

ผลของกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อการป้องกันตนเอง
จากการถูกรบกวนทางเพศในโรงเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
The Effect of Guidance Activities Using Game-Based Learning to Enhance Self-Defense
Against Sexual Harassment in School of High School Students

ณัฐพงษ์ จันทรา

Nattapong Jantra

อสมมา คัมภีรานนท์

Asama Campiranon

พัชราภรณ์ ศรีสวัสดิ์

Patcharaporn Srisawat

หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการแนะแนว

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Master of Education Program in Guidance Psychology

Faculty of Education, Srinakharinwirot University

E-mail: nnont.nattapong@gmail.com

วันที่รับบทความ (Received) : 13 ธันวาคม 2566

วันที่แก้ไขบทความ (Revised) : 26 ธันวาคม 2566

วันที่ตอบรับบทความ (Accepted) : 29 ธันวาคม 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการป้องกันตนเองจากการถูกรบกวนทางเพศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย และ 2) เพื่อเปรียบเทียบการป้องกันตนเองจากการถูกรบกวนทางเพศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างวิจัยในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง ปีการศึกษา 2566 ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบลำดับขั้น (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน 2) แบบวัดการป้องกันตนเองจากการถูกรบกวนทางเพศ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติบรรยายโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอ้างอิงที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ t-test for dependent samples ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยการป้องกันตนเองจากการถูกรบกวนทางเพศทั้งในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง และภายหลังการใช้กิจกรรมแนะแนว พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยการป้องกันตนเองจากการถูกรบกวนทางเพศสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกม

เป็นฐานอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยค่าเฉลี่ยการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศหลังการใช้กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานอยู่ในระดับสูง

คำสำคัญ: การป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศ, กิจกรรมแนะแนว, เกมเป็นฐาน, นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ABSTRACT

This research objective were 1) to study self-defense against sexual harassment of high school students and 2) to compare self-defense against sexual harassment of high school students before and after participating in guidance activities using game-based learning. The research samples in this research are high school students from Matthayom Watnairong School, academic year 2023, derived from Cluster Random Sampling. The research instrument consisted of 1) guidance activities using game-based learning 2) self-defense against sexual harassment scale. Data were analyzed using descriptive statistics using mean, standard deviation and inferential statistics used to test the hypothesis were t-test for dependent samples. The results showed that 1) high school students have the mean of overall self-defense against sexual harassment at moderate level and after using game-based guidance activities, it was found that high school students's mean of self-defense against sexual harassment was higher than before using guidance activities at statistical significance at the .01 level. The mean of self-defense against sexual harassment after using game-based guidance activities was at high level.

Keywords: self-defense against sexual harassment, guidance activities, game-based learning, high school students

1. บทนำ

ปัญหาการคุกคามทางเพศในโรงเรียนเป็นปัญหาที่มีความรุนแรงและเป็นปัญหาสังคมที่ถ้าให้ความสนใจมากขึ้น จากการเก็บข้อมูลข่าวความรุนแรงทางเพศจากหนังสือพิมพ์ปี พ.ศ. 2560 พบว่ามีทั้งหมด 317 ข่าว ซึ่งเด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 5-20 ปี เป็นกลุ่มที่ถูกกระทำความรุนแรงมากที่สุด จำนวน 187 คน คิดเป็นร้อยละ 60 กลุ่มอายุ 11-15 ปี เป็นช่วงอายุที่ถูกกระทำมากที่สุด ส่วนสถานที่เกิดเหตุคือในโรงเรียน ห้องเรียน หรือมหาวิทยาลัย มี 17 ข่าว และสถิติจากศูนย์เฉพาะกิจคุ้มครองและช่วยเหลือนักเรียน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่าระหว่างปี พ.ศ. 2556-2560 มีนักเรียนที่ถูกครูและบุคลากรทางการศึกษาล่วงละเมิดทางเพศ จำนวน 53 คน แต่ในความเป็นจริงแล้วยังมีนักเรียนอีกจำนวนหนึ่งที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศ แต่ไม่ปรากฏเป็นข่าวหรือเป็นคดีความ เนื่องจากบางคนไม่กล้าให้ข้อมูลเพราะรู้สึกอับอาย และเกรงกลัวต่อผู้ที่กระทำ

