



ผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือ
ปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง
THE EFFECT OF LIFE SKILLS PROMOTING PROGRAM WITH CREATIVE LEARNING
THROUGH ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS ON SELF-PROTECTIVE BEHAVIOR
FROM SUBSTANCE ABUSE AMONG AT-RISK ADOLESCENT MALES

เปรมยุดา มั่นเพียร

ผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือ
ปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE EFFECT OF LIFE SKILLS PROMOTING PROGRAM WITH CREATIVE LEARNING
THROUGH ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS ON SELF-PROTECTIVE BEHAVIOR
FROM SUBSTANCE ABUSE AMONG AT-RISK ADOLESCENT MALES



PREMYUDA MANPIAN

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF SCIENCE
(Applied Behavioral Science Research)
Behavioral Science Research Insitute, Srinakharinwirot University

2025

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือ
ปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง

ของ

เปรมยุดา มั่นเพียร

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชชาดา ประสทธิโชค) (รองศาสตราจารย์ ดร.เมธินี วงศ์วานิช รัชมก
การภรณ์)

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ชาริน สุวรรณวงศ์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญานี พูนพล)

ชื่อเรื่อง	ผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่าน เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชาย กลุ่มเสี่ยง
ผู้วิจัย	เปรมยุดา มั่นเพียร
ปริญญา	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2568
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิษาดา ประสิทธิ์โชค
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ ดร. ชาริน สุวรรณวงศ์

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติด ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป โดยได้จากการสุ่มแบบกลุ่มที่ใช้สถานศึกษาเป็นตัวแบ่งกลุ่ม และเลือกอย่างสุ่มด้วยการจับสลาก จากนั้นใช้การสุ่มจำแนกกลุ่ม กลุ่มทดลอง 20 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ ได้แก่โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ และแบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด จำนวน 17 ข้อ แบ่งเป็นด้านพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง 8 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง ($\alpha = 0.95$) และด้านพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน 9 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง ($\alpha = 0.94$) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล Repeated Measure ANOVA และ ANCOVA ผลการศึกษา พบว่า 1) วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่เข้าร่วมโปรแกรมมีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดในด้านพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ที่ระยะก่อนทดลองและติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือนสูงกว่าก่อนทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในขณะที่ด้านพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ไม่มีการเปลี่ยนแปลงในทุกระยะของการศึกษา 2) วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่เข้าร่วมโปรแกรมมีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ในด้านพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยงไม่แตกต่างจากวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรม ในขณะที่ด้านพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน สูงกว่าวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นโปรแกรมฯ สามารถพัฒนาพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนได้ผ่านการนำทักษะที่ได้จากกิจกรรมครั้งก่อนมาต่อยอดด้วยการคิดซ้ำ ปฏิบัติซ้ำ ในกิจกรรมครั้งต่อไป เสมอจนเป็นวัฏจักรของเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในขณะที่เดียวกันพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ยังคงต้องได้รับการสนับสนุนจากสภาพแวดล้อมอื่นด้วย ไม่สามารถพัฒนาได้ด้วยการเรียนรู้ภายในสถานศึกษาเพียงอย่างเดียว

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์, พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด, เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์

Title	THE EFFECT OF LIFE SKILLS PROMOTING PROGRAM WITH CREATIVE LEARNING THROUGH ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS ON SELF-PROTECTIVE BEHAVIOR FROM SUBSTANCE ABUSE AMONG AT-RISK ADOLESCENT MALES
Author	PREMYUDA MANPIAN
Degree	MASTER OF SCIENCE
Academic Year	2025
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Pitchada Prasittichok
Co Advisor	Doctor Charin Suwanwong

This study aimed to examine the effects of a life skills enhancement program using creative learning management through artificial intelligence (AI) tools on self-protective behaviors against substance abuse among at-risk male adolescents. The participants were male students in Grades 7–9 who had substance use risk behavior scores at or above the 75th percentile. The sample was selected using cluster random sampling with schools as the sampling units, followed by random selection through a lottery method. The participants were then randomly assigned into an experimental group ($n = 20$) and a control group ($n = 20$). The research instruments included: (1) a life skills enhancement program using creative learning management through AI tools; and (2) a self-protective behavior against substance abuse questionnaire consisting of 17 items. The questionnaire comprised two dimensions: avoidance of risky situations (8 items), with high reliability (Cronbach's $\alpha = 0.95$), and refusal of substance use invitations (9 items), also with high reliability (Cronbach's $\alpha = 0.94$). Data were analyzed using Repeated Measures ANOVA and ANCOVA. The results revealed that: (1) at-risk male adolescents who participated in the program demonstrated significantly higher levels of self-protective behavior in terms of avoidance of risky situations at posttest and at the one-month follow-up compared to the pretest ($p < .05$), whereas no significant changes were found in refusal of substance use invitations across all measurement periods; and (2) when compared with the control group, the experimental group showed no significant difference in avoidance of risky situations, while demonstrating significantly higher levels of refusal of substance use invitations ($p < .05$). Therefore, the program was effective in enhancing refusal of substance use invitations through the continuous application of skills gained from previous activities by repeated thinking and repeated practice in subsequent activities, forming a cyclical process consistent with the Creative Learning Spiral. However, avoidance of risky situations still requires support from other environmental contexts and cannot be sufficiently developed through school-based learning alone.

Keyword : Creative-Based Learning, self-protective behavior, artificial intelligence tools

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถและการสนับสนุนอย่างดียิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชชาดา ประสทธิโชค อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ ดร.ชารินทร์ สุวรรณวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ซึ่งได้กรุณาให้คำแนะนำ อบรมบ่มเพาะความรู้ และชี้แนะแนวทางการดำเนินงานวิจัยอย่างละเอียดรอบคอบ ตลอดระยะเวลาการทำวิจัย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณา ความเอื้ออาทร และกำลังใจจากอาจารย์ทั้งสองท่าน ซึ่งทำให้การศึกษาวจัยครั้งนี้ประสบความสำเร็จและมีแรงผลักดันในการจัดทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.เมธินี วงศ์วานิช รัชมภาภรณ์ ที่เสียสละเวลา มาให้คำแนะนำและให้เกียรติมาเป็นประธานในการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชญานี พูนพล ที่ได้กรุณาให้เกียรติมาเป็นกรรมการในการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต และได้ให้ข้อเสนอแนะอันทรงคุณค่า ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการปรับปรุงและพัฒนาปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) เป็นอย่างสูง ที่ได้กรุณาให้การสนับสนุนทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรม ประเภททุนมหาบัณฑิต วช. ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ซึ่งการสนับสนุนดังกล่าวนับเป็นปัจจัยสำคัญที่เอื้ออำนวยให้การดำเนินงานวิจัยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นระบบ และมีความสมบูรณ์ ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการศึกษาวจัยและจัดทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสมอกาญจน์ ไสภณศิริวัชรภักษ์, ดร.วัชร มีศิลป์ และ ดร.สุกมา แสงเดือนฉาย ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบและประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัย พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะ คำแนะนำอันทรงคุณค่า ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการปรับปรุง พัฒนา และยกระดับคุณภาพของเครื่องมือวิจัยให้มีความเหมาะสม ถูกต้อง และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหาร บุคลากรทางการศึกษา และผู้ให้ข้อมูลทุกท่าน จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ที่ได้ให้ความร่วมมือ สนับสนุน และอำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูล ตลอดจนให้คำแนะนำและความร่วมมืออย่างเต็มที่ ทำให้การดำเนินงานวิจัยเป็นไปด้วยความราบรื่นและสมบูรณ์ยิ่ง

นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ครอบครัว ที่ได้มอบความรัก ความเข้าใจ ความห่วงใย และกำลังใจอันอบอุ่นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นแรงสนับสนุนที่สำคัญยิ่งในการผลักดันและเสริมสร้างพลัง

ใจให้ผู้วิจัยสามารถก้าวผ่านอุปสรรคต่าง ๆ และดำเนินการศึกษาวิจัยจนประสบความสำเร็จ รวมถึงเพื่อนร่วมรุ่นทุกท่าน ที่ได้ให้คำปรึกษา แบ่งปันความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และให้การช่วยเหลือในทุกขั้นตอนของการดำเนินงานอย่างจริงใจ

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขออุทิศความสำเร็จของปริญญาโทฉบับนี้แด่ทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ด้วยความเคารพและซาบซึ้งใจเป็นอย่างยิ่ง

เปรมยุดา มั่นเพียร



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย.....	1
ปัญหาการวิจัย	8
ความมุ่งหมายของการวิจัย	8
ความสำคัญของการวิจัย	8
ความสำคัญเชิงวิชาการ.....	8
ความสำคัญเชิงปฏิบัติ	8
ความสำคัญเชิงนโยบาย	9
ขอบเขตของการวิจัย	9
ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	9
ประชากร.....	9
กลุ่มตัวอย่าง.....	9
ขอบเขตด้านตัวแปร.....	10
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12

ตอนที่ 1 สถานการณ์พฤติกรรมเสี่ยงและการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น.....	13
สถานการณ์ของพฤติกรรมเสี่ยงในวัยรุ่น.....	13
สถานการณ์ของพฤติกรรมการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น.....	16
ตอนที่ 2 พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด.....	18
พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง : ความหมาย และการวัด.....	22
พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน : ความหมาย และการวัด.....	24
ตอนที่ 3 การส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือ ปัญญาประดิษฐ์.....	26
แนวคิดทักษะชีวิต.....	26
แนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์.....	32
การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์.....	40
โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือ ปัญญาประดิษฐ์.....	46
ตอนที่ 4 กรอบแนวคิด สมมติฐานการวิจัย และนิยามเชิงปฏิบัติการ.....	48
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	48
สมมติฐานการวิจัย.....	49
นิยามเชิงปฏิบัติการ.....	50
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	53
ประชากรและตัวอย่างในการวิจัย.....	53
ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา.....	55
ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูล.....	55
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	55
ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง.....	78
แบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง.....	78

วิธีดำเนินการทดลอง	79
การเก็บรวบรวมข้อมูล	80
การพิทักษ์สิทธิ์กลุ่มตัวอย่าง	83
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	83
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	84
ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	85
ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ทางสถิติพื้นฐานของตัวแปร	87
ส่วนที่ 3 ทดสอบสมมติฐาน	91
ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด	103
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	108
สรุปผลการวิจัย.....	108
อภิปรายผลการวิจัย	110
ข้อจำกัดของการวิจัย.....	116
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย.....	116
บรรณานุกรม	119
ภาคผนวก.....	133
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัย	134
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	136
ภาคผนวก ค คุณภาพเครื่องมือ.....	193
ภาคผนวก ง หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัย	199
ประวัติผู้เขียน.....	201

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 การสรุปองค์ประกอบของพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดจากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	20
ตาราง 2 ตัวอย่างแบบวัดพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง	57
ตาราง 3 ตัวอย่างแบบวัดพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน	58
ตาราง 4 ตัวอย่างแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด	59
ตาราง 5 โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือ ปัญญาประดิษฐ์	62
ตาราง 6 แบบแผนการทดลอง	78
ตาราง 7 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	84
ตาราง 8 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	85
ตาราง 9 สถิติบรรยายค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเอง จากสารเสพติด จำแนกตามระยะการทดลองและกลุ่มตัวอย่าง	88
ตาราง 10 สถิติบรรยายค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกัน ตนเองจากสารเสพติด จำแนกตามกลุ่มตัวอย่าง	89
ตาราง 11 ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น Sphericity โดยการทดสอบ Mauchly's Test.....	92
ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง จำแนกตาม ช่วงเวลาที่ยัด	92
ตาราง 13 ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของคะแนนเฉลี่ยตัวแปรพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง จำแนกตามช่วงเวลาที่ยัด	92
ตาราง 14 ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น Sphericity โดยการทดสอบ Mauchly's Test.....	93
ตาราง 15 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน จำแนกตามช่วงเวลาที่ยัด ยัด	94

ตาราง 16 ค่าความเบ้ ค่าความโด่ง ค่าสถิติ Shapiro-Wilk ของคะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยง สถานการณ์เลี้ยงของวัยรุ่นชายกลุ่มเลี้ยง จำแนกตามกลุ่มในการศึกษา และระยะเวลาการทดลอง	95
ตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ความเป็นเอกพันธ์ของความชันของเส้นถดถอย.....	96
ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมคะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เลี้ยง ภายหลังควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในระยะหลังการทดลอง.....	98
ตาราง 19 ค่าความเบ้ ค่าความโด่ง ค่าสถิติ Shapiro-Wilk ของคะแนนพฤติกรรมปฏิเสธการ ชักชวนของวัยรุ่นชายกลุ่มเลี้ยง จำแนกตามกลุ่มในการศึกษา และระยะเวลาการทดลอง	99
ตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ความเป็นเอกพันธ์ของความชันของเส้นถดถอย.....	100
ตาราง 21 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมคะแนนพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ภายหลัง ควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในระยะหลังการทดลอง.....	101
ตาราง 22 ผลการเปรียบเทียบรายคู่คะแนนพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ภายหลังควบคุมตัวแปร แทรกซ้อน วัดที่ระยะหลังการทดลอง	101
ตาราง 23 ค่าความเบ้ ค่าความโด่ง ค่าสถิติ Shapiro-Wilk ของคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกัน ตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเลี้ยง จำแนกตามรายด้าน กลุ่มในการศึกษา และ ระยะเวลาการทดลอง	104
ตาราง 24 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ของกลุ่ม ทดลองและกลุ่มควบคุม ในระยะก่อนทดลองและหลังทดลอง	106
ตาราง 25 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย	109

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	49
ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล	82
ภาพประกอบ 3 การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนตามช่วงเวลา.....	103



บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย

ยาเสพติด นับว่าเป็นปัญหาวิกฤตการณ์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่ทั่วโลกให้ความสำคัญ และภาครัฐยังมีความมุ่งมั่น สร้างแนวทางป้องกันและแก้ไขการใช้สารเสพติด โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง National Center for Drug Abuse Statistics (2020) ได้เผยแพร่ผลสำรวจ ในปี ค.ศ. 2020 ของผู้เสพยาใหม่ที่ผ่านการทดลองใช้สารเสพติดเป็นครั้งแรก พบว่า มีวัยรุ่นเริ่มดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ครั้งแรกเป็นลำดับสูงสุด 4.9 ล้านคน ภัยคุกคาม 3.1 ล้านคน ยาแก้ปวด 1.9 ล้านคน ยาสูบ 1.8 ล้านคน ยาหลอนประสาท 1.1 ล้านคน โคเคน 874,000 คน ยาบ้า 205,000 คน และเฮโรอีน 117,000 คน อีกทั้งผลการสำรวจการใช้สารเสพติดประเภทต่างๆของกลุ่มวัยรุ่น อายุระหว่าง 12 – 17 ปี ในประเทศสหรัฐอเมริกา มีการใช้กัญชาสูงสุดเป็นลำดับแรก 10.1% ผีน 1.6% ยาแก้ปวดตามใบสั่งแพทย์ 1.6% ยาระงับปวดตามสั่งแพทย์ 1.2% แอลกอฮอล์ 0.9% โคเคน 0.3% ยาระงับประสาทตามใบสั่งแพทย์ 0.1% และยาบ้า 0.1%

วัยรุ่นเป็นช่วงวัยแห่งการก้าวผ่านจากวัยเด็กเข้าสู่ผู้ใหญ่ มีการเปลี่ยนแปลงสำคัญในทุกด้านของชีวิต ทั้งร่างกาย จิตใจอารมณ์ และสังคม ผลจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้น นำไปสู่พฤติกรรมเสี่ยงที่หลากหลาย จากข้อมูลการสำรวจของระบบเฝ้าระวังพฤติกรรมเสี่ยงเยาวชนในสหรัฐอเมริกา ของ Division of Adolescent School Health (2023) พบว่า พฤติกรรมเสี่ยงสำคัญ 6 อันดับแรก ได้แก่ 1) พฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในอุบัติเหตุและความรุนแรง 2) การสูบบุหรี่ 3) การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์และใช้สารเสพติด 4) พฤติกรรมทางเพศที่เกี่ยวข้องกับการตั้งครรภ์ไม่พร้อม และการติดเชื้อทางเพศ รวมถึงการติดเชื้อไวรัส HIV 5) การบริโภคอาหารที่ไม่ดีต่อสุขภาพ และ 6) ขาดการออกกำลังกาย จะเห็นว่าถึงแม้พฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดจะไม่ใช่ความสำคัญในลำดับแรก แต่เป็นพฤติกรรมเสี่ยงที่ส่งผลกระทบได้ทันทีและเป็นผลกระทบที่ยาวนานต่อพัฒนาการทางกายและความสำเร็จของวัยรุ่นในการดำเนินชีวิต เช่น ปัญหาสุขภาพจากการใช้สารเสพติด สูญเสียโอกาสทางการศึกษาจนนำไปสู่ความก้าวหน้าที่ล่าช้าในชีวิต (เกรียงไกร พึ่งเชื้อ, 2561) ซึ่งจากการศึกษาแบบทบทวนวรรณกรรม ของ Bunu et al. (2023) ได้ระบุถึงปัจจัยเสี่ยงที่มีผลต่อการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น มาจาก ครอบครัวที่พ่อแม่มีการใช้สารเสพติดและมีความสัมพันธ์ในเชิงขัดแย้งกัน ลักษณะส่วนบุคคลที่เป็นระดับการศึกษา อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนเป็นหนึ่งในปัจจัยเสี่ยงที่สำคัญที่สุดสำหรับการใช้สารเสพติดของวัยรุ่น ชีววิทยา เช่น เพศชาติพันธุ์ และความผิดปกติทางจิตอื่น ๆ สภาพแวดล้อมที่บุคคลอาศัยอยู่ พัฒนาการของสมองที่ควบคุมการตัดสินใจ และ

การควบคุมตนเองต่อการใช้สารเสพติด เห็นได้จาก United Nations Office on Drugs and Crime (2023) รายงานสถานการณ์ยาเสพติดโลก ประจำปี ค.ศ. 2023 ได้กล่าวถึงในปี ค.ศ.2021 สถิติการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น อายุระหว่าง 15 – 16 ปีทั่วโลก จำนวน 13.5 ล้านคน พบว่า ร้อยละ 5.3 เริ่มใช้สารเสพติดประเภทกัญชา และมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆในแต่ละภูมิภาค เห็นได้จากภูมิภาคเอเชียที่วัยรุ่นเสพกัญชาจากน้อยกว่าร้อยละ 3 เป็นมากกว่าร้อยละ 17 และในประเทศที่มีรายได้สูง พบว่า กลุ่มประชากรอายุต่ำกว่า 35 ปี ร้อยละ 70 เข้าถึงและเริ่มใช้สารเสพติด เนื่องมาจากการมีเทคโนโลยีในการผลิตที่พัฒนาสารเสพติดประเภทใหม่ และวิธีการเสพที่หลากหลาย เกิดการแผ่ขยายแหล่งผลิตสารเสพติดชนิดสังเคราะห์อย่างเป็นวงกว้างในภูมิภาคเอเชียตะวันตกเฉียงใต้ เอเชียใต้ และแอฟริกา อีกทั้งก่อให้เกิดการลักลอบขนส่งสารเสพติดทุกภูมิภาคทั่วโลกจนเข้าถึงกลุ่มผู้ใช้ภายในประเทศ ด้วยลักษณะทางภูมิศาสตร์ของประเทศไทย ทำให้ตกเป็นประเทศที่มีสถานะเป็นทางผ่านลำเลียงสารเสพติดจากแหล่งผลิตขนาดใหญ่ คือ สามเหลี่ยมทองคำ ประเทศไทยจึงต้องรับมือกับปัญหาการลักลอบนำเข้าและส่งออกสารเสพติดประเภท ยาบ้า ไอซ์ เฮโรอีน เคตามีน และกัญชา อยู่เสมอ ในเมื่อการลักลอบนำเข้าและส่งออกยังคงหมุนเวียนอยู่ภายในประเทศฉะนั้นปัญหาของสารเสพติดก็ยังคงมีอยู่ รวมไปถึงวิธีการเสพที่ผสมผสาน เกิดความแปลกใหม่และสร้างความตื่นตัวได้มากขึ้น

จากการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนทั่วประเทศ ประจำปีงบประมาณ 2566 มีประชาชนที่พบเห็นปัญหาสารเสพติดในชุมชนด้วยตนเอง ร้อยละ 7.5 ประชาชนทราบว่าปัญหาสารเสพติด ร้อยละ 41.0 ประชาชนทราบว่ามีการซื้อขายสารเสพติดในชุมชน ร้อยละ 65.5 และประชาชนทราบว่าผู้เสพหรือผู้ติดสารเสพติดในชุมชนของตน ร้อยละ 82.4 เมื่อพิจารณาผลการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนในพื้นที่เขตกรุงเทพมหานคร ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 พบว่า ร้อยละของประชาชนพบเห็นปัญหาสารเสพติดในชุมชนด้วยตนเอง ร้อยละ 11.60 ประชาชนทราบว่าปัญหาสารเสพติด ร้อยละ 26.00 ประชาชนทราบว่ามีการซื้อขายสารเสพติดในชุมชน ร้อยละ 62.20 และประชาชนทราบว่าผู้เสพหรือผู้ติดสารเสพติดในชุมชนของตน ร้อยละ 66.00 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566)

อีกทั้งในกลุ่มวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยของการอยากรู้อยากลอง และเสี่ยงต่อการเป็นผู้เสพหน้าใหม่ เห็นได้จากการรายงานข้อมูลเด็กและเยาวชนที่ถูกดำเนินคดีโดยสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนทั่วประเทศ ในปี พ.ศ. 2566 มีเด็กและเยาวชนถูกดำเนินคดีในฐานความผิดเกี่ยวกับยาเสพติดให้โทษ จำนวน 3,060 คดี พบว่าผู้กระทำความผิดเป็นเพศชายสูงกว่าเพศหญิง จำนวน 2,847 คดี และเป็นเพศหญิง จำนวน 213 คดี (กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน, 2566) จาก

รายงานสถิติคดีเด็กและเยาวชนจำแนกรายไตรมาส ปีงบประมาณ พ.ศ.2567 พบว่า เด็กและเยาวชนในกลุ่มฐานความผิดตามประมวลกฎหมายยาเสพติด 814 ราย เมื่อจำแนกคดีเด็กและเยาวชนตามระดับการศึกษาแล้วนั้น พบว่า มัธยมศึกษาตอนต้นเป็นระดับการศึกษาที่มีจำนวนการกระทำความผิดสูงที่สุด คือ 2,263 ราย (ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน, 2567) ซึ่ง สถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติดแห่งชาติบรมราชชนนี (2566) ได้รายงานจำนวนผู้ป่วยสารเสพติดจำแนกตามอายุ พบว่า ผู้ป่วยกลุ่มอายุระหว่าง 0 – 14 ปี ในปี พ.ศ. 2566 มีจำนวน 46 ราย และผู้ป่วยกลุ่มอายุระหว่าง 15 – 19 ปี ในปี พ.ศ. 2566 จำนวน 610 ราย จะเห็นได้ว่า กลุ่มวัยรุ่นเพศชายมีความเสี่ยงต่อการแสดงพฤติกรรมการใช้สารเสพติดได้อยู่เสมอ โดยเกิดจากความสนใจ ทดลองเสพ จนนำไปสู่การเสพอย่างต่อเนื่องและเข้าสู่กระบวนการบำบัดในที่สุด จะเห็นได้ว่าผลกระทบเชิงลบจากพฤติกรรมเสี่ยงไม่เพียงแต่ส่งผลในระดับบุคคล แต่ยังมีผลถึงครอบครัว ชุมชน สังคม ตลอดจนระดับชาติ เพื่อเป็นการป้องกันผลกระทบเชิงลบที่เกิดขึ้นจากการมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น ด้วยการแสวงหาแนวทางในการพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่น ซึ่งดีกว่าการแสวงหาแนวทางจัดการและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นไปแล้ว

แม้ว่ารัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย มาตรา 65 กำหนดให้ภาครัฐจัดทำยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี พ.ศ. 2561 – 2580 เป็นกรอบสำหรับจัดทำแผนระดับปฏิบัติการต่างๆ เพื่อรับมือกับประเด็นท้าทาย ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ในประเด็นการพัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิตที่มุ่งเน้นพัฒนาคุณภาพทุกช่วงวัย โดยเฉพาะช่วงวัยเรียนหรือวัยรุ่น ที่จำเป็นต้องปลูกฝังให้เป็นคนดี มีวินัย ให้สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21 (สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) รวมไปถึงระบบการศึกษา วัยรุ่นเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มุ่งเน้นสร้างภูมิคุ้มกันต่อสารเสพติดในทุกมิติ เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูงต่อการใช้สารเสพติด จากการรายงานผลทางสถิติที่ผ่านมาทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบจำนวนกลุ่มวัยรุ่น มีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้สารเสพติดมากขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วงอายุที่ลดลง จึงเป็นเหตุให้ในระบบการศึกษามีการพัฒนาหลักสูตรในรายวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด, 2564)

มีการศึกษาอย่างกว้างขวางถึงการพัฒนาและสร้างแนวทางให้เกิดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดในกลุ่มวัยรุ่น เช่น การศึกษาของ วุฒิไกร ศักดิ์สุรگانต์ (2558) นำแนวคิด ทฤษฎีทักษะชีวิต (life skill) ขององค์การอนามัยโลก มาพัฒนาเป็นโปรแกรมสุขศึกษาที่ส่งเสริม

พฤติกรรมกรรมการป้องกันการใช้สารเสพติด ให้มีทักษะการตัดสินใจ และสามารถหลีกเลี่ยงการใช้สารเสพติด โดยจัดกิจกรรมกลุ่มบนฐานคิดของทักษะชีวิต 9 ด้าน ประกอบด้วย ทักษะการตัดสินใจ และแก้ไขปัญหา ทักษะความรับผิดชอบต่อสังคม ทักษะการจัดการกับอารมณ์และความเครียด ทักษะในการปฏิเสธ ทักษะการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ทักษะความภาคภูมิใจในตนเอง ทักษะตระหนักรู้ตนเอง ทักษะการคิดวิเคราะห์วิจารณ์ และทักษะการเห็นใจผู้อื่น ในขั้นเริ่มต้นของการพัฒนาพฤติกรรมกรรมการป้องกันตนเอง ควรมุ่งเน้นทักษะการตัดสินใจและแก้ไขปัญหา ทักษะปฏิเสธ และกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งนับเป็นเป้าหมายผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดภูมิคุ้มกันที่ดีต่อการเผชิญภัยอันตรายต่อชีวิตได้จริง ซึ่งในงานวิจัยนี้จะให้ความสำคัญกับทักษะชีวิต 3 ทักษะนี้ สอดคล้องกับคำกล่าวของ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2558) การสร้างเสริมทักษะชีวิตเพื่อเป็นเกราะป้องกัน กลุ่มเด็กและเยาวชนในวัยเรียน เป็นเรื่องสำคัญที่ควรคำนึง และสถานศึกษาควรมุ่งเน้นการบูรณาการทักษะชีวิตร่วมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างๆ เมื่อกลุ่มเด็กและเยาวชนมีทักษะชีวิตที่เพียงพอ จะสามารถเผชิญสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดได้ นอกจากนี้การศึกษาค้นคว้าของโปรแกรมเพิ่มทักษะชีวิตในการป้องกันยาเสพติด ในวัยรุ่นตอนต้น ของ วรณพร บุญเปล่ง และคณะ (2561) พบว่า โปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตมีลักษณะให้บุคคลได้วิเคราะห์และวางแผนด้วยตนเอง ร่วมกันแบ่งปันประสบการณ์ เรียนรู้พื้นฐานของทักษะการสื่อสาร การจัดการความเครียดและกลยุทธ์การเผชิญปัญหาสำหรับวัยรุ่น การสร้างผลงานศิลปะเพื่อพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง หลังจบโปรแกรมวัยรุ่นมีการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล รวมไปถึงทักษะการตัดสินใจให้มีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังมีการนำแนวคิดทฤษฎีทักษะชีวิตบูรณาการร่วมกับแนวคิดอื่นเพื่อสร้างพฤติกรรมป้องกันและแก้ไขปัญหาสารเสพติด เช่น ธัญรัตน์ ทองสุข และทิพย์วัลย์ สุรินยา (2563) พบว่า ทักษะชีวิตสามารถทำให้บุคคลวิเคราะห์เหตุผล และใช้สติเพื่อตัดสินใจกระทำในสิ่งที่ถูกต้อง มีทักษะการปฏิเสธที่ลดความขัดแย้งเมื่ออยู่ในสภาวะกดดัน ชักชวนให้ใช้สารเสพติด อีกทั้งการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบของ Tremblay et al. (2020) พบว่า ลักษณะของโปรแกรมที่ได้รับความนิยมและนำมาศึกษา ได้แก่ การศึกษาเพื่อต่อต้านการใช้ยาเสพติดในเด็กนักเรียน (Drug Abuse Resistance Education) การอบรมในการต่อต้านยาเสพติดผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ในการทำโครงการสำหรับเยาวชน (Project Adolescent Learning Experiences Resistance Training) และการอบรมทักษะชีวิต (Life Skills Training) ซึ่งมุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาให้เด็กและเยาวชนในวัยเรียนมีองค์ความรู้ มีทักษะการตัดสินใจ มีวิธีจัดการและหลีกเลี่ยงสารเสพติด และรู้จักการปฏิเสธยาเสพติดได้ด้วยตนเองอย่าง

ประนีประนอม จะเห็นได้ว่ามีนักวิชาการหลายคนได้ศึกษาผลของการพัฒนาทักษะชีวิตที่มีต่อการปฏิบัติธรรมเสพติด แต่ยังคงขาดการบูรณาการกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ส่งผลให้ผู้เรียนคิดและออกแบบสร้างสรรค์วิธีการป้องกันและเผชิญกับปัญหาสารเสพติดด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนนำองค์ความรู้ที่มีอยู่มาพัฒนาพฤติกรรม การป้องกันตนเองได้อย่างยั่งยืน ที่มีได้เกิดจากความรู้ความจำ เพียงอย่างเดียว

พฤติกรรมกำบังตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง ในการศึกษาครั้งนี้ คือการแสดงพฤติกรรมของวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง เพื่อไม่ให้ตนเองยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติด วัดจาก 2 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง เป็นการแสดงออกของบุคคลอย่างมุ่งมั่นเพื่อหลีกเลี่ยง สถานการณ์ สถานที่ บุคคล หรือแหล่งรวมสิ่งเร้าที่เสี่ยงนำไปสู่พฤติกรรมกำบังใช้สารเสพติด และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ที่เป็นการแสดงออกของบุคคล ในการนำทักษะต่างๆ มาประยุกต์ใช้สำหรับการสื่อสารและต่อรอง เพื่อแสดงถึงความไม่ประสงค์ต่อการถูกชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติด ด้วยความประนีประนอมให้รอดพ้นจากสารเสพติด (Daniels & Pharaoh, 2021; Gharlipour et al., 2015; มนัสนันท์ ผลานิสงค์, 2565; วราภรณ์ แสงอรุณ, 2561; วิทวัส สุดเพาะ และคณะ, 2566; สังคม ศุภรัตน์กุล, 2560)

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาโปรแกรมจากแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในรูปแบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning spiral) ของ Resnick (2017) มีองค์ประกอบในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน คือ การจินตนาการ (Imagine) เพื่อระดมความคิดในสิ่งที่ตนสนใจจากประสบการณ์ที่ผ่านมาหรือการคิดค้นหาสิ่งใหม่ การสร้าง (Create) นำความคิดจากขั้นจินตนาการมาสู่การสร้างผลงาน การเล่น (Play) พื้นที่สำหรับการทดลองผลงานเพื่อเรียนรู้ผลลัพธ์จากผลงานนั้น การแบ่งปัน (Share) พื้นที่แห่งการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของกันและกัน และการคิดทบทวน (Reflect) การให้ผู้เรียนได้ตกตะกอนองค์ความรู้จากการเรียนรู้และนำไปสู่วัฏจักรเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ต่อไป ซึ่งการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นรูปแบบการเรียนรู้สมัยใหม่ที่เหมาะสมกับโลกยุค Digital Disruption (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558) โดยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นการเรียนรู้แบบยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนเกิดความตื่นตัวในการสืบค้น หาคำตอบแทนการรอฟังผู้สอนบรรยายแบบดั้งเดิม ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากการคิด วิเคราะห์และลงมือปฏิบัติผ่านกิจกรรมกลุ่ม นำไปสู่การตกตะกอนองค์ความรู้ และยังสามารถพัฒนาทักษะชีวิตได้นั่นเอง

ในแวดวงการศึกษาจึงผลักดันให้มีการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อให้วัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง ได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 และเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบท สภาพแวดล้อม และปัญหาในการเรียนรู้ของวัยรุ่นไทย (นิรัชชา ปุคิลิต, 2565) เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งกระตุ้นบุคคล ให้เกิดความอยากรู้ อยากรลอง แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมกลุ่ม และการสืบค้นข้อมูลด้วยตนเอง จึงเป็นการพัฒนาความสามารถทางสติปัญญาและความสามารถทางสังคมในการมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มผ่านกิจกรรมกลุ่ม อีกทั้งบุคคลยังสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ใหม่เข้ากับองค์ความรู้เดิม โดยผู้จัดการเรียนรู้ควรผลักดันให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอความคิด และส่งเสริมให้ตัวผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ภายในตนเอง ซึ่งองค์ความรู้นั้นสามารถนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างปกติสุข (เผ่าไทย เสี่ยงแจ่ม และสัณห์รัฐ ทองไทย, 2564) สอดคล้องกับ เวทิสา ต้อยเขียว และคณะ (2563) การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นการนำปัญหามาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ให้บุคคลค้นหาสาเหตุ และกลไกของการเกิดปัญหานั้น เพื่อนำไปสู่แนวทางแก้ปัญหาด้วยวิธีที่แปลกใหม่ ผ่านกระบวนการกลุ่ม จากการใช้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงมาเป็นโจทย์ปัญหาหรือบริบทของการเรียนรู้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะช่วยให้บุคคลพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ซึ่งเป็นทักษะการวิเคราะห์แก้ปัญหา ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งยังไม่พบการศึกษาที่นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในวัยรุ่น มาพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด โดยตรง แต่พบว่ามีงานนำมาพัฒนาพฤติกรรมที่ใกล้เคียง เช่น จริฎา น้อยประชา (2566) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ด้วยการกระตุ้นผู้เรียนผ่านการนำปัญหาให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิด แก้ไขปัญหาที่หลากหลายรูปแบบ หลังการทดลอง พบว่า การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และการคิดขั้นสูงของนักเรียนสูงกว่าการเรียนรู้ด้วยวิธีปกติ รวมไปถึง สิรวิรัตน์ จรรย์รัตน์ และพิชชาดา ประเสริฐโชค (2567) ได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และหลัก PERMA ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวก มาเป็นฐานสำหรับการออกแบบโปรแกรมป้องกันการติดสารเสพติดด้วย S.E.C.U.R.E. Model

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า แม้จะมีงานวิจัยที่นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มาใช้กับวัยรุ่นอย่างแพร่หลาย แต่ยังไม่พบการศึกษาที่มุ่งพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดโดยตรง งานวิจัยก่อนหน้าส่วนใหญ่มุ่งเน้นการสอนความรู้หรือการพัฒนาทักษะชีวิตในลักษณะดั้งเดิม การใช้การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์หรือทักษะการคิด และการพัฒนาโปรแกรมป้องกันการติดสารเสพติดที่ยังขาดการเชื่อมโยงกับเทคโนโลยีการเรียนรู้

สมัยใหม่ เห็นได้ว่าย่างขาดการบูรณาการ ระหว่าง 3 แนวคิด ได้แก่ 1) ทักษะชีวิตเพื่อการป้องกันตนเองจากสารเสพติด 2) การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Spiral) และ 3) การเรียนรู้บนฐาน AI (AI-Base Learning) ดังนั้น การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งเติมเต็มช่องว่างเชิงทฤษฎี (Theoretical Gap) โดยเสนอกรอบแนวทางการบูรณาการทั้งสามองค์ประกอบ เพื่ออธิบายและพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นได้อย่างสอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

สำหรับในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning spiral) มาพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับการป้องกันตนเองจากสารเสพติดอย่างเป็นวัฏจักรเกลียวการเรียนรู้ ตามแนวคิดของ Resnick (2017) โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้น คือ การจินตนาการ (Imagine) เป็นการคิดค้นหาสิ่งใหม่จากภารกิจที่ได้รับมอบหมาย การสร้าง (Create) นำความคิดจากขั้นจินตนาการมาสู่การสร้างแนวทางสำหรับการพิชิตภารกิจ การเล่น (Play) พื้นที่สำหรับการทดลองตามแนวทางที่ผ่านการระดมความคิดร่วมกันภายในกลุ่ม เพื่อเรียนรู้ผลลัพธ์จากแนวทางนั้น การแบ่งปัน (Share) ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของกันและกัน และการคิดทบทวน (Reflect) การให้ผู้เรียนได้ตกตะกอนองค์ความรู้จากการเรียนรู้และข้อเสนอแนะของสมาชิกผู้เรียนท่านอื่น จนนำไปสู่การต่อยอดและพัฒนาแนวทางใหม่ด้วยตนเอง อีกทั้งผู้วิจัยได้นำเทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) เข้ามามีบทบาทในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้น สอดคล้องกับ ณรงค์สังวาระนที และคณะ (2565) ได้นำเทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์มาสร้างสภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้และเนื้อหาของการเรียนให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน หลังสิ้นสุดการให้กิจกรรม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์ของกลุ่มทดลอง เจตคติต่อวิชาฟิสิกส์ และเจตคติต่อเทคโนโลยีสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ Sugiarso et al. (2024) พบว่า ปัญญาประดิษฐ์ให้ผลเชิงบวกสำหรับการปรับปรุงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาได้ ด้วยการนำปัญญาประดิษฐ์เข้ามาขับเคลื่อนกระบวนการจัดการเรียนรู้ แก่ผู้เรียนให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากปัญญาประดิษฐ์เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ค้นหาคำตอบและสรุปงานที่ได้รับมอบหมายจากผู้สอนได้ ช่วยให้ผู้เข้าถึงแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่จากทั่วโลก ทำให้ผู้เรียนมีตัวช่วยในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังเป็นตัวช่วยให้ผู้สอนสร้างสรรค์บรรยากาศของการเรียนรู้ที่ช่วยดึงดูดให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนมากขึ้น เช่น การนำปัญญาประดิษฐ์มาประยุกต์เป็นสื่อในการเรียนรู้บนสมาร์ตโฟน (Ahmed, 2023) ทำให้เกิดการเรียนรู้แบบเปิดด้วยตนเอง เข้าถึงแหล่งสื่อการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา และสามารถอ่าน

ความสะดวกในการเรียนรู้ร่วมกันโดยช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนในการแก้ปัญหาาร่วมกัน อีกทั้งยังสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่ลดความวิตกกังวลสำหรับผู้เรียนที่มีโลกส่วนตัวสูงในการเข้าร่วมห้องเรียน เมื่อเผชิญกับความกดดันในการถามคำถามและขอความช่วยเหลือด้านอื่นๆ (Oranga, 2024)

ผู้วิจัยจึงสนใจที่ศึกษาประสิทธิผลของการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ด้วยการนำระบบซอฟต์แวร์ที่ถูกจัดเป็นเทคโนโลยีประเภทปัญญาประดิษฐ์มา มีบทบาทเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง และเป็นตัวช่วยเสริมของผู้วิจัยในการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่ช่วยให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงซึ่งเป็นผู้เรียนได้มีอิสระทางความคิด ได้เข้าถึงข้อมูลขนาดใหญ่ และสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นผลลัพธ์จากความคิดของตนได้ ซึ่งเป็นทักษะขั้นสูงที่มีความสำคัญต่อการเผชิญปัญหาในชีวิตอย่างสร้างสรรค์ของวัยรุ่นได้ดี

ปัญหาการวิจัย

โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีผลต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงหรือไม่

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง

ความสำคัญของการวิจัย

ความสำคัญเชิงวิชาการ

ได้องค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่นำมาพัฒนาทักษะชีวิต และพฤติกรรมป้องกันการเสพติดในเด็กและวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงได้ เพื่อให้ให้นักวิจัย นักการศึกษา นักสาธารณสุข ที่สนใจสามารถนำองค์ความรู้นี้ไปขยายการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมไปสู่กลุ่มเป้าหมายอื่นได้

ความสำคัญเชิงปฏิบัติ

บุคลากรทางการศึกษา สามารถนำกิจกรรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับปัญญาประดิษฐ์ มาบูรณาการร่วมกับบทเรียน หรือออกแบบกิจกรรมพัฒนาศักยภาพของนักเรียน และเครื่องมือประเมินมาใช้ในการป้องกัน ให้มีทักษะชีวิตในการดำเนินชีวิตเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์เสี่ยงต่อการเกิดพฤติกรรมการใช้สารเสพติด

ความสำคัญเชิงนโยบาย

ผู้บริหารโรงเรียน หรือนักวิชาการศึกษาในกระทรวงศึกษาธิการสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการกำหนดนโยบาย และแนวทางข้อเสนอทางนโยบายในการสร้างมาตรฐานให้ครูมีทักษะการจัดการเรียนการสอนของครูที่มีบทบาทการสร้างเสริมทักษะชีวิตของนักเรียนไปใช้ในการจัดกิจกรรมให้กับนักเรียนได้

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 3 ศึกษาในสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร 39 แห่ง จำนวน 29,610 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1, 2567; สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2, 2567)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 3 ศึกษาในสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร โดยมีขั้นตอนการได้มาของตัวอย่าง คือ 1) การกำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้วิธีกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยโปรแกรม G*Power version 3.1 กำหนดขนาดอิทธิพลขนาดใหญ่ตามเกณฑ์การกำหนดขนาดอิทธิพลสำหรับการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยสองกลุ่มตามแนวคิดของโคเฮน (Cohen, 1988) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.8 อีกทั้ง เกรียงศักดิ์ อุบลไทร (2561) ได้คำนวณอิทธิพลเท่ากับ 0.74 รวมทั้งกำหนดค่าอำนาจการทดสอบ ($1 - \beta$ err prob) เท่ากับ 0.8 และค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (Erdfelder et al., 1996) ทำให้ได้ขนาดตัวอย่างจำนวนรวม 42 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 21 คน และกลุ่มควบคุม 21 คน เพื่อป้องกันการสูญหายของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยจึงเพิ่มขนาดกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 20 ดังนั้นขนาดตัวอย่างจำนวนรวม 50 คน ในแต่ละกลุ่มเท่ากับ 25 คน 2) การคัดเลือกนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 3 ในสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร โดยพิจารณาจากคนที่เข้าเกณฑ์การคัดกรองพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติด ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป ซึ่งได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบคัดกรองพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดของวัยรุ่นที่พัฒนาโดย (พระอภิเดช โยชน์เยี่ยม, 2551) และสมัครใจเข้าร่วมในการวิจัย

ขอบเขตด้านตัวแปร

1. ตัวแปรอิสระ (independent variable) หรือ ตัวแปรต้น

ตัวแปรจัดกระทำ ได้แก่ โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์

2. ตัวแปรตาม (Dependent variable)

พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่

1. พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง
2. พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน

นิยามศัพท์เฉพาะ

พฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น หมายถึง การกระทำใดๆของบุคคลเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่มีโอกาสสัมผัสกับสิ่งกระตุ้น ได้แก่ การนำสารเสพติดเข้าสู่ร่างกาย การใช้เวลาว่างไม่เกิดประโยชน์ การไม่รับผิดชอบต่อสุขภาพ การแสดงออกเนื่องจากมีความเครียด การไม่เข้าใจตนเอง และการคบเพื่อนที่ติดสารเสพติด โดยการกระทำนั้นมาจากความอยากรู้อยากลอง ความสนุกสนานท้าทาย และประสงค์ต่อการเป็นที่ยอมรับจากบุคคลอื่น

สารเสพติด หมายถึง ผลึกภัณฑ์สังเคราะห์ที่ขึ้นหรือมาจากธรรมชาติ ได้แก่ สารออกฤทธิ์กดประสาท สารออกฤทธิ์กระตุ้นประสาท สารออกฤทธิ์หลอนประสาท สารออกฤทธิ์ผสมผสาน รวมไปถึงบุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ แต่ไม่ได้หมายความถึงยาสามัญประจำบ้านบางตำรับตามกฎหมายว่าด้วยยาที่มีสารเสพติดให้โทษผสมอยู่ และสารบางตัวที่มีประโยชน์ในการนำมาใช้ทางการแพทย์

วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง หมายถึง เด็กและเยาวชนเพศชาย ผู้มีช่วงอายุระหว่าง 12 – 15 ปี ที่ศึกษาภายในสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร 2 แห่ง เป็นบุคคลที่ผ่านเกณฑ์การคัดกรองพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดจากแบบคัดกรองพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดของวัยรุ่นที่พัฒนา พระอภิเดช โยชน์เยี่ยม (2551) ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป ซึ่งมีลักษณะดังนี้ การกระทำ ความคิด ความรู้สึกของบุคคลเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ง่ายต่อการเข้าถึงสารเสพติดทั้งที่ผิดกฎหมายและมีกฎหมายควบคุม เช่น บุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ยาบ้า กัญชา กระทั่งอม ไอซ์ โคเคน เฮโรอีน และสารอนุพันธ์แอมเฟตามีน เป็นต้น รวมไปถึงการมีประวัติการทดลองใช้และการมีกลุ่มเพื่อนที่มีการใช้สารเสพติด

เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ หมายถึง ระบบซอฟต์แวร์ที่สามารถประมวลผลข้อมูล ตัดสินใจ ปรับแต่งข้อมูล และสร้างสรรค์ชิ้นงาน อาทิเช่น ChatGPT , Canva เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยได้นำระบบ ซอฟต์แวร์ดังกล่าวมา มีบทบาทเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นตัวช่วยเสริม ของผู้วิจัยในการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ที่ช่วยให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิด ได้เข้าถึงข้อมูลขนาดใหญ่ และสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นผลลัพธ์จากความคิดของตนได้



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “ผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญหาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง” ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์ในประเทศและต่างประเทศ ประกอบด้วย 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานการณ์พฤติกรรมเสี่ยงและการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น

1.1 สถานการณ์ของพฤติกรรมเสี่ยงในวัยรุ่น

1.2 สถานการณ์ของพฤติกรรมการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น

ตอนที่ 2 พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด

2.1 พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง : ความหมายและการวัด

2.2 พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน : ความหมายและการวัด

ตอนที่ 3 การส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญหาประดิษฐ์

3.1 แนวคิดทักษะชีวิต

3.1.1 ความหมายของทักษะชีวิต

3.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิต

3.2 แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญหาประดิษฐ์

3.2.1 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

3.2.2 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญหาประดิษฐ์

3.3 โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญหาประดิษฐ์

ตอนที่ 4 กรอบแนวคิด สมมติฐานการวิจัย และนิยามเชิงปฏิบัติการ

ตอนที่ 1 สถานการณ์พฤติกรรมเสี่ยงและการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น

สถานการณ์ของพฤติกรรมเสี่ยงในวัยรุ่น

พฤติกรรมเสี่ยงในวัยรุ่นส่วนใหญ่แล้วนั้นถือเป็นเรื่องปกติ ซึ่งมีผลมาจากการเปลี่ยนแปลงของพัฒนาการทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ, 2562) โดยเฉพาะพัฒนาการด้านจิตใจและอารมณ์ วัยรุ่นจะอยากรู้ อยากลอง ต้องการให้ตนเป็นที่ยอมรับ อีกทั้งเป็นวัยที่อาจถูกชักจูงได้ง่าย หากขาดทักษะชีวิต (Life skills) นำไปสู่การแสดงพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆที่เป็นปัญหาได้จากข้อมูลการสำรวจของระบบเฝ้าระวังพฤติกรรมเสี่ยงเยาวชนในสหรัฐอเมริกา พบว่า พฤติกรรมเสี่ยงสำคัญ 6 อันดับแรก ได้แก่ 1) พฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในอุบัติเหตุและความรุนแรง 2) การสูบบุหรี่ 3) การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และใช้สารเสพติด 4) พฤติกรรมทางเพศที่เกี่ยวข้องกับการตั้งครรภ์ไม่พร้อมและการติดเชื้อทางเพศ รวมถึงการติดเชื้อไวรัส HIV 5) การบริโภคอาหารที่ไม่ดีต่อสุขภาพ และ 6) ขาดการออกกำลังกาย (Division of Adolescent School Health, 2023) จะเห็นว่าพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดไม่ใช่ความสำคัญในลำดับแรก แต่เป็นพฤติกรรมเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อทันทีและเป็นผลกระทบที่ยาวนานต่อการดำเนินชีวิต

Global Burden of Disease (2020) ได้รวบรวมข้อมูลและทำการวิเคราะห์แนวโน้มเกี่ยวกับความเสี่ยงด้านสุขภาพทั่วโลก โดยอิงจากข้อมูลระหว่าง ปี ค.ศ. 2017 – 2019 ซึ่งพฤติกรรมเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในครั้งนี้ 3 พฤติกรรมเสี่ยง คือ การสูบบุหรี่ การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และการใช้สารเสพติด โดยอธิบายถึง พฤติกรรมการสูบบุหรี่ เป็นการกระทำของบุคคลด้วยวิธีการใดๆ เช่น การสูบ การเคี้ยว และการสัมผัสกับควันของบุหรี่ ในปี ค.ศ. 2019 พบว่า บุหรี่เป็นปัจจัยเสี่ยงอันดับที่ 2 ของการเสียชีวิตในทุกช่วงอายุ 8.71 ล้านราย ในส่วนของพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ บุคคลที่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์มาอย่างน้อย ในหนึ่งปีที่ผ่านมา ประเมินจากระดับปริมาณแอลกอฮอล์บริสุทธิ์ที่บริโภคต่อวันโดยเฉลี่ย การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เป็นปัจจัยเสี่ยงอันดับที่ 9 ของโลกสำหรับการสูญเสียปีสุขภาวะ และเป็นปัจจัยเสี่ยงอันดับต้นของกลุ่มวัยรุ่นเพศชาย อีกทั้ง ในปี ค.ศ. 2019 เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ยังเป็นสาเหตุของการเสียชีวิตในทุกช่วงอายุ 2.44 ล้านราย และพฤติกรรมการใช้สารเสพติดเป็นปัจจัยเสี่ยงอันดับที่ 15 ของโลกสำหรับการสูญเสียปีสุขภาวะ ในปี ค.ศ. 2019 มีการแสดงผลกระทบต่อสุขภาพ การติดเชื้อ HIV โรคตับอักเสบ และการทำร้ายตนเอง 7.7 % 1.8 % และ 1.8 % ตามลำดับ

จากพฤติกรรมเสี่ยงดังกล่าว มองโดยภาพรวมนั้นจัดว่าเป็นพฤติกรรมการใช้สารเสพติด เนื่องจากสารเสพติด ตามนิยามของ พระราชบัญญัติให้ใช้ประมวลกฎหมายยาเสพติด พ.ศ. 2564 (2564, 8 พฤศจิกายน) หมายถึง สารเคมีหรือวัตถุชนิดใด ๆ รวมถึงพืชหรือส่วนของพืชที่เป็น

หรือให้ผลผลิตเป็นยาเสพติดให้โทษ เมื่อบุคคลเสพเข้าสู่ร่างกายด้วยวิธีการใดๆไม่ว่าจะโดยรับประทาน ดม สูบ ฉีด แล้วส่งผลต่อร่างกายและจิตใจ เช่น มีความต้องการเพิ่มปริมาณการเสพขึ้นเรื่อยๆ เมื่อบุคคลขาดการเสพสารเสพติดประเภทต่างๆแล้วจะเกิดความต้องการเสพทั้งทางร่างกายและจิตใจอย่างรุนแรง จนทำให้สุขภาพโดยทั่วไปทรุดโทรม แต่ไม่ได้หมายความว่าถึงยาสามัญประจำบ้านบางตำรับตามกฎหมายว่าด้วยยาที่มีสารเสพติดให้โทษผสมอยู่

สารเสพติดให้โทษ แบ่งออกเป็น 5 ประเภท ตามพระราชบัญญัติยาเสพติดให้โทษ (2564) คือ ประเภท 1 สารเสพติดให้โทษชนิดร้ายแรง เช่น เฮโรอีน (Heroin) ประเภท 2 สารเสพติดให้โทษทั่วไป เช่น มอร์ฟีน (Morphine) โคคาอีน (Cocaine) โคเดอีน (Codeine) หรือฝิ่นยา (Medicinal Opium) ประเภท 3 สารเสพติดให้โทษที่มีลักษณะเป็นตำรับยา และมีสารเสพติดประเภท 2 ผสมอยู่ด้วย ประเภท 4 สารเคมีที่ใช้ในการผลิตสารเสพติดให้โทษ ประเภท 1 หรือประเภท 2 เช่น อาเซติก แอนไฮไดรด์ (Acetic Anhydride) และประเภท 5 สารเสพติดที่ไม่ได้จัดอยู่ในประเภท 1 ถึง ประเภท 4 เช่น พิษฝิ่น กัญชา กระต่อม เห็ดขี้ควาย เป็นต้น ซึ่งหากจัดกลุ่มของสารเสพติดตามลักษณะของการออกฤทธิ์ (รัศมน กัลป์ยาศิริ, 2562) สามารถแบ่งออกได้เป็น 5 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ออกฤทธิ์กดประสาท (depressants) สารที่กดการทำงานของระบบประสาทส่วนกลางเป็นหลัก มีผลทำให้ระดับการรับรู้ สติสัมปชัญญะลดลง เช่น แอลกอฮอล์ (alcohol) ยากลุ่มบาร์บิทูเรต (barbiturate) ยากลุ่มเบนโซไดอะซีปีน (benzodiazepines) จีเอชบี (GHB; gamma-hydroxybutyrate)

กลุ่มที่ 2 ออกฤทธิ์กระตุ้นประสาท (stimulants) สารกระตุ้นประสาทออกฤทธิ์โดยการเพิ่มการทำงานของสารสื่อประสาทโดปามีน (dopamine) หลังการรับสารกลุ่มนี้เข้าสู่ร่างกายจะทำให้บุคคลมีอารมณ์ดี มีความสุขอย่างสูงสุด เช่น เมทแอมเฟตามีน (methamphetamine) โคเคน (cocaine) ยาไอซ์ (Ice) ยาอี (ecstasy) นิโคติน (nicotine) และกาเฟอีน (caffeine)

กลุ่มที่ 3 ออกฤทธิ์หลอนประสาท (hallucinogens) ทำให้ระบบประสาทการรับรู้มีการเปลี่ยนแปลงไป ทั้งการมองเห็น การได้ยิน การรับรส รวมถึงการสัมผัสรับรู้ตัวเอง และการรับรู้สิ่งนอกตัว ทั้งนี้สารกลุ่มนี้ มักมีระยะเวลาการออกฤทธิ์ ประมาณ 1 ชั่วโมง และอยู่ได้นานถึง 12 ชั่วโมง เช่น แอลเอสดี (LSD หรือ d-lysergic acid diethylamide) เห็ดไซโลไซบิน (psilocybin) สารเมสคาไลน์ (mescaline) พีซีพี (phencyclidine; PCP) ยาเค หรือ เคตามีน (ketamine) และ ยาอี หรือ สารเอ็มดีเอ็มเอ (MDMA)

กลุ่มที่ 4 ออกฤทธิ์ต่อตัวรับโอปิออยด์ (opioids) โอปิออยด์เป็นสารที่สามารถนำมาใช้ในการแพทย์ได้ ด้วยการออกฤทธิ์ต่อตัวรับโอปิออยด์ (opioid receptor) ซึ่งมีอยู่ในอวัยวะต่างๆของร่างกาย เช่น สมอง ไชสันหลัง และระบบทางเดินอาหาร เมื่อสมองได้รับโอปิออยด์จะทำให้เกิดความรู้สึกเคลิบเคลิ้ม และลดอาการปวดได้ เช่น โอปิออยด์ (opium) เฮโรอีน (heroin) เมธาโดน (methadone) เฟนทานิล (fentanyl) และเมเพริดีน (meperidine) หรือเพธิดีน (pethidine)

กลุ่มที่ 5 ออกฤทธิ์ผสมผสาน สารที่ใช้แล้วสามารถออกฤทธิ์ร่วมกันได้ ทั้งการกดประสาท กระตุ้นประสาท และหลอนประสาท เช่น สารระเหย กัญชา คาซิโนน กระต่อม

นอกจากนี้ยังมีสารเสพติดที่กฎหมายอนุญาตให้ใช้ได้ โดยทั่วไป ได้แก่ บุหรี่ และ เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ จากข้อมูลของ ศูนย์วิจัยและจัดการความรู้เพื่อการควบคุมยาสูบ (2562) กล่าวว่า บุหรี่ มีนิโคตินเป็นส่วนประกอบ ซึ่งในวงการของแพทย์นานาชาติ นับว่านิโคตินในควันบุหรี่ที่บุคคลสูบหรือได้รับเข้าไปในร่างกายทำให้เกิดการเสพติด ได้เช่นเดียวกับเฮโรอีน นิโคตินจะถูกดูดซึมอย่างรวดเร็วเข้าสู่กระแสเลือดและสมองไปกระตุ้นให้หลั่งสารสื่อประสาทในสมอง คือ dopamine ทำให้เกิดอารมณ์แห่งความสุข และ Norepinephrine ทำให้เกิดการตื่นตัว มีพลัง มีสมาธิ ลดความรู้สึกซึมเศร้า เมื่อบุคคลหยุดสูบบุหรี่ปริมาณของสารสื่อประสาทเหล่านี้จะลดลงรวมถึงอารมณ์แห่งความสุขหายไปด้วย บุคคลจะเกิดความต้องการสูบบุหรี่ทั้งทางร่างกายและจิตใจโดยไม่สามารถหยุดการสูบและเพิ่มปริมาณการสูบที่มากขึ้นได้ บุหรี่จึงถือเป็นสารเสพติดอย่างอ่อนที่ถูกต้องตามกฎหมายของประเทศ ในส่วนของ เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ตามข้อมูลจาก สำนักงานพัฒนาระบบข้อมูลข่าวสารสุขภาพ (ม.ป.ป.) เป็นเครื่องดื่มที่มีเอทิลแอลกอฮอล์ผสมอยู่ในปริมาณที่ไม่เกิน 60 ดีกรี เช่น เบียร์ เหล้า สาโท กระแช่ วิสกี้ ไวน์ สปายไวน์ เป็นต้น (สถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติดแห่งชาติบรมราชชนนี กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข, 2558) เมื่อบุคคลได้รับเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เข้าสู่ร่างกายเป็นประจำ จนกระทั่งเป็นผู้ติด หากหยุดดื่มหรือลดปริมาณการดื่มลงจะสามารถเกิดภาวะขาดสุรา (Alcohol withdrawal) ซึ่งเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จัดเป็นสิ่งเสพติดประเภทกึ่งระบบประสาทส่วนกลาง แต่ฤทธิ์ต่อร่างกายไม่รุนแรงเท่าสารเสพติดให้โทษทั้ง 5 ประเภท ตามพระราชบัญญัติยาเสพติดให้โทษ (2564) ด้วยเหตุนี้เครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์เป็นส่วนผสมจึงเป็นสารเสพติดที่ไม่ผิดกฎหมาย

จากการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับ พฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น พบว่า บุรฉัตร จันทรแดง (2560) ได้ศึกษาพฤติกรรมเสี่ยงที่นำไปสู่การใช้สารเสพติดได้ ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 6 พฤติกรรม ได้แก่ 1) การนำสารเสพติดเข้าสู่ร่างกาย 2) การใช้เวลาว่างไม่เกิดประโยชน์ โดยใช้เวลาที่หมดสิ้นไปกับการเที่ยวเตร่และมั่วสุม

กับกลุ่มวัยรุ่น 3) การไม่รับผิดชอบต่อสุขภาพ 4) การแสดงออกเนื่องจากมีความเครียด 5) การไม่เข้าใจตนเอง และ 6) การคบเพื่อนที่ติดสารเสพติด ในขณะที่ เกรียงไกร พึ่งเชื้อ (2561) การที่บุคคลเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ที่โอกาส สิ่งกระตุ้นให้ใช้สารเสพติด เช่น การทดลองใช้สารเสพติด มีกลุ่มเพื่อนที่ใช้สารเสพติด ในส่วนของ Tariq and Gupta (2025) ได้ให้นิยามของพฤติกรรมเสี่ยงไว้ว่า การกระทำที่เพิ่มความเสี่ยงต่อการเกิดโรค การบาดเจ็บ ซึ่งอาจนำไปสู่ความพิการ การเสียชีวิต หรือปัญหาสังคมในเวลาต่อมา เช่นเดียวกับพงศ์สุลี จีระวัฒนรักษ์ (2566) การกระทำที่มีสาเหตุมาจากความต้องการเป็นที่ยอมรับของคนอื่น อยากรู้ อยากลอง มีความประสงค์ต่อความสนุกสนาน ตื่นเต้นท้าทาย ขาดการยับยั้งความคิดและควบคุมตน ก่อให้เกิดความเสี่ยงในการดำเนินชีวิตจนนำไปสู่การสูญเสียโอกาสและหน้าที่การงานในชีวิต

สำหรับในการศึกษาครั้งนี้ พฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น หมายถึง การกระทำใดๆของบุคคลเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่มีโอกาสสัมผัสกับสิ่งกระตุ้น ได้แก่ การนำสารเสพติดเข้าสู่ร่างกาย การใช้เวลาว่างไม่เกิดประโยชน์ การไม่รับผิดชอบต่อสุขภาพ การแสดงออกเนื่องจากมีความเครียด การไม่เข้าใจตนเอง และการคบเพื่อนที่ติดสารเสพติด โดยการกระทำนั้นมาจากความอยากรู้อยากลอง ความสนุกสนานท้าทาย และประสงค์ต่อการเป็นที่ยอมรับจากบุคคลอื่น ซึ่ง สารเสพติด ที่วัยรุ่นนำเข้าสู่ร่างกายด้วยวิธีการใดๆ เป็นผลิตภัณฑ์สังเคราะห์ขึ้นหรือมาจากธรรมชาติ ได้แก่ สารออกฤทธิ์กดประสาท สารออกฤทธิ์กระตุ้นประสาท สารออกฤทธิ์หลอนประสาท สารออกฤทธิ์ผสมผสาน รวมไปถึงบุหรี่ บุหรี่ไฟฟ้า และเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ แต่ไม่ได้หมายความถึงยาสามัญประจำบ้านบางตำรับตามกฎหมายว่าด้วยยาที่มีสารเสพติดให้โทษผสมอยู่ และสารบางตัวที่มีประโยชน์ในการนำมาใช้ทางการแพทย์

สถานการณ์ของพฤติกรรมการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น

การใช้สารเสพติดทั่วโลก ยังคงมีการแพร่ระบาดอย่างต่อเนื่อง สำนักงานเพื่อการประสานงานด้านมนุษยธรรมแห่งสหประชาชาติ ได้นำเสนอข้อมูล ในปี ค.ศ. 2021 มีประชากรทั่วโลกใช้สารเสพติด มากกว่า 13.2 ล้านคน และวงโคจรของการค้าสารเสพติดที่ดำเนินไปด้วยคำว่า “ถูกและง่าย” เอื้อให้กลุ่มวัยรุ่นเข้าถึงสารเสพติดได้มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ รายงานยาเสพติดโลก ปี ค.ศ. 2023 ระบุถึงแหล่งการค้าและแหล่งผลิตสารสังเคราะห์ผิดกฎหมายแพร่ระบาดอย่างต่อเนื่อง ด้วยเทคโนโลยีการผลิตและการลักลอบนำเข้า ราคาที่ถูกลง เป็นการเพิ่มความสามารถในการเข้าถึงการใช้สารเสพติดได้มากขึ้น (United Nations publication, 2021) อีกทั้ง Tettey et al. (2022) ยังเน้นย้ำถึงวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่องของศักยภาพการผลิตและสังเคราะห์สารเสพติดที่มีฤทธิ์กระตุ้นประสาทประเภทแอมเฟตามีน รวมไปถึงสารออกฤทธิ์ทางจิตใหม่ๆ ที่คอยดึงดูดผู้ใช้

หรือผู้ที่พยายามหลีกเลี่ยงให้ตัดสินใจใช้สารเสพติด ยิ่งไปกว่านั้นการแพร่ระบาดในกลุ่มวัยรุ่นมักปรากฏให้เห็นอย่างต่อเนื่อง จากผลการรายงานการใช้สารเสพติดในนักเรียน เกรด 8 เกรด 10 และ เกรด 12 ของโรงเรียนในประเทศสหรัฐอเมริกา (Miech et al., 2015) การใช้สารเสพติด ในปี ค.ศ. 2023 ระบุถึงสารเสพติด 3 อันดับแรก ได้แก่ การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ พบ 15.1 % ในนักเรียน เกรด 8 , 30.6 % ในนักเรียนเกรด 10 และ 45.7 % ในนักเรียนเกรด 12 รองลงมา คือ การสูบบุหรี่นิโคติน พบ 11.4 % ในนักเรียนเกรด 8 , 17.6 % ในนักเรียนเกรด 10 และ 23.2 % ในนักเรียนเกรด 12 และลำดับสุดท้าย คือ การใช้กัญชาสำหรับนักเรียนทั้งสามเกรด โดย 6.5% ของนักเรียน เกรด 8 , 13.1% ของเกรด 10 และ 19.6% ของเกรด 12 นอกจากนี้ National Center for Drug Abuse Statistics (2020) รายงานข้อค้นพบสำคัญเกี่ยวกับการใช้สารเสพติดในกลุ่มเด็กและเยาวชน เพื่อชี้ทางการป้องกันทางด้านสาธารณสุขร่วมกับการศึกษาให้เกิดประสิทธิภาพ พบว่า กลุ่มอายุระหว่าง 12 – 17 ปี ใช้กัญชา 12.78 % , โคเคน 0.42 % , ยาบ้า 0.17 % และเฮโรอีน 0.02 % อีกทั้งยังพบว่า มีเด็กและเยาวชนเข้าเกณฑ์เป็นผู้มีความผิดปกติของการใช้ยาอย่างผิดปกติ (IDUD) จำนวน 788,000 คน อีกทั้งยังมีอัตราการเสียชีวิตของเด็กและเยาวชนจากการใช้สารเสพติดเกินขนาด จำนวน 7,426 ราย

สำหรับภายในประเทศไทยมีเด็กและเยาวชนที่ถูกดำเนินคดีโดยสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนทั่วประเทศ ในปี พ.ศ. 2565 พบว่า เป็นคดีที่มีฐานความผิดเกี่ยวกับยาเสพติดให้โทษมากที่สุด คือ มีจำนวน 4,885 คดี คิดเป็นร้อยละ 40.07 ของคดีทั้งหมด (กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน, 2565) และจากสถิตินักโทษเด็ดขาด พ.ร.บ.ยาเสพติดฯ แยกตามประเภทอายุ ในปี พ.ศ. 2567 พบ ผู้ต้องขังอายุไม่เกิน 18 ปี เพศชาย 4 ราย และเพศหญิง 2 ราย (กรมราชทัณฑ์, 2567) ในส่วนของสถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติดแห่งชาติบรมราชชนนี (2566) ได้แสดงจำนวนและร้อยละผู้ป่วยสารเสพติดในกลุ่มเด็กและเยาวชน พบว่า ผู้ป่วยกลุ่มอายุระหว่าง 0 – 14 ปี ในปี พ.ศ. 2564 จำนวน 23 ราย คิดเป็น 0.56 % ปี พ.ศ. 2565 จำนวน 23 ราย คิดเป็น 0.38 % และในปี พ.ศ. 2566 จำนวน 46 ราย คิดเป็น 0.64 % ในส่วนของผู้ป่วยกลุ่มอายุระหว่าง 15 – 19 ปี ในปี พ.ศ. 2564 จำนวน 330 ราย คิดเป็น 7.97 % ปี พ.ศ. 2565 จำนวน 532 ราย คิดเป็น 8.71 % และในปี พ.ศ. 2566 จำนวน 610 ราย คิดเป็น 8.54 % จะเห็นได้ว่า กลุ่มเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มของพฤติกรรมการใช้สารเสพติดเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยการเริ่มจากการทดลองเสพจนนำไปสู่การเสพออย่างต่อเนื่อง และเข้าสู่กระบวนการบำบัดในที่สุด

ด้วยแนวโน้มของการพัฒนาการผลิตที่ก้าวกระโดดของสารเสพติดผิดกฎหมาย นับเป็นเรื่องที่ท้าทายของหลากหลายประเทศทั่วโลก เห็นได้จากใน ปี ค.ศ. 2021 สำนักงานป้องกันยาเสพติดและปราบปรามอาชญากรรมแห่งสหประชาชาติ (United Nations Office on Drugs and Crime, 2023; United Nations publication, 2021) ได้มีการประกาศยุทธศาสตร์สำหรับจัดการกับปัญหาด้านสารเสพติดและสนับสนุนให้ประเทศต่างๆมีการนำไปประยุกต์ปฏิบัติเป็นแผนงานภายในประเทศของตน ซึ่งยุทธศาสตร์ดังกล่าว ประกอบด้วยการดำเนินการ 4 ด้าน ได้แก่ 1) การสร้างความร่วมมือระหว่างประเทศ 2) การแจ้งเตือนสถานการณ์ ภัยคุกคามจากสารเสพติดที่เกิดขึ้นใหม่ 3) ส่งเสริมการให้ข้อมูล ความรู้ ด้านสุขภาพ และ 4) เสริมสร้างการแทรกแซงเพื่อป้องกันและลดการใช้สารเสพติด เมื่อพิจารณาถึงสถานการณ์สารเสพติดทั้งในประเทศและต่างประเทศ สามารถเป็นแนวทางถึงการสร้างภูมิคุ้มกันต่อสารเสพติดให้แก่วัยรุ่น โดยเฉพาะในเพศชายซึ่งเป็นกลุ่มเสี่ยงที่มักพบการใช้สารเสพติด ฉะนั้นการป้องกันการเริ่มต้นการใช้สารเสพติดจึงมีความจำเป็นอย่างมากในการลดอันตรายและผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับการใช้สารเสพติดในอนาคตได้

ตอนที่ 2 พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด

การสร้างเสริมพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ที่มุ่งเน้นกลุ่มวัยรุ่น ถือเป็นเป้าหมายสำคัญสำหรับการป้องกัน “ผู้เสพยาใหม่” ซึ่งจากการติดตามรายงานสถานการณ์การใช้สารเสพติดที่ผ่านมาทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบปัญหาช่วงอายุที่ลดลงของผู้ใช้สารเสพติด จึงเป็นเหตุให้ในแวดวงของการศึกษามุ่งหมายพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์แก่กลุ่มวัยรุ่นด้วยเหตุนี้จึงมีการศึกษากันอย่างกว้างขวางถึงปัญหา สาเหตุที่ทำให้กลุ่มวัยรุ่นทดลองใช้สารเสพติด รวมทั้งแนวทางป้องกันการใช้สารเสพติดประเภทต่างๆ

ในการศึกษาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด มีผู้ที่ให้ความหมายไว้หลายคน เช่น Gharlipour et al. (2015) กล่าวถึงการป้องกันการใช้สารเสพติดในกลุ่มเยาวชน คือ การรับรู้ความสามารถในตนเองต่อการจัดการอารมณ์ ความรู้สึกของตน และความสามารถในการปฏิเสธเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่มีแรงกดดัน การถูกชักชวนจากคนรอบข้างให้สูบบุหรี่และสารเสพติดอื่นๆ โดย Daniels and Pharaoh (2021) ศึกษาการป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงของเด็กในประเทศแอฟริกาใต้ ที่เป็นการกระทำของกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งขาดการจัดการควบคุมอารมณ์ที่ก่อให้เกิดปัญหาต่อสุขภาพในอนาคต เช่น การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ การสูบบุหรี่และการใช้สารเสพติดประเภทอื่นๆ และได้กล่าวถึงการสร้างพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด จะเกิดขึ้นได้ต้องเป็นบุคคลที่มีความตั้งใจ ปฏิบัติตนตามบรรทัดฐาน มีเจตคติเชิงลบต่อการพึ่งพาสาร

เสพติด ในส่วนของ วราภรณ์ แสงอรุณ (2561) ได้เสนอนิยาม พฤติกรรมป้องกันการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ หมายถึง บุคคลมีการกระทำที่ไม่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เมื่อเผชิญกับสถานการณ์เสี่ยง หรือการถูกชักชวนจากคนรอบข้าง และการใช้เวลาว่างก่อให้เกิดประโยชน์จากการกระทำที่พึงประสงค์ โดยไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ซึ่งประกอบด้วยคุณลักษณะ 3 ด้าน คือ 1.การหลีกเลี่ยงตัวกระตุ้น ได้แก่ หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เอื้ออำนวยต่อพฤติกรรมการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ หลีกเลี่ยงกิจกรรมที่ส่งเสริม และหลีกเลี่ยงการมีวสุมกับกลุ่มเพื่อนที่ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ 2.การปฏิเสธ ได้แก่ การปฏิเสธคำชักชวนให้ดื่ม และ 3.การใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ก่อให้เกิดประโยชน์ ในขณะที่การศึกษาของ (มนัสนันท์ ผลานินสงศ์, 2565) ได้นิยามพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากสารเสพติด ไว้ว่า บุคคลมีวิธีการปฏิบัติตนให้รอดพ้นจากสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด ประกอบด้วย 3 คุณลักษณะ ได้แก่ 1.การหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์เสี่ยงที่นำไปสู่การใช้สารเสพติด 2.ปฏิเสธการชักชวนจากกลุ่มผู้ใช้สารเสพติด และ 3.สามารถใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ในส่วนของ เกรียงศักดิ์ อุบลไพร (2561) ให้นิยามไว้ว่า การกระทำของวัยรุ่นเพื่อป้องกันไม่ให้นัตนยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติด ด้วยการปฏิเสธเมื่อถูกชักชวน การคบเพื่อนที่มีพฤติกรรมพึงประสงค์ การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ การจัดการความเครียดอย่างเหมาะสม การเข้าร่วมกิจกรรมป้องกันสารเสพติด การปฏิบัติตามหลักศาสนา การหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง การไม่ทดลองใช้สารเสพติด การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการป้องกันสารเสพติด และ วิทวัส สุดเพาะ และคณะ (2566) ศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมการป้องกันการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ โดยการประยุกต์ใช้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนร่วมกับการสนับสนุนทางสังคมเพื่อป้องกันการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า พฤติกรรมป้องกันการดื่มแอลกอฮอล์ คือ บุคคลมีเจตคติที่ดีต่อการหลีกเลี่ยงการดื่มแอลกอฮอล์ สามารถควบคุมพฤติกรรมและปฏิเสธการชักชวนเมื่ออยู่ในสถานการณ์เสี่ยง สอดคล้องกับ สังคม ศุภรัตน์กุล (2560) กล่าวว่า พฤติกรรมการป้องกันตนเองจากสารเสพติดในพื้นที่ที่มีการลักลอบนำเข้าสารเสพติดและมีการแพร่ระบาดของสารเสพติดประเภทต่างๆ คือ บุคคลสามารถนำความรู้และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับโทษของสารเสพติดมาประยุกต์ใช้ในการป้องกันตนเองไม่ให้ยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติด รวมไปถึงการเลือกใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ การเล่นเกมกีฬา และการหลีกเลี่ยงกลุ่มเพื่อนที่ใช้สารเสพติด

ตาราง 1 การสรุปองค์ประกอบของพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดจากการศึกษาเอกสาร
และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

องค์ประกอบของ พฤติกรรมป้องกันตนเอง จากสารเสพติด	แนวคิด							รวม
	Gharlipour et al. (2015)	Daniels and Pharaoh (2021)	วารสารณ์ แสงอรุณ (2561)	เกรียงศักดิ์ อุบลไพโร (2561)	มนัสนันท์ ผลานิสงค์ (2564)	สังคม สุภรัตน์กุล (2560)	วิวัฒน์ สุดเพาะ และคณะ (2566)	
1.การหลีกเลี่ยง สถานการณ์เสี่ยง			/	/	/	/	/	5
2.การปฏิเสธการ ชักชวน	/		/	/	/		/	5
3.การใช้เวลาว่าง ให้เกิดประโยชน์			/	/	/	/		4
4.ปฏิบัติตนตาม บรรทัดฐานของสังคม		/						1
5.การสร้าง เป้าหมายในการดำเนิน ชีวิต				/				1
6.การคบเพื่อน อย่างเหมาะสม				/				1

ตาราง 1 (ต่อ)

องค์ประกอบของ พฤติกรรมป้องกันตนเอง จากสารเสพติด	แนวคิด							
	Gharlipour et al. (2015)	Daniels and Pharaoh (2021)	วารสารณ์ แสงอรุณ (2561)	เกรียงศักดิ์ อุบลไพโร (2561)	มนัสนันท์ ผลานิสงค์ (2564)	สังคม ศุภรัตน์กุล (2560)	วิวัฒน์ สุเทพะ และคณะ (2566)	รวม
7.การจั ด การ ความ เครียด อย่าง เหมาะสม				/				1
8.การศึกษ ัข้อมูล และเข้า ร่ว ม กิจกรร ม ป้องกันสารเสพติด				/				1
9.การปฏิบัติตาม หลักศาส นนา				/				1
10.การไม่ทดลอง สารเสพติด				/				1

จากการสังเคราะห์งานวิจัย (ตารางที่ 1) พบว่าองค์ประกอบหลักในการศึกษาของพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ 1. พฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง 2. พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายในการสร้างเสริมพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด เนื่องจากวัยรุ่นต้องเผชิญกับสถานการณ์กดดันจากสังคม ซึ่งการ

ศึกษาวิจัยด้านการป้องกันสารเสพติดชี้ให้เห็นว่า การใช้สารเสพติดของวัยรุ่นมักเริ่มจากการอยู่ในสถานการณ์เสี่ยงและการชักชวนจากเพื่อน หากวัยรุ่นสามารถหลีกเลี่ยงสถานการณ์ หรือมีทักษะการปฏิเสธอย่างเหมาะสม จะสามารถตัดวงจรการเข้าสู่พฤติกรรมเสี่ยงได้ตั้งแต่ระยะเริ่มต้น สอดคล้องกับ สิริรัตน์ จรรย์รัตน์ และพิชชาดา ประสิทธิ์โชค (2567) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมในการป้องกันการติดสารเสพติด นั่นคือ วัยรุ่นสามารถเผชิญหรือรู้จักการหลีกเลี่ยงต่อสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด รวมไปถึงการปฏิเสธ เมื่อถูกชักชวนให้ใช้สารเสพติด

นอกจากนี้ พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงและการปฏิเสธการชักชวน เป็นทักษะที่สามารถพัฒนาได้โดยตรงผ่านการจัดการเรียนรู้ เช่นเดียวกับ Tremblay et al. (2020) โครงการที่นิยมนำมาพัฒนา เพื่อป้องกันปัญหาสารเสพติดในกลุ่มวัยรุ่น มุ่งเน้นการอบรมทักษะชีวิต ผ่านการจัดการเรียนรู้ที่ให้อายุรุ่นมีความรู้ มีทักษะการตัดสินใจ เอาตัวรอดจากยาเสพติด และการปฏิเสธการใช้สารเสพติดได้ด้วยตนเอง

ทั้งนี้ ผู้วิจัยไม่ได้นำการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์มาเป็นองค์ประกอบในการศึกษา เนื่องจากเป็นองค์ประกอบที่ต้องพิจารณาร่วมกันกับทักษะส่วนบุคคลของวัยรุ่น การพัฒนาให้วัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงมีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ซึ่งเป็นทักษะบุคคลที่ส่งผลต่อการป้องกันตนจากสารเสพติดได้ดีกว่า สอดคล้องกับ National Institute on Drug Abuse (2556) มุ่งเน้นพัฒนาทักษะบุคคลร่วมกับทักษะต่อต้านสารเสพติด ในนักเรียนมัธยมต้น เนื้อหาครอบคลุม 3 ด้าน ได้แก่ ความรู้และทักษะการต่อต้านสารเสพติด ทักษะการจัดการตัวเอง และทักษะสังคมทั่วไป ซึ่งได้รับการทดสอบและใช้กันในวงกว้าง พบว่า สามารถลดความชุกของการใช้บุหรี่ สุรา และสารเสพติดผิดกฎหมายได้

พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง : ความหมาย และการวัด

American Psychological Association (2018) รูปแบบการกระทำของบุคคลที่สามารถคาดการณ์สถานการณ์ สิ่งเร้าที่ไม่พึงประสงค์หรืออาจก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบต่อสุขภาพ ด้วยการหลีกเลี่ยงหรือเทียบได้กับพฤติกรรมหลบหนี สอดคล้องกับ Latt et al. (2024) ได้เสนอนิยามของพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสารเสพติด ไว้ว่า บุคคลมีความมุ่งมั่นต่อการควบคุมตนเอง ให้ดำเนินชีวิตโดยปราศจากการพึ่งพาสารเสพติด มีเจตคติเชิงลบและองค์ความรู้เกี่ยวข้องกับสารเสพติด สามารถจัดการสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดได้

สำหรับ Suwanchinda et al. (2019) ทำการวิเคราะห์ความตั้งใจหลีกเลี่ยงยาเสพติดในวัยรุ่น เพื่ออธิบายถึงคุณลักษณะของความตั้งใจในการหลีกเลี่ยงสารเสพติด 3 ประการ

ได้แก่ 1.การควบคุมตนเองและมีแรงจูงใจไม่พึ่งพาสารเสพติด 2.ความมุ่งมั่นในการหลีกเลี่ยงการใช้สารเสพติดแม้ในสถานการณ์เสี่ยง และ 3.ความเต็มใจที่จะไม่ใช้สารเสพติด อีกทั้งยังต่อยอดด้วยการนำนิยามและคุณลักษณะดังกล่าวมาพัฒนาเครื่องมือสำหรับการวิจัยต่อไป นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทบทวนนิยามของพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงในบริบทที่ใกล้เคียงกับสารเสพติดของ ซาริน สุวรรณวงศ์ (2561) ได้เสนอนิยามของการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงต่อการสูบบุหรี่ คือ การกระทำของบุคคลเพื่อการหนีห่างจากสถานการณ์ สถานที่ บุคคล และกิจกรรมที่เป็นสิ่งกระตุ้นให้นำไปสู่พฤติกรรมการสูบบุหรี่

ในขณะที่ กรมสุขภาพจิต (2563) ได้ให้แนวทางการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น ไว้ว่า วัยรุ่นจำเป็นต้องมีการประเมินสถานที่ สิ่งแวดล้อม และบุคคลโดยสถานการณ์ที่เสี่ยง ได้แก่ แหล่งมั่วสุ่ม สถานบันเทิง งานปาร์ตี้ บ้าน หอพัก หรือคอนโดมิเนียมที่ไม่มีผู้ใหญ่อยู่ด้วย รวมไปถึงการมีกลุ่มเพื่อน รุ่นพี่ คนรักที่มักชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติดอยู่เสมอ

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัย สรุปได้ว่าในการศึกษาครั้งนี้ พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง หมายถึง บุคคลสามารถประเมินสถานการณ์เสี่ยงและแสดงออกอย่างมุ่งมั่นเพื่อหลีกเลี่ยงจาก สถานการณ์ สถานที่ บุคคล หรือแหล่งรวมสิ่งเร้าที่เสี่ยงนำไปสู่พฤติกรรมการใช้สารเสพติด เช่น แหล่งมั่วสุ่ม สถานบันเทิง งานปาร์ตี้ บ้าน หอพัก หรือคอนโดมิเนียม ที่ไม่มีผู้ใหญ่อยู่ด้วย รวมไปถึงการมีกลุ่มเพื่อน รุ่นพี่ คนรักที่มักชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติดอยู่เสมอ

ในการวัดพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ของ การ์ธ มาร์ติน (Martin et al., 1995) แบบสอบถาม The Drug Avoidance Self-Efficacy Scale (DASES) เป็นแบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนในการหลีกเลี่ยงการใช้สารเสพติดต่อสถานการณ์ต่างๆ สำหรับกลุ่มตัวอย่างอายุระหว่าง 16 – 30 ปี สร้างจากทฤษฎีการรับรู้ความสามารถในตน (self – efficacy theory) ของ แบนดูรา (Bandura) ร่วมกับแนวคิดการต่อต้านการใช้สารเสพติด วัดโดยใช้มาตราประเมินค่า 7 ระดับ จาก “ไม่อย่างแน่นอน” ถึง “ใช้อย่างแน่นอน” จำนวน 16 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91 ในส่วนของ มัญชลี เปี่ยมดี (2558) พัฒนาแบบวัดพฤติกรรมหลีกเลี่ยงอบายมุขในกลุ่มนักเรียน จากเครื่องมือวัดของรุ่งฤดี เมธีธำรงค์ (2536) สุภา แลณี (2546) และ จิตรภาวิน เขียมอุ้ย (2549) ร่วมกับทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ ของ Skinner ที่วัดโดยใช้ลักษณะมาตราประเมินค่า 6 ระดับ จาก “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” แบ่งเป็น 6 ด้าน ได้แก่ การไม่ดื่มสุรา การไม่เที่ยวสถานบันเทิง การไม่เที่ยวดูการละเล่น การไม่เล่นการพนัน การไม่คบคนชั่ว และการไม่เกียจคร้าน จำนวน 48 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92 อีกทั้ง พิเชษฐ สุวรรณจินดาและคณะ

(Suwanchinda et al., 2019, p.4-17) ได้พัฒนาแบบประเมินความตั้งใจในการหลีกเลี่ยงสารเสพติดของวัยรุ่นไทย ที่แบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความต้องการและความปรารถนาในการหลีกเลี่ยงสารเสพติด จำนวน 15 ข้อ และ 2) ความมุ่งมั่นในการหลีกเลี่ยงสารเสพติดจำนวน 7 ข้อ และกำหนดให้มาตราส่วนประมาณค่าแบบดั้งเดิมของลิเคิร์ต คือ แบบ 5 จุด 1 = ไม่จริงเลย ถึง 5 = จริงมาก (1 = ไม่จริงเลย, 2 = จริงเล็กน้อย, 3 = จริงปานกลาง, 4 = จริงมาก และ 5 = จริงมาก) มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94

สำหรับแบบวัดพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนในการหลีกเลี่ยงการใช้สารเสพติด ของ พิเศษฐ์ สุวรรณจินดาและคณะ (Suwanchinda et al., 2019) ร่วมกับนิยามเชิงปฏิบัติการของพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงจากการทบทวนวรรณกรรม โดยผู้วิจัยจะปรับข้อคำถามให้สอดคล้องกับบริบทการศึกษา และครอบคลุมกับเนื้อหาตามคำนิยาม ซึ่งข้อคำถามมีลักษณะเป็นประโยค โดยใช้มาตรวัดแบบประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” โดยบุคคลที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่า เป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงสูงกว่าบุคคลที่ได้คะแนนต่ำกว่า

พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน : ความหมาย และการวัด

จากการศึกษาเส้นทางการเอาตัวรอดจากสถานการณ์ต่างๆ ที่เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด เช่น การถูกชักชวนจากบุคคลรอบข้าง ประกอบด้วย 3 วิธีการ คือ 1) การปฏิเสธ บุคคลมีความคิดและมีความมั่นใจในตนเองต่อการไม่คล้อยตามคำชักชวนจากคนรอบข้าง 2) การประเมินสถานการณ์ การนำประสบการณ์จากการแสวงหาด้วยการอ่านหรือการฟังมาประยุกต์ใช้ในการสังเกตเพื่อประเมินความเสี่ยงจากบุคคลและสิ่งแวดล้อม และ 3) การควบคุมความคิดความสามารถในการจัดการอารมณ์ ความรู้สึกที่เป็นตัวกระตุ้นก่อให้เกิดพฤติกรรมการใช้สารเสพติด (กรมสุขภาพจิต, 2563)

สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด (2564) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการปฏิเสธเพื่อป้องกันตนเองจากสารเสพติด โดยกล่าวว่า การปฏิเสธ เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลในลักษณะที่แสดงถึงความไม่ประสงค์ต่อสถานการณ์ การถูกชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติด ด้วยความประนีประนอมให้รอดพ้นจากสารเสพติดและเป็นการรักษาสัมพันธภาพต่อไป

กรมคุมประพฤติ กระทรวงยุติธรรม (2548) ได้สร้างคู่มือการจัดการโปรแกรมแก้ไขฟื้นฟูผู้กระทำผิด ที่เกี่ยวข้องกับกาแก้ไขปัญหายาเสพติดด้าน ทั้งหมด 6 ด้าน ได้แก่ 1) ทักษะการสื่อสารและการปฏิเสธ 2) ทักษะการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ 3) ทักษะการจัดการกับอารมณ์และ

ความเครียด 4) ความเชื่อและเจตคติ 5) ความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม และ 6) การสร้างสัมพันธภาพ โดยให้ความหมายของการปฏิเสธไว้ว่า เป็นสิทธิขั้นพื้นฐานที่พึงได้รับ และสามารถปฏิเสธสิ่งกระตุ้นภายนอกที่ไม่พึงประสงค์ ด้วยวิธีการที่เหมาะสม ซึ่งการปฏิเสธที่ดีควรกระทำด้วยท่าทางและน้ำเสียงอย่างจริงจัง เพื่อแสดงถึงความตั้งใจในการปฏิเสธอย่างชัดเจน

จากความหมายดังกล่าว ผู้วิจัยสรุปได้ว่า พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน หมายถึง การแสดงออกของบุคคล ในการนำทักษะมาประยุกต์ใช้สำหรับการสื่อสารและต่อรอง เพื่อแสดงถึงความไม่ประสงค์ต่อการถูกชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติด ด้วยความประนีประนอมให้รอดพ้นจากสารเสพติด

จากการศึกษาการวัดพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน มีลักษณะการวัดโดยใช้แบบสอบถาม เพื่อมาประเมินเป็นพฤติกรรมปฏิเสธในบริบทที่ใกล้เคียงกับการปฏิเสธการชักชวนให้ใช้สารเสพติด อย่างไรก็ตามอาจมีความแตกต่างกันไปตามสถานการณ์และจุดมุ่งหมายของการศึกษา ซึ่งที่ผ่านมายังไม่พบแบบวัดที่มีความเฉพาะต่อพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน เช่น การศึกษาของ Rizzal et al. (2021) เสริมสร้างทักษะการปฏิเสธการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น และได้ใช้แบบวัดการหลีกเลี่ยงยาเสพติดและการรับรู้ความสามารถของตนเอง (DASES) ในการวัดความสามารถในการปฏิเสธการชักชวนในทางที่ผิด มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.76 แสดงถึงเครื่องมือมีความเหมาะสมต่อการใช้งาน และ Choden et al. (2018) ใช้แบบสอบถามความเชื่อมั่นในการใช้สารเสพติด (DTCQ-8) เพื่อวัดการรับรู้การปฏิเสธการใช้สารเสพติด ที่พัฒนาโดย Arthur et al. (2002) จำนวน 8 ข้อ และคะแนนอยู่ในช่วง 0 ถึง 100 % (0 หมายถึง ไม่มั่นใจเลยในการต่อต้านความอยากใช้สารเสพติด และ 100 หมายถึง มั่นใจมากในการต่อต้านความอยากใช้สารเสพติด) โดยบุคคลที่ได้เปอร์เซ็นต์สูง สามารถบ่งชี้ได้ว่า มีความเชื่อมั่นในตนเองต่อการปฏิเสธการใช้สารเสพติดสูง มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94 นอกจากนี้ แบรด โดโนฮิว และคณะ ทำการวัดพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนให้ใช้สารเสพติด ผ่านการแสดงบทบาทสมมติจากสถานการณ์ที่กำหนด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ ระดับคะแนน 7 คะแนน (คะแนนระหว่าง 1 - 5 = ไม่มีทักษะอย่างมาก , คะแนนระหว่าง 4 - 5 = มีทักษะบ้าง และคะแนนระหว่าง 7 - 5 = มีทักษะมาก)

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนตามนิยามปฏิบัติการที่ได้สร้างขึ้น โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงออกของบุคคลในการนำทักษะมาใช้สื่อสารและต่อรอง ให้รอดพ้นจากคำเชิญชวนให้ทดลองใช้สารเสพติด ด้วยความประนีประนอม มีลักษณะเป็นมาตรวัดแบบประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” ซึ่งการแปลผล

บุคคลที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่า เป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนสูงกว่าบุคคลที่ได้คะแนนต่ำกว่า

ตอนที่ 3 การส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือ ปัญญาประดิษฐ์

แนวคิดทักษะชีวิต

ความหมายของทักษะชีวิต

องค์การเพื่อการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ United Nations Educational Scientific and Cultural Organization (2004) กล่าวว่า ทักษะชีวิต คือ การผสมผสานระหว่างความรู้ พฤติกรรม เจตคติ และค่านิยม บุคคลจำเป็นต้องมีทักษะและความรู้ในการกระทำที่มุ่งสู่เป้าหมาย และเผชิญกับปัญหาในชีวิตได้ เช่น การคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การปรับตัว การแก้ไขปัญหา

องค์การอนามัยโลก World Health Organization (2003) ให้ความหมาย ทักษะชีวิต คือ ความสามารถทางจิตสังคม ที่ช่วยให้บุคคลตัดสินใจอย่างรอบคอบ วิเคราะห์และวางแผน แก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดี เห็นอกเห็นใจผู้อื่น และจัดการชีวิตของตนเองอย่างมีสุขภาพดีและมีประสิทธิผล

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2542) ให้ความหมาย ทักษะชีวิต คือ ความสามารถของบุคคล ที่มีความรู้ เจตคติ และทักษะอื่นๆ เพื่อเผชิญกับปัญหาในชีวิตประจำวัน และอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยให้ความหมายของ ทักษะชีวิต คือ ทักษะจำเป็นสำหรับทุกคนในการดำรงชีวิต เมื่อเผชิญต่อสถานการณ์เสี่ยงต่อการเกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ รวมไปถึงใช้วางแผนเตรียมพร้อมรับมือกับอนาคต

องค์ประกอบของทักษะชีวิต

องค์การอนามัยโลก World Health Organization (2003) กล่าวถึงองค์ประกอบของทักษะชีวิต 10 องค์ประกอบ ซึ่งจัดเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความคิด

1.1 ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ความสามารถแก้ไขสถานการณ์ปัญหาด้วยทางเลือกใหม่ๆได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ ไม่ยึดติดกับแนวความคิด ทฤษฎีเดิม

2. ด้านจิตใจ

2.1 ทักษะการตระหนักรู้ในตน รู้จักและเข้าใจตน สามารถวางแผนการดำเนินชีวิตทั้งปัจจุบันและอนาคตได้เหมาะสมกับความถนัดของตน

2.2 ทักษะการเข้าใจผู้อื่น การยอมรับในความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

3. ด้านพฤติกรรมและสังคม

3.1 ทักษะการตัดสินใจ การตัดสินใจกับเรื่องราวต่างๆในชีวิตได้อย่างเป็นระบบและรอบคอบ

3.2 ทักษะการแก้ปัญหา ความสามารถในการจัดการกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหา เพื่อลดผลเสียที่จะตามมาภายหลัง

3.3 ทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกใช้คำและท่าทางในการแสดงความคิดเห็น ความต้องการ ในการไกล่เกลี่ยไม่เหมาะสมกับบริบทของสถานการณ์

3.4 ทักษะการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล สร้างและรักษาความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง

3.5 ทักษะการจัดการกับอารมณ์ ความเข้าใจในอารมณ์ของตน สามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ต่างๆได้อย่างสร้างสรรค์

3.6 ทักษะการจัดการกับความเครียด การรับรู้สาเหตุความเครียด และมีแนวทางจัดการความเครียดของตนได้

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2542) กล่าวถึง องค์ประกอบของทักษะชีวิต สำหรับการป้องกันการใช้สารเสพติด 9 องค์ประกอบ 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความรู้

1.1 ความคิดวิเคราะห์วิจารณ์ บุคคลสามารถวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร ปัญหา และสถานการณ์ต่างๆได้

1.2 ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถทางความคิดในการออกนอกกรอบ แปลกใหม่

2. ด้านเจตคติ

2.1 ความตระหนักรู้ในตน สามารถเข้าใจและค้นหา จุดแข็ง จุดอ่อน ความแตกต่างระหว่างบุคคลในแง่ต่างๆ เช่น ความสามารถ ศาสนา เพศ วัย ระดับการศึกษา

2.2 ความเห็นใจผู้อื่น การเข้าใจความรู้สึก เห็นอกเห็นใจผู้อื่น ที่มีความแตกต่างกับตน เช่น เพศ ระดับการศึกษา อายุ สีผิว ท้องถิ่น สุขภาพ ฯ

2.3 ความภาคภูมิใจในตนเอง การเห็นคุณค่าในตนเอง สามารถชื่นชมตนและเห็น ความสามารถในด้านต่างๆของตน

2.4 ความรับผิดชอบต่อสังคม การรู้สึกว่าตนนั้นเป็นส่วนหนึ่ง และมีส่วนในการรับผิดชอบต่อพัฒนาการก้าวหน้าหรือเสื่อมถอยของสังคม

3. ด้านทักษะ

3.1 การสร้างสัมพันธภาพและการสื่อสาร การใช้ลักษณะคำพูด และภาษากาย เพื่อการสื่อสารความรู้สึกนึกคิด และความสามารถในการรับรู้ความรู้สึกนึกคิดของอีกฝ่าย

3.2 การตัดสินใจและแก้ไขปัญหา การรับรู้สภาพ และสาเหตุของปัญหา วิเคราะห์หาแนวทางเพื่อประกอบการตัดสินใจเลือกทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมมากที่สุด

3.3 การจัดการกับอารมณ์และความเครียด การประเมิน และรู้เท่าทันสภาพอารมณ์ เพื่อลดอิทธิพลต่อพฤติกรรมของตน สามารถเลือกใช้วิธีการควบคุม และจัดการกับอารมณ์ไม่ให้เกิดการเกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์

คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2566) ได้จำแนก ทักษะชีวิต ออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. ทักษะชีวิตทั่วไป ทักษะขั้นพื้นฐานของการต่อยอดพัฒนาทักษะเฉพาะในองค์ประกอบอื่นๆ ใช้สำหรับการเผชิญสถานการณ์ ปัญหาปกติในชีวิตประจำวัน

2. ทักษะชีวิตเฉพาะ เป็นทักษะขั้นสูงที่จำเป็นสำหรับทุกคน เพื่อเผชิญกับปัญหาในชีวิตที่มีความเฉพาะเจาะจง เช่น ปัญหายาเสพติด เอดส์ เพศ การตั้งครรรภ์ที่ไม่พร้อม ผู้ที่มีทักษะชีวิตเฉพาะ จะเป็นผู้ที่มีความเข้มแข็งทางใจช่วยให้ตนสามารถแก้ไขปัญหาชีวิต ปรับตัวต่ออุปสรรคและมีวิธีการจัดการปัญหาที่นำไปสู่ความสำเร็จอย่างสร้างสรรค์โดยไม่มีผลกระทบตามมา

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2554) กล่าวถึงองค์ประกอบของทักษะชีวิตที่สำคัญ และสามารถสร้างเกราะป้องกันให้แก่เด็กและเยาวชนเตรียมพร้อมรับมือกับสถานการณ์เสี่ยงต่อพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ทั้งในปัจจุบันและอนาคต ไว้ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น การรับรู้ความสามารถ จุดแข็ง จุดอ่อนของตน เข้าใจความแตกต่างของแต่ละคน สามารถยอมรับ เห็น

คุณค่าและภาคภูมิใจในตนและผู้อื่น มีเป้าหมายในชีวิต และมีความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น บุคคลสามารถค้นพบความสามารถ ทราบถึงจุดเด่นและจุดด้อยของตน สามารถมองตนและผู้อื่นในแง่ดี รู้จักรักษาสิทธิของตนและเคารพสิทธิของผู้อื่นด้วยเช่นเดียวกัน รวมถึงมีความเชื่อมั่นในตนและผู้อื่น อีกทั้งมีความรับผิดชอบต่อสังคม

2. การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูล ข่าวสาร สถานการณ์รอบตัว ความสามารถในการประเมินจากเหตุผลที่ถูกต้อง รับรู้ถึงสาเหตุของปัญหา และหาทางเลือกพร้อมทั้งตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ เช่น รู้จักวิธีการปฏิเสธการใช้สารเสพติด อย่างอ่อนน้อม ลดความขัดแย้ง มีการประเมินสถานการณ์เสี่ยงได้ รู้จักวิธีการและขั้นตอนการตัดสินใจ แก้ไขปัญหาที่ถูกต้อง

3. การจัดการกับอารมณ์และความเครียด มีความเข้าใจ รู้เท่าทันภาวะอารมณ์ สาเหตุ และรู้วิธีการจัดการกับอารมณ์เชิงลบ ไม่ให้เกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ตามมา เช่น การรู้ทันต่อภาวะอารมณ์ของตน สามารถควบคุมอารมณ์ได้ด้วยวิธีการที่เหมาะสม สามารถสร้างแรงจูงใจ ความสุขให้แก่ตนเองได้ และมีวิธีการที่สามารถยุติความขัดแย้งในกลุ่มเพื่อนได้

4. การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น เข้าใจมุมมอง อารมณ์ ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น เพื่อใช้ภาษาพูดและภาษากายในการสื่อสารให้ผู้อื่นทราบถึงความรู้สึกนึกคิดและความต้องการที่แท้จริงของตนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม รวมถึงการรับรู้ความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของบุคคลอื่น เพื่อให้สามารถวางตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้รวมถึงการสร้างความร่วมมือกับผู้อื่นได้ เช่น การเป็นผู้รับฟังที่ดี เลือกใช้ภาษาและท่าทางที่เหมาะสมขณะการสื่อสาร รู้จักปฏิเสธ ตอรองและขอความช่วยเหลือเมื่อตนอยู่ในสถานการณ์เสี่ยง รวมถึงการปฏิบัติตนอยู่บนบรรทัดฐานที่ดีของสังคม

สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ องค์ประกอบของทักษะชีวิต ที่ส่งเสริมผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อสร้างเสริมทักษะชีวิตที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชาย ผู้วิจัยเลือกศึกษาและพัฒนาทักษะที่สัมพันธ์และสอดคล้องกับลักษณะของวัยรุ่นชาย ตามแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยประกอบไปด้วย การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น , การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ , การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น

ในการวัดทักษะชีวิต ของ ชาริน สุวรรณวงศ์ (2561) ได้สร้างเครื่องมือวัดแบบจำลองทักษะชีวิต จาก 2 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการตระหนักรู้ตนเอง ทักษะการตัดสินใจแก้ปัญหาและการ

สื่อสาร ซึ่งมีการสร้างคำถามให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายการวิจัยในการวัดระดับการรับรู้ความสามารถของตนต่อการเผชิญสถานการณ์เสี่ยง และการจัดการสถานการณ์เสี่ยงที่นำไปสู่การสูญบุหรือ วัดโดยใช้มาตรวัดประมาณค่า 6 ระดับ จาก “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ถึง “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” จำนวน 16 ข้อ ซึ่งบุคคลที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่า เป็นบุคคลที่มีทักษะชีวิตสูงกว่าบุคคลที่ได้คะแนนต่ำกว่า มีค่าความเชื่อมั่น 0.92 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อ (Item – total correlation) ระหว่าง 0.49 - 0.75 ในส่วนของ Velasco et al. (2017, p.394-405) ปรับปรุงจาก Gambrell และ Richey Assertion Inventory (1975) ใช้มาตราส่วนประมาณค่าแบบดั้งเดิมของลิเคิร์ต คือ แบบ 5 ระดับ 1 (ไม่เคย) ถึง 5 (เป็นประจำ) มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.73 และ ธีรวัฒน์ พงศ์ภาณุพัฒน์ และคณะ (2565, น.559-568) วัดทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพติดของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา จาก แบบสอบถามความตระหนักในตนเองเกี่ยวกับการเสพติด มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จาก “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ถึง “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” แบบสอบถามการเห็นคุณค่าในตนเอง จำนวน 27 ข้อ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จาก “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ถึง “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” แบบสอบถามทักษะการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล จำนวน 7 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือก แบบสอบถามทักษะการตัดสินใจเพื่อป้องกันการเสพติด จำนวน 10 ข้อ มีข้อคำถามให้เลือกตอบตามสถานการณ์ โดยเครื่องมือมีค่าความเชื่อมั่นมากกว่า 0.75 ในทุกส่วน

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ตามนิยามปฏิบัติการที่ได้สร้างขึ้น โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น มีลักษณะเป็นมาตรวัดแบบประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” ซึ่งการแปลผลบุคคลที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่า เป็นบุคคลที่มีทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติดสูงกว่าบุคคลที่ได้คะแนนต่ำกว่า

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะชีวิต

การเกิดขึ้นของปัญหาการใช้สารเสพติด มาจาก คน สารเสพติด และสภาพแวดล้อม ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญและควรสร้างเสริมภูมิคุ้มกันต่อสารเสพติดให้อย่างยิ่ง คือ “คน” สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (2556) ได้เสนอทักษะชีวิตที่จำเป็นต่อการเผชิญสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด รวมไปถึงปัญหาที่อาจก่อให้เกิดผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตในอนาคต ซึ่งสามารถแบ่งตามองค์ประกอบได้ดังนี้ 1) การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น เป็นการเห็นคุณค่าในตนเองต่อความสามารถในการปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อ

ตนเองและผู้อื่น มีความรับผิดชอบต่อสังคม 2) การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เป็นการนำข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาที่เผชิญอยู่ มาพิจารณาเพื่อตัดสินใจเลือกแนวทางการแก้ปัญหาที่ให้ผลดีที่สุด 3) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด ความสามารถในการเผชิญกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหา โดยมีวิธีควบคุมอารมณ์ความรู้สึกกดดันทั้งจากตนเอง สังคม และ 4) การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น การสื่อสารที่เป็นการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลทั้งบริบทที่เป็นไปตามข้อตกลงและไม่เป็นไปตามข้อตกลง เพื่อปฏิเสธ ตอรอง ขอความช่วยเหลือ และลดความขัดแย้งในสถานการณ์เสี่ยง เช่น สามารถปฏิเสธการชักชวนให้ทดลองสารเสพติดจากกลุ่มเพื่อน หรือการตักเตือนเพื่อนที่ยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติดและพฤติกรรมเสี่ยงอื่น ๆ ที่ส่งผลเสียในอนาคต

สำหรับรูปแบบการสร้างเสริมทักษะชีวิตที่นำมาเพื่อป้องกันการใช้สารเสพติดหรือลดปัญหาจากการใช้สารเสพติด พบว่ามีกิจกรรมที่หลากหลายทั้งที่มีความแตกต่างกัน และเหมือนกัน เช่น การศึกษาของ ธีรวัฒน์ พงศ์ภาณุวัฒน์ และคณะ (2565) ศึกษาผลของโปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพยาเสพติดของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตำบลอิสาน อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า โปรแกรมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพยาเสพติดด้านความตระหนักในตนเอง และด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง สามารถเพิ่มทักษะชีวิตในเด็กนักเรียนด้วยกิจกรรม “รู้คิด ผิดได้ยาก” ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนใช้ความตั้งใจในการฟังหลักเกณฑ์และปฏิบัติได้ถูกต้อง ทำให้ทักษะการปฏิเสธเมื่อถูกชักชวนให้เสพยาเสพติดเพิ่มขึ้น สามารถประยุกต์ใช้ความรู้เรื่องโทษของสารเสพติด ตระหนัก หลีกเลียง และควบคุมตนเองจากการใช้สารเสพติดได้

ธัญรัศม์ ทองสุข และทิพย์วัลย์ สุรินยา (2563) ศึกษาความรู้เกี่ยวกับยาเสพติดให้โทษการสนับสนุนทางสังคมกับทักษะชีวิตในการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดของทหารกองประจำการสังกัดกรมทหารต่อสู้อากาศยานรักษาพระองค์กองทัพอากาศกรุงเทพมหานคร พบว่า การพัฒนาทักษะชีวิตช่วยให้บุคคลแสดงพฤติกรรมหลีกเลี่ยงการใช้สารเสพติด จากการปรับตัวต่อสถานการณ์ท้าทาย เมื่อเผชิญหน้ากับสิ่งเร้า สามารถวิเคราะห์ วางแผน ตัดสินใจนำไปสู่การปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์

Nasheeda et al. (2019) ได้ทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบเพื่อศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลของโปรแกรมทักษะชีวิต จำนวน 145 ประเทศ พบว่า การบูรณาการทักษะชีวิตร่วมกับในรายวิชาต่าง ๆ ในหลักสูตรระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา สามารถลดปัญหาการสูบบุหรี่ การดื่มแอลกอฮอล์ และการใช้กัญชาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึง Yang et al. (2025) ได้ศึกษาผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิต Positive Interpersonal and Life Skills Training (PILOT) ในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศไต้หวันที่มีประสบการณ์ไม่

พึงประสงค์ในวัยเด็ก (Adverse Childhood Experiences: ACEs) เพื่อพัฒนาทักษะการป้องกัน การใช้สารเสพติดให้กับเด็กกลุ่มดังกล่าว พบว่าการบูรณาการทักษะชีวิตร่วมกับหลักสูตรในสถานศึกษา สามารถช่วยเพิ่มพูนความรู้ด้านการป้องกันการใช้สารเสพติดได้ และการศึกษาของชมพูนุท แสงวิจิตร และคณะ (2568) ได้พัฒนาโปรแกรมการป้องกันการเข้ายาเสพติดในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ด้วยการนำทักษะชีวิต เช่น การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเอง การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการอารมณ์และความเครียด การสื่อสารและการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น การควบคุมตนเอง การปรับตัวและความยืดหยุ่น การตั้งเป้าหมาย และการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ มาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบกิจกรรม ผ่านรูปแบบกิจกรรมที่เน้นการประเมินสถานการณ์ความเสี่ยงและอุปสรรคที่เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด ผักการตัดสินใจจากสถานการณ์จำลอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและรับฟังประสบการณ์จริง

จากงานวิจัยที่เกี่ยวกับทักษะชีวิต เห็นได้ว่า ทักษะชีวิตเป็นสิ่งสนับสนุนให้บุคคลมีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดต่าง ๆ ได้ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า การส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ โดยมีแนวทางในการส่งเสริม ดังนี้ กิจกรรมพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองและเห็นคุณค่าผู้อื่น การสร้างแนวทางปฏิเสธหรือการต่อรองในแบบฉบับของตน การหาวิธีจัดการกับอารมณ์ และกิจกรรมพัฒนาการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

แนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์

การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Base Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม มีข้อจำกัดในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตของวัยรุ่นในศตวรรษที่ 21 จึงเกิดการปฏิรูปการจัดการเรียนรู้ในวงการศึกษาขึ้น เพื่อสร้างแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่เพิ่มการมีส่วนร่วม ความสนใจ ความตื่นตัว จากวัยรุ่นให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น นั่นคือ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Base Learning) ของ วิริยะ ฤกษ์พิลาณิชย์ (2558) การพัฒนาแบบจำลองการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Base Learning) ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สร้างแบบจำลองการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Base Learning) โดยการต่อยอดจาก 2 แนวคิด คือ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Base Learning) ที่เป็นวิธีการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นพัฒนาการคิดวิเคราะห์และจัดการปัญหา การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ได้เหมาะสม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสารด้วยวาจาและลายลักษณ์อักษร และการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้อื่น (Duch et al., 1998) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงไปของโลกในปัจจุบันมีความก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว “ความคิดสร้างสรรค์” ถูกนำมาประยุกต์ใช้ร่วมกับ

หลากหลายศาสตร์ เช่น การศึกษา ปรัชญา วิทยาศาสตร์ สังคมวิทยาและเศรษฐศาสตร์ เป็นต้น (ปัญจนานฎ วรวัฒน์ชัย, 2565) อีกทั้งยังเป็นการเสริมสร้างคุณลักษณะความคิดสร้างสรรค์สำหรับแก้ไขปัญหาและอุปสรรคในบริบทที่แตกต่างได้ จึงได้นำทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เข้ามามีส่วนร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เพื่อศึกษาหากระบวนการบรรยากาศ ที่สามารถสร้างทักษะแห่งอนาคต ผ่านการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม

ขั้นตอนที่ 2 การพิสูจน์แบบจำลองการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Base Learning) โดยศึกษาผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ผ่านรายวิชาฟิสิกส์ 21 ชั่วโมง (7 สัปดาห์) ด้วยเทคนิคและกระบวนการต่าง ๆ จากการศึกษาวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง มีผู้เข้าร่วมประกอบด้วยนักเรียนมัธยมปลาย 40 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในวัดผลความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์ ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Base Learning) ด้วยวิธีการต่าง ๆ คือ การทดสอบการคิดเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาจาก Guilford (1956, 1959, 1960, 1986)

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินประสิทธิภาพของแบบจำลองการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Base Learning) โดยนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่นๆเพิ่มเติม จากนั้นใช้แบบทดสอบที่พัฒนาต่อยอดจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (Torrance Test of Creative Thinking : TTCT) นฤเทพ สุวรรณธาดา และจรัญ แสนราช (2561) จากการศึกษาประสิทธิผลของแบบจำลองการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Base Learning) แสดงให้เห็นถึงกลุ่มนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการบริหารเวลา อีกทั้ง วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558) ได้เสนอ 8 กระบวนการ และ 9 บรรยากาศ สำหรับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Base Learning) ดังนี้

กระบวนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

1. การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) จากการกระตุ้นความสนใจในตัวบุคคล ด้วยการนำเรื่องราวใกล้ตัวและมีอิทธิพลต่อตัวบุคคลนั้น เช่น ประเด็นข่าวสารในสังคม ผู้มีชื่อเสียง ให้เกิดการตั้งข้อสงสัยและนำไปสู่การค้นคว้าในเรื่องนั้นๆ

2. การศึกษาข้อมูล (Self-Study) สร้างโอกาสให้บุคคลได้กระทำการค้นคว้ารวบรวมข้อมูล และสังเคราะห์เป็นความรู้ของตน

3. การสอนเมื่อถาม (Coaching) เป็นการสอนรายบุคคลมากกว่าการสอนเป็นกลุ่ม และสอนเมื่อบุคคลเกิดคำถามหรือต้องการความช่วยเหลือ

4. การแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Individual Problem Solving) สนับสนุนให้บุคคลใช้ความคิด จัดการกับปัญหา โดยที่ผู้จัดการเรียนรู้ไม่ได้เป็นผู้นำทาง แต่เป็นผู้อำนวยความสะดวกให้ใช้ความคิดมากขึ้น

5. การเรียนรู้จากเกมส์ (Game-Based Learning) การใช้เกมส์เป็นส่วนหนึ่งในระหว่างขั้นตอนของการเรียนรู้

6. กลุ่มโครงการ (Team Project) การจับกลุ่มทำโครงการในเวลาเรียน

7. การนำเสนอ (Creative Presentation) การนำเสนอข้อมูลที่ตนได้ค้นคว้ามาอย่างสร้างสรรค์ โดยไม่จำกัดรูปแบบในการนำเสนอ

8. การวัดผลแบบหลากหลายมิติ (Multi – Dimensional Assessment) ประเมินผลด้านต่าง ๆ ของบุคคลตามที่ผู้จัดการเรียนรู้ได้วางเป้าหมายไว้ออกมาด้วยเครื่องมือที่ออกแบบไว้

ซึ่งการจะพัฒนาผู้เรียนรู้ตามการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ด้วย 8 กระบวนการจำเป็นต้องจัดการเรียนรู้ภายใต้ 9 บริบท (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์, 2558) ดังนี้

1. การมุ่งเน้นกิจกรรมที่เพิ่มพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือคิด และค้นคว้า หาคำตอบด้วยตนเอง

2. ออกแบบกิจกรรมกระตุ้นความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็นให้แก่ตัวผู้เรียน ให้เกิดการค้นคว้า กล้าแสดงความคิดเห็น พร้อมเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาของตน

3. ผู้จัดการเรียนรู้ ใช้เทคนิคในการตั้งคำถามที่สามารถชี้แนะให้ผู้เรียนเกิดการเรียนและคิดอย่างถูกต้อง

4. สร้างสภาพแวดล้อมแบบการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อให้เรียนรู้จากการประสบความสำเร็จมาจากการมีส่วนร่วม ไม่ใช่การแข่งขันกัน

5. การเรียนรู้ผ่านการจับกลุ่ม หรือการระดมสมอง เป็นการสร้างมุมมองในการหาแนวทางการแก้ไขปัญหาที่หลากหลายและสร้างสรรค์มากขึ้น

6. ควรจัดตารางการเรียนให้ต่อเนื่องนานกว่า 90 นาที

7. การรับฟังผู้เรียนอย่างเปิดใจ เสริมสร้างความรู้สึกมีตัวตนให้แก่ผู้เรียน

8. การประเมินอย่างมีประสิทธิภาพ ที่เน้นการพัฒนาตนเองให้มีความรู้ ทักษะที่จำเป็นมากกว่าการนำผลประเมินมาวัด จัดลำดับเปรียบเทียบกัน

9. ใช้ความสมัครใจ ลดการบังคับ เพื่อเพิ่มความร่วมมือจากผู้เรียน คอยสนับสนุนพร้อมให้กำลังใจเป็นการเพิ่มพูนความมั่นใจในความคิดสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน

นอกจากนี้ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนการสอนได้ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creative-Base Learning) แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นนำเข้าสู่บทเรียนและยังเป็นหัวใจสำคัญสำหรับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ที่กระตุ้นผู้เรียนเกิดความอยากรู้ อยากรู้ ค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งสามารถกระตุ้นความสนใจผ่านการใช้เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้เรียน การใช้สื่อมัลติมีเดีย เช่น รูปภาพจากข่าว เสียง ข้อความที่เป็นประเด็นในช่วงเวลานั้น และการใช้เกมหรือกิจกรรมในลักษณะของสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 การตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ เป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสมัครใจ ความสนใจ และความร่วมมือ ด้วยการให้ปัญหาที่ผู้เรียนเป็นผู้กำหนดและมาจากความสนใจเป็นตัวนำ เมื่อผู้เรียนค้นพบปัญหาที่ตนสนใจเรียบร้อยแล้ว ผู้สอนมีหน้าที่ในการตั้งจำนวนกลุ่มขึ้นตามจำนวนปัญหาที่ผู้เรียนกำหนด

ขั้นตอนที่ 3 การค้นคว้าและคิด ผู้เรียนใช้เวลาในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผู้สอนมีหน้าที่ในการอำนวยความสะดวก ตอบคำถามด้วยคำถามเพื่อกระตุ้นผู้เรียนให้ได้คิดค้นหาคำตอบอย่างไร้การตัดสิน และให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน สามารถแนะนำแหล่งข้อมูลให้แก่ผู้เรียนได้

ที่ 4 การนำเสนอ ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานการค้นคว้าและคิดออกมาของตน โดยขั้นนี้ผู้ที่มีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็นและซักถามคือผู้เรียนร่วมชั้น ซึ่งผู้สอนมีหน้าที่ควบคุมคำถามและข้อคิดเห็นต่างๆจากผู้เรียนไม่ให้หลุดประเด็น

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผล มุ่งเน้นการประเมินทั้ง 3 ด้าน ซึ่งมีวิธีการ ดังนี้ 1) ด้านความรู้ สามารถประเมินได้จากการสอบวัด หรือแบบฝึกหัด 2) ด้านทักษะ ใช้รูปแบบการประเมินแบบรูบรีค (Rubric) และ 3) ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ใช้การประเมินรูปแบบการประเมินแบบรูบรีค (Rubric) เช่นเดียวกับด้านทักษะ แต่ในส่วนของด้านคุณลักษณะตั้งหัวข้อการประเมินจากคุณลักษณะที่ผู้สอนต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานของ Yonwilad and Sinlapaninman (2024) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบผสมผสานและการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสำเร็จทางคณิตศาสตร์และประสิทธิภาพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้จัดกิจกรรมภายใต้แนวคิดมีนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ในรูปแบบการเรียนรู้ผ่านระบบ

ออนไลน์ที่มีความยืดหยุ่นและให้อิสระแก่นักเรียนสามารถจัดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามเวลาที่สะดวก หลักสูตรคณิตศาสตร์สำหรับคอมพิวเตอร์ ผ่านกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 เลือกรูปแบบที่สนใจ ขั้นตอนที่ 2 ระบุปัญหาและเครื่องมือตามความสนใจ ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการวิจัยและนำแนวคิดไปปฏิบัติ ขั้นตอนที่ 4 สร้างงานและนำเสนอ และขั้นตอนที่ 5 สื่อสารร่วมกันเพื่อประเมิน อีกทั้งยังพบว่า การเรียนรู้แบบผสมผสานรวมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมให้นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้กลยุทธ์แก้ไขปัญหาการเรียนรู้ได้ และเพิ่มความมั่นใจในตนเองการใช้เทคโนโลยีมากขึ้น สอดคล้องกับ สุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย และลาวัณย์ ดุลยชาติ (2566) อธิบายถึงการประยุกต์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 4 ด้าน (4 Cs) ไว้ดังนี้ ขั้นที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ เป็นการสร้างความเข้าใจและกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้ พร้อมมอบหมายภารกิจให้แก่ผู้เรียน ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ มีหัวข้อให้ผู้เรียนได้เลือกตามความสนใจของตนเอง ขั้นที่ 3 การค้นและคิด ให้ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลและออกแบบสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยตนเองโดยผู้สอนมีหน้าที่แนะนำแหล่งข้อมูล ขั้นที่ 4 การนำเสนอ เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้บรรยายและทดลองใช้งานซอฟต์แวร์ด้านกราฟฟิกที่ตนเลือกจากความสนใจ และขั้นที่ 5 การประเมินผล ผู้สอนประเมินจากการสอบปลายภาค หลังสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่า ผลการประเมินทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้ นักศึกษามีความก้าวหน้าทางการเรียน 2) ด้านความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา และ 3) ด้านความพึงพอใจ อยู่ในระดับสูงทุกด้าน

สิริพัทธ์ เจษฎาวโรจน์ (2564) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 5 ขั้นตอน ร่วมกับการนำกิจกรรมตามทฤษฎีพหุปัญญา เสริมเข้าไปในส่วนของการปฏิบัติมีการมอบหมายทั้งงานเดี่ยวและงานกลุ่ม โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะของตนในด้านต่างๆ อีกทั้งยังสามารถนำองค์ความรู้และทักษะไปปรับใช้ในการดำรงชีวิตได้อีกด้วย

นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาที่นำการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มาพัฒนาพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด เช่น จริญา น้อยประชา (2566) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ด้วยการกระตุ้นผู้เรียนผ่านการนำปัญหาให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการคิด แก้ไขปัญหาที่หลากหลายรูปแบบ ซึ่งในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มีทั้งหมด 5 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ การร่วมกันอภิปรายและแสดงความคิดเห็นร่วมกันเกี่ยวกับสื่อรูปภาพ ขาว เกี่ยวกับผู้ติดสารเสพติด ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม

ตามความสนใจ ชั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ทำให้เกิดทักษะการคิดแก้ไขปัญหาจากกิจกรรม ชั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดองค์ความรู้ และชั้นที่ 5 ประเมินผล ผู้เรียนในการใช้ทักษะชีวิตป้องกันตนเองจากสถานการณ์เสี่ยง หลังการทดลอง พบว่า การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดขั้นสูงของนักเรียนสูงกว่า การเรียนรู้ด้วยวิธีปกติ เช่นเดียวกับ สิริรัตน์ จรรย์รัตน์ และพิชชาดา ประสิทธิ์โชค (2567) ได้นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ร่วมกับหลัก PERMA ตามแนวคิดจิตวิทยาเชิงบวก มาเป็นฐานสำหรับการออกแบบโปรแกรมป้องกันการติดสารเสพติดด้วย S.E.C.U.R.E. Model อีกทั้ง ภาณุพงศ์ ธงศรี และเคลือวัลย์ ตลอดพงษ์ (2025) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางความคิดและพฤติกรรมในการป้องกันปัญหาสารเสพติดและอบายมุขในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา ภายใต้โครงการสถานศึกษาสีขาว ปลอดภัย เสพติดและอบายมุข ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล การแก้ปัญหา และการคิดเชิงสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียนสามารถเลือกปฏิบัติตนที่ถูกต้องและปลอดภัย สามารถหลีกเลี่ยงการเข้าไปเกี่ยวข้องกับสารเสพติด บุหรี่และบุหรี่ไฟฟ้า เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ สื่อลามกอนาจาร การพนัน การทะเลาะวิวาท ตลอดจนปัจจัยเสี่ยงอื่น ๆ ที่อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ และสังคมได้

จะเห็นได้ว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานดังกล่าวเอื้อต่อการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะชีวิต ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการสร้างพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดได้ ด้วยปัจจัยสำคัญในการจัดการเรียนรู้ คือ การเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้ผู้เรียนได้กำหนดปัญหาจากความสนใจ งดการบังคับผู้เรียน และกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด ค้นคว้า แก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ผู้สอนมีหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก ให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียนได้ในเรื่องของแหล่งสืบค้นข้อมูล

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่มุ่งเน้นการพัฒนาโปรแกรมหรือกิจกรรมป้องกันสารเสพติดโดยประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในลักษณะทั่วไป ขณะที่การศึกษาที่นำแนวคิดการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบ เกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Spiral) มาใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของผู้เรียนยังมีอยู่อย่างจำกัด สะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างเชิงทฤษฎี ที่ควรได้รับการศึกษาเพิ่มเติม เพื่อขยายความเข้าใจเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบ เกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Spiral) ในการพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด

เกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Spiral)

รูปแบบการเรียนรู้ในปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงไปให้เหมาะสมกับยุคสมัยมากขึ้น การเรียนรู้แบบดั้งเดิม ไม่สามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในสังคมยุคแห่งความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีอย่างมากได้ ความสามารถในการคิดค้นวิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ จึงควรถูกพัฒนาขึ้นในแวดวงการศึกษาให้มีการจัดการเรียนรู้ที่เอื้อให้กลุ่มวัยรุ่นได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งการศึกษาวิจัยของ Resnick (2017) ได้อธิบายถึงแนวคิดการพัฒนา “เกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” มาจากการสังเกตกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล ด้วยวิธีการเล่นกับความคิดสร้างสรรค์ การแบ่งปันความคิด ร่วมกันระหว่างการเล่น การสำรวจจากประสบการณ์ การสร้างสรรค์พัฒนาขึ้นใหม่ การทดลอง และสำคัญที่สุด คือ การลงมือทำ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่วนเวียนเป็นเกลียวแบบไม่รู้จบ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ช่วยให้คุณคิดสร้างสรรค์ในวิธีจัดการกับปัญหาในชีวิตประจำวันของตนมากขึ้น Resnick (2017) โดยมีองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. จินตนาการ (Imagine) เป็นขั้นตอนแรกของวงจรการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การให้ผู้เรียนระดมความคิดถึงเรื่องที่ตนสนใจ
2. สร้าง (Create) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แปลงแนวคิดของตนมาสู่การสร้างผลงาน โดยการเปิดกว้างสำหรับวิธีการสร้างและไม่จำกัดรูปแบบ
3. เล่น (Play) กระบวนการที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ทดลองสิ่งใหม่ ทดลองซ้ำๆจนได้แนวทางที่ดีที่สุดสำหรับการสร้างผลงานใหม่
4. แบ่งปัน (share) ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตน เพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดของกันและกัน
5. คิดทบทวน (Reflect) การสะท้อนความรู้ที่มาจากกระบวนการสร้างสรรค์และผสมผสานความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการทดลอง ผ่านการใช้คำถามแทนการอธิบาย เพื่อให้ผู้เรียนตกตะกอนจากประสบการณ์การเรียนรู้แล้ว นำไปสู่กระบวนการของเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

พิชญ์สินี มะโน (2562) มุ่งพัฒนาแนวทางการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนสร้างเส้นทางการเรียนรู้ไปสู่การแก้ไขปัญหาของตนเอง ผ่านการเล่นที่มีจุดเริ่มต้นจากการจินตนาการ การทดลอง การสร้าง การแบ่งปัน และการสะท้อน รวมไปถึงการมีแอปพลิเคชัน

Scratch ที่สร้างสภาพแวดล้อมเสมือนสำหรับผู้เรียนจากทั่วโลกเพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน และ Resnick (2019) ได้กล่าวถึงหลักการจตุรพีแห่งการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Four P's of Creative Learning) (4Ps) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่สร้างเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

1.โครงการ (Project) การสร้างพื้นที่ให้บุคคลได้พัฒนาการถ่ายทอดข้อมูล การสื่อสาร และค้นพบอัตลักษณ์ของตน ผ่านการได้ลงมือสร้างความรู้ด้วยตนเองและการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งรอบข้าง

2.ความหลงใหล (Passion) Mitchel Resnick สร้างความรู้ภายใต้สภาพ “พื้นที่ต่ำ เพดานสูง และกำแพงกว้าง” นั่นคือ พื้นที่ต่ำ เป็นการเริ่มลงมือทำจากเรื่องง่ายไปสู่เรื่องที่ยาก , เพดานสูง บุคคลเมื่อมีการพัฒนาทักษะระดับสูงมากขึ้น ก็ต้องทดลองทำในสิ่งที่มีความซับซ้อนมากขึ้นเช่นกัน , กำแพงกว้าง ผู้เรียนสามารถกำหนดแนวทางในประเด็นที่ตนสนใจ และสามารถใช้ลูกเล่นต่างๆในการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงาน อีกทั้งยังเชื่อว่าการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความหลงใหล ใฝ่รู้ จากภายในตัวบุคคลสามารถกระตุ้นความอยากรู้ อยากรู้คำคว้า ลงมือทำกิจกรรมได้จริง

3.เพื่อน (Peers) การสนับสนุนให้เกิดพื้นที่แห่งการแสดงผลงานของตน และแลกเปลี่ยนความคิดเพื่อให้เกิดการพัฒนาตนจากคำแนะนำของผู้เรียนท่านอื่นๆ ซึ่งสังคมแห่งการเรียนรู้สามารถปฏิบัติตามหลัก 4C ที่ต้องมีผู้สอนที่สามารถแนะนำแหล่งข้อมูล ให้คำปรึกษาโดยปราศจากการตัดสินว่าถูกหรือผิด ได้แก่ 1) ผู้เร่งปฏิกิริยา (catalyst) ผู้สอนมีหน้าที่จุดประกายพฤติกรรมการเรียนรู้ในตัวบุคคล เมื่อเกิดอุปสรรคหรือปัญหาระหว่างการเรียนรู้ ค้นคว้า ให้ผู้เรียนเห็นทางเลือกและความเป็นไปได้ในการสร้างผลงาน รวมไปถึงการตอบคำถามด้วยคำถามเพื่อการต่อยอดผลงาน 2) ผู้ให้คำปรึกษา (Consultant) ผู้สอนมีหน้าที่ให้คำปรึกษา กำลังใจ และสะท้อนผลของการสร้างผลงาน เพื่อเป็นการสนับสนุนให้เกิดความเข้าใจ การค้นหาแนวทางการพัฒนาผลงานให้ดีที่สุดในรูปแบบของตน 3) ผู้เชื่อมประสาน (Connector) ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เกิดบรรยากาศของการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ร่วมกันและพัฒนาผลงานของตนต่อไป และ 4) ผู้ร่วมลงมือปฏิบัติงาน (Collaborator) ผู้สอนเป็นส่วนหนึ่งในการสนับสนุนตามการขอความช่วยเหลือของผู้เรียน หรือการที่ผู้สอนสร้างผลงานของตนเองและนำมาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เรียน

4.การเล่นสนุก (Play) การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลอง กล้าออกจากกรอบและไม่กำหนดขีดความสามารถของตน ด้วยการเรียนรู้สิ่งใหม่ตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล

จากการศึกษาเกี่ยวกับเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ Zhang (2021) ได้ทบทวนวรรณกรรมร่วมกับการสังเกตแบบมีส่วนร่วม เพื่อศึกษาผลลัพธ์ของการนำเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มาปรับใช้ผ่านสิ่งแวดล้อมและเทคโนโลยีที่เอื้อต่อการเรียนรู้ พบว่า การบรรยายผ่านห้อง Ground Sampling Distance และ ห้องปฏิบัติการนวัตกรรม ทั้งคู่สามารถสนับสนุนการเรียนรู้และจุดประกายความคิดใหม่ ๆ ในขณะเดียวกันสามารถสร้างการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมได้ อีกทั้งยังกล่าวไว้ว่า เกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ได้ และเป็นแนวทางการออกแบบสภาพแวดล้อมที่รองรับความต้องการของผู้เรียน

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ รูปแบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning spiral) มาเป็นฐานในการสร้างโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่มีขั้นตอนดำเนินทั้งหมด 5 ขั้น คือ การจินตนาการ (Imagine) เป็นการคิดค้นหาสิ่งใหม่จากภารกิจที่ได้รับมอบหมาย การสร้าง (Create) นำความคิดจากขั้นจินตนาการมาสู่การสร้างแนวทางสำหรับการพิชิตภารกิจ การเล่น (Play) พื้นที่สำหรับการทดลองตามแนวทางที่ผ่านการระดมความคิดร่วมกันภายในกลุ่ม เพื่อเรียนรู้ผลลัพธ์จากแนวทางนั้น การแบ่งปัน (Share) ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของกันและกัน และการคิดทบทวน (Reflect) การให้ผู้เรียนได้ตกตะกอนองค์ความรู้จากการเรียนรู้และข้อเสนอแนะของสมาชิกผู้เรียนท่านอื่น จนนำไปสู่การต่อยอดและพัฒนาแนวทางใหม่ด้วยตนเอง

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI)

จอห์น แมคคาร์ธี John McCarthy (1955) บิดาแห่ง AI ผู้สร้างวลี “Artificial Intelligence” หรือ “ปัญญาประดิษฐ์” ซึ่งอธิบายไว้ในการประชุม Dartmouth Conferences เป็นการพัฒนาระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ที่อาศัยความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ เช่น ความสามารถในการจดจำภาพและเสียงพูด รวมไปถึงการตัดสินใจแทนมนุษย์ (McCarthy et al., 2006)

Allan Turing (1950) ได้เสนอนิยามของคำว่า ปัญญาประดิษฐ์ หมายถึง คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องที่ผ่านการทดสอบทัวริง “Touring Test” เป็นการทดสอบด้วยการเล่นเกมส์ระหว่าง 3 ปัจจัย ได้แก่ 1) มนุษย์ 2) คอมพิวเตอร์ และ 3) ผู้ตัดสินหรือผู้ควบคุมที่เป็นมนุษย์ ซึ่งถูกแยกออกจากการทดสอบนี้ ทั้ง 3 ปัจจัยสามารถสื่อสารผ่านการส่งข้อความเท่านั้น คอมพิวเตอร์ที่

ได้รับผลผ่านจากการทดสอบทั่วจริงต้องทำให้ผู้ตัดสินที่เป็นมนุษย์ไม่สามารถแยกแยะระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ได้ (Schuett, 2019)

จากการศึกษาเกี่ยวกับ ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) มีผู้วิจัยหลายคนได้ให้นิยามของ AI ในลักษณะใกล้เคียงกัน ตัวอย่างเช่น Russell and Norvig (2009) ระบุว่า เป็น ตัวแทนความอัจฉริยะ แต่ใช้คำที่เป็นมาตรฐาน คือ “ปัญญาประดิษฐ์” หมายถึงระบบซอฟต์แวร์ที่แสดงถึงความอัจฉริยะ ในการรับรู้สภาพแวดล้อมผ่านเซ็นเซอร์และการคาดการณ์สภาพแวดล้อมผ่านแอคชูเอเตอร์อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ AI ยังสามารถแสดงถึงการแก้ไขปัญหา และการตัดสินใจ ด้วยการพึ่งพาสติปัญญาของมนุษย์ในการควบคุมระบบคอมพิวเตอร์ เช่น ระบบอัจฉริยะภายในบ้าน การตรวจทานเอกสาร การคัดสรรสื่อประเภทต่างๆ ให้ตรงกับบุคลิกการใช้งานเทคโนโลยี เป็นต้น สอดคล้องกับ อรพิม ประสงค์ (2560) ได้กล่าวถึงนิยาม ปัญญาประดิษฐ์ คือ ระบบเสมือนการใช้สติปัญญาของมนุษย์ที่สามารถปรับตัว เรียนรู้ และประมวลผลจากข้อมูลสิ่งแวดล้อมรอบตัวผู้ใช้ได้

สำหรับในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้นิยามของ ปัญญาประดิษฐ์ หมายถึงระบบซอฟต์แวร์ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยมนุษย์ ให้มีความเฉลียวฉลาดในการประมวลผลจากข้อมูลที่อยู่รอบตัวผู้ใช้งาน และสามารถตัดสินใจ ปรับแต่งข้อมูล สร้างข้อมูลใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนรู้พื้นฐาน AI (AI-Base Learning)

สังคมกำลังเข้าสู่ ยุคดิจิทัล 5.0 เป็นการก้าวเข้าสู่โลกแห่งการผนวกรวมกันระหว่างการดำรงชีวิตของมนุษย์ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 เข้ากับโลกเสมือน ที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์ (AI) (ธิดา กุลรัตน์ และคณะ, 2565) ส่งผลให้แวดวงการศึกษาเกิดนโยบายผลักดันคุณภาพการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้เรียนรู้ตามความสนใจผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มที่หลากหลาย และพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในบุคลากรทางการศึกษา (Digital Competency) ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2566)

วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล (2562) ได้เสนอานิยามของ การเรียนรู้พื้นฐาน AI ไว้ 2 แบบ โดยแบบแรก การจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนเลือกใช้หรือผสมผสานปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อมาสนับสนุนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การนำปัญญาประดิษฐ์ในรูปแบบของแอปพลิเคชัน (Application) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วขึ้นได้ ในส่วนของนิยาม แบบที่สอง การเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้นำปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาสนับสนุนตนให้สามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่าง

รวดเร็วและถูกต้อง นำไปสู่การต่อยอดในการสร้างสรรค์นวัตกรรมได้ เช่น การทดลองด้านการเกษตรในการปลูกพืช ผ่านการใช้แอปพลิเคชัน (Application) ในสมาร์ทโฟน (Smart Phone) อีกทั้งได้อธิบายเกี่ยวกับ แนวปฏิบัติของผู้สอนในการจัดการเรียนรู้บนฐาน AI ดังนี้

1. ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นผู้ช่วยสอน การใช้ AI มาใช้ในส่วนของ การวิเคราะห์ความต้องการและธรรมชาติในการเรียนรู้ของผู้เรียน และใช้ในการประเมินผลงานของผู้เรียน

2. ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) นำเสนอเนื้อหาสาระของการจัดการเรียนรู้ ด้วยการนำ AI มาวิเคราะห์เนื้อหาสาระที่จะใช้จัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งให้เป็นไปตามความต้องการและความสนใจของผู้เรียน

3. ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้เพิ่มเติมของผู้เรียน ด้วยการนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาสนับสนุนการเข้าถึงแหล่งข้อมูลและเนื้อหาสาระตามความต้องการของผู้เรียนที่สามารถเข้าถึงได้ด้วยอุปกรณ์ดิจิทัล นอกเหนือจากการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน

Fitria (2021) ทำการศึกษาและได้เสนอรูปแบบของการนำเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ AI เข้ามามีบทบาทสำหรับกระบวนการสอนและการเรียนรู้ ทั้ง 9 รูปแบบ ไว้ดังนี้

1. Virtual Mentor เป็นที่ปรึกษาเสมือนจริง สำหรับการให้คำปรึกษาทำให้ผู้เรียนมีความรู้มากขึ้น คอยช่วยเหลือด้านการสืบค้นข้อมูล และช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ อีกทั้ง Virtual Mentor สามารถให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ คำถามแบบฝึกหัด ในส่วนของ Zhang (2021) ระบุว่า Virtual Mentor เป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบ E-Learning ที่เน้นให้สามารถโต้ตอบกับผู้เรียนได้ เช่น Blackboard เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในมหาวิทยาลัยในยุโรปและอเมริกา ช่วยให้ผู้เรียนสามารถถามคำถามและให้ผู้สอนมอบหมายงาน รวมทั้ง Virtual Mentor จะยังคงเอื้อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และอัปเดตข้อมูลอย่างอิสระตามความต้องการ

2. Voice Assistant เป็นหนึ่งในปัญญาประดิษฐ์ (AI) ที่ได้รับการยอมรับและใช้กันอย่างแพร่หลาย ได้แก่ Google Assistant (Google), Siri (Apple), Cortana (Microsoft) เป็นต้น ผู้ช่วยเสียงจะช่วยให้นักเรียนสามารถค้นหาข้อมูล ด้วยการใช้น้ำเสียงพูดเกี่ยวกับข้อมูลที่ต้องการค้นหา นอกจากนี้ยังสามารถโต้ตอบและอธิบายข้อมูลที่ต้องการในรูปแบบเสียงเสมือนจริงได้อีกด้วย

3. Smart Content ช่องทางสำหรับการแบ่งปันและสืบค้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ตามหมวดหมู่ที่ต้องการอย่างรวดเร็ว ปัจจุบันได้มีสถานศึกษานำมาปรับปรุงใช้ในระบบ

ห้องสมุด เพื่อเอื้อการเข้าถึงแก่ผู้เรียน ตัวอย่างโปรแกรมที่สถานศึกษานำเข้ามาใช้ในระบบจัดการห้องสมุด เช่น Cram101 , Netex Learning

4. Presentation Translator มีลักษณะคล้ายคลึงกับ Voice Assistant ที่อาศัยเสียงทำหน้าที่หลัก ซึ่ง AI Speech Recognition สามารถอธิบายหรือนำเสนอข้อความจากภาษาอื่นเป็นภาษาที่ผู้เรียนต้องการได้ ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจได้จากการฟังข้อความ บทความ หรือหนังสือดิจิทัลประเภทต่างๆ ในภาษาใดก็ได้ตามความต้องการ โดยไม่จำเป็นต้องอ่าน และเข้าถึงได้ง่าย เนื่องจากเป็นหนึ่งในคุณสมบัติที่มีอยู่ในสมาร์ทโฟนเช่น การควบคุมด้วยเสียง การพิมพ์ด้วยเสียง

5. Global Courses ปัญญาประดิษฐ์ (AI) แพลตฟอร์มนี้ถูกนำไปใช้อย่างกว้างขวางในด้านต่างๆ รวมถึงการศึกษา คือ ผู้เรียนที่ใช้งาน Global Courses สามารถค้นหาและเรียนหลักสูตรออนไลน์จากทั่วทุกมุมโลกได้ ซึ่ง Global Courses จะประมวลเลือกหลักสูตรและทำการแนะนำตามความสนใจของผู้เรียนที่ได้ทำการค้นหาผ่านคำหลักไว้ก่อนหน้า ตัวอย่างของหลักสูตรที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) นี้ เป็นหลักสูตรเกี่ยวกับ MOOCs, Udemy, Google AI, Alison, Khan Academy, edX, Udacity, Coursera เป็นต้น (Zhang, 2021) จุดเด่นของ Global Courses ช่วยให้สถานศึกษาที่มีโปรแกรมนี้ สามารถสร้างชั้นเรียนระหว่างประเทศปรับแต่งประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะสมในแต่ละบุคคล เช่น ความรู้พื้นฐานของนักเรียน การแปลภาษาที่มีคำบรรยายอัตโนมัติจะช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างราบรื่นมากยิ่งขึ้น

6. Automatic Assessment ช่วยให้ผู้สอนสามารถสร้างแบบทดสอบที่ใช้งานได้จริงและประหยัดเวลา เพียงกำหนดประเภทวิชา จำนวนข้อคำถาม ระดับความยาก และตัวเลือกอื่นๆที่ครอบคลุมตามความต้องการ หลังจากนั้นทำการแชร์ลิงก์แบบทดสอบให้กับผู้เรียนเพื่อทำผ่านระบบออนไลน์โดยตรง ซึ่งระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) จะทำการประเมินผลลัพธ์แบบทดสอบของผู้เรียนให้โดยอัตโนมัติ สามารถแบ่งเบาภาระของผู้สอน เช่น การเตรียมแผนการสอน การทดสอบ การตรวจสอบการบ้านของผู้เรียน เป็นต้น

7. Personalized Learning การเรียนรู้ส่วนบุคคลนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้รับบริการต่างๆตามความต้องการส่วนบุคคล เช่น ผู้ช่วยส่วนตัว ที่ทำการประมวลเพื่อทำการแนะนำเนื้อหาสำหรับการเรียนรู้ให้ตรงต่อความต้องการของผู้เรียน ซึ่งการเรียนรู้ส่วนบุคคลช่วยให้ผู้เรียน พัฒนาตามความเร็วและความสามารถของตัวผู้เรียนในแต่ละคน เช่น Khan Academy , Duolingo , Ruangguru เป็นต้น

8. Educational Games เกมทางการศึกษาที่ออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้แต่ยังสามารถให้ความสนุกสนานได้ โดยที่การเรียนรู้จะเกิดผ่านประสบการณ์ขณะที่ผู้เล่นเล่นเกม ตัวอย่างเกมทางการศึกษาและเนื้อหาสาระ เช่น Duolingo เป็นแอปพลิเคชันเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กที่สอนภาษา Quick Brain สำหรับพัฒนาความเร็วของสมองในการประมวลผลและการคำนวณ เป็นต้น

9. Intelligent Tutoring System (ITS) เป็นระบบที่ให้เนื้อหาและรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สามารถปรับให้เข้ากับความสามารถของผู้เรียนได้ เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ให้การศึกษาค้นคว้าและข้อเสนอแนะส่วนบุคคลแก่นักเรียน โดยไม่จำเป็นต้องผ่านการควบคุมของผู้สอน ระบบจะทำการปรับเนื้อหาสาระให้เข้ากับลักษณะเฉพาะของผู้เรียนในแต่ละคนจากระดับที่ง่ายไปสู่ระดับที่ยากขึ้น

จากงานวิจัยทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับบทบาทของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ ของ Park and Doo (2024) พบว่า บทบาทของ AI มีทั้ง 5 ประเด็น ได้แก่ 1) บทบาทของการเป็นรายวิชาใหม่ เช่น ตัวแทนการสอน , หุ่นยนต์ , ChatGPT 2) บทบาทของการเชื่อมประสานการเรียนรู้ เช่น แพลตฟอร์ม หรือ เครื่องมือที่ใช้ AI 3) บทบาทของการเป็นผู้ช่วยเสริม เช่น EDM หรือ การวิเคราะห์การเรียนรู้ 4) บทบาทผสมผสานระหว่างการเชื่อมประสานและผู้ช่วยเสริมในการเรียนรู้ และ 5) บทบาทผสมผสานระหว่างรายวิชาใหม่และผู้ช่วยเสริม ในส่วนของ ณรงค์ สังวาระนที และคณะ (2565) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเจตคติต่อวิชาฟิสิกส์ และเจตคติต่อเทคโนโลยี ด้วยการนำ Wolfram alpha เป็นเทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์มาสร้างสภาพแวดล้อมในการจัดการเรียนรู้และเนื้อหาของการเรียนให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน การจัดการสื่อการเรียนรู้ การติดตามและประเมินผลกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน หลังสิ้นสุดการให้กิจกรรม พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาฟิสิกส์ของกลุ่มทดลอง เจตคติต่อวิชาฟิสิกส์ และเจตคติต่อเทคโนโลยีสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ นอกจากนี้ Sherman and Craig (2002) อธิบายถึง เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality : VR) จัดเป็นหนึ่งในเทคโนโลยีของเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งมีลักษณะสำคัญ คือ การเป็นพื้นที่ของจินตนาการที่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้งกับสถานการณ์และสิ่งแวดล้อม ด้วยการสร้างมุมมองของโลกเสมือนจริงจากระบบคอมพิวเตอร์

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณางานวิจัยที่นำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาพัฒนาในเชิงการป้องกันการใช้สารเสพติด พบว่า Tsamitros et al. (2021) นำได้เทคโนโลยีเสมือนจริงมาเป็น

เทคนิคในการรักษา รวมไปถึงเครื่องมือสำหรับประเมินการตอบสนองทั้งด้านร่างกายและจิตใจต่อสารเสพติด ด้วยการสร้างสถานการณ์จำลองสิ่งเร้าที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติดต่างๆ ได้แก่ แอลกอฮอล์ นิโคติน กัญชา โคเคน และเมทแอมเฟตามีน และการศึกษาของ Bhatt (2023) นำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาเฝ้าระวังและจัดการกับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติดในแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ ช่วยลดความเสี่ยงการสัมผัสเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติดสำหรับเด็กและเยาวชนได้ สอดคล้องกับ Suva and Bhatia (2024) ที่กล่าวถึง ศักยภาพของเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสนับสนุนการดำเนินงานด้านยาเสพติด ตั้งแต่การคัดกรองการออกแบบการรักษาเฉพาะบุคคล ไปจนถึงการป้องกันการกลับไปเสพติดซ้ำ ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการดูแล ลดภาระระบบบริการในวงการศึกษาสาธารณสุข เห็นได้ว่าการศึกษาที่เกี่ยวข้องมีจำนวนจำกัดและยังขาดการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) สำหรับการพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดในกลุ่มเด็กและเยาวชนโดยตรง

การเปลี่ยนแปลงของระบบการจัดการเรียนรู้ในยุคสังคมดิจิทัล ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ได้มีการนำเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาพัฒนาสื่อการเรียนการสอน เช่น Syahrizal et al. (2024) พัฒนาสื่อการสอนรายละเอียดเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนา ผ่าน คอมแพคดิสก์ (CD) ร่วมกับการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ด้วยการจัดเก็บแอปพลิเคชันปัญญาประดิษฐ์ (AI) ต่างๆ ที่เชื่อมโยงกับรายละเอียดของเนื้อหาวิชาและสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าความรู้อยู่ด้วยตนเองได้ ไว้ในคอมแพคดิสก์ (CD) ในส่วนของ Han and Lee (2024) ได้ศึกษาและพัฒนาหลักการออกแบบการฝึกฝนทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ โดยใช้แชทบอทปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence chatbots) และได้เสนอหลัก 10 ประการในการออกแบบบทเรียนภาษาอังกฤษเบื้องต้นโดยใช้แชทบอทปัญญาประดิษฐ์ให้ส่งผลลัพธ์ที่ดีต่อตัวผู้เรียน ได้แก่ 1) การเลือกสื่อ 2) การสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 3) การสร้างเนื้อหาใหม่ 4) การกระตุ้นและรักษาความสนใจและแรงจูงใจ 5) การให้คำแนะนำ 6) การจัดการเรียนการสอนแบบ Scaffolding 7) การให้ข้อเสนอแนะเป็นรายบุคคล 8) การส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนับสนุนการเติบโตและการพัฒนา 9) การสื่อสารและการมีส่วนร่วม และ 10) รูปแบบการจัดการการเรียนรู้

จากที่กล่าวมาข้างต้นเห็นได้ว่าการนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยคาดว่าทางเลือกสรรเทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) มามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ จะช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิด และเข้าถึงข้อมูลขนาดใหญ่ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการค้นหาแนวทางหรือสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นผลลัพธ์จากความคิดของตนได้ อีกทั้ง AI ยังสามารถลดภาระงานและประหยัดเวลาของผู้สอนได้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำ

AI เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ โดยเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นตัวช่วยเสริมของผู้สอนในการสรรสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้

โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์

โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในกลุ่มวัยรุ่นชาย มีวัตถุประสงค์เพื่อให้วัยรุ่นเพศชายมีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด รวมทั้งการฝึกฝนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติดเพื่อนำไปสู่พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจะแสดงได้นั้น มาจากบุคคลได้รับการพัฒนาทักษะชีวิตที่จำเป็นต่อการป้องกันตนเองจากสารเสพติด 4 ทักษะ คือ 1) การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น 2) การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นเพื่อสื่อสารความต้องการของตน 3) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และ 4) การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ด้วยการเรียนรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในลักษณะของกิจกรรมกลุ่มที่มีการระดมสมอง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน มากกว่าการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่มุ่งเน้นให้วัยรุ่นเป็นผู้เรียนรู้ด้วยกระบวนการสั่งสอนเพียงอย่างเดียว สอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) พัฒนาโดย Albert Bandura (1977) กล่าวว่า บุคคลสามารถเกิดการเรียนรู้จากการสังเกต การมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างตัวบุคคลและสิ่งแวดล้อมรอบตัวจนนำไปสู่การแสดงออกเป็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปได้ เป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ที่มีอิทธิพลต่อกันของ 3 ปัจจัย ได้แก่ บุคคล สภาพแวดล้อม และพฤติกรรม ซึ่ง (Bandura & Walters, 1977) ได้เน้นย้ำว่าการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลไม่ได้มีผลมาจากสภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีผลมาจากปัจจัยภายในของบุคคลอีกด้วย กล่าวคือ กลุ่มวัยรุ่นมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดได้จากการเรียนรู้ที่จะใช้สารเสพติด โดยมีอิทธิพลจากสภาพแวดล้อม เช่น การถูกเพื่อนชักชวนครอบครัวยังมีการใช้สารเสพติด และปัจจัยภายในซึ่งเป็นจิตลักษณะของบุคคล เช่น องค์กรความรู้ เจตคติที่มีต่อสารเสพติด ในขณะเดียวกันการที่กลุ่มวัยรุ่นจะมีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดได้ ก็สามารถเกิดจากการได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่มที่มีการระดมความคิด แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การสังเกตและนำสิ่งที่ตนได้จากการสังเกตนั้น มาฝึกใช้กับสถานการณ์เสมือนจริง ผ่านกิจกรรมภายในโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งการสร้างโปรแกรมด้วยพื้นฐานจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) สำหรับพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ทำให้ครอบคลุมทั้งปัจจัยภายในตัวบุคคลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิด และปัจจัยภายนอกที่เป็นสมัชชาระหว่างการร่วม

กิจกรรมมีบทบาทเป็นผู้สะท้อนข้อมูลที่ส่งเสริมตัวบุคคลให้มีแนวทางพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของตนได้

ในการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยรูปแบบ เกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning spiral) มีกระบวนการทั้งหมด 5 ขั้น Resnick (2017) คือ ขั้นที่ 1 จินตนาการ (Imagine) การให้ผู้เรียนระดมความคิดที่ตนสนใจศึกษา ขั้นที่ 2 สร้าง (Create) มีพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือสร้างผลงาน อย่างเปิดกว้างไม่จำกัดวิธีการและรูปแบบ ขั้นที่ 3 เล่น (Play) เป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ทดลองสิ่งใหม่ กระทำซ้ำๆจนได้แนวทางที่ดีที่สุด ขั้นที่ 4 แบ่งปัน (share) ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตน เพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และ ขั้นที่ 5 คิดทบทวน (Reflect) การสะท้อนถึงผลสัมฤทธิ์ที่มาจากกระบวนการสร้างสรรค์และผสมผสานความรู้ใหม่ ผ่านการใช้คำถามแทนการอธิบาย เพื่อให้ผู้เรียนตกตะกอนจากประสบการณ์การเรียนรู้แล้วนำไปสู่กระบวนการของเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมีหัวใจสำคัญที่สร้างเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดเชิงสร้างสรรค์กับทุกด้าน คือ หลักการจตุรพีแห่งการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (4 Ps) ให้ผู้จัดการเรียนรู้ได้เลือกสรรตามความเหมาะสม ได้แก่ 1) โครงการ (Project) พื้นที่ให้ผู้เรียนได้พัฒนาการถ่ายทอดข้อมูล สร้างความรู้ด้วยตนเองและการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งรอบข้าง 2) ความหลงใหล (Passion) การเริ่มต้นลงมือทำจากเรื่องง่าย จากนั้นพัฒนาทักษะระดับสูงขึ้นซับซ้อนมากขึ้นและสามารถกำหนดแนวทางในประเด็นที่ตนสนใจ 3) เพื่อน (Peers) พื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อนำข้อคิดเห็นที่ต่างมุมมองมาพัฒนาตน และ 4) การเล่นสนุก (Play) การให้ผู้เรียนได้ทดลองและไร้การจำกัดขอบเขต

สำหรับการดำเนินการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ แต่ละครั้งของกิจกรรมในโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้น ที่สอดคล้องและครอบคลุมกับแนวคิดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเองด้านความรับผิดชอบต่อสังคม การปฏิเสธต่อรอง การจัดการกับอารมณ์ และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่นำเข้ามาสร้างความน่าสนใจ เป็นตัวช่วยในการจัดการเรียนแก่ผู้จัดการเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนในแต่ละขั้นอีกด้วย

ตอนที่ 4 กรอบแนวคิด สมมติฐานการวิจัย และนิยามเชิงปฏิบัติการ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชาย ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความไวและเปราะบางต่อสิ่งเร้าเชิงลบ มีความจำเป็นอย่างมากในการเสริมสร้างทักษะชีวิตที่จำเป็นต่อการป้องกันตนเองจากสารเสพติดเพื่อเตรียมความพร้อมต่อการรับมือสิ่งเร้าเชิงลบที่มากระตุ้นได้ทันสถานการณ์ ด้วยเหตุนี้บุคคลจะมีวิธีการป้องกันตนเองจากสารเสพติดได้นั้น เกิดจากการได้เรียนรู้ผ่านโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มาจากการนำแนวคิดเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Spiral) และแนวคิดทักษะชีวิตที่จำเป็นสำหรับการป้องกันตนเองจากสารเสพติด มาเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมทั้งหมด 6 ครั้ง คือ 1) การสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองด้านความรับผิดชอบต่อสังคม 2) การสร้างแนวทางปฏิเสธหรือการต่อรองในแบบฉบับของตน 3) การหาแนวทางจัดการกับอารมณ์ และ 4) การพัฒนาการตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยการนำเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์มาสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ให้วัยรุ่นที่เข้าร่วมโปรแกรมฯ เข้าถึงข้อมูลขนาดใหญ่ และเป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นผลลัพธ์จากความคิดของตนเอง

โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชาย จึงประกอบด้วย ตัวแปรจัดกระทำ ได้แก่ การได้รับและไม่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ และตัวแปรตาม ในระยะหลังการทดลองและสิ้นสุดการทดลอง ได้แก่ พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ซึ่งวัดจากพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน

ตัวแปรจัดกระทำ

โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้
เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์

- กิจกรรมที่ 1 I am proud of myself.
- กิจกรรมที่ 2 That sounds great, but ...
- กิจกรรมที่ 3 Navigating triggers without substances
- กิจกรรมที่ 4 On second thought
- กิจกรรมที่ 5 On a Roll
- กิจกรรมที่ 6 Creative Excellence Awards

พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด

1. พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง
2. พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที และระยะติดตามผลแตกต่างกัน

2. กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน สูงกว่ากลุ่มควบคุม ในระยะหลังเข้าร่วมโปรแกรม

นียมเชิงปฏิบัติการ

พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด หมายถึง การแสดงพฤติกรรมของวัยรุ่น เพื่อไม่ให้ตนเองยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติด ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 องค์ประกอบ ได้แก่

1. พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง หมายถึง บุคคลสามารถประเมินสถานการณ์เสี่ยงและแสดงออกอย่างมุ่งมั่นเพื่อหลีกเลี่ยงจาก สถานการณ์ สถานที่ บุคคล หรือแหล่งรวมสิ่งเร้าที่เสี่ยงนำไปสู่พฤติกรรมการใช้สารเสพติด เช่น สถานที่ที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติด ใกล้ชิดกับบุคคลที่มีประวัติการใช้สารเสพติด

การวัดพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนในการหลีกเลี่ยงการใช้สารเสพติด ของ พิเชษฐ สุวรรณจินดาและคณะ (Suwanchinda et al., 2019) ร่วมกับนียมเชิงปฏิบัติการของพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง โดยผู้วิจัยจะปรับข้อคำถามให้สอดคล้องกับบริบทการศึกษา และครอบคลุมกับเนื้อหาตามคำนิยาม ซึ่งข้อคำถามมีลักษณะเป็นประโยค โดยใช้มาตรวัดแบบประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” โดยบุคคลที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่า เป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงสูงกว่าบุคคลที่ได้คะแนนต่ำกว่า

2. พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน หมายถึง การแสดงออกของบุคคลที่แสดงถึงความไม่ประสงค์ต่อคำเชิญชวนให้ทดลองใช้สารเสพติดจากบุคคลที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีการใช้สารเสพติด ด้วยการนำทักษะการสื่อสารและการต่อรองมาประนีประนอมให้รอดพ้นจากการถูกชักชวน

ผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนตามนียมปฏิบัติการที่ได้สร้างขึ้น โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงออกของบุคคลในการนำทักษะมาใช้สื่อสารและต่อรอง ให้รอดพ้นจากคำเชิญชวนให้ทดลองใช้สารเสพติด ด้วยความประนีประนอม มีลักษณะเป็นมาตรวัดแบบประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” ซึ่งการแปลผลบุคคลที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่า เป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนสูงกว่าบุคคลที่ได้คะแนนต่ำกว่า

ทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด หมายถึง การกระทำของวัยรุ่นในการประยุกต์ทักษะชีวิตที่จำเป็น เพื่อป้องกันตนเองจากสารเสพติดอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น การรับรู้ความสามารถ จุดแข็ง จุดอ่อนของตน เข้าใจความแตกต่างของแต่ละคน สามารถยอมรับ เห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในตน และผู้อื่น มีเป้าหมายในชีวิต และมีความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น บุคคลสามารถค้นพบ

ความสามารถ ทราบถึงจุดเด่นและจุดด้อยของตน สามารถมองตนและผู้อื่นในแง่ดี รู้จักรักษาสิทธิของตนและเคารพสิทธิของผู้อื่นด้วยเช่นเดียวกัน รวมถึงมีความเชื่อมั่นในตนและผู้อื่น อีกทั้งมีความรับผิดชอบต่อสังคม

2. การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ข้อมูล ข่าวสาร สถานการณ์รอบตัว ความสามารถในการประเมินจากเหตุผลที่ถูกต้อง รับรู้ถึงสาเหตุของปัญหา และหาทางเลือกพร้อมทั้งตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ เช่น รู้จักวิธีการปฏิเสธการใช้สารเสพติด อย่างอ่อนน้อม ลดความขัดแย้ง มีการประเมินสถานการณ์เสี่ยงได้ รู้จักวิธีการและขั้นตอนการตัดสินใจ แก้ไขปัญหาที่ถูกต้อง

3. การจัดการกับอารมณ์และความเครียด มีความเข้าใจ รู้เท่าทันภาวะอารมณ์สาเหตุ และรู้วิธีการจัดการกับอารมณ์เชิงลบ ไม่ให้เกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ตามมา เช่น การรู้ทันต่อภาวะอารมณ์ของตน สามารถควบคุมอารมณ์ได้ด้วยวิธีการที่เหมาะสม สามารถสร้างแรงจูงใจ ความสุขให้แก่ตนเองได้ และมีวิธีการที่สามารถยุติความขัดแย้งในกลุ่มเพื่อนได้

4. การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น เข้าใจมุมมอง อารมณ์ ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น เพื่อใช้ภาษาพูดและภาษากายในการสื่อสารให้ผู้อื่นทราบถึงความรู้สึกนึกคิดและความต้องการที่แท้จริงของตนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม รวมถึงการรับรู้ความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของบุคคลอื่น เพื่อให้สามารถวางตัวต่อสถานการณ์ต่างๆได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้รวมถึงการสร้างความร่วมมือกับผู้อื่นได้ เช่น การเป็นผู้รับฟังที่ดี เลือกใช้ภาษาและท่าทางที่เหมาะสม ขณะการสื่อสาร รู้จักปฏิเสธ ต่อรองและขอความช่วยเหลือเมื่อตนอยู่ในสถานการณ์เสี่ยง รวมถึงการปฏิบัติตนอยู่บนบรรทัดฐานที่ดีของสังคม

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ตามนิยามปฏิบัติการที่ได้สร้างขึ้น โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น มีลักษณะเป็นมาตรวัดแบบประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” ซึ่งการแปลผลบุคคลที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่า เป็นบุคคลที่มีทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติดสูงกว่าบุคคลที่ได้คะแนนต่ำกว่า

โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือ
ปัญญาประดิษฐ์ หมายถึง ชุดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้มีการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและ
ผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการกับอารมณ์และ
ความเครียด และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น จนนำไปสู่พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด
ติดมากขึ้น โดยการเรียนรู้แบบเกื้อกูลการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมทักษะชีวิตที่จำเป็นต่อการ
ป้องกันตนเองจากสารเสพติด ด้วยวิธีการต่างๆ ได้แก่ การใช้จินตนาการ การใช้คำพูดเชิงบวกกับ
ตนเองและผู้อื่น การแสดงบทบาทสมมติ การใช้กรณีศึกษาผ่านสื่อวีดิทัศน์ การวิเคราะห์ข้อมูลที่
นำไปสู่การตัดสินใจ ร่วมกับการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ในการเข้าถึงข้อมูลขนาดใหญ่ และ
เป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นผลลัพธ์จากความคิดของตนในการเข้าร่วม
กิจกรรมทั้ง 6 ครั้ง ในแต่ละครั้งใช้ระยะเวลาประมาณ 60 นาที ในช่วงเวลา 4 สัปดาห์ ซึ่งการ
ดำเนินกิจกรรมมี 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นเริ่มต้น 2) ขั้นดำเนินการแบบเกื้อกูลการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
และ 3) ขั้นสรุป



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง โดยมีระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

ประชากรและตัวอย่างในการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 3 ศึกษาในสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร 39 แห่ง จำนวน 29,610 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1, 2567; สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2, 2567)

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 3 ในสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร โดยมีขั้นตอนการได้มาของตัวอย่าง คือ 1) การกำหนดขนาดตัวอย่างโดยใช้วิธีกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยโปรแกรม G*Power version 3.1 กำหนดขนาดอิทธิพลขนาดใหญ่ตามเกณฑ์การกำหนดขนาดอิทธิพลสำหรับการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยสองกลุ่มตามแนวคิดของโคเฮน (Cohen, 1988) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.8 อีกทั้ง (ผลการศึกษาของ วราภรณ์ กุประดิษฐ์, 2551 อ้างถึงใน เกรียงศักดิ์ อุบลไพร, 2561) ได้ค่าขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.74 รวมทั้งกำหนดค่าอำนาจการทดสอบ ($1 - \beta$ err prob) เท่ากับ 0.8 และค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (Erdfelder et al., 1996) ทำให้ได้ขนาดตัวอย่างจำนวนรวม 42 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 21 คน และกลุ่มควบคุม 21 คน เพื่อป้องกันการสูญหายของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยจึงเพิ่มขนาดกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 20 ดังนั้นขนาดตัวอย่างจำนวนรวม 50 คน ในแต่ละกลุ่มเท่ากับ 25 คน 2) การคัดเลือกนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 3 ในสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร โดยพิจารณาจากคนที่เข้าเกณฑ์การคัดกรองพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป ซึ่งได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบคัดกรองพฤติกรรมเสี่ยง

ต่อการใช้สิ่งเสพติดของวัยรุ่นที่พัฒนาโดย พระอภิเดช โยชน์เยื้อน (2551) และสมัครใจเข้าร่วมในการวิจัย และมีรายละเอียดในการสุ่ม ดังนี้

ขั้นแรก นำสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 39 แห่ง มาทำการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้สถานศึกษาเป็นตัวแทนกลุ่ม ทำการสุ่มให้ได้สถานศึกษา จำนวน 2 แห่ง

ขั้นที่สอง การเลือกอย่างสุ่ม (Random Selection) ผู้วิจัยเลือกตัวอย่างที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดจากแบบคัดกรองพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดของวัยรุ่นที่พัฒนาโดย พระอภิเดช โยชน์เยื้อน (2551) ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป และสมัครใจเข้าร่วมในการวิจัย โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย คือ การจับฉลากแบบไม่คืนฉลาก โดยที่ฉลากที่จับขึ้นมาได้นั้น ไม่นำใส่กลับคืนไปยังกลุ่มฉลากของนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 – 3 ที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดจากแบบคัดกรองพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดของวัยรุ่นตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป ผู้วิจัยจะใช้วิธีจับฉลากแบบไม่คืนฉลากนี้ จนกว่าจะได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างครบตามความต้องการ จำนวน 25 คน ต่อ สถานศึกษา 1 แห่ง (ซึ่งสถานศึกษาที่ผู้วิจัยเข้าดำเนินการคัดกรองพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) ในขั้นแรก)

ขั้นที่สาม การสุ่มจำแนกกลุ่ม (Random Assignment) ด้วยวิธีการจับฉลากเลือกสถานศึกษา ทั้ง 2 แห่ง เพื่อกำหนดสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มทดลองและสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มควบคุม โดยสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 25 คน และสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 25 คน

เกณฑ์การคัดเลือก (Inclusion criteria)

1. นักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดจากแบบคัดกรองพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดของวัยรุ่นที่พัฒนาโดย พระอภิเดช โยชน์เยื้อน (2551) ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป
2. มีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเข้าถึงและใช้งานอินเทอร์เน็ตได้
3. ผู้ปกครองมีความยินดีและยินยอมให้วัยรุ่นชายเข้าร่วมการวิจัย

เกณฑ์การคัดออก (Exclusion criteria)

คือ มีโรคประจำตัวที่ทำให้ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมของโปรแกรมได้สม่ำเสมอ

เกณฑ์การถอนผู้เข้าร่วมการวิจัยหรือยุติการเข้าร่วมการวิจัย (Withdrawal or termination criteria)

คือ กลุ่มตัวอย่างไม่เข้าร่วมกิจกรรมมากกว่า 1 ครั้ง หรือขอถอนตัวออกจาก การวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่

1. ช่วงเวลาในการวัด ประกอบด้วย ก่อนทดลอง หลังการทดลองครั้งที่ 1 และ หลังทดลองครั้งที่ 2
2. การใช้โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ โดยมีกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกระทำ และกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการจัดกระทำ

ตัวแปรตาม ได้แก่

พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ ดังนี้

1. พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง
2. พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน

ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูล

การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาความเหมาะสมของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่สร้างขึ้น ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 3 ท่าน โดยกำหนดคุณสมบัติ ดังนี้ 1) เป็นผู้เชี่ยวชาญในสาขาจิตวิทยาและการแนะแนว หรือการวิจัยทางการศึกษา หรือ 2) มีประสบการณ์เกี่ยวกับการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วัยรุ่น หรือการฝึกอบรมเพื่อการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด ตั้งแต่ 2 ปี ขึ้นไป

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลและการหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยเครื่องมือวัดซึ่งเป็นแบบสอบถามจำนวน 2 ฉบับ คือ แบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด และแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนา ปรับปรุงมาจากนักวิจัยท่านอื่นที่ได้ทำการศึกษามาแล้ว และมีบางส่วนที่สร้างข้อคำถามเพิ่มเติมให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

1. แบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด

ผู้วิจัยสร้างแบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด โดยการให้นักเรียนเพศชาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 ประเมินจาก 2 องค์ประกอบ ได้แก่

1.1 แบบวัดพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนในการหลีกเลี่ยงการใช้สารเสพติด ของ พิเศษฐ์ สุวรรณจินดาและคณะ (Suwanichinda et al., 2019) ร่วมกับนิยามเชิงปฏิบัติการของพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ซึ่งมีจำนวน 8 ข้อ แต่ละข้อประกอบด้วยประโยคบอกเล่า 1 ประโยค เป็นแบบวัดประเภทมาตราประมาณค่า (Rating scale) 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนเพศชาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 จำนวน 30 คน และคัดเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ (Item Total Correlation) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป (อมรา ผดุงทรัพย์, 2565, น.67) โดยที่มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ Corrected Item Total Correlation (CITC) อยู่ระหว่าง 0.683 - 0.891 และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง เท่ากับ 0.95

เกณฑ์การให้คะแนน ในแต่ละข้อมีคำตอบให้เลือก 6 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกตอบได้เพียง 1 คำตอบ ถ้าตอบ “จริงที่สุด” จะได้ 6 คะแนน และลดลงตามลำดับจนถึง “ไม่จริงเลย” จะได้ 1 คะแนน บุคคลที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่า เป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงสูงกว่าบุคคลที่ได้คะแนนต่ำกว่า

ตาราง 2 ตัวอย่างแบบวัดพฤติกรรมหลักเลียงสถานการณืเสี่ยง

ข้อคำถาม	ระดับของพฤติกรรม					
	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
	6	5	4	3	2	1
ฉันเลือกจะเดินหนีไปทาง อื่น เมื่อเห็นว่ามึกลุ่ม วัยรุ่นกำลังมั่วสุมกันอยู่						

เกณฑ์การแปลความหมายของพฤติกรรมหลักเลียงสถานการณืเสี่ยง

8 – 21.33	หมายถึง	พฤติกรรมหลักเลียงสถานการณืเสี่ยงอยู่ในระดับต่ำ
21.34 – 34.67	หมายถึง	พฤติกรรมหลักเลียงสถานการณืเสี่ยงอยู่ในระดับปานกลาง
34.68 – 48	หมายถึง	พฤติกรรมหลักเลียงสถานการณืเสี่ยงอยู่ในระดับสูง

1.2 แบบวัดพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ผู้วิจัยสร้างจากนิยามปฏิบัติการที่ได้สร้างขึ้น ซึ่งมีจำนวน 9 ข้อ แต่ละข้อประกอบด้วยประโยคบอกเล่า 1 ประโยค เป็นแบบวัดประเภทมาตรประมาณค่า (Rating scale) 6 ระดับ ตั้งแต่ "จริงที่สุด" ถึง "ไม่จริงเลย" ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนเพศชาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 จำนวน 30 คน และคัดเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมทั้งหมด (Item Total Correlation) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป (อมรา ผดุงทรัพย์, 2565, น. 67) โดยที่มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ Corrected Item Total Correlation (CITC) อยู่ระหว่าง 0.625 - 0.877 และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง เท่ากับ 0.939

เกณฑ์การให้คะแนน ในแต่ละข้อมีคำตอบให้เลือก 6 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกตอบได้เพียง 1 คำตอบ ถ้าตอบ "จริงที่สุด" จะได้ 6 คะแนน และลดลงตามลำดับจนถึง "ไม่จริงเลย" จะได้ 1 คะแนน บุคคลที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่า เป็นบุคคลที่มีพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนสูงกว่าบุคคลที่ได้คะแนนต่ำกว่า

ตาราง 3 ตัวอย่างแบบวัดพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน

ข้อความคำถาม	ระดับของพฤติกรรม					
	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
	6	5	4	3	2	1
เมื่อรุ่นพี่มาชักชวนให้ทดลอง ใช้สารเสพติด ฉันปฏิเสธด้วย น้ำเสียงหนักแน่น						

เกณฑ์การแปลความหมายของพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน

9 – 24	หมายถึง	พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนอยู่ในระดับต่ำ
25 – 39	หมายถึง	พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนอยู่ในระดับปานกลาง
40 – 54	หมายถึง	พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนอยู่ในระดับสูง

2. แบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด

ผู้วิจัยสร้างแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด โดยการให้นักเรียนเพศชาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 ประเมินการตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้ทักษะชีวิตมาประยุกต์ใช้ในการป้องกันตนเองจากสารเสพติด ว่าเห็นด้วยในระดับใดในการใช้ทักษะชีวิตเป็นเกราะป้องกันตนเองจากสารเสพติด ซึ่งมีจำนวน 36 ข้อ แต่ละข้อประกอบด้วยประโยคบอกเล่า 1 ประโยค เป็นแบบวัดประเภทมาตรประมาณค่า (Rating scale) 6 ระดับ ตั้งแต่ (Rating scale) 6 ระดับ ตั้งแต่ "จริงที่สุด" ถึง "ไม่จริงเลย" ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนเพศชาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 จำนวน 30 คน และคัดเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ (Item Total Correlation) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป (อมรา ผดุงทรัพย์, 2565, น.67) โดยที่มีค่าอำนาจจำแนกรายข้อ Corrected Item Total Correlation (CITC) อยู่ระหว่าง 0.504 - 0.839 และมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ในระดับสูง เท่ากับ 0.967

