



ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษาของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

EFFECT OF FLIPPED CLASSROOM APPROACH ON MEDIA LITERACY HEALTH  
EDUCATION OF THE GRADE 8 STUDENTS

วิศวกร คุณสตัย

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2563

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษาของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา  
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2563  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

EFFECT OF FLIPPED CLASSROOM APPROACH ON MEDIA LITERACY HEALTH  
EDUCATION OF THE GRADE 8 STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of MASTER OF EDUCATION  
(Health Education & Physical Education)  
Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University  
2020  
Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษาของ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ของ

วิศวกร คุณสตัย

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

|                              |                                              |
|------------------------------|----------------------------------------------|
| ..... ที่ปรึกษาหลัก          | ..... ประธาน                                 |
| (อาจารย์ ดร.ธัญมา หลายพัฒน์) | (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทพ.ภัชรพล<br>สำเนียง) |

|                              |                            |
|------------------------------|----------------------------|
| ..... ที่ปรึกษาร่วม          | ..... กรรมการ              |
| (อาจารย์ ดร.สิงหา จันทน์ขาว) | (อาจารย์ ดร.ภาณุ กุศลวงศ์) |

|                      |                                                                                                                        |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อเรื่อง           | ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 |
| ผู้วิจัย             | วิศวรร คุณสตัย                                                                                                         |
| ปริญญา               | การศึกษามหาบัณฑิต                                                                                                      |
| ปีการศึกษา           | 2563                                                                                                                   |
| อาจารย์ที่ปรึกษา     | อาจารย์ ดร. ธัญมา หลายพัฒน์                                                                                            |
| อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม | อาจารย์ ดร. สิงหา จันทน์ขาว                                                                                            |

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังของนักเรียนกลุ่มทดลอง และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 81 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1.แบบสำรวจและแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ 2.แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน จำนวน 4 แผน 3.แบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ(อัตนัย) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ผล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสำหรับการเปรียบเทียบความรอบรู้ด้านสื่อหลังการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ t-test ที่นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลจากการวิจัยพบว่า 1.นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านมีคะแนนเฉลี่ยของความรอบรู้ด้านสื่อหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2.นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยความรอบรู้ด้านสื่อสูงกว่ากลุ่มควบคุม

คำสำคัญ : ห้องเรียนกลับด้าน, ความรอบรู้ด้านสื่อ, สุขศึกษา

|                |                                                                                                 |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Title          | EFFECT OF FLIPPED CLASSROOM APPROACH ON MEDIA LITERACY HEALTH EDUCATION OF THE GRADE 8 STUDENTS |
| Author         | WISSAWAKORN WHUNSAT                                                                             |
| Degree         | MASTER OF EDUCATION                                                                             |
| Academic Year  | 2020                                                                                            |
| Thesis Advisor | Dr. Thanma Laipat                                                                               |
| Co Advisor     | Dr. Singha Chankhaw                                                                             |

This research aims to examine the effect of flipped classroom approach on media literacy of the grade 8 students by comparing the mean scores of experimental group's media literacy pretest and posttest and comparing the mean scores of the media literacy tests between experimental and control groups. This research conducted with eighty-one students of Grade 8. The instruments included questionnaires and media literacy tests, flipped classroom lesson plans and media literacy subject test. The data were statistically analyzed using t-test score, mean and standard derivation (SD). For comparing media literacy between before and after received learning management, t-test is used at the .05 level of significance. The research finding shown that the mean scores of the experimental group gained more after they received treatment. Moreover, the mean scores of the experimental group is significantly higher than the control group.

Keyword : Flipped classroom, Media literacy, Health education

## กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดีเพราะได้รับความกรุณาชี้แนะและช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก อาจารย์ ดร.ธัญมา หลายพัฒน์ และอาจารย์ ดร.สิงหา จันทน์ขาว อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณด้วยความเคารพอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่าน ที่ได้กรุณาชี้แนะแนวทางและให้คำแนะนำต่าง ๆ ทำให้ผู้วิจัยได้พัฒนาความคิดและไตร่ตรองปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างรอบคอบมากยิ่งขึ้นจนทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณ ครูพิเชษฐ์ บึงทอง ที่กรุณาเป็นผู้ดำเนินการ ให้คำปรึกษาแนะนำ อำนวยความสะดวกติดต่อประสานงานในการวิจัยในครั้งนี้ ตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณกัลยาณมิตร พี่ ๆ เพื่อน ๆ น้อง ๆ ทุกท่านที่เป็นกำลังใจและคอยช่วยเหลือตลอดระยะเวลาที่ศึกษาและจัดทำปริญญานิพนธ์

สุดท้ายผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณพ่ออนุสรณ์ คุณสตั๊ย และคุณแม่ยุพิน คุณสตั๊ย ที่คอยสนับสนุนและให้กำลังใจตลอดมาจนงานปริญญานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วง

วิศวรร คุณสตั๊ย

## สารบัญ

### หน้า

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| บทคัดย่อภาษาไทย .....                                                | ง  |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....                                             | จ  |
| กิตติกรรมประกาศ.....                                                 | ฉ  |
| สารบัญ .....                                                         | ช  |
| สารบัญตาราง.....                                                     | ฅ  |
| สารบัญรูปภาพ .....                                                   | ฐ  |
| บทที่ 1 บทนำ.....                                                    | 1  |
| ภูมิหลัง .....                                                       | 1  |
| วัตถุประสงค์การวิจัย.....                                            | 5  |
| คำถามการวิจัย.....                                                   | 5  |
| กรอบแนวคิดในการวิจัย .....                                           | 5  |
| สมมติฐานการวิจัย.....                                                | 5  |
| ขอบเขตการวิจัย .....                                                 | 6  |
| 1.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....                                      | 6  |
| 2.ตัวแปร.....                                                        | 6  |
| นิยามศัพท์เฉพาะ.....                                                 | 6  |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....                                       | 7  |
| ข้อจำกัดของงานวิจัย .....                                            | 8  |
| บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม.....                                           | 9  |
| 1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)..... | 10 |
| 1.1 ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน.....         | 10 |

|                                                                                                  |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1.2 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน .....                                  | 15 |
| 1.3 เทคนิคและขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน .....                            | 17 |
| 1.4 ประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน .....                                    | 18 |
| 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน .....                             | 19 |
| 2. ความรอบรู้ด้านสื่อ (Media Literacy) .....                                                     | 26 |
| 2.1 ความหมายและองค์ประกอบของความรอบรู้ด้านสื่อ .....                                             | 26 |
| 2.2 แนวทางการพัฒนาความรอบรู้ด้านสื่อ .....                                                       | 29 |
| 2.3 การประเมินความรอบรู้ด้านสื่อ .....                                                           | 33 |
| 2.4 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 .....                                     | 34 |
| 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรอบรู้ด้านสื่อ .....                                             | 41 |
| 3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวัดประเมินผล .....                                            | 46 |
| 3.1 การสร้างเครื่องมือ .....                                                                     | 46 |
| 3.2 การหาคุณภาพเครื่องมือ .....                                                                  | 50 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....                                                                 | 56 |
| ระยะที่ 1 วิเคราะห์ผู้เรียน .....                                                                | 59 |
| ขั้นที่ 1 เตรียมการสำรวจ .....                                                                   | 59 |
| 1.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสารแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย และแบบสำรวจด้าน<br>ความรอบรู้ด้านสื่อ ..... | 59 |
| 1.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....                                                           | 59 |
| ขั้นที่ 2 การดำเนินการสำรวจและการเก็บรวบรวมข้อมูล .....                                          | 61 |
| 2.1 กำหนดแบบแผนการเก็บรวบรวมข้อมูล .....                                                         | 61 |
| 2.2 ติดต่อประสานก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูล .....                                                    | 61 |
| ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ .....                                                 | 62 |

|                                                                                                                                                                                                                                      |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 3.1 วิเคราะห์ข้อมูล .....                                                                                                                                                                                                            | 62 |
| 3.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย .....                                                                                                                                                                                                      | 62 |
| ระยะที่ 2 ทดลอง .....                                                                                                                                                                                                                | 63 |
| ขั้นที่ 1 เตรียมการทดลอง .....                                                                                                                                                                                                       | 63 |
| 1.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสารแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย เกี่ยวกับการออกแบบ<br>และการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน .....                                                                                                               | 63 |
| 1.2. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....                                                                                                                                                                                              | 63 |
| 1.3. การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพของเครื่องมือ .....                                                                                                                                                                                | 63 |
| ขั้นที่ 2. การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล .....                                                                                                                                                                                | 67 |
| 2.1 กำหนดแบบแผนการทดลอง .....                                                                                                                                                                                                        | 67 |
| 2.2 ติดต่อประสานก่อนการทดลอง .....                                                                                                                                                                                                   | 68 |
| 2.3 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล .....                                                                                                                                                                                          | 68 |
| ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ .....                                                                                                                                                                                     | 69 |
| 3.1 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ .....                                                                                                                                                                                     | 69 |
| 3.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย .....                                                                                                                                                                                                      | 69 |
| บทที่ 4 ผลการศึกษา .....                                                                                                                                                                                                             | 70 |
| ระยะที่ 1 วิเคราะห์ผู้เรียน .....                                                                                                                                                                                                    | 70 |
| ตอนที่ 1 ผลการสำรวจและเปรียบเทียบความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้น<br>มัธยมศึกษาปีที่ 2 .....                                                                                                                                        | 70 |
| ระยะที่ 2 ทดลอง .....                                                                                                                                                                                                                | 72 |
| ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลัง<br>การทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิด<br>ห้องเรียนกลับด้านและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบ<br>ปกติ ..... | 72 |

|                                                                                                                                                                                                                       |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่าง<br>นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับ<br>ด้านกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ..... | 84  |
| บทที่ 5 อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....                                                                                                                                                                                 | 91  |
| สรุปผลการวิจัย.....                                                                                                                                                                                                   | 92  |
| อภิปรายผลการวิจัย .....                                                                                                                                                                                               | 95  |
| ข้อเสนอแนะ .....                                                                                                                                                                                                      | 98  |
| บรรณานุกรม .....                                                                                                                                                                                                      | 100 |
| ภาคผนวก.....                                                                                                                                                                                                          | 104 |
| ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ .....                                                                                                                                                            | 105 |
| ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย .....                                                                                                                                                                            | 107 |
| ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ .....                                                                                                                                                                          | 141 |
| ภาคผนวก ง หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัย .....                                                                                                                                                                         | 149 |
| ประวัติผู้เขียน.....                                                                                                                                                                                                  | 151 |

## สารบัญตาราง

### หน้า

|                                                                                                                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| ตาราง 1 ตารางแสดงค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก .....                                                                                                           | 61 |
| ตาราง 2 เกณฑ์คะแนน.....                                                                                                                                         | 64 |
| ตาราง 3 ตารางแสดงค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก .....                                                                                                           | 66 |
| ตาราง 4 แบบแผนดำเนินการวิจัย .....                                                                                                                              | 67 |
| ตาราง 5 ตารางแสดงการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล.....                                                                                                      | 69 |
| ตาราง 6 ผลการสำรวจและเปรียบเทียบความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....                                                                         | 70 |
| ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของ<br>นักเรียนกลุ่มทดลอง โดยใช้แบบสำรวจและแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ .....         | 72 |
| ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของ<br>นักเรียนกลุ่มทดลอง โดยใช้แบบวัดความรอบรู้ด้านสื่ออัตนัย.....               | 73 |
| ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของ<br>นักเรียนกลุ่มทดลองรายข้อ โดยใช้แบบสำรวจและแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ .....   | 74 |
| ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของ<br>นักเรียนกลุ่มทดลองรายข้อ โดยใช้แบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ (อัตนัย) .....    | 77 |
| ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของ<br>นักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ .....                | 78 |
| ตาราง 12 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของ<br>นักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ .....                | 79 |
| ตาราง 13 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของ<br>นักเรียนกลุ่มควบคุมรายข้อ โดยใช้แบบสำรวจและแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ ..... | 80 |
| ตาราง 14 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของ<br>นักเรียนกลุ่มควบคุมรายข้อ โดยใช้แบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ (อัตนัย).....    | 83 |

ตาราง 15 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่ม  
ทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม ..... 84

ตาราง 16 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่าง  
นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมรายข้อ โดยใช้แบบสำรวจและแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ.. 85

ตาราง 17 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่าง  
นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านกับกลุ่มควบคุมที่  
ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ..... 88

ตาราง 18 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่าง  
นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านกับกลุ่มควบคุมที่  
ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติรายข้อ โดยใช้แบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ (อัตนัย)..... 89



## สารบัญรูปภาพ

### หน้า

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| ภาพประกอบ 1 องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน ..... | 15 |
| ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย.....                    | 58 |



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ภูมิหลัง

ปัจจุบันประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและการใช้เทคโนโลยีไปอย่างรวดเร็วเพื่อมุ่งสู่สังคมแบบดิจิทัล ส่งผลกระทบให้บริบทและวิถีชีวิตของคนไทยเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต จะเห็นได้จากข้อมูลทางสถิติในปี พ.ศ. 2561 จากจำนวนประชากรของประเทศไทยทั้งหมด 69 ล้านคน พบว่ามีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกว่า 57 ล้านคน และเป็นกลุ่มคนที่ใช้งานสื่อออนไลน์ (Social Media) ทั้งสิ้น 51 ล้านคน ([www.brandbuffet.in.th](http://www.brandbuffet.in.th), 2561) ซึ่งมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องจากปีที่ผ่านมา จากรายงานการสำรวจพฤติกรรมกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (Internet) ในประเทศไทยประจำปี 2560 (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. 2560) ที่ได้สำรวจเมื่อเดือน มิถุนายน - กรกฎาคม 2560 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 25101 คน มีการสุ่มตัวอย่างจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่ตอบแบบสอบถามออนไลน์ พบว่าการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต 7 อันดับแรก ได้แก่ ยูทูบ (YouTube) 97.1%, เฟสบุ๊ก Facebook (96.6%), ไลน์ (Line) 95.8%, อินสตาแกรม (Instagram) 56%, พันทิป (Pantip) 54.7%, ทวิตเตอร์ (Twitter) 27.6% และ วอทแอป (WhatsApp) 12.1% และเมื่อพิจารณาข้อมูลเนื้อหาที่มีอยู่ในเว็บไซต์ข้างต้นพบว่ามีทั้งส่วนของเนื้อหาที่เป็นประโยชน์และที่ไม่เป็นประโยชน์ก่อให้เกิดโทษ โดยอินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นสื่อที่ยากที่สุดในการควบคุมและดูแล เพราะข้อมูลเนื้อหาสาระที่แพร่กระจายอยู่นั้นไม่ว่าจะเป็นสื่อจากโทรทัศน์สาธารณะที่เข้าถึงประชาชนในวงกว้าง และสื่ออินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นสื่อไร้การควบคุมสามารถใช้สมาร์ตโฟน อินเทอร์เน็ตไร้สาย 4G ที่ทำให้สามารถเข้าสู่อินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ง่ายและสะดวกสำหรับทุกคน ทำให้เด็กซึ่งมีวุฒิภาวะยังไม่เพียงพอและขาดทักษะในการใช้สื่อเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ส่งผลทำให้เกิดผลเสียต่อการดำรงชีวิตทั้งในด้านสุขภาพกายและสุขภาพจิตของเด็ก และยังทำให้เกิดค่านิยม ความคิด ทัศนคติ และพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสสังคม และสื่อเทคโนโลยี จากการสำรวจของนักวิชาการสถาบันการสื่อสารสาธารณะ (สวส.) นายธาม เชื้อสถาปนศิริ ได้กล่าวถึง 13 พฤติกรรมด้านลบของการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทย 1.ใช้สื่อมากเกินไปในแต่ละวัน เสพติดอินเทอร์เน็ต 2.ใช้สื่อเปิดเผยอัตลักษณ์ส่วนบุคคลและข้อมูลที่อยู่บนเครือข่ายสาธารณะ 3.ใช้สื่อเข้าถึงเนื้อหาที่อันตราย สื่อลามก อนาจาร สิ่งเสพติด และการพนันต่างๆ 4.ใช้สื่อในธุรกรรมการเงิน ชื้อขาย การเป็นสมาชิกกลุ่มต่างๆที่ไม่เหมาะสม 5.ใช้สื่อเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงและการต่อต้าน

สังคม 6.ใช้สื่อบนเครือข่ายสนทนาออนไลน์ และนำไปสู่การล่อลวงทางออนไลน์ 7.ใช้สื่อออนไลน์ที่ไร้สาระ มุ่งเน้นเสพความบันเทิงมากเกินไป 8.ใช้สื่อสร้างสถานะภาพทางสังคม สร้างตัวตนเสมือน ติดกับดักการมีชื่อเสียง 9.ใช้สื่อในการรังแก กลั่นแกล้ง ล้อเลียน ประณามเพื่อนทางสื่อออนไลน์ 10.ใช้สื่อสร้างความเกลียดชัง อคติ 11.ใช้สื่อที่ขาดทักษะในการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล 12.ใช้สื่อเพื่อลอกการบ้าน ทำรายงานวิชาการ คัดลอกขโมยข้อมูล และ 13.ใช้สื่อเพื่อการสร้างกระแสอารมณ์ต่างๆ

ดังนั้นปัญหาพฤติกรรมของเด็กติดการใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงแต่เป็นปัญหาที่สำคัญในประเทศไทยเพียงเท่านั้น แต่ในต่างประเทศก็ประสบปัญหาเช่นเดียวกัน เนื่องจากผู้ปกครอง พ่อและแม่ยังไม่เห็นถึงความสำคัญของการใช้สื่อเทคโนโลยี อีกทั้งเด็กยังสามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ต (Internet) ได้ง่ายหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีอยู่มากมาย เว็บไซต์ต่าง ๆ และรูปแบบของเกมออนไลน์ ทำให้เด็กสามารถเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ทั้งที่บ้าน ห้างสรรพสินค้า และร้านอินเทอร์เน็ตส่งผลให้เด็กใช้อินเทอร์เน็ตเกินความจำเป็น และเกิดปัญหาพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงมากขึ้น

ในขณะที่รัฐบาลเห็นความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมของประเทศเพื่อให้ก้าวทันต่อสังคมโลก แต่เด็กและเยาวชนของประเทศยังขาดความรู้ด้านสื่อ (Media Literacy) จึงทำให้กระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงปัญหา และความสำคัญของการใช้สื่อเทคโนโลยีในปัจจุบัน จึงได้บรรจุเนื้อหาสาระความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี ไว้ในกลุ่มสาระสุขศึกษา และพลศึกษา สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพ และการป้องกันโรค มาตรฐาน พ.2.1 คือเห็นคุณค่า และมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ ตัวชี้วัด ม 2/2 วิเคราะห์ผลของการใช้เทคโนโลยีที่มีต่อสุขภาพ ในโลกของปัจจุบันได้ก้าวเข้าสู่ยุคของสังคมดิจิทัลที่มีเทคโนโลยีเครื่องมือเครื่องใช้ สื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือไอซีที คอมพิวเตอร์ช่วยให้เราเพิ่มความสามารถในการคำนวณและประมวลผลข้อมูลต่างๆได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง และแม่นยำ อีกทั้งยังสามารถเก็บสำรองข้อมูลได้มากขึ้น เครือข่ายสื่อสารทำให้เราติดต่อถึงกันได้ง่าย ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างรวดเร็ว สังคมใหม่จึงเป็นสังคมที่ต้องพึ่งพาไอซีที (เย็น ภูววรรณ. 2555) อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีในการศึกษาไทยก็ยังไม่ประสบความสำเร็จ เนื่องจากปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อมและตัวของบุคลากรไม่เอื้ออำนวยต่อการจัดการเรียนรู้ เช่น อุปกรณ์ไม่

เพียงพอต่อจำนวนนักเรียน ผู้สอนขาดความรู้ความเข้าใจในการใช้เทคโนโลยี งบประมาณในการจัดการศึกษา ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางด้านสังคม เป็นต้น โรงเรียนขนาดเล็กขาดงบประมาณสำหรับการจัดการศึกษาให้มีคุณภาพเพราะโรงเรียนจะได้รับงบประมาณตามจำนวนหัวของนักเรียนเมื่อจำนวนนักเรียนน้อยงบประมาณที่ได้รับก็น้อยตามไปด้วยทำให้มีปัญหาขาดแคลนทั้งครุภัณฑ์และอุปกรณ์การเรียนการสอนที่จำเป็นเฉพาะการขาดแคลนหนังสือเรียนและแบบฝึกหัด (สมบัติ อารังธัญวงศ์. 2557) ปัญหาเทคโนโลยีทางการศึกษาโดยส่วนใหญ่ นั้น ได้แก่ ปัญหาความพร้อมของผู้สอน ผู้สอนยังขาดความพร้อมในการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยี ครูผู้สอนไม่เห็นความสำคัญของนวัตกรรม และเทคโนโลยีสารสนเทศ ครูผู้สอนขาดความรู้ความเข้าใจ ขาดประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในการใช้สื่อเทคโนโลยี สร้างสื่อและสารสนเทศ หรืออุปกรณ์ต่างๆ เพื่อจัดการเรียนรู้ การที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพได้นั้น ก็จะต้องเริ่มจากการพัฒนาผู้สอนก่อน ปัญหาด้านวัสดุ อุปกรณ์ งบประมาณ คือ ยังขาดงบประมาณในการพัฒนานวัตกรรม ปัญหาด้านสภาพการเรียนการสอนเด็กมีความแตกต่างกันด้านสติปัญญา ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ และด้านสังคม ปัญหาสุขภาพต่าง ๆ นี้ก็ทำให้เด็กมีการตอบสนองรับรู้การเรียนการสอนได้ไม่เท่าเทียมกัน ทำให้มีผลต่อสภาพการจัดการเรียนรู้ (จันทวรรณ ปิยะวัฒน์. 2555)

จากการทบทวนเอกสารงาน วิจัยที่ผ่านมา 5 ปี พบว่า วิธีการจัดการเรียนรู้ที่สร้างความรอบรู้ด้านสื่อได้นั้นมีหลากหลายวิธี การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เป็นอีกหนึ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่คำนึงถึงการสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตัวของผู้เรียนเองตามทักษะ ความรู้ความสามารถและสติปัญญาตามความสามารถทางการเรียนรู้ของแต่ละคน (Self-Paced) ผ่านรูปแบบและกิจกรรมทั้งในห้องเรียนที่เกิดจากการสอนทางตรงจากครูผู้สอน และกิจกรรมนอกห้องเรียนจากผ่านสื่อเทคโนโลยี (ICT) หลากหลายประเภทที่มีในปัจจุบัน ซึ่งผู้เรียนต้องใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ในการศึกษาข้อมูลจากแหล่งสารสนเทศ ผ่านสื่อเทคโนโลยี (ICT) เพื่อให้เกิดมโนทัศน์รวบยอดของเนื้อหาและทำความเข้าใจถึงความเรื่องราวหรือเนื้อเรื่องต่าง ๆ ว่าประกอบด้วยอะไร มีจุดมุ่งหมายหรือความประสงค์สิ่งใด ที่สำคัญนั้นแต่ละเหตุการณ์เกี่ยวพันกันอย่างไรบ้าง อีกทั้งเป็นการพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถอธิบายการแก้ปัญหาได้อย่างชัดเจนและมีเหตุมีผล สามารถนำเอาทักษะการคิดวิเคราะห์ที่เกิดขึ้นนั้นไปประยุกต์ใช้ต่อไปได้ในอนาคต (วสันต์ ศรีหิรัญ. 2560) การจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ซึ่งเป็นแนวคิดการเรียนการสอนเน้นการสร้างผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้แบบรอบด้านหรือ Mastery Learning นั้นจะมีองค์ประกอบสำคัญที่เกิดขึ้น 4 องค์ประกอบที่ เป็นวัฏจักร (Cycle) หมุนเวียนกันอย่างเป็นระบบ ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 4 ที่เกิดขึ้นได้แก่ 1.การกำหนดยุทธวิธีเพิ่มพูนประสบการณ์

(Experiential Engagement) โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะวิธีการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาโดยอาศัยวิธีการที่หลากหลายช่องทาง ทั้งการใช้กิจกรรมที่กำหนดขึ้นเองผ่านเกมสถานการณ์จำลอง สื่อปฏิสัมพันธ์ การทดลอง หรืองานด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ 2. การสืบค้นเพื่อให้เกิดมโนทัศน์รวบยอด (Concept Exploration) โดยครูผู้สอนเป็นผู้คอยชี้แนะให้กับผู้เรียนจากสื่อหรือกิจกรรมหลายประเภทเช่น สื่อประพจน์วิดีโอบันทึกการบรรยาย การใช้สื่อบันทึกเสียงประเภท Podcasts การใช้สื่อ Websites หรือสื่อออนไลน์ Chats 3. การสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมาย (Meaning Making) โดยผู้เรียนเป็นผู้บูรณาการสร้างทักษะองค์ความรู้จากสื่อที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างกระดานความรู้อิเล็กทรอนิกส์ (Blogs) การใช้แบบทดสอบ (Tests) การใช้สื่อสังคมออนไลน์และกระดานสำหรับอภิปรายแบบออนไลน์ (Social Networking & Discussion Board) 4. การสาธิตและประยุกต์ใช้ (Demonstration & Application) เป็นการสร้างองค์ความรู้โดยผู้เรียนเองในเชิง สร้างสรรค์ โดยการจัดทำเป็นโครงการ (Project) และผ่านกระบวนการนำเสนอผลงาน (Presentations) ที่เกิดจากการรังสรรค์ งานเหล่านั้น (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556)

การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ได้ถูกนำไปใช้ทดลองจัดการเรียนรู้เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในรายวิชา เช่น วิชาสังคมศึกษา ในหัวข้อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแก้ปัญหาด้วยวิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับด้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ทิชานนท์ ชุมแวงวาปี และลัดดา ศิลา น้อย, 2558) วิชาวิทยาศาสตร์ เรื่องผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการคิดวิเคราะห์และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 (อาลาวิยะ สะอะ, 2558) แต่ยังไม่มียานวิจัยใด ที่จัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านความรู้ (K) 2. ด้านเจตคติ (A) 3. ด้านการปฏิบัติ (P) หรือตอบองค์ประกอบของความรอบรู้ด้านสื่อ (Media Literacy) ที่ประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. การเข้าถึงสื่อ (Access Skills) 2. การวิเคราะห์สื่อ (Analyze Skill) 3. การประเมิน (Evaluate Skill) และ 4. การสร้างสรรค์สื่อ (Create Skills) ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการศึกษการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อพัฒนาทักษะความรอบรู้ด้านสื่อ (Media Literacy) และเพื่อเป็นแนวทางในการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ ต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยพิจารณาจาก

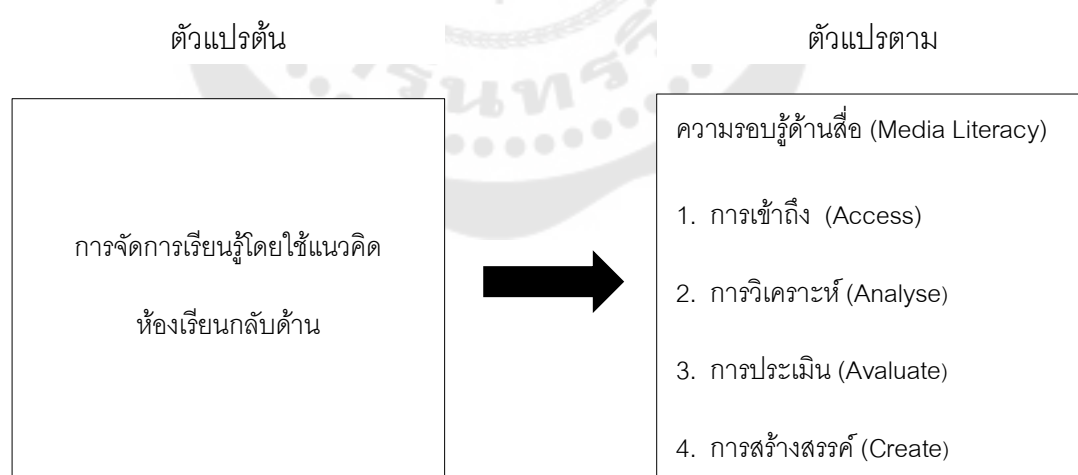
1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม
2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

### คำถามการวิจัย

นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านจะส่งผลต่อความรอบรู้ด้านสื่อแตกต่างจากก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้หรือไม่ อย่างไร

### กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) เพื่อเปรียบเทียบความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษา (Media Literacy) ในวิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



### สมมติฐานการวิจัย

1. นักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) มีความรอบรู้ด้านสื่อ (Media Literacy) สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้

2. นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านหลังการทดลอง มีความรอบรู้ด้านสื่อ (Media Literacy) สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

### ขอบเขตการวิจัย

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนธัญรัตน์

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 81 คน โรงเรียนธัญรัตน์

#### 2. ตัวแปร

1.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

1.2 ตัวแปรตาม คือ ความรอบรู้ด้านสื่อ (Media Literacy)

### นิยามศัพท์เฉพาะ

**การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)** หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งซึ่งเปลี่ยนการใช้ช่วงเวลาของการบรรยายเนื้อหา (Lecture) ในห้องเรียนเป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อฝึกแก้โจทย์ปัญหา และประยุกต์ใช้จริง ส่วนการบรรยายจะอยู่ในช่องทางอื่น ๆ เช่น วิดีโอ วิดีโอออนไลน์ ฯลฯ ซึ่งนักเรียนเข้าถึงได้เมื่ออยู่ที่บ้านหรือนอกชั้นเรียน ดังนั้น การบ้านที่เคยมอบหมายให้ผู้เรียนฝึกฝนทำเองนอกห้องเรียนจะกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมในชั้นเรียน และในทางกลับกัน เนื้อหาที่เคยจัดการเรียนรู้ ถ่ายทอดผ่านการบรรยายในชั้นเรียนจะสลับปรับเปลี่ยนไปอยู่ในสื่อเทคโนโลยีที่ผู้เรียน สามารถอ่าน สามารถฟัง และสามารถดูได้ด้วยตนเองที่บ้านหรือที่ไหน ๆ ก็ตาม โดยที่ผู้สอนอาจตั้งโจทย์ หรือให้ผู้เรียนสรุปเนื้อหา ข้อมูลนั้น ๆ เพื่อตรวจสอบความเข้าใจอีกครั้งของผู้เรียน และนำมาอภิปรายหรือทำกิจกรรมจริงในชั้นเรียน

**ความรอบรู้ด้านสื่อ (Media Literacy)** หมายถึง การอ่านสื่อต่างๆ ให้ออกเพื่อพัฒนาความสามารถและทักษะในการเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การตีความเนื้อหาของสื่อ ไม่หลงเชื่อเนื้อหาที่ได้อ่าน ได้ยิน ได้ฟัง และสามารถวิเคราะห์ ประเมินค่าและเข้าใจผลกระทบต่างๆ ของสื่อ รวมถึงความสามารถใช้สื่อให้เกิดประโยชน์ องค์ประกอบของความรอบรู้ด้านสื่อในงานวิจัยในเล่มนี้ประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบคือ 1.การเข้าถึงสื่อ คือ การได้รับสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ และรวดเร็วสามารถรับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ พร้อมทั้ง

ทำความเข้าใจความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการอ่านเนื้อหาจากสื่ออื่นๆ และทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้ สามารถจดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร พัฒนากลยุทธ์ เพื่อหาที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลาย เลือกคัดกรองข้อมูล ประเภทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ 2.การวิเคราะห์ คือ การตีความเนื้อหาสื่อตามองค์ประกอบและแบบฟอร์มของสื่อที่ได้รับ ว่าสิ่งที่สื่อนำเสนอ นั้นส่งผลกระทบต่อสังคมและผู้รับสาร โดยใช้พื้นฐานความรู้เดิมและประสบการณ์ในการคาดการณ์ถึงผลที่จะเกิดขึ้น โดยเน้นการวิเคราะห์ที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพเป็นหลัก ใช้วิธีการวิเคราะห์เปรียบเทียบ การแยกองค์ประกอบย่อยต่างๆ หรือการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผล การทำความเข้าใจเนื้อหาบริบทที่ต้องการสื่อ 3.การประเมิน คือ การประเมินค่าของสื่อ เป็นผลจากการวิเคราะห์สื่อที่ผ่านมาทำให้สามารถที่จะประเมินคุณภาพของเนื้อหาที่มี คุณค่าต่อผู้รับสารมากน้อยเพียงใด สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อผู้รับสารในด้านสุขภาพได้หรือไม่ คุณค่าที่เกิดขึ้นเป็นคุณค่าที่เกิดขึ้นทางใจ อารมณ์ ความรู้สึก และส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสุขภาพของตนเองหรือไม่ 4.การสร้างสรรค์ คือ การสร้างสื่อในแบบฉบับของตนเองขึ้นมา โดยการเขียนบรรยายความคิด ใช้คำศัพท์ เสียง หรือการสร้างภาพให้มีประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย เกี่ยวกับสุขภาพ โดยมีวิธีการสร้างสื่อแบบสร้างสรรค์และคำนึงถึงความถูกต้องของเนื้อหาข้อมูล และมีแหล่งอ้างอิงที่เชื่อถือได้

**การสอนปกติ** หมายถึงแผน การจัดการเรียนตามคู่มือของโรงเรียน

### **ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1. นักเรียนมีความรอบรู้ด้านสื่อ (Media Literacy) ในวิชาสุขศึกษาเพิ่มมากขึ้น
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนในการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) การสร้างสื่อเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และช่องทางในการเข้าถึงสื่อ การออกแบบกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำมากขึ้น และการเปลี่ยนบทบาทจากครูผู้สอนเป็นโค้ชที่คอยให้คำแนะนำ กระตุ้นให้ผู้เรียนทำกิจกรรมและเกิดองค์ความรู้ตามวัตถุประสงค์ และนำไปประยุกต์ใช้ในเนื้อหาสาระอื่น ๆ ของกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

## ข้อจำกัดของงานวิจัย

ข้อจำกัดของงานวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

1. การทำวิจัยในชั้นเรียนอาจมีข้อจำกัดบางประการที่เกิดขึ้นจากข้อจำกัดจากความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีของนักเรียน
2. ข้อจำกัดในการตรวจให้คะแนนข้อสอบ เนื่องจากผู้วิจัยเป็นผู้ตรวจเองอาจจะทำให้คะแนนเกิดความเอนเอียงไปทางกลุ่มทดลอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้วิธีการนำข้อสอบที่นักเรียนทำแล้วมารวมกันและใช้วิธีการสลับข้อสอบให้คละกัน และตรวจพร้อมกันโดยการปิดชื่อระหว่างตรวจ เพื่อให้ผู้วิจัยทราบถึงชื่อและห้องของผู้ทำข้อสอบฉบับนั้น



## บทที่ 2

### ทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นหลัก ดังนี้

#### 1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

- 1.1 ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน
- 1.2 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน
- 1.3 เทคนิคและขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน
- 1.4 ประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน
- 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน

#### 2. ความรอบรู้ด้านสื่อ (Media Literacy)

- 2.1 ความหมายและองค์ประกอบของความรอบรู้ด้านสื่อ
- 2.2 แนวทางการพัฒนาความรอบรู้ด้านสื่อ
- 2.3 การประเมินความรอบรู้ด้านสื่อ
- 2.4 ประโยชน์ของความรอบรู้ด้านสื่อ
- 2.5 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรอบรู้ด้านสื่อ

#### 3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวัดประเมินผล

- 3.1 การสร้างเครื่องมือ
- 3.2 การหาคุณภาพเครื่องมือ

## 1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเป็นรูปแบบหนึ่งในหลายรูปแบบที่รับการยอมรับว่ามีประสิทธิผลและนำไปใช้กันอย่างกว้างขวาง มีผู้ให้ความหมาย นิยามศัพท์ไว้ดังนี้

### 1.1 ความหมายของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน

พจนานุกรมการศึกษาได้ให้ความหมายคำว่ารูปแบบคือ แบบอย่างของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างหรือทำซ้ำเป็นตัวอย่างเพื่อการเลียนแบบ เป็นแผนภูมิซึ่งเป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือลักษณะหลักการของแนวคิดเป็นชุดของปัจจัยหรือตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ซึ่งสามารถรวมกันเป็นตัวประกอบและสัญลักษณ์ทางระบบ

ในทางการศึกษารูปแบบการเรียนการสอน (Model of teaching หรือ teaching model) และคำว่ารูปแบบการเรียนการสอนหรือรูปแบบการจัดการเรียนการสอน instructional Model หรือ teaching Learning model คำว่ารูปแบบการสอนมีนักวิชาการได้ให้คำอธิบายไว้แตกต่างกันซึ่งสามารถจำแนกได้ 2 อย่างคือ 1.แบบแผน 2.แบบจำลอง ดังนี้

1. แบบแผน เป็นการสร้างแบบแผนเพื่อนำไปสู่การเรียนการสอนโดยมีการกำหนดหลักการ เนื้อหาวัตถุประสงค์ วิธีการสอน และการประเมินผลที่ชัดเจน (ชาอุชัย อินทรประวัติ, 2534) นอกจากนี้ยังใช้สื่อเพื่อเป็นตัวกลางในการสอนให้กลุ่มผู้เรียน เข้าใจได้ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ได้ตามเป้าหมาย เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวีดีโอ เทปบันทึกเสียง คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นต้น (Joyce and Well 1992)(รัตนา สิงห์กุล, 2547) นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การพัฒนาด้านพุทธิพิสัย การพัฒนาด้านจิตพิสัย การพัฒนาด้านทักษะกระบวนการหรือการบูรณาการเพื่อเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เข้ามาช่วยในการสอนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและสัมฤทธิ์ผล (ทิตินา แคมณี, 2550)

2. แบบจำลอง เป็นการจำลองภาพในอุดมคติเพื่อนำไปอธิบายคุณลักษณะสำคัญของปรากฏการณ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นเพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ (วิสุทธิ วิจิตรพัชรภรณ์, 2547) ที่เสมือนจริงแต่มีขนาดเล็กลงหรือใหญ่กว่า และนำไปใช้กับกลุ่มผู้เรียนรู้ (เสรี ชัดเข้ม, 2538)

ดังนั้นผู้ทำการวิจัยจึงสรุปได้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นการกำหนดแบบแผนที่มีหลักการ เนื้อหาวัตถุประสงค์ วิธีการสอน และการประเมินผลที่ชัดเจนโดยมีการจำลองภาพเพื่อกำหนดเป้าหมาย และประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการใช้สื่อและเทคนิคต่าง ๆ เข้ามาช่วยในการสอนเพื่อให้ง่ายต่อการสอน และง่ายต่อการเข้าใจของผู้เรียน

ส่วนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) นั้นเป็นวิธีการหรือรูปแบบหนึ่งที่ถูกนำมาใช้เพื่อรองรับกับความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี และบทบาทการเรียนรู้ของผู้เรียนและผู้สอนภายในห้องเรียน นักวิชาการทางด้านการศึกษาก็ได้ให้ความหมายไว้ในมิติที่แตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

