

การพัฒนาเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จาก
ประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้ง
ทางไซเบอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*

DEVELOPMENT OF A SIMULATION GAME BASED ON EXPERIENTIAL
LEARNING TO ENHANCE CYBERBULLYING COPING ABILITIES FOR
GRADE 6 STUDENTS

ยศวัจน์ อภิรัตน์ระพี¹, วัดสาตรี ดิถียนต์² และ บุญรัตน์ แผลงสร³

Yossawat Apiratrapee¹, Watsatree Diteeyont² and Boonrat Plaengsorn³

¹⁻³สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

¹⁻³Educational Communications and Technology, Faculty of Education, Kasetsart University, Thailand

Corresponding Author's Email: yossawat.a@ku.th

วันที่รับบทความ : 27 เมษายน 2569; วันที่แก้ไขบทความ 6 พฤษภาคม 2569; วันที่ตอบรับบทความ : 8 พฤษภาคม 2569

Received 27 April 2026; Revised 6 May 2026; Accepted 8 May 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ก่อนและหลังเรียนด้วยเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอนุบาลชัยนาท จำนวน 80 คน คัดเลือกด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม ร่วมกับการสุ่มอย่างง่าย ใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดผลก่อนและหลังเรียน เครื่องมือที่

Citation:



* ยศวัจน์ อภิรัตน์ระพี, วัดสาตรี ดิถียนต์ และ บุญรัตน์ แผลงสร. (2569). การพัฒนาเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่, 4(3), 1335-1350.

Yossawat Apiratrapee, Watsatree Diteeyont and Boonrat Plaengsorn. (2026). Development Of A Simulation Game Based On Experiential Learning To Enhance Cyberbullying Coping Abilities For Grade 6 Students.

Modern Academic Development and Promotion Journal, 4(3), 1335-1350.;

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

<https://so12.tci-thaijo.org/index.php/MADPIADP/>

ใช้ได้แก่ เกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ และแบบวัดความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถในการรับมือต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทั้งด้านความรู้ ด้านกระบวนการ และด้านเจตคติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ไม่ได้ช่วยพัฒนาเฉพาะด้านความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ แต่ยังช่วยพัฒนาด้านกระบวนการคิด การตัดสินใจ และด้านเจตคติของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สะท้อนให้เห็นว่า ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านการเผชิญสถานการณ์เสมือนจริงและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ รวมทั้ง การออกแบบให้ผู้เรียนได้สวมบทบาททั้งผู้ถูกระทำ ผู้พบเห็นเหตุการณ์ และผู้กระทำ ทำให้เกิดความเข้าใจผลกระทบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากหลายมุมมอง

คำสำคัญ: เกมจำลองสถานการณ์, การเรียนรู้จากประสบการณ์, การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์, ความสามารถในการรับมือ

Abstract

This research aimed to compare the scores of cyberbullying coping abilities before and after learning through a simulation game based on experiential learning theory. The sample consisted of 80 Grade 6 students during the second semester of the 2025 academic year at Anuban Chainat School, selected through cluster sampling combined with simple random sampling. A one-group pretest-posttest design was employed. The research instruments consisted of a simulation game based on experiential learning theory and a cyberbullying coping ability assessment.

The findings revealed that students' cyberbullying coping abilities in the knowledge, process, and attitude dimensions after learning were significantly higher than before learning at the .05 level of statistical significance. The simulation game based on experiential learning theory not only enhanced students' knowledge of cyberbullying but also significantly improved their thinking processes, decision-making skills, and attitudes. This reflects that learners are able to learn through simulated experiences and apply them in real-life situations. In addition, designing

the game to allow students to assume the roles of victim, bystander, and perpetrator enabled them to develop a comprehensive understanding of the impact of cyberbullying from multiple perspectives.