เกณฑ์การให้คะแนน ในแต่ละข้อมีคำตอบให้เลือก 6 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกตอบได้เพียง 1 คำตอบ ถ้าตอบ "จริงที่สุด" จะได้ 6 คะแนน และลดลงตามลำดับจนถึง "ไม่จริงเลย" จะ

ได้ 1 คะแนน บุคคลที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่า เป็นบุคคลที่มีทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเอง
จากสารเสพติดสูงกว่าบุคคลที่ได้คะแนนต่ำกว่า

ตาราง 4 ตัวอย่างแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด

ข้อคำถาม	ระดับของพฤติกรรม					
	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
	6	5	4	3	2	1
ด้านการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น						
ฉันรู้สึกดีที่สามารถดูแล ตนเอง และ ผู้อื่น ให้ ห่างไกลจากสารเสพติดได้						
ด้านการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์						
ฉันสามารถประเมิน สถานการณ์ที่มีความ เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด ได้						
ด้านการจัดการกับอารมณ์และความเครียด						
เมื่อฉันรู้สึกเครียด ฉันมัก หากิจกรรมอย่างอื่นทำ						
ด้านการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น						
เมื่อเพื่อนสนิทมาชวนฉัน ให้โดดเรียน ไปเสพยา เสพติด ฉันสามารถ เลือกใช้คำพูดในการ ปฏิเสธที่รักษาน้ำใจเพื่อน ได้						

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและการหาคุณภาพเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชาย มีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ และตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning spiral) จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ และประมวลผลมาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างโปรแกรม

ขั้นตอนที่ 2 สร้างกรอบแนวคิดในการสร้างส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชาย ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ “เกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” ของ Resnick (2017) ร่วมกับทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ตามแนวคิดของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2554) รวมทั้งเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่สนับสนุนการจัดการเรียนรู้ในทุกชั้นของกิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางการป้องกันกลุ่มวัยรุ่นไม่ยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติด ซึ่งเป็นการส่งเสริมทักษะชีวิตที่เป็นเกราะป้องกัน ปัจจัยเสี่ยงภายนอก ให้กลุ่มวัยรุ่นสามารถเผชิญกับสิ่งเร้าที่เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด

สำหรับกิจกรรม ทั้ง 6 กิจกรรมที่ใช้ในโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้

1. จินตนาการ (Imagine) เป็นขั้นตอนแรกของวงจรการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ การให้ผู้เรียนระดมความคิดถึงเรื่องที่ตนสนใจ
2. สร้าง (Create) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แปลงแนวคิดของตนมาสู่การสร้างผลงาน โดยการเปิดกว้างสำหรับวิธีการสร้างและไม่จำกัดรูปแบบ
3. เล่น (Play) กระบวนการที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ทดลองสิ่งใหม่ ทดลองซ้ำๆ จนได้แนวทางที่ดีที่สุดสำหรับการสร้างผลงานใหม่
4. แบ่งปัน (Share) ผู้เรียนนำเสนอผลงานของตน เพื่อสร้างการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของกันและกัน

5. คิดทบทวน (Reflect) การสะท้อนความรู้ที่มาจากกระบวนการสร้างสรรค์ และผสมผสานความรู้ใหม่ที่ได้รับจากการทดลอง ผ่านการใช้คำถามแทนการอธิบาย เพื่อให้ผู้เรียน ตกตะกอนจากประสบการณ์การเรียนรู้แล้ว นำไปสู่กระบวนการของเกลียวการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 3 สร้างโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ผู้วิจัยพัฒนากิจกรรมให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิด ทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและ ผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการกับอารมณ์และ ความเครียด และการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น โดยในแต่ละขั้นของกิจกรรมผู้วิจัยได้นำ เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์มาสนับสนุนการจัดการเรียน โดยรูปแบบโปรแกรม ประกอบด้วย กิจกรรม 6 ครั้ง สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที

ขั้นตอนที่ 4 หาคุณภาพโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) และทดลองใช้โปรแกรม ซึ่งผู้วิจัยนำโปรแกรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ 1 ท่าน ด้านสารเสพติด 2 ท่าน ให้คำแนะนำ และตรวจเนื้อหาของกิจกรรม แนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้ หลังจากนั้นนำมาแก้ไขปรับปรุงให้เนื้อหา และกิจกรรมสอดคล้องกันและเหมาะสมมากขึ้นก่อนนำไปทดลองใช้

ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงแก้ไขโปรแกรม หลังจากนำโปรแกรมไปทดลองใช้ และได้ ประเมินผลการทดลองใช้ ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์ไปปรับปรุง แก้ไข โปรแกรมให้มีความ เหมาะสมและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 6 ดำเนินการทดลองใช้โปรแกรมกับกลุ่มตัวอย่าง นำโปรแกรมที่ผ่านการ ปรับปรุงแล้วมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนเพศชาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 ที่ ศึกษาภายในสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร ที่ผ่านเกณฑ์คัดเลือก เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 25 คน

โดยโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่าน เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีการดำเนินการในรูปแบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ 5 ขั้น กิจกรรมทั้งหมด 6 ครั้ง ซึ่งมีรายละเอียดของกิจกรรมดังนี้

ตาราง 5 โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือ
ปัญญาประดิษฐ์

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
ครั้งที่ 1	-แนวคิดเกื้อกูลการ	1. เพื่อให้ นักเรียน	ขั้นเริ่มต้น
I am proud of myself. (60 นาที)	เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ -แนวคิดการเห็นคุณค่า ในตนเอง	เข้าใจรายละเอียดของ กิจกรรมแต่ละครั้ง กำหนดการ และ ข้อตกลงในการเข้าร่วม โปรแกรมฯ 2. เพื่อ ส ร ้าง สัมพันธภาพ ความ ไว้วางใจระหว่างผู้วิจัย และนักเรียน 3. เพื่อให้ นักเรียนรับรู้ และสามารถอธิบาย ความภาคภูมิใจ จุด แข็ง และจุดอ่อนของ ตนที่ต้องการพัฒนา	1. ผู้วิจัยแนะนำตัว และให้นักเรียน ทุกคนแนะนำตัวเองผ่าน กิจกรรม 3 คำ นิยามตน ที่แสดงถึงความเป็นตนเอง เช่น นาย A เขา ใจ เก่ง 2. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ และให้ ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะ ชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ 3. ผู้วิจัยให้รหัสการเข้าร่วมกลุ่ม โปรแกรมฯผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App ให้นักเรียนทุกคนเข้าร่วมกลุ่ม สำหรับ การปฏิบัติการกิจกรรมที่มอบหมายระหว่างการ เข้ารับโปรแกรมฯ ซึ่งทุกการเข้าร่วม กิจกรรมและการปฏิบัติตามภารกิจมีแต้ม สะสมผ่านระบบออนไลน์ หลังสิ้นสุด โปรแกรม สมาชิกที่มีแต้มครบทุกภารกิจจะ ได้รับรางวัล ขั้นดำเนินการ 1. Imagine : ผู้วิจัยให้นักเรียนนั่ง เป็นวงกลม 1 วง จากนั้นผู้วิจัยชักชวนให้ นักเรียนนึกถึงประสบการณ์ในชีวิตของ ตนเอง ตั้งแต่จำความได้จนถึงปัจจุบันใน ประเด็นดังนี้ “สิ่งที่ตนเองภาคภูมิใจ จุดแข็ง และจุดอ่อนของตนที่ต้องการพัฒนา” และ

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
			<p>ให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอ “สิ่งที่ตนเองภาคภูมิใจ จุดแข็ง และจุดอ่อนของคนที่ต้องการพัฒนา” ภายในเวลา 1 นาที จากนั้น ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละคนสะท้อน “จุดแข็ง และจุดอ่อนของเพื่อนที่สามารถพัฒนาได้” วนเป็นวงกลมไปตามลำดับการนั่งจนครบทุกคน เช่น ลำดับที่ 1 นักเรียน A เพื่อนๆคิดว่า “จุดแข็ง และจุดอ่อนของเพื่อนที่สามารถพัฒนาได้ ของนักเรียน A” มีอะไรบ้าง โดยกำหนดให้นักเรียนทุกคนร่วมกันสะท้อนข้อมูลดังกล่าวให้เพื่อนภายในเวลา 1 นาที ทำเช่นนี้เป็นวงกลมตามลำดับการนั่งจนครบทุกคน จากนั้น ผู้วิจัยตั้งประเด็นคำถามให้ได้คิดว่า “หากต้องสร้างภาพ 1 ภาพ แทนสิ่งที่ตัวเองเป็นในปัจจุบันจะสร้างภาพอะไร” โดยสามารถสร้างภาพดังกล่าวได้อย่างอิสระ</p> <p>2. Create : นักเรียนสร้างภาพที่มีเสียง ด้วยแอปพลิเคชัน Canva Pro ที่สามารถสื่อความหมายแทนความเป็นตัวตนและบันทึกเสียงลงในภาพเพื่อใช้เสียงของตนเป็นผู้บรรยายถึงรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่ตนสร้างขึ้น และบอกเล่าถึงความภาคภูมิใจในตนเอง จุดแข็ง จุดอ่อนของตนเองที่ต้องการพัฒนา และจะพัฒนาอย่างไร</p> <p>3.Play : ให้นักเรียนทุกคนจับคู่แลกเปลี่ยนกัน ให้กำลังใจกันและกัน ด้วย</p>

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
			<p>การนำภาพที่มีเสียงมาเป็นตัวแทนของตนเองในการชื่นชมและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ</p> <p>4. Share : ผู้วิจัย ชักชวนให้นักเรียนทุกคน ร่วมกันบอกเล่าถึงความรู้สึกหลังจากการแลกเปลี่ยนการชื่นชมและให้กำลังใจ เพื่อให้เห็นถึงความภาคภูมิใจในตนเองที่หลากหลายและเป็นเอกลักษณ์ในแต่ละบุคคล</p> <p>5. Reflect : ผู้วิจัยสะท้อนประโยชน์ของการเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ผ่านการตั้งคำถามให้เกิดการตกตะกอนความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.นักเรียน อธิบาย ความรู้สึกอย่างไร เมื่อได้ทบทวนถึงความภาคภูมิใจที่มีต่อตนเอง 2.อธิบายสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมนี้ <p>โดยให้นักเรียนตอบคำถามสะท้อนคิด ทั้ง 2 ข้อ ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App</p> <p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยมอบหมายภารกิจผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App โดยให้นักเรียนใช้รหัสที่ผู้วิจัยแจกให้สำหรับการเข้าสู่ห้องกิจกรรม เพื่อปฏิบัติภารกิจที่มอบหมาย ในประเด็น “เราจะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้สังคมปลอดภัยได้อย่างไร”

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
			<p>2. ผู้วิจัยแจกลิงค์สำหรับ เข้า Metaverse ผ่าน แพลตฟอร์ม ClassPoint App เพื่อศึกษาในประเด็น “แค่ Say NO” เป็นการมอบแหล่งข้อมูลให้ นักเรียน ได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านแอปพลิเคชัน Spatial เพื่อนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จาก Metaverse ในประเด็น “แค่ Say NO” มา ต่อยอดในกิจกรรมครั้งที่ 2 That sounds great, but ...</p>
<p>ครั้งที่ 2 That sounds great, but ... (60 นาที)</p>	<p>-แนวคิดเก็ลยวการ เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ -แนวคิดการสร้าง สัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น</p>	<p>1. เพื่อให้ นักเรียน สามารถระบุวิธีการ ปฏิบัติและการต่อรอง เพื่อป้องกันตนเองจาก สารเสพติด 2. เพื่อให้ นักเรียน สามารถแสดงบทบาท สมมติการปฏิบัติและ การต่อรองเมื่ออยู่ใน สถานการณ์เสี่ยงได้ อย่างเหมาะสม</p>	<p>ขั้นเริ่มต้น 1.ผู้วิจัยกล่าวทักทาย และเข้าสู่ กิจกรรม Check in เพื่อประเมินความ พร้อมของสมาชิก ขั้นดำเนินการ 1.Imagine : เริ่มต้นด้วยการให้ นักเรียน ดูวิดีโอทัศน์สถานการณ์ถูกชักชวนให้ ทดลองใช้สารเสพติด และผู้วิจัยกระตุ้นให้ เกิดจินตนาการด้วยคำถาม “หากคุณต้อง เป็นบุคคลในวิดีโอทัศน์ จะทำอย่างไร” โดย สุ่มถามนักเรียนผู้สมัครใจ จำนวน 2 – 3 คน จากนั้นผู้วิจัยแสดงภาพ “สถานการณ์ ถูกชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติด” ที่สร้าง ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ จำนวน 4 ภาพ และให้นักเรียนแต่ละคนเลือก 1 ภาพ ที่ตนเองคิดว่าทำร้ายและอยากลองทดลอง เผชิญกับสถานการณ์ดังกล่าว ซึ่งภาพที่ เลือกเป็นการกำหนดกลุ่มให้แก่ นักเรียน อีก ทั้งยังเป็นโจทย์ประจำกลุ่มด้วย</p>

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
			<p>2. Create :</p> <p>ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านแพลตฟอร์ม Metaverse ในประเด็น “แค่ Say NO” มาร่วมกันระดมความคิดสร้างบทสนทนาสำหรับใช้ในการแสดงบทบาทสมมติ กรณีเมื่อตนต้องหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด (โจทย์ประจำกลุ่ม) โดยระหว่างการสร้างบทสนทนาดังกล่าว ผู้วิจัยจะคอยให้คำแนะนำเกี่ยวกับใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ คือ Chat GPT 4.0 ในการเขียน prompt เพื่อมาสนับสนุนในการเป็นแหล่งสืบค้น และเสนอชุดความคิดที่ทำให้บทสนทนาสำหรับการแสดงบทบาทสมมติมีความน่าสนใจและแปลกใหม่มากขึ้น โดยเมื่อได้แนวทางการแสดงบทบาทสมมติจากการใช้ Chat GPT 4.0 แล้ว ผู้วิจัยชวนนักเรียนแต่ละกลุ่มให้คิดต่อว่านอกจากสิ่งที่ Chat GPT 4.0 เสนอมา ยังมีวิธีอื่นอีกหรือไม่ ที่เหมาะสมในบริบทของเรา และมีความเป็นไปได้ที่จะนำมาใช้ได้จริงหรือไม่ จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการซักซ้อมบทบาทสมมติดังกล่าวก่อนทำการแสดงจริง</p> <p>3. Play : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติจากการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงที่เป็นโจทย์ประจำกลุ่ม</p>

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
			<p>กลุ่มละ 5 นาที</p> <p>4. Share : ผู้วิจัยเปิดโอกาสและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดที่หลากหลายมุมมองจากนักเรียนในกลุ่มอื่นๆ ถึงแนวทางการปฏิบัติหรือต่อรองที่แตกต่างไปจากการแสดงบทบาทสมมติของแต่ละกลุ่ม โดยเป็นการแสดงความคิดเห็นร่วมกันในห้องเรียน ด้วยนักเรียนผู้สมัครใจ จำนวน 2 – 3 คน</p> <p>5. Reflect : ผู้วิจัยสะท้อนความรู้ที่สมาชิกได้รับจากกิจกรรม ผ่านการตั้งคำถามให้เกิดการตกตะกอนความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรเมื่อเป็นผู้ปฏิบัติ 2. ที่ผ่านมานักเรียนเคยถูกชักชวนหรือไม่ และมีวิธีการจัดการอย่างไรบ้าง 3. หากปัจจุบันมีคนมาชักชวนนักเรียนให้ใช้สารเสพติด นักเรียนจะปฏิบัติคำชักชวนนั้นอย่างไรให้ไม่เสียสัมพันธภาพ <p>โดยให้นักเรียนตอบคำถามสะท้อนคิด ทั้ง 3 ข้อ ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App</p> <p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยมอบหมายภารกิจ ด้วยการแจกภาพ Augmented reality (AR) โดยใช้งานผ่านแอปพลิเคชัน Artive

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
ครั้งที่ 3 Navigating triggers without substances. (60 นาที)	-แนวคิดเกี่ยวการ เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ -แนวคิดการจัดการกับ อารมณ์และความเครียด	1. เพื่อให้นักเรียน สามารถระบุวิธีการ จัดการกับอารมณ์และ ความรู้สึกของตนโดย ไม่พึ่งพาสารเสพติดได้ 2. เพื่อให้นักเรียน สามารถอธิบายสิ่งเร้า หรือตัวกระตุ้นที่ทำให้ รู้สึกอยากใช้สารเสพติด	สำหรับการฝึกฝนทักษะการปฏิเสธด้วย ตนเอง ภายใต้การจำลองสถานการณ์เสี่ยง ต่อการใช้สารเสพติด ขั้นเริ่มต้น 1. ผู้วิจัยทักทายนักเรียน พร้อมทั้ง สอบถามเกี่ยวกับความคิด อารมณ์ ความรู้สึกกับเหตุการณ์เมื่อได้ปฏิบัติ ภารกิจจาก Augmented reality ในการ จำลองสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด เช่น ระหว่างที่นักเรียนสวมบทบาทการ เป็นผู้ปฏิเสธคำชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติด นักเรียนได้สังเกตหรือไม่ ว่าเกิดอารมณ์ อะไรบ้าง โดยสุ่มถามนักเรียนผู้สมัครใจ จำนวน 2 – 3 คน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ นักเรียนที่ต้องการเสนอความคิดเห็นหาก พบอุปสรรค หรือความไม่เข้าใจเกี่ยวกับ การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านรูปภาพ Augmented reality (AR) ที่ ตั้ อ ง ก า ร สอบถามเพิ่มเติม 2. ผู้วิจัยนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรม Check In โดยการให้นักเรียนหลับตา ทบทวนกับตนเอง และทำการเลือกสภาพ อากาศที่คิดว่าตรงกับสภาวะอารมณ์ของ ตนเอง ใน 1 อาทิตย์ที่ผ่านมา มากที่สุด ได้แก่ ภาพที่ 1 ท้องฟ้าโปร่งอากาศแจ่มใส ภาพที่ 2 พายุฝนฟ้าคะนอง ภาพที่ 3 เมฆ ครึ้ม ภาพที่ 4 สายรุ้ง และภาพที่ 5 อากาศ ร้อนแห้งแล้ง เพื่อเป็นการสำรวจและ

ครั้งที่หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
			<p>ประเมินระดับความเครียดของตนเอง จากนั้นผู้วิจัยเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมในขั้นดำเนินการ</p> <p>ขั้นดำเนินการ</p> <p>1. Imagine : ผู้วิจัยนำสื่อเกี่ยวกับการใช้สารเสพติดที่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ชีวิต จากนั้นผู้วิจัยใช้คำถามกระตุ้น“หากย้อนเวลากลับไปก่อนที่จะบุคคลในสื่อจะตัดสินใจใช้สารเสพติด เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายให้หาทางช่วยแนะนำแนวทางการจัดการกับอารมณ์และแนวทางการตักเตือนบุคคลในสื่อไม่ให้ตัดสินใจใช้สารเสพติด จะทำอย่างไรบ้าง”</p> <p>2. Create : หลัง ผู้ วิ จั ย ได้มอบหมายภารกิจในประเด็น “หากย้อนเวลากลับไปก่อนที่จะบุคคลในสื่อจะตัดสินใจใช้สารเสพติด เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายให้หาทางช่วยแนะนำแนวทางการจัดการกับอารมณ์และแนวทางการตักเตือนบุคคลในสื่อไม่ให้ตัดสินใจใช้สารเสพติด จะทำอย่างไรบ้าง” นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันระดมความคิด โดยการนำองค์ความรู้จากการเรียนรู้ด้วยตนเองจากภารกิจที่ได้รับมอบหมาย หลังกิจกรรมครั้งที่ 2 และผู้วิจัยมีการให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ อย่าง Chat GPT 4.0 มาสนับสนุนในการเป็นแหล่งสืบค้นข้อมูล มาปรับใช้กับองค์ความรู้เดิม รวมถึงสามารถ</p>

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
			<p>สร้างสรรควิธีการ/รูปแบบการนำเสนอได้อย่างอิสระ</p> <p>3. Play : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการให้ความช่วยเหลือบุคคลในสื่อ ในประเด็น “หากย้อนเวลากลับไปก่อนที่บุคคลในสื่อจะตัดสินใจใช้สารเสพติด เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายให้หาทางช่วยแนะนำแนวทางการจัดการกับอารมณ์และแนวทางการตักเตือนบุคคลในสื่อไม่ให้ตัดสินใจใช้สารเสพติด จะทำอย่างไรบ้าง” โดยให้เวลาในการนำเสนอและแบ่งปันความคิดเห็นจากกลุ่มอื่น กลุ่มละ 5 นาที หลังจบการนำเสนอให้แต่ละกลุ่มอัปโหลดไฟล์การนำเสนอผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App</p> <p>4. Share : ผู้วิจัยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดที่หลากหลายมุมมองจากกลุ่มอื่นๆ ถึงแนวทางการให้ความช่วยเหลือที่แตกต่างไป โดยที่ผู้วิจัยมีหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงในการเรียนรู้ ซึ่งให้ตัวแทนจากแต่ละกลุ่มเป็นผู้แสดงความคิดเห็นให้แก่กลุ่มที่ทำกรนำเสนอ</p> <p>5. Reflect : ผู้วิจัยสะท้อนความรู้ที่นักเรียนได้รับจากกิจกรรม ผ่านการตั้งคำถามให้เกิดการตกตะกอนความรู้ด้วยตนเอง ด้วยคำถามดังนี้</p> <p>1. นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรเมื่อ</p>

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
			<p>เห็นบุคคลอื่นใช้สารเสพติดเป็นทางออกของปัญหา และผลกระทบจากการใช้สารเสพติดคล้ายเครียดเป็นอย่างไร</p> <p>2. หากเป็นตนเองมีปัญหาคืออยู่ในสภาวะเครียด จะมีวิธีการจัดการความเครียดอย่างไรบ้าง</p> <p>3. นักเรียนทราบถึงวิธีการสร้างความสุขให้กับตนเองหรือไม่ และสร้างได้อย่างไร</p> <p>โดยให้นักเรียนตอบคำถามสะท้อนคิด ทั้ง 3 ข้อ ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App</p> <p>ขั้นสรุป</p> <p>1. ผู้วิจัย แนะนำ เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่รองรับการโต้ตอบได้หลากหลายภาษาสำหรับเป็นช่องทางในการให้คำปรึกษาหรือเป็นเพื่อนช่วยฟัง ช่วยแก้ไข เช่น “ใส่ใจ” (Psy Jai) เป็น Chatbot ใช้งานผ่านแอปพลิเคชัน Line เพื่อให้ความช่วยเหลือเรื่องสุขภาพจิตและอารมณ์ โดยเริ่มตั้งแต่การประเมินภาวะสุขภาพจิตและให้การดูแลตามหลักจิตวิทยา เป็นต้น</p>
ครั้งที่ 4 On second thought. (60 นาที)	-แนวคิดเก็ยวการ เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ -แนวคิดการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ แก้ไขปัญหา อย่างสร้างสรรค์	1. เพื่อให้นักเรียน สามารถสร้างโจทย์ จากเนื้อหาสาระการ เรียนรู้ ในครั้งที่ 1 – 3 ได้ 2. เพื่อให้นักเรียนได้	ขั้นเริ่มต้น ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน และ นำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรม Check In เพื่อ ประเมินความพร้อมของนักเรียน ด้วยการ ชักชวนให้เกิดการพูดคุยความรู้สึกต่อ แพลตฟอร์ม Metaverse สำหรับการ

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
		<p>ทบทวนเนื้อหาที่เรียนรู้ จากระหว่างกิจกรรม ครั้งที่ 1 - 3</p>	<p>ทบทวนความรู้ ระหว่างกิจกรรมครั้งที่ 1 – 3 พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สอบถาม ข้อมูลและอธิบายเพิ่มเติม ขั้นตอนดำเนินการ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imagine : ผู้วิจัยขอให้นักเรียน ทุกคนนึกถึงองค์ความรู้ ที่ได้จากการ ทบทวนเนื้อหาสาระในแพลตฟอร์ม Metaverse การสรุปองค์ความรู้และผลงาน ของนักเรียนตั้งแต่การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 1 จนถึงครั้งที่ 3 เพื่อกำหนดโจทย์ใน รูปแบบเกมส์ Quizizz คนละ 1 โจทย์ 2. Create : ให้นักเรียนแต่ละคน สร้างโจทย์ใน Quizizz คนละ 1 โจทย์ 3. Play : เริ่มเล่นเกมส์ Quizizz ที่ นักเรียนแต่ละคนตั้งโจทย์คนละ 1 โจทย์ 4. Share : ผู้วิจัยสร้างบรรยากาศ การเรียนรู้ร่วมกันผ่านการให้นักเรียนแต่ละ คนเฉลยและอธิบายถึงที่มาในการตั้งโจทย์ ของตนเอง 5. Reflect : ผู้วิจัยสะท้อนความรู้ที่ นักเรียนได้รับจากกิจกรรมครั้งนี้ ผ่านการ ตั้งคำถามให้เกิดการตกตะกอนความรู้ด้วย ตนเอง ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างจาก Quizizz ในครั้งนี้ <p>โดยให้นักเรียนตอบคำถามสะท้อน คิด ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App ขั้นสรุป</p>

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
ครั้งที่ 5	-แนวคิดเกยวการ เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ -แนวคิดการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ แก้ไขปัญหา อย่างสร้างสรรค์	1. เพื่อให้ นักเรียน สามารถคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ แก้ไขปัญหา อย่างสร้างสรรค์ใน สถานการณ์เสี่ยงต่อ การใช้สารเสพติด 2. เพื่อให้ นักเรียน สามารถ ประยุกต์ เนื้อหาการเรียนรู้ จาก กิจกรรมครั้งที่ 1 – 3 มาสู่การป้องกันตนเอง จากสารเสพติดได้ใน สถานการณ์เสี่ยงต่อ การใช้สารเสพติด	ผู้วิจัยแจกสื่อใบความรู้ชุดได้ ใน ประเด็น “สายด่วนในการปฏิบัติหน้าที่ด้าน สารเสพติด” ขั้นเริ่มต้น ขั้นดำเนินการ
On a Roll. (60 นาที)			1.ผู้วิจัยกล่าวทักทาย และชวน แลกเปลี่ยนเพื่อเป็นการทบทวนถึงตลอด ระยะเวลาของการเข้ารับโปรแกรม มี กิจกรรมครั้งใดที่ชอบหรือประทับใจมาก ที่สุด 1.Imagine : ผู้วิจัยชวนให้นักเรียน นึกถึงสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพ ติด จากนั้นถามนักเรียนผู้สมัครใจ จำนวน 2 – 3 คน เพื่อเสนอสถานการณ์เสี่ยงต่อ การใช้สารเสพติดในมุมมองของตนเอง จากนั้นให้นักเรียนทำการแบ่งกลุ่มตาม ความสมัครใจ จำนวน 4 กลุ่ม 2. Create : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ร่วมกันสร้าง กับดักปัญหาที่เกี่ยวข้องกับ สารเสพติด (กับดักปัญหา คือ สถานการณ์ ที่ทำให้นักเรียนเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด หรือหากได้ทดลองใช้แล้วจะเลิกใช้ได้ยาก ตัวอย่างของกับดักปัญหา เช่น เพื่อนใช้ให้ ไปซื้อกาวมาดมกับเพื่อน) กลุ่มละ 1 กับดัก อย่างเป็นทางการให้กลุ่มอื่นรู้ จากนั้น ส่งตัวแทนแต่ละกลุ่มมาบอกผู้วิจัย จากนั้น ผู้วิจัยจะทำการนำกับดักปัญหาที่นักเรียน แต่ละกลุ่มร่วมกันเสนอ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
			<p>ในการสร้างเป็นกับดักปัญหาในแต่ละชั้นของเกมส์บันไดงู โดยที่เกมส์บันไดงู ผู้วิจัยได้พัฒนาและดำเนินการเล่นเกมส์บันไดงูผ่าน แพลตฟอรม์ ClassPoint App ซึ่งนำเสนอผ่านการใช้โปรเจคเตอร์</p> <p>3. Play : แบ่งกลุ่มจำนวนเท่าๆกัน และร่วมกันเรียนรู้ผ่านกิจกรรมบันไดงู ที่มีกับดักปัญหาแฝงอยู่ หากผู้เล่นคนใดทอยลูกเต๋าแล้วขยับตัวเดินไปตกลงช่องกับดักปัญหา ต้องปฏิบัติภารกิจคิดค้นและแก้ไขปัญหาดังกล่าวให้ลุล่วง</p> <p>4. Share : ผู้วิจัยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดและสรุปภาพรวมของการถึงจุดหมายว่าเป็นการผ่านอุปสรรคจากสารเสพติดมาด้วยวิธีการใดบ้าง</p> <p>5. Reflect : ผู้วิจัยสะท้อนความรู้ที่นักเรียนได้รับจากกิจกรรมครั้งนี้ ผ่านการตั้งคำถามและร่วมกันแสดงความคิดเห็นในห้องเรียนให้เกิดการตกตะกอนความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมบันไดงู 2. มี นักเรียน คนใด เคย มี ประสบการณ์ใกล้เคียงกับกับดัก/อุปสรรคบนบันไดงู หรือไม่ และผ่านปัญหานั้นมาได้อย่างไร <p>ขั้นสรุป</p>

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
ครั้งที่ 6 Creative Excellence Awards. (60 นาที)	<p>-แนวคิดเกยวการ เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์</p> <p>-แนวคิดการตระหนักรู้ และเห็นคุณค่าในตนเอง และผู้อื่น</p> <p>-แนวคิดการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ แก้ไข ปัญหาอย่างสร้างสรรค์</p> <p>-แนวคิดการจัดการกับ อารมณ์และความเครียด</p> <p>-แนวคิดการสร้าง สัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น</p>	<p>1. เพื่อให้ นักเรียน สร้างสรรค์แนวทาง หรือ นวัตกรรม สำหรับ แก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้อง กับสารเสพติดในสังคม อย่างสร้างสรรค์</p> <p>2. เพื่อให้ นักเรียนนำ ความคิดสร้างสรรค์ ประยุกต์ใช้ แก้ไข ประเด็นปัญหาที่ เกี่ยวข้องกับสารเสพติด ในสังคม</p>	<p>1. ผู้วิจัยแจกสื่อใบความรู้ พูดได้ ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint ใน ประเด็น “การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการ ป้องกันยาเสพติด” เพื่อการเรียนรู้ด้วย ตนเองสำหรับต่อยอดในกิจกรรมครั้งที่ 6 Creative Excellence Awards</p> <p>ขั้นเริ่มต้น</p> <p>1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน และ ชักชวนให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพื่อเป็นการ ทบทวนถึงตลอดระยะเวลาของการเข้ารับ โปรแกรม “กิจกรรมครั้งใดที่ชอบหรือ ประทับใจมากที่สุด ชอบกิจกรรมนั้นเพราะ อะไร”</p> <p>2. ผู้วิจัยให้นักเรียน แบ่งกลุ่ม ออกเป็น 4 กลุ่ม</p> <p>ขั้นดำเนินการ</p> <p>1.Imagine : ผู้วิจัย ชักชวนให้ นักเรียนแต่ละกลุ่มพูดคุยถึง ประเด็น “สถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติด ในสังคม” และขอให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม จินตนาการหาว่าตนเองสามารถ สร้างสรรค์ แนวทาง หรือ นวัตกรรม ในแบบ ฉบับของตนเองเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว นักเรียนแต่ละกลุ่มจะสร้าง แนวทาง หรือ นวัตกรรม อะไร?</p> <p>2. Create : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ระดมความคิดและสร้างสรรค์ แนวทาง หรือ นวัตกรรม ที่มาจากในขั้น Imagine</p>

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
			<p>โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างสรรค์ แนวทาง หรือ นวัตกรรม ผ่านการใช้เครื่องมือ ปัญญาประดิษฐ์ เช่น Chat GPT 4.0 เป็น เครื่องมือในการสนับสนุนแหล่งข้อมูลและ จุดประกายความคิด , Canva Pro ในการ สร้างสรรค์ผลงานรวมไปถึงออกแบบ รูปแบบการนำเสนอเพื่อเรียกคะแนน Vote ให้กับแนวทาง หรือ นวัตกรรม ของกลุ่ม ตนเองได้อย่างอิสระ</p> <p>3. Play : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ขึ้นเวทีการประกวด Creative Excellence Awards เพื่อนำเสนอ แนวทาง/นวัตกรรม ในการแก้ไขปัญหา ประเด็น “สถานการณ์ ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติดในสังคม” โดยมีรายละเอียดการนำเสนอเพื่อเรียก คะแนนโหวต ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไข - แรงบันดาลใจ/ที่มาของการ ออกแบบ - รายละเอียดของผลงาน <p>โดยกำหนดระยะเวลาในการ นำเสนอ กลุ่มละไม่เกิน 10 นาที</p> <p>4. Share : ผู้วิจัยสร้างบรรยากาศ การเรียนรู้ร่วมกันผ่านการให้นักเรียน แลกเปลี่ยนความคิดและให้ข้อเสนอแนะ/ ชื่นชมกลุ่มที่ขึ้นนำเสนอบนเวทีการประกวด ให้นักเรียนแต่ละคนกด Vote ให้กับผลงาน ที่น่าสนใจ</p>

ครั้งที่/หัวข้อ	แนวคิด	วัตถุประสงค์	รายละเอียดกิจกรรม
			<p>5. Reflect : ผู้วิจัยสะท้อนความรู้ที่นักเรียนได้รับจากกิจกรรมครั้งนี้ ผ่านการตั้งคำถามให้เกิดการตกตะกอนความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมการประกวด Creative Excellence Awards 2. นักเรียนมีแนวทางของการผลักดันให้ผลงานที่คิดค้น เกิดขึ้นจริงได้อย่างไรบ้าง <p>ขั้นสรุป</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด และแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด พร้อมทำการนัดหมายการติดตามผลหลังเสร็จสิ้นโปรแกรมอีก 1 ครั้ง 2. ผู้วิจัย ยุติโปรแกรม กล่าวขอบคุณสำหรับการให้ความร่วมมือต่อการเข้าร่วมกิจกรรมทุกครั้ง และมอบรางวัลให้แก่นักเรียนที่มีผลการกิจกรรมที่ผู้วิจัยกำหนด

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ระหว่างวันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 - 31 มกราคม 2568 โดยดำเนินการตามตารางรายละเอียดของกิจกรรมจำนวน 6 ครั้ง ส่วนกลุ่มควบคุมไม่มีการเข้าร่วมโปรแกรมใดๆ เพื่อเป็นกลุ่มเปรียบเทียบผลที่ได้จากการทดลอง

แบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง

แบบแผนการทดลองที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ Randomized Pretest-Posttest Follow up Control Group Design เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ซึ่งมีแบบแผนการทดลองดังตาราง 6

ตาราง 6 แบบแผนการทดลอง

Group	Pretest	Treatment	Posttest ₁	Posttest ₂
RE	O ₁ E	X	O ₂ E	O ₃ E
RC	O ₁ C	-	O ₂ C	O ₃ C

Time →

ความหมายของสัญลักษณ์มีดังนี้

R	คือ	การกำหนดตัวอย่างแบบสุ่ม (Random Assignment)
E	คือ	กลุ่มทดลอง (Experimental group)
C	คือ	กลุ่มควบคุม (Control group)
O ₁	คือ	การวัดก่อนการทดลอง (Pretest)
X	คือ	การจัดกระทำ (Treatment) โดยใช้โปรแกรม
O ₂	คือ	การวัดหลังการทดลองครั้งที่ 1 (Posttest1)
O ₃	คือ	การวัดหลังการทดลองครั้งที่ 2 (Posttest2)

สำหรับการวัดหลังการทดลองครั้งที่ 2 (Posttest2) กำหนดช่วงเวลาการวัด อยู่ในช่วง 4 สัปดาห์หลังการวัดหลังการทดลองครั้งที่ 1 (Posttest1) ควรมีการเว้นระยะเวลาในการวัดซ้ำมากกว่า 3 สัปดาห์ขึ้นไป (เกรียงศักดิ์ อุบลไพร, 2561)

วิธีดำเนินการทดลอง

ในขั้นตอนการดำเนินการศึกษาเพื่อนำโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ไปใช้กับนักเรียนเพศชาย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 และการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นแบบสอบถาม แบ่งเป็น 4 ระยะ มีขั้นตอนดังนี้

1. ระยะก่อนการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการคัดกรองนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 เพื่อคัดกรองผู้ที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไปและมีความสมัครใจในการเข้าร่วมการวิจัย เมื่อได้นักเรียนเพศชายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่เป็นกลุ่มเสี่ยงแล้ว ผู้วิจัยให้ทุกคนทำแบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด และแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด โดยผู้วิจัยถือเป็นการวัดก่อนการทดลอง (Pretest) จากนั้นผู้วิจัยทำการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลากแบบไม่คืนฉลาก ให้ได้นักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติด ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไปจำนวน 25 คน ต่อ สถานศึกษา 1 แห่ง จากนั้นทำการสุ่มจำแนกกลุ่ม (Random Assignment) เพื่อแบ่งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยวิธีการจับฉลาก จะได้สถานศึกษาที่เป็นกลุ่มทดลองจำนวน 25 คน และสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 25 คน

2. ระยะการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 25 คน โดยใช้โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวนกิจกรรม 6 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที ระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ตามแผนการทดลอง ในส่วนของกลุ่มควบคุมจะไม่มีเข้าร่วมโปรแกรมส่งเสริมทักษะชีวิตใดๆ เพื่อเป็นกลุ่มเปรียบเทียบผลที่ได้จากการทดลอง

3. ระยะหลังการทดลองครั้งที่ 1

หลังสิ้นสุดโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ผู้วิจัยดำเนินการวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด และวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ทั้ง 2 กลุ่ม และใช้คะแนนดังกล่าวเป็นคะแนนภายหลังการทดลองครั้งที่ 1 (Posttest1)

4. ระยะเวลาหลังการทดลองครั้งที่ 2

ภายหลังการทดลอง 4 สัปดาห์ ผู้วิจัยดำเนินการวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด และวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ทั้ง 2 กลุ่ม และใช้คะแนนดังกล่าวเป็นคะแนนภายหลังการทดลองครั้งที่ 2 (Posttest2)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการในเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีวิธีการดำเนินการ 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเตรียมการ ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานครเพื่อใช้เป็นสถานที่ในการเก็บข้อมูลเป็นการภายในก่อน หลังจากนั้นนำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขออนุญาตในการดำเนินการทดลอง และขออนุญาตเก็บข้อมูลและทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

2. การดำเนินการเก็บข้อมูล

2.1 ผู้วิจัยดำเนินการคัดกรองนักเรียนเพศชายที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป เมื่อได้นักเรียนที่จัดเป็นกลุ่มเสี่ยงและมีความสมัครใจในการเข้าร่วมแล้ว จากนั้นผู้วิจัยให้นักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด และแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด โดยผู้วิจัยถือเป็นการวัดก่อนการทดลอง (Pretest) และต่อมาผู้วิจัยทำการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลากแบบไม่คืนฉลาก ให้ได้นักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติด ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไปจำนวน 25 คน ต่อ สถานศึกษา 1 แห่ง จากนั้นทำการสุ่มจำแนกกลุ่ม (Random Assignment) เพื่อแบ่งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยวิธีการจับฉลาก จะได้สถานศึกษาที่เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 25 คน และสถานศึกษาที่เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 25 คน

2.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการทดลอง โดยการนำโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลอง ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มควบคุมจะไม่ได้รับโปรแกรมฯใดๆ โดยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้มีการชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ กติกาในการปฏิบัติตนระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรม และขอความร่วมมือนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างให้เข้าร่วมกิจกรรมทุกครั้งตลอดจนสิ้นสุดโปรแกรมฯ

2.3 ผู้วิจัยดำเนินการหลังยุติโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ โดยให้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทำแบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด และแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ซึ่งผู้วิจัยถือเป็นการวัดหลังการทดลองครั้งที่ 1 (Posttest1) รวมทั้งกล่าวขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือ และผู้วิจัยได้จัดเลี้ยงอาหาร และทำการมอบของที่ระลึกกับนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทุกคน รวมทั้งทำการนัดหมายนักเรียนในการเก็บข้อมูลในระยะติดตามผล

2.4 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลภายหลังการทดลองครั้งที่ 2 (Posttest2) โดยมีระยะเวลาหลังจากการวัดหลังการทดลองครั้งที่ 1 (Posttest1) เป็นเวลา 4 สัปดาห์

3. การยุติการทดลอง ผู้วิจัยได้แจ้งให้ตัวอย่างนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมฯ ทราบว่าสิ้นสุดกิจกรรมเรียบร้อยแล้วและขอขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรม รวมทั้งขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนและคุณครูผู้ประสานงานทุกท่านที่ให้อำนวยความสะดวกการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

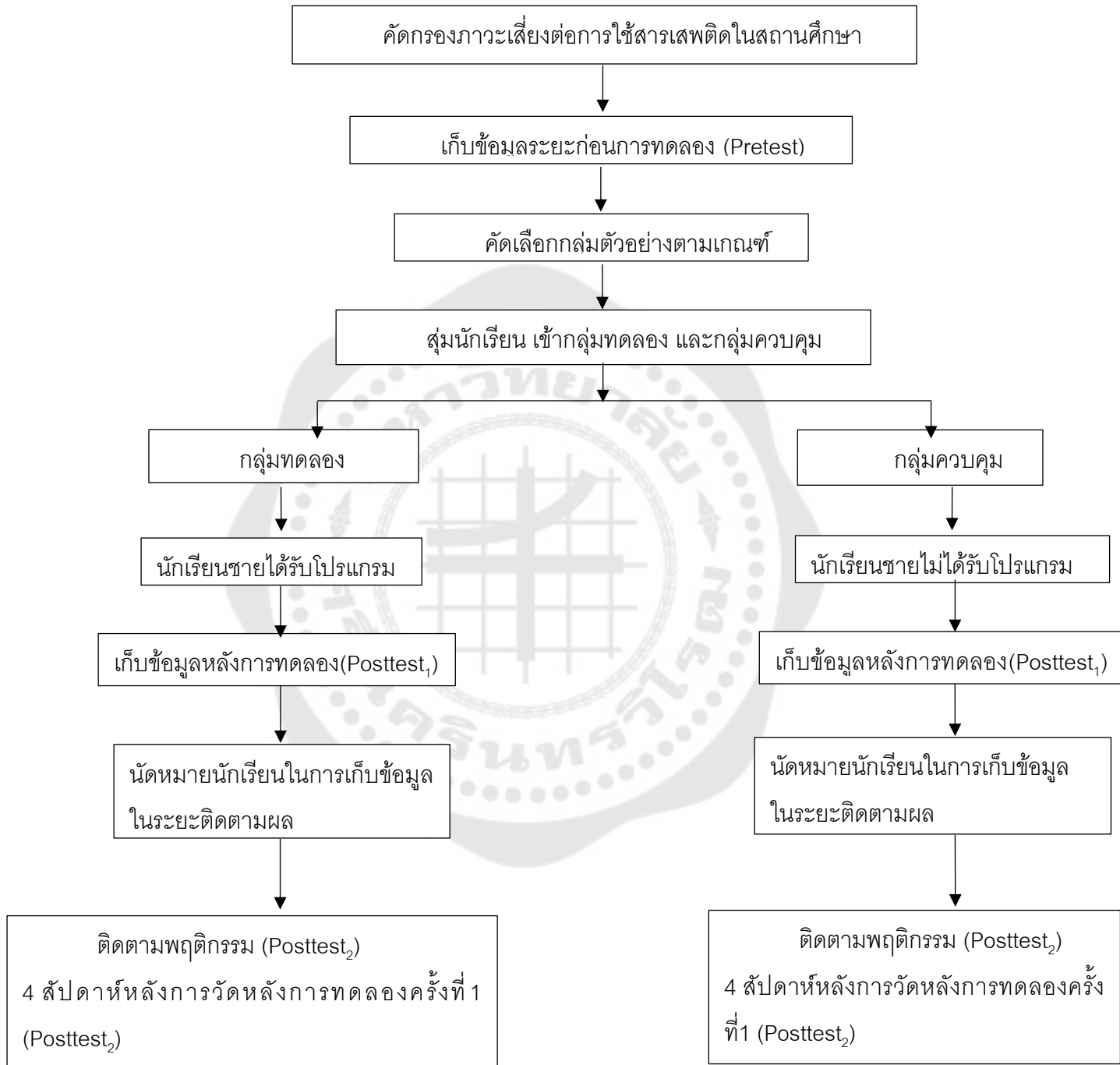
จากที่กล่าวมาสามารถสรุปขั้นตอนการดำเนินการได้ดังนี้

ขั้นการเตรียมการ

1. จัดทำหนังสือจากสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ไปที่โรงเรียน เพื่อขอความอนุเคราะห์ผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขออนุญาตในการดำเนินการทดลอง และขออนุญาตเก็บข้อมูลและทดลองกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง และขอเข้าเก็บข้อมูล โดยแนบเอกสารโครงร่างงานวิจัยพร้อมเอกสารชี้แจงข้อมูลแก่ผู้เข้าร่วมโปรแกรมการวิจัย และหนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย

2. ประสานงานกับคุณครูที่รับผิดชอบระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 โดยทำหนังสือขอความร่วมมือในการคัดกรอง เก็บรวบรวมข้อมูล และเข้าชี้แจงขั้นตอนการดำเนินงานกับคุณครู เพื่อให้มีความเข้าใจตรงกันและดำเนินงานอย่างเป็นระบบ

ขั้นตอนการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล



ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

การพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำหนังสือขอความยินยอมในการเข้าร่วมวิจัยก่อนลงมือเก็บข้อมูล พร้อมทั้งชี้แจงรายละเอียด ได้แก่ วิธีการวิจัย เหตุผลในการทำวิจัย สาระสำคัญในการวิจัย รวมถึงการเก็บรักษาข้อมูล แหล่งข้อมูล ชื่อ-สกุล เป็นความลับตลอดจนอธิบายผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับผู้เข้าร่วมวิจัย โดยผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ที่จะให้ความร่วมมือหรือถอนตัวออกจากการวิจัยได้ พร้อมทั้งได้รับความยินยอมจากผู้บริหารสถานศึกษา ทั้ง 2 แห่งให้ผู้วิจัยและคณะสามารถเข้าไปดำเนินการวิจัยและเก็บข้อมูลวิจัยได้ นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการขอหนังสือรับรองจริยธรรมการทำวิจัยในมนุษย์ จากสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อขออนุญาตทำการวิจัยในมนุษย์นั้น คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ได้พิจารณาผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยยึดหลักเกณฑ์ตาม Declaration of Helsinki, Belmont Report, International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice (ICH-GCP), International Guidelines for Human Research ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับข้อกำหนดภายในประเทศ และออกใบอนุญาตให้ผู้วิจัยเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ตามหนังสือรับรองเลขที่ SWUEC-672367

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ One-Way Repeated ANOVA เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ 1 ทดสอบความแตกต่างของมีพฤติกรรมหลักเสียงสถานการณ์เสียง พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ก่อนและหลังการทดลองในกลุ่มทดลอง เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้ว 4 สัปดาห์
2. การวิเคราะห์ One-Way ANCOVA เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ 2 ทดสอบความแตกต่างระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ แบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research design) โดยศึกษาแบบ Randomized Pretest-Posttest Follow up Control Group Design เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ด้วยปัญหาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 1 – 3 ที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติด ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป และผู้วิจัยได้ดำเนินการตัดกลุ่มตัวอย่างที่ไม่สามารถเข้าร่วมโปรแกรมฯ ได้ครบทั้ง 6 ครั้ง จึงเหลือกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาจำนวนทั้งหมด 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ด้วยปัญหาประดิษฐ์ ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลตามความมุ่งหมายและขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ทางสถิติพื้นฐานของตัวแปร

ส่วนที่ 3 ทดสอบสมมติฐาน

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด

ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังปรากฏในตาราง 7 ดังนี้

ตาราง 7 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์	ความหมาย
M	ค่าเฉลี่ย (Mean)
SD	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
SE	ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Standard Error)
n	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
Sk	ค่าความเบ้ (Skewness)
Ku	ค่าความโด่ง (Kurtosis)

ตาราง 7 (ต่อ)

สัญลักษณ์	ความหมาย
R^2	ค่าสหสัมพันธ์พหุคูณยกกำลังสอง (Squared Multiple Correlation)
df	ค่าองศาอิสระ (Degree of Freedom)
p-value	ค่านัยสำคัญทางสถิติ
F	ค่าอัตราส่วน F ใช้ทดสอบนัยสำคัญทางสถิติของความสัมพันธ์ร่วมของการพยากรณ์

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการการเลือกอย่างสุ่ม (Random Selection) โดยเลือกตัวอย่างนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 – 3 ที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดจากแบบคัดกรองพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดของวัยรุ่น ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป ในสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 50 คน เมื่อตัดกลุ่มตัวอย่างที่ให้ข้อมูลไม่สมบูรณ์ออก เหลือจำนวนทั้งหมด 40 คน โดยมีรายละเอียดลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

ตาราง 8 ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน(ร้อยละ)		
	กลุ่มทดลอง (n=20)	กลุ่มควบคุม (n=20)	ทั้งหมด (n=40)
1.อายุ			
12 ปี	1(5)	2(10)	3(7.5)
13 ปี	2(10)	7(35)	9(22.5)
14 ปี	5(25)	6(30)	11(27.5)
15 ปี	12(60)	5(25)	17(42.5)
1.ระดับการศึกษา			
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	1(5)	8(40)	9(22.5)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	4(20)	6(30)	10(25)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน(ร้อยละ)		
	กลุ่มทดลอง (n=20)	กลุ่มควบคุม (n=20)	ทั้งหมด (n=40)
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	15(75)	6(30)	21(52.5)
2.ศาสนา			
พุทธ	20(100)	18(90)	38(95)
อิสลาม	-	1(5)	1(2.5)
คริสต์	-	1(5)	1(2.5)
3.การพักอาศัย			
พักอาศัยกับบิดาและมารดา	11(55)	12(60)	23(57.5)
พักอาศัยกับมารดา	5(25)	4(20)	9(22.5)
พักอาศัยกับบิดา	2(10)	-	2(5)
อื่นๆ	2(10)	4(20)	6(15)
4.สถานภาพครอบครัว			
บิดา มารดา อยู่ร่วมกัน	12(60)	13(65)	25(62.5)
บิดา มารดา แยกทางหรือหย่าร้าง กัน	7(35)	7(35)	14(35)
บิดา มารดา มีคนใดคนหนึ่ง เสียชีวิต	1(5)	-	1(2.5)
บิดา มารดา เสียชีวิตทั้งคู่	-	-	-

จากตาราง 8 แสดงลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 3 ที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดจากแบบคัดกรองพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติดของวัยรุ่น ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ที่ 75 ขึ้นไป ในสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 20 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 20 คน โดยสามารถจำแนกได้ดังนี้

ด้านอายุ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 15 ปี จำนวน 17 คน (ร้อยละ 42.5) รองลงมา อายุ 14 ปี จำนวน 11 คน (ร้อยละ 27.5) และอายุ 13 ปี จำนวน 9 คน (ร้อยละ 22.5) ตามลำดับ ซึ่งกลุ่มทดลองมีนักเรียนชายอายุ 15 ปีมากที่สุด ขณะที่กลุ่มควบคุมมีนักเรียนชายอายุ 13 - 14 ปีในสัดส่วนใกล้เคียงกัน

ด้านระดับการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 21 คน (ร้อยละ 52.5) รองลงมา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 10 คน (ร้อยละ 25) และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 9 คน (ร้อยละ 22.5) ซึ่งกลุ่มทดลองมีนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มากกว่า กลุ่มควบคุม

ด้านศาสนา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ จำนวน 38 คน (ร้อยละ 95) มีผู้นับถือศาสนาอิสลามและศาสนาคริสต์เท่ากัน จำนวน 1 คน (ร้อยละ 2.5) ซึ่งพบเฉพาะในกลุ่มควบคุม

ด้านการพักอาศัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา จำนวน 23 คน (ร้อยละ 57.5) รองลงมา พักอาศัยอยู่กับมารดา จำนวน 9 คน (ร้อยละ 22.5) และพักอาศัยกับบุคคลอื่นๆ จำนวน 6 คน (ร้อยละ 15)

ด้านสถานภาพครอบครัว พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีบิดาและมารดาอยู่ร่วมกัน จำนวน 25 คน (ร้อยละ 62.5) รองลงมา บิดาและมารดาแยกทางหรือหย่าร้างกัน จำนวน 14 คน (ร้อยละ 35) และบิดาหรือมารดามีคนใดคนหนึ่งเสียชีวิต จำนวน 1 คน (ร้อยละ 2.5) โดยไม่พบกรณีที่บิดาและมารดาเสียชีวิตทั้งคู่

เห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ช่วงอายุระหว่าง 14 – 15 ปี นับถือศาสนาพุทธ พักอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา และมีโครงสร้างครอบครัวโดยรวมค่อนข้างสมบูรณ์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีลักษณะพื้นฐานใกล้เคียงกัน เหมาะสมต่อการเปรียบเทียบผลการวิจัยในขั้นต่อไป

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ทางสถิติพื้นฐานของตัวแปร

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด และทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด จำนวน 3 ครั้ง ตามระยะการทดลอง ได้แก่ ระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที และระยะติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน จำแนกตามกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผลการวิเคราะห์นำเสนอดังตาราง 9

ตาราง 9 สถิติบรรยายค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด จำแนกตามระยะเวลาการทดลองและกลุ่มตัวอย่าง

องค์ประกอบ	กลุ่ม	ก่อน		หลัง		ติดตาม	
		Mean	SD	Mean	SD	Mean	SD
พฤติกรรมหลีกเลี่ยง	ทดลอง	30.05	8.26	33.55	7.10	31.65	7.96
สถานการณ์เสี่ยง	ควบคุม	30.45	5.02	30.45	7.04	32.00	5.07
พฤติกรรมปฏิเสธ	ทดลอง	35.95	9.96	38.80	9.50	39.10	8.61
การชักชวน	ควบคุม	39.60	6.30	37.20	6.76	42.65	3.50
พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด	ทดลอง	66.00	17.86	72.35	16.17	70.75	16.05
	ควบคุม	70.05	9.74	67.65	13.35	74.65	8.24

จากตาราง 9 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง เมื่อพิจารณาจำแนกตามกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และระยะเวลาการทดลอง สามารถสรุปได้ดังนี้

กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง จำแนกตามระยะเวลาการทดลอง คือ ก่อนทดลอง หลังทดลอง และติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน เท่ากับ 66.00 , 72.35 และ 70.75 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาคะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดเป็นรายด้าน พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดเป็นรายด้าน จำแนกตามระยะเวลาการทดลอง คือ ก่อนทดลอง หลังทดลอง และติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน ได้แก่ พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง มีค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 30.05, 33.55 และ 31.65 ตามลำดับ และพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน มีค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 35.95, 38.80 และ 39.10 ตามลำดับ

กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง จำแนกตามระยะเวลาการทดลอง คือ ก่อนทดลอง หลังทดลอง และติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน เท่ากับ 70.05, 67.65 และ 74.65ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาคะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดเป็นรายด้าน พบว่า กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดเป็นรายด้าน จำแนกตาม

ระยะเวลาการทดลอง คือ ก่อนทดลอง หลังทดลอง และติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน ได้แก่ พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง มีค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 30.45, 30.45 และ 32.00 ตามลำดับ และพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน มีค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 39.60, 37.20 และ 42.65 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาการเปลี่ยนแปลงค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ทั้งในภาพรวมและรายด้าน พบว่า แนวโน้มในกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นภายหลังได้เข้าร่วมโปรแกรม และมีคะแนนเฉลี่ยลดลงภายหลังได้เข้าร่วมโปรแกรม 1 เดือน ในขณะที่กลุ่มควบคุม พบว่า แนวโน้มของคะแนนเฉลี่ยมีการเปลี่ยนแปลงที่ไม่แน่นอน คือ มีคะแนนเฉลี่ยลดลงเมื่อระยะเวลาผ่านไป หรือมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นภายหลัง 1 เดือน ซึ่งการรายงานดังกล่าวเป็นเพียงการพิจารณาจากค่าเฉลี่ยคะแนนเท่านั้น จึงต้องมีการทดสอบผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ในขั้นตอนต่อไป

ตาราง 10 สถิติบรรยายค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด จำแนกตามกลุ่มตัวอย่าง

องค์ประกอบ	กลุ่ม	ก่อน		หลัง		ติดตาม	
		Mean	SD	Mean	SD	Mean	SD
การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น	ทดลอง	44.714	9.160	47.476	10.647	45.667	10.071
	ควบคุม	46.571	7.089	46.238	6.472	47.905	2.467
การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	ทดลอง	40.285	9.757	43.285	9.556	42.381	9.702
	ควบคุม	42.190	5.510	39.904	6.049	45.667	3.396
การจำกัดการกินอาหารมึน และความเครียด	ทดลอง	36.238	8.490	38.571	8.053	37.428	8.738
	ควบคุม	38.381	5.661	38.523	5.555	36.523	3.385

องค์ประกอบ	กลุ่ม	ก่อน		หลัง		ติดตาม	
		Mean	SD	Mean	SD	Mean	SD
กา ร ส ร ้า ง	ทดลอง	23.523	6.764	25.047	6.606	25.190	5.929
สั ม พั น ธิ ภ า พ ที่ ดี กั บ ผู้ อื่น	ควบคุม	26.000	4.037	24.047	4.98	27.523	2.337

จากตาราง 10 ค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด เมื่อพิจารณาจำแนกตามกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และระยะเวลาการทดลอง สามารถสรุปได้ดังนี้

กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติดเป็นรายด้าน พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด เป็นรายด้าน จำแนกตามระยะเวลาการทดลอง คือ ก่อนทดลอง หลังทดลอง และติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน ได้แก่ การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ 44.714 , 47.476 และ 45.667ตามลำดับ การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 40.285, 43.285 และ 42.381 ตามลำดับ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด มีค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 36.238, 38.571 และ 37.428 ตามลำดับ และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 23.523 , 25.047 และ 25.190 ตามลำดับ

กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติดเป็นรายด้าน พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด เป็นรายด้าน จำแนกตามระยะเวลาการทดลอง คือ ก่อนทดลอง หลังทดลอง และติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน ได้แก่ การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 46.571 , 46.238 และ 47.905 ตามลำดับ การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 42.190, 39.904 และ 45.667 ตามลำดับ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด มีค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 38.381 , 38.523และ 36.523 ตามลำดับ และการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น มีค่าเฉลี่ยของคะแนน เท่ากับ 26.000 , 24.047และ 27.523 ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาการเปลี่ยนแปลงค่าเฉลี่ยของคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติดรายด้าน พบว่า แนวโน้มในกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นภายหลังได้เข้าร่วมโปรแกรม และมีคะแนนเฉลี่ยลดลงภายหลังได้เข้าร่วมโปรแกรม 1 เดือน ในขณะที่กลุ่มควบคุมพบว่า แนวโน้มของคะแนนเฉลี่ยมีการเปลี่ยนแปลงที่ไม่แน่นอน คือ มีคะแนนเฉลี่ยลดลงเมื่อ

ระยะเวลาผ่านไป หรือมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นภายหลัง 1 เดือน ซึ่งการรายงานดังกล่าวเป็นเพียง การพิจารณาจากค่าเฉลี่ยคะแนนเท่านั้น จึงต้องมีการทดสอบผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะ ชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกัน ตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ในขั้นต่อนต่อไป

ส่วนที่ 3 ทดสอบสมมติฐาน

ผลการวิเคราะห์ตามสมมติฐานที่ 1 กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริม ทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มี พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลองเสร็จสิ้น ทันที และระยะติดตามผลแตกต่างกัน

การทดสอบผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่ม เสี่ยง ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ประกอบด้วย 1) พฤติกรรม หลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลของโปรแกรม โดยประกอบด้วยขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ของกลุ่มทดลอง ที่ระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที และระยะ ติดตามผลแตกต่างกัน

เพื่อเป็นการทดสอบว่าโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิง สรรค์สร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ได้จริง ผู้วิจัยจึงทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของ คะแนนพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ก่อน หลัง และระยะติดตามผล ในกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติ Repeated Measure ANOVA

1.1 การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ที่ระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที และระยะติดตามผล

ผู้วิจัยได้ตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น โดยตรวจสอบความเท่ากันของความแปรปรวนของ ตัวแปรพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ตามช่วงเวลาที่ทำการวัดซ้ำ ใช้วิธีทดสอบ Sphericity พบว่า มีค่า Mauchly's W เท่ากับ .927 ซึ่งมีค่า p-value มากกว่า .05 แสดงว่า ไม่มีนัยสำคัญทาง สถิติ ดังนั้น ความแปรปรวนของตัวแปรตามมีความเท่าเทียมกันตามช่วงเวลาที่ทำการวัดซ้ำ ผล การวิเคราะห์ดังกล่าวจึงถือว่า เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น จึงให้ใช้การประมาณค่า Sphericity Assumed รายละเอียดดังตาราง 11

ตาราง 11 ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น Sphericity โดยการทดสอบ Mauchly's Test

แหล่งความแปรปรวน	ค่าสถิติ Mauchly's W	df	p-value
ช่วงเวลา	.927	2	.505

ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง จำแนกตามช่วงเวลาที่ยัด

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p-value
ช่วงเวลา	1057.03	2	528.52	25.41	.000
ความคลาดเคลื่อน (ช่วงเวลา)	790.30	36	20.80		

จากตาราง 12 พบว่า มีค่า F เท่ากับ 25.41 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือ การวัดพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยงในแต่ละช่วงเวลามีความแตกต่างไปตามครั้งของการวัดผล จึงได้ทำการวิเคราะห์อิทธิพลย่อย (Simple main effect) ของระยะเวลาของตัวแปรคะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง ดังตาราง 13

ตาราง 13 ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของคะแนนเฉลี่ยตัวแปรพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง จำแนกตามช่วงเวลาที่ยัด

ครั้งของการวัด	Mean Difference	SE	p-value	95% Confidence Interval for Difference	
				Lower	Upper
ก่อนทดลอง	-8.75	1.516	.000	-12.731	-4.769
หลังทดลอง					
ก่อนทดลอง	-9.050	1.55	.000	-13.132	-4.968
ติดตาม					
หลังทดลอง	-0.300	1.234	1.000	-3.538	2.938
ติดตาม					

จากตาราง 13 แสดงผลการวิเคราะห์หิทธิพลของคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมหลักเสียงสถานการณ์เสียงในกลุ่มทดลองในแต่ละครั้ง ซึ่งให้เห็นว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมหลักเสียงสถานการณ์เสียงในระยะก่อนทดลอง หลังทดลอง และติดตามอย่างน้อย 1 คู่ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อเปรียบเทียบคะแนนในระยะก่อนทดลองกับหลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมหลักเสียงสถานการณ์เสียงในระยะหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Mean Difference = -8.75; $p < .05$) และผลการเปรียบเทียบคะแนนของกลุ่มทดลองในระยะก่อนทดลองกับติดตาม พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมหลักเสียงสถานการณ์เสียงในระยะติดตามสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Mean Difference = -9.050; $p < .05$) ในขณะที่ผลการเปรียบเทียบคะแนนของกลุ่มทดลองในระยะหลังการทดลองกับติดตาม พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมหลักเสียงสถานการณ์เสียงในระยะติดตามไม่แตกต่างกับหลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Mean Difference = -0.300; $p > .05$)

1.2 การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนพฤติกรรมปฏิเสชการชักชวน ที่ระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที และระยะติดตามผล

ผู้วิจัยได้ตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น โดยตรวจสอบความเท่ากันของความแปรปรวนของตัวแปรพฤติกรรมปฏิเสชการชักชวน ตามช่วงเวลาที่ทำการวัดซ้ำ ใช้วิธีทดสอบ Sphericity พบว่ามีค่า Mauchly's W เท่ากับ .873 ซึ่งมีค่า p-value มากกว่า .05 แสดงว่า ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ดังนั้น ความแปรปรวนของตัวแปรตามมีความเท่าเทียมกันตามช่วงเวลาที่ทำการวัดซ้ำ ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวจึงถือว่า เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น จึงให้ใช้การประมาณค่า Sphericity Assumed รายละเอียดดังตาราง 14

ตาราง 14 ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น Sphericity โดยการทดสอบ Mauchly's Test

แหล่งความแปรปรวน	ค่าสถิติ Mauchly's W	df	p-value
ช่วงเวลา	.873	2	.294

ตาราง 15 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน จำแนกตามช่วงเวลาที
วัด

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p-value
ช่วงเวลา	120.90	2	60.45	2.68	.082
ความคลาดเคลื่อน (ช่วงเวลา)	857.10	38	22.55		

จากตาราง 15 พบว่า มีค่า F เท่ากับ 2.68 ซึ่งไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นั่นคือ การวัดพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนในแต่ละช่วงเวลาไม่แตกต่างกันไปตามครั้งของการวัดผล จึงไม่ได้ทำการวิเคราะห์อิทธิพลย่อย (Simple main effect) ของระยะเวลาของตัวแปรคะแนนพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ประกอบด้วย 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที และระยะติดตามผล แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ของนักเรียนชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที และระยะติดตามผล ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงยอมรับสมมติฐานที่ 1 บางส่วน

ผลการวิเคราะห์ตามสมมติฐานที่ 2 กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน สูงกว่ากลุ่มควบคุม ในระยะหลังเข้าร่วมโปรแกรม

การทดสอบผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ประกอบด้วย 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลของโปรแกรม โดยประกอบด้วยขั้นตอน ดังต่อไปนี้

2. การวิเคราะห์ความแตกต่างของพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ประกอบด้วย 1) พฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ที่ระยะหลังเข้าร่วมโปรแกรม

2.1. การวิเคราะห์ความแตกต่างคะแนนพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ที่ระยะหลังเข้าร่วมโปรแกรม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้คะแนนพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ในระยะการทดลองก่อนเข้าร่วมโปรแกรม เป็นตัวแปรแทรกซ้อนหรือตัวแปรอิทธิพลร่วม (Covariate) โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance; ANCOVA)

ก่อนการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance ; ANCOVA) ต้องดำเนินการตรวจสอบข้อตั้งมูลเบื้องต้น (Basic Assumptions) โดยมีรายละเอียดขั้นตอน ดังนี้

1. ตรวจสอบการแจกแจงของตัวแปรว่ามีการกระจายแบบปกติ (Normal Distribution) โดยพิจารณาจากค่าความเบ้ ค่าความโด่ง โดยแปลผลจากเกณฑ์ของ Peat และ Barton, 2005 (บุญใจ ศรีสถิตยน์ราฎร, 2555) ระบุเกณฑ์ให้ชัดเจน ประกอบกับการพิจารณาจากสถิติทดสอบ คือ Shapiro-Wilk โดยต้องไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ จึงถือว่าการแจกแจงของตัวแปรเป็นการแจกแจงแบบปกติ (George & Mallery, 2024) ผลการทดสอบการกระจาย รายละเอียดดังตาราง 16

ตาราง 16 ค่าความเบ้ ค่าความโด่ง ค่าสถิติ Shapiro-Wilk ของคะแนนพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยงของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง จำแนกตามกลุ่มในการศึกษา และระยะเวลาการทดลอง

กลุ่ม	ระยะการทดลอง	Sk	Ku	Shapiro-Wilk	p-value
กลุ่มทดลอง	ก่อนทดลอง	-.423	-.892	.931	.162
	หลังทดลอง	-.682	-1.217	.819	.002
	ติดตามผลหลัง				
	ทดลอง 1 เดือน	-.626	-.999	.883	.020
กลุ่มควบคุม	ก่อนทดลอง	.192	-.796	.974	.844
	หลังทดลอง	-.384	-1.289	.911	.065
	ติดตามผลหลัง				
	ทดลอง 1 เดือน	-.704	-.160	.935	.189

จากตาราง 16 พบว่า ตัวแปรคะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยงของวัยรุ่นชาย กลุ่มเสี่ยง จำแนกตามกลุ่มการศึกษา (กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม) และระยะเวลาการทดลอง (ก่อนทดลอง หลังทดลอง และติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน) มีความแปรปรวนระหว่าง $-.704$ ถึง $.192$ และค่าความโค้งระหว่าง -1.289 ถึง $-.160$ ค่าสถิติ Shapiro-Wilk อยู่ระหว่าง $.819$ ถึง $.974$ ค่า p-value ส่วนใหญ่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ยกเว้นในระยะเวลาหลังทดลอง ระยะเวลาติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน ของกลุ่มทดลอง มีนัยสำคัญทางสถิติ จึงถือได้ว่าคะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยงของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงส่วนใหญ่มีการกระจายแบบปกติ

2. ตรวจสอบความเท่ากันของความแปรปรวนของตัวแปรคะแนน พฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยงของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ระหว่างกลุ่มด้วยการทดสอบ Levene's Test of Equality of Error Variances โดยต้องไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ จึงถือว่าความแปรปรวนไม่แตกต่างกัน ผลการทดสอบ พบว่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($F = .006$, $p = .938$) จึงถือว่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่มไม่แตกต่างกัน

3. ตรวจสอบความเป็นเอกพันธ์ของความชันของเส้นถดถอย (Homogeneity of Regression Slope) สัมประสิทธิ์การถดถอยของแต่ละกลุ่มมีความชันเท่ากัน หรือไม่มีปฏิสัมพันธ์กัน ผลการทดสอบดังตาราง 17

ตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ความเป็นเอกพันธ์ของความชันของเส้นถดถอย

แหล่งของความแปรปรวน	adjusted Sum of Squares	df	adjusted Mean Squares	F	p-value
กลุ่มในการศึกษา	109.72	1	109.72	2.911	.096
คะแนนก่อนทดลอง	507.55	1	507.55	13.47	<.001
ความคลาดเคลื่อน	1394.35	37	37.69		

หมายเหตุ ; $R^2 = .302$ (Adjusted $R^2 = .264$)

จากตาราง 17 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของกลุ่มในการศึกษา และคะแนน พฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยงก่อนการทดลอง ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของแต่ละกลุ่มไม่แตกต่างกันมีนัยสำคัญทางสถิติ ($F = 2.911$, $p = .096$) แสดงให้เห็นว่ามีความเป็นเอกพันธ์ของความชันของเส้นถดถอย ผลการเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม พบว่า คะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง ในระยะ

หลังการทดลอง มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง ในระยะก่อนการทดลอง โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การตัดสินใจ .264 นั่นคือ คะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง ในระยะก่อนการทดลอง สามารถอธิบายความแปรปรวนของคะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง ได้ ร้อยละ 26.4 ($R^2 = .264$)

4. ตรวจสอบความสัมพันธ์เชิงเส้นของตัวแปรพร้อมกับตัวแปรตาม (Linear Relationship between Covariate and Dependent variable) หมายถึง คะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง ในระยะก่อนการทดลอง กับคะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง ในระยะหลังการทดลอง จะต้องมีความสัมพันธ์เชิงเส้น โดยสามารถพิจารณาจากตาราง 17

ผลการทดสอบ จากการพิจารณาค่าในตาราง 17 พบว่า คะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง ในระยะก่อนการทดลอง มีความสัมพันธ์เชิงเส้นกับคะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง ในระยะหลังการทดลอง ($F = 13.47, p < .001$) แสดงให้เห็นว่าตัวแปรพร้อมมีความสัมพันธ์กับตัวแปรตามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม พบว่า เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น ดังนั้นจึงนำไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนต่อไป

5. การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม ภายหลังจากมีการควบคุมอิทธิพลของตัวแปรแทรกซ้อนแล้ว ผู้วิจัยขอเสนอคะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง ของตัวแปรพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด จำแนกตามกลุ่มในการศึกษา (กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม) ในระยะเวลาการทดลอง หลังเข้าร่วมโปรแกรม ภายหลังจากควบคุมตัวแปรแทรกซ้อน รายละเอียด ดังตาราง 18

จากนั้น จึงวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมคะแนนพฤติกรรมหลักเลี้ยงสถานการณ์เสี่ยง ภายหลังควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในระยะหลังการทดลอง รายละเอียด ดังตาราง 18

ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมคะแนนพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ภายหลังจากควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในระยะหลังการทดลอง

กลุ่มในการศึกษา	n	M	SD	F	p-value
กลุ่มทดลอง	20	33.55	7.10	2.911	.096
กลุ่มควบคุม	20	30.45	7.04		

จากตาราง 18 เปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ภายหลังจากควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม วัดที่ระยะหลังการทดลอง พบว่า วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม) มีคะแนนพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงไม่แตกต่างจากวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2. การวิเคราะห์ความแตกต่างคะแนนพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ที่ระยะหลังเข้าร่วมโปรแกรม

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้คะแนนพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ในระยะการทดลองก่อนเข้าร่วมโปรแกรม เป็นตัวแปรแทรกซ้อนหรือตัวแปรอิทธิพลร่วม (Covariate) โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance; ANCOVA)

ก่อนการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance ; ANCOVA) ต้องดำเนินการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้น (Basic Assumptions) โดยมีรายละเอียดขั้นตอน ดังนี้

1. ตรวจสอบการแจกแจงของตัวแปรว่ามีการกระจายแบบปกติ (Normal Distribution) โดยพิจารณาจากค่าความเบ้ ค่าความโด่ง โดยแปลผลจากเกณฑ์ของ Peat และ Barton, 2005 (บุญใจ ศรีสถิตยน์รากูร, 2555) ระบุเกณฑ์ให้ชัดเจน ประกอบกับการพิจารณาจากสถิติทดสอบ คือ Shapiro-Wilk โดยต้องไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ จึงถือว่าการแจกแจงของตัวแปรเป็นการแจกแจงแบบปกติ (George & Mallery, 2024) ผลการทดสอบการกระจาย รายละเอียดดังตาราง 19

ตาราง 19 ค่าความเบ้ ค่าความโด่ง ค่าสถิติ Shapiro-Wilk ของคะแนนพฤติกรรมปฏิเสธรการชักชวนของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง จำแนกตามกลุ่มในการศึกษา และระยะเวลาการทดลอง

กลุ่ม	ระยะเวลาการทดลอง	Sk	Ku	Shapiro-Wilk	p-value
กลุ่มทดลอง	ก่อนทดลอง	-.618	-1.104	.832	.003
	หลังทดลอง	-1.156	-.394	.679	<.001
	ติดตามผล	-1.353	.594	.730	<.001
กลุ่มควบคุม	ก่อนทดลอง	-1.857	3.378	.777	<.001
	หลังทดลอง	-.759	-.714	.888	.025
	ติดตามผล	-1.969	2.879	.649	<.001

จากตาราง 19 พบว่า ตัวแปรคะแนนพฤติกรรมปฏิเสธรการชักชวนของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง จำแนกตามกลุ่มการศึกษา (กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม) และระยะเวลาการทดลอง (ก่อนทดลอง หลังทดลอง และติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน) มีค่าสถิติ Shapiro-Wilk อยู่ระหว่าง .649 ถึง .888 ค่า p-value ส่วนใหญ่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เนื่องจาก มีความเบ้ระหว่าง -1.969 ถึง -.618 และค่าความโด่งระหว่าง 3.378 ถึง -1.104 จึงถือได้ค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมปฏิเสธรการชักชวนมีการแจกแจงปกติ

2. ตรวจสอบความเท่ากันของความแปรปรวนของตัวแปรคะแนนพฤติกรรมปฏิเสธรการชักชวนของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ระหว่างกลุ่มด้วยการทดสอบ Levene's Test of Equality of Error Variances โดยต้องไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ จึงถือว่าความแปรปรวนไม่แตกต่างกัน ผลการทดสอบ พบว่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($F = .610$, $p = .440$) จึงถือว่าความแปรปรวนระหว่างกลุ่มไม่แตกต่างกัน

3. ตรวจสอบความเป็นเอกพันธ์ของความชันของเส้นถดถอย (Homogeneity of Regression Slope) สัมประสิทธิ์การถดถอยของแต่ละกลุ่มมีความชันเท่ากันหรือไม่มีปฏิสัมพันธ์กัน ผลการทดสอบดังตาราง 20

ตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ความเป็นเอกพันธ์ของความชันของเส้นถดถอย

แหล่งของความแปรปรวน	adjusted		adjusted Mean Squares	F	p-value
	Sum of Squares	df			
กลุ่มในการศึกษา	182.49	1	182.49	6.401	.016
คะแนนก่อนทดลอง	1529.57	1	1529.57	53.65	<.001
ความคลาดเคลื่อน	1054.82	37	28.51		

หมายเหตุ ; $R^2 = .596$ (Adjusted $R^2 = .574$)

จากตาราง 20 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของกลุ่มในการศึกษา และคะแนนพฤติกรรมปฏิเสศการชักชวนก่อนการทดลอง ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของแต่ละกลุ่มไม่แตกต่างกันมีนัยสำคัญทางสถิติ ($F = 6.401$, $p = .016$) แสดงให้เห็นว่าไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มในการศึกษาและคะแนนพฤติกรรมปฏิเสศการชักชวนก่อนการทดลอง หรือมีความเป็นเอกพันธ์ของความชันของเส้นถดถอย ผลการเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมปฏิเสศการชักชวน ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม พบว่า คะแนนพฤติกรรมปฏิเสศการชักชวน ในระยะหลังการทดลอง มีความสัมพันธ์กับคะแนนพฤติกรรมปฏิเสศการชักชวน ในระยะก่อนการทดลอง โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การตัดสินใจ .574 นั่นคือ คะแนนพฤติกรรมปฏิเสศการชักชวน ในระยะก่อนการทดลอง สามารถอธิบายความแปรปรวนของคะแนนพฤติกรรมปฏิเสศการชักชวน ได้ ร้อยละ 57.4 ($R^2 = .574$)

4. ตรวจสอบความสัมพันธ์เชิงเส้นของตัวแปรร่วมกับตัวแปรตาม (Linear Relationship between Covariate and Dependent variable) หมายถึง คะแนนพฤติกรรมปฏิเสศการชักชวน ในระยะก่อนการทดลอง กับคะแนนพฤติกรรมปฏิเสศการชักชวน ในระยะหลังการทดลอง จะต้องมีความสัมพันธ์เชิงเส้น โดยสามารถพิจารณาจากตาราง 20

ผลการทดสอบ จากการพิจารณาค่าในตาราง 20 พบว่า คะแนนพฤติกรรมปฏิเสศการชักชวน ในระยะก่อนการทดลอง มีความสัมพันธ์เชิงเส้นกับคะแนนพฤติกรรมปฏิเสศการชักชวน ในระยะหลังการทดลอง ($F = 53.65$, $p = .001$) แสดงให้เห็นว่าตัวแปรร่วมมีความสัมพันธ์กับตัวแปรตามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม พบว่า เป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น ดังนั้นจึงนำไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนต่อไป

5. การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม ภายหลังจากมีการควบคุมอิทธิพลของตัวแปรแทรกซ้อนแล้ว ผู้วิจัยขอนำเสนอคะแนนพฤติกรรมปฏิบัติราชการชักรวน ของตัวแปรพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด จำแนกตามกลุ่มในการศึกษา (กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม) ในระยะเวลาการทดลอง หลังเข้าร่วมโปรแกรม ภายหลังจากควบคุมตัวแปรแทรกซ้อน รายละเอียด ดังตาราง 21

จากนั้น จึงวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมคะแนนพฤติกรรมปฏิบัติราชการชักรวน ภายหลังจากควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในระยะเวลาหลังการทดลอง รายละเอียด ดังตาราง 21

ตาราง 21 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมคะแนนพฤติกรรมปฏิบัติราชการชักรวน ภายหลังจากควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในระยะเวลาหลังการทดลอง

กลุ่มในการศึกษา	n	M	SD	F	p-value
กลุ่มทดลอง	20	40.19	1.209	6.401	.016
กลุ่มควบคุม	20	35.81	1.209		

จากตาราง 21 เปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมปฏิบัติราชการชักรวน ภายหลังจากควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม วัดที่ระยะเวลาหลังการทดลอง พบว่า วิทยุร่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม) มีคะแนนพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงแตกต่างจากวิทยุร่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) ($F = 6.401$, $p = .016$) จึงพิจารณาผลการเปรียบเทียบรายคู่ รายละเอียด ดังตาราง 22

ตาราง 22 ผลการเปรียบเทียบรายคู่คะแนนพฤติกรรมปฏิบัติราชการชักรวน ภายหลังจากควบคุมตัวแปรแทรกซ้อน วัดที่ระยะเวลาหลังการทดลอง

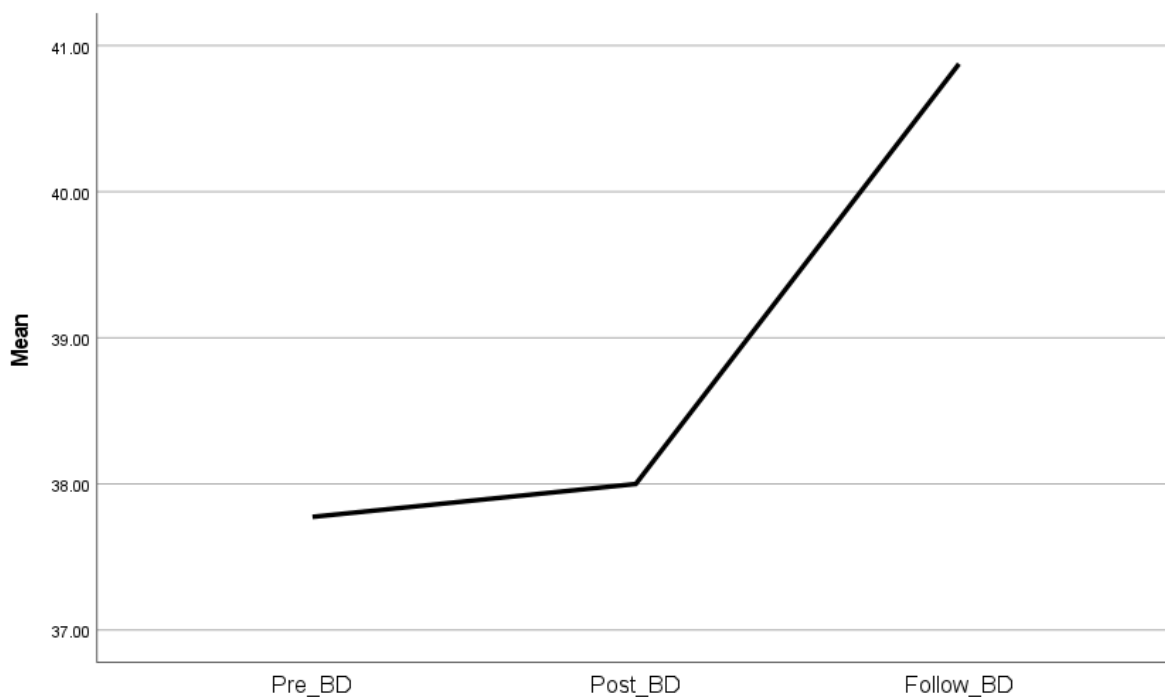
กลุ่มในการศึกษา	ผลต่างค่าเฉลี่ย	SD	p-value
กลุ่มทดลอง	4.378	1.731	.016
กลุ่มควบคุม	-4.378		

จากตาราง 22 พบว่า วิทยาลัยชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม) มีคะแนนพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน น้อยกว่าวิทยาลัยชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการวิเคราะห์คะแนนพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน โดยควบคุมตัวแปรแทรกซ้อน คือ คะแนนพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ในระยะก่อนการทดลอง สามารถสรุปได้ว่า วิทยาลัยชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) มีพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน สูงกว่าวิทยาลัยชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม) และความแตกต่างของคะแนนพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ซึ่งเป็นองค์ประกอบของพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด เป็นผลมาจากการได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ จึงสนับสนุนสมมติฐานที่ 2 กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน สูงกว่ากลุ่มควบคุม

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ประกอบด้วย 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน จากผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ในองค์ประกอบพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง วิทยาลัยชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม) มีคะแนนพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงไม่แตกต่างจากวิทยาลัยชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 2.911$; $p\text{-value} > 0.05$) จึงปฏิเสธสมมติฐานที่ 2

ในองค์ประกอบพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน วิทยาลัยชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) มีพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน สูงกว่าวิทยาลัยชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม) เป็นผลมาจากการได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ($F = 6.401$; $p\text{-value} < 0.05$) จึงสนับสนุนสมมติฐานที่



ภาพประกอบ 3 การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมปฏิบัติการชักชวนตามช่วงเวลา

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด

ผู้วิจัยตรวจสอบการแจกแจงของตัวแปรว่ามีการกระจายแบบปกติ (Normal Distribution) โดยพิจารณาจากค่าความเบ้ ค่าความโด่ง โดยแปลผลจากเกณฑ์ของ Peat และ Barton, 2005 (บุญใจ ศรีสถิตยน์รากูร, 2555) ระบุเกณฑ์ให้ชัดเจน ประกอบกับการพิจารณาจากสถิติทดสอบคือ Shapiro-Wilk โดยต้องไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ จึงถือว่าการแจกแจงของตัวแปรเป็นการแจกแจงแบบปกติ (George & Mallery, 2024) ผลการทดสอบการกระจาย รายละเอียดดังตาราง 23

ตาราง 23 ค่าความเบ้ ค่าความโด่ง ค่าสถิติ Shapiro-Wilk ของคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง จำแนกตามรายด้าน กลุ่มในการศึกษา และระยะเวลาการทดลอง

กลุ่ม	ระยะเวลาการทดลอง	Sk	Ku	Shapiro-Wilk	p-value
การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น					
กลุ่มทดลอง	ก่อนทดลอง	-1.174	0.903	0.870	0.012
	หลังทดลอง	-1.449	0.782	0.703	0.000
	ติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน	-1.083	0.284	0.852	0.006
	ทดลอง 1 เดือน				
กลุ่มควบคุม	ก่อนทดลอง	-0.685	-0.555	0.906	0.054
	หลังทดลอง	-0.665	-0.529	0.904	0.048
	ติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน	0.175	-1.154	0.926	0.132
	ทดลอง 1 เดือน				
การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์					
กลุ่มทดลอง	ก่อนทดลอง	-0.943	-0.194	0.845	0.004
	หลังทดลอง	-1.475	1.318	0.707	0.000
	ติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน	-1.270	0.737	0.789	0.001
	ทดลอง 1 เดือน				
กลุ่มควบคุม	ก่อนทดลอง	-0.850	0.407	0.938	0.217
	หลังทดลอง	-0.301	-1.191	0.920	0.097
	ติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน	-1.133	0.102	0.835	0.003
	ทดลอง 1 เดือน				
การจัดการกับอารมณ์และความเครียด					
กลุ่มทดลอง	ก่อนทดลอง	-0.996	0.323	0.880	0.018
	หลังทดลอง	-1.247	0.455	0.775	0.000
	ติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน	-1.222	0.391	0.801	0.001
	ทดลอง 1 เดือน				

กลุ่ม	ระยะเวลาทดลอง	Sk	Ku	Shapiro-Wilk	p-value
กลุ่มควบคุม	ก่อนทดลอง	-0.920	0.426	0.921	0.102
	หลังทดลอง	-0.975	0.211	0.892	0.029
	ติดตามผลหลัง ทดลอง 1 เดือน	-0.637	0.778	0.959	0.521
	การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น				
กลุ่มทดลอง	ก่อนทดลอง	-0.851	-0.363	0.848	0.005
	หลังทดลอง	-1.065	-0.491	0.721	0.000
	ติดตามผลหลัง ทดลอง 1 เดือน	-1.004	-0.255	0.788	0.001
	กลุ่มควบคุม	ก่อนทดลอง	-1.485	2.362	0.847
หลังทดลอง		-1.408	2.581	0.881	0.018
ติดตามผลหลัง ทดลอง 1 เดือน		-1.908	4.584	0.803	0.001

จากตารางที่ 23 การทดสอบคุณสมบัติการแจกแจงแบบปกติของข้อมูล (Normal Distribution) โดยการตรวจสอบความเบ้ (Skewness) ความโด่ง (Kurtosis) สำหรับกลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 40 คน จึงใช้การทดสอบทางสถิติด้วย Shapiro-Wilk test ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าตัวแปรทั้งหมดมีความเบ้อยู่ระหว่าง -1.908 ถึง 0.175 และค่าความโด่งอยู่ระหว่าง -1.191 ถึง 4.584 ซึ่งส่วนใหญ่ค่าความเบ้ (Skewness) และความโด่ง (Kurtosis) ไม่เกิน ± 2.00 ยกเว้นในระยะเวลาก่อนทดลอง หลังทดลอง ระยะเวลาติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน ของกลุ่มควบคุม จึงถือได้ว่าคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงในแต่ละด้านของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทั้งในระยะเวลาก่อนทดลอง หลังทดลอง และติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน ส่วนใหญ่มีการแจกแจงปกติ

1. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) กับวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มควบคุม) ทั้งในระยะก่อนทดลองและหลังทดลอง โดยใช้สถิติ

Independent samples t-test

ตาราง 24 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ในระยะก่อนทดลองและหลังทดลอง

ทักษะชีวิตสำหรับ					
ป้องกันตนเองจากสาร	กลุ่มในการศึกษา	M	SD	t	p-value
เสพติด	การตระหนักรู้และเห็น	2.800	8.751	1.376	.177
	คุณค่าในตนเองและ				
	ผู้อื่น	-0.600	6.746		
การคิดวิเคราะห์	กลุ่มทดลอง	3.200	7.409	2.312	.026
	ตัดสินใจ และแก้ปัญหา				
	อย่างสร้างสรรค์	-2.200	7.359		
การจัดการกับอารมณ์	กลุ่มทดลอง	2.500	7.323	.793	.432
	และความเครียด				
	กลุ่มควบคุม	.650	7.421		
การสร้างสัมพันธ์ภาพที่	กลุ่มทดลอง	1.750	6.734	-2.056	.047
	ดีกับผู้อื่น				
	กลุ่มควบคุม	-1.950	4.406		
ภาพรวม	กลุ่มทดลอง	10.250	27.096	1.839	.074
	กลุ่มควบคุม	-4.100	21.999		

จากตารางที่ 24 พบว่า ระยะก่อนการทดลองทั้งสองกลุ่มมีคะแนนรวมทักษะชีวิต สำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 1.839$; $p = 0.074$) โดยคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ของวัยรุ่นชาย กลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรม (กลุ่มทดลอง) ($M = 10.25$, $SD = 27.096$) และกลุ่มควบคุม ($M = -4.1$, $SD = 21.999$)

เมื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1) การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีคะแนนการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 1.376$; $p = 0.177$) โดยกลุ่มทดลองมีคะแนนการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ($M = 2.8$, $SD = 8.751$) กลุ่มควบคุมมีคะแนน ($M = -0.6$, $SD = 6.746$) แสดงว่า วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรม มีคะแนนการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ไม่แตกต่างกับวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรม

2) การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ระยะเวลาก่อนการทดลอง พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีคะแนนการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 2.312$; $p = 0.026$) โดยกลุ่มทดลองมีคะแนนการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ($M = 3.2$, $SD = 7.409$) กลุ่มควบคุมมีคะแนน ($M = -2.2$, $SD = 7.359$) แสดงว่า วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรม มีคะแนนการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ แตกต่างกับวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรม

3) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด ระยะเวลาก่อนการทดลอง พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีคะแนนการจัดการกับอารมณ์และความเครียด ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 0.793$; $p = 0.432$) โดยกลุ่มทดลองมีคะแนนการจัดการกับอารมณ์และความเครียด ($M = 2.5$, $SD = 7.323$) กลุ่มควบคุมมีคะแนน ($M = 0.65$, $SD = 7.421$) แสดงว่า วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรม มีคะแนนการจัดการกับอารมณ์และความเครียด ไม่แตกต่างกับวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรม

4) การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ระยะเวลาก่อนการทดลอง พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีคะแนนการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 2.056$; $p = 0.047$) โดยกลุ่มทดลองมีคะแนนการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น ($M = 1.75$, $SD = 6.734$) กลุ่มควบคุมมีคะแนน ($M = -1.95$, $SD = 4.406$) แสดงว่า วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรม มีคะแนนการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น แตกต่างกับวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรม

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง เป็นแบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research design) ศึกษาแบบ Randomized Pretest-Posttest Follow up Control Group Design เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนซ้ำ (Repeated Measure) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance ; ANCOVA) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายระดับชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 - 3 ศึกษาในสถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร 2 แห่ง ที่มีคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สิ่งเสพติด ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ที่ 75 ขึ้นไป จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง (ได้เข้าร่วมโปรแกรมฯ) และกลุ่มควบคุม (ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมฯ) กลุ่มละ 20 คน ทั้งนี้ การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ได้แก่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนของกลุ่มที่ได้รับโปรแกรมฯ และกลุ่มที่ไม่ได้รับโปรแกรมฯ โดยวัดซ้ำตามระยะเวลาการทดลอง คือ ระยะเวลาก่อนการทดลอง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที และระยะติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ กิจกรรมทั้งหมด 6 ครั้ง ดำเนินการจัดกิจกรรม 2 ครั้ง/สัปดาห์ ในแต่ละครั้งใช้ระยะเวลาประมาณ 60 นาที ในช่วงเวลา 4 สัปดาห์ รายละเอียดกิจกรรมประกอบด้วย 6 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 I am proud of myself กิจกรรมที่ 2 That sounds great, but ... กิจกรรมที่ 3 Navigating triggers without substances กิจกรรมที่ 4 On second thought กิจกรรมที่ 5 On a Roll และกิจกรรมที่ 6 Creative Excellence Awards กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง จำนวน 40 คน แบ่งเป็น กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน เก็บรวบรวมข้อมูล 3 ครั้ง ได้แก่ ระยะเวลาก่อนการทดลอง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที และระยะติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนซ้ำ (Repeated Measure ANOVA) ผลการวิจัย พบว่า วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรมการ

ส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ด้านพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยงแตกต่างกัน ($F = 25.41$, $p\text{-value } p < .05$) โดยที่ในระยะหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง (Mean Difference = -8.75 ; $p < .05$) และผลการเปรียบเทียบคะแนนของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรมฯ ในระยะก่อนทดลองกับติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน พบว่า วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรมฯ มีพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยงในระยะติดตามสูงกว่าก่อนทดลอง (Mean Difference = -9.050 ; $p < .05$) ในขณะที่ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยงของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรมฯ ในระยะหลังการทดลองกับติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน พบว่า วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรมฯ มีพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยงในระยะติดตามไม่แตกต่างกับหลังการทดลอง (Mean Difference = -0.300 ; $p > .05$) ในขณะที่พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที และระยะติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน ไม่แตกต่างกัน ($F = 2.68$, $p\text{-value} = 0.082$)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance ; ANCOVA) พบว่า วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรมฯ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ในด้านพฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ไม่แตกต่างจากวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรมฯ ($F = 2.911$, $p\text{-value} = 0.096$) ในขณะที่พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรมฯ มีพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน สูงกว่าวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรมฯ ($F = 6.401$, $p\text{-value} = 0.016$) ทั้งนี้ ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย สามารถสรุปได้ดังตาราง 25 ดังนี้

ตาราง 25 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

สมมติฐาน	ผลการทดสอบสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 1 กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ 1) พฤติกรรมหลักเสี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที และระยะติดตามผลแตกต่างกัน	ยอมรับบางส่วน

สมมติฐาน	ผลการทดสอบสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 2 กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน สูงกว่ากลุ่มควบคุม ในระยะหลังเข้าร่วมโปรแกรม	ยอมรับบางส่วน

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยอภิปรายเหตุผลที่วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 ได้เข้าร่วมโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ผู้วิจัยขออภิปรายประเด็นสำคัญ ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันที และระยะติดตามผลแตกต่างกัน

วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรมฯ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ในองค์ประกอบที่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง หลังการทดลองเสร็จสิ้นทันทีและระยะติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือนสูงกว่าก่อนทดลอง ขณะเดียวกันผลของการติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน ยังพบว่าพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรมฯ มีความคงทน เป็นผลมาจากโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีการมุ่งเน้นพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ 1) การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น 2) การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นเพื่อสื่อสารความต้องการของตน 3) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และ 4) การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ผ่านรูปแบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Spiral) ของ Resnick (2017) ที่ทำให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงได้พัฒนาทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ทั้ง 4 ทักษะ ผ่านกิจกรรมทั้ง 6 ครั้งที่ได้สอดแทรกทักษะชีวิต

สำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติดในลักษณะกิจกรรมกลุ่มที่มีการระดมสมอง การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และการนำความรู้ ทักษะจากกิจกรรมครั้งก่อนมาต่อยอดด้วยการคิดซ้ำปฏิบัติซ้ำ ส่งผลให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงสามารถประเมินสถานการณ์เสี่ยงได้ดีขึ้น และเลือกหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงนั้นได้อย่างมีเหตุผล สอดคล้องกับ ธีรวัฒน์ พงศ์ภาณุพัฒน์ และคณะ (2565) กล่าวว่า การพัฒนาการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะที่สามารถพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติดในกลุ่มเด็กและเยาวชนได้ เช่นเดียวกับ อับดุลคอลิก อีรอฮีมียี และคณะ (2565) ได้นำทักษะชีวิต เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาพฤติกรรมป้องกันการใช้สารเสพติดซ้ำด้วยตนเองในเด็กและเยาวชนที่ผ่านการบำบัดรักษาอาการติดสารเสพติด พบว่า การส่งเสริมทักษะชีวิตสามารถกระตุ้นความคิดและเพิ่มความเชื่อมั่นให้กับเด็กและเยาวชน ว่าตนสามารถประเมินสถานการณ์เสี่ยงและหลีกเลี่ยงการกลับไปสู่วงจรการเสพติดซ้ำได้ นอกจากนี้ยังมีผลการศึกษาที่ใกล้เคียงกับการศึกษาครั้งนี้ของ Paz Castro et al. (2022) ได้ศึกษาผลการพัฒนาทักษะชีวิตผ่าน SmartCoach เป็นโปรแกรมฝึกทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพติดที่ให้บริการผ่านโทรศัพท์มือถือในกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชน ซึ่งสามารถการป้องกันการสูบบุหรี่และการใช้กัญชาในช่วงระยะเวลาติดตามผล 18 เดือนได้

ขณะที่ในองค์ประกอบที่ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนไม่เกิดการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากสภาพแวดล้อมและบริบททางสังคมที่มีการส่งเสริมการใช้ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองจากสารเสพติด เห็นได้จาก สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้มีการปรับปรุงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ฉบับปรับปรุงแก้ไข พ.ศ. 2566 โดยกำหนดตัวชี้วัดระหว่างทาง และตัวชี้วัดปลายทาง ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 ซึ่งระบุอยู่ในสาระที่ 5 ความปลอดภัย มาตรฐาน พ 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยาเสพติด และความรุนแรง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2566) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้สถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เป็นพื้นที่สำหรับทำการทดลอง มีการจัดการเรียนรู้และส่งเสริมการใช้ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองจากสารเสพติดให้แก่นักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 เพื่อตอบสนองต่อตัวชี้วัดดังกล่าว เช่นเดียวกับการศึกษาของ Sullivan (2022) ได้พัฒนาหลักสูตรการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการป้องกันตนเองจากสารเสพติดให้แก่นักเรียน ในสถานศึกษาภาครัฐ พบว่า หลักสูตรการศึกษามีผลทำให้นักเรียนมีความรู้และพร้อมรับมือต่อสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด อีกทั้งกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา คือ วัยรุ่นชาย

กลุ่มเสี่ยง ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 1 – 3 เป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงสำคัญในทุกด้านของชีวิต โดยเฉพาะด้านจิตใจอารมณ์ และสังคม (Bruijn et al., 2025) กล่าวว่าการส่งเสริมพัฒนาการด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคมของสถานศึกษา สามารถส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคมของนักเรียนได้อีกด้วย

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ในองค์ประกอบที่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ในระยะก่อนทดลองและติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือน สูงกว่าก่อนทดลอง และระยะติดตามผลหลังทดลอง 1 เดือนไม่แตกต่างกับระยะหลังทดลอง ขณะที่ในองค์ประกอบที่ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ไม่มีการเปลี่ยนแปลงในทุกระยะของการศึกษา เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ขึ้นอยู่กับปัจจัยภายในของบุคคลและสภาพแวดล้อมรอบตัววัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงด้วย

สมมติฐานที่ 2 กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ด้วยปัญญาประดิษฐ์ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ได้แก่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง และ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน สูงกว่ากลุ่มควบคุม ในระยะหลังเข้าร่วมโปรแกรม

วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรมฯ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ในองค์ประกอบที่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ไม่แตกต่างจากวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรมฯ ตามที่ Mennis et al. (2016) กล่าวไว้ว่า สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเข้าถึงสารเสพติด มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้สารเสพติดอย่างมีนัยสำคัญ และได้เสนอว่าการมีนโยบายยาสูบ แอลกอฮอล์ และยาเสพติด เป็นสิ่งที่จำเป็นในการป้องกันปัญหาการใช้สารเสพติด สอดคล้องกับ Radell et al. (2020) บุคคลที่มีประสบการณ์หรืออยู่ในสภาพแวดล้อมความเสี่ยงสูงที่มีการใช้สารเสพติด สามารถทำให้บุคคลมีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงในระดับต่ำ เช่นเดียวกับการศึกษาของ Dasgupta (2020) ที่พบว่า สภาพแวดล้อมที่ได้รับแรงกดดันจากสังคมเพื่อน มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ ต่อการตอบสนองของบุคคลเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้อัลกอฮอล์และสารเสพติด นอกจากนี้ สถานภาพครอบครัวของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ก็มีผลต่อพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง เช่นเดียวกับ Saladino et al. (2021) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงในกลุ่มวัยรุ่น ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ในครอบครัว โดยในวัยรุ่นที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ดีจะสามารถลดโอกาสการยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติดได้ ในขณะที่วัยรุ่นที่มีความสัมพันธ์ในครอบครัวเชิงลบ เช่น การสื่อสารที่ไม่ดี การหย่าร้าง มีส่วนในการเพิ่มพฤติกรรม

การใช้สารเสพติดที่สูงขึ้นในวัยรุ่น อีกทั้งยังเสนอว่า ควรมุ่งเน้นการใช้แรงสนับสนุนจากครอบครัว เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงในกลุ่มวัยรุ่น สอดคล้องกับ Srikongphlee et al. (2018) ที่ได้ป้องกันการใช้สารเสพติดและสัดส่วนของผู้ใช้สารเสพติดรายใหม่ในกลุ่มวัยรุ่น ด้วยการอบรมทักษะชีวิตร่วมกับการส่งเสริมสภาพแวดล้อมในครอบครัวในการป้องกันการใช้สารเสพติด นอกจากนี้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงอาจต้องได้รับการสนับสนุนจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว หรือมีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ยังอยู่ในวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงสำคัญในทุกด้าน ทั้งร่างกาย จิตใจอารมณ์ และสังคม เมื่อต้องเผชิญกับแรงจูงใจทางสังคมพฤติกรรมก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ (อารดา คุเจริญ และคณะ, 2567) ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) พัฒนาโดย Albert Bandura (1977) กล่าวว่า บุคคลสามารถเกิดการเรียนรู้จากการสังเกต การมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างตัวบุคคลและสิ่งแวดล้อมรอบตัวจะนำไปสู่การแสดงออกเป็นพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปได้ เป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ที่มีอิทธิพลต่อกันของ 3 ปัจจัย ได้แก่ บุคคล สภาพแวดล้อม และพฤติกรรม ซึ่ง (Bandura & Walters, 1977) ได้เน้นย้ำว่า การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลไม่ได้มีผลมาจากสภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีผลมาจากปัจจัยภายในของบุคคลอีกด้วย ดังนั้น พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ระยะสั้น จึงสามารถลดลงได้เมื่อสิ้นสุดการทดลอง หากขาดการสนับสนุนจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น ครอบครัว สถานศึกษา กลุ่มเพื่อน

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ในองค์ประกอบที่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง มีคะแนนหลังได้รับโปรแกรมฯ สูงขึ้น ภายในกลุ่มทดลอง ในขณะที่ผลการเปรียบเทียบของพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงกับวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรมฯ ไม่แตกต่างกัน เนื่องจากพฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง เป็นพฤติกรรมที่ควรได้รับการสนับสนุนทางสังคมหรือสิ่งแวดล้อม มากกว่าการได้เรียนรู้ภายในสถานศึกษาเพียงอย่างเดียว

วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ที่ได้รับโปรแกรมฯ ในองค์ประกอบที่ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนแตกต่างจากวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรมฯ เป็นผลมาจาก วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงได้รับการฝึกฝน ด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบ เกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Spiral) ซึ่งวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง จะได้พัฒนาความรู้และทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติดผ่านวัฏจักรซ้ำๆ ของการจินตนาการ (Imagine) การสร้าง (Create) การเล่น (Play) การแบ่งปัน (share) และการคิดทบทวน (Reflect) (Tsai, 2023, p.3) ซึ่งวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงจะ

ได้ทดลองการนำ 4 ทักษะ คือ 1) การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น 2) การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นเพื่อสื่อสารความต้องการของตน 3) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และ 4) การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มาประยุกต์ใช้ในแต่ละกิจกรรม และแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านการค้นหา ทดลอง จนสามารถสร้างฐานความรู้ของตนเองในลักษณะเกลิยวได้ ซึ่งโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นพัฒนาทักษะการสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่นเพื่อสื่อสารความต้องการของตน และทักษะการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สอดแทรกอยู่ในกิจกรรมทั้ง 6 กิจกรรม วิทยุณชายกลุ่มเสี่ยงจึงได้รับการพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ผ่านการนำความรู้ ทักษะจากกิจกรรมครั้งก่อนมาต่อยอดด้วยการคิดซ้ำปฏิบัติซ้ำ สร้างสรรค์ ทดลอง แบ่งปันและรับคำแนะนำจากสมาชิกภายในกิจกรรมกลุ่ม แนวทางนี้ช่วยให้วิทยุณชายกลุ่มเสี่ยงพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด นำไปสู่พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวนของตนได้ อีกทั้งในกิจกรรม That sounds great, but ... เป็นกิจกรรมที่วิทยุณชายกลุ่มเสี่ยง ฝึกฝนการปฏิเสธและต่อรองเพื่อป้องกันตนเองจากสารเสพติด ผ่านการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม การแสดงบทบาทสมมติ สอดคล้องกับการศึกษาของ Karatay and BaŞ (2017) ได้พัฒนาเยาวชนในการต่อต้านการใช้สารเสพติดโดยใช้กิจกรรมเล่นตามบทบาทสมมติ ซึ่งผลการศึกษสามารถพัฒนาการปฏิเสธการชักชวนให้สารเสพติดในเยาวชนได้ เช่นเดียวกับ Korochentseva et al. (2020) ซึ่งให้เห็นว่าการแสดงบทบาทสมมติช่วยพัฒนาทักษะการปฏิเสธ โดยสามารถส่งเสริมแนวทางการปฏิเสธในแบบของตนเอง และทำให้นักเรียนมีความพร้อมรับมือต่อสถานการณ์ที่ยากลำบากได้ รวมไปถึงในกิจกรรม On a Roll เป็นกิจกรรมลักษณะของเกมส์บันไดงู และกิจกรรม Creative Excellence Awards เป็นการเปิดโอกาสให้วิทยุณชายกลุ่มเสี่ยงได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และทำงานเป็นกลุ่ม เพื่อออกแบบแนวทางหรือนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหาเสพติด ซึ่งทั้ง 2 กิจกรรมนี้ ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนชายกลุ่มเสี่ยงได้คิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ เมื่อต้องเผชิญกับปัญหาการใช้สารเสพติด สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Obialo (2022) ซึ่งให้เห็นว่าการประยุกต์นำเทคนิคการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ร่วมกับการเสริมสร้างทักษะทางพฤติกรรม มีผลต่อการตัดสินใจของเยาวชนในการไม่ใช้สารเสพติด และสามารถลดอัตราการใช้สารเสพติดในกลุ่มเยาวชนได้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำเทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามามีบทบาทในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ของวิทยุณชายกลุ่มเสี่ยง และเป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ ซึ่งในกิจกรรมทั้ง 6 กิจกรรม ผู้วิจัยได้นำแพลตฟอร์ม ClassPoint

App เข้ามาเป็นตัวช่วยในการสะสมแต้มการเข้าร่วมกิจกรรม เพิ่มการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และการมอบหมายภารกิจให้แก่วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง เช่นเดียวกับ Indraswati et al. (2024) แพลตฟอร์ม ClassPoint App ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือการจัดการการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้สอนสามารถเพิ่มแรงจูงใจของผู้เรียนและการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ได้ ซึ่งมีการนำ Chat GPT 4.0 เข้ามาช่วยให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงได้เข้าถึงแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ และเสนอชุดความคิดที่หลากหลายให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงประกอบการตัดสินใจในการปฏิบัติตามภารกิจที่ผู้วิจัยได้มอบหมายให้ในแต่ละกิจกรรม สอดคล้องกับ Balasubramanian (2023) กล่าวว่า Chat GPT 4.0 ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ด้วยการให้ความช่วยเหลือและให้ข้อเสนอแนะแบบโต้ตอบอัตโนมัติ สนับสนุนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนชุดความคิดที่ได้จากโต้ตอบของ Chat GPT 4.0 มาปรับให้เข้ากับความต้องการของแต่ละบุคคล อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ที่มีการนำ Chat GPT 4.0 และเทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามาสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ ช่วยดึงดูดความสนใจ สร้างการมีส่วนร่วม และเพิ่มทักษะทางเทคโนโลยีของผู้เรียนตอบสนองต่อบริบททางการศึกษาในยุคการปฏิวัติอุตสาหกรรม 4.0 อีกด้วย (Ginggar & Kefi, 2024) รวมถึง ศึกษาผลของโปรแกรมฝึกทักษะชีวิตผ่านโทรศัพท์มือถือในการป้องกันการใช้สารเสพติดในกลุ่มวัยรุ่น ได้กล่าวไว้ว่าการพัฒนาทักษะชีวิตรูปแบบดังกล่าว นั้นสอดคล้องกับวิถีชีวิตและรูปแบบการสื่อสารของกลุ่มวัยรุ่น เนื่องจากวัยรุ่นส่วนใหญ่มีความคุ้นเคยกับการใช้โทรศัพท์มือถือ และมักใช้งานเป็นประจำทุกวัน เช่น การส่งข้อความ การถ่ายภาพ หรือการเล่นเกม

จากการค้นพบนี้ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง ที่ได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ มีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ในองค์ประกอบที่ 2) พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน แตกต่างจากวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ไม่ได้รับโปรแกรมฯ เป็นผลมาจากการได้รับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ด้วยปัญญาประดิษฐ์ ที่มุ่งเน้นให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงได้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการปฏิเสธเมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด ผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ในรูปแบบ เกดียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Spiral) ผ่านการนำความรู้ ทักษะจากกิจกรรมครั้งก่อนมาต่อยอดด้วยการคิดซ้ำปฏิบัติซ้ำ จนเกิดเป็นวัฏจักรของการจินตนาการ (Imagine) การสร้าง (Create) การเล่น (Play) การ แบ่งปัน (share) และการคิดทบทวน (Reflect) จึงส่งผลให้วัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยงที่ได้รับโปรแกรมฯ มีพฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้อจำกัดของการวิจัย

1. ขอบเขตพื้นที่ศึกษา คือ สถานศึกษาขนาดใหญ่พิเศษ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร ซึ่งมีลักษณะเฉพาะทั้งโครงสร้างผู้บริหาร งบประมาณ และทรัพยากรต่างๆในการสนับสนุนการเรียนรู้ให้แก่นักเรียน ดังนั้นจึงมีข้อจำกัดในการนำ โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ไปใช้ในสถานศึกษาในภูมิภาคอื่นได้อย่างครอบคลุม ซึ่งมีความแตกต่างกันในความพร้อมของ เครื่องมือเทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้

2. กระบวนการจัดการเรียนรู้มีการบูรณาการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มา สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นตัวช่วยเสริมของผู้สอนในการสร้างสื่อประกอบการเรียนรู้ ผู้สอนควรมีทักษะการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของ กิจกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนบางส่วน

3. โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือ ปัญญาประดิษฐ์ มุ่งเน้นพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่สามารถต่อยอดไปสู่การป้องกันและลดพฤติกรรมเสี่ยงในด้านอื่นๆได้ เช่น พฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสมหรือไม่ปลอดภัย , พฤติกรรมความรุนแรงในสถานศึกษา เป็นต้น

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะในทางปฏิบัติ

1. โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่าน เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ สามารถพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชาย กลุ่มเสี่ยงได้ ดังนั้น บุคลากรทางการศึกษา เช่น ครูแนะแนว ครูสุขศึกษา ครูประจำชั้น สามารถนำ กิจกรรมดังกล่าวไปบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน หรือกิจกรรม ส่งเสริมศักยภาพผู้เรียนในสถานศึกษาได้ ซึ่งการนำโปรแกรมไปใช้ควรมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมกลุ่ม ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วม ผ่านรูปแบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Spiral) การจินตนาการ (Imagine) การสร้าง (Create) การเล่น (Play) การแบ่งปัน (share) และการคิด ทบทวน (Reflect) เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตที่จำเป็นต่อการป้องกันตนเองจากสารเสพติด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำทักษะที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม

2. หน่วยงานด้านสาธารณสุข และหน่วยงานที่ดำเนินงานด้านการป้องกันและ แก้ไขปัญหาเสพติด สามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมหรือ โปรแกรมส่งเสริมทักษะชีวิตในการพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดที่เหมาะสมกับ

วิถีชีวิตของเด็กและเยาวชนควบคู่กับมาตรการเชิงป้องกันในรูปแบบเดิม เนื่องจากโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตร่วมกับปัญญาประดิษฐ์มีลักษณะที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย มีความยืดหยุ่น และสอดคล้องกับวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลของเด็กและเยาวชน

3. ผู้บริหารสถานศึกษาและนักวิชาการด้านการศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ สามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ในการกำหนดแนวทางเชิงนโยบายด้านการป้องกันสารเสพติดในสถานศึกษา โดยมุ่งส่งเสริมให้มีการพัฒนาศักยภาพครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับการใช้เทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด เพื่อให้ครูสามารถออกแบบและดำเนินกิจกรรมที่ตอบสนองต่อบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. การนำเทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามามีบทบาทเป็นตัวช่วยเสริมของผู้สอนในการสร้างสื่อประกอบการเรียนรู้ ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในแต่ละกิจกรรมได้ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิด และเข้าถึงแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการค้นหาแนวทางป้องกันตนเองจากสารเสพติดในแบบฉบับของตน สร้างสรรค์ผลงานที่เป็นผลลัพธ์จากความคิดของตนได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การบูรณาการนำครอบครัว ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมความร่วมมือระหว่างผู้เรียน ผู้ปกครอง และสังคม เนื่องจากพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ในองค์ประกอบที่ 1) พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง ไม่สามารถพัฒนาได้ด้วยการเรียนรู้ภายในสถานศึกษาได้เพียงอย่างเดียว การได้รับแรงสนับสนุนจากสังคมจะเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เอื้อต่อการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดของผู้เรียนได้

2. การศึกษาความแตกต่างของผลลัพธ์การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มตัวอย่างที่มีบริบทต่างกัน เช่น สถานศึกษาในเขตเมืองกับเขตชนบท เพศ และความสัมพันธ์ในครอบครัว เพื่อให้สามารถออกแบบกิจกรรมได้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มมากยิ่งขึ้น

3. ขยายขอบเขตพื้นที่การวิจัยให้ครอบคลุมสถานศึกษาในภูมิภาคอื่น ที่มีความแตกต่างกัน ในความพร้อมของเครื่องมือเทคโนโลยีสนับสนุนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาแนวทางการประยุกต์ใช้โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือ

ปัญญาประดิษฐ์ และสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการศึกษาให้
เหมาะสมกับบริบทและทรัพยากรของแต่ละพื้นที่



บรรณานุกรม

- Ahmed, M. (2023). The application of Artificial Intelligence (AI) in Mobile Learning (M-learning). *Journal of Science and Technology*, 28, 12-23.
<https://doi.org/10.20428/jst.v28i1.2001>
- American Psychological Association. (2018). *avoidance behavior*.
<https://dictionary.apa.org/avoidance-behavior>
- Arthur, M. W., Hawkins, J. D., Pollard, J. A., Catalano, R. F., & Baglioni, A. J., Jr. (2002). Measuring risk and protective factors for substance use, delinquency, and other adolescent problem behaviors. The Communities That Care Youth Survey. *Eval Rev*, 26(6), 575-601. <https://doi.org/10.1177/0193841x0202600601>
- Balasubramanian, K. (2023). Transforming Autodidactic Experiences with ChatGPT – New Challenges in Teaching-Learning. *Thiagarajar College of Preceptors Edu Spectra*, 5, 62-66. <https://doi.org/10.34293/eduspectra.v5is1-may23.011>
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). *Social learning theory* (Vol. 1). Prentice hall Englewood Cliffs, NJ.
- Bhatt, A. (2023). The usage of AI in detecting substance abuse-related language on social media. *The National High School Journal of Science*. https://nhsjs.com/2023/the-usage-of-ai-in-detecting-substance-abuse-related-language-on-social-media/?utm_source=chatgpt.com
- Bruijn, A. G. M. d., Ehren, M. C. M., Meeter, M., & Kortekaas-Rijlaarsdam, A. F. (2025). School and student characteristics related to primary and secondary school students' social-emotional functioning. *Frontiers in Education*, 10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1514895>
- Bunu, U. O., Isyaku, M. U., & Umar, I. (2023). Factors Influencing Youth Drug Abuse: A Review Study. *Qeios*. <https://doi.org/10.32388/NP4H3W>
- Choden, P., Hengudomsu, P., & Deoisres, W. (2018). Factors Influencing Substance Use among Adolescents in a Higher Secondary School in Thimphu, Bhutan. *The Journal of Faculty of Nursing Burapha University*, 26, 60-69.

- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd.).
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203771587>
- Daniels, K. J., & Pharaoh, H. (2021). Developing a children's health risk behaviour prevention program targeting grade 4-7 learners in the western cape, South Africa: a study protocol. *BMC Public Health*, 21(1), 1021. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-10968-6>
- Dasgupta, A. (2020). Environmental Factors Linked to Opioids, Drugs, and Alcohol Abuse. Division of Adolescent School Health. (2023). *DASH - Youth Risk Behavior Surveillance System (YRBSS): Middle School*. https://data.cdc.gov/Youth-Risk-Behaviors/DASH-Youth-Risk-Behavior-Surveillance-System-YRBSS/k5bc-k3g8/about_data
- Donohue, B., Van Hasselt, V. B., Hersen, M., & Perrin, S. (1999). Substance refusal skills in a population of adolescents diagnosed with conduct disorder and substance abuse. *Addict Behav*, 24(1), 37-46. [https://doi.org/10.1016/s0306-4603\(98\)00035-5](https://doi.org/10.1016/s0306-4603(98)00035-5)
- Duch, B. J., Allen, D. E., & White, H. B. (1998). Problem-based Learning: Preparing Students to Succeed in the 21st Century. *Essays on Teaching Excellence Toward the Best in the Academy*, 8.
- Erdfelder, E., Faul, F., & Buchner, A. (1996). GPOWER: A general power analysis program. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*, 28(1), 1-11.
<https://doi.org/10.3758/BF03203630>
- Fitria, N. T. (2021). *Artificial Intelligence (AI) In Education: Using AI Tools for Teaching and Learning Process*.
- George, D., & Mallery, P. (2024). *IBM SPSS statistics 29 step by step: A simple guide and reference*. Routledge.
- Gharlipour, Z., Hazavehei, S. M., Moeni, B., Nazari, M., Beigi, A. M., Tavassoli, E., Heydarabadi, A. B., Reisi, M., & Barkati, H. (2015). The effect of preventive educational program in cigarette smoking: Extended Parallel Process Model. *J Educ Health Promot*, 4, 4. <https://doi.org/10.4103/2277-9531.151875>
- Ginggar, B. S., & Kefi, Y. (2024). Technology education and innovation of chat gpt and ai at

- smpts rk deli murni bandar baru middle school students. *PROCEEDING OF INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATION (PICE)*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.32672/pice.v2i1>
- Global Burden of Disease. (2020). Global, regional, and national comparative risk assessment of 84 behavioural, environmental and occupational, and metabolic risks or clusters of risks for 195 countries and territories, 1990-2017: a systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2017. *Lancet*, 392(10159), 1923-1994. [https://doi.org/10.1016/s0140-6736\(18\)32225-6](https://doi.org/10.1016/s0140-6736(18)32225-6)
- Han, J., & Lee, D. (2024). Research on the development of principles for designing elementary English speaking lessons using artificial intelligence chatbots. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 212. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-02646-w>
- Haug, S., Paz Castro, R., Wenger, A., & Schaub, M. P. (2021). A Mobile Phone–Based Life-Skills Training Program for Substance Use Prevention Among Adolescents: Cluster-Randomized Controlled Trial. *JMIR Mhealth Uhealth*, 9(7), e26951. <https://doi.org/10.2196/26951>
- Indraswati, D., Sobri, M., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pelatihan Pembuatan Media Classpoint bagi Guru Sekolah Dasar. *DEDIKASI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 10-15. <https://doi.org/https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i01.81>
- Karatay, G., & BaŞ, N. G. (2017). Effects of Role-Playing Scenarios on the Self-efficacy of Students in Resisting Against Substance Addiction: A Pilot Study. *Inquiry*, 54, 46958017720624. <https://doi.org/10.1177/0046958017720624>
- Korochentseva, A., Krasnova, E., & Moysova, O. (2020). Simulation role play as a contact work with students and its role in their communicative skills development. *E3S Web of Conferences*, 210, 18087. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021018087>
- Latt, N. N. N., Putdivarnichapong, W., Phetrasuwan, S., & Vongsirimas, N. (2024). Factors predicting the intention of drug abuse avoidance among adolescents in Pinlaung Township, Myanmar: predictive correlational design. *BMC Public Health*, 24(1), 8.

<https://doi.org/10.1186/s12889-023-17419-4>

- Martin, G. W., Wilkinson, D. A., & Poulos, C. X. (1995). The Drug Avoidance Self-Efficacy Scale. *J Subst Abuse*, 7(2), 151-163. [https://doi.org/10.1016/0899-3289\(95\)90001-2](https://doi.org/10.1016/0899-3289(95)90001-2)
- McCarthy, J., Minsky, M. L., Rochester, N., & Shannon, C. E. (2006). A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence, August 31, 1955. *AI Magazine*, 27(4), 12. <https://doi.org/10.1609/aimag.v27i4.1904>
- Mennis, J., Stahler, G. J., & Mason, M. J. (2016). Risky Substance Use Environments and Addiction: A New Frontier for Environmental Justice Research. *Int J Environ Res Public Health*, 13(6). <https://doi.org/10.3390/ijerph13060607>
- Miech, R. A., Johnston, L. D., O'Malley, P. M., Bachman, J. G., & Schulenberg, J. E. (2015). *Monitoring the Future National Survey Results on Drug Use, 1975-2022* (Vol. 1, Secondary school students). The University of Michigan. <http://monitoringthefuture.org/pubs.html#monographs>
- Nasheeda, A., Abdullah, H. B., Krauss, S. E., & Ahmed, N. B. (2019). A narrative systematic review of life skills education: effectiveness, research gaps and priorities. *International Journal of Adolescence and Youth*, 24(3), 362-379. <https://doi.org/10.1080/02673843.2018.1479278>
- National Center for Drug Abuse Statistics. (2020). *Drug Abuse Statistics* <https://drugabusestatistics.org/teen-drug-use/>
- National Institute on Drug Abuse. (2556). การป้องกันการใช้สารเสพติดในเด็กและวัยรุ่น (2). National Institute on Drug Abuse.
- Obialo, F.-K. (2022). Preventing Youth Substance Use Using Creative Problem Solving Cognitive-Behavioural Skills Enhancement Approach. *SAS Journal of Medicine*, 8(3), 161-166. <https://doi.org/10.36347/sasjm.2022.v08i03.010>
- Oranga, J. (2024). Benefits of artificial intelligence (chatgpt) in Education and Learning: is chat gpt Helpful? , 3, 46-50.
- Park, Y., & Doo, M. Y. (2024). Role of AI in Blended Learning: A Systematic Literature Review. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*,

- 25, 164-196. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v25i1.7566>
- Paz Castro, R., Haug, S., Wenger, A., & Schaub, M. P. (2022). Longer-Term Efficacy of a Digital Life-Skills Training for Substance Use Prevention. *Am J Prev Med*, 63(6), 944-953. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2022.06.017>
- Radell, M., Ghafar, F., Casbolt, P., & Moustafa, A. A. (2020). Avoidance learning and behavior in patients with addiction. *Cognitive, clinical, and neural aspects of drug addiction*, 113-135.
- Resnick, M. (2017). *Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. MIT press.
- Resnick, M. (2019). *Ten Tips for Cultivating Creativity*. <https://mres.medium.com/ten-tips-for-cultivating-creativity-fe79e7ebb83e>
- Rizzal, A. F., Keliat, B. A., & Wardani, I. Y. (2021). Save the future: Enhancing substance abuse refusal skill in adolescent. *Enfermeria Clinica*, 31, 405-407. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.enfcli.2020.09.034>
- Russell, S., & Norvig, P. (2009). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (3rd.).
- Saladino, V., Mosca, O., Petruccelli, F., Hoelzlhammer, L., Lauriola, M., Verrastro, V., & Cabras, C. (2021). The Vicious Cycle: Problematic Family Relations, Substance Abuse, and Crime in Adolescence: A Narrative Review. *Front Psychol*, 12, 673954. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.673954>
- Schuett, J. (2019). A Legal Definition of AI. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3453632>
- Sherman, W. R., & Craig, A. B. (2002). *Understanding Virtual Reality—Interface, Application, and Design*.
- Srikongphlee, V., Luvila, V., & Kanato, M. (2018). EFFECTIVENESS OF LIFE SKILLS TRAINING AND PROMOTING FAMILY ENVIRONMENT TO PREVENT YOUTH SUBSTANCE. *GEOMATE Journal*, 15(50), 88-94. <https://geomatejournal.com/geomate/article/view/961>
- Sugiarso, B., Nurjain, A., Judijanto, L., Firdausiyah, L., & Hidayat, A. (2024). The Effect of Artificial Intelligence in Improving Student Learning Achievement in High School.

- World Psychology*, 3, 1-14. <https://doi.org/10.55849/wp.v3i1.569>
- Sullivan, H. (2022). *Drug Education* [Northeastern University]. Boston, Massachusetts. <https://www.proquest.com/openview/5e85d15aca194d6d791d4c4f6329e466/1.pdf?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Suva, M., & Bhatia, G. (2024). Artificial Intelligence in Addiction: Challenges and Opportunities. *Indian Journal of Psychological Medicine*, 0(0), 02537176241274148. <https://doi.org/10.1177/02537176241274148>
- Suwanchinda, P., Suttharangsee, W., & Kongsuwan, V. (2019). Development and Psychometric Evaluation of Intention to Drug Avoidance Scale (IDAS) for Thai Adolescents. *Nursing Science Journal of Thailand*, 37(3), 4-17. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/ns/article/view/193512>
- Syahrizal, S., & Mary, T. (2024). AI-Enhanced Teaching Materials for Education: A Shift Towards Digitalization. *International Journal of Religion*, 5, 203-217. <https://doi.org/10.61707/j6sa1w36>
- Syahrizal, S., Yasmi, F., & Mary, T. (2024). AI-Enhanced Teaching Materials for Education: A Shift Towards Digitalization. *International Journal of Religion*, 5, 203-217. <https://doi.org/10.61707/j6sa1w36>
- Tariq, N., & Gupta, V. (2025). High Risk Behaviors. In *StatPearls*. StatPearls Publishing Copyright © 2025, StatPearls Publishing LLC.
- Tetty, J., Douglas, J., Raithelhuber, M., Soe, T. N., Sim, I., Suppapongtevasakul, K., Umapornsakula, A., Crean, C., Pungs, R., & Sang, L. (2022). *Synthetic drugs in East and Southeast Asia: latest developments and challenges 2022*. https://www.unodc.org/roseap/uploads/documents/Publications/2022/Synthetic_Drugs_in_East_and_Southeast_Asia_2022_web.pdf
- Tremblay, M., Baydala, L., Khan, M., Currie, C., Morley, K., Burkholder, C., Davidson, R., & Stillar, A. (2020). Primary Substance Use Prevention Programs for Children and Youth: A Systematic Review. *Pediatrics*, 146(3). <https://doi.org/10.1542/peds.2019-2747>
- Tsai, Y.-C. (2023). *Empowering Learner-Centered Instruction: Integrating ChatGPT Python*

API and Tinker Learning for Enhanced Creativity and Problem-Solving Skills.

<https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.00821>

Tsamitros, N., Sebold, M., Gutwinski, S., & Beck, A. (2021). Virtual Reality-Based Treatment Approaches in the Field of Substance Use Disorders. *Current Addiction Reports*, 8(3), 399-407. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00377-5>

United Nations Educational Scientific and Cultural Organization. (2004). *Understanding life skills.*

<https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia+Glossary/lang=en/show=term/term=Life+skills>

United Nations Office on Drugs and Crime. (2023). *World Drug Report 2023.*

www.unodc.org/unodc/en/data-and-analysis/world-drug-report-2023.html

United Nations publication. (2021). *UNODC World Drug Report 2021: pandemic effects ramp up drug risks, as youth underestimate cannabis dangers* 24 June 2021.

<https://www.unodc.org/unodc/press/releases/2021/June/unodc-world-drug-report-2021--pandemic-effects-ramp-up-drug-risks--as-youth-underestimate-cannabis-dangers.html>

Velasco, V., Griffin, K. W., Botvin, G. J., Celata, C., & Lombardia, G. (2017). Preventing Adolescent Substance Use Through an Evidence-Based Program: Effects of the Italian Adaptation of Life Skills Training. *Prevention Science*, 18, 394-405.

World Health Organization. (2003). *Skills for Health*

<https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia+Glossary/lang=en/show=term/term=Life+skills>

Yang, C. Y., Shen, A. C., Lin, Y. A., Chuang, D. M., Chou, T. L., & Lai, W. S. (2025). Can life skills-based interventions mitigate the impact of adverse childhood experiences on adolescent substance use prevention outcomes? A quasi-experimental study.

Psychol Health Med, 1-19. <https://doi.org/10.1080/13548506.2025.2594761>

Yonwilad, W., & Sinlapaninman, U. (2024). Blended Learning and Creativity-Based Learning for Promoting Mathematics Achievement and Information Technology Performance. *Journal of Educational Issues*, 8(1), pp. 535-545.

<https://doi.org/10.5296/jei.v8i1.19847>

Zhang, J. (2021). The Creative Learning Spiral: Designing Environments for Flaring and Focusing. In (227-242). https://doi.org/10.1007/978-981-15-7497-9_19

กรมคุมประพฤติ กระทรวงยุติธรรม. (2548). คู่มือการจัดโปรแกรมแก้ไขฟื้นฟูผู้กระทำผิด: โปรแกรมปัญหาเฉพาะด้าน.

กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน. (2565). รายงานสถิติคดี ประจำปี พ.ศ.2565.สืบค้นจาก <https://www.djop.go.th/storage/files/>

กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน. (2566). รายงานสถิติคดี ประจำปี พ.ศ.2565.สืบค้นจาก <https://www.djop.go.th/navigations>

กรมราชทัณฑ์. (2567). รายงานสถิติผู้ต้องราชทัณฑ์.สืบค้นจาก <http://www.correct.go.th/stathomepage/>

กรมสุขภาพจิต. (2563). เส้นทางรอดปลอดภัยก้าว TO BE NUMBER ONE ใน ทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (4.). โครงการ TO BE NUMBER ONE ในทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. <https://www.tobenumber1.net/dataservice/files/ds2-manualAndTech/manual/50.%E0%B9%80%E0%B8%AA%E0%B9%89%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%9B%E0%B8%A5%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%9A%E0%B9%89%E0%B8%B2.pdf>

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2542). “คู่มือการสอนทักษะชีวิตเพื่อป้องกันสารเสพติดฯ ระดับมัธยมต้น,” คลังความรู้สุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต. <https://dmh-elibrary.org/items/show/66>

กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567.สืบค้นจาก <https://www.moe.go.th/360policy-and-focus-moe-fiscal-year-2024/>

เกรียงไกร พึ่งชู. (2561). โปรแกรมพัฒนาความสามารถคิดบริหารจัดการตนเพื่อป้องกันปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดในกลุ่มเยาวชน มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ, กรุงเทพฯ].

- เกรียงศักดิ์ อุบลไทร. (2561). การวิจัยและพัฒนาพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติดของนักเรียนวัยรุ่น: การประยุกต์ใช้การวิเคราะห์ห่อภิมาณ [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. กรุงเทพฯ.
- คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2566). คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กพฐ.) ปรับปรุงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ฉบับปรับปรุงแก้ไข พ.ศ. 2566. สืบค้นจาก <https://www.ptnpeo.go.th/ednews/7191/>
- จริญา น้อยประชา. (2566). การพัฒนาการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดขั้นสูงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. กรุงเทพฯ.
- ชมพูนุท แสงวิจิตร, รุ่งนภา สุตินันท์โอภาส, ศรีประไพ อินทร์ชัยเทพ, และ มณีรัตน์ พันธุ์สวัสดิ์. (2568). ผลของโปรแกรมการป้องกันการเข้ายาเสพติดในเด็กวัยรุ่นตอนต้น. วารสารวิทยาศาสตร์สุขภาพ วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี สรรพสิทธิประสงค์, 9(2), e279881. <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/bcnspp/article/view/279881>
- ชาริน สุวรรณวงศ์. (2561). อิทธิพลของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันการสูบบุหรี่ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดสตูล: การสังเคราะห์งานวิจัยและการวิเคราะห์ห่อภิณะระดับ [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. กรุงเทพฯ.
- ณรงค์ สังวาระนที, ชำนาญ เขาวงกตพิงศ์, และ ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเจตคติต่อวิชาฟิสิกส์และเจตคติต่อเทคโนโลยี. วารสารหน่วยวิจัยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้, 13(1), 112-124.
- ธวัชร์สม์ ทองสุข และทิพย์วัลย์ สุรินยา. (2563). ความรู้เกี่ยวกับยาเสพติดให้โทษ การสนับสนุนทางสังคม กับทักษะชีวิตในการป้องกันและแก้ไขปัญหาเสพติดของทหารกองประจำการสังกัดกรมทหารต่อสู้อากาศยาน รักษาพระองค์ กองทัพอากาศ กรุงเทพมหานคร. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ นายเรืออากาศ, 8, 142-158.
- ธิดา กุลรัตน์, อรุณี แปลงกาย, ธิรัฎฐ วรบำรุงกุล, และ เริงวิชญ์ นิลโคตร. (2565). การพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษายุคดิจิทัล. วารสารคุณภาพชีวิตกับกฎหมาย, 18(2), 51-64.
- ธีรวัฒน์ พงศ์ภาณุพัฒน์, ปัทมทัต บณชุนทด, ปิยะอร รุ่งธนเกียรติ, นียตา ประสงค์กุล, ถาวรีย์ แสงงาม, และ กัลยา มั่นล้วน. (2565). ผลของโปรแกรมเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการ

เสพสารเสพติดของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตำบลอิสาน อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์.

วารสารการแพทย์โรงพยาบาลศรีสะเกษ สุรินทร์ บุรีรัมย์, 37(3), 559-568. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/MJSSBH/article/view/260099>

ธีรวัฒน์ พงศ์ภาณุพัฒน์, ปัทมทัต บนขุนทด, ปิยะอร รุ่งธนเกียรติ, นียตา ประสงค์กุล, ถาวรวิทย์ แสงงาม, และ กัลยา มั่นล้วน. (2565, กันยายน-ธันวาคม). ผลของโปรแกรมการเสริมสร้างทักษะชีวิตเพื่อป้องกันการเสพสารเสพติดของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ตำบลอิสาน อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์. วารสารการแพทย์โรงพยาบาลศรีสะเกษ สุรินทร์ บุรีรัมย์, 37(3), 559-568.

<https://he02.tci-thaijo.org/index.php/MJSSBH/article/view/260099>

นฤเทพ สุวรรณธาดา และจรัญ แสนราช. (2561). ระบบประเมินความคิดสร้างสรรค์และระบบสนับสนุนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ ด้วยการเรียนรู้แบบโครงการ. วารสารมหาวิทยาลัยนครสวรรค์ : วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 26(2), 58-66.

นิรัชชา ปุคิลิต. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 : การวิจัยแบบผสมผสานวิธีการแบบการทดลอง [ปริญญาานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. กรุงเทพฯ.

บุญใจ ศรีสถิตยน์วาท. (2555). การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย : คุณสมบัตินวัตกรรมเชิงจิตวิทยา . โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุรฉัตร จันทร์แดง. (2560). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเสี่ยงต่อยาเสพติดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนดงหลวงวิทยา อำเภอดงหลวง จังหวัดมุกดาหาร [ปริญญาารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. มหาสารคาม.

<https://fulltext.rmu.ac.th/fulltext/2560/122595/Jandaeng%20Burachat.pdf>

ปัญญาภา วรวัฒน์ชัย. (2565). ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์. วารสารครุศาสตร์สาร, 16(1), 14-31.

https://www.google.co.th/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKewit5am0juKEAxWfTGcHHdl2BXgQFnoECBAQAQ&url=https%3A%2F%2Fedujournal.bsru.ac.th%2Fdownloadfile%2Fmedia%2F2376&usg=AOvVaw1ddR1yf_NQMXq_LsvM4al6&opi=89978449

เผ่าไทย เสียงแจ่ม และสัณห์รัฐ ทองไทย. (2564). ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วารสารครุศาสตร์ 4(1), 62-70.

- พงศ์ศุภี จีระวัฒนรักษ์. (2566). สานพลังตัดตอนปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงในวัยรุ่น สู่อการสร้างรากฐาน
แข็งแกร่งแรงงานไทยในอนาคต. <https://www.thaihealth.or.th/>
- พระราชบัญญัติให้ใช้ประมวลกฎหมายยาเสพติด พ.ศ 2564. (2564, 8 พฤศจิกายน). ราชกิจจานุ
เบกษา (เล่ม 138 ตอนที่ 73ก)
- พระอภิเดช โยชน์เยื้อน. (2551). การสร้างแบบคัดกรองและโปรแกรมป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงต่อการ
ใช้สิ่งเสพติดของวัยรุ่น [ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
โรฒ]. กรุงเทพฯ.
- พิชญ์สินี มะโน. (2562). ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงในยุค DIGITAL DISRUPTION ต่อ
การศึกษา THE IMPACT OF DIGITAL DISRUPTION TO THE EDUCATION. วารสารครุ
ศาสตร์อุตสาหกรรม, 18(1), 1-6.
- ภาณุพงศ์ ธงศรี และเคลือวัลย์ ตลอดพงษ์. (2025). การพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้าง
ภูมิคุ้มกันป้องกันปัญหาเสพติด และอบายมุข สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา
ภายใต้โครงการสถานศึกษา สีขาวปลอดยาเสพติด และอบายมุข. วารสารพุทธนวัตกรรม
การศึกษา, 1(3), 1 - 12. <https://so14.tci-thaijo.org/index.php/jbei/article/view/1863>
- มนัสนันท์ ผลานิสงค์. (2565). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการป้องกันยาเสพติดของ
นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สังกัดอาชีวศึกษา จังหวัดกำแพงเพชร. สำนักงาน
สาธารณสุขจังหวัดกำแพงเพชร กระทรวงสาธารณสุข.
- มัณฑลีย์ เปี่ยมดี. (2558). ลักษณะทางสังคมและลักษณะทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมหลีกเลี่ยง
อบายมุข ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ [ปริญญานิพนธ์วิทยา
ศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. กรุงเทพฯ.
- รัศเมน กัลป์ยาศิริ. (2562). สารเสพติดมีอะไรบ้าง. ศูนย์ศึกษาปัญหาการเสพติด. สืบค้นจาก
<https://cads.in.th/cads/content?id=76>
- วรรณพร บุญเปล่ง, ศุภาพิชญ์ โพน โปร์แมนน์, พัชรจิตร สุคนธ์พันธุ์, ปุณณภา ศรีสมบุญ, และ
ละออ ประเทืองจิตร. (2561). ผลของโปรแกรมเพิ่มทักษะชีวิตในการป้องกันยาเสพติดใน
วัยรุ่นตอนต้น. วารสารการพยาบาลและการศึกษา, 11(2), 46-60.
- วรภรณ์ แสงอรุณ. (2561). โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและประสิทธิผลของโปรแกรมการ
พัฒนาพฤติกรรมป้องกันการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของวัยรุ่นตอนต้น ในจังหวัดระยอง
[ปริญญานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. กรุงเทพฯ.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล. (2562). การจัดการเรียนรู้ยุค AI. สืบค้นจาก

http://www.curriculumandlearning.com/upload/Books/AI_1567645348.pdf

- วิทวัส สุดเพาะ, นฤมล สีนสุพรรณ, และ ชนะพล ศรีฤาชา. (2566). ประสิทธิภาพของโปรแกรมการป้องกันการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ โดยการประยุกต์ใช้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนร่วมกับการสนับสนุนทางสังคมเพื่อป้องกันการดื่มเครื่องดื่ม แอลกอฮอล์นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. วารสารวิชาการสาธารณสุขชุมชน, 9(2), 96-107.
- วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL). วารสารนวัตกรรมการศึกษา, 1(2), 23-38.
- วุฒิไกร ศักดิ์สุรกันต์. (2558). ประสิทธิภาพการประยุกต์โปรแกรมทักษะชีวิต เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการป้องกันการเสพยาเสพติด ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ในอำเภอเมืองชลบุรี. วารสารวิชาการสาธารณสุข, 24(4), 612-620.
- เวทิสดา ต้อยเขียว, สกนธ์ชัย ชะนูนันท์, และ อัญชลี สิริกุลขจร. (2563). แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ส่งเสริมสมรรถนะการแก้ปัญหาแบบร่วมมืออย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง ปฏิกริยาเคมี. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 22(1), 237-248.
- ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน. (2567). ข้อมูลสถิติคดีเด็กและเยาวชน จำแนกรายไตรมาส ปีงบประมาณ พ.ศ. 2567. สืบค้นจาก https://admin.djop.go.th/public/Stat_festical3_2.pdf
- ศูนย์วิจัยและจัดการความรู้เพื่อการควบคุมยาสูบ. (2562). ข้อมูลทางวิชาการเรื่องบุหรี่เท่ากับยาเสพติด. สืบค้นจาก <https://www.trc.or.th/th/ศูนย์ข้อมูล/สื่อเผยแพร่/ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย/259-ข้อมูลทางวิชาการเรื่องบุหรี่เท่ากับยาเสพติด.html>
- สถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติดแห่งชาติบรมราชชนนี. (2566). จำนวนร้อยละของผู้ป่วยยาเสพติดทั้งหมดของสถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติดแห่งชาติบรมราชชนนี จำแนกตามปีงบประมาณ 2562 – 2566. สืบค้นจาก https://www.pmnidat.go.th/thai/index.php?option=com_content&task=view&id=5907&Itemid=51
- สถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติดแห่งชาติบรมราชชนนี กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข. (2558). แนวปฏิบัติการดูแลผู้ป่วยภาวะขาดสุรา สำหรับทีมสหวิชาชีพ. สถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติดแห่งชาติบรมราชชนนี กรมการแพทย์ กระทรวงสาธารณสุข. สืบค้นจาก <http://www.pmnidat.go.th/thai/downloads/handbook/60/1->

[58.pdf](#)

สังคม ศุภรัตน์กุล. (2560). ความสัมพันธ์ของการรับรู้ทัศนคติกับพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากยาเสพติดในพื้นที่การค้าและกระแระบาด จังหวัดอุดรธานี. วารสารวิชาการเสพติด, 5(1), 25-41.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). แนวทางการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะชีวิตเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันปัญหาเสพติด ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2556). การป้องกันการใช้สารเสพติดในเด็กและวัยรุ่น *Preventing Drug Use among Children and Adolescents*, คลังความรู้สุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต,. <https://dmh-elibrary.org/items/show/1214>

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2562). พัฒนาการของวัยรุ่น.

https://dol.thaihealth.or.th/resourcecenter/sites/default/files/documents/1_376.pdf?download

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1. (2567). สารสนเทศแสดงจำนวนนักเรียนแผนที่โรงเรียน. สืบค้นจาก <https://eoffice.sesao1.go.th/info/maps/student>

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2. (2567). ระบบ BIG DATA สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานครเขต 2. สืบค้นจาก http://www.sesao2.go.th/data_17620

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554). แนวทางการพัฒนาทักษะชีวิต บูรณาการการเรียนการสอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กระทรวงศึกษาธิการ.

สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด. (2564). คู่มือ รู้คิด รู้ทัน ป้องกันยาเสพติด BE SMART SAY NO TO DRUGS (Vol. 1). ส่วนงานป้องกันยาเสพติดในกลุ่มเยาวชน สำนักพัฒนาการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด กระทรวงยุติธรรม.

สำนักงานพัฒนาระบบข้อมูลข่าวสารสุขภาพ. สุราสิ่งเสพติดที่ไม่ผิดกฎหมาย. สืบค้นจาก https://www.hiso.or.th/hiso/tonkit/tonkits_20.php

สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). ยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ.2561 – 2580 (ฉบับย่อ). สืบค้นจาก https://www.nesdc.go.th/download/document/SAC/NS_SumPlanOct2018.pdf

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). สรุปผลการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนในการดำเนินงานตาม

แผนปฏิบัติการภายใต้นโยบายและแผนระดับชาติว่าด้วยการป้องกัน ปราบปราม และแก้ไข
ปัญหาอาชญากรรมคดีประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566. สืบค้นจาก

https://www.nso.go.th/nsoweb/storage/infomotion/2023/20231011093417_18743.pdf

สิริพัทธ์ เจริญโรจน์. (2564). การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานกับกิจกรรมพหุปัญญา.

Journal of Roi Kaensarn Academi, 6(11), 370-384.

สิริรัตน์ จรรย์รัตน์ และพิชชาดา ประสิทธิ์โชค. (2567). ผลของโปรแกรมป้องกันการติดสารเสพติด
ด้วย SECURE Model ที่มีต่อความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมป้องกันการติดสารเสพติด
สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา. วารสารพฤติกรรมศาสตร์, 30(1), 15 - 34.

สุรจักษ์ พิริยะเชิดชูชัย และลาวัณย์ ดุลยชาติ. (2566). การส่งเสริมทักษะศตวรรษที่ 21 (4Cs) ด้าน
การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น
ฐาน. วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, 9(1), 114-128.

อมรา ผดุงทรัพย์. (2565). การพัฒนามาตรวัดทักษะการคิดเชิงบวกสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีใน
เขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก [วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, วิทยาลัยวิทยาการ
วิจัยและวิทยาการปัญญา มหาวิทยาลัยบูรพา].

อรพิม ประสงค์. (2560). ความรู้เบื้องต้นและประวัติของปัญญาประดิษฐ์: ความเป็นมาของ
ปัญญาประดิษฐ์และการนำปัญญาประดิษฐ์มาใช้ ในเทคโนโลยีการแพทย์และการดูแล
สุขภาพ.

<https://lawforasean.krisdika.go.th/File/files/1529283558.b2240f7ca5574bfd419ef062752e05ff.pdf>

อับดุลคอลิก อีรอสมียี, สุานิดากัทธู แสงทอง, จิรัชยา เจียวกัก, และ สวัสดิ์ ไหลภาภรณ์. (2565).

การป้องกันการเสพยาเสพติดซ้ำด้วยตนเอง: กรณีศึกษา ผู้ผ่านการบำบัดรักษาอาการติด
สารเสพติดในพื้นที่จังหวัดปัตตานี. วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต, 10(3), 345-
357. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JCDLQ/article/view/254736>

อารดา คุณเจริญ, จำเนียร ชุณหโสภาค, และ ปิยฉัตร ล้อมชวการ. (2567). ปัจจัยมูลเหตุพฤติกรรมการ
ติดยาเสพติดของวัยรุ่นในประเทศไทย: การวิเคราะห์ความไม่แปรเปลี่ยนระหว่างวัยรุ่นชาย
และวัยรุ่นหญิง. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 9(12), 1403-1423.

<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSa/article/view/274854>

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัย



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัย

ผู้ทรงคุณวุฒิ	สถานที่ทำงาน
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เสมอกาญจน์ ไสภณ หิรัญรักษ์	ผู้ช่วย คณ. บดี ฝายดิจิทัลและเทคโนโลยี สารสนเทศ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
2. ดร.วัชร มีศิลป์	หัวหน้ากลุ่มงานพัฒนาและรับรองคุณภาพ. สถานพยาบาลยาเสพติด สถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติด แห่งชาติบรมราชชนนี
3. ดร.สุกมา แสงเดือนฉาย	พยาบาลวิชาชีพชำนาญการพิเศษ สถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติด แห่งชาติบรมราชชนนี
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา ภัทรา วิวัฒน์	ประธานกรรมการหลักสูตรการวิจัยพฤติกรรม ศาสตร์ประยุกต์ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

แบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด

แบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด

โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์



แบบสอบถาม

ผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง

คำชี้แจงการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามนี้ ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด

ส่วนที่ 1 พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน

ตอนที่ 2 ทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด

ส่วนที่ 1 การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น

ส่วนที่ 2 การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

ส่วนที่ 3 การจัดการกับอารมณ์และความเครียด

ส่วนที่ 4 การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น

2. ท่านสามารถเลือกตอบคำถามได้อย่างอิสระทุกข้อไม่มีข้อถูกหรือผิด คำตอบของท่านแต่ละคนจะแตกต่างกันไปตามความรู้สึกนึกคิด ประสบการณ์เฉพาะตัวของแต่ละคน

3. กรุณาตอบให้ครบทุกข้อ เพื่อให้สามารถนำข้อมูลที่ท่านให้ไปใช้ประโยชน์ได้สูงสุด

4. คำตอบของท่านทุกคนจะถือเป็นความลับ โดยนำข้อมูลไปศึกษาวิเคราะห์ผลในภาพรวม และจะไม่มีการนำผลไปตรวจสอบหรือวิเคราะห์รายบุคคล

5. ขอให้ท่านอ่านคำถามอย่างตั้งใจ และพิจารณาเลือกคำตอบที่สอดคล้องกับความคิดเห็นและสภาพความเป็นจริงสำหรับท่านมากที่สุด

6. ข้อมูลที่ได้รับจากท่านจะนำไปใช้ส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชนของชาติต่อไป

เกณฑ์การพิจารณาการตอบแบบวัด

จริงที่สุด	หมายถึง	ข้อความในประโยคตรงกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับผู้ตอบทุกประการ
จริง	หมายถึง	ข้อความในประโยคตรงกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับผู้ตอบเป็นส่วนใหญ่
ค่อนข้างจริง	หมายถึง	ข้อความในประโยคค่อนข้างตรงกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับผู้ตอบ
ค่อนข้างไม่จริง	หมายถึง	ข้อความในประโยคค่อนข้างไม่ตรงกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับผู้ตอบ
ไม่จริงเลย	หมายถึง	ข้อความในประโยคไม่ตรงกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับผู้ตอบเลย

***** ขอให้ท่านเลือกคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน*****

ชื่อ - สกุล : ชั้น เลขที่

อายุ :ปี

ศาสนา

 พุทธ อิสลาม คริสต์

การพักอาศัยอยู่กับ

 บิดาและมารดา บิดา มารดา อื่นๆ.....

สถานภาพครอบครัว

- บิดา มารดา อยู่ร่วมกัน
- บิดา มารดา แยกทางหรือหย่าร้างกัน
- บิดา มารดา มีคนใดคนหนึ่งเสียชีวิต
- บิดา มารดา เสียชีวิตทั้งคู่

ตอนที่ 1 พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด

ข้อความ	ระดับของพฤติกรรม				
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริงเลย
	5	4	3	2	1
ส่วนที่ 1 พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง					
1. ฉันไม่ไปร่วมงานปาร์ตี้ที่มีการใช้สารเสพติด					
2. ฉันเลือกจะเดินหนีไปทางอื่น เมื่อเห็นว่าม็กลุ่มวัยรุ่นกำลังมั่วสุมกันอยู่					
3. ฉันไม่รวมกลุ่มหรือใช้เวลาร่วมกับบุคคลที่ใช้สารเสพติด					
4. ฉันเรียนรู้ผลกระทบและปัญหาที่จะเกิดตามมาหลังจากการใช้สารเสพติด พร้อมทั้งเรียนรู้วิธีการหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์เสี่ยง					
5. ฉันไม่เคยทดลองสูบบุหรี่ และดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เพราะรู้ว่าพฤติกรรมดังกล่าวจะนำไปสู่การใช้สารเสพติดประเภทอื่นๆได้					
6. ฉันคบเพื่อนที่มีความประพฤติดี ไม่ยุ่งเกี่ยวกับ บุหรี่ เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และสารเสพติดทุกประเภท					

ข้อความคำถาม	ระดับของพฤติกรรม				
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริงเลย
	5	4	3	2	1
7. ฉันไม่เข้าไปในแหล่งที่มีการค้าขายสารเสพติด					
8. ฉันไม่เข้าไปในสถานที่ที่มีการค้าขาย บุหรี่ และ เครื่องดื่มแอลกอฮอล์					
ส่วนที่ 2 พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน					
1. เมื่อรุ่นพี่มาชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติด ฉันปฏิเสธด้วยน้ำเสียงหนักแน่น					
2. ถ้าเพื่อนชวนให้ไปใช้สารเสพติด ฉันขอไม่ไปพร้อมบอกเหตุผลที่ไม่ทำให้เพื่อนโกรธ					
3. เมื่อมีบุคคลชักชวนฉัน โดยบอกว่าสารเสพติดช่วยทำให้มีความสุข สนุก ตื่นเต้น ฉันขอบคุณแล้วเดินห่างออกมาโดยไม่ยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติดนั้น					
4. ฉันปฏิเสธคำชักชวนให้ใช้สารเสพติดของเพื่อน ด้วยคำพูดที่ไม่ทำให้เพื่อนอับอาย					
5. แม้จะมีบุคคลมาชวนให้ใช้สารเสพติดหลายครั้ง ฉันยืนยันที่จะปฏิเสธคำชักชวนนั้นเสมอไม่เปลี่ยนแปลง					
6. เมื่อเพื่อนขอร้องให้ฉันทดลองสารเสพติด เพื่อพิสูจน์ว่าเป็นเพื่อนแท้ ฉันกล้าที่จะปฏิเสธการขอร้องนั้น					
7. ฉันไม่หวั่นไหวไปกับคำพูดกดดันของบุคคลที่ให้ฉันใช้สารเสพติด					
8. ฉันตอรองกับเพื่อนที่ชวนไปในแหล่งที่มีการใช้สารเสพติด โดยการชวนไปทำกิจกรรมอื่นที่ดีกว่าแทน					
9. ฉันพูดปฏิเสธการชักชวนให้ใช้สารเสพติดทุกประเภท อย่างหนักแน่น แม้จะเป็นเพื่อนรักก็ตาม					

ตอนที่ 2 ทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด

ข้อความ	ระดับของพฤติกรรม				
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริงเลย
	5	4	3	2	1
ส่วนที่ 1 การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น					
1.ฉันรู้สึกดีที่สามารถดูแลตนเองและผู้อื่นให้ห่างไกลจากสารเสพติดได้					
2.ฉันตระหนักอยู่เสมอว่าสารเสพติดเป็นภัยใกล้ตัวที่ต้องหลีกเลี่ยง					
3.ฉันมองว่าสังคมควรให้โอกาสผู้ที่เลิกใช้สารเสพติด โดยช่วยให้เขาเลิกสารเสพติดให้ได้					
4.ฉันรู้ว่าอะไรคือเป้าหมายในชีวิตของฉัน					
5.ฉันทราบวิธีการที่นำพาฉันไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ได้					
6.ฉันสามารถผ่านอุปสรรคที่เกิดระหว่างการทำตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้					
7.ฉันรู้ว่าอะไรเป็นอุปสรรคของเป้าหมายในชีวิตของฉัน					
8.ฉันสามารถทำให้พ่อแม่ภูมิใจในตัวฉัน ที่ไม่ไปยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติดทุกชนิด					
9.ฉันสามารถให้คำปรึกษา กับเพื่อนที่ประสบปัญหาจากสารเสพติดได้					
10.ฉันรู้สึกมีคุณค่า ที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการป้องกันสารเสพติดในสถานศึกษา					
11.ฉันทราบว่า การใช้สารเสพติด ทำให้เกิดการประสาทหลอน หลงผิด และยังสามารถนำไปสู่การเสียชีวิตได้ด้วย					
ส่วนที่ 2 การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์					
1.ฉันสามารถประเมินสถานการณ์ที่มีความเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดได้					
2.ฉันตัดสินใจเลือกวิธีการปฏิเสธเมื่อมีคนชักชวนให้ใช้สารเสพติด โดยไม่สร้างความขัดแย้งได้					

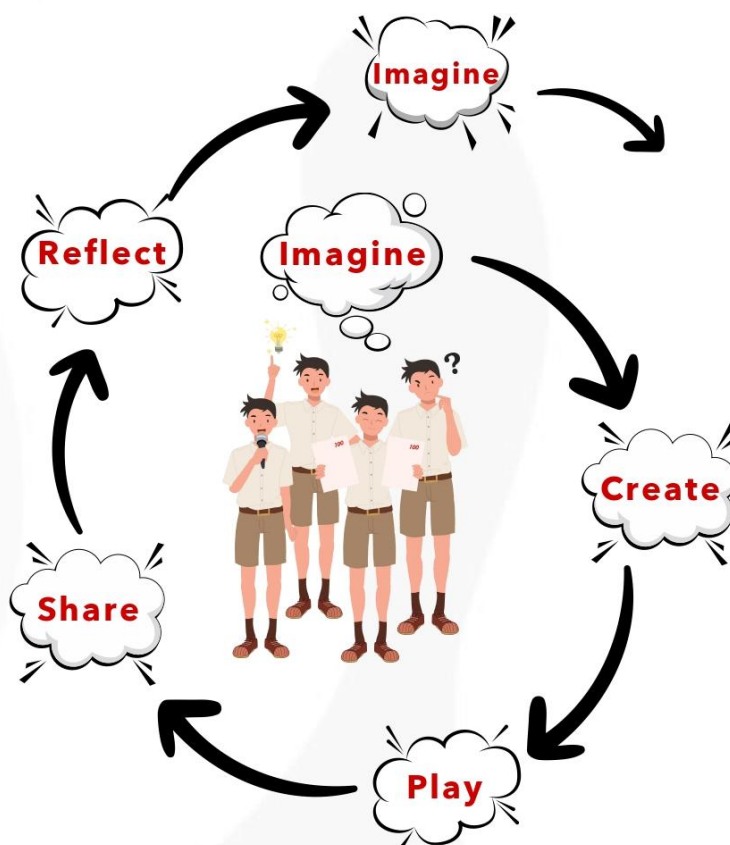
ข้อคำถาม	ระดับของพฤติกรรม				
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริงเลย
	5	4	3	2	1
3.ฉันวิเคราะห์ข้อเสียที่เกิดขึ้นได้ เมื่อฉันจะตัดสินใจใช้สารเสพติด					
4.ฉันจะคิดถึงความเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดเสมอ เมื่อเพื่อนชวนไปสูบบุหรี่					
5.เมื่อตกอยู่ในสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด ฉันรู้ว่าฉันแรกจะต้องทำอย่างไรถึงจะรอดพ้นสถานการณ์เสี่ยงนั้น					
6.ฉันมักจะพิจารณาสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดที่เกิดขึ้น และหาแนวทางแก้ไขสถานการณ์เสี่ยงนั้นอย่างเป็นขั้นตอน					
7.ฉันนำประสบการณ์ของตนเอง เมื่อตกอยู่ในสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด มาประยุกต์ใช้เพื่อหลีกเลี่ยงการยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติดได้					
8.ฉันหาข้อมูลและเหตุผลประกอบการตัดสินใจในการกระทำสิ่งต่างๆก่อนทุกครั้ง					
9.ฉันหาทางแก้ปัญหาที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นเสมอ					
10.ฉันแสวงหาวิธีการแก้ปัญหาใหม่ๆให้ตนเองเสมอ					
ส่วนที่ 3 การจัดการกับอารมณ์และความเครียด					
1.เมื่อฉันรู้สึกเครียด ฉันมักหากิจกรรมอย่างอื่นทำ					
2.ฉันนึกถึงผลเสียที่ตามมาจากการแสดงอารมณ์ที่ไม่เหมาะสมเสมอ					
3.ฉันหาคนที่ไว้ใจได้ สำหรับเล่า ระบายความรู้สึก เมื่อตนเองประสบปัญหาหรือมีเรื่องไม่สบายใจ					
4.ฉันควบคุมอารมณ์ได้ โดยไม่พึ่งพาสารเสพติด					
5.ฉันรู้ที่มาของอารมณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเองเสมอ					
6.หากฉันทะเลาะกับพ่อแม่ ฉันจะไม่ใช้สารเสพติด เพื่อเป็นการประชดพ่อแม่					

ข้อคำถาม	ระดับของพฤติกรรม				
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริงเลย
	5	4	3	2	1
7.ฉันสามารถสร้างแรงจูงใจให้ตัวเองได้เมื่อรู้สึกท้อแท้ เครียด โดยหลีกเลี่ยงการใช้สารเสพติด					
8.ฉันรู้วิธีการยุติความขัดแย้งในกลุ่มเพื่อน เมื่อในกลุ่มเดียวกันเรื่องการใช้สารเสพติด					
9.ฉันรู้วิธีการจัดการกับความโกรธของตนเอง					
ส่วนที่ 4 การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น					
1.เมื่อเพื่อนสนิทมาชวนฉันให้โดดเรียน ไปเสพยาเสพติด ฉันสามารถเลือกใช้คำพูดในการปฏิเสธที่รักษาน้ำใจเพื่อนได้					
2.เมื่อเพื่อนขู่ที่จะเลิกเป็นเพื่อนกับฉัน หากไม่ยอมทดลองใช้สารเสพติด ฉันเลือกที่จะพูดกับเพื่อนคนนั้นว่า “เราขอไม่ทดลองเสพนะ เรากลัวอันตรายจริงๆ ถ้าเป็นเรื่องอื่นๆ เช่น เตะบอล เราเต็มทีกับแถมๆ”					
3.เมื่อฉันตกอยู่ในสถานการณ์เครียด กลุ้มใจ เพื่อนจึงแนะนำให้ใช้สารเสพติดเพื่อแก้เครียด ฉันเลือกที่ตอบกลับเพื่อนว่า “ชอบใจมากเพื่อน แต่เราขอไม่ใช่สารเสพติดดีกว่า”					
4.ฉันจะดักเตือนเพื่อนที่ใช้สารเสพติด ว่า “เลิกใช้สารเสพติดเถอะนะ มันไม่ดีต่อสุขภาพและชีวิตของนายเลย”					
5.ฉันรู้ว่าการต่อรองกับเพื่อนที่ชักชวนให้ใช้สารเสพติด โดยการชวนกันไปทำกิจกรรมอื่นที่ดีกว่าสามารถรักษาสัมพันธภาพกับเพื่อนได้					
6.ฉันสามารถขอความช่วยเหลือ และขอคำแนะนำจากผู้ปกครองหรือครูประจำชั้นได้ เมื่อรู้สึกว่าตนเองไม่สามารถจัดการกับสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดนั้นได้					



สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

LIFE SKILLS PROGRAM WITH CREATIVE LEARNING THROUGH ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)



คู่มือโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์

อาจารย์ที่ปรึกษา
ผศ.ดร.พิชชาดา ประสิทธิ์โชค
อ.ดร.ชาริน สุวรรณวงศ์

โดย
นางสาวเปรมยุดา มั่นเพียร

หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทนำ

วัยรุ่นเป็นช่วงวัยแห่งการก้าวผ่านจากวัยเด็กเข้าสู่ผู้ใหญ่ มีการเปลี่ยนแปลงสำคัญในทุกด้านของชีวิต ทั้งร่างกาย จิตใจอารมณ์ และสังคม ผลจากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้น นำไปสู่พฤติกรรมเสี่ยงที่หลากหลาย ซึ่งพฤติกรรมการใช้สารเสพติดนั้นเป็นหนึ่งในพฤติกรรมเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อทั้งตัวและเป็นผลกระทบที่ยาวนานต่อพัฒนาการทางกายและความสำเร็จของวัยรุ่นในการดำเนินชีวิต เช่น ปัญหาสุขภาพจากการใช้สารเสพติด สูญเสียโอกาสทางการศึกษาจนนำไปสู่ความก้าวหน้าในชีวิต (เกรียงไกร พึ่งชู, 2561) ทั้งนี้ เพื่อเป็นการป้องกันผลกระทบเชิงลบที่เกิดขึ้นจากการมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดในวัยรุ่น ด้วยการแสวงหาแนวทางในการพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่น ซึ่งดีกว่าการแสวงหาแนวทางจัดการและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นไปแล้ว

ผู้วิจัยจึงได้พัฒนาโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ด้วยการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning spiral) มาพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับการป้องกันตนเองจากสารเสพติดอย่างเป็นวัฏจักรเกลียวการเรียนรู้ ตามแนวคิดของ Mitchel Resnick (2017) โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน คือ การจินตนาการ (Imagine) เป็นการคิดค้นหาสิ่งใหม่จากภารกิจที่ได้รับมอบหมาย การสร้าง (Create) นำความคิดจากจินตนาการมาสู่การสร้างแนวทางสำหรับการพิชิตภารกิจ การเล่น (Play) พื้นที่สำหรับการทดลองตามแนวทางที่ผ่านการระดมความคิดร่วมกันภายในกลุ่ม เพื่อเรียนรู้ผลลัพธ์จากแนวทางนั้น การแบ่งปัน (Share) ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของกันและกัน และการคิดทบทวน (Reflect) การให้ผู้เรียนได้ทบทวนองค์ความรู้จากการเรียนรู้และข้อเสนอแนะของสมาชิกผู้เรียนท่านอื่น จนนำไปสู่การต่อยอดและพัฒนาแนวทางใหม่ด้วยตนเอง ร่วมกับการนำเทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) เข้ามามีบทบาทในการเป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน และเป็นตัวช่วยเสริมของผู้วิจัยในการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ให้มีรูปแบบตอบโจทย์ต่อสังคมโลกในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้วัยรุ่นจะได้รับการพัฒนาทักษะทางพฤติกรรมแล้วยังได้รับทักษะทางเทคโนโลยีอีกด้วย

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ฉบับนี้ บุคลากรทางการศึกษาสามารถนำไปเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด และทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หรือเทียบเท่า นอกจากนี้นักเรียนยังได้เรียนรู้และพัฒนาพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดผ่านการจัดการเรียนรู้แบบเกลียวการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning spiral) ร่วมกับการนำเทคโนโลยีแบบปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) ที่ช่วยให้นักเรียนมีอิสระทางความคิด ได้เข้าถึงข้อมูลขนาดใหญ่ และสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นผลลัพธ์จากความคิดของตนได้ ซึ่งเป็นทักษะขั้นสูงที่มีความสำคัญต่อการเผชิญปัญหาในชีวิตอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ดี

โครงสร้างเนื้อหาโปรแกรม

โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง มีการดำเนินกิจกรรมทั้งหมด 6 ครั้ง ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกื้อกูลการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ร่วมกับการนำเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ เข้ามานับสนุนการเข้าถึงแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ และเป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นผลลัพธ์จากความคิดของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมทั้ง 6 ครั้ง ในแต่ละครั้งใช้ระยะเวลาโดยประมาณ 60 นาที ยึดหยุ่นตามความเหมาะสมของกิจกรรม ในช่วงเวลา 4 สัปดาห์ ดังนี้

ครั้งที่	กิจกรรม
1	I am proud of myself
2	That sounds great, but ...
3	Navigating triggers without substances
4	On second thought
5	On a Roll
6	Creative Excellence Awards

คำชี้แจง

คู่มือโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง เป็นแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น 2) การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น 3) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และ 4) การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทักษะเหล่านี้จะนำไปสู่การสร้างพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด ซึ่งจะเป็นถือการสร้างเกราะป้องกันสารเสพติดให้แก่นักเรียนได้

โปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ผู้วิจัยได้ใช้แพลตฟอร์ม ClassPoint App สำหรับการรวมกลุ่มของสมาชิกนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมฯ เพื่อให้ผู้วิจัยได้มอบหมายภารกิจและชี้แจงข้อมูลตลอดระยะเวลาของการเข้าร่วมโปรแกรมฯ แก่นักเรียน รวมไปถึงการสะสมแต้มเมื่อนักเรียนปฏิบัติตามภารกิจ และมาเข้าร่วมกิจกรรมในแต่ละครั้ง อีกทั้งผู้วิจัยได้นำเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ เช่น Canva Pro , Chat GPT 4.0 เป็นต้น มาสนับสนุนในการเป็นแหล่งสืบค้น เสนอชุดความคิด และสร้างชิ้นงานในกิจกรรมแต่ละครั้ง ซึ่งในระหว่างการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ผู้วิจัยจะชักชวนให้นักเรียนได้วิเคราะห์ความเหมาะสมและคิดต่อยอดจากข้อมูลที่ได้เสมอ นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้นำเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์มาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างและพัฒนาสื่อการเรียนรู้อีกด้วย

สารบัญ

	หน้า
บทนำ	ก
โครงสร้างโปรแกรม	ข
คำชี้แจง	ค
กิจกรรมครั้งที่ 1 I am proud of myself	1
กิจกรรมครั้งที่ 2 That sounds great, but ...	15
กิจกรรมครั้งที่ 3 Navigating triggers without substances	25
กิจกรรมครั้งที่ 4 On second thought	29
กิจกรรมครั้งที่ 5 On a Roll	33
กิจกรรมครั้งที่ 6 Creative Excellence Awards	39
บรรณานุกรม	42

กิจกรรมครั้งที่ 1 I am proud of myself (เวลา 60 นาที)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจรายละเอียดของกิจกรรมแต่ละครั้ง กำหนดการ และข้อตกลงในการเข้าร่วมโปรแกรมฯ
2. เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพ ความไว้วางใจระหว่างผู้วิจัยและนักเรียน
3. เพื่อให้นักเรียนรับรู้และสามารถอธิบายความภาคภูมิใจ จุดแข็ง และจุดอ่อนของตนที่ต้องการพัฒนา

สาระการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2554) กล่าวถึง องค์ประกอบของทักษะชีวิตที่สำคัญ และสามารถสร้างเกราะป้องกันให้แก่เด็กและเยาวชน เตรียมพร้อมรับมือกับสถานการณ์เสี่ยงต่อพฤติกรรม การใช้สารเสพติด ไว้ 4 องค์ประกอบ ซึ่งกิจกรรมครั้งที่ 1 เป็นการสร้างเสริมองค์ประกอบ “การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น” คือ การรับรู้ความสามารถ จุดแข็ง จุดอ่อนของตน เข้าใจความแตกต่างของแต่ละคน สามารถยอมรับ เห็นคุณค่าและภาคภูมิใจในตนเองและผู้อื่น มีเป้าหมายในชีวิต และมีความรับผิดชอบต่อสังคม เช่น บุคคลสามารถค้นพบความสามารถ ทราบถึงจุดเด่นและจุดด้อยของตน สามารถมองตนเองและผู้อื่นในแง่ดี รู้จักรักษาสีทิวทัศน์ของตนเองและเคารพสิทธิของผู้อื่นด้วยเช่นเดียวกัน รวมถึงมีความเชื่อมั่นในตนเองและผู้อื่น อีกทั้งมีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยบุคคลรับรู้และเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับสูง สามารถยอมรับตัวตนในแบบที่เป็น ได้อย่างภาคภูมิใจในตนเอง (นงพะงา ลีมสุวรรณ และ นิตา ลีมสุวรรณ , 2561 ; อ้างถึงใน โชติพร พรหมภา.2564:13) สอดคล้องกับ เนเรนทร์ ตุนทกิจ (2558) ได้กล่าวไว้ว่า การสร้างเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองนั้น เป็นสิ่งที่จำเป็นในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่จัดอยู่ในกลุ่มเสี่ยงและกลุ่มทั่วไป ในขณะที่ ณิชชาบูล ลำพูน (2560) ส่งเสริมการตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นในเด็กและเยาวชน ผ่านกิจกรรมศิลปะบำบัดที่ใช้แนวคิดทิมเป็นฐาน เช่น การปั้น การประดิษฐ์ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อย่างไม่จำกัดขอบเขต

สาระสำคัญ

นักเรียนทำความเข้าใจและเข้าใจรายละเอียดของกิจกรรมแต่ละครั้ง กำหนดการ และข้อตกลงของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ผ่านการชี้แจงโดยผู้วิจัย อีกทั้งในกิจกรรมครั้งที่ 1 มุ่งเน้นให้นักเรียนสามารถบอกสิ่งที่ตนเอง ภาคภูมิใจ จุดแข็ง และจุดอ่อนของตนเองที่ต้องการพัฒนา ด้วยการสะท้อนผ่านการสร้างรูปภาพที่มีเสียง ทำให้นักเรียนมีความภาคภูมิใจต่อตนเองค้นพบความสามารถ จุดแข็ง และจุดอ่อนของตนที่พร้อมพัฒนาต่อไป รวมไปถึงการที่นักเรียนได้ชื่นชมในความสำเร็จของตนเองและผู้อื่น จะทำให้นักเรียนมีมุมมองแง่บวก ความเชื่อมั่นและเคารพสิทธิทั้งต่อตนเองและผู้อื่น จนนำไปสู่การปฏิบัติตนตามกฎระเบียบที่เป็นบรรทัดฐานของสังคม

ขั้นเริ่มต้น

1. ผู้วิจัยแนะนำตัว และให้นักเรียนทุกคนแนะนำตัวเองผ่าน กิจกรรม 3 คำนิยามตน ที่แสดงถึงความเป็นตนเอง เช่น นาย A เอาใจ เก่ง
2. ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ และให้ข้อมูลเกี่ยวกับโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์
3. ผู้วิจัยให้สกรการเข้าร่วมกลุ่มโปรแกรมฯผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App ให้นักเรียนทุกคนเข้าร่วมกลุ่ม สำหรับการปฏิบัติภารกิจที่มีมอบหมายระหว่างการเข้ารับโปรแกรมฯ ซึ่งทุกการเข้าร่วมกิจกรรมและการปฏิบัติตามภารกิจมีแต่ัมสะสมผ่านระบบออนไลน์ หลังสิ้นสุดโปรแกรม สมาชิกที่มีแต่ัมครบทุกภารกิจจะได้รับรางวัล

ขั้นดำเนินการ

<p>จินตนาการ (Imagine) :</p> <p>1. ผู้วิจัยให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม 1 วง จากนั้นผู้วิจัยชักชวนให้นักเรียนนึกถึงประสบการณ์ในชีวิตของตนเอง ตั้งแต่จำความได้จนถึงปัจจุบันในประเด็นดังนี้ “สิ่งที่ตนเองภาคภูมิใจ จุดแข็ง และจุดอ่อนของตนเองที่ต้องการพัฒนา” และให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอ “สิ่งที่ตนเองภาคภูมิใจ จุดแข็ง และจุดอ่อนของตนเองที่ต้องการพัฒนา” ภายในเวลา 1 นาที จากนั้น ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละคนสะท้อน “จุดแข็ง และจุดอ่อนของเพื่อนที่สามารถพัฒนาได้” วนเป็นวงกลมไปตามลำดับการนั่งจนครบทุกคน เช่น ลำดับที่ 1 นักเรียน A เพื่อนๆคิดว่า “จุดแข็ง และจุดอ่อนของเพื่อนที่สามารถพัฒนาได้ ของนักเรียน A” มีอะไรบ้าง โดยกำหนดให้นักเรียนทุกคนร่วมกันสะท้อนข้อมูลดังกล่าวให้เพื่อน ภายในเวลา 1 นาที ทำเช่นนี้เป็นวงกลมตามลำดับการนั่งจนครบทุกคน</p> <p>2. ผู้วิจัยตั้งประเด็นคำถามให้ได้คิดว่า “หากต้องสร้างภาพ 1 ภาพ แทนสิ่งที่ตัวเองเป็นในปัจจุบันจะสร้างภาพอะไร” โดยสามารถสร้างภาพดังกล่าวได้อย่างอิสระ</p>		
<p>สร้าง (Create) :</p> <p>นักเรียนสร้างภาพที่มีเสียง ด้วยแอปพลิเคชัน Canva Pro ที่สามารถสื่อความหมายแทนความเป็นตัวตนและบันทึกเสียงลงในภาพเพื่อใช้เสียงของตนเองเป็นผู้บรรยายถึงรายละเอียดเกี่ยวกับภาพที่ตนสร้างขึ้น และบอกเล่าถึงความภาคภูมิใจในตนเอง จุดแข็ง จุดอ่อนของตนเองที่ต้องการพัฒนา และจะพัฒนาอย่างไร ตัวอย่างการ prompt เช่น เป็นประโยคหรือคำที่สื่อและสอดคล้องกับที่เสนอไว้</p>	<p>เล่น (Play) :</p> <p>ให้นักเรียนทุกคนจับคู่ แลกเปลี่ยนกัน ให้กำลังใจกัน และกัน ด้วยการนำภาพที่มีเสียงมาเป็นตัวแทนของตนเองในการชื่นชมและให้กำลังใจนักเรียนคนอื่นๆ</p>	<p>แบ่งปัน (Share) :</p> <p>ผู้วิจัยชักชวนให้นักเรียนทุกคนร่วมกันบอกเล่าถึงความรู้สึกหลังจากการแลกเปลี่ยนการชื่นชมและให้กำลังใจ เพื่อให้เห็นถึงความภาคภูมิใจในตนเองที่หลากหลายและเป็นเอกลักษณ์ในแต่ละบุคคล</p>

(Reflect) สะท้อนคิด: ผู้วิจัยสะท้อนประโยชน์ของการเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น ผ่านการตั้งคำถามให้เกิดการตกตะกอนความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

1. นักเรียนอธิบายความรู้สึกรู้สึกอย่างไร เมื่อได้ทบทวนถึงความภาคภูมิใจที่มีต่อตนเอง
2. อธิบายสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ และประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมนี้

โดยให้นักเรียนตอบคำถามสะท้อนคิด ทั้ง 2 ข้อ ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App

ขั้นสรุป

ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 1 I am proud of myself ทำให้นักเรียนได้สำรวจ และทำความรู้จักตนเองมากขึ้น รับรู้ถึง คุณค่า ความสามารถของตนเองและผู้อื่น พร้อมทั้งนำนักเรียนเข้าสู่การใช้ Metaverse ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App เพื่อศึกษาในประเด็น “รู้จักกับสารเสพติด” และ “โทษพิษภัยและอันตรายจากยาเสพติด” ผู้วิจัยสรุปความรู้และสาธิตวิธีการใช้ Metaverse เพิ่มเติม พร้อมทั้งมอบแหล่งข้อมูลให้นักเรียน ได้เรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จาก Metaverse ในประเด็น “แค่ Say NO” มาต่อยอดในกิจกรรมครั้งที่ 2 That sounds great, but ... อีกทั้งมอบหมายภารกิจ ดังนี้

1. ผู้วิจัยมอบหมายภารกิจผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App โดยให้นักเรียนใช้รหัสที่ผู้วิจัยแจกให้สำหรับการเข้าสู่ห้องกิจกรรม เพื่อปฏิบัติภารกิจที่มอบหมาย ในประเด็น “เราจะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้สังคมปลอดสารเสพติดได้อย่างไร”
2. ผู้วิจัยแจกลิงค์สำหรับเข้า Metaverse ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App เพื่อศึกษาในประเด็น “แค่ Say NO” เป็นการมอบแหล่งข้อมูลให้นักเรียน ได้เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านแอปพลิเคชัน Spatial เพื่อนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จาก Metaverse ในประเด็น “แค่ Say NO” มาต่อยอดในกิจกรรมครั้งที่ 2 That sounds great, but ...

