บทบาทผู้บริหารสถานศึกษาในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยจากการระรานทางไซเบอร์และข้อมูลเท็จในระดับมัธยมศึกษา*

THE ROLE OF SCHOOL ADMINISTRATORS IN CREATING A SAFE LEARNING ECOSYSTEM AGAINST CYBERBULLYING AND MISINFORMATION IN SECONDARY EDUCATION

สุทธิพงศ์ เสมสูงเนิน[1], ภิณญาภัค อินอารยธาดา[2], ณัฐปุรเชษฐ์ สุขสมบัติวัฒนา[3], อรนุช หงวนไธสง[4], พรพรรณ เผือกผ่อง[5], สิริวัฒนา สิริวัชรวรกุล[6] และ ธีรพงษ์ ชูนาค[7]

Sutthipong Semsungnoen[1], Pinyapak Inarayathada[2], Nadpurached Suksombatwattana[3], Oranut Nguanthaisong[4], Pornphan Puekpong[5], Siriwatana Siriwatjarawarakul[6] and Theeraphong Choonak[7]

[1-2]นักวิชาการอิสระ

[1-2]independent academic, Thailand

[3]มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

[3]Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Thailand

[4-5]สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา

[4-5]The Teachers' Council of Thailand

[6]วิทยาลัยอาชีวศึกษาสิริวัฒน์

[6]Siriwat Vocational College, Thailand

[7]สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 3

[7]Nakhon Si Thammarat Primary Educational Service Area Office 3, Thailand

Corresponding Author's Email: Spt.office63@gmail.com

วันที่รับบทความ : 25 พฤษภาคม 2569; วันแก้ไขบทความ 29 พฤษภาคม 2569; วันตอบรับบทความ : 31 พฤษภาคม 2569

Received 25 May 2026; Revised 29 May 2026; Accepted 31 May 2026

Citation:

---

* สุทธิพงศ์ เสมสูงเนิน, ภิณญาภัค อินอารยธาดา, ณัฐปุรเชษฐ์ สุขสมบัติวัฒนา, อรนุช หงวนไธสง, พรพรรณ เผือกผ่อง, สิริวัฒนา สิริวัชรวรกุล และ ธีรพงษ์ ชูนาค. (2569). บทบาทผู้บริหารสถานศึกษาในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยจากการระรานทางไซเบอร์และข้อมูลเท็จในระดับมัธยมศึกษา. วารสารสหศาสตร์การพัฒนาสังคม, 4(4), 53-67.

Sutthipong Semsungnoen, Pinyapak Inarayathada, Nadpurached Suksombatwattana, Oranut Nguanthaisong, Pornphan Puekpong, Siriwatana Siriwatjarawarakul and Theeraphong Choonak. (2026). The Role Of School Administrators In Creating A Safe Learning Ecosystem Against Cyberbullying And Misinformation In Secondary Education. Journal of Interdisciplinary Social Development, 4(4), 53-67.;

DOI: https://doi.org/10.

Website: https://so12.tci-thaijo.org/index.php/JISDIADP/

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางเชิงกลยุทธ์สำหรับผู้บริหารสถานศึกษาในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยจากการระรานทางไซเบอร์และข้อมูลเท็จในระดับมัธยมศึกษา ท่ามกลางสถานการณ์ที่เด็กไทยมีความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ถึง 60% ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยทั่วโลก โดยผลการศึกษา พบว่า บทบาทผู้บริหารสถานศึกษาควรครอบคลุมกลยุทธ์เชิงรุกใน 3 มิติหลัก ประกอบด้วย 1. ด้านการวางนโยบายและโครงสร้าง ผู้บริหารต้องเปลี่ยนบทบาทจากการใช้อำนาจสั่งการเป็นการสร้างระบบกำกับดูแลที่มีส่วนร่วม ผ่านการจัดทำธรรมนูญดิจิทัลร่วมกับภาคีเครือข่าย การพัฒนาระบบรายงานเหตุแบบนิรนามเพื่อความปลอดภัยของผู้แจ้ง และการลงทุนในระบบคัดกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของโรงเรียน 2. ด้านการพัฒนาสมรรถนะบุคลากรและนักเรียน มุ่งเน้นการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลโดยพัฒนาครูให้เป็นที่ปรึกษาดิจิทัลที่สามารถสังเกตสัญญาณเตือนของนักเรียนที่ถูกระราน การส่งเสริมโมเดลเพื่อนช่วยเพื่อนผ่านสภานักเรียนดิจิทัล และการบูรณาการหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัล เพื่อให้เกิดทักษะการตรวจสอบข้อเท็จจริง และ 3. ด้านการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ โดยเน้นความร่วมมือกับผู้ปกครองผ่านโครงการบ้านและโรงเรียน โดยการทำบันทึกข้อตกลงกับหน่วยงานภายนอก เช่น ตำรวจไซเบอร์และนักจิตวิทยา เพื่อการระงับเหตุและเยียวยาที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงการสร้างพื้นที่สื่อสารเชิงบวกเพื่อเป็นแบบอย่างการใช้เทคโนโลยีที่สร้างสรรค์ ทั้งนี้ การดำเนินงานตามกลยุทธ์ดังกล่าวจะนำไปสู่การสร้าง “ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ปลอดภัย” ที่ยั่งยืนประกอบด้วยโครงสร้างที่ปลอดภัย สมรรถนะการรู้เท่าทัน กลไกการเฝ้าระวัง และวัฒนธรรมการให้เกียรติบนโลกออนไลน์ โดยมีรากฐานมาจากทฤษฎีระบบนิเวศวิทยา ภาวะผู้นำทางเทคโนโลยี และความเป็นพลเมืองดิจิทัล