Keywords: simulation game, experiential learning, cyberbullying, coping ability

บทนำ

ในยุคดิจิทัลปัจจุบัน รัฐบาลไทยได้กำหนดนโยบายไทยแลนด์ 4.0 และแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2574 ที่มุ่งพัฒนาทักษะดิจิทัลและการรู้เท่าทันสื่อให้แก่เด็กและเยาวชน สอดคล้องกับพระราชบัญญัติคุ้มครองเด็ก พ.ศ. 2546 ที่กำหนดให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องต้องดูแลความปลอดภัยของเด็กในทุกมิติ รวมถึงโลกออนไลน์ อย่างไรก็ตาม ควบคู่ไปกับการขยายตัวของสังคมดิจิทัล ปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ได้กลายเป็นประเด็นสำคัญระดับโลกที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในทุกช่วงวัย การสำรวจของ UNICEF (2019) ใน 30 ประเทศพบว่า 1 ใน 3 ของเยาวชนเคยเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งออนไลน์ และ Tokunaga (2010) พบว่าร้อยละ 20-40 ของเยาวชนทั่วโลกเคยมีประสบการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างน้อยหนึ่งครั้งในชีวิต สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการพัฒนามาตรการป้องกันที่มีประสิทธิภาพ

สำหรับประเทศไทย Thumronglaohapun et al. (2022) ที่สำรวจนักเรียนมัธยมและนักศึกษาจำนวน 3,404 คนทั่วประเทศ พบว่าร้อยละ 50.8 ของนักเรียนมัธยมและร้อยละ 63.5 ของนักศึกษาเคยถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ซึ่งสูงขึ้นจากปี 2016 อย่างมีนัยสำคัญ ความรุนแรงของปัญหานี้ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กหลายด้าน โดย Kowalski et al. (2014) พบว่าการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีความเชื่อมโยงกับความเครียด ภาวะซึมเศร้า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ลดลง และความคิดทำร้ายตนเอง และ Hinduja & Patchin (2019) ยืนยันว่าเด็กที่มีทักษะการรับมือที่เหมาะสมจะได้รับผลกระทบทางลบน้อยกว่า การพัฒนาทักษะรับมือจึงเป็นแนวทางป้องกันที่สำคัญ

ทั้งนี้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 อายุ 11-12 ปี เป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงเป็นพิเศษ Patchin และ Hinduja (2022) พบว่าร้อยละ 20 ของเด็กกลุ่มอายุ 9-12 ปีเคยตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เนื่องจากเป็นช่วงที่เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์อย่างอิสระมากขึ้นแต่ยังขาดวุฒิภาวะในการรับมือกับความเสี่ยงออนไลน์ ผู้วิจัยใน

ฐานครูผู้สอนวิชาเทคโนโลยี ณ โรงเรียนอนุบาลชัยนาท ได้สังเกตและสอบถามนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า พบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นจริงและแพร่หลายในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดยลักษณะของการกลั่นแกล้งที่พบบ่อย ได้แก่ การถูกด่าทอด้วยถ้อยคำหยาบคายผ่านแชทกลุ่ม การถูกนำรูปภาพส่วนตัวไปเผยแพร่หรือดัดแปลงโดยไม่ได้รับอนุญาต และการถูกกีดกันออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์ของเพื่อนร่วมชั้น และที่สำคัญคือนักเรียนส่วนใหญ่ไม่ทราบวิธีรับมือกับสถานการณ์ดังกล่าวอย่างเหมาะสม และไม่กล้าแจ้งให้ครูหรือผู้ปกครองทราบ เพราะกลัวถูกตำหนิ กลัวถูกเพื่อนล้อเลียนเพิ่ม หรือคิดว่าผู้ใหญ่ไม่สามารถช่วยเหลือได้ ส่งผลให้นักเรียนต้องเผชิญกับปัญหาเพียงลำพัง