จุดเริ่มต้นของการพัฒนานวัตกรรมการจัดการสอนประเภทนี้ได้เกิดจากการจัดการเรียนการสอนหรือการจัดการเรียนรู้ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่โรงเรียน Woodland Park High School เมือง Woodland Park รัฐ Colorado ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี พ.ศ. 2550 โดยมี Jonathan Bergmann และ Aaron Sams ซึ่งทั้งสองคนเป็นครูผู้สอนวิชาวิทยาศาสตร์ เขาเริ่มทำการจดบันทึกเทปวิดีโอซึ่งเป็นเนื้อหาสาระการสอนเพื่อให้นักเรียนนำไปศึกษาด้วยตนเองที่บ้านแล้วให้ผู้เรียนนำเอาความรู้ที่ได้จากการศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองนั้นกลับมาอู่การอภิปรายกลุ่มภายในห้องเรียนและมีการสืบค้นเพื่อหาบทสรุปของคำตอบอีกครั้งหนึ่งโดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้หรือการจัดกิจกรรมการเรียนดังกล่าว ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้แบบนี้เป็นการเรียนรู้แบบกับทางที่สวนทางกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบเดิมที่ต้องเรียนเนื้อหาที่โรงเรียนและนำงานกลับไปทำต่อที่บ้าน โดยการจัดการเรียนรู้แบบกับทางจะให้ผู้เรียนนั้นได้ศึกษาเนื้อหาที่บ้านด้วยตนเองแล้วทำงานหรือประสบการณ์ที่ได้รับมอบหมายมาทำการเรียนรู้เพิ่มเติมที่โรงเรียนร่วมกับเพื่อน ๆ ในห้องเรียนโดยครูผู้สอนจะเป็นผู้ให้คำแนะนำชี้แจงในประเด็นคำตอบที่เกิดขึ้นซึ่งในรูปแบบดังกล่าวนี้ภายหลังได้พัฒนาและขยายขอบเขต เนื้อหา และการจัดการเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวางโดยเฉพาะการปรับใช้กับสื่อ ICT ได้หลากหลายประเภท และยังมีประสิทธิภาพค่อนข้างสูงในยุคปัจจุบัน (สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556) เบอ์แมน และแซม (Bergman และ Sams, 2007) ยังได้กล่าวอีกว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านเป็นวิธีการที่ครอบคลุมกิจกรรมและการจัดการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเพื่อยกระดับการเรียนรู้ในห้องเรียนต่างๆของผู้สอนเพื่อให้ผู้สอนสามารถใช้เวลามากขึ้นในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนแทนการบรรยายหน้าชั้นเรียนเพียงอย่างเดียวซึ่งวิธีการนี้ที่ถูกใช้เป็นส่วนใหญ่มักจะทำการสอนโดยใช้วิดีโอที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้สอนเองและผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้นอกเวลาเรียน Jonathan Bergmann และ Aaron Sams เรียกว่าห้องเรียนกลับด้าน (Flip Classroom) กระบวนการจัดการเรียนรู้และการบ้านทั้งหมดจะ พลิกกลับ สิ่งที่เคยเป็นกิจกรรมในชั้นเรียน เช่นการจดบันทึกจะถูกทำที่บ้านผ่านวิดีโอที่ผู้สอนสร้างขึ้นและสิ่งที่เคยทำที่บ้านจะนำมาทำในชั้นเรียน (อนุชา หงษ์ขุนทด, 2556)

ดังนั้นห้องเรียนกลับด้านหรือห้องเรียนกลับทางจัดเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่มีส่วนทางกับการจัดการเรียนการสอนแบบเดิม ที่มีการเน้นการเรียนการสอนที่เน้นผู้สอนเป็นสำคัญหรือผู้สอนเป็นผู้บรรยายเพียงฝ่ายเดียวและเปลี่ยนการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนทำกิจกรรมและผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ช (Coach) ที่คอยให้คำแนะนำผู้เรียนและตอบคำถามเมื่อผู้เรียนเกิดข้อสงสัยหรือแนะนำช่องทางในการสืบเสาะหาคำตอบโดยผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติเองเพื่อให้ได้คำตอบมา วิจารณ์ พานิช (2556) ได้อธิบายเหตุผลที่ควรมีการจัดการเรียนรูปแบบห้องเรียนกลับด้านหรือห้องเรียนกลับทางไว้ดังนี้

1. เพื่อเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนของผู้สอนจากการบรรยายหน้าชั้นเรียน
2. เพื่อใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้เพื่อตอบสนองต่อผู้เรียนในยุคปัจจุบัน
3. ช่วยผู้เรียนที่ประสบปัญหาการเรียนหรือการเรียนรู้ไม่ทันเพื่อน
4. ช่วยผู้เรียนที่เรียนอ่อนแต่ขยันขยันขยันในห้องเรียนกลับทางผู้เรียนเหล่านี้จะได้รับความเอาใจใส่ของคุณ
5. ช่วยให้ผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันให้สามารถก้าวหน้าในการเรียนตามความสามารถของตนเองเพราะผู้เรียนสามารถฟังวิธีทัศน์ซ้ำๆก็ได้และสามารถหยุดตรงไหนก็ได้
6. ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดตารางเวลาเรียนตามที่ตนเองพอใจได้เพราะสื่อวิธีทัศน์สามารถหยุดหยุดและย้อนกลับไปศึกษาที่หลังตามที่ตนเองสะดวกได้
7. ช่วยปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนเพิ่มมากขึ้นซึ่งแตกต่างและตรงกันข้ามกับสิ่งที่เรียกว่าการเรียนรู้แบบออนไลน์ การจัดการเรียนรูปแบบห้องเรียนกลับด้านยังคงเป็นการเรียนแบบผู้เรียนมาโรงเรียนและผู้เรียนสัมผัสกับผู้สอน โดยการจัดการเรียนรูปแบบห้องเรียนกลับด้านเป็นการใช้พลังของระบบออนไลน์และระบบพบหน้าช่วยเปลี่ยนและเพิ่มบทบาทของคุณให้เป็นทั้งพี่เลี้ยง เพื่อน และผู้เชี่ยวชาญ
8. ช่วยให้ผู้สอนรู้จักผู้เรียนมากขึ้น หน้าที่ของผู้สอนไม่ใช่เพียงการช่วยให้ผู้เรียนได้วิชาหรือเนื้อหาแต่จะต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจ inspire ให้กำลังใจ และเกิดแรงจูงใจในการรับฟัง
9. ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน จากกิจกรรมทางการเรียนที่ครูผู้สอนจะประสบความสำเร็จขึ้นมานั้นผู้เรียนสามารถที่จะช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกันได้เป็นอย่างดี เป็นการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำคะแนนของนักเรียนที่เคยเรียนตามคำสั่งของครูผู้สอนหรือ

ทำงานให้เสร็จตามกำหนดเป็นการเรียนเพื่อตนเองไม่ใช่คนอื่นส่งผลต่อเด็กที่เอาใจใส่ในการเรียน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันจะเพิ่มขึ้นโดยอัตโนมัติ

10. ช่วยให้เห็นคุณค่าของความแตกต่างของผู้เรียน เพราะการจัดการเรียนรู้แบบ กลับด้านช่วยให้ผู้สอนเห็นจุดแข็งและจุดอ่อนของผู้เรียนแต่ละคนอย่างชัดเจน

11. เป็นการเปลี่ยนแปลงการจัดการห้องเรียน ช่วยเปิดช่องให้ผู้สอนสามารถ จัดการชั้นเรียนได้ตามความต้องการที่จะทำ ครูผู้สอนสามารถทำหน้าที่ของการสอนที่สำคัญในเชิง สร้างสรรค์ เพื่อสร้างคุณภาพให้แก่ชั้นเรียน

12. เปลี่ยนคำสนทนากับพ่อแม่ของผู้เรียน จากคำถามที่ว่าผู้เรียนอยู่ในโอวาท เป็นถามว่าผู้เรียนได้เรียนรู้หรือไม่

13. ช่วยให้การศึกษากับพ่อแม่และคนในครอบครัว ประสานความสัมพันธ์ที่ดี ระหว่างโรงเรียนกับผู้ปกครอง

14. ช่วยให้เกิดความโปร่งใสในการจัดการเรียนการสอนหรือการศึกษา การใช้ ห้องเรียนแบบกลับบ้านโดยนำสาระคำสอนไปไว้ในวีดิทัศน์สามารถนำไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต เป็นการเปิดเผยเนื้อหาสาระทางการเรียนให้สาธารณะไม่สามารถเข้าถึงเนื้อหาและสร้างความ เชื่อมั่นในคุณภาพการเรียนการสอนให้กับผู้ปกครองได้

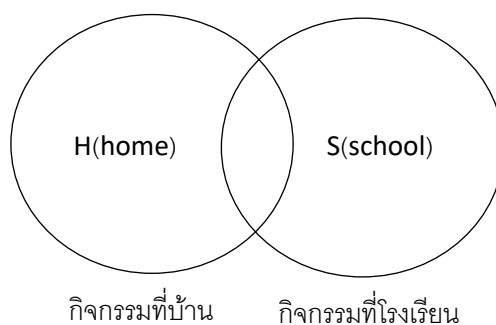
รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมสนใจจากสังคมการศึกษาเพราะตัวประกอบของรูปแบบที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ได้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในปัจจุบัน ในการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ของผู้เรียนและเน้นทักษะการคิดในขั้นสูงคือการคิดวิเคราะห์ การ สังเคราะห์ การประเมินค่า และการประยุกต์ใช้ซึ่งเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันที่ ต้องการพัฒนาคคนในสังคมไทย ให้มีคุณลักษณะพร้อมสำหรับการดำรงชีวิตและรับมือต่อความ เปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคตในยุคของสังคมแห่งเทคโนโลยีและโลกที่ไร้พรมแดน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่มีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นด้านการสื่อสาร การหาข้อมูลและสื่อต่าง ๆ ที่เพิ่มมากขึ้น รูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านหรือเป็น วิธีการใช้ห้องเรียนให้เกิดคุณค่าแก่ผู้เรียนโดยให้ผู้เรียนฝึกประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความรู้แบบรู้จักจริง Mastery Learning และเป็นการปรับเปลี่ยนบทบาทของครูผู้สอนใน ชั้นเรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคตามสมัย เพื่อตอบสนองกับผู้เรียนในยุคปัจจุบันและการ ก้าวทันโลกของสื่อเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว (วิจารณ์ พานิช, 2556)

ห้องเรียนกลับด้าน เป็นการเรียนที่เรียกว่า ปฏิสัมพันธ์แบบลอยตัว และมีความสัมพันธ์เชิงมนุษย์ ระหว่างครูผู้สอนกับศิษย์ (หนังสือ “เติมลิบ” 10 ปีที่เคพาร์ค 1 ทศวรรษ การอ่านของสังคมไทย, 2557) ซึ่งเป็นการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ที่พยายาม สร้างความแตกต่าง พลิก การจัดการเรียนรู้แบบเดิมที่ผู้เรียนเน้นเรียนเฉพาะในห้องเรียนจากการจดบันทึกและฟัง บรรยายจากผู้สอน โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาจากทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน (Tenneson และ McGlasson, 2006) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา (Bergman และ Sams, 2007) อีกทั้งเป็นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสดง ความรู้และเรียนรู้อย่างมีปฏิสัมพันธ์จนได้ความเข้าใจสามารถบูรณาการและนำไปประยุกต์ใช้ วิเคราะห์สังเคราะห์ประเมินผลและสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ เป็นผลให้สามารถพัฒนาตนเองได้อย่าง เต็มความสามารถตามแนวคิดแบบ Constructivism ที่มุ่งเน้นในการเรียนผ่านกิจกรรม เพื่อให้ ผู้เรียนมีความเข้าใจและยังมีประสบการณ์จากการลงมือทำ (นิตยสาร สสวท. 2560)

ดังนั้นผู้ทำการวิจัยจึงสรุปได้ว่า รูปแบบห้องเรียนกลับด้านเป็นการสร้างความ แตกต่างการเรียนรู้แบบใหม่จากเดิมเป็นการเน้นการเรียนเฉพาะในห้องเรียนและการจดบันทึก หรือท่องจำจากตำรา โดยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ได้จากทุกสถานที่ทั้งภายในและ ภายนอกห้องเรียน เช่น บ้าน โรงเรียน สถานที่ท่องเที่ยว และสถานที่ต่าง ๆ ได้ทุกเวลา และนำ ความรู้ที่ได้จากการศึกษาภายนอกห้องเรียนนั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์และอภิปรายผลในชั้นเรียน หรือสอบถามเพิ่มเติมกับครูผู้สอนเพื่อสร้างความเข้าใจให้มากขึ้นและถ่ายทอดความรู้หรือ ประสบการณ์แก่เพื่อนร่วมชั้นได้ นอกจากนี้ผู้ศึกษายังพบว่าปัจจัยที่มีผลกับรูปแบบห้องเรียนกลับ ด้านมีอยู่ 3 อย่างคือ

1. ผู้สอน ผู้เรียน สิ่งแวดล้อม สถานการณ์ (input) ซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่นำไปให้ เกิดการเรียนรู้
2. วิธีการ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ (process)
3. การอภิปรายผล การแลกเปลี่ยนความรู้ (output) เป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ ระหว่างผู้สอนผู้เรียนหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียนเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้มากขึ้น อีกครั้งเป็นการ ถ่ายทอดประสบการณ์ให้เพื่อนร่วมชั้นได้

## 1.2 องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน



ภาพประกอบ 1 องค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านหรือเป็นแนวคิดที่มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมมาสู่การจัดการเรียนรู้แบบใหม่ที่มีการมอบหมายให้ผู้เรียนไปศึกษาหาความรู้ที่บ้านแล้วนำความรู้ที่ได้นั้นกลับมาทำกิจกรรมที่โรงเรียน (วิจารณ์ พานิช, 2556) ดังนั้นองค์ประกอบที่สำคัญของห้องเรียนกลับด้านจะประกอบไปด้วย 1.กิจกรรมที่บ้าน 2.กิจกรรมที่โรงเรียน ซึ่งกิจกรรมที่บ้าน คือ นักเรียนทำการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล ตามหัวข้อที่ครูผู้สอนกำหนดหรืออาจจะดูจากสื่อเทคโนโลยีที่ครูผู้สอนได้ทำการบันทึกเป็นวีดีโอคลิป ไฟล์เสียง หรือรูปแบบของเนื้อหาออนไลน์ ไว้บนสื่อ โปรแกรมหรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ และผู้เรียนทำการศึกษาเนื้อหาข้อมูลเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และเมื่อเกิดข้อสงสัยให้ทำจดบันทึกข้อสงสัยหรือข้อคำถามเพื่อนำกลับมาถามครูผู้สอนในชั้นเรียน และกิจกรรมที่โรงเรียน คือ นักเรียนนำความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากที่บ้านมาทำกิจกรรมในชั้นเรียนตามที่ครูผู้สอนกำหนดหรือสถานการณ์ โดยการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม เกม การทดลอง หรือคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้และรูปแบบความคิดเป็นของตนเองในการนำความรู้ที่ได้จากการศึกษานั้นมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และการจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ บทบาทหน้าที่ของผู้สอนที่ถูกปรับเปลี่ยนไปจากเดิมโดยสิ้นเชิง คือ ไม่ใช่ผู้ที่คอยถ่ายทอดความรู้อย่างเดียว แต่ทำบทบาทหน้าที่ไปในทางของ ตัวเตอร โค้ช หรือเป็นผู้ที่คอยจุดประกายความคิดของผู้เรียน โดยการที่จะคอยตั้งคำถาม เข้าหาให้ผู้เรียนเกิดการคิด คอยให้สร้างประสบการณ์ในบทบาทต่างๆของการเรียน และเป็นผู้ที่คอยอำนวยความสะดวกให้ในการจัดการเรียนรู้ เวลาของฝ่ายสอนจะใช้เวลาสำหรับให้มีปฏิสัมพันธ์ทั้งสองทางกับลูกศิษย์ ทำให้เด็กที่มีการเรียนช้าหรือหัวช้า จะได้รับการเอาใจใส่มากขึ้น ผู้สอนจะไม่ยืนอยู่หน้ากระดานดำที่หน้าชั้นเช่นเคยอีกต่อไป แต่

จะเดินไปและก็เดินมาในชั้นของห้องเรียน เพื่อคอยที่จะช่วยเหลือผู้เรียนที่จะมีปัญหาในการเรียน การสอนและมีนักวิชาการศึกษานั้นได้อธิบายการจัดการเรียนรู้ผ่านสิ่งที่ครูผู้สอนนั้นจะกำหนดหรือ อาจจะดูจากสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนได้ทำการสร้างสื่อเหล่านั้นบันทึกเป็นวิดีโอสั้น ๆ คลิป ยาวๆ ไฟล์เสียงต่าง ๆ หรือรูปแบบของเนื้อหาออนไลน์อื่น ๆ ไว้บนสื่อออนไลน์ โปรแกรม คอมพิวเตอร์หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ มากมาย ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาเหล่านี้ได้ และผู้เรียน จะต้องทำการศึกษาเนื้อหาข้อมูลเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และเมื่อเกิดข้อสงสัยให้ทำจดบันทึกข้อ สงสัยหรือข้อคำถามเพื่อนำกลับมาถามครูผู้สอนในชั้นเรียน และกิจกรรมที่โรงเรียน คือ นักเรียนนำ ความรู้ที่ได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากที่บ้านมาทำกิจกรรมในชั้นเรียนตามที่ครูผู้สอนกำหนดหรือ สถานการณ์ โดยการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม เกม การทดลอง หรือคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้าง องค์ความรู้และรูปแบบความคิดเป็นของตนเองในการนำความรู้ที่ได้จากการศึกษานั้นมา ประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง การจัดการของห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ว่า มีองค์ประกอบที่สำคัญนั้นมี 4 องค์ประกอบ (Schoolwires. 2013)(สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2556)(ปิยะวดี พงษ์สวัสดิ์ 2558) ไว้ดังนี้ 1.การกำหนดยุทธวิธีในการเพิ่มพูนของประสบการณ์ความรู้รอบยอด (Experiential Engagement) โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะวิธีในการเรียนรู้ให้กับผู้ที่จะเรียน เพื่อผู้เรียนสามารถเรียนเนื้อหานั้น โดยมีการอาศัยวิธีการต่าง ๆ ที่มีหลากหลายของรูปแบบในทั้ง การใช้กิจกรรมที่สร้างขึ้นมามาก่อนเพื่อกำหนด เกมส์ สื่อเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์ การทดลองงาน หรือ งานทางด้านที่เกี่ยวกับศิลปะในแขนงอื่น ๆ โดยอาศัยวิธีการรู้เรียนที่มีแตกต่างหลากหลาย 2.การ สืบค้นข้อมูลเพื่อให้เกิดแผนมโนทัศน์รอบยอด (Concept Exploration) โดยผู้สอนจะคอยเป็นผู้ที่ ชี้แนะให้ คอยให้คำแนะนำกับผู้เรียนจากสื่อออนไลน์และกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีความหลากหลาย ประเภท เช่น สื่อรูปแบบของวิดีโอบันทึกภาพและเสียงการบรรยายการสอน การใช้สื่อบันทึก ข้อความเสียง การในรูปแบบของสื่อออนไลน์ เป็นต้น 3.การสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมาย (Meaning Making) โดยผู้เรียนเป็นผู้ที่จะคอยบูรณาการของการสร้างทักษะเพื่อให้เกิดองค์ความรู้ จากสื่อที่ได้รับมาจากการเรียนรู้ด้วยตัวของผู้เรียนเองโดยการสร้างกระดานความรู้ในรูปแบบของ อิเล็กทรอนิกส์ ออกแบบการใช้แบบทดสอบ การใช้สื่อในรูปแบบของสังคมออนไลน์และกระดาน สำหรับอภิปรายนำเสนอแบบออนไลน์ 4.สาธิตและประยุกต์ใช้ (Demonstration & Application) ซึ่งเป็นการสร้างเพื่อให้เกิดองค์ความรู้โดยผู้เรียนด้วยตนเองในเชิงที่มีการสร้างสรรค์ ควรจะจัดทำ เป็นรูปแบบของโครงการ ผ่านกระบวนการที่จะต้องมีการนำเสนอผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์งาน อื่นๆเหล่านั้นด้วยตัวของตนเอง

สรุปว่าการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน คือ วิธีการเรียนแนวใหม่ที่แตกต่างจากการสอนแบบเดิม ๆ โดยเป็นการจัดการเรียนรู้แบบ กลับทางสลับด้าน หรือ พลิกกลับ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านนั้นจะมีองค์ประกอบที่สำคัญเกิดขึ้น 4 โดยองค์ประกอบนั้นได้แก่ 1.ควรกำหนดยุทธวิธีที่จะเพิ่มพูนให้เกิดประสบการณ์ 2.การสืบค้นข้อมูลเนื้อหาเพื่อให้เกิดมโนทัศน์ที่รวบยอด 3.การสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมาย 4.การสาธิตและประยุกต์ใช้

### 1.3 เทคนิคและขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน

การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านถือเป็นการจัดการของการเรียนรู้ที่แตกต่างไปจากการจัดการเรียนการสอนแบบเดิม โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านได้นักการศึกษาได้กล่าวถึงเทคนิคและวิธีขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Cynthia J. Brame. 2012 และวิจารณ์ พานิช. 2551) ไว้ดังต่อไปนี้ 1.กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ให้ได้ชัดเจน 2.เลือกว่าส่วนไหนควรที่จะต้องเรียนแบบและลงมือกระทำ และค้นคว้า ส่วนไหนที่ผู้เรียนควรเรียนแบบที่ได้รับจากการถ่ายทอดจากผู้สอน 3.ให้เกิดความแน่ชัดว่าผู้ที่จะเรียนเข้าถึงวิดีโอเพื่อเรียนรู้สาระของเนื้อหาวิชา 4.สร้างออกแบบกำหนดกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนนั้นจะได้ลงมือทำเพื่อที่จะเรียนรู้ในห้องของโรงเรียน 5.ออกแบบวิธีทดสอบที่มีรูปแบบหลากหลายแตกต่างวิธี เพื่อที่จะพิสูจน์ว่าผู้เรียนนั้นได้บรรลุผลสัมฤทธิ์ตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ในแต่ละหน่วยของการเรียน และในแต่ละขั้นตอนครูผู้สอนควรคำนึงถึงการจัดการเรียนรู้และเทคนิคดังต่อไปนี้ 1.เปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับรู้เนื้อหาสาระก่อนเข้าชั้นเรียน กลไกที่ใช้ คือ มอบหมายภาระก่อนเรียน ด้วยการอ่านตำรา บทเรียน และการบรรยายผ่านวิดีโอใน YouTube ก่อนที่จะเข้าชั้นเรียน 2.ให้แรงจูงใจในการเรียน โดยการมอบหมายงานที่แตกต่างกันแต่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับจุดประสงค์เดียวกัน 3.มีกลไกการประเมินความรู้ของผู้เรียน ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน การมอบหมายให้ฝึกสอนแทน การเขียนสรุปเพื่อช่วยให้นักเรียน อธิบายความคิด การอภิปรายสาระสำคัญ และเชื่อมโยงข้อเสนอนะ ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน โดยผู้สอนสามารถให้ข้อเสนอแนะ แสดงความเห็นอย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ในหลายกิจกรรมที่ใช้ ในเวลาเรียน (เช่น คำถามการอภิปราย ฯลฯ) สามารถทำหน้าที่เป็นการตรวจสอบ ความเข้าใจของผู้เรียน 4. สร้างกิจกรรมในชั้นเรียน ที่มุ่งเน้นกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับสูง ถ้านักเรียนได้รับความรู้พื้นฐานจากนอกห้องเรียนแล้วพวกเขาก็ต้องใช้เวลาในชั้นเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง กิจกรรมจะขึ้นอยู่กับเป้าหมายของการเรียนรู้ เวลาส่วนใหญ่ที่ใช้ บรรยายภาคในชั้นเรียนแบบ มีส่วน

ร่วม จะต้องเกิดการตั้งคำถาม การตั้งประเด็นปัญหา การอธิบาย การวิเคราะห์ข้อมูล การอภิปราย การสังเคราะห์ การทดลองเพื่อแสดงให้นักเรียนเห็นถึงหลักการ เพื่อเพิ่มทักษะของผู้เรียน ที่จะสามารถเชื่อมโยงและได้ใช้ความรู้ใหม่ของผู้เรียน

จากการศึกษาเอกสารในข้างต้นผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านมีเทคนิคและขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ คือ 1.กำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน 2.เลือกวัตถุประสงค์ให้เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ 3.มีวิธีการตรวจสอบว่าผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อข้อมูลที่ผู้สอนกำหนดให้ 4.การสร้างกิจกรรมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในชั้นเรียน ทั้ง 4 ขั้นตอนนี้ถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านผู้สอนควรคำนึงโดยการจัดการเรียนรู้เป็นสำคัญ

#### 1.4 ประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน

ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) แนวทางการเรียนการสอนแบบใหม่โดยให้นักเรียนเรียนที่บ้าน ทำการบ้านที่โรงเรียน ปัจจุบันเป็นกระแสของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านซึ่งได้เป็นที่นิยมอย่างมากในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยในปี พ.ศ. 2556 ประเทศไทยได้เริ่มนำการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านเข้ามาใช้ในการเรียนรู้ (สพฐ.) เพื่อให้เกิดประโยชน์กับผู้เรียนและผู้สอนดังนี้

1. ด้านผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนอีกทั้งสามารถเรียนรู้ล่วงหน้าหรือเรียนตามชั้นเรียนได้ง่ายขึ้น เป็นการช่วยเหลือผู้เรียนที่เรียนอ่อนให้ขวนขวายหาความรู้ และเสริมสร้างความแตกต่างระหว่างบุคคลให้ก้าวหน้าในการเรียนตามความสามารถของตนเอง นอกจากนี้ยังเป็นการใช้เทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่คือ ICT ในการเรียน อีกทั้งสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอนที่แปลกใหม่และเพลิดเพลินและสนุกสนาน ผู้เรียนสามารถหยุดหรือรอกับเมื่อเกิดคำถามหรือข้อสงสัยและสามารถหาคำตอบได้โดยทันที และช่วยให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเพิ่มมากขึ้น

2. ด้านผู้สอน เป็นการเปลี่ยนวิธีการสอนของครูผู้สอนจากการบรรยายหน้าชั้นเรียน เป็นการให้คำปรึกษาหรือให้คำแนะนำซึ่งสามารถเสริมสร้างศักยภาพของครูผู้สอนได้ อีกทั้งช่วยให้ครูผู้สอนเข้าใจถึงศักยภาพของนักเรียนและความแตกต่างของแต่ละบุคคล

นอกจากนี้ประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้าน กล่าวได้ว่าเป็นการเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนไม่ต้องเข้าชั้นเรียนหรือนักเรียนต้องการทำความเข้าใจเนื้อหาหลังการเรียนในชั้นเรียนสามารถหวนกลับมาศึกษาได้อีกครั้ง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ทุกที่

ทุกเวลา เมื่อนักเรียนไม่เข้าใจเนื้อหาส่วนใดนักเรียนสามารถดูซ้ำหรือหยุดวิดีโอที่ตนนั้นแล้วหาความรู้เพิ่มเติมหรือสอบถามครูผู้สอนหรือเพื่อนในชั้นเรียนเพื่อให้เกิดความเข้าใจได้ทันที (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. 2560) หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นการจัดการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child Center) เป็นการทำงานร่วมกันในชั้นเรียนช่วยให้ผู้เรียนเรียนด้วยความเข้าใจและมีความสุขมากขึ้น (ชินภัทร ภูมิรัตน. 2556)

ดังนั้นผู้ทำการวิจัยจึงสรุปได้ว่า ประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบกลับด้าน เป็นการเปลี่ยนวิธีการสอนของครูผู้สอนเพื่อให้สามารถนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ทันสมัยและตอบสนองกับความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันและกระตุ้นให้ผู้เรียนขวนขวายหาความรู้มากขึ้นทั้งในและนอกห้องเรียน เสริมสร้างทักษะความคิด วิเคราะห์ของผู้เรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสุขและสนุกในการเรียน อีกทั้งทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากนอกห้องเรียนมากขึ้น

#### 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน

##### 1.5.1 งานวิจัยต่างประเทศ

Bergman และ Sams (2007) ได้ทำการวิจัยถึงปัญหาการเรียนในชั้นเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา และพบว่าการเรียนที่ผู้เรียนมีความสามารถในการเข้าถึงเวลาในชั้นเรียนแตกต่างกันส่งผลทำให้ผู้เรียนไม่สามารถติดตามเนื้อหาวิชาเรียนในชั้นเรียนได้ทันผู้อื่น เบอร์กแมน และ แซม (Bergman and Sams) จึงได้เขียนหนังสือที่มีชื่อว่า Flipped your Classroom ที่กล่าวถึงวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถช่วยเหลือนักเรียนกลุ่มนี้ได้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ ในทุกรายวิชา โดย เบอร์กแมน และ แซม (Bergman and Sams) จึงได้เริ่มบันทึกวิดีโอที่พวกเขาสอนเพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนที่ขาดเรียนด้วยเหตุผลต่าง ๆ สามารถติดตามบทเรียนได้ และผลการทดลองการใช้ห้องเรียนกลับด้านและการเรียนแบบห้องเรียนปกติ เบอร์กแมน และ แซม (Bergman and Sams) ได้ทำการทดลองสอนห้องเรียนกลับด้านในชั้นเรียนปกติที่ WoodLand Park High School ซึ่งผลการทดสอบระหว่างชั้นเรียนปกติกับชั้นเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านมีความใกล้เคียงกันมากเขาทั้งสองคนจึงได้ให้ความเห็นว่าห้องเรียนกลับด้านนั้นอาจจะเหมาะสมกับวิชาบางวิชาและอาจจะไม่เหมาะสมในบางวิชาเช่นกัน แต่การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านสามารถทำให้นักเรียนที่มีผลการเรียนอ่อนทางด้านคณิตศาสตร์มีผลการเรียนที่ดีขึ้นเทียบเท่ากันกับนักเรียนที่เรียนแบบปกติ

Ruddick K.W. (2012) อธิบายถึงการออกแบบโครงการบนฐานแนวคิดของห้องเรียนกลับด้านก่อนการเรียนวิชาเคมี ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านจะ

ได้ดูวิดีโอเนื้อหาผ่านการสอนบรรยายการที่บ้านและใช้เวลาส่วนของในห้องเรียนเพื่อที่จะทำกิจกรรมอื่นๆและฝึกการแก้ปัญหาาร่วมกันกับผู้อื่นคนๆ การวิจัยพบว่าจากคะแนนสอบมีจำนวนผู้เรียนที่ประสบความสำเร็จในวิชาได้รับเกรด C และดีกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับชั้นเรียนปกติและยิ่งไปกว่านั้นผู้เรียนได้ แสดงความคิดเห็นจากการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านโดยใช้แบบสำรวจ SALG ผลที่ได้พบว่า ผู้ที่เรียนในห้องเรียนห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom มีค่าคะแนนของการเรียนที่สูงกว่าห้องเรียนรูปแบบของการบรรยายสอนแบบปกติทั้งด้านของคะแนนผลของการสอบที่สูงกว่าและผู้เรียนเองประสบความสำเร็จในภาพรวมของห้องเรียนทั้งหมด

Fulton, (2012) ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน คือ 1 ผู้เรียนสามารถเคลื่อนย้ายปรับเปลี่ยนสถานที่ตามความต้องการของผู้เรียนได้ 2 การทำการบ้านในชั้นเรียนนั้นทำให้ผู้สอนเข้าใจปัญหาของผู้เรียนได้มากยิ่งขึ้นและยังทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน 3 ผู้สอนสามารถปรับแต่งและปรับปรุงหลักสูตรการเรียนรู้ได้สะดวกมากยิ่งขึ้นและยังจัดให้ผู้เรียนสามารถเข้าดูเนื้อหาข้อมูลได้ตลอดเวลา 4 เวลาในชั้นเรียนถูกนำมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น 5 ผู้สอนใช้วิธีการในการสังเกตได้มากขึ้นทั้งด้านความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ความสนใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน 6 เป็นทฤษฎีการเรียนรู้ที่สนับสนุนแนวคิดที่ทันสมัย 7 เป็นการใช้อยู่เทคโนโลยีที่ทันสมัยและเหมาะสมต่อยุคสมัยของ การศึกษาในศตวรรษที่ 21

Marlowe (2012) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลของการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความเครียดของผู้เรียน ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีความเครียดลดน้อยลงเมื่อเทียบกับการเรียนในชั้นเรียน และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าการพัฒนาสูงขึ้น ผู้มีความพึงพอใจกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านและเห็นถึงประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากทำงานที่รับผิดชอบด้วยตนเองและสามารถค้นคว้าตามความสนใจของผู้เรียนได้อย่างลึกซึ้ง

Pierce และ Fox (2012) ได้แสดงให้เห็นว่าห้องเรียนกลับด้านเป็นการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและยังเป็นการสนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโครงการจัดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ในการศึกษาครั้งนี้มีรายละเอียดถึงการใช้การเรียนการสอนแบบบรรยายและการเรียนการสอนโดยผ่านสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบวิดีโอ VODCASTS เป็นการกระตุ้นให้เกิดกิจกรรมรวมถึงการให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางโดยการทำหน้าที่บรรยายแทน การดำเนินการศึกษาห้องเรียนกลับด้านในครั้งนี้ ทำให้เห็นถึงประสิทธิภาพการทำงานของนักเรียนที่ดีขึ้นและเป็นการสร้างทัศนคติที่ดีต่อประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

Strayer (2012) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบห้องเรียนแบบกลับด้านกับห้องเรียนแบบปกติในวิชาสถิติของมหาวิทยาลัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากการจัดบันทึก การสัมภาษณ์และการ Focus Group ของนักเรียนในชั้นเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน มีความพึงพอใจในรูปแบบของห้องเรียน แต่พวกเขาได้เปิดกว้างและมีส่วนร่วมมากขึ้นหน่วยการเรียนรู้แบบร่วมมือและยอมรับนวัตกรรมการสอนแบบใหม่นี้

Sachin Ahuja (2016) ได้ทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบห้แรงเรียนพลิกกลับ ผสมผสานกับการจัดการเรียนรู้ออนไลน์โดยการให้นักิจกรรมที่โรงเรียนเปลี่ยนไปทำที่บ้านและนำเอาการบ้านมาทำที่ห้องเรียนเพื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพของนักเรียนและการสร้างรูปแบบการเรียนรู้แบบพลิกกลับ งานวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์เชิงปริมาณและคุณภาพใช้เพื่อสนับสนุนการศึกษา

Michael Olubunmi (2018) ได้ทำการศึกษาเพื่อค้นหาห้องเรียนพลิกกลับในบริบทของ Creative Tie และ Dye ในสาขาศิลปะระดับมัธยมศึกษาตอนต้นใน Abeokuta ประเทศไนจีเรีย การศึกษายังตรวจสอบอิทธิพลของเพศที่มีต่อการปฏิบัติงานของนักเรียนที่สอนด้วยห้องเรียนที่พลิกกลับ ใช้การออกแบบกึ่งทดลองของหลังการทดลอง การศึกษาสุ่มตัวอย่าง 5 โรงเรียนมัธยมจุนีเยร์สาธารณะที่เลือกแบบสุ่มสอง นักเรียนจากชั้นเรียนตัวอย่างถูกแบ่งชั้นตามเพศเพิ่มเติม เครื่องมือที่ใช้คือ CTDPT และการพลิกกลับเป็นการทดสอบและการรักษา CTDPT ได้รับการทดสอบนำร่องเพื่อความน่าเชื่อถือโดยใช้วิธีการทดสอบซ้ำของช่วงเวลาสองสัปดาห์และการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ของเพียร์สันเปิดเผยว่าค่าสัมประสิทธิ์ความน่าเชื่อถือเท่ากับ 0.71 ทดสอบสมมติฐานสองข้อโดยใช้ ANOVA และ t-test analysis ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้ห้องเรียนพลิกกลับมีการดำเนินการอย่างมีนัยสำคัญ มันถูกเปิดเผยว่าเพศของนักเรียนไม่ได้มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพการทำงานของนักเรียนเมื่อพวกเขาได้รับการสอนโดยใช้พลิก จากการค้นพบการศึกษานี้ได้แนะนำให้พลิกการสอน Creative Tie และ Dye ในสาขาศิลปะระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

## 1.2 งานวิจัยในประเทศ

วันเฉลิม อุดมทวี (2555) ได้ทำการวิจัยเพื่อการพัฒนาความสามารถการคิดเชิงบูรณาการ ของผู้เรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และยังได้มีการศึกษาผลของความพึงพอใจของผู้เรียน โดยผู้วิจัยได้มีใช้รูปแบบของการจัดการเรียนรู้แบบการใช้ปัญหาเป็นฐาน problem based Learning ร่วมออกแบบร่วมกับเทคโนโลยีห้องเรียนกลับด้าน Flipped Classroom ผลการวิจัยปรากฏ พบว่าผู้เรียนนั้นมีความคิดเชิงวิจารณ์ญาณสูงชันมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และยังส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เพิ่มสูงขึ้นกว่าเกณฑ์ที่กำหนดเช่นเดียวกัน และนอกจากนั้นผู้วิจัยมีการศึกษาความพึงพอใจ พบว่าผู้เรียนนั้นได้มีความพึงพอใจในเรียนในรูปแบบของการเรียนรู้ที่มีการใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับด้านอยู่ในระดับมากที่สุด

ลลิตลิต เอี่ยมอำนวยสุข (2556) ได้ทำการวิจัยกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของ โรงเรียนเวียงเจดีย์วิทยา โดยได้สร้างชุดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ผู้วิจัยมีการนำเอาวิธีการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับทางมาออกแบบการจัดการเรียนรู้ เรื่อง มัลติมีเดียเบื้องต้น ที่มีการให้ผู้เรียนได้ศึกษาและเรียนรู้ก่อนล่วงหน้า เป้าหมายของการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 3 ข้อ คือ 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพชุดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางเรื่อง มัลติมีเดียเบื้องต้นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเวียงเจดีย์วิทยา 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการใช้ชุดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชา มัลติมีเดียเบื้องต้นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเวียงเจดีย์วิทยากับเกณฑ์สถานศึกษากำหนด และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ชุดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง การวิจัยครั้งนี้ได้ทดลองกับผู้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 มีจำนวนทั้งหมด 45 คน ที่ผู้วิจัยนั้นได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จากการทดลองนั้นพบว่า 1) ผลการประเมินชุดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เรื่อง มัลติมีเดียเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเวียงเจดีย์วิทยา นั้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และชุดการเรียนรู้มีผลการหาประสิทธิภาพที่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 จากการให้ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็น 2) ค่าคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบข้อทดสอบหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนทั้งหมด มีค่าคะแนนที่ได้เท่ากับ 41.07 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่สถานศึกษาได้กำหนดเอาไว้ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่ได้มีต่อชุดของการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน ที่มีค่าของคะแนนโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ที่ระดับมาก