คำสำคัญ: การบริหารสถานศึกษา, การระรานทางไซเบอร์, การรู้เท่าทันสื่อ, ระบบนิเวศการเรียนรู้

Abstract

This study aims to present strategic guidelines for school administrators in creating a safe learning ecosystem free from cyberbullying and misinformation at the secondary school level, given that 60% of Thai children are at risk from

online threats, which is higher than the global average. The study found that the role of school administrators should encompass proactive strategies in three main dimensions 1. Policy and Infrastructure Administrators must transition from a prohibitive stance to an active governance role. Key actions include establishing a Digital Charter through collaborative public hearings, implementing anonymous reporting systems to prevent retaliation , and investing in content filtering software and data security on school Wi-Fi networks. 2. Capacity Building for Personnel and Students The goal is to build digital immunity within the organization. This involves training teachers as Digital Mentors to recognize red flags of cyberbullying, fostering a Digital Peer Support model through student councils, and integrating Media and Information Literacy (MIL) to empower students with fact-checking skills. and 3. Partnership and Collaboration Recognizing that schools cannot solve these issues alone, administrators should strengthen ties with parents through Home-School Cyber Links to manage privacy settings. Furthermore, establishing Memorandums of Understanding (MOU) with external experts, such as cyber police and psychologists, is essential for professional intervention and mental health recovery Ultimately, these strategies facilitate a “Safe Learning Ecosystem” characterized by structural safety, media literacy competency, robust monitoring systems, and a sustainable Digital Empathy Culture. This framework is grounded in Ecological Systems Theory, Technology Leadership, and Digital Citizenship.

Keywords: Educational Administration, Cyberbullying, Media Literacy, Learning Ecosystem

บทนำ

วัยรุ่นมัธยมศึกษาในยุคดิจิทัลเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก โดยที่เยาวชนซึ่งเชื่อมต่อกับเทคโนโลยีอย่างใกล้ชิด พัฒนารูปแบบใหม่ของการปฏิสัมพันธ์ การเรียนรู้ และการแสดงออก แม้ว่าสถานการณ์นี้จะนำมาซึ่งโอกาสเชิงบวกมากมาย เช่น ความคิดสร้างสรรค์และ

การเข้าถึงข้อมูล แต่ก็มีความเสี่ยงเช่นกัน เช่น การติดเทคโนโลยีดิจิทัล การแยกตัวทางสังคม และความบกพร่องทางอารมณ์และการเรียน ดังนั้น จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ครอบครัว โรงเรียน และสังคมต้องร่วมมือกันเพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุลและมีสติ ผ่านการให้คำแนะนำ การพูดคุย และการติดตาม เพื่อให้วัยรุ่นสามารถได้รับประโยชน์จากโลกดิจิทัลโดยไม่กระทบต่อพัฒนาการโดยรวม (Bogossian, T., 2025)

โลกในศตวรรษที่ 21 เป็นสังคมไร้พรมแดนทั้งในแง่ของพื้นที่และเวลาที่อาศัยเทคโนโลยีผ่านช่องทางออนไลน์ทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของแต่ละมุมโลกได้อย่างง่ายดาย แต่ความง่ายดายเหล่านี้ได้นำมาซึ่งปัญหาที่เรียกกันทั่วไปว่า Cyberbullying หรือการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ซึ่งมีการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลในหลายรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) เป็นการกระทำรูปแบบหนึ่งที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ออนไลน์ เกิดการละเมิดสิทธิต่าง ๆ จนทำให้ผู้อื่นหวาดกลัวตกใจ รู้สึกแย่ไร้ค่าและกลายเป็นตัวตลกของสังคม ซึ่งจะเห็นได้ชัดในยุคปัจจุบันที่ทุกคนมีโซเชียลมีเดียเป็นของตัวเองสิ่งนี้เปรียบเสมือนอาวุธที่คอยทิ่มแทงใจคนที่ตกเป็นเป้าหมายของสังคม เช่น การรุมด่าทอ การใช้คำพูดที่สร้าง Hate Speech (ทำร้ายด้วยวาจา) ซึ่งการกระทำเหล่านี้ผู้กระทำอาจจะไม่ได้คิด แต่ผู้ที่ถูกกระทำอาจจะนำไปคิดจนเกิดวิตกกังวล กระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันการกระทำกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์จนบางครั้งก็อาจเป็นการกระทำที่เลยเถิดไปถึงขั้นผิดต่อกฎหมายและจริยธรรม บริษัทความปลอดภัยไซเบอร์ Comparitech ได้ทำการรวบรวมสถิติการกลั่นแกล้งบนอินเตอร์เน็ตในช่วงระหว่างปี 2561-2564 ทั้งในสหรัฐอเมริกาและทั่วโลก พบว่ามีสถิติการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์เพิ่มขึ้นทั่วโลก ทั้งนี้ WEF Global press release ได้เผยแพร่งานวิจัยระดับโลกในเรื่องพลเมืองดิจิทัลของโลกมีสาระสำคัญว่าเด็กไทยมีโอกาสเสี่ยงภัยจากพื้นที่ออนไลน์ถึง (60%) ขณะที่ค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ (56%) เมื่อเทียบกับประเทศเพื่อนบ้านพบว่าฟิลิปปินส์ (73%) อินโดนีเซีย (71%) เวียดนาม (68%) และสิงคโปร์ (54%) (Amnesty International, 2021) ดังนั้น ความเสี่ยงภัยออนไลน์ของเด็กไทยที่สูงถึง 60% (ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกที่ 56%) สามารถสะท้อนออกมาเป็นพฤติกรรมการรังแกและผลกระทบทางจิตใจในบริบทของวัยรุ่นไทยได้ดังนี้ 1. พฤติกรรมการรังแกบนโลกออนไลน์ของวัยรุ่นไทย เช่น วัยรุ่นไทยมักใช้โซเชียลมีเดียส่วนตัวจับกลุ่มรุมคอมเมนต์ด่าทอ ไซเบอร์บูลลี่หรือแชร์โพสต์ประจานบุคคลที่เป็นประเด็นในสังคมอย่างรวดเร็ว หรือมีการใช้คำพูดที่รุนแรงเหยียดเพศ เหยียดรูปร่าง (Body Shaming) หรือเหยียดฐานะ โดยผู้กระทำมักทำไปเพื่อความสนุก หรือมองว่าเป็นเรื่องตลกขำขันโดยไม่ทันยั้งคิด รวมถึงนำภาพถ่าย ข้อมูลส่วนตัว หรือ