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (1984) บุรณาการหลักการ EIAG ของ Stadslev (1974) ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดสำหรับการเรียนรู้ผ่านเกมจำลองสถานการณ์ที่จะช่วยให้การเรียนรู้ดำเนินไปอย่างเป็นระบบ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการรับมือต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านกระบวนการ และด้านเจตคติ งานวิจัยนี้มีความสำคัญในการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะรับมือก่อนเผชิญสถานการณ์จริง ผลการวิจัยที่ได้จะเป็นประโยชน์สำหรับครูผู้สอนในการนำเกมไปบูรณาการในรายวิชาเทคโนโลยี เป็นแนวทางสำหรับนักพัฒนาสื่อการศึกษาในการออกแบบนวัตกรรมต่อต้านการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และเป็นข้อมูลประกอบการกำหนดนโยบายส่งเสริมความปลอดภัยออนไลน์ในสถานศึกษาระดับประถมศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์

สมมติฐานการวิจัย

1. คะแนนความสามารถในการรับมือต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ด้านความรู้ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการเรียนรู้ด้วยเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. คะแนนความสามารถในการรับมือต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ด้านกระบวนการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการเรียนรู้ด้วยเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้จากประสบการณ์ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. คะแนนความสามารถในการรับมือต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ด้านเจตคติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังการเรียนรู้ด้วยเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้จากประสบการณ์ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การทบทวนวรรณกรรม

ไซเบอร์ หมายถึง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับระบบคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีดิจิทัล อินเทอร์เน็ต และการสื่อสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยโลกไซเบอร์เป็นพื้นที่ดิจิทัลที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูล และทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ได้ มีลักษณะสำคัญ คือ สามารถเชื่อมต่อผู้คนได้อย่างรวดเร็ว ไร้ข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ และรองรับกิจกรรมหลากหลาย เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เกมออนไลน์ เว็บไซต์ แอปพลิเคชันสนทนา และแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หมายถึง พฤติกรรมก้าวร้าวหรือการกระทำรุนแรงที่ผู้กระทำตั้งใจให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดความเสียหาย อับอาย วิตกกังวล โดยเป็นการกระทำซ้ำ ๆ ผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ หรือบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่พบบ่อยในนักเรียนระดับประถมศึกษา Willard (2007) ได้แบ่งไว้ 8 ลักษณะ ได้แก่ 1) การนินทาหรือด่าทอ 2) การข่มขู่คุกคาม 3) การเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ 4) การสับประมาทหรือใส่ความ 5) การปลอมแปลงตัวตน 6) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต 7) การหลอกลวง และ 8) การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม

ความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการจัดการและตอบสนองต่อสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านความรู้ คือความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย ลักษณะ พฤติกรรม และผลกระทบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (2) ด้านกระบวนการ คือความสามารถในการรับมือ ตัดสินใจ และแยกแยะพฤติกรรมที่พึงประสงค์บนโลกดิจิทัล และ (3) ด้านเจตคติ คือการตระหนักถึงผลกระทบและมีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

Patchin และ Hinduja (2022) พบว่าเด็กที่มีทักษะการรับมือที่เหมาะสมได้รับผลกระทบทางลบน้อยกว่า

แนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (1984) อธิบายว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการบูรณาการประสบการณ์และการสะท้อนคิดผ่านวงจร 4 ขั้น ได้แก่ (1) ประสบการณ์เชิงรูปธรรม ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์โดยตรง (2) การสังเกตและไตร่ตรอง ผู้เรียนสะท้อนคิดต่อสิ่งที่พบเจอ (3) การสร้างมโนทัศน์เชิงนามธรรม ผู้เรียนสร้างแนวคิดหรือทฤษฎีจากการสะท้อนคิด และ (4) การทดลองประยุกต์ใช้ ผู้เรียนนำแนวคิดไปทดลองใช้ในสถานการณ์ใหม่ หลักการ EIAG ของ Stadslev (1974) ซึ่งสอดคล้องกับวงจรของ Kolb ประกอบด้วยขั้น ขั้น E (Experience) ผู้เรียนเผชิญสถานการณ์และตัดสินใจ ขั้น I (Identify) ผู้เรียนสังเกตและจำแนกผลที่เกิดขึ้นผ่านระบบ Feedback ขั้น A (Analyze) ผู้เรียนวิเคราะห์เหตุและผลของทางเลือก และขั้น G (Generalize) ผู้เรียนสรุปแนวปฏิบัติที่เหมาะสมเพื่อถ่ายโอนสู่ชีวิตจริงถูกนำมาใช้เป็นแกนหลักในการออกแบบกลไกการเรียนรู้ภายในเกม