นิชาภา บุรีกาญจน์ (2557) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยมีการใช้แนวคิดของห้องเรียนกลับด้านในการทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลของความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและผู้วิจัยวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วย งานวิจัยนี้ได้ทำการทดลองกับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนสิริรัตนาร โดยมีการศึกษา กลุ่มผู้เรียนทั้งหมด 60 คน โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ แบ่งเป็น 1. กลุ่มที่ทำการทดลอง ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 30 คน ซึ่งกลุ่มทดลองนี้จะใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของห้องเรียนกลับด้านในวิชาสุขศึกษา และ 2. ผู้วิจัยได้กำหนดเป็นกลุ่มควบคุม จำนวนทั้งหมด 30 คน มีการจัดการเรียนรู้โดยการใช้วิธีการจัดรูปแบบการเรียนรู้แบบปกติในวิชาสุขศึกษา ซึ่งจะทำการทดลองทั้งหมด 8 คาบรวม 8 สัปดาห์ โดยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้านในวิชาสุขศึกษา และผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่จะนำมาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ 1. แบบวัดความรับผิดชอบ 2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การวิจัยครั้งนี้ได้พบว่า 1. ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของผู้เรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2 ค่าเฉลี่ยคะแนนความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทิตานนท์ ชุมแวงวาปี (2558) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการแก้ปัญหาด้วยวิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับด้านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยที่ใช้ทำการศึกษานี้ คือผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองหานวิทยา โดยมีจำนวนทั้งสิ้น 35 คน ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองในการวิจัยนี้ได้แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ 1. เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับด้าน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 9 แผน และจะใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้และการกิจกรรมทั้งหมด จำนวน 9 ชั่วโมง 2. เครื่องรายงานผลแบบบันทึกหลังการสอนของครูในแต่ละคาบ และแบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ของครูโดยผู้ช่วยของผู้วิจัย แบบสัมภาษณ์ผู้เรียน ทำывจจร 3. เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินการปฏิบัติการจัดการเรียนรู้นั้นได้แก่แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและแบบวัดทักษะการแก้ปัญหาของผู้เรียน โดยในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการผลการปรากฏพบว่า 1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนนั้น เมื่อวัดเป็นค่าร้อยละพบได้ว่า ร้อยละ 82 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และมีค่า

คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 72.92 ซึ่งมีค่าสูงมากกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 2. ทักษะการแก้ปัญหา เมื่อวัดเป็นค่าร้อยละพบว่าผู้เรียนร้อยละ 74 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งมีค่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 72.45 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดเอาไว้

กฤติพันธ์ อุดมเศรษฐ์ (2560) ผู้วิจัยได้ศึกษาและพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้กลับด้านตามกรอบแนวคิดของ CPAC และผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทฤษฎีการขยายความคิดสำหรับครูผู้สอนในระดับชั้นมัธยมศึกษาภายใต้สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน โดยมีเป้าหมายเพื่อเป็นการพัฒนาและทำการศึกษาผลการใช้รูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้กลับด้านตามกรอบแนวคิดของ CPAC และนอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีของการขยายความคิดสำหรับครูมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนของการดำเนินวิจัยทั้งหมด 4 ขั้นตอน โดยมีการศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญนั้นกลุ่มที่ต้องการและครูผู้สอนในระดับมัธยมศึกษา จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการพัฒนารูปแบบของการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการเรียนรู้กลับด้าน และเมื่อได้รูปแบบที่ต้องการผู้วิจัยได้ทำการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบเรียนรู้กลับด้าน จากนั้นผู้วิจัยได้รับรองรูปแบบของการเรียนการสอนแบบเรียนรู้กลับด้าน ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ได้พัฒนารูปแบบของการเรียนรู้แบบการเรียนรู้กลับด้านตามกรอบแนวคิดหลักและทฤษฎีขยายความคิดสำหรับครูมัธยมศึกษาที่มี 8 องค์ประกอบและขั้นตอนการออกแบบการเรียนการสอน 12 ขั้นตอน ผลการทดลองใช้รูปแบบการเรียนการสอนการเรียนรู้กลับด้าน พบว่าครูกลุ่มทดลองเห็นว่ารูปแบบนี้มีความเหมาะสมและผู้ทรงคุณวุฒิให้การประเมินรับรองรูปแบบฯ อยู่ในระดับดีมาก

พฤทธิวรรณ ช่างพิทักษ์ (2560) ได้ทำการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (E-learning) เรื่องการนำเสนอค้นพบด้วยสื่อเทคโนโลยีระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (E-learning) เรื่องการนำเสนอค้นพบด้วยสื่อเทคโนโลยีที่มีคุณภาพสองพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (E-learning) เรื่องการนำเสนอค้นพบด้วยเทคโนโลยีให้มีคุณภาพและประสิทธิภาพ 3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการนำเสนอของนักเรียนด้วยการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (E-learning) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ 1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกเรื่องการนำเสนอค้นพบด้วยสื่อเทคโนโลยี 2 แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียน

กลับทางร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกเรื่องการนำเสนอข้อค้นพบด้วยสื่อเทคโนโลยี 3 บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (E-learning) เรื่องการนำเสนอข้อค้นพบด้วยสื่อเทคโนโลยี 4 แบบประเมินคุณภาพบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (E-learning) เรื่องการนำเสนอข้อค้นพบด้วยสื่อเทคโนโลยี 5 แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการนำเสนอของนักเรียนที่เรียนเรื่องการนำเสนอข้อค้นพบด้วยสื่อเทคโนโลยี ผลการวิจัยพบว่า 1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้เชิงลึกเรื่องการนำเสนอข้อค้นพบด้วยสื่อเทคโนโลยีมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก 2 บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (E-learning) เรื่องการนำเสนอข้อค้นพบด้วยสื่อเทคโนโลยีมีคุณภาพด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดีมากและคุณภาพด้านเทคนิคการผลิตสื่อโดยรวมอยู่ในระดับดี 3 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการนำเสนอเรื่องการนำเสนอข้อค้นพบด้วยสื่อเทคโนโลยีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วสันต์ ศรีหิรัญ (2560) ได้วิจัยค้นคว้าเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านที่มุ่งเน้นกับทักษะการคิดวิเคราะห์ จากการทำกิจกรรมทั้งในส่วนชั้นเรียนซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ทางตรงผ่านสื่อต่าง ๆ จากผู้สอนที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลและกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้สอนกำหนดขึ้นของนอกชั้นเรียนจากสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ ICT ที่หลากหลายประเภทในปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดวิเคราะห์ในการศึกษาข้อมูลจากแหล่งสารสนเทศผ่านสื่อเทคโนโลยี ICT เพื่อให้เกิดแผนความคิดรวบยอดของเนื้อหาสาระวิชาและทำความเข้าใจในเนื้อหาข้อมูล เรื่องราวต่าง หรือเนื้อหาของเรื่องในส่วนอื่น ๆ ว่าจะประกอบด้วยอะไร มีจุดมุ่งหมายอย่างไร หรือความต้องการใด ที่สำคัญเหล่านั้นซึ่งในแต่ละเหตุการณ์เกี่ยวข้องมีความเกี่ยวพันของกันและกันอย่างไร อีกทั้งความสามารถที่จะเป็นการพัฒนาให้ผู้เรียนนั้นสามารถอธิบายวิธีการแก้ปัญหาให้ได้ชัดเจนมากขึ้นและมีความเหมาะสมของเหตุผล สามารถเอาทักษะการวิเคราะห์ที่เกิดขึ้นนั้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อไปในอนาคตข้างหน้า

อุบลวรรณ บัณณะ (2560) ได้ทำการวิจัยกับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับทางเพื่อพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาในวิชาคณิตศาสตร์ในบทเรียนเรื่องบทประยุกต์ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดจุดมุ่งหมายไว้ดังนี้ 1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เรื่องบทประยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับทาง 2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เรื่องบทประยุกต์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับทางกับเกณฑ์ร้อยละ

75 เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการดำเนินการทดลองและเก็บข้อมูล ได้แก่ 1.แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับทางเรื่องบทประยุกต์ ผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดจำนวน 6 แผนการเรียนรู้ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดจำนวน 12 ชั่วโมง 2.แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เรื่องบทประยุกต์ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งข้อทดสอบออกเป็น 2 รูปแบบ คือ 1.ข้อสอบแบบอัตนัย จำนวนทั้งสิ้น 5 ข้อ 2.ข้อสอบแบบปรนัย จำนวนทั้งสิ้น 20 ข้อ ซึ่งเป็นแบบปรนัย 4 ตัวเลือก ก. ข. ค. ง. จากทดลองครบทั้ง 6 แผน 12 ชั่วโมง ผลปรากฏพบว่า 1.นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบการใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคของห้องเรียนกลับทางผู้เรียนมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ในเรื่องของบทประยุกต์หลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยยะสำคัญที่ระดับ .05 2 ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับทางนั้นมีความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์เรื่องของบทประยุกต์หลังได้รับการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ ร้อยละ 75 อย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุรเชษฐ์ จันทรงาม (2561) ได้ค้นคว้าศึกษารูปแบบของการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านซึ่งผู้วิจัยได้มีการออกแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านประสานด้วยความจริงเสริมเพื่อผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะทางการคิดเชิงวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีเป้าหมาย 1 เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านประสานด้วยความจริงเสริมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2 เพื่อประเมินความเหมาะสมของรูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านประสานด้วยความจริงเสริมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีโดย จากการวิจัยในครั้งนี้ได้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านประสานด้วยความจริงเสริม ได้สังเคราะห์ออกมามีทั้งหมด 4 ขั้นตอน PIPE model ได้แก่ ขั้นที่ 1.การเตรียมความพร้อมก่อนการเรียนการสอน ขั้นที่ 2.การนำเข้าสู่เนื้อหา ขั้นที่ 3.กระบวนการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน ขั้นตอนที่ 4.การประเมินผล

## 2. ความรอบรู้ด้านสื่อ (Media Literacy)

### 2.1 ความหมายและองค์ประกอบของความรอบรู้ด้านสื่อ

จากอดีตจนถึงปัจจุบันสื่อการเรียนรู้มีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยอยู่ตลอดเวลา ความหมายที่เกี่ยวข้องกับความรอบรู้ด้านสื่อมีหลากหลาย ตามแนวคิดทฤษฎีและผู้เชี่ยวชาญแต่

ละท่านโดยมีคำที่ใกล้เคียงและสอดคล้องกับ ความรอบรู้ด้านสื่อ เช่น การศึกษาสื่อ Media Education การเรียนรู้สื่อ Media Study การรู้เท่าทันสื่อสมัยใหม่ New media literacy ซึ่งเป็นคำที่มีการใช้กันอย่างกว้างขวางของกลุ่มนักวิชาการที่เกี่ยวข้องกับสื่อ ในปี พ.ศ. 2535 สถาบัน aspen media literacy leadership ได้กำหนดนิยามและให้ความหมายกับ การรู้เท่าทันสื่อ ไว้ว่า ความสามารถในการเข้าถึงในการวิเคราะห์ การประเมิน และการสร้างสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย ต่อมาปี พ.ศ. 2550 จินตนา ตันสุวรรณนนท์ (2550) ได้ให้นิยามของการรู้เท่าทันสื่อไว้ว่าการที่ผู้รับสื่อมีทักษะการคิดวิจารณ์ญาณโดยสามารถเข้าใจ วิเคราะห์ ตีความความหมาย ประเมินสื่อต่างอื่นและสิ่งที่ได้รับจากสื่อต่างๆได้โดยไม่ตกอยู่ภายใต้ของอิทธิพลของสื่อ ผู้รับสื่อได้ตระหนักถึงผลกระทบของสื่อที่มีต่อตนเอง บุคคลอื่นและสังคม มีการเลือกรับและใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ส่วนคำที่กำหนดโดยยูเนสโก (UNESCO, 2013) คือคำว่า Media and information literacy แปลเป็นภาษาไทยได้ว่า การรู้เท่าทันสื่อและการรู้สารสนเทศ และ UNESCO ได้กล่าวถึงความสามารถของบุคคลในการตีความและการตัดสินใจในฐานะผู้ใช้สื่อตลอดจนเป็นผู้ที่มีความชำนาญในการสร้างและผลิตสื่อตามสิทธิของตนเอง การรู้เท่าทันสื่อและการรู้สารสนเทศมีขอบเขตมุ่งเน้นที่แตกต่างกันนั่นคือการรู้เท่าทันสื่อมุ่งเน้นให้บุคคลมีความเข้าใจในการทำหน้าที่ของสื่อและการใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ ส่วนการรู้สารสนเทศมุ่งเน้นให้บุคคลมีความสามารถในการเข้าถึงสื่อ การประเมินและการใช้สารสนเทศ ต่อมา นอกจากนี้ Yenjabok, et al ได้กล่าวถึง การรู้เท่าทันของสื่อ ว่าหมายถึง การอ่านเข้าใจสื่อให้ออกอย่างชัดเจนเพื่อที่จะพัฒนาทักษะการเข้าถึงสื่อในรูปแบบต่างๆ ในปัจจุบัน การเข้าใจ วิเคราะห์ตีความเนื้อหาประเด็นของสื่อที่ต้อง การประเมินค่า คุณค่าและการเข้าใจถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นของสื่อ และยังสามารถสร้างสรรค์สื่อในรูปแบบของตนเอง เพื่อให้เห็นกระบวนการในการรู้เท่าทันสื่ออย่างชัดเจน Yenjabok, et al ได้แยกองค์ประกอบจากคำสำคัญ 4 คำ ได้ดังนี้ คือ 1.การเข้าถึง (Access) 2.วิเคราะห์ (Analyze) 3.ประเมิน (Evaluate) 4.สร้างสรรค์ (Create) และมีนักการศึกษาได้ให้องค์ประกอบความรู้ด้านสื่อไว้ 4 และ 5 องค์ประกอบ (Hobbs, 2007)(Yenjabok, et al. 2005)(แหล่งเรียนรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศแห่งประเทศไทย. 2555) ได้ให้นิยามของคำศัพท์การรู้เท่าทันสื่อ ไว้ดังต่อไปนี้

1. การเข้าถึงสื่อ (Access) หมายถึง ความสามารถในการเข้าหรือถอดรหัสสัญลักษณ์ รับรู้และเข้าใจเนื้อหาของสื่อรวมถึงการใช้คำในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการตามความสามารถในการใช้เครื่องมือเทคโนโลยี และการค้นคว้าหาเนื้อหาของข่าวสารจากโลกของสื่อต่างๆที่หลากหลายประเภทโดยไม่จำกัดอยู่กับสื่อชนิดใดเพียงอย่างเดียวจนเกินไป

2. การวิเคราะห์สื่อ (Analyze) หมายถึง ทักษะความเข้าใจการตีเนื้อหา ความหมาย รวมถึงความสามารถในการแบ่งแยกประเภทแนวคิด ความเป็นเหตุเป็นผลของข้อมูล การพิจารณาองค์ประกอบและการใช้เทคนิคต่างๆในการออกแบบและการผลิตสื่อ และวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตสื่อ ความสามารถในการวิเคราะห์ระดับสูงขึ้นไป ทักษะในการวิเคราะห์ขึ้นอยู่กับความสามารถในการเข้าใจและการใช้ความคิดอย่างมีประสิทธิภาพเชิงความเป็นเหตุและผลของรูปแบบการใช้สื่อ โครงสร้างและลำดับการเรียงเนื้อหาของสื่อนั้น โดยการแยกย่อยแต่ละองค์ประกอบออกมาอย่างชัดเจน

3. การประเมินสื่อ (Evaluate) หมายถึง การตัดสินใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์คุณค่า ที่มีต่อผู้อ่านที่เข้ามาเจอ ซึ่งรวมถึงการตีความโดยการใช้ความรู้ที่มีอยู่เดิมอยู่แล้วของผู้อ่านที่ได้รับมาจากประสบการณ์ ทำนายผลลัพธ์ที่จะตามมา สามารถบอกค่านิยมที่อยู่ในสื่อต่างๆและมีการชื่นชมคุณภาพในด้านของสุนทรียะของงานเนื้อหาสื่อ ความสามารถในการประเมินต้องการใช้การมองโลก ในด้านความรู้ ด้านทัศนคติและค่านิยมของตนเองและสังคม

4. การสร้างสรรค์ (Create) หมายถึง การออกแบบสร้างสื่อในลักษณะรูปแบบในแนวทางตัวเอง การแสดงบทบาทของผู้บริโภคที่จะต้องมีการวางแผน เขียนบท เพื่อให้สื่อที่สร้างขึ้นมานั้นมีวัตถุประสงค์ในการสื่อสารตามที่ผู้สร้างสื่อได้กำหนดเอาไว้ การใช้คำในการอธิบายเนื้อหาความคิด การใช้คำบรรยายข้อมูลเนื้อหา การใช้เสียงต่างๆเพื่อการสร้างให้เห็นภาพให้มีประสิทธิภาพตามจุดมุ่งหมายที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป การใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารเพื่อให้เกิดความสร้างสรรค์ ตัดต่อและเผยแพร่เนื้อหา

ส่วนหนังสือรู้เท่าทันสื่อ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. 2560) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของการรู้เท่าทันสื่อ โดยการแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การเปิดรับสื่อ คือ การรับรู้ข้อมูลของสื่อในประสาทสัมผัสทั้ง 4 อย่างซึ่งได้แก่หู ที่ใช้ในการฟังเสียง ตา ที่ใช้ในการมองภาพข้อความเนื้อหา จมูก ที่ใช้ในการรับกลิ่น และ ลิ้น ที่ใช้ในการรับรสชาติต่างๆ สัมผัสของเรานั้น ซึ่งเมื่อได้มีการเปิดรับข้อมูลแล้วนั้นสมองจะสั่งทำการสั่งการให้เกิดความคิดและปรุงแต่งข้อมูลเพื่อให้เกิดอารมณ์ร่วมต่าง ๆ เกิดขึ้นตามมา ดังนั้นการรู้เท่าทันสื่อในระดับของขั้นในการรับรู้ด้านของอารมณ์ของตนเองนั้นจึงจะเป็นสิ่งมรดกสำคัญอย่างมากที่จะต้องแยกแยะความคิดต่างๆของตนเองและอารมณ์ที่เกิดขึ้นออกจากกันให้ชัดเจน และความคิดที่จะทำให้เรานั้นได้รับรู้ความจริงได้ว่า “สิ่งใดเป็นสิ่งที่สื่อสร้างขึ้นและต้องการ” เป็นต้น

2. การวิเคราะห์สื่อ คือ การที่จะแยกข้อมูลองค์ประกอบของสื่อที่ต้องการในการนำเสนอของข้อมูลเนื้อหาของสื่อว่ามีจุดมุ่งหมายสิ่งใด

3. การเข้าใจสื่อ คือ การที่เราตีความข้อมูลของสื่อหลังจากการที่เราเปิดรับข้อมูลของสื่อ นั้นเข้าไปแล้วผ่านกระบวนการความคิด เพื่อที่จะทำให้เรามีความเข้าใจเป้าหมายในสิ่งนั้น จะสื่อนำเสนอออกมาให้รับได้ รับ ซึ่งผู้ที่รับสารนั้นในแต่ละคนก็มักจะมีการตีความต่างกันไป และความเข้าใจสื่อเหล่านั้นได้ไม่เหมือนกันจากข้อมูลที่ได้รับมา การตีความความหมาย อารมณ์ไปคนละทาง คนละแบบ นั้นจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมที่ประสบมา และในด้านพื้นฐานของการได้ร่ำการศึกษาของคุณสมบัติในการเรียนรู้ของผู้รับสาร จนกระทั่งรวมถึงการรับรู้เนื้อหาของข้อมูลของผู้รับสารแต่ละบุคคลที่มีความไม่เท่ากันมาก่อนหน้านี้

4. การประเมินค่า คือ หลังจากการวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลและผู้รับสารได้ทำความเข้าใจสื่อเป็นอย่างดีแล้วนั้น เราควรที่จะคิดประเมินค่าเป้าหมายในสิ่งที่สื่อได้มีการนำเสนอออกมาว่ามีประสิทธิภาพและสื่อเหล่านั้นมีคุณค่ามากหรือน้อยเท่าใดต่อตัวเราและสังคม ทั้งในด้านของข้อมูลและเนื้อหา ผ่านรูปแบบการนำเสนอและมีการใช้เทคนิคอย่างไรที่ให้ผู้รับสารสนใจ เป็นต้น

5. การเลือกใช้สื่อต่างๆเพื่อให้เกิดประโยชน์กับตัวเราและสังคม แม้ตัวเรานั้นจะมีความสามารถในการเข้าถึงสื่อ วิเคราะห์ และประเมินค่าสื่อได้เป็นอย่างดีแล้ว แต่ผู้รับสารไม่สามารถที่จะออกไปจากโลกของสื่อได้เลย ตัวเราเองจึงจำเป็นต้องมีวิธีการใช้สื่อเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดีต่อเรา คือ นำสิ่งที่เราวิเคราะห์แล้วนั้นไปใช้ให้เกิดผลดี เราควรเลือกรับสื่อ ที่มีประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม สามารถส่งข้อมูลเนื้อหาแก่ผู้อื่นและมีวิธีการตอบกลับสื่อได้เป็นอย่างดี เหมาะสมและไม่ผิดกฎหมาย อยู่บนพื้นฐานมนุษยธรรม

ซึ่งจากการสังเคราะห์จะสามารถสรุปได้ว่า ความรอบรู้ด้านสื่อนั้นประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบหลักซึ่งได้แก่ 1. การเข้าถึง (Access) 2. วิเคราะห์ (Analyze) 3. ประเมิน (Evaluate) 4. สร้างสรรค์ (Create) ส่วนที่มีนักวิชาการและนักการศึกษามีมากกว่า 5 องค์ประกอบนั้นเป็นการแยกออกมาจากตัวขององค์ประกอบหลักทั้ง 4

## 2.2 แนวทางการพัฒนาความรอบรู้ด้านสื่อ

มีนักวิชาการหลายท่านออกมาแนะนำแนวทางในการพัฒนาความรอบรู้ด้านสื่อหรือการรู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยี เพื่อให้คนในสังคมเกิดความรอบรู้ด้านสื่อ วัชรัตน์ (อุษณีย์ กังวารจิตต์, 2559) แนวทางในการรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชน ได้แก่ 1. การจัดตั้งศูนย์ฮอตไลน์เพื่อรับเรื่องราวร้องทุกข์ ติดตาม เฝ้าระวังและการจัดฝึกอบรมให้แก่เด็กครูและครอบครัวให้มีความรู้เกี่ยวกับสถานการณ์และการรู้เท่าทันสื่อ 2. ควรมีการทำวิจัยและพัฒนา เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในเด็กและเยาวชน 3. ควรมีการบังคับใช้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์ที่ชัดเจนและ

ควรสอนให้เด็กมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อป้องกันไม่ให้เด็กกระทำความผิดโดยรู้ไม่ถึงการณ 4. ควรส่งเสริมการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการแก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น วารสาร รายงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในงานด้านวัฒนธรรม คุณธรรม และจริยธรรม 5. ควรให้ความสำคัญกับการสร้างความตระหนักและองค์ความรู้ในเรื่องของการรู้เท่าทันสื่อ ให้กับเด็ก เยาวชน และผู้ปกครอง 6. พ่อแม่ผู้ปกครองควรเป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่องการบริโภคสื่อและมีข้อตกลงเรื่องการใช้สื่อที่สมเหตุสมผลกับลูก 7. โรงเรียนควรมีหลักสูตรส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่ออย่างเป็นรูปธรรมทั้งในรูปแบบเนื้อหาสาระในบทเรียนและการจัดกิจกรรมนอกห้องเรียน 8. สื่อมวลชนต้องคำนึงถึงจะบันเป็นหลักควรพัฒนามาตรฐานในการนำเสนอและคำนึงถึงเด็กและเยาวชนในฐานะผู้รับสื่อโดยมีส่วนร่วมในการคุ้มครองเด็กและเยาวชน 9. ควรมีองค์การทำหน้าที่ควบคุมดูแลจรรยาบรรณของสื่อให้มีมาตรฐาน และส่งเสริมการเฝ้าระวังสื่อต่างๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อทำลายสังคมในรูปแบบต่างๆ 10. รัฐควรมีการส่งเสริมและสนับสนุนด้านต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เท่าทันสื่อของเด็กและเยาวชนผ่านหน่วยงานต่าง ๆ โดยมีการสร้างความมีส่วนร่วมของเยาวชนไทย อีกหนึ่งแนวทางในการพัฒนาทักษะของความรอบรู้ด้านสื่อ (อุษา บิ๊กกินส์, 2555) ไว้ดังนี้ 1. เมื่อกล่าวถึงการเข้าถึงสื่อ นั้นจะเป็นไปในรูปแบบที่มีการเคลื่อนไหวและเป็นกระบวนการทางสังคมที่มีความต่อเนื่อง เมื่อประชาชนมีความสามารถที่จะเข้าถึงข้อมูลของสื่อผ่านช่องทางต่างๆ ได้แล้วจะต้องมีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อด้วยเช่นกัน และผู้รับสารก็จะมีทักษะและมีการพัฒนาความสามารถเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้ผู้ที่รับสื่อ นั้นจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและทักษะต่างๆ เกี่ยวกับสื่อให้มากขึ้นอีกด้วย อย่างไรก็ตามที่สภาพของสิ่งแวดล้อมของทางด้านสังคมในยุคปัจจุบันนั้นยังมีการเกิดความเหลื่อมล้ำทางสังคมและไม่มี ความทัดเทียมกันในด้านต่างๆ ระหว่างในชุมชนเมืองกับชุมชนชนบทสิ่งแวดล้อมทรัพยากรไม่ว่าจะเป็น ดึก อาคาร ห้างสรรพสินค้า ที่บ่งบอกแสดงออกถึงความเจริญย่อมส่งผลกระทบทำให้เกิดความไม่ทัดเทียมกันในข้อมูลความรวดเร็วในการเข้าถึงข้อมูลของสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสารให้ข้อมูลหรือความรู้อื่น ๆ 2. การวิเคราะห์ ผู้บริโภคสื่อทุกวันนี้เมื่อสามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างรวดเร็วแล้ว ก็ควรจะต้องมีทักษะความสามารถของการวิเคราะห์ข้อมูลสื่อและความหมายที่สื่อต้องการส่งสารผ่านการนำเสนอออกมาด้วย โดยอย่างยิ่งสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้คนได้เป็นจำนวนมากอย่างเช่นโทรทัศน์ที่มีผู้รับชมจำนวนมากจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความเข้าใจอย่างมากนับตั้งแต่ตัวของผู้สร้างรายการขึ้นมา ประเภทรายการ เทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิต ภาษาที่ใช้ในการสื่อ ตัวแทนที่สร้างภาพขึ้นมา จนกระทั่งประเภทของกลุ่มผู้ชม ในปัจจุบันผู้บริโภคยังจำเป็นที่จะต้องมีความรู้หรือความสามารถในการวิเคราะห์สื่อที่เผยแพร่ทางเว็บไซต์

อินเทอร์เน็ตเพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์จากสื่อประเภทนี้ให้ได้มากที่สุด 3. การประเมิน เมื่อพูดถึงการประเมินสื่อ ผู้รับสารจะต้องมีการประเมินสื่อไปควบคู่กับการวิเคราะห์สื่อ ในขั้นตอนของการประเมินสื่อเป็นเรื่องที่อธิบายได้ยากในการตัดสินใจเพราะมีปัจจัยมากมายหลากหลายอย่าง ๆ เช่น เศรษฐกิจ สังคม กฎเกณฑ์ต่าง ๆ 4. การสร้างสรรค์สื่อเนื้อหา เป็นการสร้างข้อมูล ข่าวสารเพื่อนำเสนอเนื้อหาสาระที่มีประโยชน์ผ่านข้อมูลที่ชัดเจนถูกต้องมีแหล่งอ้างอิงที่ถูกต้องและคำนึงถึงข้อกำหนดในการสร้างสื่อ อยู่ภายของกฎหมาย ขนบธรรมเนียมและจริยธรรมในการสร้างสื่อและมีนักวิชาการได้กล่าวถึงแนวทางในกระบวนการจัดการเรียนรู้เท่าทันสื่อไว้ 4 องค์ประกอบ (อุทิศพรพรุฑะเสน, 2556) ได้แก่ 1. กระบวนทัศน์การเรียนรู้ Learning paradigm หมายถึงกระบวนทัศน์ทางพุทธศาสนาที่มองว่ากระบวนการเรียนรู้คือกระบวนการฝึกฝนพัฒนามนุษย์ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. ขั้นพัฒนาด้วยเนื้อหาอะไร 2. ช่องทางการเรียนรู้คืออะไร 3. กระบวนการเรียนรู้ มีวิธีการในรายละเอียดเป็นแบบไหน 2. ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้ Learning facilitator ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับกระบวนการทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องเป็นผู้ออกแบบวิธีการเรียนรู้ คัดสรรเนื้อหาการเรียนรู้ เลือกแหล่งเรียนรู้ ประเมินสถานการณ์การเรียนรู้ และปรับการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นให้ดำเนินไปสู่เป้าหมาย ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้คือแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญและมีอิทธิพลต่อผู้เรียนในทุกด้าน 3. การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ Learning process Design เป็นการมองกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นองค์รวม ทุกองค์ประกอบมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างเป็นลำดับขั้นตอนที่ต่อเนื่อง เพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ปลายทางคือการรู้เท่าทันสื่อ 4. ความต่อเนื่อง Continuity การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ได้แก่ การทำซ้ำและการมีพื้นที่เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการรู้เท่าทันสื่อในระดับการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมซึ่งเป็นระดับการเรียนรู้ที่แท้จริงได้

ในปัจจุบันประเทศไทยได้เห็นถึงความสำคัญของความรู้ด้านสื่อจึงทำให้มีหน่วยงาน องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนออกมาสสนับสนุน ส่งเสริมและจัดกิจกรรมเสริมสร้างความรอบรู้ด้านสื่อต่าง ๆ มากมายดังต่อไปนี้

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (สำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2558) ได้ดำเนินโครงการส่งเสริมและพัฒนาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งประกอบด้วย 3 กิจกรรม ดังนี้ 1. กิจกรรมลูกเสือบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Cyber Scout) เพื่อสร้างและขยายเครือข่ายอาสาสมัครลูกเสือไซเบอร์เป็นเครือข่ายทางสังคมที่เข้มแข็งสนับสนุนความรักสามัคคีภายในชาติ เทิดทูนพิทักษ์รักษาไว้ซึ่งสถาบันพระมหากษัตริย์ ซึ่งได้ดำเนินการสมมนาผู้บริหารสถานศึกษาและจัดพิธีลงนามบันทึกความร่วมมือระหว่างกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับสถานศึกษา จำนวน 88 แห่งจัด

อบรมแกนนำลูกเสือไซเบอร์ให้กับบุคลากรจากสถานศึกษาที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นหน่วยลูกเสือไซเบอร์ จำนวน 200 คนและสัมมนาวิทยากรแกนนำลูกเสือไซเบอร์ จำนวน 387 คน 2. กิจกรรมส่งเสริมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) อย่างสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมให้เกิดการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในเชิงสร้างสรรค์รู้เท่าทันและมีวิจารณญาณจนถึงผลกระทบเชิงลบต่อสังคมและภัยคุกคามทางโลกไซเบอร์เผยแพร่สื่อเนื้อหาผสมกราฟฟิก ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ โดยได้ดำเนินการจัดสัมมนานักเรียน นักศึกษา ประชาชน ผู้สื่อข่าว และผู้ประกอบการเพื่อให้มีความรู้ เข้าใจ และตระหนักถึงการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และรู้เท่าทันสื่อ จำนวน 230 คนส่งเสริมการใช้สื่อและการใช้เทคโนโลยี จำนวน อย่างน้อย 40 ขึ้น 3. กิจกรรมสัมมนาผู้บริหารศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชนเพื่อลดช่องว่างด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สร้างผู้นำในการในชุมชนให้มีความรู้พัฒนาความรู้และเสริมสร้างทักษะ ติดตามประเมินผลเทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสารดำเนินการสัมมนาผู้บริหาร ICT ชุมชน จำนวน 300 ศูนย์

กระทรวงศึกษาธิการ จัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ โดยให้ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยและสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพได้ดำเนินการโครงการพัฒนาศักยภาพครูแกนนำในการใช้เทคโนโลยีให้มีความปลอดภัยและสามารถสร้างสรรค์ เกิดรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมให้ครูใช้ ICT ในการยกระดับคุณภาพการศึกษา ให้มีความรู้ในการสร้างความตระหนักในการใช้สื่อและ ICT ให้เกิดประโยชน์อย่างคุ้มค่า หลีกเลี่ยงภัยอันตรายและการใช้งานที่ไม่เหมาะสมมีข้าราชการบุคลากรกระทรวงศึกษาธิการเข้าร่วมจำนวน 150 คน (สำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2558: ออนไลน์)

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย (สำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2558) ได้จัดทำโครงการเด็กไทยรู้เท่าทันสื่อ ICT เพื่อให้ความรู้และสร้างความตระหนักให้แก่เด็กและเยาวชนเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ให้มีความเหมาะสม ไม่ตกเป็นทาสของเทคโนโลยีและบริโภคนิยม รวมทั้งสร้างเครื่องมือเพื่อจะลงส่งเสริมเปลี่ยนค่านิยมและพฤติกรรมในการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศ

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพร่วมกับสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน ภาควิชาเครือข่ายสื่อสร้างสรรค์ (สำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. 2558) ได้จัดงาน มหกรรมสื่อและพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อเยาวชน และครอบครัว แรงบันดาลใจคิดได้คิดเป็น เพื่อถ่ายทอดแบ่งปันองค์ความรู้ที่ได้จากการ

ทำงานด้านสื่อและพื้นที่สร้างสรรค์ให้กับเด็ก เยาวชน พ่อแม่ ครู อาจารย์ ชุมชนท้องถิ่น ร่วมเรียนรู้สร้างสรรค์ความคิดไอเดียต่าง ๆ มาต่อยอดพัฒนาสื่อสร้างสรรค์และพื้นที่สร้างสรรค์ด้วยตนเอง

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าการรู้เท่าทันสื่อเป็นแผนแม่บทที่ กสทช. มีการทำงานร่วมกับภาคีหลายภาคส่วน ซึ่งมีแนวคิดให้คนในสังคมเกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อที่เน้นให้ผู้บริโภคสื่อวิเคราะห์และใช้ประโยชน์จากสื่อได้อย่างรู้เท่าทันซึ่งจะต้องพัฒนาตั้งแต่เด็กจนโตเป็นผู้ใหญ่ทั้งในระบบการศึกษาและการส่งเสริมให้ผู้บริโภคได้เรียนรู้ตลอดชีวิต ซึ่งจากข้อมูลในข้างต้นการจัดกิจกรรมในหน่วยงานต่าง ๆ ยังขาดการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรอบรู้ด้านสื่อ ให้ครบทั้ง 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. การเข้าถึง (Access) 2. วิเคราะห์ (Analyze) 3. ประเมิน (Evaluate) 4. สร้างสรรค์ (Create) ดังนั้นการสร้างเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อโรงเรียนควรมีหลักสูตรหรือการจัดกิจกรรมอย่างเป็นรูปธรรมทั้งในรูปแบบเนื้อหาสาระในบทเรียนและนอกห้องเรียนเพื่อสร้างเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรอบรู้ด้านสื่อ

### 2.3 การประเมินความรอบรู้ด้านสื่อ

การรู้เท่าทันสื่อหรือความรอบรู้ด้านสื่อสื่อื่อนั้นถือเป็นทักษะที่สำคัญของมนุษย์ ในปี พ.ศ. 2550 Euro media literacy ได้กำหนดกฎบัตรการรู้เท่าทันสื่อของยุโรป European charter of media literacy ได้ระบุถึงความสามารถของผู้ที่มีความรู้เท่าทันสื่อ Media Literate people จะต้องมีความสามารถ 7 ประการ ดังนี้ 1. การใช้เทคโนโลยีของสื่อในการเข้าถึง จัดเก็บ ค้นคว้า และแบ่งปันเนื้อหาที่ตรงตามความต้องการและความสนใจของตนเองและสังคมได้เป็นอย่างดี 2. การเข้าถึงสื่อและกำหนดวิธีการเลือกสื่อที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ เนื้อหาของสื่อจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน 3. การเข้าใจเนื้อหาของสื่อ ว่าสื่อ นั้นผลิตขึ้นอย่างไรและเพื่อวัตถุประสงค์ใด 4. การวิเคราะห์เทคนิค ภาษาที่ใช้ในการสื่อและข้อมูลข่าวสารที่สืบถ่ายทอดออกมาได้อย่างมีวิจารณญาณ 5. การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์เพื่อแสดงออกถึงแนวคิด 6. การระบุเนื้อหาและการบริการสื่อที่ได้รับการร้องขออนุญาต มีเนื้อหาที่แสดงถึงความก้าวร้าวและให้โทษกับผู้รับสาร 7. ใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพตามหลักของกฎระเบียบ ข้อกฎหมายที่กำหนด (ณัฐนันท์ ศิริเจริญ, 2557) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบหลัก 3 ประการ ของความรู้และทักษะเพื่อ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ คือ องค์ประกอบที่ 1 Access / Retrieval ได้แก่ 1) การกำหนดสารสนเทศ 2) การกำหนดแหล่ง สารสนเทศ 3) การเข้าถึงแหล่งสารสนเทศ 4) การกำหนดกลยุทธ์แสวงหาสารสนเทศ 5) การจำแนก สารสนเทศ องค์ประกอบที่ 2 Understanding / Assessment / Evaluation ได้แก่ 1) การตระหนักถึง ผลกระทบของสื่อ 2) การรับรู้และเข้าใจกระบวนการของสื่อ เข้าใจผู้ผลิตสื่อ

การเข้าใจเนื้อหาสารสนเทศในแต่ละ วัฒนธรรม 3) การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การอภิปรายและการประเมินคุณค่าเนื้อหาสารสนเทศ องค์ประกอบที่ 3 Use ได้แก่ 1) การใช้ประโยชน์ที่ต้องการอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ 2) การมีสุนทรียศาสตร์และค่านิยม 3) การเข้าใจกระบวนการผลิตและการสร้างสรรค์ 4) การมีส่วนร่วม

#### 2.4 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.4.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

##### 2.4.1.1 วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

##### 2.4.1.2 หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐาน ของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

##### 2.4.1.3 จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

#### 2.4.1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ ๕ ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม
2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิด อย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหา

ความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหา และความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสารการทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

#### 2.4.1.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

#### 2.5.1.6 มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์

3. วิทยาศาสตร์
4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
5. สุขศึกษาและพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี
8. ภาษาต่างประเทศ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้ ปฏิบัติได้ มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนั้นมาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการอะไร จะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษาโดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพภายใน และการประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษา และการทดสอบระดับชาติ ระบบการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

#### 2.5.1.7 ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้ มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรม นำไปใช้ในการกำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอน และเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน

1. ตัวชี้วัดชั้นปี เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนแต่ละชั้นปีในระดับการศึกษาภาคบังคับ(มัธยมศึกษาปีที่ 1 – มัธยมศึกษาปีที่ 3)
2. ตัวชี้วัดช่วงชั้น เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (มัธยมศึกษาปีที่ 4-6)

### 1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาจำนวน 6 มาตรฐาน (กรมวิชาการ, 2545) ดังนี้

#### 2.4.2.1 สาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

สาระที่ 1 การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์

มาตรฐาน พ. 1.1 เข้าใจธรรมชาติของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์  
ตัวชี้วัดระดับชั้น ม.2

(1) อธิบายการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาใน  
วัยรุ่น

(2) ระบุปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการเจริญเติบโต และพัฒนาการด้านร่างกาย  
จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาในวัยรุ่น

สาระที่ 2 ชีวิตและครอบครัว

มาตรฐาน พ. 2.1 เข้าใจและเห็นคุณค่าตนเอง ครอบครัว และมีทักษะในการ  
ดำเนินชีวิต

ตัวชี้วัดระดับชั้น ม.2

(1) วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อเจตคติในเรื่องเพศ  
(2) วิเคราะห์ปัญหาและผลกระทบที่เกิดจากการมีเพศสัมพันธ์ในวัยเรียน  
(3) อธิบายวิธีป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงจากโรคติดต่อทาง  
เพศสัมพันธ์ เอดส์ และการตั้งครรภ์โดยไม่พึงประสงค์  
(4) อธิบายความสำคัญของความเสมอภาคทางเพศ และวางตัวได้อย่าง  
เหมาะสม