ความลับของเพื่อนไปโพสต์ส่งต่อในโลกออนไลน์เพื่อสร้างความอับอาย 2. ผลกระทบทางจิตใจต่อวัยรุ่นไทย เช่น วัยรุ่นไทยจำนวนมากต้องเผชิญความเครียดอย่างรุนแรง นำไปสู่การเก็บตัวหรือแยกตัวออกจากสังคม และเสี่ยงต่อโรคซึมเศร้า และถ้อยคำทิ่มแทงหรือเสียงหัวเราะจากสังคมออนไลน์ทำให้ผู้ถูกกระทำรู้สึกไร้ค่า สูญเสียความมั่นใจ และมองตนเองเป็นตัวตลก รวมถึงความหวาดกลัวและหวาดระแวงส่งผลให้สมาธิในการเรียนลดลงไม่อยากไปโรงเรียน และในกรณีขั้นร้ายแรงอาจนำไปสู่พฤติกรรมการทำร้ายตัวเองหรือการฆ่าตัวตาย

ปรากฏการณ์ดังกล่าวได้สอดคล้องกับ (นภาวรรณ อาชาเพ็ชร และวรัชญ์ ครุจิต, 2564) ได้ศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับบทบาทของสื่อดิจิทัล ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชนไทย และแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหา ผลการวิจัยพบว่า “เด็กที่รังแกผ่านโลกไซเบอร์มักเป็นคนใจร้อน ขาดความเห็นอกเห็นใจ ส่วนเด็กที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์มักขาดความมั่นใจ เห็นคุณค่าในตนเองน้อย รูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่พบมาก ได้แก่ การด่า การทำให้รู้สึกอาย การใส่ความ คู่กรณีส่วนใหญ่เป็นเพื่อน สาเหตุหลักเกิดจากความไม่พอใจ และผลกระทบที่พบมากคือ ผลทางจิตใจ ปัจจัยที่มีผลต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เช่น การนำเสนอข่าวที่ชี้นำความคิดเห็นหรือความรู้สึก การแก้แค้น การถูกเพื่อนยุยง ฯลฯ สื่อดิจิทัลมีบทบาททำให้เกิดค่านิยมการใช้ภาษาหยาบคาย หรือแสดงออกอย่างรุนแรงซึ่งทำให้คนทะเลาะกันและนำมาสู่ความรุนแรงในโลกจริงได้ แนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหา เช่น ผู้ใช้สื่อควรมีความรู้เท่าทันดิจิทัล ผู้ปกครองควรสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเด็ก โรงเรียนควรจัดเสวนาหรือแสดงละครเกี่ยวกับปัญหา ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตควรตรวจสอบตัวตนของผู้ใช้งาน สื่อมวลชนควรนำเสนอข้อมูลเพื่อให้คนมีความตระหนัก” ประกอบกับผลการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้สื่อไซเบอร์ในยุคดิจิทัลของวัยรุ่นเขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ที่ส่งผลต่อการเกิดภัยคุกคามรุนแรงทางสังคม ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะของวัยรุ่นแสดงพฤติกรรมที่มีความแตกต่างกันที่ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อไซเบอร์ในยุคดิจิทัล รวมถึงพฤติกรรมการใช้สื่อไซเบอร์ในดิจิทัล และปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีสื่อไซเบอร์ในยุคดิจิทัล ที่เป็นกลไกส่วนสำคัญส่งผลให้เกิดผลกระทบต่อพฤติกรรมและภัยคุกคามทางสังคมเพราะเนื่องจากการใช้งานของสื่อไซเบอร์ที่ใช้เป็นช่องทางก่อให้เกิดภัยคุกคามจากพฤติกรรมส่งผลกระทบโดยใช้ฟังก์ชั่นของสื่อไซเบอร์ในยุคดิจิทัลเป็นแรงขับเคลื่อนให้เพิ่มความรุนแรงของการเกิดเป็นภัยคุกคามทางสังคม (อมรรัตน์ แดงสาย, 2566)

ดังนั้น จากสถานการณ์ปัจจุบันการขยายตัวของโลกดิจิทัลในกลุ่มวัยรุ่นมัธยม และสถิติการเพิ่มขึ้นของ Cyberbullying และ Fake News ส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิต ผลการเรียน และความปลอดภัยของนักเรียน ผู้ศึกษาได้ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาดังกล่าว จึงมีความสนใจในบทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยจากการระรานทางไซเบอร์และข้อมูลเท็จในระดับมัธยมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางเชิงกลยุทธ์สำหรับผู้บริหารในการสร้าง “ระบบนิเวศการเรียนรู้” (Learning Ecosystem) ที่ปลอดภัย