เกมจำลองสถานการณ์ หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่จำลองสถานการณ์จริงในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย ให้ผู้เรียนเข้าสู่บทบาทตัวละคร ตัดสินใจเลือกแนวทางการตอบสนอง และรับผลป้อนกลับ เพื่อเข้าใจว่าการกระทำใดเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม องค์ประกอบสำคัญประกอบด้วย สถานการณ์จำลอง บทบาทของผู้เล่น กฎและกติกา และผลป้อนกลับ โดยบูรณาการหลักการ EIAG ของ Stadslev (1974) เพื่อให้การเรียนรู้ครบวงจร เกมจำลองสถานการณ์มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ให้กับผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกเผชิญสถานการณ์การกลั่นแกล้งในรูปแบบต่าง ๆ โดยไม่ต้องเผชิญความเสี่ยงจริง ได้ฝึกการตัดสินใจในการรับมือ และได้รับผลป้อนกลับทันทีว่าการตัดสินใจนั้นเหมาะสมหรือไม่ ซึ่งช่วยเสริมสร้างทั้งความรู้ กระบวนการคิด และเจตคติที่ถูกต้องต่อการรับมือกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ Mayer (2019) พบว่าเกมการศึกษาที่ออกแบบตามหลักการเรียนรู้มัลติมีเดียสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนอนุบาลชัยนาท จำนวน 240 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 80 คน จาก 2 ห้องเรียน คัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่มร่วมกับการสุ่มอย่าง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ (1) เกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และ (2) แบบวัดความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จำนวน 50 ข้อ แบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่ ด้านความรู้ (แบบเลือกตอบ 10 ข้อ) ด้านกระบวนการ (แบบเลือกตอบ 20 ข้อ และแบบเขียนตอบ 10 ข้อ) และด้านเจตคติ (แบบมาตราส่วนประมาณค่า 10 ข้อ)

3. การสร้างเครื่องมือและหาประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยพัฒนา 1) เกมจำลองสถานการณ์โดยใช้กรอบของ Branch (2009) บุรณาการหลักการ EIAG ของ Stadslev (1974) และแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (1984) ครอบคลุม 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ขั้นวิเคราะห์ วิเคราะห์ผู้เรียน เนื้อหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 8 ลักษณะตาม Willard (2007) และบทบาทผู้เกี่ยวข้องตาม Hinduja และ Patchin (2019) (2) ขั้นตอนแบบ สถานการณ์แต่ละข้อออกแบบให้ผู้เรียนผ่านกระบวนการ 4 ขั้น คือ ขั้น E (Experience) ผู้เรียนเผชิญสถานการณ์และตัดสินใจ ขั้น I (Identify) ผู้เรียนสังเกตและจำแนกผลที่เกิดขึ้นผ่านระบบ Feedback ขั้น A (Analyze) ผู้เรียนวิเคราะห์เหตุและผลของทางเลือก และขั้น G (Generalize) ผู้เรียนสรุปแนวปฏิบัติที่เหมาะสมเพื่อถ่ายโอนสู่ชีวิตจริง ประกอบด้วยสถานการณ์ 30 สถานการณ์ ครอบคลุม 8 ลักษณะพฤติกรรม และ 3 บทบาท (3) ขั้นพัฒนา โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint ร่วมกับโหมด Macro และการเขียนโค้ด VBA ในรูปแบบไฟล์ .ppsm จากนั้นนำเกมเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบและกลไกเกม และด้านการนำไปใช้ประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.80 แสดงว่าเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสม และสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ (4)