สาระที่ 3 การเคลื่อนไหว การออกกำลังกาย การเล่นเกม กีฬาไทย และกีฬา  
สากล

มาตรฐาน พ. 3.1 เข้าใจ มีทักษะในการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางกาย การเล่นเกม  
และกีฬา

ตัวชี้วัดระดับชั้น ม.2

(1) นำผลการปฏิบัติตนเกี่ยวกับทักษะกลไกและทักษะการเคลื่อนไหวในการ  
เล่นกีฬาจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายมาสรุปเป็นวิธีที่เหมาะสมในบริบทของตนเอง

(2) เล่นกีฬาไทยและกีฬาสากลทั้งประเภทบุคคลและทีมได้อย่างละ 1 ชนิด

(3) เปรียบเทียบประสิทธิภาพของรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ส่งผลต่อการเล่น  
กีฬาและกิจกรรมในชีวิตประจำวัน

(4) ร่วมกิจกรรมนันทนาการอย่างน้อย 1 กิจกรรม และนำความรู้และ  
หลักการที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันอย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน พ. 3.2 รักการออกกำลังกาย การเล่นเกม และการเล่นกีฬาปฏิบัติเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ มีวินัย เคารพสิทธิ กต กติกา มีน้ำใจนักกีฬา มีจิตวิญญาณในการแข่งขัน และชื่นชมในสุนทรีภาพของการกีฬา

ตัวชี้วัดระดับชั้น ม.2

(1) อธิบายสาเหตุการเปลี่ยนแปลงทางกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ที่เกิดจากการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาเป็นประจำจนเป็นวิถีชีวิต

(2) เลือกเข้าร่วมกิจกรรม การออกกำลังกาย เล่นกีฬาตามความถนัดและความสนใจพร้อมทั้งวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาตนเอง

(3) มีวินัย ปฏิบัติตามกฎ กติกา และข้อตกลงในการเล่นกีฬาที่เลือก

(4) วางแผนการรุกและการป้องกันในการเล่นกีฬาที่เลือกและนำไปใช้ในการเล่นอย่างเหมาะสมกับทีม

สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพ และการป้องกันโรค

มาตรฐาน พ. 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัดระดับชั้น ม.2

(1) เลือกใช้บริการทางสุขภาพอย่างมีเหตุผล

(2) วิเคราะห์ผลการใช้เทคโนโลยีที่มีต่อสุขภาพ

(3) วิเคราะห์ความเจริญก้าวหน้าทางการแพทย์ที่มีผลต่อสุขภาพ

(4) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของภาวะสมดุลระหว่างสุขภาพกายและ

สุขภาพจิต

(5) อธิบายลักษณะอาการเบื้องต้นของผู้มีปัญหาสุขภาพจิต

(6) เสนอแนะวิธีการปฏิบัติตนเพื่อจัดการกับอารมณ์และความเครียด

(7) พัฒนาสมรรถภาพทางกายตนเองให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

สาระที่ 5 ความปลอดภัยในชีวิต

มาตรฐาน พ. 5.1 ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การใช้ยาเสพติดและความรุนแรง

ตัวชี้วัดระดับชั้น ม.2

(1) ระบุวิธีการ ปัจจัยและแหล่งที่ช่วยเหลือ พี่นุผู้ติดสารเสพติด

(2) อธิบายวิธีการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงและสถานการณ์เสี่ยง

(3) ใช้ทักษะชีวิตในการป้องกันตนเองและหลีกเลี่ยงสถานการณ์คับขันที่อาจนำไปสู่อันตราย

### 1.2.2 คุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. เข้าใจและเห็นคุณค่าความสำคัญของปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการเจริญเติบโต และพัฒนาการที่มีต่อสุขภาพและชีวิตในช่วงวัยต่าง ๆ

2. เข้าใจ ยอมรับ และสามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกทางเพศ ความเสมอภาคทางเพศ สร้างและรักษาพันธู์ตะพากับผู้อื่น และตัดสินใจแก้ปัญหาชีวิตด้วยวิธีการที่เหมาะสม

3. เลือกกินอาหารที่เหมาะสม ได้สัดส่วน ส่งผลดีต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการตามวัย

4. มีทักษะในการประเมินอิทธิพลของเพศ เพื่อน ครอบครัว ชุมชนและวัฒนธรรม ที่มีต่อเจตคติ ค่านิยมเกี่ยวกับสุขภาพและชีวิต และสามารถจัดการได้อย่างเหมาะสม

5. ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพและการเกิดโรค อุบัติเหตุ การใช้ยา สารเสพติด และความรุนแรง รู้จักสร้างเสริมความปลอดภัยให้แก่ตนเอง ครอบครัว และชุมชน

6. เข้าร่วมกิจกรรมทางกาย กิจกรรมกีฬา กิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมสร้างเสริมสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพ โดยนำหลักการของทักษะกลไกมาใช้ได้อย่างปลอดภัย สนุกสนานและปฏิบัติเป็นประจำสม่ำเสมอตามความถนัดและความสนใจ

7. แสดงความตระหนักในความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมสุขภาพ การป้องกันโรค การดำรงสุขภาพ การจัดการกับอารมณ์และความเครียด การออกกำลังกายและการเล่นกีฬากับการมีวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดี

8. สำนึกในคุณค่า ศักยภาพและความเป็นตัวของตัวเอง

9. ปฏิบัติตามกฎหมาย กติกา หน้าที่ความรับผิดชอบ เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น ให้ความร่วมมือในการแข่งขันกีฬาและการทำงานเป็นทีมอย่างเป็นระบบ ด้วยความมุ่งมั่นและมีน้ำใจนักกีฬาจนประสบความสำเร็จตามเป้าหมายด้วยความชื่นชม และสนุกสนาน

จากการศึกษาเอกสาร ข้อมูลและเนื้อหาของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสอดคล้องของจุดวัตถุประสงค์ในงานวิจัยในครั้งนี้ซึ่งได้ตอบตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในสาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพ และการป้องกันโรค มาตรฐาน พ. 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการ

สร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรคและการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ  
ตัวชี้วัดระดับชั้น ม.2/2 วิเคราะห์ผลการใช้เทคโนโลยีที่มีต่อสุขภาพ จึงได้จัดทำแผนการจัดการ  
เรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านเพื่อสร้างให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการเข้าถึงสื่อ (Media Literacy)  
และตอบสนองต่อตัวชี้วัดในข้างต้น

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรอบรู้ด้านสื่อ

### 2.5.1 งานวิจัยต่างประเทศ

Hobbs (2007) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบทักษะต่าง ๆ ที่เพิ่มขึ้นจากการจัดการศึกษาการเรียนรู้เท่าทันสื่อโดยมีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาประสิทธิภาพของการศึกษาในการพัฒนาทักษะทางวิชาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในประเทศอังกฤษ โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน 2 กลุ่ม คือ 1 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ 2 กลุ่มที่ไม่ได้รับการจัดการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ ซึ่งได้ใช้แบบวัดที่ปรับปรุงมาจากแบบวัดทักษะการรู้ทันสื่อของ Quin and Mamahon ซึ่งมีลักษณะคำถามแบบปลายเปิดและสามารถเลือกตอบโดยการวัด 8 ตัวแปรคือ การระบุแนวคิดหลักของเรื่อง การระบุรายละเอียดของเรื่อง การเขียนถ่ายทอดเนื้อหาที่ได้อ่าน ได้ดู ได้ฟัง การวิเคราะห์เทคนิคการสร้างสื่อ การวิเคราะห์จุดเด่นของเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาที่ขาดหายไป การวิเคราะห์ความเหมือนความแตกต่างของเนื้อหา และการระบุวัตถุประสงค์ของสื่อที่มี ต่อผู้รับสื่อ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้การรู้เท่าทันสื่อ มีทักษะเพิ่มขึ้นทุกตัวแปรอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Potter (2005) ได้ทำการศึกษาองค์ความรู้ เรื่อง การรู้เท่าทันสื่อ จากการศึกษาพบว่าทักษะของการอ่านเป็นเขียนถูกต้องเป็นทักษะหนึ่งที่น่าไปสู่การรู้เท่าทันสื่อ ทักษะการอ่านเปรียบได้กับเครื่องมือในการสะสมเพิ่มพูนพื้นฐานความรู้ของตัวผู้รับสาร ผู้รับสารที่มีทักษะการอ่านเป็นเขียนถูกต้องในระดับสูงทำให้สามารถมีความเข้าใจคือหรือข้อมูลได้เป็นอย่างดียิ่ง ทำให้จะมีการอ่านเข้าใจสื่อได้สูงขึ้นตามไปด้วย คนเหล่านี้ถึงจะสามารถมีความเข้าใจในเนื้อหาข้อมูลสื่อได้เป็นอย่างดี และมีการตัดสินใจที่ดีขึ้นว่าจะเชื่อสื่อหรือไม่เชื่อสื่อนั้นได้สูงตามไปด้วย ไปจนถึงความสามารถเลือกใช้สื่อเพื่อให้เกิดประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ของตนเองได้

Tracy Marie Scull (2014) ได้ทำการศึกษาแนวทางการใช้สื่อในการให้ความรู้เรื่องเพศศึกษา ในวิชาสุขศึกษา ของวัยรุ่น หลังจากการเข้าร่วมโปรแกรม ผู้เข้าร่วมมีแนวโน้มที่จะใช้ถุงยางอนามัยระหว่างมีเพศสัมพันธ์และพูดคุยกับคู่วัย ผู้ปกครองหรือผู้เชี่ยวชาญทางการแพทย์

ก่อนมีเพศสัมพันธ์ ผลลัพธ์ของการใช้สื่อนั้นส่งผลต่อการรับรู้และลดความสงสัยของข้อความของสื่อและเพิ่มทักษะในการสร้างสื่อของการแนะนำให้รู้เท่าทันสื่อ

Nuriye Semerci ( 2017) ได้ทำการศึกษาผลของระดับการรู้หนังสือที่สำคัญของผู้สมัครต่อระดับการรู้หนังสือของสื่อ ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้แจกแบบสำรวจกับนักเรียนจำนวน 565 คน ที่ศึกษาในมหาวิทยาลัย Bartin คณะศึกษาศาสตร์ จากผลของการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ดำเนินการขึ้นเพื่อกำหนด ผลกระทบของการรู้หนังสือที่สำคัญของผู้สมัครที่มีต่อการรู้เท่าทันสื่อของพวกเขาจะเห็นว่าค่า  $t$  ที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรของการรู้เท่าทันสื่อและการมีวิจารณ์มีความสำคัญที่ระดับ. 05 . นอกจากนี้จะเห็นว่าค่า  $p$  มีความสำคัญในรูปแบบที่การรู้หนังสือสำคัญมีผลต่อการรู้หนังสือสื่อ

Osman Solmaz (2017) ได้ทำการศึกษาการปรับการรู้เท่าทันสื่อใหม่ ด้วยการฝึกการรู้เท่าทันสื่อทางสังคมของนักเรียนหลายภาษา เก็บรวบรวมข้อมูลผ่านการสำรวจออนไลน์ 90 IGSs การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างกับอาสาสมัคร 13 คน และข้อมูลโซเชียลมีเดียของอาสาสมัครเหล่านี้ การวิเคราะห์เชิงปริมาณและเชิงคุณภาพของข้อมูล ผลปรากฏว่า IGSs มีส่วนร่วมในการปฏิบัติงานการรู้หนังสือผ่านสื่อสังคมออนไลน์ผ่านการใช้เครื่องมือและทรัพยากรหลากหลายที่เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้ความสนใจแม้ว่าจะมีความแตกต่างกันในเรื่องจำนวนมาก จากผลการวิจัยวรรณกรรมสังคมสื่อเสนอเป็นชุดของการปฏิบัติทางสังคมที่จำเป็นและการมีส่วนร่วมในเครือข่ายที่หลากหลายทางออนไลน์

## 2.5.2 งานวิจัยในประเทศ

วิสาลักษณ์ สิทธิขุนทด (2551) ได้พัฒนารูปแบบเชิงสาเหตุของการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่มีระดับการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในเกณฑ์ระดับ 2 จาก 4 ระดับ นั้นหมายถึง ผู้เรียนยังมีความรู้เท่าทันสื่อและถูกครอบงำโดยสื่อ โดยมีตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อความรอบรู้ด้านสื่อของผู้เรียน ได้แก่ ปัจจัยด้านพฤติกรรมของการเปิดรับข้อมูลสื่อ ปัจจัยด้านการศึกษา ปัจจัยด้านการอ่านและการรับรู้ ปัจจัยทางด้านของเศรษฐกิจ และปัจจัยของการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการเปิดรับข้อมูลสื่อของผู้เรียน รวมถึงตัวแปรสูงสุดที่ส่งผลในความรอบรู้ด้านสื่อของผู้เรียน ได้แก่ ปัจจัยของเศรษฐกิจและสังคม

บุบผา เมฆศรีทองคำ และ ดนุลดา จามจุรี (2554) ได้ทำการศึกษาสภาพการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยตามช่วงพัฒนาการแห่งวัย ผลการวิจัยพบว่า เด็กและเยาวชนไทยมีการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลายจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตที่ขาดไม่ได้ เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้เด็กและเยาวชนไทยสามารถเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตได้ง่ายนอกจากนั้น อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถก่อให้เกิดทั้งผลดีและผลเสียต่อเด็กและเยาวชนไทย ในฐานะที่เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ต โดยในแง่ผลดีของการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต คือ ช่วยในการค้นคว้าหาข้อมูลใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา การทำกิจกรรมต่าง ๆ ภายในสถานศึกษาและการรับรู้ข้อมูลข่าวสารความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ในสังคม แต่เมื่อพิจารณาจากประสบการณ์ที่พบเห็นพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบัน พบว่า เด็กและเยาวชนไทยใช้สื่ออินเทอร์เน็ตไปในทางที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม ส่วนใหญ่มุ่งเน้นที่ความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งเล่นเกมส์ แชนเปิดดูเว็บอนาจาร ตลอดจนดูหนัง ฟังเพลง อย่างไรก็ตาม การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดผลดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ดังนั้น การจะให้เด็กและเยาวชนไทยเลิกใช้สื่ออินเทอร์เน็ตจึงเป็นสิ่งที่เป็นไปได้

กฤษฎัท แสนทวี (2553) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับและระดับการรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถนัดในการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต 1-3 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เปิดรับสื่อโทรทัศน์ร้อยละ 66.80 อินเทอร์เน็ตร้อยละ 91.5 วิทยุกระจายเสียง ร้อยละ 85.3 และหนังสือพิมพ์ ร้อยละ 92.3 สำหรับเหตุผลในการเปิดรับสื่อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เปิดรับสื่อเพื่อความบันเทิง คือ โทรทัศน์ ร้อยละ 81.30 อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 61.80 วิทยุกระจายเสียง ร้อยละ 61.30 ซึ่งช่วงเวลาในการเปิดรับสื่อโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ตมากที่สุดในเวลา 20.01–24.00 น. ร้อยละ 60 และร้อยละ 75.30 ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างมีระดับการรู้เท่าทันสื่อในระดับที่ 2 คือ ระดับความเข้าใจ ซึ่งผู้รับสารยังไม่สามารถวิเคราะห์และประเมินค่าความหมายตรงที่สื่อนำเสนอได้ ในการทดสอบสมมติฐานการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ที่ได้จากทางบ้านแตกต่างกัน และมีแผนการเรียนแตกต่างกัน จะมีระดับการรู้เท่าทันสื่อแตกต่างกัน รวมทั้งการหาค่าสหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน พบว่า ความถนัดในการเปิดรับสื่อ รูปแบบการเปิดรับสื่อ และช่วงเวลาในการเปิดรับสื่อ มีความสัมพันธ์กับระดับการรู้เท่าทันสื่อที่ระดับปานกลาง สำหรับผลการศึกษาเชิงคุณภาพ พบว่า มีความสอดคล้องกับผลการศึกษาเชิงปริมาณ คือ กลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้และเข้าใจในเนื้อหาของละครโทรทัศน์ได้ตามที่ผู้ผลิตนำเสนอ แต่ไม่สามารถวิเคราะห์ถึงความหมายแฝง เช่น การโฆษณาแฝงในฉากละคร การปลูกฝังอุดมการณ์ชาตินิยมเป็นใหญ่จากพฤติกรรมตัวละครพระเอกและกลุ่ม

เพื่อนชายได้ แต่อย่างไรก็ตามกลุ่มตัวอย่างเห็นว่าละครได้ให้ข้อคิดและสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้

สุนทร พรหมวงศา (2553) ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้และการรู้เท่าทันสื่อ อินเทอร์เน็ตตามการรับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จังหวัดหนองบัวลำภู ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง 2. ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จังหวัดหนองบัวลำภู พบว่า นักเรียนเพศชายและเพศหญิงมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่ แตกต่างกัน 3. ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลายจังหวัดหนองบัวลำภู จำแนกตามสถานที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่โดยภาพรวม และรายด้านทุกด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ยกเว้นด้านการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการแสวงหาความรู้เพียงด้านเดียวที่แตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4. นักเรียนมีการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตตามการรับรู้ของนักเรียนเกือบทุกด้านอยู่ในระดับมาก ยกเว้นด้านการสร้างสรรค์สื่อ เพียงด้านเดียวที่อยู่ในระดับปานกลาง 5. ผลการเปรียบเทียบการรับรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตตามการรับรู้ของนักเรียนชั้นอุดมศึกษาตอนปลาย จังหวัดหนองบัวลำภู จำแนกตามเพศ พบว่าโดยภาพรวมและรายด้านทุกด้านไม่แตกต่างกัน 6. ผลการเปรียบเทียบการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ตตามการรับรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน ปลายจังหวัดหนองบัวลำภู จำแนกตามสถานที่ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่โดยภาพรวมและ รายด้านด้านการเข้าถึงสื่อและการประเมินค่าสื่อ แตกต่างกันอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนด้านอื่นกับทุกด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นด้านการ สังเคราะห์สื่อไม่มีความแตกต่างกัน

ปกรณ ประจันบาน และ อนุชา กอนพ่วง (2558) ได้ทำการพัฒนาแบบวัดทักษะ ในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา 39 ในปี พ.ศ. 2557 จำนวน 1,100 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือเป็นแบบวัดทักษะใน ศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา 2 แบบ ได้แก่ แบบทดสอบ สถานการณ์แบบปรนัย 4 ตัวเลือก และแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ รวม 50 ข้อ ผลการวิจัย พบว่า แบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำแนกออกเป็น 2 ชุดได้แก่ ชุดที่ 1 แบบประเมินมาตราประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 25 ข้อ และชุดที่ 2 ข้อสอบสถานการณ์ จำนวน 25 ข้อ รวม 50 ข้อ ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน

โดยมีความตรงเชิงเนื้อหาทุกข้อผ่านการทดสอบใช้กับนักเรียนเพื่อหาค่าความยาก อำนาจจำแนก และความเที่ยง พบว่า มีความยากและค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ทุกข้อมีความเที่ยงในระดับสูง และสร้างเกณฑ์การประเมินผล 4 ระดับ ได้แก่ ระดับดีมาก ระดับดี ระดับพอใช้ และระดับปรับปรุง

ปิยนุช สาทิ (2560) ได้ทำการวิเคราะห์องค์ประกอบคุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 26 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียน มัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 26 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 18,687 คน กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 519 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามคุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) จำนวน 38 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ .95 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ การวิเคราะห์องค์ประกอบ เชิงสำรวจ ผลการวิจัยพบว่า คุณลักษณะการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 26 จากการวิเคราะห์ได้จำนวนองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การรับสื่อ 2) การวิเคราะห์สื่อ 3) การเข้าใจสื่อ 4) การประเมินค่าสื่อ และ 5) การใช้สื่อให้เกิดประโยชน์

จากการศึกษาเอกสาร ข้อมูล เนื้อหา แนวคิดและทฤษฎีของทักษะการเข้าถึงสื่อ (Media Literacy) ผู้วิจัยได้สรุปว่าทักษะการรู้เท่าทันสื่อมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งต่อการศึกษามิทุกระดับตั้งแต่ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษาเพราะเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันนั้นประสบปัญหา ภาวะเสี่ยงจากการเปิดรับสื่อที่ไม่ถูกต้อง ขาดความสามารถในการเข้าถึงสื่อ ความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อและนำไปใช้ในทิศทางที่เกิดประโยชน์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนไทยยังขาดทักษะการรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นหน้าที่ของหน่วยงานต่าง ๆ โดยเฉพาะสถาบันการศึกษาที่ต้องร่วมมือกันให้ความรู้ การดูแลเตือนให้ตระหนักถึงความสำคัญของทักษะการรู้เท่าทันสื่อว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่นำไปสู่การเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้ตลอดชีวิตซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช

### 3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือวัดประเมินผล

#### 3.1 การสร้างเครื่องมือ

หลักการทั่วไปในการสร้างข้อสอบข้อเขียน

ข้อสอบที่เป็นลักษณะอัตนัยหรือปรนัยสิ่งที่คุณสร้างข้อสอบจะต้องคำนึงถึงเป็นสิ่งสำคัญ อยู่เสมอในการสร้างข้อสอบมีหลากหลายประเด็นที่น่าสนใจ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้ (อนันต์ ศรีโสภณ, 2525)

1. กำหนดจุดมุ่งหมายในการสอน ก่อนจะเริ่มลงมือสร้างข้อสอบจะต้องกำหนดจุดมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้ให้อยู่ในรูปจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ที่จะสามารถสร้างข้อสอบได้จริง

2. เตรียมตารางวิเคราะห์หลักสูตรซึ่งจะสามารถช่วยให้การสร้างคำถาม ข้อสอบได้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการทดสอบที่กำหนดไว้ เพราะตารางวิเคราะห์หลักสูตร เป็นตารางที่แสดงความสัมพันธ์ของจุดประสงค์กับเนื้อหาวิชา

3. ภาษาที่ใช้ควรชัดเจน เข้าใจง่าย ภาษาไม่กำกวม

4. เขียนข้อสอบแต่ละข้อลงในบัตร เพื่อสะดวกในการจัดเรียงลำดับ ตรวจสอบ และนำไปวิเคราะห์ได้ง่ายขึ้น

5. เตรียมเฉลยและกำหนดคะแนนในขณะที่สร้างข้อสอบ ซึ่งจะทำให้เกิดข้อผิดพลาดน้อยลง

6. จะต้องสร้างข้อสอบให้มีจำนวนมากกว่าที่ต้องการ

7. สร้างข้อสอบทันทีที่สอนเนื้อหาวิชานั้นจบ เพราะจะทำให้ออกข้อสอบได้ตรงกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมที่คุณเน้นในการสอนตอนนั้น

8. ควรออกข้อสอบแต่เนิ่น ๆ เพราะจะทำให้มีเวลาแก้ไข และตรวจทานข้อสอบ

#### ประเภทของแบบทดสอบ

แบบทดสอบนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็นหลากหลายประเภท แล้วแต่ว่าจะยึดอะไรเป็นเกณฑ์ในการแบ่งซึ่ง ผู้วิจัยแบ่งตัวอย่างแต่ละประเภท ไว้ดังต่อไปนี้

##### 1. แบ่งตามสิ่งที่วัด

1.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ คือ ข้อสอบที่วัดสมรรถภาพของสมองด้านต่างๆ ที่ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนผ่านพ้นมาแล้ว

1.1.1 แบบทดสอบที่ผู้สอนเป็นคนสร้างขึ้น เป็นข้อสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนเฉพาะกลุ่มที่สอนเท่านั้น ไม่นำไปใช้ทดสอบกับกลุ่มอื่นๆ

1.1.2 แบบทดสอบมาตรฐาน เป็นคำถาม ข้อสอบที่มุ่งวัดผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียน ได้มีการออกแบบและพัฒนาขึ้นด้วยการวิเคราะห์ทางด้านสถิติมาแล้วหลายครั้ง จนได้มีคุณภาพที่สมบูรณ์ อีกทั้งยังมีเกณฑ์ปกติ ไว้ใช้สำหรับการเปรียบเทียบคุณภาพต่างๆ ของผู้เรียนต่างกลุ่มกันอีกด้วย

1.2 แบบทดสอบวัดความถนัด เป็นข้อสอบที่มุ่งวัดสมรรถภาพสมองของผู้เรียนว่าจะเรียนแล้วประสบความสำเร็จมากน้อยเพียงใด เพื่อใช้ในการทำนายหรือพยากรณ์อนาคตของผู้เรียน

1.2.1 แบบทดสอบวัดความถนัดทางการเรียน คือ แบบทดสอบที่มุ่งวัดความสามารถทางวิชาการต่างๆ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษา วิทยาศาสตร์

1.2.2 แบบทดสอบวัดความถนัดเฉพาะอย่าง คือ แบบทดสอบที่มุ่งวัดความถนัดเฉพาะอย่างที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ และความถนัดต่างๆ

1.3 แบบทดสอบวัดบุคลิกภาพ คือ แบบทดสอบที่ใช้วัดบุคลิกภาพและการปรับตัวให้เข้ากับสังคม

2. แบ่งตามลักษณะการเขียนตอบ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท (วิเชียร เกตุสิงห์, 2515)

2.1 แบบทดสอบอัตนัย คือ แบบทดสอบที่กำหนดปัญหาแล้วให้ผู้ตอบเขียนตอบยาวๆ

2.2 แบบทดสอบปรนัย

2.2.1 แบบถูก - ผิด

2.2.2 แบบเติมคำ

2.2.3 แบบจับคู่

2.2.4 แบบเลือกตอบ

3. แบ่งตามวิธีการตอบ

3.1 แบบให้ลงมือกระทำ คือ ข้อสอบภาคปฏิบัติทั้งหมด เช่น พลศึกษา การฝีมือ

3.2 แบบให้เขียนตอบ คือ ข้อสอบที่ต้องใช้การเขียนตอบทั้งหมด

3.3 แบบสอบปากเปล่า คือ การถามตอบแบบปากเปล่าโดยการโต้ตอบกันทางวาจา เช่น การสอบสัมภาษณ์

### การสร้างข้อสอบตามจุดประสงค์ของการเรียนรู้

ในที่นี้ผู้วิจัยนำเสนอรายละเอียดของจุดประสงค์ทางการศึกษา ด้านพุทธิพิสัย หรือด้านความรู้ความคิด (Cognitive Domain) ตามระดับขั้นของพัฒนาการทางสมองและด้านสติปัญญาพร้อมทั้งเสนอตัวอย่างการเขียนข้อสอบหรือข้อคำถามตามจุดประสงค์ ดังนี้

1. ความรู้ความจำ (Knowledge) คือ ความสามารถทางสมองของผู้เรียนในการรับรู้ หรือด้านความรู้ความคิด (Cognitive Domain) ตามระดับขั้นพัฒนาการทางสมองและสติปัญญาพร้อมทั้งเสนอตัวอย่างการเขียนข้อคำถามหรือข้อสอบตามจุดประสงค์ ดังนี้

#### 1.1 ความรู้ในเนื้อเรื่องเฉพาะ (Knowledge of Specifics) ได้แก่

##### 1.1.1 คำศัพท์ (Terminology) จำนิยาม เครื่องหมาย สัญลักษณ์

##### 1.1.2 ข้อเท็จจริง (Specific Facts) จำข้อความจริง กฎเกณฑ์ ทฤษฎี สูตร

#### 1.2 ความรู้ในวิธีดำเนินการ (Knowledge of Procedures) ได้แก่

##### 1.2.1 ระเบียบแบบแผน (Convention) จำหลักประเพณี ระเบียบข้อตกลง

1.2.2 แนวโน้มและลำดับขั้น (Trends and Sequences) จำขั้นตอนการปฏิบัติเปรียบเทียบความน่าจะเป็นของลำดับขั้นตอน

1.2.3 การจัดประเภทและระบบการจำแนก (Classification and Categories) จำการจัดหมวดหมู่ ประเภท ชนิดของสิ่งต่างๆ

##### 1.2.4 เกณฑ์ (Criteria) จำคุณสมบัติที่ใช้ในการจำแนกหรือตัดสิน

##### 1.2.5 วิธีการ (Methodology) จำการดำเนินการให้บรรลุตามเป้าหมาย

1.3 ความรู้ในหลักสากลและนามธรรม (Knowledge of Universal and Abstractions)

1.3.1 หลักการและนัยทั่วไป (Principles and Generalization) จำหลักการที่สำคัญและการสามารถสรุปอ้างอิง

1.3.2 ทฤษฎีและโครงสร้าง (Theories and Structure) จำรูปแบบโครงสร้างของคุณลักษณะตามหลักการหรือทฤษฎี

2. ความเข้าใจ (Comprehension) คือ ความสามารถทางสมองของผู้เรียนในการเรียนรู้ จำ และสื่อสาร ความรู้ออกมาได้ในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง สามารถบางบอกพฤติกรรมย่อยได้ดังต่อไปนี้

#### 2.1 การแปลความ (Translation) บอกความหมายตามนัยของคำ กิจกรรม

#### 2.2 การตีความ (Interpretation) นำผลการแปลความมาเปรียบเทียบกับข้อยุติ

2.3 การขยายความ (Extrapolation) เปรียบเทียบความหมายของคำ / กิจกรรม ที่กว้างไกลออกไปจากเดิม

3. การนำไปประยุกต์ใช้ (Application) คือ ความสามารถในการนำความรู้ ความเข้าใจที่มีอยู่นั้น ไปใช้กับแก้ปัญหาของสิ่งต่างๆ ในสถานการณ์ที่แปลกใหม่ได้เป็นอย่างดี

4. การวิเคราะห์ (Analysis) คือ ความสามารถในการแยกแยะข้อมูล องค์รวมของสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วนประกอบย่อยได้สามารถทำให้เห็นโครงสร้างของสิ่งนั้นๆ ได้ชัดเจน สามารถจำแนกเป็นพฤติกรรมย่อยออกเป็นได้ดังต่อไปนี้

4.1 การวิเคราะห์แบบย่อยส่วนประกอบ (Analysis of Elements) แยกแยะคุณลักษณะของข้อมูลองค์รวมออกเป็นส่วนประกอบที่ย่อย ๆ

4.2 การวิเคราะห์แบบเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของส่วนประกอบ (Analysis of Relationship) แยกแยะข้อมูล องค์รวมออกเป็นส่วนประกอบที่ย่อย ๆ และสัมพันธ์กัน

4.3 การวิเคราะห์แบบเชื่อมโยงโครงสร้างของหลักการ (Analysis of Organizational Principles) แยกแยะองค์รวมเป็นโครงสร้างของส่วนประกอบที่สัมพันธ์กัน

5. การสังเคราะห์ (Synthesis) คือ ความสามารถในการผสมผสานส่วนประกอบย่อย ๆ ผสานเข้าด้วยกัน ให้สามารถเป็นองค์รวมใหม่ที่กลมกลืนและเหมาะสมอย่างมีความหมาย จนสามารถจำแนกออกเป็นพฤติกรรมย่อย ๆ ได้ ดังต่อไปนี้

5.1 การสังเคราะห์ข้อความ (Production of a Unique Communications) รวบรวมยอดของข้อมูล ข้อความเป็นข้อสรุปต่าง ๆ ตามความสำคัญ

5.2 การสังเคราะห์แผนงาน (Production of a Plan or Operations) รวมส่วนประกอบแยกย่อยเข้าผสมผสานด้วยกันเพื่อเป็นแผนการดำเนินงานในแบบต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่ต้องการ

5.3 การสังเคราะห์แนวคิด (Derivation of Abstract Relations) ผสานความรู้จากหลายแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และสรุปเป็นรูปแบบแนวคิดและองค์ความรู้ที่ชัดเจนอย่างเป็นระบบหรือรูปแบบแผนตามเป้าหมาย

6. การประเมินค่า (evaluation) คือ ความสามารถในการตีค่า หรือตัดสินคุณค่าของสิ่งต่างๆ ตามเกณฑ์หรือมาตรฐานที่กำหนดไว้ สามารถจำแนกเป็นพฤติกรรมย่อยได้ ดังนี้

6.1 การประเมินค่าโดยใช้เกณฑ์ภายใน (Judgments in Terms of Internal criteria) ตัดสินคุณค่าต่าง ๆ ตามเกณฑ์ภายในที่มีการกำหนดไว้ในเรื่องนั้นอย่างเหมาะสม

6.2 การประเมินค่าโดยใช้เกณฑ์ภายนอก (Judgments in Terms of External Criteria) ตัดสินคุณค่าต่าง ๆ ตามเกณฑ์ภายในที่มีการกำหนดได้ว่าเป็นมาตรฐานที่ชัดเจน

### 3.2 การหาคุณภาพเครื่องมือ

การสร้างเครื่องมือเพื่อที่จะใช้ในการรวบรวมข้อมูล ครูผู้สอนจำเป็นจะต้องหาคุณภาพของเครื่องมือที่จะใช้ในการรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อเป็นการยืนยันว่าเครื่องมือนี้มีคุณภาพและเหมาะสม ซึ่งรูปแบบการหาคุณภาพเครื่องมือสามารถจำแบ่งเป็น ๒ ลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. การหาคุณภาพเครื่องมือของทั้งฉบับ คือ การที่จะตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวัดเกี่ยวกับความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1.1 ความเที่ยงตรง หมายถึง ความสามารถของเครื่องมือวัด ที่สามารถวัดได้ในสิ่งที่ต้องการวัด เป็นความสอดคล้องระหว่างผลการวัด กับสิ่งที่ต้องการวัด ความตรงที่ใช้ในการทดสอบจำแนกเป็น 3 ชนิด ได้แก่ ความตรงตามเนื้อหา ความตรงตามโครงสร้าง และ ความตรงตามเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องโดยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ จะเกี่ยวข้องกับ ความตรงตามเนื้อหา มากกว่า ความตรงชนิดอื่น ๆ

การหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เป็นการหาค่าความเที่ยงตรงจากคะแนนที่ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นว่าคุณสมบัติ หรือ ข้อคำถามในแต่ละข้อ สามารถวัดได้ตรงตามสิ่งที่ต้องการจะวัดเนื้อหาหรือจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนมากหรือน้อยเพียงใด โดยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

ให้คะแนน +1 หมายถึง มั่นใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์หรือเนื้อหานั้น

ให้คะแนน 0 หมายถึง ไม่มั่นใจว่าข้อสอบวัดจุดประสงค์หรือเนื้อหานั้น

ให้คะแนน -1 หมายถึง มั่นใจว่าข้อสอบไม่วัดตามจุดประสงค์หรือเนื้อหานั้น

แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ หาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์หรือเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence หรือ IOC) จากสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ  $\sum R$  แทน ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ  
N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การตัดสินค่า IOC ถ้ามีค่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่า ข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงจุดประสงค์ หรือตรงตามเนื้อหานั้น แสดงว่า ข้อคำถามข้อนั้นใช้ได้

1.2 ความเชื่อมั่น หมายถึง ความคงที่ของคะแนนที่วัดได้แต่ละครั้ง วิธีการหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทำได้หลายวิธีคือ

1. วิธีทดสอบซ้ำ
2. วิธีแบบทดสอบคู่ขนาน
3. วิธีหาความสอดคล้องภายใน แบ่งเป็น
  - 3.1 วิธีแบ่งครึ่งแบบทดสอบ
  - 3.2 วิธีหาจากสูตรคูเดอร์และริชาร์ดสัน
  - 3.3 วิธีหาจากสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา

1. วิธีสอบซ้ำ คือ การหาความเชื่อมั่นโดยวิธีทดสอบซ้ำเป็นการหาความสัมพันธ์ของคะแนนจากการทำแบบวัดหรือแบบทดสอบฉบับเดียวกันทั้งสองครั้ง โดยมีการทิ้งช่วงเวลาห่างกันให้มีความเหมาะสมกัน (ประมาณ 2 สัปดาห์) การหาความเชื่อมั่น ด้วยวิธีนี้จะเป็นการตรวจสอบความคงที่ของการแสดงออกของผู้ทดสอบทั้งหมดสองครั้ง ว่าจะมีความคงที่หรือไม่ รูปแบบการทดสอบนี้มีจุดอ่อนคือความแปรเปลี่ยนภายในของผู้ทดสอบเองในระหว่างที่มีการเว้นระยะของช่วงการทดสอบ ดังนั้นหมายความว่า การหาค่าของความเชื่อมั่นโดยวิธีนี้ควรมีการนำไปใช้กับแบบทดสอบและวัดคุณลักษณะที่ค่อนข้างที่จะคงและไม่แปรเปลี่ยนโดยง่าย

2. วิธีใช้แบบทดสอบคู่ขนาน คือ การหาความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีแบบทดสอบคู่ขนาน เป็นการหาความสัมพันธ์ของคะแนนจากการนำแบบทดสอบ 2 ฉบับที่เทียบเท่ากันไปสอบกับบุคคลกลุ่มเดียวกัน วิธีการนี้มีจุดอ่อนที่ความเป็นคู่ขนานกันของแบบทดสอบ 2 ฉบับซึ่งสร้างได้ยาก

### 3. วิธีหาความสอดคล้องภายใน

3.1 วิธีแบ่งครึ่งแบบทดสอบ คือ การหาความเที่ยงโดยวิธีนี้จะเป็นการหาความสัมพันธ์ของค่าคะแนนจากการใช้แบบทดสอบในฉบับเดียว และการทดสอบเพียงครั้งเดียวเท่านั้น โดยการนำผลการทดสอบมาแบ่งออกเป็นข้อมูล 2 ชุด โดยแบ่งข้อทดสอบออกเป็น ข้อเลขคู่ และข้อเลขคี่ มีการแบ่งออกเป็นครึ่งฉบับแรกและอีกส่วนเป็นครึ่งฉบับหลัง จากการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์จะได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบอย่างละครึ่งฉบับ จากนั้นจึงจะสามารถนำไปเพิ่มขยายเป็นสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบวัดหรือทดสอบทั้งของฉบับ จากสูตรของสเปียร์แมน บราวน์ (Spearman Brown) ดังต่อไปนี้

$$R_{tt} = \frac{2r_{mm}}{1 + r_{mm}}$$

เมื่อ  $R_{tt}$  แทน ความเที่ยงแบบทดสอบทั้งฉบับ

$R_{mm}$  แทน สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของแบบทดสอบครึ่งฉบับ

3.2 วิธีหาค่าจากสูตรของคูเดอร์และริชาร์ดสัน คือ การหาความเที่ยงโดยการใช้รูปแบบวิธีการนี้ จะเป็นการหาความสัมพันธ์ของค่าคะแนนจากการนำแบบทดสอบฉบับนี้ฉบับเดียวและการทดสอบเพียงครั้งเดียวเท่านั้น โดยการเอาผลการทดสอบนำมาคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์ โดยใช้สูตรของคูเดอร์และริชาร์ดสัน ซึ่งจะเป็นการหาค่าความเที่ยงของแบบทดสอบที่มีระบบการให้คะแนนแบบ 0,1 (ผิด 0, ถูก 1) เท่านั้น สูตรที่ใช้มี 2 สูตร คือ สูตร KR - 20 กับสูตร KR - 21

สูตร KR - 20 ในกรณีที่ค่าความยากง่ายของข้อสอบแต่ละข้อไม่เท่ากัน

$$R_{KR-20} = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\Sigma pq}{S^2} \right]$$

เมื่อ  $R_{tt}$  แทน ความเที่ยงของแบบทดสอบ

K แทน จำนวนของข้อแบบทดสอบ

P แทน ความยากง่ายของข้อสอบในแต่ละข้อ (สัดส่วนที่ตอบถูก)

Q แทน สัดส่วนของข้อที่ตอบผิด (1-p)