กลยุทธ์ของผู้บริหารใน 3 มิติหลัก (Core Strategies)

แนวทางเชิงกลยุทธ์สำหรับผู้บริหารในการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ (Learning Ecosystem) ที่ปลอดภัย (อัจฉรา นิยมาภา, 2569) ดังนี้

มิติที่ 1 การวางนโยบายและโครงสร้าง (Policy & Infrastructure)

ผู้บริหารต้องเปลี่ยนจาก “การห้ามใช้” เป็น “การสร้างระบบกำกับดูแล” โดยเน้นกลยุทธ์เชิงรุกของผู้บริหารสถานศึกษามัธยม ดังนี้

(1)การจัดทำธรรมนูญดิจิทัล หรือข้อตกลงร่วมกันของสถานศึกษา (Digital Charter) ไม่ใช่เพียงกฎระเบียบฝ่ายปกครอง แต่เป็นการทำประชาพิจารณ์ร่วมกันระหว่าง ครู นักเรียน และผู้ปกครอง เพื่อกำหนดนิยามของ Cyberbullying ในบริบทของโรงเรียน และบทลงโทษที่เป็นธรรม (Restorative Justice) เน้นการปรับพฤติกรรมมากกว่าการลงโทษ

(2) การรายงานเหตุ (Reporting System) ที่ปกปิดตัวตนเพื่อความปลอดภัยของผู้แจ้ง คือ ระบบรายงานเหตุล่วงละเมิดแบบนิรนาม (Safe Reporting Channel) โดยการพัฒนาช่องทางแจ้งเหตุผ่านแอปพลิเคชันหรือแพลตฟอร์มที่นักเรียนมั่นใจว่าข้อมูลจะถูกปกปิดเป็นความลับ เพื่อลดความกลัวจากการถูกแก้แค้น (Retaliation)

(3) การลงทุนในระบบคัดกรอง (Filtering) โดยการบูรณาการงบประมาณด้านความปลอดภัยทางเทคโนโลยี คือ การลงทุนใน Software สำหรับการคัดกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมในเครือข่ายระบบ Wi-Fi ของโรงเรียน และการสำรองข้อมูลเพื่อป้องกันการโจรกรรมข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียน

มิติที่ 2 การพัฒนาสมรรถนะบุคลากรและนักเรียน (Capacity Building)

ผู้บริหารต้องสร้าง “ภูมิคุ้มกันดิจิทัล” ให้กับคนในองค์กร โดยเน้นกลยุทธ์เชิงรุกของผู้บริหารสถานศึกษามัธยม ดังนี้

(1) การฝึกอบรมครูให้มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เพื่อสอดแทรกในทุกรายวิชา คือ การพัฒนาครูให้เป็น Digital Mentor ครูมัธยมต้องไม่ใช่แค่ผู้สอนวิชาการ แต่ต้องมีทักษะการสังเกตสัญญาณเตือน (Red Flags) ของนักเรียนที่ถูกระรานทางไซเบอร์ เช่น พฤติกรรมการแยกตัว หรือเกรดเฉลี่ยที่ตกลงอย่างกะทันหัน

(2) การสร้างเครือข่ายสภานักเรียนดิจิทัล เพื่อให้เด็กดูแลกันเอง (Peer-to-Peer Support) คือ โมเดลเพื่อนช่วยเพื่อน (Digital Peer Support) สนับสนุนการตั้งชมรมหรือสภานักเรียนที่ทำหน้าที่เป็นอาสาสมัครไซเบอร์ เพื่อสอดส่องและเตือนกันเองในกลุ่ม Social Media ของนักเรียนซึ่งเข้าถึงได้เร็วกว่าครู

(3) การจัดทำหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ (Media & Information Literacy - MIL) ผู้บริหารต้องผลักดันให้มีการสอนการตรวจสอบข้อเท็จจริง (Fact-checking) เช่น การใช้เครื่องมือค้นหาภาพย้อนกลับ หรือการวิเคราะห์แหล่งที่มาของข่าวสาร เพื่อให้นักเรียนไม่ตกเป็นเครื่องมือในการแพร่กระจายข้อมูลเท็จ

มิติที่ 3 การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ (Partnership)

ผู้บริหารต้องสร้าง “พลังเครือข่ายความร่วมมือ” โรงเรียนไม่สามารถแก้ปัญหานี้ได้เพียงลำพัง โดยเน้นกลยุทธ์เชิงรุกของผู้บริหารสถานศึกษามัธยม ดังนี้

(1) การทำงานร่วมกับผู้ปกครองในการสอดส่องดูแลพฤติกรรมการใช้สื่อที่บ้าน คือ โครงการบ้าน -โรงเรียน เชื่อมโยงไซเบอร์ เช่น การจัดอบรม หรือสัมมนาให้ผู้ปกครองได้เข้าใจโลกโซเชียลของวัยรุ่น เพื่อให้พ่อแม่รู้วิธีตั้งค่าความเป็นส่วนตัว (Privacy Settings) และวิธีพูดคุยกับลูกเมื่อเกิดปัญหาออนไลน์

(2) การร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก คือ การทำบันทึกข้อตกลง MOU ร่วมกับหน่วยงานภายนอก เช่น ตำรวจไซเบอร์ นักจิตวิทยาวัยรุ่น สพฐ. หรือ ETDA เพื่อเข้ามาระงับเหตุหรือเยียวยาจิตใจนักเรียนที่ได้รับผลกระทบรุนแรง

