้เรียนตระหนักถึงสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์และให้ความสำคัญกับการคิดก่อนพิมพ์ ทั้งยังตระหนักว่าการเคารพกันและกันเป็นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์ สอดคล้องกับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ที่กำหนดไว้ในสมรรถนะที่ 5 คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อให้นักเรียนสามารถเลือกและใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสม และมีคุณธรรม เนื้อหาการเรียนรู้ครอบคลุมหลักสิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ สื่อจากเหตุการณ์จริงเสริมสร้างความเข้าใจในมุมมองและอารมณ์ของผู้อื่น กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและการแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านกิจกรรมกลุ่ม ผ่านปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมออนไลน์ ผู้เรียนได้ร่วมกันทำความเข้าใจกับปัญหาที่อยู่ใกล้ตัวทำให้มองเห็นภาพและสามารถเข้าใจนำไปสู่การสังเคราะห์ข้อมูล ประเมินค่าข้อมูลที่สรุปและนำเสนอได้สอดคล้องกับ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานว่า เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มต้นจากปัญหาที่เกิดขึ้นโดยสร้างความรู้จากกระบวนการทำงานกลุ่ม เพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์เกี่ยวกับชีวิตประจำวันและมีความสำคัญต่อผู้เรียน เกิดขึ้นในชีวิตจริงและเกิดจากประสบการณ์ของผู้เรียนหรือผู้เรียนอาจมีโอกาสเผชิญกับปัญหานั้น เพื่อแก้ปัญหาหรือสถานการณ์เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับ อารมณ์ใจเที่ยง (2553) กล่าวว่า การสอนที่คำนึงถึงประโยชน์ที่ผู้เรียนจะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและตลอดไป เช่น การสอนโดยให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ วิจัย ได้รู้จักวิธีแสวงหาความรู้ได้ฝึกคิดแก้ปัญหา ย่อมดีกว่าวิธีสอนโดยบอกความรู้ให้หรือกระทำให้ดูแต่เพียงอย่างเดียว การให้ผู้เรียนได้นำประสบการณ์ทั้งความรู้ ความคิดไปใช้ในชีวิตประจำวันปัจจุบันและอนาคตได้ ย่อมเป็นการสอนที่มีคุณค่าแก่ผู้เรียน การวัดผลหลากหลายทำให้ผู้เรียนตระหนักรู้ในการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้นำไปสู่การเสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล 3 ด้าน คือ ด้านที่ 1 การเข้าถึงมุมมองความคิด (Cognitive Empathy) โดยผู้เรียนเคารพในความคิดเห็นที่แตกต่าง สนับสนุนเสรีภาพในการแสดงออกอย่างเท่าเทียม ด้านที่ 2 การเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Empathy) ผู้เรียนมีความรู้สึกเห็นใจและสะเทือนใจกับเรื่องราวของผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการละเมิดสิทธิมนุษยชนทางดิจิทัล ด้านที่ 3 การแสดงออกถึงการเอื้อเฟื้อ (Compassionate Empathy) ผู้เรียนรับฟังและเข้าใจปัญหาผู้อื่น สามารถช่วยให้คำแนะนำและช่วยเหลือด้วยความยินดี รวมถึงส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยเหลือสังคม ซึ่งสอดคล้อง สรณนัท อินทนนท์ (2563) กล่าวว่า การรู้เท่าทันสื่อทำให้คนใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างระมัดระวัง ปกป้องตนเอง ขณะเดียวกันการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล คือ การใช้สื่อออนไลน์ด้วยความเข้าใจ ตามหลักจริยธรรมบนพื้นฐานของความเป็นมนุษย์ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในคุณลักษณะพลเมืองดิจิทัล

6. องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย



ภาพที่ 1 องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

จากการศึกษาและดำเนินการวิจัย การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สติธิมนุชยชนบนโลกออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ จังหวัดพิษณุโลก พบว่า การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาของการจัดการเรียนรู้ เป็นข้อมูลที่สำคัญและเหมาะสมที่จะทำการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ เรื่อง สติธิมนุชยชนบนโลกออนไลน์ โดยมีความเหมาะสมและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างรอบด้าน ผ่านปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในโลกออนไลน์และประสบการณ์ของผู้เรียน ซึ่งนำไปสู่การเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัลทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 การเข้าถึงมุมมองความคิด (Cognitive Empathy) ด้านที่ 2 การเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึก (Emotional Empathy) ด้านที่ 3 การแสดงออกถึงการเอื้อเฟื้อ (Compassionate Empathy) โดยผู้เรียนสามารถสะท้อนการปฏิบัติตนบนโลกออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ตระหนักถึงผลกระทบจากการละเมิดสิทธิออนไลน์ พร้อมรับฟังและเข้าใจผู้อื่น รวมถึงส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้องและเกิดประโยชน์ต่อสังคม ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานกับประเด็นสติธิมนุชยชนบนโลกออนไลน์ คือแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทั้งความรู้ ทักษะทางสังคม ทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล พร้อมทั้งสร้างการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนได้อย่างยั่งยืน

7. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้



1.1 ครูผู้สอนควรศึกษาบริบทของโรงเรียน ครู และนักเรียนก่อนนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล

1.2 ครูผู้สอนควรปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับผู้เรียนในแต่ละช่วงวัยให้มีความสอดคล้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดการพัฒนาการเรียนรู้ต่อไป

1.3 ครูผู้สอนการบูรณาการกับสาระวิชาอื่น เพื่อให้ครูผู้สอนได้มีการวางแผนการทำงานร่วมกันตามความถนัดของตนเองหรืออาศัยความร่วมมือจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง เพื่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เรื่อง สิทธิมนุษยชนบนโลกออนไลน์ ที่เสริมสร้างทักษะความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาและพัฒนาทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนให้สอดคล้องกับสังคมในยุคปัจจุบันและพร้อมรับความเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

2.2 ควรมีกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่หลากหลายนอกเหนือจากครูผู้สอนและนักเรียน เช่น ผู้ปกครองของนักเรียน กรรมการสิทธิมนุษยชนแห่งชาติ

2.3 ควรมีการศึกษาและเก็บข้อมูลในบริบทที่แตกต่างกันเชิงพื้นที่ในจังหวัดพิษณุโลกและจังหวัดต่าง ๆ ทั้งโรงเรียนที่มีขนาดใหญ่ ขนาดกลาง และขนาดเล็ก

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร:

กระทรวงศึกษาธิการ.

กุลิศรา จิตรขญาวัฒน์. (2562). *การจัดการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คณะกรรมการปฏิรูปประเทศด้านการศึกษา. (2564). *ถอดสูตรเรียนออนไลน์พิชโควิด-19!? ผลวิจัยชี้เด็กหลัก*

แสนคนขาดเครื่องมือการเรียน คณะกรรมการปฏิรูปฯ การศึกษา เสนอเร่งคืนโรงเรียนให้เด็กคือ

ภารกิจแรก. *Eduzones*. สืบค้นจาก

<https://www.eduzones.com/2021/10/05/thaiedreform/>

ดร.ณิ จำปาทอง. (2560). *การศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา*

และวัฒนธรรมตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในระดับการศึกษา

ภาคบังคับ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ.*, 10(2), 121–135.

บุญยาพร อนุมาน. (2564). *Empathy ในโลกออนไลน์...โมดรีที่หิบบิ้นให้กันได้*. คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย. สืบค้นจาก [https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/empathy-](https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/empathy-online/)

[online/](https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/empathy-online/)



ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). *การพัฒนาการคิด* (พิมพ์ครั้งที่ 5 ฉบับปรับปรุงใหม่). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้าง
หุ้นส่วนจำกัด เทคนิคพริ้นติ้ง.

มนัสรนนท์ เอกโกควัฒน์. (2565). การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์. *คลังสารสนเทศของสถาบันนิติ
บัญญัติ*. สืบค้นจาก <https://dl.parliament.go.th/handle/20.500.13072/624936>

สรานนท์ อินทนนท์. (2563). *ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)* (พิมพ์ครั้งที่ 3). ปทุมธานี:
วอลล์ ออน คลาวด์.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น
สำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่ง
ประเทศไทย.

อานุกาพ เลชะกุล. (2554). การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning). *ฐานข้อมูลด้าน
แพทยศาสตรศึกษา*, 1–5.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน* (ฉบับปรับปรุง พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

Allen, D. E., Duch, B. J., & Groh, S. E. (1996). The power of problem-based learning in
teaching introductory science courses. In L. Wilkerson & W. H. Gijsselaers (Eds.),
Bringing problem-based learning to higher education: Theory and practice (pp. 43–
52). Jossey-Bass.

Thai PBS. (2020, July 7). รู้เท่าทันสื่อ : Digital Empathy คืออะไร [Video]. Thai PBS.

<https://www.thaipbs.or.th/program/OpenThaipbs/watch/ZRucOF>