$S^2$  แทน ความแปรปรวนของค่าคะแนนรวมของแบบทดสอบ

$$S^2 = \frac{K}{K-1} \left[ \frac{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N^2} \right]$$

สูตร KR-21 ในกรณีที่ค่าความยากง่ายของข้อสอบทุกข้อเท่ากันหรือไม่แตกต่างกันมาก

$$R_{KR-21} = \frac{K}{K-1} \left[ \frac{1 - \bar{X}(k - \bar{X})}{K S^2} \right]$$

เมื่อ  $R_{tt}$  แทน ความเที่ยงของแบบทดสอบ

K แทน จำนวนข้อสอบ

X แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนนรวมของแบบทดสอบทั้งฉบับ

$S^2$  แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมของแบบทดสอบ

สูตร KR - 20 และ KR - 21 นี้ใช้ได้เฉพาะการหาความเที่ยงของแบบทดสอบที่ให้คะแนนแต่ละข้อ เป็นแบบ 0 กับ 1 เท่านั้น สูตร KR - 21 ใช้ในกรณีข้อสอบทุกข้อมีค่าความยากเท่ากัน ซึ่งในทางปฏิบัติต้องพิจารณาเงื่อนไขที่เป็นจริงด้วย

3.3 วิธีหาจากสูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา การหาค่าความเที่ยงโดยใช้สูตรของครอนบัค (Cronbach) นี้รับมาจากสูตร KR - 20 ใช้หาความเที่ยงของเครื่องมือวัดที่ให้คะแนนแตกต่างกันไปในแต่ละข้อได้โดยไม่จำเป็นต้องเป็นระบบการให้ คะแนน แบบ 1 กับ 0 สูตรการคำนวณเป็นดังนี้

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S^2}{S^2} \right]$$

เมื่อ  $\alpha$  แทน ความเที่ยงของแบบทดสอบ

$S^2$  แทน ความแปรปรวนของข้อสอบแต่ละข้อ

$S^2$  แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมของแบบทดสอบ

K แทน จำนวนข้อสอบทั้งหมด

การหาค่าความเที่ยงโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา สามารถหาได้โดยใช้ผลการสอบจากแบบทดสอบฉบับเดียว นำไปสอบกับบุคคลกลุ่มเดียว และนำไปใช้กันได้อย่างกว้างขวาง โดยไม่จำกัดเฉพาะแบบทดสอบที่ให้คะแนนแบบ 1 กับ 0

2. การวิเคราะห์คุณภาพของข้อสอบรายข้อ คือ การตรวจสอบคุณภาพของข้อสอบแต่ละข้อ โดยพิจารณาจากสมบัติที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ ความยาก อำนาจจำแนก และประสิทธิภาพของตัวลอง

2.1 ความยากของข้อสอบ หมายถึง สัดส่วนของจำนวนผู้ทดสอบที่ตอบข้อทดสอบได้ถูกต้องต่อจำนวนผู้ทดสอบที่ตอบข้อทดสอบทั้งหมด หรือหมายถึงจำนวนร้อยละของผู้ทดสอบตอบข้อทดสอบนั้น ๆ ถูกต้อง ตัวอย่างเช่น ค่า  $p = 0.10$  แสดงว่า จำนวนผู้ตอบ 100 คน มีผู้ทดสอบที่ตอบข้อนั้น ๆ ถูก 10 คน ค่าความยากง่ายจะมีค่าระหว่าง 0 ถึง 1.00 สามารถหาได้จาก

$$\text{สูตร } P = \frac{R_H + R_L}{N_H + N_L}$$

|       |                                           |
|-------|-------------------------------------------|
| P     | คือ ความยากง่าย                           |
| $R_H$ | คือ จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง |
| $R_L$ | คือ จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนต่ำ |
| $N_H$ | คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มคะแนนสูง   |
| $N_L$ | คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มคะแนนต่ำ   |

ในการตรวจพิจารณาหาค่าความยากง่ายนั้น ถ้าข้อสอบมีค่าความยากง่ายสูง เช่น  $p = 0.95$  แสดงว่า มีผู้ทดสอบตอบถูกจำนวนมาก จึงถือว่าเป็นข้อทดสอบที่ง่าย แต่ในทางกลับกัน ถ้าข้อสอบนี้มีผู้ทดสอบตอบถูกน้อย เช่น  $p = 0.10$  แสดงว่าเป็นข้อทดสอบที่ยาก ข้อสอบที่ดีจะมีระดับความยากง่าย เท่ากับ 0.5 ซึ่งจะสามารถทำให้เกิดค่าอำนาจการจำแนกสูงสุดและมีความเชื่อมั่นสูง อย่างไรก็ตามในการสอบวัดความรู้ผลการเรียนโดยทั่วไป จึงจะนิยมให้มีข้อทดสอบที่มีระดับความยากง่ายในระดับต่าง ๆ ปะปนรวมกันไป ข้อทดสอบ โดยจะจัดให้มีข้อทดสอบมีค่าความยากง่ายพอเหมาะ (  $p$  มีค่าใกล้เคียง 0.5 มากที่สุด) เป็นส่วนใหญ่ รวมกระทั่งให้มีข้อทดสอบที่ค่อนข้างยากและค่อนข้างง่ายอีกส่วนหนึ่ง แต่ถ้าเป็นการทดสอบแข่งขันเพื่อคัดเลือกผู้ที่มีความรู้ ความสามารถข้อทดสอบควรมีสัดส่วนของข้อทดสอบที่ยากสูงขึ้น ดังนั้น ในข้อทดสอบประเภท 4 ตัวเลือก ควรมีค่าความยากง่ายของข้อทดสอบอยู่ ระหว่าง 0.20 – 0.80

2.2 อำนาจจำแนก (  $r$  ) หมายถึง ความสามารถของข้อทดสอบในการจำแนกหรือแยกให้เห็นความแตกต่างระหว่างผู้ทดสอบที่มีผลสัมฤทธิ์ที่แตกต่างกัน เพื่อที่จะใช้การพยากรณ์หรือบ่งชี้ความแตกต่างที่เห็นชัดเจนมากขึ้นในด้านของความสามารถ เช่น จำแนกคนเก่งที่มีความสามารถสูงกับคนที่มีความสามารถต่ำออกจากกันได้ โดยถือว่าคนเก่งจะสามารถทำข้อทดสอบข้อนั้นได้ ส่วนผู้ที่อ่อนจะไม่สามารถทำข้อสอบข้อนั้นได้ อำนาจจำแนกของข้อสอบ จะมีค่าตั้งแต่ - 1 ถึง + 1 ค่าอำนาจจำแนกที่ดี ควรมีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

$$P = \frac{R_H + R_L}{N_H \text{ or } N_L}$$

|    |                                           |
|----|-------------------------------------------|
| r  | คือ ค่าอำนาจจำแนก                         |
| RH | คือ จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนสูง |
| RL | คือ จำนวนนักเรียนที่ตอบถูกในกลุ่มคะแนนต่ำ |

NH คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มคะแนนสูง  
 NL คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมดในกลุ่มคะแนนต่ำ

ในกรณีที่ค่า  $r$  มีค่าติดลบ แสดงว่า ข้อทดสอบข้อนั้นจำแนกกลับ คือ คนเก่งทำไม่สามารถทำข้อทดสอบได้ แต่คนอ่อนสามารถทำข้อทดสอบได้ ถือว่าเป็นข้อสอบที่ไม่ดี ดังนั้นข้อดังกล่าวควรตัดทิ้งออกจากข้อสอบ



### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม 2. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดการดำเนินการวิจัยออกเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 สำรวจและวัดความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ระยะที่ 2 ทำการทดลองการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ดังนี้

**ระยะที่ 1 วิเคราะห์ผู้เรียน** เป็นการดำเนินการวิจัยตามแผนการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research)

ขั้นที่ 1 เตรียมการสำรวจ

1.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสารแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย และแบบสำรวจด้านการรู้เท่าทันสื่อ

1.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.3 การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพของเครื่องมือ

ขั้นที่ 2 การดำเนินการสำรวจและการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 กำหนดแบบแผนการสำรวจและการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2 ติดต่อประสานก่อนการสำรวจและการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.3 ดำเนินการสำรวจและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

3.1 วิเคราะห์ข้อมูล

3.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

**ระยะที่ 2 ทดลอง** เป็นการดำเนินการวิจัยตามแผนการทดลองแบบ (The Pre Test-Post Test Control Group Design)

ขั้นที่ 1 เตรียมการทดลอง

1.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสารแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย เกี่ยวกับการออกแบบและการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

1.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.3 การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1.3.1 สร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

1.3.2 สร้างและพัฒนาแบบวัดความรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ขั้นที่ 2 การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 กำหนดแบบแผนการทดลอง

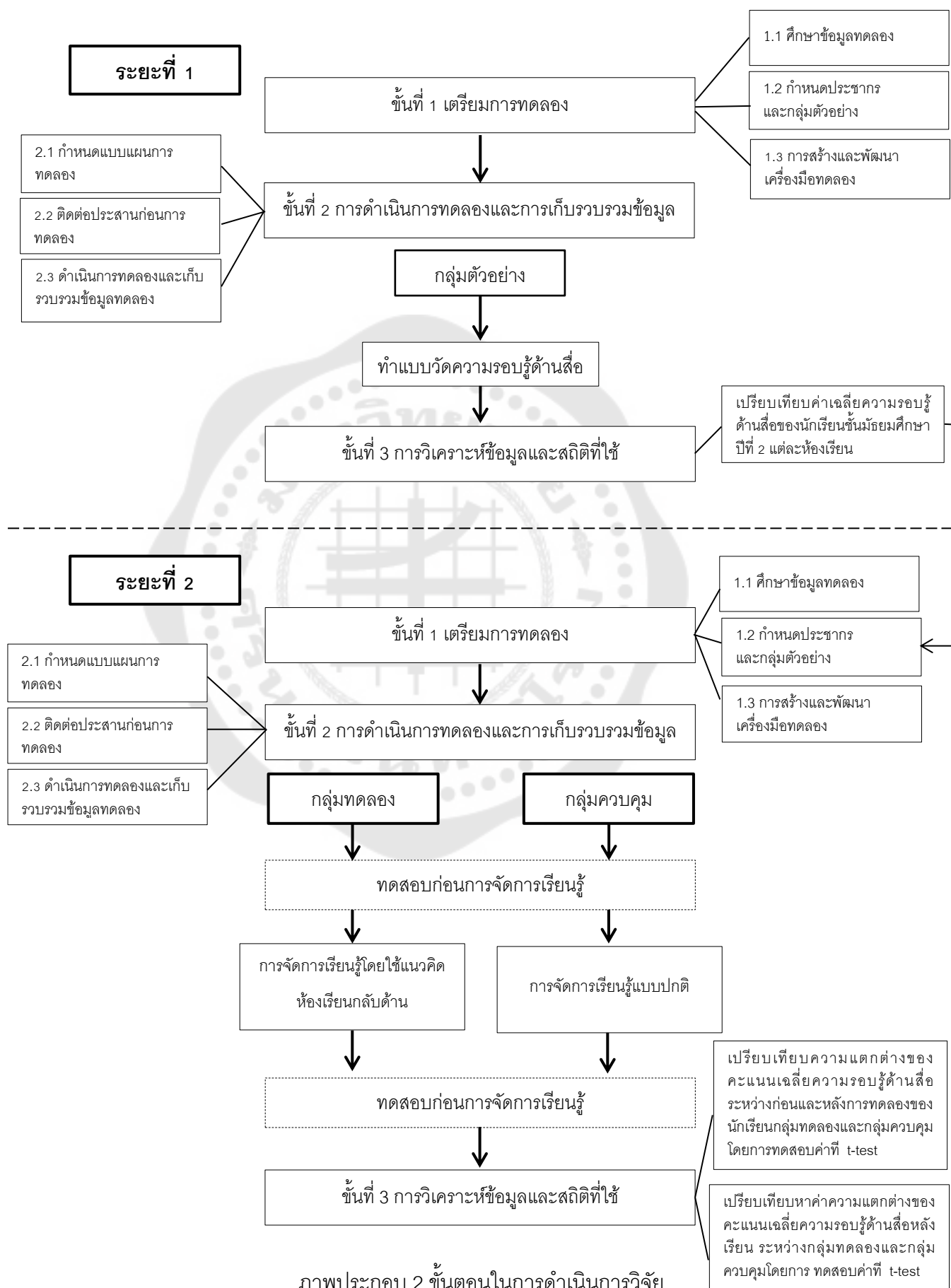
2.2 ติดต่อประสานก่อนการทดลอง

2.3 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

3.1 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

3.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย



## ระยะที่ 1 วิเคราะห์ผู้เรียน

เป็นการดำเนินการวิจัยตามแผนการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research)

ขั้นที่ 1 เตรียมการสำรวจ

### 1.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสารแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย และแบบสำรวจด้านความรอบรู้ด้านสื่อ

1.1.1 ความหมาย ความเป็นมา องค์ประกอบของความรอบรู้ด้านสื่อ

1.1.2 ศึกษาข้อมูล เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรอบรู้ด้านสื่อ

### 1.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.2.1 ประชากร คือ นักเรียนโรงเรียนธัญรัตน์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

1.2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนโรงเรียนธัญรัตน์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่

2 จำนวน 350 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยมีเกณฑ์ดังนี้

2.2.1 การเลือกโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นโรงเรียนธัญรัตน์ โดยมีเกณฑ์ดังนี้

1) เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหารให้ความร่วมมือในการทดลองรวมถึงมีความพร้อมในการทดลองการจัดการเรียนรู้วิชาการศึกษาโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

2) เป็นโรงเรียนที่นักเรียนมีระดับทักษะ ความรู้ ความสามารถและองค์ประกอบอื่น ๆ ไม่แตกต่างจากโรงเรียนอื่น ๆ ในสังกัดเดียวกัน

3) เลือกนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เนื่องจากเป็นนักเรียนที่มีช่วงอายุที่พร้อมในการพัฒนาความรอบรู้ด้านสื่อ

1.3 การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพของเครื่องมือเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนนี้ คือ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ

1.3.2. สร้างและพัฒนาแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยอิงจากแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อ ของ ปกรณ์ ประจันบาน ที่เป็นผู้สร้างขึ้น

1.3.2.1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ

1.3.2.2 กำหนดขอบเขตเนื้อหาองค์ประกอบของความรอบรู้ด้านสื่อ ที่จะสร้างแบบวัด

### 1.3.2.3 สร้างแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ

1. การเข้าถึง (Access)
2. วิเคราะห์ (Analyze)
3. ประเมิน (Evaluate)
4. สร้างสรรค์ (Create)

1.3.2.4 นำแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ ที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับองค์ประกอบของความรอบรู้ด้านสื่อ ลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก พฤติกรรมที่ต้องการวัดและความถูกต้องด้านภาษาเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.3.2.5 นำแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ ให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิจัยและพัฒนาหลักสูตร จำนวน 1 ท่าน ด้านหลักสูตรและการสอนหรือเป็นผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้านสุขศึกษา จำนวน 2 ท่าน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 2 ท่าน โดยทุกท่านมีคุณวุฒิระดับดุสิตบัณฑิตหรือคุณวุฒิระดับมหาบัณฑิต นำข้อมูลคะแนนความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ คัดเลือกข้อทดสอบที่มีค่าจะมีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป

1.3.2.6 นำแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัว จำนวน 35 คน

1.3.2.7 นำผลการวัดความรอบรู้ด้านสื่อ ตรวจให้คะแนนและหาค่าความเชื่อมั่นของค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) จากนั้นนำผลการวัดความรอบรู้ด้านสื่อมาหาหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกเพื่อนำผลการวิเคราะห์มาใช้ในการเลือกแบบวัดทักษะการเข้าถึงสื่อโดยมีเกณฑ์เลือกข้อสอบที่มีค่าความเที่ยงตั้งแต่ 0.8 ขึ้นไปและระดับความยากง่ายอยู่ในช่วง 0.2-0.8 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไปส่วนข้อสอบที่มีระดับความยากง่ายและอำนาจจำแนกไม่ตรงตามเกณฑ์คุณภาพของแบบวัด ความรอบรู้ด้านสื่อผู้วิจัยจะทำการตัดทิ้ง จากการทดสอบคุณภาพของเครื่องมือแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ (อัตรา) มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .90 และมีค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 ตารางแสดงค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก

| ข้อที่ | ค่าความยากง่าย | ค่าอำนาจจำแนก |
|--------|----------------|---------------|
| 1      | 0.62           | 0.24          |
| 2      | 0.63           | 0.48          |
| 3      | 0.66           | 0.48          |
| 4      | 0.57           | 0.48          |
| 5      | 0.67           | 0.57          |
| 6      | 0.67           | 0.95          |
| 7      | 0.76           | 0.67          |
| 8      | 0.67           | 0.86          |
| 9      | 0.73           | 1.00          |
| 10     | 0.81           | 1.00          |
| 11     | 0.87           | 0.81          |
| 12     | 0.12           | 0.43          |
| 13     | 0.67           | 0.81          |
| 14     | 0.75           | 0.43          |
| 15     | 0.66           | 0.71          |
| 16     | 0.72           | 0.62          |
| 17     | 0.76           | 0.57          |
| 18     | 0.67           | 0.48          |
| 19     | 0.68           | 0.67          |
| 20     | 0.77           | 0.33          |

## ขั้นที่ 2 การดำเนินการสำรวจและการเก็บรวบรวมข้อมูล

### 2.1 กำหนดแบบแผนการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยขั้นตอนนี้เป็นการวิจัยตามแบบแผนวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวัดความรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

### 2.2 ติดต่อประสานก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2.1 ผู้วิจัยติดต่อขอความร่วมมือในการทำวิจัยจากผู้บริหารโรงเรียนธัญรัตน์

2.2.2 ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการวิจัย การวัดและประเมินผลแก่ ผู้อำนวยการ ฝ่ายวิชาการและผู้สอน เพื่อกำหนดตารางวันและเวลาในการเก็บข้อมูลเพื่อวิเคราะห์ผู้เรียนด้านความรอบรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2.3.1 ผู้วิจัยส่งหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยกับครูหัวหน้าระดับชั้น เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลกับนักเรียนแต่ละระดับชั้น

2.3.2 ผู้วิจัยดำเนินการสำรวจความรอบรู้ด้านสื่อโดยการเก็บข้อมูลด้วยการแจกแบบวัดทักษะให้กับนักเรียนแต่ละห้อง พร้อมอธิบายวิธีการตอบแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อให้กับนักเรียน

### ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ในการวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาทำการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ดังนี้

#### 3.1 วิเคราะห์ข้อมูล

3.1.1 ตรวจสอบข้อมูลให้มีความถูกต้องและครบถ้วน

3.1.2 นำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มาวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) มาวิเคราะห์ด้วยสถิติบรรยาย เพื่อหาค่าเฉลี่ยร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.1.3 เปรียบเทียบความรอบรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แต่ละห้องเรียน

3.1.4 สรุปผลและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย พร้อมข้อเสนอแนะในประเด็นสำคัญและนำเสนอเป็นผลการวิจัยในขั้นตอนนี้

#### 3.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 วิเคราะห์ข้อมูลคำนวณค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

## ระยะที่ 2 ทดลอง

เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) และดำเนินการวิจัยตามแผนการทดลองแบบ (The Pre Test- Post Test Control Group Design)

### ขั้นที่ 1 เตรียมการทดลอง

#### 1.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสารแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย เกี่ยวกับการออกแบบและการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน

1.1.1 ศึกษาปรัชญา แนวคิด ทฤษฎี การจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ที่ตอบสนองต่อผู้เรียนในยุคปัจจุบัน การจัดการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์และการใช้เทคโนโลยี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน

1.1.2 ความหมาย ความเป็นมา องค์ประกอบในการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ด้านสื่อ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรู้ด้านสื่อ

#### 1.2 กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.2.1 ประชากร คือ นักเรียนโรงเรียนธวัชรัตน์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563

2.2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนโรงเรียนธวัชรัตน์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 81 คน

#### 1.3. การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนนี้ คือ

1. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่ส่งผลต่อความรู้ด้านสื่อในหน่วยการเรียนรู้ เรื่องเน็ตไอดอล วิชาสุขศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 แผน (4 คาบเรียน)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ด้านสื่อ (อัตนัย)

1.3.1 สร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา หน่วยการเรียนรู้เรื่องเน็ตไอดอล โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1.3.1.1 ร่างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านที่ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ การทำกิจกรรมในชั้นเรียน การศึกษาผ่านสื่อออนไลน์ตามที่ได้รับมอบหมาย และภาระงานชิ้นงานของผู้เรียน

1.3.1.2 อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทตรวจสอบและผู้วิจัยปรับปรุงแก้ไขรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านตามที่อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทแนะนำ

1.3.1.3 การหาคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้จากการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนในรูปแบบการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านเพื่อสร้างความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิชาสุขศึกษา ในแต่ละองค์ประกอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นสำหรับการวิจัยครั้งนี้ โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิจัยและพัฒนาหลักสูตร จำนวน 1 ท่าน ด้านหลักสูตรและการสอนหรือเป็นผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้านสุขศึกษา จำนวน 2 ท่าน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 2 ท่าน โดยทุกท่านมีคุณวุฒิระดับดุษฎีบัณฑิตหรือคุณวุฒิระดับมหาบัณฑิต โดยใช้เกณฑ์ในการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบที่สร้างขึ้นในแต่ละด้านจะต้องมีค่าไม่ต่ำกว่า ระดับดีคือมีค่าคะแนนการประเมินตามแต่ละองค์ประกอบมากกว่า 4.0 ขึ้นไป (รัตนะ บัวสนธ์, 2552 : 161)

ตาราง 2 เกณฑ์คะแนน

| ระดับความเหมาะสม | คะแนน | ค่าเฉลี่ยช่วง | ความหมาย          |
|------------------|-------|---------------|-------------------|
|                  |       | คะแนน         |                   |
| มากที่สุด        | 5     | 4.50-5.00     | เหมาะสมมากที่สุด  |
| มาก              | 4     | 3.50-4.49     | เหมาะสมมาก        |
| ปานกลาง          | 3     | 2.50-3.49     | เหมาะสมปานกลาง    |
| น้อย             | 2     | 1.50-2.49     | เหมาะสมน้อย       |
| น้อยที่สุด       | 1     | 1.00-1.49     | เหมาะสมน้อยที่สุด |

ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพื่อนำมากำหนดสาระการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านอ่านหนังสือเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาในหน่วยการเรียนรู้เรื่องเน็ตไอดอล โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านเพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาในสาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพและการป้องกันโรค มาตรฐาน พ 4.1 เห็นคุณค่าและมีทักษะในการสร้างเสริมสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด ม 2/2 วิเคราะห์ผลของการใช้เทคโนโลยีที่มีต่อสุขภาพ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ด้านสื่อ ผู้วิจัยได้สร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผนเพื่อให้ตอบสนององค์ประกอบของความรู้ด้านสื่อ ทั้ง 4 องค์ประกอบ คือ 1. การเข้าถึง 2. การวิเคราะห์ 3. การประเมิน 4. การสร้างสรรค์

1.3.1.4 แก้ไขปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านให้มีความสมบูรณ์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ

1.3.1.5 นำแผนจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาในหน่วยการเรียนรู้เรื่องเน็ตไอดอลโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อความเหมาะสมในเรื่องเวลาการจัดการเรียนรู้เพื่อนำมาปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและนำไปใช้จริงต่อไป

1.3.2. สร้างและพัฒนาแบบวัดความรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

1.3.2.1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดความรู้ด้านสื่อ

1.3.2.2 กำหนดขอบเขตเนื้อหาองค์ประกอบของทักษะที่จะสร้างแบบวัด

1.3.2.3 สร้างแบบวัดความรู้ด้านสื่อ

1. การเข้าถึง (Access)

2. วิเคราะห์ (Analyze)

3. ประเมิน (Evaluate)

4. สร้างสรรค์ (Create)

1.3.2.4 นำแบบวัดความรู้ด้านสื่อที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับองค์ประกอบของความรู้ด้านสื่อ ลักษณะการใช้คำถาม ตัวเลือก พฤติกรรมที่ต้องการวัดและความถูกต้องด้านภาษาเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.3.2.5 นำแบบวัดความรู้ด้านสื่อ (อัตรา) ให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิจัยและพัฒนาหลักสูตร จำนวน 1 ท่าน ด้านหลักสูตรและการสอนหรือเป็นผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้านสุขศึกษา จำนวน 2 ท่าน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 2 ท่าน โดยทุกท่านมีคุณวุฒิระดับคณาจารย์หรือคุณวุฒิระดับมหาบัณฑิต นำข้อมูลคะแนนความ

สอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ คัดเลือกข้อทดสอบที่มีค่าจะมีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ผลการประเมินแบบวัดความรู้ด้านสื่อ (อัตนัย) ทั้งฉบับ มีค่าเท่ากับ 0.91 สามารถใช้ได้

1.3.2.6 นำแบบวัดความรู้ด้านสื่อในหน่วยการเรียนรู้เรื่องเน็ตไอดอลไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนธัญรัตน์ ปีการศึกษา 2563 จำนวน 1 ห้องเรียน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

1.3.2.7 นำผลการวัดความรู้ด้านสื่อตรวจให้คะแนนและหาค่าความเชื่อมั่นของค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบัค (Cronbach's alpha coefficient) จากนั้นนำผลคะแนนความรู้ด้านสื่อมาหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกเพื่อนำผลการวิเคราะห์มาใช้ในการเลือกแบบวัดความรู้ด้านสื่อโดยมีเกณฑ์เลือกข้อสอบที่มีค่าความเที่ยงตั้งแต่ 0.8 ขึ้นไปและระดับความยากง่ายอยู่ในช่วง 0.2-0.8 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไปส่วนข้อสอบที่มีระดับความยากง่ายและอำนาจจำแนกไม่ตรงตามเกณฑ์คุณภาพของแบบวัดความรู้ด้านสื่อผู้วิจัยจะทำการตัดทิ้ง จากการทดสอบคุณภาพของเครื่องมือแบบวัดความรู้ด้านสื่อ (อัตนัย) มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .81 และมีค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 3 ตารางแสดงค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก

| ข้อที่ | ค่าความยากง่าย | ค่าอำนาจจำแนก |
|--------|----------------|---------------|
| 1.1    | 0.27           | 0.20          |
| 1.2    | 0.80           | 1.00          |
| 1.3    | 0.71           | 0.90          |
| 1.4    | 0.71           | 0.75          |
| 2.1    | 0.72           | 0.80          |
| 2.2    | 0.64           | 0.85          |
| 2.3    | 0.75           | 0.80          |

หลังการทดลองใช้และตรวจการตอบคำถามของนักเรียนพบว่าต้องมีการปรับปรุงแบบวัดความรู้ด้านสื่อ (อัตนัย) ดังนี้

1. ข้อที่ 1.1 ปรับเป็น นักเรียนใช้ช่องทางใดในการเข้าถึงเน็ตไอดอล พร้อมระบุขั้นตอนและคำสำคัญให้ชัดเจน
2. ข้อที่ 2.1 ปรับเป็น ถ้านักเรียนอยากลดความอ้วนโดยการใช้จ่ายลดความอ้วนนักเรียนจะมีวิธีการหาข้อมูลอย่าง ผ่านช่องทางใดและมีคำสำคัญอะไรบ้างในการค้นหาข้อมูล

แบบวัดความรู้ด้านสื่อ (อัตรัย) ประกอบไปด้วย 7 ข้อคำถาม แยกเป็นการวัดความรู้ด้านสื่อได้ 4 ด้าน ดังนี้ 1.วัดการเข้าถึงสื่อ คือ ข้อ 1.1 และ 2.1 2.วัดการวิเคราะห์สื่อ ข้อ 1.2 3.วัดการประเมินสื่อ ข้อ 1.3 และ 2.2 4.วัดการสร้างสรรคสื่อ ข้อ 1.4 และ 2.3

ขั้นที่ 2. การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

### 2.1 กำหนดแบบแผนการทดลอง

การวิจัยขั้นตอนนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ได้ทำการศึกษาแบบ 2 กลุ่มมีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มทดลอง 1 กลุ่มและกลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม ดังแบบแผนการทดลองของ แคมเบลและเชลเลอร์ (Campbell and Seller. 1963) (อ้างถึงใน ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ, 2541) ดังนี้

ตาราง 4 แบบแผนดำเนินการวิจัย

| กลุ่ม<br>ตัวอย่าง | การทดสอบก่อนการทดลอง | การทดลอง | การทดสอบหลังการ<br>ทดลอง |
|-------------------|----------------------|----------|--------------------------|
| C                 | O1                   |          | O2                       |
| E                 | O3                   | X        | O4                       |

C = กลุ่มควบคุม

E = กลุ่มทดลอง

O1 O3 = ค่าสังเกตหรือผลที่วัดได้ก่อนการทดลอง

O2 O4 = ค่าสังเกตหรือผลที่วัดได้หลังการทดลอง

X = ตัวแปรที่จัดกระทำ (การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านในหน่วยการเรียนรู้เรื่องเน็ตไอดอล)

## 2.2 ติดต่อประสานก่อนการทดลอง

2.2.1 ติดต่อขอความร่วมมือในการทำวิจัยจากผู้บริหารโรงเรียนธัญรัตน์

2.2.2 ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขั้นตอนการวิจัย การวัดและประเมินผลแก่ผู้อำนวยการ ฝ่ายวิชาการและผู้สอน เพื่อกำหนดตารางเวลาในการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ในหน่วยการเรียนรู้เรื่องเน็ตไอดอล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

## 2.3 ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

2.3.1 ผู้วิจัยชี้แจงเกี่ยวกับวิธีการตอบคำถามแบบวัดความรู้ด้านสื่อ จากนั้นจึงให้ผู้เรียนทำแบบวัดความรู้ด้านสื่อก่อนเรียน

2.3.2 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนที่กำหนดไว้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่ส่งผลต่อความรู้ด้านสื่อ ในหน่วยการเรียนรู้เรื่องเน็ตไอดอล จำนวน 4 คาบ คาบละ 50 นาที สัปดาห์ละ 1 คาบ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

1) กลุ่มทดลอง ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา ในหน่วยการเรียนรู้เรื่องเน็ตไอดอล ตามแนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรู้ด้านสื่อ จำนวน 4 สัปดาห์

2.3.3 ผู้วิจัยชี้แจงเกี่ยวกับวิธีการตอบคำถามแบบวัดความรู้ด้านสื่อ จากนั้นจึงให้ผู้เรียนทำแบบวัดความรู้ด้านสื่อหลังเรียน

ตาราง 5 ตารางแสดงการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

| สัปดาห์ที่ | กลุ่มทดลอง                                  | กลุ่มควบคุม           |
|------------|---------------------------------------------|-----------------------|
| 1          | ทดสอบก่อนเรียน                              | ทดสอบก่อนเรียน        |
| 2          | จัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน | จัดการเรียนรู้แบบปกติ |
| 3          | จัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน | จัดการเรียนรู้แบบปกติ |
| 4          | จัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน | จัดการเรียนรู้แบบปกติ |
| 5          | จัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน | จัดการเรียนรู้แบบปกติ |
| 6          | ทดสอบหลังเรียน                              | ทดสอบหลังเรียน        |

### ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

#### 3.1 วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์เพื่อหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเพื่อนำมาเปรียบเทียบกับรายการต่อไปนี้

3.1.1 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความรู้ด้านสื่อ ระหว่างก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยการทดสอบค่าที่ t-test ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

3.1.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที่ t-test ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

#### 3.2 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1. วิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดความรู้ด้านสื่อเพื่อหาความเที่ยง ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.2.2. วิเคราะห์ข้อมูลคำนวณค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ของคะแนนความรู้ด้านสื่อ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

3.2.3. ทดสอบหาความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยความรู้ด้านสื่อ ระหว่างก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง โดยการทดสอบค่าที่ t-test

## บทที่ 4

### ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 วิเคราะห์ผู้เรียน

ตอนที่ 1 ผลการสำรวจและเปรียบเทียบความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตาราง 6 ผลการสำรวจและเปรียบเทียบความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

| ห้อง | N  | การเข้าถึงสื่อ |      | การวิเคราะห์สื่อ |      | การประเมินสื่อ |      | การสร้างสรรค์สื่อ |      |
|------|----|----------------|------|------------------|------|----------------|------|-------------------|------|
|      |    | Mean           | SD   | Mean             | SD   | Mean           | SD   | Mean              | SD   |
| 1    | 36 | 21.64          | 0.66 | 19.30            | 0.70 | 20.80          | 0.79 | 20.44             | 0.79 |
| 2    | 35 | 22.94          | 0.60 | 20.08            | 0.84 | 21.34          | 0.73 | 21.82             | 0.72 |
| 3    | 45 | 21.00          | 0.70 | 19.41            | 0.70 | 20.69          | 0.64 | 19.86             | 0.79 |
| 4    | 44 | 19.11          | 0.90 | 18.86            | 2.36 | 18.75          | 0.89 | 18.30             | 1.00 |
| 5    | 43 | 20.69          | 0.77 | 18.33            | 0.77 | 19.19          | 0.85 | 18.72             | 0.84 |
| 6    | 44 | 20.50          | 0.86 | 19.47            | 2.07 | 19.72          | 0.89 | 20.02             | 1.80 |
| 7    | 44 | 18.91          | 0.93 | 17.44            | 0.82 | 18.30          | 0.91 | 17.79             | 0.99 |
| 8    | 45 | 21.13          | 0.78 | 18.41            | 0.76 | 20.19          | 0.79 | 20.22             | 0.81 |
| 9    | 46 | 20.25          | 0.81 | 17.55            | 0.89 | 18.75          | 0.81 | 19.14             | 0.87 |
| 10   | 44 | 20.61          | 0.77 | 18.19            | 0.86 | 19.58          | 0.82 | 19.33             | 0.84 |
| 11   | 44 | 19.69          | 0.86 | 16.83            | 0.85 | 18.44          | 0.91 | 18.47             | 0.90 |
| 12   | 45 | 20.77          | 0.90 | 18.61            | 1.06 | 19.52          | 1.01 | 19.75             | 0.99 |
| 13   | 45 | 19.61          | 0.83 | 17.36            | 0.74 | 18.63          | 0.80 | 18.22             | 0.97 |
| 14   | 45 | 20.66          | 0.86 | 17.97            | 0.85 | 19.80          | 0.89 | 19.00             | 1.05 |
| 15   | 43 | 22.69          | 0.61 | 20.50            | 0.78 | 21.66          | 0.68 | 21.91             | 0.70 |

จากตาราง 6 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ห้องเรียนที่มีค่าเฉลี่ยของความรอบรู้ด้านสื่อที่ใกล้เคียงกันคือนักเรียนห้อง 1 และ ห้อง 8 ที่มีเฉลี่ยของคะแนนด้านการเข้าถึงสื่อเท่ากับ 21.64 และ 21.13 คะแนน ค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการวิเคราะห์สื่อเท่ากับ 19.30 และ 18.41 คะแนน ค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการประเมินสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 20.80 และ 20.19 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการสร้างสรรค์สื่อเท่ากับ 20.44 และ 20.22 คะแนน ตามลำดับ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้ห้อง 1 และห้อง 8 เพื่อดำเนินการวิจัยใน ระยะที่ 2 ทดลอง โดยกำหนดให้ห้อง 1 เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน และห้อง 8 เป็นกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ



## ระยะที่ 2 ทดลอง

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

**ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ**

1.1 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ปรากฏดังตารางที่ 7 , 8 , 9 , 10

ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยใช้แบบสำรวจและแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ

| ตัวแปรที่ศึกษา   | n  | ก่อนทดลอง |      | หลังทดลอง |      | t    | p     |
|------------------|----|-----------|------|-----------|------|------|-------|
|                  |    | Mean      | SD   | Mean      | SD   |      |       |
| การเข้าถึงสื่อ   | 36 | 21.63     | 2.45 | 23.30     | 1.41 | 4.56 | 0.00* |
| การวิเคราะห์สื่อ | 36 | 19.30     | 2.26 | 21.94     | 1.54 | 7.49 | 0.00* |
| การประเมินสื่อ   | 36 | 20.80     | 3.19 | 22.69     | 1.28 | 4.28 | 0.00* |
| การสร้างสรรคสื่อ | 36 | 20.44     | 3.11 | 22.22     | 1.60 | 4.57 | 0.00* |

\* $p < .05$  (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)

จากตาราง 7 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการสร้างสรรคสื่อ ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าก่อนได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการเข้าถึงสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 21.63 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการเข้าถึงสื่อเท่ากับ 23.30 คะแนน

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการวิเคราะห์สื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 19.30 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการวิเคราะห์สื่อเท่ากับ 21.94 คะแนน

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการประเมินสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 20.80 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการประเมินสื่อเท่ากับ 22.69 คะแนน

และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการสร้างสรรค์สื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 20.44 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการสร้างสรรค์สื่อเท่ากับ 22.22 คะแนน

ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยใช้แบบวัดความรอบรู้ด้านสื่ออัตนัย

| ตัวแปรที่ศึกษา     | n  | ก่อนทดลอง |      | หลังทดลอง |      | t     | p     |
|--------------------|----|-----------|------|-----------|------|-------|-------|
|                    |    | Mean      | SD   | Mean      | SD   |       |       |
| ความรอบรู้ด้านสื่อ | 36 | 5.36      | 2.03 | 14.75     | 1.46 | 24.53 | 0.00* |

\* $p < .05$  (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

จากตาราง 8 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าก่อนได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 5.36 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อเท่ากับ 14.75 คะแนน

ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองรายข้อ โดยใช้แบบสำรวจและแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ

| ข้อ | คำถาม                                                                                                                                                                                           | ก่อนทดลอง<br>(n = 36) |      | หลังทดลอง<br>(n = 36) |     | t    | p     |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|------|-----------------------|-----|------|-------|
|     |                                                                                                                                                                                                 | Mean                  | SD   | Mean                  | SD  |      |       |
| 1   | นักเรียนสามารถเลือกใช้สื่อเพื่อการสืบค้นข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ทั้งสื่อที่เป็นสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ วารสาร และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต facebook Line Instagram ได้ | 4.69                  | .46  | 4.89                  | .32 | 2.06 | 0.04* |
| 2   | นักเรียนสามารถรับรู้และทำความเข้าใจเนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร และ รายละเอียดจากสื่อประเภทต่าง ๆ ได้                                                                                                 | 4.17                  | .74  | 4.61                  | .50 | 3.00 | 0.00* |
| 3   | นักเรียนสามารถเลือกใช้วิธีการเข้าถึงข้อมูลและสื่อได้อย่างหลากหลาย                                                                                                                               | 4.33                  | .717 | 4.72                  | .45 | 2.75 | 0.01* |
| 4   | นักเรียนเลือกวิธีการในการเข้าถึงได้อย่างหลากหลาย ถูกต้องและรวดเร็ว                                                                                                                              | 4.11                  | .71  | 4.56                  | .50 | 3.07 | 0.00* |
| 5   | นักเรียนสามารถระบุคำหรือหัวข้อในการสืบค้นได้                                                                                                                                                    | 4.33                  | .67  | 4.64                  | .54 | 2.11 | 0.04* |
| 6   | นักเรียนสามารถแยกแยะความเห็นกับข้อเท็จจริงจากสารได้                                                                                                                                             | 3.86                  | .80  | 4.53                  | .50 | 4.23 | 0.00* |
| 7   | นักเรียนวิเคราะห์ผลกระทบของสื่อสารสนเทศที่มีต่อตนเองและผู้อื่นได้                                                                                                                               | 4.17                  | .61  | 4.64                  | .49 | 3.63 | 0.00* |
| 8   | นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ของสื่อสารสนเทศได้                                                                                                                              | 3.64                  | .76  | 4.36                  | .59 | 4.49 | 0.00* |
| 9   | นักเรียนวิเคราะห์วัตถุประสงค์หลักในการสร้างสื่อสารสนเทศได้                                                                                                                                      | 4.00                  | .67  | 4.47                  | .56 | 3.29 | 0.00* |
| 10  | นักเรียนวิเคราะห์วัตถุประสงค์แฝงในการสร้างสื่อสารสนเทศได้                                                                                                                                       | 3.64                  | .68  | 4.17                  | .65 | 3.35 | 0.00* |