(3) การสร้างพื้นที่สื่อสารเชิงบวก (Positive Digital Footprint) ผู้บริหารควรส่งเสริมให้โรงเรียนสร้างพันธมิตรกับองค์กรอื่น ๆ จัดให้มีกิจกรรมการสร้างสรรค์บนโลกออนไลน์

เพื่อให้นักเรียนเห็นตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีในทางที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมและวิชาชีพในอนาคต

สรุปได้ว่า กลยุทธ์ของผู้บริหาร คือ การวางนโยบายและโครงสร้าง (มิติที่ 1) เน้นการเปลี่ยนบทบาทผู้บริหารจากการใช้อำนาจสั่งห้าม เป็นการสร้างระบบกำกับดูแลที่มีส่วนร่วม โดยเริ่มจากการจัดทำธรรมนูญดิจิทัล ซึ่งเป็นการทำประชาพิจารณ์ร่วมกันระหว่างครู นักเรียน และผู้ปกครอง เพื่อกำหนดนิยามและบทลงโทษที่เป็นธรรม เน้นการปรับพฤติกรรมมากกว่าการลงโทษเพียงอย่างเดียว ควบคู่ไปกับการวางระบบโครงสร้างพื้นฐานที่ปลอดภัย เช่น การสร้างช่องทางรายงานเหตุแบบนิรนามเพื่อป้องกันการถูกแก้แค้น และการลงทุนในซอฟต์แวร์คัดกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมบนเครือข่าย Wi-Fi ของโรงเรียนเพื่อคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียน การพัฒนาสมรรถนะบุคลากรและนักเรียน (มิติที่ 2) มุ่งเน้นการสร้างภูมิคุ้มกันดิจิทัลจากภายในองค์กร โดยพัฒนาให้ครูเป็น Digital Mentor ที่มีทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสามารถสังเกตสัญญาณเตือนเมื่อนักเรียนเผชิญปัญหาไซเบอร์ ขณะเดียวกันก็ส่งเสริมให้นักเรียนดูแลกันเองผ่านโมเดลเพื่อนช่วยเพื่อน หรือสภานักเรียนดิจิทัล ซึ่งจะช่วยสอดส่องเหตุการณ์ในโซเชียลมีเดียได้รวดเร็วกว่าครู นอกจากนี้ ผู้บริหารยังต้องผลักดันหลักสูตรการรู้เท่าทันสื่อ (MIL) เพื่อให้นักเรียนมีทักษะการตรวจสอบข้อเท็จจริงและไม่ตกเป็นเครื่องมือในการแพร่กระจายข้อมูลเท็จ และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ (มิติที่ 3) เป็นการยอมรับว่าโรงเรียนไม่สามารถแก้ปัญหาได้เพียงลำพัง จึงต้องสร้างพลังจากภายนอก เริ่มจากความร่วมมือใกล้ชิดกับผู้ปกครองผ่านโครงการบ้าน-โรงเรียน เพื่อให้ผู้ปกครองรู้วิธีการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและสื่อสารกับลูกเมื่อเกิดปัญหาออนไลน์ รวมถึงการทำบันทึกข้อตกลง (MOU) กับหน่วยงานเฉพาะทาง เช่น ตำรวจไซเบอร์ หรือนักจิตวิทยา เพื่อช่วยระงับเหตุและเยียวยาจิตใจนักเรียนได้อย่างมืออาชีพ สุดท้ายคือการสร้างพื้นที่สื่อสารเชิงบวก เพื่อให้นักเรียนได้เห็นแบบอย่างการใช้เทคโนโลยีที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพในอนาคต

ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ปลอดภัย (Safe Learning Ecosystem)

ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ปลอดภัย หมายถึง สภาพแวดล้อมทั้งในเชิงกายภาพและเชิงดิจิทัลของสถานศึกษาที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยมีองค์ประกอบสำคัญที่สามารถสังเกตและประเมินได้ (อัจฉรา นิยมาภา, 2569) ดังนี้

1. โครงสร้างเชิงนโยบายและเทคโนโลยี (Structural Safety) การมีข้อกำหนดหรือแนวปฏิบัติที่ชัดเจนในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของสถานศึกษา (Digital Code of Conduct) และการมีระบบคัดกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของโรงเรียน

2. สมรรถนะการรู้เท่าทัน (Literacy & Competency) ความสามารถของนักเรียนและครูในการจำแนกจัดการ และตอบโต้ต่อการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) รวมถึงทักษะในการวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Fact-checking) เพื่อป้องกันการแพร่กระจายข้อมูลเท็จ (Misinformation)

3. กลไกการเฝ้าระวังและช่วยเหลือ (Monitoring & Support System) การมีช่องทางแจ้งเหตุที่ปลอดภัยและเป็นความลับสำหรับนักเรียนที่ถูกกระทำ และการมีเครือข่ายครูแนะแนวหรือนักจิตวิทยาที่พร้อมเข้าไกล่เกลี่ยและเยียวยาผลกระทบทางจิตใจอย่างทันท่วงที

4. วัฒนธรรมการให้เกียรติบนโลกออนไลน์ (Digital Empathy Culture) การสร้างบรรยากาศที่นักเรียนเคารพในสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อการแสดงความคิดเห็น และมีการรวมกลุ่มเพื่อนช่วยเพื่อนเพื่อยุติพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในพื้นที่ออนไลน์