ชั้นทดลองใช้ นำเกมจำลองสถานการณ์ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และ (5) ขึ้นประเมินผล ผลการประเมินนำไปใช้ปรับปรุงเกมจำลองสถานการณ์ให้มีความสมบูรณ์เหมาะสม และพร้อมนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง 2) แบบวัดความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ตอนที่ 1 ด้านความรู้ เป็นแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ วัดความรู้ด้านความหมาย ลักษณะพฤติกรรม และผลกระทบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ตอนที่ 2 ด้านกระบวนการ แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ แบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ วัดความสามารถในการวิเคราะห์สถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้ง 8 ลักษณะ การเลือกวิธีตอบสนองที่เหมาะสม และการตัดสินใจแก้ปัญหาเมื่อเผชิญกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และแบบเขียนตอบ จำนวน 10 ข้อ วัดความสามารถในการอธิบายขั้นตอนการรับมือ การขอความช่วยเหลือ และการแยกแยะพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ได้ ตอนที่ 3 ด้านเจตคติ เป็นแบบวัดเจตคติ จำนวน 10 ข้อ จากนั้นนำแบบวัดความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบวัด โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.6 - 1 ซึ่งหมายความว่า แบบวัดความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องและสามารถนำไปใช้ได้ และนำแบบวัดความสามารถไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง นำคะแนนวิเคราะห์ หาค่าความยาก (p) 0.55 – 0.75 ค่าอำนาจจำแนก (r) 0.25 – 0.85 และหาค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.93 ซึ่งผลการวิเคราะห์ พบว่า แบบวัดความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีค่าความยากง่าย อยู่ในระดับที่เหมาะสม ค่าอำนาจจำแนก อยู่ในระดับที่จำแนกระดับความสามารถได้ และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับดีมาก

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้รูปแบบการวิจัยแบบกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังเรียน การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเตรียมการ ผู้วิจัยประสานงานขออนุญาตโรงเรียน เตรียมสถานที่เครื่องมือ และแจ้งกลุ่มตัวอย่างทราบรายละเอียดการจัดการเรียนรู้ ขั้นดำเนินการ ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดก่อนเรียน จากนั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมจำลองสถานการณ์ 3 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที โดยแบ่งตามบทบาท คือ ชั่วโมงที่ 1 บทบาทผู้ถูกกระทำ โดยผู้เรียนจะต้องเผชิญกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในรูปแบบต่าง ๆ และเลือกวิธีการรับมือที่เหมาะสม ชั่วโมงที่ 2 บทบาทผู้พบเห็นเหตุการณ์ โดยผู้เรียนจะต้องตัดสินใจเลือกวิธีการช่วยเหลือหรือตอบสนองต่อสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม ชั่วโมงที่ 3 บทบาทผู้กระทำ โดยผู้เรียนจะต้องวิเคราะห์และตระหนักถึงผลกระทบ

ของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่มีต่อเหยื่อและบุคคลรอบข้าง พร้อมทั้งเลือกแนวทางปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองให้เหมาะสมและรับผิดชอบต่อการกระทำในโลกออนไลน์ แต่ ละบทบาทมี 10 สถานการณ์ แล้วจึงให้ทำแบบวัดหลังเรียน และขึ้นสรุปผล ผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดไปวิเคราะห์ทางสถิติ โดยใช้การทดสอบค่าที เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน กำหนดระดับนัยสำคัญที่ .05 และนำเสนอผลด้วยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t

ผลการวิจัย

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้จากประสบการณ์

ความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์						
กลุ่มตัวอย่าง	n	(คะแนนเต็ม 140 คะแนน)				
		Max	Min	M	SD	t
ก่อนเรียน	80	107	55	85.91	12.97	61.507
หลังเรียน	80	127	74	107.71	13.81	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ พบว่า คะแนนความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีผลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 85.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 12.97 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 107.71 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 13.81

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ด้านความรู้ ก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้จากประสบการณ์

		ความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์					
กลุ่มตัวอย่าง	n	ด้านความรู้ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)					Sig.
		Max	Min	M	SD	t	
ก่อนเรียน	80	9	1	6.6	1.83	19.252	.000**
หลังเรียน	80	10	5	8.53	1.55		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ พบว่า คะแนนความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ด้านความรู้ มีผลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.6 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.83 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 8.53 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.55