ตาราง 9 (ต่อ)

| ข้อ | คำถาม                                                                                                                           | ก่อนทดลอง |     | หลังทดลอง |     | t    | p     |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----|-----------|-----|------|-------|
|     |                                                                                                                                 | Mean      | SD  | Mean      | SD  |      |       |
| 11  | เมื่อนักเรียนเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อแล้ว นักเรียนสามารถให้เหตุผลความน่าเชื่อถือที่ได้จากการตัดสินใจเลือกสื่อและสารสนเทศได้  | 4.17      | .70 | 4.56      | .59 | 2.61 | 0.01* |
| 12  | นักเรียนสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นได้                                | 4.36      | .64 | 4.64      | .48 | 2.07 | 0.04* |
| 13  | นักเรียนรู้และเข้าใจข้อมูลข่าวสารที่แอบแฝงมากับสื่อในลักษณะต่าง ๆ และสามารถตัดสินใจ ความถูกต้อง ความเหมาะสม จากสื่อเหล่านั้นได้ | 4.11      | .82 | 4.53      | .56 | 2.51 | 0.01* |
| 14  | นักเรียนใช้หลักคุณธรรม และจริยธรรมในการตัดสินใจคุณค่าของข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ                                              | 3.89      | .88 | 4.44      | .56 | 3.18 | 0.00* |
| 15  | เมื่อนักเรียนได้รับข่าวสารจากสื่อประเภทต่าง ๆ แล้วนักเรียนสามารถตัดสินใจเชื่อข้อมูลข่าวสารนั้นอย่างมีวิสัยทัศน์หรือมีเหตุผล     | 4.28      | .81 | 4.53      | .56 | 1.40 | 0.17  |
| 16  | นักเรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อในลักษณะต่าง ๆ เพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ และความคิดเห็นในรูปแบบของตนได้                 | 3.94      | .75 | 4.47      | .56 | 3.37 | 0.01* |
| 17  | นักเรียนนำเสนอข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศ ด้วยสื่ออย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความจริง ผิดชอบต่อสังคมและถูกกฎหมาย   | 4.11      | .92 | 4.58      | .55 | 2.64 | 0.01* |

ตาราง 9 (ต่อ)

| ข้อ | คำถาม                                                                                                                                 | ก่อนทดลอง |      | หลังทดลอง |      | t    | P     |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------|-----------|------|------|-------|
|     |                                                                                                                                       | (n = 36)  |      | (n = 36)  |      |      |       |
|     |                                                                                                                                       | Mean      | SD   | Mean      | SD   |      |       |
| 18  | นักเรียนผลิตสื่อโดยผ่านกระบวนการวางแผน เขียนบท และค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาเพื่อนำมาออกแบบสื่อตามรูปแบบหรือเทคโนโลยีของสื่อได้อย่างเหมาะสม | 3.78      | .93  | 4.50      | .61  | 3.90 | 0.00* |
| 19  | นักเรียนสามารถเผยแพร่สารสนเทศผ่านสื่อโดยไม่บิดเบือนสื่อและเคารพผู้สร้างสื่อลำดับแรก                                                   | 4.19      | .82  | 4.25      | .80  | .29  | 0.77  |
| 20  | นักเรียนแสดงความเห็นบนสื่อออนไลน์ได้อย่างรับผิดชอบและสร้างสรรค์                                                                       | 4.42      | .55  | 4.42      | .554 | 0.00 | 1.00  |
|     | รวม                                                                                                                                   | 82.19     | 9.47 | 90.50     | 3.41 | 4.94 | 0.00* |

\*p &lt; .05

จากตาราง 9 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าก่อนได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 82.19 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อเท่ากับ 90.50 คะแนน

ส่วนใหญ่หลังการทดลอง พบว่ามีค่าเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่มีเพียงข้อที่ 19 และ 20 ที่ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของ  
นักเรียนกลุ่มทดลองรายข้อ โดยใช้แบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ (อัตรา)

| ข้อ | คำถาม                                                                                                             | ก่อนทดลอง |     | หลังทดลอง |      | t     | p     |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----|-----------|------|-------|-------|
|     |                                                                                                                   | (n = 36)  |     | (n = 36)  |      |       |       |
|     |                                                                                                                   | Mean      | SD  | Mean      | SD   |       |       |
| 1.1 | นักเรียนใช้ช่องทางใดในการเข้าถึงเน็ตไอดอล                                                                         | 1.11      | .32 | 2.00      | 0.00 | 16.73 | 0.00* |
| 1.2 | ให้นักเรียนวิเคราะห์พฤติกรรมสุขภาพของเน็ตไอดอลที่นักเรียนสนใจ ปัญหาสุขภาพนั้นส่งผลมาจากพฤติกรรมใด                 | 1.08      | .81 | 2.17      | .45  | 7.44  | 0.00* |
| 1.3 | สมมติว่านักเรียนเป็นเน็ตไอดอลคนดังกล่าว นักเรียนจะมีวิธีการในการดูแลและส่งเสริมสุขภาพของตนเองอย่างไร              | 0.31      | .47 | 2.14      | .54  | 15.78 | 0.00* |
| 1.4 | ถ้านักเรียนเป็นเน็ตไอดอลคนดังกล่าว นักเรียนจะทำการเผยแพร่วิธีการดูแลสุขภาพของตนเองอย่างไร                         | 0.36      | .49 | 2.22      | .42  | 17.47 | 0.00* |
| 2.1 | ถ้านักเรียนอยากลดความอ้วนโดยการใช้อัลลดความอ้วนนักเรียนจะมีวิธีการหาข้อมูลอย่างไร                                 | 1.08      | .37 | 2.25      | .50  | 10.70 | 0.00* |
| 2.2 | ถ้านักเรียนใช้อัลลดความอ้วนแล้วส่งผลเสียต่อร่างกายจะมีวิธีการในการแก้ปัญหาอย่างไร                                 | 0.67      | .63 | 1.81      | .47  | 8.97  | 0.00* |
| 2.3 | ถ้านักเรียนลดความอ้วนสำเร็จหรือไม่สำเร็จจากการใช้ยา นักเรียนจะให้ข้อมูลแก่ผู้อื่นผ่านสื่อชนิดใดและมีลักษณะอย่างไร | 0.75      | .55 | 2.17      | .38  | 11.04 | 0.00* |

จากตาราง 10 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนกลุ่มทดลอง หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าก่อนได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ปรากฏดังตารางที่ 11 , 12 , 13 , 14

ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของ นักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

| ตัวแปรที่ศึกษา   | n  | ก่อนทดลอง |      | หลังทดลอง |      | t    | p     |
|------------------|----|-----------|------|-----------|------|------|-------|
|                  |    | Mean      | SD   | Mean      | SD   |      |       |
| การเข้าถึงสื่อ   | 45 | 21.06     | 2.60 | 23.02     | 1.30 | 5.20 | 0.00* |
| การวิเคราะห์สื่อ | 45 | 18.28     | 2.65 | 22.11     | 1.77 | 7.97 | 0.00* |
| การประเมินสื่อ   | 45 | 20.15     | 2.79 | 22.17     | 1.61 | 5.77 | 0.00* |
| การสร้างสรรคสื่อ | 45 | 20.20     | 2.97 | 22.33     | 1.38 | 5.72 | 0.00* |

\* $p < .05$  (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)

จากตาราง 11 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการสร้างสรรคสื่อ ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติสูงกว่าก่อนได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการเข้าถึงสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 21.06 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการเข้าถึงสื่อเท่ากับ 23.02 คะแนน

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการวิเคราะห์สื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 18.28 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการวิเคราะห์สื่อเท่ากับ 22.11 คะแนน

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการประเมินสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 20.15 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการประเมินสื่อเท่ากับ 22.17 คะแนน

และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการสร้างสรรคสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 20.20 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการสร้างสรรคสื่อเท่ากับ 22.33 คะแนน

ตาราง 12 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

| ตัวแปรที่ศึกษา     | n  | ก่อนทดลอง |      | หลังทดลอง |      | t     | p     |
|--------------------|----|-----------|------|-----------|------|-------|-------|
|                    |    | Mean      | SD   | Mean      | SD   |       |       |
| ความรอบรู้ด้านสื่อ | 45 | 5.55      | 1.56 | 11.57     | 1.91 | 15.00 | 0.00* |

\* $p < .05$  (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

จากตาราง 12 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนกลุ่มควบคุม หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติสูงกว่าก่อนได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 5.55 คะแนน และ หลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อเท่ากับ 11.57 คะแนน

ตาราง 13 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของ  
นักเรียนกลุ่มควบคุมรายข้อ โดยใช้แบบสำรวจและแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ

| ข้อ | คำถาม                                                                                                                                                                                                         | ก่อนทดลอง<br>(n = 45) |      | หลังทดลอง<br>(n = 45) |      | t    | p     |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|------|-----------------------|------|------|-------|
|     |                                                                                                                                                                                                               | Mean                  | SD   | Mean                  | SD   |      |       |
| 1   | นักเรียนสามารถเลือกใช้สื่อเพื่อการสืบค้น<br>ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ทั้งสื่อที่เป็น<br>สิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ วารสาร<br>และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต<br>facebook Line Instagram ได้ | 4.69                  | 0.56 | 5.00                  | 0.00 | 2.06 | 0.00* |
| 2   | นักเรียนสามารถรับรู้และทำความเข้าใจ<br>เนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร และ รายละเอียด<br>จากสื่อประเภทต่าง ๆ ได้                                                                                                       | 4.13                  | 0.66 | 4.47                  | 0.59 | 3.00 | 0.01* |
| 3   | นักเรียนสามารถเลือกใช้วิธีการเข้าถึงข้อมูล<br>และสื่อได้อย่างหลากหลาย                                                                                                                                         | 4.24                  | 0.77 | 4.60                  | 0.49 | 2.75 | 0.01* |
| 4   | นักเรียนเลือกวิธีการในการเข้าถึงได้อย่าง<br>หลากหลาย ถูกต้องและรวดเร็ว                                                                                                                                        | 3.98                  | .091 | 4.51                  | 0.63 | 3.07 | 0.00* |
| 5   | นักเรียนสามารถระบุคำหรือหัวข้อในการ<br>สืบค้นได้                                                                                                                                                              | 4.02                  | 0.78 | 4.44                  | 0.62 | 2.11 | 0.01* |
| 6   | นักเรียนสามารถแยกแยะความเห็นกับ<br>ข้อเท็จจริงจากสารได้                                                                                                                                                       | 3.71                  | 0.73 | 4.84                  | 0.37 | 4.23 | 0.00* |
| 7   | นักเรียนวิเคราะห์ผลกระทบของสื่อ<br>สารสนเทศที่มีต่อตนเองและผู้อื่นได้                                                                                                                                         | 4.00                  | 0.71 | 4.40                  | 0.58 | 3.63 | 0.00* |
| 8   | นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของ<br>คำศัพท์ สัญลักษณ์ของสื่อสารสนเทศได้                                                                                                                                        | 3.58                  | 0.78 | 4.13                  | 0.69 | 4.49 | 0.00* |
| 9   | นักเรียนวิเคราะห์วัตถุประสงค์หลักในการ<br>สร้างสื่อสารสนเทศได้                                                                                                                                                | 3.62                  | 0.72 | 4.47                  | 0.66 | 3.29 | 0.00* |
| 10  | นักเรียนวิเคราะห์วัตถุประสงค์แฝงในการ<br>สร้างสื่อสารสนเทศได้                                                                                                                                                 | 3.38                  | 0.72 | 4.27                  | 0.72 | 3.35 | 0.00* |

ตาราง 13 (ต่อ)

| ข้อ | คำถาม                                                                                                                            | ก่อนทดลอง |      | หลังทดลอง |      | t    | p     |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------|-----------|------|------|-------|
|     |                                                                                                                                  | (n = 45)  |      | (n = 45)  |      |      |       |
|     |                                                                                                                                  | Mean      | SD   | Mean      | SD   |      |       |
| 11  | เมื่อนักเรียนเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อแล้ว นักเรียนสามารถให้เหตุผลความน่าเชื่อถือที่ได้จากการตัดสินใจเลือกสื่อและสารสนเทศได้   | 3.91      | 0.87 | 4.53      | 0.59 | 2.61 | 0.00* |
| 12  | นักเรียนสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นได้                                 | 4.40      | 0.78 | 4.82      | 0.39 | 2.07 | 0.02* |
| 13  | นักเรียนรู้และเข้าใจข้อมูลข่าวสารที่แอบแฝงมากับสื่อในลักษณะต่าง ๆ และสามารถตัดสินใจ ความถูกต้อง ความเหมาะสม จากสื่อเหล่านั้นได้  | 4.00      | 0.83 | 4.29      | 0.69 | 2.51 | 0.08  |
| 14  | นักเรียนใช้หลักคุณธรรม และจริยธรรมในการตัดสินใจคุณค่าของข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ                                               | 3.78      | 0.73 | 4.16      | 0.71 | 3.18 | 0.01* |
| 15  | เมื่อนักเรียนได้รับข่าวสารจากสื่อประเภทต่าง ๆ แล้วนักเรียนสามารถตัดสินใจเชื่อข้อมูลข่าวสารนั้นอย่างมีวิญาณหรือมีเหตุผล           | 4.07      | 0.75 | 4.38      | 0.58 | 1.40 | 0.03* |
| 16  | นักเรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อในลักษณะต่าง ๆ เพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ และความคิดเห็นในรูปแบบของตนเองได้               | 3.80      | 0.84 | 4.18      | 0.78 | 3.37 | 0.03* |
| 17  | นักเรียนนำเสนอข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศ ด้วยสื่ออย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความจริง รับผิดชอบต่อสังคมและถูกกฎหมาย | 4.13      | 0.66 | 4.49      | 0.55 | 2.64 | 0.01* |

ตาราง 13 (ต่อ)

| ข้อ | คำถาม                                                                                                                                 | ก่อนทดลอง |      | หลังทดลอง |      | t    | P     |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|------|-----------|------|------|-------|
|     |                                                                                                                                       | (n = 45)  |      | (n = 45)  |      |      |       |
|     |                                                                                                                                       | Mean      | SD   | Mean      | SD   |      |       |
| 18  | นักเรียนผลิตสื่อโดยผ่านกระบวนการวางแผน เขียนบท และค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาเพื่อนำมาออกแบบสื่อตามรูปแบบหรือเทคโนโลยีของสื่อได้อย่างเหมาะสม | 3.64      | 0.83 | 4.36      | .61  | 3.90 | 0.00* |
| 19  | นักเรียนสามารถเผยแพร่สารสนเทศผ่านสื่อโดยไม่บิดเบือนสื่อและเคารพผู้สร้างสื่อลำดับแรก                                                   | 4.33      | 0.88 | 4.91      | 0.29 | .29  | 0.00* |
| 20  | นักเรียนแสดงความเห็นบนสื่อออนไลน์ได้อย่างรับผิดชอบและสร้างสรรค์                                                                       | 4.29      | 0.76 | 4.40      | 0.62 | 0.00 | 0.45  |
|     | รวม                                                                                                                                   | 79.71     | 9.52 | 89.64     | 4.31 | 7.80 | 0.02* |

\*p &lt; .05

จากตาราง 13 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนกลุ่มควบคุม หลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติสูงกว่าก่อนได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 79.71 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อเท่ากับ 89.64 คะแนน

ส่วนใหญ่หลังการทดลอง พบว่ามีค่าเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่มีเพียงข้อที่ 20 ที่ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 14 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มควบคุมรายข้อ โดยใช้แบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ (อัตรา)

| ข้อ | คำถาม                                                                                                             | ก่อนทดลอง<br>(n = 45) |     | หลังทดลอง<br>(n = 45) |     | t     | p     |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----|-----------------------|-----|-------|-------|
|     |                                                                                                                   | Mean                  | SD  | Mean                  | SD  |       |       |
| 1.1 | นักเรียนใช้ช่องทางใดในการเข้าถึงเน็ตไอดอล                                                                         | 0.89                  | .53 | 1.87                  | .34 | 12.08 | 0.00* |
| 1.2 | ให้นักเรียนวิเคราะห์พฤติกรรมสุขภาพของเน็ตไอดอลที่นักเรียนสนใจ ปัญหาสุขภาพนั้นส่งผลมาจากพฤติกรรมใด                 | 1.02                  | .78 | 1.76                  | .65 | 4.99  | 0.00* |
| 1.3 | สมมติว่านักเรียนเป็นเน็ตไอดอลคนดังกล่าว นักเรียนจะมีวิธีการในการดูแลและส่งเสริมสุขภาพของตนเองอย่างไร              | 0.58                  | .62 | 1.38                  | .49 | 7.39  | 0.00* |
| 1.4 | ถ้านักเรียนเป็นเน็ตไอดอลคนดังกล่าว นักเรียนจะทำการเผยแพร่วิธีการดูแลสุขภาพของตนเองอย่างไร                         | 0.71                  | .51 | 1.62                  | .54 | 9.15  | 0.00* |
| 2.1 | ถ้านักเรียนอยากลดความอ้วนโดยการใช้อัลตราความอ้วนนักเรียนจะมีวิธีการหาข้อมูลอย่างไร                                | 0.89                  | .49 | 1.96                  | .37 | 12.34 | 0.00* |
| 2.2 | ถ้านักเรียนใช้อัลตราความอ้วนแล้วส่งผลเสียต่อร่างกายจะมีวิธีการในการแก้ปัญหาอย่างไร                                | 0.58                  | .69 | 1.31                  | .63 | 5.70  | 0.00* |
| 2.3 | ถ้านักเรียนลดความอ้วนสำเร็จหรือไม่สำเร็จจากการใช้ยา นักเรียนจะให้ข้อมูลแก่ผู้อื่นผ่านสื่อชนิดใดและมีลักษณะอย่างไร | 0.89                  | .53 | 1.69                  | .67 | 6.83  | 0.00* |

จากตารางที่ 14 พบว่า ค่าเฉลี่ยรายข้อของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติสูงกว่าก่อนได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลอง  
ระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านกับ  
นักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ**

ตาราง 15 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม

| ตัวแปรที่ศึกษา   | กลุ่มทดลอง<br>(n = 36) |      | กลุ่มควบคุม<br>(n = 45) |      | t    | p    |
|------------------|------------------------|------|-------------------------|------|------|------|
|                  | Mean                   | SD   | Mean                    | SD   |      |      |
| การเข้าถึงสื่อ   | 23.41                  | 1.27 | 23.02                   | 1.30 | 1.37 | 1.76 |
| การวิเคราะห์สื่อ | 22.17                  | 1.25 | 22.11                   | 1.77 | 1.59 | 0.87 |
| การประเมินสื่อ   | 22.69                  | 1.28 | 22.17                   | 1.61 | 1.56 | 0.12 |
| การสร้างสรรคสื่อ | 22.22                  | 1.60 | 22.33                   | 1.38 | 0.33 | 0.74 |

\* $p < .05$  (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)

จากตารางที่ 15 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการเข้าถึงสื่อหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเท่ากับ 23.41 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการเข้าถึงสื่อของกลุ่มควบคุมเท่ากับ 23.02 คะแนน

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการวิเคราะห์สื่อหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเท่ากับ 22.17 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการวิเคราะห์สื่อของกลุ่มควบคุมเท่ากับ 22.11 คะแนน

ส่วนค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการประเมินสื่อหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเท่ากับ 22.69 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการประเมินสื่อของกลุ่มควบคุมเท่ากับ 22.17 คะแนน

และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการสร้างสรรค์สื่อหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเท่ากับ 22.22 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการสร้างสรรค์สื่อของกลุ่มควบคุมเท่ากับ 22.33 คะแนน

ตาราง 16 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่าง  
นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมรายข้อ โดยใช้แบบสำรวจและแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ

| ข้อ | คำถาม                                                                                                                                                                                                         | กลุ่มทดลอง<br>(n = 36) |     | กลุ่มควบคุม<br>(n = 45) |      | t    | p     |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-----|-------------------------|------|------|-------|
|     |                                                                                                                                                                                                               | Mean                   | SD  | Mean                    | SD   |      |       |
| 1   | นักเรียนสามารถเลือกใช้สื่อเพื่อการสืบค้น<br>ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ทั้งสื่อที่เป็น<br>สิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ วารสาร<br>และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต<br>facebook Line Instagram ได้ | 4.89                   | .32 | 5.00                    | 0.00 | 2.34 | 0.11  |
| 2   | นักเรียนสามารถรับรู้และทำความเข้าใจ<br>เนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร และ รายละเอียด<br>จากสื่อประเภทต่าง ๆ ได้                                                                                                       | 4.61                   | .50 | 4.47                    | 0.59 | 1.18 | 0.14  |
| 3   | นักเรียนสามารถเลือกใช้วิธีการเข้าถึงข้อมูล<br>และสื่อได้อย่างหลากหลาย                                                                                                                                         | 4.72                   | .45 | 4.60                    | 0.49 | 1.15 | 0.12  |
| 4   | นักเรียนเลือกวิธีการในการเข้าถึงได้อย่าง<br>หลากหลาย ถูกต้องและรวดเร็ว                                                                                                                                        | 4.56                   | .50 | 4.51                    | 0.63 | 0.35 | 0.73  |
| 5   | นักเรียนสามารถระบุค่าหรือหัวข้อในการ<br>สืบค้นได้                                                                                                                                                             | 4.64                   | .54 | 4.44                    | 0.62 | 1.47 | 0.14  |
| 6   | นักเรียนสามารถแยกแยะความเห็นกับ<br>ข้อเท็จจริงจากสารได้                                                                                                                                                       | 4.53                   | .50 | 4.84                    | 0.37 | 3.26 | 0.02* |
| 7   | นักเรียนวิเคราะห์ผลกระทบของสื่อ<br>สารสนเทศที่มีต่อตนเองและผู้อื่นได้                                                                                                                                         | 4.64                   | .49 | 4.40                    | 0.58 | 1.97 | 0.05* |
| 8   | นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของ<br>คำศัพท์ สัญลักษณ์ของสื่อสารสนเทศได้                                                                                                                                        | 4.36                   | .59 | 4.13                    | 0.69 | 1.56 | 0.12  |
| 9   | นักเรียนวิเคราะห์วัตถุประสงค์หลักในการ<br>สร้างสื่อสารสนเทศได้                                                                                                                                                | 4.47                   | .56 | 4.47                    | 0.66 | 0.04 | 0.97  |
| 10  | นักเรียนวิเคราะห์วัตถุประสงค์แฝงในการ<br>สร้างสื่อสารสนเทศได้                                                                                                                                                 | 4.17                   | .65 | 4.27                    | 0.72 | 0.65 | 0.52  |

ตาราง 16 (ต่อ)

| ข้อ | คำถาม                                                                                                                           | กลุ่มทดลอง<br>(n = 36) |     | กลุ่มควบคุม<br>(n = 45) |      | t    | p     |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-----|-------------------------|------|------|-------|
|     |                                                                                                                                 | Mean                   | SD  | Mean                    | SD   |      |       |
| 11  | เมื่อนักเรียนเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อแล้ว นักเรียนสามารถให้เหตุผลความน่าเชื่อถือที่ได้จากการตัดสินใจเลือกสื่อและสารสนเทศได้  | 4.56                   | .59 | 4.53                    | 0.59 | 0.18 | 0.85  |
| 12  | นักเรียนสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นได้                                | 4.64                   | .48 | 4.82                    | 0.39 | 1.89 | 0.63  |
| 13  | นักเรียนรู้และเข้าใจข้อมูลข่าวสารที่แอบแฝงมากับสื่อในลักษณะต่าง ๆ และสามารถตัดสินใจ ความถูกต้อง ความเหมาะสม จากสื่อเหล่านั้นได้ | 4.53                   | .56 | 4.29                    | 0.69 | 1.67 | 0.10  |
| 14  | นักเรียนใช้หลักคุณธรรม และจริยธรรมในการตัดสินใจคุณค่าของข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ                                              | 4.44                   | .56 | 4.16                    | 0.71 | 2.00 | 0.04* |
| 15  | เมื่อนักเรียนได้รับข่าวสารจากสื่อประเภทต่าง ๆ แล้วนักเรียนสามารถตัดสินใจเชื่อถือข้อมูลข่าวสารนั้นอย่างมีวิญานหรือมีเหตุผล       | 4.53                   | .56 | 4.38                    | 0.58 | 1.18 | 0.24  |
| 16  | นักเรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อในลักษณะต่าง ๆ เพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ และความคิดเห็นในรูปแบบของตนได้                 | 4.47                   | .56 | 4.18                    | 0.78 | 1.91 | 0.05* |
| 17  | นักเรียนนำเสนอข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศ ด้วยสื่ออย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความจริง รับผิดชอบต่อสังคมและถูกกฎหมาย | 4.58                   | .55 | 4.49                    | 0.55 | 0.77 | 0.45  |

ตาราง 16 (ต่อ)

| ข้อ | คำถาม                                                                                                                                 | กลุ่มทดลอง<br>(n = 36) |      | กลุ่มควบคุม<br>(n = 45) |      | t    | P     |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------|-------------------------|------|------|-------|
|     |                                                                                                                                       | Mean                   | SD   | Mean                    | SD   |      |       |
| 18  | นักเรียนผลิตสื่อโดยผ่านกระบวนการวางแผน เขียนบท และค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาเพื่อนำมาออกแบบสื่อตามรูปแบบหรือเทคโนโลยีของสื่อได้อย่างเหมาะสม | 4.50                   | .61  | 4.36                    | .61  | 1.06 | 0.29  |
| 19  | นักเรียนสามารถเผยแพร่สารสนเทศผ่านสื่อโดยไม่บิดเบือนสื่อและเคารพผู้สร้างสื่อลำดับแรก                                                   | 4.25                   | .80  | 4.91                    | 0.29 | 5.11 | 0.00* |
| 20  | นักเรียนแสดงความเห็นบนสื่อออนไลน์ได้อย่างรับผิดชอบและสร้างสรรค์                                                                       | 4.42                   | .554 | 4.40                    | 0.62 | 1.26 | 0.90  |
| รวม |                                                                                                                                       | 90.50                  | 3.41 | 89.64                   | 4.31 | 0.36 | 1.27  |

\*p &lt; .05

จากตาราง 16 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านและกลุ่มควบคุมหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเท่ากับ 90.50 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมเท่ากับ 89.64 คะแนน

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 6,14,16,19 เท่านั้น

ตาราง 17 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

| ตัวแปรที่ศึกษา     | กลุ่มทดลอง<br>(n = 36) |      | กลุ่มควบคุม<br>(n = 45) |      | t    | p     |
|--------------------|------------------------|------|-------------------------|------|------|-------|
|                    | Mean                   | SD   | Mean                    | SD   |      |       |
| ความรอบรู้ด้านสื่อ | 14.75                  | 1.46 | 11.57                   | 1.91 | 8.21 | 0.00* |

\* $p < .05$  (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

จากตาราง 17 พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยค่าเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเท่ากับ 14.75 คะแนน และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองเท่ากับ 11.57 คะแนน

เมื่อพิจารณา พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านสื่อหลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าของนักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 18 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติรายข้อ โดยใช้แบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ (อัตนัย)

| ข้อ | คำถาม                                                                                                             | กลุ่มทดลอง |      | กลุ่มควบคุม |     | t    | p     |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|------|-------------|-----|------|-------|
|     |                                                                                                                   | (n = 36)   |      | (n = 45)    |     |      |       |
|     |                                                                                                                   | Mean       | SD   | Mean        | SD  |      |       |
| 1.1 | นักเรียนใช้ช่องทางใดในการเข้าถึงเน็ตไอดอล                                                                         | 2.00       | 0.00 | 1.87        | .34 | 2.32 | 0.00* |
| 1.2 | ให้นักเรียนวิเคราะห์พฤติกรรมสุขภาพของเน็ตไอดอลที่นักเรียนสนใจ ปัญหาสุขภาพนั้นส่งผลมาจากพฤติกรรมใด                 | 2.17       | .45  | 1.76        | .65 | 3.25 | 0.01* |
| 1.3 | สมมติว่านักเรียนเป็นเน็ตไอดอลคนดังกล่าว นักเรียนจะมีวิธีการในการดูแลและส่งเสริมสุขภาพของตนเองอย่างไร              | 2.14       | .54  | 1.38        | .49 | 6.62 | 0.00* |
| 1.4 | ถ้านักเรียนเป็นเน็ตไอดอลคนดังกล่าว นักเรียนจะทำการเผยแพร่วิธีการดูแลสุขภาพของตนเองอย่างไร                         | 2.22       | .42  | 1.62        | .54 | 5.50 | 0.01* |
| 2.1 | ถ้านักเรียนอยากลดความอ้วนโดยการใช้อัลตราความอ้วนนักเรียนจะมีวิธีการหาข้อมูลอย่างไร                                | 2.25       | .50  | 1.96        | .37 | 3.05 | 0.00* |
| 2.2 | ถ้านักเรียนใช้อัลตราความอ้วนแล้วส่งผลเสียต่อร่างกายจะมีวิธีการในการแก้ปัญหาอย่างไร                                | 1.81       | .47  | 1.31        | .63 | 3.90 | 0.03* |
| 2.3 | ถ้านักเรียนลดความอ้วนสำเร็จหรือไม่สำเร็จจากการใช้ยา นักเรียนจะให้ข้อมูลแก่ผู้อื่นผ่านสื่อชนิดใดและมีลักษณะอย่างไร | 2.17       | .38  | 1.69        | .67 | 3.82 | 0.00* |

จากตาราง 18 พบว่า ค่าเฉลี่ยรายข้อของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



## บทที่ 5

### อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดย 1) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 2) เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนธัญรัตน์ การเลือกโรงเรียนตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) มีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้ 1) เป็นโรงเรียนที่คณะผู้บริหาร ครู อาจารย์ และนักเรียนยินดีให้ความร่วมมือ และ 2) เป็นโรงเรียนที่นักเรียนมีระดับความสามารถและองค์ประกอบอื่น ๆ ไม่แตกต่างจากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) การเลือกห้องเรียนเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ให้ผู้เรียนโดยใช้แบบสำรวจและแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 แต่ละห้องเรียน และทำการเลือกห้องเรียนที่มีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกันเพื่อนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง จำนวน 2 ห้องเรียน ได้แก่ห้องเรียนที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองที่จัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน จำนวน 36 คน และห้องเรียนที่ 8 เป็นกลุ่มควบคุมที่จัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 45 คน ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย 6 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิเคราะห์ผู้เรียน ได้แก่แบบสำรวจและแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 2) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน จำนวน 4 แผน และ 3) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ (อัตนัย)

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อด้วยค่าที

## สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อวิชาสุขศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีดังนี้

1.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อ ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าก่อนได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.1.1 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการเข้าถึงสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 21.63 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการเข้าถึงสื่อเท่ากับ 23.30 คะแนน ค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการวิเคราะห์สื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 19.30 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการวิเคราะห์สื่อเท่ากับ 21.94 คะแนน ค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการประเมินสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 20.80 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการประเมินสื่อเท่ากับ 22.69 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการสร้างสรรค์สื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 20.44 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการสร้างสรรค์สื่อเท่ากับ 22.22 คะแนน

1.1.2 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่มีเพียงข้อที่ 19 และ 20 ที่คะแนนลดลง

1.1.3 เมื่อพิจารณาด้วยแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อแบบอัตนัย ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าก่อนได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 5.36 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อเท่ากับ 14.75 คะแนน

1.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อ ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติสูงกว่าก่อนได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2.1 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการเข้าถึงสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 21.06 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการเข้าถึงสื่อเท่ากับ 23.02 คะแนน ค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการวิเคราะห์สื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 18.28 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการวิเคราะห์สื่อเท่ากับ 22.11 คะแนน ค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการประเมินสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 20.15 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการประเมินสื่อเท่ากับ 22.17 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการสร้างสรรค์สื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 20.20 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการสร้างสรรค์สื่อเท่ากับ 22.33 คะแนน

1.2.2 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อส่วนใหญ่ของนักเรียนกลุ่มควบคุมหลังการทดลองมีค่าเพิ่มขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่มีเพียงข้อที่ 20 ที่ไม่แตกต่างกัน

1.2.3 เมื่อพิจารณาด้วยแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อแบบอัตนัย ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าก่อนได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนการทดลองเท่ากับ 5.36 คะแนน และหลังการทดลองมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อเท่ากับ 14.75 คะแนน จากการตอบในแต่ละข้อหลังการทดลอง พบว่า นักเรียนสามารถอธิบายและวิเคราะห์ได้อย่างละเอียด ตรงประเด็น ชัดเจน เช่น 1.การเข้าถึงสื่อ นักเรียนสามารถระบุช่องทางในการเข้าถึงข้อมูลได้หลากหลายและบอกข้อความที่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว อธิบายขั้นตอนในการค้นหาข้อมูลผ่านช่องทางต่างๆได้เป็นอย่างดี 2.การวิเคราะห์สื่อ นักเรียนสามารถอธิบาย วิเคราะห์พฤติกรรมสุขภาพของเน็ตดอลที่ตนเองสนใจ พร้อมกับให้เหตุผลสนับสนุนพฤติกรรมสุขภาพนั้นได้อย่างถูกต้อง 3.ทักษะการประเมิน นักเรียนสามารถตัดสินใจในการเลือกรับข้อมูล หรือเชื่อข้อมูล และอธิบายวิธีการดูแล ส่งเสริมสุขภาพ ได้อย่างเหมาะสมและมีเหตุผลสนับสนุน 4.การสร้างสรรค์สื่อ นักเรียนสามารถออกแบบสื่อในการนำเสนอข้อมูลได้อย่างเหมาะสม มีความน่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ

2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีดังนี้

2.1 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการเข้าถึงสื่อหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเท่ากับ 23.41 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการเข้าถึงสื่อของกลุ่มควบคุมเท่ากับ 23.02 คะแนน ค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการวิเคราะห์สื่อหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเท่ากับ 22.17 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการวิเคราะห์สื่อของกลุ่มควบคุมเท่ากับ 22.11 คะแนน ค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการประเมินสื่อหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเท่ากับ 22.69 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการประเมินสื่อของกลุ่มควบคุมเท่ากับ 22.17 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการสร้างสรรค์สื่อหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเท่ากับ 22.22 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการสร้างสรรค์สื่อของกลุ่มควบคุมเท่ากับ 22.33 คะแนน

2.2 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านและกลุ่มควบคุมหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเท่ากับ 90.50 คะแนน และค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองของกลุ่มควบคุมเท่ากับ 89.64 คะแนน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในข้อที่ 6,14,16,19 เท่านั้น

2.3 เมื่อพิจารณาด้วยแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อแบบอัตนัย พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยค่าเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองของกลุ่มทดลองเท่ากับ 14.75 คะแนน และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองเท่ากับ 11.57 คะแนน เมื่อพิจารณา พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านสื่อหลังจากที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าของนักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กลุ่มทดลองได้คะแนนเฉลี่ยมากขึ้น เนื่องจากการตอบคำถามในข้อสอบมีรายละเอียดที่ชัดเจนและครบถ้วน ยกตัวอย่างเช่น ข้อที่ 1.1 และ 2.1 มีการนำเสนอช่องทางในการค้นหาข้อมูลได้หลากหลายและอธิบายขั้นตอนได้อย่างชัด ข้อที่ 1.2 สามารถอธิบายพฤติกรรมสุขภาพได้อย่างครบถ้วนและสามารถให้เหตุผลสนับสนุนได้อย่างถูกต้อง ข้อที่ 1.3 และ 2.2 สามารถตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลต่างได้ พร้อมอธิบาย เหตุผลได้อย่างชัดเจน ข้อที่ 1.4

และ 2.3 สามารถออกแบบและนำเสนอข้อมูล ผ่านช่องทางของสื่อได้และเกิดความสนใจ สามารถเผยแพร่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สามารถอภิปรายผลการวิจัยในประเด็นดังต่อไปนี้

1. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน พบว่าหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ กระบวนการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านเป็นส่วนสำคัญที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความรอบรู้ด้านสื่อซึ่งพิจารณาได้จากผลคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อของผู้เรียนอยู่ในระดับดีและมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยยะสำคัญทางสถิติ ซึ่งผลการทดลองสะท้อนให้เห็นว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน สามารถส่งเสริมและพัฒนาความรอบรู้ด้านสื่อให้กับผู้เรียนจนเกิดความรอบรู้ด้านสื่อทั้ง 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพในฐานะผู้รับสารและผู้ส่งสาร ดังที่ บุปผา เมฆศรีทองคำ กล่าวว่า การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อเป็นพื้นฐานสิทธิมนุษยชนในการพัฒนาพลเมืองให้มีความสามารถในการรู้เท่าทันสื่อในสังคมข่าวสารยุคใหม่ด้วยการช่วยให้พลเมืองสามารถใช้สื่อและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในฐานะพลเมืองซึ่งมีความจำเป็นที่จะต้องมีการเตรียมความพร้อมตั้งแต่วัยเด็กโดยบูรณาการเข้าสู่การศึกษาของประเทศและจัดวางให้อยู่ในกรอบแนวคิดของการเรียนรู้ตลอดชีวิตในทุกระดับวัยและครอบคลุมทุกสื่อ ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ผู้เรียนจะต้องศึกษาเรียนรู้และทำความเข้าใจเนื้อหาเบื้องต้นด้วยตนเอง จากสื่อและข้อมูลต่างๆที่ครูผู้สอนจัดเตรียมหรือแนะนำให้ ซึ่งส่วนใหญ่สื่อวิดีโอและเอกสารการเรียนรู้ผู้วิจัยเป็นผู้จัดทำขึ้นมาเอง และใช้สื่อที่ตรงกับเนื้อหาที่มีความน่าสนใจจากแหล่งต่างๆ เพิ่มเติมประกอบการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้จะให้ผู้เรียนสามารถเข้าไปศึกษาข้อมูลต่างๆผ่าน QR Code เพื่อเข้าถึงข้อมูลและสื่อวิดีโอได้ตลอดเวลา ไม่จำกัดจำนวนครั้ง

ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนที่มีความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน มีอิสระในการกำหนดช่วงเวลาในการเรียนด้วยตนเองและสามารถศึกษาซ้ำหรือย้อนกลับในห้องข้อที่ยังไม่เข้าใจได้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านในห้องเรียนจะเริ่มจากขั้นตอนการถาม-ตอบข้อสงสัยและสรุปความรู้ที่ได้ไปศึกษาร่วมกัน จากนั้นจึงจะเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนจะเน้นเนื้อหาที่ลึกซึ้งมากขึ้น ผ่านการฝึกทักษะและทำโจทย์ปัญหาทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นเพิ่มทักษะในการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมใจ และช่วยให้เกิดองค์ความรู้ ดังที่ Bergman and Sams กล่าวไว้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ดี เกิดการเรียนรู้จริง ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบตั้งข้อสงสัยหรือตั้งคำถาม ผู้เรียนกันเป็นกลุ่มหรือเดี่ยวสามารถเรียนรู้ด้วยการฝึกทักษะด้วยตนเอง ช่วยเหลือผู้เรียนที่มีความสามารถแตกต่างกันให้ก้าวหน้าในการเรียนตามความสามารถของตนเอง ช่วยเพิ่มองค์ความรู้ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน และเป็นการสร้างความมั่นใจในตนเอง

จากการสังเกตพบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจกระตือรือร้นที่จะค้นหาข้อมูลความรู้ และมีอิสระในการเรียนรู้ เกิดความสนุกสนาน มีความสุขกับการเรียนรู้ในการทำกิจกรรม อีกครั้งการที่ผู้เรียนทุกคนเป็นผู้ลงมือดำเนินกิจกรรมนั้นทำให้สามารถแก้ปัญหาพฤติกรรม เช่น การไม่สนใจบทเรียน การนั่งงานอื่นขึ้นมาทำการเล่นโทรศัพท์ พูดคุยเรื่องอื่นนอกเหนือการเรียน ได้อีกด้วย สอดคล้องกับคำกล่าวของ Bergman and Sams ที่ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านนั้นบทบาทของผู้สอนจะถูกเปลี่ยนไปจากเดิมที่ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และอธิบายเนื้อหา มาเปรียบเสมือน Coach ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้นโดยตัวของผู้สอนเองจะต้องคอยอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรม โดยการตั้งคำถามให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็น และเกิดความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียน กระตุ้นให้เกิดความท้าทาย และสนุกไปกับการตอบคำถามและการเรียนรู้ ซึ่งการที่ผู้สอนปฏิสัมพันธ์ 2 ทางกับผู้เรียนทำให้ผู้เรียนที่เรียนรู้ได้เข้าได้รับการเอาใจใส่มากขึ้นและส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนเทียบเท่ากับผู้เรียนคนอื่นๆ

จากผลการวิจัยได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Marlowe ซึ่งได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านโดยพบว่าผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิพานนท์ ชุมแวงวาปี และนิชาภา บุรีกาญจน์ ที่ได้ทำการวิจัยโดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบ

ห้องเรียนกลับด้านโดยผลการวิจัยของทั้ง 2 งานวิจัยสรุปได้ว่าคะแนนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าคะแนนก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความรอบรู้ด้านสื่อหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

จากการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรอบรู้ด้านสื่อ ได้แก่การเข้าถึงสื่อ การวิเคราะห์สื่อ การประเมินสื่อ และการสร้างสรรค์สื่อ หลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ พบว่ากลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยของความรอบรู้ด้านสื่อสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยความรอบรู้ด้านสื่อของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ทั้งนี้เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านเป็นลักษณะการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านความรอบรู้ด้านสื่อ ซึ่งได้จากกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ วิดีโอ และเอกสารออนไลน์ ที่ผู้เรียนสามารถเข้าศึกษาได้จากการสแกน QR Code จนเกิดทักษะการเข้าถึงสื่อ และการวิเคราะห์สื่อ จากนั้นผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้ศึกษามา วิเคราะห์พฤติกรรมด้านสุขภาพทั้งของเน็ตไปดอลและตนเอง สามารถตัดสินใจเชื่อ และเลือกปฏิบัติพฤติกรรมต่างๆได้อย่างเหมาะสม ผ่านทักษะการประเมินสื่อ และกิจกรรมการสร้างสรรค์สื่อที่ให้นักเรียนสรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับสุขภาพที่ตนเองได้ศึกษามาแล้วเผยแพร่ผ่านช่องทางของสื่อออนไลน์ ซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านนี้ ได้สอดคล้องกับที่ Stayer ได้ศึกษาเปรียบเทียบห้องเรียนกลับด้านกับห้องเรียนแบบปกติ ผลการศึกษาพบว่าห้องเรียนกลับด้านมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าห้องเรียนแบบปกติ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของลัลล์ลิต เอี่ยมอานวย ที่ใช้วิธีการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากงานวิจัยผลปรากฏว่าผู้เรียนมีผลการเรียนที่เพิ่มสูงมากขึ้น และยังสอดคล้องกับนิชาภา บุรีกาญจน์ ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนชั้นประถมศึกษา เมื่อนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านมาใช้ส่งเสริมความรอบรู้ด้านสื่อจะเป็นการทำให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาข้อมูล ได้อย่างอิสระ สามารถวางแผนและ

กำหนดการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างเหมาะสม ผ่านทักษะของความรอบรู้ด้านสื่อ ดังนั้นสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านส่งผลต่อความรอบรู้ด้านสื่อได้เป็นอย่างดี

จากการสังเกตพบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ส่งผลทำให้ในคาบเรียนผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนเพราะมีการศึกษาข้อมูลต่างๆตามที่คุณสอนได้กำหนดหัวข้อ และสื่อออนไลน์ที่คุณสอนเตรียมไว้ เมื่อถึงเวลาทำกิจกรรมผู้เรียนจะสามารถดำเนินกิจกรรมได้อย่างรวดเร็วเพราะมีความเข้าใจในเนื้อหาวิชา ทำให้เวลาทำกิจกรรมผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และเกิดความสนุกสนานไปกับกิจกรรมและบทเรียนที่คุณสอนสร้างไว้ ซึ่งตรงกับที่ Bergman and Sams ได้กล่าวไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพราะเป็นการส่งเสริมให้คุณสอนและผู้เรียนได้พัฒนาการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ รวมทั้งยังเป็นการเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ ทุกที่ทุกเวลา และเรียนซ้ำได้จนกว่าจะเข้าใจ

## ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

### 1. ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1.1 การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ควรจัดรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับระยะเวลาในแต่ละคาบเรียน ดังนั้นครูควรควบคุมระยะเวลาให้เหมาะสมกับกิจกรรม ทั้งนี้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม เช่น บางกิจกรรมค่อนข้างใช้เวลามาก ครูจึงให้นักเรียนบางกลุ่มได้เป็นตัวแทนในการทำกิจกรรม หรือนำเสนอผลงาน เพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้จากการจัดกิจกรรมครบถ้วน และทุกคนได้มีส่วนร่วมกับการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 การจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน นักเรียนบางคนไม่ศึกษาหรือสนใจในบทเรียนออนไลน์ ครูจึงควรใช้การติดตาม ทวงถาม และกระตุ้นนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนเข้าถึงบทเรียนที่คุณกำหนด

1.3 การศึกษาในยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีเข้าถึงง่ายและหลากหลาย ครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาข้อมูล และคำตอบที่หลากหลาย และคำนึงอยู่เสมอว่า

แหล่งข้อมูลที่อาจมีทั้งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ และไม่น่าเชื่อถือ ดังนั้นนักเรียนจะต้องรู้จักนำทักษะการวิเคราะห์ ประเมินค่า เข้ามาตัดสินและรู้จักตรวจสอบข้อมูลที่เข้าถึงจากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย

## 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อตัวแปรอื่น ๆ เช่น ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการใช้สื่อออนไลน์ และทักษะชีวิต เป็นต้น

2.2 ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรอบรู้ด้านสื่อกับความฉลาดรู้ทางสุขภาพของนักเรียน



## บรรณานุกรม

- Bergman, J., และ Sams, A. (2007). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. U.S.A. .
- Hobbs, R. (2007). Measuring the acquisition of media – literacy skills. *Reading Research Quarterly*, 38(3), 330-355.
- Marlowe, C. A. (2012). The Effect of The Flipped Classroom on Student Achievement and Stress. *Master's Thesis, Montana State University*.
- Osman Solmaz. (2017). Adapting New Media Literacies to Participatory Spaces. *The National Association for Media Literacy Education's Journal of Media Literacy Education*, 9(1), 36 - 63.
- Pierce, R., และ Fox, J. (2012). Vodcasts and Active-I earning Exercises in A Flipped Classroom Model of A Renal Pharmacotherapy Module. *US National Library of Medicine National Institutes of Health*, 76(10), 196.
- Potter, W., J.,. (2005). *Media Literacy*. Thousand Oaks.
- Ruddick K.W. (2012). Improving Chemical Education from High School to Collage Fulton. *Using A More Hands-on Approach, University of Memphis*.
- Sachin Ahuja. (2016). Analysing Students Performance and Knowledge creation at Master's Level in Flip Mode Classroom. *Journal of Engineering Education Transformations, Special Issue*.
- Strayer, J. (2012). How Learning in An Inverted Classroom Influences Cooperation, Innovation and Task Orientation. *Learning Environments Research*, 15, 171-193.
- Tenneson, M., และ McGlasson, B. (2006). The Classroom Flip.
- Tracy Marie Scull. (2014).). A Media Literacy Education Approach to Teaching Adolescents Comprehensive Sexual Health Education. *The National Association for Media Literacy*

*Education's Journal of Media Literacy Education*, 6(1), 1-14.

UNESCO. (2013). Global media and information literacy assessment framework.

<http://www.unesco.org/new/en/communication-and->

[information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/global-media-and-information-literacy-assessment-framework/](http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/resources/publications-and-communication-materials/publications/full-list/global-media-and-information-literacy-assessment-framework/)

www.brandbuffet.in.th. (2561). สถิติผู้ใช้ดิจิทัลทั่วโลก “ไทย” เสพติดเน็ตมากสุดในโลก-“กรุงเทพ” เมืองผู้ใช้ Facebook สูงสุด. In.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (2). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุ

สภาลาดพร้าว.

กฤษณ์ แสงทวี. (2553). พฤติกรรมการเปิดรับและระดับความรู้เท่าทันสื่อของเยาวชนใน เขต

กรุงเทพมหานคร. วารสารมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

กฤติพันธ์ อุดมเศรษฐ์. (2560). การพัฒนารูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนแบบการเรียนรู้กลับ ด้านตามกรอบแนวคิดที่แพคและทฤษฎีขยายความคิดสำหรับครูมัธยมศึกษา สังกัด สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย นเรศวร, 19(4), 24-38

จันทวรรณ ปิยะวัฒน์. (2555). เกี่ยวกับ GotoKnow.org. <http://www.gotoknow.org/about>

จินตนา ตันสุวรรณนนท์. (2550). ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต วารสารมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2557). การสื่อสารเพื่อสร้างความรู้และเสริมทักษะด้านการรู้เท่าทันสื่ออินเทอร์เน็ต ในระดับเชิงลึกของเยาวชนไทยจากสามองค์ประกอบหลัก. วารสารวิชาการ *Veridian E-Journal*, 7(3), 322-341.

ดวงกมล ไตรวิจิตรคุณ. (2541). การวัดและการประเมินผลการศึกษา. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

ทิตานนท์ ชุมแวงวาปี. (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการ

แก้ปัญหาด้วยวิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับด้านของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ส 21103. วารสารมหาวิทยาลัยขอนแก่น, 38(4), 58-65.

- ทิตินา แชมณี. (2550). รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิชภา บุรีกาญจน์. (2557). ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้านที่มีผลต่อความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 9, 253-267.
- บุปผา เมฆศรีทองคำ, และ ดนุตา จามจุรี. (2554). การศึกษาการรู้เท่าทันสื่อ: วิธีทางในการสร้างพลังการรู้เท่าทันสื่อ. วารสารนักบริหารมหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 31(2), 63-69.
- ปกรณ์ ประจันบาน, และ อนุชา กอนพวง. (2558). การวิจัยและพัฒนาแบบวัดทักษะในศตวรรษที่ 21 ด้านการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา. [http://www.niets.or.th/uploads/content\\_pdf/pdf\\_1453439549.pdf](http://www.niets.or.th/uploads/content_pdf/pdf_1453439549.pdf)
- ยีน ภูสุวรรณ. (2555). พจนานุกรมคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- รัตนา สิงห์กุล. (2547). สัมพันธ์สารออนไลน์ (รูปแบบการสอน). สืบค้นจาก [http://spstpra.ac.th/scriptindex\\_group](http://spstpra.ac.th/scriptindex_group)
- ลัดน์ลิต เอี่ยมอานวยสุข. (2556). การสร้างสื่อบนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์พกพา เรื่องการเคลื่อนไหวในระบบดิจิทัลเบื้องต้นที่ใช้วิธีสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- วสันต์ ศรีหิรัญ. (2560). ห้องเรียนกลับด้านกับการคิดวิเคราะห์. วารสารบัณฑิตศึกษา, 14(65), 19-29.
- วันเฉลิม อุดมทวี. (2555). การพัฒนาความสามารถการคิดเชิงบูรณาการ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 และ 2 ภูมิศาสตร์ทวีปอเมริกาเหนือและใต้โดยใช้ รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐาน(Problem-Based Learning) ร่วมกับเทคนิคห้องเรียนกลับ ทาง (Flipped Classroom). บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- วิเชียร เกตุสิงห์. (2515). การวัดผลการศึกษาและสถิติเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: การพิมพ์ไชยวัฒน์.
- วิศาลักษณ์ สิทธิขุนทด. (2551). การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุของการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร. คณะครุศาสตร์ คุรุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิสุทธิ วิจิตรพัชรภรณ์. (2547). การพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาแบบกระจายอำนาจใน

สถานศึกษาขั้นพื้นฐานตามแนวพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542. วิทยานิพนธ์. ปรินญาครุศาสตร์บัณฑิตสาขาการบริหารการศึกษาภาควิชานโยบายการจัดการและความ เป็นผู้นำทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมบัติ อารังธวงษ์. (2557). นโยบายสาธารณะ : แนวความคิด การวิเคราะห์และกระบวนการ.

กรุงเทพฯ: เสมาธรรม.

สุศักดิ์ ปาเฮ. (2556). สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา (Media and Technologies for Education).

เสรี ชัดเข้ม. (2538). แบบจำลอง. ศึกษาศาสตรมหาวิทยาลับูรพา, 9.

หนังสือ “เต็มสิบ” 10 ปีทีเคพาร์ค 1 ทศวรรษการอ่านของสังคมไทย. (2557). กรุงเทพฯ: สำนักงาน อุทยานการเรียนรู้.

อนันต์ ศรีโสภณ. (2525). การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

อุบลวรรณ ปั่นนะ. (2560). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิค

ห้องเรียนกลับทาง ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ เรื่อง บทประยุกต์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงราย, 10(2).

อุติษฐา ครุฑะเสน. (2556). แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน.

วารสารวิชาการ Veridian E-Journal, 6(3), 275-285.

อุษา ปักกิ้นส์. (2555). การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ26, 147-161.

ภาคผนวก





ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้แนวคิดห้องเรียน  
กลับด้าน แบบวัดความรู้ด้านสื่อ แบบสำรวจและแบบวัดความรู้ด้านสื่อ

1.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม ชูรัตน์

อาจารย์ประจำภาควิชาพลานามัย

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

2.ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์

อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3. อาจารย์ ดร.กนก จันทรา

อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม

โรงเรียนสาธิตจุฬาฯ ฝ่ายมัธยม

4.อาจารย์ วรกมล สุนทรานนท์

อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา

โรงเรียนสาธิตจุฬาฯ ฝ่ายมัธยมอาจารย์



ภาคผนวก ข  
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

- ข-1 แผนการจัดการเรียนรู้ผู้ศึกษาโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน
- ข-2 แบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ
- ข-3 แบบสำรวจและแบบวัดความรอบรู้ด้านสื่อ

ข-1 แผนการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

**แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา  
ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน  
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1**

|                                                 |                      |                    |
|-------------------------------------------------|----------------------|--------------------|
| รายวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา (พ32101)             | กลุ่มสาระการเรียนรู้ | สุขศึกษาและพลศึกษา |
| ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2                           | ภาคเรียนที่ 1        | ปีการศึกษา 2562    |
| หน่วยการเรียนรู้เรื่อง เน็ตไอดอล                | จำนวน 1 คาบ          | เวลา 50 นาที       |
| แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การเข้าถึงข้อมูลสื่อ |                      |                    |
| ผู้สอน นายวิศวรร คุณสัตย์                       |                      |                    |

**สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพสมรรถภาพ และการป้องกันโรค**

มาตรฐาน พ. 4.1 : เห็นคุณค่า และมีทักษะในการเสริมสร้างสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ  
ตัวชี้วัด ม.2 : ม.2/2 วิเคราะห์ผลการใช้เทคโนโลยีที่มีต่อสุขภาพ

**สาระสำคัญ**

ในยุคปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันค่อนข้างมากและสื่อเทคโนโลยีดังกล่าวก็เปรียบเสมือนดาบสองคมที่มีทั้งด้านบวกและด้านลบ เพราะสื่อออนไลน์นั้นมีข้อมูล ข่าวสารมากมาย ทั้งเป็นข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ไม่ถูกต้องเผยแพร่อยู่บนสื่อสังคมออนไลน์ ผ่านในรูปแบบของข้อความ วิดีโอและเน็ตไอดอล ดังนั้นการเข้าถึงสื่ออย่างถูกต้องจึงมีความสำคัญอย่างมากในการตรวจสอบและคัดกรองข้อมูลต่างๆ ก่อนตัดสินใจเชื่อไว้นั้นๆ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถดังนี้

- 1) อธิบายวิธีการเข้าถึงสื่อ ข้อมูล ข่าวสาร แต่ละประเภทได้อย่างถูกต้อง (K)
- 2) วางแผนเพื่อเข้าถึงข้อมูลของเน็ตไอดอลที่ตนเองสนใจ (A)

3) ใช้เทคโนโลยีเพื่อค้นหา ข้อมูล ข่าวสาร ประเภทต่างๆที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้อง  
กับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ (P)



### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- |                                                             |                                                              |
|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการสื่อสาร  | <input type="checkbox"/> ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต        |
| <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการคิด      | <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการเทคโนโลยี |
| <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการแก้ปัญหา |                                                              |

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- |                                                  |
|--------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> รักชาติ ศาสตร์ กษัตริย์ |
| <input type="checkbox"/> ซื่อสัตย์ สุจริต        |
| <input type="checkbox"/> มีวินัย                 |
| <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้  |
- 
- |                                                        |
|--------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> อยู่อย่างพอเพียง              |
| <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน |
| <input type="checkbox"/> รักความเป็นไทย                |
| <input type="checkbox"/> มีจิตสาธารณะ                  |



## สาระการเรียนรู้

### ทักษะการเข้าถึง (Access Skill)

ความสามารถเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการสร้างโอกาสให้ตนได้รับสื่อประเภทต่างๆ อย่างเต็มที่ รวดเร็ว สามารถรับรู้เข้าใจเนื้อหาของสื่อประเภทต่างๆ ได้อย่างเต็มความสามารถ มีการแสวงหาข่าวสารได้จากสื่อหลายประเภทและไม่ถูกจำกัดอยู่กับสื่อประเภทใดประเภทหนึ่งมากเกินไป มีความสามารถในการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ พร้อมทั้งทำความเข้าใจความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอ่านเนื้อหาจากสื่ออื่นๆ และทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้ จดจำและเข้าใจความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ และเทคนิคที่ใช้ในการสื่อสาร สามารถพัฒนากลยุทธ์เพื่อหาตำแหน่งที่มาของข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่หลากหลาย และสามารถเลือกกรองข้อมูลประเภทต่างๆ ที่เกี่ยวข้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

## กิจกรรมการเรียนรู้

### 1. กิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน

#### 1.1 นักเรียนดูคลิปเพื่อศึกษา เรื่อง ทักษะการเข้าถึงสื่อ (Access Skill)

- เข้าดูสื่อออนไลน์ผ่าน QR Code

#### 1.2 นักเรียนหาข้อมูลเน็ตไอดอลที่ตนเองสนใจ ตามหัวข้อในใบงานที่ 1 ดังต่อไปนี้

- เข้าดูสื่อออนไลน์ผ่าน QR Code

### 2. กิจกรรมในชั้นเรียน

#### ขั้นกระตุ้นการเรียนรู้ (5 นาที)

1. ครูกล่าวถึงบทเรียนออนไลน์ที่ให้นักเรียนไปศึกษา

2. ครูให้นักเรียนบอกชื่อเน็ตไอดอลที่ตนเองรู้จักหรือสนใจในตัวของเน็ตไอดอลคนนั้น จากนั้นครูให้นักเรียนที่มีความชื่นชอบในเน็ตไอดอลที่มีลักษณะใกล้เคียงกันมานั่งรวมกลุ่มกัน

#### ขั้นจัดการเรียนรู้ (40 นาที)

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม ตามลักษณะเด่นของเน็ตไอดอลที่ผู้เรียนสนใจ

2. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปราย (10 นาที) ในเนื้อหาที่ครอบคลุมประเด็นดังนี้

- 1) สื่อที่ใช้ในการติดตามเน็ตไอดอล
- 2) วิธีการเข้าถึงสื่อ
- 3) ข้อมูลพบบ้างของเน็ตไอดอลที่เราสนใจ

3. ครูผู้สอนให้นักเรียนทำแผนผังความคิดในการนำเสนอข้อมูลของกลุ่มตัวเอง

4. ครูให้นักเรียนนำเสนอผลการอภิปรายหน้าชั้นเรียนจากการสรุปผลการ

อภิปราย

กลุ่มตามประเด็นในข้างต้น (นำเสนอกลุ่มละ 3-5 นาที)

ขั้นอภิปรายการเรียนรู้ (5 นาที)

1. นักเรียนทำใบงานที่ 1 เรื่อง การเข้าถึงเน็ตไอดอล
2. ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนในคาบนี้
3. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้เรียนซักถามและร่วมแสดงความคิดเห็น
4. มอบหมายให้นักเรียนติดตามบทเรียนออนไลน์

**สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้**

1. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ
2. สื่อออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต YouTube Facebook Instagram เว็บไซต์ ฯลฯ
3. ห้องสมุดโรงเรียน
4. ใบงานที่ 1 เรื่อง การเข้าถึงเน็ตไอดอล

**การวัดและประเมินผล**

ด้านความรู้ความสามารถ

1. ใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
2. ใช้แบบประเมินการนำเสนอผลงาน
3. ประเมินจากใบงานที่ 1 เรื่อง การเข้าถึงเน็ตไอดอล

### แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

| ลำดับที่ | ชื่อสกุล | ความร่วมมือการทำงานกิจกรรม |   |   |   | การแสดงความคิดเห็น |   |   |   | การรับฟังความคิดเห็น |   |   |   | การตั้งใจทำงาน |   |   |   | การแก้ปัญหาหรือปรับปรุงผลงานกลุ่ม |   |   |   | รวม 20 คะแนน |
|----------|----------|----------------------------|---|---|---|--------------------|---|---|---|----------------------|---|---|---|----------------|---|---|---|-----------------------------------|---|---|---|--------------|
|          |          | 4                          | 3 | 2 | 1 | 4                  | 3 | 2 | 1 | 4                    | 3 | 2 | 1 | 4              | 3 | 2 | 1 | 4                                 | 3 | 2 | 1 |              |
|          |          |                            |   |   |   |                    |   |   |   |                      |   |   |   |                |   |   |   |                                   |   |   |   |              |
|          |          |                            |   |   |   |                    |   |   |   |                      |   |   |   |                |   |   |   |                                   |   |   |   |              |
|          |          |                            |   |   |   |                    |   |   |   |                      |   |   |   |                |   |   |   |                                   |   |   |   |              |
|          |          |                            |   |   |   |                    |   |   |   |                      |   |   |   |                |   |   |   |                                   |   |   |   |              |
|          |          |                            |   |   |   |                    |   |   |   |                      |   |   |   |                |   |   |   |                                   |   |   |   |              |

#### เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 4 คะแนน  
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน  
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 2 คะแนน  
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

| เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ |             |
|-------------------|-------------|
| ช่วงคะแนน         | ระดับคุณภาพ |
| 18 - 20           | ดีมาก       |
| 14 - 17           | ดี          |
| 10 - 13           | พอใช้       |
| ต่ำกว่า 10        | ปรับปรุง    |

ชื่อผู้.....ประเมิน

...../...../.....

แบบประเมินการนำเสนอผลงานแผนผังความคิด เรื่อง การเข้าถึงเน็ตไอดอล

| ลำดับ<br>ที่ | รายการประเมิน         | ระดับคะแนน |   |   |   |
|--------------|-----------------------|------------|---|---|---|
|              |                       | 4          | 3 | 2 | 1 |
| 1            | ความถูกต้องของเนื้อหา |            |   |   |   |
| 2            | ความคิดสร้างสรรค์     |            |   |   |   |
| 3            | วิธีการนำเสนอผลงาน    |            |   |   |   |
| 4            | การนำไปใช้ประโยชน์    |            |   |   |   |
| 5            | การตรงต่อเวลา         |            |   |   |   |
| รวม          |                       |            |   |   |   |

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

|                                           |     |   |       |
|-------------------------------------------|-----|---|-------|
| ผลงานหรือพฤติกรรมสมบูรณ์ชัดเจน            | ให้ | 4 | คะแนน |
| ผลงานหรือพฤติกรรมมีข้อบกพร่องบางส่วน      | ให้ | 3 | คะแนน |
| ผลงานหรือพฤติกรรมมีข้อบกพร่องเป็นส่วนใหญ่ | ให้ | 2 | คะแนน |
| ผลงานหรือพฤติกรรมมีข้อบกพร่องมาก          | ให้ | 1 | คะแนน |

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

| ช่วงคะแนน  | ระดับคุณภาพ |
|------------|-------------|
| 18-20      | ดีมาก       |
| 14-17      | ดี          |
| 10-13      | พอใช้       |
| ต่ำกว่า 10 | ปรับปรุง    |

## ใบงานที่ 1

### เรื่อง การเข้าถึงเน็ตไอดอล

คำชี้แจง : ให้นักเรียนกรอกข้อมูลของเน็ตไอดอลที่ตนเองสนใจตามหัวข้อต่อไปนี้

ชื่อของเน็ตไอดอล : .....

เพศ : ☐ ชาย ☐ หญิง      อายุ : ..... ปี

อาชีพ : .....

ช่องทางในการเข้าถึงเน็ตไอดอล

☐ Facebook    ☐ YouTube    ☐ Twitter    ☐ Google    ☐ Instagram

☐ Twitch Prime    ☐ T.V.    ☐ นิตยสาร    ☐ หนังสือพิมพ์    ☐ วารสาร

☐ อื่นๆ .....

เวลาที่ใช้ในการเข้าถึงเน็ตไอดอลใน 1 วัน

☐ น้อยกว่า 1 ชม.    ☐ 1-2 ชม.    ☐ 2-3 ชม.    ☐ 3-4 ชม.    ☐ 4-5 ชม.    ☐ 5-6 ชม.    ☐ มากกว่า 6 ชม.

ขั้นตอน/วิธีในการเข้าถึงข้อมูลของเน็ตไอดอล

.....

.....

เหตุผลในการเลือกติดตามเน็ตไอดอล

.....

.....

กิจกรรมที่เน็ตไอดอลทำเป็นประจำ

.....

.....

.....

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....

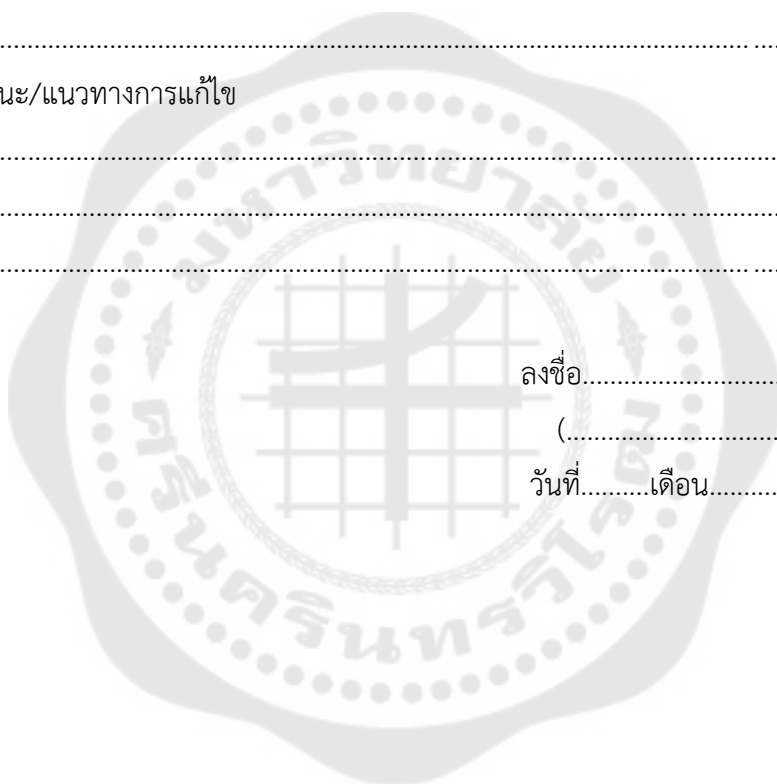
.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....ปี พ.ศ. ....



**แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา**  
**ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน**  
**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2**

|                                                            |                      |                    |
|------------------------------------------------------------|----------------------|--------------------|
| รายวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา (พ32101)                        | กลุ่มสาระการเรียนรู้ | สุขศึกษาและพลศึกษา |
| ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2                                      | ภาคเรียนที่ 1        | ปีการศึกษา 2562    |
| หน่วยการเรียนรู้เรื่อง เน็ตไอดอล                           | จำนวน 1 คาบ          | เวลา 50 นาที       |
| แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การวิเคราะห์สื่อที่ส่งต่อสุขภาพ |                      |                    |
| ผู้สอน นายวิศวกร คุณสัตย์                                  |                      |                    |

**สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพสมรรถภาพ และการป้องกันโรค**

มาตรฐาน พ. 4.1 : เห็นคุณค่า และมีทักษะในการเสริมสร้างสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด ม.2 : ม.2/2 วิเคราะห์ผลการใช้เทคโนโลยีที่มีต่อสุขภาพ

**สาระสำคัญ**

โฆษณาในยุคปัจจุบันมีทั้งวัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์แฝงที่มาพร้อมกันหลอกลวงให้ผู้เสพสื่อนั้นเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ สินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ ดังนั้นการวิเคราะห์สื่อจึงเป็นสิ่งสำคัญในการเสพสื่อและค้นหาข้อมูล เพื่อไม่ให้ตนเองตกเป็นเหยื่อ และเครื่องมือของผู้สร้างสื่อโฆษณา

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถดังนี้

- 1) วิเคราะห์วัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์แฝงของสื่อ ข้อมูล ข่าวสาร ได้อย่างถูกต้อง (K)
- 2) เสนอแนวทางในการสังเกตวัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์แฝงของสื่อข้อมูลแต่ละประเภทได้ (A)
- 3) ซื้อหรือใช้สินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพได้อย่างเหมาะสม (P)

### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- |                                                             |                                                              |
|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ความสามารถในการสื่อสาร             | <input type="checkbox"/> ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต        |
| <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการคิด      | <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการเทคโนโลยี |
| <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการแก้ปัญหา |                                                              |

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- |                                                 |                                                        |
|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ | <input type="checkbox"/> อยู่อย่างพอเพียง              |
| <input type="checkbox"/> ซื่อสัตย์ สุจริต       | <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน |
| <input type="checkbox"/> มีวินัย                | <input type="checkbox"/> รักความเป็นไทย                |
| <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้ | <input type="checkbox"/> มีจิตสาธารณะ                  |

### สาระการเรียนรู้

#### ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill)

ความสามารถเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการบอกหรืออธิบายเพื่อแยกแยะข้อเท็จ ข้อจริง ข้อเสนอเกินจริง ความคิดเห็น ข้อดี ข้อเสีย และการโน้มน้าวใจจากการนำเสนอของสื่อ รวมถึงสามารถทบทวนผลดี ผลเสีย และผลกระทบที่มีต่อตนเองและผู้อื่นจากการเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ และสามารถบอกหรืออธิบายเกี่ยวกับวัตถุประสงค์หลัก และวัตถุประสงค์แฝงของสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง ครอบคลุมครบถ้วน รวมถึงสามารถให้เหตุผลสนับสนุนได้อย่างสมเหตุสมผล

## กิจกรรมการเรียนรู้

### 1. กิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน

#### 1.1 นักเรียนดูคลิปเพื่อศึกษา เรื่อง ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill)

-เข้าดูสื่อออนไลน์ผ่าน QR Code

#### 1.2 นักเรียนหาข้อมูลเน็ตไอดอลเกี่ยวกับสุขภาพที่ตนเองเลือก ตามหัวข้อดังต่อไปนี้

-เข้าดูสื่อออนไลน์ผ่าน QR Code

### 2.กิจกรรมในชั้นเรียน

#### ขั้นกระตุ้นการเรียนรู้ (5 นาที)

ครูยกตัวอย่างโฆษณาที่กำลังเป็นที่สนใจในสังคมขึ้นมา และครูผู้สอนตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการวิเคราะห์สื่อก่อนการตัดสินใจและเชื่อสื่อนั้นๆ

#### ขั้นจัดการเรียนรู้ (40 นาที)

#### 1. ครูให้นักเรียนวิเคราะห์โฆษณาหรือพฤติกรรมของเน็ตไอดอลที่ตนเองเลือกผ่านแผนผังความคิด (Mind Mapping) ในหัวข้อดังต่อไปนี้

- 1.1 พฤติกรรมส่งผลต่อสุขภาพของเน็ตไอดอลมีอะไรบ้าง
- 1.2 นักเรียนเชื่อหรือทำตาม/ไม่เชื่อหรือไม่ทำตาม เพราะเหตุใด
- 1.3 โฆษณาที่แอบแฝงมากับข้อมูลของเน็ตไอดอลที่เราสนใจมีอะไรบ้าง
- 1.4 เชื่อหรือใช้บริการที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพนั้นหรือไม่ เพราะเหตุใด

#### 2. ครูผู้สอนให้นักเรียนจับคู่อภิปราย แนวคิดของตนเองจากการวิเคราะห์สื่อในช่วงต้นในเวลา 3 นาที

#### 3. เมื่อครบเวลาตามกำหนดให้นักเรียนเปลี่ยนคู่ใหม่และอภิปรายกับคู่ใหม่เพื่อให้เกิดความหลากหลายในการวิเคราะห์

#### ขั้นอภิปรายการเรียนรู้ (5 นาที)

1. ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนในคาบนี้
2. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้เรียนซักถามและร่วมแสดงความคิดเห็น
3. มอบหมายให้นักเรียนติดตามบทเรียนออนไลน์

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ
2. สื่อออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต YouTube Facebook Instagram เว็บไซต์ ฯลฯ
3. ห้องสมุดโรงเรียน
4. โปรแกรมถามตอบ Online Kahoot

### การวัดและประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน



### แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

| ลำดับที่ | ชื่อสกุล | ความร่วมมือการทำงานกิจกรรม |   |   |   | การแสดงความคิดเห็น |   |   |   | การรับฟังความคิดเห็น |   |   |   | การตั้งใจทำงาน |   |   |   | การแก้ปัญหาหรือปรับปรุงผลงาน |   |   |   | รวม 20 คะแนน |
|----------|----------|----------------------------|---|---|---|--------------------|---|---|---|----------------------|---|---|---|----------------|---|---|---|------------------------------|---|---|---|--------------|
|          |          | 4                          | 3 | 2 | 1 | 4                  | 3 | 2 | 1 | 4                    | 3 | 2 | 1 | 4              | 3 | 2 | 1 | 4                            | 3 | 2 | 1 |              |
|          |          |                            |   |   |   |                    |   |   |   |                      |   |   |   |                |   |   |   |                              |   |   |   |              |
|          |          |                            |   |   |   |                    |   |   |   |                      |   |   |   |                |   |   |   |                              |   |   |   |              |
|          |          |                            |   |   |   |                    |   |   |   |                      |   |   |   |                |   |   |   |                              |   |   |   |              |
|          |          |                            |   |   |   |                    |   |   |   |                      |   |   |   |                |   |   |   |                              |   |   |   |              |
|          |          |                            |   |   |   |                    |   |   |   |                      |   |   |   |                |   |   |   |                              |   |   |   |              |
|          |          |                            |   |   |   |                    |   |   |   |                      |   |   |   |                |   |   |   |                              |   |   |   |              |

#### เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 4 คะแนน  
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน  
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 2 คะแนน  
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

| เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ |             |
|-------------------|-------------|
| ช่วงคะแนน         | ระดับคุณภาพ |
| 18 - 20           | ดีมาก       |
| 14 - 17           | ดี          |
| 10 - 13           | พอใช้       |
| ต่ำกว่า 10        | ปรับปรุง    |

ชื่อผู้.....ประเมิน  
 ...../...../.....

**การวิเคราะห์สาเหตุการเจ็บป่วยและการเสียชีวิตของคนไทย และแนวทางการป้องกัน**

| รายการประเมิน                                                                                                  | ระดับคะแนน                                                                                                                           |                                                                                                                                           |                                                                                                                                          |                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                | ดีมาก (4)                                                                                                                            | ดี (3)                                                                                                                                    | พอใช้ (2)                                                                                                                                | ปรับปรุง (1)                                                                                                                       |
| 1. การวิเคราะห์<br>วัตถุประสงค์หลักและ<br>วัตถุประสงค์แฝงของ<br>สื่อ (K)                                       | วิเคราะห์<br>วัตถุประสงค์หลัก<br>และวัตถุประสงค์<br>แฝงของสื่อได้<br>ถูกต้องชัดเจน<br>ครบถ้วน                                        | วิเคราะห์<br>วัตถุประสงค์หลัก<br>และวัตถุประสงค์<br>แฝงของสื่อ ได้<br>ถูกต้องเป็นส่วน<br>ใหญ่                                             | วิเคราะห์<br>วัตถุประสงค์หลัก<br>และวัตถุประสงค์<br>แฝงของสื่อ ได้<br>ถูกต้องเป็น<br>บางส่วน                                             | วิเคราะห์<br>วัตถุประสงค์หลัก<br>และวัตถุประสงค์<br>แฝงของสื่อ ได้<br>ถูกต้องเพียงส่วน<br>น้อย                                     |
| 2. เสนอแนวทางใน<br>การสังเกต<br>วัตถุประสงค์หลัก และ<br>วัตถุประสงค์แฝงของ<br>สื่อข้อมูลแต่ละ<br>ประเภทได้ (A) | เสนอแนวทางใน<br>การสังเกต<br>วัตถุประสงค์หลัก<br>และวัตถุประสงค์<br>แฝงของสื่อข้อมูล<br>แต่ละประเภทได้<br>ถูกต้อง เหมาะสม<br>ครบถ้วน | เสนอแนวทางใน<br>การสังเกต<br>วัตถุประสงค์หลัก<br>และวัตถุประสงค์<br>แฝงของสื่อข้อมูล<br>แต่ละประเภทได้<br>ถูกต้อง เหมาะสม<br>เป็นส่วนใหญ่ | เสนอแนวทางใน<br>การสังเกต<br>วัตถุประสงค์หลัก<br>และวัตถุประสงค์<br>แฝงของสื่อข้อมูล<br>แต่ละประเภทได้<br>ถูกต้อง เหมาะสม<br>เป็นบางส่วน | เสนอแนวทางใน<br>การสังเกต<br>วัตถุประสงค์หลัก<br>และวัตถุประสงค์<br>แฝงของสื่อข้อมูล<br>แต่ละประเภทได้<br>ถูกต้องเพียงส่วน<br>น้อย |
| 3. ชื่อหรือใช้สินค้า<br>และบริการที่เกี่ยวข้อง<br>สุขภาพได้อย่าง<br>เหมาะสม (P)                                | ชื่อหรือใช้สินค้า<br>และบริการที่<br>เกี่ยวข้องกับสุขภาพได้<br>อย่างเหมาะสม<br>เป็นประจำทุกครั้ง                                     | ชื่อหรือใช้สินค้า<br>และบริการที่<br>เกี่ยวข้องกับสุขภาพได้<br>อย่างเหมาะสม<br>เป็นส่วนใหญ่                                               | ชื่อหรือใช้สินค้า<br>และบริการที่<br>เกี่ยวข้องกับสุขภาพได้<br>อย่างเหมาะสมเป็น<br>บางครั้ง                                              | ชื่อหรือใช้สินค้า<br>และบริการที่<br>เกี่ยวข้องกับสุขภาพได้<br>เพียงเล็กน้อย                                                       |

**เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ**

|             |         |         |        |           |
|-------------|---------|---------|--------|-----------|
| ช่วงคะแนน   | 14 - 16 | 11 - 13 | 8 - 10 | ต่ำกว่า 8 |
| ระดับคุณภาพ | ดีมาก   | ดี      | พอใช้  | ปรับปรุง  |

บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....