สรุปได้ว่า ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ปลอดภัย คือ สภาพแวดล้อมของสถานศึกษาที่ได้รับการออกแบบและการจัดการให้เอื้อต่อการเรียนรู้ทั้งในโลกกายภาพและโลกดิจิทัล โดยมุ่งเน้นการสร้างความปลอดภัยที่ครอบคลุมในทุกมิติเพื่อให้เกิดความยั่งยืน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะว่า ในมิติแรก ระบบนิเวศนี้เริ่มต้นจากการมี โครงสร้างเชิงนโยบายและเทคโนโลยีที่แข็งแกร่ง โดยโรงเรียนต้องมีข้อกำหนดหรือแนวปฏิบัติในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ชัดเจนควบคู่ไปกับการติดตั้งระบบคัดกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของโรงเรียน เพื่อเป็นด่านแรกในการปกป้องนักเรียนจากภัยคุกคามออนไลน์ มิติที่สอง คือ การมุ่งเน้น สมรรถนะการรู้เท่าทันซึ่งเปรียบเสมือนการสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่ตัวบุคคล ทั้งนักเรียนและครูต้องมีความสามารถในการจำแนก จัดการ และรู้วิธีตอบโต้ต่อการถูกระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) อย่างเหมาะสมรวมถึงต้องมีทักษะในการวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลเพื่อสกัดกั้นการแพร่กระจายข้อมูลเท็จในสังคมวงกว้าง นอกจากนี้ ระบบนิเวศที่สมบูรณ์จะต้องมีกลไกการเฝ้าระวังและช่วยเหลือ โดยสถานศึกษาต้องจัดให้มีช่องทางแจ้งเหตุที่เป็นความลับและปลอดภัยสำหรับผู้ที่ถูกกระทำ พร้อมทั้งมีเครือข่ายของครูแนะแนวหรือนักจิตวิทยาที่สามารถเข้าไกล่เกลี่ยและเยียวยาผลกระทบทางจิตใจได้อย่างทันท่วงทีเมื่อเกิดปัญหาขึ้น และหัวใจสำคัญที่จะทำให้ระบบนิเวศนี้ดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืนคือการสร้าง วัฒนธรรมการให้เกียรติ

บนโลกออนไลน์เป็นการบ่มเพาะบรรยากาศที่นักเรียนเคารพในสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อคำพูดและการแสดงความคิดเห็นตลอดจนมีการรวมกลุ่มในลักษณะเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อร่วมกันยุติพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในพื้นที่ออนไลน์ และสร้างสังคมดิจิทัลที่สร้างสรรค์ร่วมกัน

ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีระบบนิเวศวิทยา (Ecological Systems Theory)

พัฒนาการของมนุษย์ได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อน 5 ระดับ ซึ่งส่งผลกระทบต่อกันและกันตั้งแต่ระดับใกล้ตัวไปจนถึงวัฒนธรรม โดยมองว่าบุคคลเป็นศูนย์กลางที่ปฏิสัมพันธ์กับระบบต่าง ๆ ได้แก่ ไมโครซิสเต็ม เมโซซิสเต็ม เอ็กโซซิสเต็ม แมโครซิสเต็ม และโครโนซิสเต็ม (Bronfenbrenner, U., 1977) ดังนี้

1. ไมโครซิสเต็ม (Microsystem) คือ สภาพแวดล้อมโดยตรงและใกล้ชิดที่สุดที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์ เช่น ครอบครัว โรงเรียน เพื่อน เพื่อนบ้าน

2. เมโซซิสเต็ม (Mesosystem) คือ ความสัมพันธ์ระหว่างไมโครซิสเต็มต่าง ๆ เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างบ้านกับโรงเรียน หรือบ้านกับกลุ่มเพื่อน

3. เอ็กโซซิสเต็ม (Exosystem) คือ สภาพแวดล้อมที่เด็กไม่ได้เกี่ยวข้องโดยตรงแต่ส่งผลกระทบต่อเขา เช่น สถานที่ทำงานของผู้ปกครอง นโยบายโรงเรียน หรือเครือข่ายเพื่อนบ้าน

4. แมโครซิสเต็ม (Macrosystem) คือ บริบททางวัฒนธรรม สังคม อุดมการณ์ กฎหมาย และค่านิยมของชุมชน หรือประเทศที่ครอบคลุมระบบทั้งหมด

5. โครโนซิสเต็ม (Chronosystem) คือ มิติของเวลา ช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ หรือการเปลี่ยนผ่านของชีวิตที่ส่งผลต่อพัฒนาการ เช่น การหย่าร้างของพ่อแม่ การย้ายถิ่นฐาน หรือยุคดิจิทัล

สรุปได้ว่า พฤติกรรมของนักเรียนมัธยมไม่ได้เกิดจากตัวเด็กเองเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเด็กกับโรงเรียนและเพื่อน และสังคมโลกออนไลน์ ผู้บริหารสถานศึกษาต้องสร้างระบบที่เชื่อมโยงทุกภาคส่วนเข้าด้วยกัน ไม่ใช่การแก้ปัญหาแค่ที่ตัวนักเรียนเพียงฝ่ายเดียว

ทฤษฎีภาวะผู้นำทางเทคโนโลยี (Technology Leadership)

ผู้บริหารตามมาตรฐาน ISTE Standards มุ่งเน้นการสร้างผู้นำทางการศึกษาที่ขับเคลื่อนการเรียนรู้ดิจิทัล โดยไม่ใช่แค่ผู้ใช้งานแต่เป็นผู้สร้างวิสัยทัศน์ วัฒนธรรม และระบบที่สนับสนุนครูและนักเรียน มีองค์ประกอบ 5 ด้านของภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีตามมาตรฐาน (ISTE Standards, 2018) ดังนี้