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ด้านกระบวนการ ก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์

		ความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์					
กลุ่มตัวอย่าง	n	ด้านกระบวนการ (คะแนนเต็ม 90 คะแนน)					Sig.
		Max	Min	M	SD	t	
ก่อนเรียน	80	68	32	53.43	8.69	46.099	.000**
หลังเรียน	80	80	42	66.48	9.17		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ พบว่า คะแนนความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ด้านกระบวนการ มีผลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.43 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 8.69 และหลังเรียนมีเฉลี่ยเท่ากับ 66.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 9.17

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์คะแนนความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ด้านเจตคติ ก่อนเรียน และหลังเรียนด้วยเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์

ความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์							
กลุ่มตัวอย่าง	n	ด้านเจตคติ (คะแนนเต็ม 40 คะแนน)					
		Max	Min	M	SD	t	Sig.
ก่อนเรียน	80	35	18	25.89	4.37	36.755	.000**
หลังเรียน	80	40	22	32.71	4.55		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ พบว่า คะแนนความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ด้านเจตคติ มีผลหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.89 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.37 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 32.71 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4.55

อภิปรายผล

1. นักเรียนที่เรียนด้วยเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวทางการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 85.91 และหลังเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 107.71 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้เนื่องจากเกมจำลองสถานการณ์ที่พัฒนาขึ้น นำนักเรียนผ่านวงจรการเรียนรู้ของ Kolb ครบทั้ง 4 ขั้น กล่าวคือ นักเรียนได้รับประสบการณ์เชิงรูปธรรมจากการเล่นเกมในสถานการณ์กลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ได้ไตร่ตรองสะท้อนผลจากการพิจารณาตัวเลือกและผลย้อนกลับที่ตามมา ได้สร้างกระบวนการเกี่ยวกับวิธีการรับมือที่เหมาะสม และได้ทดลองประยุกต์ใช้ความรู้ในการตัดสินใจสถานการณ์ถัดไป ส่งผลให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการรับมือได้ทั้งด้านความรู้ ด้านกระบวนการ และด้านเจตคติ สอดคล้องกับงานวิจัยของธนันท์ ศรีอุตมกิจ และคณะ (2563) ที่พิสูจน์ว่ากลไกเกมคอมพิวเตอร์ที่จำลองสถานการณ์จริงมีพลังในการพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียน ป.6 ได้อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sripa & Ninpheet (2024) ที่ศึกษาการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อต่อต้านการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในเยาวชนไทย พบว่า มาตรการป้องกันที่มีประสิทธิภาพต้องเน้นการส่งเสริมความสามารถในการรับรู้ การคิดอย่างมี

วิจารณ์ญาณ การวิเคราะห์ และความตระหนักรู้ ซึ่งเกมจำลองสถานการณ์ในการวิจัยครั้งนี้
บูรณาการองค์ประกอบเหล่านั้นครบถ้วน

2. นักเรียนที่เรียนด้วยเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ด้านความรู้ มีคะแนนเฉลี่ย
หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.6 และหลังเรียนมีคะแนน
เฉลี่ยเท่ากับ 8.53 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความรู้
มากขึ้นเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทั้งนี้ ผลที่เกิดขึ้นอาจเนื่องมาจากเกมจำลอง
สถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านสถานการณ์
ต่าง ๆ สอดคล้องกับแนวคิดของ Patchin และ Hinduja (2022) พบว่าการให้ความรู้ที่ถูกต้อง
เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาความสามารถในการรับมือ
โดยเฉพาะในวัยประถมศึกษาที่เริ่มเข้าสู่โลกออนไลน์อย่างจริงจัง วีระชัย เชื้อนแก้ว และคณะ
(2564) พบว่าการให้ความรู้เกี่ยวกับปัจจัยที่ทำให้เกิดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็น
องค์ประกอบสำคัญของนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ ยิ่งต่อยอดถึงความจำเป็นในการเสริมสร้าง
ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องตั้งแต่ระดับประถมศึกษา สุภาวาลย์ ชนะศักดิ์ และวิรพล แสง
ปัญญา (2562) พบว่านักเรียน ป.6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านการเผชิญสถานการณ์
จริงมีความรู้ความเข้าใจเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