สื่อ/อุปกรณ์

1. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ส่วนตัวของนักเรียน เช่น Ipad , tablet , โทรศัพท์มือถือ
2. แอปพลิเคชัน Canva Pro สำหรับการสร้างภาพมีเสียง
3. สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 1 เนื้อหาสาระสำหรับแพลตฟอร์ม Metaverse ประเด็น “รู้จักกับสารเสพติด” โดยใช้งานผ่านแอปพลิเคชัน Spatial
4. สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 2 เนื้อหาสาระสำหรับแพลตฟอร์ม Metaverse ประเด็น “โทษพิษภัยและอันตรายจากยาเสพติด” โดยใช้งานผ่านแอปพลิเคชัน Spatial
5. สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 3 เนื้อหาสาระสำหรับแพลตฟอร์ม Metaverse ประเด็น “แค่ Say NO” โดยใช้งานผ่านแอปพลิเคชัน Spatial
6. แพลตฟอร์ม ClassPoint App สำหรับตอบคำถามในประเด็น “เราจะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้สังคมปลอดสารเสพติดได้อย่างไร”

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมความร่วมมือ
2. การตอบคำถามในชั้นสะท้อนคิด
3. ประเมินจากการแสดงเหตุและผลในภารกิจ “เราจะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้สังคมปลอดสารเสพติดได้อย่างไร”



สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 1

เนื้อหาสาระสำหรับแพลตฟอร์ม Metaverse ประเด็น “รู้จักกับสารเสพติด”

สารเสพติด หมายถึง สารเคมี วัตถุชนิดใดๆ ซึ่งเมื่อเสพยาเข้าสู่ร่างกายไม่ว่าจะโดยรับประทาน ดม สูบ ฉีดหรือด้วยประการใดๆ แล้วทำให้เกิดผลต่อร่างกายและจิตใจในลักษณะสำคัญ เช่น ต้องเพิ่มขนาดการเสพยาเรื่อยๆ มีอาการถอนยาเมื่อขาดยา มีความต้องการเสพยาทั้งร่างกายและจิตใจอย่างรุนแรงอยู่ตลอดเวลา และสุขภาพโดยทั่วไปจะทรุดโทรมลง และให้รวมถึงพืชหรือส่วนต่างๆ ของพืชที่เป็นหรือให้ผลผลิตเป็นสารเสพติดให้โทษ หรืออาจใช้ผลิตเป็นสารเสพติดให้โทษ และสารเคมีที่ใช้ในการผลิตสารเสพติดให้โทษตามกฎหมายว่าด้วยสารเสพติดให้โทษ วัตถุออกฤทธิ์ ต่อจิตประสาท และ สารระเหย

สุราหรือแอลกอฮอล์ เป็นสารเสพติดที่มีทั้งคุณและโทษ เมื่อดื่มแล้วจะทำให้เกิดผลกระทบต่อระบบประสาทส่วนกลางโดยโทษของสุรานั้นอาจมีตั้งแต่ขั้นเบาไปจนถึงขั้นรุนแรงอย่างเช่น เสียการทรงตัว พูดไม่ชัด และที่รุนแรง คือ หมดสติ ดังนั้น สุราจึงถูกควบคุมทั้งการจำหน่าย และการผลิต จากกฎหมายอย่างเคร่งครัด

“บุหรี่” คือ “ยาสูบ” หรือ “ผลิตภัณฑ์ ยาสูบ” หมายความว่า ผลิตภัณฑ์ที่มีส่วน ประกอบของใบยาสูบหรือพืช นิโคเทียนา ทาแบกัม (Nicotiana tabacum) และให้ความหมายรวมถึงผลิตภัณฑ์อื่นใดที่มีสารนิโคตินเป็นส่วนประกอบ ซึ่งบริโภคด้วยวิธี สูบ ดูด ตม อม เคี้ยว เป่า กิน หรือพ่นเข้าไปในปาก จมูก ทา หรือโดยวิธีอื่นใด เพื่อให้ได้ผลเช่นเดียวกัน (ตามพระราชบัญญัติ ควบคุมผลิตภัณฑ์ยาสูบ พ.ศ.2560)

บุหรีมีคุณสมบัติเป็นสารเสพติด ผลิตมาจากใบยาสูบตากแห้ง มีชื่อทางวิทยาศาสตร์ว่า Nicotiana tabacum เป็นพืชในตระกูล Solanaceae นำไปผ่านกระบวนการทางเคมี และมีการเพิ่มสารอื่นๆ โดยมี ส่วนประกอบของ "นิโคติน" นิโคตินในควันบุหรีที่ผู้สูบได้รับเข้าไปในร่างกายทำให้เกิดการเสพติดเช่นเดียวกับเฮโรอีน เมื่อมีการสูดควันบุหรีเข้าไป นิโคตินจะถูกดูดซึมอย่างรวดเร็วเข้าสู่กระแสเลือด และสมองภายใน 10 วินาที โดยจะกระตุ้นให้หลั่งสารสื่อประสาทในสมอง คือ dopamine ทำให้เกิดอารมณ์แห่งความสุข และ Norepinephrine ทำให้เกิดการตื่นตัว มีพลัง มีสมาธิ ลดความรู้สึกซึมเศร้า เมื่อหยุดสูบบุหรีปริมาณของสารสื่อประสาทเหล่านี้จะลดลง ทำให้อารมณ์แห่งความสุขของผู้สูบบุหรีหายไป จึงเกิดความต้องการเสพยา ทั้งทางร่างกายและจิตใจโดยไม่สามารถหยุดเสพยาได้ (dependence) ดังนั้นผู้สูบจึงต้องแสวงหาบุหรีมาสูบต่อไปเรื่อยๆ (cravings) เพื่อบรรเทาอาการถอนนิโคติน (withdrawal symptoms)ได้แก่ กระวนกระวายหงุดหงิดง่าย ไม่มีสมาธิ หิวบ่อย น้ำหนักขึ้น และต้องเพิ่มปริมาณการสูบมากขึ้นจึงให้ผลเท่าเดิม (tolerance)นอกจากนี้ ภาวะการเสพติดทางจิตใจ คือ หัสนคติ ความเชื่อ ความรู้สึกที่มีต่อการสูบบุหรีว่าบุหรีทำให้คลายความเครียด ลดความวิตกกังวล ทำให้มีสมาธิ และภาวะการเสพติดทางสังคม หรือนิสัยความเคยชินเกิดจากการที่ผู้สูบบุหรีได้สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมประจำวันกับการสูบบุหรี กระทั่งวงศาธารณสุขของประเทศสหรัฐอเมริกา จัดบุหรีเป็นยาเสพติดประเภทหนึ่ง แต่ปัจจุบันประเทศไทย จัดบุหรีให้เป็นสารเสพติด

สารเสพติด	รายละเอียด	การออกฤทธิ์/อาการ
บุหรี่	ยาเส้นหรือยาปรุง ซึ่งม้วนด้วยกระดาษหรือวัตถุที่ทำขึ้นใช้แทนกระดาษ หรือใบยาแห้ง หรือยาอัด	กระตุ้นระบบประสาท โดยนิโคตินกระตุ้นหัวใจให้ทำงานหนัก ผู้สูบบุหรี่มีอาการตาแห้งตาแดง ริมฝีปากแห้งเขียว เล็บเหลือง ฟันมีคราบดำ ลมหายใจมีกลิ่นเหม็น หลอดลมอักเสบ เสี่ยงแหบ
บุหรี่มือสอง	การสูดดมควันบุหรี่จากผู้อื่น โดยที่เราไม่ได้เป็นผู้สูบบุหรี่ ซึ่งในควันบุหรี่นี้มีสารเคมีชนิดต่างๆ ปนอยู่ถึงประมาณ 7,000 ชนิด และเป็นสารก่อมะเร็งประมาณ 70 ชนิด	ออกฤทธิ์เหมือนกับบุหรี่ ซึ่งผู้ที่ได้รับควันบุหรี่ สามารถเกิดโรคต่างๆ เช่นเดียวกับผู้สูบบุหรี่ แต่ในอัตราที่สูงกว่า เนื่องจากผู้สูบบุหรี่มือสอง สูดดมควันเข้าไปลึกมาก โดยไม่มีการพ่นออกมา
บุหรี่มือสาม	ละอองสารพิษจากควันบุหรี่ ซึ่งตกค้างเกาะติดตามสิ่งต่างๆ ในสถานที่ที่มีการสูบบุหรี่ เช่น เสื้อผ้า เส้นผม ผิวหนัง ผ้าปูที่นอน เบาะ ที่นอน ช่องแอร์ เป็นต้น ซึ่งรู้สึกได้จากกลิ่นที่ยังอวลอยู่ในห้อง หรือจาก ตัวผู้สูบบุหรี่เอง สารในควันบุหรี่มือสามเป็นสารพิษร้ายแรง โลหะหนัก เช่น ตะกั่ว ไซยาไนด์ นิโคติน สารหนูและยังมีฝุ่นละออง 2.5 PM ที่ถูกปล่อยออกมาปริมาณมาก ซึ่งก่อมะเร็งได้ โดยกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง คือ เด็กเล็ก ที่มีโอกาสซึมซับฝุ่นละอองและสารพิษมากกว่าผู้ใหญ่ถึง 2 เท่า เนื่องจากเด็กเล็กมักหายใจใกล้พื้นผิวสิ่งของต่างๆ	ออกฤทธิ์เหมือนกับบุหรี่

สารเสพติด	รายละเอียด	การออกฤทธิ์/อาการ
	<p>คลานเล่นตามพื้นที่มีสารพิษ หรือนำสิ่งของสกปรกเข้าปาก จึงเสี่ยงได้รับอนุภาคโลหะหนัก สารก่อมะเร็งและสารกัมมันตรังสี ซึ่งเป็นอันตรายอย่างยิ่ง</p>	
<p>บุหรี่ไฟฟ้า</p>	<p>เป็นยาสูบชนิดใหม่ โดยผู้สูบจะได้รับสารนิโคตินเหลวที่ระเหยด้วยความร้อนจากไฟฟ้าเข้าสู่ร่างกาย การสูบบุหรี่ไฟฟ้า เป็นการนำสารเสพติดเข้าสู่ร่างกาย เช่นเดียวกับการสูบบุหรี่ แต่ไม่มีการเผาไหม้ยาสูบ นอกจากนี้ บุหรี่ไฟฟ้าจัดเป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ชนิดหนึ่ง ซึ่งใช้แบตเตอรี่ในการทำงานเพื่อสร้างความร้อนให้กับน้ำยาบุหรี่ไฟฟ้า (E-Liquid หรือ E-Juice) จนเกิดไอน้ำที่ประกอบด้วยสารต่างๆ เช่น นิโคติน โพรไพลีนไกลคอลกลีเซอรีน น้ำ สารแต่งกลิ่นและรส เมื่อเปิดเครื่องจะมีไฟสีแดงขึ้นพร้อมกับการทำงานของแบตเตอรี่ทำให้เกิดความร้อนจนน้ำยา ที่บรรจุอยู่ ภายในระเหยขึ้นมาเป็นควัน เมื่อสูบเข้าไปในปอด ร่างกายจะรับนิโคตินก่อนที่จะถูกฟ่นออกมา ปัจจุบันศูนย์ควบคุมโรคของประเทศสหรัฐอเมริกา (CDC) พบว่า การเจ็บป่วยด้วยโรคปอดอักเสบ รุนแรงสัมพันธ์กับการสูบบุหรี่ไฟฟ้า ถึง 450 ราย</p>	<p>กระตุ้นระบบประสาท จากนิโคตินเหลว ทำให้เกิดอาการมึนงง กระตุ้นอัตราการทำงานของหัวใจ ทำให้หัวใจต้องทำงานหนักขึ้นและเกิดภาวะหัวใจวายได้ เส้นเลือดในสมองแตก มีความผิดปกติทางอารมณ์ สมาธิ และความคิด ปัญหาของระบบภูมิคุ้มกันของร่างกาย นอกจากนี้การใช้บุหรี่ไฟฟ้า อาจมีอันตรายหากผู้ใช้ได้รับปริมาณนิโคตินเกินขนาดรวมทั้งการระเบิดของบุหรี่ไฟฟ้าที่ปรากฏเพิ่มขึ้นตามสื่อต่างๆ และการได้รับสารปนเปื้อนจากโลหะหนัก เช่น นิกเกิล ดีบุก ตะกั่ว ของอุปกรณ์ ตลอดจนสารเคมีที่เป็นอันตราย เช่น สารหนู ฟอสฟอรัสไฮไดรด์ ไดอะซีทิล ซึ่งล้วนเป็นอันตรายจนถึงแก่ชีวิตได้</p>

สารเสพติด	รายละเอียด	การออกฤทธิ์/อาการ
	การสูบบุหรี่ไฟฟ้า จึงอันตรายไม่แตกต่างจากบุหรี่ธรรมดา	
เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (สุรา, เบียร์, ไวน์, ส้าโท ฯลฯ)	เป็นเครื่องดื่มที่เกิดจากการหมัก ผักผลไม้ หรือผลิตภัณฑ์พืชชนิดต่างๆ แล้วแต่งกลิ่น เป็นเครื่องดื่มที่มีเอทิลแอลกอฮอล์ผสมอยู่	กดระบบประสาทส่วนกลาง กดจิตสำนึกที่ควบคุมตนเอง ทำให้ไม่สามารถยับยั้งตนเองได้จึงอาจแสดงอาการบางอย่างออกมา เช่น ดุร้าย พุดมาก ทะเลาะวิวาท นอกจากนี้ยังมีอาการหน้าแดง ตัวแดง ความดันโลหิตสูง หัวใจเต้นแรง และหากดื่มในปริมาณมาก แอลกอฮอล์จะกดสมองบริเวณอื่นๆ ทำให้เสียการทรงตัว พุดไม่ชัดเจนสติ ถ้าบริโภคต่อเนื่องเป็นระยะเวลานานจะทำให้เกิดการเสพติดทั้งทางร่างกายและจิตใจ เป็นโรคพิษสุราเรื้อรัง ทำลายตับและสมอง สติปัญญาเสื่อม จิตใจผิดปกติ กระทบอาหารอีกเสบร่างกาย สุขุม และเป็นโรคตับแข็งได้
กัญชา (cannabis sativa)	พืชกัญชามีชื่อวิทยาศาสตร์ cannabis sativa เป็นพืชล้มลุกจำพวกหญ้า ต้นสูงประมาณ 2-4 ฟุต ใบแตกเป็นแฉกคล้ายใบส้มป่อยหลังหรือใบละหุ่ง ริมใบทุกแฉกมีลักษณะเป็นจักๆ ใบหนึ่งมีราว 5-8 แฉก ในก้านเดียวกัน ออกดอกตามง่ามกิ่งก้าน จัดอยู่ในกลุ่มยาเสพติดให้โทษ ในประเภท 5 ตามพระราชบัญญัติยาเสพติดให้โทษ พ.ศ.2522 ในกัญชามีสารเคมี cannabinoids อยู่จำนวนหนึ่ง	ฤทธิ์ของกัญชาเมื่อเสพเข้าสู่ร่างกาย จะแทรกซึมเข้าสู่กระแสเลือดอย่างรวดเร็วภายใน 2-3 นาที และจะออกฤทธิ์ต่อจิตประสาทได้สูงสุดถึง 1 ชั่วโมง อาการโดยทั่วไปจะเซื่องซึมลงอย่างช้าๆ แต่บางรายก็ลดลงอย่างรวดเร็ว ผู้เสพกัญชาจะมีอาการเคลิ้มจิต (euphoric “high” or “stoned”) โดยในขั้นต้นๆ มักจะเป็นอาการกระตุ้นประสาท และบางคนจะมีอาการตึงเครียดทางใจ

สารเสพติด	รายละเอียด	การออกฤทธิ์/อาการ
	<p>โดยสารสำคัญในกลุ่มนี้ที่เชื่อว่าออกฤทธิ์ต่อจิตและประสาท คือ d9- tetrahydrocannabinol (thc) และสารดังกล่าวจัดอยู่ในกลุ่มวัตถุที่ออกฤทธิ์ต่อจิตและประสาทในประเภท 1 ตามพระราชบัญญัติวัตถุออกฤทธิ์ต่อจิตและประสาท พ.ศ.2518 การค้นคว้าเกี่ยวกับฤทธิ์ของ thc นำไปสู่การผลิตยา dronabinol (marinol) ซึ่งมีส่วนผสมของ thc สำหรับใช้ในผู้ป่วยมะเร็งที่รักษาด้วยวิธีเคมีบำบัดเพื่อป้องกันอาการคลื่นไส้ อาเจียน และทำให้เพิ่มความอยากอาหารในผู้ป่วยเอดส์</p>	<p>หรืออาการกังวล ต่อมาก็มีอาการเคลิ้มจิตเคลิ้มใจ ทำให้ผู้สูบบุหรี่กว่าบรรยากาศต่างๆ ไปเจียบสงบ จากนั้น นม ก็จะมีปฏิกิริยาที่เปลี่ยนแปลงอย่างกะทันหัน เดี่ยวหัวเราะลั่นเดียวสงบ เพราะฉะนั้นอาการเคลิ้มจิตจึงควรเรียกว่า “อาการบ้ากัญชา” มากกว่าอาการอื่นๆ ที่พบคือ ผู้เสพจะรู้สึกล่องลอย ปากแห้ง สับสน อยากอาหาร ชีพจรเพิ่มขึ้น ตาแดงขึ้น ในขณะที่เสพยา หากเสพยาเป็นประจำจะทำให้สุขภาพเสื่อมลงได้แก่โรคหลอดเลือดอักเสบ ไช้นิสอักเสบทางเดินหายใจอักเสบ ตะคริว ท้องร่วง โดยรวมแล้วกัญชามีฤทธิ์ทางเภสัชวิทยาที่คล้ายกับพวกยากระตุ้นประสาท (stimulant) ยากดประสาท (depressant) ยาหลอนประสาท (hallucinogen) ยาแก้ปวด (analgesic) และยาที่ออกฤทธิ์ต่อจิตประสาท (psychotomimetic) หลายประการในยาตัวเดียวกัน มีรายงานการวิจัยว่า lsd มีฤทธิ์ต่อจิตประสาทสูงเป็น 160 เท่าของ thc และในขนาดใช้ที่ต่ำแล้วกัญชาและแอลกอฮอล์มีฤทธิ์คล้ายกัน คือในขั้นต้นนั้น ทั้งสองตัวมีฤทธิ์กระตุ้นประสาท แต่หลังจากนั้นจะมีฤทธิ์ กดอ้อมประสาท</p>

สาเหตุของการใช้สารเสพติด

สาเหตุที่ทำให้คนติดสารเสพติดมีอยู่ด้วยกันหลายสาเหตุ คือ

1. เพื่อหนีความทุกข์ใจ โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่นที่มีปัญหาในครอบครัวนั้นจะขาดความรัก ความอบอุ่น ครอบครัวแตกแยกหรือทะเลาะเบาะแว้งกันเป็นประจำ ตลอดจนมีปัญหาทางการเรียน ปัญหาความรักจะส่งผลให้วัยรุ่นหาทางออก โดยการใช้สารเสพติดเพื่อระงับความทุกข์ใจที่เกิดขึ้น

2. ความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลอง บางคนลองเสพตามเพื่อนเพราะกลัวเพื่อนไม่ให้เข้ากลุ่มด้วย ตลอดจนวัยรุ่นบางคน ก็อาจลองเสพด้วยความคึกคะนอง เพราะอยากทดลองสิ่งใหม่ๆ และคิดว่าตัวเองคงไม่ติดง่าย ๆ ซึ่งมักส่งผลให้วัยรุ่นติดสารเสพติดได้ในเวลาต่อมา

3. อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีคนติดสารเสพติดหรือเป็นแหล่งที่มีการขายสารเสพติด ซึ่งการที่วัยรุ่นอยู่ในสภาพแวดล้อมเช่นนี้ทำให้เห็นว่าการใช้สารเสพติดเป็นเรื่องธรรมดา เมื่อวัยรุ่นถูกชักจูงให้ลองสารเสพติดก็จะคล้อยตามได้ง่าย หรือบางคนอาจลองเสพสารเสพติดเองเพราะเกิดความสงสัยว่า สารเสพติดจะช่วยให้เกิดความสุขสนานได้อย่างไร

4. ถูกหลอกลวงให้ติดสารเสพติด เนื่องจากสิ่งเสพติดในปัจจุบันมักมีมาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น เป็นลูกกวาด หรือ ท็อฟฟี่เป็นแคปซูล เป็นต้น ซึ่งกรณีนี้วัยรุ่นอาจไม่ทราบว่าสิ่งที่ตนเสพเป็นสิ่งเสพติดชนิดร้ายแรง จึงทำให้ลองกินเข้าไปจนกลายเป็นคนติดยาได้

เมื่อทราบแล้วว่าสาเหตุอะไรบางอย่างที่มีส่วนผลักดันให้บุคคลติดสารเสพติดได้ เราจึงควรร่วมมือป้องกันคนที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด ด้วยการให้ความรักความอบอุ่น ให้ความเป็นกันเอง เพื่อเขาจะได้กล้าเข้ามาขอรับคำปรึกษา เมื่อต้องเผชิญกับปัญหาที่แก้ไม่ตก

เอกสารอ้างอิง

โครงการ TO BE NUMBER ONE ในทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.(2558).รู้ทันยาบ้า ฉบับปรับปรุง.พิมพ์ครั้งที่ 1.กรุงเทพฯ:สำนักงานกิจการโรมมิ่ง องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก ในพระบรมราชูปถัมภ์.

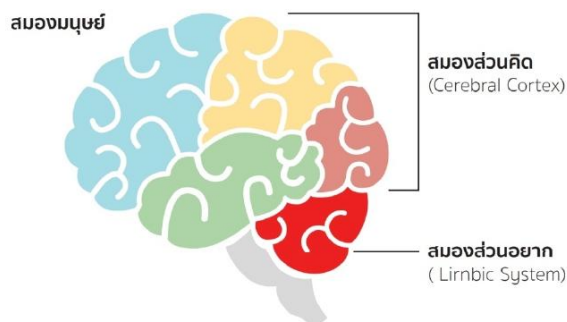
ศูนย์รวมข้อมูลกัญชา กัญชง.สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา.(2566,4 เมษายน).กัญชา คืออะไร. <https://cannabisinfo.fda.moph.go.th/faqs/faq-detail-1/>

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด.(2564).คู่มือ รู้คิด รู้ทัน ป้องกันยาเสพติด BE SMART SAY NO TO DRUGS (พิมพ์ครั้งที่ 2) ส่วนป้องกันยาเสพติดในกลุ่มเยาวชน สำนักพัฒนาการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กระทรวงยุติธรรม . https://www.spmsnicpn.go.th/th/download/servicemanual/manual_drugs.pdf



สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 2

เนื้อหาสาระสำหรับแพลตฟอร์ม Metaverse ประเด็น “โทษพิษภัยและอันตรายจากยาเสพติด”



การเข้ายาเสพติดจะมีผลต่อสมอง 2 ส่วน คือ สมองส่วนคิด และสมองส่วนอยาก สมองส่วนคิดทำหน้าที่ควบคุมสติปัญญา ใช้ความคิดแบบมีเหตุผล ขณะที่สมองส่วนอยากเป็นศูนย์ควบคุมอารมณ์ความรู้สึก เวลาคนเราเสพยาเสพติด ตัวยาจะไปกระตุ้นทำให้สมอง สร้างสารเคมีชื่อ “โดปามีน” ซึ่งเป็นสารที่ทำให้มนุษย์เกิดความรู้สึกสุข แต่ยาเสพติดทำให้สมองสร้างโดปามีนมากกว่า ที่ธรรมชาติกำหนด จนทำให้รู้สึกเป็นสุขมากขึ้นกว่าปกติ สมองจึงมีการปรับตัวด้วยการลดการผลิตสารเคมีนั้นลง เมื่อหมดฤทธิ์ของยาเสพติด จึงเสมือนว่าร่างกายมีอาการขาดสารโดปามีน ทำให้มีอาการหงุดหงิด หรือซึมเศร้า ส่งผลให้ผู้เสพยาพยายามแสวงหายามาใช้ซ้ำ ในขณะที่เดียวกันเมื่อเข้ายาเสพติดบ่อยๆ จะทำให้สมองส่วนคิดถูกทำลาย การใช้ความคิดที่เป็นผลจะหายไป แล้วสมอง ส่วนอยากจะอยู่เหนือสมองส่วนคิด จนทำอะไรตามใจตามอารมณ์มากกว่าเหตุผล ผู้ที่เข้ายาจึงมักแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม มีอารมณ์ก้าวร้าว หงุดหงิด ไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ หากเข้ายาเสพติดบ่อยครั้ง สมองจะสูญเสียความสามารถควบคุมการผลิตโดปามีน ทำให้ไม่สามารถมีความสุขตามธรรมชาติได้ จนเกิดอาการทรมานทรมาย เมื่ออยากมีความสุขจึงต้องพึ่งยาเสพติด สมองจึงจะหลังโดปามีนมาจนพองจนเกิดความทุกข์ได้ อาการเช่นนี้เรียกว่า “สมองติดยา” ในที่สุดก็ห้ามตัวเองไม่ได้ต้องทำทุกวิถีทางให้ได้ยาเสพติดมาเสพ ผลสุดท้ายจะเกิดความสูญเสียอย่างรุนแรงในด้านต่างๆของชีวิต ผู้เสพไม่สามารถควบคุมตนเองได้ด้วยสติปัญญาหรือความคิดและทำให้มีอาการทางจิตและสามารถเป็นโรคจิตเต็มขั้นได้ในที่สุด

ผลกระทบของการเข้ายาเสพติด

ผลกระทบต่อผู้เสพยาเสพติด

ผลต่อร่างกาย ทรมาน ใจสั่น หลอดเลือดอุดตัน ความดันโลหิตสูง หัวใจเต้นเร็วผิดปกติทำลายหลอดเลือดในสมอง ระบบหายใจมีปัญหา ในกรณีไอซ์ ผิวหน้าจะแห้งเสีย และเป็นผลได้ง่ายเพราะหลอดเลือดเปราะบางใบหน้าจะแก่กว่าวัย

ผลต่อระบบประสาท ตึงเครียด แต่เมื่อหมดฤทธิ์ยาจะมีอาการประสาทหลอน การตัดสินใจ ช้าและผิดพลาด หากใช้นานจะทำให้สมองเสื่อม ทำลายระบบการหายใจทำให้หมดสติและ ถึงแก่ความตายได้

ผลต่อจิตใจ ซึมเศร้า กลายเป็นโรคจิตชนิดหวาดระแวง มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไป เช่น หวาดหวั่นหวาดกลัว ประสาทหลอน ซึ่งเกิดขึ้นแล้ว อาการจะคงอยู่ตลอดไป แม้ช่วงที่ไม่ได้เสพยาก็ตาม

ผลต่อพฤติกรรม กระวนกระวายใจ ก้าวร้าวขึ้น เมื่อรวมกับโรคจิตชนิดหวาดระแวง คิดว่าจะมีคนมาทำร้าย มักจะทำร้ายผู้อื่นก่อน

ผลกระทบท่อครอบครัว

1. ขาดความรับผิดชอบต่อครอบครัวหรือญาติพี่น้อง ครอบครัวหมดความสุข และเป็นภาระ ต่อบุคคลในครอบครัว ทำความเดือดร้อนให้ครอบครัว

2. ครอบครัวประสบปัญหาด้านเศรษฐกิจ

ผลกระทบท่อสังคมหรือชุมชน

1. เป็นที่รังเกียจของสังคมหรือชุมชนไม่มีใครอยากคบด้วยเข้าสังคมไม่ได้

2. เป็นอาชญากรเพราะผู้ติดยาต้องพยายามทุกวิถีทางที่จะให้ได้ยาเสพติด

เอกสารอ้างอิง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด.(2564).คู่มือ รู้คิด รู้ทัน ป้องกันยาเสพติด BE SMART SAY NO TO DRUGS (พิมพ์ครั้งที่ 2) ส่วนป้องกันยาเสพติดในกลุ่มเยาวชน สำนักพัฒนาการป้องกันและแก้ไขปัญหาเสพติด สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กระทรวงยุติธรรม .
https://www.spmsnicpn.go.th/th/download/servicemanual/manual_drugs.pdf



สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 3

เนื้อหาสาระสำหรับแพลตฟอร์ม Metaverse ประเด็น “แค่ Say NO”

ในสังคมปัจจุบัน มีสิ่งยั่วยุมากมายที่ทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมกับวัย ปัญหาทั้งเรื่อง บุหรี่ สุรา ยาเสพติด จนทำให้เกิดปัญหาตามมาอีกหลายเรื่อง ทั้งทะเลาะวิวาท อาชญากรรม สิ่งเหล่านี้ดูเหมือนว่าจะมีเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะในกลุ่มของเด็กๆ และวัยรุ่น นักวิชาการหลายแขนงต่างๆ ออกมาวิเคราะห์ และให้เหตุผลร่วมกันว่า ส่วนหนึ่งมีเหตุมาจากเด็กขาดทักษะ ที่เรียกว่า **ทักษะการปฏิเสธ** เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ให้ความสำคัญต่อเพื่อน ในบางครั้งเมื่อมีเพื่อนมาชักชวน ก็ไม่ได้คิดให้รอบคอบ เพราะเกรงใจ หรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรือ ไม่รู้จะปฏิเสธอย่างไร กลัวเพื่อนโกรธ ดังนั้น ทักษะปฏิเสธ จึงจำเป็นสำหรับวัยรุ่น โดยจะต้องวิเคราะห์สถานการณ์ ว่ามีความเสี่ยงต่อการที่จะเดือดร้อนหรือได้รับอันตราย โดยวิธีดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการตัดสินใจ

การตัดสินใจเป็นสิทธิส่วนบุคคล ในการเลือกที่จะทำหรือไม่ทำ มี 4 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดทางเลือกเพื่อตัดสินใจ
2. วิเคราะห์ผลดี-ผลเสียของทางเลือกทั้งสองทาง
3. ตัดสินใจเลือกทางใดทางหนึ่ง
4. หาทางแก้ไขข้อเสียที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจนั้น

และเมื่อวิเคราะห์สถานการณ์ ว่าต่อไปจะเป็นอย่างไร (คาดเหตุการณ์) แล้ว ตัดสินใจที่จะไม่ทำแล้ว จึงบอกให้คนที่มาชวนรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของเราการปฏิเสธเป็นสิทธิส่วนบุคคลที่ทุกคนควรเคารพ และยอมรับ การปฏิเสธที่ใช้ได้ผลมักเป็นการปฏิเสธในสถานการณ์ที่ถูกชวนไปกระทำในสิ่งที่ไม่เกิดประโยชน์หรือเกิดผลกระทบในแง่ลบตามมา จึงมีหลักในการปฏิเสธเพื่อให้ได้ผลและไม่เสียเพื่อน ดังนี้

หลักการปฏิเสธ

1. ปฏิเสธอย่างจริงจังทั้งท่าทางคำพูดและน้ำเสียง เพื่อแสดงความตั้งใจอย่างชัดเจน
2. ใช้ความรู้สึกเป็นข้ออ้างประกอบเหตุผลเพราะการใช้เหตุผลอย่างเดียวมักถูกโต้แย้งด้วยเหตุผลอื่นการอ้างความรู้สึกจะทำให้โต้แย้งได้ยากขึ้น เช่น ฉันไม่สบายใจเลยเพราะอาจทำให้คนเข้าใจผิดได้
3. การบอกปฏิเสธให้ชัดเจน เช่น ฉันไม่ไปด้วยหรอก ฉันขอไม่ไป ผมไม่ชอบ ... ฯลฯ
4. การขอความเห็นชอบและแสดงอาการขอบคุณเมื่อผู้ชวนยอมรับและเป็นการรักษาน้ำใจของผู้ชวน เช่น คุณคงไม่ว่านะ คุณคงเข้าใจนะ ฯลฯ
5. เมื่อถูกซ้ำหรือสับสนประมาท ไม่ควรหวั่นไหวไปกับคำพูดเหล่านั้น เพราะจะทำให้ขาดสมาธิควรยืนยันการปฏิเสธและหาทางออกโดยเลือกวิธีต่อไปนี้

- 5.1 ปฏิเสธซ้ำโดยไม่ต้องใช้อ้างพร้อมทั้งบอกกล่าวแล้วเดินจากไปทันที
- 5.2 การต่อรอง โดยการชักชวนให้ทำกิจกรรมอื่นทดแทน เช่น เรากลับบ้านกันดีกว่า เตียวพ่อ แม่จะ เป็นห่วง เราไปเล่นกีฬาด้วยกันดีกว่าไปห้องสมุดกันไหม พร้อมทั้งบอกกล่าวแล้วเดินจากไปทันที

5.3 การพักผ่อน โดยการขอยืดระยะเวลาออกไป เพื่อให้ผู้ชนเปลี่ยนความตั้งใจ เช่น เอาไว้วันหลัง ตีกว่า ไว้โอกาสหน้าก็แล้วกัน ตอนนี้ยังไม่ว่างไว้ให้มีเวลาว่างก่อนนะ ฯลฯ พร้อมทั้งบอกไปแล้วเดินจากไปทันที

6. ออกจากสถานการณ์นั้น

หมายเหตุ หากเป็นสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลอื่นที่ไม่น่าไว้วางใจมากๆ และอาจเป็นอันตราย ไม่จำเป็น ต้องรักษาน้ำใจเพียงแต่ปฏิเสธให้สุภาพแล้วออกมาจากสถานการณ์โดยเร็ว

บางครั้งผู้ชักชวนจะมีการสร้างความสับสนให้คู่สนทนา มี 6 แบบ ดังนี้

1. การดูถูก : เอ็งกลัวอะไรไหม, ไม่กล้านี่
2. การโต้แย้ง : ทำไมละ ใครๆ เขาก็ทำกันทั้งนั้น, คนรุ่นใหม่เขาทำกันอย่างนี้ทุกคนละ
3. การข่มขู่ : จะทำหรือไม่ทำ ไป..ไปเดี๋ยวนี้, นี่ถ้าแกไม่ทำ..เจ็บแน่
4. การพยายามมองไม่เห็นปัญหา : ไม่มีอะไรร้ายแรงหรอก, พ่อไม่ว่าหรอก, ไม่มีใครเห็นหรอก, ไม่มีใครรู้หรอก
5. การอ้างเหตุผล : เธอโตแล้วนะอย่าเป็นเด็กอยู่เลย, ผมรักคุณจริงๆนะ มาเถอะ, ไม่มีใครทำอะไรคุณนะ...ผมอยู่ทั้งคน, ทำไมต้องแคร์คนอื่นนี่เป็นเรื่องของเราสองคนเท่านั้น
6. การพยายามออกนอกเรื่อง : เพิ่งรู้ว่า..เธอโมโหแล้วสวยจังเลย

คำพูดเพื่อยุติการสร้างความสับสนให้คู่สนทนา มีดังนี้

1. ขอให้ฉันพูดให้จบก่อน
2. เดี่ยวฉันพูดก่อนสิ
3. อย่าเพิ่งขัดจังหวะสิ..ฉันยังพูดไม่จบเลย
4. ตี..ข้อเสนอเธอ..แต่ฟังฉันก่อนนะ
5. ฉันเข้าใจ..แต่ให้ฉันพูดให้จบก่อนนะ

เอกสารอ้างอิง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด.(2564).คู่มือ รู้คิด รู้ทัน ป้องกันยาเสพติด BE SMART SAY NO TO DRUGS (พิมพ์ครั้งที่ 2).ส่วนป้องกันยาเสพติดในกลุ่มเยาวชน สำนักพัฒนาการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กระทรวงยุติธรรม .
https://www.spmsnicpn.go.th/th/download/servicemanual/manual_drugs.pdf

กิจกรรมครั้งที่ 2 That sounds great, but ... (เวลา 60 นาที)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุวิธีการปฏิเสธและการต่อรองเพื่อป้องกันตนเองจากสารเสพติด
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถแสดงบทบาทสมมติการปฏิเสธและการต่อรองเมื่ออยู่ในสถานการณ์เสี่ยงได้อย่างเหมาะสม

สาระการเรียนรู้

การสร้างเสริมทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ในองค์ประกอบ “การสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น” คือ เข้าใจมุมมอง อารมณ์ ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น เพื่อใช้ภาษาพูดและภาษาภายในการสื่อสารให้ผู้อื่นทราบถึงความรู้สึกนึกคิดและความต้องการที่แท้จริงของตนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม รวมถึงการรับรู้ความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของบุคคลอื่น เพื่อให้สามารถวางตัวต่อสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้รวมไปถึงการสร้างความร่วมมือกับผู้อื่นได้ เช่น การเป็นผู้รับฟังที่ดี เลือกใช้ภาษาและท่าทางที่เหมาะสมขณะการสื่อสาร รู้จักปฏิเสธ ตอรองและขอความช่วยเหลือเมื่อตนอยู่ในสถานการณ์เสี่ยง รวมถึงการปฏิบัติตนอยู่บนบรรทัดฐานที่ดีของสังคม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554) จากการศึกษางานวิจัยที่มีบริบทใกล้เคียงกัน เช่น ชินวัตร คำหา และ วุทธิพงษ์ ภักดีกุล (2564) ได้พัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้สำหรับสร้างเสริมการปฏิเสธเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ด้วยวิธีการแสดงบทบาทสมมติ ที่ใช้เหตุผลประกอบและคำพูดที่บ่งบอกถึงความรู้สึกของตนได้ชัดเจนพร้อมทั้งรักษาน้ำใจของเพื่อนที่เป็นผู้ชักชวน นอกจากนี้ วีระชัย เชื้อนแก้ว , ศรีประไพ อินทร์ชัยเทพ , ชมพูนุท แสงวิจิตร , และ จิตอารี ขาดิมนตรี (2561) ได้ส่งเสริมทักษะการปฏิเสธในกลุ่มเด็กและเยาวชน ด้วยสื่อการสอนที่สนับสนุนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบนำตัวเอง (Self-directed Learning) ในลักษณะของหนังสือการ์ตูนบ๊อบอัฟ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเส้นทางของการนำไปสู่การใช้สารเสพติด แนวทางการปฏิเสธ พร้อมทั้งการประเมินตนเองในทักษะการปฏิเสธต่อสถานการณ์ต่างๆ

สาระสำคัญ

การฝึกฝนการปฏิเสธและต่อรอง เมื่อเผชิญสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด เช่น นักเรียนถูกชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติดจากบุคคลใกล้ชิด หรือคนแปลกหน้า เมื่อนักเรียนได้การฝึกฝนการปฏิเสธและต่อรอง จะทำให้นักเรียนสามารถเลือกใช้ภาษาพูดและภาษาภายในการสื่อสารสำหรับปฏิเสธและต่อรองได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงได้

ขั้นเริ่มต้น

ผู้วิจัยกล่าวทักทาย และนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรม Check In ผ่านการร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อประเมินความพร้อมของนักเรียน ด้วยการพูดคุยถึงภารกิจที่ได้รับมอบหมายหลังจบกิจกรรมครั้งที่ 1 ในประเด็น “เราจะเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้สังคมปลอดสารเสพติดได้อย่างไร” และทบทวนข้อมูลให้นักเรียนหลัง

การศึกษาด้วยตนเองจากแพลตฟอร์ม Metaverse ในประเด็น “แค่ Say NO” พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แจ้งถึงอุปสรรคในการปฏิบัติตามภารกิจและสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

ขั้นตอนการ

<p>จินตนาการ (Imagine): เริ่มต้นด้วยการให้นักเรียน ดูวิดีโอที่ศนสถานการณ์ถูกชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติด และผู้วิจัยกระตุ้นให้เกิดจินตนาการด้วยคำถาม “หากคุณต้องเป็นบุคคลในวิดีโอ คุณจะอย่างไร” โดยสุ่มถามนักเรียนผู้สมัครใจ จำนวน 2 – 3 คน จากนั้นผู้วิจัยแสดงภาพ “สถานการณ์ถูกชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติด” ที่สร้างผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ จำนวน 4 ภาพ และให้นักเรียนแต่ละคนเลือก 1 ภาพ ที่ตนเองคิดว่าทำหยาและอยากลองทดลองเผชิญกับสถานการณ์ดังกล่าว ซึ่งภาพที่เลือกเป็นการกำหนดกลุ่มให้นักเรียน อีกทั้งยังเป็นโจทย์ประจำกลุ่มด้วย</p>		
<p>สร้าง (Create): ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำความรู้ที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านแพลตฟอร์ม Metaverse ในประเด็น “แค่ Say NO” มาร่วมกันระดมความคิดสร้างบทสนทนาสำหรับการแสดงบทบาทสมมติ กรณีเมื่อต้องหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด (โจทย์ประจำกลุ่ม) โดยระหว่างการสร้างบทสนทนาดังกล่าว ผู้วิจัยจะคอยให้คำแนะนำเกี่ยวกับใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ คือ Chat GPT 4.0 ในการเขียน prompt เพื่อมาสนับสนุนในการเป็นแหล่งสืบค้นและเสนอชุดความคิดที่ทำให้บทสนทนาสำหรับการแสดงบทบาทสมมติมีความน่าสนใจและแปลกใหม่มากขึ้น โดยเมื่อได้แนวทางการแสดงบทบาทสมมติจากการใช้ Chat GPT 4.0 แล้ว ผู้วิจัยชวนนักเรียนแต่ละกลุ่มให้คิดต่อว่านอกจากสิ่งที่ Chat GPT 4.0 เสนออาจมีวิธีอื่นอีกหรือไม่ ที่เหมาะสมในบริบทของเรา และมีความเป็นไปได้ที่จะนำมาใช้ได้จริง</p>	<p>เล่น (Play) : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติ จากการหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยงที่เป็นโจทย์ประจำกลุ่ม กลุ่มละ 5 นาที</p>	<p>แบ่งปัน (Share) : ผู้วิจัยเปิดโอกาสและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่หลากหลายมุมมองจากนักเรียนในกลุ่มอื่นๆ ถึงแนวทางการปฏิเสธหรือต่อรองที่แตกต่างไปจากการแสดงบทบาทสมมติของแต่ละกลุ่ม โดยเป็นการแสดงความคิดเห็นร่วมกันกลางห้องเรียน ด้วยนักเรียนผู้สมัครใจ จำนวน 2 – 3 คน</p>

หรือไม่ จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำการซักซ้อมบทบาทสมมติดังกล่าวก่อนทำการแสดงจริง		
<p>(Reflect) สะท้อนคิด : ผู้วิจัยสะท้อนความรู้ที่สมาชิกได้รับจากกิจกรรม ผ่านการตั้งคำถามให้เกิดการตกตะกอนความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรเมื่อเป็นผู้ปฏิเสธ 2. ที่ผ่านมานักเรียนเคยถูกชักชวนหรือไม่ และมีวิธีการจัดการอย่างไรบ้าง 3. หากปัจจุบันมีคนมาชักชวนนักเรียนให้ใช้สารเสพติด นักเรียนจะปฏิเสธคำชักชวนนั้นอย่างไรให้ไม่เสียสัมพันธภาพ <p>โดยให้นักเรียนตอบคำถามสะท้อนคิด ทั้ง 3 ข้อ ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App</p>		

ขั้นสรุป

ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 2 That sounds great, but ... เกี่ยวกับการปฏิเสธเพื่อป้องกันตนเองจากสารเสพติด อีกทั้งให้นักเรียนดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Artivive พร้อมแนะนำวิธีการใช้งาน สำหรับปฏิบัติการกิจและเรียนรู้แหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการกับอารมณ์และความเครียด สำหรับต่อยอดใน กิจกรรมครั้งที่ 3 Navigating triggers without substances ดังนี้

1. ผู้วิจัยมอบหมายภารกิจ ด้วยการแจกภาพ Augmented reality (AR) โดยใช้งานผ่านแอปพลิเคชัน Artivive สำหรับการฝึกฝนทักษะการปฏิเสธด้วยตนเอง ภายใต้การจำลองสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด

สื่อ/อุปกรณ์

1. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ส่วนตัวของนักเรียน เช่น Ipad , tablet , โทรศัพท์มือถือ
2. สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 4 รูปภาพ “สถานการณ์ถูกชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติด” ที่สร้างผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ จำนวน 4 ภาพ
3. Chat GPT 4.0 เครื่องมือในการสนับสนุนแหล่งข้อมูล เนื่องจากการใช้งาน Chat GPT 4.0 แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย มีข้อจำกัดเรื่องจำนวน prompt จึงต้องมีการใช้งานร่วมกับ Chat GPT 3.5 ในกรณีที่มีการ prompt ใน Chat GPT 4.0 เกินจำนวนครั้งที่กำหนด
4. สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 5 รูปภาพ Augmented reality (AR) สำหรับสแกนเพื่อปฏิบัติการกิจและเรียนรู้แหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการกับอารมณ์และความเครียด

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม
2. การตอบคำถามในขั้นสะท้อนคิด
3. ประเมินจากการแสดงเหตุและผลในภารกิจ “การปฏิเสธในแบบฉบับของฉัน”

สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 4

รูปภาพสำหรับเป็นโจทย์ประจำกลุ่ม

รูปภาพเกี่ยวกับ “สถานการณ์ถูกชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติด” จำนวน 4 ภาพ

ภาพที่ 1 สถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดในวัยรุ่นที่กำลังถูกกดดันจากกลุ่มเพื่อน



ภาพที่ 2 สถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดในกลุ่มวัยรุ่นที่กำลังอยู่ในงานปาร์ตี้



ภาพที่ 3 สถานการณ์ของวัยรุ่นที่อยู่ในครอบครัวที่มีปัญหาการใช้สารเสพติดและของมีนเมา



ภาพที่ 4 สถานการณ์ของวัยรุ่นที่กำลังตกอยู่ในแหล่งมั่วสุมของชุมชน



หมายเหตุ : รูปภาพทั้ง 4 ภาพ ข้างต้น ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ 2 เครื่องมือ ได้แก่
 1) Chat GPT 4.0 และ 2) แอปพลิเคชัน Canva Pro



สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 5

เนื้อหาสาระของ Augmented reality (AR) เพื่อปฏิบัติภารกิจและเรียนรู้ แหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการกับอารมณ์และความเครียด

ส่วนที่ 1 สื่อวีดิทัศน์การจำลองสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด



ที่มา : <https://youtu.be/KmYVQRGCBjg?si=HGh-Cqu2lHy9b4C4>

วิดีโอคลิป โครงการรณรงค์ป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดเนื่องในวันต่อต้านยาเสพติดโลก 2564

หัวข้อ "คนรุ่นใหม่รู้ทันภัยยาเสพติด" ชื่อผลงาน ยาเสพติดตัวร้ายกับนายภาคภูมิ

จัดโดย สถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติดแห่งชาติบรมราชชนนี (สบยช.)

การปฏิเสธรูปแบบฉบับของฉันทน์

.....

.....

.....

ส่วนที่ 2 การสำรวจสภาวะอารมณ์ของตนเองขณะเผชิญสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด

จากสื่อวีดิทัศน์การจำลองสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด ดังกล่าว นักเรียนมีความรู้สึกร้อย่างไรบ้าง เมื่อต้องปฏิเสธรูปแบบฉบับของฉันทน์ในสถานการณ์เสี่ยงนั้น

.....

.....

.....

สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 5.1 การจัดการกับอารมณ์และความเครียด

อารมณ์ คืออะไร

อารมณ์ หมายถึง กระบวนการของความรู้สึกตอบสนองขั้นต้นของจิตต่อสิ่งเร้าที่กระตุ้นทางร่างกาย มีทั้งทางบวกและทางลบ เช่น ความโกรธ ความกลัว ความวิตกกังวล ความรัก ความชอบ ความเสียใจ ความพอใจ เป็นต้น โดยอาจสังเกตได้จากสีหน้า หรือพฤติกรรม

อารมณ์พื้นฐาน ที่ควรได้รับการจัดการให้เหมาะสมในชีวิตประจำวัน ได้แก่ อารมณ์โกรธ

อารมณ์โกรธ หมายถึง อารมณ์ที่รุนแรงหรือรู้สึกไม่พอใจ ความโกรธ เป็นอารมณ์พื้นฐานอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นกับทุกคนเป็นธรรมดา เราสามารถรู้สึกได้ เมื่อเกิดอารมณ์โกรธจะมีการเปลี่ยนแปลงสภาวะในร่างกายหลายอย่าง เช่น หัวใจเต้นเร็วขึ้น กล้ามเนื้อตึงตัวเครียด เนื้อ ตัวสั่น บ่นป่วนในท้อง ร่างกายมีแรงสูงสูงขึ้น พร้อมจะพุ่งออกไป มักขาดความระมัดระวังและตัดสินใจผิดพลาด ก่อให้เกิดอุบัติเหตุได้ง่าย และความโกรธที่เรื้อรังยังเป็นสาเหตุของปัญหาสุขภาพได้ เช่น ความดันโลหิตสูงโรคหัวใจ โรคกระเพาะ และอาการปวดศีรษะเป็นประจำ

วิธีทางออกให้กับอารมณ์โกรธ

1. ยอมรับว่ากำลังรู้สึกโกรธ พิจารณาว่าเกิดอะไรขึ้นกับตนเอง จำเป็นต้องรู้สึกผิดหรือละอายที่รู้สึกโกรธ
2. พิจารณาสาเหตุของความโกรธที่เกิดขึ้น โดยไม่เข้าข้างหรือตำหนิตนเองจนเกินกว่าเหตุ
3. พยายามเปิดความคิดให้กว้างและยืดหยุ่น
4. ตัดสินใจทำการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์แล้วลองปฏิบัติ

ขั้นตอนที่ควรใช้เพื่อควบคุมความโกรธ

1. ตั้งสติให้มั่นคง ทำให้สงบ ระวังอารมณ์ที่พุ่งพล่านก่อนทำความตกลงหรือลงมือทำอะไร
2. แสดงความรู้สึกและความต้องการของตนด้วยท่าทีที่ไม่ก้าวร้าว ไม่ข่มขู่หรือละเมิดสิทธิผู้อื่น
3. หาทางระบายความโกรธออก ถ้าไม่สามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้ ให้พูดคุยความรู้สึกกับคนใกล้ชิด
4. อย่าเก็บความรู้สึกโกรธเคืองไว้เฉยๆตามลำพัง เพราะจะทำให้เป็นคนเครียดง่าย มีความอดทนกับเรื่องต่างๆน้อยลง
5. เปลี่ยนพลังความโกรธให้เป็นพลังผลักดันในทางสร้างสรรค์

กิจกรรมที่ช่วยระงับอารมณ์เมื่อโกรธ

1. เล่นกีฬาที่ทำให้ได้ออกแรง และอย่าเป็นการแข่งขันกับคนอื่นเพราะอาจจะทำให้เครียดขึ้นได้
2. ทำงานที่มีการออกแรงที่อัดแน่นออกไปอย่างเหมาะสม เช่น ถอนหญ้า ขุดดิน ข่อมสิ่งของ
3. ใช้การผ่อนคลายที่เหมาะสมกับตนเอง เช่น นับตัวเลขในใจ กำหนดลมหายใจ ผ่อนคลายกล้ามเนื้อ หรือเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผ่อนคลายและตั้งสติได้
4. คิดเสมอว่าจะไม่ให้มีเรื่องรุนแรงเกิดขึ้น หาทางปลดปล่อยอารมณ์อย่างสร้างสรรค์

อารมณ์กลัว หมายถึง การตอบสนองทางอารมณ์ต่อการถูกคุกคามหรือภัยอันตราย นับเป็นกลไกพื้นฐานในการเอาตัวรอดอย่างหนึ่ง มีทั้งทางบวกและทางลบ

เทคนิคเอาชนะอารมณ์กลัวมีอยู่ 5 ขั้นตอน

1. เรียนรู้ทักษะการผ่อนคลายกล้ามเนื้อ หรือใช้การผ่อนคลายใจเข้าออกจนรู้สึกผ่อนคลาย
2. จัดลำดับสถานการณ์ที่ทำให้รู้สึกกลัวน้อยที่สุด ไปจนถึงสถานการณ์ที่ทำให้กลัวมากที่สุด
3. ฝึกการเผชิญกับสถานการณ์ที่ทำให้กลัวทีละน้อย โดยเริ่มจากสิ่งที่กลัวน้อยที่สุดไปกลัวมากที่สุด
4. รู้จักนำวิธีการนี้ไปฝึกปฏิบัติในชีวิตจริง
5. พยายามเผชิญกับสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความกลัวในสถานการณ์จริงซ้ำๆ หากพยายามแล้วยังไม่สามารถเอาชนะความกลัวได้ ให้ปรึกษาจิตแพทย์

อารมณ์ซึมเศร้า ท้อแท้ หมายถึง ความรู้สึกหดหู่ ไม่แจ่มใส ไม่อยากสนใจสิ่งต่างๆ แม้กระทั่งสิ่งที่เคยชอบเราควรทำอย่างไรกับอารมณ์ซึมเศร้า ท้อแท้ เราควรเปลี่ยนความคิดไปในทางที่ดี (ทางบวก) ซึ่งทำได้โดยการเรียนรู้ที่จะเข้าใจอารมณ์ของตนเอง และ สื่อให้ผู้อื่นได้รู้ ได้แก่ พ่อแม่ เพื่อน จิตแพทย์ ฯลฯ และ แลกเปลี่ยนความคิดเพื่อหาทางออกที่เหมาะสม

การจัดการกับความรู้สึกซึมเศร้า ท้อแท้

1. กำหนดเป้าหมายของภารกิจ แล้วแบ่งเป็นกิจกรรมย่อยๆ แล้วลงมือทำตามขั้นตอนจนสำเร็จทีละขั้น จะสร้างความรู้สึกที่ดีว่าทำได้สำเร็จ
2. ทำกิจกรรมที่ชอบหรือทำแล้วจะประสบความสำเร็จ เช่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์

ความเครียด คืออะไร

ความเครียด เป็นเรื่องของร่างกายและจิตใจ ที่เกิดการตื่นตัวเตรียม รับกับเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง ซึ่งเราคิดว่าไม่น่าพอใจ เป็นเรื่องที่หนักหนาสาหัสเกินกำลังทรัพยากรที่เรามีอยู่ หรือเกินความสามารถของเราที่จะแก้ไขได้ทำให้รู้สึกหนักใจ เป็นทุกข์ และพลอยทำให้เกิดอาการผิดปกติทางร่างกายและพฤติกรรมตามไปด้วย ความเครียดนั้นเป็นเรื่องที่มีกันทุกคนจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสภาพปัญหา การคิดและการประเมินสถานการณ์ของแต่ละคน ถ้าเราคิดว่าปัญหาที่เกิดขึ้นไม่ร้ายแรงเราก็จะรู้สึกเครียดน้อย หรือแม้เราจะ รู้สึกว่าปัญหานั้นร้ายแรงแต่เราพอจะรับมือไหวเราก็จะไม่เครียดมาก แต่ถ้าเรามองว่า ปัญหานั้นใหญ่เกินไหวและไม่ มีใครช่วยเราได้ เราก็จะเครียดมาก

ความเครียดในระดับพอดีจะช่วยกระตุ้นให้เรามีพลัง มีความกระตือรือร้นในการต่อสู้ชีวิต ช่วยผลักดันให้เราเอาชนะปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ได้ดีขึ้น แต่เมื่อใดที่ความเครียดมีมากเกินไปจนเรควบคุมไม่ได้ เมื่อนั้นแหละที่เราจะต้องมาผ่อนคลายความเครียดกัน

ความเครียด เกิดจากอะไร

ความเครียดเกิดจากสาเหตุสำคัญ คือ

1. สภาพปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิต เช่น ปัญหาการเงิน ปัญหาการงาน ปัญหาครอบครัว ปัญหาการเรียน ปัญหาสุขภาพ ปัญหามลพิษ ปัญหาอุบัติเหตุ ปัญหาหนี้ท่วม ปัญหาความรัก ปัญหาความขัดแย้งระหว่างบุคคล ฯลฯ ปัญหาเหล่านี้จะเป็นตัวกระตุ้นให้คนเราก่อเกิดความเครียดขึ้นมาได้

2. การคิดและการประเมินสถานการณ์ของบุคคล เราจะสังเกตได้ว่าคนที่มองโลกในแง่ดี มีอารมณ์ขัน ใจเย็น จะมีความเครียดน้อยกว่าคนที่มองโลกในแง่ร้าย เอาจริงเอาจังกับชีวิตและใจร้อน นอกจากนี้ คนที่รู้สึกว่าตัวเองมีคนคอยให้การช่วยเหลือเมื่อมีปัญหา เช่น มีคู่สมรส มีพ่อแม่ ญาติพี่น้อง มีเพื่อนสนิทที่รักใคร่และไว้วางใจกันได้ ก็จะมีความเครียดน้อยกว่าคนที่อยู่โดดเดี่ยวตามลำพังด้วย

ความเครียดมักไม่ได้เกิดจากสาเหตุใดเพียงสาเหตุเดียว แต่มักจะเกิดจากทั้งสองสาเหตุประกอบกัน คือมีปัญหาเป็นตัวกระตุ้นและมีการคิดการประเมินสถานการณ์เป็นตัวบ่งบอกว่าจะเครียดมากน้อยแค่ไหนนั่นเอง

การจัดการกับความเครียด

แนวทางในการจัดการกับความเครียด มีดังนี้

1. หมั่นสังเกตความผิดปกติทางร่างกาย จิตใจ และพฤติกรรมที่เกิดจากความเครียด ทั้งนี้อาจใช้แบบประเมินและวิเคราะห์ความเครียดด้วยตนเองก็ได้
2. เมื่อรู้ว่าเครียดจากปัญหาใด ให้พยายามแก้ปัญหานั้นให้ได้โดยเร็ว
3. เรียนรู้การปรับเปลี่ยนความคิดจากแง่ลบให้เป็นแง่บวก
4. พยายามคลายความเครียดด้วยวิธีที่คุ้นเคย
5. ใช้เทคนิคเฉพาะในการคลายเครียด

การสำรวจความเครียดของตนเอง

ความเครียดจะส่งผลให้เกิดความผิดปกติทางร่างกาย จิตใจและพฤติกรรม ดังนี้

ความผิดปกติทางร่างกาย ได้แก่ ปวดศีรษะ ไมเกรน ท้องเสียหรือท้องผูก นอนไม่หลับหรือง่วงเหงาหาวนอนตลอดเวลา ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อเบื่ออาหารหรือกินมากกว่าปกติ ท้องอืด ท้องเฟ้อ อาหารไม่ย่อย ประจำเดือนมาไม่ปกติ เสื่อมสมรรถภาพทางเพศ มือเย็นเท้าเย็น เหงื่อออกตามมือตามเท้าใจสั่น ถอนหายใจบ่อยๆ ผิวหนังเป็นผื่นคัน เป็นหวัดบ่อยๆ แพ้อากาศง่าย ฯลฯ ความผิดปกติทางจิตใจ ได้แก่ วิตกกังวล คิดมาก คิดฟุ้งซ่าน หลงลืมง่ายไม่มีสมาธิ หงุดหงิด โกรธง่าย ใจน้อย เบื่อหน่าย ซึมเศร้า เหงา ว่าเหว ลึนหวังหมดความรู้สึกรักสนุกสนาน เป็นต้น

ความผิดปกติทางพฤติกรรม ได้แก่ สูบบุหรี่ ดื่มสุรามากขึ้น ใช้สารเสพติดใช้ยานอนหลับ จู้จี้ขี้บ่น ขวนขวาย มีเรื่องขัดแย้งกับผู้อื่นบ่อยๆ ดึงผม กัดเล็บ กัดฟัน ผุดลุกผุดนั่ง เรียบขรึม เก็บตัว เป็นต้น

กิจกรรมครั้งที่ 3 Navigating triggers without substances (เวลา 60 นาที)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถระบุวิธีการจัดการกับอารมณ์และความรู้สึกของตนโดยไม่พึ่งพาสารเสพติดได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายสิ่งเร้าหรือตัวกระตุ้นที่ทำให้รู้สึกอยากใช้สารเสพติด

สาระการเรียนรู้

การสร้างเสริมทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ในองค์ประกอบ “การจัดการกับอารมณ์และความเครียด” คือ การมีความเข้าใจ รู้เท่าทันภาวะอารมณ์ สาเหตุ และรู้วิธีการจัดการกับอารมณ์เชิงลบ ไม่ให้เกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ตามมา เช่น การรู้ทันต่อภาวะอารมณ์ของตน สามารถควบคุมอารมณ์ได้ด้วยวิธีการที่เหมาะสม สามารถสร้างแรงจูงใจ ความสุขให้แก่ตนเองได้ และมีวิธีการที่สามารถยุติความขัดแย้งในกลุ่มเพื่อนได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน,2554) ซึ่งการตอบสนองต่ออารมณ์ของแต่ละบุคคลล้วนแตกต่างกันไปตามสภาพจิตใจ การพัฒนาการจัดการอารมณ์ให้แก่นักเรียน จึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อศักยภาพของบุคคลในการกำกับให้ตนดำเนินชีวิตไปสู่การประสบความสำเร็จในชีวิตกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ของแต่ละบุคคล (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน,2557 ; อ้างอิงจาก สิริลักษณ์ บัวคง , ปริมา อ่อนใจเอื้อ, และ มฤษฎ์ แก้วจินดา,2566,น.40-50) ได้เสนอ 2 องค์ประกอบสำหรับการจัดการอารมณ์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน คือ 1) บุคคลรู้ถึงวิธีการสร้างความสุขให้แก่ตนเองและผู้อื่นได้ และ 2) ความสามารถของบุคคลในการปรับอารมณ์และความรู้สึกต่อสถานการณ์ต่างๆ

สาระสำคัญ

การพัฒนาการจัดการกับอารมณ์และความเครียด จะทำให้นักเรียนได้สำรวจสภาวะอารมณ์ ค้นพบวิธีการจัดการที่เหมาะสมกับตนเอง ให้พร้อมเผชิญกับสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตที่อาจทำให้เกิดอารมณ์ พอใจ เสียใจ หรือโกรธ เพื่อนำไปสู่การแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม

ขั้นเริ่มต้น

1. ผู้วิจัยหักทายนักเรียน พร้อมทั้งสอบถามเกี่ยวกับความคิด อารมณ์ ความรู้สึกกับเหตุการณ์เมื่อได้ปฏิบัติภารกิจจาก Augmented reality ในการจำลองสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด เช่น ระหว่างที่นักเรียนสวมบทบาทการเป็นผู้ปฏิเสธคำชักชวนให้ทดลองใช้สารเสพติด นักเรียนได้สังเกตหรือไม่ ว่าเกิดอารมณ์อะไรบ้าง โดยสุ่มถามนักเรียนผู้สมัครใจ จำนวน 2 – 3 คน พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนที่ต้องการเสนอความคิดเห็นหากพบอุปสรรค หรือความไม่เข้าใจเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านรูปภาพ Augmented reality (AR) ที่ต้องการสอบถามเพิ่มเติม
2. ผู้วิจัยนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรม Check In โดยการให้นักเรียนหลับตา ทบทวนกับตนเอง และทำการเลือกสภาพอากาศที่คิดว่าตรงกับสภาวะอารมณ์ของตนเอง ใน 1 อาทิตย์ที่ผ่านมา มากที่สุด ได้แก่ ภาพที่ 1 ท้องฟ้าโปร่งอากาศแจ่มใส ภาพที่ 2 พายุฝนฟ้าคะนอง ภาพที่ 3 เมฆครึ้ม ภาพที่ 4 สายรุ้ง และภาพที่ 5 อากาศร้อน

แหล่ง เพื่อเป็นการสำรวจและประเมินระดับความเครียดของตนเอง จากนั้นผู้วิจัยเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมใน
 ขั้นตอนการ

ขั้นตอนการ

<p>จินตนาการ (Imagine) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้วิจัยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มตามความสมัครใจ กลุ่มละ 5 คน 2. ผู้วิจัยกล่าวถึงสื่อการเรียนรู้ ขั้นที่ 5 ในภารกิจของกิจกรรมครั้งที่ 2 วิดีโอคลิป โครงการณรงค์ป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดเนื่องในวันต่อต้านยาเสพติดโลก 2564 หัวข้อ "คนรุ่นใหม่รู้ทันภัยยาเสพติด" ชื่อผลงาน ยาเสพติดตัวร้ายกับนายภาคภูมิ จัดทำโดย สถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติดแห่งชาติบรมราชชนนี (สบยช.) โดยใช้คำถามกระตุ้น ดังนี้ “หากย้อนเวลากลับไปก่อนที่บุคคลในสื่อจะตัดสินใจใช้สารเสพติด เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายให้หาทางช่วยแนะนำแนวทางการจัดการกับอารมณ์และแนวทางการตัดเตือนบุคคลในสื่อไม่ให้ตัดสินใจใช้สารเสพติด จะทำอย่างไรบ้าง” 		
<p>สร้าง (Create) :</p> <p>หลังผู้วิจัยได้มอบหมายภารกิจในประเด็น “หากย้อนเวลากลับไปก่อนที่บุคคลในสื่อจะตัดสินใจใช้สารเสพติด เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายให้หาทางช่วยแนะนำแนวทางการจัดการกับอารมณ์และแนวทางการตัดเตือนบุคคลในสื่อไม่ให้ตัดสินใจใช้สารเสพติด จะทำอย่างไรบ้าง” นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันระดมความคิด โดยการนำองค์ความรู้จากการเรียนรู้ด้วยตนเองจากภารกิจที่ได้รับมอบหมาย หลังกิจกรรมครั้งที่ 2 และผู้วิจัยมีการให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ อย่าง Chat GPT 4.0 มาสนับสนุนในการเป็นแหล่งสืบค้นข้อมูล มาปรับใช้กับองค์ความรู้เดิม รวมถึงสามารถสร้างสรรค์วิธีการ/รูปแบบการนำเสนอได้อย่างอิสระ (ผู้วิจัยแนะนำเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่ช่วยสร้างสรรค์ให้การนำเสนอแปลกใหม่และดึงดูดความสนใจ)</p>	<p>เล่น (Play):</p> <p>ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางการให้ความช่วยเหลือบุคคลในสื่อ ในประเด็น “หากย้อนเวลากลับไปก่อนที่บุคคลในสื่อจะตัดสินใจใช้สารเสพติด เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายให้หาทางช่วยแนะนำแนวทางการจัดการกับอารมณ์และแนวทางการตัดเตือนบุคคลในสื่อไม่ให้ตัดสินใจใช้สารเสพติด จะทำอย่างไรบ้าง” โดยให้เวลาในการนำเสนอและแบ่งปันความคิดเห็นจากกลุ่มอื่น กลุ่มละ 5 นาที หลังจบการนำเสนอให้แต่ละกลุ่มอัปโหลดไฟล์การนำเสนอผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App</p>	<p>แบ่งปัน (Share) (ดำเนินการพร้อมกับขั้นเล่น) :</p> <p>ผู้วิจัยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ ร่วมกันผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่หลากหลายมุมมองจากกลุ่มอื่นๆ ถึงแนวทางการให้ความช่วยเหลือที่แตกต่างไป โดยที่ผู้วิจัยมีหน้าที่เป็นที่เลี้ยงในการเรียนรู้ ซึ่งให้ตัวแทนจากแต่ละกลุ่ม เป็นผู้แสดงความคิดเห็นให้แก่กลุ่มที่ทำการนำเสนอ</p>

(Reflect) สะท้อนคิด: ผู้วิจัยสะท้อนความรู้ที่นักเรียนได้รับจากกิจกรรม ผ่านการตั้งคำถามให้เกิดการ ตกตะกอนความรู้ด้วยตนเอง ด้วยคำถามดังนี้

1. นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นบุคคลอื่นใช้สารเสพติดเป็นทางออกของปัญหา และผลกระทบจากการ ใช้สารเสพติดคล้ายเครียดเป็นอย่างไร
2. หากเป็นตนเองมีปัญหาคืออยู่ในสภาวะเครียด จะมีวิธีการจัดการความเครียดอย่างไรบ้าง
3. นักเรียนทราบถึงวิธีการสร้างความสุขให้กับตนเองหรือไม่ และสร้างได้อย่างไร

โดยให้นักเรียนตอบคำถามสะท้อนคิด ทั้ง 3 ข้อ ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App

ขั้นสรุป

ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 3 Navigating triggers without substances เกี่ยวกับวิธีการจัดการกับอารมณ์และความเครียด รวมไปถึงการแนะนำเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ที่รองรับการ โต้ตอบได้หลากหลายภาษาสำหรับเป็นช่องทางในการให้คำปรึกษาหรือเป็นเพื่อนช่วยฟัง ช่วยแก้ไข เช่น “ใส่ใจ” (Psy Jai) เป็น Chatbot ใช้งานผ่านแอปพลิเคชัน Line เพื่อให้ความช่วยเหลือเรื่องสุขภาพจิตและ อารมณ์ โดยเริ่มตั้งแต่การประเมินภาวะสุขภาพจิตและให้การดูแลตามหลักจิตวิทยา เป็นต้น

สื่อ/อุปกรณ์

1. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ส่วนตัวของนักเรียน เช่น Ipad , tablet , โทรศัพท์มือถือ
2. Chat GPT 4.0 เครื่องมือในการสนับสนุนแหล่งข้อมูล

การประเมินผล

1. ผู้วิจัยประเมินความรู้ความเข้าใจของนักเรียนจากการนำเสนอกิจกรรมกลุ่ม
2. การตอบคำถามในขั้นสะท้อนคิด

เอกสารอ้างอิง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด.(2564).คู่มือ รู้คิด รู้ทัน ป้องกันยาเสพติด BE SMART SAY NO TO DRUGS (พิมพ์ครั้งที่ 2).ส่วน
ป้องกันยาเสพติดในกลุ่มเยาวชน สำนักพัฒนาการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด สำนักงาน
คณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กระทรวงยุติธรรม .
https://www.spmsnicpn.go.th/th/download/servicemanual/manual_drugs.pdf

กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.(2564).เครียด...คลายเครียด (พิมพ์ครั้งที่ 2).โครงการ TO BE NUMBER
ONE ในทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี.
[https://www.tobnumber1.net/dataservice/files/ds2-
manualAndTech/manual/56.2564%20%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94%E0%B8%84%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94%20\(%205.64\).pdf](https://www.tobnumber1.net/dataservice/files/ds2-manualAndTech/manual/56.2564%20%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94%E0%B8%84%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94%20(%205.64).pdf)

กิจกรรมครั้งที่ 4 On second thought (เวลา 60 นาที)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างโจทย์ จากเนื้อหาสาระการเรียนรู้ ในครั้งที่ 1 – 3 ได้
2. เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนเนื้อหาที่เรียนรู้จากระหว่างกิจกรรมครั้งที่ 1 - 3

สาระการเรียนรู้

การสร้างเสริมทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ในองค์ประกอบ “การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์” คือ การวิเคราะห์ข้อมูล ข่าวสาร สถานการณ์รอบตัว ความสามารถในการประเมินจากเหตุผลที่ถูกต้อง รับรู้ถึงสาเหตุของปัญหา และหาทางเลือกพร้อมทั้งตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ เช่น รู้จักวิธีการปฏิเสธการใช้สารเสพติด อย่างอ่อนน้อม ลดความขัดแย้ง มีการประเมินสถานการณ์เสี่ยงได้ รู้จักวิธีการและขั้นตอนการตัดสินใจ แก้ไขปัญหาที่ถูกต้อง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน,2554) สอดคล้องกับ (Wiwattananon,2009; Khaemmanee,2013 ; อ้างอิงจาก จันทร์เพ็ญ แสงเพชร , ชุลิดา เหมตะศิลป์, และ ตะวัน ทองสุข,2566,น.81) การคิดวิเคราะห์ เป็นทักษะที่จำเป็นและควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้นักเรียนสามารถประเมินสถานการณ์เสี่ยงต่างๆ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ผ่านวิธีการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ที่ผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนเกิดคำถาม และประมวลหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งภายในกิจกรรมครั้งที่ 4 ผู้วิจัยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้พัฒนาการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ตนเองได้รับจากสื่อ/ภารกิจที่มอบหมายให้ภายหลังการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 1 – 3 ผ่านการสร้างคำถาม และตอบคำถามในรูปแบบเกมส์ Quizizz

สาระสำคัญ

นักเรียนจะได้รับการฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์และการประยุกต์ใช้ความรู้ที่นักเรียนได้รับจากการเข้าร่วมระหว่างกิจกรรมครั้งที่ 1 - 3 ร่วมกับการฝึกและการทบทวนเนื้อหาสื่อความรู้ โดยผ่านการสร้างคำถาม และตอบคำถามในรูปแบบเกมส์ Quizizz ซึ่งเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่ผ่านมา

ขั้นเริ่มต้น

ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน และนำนักเรียนเข้าสู่กิจกรรม Check In เพื่อประเมินความพร้อมของนักเรียน ด้วยการชักชวนให้เกิดการพูดคุยความรู้สึกต่อแพลตฟอร์ม Metaverse สำหรับการทบทวนความรู้ระหว่างกิจกรรมครั้งที่ 1 – 3 พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สอบถามข้อมูลและอธิบายเพิ่มเติม

ขั้นตอนการ

<p>จินตนาการ (Imagine): ผู้วิจัยขอให้นักเรียนทุกคนนึกถึงองค์ความรู้ ที่ได้จากการทบทวนเนื้อหาสาระในแพลตฟอร์ม Metaverse ตั้งแต่การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 1 จนถึงครั้งที่ 3 เพื่อกำหนดโจทย์ในรูปแบบเกมส์ Quizizz คนละ 1 โจทย์</p>		
<p>สร้าง (Create): ให้นักเรียนแต่ละคนสร้างโจทย์ใน Quizizz คนละ 1 โจทย์ (ปรนัย) ที่มาจากการทบทวนเนื้อหาสาระในแพลตฟอร์ม Metaverse การสรุปองค์ความรู้และผลงานของนักเรียนตั้งแต่การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 1 จนถึงครั้งที่ 3 โดยผู้วิจัยจะเรียกนักเรียนทีละคนมาพิมพ์โจทย์ที่หน้าห้องอย่างเป็นความลับ หากนักเรียนมีข้อติดขัดต้องการคำแนะนำในการตั้งโจทย์สามารถขอคำปรึกษาหรือคำแนะนำจากผู้วิจัยได้ โดยที่เกมส์ Quizizz ผู้วิจัยจะใช้แพลตฟอร์ม Quizizz ในการดำเนินเกมส์</p>	<p>เล่น (Play): ให้นักเรียนเข้าแพลตฟอร์ม Quizizz เพื่อเริ่มเล่นเกมส์ Quizizz ที่นักเรียนแต่ละคนตั้ง โจทย์คนละ 1 โจทย์ (ปรนัย)</p>	<p>แบ่งปัน (Share) : ผู้วิจัยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการให้นักเรียนแต่ละคนเฉลย พร้อมอธิบายเหตุผลของคำตอบที่ถูกต้อง ซึ่งนักเรียนที่ได้คะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก จะได้รับรางวัล</p>
<p>(Reflect) สะท้อนคิด : ผู้วิจัยสะท้อนความรู้ที่นักเรียนได้รับจากกิจกรรมครั้งนี้ ผ่านการตั้งคำถามให้เกิดการตกตะกอนความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างจาก Quizizz ในครั้งนี้ <p>โดยให้นักเรียนตอบคำถามสะท้อนคิด ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App</p>		

ขั้นสรุป

ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 4 On second thought เกี่ยวกับองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการตั้งโจทย์ของนักเรียนในแต่ละข้อ พร้อมทั้งแจกใบความรู้ชุดได้ ซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ดังนี้

1. ผู้วิจัยแจกสื่อใบความรู้ชุดได้ ในประเด็น “สายด่วนในการปฏิบัติหน้าที่ด้านสารสนเทศ”

สื่อ/อุปกรณ์

1. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ส่วนตัวของนักเรียน เช่น Ipad , tablet , โทรศัพท์มือถือ
2. โสตทัศนอุปกรณ์ เช่น เครื่องฉายโปรเจคเตอร์
3. สื่อเกมส์ Quizizz ซึ่งผู้วิจัยสร้างบนแพลตฟอร์ม Quizizz
4. สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 6 ใบความรู้ชุดได้ ในประเด็น “สายด่วนในการปฏิบัติหน้าที่ด้านสารเสพติด”

การประเมินผล

1. ผู้วิจัยประเมินความรู้ ความเข้าใจของนักเรียนจากการนำเสนอเหตุผลและผลของการตั้งใจท้อ ในเกมส์ Quizizz
2. การตอบคำถามในชั้นสะท้อนคิด

สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 6
 เนื้อหาสาระสำหรับใบความรู้ชุดได้ ในประเด็น “สายด่วนในการปฏิบัติหน้าที่ด้านสารเสพติด”

สายด่วนกันใจ รับผิดชอบต่อประชาชน ทั่วไป 05

รับเรื่องร้องเรียน โทรอสังสัย แก้ไขปัญหา สร้างความมั่นคงและยั่งยืน

 1386 แจ้งเบาะแสยาเสพติด สำนักงาน ป.ป.ส.	 1165 ป้องกัน/บำบัดรักษา สถาบันธัญญารักษ์	 1567 ศูนย์ดำรงธรรม กระทรวงมหาดไทย
 1600 เลิกบุหรี่ ศูนย์บริการเลิกบุหรี่ทางโทรศัพท์แห่งชาติ	 1111 ศูนย์บริการข้อมูลภาคีรัฐเพื่อประชาชน รัฐบาล	
 191 เหตุฉว่น เหตุร้าย สำนักงานตำรวจแห่งชาติ	 1374 แจ้งเบาะแสเหตุความไม่มั่นคง กอ.สมน.	

สำนักงาน ป.ป.ส. สายด่วน ป.ป.ส. โทร.1386 ยุติธรรมก้าวหน้า ประชาชนมีส่วนร่วม กระทรวงยุติธรรม

เอกสารอ้างอิง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด.(2564).คู่มือ รู้คิด รู้ทัน ป้องกันยาเสพติด BE SMART SAY NO TO DRUGS (พิมพ์ครั้งที่ 2) ส่วน ป้องกันยาเสพติดในกลุ่มเยาวชน สำนักพัฒนาการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กระทรวงยุติธรรม .
https://www.spmsnicpn.go.th/th/download/servicemanual/manual_drugs.pdf

กิจกรรมครั้งที่ 5 On a Roll (เวลา 60 นาที)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถประยุกต์เนื้อหาการเรียนรู้ จากกิจกรรมครั้งที่ 1 – 3 มาสู่การป้องกันตนเองจากสารเสพติดได้ในสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด

สาระการเรียนรู้

การพัฒนาองค์ประกอบของทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด องค์ประกอบ “การคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์” คือ การวิเคราะห์ข้อมูล ข่าวสาร สถานการณ์รอบตัว ความสามารถในการประเมินจากเหตุผลที่ถูกต้อง รับรู้ถึงสาเหตุของปัญหา และหาทางเลือกพร้อมทั้งตัดสินใจ แก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ เช่น รู้จักวิธีการปฏิเสธการใช้สารเสพติด อย่างอ่อนน้อม ลดความขัดแย้ง มีการประเมินสถานการณ์เสี่ยงได้ รู้จักวิธีการและขั้นตอนการตัดสินใจ แก้ไขปัญหาที่ถูกต้อง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554) เช่นเดียวกับ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช (2551) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งการมีทักษะการตัดสินใจและแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ช่วยให้บุคคลเกิดภูมิคุ้มกัน สามารถแก้ไข้ปัญหาที่พบเจอในชีวิตประจำวันได้

สาระสำคัญ

นักเรียนจะได้รับการฝึกฝนให้มีการตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ผ่านกับดักปัญหาหรืออุปสรรคภายในเกมส์บันไดงู ที่จะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้และเกิดแนวทางในการตัดสินใจ แก้ไขปัญหาในแบบฉบับของตนเอง เพื่อหลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดได้

ขั้นเริ่มต้น

1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน และชักชวนให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพื่อเป็นการทบทวนถึงตลอดระยะเวลาของการเข้ารับโปรแกรม “กิจกรรมครั้งที่ ๕ ชอบหรือประทับใจมากที่สุด ชอบกิจกรรมนั้นเพราะอะไร”

ขั้นตอนการ

<p>จินตนาการ (Imagine):</p> <p>1. ผู้วิจัยชวนให้นักเรียนนึกถึงสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด จากนั้นถามนักเรียนผู้สมัครใจ จำนวน 2 – 3 คน เพื่อเสนอสถานการณ์เสี่ยงต่อการใช้สารเสพติดในมุมมองของตนเอง จากนั้นให้นักเรียนทำการแบ่งกลุ่มตามความสมัครใจ จำนวน 4 กลุ่ม</p>		
<p>สร้าง (Create):</p> <p>ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสร้าง กับ ดักปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติด (กับ ดักปัญหา คือ สถานการณ์ที่ทำให้ นักเรียนเสี่ยงต่อการใช้สารเสพติด หรือ หากได้ทดลองใช้แล้วจะเลิกใช้ได้อย่างไร ตัวอย่างของกับดักปัญหา เช่น เพื่อนใช้ ให้ไปซื้อกาวมาติดกับเพื่อน) กลุ่มละ 1 กับดัก อย่างเป็นความลับห้ามให้กลุ่มอื่นรู้ จากนั้นส่งตัวแทนแต่ละกลุ่มมาบอกผู้วิจัย จากนั้นผู้วิจัยจะทำการนำ กับดักปัญหาที่นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันเสนอ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่ง ใน การสร้างเป็นกับดักปัญหาในแต่ละชั้น ของเกมส์บันไดงู โดยที่เกมส์บันไดงู ผู้วิจัยได้พัฒนาและดำเนินการเล่นเกมส์ บันไดงูผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App ซึ่งนำเสนอผ่านการใช้โปรเจคเตอร์</p>	<p>เล่น (Play):</p> <p>ให้นักเรียนร่วมกันเรียนรู้ผ่าน เกมส์บันไดงู ที่มีกับดักปัญหา แฝงอยู่ (มาจาก key word ที่ นักเรียนแต่ละกลุ่มเสนอ)</p> <p>- เริ่มจากการจับฉลากผ่าน ระบบออนไลน์ เพื่อจัดลำดับ ของกลุ่มนักเรียนที่ได้สิทธิ์เริ่ม ทอยลูกเต๋า และเดิน เป็นลำดับ ที่ 1 2 3 และ 4 ตามลำดับ</p> <p>- ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทอดลูกเต๋า และขยับตัวเดินไปบน ช่อง ตามจำนวนแต้มของ ลูกเต๋าที่ทอยได้ จากนั้นให้ ตัวแทนกลุ่มถัดไปทอยลูกเต๋า และขยับตัวเดิน ทำเช่นนี้ไป ตามลำดับจนครบทั้ง 4 กลุ่ม</p> <p>- หากนักเรียนกลุ่มใดทอย ลูกเต๋าแล้วขยับตัวเดินไปตกลง ที่ช่องกับดักปัญหา ให้นักเรียน กลุ่มนั้น ร่วมกันปฏิบัติตาม การกิจ คิดค้นและแก้ไขปัญหาดังกล่าวให้ลุล่วง ภายในเวลาที่ กำหนดตามโจทย์ โดยนักเรียน สามารถใช้ Chat GPT 4.0 มา สนับสนุนในการเป็นแหล่ง สืบค้นข้อมูล มาปรับใช้กับองค์</p>	<p>แบ่งปัน (Share) :</p> <p>ผู้วิจัยสร้างบรรยากาศการ เรียนรู้ ร่วมกันผ่านการให้ นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิด และสรุปภาพรวมของการถึง จุดหมายว่าเป็นการผ่าน อุปสรรคจากสารเสพติดมาด้วย เทคนิคและวิธีการใดบ้าง</p>

	ความรู้เดิมให้เหมาะสมกับ บริบทตามโจทย์ - กลุ่มนักเรียนที่ถึงจุดหมาย ก่อนเป็นผู้ชนะ	
<p>(Reflect) สะท้อนคิด: ผู้วิจัยสะท้อนความรู้ที่นักเรียนได้รับจากกิจกรรมครั้งนี้ ผ่านการตั้งคำถามและร่วมกันแสดงความคิดเห็นในห้องเรียนให้เกิดการตกตะกอนความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมบั้งไฟงู 2. มีนักเรียนคนใดเคยมีประสบการณ์ใกล้เคียงกับกับดัก/อุปสรรคบนบั้งไฟงู หรือไม่ และผ่านปัญหานั้นมาได้อย่างไร <p>โดยให้นักเรียนตอบคำถามสะท้อนคิด ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App</p>		

ขั้นสรุป

ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 5 On a Roll ให้นักเรียนเห็นถึงความสามารถของตนเองในการนำองค์ความรู้ตั้งแต่การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 1 จนถึงกิจกรรมครั้งที่ 4 มาประยุกต์ใช้ และสามารถคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ต่อปัญหา/อุปสรรคที่พบในกิจกรรมบั้งไฟงูได้ พร้อมทั้งแจกใบความรู้ชุด ซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ ดังนี้

1. ผู้วิจัยแจกสื่อใบความรู้ชุดได้ ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint ในประเด็น “การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการป้องกันยาเสพติด” เพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับต่อยอดในกิจกรรมครั้งที่ 6 Creative Excellence Awards

สื่อ/อุปกรณ์

1. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ส่วนตัวของนักเรียน เช่น Ipad , tablet , โทรศัพท์มือถือ
2. โสตทัศนูปกรณ์ เช่น เครื่องฉายโปรเจคเตอร์
3. สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 7 เกมบั้งไฟงู ซึ่งผู้วิจัยสร้างบนแพลตฟอร์ม ClassPoint
4. สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 8 ใบความรู้ชุดได้ ในประเด็น “การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการป้องกันยาเสพติด”

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม
2. การตอบคำถามในขั้นสะท้อนคิด

รูปภาพสำหรับเป็นโจทย์ประจำกลุ่ม
รูปภาพเกี่ยวกับ “แนวทาง/วิธีการที่สามารถป้องกันตนเองจากการใช้สารเสพติด”

ภาพที่ 1 ไม่ทดลองใช้และปฏิเสธเมื่อถูกชวนทุกครั้ง



ภาพที่ 2 ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์



ภาพที่ 3 เลือกคบเพื่อนที่ดี พากันไปทำในสิ่งที่สร้างสรรค์



ภาพที่ 4 ปรึกษาผู้ใหญ่ก่อนทุกครั้ง



หมายเหตุ : รูปภาพทั้ง 4 ภาพ ข้างต้น ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์ จากแอปพลิเคชัน Canva Pro



สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 7

สื่อเกมสับันโดง สร้างบนแพลตฟอร์ม ClassPoint

ตัวอย่างกับดักปัญหาภายในเกมสับันโดง สำหรับให้ปฏิบัติตามภารกิจ คิดค้นและแก้ไขปัญห

ดังกล่าวให้ลุล่วงตามเวลาที่กำหนด ดังนี้

1. เจอเพื่อนแอบสูบบุหรี่ในห้องน้ำโรงเรียน
2. เพื่อนขอให้ไปซื้อกาวมาติดกับเพื่อน
3. ซื้อเอโรอินให้รุ่นพี่
4. เพื่อนค้ายา
5. ทดลองดื่มเหล้าหลังเลิกเรียน

หมายเหตุ : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันสร้าง กับดักปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติด เพิ่มเติมกลุ่มละ 1 กับดัก

เอกสารอ้างอิง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด.(2564).คู่มือ รู้คิด รู้ทัน ป้องกันยาเสพติด BE SMART SAY NO TO DRUGS (พิมพ์ครั้งที่ 2).ส่วน ป้องกันยาเสพติดในกลุ่มเยาวชน สำนักพัฒนาการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กระทรวงยุติธรรม .
https://www.spmsnicpn.go.th/th/download/servicemanual/manual_drugs.pdf



สื่อการเรียนรู้ ชั้นที่ 8

เนื้อหาสาระสำหรับใบความรู้ชุดได้ ในแพลตฟอร์ม ClassPoint ประเด็น “การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการป้องกันยาเสพติด”

ทักษะในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการป้องกันยาเสพติดจาก ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน สังคม สร้างพื้นที่ปลอดภัย หมายถึงการดำเนินงานเพื่อให้พื้นที่หนึ่ง ๆ มีความสามารถบริหารหน่วยงาน/องค์กรต่างๆ และทุกภาคส่วนในพื้นที่ ได้แก่ สถานศึกษา สถานประกอบการ หมู่บ้านชุมชนเกิดการดำเนินงานป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดด้วยการมีส่วนร่วมของประชากรในพื้นที่นั้นๆ เพื่อนำสู่ความปลอดภัยจากปัญหายาเสพติดและลดผลกระทบที่เกิดขึ้นจากปัญหายาเสพติดโดยครอบคลุมใน 3 มิติสำคัญ ได้แก่

1. **ดูแลช่วยเหลือกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง** เพื่อป้องกันมิให้เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติดและดูแลแก้ไขปัญหากลุ่มที่ประสบปัญหา อาทิ ผู้เสพ - ผู้ติด เพื่อลดผลกระทบต่อครอบครัว ชุมชนและสังคม รวมทั้งระดับประจวบจนสามารถลดละเลิกยาเสพติดได้ และให้โอกาสคืนสู่สังคม

2. **เพิ่มปัจจัย/กิจกรรม/พื้นที่เชิงบวก** เพื่อส่งเสริมให้ประชากรในพื้นที่มีบริบทแวดล้อมที่ดีสามารถมีทางเลือกที่ดีในการใช้ชีวิต ไม่หันไปยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด อาทิ การจัดกิจกรรมพัฒนา คุณภาพชีวิต การฝึกอาชีพ และสร้างงานเพื่อให้เด็กและเยาวชนมีอนาคตที่ดี การจัดให้มีพื้นที่ดำเนิน กิจกรรมสร้างสรรค์ การเสริมสร้างสถาบันครอบครัวที่อบอุ่น การสร้างองค์กรชุมชนที่เข้มแข็ง

3. **ขจัด หรือ ควบคุม เฝ้าระวังปัจจัยเสี่ยง/พื้นที่เสี่ยง** อาทิ การจัดระเบียบสังคมสถานบันเทิง สถานบริการ ตลอดจนแหล่งมั่วสุมต่างๆ ในพื้นที่ และเฝ้าระวังมิให้ปัจจัย/พื้นที่เหล่านั้น มีอิทธิพลเหนี่ยวนำประชากรเข้าไปสู่วงจรยาเสพติด

เอกสารอ้างอิง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด.(2564).คู่มือ รู้คิด รู้ทัน ป้องกันยาเสพติด BE SMART SAY NO TO DRUGS (พิมพ์ครั้งที่ 2).ส่วน ป้องกันยาเสพติดในกลุ่มเยาวชน สำนักพัฒนาการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติด สำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพติด กระทรวงยุติธรรม .
https://www.spmsnicpn.go.th/th/download/servicemanual/manual_drugs.pdf

กิจกรรมครั้งที่ 6 Creative Excellence Awards (เวลา 60 นาที)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสร้างสรรค์แนวทาง หรือ นวัตกรรม สำหรับแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติดในสังคมอย่างสร้างสรรค์
2. เพื่อให้นักเรียนนำความคิดสร้างสรรค์ประยุกต์ใช้แก้ไขประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติดในสังคม

สาระการเรียนรู้

การพัฒนาองค์ประกอบของทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด ทั้ง 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น 2) การสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น 3) การจัดการกับอารมณ์และความเครียด และ 4) การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2554) โดยการศึกษาของ นิพัทธ์พร โภมลกิจศักดิ์ , นันทรัตน์ เจริญกุล , และ พฤทธิ ศิริบรรณพิทักษ์ (2562) ได้เสริมสร้างความสามารถของผู้เรียนให้เกิดการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์จากการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมในลักษณะที่เรียนรู้แบบโครงงาน แบบใช้กิจกรรมเป็นฐาน กิจกรรมการระดมความคิดร่วมกัน และการใช้สื่อหรือแหล่งเรียนรู้อื่นๆให้เกิดความหลากหลาย เช่นเดียวกับ พัชรากัญท์ ไชยสังข์ , ยชญ์วิรินทร์ จรบรัมย์ , รัชพร ศรีเดช , และ อนุสรณ์ แน่นอุดร (2566) พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ต่อการควบคุมการบริโภคยาสูบ ด้วยกิจกรรมกลุ่มที่เน้นการระดมความคิด เพื่อออกแบบและสร้างแนวทางแก้ไขปัญหามาจากโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แนวทางการแก้ไขปัญหามาจากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

สาระสำคัญ

การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการสร้างความรู้ถึงปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติดในสังคม นำไปสู่การวิเคราะห์หาแนวทางป้องกัน แก้ไขนำไปสู่การปฏิบัติจริง โดยมีการใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์สนับสนุนการเรียนรู้ นอกจากนี้ นักเรียนยังได้รับการฝึกฝนทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การพัฒนาแนวคิดไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรม รวมไปถึงการฝึกฝนทักษะการนำเสนอและการรับฟังความคิดเห็นจากผู้อื่นเพื่อพัฒนาตนเองต่อไป

ขั้นเริ่มต้น

1. ผู้วิจัยกล่าวทักทายนักเรียน และชักชวนให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพื่อเป็นการทบทวนถึงตลอดระยะเวลาของการเข้ารับโปรแกรม “กิจกรรมครั้งที่ 6 ที่ชอบหรือประทับใจมากที่สุด ชอบกิจกรรมนั้นเพราะอะไร”
2. ผู้วิจัยให้นักเรียน แบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม

ขั้นตอนดำเนินการ

<p>จินตนาการ (Imagine): ผู้วิจัยชักชวนให้นักเรียนแต่ละกลุ่มพูดคุยถึง ประเด็น “สถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติดในสังคม” และขอให้นักเรียนแต่ละกลุ่มจินตนาการหาว่าตนเองสามารถสร้างสรรค์แนวทาง หรือ นวัตกรรม ในแบบฉบับของตนเองเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว นักเรียนแต่ละกลุ่มจะสร้างแนวทาง หรือ นวัตกรรม อะไร?</p>		
<p>สร้าง (Create) : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมความคิดและสร้างสรรค์ แนวทาง หรือ นวัตกรรม ที่มาจากในชั้น Imagine โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มสร้างสรรค์ แนวทาง หรือ นวัตกรรม ผ่านการใช้ เครื่องมือ ปัญญาประดิษฐ์ เช่น Chat GPT 4.0 เป็น เครื่องมือ ในการสนับสนุน แหล่งข้อมูลและจุดประกายความคิด , Canva Pro ในการสร้างสรรค์ผลงาน รวมไปถึงออกแบบรูปแบบการนำเสนอ เพื่อเรียกคะแนน Vote ให้กับแนวทาง หรือ นวัตกรรม ของกลุ่มตนเองได้อย่างอิสระ</p>	<p>เล่น (Play) : ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ขึ้นเวที การประกวด Creative Excellence Awards เพื่อนำเสนอ แนวทาง/นวัตกรรม ในการแก้ไขปัญหา ประเด็น “สถานการณ์ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติดในสังคม” โดยมี รายละเอียดการนำเสนอเพื่อเรียกคะแนนโหวต ดังนี้ - ประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไข - แรงบันดาลใจ/ที่มาของการออกแบบ - รายละเอียดของผลงาน โดยกำหนดระยะเวลาในการนำเสนอ กลุ่มละไม่เกิน 10 นาที</p>	<p>แบ่งปัน (Share) (ดำเนินการพร้อมทั้งขึ้นเล่น): - ผู้วิจัยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ/ชื่นชมกลุ่มที่ขึ้นนำเสนอบนเวทีการประกวด - ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละคนกด Vote ให้กับผลงานที่น่าสนใจ</p>
<p>(Reflect) สะท้อนคิด : ผู้วิจัยสะท้อนความรู้ที่นักเรียนได้รับจากกิจกรรมครั้งนี้ ผ่านการตั้งคำถามและร่วมกันแสดงความคิดเห็นในห้องเรียนให้เกิดการตกตะกอนความรู้ด้วยตนเอง ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. นักเรียนได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมการประกวด Creative Excellence Awards 2. นักเรียนมีแนวทางของการผลักดันให้ผลงานที่คิดค้น เกิดขึ้นจริงได้อย่างไรบ้าง <p>โดยให้นักเรียนตอบคำถามสะท้อนคิด ผ่านแพลตฟอร์ม ClassPoint App</p>		

ขั้นสรุป

ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม หลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 6 Creative Excellence Awards ให้นักเรียน เห็นถึงความสามารถของตนเองในการนำองค์ความรู้มาประยุกต์ใช้ คิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับสารเสพติดในสังคมอย่างสร้างสรรค์ได้ พร้อมทั้งแจกแบบวัดหลังการเข้าร่วมกิจกรรม และชี้แจงรายละเอียดการนัดหมาย ดังนี้

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด และแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด พร้อมทำการนัดหมายการติดตามผลหลังเสร็จสิ้นโปรแกรม อีก 1 ครั้ง
2. ผู้วิจัย ยุติโปรแกรม กล่าวขอบคุณสำหรับการให้ความร่วมมือต่อการเข้าร่วมกิจกรรมทุกครั้ง และมอบรางวัลให้แก่นักเรียนที่มีแต้มภารกิจครบทุกภารกิจที่ผู้วิจัยกำหนด

สื่อ/อุปกรณ์

1. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ส่วนตัวของนักเรียน เช่น Ipad , tablet , โทรศัพท์มือถือ
2. โสตทัศนูปกรณ์ เช่น เครื่องฉายโปรเจคเตอร์
3. Chat GPT 4.0 เครื่องมือในการสนับสนุนแหล่งข้อมูล
4. แอปพลิเคชัน Canva Pro สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานรวมไปถึงออกแบบรูปแบบการนำเสนอ
5. แบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด (รูปแบบ Google Forms)
6. แบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด (รูปแบบ Google Forms)

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากการสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม
2. การตอบคำถามในขั้นสะท้อนคิด

บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.(2564).เครียด...คลายเครียด (พิมพ์ครั้งที่ 2).โครงการ TO BE NUMBER ONE ในทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี.
[https://www.tobenumber1.net/dataservice/files/ds2-manualAndTech/manual/56.2564%20%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94%E0%B8%84%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94%20\(%205.64\).pdf](https://www.tobenumber1.net/dataservice/files/ds2-manualAndTech/manual/56.2564%20%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94%E0%B8%84%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%94%20(%205.64).pdf)
- โครงการ TO BE NUMBER ONE ในทูลกระหม่อมหญิงอุบลรัตนราชกัญญา สิริวัฒนาพรรณวดี กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.(2558).รู้ทันยาบ้า ฉบับปรับปรุง.พิมพ์ครั้งที่ 1.กรุงเทพฯ:สำนักงานกิจการโรมังพิมพ์ องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- จันทร์เพ็ญ แสงเพชร , ชุติดา เหมตะศิลป์, และ ตะวัน ทองสุข. (2566). การพัฒนาการคิดวิเคราะห์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้เรื่องหน่วยพื้นฐานของสิ่งมีชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วารสารวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 15(1), 79-86.
- ชินวัตร คำหา และ วุฒิพงศ์ ภัคติกุล (2564,มกราคม-ธันวาคม).การพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการปฏิเสธเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในนักศึกษาระดับอาชีวศึกษา มหาวิทยาลัยนครพนม.วารสารสหเวชศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.6(1),น.1-11.
- โชติพร พรหมภา.(2564).ความสอดคล้องกลมกลืนและการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ใช้สารเมทแอมเฟตามีนในสถาบันบำบัดรักษาและฟื้นฟูผู้ติดยาเสพติดแห่งชาติบรมราชชนนี (สบยช.) (ปริญญาานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ณิชานูล ลำพูน.(2560).การพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมศิลปะโดยใช้ทีมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์(ปริญญาานิพนธ์ครุศาสตรศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- นเรนทร์ ตุนทกิจ.(2558,กรกฎาคม-ธันวาคม).การป้องกันยาเสพติดในเยาวชนกลุ่มเสี่ยงนอกสถานศึกษา:กรณีศึกษาโครงการเยาวชนอาสาพลังแผ่นดินตำบลตะพง อำเภอเมือง จังหวัดระยอง.วารสารวิจัยสังคม.38(2),น.113-146.
- นิพัทธ์พร โกลลิตติกดิ์ , นันทรัตน์ เจริญกุล , และ พุทธิ สิริบรรณพิทักษ์. (2562,กรกฎาคม - กันยายน).กลยุทธ์การบริหารโรงเรียนประถมศึกษาตามแนวคิดการเสริมสร้างความสามารถของนักเรียนในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์.วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.47(3),น. 238-256.
- พัชรภักดิ์ ไชยสังข์ , ยชญ์วินทร์ จรบมรมย์ , รัชพร ศรีเดช ,และ อนุสรณ์ นันนอดร.(2566). ประสิทธิภาพของการ พัฒนา ทักษะ การ แก้ ปัญหา อย่าง สร้างสรรค์ ใน การ จัด กิจกรรม ควบคุม ยาสูบ ของ แกน นำ นักศึกษา ใน มหาวิทยาลัย แห่ง หนึ่ง. Thai Journal of Nursing, 72(1), 10-18.

มูลนิธิการศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม ในพระบรมราชูปถัมภ์. (ม.ป.ป.). ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง เทคนิคการจัดการ
 อารมณ์ต่างๆ. file:///Users/premyuda/Downloads/.

วีระชัย เชื้อนแก้ว , ศรีประไพ อินทร์ชัยเทพ , ชมพูนุท แสงวิจิตร , และ จิตอาวี ชาติมนตรี (2561,กรกฎาคม
 – ธันวาคม).การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบนำตนเองในการส่งเสริมทักษะปฏิเสธในเด็กวัยเรียน.วารสาร
 บัณฑิตวิจัย.9(2),น.101-111.

ศูนย์รวมข้อมูลกัญชา กัญชง.สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา.(2566,4 เมษายน).กัญชา คืออะไร.
<https://cannabisinfo.fda.moph.go.th/faqs/faq-detail-1/>

สิริลักษณ์ บัวคง , ปวีณา อ่อนใจเอื้อ , และ มฤชฎ์ แก้วจินดา.(2566,มกราคม -เมษายน).ผลการใช้กิจกรรม
 แนวแนวเพื่อพัฒนากรอบความคิดแบบเติบโตในการจัดการอารมณ์และความเครียดของนักเรียน
 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.วารสารวิชาการ มจร บุรีรัมย์.8(1),น.40-50.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2554). แนวทางการพัฒนาทักษะชีวิต บูรณาการการเรียนการ
 สอน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.
 กระทรวงศึกษาธิการ. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและสำนักงานคณะกรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพ
 ตติ.(2564).คู่มือ รู้คิด รู้ทัน ป้องกันยาเสพตติ BE SMART SAY NO TO DRUGS (พิมพ์ครั้งที่ 2).ส่วน
 ป้องกันยาเสพตติในกลุ่มเยาวชน สำนักพัฒนาการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพตติ สำนักงาน
 คณักรรรมการป้องกันและปราบปรามยาเสพตติ กระทรวงยุติธรรม .
https://www.spmsnicpn.go.th/th/download/servicemanual/manual_drugs.pdf



สถาบันวิจัยพหุกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

จัดทำโดย : นางสาวเปรมยุดา มั่นเพียร



090 909 1617



premyuda.m17@gmail.com





ภาคผนวก ค
คุณภาพเครื่องมือ

ตารางแสดงค่าอำนาจจำแนกรายข้อ
แบบวัดทักษะชีวิตสำหรับป้องกันตนเองจากสารเสพติด

องค์ประกอบ	ข้อที่	CITC			
		ครั้งที่ 1	การคัดเลือก 1 เกณฑ์ $\geq .30$ (Aiken,2003)	ครั้งที่ 2	การคัดเลือก 2 เกณฑ์ $\geq .30$ (Aiken,2003)
การตระหนักรู้ และเห็น คุณค่าใน ตนเองและ ผู้อื่น	1	.801	ผ่านเกณฑ์	.808	ผ่านเกณฑ์
	2	.701	ผ่านเกณฑ์	.686	ผ่านเกณฑ์
	3	.640	ผ่านเกณฑ์	.612	ผ่านเกณฑ์
	4	.481	ผ่านเกณฑ์	.584	ผ่านเกณฑ์
	5	.466	ผ่านเกณฑ์	.538	ผ่านเกณฑ์
	6	.585	ผ่านเกณฑ์	.683	ผ่านเกณฑ์
	7	.631	ผ่านเกณฑ์	.676	ผ่านเกณฑ์
	8	.667	ผ่านเกณฑ์	.643	ผ่านเกณฑ์
	9	.641	ผ่านเกณฑ์	.697	ผ่านเกณฑ์
	10	.638	ผ่านเกณฑ์	.627	ผ่านเกณฑ์
	11	.210	คัดออก	-	-
	12	-.074	คัดออก	-	-
	13	.459	ผ่านเกณฑ์	.504	ผ่านเกณฑ์
	14	.216	คัดออก	-	-
	15	.121	คัดออก	-	-
การคิด วิเคราะห์	16	.669	ผ่านเกณฑ์	.701	ผ่านเกณฑ์
	17	.654	ผ่านเกณฑ์	.666	ผ่านเกณฑ์

องค์ประกอบ	ข้อที่	CITC			
		ครั้งที่ 1	การคัดเลือก 1 เกณฑ์ $\geq .30$ (Aiken,2003)	ครั้งที่ 2	การคัดเลือก 2 เกณฑ์ $\geq .30$ (Aiken,2003)
ตัดสินใจ และ แก้ปัญหา อย่าง สร้างสรรค์	18	.526	ผ่านเกณฑ์	.488	ผ่านเกณฑ์
	19	.631	ผ่านเกณฑ์	.606	ผ่านเกณฑ์
	20	.498	ผ่านเกณฑ์	.517	ผ่านเกณฑ์
	21	.615	ผ่านเกณฑ์	.678	ผ่านเกณฑ์
	22	.557	ผ่านเกณฑ์	.633	ผ่านเกณฑ์
	23	.600	ผ่านเกณฑ์	.665	ผ่านเกณฑ์
	24	.509	ผ่านเกณฑ์	.513	ผ่านเกณฑ์
	25	.667	ผ่านเกณฑ์	.758	ผ่านเกณฑ์
การจัดการกับ อารมณ์และ ความเครียด	26	.391	ผ่านเกณฑ์	.359	ผ่านเกณฑ์
	27	.786	ผ่านเกณฑ์	.839	ผ่านเกณฑ์
	28	.656	ผ่านเกณฑ์	.707	ผ่านเกณฑ์
	29	.798	ผ่านเกณฑ์	.804	ผ่านเกณฑ์
	30	.688	ผ่านเกณฑ์	.691	ผ่านเกณฑ์
	31	.750	ผ่านเกณฑ์	.769	ผ่านเกณฑ์
	32	.770	ผ่านเกณฑ์	.771	ผ่านเกณฑ์
	33	.673	ผ่านเกณฑ์	.747	ผ่านเกณฑ์
	34	.783	ผ่านเกณฑ์	.793	ผ่านเกณฑ์
	35	.667	ผ่านเกณฑ์	.690	ผ่านเกณฑ์
	36	.046	คัดออก	-	-

องค์ประกอบ	ข้อที่	CITC			
		ครั้งที่ 1	การคัดเลือก 1 เกณฑ์ $\geq .30$ (Aiken,2003)	ครั้งที่ 2	การคัดเลือก 2 เกณฑ์ $\geq .30$ (Aiken,2003)
การสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น	37	.044	คัดออก	-	-
	38	.780	ผ่านเกณฑ์	.792	ผ่านเกณฑ์
	39	.733	ผ่านเกณฑ์	.714	ผ่านเกณฑ์
	40	.665	ผ่านเกณฑ์	.674	ผ่านเกณฑ์
	41	.677	ผ่านเกณฑ์	.716	ผ่านเกณฑ์
	42	.694	ผ่านเกณฑ์	.705	ผ่านเกณฑ์

ตารางแสดงค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด

ทักษะชีวิต	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2	
	k	α	k	α
การตระหนักรู้และเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น	15	.805	11	.912
การคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์	10	.897	10	.897
การจัดการกับอารมณ์และความเครียด	9	.921	9	.921
การสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น	8	.724	6	.904
แบบวัดทักษะชีวิตทั้งหมด	42	.948	36	.967



ตารางแสดงค่าอำนาจจำแนกรายข้อ
แบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด

องค์ประกอบ	ข้อที่	CITC					
		ครั้งที่ 1	การคัดเลือก 1 เกณฑ์ $\geq .30$ (Aiken,2003)	ครั้งที่ 2	การคัดเลือก 2 เกณฑ์ $\geq .30$ (Aiken,2003)	ครั้งที่ 3	การคัดเลือก 3 เกณฑ์ $\geq .30$ (Aiken,2003)
พฤติกรรม หลักเสี่ยง สถานการณ์ เสี่ยง	1	.750	ผ่านเกณฑ์	.846	ผ่านเกณฑ์	.849	ผ่านเกณฑ์
	2	.766	ผ่านเกณฑ์	.849	ผ่านเกณฑ์	.853	ผ่านเกณฑ์
	3	.645	ผ่านเกณฑ์	.784	ผ่านเกณฑ์	.794	ผ่านเกณฑ์
	4	.780	ผ่านเกณฑ์	.845	ผ่านเกณฑ์	.842	ผ่านเกณฑ์
	5	.773	ผ่านเกณฑ์	.886	ผ่านเกณฑ์	.891	ผ่านเกณฑ์
	6	.499	ผ่านเกณฑ์	.669	ผ่านเกณฑ์	.683	ผ่านเกณฑ์
	7	.758	ผ่านเกณฑ์	.811	ผ่านเกณฑ์	.818	ผ่านเกณฑ์
	8	.595	ผ่านเกณฑ์	.713	ผ่านเกณฑ์	.732	ผ่านเกณฑ์
	9	.087	คัดออก	-	-	-	-
พฤติกรรม ปฏิเสธการ ชักชวน	10	.559	ผ่านเกณฑ์	.739	ผ่านเกณฑ์	.760	ผ่านเกณฑ์
	11	.761	ผ่านเกณฑ์	.803	ผ่านเกณฑ์	.804	ผ่านเกณฑ์
	12	.305	ผ่านเกณฑ์	-.055	คัดออก	-	-
	13	.752	ผ่านเกณฑ์	.840	ผ่านเกณฑ์	.843	ผ่านเกณฑ์
	14	.773	ผ่านเกณฑ์	.884	ผ่านเกณฑ์	.877	ผ่านเกณฑ์
	15	.797	ผ่านเกณฑ์	.832	ผ่านเกณฑ์	.818	ผ่านเกณฑ์
	16	.055	คัดออก	-	-	-	-
	17	.135	คัดออก	-	-	-	-

	18	.214	คัดออก	-	-	-	-
	19	.492	ผ่านเกณฑ์	.627	ผ่านเกณฑ์	.625	ผ่านเกณฑ์
	20	.577	ผ่านเกณฑ์	.716	ผ่านเกณฑ์	.725	ผ่านเกณฑ์
	21	.654	ผ่านเกณฑ์	.767	ผ่านเกณฑ์	.785	ผ่านเกณฑ์
	22	.662	ผ่านเกณฑ์	.796	ผ่านเกณฑ์	.798	ผ่านเกณฑ์

ตารางแสดงค่าความเชื่อมั่นของแบบวัด

พฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติด	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2		ครั้งที่ 3	
	k	α	k	α	k	α
พฤติกรรมหลีกเลี่ยงสถานการณ์เสี่ยง	9	.860	8	.950	8	.950
พฤติกรรมปฏิเสธการชักชวน	13	.801	10	.891	9	.939
แบบวัดพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดทั้งฉบับ	22	.893	18	.952	17	.967





ภาคผนวก ง

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัย



AF19-03-03.1
August, 2023

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
หนังสือฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ชื่อโครงการวิจัย : ผลของโปรแกรมการส่งเสริมทักษะชีวิตด้วยการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผ่านเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์
ที่มีต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากสารเสพติดของวัยรุ่นชายกลุ่มเสี่ยง

ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวเปรมยุดา มั่นเพียร

หน่วยงานต้นสังกัด : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หมายเลขรับรองโครงการวิจัย : SWJEC-672367

รายการเอกสารที่รับรอง :


- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณา | ฉบับที่ 3 ลงวันที่ 19 สิงหาคม 2567 |
| 2. โครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์ | ฉบับที่ 3 ลงวันที่ 19 สิงหาคม 2567 |
| 3. เอกสารข้อมูลและขอความยินยอมสำหรับอาสาสมัคร | ฉบับที่ 2 ลงวันที่ 17 กรกฎาคม 2567 |
| 4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | ฉบับที่ 1 ลงวันที่ 5 มิถุนายน 2567 |
| 5. ประวัติผู้วิจัย | |

ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โดยยึดหลักเกณฑ์ตาม Declaration of Helsinki, Belmont Report, International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice (ICH-GCP), International Guidelines for Human Research ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิจัยนี้ได้

วันที่รับรอง : 30 สิงหาคม 2567

วันที่หมดอายุ : 29 สิงหาคม 2568

(ลงชื่อ).....


(รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงษ์ วัฒนานนท์สกุล)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

ชุดสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ (ชุดที่ 2)

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หน่วยจริยธรรมและมาตรฐานการวิจัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาคารนวัตกรรม ศ.ดร.สาโรช บัวศรี ชั้น 17

โทร. (02) 6495000 ต่อ 17503, 17506 โทรสาร (02) 2042590

ประวัติผู้เขียน