1. ผู้สนับสนุนความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Equity and Citizenship Advocate) ผู้นำต้องสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงเทคโนโลยี และส่งเสริมพลเมืองดิจิทัลที่มีจริยธรรม

2. นักวางแผนวิสัยทัศน์ (Visionary Planner) ผู้นำต้องสร้างวิสัยทัศน์ร่วมกันในการใช้เทคโนโลยี เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และขับเคลื่อนความสำเร็จของสถานศึกษา

3. ผู้นำที่เสริมสร้างศักยภาพ (Empowering Leader) ผู้นำที่สร้างวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ สนับสนุนครูและบุคลากรให้พัฒนาตนเองผ่านเทคโนโลยี

4. นักออกแบบระบบ (System Designer) ผู้นำต้องสร้างระบบการบริหารจัดการการจัดการเรียนการสอน และการนำเทคโนโลยีมาบูรณาการอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

5. ผู้เรียนที่เชื่อมโยงกัน (Connected Learner) ผู้นำต้องเป็นผู้เรียนรู้ตลอดเวลา แสวงหาความรู้ใหม่ด้านเทคโนโลยี และสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

สรุปได้ว่า ผู้บริหารสถานศึกษาต้องเป็นผู้สนับสนุนความเท่าเทียม และพลเมืองที่ดีเพื่อใช้ยืนยันว่าความปลอดภัยไซเบอร์ คือ ภารกิจโดยตรงของผู้บริหาร ไม่ใช่หน้าที่ของครูคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว

แนวคิดความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship)

พลเมืองดิจิทัลในโรงเรียน มีสามประเภท ได้แก่ 1. การเคารพ 2. การให้ความรู้ 3. การปกป้อง ประกอบด้วย 9 องค์ประกอบสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล และได้วางกรอบการทำงานที่ครูผู้สอนในทุกสาขาวิชาและทุกระดับชั้นสามารถนำไปใช้ในการสอนพื้นฐานของพลเมืองดิจิทัลได้ (Ribble, M., 2021) ดังนี้

การเคารพ

1) การเข้าถึงดิจิทัล (Digital access) คือ การสนับสนุนสิทธิและการเข้าถึงดิจิทัลอย่างเท่าเทียมกันคือจุดเริ่มต้นของความเป็นพลเมืองดิจิทัล

2) มารยาทในโลกดิจิทัล (Digital etiquette) คือ กฎและนโยบายอย่างเดียวไม่เพียงพอ ต้องสอนนักเรียนเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เหมาะสมบนโลกออนไลน์

3) กฎหมายดิจิทัล (Digital law) คือ ความสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้ใช้จะต้องเข้าใจวิธีการใช้และแบ่งปันทรัพย์สินดิจิทัลของกันและกันอย่างถูกต้อง

การให้ความรู้

1) การสื่อสารดิจิทัล (Digital communication) คือ การสื่อสารด้วยตัวเลือกที่มีอยู่มากมาย นักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้วิธีเลือกใช้เครื่องมือที่เหมาะสมตามกลุ่มเป้าหมายและข้อความที่ต้องการสื่อสาร

2) ความรู้ความเข้าใจด้านดิจิทัล (Digital literacy) คือ ความรู้ความเข้าใจด้านดิจิทัลและรวมถึงวิธีการค้นหา ประเมิน และอ้างอิงแหล่งข้อมูลดิจิทัล

3) การค้าดิจิทัล (Digital commerce) คือ การที่นักเรียนได้สั่งซื้อสินค้าออนไลน์มากขึ้นจึงต้องเข้าใจวิธีการเป็นผู้บริโภคที่มีประสิทธิภาพในเศรษฐกิจดิจิทัล

การปกป้อง

1) สิทธิและหน้าที่ในโลกดิจิทัล (Digital rights and responsibilities) คือ การที่นักเรียนต้องเข้าใจสิทธิขั้นพื้นฐานในโลกดิจิทัลของตนเอง ทั้งสิทธิในความเป็นส่วนตัวและเสรีภาพในการแสดงออก

2) ความปลอดภัยและความมั่นคงในโลกดิจิทัล (Digital safety and security) คือ พลเมืองดิจิทัลจำเป็นต้องรู้วิธีปกป้องข้อมูลของตนเองโดยการควบคุมการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว

3) สุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีในโลกดิจิทัล (Digital health and wellness) คือ การรู้จักว่าเมื่อใดควรหยุดพักนักเรียนจำเป็นต้องตัดสินใจอย่างรอบคอบเกี่ยวกับการจัดลำดับความสำคัญของเวลาและกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ความสมดุลเป็นหนึ่งในห้าสมรรถนะของ DigCitCommit

สรุปได้ว่า ผู้บริหารสถานศึกษาต้องบูรณาการองค์ประกอบสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล 9 ด้าน โดยเน้นไปที่ Digital Etiquette คือ มารยาทดิจิทัลเพื่อลด Cyberbullying และ Digital Literacy คือ การรู้เท่าทันเพื่อแยกแยะข้อมูลเท็จ เพื่อใช้สนับสนุนการบริหารสถานศึกษายุคใหม่ต้องบรรจุเรื่องความเป็นพลเมืองลงไปในวัฒนธรรมองค์กร

แนวคิดเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (Media, Information and Digital Literacy - MIDL)