3. นักเรียนที่เรียนด้วยเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ด้านกระบวนการ มีคะแนน
เฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 53.43 และหลังเรียนมี
คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 66.48 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมี
ความสามารถในกระบวนการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ดีขึ้น ทั้งนี้ ผลที่เกิดขึ้นอาจ
เนื่องมาจากเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ ที่ช่วยให้นักเรียน
ได้ทดลองการปฏิบัติในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้ง 3 บทบาท และมีการให้ผล
ย้อนกลับกับนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้คิด วิเคราะห์ถึงผลที่เกิดขึ้นในแต่ละวิธีการรับมือที่
นักเรียนเลือก สอดคล้องกับงานวิจัยของ วีระชัย เชื้อนแก้ว และคณะ (2564) พบว่านวัตกรรม
การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต้องครอบคลุมกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นระบบ ตั้งแต่การรับรู้
สถานการณ์จนถึงการตัดสินใจตอบสนองอย่างเหมาะสม ปัญจรัตน์ ไส้สุวรรณชาติ และคณะ
(2565) พบว่าการพัฒนากระบวนการรับมือที่ครอบคลุมหลายมิติ ทั้งการรับรู้สถานการณ์ การ
ตัดสินใจ และการขอความช่วยเหลือเป็นสิ่งจำเป็น

4. นักเรียนที่เรียนด้วยเกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ด้านเจตคติ มีคะแนนเฉลี่ย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.89 และหลังเรียนมี คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 32.71 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีเจตคติที่ดีขึ้นในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทั้งนี้ ผลที่เกิดขึ้นอาจเนื่องมาจากนักเรียนได้รับ ประสบการณ์จากการเล่นเกมในบทบาทที่หลากหลาย ทำให้เกิดความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจผู้ที่ ได้รับผลกระทบ สอดคล้องกับแนวคิดของ ฉันทากร ตุดเกื้อ และคณะ (2562) ที่พบว่าลักษณะทางจิตใจเชิงลบเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในเยาวชน การพัฒนาเจตคติเชิงบวกผ่านเกมจำลองสถานการณ์จึงเป็นการแก้ไขปัญหาที่ต้นเหตุ ได้อย่างตรงจุด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของจิตติพันธ์ ความคะนิง และมฤฎ์ แก้วจินดา (2559) ที่พบว่าการจัดกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการรับมือและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันสามารถลดความวิตกกังวลและเสริมสร้างเจตคติเชิงบวกต่อการเผชิญปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ได้อย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากนักเรียนที่มีเจตคติที่ดีย่อมสามารถปกป้องตนเองและช่วยเหลือผู้อื่นได้อย่างเหมาะสมเมื่อเผชิญกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในชีวิตจริง

สรุป/ข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย เกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ สามารถเสริมสร้างความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ครบทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านกระบวนการ และด้านเจตคติ สะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบเกมที่บูรณาการหลักการ EIAG และวงจรการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb ช่วยให้นักเรียนได้เผชิญสถานการณ์จำลอง คิดวิเคราะห์ และสรุปแนวปฏิบัติที่เหมาะสมได้อย่างเป็นระบบ อันเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะความปลอดภัยออนไลน์ก่อนที่นักเรียนจะต้องเผชิญกับความเสี่ยงในโลกดิจิทัลอย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ ครูผู้สอนควรให้ความสำคัญกับบทบาทของตนเองในการเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้มากกว่าการให้คำตอบโดยตรง เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ตัดสินใจ ลองผิดลองถูก และสะท้อนความคิดของตนเองผ่านกิจกรรมในเกม พร้อมทั้งจัดสรรเวลาในแต่ละ