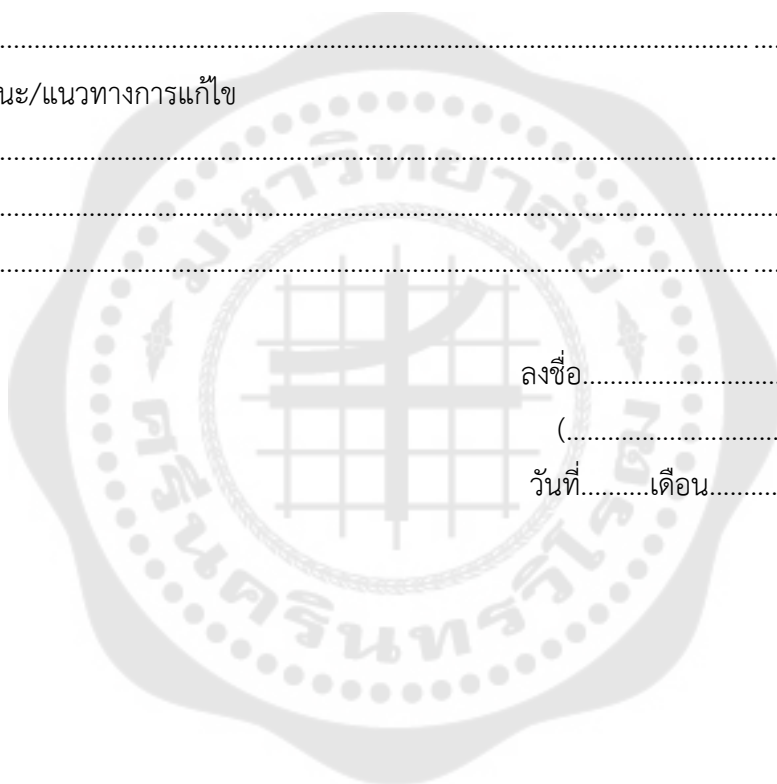
.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....ปี พ.ศ. ....



**แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา**  
**ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน**  
**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3**

|                                                     |                      |                    |
|-----------------------------------------------------|----------------------|--------------------|
| รายวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา (พ32101)                 | กลุ่มสาระการเรียนรู้ | สุขศึกษาและพลศึกษา |
| ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2                               | ภาคเรียนที่ 1        | ปีการศึกษา 2562    |
| หน่วยการเรียนรู้เรื่อง เน็ตไอดอล                    | จำนวน 1 คาบ          | เวลา 50 นาที       |
| แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การประเมินพฤติกรรมสุขภาพ |                      |                    |
| ผู้สอน นายวิศวกร คุณสัตย์                           |                      |                    |

**สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพสมรรถภาพ และการป้องกันโรค**

มาตรฐาน พ. 4.1 : เห็นคุณค่า และมีทักษะในการเสริมสร้างสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด ม.2 : ม.2/2 วิเคราะห์ผลการใช้เทคโนโลยีที่มีต่อสุขภาพ

**สาระสำคัญ**

การประเมินสื่อนั้นเป็นการตีความและแปลความหมายของข้อมูลข่าวสารที่สื่อต้องการนำเสนอหรือแอบแฝงมาในลักษณะต่างๆ โดยผู้เสพสื่อสามารถตัดสินคุณค่า ความถูกต้อง เหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับจากสื่อ

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถดังนี้

- 1) ประเมินพฤติกรรมของตนเองที่ส่งผลต่อสุขภาพ (K)
- 2) ตัดสินใจเลือกพฤติกรรมของเน็ตไอดอลในการปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม (A)
- 3) เลือกปฏิบัติพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสม (P)

## สาระการเรียนรู้

### ทักษะการประเมินสื่อ (Evaluate Skill)

ความสามารถเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อ เลือกรับหรือปฏิเสธข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ที่บุคคลเปิดรับ และได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์เพื่อแยกแยะสารสนเทศที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นตามจุดมุ่งหมายที่ได้ตั้งไว้ โดยสามารถตีความและแปลความหมายของข้อมูลข่าวสารที่สื่อต้องการนำเสนอ หรือแอบแฝงมาในลักษณะต่างๆ โดยสามารถตัดสินใจคุณค่า ความถูกต้อง เหมาะสม และคุณภาพของสารสนเทศที่ได้รับจากสื่อบนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และหลักการประชาธิปไตย

## กิจกรรมการเรียนรู้

### 1. กิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน

1.1 นักเรียนสืบค้นข้อมูลจากสื่อออนไลน์ ในหัวข้อเรื่องเรื่อง ทักษะการประเมินสื่อ

### (Evaluate Skill)

1.2 นักเรียนทำใบงานที่ 2 เรื่อง การวิเคราะห์พฤติกรรมที่ส่งผลต่อสุขภาพ  
-เข้าสู่สื่อออนไลน์ผ่าน QR Code

### 2.กิจกรรมในชั้นเรียน

ขั้นกระตุ้นการเรียนรู้ (5 นาที)

ครูยกตัวอย่างพฤติกรรมที่ส่งผลต่อสุขภาพด้านลบ ที่ได้รับอิทธิพลมาจากเน็ตไอดอล  
ขั้นจัดการเรียนรู้ (40 นาที)

1. ครูให้นักเรียนทำใบงานวิเคราะห์พฤติกรรมสุขภาพของตนเอง

- 1) ประเมินพฤติกรรมว่าพฤติกรรมใดบ้างที่ส่งผลต่อสุขภาพตนเอง
- 2) ตัดสินใจในการเลือกลดพฤติกรรมที่ไม่ดีและเพิ่มพฤติกรรมที่ดี

2. ครูให้นักเรียนรวมกลุ่ม 4 กลุ่ม แล้วให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายในหัวข้อดังต่อไปนี้

- 1) พฤติกรรมที่ส่งผลต่อสุขภาพ
- 2) ตัดสินใจเลือก ลด/เพิ่ม พฤติกรรมนั้นๆ เพราะเหตุใด

3. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือก 1 พฤติกรรมเกี่ยวกับสุขภาพและแสดงบทบาทสมมุติในการลดหรือเพิ่มพฤติกรรมสุขภาพนั้น

### ขั้นอภิปรายการเรียนรู้ (5 นาที)

1. นักเรียนทำใบงานที่ 2 เรื่อง การวิเคราะห์พฤติกรรมที่ส่งผลต่อสุขภาพ
2. ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนในคาบนี้
3. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้เรียนซักถามและร่วมแสดงความคิดเห็น
4. มอบหมายให้นักเรียนติดตามบทเรียนออนไลน์

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ
2. สื่อออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต YouTube Facebook Instagram เว็บไซต์ ฯลฯ
3. ห้องสมุดโรงเรียน
4. ใบงานที่ 2 เรื่อง การวิเคราะห์พฤติกรรมที่ส่งผลต่อสุขภาพ  
-เข้าสู่สื่อออนไลน์ผ่าน QR Code

### การวัดและประเมินผล

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
2. แบบประเมินบทบาทสมมุติ

### แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

| ลำดับ<br>ที่ | ชื่อ<br>สกุล | ความร่วมมือการ<br>ทำกิจกรรม |   |   |   | การแสดง<br>ความคิดเห็น |   |   |   | การรับฟัง<br>ความคิดเห็น |   |   |   | การตั้งใจ<br>ทำงาน |   |   |   | การ<br>แก้ปัญหา<br>หรือ<br>ปรับปรุง<br>ผลงาน |   |   |   | รวม<br>20<br>คะแนน |
|--------------|--------------|-----------------------------|---|---|---|------------------------|---|---|---|--------------------------|---|---|---|--------------------|---|---|---|----------------------------------------------|---|---|---|--------------------|
|              |              | 4                           | 3 | 2 | 1 | 4                      | 3 | 2 | 1 | 4                        | 3 | 2 | 1 | 4                  | 3 | 2 | 1 | 4                                            | 3 | 2 | 1 |                    |
|              |              |                             |   |   |   |                        |   |   |   |                          |   |   |   |                    |   |   |   |                                              |   |   |   |                    |
|              |              |                             |   |   |   |                        |   |   |   |                          |   |   |   |                    |   |   |   |                                              |   |   |   |                    |
|              |              |                             |   |   |   |                        |   |   |   |                          |   |   |   |                    |   |   |   |                                              |   |   |   |                    |
|              |              |                             |   |   |   |                        |   |   |   |                          |   |   |   |                    |   |   |   |                                              |   |   |   |                    |
|              |              |                             |   |   |   |                        |   |   |   |                          |   |   |   |                    |   |   |   |                                              |   |   |   |                    |

#### เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 4 คะแนน  
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน  
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 2 คะแนน  
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

| เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ |                 |
|-------------------|-----------------|
| ช่วง<br>คะแนน     | ระดับ<br>คุณภาพ |
| 18 - 20           | ดีมาก           |
| 14 - 17           | ดี              |
| 10 - 13           | พอใช้           |
| ต่ำกว่า 10        | ปรับปรุง        |

ชื่อผู้.....ประเมิน

...../...../.....

### แบบประเมินการนำเสนอผลงานกลุ่ม ( การแสดงบทบาทสมมติ )

กลุ่มที่.....เรื่อง.....

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินกาเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับคะแนนให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

| รายการประเมิน                                 | ระดับคะแนน |   |   | รวม | หมายเหตุ |
|-----------------------------------------------|------------|---|---|-----|----------|
|                                               | 3          | 2 | 1 |     |          |
| 1. ความเหมาะสมของบทบาทการนำเสนอ               |            |   |   |     |          |
| 2. ความถูกต้องข้อมูล สาระ ความรู้             |            |   |   |     |          |
| 3. ส่วนประกอบอื่นๆและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ |            |   |   |     |          |
| คะแนนรวม                                      |            |   |   |     |          |

ต้องได้คะแนนรวมตั้งแต่ 6 ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์

| ประเด็นการประเมิน                             | เกณฑ์การให้คะแนน / ระดับคุณภาพ                  |                                               |                                                  |
|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------|
|                                               | 3                                               | 2                                             | 1                                                |
| 1. ความเหมาะสมของบทบาทการนำเสนอ               | แสดงบทบาทเหมาะสม เสียงดังฟังชัด ลีลาประกอบดีมาก | แสดงบทบาทเหมาะสม เสียงดังปานกลาง ลีลาประกอบดี | แสดงบทบาทเหมาะสม เสียงเบา ลีลาประกอบค่อนข้างน้อย |
| 2. ความถูกต้องข้อมูล สาระ ความรู้             | เนื้อหาสาระถูกต้องครบถ้วน                       | เนื้อหาสาระถูกต้องเป็นส่วนมาก                 | เนื้อหาสาระถูกต้องเป็นส่วนน้อย                   |
| 3. ส่วนประกอบอื่นๆและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ | มีการนำอุปกรณ์มาประกอบการนำเสนอดีมาก            | มีการนำอุปกรณ์มาประกอบการนำเสนอดี             | มีการนำอุปกรณ์มาประกอบการนำเสนอค่อนข้างน้อย      |

**แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา**  
**ตามแนวทางการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน**  
**แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4**

|                                                          |                      |                    |
|----------------------------------------------------------|----------------------|--------------------|
| รายวิชา สุขศึกษาและพลศึกษา (พ32101)                      | กลุ่มสาระการเรียนรู้ | สุขศึกษาและพลศึกษา |
| ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2                                    | ภาคเรียนที่ 1        | ปีการศึกษา 2562    |
| หน่วยการเรียนรู้เรื่อง เน็ตไอดอล                         | จำนวน 1 คาบ          | เวลา 50 นาที       |
| แผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การออกแบบและการสร้างสรรค์สื่อ |                      |                    |
| ผู้สอน นายวิศวกร คุณสัตย์                                |                      |                    |

**สาระที่ 4 การสร้างเสริมสุขภาพสมรรถภาพ และการป้องกันโรค**

มาตรฐาน พ. 4.1 : เห็นคุณค่า และมีทักษะในการเสริมสร้างสุขภาพ การดำรงสุขภาพ การป้องกันโรค และการสร้างเสริมสมรรถภาพเพื่อสุขภาพ

ตัวชี้วัด ม.2 : ม.2/2 วิเคราะห์ผลการใช้เทคโนโลยีที่มีต่อสุขภาพ

**สาระสำคัญ**

การออกแบบสื่อเพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ และความคิดเห็นผ่านการเลือกอย่างเหมาะสมและมีรูปแบบที่หลากหลาย เป็นตัวช่วยให้ผู้อ่านหรือผู้เข้าถึงข้อมูลสามารถเข้าใจในเนื้อหา ใจความสำคัญได้อย่างรวดเร็วมากขึ้น ผ่านเทคโนโลยีต่างๆหรือสื่อในแต่ละประเภทอย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเอง

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

เพื่อให้ได้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถดังนี้

- 1) วิเคราะห์ข้อดี-ข้อเสียของสื่อ ข้อมูล ข่าวสาร แต่ละประเภทได้อย่างถูกต้อง (K)
- 2) ตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างเลือกสื่อในการนำเสนอข้อมูล (A)
- 3) ออกแบบสื่อที่เหมาะสมกับข้อมูลสารสนเทศของตนเอง (P)

### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- |                                                             |                                                              |
|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> ความสามารถในการสื่อสาร             | <input type="checkbox"/> ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต        |
| <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการคิด      | <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการเทคโนโลยี |
| <input checked="" type="checkbox"/> ความสามารถในการแก้ปัญหา |                                                              |

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- |                                                  |                                                        |
|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> รักชาติ ศาสตร์ กษัตริย์ | <input type="checkbox"/> อยู่อย่างพอเพียง              |
| <input type="checkbox"/> ซื่อสัตย์ สุจริต        | <input checked="" type="checkbox"/> มุ่งมั่นในการทำงาน |
| <input type="checkbox"/> มีวินัย                 | <input type="checkbox"/> รักความเป็นไทย                |
| <input checked="" type="checkbox"/> ใฝ่เรียนรู้  | <input type="checkbox"/> มีจิตสาธารณะ                  |

### สาระการเรียนรู้

#### ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill)

ความสามารถเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจและพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการการออกแบบเพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ และความคิดเห็นของตนผ่านสื่อที่ผ่านการเลือกอย่างเหมาะสมและหลากหลายรูปแบบได้อย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบและจริยธรรมของตนเอง มีความสามารถในการเป็นผู้ผลิตสื่อที่ผ่านการวางแผน เขียนบท และค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาเพื่อนำมาประกอบตามเทคโนโลยีของสื่อหรือรูปแบบของสื่อแต่ละประเภทได้อย่างเหมาะสม ทำให้ได้สื่อที่จะสามารถสื่อสารได้ตามวัตถุประสงค์ของตน รวมถึงการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ของสื่อเพื่อแก้ไข และเผยแพร่สารได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการแสดงความเห็นและเสนอแนะความคิดของตนอย่างสร้างสรรค์ในการวิพากษ์วิจารณ์ต่อข้อมูลสารสนเทศ ค่านิยม ความเชื่อ ความคิดเห็น ข้อเท็จจริง การโน้มน้าวใจ การโฆษณาชวนเชื่อ และข้อเสนอเกินจริงที่น่าเสนอหรือแฝงมากับสื่อที่ตนเองได้เปิดรับ

## กิจกรรมการเรียนรู้

### 1. กิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน

- 1.1 นักเรียนค้นคว้าสื่อออนไลน์ในหัวข้อ การสร้างสรรค์สื่อ (Create Skill)
- 1.2 นักเรียนศึกษาข้อมูลการใช้และการออกแบบ เพื่อการนำเสนอข้อมูลสารสนเทศของตนเอง
- 1.3 นักเรียนสร้างสรรค์สื่อในหัวข้อเรื่อง เน็ตไอดอลของฉัน
- 1.4 นักเรียนตอบคำถาม เรื่องการสร้างสรรค์สื่อ  
-เข้าสู่สื่อออนไลน์ผ่าน QR Code

### 2. กิจกรรมในชั้นเรียน

#### ขั้นกระตุ้นการเรียนรู้ (5 นาที)

ครูผู้สอนนำเสนอตัวอย่างการสร้างสื่อกออกแบบข้อมูลสารสนเทศ องค์ความรู้ใน รูปแบบต่างๆของสื่อแต่ละประเภท

#### ขั้นจัดการเรียนรู้ (40 นาที)

1. ครูแบ่งกลุ่มนักเรียนตามลักษณะของสื่อที่นักเรียนนำมาและให้แต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปราย ในเนื้อหาที่ครอบคลุมประเด็นดังนี้ (10 นาที)
  - 1) เน็ตไอดอลของฉัน (นักเรียนในกลุ่มพรีเซนของตนเองให้เพื่อนฟัง)
  - 2) ข้อดี-ข้อเสียของสื่อประเภทนี้
2. ครูผู้สอนให้นักเรียนเลือกผลงานออกมา 1 อัน แล้วออกมาแนะนำเสนอในหัวข้อในข้างต้น
3. ครูให้นักเรียนนำเสนอผลการอภิปรายหน้าชั้นเรียนจากการสรุปผลการอภิปรายกลุ่มตามประเด็นในข้างต้นโดยให้นำเสนอกลุ่มละ 3-5 นาที

#### ขั้นอภิปรายการเรียนรู้ (5 นาที)

1. ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาที่เรียนในคาบนี้
2. ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้เรียนซักถามและร่วมแสดงความคิดเห็น

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งเรียนรู้

1. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ
2. สื่อออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต YouTube Facebook Instagram เว็บไซต์ ฯลฯ
3. ห้องสมุดโรงเรียน

### การวัดและประเมินผล

1. แบบประเมินชิ้นงาน เน้นไอดอลของฉันทน์



### แบบประเมินชิ้นงาน เน็ตไอดอลของฉัน

คำชี้แจง: ให้ผู้ประเมินทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

| ประเด็นที่ประเมิน        | ผู้ประเมิน |   |   |   |        |   |   |   |     |   |   |   |
|--------------------------|------------|---|---|---|--------|---|---|---|-----|---|---|---|
|                          | ตนเอง      |   |   |   | เพื่อน |   |   |   | ครู |   |   |   |
|                          | 4          | 3 | 2 | 1 | 4      | 3 | 2 | 1 | 4   | 3 | 2 | 1 |
| 1. ตรงจุดประสงค์ที่กำหนด |            |   |   |   |        |   |   |   |     |   |   |   |
| 2. มีความถูกต้องสมบูรณ์  |            |   |   |   |        |   |   |   |     |   |   |   |
| 3. มีความคิดสร้างสรรค์   |            |   |   |   |        |   |   |   |     |   |   |   |
| 4. ความเป็นระเบียบ       |            |   |   |   |        |   |   |   |     |   |   |   |
| รวม                      |            |   |   |   |        |   |   |   |     |   |   |   |
| รวมทุกรายการ             |            |   |   |   |        |   |   |   |     |   |   |   |
| เฉลี่ย                   |            |   |   |   |        |   |   |   |     |   |   |   |

ผู้ประเมิน .....(ตนเอง)

ผู้ประเมิน ..... (เพื่อน)

ผู้ประเมิน ..... (ครู)

### เกณฑ์การให้คะแนนผลงาน

| ประเด็นที่ประเมิน                | คะแนน                                               |                                                          |                                               |                                               |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------|
|                                  | 4                                                   | 3                                                        | 2                                             | 1                                             |
| 1. ผลงานตรงกับจุดประสงค์ที่กำหนด | ผลงานสอดคล้องกับจุดประสงค์ทุกประเด็น                | ผลงานสอดคล้องกับจุดประสงค์เป็นส่วนใหญ่                   | ผลงานสอดคล้องกับจุดประสงค์บางประเด็น          | ผลงานไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์                 |
| 2. ผลงานมีความถูกต้องสมบูรณ์     | เนื้อหาสาระของผลงานถูกต้องครบถ้วน                   | เนื้อหาสาระของผลงานถูกต้องเป็นส่วนใหญ่                   | เนื้อหาสาระของผลงานถูกต้องเป็นบางประเด็น      | เนื้อหาสาระของผลงานไม่ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่     |
| 3. ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์      | ผลงานแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่และเป็นระบบ | ผลงานมีแนวคิดแปลกใหม่แต่ยังไม่เป็นระบบ                   | ผลงานมีความน่าสนใจ แต่ยังไม่มีความคิดแปลกใหม่ | ผลงานไม่แสดงแนวคิดใหม่                        |
| 4. ผลงานมีความเป็นระเบียบ        | ผลงานมีความเป็นระเบียบแสดงออกถึงความประณีต          | ผลงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบแต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย | ผลงานมีความเป็นระเบียบแต่มีข้อบกพร่องบางส่วน  | ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบและมีข้อบกพร่องมาก |

### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

นักเรียนได้คะแนน 13 คะแนนขึ้นไป หรือร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์

# บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

## ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

## ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

## ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....ปี พ.ศ. ....

ข-2 แบบวัดความรู้ด้านสื่อ (อัตร้อย)

ชื่อ ..... ชั้น ม.2/... เลขที่ .....

### แบบวัดความรู้ด้านสื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2

1.1 นักเรียนใช้ช่องทางใดในการเข้าถึงเน็ตไอดอล พร้อมระบุขั้นตอนและคำสำคัญให้ชัดเจน

.....

.....

.....

.....

1.2 ให้นักเรียนวิเคราะห์พฤติกรรมสุขภาพของเน็ตไอดอลที่นักเรียนสนใจ ปัญหาสุขภาพนั้นส่งผลมาจากพฤติกรรมใด

ด้านดี

.....

.....

.....

.....

ด้านเสีย

.....

.....

.....

.....

สมมติว่านักเรียนเป็นเน็ตไอดอลคนดังกล่าว นักเรียนจะมีวิธีการในการดูแลและส่งเสริมสุขภาพของตนเองอย่างไร

.....

.....

.....

.....

1.4 ถ้านักเรียนเป็นเน็ตไอดอลคนดังกล่าว นักเรียนจะทำการเผยแพร่วิธีการดูแลสุขภาพของตนเองอย่างไร

.....

.....

.....

.....

2.1 ถ้านักเรียนอยากลดความอ้วนโดยการใช้น้ำลดความอ้วนนักเรียนจะมีวิธีการหาข้อมูลอย่างไร ผ่านช่องทางใดและมีคำสำคัญอะไรบ้างในการค้นหาข้อมูล

.....

.....

.....

.....

จงเสนอเหตุผลสนับสนุนและความน่าเชื่อถือของวิธีการที่เลือกมา

.....

.....

.....

.....

2.2 ถ้านักเรียนใช้น้ำลดความอ้วนแล้วส่งผลเสียต่อร่างกายจะมีวิธีการในการแก้ปัญหาอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

2.3 ถ้านักเรียนลดความอ้วนสำเร็จหรือไม่สำเร็จจากการใช้น้ำ นักเรียนจะให้ข้อมูลแก่ผู้อื่นผ่านสื่อชนิดใดและมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

ข-3 แบบสำรวจและแบบวัดความรู้ด้านสื่อ

ห้อง..... เลขที่.....

**แบบสำรวจและแบบวัดความรู้ด้านสื่อของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2**

**ตอนที่ 1 คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องดังต่อไปนี้

เพศ : ☐ ชาย ☐ หญิง

โทรศัพท์มือถือ : ☐ มี ☐ ไม่มี      เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ☐ มี ☐ ไม่มี

คอมพิวเตอร์ : ☐ มี ☐ ไม่มี      เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ☐ มี ☐ ไม่มี

**ตอนที่ 2 คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับการประเมินดังต่อไปนี้

- 1 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นน้อยที่สุด หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นในลักษณะนาน ๆ ครั้ง หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นน้อยกว่าร้อยละ 20 เมื่อเทียบกับโอกาสที่ต้องปฏิบัติกิจกรรมนั้นทั้งหมด
- 2 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นน้อย หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นเพียงบางครั้ง หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นระหว่างร้อยละ 20 - 39 เมื่อเทียบกับโอกาสที่ต้องปฏิบัติกิจกรรมนั้นทั้งหมด
- 3 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นปานกลาง หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นแต่ไม่สม่ำเสมอ ปฏิบัติบ้างไม่ปฏิบัติบ้าง สลับกันไปมา หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นระหว่างร้อยละ 40 - 59 เมื่อเทียบกับโอกาสที่ต้องปฏิบัติกิจกรรมนั้นทั้งหมด
- 4 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นมาก หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นบ่อยครั้ง หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นระหว่างร้อยละ 60 - 79 เมื่อเทียบกับโอกาสที่ต้องปฏิบัติกิจกรรมนั้นทั้งหมด
- 5 หมายถึง นักเรียนมีระดับการปฏิบัติในรายการนั้นมากที่สุด หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นอย่างสม่ำเสมอ หรือปฏิบัติกิจกรรมนั้นร้อยละ 80 ขึ้นไป เมื่อเทียบกับโอกาสที่ต้องปฏิบัติกิจกรรมนั้นทั้งหมด

| ลำดับ<br>ที่ | รายการ                                                                                                                                                                                          | ระดับการประเมิน |   |   |   |   |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---|---|---|---|
|              |                                                                                                                                                                                                 | 5               | 4 | 3 | 2 | 1 |
|              | <b>องค์ประกอบที่ 1 ทักษะการเข้าถึงสื่อ (Access Skill)</b>                                                                                                                                       |                 |   |   |   |   |
| 1            | นักเรียนสามารถเลือกใช้สื่อเพื่อการสืบค้นข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ทั้งสื่อที่เป็นสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ วารสาร และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต facebook Line Instagram ได้ |                 |   |   |   |   |
| 2            | นักเรียนสามารถรับรู้และทำความเข้าใจเนื้อหา ข้อมูล ข่าวสาร และรายละเอียดจากสื่อประเภทต่าง ๆ ได้                                                                                                  |                 |   |   |   |   |

| ลำดับ<br>ที่                                             | รายการ                                                                                                                          | ระดับการประเมิน |   |   |   |   |
|----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---|---|---|---|
|                                                          |                                                                                                                                 | 5               | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 3                                                        | นักเรียนสามารถเลือกใช้วิธีการเข้าถึงข้อมูลและสื่อได้อย่างหลากหลาย                                                               |                 |   |   |   |   |
| 4                                                        | นักเรียนเลือกวิธีการในการเข้าถึงได้อย่างหลากหลาย ถูกต้องและรวดเร็ว                                                              |                 |   |   |   |   |
| 5                                                        | นักเรียนสามารถระบุค่าหรือหัวข้อในการสืบค้นได้                                                                                   |                 |   |   |   |   |
| <b>องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการวิเคราะห์ (Analyze Skill)</b> |                                                                                                                                 |                 |   |   |   |   |
| 6                                                        | นักเรียนสามารถแยกแยะความเห็นกับข้อเท็จจริงจากสารได้                                                                             |                 |   |   |   |   |
| 7                                                        | นักเรียนวิเคราะห์ผลกระทบของสื่อ สารสนเทศที่มีต่อตนเองและผู้อื่นได้                                                              |                 |   |   |   |   |
| 8                                                        | นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของคำศัพท์ สัญลักษณ์ของสื่อสารสนเทศได้                                                              |                 |   |   |   |   |
| 9                                                        | นักเรียนวิเคราะห์วัตถุประสงค์หลักในการสร้างสื่อสารสนเทศได้                                                                      |                 |   |   |   |   |
| 10                                                       | นักเรียนวิเคราะห์วัตถุประสงค์แฝงในการสร้างสื่อสารสนเทศได้                                                                       |                 |   |   |   |   |
| <b>องค์ประกอบที่ 3 ทักษะการประเมิน (Evaluate Skill)</b>  |                                                                                                                                 |                 |   |   |   |   |
| 11                                                       | เมื่อนักเรียนเปิดรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อแล้ว นักเรียนสามารถให้เหตุผลความน่าเชื่อถือที่ได้จากการตัดสินใจเลือกสื่อและสารสนเทศได้  |                 |   |   |   |   |
| 12                                                       | นักเรียนสามารถเลือกรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่นได้                                |                 |   |   |   |   |
| 13                                                       | นักเรียนรู้และเข้าใจข้อมูลข่าวสารที่แอบแฝงมากับสื่อในลักษณะต่าง ๆ และสามารถตัดสินใจ ความถูกต้อง ความเหมาะสม จากสื่อเหล่านั้นได้ |                 |   |   |   |   |
| 14                                                       | นักเรียนใช้หลักคุณธรรม และจริยธรรมในการตัดสินใจคุณค่าของข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ                                              |                 |   |   |   |   |
| 15                                                       | เมื่อนักเรียนได้รับข่าวสารจากสื่อประเภทต่าง ๆ แล้วนักเรียนสามารถตัดสินใจเชื่อข้อมูลข่าวสารนั้นอย่างมีวิญานหรือมีเหตุผล          |                 |   |   |   |   |
| <b>องค์ประกอบที่ 4 ทักษะการสร้างสรรค์ (Create Skill)</b> |                                                                                                                                 |                 |   |   |   |   |
| 16                                                       | นักเรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อในลักษณะต่าง ๆ เพื่อนำเสนอข้อมูลสารสนเทศองค์ความรู้ และความคิดเห็นในรูปแบบของตนได้                  |                 |   |   |   |   |
| 17                                                       | นักเรียนนำเสนอข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยสื่ออย่างเปิดเผย ตรงไปตรงมา และอยู่บนพื้นฐานของความรับผิดชอบต่อสังคมและถูกกฎหมาย      |                 |   |   |   |   |
| 18                                                       | นักเรียนผลิตสื่อโดยผ่านกระบวนการวางแผน เขียนบท และค้นคว้าข้อมูลเนื้อหาเพื่อนำมาออกแบบสื่อตามรูปแบบหรือเทคโนโลยีของสื่อได้อย่าง  |                 |   |   |   |   |

| ลำดับ<br>ที่ | รายการ                                                                              | ระดับการประเมิน |   |   |   |   |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---|---|---|---|
|              |                                                                                     | 5               | 4 | 3 | 2 | 1 |
|              | เหมาะสม                                                                             |                 |   |   |   |   |
| 19           | นักเรียนสามารถเผยแพร่สารสนเทศผ่านสื่อโดยไม่บิดเบือนสื่อและเคารพผู้สร้างสื่อลำดับแรก |                 |   |   |   |   |
| 20           | นักเรียนแสดงความเห็นบนสื่อออนไลน์ได้อย่างรับผิดชอบและสร้างสรรค์                     |                 |   |   |   |   |

ข้อเสนอแนะ

.....

.....





ภาคผนวก ค

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

- ค-1 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน
- ค-2 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบวัดความรู้ด้านสื่อ
- ค-3 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบสำรวจและแบบวัดความรู้ด้านสื่อ

ค-1 ผลการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

ตาราง IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

| แผนการ<br>จัดการ<br>เรียนรู้ที่ 1 |                            | ผู้เชี่ยวชาญ (R) |             |             |             |             | ผล                        | ค่า<br>IOC | แปล<br>ผล |
|-----------------------------------|----------------------------|------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|---------------------------|------------|-----------|
|                                   |                            |                  |             |             |             |             | รวม                       |            |           |
|                                   |                            | คน<br>ที่ 1      | คน<br>ที่ 2 | คน<br>ที่ 3 | คน<br>ที่ 4 | คน<br>ที่ 5 | ของคณะ<br>แนน<br><br>(ΣR) |            |           |
| การเข้าถึง                        | 1. จุดประสงค์การเรียนรู้   | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00                      | 1.00       | ใช้ได้    |
| สื่อ                              | 2. สาระการเรียนรู้         | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00                      | 1.00       | ใช้ได้    |
|                                   | 3. กระบวนการจัดการเรียนรู้ | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00                      | 1.00       | ใช้ได้    |
|                                   | 4. สื่อและแหล่งการเรียนรู้ | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00                      | 1.00       | ใช้ได้    |
|                                   | 5. การวัดและประเมินผล      | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00                      | 1.00       | ใช้ได้    |
| รวม                               |                            |                  |             |             |             |             |                           | 1.00       | ใช้ได้    |

ตาราง IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

| แผนการ<br>จัดการ<br>เรียนรู้ที่ 2 |                            | ผู้เชี่ยวชาญ (R) |             |             |             |             | ผล             |        |
|-----------------------------------|----------------------------|------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------------|--------|
|                                   |                            | รวม              |             |             |             |             | ค่า            | แปล    |
| รายการประเมิน                     |                            | คน<br>ที่ 1      | คน<br>ที่ 2 | คน<br>ที่ 3 | คน<br>ที่ 4 | คน<br>ที่ 5 | ของคณะ<br>IOC  | ผล     |
|                                   |                            |                  |             |             |             |             | คะแนน          |        |
|                                   |                            |                  |             |             |             |             | ( $\Sigma R$ ) |        |
| การ                               | 1. จุดประสงค์การเรียนรู้   | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00           | ใช้ได้ |
| วิเคราะห์                         | 2. สาระการเรียนรู้         | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00           | ใช้ได้ |
| สื่อ                              | 3. กระบวนการจัดการเรียนรู้ | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00           | ใช้ได้ |
|                                   | 4. สื่อและแหล่งการเรียนรู้ | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00           | ใช้ได้ |
|                                   | 5. การวัดและประเมินผล      | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00           | ใช้ได้ |
| รวม                               |                            |                  |             |             |             |             | 1.00           | ใช้ได้ |

ตาราง IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

| แผนการ<br>จัดการ<br>เรียนรู้ที่ 3 |                            | ผู้เชี่ยวชาญ (R) |             |             |             |             | ผล             |        |
|-----------------------------------|----------------------------|------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|----------------|--------|
|                                   |                            | รวม              |             |             |             |             | ค่า            | แปล    |
| รายการประเมิน                     |                            | คน<br>ที่ 1      | คน<br>ที่ 2 | คน<br>ที่ 3 | คน<br>ที่ 4 | คน<br>ที่ 5 | ของคณะ<br>IOC  | ผล     |
|                                   |                            |                  |             |             |             |             | แนน            |        |
|                                   |                            |                  |             |             |             |             | ( $\Sigma R$ ) |        |
| การ                               | 1. จุดประสงค์การเรียนรู้   | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00           | ใช้ได้ |
| ประเมิน                           | 2. สาระการเรียนรู้         | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00           | ใช้ได้ |
| สื่อ                              | 3. กระบวนการจัดการเรียนรู้ | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00           | ใช้ได้ |
|                                   | 4. สื่อและแหล่งการเรียนรู้ | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00           | ใช้ได้ |
|                                   | 5. การวัดและประเมินผล      | 1                | 1           | 1           | 1           | 1           | 5.00           | ใช้ได้ |
| รวม                               |                            |                  |             |             |             |             | 1.00           | ใช้ได้ |





ค-3 ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบสำรวจและแบบวัดความรู้ด้านสื่อ

ตาราง IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบสำรวจ

| รายการ         | ผู้เชี่ยวชาญ (R) |         |         |         |         | ผลรวม<br>ของ<br>คะแนน | ค่า IOC | แปลผล  |
|----------------|------------------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|---------|--------|
|                | คนที่ 1          | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 |                       |         |        |
| เพศ            | 1                | 1       | 1       | 1       | 1       | 5.00                  | 1.00    | ใช้ได้ |
| โทรศัพท์มือถือ | 1                | 1       | 1       | 1       | 1       | 5.00                  | 1.00    | ใช้ได้ |
| เครือข่าย      | 1                | 1       | 1       | 1       | 1       | 5.00                  | 1.00    | ใช้ได้ |
| อินเทอร์เน็ต   |                  |         |         |         |         |                       |         |        |
| คอมพิวเตอร์    | 1                | 1       | 1       | 1       | 1       | 5.00                  | 1.00    | ใช้ได้ |
| เครือข่าย      | 1                | 1       | 1       | 1       | 1       | 5.00                  | 1.00    | ใช้ได้ |
| อินเทอร์เน็ต   |                  |         |         |         |         |                       |         |        |

ตาราง IOC ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความรู้ด้านสื่อ

| ข้อที่ | ผู้เชี่ยวชาญ (R) |         |         |         |         | ผลรวม<br>ของ<br>คะแนน | ค่า IOC | แปลผล  |
|--------|------------------|---------|---------|---------|---------|-----------------------|---------|--------|
|        | คนที่ 1          | คนที่ 2 | คนที่ 3 | คนที่ 4 | คนที่ 5 |                       |         |        |
| 1      | 1                | 1       | 1       | 1       | 1       | 5.00                  | 1.00    | ใช้ได้ |
| 2      | 1                | -1      | 1       | 1       | 1       | 3.00                  | 0.60    | ใช้ได้ |
| 3      | 1                | 1       | 0       | 1       | 1       | 4.00                  | 0.80    | ใช้ได้ |
| 4      | 1                | 1       | 0       | 1       | 1       | 4.00                  | 0.80    | ใช้ได้ |
| 5      | 1                | 0       | 1       | 1       | 1       | 4.00                  | 0.80    | ใช้ได้ |
| 6      | 1                | 1       | 1       | 1       | 1       | 5.00                  | 1.00    | ใช้ได้ |
| 7      | 1                | -1      | 1       | 1       | 1       | 3.00                  | 0.60    | ใช้ได้ |
| 8      | 1                | 1       | 0       | 1       | 1       | 4.00                  | 0.80    | ใช้ได้ |
| 9      | 1                | 1       | 1       | 1       | 1       | 5.00                  | 1.00    | ใช้ได้ |
| 10     | 1                | 0       | 0       | 1       | 1       | 3.00                  | 0.60    | ใช้ได้ |
| 11     | 1                | 1       | 1       | 1       | 1       | 5.00                  | 1.00    | ใช้ได้ |





ภาคผนวก ง  
หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัย

MF-04-version-2.0

วันที่ 18 ต.ค. 61



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย  
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G- 083/2563E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรู้ด้านสื่อของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2

ชื่อผู้วิจัยหลัก: นายวิศวรร คุณสัณฑ์

สังกัด: คณะพลศึกษา

เอกสารที่รับรอง: 1. แบบเสนอโครงการวิจัย  
2. โครงการวิจัย  
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย  
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาพบทวน

|                                             |                                        |
|---------------------------------------------|----------------------------------------|
| 1. แบบเสนอโครงการวิจัย                      | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 14 พฤษภาคม 2563 |
| 2. โครงร่างการวิจัย                         | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 14 พฤษภาคม 2563 |
| 3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย          | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 14 พฤษภาคม 2563 |
| 4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 14 พฤษภาคม 2563 |

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-083/2563

วันที่ให้การรับรอง : 14/05/2563

วันหมดอายุใบรับรอง : 14/05/2564

## ประวัติผู้เขียน

|                   |                                                                                                                 |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ-สกุล         | วิศวรร คุณสตัย                                                                                                  |
| วัน เดือน ปี เกิด | 2 มิถุนายน 2536                                                                                                 |
| สถานที่เกิด       | อุบลราชธานี ประเทศไทย                                                                                           |
| วุฒิการศึกษา      | สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาสุขศึกษาและพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2559 |
| ที่อยู่ปัจจุบัน   | 229/5 ซอยร่มเย็น หมู่ 4 บ.ด้ามพร้า ต.ขามใหญ่ อ.เมือง จ.อุบลราชธานี 34000                                        |