UNESCO (2013) กล่าวถึง MIDL (Media, Information and Digital Literacy) คือ การพัฒนาความรู้ความเข้าใจด้านสื่อและสารสนเทศ รวมถึงทักษะด้านดิจิทัลสำหรับทุกคน เพื่อให้ประชาชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ ใช้งานโลกออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย และช่วยสร้างความเชื่อมั่นในระบบนิเวศข้อมูลและเทคโนโลยีดิจิทัล การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศมอบทักษะที่จำเป็นในการรับมือกับความท้าทายในศตวรรษที่ 21 ซึ่งรวมถึงการแพร่กระจายของข้อมูลที่ผิดพลาด ข้อมูลเท็จ และคำพูดที่สร้างความเกลียดชัง การลดลงของความเชื่อมั่นในสื่อ และนวัตกรรมดิจิทัลโดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญญาประดิษฐ์ (สำนักรับเรื่องร้องเรียนและคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและโทรทัศน์ สำนักงาน กสทช., ม.ป.ป.) เสนอกรอบแนวคิด MIDL ของ UNESCO ดังนี้

1. การเข้าถึง (Access) ความสามารถในการเข้าถึงแหล่งสารสนเทศและสื่อที่หลากหลายได้อย่างทั่วถึงและเท่าเทียม

2. การวิเคราะห์และประเมิน (Analyze & Evaluate) ทักษะในการตรวจสอบความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ และบริบทของสื่อ หรือข้อมูลที่ได้รับ (Critical Evaluation)

3. การสร้างสรรค์และใช้ (Create & Use) ความสามารถในการสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่และใช้สื่อหรือเทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบจริยธรรม และปลอดภัย

4. การรู้เท่าทันเชิงสังคม (Social Digital Literacy) ความเข้าใจบทบาทของสื่อต่อสังคม การเคารพสิทธิในการแสดงออก และการมีส่วนร่วมในสังคมออนไลน์

สรุปได้ว่า ผู้บริหารสถานศึกษาต้องบูรณาการกรอบแนวคิดของ UNESCO เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ที่เน้นการสร้างทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ต่อเนื้อหาบนอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้สนับสนุนส่วนที่เกี่ยวกับการจัดการข้อมูลเท็จ (Misinformation)

สรุป

การสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ปลอดภัยในระดับมัธยมศึกษา ไม่ใช่เพียงการวางกฎระเบียบเพื่อบังคับใช้ แต่คือการออกแบบสภาวะแวดล้อมที่บูรณาการทั้งนโยบาย เทคโนโลยี และความเป็นมนุษย์ เข้าด้วยกัน ผู้บริหารสถานศึกษาต้องปรับเปลี่ยนบทบาทจากผู้ควบคุม

(Controller) มาเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี (Technology Leader) ที่มุ่งสร้างภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลให้แก่ผู้เรียน ความสำเร็จในการรับมือกับการระรานทางไซเบอร์และข้อมูลเท็จ ขึ้นอยู่กับการสร้างความสมดุลระหว่างการใช้เครื่องมือทางเทคนิค เช่น ระบบคัดกรองเนื้อหากับการบ่มเพาะวัฒนธรรมองค์กรที่เน้นความเห็นอกเห็นใจทางดิจิทัล (Digital Empathy) และการรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสามารถเติบโตเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพในสังคมไร้พรมแดนได้อย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

นภาวรรณ อาชาเพ็ชร และวรัชญ์ ครุจิต. (2564). บทบาทของสื่อดิจิทัล ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชนไทย และแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหา. วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 16(2), 191-204.

สำนักรับเรื่องร้องเรียนและคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและโทรทัศน์ สำนักงาน กสทช. (ม.ป.ป.). หลักสูตรการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของประชาชนเพื่อการใช้ประโยชน์อย่างสร้างสรรค์. เรียกใช้เมื่อ 20 มีนาคม 2569, จาก https://bcp-consumerrights.nbtc.go.th/assets/knowledge/document/%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%AA%E0%B8%B9%E0%B8%95%E0%B8%A3%20MeLit%20Project.pdf

อัจฉรา นิยมาภา. (15 มีนาคม 2569). กลยุทธ์ของผู้บริหารและระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ปลอดภัย. (สุทธิพงศ์ เสมสูงเนิน, สัมภาษณ์)

อมรรัตน์ แดงสาย. (2566). พฤติกรรมการใช้สื่อไซเบอร์ในยุคดิจิทัลของวัยรุ่น เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร ที่ส่งผลต่อการเกิดภัยคุกคามรุนแรงทางสังคม. ใน การค้นคว้าอิสระมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารรัฐกิจและกิจการสาธารณะ. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Amnesty International. (2021). Cyberbullying. Retrieved March 20, 2026, from https://www.amnesty.or.th/blog/2021/06/cyberbullying-%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%81%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B9%88%E0%B8%99%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B8%A5%E0%B9%89%E0%B8%87%E0%B8%9A%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B8%81%E0%B8%AD%E0%B8%AD/

Bogossian, T. (2025). Digital Adolescence: The Current Reality. Retrieved March 20, 2026, from https://doi.org/10.52793/ACMR.2025.6(2)-104

Bronfenbrenner, U. (1977). Bronfenbrenner's Ecological Systems Theory. Searched when March 20, 2026, from https://explorable.com/ecological-systems-theory

ISTE Standards. (2018). ISTE Standards: For Education Leaders. RetrievedMarch 20, 2026, from https://iste.org/standards/education-leaders

Ribble, M. (2021). The Digital Citizenship Handbook for School Leaders. Retrieved March 20, 2026, from https://iste.org/blog/essential-elements-of-digital-citizenship

UNESCO. (2013). Media and Informational Literacy: Policy and Strategy Guidelines. Retrieved March 20, 2026, from https://www.unesco.org/en/media-information-literacy