ขั้นตอนของการเล่นเกมให้เหมาะสมกับพัฒนาการด้านการคิดและการตัดสินใจของนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมจำลองสถานการณ์ตามแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ในการเสริมสร้างความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ด้านอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากขอบเขตของงานวิจัยครั้งนี้ เช่น การสร้างภูมิคุ้มกันให้กับผู้ได้รับผลกระทบ ด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณ เนื่องจากความสามารถในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นทักษะหลายด้าน ซึ่งเกิดจากกระบวนการที่ผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์ คิด วิเคราะห์ และเชื่อมโยงการเรียนรู้สู่บริบทที่หลากหลายอย่างต่อเนื่อง เป็นลักษณะสำคัญของการเรียนรู้จากประสบการณ์

เอกสารอ้างอิง

- จิตติพันธ์ ความคืบ และมณีนุช แก้วจินดา. (2559). การศึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้าง ความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหาสำหรับเยาวชนที่ถูกรังแก ผ่านโลกไซเบอร์. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 10(2), 40-52.
- ธนันท์ ศรีอุดมกิจ, ศศิฉาย ธนะมัย และสาโรช โสภีรักษ์. (2563). การพัฒนารูปแบบการเรียน การสอน ผ่านเกม คอมพิวเตอร์โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับกระบวนการแก้ปัญหา เพื่อเสริมสร้างการคิดอย่างมี วิจารณญาณสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 5(9), 381-396.
- อ้นยากกร ตุดเกื้อ, เกษตรชัย และหิมา และ ฤทัยชนนี สิทธิชัย (2562). แนวทางการป้องกัน พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดน ภาคใต้. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 11(1), 92-106.
- ปัญจรัตน์ ไส้สุวรรณชาติ, ชานินทร์ สุธีประเสริฐ และสุภาพร บุญศิริลักษณ์ (2565). ปัจจัย ทำนายการกลั่นแกล้งและถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนในภาคกลางของ ประเทศไทย. *วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย*, 30(2), 100-113.
- วีระชัย เชื้อนแก้ว, นฤพร พงษ์คุณากร และวินัย รอบคอม. (2021). การพัฒนานวัตกรรม การเรียนรู้ในการป้องกันพฤติกรรมกลั่นแกล้งและ การถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ใน เยาวชนไทย. *วารสารวิจัยการพยาบาลและสุขภาพ*, 22(2), 28-40.

- สุทนต์วัลย์ ชนะศักดิ์ และวีรพล แสงปัญญา. (2562). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อพัฒนาการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *An Online Journal of Education*, 14(2), OJED1402044 (11 pages).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2018). Connecting adolescent suicide to the severity of bullying and cyberbullying. *Journal of School Violence*, 18(3), 333–346.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2019). Cyberbullying: An update and synthesis of the research. In J. W. Patchin & S. Hinduja (Eds.), *Cyberbullying prevention and response: Expert perspectives*. (pp. 1–24). Routledge.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073–1137.
- Mayer, R. E. (2019). Computer games in education. *Annual Review of Psychology*, 70(1), 531–549.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2022). Cyberbullying among tweens in the United States: Prevalence, impact, and intervention. *Journal of Early Adolescence*, 42(9), 1219–1243.
- Sripa, K., & Ninphet, T. (2024). Cyberbullying among children and youth in Thailand and measures to combat it. *Community and Social Development Journal*, 25(1), 103–120.
- Stadsklev, R. (1974). *Handbook of simulation gaming in social education*. University of Alabama.
- Thumronglaohapun, S., Maneeton, B., Maneeton, N., Limpiti, S., Manojai, N., Chaijaruwanich, J., et al. (2022). Awareness, perception and perpetration of cyberbullying by high school students and undergraduates in Thailand.

Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 277–287.

UNICEF. (2019). *New UNICEF poll: More than a third of young people in 30 countries report being a victim of online bullying.*

Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress.* Research Press.