สาเหตุที่ทำให้เกิดการคุกคามทางเพศมักเกิดจากผู้ที่เคยตกเป็นเหยื่อมาก่อน มีแนวโน้มจะกระทำการคุกคามทางเพศต่อผู้อื่นตามทฤษฎีความผิดปกติทางจิต (Pathology Theory) รองลงมาคือโรงเรียนไม่มีการให้ข้อมูลหรือแนะนำเกี่ยวกับการป้องกันการคุกคามทางเพศตามทฤษฎีวัฒนธรรม (Cultural Theories) และการตอบโต้ต่อพฤติกรรมคุกคามทางเพศ นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ตอบโต้พฤติกรรมคุกคามทางเพศทางวาจา เช่น การวิจารณ์รูปร่าง หน้าตา การแต่งตัว การเล่าเรื่องตลกกลามก แต่หากเป็นการคุกคามทางเพศด้วยวาจา และขัดแย้งเกี่ยวกับเรื่องเพศ เช่น การพูดจาทะลอม หรือแสวงที่สื่อไปในทางเพศ นักเรียนก็จะใช้วิธีการหลีกเลี่ยงจากการถูกคุกคาม แต่หากนักเรียนถูกคุกคามทางเพศต่อร่างกายหรือการคุกคามทางเพศโดยอากัปกริยา เช่น การจับหน้าอกหรือของสงวน การพยายามข่มขืนกระทำชำเรา การโชว์อวัยวะเพศ ฯลฯ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่รุนแรง นักเรียนจะตอบโต้โดยการแจ้งครูหรือผู้ปกครอง นอกจากนี้เป็นการตอบโต้พฤติกรรมคุกคามทางเพศต่อร่างกายและอากัปกริยาที่ไม่รุนแรงมากนัก ทำให้นักเรียนมักจะตอบโต้โดยการหลีกเลี่ยง

ผลกระทบจากการถูกคุกคามทางเพศได้แก่ ผลกระทบต่อพฤติกรรมแสดงออกที่โรงเรียนส่วนใหญ่เมื่อนักเรียนถูกคุกคามทางเพศจะมีผลต่อพฤติกรรมแสดงออกที่โรงเรียนมากที่สุด คือ เปลี่ยนที่นั่งเรียนเพื่อหลีกเลี่ยงและคิดอยากย้ายออกจากโรงเรียน และผลกระทบทางจิตใจและความรู้สึก นักเรียนส่วนใหญ่จะเกิดความกังวล หวาดระแวง กลัว และอับอาย (การคุกคามทางเพศในโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร: สาเหตุและข้อเสนอทางนโยบาย, อัมพร อารังค์ลักษณ์)และการป้องกันสำคัญมากกว่าการแก้ไข การสอนให้นักเรียนได้รู้ถึงการป้องกันตนเองนั้นเป็นหน้าที่สำคัญของพ่อ แม่ ผู้ปกครอง และครูในโรงเรียน เพื่อเป็นเกราะป้องกันที่ปลอดภัยจากสิ่งที่นักเรียนอาจพบเจอได้กับตนเองในโรงเรียน

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Based Learning) กฤษณีย์ ชุมวุฒิสักดิ์ และลัดดา ศิลาน้อย (Chumwuttisak and Silanoi, 2015: 180) ให้นิยามว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเองผ่านเกมเป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่น นอกจากนี้ สุวิทย์ ไวยกุล (Waiyakoon, 2016: 18) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ที่ใช้สื่อในการเรียนรู้โดยการออกแบบมาให้ผู้เรียนได้รับความรู้ต่างๆ ของเนื้อหานั้นผ่านการเล่นเกมไปด้วย ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ทั้งในระดับความจำและความเข้าใจ สามารถสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ได้ สร้างความรู้สึกสนุกสนานให้แก่ผู้เรียน และชักจูงให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง

จากปัญหาที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาข้างต้น ในฐานะที่ผู้วิจัยเป็นครูแนะแนวที่อยู่ในโรงเรียนจึงได้คิดวิธีเสริมสร้างการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศ เพื่อให้ นักเรียนสามารถใช้ชีวิตภายในโรงเรียนได้อย่างปลอดภัยและมีความสุข โดยการสร้างความรู้ความเข้าใจและการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศในโรงเรียนนั้น ผู้วิจัยได้ใช้กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเป็นสื่อในการถ่ายทอดองค์ความรู้และเสริมสร้างภูมิคุ้มกันให้กับนักเรียน และการป้องกันปัญหาการคุกคามทางเพศในโรงเรียนนั้นจำเป็นต้องอาศัยความ

ร่วมมือจากภาคส่วนต่าง ๆ ทั้งภายในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นครูประจำชั้น/ครูที่ปรึกษา ครูประจำวิชา ผู้บริหาร และกรรมการสถานศึกษา เพื่อร่วมกันสร้างค่านิยมการไม่ยอมรับการถูกคุกคามทางเพศทุกรูปแบบ รวมไปถึงเปลี่ยนแปลงจากการกล่าวโทษผู้ถูกรกระทำ เป็นการช่วยเหลือและเสริมสร้างพลัง ในตนเองเพื่อให้ผู้ถูกรกระทำ สามารถก้าวผ่านปัญหาไปได้ ตลอดจนการวางแผนการแก้ไขและป้องกันปัญหาการคุกคามทางเพศในโรงเรียน เพื่อกำหนดกลยุทธ์เชิงปฏิบัติและจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายให้แก่ผู้บริหาร เพื่อให้ผู้บริหารหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการกำหนดนโยบายได้ใช้ประกอบการตัดสินใจกำหนดนโยบายเกี่ยวกับการป้องกันการคุกคามทางเพศในสถานศึกษาต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อเปรียบเทียบการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน

3. ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ทักษะการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนขนาดกลางและขนาดใหญ่ ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่ม 3 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 4,711 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปีการศึกษา 2566 จากการสุ่มตัวอย่างแบบลำดับขั้น โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามแบบของเครซีและมอร์แกน แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง จำนวน 492 คน สุ่มตัวอย่างแบบลำดับ และกลุ่มทดลองที่กลุ่มทดลองเป็นการเลือกแบบเจาะจง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมัธยมวัดนายโรงเรียน ที่มีคะแนนการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ที่ 25 ลงมา โดยผู้เข้าร่วมต้องสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในครั้งนี้จำนวน 26 คน

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

3.1 ตัวแปรอิสระ คือ กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน

3.2 ตัวแปรตาม คือ การป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศ

4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย คือ ระหว่างเดือนมิถุนายน ถึง กรกฎาคม 2566

4. ประโยชน์ของการวิจัย

ผลจากการวิจัยจะเป็นแนวทางในการทำงานของครูแนะแนวหรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับการทำกิจกรรมแนะแนวกับนักเรียน เพื่อเป็นการเสริมสร้างความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศแก่นักเรียนและพัฒนาให้นักเรียนสามารถปรับตนเองและสามารถใช้ชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างทักษะการป้องกันการถูกคุกคามทางเพศมีแนวทางในการช่วยเหลือนักเรียนที่ได้รับผลกระทบจากการถูกคุกคามทางเพศได้อย่างเหมาะสม

5. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนขนาดกลางและขนาดใหญ่ ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 กลุ่ม 3 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 4,711 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปีการศึกษา 2566 ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบลำดับขั้น (Cluster Random Sampling) โดยผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามแบบของเครซี่และมอร์แกนโดยแบ่งออกเป็น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนมัธยมวัดนายโรง จำนวน 492 คนโดยการสุ่มตัวอย่างแบบลำดับขั้น (Cluster Random Sampling) และกลุ่มทดลองที่กลุ่มทดลองเป็นการเลือกแบบเจาะจง(Purposive sampling) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนมัธยมวัดนายโรงเรียน ที่มีคะแนนการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ที่ 25 ลงมา โดยผู้เข้าร่วมต้องสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มในครั้งนี้จำนวน 26 คน

6. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แบบวัดการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศ
2. กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน

7. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบวัดการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศ

1.1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสร้างการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศ

1.2 ผู้วิจัยสร้างนิยามศัพท์เฉพาะเพื่อนำไปใช้ในการสร้างแบบวัดการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศ

1.3 ผู้วิจัยนำแบบวัดการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศที่สร้างขึ้นไปหาความเที่ยงตรง โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท คือ ดร.อสมมา คัมภีรานนท์ และ รศ.ดร.พัชราภรณ์ ศรีสวัสดิ์ ตรวจสอบ

และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เนื้อหาและนิยามศัพท์เฉพาะ แล้วนำแบบวัดมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้

1.4 นำแบบวัดการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศ มาหาความเชื่อมั่น ใส่ค่าIOC ตั้งแต่ 0.67 - 1.0 ได้ข้อที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 36 ข้อจากจำนวนทั้งหมด 37 ข้อ

1.5 นำแบบวัดการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศ ที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้ว จำนวน 36 ข้อ ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวัดสุวรรณาราม ปีการศึกษา 2566 จำนวน 50 คนซึ่งเป็นโรงเรียนที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

1.6 นำข้อมูลที่ได้จากทดลองใช้มาวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก ได้ข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกมากกว่า 0.20 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ยอมรับได้ เป็นจำนวน 36 ข้อ โดยมีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .27 - .78

1.7 นำข้อมูลจากการวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก มาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัด โดย การหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ของครอนบาค มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .94

2. กิจกรรมแนะนำโดยใช้เกมเป็นฐานเป็นกิจกรรม

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมแนะนำโดยใช้เกมเป็นฐาน ทฤษฎี จากตำราเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมากำหนดเนื้อหาและกิจกรรมในการสร้างกิจกรรมแนะนำโดยใช้เกมเป็นฐาน

2.2 ออกแบบกิจกรรมแนะนำโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศในโรงเรียนให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของงานวิจัยและนิยามศัพท์เฉพาะ

2.3 นำกิจกรรมแนะนำโดยใช้เกมเป็นฐาน ที่ออกแบบไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท 3 ท่าน ดร.อสมมา คัมภีรานนท์ และ รศ.ดร.พัชราภรณ์ ศรีสวัสดิ์ ตรวจสอบ และนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องกับสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ วิธีการจัดกิจกรรม การวัดและประเมินผลและนิยามศัพท์เฉพาะ จากนั้นผู้วิจัยนำกิจกรรมแนะนำไปปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิต่อไป

2.4 นำแบบกิจกรรมแนะนำโดยใช้เกมเป็นฐาน มาหาความเชื่อมั่นค่าIOC ตั้งแต่ 0.67 - 1.0

2.5 วิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกโดยใช้สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดโดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค โดยมีค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 1

2.6 นำแบบกิจกรรมแนะนำโดยใช้เกมเป็นฐานที่สมบูรณ์ไปดำเนินการใช้จัดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 26 คนโดยมีการใช้กิจกรรมแนะนำในหนึ่งสัปดาห์จะประกอบด้วยวันจันทร์ วันอังคาร และวันศุกร์โดยใช้เวลาในการจัดกิจกรรมแนะนำครั้งละ 50 นาที ในคาบเรียนปกติ คาบว่างหลังเลิกเรียน และคาบ Club & Moderate Class เป็นจำนวนทั้งสิ้น 5 ครั้ง

2.7 ภายหลังจากเสร็จสิ้นการเข้าร่วมกิจกรรมแนะนำโดยใช้เกมเป็นฐานในครั้งที่ 5 ผู้วิจัยนำแบบวัดการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศของนักเรียน ให้นักเรียนตอบอีกครั้ง เพื่อให้ได้ข้อมูลมาวิเคราะห์ในลำดับต่อไป

2.8 นำผลที่ได้จากการทำแบบวัดการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศของนักเรียนมาวิเคราะห์และสรุป

8. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการขอและได้รับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ณ วันที่ 22 กันยายน 2564
2. ผู้วิจัยประสานขอหนังสือขอความร่วมมือเพื่อการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือได้แก่ แบบวัดการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศและกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน
3. ขอหนังสือขอความร่วมมือเพื่อการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมวัดนายโรง เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการให้นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มทดลอง ตอบแบบวัดการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศ และเข้าร่วมกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน

9. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามแล้วผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาประมวลผลด้วยการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน อธิบายระดับทักษะการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เปรียบเทียบคะแนนการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ก่อนและหลังการทดลองวิเคราะห์โดยหาค่าสถิติ t-test for Dependent Samples การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาพรวม และรายด้านของกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยได้นำคะแนนแบบวัดการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนและหลังการทดลองจำนวน 26 คน เพื่อหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

10. ผลการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง
2. ภายหลังจากทดลองด้วยกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศในภาพรวมและรายด้านมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

11. การอภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

นักเรียนโดยส่วนมากมีการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศอยู่ในระดับปานกลาง ภายหลังจากทดลองด้วยกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยการใช้กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างทักษะการป้องกันการถูกคุกคามทางเพศ เป็นการจัดการเรียนรู้ผ่านลงมือทำมากกว่าการฟังเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งมุ่งเน้นไปที่การแสวงหาความรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ รวมถึงคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่าได้ และขณะจัดการเรียนการสอน ผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาด้านการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศที่สอดแทรกไปด้วยขณะจัดกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน และการจัดบรรยากาศเชิงบวกภายในชั้นเรียน เช่น การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและตอบคำถามอย่างหลาย เทคนิคเสริมแรงขณะจัดการเรียนรู้ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของโจนส์และคณะ (Jones, C et al., 2020) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้เกมเป็นฐานในการป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศในเด็กอายุ 8-10 ปี จากผลการทดลองพบว่า นักเรียนที่ผ่านการเรียนรู้โดย Serious games มีผลคะแนนจากการทำแบบสอบถามสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งการจัดการเรียนการสอนผ่านกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศ มีกิจกรรมดังนี้ได้แก่ เกมตอบคำถามผ่านกิจกรรมพื้นที่ปลอดภัยเป็นเกมที่นักเรียนได้ทบทวนและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศซึ่งนักเรียนมีความสนใจในกิจกรรมนี้อย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาการเรียน มีความกระตือรือร้นขณะทำกิจกรรมซึ่งตรงกับ (Suksiri, 2007)สรุปไว้ว่า เกมถูกออกแบบมาให้มีการแข่งขัน เพราะฉะนั้นผู้เรียนจะต้องช่วยกันคิด ช่วยกันตัดสินใจอยู่ตลอดเวลา ผู้เรียนจะมีความรู้สึกสนุกสนานไม่รู้สึกว่าตนเองกำลังเรียนอยู่ ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายกับการเรียน เพราะผู้เรียนรู้สึกว่าการเรียนแบบบรรยายไม่มีอะไรน่าสนใจ และรู้สึกว่าตนเองนั่งฟังอย่างเดียวไม่ได้มีส่วนร่วมในการเรียน และรู้สึกไม่สนุกไปกับการเรียน เกม Yes or no จะช่วยเสริมสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศได้อย่างถูกต้องเนื่องจากการออกแบบเกมนี้จำเป็นต้องให้นักเรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้องและระบุเกี่ยวกับทักษะการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศก่อนจึงจะสามารถนำไปประยุกต์เล่นเกมและสรุปเป็นองค์ความรู้ด้วยตนเองได้ดังที่ (Suksiri, 2007) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมเป็นสื่อในการเรียนรู้นั้น สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ และเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าทั้งในระดับความจำและความเข้าใจ รูปแบบของเกมสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเกิดความสนุกสนานได้ด้วย เกมบิงโกเป็นเกมที่มีการนำเรื่องโศกมาปรับเข้าไปในการเล่น เนื่องจากโศกเป็นเรื่องทางจิตวิทยาที่ทำให้ผู้เล่นไม่รู้สึกถึงความผิดพลาดในการเล่นของตน นอกจากนี้โศกยังช่วยทำให้ผู้เล่นมีความหวังว่าตนเองสามารถเอาชนะผู้เล่นที่มีความสามารถสูงได้ อย่างไรก็ตามการใช้โศกเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเกมต้องทำด้วยความระมัดระวัง เพราะถ้ามีมากเกินไปผู้เล่นอาจรู้สึกว่าการใช้กลยุทธ์ของตนไร้ความหมาย (Tinsman, 2008: 175) การเล่นเกมบาทสมมติผ่านกิจกรรมทางที่เลือกเป็นเกมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการ

เรียนรู้และกระตุ้นความสนใจในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเกมที่เล่นและได้ปฏิบัติจริงผ่านกิจกรรมที่มีการจำลองสถานการณ์มาให้ให้นักเรียนได้ร่วมกันแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าสอดคล้องกับจี (Gee James Paul, 2005) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเกมนั้นส่งเสริมการเรียนรู้แนวคิดสำคัญ กระตุ้นการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ฝึกทักษะการแก้ปัญหาการเป็นตัวแทน การลำดับความสำคัญ พัฒนาและจัดระบบความคิด และให้ประสบการณ์ในสถานการณ์ต่างๆและเกมตอบคำถาม Quizizz เป็นกิจกรรมสุดท้ายที่จะช่วยให้นักเรียนได้ทบทวนองค์ความรู้และทักษะการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศ ซึ่งกิจกรรมแนะนำโดยใช้เกมเป็นฐานทั้งหมดนั้นเป็นกิจกรรมที่มีการออกแบบให้สอดคล้องกับทฤษฎีของ (Brathwaite, 2009)ซึ่งดำเนินไปพร้อมกับบทกวี มีรูปแบบของการเล่นเกมแตกต่างกันออกไป เช่น จำนวนผู้เล่น ระยะเวลาในการเล่น ระบบของ เกม หรือจากการสุ่มที่เกิดขึ้นจากเกม ซึ่งกิจกรรมแนะนำโดยใช้เกมเป็นฐานมีการกำหนดเป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน รวมถึงมีการกำหนดจุดเริ่มต้นและสิ้นสุดของเกม (Victory Point) ที่ชัดเจนเพื่อสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนและยังสอดคล้องกับหลัก MDA Framework ของ Hunnicke, LeBlane และ Zuhak (2004: 2) ที่ประกอบด้วย กลไกของเกม พลวัตของเกม และสุนทรียะ หรืออาจกล่าวโดยง่าย กรอบแนวคิดนี้ครอบคลุมเรื่องของกติกา ระบบในการเล่น (ระยะเวลาในการดำเนินเกม) และความสุข ขั้นตอนทั้ง 4 นี้ครอบคลุมองค์ประกอบทั้ง 3 ประการ นอกจากนี้หลักการออกแบบเกมทั้ง 4 ข้อนี้ยังสามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์เกมที่มีอยู่ในปัจจุบันว่าได้มีการนำเอาหลักการเหล่านี้มาใช้เพื่อพัฒนาเกมให้มีความน่าสนใจและมีลักษณะเฉพาะตัวที่ไม่เหมือนใครและสามารถตอบวัตถุประสงค์ของเกมได้

12. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมแนะนำโดยใช้เกมเป็นฐาน สามารถเพิ่มการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้ ดังนั้นครูแนะนำ บุคลากรทางการศึกษา และผู้ที่สนใจสามารถนำกิจกรรมแนะนำโดยใช้เกมเป็นฐานดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศของนักเรียนได้ 2. กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยในครั้งนี้คือนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และกิจกรรมที่ใช้เป็นกิจกรรมในรายวิชาแนะนำ ดังนั้นผู้ที่สนใจนำกิจกรรมดังกล่าวไปใช้ ควรนำไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับรายวิชาที่ตนเองเป็นผู้สอน และปรับปรุงให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียนและนักเรียนของท่าน หรืออาจนำไปประยุกต์ใช้กับรูปแบบการเรียนการสอนหรือการจัดกิจกรรมที่ท่านมีความเชี่ยวชาญหรือมีความถนัด เพื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงที่สุด

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ผู้วิจัยอาจทำการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ เพื่อนำมาศึกษาว่าสามารถส่งเสริมการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศของนักเรียนได้หรือไม่

2. ควรศึกษาผลของกิจกรรมแนะนำโดยใช้เกมเป็นฐานต่อการป้องกันตนเองจากการถูกคุกคามทางเพศในนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นต้น

3. ควรศึกษาผลของกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานต่อตัวแปรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การตระหนักในสิทธิของร่างกายตนเอง ทักษะการดูแลรักษาร่างกายของตนเอง การตระหนักในสิทธิของผู้อื่น เป็นต้น

4. ควรศึกษาผลของกิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐานเพื่อการติดตามผลภายหลังการทดลอง 4 สัปดาห์หลังการทดลองเพื่อทดสอบความคงอยู่ของประสิทธิภาพการใช้กิจกรรมแนะแนวโดยใช้เกมเป็นฐาน

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ. (2545). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2545**. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กษมา ประเสริฐสังข์. (2558). **มาตรการทางกฎหมายในการลงโทษผู้เดินทางท่องเที่ยวเพื่อมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กันทวัลย์ ภูพานิช. (2543). **ผลของการใช้โปรแกรมชุดแนะแนวในการพัฒนาเจตคติต่อการคุกคามทางเพศและความภาคภูมิใจในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดชัยมงคล สังกัดกรุงเทพมหานคร**. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- กุลญาณินทร์ ศรีดาชาติ. (2554). **การเลือกเปิดรับข่าวสารเรื่องเพศศึกษาผ่านสื่อมวลชน สื่อบุคคลของนักเรียนมัธยมต้น ในกรุงเทพมหานคร**. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ขวัญชนก งามชื่น. (2549). **เวทีชีวิตแดนเซอร์**. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จุฑานันท์ ก้อนแก้ว. (2550). **การจัดการเรียนรู้ทักษะชีวิตในการป้องกันการคุกคามทางเพศ สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนบ้านร่องน้ำ อำเภอสันป่าตอง จังหวัดเชียงใหม่**. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย. (2551). **การสำรวจข้อมูลสถิติอาชญากรรมในประเทศไทย: ข้อเสนอเพื่อพัฒนากระบวนการยุติธรรมยุคใหม่**. วารสารกระบวนการยุติธรรม, 1(2), 11-36.
- ชญานุตม์ นิรมร. (2554). **ความรู้เกี่ยวกับการล่วงละเมิดทางเพศ ทศนคติต่อพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสมและพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเซนต์โยเซฟทิพวัล จังหวัดสมุทรปราการ**. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ชนกนันท์ ไชแสง. (2556). **สาเหตุการล่วงละเมิดทางเพศเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร**. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชลธิชา อึ้งคณิงเดชา. (2556). **การตีความพฤติกรรมการล่วงละเมิดทางเพศในหมู่ผู้ปฏิบัติงานภายในองค์กรไทย**. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดวงพร เพชรคง. **การล่วงละเมิดทางเพศ**. บทความใช้เพื่อการนำออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงรัฐสภา รายการเจตนารมณ์กฎหมาย.
- ไทยโพสต์. (2561). **ล่วงละเมิดทางเพศสถานศึกษาเป็นข่าวแค่ 5%**. กรุงเทพฯ: หนังสือพิมพ์ไทยโพสต์จำกัด.
- นวพรรณ อัครสันตกุล. (2558). **แนวทางการกบบแบบสื่อเคลื่อนที่สำหรับเด็กหญิงก่อนวัยรุ่นเพื่อการป้องกันตนเองจากความเสี่ยงในการถูกล่วงละเมิดทางเพศ**. (ปริญญามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- นิตยา บุญหนัก. (2547). การศึกษาและป้องกันการคุกคามทางเพศ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรวิภา วิภาณรภย์. (2554). การคุกคามทางเพศต่อสตรีในที่ทำงาน. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- เพ็ญพรรณ กี่เจริญ. (2563). การคุกคามทางเพศในสังคมไทย. วารสารสหวิทยาการ, 10(1), 33-53.
- รัชฎาภรณ์ ศรีรักษา. (2557). วาทกรรมกรคุกคามทางเพศในชีวิตประจำวัน. 36(2).
- วิไล คุณคำ. (2553). ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางเพศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จังหวัดอุบลราชธานี. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, อุบลราชธานี.
- ศิรินทร์ณา ทศนียรัตน์. (2554). ผลของโปรแกรมป้องกันการถูกล่วงละเมิดทางเพศต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมป้องกันตนเองของนักเรียนหญิงชั้นประถมศึกษา. (ปริญญามหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมพร จรัสเจริญวิทยา. (2550). พฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศของเด็กนักเรียนหญิงวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมสรรค์ อธิเวสส์. (2557). การคุกคามทางเพศบนสังคมเครือข่าย. วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, 7(3).
- สมาคมแนะแนวแห่งประเทศไทย. (2557). ระบบการแนะแนวในโรงเรียน/โครงการพัฒนาเครือข่ายในระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียน. กรุงเทพฯ: สมาคมแนะแนวแห่งประเทศไทย.
- สิรินทร์ ศรประสิทธิ์. (2545). ทักษะทางสังคมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการป้องกันการล่วงเกินทางเพศของนักเรียนหญิง ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ จังหวัดสมุทรสาคร. (ปริญญามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุธิดา กลัดทอง. (2549). โปรแกรมสร้างเสริมทักษะการป้องกันการถูกล่วงละเมิดทางเพศของเด็กวัยเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดอุดรธานี. (ปริญญามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยมหิดล,
- สุวิมล เกิดอินทร์. (2562). ผลของโปรแกรมทักษะชีวิตต่อความรู้และทักษะการป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศในนักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต, 33(1), 128-145.
- อนุกุล มโนชัย. (2554). การคุกคามทางเพศต่อวัยรุ่นหญิงผ่านพื้นที่เสมือนจริง. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อัมพร อารังลักษณ์. (2552). การคุกคามทางเพศในโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร : สาเหตุและข้อเสนอทางนโยบาย. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 1(1), 31-47.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). *Understanding attitudes and predicting social behavior*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Anita, R., & Dorothy, L. (2003). *Childhood Sexual Abuse, Disorder Eating, Alexithymia, and General Distress: A Mediation Model*. University of Illinois at Urbana-Champaign,

- Balick, D. (2010). **Harassment Free Hallways: How to Stop Sexual Harassment in School.** American Association of University Women Educational Foundation, Washington D.C.
- Bandura, A. (1986). **Social foundation of thought and action.** New Jersey: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1997). **Social learning theory.** New Jersey: Prentice Hall.
- Boland, M. L. (2002). **Sexual Harassment: Your Guide to Legal Action.** Naperville, Illinois: Sphinx Publishing.
- Chumwuttisak, K. and Silanoi, L. (2015). “ **The Developing Grade 5 Students’ Analytical Thinking Skill and Attitude Towards Democratic Citizenship in The Learning Unit on “Good Citizen in A Democracy” Social Studies S15101 Course, Using Game-Based-Learning**”. *Journal of Education Khon Kaen University* 38(4): 177 – 185. (in Thai)
- Hunicke, R. 2004. **Babysitter Elective. Lecture at Game Developers Conference Game Tuning Workshop, 2004.** In LeBlanc et al., 2004a
- Jones, C., Scholes, L., Rolfe, B., & Stieler-Hunt, C. (2020). **A serious-game for child sexual abuse prevention: An evaluation of orbit.** *Child Abuse & Neglect.*
- Joni Hersch. (2015). **Sexual harassment in the workplace.** IZA World of Labor.
- Llanto, G. A., & Valdez, J. A. . (2023). **Context of Sexual Harassment among Junior and Senior High School Students.** *International Review of Social Sciences Research*, 3(1), 125-141.
- Muro, J. J., & Kottman, T. (1995). **Guidance and Counseling in the Elementary and Middle Schools : A Practice Approach.** Iowa: Brown&Benchmark publishers.
- Silverman, S. (2013). **Instant Raspberry Pi Gaming : Your Guide to Gaming on theRaspberry Pi, From Classic Arcade Games to Modern 3 D Adventures.** Birmingham Packt Publishing.
- Springer, C., & Misurell, J. R. (2010). **Game-based cognitive-behavioral therapy (GB-CBT): An innovative group treatment program for children who have been sexually abused.** *Journal of Child & Adolescent Trauma*, 3, 163-180.
- Waiyakoon, S. (2016). **Development of an Instructional Learning Object Design Model for Tablet-Based Using Game Based Learning with Scaffolding to Enhance Mathematic Concepts for Mathematic Learning Disability Students.** Doctor of Philosophy Thesis Program in Educational Technology and Communications Faculty of Education Chulalongkorn University. (in Thai)
- Witkowska, E. & Menckel, E. (2005). **Perceptions of sexual harassment in Swedish high schools: experiences and school-environment problems.** *European Journal of Public Health*, 15(1); pp. 78-85.